

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-99471

(P2018-99471A)

(43) 公開日 平成30年6月28日 (2018. 6. 28)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 126 頁)

(21) 出願番号	特願2016-248477 (P2016-248477)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成28年12月21日 (2016. 12. 21)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60
		(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	浅井 隆光
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	寺島 功
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	池谷 謙吾
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

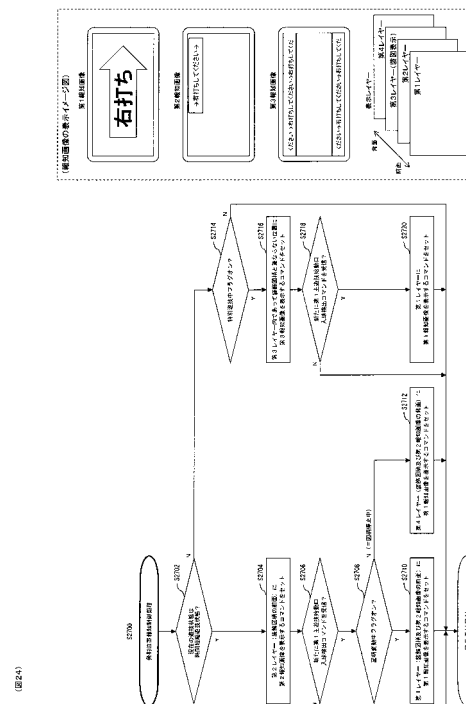
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者に発射強度の強弱を指示する演出を実行するに際して、遊技者にとって理解し易い演出とすることができる遊技機を提供する。

【解決手段】主遊技部側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、受信した第一主遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、主遊技部側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、記憶している第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、主遊技部側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、受信した第二主遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されている。

【選択図】図24



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

情報表示部への情報表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である主遊技推奨発射情報を生成可能であり、

主遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一主遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二主遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

生成した主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

主遊技部から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である副遊技推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

副遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一副遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二副遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部にて表示可能に構成されており、

主遊技部側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第一副遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した第一主遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した第二主遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称

10

20

30

40

50

される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

10

【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2015-119871号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

例えば、遊技の進行状況に応じて、遊技者に発射強度の強弱を指示する演出（いわゆる右打ち演出・左打ち演出等）は従来より存在しているが、遊技者にとって理解し易い演出とするためには、更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

30

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である主遊技推奨発射情報を生成可能であり、

主遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一主遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二主遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

40

生成した主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である副遊技推

50

奨発射情報を生成して記憶可能であり、

副遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一副遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二副遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第一副遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した第一主遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した第二主遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者に発射強度の強弱を指示する演出を実行するに際して、遊技者にとって理解し易い演出とすることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図9】図9は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分

10

20

30

40

50

遊技実行処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での初期処理のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での初期処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 31】図 31 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 32】図 32 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射指示表示部制御処理のフローチャートである。

【図 33】図 33 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 34】図 34 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 35】図 35 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【図 36】図 36 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【図 37】図 37 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度 A 変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 38】図 38 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度 B 変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 39】図 39 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度テーブル構成図である。

10

20

30

40

50

【図 4 0】図 4 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射指示コマンド内容の一例である。

【図 4 4】図 4 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態判定処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 5 2】図 5 2 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 4】図 5 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【図 5 9】図 5 9 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 6 1】図 6 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での遊技補助演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 2】図 6 2 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 6 3】図 6 3 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 6 4】図 6 4 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 6 5】図 6 5 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 6 6】図 6 6 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 7】図 6 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での待機デモ表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 9】図 6 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、待機デモイメージ図である。

10

【図 7 0】図 7 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での報知画像確認処理のフローチャートである。

【図 7 2】図 7 2 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

20

【図 7 5】図 7 5 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち警告表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 7】図 7 7 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での左打ち警告表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 8】図 7 8 は、第 8 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での待機デモ表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 9】図 7 9 は、第 8 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、待機デモイメージ図 2 である。

30

【図 8 0】図 8 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図 8 1】図 8 1 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 8 2】図 8 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 8 3】図 8 3 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での可動体役物駆動制御処理のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、報知画像指示コマンドの一例である。

【図 8 5】図 8 5 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物回避報知画像イメージ図である。

40

【図 8 6】図 8 6 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、報知画像イメージ図である。

【実施するための形態】

【0009】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」

50

は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、５分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。

【００１０】

以下の実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種第１種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第１種、第２種、第３種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更

10

20

30

40

50

例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値{例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等}は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下(例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等)において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側 = 第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側 < 第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側 > 第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい(その他の数値、条件下についても同様)。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか(実質的に継続するよう構成する)、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、主遊技時短フラグおよび補助遊技時短フラグオンである状態を示すものであってもよい。補助遊技時短フラグオンである状態を含む時間短縮遊技状態とは、開放時間延長機能が作動していることを示していてもよい。尚、時間短縮遊技状態は特定遊技状態と称することがあり、非時間短縮遊技状態は通常遊技状態と称することがある。また、確率変動遊技状態は高確率抽選状態と称することがあり、非確率変動遊技状態は低確率抽選状態と称することがある。

10

20

30

【0011】

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴(概略)を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0012】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

【0013】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿D20と下球皿D22の間にはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

40

50

【 0 0 1 4 】

次に、遊技盤は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0（又は振分入賞口 C 2 0 と呼ぶことがある）、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【 0 0 1 5 】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

10

【 0 0 1 6 】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

20

【 0 0 1 7 】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが離隔して設けられており、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構により、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され難いよう構成されている。他方、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構により、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

30

【 0 0 1 8 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが離隔して配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを上下方向に重ねるように配置していたり、入口を共通化して内部に振分機構を有する 1 のユニット内で第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを左右に並べて配置するようにしたりしてもよい。また、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の他に、第 1 主遊技、または第 2 主遊技の何れかに対応する第 3 主遊技始動口を別途設けることも可能である。

40

【 0 0 1 9 】

次に、補助遊技始動口 H 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。なお本実施形態では、補助遊技図柄が当り図柄で停止することで開放することとなる電動役物（本実施形態においては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に設けられているため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と称

50

している)は、第2主遊技始動口に設けられているが、前述した第1主遊技始動口、第3主遊技始動口に設けるものであってもよい(その場合、電動役物を第1主遊技始動口電動役物又は第3主遊技始動口電動役物と称してもよい)。

【0020】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され難い一方、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球は、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成されている(但し、これには限定されず、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球についても、補助遊技始動口H10の他に別途設けられる左側補助遊技始動口に誘導され易いよう構成してもよい)。

10

【0021】

次に、アウト口D36の上方(特に、遊技領域D30の右側)には、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが設けられており、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球は、アウト口D36に到達する前に、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【0022】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の上方(特に、遊技領域D30の右側)に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d(及び第1大入賞口ソレノイドC13)と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた板状部材が大入賞口の開口をふさぐ方向に突き出した状態である進出状態と反対側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域D30から突出し遊技領域D30を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

20

30

【0023】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の上方(特に、遊技領域D30の右側)に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d(及び第2大入賞口ソレノイドC23)と、特定領域C22と、特定領域入球検出装置C22sと、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。また、特定領域入球検出装置C22sは、特定領域C22への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21s及び特定領域入球検出装置C22sのいずれか一方によって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入

40

50

賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる(第2大入賞口ソレノイドC23を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されず、前述したスライド式アタッカーを用いるのもであってもよい。また、本例では特に図示していないが、特定領域C22に遊技球が入球容易である第1位置と、特定領域C22に遊技球が入球困難な第2位置とに変位する弁状の遮蔽部材を設けてもよい(その場合、大当たり図柄に応じて、当該遮蔽部材の開閉態様を異ならせるよう構成してもよい)。

【0024】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技(第2主遊技)に対応する第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)と、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技(第2主遊技)に係る乱数の保留数(実行されていない主遊技図柄の変動数)に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は、「0」~「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される{但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成(例えば、1個のランプから構成されており、保留数1:点灯、保留数2:低速点滅、保留数3:中速点滅、保留数4:高速点滅、するよう構成)されていればよい}。

【0025】

尚、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)自体に演出的な役割を持たせて第1装飾図柄(第2装飾図柄)を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置SGのような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)を表示させるように構成してもよい。

【0026】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG10を備える。ここで、表示領域SG10は、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、を有している。尚、演出表示装置SGは、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第1保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)は、4個の図形画像表示から構成され、当該図形画像による保留表示は、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【0027】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技側の保留数に相当する。なお、図示はしていないが、補助遊技図柄に関する表示や、補助遊技図柄保留に関する表示についても、演出表示装置SGに表示を行うことは可能である。

【 0 0 2 8 】

次に、センター飾り D 3 8 は、演出表示装置 S G の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 S G の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ D 2 6 は、遊技領域 D 3 0 又は遊技領域 D 3 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 2 9 】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 A 1 0 (第 2 主遊技始動口 B 1 0) へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御 (即ち、遊技者の利益と直接関係する制御) を行う主制御基板 M と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 S G 上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段 (サブメイン制御部、サブメイン基板とも称することがある) S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 (サブサブ基板とも称することがある) S S と、賞球タンク K T、賞球ルール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置 (セット基盤) K E と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球 (貯留球) を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面 (遊技側と反対側) に設けられている。

【 0 0 3 0 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 M と、主制御基板 M からの情報 (信号、コマンド等) に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 K H と、主制御基板 M からの情報 (信号、コマンド等) に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S (本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている) と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ (遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等) を一時的に記憶する R A M、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域 (及びバックアップ用電源) が搭載されている。また、サブメイン制御部 S M は、内蔵電源によって現在時刻を計時し続けるリアルタイムクロック R T C を有している。

【 0 0 3 1 】

ここで、リアルタイムクロック R T C とは、サブメイン制御部 S M の基板上に設けられた、計時を行う装置 (集積回路) である。リアルタイムクロック R T C は、基板上の C P U に対する電源から独立した別電源 (バッテリー) を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。しかしながら、リアルタイムクロック R T C は、一般的な水晶時計と同様に、クオーツの振動によって計時を行っているため、振動や低温・高温の影響を受け、リアルタイムクロック R T C を備えた遊技機毎に 1 日あたり約 0 . 3 ~ 2 . 0 秒程度の誤差が生じる場合がある。

【 0 0 3 2 】

10

20

30

40

50

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、一般入賞検出装置 (不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等を行わない入球口である) }、図示略する駆動ソレノイド (前述した、第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3、第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3 等)、情報表示 L E D (不図示) 等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器 (図中の、第 1 主遊技周辺機器 A、第 2 主遊技周辺機器 B、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 H) と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板 M は、賞球払出制御基板 K H と、副制御基板 S (サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S) ととも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報 (コマンド) を賞球払出制御基板 K H に、演出・遊技の進行状態等に関する情報 (コマンド) を副制御基板 S にそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板 M は、外部接続端子 (不図示) を介してホールコンピュータ H C 等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータ H C と配線接続することで、主制御基板 M から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

また、本実施形態では、図 3 の矢印表記の通り、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 M とサブメイン制御部 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M への一方向通信が可能となるよう構成されている (通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい)。尚、制御基板間 (制御装置間) の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【 0 0 3 4 】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板 K H に伝達する遊技球貸出装置 R とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板 K H 内に、発射装置の制御回路部 (発射制御基板 D 4 0) が併設されており、賞球払出制御基板 K H と発射装置 D 4 2 (発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等) ととも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置 R を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【 0 0 3 5 】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置 (不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等) と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果 (電飾) ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置 S G 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置 S G 上の表示制御 (実体的な表示制御) が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない (別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる)。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる (V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適) 等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

【 0 0 3 6 】

次に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板 M は、遊技に係る遊技周辺機器（第 1 主遊技周辺機器 A、第 2 主遊技周辺機器 B、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 H）、演出に係るサブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、主制御基板 M からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板 K H と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）は、画像演出を実行するサブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、各種遊技効果ランプ D 2 6（例えばサイドランプ）やスピーカ D 2 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置 K E と電氣的に接続されている。尚、主制御基板 M、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、サブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板 M に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板 M に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

10

【 0 0 3 7 】

尚、本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」（2 バイト乱数）や「0」～「255」（1 バイト乱数）、「0」～「999」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

20

【 0 0 3 8 】

また、限定頻度とは、特定の図柄（大当り図柄や小当り図柄など、特別電動役物が作動することとなる図柄）が停止表示され、特別電動役物の作動が終了した後の予め定められた期間（期間は複数の場合もある）における主遊技図柄の変動態様の種類及び / 又は選択率が、変化することであり、前述した予め定められた期間において 1 変動以上制御される状態（限定頻度状態）を示す。また、限定頻度状態における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される変動態様決定用抽選テーブルを限定頻度テーブルと称しており、限定頻度テーブルは複数種類有していてもよく、前回の特別電動役物の作動契機となった特定の図柄の種類や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照する限定頻度テーブルが切り替えられるよう構成されている。また、限定頻度テーブル A と参照している状態（限定頻度 A 状態とも称する）から限定頻度テーブル B を参照している状態（限定頻度 B 状態とも称する）に切り替わることや、限定頻度テーブル A を参照している状態から、現在の遊技状態における共通に使用される共通の変動態様決定用抽選テーブルを使用する状態（通常状態）を経由して、限定頻度テーブル B を参照する状態に切り替わること

30

40

【 0 0 3 9 】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t C（デクリメントカウンタ）を有している。更に、本実施

50

形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tHを更に備えている。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第2主遊技始動口電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22tBとを有している。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している。

【0040】

ここで、本例に係るぱちんこ遊技機は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタMP51c、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技、さらには、第2主遊技始動口電動役物（普通電動役物と称することがある）に関する補助遊技時短遊技状態（開放延長状態）を指す。

【0041】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0042】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1主遊技側の周辺機器である第1主遊技周辺機器Aと、第2主遊技側の周辺機器である第2主遊技周辺機器Bと、第1主遊技側と第2主遊技側の共用周辺機器である第1・第2主遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Hと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM、サブサブ制御部SS（及び演出表示装置SG）等、を有している。ここで、サブメイン制御部SMにより制御される演出は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【0043】

まず、第1主遊技周辺機器Aは、特別遊技移行の契機となる第1主遊技始動口A10と、第1主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1主遊技図柄表示装置A20と、を有している。

【0044】

次に、第2主遊技周辺機器Bは、特別遊技移行の契機となる第2主遊技始動口B10と、第2主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2主遊技図柄表示装置B20と、を有している。

【0045】

次に、第1・第2主遊技共用周辺機器Cは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当たり）の際には所定条件下で開状態となる第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20と、通常遊技の際には閉状態にあり、振分遊技の際には所定条件下で開状態となる第2大入賞口C20を有している。

【0046】

次に、補助遊技周辺機器Hは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B

11dの開放の契機となる補助遊技始動口H10と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置H20とを有している。

【0047】

また、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、演出表示手段(サブサブ制御部)SSからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置SGと電氣的に接続されている。ここで、演出表示装置SGは、画像を表示する表示領域SG10を有している。

【0048】

ここで、表示領域SG10は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)と、を有している。

【0049】

尚、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20が、主制御基板Mと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段(サブサブ制御部)SSが、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMと情報伝達可能に接続されている。即ち、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20は、主制御基板Mにより制御され、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Mと片方向通信(一方向通信)により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0050】

次に、図4は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示であるが、レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う)、ステップ1002で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン(RAMクリアボタン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のRAM内容(例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等)を全てクリアする。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報(コマンド)をサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする(例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か(正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か)を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理(前述したRAMクリア処理)に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。

10

20

30

40

50

尚、ステップ 1 0 1 8 の処理の実行後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板 M は、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【 0 0 5 1 】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板 M の C P U M C は、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ b ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期 T の到達時（例えば、約 1 . 5 m s 毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ 1 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ 1 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 9 1 0 で、主制御基板 M （特に賞球払出決定手段 M H ）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置 K E の駆動制御等を賞球払出制御基板 K H に実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ 1 9 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータ H C 等への情報出力）を実行する。次に、ステップ 1 9 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【 0 0 5 2 】

次に、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板 M の C P U M C は、リセット I C からの電断信号が C P U の N M I 端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ c ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、N M I 割り込み時）において、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【 0 0 5 3 】

次に、図 5 は、図 4 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球が検出された旨の情報である、補助遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数をセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 5 4 】

次に、図 6 は、図 4 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C

は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

10

【0055】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1、D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 閉鎖）である。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4.0秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時である場合（補助遊技時短フラグがオフである場合）の停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時（補助遊技時短フラグがオンである場合）には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いようそれぞれの遊技状態で補助遊技に関する当否抽選のテーブルが異なるように構成されている（補助遊技確変機能の作動有無）。

20

【0056】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には5.5秒）をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で主制御基板MのRAM領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

30

【0057】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。

40

【0058】

次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の当り図柄及び遊技状態に基づき、開放態様（例えば、時間短縮遊技時における、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒間開放、0.8秒間閉鎖、4.0秒間開放 閉鎖となる開放態様）を決定し、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ

50

1 2 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1 2 3 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t - B をスタートした後、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を開放する。

【 0 0 5 9 】

次に、ステップ 1 2 4 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t - B を参照して、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 4 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 4 及びステップ 1 2 4 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 - H のフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 3 0 0 の処理）に移行する。

10

【 0 0 6 0 】

尚、ステップ 1 2 0 2 で N o の場合にはステップ 1 2 4 2 に移行し、ステップ 1 2 0 4 で N o の場合にはステップ 1 2 2 4 に移行し、ステップ 1 2 0 6、ステップ 1 2 2 4、ステップ 1 2 3 0 及びステップ 1 2 4 2 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 3 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 6 1 】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1 2 2 6 での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、5 0 0 m s 程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。このように制御することによって、はずれ図柄「D 0」が停止した際に、補助遊技にてはずれとなったことを十分に遊技者が視認できる時間を設けることが可能となる。なお、電動役物の作動中には当り図柄の表示が継続するため、当り図柄が停止した際には、はずれ図柄停止時よりも停止表示固定時間を短くしたり、停止表示固定時間を無しとすることで、遊技の進行を円滑にすることも考えられる。

20

【 0 0 6 2 】

次に、図 7 は、図 4 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球が検出された旨の情報である、第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。

30

【 0 0 6 3 】

次に、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技（特に第 1 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、これら 3 つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した第 1 主遊技内容決定乱数を主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、取得した第 1 主遊技乱数に係る情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。

40

【 0 0 6 4 】

50

次に、ステップ1322で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1322でYesの場合、ステップ1324で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球が検出された旨の情報である、第2主遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

【0065】

次に、ステップ1326で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1326でYesの場合、ステップ1328で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定乱数と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1330で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ1332で、主制御基板MのCPUMCは、取得した第2主遊技乱数に係る情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1306でNoの場合にはステップ1322に移行し、ステップ1322及びステップ1326でNoの場合には、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0066】

尚、本実施形態では、ステップ1312、ステップ1332にてサブメイン制御部SMへ送信する情報として、取得した乱数に係る情報を送信しているが、例えば、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により、乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

【0067】

次に、図8は、図4におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400（1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400（2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0068】

このように、本実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも）、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【0069】

次に、図9は、図8におけるステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作

10

20

30

40

50

動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、今回の処理に対応する主遊技図柄の保留(第1主遊技図柄表示処理の場合、第1主遊技に係る保留)が存在することが条件となる。また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1423での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設けて、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさず、変動固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい(例えば、変動固定時間中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である)。このように制御することによって、はずれ図柄が停止した際に、主遊技にてはずれとなったことを十分に遊技者が視認できる時間を設けることが可能となる。なお、大当たり中(又は小当たり中)には大当たり図柄(又は、小当たり図柄)の表示が継続するため、大当たり図柄(又は、小当たり図柄)が停止した際には、はずれ図柄停止時よりも変動固定時間を短くしたり、変動固定時間を無しとすることで、遊技の進行を円滑にすることも考えられる。

10

20

30

40

50

【0070】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、主制御基板MのRAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報の記憶領域のそれぞれをシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B)を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0071】

ここで、図10(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態{確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態(主遊技時短フラグのオン・オフ、補助遊技時短フラグのオン・オフ)}の変更に係る処理を実施しない当り(いわゆる小当り)については例示していないが、小当たりが発生(小当たりに当選)するよう構成してもよい。

【0072】

次に、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A(第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)の図柄抽選乱数に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

【0073】

ここで、図10(主遊技テーブル2)は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A(第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び開放パターンは、4Aが8ラウンド短開放大当たり、4Bが16ラウンド短開放大当たり、5A・5Bが8ラウンド長開放大当たり、7A及び7Bが16ラウンド長開放大当たりとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停

止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（限定頻度状態）へ移行するよう構成してもよい。ここで、短開放・長開放とは、１ラウンドあたりの大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０及び／又は第２大入賞口Ｃ２０）の開放時間を異ならせることで実現可能であり、例えば、短開放の場合には、遊技球が１球～３球入球できる程度のごく短時間（例えば、１．８ｓ～４．０ｓ）のみ開放する一方、長開放の場合には、長時間（例えば、３０ｓ）開放することを例示することができる（但し、１ラウンドあたりの大入賞口への入球上限数を異ならせることでも実現可能であり、例えば、短開放の場合には、入球上限数＝１とする一方、長開放の場合には、入球上限数＝１０とする等）。

【００７４】

また、後述するように、大入賞口を、遊技球が０～１球入球する程度の極小時間（例えば、５２ｍｓ～７００ｍｓ）のみ開放する態様を１ラウンド中に含む特別遊技の実行ラウンド（１ラウンド中には少なくとも１球以上の入球が可能となる）を設けてもよい。当該極小時間の開放期間を第２大入賞口の開放となるラウンドで実施することにより、特定領域Ｃ２２への入球を想定しないラウンドを実行するよう制御してもよく、またそのように制御する場合は、当該開放期間中に遊技球が入球しても、当該遊技球が特定領域Ｃ２２に入球しないような遮蔽部材Ｃ２２ｃの開放態様及び大入賞口内部の構成とすることが好適である。また、特別遊技中は、演出表示装置ＳＧ上にて、特別遊技中に獲得した出玉（賞球数、有効入球数）をラウンド毎や開始・実行済みラウンドで累積表示するよう構成してもよい。また、これには限定されず、短開放（例えば、前述した極小時間の開放）のみを実行するラウンドで遊技球を発射し続けた場合に、発射数と払出数実質的に出玉の増加が見込まれない場合には、特別遊技中に既に実行された、長開放（上限個数の入球が可能な開放態様を実行するラウンド）となるラウンド数や、長開放ラウンドにおいて獲得した出玉数のみを演出表示装置ＳＧ上にて表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は実質的に出玉を獲得できるラウンドが何ラウンド実行されたかを視認することができることとなる。尚、特別遊技中における、実行予定の出玉を獲得容易なラウンド（長開放を含むラウンド）の報知や実行された出玉を獲得容易なラウンドの報知は、全ての特別遊技にて実行する必要はなく、例えば、初当り（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した大当り）時の特別遊技中のみ実行するよう構成してもよいし、第１主遊技側に係る特別遊技と第２主遊技側に係る特別遊技とで実行の有無を異ならせてもよく、また、主制御基板Ｍ側ではなく副制御基板Ｓ側のＣＰＵにて制御される演出制御状態（演出モード、滞在ステージと称することがある）に応じて実行の有無を異ならせてもよい。

【００７５】

次に、ステップ１４１０－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）の変動態様抽選乱数に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１５に移行する。

【００７６】

ここで、図１０（主遊技テーブル３）は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果及び主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかつ

10

20

30

40

50

たが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するように構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい。第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する。その他、前述した、限定頻度として予め定められた期間に該当する期間では、限定頻度テーブルを使用して図柄の変動時間を決定する。

【0077】

次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

【0078】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0079】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

【0080】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1432で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1432をスキップする。

【0081】

次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0082】

次に、図11は、図9におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、主制御基板MのCPUM

10

20

30

40

50

Cは、確変回数カウンタMP51cのカウント値を参照し、当該カウント値が0より大きい
いか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、主制御基
板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値を1減算（デクリメント）
する。次に、ステップ1456で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタM
P51cのカウント値を参照し、当該カウント値（残り確変回数）が0であるか否かを判
定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUMC
は、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1462に移行する。他方、ステップ1
452、又は、ステップ1456でNoの場合にも、ステップ1462に移行する。

【0083】

次に、ステップ1462で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52
cのカウント値を参照し、当該カウント値が0よりも大きい
いか否かを判定する。ステップ1462でYesの場合、ステップ1464で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数
カウンタMP52cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ146
6で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を参照し
、当該カウント値（残り時短回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1466でY
esの場合、ステップ1468及びステップ1470で、主制御基板MのCPUMCは、
主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の処
理）に移行する。尚、ステップ1462、及びステップ1466でNoの場合にも、次の
処理（ステップ1500の処理）に移行する。なお、本実施形態においては、主遊技側の
時間短縮遊技状態と補助遊技側の時間短縮遊技状態が同期する構成であるため、主遊技側
の時短回数カウンタMP52cのカウント値に基づいて補助遊技側の時間短縮遊技状態を
制御しているが、主遊技側と補助遊技側との時間短縮遊技状態が同期しない場合には、別
途補助遊技側の時短回数カウンタを設けることにより、それぞれを独立して管理するよう
にしてもよい。

【0084】

次に、図12は、図4におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動
条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCP
UMCは、条件装置作動フラグ（特別電動役物を連続作動させる役物連続作動装置を動作
させるためのフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合
、ステップ1504で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラ
グ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1506で
、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値をクリアする
。次に、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52
cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは
、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1512で、主制御基板MのC
PUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移
行する。尚、ステップ1502でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に
移行する。なお、本実施形態における図12の記載は、小当りを搭載しない遊技機におけ
る例であり、特別遊技である小当り（条件装置非作動かつ特別電動役物が作動することと
なる当り）が当選した場合には、主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグのオフや、確変回
数カウンタMP51c・時短回数カウンタMP52cのクリアを行わず、特別遊技移行許
可フラグをオンとする制御のみ実行する。

【0085】

次に、図13は、図4におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御
処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは
、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの
場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊
技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステッ
プ1608で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本
例では、1）をセットする。次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、

特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1614に移行する。

【0086】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1612でYesの場合には、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

10

【0087】

次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUMCは、当該特別遊技にて実行されているラウンド数が振分遊技実行ラウンド（特定領域C22を有する第2大入賞口C20が開放するラウンドであり、本例では、第2Rと第4R）に達したか否かを判定する。尚、本実施形態においては、第2Rと第4Rと連続していない2つのラウンドを、第2大入賞口C20の開放に係るラウンドとしているが、これは、特別遊技中に遊技球が流下できずに、遊技領域D30の特定の場所に貯留されてしまった（いわゆる、玉詰まり）場合等の際に、遊技者に対して、再度第2大入賞口C20（もしくは、特定領域C22）へ遊技球を入球させる機会を設けることを趣旨としている（特別遊技後の遊技状態が、確率変動遊技状態となるか否かが第2大入賞口C20（もしくは、特定領域C22）への入球可否によって決定されるため、このような趣旨は重要である）。また、本実施形態においては、第2大入賞口C20の開放に係るラウンドを2つ設けているが、これには限定されず、より多数のラウンドを第2大入賞口C20の開放に係るラウンドとしてもよい。

20

【0088】

ステップ1614でYesの場合、ステップ1650で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1640に移行する。

【0089】

他方、ステップ1614でNoの場合、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口電動役物C11dを駆動して第1大入賞口C10を開放させると共に、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1626に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1618～1624の処理を行うことなく、ステップ1626に移行する。

30

40

【0090】

次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1628でYesの場合には、ステップ1632に移行する。他方、ステップ1628でNoの場合、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照し、大入賞口開

50

放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1630でYesの場合にも、ステップ1632に移行する。尚、ステップ1630でNoの場合には、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0091】

次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。

10

【0092】

次に、ステップ1640で、主制御基板MのCPUMCは、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1640でYesの場合、ステップ1642で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1644で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1640でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

20

【0093】

次に、図14は、本実施形態における、図13でのステップ1650のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、即ち、振分遊技の実行中である場合には、ステップ1666以降の、振分遊技の終了判定に係る処理に移行する。

【0094】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、当該特別遊技の契機となった停止図柄が、第2大入賞口C20（振分入賞口C20）を長開放する所定の大当たり図柄（本例では、5A、7A又は5B、7B）であるか否かを判定する。ステップ1654でYesの場合、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の長開放パターン（例えば、15秒間の開放であり、特定領域C22への遊技球の入球が容易となる第2大入賞口C20の開放パターン）をセットし、ステップ1660に移行する。なお、このとき特定領域C22近傍に配置される遮蔽部材の動作パターンとして、15秒+大入賞口内の遊技球の流下時間を考慮した残留球流下時間（大入賞口内に入球した遊技球が大入賞口側に排出されることを担保するための時間であり、例えば、1秒）の間、大入賞口の開放動作開始より特定領域C22への遊技球の侵入を許可する態様（例えば、前述した第1位置）で動作する。他方、ステップ1654でNoの場合、即ち、大当たり図柄が、4A又は4Bの場合、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の極小開放を含む短開放パターン、例えば、0.052秒間の開放（遮蔽部材による特定領域C22への流路開放開始）5秒間の閉鎖（この間に遮蔽部材により特定領域C22への流路を塞ぐ）4秒間の開放（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。）であり、特定領域C22への遊技球の入球が困難となる第2大入賞口C20の開放パターンをセットし、ステップ1660に移行する。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cの値をクリア（ゼロクリア）する。次に、ステップ1662で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1664で、振分遊技実行制御手段MP36は、前述の処理にてセットされた

30

40

50

開放パターンに従い、第2大入賞口C20の開放を開始する。なお、短開放パターンに対応する図柄に係る特別遊技であったとしても、一度閉鎖となる期間に遮蔽部材による遮蔽制御を行わず、その後の開放時に特定領域C22への通過を可能とすることで、大入賞口の開放の見た目上は不利なパターンであったとしても、実際には遮蔽部材が開放していたことで特定領域C22に遊技球が入球し、特別遊技終了後に有利な状態(確率変動遊技状態)に制御されるという制御を実施するような逆転短開放パターン(遊技者にとって有利な短開放パターン)を有してもよい。

【0095】

次に、ステップ1666で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数(10個)入賞したか否かを判定する。ステップ1666でYesの場合、ステップ1670で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。他方、ステップ1666でNoの場合、ステップ1668で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間(セットされた開放パターン)が終了したか否かを判定する。ステップ1668でYesの場合、ステップ1670に移行し、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1672で、主制御基板MのCPUMCは、長開放フラグをオフにする。次に、ステップ1674で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。

【0096】

次に、ステップ1676で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1676でYesの場合、ステップ1678で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1680に移行する。他方、ステップ1676でNoの場合にもステップ1680に移行する。次に、ステップ1680で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタの値に1加算(インクリメント)し(振分遊技の実行ラウンドを終了し)、次の処理(ステップ1640の処理)に移行する。尚、ステップ1668でNoの場合も、次の処理(ステップ1640の処理)に移行する。

【0097】

次に、図15は、図13におけるステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPUMCは、確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPUMCは、確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1706で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに、確率変動遊技状態が継続する主遊技図柄の変動回数(例えば、150)をセットする。次に、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに、時間短縮遊技状態が継続する主遊技図柄の変動回数(特に、確率変動遊技状態中に時間短縮遊技状態とする場合には、確変回数カウンタMP51cにセットした値と同じ値であり、例えば、150)をセットし、ステップ1714に移行する。他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1712で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに時間短縮遊技状態が継続する主遊技図柄の変動回数(特に、確率変動遊技状態とならない場合の時間短縮遊技状態であり、例えば、100)をセットし、ステップ1714に移行する。

【0098】

尚、これには限定されず、確率変動遊技状態における変動回数よりも、確率変動遊技状態において付与される時間短縮遊技状態における変動回数の方が多くなるように構成してもよい。即ち、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の終了後に、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するよう構成してもよい。このように構成することで、確率変動遊技状態において、大当たりが当選しなかった場合であっても、その後においても時間短縮遊技状態が継続する点、即ち、遊技者にとって有利な状態が一定期間継続することとなり、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

次に、ステップ 1 7 1 4 及びステップ 1 7 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 9 1 0 の処理）に移行する。

【 0 1 0 0 】

次に、図 1 6 ~ 図 2 4 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 1 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 5 0 で、サブメイン制御部 S M は、後述する初期処理を実行する。次に、ステップ 2 0 0 2 で、サブメイン制御部 S M は、割り込み処理の実行を許可する。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（e）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（e）が実行された場合、同図（e）の処理に示されるように、まず、ステップ 2 1 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2 2 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 1 示唆演出実行制御処理を実行する。次に、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する第 2 示唆演出実行制御処理を実行する。次に、ステップ 2 4 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 7 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する発射位置報知制御処理を実行する。次に、ステップ 2 0 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【 0 1 0 1 】

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン（S 2 1 0 0 ~ S 2 7 0 0 及び S 2 0 2 0）をループ処理する形態を採用している。また、同図（f）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子（本例では、N M I 端子）に接続されていた場合における処理フロー（f）である。即ち、サブメイン制御部 S M の C P U において N M I 割り込みが発生した場合（S T B 信号線がオンとなった場合）、ステップ 2 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ 2 0 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【 0 1 0 2 】

次に、同図（g）の処理は、例えば、電源供給ユニット E や主制御基板 M 等からの電断信号受信時における、電断時処理のフローチャートである。即ち、電断信号を受信した場合、ステップ 2 0 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、R A M に記憶されている遊技関連情報を退避領域に記憶する。次に、ステップ 2 0 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、退避領域に予備電力を供給開始する。次に、ステップ 2 0 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、割り込み処理の実行を禁止し、電断待ちループに移行する。尚、これには限定されず、R A M に電断後も自動的に予備電力が供給される領域を設け（又は、自動的に予備電力が供給される R A M を設け）、遊技関連情報を当該領域に記憶するよう構成してもよい。

【 0 1 0 3 】

次に、図 1 7 は、図 1 6 におけるステップ 2 0 5 0 のサブルーチンに係る、初期処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 0 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制

御基板 M 側からの R A M クリア情報を受信したか否かを判定する。ステップ 2 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 0 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、退避領域に記憶されている情報（特に、遊技関連情報）をクリアし、次の処理（ステップ 2 0 0 2 の処理）に移行する。

【 0 1 0 4 】

他方、ステップ 2 0 5 2 で N o の場合、ステップ 2 0 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からの各種情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 0 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 0 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、退避領域に記憶されている情報（特に、遊技関連情報）を復元し、次の処理（ステップ 2 0 0 2 の処理）に移行する。

10

【 0 1 0 5 】

他方、ステップ 2 0 5 6 で N o の場合、即ち、主制御基板 M 側から R A M クリア情報と各種情報コマンドとのいずれも受信していない場合、ステップ 2 0 5 2 に移行し、主制御基板 M 側からのコマンド受信まで、ステップ 2 0 5 2 及びステップ 2 0 5 6 を実行するループ処理に移行する。

【 0 1 0 6 】

次に、図 1 8 は、図 1 6 におけるステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から新たな保留発生に関するコマンドセット（第 1 主遊技及び第 2 主遊技に係る保留数を識別可能な情報、新規に取得した乱数値に係る情報、事前判定に使用するための情報、等）を受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「 1 」を加算する。次に、ステップ 2 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶し、ステップ 2 1 1 6 に移行する。

20

【 0 1 0 7 】

尚、新たな保留発生に関するコマンドに係る構成としては、上位（ 4 b i t ）に第 1 主遊技側の保留数、下位（ 4 b i t ）に第 2 主遊技側の保留数として主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に一括送信し、副制御基板 S 側で記憶している保留数情報と、当該受信した第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数とを比較して、第 1 主遊技側の保留数と第 2 主遊技側の保留数とで保留数に変化があった方に新たに保留が発生したと判断するよう構成してもよい。また、副制御基板 S 側で受信した保留数に関する情報と、副制御基板 S 側で記憶している保留数情報とを比較して、第 1 主遊技側の保留数と第 2 主遊技側の保留数との合計で保留数が 2 以上変化する場合、実行中の先読み演出をキャンセルするよう構成してもよいし、当該 2 以上変化した契機となったコマンドに係る保留に対して先読み抽選をしない（副制御基板 S にて乱数として記憶していない情報が当りとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否かを判断不能なため）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、コマンド通信不良等によって保留球数を受信せずに、乱数値や先読み情報を受信した場合は、一時退避用記憶領域に記憶しておき、次の保留発生に関するコマンドを正常に受信した場合に記憶するよう構成してもよい。尚、保留数の変化量が第 1 主遊技側の保留数と第 2 主遊技側の保留数とでそれぞれ 1 以上であった場合には、今回（および前回）受信した保留発生に関するコマンドが、第 1 主遊技側の保留と第 2 主遊技側の保留とのどちらの保留に関するものであるか判断できないため、そのような場合には、今回（および前回）受信した保留発生に関するコマンドに係る保留に対しては先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。今回および前回受信した保留発生に関するコマンドに係る保留のそれぞれに関する乱数情報に関しても、ダミーデータを記憶しておくよう構成してもよい。尚、ダミーデータが保留内のいずれかの保留に記憶されている場合には、移行に生じた保留に対して先読み抽選を実行せず、当該ダミーデータが記憶されている保留がすべて消化された以降に生じた保留に対しては先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい

30

40

50

。

【 0 1 0 8 】

他方、ステップ 2 1 0 2 で N o の場合、ステップ 2 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタから「 1 」を減算する。次に、ステップ 2 1 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該図柄変動に係る保留情報を、副制御基板 S の R A M 領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2 1 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 1 6 に移行する。次に、ステップ 2 1 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示手段 S S を駆使して演出表示装置 S G 上（特に、第 1 保留表示部 S G 1 2、第 2 保留表示部 S G 1 3）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 1 0 8 で N o の場合には、ステップ 2 1 1 6 に移行する。

10

【 0 1 0 9 】

次に、図 1 9 は、図 1 6 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が時間短縮・確率変動遊技状態であるか否かを判定する。

【 0 1 1 0 】

ステップ 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 示唆演出実行フラグ（後述するように、所定条件を充足する保留が生じた場合にオンとなるフラグであり、当該フラグがオンである状況下では、当該所定条件を充足する保留の存在を示唆又は報知する画像が表示されることとなる）がオフであるか否かを判定する。

20

【 0 1 1 1 】

ステップ 2 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、新たに第 2 主遊技側の保留（以下、第 2 主遊技保留）が発生したか否か（換言すれば、第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留の内、優先して消化される主遊技側の保留が発生したか否か）を判定する。ステップ 2 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、現時点で図柄変動が行われている場合、当該変動（現在実行されている変動）が短開放大当り（第 2 大入賞口 C 2 0 を極少時間の開放を含む開放動作をする大当りであるが故に特定領域 C 2 2 への入球が困難となり、当該大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へ移行することが困難である大当り。換言すれば、当該大当りに係る特別遊技終了後には非確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる変動でないか否かを判定する。尚、短開放大当りのことを非確変大当りと呼称することがある。

30

【 0 1 1 2 】

ステップ 2 2 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶された保留情報（例えば、当否抽選乱数、図柄決定乱数）に基づき、未消化である第 2 主遊技保留（当該新たな第 2 主遊技保留を含む）の当否結果（及び停止図柄の種類）を事前判定する。次に、ステップ 2 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該事前判定結果に基づき、当該新たな保留（第 2 主遊技保留）以前に消化される保留に、短開放大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。

40

【 0 1 1 3 】

ステップ 2 2 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該新たな第 2 主遊技保留が、長開放大当り（第 2 大入賞口 C 2 0 を長時間開放する大当りであるために、特定領域 C 2 2 への入球が容易となり、当該大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へ移行することが確定的である大当り。換言すれば、当該大当りに係る特別遊技終了後には確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ 2 2 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定確率（例えば、1 / 2）で当選する、第 1 示唆

50

演出トリガ保留抽選を実行する。次に、ステップ2218で、副制御基板SのCPUSCは、当該第1示唆演出トリガ保留抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2218でYesの場合、ステップ2220で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留（第2主遊技保留）に第1示唆演出トリガ保留である旨の情報を付与し、副制御基板SのRAM領域に記憶する。次に、ステップ2222で、副制御基板SのCPUSCは、第1示唆演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、長開放大当りのことを確変大当りと呼称することがある。

【0114】

他方、ステップ2204でNoの場合、換言すれば、所定条件を充足する保留である第1示唆演出トリガ保留が存在している場合、ステップ2224で、副制御基板SのCPUSCは、現在が第1示唆演出トリガ保留に係る変動の終了タイミングでないか否かを判定する（第1示唆演出トリガ保留である旨の情報が付与された保留消化時における図柄変動終了時であるか否かを判定する）。ステップ2224でYesの場合、ステップ2226で、副制御基板SのCPUSCは、第1長開放示唆画像（当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0115】

ここで、同図下のイメージ図に示すように、第1長開放示唆画像は、演出表示装置SG上に表示され、文字（本例では、「この演出中に大当たりすれば長開放大当たり！」の文字）等によって、当該画像が表示中に大当たりとなる装飾図柄の組み合わせが停止表示されれば、確変大当たりとなる（非確変大当たりとならない）旨を報知し得るよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、その旨を音声による報知として実行する（又は、画像と音声による報知を同時に実行する）よう構成してもよい。

【0116】

他方、ステップ2202でNoの場合、ステップ2228で、副制御基板SのCPUSCは、第1長開放示唆画像の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2230及びステップ2232で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶している保留から、第1示唆演出トリガ保留である旨の情報を消去すると共に、第1示唆演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2224でNoの場合にも、ステップ2228に移行する。

【0117】

このように構成することで、第1示唆演出実行制御処理においては、第1長開放示唆画像が表示されたが故に、その後、確変大当たりが発生したものと遊技者が認識し得ることとなるのであるが、未消化である保留（本例では、特に第2主遊技保留）の当否判定結果（及び停止図柄の種類）の事前判定を行うことを必須の実行条件とするものである（他方、後述するように、第2示唆演出実行制御処理においては、この事前判定を行うことなく、同様の作用を生み出すことを可能としている）。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、第1示唆演出トリガ保留の発生条件として、新たな保留が長開放大当たりとなる保留でない場合にも、第1示唆演出トリガ保留抽選を実行するよう構成してもよい（その場合の当選確率は、新たな保留が長開放大当たりとなる保留である場合に実行する抽選よりも低確率であることが望ましい）し、新たな保留の消化時における変動時間が所定時間以上となること（或いは、装飾図柄の組み合わせによって、いわゆるリーチ状態となること）を当該発生条件に加えてもよいし、新たな保留より前の保留消化時における変動時間が所定時間以上とならないこと（或いは、装飾図柄の組み合わせによって、いわゆるリーチ状態とならないこと）を当該発生条件に加えてもよい。但し、第1示唆演出トリガ保留が存在している場合であって、第1長開放示唆画像を表示している場合には、確変大当たりとなり得る（非確変大当たりとなり得ない）旨を報知することが趣旨となるため、第1示唆演出トリガ保留の発生条件は、新たな保留が短開放大当たりでないことが必須条件となる。

【0118】

次に、図20は、図16におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第2示唆演出実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPU SCは、現在の遊技状態が時間短縮・確率変動遊技状態であるか否かを判定する。

【0119】

ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、副制御基板SのCPU SCは、現時点で図柄変動が行われている場合、当該変動（現在実行されている変動）が、短開放大当り（第2大入賞口C20を極短時間のみ開放する大当りであり、当該大当りに係る特別遊技終了後には非確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる変動でないか否かを判定する。

【0120】

ステップ2304でYesの場合、ステップ2306で、副制御基板SのCPU SCは、第1示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、ステップ2308で、副制御基板SのCPU SCは、第2示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第1示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定している趣旨は、前述の第1示唆演出実行制御処理と第2示唆演出実行制御処理との排他制御を行う（同時並行して実行されることを回避する）ことであるため、前述の第1示唆演出実行制御処理を実装しない場合には、当該判定処理を必要としないことを補足しておく。

【0121】

ステップ2308でYesの場合、ステップ2310で、副制御基板SのCPU SCは、図柄変動中フラグがオフからオンになった（図柄変動開始タイミングである）か否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、ステップ2312で、副制御基板SのCPU SCは、所定確率（前述の第1示唆演出トリガ保留抽選よりも低確率であることが望ましく、例えば、1/10）で当選する、第2示唆演出抽選を実行する。次に、ステップ2314で、副制御基板SのCPU SCは、当該第2示唆演出抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2314でYesの場合、ステップ2316で、副制御基板SのCPU SCは、第2示唆演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0122】

他方、ステップ2308でNoの場合、即ち、第2示唆演出実行フラグがオンである場合、ステップ2318で、副制御基板SのCPU SCは、第2長開放示唆画像（当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像であり、前述の第1長開放示唆画像と同一又は略同一の画像）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0123】

他方、ステップ2302、ステップ2304、又はステップ2306でNoの場合、ステップ2320で、副制御基板SのCPU SCは、第2長開放示唆画像の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2322で、副制御基板SのCPU SCは、第2示唆演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2310、又はステップ2314でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0124】

このように構成することで、第2示唆演出実行制御処理においては、第2長開放示唆画像が表示されたが故に、その後、確変大当たりが発生したものと遊技者が認識し得ることとなるのであるが、本例に示すように、遅くとも非確変大当りに係る図柄変動終了時までには第2長開放示唆画像が表示されないよう制御することで、その結果として、第2長開放示唆画像が表示されている期間中には確変大当たりが発生し得るよう構成したものである。即ち、第2示唆演出実行制御処理においては、第1示唆演出実行制御処理とは異なり、未消化である保留（本例では、特に第2主遊技保留）の当否判定結果（及び停止図柄の種類）の事前判定を行う必要性がないため、未消化となる保留の発生状況や遊技状態の種類及

10

20

30

40

50

び遊技状態の移行有無に拘わらず実行容易となり、且つ、第2示唆演出実行制御処理では、第1示唆演出実行制御処理よりも、長期間に亘って「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」を表示し続けることが可能となる（例えば、第1主遊技側の保留消化 第2主遊技側の保留消化、或いは、第2主遊技側の保留消化 第1主遊技側の保留消化、というように、異なる主遊技側の保留消化を跨ぐような状況であっても、継続して表示し続けることが可能となるし、確率変動遊技状態 非確率変動遊技状態、というように、異なる遊技状態を跨ぐような状況であっても、継続して表示し続けることが可能となる上、その継続して表示し続ける期間は、保留の上限数や遊技状態の滞在上限数に依存しないこととなる）。

【0125】

即ち、第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理について纏めておくと、＜特徴1＞未消化となる第1主遊技側の保留が存在しない及び／又は未消化となる第2主遊技側の保留が存在しない場合であっても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴2＞未消化となる第1主遊技側の保留が存在している状態での第2主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴3＞未消化となる第2主遊技側の保留が存在している状態での第1主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴4＞第2主遊技側の図柄変動後における第1主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴5＞第1主遊技側の図柄変動後における第2主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴6＞第1主遊技側の図柄変動のみが行われている状況下では、第2示唆演出実行制御処理の実行に起因した第2長開放示唆画像の表示・非表示のみが行われる、＜特徴7＞第2主遊技側の図柄変動のみが行われている状況下では、第2示唆演出実行制御処理の実行に起因した第2長開放示唆画像の表示・非表示のみならず、第1示唆演出実行制御処理の実行に起因した第1長開放示唆画像の表示・非表示をも行われる、となる。

【0126】

尚、以上の例示においては、第1示唆演出実行制御処理と第2示唆演出実行制御処理との制御方法の相違点を明確化することを目的としているため、例えば、第2長開放示唆画像が非表示となった時点で非確変大当たりの発生が確定的となってしまうような例示となっているわけであるが、遊技の興趣性を高めるためには勿論この例示では不十分であるが故、遊技の興趣性を高めるための付加構成については、変更例として後述することとする。また、本例における長開放示唆画像の表示を実行する条件としては、例えば、短開放大当たりとなる保留が生じたことを条件として当該表示を実行（もしくは、当該表示を実行するか否かの抽選を実行）し、当該短開放大当たりとなる保留の変動開始前に（即ち、事前判定することで）当該表示を消去するよう構成してもよい。

【0127】

次に、図21は、図16におけるステップ2400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装飾図柄内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【0128】

次に、ステップ 2408 で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2500 の処理）に移行する。尚、ステップ 2402 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2500 の処理）に移行する。

【0129】

次に、図 22 は、図 16 におけるステップ 2500 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2502 で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2502 で Yes の場合、ステップ 2504 で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 2506 で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2508 で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t をスタートし、ステップ 2510 に移行する。尚、ステップ 2502 で No の場合にも、ステップ 2510 に移行する。

10

【0130】

次に、ステップ 2510 で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2510 で Yes の場合、ステップ 2511 で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t のタイマ値を確認する。次に、ステップ 2512 で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と副制御基板 S の CPU S C の R A M 領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2512 で Yes の場合、ステップ 2514 で、副制御基板 S の CPU S C は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2020 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2530 に移行する。

20

【0131】

他方、ステップ 2512 で No の場合、ステップ 2516 で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と副制御基板 S の R A M 領域一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2516 で Yes の場合、ステップ 2518 で、副制御基板 S の CPU S C は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2020 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2530 に移行する。

30

【0132】

他方、ステップ 2516 で No の場合、ステップ 2520 で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2520 で Yes の場合、ステップ 2522 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2020 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2530 に移行する。尚、ステップ 2520 で No の場合にも、ステップ 2530 に移行する。

【0133】

次に、ステップ 2530 で、副制御基板 S の CPU S C は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ 2530 で Yes の場合、ステップ 2532 で、副制御基板 S の CPU S C は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2020 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2534 で、副制御基板 S の CPU S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2536 で、副制御基板 S の CPU S C は、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2600 の処理）に移行する。尚、ステップ 2510 又はステップ 2530 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2600 の処理）に移行する。

40

【0134】

次に、図 23 は、図 16 におけるステップ 2600 のサブルーチンに係る、特別遊技関

50

連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606及びステップ2608で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当り開始表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）コマンドをセットし、ステップ2612に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2612に移行する。

【0135】

次に、ステップ2612で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2614でYesの場合、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）コマンドをセットする。次に、ステップ2618で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。尚、ステップ2604又はステップ2614でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0136】

次に、図24は、図16におけるステップ2700のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、表示制御における第2レイヤー（装飾図柄を表示する第3レイヤーの前面レイヤー）に、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。

【0137】

ここで、同図右のイメージ図に示すように、第1報知画像、第2報知画像、第3報知画像は、遊技者に対して右打ち（遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことであり、更に遊技領域D30へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域D30へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を定義した場合における第2発射強度を指示することを意味する）を指示する内容の画像である。また、表示制御における、第1レイヤー、第2レイヤー、第3レイヤー、第4レイヤーの概念についても、同イメージ図下段に示すように、第1レイヤーが最前面、第4レイヤーが最背面であり、表示する画像が重なる場合には、より前面のレイヤーに表示される画像が優先して表示されるよう構成されている。尚、装飾図柄は、第3レイヤーに表示されることとなる。

【0138】

次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2706でYesの場合、ステップ2708で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、ステップ2710で、副制御基板SのCPUSCは、表示制御における第1レイヤー（装飾図柄を表示する第3レイヤー及び第2報知画像を表示する第2レイヤーの前面レイヤー）に、第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。尚、ステップ2706でNoの場合にも、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。

【0139】

他方、ステップ2708でNoの場合、即ち、時間短縮遊技中に第1主遊技始動口A10への入球が検出されたタイミングで、図柄停止中である場合、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、表示制御における第4レイヤー（装飾図柄を表示する第3レ

イヤー及び第2報知画像を表示する第2レイヤーの背面レイヤー)に、第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。尚、ステップ2706でNoの場合にも、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。

【0140】

他方、ステップ2702でNoの場合、即ち、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態でない場合、ステップ2714で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2714でYesの場合、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、表示制御における第3レイヤー(装飾図柄を表示する第3レイヤー)内であって、装飾図柄と重ならない位置に、第3報知画像を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2718で、副制御基板SのCPUSCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2718でYesの場合、ステップ2720で、副制御基板SのCPUSCは、表示制御における第1レイヤー(装飾図柄及び第3報知画像を表示する第3レイヤーの前面レイヤー)に、第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。尚、ステップ2714、又はステップ2718でNoの場合も、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。ここで、特別遊技中フラグがオンである場合、即ち、特別遊技が実行中である場合には、第2報知画像が表示され得ないよう構成されているため、特別遊技が実行中である場合に表示される第3報知画像との混同表示を回避することができるよう構成されていることを補足しておく。尚、特別遊技中における報知画像(常時表示される画像であり、本例では、第3報知画像)は第2報知画像と同様の画像を表示してもよい。そのように構成した場合、当該報知画像の表示位置は適宜変更しても構わない(例えば、特別遊技中において表示している位置と、当該特別遊技終了後における時間短縮遊技状態において表示している位置とを相違させる、或いは、拡大・縮小する等)。

【0141】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技状態又は特別遊技実行中において、主制御基板M側から第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信した場合に、第1報知画像を表示するよう構成したが、当該第1報知画像の表示と共に所定回数(例えば、3回)の音声報知(例えば、「右打ちしてください」との音声報知)を実行してもよい(例えば、「右打ちしてください」 所定期間の消音 「右打ちしてください」 所定期間の消音 「右打ちしてください」との音声報知を例示できる)。このように構成することで、遊技者に対して、現在右打ち(遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと)をした方が高利益である旨をより確実に伝えることができることとなる。また、第1報知画像の表示と共に音声報知を実行した場合には、当該音声報知の実行回数が前記所定回数に到達したタイミングで当該第1報知画像の表示を終了するよう構成してもよいし、更に、当該音声報知の実行回数が前記所定回数に到達する以前のタイミングにおいて、新たにメイン側から第1主遊技始動口入球検出コマンドを1又は複数回受信した場合には、当該タイミングから(もしくは、実行されている音声報知の終了タイミングから)再度所定回数の音声報知及び第1報知画像の表示を実行するよう構成してもよい。

【0142】

尚、本実施形態においては特に図示していないが、第1報知画像は固定された静止画像であり、第2報知画像は一定範囲内で動く動画像となっている。このように構成することで、第2報知画像は第1報知画像と比較して小さい表示となっても、当該第2報知画像が一定範囲内で動く(動画像である)ことにより遊技者が認識し易くすることができる。

【0143】

以上のように構成することで、発射位置報知制御処理においては、遊技の進行上、右打ち(遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと)することが望ましい状況(本例では、第2主遊技始動口B10及び大入賞口が遊技領域D30の右側に設けられているため、時間短縮遊技中及び特別遊技中)に

においては、遊技者に対して右打ちするよう指示する画像を、遊技の状況に対応する複数のパターン（本例では、装飾図柄を第3レイヤーに表示し、時間短縮遊技状態中においては、第2レイヤーに第2報知画像を表示し、特に、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合であって、図柄変動中は第1レイヤーに第1報知画像を表示、図柄停止中は第4レイヤーに第1報知画像を表示する。また、特別遊技中においては、第3レイヤー上であって装飾図柄とは重ならない位置に第3報知画像を表示し、特に、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合は、第1レイヤーに第1報知画像を表示するパターン）にて表示し得るよう構成されており、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるのである。

【0144】

10

（第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理に係る変更例）

尚、前述したように、第1示唆演出実行制御処理や第2示唆演出実行制御処理の制御方法は、上記の実施例に示したものに限定されるわけではなく、特に、遊技の興趣性を高めるためには更なる改善の余地がある。＜改善例1＞例えば、第1長開放示唆演出は、第2主遊技保留の発生時に開始し得るよう構成されているが、主遊技図柄の変動開始時や、特別遊技の実行中等に演出を開始し得るよう構成してもよい。また、第2長開放示唆演出も同様に、第1長開放演出の開始契機と同じタイミング（保留発生時、変動開始時、特別遊技実行中、等）で演出を開始し得るよう構成することで、第2長開放示唆演出（所謂、ガセ演出）の効果を高めることが可能となる。＜改善例2＞更に、長開放示唆演出（第1長開放示唆演出及び第2長開放示唆演出）の終了契機も、上記の実施例の構成には限定されず（特に、非確変大当りに係る図柄変動時のみにて第2長開放示唆画像が非表示となる構成とした場合には、第2長開放示唆画像が非表示となった時点で非確変大当りの発生が確定的となってしまいが故、確変大当りに係る図柄変動時やハズレに係る図柄変動時においても第2長開放示唆画像が非表示となる構成とすればよいし）、例えば、変動開始時に演出の終了抽選を実行し、当該終了抽選に当選した場合には、長開放示唆演出を終了するよう構成してもよい（その場合、保留内の最先の大当たりとなる保留が長開放大当たりとなる保留である場合には低確率、保留内の最先の大当たりとなる保留が短開放大当たりとなる保留である場合には高確率、保留内に大当たりとなる保留が存在しない場合には中確率で、当該終了抽選に当選することで、演出が継続するほど期待度の高い演出とすることが可能である）。＜改善例3＞また、当該演出の開始時に、当該演出が継続する上限変動回数を決定し、その後の変動回数が当該上限変動回数に達したことを契機として、当該演出が終了するよう構成してもよい。尚、ガセ演出を実行する場合には、少なくとも短開放大当たりとなる以前に、当該演出を終了させるよう構成することが好適である。

20

30

【0145】

また、特別遊技の終了後には、常に第1長開放示唆演出又は第2長開放示唆演出が実行されるように構成してもよく、そのように構成した場合、演出の齟齬（例えば、特別遊技の終了後から最初に停止する主遊技図柄が4B図柄（特別遊技実行後に非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態となる図柄）であった場合に、第1長開放示唆演出又は第2長開放示唆演出が実行されている状況）が生じないように、主遊技図柄の変動開始時には、当該齟齬が生じ得る第1長開放示唆演出又は第2長開放示唆演出を非実行とするよう構成することが望ましい。

40

【0146】

また、第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理においては、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態である場合において、第1長開放示唆画像及び第2長開放示唆画像を「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」となるよう制御していたわけであるが、遊技者に報知する内容はこれには限定されず、例えば、非時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態である場合には、「当該画像が表示されれば大当たり期待度が上昇する旨を報知する画像、又は、当該画像が表示されれば現在の遊技状態が確率変動遊技状態である可能性が上昇する旨を報知する画像」となるよう制御してもよいし、勿論、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態である場合において、第

50

１長開放示唆画像及び第２長開放示唆画像を「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」となるよう制御する、或いは、「当該画像が表示されれば大当たり期待度が上昇する旨を報知する画像、又は、当該画像が表示されれば現在の遊技状態が確率変動遊技状態である可能性が上昇する旨を報知する画像」となるよう制御してもよい。

【０１４７】

また、上記の実施例では、特別遊技中に第２大入賞口Ｃ２０内に設けられた特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することで、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することが確定的となる遊技機（所謂、玉確タイプの遊技機）において、大入賞口（特に、第２大入賞口Ｃ２０）の開放態様を示唆する演出（長開放示唆演出）を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、一般的な遊技機（例えば、大当たり図柄の種類に応じて確率変動遊技状態への移行可否が決定されるタイプ、或いは、次回の大当たりまで確率変動遊技状態が継続するタイプの遊技機）において、当該演出中に大当たりとなれば確率変動大当たりとなる旨を報知する演出（第１長開放示唆演出及び第２長開放示唆演出に相当する演出）を実行し得るよう構成してもよい。また、当該演出中に大当たりとなった場合に実行される特別遊技での大入賞口の開放回数（所謂、最大ラウンド数）を示唆する演出（即ち、当該演出中に大当たりとなれば１５ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出）を実行し得るよう構成してもよく、その場合には、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たりとなる旨を報知する演出と、当該演出中に大当たりとなれば１５ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出と、が同時並行して発生するよう構成してもよい（即ち、双方の演出が同時並行して発生している場合には、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たり且つ１５ラウンド大当たりとなる旨が報知されることを趣旨としているため、当該演出用の画像は別個のものとしてもよいし、確変大当たりとなる旨を報知する演出＝第１画像（例えば、赤色の背景画像）、１５ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出＝第２画像（例えば、黄色の背景画像）、確変大当たり且つ１５ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出＝第３画像（例えば、金色の背景画像）として、報知条件が重複した場合には、更に別個の画像を表示するよう構成してもよい）。尚、特別遊技におけるラウンド数を報知する演出を実行する場合には、実行ラウンド数（大入賞口が長開放となるラウンドと短開放となるラウンドとのいずれも含めたラウンド数）を報知してもよいし、大入賞口が長開放となるラウンドのみ＝実質ラウンド数を報知してもよい。また、上記のように、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たりとなる旨（又は、特定領域Ｃ２２への入球が容易な大当たりが実行される旨）を報知する演出と、当該演出中に大当たりとなれば最大ラウンド（例えば、１５ラウンド）大当たりとなる旨を報知する演出と、が同時並行して発生するよう構成することで、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たりとなる旨（又は、特定領域Ｃ２２への入球が容易な大当たりが実行される旨）を報知する演出の実行中には、当該演出の実行中に大当たりとなることで、ラウンド数は確定しないが確変大当たりとなることが確定し、一方、当該演出中に大当たりとなれば最大ラウンド（例えば、１５ラウンド）大当たりとなる旨を報知する演出の実行中には、当該演出の実行中に大当たりとなることで、確変大当たりであるか否かは確定しないが最大ラウンド（１５ラウンド）の大当たりとなることが確定するという、２つの遊技性を有する遊技機を創出することができることとなる。尚、このように構成する場合であって、最大ラウンド数が異なる複数種類の大当たり（例えば、１０ラウンド大当たりと１５ラウンド大当たり）が存在する場合には、最大ラウンド数の最も多い大当たり（例えば、１５ラウンド大当たり）において、確変大当たり及び非確変大当たりの双方の可能性があるよう構成してもよく、且つ、当該最大ラウンド数の最も多い大当たり（例えば、１５ラウンド大当たり）の場合には、確変大当たりとなる可能性が非確変大当たりとなる可能性よりも高くなるよう構成しておくことが好適である。

【０１４８】

また、大当たり図柄の種類に応じて確率変動遊技状態への移行可否が決定されるタイプの遊技機においては、更なる変更例を挙げることができる。より具体的には、第１主遊技側の大当たりの種類＝「確変大当たり且つ１５ラウンド（全てのラウンドで大入賞口が長開放となる）大当たり」、「確変大当たり且つ実質５ラウンド大当たり（前半の５ラウンド分は大入賞口

10

20

30

40

50

が長開放となる一方で後半の 10 ラウンド分は大入賞口が短開放となる 15 ラウンド大当り)」、「確変大当り且つ 5 ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当り」、「非確変大当り且つ実質 5 ラウンド大当り(前半の 5 ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の 10 ラウンド分は大入賞口が短開放となる 15 ラウンド大当り)」、「非確変大当り且つ 5 ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当り」、「確変大当り且つ実質 10 ラウンド大当り(前半の 10 ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の 5 ラウンド分は大入賞口が短開放となる 15 ラウンド大当り)」、「確変大当り且つ 5 ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当り」、「非確変大当り且つ 15 ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当り」、「非確変大当り且つ実質 10 ラウンド大当り(前半の 10 ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の 5 ラウンド分は大入賞口が短開放となる 15 ラウンド大当り)」、「非確変大当り且つ 5 ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当り」、として設定した場合を想定する。この場合、例えば、第 1 主遊技側での大当り発生時において、最大ラウンド数 = 15 ラウンドである旨を正確に報知した場合において、大入賞口が長開放となる 6 ラウンド目が実行された時点で、確率変動遊技状態への移行が外観上で確定的となる一方、大入賞口が短開放となる 6 ラウンド目が実行された時点或いは 6 ラウンド目が実行されず大当りが終了した時点では、確率変動遊技状態への移行が外観上で確定的とならない。よって、この設定を活用すると、大入賞口が長開放となる 6 ラウンド目が実行された時点で、確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知する、或いは、大入賞口が長開放となる 6 ラウンド目が実行されなかった場合には、確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知しない(或いは、いわゆる昇格演出として明確に報知する)よう構成することで遊技の興趣性を向上させることができる。しかしながら、本例で示したように、「当該演出中に大当りとなれば確変大当りとなる旨を報知する演出」を伴って第 1 主遊技側での大当りが発生した場合には、大当り開始前において既に確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知しているわけであるので、このような大当り中における確率変動遊技状態への移行可否に係る報知の実行有無を適宜切り替えることができるよう構成しておくことが望ましいこととなる。また、「当該演出中に大当りとなれば 15 ラウンド大当りとなる旨を報知する演出」に関しては、「実質 5 ラウンド大当り(前半の 5 ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の 10 ラウンド分は大入賞口が短開放となる 15 ラウンド大当り)」や「実質 10 ラウンド大当り(前半の 10 ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の 5 ラウンド分は大入賞口が短開放となる 15 ラウンド大当り)」の発生時においては実行しないよう構成しておくことが望ましい(遊技者にとっては偽りの報知であると認識される恐れがあるため)。

【0149】

(本実施形態からの変更例 1)

ここで、本実施形態では、第 1 長開放示唆画像であれば、主に第 1 示唆演出トリガ保留の消化時等、第 2 長開放示唆画像であれば、主に短開放大当りとなる変動時等、となるタイミング(即ち、遊技進行状況に応じたタイミング)でこれら画像を消去することで、長開放示唆演出を終了することとしていたが、これには限定されない。特に、第 1 長開放示唆画像や第 2 長開放示唆画像が表示されている期間中に、遊技機の電断・電断復帰が発生した場合には長開放示唆演出を終了させるべきか否かという選択肢が生ずる。そこで、このようなケースに着目した場合の一例を、本実施形態からの変更例 1 とし、以下、変更点についてのみ、詳述する。

【0150】

まず、図 25 は、本実施形態からの変更例 1 における、副制御基板 S 側(特に、サブメイン制御部 SM 側)のメインフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2010(変 1)、ステップ 2012(変 1)、及びステップ 2013(変 1)についてであり、その目的は、電断発生時の時刻及び電断発生時における長開放示唆

演出の実行有無を記憶しておく（後述の処理にて、電断発生時刻と電断復帰時刻とから、電断していた時間を導出する）ことである。即ち、電断信号受信時において、ステップ2010（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2012（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、当該取得したRTC値を、電断時RTC値（電断時刻）として退避領域に記憶する。次に、ステップ2013（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、遊技関連情報（第1示唆演出フラグ、第2示唆演出フラグ等、遊技の進行に係る情報）を、退避領域に記憶し、ステップ2016に移行する。

【0151】

次に、図26は、本実施形態からの変更例1における、図25のステップ2050のサブルーチンに係る、初期処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2060（変1）～ステップ2068（変1）についてであり、その目的は、電源投入時に、電断していた時間を導出し得ること及び電断発生時における長開放示唆演出の実行有無を復元するよう構成することである。即ち、ステップ2056でYesの場合、換言すれば、主制御基板M側からの各種情報コマンドを受信した場合、ステップ2060（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2062（変1）で、サブメイン制御部SMは、当該取得したRTC値（電断復帰現在の時刻）を、退避領域に記憶されている電断時RTC値と比較し、電断時間値（電断復帰時RTC値－電断時RTC値）を導出する。次に、ステップ2064（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、当該導出した電断時間値が所定時間（例えば、10分であり、遊技場の営業時間中における遊技機のメンテナンス時の電断時間であるか、遊技場の営業時間終了時から次回営業開始時までの電断時間であるかを切り分けることを趣旨とした値である）以上であるか否かを判定する。ステップ2064（変1）でYesの場合、即ち、当該所定時間以上に亘って電断（且つ、主制御基板M側からRAMクリア情報ではなく各種情報コマンドを受信）していた場合、ステップ2066（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、長時間電断フラグをオンにし、ステップ2068（変1）に移行する。他方、ステップ2064（変1）でNoの場合、即ち、10分未満の電断であった場合、当該長時間電断フラグをオンにせず、ステップ2068（変1）に移行する。次に、ステップ2068（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、退避領域に記憶されている情報（第1示唆演出フラグ、第2示唆演出フラグ等、遊技の進行に係る情報）を復元し、次の処理（ステップ2002の処理）に移行する。

【0152】

次に、図27は、本実施形態からの変更例1における、図25のステップ2200のサブルーチンに係る、第1示唆演出実行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2201（変1）及びステップ2227（変1）についてであり、その目的は、前述の電断していた時間が長時間（例えば、10分以上）であった場合には、電断時に実行していた長開放示唆演出を終了させることである。即ち、当該サブルーチンの実行開始時において、ステップ2201（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、長時間電断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2201（変1）でYesの場合、ステップ2202に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。他方、ステップ2201（変1）でNoの場合、ステップ2227（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、長時間電断フラグをオフにし、ステップ2228に移行して本実施形態と同様の処理（第1示唆演出を終了させる処理）を実行する。

【0153】

次に、図28は、本実施形態からの変更例1における、図25のステップ2300のサブルーチンに係る、第2示唆演出実行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2301（変1）及びステップ2319（変1）についてであり、その目的は、前述の電断していた時間が長時間（例えば、10分以上）であった場合には、電断時に実行していた長開放示唆演出を終了させることである。即ち、当該

サブルーチンの実行開始時において、ステップ2301(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、長時間電断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2301(変1)でYesの場合、ステップ2302に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。他方、ステップ2301(変1)でNoの場合、ステップ2319(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、長時間電断フラグをオフにし、ステップ2320に移行して本実施形態と同様の処理(第2示唆演出を終了させる処理)を実行する。

【0154】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例1に係る遊技機によれば、電断発生から電源再投入までに経過した時間が所定時間(本例では、10分)以上である場合(特に、RAMのクリアを実行しない場合)、電断発生時に実行していた第1示唆演出及び第2示唆演出(長開放大当りとなる可能性を示唆する演出)を、電断復帰時に終了し得るよう構成されている。このように構成することで、例えば、遊技場の営業終了による電断及び営業開始による電源再投入等が行われた場合に、遊技開始時から長開放示唆演出が実行されることを防止することができる。特に、第2長開放示唆画像においては、「当該画像を表示中に大当りとなれば、確変大当りとなる旨を報知する画像」を、未消化となる保留が無くとも、或いは、遊技状態が遊技者にとって不利となる通常遊技状態であっても、継続して表示し続けることが可能となっており、遊技場の営業終了による電断及び営業開始による電源再投入等が行われた場合にも継続して表示し続けることは可能である。しかしながら、営業開始時において「当該画像を表示中に大当りとなれば、確変大当りとなる旨を報知する画像」を表示してしまった場合には、営業開始後に新たに来場した遊技者(換言すれば、電断時に遊技していた遊技者とは異なる可能性の高い遊技者)に対して、遊技者にとって特段有利な状況でないにも拘わらず、恰も遊技者にとって有利な状況であることを吹聴し得る結果、営業開始時における不当な集客効果を招いてしまう恐れがあるが故、営業開始時であると推測される状況下では、電断時に第2長開放示唆画像が表示されていたとしても、きちんと消去しておくことが望ましいのである。他方、電断発生から電源再投入までに経過した時間が所定時間(本例では、10分)未満である場合、換言すれば、遊技場の営業時間中における遊技機のメンテナンス時の電断時間であると推測される場合であって、同一の遊技者が引き続き遊技中であることが推測される場合には、電断時に第2長開放示唆画像が表示されていた際には、電断復帰時にも再表示されるよう構成しておかなければ、この電断が引き金となって確変大当りとなる機会を損失してしまったと遊技者に誤認される恐れがあるため、電断発生から電源再投入までに経過した時間が所定時間(本例では、10分)未満である場合には、電断復帰時において第2長開放示唆画像が復帰して再表示されるよう構成されているわけである。

【0155】

尚、第1示唆演出及び第2示唆演出の表示態様の構成は適宜変更してもよく、例えば、第1示唆演出及び第2示唆演出が実行されていない状況(例えば、非時間短縮遊技且つ非確率変動遊技状態)においては、所定時間(例えば、1分)遊技が実行されていない場合(入球口への入球及び図柄変動が実行されていない場合)に、デモ画面表示(例えば、遊技機に登場するキャラクタを遊技者に紹介するための動画像の表示)に移行する一方、第1示唆演出及び第2示唆演出が実行されている状況においては、遊技が実行されていない時間が継続したとしてもデモ画面表示には移行しないよう構成してもよい。

【0156】

(本実施形態からの変更例2)

また、上記の実施例では、発射位置報知制御処理において、表示制御における4層のレイヤーを用いて、報知画像の表示を行ったが、あくまで一例であり、これには限定されず、レイヤー層を減らして処理負担を軽減することも可能である。そこで、そのような構成の一例を、本実施形態からの変更例2とし、以下、変更点についてのみ、詳述する。

【0157】

はじめに、図29は、本実施形態からの変更例2における、図16のステップ2700のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。本実施形態から

の変更点は、ステップ 2730 (変 2) ~ ステップ 2746 (変 2) についてであり、その目的は、使用する表示レイヤーの層を減らし、処理負担を軽減することである。即ち、ステップ 2702 で Yes の場合 (時間短縮遊技状態中である場合)、ステップ 2730 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、表示制御における第 2 レイヤーに、第 2 報知画像を表示するコマンドをセットする。

【0158】

ここで、同図右のイメージ図の下段に示すように、本実施形態からの変更例 2 においては、表示層が 3 層のみとなっている。

【0159】

次に、ステップ 2732 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2732 (変 2) で Yes の場合、ステップ 2734 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、装飾図柄の表示レイヤーを第 3 レイヤー (最背面の表示レイヤ) に決定 (第 1 報知画像を表示可能なレイヤーは第 1 レイヤーとなる) し、ステップ 2738 (変 2) に移行する。他方、ステップ 2732 (変 2) で No の場合 (図柄停止中の場合)、ステップ 2736 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、装飾図柄の表示レイヤーを第 1 レイヤー (最前面の表示レイヤー) に決定 (第 1 報知画像を表示可能なレイヤーは第 3 レイヤーとなる) し、ステップ 2738 (変 2) に移行する。

【0160】

次に、ステップ 2738 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、新たに第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2738 (変 2) で Yes の場合、ステップ 2740 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、第 1 報知画像を表示可能なレイヤー (装飾図柄の表示レイヤー及び第 2 報知画像の表示レイヤーでないレイヤーであり、第 1 レイヤー又は第 3 レイヤー) に第 1 報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理 (ステップ 2020 の処理) に移行する。他方、ステップ 2738 (変 2) で No の場合も、次の処理 (ステップ 2020 の処理) に移行する。

【0161】

また、ステップ 2714 で No の場合、換言すれば、時間短縮遊技状態でなく、且つ特別遊技状態中でもない (右打ちする状況でない) 場合、ステップ 2742 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、新たに第 2 主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2742 (変 2) で Yes の場合、ステップ 2746 (変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、表示制御における第 1 レイヤーに、左報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理 (ステップ 2020 の処理) に移行する。他方、ステップ 2742 (変 2) で No の場合、ステップ 2744 (第 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、新たに補助遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2744 (第 2) で Yes の場合、副制御基板 S の CPU SC は、ステップ 2746 (第 2) に移行する。尚、2744 (第 2) で No の場合、副制御基板 S の CPU SC は、次の処理 (ステップ 2020 の処理) に移行する。

【0162】

ここで、左報知画像とは、同図のイメージ図に示すように、遊技者に対して左打ち (遊技領域 D30 の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと) するよう指示する画像である。

【0163】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例 2 に係る遊技機によれば、遊技の進行上、左打ち (遊技領域 D30 の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと) することが望ましい状況 (本例では、遊技領域 D30 の左側を流下する遊技球が第 1 主遊技始動口 A10 に入球し易いため、非時間短縮遊技中、且つ非特別遊技中) において、遊技領域 D30 の右側に設けられた入球口 (本例では、特に、補助遊技始動口 H10 及び第 2 主遊技始動口 B10) への入球が検出された場合、遊技者に対して左打ちするよう指示する画像を、表示し得るよう構成されており、遊技者に

10

20

30

40

50

分かり易い遊技を提供することができるのである。

【 0 1 6 4 】

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【 0 1 6 5 】

（第2実施形態）

本実施形態においては、大入賞口内に設けられた特定領域 C 2 2 に遊技球が入球することにより、確率変動遊技状態へと移行し、所定回数の確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態へと移行するよう構成された遊技機において、遊技者に長開放大当りに当選することを煽る演出、及び、遊技状態に応じて、遊技領域 D 3 0 への打ち分けをする指示する演出について詳述したが、当該演出を実行し得る遊技機の遊技性についてはこれに限定されない。当該演出を実行し得る他の遊技性を有する遊技機について、第2実施形態として本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【 0 1 6 6 】

はじめに、図 3 0 は、第2実施形態に係る、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。本実施形態との相違点としては、遊技者から見て遊技領域 D 3 0 の右側であって、第1大入賞口 C 1 0 右側下方に、一般入賞口 P 1 0 が設けられている点である。このように、遊技領域 D 3 0 の右側を流下した遊技球であって、第2大入賞口 C 2 0 及び第1大入賞口 C 1 0 の近傍を流下した遊技球のうち、第2大入賞口 C 2 0 及び第1大入賞口 C 1 0 に入球しなかった遊技球が、一般入賞口 P 1 0 に入球し得ることとなる。また、遊技領域 D 3 0 の遊技者から見て左側であって、第1主遊技始動口 A 1 0 及び第2主遊技始動口 B 1 0 へ流下し得る遊技球の経路の上流位置に、補助遊技始動口 H 1 0 2 が更に設けられている。このように、遊技者が「右打ち」又は「左打ち」のいずれの打ち方を実行した場合においても、補助遊技始動口 H 1 0 1 (H 1 0 2) のいずれかに入球（通過）し得ることとなり、その結果、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が稼働することにより、第2主遊技始動口 B 1 0 へ遊技球が入球し得ることとなる。また、センター飾り D 3 8 の左下方部には、発射指示表示部 H S が設けられている。ここで、発射指示表示部 H S は、2つのランプからなり、右側のランプ（右打ち表示部 H S R）が点灯している場合は、遊技者に「右打ち」を推奨する状態であり、左側のランプ（左打ち表示部 H S L）が点灯している場合は、遊技者に「左打ち」を推奨する状態であることを示している。更に、第2実施形態においては、遊技盤 D 3 5 の上部に備えられた遊技ランプ D 2 6 の左右にスピーカ D 2 4 が一つずつ設けられており、左側にスピーカ左 D 2 4 L、右側にスピーカ右 D 2 4 R を有する構成となっている。尚、これらの設置する位置やその態様については本例には限定されるものではない。

【 0 1 6 7 】

次に、図 3 1 は、第2実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ 1 0 5 0（第2）及びステップ 1 8 0 0（第2）であり、即ち、ステップ 1 0 5 0（第2）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する発射指示表示部制御処理を実行し、ステップ 1 1 0 0 の処理に移行する。また、ステップ 1 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C が、特別遊技制御処理を実行した後、ステップ 1 8 0 0（第2）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する小当り遊技制御処理を実行し、ステップ 1 9 1 0 に移行する。尚、ステップ 1 9 1 0 の処理で払出される賞球数は、第1主遊技始動口 A 1 0：4球、第2主遊技始動口 B 1 0：3球、第1（第2）大入賞口 C 1 0（C 2 0）：15球、一般入賞口 P 1 0：3球となっている。また、ステップ 1 0 1 4 において、副制御基板 S 側に送信する各種情報コマンドに関し、時短回数カウンタ値に関するコマンドが送信された後に、第1報知画像～第4報知画像の表示を復帰するためのコマンド（発射指示コマンド）が送信されることとなる。

【 0 1 6 8 】

次に、図 3 2 は、第 2 実施形態における、図 3 1 のステップ 1 0 5 0 (第 2) のサブルーチンに係る、発射指示表示部制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 0 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、発射指示表示部 H S の左打ち表示部 H S L を消灯し、右打ち表示部 H S R を点灯させる。他方、ステップ 1 0 5 2 で N o の場合、ステップ 1 0 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 0 5 4 で Y e s の場合、ステップ 1 0 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、発射指示表示部 H S の右打ち表示部 H S R を消灯すると共に、左打ち表示部 H S L を点灯し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 0 5 4 で N o の場合には、ステップ 1 0 5 6 に移行し、即ち、左打ち表示部 H S L を消灯すると共に、右打ち表示部 H S R を点灯し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。このように、発射指示表示部 H S において、主遊技時短フラグがオンである場合 (即ち、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態である場合) 又は特別遊技実行フラグがオンである場合 (特別遊技が実行中である場合) には、右打ち表示部 H S R を点灯し、遊技者に「右打ち」を推奨する表示をすることとし、他方、遊技状態が非時間短縮遊技状態であり且つ特別遊技の実行中ではない場合には、左打ち表示部 H S L を点灯し、遊技者に「左打ち」を推奨する表示をすることとなる。尚、これには限定されず、一の発射指示表示部 H S を設けることとして、点灯するか否かにより、点灯する場合の発光する色彩により、又は、点滅する等の発射指示表示部 H S の点灯態様により、「右打ち」、「左打ち」の推奨指示を遊技者に示す構成としてもよい。更に、「右打ち」、「左打ち」がそれぞれ推奨される状態 (例えば「右打ち」が推奨される時間短縮遊技状態) が終了する直前には、点灯態様や、点灯する色彩を変化させる等して、遊技者に「右打ち」又は「左打ち」が推奨される状態が終了することを事前に報知するよう構成することもできる。更に、遊技機の遊技状態に関する制御が異なる場合において、右打ちすべき状況が、主遊技側の時間短縮遊技状態であるか否かではなく、確率変動状態であるか否かや、特別遊技実行中だけでなく電動役物作動中 (第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放中) など別のフラグに紐付いて制御すべき態様である場合には、適宜右打ちのための判定対象とするフラグの種類や数を変更することが考えられる。

【 0 1 6 9 】

次に、図 3 3 は、第 2 実施形態における、図 3 1 のステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、本実施形態との相違点は、同図右下の補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルについてであり、非時間短縮遊技状態中と時間短縮遊技状態中にて、補助遊技図柄の当選時の停止図柄である「 D 1 ・ D 2 」のそれぞれにおける、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、非時間短縮遊技状態において、補助遊技図柄の停止図柄として、「 D 1 」が停止した場合には、開放態様は (0 . 2 秒間開放 閉鎖) である。また、「 D 2 」が停止した場合には、開放態様は (0 . 2 秒間開放 0 . 8 秒間閉鎖 5 秒間開放 閉鎖) となっている。他方、時間短縮遊技状態において、「 D 1 」が停止した場合には、開放態様は (1 秒間開放 1 秒間閉鎖 2 秒間開放 1 秒間閉鎖 2 . 2 秒間開放 閉鎖) である。また、「 D 2 」が停止した場合には、開放態様は (1 . 2 秒間開放 0 . 8 秒間閉鎖 4 秒間開放 閉鎖) となっている。

【 0 1 7 0 】

次に、図 3 4 は、第 2 実施形態における、図 8 のステップ 1 4 0 0 (1)、(2) のサブルーチンに係る、第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ 1 4 0 3 の判定に係る、変動開始条件の充足の要件についてであり、第 2 実施形態においては、小当り遊技中でないことが、変動開始条件を充足のための追加した要件となっている。また、更なる相違点としては、ステップ 1 4 1 2 (第 2)、ステップ 1 5 5 0 (第 2)、ステップ 1 4 1 4 (第 2) 及びステップ 1 7 5 0 (第 2)、並びにステップ 1 4 3 4 (第 2) ~ ステップ 1 4 3 8 (第 2) であり、即ち

、ステップ1410 2で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定（主遊技テーブル2を参照）した後、ステップ1412（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグ（限定頻度A状態においてオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1412（第2）でYesの場合、ステップ1550（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する限定頻度A変動態様決定処理を実行し、ステップ1415に移行する。他方、ステップ1412（第2）でNoの場合、ステップ1414（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグ（限定頻度B状態においてオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1414（第2）でYesの場合、ステップ1750（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する限定頻度B変動態様決定処理を実行し、ステップ1415に移行する。

10

【0171】

ここで、図35に示す主遊技テーブル2は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41-B）の一例である。本図に示されるように、第2実施形態においては、第1主遊技側の大当たり時の停止図柄として7種類、第2主遊技側の停止図柄として6種類が設けられており、それぞれの停止図柄が5つの要素の相違により振り分けられていることである。前記5つの要素とは、出玉ありラウンド数（長開放ラウンドのラウンド数）、実ラウンド数（実行される全てのラウンド数であり、長開放ラウンドと短開放ラウンドとのどちらも含むラウンド数であり、実行ラウンド数とも称することがある）、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行の有無、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態への移行の有無、特別遊技終了後に付与される時間短回数である。尚、第2主遊技側の大当たりには、特別遊技終了後に必ず時間短縮遊技状態に移行し、また、大当たりにおける賞球獲得期待値が相対的に低い大当たりに係る大当たり図柄が複数存在するよう構成されている。尚、停止図柄「9A」に係る大当たり（実ラウンド数は「7」）は、出玉ありラウンド数が「6」となっているが、1ラウンド目において、小当りの開放態様と同様の開放態様パターン（例えば、当該ラウンド間に遊技球を発射し続けても終了条件である所定個数の遊技球が入球し難い態様である短開放（例えば、1.8秒開放 0.5秒閉鎖）を3回繰り返す（ただし3回目の閉鎖時間はなし））を実行することにより、当該大当たりにおける1ラウンド目又は小当りの実行中の大入賞口の開放態様を視認しても、小当りであるか確変大当たりであるかの判別が困難となるため、後述する逆転確変移行演出を実行し得るよう構成されている。この場合、「9A」に係る大当たりのその後の6ラウンド（2R目以降のラウンド）においては、大入賞口を長開放パターンにて開放し、出玉の獲得が可能であるよう構成されている。尚、当該大当たりの終了後は、時間短縮遊技状態に移行しないよう構成されているため、大入賞口に向けて遊技球を発射し続けた場合には、大当たり終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（潜伏確変とも称することがある）に移行する。

20

30

【0172】

尚、ステップ1414（第2）でNoの場合には、ステップ1410 3で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技テーブル3を参照して、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1415に移行する。

40

【0173】

ここで、図36に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）の一例である。本図に示されるように、第2実施形態においては、小当たり図柄に係る変動態様を決定する場合においても、大当たり図柄に係る変動態様を決定する場合と同様のテーブルを参照して変動態様（変動時間）を決定するよう構成されている。より好適な態様としては、大当たりの場合においても、図柄の種類に応じて参照する変動態様決定用抽選テーブルを相違し得るよう構成し、小当たり図柄と「9A」に対応する大当たり図柄とで同一の変動態様決定用抽選テーブルを参照するよう構成することが好ましい。

【0174】

50

また、ステップ 1430 で、主制御基板 M の CPU MC が、主遊技図柄の停止図柄は、大当り図柄ではないと判定した後、ステップ 1434（第 2）で、主制御基板 M の CPU MC は、主遊技図柄の停止図柄は小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ 1434（第 2）で Yes の場合、ステップ 1436（第 2）で、主制御基板 M の CPU MC は、小当りフラグをオンにし、ステップ 1450 の処理に移行する。他方、ステップ 1434（第 2）で No の場合、ステップ 1438（第 2）で、主制御基板 M の CPU MC は、遊技者に遊技球の発射に関する指示表示をするための情報である、発射指示コマンドを、サブメイン制御部 SM へ送信するためのコマンド送信用バッファ MT10 にセット（ステップ 1930 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 SM 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1500 の処理）に移行する。尚、第 2 実施形態においては、ステップ 1450 の特定遊技終了判定処理の実行タイミングが本実施形態とは相違しており、ステップ 1424 で変動中フラグをオフにした後にステップ 1450 の処理を実行している。

10

【0175】

次に、図 37 は、第 2 実施形態における、図 34 のステップ 1550（第 2）のサブルーチンに係る、限定頻度 A 変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1552 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度 A カウンタ MN52c 1 { 限定頻度 A フラグがオンである場合において、変動毎に減算されるカウンタ（デクリメントカウンタ）} のカウンタ値は、継続煽り演出実行値（時間短縮遊技状態が継続するか否かを煽る演出を実行する時短回数に係るカウンタ値であり、本例では、41、21、1）であるか否かを判定する。ステップ 1552 で Yes の場合、ステップ 1554 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度テーブル A 1 を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ 1558 に移行する。他方、ステップ 1552 で No の場合、ステップ 1556 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度テーブル A 2 を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ 1558 に移行する。なお、ここで示した限定頻度 A フラグおよび限定頻度 A カウンタの設定は、大当り図柄「2A」、「2B」、「4A」、「4B」、「6A」、「6B」の停止を契機として、フラグのオンおよびその図柄に応じた時短回数の値が設定される処理が実行される。

20

30

【0176】

次に、ステップ 1558 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度 A カウンタ MN52c 1 のカウンタ値から 1 を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 1560 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度 A カウンタ MN52c 1 のカウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1560 で Yes の場合、ステップ 1562 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度 A フラグをオフにし、ステップ 1564 に移行する。他方、ステップ 1560 で No の場合にも、ステップ 1564 に移行する。次に、ステップ 1564 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度 A コマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、限定頻度テーブル A 1 又は限定頻度テーブル A 2 を参照することにより決定された主遊技図柄に係る変動時間に係るコマンド）をセット（ステップ 1930 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 SM 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1415 の処理）に移行する。なお、第 2 実施形態における、図 37 に示す態様では、限定頻度カウンタの値が所定値（継続煽り演出実行値）である場合に、限定頻度テーブル A - 1 を参照する構成としたが、ステップ 1552 において Yes となる場合においても、限定頻度 A カウンタ値に応じて、限定頻度テーブル A - 1、A - 1'、A - 1'' というように異なるテーブルを使用する構成としてもよい。

40

【0177】

次に、図 38 は、第 2 実施形態における、図 34 のステップ 1750（第 2）のサブルーチンに係る、限定頻度 B 変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1752 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度テーブル B を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変

50

動時間)を決定し、ステップ1754に移行する。次に、ステップ1754で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c 2 { 限定頻度Bフラグがオンである場合において、図柄変動毎に減算されるカウンタ(デクリメントカウンタ) } のカウンタ値から1を減算(デクリメント)する。次に、ステップ1756で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c 2のカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオフにし、ステップ1760に移行する。他方、ステップ1756でNoの場合にも、ステップ1760に移行する。次に、ステップ1760で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bコマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、限定頻度テーブルBを参照することにより決定された主遊技図柄の変動時間に係るコマンド)をセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、次の処理(ステップ1415の処理)に移行する。

10

【0178】

次に、図39は、第2実施形態に係る、限定頻度テーブルA 1、限定頻度テーブルA 2及び限定頻度テーブルBの一例である。第2実施形態においては、限定頻度AカウンタMN52c 1のカウンタ値が継続可否値(非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であった場合に、時間短縮遊技状態が終了する可能性がある変動回数に関するカウンタ値であり、本例では、41、21、1)である場合限定頻度テーブルA 1が参照され、カウンタ値が継続可否値ではない場合限定頻度テーブルA 2が選択されるよう構成されている。同図に示すように、限定頻度テーブルA 1を参照した際のハズレ時の変動時間よりも、限定頻度テーブルA 2を参照した際のハズレ時の変動時間の方が相対的に短時間となるよう構成されている。換言すれば、限定頻度AカウンタMN52c 1のカウンタ値が継続可否値(本例では、41、21、1)である場合には、主遊技図柄の当否の結果がハズレである場合に、変動時間が相対的に長期間となっており、時間短縮遊技状態が継続するか否かの煽り演出の実行時間を担保できるように構成されている。

20

【0179】

次に、図40は、第2実施形態における、図34のステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1451(第2)であり、即ち、ステップ1451(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1451(第2)でYesの場合、ステップ1462に移行する。他方、ステップ1451(第2)でNoの場合、換言すれば、遊技状態が確率変動遊技状態である場合、ステップ1462~1470の処理をすることなく、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。このように、第2実施形態においては、本実施形態とは異なり、確率変動遊技状態は図柄変動の回数によっては終了しない、換言すると、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、次回の大当たり当選まで少なくとも確率変動遊技状態が終了しないよう構成されている。なお、ステップ1451(第2)の判定処理を設けず、確率変動遊技状態に制御する場合には、時短回数カウンタに最大値(例えば、2バイトの最大値65535)や、10000回などの値を設定し、実質的に次回までの大当たりを保証する態様とすることも可能である。

30

40

【0180】

次に、図41は、第2実施形態における、図31のステップ1500の特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、本実施形態との相違点は、ステップ1514(第2)及びステップ1516(第2)であり、即ち、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCが、時短回数カウンタMP52cをゼロクリアした後、ステップ1514(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c 1、限定頻度BカウンタMN52c 2をゼロクリアする。次に、ステップ1516(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグ、限定頻度Bフラグをオフにし、ステップ1510の処理に移行する。

【0181】

50

次に、図42は、第2実施形態における、図31のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1611(第2)、1625(第2)、ステップ1628(第2)、ステップ1632(第2)、ステップ1700(第2)、及びステップ1645(第2)並びに、特別遊技中に大入賞口内に設けられた特定領域C22に遊技球が入球することで、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する権利を獲得可能な遊技機(玉確タイプと称することがある)に係る構成を削除したことであり、即ち、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技開始表示指示コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットした後、ステップ1611(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始時における、発射指示コマンド(特別遊技開始時にセットされるコマンドであり、左打ちを
10 実行するべきか右打ちを実行すべきかに係る情報が含まれており、副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ1616に移行する。また、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCが、第1(第2)大入賞口C10(C20)を開放し、開放タイマをスタートさせた後、ステップ1625(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、ラウンド開始時における、発射指示コマンド(各ラウンドにおけるラウンド開始時にセットされるコマンドであり、左打ちを実行するべきか右打ちを実行すべきかに係る情報が含まれており、副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ1626に移行する。また、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットした後、ステップ1628(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)に所定
20 個数(例えば、10個)の入賞があったか否かを判定する。ステップ1628(第2)でYesの場合、ステップ1632(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)を閉鎖し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1628(第2)でNoの場合、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、開放タイマは所定時間(例えば、長開放パターンでは、29.0秒間)に到達したか否かを判定する。ステップ1630でYesの場合には、ステップ1632(第2)に移行し、他方、ステップ1630でNoの場合には、次の処理{ステップ1800(第2)}に移行する。また、ステップ1644で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技終了表示指示コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットした後、ステップ1700(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行する
30 。次に、ステップ1645(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了時における、発射指示コマンド(特別遊技終了時にセットされるコマンドであり、左打ちを実行するべきか右打ちを実行すべきかに係る情報が含まれており、副制御基板S側へのコマンド)をセットし、次の処理{ステップ1800(第2)}に移行する。このように構成することで、大当たり図柄に基づいて、大当たり終了後に確率変動遊技状態へ移行するか否かが決定する遊技機において、特別遊技の実行中における複数のタイミングにおいて、発射指示コマンド(遊技者に推奨する発射方向を報知するための情報に係るコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド)をセットし、副制御基板S側へ遊技者への発射位置の指示表示に係る情報を送信することにより、遊技者に推奨する発射方向として左打ちから右打ち又は右打ちから左打ちに切り替わったタイミングで副制御基板S側にて遊技の状態に沿
40 った適切な発射指示演出を実行することができることとなる。尚、ステップ1618のラウンドの開放パターンの一例としては、短開放パターンとして「1.8秒開放 0.5閉鎖」を3回繰り返す短開放パターンA(最後の開放後の閉鎖時間は設けない。)、
「1.8秒開放 0.2閉鎖」を1回だけ行う短開放パターンB(最後の開放後の閉鎖時間は設けない。)、があり、長開放パターンとして、「29.0秒間開放 閉鎖」となる長開放パターンA(最後の開放後の閉鎖時間は設けない。)、
「1.8秒開放 0.5秒閉鎖 28.0秒開放 閉鎖」となる長開放パターンB(最後の開放後の閉鎖時間は設けない。)、等が挙げられる。

【0182】

図43は、第2実施形態における、ラウンド開始時における、発射指示コマンド{ステ
50

ップ1625(第2)の処理にてセットするコマンド}内容の一例である。同図上段において、「命令内容」に対応する、「MODEデータ」、「EVENTデータ」を列記しており、その内容は下記の通りである。なお、以下の表記における「H」「B」は、16進数表記と2進数表記をそれぞれ示している。

短開放パターンA: 9CH、04H(00000100B)

短開放パターンB: 9CH、06H(00000110B)

長開放パターンA: 9CH、05H(00000101B)

長開放パターンB: 9CH、07H(00000111B)

【0183】

ここで、「MODEデータ」とは、コマンドの種別(例えば、特別遊技開始時の発射指示コマンド、ラウンド開始時の発射指示コマンド、特別遊技終了時の発射指示コマンド、等)を表すデータであり、「9CH」は、ラウンド開始時の発射指示コマンドであることを表している。他方、「EVENTデータ」とは、例えば同図下段に示すように、「0」と「1」の3桁の数字によって(3ビットにて)、コマンドの内容(発射指示態様、大入賞口の開放パターン等)を表すデータとすることができる。より詳細には、3桁のうち上位の桁から順に、(1)の桁:「0」は左打ち、「1」は右打ちの発射態様に係る情報を表しており、(2)の桁:「0」は大入賞口の開放パターンとして開放パターンA、「1」は大入賞口の開放パターンとして開放パターンBに係る情報を表しており、(3)の桁:「0」は大入賞口が短開放パターンにて開放する旨、「1」は大入賞口が長開放パターンにて開放される旨の情報を表している。具体例としては、「EVENTデータ」の開放

【0184】

ここで、遊技機内で主制御基板Mから副制御基板Sへ送られる命令は、一般に2バイトのデータで構成される。そのうち1バイトは「MODEデータ」であり、もう1バイトは「EVENTデータ」である。それぞれの最上位ビットは、「MODEデータ」と「EVENTデータ」のいずれであるかを識別させるためのビット(識別用ビット)であるため、残りの7ビットずつが実質的にデータ領域として利用されることとなる。

【0185】

なお、同図において示した発射指示コマンドの一例は、大当りの際に大入賞口の開放パターンを識別可能にするために送信するものであり、遊技状態に関する発射指示コマンドとして別途MODEデータが「9DH」などとなるデータを用意してもよい。そのように構成した場合には、EVENTデータを「00H」が左打ちをするべき遊技状態、「01H」が右打ちをするべき遊技状態とするような遊技状態に関する発射指示コマンドを設けてもよい。ここで、EVENTデータが「00H」、「01H」のみで左右方向の発射推奨位置を指示するコマンドを設ける利点としては、主遊技確変フラグ、主遊技時短フラグ、補助遊技時短フラグなどの各フラグのうちから、フラグがオン(RWMの記憶領域に「01H」が格納された状態)である情報を、右打ちすべき状態であることを示す情報としてそのままEVENTデータとして使用することが可能となることが挙げられる。また、このようにすることで、複数の遊技状態に関するフラグのうちいずれかがオンとなるときに右打ちを推奨するものであれば、各フラグをOR演算した結果をEVENTデータとして用いることができ、各フラグがオンであるか否かという判定をフラグの数だけ行うという処理の煩雑化も避けることが可能になる。

【0186】

第2実施形態においては、以下の様な態様も可能である。

(1) 上述のように、主制御基板M側から副制御基板S側に発射指示コマンドとして詳細

な情報を送信可能に構成した場合には、大入賞口の開放パターンに複数の開放パターン（複数回開放する、1ラウンドで短、長開放を実行する等）を設けた場合にも、発射指示コマンドの内容を相違させることによって当該複数の開放パターンに係る情報を副制御基板S側に送信することができる。一例としては、上位のビットの情報によって各ラウンドの開放パターン情報をオフセット値として指定し、且つ、最下位のビットにおいて、「奇数」「長開放」「偶数」「短開放」となるようにすることで、副制御基板S側では、短開放であるか長開放であるかを最下位ビットの情報によって識別できるようにすることができる。尚、短開放パターンと長開放パターンとのいずれの開放パターンであるかを最下位ビットによって識別可能に構成した場合において、長開放パターンとして長開放パターンA～Cの3種類、短開放パターンとして短開放パターンA～Dの4種類設けた場合には、長開放パターンの種類数よりも短開放パターンの種類数の方が多いため、差分である「4種類 - 3種類 = 1」つ分の長開放パターンに対応するダミーのコマンド（最下位ビットが奇数のコマンド）を設けるよう構成してもよい。また、2種類以上のコマンドを組み合わせることで、発射指示内容を識別するよう構成してもよいし、全ての組み合わせパターンと一対一対応の種類数の発射指示コマンドを設ける構成としてもよい。全てのパターンと一対一対応の発射指示コマンドを設けることとした場合には、1つのラウンド内においても、短開放に係る指示（例えば、白黒になる、指示が消去する等の消極的態様による報知）と長開放に係る指示（例えば、発光する、音声を伴う等の積極的態様による報知）を切り替える構成とすることもできる。

10

（2）上述した構成では、発射指示コマンドを主制御基板M側で生成し、副制御基板S側においては、発射指示コマンドに指定される内容に基づき、発射指示表示等の演出を実行するよう構成したが、これには限定されず、副制御基板S側において、主制御基板M側からの情報（現在の遊技状態、特別遊技の実行開始コマンド、大当たり図柄、各ラウンドの開放コマンド等の情報）に基づいて、発射指示表示等の演出の態様を決定し、演出表示装置SGでの演出等を実行し得る構成としてもよい。

20

（3）また、1ラウンド内において、大入賞口が複数回の開放（短開放又は長開放）を実行する場合には、ラウンド内において、主制御基板Mが複数回発射指示コマンドを送信し得るよう構成し、副制御基板S側が大入賞口の長開放に係る指示コマンドを受信した時のみ、積極的な態様による報知（表示領域を大きくする。強く発光する。別途の表示を実行する、音声を伴う報知をする等）を実行するよう構成してもよい。例えば、指示コマンドが、1ラウンド内に実行される大入賞口の開放態様と、「1」 2.9秒間開放、「2」 0.4秒間開放、「3」 2秒間開放」のように対応する場合において、1ラウンドとして、「0.4秒間開放 0.4秒間閉鎖 0.4秒間開放 0.4秒間閉鎖 2秒間開放 閉鎖」のような開放パターンである場合、それぞれの開放タイミングにおいて、「2」、「2」、「3」の発射指示コマンドが、副制御基板S側に送信されることとなる。

30

（4）また、大入賞口の開放時間だけではなく、閉鎖時間についても複数種類設けた場合（例えば、「1秒」、「4秒」、「6秒」等）において、当該閉鎖に係る時間についても主制御基板M側から発射指示コマンドとして送信し得る構成としてもよい。そのように構成した場合には、相対的に開放時間が長時間である閉鎖時間、「4秒」、「6秒」においては、それぞれ、「開放待機中」、「開放まであと 秒」等の表示を演出表示装置SGにて行う構成としてもよい。このように構成することで、大当たり中に実行される演出の時間に対応させるため、ラウンド間の大入賞口の閉鎖時間を長時間とした場合であっても、大入賞口が開放しない状態（即ち、出玉が増加しない不利な状態）において、遊技者が遊技球の無駄な発射をしないよう報知する構成とすることができる。また、発射指示コマンドはラウンド終了時（開放タイマ値 = 0 又は大入賞口に所定個数入賞時）にもセットするよう構成してもよい。

40

（5）また、大当たり中の発射推奨位置に関するコマンドについても、2値で送るものとして、副制御基板S側にて大当たり種別に応じて各ラウンドでタイミングを合わせるように処理することも可能である。

【0187】

50

図44は、第2実施形態における、図42のステップ1700（第2）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1728 1で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（大当りの終了後に確率変動遊技状態へ移行する大当りに係る停止図柄であって、本例では、3A・5A・7A・9A・3B・5B・7B）であるか否かを判定する。ステップ1728 1でYesの場合、ステップ1728 2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1728 3で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は時短なし大当り図柄（大当りの終了後に時間短縮遊技状態へと移行しない大当りに係る停止図柄であって、本例では、9A）であるか否かを判定する。ステップ1728 3でYesの場合、ステップ1728 4で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値A（本例では、65535）をセットする。ここで、所定値Aとして十分大きい値をセットすることにより、実質的に次回大当りまで確率変動遊技状態が継続する構成とすることができる。尚、図40の構成により、遊技状態が確率変動遊技状態においては、時短回数カウンタMP52cは減算されないこととなっているため、ここで設定する所定値Aはいずれの値であっても（所定値Aをセットしなくても）、次回大当りまで確率変動遊技状態が継続する構成となっている。

【0188】

次に、ステップ1728 5で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄はバトル敗北確変大当り図柄（大当り終了後に、確率変動遊技状態に移行する大当りに係る停止図柄であるが、大当り中のバトル演出に敗北した演出が実行される大当りであり、本例では、3B）であるか否かを判定する。ステップ1728 5でYesの場合、ステップ1728 6で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c 1のカウンタ値に所定値（本例では、60）をセットする。次に、ステップ1728 7で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオンにし、ステップ1728 11に移行する。他方、ステップ1728 5でNoの場合にも、ステップ1728 11に移行する。また、ステップ1728 1でNoの場合、即ち、主遊技図柄の停止図柄が、2A、4A、6A、2B、4B、又は6Bである場合、ステップ1728 8で、主制御基板MのCPUMCは、大当り図柄に基づいた時短回数（2A・2Bの場合は20回、4A・4Bの場合は40回、6A・6Bの場合は60回）を時短回数カウンタMP52cにセットする。次に、ステップ1728 9で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cにセットした時短回数と同じ値（本例では、20回、40回、又は60回）を限定頻度AカウンタMN52c 1にセットする。次に、ステップ1728 10で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオンにし、ステップ1728 11に移行する。次に、ステップ1728 11及びステップ1728 12で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理{ステップ1645（第2）の処理}に移行する。尚、1728 3でNoの場合にも、次の処理{ステップ1645（第2）の処理}に移行する。

【0189】

次に、図45は、第2実施形態における図31のステップ1800（第2）のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1806で、主制御基板MのCPUMCは、当該ラウンド（当該小当り遊技）に係る開放パターン{短開放大当り時の大入賞口の開放パターンと類似するような開放パターンが好ましく、例えば、「1.8秒間の開放 0.5秒間の閉鎖」を3回繰り返す開放パターンA（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。）等}をセットする。次に、ステップ1808で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ1809で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10を開放し、小当り遊技用開放タイマをスタートさせる。次に、ステップ1810で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始表示指示コマンド（副制御基板S側へのコ

10

20

30

40

50

マンド)をセットする。尚、小当り遊技中は特別遊技中と同様の演出が実行されるよう構成されていることが好ましい。次に、ステップ1811で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技開始時における、発射指示コマンド(サブ側へのコマンド)をセットし、ステップ1814に移行する。他方、ステップ1802でNoの場合、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1812でYesの場合、ステップ1814に移行する。

【0190】

次に、ステップ1814で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10に所定個数(例えば、10個)の入賞があったか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合には、ステップ1818に移行する。他方、ステップ1814でNoの場合、ステップ1816で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用開放タイマを参照して大入賞口開放に係る所定時間(例えば、「1.8秒間の開放 0.5秒間の閉鎖」を3回繰り返した後閉鎖)が経過したか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合、ステップ1818に移行する。

【0191】

次に、ステップ1818で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1820で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマを停止してリセットする。次に、ステップ1822で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにする。次に、ステップ1823で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了表示指示コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットする。次に、ステップ1824で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技の終了時における、発射指示コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットする。次に、ステップ1825で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1825でYesの場合、ステップ1826で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1830で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bカウンタのカウント値に所定回数(本例では、10)をセットし、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。尚、ステップ1812、ステップ1816、又はステップ1825でNoの場合にも、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

【0192】

尚、小当り遊技終了後には、時間短縮遊技状態でないことを条件に、限定頻度B状態に移行するよう構成したがこれには限定されず、限定頻度状態に移行しないこととしてもよいし、小当り図柄に応じて、限定頻度状態に移行するか否かを相違させてもよい。また、大当りとして、例えば、実行ラウンド数が2ラウンドであり、1ラウンド目において「1.8秒開放 0.5秒閉鎖」の開放パターンを2回、2ラウンド目において「1.8秒開放」の開放パターンを1回実行する(各ラウンド最後の開放後の閉鎖時間は設けない)大当りであり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当りを設ける、即ち、大当りにおける2ラウンドに亘る大入賞口の開放態様(見た目上の開閉)が、小当りにおける大入賞口の開放態様(見た目上の開閉)と同様となるよう構成し、当該大当り終了後と小当り終了後とで限定頻度状態に移行し得るよう構成してもよい。そのように構成することにより、大当り及び小当り終了時点では遊技者は遊技状態がいずれであるか(確率変動遊技状態であるか否か)を認識できないよう構成し、且つ、限定頻度状態において現在の遊技状態を示唆する又は報知する演出を実行することによって、図柄変動中によって現在の遊技状態を示唆するような遊技性を実現することができる。

【0193】

次に、図46は、第2実施形態における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ2700(第2)及びステップ2750(第2)であり、即ち、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCが、特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ1700(第2)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する発射位置報知制御処理を実行する。次

10

20

30

40

50

に、ステップ 2750 (第2)で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する、滞在ステージ決定処理を実行し、ステップ 2020 の処理に移行する。

【0194】

次に、図 47 は、第2実施形態における、図 46 のステップ 2600 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。尚、第2実施形態においては、同図における処理によって、特別遊技中の演出に係る処理と小当たり中の演出に係る処理とのいずれにも共通した処理となっている。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ 2550 (第2)であり、即ち、ステップ 2612 で、副制御基板 S の CPU SC が、入賞個数を逐次表示するコマンドをセットした後、ステップ 2550 (第2)で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する特別遊技中演出実行処理を実行し、ステップ 2614 に移行する。

10

【0195】

次に、図 48 は、第2実施形態における、図 47 のステップ 2550 (第2)のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2552 で、副制御基板 S の CPU SC は、第1主遊技側の大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2552 で Yes の場合、ステップ 2554 で、副制御基板 S の CPU SC は、バトル実行大当り図柄 (大当たり中にバトル演出が実行されることとなる大当りに係る図柄であり、本例では、2A・3A・4A・5A・6A) に係る大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2554 で Yes の場合、ステップ 2556 で、副制御基板 S の CPU SC は、バトル勝利大当り図柄 (大当たり中のバトル演出において、勝利する演出が実行される大当りに係る図柄であり、本例では、3A・5A) に係る大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2556 で Yes の場合、ステップ 2558 で、副制御基板 S の CPU SC は、バトル勝利演出を実行するコマンドをセットし、ステップ 2568 に移行する。他方、ステップ 2554 で No の場合 (即ち、実行中の大当りに係る図柄が 7A・9A である場合)、ステップ 2562 で、副制御基板 S の CPU SC は、時短なし大当り図柄 (大当りの終了後に非時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、9A) であるか否かを判定する。ステップ 2562 で Yes の場合、ステップ 2564 で、副制御基板 S の CPU SC は、逆転確変移行演出 (例えば、1 ラウンド目が終了する際に、演出表示装置 SG 上に大当り又は小当たりが終了するような演出が実行されて「空ステージ」に移行すると思いきや、画面の表示が爆発する演出が実行された後「確変確定!」の文字が表示される。その後、2 ラウンド目以降においては遊技者を祝福する祝福演出が実行される) を実行するコマンドをセットし、ステップ 2568 に移行する。他方、ステップ 2562 で No の場合 (即ち、本例では 7A)、ステップ 2566 で、副制御基板 S の CPU SC は、祝福演出 (特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出) を実行するコマンドをセットし、ステップ 2568 に移行する。尚、ステップ 2556 で No の場合、ステップ 2560 で、副制御基板 S の CPU SC は、バトル敗北演出 (特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することを報知していない状態であり、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する場合と非確率変動遊技状態に移行する場合とで当該演出を実行するよう構成してもよい) を実行するコマンドをセットし、ステップ 2568 に移行する。また、ステップ 2552 で No の場合にも、ステップ 2568 に移行する。

20

30

40

【0196】

次に、ステップ 2568 で、副制御基板 S の CPU SC は、第2主遊技側の大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2568 で Yes の場合、ステップ 2570 で、副制御基板 S の CPU SC は、バトル勝利後大当り図柄 (特別遊技の実行中にバトル勝利後演出が実行される大当り図柄であり、本例では、5B・7B) に係る大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2570 で Yes の場合、ステップ 2572 で、副制御基板 S の CPU SC は、バトル勝利後演出 (確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の大当たり中に実行される演出であり、当該大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する場合に実行される遊技者を祝福する演出) を実行するコマンドをセットし、ステップ 257

50

6に移行する。他方、ステップ2570でNoの場合、即ち、実行中の大当りに係る大当り図柄が2B・3B・4B・6Bである場合、ステップ2574で、副制御基板SのCPUSCは、バトル敗北後演出（確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の大当り中に実行される演出であり、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する場合と非確率変動遊技状態に移行する場合とのいずれでも実行され得る演出であり、例えば「夕方ステージ突入！」と表示する。尚、特別遊技終了デモ時間を設けた場合には、当該終了デモ時間にて「夕方ステージ突入！」と表示してもよい）を実行するコマンドをセットし、ステップ2576に移行する。他方、ステップ2568でNoの場合にも、ステップ2576に移行する。ここで、第2実施形態においては、確率変動遊技状態においては、大当り図柄に係る図柄変動中の演出によって、当選した大当りの終了後に移行する遊技状態を報知するよう構成されている、具体的には、大当り図柄に係る図柄変動時間中にてバトル演出が実行され、バトル演出に勝利すると当該大当り図柄に係る大当り終了後には確率変動遊技状態に移行することとなり、バトル演出に敗北すると、当該大当り図柄に係る大当り終了後には非確率変動遊技状態に移行することとなる。このように、大当りが実行された時点で大当り終了後の遊技状態を遊技者は認識しているため、確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の大当り図柄に係る大当り中には、大当り終了後に移行する遊技状態を煽るような演出は実行されないよう構成されている。次に、ステップ2576で、副制御基板SのCPUSCは、小当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ2576でYesの場合、ステップ2578で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中演出（小当り中に実行する演出であり、例えば、「空ステージ」突入！と表示する。尚、小当り終了デモ時間を設けた場合には、当該終了デモ時間にて「空ステージ突入！」と表示してもよい）を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2614の処理）に移行する。尚、ステップ2576でNoの場合にも、ステップ2614に移行する。

10

20

30

40

50

【0197】

次に、図49は、第2実施形態における、図46のステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ27471で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信している発射指示コマンドの内容を確認する。次に、ステップ27472で、副制御基板SのCPUSCは、発射指示コマンドは右打ちに関する内容であるか否かを判定する。ステップ27472でYesの場合、ステップ27481で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに、第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。ここで、「報知画像」とは、遊技者に推奨される遊技球の発射方向や発射強度、発射すべき遊技領域を報知する演出であり、主に、遊技の状態（状況）が変化する時（大当りの開始時、遊技状態の移行時、大当りの終了時、等）に、例えば、「右打ち」、「左打ち」、「左打ちに戻して下さい」、「大入賞口を狙え」、「V（特定領域C22）を狙え」等の報知をする画像である。次に、ステップ27473で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。

【0198】

尚、本例に適用可能なその他の報知画像に関する構成の具体例としては、大当りの開始に係る権利を特定の領域を遊技球が通過するまで一時的に保持し得る（例えば、大当り図柄が停止した後、補助遊技始動口H10を遊技球が通過するまでは大当りが開始されない）よう構成した場合に、当該特定の領域（例えば、補助遊技始動口H10）に向けて遊技球を発射するよう報知するよう構成してもよい。

【0199】

ここで、本例に係る報知画像に関する構成を詳述する。

（1）報知画像のうち、第1報知画像とは、演出表示装置SGの表示領域SG10の中央付近全体に表示される画像である。第1報知画像（右打ち）は、右向きの矢印が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっており、左打ちにて遊技をするべき状況にて、右打ちによって入球し易く左打ちによって入球し難い入球口（例えば、一般入賞口）への入球を検出すること等によって表示されることとなる。また、第1報知画像（左打ち）

は、左向きの矢印が演出表示装置 S G の画面全体に表示される態様となっており、左打ちにて遊技をするべき状況にて、左打ちによって入球し易く右打ちによって入球し難い入球口（例えば、第 1 主遊技始動口）への入球を検出することによって表示されることとなる。尚、第 1 報知画像は遊技状態移行タイミング（特に発射推奨位置が変更される（左打ちから右打ち、又は、右打ちから左打ち、等）遊技状態の変化タイミング）において推奨される発射位置を報知する役割を担っており、所定の演出時間が経過した場合や、所定の終了条件を充たした場合等に表示が消去される（常時表示はされない報知画像である）。

（ 2 ）報知画像のうち、第 2 報知画像とは、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 の右上部に帯状に表示される画像であり、時間短縮遊技状態や特別遊技の実行中（遊技状態は非時間短縮遊技状態）などの特定の遊技期間中に常時表示される報知画像である。尚、特別遊技を実行していない非時間短縮遊技状態の左打ちを実行すべき遊技状態である場合に第 2 右打ち報知画像（左打ち）を表示することがある（たとえば、右側流路に配置された第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が作動するとき）。

（ 3 ）報知画像のうち、第 3 報知画像とは、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 の上端及び下端に帯状に表示される画像であり、主に特別遊技の実行中に常時表示される報知画像である。尚、本実施形態においては特別遊技中には第 3 報知画像を表示するよう構成しているが、他の実施形態においては特別遊技中に第 3 報知画像に代えて第 2 報知画像を表示するよう構成することがある（たとえば、大入賞口が開放状態であるとき第 3 報知画像を表示し、閉鎖期間にあるとき第 2 報知画像を表示するなど）。

（ 4 ）報知画像のうち、「第 4 報知画像」とは、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 の左下方に第 1 報知画像や第 2 報知画像よりも相対的に小さい範囲にて表示される画像であり、右向きの矢印と左向きの矢印が上下に並んだ態様となっている。また、第 4 報知画像は、遊技状態の変化直後や特定の遊技期間中のみならず、基本的に常時表示される画像であり、演出表示装置 S G 上に限られず、他の演出表示に表示が視認不可能とならない位置、例えば、前述の発射指示表示部 H S としてセンター飾り D 3 8 に設けることとしてもよく、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 に併設する構成としてもよい。また、第 4 報知画像は、右打ちにて発射するべき遊技の状況であるが、実質的に右打ちを実行しても遊技者の利益にならない期間（例えば、特別遊技の実行中における大入賞口の閉鎖期間）においては、第 4 報知画像を「非表示」や「点滅表示」や「発光色または明るさ、透過率を変更した表示」とするよう構成されており、当該「非表示」乃至「点滅表示」等となっていない場合には、常に「右点灯」又は「左点灯」にて表示されている。

（ 5 ）報知画像のうち、第 5 報知画像とは、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 の中央付近全体に表示される画像である。第 5 報知画像（左打ち）は、「左打ち」との文字が付された左向きの矢印（斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている）が演出表示装置 S G の画面全体に表示される態様となっており、左打ちにて遊技をするべき状況にて、右打ちによって入球し易く左打ちによって入球し難い入球口（例えば、右側一般入賞口、右側補助遊技始動口、第 2 主遊技始動口）への入球を所定期間 A 内に所定数 A 検出すること等によって表示されることとなる。また、第 5 報知画像（右打ち）は、「右打ち」との文字が付された右向きの矢印（斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている）が演出表示装置 S G の画面全体に表示される態様となっており、右打ちにて遊技をするべき状況にて、左打ちによって入球し易く右打ちによって入球し難い入球口（例えば、第 1 主遊技始動口、左側一般入賞口）への入球を所定期間 B 内に所定数 B 検出すること等によって表示されることとなる。尚、第 5 報知画像は警告や注意喚起の役割を担っており、当該警告となる原因が解消された場合等に表示が消去される（常時表示はされない報知画像である）。

【 0 2 0 0 】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 2 7 4 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、新たに第 1 主遊技始動口入球検出コマンド（第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球した旨に係るコマンドであり、第 1 主遊技始動口 A 1 0 には左打ちを実行している場合の方が右打ちを実行している場合よりも入球容易となっている）を受信したか否かを判定する

。ステップ 2747 4 で Yes の場合、ステップ 2747 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G に第 5 報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。尚、第 5 報知画像は、その表示をしてから所定期間（例えば、3 秒～10 秒後）経過後に消去されるようになっている（第 5 報知画像が表示されている期間においては、表示されていた第 1 報知画像の表示が消去される）。また、これには限定されず、遊技者が正常な発射位置に遊技球を発射していることを、例えば副制御基板 S 側で判定した場合、又は、遊技状態等が移行することにより遊技者の発射位置が正常な発射位置となった場合に、消去する構成としてもよいし、正常な発射位置への発射に対し更に、「OK」等のメッセージを表示する構成としてもよい。即ち、第 5 報知画像の表示を終了する条件としては、遊技性に合わせて適宜変更してもよい。次に、ステップ 2747 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、B G M 及びその他演出効果音とは異なる C H を使用し、スピーカ右 D 2 4 R から「右打ち！」との音声を出し、ステップ 2747 7 に移行する。他方、ステップ 2747 4 で No の場合にも、ステップ 2747 7 に移行する。次に、ステップ 2747 7 で、副制御基板 S の C P U S C は、無駄打ち条件を充足したか否かを判定する。ここで、無駄打ち条件とは、例えば、大当り中のラウンド間時間、大当り開始デモ時間、大当り終了デモ時間、大入賞口の開放パターンが短開放パターンとなるラウンド実行中、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値が 0 となる時間短縮遊技状態の最終変動終了後の変動固定時間中、等の、右打ちにて遊技球を発射しても、大入賞口に入球しない、第 2 主遊技始動口に入球しない、等、遊技者にとって有利とにならない場合に充足するよう構成されている。これらの無駄打ちに関する状況判断は、主制御基板 M が副制御基板 S に対して、大当りの開始時や終了時、各ラウンドの開始時や終了時、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の作動開始や作動終了時、図柄変動の終了時などの情報を適宜受け取ったことによって判断する。

【0201】

次に、ステップ 2747 7 で Yes の場合、ステップ 2747 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、「非点灯」にて第 4 報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理 { ステップ 2750 (第 2) の処理 } に移行する。尚、第 2 実施形態においては、右打ちにて発射するべき遊技の状況であるが、右打ちを実行しても遊技者の利益にならない期間（例えば、特別遊技の実行中における大入賞口の閉鎖期間）においては、第 4 報知画像を「非表示」とするよう構成したが、第 4 表示画像の表示態様はこれには限定されず、「右点灯」とは区別ができ、更に、「右点灯」の場合よりも右打ちにて遊技球を発射した場合に高利益とならない旨が認識できるような表示態様であればよく、例えば、「グレースケールにて右点灯で表示」、「右点滅」等にて表示するよう構成してもよい。他方、ステップ 2747 7 で No の場合には、ステップ 2747 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、「右点灯」にて第 4 報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理 { ステップ 2750 (第 2) の処理 } に移行する。また、ステップ 2747 2 で No の場合、即ち、発射指示コマンドが左打ちに関する内容である場合、ステップ 2748 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G に、第 1 報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2747 10 で、副制御基板 S の C P U S C は、新たに一般入賞口入球検出コマンド（盤面右側に設けられた一般入賞口 P 1 0 に入球した旨に係るコマンドであり、一般入賞口 P 1 0 には右打ちを実行している場合の方が左打ちを実行している場合よりも入球容易となっている）を受信したか否かを判定する。ステップ 2747 10 で Yes の場合、ステップ 2747 11 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G に第 5 報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2747 12 で、副制御基板 S の C P U S C は、B G M 及びその他演出効果音とは異なる C H を使用し、スピーカ左 D 2 4 L から「左打ち！」との音声を出し、ステップ 2747 13 に移行する。このように、第 2 実施形態においては、第 5 報知画像にて左打ちにて遊技球を発射するよう示唆する場合にはスピーカ左 D 2 4 L から音声を出し、第 2 報知画像にて右打ちにて遊技球を発射するよう示唆する場合にはスピーカ右 D 2 4 R から音声を出し、即ち、視覚的にも聴覚的にも右打ち（左打ち

）にて遊技球を発射すべき旨を認識することができるよう構成されている。他方、ステップ2747 10でN oの場合にも、ステップ2747 13に移行する。次に、ステップ2747 13で、副制御基板SのCPU SCは、「左打ち」にて第4報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。このように、第2実施形態においては、第1報知画像、第2報知画像及び第4実施画像の表示態様として、右打ちを指示する画像と左打ちを指示する画像とが表示され得るよう構成されている。尚、本例では、遊技者が右打ちによる遊技を実行していることを、一般入賞口P10への入球により判定したが、これには限定されず、補助遊技始動口H10の通過、第2主遊技始動口B10への入球により判定する構成としてもよい。

【0202】

次に、同図右は、第2実施形態に係る、報知画像(第1報知画像、第2報知画像、第4報知画像(右点灯)、第4報知画像(左点灯)、第4報知画像(非点灯)、第5報知画像(左打ち)、第5報知画像(右打ち))の一例である。尚、第1報知画像と第2報知画像に係る、左打ちを指示する画像については省略されている。まず、第1報知画像は、演出表示装置SGの中央に、第2報知画像よりも相対的に大きい範囲(領域)にて、遊技者に右打ちにて遊技球を発射すべき旨を報知する画像である。他方、第2報知画像は、第1報知画像より、演出表示装置SG右上方の相対的に小さい範囲にて、遊技者に右打ちすべき旨を報知する画像であり、中央にて他の演出(装飾図柄の変動やバトル演出)が実行されていたとしても重なり難い態様(その他の演出の視認性を妨げにくい態様)となっており、推奨される発射位置の報知が完全に視認不可能となる事態を防止できる(又は、視認不可能となる期間を極力短くすることができる)。また、第4報知画像については、演出表示装置SGの左下方に第1報知画像や第2報知画像よりも相対的に小さい範囲にて表示される画像であり、右向きの矢印と左向きの矢印が上下に並んだ態様となっている。より詳細には、(1)第4報知画像にて通常の右打ちの指示を表示する画像は右側の矢印が点灯する態様となっている。(2)特別遊技の実行中や、時間短縮遊技中において第4報知画像にて通常の左打ちの指示を表示する画像は左側の矢印が点灯する態様となっている。(3)また、無駄打ち条件を充足した場合(例えば、上述した条件を満たす場合であり、遊技者が遊技球を発射した場合に、遊技者が利益を得られる可能性がほぼ無い状況である場合)に表示される態様はいずれの矢印も点灯しない態様となっており、第4報知画像(右点灯)や第4報知画像(左点灯)が、遊技者に遊技球を発射すべき位置を明確に指示する態様なのに対し、遊技球を発射すべき位置を報知しない消極的な態様となっている。尚、第4報知画像についても、中央で表示され得る他の演出とは重なり難い態様となっており、推奨される発射位置の報知が完全に視認不可能となる事態を防止できる(又は、視認不可能となる期間を極力短くすることができる)。尚、第4報知画像の態様は本例には限定されず、例えば、一箇所において、右側の矢印(右打ちの文字等でもよい)、左側の矢印(左打ちの文字でもよい)が、切り替わるように表示され、無駄打ち条件を充足する場合には、表示が消えることとしてもよいし、グレースケールや、点滅表示として遊技者に無駄打ち条件を充足していることを報知する構成としてもよい。また、こうした常時報知画像を表示することを目的とする画像であっても、スーパーリーチ等の場合には、非表示とすることにより、より遊技者に高揚感を煽る構成としてもよい。他方、このような無駄打ちを防止する表示を設けることなく、常時右打ち、及び、左打ちを報知するよう構成することもできる。また、第5報知画像(右打ち)は、「右打ち」との文字が付された右向きの矢印(斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている)が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。また、第5報知画像(左打ち)は、「左打ち」との文字が付された左向きの矢印(斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている)が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。第5報知画像は警告や注意喚起の役割を担っている。

【0203】

以上のように構成することで、遊技進行上、右打ちすべき状況において、遊技者が左打ちによる遊技を実行した場合に、副制御基板S側の処理において、より積極的な態様で報

10

20

30

40

50

知画像を表示するよう構成することができると共に、右打ちを指示する場合には、右側に備えられたスピーカ右D24Rから、右打ちを指示する音声出力され、他方、左打ちを指示する場合には、左側に備えられたスピーカ左D24Lから、左打ちを指示する音声出力されるよう構成されており、遊技者は自分が不適当な（間違った）発射位置に遊技球を発射していることを、視覚的に認識すると共に、聴覚により直感的に認識できることとなる。尚、これらの音声は、通常のBGMや演出音とは異なるCHにて出力するよう（BGMを出力するスピーカと別のスピーカにて出力するよう）構成することで、同一のCHにて出力した場合に、演出音と合成することにより、瞬間的に音量が大きくなり過ぎ、スピーカの異常が生じる等して、遊技者に報知できなくなるという不具合を防止することができる。加えて、左右のいずれかのスピーカのみ、CHを専用のものに切り替えるため、他方で演出音を出力することができ、演出に関する音声途切れることなく、遊技の興趣性を低下させることを防止することができる。尚、遊技者により、不適当な（間違った）発射位置に遊技球を発射している場合の報知においては、両方のスピーカD24から音声出力されるように構成してもよい。一例としては、遊技者に対して警告する場合等強調して報知したい場合の報知画像である第5報知画像はスピーカ右D24Rとスピーカ左D24Lとの両方のスピーカから音声出力し、遊技者に対して強調せずに報知したい場合（あくまで指示する目的の場合）の報知画像である第2報知画像は、第2報知画像（右打ち）はスピーカ右D24Rのみから出力し、第2報知画像（左打ち）はスピーカ左D24Lのみから出力するよう構成してもよい。そのように構成することにより、警告が目的でない第2報知画像を表示する場合には、発射方向と音声出力の方向とを一致させることで、遊技進行の理解を助けることとなり、一方、警告が目的である第5報知画像は、スピーカ右D24Rとスピーカ左D24Lとのいずれかに不具合が生じた場合であっても、確実に遊技者に報知（警告）することができる（例えば、左打ちをするよう警告する場合にスピーカ左D24Lのみから音声出力するよう構成した場合に、スピーカ左D24Lに対して不正をしながら右打ちをすると、スピーカ右D24Rからは演出音出力されて正常に遊技が進行しているように見えてしまう事態を防止することができる）。また、左打ちをすべき状況下、遊技者の不適当な遊技球の発射を検出していない場合には、第2報知画像は表示しない様構成する一方、相対的に第1報知画像、第2報知画像、第5報知画像より目立たない態様である第4表示画像においては継続的に右打ちをすべき旨を報知することができる。

10

20

30

【0204】

次に、図50は、第2実施形態における、図46のステップ2750（第2）のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2752で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージの切替タイミング（滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した（に当選した）タイミング、遊技状態が移行したタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動態様決定テーブルが切り替わったタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動回数が所定回数に到達したタイミング等としてもよい）であるか否かを判定する。ステップ2752でYesの場合、ステップ2754で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのバトル敗北演出を実行するコマンドを受信した特別遊技終了後か否かを判定する。ステップ2754でYesの場合、ステップ2756で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夕方ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。また、ステップ2754でNoの場合、ステップ2758で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの限定頻度Bコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2758でYesの場合、ステップ2760で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。また、ステップ2758でNoの場合、ステップ2762で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2762でYesの場合、ステップ2764で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。また、ステップ2762でNoの場合、換言すると、非時間短縮遊技状態の場合、ステップ2766で、副

40

50

制御基板 S の C P U S C は、滞在ステージとして「地上ステージ」をセットし、ステップ 2767 に移行する。次に、ステップ 2767 で、副制御基板 S の C P U S C は、打ち分け表示指定コマンド（報知画像の表示有無と表示する報知画像の種類と報知画像の表示位置を指定するサブサブ制御基板側へのコマンドであり、サブサブ制御基板が当該コマンドを受信することによって演出表示装置 S G に報知画像が表示されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ 2020 の処理）に移行する。尚、ステップ 2752 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2020 の処理）に移行する。このように、大当たり中にバトル敗北演出が実行された大当たり終了後（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合とがある）には「夕方ステージ」がセットされ、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行した場合であり、大当たり中にバトル敗北演出が実行されなかった場合（大当たり中には、バトル勝利演出や祝福演出が実行される）には大当たり終了後に「宇宙ステージ」がセットされ、また、小当たり終了後（小当たり中演出を実行するコマンドを受信した後となる）には、「空ステージ」がセットされ、非時間短縮遊技状態である場合（時短なし大当たり図柄に係る大当たり終了後を含む）には、「地上ステージ」がセットされることとなり、即ち、主遊技図柄の停止図柄及び、特別遊技状態の終了後の遊技状態により、セットされる滞在ステージが異なるように構成されている。

10

【0205】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、大当たりに係る停止図柄によって、大当たり終了後に移行する遊技状態、付与される時短回数、大当たり中に実行されるラウンド数が異なるよう構成されており、また、主制御基板 M 側からの情報に基づき、副制御基板 S 側での処理により、遊技者に適切なタイミングで正しい遊技の進行を誘導する表示（特に、右打ち及び左打ちを促す指示表示）をすることができ、遊技者にとって、ユーザーフレンドリーな機種となっている。

20

【0206】

（第 2 実施形態からの変更例 1）

主制御基板 M 側からの情報に基づき、副制御基板 S 側での処理により、遊技者に適切なタイミングで正しい遊技の進行を誘導する表示（特に、右打ち及び左打ちを促す指示表示）をする態様としてはこれには限定されず、副制御基板 S 側での処理の別の態様を第 2 実施形態からの変更例 1 として、第 2 実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

30

【0207】

はじめに、図 51 は、第 2 実施形態からの変更例 1 における、図 46 のステップ 2700（第 2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2150（第 2 変 1）、及びステップ 2250（第 2 変 1）であり、即ち、ステップ 2747 3 で、副制御基板 S の C P U S C が、演出表示装置 S G に第 2 報知画像を表示するコマンドをセットした後、ステップ 2150（第 2 変 1）で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する右打ち画像表示制御処理を実行し、ステップ 2747 7 に移行する。また、ステップ 2747 2 で N o の場合、換言すれば副制御基板 S の C P U S C が、発射指示コマンドが左打ちに関する内容であると判定した場合、ステップ 2250（第 2 変 1）で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する左打ち画像表示制御処理を実行し、ステップ 2747 13 に移行する。

40

【0208】

次に、図 52 は、第 2 実施形態からの変更例 1 における、図 51 のステップ 2150（第 2 変 1）のサブルーチンに係る、右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2152 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 始動口確認フラグ（第 1 主遊技始動口 A10 の入球率を監視するためのフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2152 で Y e s の場合、ステップ 2154 で、副制御基板 S の C P U S C は、新たに第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2154 で Y e s の場合、ステップ 2156 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 始動口確認フラグをオンにする。次に、ステップ 2158 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 始動

50

口確認タイマMP21t(第1主遊技始動口A10への入球率を監視する期間を管理するタイマであり、デクリメントタイマ)に所定値(本例では、30秒)をセットしてスタートし、ステップ2164の処理に移行する。他方、ステップ2152でNoの場合、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、(第1始動口確認フラグがオンとなっている状況下)新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値に1を加算し、ステップ2164に移行する。

【0209】

次に、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値が報知値(本例では、2個)より小さいか否かを判定する。ステップ2164でYesの場合、ステップ2166で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認タイマMP21tのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2166でYesの場合、ステップ2171に移行する。他方、ステップ2164でNoの場合、ステップ2168で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1報知画像(右打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち!」との音声を出し、ステップ2171に移行する。次に、ステップ2171で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ2172で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認フラグをオフにし、次の処理(ステップ2747の処理)に移行する。尚、ステップ2154、又はステップ2166でNoの場合にも、次の処理(ステップ2747の処理)に移行する。

【0210】

以上のように構成することで、遊技進行上右打ちをすべき状況において、所定期間(本例では30秒間)に、所定個数(本例では3個)の第1主遊技始動口への入球があった場合(即ち、左打ちにて遊技が実行された場合)に、演出表示装置SGにて、第2報知画像に加えて第1報知画像を表示すると共に、スピーカ右D24Rにて右打ち指示を出力し得ることとなる。このように、遊技者が右打ちで遊技すべきことを認識しているにも拘わらず、誤って左側に遊技球を発射し、直ぐに右打ちに戻した場合等には、上記の報知が実行され難く、他方、遊技者が左打ちによる遊技を継続する意思をもって左打ちを継続している場合にのみ、警告としての上記の報知(第1報知画像による報知)が実行し得るよう構成されている。尚、第1始動口確認タイマMP21tにセットされる所定値や、報知値の値(本例では2個)はこれらに限定されず、遊技機の構成等により適宜変更することができる。また、上記警告(報知)を実行することとなる要件は本例には限定されない。例えば、遊技者が左打ちを実行していることを副制御基板S側が認識する方法としては、(1)遊技領域D30の左側にも一般入賞口P10を設ける構成として、当該一般入賞口P10に備えられた一般入賞口入球検出装置P11sにより、左打ちを検知する構成としてもよいし、(2)遊技領域D30の左側の遊技球が流下するいずれかの位置にセンサを設けることとして左打ちを検知する構成としてもよい。また、遊技球のカウント方法としては、(A)所定の期間を計測するタイマ処理を繰り返し実行し、いずれかの期間内に、不適当な複数の遊技球の入球(又は通過)があったことを要件としてもよいし、(B)タイマ処理を実行することなく、所定個数の不適当な入球(又は通過)があったことを要件とするよう構成してもよい。尚、上記(B)の場合には、当該カウンタは電源断時、待機デモ移行時、所定時間経過時にクリアする構成とすることもできる。また、これらの要件の判定を副制御基板S側において処理することとしたがこれには限定されず、主制御基板M側で行うこととしてもよい。尚、上述した報知を実行する要件を満たした場合、即時、報知を行うよう構成したがこれには限定されず、当該要件を満たした旨のフラグのみをオンにしておき、報知画像を表示することが適当ではない場合、その状況が解消された後報知画像を表示することとしてもよい。例えば、リーチ中等、報知画像の表示が見栄えがよくな

10

20

30

40

50

いと考えられる場合には、リーチ終了後に報知を実行するよう構成してもよい。また、リーチ中は上述した不適当な遊技球の入球自体をカウントしないように構成してもよく、特定の判定期間（例えば、図柄仮停止中、図柄変動開始直前、変動固定時間中、等）のみにて不適当な遊技球の入球をカウントする（例えば、1球）構成としてもよい。即時報知する構成の方が、遊技者の不利益という観点から好適であり、他方、フラグをオンとして、後に報知する態様は、リーチ演出等に集中させ、演出の興趣性への影響を少なくする観点からは好適である。尚、リーチ演出中には、小さく目立たない態様で即時報知し、リーチ演出終了後に目立つ態様に切り替えるよう構成してもよい。

【0211】

次に、図53は、第2実施形態からの変更例1における、図51のステップ2250（第2変1）のサブルーチンに係る、左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認フラグ（遊技盤右側に配設された一般入賞口P10の入球率を監視するためのフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、新たに一般入賞口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2254でYesの場合、ステップ2256で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認フラグをオンにする。次に、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認タイマMP22t（一般入賞口P10への入球率を監視する期間を管理するタイマであり、デクリメントタイマ）に所定値（本例では、10秒）をセットしてスタートし、ステップ2264の処理に移行する。他方、ステップ2252でNoの場合、ステップ2260で、副制御基板SのCPUSCは、（一般入賞口確認フラグがオンとなっている状況下）新たに一般入賞口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2260でYesの場合、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウンタ値に1を加算し、ステップ2264に移行する。

【0212】

次に、ステップ2264で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウンタ値が報知値（本例では、2個）より小さいか否かを判定する。ステップ2264でYesの場合、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認タイマMP22tのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合、ステップ2271に移行する。他方、ステップ2264でNoの場合、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち！」との音声を出力し、ステップ2271に移行する。次に、ステップ2271で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ2272で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。尚、ステップ2254、又はステップ2266でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。尚、図52及び図53においては、第1主遊技始動口又は一般入賞口に所定の期間にて所定数の入球があった場合に第1報知画像を表示するよう構成したが、注意喚起をするという趣旨で第5報知画像を表示するよう構成してもよい。

【0213】

以上のように構成することで、遊技進行上左打ちをすべき状況において、遊技者から見て、遊技領域D30の右側に備えられた、一般入賞口P10へ所定期間（本例では2秒間）に、所定個数（本例では3個）の入球があった場合に、演出表示装置SGにて、第2報知画像に加えて第1報知画像を表示すると共に、スピーカ左D24Lにて左打ち指示の音声を出力し得ることとなる。このように、遊技者が左打ちで遊技すべきことを認識しながら、誤って右側に遊技球を発射し、直ぐに左打ちに戻した場合等には、上記の報知が実行

10

20

30

40

50

され難く、遊技者が右打ちによる遊技を継続する意思をもって右打ちを継続している場合にのみ、警告としての上記の報知が実行し得るよう構成されている。尚、一般入賞口確認タイマMP22tにセットされる所定値や、報知値の値はこれらに限定されず、遊技機の構成等により適宜変更することができる。また、上記警告（報知）を実行する要件は本例には限定されない。例えば、遊技者が右打ちを実行していることを副制御基板S側が認識する方法としては、（１）遊技領域D30の右側の遊技球が流下するいずれかの位置にセンサを設けることとしてもよいし、（２）補助遊技始動口H10、第2主遊技始動口B10への入球（又は通過）があったこととしてもよい。また、報知の要件として、（Ａ）繰り返し所定の期間のタイマ処理を実行し、それぞれの期間内に、不適当な複数の遊技球の入球（又は通過）があったことを要件としてもよいし、（Ｂ）タイマ処理を実行することなく、所定個数の不適当な入球（又は通過）があったことを要件とするよう構成してもよい。その他、（Ｃ）補助遊技側の保留数が所定の値以上（例えば、２個以上）となった旨の情報を主制御基板Mからコマンドとして受け取ったときに挙げられる（遊技盤右側のみに補助遊技始動口を配置する構成に限る）。尚、上記（Ｂ）の場合には、当該カウンタは電源断時、待機デモ移行時、所定時間経過時にクリアする構成とすることもでき、（Ｃ）のように制御する場合には、補助遊技始動口H10をたまたま１球ないし２球通過してしまっても、補助遊技図柄の図柄変動を行うことにより、自動的に報知条件となる情報が減算されていくため、別途カウンタを設ける必要がなくなる。また、これらの要件の判定を副制御基板S側において処理することとしたがこれには限定されず、主制御基板M側で行うこととしてもよい。尚、上述した報知を実行する要件を満たした場合、即時、報知を行うよう構成したがこれには限定されず、当該要件を満たした旨のフラグのみをオンにしておき、報知画像を表示することが適当ではない場合、その状況が解消された後報知画像を表示することとしてもよい。例えば、リーチ演出中等、報知画像の表示が見栄えがよくなると考えられる場合には、リーチ演出終了後に報知を実行するよう構成してもよい。また、リーチ中は上述した不適当な遊技球の入球自体をカウントしないように構成してもよいし、特定の判定期間（例えば、図柄仮停止中、図柄変動開始直前、変動固定時間中）のみにおいて入球をカウントする（例えば、１球）構成としてもよい。即時報知する構成の方が、遊技者の不利益という観点から好適であり、他方、フラグをオンとして、後に報知する態様は、リーチ演出等に集中させ、演出の興趣性への影響を少なくする観点からは好適である。尚、リーチ演出中には、小さく目立たない態様で即時報知し、リーチ演出終了後に目立つ態様に切り替えるよう構成してもよい。

【0214】

このように、第2実施形態からの変更例1においては、遊技者が誤って不適当な発射強度により遊技球を発射した場合には、不適当な遊技球の発射を継続しない限り、正常な遊技球の発射強度による遊技を促す報知を実行しないよう構成し、当該報知が遊技者にとって、過度な報知とならないようにすることで、ユーザーフレンドリーな機種とすることができる。

【0215】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、所定期間の間に遊技球の不適当な入球が所定数検出された場合に、第1報知画像を表示するよう構成したが、不適当な遊技球の入球を監視する態様はこれには限定されず、例えば、ある入球口に１球入球した場合に、当該入球タイミングから所定期間を準備期間とし、当該準備期間にて所定球数の入球を検出した場合にエラー報知するよう構成してもよい。また、不適当な入球の監視処置を副制御基板S側にて実行するよう構成したが、これには限定されず、主制御基板M側の処理によって不適当な入球が検出されたか否かを判定し、当該判定情報を副制御基板S側に送信するよう構成してもよい。

【0216】

（第3実施形態）

第2実施形態においては、遊技進行の上で遊技者の不適当な遊技球の発射に対し、主制御基板M側からの情報（コマンド）に基づき、副制御基板S側の処理により報知を実行す

る構成と共に、遊技者にとって不利となる無駄な遊技球の発射について、遊技球の発射を中断するよう報知する構成について詳述したが、このような構成はこれには限定されない。遊技者にとって無駄打ちとなる遊技球の発射を防止する別の態様について、以下、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0217】

はじめに、図54は、第3実施形態における、図4のステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1110（第3）であり、即ち、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCが、補助遊技保留球を1追加した後、ステップ1110（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、補助遊技保留数コマンド（保留球が増加した補助遊技側の保留数に係る情報であり、副制御基板S側に送信されるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0218】

次に、図55は、第3実施形態における、図4のステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1223（第3）、ステップ1231 1（第3）～ステップ1231 3（第3）、及びステップ1245（第3）であり、即ち、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCが、補助遊技保留球を1減算すると共に、前記決定に従い補助遊技図柄の変動を開始した後、ステップ1223（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技保留数コマンド（保留球が消化された補助遊技側の保留数に係る情報であり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1224に移行する。また、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCが、補助遊技停止図柄が当り図柄（「D1」又は「D2」）であると判定した場合、ステップ1231 1（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1231 1（第3）でYesの場合、ステップ1231 2（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技停止図柄は長開放当り図柄（補助遊技側の当り図柄のうち第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間（複数回開放する場合には最長となる1回の開放期間でもよいし合計の開放期間でもよい）が相対的に長期間となる（特に、補助遊技時短フラグがオフの場合）当り図柄であり、本例では、「D2」）であるか否かを判定する。ステップ1231 2（第3）でYesの場合、ステップ1231 3（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放コマンド（第2主遊技始動口電動役物B11dが、開放した旨の情報に係るコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1232に移行する。尚、ステップ1231 1（第3）又はステップ1231 2（第3）でNoの場合にもステップ1232に移行する。尚、電動役物開放コマンドをセットするタイミングはこれには限定されず、補助遊技側の当り図柄が停止表示するよりも前のタイミングにてセットするよう構成してもよい。一例としては、補助遊技側の当り図柄に係る図柄変動中における停止表示するタイミングよりも所定時間（例えば、1秒）前のタイミングにてセットするよう構成してもよい。このように構成することにより、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放タイミングより前に遊技者に第2主遊技始動口電動役物B11dに向けて遊技球を発射させることができることとなり、遊技球を発射してから第2主遊技始動口電動役物B11dに到達するまでの時間を考慮したユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、ステップ1244で、主制御基板MのCPUMCが、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖した後、ステップ1245（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物閉鎖コマンド（第2主遊技始動口電動役物B11dが、閉鎖した旨の情報に係るコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1246に移行する。尚、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様が長期間（例えば、5秒であり、遊技球の入球が容易である開放態様）の場合にのみ、電動役物開放コマンドをセットするよう構成してもよい。また、遊技盤D35上を流下する期間を考慮し、電動役物開放コマンドと電動役物閉鎖コマンドの送信のタイミング（即ち、後述するように第1報知画像が表示される、または、第1報知画像が消去されるタイミング）より、

10

20

30

40

50

所定期間（例えば、１～３秒間）遅れて、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放、及び閉鎖するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技球を第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに向けて発射してから、当該発射した遊技球が第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに到達するまでの期間を考慮して第１報知画像を表示させることができ、遊技者が第１報知画像を視認したことにより、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに向けて遊技球を発射するが、当該発射した遊技球が第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに到達する頃には、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放開始してから所定の期間経過してしまっている事態を防止することができる。

【０２１９】

次に、図５６は、第３実施形態における、図４のステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態との相違点は、ステップ１３１４（第３）及びステップ１３３４（第３）であり、即ち、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、副制御基板Ｓ側への第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンドをセットした後、ステップ１３１４（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技保留数コマンド（第１主遊技側の保留数が追加された更にセットされる第１主遊技側の保留数の情報であり、副制御基板Ｓ側へ送信されるコマンド）をセットし、ステップ１３２２に移行する。ステップ１３３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、副制御基板Ｓ側への第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンドをセットした後、ステップ１３３４（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技保留数コマンド（第２主遊技側の保留数が追加された際にセットされる第２主遊技側の保留数の情報であり、副制御基板Ｓ側へ送信されるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０２２０】

次に、図５７は、第３実施形態における、図８のステップ１４００（１）、（２）のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態との相違点は、ステップ１４０７（第３）、及びステップ１４０８（第３）であり、即ち、ステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、当該読出した主遊技側乱数を保留情報から削除して残りの保留情報をシフト（保留消化）した後、ステップ１４０８（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該消化された保留に係る保留数コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンドであり、第１主遊技側の保留が消化された場合には第１主遊技保留数コマンドであり、第２主遊技側の保留が消化された場合には第２主遊技保留数コマンドである）をセットし、ステップ１４１０　１に移行する。他方、ステップ１４０７（第３）でＮｏの場合、換言すれば、消化された保留が第１主遊技側の保留であった場合は、ステップ１４０８（第３）の処理をすることなく、ステップ１４１０　１に移行する。

【０２２１】

次に、図５８に示す主遊技テーブル３は、第３実施形態に係る、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ　Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ　Ｂ）の一例である。第２実施形態との相違点は、特に主遊技側の抽選結果がハズレである場合において、存在する保留数に応じて、変動時間の振分が異なっていることである。即ち、主遊技側の保留数が少ない場合に、相対的に長い変動時間が選択されるように構成されている。

【０２２２】

次に、図５９は、第３実施形態における、図３１のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態との相違点は、ステップ１６２７　１（第３）、及び１６２７　２（第３）である。即ち、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットした後、ステップ１６２７　１（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口Ｃ１０（Ｃ２０）に報知個数（本例では、９個）の入賞があったか否かを判定する。即ち、後１個の入賞により、第１（第２）大入賞口Ｃ１０（Ｃ２０）が閉鎖する（本例では、入賞個数が１０個に到達することにより閉鎖

10

20

30

40

50

する)こととなる所定個数(本例では、9個)を報知個数として、報知個数に到達したか否かを判定している。ステップ1627 1(第3)でYesの場合、ステップ1627 2(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、閉鎖直前コマンド{副制御基板S側へのコマンドであり、第1(第2)大入賞口C10(C20)が閉鎖される直前である旨のコマンド}をセットし、ステップ1628(第2)に移行する。他方、ステップ1627 1(第3)でNoの場合にも、閉鎖直前コマンドをセットすることなく、ステップ1628(第2)に移行する。

【0223】

以上のように構成することで、主制御基板M側において、入賞個数が所定個数に到達したかの判定に基づいて、第1(第2)大入賞口C10(C20)が閉鎖する直前のタイミングにて副制御基板側にその旨のコマンドを送信することができる。尚、報知個数は本例には限定されず、大入賞口が閉鎖する条件となる所定個数より2個少ない値でも、3個少ない値でもよい。また、遊技盤D35上を流下している遊技球数を判定できる構成として、「盤面上の遊技球数+既に大入賞口に入球した遊技球数 大入賞口が閉鎖する条件となる所定個数(例えば、10個)」の要件を満たした場合に、発射位置に関する第3報知画像を演出表示装置SG上から消去する、又は、態様を切り替える(第2報知画像にする)よう構成してもよい。尚、大入賞口の開放パターンも本例には限定されない(例えば、大入賞口の開放終了条件が1球の入球などの場合は、開放と同時に閉鎖直前コマンドを送信する条件となる。そのため、確実に出玉を獲得させる(入球させる)目的で演出を設計する場合には、閉鎖直前コマンドを送信しないように設計し、出玉の増加が見込まれにくい場合には、演出重視で閉鎖直前コマンドを送信し、第3報知画像を消去・切替するように構成するなど適宜設計可能である。)。また、閉鎖直前コマンドを開放パターン(開放時間の計時タイマの値)に合わせて、閉鎖直前コマンドを送信する構成としてもよい。具体的には、開放パターンに基づいて大入賞口が閉鎖する直前(例えば、2秒前)に閉鎖直前コマンドを送信することとしてもよいし、前述のような大入賞口への入賞による閉鎖直前コマンドと併用するよう構成してもよい。尚、9個の大入賞口への入球が確定している状況にて(例えば、盤面上の遊技球+既に大入賞口に入球した遊技球=9個)、「オーバー入賞を狙え!」との報知画像(大入賞口が閉鎖する条件となる所定個数の入球を超過する入球を狙うよう遊技者に示唆する報知画像)を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、オーバー入賞が発生した場合には、遊技者を祝福するような演出を実行するよう構成してもよい。尚、第3実施形態においては、閉鎖直前コマンド等のコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sへ送信し、副制御基板S側は当該コマンドを受信した場合に当該コマンドに基づいて報知画像の表示制御を実行するよう構成しているが、主制御基板M側から受信した大当りの種別を判断する情報(大当り開始デモコマンドなど)と各ラウンドにおける有効入球コマンド(大入賞口に有効な入球が検出された際に送信されるコマンド、右側一般入賞口に有効な入球が検出された際に送信されるコマンド)に基づき、副制御基板Sが大入賞口への入球状況等の第3実施形態の処理に即した判断を実行し、サブサブ制御基板に出力するコマンドを決定するよう構成してもよい。

【0224】

次に、図60は、第3実施形態における、図46のステップ2700(第2)のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ2650(第3)であり、即ち、新たに第1主遊技始動口A10又は一般入賞口P10に入球があった場合に、ステップ2747 6、又は、副制御基板SのCPUSCが、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち!」との音声出力した後、又は、ステップ2747 12で、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち!」との音声出力した後、ステップ2650(第3)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する遊技補助演出表示制御処理を実行し、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。

【0225】

次に、図 6 1 は、第 3 実施形態における、図 6 0 のステップ 2 6 5 0 (第 3) のサブルーチンに係る、遊技補助演出表示制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ 2 6 5 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否か (補助遊技側の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるか否かとしてもよい) を判定する。ステップ 2 6 5 1 で Y e s の場合、ステップ 2 6 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からの閉鎖直前コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 報知画像の表示を消去するコマンドをセットし、ステップ 2 6 5 6 の処理に移行する。他方、ステップ 2 6 5 2 で N o の場合にも、ステップ 2 6 5 6 に移行する。次に、ステップ 2 6 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からの電動役物開放コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 6 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 6 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G に第 1 報知画像 (右打ち) を表示するコマンドをセットし (第 2 報知画像は継続して表示されている) 、ステップ 2 6 6 0 の処理に移行する。他方、ステップ 2 6 5 6 で N o の場合にもステップ 2 6 6 0 に移行する。次に、ステップ 2 6 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からの電動役物閉鎖コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 6 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 6 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 報知画像 (右打ち) の表示を消去する (第 2 報知画像の表示のみとなる) コマンドをセットし、次の処理 { ステップ 2 7 5 0 (第 2) の処理 } に移行する。他方、ステップ 2 6 6 0 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 2 7 5 0 (第 2) の処理 } に移行する。

10

20

【 0 2 2 6 】

また、ステップ 2 6 5 1 で N o の場合、換言すると、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態の場合、ステップ 2 6 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 主遊技保留数コマンドに基づき、現在の第 2 主遊技保留数を確認する。次に、ステップ 2 6 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 主遊技保留数は、所定個数 (本例では、1 個) 以下であるか否かを判定する。ステップ 2 6 7 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G に第 1 報知画像 (右打ち) を表示するコマンドをセットし、次の処理 { ステップ 2 7 5 0 (第 2) } に移行する。また、ステップ 2 6 7 2 で N o の場合、換言すると第 2 主遊技保留数が 2 個以上である場合、ステップ 2 6 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 報知画像 (右打ち) の表示を消去するコマンドをセットし、次の処理 { ステップ 2 7 5 0 (第 2) の処理 } に移行する。尚、本例においては、時間短縮遊技状態にて第 2 主遊技保留が所定個数 (本例では、1 個) 以下である場合に、第 1 報知画像 (右打ち) を表示するよう構成したが、これには限定されず、時間短縮遊技状態において補助遊技保留数が特定個数 (例えば、1 個) 以下である場合に第 1 報知画像 (右打ち) を表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、時間短縮遊技状態にて第 2 主遊技保留が所定個数以下である場合に第 1 報知画像を表示するよう構成したが、時間短縮遊技状態にて第 2 主遊技保留が 0 個となった場合に遊技性が著しく損なわれるような遊技性である場合 (時間短縮遊技状態にて第 1 主遊技図柄にて大当たりすると遊技者にとって不利である場合等) には、第 2 主遊技保留数が所定個数以下の場合に表示する報知画像を第 5 報知画像とするよう構成することが好適となる。

30

40

【 0 2 2 7 】

以上のように構成することで、(1) 特別遊技の実行中に第 1 (第 2) 大入賞口 C 1 0 (C 2 0) が閉鎖する直前に右打ち、又は左打ちの第 2 報知画像を消去する、(2) 非時間短縮遊技状態 (補助遊技時短フラグオフ時) における第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の長開放となる開放中には、第 1 報知画像 (右打ち) を表示する、(3) 時間短縮遊技状態において、第 2 主遊技保留数が、所定個数 (本例では 1 個) 以下の場合に第 1 報知画像 (右打ち) を表示するよう構成することで、時間短縮遊技状態において、第 2 主遊技図柄の変動を途切れさせることなく実行することを補助することができ、ユーザーフレンドリーな機種とすることができる。尚、第 1 報知画像 (右打ち) を表示する、又は、消去する条件となる第 2 主遊技保留数は本例には限定されず、例えば 2 個としてもよいし、第

50

2主遊技保留数の上限個数等によって変更可能である。更に、第2主遊技保留数が所定個数を超過した場合には、第1報知画像(右打ち)を消去するよう構成したが、これには限定されず、第1報知画像(右打ち)をより消極的な表示、例えば、白黒の表示にしたり、位置、大きさを変更したりする等して、より目立たない表示に変更する等により、遊技者に、遊技球を発射すると無駄になるタイミングである旨を表示する構成としてもよい(補助遊技保留数についても同様の構成としてもよい)。

【0228】

また、第2主遊技保留数が所定個数(例えば、2個)以下であることのみを要件として、又は、補助遊技保留数が所定個数(例えば、1個)以下であることのみを要件として、第5報知画像を表示することとしてもよい。報知のタイミングとしては、即時要件を満たした場合に、報知することとしてもよいし、要件を満たした場合に、フラグをオンにし、次変動開始時から報知することとしてもよい。また、消去する要件としては、所定時間経過後、又は、保留数が上限となった場合に消去する構成とすることもできる。尚、第5報知画像が一定時間表示された後に消去されるよう構成した場合において、例えば、主遊技側の保留数が0個且つ第2主遊技側の変動である場合、又は、第1主遊技側の変動である場合等、相対的に変動時間の長い変動においては、第5報知画像を表示する期間を相対的に長期間(例えば、装飾図柄の最初の停止タイミングまで)とするよう構成し、他方、短期間の変動時には、相対的に短期間(例えば、1.5秒~3秒)で第5報知画像が消去するよう構成してもよい。特に、第2主遊技側を遊技者に有利に構成した場合には、第1主遊技側のハズレ変動においては、演出なしとする、又は、右打ちに係る第5報知画像の色彩を変化させる等、第1主遊技側の変動時と、第2主遊技側の変動時の第5報知画像の態様に第5報知画像を目立たせるための顕著な相違を設ける構成とすることもできる。また、スーパーリーチ等の場合には、第5報知画像を消去するか、消極的な態様として、演出の興趣性を低減しないよう構成してもよい。尚、リーチ等の表示とともに、報知画像を表示する構成として、特別遊技の期待度(遊技者にとっての利益の大きさであり、例えば、特別遊技の終了後の確率変動遊技状態への移行への期待度)を表示する色彩の相違により示唆する構成としてもよいし、他方、信頼度が高い場合に、非表示として信頼度を示唆する構成としてもよい。こうした信頼度について態様を変更して示唆する場合には、第2報知画像や第5報知画像を消極的態様(小さく表示したり、演出表示装置SGの隅に表示したりする等)に変更する等して、演出の興趣性に影響が少ない態様とすることが好適である。尚、第2実施形態においては、主制御基板M側からの情報に基づいて、副制御基板S側において報知画像の表示その態様について決定しているが、主制御基板M側で、報知画像の表示及びその態様も決定し、当該情報を含めて副制御基板S側に送信する構成としてもよい。

【0229】

また、図61に示した遊技補助演出表示制御処理において、前述したように補助遊技にかかる保留球数に基づいて第1報知画像の表示を制御するよう構成した場合には、補助遊技図柄と主遊技図柄とは同時に変動し得るものであるため、補助遊技保留数に係る第1報知画像の報知条件が成立して直ぐのタイミングにて表示される主遊技図柄の変動演出表示と当該第1報知画像とを重ねて表示することが適切でない場合がある(たとえばリーチ演出中や、主遊技図柄停止表示時など)。そのため、補助遊技保留球数に伴う第1報知画像の表示は、報知開始条件の成立時にはフラグを立てるのみとし、適切に報知すべきタイミングが来たとき(たとえば次の主遊技図柄の変動開始時など)に報知を開始するよう制御することが好ましい。また、このように制御するに際して、フラグをオンとした後、そのときに変動している主遊技図柄によって大当たりが開始された場合や、リーチ演出期間や残りの変動期間中に補助遊技保留球数が所定個数以上となった場合にフラグをオフするよう制御することで、不適当なタイミングで第1報知画像が表示されることを防止することができる。

【0230】

(第4実施形態)

10

20

30

40

50

第2実施形態においては、第1主遊技始動口や一般入賞口等の所定の入球口に遊技球が入球した場合に、遊技の進行に沿った適切な遊技球の発射がされていないと判断した際には報知画像を表示する構成としたが、このような構成は第2実施形態に限定されない。遊技の進行に沿った適切な遊技球の発射がされていないと判断した際に報知画像を表示する構成として第2実施形態とは別の構成を第4実施形態として、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0231】

はじめに、図62は、第4実施形態における、図31のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1627 3(第4)、ステップ1627 4(第4)、ステップ1633 1(第4)、及びステップ1633 2(第4)であり、即ち、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットした後、ステップ1627 3(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球があったか否かを判定する。ステップ1627 3(第4)でYesの場合、ステップ1627 4(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド入球数カウンタMP70c(ラウンド中に大入賞口に入球した遊技球数に係るカウンタ)のカウンタ値に1を加算し、ステップ1628(第2)に移行する。他方、ステップ1627 3(第4)でNoの場合にも、ステップ1628(第2)に移行する。また、ステップ1632(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口を閉鎖した後、ステップ1633 1(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド入球数コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、各ラウンドにおいてラウンド終了までに大入賞口へ入球した遊技球の個数に係るコマンド)をセットする。次に、ステップ1633 2(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド入球数カウンタMP70cをゼロクリアし、ステップ1634に移行する。

【0232】

次に、図63は、第4実施形態における、図46のステップ2700(第4)のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ2748 1で、副制御基板SのCPUSCは、遊技状態は、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2748 1でYesの場合、ステップ2748 2で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。また、ステップ2748 1でNoの場合、ステップ2748 3で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技実行中であるか否かを判定する。ステップ2748 3でYesの場合、ステップ2550(第4)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技中報知画像表示制御処理を実行し、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。他方、ステップ2748 3でNoの場合にも、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。

【0233】

次に、図64は、第4実施形態における、図63のステップ2550(第4)のサブルーチンに係る、特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、受信した発射指示コマンドに基づき、当該特別遊技における第1(第2)大入賞口C10(C20)の開放態様を確認する。次に、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、初回のラウンド実行中であるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2564に移行する。他方、ステップ2554でNoの場合、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、前回のラウンドは、長開放ラウンドであるか否かを判定する。ステップ2556でYesの場合、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、今回のラウンドは長開放ラウンドであるか否かを判定する。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、受信したラウンド入球数コマンドに基づき、前回のラウンドにおける第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球数を確認する。次に、ステップ2562で、副制御基板SのCPUSCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)への

入球数は所定値（本例では２球）以下であるか否かを判定する。ステップ２５６２でＹｅｓの場合、ステップ２５６６に移行する。他方、ステップ２５５６、ステップ２５５８、又はステップ２５６２でＮｏの場合、ステップ２５６４に移行する。次に、ステップ２５６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧに第２報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理〔ステップ２７５０（第２）の処理〕に移行する。次に、ステップ２５６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧに第５報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理〔ステップ２７５０（第２）の処理〕に移行する。

【０２３４】

以上のように構成することで、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中において、実行中のラウンドにおいて大入賞口が長開放パターンにより開放（大入賞口へ遊技球が容易に入球し得る開放パターン）されたにも拘らず、ラウンド終了時に所定個数（本例では３球）以上の遊技球が入球しなかった場合には、主制御基板Ｍ側からのコマンドに基づき、第５報知画像（例えば、第２報知画像と比較して相対的に積極的な報知を遊技者に行う画像）を表示し、遊技者へ適正な発射位置への遊技球の発射により利益を得ることが出来る旨を報知することとなる。即ち、遊技者が特別遊技実行中、遊技進行上、右打ちをすべきであることを認識しないまま、特別遊技における出玉獲得が顕著に少なくなってしまうことを防止でき、ユーザーフレンドリーな機種とすることができる。

【０２３５】

尚、第５報知画像、及び第２報知画像の態様は、遊技者が第５報知画像（相対的に積極的な表示）と第２報知画像（相対的に消極的な表示）であることを認識できる態様であれば、これらに限定されない。例えば、第２報知画像として演出表示装置ＳＧ外に別途設けた領域に表示する構成としてもよい。第５報知画像として表示を実行せず、音声や光による演出のみを付加する構成としてもよい。また、当該報知（警告）を実行する条件となる入球数は限定されず、入球が一球もされなかった場合にのみ報知するよう構成してもよい。尚、本例においては、大入賞口が２ラウンド連続して長開放した場合に、前回のラウンドでの大入賞口への入球を判定し、第５報知画像を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、いずれかの長開放ラウンドにおいて所定値以下の入球しかなかった場合に、その後第５報知画像（相対的に積極的な態様による報知画像）を表示することとしてもよいし、その後の最初の長開放ラウンド開始時において、表示するよう構成してもよい。また、第５報知画像を消去するタイミングとしては、要件従属した長開放ラウンド中表示が継続されることとしてもよいし、長開放ラウンドにおいて、所定値を超える（本例では２個）大入賞口への入球があった場合に、消去するよう構成してもよいし、所定時間の経過と共に消去されるよう構成してもよい。尚、本例では、主制御基板Ｍ側からの情報（例えば、ラウンド入球数カウントＭＰ７０ｃのカウント数、及び、発射指示コマンド）に基づき、副制御基板Ｓ側の処理として、当該表示を実行することとしたがこれには限定されず、主制御基板Ｍ側の処理にて表示態様、表示タイミング等を決定し、副制御基板Ｓ側に、指示表示に関するコマンドを送信するよう構成してもよい。大当り実行中において前回のラウンドにおける大入賞口への遊技球の入球数によって、次のラウンドにおける報知画像の表示態様を相違させるよう構成した場合において、例えば、前回のラウンドにおける大入賞口への入球数が３球以下であった場合に、次のラウンドにおいて第５報知画像を表示するよう構成する場合には、主制御基板Ｍ側にて、前回のラウンドにおける入球数に係るデータ（例えば、３球の場合には、「００００００１１」とマスクデータ（例えば、「１１１１１１００」との論理積をとり、演算結果が０となった場合には３球以下の入球であったと判定するよう構成してもよいし、副制御基板Ｓ側にて、前回のラウンドに係る大入賞口への入球数に係るカウンタ値が所定値以下であり、且つ、次のラウンドの開始に係る発射指示コマンドを主制御基板Ｍ側から受信した場合に、第５報知画像を表示し得るよう構成してもよい。

【０２３６】

(第4実施形態からの変更例1)

第4実施形態においては、特別遊技の実行中において、遊技者が正当な出玉を獲得できないことを防止するために、右打ちで遊技すべきことを警告(報知)する構成について詳述したが、実行中の特別遊技において、遊技者に遊技球の発射を報知する態様としては、これに限定されない。このような報知の態様の別の一例を第4実施形態からの変更例1として、第4実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0237】

はじめに、図65は、第4実施形態からの変更例1における、図46のステップ(第4)のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第4実施形態からの変更点は、ステップ2784 4(第4変1)であり、即ち、ステップ2748 1及びステップ2748 3で、副制御基板SのCPUSCが、非時間短縮遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でないと判定した後、ステップ2748 4(第4変1)で、報知画像変化中フラグ(オンである場合には第2報知画像の表示態様に変化し得ることとなるフラグ)をオフにし、次の処理{ステップ2750(第2)}に移行する。

【0238】

次に、図66は、第4実施形態からの変更例1における、図65のステップ2550(第4)のサブルーチンに係る、特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。はじめに、第4実施形態からの変更点は、ステップ2568(第4変1)、ステップ2570(第4変1)~2574(第4変1)、及び、ステップ2578(第4変1)~2584(第4変1)であり、即ち、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCが、受信した発射指示コマンドに基づき、当該特別遊技の第1(第2)大入賞口C10(C20)の開放態様を確認した後、ステップ2568(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、報知画像変化中フラグをオフにしたか否かを判定する。ステップ2568(第4変1)でYesの場合、ステップ2554に移行する。他方、ステップ2568(第4変1)でNoの場合、ステップ2578(第4変1)に移行する。また、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCが、受信したラウンド入球数コマンドに基づき、前回ラウンドにおける第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球数を確認した後、ステップ2570(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球数は所定値(本例では、11球)以上であるか否かを判定する。ステップ2570(第4変1)でYesの場合、ステップ2572(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、表示中の第2報知画像の表示態様を1段階変化して(詳細は後述する)表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2574(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、報知画像変化中フラグをオンにし、次の処理{ステップ2750(第2)}に移行する。

【0239】

次に、ステップ2578(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、今回のラウンドは長開放ラウンドであるか否かを判定する。ステップ2578(第4変1)でYesの場合、ステップ2580(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、受信したラウンド入球数コマンドに基づき、前回のラウンドにおける第1(第2)大入賞口への入球数を確認する。次に、ステップ2582(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、第1(第2)大入賞口への入球数は所定値(大入賞口が閉鎖することとなる入球数を超過した入球数、換言すると、オーバー入賞が発生することとなる入球数であり、本例では、11球)以上であるか否かを判定する。ステップ2582(第4変1)でYesの場合、ステップ2584(第4変1)で、副制御基板SのCPUSCは、表示中の第2報知画像の表示態様を1段階変化して表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)}に移行する。尚、ステップ2578(第4変1)、又は、ステップ2582(第4変1)でNoの場合にも、次の処理{ステップ2750(第2)}に移行する。

【0240】

次に、同図上段のテーブルは、第2報知画像の表示態様の遷移の一例を示す表である。同図に示すように、第2報知画像は、特別遊技の実行中において、段階1として、同図上

段右に示す報知画像の表示イメージ図上段のように、キャラなしの表示態様にて表示される。また、前述の「一段階変化」した態様の段階2として、報知画像の表示イメージ図下段のように、キャラ1人（本例では1人のキャラクター）が第2報知画像と共に表示されるよう構成されている。更に、段階3～段階5に至るまで、第2報知画像と共に表示されるキャラが1人ずつ増えていくこととなる。尚、ステップ2584（第4変1）で、第2報知画像の表示態様がキャラ4人（即ち、段階5）である場合には、第2報知画像の態様はそれ以上変化されないように構成されている。以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例1においては、本例における報知画像は、適正な遊技が実行されない場合に遊技者に報知（警告）を行う態様には限定されず、遊技者が技術介入（例えば、「オーバー入賞」とも称される技術介入の方法であり、特別遊技の実行中に、遊技球の発射強度を調節することにより、大入賞口が閉鎖することとなる所定個数を超過した遊技球を入球させる）等により、特別遊技の実行中において、相対的に多い出玉の獲得に成功した場合には、遊技者を祝福する演出を実行し得るよう構成し、遊技者の満足感を煽る構成とすることができる。

10

20

30

40

50

【0241】

尚、第2報知画像の態様は、本例には限定されず、第2報知画像の色彩や、グラデーションを変化させたり、段階が上がるに従い、キャラクタを変更させたり、段階的なエフェクト演出（例えば、色彩を変化させたり、第2報知画像の周囲がキラキラ光る演出）を実行し得るよう構成することもできる。また、当該報知画像は、前回のラウンドにおいて所定値以上の入球（本例では、11球以上）があったこと、今回が長開放ラウンドであることを要件として次回が長開放ラウンドである場合に、第2報知画像を段階的变化させる構成としたが、これには限定されず、所定値以上の入球、即ち「オーバー入賞」があった場合には、第2報知画像の表示態様を段階的变化させることとして、最終ラウンドまで「オーバー入賞」を何回成功できたかについて、継続的に表示してもよい。また、表示を変化させるタイミングは、「オーバー入賞」を検知した時点でもよい。尚、長開放ラウンドにおいて全て「オーバー入賞」に成功した場合には、別途の演出（「おめでとう！」や音声による祝福）を設けるよう構成してもよい。尚、「オーバー入賞」に成功した場合には限定されず、特定個数以下の入球でラウンドが終了した場合に第2報知画像を段階的に変化させるよう構成してもよい。また、「オーバー入賞」が発生した際に、特別遊技終了後に消化される第2主遊技にかかる保留の中に大当たりとなる保留があるか否かを事前に示唆予告する演出としても適用できる。例えば、各長開放ラウンドで「オーバー入賞」が発生する毎に、第2主遊技にかかる保留に大当たりとなる保留があるか否かや、大当たりした際の大当たり図柄、実行されている大当たり演出などの情報に応じて異なる抽選テーブルを使用して、キャラクタ数を増加（1人または複数人増加）させるか否かの抽選を行うようにして、第2主遊技にかかる保留に大当たりとなる保留があることへの期待感を高める（最終段階まで到達で保留内に大当たりが存在することが確定する）ようにしてもよい。

【0242】

（第5実施形態）

第2～第4実施形態においては、主制御基板M側からのコマンド（情報）に基づき、遊技進行に係る、報知、警告、祝福する画像を表示するよう構成したが、遊技者に遊技の進行について報知する態様としてはこれには限定されない。更に、主制御基板M側からの情報に加えて、特に待機状態における副制御基板S側の処理として、遊技者に遊技の進行について報知する態様の一例について、以下、第5実施形態として、第2実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0243】

はじめに、図67は、第5実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2450（第5）であり、即ち、ステップ2450（第5）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、待機デモ表示制御処理を実行した後、ステップ2100に移行する。

【0244】

次に、図 6 8 は、第 5 実施形態における、図 6 7 のステップ 2 4 5 0 (第 5) のサブルーチンに係る、待機デモ表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定期間 (例えば、1 8 0 秒) 以上遊技が実行されていないか否かを判定する。ここで、遊技の実行がされていないか否かの判定は、主制御基板 M 側からの各種入球検出コマンド { 補助遊技始動口入球検出コマンド、第 1 (第 2) 主遊技始動口入球検出コマンド、一般入賞口入球検出コマンド等 } の検出、又は、発射ハンドル D 4 4 の操作の検出 (ハンドルタッチ状況に関する主制御基板 M 側から送信されるレベルデータが所定期間の検出期間において連続でオン情報である場合) によって、遊技の実行の有無について判定する。ステップ 2 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 5 6 及びステップ 2 4 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ表示を表示するコマンドをセットすると共に、待機デモ背景を表示するコマンドをセットする。尚、待機デモ表示及び待機デモ背景は、第 1 報知画像及び第 2 報知画像よりも前面に表示されるよう構成されている。即ち、例えば、時間短縮遊技状態中に第 2 報知画像が表示されている状況下、所定期間 (本例では、1 8 0 秒間) 以上遊技が実行されていない場合には、待機デモ表示及び待機デモ背景が表示されることにより、第 2 報知画像は視認不可能となる。次に、ステップ 2 4 5 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t { 待機デモ表示 (背景) に係るタイマであり、インクリメントタイマ } をスタートする。次に、ステップ 2 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ中フラグをオンにし、ステップ 2 4 7 0 に移行する。他方、ステップ 2 4 5 4 で N o の場合にも、ステップ 2 4 7 0 に移行する。また、ステップ 2 4 5 2 で N o の場合、ステップ 2 4 6 2 及びステップ 2 4 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ表示の表示を消去するコマンドをセットすると共に、待機デモ背景の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t (インクリメントタイマ) を停止してリセットする。次に、ステップ 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ中フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 2 1 0 0 の処理) に移行する。

【 0 2 4 5 】

次に、ステップ 2 4 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t のタイマ値は、態様変更値 (本例では、3 0 秒) に到達したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 4 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ背景の表示を消去するコマンドをセットし、ステップ 2 4 7 4 の処理に移行する。尚、ステップ 2 4 7 0 で N o の場合にも、ステップ 2 4 7 4 に移行する。次に、ステップ 2 4 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t のタイマ値は、周回値 (例えば、6 0 秒) に到達したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ背景を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 4 7 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t (インクリメントタイマ) のタイマ値をリセットしてスタートし、次の処理 (ステップ 2 1 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 4 7 4 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 1 0 0 の処理) に移行する。

【 0 2 4 6 】

以上のように構成することで、遊技の実行に係る、主制御基板 M 側からのコマンド (情報) 及び / 又は副制御基板 S 側での処理により、所定期間 (本例では 1 8 0 秒) 遊技の実行がされない場合に、待機デモ表示 (背景) の表示を実行し得ることとなる。更に、遊技の実行がされない場合には、待機デモ表示は継続して表示する一方、断続的に (本例では 3 0 秒毎に 3 0 秒間) 待機デモ背景が実行されるよう構成されている。尚、待機デモ表示及び待機デモ背景は、第 1 報知画像及び第 2 報知画像よりも前面に表示されるよう構成したが、これには限定されず、同一レイヤーにおいて同時に表示するよう構成してもよいし、第 2 報知画像のみ待機デモ表示及び待機デモ背景よりも、前面に表示されることとしてもよい。また、第 2 演出表示装置を設ける等して、異なる領域に表示し得るよう構成して

もよい。

【0247】

次に、図69は、第5実施形態における、待機デモイメージ図の一例である。まず、同図上段左から、時間短縮遊技状態にて、第2報知画像（演出表示装置SGの上端に、「右打ちして下さい」の文字）が表示されている状況下、装飾図柄の変動が停止し、ハズレ図柄が停止する。次に、180秒間遊技の実行がされない状態が継続することにより、同図上段中央にて、待機デモ表示と待機デモ背景が表示され、装飾図柄の表示及び第2報知画像が視認不可能となる。更に、遊技の実行がされないまま30秒間が経過すると、待機デモ背景が消去され、装飾図柄の表示及び第2報知画像が視認可能となる。尚、待機デモ表示は装飾図柄の前面に同時に表示されたままである。次に、更に遊技の実行がされないまま30秒間が経過すると、再び、待機デモ背景が演出表示装置SGの全領域に表示されることとなり、装飾図柄の表示及び第2報知画像が視認不可能となる。次に、発射ハンドルD44が遊技者によって操作されると、発射ハンドルD44からの検知信号を副制御基板SのCPUSCが受信し、遊技の実行があったと判定され、待機デモ表示と待機デモ背景の表示が消去され、装飾図柄の表示及び第2報知画像が視認可能となる。

【0248】

以上のように構成することで、第5実施形態においては、所定期間遊技の実行がない場合に、遊技者に待機中であることを表示し得るよう構成し、更に定期的にその態様を変化させ、現在の遊技状態等も認識できるように構成することができる。また、報知画像の表示プライオリティよりも待機デモ表示及び待機デモ背景よりも低くなるよう構成することにより、遊技が進行していないと判断することにより表示される待機デモ表示及び待機デモ背景の表示中、即ち、待機デモ中においては、報知画像が表示されないよう構成することにより、遊技をしていないにも拘らず遊技の状況が把握できてしまうことを防止することができると共に、データ容量の削減もできることとなる。尚、これには限定されず、時間短縮遊技状態において遊技者にとって相対的に有利である構成とした場合に、時間短縮遊技状態中においてのみ、当該待機デモ表示と待機デモ背景の表示を実行し得ることとしてもよいし、その態様を時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態において相異するよう構成することもできる（非時間短縮遊技状態においては、待機デモ背景を一部の表示とする等、消極的な報知画像とする等）。尚、発射指示表示部HSや、役物による打ち分け報知等の報知は継続することが好適であり、また、定期的にデモ表示及びデモ背景が消去されるのではなく、待機デモ表示及び待機デモ背景は継続表示しながら、装飾図柄や第2報知画像の表示の優先順位を上げる（待機デモ表示の全面に表示することとしてもよい。また、待機デモ表示と待機デモ背景（アニメーション等）の実行が繰り返されるルーチンとして、その期間内に遊技停止時の遊技状態等（例えば、装飾図柄や、第2報知画像）を表示する期間を別途設けても良いし、遊技停止時の遊技状態等（例えば、装飾図柄や、第2報知画像）を表示するための別途のタイマを設けて、待機デモ背景及び待機デモ表示のルーチンの再表示まで待機時間を設ける構成としてもよい。また、発射ハンドルD44の操作を検知する構成としては、発射ハンドルD44の操作があったか否かの情報（Yes、又はNo）の情報のみ主制御基板M側から副制御基板S側に送信することとして、発射ハンドルD44の操作に係る打ち分けの情報（発射強度等）については送信しないよう構成し、打ち分けに関する報知内容については、副制御基板S側で処理する（総合的に判断する）ことが好適である。主制御基板M側にて、打ち分けに関するフラグが変更された場合に、ハンドルタッチに基づいて打ち分け情報が送信され、発射位置を即報知することとすると、遊技者に大当たりであることを事前に察知されてしまう事態（例えば、並列抽選に係る遊技機において、第1主遊技図柄の変動途中のタイミングにて、第2主遊技図柄が停止表示することによって遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行したとき、右打ち 左打ちに表示が切り替わる場合や、変動開始時に遊技状態遷移を行う遊技機において変動途中に先にハンドルを再タッチすることで送信される打ち分け情報により、発射推奨位置の報知に基づいて遊技状態遷移が推測し得る状況となる場合がある）が想定されるからである。また、発射ハンドルD44の操作があった場合に表示される報知画像は所定

時間表示により消去される構成としてもよい。また、時間短縮遊技状態中に待機デモ表示及び待機デモ背景が表示され、発射ハンドルD 4 4の操作により報知画像が再表示される場合には同時に音声も出力されるように構成してもよい。尚、待機デモ表示又は待機デモ背景を実行中に、報知（特に警告）の要件を満たした場合には、第1報知表示を実行するよう構成してもよい。尚、発射ハンドルD 4 4を操作することによって報知画像を表示するよう構成した場合には、当該報知画像の表示は所定時間経過によって消去されるよう構成してもよい。例えば、発射ハンドルD 4 4操作から5秒経過によって報知画像を消去するよう構成した場合には、当該報知画像が表示されてから3秒経過後に発射ハンドルD 4 4を再度操作したとしても、最初の発射ハンドルD 4 4の操作から5秒後に報知画像が消去されるよう構成してもよい。そのように構成することにより、必要以上に表示され続けることもなく、また、遊技者が不意に発射ハンドルD 4 4から手を放した場合にも、必要以上に表示され続けることがなくなる。

10

【0249】

（第6実施形態）

本実施形態から第5実施形態において、遊技の適正な進行上、遊技者に適切な遊技機の操作を促す態様について詳述したが、これらに限定はされない。特に、右打ち及び左打ちの指示表示に関して、実行されている指示画像が正しいものであるか否かについて、副制御基板S側にて判定し、適当でない場合には修正表示し得る構成について、第6実施形態として、以下、第2実施形態からの変更例1との相違点についてのみ、詳述する。

20

【0250】

はじめに、図70は、第6実施形態における、図46のステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更例1との相違点は、ステップ2747 1（第6）、ステップ2747 2（第6）、ステップ2748 1（第6）、及びステップ2350（第6）であり、即ち、ステップ2747 1（第6）で、副制御基板SのCPUSCは、遊技の状態を確認する。次に、ステップ2747 2（第6）で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態又は特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ2747 2（第6）でYesの場合、ステップ2747 3に移行する。他方、ステップ2747 2（第6）でNoの場合、ステップ2250（第2変1）に移行する。また、ステップ2747 8、ステップ2747 9、又はステップ2747 13で、副制御基板SのCPUSCが、第4報知画像に表示するコマンドをセットした後、ステップ2748 1（第6）で、副制御基板SのCPUSCは、各種報知画像が左打ちを指示しているか、又は、右打ちを指示しているかに関する情報を副制御基板SのCPUSCのRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ2350（第6）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する報知画像確認処理を実行し、次の処理〔ステップ2750（第2）の処理〕に移行する。

30

【0251】

次に、図71は、第6実施形態における、図70のステップ2350（第6）のサブルーチンに係る、報知画像確認処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、副制御基板SのCPUSCは、受信している発射指示コマンドを参照し、当該コマンドが右打ちに関するコマンドであるか、左打ちに関するコマンドであるかを確認する。次に、ステップ2353で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのCPUSCのRAM領域に一時記憶されている各種報知画像が左打ちを指示しているか、右打ちを指示しているかに関する情報を確認する。次に、ステップ2354で、副制御基板SのCPUSCは、確認した各種報知画像に関する情報は左打ちに関する情報であるか否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2356で、副制御基板SのCPUSCは、発射指示コマンドは左打ちに関するコマンドではないか否かを判定する。ステップ2356でYesの場合、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、第1報知画像の表示を消去し、第2報知画像及び第4報知画像を右打ちに係る表示態様にて表示し、次の処理〔ステップ2750（第2）の処理〕に移行する。他方、ステップ2354でNoの場合、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、発射指示コマンドは右打ちに関

40

50

するコマンドではないか否かを判定する。ステップ 2360 で Yes の場合、ステップ 2362 で、副制御基板 S の CPU S C は、第 1 報知画像の表示を消去し、第 2 報知画像及び第 4 報知画像を左打ちに係る表示態様にて表示し、次の処理 { ステップ 2750 (第 2) の処理 } に移行する。尚、ステップ 2362 において、第 2 報知画像について、「非表示 = 左打ちを指示」のように構成した場合、第 2 報知画像は非表示とする構成としてもよい。他方、ステップ 2356 又はステップ 2360 で No の場合にも、次の処理 { ステップ 2750 (第 2) の処理 } に移行する。

【0252】

以上のように構成することで、主制御基板 M 側から受信した情報 (右打ちに関するコマンド、又は、左打ちに関するコマンド) と、副制御基板 S 側で一時記憶している情報 (右打ちを指示しているかに関する情報、又は左打ちを指示しているかに係る情報) とが一致しない { 右打ちに係る情報 (コマンド) であるか、左打ちに係る情報 (コマンド) であるかが一致しない } 場合には、主制御基板 M 側からのコマンドに基づき、第 1 報知画像を消去するとともに、第 2 報知画像及び第 4 報知画像にて、右打ちに係る表示態様 左打ちに係る表示態様、左打ちに係る表示態様 右打ちに係る表示態様に変更した表示をすることができる。このように、遊技者の不利益となるような、誤った発射位置を報知しないよう適宜修正することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、第 1 報知画像については、右打ちに係る情報 (コマンド) であるか、左打ちに係る情報 (コマンド) であるかが一致しない場合には即時消去する構成とした。このように構成することにより、主遊技側の遊技状態に対して誤った情報を遊技者に報知し続けることを防止することが可能となる。尚、本例では、主制御基板 M 側からの指示に基づいて即時修正を行う構成としたがこれには限定されず、表示中の報知画像を全て消去する構成としてもよい (次回送信される新たなコマンドに基づいて再表示する等)。尚、副制御基板 S 側には、指示表示に係る専用のバッファを設け、報知画像を表示する場合に必要なタイミングで参照するよう構成することが好適である。このように、第 1 報知画像については、主制御基板 M 側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合には、副制御基板 S 側での表示を消去する一方、第 2 報知画像及び第 4 報知画像については、主制御基板 M 側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合には、主制御基板 M 側から受信したコマンドに基づいて (主制御基板 M 側の遊技状態に基づいて) 副制御基板 S 側での表示を即修正して報知するよう構成している。主制御基板 M 側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合に、副制御基板 S 側での表示を消去する報知画像と、主制御基板 M 側から受信したコマンドに基づいて (主制御基板 M 側の遊技状態に基づいて) 副制御基板 S 側での表示を即修正して報知する報知画像との組み合わせは本例のものには限定されず適宜変更しても問題ない。尚、遊技者から見て相対的に目立つ (表示領域が大きい) 報知画像である第 1 報知画像と第 2 報知画像とを、主制御基板 M 側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合に副制御基板 S 側での表示を消去する報知画像とし、遊技者から見て相対的に目立たない (表示領域が小さい) 報知画像である第 4 報知画像を、主制御基板 M 側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合には、主制御基板 M 側から受信したコマンドに基づいて (主制御基板 M 側の遊技状態に基づいて) 副制御基板 S 側での表示を即修正して報知する報知画像となるよう構成してもよい。このようにすることで図 71 に示したような、発射指示コマンドに基づいて第 2 報知画像の切り替えを行う構成とは異なり、目立つ表示となる演出上の報知画像の表示タイミングを、主制御基板 M 側の遊技状態遷移のタイミングとずらして行うことができるようになる。

【0253】

また、主制御基板 M 側からのコマンドの送信に関して、以下のように構成することができる。

(1) 遊技状態 (時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態、特別遊技の実行中等) に応じて変化する打ち分けに係るフラグを設け、当該フラグに応じたコマンドを副制御基板 S 側に送信する。

(2) 打ち分けに係るフラグが変化する可能性のあるタイミングにおいては、実際の変化

10

20

30

40

50

がなくてもその都度送信する。

(3) 前記のタイミングは、「電断復帰時」、「ハズレ図柄の停止時」、「特別遊技の開始時」、「大入賞口開放開始時」、「大入賞口閉鎖時」、「特別遊技の終了時」等である。

(4) 当該打ち分けに係るフラグは、外部端子(例えば、試験端子)にも出力する。

【0254】

(第7実施形態)

第2実施形態からの変更例1においては、遊技者が遊技球を発射する位置に関して、不適当な発射位置での遊技球の入球を確認してから所定期間内に、不適当な入球が連続して確認された場合に、その都度、報知画像を表示すると共に、音声による報知を実行し得る構成としたが、これらの報知(警告)の構成としてはこれに限定されない。報知(警告)すべき態様が解消されるまで、又は所定期間、報知(継続)を継続し得る構成について、第7実施形態として、以下、第2実施形態からの変更例1との相違点についてのみ詳述する。

【0255】

はじめに、図72は、第7実施形態における、図51のステップ2150(第2変1)のサブルーチンに係る、右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更例1との相違点は、ステップ2167(第7)、ステップ2168(第7)、及びステップ2173(第7)~ステップ2182(第7)であり、即ち、ステップ2167(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグ(右打ちをすべき状況にて第1主遊技始動口A10に所定球数の入球が検出された場合にオンとなるフラグ)がオフであるか否かを判定する。ステップ2167(第7)でYesの場合、ステップ2152に移行し、ステップ2167(第7)でNoの場合には、ステップ2176(第7)に移行する。また、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCが、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウント値が、報知値(2個)以上であると判定した場合、ステップ2168(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像(右打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち!」との音声出力する。次に、ステップ2173(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグをオンにする。ステップ2174(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認タイマMP21tを停止してリセットし、ステップ2171に移行する。また、ステップ2167(第7)でNoの場合、換言すれば、右打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2176(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告終了条件が充足されたか否かを判定する。

【0256】

ここで、右打ち警告終了条件とは、例えば、(1)第5報知画像及び音声出力タイミングから所定時間(例えば、15秒)経過した場合、(2)主制御基板M側から遊技盤右側に配置される構造に設けられたセンサの通過情報(一般入賞口入球検出コマンド、大入賞口入球検出コマンド、第2始動口入球検出コマンド、補助遊技始動口入球検出コマンドなど)を受信した場合や、盤面右側の演出制御用センサにて遊技球を検出した場合、又は、(3)大当りの発生や、時間短縮遊技状態・確率変動遊技状態の発生といった遊技状態変更に伴う主制御基板M側から右打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足する。ステップ2176(第7)でYesの場合、ステップ2178(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、第5報知画像(右打ち)の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2180(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、スピーカ右D24Rからの「右打ち!」との音声出力を停止する。次に、ステップ2182(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2747の処理)に移行する。尚、右打ち警告終了条件として、以下を条件としてもよい。

(A) 第5報知画像(右打ち)による報知を開始した時点における図柄変動が終了した時

点、又は次変動が開始した時点としてもよい。

(B) 第5報知画像(右打ち)による報知を開始した後、図柄変動中に特定の演出(大当り期待度の高いスーパーリーチや、リーチ前の高期待度予告演出、擬似連続変動が実行される図柄変動における1回目の装飾図柄の仮停止)が発生した場合

(C) 電源断復帰時

(D) 特定回数の図柄変動後(例えば、報知を開始してからN変動目(Nは整数)の開始時又は停止時。Nは第1主遊技または第2主遊技の合計変動回数)

なお、上述のようなタイミングを、右打ち警告画像表示(第5報知画像)を終了させる右打ち警告終了条件としたが、右打ち画像警告の表示とともに、音声や遊技機枠のランプ部材等で同時に警告表示を行っている場合は、画像の終了に同期せず、音声等で引き続き推奨される発射位置に関する注意喚起を行ってもよい。また、遊技状態が遷移した直後の複数変動間については、例えば、第1主遊技保留、又は優先消化される第2主遊技保留のいずれの場合であっても、報知する構成としてもよい。

【0257】

次に、同図下段は、第5報知画像(右打ち)及び第5報知画像(左打ち)についての報知画像の表示イメージ図の一例である。第5報知画像(右打ち)は、「右打ち」との文字が付された右向きの矢印(斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている)が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。また、第5報知画像(左打ち)は、「左打ち」との文字が付された左向きの矢印(斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている)が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。尚、表示態様としてはこれらに限定されず、遊技者に明確に、右打ち、左打ちの指示を報知できる態様であればよい。

【0258】

次に、図73は、第7実施形態における、図51のステップ2250(第2変1)のサブルーチンに係る、左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更例1との相違点は、ステップ2267(第7)、ステップ2268(第7)、及び、ステップ2273(第7)~ステップ2282(第7)であり、即ち、ステップ2267(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグがオフか否かを判定する。ステップ2267(第7)でYesの場合、ステップ2252に移行し、ステップ2267(第7)でNoの場合には、ステップ2276(第7)に移行する。また、ステップ2264で、副制御基板SのCPUSCが、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウント値が、報知値(2個)以上であると判定した場合、ステップ2268(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像(左打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち!」との音声を出力する。次に、ステップ2273(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグをオンにする。ステップ2274(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認タイマMP22tを停止してリセットし、ステップ2271に移行する。また、ステップ2267(第7)でNoの場合、換言すれば、左打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2276(第7)で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告終了条件が充足されたか否かを判定する。

【0259】

ここで、左打ち警告終了条件とは、例えば、(1)第5報知画像(左打ち)及び音声出力タイミングから所定時間(例えば、15秒)経過した場合、(2)主制御基板M側から遊技盤左側に配置される構造物での検出情報(第1主遊技始動口入球検出コマンド、左側一般入賞口入球検出コマンド(遊技盤左側に一般入賞口を設ける構成とした場合)、左側補助遊技始動口入球検出コマンド(遊技盤左側に補助遊技始動口を設ける構成とした場合)など)を受信した場合、又は、(3)大当り遊技・小当り遊技の終了(終了後に時間短縮遊技状態などに移行するものを除く)や、時間短縮遊技状態・確率変動遊技状態の終了など主制御基板M側から左打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかによ

10

20

30

40

50

り充足することとなる。ステップ 2 2 7 6 (第 7) で Y e s の場合、ステップ 2 2 7 8 (第 7) で、副制御基板 S の C P U S C は、第 5 報知画像 (左打ち) の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 2 8 0 (第 7) で、副制御基板 S の C P U S C は、スピーカ右 D 2 4 R からの「左打ち!」との音声の出力を停止する。次に、ステップ 2 2 8 2 (第 7) で、副制御基板 S の C P U S C は、左打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 2 7 4 7 1 3 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 2 7 6 (第 7) で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 7 4 7 1 3 の処理) に移行する。

【 0 2 6 0 】

以上のように構成することで、第 7 実施形態においては、遊技者が遊技の進行上、不適当な発射位置への遊技球の発射を連続して検知した場合に、正常な発射位置に遊技球が発射されている状態になるまで、又は所定期間、正しい発射位置を指示する表示を継続して実行するよう構成した。

【 0 2 6 1 】

尚、第 5 報知画像は、報知 (表示) を開始してから、相対的に短時間 (例えば、2 ~ 3 秒間) 経過後、目立たない態様 (小さく演出表示装置 S G の隅に表示される等) に変更された後、相対的に長期間 (例えば、1 5 ~ 3 0 秒間) 経過後に消去されるように段階的に態様が変化することが望ましい。また、音声についても同様であり、最初の短時間 (2 ~ 3 秒間) のみ音声による報知を伴う構成とすることもできる。このように構成した場合には、装飾図柄の変動時間が短縮変動である場合 (例えば、3 秒間)、装飾図柄の停止表示される時に、第 5 報知画像が重複して表示される場合、停止図柄が視認不可能となることから、最初の短時間 (2 ~ 3 秒) 経過時点で、第 5 報知画像を強制的に消去するよう構成してもよい。また、このような短縮変動である場合の処理としては、次回変動に亘って、第 5 報知画像を継続表示するよう構成することもできる (例えば、保留数 4 における変動において、第 5 報知画像が表示された場合には、予め表示を 2 回の変動において実行することとしたり、右打ち警告実行中フラグをオンにしたままとしたり、終了条件を計時すタイムを第 5 報知画像の一時非表示期間において更新しないようにする等)。

【 0 2 6 2 】

第 7 実施形態においては、報知 (警告) の表示を実行する条件として、不適当な発射位置への遊技球の発射を連続して検知した場合に、報知 (警告) の表示を実行し得る構成としたが、報知 (警告) の表示を実行する条件としては、これには限定されない。遊技状態の移行や特別遊技の実行等の右打ち 左打ち、又は、左打ち 右打ちへの遷移時点における、不適当な発射位置への遊技球の発射に対し、警告 (報知) を実行する構成について、第 7 実施形態からの変更例 1 として、以下、第 7 実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【 0 2 6 3 】

はじめに、図 7 4 は、第 7 実施形態からの変更例 1 における、図 3 1 のステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。第 7 実施形態からの変更点は、ステップ 1 6 4 8 1 (第 7 変 1)、1 6 4 8 2 (第 7 変 1) であり、即ち、ステップ 1 6 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C が、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド (副制御基板 S 側へのコマンド) をセットした後、ステップ 1 6 4 8 1 (第 7 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 (第 2) 大入賞口 C 1 0 (C 2 0) への入球を検出したか否かを判定する。ステップ 1 6 4 8 1 (第 7 変 1) で Y e s の場合、ステップ 1 6 4 8 2 (第 7 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、大入賞口入球検出コマンド { 第 1 (第 2) 大入賞口 C 1 0 (C 2 0) への入球に係るコマンドであり、副制御基板 S 側へのコマンド } をセットし、ステップ 1 6 2 8 (第 2) に移行する。他方、ステップ 1 6 4 8 1 (第 7 変 1) で N o の場合にも、ステップ 1 6 2 8 (第 2) に移行する。以上のように構成することで、特別遊技実行中の大入賞口への入球があった旨の情報 (コマンド) を副制御基板 S 側に送信することができることとなる。

【 0 2 6 4 】

次に、図 7 5 は、第 7 実施形態からの変更例 1 における、図 4 6 のステップ 2 7 0 0 (

10

20

30

40

50

第2)のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第7実施形態からの変更点は、ステップ2747 3(第7変1)、ステップ2850(第7変1)、ステップ2748 5(第7変1)、及びステップ2900(第7変1)であり、即ち、ステップ2747 2で、副制御基板SのCPUSCが、発射指示コマンドが右打ちに関する内容であると判定した後、ステップ2747 3(第7変1)で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像(右打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2850(第7変1)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する右打ち警告表示制御処理を実行し、ステップ2747 7に移行する。また、ステップ2747 2で、副制御基板SのCPUSCが、発射指示コマンドが左打ちに関する内容であると判定した後、ステップ2785 5(第7変1)で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像(左打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2900(第7変1)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する左打ち警告表示制御処理を実行し、ステップ2747 13に移行する。

10

20

30

40

50

【0265】

次に、図76は、第7実施形態からの変更例1における、図75のステップ2850(第7変1)のサブルーチンに係る、右打ち警告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2852で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2852でYesの場合、ステップ2854で、右打ち監視中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2854でYesの場合、ステップ2856で、副制御基板SのCPUSCは、報知画像区切りタイミングに到達したか否かを判定する。ここで、報知画像区切りタイミングとは、(1)非時間短縮遊技状態中において、第2報知画像(左打ち)が表示されている、(2)時間短縮遊技状態中において、第2報知画像(右打ち)が表示されている、(3)特別遊技実行中において、第2報知画像(右打ち)が表示されている、状況間において、相互に遷移したタイミングとなっている。ステップ2856でYesの場合、ステップ2858で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81t(右打ちに遷移する報知画像区切りタイミングからの経過時間を計測するタイマであり、インクリメントタイマ)をスタートする。次に、ステップ2860で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグ(右打ちが実行されているか否かを監視している期間中にオンとなるフラグ)をオンにし、ステップ2862に移行する。他方、ステップ2854でNoの場合にも、ステップ2862に移行する。尚、ステップ2856でNoの場合、次の処理(ステップ2747 7の処理)に移行する。

【0266】

次に、ステップ2862で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2862でYesの場合、ステップ2864で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの一般入賞口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2864でYesの場合、ステップ2866で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81t(インクリメントタイマ)を停止してゼロクリアする。次に、ステップ2868で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2747 7の処理)に移行する。また、ステップ2864でNoの場合、ステップ2870で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81tのタイマ値が、所定値(本例では、30秒)に到達したか否かを判定する。ステップ2870でYesの場合、ステップ2872で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像(右打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2874で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち!」との音声を出力する。次に、ステップ2875、及びステップ2876で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグをオフにすると共に、右打ち警告実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2878で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81tを停止してリセットし、次の処理(ステップ2747 7の処理)に移行する。尚、ステップ2

870でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747 7の処理）に移行する。

【0267】

他方、ステップ2862でNoの場合、即ち、特別遊技の実行中である場合、ステップ2882で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの大入賞口入球検出コマンド{第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球を検出した旨の情報に係るコマンド}を受信したか否かを判定する。ステップ2882でYesの場合、ステップ2884で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81t(インクリメントタイマ)を停止して、ゼロクリアする。次に、ステップ2886で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747 7の処理）に移行する。他方、ステップ2882でNoの場合、ステップ2880で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技における第2ラウンドの開始タイミングに到達していないか否かを判定する。ステップ2880でYesの場合、次の処理（ステップ2747 7の処理）に移行する。他方、ステップ2880でNoの場合、即ち、第2ラウンドの開始タイミングに到達し、且つ、主制御基板M側からの大入賞口入球検出コマンドを受信していない場合には、ステップ2872～ステップ2878の処理を実行することにより、右打ち指示に係る、演出表示装置SGにおける第5報知画像(右打ち)の表示とスピーカ右D24Rへの出力を実行する等し、次の処理（ステップ2747 7の処理）に移行する。

【0268】

他方、ステップ2852でNoの場合、即ち、右打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2888で、右打ち警告終了条件が充足したか否かを判定する。ここで、右打ち警告終了条件とは、例えば、(1)第5報知画像及び音声出力タイミングから所定時間(例えば、15秒)経過した場合、(2)主制御基板M側から一般入賞口入球検出コマンドを受信した場合、又は、(3)主制御基板M側から右打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足することとなる。ステップ2888でYesの場合、ステップ2890で、副制御基板SのCPUSCは、第5報知画像(右打ち)の表示を消去するコマンドをセットすると共に、スピーカ右D24Rからの「右打ち!」との音声の出力を停止する。次に、ステップ2894で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747 7の処理）に移行する。尚、ステップ2888でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747 7の処理）に移行する。尚、同図下段の第5報知画像の表示イメージ図については、第2実施形態からの変更例1と同様であるため、ここでは説明を割愛する。

【0269】

次に、図77は、第7実施形態からの変更例1における、図75のステップ2900(第7変1)のサブルーチンに係る、左打ち警告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、左打ち監視中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2906で、副制御基板SのCPUSCは、報知画像区切りタイミングに到達したか否かを判定する。ここで、報知画像区切りタイミングとは、(1)非時間短縮遊技状態中において、第2報知画像(左打ち)が表示されている、(2)時間短縮遊技状態中において、第2報知画像(右打ち)が表示されている、(3)特別遊技実行中において、第2報知画像(右打ち)が表示されている、状況間において、相互に遷移したタイミングとなっている。ステップ2906でYesの場合、ステップ2908で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82t(左打ちに遷移する報知画像区切りタイミングからの経過時間を計測するタイマであり、インクリメントタイマ)をスタートする。次に、ステップ2910で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視中フラグ(左打ちが実行されているか否かを監視している期間中にオンとなるフラグ)をオンにし、ステップ2912に移行する。他方、ステップ2904でNoの場合にも、ステップ2912に移行する。尚、ステップ2906でNoの場合、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。

【0270】

次に、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2912でYesの場合、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82t（インクリメントタイマ）を停止してゼロクリアする。次に、ステップ2916で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。また、ステップ2912でNoの場合、ステップ2918で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82tのタイマ値が、所定値（本例では、300秒）に到達したか否かを判定する。ステップ2918でYesの場合、ステップ2920で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2922で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち！」との音声出力する。次に、ステップ2924、及びステップ2926で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視中フラグをオフにすると共に、左打ち警告実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2928で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82tを停止してリセットし、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。尚、ステップ2918でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。

10

【0271】

他方、ステップ2902でNoの場合、即ち、左打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2929で、左打ち警告終了条件が充足したか否かを判定する。ここで、左打ち警告終了条件とは、例えば、（1）第5報知画像及び音声出力タイミングから所定時間（例えば、15秒）経過した場合、（2）主制御基板M側から第一始動口入球検出コマンドを受信した場合、又は、（3）主制御基板M側から左打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足することとなる。ステップ2929でYesの場合、ステップ2930で、副制御基板SのCPUSCは、第5報知画像（左打ち）の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2932で、副制御基板SのCPUSCは、スピーカ左D24Lからの「左打ち！」との音声の出力を停止する。次に、ステップ2934で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。尚、ステップ2929でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747 13の処理）に移行する。尚、同図下段の第5報知画像の表示イメージ図については、第2実施形態からの変更例1と同様であるため、ここでは説明を割愛する。

20

30

【0272】

以上のように構成することで、第7実施形態からの変更例1においては、遊技者が遊技球を発射する位置に関して、右打ちをすべき状態 左打ちをすべき状態、又は、左打ちをすべき状態 右打ちをすべき状態に遷移した時点から所定期間内において、遷移後の状態に対応する正しい発射位置に遊技者が遊技球を発射していないことを検知した場合に、演出表示装置SGにおける積極的な発射指示表示及び音声による警告を、正しい発射位置に遊技球が発射されていること確認できるか、又は、所定期間が経過するまで、継続的に実行し得ることとなる。尚、演出表示装置での表示態様、音声による警告の態様は遊技者に積極的な報知をする態様であればこれらに限定されず、例えば、遊技効果ランプD26の点滅によって警告してもよいし、発射ハンドルD44やサブ入力ボタンを振動させるなど遊技機枠に備えられた演出部材の動作により遊技者の五感を刺激することで、警告の旨を報知する構成としてもよい。

40

【0273】

尚、特別遊技実行中において、右打ち終了条件に係る所定値が、次のラウンドまで跨る程度に十分長期間である場合、次ラウンド開始の発射指示コマンドに基づく報知画像の表示指示については無視することとし、当該警告（報知）に係る報知画像の表示を優先する構成とすることもできる。このように構成することで、推奨される遊技状態において適切

50

な発射ができていない旨を確実に遊技者に報知することができる。他方、右打ち終了条件に係る所定値を、1ラウンドを実行する期間より短期間とするか、又は大入賞口閉鎖コマンドと共に、発射指示コマンドを副制御基板S側に送信する構成として、大入賞口の閉鎖と共に、発射指示コマンドの受信に伴って警告(報知)に係る報知画像の表示を終了するよう構成してもよい。このように構成することで、警告表示を実行しているラウンドの次回に実行されるラウンドが短開放である場合には発射指示表示がされない構成としてもよい。また、大当たり時においては、大当たり開始デモと大当たりにおける1ラウンド目など主に序盤のラウンド遊技にて、一連の演出表示を行う場合を有している。このとき大当たりデモ開始時や各ラウンドの開始時に演出制御を行うサブメイン基板から画像制御を行うサブ基板に対し、発射位置情報の表示およびデモ中演出ないしラウンド中演出に関する情報が送信される。画像制御を行うサブ基板は、デモ中演出とラウンド中演出に関する情報について、前回受け取った情報と同じ情報であれば無視する(演出を再セットしない)構成であり、発射位置情報の表示に関する情報について変更がなければ同様に無視する構成とする。なお、サブメイン基板から受け取る情報として演出に関する情報が共通であっても、発射位置情報の表示にかかる情報が異なっていれば、発射位置情報の表示態様は変更される。

10

【0274】

(第8実施形態)

第5実施形態では、待機デモ表示において、待機デモ背景(アニメーションであってもよく、演出表示装置SG全体に優先して表示される)の表示と、待機デモ表示(右打ち指示、変動図柄等の表示も同時にされ得る表示)が繰り返し交互に表示される構成としたが、待機デモ表示において、遊技者に遊技の進行に関する情報(右打ちや滞在ステージ等)を表示する態様としてはこれに限定されない。待機デモ表示における別の態様の一例を第8実施形態として、第5実施形態との相違点についてのみ、以下詳述する。

20

【0275】

はじめに、図78は、第8実施形態における、図67のステップ2450(第5)のサブルーチンに係る、待機デモ表示制御処理のフローチャートである。第5実施形態との相違点は、ステップ2457(第8)、及びステップ2463(第8)であり、即ち、ステップ2456で、副制御基板SのCPUSCが、待機デモ表示を表示するコマンドをセットした後、ステップ2457(第8)で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ中報知演出を表示するコマンドをセットし、ステップ2458に移行する。ここで、待機デモ中報知演出とは、待機デモ表示と待機デモ背景と同時に表示される演出であり、各種報知画像とは異なる態様(例えば、キャラクタが右向きの矢印を持っている等)で表示される演出である。尚、第1報知画像及び第2報知画像は、表示制御において、待機デモ表示と待機デモ背景よりも前面(のレイヤー)に表示されるよう構成されている。また、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCが、待機デモ表示の表示を消去するコマンドをセットした後、ステップ2463(第8)で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ中報知演出の表示を消去するコマンドをセットし、ステップ2464に移行する。

30

【0276】

次に、図79は、第8実施形態における、待機デモイメージ図の一例である。まず、同図左において、時間短縮遊技状態にて第2報知画像が表示されている状況下、装飾図柄の変動が終了し、ハズレ図柄が停止している。次に、遊技者による遊技の実行(発射ハンドルD44の操作等)がされない状態で180秒が経過すると、待機デモ表示(本例では、「待機中」との表示)と待機デモ背景(本例では、夜背景)が表示され、装飾図柄の表示は視認不可能となるが、第2報知画像は視認可能となっている。また、待機デモ中報知演出が表示され、右打ちを実行すべき状況である旨が示唆されている。次に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球したことにより(第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出したことにより)、遊技の実行があったと判定され、待機デモ表示と待機デモ背景と待機デモ中報知演出とが消去され、装飾図柄の表示及び、第2報知画像とが視認可能となっている。尚、待機デモ中(待機デモ表示と待機デモ背景と待機デモ中報知演出とが表示

40

50

され得る期間)であっても、警告表示(例えば、第5報知画像)を表示するか否かの判定を実行し、警告表示を表示するための条件を充足した場合には第5報知画像を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該第5報知画像は待機デモ画像(待機デモ表示や待機デモ背景等の待機デモ中に表示される画像)よりも優先させて表示する(第5報知画像の方が待機デモ画像よりも表示プライオリティが高くなる)よう構成してもよい。なお、第8実施形態においては、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球したことにより待機デモ画像の表示を終了させるようにしているが、これには限定されず、演出表示装置SGにて待機デモ画像を消去することにより遊技者が演出表示を視認できるようにしないと不都合が生じるタイミングにおいて、待機デモ画像の表示を終了させればよい。第1主遊技始動口A10への遊技球の入球などを契機として待機デモ画像の表示を終了させるよう構成してもよく、待機デモ画像の表示の終了条件となった契機が、第5報知画像の表示開始条件を満たした場合には、待機デモ画像の消去とともに第5報知画像の表示を開始するよう構成してもよい。

10

20

30

【0277】

以上のように構成することで、待機デモ演出を実行中であっても、遊技者に、現在の遊技機の状態(特に、右打ち、又は、左打ちに関する状態)を報知することができることとなる。尚、右打ち、左打ちについて同時に音声で報知する場合には、音声出力も待機デモ表示用(省電力モードであり、例えば、音量が小さくなる)とする構成としてもよい。また、左打ちを指示すべき状況においては、右打ちを指示すべき状況とは異なり、一般的に遊技店にて遊技を開始する際の遊技状態としては非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に設定されるため、待機デモ表示中には、第1報知画像、第2報知画像、又は待機デモ中報知演出を表示しない構成とし、待機デモ演出における誘致効果を高めるよう構成してもよい。なお、これらの表示制御は、複数のレイヤーを設けることで、表示優先度により行なってもよいし、表示又は演出を終了させる、及び/又は、開始することにより制御してもよい。また、報知画像として、第1報知画像と第2報知画像とを少なくとも表示可能、即ち、報知画像を複数種類表示可能に構成した場合には、待機デモ表示中には少なくとも1つの報知画像が待機デモ画面の表示プライオリティよりも高くなるよう構成してもよい。また、右打ちに関する報知画像が表示されている状況においては、待機デモが表示されないよう構成してもよく、そのように構成した場合には、複数種類設けた右打ちに関する報知画像のいずれかが表示されている状況では待機デモが表示されないよう構成してもよいし、複数種類設けた右打ちに関する報知画像のうちある報知画像が表示されている状況では待機デモが表示されない一方、前記ある報知画像以外の報知画像が表示されている状況では待機デモが表示され得るよう構成してもよい。

【0278】

(第9実施形態)

前述のように、副制御基板S側の処理として、主制御基板M側からのコマンド(特に、右打ちに関するコマンドであるか、左打ちに関するコマンドであるか)と、副制御基板S側にて保持している報知画像(右打ち指示表示に係る報知画像であるか左打ち指示表示に係る報知画像であるか)に係る情報を照らし合わせた後に、サブサブ側の処理により演出表示装置SGにコマンドを送信するよう構成して、主制御基板M側における遊技の状態に関する情報と、サブサブ側でのコマンドに齟齬が生じないように構成したが、これには限定されず、主制御基板M側における情報(遊技状態等)と、サブサブ側での演出表示装置SGへのコマンドとの間の齟齬を防止するための構成の別の態様を、第9実施例として、第5実施例との相違点についてのみ、以下詳述する。

40

【0279】

はじめに、図80は、第9実施形態に係る、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。第5実施形態との相違点は、遊技者から見て、演出表示装置SGの表示領域SG10の上側端部と一部が重複し、且つ、センター飾りD38の遊技者側に可動体役物YKが備えられている点である。

【0280】

50

次に、図 8 1 は、第 9 実施形態における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。はじめに、第 6 実施形態との相違点は、ステップ 2 7 0 0（第 9）及びステップ 2 9 5 0（第 9）であり、即ち、ステップ 2 6 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C が、特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ 2 7 0 0（第 9）で、後述する、発射位置報知制御処理を実行する。また、ステップ 2 7 5 0（第 2）で、副制御基板 S の C P U S C が、滞在ステージ決定処理を実行した後、ステップ 2 9 5 0（第 9）で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する可動体役物駆動制御処理を実行し、ステップ 2 0 2 0 に移行する。

【0281】

次に、図 8 2 は、第 9 実施形態における、図 8 1 のステップ 2 7 0 0（第 9）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 4 9 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から受信している図柄変動表示開始指示コマンド（現在の遊技状態に係るコマンド）の内容を確認する。次に、ステップ 2 7 4 9 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、遊技の状態を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶する。次に、ステップ 2 7 4 9 3 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から受信している発射指示コマンドの内容を確認する。次に、ステップ 2 7 4 9 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄変動表示開始指示コマンドと発射指示コマンドとの内容に基づき、サブサブ側へのコマンドとして、遊技の状態に関する情報と発射指示に関する情報とを含む 1 つのコマンドである報知画像表示コマンドを生成する。次に、ステップ 2 7 4 9 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、生成した報知画像表示コマンドを

10

20

【0282】

次に、図 8 3 は、第 9 実施形態における、図 8 1 のステップ 2 9 5 0（第 9）のサブルーチンに係る、可動体役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 9 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 9 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 9 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動を開始する。次に、ステップ 2 9 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 9 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 9 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動を終了し、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 9 5 2、又はステップ 2 9 5 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。なお、図 8 3 で表現される可動体役物の駆動終了とは、演出として設定された可動体役物動作を終了するタイミングであり、第 9 実施形態における可動体役物 Y K が、演出表示装置 S G の前面の一部に重なる位置（重なっている領域が大きい位置）に進出動作した後、所定の演出動作をして、初期位置に復帰するまでの動作が完了したタイミングである。遊技盤に設けられる可動体役物の種類によっては、初期位置に復帰せず別の待機位置（演出実行中よりも演出表示装置 S G と重なっている領域が小さい位置）に移動するような動作をするものであれば、初期位置又は別の待機位置まで移動する動作を完了するタイミングを駆動終了のタイミングとして設定することが可能である。また、初期位置や別の待機位置に移動したことをセンサなどで検出した後、可動体役物 Y K をより最適な位置に移動させたり保持させたりする動作を実行するよう設定することもあるが、これらの場合には、センサで検出された時点で可動体役物 Y K の位置は確認できるので、必ずしも可動体役物 Y K の動作にかかる処理すべてが終了していなくても、センサで検出したタイミングを別の制御を実行させるための可動体役物 Y K の動作が終了したタイミングと判定するように制御してもよい。

30

40

【0283】

次に、図 8 4 は、第 9 実施形態に係る、報知画像表示コマンドの一例である。ここで、サブメイン基板からサブサブ基板側へ送信されるコマンドは、コマンドの種別を示す第一コマンド（8 ビット）と、種類ごとに定められた処理内容を示す第二コマンド（8 ビット）で構成される。同図には報知画像表示コマンドの第一コマンドについては例示していな

50

いが、報知画像表示に関する指示情報であることを示す 8 ビットの固定データが送信される。一方で、報知画像表示コマンドの第二コマンドは、まず、同図上段に示すように、8 つの英数字からなる 8 ビットの情報から構成されており、そのうち英数字「A」に該当する 2 ビットが遊技の状態に関する情報に対応しており、英数字「B」に該当する 3 ビットが発射指示に関する情報に対応している。次に、同図中段に示すように、英数字「A」に係る、遊技の状態に関する情報の一例としては、以下の 4 つの情報が挙げられる。

〔遊技の状態に関する情報（A）〕

1．非確変非時短：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である旨の情報、2．非確変時短：非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である旨の情報、3．確変：確率変動遊技状態である旨の情報、4．デモ中：待機デモ中である旨の情報

10

また、同図下段に示すように、英数字「B」に係る、発射指示に関する情報の一例としては、以下の 8 つの情報が挙げられる。

〔発射指示に関する情報（B）〕

1．非表示（表示の消去）：表示されている報知画像を消去するために使用、2．第 1 報知画像（左打ち）：左打ちに関する表示領域が大きい画像、3．第 1 報知画像（右打ち）：右打ちに関する表示領域が大きい画像、4．第 2 報知画像（左打ち）：左打ちに関する表示領域が小さい画像、5．第 2 報知画像（右打ち）：右打ちに関する表示領域が小さい画像、6．第 2 報知画像、役物回避報知画像（右打ち）：可動体役物の駆動中表示される画像、7．デモ中報知画像（左打ち）：待機デモ中表示される左打ちに関する画像、8．デモ中報知画像（右打ち）：待機デモ中表示される右打ちに関する画像

20

【0284】

このように遊技の状態に関する情報（A）と、発射指示に関する情報（B）を同一のコマンドとして送信することで、それぞれ別のコマンドで画像表示の指示をすることによるタイムラグおよび、当該タイムラグ中に遊技状態が変更されることによる、遊技状態に関する演出画像と発射指示に関する画像との整合性が取れなくなる事態を防止できる。また、発射指示に関する情報（B）の番号 6 においては、第 2 報知画像（右打ち）と役物回避報知画像（右打ち）との 2 つの画像が表示され、第 2 報知画像が役物の駆動によって一部視認が困難となる場合であっても、役物の駆動する領域と重ならない演出表示装置 SG の表示領域 SG10 にて、役物回避報知画像（右打ち）が表示されるため、役物の駆動中においても右打ちすべき旨が視認可能となっている。尚、役物駆動中において、第 2 報知画像を表示したままとしたが、これには限定されず、役物駆動中は第 2 報知画像を消去して、役物回避報知画像を表示することとしてもよいし、役物駆動時に 2 つの報知画像が表示されている場合には、更に役物回避報知画像を表示することで、3 つの報知画像が表示されることとしてもよい。

30

【0285】

尚、これらの報知画像表示コマンドの態様には本例には限定されない。例えば、報知画像表示コマンドに係るビット数を増加（例えば、8 ビットデータを 3 回送信して、1 の 8 ビットデータの上位 4 ビットデータ、下位 4 ビットデータを他の 2 の 8 ビットデータと連結して、それぞれ 12 ビットの第一コマンド、第二コマンドを生成したり、一度に 16 ビットないし 32 ビットの情報を送信して第一コマンド及び第二コマンドを一括送信する態様とするなど）させることにより、演出表示装置 SG にて表示する報知画像の態様を多様化して表示することが可能となり、報知画像の表示位置を遊技状態や演出表示内容によって（視認容易となるよう）、変更できる態様とすることもできる。このような追加情報の例として副制御基板 S 側の処理によって、報知画像の表示位置を決定するよう構成することができる。例えば、2 ビットの領域を使用して（1）通常位置、（2）左上、（3）右上、（4）中央、等の表示位置指示情報を付加することができ、ビット数によっては更に詳細な位置設定が可能である。位置情報だけでなく、拡大率（30%、50%、100%、200%など）に関する情報の付加や、別の報知画像（たとえば常時表示される第 4 報知画像の右打ち、左打ち、非表示）に対する表示内容の指定に関する情報を付加することで、表示サイズを変更したり、複数の報知画像の表示を同時（または意図的にタイミング

40

50

をずらして)切り替えたりすることが可能になる。複数画像に対する表示のタイミングをずらす制御については、演出上の見た目にあった報知内容と、主制御基板M側の遊技状態にあった報知内容を実現するために必要とされる場合を考慮したものである。また、大当り開始デモ、及び、大当り終了デモにおける特殊表示を設け、連荘回数が所定回数以上になった場合に、表示態様を特殊表示に変更し得ることとしてもよい。また、音声による報知のある、なし、を情報として付加することもできる。

【0286】

次に、図85は、第9実施形態に係る、役物回避報知画像イメージ図の一例である。まず、同図上段左から、時間短縮遊技状態において、装飾図柄の変動が開始されており、第2報知画像(右打ち)が表示されている。次に、可動体役物YKが演出表示装置SGの表示領域SG10に重複する位置まで下降し、第2報知画像が視認困難になると同時に、演出表示装置SGの表示領域SG10の左下の領域に役物回避報知画像が、可動体役物と重複しない(視認可能な)位置に表示される。次に、リーチが開始されると共に、可動体役物YKが演出表示装置SGの表示領域SG10に重複しない位置にまで上昇し、第2報知画像が視認可能となると、左下の役物回避報知画像は消去されることとなる。次に、図柄変動の停止図柄として、「7」図柄が停止し、その後特別遊技がスタートする。尚、報知画像の態様は本例には限定されず、例えば、役物回避報知画像が、第2報知画像と同じ態様であってもよい。尚、役物回避報知画像の表示または消去をするタイミングとしては、演出フレーム数をカウントしたり、可動体役物が初期位置に戻ったことや可動位置に到達したことをセンサにより検知したことに基づき実行する構成としてもよい。また、役物回避報知画像が表示されている状況にて、可動体役物が動作中のエラーによって停止することとも考えられるため、役物回避報知画像は可動体役物の移動軌跡(動作範囲)とは重ならない位置に表示位置(演出表示装置SGの表示領域SG10における表示位置)を設けることが好ましい。

【0287】

以上のように構成することで、第9実施形態においては、主制御基板M側の情報(遊技に関する状態)と、副制御基板S側で保持している発射指示コマンドに基づき、新たなるコマンド(報知画像表示コマンド)を生成し、サブサブ側の処理により、演出表示装置SGへ送信する構成とすることにより、より確実に、また、表示位置や表示態様を多様化した表示を実行することが可能となり、遊技者が遊技の進行を認識し易くなると共に、興趣性を高める構成とすることができる。なお、可動体役物にエラーが発生しており、対象とする可動体役物が動作しない状況(対象役物自体のエラー、対象役物と動作位置にて干渉する役物のエラーなど)をサブメイン基板側で管理情報として認識している場合には、役物回避報知画像の制御や、役物の可動に伴う画像エフェクト表示を行わない態様にて演出を実行させるようサブサブ基板側に制御コマンドを送信するようにしてもよく、また、今回の動作にてエラーが発生した場合において、通常の動作が実行できない場合(復帰動作、リトライ動作をしても初期位置に戻らない場合など)においては、遊技球を発射すべき位置(方向)を確実に視認可能に報知するために役物回避報知画像をそのまま出力ないし再度出力するよう制御してもよい。

【0288】

次に、図86は、本例に係る、報知画像の態様の一例を示すイメージ図である。同図では、右打ち指示に係る一例を示したが、当然に左打ちにも適用可能である。同図上段左から、単なる右向きの矢印の画像、グラデーションによる画像(アニメーションによりグラデーションが移動する態様としてもよい)、ドット表示、同図中段左から、矢印画像に複数色からなるテクスチャを貼り付けた画像(アニメーションによりテクスチャが右方向に移動する態様としてもよい)、二色からなる格子柄を付した矢印内に文字(右打ちを指示する文字)を付した画像、同図下段左から、右打ちを指示する文字に右向きの矢印が付されている画像、キャラクタが右向きの表示を持っている画像が示されている。これら指示表示の表示態様としては、本例には限定されず、右打ちを指示する旨を表示する画像(アニメーションを含む)であれば、本例に適用可能である。また、これら画像の表示態様

としては、左打ち、右打ちの指示内容に応じて、表示位置を異ならせる（例えば、左打ちを指示する場合は、演出表示装置SGの左上）ことで、遊技者が直感的に指示報知の内容（右打ちをすべきであるか、左打ちをすべきであるか）を理解することが出来る。また、正しくない発射態様であった場合（又は、遊技を実行しない場合）の報知態様は、積極的報知態様（画像を大きく表示したり、色彩を目立つものに変更したり、ランプ輝度を上昇させたり、音量を増大させたりする態様）に変更するよう構成することとしてもよい。更には、警告的な報知（誤った発射位置に遊技球を発射した場合の報知）を実行しているにもかかわらず、それに従わなかった場合に、より報知態様を強調するよう構成してもよい（アニメーションのスピードを加速、ランプ輝度の上昇、表示領域の拡大、音量の更なる増大等）。また、その他の振動により（例えば、枠役物を振動させたり、発射ハンドルD44を振動させたりすることにより）遊技者に確実に知覚させる構成とすることもできる。また、遊技状態（確率変動遊技状態等）によって、表示態様（色彩やキャラクタ等）を異ならせる構成としてもよい。警告的な報知を行っているときに、報知演出の強調を行うか否かの判断については、警告的報知を実行すると判断するための条件を同様に使用してもよいし（例えば報知実行判断用カウンタをリセットした後、再度判定値に対する条件を満たしたか否かの判定に基づくもの）、別途判断基準を設けてもよい（例えば、報知実行条件から累積的に加算して強調段階に到達したとき強調制御するもの）。

【0289】

尚、同図中段右に示した二色の色彩からなる柄を付した報知画像の例を示したが、このように二色以上の色彩により報知画像を表す場合には、遊技者が色覚異常であっても区別が容易である色の組み合わせの色彩を用いることが好適である。このような報知画像（例えば、矢印や文字列による表示）を用いることにより、より多数の遊技者が報知画像による指示が明確に認識できることとなる。特に、警告的な報知（第1報知画像や第2報知画像による報知であり、誤った発射位置に遊技球を発射した場合の報知）において、当該態様を用いることが好適である。ここで、区別可能な色の組み合わせとは、例えば2色の場合、暖色系の色（好ましくは色相が1～8の色、より好ましくは色相が3～5）と寒色系の色（好ましくは色相が13～19、より好ましくは色相が8～15）との組み合わせである。報知画像を構成する色彩が、少なくとも2色以上の色覚異常を有する遊技者にとって区別可能な組み合わせの色である場合に、報知画像による報知内容を明確に認識できることとなる。尚、当該少なくとも2色以上の色は、報知する情報を識別可能な態様に付されていることが好適である（例えば、暖色系の色が付された図形内に寒色系の色が付された矢印が描かれている）。なお、便宜上2色と表現しているが、上述したように組み合わせとして適当な色相の範囲で複数色による表現（グラデーション表現など）を用いてもよく、2つ以上の系統の色で表現して識別性を向上できるように配慮されたものであればよい。

【0290】

また、報知画像の識別性を向上させて認識可能とする別の態様として以下のような態様が挙げられる。まず、区別困難になりやすい色の組み合わせを（Ai、Bi）として、以下のような色の組み合わせがあげられる。

- ・区別困難色の第1の組み合わせ（A1、B1）＝（緑色、赤色）
- ・区別困難色の第2の組み合わせ（A2、B2）＝（青色、うすだいだい色）
- ・区別困難色の第3の組み合わせ（A3、B3）＝（赤色、うすだいだい色）

【0291】

これらの区別困難な色の組み合わせが、報知画像に含まれる場合に、Aiの色をBi以外の色彩であるCi（例えば、黄色）に変換して、識別容易に表示するよう構成することもできる。具体的には、遊技者にとって報知画像が見えにくいと感じた場合に、デモ画面中などのタイミングに演出用操作手段（遊技機に備えられた十字スイッチや演出レバー、演出ボタンなどのサブ入力ボタン）を操作することにより表示可能な設定画面等の機能により（設定画面にてサンプル画像を表示し、前記変換により見えやすくなるCiを選択できる等）、視認し易い色彩への変更を可能とする構成としてもよい。当該設定は、報知画

像のみ（特に警告的報知画像）に適用することとしてもよいし、背景表示や表示画面隅に配置される装飾フレームなどのモチーフを変更するものに適用することとしてもよい。このようにすることで、色彩を変更するのではなく、演出のモチーフをカスタマイズする一環として、報知画像の識別性の変更設定を行うことが可能になる。なお、本カスタマイズに基づき、図柄変動中に実行される遊技結果を示す演出態様を設定にあわせて変更可能なものとしてもよい。

【0292】

尚、こうした報知画像について、多言語に対応可能である構成とすることもできる。例えば、メニュー画面において、多言語における報知画像を設定可能とする（待機デモ中は、他の言語による表示の設定が可能である旨に対応可能な複数の言語で表示している）。他の言語の設定がされた場合には、リーチ中や大当り中の日本語による演出用テロップや、推奨発射位置に係る表示に対応する言語に差し替えるか、又は、日本語による併記をするよう構成することができる。同時に、システム音声（例えば、右打ちに係る報知画像と同時に出力される、「右打ちしてね！」との音声）に対応言語に差し替えるよう構成してもよい。また、打ち分けを報知する画像（例えば、「右打ち！」）については、言語設定していない場合であっても（初期設定として）、英語の報知画像（例えば、「Please launch on the right side.」を同時に表示するよう構成してもよい。加えて、打ち分けを報知する音声（例えば、「右打ちしてね！」）については、他の言語設定をしている状況下、同時に表示される報知画像が強調表示（例えば、報知画像による指示に従わない場合の相対的に大きな報知画像の表示）される場合に、設定した言語による音声報知が出力されるよう構成してもよい。

10

20

【0293】

また、右打ちを指示する報知画像の表示中に左打ちを検出する等、報知画像に従わない遊技進行を検知した場合に、報知を強調する（イレギュラー時の報知態様にて報知する）よう構成した場合には、例えば、図柄変動におけるリーチとなっていない期間、装飾図柄が仮停止していない期間（仮停止する以前の期間）においては、当該強調した報知を実行し、当該期間にて実行する予定の演出の抽選を実行しないよう構成する一方、図柄変動中のリーチ後の期間や仮停止後の期間（1回の図柄変動にて恰も複数回の図柄変動が実行されているように見せる仮停止を複数回実行する装飾図柄の変動である擬似連続変動における仮停止後の期間）等の、当該図柄変動が大当りとなるか否かにとって重要となる演出が実行され得る期間においては、演出の抽選を実行し得るよう構成してもよい。このようにする場合には、ある変動期間中においてイレギュラー時の報知態様（警告表示）を実行する条件を充たした場合においても、その変動期間中には報知を開始せず、連続的に実行される次の図柄変動の開始時に報知を実施、および演出抽選態様の変更を実施する構成とすることが好ましい。なお、イレギュラー時の報知態様を実行する条件を充たした場合であっても、次の変動が開始されるまでの間に、適切な発射位置における発射の検出（各種入球信号などの受信）や、デモ画面移行など適宜設けられたタイマの計時により、警告表示の実行条件を非成立状態に更新しなおすことも考えられる。

30

【0294】

<その他の変更例>

尚、本例においては、大当り（小当り）開始時に送信される大当り開始デモコマンドが、大当り（小当り）図柄によって異なるように構成してもよく、報知画像が表示される期間を大当り（小当り）図柄によって変更することもできる。尚、このように構成した場合において、サブメインはサブサブに対し、受信した大当り開始コマンドに対応した大当り開始でも演出を実行させるためのコマンドを送信するが、発射位置に関するコマンド（報知画像表示コマンド）のうち表示の種類を選択するための情報（図84に示す（B）の部分）を共通とし、第1報知画像については、表示される態様をほぼ同一とするよう構成（表示されるオブジェクトが同一であるが、位置とサイズ、タイミングが異なるなどの違いを設けるなど）してもよい。

40

【0295】

50

また、通常の誘導報知（例えば、第２報知画像）より、警告的な報知表示（例えば、第５報知画像）の方が、より積極的態様（おおきな表示領域ＳＧ１０における表示）とすることが好適であるが、加えて、警告的な報知表示を実行する場合には、演出を差し替える（抽選テーブル及び結果の変更）よう構成することもできる。即ち、より報知の重要性が高い場合（警告的な報知）には、演出を消極的な態様として、遊技者への報知を優先するよう構成してもよい。

【０２９６】

尚、時間短縮遊技状態中のリーチ演出発展時などにおいても、第１保留表示部ＳＧ１２と第２保留表示部ＳＧ１３とは別に保留個数を識別可能な情報を演出表示装置ＳＧの隅の領域（例えば、第４報知画像の表示領域近傍に第１主遊技側の保留個数と第２主遊技側の保留個数とを数字で表示する等）に常時表示しておくこととして、例えば、時間短縮遊技状態中の第２報知画像（右打ち）を演出等によって消去しなくてはならない場合であっても、打ち分けの表示（例えば、第４報知画像）及び、保留個数の表示が常時されるため、遊技者は保留を増やすべき状況であるか、遊技球の発射を中止する状況であるかを判断することが可能となる。

10

【０２９７】

また、プレミア予告（大当たり確定報知）を実行可能に構成した場合において、例えば、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態など左打ち推奨となる遊技状態）においてプレミア予告が実行された場合には、第５報知画像等に係る警告的な報知（左打ち報知）をすべき要件を満たした場合であっても、その後、右打ち推奨となる遊技状態に移行することが確定しているため、当該報知を（例えば、プレミア予告に係る図柄変動が中止するまで）実行しないよう構成してもよい。

20

【０２９８】

尚、例えば、第２実施形態における大当たり図柄「９Ａ」に係る７ラウンドの大当たり（出玉ありラウンド数６）における第１ラウンド中や小当たり中等の大入賞口が短開放にて開放する場合や、開放延長機能が作動していない状況における第２主遊技始動口電動役物の作動中など右打ちでの遊技が実質的に有利では無い場合に、左打ちを検出したとしても、第１主遊技始動口への入球に伴う大当たり抽選権利が獲得できるなどの利益があるため、警告的な報知は実行しないよう構成してもよい。この場合に、７ラウンド大当たりでは、２ラウンド以降に左打ちを検出した場合に、警告し得ることとすることとすればよい。また、時間短縮遊技状態中（右打ちによる遊技が推奨される場合）において、左打ちによる遊技を検出により、警告的な報知の表示をするよう構成した場合であっても、非時間短縮遊技状態中において、補助遊技図柄の当選により第２主遊技始動口が開放された場合については、左打ちによる遊技を検出した場合であっても、警告的な報知を実行しないこととしてもよい。

30

【０２９９】

また、本例においては、発射指示コマンドを様々なタイミングにて副制御基板Ｓ側に送信し得るよう構成したが、発射指示コマンドの構成としては、例えば、補助遊技側の遊技状態である、補助遊技時間短縮遊技状態（電サポ状態）か補助遊技非時間短縮遊技状態（非電サポ状態）かに係るデータを使用して発射指示コマンドを生成するよう構成してもよいし、ハズレ図柄の停止時に主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信し得るよう構成してもよい。また、発射指示コマンドを報知画像の表示開始タイミングに使用するのみでなく、報知画像の表示終了タイミングにて発射指示コマンドの内容を参照するよう構成してもよい。

40

【０３００】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

50

【 0 3 0 1 】

本概念 (1) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能であって遊技領域 (例えば、遊技領域 D 3 0) に設けられた複数の入球口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

遊技領域 (例えば、遊技領域 D 3 0) へ向けて遊技球を発射可能であって、遊技領域 (例えば、遊技領域 D 3 0) へ遊技球を放出可能とする第 1 発射強度と、第 1 発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域へ遊技球を放出可能とする第 2 発射強度と、を少なくとも採り得る遊技球発射部 (例えば、発射装置 D 4 2) と

を備え、遊技領域 (例えば、遊技領域 D 3 0) には、第 1 発射強度にて発射された遊技球が流下する第 1 流下ルートと、第 2 発射強度にて発射された遊技球が流下する第 2 流下ルートと、が形成されており、

前記複数の入球口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) の内、第 1 流下ルート上に設けられた (換言すれば、第 1 発射強度にて発射された遊技球が入球可能又は入球容易であって、第 2 発射強度にて発射された遊技球が入球不能又は入球困難となる) 第一入球口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) と、

前記複数の入球口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) の内、第 2 流下ルート上に設けられた (換言すれば、第 2 発射強度にて発射された遊技球が入球可能又は入球容易であって、第 1 発射強度にて発射された遊技球が入球不能又は入球困難となる) 第二入球口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

遊技の進行状況に応じて識別情報を変動表示及び停止表示可能であり、且つ、識別情報と重ね合わせて遊技情報を表示可能な遊技情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二入球口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、第 2 発射強度にて遊技球を発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を遊技情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示可能であり、当該報知画像として、所定の表示面積を占める第一報知画像と、第一報知画像よりも小さい表示面積を占める第二報知画像と、を有しており、

第一報知画像は、特定遊技状態であって且つ所定の表示条件を充足している場合において表示される一方、第二報知画像は、特定遊技状態であれば当該所定の表示条件を充足せずとも表示されるよう構成されており、

識別情報を変動表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) 上での表示優先順が、第一報知画像、第二報知画像、識別情報の順番となる一方、識別情報が停止表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) 上での表示優先順が、第二報知画像、識別情報、第一報知画像の順番となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 3 0 2 】

本概念 (2) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）により第
一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得され
た第一乱数を一時記憶して第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例え
ば、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 A）と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
ある第一保留を消化して、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g
）にて第一識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する第一
識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）により第
二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得され
た第二乱数を一時記憶して第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例え
ば、第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 B）と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
ある第二保留を消化して、第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g
）にて第二識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する第二
識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）に停止表示された停止
識別情報又は第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）に停止表示
された停止識別情報が、第一停止態様又は第一停止態様とは異なる第二停止態様であった
場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技
制御手段 M P 3 0）と

を備え、特別遊技が実行されておらず、第一識別情報及び第二識別情報を変動表示されて
いない場合において、第二保留が存在している場合には第一識別情報の変動表示開始条件
が充足されない一方、第一保留が存在しているか否かに拘わらず第二識別情報の変動表示
開始条件が充足され得るよう構成されており、且つ、第一停止態様に係る特別遊技が実行
された場合よりも第二停止態様に係る特別遊技が実行された場合の方が、遊技者にとって
有利となり得るよう構成されており、

ある第一保留が新たに生起した場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変
動表示開始条件を充足するよりも前に、当該ある第一保留に係る前記第一乱数に関する保
留情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信可能であり、ある第二保留が新たに生
起した場合には、当該ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足する
よりも前に、当該ある第二保留に係る前記第二乱数に関する保留情報を副遊技部（例え
ば、副制御基板 S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

第一識別情報又は第二識別情報を変動表示された後から停止表示されるまでを変動単位
とし、

未消化となる第二保留が所定数存在していることを少なくとも含む第一条件を充足した
場合には、前記変動単位の繰り返し回数が当該所定数に到達するまでの期間中において、
当該期間中にて前記第二停止態様が停止表示され得る一方で当該期間中には前記第一停止
態様が停止表示されない旨の演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可
能に構成されており、

前記第一条件とは異なる第二条件を充足した場合には、前記変動単位の繰り返し回数が
特定数に到達するまでの期間中において、当該期間中にて前記第二停止態様が停止表示さ
れ得る一方で当該期間中には前記第一停止態様が停止表示されない旨の演出を演出表示部
（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能に構成されており、当該特定数は前記所定数

10

20

30

40

50

よりも多くなり得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0303】

本概念(A1)に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、
情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置SG)と

を備え、

始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

遊技状態が切り替わった、特別遊技が開始した、又は、特別遊技が終了したことを契機として、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像Aを情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて所定時間表示可能であり、

遊技状態が切り替わった、特別遊技が開始した、又は、特別遊技が終了したことを契機として、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像Bを情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、報知画像Bが表示された場合には、再度遊技状態が切り替わる、特別遊技が開始する、又は、特別遊技が終了するまで当該報知画像Bを継続して表示し得るよう構成されており、

遊技状態が切り替わった、特別遊技が開始した、又は、特別遊技が終了したことを契機として、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像Cを情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、報知画像Cが表示された場合には、再度遊技状態が切り替わる、特別遊技が開始する、又は、特別遊技が終了するまで当該報知画像Cを継続して表示し得るよう構成されており、

報知画像Aの占める表示面積は報知画像Bの占める表示面積よりも大きく、且つ、報知画像Aの占める表示面積は報知画像Cの占める表示面積よりも大きいよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0304】

本概念(A2)に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

音声を出力可能であり、第二領域よりも第一領域に近い位置に設けられた第1スピーカ(例えば、スピーカ左D24L)と、

音声を出力可能であり、第一領域よりも第二領域に近い位置に設けられた第2スピーカ(例えば、スピーカ右D24R)と、

情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置SG)と

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも入球口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊

10

20

30

40

50

技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、当該報知画像として、所定の表示面積を占める第一報知画像と、第一報知画像よりも小さい表示面積を占める第二報知画像と、を有しており、

第一報知画像は、特定遊技状態であって且つ所定の表示条件を充足している場合において表示される一方、第二報知画像は、特定遊技状態であれば当該所定の表示条件を充足せずとも表示されるよう構成されており、

第二報知画像が表示される場合には第2スピーカ（例えば、スピーカ右D24R）からのみ音声を出し得る一方、第一報知画像が表示される場合には第1スピーカ（例えば、スピーカ左D24L）と第2スピーカ（例えば、スピーカ右D24R）との双方から音声を出し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0305】

本概念（A3）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）とを備え、

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特別遊技の実行中において、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第1態様と、第1態様とは異なる表示態様である第2態様とを少なくとも有しており、

特別遊技の実行中において、報知画像が表示開始された場合には、報知画像の表示態様は第1態様にて表示され、報知画像が第1態様にて表示されている場合において、前記所定個数未満の可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）への入球を契機として報知画像が第2態様にて表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0306】

本概念（A4）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉

10

20

30

40

50

鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

補助遊技識別情報を表示可能な補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、主遊技乱数を取得する主遊技乱数取得手段と、

主遊技乱数取得手段により主遊技乱数が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技乱数を一時記憶して、主遊技保留が生起するよう制御する主遊技乱数一時記憶手段と、

ある主遊技保留に関する主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある主遊技保留に係る主遊技乱数に基づく決定内容に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて主遊技識別情報を変動表示させた後に主遊技識別情報を停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板M）は、

補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技乱数取得手段により補助遊技乱数が取得された場合、補助識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された補助遊技乱数を一時記憶して、補助遊技保留が生起するよう制御する補助遊技乱数一時記憶手段と、

ある補助遊技保留に関する補助遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技保留に係る補助遊技乱数に基づく決定内容に従い、補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて補助遊技識別情報を変動表示させた後に補助遊技識別情報を停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を前記閉鎖状態から前記開放状態に変位させた後、前記閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する情報表示内容を制御する情報表示内容制御手段とを備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第 1 態様と、第 1 態様とは異なる表示態様である第 2 態様とを少なくとも有しており、

報知画像を表示する場合、当該報知画像を第 1 態様と第 2 態様とのいずれの表示態様にて表示するのかを主遊技保留数又は補助遊技保留数に基づいて決定し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0307】

本概念（A 5）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、一般入賞口 P 1 0）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）とを備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも入球口（例えば、一般入賞口 P 1 0）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、

報知画像は、少なくとも 2 色以上の区別可能な色の組み合わせからなる図形の画像又は少なくとも 2 色以上の区別可能な色の組み合わせからなる文字列の画像を含むよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0308】

本概念（A 6）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C 2 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）とを備え、

始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C 2 0）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

10

20

30

40

50

特別遊技の実行中において、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第1態様と、第1態様とは異なる表示態様である第2態様とを少なくとも有しており、

ある単位遊技の実行中において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）への入球数が前記所定個数未満の個数である特定個数未満であった場合には、当該ある単位遊技の次の実行回となる単位遊技の実行時に報知画像を表示する場合の当該報知画像の表示態様は第1態様となり、

ある単位遊技の実行中において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）への入球数が前記特定個数以上であった場合には、当該ある単位遊技の次の実行回となる単位遊技の実行時に報知画像を表示する場合の当該報知画像の表示態様は第2態様となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0309】

本概念（A7）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球の発射強度を調節可能な発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）と、

発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）への操作を検出可能なハンドル操作検出部と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）とを備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

遊技進行に関する状態として、遊技が進行している状態である遊技中状態と、遊技が進行していない状態である待機中状態と、を少なくとも有しており、

待機中状態である場合には、情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて遊技中状態では表示されない所定情報が表示されるよう構成されており、

遊技中状態にてハンドル操作検出部が発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）への操作を検出したことを契機として報知画像は表示されない一方、待機中状態にてハンドル操作検出部が発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）への操作を検出したことを契機として報知画像が表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0310】

本概念（A8）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、一般入賞口P10）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）とを備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

遊技進行に関する状態として、遊技が進行している状態である遊技中状態と、遊技が進行していない状態である待機中状態と、を少なくとも有しており、

待機中状態である場合には、情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて遊技中状態では表示されない所定情報が表示されるよう構成されており、

前記所定情報よりも報知画像の方が表示プライオリティが高く、前記所定情報の表示中においても報知画像が表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【0311】

本概念（A9）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうで、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

10

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成可能であり、

生成した推奨発射情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された推奨発射情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された推奨発射情報に基づき、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0312】

本概念（A10）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうで、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

30

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成可能であり、

生成した推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

40

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、電源断復帰時において、推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信するよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、電源断復帰時において、主遊技部（例えば、主

50

制御基板 M) から受信した推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とに基づいて、第一報知画像を表示するか否かと第二報知画像を表示するか否かとを決定するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 3 1 3 】

本概念 (A 1 1) に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

情報を表示可能な情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) への情報表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である主遊技推奨発射情報を生成可能であり、

主遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一主遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二主遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

生成した主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から送信された主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である副遊技推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

副遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一副遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二副遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示可能に構成されており、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第一副遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した第一主遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した第二主遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 3 1 4 】

本概念 (A 1 2) に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である主遊技推奨発射情報を生成可能であり、

主遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一主遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二主遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

生成した主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である副遊技推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

副遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一副遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二副遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第一副遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、第一報知画像及び第二報知画像を非表示とするよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、第一報知画像及び第二報知画像を非表示とするよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0315】

本概念（A13）に係るぱちんこ遊技機は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第一入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第二入球口（例えば、一般入賞口P10）と、

10

20

30

40

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）に入球した旨に関する情報である第一入球口入球情報と、第二入球口（例えば、一般入賞口 P 1 0）に入球した旨に関する情報である第二入球口入球情報と、遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された第一入球口入球情報と第二入球口入球情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）が記憶している推奨発射情報が第一推奨発射情報である場合に、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第二入球口入球情報を受信し且つ所定の条件を充足した場合には、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）が記憶している推奨発射情報が第二推奨発射情報である場合に、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第一入球口入球情報を受信し且つ特定の条件を充足した場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されており、

第一報知画像が表示されている場合、当該第一報知画像が表示されてから所定時間が経過する、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第一入球口入球情報を受信する、又は、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から遊技の状態に関する情報として遊技の状態が変化した旨の情報を受信することにより当該第一報知画像の表示を消去するよう構成されており、

第二報知画像が表示されている場合、当該第二報知画像が表示されてから特定時間が経過する、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第二入球口入球情報を受信する、又は、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から遊技の状態に関する情報として遊技の状態が変化した旨の情報を受信することにより当該第二報知画像の表示を消去するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 3 1 6 】

本概念（A 1 4）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、

10

20

30

40

50

副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

遊技の状態に関する情報とを副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側へ送信する遊技情報送信手段

を備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から送信された遊技の状態に関する情報を受信する遊技情報受信手段

を備え、

遊技の状態に関する情報を情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) に出力可能であり

、
遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) に出力可能であり、

遊技の状態に関する情報と推奨発射情報とを情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) に出力する場合には、遊技の状態に関する情報と推奨発射情報とを 1 つのコマンドとして出力するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【 0 3 1 7 】

M N 1 1 t a - A 第 1 主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 - B 第 2 主遊技当否抽選手段

M N 1 1 t a - B 第 2 主遊技用当否抽選テーブル、M N 1 1 - H 補助遊技当否抽選手段

M N 1 1 t a - H 補助遊技用当否抽選テーブル、M N 2 0 特別遊技移行決定手段

M N 4 1 t a - A 第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 - B 第 2 主遊技停止図柄決定手段

M N 4 1 t a - B 第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 - H 補助遊技図柄決定手段

M N 4 1 t a - H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 5 0 変動態様決定手段

M N 5 1 - A 第 1 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - A 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル

M N 5 1 - B 第 2 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - B 第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル

M N 5 1 - H 補助遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル

M P 1 1 t - C 第 1 ・ 第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 2 t - B 第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ

M P 3 3 c 入賞球カウンタ、M P 3 4 t 特別遊技用タイマ

M P 5 1 c 確変回数カウンタ、M P 5 2 c 時短回数カウンタ

M P 6 1 c 第 1 始動口入球率カウンタ、M P 6 2 c 一般入賞口入球率カウンタ

M P 7 0 c ラウンド入球数カウンタ、M P 9 0 t 待機デモタイマ

M P 2 1 t 第 1 始動口確認タイマ、M P 2 2 t 一般入賞口確認タイマ

M P 8 1 t 右打ち監視タイマ、M P 8 2 t 左打ち監視タイマ

M T 情報送信制御手段、M T 1 0 コマンド送信用バッファ

A 第 1 主遊技周辺機器、A 1 0 第 1 主遊技始動口

A 1 1 s 第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0 第 1 主遊技図柄表示装置

A 2 1 g 第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h 第 1 主遊技図柄保留表示部

B 第 2 主遊技周辺機器、B 1 0 第 2 主遊技始動口

10

20

30

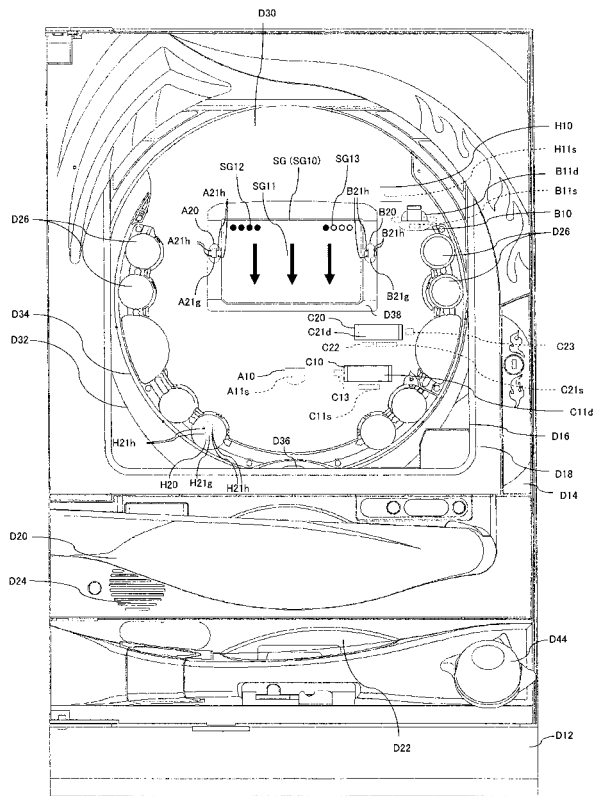
40

50

B 1 1 s 第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d 第 2 主遊技始動口電動役物
 B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部
 B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部、
 C 第 1・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0 第 1 大入賞口
 C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物
 C 2 0 第 2 大入賞口、C 2 1 s 第 2 大入賞口入賞検出装置
 C 2 1 d 第 2 大入賞口電動役物、C 2 2 特定領域
 C 2 2 s 特定領域入球検出装置、C 2 2 c 特定領域遮蔽部材
 H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口
 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 1 0 1 (2) 補助遊技始動口 10
 H 1 1 1 (2) s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置
 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部
 P 1 0 一般入賞口、P 1 1 s 一般入賞口入球検出装置
 S 副制御基板、S M 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル
 S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示部
 S G 1 3 第 2 保留表示部
 R T C リアルタイムクロック、D 2 4 スピーカ
 D 2 6 遊技効果ランプ、D 4 4 発射ハンドル 20
 D 3 8 センター飾り、H S 発射指示表示部
 H S L 左打ち表示部、H S R 右打ち表示部
 D 2 4 L スピーカ左、D 2 4 R スピーカ右
 M N 5 2 c 1 限定頻度 A カウンタ、M N 5 2 c 2 限定頻度 B カウンタ
 K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置

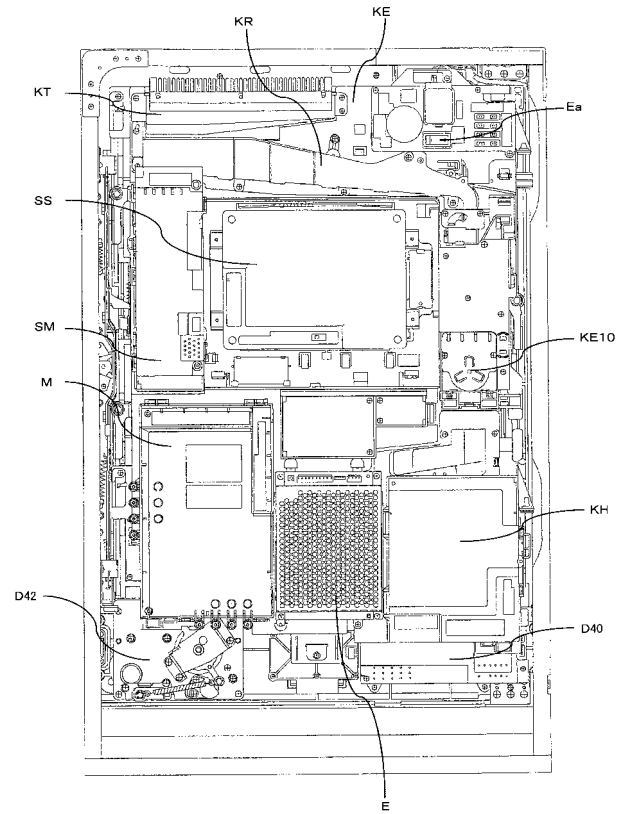
【図 1】

(図 1)



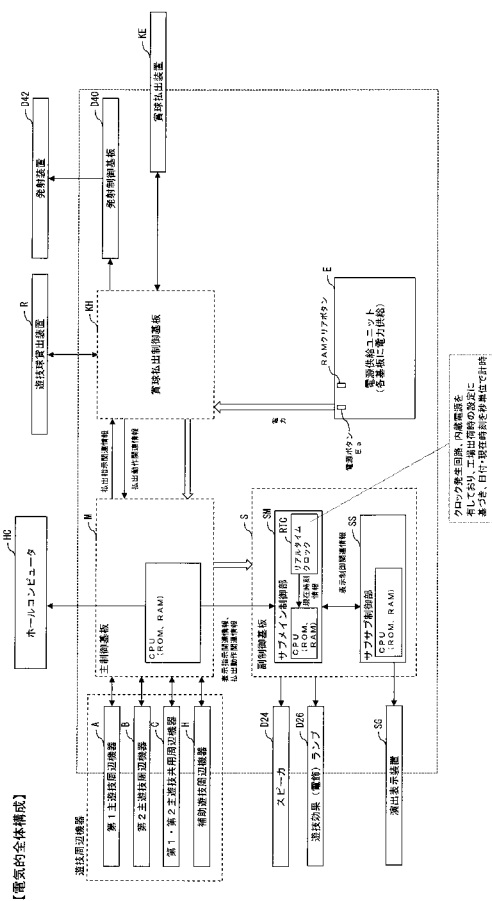
【図 2】

(図 2)



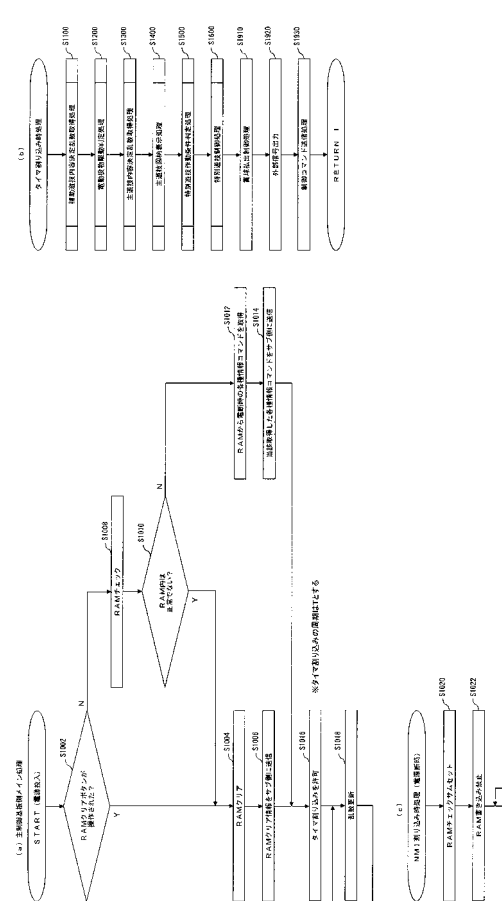
【図 3】

(図 3)

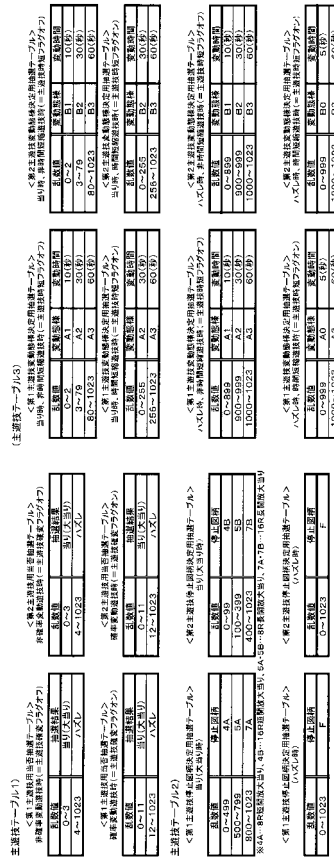


【図 4】

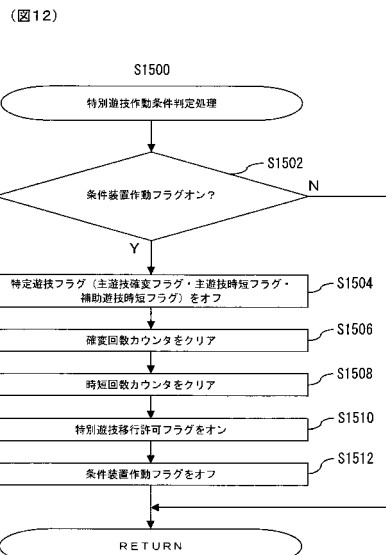
(図 4)



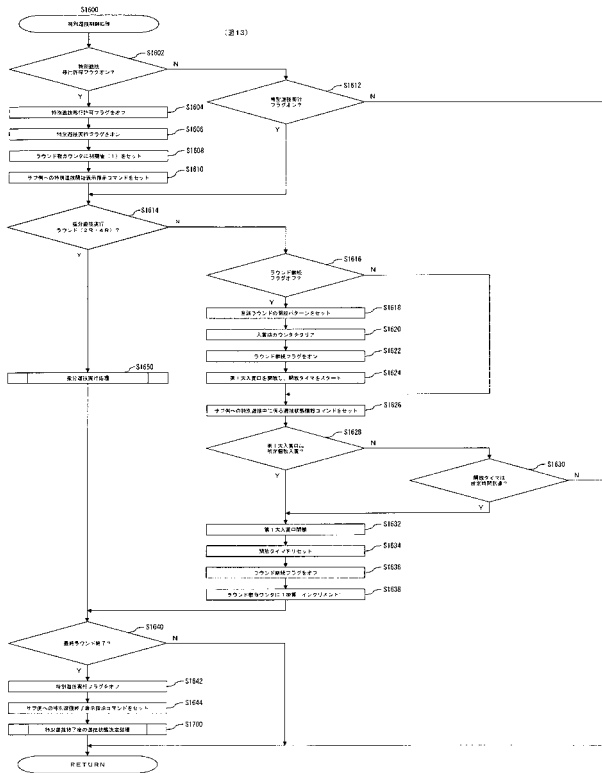
【 ㊦ 1 0 】



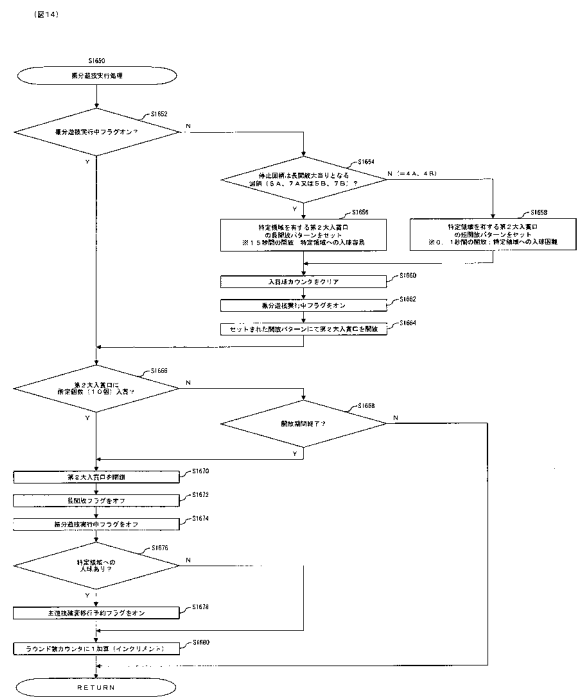
【 図 1 2 】



【図 13】

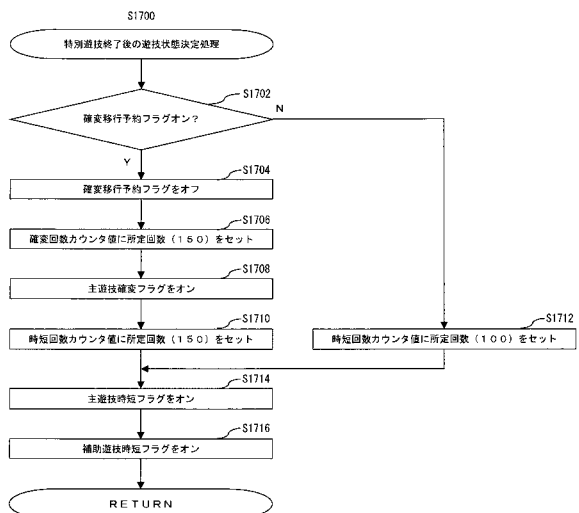


【図 14】



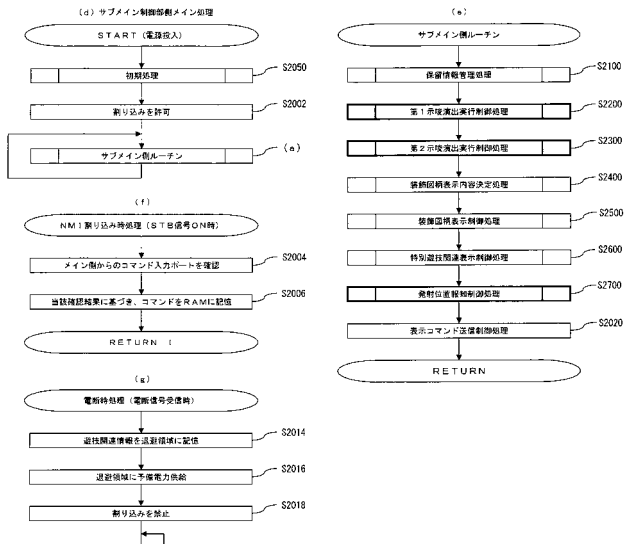
【図 15】

(図 15)



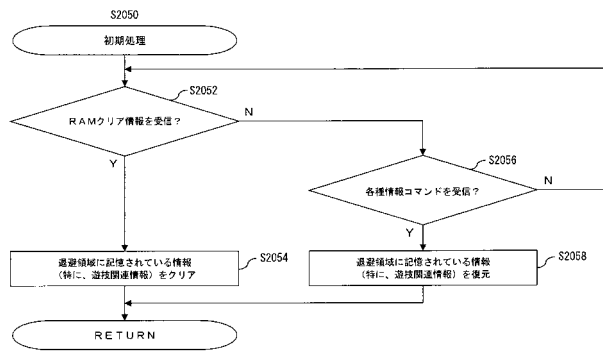
【図 16】

(図 16)



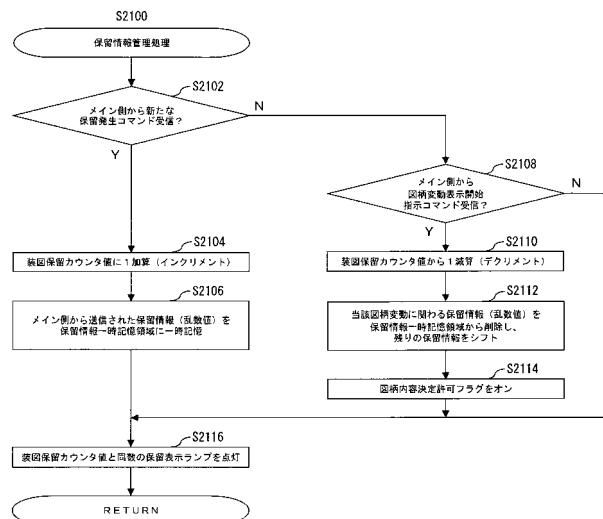
【図 17】

(図17)



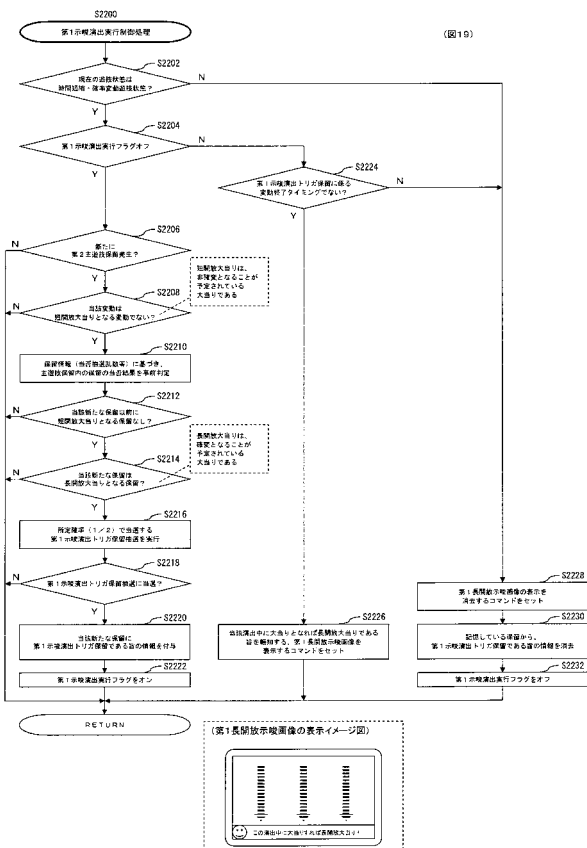
【図 18】

(図18)



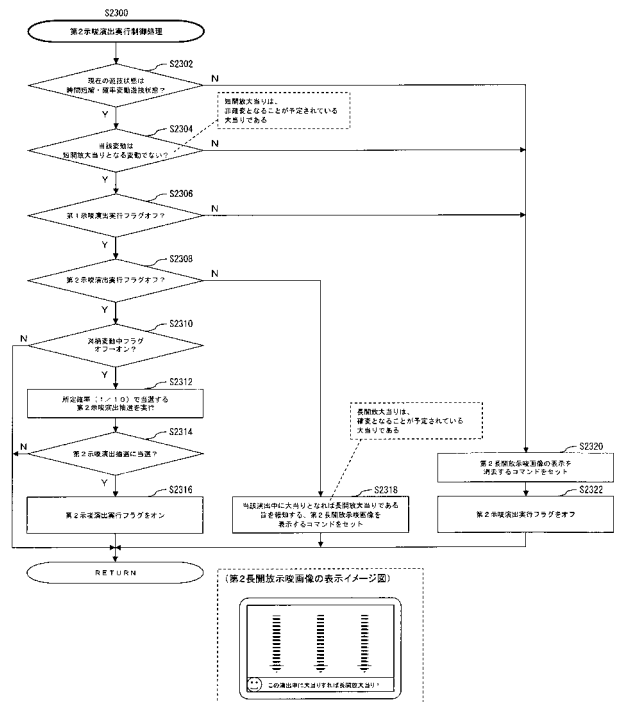
【図 19】

(図19)



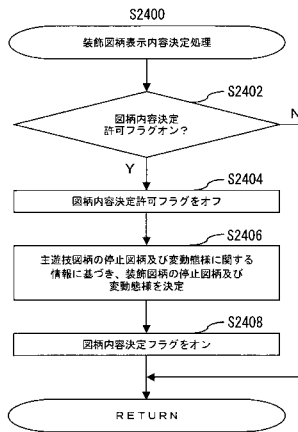
【図 20】

(図20)



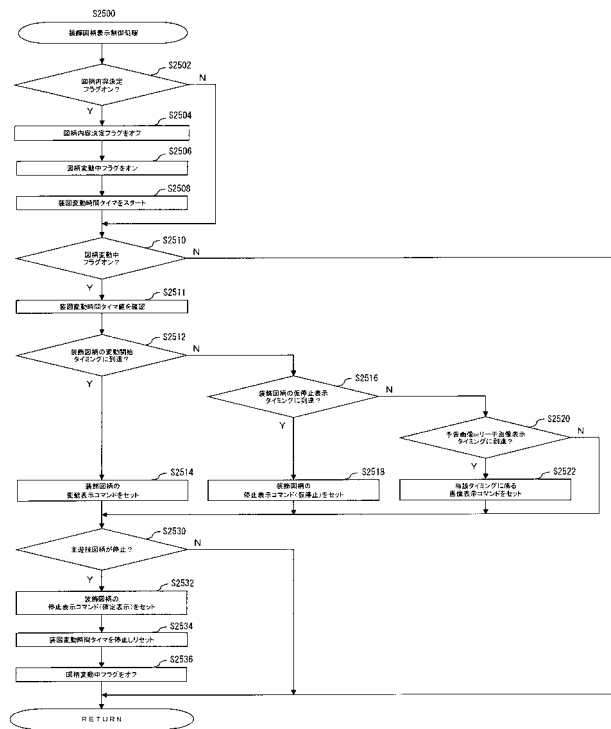
【 図 2 1 】

(圖21)



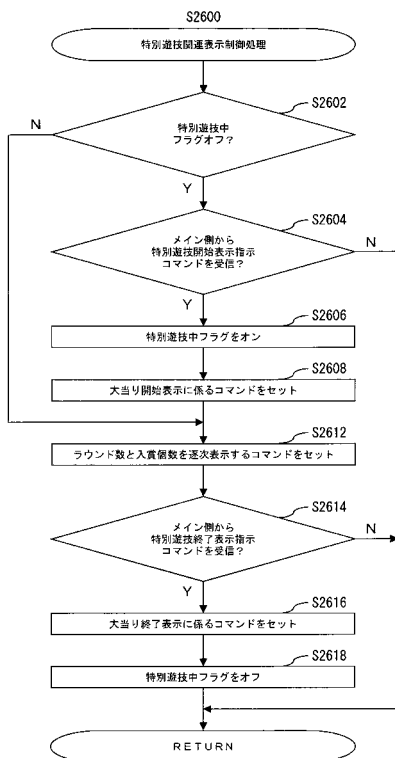
【 図 2 2 】

(圖22)



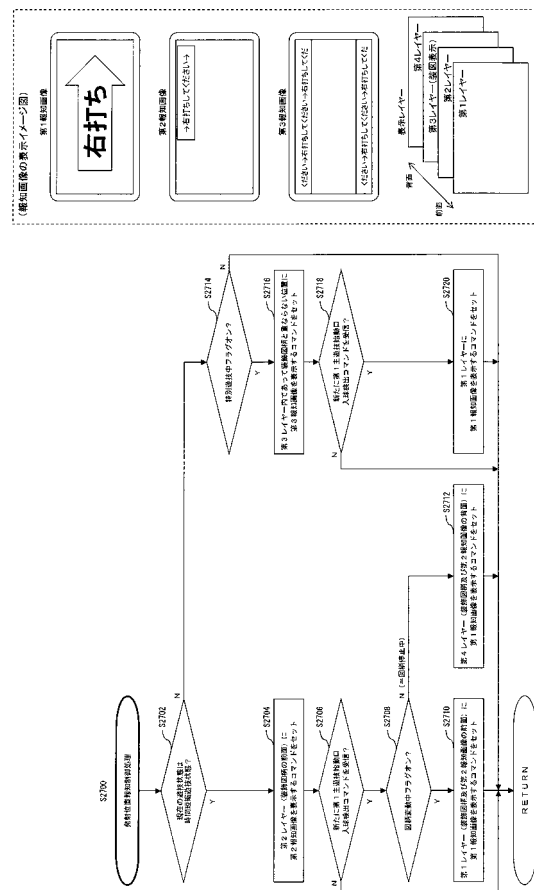
【 図 2 3 】

(圖23)



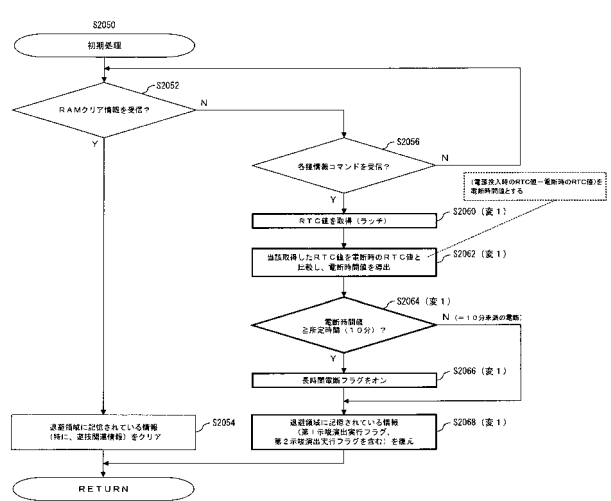
【 図 2 4 】

(图24)



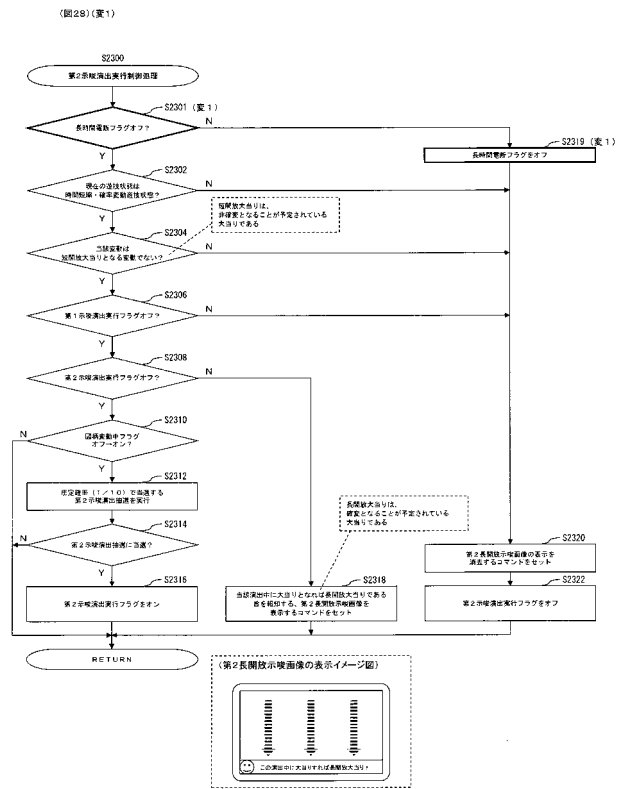
【 図 2 6 】

(圖26)(變1)

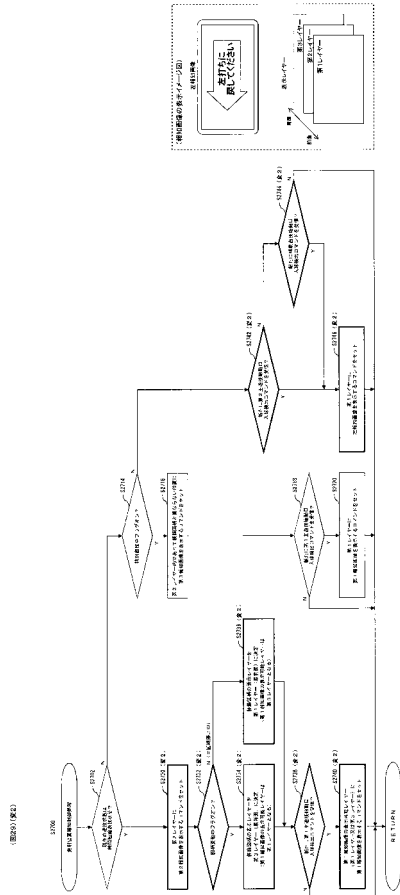


【 図 2 8 】

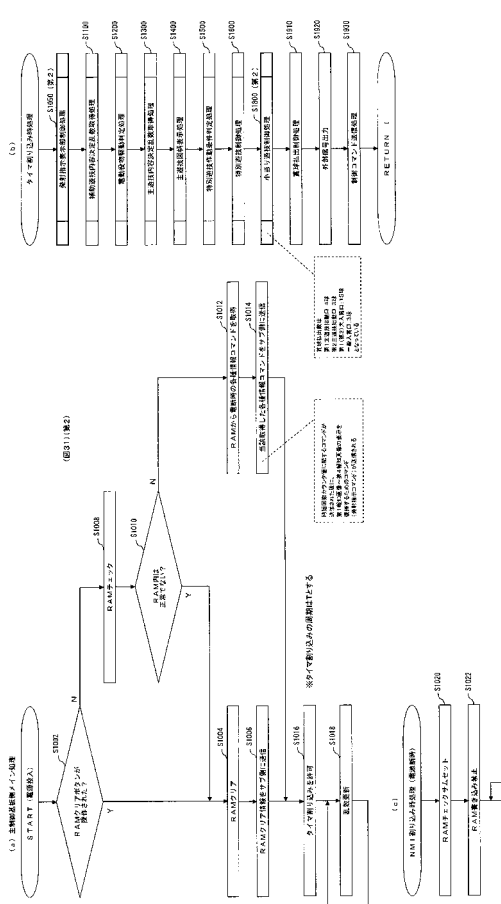
〈圖28〉(裏1)



【 図 2 9 】

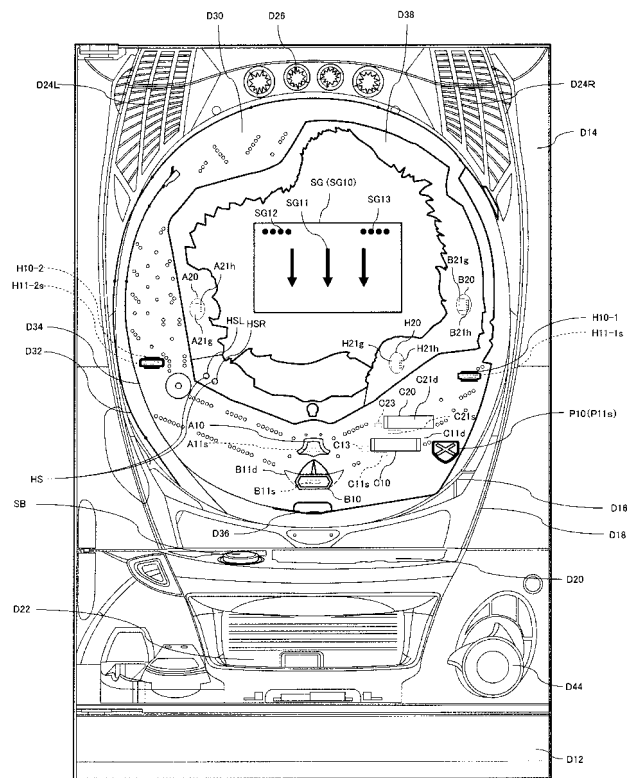


【 図 3 1 】



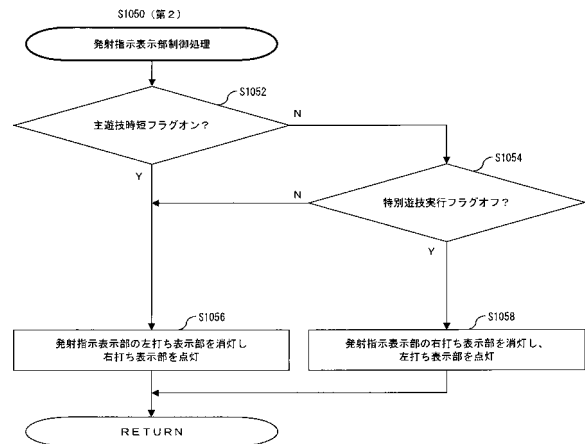
【 図 3 0 】

(圖30)(第2)



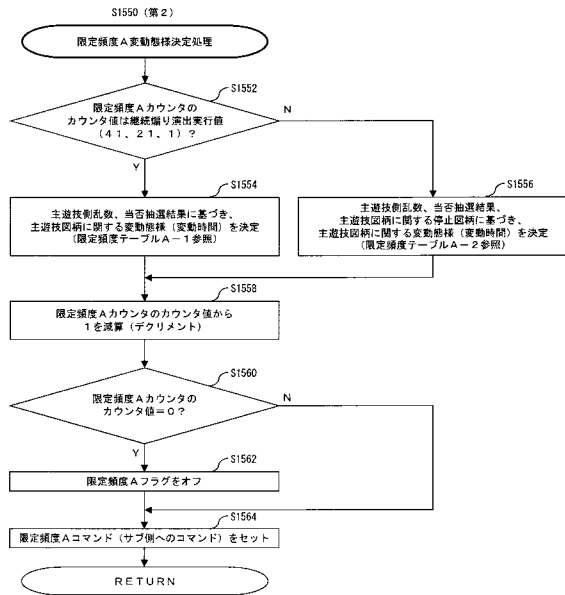
【 図 3 2 】

(圖32)(第2)



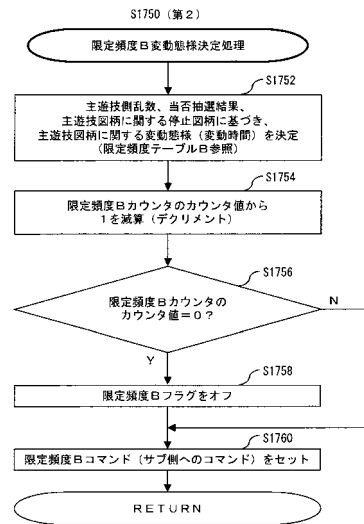
【図 37】

(図37)(第2)



【図 38】

(図38)(第2)



【図 39】

(図39)(第2)

(限定頻度テーブルA-1)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>

乱数値	変動態様	変動時間
0~999	Xa1	60(秒)
ハズレ時		
0~999	Xa1	20(秒)

(限定頻度テーブルA-2)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>

乱数値	変動態様	変動時間
0~999	Xa1	60(秒)
ハズレ時		
0~999	Xa2	5(秒)

(限定頻度テーブルB)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>

乱数値	変動態様	変動時間
0~299	Xa2	30(秒)
300~999	Xa1	60(秒)
ハズレ時		
0~599	Xa3	10(秒)
600~999	Xa4	15(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>

乱数値	変動態様	変動時間
0~999	Xb1	60(秒)
ハズレ時		
0~999	Xb1	20(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>

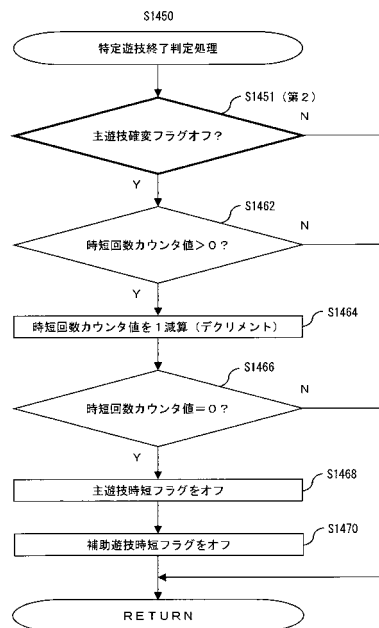
乱数値	変動態様	変動時間
0~999	Xb1	60(秒)
ハズレ時		
0~999	Xb2	5(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>

乱数値	変動態様	変動時間
0~299	Xb2	30(秒)
300~999	Xb1	60(秒)
ハズレ時		
0~599	Xb3	10(秒)
600~999	Xb4	15(秒)

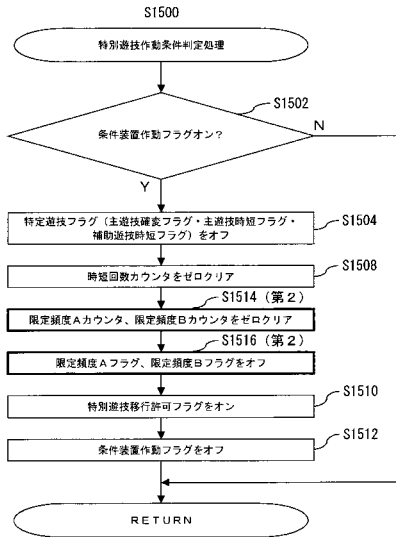
【図 40】

(図40)(第2)



【図 4 1】

(図41)(第2)



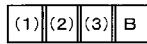
【図 4 3】

(図43)(第2)

【発射指示コマンド内容の一例】※ラウンド開始時の場合

命令内容	MODEデータ	EVENTデータ
短開放パターンA	9CH	04H(00000100B)
短開放パターンB	9CH	06H(00000110B)
長開放パターンA	9CH	05H(00000101B)
長開放パターンB	9CH	07H(00000111B)

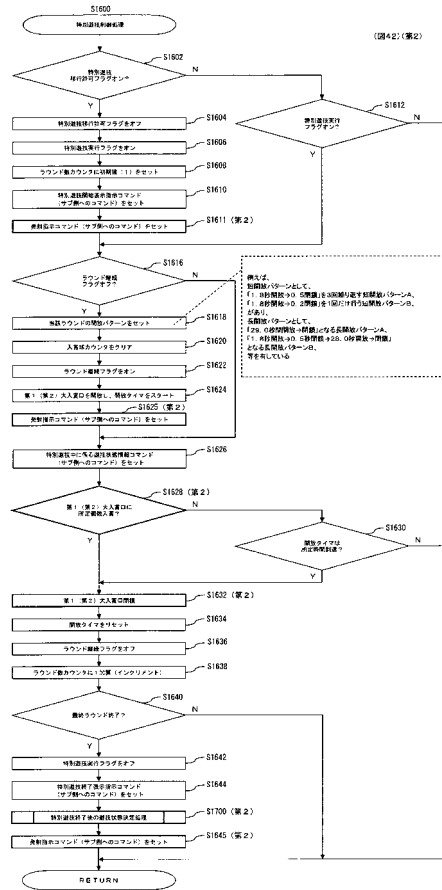
<EVENTデータの低位3bit>



- (1)「0」が左打ち、「1」が右打ちとなっている
- (2)「0」がパターンA、「1」がパターンBとなっている
- (3)「0」が短開放パターン、「1」が長開放パターンとなっている

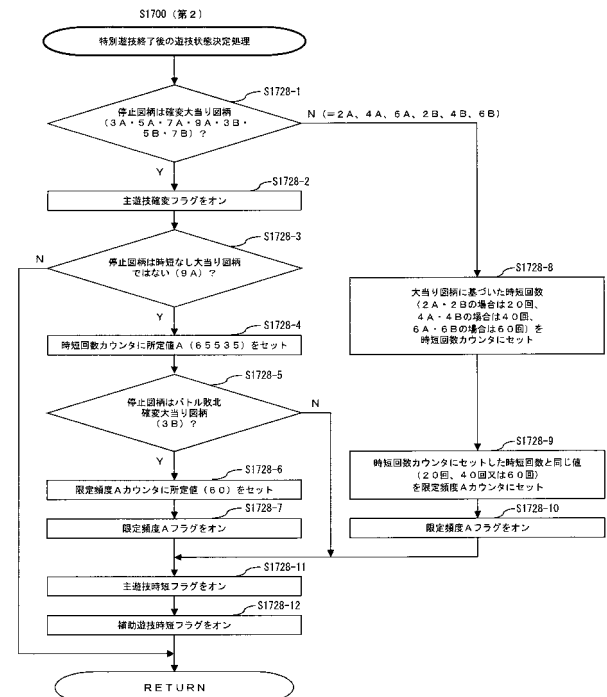
【図 4 2】

(図42)(第2)



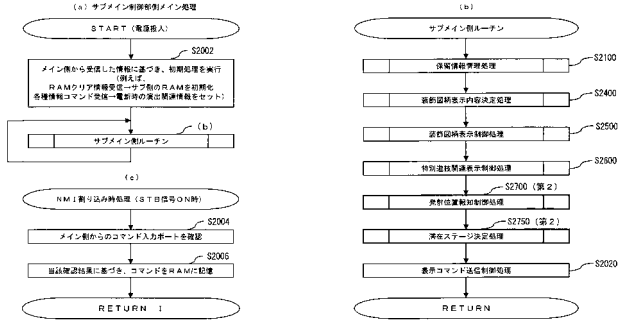
【図 4 4】

(図44)(第2)



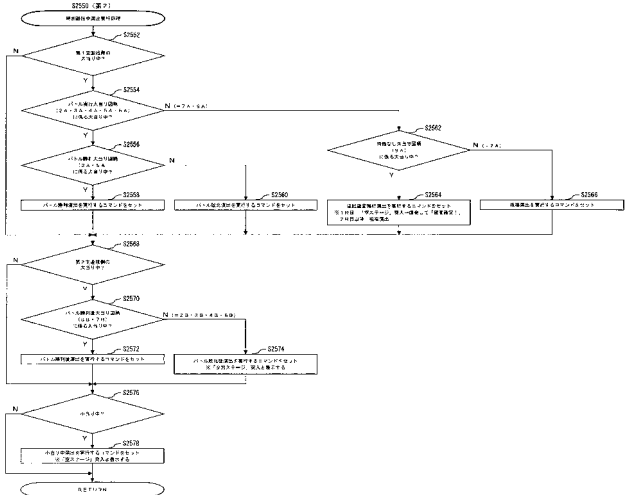
【 図 4 6 】

(圖46)(第2)

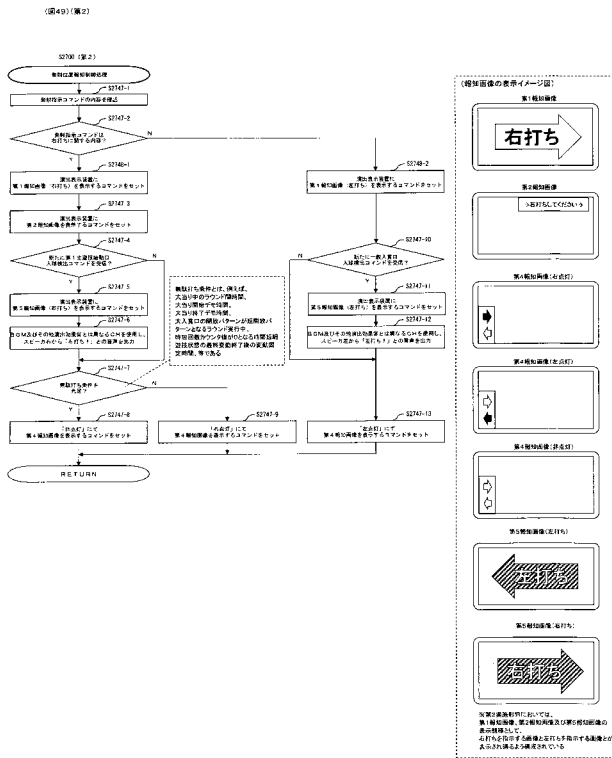


【 図 4 8 】

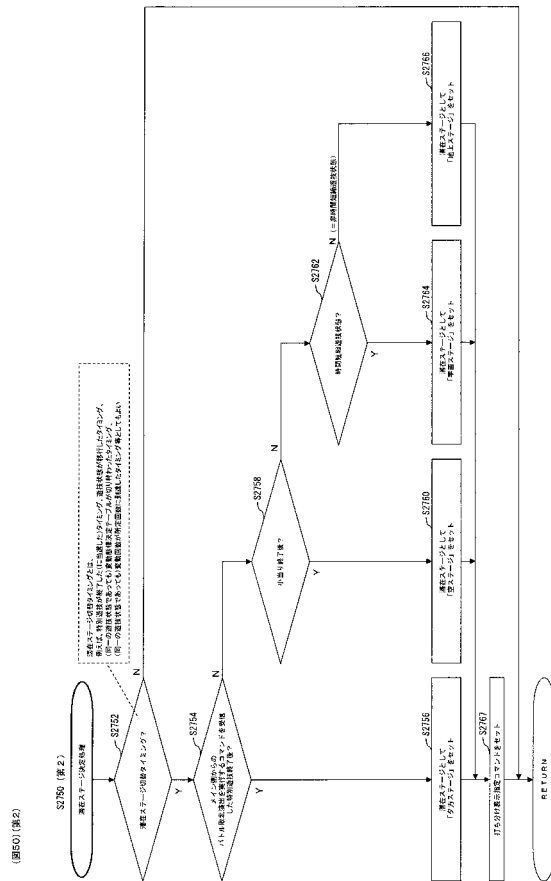
(圖48)(第2)



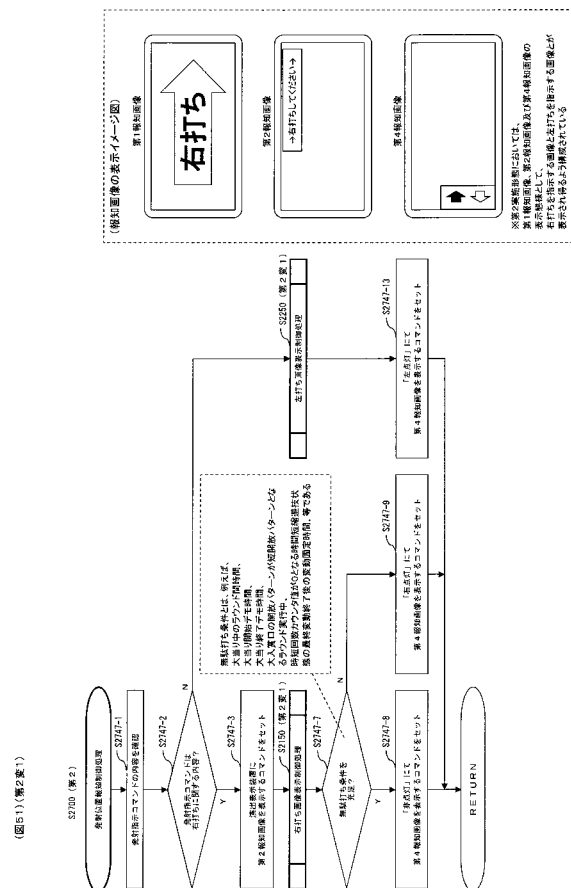
【 図 4 9 】



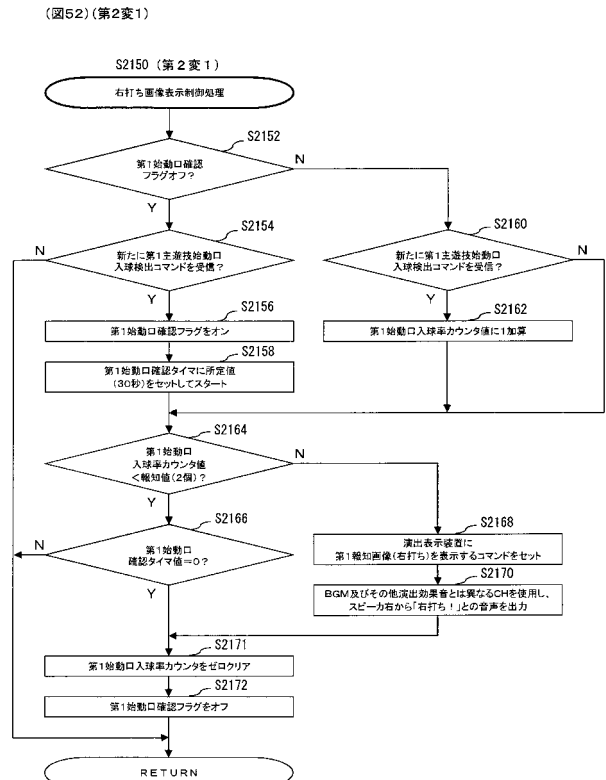
【 ㊦ 5 0 】



【 図 5 1 】

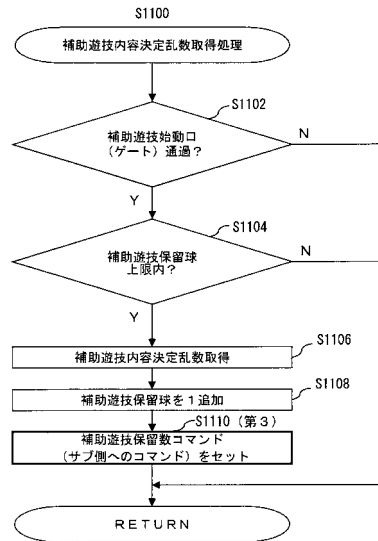


【 図 5 2 】



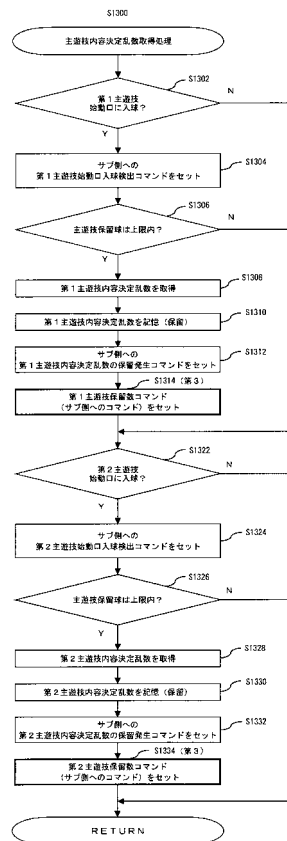
【 図 5 4 】

(図54)(第3)

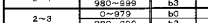


【 図 5 6 】

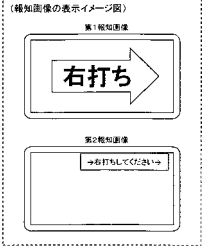
(圖55) (集3)

[illegible]

【 図 5 8 】

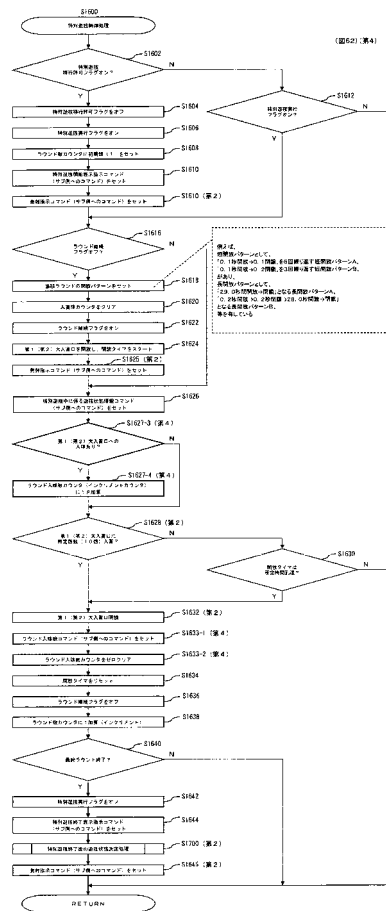


【 図 6 0 】



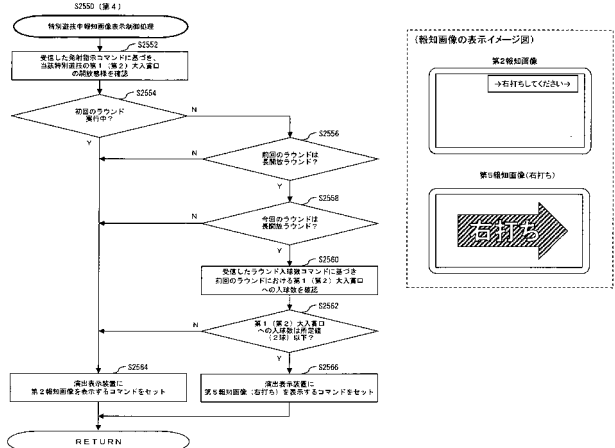
【 図 6 2 】

(圖6.2) (第4)



【 図 6 4 】

(圖64)(第4)



【 図 7 0 】

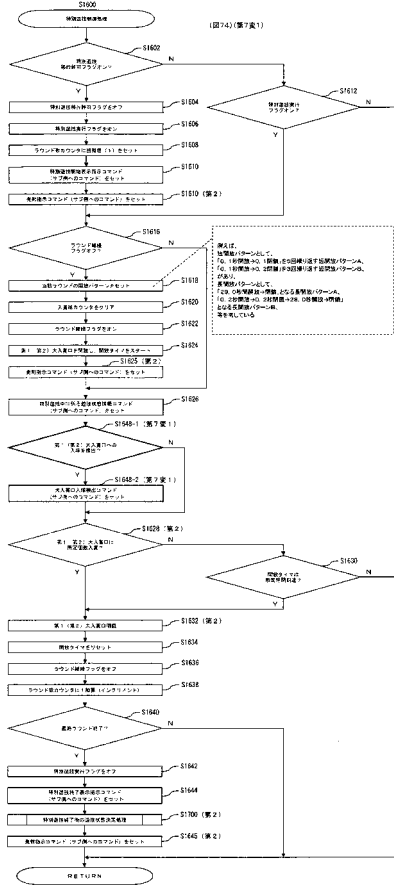


【 図 7 2 】



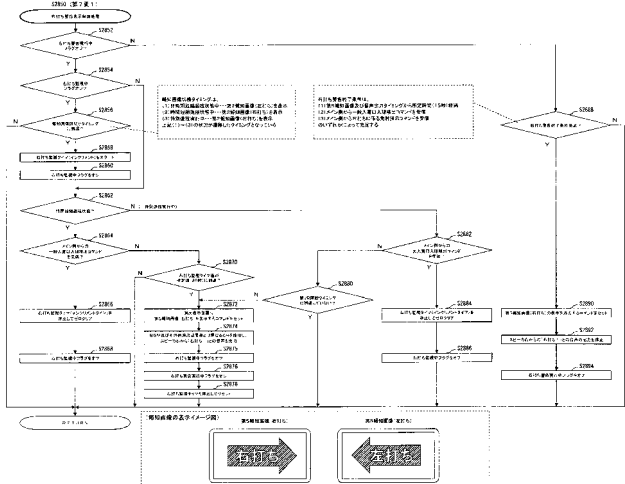
【 図 7 4 】

(圖74)(第7頁)

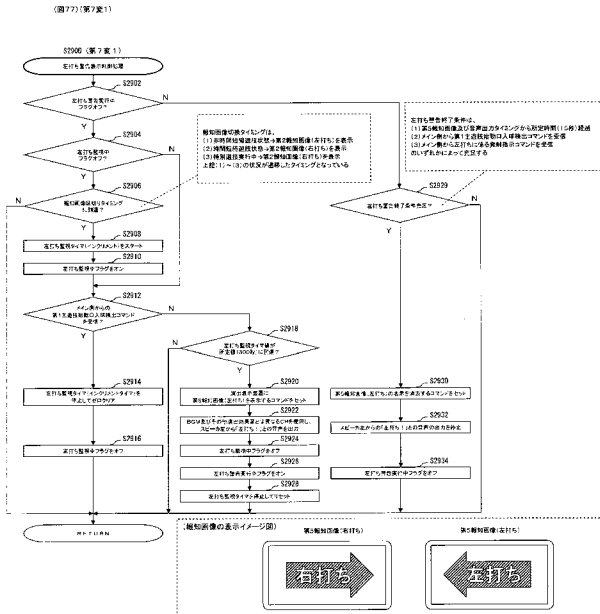


【 図 7 6 】

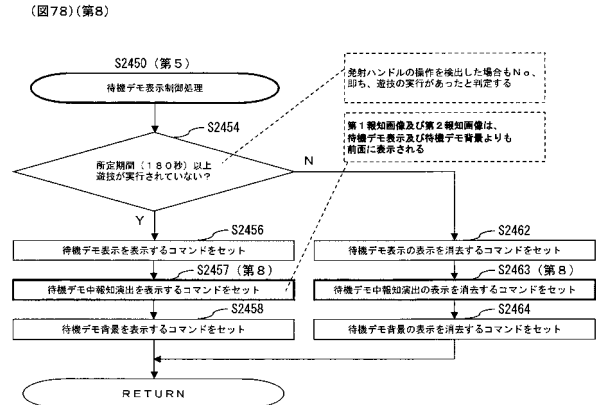
(註76) (第7卷1)



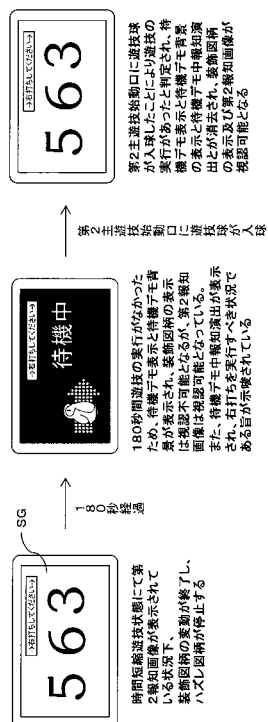
【 図 7 7 】



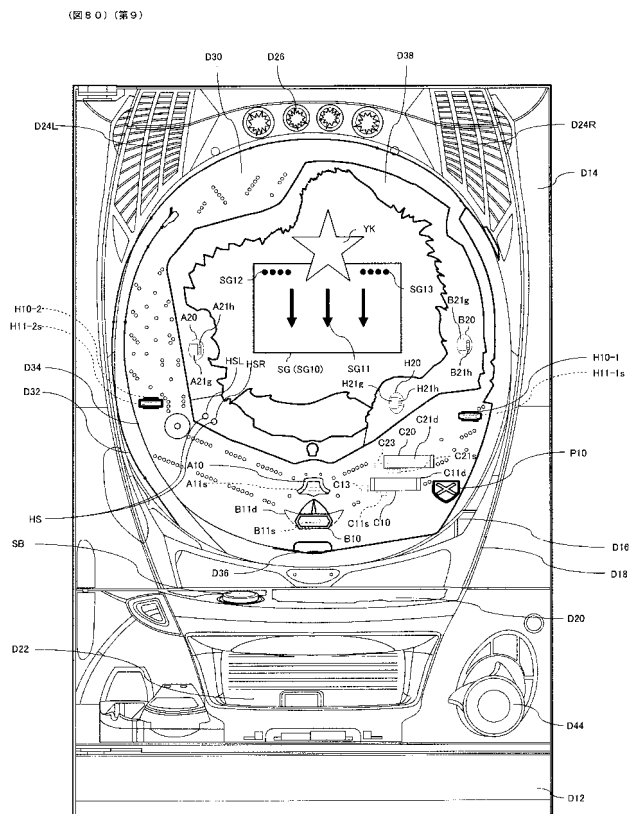
【 図 7 8 】



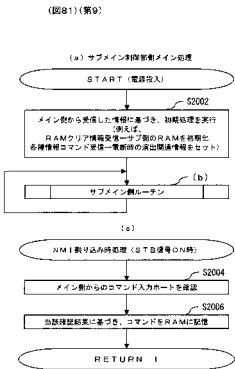
【 図 7 9 】



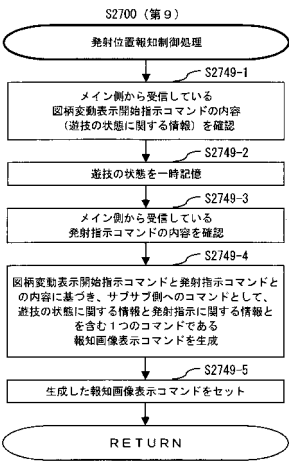
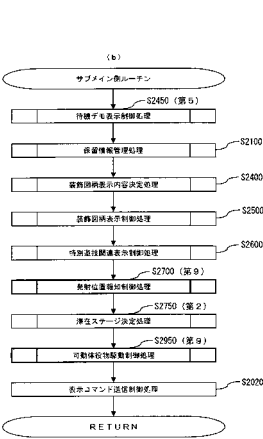
【 図 8 0 】



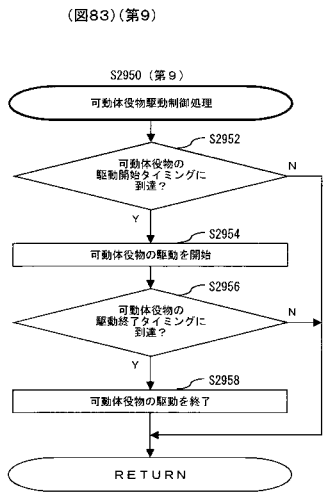
【図 8 1】



【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】

(図84)(第9)

【報知画像表示コマンドの一例】

0 0 0 A A B B B

「A」に該当する2ビットが遊技の状態に関する情報に対応しており、
「B」に該当する3ビットが発射指示に関する情報に対応している。

<遊技の状態に関する情報の一例(A)>

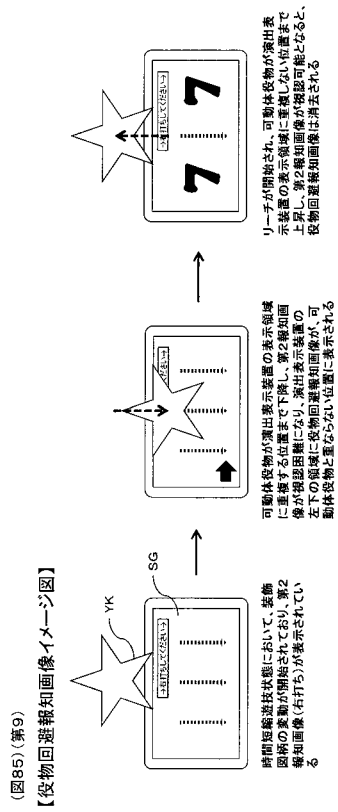
番号	遊技の状態	備考
1	非確変非時短	非確変変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である旨の情報
2	非確変時短	非確変変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である旨の情報
3	確変	確変変動遊技状態である旨の情報
4	デモ中	待機デモ中である旨の情報

<発射指示に関する情報の一例(B)>

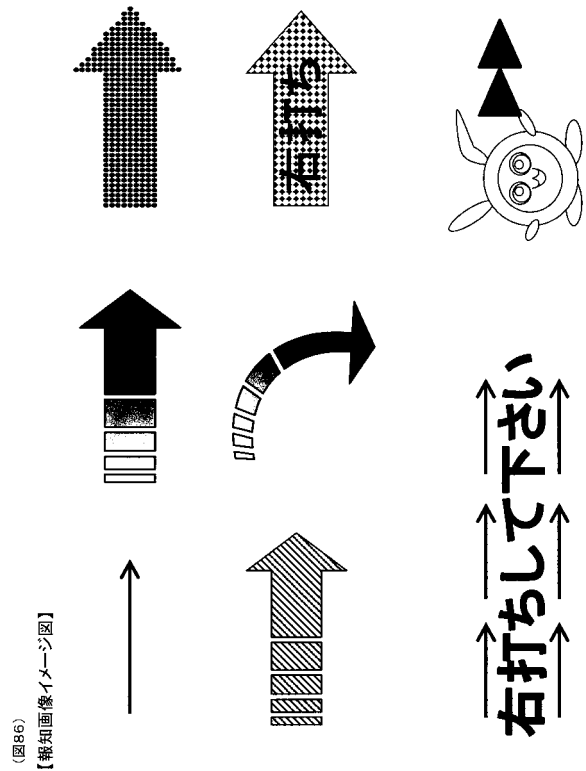
番号	予告内容	備考
1	非表示(表示の消去)	表示されている報知画像を消去するために使用
2	第1報知画像(左打ち)	左打ちに関する表示領域が大きい画像
3	第1報知画像(右打ち)	右打ちに関する表示領域が大きい画像
4	第2報知画像(左打ち)	左打ちに関する表示領域が小さい画像
5	第2報知画像(右打ち)	右打ちに関する表示領域が小さい画像
6	第2報知画像、役物回避報知画像(右打ち)	可動体役物の駆動中に表示される画像
7	デモ中報知画像(左打ち)	待機デモ中に表示される左打ちに関する画像
8	デモ中報知画像(右打ち)	待機デモ中に表示される右打ちに関する画像

※予告番号6番は、第2報知画像(右打ち)と役物回避報知画像(右打ち)との2つの画像が表示され、役物の駆動中においても右打ちすべき旨が視認可能となっている

【図 85】



【図 86】



フロントページの続き

- (72)発明者 山本 和典
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 小西 洋平
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 吉田 翔
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 芝野 憲司
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 小野澤 幸男
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 中村 護
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 村上 正人
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 簗戸 彰
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 内山 泰宏
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 山石 忠弘
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 吉川 拓蔵
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 花田 章
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 今福 竜太
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 楠野 悟史
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 菊池 昭仁
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 林 克佳
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 原田 博親
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 藤沢 義和
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 長澤 俊介
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 芥川 光裕
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 金井 竜
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 庄子 大樹
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 瀬野 和人
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BA03 BC22 EB55

2C333 AA11 CA01 CA53 CA71