

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7493732号  
(P7493732)

(45)発行日 令和6年6月3日(2024.6.3)

(24)登録日 令和6年5月24日(2024.5.24)

(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49頁)

(21)出願番号	特願2020-130952(P2020-130952)	(73)特許権者	395018239 株式会社高尾
(22)出願日	令和2年7月31日(2020.7.31)		
(65)公開番号	特開2022-27138(P2022-27138A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(43)公開日	令和4年2月10日(2022.2.10)	(72)発明者	梅村 修二 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
審査請求日	令和5年7月10日(2023.7.10)	審査官	上田 正樹

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】

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と、  
複数の図柄を変動表示した後に前記当否判定の判定結果に応じた図柄を確定表示する図柄表示を、実行する図柄表示手段と、

前記図柄表示手段が太当り図柄を確定表示する場合、第1大入賞口を入球可能に開閉する太当り遊技を実行する太当り遊技手段と、

前記図柄表示手段が小当り図柄を確定表示する場合、第2大入賞口を入球可能に開閉する小当り遊技を実行する小当り遊技手段と、

前記小当り遊技において前記第2大入賞口に入球した遊技球が、前記第2大入賞口の内側に設けられた特定領域を通過した場合、前記大当り遊技を実行する役物大当り遊技手段と、

10

前記大当り図柄および前記小当り図柄を含む前記大当り遊技の起因となる図柄の種類に応じて、前記大当り遊技の終了に続いて、通常遊技よりも前記始動口への入球を容易にする入球容易状態を設定する入球容易手段と、

前記当否判定の判定結果に基づいて演出図柄を用いた変動演出を行う演出表示手段と、  
を備える弾球遊技機であって、更に、

当選する際に表示される前記演出図柄には、少なくとも前記入球容易状態に移行することを報知する第1図柄と、前記入球容易状態に移行しないことを報知する第2図柄を備えており、

前記変動演出としてリーチ演出を備え、該リーチ演出には前記演出図柄とともにメッセー

20

ジ画像を表示する特別リーチ演出があり、

前記特別リーチ演出は、前記入球容易状態において、前記第2図柄でリーチが成立すると前記メッセージ画像にて当選しないことを希望する演出を行い、前記第1図柄でリーチが成立すると前記メッセージ画像にて当選することを希望する演出を行う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。

10

【背景技術】

【0002】

弾球遊技機としては、第1種の遊技機と、第2種の遊技機とが知られている。第1種の遊技機は、「デジパチ」とも呼ばれ、始動口への入球に基づく抽選によって大当たりとなる遊技（第1種遊技）を実施する。第2種の遊技機は、「ハネモノ」とも呼ばれ、大入賞口の内部におけるV入賞によって大当たりとなる遊技（第2種遊技）を実施する。

【0003】

近年、第1種遊技と第2種遊技とを組み合わせた弾球遊技機（「1種2種混合機」とも呼ばれる。）が人気となっている。例えば、特許文献1の弾球遊技機は、通常遊技状態では第1種遊技を基本遊技として実施し、大当たり後の特典遊技状態では第2種遊技を基本遊技として実施する。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2012-050608号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

1種2種混合機において、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】

30

【0006】

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。

【0007】

(1) 本明細書に開示する一形態における弾球遊技機は、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と；複数の図柄を変動表示した後に前記当否判定の判定結果に応じた図柄を確定表示する図柄表示を、実行する図柄表示手段と；前記図柄表示手段が大当たり図柄を確定表示する場合、第1大入賞口を入球可能に開閉する大当たり遊技を実行する大当たり遊技手段と；前記図柄表示手段が小当たり図柄を確定表示する場合、第2大入賞口を入球可能に開閉する小当たり遊技を実行する小当たり遊技手段と；前記小当たり遊技において前記第2大入賞口に入球した遊技球が、前記第2大入賞口の内側に設けられた特定領域を通過した場合、前記大当たり遊技を実行する役物大当たり遊技手段と；前記大当たり図柄および前記小当たり図柄を含む前記大当たり遊技の起因となる図柄の種類に応じて、前記大当たり遊技の終了に続いて、通常遊技よりも前記始動口への入球を容易にする入球容易状態を設定する入球容易手段とを備える。この弾球遊技機は、更に、前記入球容易状態における前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に合わせて、今回の変動表示に続いて確定表示される図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行する特別演出手段を備え、前記特別演出は、前記小当たり図柄ではなく前記大当たり図柄が確定表示される可能性とともに、該大当たり図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを示唆する演出である。

40

この形態の弾球遊技機によれば、大当たり図柄が確定表示される可能性とともにその大当

50

り図柄に基づいて入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出によって、入球容易状態が設定されるか否かを図柄の変動表示に合わせて示唆することができる。また、小当り図柄ではなく大当り図柄に対して特別演出を実行するため、特定領域への入球に基づく大当り遊技の終了に続いて入球容易状態が設定されない非特典小当り図柄が存在する場合であっても、非特典小当り図柄で当選時に意図的に特定領域へ入球しないように操作する遊技が実施されることを回避しながら、入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行できる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせた入球容易状態の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

**【0008】**

(2) 本明細書に開示する一形態における弾球遊技機は、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と；複数の図柄を変動表示した後に前記当否判定の判定結果に応じた図柄を確定表示する図柄表示を、実行する図柄表示手段と；前記図柄表示手段が大当り図柄を確定表示する場合、第1大入賞口を入球可能に開閉する大当り遊技を実行する大当り遊技手段と；前記図柄表示手段が小当り図柄を確定表示する場合、第2大入賞口を入球可能に開閉する小当り遊技を実行する小当り遊技手段と；前記小当り遊技において前記第2大入賞口に入球した遊技球が、前記第2大入賞口の内側に設けられた特定領域を通過した場合、前記大当り遊技を実行する役物大当り遊技手段と；前記大当り図柄および前記小当り図柄を含む前記大当り遊技の起因となる図柄の種類に応じて、前記大当り遊技の終了に続いて、通常遊技よりも前記始動口への入球を容易にする入球容易状態を設定する入球容易手段とを備える。この弾球遊技機は、更に、前記入球容易状態における前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に合わせて、今回の変動表示に続いて確定表示される図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行する特別演出手段を備え、前記大当り図柄は、前記大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定されない非特典大当り図柄を含み、全ての前記小当り図柄は、前記役物大当り遊技手段によって前記大当り遊技が実行される場合に該大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定される特典小当り図柄である。

この形態の弾球遊技機によれば、全ての小当り図柄が特典小当り図柄であるため、特典小当り図柄とは異なり入球容易状態が設定されない非特典小当り図柄が存在する場合に実施される可能性がある意図的に特定領域へ入球しないように操作する遊技を回避しながら、入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行できる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせた入球容易状態の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

**【0009】**

(3) 本明細書に開示する一形態における弾球遊技機は、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と；複数の図柄を変動表示した後に前記当否判定の判定結果に応じた図柄を確定表示する図柄表示を、実行する図柄表示手段と；前記図柄表示手段が大当り図柄を確定表示する場合、第1大入賞口を入球可能に開閉する大当り遊技を実行する大当り遊技手段と；前記図柄表示手段が小当り図柄を確定表示する場合、第2大入賞口を入球可能に開閉する小当り遊技を実行する小当り遊技手段と；前記小当り遊技において前記第2大入賞口に入球した遊技球が、前記第2大入賞口の内側に設けられた特定領域を通過した場合、前記大当り遊技を実行する役物大当り遊技手段と；前記大当り図柄および前記小当り図柄を含む前記大当り遊技の起因となる図柄の種類に応じて、前記大当り遊技の終了に続いて、通常遊技よりも前記始動口への入球を容易にする入球容易状態を設定する入球容易手段とを備える。この弾球遊技機は、更に、前記入球容易状態における前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に合わせて、今回の変動表示に続いて確定表示される図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行する特別演出手段を備え、前記特別演出は、前記大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定されない図柄が確定表示される可能性とともに、該図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されない旨を示唆する演出である。

この形態の弾球遊技機によれば、通常の変動表示とは異なり、特別演出を伴う変動表示

10

20

30

40

50

では、入球容易状態が終了しないように当選しないことを遊技者に期待させることができる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせた入球容易状態の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

(4)本明細書に開示する一形態における弾球遊技機は、始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定を実行する当否判定手段と；複数の図柄を変動表示した後に前記当否判定の判定結果に応じた図柄を確定表示する図柄表示を、実行する図柄表示手段と；前記図柄表示手段が大当り図柄を確定表示する場合、第1大入賞口を入球可能に開閉する大当り遊技を実行する大当り遊技手段と；前記図柄表示手段が小当り図柄を確定表示する場合、第2大入賞口を入球可能に開閉する小当り遊技を実行する小当り遊技手段と；前記小当り遊技において前記第2大入賞口に入球した遊技球が、前記第2大入賞口の内側に設けられた特定領域を通過した場合、前記大当り遊技を実行する役物大当り遊技手段と；前記大当り図柄および前記小当り図柄を含む前記大当り遊技の起因となる図柄の種類に応じて、前記大当り遊技の終了に続いて、通常遊技よりも前記始動口への入球を容易にする入球容易状態を設定する入球容易手段とを備える。この弾球遊技機は、更に、前記入球容易状態における前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に合わせて、今回の変動表示に続いて確定表示される図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行する特別演出手段を備える。前記大当り図柄は、前記大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定される特典大当り図柄と；前記大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定されない非特典大当り図柄とを含む。前記小当り図柄は、前記役物大当り遊技手段によって前記大当り遊技が実行される場合に該大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定される特典小当り図柄と；前記役物大当り遊技手段によって前記大当り遊技が実行される場合に該大当り遊技の終了に続いて前記入球容易状態が設定されない非特典小当り図柄とを含む。前記特別演出は、前記非特典大当り図柄および前記特典小当り図柄が確定表示される可能性とともに、それぞれの図柄に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを示唆する演出である。前記特別演出は、1回の変動表示中に、複数の図柄のうち確定表示される可能性のある複数の候補を同時に示唆しながら、それぞれの前記候補に基づいて前記入球容易状態が設定されるか否かを交互に示唆してもよい。

この形態の弾球遊技機によれば、非特典大当り図柄および特典小当り図柄が確定表示される可能性とともにその大当り図柄および小当り図柄に基づいて入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出によって、入球容易状態が設定されるか否かを小当り図柄の変動表示に合わせて示唆することができる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせた入球容易状態の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

非特典小当り図柄が存在する場合は、小当りの変動演出時に入球容易状態が設定されるか否かを示唆する演出は、意図的に特定領域へ入球しないように操作される虞があるが、この構成であれば、小当りの変動演出時においても入球容易状態が設定されるか否かを示唆する演出の実施が可能となる

【0011】

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。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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】パチンコ遊技機の仕様を示す説明図である。

【図6】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7】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 8】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 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 10】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 11】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 12】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 13】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 14】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 15】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 16】主制御装置が実行する小当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図 17】主制御装置が実行する小当り遊技処理を示すフローチャートである。

10

【図 18】主制御装置が実行する小当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図 19】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 20】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 21】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 22】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 23】主制御装置の詳細構成を示すブロック図である。

【図 24】演出図柄表示装置に表示される演出の一例を示す説明図である。

【図 25】演出図柄表示装置に表示される特別演出 S P 1 の一例を示す説明図である。

【図 26】演出図柄表示装置に表示される演出の一例を示す説明図である。

【図 27】演出図柄表示装置に表示される小当り演出の一例を示す説明図である。

20

【図 28】演出図柄表示装置に表示される特別演出 S P 2 の一例を示す説明図である。

【図 29】演出図柄表示装置に表示される特別演出 S P 2 の一例を示す説明図である。

【図 30】演出図柄表示装置に表示される特別演出 S P 3 の一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

#### A. 第 1 実施形態

図 1 は、パチンコ遊技機 10 の構成を示す正面図である。図 2 は、パチンコ遊技機 10 の構成を示す背面図である。図 3 は、パチンコ遊技機 10 の遊技盤 400 を示す正面図である。

【0014】

30

パチンコ遊技機 10 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 80 に接続されている。カードユニット 80 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 10 における遊技球の貸し出しを実現する。パチンコ遊技機 10 は、外枠 110 と、内枠 120 と、前枠 130 と、ハンドル 140 と、演出ボタン 160 とを備える。

【0015】

パチンコ遊技機 10 の外枠 110 は、縦長の矩形状を成す。外枠 110 は、パチンコ遊技機 10 を設置する設備に固定される。外枠 110 は、内枠 120 を開閉可能に支持する一対のヒンジ 112 を備える。

【0016】

40

パチンコ遊技機 10 の内枠 120 は、外枠 110 の内側に嵌り合う矩形状を成す。内枠 120 は、遊技盤 400 をはじめとするパチンコ遊技機 10 の各部を保持する。内枠 120 は、前枠 130 を開閉可能に支持する一対のヒンジ 122 を備える。

【0017】

内枠 120 の正面における前枠 130 の下方には、上皿 124 と、下皿 126 と、鍵穴 128 とが設けられている。上皿 124 は、遊技盤 400 へと発射される遊技球を貯留する。下皿 126 は、上皿 124 から溢れた遊技球を貯留する。鍵穴 128 は、鍵による外枠 110 に対する内枠 120 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 120 に対する前枠 130 の固定および解除を実施する操作を受け付ける。

【0018】

50

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。

#### 【 0 0 1 9 】

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。

10

#### 【 0 0 2 0 】

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。

#### 【 0 0 2 1 】

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。

20

#### 【 0 0 2 2 】

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。

#### 【 0 0 2 3 】

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。

30

#### 【 0 0 2 4 】

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。

40

#### 【 0 0 2 5 】

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。

50

## 【 0 0 2 6 】

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 7 】

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 8 】

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 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、第 1 大入賞口 4 6 0 と、第 2 大入賞口 4 9 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 9 】

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。

## 【 0 0 3 0 】

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（LCD）である。

## 【 0 0 3 1 】

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。

## 【 0 0 3 2 】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 3 】

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。本実施形態では、普通図柄作動ゲート 4 3 0 は、センターケース 4 1 0 の右側に配置されている。

## 【 0 0 3 4 】

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。本実施形態では、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。

10

## 【 0 0 3 5 】

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。本実施形態では、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。

20

## 【 0 0 3 6 】

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。本実施形態では、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 7 】

遊技盤 4 0 0 の第 1 大入賞口 4 6 0 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄による抽選で「大当たり」に当選した場合に開閉可能に構成された入賞口である。第 1 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。第 1 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。本実施形態では、第 1 大入賞口 4 6 0 は、センターケース 4 1 0 の右側に配置されている。

30

## 【 0 0 3 8 】

遊技盤 4 0 0 の第 2 大入賞口 4 9 0 は、第 2 特別図柄による抽選で「小当たり」に当選した場合に開閉可能に構成された入賞口である。第 2 大入賞口 4 9 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。第 2 大入賞口 4 9 0 への遊技球の入球は、賞球払出の契機となる。本実施形態では、第 2 大入賞口 4 9 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。

40

## 【 0 0 3 9 】

第 2 大入賞口 4 9 0 は、振分装置 4 9 5 を備える。振分装置 4 9 5 は、第 2 大入賞口 4 9 0 の内側に設けられ、第 2 大入賞口 4 9 0 に入球した遊技球は、振分装置 4 9 5 へと流下する。本実施形態では、振分装置 4 9 5 は、盤面 4 0 2 の裏側に配置されている。

## 【 0 0 4 0 】

振分装置 4 9 5 は、ハズレ口 4 9 6 と、シャッター部材 4 9 7 と、特定領域 4 9 8 とを備える。ハズレ口 4 9 6 は、振分装置 4 9 5 から遊技球を排出する排出口である。シャッター部材 4 9 7 は、特定領域 4 9 8 へと繋がる遊技球の流路を開閉可能に構成されている

50

。振分装置 4 9 5 に流下した遊技球は、シャッター部材 4 9 7 が閉鎖状態である場合にはハズレ口 4 9 6 へと振り分けられ、シャッター部材 4 9 7 が開放状態である場合には特定領域 4 9 8 へと振り分けられる。特定領域 4 9 8 は、遊技球が通過可能に構成された領域である。本実施形態では、パチンコ遊技機 1 0 は、小当り遊技における所定のタイミングで遊技球が特定領域 4 9 8 を通過した場合（「小当り V 入賞」または「役物大当り」）、第 1 大入賞口 4 6 0 を開閉する大当り遊技を実行する。

**【 0 0 4 1 】**

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。

10

**【 0 0 4 2 】**

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 4 3 】**

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。

20

**【 0 0 4 4 】**

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 5 】**

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 6 】**

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。

30

**【 0 0 4 7 】**

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、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。

40

**【 0 0 4 8 】**

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 9 】**

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、

50

設定切替スイッチ302および設定変更スイッチ304のほか、一般入賞口スイッチ420sと、作動ゲートスイッチ430sと、第1始動口スイッチ451sと、第2始動口スイッチ452sと、カウントスイッチ460sと、カウントスイッチ490sと、特定領域スイッチ498sとを備える。一般入賞口スイッチ420sは、普通入賞口421, 422, 423, 424への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置210に出力する。作動ゲートスイッチ430sは、普通図柄作動ゲート430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210に出力する。第1始動口スイッチ451sは、第1始動口451への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置210に出力する。第2始動口スイッチ452sは、第2始動口452への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置210に出力する。カウントスイッチ460sは、第1大入賞口460への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置210に出力する。カウントスイッチ490sは、第2大入賞口490への遊技球の入球を検知し、その検知信号を主制御装置210に出力する。特定領域スイッチ498sは、特定領域スイッチ498s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210に出力する。

#### 【0050】

パチンコ遊技機10は、主制御装置210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471、普図保留表示装置472、第1特別図柄表示装置473、第1特図保留表示装置474、第2特別図柄表示装置475、第2特図保留表示装置476のほか、普電役物ソレノイド440dと、第1大入賞口ソレノイド460dと、第2大入賞口ソレノイド490dと、シャッターソレノイド497dとを備える。普電役物ソレノイド440dは、主制御装置210からの制御信号に基づいて普通電動役物440を開閉する。第1大入賞口ソレノイド460dは、主制御装置210からの制御信号に基づいて第1大入賞口460を開閉する。第2大入賞口ソレノイド490dは、主制御装置210からの制御信号に基づいて第2大入賞口490を開閉する。シャッターソレノイド497dは、主制御装置210からの制御信号に基づいてシャッター部材497を開閉する。

#### 【0051】

サブ統合制御装置220は、主制御装置210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。サブ統合制御装置220は、演出ボタン160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220は、主制御装置210からのコマンドに基づいて、電飾134、電飾414、スピーカ136、演出図柄制御装置230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230は、サブ統合制御装置220からのコマンドに基づいて、演出図柄表示装置480に表示する画像を制御する。演出図柄表示装置480は、演出図柄制御装置230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。

#### 【0052】

払出制御装置240は、主制御装置210と相互通信可能に構成されている。払出制御装置240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210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10は、払出制御装置240に信号を出力する電氣的構成として、満杯スイッチ126sを備える。満杯スイッチ126sは、下皿126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240に出力する。払出制御装置240は、満杯スイッチ126s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250に出力する。

#### 【0053】

発射制御装置250は、払出制御装置240からの片方向で払出制御装置240と通信可能に構成されている。発射制御装置250は、ハンドル140を通じた遊技者の操作入力に基づいて遊技盤400への遊技球の発射を制御する。パチンコ遊技機10は、発射制御装置250に接続された電氣的構成として、ハンドルボリューム140bと、タッチスイッチ140tと、発射停止スイッチ140sと、発射モータ140mとを備える。ハン

10

20

30

40

50

ドルボリューム 140b は、遊技球の発射強度に対応する遊技者によるハンドル 140 の操作量を検知し、その検知信号を発射制御装置 250 に出力する。タッチスイッチ 140t は、静電気を利用してハンドル 140 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 250 に出力する。発射停止スイッチ 140s は、遊技球の発射停止を示す遊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 140m 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。

【0054】

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。

【0055】

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 120s と、前枠開放スイッチ 130s と、球切れスイッチ 172s とを備える。内枠開放スイッチ 120s 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 130s 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 172s 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。

【0056】

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 174d と、払出スイッチ 174s とを備える。払出モータ 174d 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 174s 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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

図 5 は、パチンコ遊技機 10 の仕様を示す説明図である。パチンコ遊技機 10 は、第 2 始動口 452 への遊技球の入球を通常遊技より容易にする時短遊技（時短状態、時短モード）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。

【0060】

パチンコ遊技機 10 は、時短モードの一つとして a 時短遊技を遊技進行に応じて設定可能である。a 時短遊技は、大当たり遊技を終了した後、その大当たり遊技の起因となった大当たり図柄または小当たり図柄の種類に応じて付与される。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

10

20

30

40

50

普図の変動開始から開放までの平均時間	6.2秒	0.7秒
1回の当りごとの開放の回数	1回	1回
普通図柄の当選確率	1 / 100	99 / 100

## 【0061】

大当り確率に関し、本実施形態では、第1特別図柄の抽選による大当り確率は「1 / 199」であり、第2特別図柄の抽選による大当り確率も同様に「1 / 199」である。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（「図柄大当り」）、第1大入賞口460を開閉する大当り遊技を実行する。パチンコ遊技機10は、複数回のラウンドで構成される大当り遊技を実行し、1ラウンド毎に、所定時間が経過するまで（本実施形態では最大29.0秒間）、または、所定個数（本実施形態では10個）の遊技球が入球するまで、第1大入賞口460を開放する。

10

## 【0062】

第1特別図柄の図柄大当りに基づく大当り遊技に関し、パチンコ遊技機10は、第1特別図柄の大当り図柄の種類に応じた大当り遊技を実行する。本実施形態では、第1特別図柄の大当り図柄は全て、大当り遊技の終了に続いてa時短遊技（入球容易状態）が設定される特典大当り図柄である。本実施形態では、パチンコ遊技機10は、第1特別図柄の図柄大当りに基づく大当り遊技として、4種類の大当り遊技「4R時短有1」、「4R時短有2」、「15R時短有1」および「15R時短有2」を実行する。

## 【0063】

第1特別図柄に基づく大当り遊技「4R時短有1」は、4ラウンドで構成される大当り遊技であり、第1特別図柄による図柄大当りのうち40%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大50回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

20

## 【0064】

第1特別図柄に基づく大当り遊技「4R時短有2」は、4ラウンドで構成される大当り遊技であり、第1特別図柄による図柄大当りのうち20%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大50回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

## 【0065】

第1特別図柄に基づく大当り遊技「15R時短有1」は、15ラウンドで構成される大当り遊技であり、第1特別図柄による図柄大当りのうち20%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大50回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

30

## 【0066】

第1特別図柄に基づく大当り遊技「15R時短有2」は、15ラウンドで構成される大当り遊技であり、第1特別図柄による図柄大当りのうち20%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大50回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

## 【0067】

第2特別図柄の図柄大当りに基づく大当り遊技に関し、パチンコ遊技機10は、第2特別図柄の大当り図柄の種類に応じた大当り遊技を実行する。本実施形態では、第2特別図柄の大当り図柄は、大当り遊技の終了に続いてa時短遊技（入球容易状態）が設定される特典大当り図柄と、大当り遊技の終了に続いてa時短遊技（入球容易状態）が設定されない非特典大当り図柄とを含む。本実施形態では、パチンコ遊技機10は、第2特別図柄の図柄大当りに基づく大当り遊技として、2種類の大当り遊技「15R時短有2」および「15R時短無」を実行する。

40

## 【0068】

第2特別図柄に基づく大当り遊技「15R時短有2」は、15ラウンドで構成される大当り遊技であり、第2特別図柄による図柄大当りのうち50%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大50回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊

50

技が大当り遊技に引き続き実行される。

【 0 0 6 9 】

第2特別図柄に基づく大当り遊技「15R時短無」は、15ラウンドで構成される大当り遊技であり、第2特別図柄による図柄大当りのうち50%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、a時短遊技は実行されずに、通常遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

【 0 0 7 0 】

小当り確率に関し、本実施形態では、第1特別図柄の抽選による小当り確率は「0」（小当りなし）であり、第2特別図柄の抽選による小当り確率は「1/3.0」である。パチンコ遊技機10は、第2特別図柄の抽選で小当りに当選した場合、第2大入賞口490を閉閉する小当り遊技を実行する。小当り遊技において、パチンコ遊技機10は、所定時間が経過するまで、または、所定個数の遊技球が入球するまで、第2大入賞口490を開放するとともに、所定のタイミングでシャッター部材497を閉閉する。本実施形態では、パチンコ遊技機10は、最大6秒間が経過するまで、または、1個の遊技球が入球するまで、第2大入賞口490を1回のみ開放するとともに、1/5の入賞確率で特定領域498に入球するように設定されたタイミングでシャッター部材497を閉閉する。パチンコ遊技機10は、小当り遊技において特定領域498に入球した場合（「小当りV入賞」または「役物大当り」）、第1大入賞口460を閉閉する大当り遊技を実行する。

【 0 0 7 1 】

役物大当り（小当りV入賞）に基づく大当り遊技に関し、パチンコ遊技機10は、第2特別図柄の小当り図柄の種類に応じた大当り遊技を実行する。本実施形態では、第2特別図柄の小当り図柄は全て、役物大当りによって大当り遊技が実行される場合にその大当り遊技の終了に続いてa時短遊技（入球容易状態）が設定される特典小当り図柄である。本実施形態では、パチンコ遊技機10は、役物大当りに基づく大当り遊技として、8種類の大当り遊技「3R時短有」、「5R時短有1」、「5R時短有2」、「7R時短有」、「8R時短有」、「11R時短有」、「13R時短有」および「15R時短有3」を実行する。

【 0 0 7 2 】

役物大当りに基づく大当り遊技「3R時短有」は、3ラウンドで構成される大当り遊技であり、役物大当りのうち10%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

【 0 0 7 3 】

役物大当りに基づく大当り遊技「5R時短有1」は、5ラウンドで構成される大当り遊技であり、役物大当りのうち10%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

【 0 0 7 4 】

役物大当りに基づく大当り遊技「5R時短有2」は、5ラウンドで構成される大当り遊技であり、役物大当りのうち30%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大20回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

【 0 0 7 5 】

役物大当りに基づく大当り遊技「7R時短有」は、7ラウンドで構成される大当り遊技であり、役物大当りのうち10%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当り遊技に引き続き実行される。

【 0 0 7 6 】

役物大当りに基づく大当り遊技「8R時短有」は、8ラウンドで構成される大当り遊技であり、役物大当りのうち10%の確率で発生する。その大当り遊技の終了後には、最大

10

20

30

40

50

30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当たり遊技に引き続き実行される。

【0077】

役物大当たりに基づく大当たり遊技「11R時短有」は、11ラウンドで構成される大当たり遊技であり、役物大当たりのうち10%の確率で発生する。その大当たり遊技の終了後には、最大30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当たり遊技に引き続き実行される。

【0078】

役物大当たりに基づく大当たり遊技「13R時短有」は、13ラウンドで構成される大当たり遊技であり、役物大当たりのうち10%の確率で発生する。その大当たり遊技の終了後には、最大30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当たり遊技に引き続き実行される。

10

【0079】

役物大当たりに基づく大当たり遊技「15R時短有3」は、15ラウンドで構成される大当たり遊技であり、役物大当たりのうち10%の確率で発生する。その大当たり遊技の終了後には、最大30回まで特別図柄の抽選を実行可能に設定されたa時短遊技が大当たり遊技に引き続き実行される。

【0080】

図6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6)を繰り返し開始する。

20

【0081】

メインルーチン(図6)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。

【0082】

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。

30

【0083】

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。

【0084】

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時短モード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。

40

【0085】

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。

【0086】

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

50

処理（ステップS70）を次回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。

【0087】

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。

10

【0088】

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、「0～22992」の範囲の値を取る22993個の乱数である。

【0089】

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。

20

【0090】

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、「0～199」の範囲の値を取る200個の乱数である。

【0091】

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。

30

【0092】

大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大当り判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、「0～65535」の範囲の値を取る65536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、普通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、普通図柄の大当り確率を調整可能に構成されている。

【0093】

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。

40

【0094】

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。

【0095】

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

50

において、主制御装置 2 1 0 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 S 5 0）の詳細については後述する。

【 0 0 9 6 】

入球確認処理（ステップ S 5 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、当否判定処理（ステップ S 5 2）を実行する。当否判定処理（ステップ S 5 2）において、主制御装置 2 1 0 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 S 5 2）の詳細については後述する。

【 0 0 9 7 】

当否判定処理（ステップ S 5 2）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（ステップ S 5 4）を実行する。普電作動処理（ステップ S 5 4）において、主制御装置 2 1 0 は、普通図柄の当選に基づいて普通電動役物 4 4 0 の開閉を制御する。普電作動処理（ステップ S 5 4）の詳細については後述する。

10

【 0 0 9 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、大当たり遊技、小当たり遊技など）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 9 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。

20

【 0 1 0 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 1 0 1 】

図 7 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 7）は、メインルーチン（図 6）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。

30

【 0 1 0 2 】

特図始動入球確認処理（図 7）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）。

【 0 1 0 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 特別図柄の第 1 保留記憶の数が満杯か否か、言い換えると、第 1 特別図柄の第 1 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 2）。

40

【 0 1 0 4 】

第 1 特別図柄の第 1 保留記憶の数が満杯でない場合（ステップ S 1 0 2：「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 0 4）を実行する。特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 0 4）において、主制御装置 2 1 0 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 1 保留記憶として記憶する。

【 0 1 0 5 】

特図抽出乱数保留記憶処理（ステップ S 1 0 4）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、

50

特図保留数コマンド送信処理（ステップS 1 0 6）を実行する。特図保留数コマンド送信処理（ステップS 1 0 6）において、主制御装置2 1 0は、第1特別図柄の変動表示として消化されていない第1特別図柄の第1保留記憶の数を示す第1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。第1特図保留数コマンドは、第1特別図柄の第1保留記憶の増加を示す情報であってもよい。

【0 1 0 6】

特図保留数コマンド送信処理（ステップS 1 0 6）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 0 8）を実行する。保留先読判定処理（ステップS 1 0 8）において、主制御装置2 1 0は、第1特別図柄の第1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、その第1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第1保留先読コマンドをサブ統合制御装置2 2 0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2 2 0は、第1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。

10

【0 1 0 7】

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」）、第1特別図柄の第2保留記憶の数が満杯である場合（ステップS 1 0 2：「YES」）、または、保留先読判定処理（ステップS 1 0 8）を実行した後、主制御装置2 1 0は、第2始動口スイッチ4 5 2sから出力される検出信号に基づいて、第2始動口4 5 2への入球が発生したか否かを判断する（ステップS 2 0 0）。

20

【0 1 0 8】

第2始動口4 5 2への入球が発生している場合（ステップS 2 0 0：「YES」）、主制御装置2 1 0は、第2特別図柄の第2保留記憶の数が満杯か否か、言い換えると、第2特別図柄の第2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 2 0 2）。

【0 1 0 9】

第2特別図柄の第2保留記憶の数が満杯でない場合（ステップS 2 0 2：「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 2 0 4）を実行する。特図抽出乱数保留記憶処理（ステップS 2 0 4）において、主制御装置2 1 0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保留記憶として記憶する。

30

【0 1 1 0】

特図抽出乱数保留記憶処理（ステップS 2 0 4）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 2 0 6）を実行する。特図保留数コマンド送信処理（ステップS 2 0 6）において、主制御装置2 1 0は、第2特別図柄の変動表示として消化されていない第2特別図柄の第2保留記憶の数を示す第2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。第2特図保留数コマンドは、第2特別図柄の第2保留記憶の増加を示す情報であってもよい。

【0 1 1 1】

特図保留数コマンド送信処理（ステップS 2 0 4）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 2 0 8）を実行する。保留先読判定処理（ステップS 2 0 8）において、主制御装置2 1 0は、第2特別図柄の第2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、その第2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第2保留先読コマンドをサブ統合制御装置2 2 0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2 2 0は、第2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。

40

【0 1 1 2】

50

第2始動口452への入球が発生していない場合（ステップS200：「NO」）、第2特別図柄の第2保留記憶の数が満杯である場合（ステップS202：「YES」）、または、保留先読判定処理（ステップS208）を実行した後、主制御装置210は、特図始動入球確認処理（図7）を終了する。なお、特図始動入球確認処理（図7）において、保留先読判定処理（ステップS108）は、特図抽出乱数保留記憶処理（ステップS104）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S208）は、特図抽出乱数保留記憶処理（ステップS204）の前に実行される処理であってもよい。

【0113】

図8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8）は、メインルーチン（図6）の入球確認処理（S50）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430への入球を確認する処理である。

10

【0114】

図8の普図始動入球確認処理を開始した後、主制御装置210は、作動ゲートスイッチ430s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430への入球が発生したか否かを判断する（ステップS150）。普通図柄作動ゲート430への入球が発生していない場合（ステップS150：「NO」）、主制御装置210は、普図始動入球確認処理（図8）を終了する。

【0115】

普通図柄作動ゲート430への入球が発生している場合（ステップS150：「YES」）、主制御装置210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S155）。普通図柄の保留記憶の数が満杯である場合（ステップS155：「YES」）、主制御装置210は、普図始動入球確認処理（図8）を終了する。

20

【0116】

普通図柄の保留記憶の数が満杯でない場合（ステップS155：「NO」）、主制御装置210は、普図抽出乱数保留記憶処理（ステップS160）を実行する。普図抽出乱数保留記憶処理（ステップS160）において、主制御装置210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。

30

【0117】

普図抽出乱数保留記憶処理（ステップS160）を実行した後、主制御装置210は、普図保留数コマンド送信処理（ステップS170）を実行する。普図保留数コマンド送信処理（ステップS170）において、主制御装置210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220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S170）を実行した後、主制御装置210は、普図始動入球確認処理（図8）を終了する。

【0118】

図9、図10、図11および図12は、主制御装置210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9～図12）は、メインルーチン（図6）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、特別図柄の当否を判定する処理である。

40

【0119】

特図当否判定処理（図9～図12）を開始した後、主制御装置210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S200）。特別電動役物が作動中である場合（ステップS200：「YES」）、主制御装置210は、特図当否判定処理（図9～図12）を終了する。

【0120】

特別電動役物が作動中でない場合（ステップS200：「NO」）、主制御装置210

50

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）。

【 0 1 2 1 】

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 2 2 】

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 9 ~ 図 1 2）を終了する。

【 0 1 2 3 】

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 2 4 】

保留記憶を読み出した後（ステップ S 2 2 0）、主制御装置 2 1 0 は、特図当否判定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または小当たりの値であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 0）。

【 0 1 2 5 】

図 1 0 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を判定した後（ステップ S 2 3 0）、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）。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第 1 大入賞口 4 6 0 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。

【 0 1 2 6 】

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、大当たり判定用乱数の判定結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0）。大当たり判定用乱数の判定結果が小当たりである場合（ステップ S 2 5 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小当たり図柄を決定する（ステップ S 2 5 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、小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 5 4）。その後、主制御装置 2 1 0 は、小当たり設定処理（ステップ S 2 5 6）を実行する。小当たり設定処理（ステップ S 2 5 6）において、主制御装置 2 1 0 は、小当たり遊技を制御する各種のパラメータ（例えば、小当たり遊技における第 2 大入賞口 4 9 0 の開閉パターン、小当たり遊技の演出態様など）を設定する。

【 0 1 2 7 】

大当たり判定用乱数の判定結果が小当たりでない場合（ステップ S 2 5 0：「NO」）、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ハズレ図柄を決定する（ステップ S 2 6 2）。ハズレ図柄を決定した後（ステップ S 2 6 2）、主制御装置 2 1 0 は、ハズレ変動パターン決定処理（ステップ S 2 6 8）を実行する。ハズレ変動パ

10

20

30

40

50

ターン決定処理（ステップS 2 6 8）において、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、特別図柄のハズレ変動パターンを決定する。

【0 1 2 8】

大当り設定処理（ステップS 2 4 6）、小当り設定処理（ステップS 2 5 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 2 9】

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、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9～図12）を終了する。

【0 1 3 0】

図9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9～図12）を終了する。

【0 1 3 1】

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、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における特別図柄の変動表示を終了して、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9～図12）を終了する。

【0 1 3 2】

図11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9～図12）を終了する。

【0 1 3 3】

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）。

【0 1 3 4】

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、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）。a時短フラグ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）。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 5 】

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6）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、大当り遊技を終了する際に大当り図柄または小当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 3 6 】

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、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）、大当り開始演出処理（ステップS 3 3 6）を実行する。大当り開始演出処理（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、特図当否判定処理（図9～図12）を終了する。

10

## 【 0 1 3 7 】

図12の説明に移り、確定表示されていた特別図柄が大当り図柄でない場合（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小当り図柄またはハズレ図柄である場合、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時短遊技中であるか否か、を判断する（ステップS 3 5 0）。

20

## 【 0 1 3 8 】

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。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）。

## 【 0 1 3 9 】

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」）、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、確定表示されていた特別図柄が小当り図柄であるか否かを判断する（ステップS 3 6 0）。確定表示されていた特別図柄が小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、小当り遊技設定処理（ステップS 3 6 2）を実行する。小当り遊技設定処理（ステップS 3 6 2）において、主制御装置2 1 0は、小当り遊技の開始を設定する。

30

## 【 0 1 4 0 】

確定表示されていた特別図柄がハズレ図柄である場合（ステップS 3 6 0：「NO」）、または、遊技設定処理（ステップS 3 6 2）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9～図12）を終了する。

40

## 【 0 1 4 1 】

図13、図14および図15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13～図15）は、メインルーチン（図6）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。

## 【 0 1 4 2 】

大当り遊技処理（図13～図15）を開始した後、主制御装置2 1 0は、役物連続作動

50

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。

【0143】

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、第1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）。第1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第1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

【0144】

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。

【0145】

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、第1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、第1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

【0146】

図14の説明に移り、第1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、第1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）。第1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、第1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）。第1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

【0147】

第1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、第1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、第1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、第1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第1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

【0148】

大当り遊技の各ラウンド間で第1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。

【0149】

インターバル時間を経過している場合（ステップS450：「YES」）、主制御装置210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S455）。最終ラウンドを終えていない場合（ステップS455：「NO」）、主制御装置210は、大入賞口開放処理（ステップS465）を実行する。大入賞口開放処理（ステップS465）において、主制御装置210は、第1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、第1大入賞口460を開放する。大入賞口開放処理（ステップS465）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。

【0150】

最終ラウンドを終えている場合（ステップS455：「YES」）、主制御装置210は、大当り終了演出処理（ステップS460）を実行する。大当り終了演出処理（ステップS460）において、主制御装置210は、大当り終了演出の実行をサブ統合制御装置220に指示する。大当り終了演出処理（ステップS460）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。

10

【0151】

図15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S415：「YES」）、主制御装置210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S470）。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S470：「NO」）、主制御装置210は、大当り遊技処理（図13～図15）を終了する。

20

【0152】

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S470：「YES」）、主制御装置210は、役物連続作動装置作動停止処理（ステップS472）、条件装置作動停止処理（ステップS474）を実行する。その後、主制御装置210は、a時短フラグ設定処理（ステップS490）を実行する。a時短フラグ設定処理（ステップS490）において、主制御装置210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210は、a時短フラグFa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210は、a時短フラグFaを値「0」に設定する。

【0153】

a時短フラグ設定処理（ステップS490）を実行した後、主制御装置210は、a時短カウンタ設定処理（ステップS495）を実行する。a時短カウンタ設定処理（ステップS495）において、主制御装置210は、a時短カウンタCaを設定する。a時短遊技に移行する場合、主制御装置210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をa時短カウンタCaに設定する。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。

30

【0154】

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、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。

40

【0155】

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。

【0156】

図16、図17および図18は、主制御装置210が実行する小当り遊技処理を示すフ

50

ローチャートである。小当り遊技処理（図16～図18）は、メインルーチン（図6）の特別遊技処理（S56）において実行されるサブルーチンの一つであり、小当り遊技を制御する処理である。

【0157】

小当り遊技処理（図16～図18）を開始した後、主制御装置210は、小当り遊技を実行中であるか否かを判断する（ステップS530）。小当り遊技を実行中でない場合（ステップS350：「NO」）、主制御装置210は、小当り遊技処理（図16～図18）を終了する。

【0158】

小当り遊技を実行中である場合（ステップS530：「YES」）、主制御装置210は、第2大入賞口490を開放中であるか否かを判断する（ステップS532）。第2大入賞口490を開放中でない場合（ステップS532：「NO」）、主制御装置210は、特定領域498が有効であるか否か、言い換えると、特定領域スイッチ498sによる遊技球の検知が有効であるか否かを判断する（ステップS534）。特定領域498が有効でない場合（ステップS534：「NO」）、主制御装置210は、小当り遊技を終了する際に実行する小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S536）。 10

【0159】

小当り終了演出を実行中でない場合（ステップS536：「NO」）、主制御装置210は、小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S538）。小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S538：「NO」）、主制御装置210は、小当り遊技処理（図16～図18）を終了する。 20

【0160】

小当り開始演出の演出時間が経過している場合（ステップS538：「YES」）、主制御装置210は、第2大入賞口開放処理（ステップS540）を実行する。第2大入賞口開放処理（ステップS540）において、主制御装置210は、第2大入賞口ソレノイド490dに対して開放信号を出力することによって、第2大入賞口490を開放する。

【0161】

第2大入賞口開放処理（ステップS540）を実行した後、主制御装置210は、特定領域有効化処理（ステップS542）を実行する。特定領域有効化処理（ステップS542）において、主制御装置210は、特定領域498の有効化、言い換えると、特定領域スイッチ498sによる遊技球の検知を有効にする。特定領域有効化処理（ステップS542）を実行した後、主制御装置210は、小当り遊技処理（図16～図18）を終了する。 30

【0162】

図17の説明に移り、第2大入賞口490を開放中である場合（ステップS532：「YES」）、主制御装置210は、1個以上の遊技球が第2大入賞口490に入賞したか否かを判断する（ステップS550）。1個以上の遊技球が第2大入賞口490に入賞していない場合（ステップS550：「NO」）、主制御装置210は、第2大入賞口490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S552）。第2大入賞口490の開放時間が経過していない場合（ステップS552：「NO」）、主制御装置210は、小当り遊技処理（図16～図18）を終了する。 40

【0163】

1個以上の遊技球が第2大入賞口490に入賞している場合（ステップS550：「YES」）、または、第2大入賞口490の開放時間が経過している場合（ステップS552：「YES」）、主制御装置210は、第2大入賞口閉鎖処理（ステップS554）を実行する。第2大入賞口閉鎖処理（ステップS554）において、主制御装置210は、第2大入賞口ソレノイド490dに対して閉鎖信号を出力することによって、第2大入賞口490を閉鎖する。第2大入賞口閉鎖処理（ステップS554）を実行した後、主制御装置210は、小当り遊技処理（図16～図18）を終了する。

【0164】

図18の説明に移り、特定領域498が有効である場合(ステップS534:「YES」)、主制御装置210は、特定領域498を有効にする有効化期間が終了したか否かを判断する(ステップS560)。特定領域498の有効化期間が終了していない場合(ステップS560:「NO」)、主制御装置210は、小当り遊技処理(図16~図18)を終了する。

【0165】

特定領域498の有効化期間が終了している場合(ステップS560:「YES」)、主制御装置210は、特定領域無効化処理(ステップS562)を実行する。特定領域無効化処理(ステップS562)において、主制御装置210は、特定領域498の無効化、言い換えると、特定領域スイッチ498sによる遊技球の検知を無効にする。

10

【0166】

特定領域無効化処理(ステップS562)を実行した後、主制御装置210は、特定領域498の直近の有効化期間において特定領域スイッチ498sが遊技球を検出したか否かを判断する(ステップS564)。特定領域スイッチ498sが遊技球を検出している場合(ステップS564:「YES」)、主制御装置210は、小当り終了コマンド送信処理(ステップS580)を実行する。小当り終了コマンド送信処理(ステップS580)において、主制御装置210は、小当り遊技に関する演出の終了を指示する小当り終了コマンドをサブ統合制御装置220に送信する。

【0167】

小当り終了コマンド送信処理(ステップS580)を実行した後、主制御装置210は、条件装置作動開始処理(ステップS592)、役物連続作動装置作動開始処理(ステップS594)、大当り開始演出処理(ステップS596)を実行する。大当り開始演出処理(ステップS596)において、主制御装置210は、大当り遊技を実現する各種コマンドをサブ統合制御装置220に送信することによって、大当り遊技を開始する。これらの処理(ステップS592, S594, S596)を実行した後、主制御装置210は、小当り遊技処理(図16~図18)を終了する。

20

【0168】

特定領域スイッチ498sが遊技球を検出していない場合(ステップS564:「NO」)、主制御装置210は、小当り終了演出処理(ステップS570)を実行する。小当り終了演出処理(ステップS570)において、主制御装置210は、小当り終了演出の実行をサブ統合制御装置220に指示する。小当り終了演出処理(ステップS570)を実行した後、主制御装置210は、小当り遊技処理(図16~図18)を終了する。

30

【0169】

図16の説明に戻り、小当り終了演出を実行中である場合(ステップS536:「YES」)、主制御装置210は、小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S572)。小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S572:「NO」)、主制御装置210は、小当り遊技処理(図16~図18)を終了する。

【0170】

小当り終了演出の演出時間が経過している場合(ステップS572:「YES」)、主制御装置210は、小当り終了コマンド送信処理(ステップS574)を実行する。小当り終了コマンド送信処理(ステップS574)において、主制御装置210は、小当り遊技に関する演出の終了を指示する小当り終了コマンドをサブ統合制御装置220に送信する。小当り終了コマンド送信処理(ステップS574)を実行した後、主制御装置210は、小当り遊技処理(図16~図18)を終了する。

40

【0171】

図19および図20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19、図20)は、メインルーチン(図6)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。

50

## 【 0 1 7 2 】

普図当否判定処理（図 1 9、図 2 0）を開始した後、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 が作動中であるか否かを判断する（ステップ S 6 0 0）。普通電動役物 4 4 0 が作動中である場合（ステップ S 6 0 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 は、普図当否判定処理（図 1 9、図 2 0）を終了する。

## 【 0 1 7 3 】

普通電動役物 4 4 0 が作動中でない場合（ステップ S 6 0 0：「NO」）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 0 5）。

## 【 0 1 7 4 】

普通図柄を変動表示中でない場合（ステップ S 6 0 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 1 0）。 10

## 【 0 1 7 5 】

普通図柄を確定表示中でない場合（ステップ S 6 1 0「NO」）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 1 5）。普通図柄の保留記憶が存在しない場合（ステップ S 6 1 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 は、普図当否判定処理（図 1 9、図 2 0）を終了する。

## 【 0 1 7 6 】

普通図柄の保留記憶が存在する場合（ステップ S 6 1 5：「YES」）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 2 0）。その後、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 6 2 5）。 20

## 【 0 1 7 7 】

a 時短フラグ F a が値「1」である場合（ステップ S 6 2 5：「YES」）、主制御装置 2 1 0 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 6 3 0）。

## 【 0 1 7 8 】

a 時短フラグ F a が値「1」でない場合（ステップ S 6 2 5：「NO」）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 3 5）。 30

## 【 0 1 7 9 】

図 2 0 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 S 6 3 0、S 6 3 5）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 4 0）。

## 【 0 1 8 0 】

当り判定用乱数の判定結果が当りである場合（ステップ S 6 4 0：「YES」）、主制御装置 2 1 0 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 S 6 4 5）。その後、主制御装置 2 1 0 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、a 時短フラグ F a 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 S 6 5 0）。その後、主制御装置 2 1 0 は、当り設定処理（ステップ S 6 5 5）を実行する。当り設定処理（ステップ S 6 5 5）において、主制御装置 2 1 0 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 4 4 0 の開放パターンなど）を設定する。 40

## 【 0 1 8 1 】

当り判定用乱数の判定結果が当りでない場合（ステップ S 6 4 0：「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 2 1 0 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 S 6 6 2）。

## 【 0 1 8 2 】

ハズレ図柄を決定した後（ステップ S 6 6 2）、主制御装置 2 1 0 は、ハズレ変動パタ 50

ーン決定処理（ステップS 6 6 8）を実行する。ハズレ変動パターン決定処理（ステップS 6 6 8）において、主制御装置2 1 0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、a時短フラグF aに基づいて、特別図柄のハズレ変動パターンを決定する。

【0 1 8 3】

当り設定処理（ステップS 6 5 5）、または、ハズレ変動パターン決定処理（ステップS 6 6 8）を実行した後、主制御装置2 1 0は、普図変動開始処理（ステップS 6 7 5）を実行する。普図変動開始処理（ステップS 6 7 5）において、主制御装置2 1 0は、普通図柄表示装置4 7 1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S 6 7 5）を実行した後、主制御装置2 1 0は、普図当否判定処理（図1 9、図2 0）を終了する。

10

【0 1 8 4】

図1 9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S 6 0 5：「YES」）、主制御装置2 1 0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S 6 8 0）。普通図柄の変動時間が経過していない場合（ステップS 6 8 0：「NO」）、主制御装置2 1 0は、普図当否判定処理（図1 9、図2 0）を終了する。

【0 1 8 5】

普通図柄の変動時間が経過している場合（ステップS 6 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 6 8 5）を実行する。確定図柄表示処理（ステップS 6 8 5）において、主制御装置2 1 0は、普通図柄表示装置4 7 1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4 7 1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S 6 8 5）を実行した後、主制御装置2 1 0は、普図当否判定処理（図1 9、図2 0）を終了する。

20

【0 1 8 6】

図2 0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S 6 1 0「YES」）、主制御装置2 1 0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 6 9 0）。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 6 9 0：「NO」）、主制御装置2 1 0は、普図当否判定処理（図1 9、図2 0）を終了する。

【0 1 8 7】

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 6 9 0：「YES」）、主制御装置2 1 0は、普通図柄の確定表示を終了する（ステップS 6 9 2）。その後、主制御装置2 1 0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 6 9 4）。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 6 9 4：「NO」）、主制御装置2 1 0は、普図当否判定処理（図1 9、図2 0）を終了する。

30

【0 1 8 8】

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 6 9 4：「YES」）、主制御装置2 1 0は、普通電動役物作動開始処理（ステップS 6 9 6）を実行する。普通電動役物作動開始処理（ステップS 6 9 6）において、主制御装置2 1 0は、普通電動役物4 4 0の作動開始を設定する。普通電動役物作動開始処理（ステップS 6 9 6）を実行した後、主制御装置2 1 0は、普図当否判定処理（図1 9、図2 0）を終了する。

40

【0 1 8 9】

図2 1および図2 2は、主制御装置2 1 0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2 1、図2 2）は、メインルーチン（図6）の普電作動処理（S 5 4）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4 4 0を制御する処理である。

【0 1 9 0】

普電作動処理（図2 1、図2 2）を開始した後、主制御装置2 1 0は、普通電動役物4 4 0が作動中であるか否かを判断する（ステップS 7 0 0）。普通電動役物4 4 0が作動

50

中でない場合（ステップ S 7 0 0 : 「 N O 」）、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 2 1、図 2 2）を終了する。

【 0 1 9 1 】

普通電動役物 4 4 0 が作動中である場合（ステップ S 7 0 0 : 「 Y E S 」）、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 を開放中であるか否かを判断する（ステップ S 7 0 2）。普通電動役物 4 4 0 を開放中でない場合（ステップ S 7 0 2 : 「 N O 」）、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 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 4 4 0 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 7 0 4）。インターバル中でない場合（ステップ S 7 0 4 : 「 N O 」）、主制御装置 2 1 0 は、普電開放処理（ステップ S 7 1 0）を実行する。普電開放処理（ステップ S 7 1 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 1 0）を実行した後、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 2 1、図 2 2）を終了する。

10

【 0 1 9 2 】

図 2 2 の説明に移り、普通電動役物 4 4 0 を開放中である場合（ステップ S 7 0 2 : 「 Y E S 」）、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 に入賞した遊技球が 1 0 個に到達しているか否かを判断する（ステップ S 7 2 0）。普通電動役物 4 4 0 に入賞した遊技球が 1 0 個に到達していない場合（ステップ S 7 2 0 : 「 N O 」）、主制御装置 2 1 0 は、普通電動役物 4 4 0 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 7 2 5）。普通電動役物 4 4 0 の開放時間が経過していない場合（ステップ S 7 2 5 : 「 N O 」）、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 2 1、図 2 2）を終了する。

20

【 0 1 9 3 】

普通電動役物 4 4 0 に入賞した遊技球が 1 0 個に到達している場合（ステップ S 7 2 0 : 「 Y E S 」）、または、普通電動役物 4 4 0 の開放時間が経過している場合（ステップ S 7 2 5 : 「 Y E S 」）、主制御装置 2 1 0 は、普電閉鎖処理（ステップ S 7 3 0）を実行する。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 9 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 : 「 Y E S 」）、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 2 1、図 2 2）を終了する。

30

【 0 1 9 5 】

最終回の開放を終えていない場合（ステップ S 7 3 5 : 「 N O 」）、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 2 1、図 2 2）を終了する。

40

【 0 1 9 6 】

インターバル中である場合（ステップ S 7 0 4 : 「 Y E S 」）、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 : 「 N O 」）、主制御装置 2 1 0 は、普電作動処理（図 2 1、図 2 2）を終了する。

【 0 1 9 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 : 「 Y E S 」）、主制御装置

50

210は、普電開放処理（ステップS770）を実行する。普電開放処理（ステップS770）において、主制御装置210は、主制御装置210は、普電役物ソレノイド440d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S770）を実行した後、主制御装置210は、普電作動処理（図21、図22）を終了する。

【0198】

図23は、主制御装置210の詳細構成を示すブロック図である。主制御装置210は、遊技進行の制御に関する構成として、当否判定手段212と、大当り遊技手段214と、小当り遊技手段215と、役物大当り遊技手段216と、入球容易手段217と、特別演出手段218とを備える。主制御装置210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210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。

10

【0199】

主制御装置210の当否判定手段212は、第1始動口451および第2始動口452への遊技球の入球に基づいて当否判定を実行する。当否判定手段212は、特図当否判定処理（図9～図12）において当否判定（図9のステップS230）を実行する。第1特別図柄表示装置473および第2特別図柄表示装置475は、当否判定手段212による当否判定に基づいて、複数の特別図柄を変動表示した後、当否判定の判定結果に応じた特別図柄を確定表示する図柄表示を、実行する図柄表示手段である。

【0200】

主制御装置210の大当り遊技手段214は、図柄表示手段が大当り図柄を確定表示する場合、第1大入賞口460を入球可能に開閉する大当り遊技を実行する。大当り遊技手段214は、特図当否判定処理（図9～図12）において大当り設定処理（図10のステップS246）、条件装置作動開始処理（図11のステップS332）および役物連続作動装置作動開始処理（図11のステップS334）を実行するとともに、大当り遊技処理（図13～図15）を実行する。

20

【0201】

主制御装置210の小当り遊技手段215は、図柄表示手段が小当り図柄を確定表示する場合、第2大入賞口490を入球可能に開閉する小当り遊技を実行する。小当り遊技手段215は、特図当否判定処理（図9～図12）において小当り設定処理（図10のステップS256）を実行するとともに、小当り遊技処理（図16～図18）を実行する。

30

【0202】

主制御装置210の役物大当り遊技手段216は、小当り遊技において第2大入賞口490に入球した遊技球が、第2大入賞口490の内側に設けられた特定領域498を通過した場合、大当り遊技を実行する。役物大当り遊技手段216は、小当り遊技処理（図16～図18）において条件装置作動開始処理（図18のステップS592）および役物連続作動装置作動開始処理（図18のステップS594）を実行するとともに、大当り遊技処理（図13～図15）を実行する。

【0203】

主制御装置210の入球容易手段217は、大当り図柄および小当り図柄を含む大当り遊技の起因となる図柄の種類に応じて、大当り遊技の終了に続いて、通常遊技よりも第2始動口452への入球を容易にする入球容易状態（a時短遊技）を設定する。入球容易手段217は、大当り遊技処理（図13～図15）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）を実行するとともに、普図当否判定処理（図19および図20）において高確率テーブルによる判定（図19のステップS630）および当り変動パターンの決定（図20のステップS650）に基づいて普電作動処理（図21および図22）を実行する。

40

【0204】

主制御装置210の特別演出手段218は、入球容易状態（a時短遊技）における図柄表示手段による特別図柄の変動表示に合わせて、今回の変動表示に続いて確定表示される

50

特別図柄に基づいて入球容易状態（a時短遊技）が設定されるか否かを示唆する特別演出SPを実行する。特別演出手段218は、特図当否判定処理（図9～図12）において特図変動開始処理（図10のステップS275）を実行する際、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220に送信する。これによって、サブ統合制御装置220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の一形態として特別演出SPを、演出図柄制御装置230を通じて演出図柄表示装置480に表示させる。

#### 【0205】

特別演出SPの一形態である特別演出SP1は、小当り図柄ではなく大当り図柄が確定表示される可能性とともに、その大当り図柄に基づいて入球容易状態（a時短遊技）が設定されるか否かを示唆する演出であってもよい。特別演出SP1の詳細については後述する。

10

#### 【0206】

また、特別演出SPの一形態である特別演出SP2を実行する上で、大当り図柄は、大当り遊技の終了に続いて入球容易状態（a時短遊技）が設定される特典大当り図柄と、大当り遊技の終了に続いて入球容易状態（a時短遊技）が設定されない非特典大当り図柄とを含むとともに、全ての小当り図柄は、大当り遊技の終了に続いて入球容易状態（a時短遊技）が設定される特典小当り図柄であってもよい。特別演出SP2の詳細については後述する。

#### 【0207】

また、特別演出SPの一形態である特別演出SP3は、大当り遊技の終了に続いて入球容易状態（a時短遊技）が設定されない特別図柄が確定表示される可能性とともに、その特別図柄に基づいて入球容易状態（a時短遊技）が設定されない旨を示唆する演出であってもよい。特別演出SP3の詳細については後述する。

20

#### 【0208】

図24は、演出図柄表示装置480に表示される演出の一例を示す説明図である。演出画面500a～500cは、演出図柄表示装置480に表示される演出を構成する画面である。演出画面500a～500cは、演出図柄表示領域501と、第1保留図柄表示領域503と、第2保留図柄表示領域504とを備える。

#### 【0209】

演出図柄表示領域501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。図24(a)の演出画面500aに示すように、演出図柄表示領域501は、基本的な態様として、横に並んだ3つの領域でそれぞれ複数の演出図柄を変動表示する。その後、演出図柄表示領域501は、3つの各領域でそれぞれ1つの演出図柄を揺れた状態で仮停止する。その後、図24(b)の演出画面500bに示すように、演出図柄表示領域501は、左側から順に、左側演出図柄501L、中央演出図柄501C、右側演出図柄501R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473または第2特別図柄表示装置475において大当り図柄を確定表示する際、演出図柄表示領域501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。第1特別図柄表示装置473または第2特別図柄表示装置475において小当り図柄を確定表示する際、演出図柄表示領域501は、小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。

30

40

#### 【0210】

また、別形態の演出として、図24(c)の演出画面500cに示すように、演出図柄表示領域501は、左側上部に左上演出図柄501LU、左側下部に左下演出図柄501LD、中央に中央演出図柄501C、右側上部に右上演出図柄501RU、右側下部に右下演出図柄501RDを、それぞれ変動表示から仮停止を経て確定表示することが可能である。演出画面500cは、1回の変動表示中に、複数の図柄のうち確定表示される可能性のある複数の候補を同時に示唆する演出（いわゆる「ダブルリーチ」）である。この形態の演出では、演出図柄表示領域501は、左上演出図柄501LUから中央演出図柄5

50

01Cを介して右下演出図柄501RDを結ぶ表示ラインL1、または、左下演出図柄501LDから中央演出図柄501Cを介して右上演出図柄501RUを結ぶ表示ラインL2のいずれかに、大当たり当選または小当たり当選を示唆する演出図柄の組み合わせを確定表示することが可能である。

#### 【0211】

第1保留図柄表示領域503は、第1保留記憶の存在を示す保留図柄を表示する領域である。第1保留図柄表示領域503は、1つの第1保留記憶ごとに1つの保留図柄を表示する。先行する第1保留記憶が消費された場合、第1保留図柄表示領域503は、その第1保留記憶に対応する保留図柄を左側の画面の外側へ消し去り、後続の第1保留記憶に対応する保留図柄を左側へスライドさせる。新たに第1保留記憶が保存された場合、第1保留図柄表示領域503は、その第1保留記憶に対応する保留図柄を既存の保留図柄の右側に追加する。第2保留図柄表示領域504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。第2保留図柄表示領域504の動作は、第1保留記憶に代えて第2保留記憶を取り扱う点を除き、第1保留図柄表示領域503と同様である。

10

#### 【0212】

図25は、演出図柄表示装置480に表示される特別演出SP1の一例を示す説明図である。特別演出SP1は、1回の変動表示中に、複数の図柄のうち確定表示される可能性のある複数の候補を同時に示唆しながら、それぞれの候補に基づいて入球容易状態が設定されるか否かを交互に示唆する演出である。図25の演出画面510aおよび演出画面510bは、第2特別図柄の変動表示に合わせて実行される特別演出SP1を表示する画面である。演出画面510aおよび演出画面510bは、図24の演出画面500aと同様に、演出図柄表示領域501と、第1保留図柄表示領域503と、第2保留図柄表示領域504とを備える。

20

#### 【0213】

演出画面510aおよび演出画面510bは、左上演出図柄501LUとして演出図柄「7」、左下演出図柄501LDとして演出図柄「6」、右上演出図柄501RUとして演出図柄「6」、右下演出図柄501RDとして演出図柄「7」を、それぞれ仮停止させた状態で、中央演出図柄501Cを変動表示させることによって、表示ラインL1において演出図柄「7」のリーチ状態、表示ラインL2において演出図柄「6」のリーチ状態を表示する。本実施形態では、3つの演出図柄「7」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の図柄大当たり「15R時短有2」（大当たり遊技後にa時短遊技あり）を示唆する演出態様であり、3つの演出図柄「6」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の図柄大当たり「15R時短無」（大当たり遊技後にa時短遊技なし）を示唆する演出態様である。特別演出SP1では、変動表示中の中央演出図柄501Cとして演出図柄「7」が表示ラインL1に接近する場合に演出画面510aが表示されるとともに、変動表示中の中央演出図柄501Cとして演出図柄「6」が表示ラインL2に接近する場合に演出画面510bが表示される態様で、演出画面510aと演出画面510bとが複数回繰り返し表示される。

30

#### 【0214】

図25(a)の演出画面510aは、マスコット画像511と、メッセージ画像512とを備える。マスコット画像511は、落ち着いた表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像512は、文字列「7で当れば電サポラッシュ！」を表す画像である。メッセージ画像512の文字列は、演出図柄「7」が表示ラインL1上に確定表示された場合には大当たり遊技に続いてa時短遊技（電サポラッシュ）が設定される旨を意味する。

40

#### 【0215】

図25(b)の演出画面510bは、マスコット画像513と、メッセージ画像514とを備える。マスコット画像513は、焦った表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像514は、文字列「6で当れば電サポ終了！」を表す画像である。メッセージ画像514の文字列は、演出図柄「6」が表示ラインL2上に確定表示された場合には大当たり遊技に続いてa時短遊技（電サポラッシュ）が設定されない旨を意味する。

#### 【0216】

50

このように、特別演出SP1は、演出画面510aおよび演出画面510bによって、小当り図柄ではなく大当り図柄が確定表示される可能性とともに、その大当り図柄に基づいてa時短遊技が設定されるか否かを示唆する。

【0217】

図26は、演出図柄表示装置480に表示される演出の一例を示す説明図である。図26の演出画像510cおよび演出画像510dは、図25の特別演出SP1に続いて図柄大当りを示唆する画面である。なお、本実施形態では、演出画像510cおよび演出画像510dとは異なり、図25の特別演出SP1に続いてハズレを示唆する演出態様も存在する。

【0218】

図26(c)の演出画像510cは、3つの演出図柄「7」が揃った組み合わせを表示ラインL1に確定表示することによって、図柄大当り「15R時短有2」（大当り遊技後にa時短遊技あり）を示唆する。演出画像510cは、マスコット画像515と、メッセージ画像516とを備える。マスコット画像515は、笑顔の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像516は、文字列「電サポラッシュ！」を表す画像である。メッセージ画像516の文字列は、今回の大当り遊技の終了後にa時短遊技（電サポラッシュ）が設定される旨を意味する。

【0219】

図26(d)の演出画像510dは、3つの演出図柄「6」が揃った組み合わせを表示ラインL2に確定表示することによって、図柄大当り「15R時短無」（大当り遊技後にa時短遊技なし）を示唆する。演出画像510dは、マスコット画像517と、メッセージ画像518とを備える。マスコット画像517は、残念な表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像518は、文字列「電サポ終了！」を表す画像である。メッセージ画像518の文字列は、今回の大当り遊技の終了後にa時短遊技（電サポラッシュ）が設定されない旨を意味する。

【0220】

図27は、演出図柄表示装置480に表示される小当り演出の一例を示す説明図である。演出画面520a～520cは、演出図柄表示装置480に表示される画面であり、小当りの当選を示唆する小当り演出を構成する。演出画面520a～520cは、図24の演出画面500aと同様に、演出図柄表示領域501と、第1保留図柄表示領域503と、第2保留図柄表示領域504とを備える。

【0221】

図27(a)の演出画面520aは、図24(a)と同様であり、演出図柄表示領域501において左側演出図柄501L、中央演出図柄501C、右側演出図柄501Rを変動表示する画面である。

【0222】

図27(b)の演出画面520bは、演出画面520aに後続する画面であり、左側演出図柄501Lとして演出図柄「小」、右側演出図柄501Rとして演出図柄「小」を、それぞれ仮停止させた状態で、中央演出図柄501Cを変動表示させることによってリーチ状態を表示する。本実施形態では、3つの演出図柄「小」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の小当りを示唆する演出態様である。

【0223】

図27(c)の演出画面520cは、演出画面520bに後続する画面であり、3つの演出図柄「小」が揃った組み合わせを確定表示することによって小当り当選を示唆する。本実施形態では、中央演出図柄501Cの演出図柄「小」には丸で囲まれた数字が付されており、その数字は、小当り図柄の種類を示す。図27(c)の例では、中央演出図柄501Cの演出図柄「小」には数字「8」が付されており、演出画面520cは、今回の小当り遊技において特定領域498に入球した場合、役物大当り「15R時短有3」（大当り遊技後にa時短遊技あり）が設定される旨を示唆する。

【0224】

10

20

30

40

50

演出画面520cは、マスコット画像521と、メッセージ画像522と、メッセージ画像523とを備える。マスコット画像521は、落ち着いた表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像522は、文字列「右打ち > 右打ち >」を表す画像であり、遊技領域GAの右側へ遊技球を発射すること（いわゆる「右打ち」）を示唆する。メッセージ画像523は、文字列「Vを狙え！」を表す画像であり、第2大入賞口490の特定領域498を狙うことを示唆する。

【0225】

図28は、演出図柄表示装置480に表示される特別演出SP2の一例を示す説明図である。特別演出SP2は、1回の変動表示中に、複数の図柄のうち確定表示される可能性のある複数の候補を同時に示唆しながら、それぞれの候補に基づいて入球容易状態が設定されるか否かを交互に示唆する演出である。図28の演出画面530aおよび演出画面530bは、第2特別図柄の変動表示に合わせて実行される特別演出SP2を表示する画面である。演出画面530aおよび演出画面530bは、図25の演出画面510aおよび演出画面510bと同様に、演出図柄表示領域501と、第1保留図柄表示領域503と、第2保留図柄表示領域504とを備える。

10

【0226】

演出画面530aおよび演出画面530bは、左上演出図柄501LUとして演出図柄「小」、左下演出図柄501LDとして演出図柄「1」、右上演出図柄501RUとして演出図柄「1」、右下演出図柄501RDとして演出図柄「小」を、それぞれ仮停止させた状態で、中央演出図柄501Cを変動表示させることによって、表示ラインL1において演出図柄「小」のリーチ状態、表示ラインL2において演出図柄「1」のリーチ状態を表示する。本実施形態では、3つの演出図柄「小」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の小当りを示唆する演出態様であり、3つの演出図柄「1」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の図柄大当り「15R時短有2」（大当り遊技後にa時短遊技あり）を示唆する演出態様である。図28の特別演出SP2では、変動表示中の中央演出図柄501Cとして演出図柄「小」が表示ラインL1に接近する場合に演出画面530aが表示されるとともに、変動表示中の中央演出図柄501Cとして演出図柄「1」が表示ラインL2に接近する場合に演出画面530bが表示される態様で、演出画面530aと演出画面530bとが複数回繰り返し表示される。

20

【0227】

図28(a)の演出画面530aは、マスコット画像531と、メッセージ画像532とを備える。マスコット画像531は、落ち着いた表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像532は、文字列「小当りならVを狙って電サポラッシュ！」を表す画像である。メッセージ画像532の文字列は、演出図柄「小」が表示ラインL1上に確定表示された場合に実行される小当り遊技において特定領域498に入球させることによって役物大当りとなり、さらに、その役物大当り遊技に続いてa時短遊技（電サポラッシュ）が設定される旨を意味する。

30

【0228】

図28(b)の演出画面530bは、マスコット画像531と、メッセージ画像534とを備える。演出画面530bのマスコット画像531は、演出画面530aと同様である。メッセージ画像534は、文字列「1で当れば電サポラッシュ！」を表す画像である。メッセージ画像534の文字列は、演出図柄「1」が表示ラインL2上に確定表示された場合には大当り遊技に続いてa時短遊技（電サポラッシュ）が設定される旨を意味する。

40

【0229】

図29は、演出図柄表示装置480に表示される特別演出SP2の一例を示す説明図である。図29の演出画面540aおよび演出画面540bは、第2特別図柄の変動表示に合わせて実行される特別演出SP2を表示する画面である。演出画面540aおよび演出画面540bは、図28の演出画面530aおよび演出画面530bと同様に、演出図柄表示領域501と、第1保留図柄表示領域503と、第2保留図柄表示領域504とを備える。

50

## 【 0 2 3 0 】

演出画面 5 4 0 a および演出画面 5 4 0 b は、左上演出図柄 5 0 1 L U として演出図柄「小」、左下演出図柄 5 0 1 L D として演出図柄「8」、右上演出図柄 5 0 1 R U として演出図柄「8」、右下演出図柄 5 0 1 R D として演出図柄「小」を、それぞれ仮停止させた状態で、中央演出図柄 5 0 1 C を変動表示させることによって、表示ライン L 1 において演出図柄「小」のリーチ状態、表示ライン L 2 において演出図柄「8」のリーチ状態を表示する。本実施形態では、3つの演出図柄「小」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の小当りを示唆する演出態様であり、3つの演出図柄「8」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の図柄大当り「15R時短無」（大当り遊技後にa時短遊技なし）を示唆する演出態様である。図29の特別演出SP2では、変動表示中の中央演出図柄501Cとして演出図柄「小」が表示ラインL1に接近する場合に演出画面540aが表示されるとともに、変動表示中の中央演出図柄501Cとして演出図柄「8」が表示ラインL2に接近する場合に演出画面540bが表示される態様で、演出画面540aと演出画面540bとが複数回繰り返し表示される。

10

## 【 0 2 3 1 】

図29(a)の演出画面540aは、マスコット画像541と、メッセージ画像542とを備える。マスコット画像541は、落ち着いた表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像542は、文字列「小当りならVを狙って電サポラッシュ！」を表す画像である。メッセージ画像542の文字列は、演出図柄「小」が表示ラインL1上に確定表示された場合に実行される小当り遊技において特定領域498に入球させることによって役物大当りとなり、さらに、その役物大当り遊技に続いてa時短遊技（電サポラッシュ）が設定される旨を意味する。

20

## 【 0 2 3 2 】

図29(b)の演出画面540bは、マスコット画像541と、メッセージ画像544とを備える。演出画面540bのマスコット画像541は、演出画面540aと同様である。メッセージ画像544は、文字列「8で当れば電サポ終了！」を表す画像である。メッセージ画像544の文字列は、演出図柄「8」が表示ラインL2上に確定表示された場合には大当り遊技に続いてa時短遊技（電サポラッシュ）が設定されない旨を意味する。

## 【 0 2 3 3 】

図29(c)の演出画面540cは、特別演出SP2（図28の演出画面530aおよび演出画面530b、ならびに、図29の演出画面540aおよび演出画面540b）に後続する画面であり、小当り当選を示唆する。なお、本実施形態では、演出画面540cとは異なり、特別演出SP2に続いて図柄大当りを示唆する演出態様、ならびに、ハズレを示唆する演出態様も存在する。

30

## 【 0 2 3 4 】

演出画面540cは、3つの演出図柄「小」が揃った組み合わせを表示ラインL1に確定表示することによって小当り当選を示唆する。本実施形態では、中央演出図柄501Cの演出図柄「小」には丸で囲まれた数字が付されており、その数字は、小当り図柄の種類を示す。演出画面540cの例では、中央演出図柄501Cの演出図柄「小」に数字「1」が付されており、演出画面540cは、今回の小当り遊技において特定領域498に入球した場合、役物大当り「3R時短有」（大当り遊技後にa時短遊技あり）が設定される旨を示唆する。

40

## 【 0 2 3 5 】

演出画面540cは、マスコット画像546と、メッセージ画像547と、メッセージ画像548とを備える。マスコット画像546は、落ち着いた表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像547は、文字列「右打ち > 右打ち >」を表す画像であり、遊技領域GAの右側へ遊技球を発射すること（いわゆる「右打ち」）を示唆する。メッセージ画像548は、文字列「Vを狙え！」を表す画像であり、第2大入賞口490の特定領域498を狙うことを示唆する。

## 【 0 2 3 6 】

50

このように、第2特別図柄の大当り図柄が特典大当り図柄と非特典大当り図柄とを含み、第2特別図柄の小当り図柄が全て特典小当り図柄である仕様において、特別演出SP2は、今回の変動表示に続いて確定表示される第2特別図柄に基づいてa時短遊技が設定されるか否かを示唆する。

【0237】

図30は、演出図柄表示装置480に表示される特別演出SP3の一例を示す説明図である。図30の演出画面550aおよび演出画面550bは、第2特別図柄の変動表示に合わせて実行される特別演出SP3を表示する画面である。演出画面550aおよび演出画面550bは、図24の演出画面500aと同様に、演出図柄表示領域501と、第1保留図柄表示領域503と、第2保留図柄表示領域504とを備える。

10

【0238】

図30(a)の演出画面550aは、図24の演出画面500aに後続する画面であり、左側演出図柄501Lとして演出図柄「4」、右側演出図柄501Rとして演出図柄「4」を、それぞれ仮停止させた状態で、中央演出図柄501Cを変動表示させることによってリーチ状態を表示する。本実施形態では、3つの演出図柄「4」が揃った組み合わせは、第2特別図柄の図柄大当り「15R時短無」(大当り遊技後にa時短遊技なし)を示唆する演出態様である。演出画面550aは、マスコット画像551と、メッセージ画像552と、メッセージ画像553とを備える。マスコット画像551は、焦った表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像552は、文字列「このまま当たたら・・・」を表す画像である。メッセージ画像553は、文字列「電サボを失って・・・しまう」を表す画像である。メッセージ画像552およびメッセージ画像553の文字列は、中央演出図柄501Cが演出図柄「4」で確定表示された場合には大当り遊技に続いてa時短遊技(電サボラッシュ)が設定されない旨を意味する。

20

【0239】

図30(b)の演出画面550bは、演出画面550aに後続する画面であり、左側演出図柄501Lとして演出図柄「4」、右側演出図柄501Rとして演出図柄「4」を、それぞれ仮停止させた状態で、中央演出図柄501Cとして演出図柄「4」が仮停止しようとしている状態を表示する。演出画面550bは、マスコット画像556と、メッセージ画像558とを備える。マスコット画像556は、困った表情の熊のマスコットを表す画像である。メッセージ画像558は、文字列「やめてくれー!!そろそろなー」を表す画像である。メッセージ画像558の文字列は、中央演出図柄501Cが演出図柄「4」で確定表示されないことを期待する願望を意味する。

30

【0240】

このように、特別演出SP3は、演出画面550aおよび演出画面550bによって、大当り遊技の終了に続いてa時短遊技が設定されない大当り図柄が確定表示される可能性とともに、その大当り図柄に基づいてa時短遊技が設定されない旨を示唆する。

【0241】

以上説明した実施形態によれば、大当り図柄が確定表示される可能性とともにその大当り図柄に基づいてa時短遊技が設定されるか否かを示唆する特別演出SP1によって、a時短遊技が設定されるか否かを図柄の変動表示に合わせて示唆することができる。また、小当り図柄ではなく大当り図柄に対して特別演出SP1を実行するため、特定領域498への入球に基づく役物大当り遊技の終了に続いてa時短遊技が設定されない非特典小当り図柄が存在する場合であっても、非特典小当り図柄で当選時に意図的に特定領域498へ入球しないように操作する遊技が実施されることを回避しながら、a時短遊技が設定されるか否かを示唆する特別演出を実行できる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせたa時短遊技の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0242】

また、全ての小当り図柄が特典小当り図柄であるため、特典小当り図柄とは異なり入球容易状態が設定されない非特典小当り図柄が存在する場合に実施される可能性がある意図的に特定領域498へ入球しないように操作する遊技を回避しながら、a時短遊技が設定

50

されるか否かを示唆する特別演出を実行できる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせたa時短遊技の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0243】

また、非特典大当り図柄および特典小当り図柄が確定表示される可能性とともにその大当り図柄および小当り図柄に基づいて入球容易状態が設定されるか否かを示唆する特別演出S2によって、a時短遊技が設定されるか否かを小当り図柄の変動表示に合わせて示唆することができる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせたa時短遊技の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

【0244】

また、通常の変動表示とは異なり、特別演出SP3を伴う変動表示では、a時短遊技が終了しないように当選しないことを遊技者に期待させることができる。その結果、1種2種混合機において、図柄の変動表示に合わせたa時短遊技の示唆によって遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0245】

#### 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

【0246】

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。

【0247】

上述した実施形態では、パチンコ遊技機10は、特別演出SP1, SP2, SP3をそれぞれ実行可能に構成されている。他の実施形態では、パチンコ遊技機10は、特別演出SP1, SP2, SP3の少なくとも1つの特別演出SPを実行可能に構成されていてもよい。

30

【0248】

特別演出SPは、1組(1表示ライン)以上の演出図柄の組み合わせが揃う可能性を示唆することによって大当り図柄または小当り図柄が確定表示される可能性とともに、今回の変動表示に続いて確定表示される図柄に基づいて入球容易状態が設定されるか否かを示唆する演出であればよい。

【0249】

特別演出SPは、全ての演出図柄を仮停止した後、全ての演出図柄を再変動させる演出を行ってもよいし、全ての演出図柄を仮停止した後、a時短遊技(入球容易状態)が設定されるか否かを示唆する演出(例えば、ミニゲーム等)を行ってもよい。

40

【0250】

上述した実施形態では、全ての小当り図柄は、特典小当り図柄である。他の実施形態では、一部の小当り図柄は、役物大当り遊技が実行される場合にその役物大当り遊技の終了に続いてa時短遊技が設定されない非特典小当り図柄であってもよい。

【0251】

上述した実施形態では、a時短遊技(入球容易状態)の終了条件は、特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)を抽選(変動)する最大回数である。他の実施形態では、a時短遊技(入球容易状態)の終了条件は、特別図柄を抽選する最大回数に加え、小当りに

50

当選する最大回数であってもよい。この形態において、小当りの当選回数が設定値に到達し、かつ、その小当り遊技において特定領域 4 9 8 に入球しない場合、パチンコ遊技機 1 0 は、a 時短遊技（入球容易状態）を終了して通常遊技に移行する。他方、その小当り遊技において特定領域 4 9 8 に入球した場合、パチンコ遊技機 1 0 は、その小当り図柄に基づいた役物大当り遊技を実行する。

例えば、大当り遊技「4 R 時短有 1」、「4 R 時短有 2」、「1 5 R 時短有 1」および「1 5 R 時短有 2」に続く a 時短遊技は、最大 5 0 回までの特別図柄の抽選（条件 1）、または、最大 1 7 回までの小当り当選（条件 2）、を条件に終了する設定であってもよい。また、大当り遊技「3 R 時短有」、「5 R 時短有 1」、「7 R 時短有」、「8 R 時短有」、「1 1 R 時短有」、「1 3 R 時短有」および「1 5 R 時短有 3」に続く a 時短遊技は、最大 3 0 回までの特別図柄の抽選（条件 1）、または、最大 1 5 回までの小当り当選（条件 2）、を条件に終了する設定であり、「5 R 時短有 2」に続く a 時短遊技のみ、最大 2 0 回までの特別図柄の抽選（条件 1）、または、最大 1 0 回までの小当り当選（条件 2）、を条件に終了する設定であってもよい。

#### 【 0 2 5 2 】

a 時短遊技（入球容易状態）は、その a 時短遊技において小当り当選回数が設定値に到達して以降、その a 時短遊技における小当り遊技では、特定領域 4 9 8 へ入球しない、もしくは、ほぼ入球しない構成であってもよい。この形態においては、a 時短遊技において小当り当選回数が設定値に到達して以降、シャッター部材 4 9 7 の開閉タイミングを入球不可能なタイミングに切り替えてもよいし、特定領域スイッチ 4 9 8 s による入球検出を無効に切り替えてもよいし、第 2 大入賞口 4 9 0 の開放時間を入球困難な時間（例えば、0 . 2 秒間）に切り替えてもよい。

#### 【 0 2 5 3 】

a 時短遊技（入球容易状態）の終了条件は、その a 時短遊技において特定の小当り図柄で当選する最大回数であってもよい。例えば、8 種類の小当り図柄 1 ~ 8 が設定されている場合、小当り図柄 1 ~ 7 は何回当選しても a 時短遊技は終了せずに、小当り図柄 8 で 1 回当選した時点で a 時短遊技が終了する構成であってもよい。この形態において、小当り図柄 8 で一回当選し、かつ、その小当り遊技において特定領域 4 9 8 に入球しない場合、パチンコ遊技機 1 0 は、a 時短遊技（入球容易状態）を終了して通常遊技に移行する。他方、その小当り遊技において特定領域 4 9 8 に入球した場合、パチンコ遊技機 1 0 は、その小当り図柄に基づいた役物大当り遊技を実行する。また、小当り図柄 8 に基づく小当り遊技では、特定領域 4 9 8 へ入球しない、もしくは、ほぼ入球しない構成であってもよい。この形態においては、小当り図柄 8 に基づく小当り遊技では、シャッター部材 4 9 7 の開閉タイミングを入球不可能なタイミングに切り替えてもよいし、特定領域スイッチ 4 9 8 s による入球検出を無効に切り替えてもよいし、第 2 大入賞口 4 9 0 の開放時間を入球困難な時間（例えば、0 . 2 秒間）に切り替えてもよい。

#### 【 0 2 5 4 】

上述の実施形態では、第 2 特図の図柄大当りは、特典大当りと非特典大当りを含んでいたが、他の実施形態では、第 2 特図の図柄大当りは非特典大当りのみ（全ての図柄大当りで入球容易状態を設定しない）とした上で、役物大当り後に設定される入球容易状態では、役物大当りを生起させる難易度を低く（例えば、入球容易状態の終了条件となる特図の変動回数を 1 0 0 回と長くしたり、小当り遊技で第 2 大入賞口に入球した遊技球はほぼ特定領域を通過）することで容易に入球容易状態の設定が継続する構成としてもよい。この形態によれば、入球容易状態の終了契機は全ての第 2 特図の図柄大当り時のみとなり、図柄大当りを示唆する変動時に入球容易状態終了を示唆する演出を行うことによって、1 種 2 種混合機ならではの遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、この形態において、図柄大当りが生起する（大当り図柄を確定表示する）ことになる変動中であれば、入球容易状態終了が終了することを事前に報知する「電サポ終了演出（入球容易状態終了を報知することで大当り確定演出となる）」を実施（「次の大当りで電サポは終了します」等のコメントを表示）する構成であってもよい。この形態によ

10

20

30

40

50

っても、1種2種混合機ならではの遊技の興趣を向上させることができる。

また、役物大当り後の入球容易状態終了中においては役物大当りが生起する難易度を低くし、電サポの継続を容易とすることによって、入球容易状態の終了契機が第2特図の図柄大当りのみとする構成であってもよい。この形態によれば、図柄大当りが発生しそうな変動を演出する特別演出SP1、SP2(図29)、SP3は、その演出効果により1種2種混合機ならではの遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【符号の説明】

【0255】

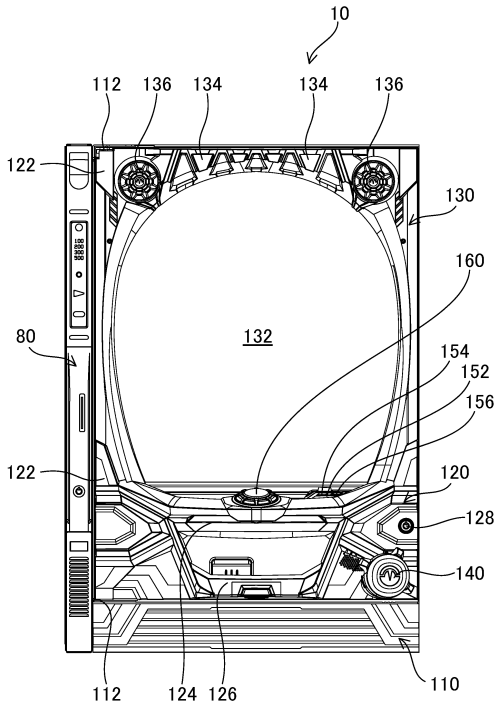
10...	パチンコ遊技機	
80...	カードユニット	10
90...	ホールコンピュータ	
110...	外枠	
112...	ヒンジ	
120...	内枠	
120s...	内枠開放スイッチ	
122...	ヒンジ	
124...	上皿	
126...	下皿	
126s...	満杯スイッチ	
128...	鍵穴	20
130...	前枠	
130s...	前枠開放スイッチ	
132...	透明板	
134...	電飾	
136...	スピーカ	
140...	ハンドル	
140b...	ハンドルボリューム	
140m...	発射モータ	
140s...	発射停止スイッチ	
140t...	タッチスイッチ	30
152...	残高表示装置	
154...	球貸スイッチ	
156...	精算スイッチ	
160...	演出ボタン	
172...	遊技球タンク	
172s...	球切れスイッチ	
174...	払出装置	
174d...	払出モータ	
174s...	払出スイッチ	
210...	主制御装置	40
210m...	RAM	
212...	当否判定手段	
214...	当否判定手段	
215...	大当り遊技手段	
216...	小当り遊技手段	
217...	入球容易手段	
218...	特別演出手段	
220...	サブ統合制御装置	
230...	演出図柄制御装置	
240...	払出制御装置	50

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	
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	10
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	
4 1 4 ... 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	20
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	
4 5 2 s ... 第 2 始動口スイッチ	
4 6 0 ... 第 1 大入賞口	
4 6 0 d ... 第 1 大入賞口ソレノイド	
4 6 0 s ... カウントスイッチ	30
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	
4 8 0 ... 演出図柄表示装置	
4 9 0 ... 第 2 大入賞口	
4 9 0 d ... 第 2 大入賞口ソレノイド	
4 9 0 s ... カウントスイッチ	40
4 9 5 ... 振分装置	
4 9 6 ... ハズレ口	
4 9 7 ... シャッター部材	
4 9 7 d ... シャッターソレノイド	
4 9 8 ... 特定領域	
4 9 8 s ... 特定領域スイッチ	
5 0 0 a ~ 5 0 0 c ... 演出画面	
5 0 1 ... 演出図柄表示領域	
5 0 1 C ... 中央演出図柄	
5 0 1 L ... 左側演出図柄	50

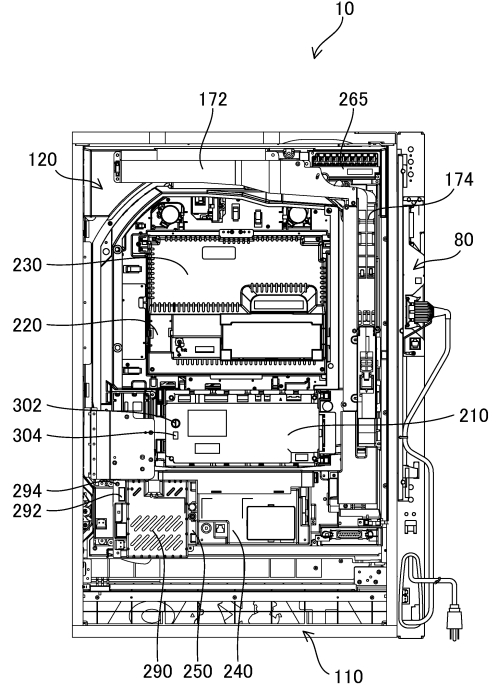
5 0 1 L D ... 左下演出図柄	
5 0 1 L U ... 左上演出図柄	
5 0 1 R ... 右側演出図柄	
5 0 1 R D ... 右下演出図柄	
5 0 1 R U ... 右上演出図柄	
5 0 3 ... 第1保留図柄表示領域	
5 0 4 ... 第2保留図柄表示領域	
5 1 0 a ~ 5 1 0 d ... 演出画面	
5 1 1 ... マスコット画像	
5 1 2 ... メッセージ画像	10
5 1 3 ... マスコット画像	
5 1 4 ... メッセージ画像	
5 1 5 ... マスコット画像	
5 1 6 ... メッセージ画像	
5 1 7 ... マスコット画像	
5 1 8 ... メッセージ画像	
5 2 0 a ~ 5 2 0 c ... 演出画面	
5 2 1 ... マスコット画像	
5 2 2 , 5 2 3 ... メッセージ画像	
5 3 0 a , 5 3 0 b ... 演出画面	20
5 3 1 ... マスコット画像	
5 3 2 , 5 3 4 ... メッセージ画像	
5 4 0 a ~ 5 4 0 c ... 演出画面	
5 4 1 ... マスコット画像	
5 4 2 , 5 4 4 ... メッセージ画像	
5 4 6 ... マスコット画像	
5 4 7 , 5 4 8 ... メッセージ画像	
5 5 0 a , 5 5 0 b ... 演出画面	
5 5 1 ... マスコット画像	
5 5 2 , 5 5 3 ... メッセージ画像	30
5 5 6 ... マスコット画像	
5 5 8 ... メッセージ画像	
L 1 , L 2 ... 表示ライン	

【図面】

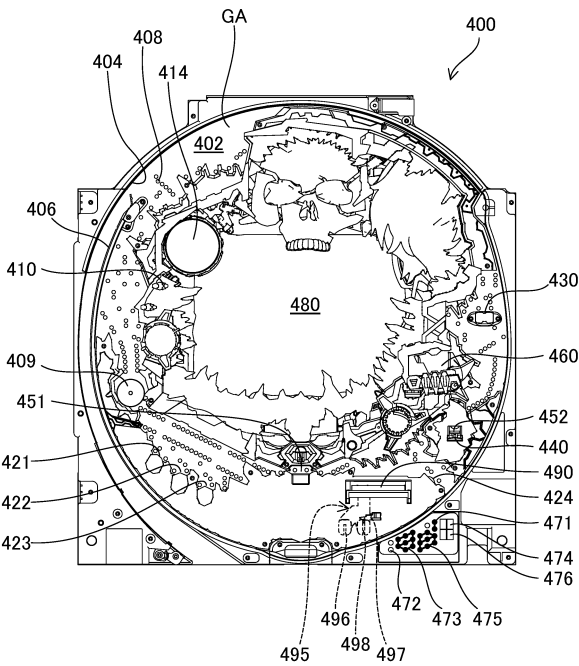
【図 1】



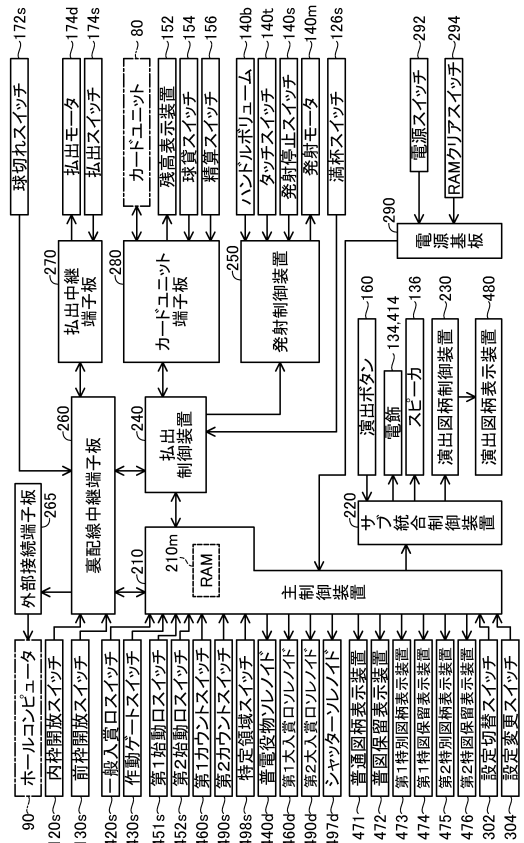
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

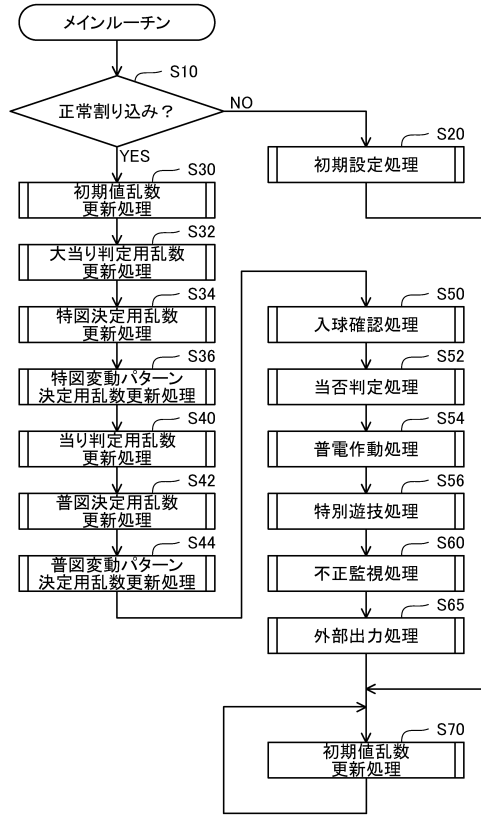
40

50

【図5】

普通図柄	通常遊技	変動時間	6.2秒
		当り確率	1/100
		普電動作	0.2秒・1回開放
	時短遊技	変動時間	0.7秒
		当り確率	99/100
普電動作			2.0秒・1回開放
	大当り確率	第1特図	1/199
	第2特図		
図柄大当りに基づく大当り遊技	第1特図	4R時短有1(最大50回):40%	
		4R時短有2(最大50回):20%	
		15R時短有1(最大50回):20%	
		15R時短有2(最大50回):20%	
	第2特図	15R時短有2(最大50回):50%	15R時短無:50%
小当り確率	第1特図	—	
	第2特図	1/3.0	
小当り遊技	通常時	第2大入賞口:6秒・1回開放 1カウント	
	時短時	V入賞率:約1/5	
役物大当りに基づく大当り遊技	第2特図	3R時短有(最大30回):10%	
		5R時短有1(最大30回):10%	
		5R時短有2(最大20回):30%	
		7R時短有(最大30回):10%	
		8R時短有(最大30回):10%	
		11R時短有(最大30回):10%	
	13R時短有(最大30回):10%		
15R時短有3(最大30回):10%			

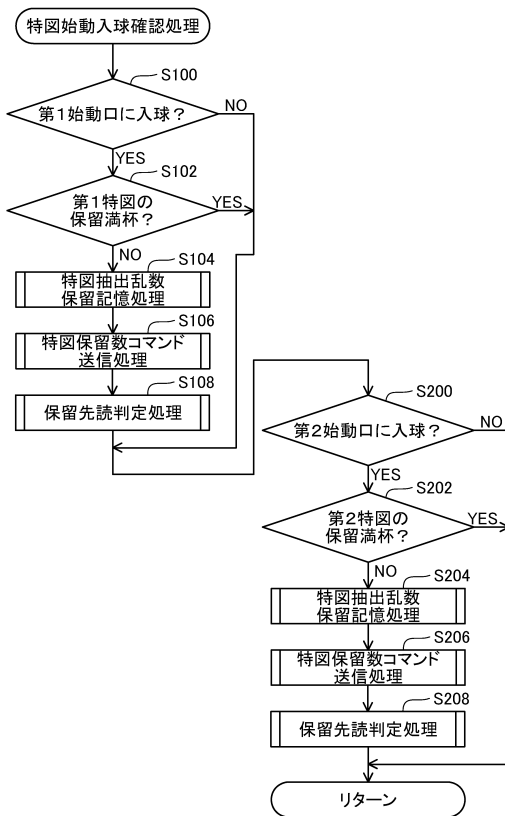
【図6】



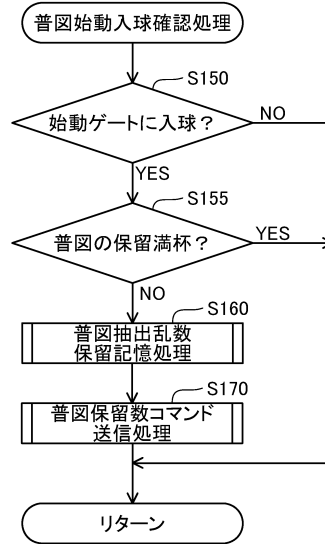
10

20

【図7】



【図8】

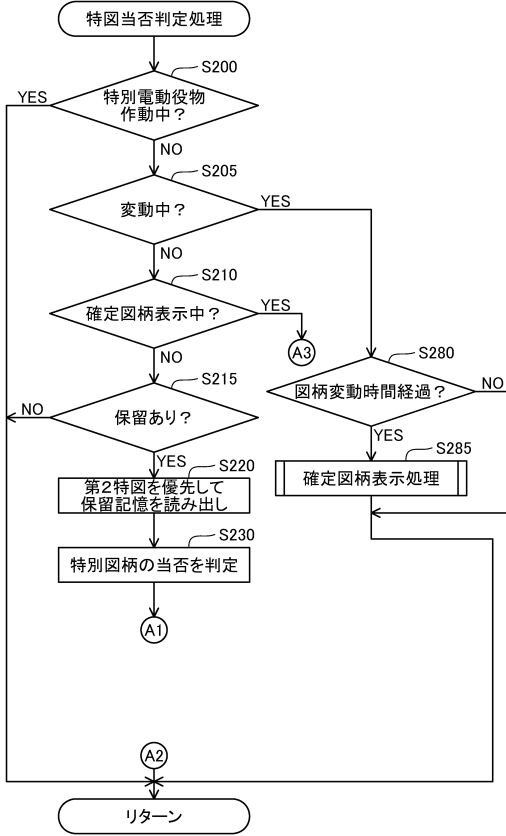


30

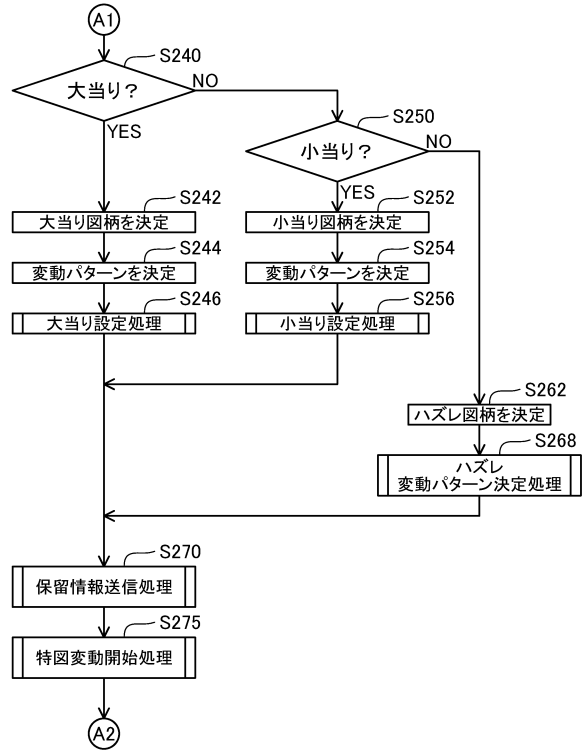
40

50

【 図 9 】



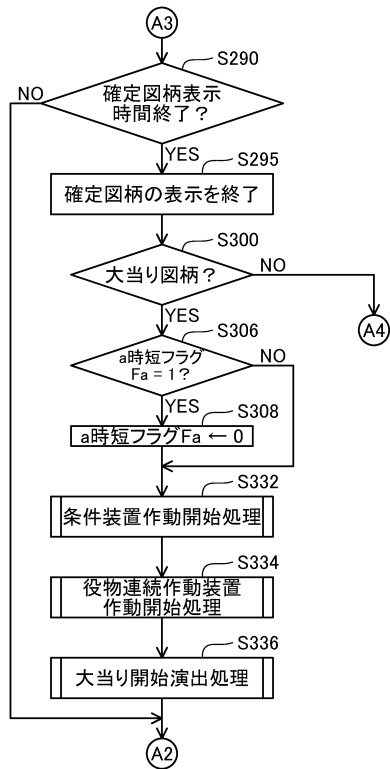
【 図 1 0 】



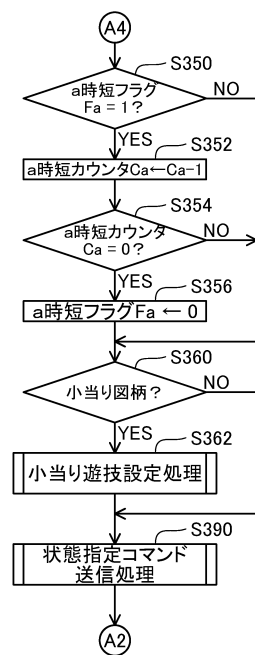
10

20

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

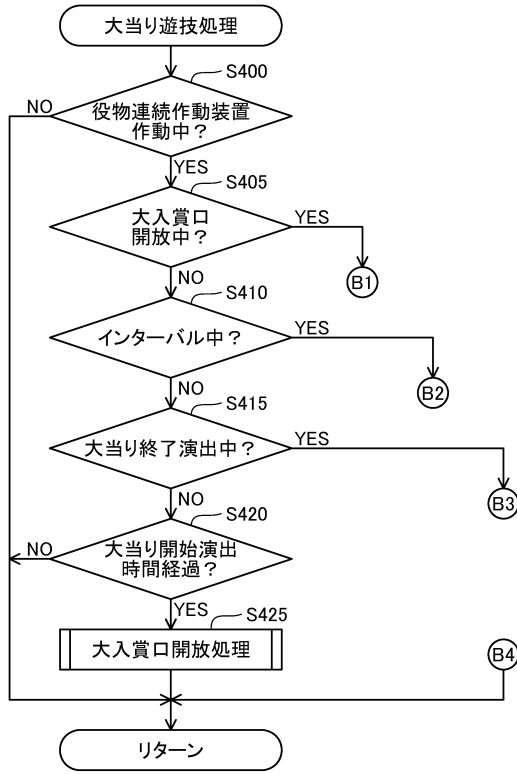


30

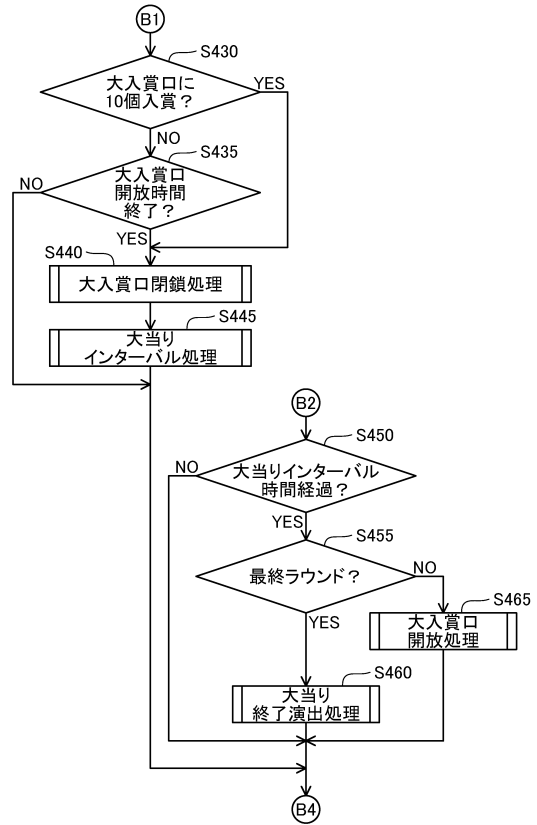
40

50

【 図 1 3 】



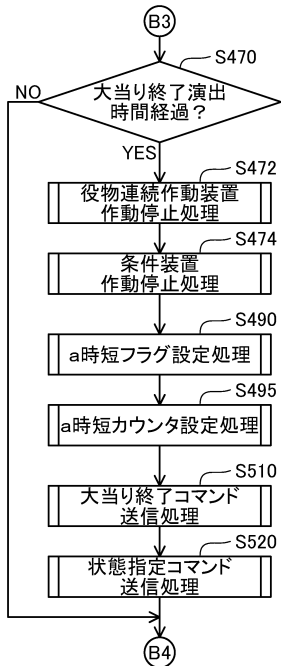
【 図 1 4 】



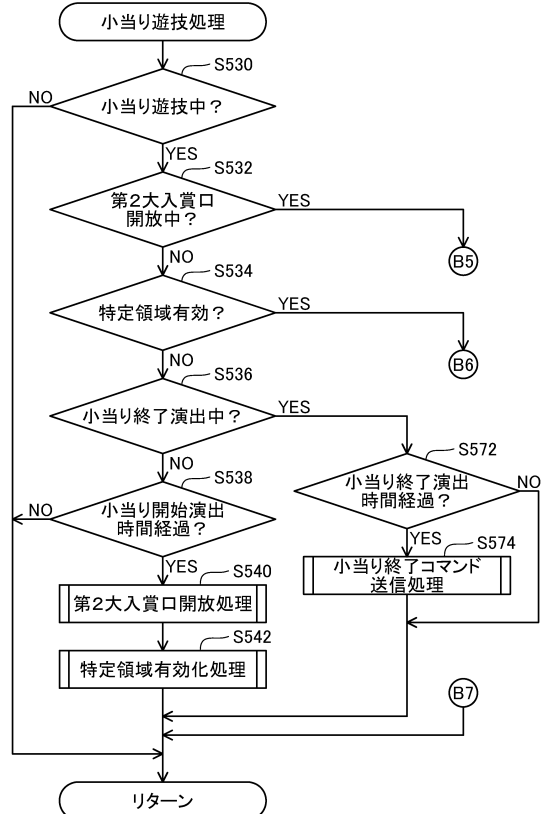
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

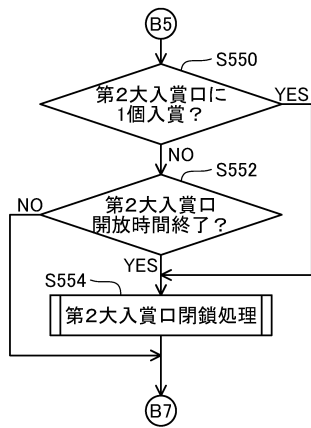


30

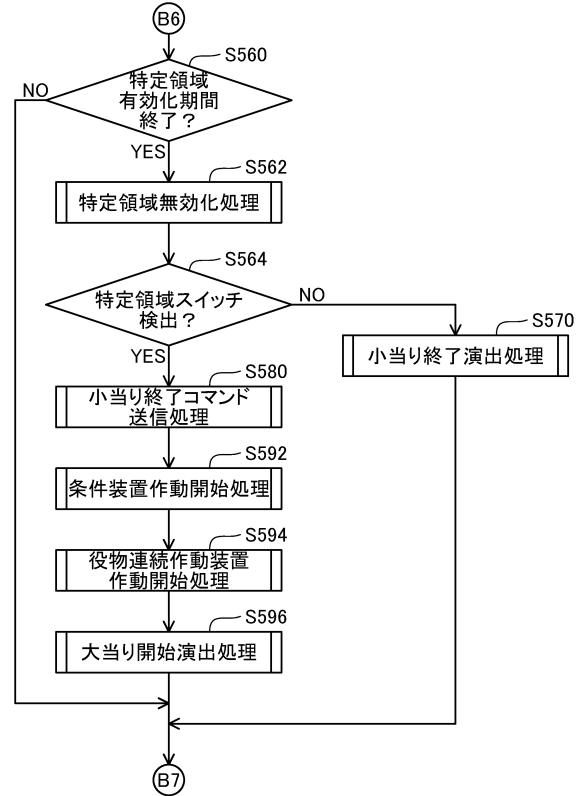
40

50

【図17】



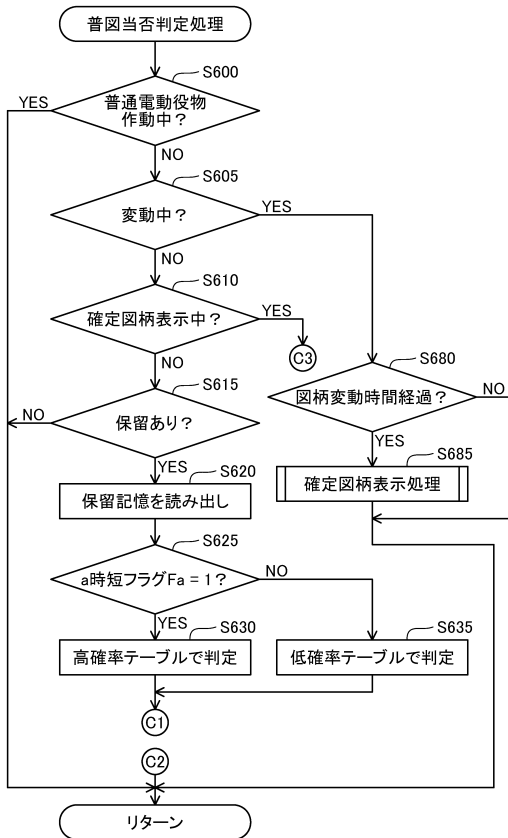
【図18】



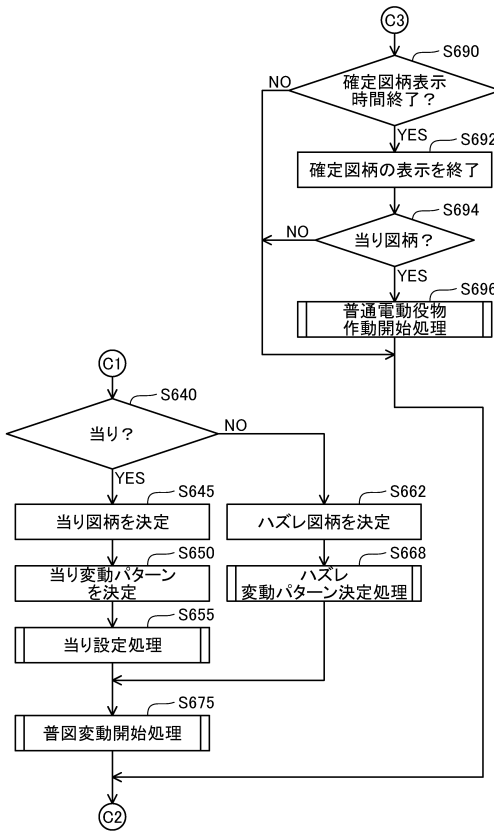
10

20

【図19】



【図20】

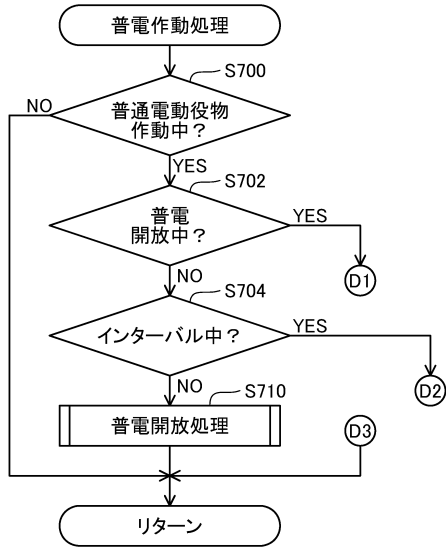


30

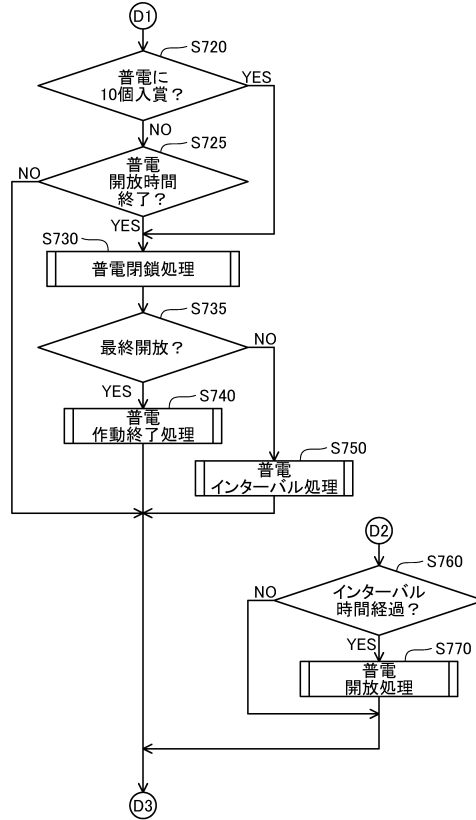
40

50

【図 2 1】



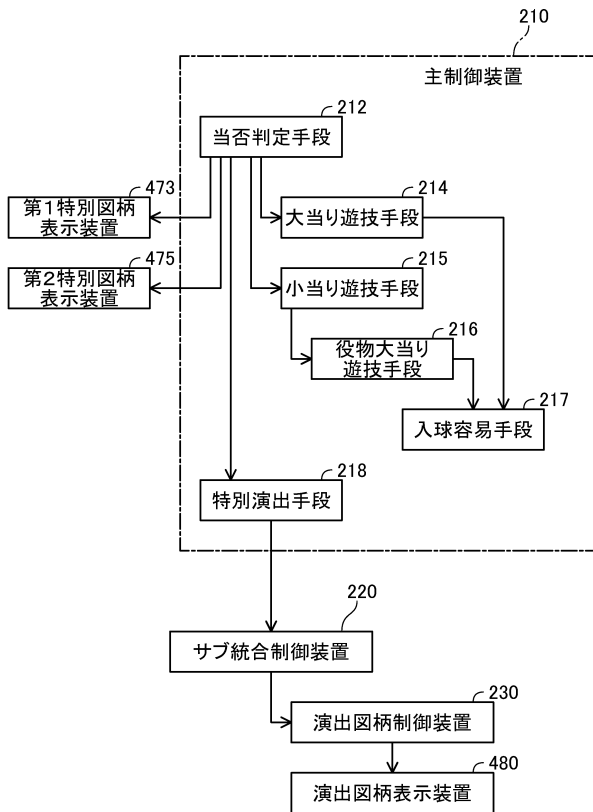
【図 2 2】



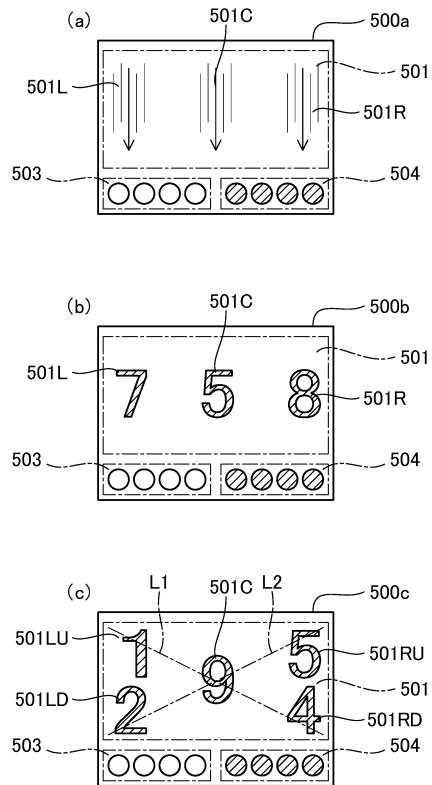
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

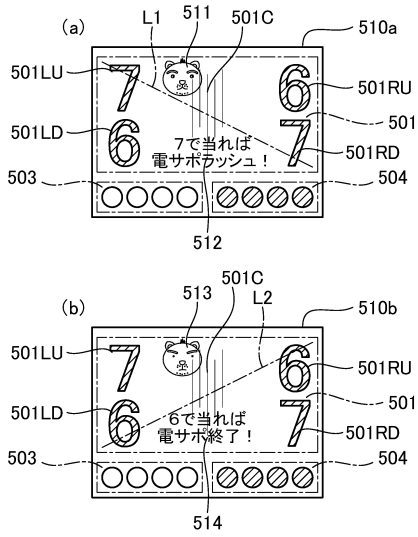


30

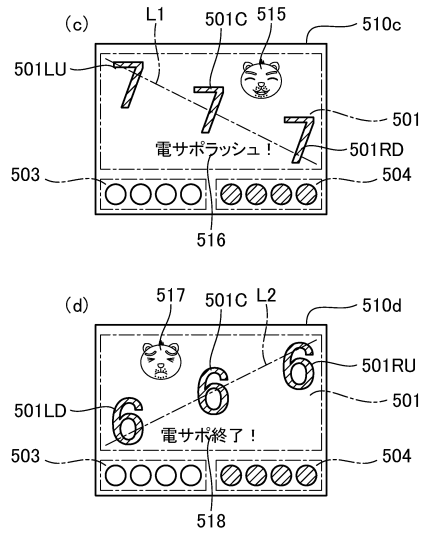
40

50

【図 2 5】

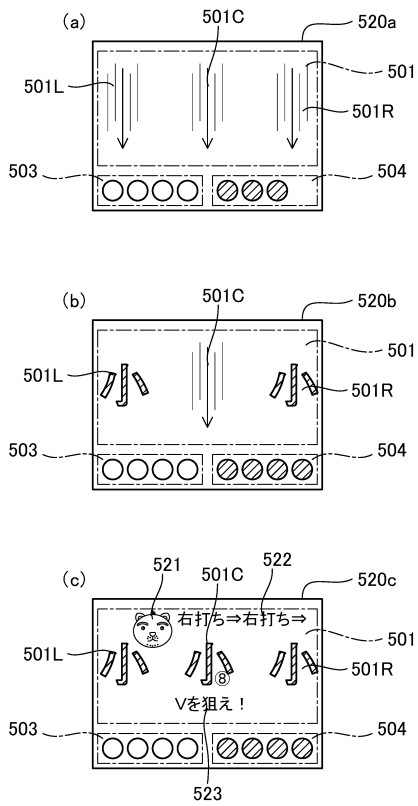


【図 2 6】

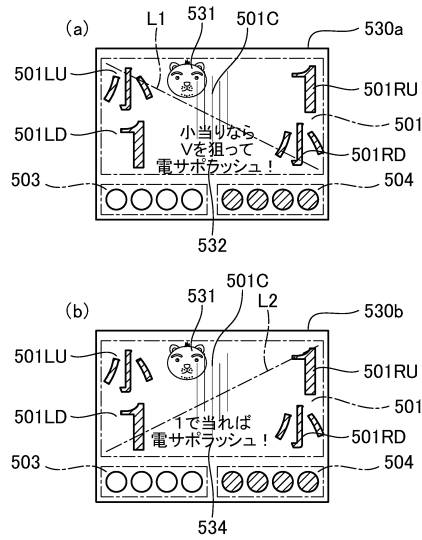


10

【図 2 7】



【図 2 8】



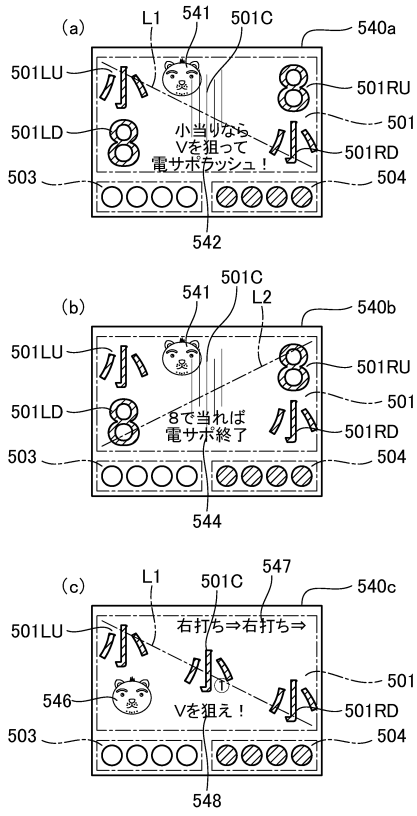
20

30

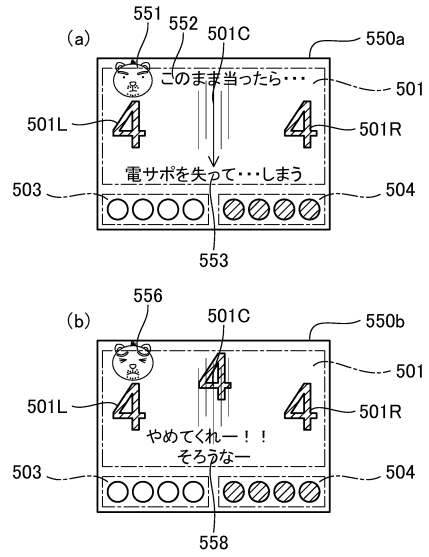
40

50

【図 29】



【図 30】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 0 2 9 8 2 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 2 0 8 4 5 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 4 0 6 5 7 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2