

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7515828号
(P7515828)

(45)発行日 令和6年7月16日(2024.7.16)

(24)登録日 令和6年7月5日(2024.7.5)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全44頁)

(21)出願番号	特願2020-212449(P2020-212449)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	令和2年12月22日(2020.12.22)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(65)公開番号	特開2022-98830(P2022-98830A)	(72)発明者	安藤 繁光 愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
(43)公開日	令和4年7月4日(2022.7.4)	審査官	上田 正樹
審査請求日	令和5年12月5日(2023.12.5)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 弾球遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1始動口への入球に基づいて第1の当否判定を実行する第1の当否判定手段と、
第2始動口への入球に基づいて第2の当否判定を実行する第2の当否判定手段と、
前記第1の当否判定および前記第2の当否判定の少なくとも一方による判定結果に基づいて、
通常遊技より遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技手段と、

前記第2始動口への入球が前記通常遊技よりも容易になる入球容易状態を設定する入球容易手段と、

前記第1の当否判定および前記第2の当否判定による判定結果を演出図柄を用いて示す当否演出を実行する当否演出手段と、

遊技者からの操作を受け付ける操作受付手段と
を備え、

前記第1の当否判定および第2の当否判定のうち少なくとも前記第2の当否判定による判定結果が前記特別遊技とは異なる特定の判定結果である場合、前記通常遊技を実行中においては前記入球容易状態に移行し、前記入球容易状態を実行中においては新たな入球容易状態には移行しない、弾球遊技機であって、

前記当否演出のうち、前記入球容易状態において実行される前記第2の当否判定による判定結果を示唆する第1の特定演出は、前記演出図柄の変動パターンに応じて演出態様が変化する演出を主に含み、

前記当否演出のうち、前記通常遊技中に実行される前記第2の当否判定による判定結果

10

20

を示唆する第2の特定演出は、所定の条件の達成を要求する内容を演出表示するものであり、該第2の特定演出中に前記操作受付手段によって受け付けられた前記操作に応じて前記所定の条件が達成したか否かを示し、該条件を達成したか否かにより前記特定の判定結果であるか否かを示す演出を主に含む、ことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本明細書は、弾球遊技機（パチンコ遊技機、パチンコ台とも呼ばれる。）に関する技術を開示する。

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機としては、入球容易状態を備えたものが知られている（例えば、特許文献1を参照）。入球容易状態は、始動口への入球を通常遊技よりも容易にする制御が実行される遊技状態である。入球容易状態としては、大当たり確率が通常確率に設定された時短遊技が知られている。時短遊技では、一般的に、特別図柄の変動時間を通常遊技よりも短縮する制御が実行される。時短遊技の種類としては、大当たり終了後に作動する時短遊技（いわゆる「a時短」）、低確率中に規定の判定回数まで大当たりしなかった場合に作動する時短遊技（いわゆる「b時短」）、ならびに、低確率中に特定の特別図柄が表示された場合に作動する時短遊技（いわゆる「c時短」）がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-037567号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

入球容易状態を備えた弾球遊技機において遊技の興趣の更なる向上が求められている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本明細書に開示する技術は、以下の形態として実現できる。

【0006】

（1）本明細書に開示する一形態における弾球遊技機は、第1始動口への入球に基づいて第1の当否判定を実行する第1の当否判定手段と；第2始動口への入球に基づいて第2の当否判定を実行する第2の当否判定手段と；前記第1の当否判定および前記第2の当否判定の少なくとも一方による判定結果に基づいて、通常遊技より遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技手段と；前記第2始動口への入球が前記通常遊技よりも容易になる入球容易状態を設定する入球容易手段と；前記第1の当否判定および前記第2の当否判定による判定結果を演出図柄を用いて示す当否演出を実行する当否演出手段と；遊技者からの操作を受け付ける操作受付手段とを備える。前記第1の当否判定および前記第2の当否判定のうち少なくとも前記第2の当否判定による判定結果が前記特別遊技とは異なる特定の判定結果である場合、前記通常遊技を実行中においては前記入球容易状態に移行し、前記入球容易状態を実行中においては新たな入球容易状態には移行しない。この弾球遊技機において、前記当否演出のうち、前記入球容易状態において実行される前記第2の当否判定による判定結果を示唆する第1の特定演出は、前記演出図柄の変動パターンに応じて演出態様が変化する演出を主に含む。前記当否演出のうち、前記通常遊技中に実行される前記第2の当否判定による判定結果を示唆する第2の特定演出は、該第2の特定演出中に前記操作受付手段によって受け付けられた前記操作に応じて演出態様変化する演出を主に含む。

この形態の弾球遊技機によれば、入球容易状態に当選する可能性がない第1の特定演出と比べて、入球容易状態に当選する可能性がある第2の特定演出では、遊技者からの操作に応じて演出態様変化する演出として実行される機会が多くなるため、入球容易状態の

10

20

30

40

50

当選に対して遊技者の興味を惹きつけることができる。その結果、入球容易状態を備えた弾球遊技機において遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 7 】

(2) 上述した弾球遊技機において、前記第 2 の特定演出は、該第 2 の特定演出中に前記操作受付手段によって受け付けられた前記操作に応じて、前記特定の判定結果であるか否かを示す演出態様が変化する演出を主に含んでもよい。この形態の弾球遊技機によれば、入球容易状態に当選する可能性がある第 2 の特定演出において、入球容易状態に当選するか否かを示す演出態様が遊技者からの操作に応じて変化する演出として実行される機会が多くなるため、入球容易状態の当選に対して遊技者の興味をいっそう惹きつけることができる。

10

【 0 0 0 8 】

(3) 上述した弾球遊技機において、前記第 2 の特定演出の全ては、該第 2 の特定演出中に前記操作受付手段によって受け付けられた前記操作に応じて演出態様が変化する演出であってもよい。この形態の弾球遊技機によれば、入球容易状態に当選する可能性がある第 2 の特定演出の全てにおいて、遊技者からの操作に応じて演出態様が変化するため、入球容易状態の当選に対して遊技者の興味をいっそう惹きつけることができる。

【 0 0 0 9 】

本明細書に開示する技術は、弾球遊技機とは異なる種々の形態で実現できる。本明細書に開示する技術は、例えば、弾球遊技機の形態のほか、弾球遊技機の制御方法、ならびに、弾球遊技機のプログラムなどの形態で実現できる。

20

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 0 】

【 図 1 】 パチンコ遊技機の構成を示す正面図である。

【 図 2 】 パチンコ遊技機の構成を示す背面図である。

【 図 3 】 パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【 図 4 】 パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 5 】 主制御装置が実行するメインルーチンを示すフローチャートである。

【 図 6 】 主制御装置が実行する特図始動入球確認処理を示すフローチャートである。

【 図 7 】 主制御装置が実行する普図始動入球確認処理を示すフローチャートである。

【 図 8 】 主制御装置が実行する特図当否判定処理を示すフローチャートである。

30

【 図 9 】 主制御装置が実行する特図当否判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 0 】 主制御装置が実行する特図当否判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 1 】 主制御装置が実行する特図当否判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 2 】 主制御装置が実行する特図当否判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 3 】 主制御装置が実行する大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【 図 1 4 】 主制御装置が実行する大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【 図 1 5 】 主制御装置が実行する大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 主制御装置が実行する普図当否判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 7 】 主制御装置が実行する普図当否判定処理を示すフローチャートである。

【 図 1 8 】 主制御装置が実行する普電作動処理を示すフローチャートである。

40

【 図 1 9 】 主制御装置が実行する普電作動処理を示すフローチャートである。

【 図 2 0 】 主制御装置およびサブ統合制御装置の詳細構成を示すブロック図である。

【 図 2 1 】 確変遊技中における第 1 の特定演出の一例を示す説明図である。

【 図 2 2 】 a 時短遊技中における第 1 の特定演出の一例を示す説明図である。

【 図 2 3 】 b 時短遊技中における第 1 の特定演出の一例を示す説明図である。

【 図 2 4 】 c 時短遊技中における第 1 の特定演出の一例を示す説明図である。

【 図 2 5 】 第 2 の特定演出の一例を示す説明図である。

【 図 2 6 】 第 2 の特定演出の一例を示す説明図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 1 】

50

A . 第 1 実施形態

図 1 は、パチンコ遊技機 1 0 の構成を示す正面図である。図 2 は、パチンコ遊技機 1 0 の構成を示す背面図である。図 3 は、パチンコ遊技機 1 0 の遊技盤 4 0 0 を示す正面図である。

【 0 0 1 2 】

パチンコ遊技機 1 0 は、プリペイドカードに対応した弾球遊技機（いわゆる「CR機」）であり、カードユニット 8 0 に接続されている。カードユニット 8 0 は、プリペイドカードに記録されている情報に基づいて、パチンコ遊技機 1 0 における遊技球の貸し出しを実現する。パチンコ遊技機 1 0 は、外枠 1 1 0 と、内枠 1 2 0 と、前枠 1 3 0 と、ハンドル 1 4 0 と、演出ボタン 1 6 0 とを備える。

10

【 0 0 1 3 】

パチンコ遊技機 1 0 の外枠 1 1 0 は、縦長の矩形状を成す。外枠 1 1 0 は、パチンコ遊技機 1 0 を設置する設備に固定される。外枠 1 1 0 は、内枠 1 2 0 を開閉可能に支持する一対のヒンジ 1 1 2 を備える。

【 0 0 1 4 】

パチンコ遊技機 1 0 の内枠 1 2 0 は、外枠 1 1 0 の内側に嵌り合う矩形状を成す。内枠 1 2 0 は、遊技盤 4 0 0 をはじめとするパチンコ遊技機 1 0 の各部を保持する。内枠 1 2 0 は、前枠 1 3 0 を開閉可能に支持する一対のヒンジ 1 2 2 を備える。

【 0 0 1 5 】

内枠 1 2 0 の正面における前枠 1 3 0 の下方には、上皿 1 2 4 と、下皿 1 2 6 と、鍵穴 1 2 8 とが設けられている。上皿 1 2 4 は、遊技盤 4 0 0 へと発射される遊技球を貯留する。下皿 1 2 6 は、上皿 1 2 4 から溢れた遊技球を貯留する。鍵穴 1 2 8 は、鍵による外枠 1 1 0 に対する内枠 1 2 0 の固定および解除を実施する操作を受け付けるとともに、鍵による内枠 1 2 0 に対する前枠 1 3 0 の固定および解除を実施する操作を受け付ける。

20

【 0 0 1 6 】

上皿 1 2 4 には、残高表示装置 1 5 2 と、球貸スイッチ 1 5 4 と、精算スイッチ 1 5 6 とが設けられている。残高表示装置 1 5 2 は、カードユニット 8 0 に保持されているプリペイドカードの残高を表示する。球貸スイッチ 1 5 4 は、カードユニット 8 0 に保持されているプリペイドカードの残高に基づいて遊技球の貸し出しを実行する指示を遊技者から受け付ける。精算スイッチ 1 5 6 は、カードユニット 8 0 からプリペイドカードを返却する指示を遊技者から受け付ける。

30

【 0 0 1 7 】

パチンコ遊技機 1 0 の前枠 1 3 0 は、遊技盤 4 0 0 の正面において開閉可能に構成されている。前枠 1 3 0 は、遊技盤 4 0 0 の正面に位置する透明板 1 3 2 を備える。これによって、遊技者は、透明板 1 3 2 を介して遊技盤 4 0 0 を目視可能である。透明板 1 3 2 は、ガラスであり、前枠 1 3 0 は、ガラス枠とも呼ばれる。前枠 1 3 0 の正面には、電飾 1 3 4 と、スピーカ 1 3 6 とが設けられている。電飾 1 3 4 は、遊技の進行に応じて発光する。スピーカ 1 3 6 は、遊技の進行に応じて音声を出力する。

【 0 0 1 8 】

パチンコ遊技機 1 0 のハンドル 1 4 0 は、遊技球を発射する操作入力を遊技者から受け付ける。ハンドル 1 4 0 は、内枠 1 2 0 の正面における前枠 1 3 0 の右下方に設けられている。

40

【 0 0 1 9 】

パチンコ遊技機 1 0 の演出ボタン 1 6 0 は、演出に対する遊技者の操作入力を受け付ける。演出ボタン 1 6 0 は、内枠 1 2 0 の正面における上皿 1 2 4 に設けられている。

【 0 0 2 0 】

図 2 に示すように、内枠 1 2 0 の背面には、遊技球タンク 1 7 2 と、払出装置 1 7 4 とが設けられている。遊技球タンク 1 7 2 は、パチンコ遊技機 1 0 の外部から補給される遊技球を貯留する。払出装置 1 7 4 は、遊技球タンク 1 7 2 に貯留されている遊技球を上皿 1 2 4 に払い出す。

50

【 0 0 2 1 】

内枠 1 2 0 の背面には、更に、主制御装置 2 1 0 と、サブ統合制御装置 2 2 0 と、演出図柄制御装置 2 3 0 と、払出制御装置 2 4 0 と、発射制御装置 2 5 0 と、外部接続端子板 2 6 5 と、電源基板 2 9 0 とが設けられている。これらの制御装置は、CPU、ROM、RAMなどを備えるコンピュータであり、コンピュータプログラムに基づいて各種の制御処理を実行する。

【 0 0 2 2 】

主制御装置 2 1 0 は、パチンコ遊技機 1 0 における遊技の進行を制御する。サブ統合制御装置 2 2 0 は、主制御装置 2 1 0 からのコマンドに基づいて、遊技の進行に応じた演出を制御する。演出図柄制御装置 2 3 0 は、サブ統合制御装置 2 2 0 からのコマンドに基づいて、演出図柄を用いた演出を制御する。払出制御装置 2 4 0 は、主制御装置 2 1 0 からのコマンドに基づいて、遊技球の払い出しを制御する。発射制御装置 2 5 0 は、ハンドル 1 4 0 に対する遊技者からの操作入力に基づいて、遊技盤 4 0 0 への遊技球の発射を制御する。外部接続端子板 2 6 5 は、パチンコ遊技機 1 0 における遊技状態を示す信号をパチンコ遊技機 1 0 の外部へと出力する。

【 0 0 2 3 】

電源基板 2 9 0 は、パチンコ遊技機 1 0 の各部に電力を供給する。電源基板 2 9 0 は、電源スイッチ 2 9 2 と、RAMクリアスイッチ 2 9 4 とを備える。電源スイッチ 2 9 2 は、パチンコ遊技機 1 0 の管理者によって操作可能に構成されており、一方の側へ押された場合にパチンコ遊技機 1 0 に電源を供給するオン状態になり、他方の側へ押された場合にパチンコ遊技機 1 0 への電源供給を遮断するオフ状態になる。RAMクリアスイッチ 2 9 4 は、パチンコ遊技機 1 0 の管理者によって操作可能に構成されており、操作されない場合にはオフ状態を維持し、押し込まれた場合にオン状態になる。電源投入時にRAMクリアスイッチ 2 9 4 が押されていた場合、主制御装置 2 1 0 は、「RAMクリア」処理として、遊技進行に関する各種情報を削除（クリア）可能に構成されている。

【 0 0 2 4 】

内枠 1 2 0 の裏面には、更に、設定切替スイッチ 3 0 2 と、設定変更スイッチ 3 0 4 とが設けられている。設定切替スイッチ 3 0 2 および設定変更スイッチ 3 0 4 は、主制御装置 2 1 0 に設けられている。主制御装置 2 1 0 には、遊技特性を規定した複数の設定値（例えば、大当り確率）が予め記憶されている。設定切替スイッチ 3 0 2 は、パチンコ遊技機 1 0 の遊技特性に関する設定の切替を開始（オン状態）および終了（オフ状態）する操作を受け付ける。設定変更スイッチ 3 0 4 は、設定切替スイッチ 3 0 2 によって設定の切替が有効となっている場合、設定を変更する操作を受け付ける。

【 0 0 2 5 】

本実施形態では、パチンコ遊技機 1 0 の遊技特性の設定変更を実施する場合、パチンコ遊技機 1 0 の管理者は、パチンコ遊技機 1 0 の電源を投入する前に、設定切替スイッチ 3 0 2 に鍵を挿入して、設定切替スイッチ 3 0 2 を第 1 の位置（オン状態）に回転させる。その後、パチンコ遊技機 1 0 の電源を投入した場合、主制御装置 2 1 0 は、遊技特性の設定変更を受け付ける有効状態であると判断する。この有効状態において、主制御装置 2 1 0 は、パチンコ遊技機 1 0 の管理者が設定変更スイッチ 3 0 4 を押すごとに、現状の設定番号に 1 を加算した設定番号に変更する。例えば、主制御装置 2 1 0 は、パチンコ遊技機 1 0 の管理者が設定変更スイッチ 3 0 4 を押すごとに、設定 1 から設定 2、設定 3、設定 4、設定 5、設定 6 へと順に設定番号を変更し、設定 6 からは再び設定 1 に設定番号を変更する。その後、パチンコ遊技機 1 0 の管理者が設定切替スイッチ 3 0 2 を第 2 の位置（オフ状態）に回転させた場合、主制御装置 2 1 0 は、設定切替スイッチ 3 0 2 からの入力の受付を終了し、その直前に受け付けた設定番号を変更後の設定として確定する。

【 0 0 2 6 】

図 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 の遊技盤 4 0 0 は、パチンコ遊技機 1 0 の正面を向いた板状を成す。遊技盤 4 0 0 は、盤面 4 0 2 と、ガイドレール 4 0 4、4 0 6 と、複数の遊技釘 4 0 8 と、センターケース 4 1 0 と、電飾 4 1 4 と、普通入賞口 4 2 1、4

10

20

30

40

50

2 2 , 4 2 3 , 4 2 4 と、普通図柄作動ゲート 4 3 0 と、普通電動役物 4 4 0 と、第 1 始動口 4 5 1 と、第 2 始動口 4 5 2 と、大入賞口 4 6 0 とを備える。遊技盤 4 0 0 は、更に、普通図柄表示装置 4 7 1 と、普図保留表示装置 4 7 2 と、第 1 特別図柄表示装置 4 7 3 と、第 1 特図保留表示装置 4 7 4 と、第 2 特別図柄表示装置 4 7 5 と、第 2 特図保留表示装置 4 7 6 と、演出図柄表示装置 4 8 0 とを備える。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 4 0 0 の盤面 4 0 2 は、パチンコ遊技機 1 0 の正面を向いた面である。遊技盤 4 0 0 のガイドレール 4 0 4 , 4 0 6 は、盤面 4 0 2 の中央を円形状に取り囲むことによって、略円形を成す遊技領域 G A を形成する。遊技盤 4 0 0 における複数の遊技釘 4 0 8 は、盤面 4 0 2 に植設され、遊技領域 G A を流れる遊技球の通路を形成する。複数の遊技釘 4 0 8 は、回転部材を有する風車釘 4 0 9 を含む。

10

【 0 0 2 8 】

遊技盤 4 0 0 のセンターケース 4 1 0 は、遊技領域 G A の中央部に設けられた部材である。センターケース 4 1 0 は、遊技領域 G A を流れる遊技球の通路を形成する。センターケース 4 1 0 の中央部には、演出図柄表示装置 4 8 0 が設けられている。演出図柄表示装置 4 8 0 は、遊技進行に応じた演出の一環として演出図柄を表示する。本実施形態では、演出図柄表示装置 4 8 0 は、液晶ディスプレイ (L C D) である。

【 0 0 2 9 】

遊技盤 4 0 0 の電飾 4 1 4 は、遊技の進行に応じて発光する。本実施形態では、電飾 4 1 4 は、センターケース 4 1 0 に設けられている。他の実施形態では、電飾 4 1 4 は、盤面 4 0 2 に直接的に設けられていてもよい。

20

【 0 0 3 0 】

遊技盤 4 0 0 の普通入賞口 4 2 1 , 4 2 2 , 4 2 3 , 4 2 4 は、遊技領域 G A を流下する遊技球が入球可能に構成された入賞口である。普通入賞口 4 2 1 , 4 2 2 , 4 2 3 , 4 2 4 への遊技球の入球は、賞球払出の契機となる。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 4 0 0 の普通図柄作動ゲート 4 3 0 は、遊技領域 G A を流下する遊技球が通過可能に構成されたゲートである。普通図柄作動ゲート 4 3 0 への遊技球の通過は、普通図柄 (普図) を用いた当否判定 (抽選) を実行する契機となる。普通図柄の判定結果 (抽選結果) は、普通図柄表示装置 4 7 1 に表示される。普通電動役物 4 4 0 は、センターケース 4 1 0 の右側、かつ、普通図柄作動ゲート 4 3 0 の下方に配置されている。

30

【 0 0 3 2 】

遊技盤 4 0 0 の普通電動役物 4 4 0 は、普通図柄による抽選結果に応じて開閉可能に構成された役物である。普通電動役物 4 4 0 は、閉鎖状態では第 2 始動口 4 5 2 へ流下する遊技球の通過を阻害し、開放状態では第 2 始動口 4 5 2 へ流下する遊技球の通過を許容する。普通電動役物 4 4 0 は、普通図柄の判定結果が当選である場合のみ開放状態になる。普通電動役物 4 4 0 は、センターケース 4 1 0 の右側、かつ、普通図柄作動ゲート 4 3 0 の下方に配置されている。

【 0 0 3 3 】

遊技盤 4 0 0 の第 1 始動口 4 5 1 は、遊技領域 G A を流下する遊技球が入球可能に構成された入賞口である。第 1 始動口 4 5 1 への遊技球の入球は、賞球払出の契機となるとともに、第 1 特別図柄 (第 1 特図) による抽選結果を用いた当否判定 (抽選) を実行する契機となる。第 1 特別図柄の判定結果 (抽選結果) は、第 1 特別図柄表示装置 4 7 3 に表示される。第 1 始動口 4 5 1 は、センターケース 4 1 0 の中央下方に配置されている。

40

【 0 0 3 4 】

遊技盤 4 0 0 の第 2 始動口 4 5 2 は、遊技領域 G A を流下する遊技球が入球可能に構成された入賞口である。第 2 始動口 4 5 2 は、普通図柄作動ゲート 4 3 0 の開放によって遊技球の入球率が高くなるように構成されている。第 2 始動口 4 5 2 への遊技球の入球は、賞球払出の契機となるとともに、第 2 特別図柄 (第 2 特図) を用いた当否判定 (抽選) を実行する契機となる。第 2 始動口 4 5 2 は、センターケース 4 1 0 の右側、かつ、普通図

50

柄作動ゲート 4 3 0 の下方において、普通電動役物 4 4 0 と共に配置されている。

【 0 0 3 5 】

遊技盤 4 0 0 の大入賞口 4 6 0 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の少なくとも一方の特別図柄による抽選結果に応じて開閉可能に構成された入賞口である。大入賞口 4 6 0 は、閉鎖状態では遊技領域 G A を流下する遊技球の入球を阻害し、開放状態では遊技領域 G A を流下する遊技球の入球を許容する。大入賞口 4 6 0 は、特別図柄による抽選結果が当選（例えば、大当り、小当りなど）である場合のみ開放状態になる。大入賞口 4 6 0 への遊技球の入球は、賞球払出の契機となる。大入賞口 4 6 0 は、センターケース 4 1 0 の右側下方に配置されている。

【 0 0 3 6 】

遊技盤 4 0 0 の普通図柄表示装置 4 7 1 は、普通図柄作動ゲート 4 3 0 への遊技球の通過に基づく普通図柄の判定結果を表示する。普通図柄表示装置 4 7 1 は、複数の普通図柄を変動表示した後、判定結果に応じた普通図柄を確定表示することによって、普通図柄の判定結果を表示する。

【 0 0 3 7 】

遊技盤 4 0 0 の普図保留表示装置 4 7 2 は、普通図柄の保留記憶の数を表示する。普通図柄の保留記憶は、普通図柄表示装置 4 7 1 における判定結果の表示処理が保留されている普通図柄の当否判定に用いられるデータの記憶である。

【 0 0 3 8 】

遊技盤 4 0 0 の第 1 特別図柄表示装置 4 7 3 は、第 1 始動口 4 5 1 への遊技球の通過に基づく第 1 特別図柄の判定結果を表示する。第 1 特別図柄表示装置 4 7 3 は、複数の第 1 特別図柄を変動表示した後、判定結果に応じた第 1 特別図柄を確定表示することによって、第 1 特別図柄の判定結果を表示する。

【 0 0 3 9 】

遊技盤 4 0 0 の第 1 特図保留表示装置 4 7 4 は、第 1 特別図柄の保留記憶の数を表示する。第 1 特別図柄の保留記憶は、第 1 特別図柄表示装置 4 7 3 における判定結果の表示処理が保留されている第 1 特別図柄の当否判定に用いられるデータの記憶である。

【 0 0 4 0 】

遊技盤 4 0 0 の第 2 特別図柄表示装置 4 7 5 は、第 2 始動口 4 5 2 への遊技球の通過に基づく第 2 特別図柄の判定結果を表示する。第 2 特別図柄表示装置 4 7 5 は、複数の第 2 特別図柄を変動表示した後、判定結果に応じた第 2 特別図柄を確定表示することによって、第 2 特別図柄の判定結果を表示する。

【 0 0 4 1 】

遊技盤 4 0 0 の第 2 特図保留表示装置 4 7 6 は、第 2 特別図柄の保留記憶の数を表示する。第 2 特別図柄の保留記憶は、第 2 特別図柄表示装置 4 7 5 における判定結果の表示処理が保留されている第 2 特別図柄の当否判定に用いられるデータの記憶である。

【 0 0 4 2 】

本実施形態では、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別図柄の変動中には演出図柄表示装置 4 8 0 において第 1 特別図柄の変動に応じた演出を実行し、第 2 特別図柄の変動中には演出図柄表示装置 4 8 0 において第 2 特別図柄の変動に応じた演出を実行する。パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別図柄の変動と第 2 特別図柄の変動とを同時に実行せずに、第 2 特別図柄の変動を優先して実行する。他の実施形態では、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別図柄の変動を優先して実行してもよいし、第 1 特別図柄の変動と第 2 特別図柄の変動とを同時に実行してもよい。

【 0 0 4 3 】

図 4 は、パチンコ遊技機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ遊技機 1 0 の主制御装置 2 1 0 は、データ書き換え可能な不揮発性メモリである R A M 2 1 0 m を備える。R A M 2 1 0 m は、パチンコ遊技機 1 0 に対する電源供給の有無にかかわらず、遊技の進行に関する各種情報の記憶を保持可能に構成されている。本実施形態では、R A M 2 1 0 m は、内蔵電池（バッテリー）によるバッテリーバックアップ機能によって、外部電

10

20

30

40

50

源がなくともデータを保持可能に構成されている。

【 0 0 4 4 】

パチンコ遊技機 1 0 は、主制御装置 2 1 0 に対して信号を出力する電氣的構成として、設定切替スイッチ 3 0 2 および設定変更スイッチ 3 0 4 のほか、一般入賞口スイッチ 4 2 0 s と、作動ゲートスイッチ 4 3 0 s と、第 1 始動口スイッチ 4 5 1 s と、第 2 始動口スイッチ 4 5 2 s と、カウントスイッチ 4 6 0 s とを備える。一般入賞口スイッチ 4 2 0 s は、普通入賞口 4 2 1 , 4 2 2 , 4 2 3 , 4 2 4 への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置 2 1 0 に出力する。作動ゲートスイッチ 4 3 0 s は、普通図柄作動ゲート 4 3 0 における遊技球の通過を検知し、その検知信号を主制御装置 2 1 0 に出力する。第 1 始動口スイッチ 4 5 1 s は、第 1 始動口 4 5 1 への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置 2 1 0 に出力する。第 2 始動口スイッチ 4 5 2 s は、第 2 始動口 4 5 2 への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置 2 1 0 に出力する。カウントスイッチ 4 6 0 s は、大入賞口 4 6 0 への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置 2 1 0 に出力する。

10

【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 1 0 は、主制御装置 2 1 0 からの制御信号に基づいて動作する電氣的構成として、普通図柄表示装置 4 7 1、普図保留表示装置 4 7 2、第 1 特別図柄表示装置 4 7 3、第 1 特図保留表示装置 4 7 4、第 2 特別図柄表示装置 4 7 5、第 2 特図保留表示装置 4 7 6 のほか、普電役物ソレノイド 4 4 0 d と、大入賞口ソレノイド 4 6 0 d とを備える。普電役物ソレノイド 4 4 0 d は、主制御装置 2 1 0 からの制御信号に基づいて普通電動役物 4 4 0 を開閉する。大入賞口ソレノイド 4 6 0 d は、主制御装置 2 1 0 からの制御信号に基づいて大入賞口 4 6 0 を開閉する。

20

【 0 0 4 6 】

サブ統合制御装置 2 2 0 は、主制御装置 2 1 0 からの片方向で主制御装置 2 1 0 と通信可能に構成されている。サブ統合制御装置 2 2 0 は、演出ボタン 1 6 0 を介して遊技者から操作入力を受け付ける。サブ統合制御装置 2 2 0 は、主制御装置 2 1 0 からのコマンドに基づいて、電飾 1 3 4、電飾 4 1 4、スピーカ 1 3 6、演出図柄制御装置 2 3 0 に制御信号を出力することによって、遊技の進行に応じた演出を実現する。演出図柄制御装置 2 3 0 は、サブ統合制御装置 2 2 0 からのコマンドに基づいて、演出図柄表示装置 4 8 0 に表示する画像を制御する。演出図柄表示装置 4 8 0 は、演出図柄制御装置 2 3 0 からの画像信号に基づいて演出図柄を始めとする各種の演出画像を表示する。

30

【 0 0 4 7 】

払出制御装置 2 4 0 は、主制御装置 2 1 0 と相互通信可能に構成されている。払出制御装置 2 4 0 は、遊技球の貸し出し、および、遊技球の発射を制御するとともに、主制御装置 2 1 0 からのコマンドに基づいて遊技球の払い出しを制御する。パチンコ遊技機 1 0 は、払出制御装置 2 4 0 に信号を出力する電氣的構成として、満杯スイッチ 1 2 6 s を備える。満杯スイッチ 1 2 6 s は、下皿 1 2 6 に貯留する遊技球が満杯であることを検知し、その検知信号を払出制御装置 2 4 0 に出力する。払出制御装置 2 4 0 は、満杯スイッチ 1 2 6 s からの検知信号に基づいて、遊技球の発射停止を指示するコマンドを発射制御装置 2 5 0 に出力する。

40

【 0 0 4 8 】

発射制御装置 2 5 0 は、払出制御装置 2 4 0 からの片方向で払出制御装置 2 4 0 と通信可能に構成されている。発射制御装置 2 5 0 は、ハンドル 1 4 0 を通じた遊技者の操作入力に基づいて遊技盤 4 0 0 への遊技球の発射を制御する。パチンコ遊技機 1 0 は、発射制御装置 2 5 0 に接続された電氣的構成として、ハンドルボリューム 1 4 0 b と、タッチスイッチ 1 4 0 t と、発射停止スイッチ 1 4 0 s と、発射モータ 1 4 0 m とを備える。ハンドルボリューム 1 4 0 b は、遊技球の発射強度に対応する遊技者によるハンドル 1 4 0 の操作量を検知し、その検知信号を発射制御装置 2 5 0 に出力する。タッチスイッチ 1 4 0 t は、静電気を利用してハンドル 1 4 0 に触れている遊技者を検知し、その検知信号を発射制御装置 2 5 0 に出力する。発射停止スイッチ 1 4 0 s は、遊技球の発射停止を示す遊

50

技者の操作入力を検知し、その検知信号を発射制御装置 250 に出力する。発射モータ 140 m は、発射制御装置 250 からの制御信号に基づいて遊技球を発射する。

【0049】

パチンコ遊技機 10 は、信号を中継する端子板として、裏配線中継端子板 260 と、外部接続端子板 265、払出中継端子板 270 と、カードユニット端子板 280 とを備える。

【0050】

裏配線中継端子板 260 は、主制御装置 210 および払出制御装置 240 と相互に信号をやり取り可能に構成されている。パチンコ遊技機 10 は、裏配線中継端子板 260 に信号を出力する電氣的構成として、内枠開放スイッチ 120 s と、前枠開放スイッチ 130 s と、球切れスイッチ 172 s とを備える。内枠開放スイッチ 120 s は、内枠 120 の開放状態を検知し、その検知信号を裏配線中継端子板 260 に出力する。前枠開放スイッチ 130 s は、前枠 130 の開放状態を検知し、その検知信号を裏配線中継端子板 260 に出力する。球切れスイッチ 172 s は、遊技球タンク 172 における球切れを検知し、その検知信号を裏配線中継端子板 260 に出力する。

10

【0051】

外部接続端子板 265 は、主制御装置 210 から裏配線中継端子板 260 を介して出力される遊技に関する情報を、パチンコ遊技機 10 を管理するホールコンピュータ 90 へと中継可能に構成されている。払出中継端子板 270 は、裏配線中継端子板 260 と相互に信号をやり取り可能に構成されている。パチンコ遊技機 10 は、払出中継端子板 270 に接続された電氣的構成として、払出モータ 174 d と、払出スイッチ 174 s とを備える。払出モータ 174 d は、払出制御装置 240 からの制御信号に基づいて、払出装置 174 から上皿 124 へと遊技球を送出する。払出スイッチ 174 s は、払出装置 174 から送られる遊技球を検知し、その制御信号を払出制御装置 240 へと出力する。

20

【0052】

カードユニット端子板 280 は、払出制御装置 240 とカードユニット 80 との間で相互に信号をやり取り可能に構成されている。パチンコ遊技機 10 は、カードユニット端子板 280 に接続された電氣的構成として、残高表示装置 152 と、球貸スイッチ 154 と、精算スイッチ 156 とを備える。

【0053】

電源基板 290 は、電源基板 290 からの片方向で主制御装置 210 と通信可能に構成されている。電源基板 290 は、電源スイッチ 292 および RAM クリアスイッチ 294 の各状態を示す信号を主制御装置 210 に出力する。

30

【0054】

パチンコ遊技機 10 は、第 1 特別図柄の抽選または第 2 特別図柄の抽選で大当りに当選した場合、第 1 大入賞口 460 を開閉する大当り遊技（特別遊技）を実行する。大当り遊技の終了後、パチンコ遊技機 10 の遊技状態は、その大当り遊技の起因となった特別図柄の種類に基づいて通常遊技または確変遊技に移行する。大当り遊技の終了後に確変遊技に移行する確率（確変付与率）は、予め設定されている。通常遊技では、大当りに当選する確率が通常確率（低確率）に設定される。確変遊技では、大当りに当選する確率が通常確率より高い高確率に設定される。確変遊技では、第 2 始動口 452 への遊技球の入球が通常遊技よりも容易になる（いわゆる「電サポ」）。確変遊技の継続期間は、次回の大当り遊技を実行するまでの期間、または、所定回数（本実施形態では、150 回）の特別図柄の抽選を実行するまでの期間である。本実施形態における大当りおよび確変遊技に関する仕様は、次の通りである。

40

第 1 特別図柄の大当り当選確率

- 通常遊技 1 / 319
- 確変遊技 1 / 74

第 2 特別図柄の大当り当選確率

- 通常遊技 1 / 319
- 確変遊技 1 / 74

50

確変付与率

- 第1特別図柄 50%
- 第2特別図柄 100%

【0055】

パチンコ遊技機10は、始動口への遊技球の入球を前記通常遊技より容易にする時短遊技(時短状態)を設定可能に構成されている。時短遊技では、普通電動役物440の開放時間、開放までの時間、開放の回数、ならびに、普通図柄の当選確率の少なくとも1つを変化させることによって、第2始動口452への遊技球の入球が通常遊技よりも容易になる(いわゆる「電サポ」)。パチンコ遊技機10は、a時短遊技、b時短遊技およびc時短遊技の3種類の時短遊技を遊技進行に応じて設定可能である。

10

【0056】

a時短遊技(a時短状態)は、第1特別図柄に基づく大当たり遊技を終了した後、大当たり図柄の種類に応じて付与される時短遊技(時短状態)である。a時短遊技の継続期間は、次回の大当たり遊技を実行するまでの期間、または、所定回数(本実施形態では、100回)の特別図柄の抽選を実行するまでの期間である。本実施形態におけるa時短遊技の仕様は、次の通りである。

	<通常遊技>	<a時短遊技>
普通電動役物の1回の開放時間	0.2秒	2.0秒
普図の変動開始から開放までの平均時間	8.0秒	0.5秒
1回の当りごとの開放の回数	1回	2回
普通図柄の当選確率	4/20	19/20

20

【0057】

b時短遊技(b時短状態)は、通常確率(低確率)で特別図柄のハズレが所定回数(本実施形態では、950回)に到達した場合に付与される時短遊技(時短状態)である。b時短遊技の継続期間は、次回の大当たり遊技を実行するまでの期間、または、所定回数(本実施形態では、1000回)の特別図柄の抽選を実行するまでの期間である。本実施形態では、b時短遊技が一度付与された後、大当たり遊技を経なければ、再度のb時短遊技は付与されない。本実施形態におけるb時短遊技の仕様は、次の通りである。

	<通常遊技>	<b時短遊技>
普通電動役物の1回の開放時間	0.2秒	2.0秒
普図の変動開始から開放までの平均時間	8.0秒	0.5秒
1回の当りごとの開放の回数	1回	2回
普通図柄の当選確率	4/20	4/20

30

【0058】

c時短遊技(c時短状態)は、第2特別図柄の抽選で当選した場合(本実施形態では、c時短当選確率1/90)に大当たり遊技を経ることなく付与される時短遊技(時短状態)である。c時短遊技の継続期間は、次回の大当たり遊技を実行するまでの期間、または、所定回数(本実施形態では、300回)の特別図柄の抽選を実行するまでの期間である。本実施形態におけるc時短遊技の仕様は、次の通りである。

	<通常モード>	<b時短遊技>
普通電動役物の1回の開放時間	0.2秒	2.0秒
普図の変動開始から開放までの平均時間	8.0秒	0.5秒
1回の当りごとの開放の回数	1回	2回
普通図柄の当選確率	4/20	4/20

40

【0059】

なお、b時短状態およびc時短状態は大当たり遊技を介して実行されるものではないため、普通図柄の当選確率を高確率に変動させないことが考えられる。この場合、大当たり遊技を介して実行されるa時短状態についても普通図柄の当選確率を変動させない構成であってもよいし、a時短状態のみ当選確率を変動させて、b時短状態およびc時短状態の少なくとも一方については当選確率を変動させない構成であってもよい。a時短状態のみ当選

50

確率を変動させる場合は、a時短状態とb時短状態およびc時短状態との間で遊技特性に差を設けることによって、遊技者にとっての有利度が異なる遊技状態を実現できる。また、a時短状態、b時短状態およびc時短状態のいずれの時短状態においても普通図柄の当選確率を変動させない場合は、それぞれの時短状態の間で同じ遊技特性を実現できる。

【0060】

図5は、主制御装置210が実行するメインルーチンを示すフローチャートである。主制御装置210は、2ms周期のタイマ割り込み処理として、メインルーチン(図5)を繰り返し開始する。

【0061】

メインルーチン(図5)を開始した後、主制御装置210は、正常なタイマ割り込みによるメインルーチンの起動が否かを判断する(ステップS10)。正常なタイマ割り込みによるメインルーチンの起動ではない場合(ステップS10:「NO」)、主制御装置210は、初期設定処理(ステップS20)を実行する。初期設定処理(ステップS20)において、主制御装置210は、CPUやI/Oなどの各部の初期設定を行う。

10

【0062】

電源投入時にRAMクリアスイッチ294が押されていないオフ状態、かつ、設定切替スイッチ302がオフ状態、で実行された初期設定処理(ステップS20)では、主制御装置210は、RAM210mに記憶されている遊技の進行に関する各種情報(例えば、各種のフラグおよびカウンタ)を保持したまま各部の初期設定を行う。

【0063】

電源投入時にRAMクリアスイッチ294が押されたオン状態、かつ、設定切替スイッチ302がオフ状態、で実行された初期設定処理(ステップS20)では、主制御装置210は、RAM210mに記憶されている遊技の進行に関する各種情報を削除(クリア)し、これら各種情報を初期値に設定(リセット)する。

20

【0064】

電源投入時にRAMクリアスイッチ294が押されたオン状態、かつ、設定切替スイッチ302がオン状態、で実行された初期設定処理(ステップS20)では、主制御装置210は、b時短遊技の開始に必要な特別図柄のハズレ回数を計数した情報を除いて、RAM210mに記憶されている遊技の進行に関する各種情報を削除(クリア)し、これら各種情報を初期値に設定(リセット)する。

30

【0065】

電源投入時にRAMクリアスイッチ294が押されていないオフ状態、かつ、電源投入時に設定切替スイッチ302がオン状態で、実行された初期設定処理(ステップS20)では、主制御装置210は、遊技特性の設定変更を受け付けた後、RAM210mに記憶されている遊技の進行に関する各種情報を保持したまま各部の初期設定を行う。

【0066】

初期設定処理(ステップS20)を実行した後、主制御装置210は、初期値乱数更新処理(ステップS70)を次のタイマ割り込みまで繰り返し実行する。初期値乱数更新処理(ステップS70)において、主制御装置210は、後述する大当たり判定用乱数の更新に用いられる初期値乱数を更新する。

40

【0067】

正常なタイマ割り込みによるメインルーチンの起動である場合(ステップS10:「YES」)、主制御装置210は、各種の乱数を更新する処理として、初期値乱数更新処理(ステップS30)、大当たり判定用乱数更新処理(ステップS32)、特図決定用乱数更新処理(ステップS34)、特図変動パターン決定用乱数更新処理(ステップS36)、大当たり判定用乱数更新処理(ステップS40)、普図決定用乱数更新処理(ステップS42)、普図変動パターン決定用乱数更新処理(ステップS44)を実行する。

【0068】

初期値乱数更新処理(ステップS30)において、主制御装置210は、大当たり判定用乱数の更新に用いられる初期値乱数を更新する。本実施形態では、初期値乱数は、「0～

50

「22992」の範囲の値を取る22993個の乱数である。

【0069】

大当り判定用乱数更新処理（ステップS32）において、主制御装置210は、特別図柄の大当りを判定するために用いられる大当り決定用乱数を更新する。本実施形態では、大当り判定用乱数は、「0～22992」の範囲の値を取る22993個の乱数である。主制御装置210は、大当り判定用乱数のうち、特別図柄で大当りとなる値として予め規定された個数の値を設定することによって、特別図柄の大当り確率を調整可能に構成されている。

【0070】

特図決定用乱数更新処理（ステップS34）において、主制御装置210は、特別図柄の大当り図柄およびハズレ図柄を決定するために用いられる第1の特図決定用乱数および第2の特図決定用乱数を更新する。本実施形態では、第1の特図決定用乱数は、「0～199」の範囲の値を取る200個の乱数であり、第2の特図決定用乱数は、「0～10」の範囲の値を取る11個の乱数である。

10

【0071】

特図変動パターン決定用乱数更新処理（ステップS36）において、主制御装置210は、特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる特図変動パターン決定用乱数を更新する。本実施形態では、特図変動パターン決定用乱数は、「0～16383」の範囲の値を取る16384個の乱数である。

【0072】

当り判定用乱数更新処理（ステップS40）において、主制御装置210は、普通図柄の当りを判定するために用いられる当り判定用乱数を更新する。本実施形態では、当り判定用乱数は、「0～65535」の範囲の値を取る65536個の乱数である。主制御装置210は、当り判定用乱数のうち、普通図柄で当りとなる値として予め規定された個数の値を設定することによって、普通図柄の当り確率を調整可能に構成されている。

20

【0073】

普図決定用乱数更新処理（ステップS42）において、主制御装置210は、普通図柄の当り図柄を決定するために用いられる普図決定用乱数を更新する。本実施形態では、普図決定用乱数は、「0～18」の範囲の値を取る19個の乱数である。

【0074】

普図変動パターン決定用乱数更新処理（ステップS44）において、主制御装置210は、普通図柄の変動パターンを決定するために用いられる普図変動パターン決定用乱数を更新する。本実施形態では、普図変動パターン決定用乱数は、「0～16383」の範囲の値を取る16384個の乱数である。

30

【0075】

各種の乱数を更新する処理を実行した後（ステップS30～S44）、主制御装置210は、入球確認処理（ステップS50）を実行する。入球確認処理（ステップS50）において、主制御装置210は、各種の始動口、始動ゲート、入賞口への遊技球の入球を確認し、入球に応じた処理を実行する。入球確認処理（ステップS50）の詳細については後述する。

40

【0076】

入球確認処理（ステップS50）を実行した後、主制御装置210は、当否判定処理（ステップS52）を実行する。当否判定処理（ステップS52）において、主制御装置210は、特別図柄の抽選による当否、ならびに、普通図柄の抽選による当否をそれぞれ判定する。当否判定処理（ステップS52）の詳細については後述する。

【0077】

当否判定処理（ステップS52）を実行した後、主制御装置210は、普電作動処理（ステップS54）を実行する。普電作動処理（ステップS54）において、主制御装置210は、普通図柄の当選に基づいて普通電動役物440の開閉を制御する。普電作動処理（ステップS54）の詳細については後述する。

50

【 0 0 7 8 】

普電作動処理（ステップ S 5 4）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、特別遊技処理（ステップ S 5 4）を実行する。特別遊技処理（ステップ S 5 4）において、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄の当選に基づく特別遊技（例えば、大当り遊技、小当り遊技など）を制御する。特別遊技処理（ステップ S 5 4）の詳細については後述する。

【 0 0 7 9 】

特別遊技処理（ステップ S 5 4）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、不正監視処理（ステップ S 6 0）を実行する。不正監視処理（ステップ S 6 0）において、主制御装置 2 1 0 は、遊技者による不正行為を監視する。

【 0 0 8 0 】

不正監視処理（ステップ S 6 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、外部出力処理（ステップ S 6 5）を実行する。外部出力処理（ステップ S 6 5）において、主制御装置 2 1 0 は、ホールコンピュータ 9 0 などの外部機器に対して各種の情報を出力する。外部出力処理（ステップ S 6 5）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、初期値乱数更新処理（ステップ S 7 5）を次のタイマ割り込みまで繰り返し実行する。

【 0 0 8 1 】

図 6 は、主制御装置 2 1 0 が実行する特図始動入球確認処理を示すフローチャートである。特図始動入球確認処理（図 6）は、メインルーチン（図 5）の入球確認処理（S 5 0）において実行されるサブルーチンの一つであり、第 1 始動口 4 5 1 および第 2 始動口 4 5 2 への入球を確認する処理である。

【 0 0 8 2 】

特図始動入球確認処理（図 6）を開始した後、主制御装置 2 1 0 は、第 1 始動口スイッチ 4 5 1 s から出力される検出信号に基づいて、第 1 始動口 4 5 1 への入球が発生したか否かを判断する（ステップ S 1 0 0）。第 1 始動口 4 5 1 への入球が発生していない場合（ステップ S 1 0 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、第 2 始動口 4 5 2 への入球を確認する（ステップ S 1 0 0 b）。

【 0 0 8 3 】

第 1 始動口 4 5 1 への入球が発生している場合（ステップ S 1 0 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、第 1 特別図柄の保留記憶の数が満杯か否か、言い換えると、第 1 特別図柄の保留記憶の数が上限値（例えば、4 個）か否か、を判断する（ステップ S 1 0 5）。第 1 特別図柄の保留記憶の数が満杯である場合（ステップ S 1 0 5：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、第 2 始動口 4 5 2 への入球を確認する（ステップ S 1 0 0 b）。

【 0 0 8 4 】

第 1 特別図柄の保留記憶の数が満杯でない場合（ステップ S 1 0 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 1 0）を実行する。特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 1 0）において、主制御装置 2 1 0 は、大当り判定用乱数、特図決定用乱数、特図変動パターン決定用乱数を抽出し、これらの乱数を第 1 特別図柄の保留記憶として記憶する。

【 0 0 8 5 】

特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 1 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、特図保留数コマンド送信処理（ステップ S 1 2 0）を実行する。特図保留数コマンド送信処理（ステップ S 1 2 0）において、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄の変動表示として消化されていない第 1 特別図柄の保留記憶の数を示す特図保留数コマンドを、サブ統合制御装置 2 2 0 に送信する。特図保留数コマンドは、第 1 特別図柄の保留記憶の増加を示す情報であってもよい。

【 0 0 8 6 】

特図保留数コマンド送信処理（ステップ S 1 2 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、保留先読判定処理（ステップ S 1 3 0）を実行する。保留先読判定処理（ステップ S 1 3 0）において、主制御装置 2 1 0 は、第 1 特別図柄の保留記憶に対する当否判定処理（ステップ S 5 2）に先立って、その保留記憶に基づく当否判定の判定結果を判定する先読

10

20

30

40

50

判定を実行し、その先読判定の判定結果を示す保留先読コマンドをサブ統合制御装置 220 に送信する。本実施形態では、先読判定の判定結果は、「大当たり」、「スーパーリーチ演出を伴うハズレ」、「ノーマルリーチ演出を伴うハズレ」および「リーチ演出を実施せずにハズレ」を含む。これによって、サブ統合制御装置 220 は、保留先読コマンドに基づいて、先読判定の判定結果を示唆する先読演出を実行する。保留先読判定処理（ステップ S 130）を実行した後、主制御装置 210 は、第 2 始動口 452 への入球を確認する（ステップ S 100b）。

【0087】

第 1 始動口 451 への入球が発生していない場合（ステップ S 100：「NO」）、第 1 特別図柄の保留記憶の数が満杯である場合（ステップ S 105：「YES」）、または、保留先読判定処理（ステップ S 130）を実行した後、主制御装置 210 は、第 2 始動口スイッチ 452s から出力される検出信号に基づいて、第 2 始動口 452 への入球が発生したか否かを判断する（ステップ S 100b）。第 2 始動口 452 への入球が発生していない場合（ステップ S 100b：「NO」）、主制御装置 210 は、特図始動入球確認処理（図 6）を終了する。

10

【0088】

第 2 始動口 452 への入球が発生している場合（ステップ S 100b：「YES」）、主制御装置 210 は、第 2 特別図柄の保留記憶の数が満杯か否か、言い換えると、第 2 特別図柄の保留記憶の数が上限値（例えば、4 個）か否か、を判断する（ステップ S 105b）。第 2 特別図柄の保留記憶の数が満杯である場合（ステップ S 105b：「YES」）、主制御装置 210 は、特図始動入球確認処理（図 6）を終了する。

20

【0089】

第 2 特別図柄の保留記憶の数が満杯でない場合（ステップ S 105b：「NO」）、主制御装置 210 は、特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 110b）を実行する。特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 110b）において、主制御装置 210 は、大当たり判定用乱数、特図決定用乱数、特図変動パターン決定用乱数を抽出し、これらの乱数を第 2 特別図柄の保留記憶として記憶する。

【0090】

特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 110b）を実行した後、主制御装置 210 は、特図保留数コマンド送信処理（ステップ S 120b）を実行する。特図保留数コマンド送信処理（ステップ S 120b）において、主制御装置 210 は、特別図柄の変動表示として消化されていない第 2 特別図柄の保留記憶の数を示す特図保留数コマンドを、サブ統合制御装置 220 に送信する。特図保留数コマンドは、第 2 特別図柄の保留記憶の増加を示す情報であってもよい。

30

【0091】

特図保留数コマンド送信処理（ステップ S 120b）を実行した後、主制御装置 210 は、保留先読判定処理（ステップ S 130b）を実行する。保留先読判定処理（ステップ S 130b）において、主制御装置 210 は、第 2 特別図柄の保留記憶に対する当否判定処理（ステップ S 52）に先立って、その保留記憶に基づく当否判定の判定結果を判定する先読判定を実行し、その先読判定の判定結果を示す保留先読コマンドをサブ統合制御装置 220 に送信する。これによって、サブ統合制御装置 220 は、保留先読コマンドに基づいて、先読判定の判定結果を示唆する先読演出を実行する。保留先読判定処理（ステップ S 130b）を実行した後、主制御装置 210 は、特図始動入球確認処理（図 6）を終了する。なお、特図始動入球確認処理（図 6）において、保留先読判定処理（ステップ S 130）は、特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 110）の前に実行される処理であってもよいし、保留先読判定処理（ステップ S 130b）は、特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 110b）の前に実行される処理であってもよい。

40

【0092】

図 7 は、主制御装置 210 が実行する普図始動入球確認処理を示すフローチャートである。普図始動入球確認処理（図 7）は、メインルーチン（図 5）の入球確認処理（S 50

50

）において実行されるサブルーチンの一つであり、普通図柄作動ゲート 4 3 0 への入球を確認する処理である。

【 0 0 9 3 】

図 7 の普図始動入球確認処理を開始した後、主制御装置 2 1 0 は、作動ゲートスイッチ 4 3 0 s から出力される検出信号に基づいて、普通図柄作動ゲート 4 3 0 への入球が発生したか否かを判断する（ステップ S 1 5 0）。普通図柄作動ゲート 4 3 0 への入球が発生していない場合（ステップ S 1 5 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、普図始動入球確認処理（図 7）を終了する。

【 0 0 9 4 】

普通図柄作動ゲート 4 3 0 への入球が発生している場合（ステップ S 1 5 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、普通図柄の保留記憶の数が満杯か否か、言い換えると、普通図柄の保留記憶の数が上限値（例えば、4 個）か否か、を判断する（ステップ S 1 5 5）。普通図柄の保留記憶の数が満杯である場合（ステップ S 1 5 5：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、普図始動入球確認処理（図 7）を終了する。

10

【 0 0 9 5 】

普通図柄の保留記憶の数が満杯でない場合（ステップ S 1 5 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、普図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 6 0）を実行する。普図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 6 0）において、主制御装置 2 1 0 は、当り判定用乱数、普図決定用乱数、普図変動パターン決定用乱数を抽出し、これらの乱数を保留記憶として記憶する。

20

【 0 0 9 6 】

普図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 6 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普図保留数コマンド送信処理（ステップ S 1 7 0）を実行する。普図保留数コマンド送信処理（ステップ S 1 7 0）において、主制御装置 2 1 0 は、普通図柄の変動表示として消化されていない普通図柄の保留記憶の数を示す普図保留数コマンドを、サブ統合制御装置 2 2 0 に送信する。普図保留数コマンドは、普通図柄の保留記憶の増加を示す情報であってもよい。普図保留数コマンド送信処理（ステップ S 1 7 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普図始動入球確認処理（図 7）を終了する。

【 0 0 9 7 】

図 8、図 9、図 1 0、図 1 1 および図 1 2 は、主制御装置 2 1 0 が実行する特図当否判定処理を示すフローチャートである。特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）は、メインルーチン（図 5）の当否判定処理（S 5 2）において実行されるサブルーチンの一つであり、特別図柄の当否を判定する処理である。

30

【 0 0 9 8 】

特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を開始した後、主制御装置 2 1 0 は、特別電動役物が作動中であるか否か、言い換えると、大当り遊技を実行中であるか否かを判断する（ステップ S 2 0 0）。特別電動役物が作動中である場合（ステップ S 2 0 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

【 0 0 9 9 】

特別電動役物が作動中でない場合（ステップ S 2 0 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄を変動表示中であるか否かを判断する（ステップ S 2 0 5）。

40

【 0 1 0 0 】

特別図柄を変動表示中でない場合（ステップ S 2 0 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄を確定表示中であるか否かを判断する（ステップ S 2 1 0）。

【 0 1 0 1 】

特別図柄を確定表示中でない場合（ステップ S 2 1 0「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄の保留記憶が存在するか否かを判断する（ステップ S 2 1 5）。特別図柄の保留記憶が存在しない場合（ステップ S 2 1 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

【 0 1 0 2 】

50

特別図柄の保留記憶が存在する場合（ステップS 2 1 5：「YES」）、主制御装置2 1 0は、特別図柄の保留記憶のうち最も古い保留記憶として記憶されている情報を読み出し、その情報を保留記憶から削除する（ステップS 2 2 0）。本実施形態では、主制御装置2 1 0は、第2特別図柄を優先して保留記憶を読み出す。したがって、主制御装置2 1 0は、第1保留記憶および第2保留記憶が存在する場合に第2保留記憶のうち最も古い保留記憶として記憶されている情報を読み出し、第1保留記憶のみが存在する場合に第1保留記憶のうち最も古い保留記憶として記憶されている情報を読み出す。

【0 1 0 3】

保留記憶を処理した後（ステップS 2 2 0）、主制御装置2 1 0は、確変フラグF kが値「1」であるか否かを判断する（ステップS 2 2 5）。確変フラグF kは、特別図柄の当選確率を制御するフラグである。値「0」の確変フラグF kは、特別図柄の当選確率を通常確率に制御する通常モードを示す。値「1」の確変フラグF kは、特別図柄の当選確率を高確率に制御する確変モードを示す。確変フラグF kは、メインルーチン（図5）の初期設定処理（ステップS 2 0）において初期値「0」に設定され、大当たり遊技を終了する際に大当たり図柄の種類に応じて値「0」または値「1」に設定される。

10

【0 1 0 4】

確変フラグF kが値「1」である場合（ステップS 2 2 5：「YES」）、主制御装置2 1 0は、確変モード用の特図当否判定テーブル（確変テーブル）を参照することによって、保留記憶から読み出した大当たり判定用乱数が大当たりの値であるか否かを判定する（ステップS 2 3 0）。

20

【0 1 0 5】

確変フラグF kが値「0」である場合（ステップS 2 2 5：「NO」）、主制御装置2 1 0は、通常モード用の特図当否判定テーブル（通常テーブル）を参照することによって、保留記憶から読み出した大当たり判定用乱数が大当たりの値であるか否かを判定する（ステップS 2 3 5）。

【0 1 0 6】

図9の説明に進み、保留記憶から読み出した大当たり判定用乱数が大当たりの値であるか否かを判定した後（ステップS 2 3 0、S 2 3 5）、主制御装置2 1 0は、大当たり判定用乱数の判定結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS 2 4 0）。

【0 1 0 7】

大当たり判定用乱数の判定結果が大当たりである場合（ステップS 2 4 0：「YES」）、主制御装置2 1 0は、保留記憶から読み出した特図決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する（ステップS 2 4 2）。その後、主制御装置2 1 0は、特図決定用乱数および特図変動パターン決定用乱数に基づいて、大当たりの当選を報知する演出に合わせた特別図柄の変動パターンを決定する（ステップS 2 4 4）。その後、主制御装置2 1 0は、大当たり設定処理（ステップS 2 4 6）を実行する。大当たり設定処理（ステップS 2 4 6）において、主制御装置2 1 0は、大当たり遊技を制御する各種のパラメータ（例えば、大当たり遊技における大入賞口の開閉パターン、大当たり遊技の演出態様など）を設定する。

30

【0 1 0 8】

大当たり判定用乱数の判定結果が大当たりでない場合（ステップS 2 4 0：「NO」）、主制御装置2 1 0は、c時短判定処理（ステップS 2 5 0）を実行する。c時短判定処理（ステップS 2 5 0）において、主制御装置2 1 0は、保留記憶から読み出した大当たり判定用乱数がc時短遊技を開始する契機となるc時短当選の値であるか否かを判定する。c時短判定処理（ステップS 2 5 0）を実行した後、主制御装置2 1 0は、c時短判定処理（ステップS 2 5 0）の判定結果がc時短当選であるか否かを判断する（ステップS 2 5 2）。

40

【0 1 0 9】

大当たり判定用乱数の判定結果がc時短当選である場合（ステップS 2 5 2：「YES」）、主制御装置2 1 0は、保留記憶から読み出した特図決定用乱数に基づいて時短当選図柄を決定する（ステップS 2 5 4）。その後、主制御装置2 1 0は、a時短遊技、b時短

50

遊技およびc時短遊技のいずれかの時短遊技を設定中であるか否かを判断する(ステップS256)。時短遊技中でない場合(ステップS256:「NO」)、主制御装置210は、c時短当選変動パターン決定処理(ステップS258)を実行する。c時短当選変動パターン決定処理(ステップS258)において、主制御装置210は、特図決定用乱数および特図変動パターン決定用乱数に基づいて、c時短遊技の当選を報知する演出に合わせた特別図柄の変動パターンを決定する。

【0110】

大当たり判定用乱数の判定結果がc時短当選でない場合(ステップS252:「NO」)、主制御装置210は、保留記憶から読み出した特図決定用乱数に基づいてハズレ図柄を決定する(ステップS262)。ハズレ図柄を決定した後(ステップS262)、主制御装置210は、a時短遊技、b時短遊技およびc時短遊技のいずれかの時短遊技を設定中であるか否かを判断する(ステップS263)。時短遊技中でない場合(ステップS263:「NO」)、主制御装置210は、到達カウンタCtが値「1」であるか否かを判断する(ステップS264)。到達カウンタCtは、b時短遊技の開始までに必要な特別図柄の連続ハズレの残り回数を示すカウンタである。到達カウンタCtは、メインルーチン(図5)の初期設定処理(ステップS20)において初期値(本実施形態では、値「950」)に設定され、特別図柄のハズレごとにデクリメントされ、大当たり遊技の実行に応じて初期値にリセットされる。

【0111】

到達カウンタCtが値「1」である場合(ステップS264:「YES」)、主制御装置210は、到達フラグFtが値「1」であるか否かを判断する(ステップS265)。到達フラグFtは、b時間モードを開始する直前のハズレとなる変動時間を用いて、変動演出としてb時短遊技への到達を報知する時短到達演出を制御するフラグである。値「0」の到達フラグFtは、時短到達演出の実行を許可しない制御状態を示す。値「1」の到達フラグFtは、時短到達演出の実行を許可する制御状態を示す。到達フラグFtは、メインルーチン(図5)の初期設定処理(ステップS20)において値「0」に設定され、大当たり遊技の実行に応じて値「1」に設定される。そのため、パチンコ遊技機10を起動してから大当たり遊技を1回も実行せずにb時短遊技を開始する場合には、パチンコ遊技機10は、b時短遊技に移行した後に時短到達演出を実行する。他の実施形態では、到達カウンタCtが値「1」である場合(ステップS264:「YES」)、主制御装置210は、到達フラグFtを用いた制御(ステップS265)を実行せずにb時短到達変動パターン決定処理(ステップS266)を実行してもよい。

【0112】

到達フラグFtが値「1」である場合(ステップS265:「YES」)、主制御装置210は、b時短到達変動パターン決定処理(ステップS266)を実行する。b時短到達変動パターン決定処理(ステップS266)において、主制御装置210は、特図決定用乱数および特図変動パターン決定用乱数に基づいて、b時短遊技の到達を報知する時短到達演出に合わせた特殊なハズレ変動パターンを決定する。

【0113】

c時短に当選せずに時短遊技中である場合(ステップS263:「YES」)、到達カウンタCtが値「1」でない場合(ステップS264:「NO」)、または、到達フラグFtが値「0」である場合(ステップS265:「NO」)、主制御装置210は、ハズレ変動パターン決定処理(ステップS268)を実行する。ハズレ変動パターン決定処理(ステップS268)において、主制御装置210は、特図決定用乱数および特図変動パターン決定用乱数に基づいて、特別図柄のハズレ変動パターンを決定する。

【0114】

c時短当選でありながら時短遊技中である場合においても(ステップS256:「YES」)、主制御装置210は、ハズレ変動パターン決定処理(ステップS268)を実行する。この場合、主制御装置210は、特別図柄表示装置に時短当選図柄を表示しながらも、新たなc時短遊技を設定しない。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 5 】

大当り設定処理（ステップ S 2 4 6）、c 時短当選変動パターン決定処理（ステップ S 2 5 8）、b 時短到達変動パターン決定処理（ステップ S 2 6 6）、または、ハズレ変動パターン決定処理（ステップ S 2 6 8）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、保留情報送信処理（ステップ S 2 7 0）を実行する。保留情報送信処理（ステップ S 2 7 0）において、主制御装置 2 1 0 は、保留記憶を読み出した後に残された特別図柄の保留記憶の数を示す特図保留数コマンドを、サブ統合制御装置 2 2 0 に送信する。特図保留数コマンドは、特別図柄の保留記憶の減少を示す情報であってもよい。

【 0 1 1 6 】

保留情報送信処理（ステップ S 2 7 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、特図変動開始処理（ステップ S 2 7 5）を実行する。特図変動開始処理（ステップ S 2 7 5）において、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄表示装置における特別図柄の変動表示を開始するとともに、特別図柄の抽選結果および変動時間などを示す特図変動開始コマンドをサブ統合制御装置 2 2 0 に送信する。これによって、サブ統合制御装置 2 2 0 は、特図変動開始コマンドに基づいて、その特別図柄の変動表示に応じた疑似演出を演出図柄表示装置 4 8 0 に表示させる。特図変動開始処理（ステップ S 2 7 5）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

10

【 0 1 1 7 】

図 8 の説明に戻り、特別図柄を変動表示中である場合（ステップ S 2 0 5：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 2 8 0）。特別図柄の変動時間が経過していない場合（ステップ S 2 8 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

20

【 0 1 1 8 】

特別図柄の変動時間が経過している場合（ステップ S 2 8 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、確定図柄表示処理（ステップ S 2 8 5）を実行する。確定図柄表示処理（ステップ S 2 8 5）において、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄表示装置における特別図柄の変動表示を終了して、特別図柄表示装置に特別図柄の確定図柄を確定表示する。さらに、主制御装置 2 1 0 は、演出図柄の確定表示を指示する図柄確定コマンドをサブ統合制御装置 2 2 0 に送信する。確定図柄表示処理（ステップ S 2 8 5）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

30

【 0 1 1 9 】

図 1 0 の説明に移り、特別図柄を確定表示中である場合（ステップ S 2 1 0「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄の確定表示の継続時間が終了したか否かを判断する（ステップ S 2 9 0）。特別図柄の確定表示の継続時間が終了していない場合（ステップ S 2 9 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

【 0 1 2 0 】

特別図柄の確定表示の継続時間が終了している場合（ステップ S 2 9 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、特別図柄の確定表示を終了する（ステップ S 2 9 5）。その後、主制御装置 2 1 0 は、確定表示されていた特別図柄が大当り図柄であるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0）。

40

【 0 1 2 1 】

確定表示されていた特別図柄が大当り図柄である場合（ステップ S 3 0 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、確変フラグ F k が値「1」であるか否かを判断する（ステップ S 3 0 2）。確変フラグ F k が値「1」である場合（ステップ S 3 0 2：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、確変フラグ F k を値「0」にリセットする（ステップ S 3 0 4）。

【 0 1 2 2 】

確変フラグ F k が値「0」である場合（ステップ S 3 0 2：「NO」）、または、確変フラグ F k を値「0」にリセットした後（ステップ S 3 0 4）、主制御装置 2 1 0 は、a 時短フラグ F a が値「1」であるか否かを判断する（ステップ S 3 0 6）。

50

F aが値「1」である場合（ステップS 3 0 6：「YES」）、主制御装置2 1 0は、a時短フラグF aを値「0」にリセットする（ステップS 3 0 8）。

【0 1 2 3】

a時短フラグF aは、a時短遊技を制御するフラグである。値「0」のa時短フラグF aは、a時短遊技を実行しない制御状態を示す。値「1」のa時短フラグF aは、a時短遊技を実行する制御状態を示す。a時短フラグF aは、メインルーチン（図5）の初期設定処理（ステップS 2 0）において初期値「0」に設定され、大当たり遊技を終了する際に大当たり図柄の種類に応じて値「0」または値「1」に設定される。

【0 1 2 4】

a時短フラグF aが値「0」である場合（ステップS 3 0 6：「NO」）、または、a時短フラグF aを値「0」にリセットした後（ステップS 3 0 8）、主制御装置2 1 0は、b時短フラグF bが値「1」であるか否かを判断する（ステップS 3 1 2）。b時短フラグF bが値「1」である場合（ステップS 3 1 2：「YES」）、主制御装置2 1 0は、b時短フラグF bを値「0」にリセットする（ステップS 3 1 4）。

10

【0 1 2 5】

b時短フラグF bは、b時短遊技を制御するフラグである。値「0」のb時短フラグF bは、b時短遊技を実行しない制御状態を示す。値「1」のb時短フラグF bは、b時短遊技を実行する制御状態を示す。b時短フラグF bは、メインルーチン（図5）の初期設定処理（ステップS 2 0）において初期値「0」に設定され、特別図柄のハズレが所定回数（本実施形態では、9 5 0回）に到達した場合に値「1」に設定される。

20

【0 1 2 6】

b時短フラグF bが値「0」である場合（ステップS 3 1 2：「NO」）、または、b時短フラグF bを値「0」にリセットした後（ステップS 3 1 4）、主制御装置2 1 0は、c時短フラグF cが値「1」であるか否かを判断する（ステップS 3 1 6）。c時短フラグF cが値「1」である場合（ステップS 3 1 6：「YES」）、主制御装置2 1 0は、c時短フラグF cを値「0」にリセットする（ステップS 3 1 8）。

【0 1 2 7】

c時短フラグF cは、c時短遊技を制御するフラグである。値「0」のc時短フラグF cは、c時短遊技を実行しない制御状態を示す。値「1」のc時短フラグF cは、c時短遊技を実行する制御状態を示す。c時短フラグF cは、メインルーチン（図5）の初期設定処理（ステップS 2 0）において初期値「0」に設定され、特別図柄の抽選で時短当選した場合に値「1」に設定される。

30

【0 1 2 8】

c時短フラグF cが値「0」である場合（ステップS 3 1 6：「NO」）、または、c時短フラグF cを値「0」にリセットした後（ステップS 3 1 8）、主制御装置2 1 0は、到達フラグF tが値「1」であるか否かを判断する（ステップS 3 2 0）。到達フラグF tが値「1」である場合（ステップS 3 2 0：「YES」）、主制御装置2 1 0は、到達フラグF tを値「0」にリセットする（ステップS 3 2 2）。

【0 1 2 9】

到達フラグF tが値「0」である場合（ステップS 3 2 0：「NO」）、または、到達フラグF tを値「0」にリセットした後（ステップS 3 2 2）、主制御装置2 1 0は、到達カウンタC tを初期値（本実施形態では、値「9 5 0」）にリセットする（ステップS 3 2 5）。

40

【0 1 3 0】

到達カウンタC tをリセットした後（ステップS 3 2 5）、主制御装置2 1 0は、条件装置作動開始処理（ステップS 3 3 2）、役物連続作動装置作動開始処理（ステップS 3 3 4）、大当たり開始演出処理（ステップS 3 3 6）を実行する。大当たり開始演出処理（ステップS 3 3 6）において、主制御装置2 1 0は、大当たり遊技を実現する各種コマンドをサブ統合制御装置2 2 0に送信することによって、大当たり遊技を開始する。これらの処理（ステップS 3 3 2、S 3 3 4、S 3 3 6）を実行した後、主制御装置2 1 0は、特図当

50

否判定処理（図 8 ～ 図 1 2）を終了する。

【 0 1 3 1】

図 1 1 の説明に移り、確定表示されていた特別図柄が大当たり図柄でない場合（ステップ S 3 0 0：「NO」）、言い換えると、確定表示されていた特別図柄がハズレ図柄または時短当選図柄である場合、主制御装置 2 1 0 は、確変フラグ F k が値「1」であるか否か、言い換えると、確変モード中であるか否か、を判断する（ステップ S 3 4 0）。確変フラグ F k が値「1」である場合（ステップ S 3 4 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、確変カウンタ C k をデクリメントする（ステップ S 3 4 2）。確変カウンタ C k は、確変モードで実行可能な特別図柄の抽選の残り回数を示すカウンタである。確変カウンタ C k をデクリメントした後（ステップ S 3 4 2）、主制御装置 2 1 0 は、確変カウンタ C k が値「0」であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 4）。確変カウンタ C k が値「0」である場合（ステップ S 3 4 4：「YES」）、確変フラグ F k を値「0」にリセットする（ステップ S 3 4 6）。

10

【 0 1 3 2】

確変フラグ F k が値「0」である場合（ステップ S 3 4 0：「NO」）、確変カウンタ C k が値「0」でない場合（ステップ S 3 4 4：「NO」）、または、確変フラグ F k を値「0」にリセットした後（ステップ S 3 4 6）、主制御装置 2 1 0 は、a 時短フラグ F a が値「1」であるか否か、言い換えると、a 時短中であるか否か、を判断する（ステップ S 3 5 0）。

【 0 1 3 3】

a 時短フラグ F a が値「1」である場合（ステップ S 3 5 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、a 時短カウンタ C a をデクリメントする（ステップ S 3 5 2）。a 時短カウンタ C a は、a 時短遊技で実行可能な特別図柄の抽選の残り回数を示すカウンタである。a 時短カウンタ C a をデクリメントした後（ステップ S 3 5 2）、主制御装置 2 1 0 は、a 時短カウンタ C a が値「0」であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 4）。a 時短カウンタ C a が値「0」である場合（ステップ S 3 5 4：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、a 時短フラグ F a を値「0」にリセットする（ステップ S 3 5 6）。

20

【 0 1 3 4】

a 時短フラグ F a が値「0」である場合（ステップ S 3 5 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、b 時短フラグ F b が値「1」であるか否か、言い換えると、b 時短中であるか否か、を判断する（ステップ S 3 6 0）。b 時短フラグ F b が値「1」である場合（ステップ S 3 6 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、b 時短カウンタ C b をデクリメントする（ステップ S 3 6 2）。b 時短カウンタ C b は、b 時短遊技で実行可能な特別図柄の抽選の残り回数を示すカウンタである。b 時短カウンタ C b をデクリメントした後（ステップ S 3 6 2）、主制御装置 2 1 0 は、b 時短カウンタ C b が値「0」であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 4）。b 時短カウンタ C b が値「0」である場合（ステップ S 3 6 4：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、b 時短フラグ F b を値「0」にリセットする（ステップ S 3 6 6）。

30

【 0 1 3 5】

b 時短フラグ F b が値「0」である場合（ステップ S 3 6 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、c 時短フラグ F c が値「1」であるか否か、言い換えると、c 時短中であるか否か、を判断する（ステップ S 3 7 0）。c 時短フラグ F c が値「1」である場合（ステップ S 3 7 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、c 時短カウンタ C c をデクリメントする（ステップ S 3 7 2）。c 時短カウンタ C c は、c 時短遊技で実行可能な特別図柄の抽選の残り回数を示すカウンタである。c 時短カウンタ C c をデクリメントした後（ステップ S 3 7 2）、主制御装置 2 1 0 は、c 時短カウンタ C c が値「0」であるか否かを判断する（ステップ S 3 7 4）。c 時短カウンタ C c が値「0」である場合（ステップ S 3 7 4：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、c 時短フラグ F c を値「0」にリセットする（ステップ S 3 7 6）。

40

【 0 1 3 6】

50

図 1 2 の説明に移り、c 時短フラグ F c が値「0」である場合（ステップ S 3 7 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、確定表示されていた特別図柄が時短当選図柄であるか否かを判断する（ステップ S 3 7 7）。確定表示されていた特別図柄が時短当選図柄である場合（ステップ S 3 7 7：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、c 時短フラグ F c を値「1」に設定する（ステップ S 3 7 8）。その後、主制御装置 2 1 0 は、c 時短カウンタ設定処理（ステップ S 3 7 9）を実行する。c 時短カウンタ設定処理（ステップ S 3 7 9）において、主制御装置 2 1 0 は、c 時短遊技において特別図柄の抽選を実行する最大回数を示す値（本実施形態では、値「300」）を c 時短カウンタ C c に設定する。

【0137】

b 時短カウンタ C b が値「0」でない場合（ステップ S 3 6 4：「NO」）、または、b 時短フラグ F b を値「0」にリセットした後（ステップ S 3 6 6）、主制御装置 2 1 0 は、到達カウンタ C t をデクリメントする（ステップ S 3 8 0）。

10

【0138】

c 時短カウンタ C c が値「0」でない場合（ステップ S 3 7 4：「NO」）、または、c 時短フラグ F c を値「0」にリセットした後（ステップ S 3 7 6）、主制御装置 2 1 0 は、到達カウンタ C t をデクリメントする（ステップ S 3 8 0）。

【0139】

特別図柄が時短当選図柄でない場合（ステップ S 3 7 7：「NO」）、または、c 時短カウンタ設定処理（ステップ S 3 7 9）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、到達カウンタ C t をデクリメントする（ステップ S 3 8 0）。

20

【0140】

到達カウンタ C t をデクリメントした後（ステップ S 3 8 0）、主制御装置 2 1 0 は、到達カウンタ C t が値「0」であるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1）。到達カウンタ C t が値「0」である場合（ステップ S 3 8 1：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、到達カウンタ C t を初期値（本実施形態では、値「950」）にリセットする（ステップ S 3 8 3）。到達カウンタ C t をリセットした後、主制御装置 2 1 0 は、いずれかの時短遊技を設定中であるか否かを判断する（ステップ S 3 8 5）。

【0141】

時短遊技中でない場合（ステップ S 3 8 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、b 時短フラグ F b を値「1」にセットする（ステップ S 3 8 6）。その後、主制御装置 2 1 0 は、b 時短カウンタ設定処理（ステップ S 3 8 8）を実行する。b 時短カウンタ設定処理（ステップ S 3 8 8）において、主制御装置 2 1 0 は、b 時短遊技において特別図柄の抽選を実行する最大回数を示す値（本実施形態では、値「1000」）を b 時短カウンタ C b に設定する。

30

【0142】

a 時短カウンタ C a が値「0」でない場合（ステップ S 3 5 4：「NO」）、または、a 時短フラグ F a を値「0」にリセットした後（ステップ S 3 5 6）、主制御装置 2 1 0 は、状態指定コマンド送信処理（ステップ S 3 9 0）。また、到達カウンタ C t が値「0」でない場合（ステップ S 3 8 1：「NO」）、時短遊技中である場合（ステップ S 3 8 5：「YES」）、または、b 時短カウンタ設定処理（ステップ S 3 8 8）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、状態指定コマンド送信処理（ステップ S 3 9 0）を実行する。状態指定コマンド送信処理（ステップ S 3 9 0）において、主制御装置 2 1 0 は、遊技状態を指定する状態指定コマンドをサブ統合制御装置 2 2 0 に送信する。状態指定コマンド送信処理（ステップ S 3 9 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定処理（図 8 ~ 図 1 2）を終了する。

40

【0143】

図 1 3、図 1 4 および図 1 5 は、主制御装置 2 1 0 が実行する大当り遊技処理を示すフローチャートである。大当り遊技処理（図 1 3 ~ 図 1 5）は、メインルーチン（図 5）の特別遊技処理（S 5 6）において実行されるサブルーチンの一つであり、大当り遊技を制御する処理である。

50

【0144】

大当り遊技処理（図13～図15）を開始した後、主制御装置210は、役物連続作動装置が作動中であるか否か、言い換えると、大当り遊技を実行中であるか否か、を判断する（ステップS400）。役物連続作動装置が作動中でない場合（ステップS400：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

【0145】

役物連続作動装置が作動中である場合（ステップS400：「YES」）、主制御装置210は、大入賞口460を開放中であるか否かを判断する（ステップS405）。大入賞口460を開放中でない場合（ステップS405：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技の各ラウンド間で大入賞口460を閉鎖するインターバル中であるか否かを判断する（ステップS410）。インターバル中でない場合（ステップS410：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技を終了する際に実行する大当り終了演出を実行中であるか否かを判断する（ステップS415）。

10

【0146】

大当り終了演出を実行中でない場合（ステップS415：「NO」）、主制御装置210は、大当り開始演出を実行する演出時間が経過したか否かを判断する（ステップS420）。大当り開始演出の演出時間が経過していない場合（ステップS420：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

【0147】

大当り開始演出の演出時間が経過している場合（ステップS420：「YES」）、主制御装置210は、大入賞口開放処理（ステップS425）を実行する。大入賞口開放処理（ステップS425）において、主制御装置210は、大入賞口ソレノイド460dに対して開放信号を出力することによって、大入賞口460を開放する。大入賞口開放処理（ステップS425）を実行した後、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

20

【0148】

図14の説明に移り、大入賞口460を開放中である場合（ステップS405：「YES」）、主制御装置210は、大入賞口460に入賞した遊技球が10個に到達しているか否かを判断する（ステップS430）。大入賞口460に入賞した遊技球が10個に到達していない場合（ステップS430：「NO」）、主制御装置210は、大入賞口460を開放する開放時間が経過したか否かを判断する（ステップS435）。大入賞口460の開放時間が経過していない場合（ステップS435：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

30

【0149】

大入賞口460に入賞した遊技球が10個に到達している場合（ステップS430：「YES」）、または、大入賞口460の開放時間が経過している場合（ステップS435：「YES」）、主制御装置210は、大入賞口閉鎖処理（ステップS440）を実行する。大入賞口閉鎖処理（ステップS440）において、主制御装置210は、大入賞口ソレノイド460dに対して閉鎖信号を出力することによって、大入賞口460を閉鎖する。大入賞口閉鎖処理（ステップS440）を実行した後、主制御装置210は、大当りインターバル処理（ステップS445）を実行する。大当りインターバル処理（ステップS445）において、主制御装置210は、大当り遊技の各ラウンド間で大入賞口460を閉鎖するインターバルを設定する。大当りインターバル処理（ステップS445）を実行した後、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

40

【0150】

大当り遊技の各ラウンド間で大入賞口460を閉鎖するインターバル中である場合（ステップS410：「YES」）、主制御装置210は、大当り遊技においてインターバルを継続するインターバル時間が経過したか否かを判断する（ステップS450）。インターバル時間を経過していない場合（ステップS450：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

50

【 0 1 5 1 】

インターバル時間を経過している場合（ステップS 4 5 0：「Y E S」）、主制御装置 2 1 0 は、大当り遊技における最終ラウンドを終えているか否かを判断する（ステップS 4 5 5）。最終ラウンドを終えていない場合（ステップS 4 5 5：「N O」）、主制御装置 2 1 0 は、大入賞口開放処理（ステップS 4 6 5）を実行する。大入賞口開放処理（ステップS 4 6 5）において、主制御装置 2 1 0 は、大入賞口ソレノイド 4 6 0 d に対して開放信号を出力することによって、大入賞口 4 6 0 を開放する。大入賞口開放処理（ステップS 4 6 5）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、大当り遊技処理（図 1 3 ~ 図 1 5）を終了する。

【 0 1 5 2 】

最終ラウンドを終えている場合（ステップS 4 5 5：「Y E S」）、主制御装置 2 1 0 は、大当り終了演出処理（ステップS 4 6 0）を実行する。大当り終了演出処理（ステップS 4 6 0）において、主制御装置 2 1 0 は、大当り終了演出の実行をサブ統合制御装置 2 2 0 に指示する。大当り終了演出処理（ステップS 4 6 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、大当り遊技処理（図 1 3 ~ 図 1 5）を終了する。

【 0 1 5 3 】

図 1 5 の説明に移り、大当り終了演出を実行中である場合（ステップS 4 1 5：「Y E S」）、主制御装置 2 1 0 は、大当り終了演出を実行する演出時間が経過したか否かを判断する（ステップS 4 7 0）。大当り終了演出の演出時間が経過していない場合（ステップS 4 7 0：「N O」）、主制御装置 2 1 0 は、大当り遊技処理（図 1 3 ~ 図 1 5）を終了する。

【 0 1 5 4 】

大当り終了演出の演出時間が経過している場合（ステップS 4 7 0：「Y E S」）、主制御装置 2 1 0 は、役物連続作動装置作動停止処理（ステップS 4 7 2）、条件装置作動停止処理（ステップS 4 7 4）を実行する。その後、主制御装置 2 1 0 は、確変フラグ設定処理（ステップS 4 8 0）を実行する。確変フラグ設定処理（ステップS 4 8 0）において、主制御装置 2 1 0 は、大当り遊技の後に確変モードに移行するか否かを判断する。確変モードに移行する場合、主制御装置 2 1 0 は、確変フラグ F k を値「1」に設定する。確変モードに移行しない場合、主制御装置 2 1 0 は、確変フラグ F k を値「0」に設定する。

【 0 1 5 5 】

確変フラグ設定処理（ステップS 4 8 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、確変カウンタ設定処理（ステップS 4 8 5）を実行する。確変カウンタ設定処理（ステップS 4 8 5）において、主制御装置 2 1 0 は、確変カウンタ C k を設定する。確変モードに移行する場合、主制御装置 2 1 0 は、確変モードにおいて特別図柄の抽選を実行する最大回数を示す値（本実施形態では、値「1 5 0」）を確変カウンタ C k に設定する。確変モードに移行しない場合、主制御装置 2 1 0 は、確変カウンタ C k に値「0」を設定する。

【 0 1 5 6 】

確変カウンタ設定処理（ステップS 4 8 5）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、a 時短フラグ設定処理（ステップS 4 9 0）を実行する。a 時短フラグ設定処理（ステップS 4 9 0）において、主制御装置 2 1 0 は、大当り遊技の後に a 時短遊技に移行するか否かを判断する。a 時短遊技に移行する場合、主制御装置 2 1 0 は、a 時短フラグ F a を値「1」に設定する。a 時短遊技に移行しない場合、主制御装置 2 1 0 は、a 時短フラグ F a を値「0」に設定する。

【 0 1 5 7 】

a 時短フラグ設定処理（ステップS 4 9 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、a 時短カウンタ設定処理（ステップS 4 9 5）を実行する。a 時短カウンタ設定処理（ステップS 4 9 5）において、主制御装置 2 1 0 は、a 時短カウンタ C a を設定する。a 時短遊技に移行する場合、主制御装置 2 1 0 は、a 時短遊技において特別図柄の抽選を実行する最大回数を示す値（本実施形態では、値「1 0 0」）を a 時短カウンタ C a に設定する。

10

20

30

40

50

a時短遊技に移行しない場合、主制御装置210は、a時短カウンタCaに値「0」を設定する。

【0158】

a時短カウンタ設定処理（ステップS495）を実行した後、主制御装置210は、到達フラグFtに値「1」を設定する（ステップS500）。その後、主制御装置210は、到達カウンタCtを初期値（本実施形態では、値「950」）にリセットする（ステップS505）。

【0159】

その後、主制御装置210は、大当り終了コマンド送信処理（ステップS510）を実行する。大当り終了コマンド送信処理（ステップS510）において、主制御装置210は、大当り遊技に関する演出の終了を指示する大当り終了コマンドをサブ統合制御装置220に送信する。

10

【0160】

大当り終了コマンド送信処理（ステップS510）を実行した後、主制御装置210は、状態指定コマンド送信処理（ステップS520）を実行する。状態指定コマンド送信処理（ステップS520）において、主制御装置210は、遊技状態を指定する状態指定コマンドをサブ統合制御装置220に送信する。状態指定コマンド送信処理（ステップS520）を実行した後、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

【0161】

図16および図17は、主制御装置210が実行する普図当否判定処理を示すフローチャートである。普図当否判定処理（図16、図17）は、メインルーチン（図5）の当否判定処理（S52）において実行されるサブルーチンの一つであり、普通図柄の当否を判定する処理である。

20

【0162】

普図当否判定処理（図16、図17）を開始した後、主制御装置210は、普通電動役物440が作動中であるか否かを判断する（ステップS600）。普通電動役物440が作動中である場合（ステップS600：「YES」）、主制御装置210は、普図当否判定処理（図16、図17）を終了する。

【0163】

普通電動役物440が作動中でない場合（ステップS600：「NO」）、主制御装置210は、普通図柄を変動表示中であるか否かを判断する（ステップS605）。

30

【0164】

普通図柄を変動表示中でない場合（ステップS605：「NO」）、主制御装置210は、普通図柄を確定表示中であるか否かを判断する（ステップS610）。

【0165】

普通図柄を確定表示中でない場合（ステップS610「NO」）、主制御装置210は、普通図柄の保留記憶が存在するか否かを判断する（ステップS615）。普通図柄の保留記憶が存在しない場合（ステップS615：「NO」）、主制御装置210は、普図当否判定処理（図16、図17）を終了する。

40

【0166】

普通図柄の保留記憶が存在する場合（ステップS615：「YES」）、主制御装置210は、普通図柄の保留記憶のうち最も古い保留記憶として記憶されている情報を読み出し、その情報を保留記憶から削除する（ステップS620）。その後、主制御装置210は、確変フラグFkまたはa時短フラグFaが値「1」であるか否かを判断する（ステップS625）。

【0167】

確変フラグFkが値「1」である場合（ステップS625：「YES」）、主制御装置210は、高確率の普図当否判定テーブル（高確率テーブル）を参照することによって、保留記憶から読み出した当り判定用乱数が当りの値であるか否かを判定する（ステップS

50

630)。

【0168】

確変フラグF_kが値「1」でない場合(ステップS625:「NO」)、主制御装置210は、低確率の普図当否判定テーブル(低確率テーブル)を参照することによって、保留記憶から読み出した当り判定用乱数が当りの値であるか否かを判定する(ステップS635)。

【0169】

図17の説明に移り、保留記憶から読み出した当り判定用乱数が当りの値であるか否かを判定した後(ステップS630, S635)、主制御装置210は、当り判定用乱数の判定結果が当りであるか否かを判断する(ステップS640)。

10

【0170】

当り判定用乱数の判定結果が当りである場合(ステップS640:「YES」)、主制御装置210は、保留記憶から読み出した普図決定用乱数に基づいて当り図柄を決定する(ステップS645)。その後、主制御装置210は、普図決定用乱数および普図変動パターン決定用乱数、ならびに、確変フラグF_k、a時短フラグF_a、b時短フラグF_b、c時短フラグF_cに基づいて、普通図柄の当り変動パターンを決定する(ステップS650)。その後、主制御装置210は、当り設定処理(ステップS655)を実行する。当り設定処理(ステップS655)において、主制御装置210は、当り遊技を制御する各種のパラメータ(例えば、普通電動役物440の開放パターンなど)を設定する。

【0171】

当り判定用乱数の判定結果が当りでない場合(ステップS640:「NO」)、言い換えると、当り判定用乱数の判定結果がハズレである場合、主制御装置210は、保留記憶から読み出した普図決定用乱数に基づいてハズレ図柄を決定する(ステップS662)。

20

【0172】

ハズレ図柄を決定した後(ステップS662)、主制御装置210は、ハズレ変動パターン決定処理(ステップS668)を実行する。ハズレ変動パターン決定処理(ステップS668)において、主制御装置210は、普図決定用乱数および普図変動パターン決定用乱数、ならびに、確変フラグF_k、a時短フラグF_a、b時短フラグF_b、c時短フラグF_cに基づいて、特別図柄のハズレ変動パターンを決定する。

【0173】

当り設定処理(ステップS655)、または、ハズレ変動パターン決定処理(ステップS668)を実行した後、主制御装置210は、普図変動開始処理(ステップS675)を実行する。普図変動開始処理(ステップS675)において、主制御装置210は、普通図柄表示装置471における普通図柄の変動表示を開始する。普図変動開始処理(ステップS675)を実行した後、主制御装置210は、普図当否判定処理(図16、図17)を終了する。

30

【0174】

図16の説明に戻り、普通図柄を変動表示中である場合(ステップS605:「YES」)、主制御装置210は、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する(ステップS680)。普通図柄の変動時間が経過していない場合(ステップS680:「NO」)、主制御装置210は、普図当否判定処理(図16、図17)を終了する。

40

【0175】

普通図柄の変動時間が経過している場合(ステップS680:「YES」)、主制御装置210は、確定図柄表示処理(ステップS685)を実行する。確定図柄表示処理(ステップS685)において、主制御装置210は、普通図柄表示装置471における普通図柄の変動表示を終了して、普通図柄表示装置471に普通図柄の確定図柄を確定表示する。確定図柄表示処理(ステップS685)を実行した後、主制御装置210は、普図当否判定処理(図16、図17)を終了する。

【0176】

図17の説明に移り、普通図柄を確定表示中である場合(ステップS610「YES」

50

)、主制御装置 210 は、普通図柄の確定表示の継続時間が終了したか否かを判断する(ステップ S 690)。普通図柄の確定表示の継続時間が終了していない場合(ステップ S 690:「NO」)、主制御装置 210 は、普図当否判定処理(図 16、図 17)を終了する。

【0177】

普通図柄の確定表示の継続時間が終了している場合(ステップ S 690:「YES」)、主制御装置 210 は、普通図柄の確定表示を終了する(ステップ S 692)。その後、主制御装置 210 は、確定表示されていた普通図柄が当り図柄であるか否かを判断する(ステップ S 694)。確定表示されていた普通図柄が当り図柄でない場合(ステップ S 694:「NO」)、主制御装置 210 は、普図当否判定処理(図 16、図 17)を終了する。

10

【0178】

確定表示されていた普通図柄が当り図柄である場合(ステップ S 694:「YES」)、主制御装置 210 は、普通電動役物作動開始処理(ステップ S 696)を実行する。普通電動役物作動開始処理(ステップ S 696)において、主制御装置 210 は、普通電動役物 440 の作動開始を設定する。普通電動役物作動開始処理(ステップ S 696)を実行した後、主制御装置 210 は、普図当否判定処理(図 16、図 17)を終了する。

【0179】

図 18 および図 19 は、主制御装置 210 が実行する普電作動処理を示すフローチャートである。普電作動処理(図 18、図 19)は、メインルーチン(図 5)の普電作動処理(S 54)において実行されるサブルーチンの一つであり、普通電動役物 440 を制御する処理である。

20

【0180】

普電作動処理(図 18、図 19)を開始した後、主制御装置 210 は、普通電動役物 440 が作動中であるか否かを判断する(ステップ S 700)。普通電動役物 440 が作動中でない場合(ステップ S 700:「NO」)、主制御装置 210 は、普電作動処理(図 18、図 19)を終了する。

【0181】

普通電動役物 440 が作動中である場合(ステップ S 700:「YES」)、主制御装置 210 は、普通電動役物 440 を開放中であるか否かを判断する(ステップ S 702)。普通電動役物 440 を開放中でない場合(ステップ S 702:「NO」)、主制御装置 210 は、普通電動役物 440 を 1 回の当りごとに複数回の開放を実行する場合において普通電動役物 440 を閉鎖するインターバル中であるか否かを判断する(ステップ S 704)。インターバル中でない場合(ステップ S 704:「NO」)、主制御装置 210 は、普電開放処理(ステップ S 710)を実行する。普電開放処理(ステップ S 710)において、主制御装置 210 は、普電役物ソレノイド 440 d に対して開放信号を出力することによって、普通電動役物 440 を開放する。普電開放処理(ステップ S 710)を実行した後、主制御装置 210 は、普電作動処理(図 18、図 19)を終了する。

30

【0182】

図 19 の説明に移り、普通電動役物 440 を開放中である場合(ステップ S 702:「YES」)、主制御装置 210 は、普通電動役物 440 に入賞した遊技球が 10 個に到達しているか否かを判断する(ステップ S 720)。普通電動役物 440 に入賞した遊技球が 10 個に到達していない場合(ステップ S 720:「NO」)、主制御装置 210 は、普通電動役物 440 を開放する開放時間が経過したか否かを判断する(ステップ S 725)。普通電動役物 440 の開放時間が経過していない場合(ステップ S 725:「NO」)、主制御装置 210 は、普電作動処理(図 18、図 19)を終了する。

40

【0183】

普通電動役物 440 に入賞した遊技球が 10 個に到達している場合(ステップ S 720:「YES」)、または、普通電動役物 440 の開放時間が経過している場合(ステップ S 725:「YES」)、主制御装置 210 は、普電閉鎖処理(ステップ S 730)を実

50

行する。普電閉鎖処理（ステップS 7 3 0）において、主制御装置 2 1 0 は、普電役物ソレノイド 4 4 0 d に対して閉鎖信号を出力することによって、普通電動役物 4 4 0 を閉鎖する。

【 0 1 8 4 】

普電閉鎖処理（ステップS 7 3 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、今回の普通電動役物 4 4 0 の作動において最終回の開放を終えているか否かを判断する（ステップS 7 3 5）。最終回の開放を終えている場合（ステップS 7 3 5：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、普電作動終了処理（ステップS 7 4 0）を実行する。普電作動終了処理（ステップS 7 4 0）において、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 の作動終了を設定する。普電作動終了処理（ステップS 7 4 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 1 8、図 1 9）を終了する。

10

【 0 1 8 5 】

最終回の開放を終えていない場合（ステップS 7 3 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、普電インターバル処理（ステップS 7 5 0）を実行する。普電インターバル処理（ステップS 7 5 0）において、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 を閉鎖するインターバルを設定する。普電インターバル処理（ステップS 7 5 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 1 8、図 1 9）を終了する。

【 0 1 8 6 】

インターバル中である場合（ステップS 7 0 4：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 を閉鎖するインターバルを継続するインターバル時間が経過したか否かを判断する（ステップS 7 6 0）。インターバル時間を経過していない場合（ステップS 7 6 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 1 8、図 1 9）を終了する。

20

【 0 1 8 7 】

インターバル時間を経過している場合（ステップS 7 6 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、普電開放処理（ステップS 7 7 0）を実行する。普電開放処理（ステップS 7 7 0）において、主制御装置 2 1 0 は、主制御装置 2 1 0 は、普電役物ソレノイド 4 4 0 d に対して開放信号を出力することによって、普通電動役物 4 4 0 を開放する。普電開放処理（ステップS 7 7 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 1 8、図 1 9）を終了する。

30

【 0 1 8 8 】

図 2 0 は、主制御装置 2 1 0 およびサブ統合制御装置 2 2 0 の詳細構成を示すブロック図である。主制御装置 2 1 0 は、遊技進行の制御に関連する構成として、当否判定手段 2 1 2 と、特別遊技手段 2 1 4 と、確変遊技手段 2 1 5 と、a 時短遊技手段 2 1 6 と、b 時短遊技手段 2 1 7 と、c 時短遊技手段 2 1 8 とを備える。主制御装置 2 1 0 は、演出の制御に関連する構成としてコマンド出力手段 2 1 9 を備える。主制御装置 2 1 0 の各構成は、コンピュータプログラムに基づいてソフトウェア的に実現される。他の実施形態では、主制御装置 2 1 0 の各種の手段の少なくとも一部は、回路構成に基づいてハードウェア的に実現されてもよい。

【 0 1 8 9 】

主制御装置 2 1 0 の当否判定手段 2 1 2 は、第 1 の当否判定手段 2 1 2 a と、第 2 の当否判定手段 2 1 2 b とを含む。第 1 の当否判定手段 2 1 2 a は、第 1 始動口 4 5 1 への入球に基づいて、第 1 特別図柄に関する当否判定である第 1 の当否判定を実行する。第 1 の当否判定手段 2 1 2 a は、特図当否判定処理において第 1 特別図柄に関する当否判定（図 8 のステップS 2 3 0 , S 2 3 5）を実行する手段である。第 2 の当否判定手段 2 1 2 b は、第 2 始動口 4 5 2 への入球に基づいて、第 2 特別図柄に関する当否判定である第 2 の当否判定を実行する。第 2 の当否判定手段 2 1 2 b は、特図当否判定処理において第 2 特別図柄に関する当否判定（図 8 のステップS 2 3 0 , S 2 3 5）を実行する手段である。

40

【 0 1 9 0 】

主制御装置 2 1 0 の特別遊技手段 2 1 4 は、特別図柄の当否判定で大当りに当選した場

50

合（第1条件）、大入賞口460の開放によって通常遊技より遊技者に有利な大当り遊技（特別遊技）を実行する。特別遊技手段214は、大当り遊技処理（図13、図14および図15）を実行する手段である。

【0191】

主制御装置210の確変遊技手段215は、第2始動口452への入球が通常遊技よりも容易になる入球容易状態（電サポ）を設定する入球容易手段の一つとして、確変遊技を設定する手段である。確変遊技は、第2始動口452への入球を通常遊技よりも容易に設定する入球容易状態（電サポ）において、特別図柄の当否判定で当選する当選確率を通常遊技より高確率に設定する遊技状態である。確変遊技手段215は、大当り遊技の起因となった大当り図柄が特定の大当り図柄である場合、その大当り遊技の終了に続いて確変遊技を開始する。確変遊技手段215は、確変遊技を開始した後、特別図柄の当否判定で当選するまで、または、特別図柄の当否判定の実行回数が所定の終了回数（本実施形態では、150回）に到達するまで、確変遊技を継続する。確変遊技手段215は、大当り遊技処理において、確変フラグ設定処理（図15のステップS480）および確変カウンタ設定処理（図15のステップS485）を実行する手段である。確変遊技手段215は、普図当否判定処理において高確率テーブルによる判定処理（図16のステップS630）を実行する手段である。確変遊技手段215は、特図当否判定処理において、確変テーブルによる判定処理（図8のステップS230）、確変フラグFkのリセット処理（図10のステップS304）、ならびに、確変フラグFkおよび確変カウンタCkの更新処理（図11のステップS340～S346）を実行する手段である。

10

20

【0192】

主制御装置210のa時短遊技手段216は、入球容易手段の一つとして、大当り遊技（特別遊技）を終了した後にa時短遊技（第1特典遊技）を設定する時短実行手段である。a時短遊技は、特別図柄の当否判定で当選する当選確率を通常遊技における低確率（通常確率）に設定した状態で、第2始動口452への入球を通常遊技よりも容易に設定する遊技状態である。a時短遊技手段216は、所定条件に基づいて大当り遊技の終了後にa時短遊技を開始する。本実施形態では、a時短遊技手段216は、確変モードを開始する種類とは異なる特定種類の大当り図柄に基づく大当り遊技の終了後にa時短遊技を開始する。a時短遊技手段216は、a時短遊技を開始した後、特別図柄の当否判定で当選するまで、または、特別図柄の当否判定の実行回数が所定の終了回数（本実施形態では、100回）に到達するまで、a時短遊技を継続する。a時短遊技手段216は、大当り遊技処理において、a時短フラグ設定処理（図15のステップS490）およびa時短カウンタ設定処理（図15のステップS495）を実行する手段である。a時短遊技手段216は、普図当否判定処理において高確率テーブルによる判定処理（図16のステップS630）を実行する手段である。a時短遊技手段216は、特図当否判定処理において、通常テーブルによる判定処理（図8のステップS235）、a時短フラグFaのリセット処理（図10のステップS308）、ならびに、a時短フラグFaおよびa時短カウンタCaの更新処理（図11のステップS350～S356）を実行する手段である。

30

【0193】

主制御装置210のb時短遊技手段217は、入球容易手段の一つとして、b時短遊技（第2特典遊技）を設定する時短実行手段である。b時短遊技は、特別図柄の当否判定で当選する当選確率を通常遊技における低確率（通常確率）に設定した状態で、第2始動口452への入球を通常遊技よりも容易に設定する遊技状態である。b時短遊技手段217は、連続判定回数Nhが発動回数Ns（本実施形態では、950回）に到達した場合にb時短遊技を開始する。b時短遊技手段217は、b時短遊技を開始した後、特別図柄の当否判定で当選するまで、または、特別図柄の当否判定の実行回数が所定の終了回数（本実施形態では、1000回）に到達するまで、b時短遊技を継続する。b時短遊技手段217は、特図当否判定処理において、b時短フラグFbおよびb時短カウンタCbの設定処理（図12のステップS386、S388）、通常テーブルによる判定処理（図8のステップS235）、b時短フラグFbのリセット処理（図10のステップS314）、なら

40

50

びに、b時短フラグF bおよびb時短カウンタC bの更新処理（図11のステップS360～S366）を実行する手段である。

【0194】

主制御装置210のc時短遊技手段218は、入球容易手段の一つとして、特別図柄の当否判定において時短に当選した場合（第2条件）、c時短遊技（第3特典遊技）を設定する時短実行手段である。c時短遊技は、特別図柄の当否判定で当選する当選確率を通常遊技における低確率（通常確率）に設定した状態で、第2始動口452への入球を通常遊技よりも容易に設定する遊技状態である。c時短遊技手段218は、特別図柄の当否判定において時短に当選した後、c時短遊技を開始する。c時短遊技手段218は、c時短遊技を開始した後、特別図柄の当否判定で当選するまで、または、特別図柄の当否判定の実行回数が所定の終了回数（本実施形態では、300回）に到達するまで、c時短遊技を継続する。c時短遊技手段218は、特図当否判定処理において、c時短フラグF cおよびc時短カウンタC cの設定処理（図12のステップS378、S379）、通常テーブルによる判定処理（図8のステップS235）、c時短フラグF cのリセット処理（図10のステップS318）、ならびに、c時短フラグF cおよびc時短カウンタC cの更新処理（図11のステップS370～S376）を実行する手段である。

10

【0195】

本実施形態では、c時短遊技手段218は、通常遊技中に実行される第2特別図柄の当否判定において所定の確率（本実施形態では、1/90）で時短に当選した場合、c時短遊技を設定する。言い換えると、時短実行手段の一つであるc時短遊技手段218は、通常遊技中に実行される第2の当否判定による判定結果に基づいて通常遊技から切り替えて時短遊技を実行する場合がある。また、a時短遊技手段216、b時短遊技手段217およびc時短遊技手段218を含むいずれの時短実行手段も、確変遊技中および時短遊技中を含む入球容易状態（電サポ）において実行される第2特別図柄の当否判定による判定結果に基づいて新たな時短遊技を実行する場合はない。

20

【0196】

主制御装置210のコマンド出力手段219は、演出制御に関する情報を含むコマンドをサブ統合制御装置220に出力する。コマンド出力手段219から出力されるコマンドは、特別図柄の変動表示の開始および終了を示す情報、連続判定回数N hを示す情報（到達カウンタC t）などを含む。本実施形態では、コマンド出力手段219は、特図保留数コマンド送信処理（図6のステップS120）、普図保留数コマンド送信処理（図7のステップS170）、保留情報送信処理（図9のステップS270）、特図変動開始処理（図9のステップS275）、確定図柄表示処理（図8のステップS285）、大当たり開始演出処理（図10のステップS336）、状態指定コマンド送信処理（図12のステップS390）、大当たり終了コマンド送信処理（図15のステップS510）、状態指定コマンド送信処理（図15のステップS520）などにおいて、演出制御に関する情報を含むコマンドをサブ統合制御装置220に出力する。

30

【0197】

サブ統合制御装置220は、演出制御に関する構成として、当否演出手段222を備える。サブ統合制御装置220の各構成は、コンピュータプログラムに基づいてソフトウェア的に実現される。他の実施形態では、サブ統合制御装置220の各種の手段の少なくとも一部は、回路構成に基づいてハードウェア的に実現されてもよい。

40

【0198】

サブ統合制御装置220の当否演出手段222は、第1特別図柄および第2特別図柄の当否判定による判定結果を示唆する当否演出を実行する。当否演出手段222は、遊技者からの操作を受け付ける操作受付手段である演出ボタン160からの出力信号を受信可能に構成されている。当否演出手段222は、演出ボタン160によって受け付けられた遊技者の操作に応じて当否演出を変化させることが可能に構成されている。

【0199】

当否演出手段222によって実行される当否演出のうち、確変遊技中および時短遊技中

50

を含む入球容易状態（電サボ）において実行される第2特別図柄の当否判定による判定結果を示唆する第1の特定演出SE1は、演出図柄の変動パターンに応じて演出態様が変化する演出を主に含む。第1の特定演出SE1における演出図柄の変動パターンに応じて演出態様変化する演出は、演出図柄の変動パターンに応じてリーチが成立するか否かを演出を行うとともに、リーチが成立した場合には演出図柄の変動パターンに応じて当選するか否かの演出を行う。このように、大きく別けて2つの演出があることから、演出態様のパターンを豊富に備えることによって（例えば300パターンなど）、遊技者を飽きさせないようにしている。また、第1の特定演出SE1は、演出態様とともに多様な予告演出も備える。また、第1の特定演出SE1は、その第1の特定演出SE1中に演出ボタン160によって受け付けられた遊技者の操作に応じては演出態様に変化しない演出（操作無効演出）を主に含む。本実施形態では、第1の特定演出SE1として実行される当否演出の9割以上が操作無効演出であり、他の実施形態では、第1の特定演出SE1として実行される当否演出の全てが操作無効演出であってもよい。

10

【0200】

当否演出手段222によって実行される当否演出のうち、通常遊技中に実行される第2特別図柄の当否判定による判定結果を示唆する第2の特定演出SE2は、その第2の特定演出SE2中に演出ボタン160によって受け付けられた遊技者の操作に応じて演出態様変化する演出（操作有効演出）を主に含む。本実施形態では、第2の特定演出SE2として実行される当否演出の全てが操作有効演出であり、他の実施形態では、第2の特定演出SE2として実行される当否演出の9割以上が操作有効演出であってもよい。そもそも第2特別図柄の当否判定が通常遊技中に行われる状況は、時短遊技が終了した際に残存していた第2保留記憶によるものが殆どとなる。そのため、第2の特定演出が連続して行なわれる回数は限られているが、本実施形態では、通常遊技状態において第2特別図柄の当否判定によるc時短に当選することによりc時短遊技が実行されるため、第2の特定演出SE2の1つ1つの変動は、第1の特定演出SE1よりも重要視されることになる。そのため、第2の特定演出SE2においては、リーチが成立するか否かの演出は省き、全ての変動が当選するか否かの演出から開始することが考えられる。第2の特定演出SE2は、変動回数の機会が限られる上に、リーチが成立するか否かの演出が省かれていることから、演出態様のパターンも第1の特定演出SE1と比較して少ないものとなる。第2の特定演出SE2では、演出態様が限られたことにより予告演出も第1の特定演出SE1と比較して少なくなる。第2の特定演出SE2を比較的シンプルでパターン数の少ない演出とすることによって、第1の特定演出SE1との演出態様の差異が際立ち、第2の特定演出SE2に特別感も出すことができる。

20

30

【0201】

本実施形態では、第2の特定演出SE2における操作有効演出は、c時短遊技に当選するか否かを示す演出態様が、その第2の特定演出SE2中に演出ボタン160によって受け付けられた遊技者の操作に応じて変化する演出である。他の実施形態では、第2の特定演出SE2における操作有効演出は、大当り、小当り、および、c時短遊技の少なくとも1つに当選するか否かを示す演出態様が、その第2の特定演出SE2中に演出ボタン160によって受け付けられた遊技者の操作に応じて変化する演出であってもよい。

40

【0202】

本実施形態では、通常遊技中に第2始動口452への入球が発生しない遊技構成である。そのため、第2の特定演出SE2は、大当りに当選せずに確変遊技が終了した際に残存する第2保留記憶に対応する当否演出、または、大当りに当選せずに時短遊技（a時短遊技、b時短遊技およびc時短遊技）が終了した際に残存する第2保留記憶に対応する当否演出として実行される。

【0203】

図21は、確変遊技中における第1の特定演出SE1の一例を示す説明図である。演出画面550は、確変遊技中に演出図柄表示装置480に表示される一連の当否演出を構成する画面である。演出画面550による当否演出は、その当否演出中に演出ボタン160

50

によって受け付けられた遊技者の操作に応じては演出態様が変化しない演出（操作無効演出）である。演出画面 5 5 0 は、演出図柄表示領域 5 0 1 と、右打示唆画像 5 5 2 と、状態示唆画像 5 5 4 と、キャラクタ画像 5 5 6 とを備える。

【 0 2 0 4 】

演出図柄表示領域 5 0 1 は、特別図柄の当否結果に応じた演出図柄を表示する領域である。演出図柄表示領域 5 0 1 は、基本的な態様として、横に並んだ 3 つの領域で、左側から順に、左側演出図柄 5 0 1 a、中央演出図柄 5 0 1 b、右側演出図柄 5 0 1 c をそれぞれ変動表示する。3 つの演出図柄の変動表示を開始した後、演出図柄表示領域 5 0 1 は、左側演出図柄 5 0 1 a を揺れた状態で仮停止する。左側演出図柄 5 0 1 a の仮停止に続いて、演出図柄表示領域 5 0 1 は、右側演出図柄 5 0 1 c を揺れた状態で仮停止する。右側演出図柄 5 0 1 c の仮停止に続いて、中央演出図柄 5 0 1 b を揺れた状態で仮停止する。3 つの演出図柄を仮停止した後、演出図柄表示領域 5 0 1 は、仮停止している 3 つの演出図柄を完全に停止した状態で確定表示する。第 1 特別図柄表示装置 4 7 3 または第 2 特別図柄表示装置 4 7 5 において大当り図柄を確定表示する場合、演出図柄表示領域 5 0 1 は、大当り当選を示唆する演出図柄の組み合わせ（例えば、3 つの演出図柄が揃った組み合わせ）を確定表示する。

10

【 0 2 0 5 】

演出図柄表示領域 5 0 1 は、左側演出図柄 5 0 1 a のみを仮停止した状態で、右側演出図柄 5 0 1 c の表示態様（例えば、移動速度、大きさ、色など）を変化させることによって、右側演出図柄 5 0 1 c が左側演出図柄 5 0 1 a と同じ図柄で仮停止（いわゆる「リーチ」状態）となるか否かを演出する場合がある。演出図柄表示領域 5 0 1 は、左側演出図柄 5 0 1 a と右側演出図柄 5 0 1 c とが同じ図柄で仮停止したリーチ状態で、中央演出図柄 5 0 1 b が他の演出図柄と同じ図柄で仮停止（いわゆる「大当り確定」状態）となるか否か、または、大当り当選の期待度がより高い演出（いわゆる「スーパーリーチ」状態）に発展するか否かを演出する。演出図柄表示領域 5 0 1 は、スーパーリーチ状態で、中央演出図柄 5 0 1 b が他の演出図柄と同じ図柄で仮停止（いわゆる「大当り確定」状態）となるか否かを演出する。

20

【 0 2 0 6 】

演出画面 5 5 0 の右打示唆画像 5 5 2 は、遊技領域 G A の右側への遊技球の打ち込み（いわゆる「右打ち」）を遊技者に示唆する画像である。本実施形態では、右打示唆画像 5 5 2 は、演出画面 5 5 0 の上端に沿って配置され、横方向に交互に並べた「右打ち」の文字と右側を向いた矢印とを、演出画面 5 5 0 の左端から右端へと次々に横移動させる画像である。右打ちによる遊技では、普通図柄作動ゲート 4 3 0、第 2 始動口 4 5 2 および大入賞口 4 6 0 への入球が見込まれ、第 1 始動口 4 5 1 への入球が困難になる。遊技領域 G A の左側への遊技球の打ち込み（いわゆる「左打ち」）による遊技では、第 1 始動口 4 5 1 への入球が見込まれ、普通図柄作動ゲート 4 3 0、第 2 始動口 4 5 2 および大入賞口 4 6 0 への入球が困難となる。

30

【 0 2 0 7 】

演出画面 5 5 0 の状態示唆画像 5 5 4 は、遊技状態が確変状態であることを示唆する画像である。本実施形態では、状態示唆画像 5 5 4 は、確変状態の名称である「確変達吉チャンス」の文字と、確変状態の終了までに残された特別図柄の変動回数を示す文字とを表示する画像である。演出画面 5 5 0 のキャラクタ画像 5 5 6 は、擬人化した熊である「熊の達吉」を示す画像である。本実施形態では、キャラクタ画像 5 5 6 は、喜んだ表情の「熊の達吉」を示す画像である。

40

【 0 2 0 8 】

図 2 2 は、a 時短遊技中における第 1 の特定演出 S E 1 の一例を示す説明図である。演出画面 5 1 0 は、a 時短遊技中に演出図柄表示装置 4 8 0 に表示される一連の当否演出を構成する画面である。演出画面 5 1 0 による当否演出は、その当否演出中に演出ボタン 1 6 0 によって受け付けられた遊技者の操作に応じては演出態様が変化しない演出（操作無効演出）である。

50

【 0 2 0 9 】

演出画面 5 1 0 は、演出図柄表示領域 5 0 1 と、右打示唆画像 5 1 2 と、状態示唆画像 5 1 4 と、キャラクタ画像 5 1 6 とを備える。演出画面 5 1 0 の演出図柄表示領域 5 0 1 は、演出画面 5 5 0 の演出図柄表示領域 5 0 1 と同様である。演出画面 5 1 0 の右打示唆画像 5 1 2 は、演出画面 5 5 0 の右打示唆画像 5 5 2 と同様である。

【 0 2 1 0 】

演出画面 5 1 0 の状態示唆画像 5 1 4 は、遊技状態が a 時短状態であることを示唆する画像である。本実施形態では、状態示唆画像 5 1 4 は、a 時短状態の名称である「達吉チャンス」の文字と、a 時短状態の終了までに残された特別図柄の変動回数を示す文字とを表示する画像である。演出画面 5 1 0 のキャラクタ画像 5 1 6 は、擬人化した熊である「熊の達吉」を示す画像である。本実施形態では、キャラクタ画像 5 1 6 は、無表情の「熊の達吉」を示す画像である。

10

【 0 2 1 1 】

図 2 3 は、b 時短遊技中における第 1 の特定演出 S E 1 の一例を示す説明図である。演出画面 5 2 0 は、b 時短遊技中に演出図柄表示装置 4 8 0 に表示される一連の当否演出を構成する画面である。演出画面 5 2 0 による当否演出は、その当否演出中に演出ボタン 1 6 0 によって受け付けられた遊技者の操作に応じては演出態様に変化しない演出（操作無効演出）である。

【 0 2 1 2 】

演出画面 5 2 0 は、演出図柄表示領域 5 0 1 と、右打示唆画像 5 2 2 と、状態示唆画像 5 2 4 と、キャラクタ画像 5 2 6 とを備える。演出画面 5 2 0 の演出図柄表示領域 5 0 1 は、演出画面 5 5 0 の演出図柄表示領域 5 0 1 と同様である。演出画面 5 2 0 の右打示唆画像 5 2 2 は、演出画面 5 5 0 の右打示唆画像 5 5 2 と同様である。

20

【 0 2 1 3 】

演出画面 5 2 0 の状態示唆画像 5 2 4 は、遊技状態が b 時短状態であることを示唆する画像である。本実施形態では、状態示唆画像 5 2 4 は、b 時短状態の名称である「游タイム」の文字を表示する画像である。演出画面 5 2 0 のキャラクタ画像 5 2 6 は、擬人化した猫を示す画像である。

【 0 2 1 4 】

図 2 4 は、c 時短遊技中における第 1 の特定演出 S E 1 の一例を示す説明図である。演出画面 5 3 0 は、c 時短遊技中に演出図柄表示装置 4 8 0 に表示される一連の当否演出を構成する画面である。演出画面 5 3 0 による当否演出は、その当否演出中に演出ボタン 1 6 0 によって受け付けられた遊技者の操作に応じては演出態様に変化しない演出（操作無効演出）である。

30

【 0 2 1 5 】

演出画面 5 3 0 は、演出図柄表示領域 5 0 1 s と、右打示唆画像 5 3 2 と、状態示唆画像 5 3 4 と、キャラクタ画像 5 3 6 とを備える。演出画面 5 3 0 の演出図柄表示領域 5 0 1 s は、演出図柄表示領域 5 0 1 より小さな領域である点を除き、演出画面 5 5 0 の演出図柄表示領域 5 0 1 と同様である。演出画面 5 3 0 の右打示唆画像 5 3 2 は、演出画面 5 5 0 の右打示唆画像 5 5 2 と同様である。

40

【 0 2 1 6 】

演出画面 5 3 0 の状態示唆画像 5 3 4 は、遊技状態が c 時短状態であることを示唆する画像である。本実施形態では、状態示唆画像 5 3 4 は、c 時短状態の名称である「超達吉チャンス」の文字と、キャラクタ画像 5 3 6 による演出において岩を破壊したら大当りに当選する旨を表示する画像である。演出画面 5 3 0 のキャラクタ画像 5 2 6 は、空手家が岩の破壊を試みる演出を表示する画像である。

【 0 2 1 7 】

図 2 5 および図 2 6 は、第 2 の特定演出 S E 2 の一例を示す説明図である。図 2 5 の演出画面 5 4 0 a , 5 4 0 b , 5 4 0 c は、確変遊技または時短遊技が終了した際に残存する第 2 保有記憶の当否判定の判定結果がハズレである場合に、演出図柄表示装置 4 8 0 に

50

表示される一連の当否演出を構成する画面である。図 2 6 の演出画面 5 4 0 a , 5 4 0 b , 5 4 0 d は、確変遊技または時短遊技が終了した際に残存する第 2 保有記憶の当否判定の判定結果が c 時短遊技に当選した場合に、演出図柄表示装置 4 8 0 に表示される一連の当否演出を構成する画面である。図 2 5 および図 2 6 の当否演出は、その当否演出中に演出ボタン 1 6 0 によって受け付けられた遊技者の操作に応じて演出態様が変化する演出（操作有効演出）である。本実施形態では、図 2 5 および図 2 6 の当否演出は、c 時短遊技に当選するか否かを示す演出態様である。

【 0 2 1 8 】

図 2 5 および図 2 6 の演出画面 5 4 0 a は、第 2 の特定演出 S E 2 の開始時に表示される画面である。演出画面 5 4 0 a は、演出図柄表示領域 5 0 2 s と、保留図柄表示領域 5 0 3 と、左打示唆画像 5 4 2 と、キャラクタ画像 5 4 6 とを備える。演出図柄表示領域 5 0 2 s は、3 つの演出図柄を仮停止することなく同時に確定表示する点を除き、演出図柄表示領域 5 0 1 s と同様である。保留図柄表示領域 5 0 3 は、第 2 保留記憶の存在を示す保留図柄を表示する領域である。保留図柄表示領域 5 0 3 は、1 つの第 2 保留記憶ごとに 1 つの保留図柄を表示する。先行する第 2 保留記憶が消費された場合、保留図柄表示領域 5 0 3 は、その第 2 保留記憶に対応する保留図柄を消去し、後続の第 2 保留記憶に対応する保留図柄を左側へスライドさせる。左打示唆画像 5 4 2 は、左打ちを遊技者に示唆する画像である。本実施形態では、左打示唆画像 5 4 2 は、演出画面 5 4 0 a の上端に沿って配置され、横方向に交互に並べた「左打ち」の文字と左側を向いた矢印とを、演出画面 5 4 0 a の右端から左端へと次々に横移動させる画像である。キャラクタ画像 5 4 6 は、目を閉じている「熊の達吉」を示す画像である。キャラクタ画像 5 4 6 は、達吉が目を開いたら超達吉チャンス（c 時短遊技）に当選する旨を表示する画像を含む。

【 0 2 1 9 】

図 2 5 および図 2 6 の演出画面 5 4 0 b は、演出画面 5 4 0 a に続いて表示される画面である。演出画面 5 4 0 b は、演出画面 5 4 0 a と同様に保留図柄表示領域 5 0 3 および左打示唆画像 5 4 2 に加え、操作示唆画像 5 4 8 と、レベル表示画像 5 4 9 とを備える。操作示唆画像 5 4 8 は、遊技者に演出ボタン 1 6 0 の操作を促す画像であり、本実施形態では、演出ボタン 1 6 0 を描いた画像と、「押せ！」の文字と、演出ボタン 1 6 0 の押下を促す矢印とを含む。レベル表示画像 5 4 9 は、演出ボタン 1 6 0 の押下ごとに左側から右側へと枠の内側が満たされて行く演出を表示する画像である。第 2 保有記憶の当否判定の判定結果がハズレである場合、レベル表示画像 5 4 9 は、枠の内側が完全に満たされることなく所定のレベルで停滞する画像を表示する。第 2 保有記憶の当否判定の判定結果が c 時短遊技に当選する場合、レベル表示画像 5 4 9 は、制限時間内における所定回数以上の演出ボタン 1 6 0 の押下に基づいて枠の内側が完全に満たされる画像を表示する。

【 0 2 2 0 】

図 2 5 の演出画面 5 4 0 c は、第 2 保有記憶の当否判定の判定結果がハズレである場合に演出画面 5 4 0 b に続いて表示される画面である。演出画面 5 4 0 c は、演出画面 5 4 0 a と同様に演出図柄表示領域 5 0 2 s 、保留図柄表示領域 5 0 3 および左打示唆画像 5 4 2 に加え、キャラクタ画像 5 4 7 x を備える。演出画面 5 4 0 c を表示する際、演出図柄表示領域 5 0 2 s は、3 つの演出図柄を変動表示させている状態から、3 つの演出図柄を仮停止することなく同時に確定表示し、ハズレ図柄に対応する演出図柄の組み合わせを表示する。キャラクタ画像 5 4 7 x は、キャラクタ画像 5 4 6 と同様に目を閉じている「熊の達吉」を示す画像である。キャラクタ画像 5 4 7 x は、判定結果がハズレである旨を示唆する「残念」の文字を表示する画像を含む。

【 0 2 2 1 】

図 2 6 の演出画面 5 4 0 d は、第 2 保有記憶の当否判定の判定結果が c 時短遊技に当選した場合に、演出画面 5 4 0 b に続いて表示される画面である。演出画面 5 4 0 d は、演出画面 5 4 0 a と同様に演出図柄表示領域 5 0 2 s および保留図柄表示領域 5 0 3 に加え、キャラクタ画像 5 4 7 z を備える。演出画面 5 4 0 d を表示する際、演出図柄表示領域 5 0 2 s は、3 つの演出図柄を変動表示させている状態から、3 つの演出図柄を仮停止す

10

20

30

40

50

ることなく同時に確定表示し、c時短遊技の当選図柄に対応する演出図柄の組み合わせ（本実施形態では、中央演出図柄501bが「T」図柄となる組み合わせ）を表示する。キャラクタ画像547zは、目を開けて喜んでいる「熊の達吉」を示す画像である。キャラクタ画像547zは、判定結果がc時短遊技の当選である旨を示唆する文字を表示する画像を含む。

【0222】

以上説明した第1実施形態によれば、c時短遊技に当選する可能性がない第1の特定演出SE1と比べて、c時短遊技に当選する可能性がある第2の特定演出SE2では、遊技者からの演出ボタン160の操作に応じて演出態様に変化する演出（図25および図26の演出画面540b）として実行される機会が多くなるため、c時短遊技の当選に対して遊技者の興味を惹きつけることができる。その結果、時短機能を備えた弾球遊技機において遊技の興味を向上させることができる。

10

【0223】

また、c時短遊技に当選する可能性がある第2の特定演出SE2では、c時短遊技に当選するか否かを示す演出態様（図25および図26の演出画面540a～540d）が遊技者からの演出ボタン160の操作に応じて変化する演出が実行される機会が多くなるため、c時短遊技の当選に対して遊技者の興味をいっそう惹きつけることができる。

【0224】

B. その他の実施形態

本明細書に開示する技術は、上述した実施形態、実施例および変形例に限られず、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現できる。例えば、上述した実施形態、実施例および変形例における技術的特徴のうち、発明の概要の欄に記載した各形態における技術的特徴に対応するものは、上述の課題の一部または全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部または全部を達成するために、適宜、差し替えおよび組み合わせることができる。また、本明細書中に必須なものとして説明されていない技術的特徴については、適宜、削除できる。

20

【0225】

上述した実施形態の少なくとも一部は、封入式弾球遊技機に適用できる。封入式弾球遊技機は、弾球遊技機の内部に所定数の遊技球を封入した弾球遊技機であり、その封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射し、その後、遊技領域から回収した遊技球を遊技領域への発射に再び使用することによって、内部に封入された遊技球を循環的に遊技に使用する。

30

【0226】

上述した実施形態において、第2の特定演出SE2の全ては、その第2の特定演出ES2中に演出ボタン160によって受け付けられた遊技者からの操作に応じて演出態様に変化する演出であってもよい。これによって、c時短遊技に当選する可能性がある第2の特定演出ES2の全てにおいて、遊技者からの演出ボタン160の操作に応じて演出態様に変化するため（図25および図26の演出画面540a～540d）、c時短遊技の当選に対して遊技者の興味をいっそう惹きつけることができる。

【0227】

第2の特定演出SE2における操作有効演出は、上述した実施形態の演出に限られず、遊技者の操作に応じて演出態様に変化する他の演出であってもよい。

40

【0228】

第2の特定演出SE2における操作有効演出は、確変遊技または時短遊技が終了した際に残存する第2保有記憶の当否判定の判定結果を表示する場合のみに実行してもよいし、例外的に通常遊技において第2始動口452に入球が発生した場合にも実行してもよい。

【符号の説明】

【0229】

10 ...パチンコ遊技機

80 ...カードユニット

50

9 0 ... ホールコンピュータ	
1 1 0 ... 外枠	
1 1 2 ... ヒンジ	
1 2 0 ... 内枠	
1 2 0 s ... 内枠開放スイッチ	
1 2 2 ... ヒンジ	
1 2 4 ... 上皿	
1 2 6 ... 下皿	
1 2 6 s ... 満杯スイッチ	
1 2 8 ... 鍵穴	10
1 3 0 ... 前枠	
1 3 0 s ... 前枠開放スイッチ	
1 3 2 ... 透明板	
1 3 4 ... 電飾（枠電飾）	
1 3 6 ... スピーカ	
1 4 0 ... ハンドル	
1 4 0 b ... ハンドルボリューム	
1 4 0 m ... 発射モータ	
1 4 0 s ... 発射停止スイッチ	
1 4 0 t ... タッチスイッチ	20
1 5 2 ... 残高表示装置	
1 5 4 ... 球貸スイッチ	
1 5 6 ... 精算スイッチ	
1 6 0 ... 演出ボタン	
1 7 2 ... 遊技球タンク	
1 7 2 s ... 球切れスイッチ	
1 7 4 ... 払出装置	
1 7 4 d ... 払出モータ	
1 7 4 s ... 払出スイッチ	
2 1 0 ... 主制御装置	30
2 1 0 m ... R A M	
2 1 2 ... 当否判定手段	
2 1 2 a ... 第 1 の当否判定手段	
2 1 2 b ... 第 2 の当否判定手段	
2 1 4 ... 特別遊技手段	
2 1 5 ... 確変遊技手段	
2 1 6 ... a 時短遊技手段	
2 1 7 ... b 時短遊技手段	
2 1 8 ... c 時短遊技手段	
2 1 9 ... コマンド出力手段	40
2 2 0 ... サブ統合制御装置	
2 2 2 ... 遊技状態判断手段	
2 3 0 ... 演出図柄制御装置	
2 4 0 ... 払出制御装置	
2 5 0 ... 発射制御装置	
2 6 0 ... 裏配線中継端子板	
2 6 5 ... 外部接続端子板	
2 7 0 ... 払出中継端子板	
2 8 0 ... カードユニット端子板	
2 9 0 ... 電源基板	50

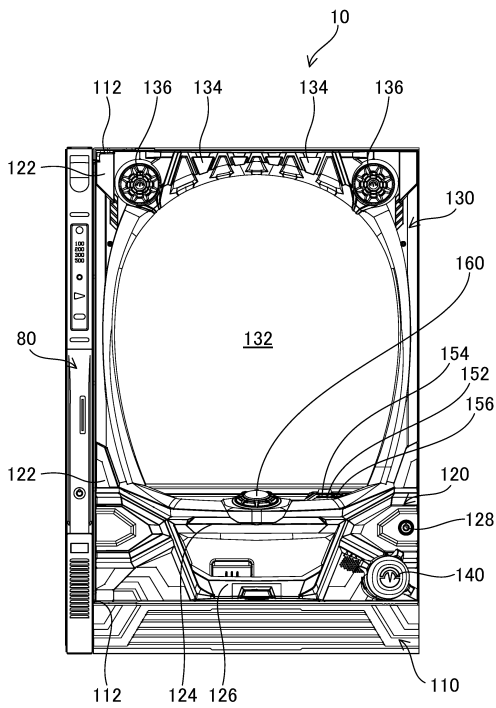
2 9 2 ... 電源スイッチ	
2 9 4 ... R A Mクリアスイッチ	
3 0 2 ... 設定切替スイッチ	
3 0 4 ... 設定変更スイッチ	
4 0 0 ... 遊技盤	
4 0 2 ... 盤面	
4 0 4 ... ガイドレール	
4 0 8 ... 遊技釘	
4 0 9 ... 風車釘	
4 1 0 ... センターケース	10
4 1 4 ... 電飾（盤面電飾）	
4 2 0 s ... 一般入賞口スイッチ	
4 2 1 ... 普通入賞口	
4 3 0 ... 普通図柄作動ゲート	
4 3 0 s ... 作動ゲートスイッチ	
4 4 0 ... 普通電動役物	
4 4 0 d ... 普電役物ソレノイド	
4 5 1 ... 第1始動口	
4 5 1 s ... 第1始動口スイッチ	
4 5 2 ... 第2始動口	20
4 5 2 s ... 第2始動口スイッチ	
4 6 0 ... 大入賞口	
4 6 0 d ... 大入賞口ソレノイド	
4 6 0 s ... カウントスイッチ	
4 7 1 ... 普通図柄表示装置	
4 7 2 ... 普図保留表示装置	
4 7 3 ... 第1特別図柄表示装置	
4 7 4 ... 第1特図保留表示装置	
4 7 5 ... 第2特別図柄表示装置	
4 7 6 ... 第2特図保留表示装置	30
4 8 0 ... 演出図柄表示装置	
5 0 1 , 5 0 1 s , 5 0 2 s ... 演出図柄表示領域	
5 0 1 a ... 左側演出図柄	
5 0 1 b ... 中央演出図柄	
5 0 1 c ... 右側演出図柄	
5 0 3 ... 保留図柄表示領域	
5 1 0 ... 演出画面	
5 1 2 ... 右打示唆画像	
5 1 4 ... 状態示唆画像	
5 1 6 ... キャラクタ画像	40
5 2 0 ... 演出画面	
5 2 2 ... 右打示唆画像	
5 2 4 ... 状態示唆画像	
5 2 6 ... キャラクタ画像	
5 3 0 ... 演出画面	
5 3 2 ... 右打示唆画像	
5 3 4 ... 状態示唆画像	
5 3 6 ... キャラクタ画像	
5 4 0 a ... 演出画面	
5 4 0 b ... 演出画面	50

- 5 4 0 c ... 演出画面
- 5 4 0 d ... 演出画面
- 5 4 2 ... 左打示唆画像
- 5 4 6 ... キャラクタ画像
- 5 4 7 x ... キャラクタ画像
- 5 4 7 z ... キャラクタ画像
- 5 4 8 ... 操作示唆画像
- 5 4 9 ... レベル表示画像
- 5 5 0 ... 演出画面
- 5 5 2 ... 右打示唆画像
- 5 5 4 ... 状態示唆画像
- 5 5 6 ... キャラクタ画像

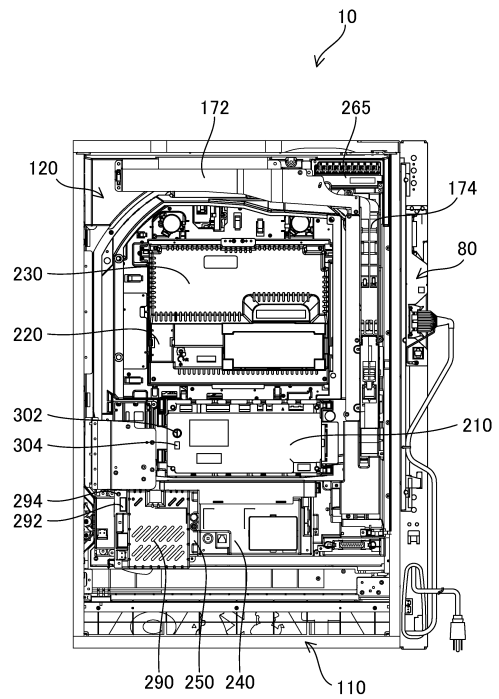
10

【図面】

【図 1】



【図 2】



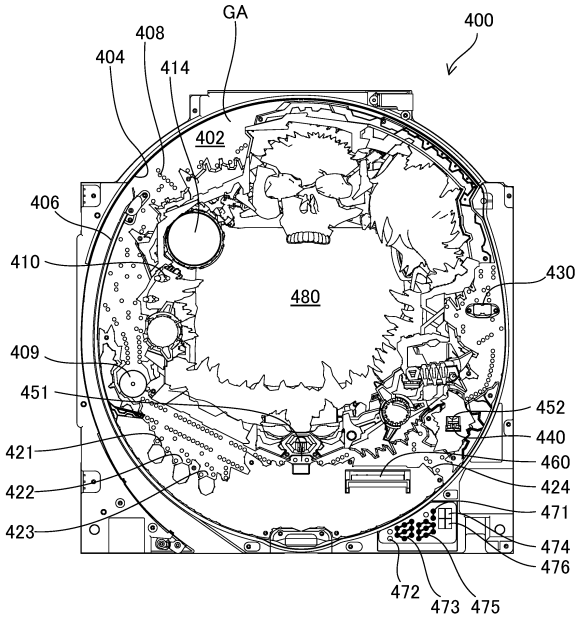
20

30

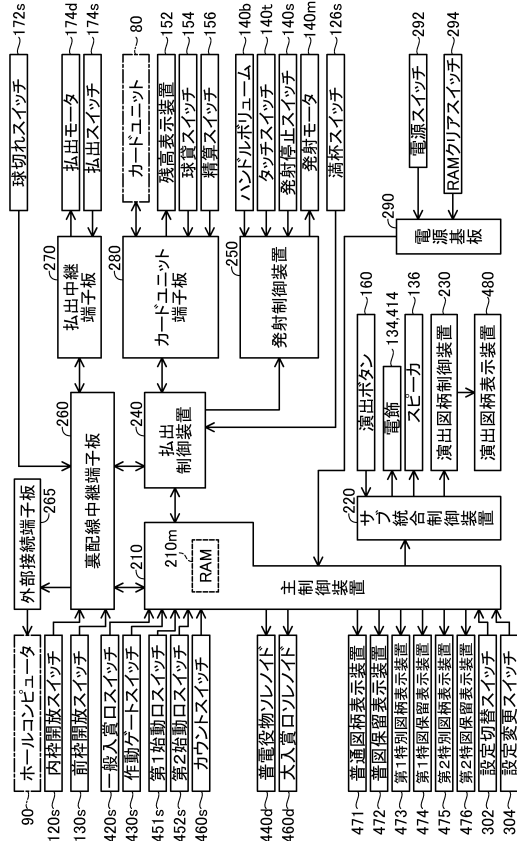
40

50

【図3】



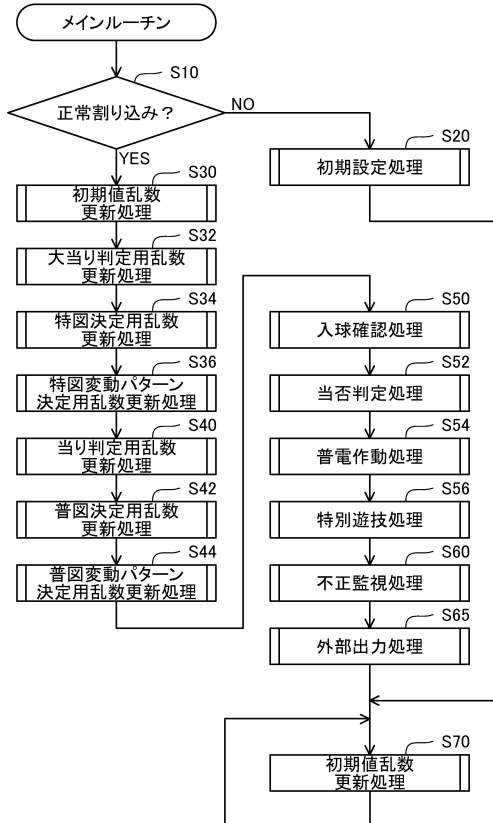
【図4】



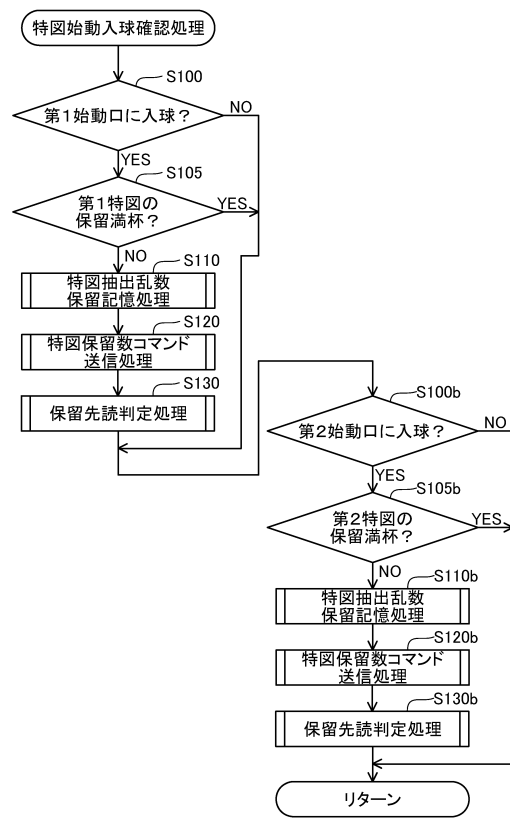
10

20

【図5】



【図6】

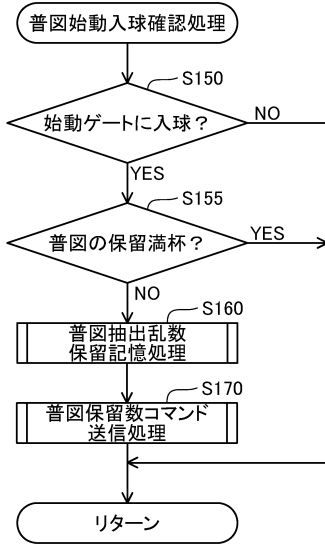


30

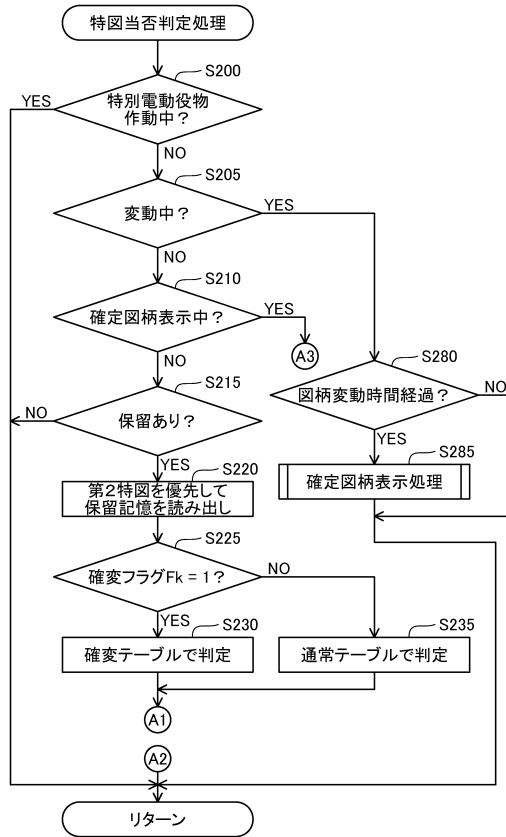
40

50

【 図 7 】



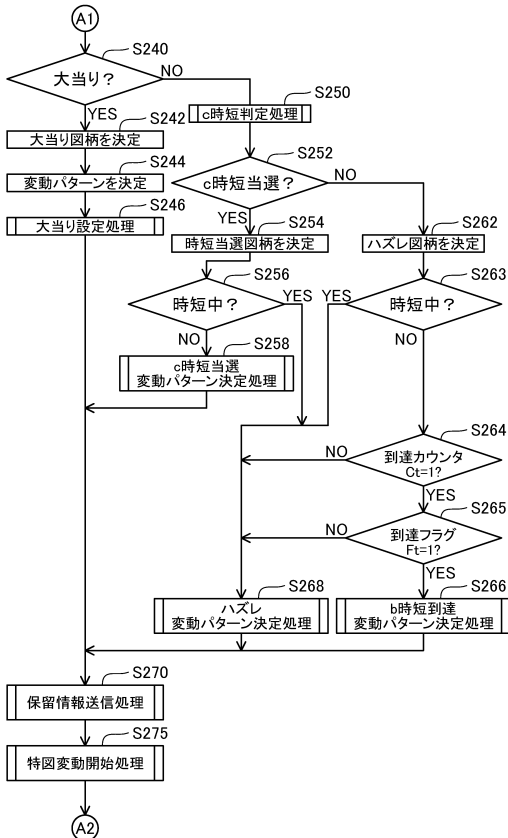
【 図 8 】



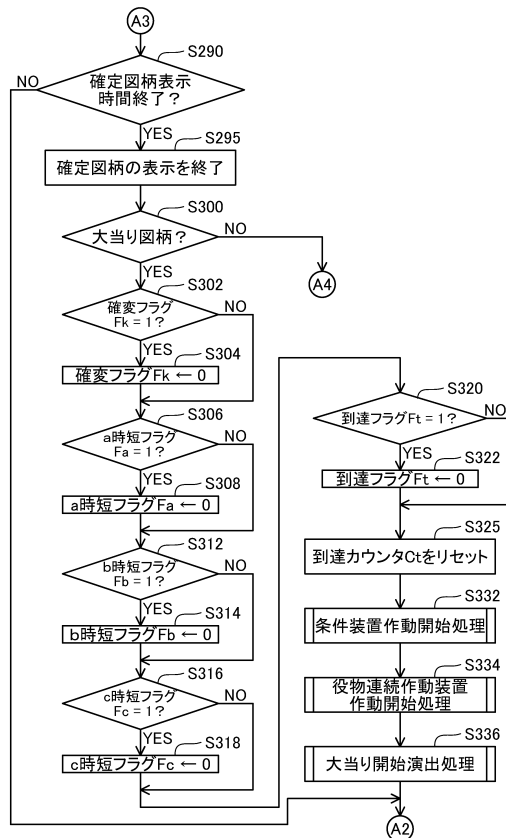
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】

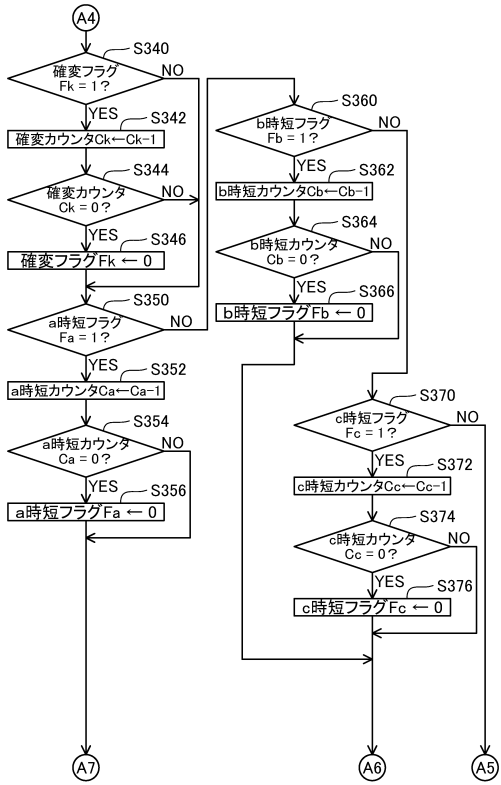


30

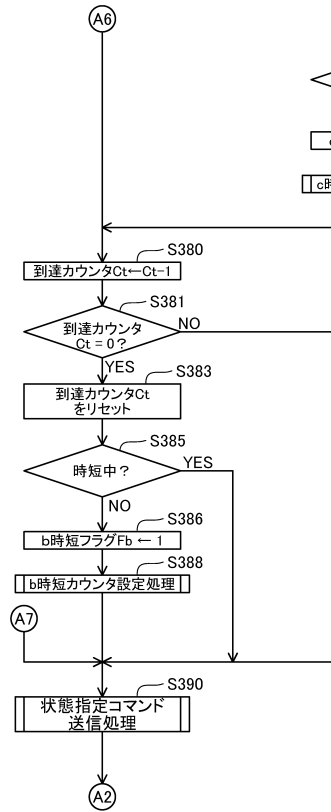
40

50

【図11】



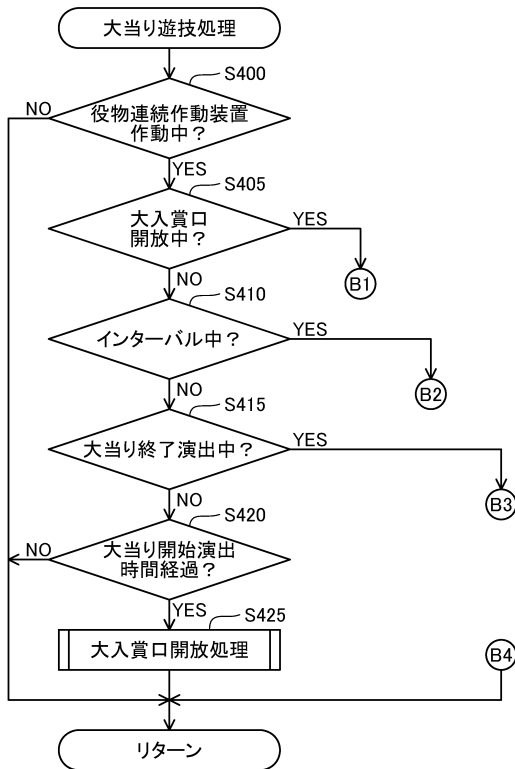
【図12】



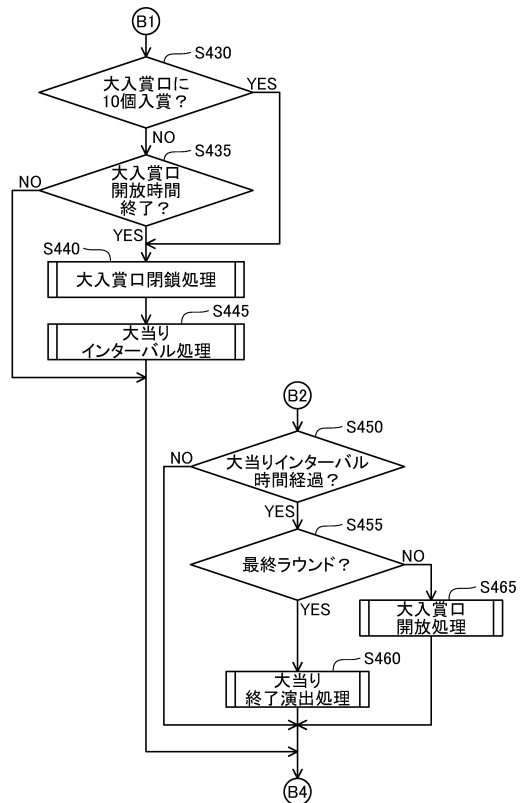
10

20

【図13】



【図14】

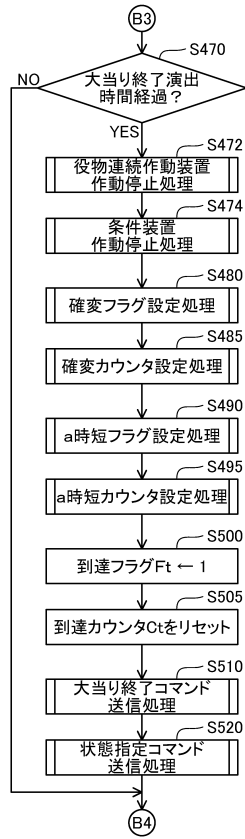


30

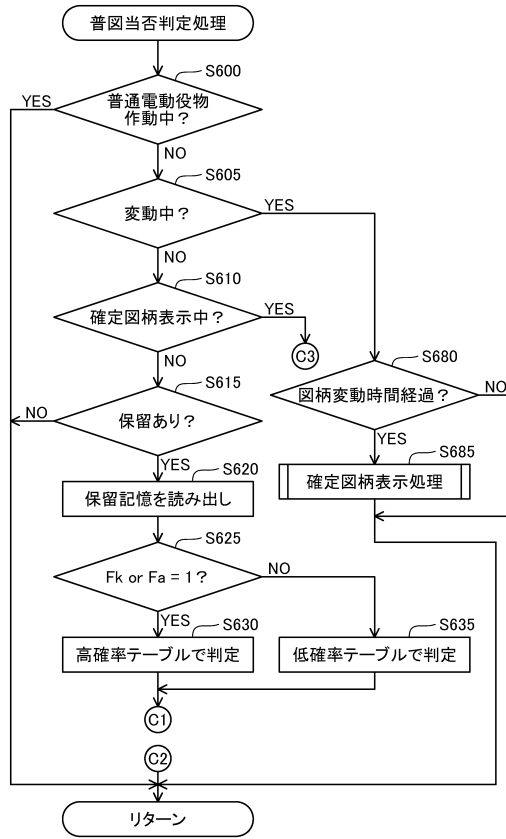
40

50

【 図 1 5 】



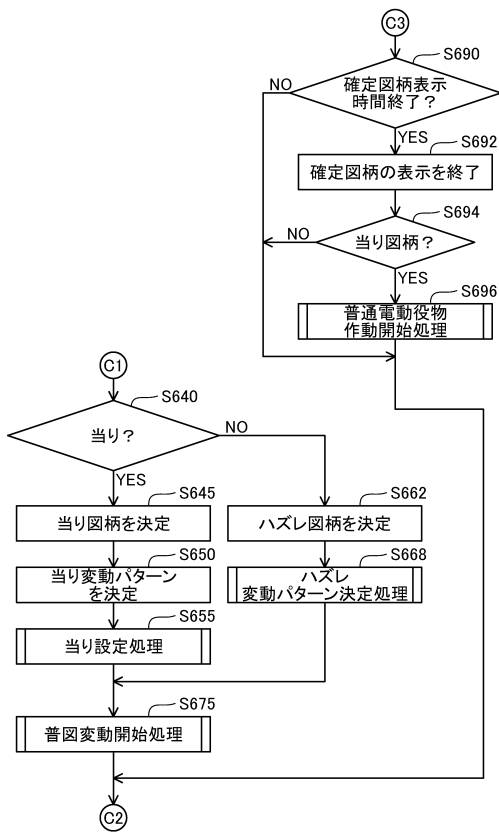
【 図 1 6 】



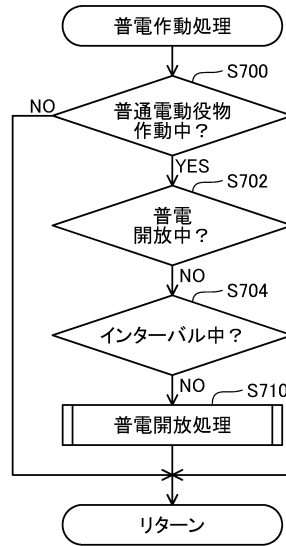
10

20

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

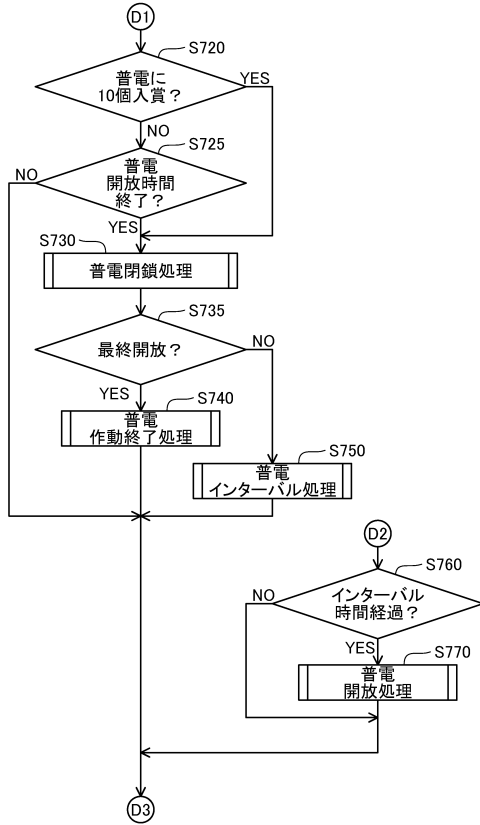


30

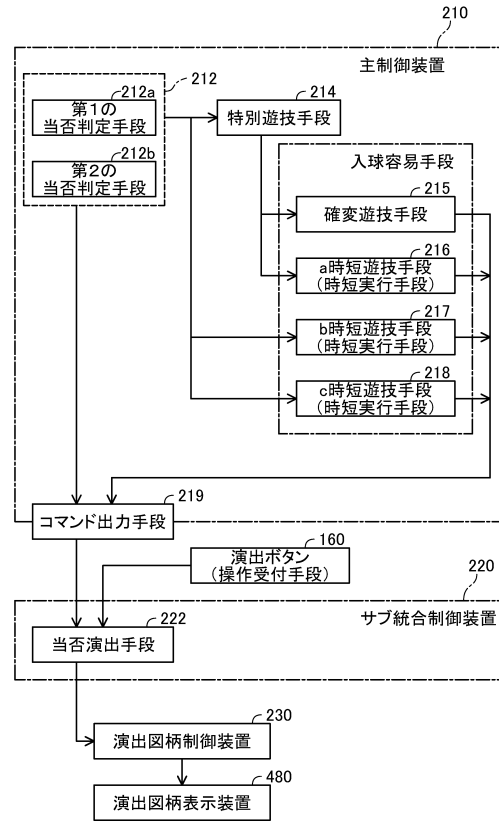
40

50

【図 19】



【図 20】

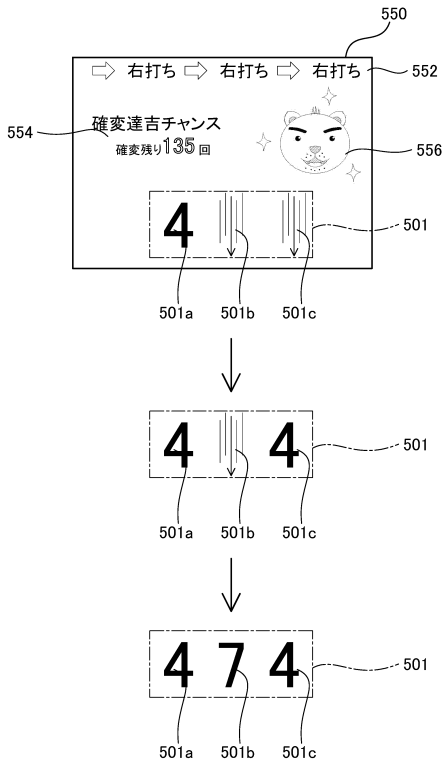


10

20

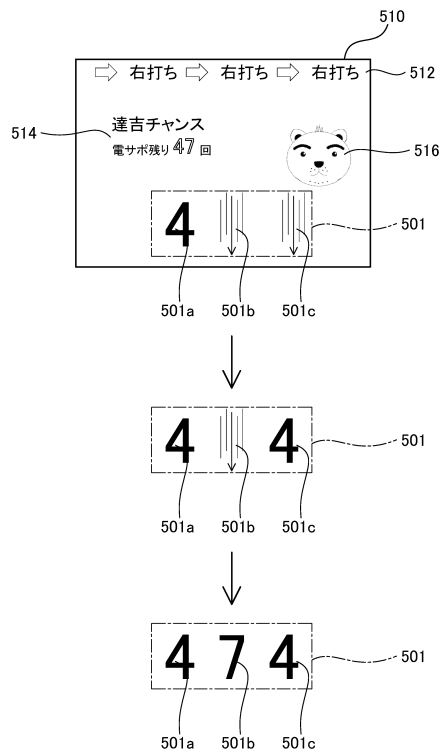
【図 21】

< 確変遊技中の当否演出 >



【図 22】

< a-time Short Game (a時短) 中の当否演出 >



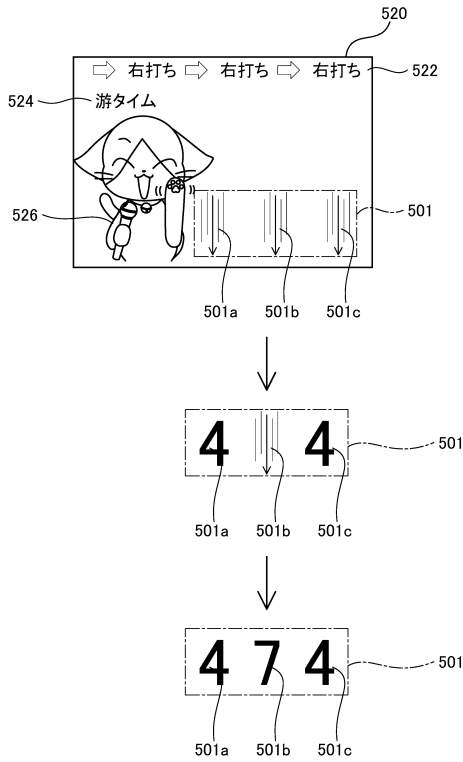
30

40

50

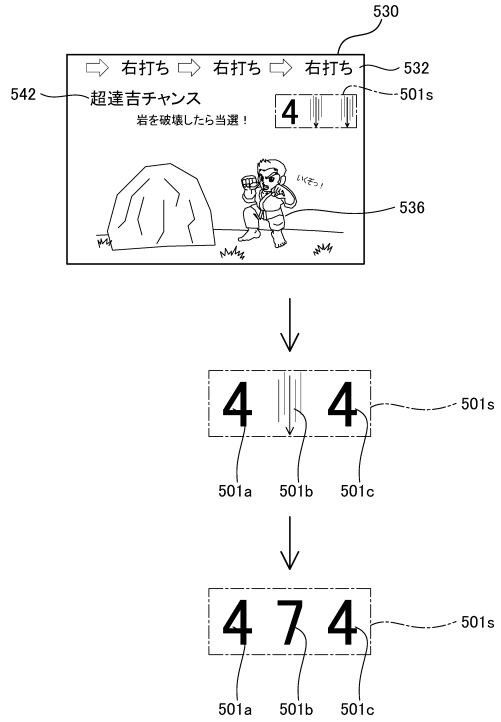
【図 2 3】

<b時短遊技中の当否演出>



【図 2 4】

<c時短遊技中の当否演出>

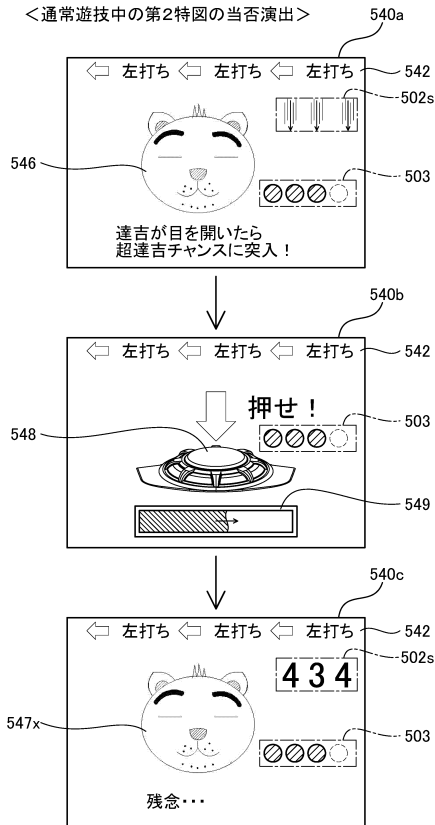


10

20

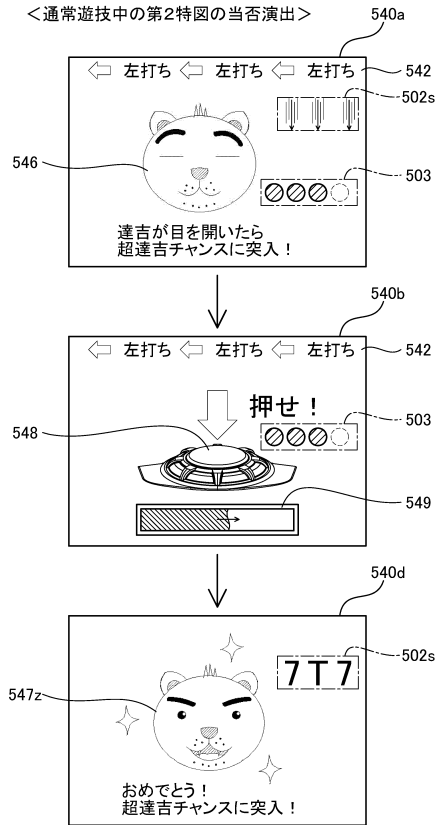
【図 2 5】

<通常遊技中の第2特図の当否演出>



【図 2 6】

<通常遊技中の第2特図の当否演出>



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 1 9 3 0 1 8 (J P , A)
特開 2 0 2 2 - 0 2 9 9 5 2 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 6 5 8 7 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2