

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-17819

(P2024-17819A)

(43)公開日 令和6年2月8日(2024.2.8)

(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 未請求 請求項の数 1 O L (全65頁)

(21)出願番号	特願2022-120722(P2022-120722)	(71)出願人	599104196
(22)出願日	令和4年7月28日(2022.7.28)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号
		(74)代理人	100160691
			弁理士 田邊 淳也
		(72)発明者	早川 康太
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72)発明者	清原 賢二
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム(参考)	2C088 AA11 AA31

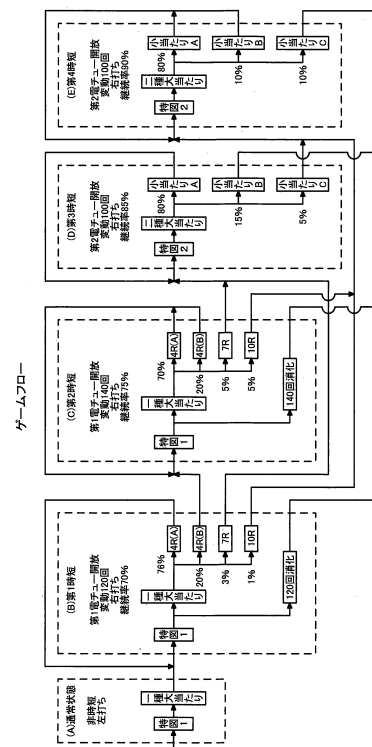
(54)【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】通常状態と、通常状態よりも有利な第1有利状態と、第1有利状態よりも有利な第2有利状態と、第2有利状態よりも有利な第3有利状態と、第3有利状態よりも有利な第4有利状態と、を含む複数の遊技状態のうちの一つに設定可能な遊技制御手段と、遊技球の入球によって特図1抽選の契機となる第1始動口と、遊技球の入球によって特図2抽選の契機となる第2始動口と、普図抽選結果が当選となった場合に、遊技球の第1始動口への入球が相対的に容易であり第2始動口への入球が相対的に困難な第1態様と、遊技球の第1始動口への入球が相対的に困難であり第2始動口への入球が相対的に容易な第2態様と、に切替可能な始動口切替手段と、を備える遊技機は、第1有利状態及び第2有利状態では、普図当選時に、第2態様よりも第1態様になりやすく、第3有利状態及び第4有利状態では、普図当選時に、第1態様よりも第2態様になりやすい。

【選択図】 図 28



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

通常状態と、前記通常状態よりも有利な第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態と、前記第 2 有利状態よりも有利な第 3 有利状態と、前記第 3 有利状態よりも有利な第 4 有利状態と、を含む複数の遊技状態のうちの一つに設定可能な遊技制御手段と、

遊技球の入球によって特図 1 抽選の契機となる第 1 始動口と、

遊技球の入球によって特図 2 抽選の契機となる第 2 始動口と、

普図抽選結果が当選となった場合に、遊技球の前記第 1 始動口への入球が相対的に容易であり前記第 2 始動口への入球が相対的に困難な第 1 態様と、遊技球の前記第 1 始動口への入球が相対的に困難であり前記第 2 始動口への入球が相対的に容易な第 2 態様と、に切替可能な始動口切替手段と、を備え、

前記第 1 有利状態及び前記第 2 有利状態では、普図当選時に、前記第 2 態様よりも前記第 1 態様になりやすく、

前記第 3 有利状態及び前記第 4 有利状態では、普図当選時に、前記第 1 態様よりも前記第 2 態様になりやすい、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、大当たり遊技の実行を契機として、遊技状態を、遊技者にとって通常状態よりも有利な時短状態（a 時短）へ移行させる遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】 特開 2022-74687 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、このような遊技機における a 時短に関する遊技の興趣の向上を図るには、さらに改良の余地がある。

【0005】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。

【0007】**〔適用例 1〕**

通常状態と、前記通常状態よりも有利な第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態と、前記第 2 有利状態よりも有利な第 3 有利状態と、前記第 3 有利状態よりも有利な第 4 有利状態と、を含む複数の遊技状態のうちの一つに設定可能な遊技制御手段と、

遊技球の入球によって特図 1 抽選の契機となる第 1 始動口と、

遊技球の入球によって特図 2 抽選の契機となる第 2 始動口と、

10

20

30

40

50

普図抽選結果が当選となった場合に、遊技球の前記第 1 始動口への入球が相対的に容易であり前記第 2 始動口への入球が相対的に困難な第 1 態様と、遊技球の前記第 1 始動口への入球が相対的に困難であり前記第 2 始動口への入球が相対的に容易な第 2 態様と、に切替可能な始動口切替手段と、を備え、

前記第 1 有利状態及び前記第 2 有利状態では、普図当選時に、前記第 2 態様よりも前記第 1 態様になりやすく、

前記第 3 有利状態及び前記第 4 有利状態では、普図当選時に、前記第 1 態様よりも前記第 2 態様になりやすく、

前記第 2 有利状態中における、通常状態に戻るまでに期待される出玉の数である出玉期待値は、前記第 1 有利状態中における前記出玉期待値よりも高く、

前記第 4 有利状態中における前記出玉期待値は、前記第 3 有利状態中における前記出玉期待値よりも高い、

ことを特徴とする遊技機。

[適用例 2]

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を、前記第 1 有利状態に再設定する場合と、前記第 2 有利状態に設定する場合と、があり、

前記第 2 有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を、前記第 2 有利状態に再設定する場合と、前記第 3 有利状態に設定する場合と、があり、

前記第 3 有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を、前記第 3 有利状態に再設定する場合と、前記第 4 有利状態に設定する場合と、があり、

前記第 4 有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を前記第 4 有利状態に再設定する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[適用例 3]

適用例 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 始動口および前記第 2 始動口は、遊技者によって所定方向に向けて発射された遊技球がいずれか一方に入球可能な位置にそれぞれ配置されている、

ことを特徴とする遊技機。

[適用例 4]

適用例 1 から適用例 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 有利状態及び前記第 2 有利状態は、いずれも時短状態であって、

前記出玉期待値が高いとは、以下の (1) から (5) のうちの少なくともいずれか一つを満たすことである、

ことを特徴とする遊技機。

(1) 前記第 2 有利状態は、前記第 1 有利状態よりも、時短状態が継続する特図抽選の回数である時短継続回数が多い。

(2) 前記第 2 有利状態は、前記第 1 有利状態よりも、1 回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

(3) 前記第 2 有利状態で当たりに当選した場合は、前記第 1 有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における時短継続回数が多い。

(4) 前記第 2 有利状態で当たりに当選した場合は、前記第 1 有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における 1 回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

(5) 前記第 2 有利状態は、前記第 1 有利状態よりも、1 回の当たりで獲得可能な遊技球の数の平均値が高い。

[適用例 5]

適用例 1 から適用例 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 3 有利状態及び前記第 4 有利状態は、いずれも時短状態であって、

10

20

30

40

50

前記平均値が高いとは、以下の（１）から（５）のうちの少なくともいずれか一つを満たすことである、

ことを特徴とする遊技機。

（１）前記第４有利状態は、前記第３有利状態よりも、時短状態が継続する特図抽選の回数である時短継続回数が多い。

（２）前記第４有利状態は、前記第３有利状態よりも、１回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

（３）前記第４有利状態で当たりに当選した場合は、前記第３有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における時短継続回数が多い。

（４）前記第４有利状態で当たりに当選した場合は、前記第３有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における１回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

（５）前記第４有利状態は、前記第３有利状態よりも、１回の当たりで獲得可能な遊技球の数の平均値が高い。

〔適用例６〕

適用例５に記載の遊技機であって、

前記第３有利状態は、前記第２有利状態よりも前記出玉期待値が高い、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図である。

【図２】主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図３】センサ・ソレノイドを説明するための図である。

【図４】サブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図５】遊技制御用マイコンおよび演出制御用マイコンの記憶領域を説明するための図である。

【図６】特別図柄当たり判定テーブル及び普通図柄当たり判定テーブルの説明図である。

【図７】大当たり種別判定テーブル１、２の説明図である。

【図８】小当たり種別判定テーブル１、２の説明図である。

【図９】非時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図１０】時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図１１】電チュー開放パターン判定テーブル及び電チュー開放パターン詳細の説明図である。

【図１２】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図１３】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図１４】特別動作処理のフローチャートである。

【図１５】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図１６】当たり判定処理のフローチャートである。

【図１７】a時短ステータス設定処理（大当たり）のフローチャートである。

【図１８】a時短ステータス設定処理（小当たり）のフローチャートである。

【図１９】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図２０】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図２１】特別電動役物処理（大当たり）のフローチャートである。

【図２２】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図２３】特別電動役物処理（小当たり）のフローチャートである。

【図２４】サブ制御メイン処理のフローチャートである。

【図２５】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図 2 7】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図 2 8】ゲームフローを説明するための図である。
【図 2 9】第 1 時短時に当選した場合の演出例 1 を説明するための図である。
【図 3 0】第 1 時短時に当選した場合の演出例 2 を説明するための図である。
【図 3 1】第 1 時短時に当選した場合の演出例 3 を説明するための図である。
【図 3 2】第 1 時短時に当選した場合の演出例 4 を説明するための図である。
【図 3 3】第 2 時短時に当選した場合の演出例 1 を説明するための図である。
【図 3 4】第 2 時短時に当選した場合の演出例 2 を説明するための図である。
【図 3 5】第 2 時短時に当選した場合の演出例 3 を説明するための図である。
【図 3 6】第 3 時短時に当選した場合の演出例 1 を説明するための図である。
【図 3 7】第 3 時短時に当選した場合の演出例 2 を説明するための図である。
【図 3 8】第 4 時短時に当選した場合の演出例を説明するための図である。
【図 3 9】第 2 実施形態の特別図柄当たり判定テーブル A を説明するための図である。
【図 4 0】第 2 実施形態の大当たり種別判定テーブル A（非時短）を説明するための図である。
【図 4 1】第 2 実施形態の大当たり種別判定テーブル A（時短）を説明するための図である。
【図 4 2】第 2 実施形態の小当たり種別判定テーブル A（非時短）を説明するための図である。
【図 4 3】第 2 実施形態の小当たり種別判定テーブル A（時短）を説明するための図である。
【図 4 4】第 2 実施形態の電チュー開放パターン判定テーブル A を説明するための図である。
【図 4 5】第 2 実施形態の当たり判定処理のフローチャートである。
【図 4 6】第 2 実施形態の遊技状態設定処理のフローチャートである。
【発明を実施するための形態】

【0010】

<第 1 実施形態>

1. 遊技機の構造

図 1 は、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の正面図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【0011】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。

【0012】

遊技機 1 は、遊技機枠 50 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 50 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 50 は、前枠（前枠部）53 のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤 2 が取り付けられる内枠と、を備えている。

【0013】

前枠（前枠部）53 は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、枠可動体 600 とを備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【0014】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿（上皿）61 に収容しきれない遊技球を貯留する。

【0015】

演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン 65 は、剣部材 64 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣部材 64 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 65 を押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。

10

【0016】

枠ランプ 66 は、前枠 53 の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 67 は、前枠 53 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン 68 は、いわゆる十字キーとなっており、左ボタン、右ボタン、上ボタン、および、下ボタンから構成され、各種入力を可能にする。枠可動体 600 は、前枠 53 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体 600 は、前枠 53 の内部に格納されている格納状態から、前枠 53 の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

20

【0017】

遊技盤 2 は、遊技領域 3 と、レール部材 4 と、盤ランプ 5 と、画像表示装置 7 と、センター装飾体 10 と、固定入賞装置（ヘソ）19 と、第 1 普通可変入賞装置（第 1 電チュー）17 と、第 2 普通可変入賞装置（第 2 電チュー）22 と、ゲート（スルーチャッカー）28 と、第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー）31 と、第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー）36 と、一般入賞口 27（普通入賞口 27）と、アウト口 85 と、表示器 40 と、を備えている。

【0018】

遊技領域 3 は、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材 4 は、遊技領域 3 の左側端部に配置され、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球を遊技領域 3 の上方に向けて誘導する。盤ランプ 5 は、遊技領域 3 の背面側に配置され、遊技領域 3 の背面側から光を照射する。

30

【0019】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7a を備えている。画像表示装置 7 は、液晶表示装置であってもよいし、有機 EL 表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 7 の表示画面 7a は、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8R が変動表示される演出図柄表示領域と、保留画像 9A が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像 9A は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9A とも呼ぶ。保留消化画像 9C は、当該変動に対応する画像であり、当該変動画像 9C、または、当該変動アイコン 9C とも呼ぶ。なお、保留消化画像 9C は、当該変動に対応する画像であり、保留を示すものではないが、保留画像 9A と保留消化画像 9C とを合わせて、便宜上、保留画像とも呼ぶ。

40

【0020】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）8L が表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）8C が表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）8R が表示される。演出図柄 8L、8C、8R は、例えば「0」～「9」まで

50

の数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、後述する第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置 7 は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」と呼ぶ。

【0021】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を画像表示装置 7 によって把握することができる。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この演出図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0022】

画像表示装置 7 は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面 7 a に表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置 7 は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面 7 a に表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域 3 に設けられた LED などの発光器によって表示させてもよい。

【0023】

保留画像表示領域は、後述の第 1 特図保留の記憶数に応じて保留画像 9 A を表示する第 1 保留表示エリアを含んでいる。保留画像 9 A の表示によって、第 1 特図保留の記憶数を遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像 9 C を表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像 9 C は、表示画面 7 a で現在変動中の演出図柄（演出図柄 8 L、8 C、8 R）に対応しており、保留消化画像 9 C の表示によって、第 1 特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【0024】

センター装飾体 10 は、遊技領域 3 の中央付近であって、画像表示装置 7 の前方に配置されている。

センター装飾体 10 の下部には、ステージ部 11 が形成されている。ステージ部 11 は、ステージ部 11 の上面を転動する遊技球を後述の第 1 始動口 20 へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体 10 の左下方には、ワープ部 12 が設けられている。ワープ部 12 は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部 11 に流出させる。

【0025】

固定入賞装置（ヘソ）19 は、遊技領域 3 における画像表示装置 7 の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 A 始動口 20 を備えている。第 1 A 始動口 20 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第 1 A 始動口 20 への遊技球の入賞は、当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【0026】

10

20

30

40

50

第1普通可変入賞装置（第1電チュー）17は、遊技領域3における右遊技領域3Bの上部に配置され、第1B始動口16を備えている。第1B始動口16への遊技球の入賞は、第1A始動口20と同様に、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。第1電チュー17は、第1B始動口16の前方に第1開閉部材18を備えており、第1開閉部材18の作動によって第1B始動口16を開閉する。第1開閉部材18は、第1電チューソレノイド25（図3）によって駆動される。第1B始動口16は、第1開閉部材18が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、第1電チュー17は、第1開閉部材18が開状態のときの方が閉状態のときよりも第1B始動口16への入球が容易であればよく、閉状態のときに第1B始動口16への入球が可能であってもよい。

【0027】

10

第2普通可変入賞装置（第2電チュー）22は、遊技領域3における第1電チュー17の下方に配置され、第2始動口21を備えている。第2始動口21への遊技球の入賞は、第2特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。第2電チュー22は、第2始動口21の前方に第2開閉部材23を備えており、第2開閉部材23の作動によって第2始動口21を開閉する。第2開閉部材23は、第2電チューソレノイド24（図3）によって駆動される。第2始動口21は、第2開閉部材23が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、第2電チュー22は、第2開閉部材23が開状態のときの方が閉状態のときよりも第2始動口21への入球が容易であればよく、閉状態のときに第2始動口21への入球が可能であってもよい。

【0028】

20

ゲート（スルーチャッカー）28は、遊技領域3における第1大入賞装置（第1アタッカー）31の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート28への遊技球の通過は、第1電チュー17及び第2電チュー22を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート28の遊技球の通過は、普通図柄乱数の取得および当たり判定等の契機となっている。

【0029】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1A始動口20、第1B始動口16、または、第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、表示器40で特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置7では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

30

【0030】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート28を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート28を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、表示器40において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

40

【0031】

第1大入賞装置（第1アタッカー）31は、遊技領域3における第1始動口20の右下方に配置され、第1大入賞口30と、V領域39と、非V領域70と、V開閉部材71とを備えている。第1大入賞口30は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材32を備えている。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図3）によって駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態のときに遊技球が入球可能となる。

【0032】

50

第1大入賞装置31は内部に、V領域（特定領域）39と、V領域センサ39a（図3）と、非V領域（非特定領域）70と、非V領域センサ70a（図3）と、第1大入賞口センサ30a（図3）と、V開閉部材71と、V開閉部材ソレノイド73（図3）と、を備えている。

【0033】

V領域（特定領域）39および非V領域（非特定領域）70は、第1大入賞装置31の内部において、第1大入賞口30を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第1大入賞口センサ30aは、V領域39および非V領域70の上流に配置され、第1大入賞口30への遊技球の入賞を検知する。V領域センサ39aは、V領域39に配置され、V領域39への遊技球の通過を検知する。非V領域センサ70aは、非V領域70に配置され、非V領域70への遊技球の通過を検知する。

10

【0034】

V開閉部材71は、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける。V開閉部材ソレノイド73は、V開閉部材71を駆動する。V開閉部材71は、回転移動（遊技盤2に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をV領域39に振り分ける第1の状態（回動状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、原点に位置して遊技球を非V領域70に振り分ける第2の状態（停止状態）となる。なお、V開閉部材71は、回転移動に限らず、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤2に対して前後方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、遊技球をV領域39に振り分ける退避状態（第1の状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非V領域70に振り分ける進出状態（第2の状態）となるように構成してもよい。

20

【0035】

本実施形態の第1大入賞装置31は、さらに、第1大入賞装置31から排出される遊技球数を計数する第1大入賞装置排出センサ31a（図3）を備えている。第1大入賞装置排出センサ31aは、V領域39と非V領域70が下流で合流した地点に設けられており、V領域センサ39aまたは非V領域センサ70aを通過した遊技球数を計数する。

【0036】

第2大入賞装置（第2アタッカー）36は、遊技領域3におけるヘソ19の下方に配置され、第2大入賞口35を備えている。第2大入賞口35は、動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する可動部材37を備えている。可動部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図3）によって駆動される。第2大入賞口35は、可動部材37が開状態のとき遊技球が入球可能となる。第2大入賞口35への入賞は、第2大入賞口センサ35aにて検知される。本実施形態の第2大入賞装置36は、さらに、第2大入賞装置36から排出される遊技球数を計数する第2大入賞装置排出センサ36a（図3）を備えている。

30

【0037】

一般入賞口27は、遊技領域3の下部に設けられている。アウト口85は、遊技領域3の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3の外へ排出する。表示器40は、遊技盤2の右側中央付近に配置されている。

40

【0038】

遊技領域3には、左右方向の中央より左側の左遊技領域3Aと、右側の右遊技領域3Bとがある。左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域3Bを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機1では、左打ちにて第1A始動口20への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート28の通過、第1B始動口16、第2始動口21、第1大入賞口30、および、第2大入賞口35への入賞を狙うことができるように構成されている。

【0039】

50

遊技機 1 では、第 1 A 始動口 2 0、第 1 B 始動口（以降、第 1 A 始動口 2 0 と第 1 B 始動口とを合わせて第 1 始動口とも呼ぶ。）または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、コマンドセット領域 8 4 a あるいは特図保留記憶領域 8 4 e（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口への入賞であれば、第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶領域（図 5）に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞であれば、第 2 始動口入球コマンドがコマンドセット領域 8 4 a に記憶される。特図保留記憶領域 8 4 e に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 4 e に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、第 1 始動口または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。

10

【0040】

遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数の値は、普図保留記憶領域 8 4 f（図 5）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域 8 4 f に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は 4 個となっている。普図保留記憶領域 8 4 f に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。

20

【0041】

2. 遊技機の電氣的構成

図 2～図 4 に基づいて、遊技機 1 の電氣的構成について説明する。図 2 は、遊技機 1 の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。図 4 は、遊技機 1 のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。遊技機 1 は、主制御基板 8 0（図 2）と、サブ制御基板 9 0（図 4）と、画像制御基板 1 0 0（図 4）と、ランプ制御基板 1 0 7（図 4）と、音声制御基板 1 0 6（図 4）と、払出制御基板 1 1 0（図 2）と、電源基板 1 1 6（図 2）と、を備えている。

30

【0042】

主制御基板 8 0 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板 9 0 は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備えていれば構成可能である。

40

【0043】

主制御基板 8 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 と、入出力回路 8 7 と、を備えている。遊技制御用マイコン 8 1 は、主制御基板 8 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路（I/Oポート部）8 7 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【0044】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介してセンサ・ソレノイド 4 4 が接続されている。センサ・ソレノイド 4 4 は、各種のセンサ、ソレノイドの総称である。センサ類としては、図 3 に示すように、第 1 A 始動口センサ 2 0 a、第 1 B 始動口センサ 1 6 a、第 2

50

始動口センサ 21 a、ゲートセンサ 28 a、第 1 大入賞口センサ 30 a、第 2 大入賞口センサ 35 a、V 領域センサ 39 a、非 V 領域センサ 70 a、普通入賞口センサ 27 a、第 1 大入賞装置排出センサ 31 a、第 2 大入賞装置排出センサ 36 a が例示される。

【0045】

第 1 A 始動口センサ 20 a は、第 1 始動口 20 の内部に設けられ、第 1 始動口 20 に入賞した遊技球を検出する。第 1 B 始動口センサ 16 a は、第 1 B 始動口 16 の内部に設けられ、第 1 B 始動口 16 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 21 a は、第 2 始動口 21 の内部に設けられ、第 2 始動口 21 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 28 a は、ゲート 28 の内部に設けられ、ゲート 28 を通過した遊技球を検出する。第 1 大入賞口センサ 30 a は、第 1 大入賞口 30 の内部に設けられ、第 1 大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出する。第 2 大入賞口センサ 35 a は、第 2 大入賞口 35 の内部に設けられ、第 2 大入賞口 35 に入賞した遊技球を検出する。V 領域センサ 39 a は、V 領域 39 に設けられ、V 領域 39 を通過した遊技球を検出する。非 V 領域センサ 70 a は、非 V 領域 70 に設けられ、非 V 領域 70 を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 27 a は、普通入賞口 27 の内部に設けられ、普通入賞口 27 に入賞した遊技球を検出する。第 1 大入賞装置排出センサ 31 a は、第 1 大入賞装置 31 から排出される遊技球を検出する。第 2 大入賞装置排出センサ 36 a は、第 2 大入賞装置 36 から排出される遊技球を検出する。

【0046】

ソレノイド類としては、図 3 に示すように、第 1 電チューソレノイド 25、第 2 電チューソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、第 2 大入賞口ソレノイド 38、V 開閉部材ソレノイド 73 が例示される。

第 1 電チューソレノイド 25 は、第 1 電チュー 17 の第 1 開閉部材 18 を駆動する。第 2 電チューソレノイド 24 は、第 2 電チュー 22 の第 2 開閉部材 23 を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の可動部材 37 を駆動する。V 開閉部材ソレノイド 73 は、V 開閉部材 71 を駆動する。

【0047】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して表示器 40 が接続されている。遊技制御用マイコン 81 は、表示器 40 の表示制御おこなう。

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して外部端子板 70 が接続されている。主制御基板 80 は、外部端子板 70 に対し、賞球情報、扉または枠の開放情報、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動回数、第 1 始動口、第 2 始動口 21 への遊技球の入賞、大当たり中であるか否か、および、セキュリティー信号などを出力する。

【0048】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して払出制御基板 110 が接続されている。主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。

払出制御基板 110 には、賞球払出装置 120 と、貸球払出装置 130 と、カードユニット 135 と、が接続されている。

【0049】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して電源基板 116 が接続されている。主制御基板 80 は、電源基板 116 から供給される電源により動作し、他の基板に対しても電源を分配する（不図示）。また、電源基板 116 を介して発射装置 112 が接続されている。

【0050】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介してサブ制御基板 90（図 4）が接続されている。主制御基板 80 は、サブ制御基板 90 に対して各種コマンドを送信する。主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 からサブ制御基板 90 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 80 とサブ制御基

板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【 0 0 5 1 】

サブ制御基板 9 0 は、演出制御用マイコン 9 1 と、入出力回路 9 5 と、を備えている。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ制御基板 9 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 9 0 には、入出力回路 9 5 を介して、画像制御基板 1 0 0 と、音声制御基板 1 0 6 と、ランプ制御基板 1 0 7 と、中継基板 1 0 8 と、が接続されている。

10

【 0 0 5 2 】

画像制御基板 1 0 0 は、プログラムに従って画像表示装置 7 の表示制御をおこなう。画像制御基板 1 0 0 の CPU ユニットには、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。

【 0 0 5 3 】

音声制御基板 1 0 6 には、スピーカ 6 7 が接続されており、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力させる。

20

【 0 0 5 4 】

ランプ制御基板 1 0 7 には、枠ランプ 6 6 と、盤ランプ 5 と、が接続されており、これらを制御する。

【 0 0 5 5 】

中継基板 1 0 8 には、演出ボタン 6 3 と、セレクトボタン 6 8 と、枠可動体 6 0 0 と、が接続されている。演出ボタン 6 3 は、遊技者によって押圧（押下）操作されると、中継基板 1 0 8 を介してサブ制御基板 9 0 にスイッチ信号を出力する。また、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づき、演出ボタン 6 3 を動作させる。演出ボタン 6 3 は、押圧操作可能であるだけでなく、ボタン本体部の上面部分がわずかに突出する通常位置（埋没位置）と、ボタン本体部の大部分が突出する突出位置とに位置変化可能となっている。つまり、演出の一つとして演出ボタン 6 3 がせり上がるようになっている。セレクトボタン 6 8 は、遊技者によって押圧（押下）されると、中継基板 1 0 8 を介してサブ制御基板 9 0 にスイッチ信号を出力する。

30

【 0 0 5 6 】

演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、枠可動体 6 0 0 を動作させる。枠可動体 6 0 0 は、前枠 5 3（図 1）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン 9 1 は、枠可動体 6 0 0 の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体 6 0 0 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ ROM 9 3 に格納されているデータを用いる。なお、中継基板 1 0 8 には、前枠 5 3 に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

40

【 0 0 5 7 】

3. 遊技機のデータ構成

図 5 に基づいて、遊技機 1 のデータ構成について説明する。図 5（A）は、遊技制御用マイコン 8 1 のメイン ROM 8 3 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 5（B）は、遊技制御用マイコン 8 1 のメイン RAM 8 4 に設けられている記憶領域を説明するための図である。図 5（C）は、演出制御用マイコン 9 1 のサブ ROM 9 3 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 5（D）は、演出制御用マイコン 9 1 のサブ RAM 9 4 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【 0 0 5 8 】

50

メインROM 83 (図5 (A)) には、テーブル記憶領域 83 a が設けられている。このテーブル記憶領域 83 a には、特別図柄当たり判定テーブル、リーチ判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄変動パターン判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、電チュー開放パターン判定テーブル、大入賞口開放パターン判定テーブルなど、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン 81 が実行する主制御メイン処理 (後述) において、遊技制御用マイコン 81 によって参照される。

【0059】

メインRAM 84 (図5 (B)) には、コマンドセット領域 84 a と、フラグセット領域 84 b と、カウンタセット領域 84 c と、ステータスセット領域 84 d と、特図保留記憶領域 84 e と、普図保留記憶領域 84 f と、が設けられている。

10

【0060】

コマンドセット領域 84 a は、主制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域 (出力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、第2始動口入球コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンドなどがセットされる。

【0061】

フラグセット領域 84 b は、主制御メイン処理 (後述) において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、小当たりフラグ、時短フラグなどがセットされる。

20

【0062】

カウンタセット領域 84 c は、主制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、時短カウンタなどがセットされる。

【0063】

ステータスセット領域 84 d は、後述する特別動作処理におけるステータス、a 時短ステータスがセットされる領域である。

【0064】

特図保留記憶領域 84 e は、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域を含んでいる。第1特図保留記憶領域には、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

30

【0065】

普図保留記憶領域 84 f は、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数 (当たり乱数) 等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。

【0066】

サブROM 93 (図5 (C)) には、テーブル記憶領域 93 a が設けられている。テーブル記憶領域 93 a には、先読み演出パターン決定テーブル、基幹演出パターン決定テーブル、チャンスアップ演出パターン決定テーブル、停止図柄パターン決定テーブルなど、が格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン 91 が実行するサブ制御メイン処理 (後述) において、演出制御用マイコン 91 によって参照される。

40

【0067】

サブRAM 94 (図5 (D)) には、コマンド記憶領域 94 a と、演出コマンドセット領域 94 b と、カウンタセット領域 94 c と、ワーク領域 94 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 94 a は、サブ制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域 (入力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、第2始動口入球コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド

50

、などが格納される。演出コマンドセット領域 9 4 b は、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板 9 0 から画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7、中継基板 1 0 8 に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、2 変動複合演出コマンド、遷移示唆演出コマンドなどがセットされる。カウンタセット領域 9 4 c は、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。ワーク領域 9 4 d は、演算等のための一時的な記憶を実現するワークエリアである。なお、ワーク領域 9 4 d を除く他の領域は、図示しない電源によってバックアップされており、遊技機 1 の電源がオフされても、その内容が保持される。

10

【0 0 6 8】

ここで遊技機 1 において遊技制御用マイコン 8 1 が取得する各種乱数について説明する。

遊技制御用マイコン 8 1 は、「特別図柄当たり乱数」と、「特別図柄当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄当たり乱数」と、「普通図柄当たり種別乱数」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。

「当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、0 ～ 6 5 5 3 5 までの範囲の値をとる。

「特別図柄当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、0 ～ 1 2 7 までの範囲の値をとる。

20

「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0 ～ 1 2 7 までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り 1 つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7 ↓ 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 7 a 内で揺れているように表示されてもよい。

【0 0 6 9】

「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0 ～ 1 2 7 までの範囲の値をとる。

30

「普通図柄当たり乱数」、「普通図柄当たり種別乱数」は、第 1 電チュー 1 7 あるいは第 2 電チュー 2 2 を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄当たり乱数、普通図柄当たり種別乱数はともに、0 ～ 2 5 5 までの範囲の値をとる。

「特別図柄当たり乱数」、「特別図柄当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1）への入球に基づいて取得される。第 1 始動口への入球に基づいて取得された乱数値群は第 1 特図保留記憶領域に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得された乱数値群はコマンドセット領域 8 4 a に記憶される。「普通図柄当たり乱数」、「普通図柄当たり種別乱数」は、ゲート 2 8 の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄当たり乱数、普通図柄当たり種別乱数は、普図保留記憶領域 8 4 f に記憶される。

40

【0 0 7 0】

次に遊技機 1 において演出制御用マイコン 9 1 が取得する各種乱数について説明する。

演出制御用マイコン 9 1 は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、「演出乱数」と、を取得するように構成されている。

【0 0 7 1】

「先読み演出乱数」は、カウンタセット領域 9 4 c にセットされる先読み演出カウンタの値として取得され、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0 ～ 1 2 7 までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御

50

部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。

【0072】

「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0073】

4. 各種テーブルの説明

図6(A)は、特別図柄当たり判定テーブルを説明するための図である。

特別図柄当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した当たり乱数値（0～65535のいずれか）が「大当たり」に該当するか、「小当たり」に該当するか、「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。

【0074】

第1特別図柄において、当たり乱数値が「0～655」の場合には「大当たり」と判定され、当たり乱数値が「0～655以外の数値」の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。

すなわち、第1特別図柄において、1／99.9の確率で大当たりに当選する。

【0075】

第2特別図柄において、当たり乱数値が「0～655」の場合には「大当たり」と判定され、「0～655以外の数値」の場合には、「小当たり」と判定されることが示されている。

すなわち、第2特別図柄において、1／99.9の確率で大当たりとなり、その他の場合は小当たりに、それぞれ当選する。

【0076】

リーチ判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（0～127のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。リーチ判定テーブルにおけるリーチ判定は、遊技機1の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13以外の数値（14～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5以外の数値（6～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。

【0077】

図6(B)は、普通図柄当たり判定テーブルを説明するための図である。

普通図柄当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄当たり乱数値（0～255のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。普通図柄当たり判定テーブルにおける判定は、遊技機1の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、普通図柄当たり乱数値が「0～1」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄当たり乱数値が「0～1以外の数値（2～255）」の場合には、「ハズレ」と判定される。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「0～254」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0～254以外の数値（255）」の場合には、「ハズレ」と判定される。

【0078】

普通図柄変動パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動

10

20

30

40

50

時間が「1秒」と判定される。

【0079】

図7は、大当たり種別判定テーブルを説明するための図である。図7(A)は、大当たり種別判定テーブル1の表である。図7(B)は、大当たり種別判定テーブル2の表である。大当たり種別判定テーブル1、2は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」を判定するために参照されるテーブルである。また、遊技制御用マイコン81は、後述するa時短ステータスが1である場合、大当たり種別判定テーブル1に基づいて大当たり種別を判定し、後述するa時短ステータスが1以外である場合、大当たり種別判定テーブル2に基づいて大当たり種別を判定するように構成されている。

10

【0080】

a時短ステータスが1のとき、図7(A)より、第1特別図柄（特図1）の抽選において当選すると、大当たり種別乱数値が「0～96」の場合、4R一種大当たりAに当選し、大当たり種別乱数値が「97～122」の場合、4R一種大当たりBに当選し、大当たり種別乱数値が「123～126」の場合、7R一種大当たりに当選し、大当たり種別乱数値が「127」の場合、10R一種大当たりに当選する。また、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選したとき、一種大当たりである場合は大当たり種別乱数値に関わらず「10R一種大当たり」と判定される。二種大当たりである場合、大当たり種別乱数値に関わらず「10R二種大当たり」と判定される。

【0081】

a時短ステータスが1以外のとき、図7(B)より、第1特別図柄（特図1）の抽選において当選すると、大当たり種別乱数値が「0～89」の場合、4R一種大当たりAに当選し、大当たり種別乱数値が「90～115」の場合、4R一種大当たりBに当選し、大当たり種別乱数値が「116～121」の場合、7R一種大当たりに当選し、大当たり種別乱数値が「122～127」の場合、10R一種大当たりに当選する。また、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選したとき、一種大当たりである場合は大当たり種別乱数値に関わらず「10R一種大当たり」と判定される。二種大当たりである場合、大当たり種別乱数値に関わらず「10R二種大当たり」と判定される。

20

【0082】

なお、一種大当たりとは、当たり判定処理において、大当たりと判定される大当たりであり、二種大当たりとは、当たり判定処理において、小当たりと判定された後に、第1大入賞装置31内部のV領域39を通過することで大当たりとなる大当たりである。

30

【0083】

図8は、小当たり種別判定テーブルを説明するための図である。図8(A)は、小当たり種別判定テーブル1の表である。図8(B)は、小当たり種別判定テーブル2の表である。小当たり種別判定テーブル1、2は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「小当たりの種別」を判定するために参照されるテーブルである。また、遊技制御用マイコン81は、後述するa時短ステータスが4以外である場合、小当たり種別判定テーブル1に基づいて小当たり種別を判定し、後述するa時短ステータスが4である場合、小当たり種別判定テーブル2に基づいて小当たり種別を判定するように構成されている。

40

【0084】

a時短ステータスが4以外の場合、第2特別図柄（特図2）の抽選において小当たりに当選すると、大当たり種別乱数値が「0～108」である場合は、「小当たりA」と判定される。また、大当たり種別乱数値が「109～121」である場合は、「小当たりB」と判定され、大当たり種別乱数値が「122～127」である場合は、「小当たりC」と判定される。

【0085】

a時短ステータスが4の場合、第2特別図柄（特図2）の抽選において小当たりに当選すると、大当たり種別乱数値が「0～101」である場合は、「小当たりA」と判定され

50

る。また、大当たり種別乱数値が「102～114」である場合は、「小当たりB」と判定され、大当たり種別乱数値が「115～127」である場合は、「小当たりC」と判定される。

【0086】

なお、小当たりA～Cは、すべて同じ大当たり種別である大当たりの契機となるが、後述する大当たり遊技後に実行されるa時短の設定において、小当たり種別が参照される。

【0087】

図9は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図10は、時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。変動パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（0～127）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。

10

【0088】

非時短状態において第1始動口20に入賞し、特別図柄当たり判定テーブルにおいて「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルにおいて「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1～2」であり、変動パターン乱数値が「0～60」の場合には、変動パターンが「P4」と判定されることが示されている。

【0089】

時短状態において、変動パターン判定テーブル（時短変動）が用いられる（図10）。なお、時短状態においては、変動パターン乱数値および保留球数に関係なく変動パターンが選択される。

20

【0090】

図9、図10に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる3種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3）が設定されている。SP1～3は、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP1～3の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【0091】

図11（A）は、電チュー開放パターン判定テーブルの説明図である。図11（B）は、電チュー開放パターンの詳細を示す表である。

30

【0092】

電チュー開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、第1電チュー17及び第2電チュー22の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「非時短状態」の場合、普通図柄当たり種別乱数値に関わらず、開放パターンは「開放パターンH11」と判定される。また、「時短状態」、かつ、a時短ステータスが1あるいは2のとき、普通図柄当たり種別乱数値が「0～126」である場合、開放パターンは「開放パターンH12」と判定され、普通図柄当たり種別乱数値が「127」である場合、開放パターンは「開放パターンH13」と判定される。また、「時短状態」、かつ、a時短ステータスが3あるいは4のとき、普通図柄当たり種別乱数値が「0」である場合、開放パターンは「開放パターンH12」と判定され、普通図柄当たり種別乱数値が「1～127」である場合、開放パターンは「開放パターンH13」と判定される。

40

【0093】

図11（B）に示すように、開放パターン11では、開放回数1回、開放時間0.2秒の第1電チュー17の開放をおこなう。開放パターン12では、開放回数が3回、1回あたりの開放時間2.0秒、インターバル（開放間隔）1.0秒の第1電チュー17の開放をおこなう。開放パターン13では、開放回数が3回、1回あたりの開放時間2.0秒、インターバル（開放間隔）1.0秒の第2電チュー22の開放をおこなう。したがって、開放パターン11と判定された場合、第1B始動口16及び第2始動口21への入賞はと

50

もに困難であり、開放パターン１２と判定された場合、第１Ａ始動口１６への入賞は容易であるが第２始動口２１への入賞は困難となり、開放パターン１３と判定された場合、第１Ａ始動口１６への入賞は困難であるが第２始動口２１への入賞は容易となる。ただし、この第１電チュー１７及び第２電チュー２２の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大１０個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。なお、a時短ステータスについて詳細は後述する。

【００９４】

以上より、時短状態であり、かつ、a時短ステータスが１あるいは２のとき（すなわち、後述する第１時短及び第２時短のとき）、第２電チューが開き第２始動口２１への入球が容易な状態よりも、第１電チュー１７が開き第１Ｂ始動口１６への入球が容易な状態になりやすい。これに対し、時短状態であり、かつ、a時短ステータスが３あるいは４のとき（すなわち、後述する第３時短及び第４時短のとき）、第１電チューが開き第１Ｂ始動口１６への入球が容易な状態よりも、第２電チュー２２が開き第２始動口２１への入球が容易な状態になりやすい。

【００９５】

大入賞口開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。

【００９６】

「４Ｒ一種大当たりＡ」、「４Ｒ一種大当たりＢ」の場合、１～４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５のロング開放をおこなう。

「７Ｒ一種大当たり」の場合、１～７Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５のロング開放をおこなう。

「１０Ｒ一種大当たり」の場合、１～１０Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５のロング開放をおこなう。

「１０Ｒ二種大当たり」の場合、１Ｒ目において開放回数５回、開放時間０．３秒の第１大入賞口３０の開放をおこない、２～１０Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５のロング開放をおこなう。

ただし、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００９７】

５．大当たり等の説明

遊技機１では、大当たりに、一種大当たりと、二種大当たりとがある。一種大当たりは、取得した当たり乱数値が「大当たり」に該当する場合である。一方、二種大当たりは、取得した当たり乱数値が「小当たり」に該当し、その後、遊技球が第１大入賞装置３１内のＶ領域３９を通過することで大当たりになる場合である。

【００９８】

なお、大当たりになると、「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰ）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤ）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【００９９】

６．遊技状態の説明

遊技機１の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン８１は、表示器４０に表示する特別図柄に対して、「変動時間短縮制御」を実行可能である。遊技制御用マイコン８１が表示器４０の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を「非時短状態（通常状態）」という。時短状態は、

特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブル（図 8、図 9）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0100】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄に対する変動時間短縮制御に並行して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合には実行し、非時短状態の場合には実行しない。

【0101】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多き普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、表示器 4 0 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。

【0102】

時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である。さらに時短状態では、補助遊技における第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。

【0103】

遊技制御用マイコン 8 1 が、表示器 4 0 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 1 B 始動口 1 6 あるいは第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（第 1 電チュー 1 7 により第 1 B 始動口 1 6 への入賞をサポートする制御、及び、第 2 電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。

【0104】

高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、表示器 4 0 の普通図柄に対する確率変動制御、表示器 4 0 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも第 1 電チュー 1 7 及び第 2 電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電

サポ制御状態)は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【0105】

高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域3B(図1)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて第1電チュー17及び第2電チュー22が開放されやすくなっており、第1A始動口20への入賞よりも、第1B始動口16あるいは第2始動口21への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第1B始動口16あるいは第2始動口21へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞(始動口への入賞)を得ることができる。なお、遊技機1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。

10

【0106】

一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域3A(図1)へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて第1電チュー17及び第2電チュー22が開放されにくくなっており、第1B始動口16あるいは第2始動口21への入賞よりも第1A始動口20への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第1A始動口20へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

20

【0107】

7. 遊技制御用マイコン81の動作

図12～図23に基づいて主制御基板80(図2)に設けられた遊技制御用マイコン81の動作について説明する。遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインRAM84に設けられている。

【0108】

〔主制御メイン処理〕

図11は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期化処理をおこなう(ステップS001)。初期化処理では、例えば、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

30

【0109】

初期化処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを禁止し(ステップS002)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理(ステップS003)をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値(当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値)を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

40

【0110】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する(ステップS004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(ステップS005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期(例えば、4msec周期)で繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期(例えば4msec周期)ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイ

50

マ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【0111】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

図13は、メイン側タイマ割り込み処理（図12：ステップS005）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップS101）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図10）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

10

【0112】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、入力処理をおこなう（ステップS102）。入力処理では、遊技制御用マイコン81は、遊技機1に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインRAM84の出力バッファにセットする。各種センサとは、例えば、第1A始動口センサ20a、第1B始動口センサ16a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、普通入賞口センサ27a（図3）である。

20

【0113】

入力処理の後、遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理（ステップS103）をおこなう。始動口センサ検出処理では、遊技制御用マイコン81は、ゲート28の遊技球の通過を判定し、普通図柄乱数カウンタの値を取得し、取得した乱数値をメインRAM84の普図保留記憶領域84fの第1～第4記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。また、遊技制御用マイコン81は、第1始動口20への遊技球の入賞を判定し、当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、小当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第1特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域うち、現在の特図1保留球数に応じた記憶領域に格納する。さらにまた、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21への遊技球の入賞を判定し、当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。

30

【0114】

遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検出処理において、大当たりの事前判定をおこなう。上述の乱数値群に基づき、大当たりであるか否か、大当たりである場合には大当たり種別、また、変動パターンを事前に判定する。そして、事前判定結果から事前判定コマンドを作成してメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする。

40

【0115】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通動作処理（ステップS104）をおこなう。普通動作処理では、遊技制御用マイコン81は、第1電チュー17あるいは第2電チュー22の作動を制御する。具体的に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かの判定をおこない、保留球数が1以上である場合、普通図柄当たり判定テーブルを参照して当たり判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動パターン判定テーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう。遊技制御用マイコン81は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる。その後、変動表示を停止させ、「当たり」の場合には電チュー開放パターン判定テーブル（図10）を参照して電チュー開放パターンのセットをおこない、第1電チュー

50

17あるいは第2電チュー22を作動させる。

【0116】

次に、遊技制御用マイコン81は、特別動作処理をおこなう（ステップS105）。この特別動作処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン81は、V領域センサ検出処理を行う（ステップS106）。V領域センサ検出処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、V領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこない、検知があった場合にはV有効期間中か否かの判定をおこなって、V有効期間中であれば、VフラグをONするとともにV通過コマンドをセットする。

【0117】

次に、遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（ステップS107）をおこなう。遊技制御用マイコン81は、まず、メインRAM84に記憶されている特図1保留球数及び普通図柄保留球数の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン81は、保留球数コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットする。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板90に通知するためのコマンドであり、特図1保留球数及び普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。

【0118】

保留球数処理の後、遊技制御用マイコン81は、出力処理をおこなう（ステップS108）。出力処理では、遊技制御用マイコン81は、上述の各処理においてメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットしたコマンド等をサブ制御基板90に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン81は、その他の処理をおこなう（ステップS109）。その他の処理では、例えば、特図1保留球数に基づいて表示器40をその数を示す表示態様に制御する。

【0119】

〔特別動作処理〕

図14は、特別動作処理（図13：ステップS105）のフローチャートである。ここでは、表示器40および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」、「5」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップS1301：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップS1302）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。

【0120】

「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップS1301：NO、ステップS1303：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップS1304）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。具体的に、遊技制御用マイコン81は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこない、変動時間が経過している場合は変動停止コマンドをセットし特別動作ステータスを「3」にセットする。

【0121】

「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップS1301、S1303：NO、ステップS1305：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップS1306）。特別図柄確定処理について、詳細は後述する。

【0122】

「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップS1301、S1303、S1305：NO、S1307：YES）、特別電動役物処理（大当たり）をおこなう（ステップS1308）。特別電動役物処理（大当たり）では、大当たり遊技が実行される。特別電動役物処理（大当たり）について、詳細は後述する。

【0123】

「特別動作ステータス」が「5」のときには（ステップS1301、S1303、S1

10

20

30

40

50

305: NO、S1307: NO)、特別電動役物処理(小当たり)をおこなう(ステップS1309)。特別電動役物処理(小当たり)では、小当たり遊技が実行される。特別電動役物処理(小当たり)について、詳細は後述する。

【0124】

〔特別図柄待機処理〕

図15は、特別図柄待機処理(図13:ステップS1302)のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、第2始動口入球コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS1401)。受信していない場合(ステップS1401: NO)、処理はステップS1407に移行する。第2始動口入球コマンドを受信している場合(ステップS1401: YES)、遊技制御用マイコン81は、当

10

【0125】

次に遊技制御用マイコン81は、変動パターン選択処理(ステップS1403)を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル(図8、図9)を参照し、遊技機1の遊技状態(時短状態か非時短状態か)、当たり判定処理(ステップS1402)の判定結果、保留球数(特図2保留はなし、特図1保留は最大4)に基づいて、変動パターンを選択する。

【0126】

次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう(ステップS1404)。特図2変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、当たり判定処理(ステップS1402)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1403)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

20

【0127】

ステップS1401において、第2始動口入球コマンドを受信していない場合(ステップS1401: NO)、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1407)。特図1保留球数が「0」である場合(ステップS1407: YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域に、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1413に移行する。特図1保留球数が「1」以上である場合(ステップS1407: NO)、遊技制御用マイコン81は、当たり判定処理(ステップS1408)を実行する。当たり判定処理の詳細については後述する。

30

【0128】

次に遊技制御用マイコン81は、変動パターン選択処理(ステップS1409)を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル(図8、図9)を参照し、遊技機1の遊技状態(時短状態か非時短状態か)、当たり判定処理(ステップS1408)の判定結果、保留球数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図1保留球数をデクリメントする(ステップS1410)。

40

【0129】

次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域の第1～第4記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1411)。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保

50

留記憶領域の第1記憶領域に対応する保留画像9A（4つの保留画像9Aのうち、一番右端の保留画像9A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第1特図保留記憶領域の第2～第4記憶領域に対応する保留画像9A（4つの保留画像9Aのうち、右から2、3、4番目の保留画像9A）がそれぞれ右側に1つシフトする（図1）。これにより、遊技者は、第1特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。

【0130】

次に、遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理をおこなう（ステップS1412）。特図1変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第1特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする（ステップS1412）。なお、特図1変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図1変動開始コマンド）には、当たり判定処理（ステップS1408）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップS1409）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【0131】

ステップS1407において、特図1保留球数が「0」の場合（ステップS1407：YES）、遊技制御用マイコン81は、画像表示装置7の表示画面7aが待機画面か否かの判定をおこなう（ステップS1413）。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン81は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグのON/OFFによって判定してもよい。待機画面である場合（ステップS1413：YES）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップS1413：NO）、遊技制御用マイコン81は、所定の待機時間の経過をまって、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし（ステップS1414）、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第1特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第2特図への入球に基づく変動が実行されていない場合に限って実行される。すなわち、第2特図の消化は、第1特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブルによれば、第2特図抽選の方が、第1特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（V通過予定大当たり）に当選するようになっている。

【0132】

〔当たり判定処理〕

図16は、当たり判定処理（図15：ステップS1402、S1408）のフローチャートである。特図2の当たり判定処理（ステップS1402）と特図1の当たり判定処理（ステップS1408）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。

【0133】

当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン81は、当たり判定をおこなう（ステップS1501）。当たり判定は、特別図柄当たり判定テーブル（図6（A））を参照して実行される。

【0134】

次に、遊技制御用マイコン81は、大当たりであるか否かを判定する（ステップS1502）。ここで大当たりであると判定された場合（ステップS1502：YES）、大当たりフラグをONにして（ステップS1503）、この時点におけるa時短ステータスが1であるか否かを判定する（ステップS1504）。a時短ステータスが1である場合（ステップS1504：YES）、遊技制御用マイコン81は、大当たり種別判定テーブル1（図7（A））を参照して大当たり種別を判定し（ステップS1505）、処理はステップS1520へ移行する。一方、a時短ステータスが1でない場合（ステップS1504：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たり種別判定テーブル2（図7（B））を

参照して大当たり種別を判定し（ステップ S 1 5 0 6）、処理はステップ S 1 5 2 0 へ移行する。

【0135】

ステップ S 1 5 2 0 において、a 時短ステータス設定処理（大当たり）を実行し、当たり判定処理を終了する。a 時短ステータス設定処理（大当たり）の詳細は後述する。

【0136】

ステップ S 1 5 0 2 において、大当たりではないと判定された場合（ステップ S 1 5 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たりであるか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 7）。ここで小当たりであると判定された場合（ステップ S 1 5 0 7：YES）、小当たりフラグを ON にして（ステップ S 1 5 0 8）、次に、この時点における a 時短ステータスが 4 であるか否かを判定する（ステップ S 1 5 0 9）。a 時短ステータスが 4 でない場合（ステップ S 1 5 0 9：NO）、小当たり種別判定テーブル 1 を参照して小当たり種別を判定し（ステップ S 1 5 1 0）、処理はステップ S 1 5 3 0 へ移行する。一方、a 時短ステータスが 4 である場合（ステップ S 1 5 0 9：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たり種別判定テーブル 2 を参照して小当たり種別を判定し（ステップ S 1 5 1 1）、処理はステップ S 1 5 3 0 へ移行する。ステップ S 1 5 3 0 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、a 時短ステータス設定処理（小当たり）を実行し、当たり判定処理を終了する。

10

【0137】

ステップ S 1 5 0 7 において、小当たりでないと判定された場合（ステップ S 1 5 0 5：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当たり判定処理を終了する。すなわち、ハズレと判定されたものとする。

20

〔a 時短ステータス設定処理（大当たり）〕

図 1 7 は、a 時短ステータス設定処理（大当たり）（図 1 5：ステップ S 1 5 2 0）のフローチャートである。

【0138】

a 時短ステータス設定処理（大当たり）では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、結果が大当たりと判定された特図抽選が、第 2 始動口 2 1 への入球を契機とするものであるか否か、すなわち、特図 2 抽選の結果であるか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 1）。特図 2 抽選の結果である場合（ステップ S 1 7 0 1：YES）、処理はステップ S 1 7 1 0 へ移行する。一方、特図 2 抽選の結果でない場合（ステップ S 1 7 0 1：NO）、処理はステップ S 1 7 0 2 へ移行する。

30

【0139】

ステップ S 1 7 0 2 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、結果が大当たりと判定された特図抽選が第 1 A 始動口 2 0 への入球を契機とするものであるか否かを判定する。第 1 A 始動口 2 0 への入球を契機とするものである場合（ステップ S 1 7 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、a 時短ステータスに 1 をセットし（ステップ S 1 7 0 3）、本処理を終了する。

【0140】

一方、第 1 A 始動口 2 0 への入球を契機とするものでない場合（ステップ S 1 7 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当たり種別が「4 R 一種大当たり A」であるか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 4）。「4 R 一種大当たり A」である場合（ステップ S 1 7 0 4：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、a 時短ステータスに 1 をセットし（ステップ S 1 7 0 3）、本処理を終了する。

40

【0141】

一方、「4 R 一種大当たり A」でない場合（ステップ S 1 7 0 4：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当たり種別が「4 R 一種大当たり B」であるか否かを判定する（ステップ S 1 7 0 5）。「4 R 一種大当たり B」である場合（ステップ S 1 7 0 5：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、a 時短ステータスに 2 をセットし（ステップ S 1 7 0 6）、本処理を終了する。

50

【0142】

一方、「4R一種大当たりB」でない場合（ステップS1515：NO）、遊技制御用マイコン81は、当たり種別が「7R一種大当たり」であるか否かを判定する（ステップS1707）。「7R一種大当たり」である場合（ステップS1707：YES）、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに3をセットし（ステップS1708）、本処理を終了する。一方、「7R一種大当たり」でない場合（ステップS1707：NO）、すなわち、当たり種別が「10R一種大当たり」である場合、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに4をセットし（ステップS1709）、本処理を終了する。

【0143】

ステップS1710において、遊技制御用マイコン81は、この時点におけるa時短ステータスが3であるか否かを判定する。a時短ステータスが3でない場合（ステップS1710：NO）、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに3をセットし（ステップS1711）、本処理を終了する。一方、a時短ステータスが3である場合（ステップS1710：YES）、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに4をセットし（ステップS1712）、本処理を終了する。

【0144】

[a時短ステータス設定処理（小当たり）]

図18は、a時短ステータス設定処理（小当たり）（図15：ステップS1520）のフローチャートである。

【0145】

a時短ステータス設定処理（小当たり）では、遊技制御用マイコン81は、まず、この時点におけるa時短ステータスが3であるか否かを判定する（ステップS1751）。

【0146】

a時短ステータスが3である場合（ステップS1751：YES）、遊技制御用マイコン81は、次に、小当たり種別が「小当たりA」であるか否かを判定する（ステップS1752）。「小当たりA」の場合（ステップS1752：YES）、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに3をセットし（ステップS1753）、本処理を終了する。一方、「小当たりA」でない場合（ステップS1752：NO）、遊技制御用マイコン81は、小当たり種別が「小当たりB」であるか否かを判定する（ステップS1754）。「小当たりB」である場合（ステップS1754：YES）、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに5をセットし（ステップS1755）、本処理を終了する。一方、「小当たりB」でない場合（ステップS1754：NO）、すなわち、小当たり種別が「小当たりC」である場合、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに4をセットし（ステップS1756）、本処理を終了する。

【0147】

ステップS1751において、a時短ステータスが3でない場合（ステップS1751：NO）、遊技制御用マイコン81は、小当たり種別が「小当たりC」であるか否かを判定する（ステップS1757）。「小当たりC」である場合、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに5をセットし（ステップS1758）、本処理を終了する。一方、「小当たりC」でない場合（ステップS1757：NO）、遊技制御用マイコン81は、a時短ステータスに4をセットし（ステップS1759）、本処理を終了する。

【0148】

[特別図柄確定処理]

図19は、特別図柄確定処理（図14：ステップS1306）のフローチャートである。

【0149】

特別図柄確定処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特別図柄の停止時間が終了したか否かを判定する（ステップS1800）。停止時間を経過していなければ（ステップS1800：NO）、特別図柄確定処理を終了する。一方、停止時間を経過している場合（ステップS1800：YES）、遊技制御用マイコン81は、遊技状態管理処理を実

行する（ステップS1810）。遊技状態管理処理とは、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に応じて遊技状態の切り替えをおこなうための処理であり、内容について後述する。遊技状態管理処理の後、特図1大当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS1822）。

【0150】

大当たりフラグがONの場合（ステップS1822：YES）、遊技制御用マイコン81は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップS1823）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放パターン判定テーブルを参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。加えて、大入賞口の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするものである。

10

【0151】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONの場合（ステップS1824：YES）には、OFFに切り替える（ステップS1825）。これにより、1種大当たり遊技の実行中は非時短状態となる。その後、1種大当たり遊技を開始するために、1種大当たり遊技のオープニングコマンドをセットし（ステップS1826）、大当たり遊技のオープニングを開始する。その後、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップS1827）、本処理を終了する。

20

【0152】

ステップS1822において、大当たりフラグがOFFである場合（ステップS1822：NO）、遊技制御用マイコン81は、小当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS1830）。小当たりフラグがONの場合（ステップS1830：YES）、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップS1831）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、上述のステップS1823と同様に、大入賞口開放パターン判定テーブルを参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。加えて、大入賞口の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した小当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。

30

【0153】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材作動フラグをONに切り替える（ステップS1832）。V開閉部材作動フラグは、V開閉部材71を作動させる期間であることを示すフラグである。V開閉部材作動フラグがONのとき、V開閉部材71を所定の動作パターンで動作させる。その後、小当たり遊技を開始するために、小当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップS1833）、小当たり遊技のオープニングを開始する。その後、特別動作ステータスを「5」にセットし（ステップS1834）、本処理を終了する。

【0154】

ステップS1830において、小当たりフラグがOFFである場合（ステップS1830：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを1にセットし（ステップS1840）、特別図柄確定処理を終了する。

40

【0155】

〔遊技状態管理処理〕

図20は、遊技状態管理処理（図19：ステップS1810）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、時短フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS1811）。時短フラグがOFFの場合（ステップS1811：NO）、すなわち非時短状態のとき、処理はステップS1816にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS1811：YES）、すなわち時短状態のとき、遊技制御用マイコン81は、時短カウンタの値を1デクリメントする（ステップS1812）。時短カウンタとは、時

50

短状態中に実行した特別図柄の変動回数（第1特別図柄の変動回数、および、第2特別図柄の変動回数の合計）をカウントするものである。

【0156】

遊技制御用マイコン81は、ステップS1812の結果、時短カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS1813）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS1813：NO）、処理はステップS1816にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップS1813：YES）、時短フラグをOFFに切り替え（ステップS1814）、a時短ステータスに1をセットする（ステップS1815）。ステップS1814により、遊技状態が時短状態から非時短状態に切り替えられる。

10

【0157】

ステップS1816では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットして、遊技状態管理処理を終了する。遊技状態指定コマンドには、今設定した現在の遊技状態に関する情報（時短状態か否か、時短カウンタの値など）が含まれている。

【0158】

〔特別電動役物処理（大当たり）〕

図21は、特別電動役物処理1（図12：ステップS1308）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、大当たり終了フラグがONか否かを判定する（ステップS2200）。「大当たり終了フラグ」とは、現在実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく第1大入賞装置31の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがONである場合（ステップS2200：YES）、処理はステップS2230に移行する。大当たり終了フラグがOFFである場合（ステップS2200：NO）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30が開放中か否かを判定する（ステップS2202）。開放中の場合（ステップS2202：YES）、処理はステップS2210に移行する。

20

【0159】

第1大入賞口30が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）か否かを判定する（ステップS2203）。第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）には、例えば、大当たり遊技のオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した第1大入賞口30を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）ではない場合（ステップS2203：NO）、処理はステップS2220に移行する。

30

【0160】

第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS2203：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理を実行する（ステップS2207）。大入賞口開放処理において、遊技制御用マイコン81は、当たり種別（大当たり種別または小当たり種別）に応じた開放パターンに従って第1大入賞口30を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドをセットする（ステップS2208）。ラウンド指定コマンドには、実行中の特別遊技（小当たり遊技および大当たり遊技）のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットする。これによりサブ制御基板90に特別遊技のラウンド数を通知することができる。なお、本実施形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の第1大入賞口30の開放がなされることがない。しかし、他の実施形態として、1回のラウンド遊技中に複数回の第1大入賞口30の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30の開放が1回のラウンド中での初めての開放か否かを判定し、初めての開放の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本

40

50

処理を終える。

【0161】

上述のステップS2202において、第1大入賞口30が開放中の場合（ステップS2202：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する（ステップS2210）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における第1大入賞口30への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、1ラウンドあたり9個）に達したこと、または、第1大入賞口30を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間（例えば、29.5秒）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2210：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別電動役物処理（大当たり）を終了する。一方、第1大入賞口30の閉鎖条件が成立している場合（ステップS2210：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を閉鎖（閉塞）し（ステップS2211）、特別電動役物処理（大当たり）を終了する。

10

【0162】

上述のステップS2203において、第1大入賞口30を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン81は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かを判定する（ステップS2220）。ここでは1回のラウンドは、第1大入賞口30が閉鎖してから所定の時間（例えば、2秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の第1大入賞口30の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン81は、第1大入賞口30を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かを判定する。当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS2220：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別電動役物処理（大当たり）を終了する。

20

【0163】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS2220：YES）、遊技制御用マイコン81は、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（ステップS2221）、ラウンドカウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2226）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップS2226：NO）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、特別電動役物処理（大当たり）を終了する。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合（ステップS2226：YES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たり遊技のエンディングコマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし（ステップS2227）、大当たり終了フラグをONにセットして（ステップS2228）、特別電動役物処理（大当たり）を終了する。エンディングコマンドには、特図停止図柄データに関する情報が含まれている。

30

【0164】

上述のステップS2200において、大当たり終了フラグがONの場合（ステップS2200：YES）、制御用マイコン81は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する（ステップS2230）。エンディング時間が経過していない場合（ステップS2230：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別電動役物処理（大当たり）を終了する。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップS2230：YES）、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了フラグをOFFにするとともに（ステップS2231）、大当たりフラグをOFFにする（ステップS2232）。次に、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットし（ステップS2233）、後述の遊技状態設定処理（ステップS2234）を実行し、本処理を終える。遊技状態設定処理（図22）は、大当たり遊技後の遊技状態（時短状態）を設定し、時短カウンタに初期値（時短回数）をセットする処理である。

40

【0165】

〔遊技状態設定処理〕

図22は、遊技状態設定処理（図21：ステップS2234）のフローチャートである

50

。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、a 時短ステータスが 5 であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 1）。a 時短ステータスが 5 である場合（ステップ S 2 3 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、a 時短ステータスに 1 をセットし（ステップ S 2 3 0 8）、処理はステップ S 2 3 0 9 へ移行する。

【0166】

a 時短ステータスが 5 でない場合（ステップ S 2 3 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 2）、a 時短ステータスが 2 より大きい値であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 3）。2 より大きい値であった場合（ステップ S 2 3 0 3：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタに 1 0 0 をセットし（ステップ S 2 3 0 7）、ステップ S 2 3 0 9 へ移行する。一方、a 時短ステータスが 2 以下であった場合（ステップ S 2 3 0 3：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、a 時短ステータスが 1 であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0 4）。a 時短ステータスが 1 である場合（ステップ S 2 3 0 4：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタに 1 2 0 をセットし（ステップ S 2 3 0 5）、ステップ S 2 3 0 9 へ移行する。一方、a 時短ステータスが 1 でない場合（ステップ S 2 3 0 4：NO）、すなわち、a 時短ステータスが 2 である場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタに 1 4 0 をセットし（ステップ S 2 3 0 6）、処理はステップ S 2 3 0 9 へ移行する。

【0167】

ステップ S 2 3 0 9 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0168】

〔特別電動役物処理（小当たり）〕

図 2 3 は、特別電動役物処理（小当たり）（図 1 4：ステップ S 1 3 0 9）のフローチャートである。

【0169】

遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 大入賞口 3 0 の閉鎖条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 1 6 0 1）。閉鎖条件の成立時は、規定数（9 個）の遊技球の入球および開放時間（例えば 1.5 秒（5 × 0.3 秒））の経過のいずれか一方の成立時である。ここで第 1 大入賞口 3 0 の閉鎖条件が成立したと判定された場合（ステップ S 1 6 0 1：YES）、第 1 大入賞口 3 0 を閉鎖し（ステップ S 1 6 0 2）、ステップ S 1 6 0 4 へ移行する。一方、第 1 大入賞口 3 0 の閉鎖条件が成立していないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 1：NO）、第 1 大入賞口 3 0 を開放し（ステップ S 1 6 0 3）、ステップ S 1 6 0 4 へ移行する。なお、第 1 大入賞口 3 0 がすでに開放中である場合には、その開放を維持する。

【0170】

ステップ S 1 6 0 4 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 大入賞装置 3 1 から遊技球が排出されたか否かを判定する。この判定は、第 1 大入賞口センサ 3 0 a にて入賞の判定がなされた遊技球のすべてが排出されたか否かを判定するものである。この処理は、第 1 大入賞装置排出センサ 3 1 a からの信号に基づき、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球が第 1 大入賞装置 3 1 からすべて排出されたか否かを判定する処理である。ここで遊技球がすべて排出されたと判定された場合（ステップ S 1 6 0 4：YES）、ステップ S 1 6 0 5 へ移行する。一方、排出されていない遊技球があるうちは（ステップ S 1 6 0 4：NO）、以降の処理を実行せずに、本処理を終了する。

【0171】

ステップ S 1 6 0 5 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技球が V 領域 3 9 を通過したか否かを判定する。この判定は、メイン RAM 8 4 のフラグセット領域 8 4 b の V フラグが ON であるか否かでおこなわれる。ここで、V 領域を通過したと判定された場合（ステップ S 1 6 0 5：YES）、V 通過コマンドをセットし（ステップ S 1 6 0 6）、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップ S 1 6 0 7）、特別動作ステータスを「4」にして（ステップ S 1 6 0 8）、ステップ S 1 6 0 9 へ移行する。一方、V 領域

を通過していないと判定された場合（ステップ S 1 6 0 5：N O）、特別動作ステータスに 1 をセットし（ステップ S 1 6 1 1）、a 時短ステータスに 1 をセットし（ステップ S 1 6 1 2）、本処理を終了する。

【0 1 7 2】

ステップ S 1 6 0 9 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが O N であるかを判定する。O N である場合（ステップ S 1 6 0 9：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグを O F F にし（ステップ S 1 6 1 0）、本処理を終了する。一方、O F F である場合（ステップ S 1 6 0 9：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終了する。

【0 1 7 3】

8. 演出制御用マイコン 9 1 の動作

図 2 4～図 2 7 に基づいてサブ制御基板 9 0（図 4）に設けられた演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブ R A M 9 4 に設けられている。

【0 1 7 4】

〔サブ制御メイン処理〕

図 2 4 は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、サブ R O M 9 3 からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、初期化処理をおこなう（ステップ S 4 0 0 0）。初期化処理では、例えば、サブ C P U 9 2 の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0 1 7 5】

初期化処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S 4 0 0 1）、乱数更新処理（ステップ S 4 0 0 2）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、図 6（B）で示した乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1 ずつ加算する以外に、2 以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0 1 7 6】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S 4 0 0 3）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップ S 4 0 0 4）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブ C P U 9 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【0 1 7 7】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図 2 5 は、サブ側タイマ割り込み処理（図 2 1：ステップ S 4 0 0 4）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップ S 4 1 0 0）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出中処理をおこなう（ステップ S 4 1 1 0）。変動演出中処理については、後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理をおこなう（ステップ S 4 1 2 0）。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、コマンド送信処理をおこなう（ステップ S 4 1 3 0）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、受信コマンド解析処理等でサブ R A M 9 4 の演出コマ

10

20

30

40

50

ンドセット領域 94b (出力バッファ) にセットした各種コマンドを画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板 100 は、画像表示装置 7 を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板 106 は、受信したコマンドに応じて、スピーカ 67 から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板 107 は、受信したコマンドに応じて盤ランプ 5 や枠ランプ 66 の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン 91 は、その他の処理をおこない (ステップ S4140)、本処理を終える。その他の処理では、乱数更新処理等がおこなわれる。

【0178】

10

〔受信コマンド解析処理〕

図 26 は、受信コマンド解析処理 (図 22 : ステップ S4100) のフローチャートである。演出制御用マイコン 91 は、まず、主制御基板 80 から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう (ステップ S4180)。受信している場合 (ステップ S4180 : YES)、先読み処理を行う (ステップ S4190)。先読み処理では、事前判定コマンドに含まれる情報 (判定結果) をサブ RAM 94 の判定結果記憶領域 94d に記憶する。一方、受信していない場合 (ステップ S4180 : NO)、上述の先読み演出決定処理をスキップする。

【0179】

次に、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう (ステップ S4200)。受信している場合 (ステップ S4200 : YES)、保留表示処理をおこなう (ステップ S4210)。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブ RAM 94 のカウンタセット領域 94c に設けられた、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板 80 側だけでなく、サブ制御基板 90 側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン 91 は、第 1 特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面 7a に表示されている保留画像 9A、9B の更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合 (ステップ S4200 : NO)、上述の保留表示処理をスキップする。

20

30

【0180】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう (ステップ S4220)。受信している場合 (ステップ S4220 : YES)、変動演出開始処理をおこなう (ステップ S4230)。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン (内容) を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合 (ステップ S4220 : NO)、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0181】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう (ステップ S4240)。受信している場合 (ステップ S4240 : YES)、変動演出終了処理をおこなう (ステップ S4250)。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン 91 は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図 1 または特図 2 に対応する演出図柄が停止表示される。なお、変動停止コマンドを受信していない場合 (ステップ S4240 : NO)、上述の変動演出終了処理をスキップする。

40

【0182】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から当たり関連コマンドを受信したか否かの判定をおこなう (ステップ S4260)。当たり関連コマンドには、大当たり

50

のオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、小当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドなどが含まれる。ここで、受信している場合（ステップ S 4 2 6 0：YES）、各コマンドに対応する当たり関連演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 2 7 0）。例えば、大当たりのオープニングコマンドを受信している場合、大当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図 2 2 のステップ S 4 1 3 0）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、所定のオープニング演出画像を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。他のコマンドでも同様である。一方、受信していない場合（ステップ S 4 2 6 0：NO）、ステップ S 4 2 7 0 の処理をスキップする。

10

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理を実行し（ステップ S 4 2 8 0）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0183】

〔変動演出開始処理〕

図 2 7 は、変動演出開始処理（図 2 3：ステップ S 4 2 3 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップ S 4 4 0 1）。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブ RAM 9 4 にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図 1 または特図 2 の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン 9 1 によって、適宜参照される。

20

【0184】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 0 2）。基幹演出パターン決定処理は、演出パターンテーブルを用いて変動演出の基本的な構成を決定する処理である。変動演出の基本的な構成は、例えば、画像表示装置 7 における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ 6 7 を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御などを含む。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。

30

【0185】

演出制御用マイコン 9 1 は、サブ ROM 9 3 に記憶されている演出パターンテーブルを参照して基幹演出パターンを決定する。基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 0 3）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブ ROM 9 3 に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出パターンを決定する。チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルを参照して、停止表示する演出図柄 8 L、8 C、8 R の組み合わせなどを決定してもよい。

40

【0186】

演出制御用マイコン 9 1 は、上記ステップ S 4 4 0 1～S 4 4 0 3 にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b（出力バッファ）にセットする（ステップ S 4 4 0 4）。サブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図 2 2：ステップ S 4 1 3 0）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 は、変動演出画像を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。

50

【0187】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出タイマをセットして（ステップS4405）、変動演出開始処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターン変動パターンに応じた変動時間がセットされる。

【0188】

9. 本実施形態の遊技機1における遊技の流れ

以下に、本実施形態の遊技機1における遊技の流れを示す。

【0189】

〔ゲームフロー〕

図28は、遊技機1におけるゲームフローを説明するための図である。説明の都合上、特図1の抽選機会の獲得のため左打ちを行って第1A始動口20への入球を狙う遊技状態（図28（A））を「通常状態」、大当たり遊技後に付与される時短状態のうち、a時短ステータスが1である場合の時短状態であり、継続回数120回である時短状態（図28（B））を「第1時短」、a時短ステータスが2である場合の時短状態であり、継続回数140回である時短状態（図28（C））を「第2時短」、a時短ステータスが3である場合に実行される継続回数100の時短状態（図28（D））を「第3時短」、a時短ステータスが4である場合に実行される継続回数100の時短状態（図28（E））を「第4時短」、とそれぞれ呼ぶこととする。なお、各モードによって変動演出の態様が異なるようになっているものとする。以下で、各モードについて説明する。

【0190】

図28（A）に示す通常状態において、一種大当たりに当選すると、当たり種別に依らず、図28（B）に示す第1時短に移行する。

【0191】

図28（B）に示す第1時短は、前述の通り、右打ちで第1B始動口16への入球及び当たりを目指す遊技状態である。第1時短において、一種大当たりに当選した場合、当たり種別が「4R一種大当たりA」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第1時短が再設定される。「4R一種大当たりB」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第2時短が設定される。「7R一種大当たり」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第3時短が設定される。「10R一種大当たり」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第4時短が設定される。一方、第1時短において大当たりに当選することなく120回の特図抽選が実行された場合、通常状態に移行する。第1時短が開始されてから終了するまでの間に、一種大当たりに当選する確率は、およそ70%である。また、前述の通り、第1時短は、遊技球の減少量が比較的少ない高ベース状態であるため、第1時短は、通常状態よりも遊技者にとって有利である。

【0192】

図28（C）に示す第2時短は、前述の通り、右打ちで第1B始動口16への入球及び当たりを目指す遊技状態である。第2時短において、一種大当たりに当選した場合、当たり種別が「4R一種大当たりA」あるいは「4R一種大当たりB」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第2時短が再設定される。「7R一種大当たり」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第3時短が設定される。「10R一種大当たり」である場合は、大当たり遊技後、a時短として第4時短が設定される。一方、第2時短において大当たりに当選することなく140回の特図抽選が実行された場合、通常状態に移行する。第2時短が開始されてから終了するまでの間に、一種大当たりに当選する確率は、およそ75%である。また、第2時短は、遊技球の減少量が比較的少ない高ベース状態であり、第2時短は、第1時短よりも、より有利な遊技状態へ移行する当たり種別（「7R一種大当たり」、「10R一種大当たり」）への当選確率が高くなっている。したがって、第2時短は、第1時短よりも遊技者にとって有利である。

【0193】

図28（D）に示す第3時短は、前述の通り、右打ちで第2始動口21への入球及び当たりを目指す遊技状態である。第3時短において、二種大当たりに当選した場合、当該二

種大当たりが「小当たり A 契機」である場合は、大当たり遊技後、a 時短として第 3 時短が再設定される。「小当たり B 契機」である場合は、大当たり遊技後、a 時短が設定されず、通常状態に移行する。「小当たり C 契機」である場合は、大当たり遊技後、a 時短として第 4 時短が設定される。なお、図 28 では省略しているが、一種大当たりに当選した場合も、大当たり遊技後、a 時短として第 4 時短が設定される。したがって、第 3 時短において大当たりに当選した場合、およそ 85% の確率で、再度時短状態へ突入する。また、第 3 時短において推奨される遊技が実行された場合、特図 2 抽選が実行されるが、特図 2 抽選の結果は必ず大当たりあるいは小当たりとなる。さらに、特図 2 抽選における一種大当たり及び二種大当たりはいずれも 10R 当たりである。以上より、第 3 時短は、第 2 時短よりも遊技者にとって有利である。

10

【0194】

図 28 (E) に示す第 4 時短は、第 3 時短とほぼ同様の状態であって、前述の通り、右打ちで第 2 始動口 21 への入球及び当たりを目指す遊技状態である。第 4 時短において、二種大当たりに当選した場合、当該二種大当たりが「小当たり A 契機」あるいは「小当たり B 契機」である場合は、大当たり遊技後、a 時短として第 4 時短が再設定される。「小当たり C 契機」である場合は、大当たり遊技後、a 時短が設定されず、通常状態に移行する。なお、図 28 では省略しているが、一種大当たりに当選した場合も、大当たり遊技後、a 時短として第 4 時短が再設定される。したがって、第 4 時短において大当たりに当選した場合、およそ 90% の確率で、再度第 4 時短状態へ突入する。したがって、第 4 時短は、第 3 時短よりも遊技者にとって有利である。

20

【0195】

以上が、遊技機 1 における各遊技状態の流れである。以上より、遊技機 1 は、通常状態と、第 1 時短、第 2 時短、第 3 時短、第 4 時短という 4 種のそれぞれ異なる有利遊技状態と、を実行可能である。また、電チュー開放パターン判定テーブル (図 11 (A)) 及び電チュー開放パターンの詳細 (図 11 (B)) に示すように、第 1 時短時及び第 2 時短時には 99% の確率で第 1 電チュー 17 が作動し第 1 B 始動口 16 への入球が比較的容易となり、第 3 時短及び第 4 時短時には 99% の確率で第 2 電チュー 22 が作動し第 2 始動口 21 への入球が比較的容易となる。さらに、第 1 時短、第 2 時短、第 3 時短、第 4 時短の順に、遊技者にとっての有利さが上昇するように構成されている。

30

【0196】

ここでいう有利さとは、出玉期待値と同義である。出玉期待値とは、平均連荘回数と、1 回の大当たり遊技における出玉数の平均を掛け合わせたものである。遊技機 1 では、大当たり遊技が実行されると、1R につき 150 個の出玉があるものとして、以下に説明する。

【0197】

まず、第 4 時短において、当たりに当選する確率は 100% といっておく (図 6 (A) 参照)、当たりに当選した場合の大当たり遊技は必ず 10R であって (図 7 (B) 参照)、a 時短なし大当たりとなる確率は小当たり C 契機である 10% であるため (図 8 (B)、図 18、図 22 を参照)、平均連荘回数は約 10 回となり、出玉期待値は約 1500 個となる。

40

【0198】

次に、第 3 時短において、当たりに当選する確率は 100% といっておく (図 6 (A) 参照)、当たりに当選した場合の大当たり遊技は必ず 10R であって (図 7 (B) 参照)、a 時短なし大当たりとなる確率は小当たり B 契機である 15% である (図 8 (A)、図 18、図 22 を参照)。したがって、第 3 時短でループする場合の平均連荘回数は約 5 回であり、さらに、第 4 時短に突入する確率も合わせると、出玉期待値は、 $1500 \times 5 + 0.05 \times 15000 = 8250$ (個) となる。同様に計算すると、第 2 時短における出玉期待値は約 2790 個、第 1 時短における出玉期待値は約 2490 個となる。

【0199】

以上より、第 4 時短は、第 3 時短より出玉期待値が高く、第 2 時短は第 1 時短よりで

50

玉期待値が高いといえる。

【0200】

10. 本実施形態の演出例

以下に、本実施形態の演出例を示す。特に、第1時短時に当選した場合、第2時短時に当選した場合、第3時短時に当選した場合、第4時短時に当選した場合、の演出例について説明する。なお、本実施形態の遊技機1において、当たりに当選した場合、演出図柄8L、8C、8Rにおいて、すべて同一の内容を表す装飾図柄が停止表示される。特に、第1時短及び第2時短において、「4R一種大当たりA」に当選した場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて、8以外のいずれかの偶数を表して停止表示され、「4R一種大当たりB」に当選した場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて「8」を表して停止表示され、「7R一種大当たり」に当選した場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて、7以外のいずれかの奇数を表して停止表示され、「10R一種大当たり」に当選した場合、演出図柄8L、8C、8Rは、すべて「7」を表して停止表示されるものとする。また、第3時短において二種大当たりに当選したとき、「小当たりA」を契機とする場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて、7以外のいずれかの奇数を表して停止表示され、「小当たりB」を契機とする場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて、いずれかの偶数を表して停止表示され、「小当たりC」を契機とする場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて「7」を表して停止表示されるものとする。さらに、第4時短において二種大当たりに当選したとき、「小当たりA」あるいは「小当たりB」を契機とする場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて、いずれかの奇数を表して停止表示され、「小当たりC」を契機とする場合、演出図柄8L、8C、8Rはすべて、いずれかの偶数を表して停止表示されるものとする。

10

20

【0201】

〔第1時短時に当選した場合の演出例1〕

図29は、第1時短時に当選した場合の演出例1を説明するための図である。図29は、第1時短時に、「4R一種大当たりA」に当選した場合の演出例を示している。通常状態において一種大当たりに当選した場面から、時系列に沿って説明する。

【0202】

まず、図29(A)に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「6」、「6」、「6」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものと説明を続ける。

30

【0203】

次に、図29(B)、(C)に示すように、第1時短のオープニング演出が実行される。図29(B)では、「時短120回スタート!」というメッセージ画像OM1が表示されている。図29(C)では、「奇数図柄で当たるとチャンス!?7で当たると大チャンス!?」というメッセージ画像OM2が表示されている。メッセージ画像OM2の内容において、奇数図柄で当たり(7R一種大当たり)に当選すると、第1時短より有利な第3時短へ、「7」図柄で当たり(10R一種大当たり)に当選すると、第3時短より有利な第4時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

40

【0204】

次に、図29(D)に示すように、第1時短の1回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像JNと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当たればチャンス!?7で当たれば大チャンス!?」というメッセージ画像CM1と、が表示されている。このあと、この変動を含めて65回の変動がハズレであり、66回目の変動の結果が「4R一種大当たりA」であったものとして説明を続ける。

【0205】

次に、図29(E)に示すように、第1時短における66回目の変動演出が実行された後、演出図柄が4R一種大当たりAの態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、

50

8 Rが、それぞれ、「4」、「4」、「4」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像J Nと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「奇数で当たればチャンス！？7で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像C M 1と、が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0206】

次に、図29（F）、（G）に示すように、第1時短のオープニング演出が実行される。これは、図29（B）、（C）と同様であるため、説明は省略する。

【0207】

次に、図29（H）に示すように、第1時短における1回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像J Nと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「奇数で当たればチャンス！？7で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像C M 1と、が表示されている。

10

以上が、第1時短において4 R一種大当たりAに当選した場合の演出例である。

【0208】

〔第1時短時に当選した場合の演出例2〕

図30は、第1時短時に当選した場合の演出例2を説明するための図である。図30は、第1時短時に、「4 R一種大当たりB」に当選した場合の演出例を示している。通常状態において一種大当たりに当選した場合から、時系列に沿って説明する。

20

【0209】

まず、図30（A）に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが、それぞれ、「6」、「6」、「6」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0210】

次に、図30（B）、（C）に示すように、第1時短のオープニング演出が実行される。図30（B）では、「時短120回スタート！」というメッセージ画像O M 1が表示されている。図30（C）では、「奇数図柄で当たるとチャンス！？7で当たると大チャンス！？！？」というメッセージ画像O M 2が表示されている。メッセージ画像O M 2の内容において、奇数図柄で当たり（7 R一種大当たり）に当選すると、第1時短より有利な第3時短へ、「7」図柄で当たり（10 R一種大当たり）に当選すると、第3時短より有利な第4時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

30

【0211】

次に、図30（D）に示すように、第1時短の1回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像J Nと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「奇数で当たればチャンス！？7で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像C M 1と、が表示されている。このあと、この変動を含めて65回の変動がハズレであり、66回目の変動の結果が「4 R一種大当たりB」であったものとして説明を続ける。

40

【0212】

次に、図30（E）に示すように、第1時短における66回目の変動演出が実行された後、演出図柄が4 R一種大当たりBの態様で停止する。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが、それぞれ、「8」、「8」、「8」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像J Nと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「奇数で当たればチャンス！？7で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像C M 1と、が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0213】

次に、図30（F）、（G）に示すように、第2時短のオープニング演出が実行される

50

。図30(F)では、「時短140回スタート!」というメッセージ画像OM5が表示されている。図30(G)では、「奇数図柄で当たるとチャンス!?7で当たると大チャンス!?!」というメッセージ画像OM2が表示されている。

【0214】

次に、図30(H)に示すように、第2時短における1回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像JNと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当たればチャンス!?7で当たれば大チャンス!?」というメッセージ画像CM1と、が表示されている。

以上が、第1時短において4R一種大当たりBに当選した場合の演出例である。

10

【0215】

〔第1時短時に当選した場合の演出例3〕

図31は、第1時短時に当選した場合の演出例3を説明するための図である。図31は、第1時短時に、「7R一種大当たり」に当選した場合の演出例を示している。通常状態において一種大当たりで当選した場合から、時系列に沿って説明する。

【0216】

まず、図31(A)に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「6」、「6」、「6」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

20

【0217】

次に、図31(B)、(C)に示すように、第1時短のオープニング演出が実行される。図31(B)では、「時短120回スタート!」というメッセージ画像OM1が表示されている。図31(C)では、「奇数図柄で当たるとチャンス!?7で当たると大チャンス!?!」というメッセージ画像OM2が表示されている。メッセージ画像OM2の内容において、奇数図柄で当たり(7R一種大当たり)に当選すると、第1時短より有利な第3時短へ、「7」図柄で当たり(10R一種大当たり)に当選すると、第3時短より有利な第4時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

【0218】

次に、図31(D)に示すように、第1時短の1回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像JNと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当たればチャンス!?7で当たれば大チャンス!?」というメッセージ画像CM1と、が表示されている。このあと、この変動を含めて65回の変動がハズレであり、66回目の変動の結果が「7R一種大当たり」であったものとして説明を続ける。

30

【0219】

次に、図31(E)に示すように、第1時短における66回目の変動演出が実行された後、演出図柄が7R一種大当たりの態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「1」、「1」、「1」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像JNと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当たればチャンス!?7で当たれば大チャンス!?」というメッセージ画像CM1と、が表示されている。

40

【0220】

次に、図31(F)に示すように、奇数図柄で当たり(7R一種大当たり)に当選したことと、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「1で当たった!!!チャンス!!!」というメッセージ画像OH1が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0221】

次に、図31(G)に示すように、第3時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「7で当たると大チャンス!?!」というメッセージ画像OM3が表示されている

50

。メッセージ画像 O M 3 の内容において、「7」図柄で当たり（小当たり C 契機の二種大当たり）に当選すると、第 3 時短よりも有利な第 4 時短へ突入することを示唆している。

【0 2 2 2】

次に、図 3 1（H）に示すように、第 3 時短における 1 回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像 J I と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「7 で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像 C M 2 と、が表示されている。

以上が、第 1 時短において 7 R 一種大当たりに当選した場合の演出例である。

【0 2 2 3】

〔第 1 時短時に当選した場合の演出例 4〕

図 3 2 は、第 1 時短時に当選した場合の演出例 4 を説明するための図である。図 3 2 は、第 1 時短時に、「1 0 R 一種大当たり」に当選した場合の演出例を示している。通常状態において一種大当たりに当選した場合から、時系列に沿って説明する。

【0 2 2 4】

まず、図 3 2（A）に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「6」、「6」、「6」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0 2 2 5】

次に、図 3 2（B）、（C）に示すように、第 1 時短のオープニング演出が実行される。図 3 2（B）では、「時短 1 2 0 回スタート！」というメッセージ画像 O M 1 が表示されている。図 3 2（C）では、「奇数図柄で当たるとチャンス！？7 で当たると大チャンス！？！？」というメッセージ画像 O M 2 が表示されている。メッセージ画像 O M 2 の内容において、奇数図柄で当たり（7 R 一種大当たり）に当選すると、第 1 時短より有利な第 3 時短へ、「7」図柄で当たり（1 0 R 一種大当たり）に当選すると、第 3 時短より有利な第 4 時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

【0 2 2 6】

次に、図 3 2（D）に示すように、第 1 時短の 1 回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス！？7 で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。このあと、この変動を含めて 6 5 回の変動がハズレであり、6 6 回目の変動の結果が「1 0 R 一種大当たり」であったものとして説明を続ける。

【0 2 2 7】

次に、図 3 2（E）に示すように、第 1 時短における 6 6 回目の変動演出が実行された後、演出図柄が 1 0 R 一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「7」、「7」、「7」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス！？7 で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。

【0 2 2 8】

次に、図 3 2（F）に示すように、「7」図柄で当たり（1 0 R 一種大当たり）に当選したことで、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「7 で当たった！！大チャンス！！！」というメッセージ画像 O H 7 が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0 2 2 9】

次に、図 3 2（G）に示すように、第 4 時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「奇数で当たれば時短リセット！！！」というメッセージ画像 O M 4 が表示されてい

10

20

30

40

50

る。メッセージ画像OM4の内容において、奇数図柄で当たり（小当たりAあるいは小当たりB契機の二種大当たり、あるいは、一種大当たり）に当選すると、第4時短が再設定されることを示唆している。

【0230】

次に、図32（H）に示すように、第4時短における1回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像JIと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当て続けろ!!!」というメッセージ画像CM3と、が表示されている。

以上が、第1時短において10R一種大当たりに当選した場合の演出例である。

10

【0231】

〔第2時短時に当選した場合の演出例1〕

図33は、第2時短時に当選した場合の演出例1を説明するための図である。図33は、第1時短時に、「4R一種大当たりA」あるいは「4R一種大当たりB」に当選した場合の演出例を示している。第1時短において「4R一種大当たりB」に当選した場面から、時系列に沿って説明する。

【0232】

まず、図33（A）に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が4R一種大当たりBの態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「8」、「8」、「8」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものと説明を続ける。

20

【0233】

次に、図33（B）、（C）に示すように、第2時短のオープニング演出が実行される。図33（B）では、「時短140回スタート!」というメッセージ画像OM5が表示されている。図33（C）では、「奇数図柄で当たるとチャンス!?7で当たると大チャンス!?」というメッセージ画像OM2が表示されている。メッセージ画像OM2の内容において、奇数図柄で当たり（7R一種大当たり）に当選すると、第2時短より有利な第3時短へ、「7」図柄で当たり（10R一種大当たり）に当選すると、第3時短より有利な第4時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

【0234】

次に、図33（D）に示すように、第2時短の1回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像JNと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当たればチャンス!?7で当たれば大チャンス!?」というメッセージ画像CM1と、が表示されている。このあと、この変動を含めて85回の変動がハズレであり、86回目の変動の結果が「4R一種大当たりA」あるいは「4R一種大当たりB」であったものとして説明を続ける。

30

【0235】

次に、図33（E）に示すように、第1時短における86回目の変動演出が実行された後、演出図柄が4R一種大当たりの態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「2」、「2」、「2」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像JNと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当たればチャンス!?7で当たれば大チャンス!?」というメッセージ画像CM1と、が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものと説明を続ける。

40

【0236】

次に、図33（F）、（G）に示すように、第2時短のオープニング演出が実行される。これは、図33（B）、（C）と同様であるため、説明は省略する。

【0237】

次に、図33（H）に示すように、第2時短における1回目の変動演出が実行される。

50

ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス！？7 で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。

以上が、第 2 時短において 4 R 一種大当たり A あるいは 4 R 一種大当たり B に当選した場合の演出例である。

【0 2 3 8】

〔第 2 時短時に当選した場合の演出例 2〕

図 3 4 は、第 2 時短時に当選した場合の演出例 2 を説明するための図である。図 3 4 は、第 2 時短時に、「7 R 一種大当たり」に当選した場合の演出例を示している。第 1 時短において 4 R 一種大当たり B に当選した場面から、時系列に沿って説明する。

10

【0 2 3 9】

まず、図 3 4 (A) に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が 4 R 一種大当たり B の態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「8」、「8」、「8」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものと説明を続ける。

【0 2 4 0】

次に、図 3 4 (B)、(C) に示すように、第 2 時短のオープニング演出が実行される。図 3 4 (B) では、「時短 1 4 0 回スタート！」というメッセージ画像 O M 5 が表示されている。図 3 4 (C) では、「奇数図柄で当たるとチャンス！？7 で当たると大チャンス！？！？」というメッセージ画像 O M 2 が表示されている。メッセージ画像 O M 2 の内容において、奇数図柄で当たり (7 R 一種大当たり) に当選すると、第 2 時短より有利な第 3 時短へ、「7」図柄で当たり (1 0 R 一種大当たり) に当選すると、第 3 時短より有利な第 4 時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

20

【0 2 4 1】

次に、図 3 4 (D) に示すように、第 2 時短の 1 回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス！？7 で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。このあと、この変動を含めて 8 5 回の変動がハズレであり、8 6 回目の変動の結果が「7 R 一種大当たり」であったものと説明を続ける。

30

【0 2 4 2】

次に、図 3 4 (E) に示すように、第 1 時短における 8 6 回目の変動演出が実行された後、演出図柄が 7 R 一種大当たりの態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「1」、「1」、「1」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス！？7 で当たれば大チャンス！？」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。

【0 2 4 3】

次に、図 3 4 (F) に示すように、奇数図柄で当たり (7 R 一種大当たり) に当選したことと、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「1 で当たった！！！！チャンス！！！！」というメッセージ画像 O H 1 が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものと説明を続ける。

40

【0 2 4 4】

次に、図 3 4 (G) に示すように、第 3 時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「7 で当たると大チャンス！？！？」というメッセージ画像 O M 3 が表示されている。メッセージ画像 O M 3 の内容において、「7」図柄で当たり (小当たり C 契機の二種大当たり) に当選すると、第 3 時短よりも有利な第 4 時短へ突入することを示唆している。

【0 2 4 5】

次に、図 3 4 (H) に示すように、第 3 時短における 1 回目の変動演出が実行される。

50

ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像 J I と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「7 で当たれば大チャンス! ?」というメッセージ画像 C M 2 と、が表示されている。

以上が、第 2 時短において 7 R 一種大当たりに当選した場合の演出例である。

【0 2 4 6】

〔第 2 時短時に当選した場合の演出例 3〕

図 3 5 は、第 2 時短時に当選した場合の演出例 3 を説明するための図である。図 3 5 は、第 2 時短時に、「1 0 R 一種大当たり」に当選した場合の演出例を示している。第 1 時短において 4 R 一種大当たりに当選した場面から、時系列に沿って説明する。

10

【0 2 4 7】

まず、図 3 5 (A) に示すように、通常状態における変動演出の後において、演出図柄が一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「8」、「8」、「8」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0 2 4 8】

次に、図 3 5 (B)、(C) に示すように、第 2 時短のオープニング演出が実行される。図 3 5 (B) では、「時短 1 4 0 回スタート!」というメッセージ画像 O M 5 が表示されている。図 3 5 (C) では、「奇数図柄で当たるとチャンス! ? 7 で当たれば大チャンス! ? ! ?」というメッセージ画像 O M 2 が表示されている。メッセージ画像 O M 2 の内容において、奇数図柄で当たり (7 R 一種大当たり) に当選すると、第 1 時短より有利な第 3 時短へ、「7」図柄で当たり (1 0 R 一種大当たり) に当選すると、第 3 時短より有利な第 4 時短へ突入することを示唆している。これは以下についても同様である。

20

【0 2 4 9】

次に、図 3 5 (D) に示すように、第 2 時短の 1 回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス! ? 7 で当たれば大チャンス! ?」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。このあと、この変動を含めて 8 5 回の変動がハズレであり、8 6 回目の変動の結果が「1 0 R 一種大当たり」であったものとして説明を続ける。

30

【0 2 5 0】

次に、図 3 5 (E) に示すように、第 1 時短における 8 6 回目の変動演出が実行された後、演出図柄が 1 0 R 一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「7」、「7」、「7」で停止している。また、時短状態が継続する残りの変動演出の回数を表す残り回数画像 J N と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当たればチャンス! ? 7 で当たれば大チャンス! ?」というメッセージ画像 C M 1 と、が表示されている。

【0 2 5 1】

次に、図 3 5 (F) に示すように、「7」図柄で当たり (1 0 R 一種大当たり) に当選したことで、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「7 で当たった!!! 大チャンス!!!」というメッセージ画像 O H 7 が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

40

【0 2 5 2】

次に、図 3 5 (G) に示すように、第 4 時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「奇数で当たれば時短リセット!!!」というメッセージ画像 O M 4 が表示されている。メッセージ画像 O M 4 の内容において、奇数図柄で当たり (小当たり A あるいは小当たり B 契機の二種大当たり、あるいは、一種大当たり) に当選すると、第 4 時短が再設定されることを示唆している。

【0 2 5 3】

50

次に、図 3 5 (H) に示すように、第 4 時短における 1 回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像 J I と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「奇数で当て続けろ!!!」というメッセージ画像 C M 3 と、が表示されている。

以上が、第 2 時短において 1 0 R 一種大当たりに当選した場合の演出例である。

【0 2 5 4】

〔第 3 時短時に当選した場合の演出例 1〕

図 3 6 は、第 3 時短時に当選した場合の演出例 1 を説明するための図である。図 3 6 は、第 3 時短時に、「小当たり A」を契機とした二種大当たりに当選した場合の演出例を示している。第 1 時短において 7 R 一種大当たりに当選した場面から、時系列に沿って説明する。

10

【0 2 5 5】

まず、図 3 6 (A) に示すように、第 1 時短における変動演出の後において、演出図柄が 5 R 一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「3」、「3」、「3」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0 2 5 6】

次に、図 3 6 (B) に示すように、第 3 時短のオープニング演出が実行される。これは、図 3 4 (G) と同様であるため、説明は省略する。

20

【0 2 5 7】

次に、図 3 6 (C) に示すように、第 3 時短の 1 回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像 J I と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「7 で当たれば大チャンス! ?」というメッセージ画像 C M 2 と、が表示されている。この変動の結果が「小当たり A」であり、その後、V 領域 3 9 を遊技球が通過したものとして説明を続ける。

【0 2 5 8】

次に、図 3 6 (D) に示すように、第 3 時短における 1 回目の変動演出が実行された後、演出図柄が小当たり A 契機の 1 0 R 二種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「9」、「9」、「9」で停止している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像 J I と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「7 で当たれば大チャンス! ?」というメッセージ画像 C M 2 と、が表示されている。

30

【0 2 5 9】

次に、図 3 6 (E) に示すように、奇数図柄で当たり（小当たり A 契機で二種大当たり）に当選したことで、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「9 で当たった!!! チャンス!!!」というメッセージ画像 O H 9 が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

40

【0 2 6 0】

次に、図 3 6 (F) に示すように、第 3 時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「7 で当たると大チャンス! ? ! ?」というメッセージ画像 O M 3 が表示されている。メッセージ画像 O M 3 の内容において、「7」図柄で当たり（小当たり C 契機の二種大当たり）に当選すると、第 3 時短よりも有利な第 4 時短へ突入することを示唆している。

【0 2 6 1】

次に、図 3 6 (H) に示すように、第 3 時短における 1 回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像 J I と、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像 R H と、「7 で当たれば大チャンス! ?」というメッセージ画像 C M 2 と、が表示され

50

ている。

以上が、第3時短において小当たりAを契機とした二種大当たりに当選した場合の演出例である。

【0262】

〔第3時短時に当選した場合の演出例2〕

図37は、第3時短時に当選した場合の演出例2を説明するための図である。図37は、第3時短時に、「小当たりC」を契機とした二種大当たりに当選した場合の演出例を示している。第1時短において7R一種大当たりに当選した場面から、時系列に沿って説明する。

【0263】

まず、図37(A)に示すように、第1時短における変動演出の後において、演出図柄が7R一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「3」、「3」、「3」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0264】

次に、図37(B)に示すように、第3時短のオープニング演出が実行される。これは、図34(G)と同様であるため、説明は省略する。

【0265】

次に、図37(C)に示すように、第3時短の1回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像J Iと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「7で当たれば大チャンス!？」というメッセージ画像C M 2と、が表示されている。この変動の結果が「小当たりC」であり、その後、V領域39を遊技球が通過したものとして説明を続ける。

【0266】

次に、図37(D)に示すように、第3時短における1回目の変動演出が実行された後、演出図柄が小当たりC契機の10R二種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「7」、「7」、「7」で停止している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像J Iと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「7で当たれば大チャンス!？」というメッセージ画像C M 2と、が表示されている。

【0267】

次に、図37(E)に示すように、「7」図柄で当たり（小当たりC契機で二種大当たり）に当選したことで、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「7で当たった!!!大チャンス!!!」というメッセージ画像O H 7が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0268】

次に、図37(F)に示すように、第4時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「奇数で当たれば時短リセット!!!」というメッセージ画像O M 4が表示されている。メッセージ画像O M 4の内容において、奇数図柄で当たり（小当たりAあるいは小当たりB契機の二種大当たり、あるいは、一種大当たり）に当選すると、第4時短が再設定されることを示唆している。

【0269】

次に、図37(H)に示すように、第4時短における1回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像J Iと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像R Hと、「奇数で当て続ける!!!」というメッセージ画像C M 3と、が表示されている。

以上が、第3時短において小当たりCを契機とした二種大当たりに当選した場合の演出

10

20

30

40

50

例である。

【0270】

〔第4時短時に当選した場合の演出例〕

図38は、第4時短時に当選した場合の演出例を説明するための図である。図38は、第4時短時に、「小当たりA」あるいは「小当たりB」を契機とした二種大当たりに当選した場合の演出例を示している。第1時短において10R一種大当たりに当選した場合から、時系列に沿って説明する。

【0271】

まず、図38(A)に示すように、第1時短における変動演出の後において、演出図柄が10R一種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「7」、「7」、「7」で停止している。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0272】

次に、図38(B)に示すように、第4時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「奇数で当たれば時短リセット!!!」というメッセージ画像OM4が表示されている。メッセージ画像OM4の内容において、奇数図柄で当たり（小当たりAあるいは小当たりB契機の二種大当たり、あるいは、一種大当たり）に当選すると、第4時短が再設定されることを示唆している。

【0273】

次に、図38(C)に示すように、第4時短の1回目の変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像JIと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当て続けろ!!!」というメッセージ画像CM3と、が表示されている。この変動の結果が「小当たりA」あるいは「小当たりB」であり、その後、V領域39を遊技球が通過したものとして説明を続ける。

【0274】

次に、図38(D)に示すように、第4時短における1回目の変動演出が実行された後、演出図柄が小当たりAあるいは小当たりB契機の10R二種大当たり態様で停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「5」、「5」、「5」で停止している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像JIと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当て続けろ!!!」というメッセージ画像CM3と、が表示されている。

【0275】

次に、図38(E)に示すように、奇数図柄で当たり（小当たりAあるいは小当たりB契機で二種大当たり）に当選したことと、大当たり遊技の実行と、を報知するための大当たりオープニング演出が実行される。ここでは、「5で当たった!!!時短リセット!!!」というメッセージ画像OH5が表示されている。なお、このあと、大当たり遊技が終了したものとして説明を続ける。

【0276】

次に、図38(F)に示すように、第3時短のオープニング演出が実行される。ここでは、「奇数で当たれば時短リセット!!!」というメッセージ画像OM4が表示されている。メッセージ画像OM4の内容において、奇数図柄で当たり（小当たりAあるいは小当たりB契機の二種大当たり、あるいは、一種大当たり）に当選すると、第4時短が再設定されることを示唆している。

【0277】

次に、図38(H)に示すように、第4時短における1回目の変動演出が実行される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、時短状態において実行された変動演出の回数を表す実行回数画像JIと、遊技者に右打ちを促すための右打ち画像RHと、「奇数で当て続けろ!!!」というメッセージ画像CM3と、が表示されている。

10

20

30

40

50

以上が、第4時短において小当たりAあるいは小当たりBを契機とした二種大当たりに当選した場合の演出例である。

【0278】

＜第2実施形態＞

11. 第2実施形態における第1実施形態と異なる点

以下において、第2実施形態の遊技機1Aにおける、第1実施形態の遊技機1と異なる点について説明する。なお、第2実施形態の遊技機1Aは、以下において説明する点を除いて、概ね第1実施形態の遊技機1と同様の構成であるものとする。

【0279】

図39は、特別図柄当たり判定テーブルAの説明図である。第2実施形態の遊技機1Aの遊技制御用マイコン81は、図6(A)に示す特別図柄当たり判定テーブルに代えて、特別図柄当たり判定テーブルAを用いて、特別図柄抽選の当否を判定する。

10

【0280】

第1特別図柄において、当たり乱数値が「0～204」の場合には「大当たり」と判定され、当たり乱数値が「300～750」の場合には「小当たり」と判定され、当たり乱数値が「0～204、300～750以外の数値」の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。

すなわち、第1特別図柄において、 $1/319.7$ の確率で大当たりに、 $1/145.3$ の確率で小当たりに、それぞれ当選する。

20

【0281】

第2特別図柄において、当たり乱数値が「0～204」の場合には「大当たり」と判定され、当たり乱数値が「300～60299」の場合には「小当たり」と判定され、「0～204、300～60299以外の数値」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

すなわち、第2特別図柄において、 $1/319.7$ の確率で大当たりに、 $1/1.1$ の確率で小当たりに、それぞれ当選する。

【0282】

図40は、大当たり種別判定テーブルA（非時短）の説明図である。図41は、大当たり種別判定テーブルA（時短）の説明図である。遊技機1Aの遊技制御用マイコン81は、図7(A)、(B)に示す大当たり種別判定テーブル1、2に代えて、大当たり種別判定テーブルA（非時短）及び大当たり種別判定テーブルA（時短）を用いて、大当たり種別の判定を実行する。なお、小当たりカウンタ設定値、a時短ステータス設定値については後述する。

30

【0283】

図42は、小当たり種別判定テーブルA（非時短）の説明図である。図43は、小当たり種別判定テーブルA（時短）の説明図である。遊技機1Aの遊技制御用マイコン81は、図8(A)、(B)に示す小当たり種別判定テーブル1、2に代えて、小当たり種別判定テーブルA（非時短）及び小当たり種別判定テーブルA（時短）を用いて、小当たり種別の判定を実行する。

【0284】

図44は、遊技機1Aにおける電チュー開放パターン判定テーブルAを説明するための図である。遊技機1Aは、普通図柄に当選した場合、図11(A)に示す電チュー開放パターン判定テーブルに代えて、電チュー開放パターン判定テーブルAを参照して、電チュー開放パターンを決定する。なお、各開放パターンの内容については、図11(B)に示す電チュー開放パターン詳細の内容と同様であるものとする。

40

【0285】

電チュー開放パターン判定テーブルAは、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、第1電チュー17及び第2電チュー22の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。第2実施形態では、「非時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン11」と判定され、「時短状

50

態」、かつ、a時短ステータスが1のとき、開放パターンは「開放パターン12」と判定され、「時短状態」、かつ、a時短ステータスが2のとき、開放パターンは「開放パターン13」と判定される。

【0286】

図45は、当たり判定処理（ステップS1402A、S1408A）のフローチャートである。遊技機1Aの遊技制御用マイコン81は、特別図柄待機処理（図15）において、ステップS1402及びS1408に代えて、ステップS1402A及びS1408Aを実行する。

【0287】

ステップS1402A、S1408Aにおいて、遊技制御用マイコン81は、第1実施形態のステップS1402、S1408におけるステップS1520、S1530を実行せず、ステップS1504～S1511に代えて、ステップS1504A～ステップS1514Aを実行する。この点以外は同様の構成となっているため、説明を省略する。

【0288】

ステップS1504Aにおいて、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONであるか否かを判定する。ONである場合（ステップS1504A：YES）、図41に示す大当たり種別判定テーブル（時短）を参照して、大当たり種別を判定し（ステップS1506A）、当たり判定処理を終了する。一方、時短フラグがOFFである場合（ステップS1504A：NO）、遊技制御用マイコン81は、図40に示す大当たり種別判定テーブル（非時短）を参照して、大当たり種別を判定し（ステップS1505A）、当たり判定処理を終了する。

【0289】

ステップS1509Aにおいて、遊技制御用マイコン81は、小当たりカウンタの値を1デクリメントし、次に、小当たりカウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS1510A）。0である場合（ステップS1510A：YES）、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをOFFにし（ステップS1511A）、処理はステップS1512Aへ移行する。一方、小当たりカウンタの値が0でない場合（ステップS1510A：NO）、遊技制御用マイコン81は、ステップS1511Aをスキップし、ステップS1512Aの処理へ移行する。

【0290】

ステップS1512Aにおいて、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONであるか否かを判定する。ONである場合（ステップS1512A：YES）、図43に示す小当たり種別判定テーブル（時短）を参照して、小当たり種別を判定し（ステップS1514A）、当たり判定処理を終了する。一方、時短フラグがOFFである場合（ステップS1512A：NO）、遊技制御用マイコン81は、図42に示す小当たり種別判定テーブル（非時短）を参照して、大当たり種別を判定し（ステップS1505A）、当たり判定処理を終了する。

以上が、ステップS1402A、S1408Aにおける、ステップS1402及びS1408との相違点である。

【0291】

図46は、遊技状態設定処理（ステップS2234A）のフローチャートである。遊技機1Aの遊技制御用マイコン81は、図21に示す特別電動役物処理（大当たり）において、ステップS2234に代えて、ステップS2234Aを実行する。

【0292】

ステップS2234Aにおいて、遊技制御用マイコン81は、まず、図45に示す当たり判定処理（ステップS1402AあるいはS1408A）において判別された大当たり種別あるいは小当たり種別に対応して、時短フラグのON／OFFを設定し、時短カウンタ、a時短ステータス、小当たりカウンタに、それぞれの設定値を設定する（ステップS2301A）。例えば、ステップS1408Aにおいて、小当たり種別が図43に示す小当たりFと判定された場合、時短フラグをONにし、時短カウンタに10000をセット

し、a時短ステータスに2をセットし、小当たりカウンタに2をセットするという具合である。ステップS2301Aの後、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをセットし（ステップS2302A）、遊技状態設定処理（ステップS2234A）を終了する。なお、遊技状態指定コマンドについて、詳細は第1実施形態と同様であるため、説明は省略する。

【0293】

以上が、第2実施形態の遊技機1Aにおける、第1実施形態の遊技機1と異なる点である。この遊技機1Aにおいても、遊技機1と同様の遊技を提供可能であり、ゲームフローは、各大当たりにおける、大当たり遊技のラウンド数及び大当たり遊技後の各時短状態への移行確率を除いて、図28のようになる。したがって、遊技機1は、通常状態と、第1時短、第2時短、第3時短、第4時短という4種のそれぞれ異なる有利遊技状態と、を実行可能である。また、電チュー開放パターン判定テーブル（図11（A））及び電チュー開放パターンの詳細（図11（B））に示すように、第1時短時及び第2時短時には99%の確率で第1電チュー17が作動し第1B始動口16への入球が比較的容易となり、第3時短及び第4時短時には99%の確率で第2電チュー22が作動し第2始動口21への入球が比較的容易となる。さらに、第1時短、第2時短、第3時短、第4時短の順に、遊技者にとっての有利さが上昇するように構成されている。

【0294】

12. 本実施形態の効果例、変形例、態様例

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1は、通常状態と、通常状態よりも有利な第1時短と、第1時短よりも有利な第2時短と、第2時短よりも有利な第3時短と、第3時短より有利な第4時短とを含む複数の遊技状態のうちの一つに設定可能な遊技制御用マイコン81と、遊技球の入球によって特図1抽選の契機となる第1B始動口16と、遊技球の入球によって特図2抽選の契機となる第2始動口21と、普図抽選結果が当選となった場合に、遊技球の第1B始動口16への入球が相対的に容易であり第2始動口21への入球が相対的に困難な開放パターン12と、遊技球の第1B始動口16への入球が相対的に困難であり第2始動口21への入球が相対的に容易な開放パターン13と、を実行可能な第1電チュー17及び第2電チュー22と、を備え、第1時短及び第2時短では、普図当選時に、開放パターン13よりも開放パターン12が選ばれやすく、第3時短及び第4時短では、普図当選時に、開放パターン12よりも開放パターン13が選ばれやすく、さらに、第2時短は第1時短よりも出玉期待値が高く、第4時短は第3時短よりも出玉期待値が高い構成となっていた（図1、11、28）。この構成によれば、有利度合いがそれぞれ異なる4種の有利遊技状態を用いた従来にない斬新な遊技を遊技者に提供できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0295】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技制御用マイコン81は、第1時短において大当たりに当選すると、大当たり遊技終了後に、第1時短を再度実行する場合と、第2時短に移行する場合と、第3時短に移行する場合と、があり、第2時短において当たりに当選すると、大当たり遊技終了後に、第2時短を再度実行する場合と、第3時短に移行する場合と、第4時短に移行する場合と、があり、第3時短において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、第3時短を再度実行する場合と、第4時短に移行する場合と、があり、第4時短において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、第4時短を再度実行する場合があるように構成されていた（図28）。この構成によれば、さらに有利な遊技状態への移行に対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0296】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 B 始動口 1 6 および第 2 始動口 2 1 は、遊技者によって遊技領域 3 のうちの右遊技領域 3 B に向けて発射された遊技球がいずれか一方に入球可能な位置にそれぞれ配置されている（図 1）。この構成によれば、効果 1 や効果 2 に示す遊技機において、斬新な遊技を遊技者に提供できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

〔0 2 9 7〕

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 有利状態に該当する第 1 時短、及び、第 2 有利状態に該当する第 2 時短は、いずれも時短状態であって、第 2 時短において当たりに当選した場合は、第 1 時短で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における時短継続回数の平均値が、多くなるように構成されていた（図 2 8）。この構成によれば、より有利な遊技状態へ移行することに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

〔0 2 9 8〕

また、下記の変形例 1、2、3、4 のうちのいずれかを実施した場合の遊技機において、第 2 有利状態に該当する遊技状態は、第 1 有利状態に該当する遊技状態よりも、時短継続回数が多いこと、または、1 回の特図抽選で当たりとなる確率が高いこと、または、当たりに当選した場合の当たり遊技終了後の時短状態の継続回数が多いこと、1 回の当たりで獲得可能な遊技球の数の平均値が高いこと、のうちのいずれか一つを満たすように構成することができ、この場合も、より有利な遊技状態へ移行することに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

〔0 2 9 9〕

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 3 有利状態に該当する第 3 時短、及び、第 4 有利状態に該当する第 4 時短は、いずれも時短状態であって、第 4 時短において当たりに当選した場合は、第 3 時短で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における時短継続回数の平均値が、多くなるように構成されていた（図 2 8）。この構成によれば、より有利な遊技状態へ移行することに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

〔0 3 0 0〕

また、下記の変形例 1、2、3 のうちのいずれかを実施した場合の遊技機において、第 4 有利状態に該当する遊技状態は、第 3 有利状態に該当する遊技状態よりも、時短継続回数が多いこと、または、1 回の特図抽選で当たりとなる確率が高いこと、または、当たりに当選した場合の当たり遊技終了後の時短状態の継続回数が多いこと、のうちのいずれか一つを満たすように構成することができ、この場合も、より有利な遊技状態へ移行することに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

〔0 3 0 1〕

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

40

〔変形例 1〕

上記実施形態では、図 2 8 に示すようなゲームフローでの遊技が実行されるように構成されていた。これに対し、通常状態、第 1 時短、第 2 時短、第 3 時短、第 4 時短のそれぞれの状態において、当たりに当選した場合における、当たり種別と当たり遊技後の遊技状態との組み合わせを適宜変更してもよい。例えば、第 3 時短において、小当たり B を契機とした二種大当たりに当選した場合、大当たり遊技後に第 1 時短となるようにしてもよい。また、例えば、第 4 時短において、小当たり C を契機とした二種大当たりに当選した場合、大当たり遊技後に第 2 時短となるようにしてもよい。

〔0 3 0 2〕

50

〔変形例 2〕

第 1 実施形態及び第 2 実施形態では、特図 2 抽選では、必ず大当たりあるいは小当たり契機で二種大当たりに当選するように構成されていた。これに対し、特図 2 抽選の保留を 1 つ以上持てるようにし、特図 2 抽選における小当たり当選確率を下げることで、第 3 時短、第 4 時短を、実質的に次回大当たり当選まで継続する時短状態とせず、確変機における ST のような遊技性としてもよい。

【0303】

例えば、第 3 時短が継続する特図抽選の回数を 100 回、第 4 時短が継続する特図抽選の回数を 150 回とし、特図 2 抽選における小当たり確率を $1/55$ とするという具合である。なお、第 3 時短及び第 4 時短に上記のような遊技性を持たせた 1 種 2 種混合機において、第 3 時短あるいは第 4 時短の最終変動時における特図 2 抽選の保留の消化は、通常状態において消化されることとなるが、この保留において当選することは、請求項 1 に記載の「通常状態に戻るまでに期待される出玉期待値」における通常状態に戻るという内容には含まれないものとする。

10

【0304】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 は、一種二種混合機であった。これに対し、例えば、第 1 時短を低確時短状態、第 2 時短及び第 3 時短を高確時短状態とする、V 確変機としてもよい。

【0305】

〔変形例 4〕

第 1 実施形態及び第 2 実施形態の構成において、第 1 時短、第 2 時短、第 3 時短となるにつれ、一種大当たり及び二種大当たり当選時の大当たり遊技のラウンド数が上昇するように構成してもよい。例えば、第 1 時短で当選時には必ず 2 R、第 2 時短では必ず 4 R、第 3 時短では必ず 7 R、第 4 時短では必ず 10 R となるという具合である。

20

【0306】

〔変形例 5〕

第 1 実施形態及び第 2 実施形態では、第 1 電チュー 17 及び第 2 電チュー 22 は、ゲート 28 への入球に対する普通図柄抽選の結果が当選となると、いずれか一方がソレノイドの駆動によって開放されるように構成されていた。これに対し、搭載する電チューを 1 つのみとし、電チュー内部の流路を 2 つに分岐させ、分岐点において振分装置を設け、一方の流路を通ると第 1 B 始動口 16 に対応するの非電動役物が駆動し、他方の流路を通ると第 2 始動口 21 に対応するの非電動役物が駆動するというような構成としてもよい。この場合、振分装置が、請求項 1 に記載の「始動口切替手段」に相当する。

30

【0307】

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 電チュー 17 あるいは第 2 電チュー 22 の開放パターンは、普通図柄当選時の遊技状態及び a 時短ステータスに対応したパターンの中から選択されるように構成されていた（図 11）。これに対し、普通図柄当選時の遊技状態及び a 時短ステータスに対応付けて予め定められた 1 つの開放パターンが選択されるように構成してもよい。例えば、時短状態かつ a 時短ステータスが 1 のとき、必ず開放パターン H 12 が選ばれるという具合である。

40

【0308】

〔変形例 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 3 時短と第 4 時短とで、小当たりに当選した場合の小当たり種別は、いずれの場合も、小当たり A、小当たり B、小当たり C の 3 種うちから選択されていた（図 7、28）。これに対し、時短状態に対応して、異なる種類の小当たりに当選するようにしてもよい。また、時短状態に対応して、当選可能な小当たり種別の数が異なるように構成してもよい。例えば、第 3 時短では、小当たり A、小当たり B、小当たり C の 3 種のうちのいずれかに当選可能であって、第 4 時短では、小当たり D、小当たり E、小当たり F、小当たり G の 4 種のうちのいずれかに当選可能な構成とするという具

50

合である。

【0309】

〔変形例8〕

上記実施形態の遊技機1では、小当たり種別に依らず、二種大当たり種別は必ず10R二種大当たりとなるように構成されていた（図7）。これに対し、複数の二種大当たり種別を持ち、小当たり種別に対応して、二種大当たり種別が選ばれるようにしてもよい。また、小当たり種別は1種であり、二種大当たり種別を当たり種別乱数で抽選した後、a時短ステータスが二種大当たり種別に対応づけて選択されるようにしてもよい。

【0310】

〔変形例9〕

上記実施形態の遊技機1では、一種大当たりあるいは二種大当たりに当選した場合、大当たり遊技後の遊技状態は、当該当たりの大当たり種別あるいは小当たり種別に基づいて決定されるように構成されていた（図28）。これに対し、一種大当たりあるいは二種大当たりに当選した場合、大当たり遊技後の遊技状態を、遊技者が任意に選択できるように構成してもよい。

【0311】

〔変形例10〕

上記実施形態の遊技機1では、第3時短は、第2時短よりも、遊技者にとって有利となるように構成されていた（図28）。これに対し、第2時短を、第3時短よりも有利となるように構成してもよい。

【0312】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様1〕

通常状態と、前記通常状態よりも有利な第1有利状態と、前記第1有利状態よりも有利な第2有利状態と、前記第2有利状態よりも有利な第3有利状態と、前記第3有利状態よりも有利な第4有利状態と、を含む複数の遊技状態のうちの一つに設定可能な遊技制御手段と、

遊技球の入球によって特図1抽選の契機となる第1始動口と、

遊技球の入球によって特図2抽選の契機となる第2始動口と、

普図抽選結果が当選となった場合に、遊技球の前記第1始動口への入球が相対的に容易であり前記第2始動口への入球が相対的に困難な第1態様と、遊技球の前記第1始動口への入球が相対的に困難であり前記第2始動口への入球が相対的に容易な第2態様と、に切替可能な始動口切替手段と、を備え、

前記第1有利状態及び前記第2有利状態では、普図当選時に、前記第2態様よりも前記第1態様になりやすく、

前記第3有利状態及び前記第4有利状態では、普図当選時に、前記第1態様よりも前記第2態様になりやすく、

前記第2有利状態中における、通常状態に戻るまでに期待される出玉の数である出玉期待値は、前記第1有利状態中における前記出玉期待値よりも高く、

前記第4有利状態中における前記出玉期待値は、前記第3有利状態中における前記出玉期待値よりも高い、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様2〕

態様1に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記第1有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を、前記第1有利状態に再設定する場合と、前記第2有利状態に設定する場合と、があり、

前記第2有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を、前記第2有利状態に再設定する場合と、前記第3有利状態に設定する場合と、があり、

10

20

30

40

50

前記第 3 有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を、前記第 3 有利状態に再設定する場合と、前記第 4 有利状態に設定する場合と、があり、

前記第 4 有利状態において当たりに当選すると、当たり遊技終了後に、遊技状態を前記第 4 有利状態に再設定する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 3〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 始動口および前記第 2 始動口は、遊技者によって所定方向に向けて発射された遊技球がいずれか一方に入球可能な位置にそれぞれ配置されている、

ことを特徴とする遊技機。

10

〔態様 4〕

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 有利状態及び前記第 2 有利状態は、いずれも時短状態であって、

前記出玉期待値が高いとは、以下の (1) から (5) のうちの少なくともいずれか一つを満たすことである、

ことを特徴とする遊技機。

(1) 前記第 2 有利状態は、前記第 1 有利状態よりも、時短状態が継続する特図抽選の回数である時短継続回数が多い。

(2) 前記第 2 有利状態は、前記第 1 有利状態よりも、1 回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

20

(3) 前記第 2 有利状態で当たりに当選した場合は、前記第 1 有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における時短継続回数が多い。

(4) 前記第 2 有利状態で当たりに当選した場合は、前記第 1 有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における 1 回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

(5) 前記第 2 有利状態は、前記第 1 有利状態よりも、1 回の当たりで獲得可能な遊技球の数の平均値が高い。

〔態様 5〕

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 3 有利状態及び前記第 4 有利状態は、いずれも時短状態であって、

前記平均値が高いとは、以下の (1) から (5) のうちの少なくともいずれか一つを満たすことである、

30

ことを特徴とする遊技機。

(1) 前記第 4 有利状態は、前記第 3 有利状態よりも、時短状態が継続する特図抽選の回数である時短継続回数が多い。

(2) 前記第 4 有利状態は、前記第 3 有利状態よりも、1 回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

(3) 前記第 4 有利状態で当たりに当選した場合は、前記第 3 有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における時短継続回数が多い。

(4) 前記第 4 有利状態で当たりに当選した場合は、前記第 3 有利状態で当たりに当選した場合よりも、当たり遊技終了後の時短状態における 1 回の特図抽選で当たりに当選する確率が高い。

40

(5) 前記第 4 有利状態は、前記第 3 有利状態よりも、1 回の当たりで獲得可能な遊技球の数の平均値が高い。

【0313】

〔その他の変形例〕

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【0314】

上記実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られる

50

ものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機 1 をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

【0315】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【0316】

また、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、2つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7 の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

【0317】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

【0318】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 3 B … 右遊技領域
- 7 … 画像表示装置
- 7 a … 表示画面
- 1 6 … 第 1 B 始動口
- 1 7 … 第 1 電チュー
- 2 1 … 第 2 始動口
- 2 2 … 第 2 電チュー
- 2 8 … ゲート
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン

10

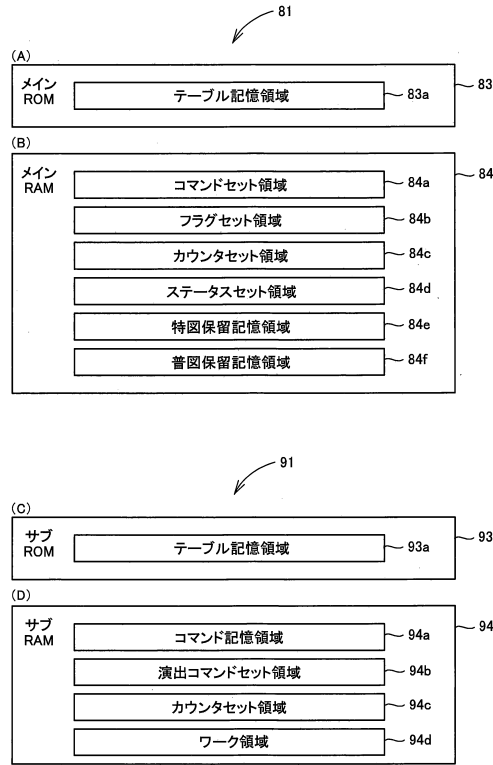
20

30

40

50

【図 5】



【図 6】

(A)特別図柄当たり判定テーブル

特別図柄	特別図柄当たり乱数値	判定結果	確率
特図1	0～655	大当たり	1/99.9
	0～65535のうち上記以外	ハズレ	
特図2	0～655	大当たり	1/99.9
	0～65535のうち上記以外	小当たり	

(B)普通図柄当たり判定テーブル

状態	普通図柄当たり乱数値	判定結果
非時短状態	0～1	当たり
	0～255のうち上記以外	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外	ハズレ

10

20

【図 7】

(A)大当たり種別判定テーブル1

特別図柄	特別図柄 当たり種別乱数値	大当たりの種類	割合(%)
特図1	0～96	4R一種大当たりA	76
	97～122	4R一種大当たりB	20
	123～126	7R一種大当たり	3
	127	10R一種大当たり	1
特図2		10R一種大当たり	
		10R二種大当たり	

(B)大当たり種別判定テーブル2

特別図柄	特別図柄 当たり種別乱数値	大当たりの種類	割合(%)
特図1	0～89	4R一種大当たりA	70
	90～115	4R一種大当たりB	20
	116～121	7R一種大当たり	5
	122～127	10R一種大当たり	5
特図2		10R一種大当たり	
		10R二種大当たり	

【図 8】

(A)小当たり種別判定テーブル1

特別図柄	特別図柄 当たり種別乱数値	小当たり種別	割合(%)
特図2	0～108	小当たりA	80
	109～121	小当たりB	15
	122～127	小当たりC	5

(B)小当たり種別判定テーブル2

特別図柄	特別図柄 当たり種別乱数値	小当たり種別	割合(%)
特図2	0～101	小当たりA	80
	102～114	小当たりB	10
	115～127	小当たりC	10

30

40

50

【図 9】

変動ハターン判定テーブル(非時短状態)						
変動ハターン判定テーブル(非時短状態)	状態	判定結果	保留球数	変動ハターン乱数値	変動ハターン	変動時間(s)
第1始動口	時短状態	ハズレ	1~2	0~10	P1	40
				11~63	P2	45
				64~127	P3	50
				0~80	P4	25
				81~92	P5	40
	非時短状態	ハズレ	3~4	93~127	P6	45
				0~85	P7	50
				86~100	P8	20
				101~109	P9	40
				110~127	P10	45
第2始動口	時短状態	ハズレ	1~2	0~127	P11	50
				0~127	P12	25
				0~127	P13	20
				0~10	P21	40
				11~63	P22	45
	非時短状態	ハズレ	3~4	64~127	P23	50
				0~10	P24	40
				11~63	P25	45
				64~127	P26	50
				0~80	P27	15
第3始動口	時短状態	ハズレ	1~2	81~92	P28	40
				93~127	P29	45
				0~85	P30	50
				86~100	P31	20
				101~109	P32	40
	非時短状態	ハズレ	3~4	110~127	P33	10
				0~127	P34	25
				0~127	P35	20
				0~10	P36	40
				11~63	P37	45

【図 10】

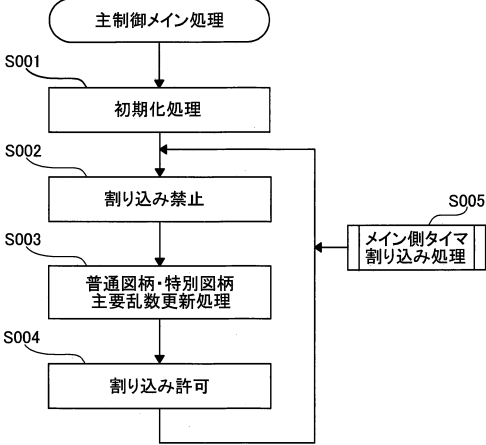
変動ハターン判定テーブル(時短変動)						
変動ハターン判定テーブル(時短変動)	状態	判定結果	変動ハターン	変動時間(s)	変動ハターン	変動時間(s)
第1始動口	時短状態	ハズレ	4R一種大当たりA	40	P41	40
			7R一種大当たり	40	P42	40
			10R一種大当たり	40	P43	40
			リーチ有り	40	P44	40
			リーチ無し	5	P45	5
	非時短状態	ハズレ	小当たりA変機	60	P51	60
			小当たりB変機	60	P52	60
			小当たりC変機	60	P53	60
			リーチ有り	60	P54	60
			リーチ無し	5	P55	5

【図 11】

(A)電チュー開放ハターン判定テーブル					
状態	at時短ステータス	普通図柄 当たり種別乱数値	開放ハターン	割合(%)	
非時短状態	-	H11	H11	99	
			H12	99	
			H13	1	
時短状態	1,2	127	H12	1	
			H12	1	
			H13	99	

(B)電チュー開放ハターン詳細					
開放ハターン	開放する電チュー	開放回数	開放時間 (s/回)	開放割合 (%)	入賞可否
H11	第1電チュー-17	1	0.2	-	困難
H12	第1電チュー-17	3	2.0	1.0	容易
H13	第2電チュー-22	3	2.0	1.0	容易

【図 12】



10

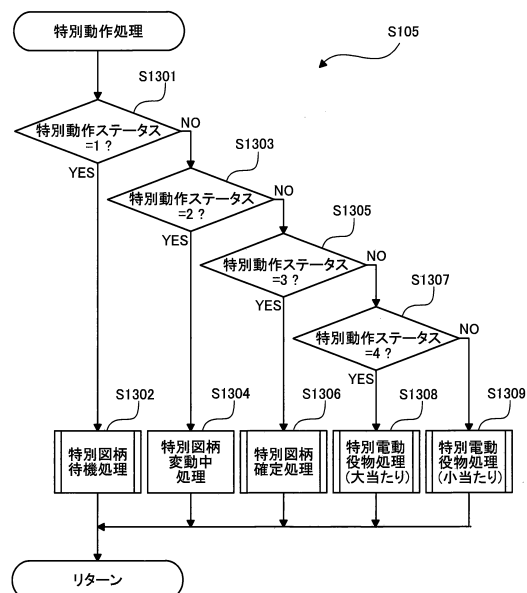
20

30

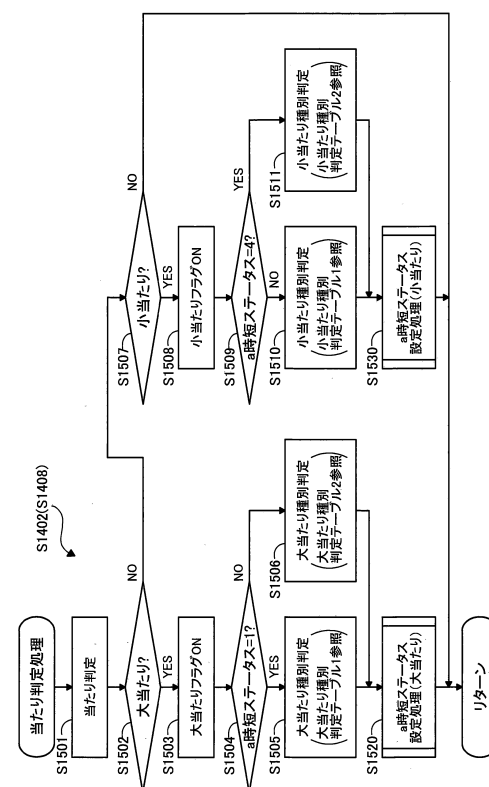
40

50

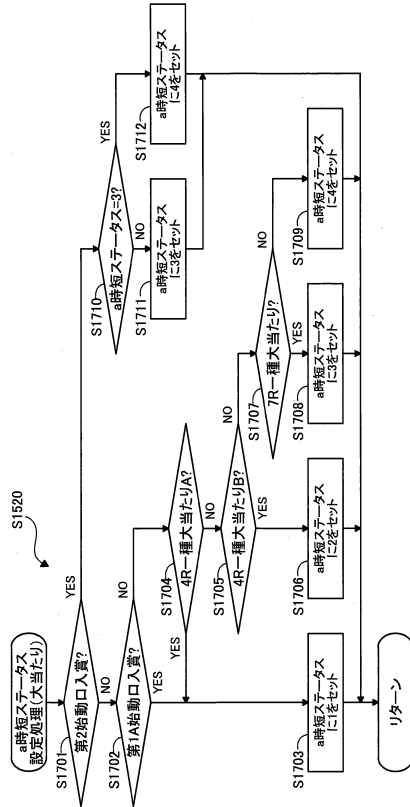
【図 14】



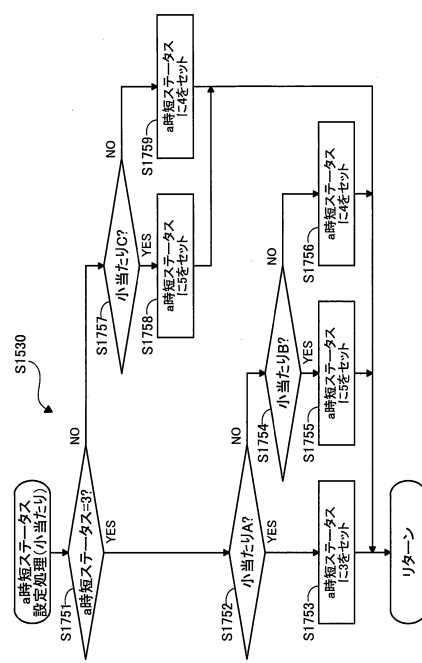
【図 16】



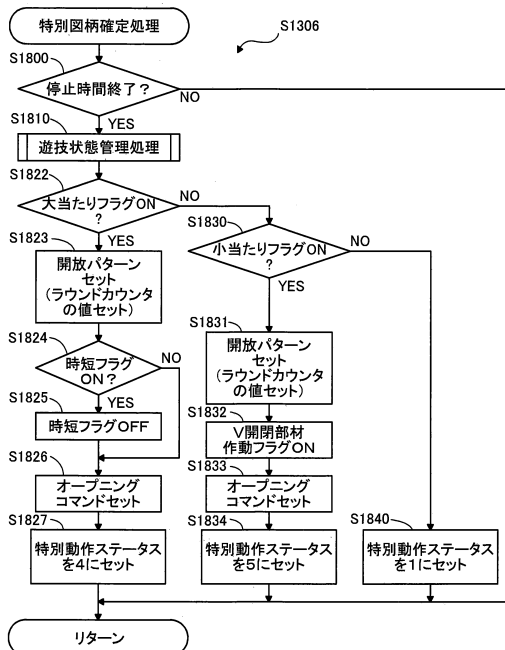
【図 17】



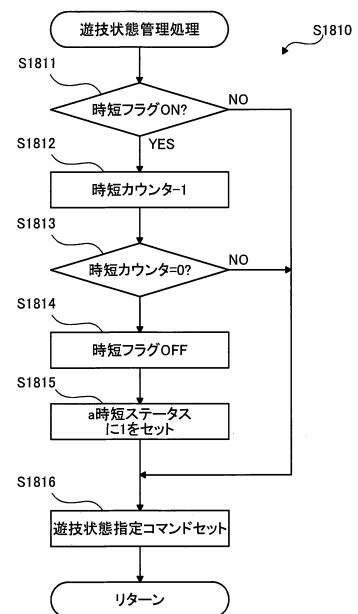
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

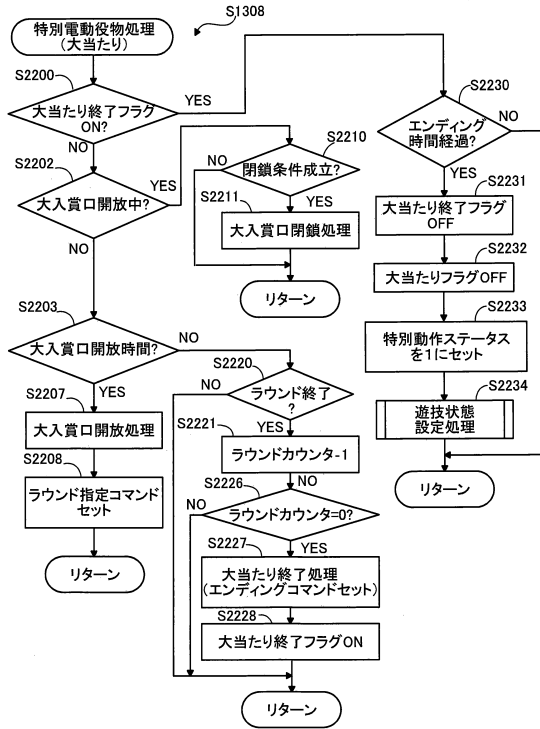
20

30

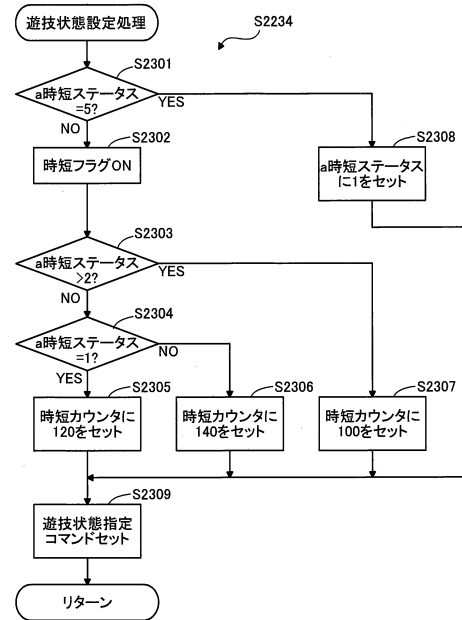
40

50

【図 2 1】



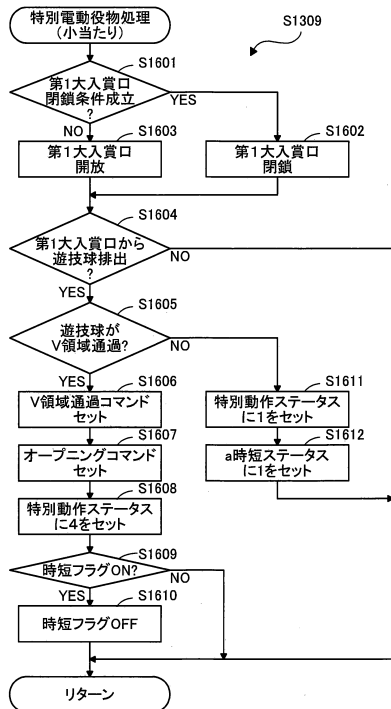
【図 2 2】



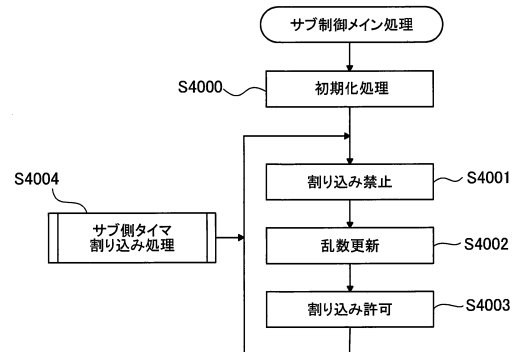
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

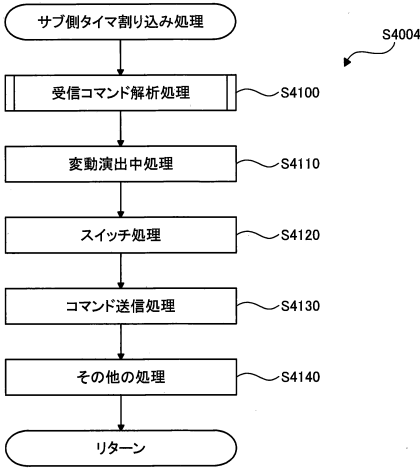


30

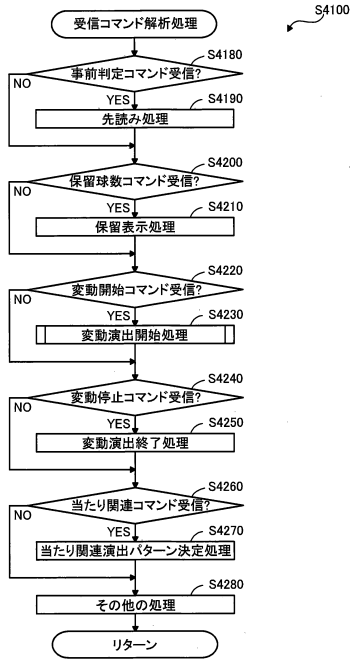
40

50

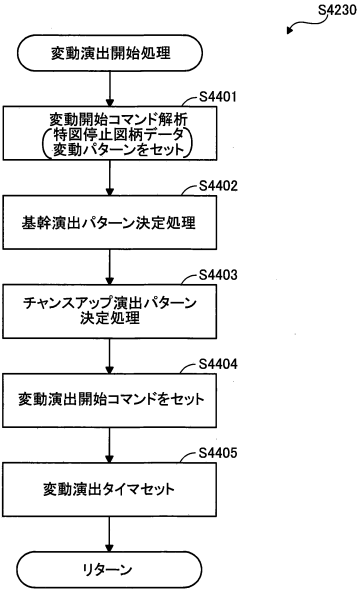
【図 25】



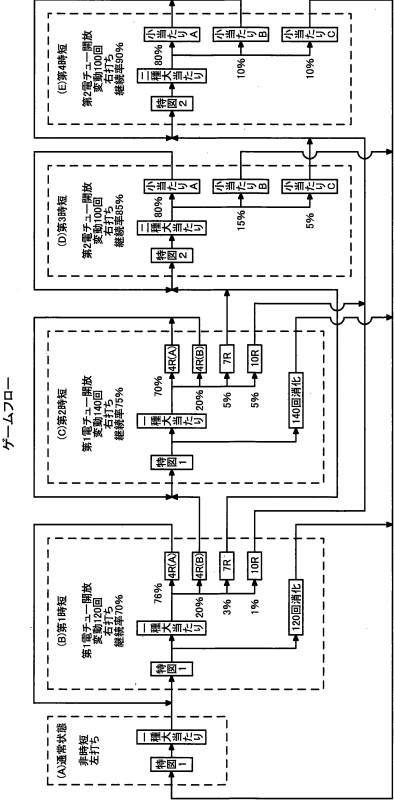
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

20

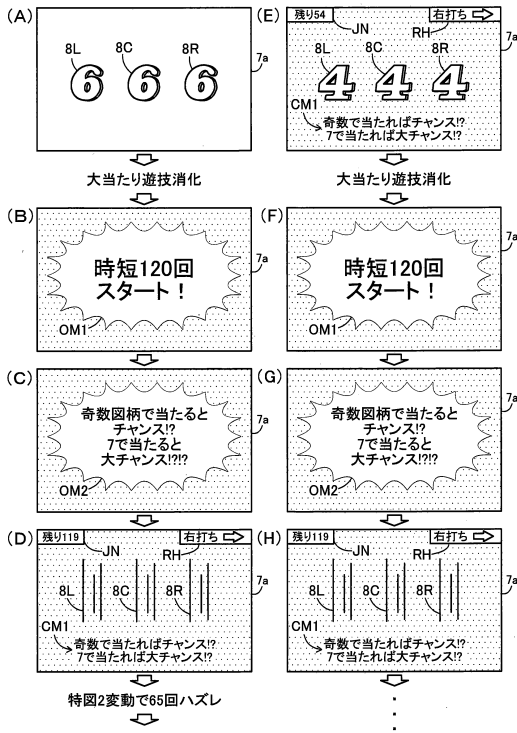
30

40

50

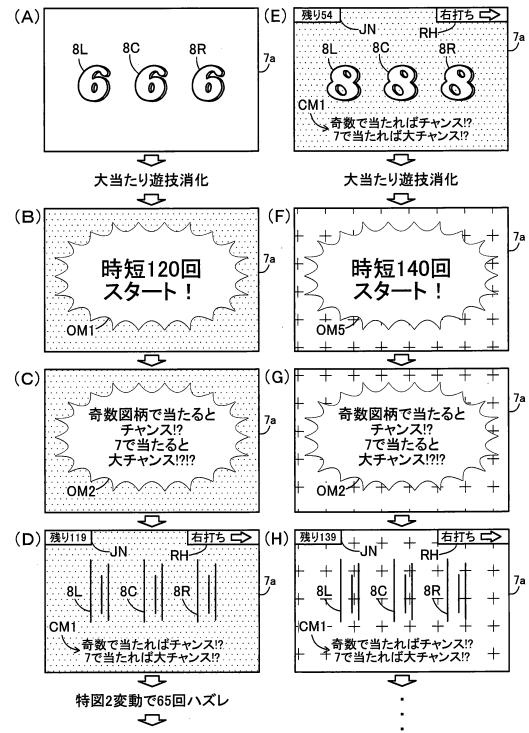
【図 29】

第1時短時に当選した場合の演出例1



【図 30】

第1時短時に当選した場合の演出例2

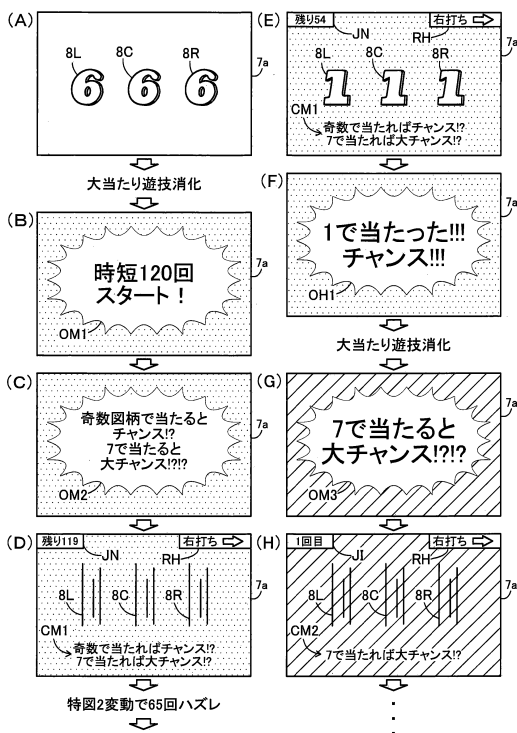


10

20

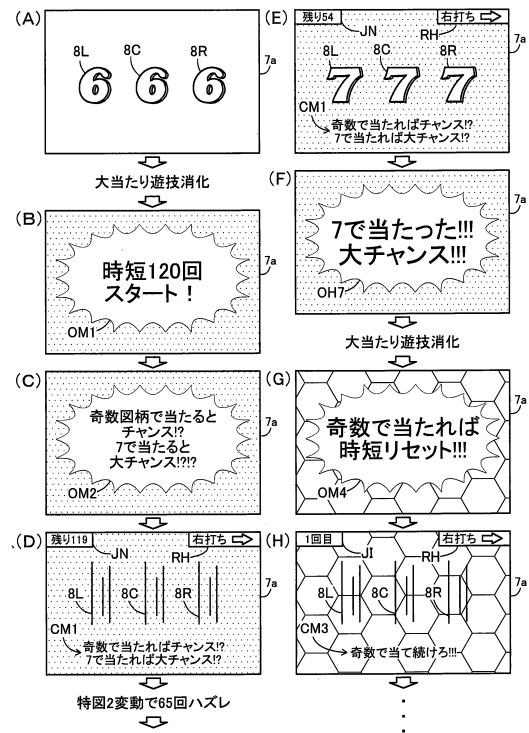
【図 31】

第1時短時に当選した場合の演出例3



【図 32】

第1時短時に当選した場合の演出例4



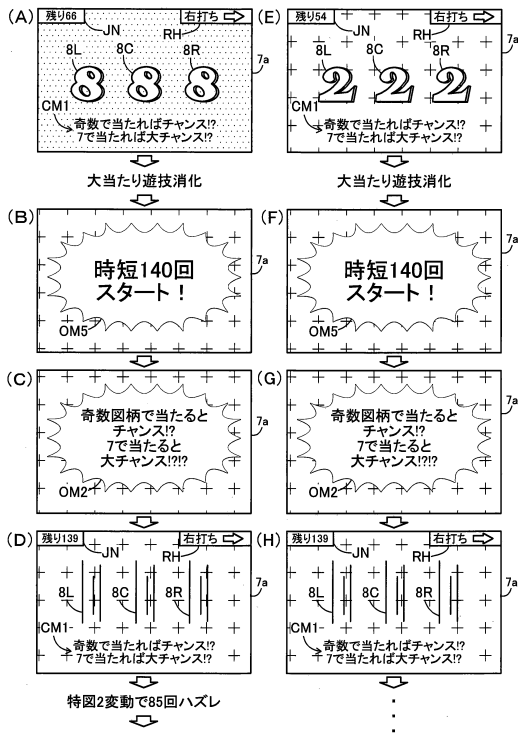
30

40

50

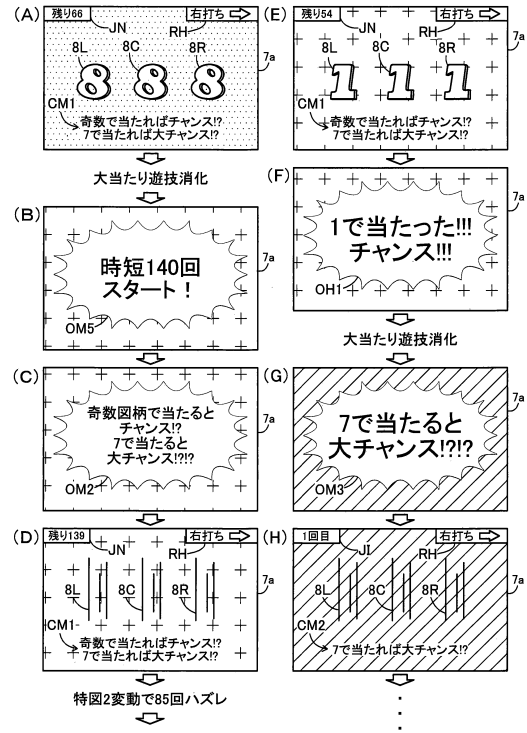
【図 3 3】

第2時短時に当選した場合の演出例1



【図 3 4】

第2時短時に当選した場合の演出例2

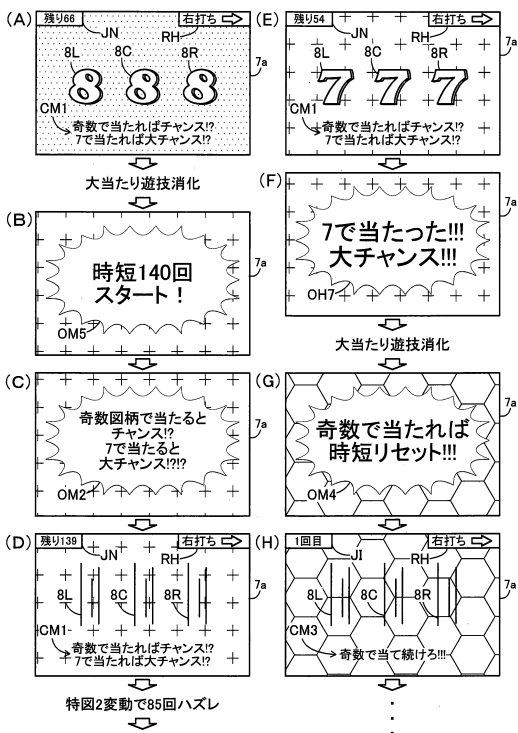


10

20

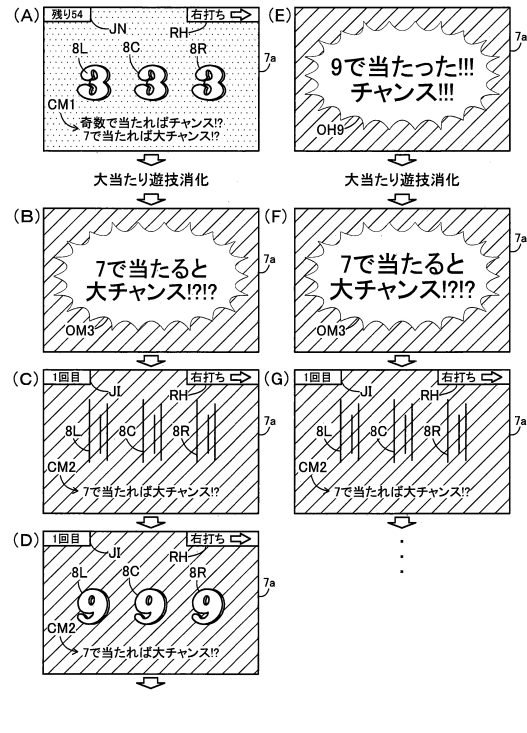
【図 3 5】

第2時短時に当選した場合の演出例3



【図 3 6】

第3時短時に当選した場合の演出例1

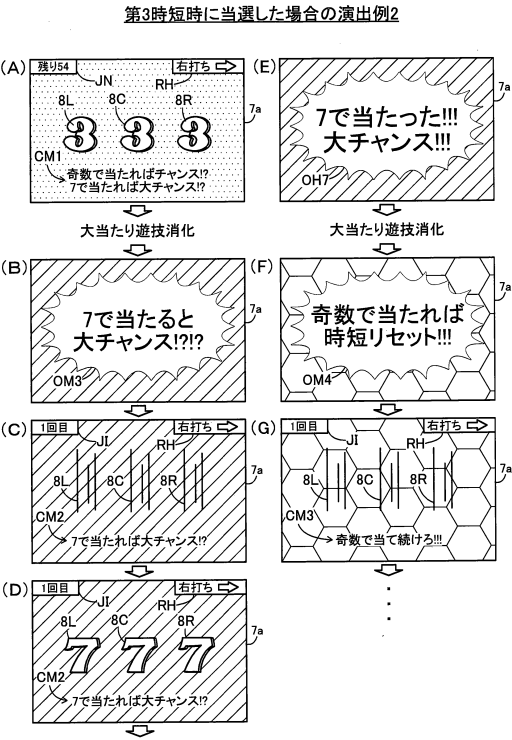


30

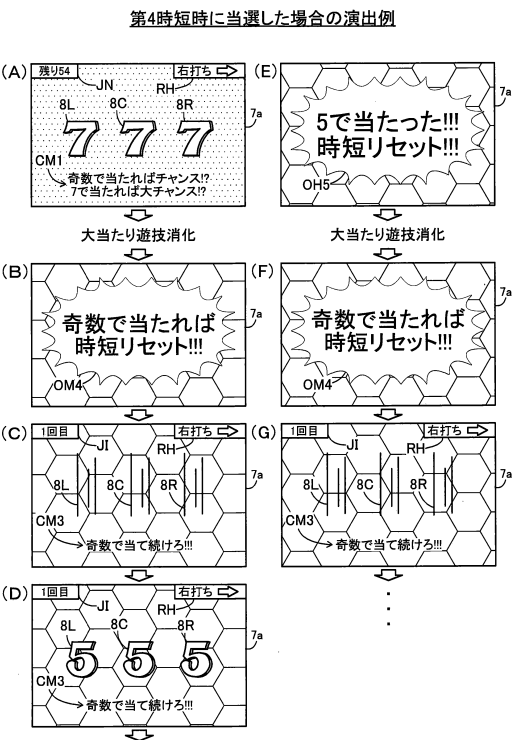
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

特別図柄当たり判定テーブルA			
特別図柄	当たり乱数値	判定結果	確率
特図1	0~204	大当たり	1/319.7
	300~750	小当たり	1/145.3
	0~65535のうち上記以外	ハズレ	
特図2	0~204	大当たり	1/319.7
	300~60299	小当たり	1/1.1
	0~65535のうち上記以外	ハズレ	

【図 4 0】

特別図柄	大当たり乱数値	大当たり種別	割合(%)	大当たり遊技	a時短回数	小当たりリカウンタ設定値		a時短ステータス設定値
						小当たり	大当たり	
特図1	0~114	大当たりA	90	2R	120	1	1	1
	115~122	大当たりB	6	4R	140	2	1	1
	123~126	大当たりC	3	7R	10000	1	2	2
	127	大当たりD	1	10R	10000	2	2	2
特図2	0~101	大当たりE	80	10R	10000	1	2	2
	102~120	大当たりF	15	10R	0	-	-	-
	121~127	大当たりG	5	10R	10000	2	2	2

10

20

30

40

50

【図 4 1】

大当たり種別判定テーブルA(時短)							
特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たり種別	割合(%)	大当たり遊技	a時短回数	小当たりカウンタ 設定値	a時短ステータス 設定値
特図1	0~101	大当たりA	80	2R	140	2	1
	102~114	大当たりB	10	4R	140	2	1
	115~121	大当たりC	5	7R	10000	1	2
	122~127	大当たりD	5	10R	10000	2	2
特図2	0~101	大当たりE	80	10R	10000	2	2
	102~114	大当たりF	10	10R	10000	2	2
	115~127	大当たりG	10	10R	0	-	-

【図 4 2】

小当たり種別判定テーブルA(非時短)							
特別図柄	大当たり種別乱数値	小当たり種別	割合(%)	二種大当たり時の二 大当たり遊技	二種大当たり時の a時短回数	小当たりカウンタ 設定値	a時短ステータス 設定値
特図1	0~114	小当たりA	90	2R	120	1	1
	115~122	小当たりB	6	4R	140	2	1
	123~128	小当たりC	3	7R	10000	1	2
	127	小当たりD	1	10R	10000	2	2
特図2	0~101	小当たりE	80	10R	10000	1	2
	102~120	小当たりF	15	10R	0	-	-
	121~127	小当たりG	5	10R	10000	2	2

【図 4 3】

小当たり種別判定テーブルA(時短)							
特別図柄	大当たり種別乱数値	小当たり種別	割合(%)	二種大当たり時の二 大当たり遊技	二種大当たり後の a時短回数	小当たりカウンタ 設定値	a時短ステータス 設定値
特図1	0~101	小当たりA	80	2R	140	2	1
	102~114	小当たりB	10	4R	140	2	1
	115~121	小当たりC	5	7R	10000	1	2
	122~127	小当たりD	5	10R	10000	2	2
特図2	0~101	小当たりE	80	10R	10000	2	2
	102~114	小当たりF	10	10R	10000	2	2
	115~127	小当たりG	10	10R	0	-	-

【図 4 4】

電チュー開放パターン判定テーブルA

状態	a時短ステータス	普通図柄 当たり種別乱数値	開放パターン	割合(%)
非時短状態	-		H11	
	1	0~126	H12	99
時短状態	2	127	H13	1
		0	H12	1
		1~127	H13	99

10

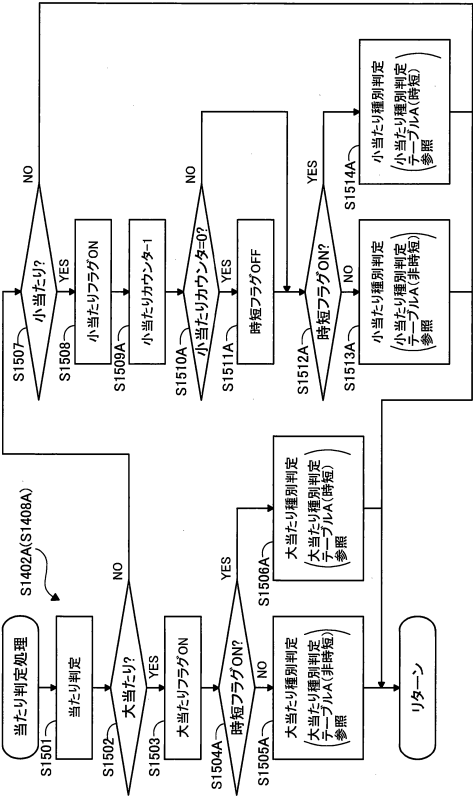
20

30

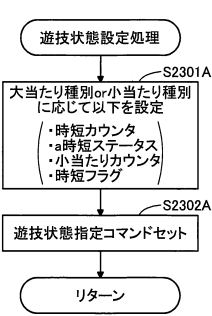
40

50

【図 45】



【図 46】



10

20

30

40

50