(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2021-35581
(P2021-35581A)
(43)公開日　令和3年3月4日(2021.3.4)

(51)Int.Cl.	F I	テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F 7/02 320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 70 頁）

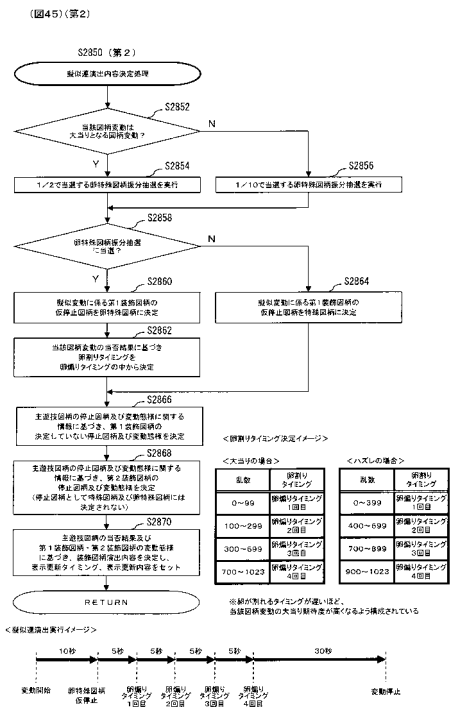
(21)出願番号　特願2020-189933 (P2020-189933)
(22)出願日　令和2年11月16日 (2020.11.16)
(62)分割の表示　特願2016-191341 (P2016-191341) の分割
原出願日　平成28年9月29日 (2016.9.29)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者　堀　健太郎
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内
(72)発明者　岩田　剛志
東京都品川区西品川一丁目１番１号　住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA26　CA48　CA50　CA77

(54)【発明の名称】ぱちんこ遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性が実現されるような機種を提供する。
【解決手段】擬似連に関する仮停止図柄として特殊図柄が停止表示された場合には、特殊図柄に関連する画像が液晶に表示されたままとなり、特殊図柄に関連する画像は図柄変動中に変化するよう構成されており、変化するタイミングが遅いほど大当り期待度が高くなるよう構成されたぱちんこ遊技機。
【選択図】図４５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な始動口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
遊技の進行を司る主遊技部と、
副遊技識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技識別情報表示部を少なくとも有する、演出を表示可能な演出表示部と、
演出の表示制御を司る副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく主遊技識別情報の停止表示態様と主遊技識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部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させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
乱数に基づく当否判定結果が当選であって主遊技識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報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、演出表示部にて副遊技識別情報及び演出を表示可能な演出表示内容制御手段と、
主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、新たに変動表示した後で確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段と
を備え、
擬似変動単位に関する停止表示態様として、第一停止表示態様と、第一停止表示態様とは異なる停止表示態様である第二停止表示態様と、を少なくとも有し、
副遊技識別情報の変動表示中において第一停止表示態様が停止表示された場合には、第一停止表示態様と関連した画像である第１特定画像を演出表示部にて表示するよう構成されており、
１回の副遊技識別情報の変動表示中においては、第一停止表示態様は１回のみ停止表示され得るよう構成されており、
ある副遊技識別情報の変動表示中に第１特定画像が表示された場合には、当該ある副遊技識別情報の変動表示中における第１特定画像が表示された以降にて、第１特定画像から第２特定画像に表示態様を変更するよう構成されており、
前記第１特定画像から第２特定画像に表示態様を変更するタイミングとして、第１タイミングと、第１タイミングよりも遅いタイミングである第２タイミングと、を少なくとも有しており、
第１タイミングにて第１特定画像から第２特定画像に表示態様が変更される副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度よりも、第２タイミングにて第１特定画像から第２特定画像に表示態様が変更される副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度の方が高く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。
【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】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１２－２１７６９８

【特許文献２】特開２０１１－３０７８１

【特許文献３】特開２０１２－２２３３７８

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性が実現されるような機種の開発が望まれ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】

【０００５】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）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１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

副遊技識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技識別情報表示部（例えば、装飾図柄表示領域ＳＧ１１）を少なくとも有する、演出を表示可能な演出表示部と、

演出の表示制御を司る副遊技部（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、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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、

乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく主遊技識別情報の停止表示態様と主遊技識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、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させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

乱数に基づく当否判定結果が当選であって主遊技識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出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、

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）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、演出表示部（例えば、演出表示

装置ＳＧ）にて副遊技識別情報及び演出を表示可能な演出表示内容制御手段と、
主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、新たに変動表示した後で確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段と
を備え、
擬似変動単位に関する停止表示態様として、第一停止表示態様と、第一停止表示態様とは異なる停止表示態様である第二停止表示態様と、を少なくとも有し、
副遊技識別情報の変動表示中において第一停止表示態様が停止表示された場合には、第一停止表示態様と関連した画像である第１特定画像を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示するよう構成されており、
１回の副遊技識別情報の変動表示中においては、第一停止表示態様は１回のみ停止表示され得るよう構成されており、
ある副遊技識別情報の変動表示中に第１特定画像が表示された場合には、当該ある副遊技識別情報の変動表示中における第１特定画像が表示された以降にて、第１特定画像から第２特定画像に表示態様を変更するよう構成されており、
前記第１特定画像から第２特定画像に表示態様を変更するタイミングとして、第１タイミングと、第１タイミングよりも遅いタイミングである第２タイミングと、を少なくとも有しており、
第１タイミングにて第１特定画像から第２特定画像に表示態様が変更される副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度よりも、第２タイミングにて第１特定画像から第２特定画像に表示態様が変更される副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度の方が高く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。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【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における、サブ入力ボタンとレバーの作用図である。
【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン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、主制御基板側での電動役物駆動判定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内容決定乱数取得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のフローチャートである。
【図１１】図１１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決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、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図１３】図１３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図１４】図１４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブルである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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１７】図１７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１８】図１８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１９】図１９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メイン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保留情報管理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先読み判定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高期待度先読み判定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先読み保留内容決定処理のフローチャートである。
【図２５】図２５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２６】図２６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限定頻度中演出内容決定処理のフローチャートである。
【図２７】図２７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限定頻度中演出実行イメージ図１である。
【図２８】図２８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限定頻度中演出実行イメージ図２である。
【図２９】図２９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先読み演出内容決定処理のフローチャートである。
【図３０】図３０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トリガＡ先読み演出内容決定処理のフローチャートである。
【図３１】図３１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トリガＡ先読み演出実行イメージ図１である。
【図３２】図３２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トリガＡ先読み演出実行イメージ図２に係るステップ一覧である。
【図３３】図３３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トリガＣ先読み演出内容決定処理のフローチャートである。
【図３４】図３４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トリガＢ先読み演出内容決定処理のフローチャートである。
【図３５】図３５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殊先読み演出実行シナリオ実行イメージ図である。
【図３６】図３６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３７】図３７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レバー煽り演出実行処理のフローチャートである。
【図３８】図３８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レバー煽り演出実行イメージ図である。
【図３９】図３９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４０】図４０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４１】図４１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装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図４２】図４２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装飾図柄演出テーブル１の一例である。
【図４３】図４３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装飾図柄演出テーブル２の一例である。
【図４４】図４４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タイマー演出実行イメージ図である。
【図４５】図４５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擬似連演出内容決定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６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擬似連演出実行イメージ図である。
【図４７】図４７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第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図４８】図４８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第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【実施するための形態】
【０００８】
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）」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、ベロ型アタッカー）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、特別遊技の移行と関連した「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。

【０００９】

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。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。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。

【００１０】

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。

【００１１】

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。

【００１２】

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収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。

【００１３】

次に、遊技盤は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されている。そして、当該遊技領域Ｄ３０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の他、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８及びアウト口Ｄ３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００１４】

次に、第１主遊技始動口Ａ１０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Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０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。

【００１５】

次に、第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０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。

【００１６】

ここで、本実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重なるように配置されており、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれている。また、遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球が、右側と左側とのどちらからでも第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され得るよう構成されている。

【００１７】

尚、本実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０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Ａ１０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Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重な

るように配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが離隔して配置されるよう構成してもよい。

【００１８】

次に、補助遊技始動口Ｈ１０は、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓは、補助遊技始動口Ｈ１０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Ｈ１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。

【００１９】

ここで、本実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易く、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に誘導され難くなるよう構成されている。補助遊技始動口Ｈ１０の配置は本例のものには限定されず、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易くなるよう配置してもよいし、補助遊技始動口Ｈ１０を２つ設けて、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下すると、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球とのいずれもが、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易くなるよう構成してもよい。

【００２０】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、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。

【００２１】

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）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、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大入賞口電動役物ソレノイド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大入賞口電動役物ソレノイド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、横長方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、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者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、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）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。

【００２２】

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）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、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大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３）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。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賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。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、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者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、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）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。

【００２３】

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｝。

【００２４】

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ーに、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。

【００２５】

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ー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個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【００２６】

次に、第２演出表示装置ＳＧ‐２は、演出表示装置ＳＧにて表示される装飾図柄（第１装飾図柄又は第２装飾図柄としてもよい）を含む演出画像の表示等と連動して演出を実行したり、演出表示装置ＳＧにて実行される演出の補助的な役割を担っている。第２演出表

示装置ＳＧ‐２にて表示する演出態様はどのように構成してもよく、図柄変動の大当り期待度を示唆したり、保留数を表示したり、遊技の結果とは関係のない演出（例えば、登場キャラクタの紹介）を実行するよう構成してもよい。尚、演出Ａが実行された場合の大当り期待度は、演出Ａが実行された図柄変動が大当りとなる置数と演出Ａが実行された図柄変動がハズレとなる置数との合計に対する、演出Ａが実行された図柄変動が大当りとなる置数が占める割合となっている。

【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、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【００２８】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０又は遊技領域Ｄ３０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。

【００２９】

次に、可動体役物ＹＫは、演出表示装置ＳＧの近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当り期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。尚、詳細は後述することとなるが、トリガＡ先読み演出が実行された場合には、複数変動に亘って可動体役物ＹＫが駆動し、トリガ保留Ａに係る図柄変動の大当り期待度を示唆するよう構成されている。

【００３０】

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Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）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、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ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）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０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Ｅａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００３１】

次に、図３は、本実施形態に係るサブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３の作用図である。サブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とは、図１にて示すように、遊技機前面に配置されており、サブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とで１つの部材となるように一体となって構成されている。まず、サブ入力ボタンＳＢの操作態様について詳述する。同図（ａ）に示すように、レバーＳＢ‐３は上球皿Ｄ２０を形成する部材の内部に収納されている（収納状態と称する）。尚、主遊技図柄停止中等、遊技中のほとんどの期間はレバーＳＢ‐３は収納状態となっている。また、レバーＳＢ‐３は収納状態にて操作しても操作を検知しない（操作することに基づく演出が実行されない）よう構成されている。一方、サブ入力ボタンＳＢは、レバーＳＢ‐３が収納状態となっている場合に操作可能となっており、サブ入力ボタンＳＢを押下することにより、操作を検知し得るよう構成されている。後述する、レバー煽り演出の実行変動におけるボタン長押し有効期間（後述する、レバー煽り

演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンＳＢの長押し操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンＳＢを操作することによって演出が実行される期間）にてサブ入力ボタンＳＢを操作することによって、当該操作に基づく演出が実行されることとなる。

【００３２】

次に、レバーＳＢ‐３の操作態様について詳述する。同図（ｃ）は、同図（ａ）と同様の状態となっている。この状態においては、レバーＳＢ‐３は操作できない、又は、操作しても演出が実行されないよう構成されている。次に、同図（ｄ）に示すように、レバー煽り演出が実行される図柄変動におけるレバー駆動完了フラグがオンの期間＝レバーＳＢ‐３の操作可能期間となると、レバーＳＢ‐３が上球皿Ｄ２０を形成する部材から突き出すように駆動し（この状態を突出状態と称する）、同図（ｅ）に示すように、レバーＳＢ‐３は突出状態となることによって遊技者から見て手前方向に引っ張る操作が可能となる。レバー煽り演出におけるレバー操作可能期間にてレバーＳＢ‐３を引っ張ることにより、レバーＳＢ‐３の入力が検知され、レバーＳＢ‐３の操作に基づく演出が実行されることとなる。尚、レバー有効期間におけるレバーＳＢ‐３の操作態様として、単発引き（短時間の１回のみレバーＳＢ‐３を引く操作態様）と、連続引き（複数回レバーＳＢ‐３を引く操作態様）と、長引き（所定期間レバーＳＢ‐３を引き続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、単発引きを実行するレバー演出であるレバー単発引き演出と、連続引きを実行するレバー演出であるレバー連続引き演出と、長引きを実行するレバー演出であるレバー長引き演出とでは、実行中の図柄変動の大当り期待度が相違するよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンＳＢの操作態様として、単発押し（短時間の１回のみサブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタンＳＢを押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。

【００３３】

次に、図４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気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ＫＨ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ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６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ＳＭとサブサブ制御部ＳＳ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ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ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ＳＳ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ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭ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ＲＡＭが搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【００３４】

まず、主制御基板Ｍは、入賞口センサＮｓ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選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大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３、第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電気的に接続され、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ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気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ＫＨ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ＨＣ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ＨＣ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。

【００３５】

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ＫＨ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ＳＭとは、主制御基板Ｍからサブメイン制御部ＳＭ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。

【００３６】

次に、賞球払出制御基板ＫＨは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置ＫＥ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ＫＨ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ＫＨ内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板ＫＨと発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）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ＫＨ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。

【００３７】

次に、副制御基板Ｓは、装飾図柄等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示）と、ボタン演出（本例では、レバー煽り演出）における表示態様の変化の実行有無の切り替えを制御するサブ入力ボタンＳＢと、操作することにより演出表示装置ＳＧの表示を変更し得る十字キーＳＢ‐２と、ボタン演出（本例では、レバー煽り演出）における表示態様の変化の実行有無の切り替えを制御するレバーＳＢ‐３と、が接続されている。尚、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２は押下することによってオンとなり得るよう構成されており、レバーＳＢ‐３は遊技者から見て手前側にレバーを引くことによってオンとなるよう構成されており、前述したようにサブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とは一体となって１つの機構となっている。また、サブ入力ボタンＳＢは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったことを検出するためのサブ入力ボタン入力検出装置ＳＢｓを有している。また、十字キーＳＢ‐２は、十字キーＳＢ‐２の操作があったことを検出するための十字キー入力検出装置ＳＢｓ‐２を有している。また、レバーＳＢ‐３は、レバーＳＢ‐３の操作があったことを検出するためのレバー入力検出装置ＳＢｓ‐３を有している。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ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置ＳＧ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ＳＳにより、演出表示装置ＳＧ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ＳＭとサブサブ制御部ＳＳ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ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰ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に電子的な価値を付与してもよい。

【００３８】

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。

【００３９】

次に、図５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）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍ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、情報送信制御手段ＭＴ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の場合は、ステップ１００８で、主制御基板Ｍ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毎のハードウエ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。尚、ステップ１０１８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。

【００４０】

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１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１９９７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＫＥの駆動制御等を賞球払出制御基板ＫＨ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１９９８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータＨＣ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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。

【００４１】

次に、ＮＭＩ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は、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ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、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ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１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ＲＡＭ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。

【００４２】

次に、図６は、図５におけるステップ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。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、補助遊技始動口Ｈ１０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１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｈを参照し、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１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０２及びステップ１１０４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。

【００４３】

次に、図７は、図５におけるステップ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。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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）して一時記憶する。

【００４４】

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」である場合、開放態様は（０．２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→５．０秒間開放、閉鎖）である（最

長開放）。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、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【００４５】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、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。

【００４６】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００は、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１－Ｂ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ＣＰＵＣ１００は、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、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秒開放、０．８秒閉鎖、５秒開放となる開放態様、）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１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【００４７】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物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１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００４８】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００４９】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６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）。

【００５０】

次に、図８は、図５におけるステップ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。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ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１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、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１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該取得した第１主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１３１０でＹｅｓの場合、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、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１９９９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、ステップ１３１８に移行する。

【００５１】

次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図１１及び図１２の主遊技テーブル３参照）、ステップ１３２０に移行する。尚、本実施形態においては、１つの変動態様グループには複数種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。尚、ステップ１３１０又はステップ１３１２でＮｏの場合にも、ステップ１３２０に移行する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）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１９９９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、ステップ１３２２に移行する。尚、本実施形態のように図柄情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成した場合、副制御基板Ｓ側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。また、ステップ１３０２又はステップ１３０４でＮｏの場合にも、ステップ１３２２に移行する。尚、ステップ１３０８にて第１主遊技内容決定乱数を一時記憶しているが、第１主遊技内容決定乱数に関する処理を詳述すると、（１）第１主遊技始動口Ａ１０への入球を契機として、第１主遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数をレジスタに記憶する。（２）レジスタに記憶された第１主遊技内容決定乱数を主制御基板ＭのＲＡＭに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第１主遊技内

容決定乱数に基づいて、主遊技図柄の変動開始前にて先読み抽選（後述する、トリガＢ先読み抽選、等）を実行する。（３）主遊技図柄の変動開始時に、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶された第１主遊技内容決定乱数をレジスタに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第１主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行する（主制御基板ＭのＲＡＭに記憶された第１主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行してもよい）。尚、第２主遊技側においても先読み抽選を実行し得るよう構成した場合には、第２主遊技内容決定乱数についても同様の処理を実行するよう構成してもよい。

【００５２】

このように、本実施形態においては、主遊技内容決定乱数（第１主遊技内容決定乱数又は第２主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に変動態様乱数区切り情報、変動態様グループを判定するよう構成されている。

【００５３】

尚、保留が生起したタイミングにて、副制御基板Ｓ側へ主遊技内容決定乱数情報、当否乱数区切り情報、変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ情報を送信するよう構成してもよいが、更に、副制御基板Ｓ側に送信する情報はこれには限定されず、主遊技図柄の停止図柄に係る情報、大当りとなる主遊技図柄の利益態様に係る情報（停止予定の主遊技図柄に係る特別遊技のラウンド数、等）、保留入賞直後の保留数（第１主遊技側又は第２主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第１主遊技側と第２主遊技側との両方の保留数でもよい）に係る情報、等を送信し得るよう構成してもよい｛当否乱数区切り情報とは、第１主遊技側（第２主遊技側）における夫々の遊技状態と、乱数値（又は乱数値範囲）と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であってもハズレ、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であっても当り、確率変動遊技状態であれば当りであるが非確率変動遊技状態であればハズレ、等のグループ分けを挙げることができる｝。

【００５４】

次に、ステップ１３２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、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ＣＰＵＣ１００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１３２４でＹｅｓの場合、ステップ１３２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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主遊技図柄決定手段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１３２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該取得した第２主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１３３０でＹｅｓの場合、ステップ１３３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ１３３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、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１９９９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、ステップ１３３８に移行する。

【００５５】

尚、ステップ１３３０でＮｏの場合、ステップ１３３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１３３２でＹｅｓの場合には、ステップ１３４０に移行し、ステップ１３３２でＮｏの場合、ステップ１３３４に移行する。

【００５６】

次に、ステップ１３３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図１３及び図１４の主遊技テーブル３を参照）、ステップ１３４０に移行する。次に、ステップ１３４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、新たな保留発生に係るコマンド（第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）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１９９９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。また、ステップ１３２２又はステップ１３２４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【００５７】

尚、ステップ１３０８及びステップ１３２８で、第１主遊技内容決定乱数の記憶及び第２主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のＲＡＭの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。尚、本実施形態においては、保留の情報に係るサブメイン制御部ＳＭへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第１主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第２主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第１主遊技に係る保留であるか第２主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部ＳＭが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。尚、本実施形態においては、第１主遊技内容決定乱数を記憶した場合には、特別遊技が実行されていない、且つ、非時間短縮遊技状態である、場合に新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。また、第２主遊技内容決定乱数を記憶した場合には、特別遊技が実行されている、又は、時間短縮遊技状態である、場合に新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。また、小当りを設けるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、小当りが実行されている場合には、第１主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信しない、第２主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信するよう構成し、小当りが実行されていない場合には、第１主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信する、第２主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信しないよう構成してもよい。

【００５８】

次に、図９は、図５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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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１４００（１）、（２）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ＣＰＵＣ１００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１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【００５９】

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）。

【００６０】

次に、図１０は、図９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ＣＰＵＣ１００は、変動開始条件が成立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（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、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）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【００６１】

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ＣＰＵＣ１００は、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、保留情報から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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。

【００６２】

ここで、図１２（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り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当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。

【００６３】

次に、ステップ１４１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ａ（第２主遊技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）（特に、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、これらを一時記憶する。

【００６４】

ここで、図１２（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ａ（第２主遊技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は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが８Ｒ、７Ａ、７Ｂが１６Ｒ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い｝。

【００６５】

次に、ステップ１４１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度フラグ（ステップ１４６０でオンとなるフラグであり、限定頻度状態にてオンとなり得るフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１４１１でＹｅｓの場合には、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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）（特に、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、これらを一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。他方、ステップ１４１１でＮｏの場合には、ステップ１４５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ１４１４に移行する。

【００６６】

ここで、図１３及び図１４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、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、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、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、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｝。尚、図１３及び図１４においては、変動態様乱数区切り情報や変動態様グループに係る情報を副制御基板Ｓ側に送信しない状況（遊技状態等）においても変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けているが、これには限定されず、副制御基板Ｓ側に送信する状況においてのみ変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けるよう構成してもよい。即ち、第１主遊技側においては、時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成し、第２主遊技側においては、非時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成してもよい。

【００６７】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、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１９９９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１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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、一時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１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【００６８】

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ＣＰＵＣ１００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１５５０の処理）に移行する。

【００６９】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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１９９９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ＣＰＵＣ１００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、一時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ＣＰＵＣ１００は、変動中フラグをオフにする。

【００７０】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、当該主遊技図柄の停止図柄が大当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１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【００７１】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１５５０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１５５０の処理）に移行する。

【００７２】

次に、図１１は、図１０におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。尚、特定の主遊技図柄が停止表示された場合には当該特定の主遊技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を限定頻度状態と称しており、本実施形態においては、限定頻度フラグがオンである状態を限定頻度状態と称している。尚、本実施形態においては、時間短縮遊技状態である場合に、図柄変動が実行されてゆき、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０となると限定頻度状態に移行するよう構成されており、限定頻度状態における遊技状態は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となっている。まず、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主遊技側乱数（第１主遊技内容決定乱数、第２主遊技内容決定乱数）、と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、限定頻度テーブルを参照して決定する。

【００７３】

ここで、図１５は、限定頻度テーブル（変動態様決定用テーブル）の一例である。尚、限定頻度テーブルは限定頻度フラグがオンである場合に参照される変動態様決定用テーブルである。限定頻度テーブル参照時、即ち、限定頻度状態においては、図柄変動が第１主遊技側の図柄変動であるか第２主遊技側の図柄変動であるかに拘らず、テーブルの内容（変動態様の選択候補）は同一となっている。また、図柄変動が大当りとなる場合においては、変動時間は最も長時間の変動時間である６０秒のみが選択される。また、図柄変動がハズレとなる場合においては、変動時間は、６０秒、３０秒、１０秒の中から選択される。詳細は後述することとなるが、このような変動時間の選択候補に構成することによって、後述する限定頻度中演出を実行し得るよう構成することができる。

【００７４】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度中コマンド（サブ側のコマンドであり、現在限定頻度中である旨を報

知するためのコマンド）をセットする。次に、ステップ１４５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度カウンタ値を１減算する。次に、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃのカウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４５８でＹｅｓの場合、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度状態が終了したと判断し、限定頻度フラグをオフにし、次の処理（ステップ１４１４の処理）に移行する。尚、ステップ１４５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１４１４の処理）に移行する。

【００７５】

次に、図１６は、図１０におけるステップ１５００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１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ１５１０に移行する。尚、ステップ１５０２又はステップ１５０６でＮｏの場合にも、ステップ１５１０に移行する。

【００７６】

次に、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、補助遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度フラグをオンにする。次に、ステップ１５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定値（本例では、２０回）をセットし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、時短回数カウンタＭＰ５２ｃ（又は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃ）のカウンタ値が０となり、時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行してから２０回の図柄変動が実行されるまで、限定頻度状態に移行し得るよう構成されている。尚、本実施形態においては、確変回数（確変回数カウンタＭＰ５１ｃにセットされる値）と時短回数（時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる値）とを同一の回数としたがこれには限定されず異なる回数になるよう構成してもよい。

【００７７】

次に、図１７は、図５におけるステップ１５５０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１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、条件装置作動フラグがオン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ＣＰＵＣ１００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１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃをゼロクリアする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、限定頻度フラグをオフにする。次に、ステップ１５６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次

に、ステップ１５６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【００７８】

次に、図１８は、図５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ＣＰＵＣ１００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ＣＰＵＣ１００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１６０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１９９９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１６１２に移行する。

【００７９】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１９９７の処理）に移行する。

【００８０】

次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、セットした開放パターン（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１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、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１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放中である場合、ステップ１６１４～１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。

【００８１】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１９９９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１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）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１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【００８２】
次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１６３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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。次に、ステップ１６３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内の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１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、特別遊技実行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、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１９９９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。そして、ステップ１６５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００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１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【００８３】
次に、図１９は、図１８におけるステップ１６５０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１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、１８１回）をセットする。次に、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６５６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、１８１回）をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、補助遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、前述した確変時短回数送信制御処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技の終了後から起算して所定回数（本例では、１８１回）の図柄変動が終了することにより確率変動遊技状態が終了するよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の契機となった大当り図柄によって、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか否かが決定され、確率変動遊技状態に移行した場合には、次回大当りに当選するまで確率変動遊技状態が継続するよう構成してもよい（確変回数カウンタＭＰ５１ｃ及び時短回数カウンタＭＰ５２ｃに１００００回をセットすることにより、実質的に次回の大当り当選まで確率変動遊技状態が継続するよう構成してもよい）。尚、そのように構成した場合には、第１主遊技側の大当り図柄に関して、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄と特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄との選択割合を６５：３５とし、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合には時短回数カウンタＭＰ５２ｃに１００回をセットするよう構成してもよい。

【００８４】
次に、図２０～図３８を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図２０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ＳＭ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ＳＭ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２００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→サブ側のＲＡＭを初期化、各種情報

コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のＲＡＭに再セット）。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２９００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２９９９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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ＳＳ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。

【００８５】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２５００～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｅ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、サブメイン制御部ＳＭ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２００６で、サブメイン制御部ＳＭは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ）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。

【００８６】

次に、図２１は、図２０におけるステップ２５００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２５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２５０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶領域（副制御基板Ｓ側の保留に係る情報を一時記憶するための領域）に一時記憶する。次に、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶領域に一時記憶する。尚、主制御基板Ｍ側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ２５０６又はステップ２５０８にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ２５０９で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該新たな保留は第１主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２５０９でＹｅｓの場合、ステップ２１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、先読み判定処理を実行し、ステップ２５１０に移行する。次に、ステップ２５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留にトリガ保留Ａである旨の情報が付加されている（ステップ２２１６の処理にて付加される）か否か、換言すると、当該新たな保留はトリガ保留Ａとなっているか否かを判定する。本実施形態においては、先読み抽選に当選した保留にはトリガ保留である旨の情報が付加されるよう構成されていると共に、トリガ保留は、トリガ保留Ａ、トリガ保留Ｂ、トリガ保留Ｃの３種類のトリガ保留を有しており、存在しているトリガ保留の種類によって、トリガ保留に係る図柄変動中の演出態様とトリガ保留よりも先に消化される保留に係る図柄変動中の演出態様とが相違し得るよう構成されている。ステップ２５１０でＹｅｓの場合、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後

述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ２５２０に移行する。尚、ステップ２５０９でＮｏの場合（新たな保留が第２主遊技側の保留であった場合）又はステップ２５１０でＮｏの場合にも、ステップ２５２０に移行する。

【００８７】

他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２５１１でＹｅｓの場合、ステップ２５１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ２５１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶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２５１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２５２０に移行する。尚、ステップ２５１１でＮｏの場合にもステップ２５２０に移行する。

【００８８】

次に、ステップ２５２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示部ＳＧ１２、第２保留表示部ＳＧ１３）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを決定している保留表示態様（保留表示態様が変化しない場合には保留表示態様は白色となる）にて点灯表示し、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【００８９】

次に、図２２は、図２１におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、先読み判定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ＣＰＵＳＣは、保留内に第２主遊技保留（第１主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ２１５４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はないか否かを判定する。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留がないか否かを判定する。ステップ２１５６でＹｅｓの場合、ステップ２１５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留以前の保留に係る変動態様グループはすべてグループ１であるか否かを判定する。ステップ２１５８でＹｅｓの場合、ステップ２１６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から限定頻度中コマンドを受信していないか否か、換言すると、現在限定頻度状態ではないか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、限定頻度状態である場合には、図柄変動毎に限定頻度状態専用の先読み演出（以降の図柄変動の変動態様等を示唆する演出）が実行されるため、限定頻度状態である場合には、トリガ保留Ａ、トリガ保留Ｂ及びトリガ保留Ｃは生起しないよう構成されている（限定頻度状態にて実行される演出については後述する）。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、当該新たな保留に係る変動態様グループはグループ３であるか否かを判定する。ステップ２１６２でＹｅｓの場合、ステップ２２００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、高期待度先読み判定処理を実行し、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。

【００９０】

また、ステップ２１６２でＮｏの場合、ステップ２１６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在トリガ保留Ｃに係る図柄変動の実行中ではな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、所定確率（例えば、１／４０）で当選するトリガＣ先読み抽選を実行する。次に、ステップ２１６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２１６６にて実行されたトリガＣ先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２１６８でＹｅｓの場合、ステップ２１７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該トリガＣ先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留Ｃ」である旨の情報を付加して次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、変動態様グループがグループ３ではない保留（変動時間が相対的に短時間となる保留）であってもトリガ保留である旨の情報が付加され得るよ

う構成されており、トリガ保留Ｃが生起した場合には、後述するトリガＣ先読み演出として、レバー煽り演出が実行されない演出（レバー煽り演出のガセ演出）が実行されることとなる。尚、これには限定されず、グループ３の保留である場合にも、トリガ保留Ｃである旨が付加され得るよう構成してもよいし、グループ１又はグループ２に係る図柄変動においても後述するレバー煽り演出が実行され得るよう構成してもよい。また、ステップ２１５２でＮｏの場合、ステップ２１７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。尚、ステップ２１５４、ステップ２１５６、ステップ２１５８、ステップ２１６０、ステップ２１６４又はステップ２１６８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。尚、ステップ２１７２の処理は、第２主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態のような第２主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第２主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

【００９１】

次に、図２３は、図２２におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、高期待度先読み判定処理のフローチャートである。尚、本処理が実行される場合は、新たに生起した保留の変動態様グループがグループ３である場合のみとなっている。まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留Ａ又はトリガ保留Ｂが存在していないか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留Ｃが存在していないか否かを判定する。ここで本実施形態においては、ステップ２２０２でＮｏの場合には次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行し、ステップ２２０４でＮｏの場合にはステップ２２１８の処理に移行してトリガＢ先読み抽選を実行するよう構成されている。即ち、本実施形態においては、基本的には保留内にトリガ保留が存在している場合にはトリガ保留が新たに生起しないよう構成されているが、保留内にトリガ保留Ｃが存在している場合においてトリガ保留Ｂが新たに生起し得るよう構成されている。このような場合には、後述する特殊先読み演出実行シナリオが決定されることとなる。

【００９２】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ２２０４でＹｅｓの場合、ステップ２２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／５）で当選するトリガＡＢ先読み抽選（当選した場合にトリガ保留Ａ又はトリガ保留Ｂが生起することとなる先読み抽選）を実行する。次に、ステップ２２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２２０６で実行されたトリガＡＢ先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２２０８でＹｅｓの場合、ステップ２２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／３）で当選するトリガＢ振分抽選（当選した場合にトリガ保留Ｂである旨の情報が付加されることとなる抽選であり、トリガＡＢ先読み抽選に当選した保留に対して実行される）を実行する。次に、ステップ２２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２２１０で実行したトリガＢ振分抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、ステップ２２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該トリガＢ振分抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留Ｂ」である旨の情報を付加し、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。また、ステップ２２１２でＮｏの場合、ステップ２２１５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ａに係る図柄変動の実行中ではないか否かを判定する。ステップ２２１５でＹｅｓの場合、ステップ２２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該トリガＢ振分抽選に当選しなかった新たな保留に「トリガ保留Ａ」である旨の情報を付加し、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。

【００９３】

また、ステップ２２０４でＮｏの場合、ステップ２２１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／１５）で当選するトリガＢ先読み抽選（当選した場合には当該新たな保留にトリガ保留Ｂである旨が付加されることとなる先読み抽選）を実行する。次に、ステップ２２２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２２１８で実行されたトリガＢ先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２２２０でＹｅｓの場合、ステップ２２２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該トリガＢ先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留Ｂ」である旨の情報を付加し、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。尚、ステップ２２０２、ステップ２２０８、ステップ２２１５又はステップ２２２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５１０の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、トリガ保留としてトリガ保留Ａ、トリガ保留Ｂ、トリガ保留Ｃの３種類のトリガ保留が存在しており、相対的に大当り期待度の高い保留（変動時間が長時間である保留）がトリガ保留Ａ又はトリガ保留Ｂになり易いよう構成されており、トリガ保留Ｃは、トリガ保留Ｂが存在している場合と同様の先読み演出（後述する、パネルを埋める演出）が実行された後、レバー煽り演出が実行されないこととなる、ガセ演出を実行するために設けられている。即ち、トリガ保留Ｂが存在している場合とトリガ保留Ｃが存在している場合とでは、トリガ保留以前の保留に係る図柄変動中の先読み演出は同系統の演出（後述する、パネルを埋める演出）が実行されるよう構成されている。

【００９４】

次に、図２４は、図２１におけるステップ２２５０のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定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、トリガ保留Ａは大当りとなる保留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、トリガ保留Ａの表示態様を、保留表示態様決定テーブル（大当り時）を参照して抽選により決定し、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、換言すると、トリガ保留Ａがハズレとなる保留であった場合、ステップ２２５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ａの表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して抽選により決定し、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。

【００９５】

ここで、同図下部の２つのテーブルは、保留表示態様決定テーブル（大当り時）と保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）である。本実施形態においては、トリガ保留Ａの表示態様を保留表示態様決定テーブル（大当り時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、「キャラＡ」、「キャラＢ」の２つであり、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、「キャラＡ」、「キャラＢ」の２つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブル（大当り時）参照時よりも保留表示態様決定テーブル（大当り時）参照時の方が「キャラＡ」が選択され易く「キャラＢ」が選択され難いよう構成されているため、トリガ保留Ａの表示態様が「キャラＡ」となった場合の方が「キャラＢ」となった場合よりも、トリガ保留Ａに係る図柄変動時の大当り期待度が高くなるよう構成されている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る表示態様を変更しても何ら問題なく、例えば、開放時間延長機能作動時よりも開放延長機能非作動時の方が（又は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時よりも非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の方が）保留表示態様の種類が多くなるよう構成してもよい。

【００９６】

次に、図２５は、図２０におけるステップ２７００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２７０２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２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４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２７０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から限定頻度中コマンドを受信したか否か、即ち、現在限定頻度状態であるか否

かを判定する。ステップ２７０６でＹｅｓの場合、ステップ２３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、限定頻度中演出内容決定処理を実行し、ステップ２７１４に移行する。

【００９７】

また、ステップ２７０６でＮｏの場合、ステップ２７０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、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）に基づき、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｝及び変動態様を決定し一時記憶する。

【００９８】

次に、ステップ２７１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留Ａ、トリガ保留Ｂ又はトリガ保留Ｃのいずれかが存在しているか否かを判定する。ステップ２７１０でＹｅｓの場合、ステップ２３５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ２７１４に移行する。他方、ステップ２７１０でＮｏの場合、ステップ２７１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の停止図柄及び変動態様に基づき、当該図柄変動に係る演出内容を決定し、ステップ２７１４に移行する。

【００９９】

次に、ステップ２７１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。尚、ステップ２７０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。

【０１００】

次に、図２６は、図２５におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、限定頻度中演出内容決定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ＣＰＵＳＣは、生起しているすべての保留の変動態様に係る情報を確認する。次に、ステップ２３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、当該図柄変動に係る装飾図柄の停止図柄を決定する。次に、ステップ２３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動は短時間変動（１０秒の変動時間の図柄変動）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、限定頻度状態における主遊技図柄の変動時間として、１０秒の変動時間である短時間変動と、３０秒の変動時間である中時間変動と、６０秒の変動時間である長時間変動との３種類の変動時間が選択され得るよう構成されている。

【０１０１】

ステップ２３０６でＹｅｓの場合、ステップ２３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「５秒変動→仮停止」、後半：「５秒変動→停止」となる擬似連２回に決定する。ここで、本実施形態においては、短時間変動となる装飾図柄の変動が実行された場合、実際には１０秒で１回実行される図柄変動を、５秒の擬似変動を２回実行（後半の図柄変動における停止図柄は確定停止図柄となっている）することにより、あたかも５秒の変動時間の図柄変動が２回実行されているように遊技者にみせるような演出手法としている（同図下部の限定頻度中イメージを参照）。次に、ステップ２３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「次変動以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。尚、当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間とは、当該変動の後半の変動時間、又は、次変動以降の図柄変動の変動時間、となっている。このように、限定頻度状態である場合における短時間変動の実行時では、現在実行している変動状態（どの図柄変動であるか、且つ、前半・後半のいずれであるか）に係る当否結果を示唆する演出は実行されない、即ち、現在よりも後の図柄変動（現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む）の変動時間を示唆する演出（例えば、リーチとなるか否かを煽る演出）が実行されることとなる。

【０１０２】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ２３０６でＮｏの場合、ステップ２３１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動は中時間変動（３０秒の変動時間の図柄変動）であるか否かを判定する。ステップ２３１２でＹｅｓの場合、ステップ２３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「５秒変動→仮停止」、後半：「（５秒変動→仮停止）を複数回実行後に停止（確定停止）」となる擬似連後発展失敗に決定する。このように、限定頻度状態である場合における中時間変動の図柄変動が実行された場合には、前述した短時間変動の図柄変動と同様の変動態様を実行した後で、短時間変動の図柄変動に係る停止タイミングにて特殊図柄（その後の擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄）が仮停止し、その後複数回擬似変動を繰り返した後リーチとならずにハズレ図柄が確定停止するような変動態様となるよう構成されている。次に、ステップ２３１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。また、ステップ２３１２でＮｏの場合、換言すると、当該図柄変動が長時間変動（６０秒の変動時間の図柄変動）であった場合には、ステップ２３１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「５秒変動→仮停止」、後半：「（５秒変動→仮停止）を複数回実行後にリーチ変動を実行して停止（確定停止）」となる擬似連後発展失敗に決定する。このように、限定頻度状態である場合における中時間変動の図柄変動が実行された場合には、前述した短時間変動の図柄変動と同様の変動態様を実行した後で、短時間変動の図柄変動に係る停止タイミングにて特殊図柄（その後の擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄）が仮停止し、その後複数回擬似変動を繰り返した後リーチとならずにハズレ図柄が確定停止するような変動態様となるよう構成されている。次に、ステップ２３２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。このように、限定頻度状態である場合における中時間変動又は長変動時間の図柄変動が実行された場合には、前半においては短時間変動と同様に現在よりも後の図柄変動（現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む）の変動時間を示唆する演出（例えば、リーチとなるか否かを煽る演出）が実行されることとなるが、後半においては当該変動の当否結果を示唆する演出（例えば、当該図柄変動の大当り期待度を示唆する演出）を実行するよう構成されている。このように、短変動における図柄変動中と、中変動又は長変動における図柄変動の前半においては、現在よりも後の図柄変動（現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む）の変動時間を示唆する演出、即ち、先読み演出が毎変動実行されるよう構成されており、中変動又は長変動における図柄変動の後半においては、当該変動の当否結果を示唆する演出、即ち、先読み演出ではない演出が実行されることとなる。尚、本例においては、中時間変動及び長時間変動における後半の変動にて「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行するよう構成したが、「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行する期間はこれには限定されず、例えば、短変動時間が終了するタイミング、即ち、中変動時間又は長変動時間の図柄変動における変動開始１０秒後のタイミング以降にて「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行するよう構成してもよい。また、短変動時間の図柄変動における前半等にて実行される「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」は、擬似変動が実行される毎に必ず実行するよう構成する必要はなく、擬似変動によっては「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」が実行される場合と実行されない場合とが存在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、相対的に大当り期待度の高い図柄変動（長時間の図柄変動、リーチ演出が実行される図柄変動）を対象とした演出を常に実行することができ、複数の予告演出等が複合することによってどの図柄変動に対する期待度を示唆する演出が実行されているのか判断し難くなるような事態を防止することができることとなる。尚、本実施形

態においては、限定頻度中における短変動以外の図柄変動が実行された場合には、「擬似変動（５秒）→擬似変動（５秒）→擬似変動を４回実行（５秒×４回）→中変動の場合には確定停止、長変動の場合にはリーチ」となるよう構成したが、これには限定されず、「擬似変動（５秒）→擬似変動（５秒）→リーチ→リーチとなった図柄が仮停止する擬似変動を４回実行（５秒×４回）」のように、短変動以外の図柄変動では変動開始１０秒後にリーチとなった後複数回の擬似変動（仮停止）が実行されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、リーチとなった後の擬似変動（仮停止）の回数が多い程当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成してもよい。また、リーチ後の複数回の擬似変動が実行された後にスーパーリーチを実行するよう構成してもよい。

【０１０３】

次に、図２７は、本実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、限定頻度中演出実行イメージ図１の一例である。同イメージ図は、限定頻度状態において短変動（例えば、１０秒）が実行される場合に実行される限定頻度中演出の一例を示している。まず、同図上段左にて、装飾図柄の変動として、１回目の擬似変動（前半の変動）が実行されている。尚、前述したように短変動においては、１０秒の変動時間を、前半５秒の擬似変動と後半５秒の変動（後半の変動を擬似変動と称することがある）との２回の図柄変動が実行されているように見せている。次に、１回目の擬似変動（前半の変動）中の演出として、当該図柄変動の後半以降の変動時間を示唆する演出として予告演出（小）（演出表示装置ＳＧ上の一箇所がキラッと光る演出）が実行される。次に、１回目の擬似変動（前半の変動）の仮停止図柄としてハズレ図柄と同一の停止態様の図柄が仮停止する。その後、２回目の擬似変動（後半の変動）が実行され、２回目の擬似変動中の演出として、次変動以降の変動時間を示唆する予告演出（小）（演出表示装置ＳＧ上の一箇所がキラッと光る演出）が実行される。尚、本例においては、短変動における前半の変動と後半の変動とにおいて、現在実行中の変動以降の図柄変動（前半の変動実行中においては当該図柄変動の後半を含む）の変動時間を示唆する予告演出が実行される。即ち、現在実行中の図柄変動がリーチとなるか否かではなく、現在実行中の図柄変動以降にリーチとなる図柄変動が存在しているか否かの期待度を示唆する予告演出が実行されるよう構成されており、本例においては、「予告演出（小）＝演出表示装置ＳＧ上の一箇所がキラッと光る演出」、「予告演出（中）＝演出表示装置ＳＧ上の二箇所がキラッと光る演出」、「予告演出（大）＝演出表示装置ＳＧ上の三箇所がキラッと光る演出」、となっている。尚、同図においては、存在している保留にリーチとなる予定の保留がないために２回の予告演出のいずれも予告演出（小）が実行される様子を例示している。

【０１０４】

次に、図２８は、本実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、限定頻度中演出実行イメージ図２の一例である。限定頻度状態において長変動（例えば、６０秒）が実行される場合に実行される限定頻度中演出の一例を示している。まず、同図上段左にて、装飾図柄の変動として、１回目の擬似変動（前半の変動）が実行されている。尚、長変動においては、前述した短変動と同様に、前半５秒の擬似変動と後半５秒の擬似変動との２回の図柄変動を実行した後に、複数回の擬似変動を更に実行するよう構成されている。このように構成することにより、図柄変動開始から１０秒間は装飾図柄の変動態様が短変動と同様に見えるため、遊技者は予告演出の演出態様に期待を膨らませることとなる。次に、１回目の擬似変動（前半の変動）中の演出として、当該図柄変動の後半以降の変動時間を示唆する演出として予告演出（小）（演出表示装置ＳＧ上の一箇所がキラッと光る演出）が実行される。次に、１回目の擬似変動（前半の変動）の仮停止図柄としてハズレ図柄と同一の停止態様の図柄が仮停止する。その後、２回目の擬似変動（後半の変動）が実行され、２回目の擬似変動中の演出として、次変動以降の変動時間を示唆する予告演出（大）（演出表示装置ＳＧ上の三箇所がキラッと光る演出）が実行される。尚、本例においては、長変動における前半の変動において、現在実行中の図柄変動における後半の変動時間を示唆する予告演出が実行される。即ち、現在実行中の図柄変動の後半がリーチとなるか否かの期待度を示唆する予告演出が実行されるよう構成されている。尚、同図においては、当該図

柄変動が長変動であり、リーチとなるために、２回の予告演出のうちの１回にて予告演出（大）が実行される様子を例示している。

【０１０５】

次に、２回目の擬似変動の仮停止図柄として、特殊図柄（仮停止することにより、その後に擬似変動が１回以上実行されることを示唆する仮停止図柄）が仮停止する。その後、３回目の擬似変動が実行され、予告演出として、当該図柄変動の当否結果を示唆する演出である、「大チャンス！！」（当該図柄変動の大当り期待度が高い旨を報知する演出）が表示される。次に、３回目の擬似変動の仮停止図柄として、特殊図柄が仮停止する。その後擬似変動を繰り返し、７回目の擬似変動（確定停止する図柄変動）にてリーチ演出が実行される。その後、７回目の擬似変動（確定停止する図柄変動）にて、当該図柄変動の停止図柄として大当り図柄が停止することとなる。尚、前述したように、リーチとなるタイミングは同図のタイミングには限定されず、２回目の擬似変動が終了するタイミングにてリーチとなるよう構成してもよい。即ち、短変動が実行された場合には、２回目の擬似変動（確定停止するので本変動）の停止図柄としてハズレ図柄が停止する一方、中変動又は長変動が実行された場合には、２回目の擬似変動にてリーチとなり、その後リーチとなった図柄が仮停止することとなる複数回の擬似変動（仮停止）が実行されるよう構成してもよい。

【０１０６】

尚、限定頻度中演出に係る構成としては以下のように構成してもよい。

（１）現在実行中の変動以降の図柄変動（前半の変動実行中においては当該図柄変動の後半を含む）の変動時間を示唆する予告演出の種類を複数種類設ける。

（２）中変動又は長変動において、後半の変動にて擬似変動が更に実行される旨の報知態様を、特殊図柄の仮停止ではなく、可動体役物ＹＫの駆動とする（特殊図柄の仮停止と可動体役物ＹＫの駆動との双方を同時に実行してもよい）。

（３）長変動においてリーチとなるタイミングを複数種類設ける。具体的には、「擬似変動２回→リーチ」、「擬似変動３回→リーチ」、「擬似変動４回→リーチ」、「擬似変動５回→リーチ」、「擬似変動６回→リーチ」、を設けて、擬似変動の回数が多い程大当り期待度が高くなるよう構成する（擬似変動の回数によって背景色を変化させてもよい）。

（４）擬似変動にてリーチ演出を実行した後可動体役物ＹＫを駆動させて、次の擬似変動を再度実行するよう構成する。そのように構成した場合には、リーチ演出が実行された際の装飾図柄を変更してもよい（例えば、１回目のリーチ演出は「２」図柄でリーチ、３回目のリーチ演出は「７」図柄でリーチとする等）。

【０１０７】

次に、図２９は、図２５におけるステップ２３５０のサブルーチンに係る、先読み演出内容決定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、トリガ保留Ａが存在しているか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するトリガＡ先読み演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。他方、ステップ２３５２でＮｏの場合、ステップ２３５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ｂが存在しているか否かを判定する。ステップ２３５４でＹｅｓの場合（即ち、トリガ保留Ａが存在せず、且つトリガ保留Ｂが存在している場合）、ステップ２４５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するトリガＢ先読み演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。尚、ステップ２３５４でＮｏの場合（即ち、トリガ保留Ｃのみが存在している場合）、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するトリガＣ先読み演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。

【０１０８】

次に、図３０は、図２９におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、トリガＡ先読み演出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、先読み演出Ａ中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４

０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出Ａ中フラグをオンにする。次に、ステップ２４０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ａまでの変動回数とトリガ保留の当否結果とに基づき、当該変動からトリガ保留に係る変動までの先読み演出Ａシナリオを決定し、ステップ２４０８の処理に移行する。他方、２４０２でＮｏの場合にも、ステップ２４０８に移行する。

【０１０９】

次に、ステップ２４０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動はトリガ保留Ａに係る図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ２４０８でＹｅｓの場合、ステップ２４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定している先読み演出Ａシナリオに基づいて、当該図柄変動に係る、演出表示装置ＳＧ及び第２演出表示装置ＳＧ‐２における演出内容と、可動体役物ＹＫの動作態様とを決定（トリガ保留Ａに係る図柄変動の当否結果を示唆する演出内容）し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。他方、ステップ２４０８でＮｏの場合、ステップ２４１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定している先読み演出Ａシナリオに基づいて、当該図柄変動に係る演出表示装置ＳＧ及び第２演出表示装置ＳＧ‐２における演出内容と、可動体役物ＹＫの動作態様とを決定（当該図柄変動の当否結果を報知する演出内容）する。次に、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出Ａ中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。

【０１１０】

次に、同図下段は、先読み演出Ａシナリオの一例を示す表である。まず、表の上段は、トリガ保留Ａに係る図側変動までの変動回数が４変動である場合における、可動体役物ＹＫの動作態様と、第２演出表示装置ＳＧ‐２に表示される演出の段階的変化の一例を示している。可動体役物ＹＫの動作態様が、１変動目から４変動目（トリガ保留Ａに係る図柄変動）までに、「ステップ１→ステップ１→ステップ１→ステップ２」の様に駆動する。また、４変動目において、可動体役物ＹＫの動作態様が「ステップ１」から「ステップ２」に変化する。このように、本実施形態においては、トリガ保留Ａが生起している場合に実行され得る先読み演出であるトリガＡ先読み演出の実行中においては、可動体役物ＹＫの段階的な駆動態様が変化し得るのは、トリガ保留Ａに係る図柄変動における駆動時のみとなっている。他方、第２演出表示装置ＳＧ‐２に表示される演出は、１変動目から４変動目（トリガ保留Ａに係る図柄変動）までに、「ステップ１→ステップ１→ステップ３→ステップ３」の様に実行される。また、３変動目において、「ステップ１」から「ステップ３」に演出表示内容が変化し、４変動目においても「ステップ３」の演出が実行されることとなる。このように、本実施形態においては、トリガ保留Ａが生起している場合に実行され得る先読み演出であるトリガＡ先読み演出の実行中においては、第２演出表示装置ＳＧ‐２における段階的な演出態様は、トリガ保留Ａに係る図柄変動と、トリガ保留Ａに係る図柄変動以前の図柄変動と、のいずれにおいても変化し得る。

【０１１１】

次に、表の下段は、トリガ保留Ａまでの変動回数が３変動である場合における、可動体役物ＹＫの動作態様と、第２演出表示装置ＳＧ‐２に表示される演出の段階的変化の一例を示している。１変動目から３変動目（トリガ保留Ａに係る図柄変動）までに、可動体役物ＹＫの動作態様が、「ステップ１→ステップ１→ステップ２」の様に駆動し、３変動目に「ステップ１」から「ステップ２」に変化する。他方、第２演出表示装置ＳＧ‐２に表示される演出が、１変動目から３変動目（トリガ保留Ａに係る図柄変動）までに、「ステップ１→ステップ２→ステップ３」の様に実行され、２変動目にて「ステップ１」から「ステップ２」に変化し、３変動目に「ステップ２」から「ステップ３」に変化する、即ち、３変動目まで段階的にステップ１からステップ３に演出表示内容が変化していくこととなる。このように、トリガＡ先読み演出の実行中においては、トリガ保留Ａに係る図柄変動の大当り期待度を、可動体役物ＹＫと第２演出表示装置ＳＧ‐２との双方による段階的な演出によって示唆することが出来るよう構成されている。尚、可動体役物ＹＫと第２演出表示装置ＳＧ‐２との段階的な演出はステップがより大当り期待度の高い態様には変化

し得るが、より大当り期待度の低い態様には変化しないよう構成されている。具体的には、１変動目にて「ステップ１」、２変動目にて「ステップ２」とはなり得るが、１変動目にて「ステップ２」、２変動目にて「ステップ１」とはならないよう構成されている。このように構成することにより、トリガ保留に係る図柄変動への期待感を減少させることがないよう構成することができる。

【０１１２】

尚、可動体役物ＹＫの動作態様は、トリガ保留Ａに係る変動でのみ、「ステップ」（動作態様等）が変化し得るよう構成されている一方、第２演出表示装置ＳＧ‐２の表示は、トリガ保留Ａに係る変動以外の変動においても「ステップ」（表示態様等）が変化し得るように構成されていると共に、トリガ保留に係る図柄変動までにどのように「ステップ」が変化していくのかは、可動体役物ＹＫと第２演出表示装置ＳＧ‐２とで夫々別々に決定されている。以上のように、各変動における２つの異なる演出（本例では、可動体役物ＹＫの動作態様と、第２演出表示装置ＳＧ‐２における表示内容）を独立させて変化（ステップアップ）させる構成としている。このように構成することで、トリガＡ先読み演出の実行中は、当該２つの演出の組み合わせにより、トリガ保留Ａに係る図柄変動の大当り期待度を示唆する演出の組み合わせを多段階に多様化させることができる。

【０１１３】

次に、図３１は、本実施形態におけるぱちんこ遊技機における、トリガＡ先読み演出実行イメージ図１を示す図である。まず、同図上段左にて、装飾図柄が変動中であり、トリガ保留Ａが「赤色」にて表示されている（同図における「☆」がトリガ保留Ａとなっている）状況下、トリガＡ先読み演出として、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「ステップ１」に該当する表示として「チャンス！」が表示され、可動体役物ＹＫが「ステップ１」に該当する動作態様（短い距離下降）にて駆動する。次に、同図上段中央にて、次変動（２変動目）が開始され、トリガＡ先読み演出として、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「ステップ１」に該当する表示として「チャンス！」が表示され、可動体役物ＹＫが「ステップ１」に該当する動作態様（短い距離下降）にて駆動する。次に、同図上段右にて、次変動（３変動目）が開始され、トリガＡ先読み演出として、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「ステップ２」に該当する表示として「大チャンス！！」が表示され、可動体役物ＹＫが「ステップ１」に該当する動作態様（短い距離下降）にて駆動する。

【０１１４】

次に、同図下段左にて、次変動であるトリガ保留Ａに係る図柄変動（４変動目）にてトリガＡ先読み演出として、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「ステップ３」に該当する表示として「超チャンス！！！」が表示され、可動体役物ＹＫが「ステップ３」に該当する動作態様（大駆動＋回転）にて駆動する。次に、同一変動（トリガ保留Ａに係る図柄変動）にて、リーチ演出が実行される。次に、当該図柄変動の停止図柄として、大当り図柄が停止表示される。尚、同図における「○」の保留はトリガ保留でない保留を表し、「☆」の保留は、トリガ保留Ａを表している。

【０１１５】

次に、図３２は、本実施形態におけるぱちんこ遊技機における、トリガＡ先読み演出実行イメージ図２を示す図である。同図上段は、「ステップ１」から「ステップ３」まで３段階にて駆動し得る可動体役物ＹＫの具体的な動作態様を示している。「ステップ１」は、可動体役物ＹＫが短い距離下降（演出表示装置ＳＧの上部の一部に重なる程度の駆動範囲）する。次に、「ステップ２」は、可動体役物ＹＫが上下に大駆動（演出表示装置ＳＧの中心部付近までの駆動範囲）する。次に、「ステップ３」は、可動体役物ＹＫが上下に大駆動（演出表示装置ＳＧの中心部付近までの駆動範囲）した後回転する。このように、トリガ保留Ａの大当り期待度が高い旨を示唆する「ステップ」（大当り期待度が高い順に、「ステップ３＞ステップ２＞ステップ１」となっている）であるほど可動体役物ＹＫが激しく駆動するよう構成されている。

【０１１６】

次に、同図下段は、「ステップ１」から「ステップ３」まで３段階にて変化し得る第２

演出表示装置ＳＧ‐２にて実行される表示を示している。「ステップ１」は、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「チャンス！」の文字が表示される。次に、「ステップ２」は、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「大チャンス！！」の文字が表示される。次に、「ステップ３」は、第２演出表示装置ＳＧ‐２にて「超チャンス！！！」の文字が表示される。このように、第２演出表示装置ＳＧ‐２においては、トリガ保留Ａの大当り期待度が高い旨を示唆する「ステップ」（大当り期待度が高い順に、「ステップ３＞ステップ２＞ステップ１」となっている）であるほど遊技者の期待感が高まるような表示を実行するよう構成されている。

【０１１７】

尚、トリガＡ先読み演出の実行中における、可動体役物ＹＫに係る駆動態様（最大４変動分の駆動態様）と第２演出表示装置ＳＧ‐２に係る演出態様（最大４変動分の演出態様）の決定方法は、可動体役物ＹＫの駆動と第２演出表示装置ＳＧ‐２の表示とを合わせて１つの先読み演出として、可動体役物ＹＫの駆動と第２演出表示装置ＳＧ‐２の表示との組み合わせを抽選によって決定するよう構成してもよい。また、トリガＡ先読み演出の実行時には毎変動エフェクトを表示するよう構成し、可動体役物ＹＫに係るステップと第２演出表示装置ＳＧ‐２に係るステップとの合計が所定値になった場合にエフェクトの表示態様を変更するよう構成してもよい（例えば、１変動目には通常エフェクトとし、合計のステップが４となった時点で強エフェクトに変更する）。

【０１１８】

また、トリガＡ先読み演出は非時間短縮遊技状態においてのみ実行可能に構成したが、時間短縮遊技状態においても実行し得るよう構成してもよい（トリガＢ先読み演出、トリガＣ先読み演出においても同様）。また、限定頻度中演出として、可動体役物ＹＫの駆動と第２演出表示装置ＳＧ‐２における表示とを同時に実行するよう構成してもよい。

【０１１９】

次に、図３３は、図２９におけるステップ２５５０のサブルーチンに係る、トリガＣ先読み演出内容決定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、先読み演出Ｃ中フラグがオフ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ＣＰＵＳＣは、先読み演出Ｃ中フラグをオンにする。次に、ステップ２５５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ｃまでの変動回数に基づき、当該変動からトリガ保留に係る変動までの先読み演出Ｃシナリオを決定し、ステップ２５５８の処理に移行する。他方、２５５２でＮｏの場合にも、ステップ２５５８に移行する。

【０１２０】

次に、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動はトリガ保留Ｃに係る図柄変動ではないか否かを判定する。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、決定している先読み演出Ｃシナリオに基づいて、当該図柄変動に係る、演出表示装置ＳＧにおける演出内容を決定（パネルが埋まる演出内容）し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。尚、パネルが埋まる演出は変動停止タイミングにて実行され、パネルが埋まった合計の数が演出表示装置ＳＧ上に表示されることとなる。他方、ステップ２５５８でＮｏの場合、ステップ２５６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定している先読み演出Ｃシナリオに基づいて、当該図柄変動に係る演出表示装置ＳＧにおける演出内容を決定（パネルが埋まらない演出）する。次に、ステップ２５６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出Ｃ中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。

【０１２１】

次に、同図下段は、先読み演出Ｃシナリオの一例を示す表である。まず、表の上段は、トリガ保留Ｃまでの変動回数が４変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的変化の一例を示している。「１変動目から４変動目（トリガ保留Ｃに係る図柄変動）までに、パネルが１つ埋まる→パネルが１つ埋まる→パネルが１つ埋まる→パネルが全て埋まらずに失敗」、の様に進行していく。他方、表の下段は、トリガ保留Ｃまでの変動回数が３

変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的変化の一例を示している。１変動目から３変動目（トリガ保留Ｃに係る図柄変動）までに、パネルが埋まる演出が、「パネルが１つ埋まる→パネルが２つ埋まる→パネルが全て埋まらずに失敗」、の様に進行していく。尚、本実施形態においては、パネルが４つ埋まると、トリガ保留に係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行される遊技性となっており、トリガＣ先読み演出の実行時にはトリガ保留Ｃに係る図柄変動の演出としてパネル４つが埋まらずにレバー煽り演出が実行されないようなガセ演出が実行されるように構成されている。尚、後述するトリガ保留Ｂが存在している場合の先読み演出（トリガＢ先読み演出、特殊先読み演出実行シナリオが決定された場合の先読み演出）が実行された場合には、トリガ保留Ｂに係る図柄変動にてパネルが４つ埋まりレバー煽り演出が実行されることとなる。

【０１２２】

次に、図３４は、図２９におけるステップ２４５０のサブルーチンに係る、トリガＢ先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２４５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出Ｂ中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４５２でＹｅｓの場合、ステップ２４５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出Ｂ中フラグをオンにする。次に、ステップ２４５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留Ｃが存在しているか否かを判定する。ステップ２４５６でＹｅｓの場合、ステップ２４５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ｃまでの変動回数及びトリガ保留Ｂまでの変動回数に基づき、トリガ保留Ｃに係る変動の次変動からトリガ保留Ｂに係る変動までの特殊先読み演出実行シナリオを決定し、ステップ２４６２の処理に移行する。他方、ステップ２４５６でＮｏの場合、ステップ２４６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留Ｂまでの変動回数に基づき、当該変動からトリガ保留Ｂに係る変動までの先読み演出Ｂシナリオを決定し、ステップ２４６２に移行する。尚、ステップ２４５２でＮｏの場合にも、ステップ２４６２に移行する。

【０１２３】

次に、ステップ２４６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動はトリガ保留Ｂに係る図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ２４６２でＹｅｓの場合、ステップ２４６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留Ｃは存在していないか否かを判定する。ステップ２４６４でＹｅｓの場合、ステップ２４６５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動はトリガ保留Ｃに係る図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ２４６５でＹｅｓの場合、ステップ２４６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定している特殊先読み演出実行シナリオ又は先読み演出Ｂシナリオに基づいて当該図柄変動に係る演出内容を決定し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。他方、ステップ２４６２でＮｏの場合、ステップ２４６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る演出内容をレバー煽り演出に決定（当否結果に基づいて演出内容が相違する）する。次に、ステップ２４７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー煽り演出実行許可フラグをオンにする。次に、ステップ２４７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出Ｂ中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。尚、ステップ２４６４又はステップ２４６５でＮｏの場合には、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するトリガＣ先読み演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ２７１４の処理）に移行する。

【０１２４】

次に、同図下段の４つの表のうち上側２つは、特殊先読み演出実行シナリオの一例を示す表である。まず、上から１番目の表では、トリガ保留Ｂまでの変動回数が４変動且つトリガ保留Ｃまでの変動回数が３変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的変化の一例を示している。１変動目と、２変動目とにおいて、パネルが１つ埋まる演出が実行され、３変動目（トリガ保留Ｃに係る変動）において、パネルが埋まらず失敗する演出（合計で２つのパネルが埋まって終了する演出）が実行されることとなるが、特殊先読み演出実行シナリオが決定されているために、４変動目（トリガ保留Ｂに係る変動）において、パネルが４つすべて埋まって、その後レバー煽り演出が実行される。また、上から２

番目の表では、トリガ保留Ｂまでの変動回数が４変動且つトリガ保留Ｃまでの変動回数が２変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的変化の一例を示している。１変動目において、パネルが１つ埋まる演出が実行され、２変動目（トリガ保留Ｃに係る変動）において、パネルが埋まらず失敗する演出（合計で１つのパネルが埋まって終了する演出）が実行されることとなるが、特殊先読み演出実行シナリオが決定されているために、３変動目において、再度パネルが１つ埋まる演出が実行され（１度失敗しているため３変動目の時点ではパネルは合計で１つ埋まっている状態になる）、４変動目（トリガ保留Ｂに係る変動）において、パネルが３つ埋まる演出が実行されることにより合計で４つのパネルが埋まり、その後レバー煽り演出が実行される。このように、トリガ保留Ｃが存在しており、トリガＣ先読み演出が実行されている状況にて、トリガ保留Ｂが生起したことにより特殊先読み演出実行シナリオが決定された場合には、トリガ保留Ｃに係る図柄変動にてパネルを埋める演出が失敗した後、再度パネルを埋めていってトリガ保留Ｂに係る図柄変動にてパネルが４つすべて埋まるよう構成されている。このように構成することにより、本実施形態においては、トリガ保留が存在していることにより先読み演出が実行されている場合には、基本的には新たに先読み抽選を実行しない、即ち、新たにトリガ保留が生起しないよう構成されているが、トリガ保留Ｃが生起している状況においてはトリガ保留Ｂのみ生起し得るよう構成されている。このように構成することによって、トリガ保留Ｂに係る図柄変動にてパネルが４つ埋まる演出を経由してレバー煽り演出を実行することができ、トリガ保留Ｃに係る図柄変動の次変動（又は、次変動以降の図柄変動）においても、レバー煽り演出を実行することができるよう構成することができる。尚、特殊先読み演出実行シナリオが決定され得る条件としては、トリガ保留Ｃに係る図柄変動の次変動がトリガ保留Ｂに係る図柄変動である場合のみとするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、トリガ保留Ｂに係る図柄変動においては、１変動にてパネルが４つすべて埋まる演出のみが実行されることとなる（２変動に亘って合計でパネルが４つ埋まる演出等は実行されない）。

【０１２５】

次に、同図下段の４つの表のうち下側２つは、先読み演出Ｂシナリオの一例を示す表である。まず、上から３番目の表では、トリガ保留Ｂまでの変動回数が４変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的変化の一例を示している。１変動目、２変動目、及び３変動目において、パネルが１つずつ埋まる演出が実行され、４変動目（トリガ保留Ｂに係る変動）において、パネルが１つ埋まる演出が実行されることにより合計で４つすべてのパネルが埋まり、その後レバー煽り演出が実行される。次に、最も下の表では、トリガ保留Ｂまでの変動回数が３変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的変化の一例を示している。１変動目、及び２変動目において、パネルが１つ埋まる演出が実行され、３変動目（トリガ保留Ｂに係る変動）において、パネルが２つ埋まる演出が実行されることにより合計で４つすべてのパネルが埋まり、その後レバー煽り演出が実行される。尚、パネルが４つすべて埋まると、トリガ保留Ｂに係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行される遊技性となっており、特殊先読み演出実行シナリオ又は先読み演出Ｂシナリオが決定された場合、トリガ保留Ｂに係る変動においては、パネルが４つ埋まり、トリガ保留Ｂに係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行されるように構成されている。

【０１２６】

次に、図３５は、本実施形態におけるぱちんこ遊技機に係る、特殊先読み演出実行シナリオ実行イメージ図の一例である。まず、上段左において、トリガ保留Ｃが生起しており、トリガＣ先読み演出が実行される。ここで、「○」はトリガ保留でない保留、「☆」はトリガ保留Ｃ、「★」はトリガ保留Ｂを表している。次に、上段中央において、同一変動においてトリガＣ先読み演出として、パネルが１つ埋まる演出が実行される。次に、次変動が開始され、トリガ保留Ｂが生起し、トリガＣ先読み演出として、パネルが１つ埋まって合計で２つ埋まった状態となる演出が実行される。その後、次変動が開始され、トリガ保留Ｃに係る先読み演出として、パネルが２つのみ埋まって終了し、パネルが４つ埋まら

なかった旨の表示である「失敗・・・」が表示される。次に、次変動としてトリガ保留Ｂに係る図柄変動が開始し、前変動でパネルが４つ埋まらずに演出が終了したためパネルは１つも埋まっていない状態から、パネルが４つすべて埋まる演出が実行され、その後同一変動にてレバー煽り演出が実行されることとなる。尚、演出表示装置ＳＧ（又は、第２演出表示装置ＳＧ‐２）にて現在埋まっているパネルの数を表示するよう構成してもよい。

【０１２７】

次に、図３６は、図２０におけるステップ２８００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２８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２８０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１をスタートし、ステップ２８１０に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合にも、ステップ２８１０に移行する。

【０１２８】

次に、ステップ２８１０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２８１０でＹｅｓの場合、ステップ２８１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１のタイマ値を確認する。次に、ステップ２８１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、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２８１２でＹｅｓの場合、ステップ２８１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８２４に移行する。

【０１２９】

他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の仮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２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８２４に移行する。

【０１３０】

また、ステップ２８１６でＮｏの場合、ステップ２８２０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変動態様に基づき、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２８２０でＹｅｓの場合、ステップ２８２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８２４に移行する。尚、ステップ２８２０でＮｏの場合にも、ステップ２８２４に移行する。次に、ステップ２８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー煽り演出実行許可フラグ（トリガ保留Ｂに係る図柄変動に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２８２４でＹｅｓの場合、ステップ２６００で、後述するレバー煽り演出実行処理を実行し、ステップ２８３０に移行する。尚、ステップ２８２４でＮｏの場合にも、ステップ２８３０に移行する。

【０１３１】

次に、ステップ２８３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２８３０でＹｅｓの場合、ステップ２８３１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１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２８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９

００の処理）に移行する。尚、ステップ２８１０又はステップ２８３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０１３２】

次に、図３７は、図３６におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、レバー煽り演出実行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、レバー煽り演出実行中フラグ（レバー煽り演出が実行されるタイミングでオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー煽り演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ２６０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの長押しを促す演出（例えば、「ボタンを長押ししろ！！」と３秒間表示される）を実行し、ステップ２６０８に移行する。他方、ステップ２６０２でＮｏの場合にも、ステップ２６０８に移行する。次に、ステップ２６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー駆動完了フラグ（レバーＳＢ‐３の操作が有効となっ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２６０８でＹｅｓの場合、ステップ２６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押し有効期間（サブ入力ボタンＳＢの長押し操作が有効となる期間）であるか否かを判定する。ステップ２６１０でＹｅｓの場合、ステップ２６１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの長押しを検出したか否かを判定する。ステップ２６１１でＹｅｓの場合、ステップ２６１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押し有効期間においてサブ入力ボタンＳＢの長押し操作を検出した合計時間に基づいたオーラの色を表示する（例えば、サブ入力ボタンＳＢを長押しした合計時間によって「青→黄→緑→赤」と変化していく）。

【０１３３】

次に、ステップ２６１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー煽り発生タイミング（レバーＳＢ‐３が操作可能な突き出した状態となるか否かのタイミング）に到達しているか否かを判定する。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、サブ入力ボタンＳＢの長押しの終了を促す演出を実行する。次に、ステップ２６１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押しの終了を検出（サブ入力ボタンＳＢの長押しを検出した後にサブ入力ボタンＳＢの操作を終了したことを検出した場合にボタン長押しの終了を検出する）したか否かを判定し、ステップ２６２２に移行する。他方、ステップ２６１８でＮｏの場合、ステップ２６２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押し有効期間の終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２に移行する。次に、ステップ２６２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動は大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２６２２でＹｅｓの場合、ステップ２６２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバーＳＢ‐３を操作可能状態（突き出した状態）に駆動する。次に、ステップ２６２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバーＳＢ‐３の操作が有効となる旨を表示する。次に、ステップ２６２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー駆動完了フラグをオンにし、ステップ２６３０に移行する。尚、ステップ２６０８でＮｏの場合にも、ステップ２６３０に移行する。

【０１３４】

次に、ステップ２６３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバーＳＢ‐３の操作を検出したか否かを判定する（所定時間レバーＳＢ‐３の操作が検出されなかった場合にＹｅｓとなることとしてもよく、そのように構成した場合には、レバーＳＢ‐３の操作が所定時間なかった場合にも、レバーＳＢ‐３の操作があった場合と同様に、可動体役物ＹＫが駆動すると共に、大当りとなった旨が演出表示装置ＳＧにて表示されることとなる）。ステップ２６３０でＹｅｓの場合、ステップ２６３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、可動体役物ＹＫを駆動すると共に、大当りとなった旨を表示し、ステップ２６３６に移行する。ステップ２６３２の処理が実行されることによって、即ち、可動体役物ＹＫが駆動して演出表示装置ＳＧにて大当りとなる旨が表示されることによって、遊技者は当該実行中のレバー煽り演出に係る図柄変動が大当りとなることを認識することとなる。また、ステ

ップ２６２２でＮｏの場合、ステップ２６３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバーＳＢ‐３が操作有効とならない旨を表示し、ステップ２６３６に移行する。次に、ステップ２６３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー駆動完了フラグをオフにする。次に、ステップ２６３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー煽り演出実行中フラグをオフにする。次に、ステップ２６４０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー煽り演出実行許可フラグをオフにし、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。尚、ステップ２６１０、ステップ２６１１、ステップ２６１４、ステップ２６２０、又はステップ２６３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。

【０１３５】

次に、図３８は、本実施形態におけるぱちんこ遊技機に係る、レバー煽り演出実行イメージ図の一例である。尚、当該演出は全て同一変動にて実行される演出である。まず、上段左から、演出表示装置ＳＧに、サブ入力ボタンＳＢの長押しを促す演出として、「ボタンを長押ししろ！」と表示がされる。次に、サブ入力ボタンＳＢの長押しが検出されることにより、キャラクターの背後に青色のオーラが表示される。その後、サブ入力ボタンＳＢの長押しを維持することにより、青色のオーラから緑色のオーラにオーラの色が変化する（例えば、「青色→黄色→緑色」のように時間経過にて変化していく）。その後、サブ入力ボタンＳＢの長押しの終了を促す演出として「ボタンを離せ！！」と表示がされる。遊技者が指示に従い、サブ入力ボタンＳＢの長押しを終了し、当該図柄変動が大当りとなる図柄変動であった場合には、レバーＳＢ‐３が操作可能状態（突き出した状態）となり、「レバーを引け！」と赤色にて表示がされる（青色又は赤色のように表示され得る色を複数種類設けてもよい）。次に、レバーＳＢ‐３を操作したことにより、可動体役物ＹＫが駆動すると共に当該図柄変動が大当りとなる旨（「大当り！！」と表示）が演出表示装置ＳＧにて表示される。その後、当該図柄変動の停止図柄として大当り図柄が停止表示される。他方、サブ入力ボタンＳＢの長押しを終了し、当該図柄変動がハズレとなる図柄変動であった場合には、レバーＳＢ‐３が操作可能状態とならず（レバーＳＢ‐３が突き出した状態とならず、操作が有効にもならない）、演出表示装置ＳＧにて「失敗！！」と表示される。このように、本実施形態においては、レバー煽り演出が実行された場合において、サブ入力ボタンＳＢを長押しし、その後長押しを終了した際に、当該図柄変動が大当りとなる場合にはレバーＳＢ‐３が操作有効となる一方、当該図柄変動がハズレとなる場合にはレバーＳＢ‐３が操作有効とならない、即ち、レバーＳＢ‐３が操作有効となるか否かによって当該図柄変動が大当りとなるか否かは判別可能となっている。換言すると、当該図柄変動の当否が分岐するタイミングはレバーＳＢ‐３が操作有効となるか否かのタイミングとなっている。このように構成されているが、レバーＳＢ‐３が操作有効となったタイミングにおいては、遊技者に直接的に当該図柄変動が大当りとなるか否かを報知せず、当該図柄変動が大当りの場合に実際に遊技者に大当りとなる旨を報知するタイミングは、レバーＳＢ‐３の操作が有効となった後、レバーＳＢ‐３を操作した後のタイミングとなっている。

【０１３６】

このように、レバー煽り演出の実行時には、サブ入力ボタンＳＢの有効期間とレバーＳＢ‐３の有効期間とが続けて設けられている。また、サブ入力ボタンＳＢの長押しを終了したタイミングにおいて、予告演出を実行するよう構成してもよい（例えば、レバーＳＢ‐３の画像に向かってキャラがパンチをする演出）。

【０１３７】

次に、図３９は、図２０のステップ２９００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。まず、ステップ２９０２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２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン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２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ２９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り開始表示に係るコマンドをセット

し、ステップ２９１６に移行する。他方、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９１６に移行する。

【０１３８】

次に、ステップ２９１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ラウンド数と入賞個数を逐次表示するコマンドをセットする。次に、ステップ２９２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン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２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示に係るコマンドをセットする（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２９３０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２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２９０４又はステップ２９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０１３９】

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、先読み演出として、トリガＡ先読み演出とトリガＢ先読み演出とトリガＣ先読み演出との３つの先読み演出を設け、存在しているトリガ保留の種類によって、先読み演出中の予告演出態様、先読み演出の実行条件、先読み演出実行時の擬似連続変動の有無、先読み演出が実行された場合の大当り期待度等、先読み演出に関する様々な要素を相違させることができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０１４０】

（第２実施形態）

ここで、本実施形態では、主に先読み演出にバリエーションを持たせることにより興趣性の高い遊技機となるよう構成したが、遊技の興趣性を向上させる要素は、先読み演出のみには限定されない。そこでそのような構成を第２実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０１４１】

次に、図４０は、第２実施形態における副制御基板Ｓ側のメインフローチャートである。本実施形態からの相違点は、ステップ２７００（第２）、ステップ２６５０（第２）及びステップ２７５０（第２）であり、即ち、ステップ２５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが保留情報管理処理を実行した後、ステップ２７００（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２６５０（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、第１装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２７５０（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、第２装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ２９００の処理に移行する。

【０１４２】

次に、図４１は、第２実施形態における、図４０のステップ２７００（第２）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２７１６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２７１６でＹｅｓの場合、ステップ２７１８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２７２０で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動は第１主遊技側に係る図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２７２０でＹｅｓの場合、ステップ２７２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る変動態様グループはグループ３（相対的に長時間の変動時間となる変動態様グループ）であるか否かを判定する。ステップ２７２２でＹｅｓの場合、ステップ２７２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側からの情報に基づき擬似連実行可否（当該図柄変動が擬似連続変動を実行する図柄変動か否か）を決定する。尚、主制御基板Ｍ側からの情報として、当否抽選結果、変動態様決定用乱数、変動態様グループ、等に基づき擬似連実行可否を決定するよう構成してもよい。ここで、擬似連続変動とは、主遊技図柄の１回の変動中において、「左・中・右図柄の仮停止表示→再変動（擬似変動とも称することがある）」を複数回繰り返した後に主遊技図柄を停止させることで、主遊技

図柄の１回の変動中に恰も主遊技図柄が複数回変動しているように遊技者に対して見せる演出手法である。尚、当該図柄変動が大当りとなる場合の方が、当該図柄変動がハズレとなる場合よりも、擬似連続変動が実行される割合が高くなるよう構成してもよい。

【０１４３】

次に、ステップ２７３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２７２６で決定した擬似連実行可否に基づき、当該図柄変動が擬似連続変動を実行する図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２７３０でＹｅｓの場合、ステップ２８５０（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、擬似連演出内容決定処理を実行し、ステップ２７４０に移行する。また、ステップ２７３０でＮｏの場合、ステップ２７３１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第１装飾図柄（主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。ここで、第２実施形態においては、装飾図柄として、第１装飾図柄と第２装飾図柄との２種類の装飾図柄と有している。第１装飾図柄と第２装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第１装飾図柄又は第２装飾図柄の数字図柄が３つ組み合わされることにより遊技結果を報知可能となっている。尚、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは共に、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて演出表示制御手段（サブメイン制御部）ＳＭ側で、夫々が独立して表示制御されるものであり、この２種類の装飾図柄を上手く利用することで、演出上の興趣性を高めたり、遊技の進行状況を把握し易くしたりするよう構成されている。ここで、第２実施形態においては、第１装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（数字図柄が３つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみには）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、大当りを意味しないものの、その後においては大当りが発生し得る旨を予告する図柄）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。

【０１４４】

次に、ステップ２７３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２装飾図柄（主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。ここで、第２実施形態においては、第２装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（同一の数字図柄並ぶことが有効となるライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には数字図柄のみが停止し得る（第１装飾図柄のように「特殊図柄」が停止しない）、且つ、図柄変動途中に仮停止しないよう構成されている。このように、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは、主遊技図柄に係る当否を報知するための表示内容を独立して決定するよう構成されており、即ち、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは、双方がその基本的な性質として、主遊技図柄に係る当否結果を独立して報知可能であるという性質を有している。

【０１４５】

次に、ステップ２７３３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（例えば、装飾図柄演出テーブル１～装飾図柄演出テーブル２）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に一時記憶する。

【０１４６】

ここで、図４２及び図４３（装飾図柄演出テーブル１、装飾図柄演出テーブル２）は、装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（装飾図柄演出テーブル１、特に、当否結果がハ

ズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル２、特に、当否結果が大当りである場合の一部）の一例である。尚、図中では簡易的に、第１装飾図柄を第１装図、第２装飾図柄を第２装図と記載している場合がある（以下同様）。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果（左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「大当り」）及び装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動態様（左２列目にて図示されており、本例では「擬似連失敗（総演出時間３０秒）」「スーパーリーチ（総演出時間６０秒）」の場合のみ例示）と取得乱数値（サブメイン基板ＳＭ側で取得した乱数値であって、当該乱数値の一部を左３列目にて図示）とに基づき、装飾図柄演出内容（左４列目にて図示されており、本例では、「主演出Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」や「主演出Ｂ‐１（大当り）擬似連なし」等）を決定可能に構成されている。そして、装飾図柄演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容＝「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」であった場合には、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（０秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第１装飾図柄及び第２装飾図柄の全列）」と決定され、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）、第２装図変動表示」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が第１装飾図柄と第２装飾図柄との夫々に対して順次実行されることとなる。即ち、「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」が決定された場合、第１装飾図柄の全列及び第２装飾図柄の全列が変動表示された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」に到達するまでにおいて、第１装飾図柄に関して、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御される場合には、第２装飾図柄に関しては、全列が変動表示される（変動表示されている様子が視認可能となる）よう表示制御され、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」に到達した際には、第１装飾図柄に関しては、左列のみが停止するよう表示制御される一方で、第２装飾図柄に関しては、全列が変動表示となるよう表示制御されるのである。このように、本例の例示での基本的な動作は、第１装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）であるか視認不能（視認困難）であるかに拘らず、主遊技図柄が変動表示している際には第２装飾図柄は変動表示し、主遊技図柄が停止表示（仮停止表示と確定停止表示とを含む）している際には第２装飾図柄は停止表示（仮停止表示と確定停止表示とを含む）するよう構成されている。尚、「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」で定義される演出パターン（一連の表示内容）と他の装飾図柄演出内容の名称で定義される演出パターンとは異なる（即ち、表示内容が異なる）ものであることを補足しておく。また、乱数値の範囲はすべての変動態様で「０～１０２３」となっており、本図は装図変動態様における乱数範囲の一部を抜粋している（よって、ある装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲と、当該ある装図変動態様とは異なる装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲とは、夫々別個のものであるが、いずれも「０～１０２３」の範囲となる）。

【０１４７】

ここで、第２実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」、「Ａ‐２（ハズレ）擬似連２」、「Ｂ‐２（大当り）擬似連２」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「Ａ‐２（ハズレ）擬似連２」においては、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（０秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第１装飾図柄及び第２装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」、「変動開始１３秒後」、「変動開始１４秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１５秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図変動開始（全列）」（第１装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示

更新タイミング」＝「変動開始２６秒後」、「変動開始２７秒後」、「変動開始２８秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の１回の変動表示中において、第１装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているようにみえるのである。

【０１４８】

尚、第２実施形態においては、第２装飾図柄は「特殊図柄」が仮停止しないよう構成されているが、これは第１装飾図柄に関しては遊技の進行状況を把握困難にしつつ演出上の興趣性を高めることを主眼としているため、遊技の進行状況を把握容易にすることを担保するために設けている第２装飾図柄に関しては「特殊図柄」（即ち、有効ラインに表示された場合、大当りを意味しないものの、その後においては大当りが発生し得る旨を予告する図柄）のような遊技の進行状況を把握困難にしてしまう恐れのある図柄は表示しないよう構成されているためである。尚、前述した「非表示」（第１装飾図柄及び第２装飾図柄のどちらも含んでよい）の場合には、高速で変動表示されている状態（残像が見える変動状態）を含めてもよく、前述した「表示」（第１装飾図柄及び第２装飾図柄のどちらも含んでよい）の場合には、低速で変動表示されている状態（上から下へと変動する表示態様である場合は、上からゆっくりと（仮）停止予定位置に向かっていく変動状態）を含めてもよい。

【０１４９】

また、第２実施形態においては、第２装飾図柄は変動途中において仮停止しないよう（また、「特殊図柄」が停止しないよう）構成されているが、これには限定されず、第２装飾図柄も第１装飾図柄と同様に、変動途中において仮停止し得る（また、擬似変動が発生し得る）よう構成してもよい。即ち、このような構成とする場合、第１装飾図柄の全列と第２装飾図柄の全列とは、変動表示及び停止表示（仮停止を含む）の動作内容が略同一となり、停止表示される図柄の種類が異なるよう構成されることとなる。また、本実施形態においては、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのリーチ発生タイミングを同一としたが、これには限定されず、第１装飾図柄がリーチとなった後、第２装飾図柄は演出表示装置ＳＧにおけるリーチ画像の表示開始タイミング（又は発展タイミング）にてリーチとなるよう、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのリーチ発生タイミングが相違するよう構成してもよい。

【０１５０】

また、第２装飾図柄に関しては、主遊技図柄の変動表示中において常時表示しておく必要はなく、第２装飾図柄の表示条件や表示態様は適宜変更してもよい。例えば、（１）特定の演出発生中（第１装飾図柄を視認不能とする代わりに、演出表示装置ＳＧ上の表示領域ＳＧ１０全域を用いてムービー動画像を再生するような演出であったり、いわゆる演出用の可動役物が演出表示装置ＳＧ上の表示領域ＳＧ１０を覆い隠す状態に進出するような演出を挙げることができる）において、第２装飾図柄を表示する、（２）特定のリーチ演出時（第１装飾図柄を視認不能とする代わりに、大当り期待度が著しく上昇するリーチ演出の実行時であり、例えば、演出表示装置ＳＧ上で行われていた演出の表示内容を強制的に一時停止させるような、いわゆるフリーズリーチ演出の実行時）のみ第２装飾図柄を表示し、その他のリーチ演出（特に、大当り期待度が低いリーチ演出の実行時）では、第２装飾図柄を非表示とする、（３）演出パターンに応じて演出表示装置ＳＧ上における第２装飾図柄の出現位置を相違させる（例えば、演出用の可動体役物ＹＫが演出表示装置ＳＧ上の表示領域ＳＧ１０を覆い隠す状態に進出するような演出の場合、この演出用の可動体役物ＹＫによっては覆い隠されない演出表示装置ＳＧ上の表示領域ＳＧ１０へ移動させる）、（４）第１装飾図柄については移動・縮小・拡大表示が実行可能である一方、第２装飾図柄については移動・縮小・拡大表示が実行不可能である、又は、移動・縮小・拡大表示が実行される確率、移動幅、縮小率、拡大率等が第１装飾図柄よりも低い、等としてもよい。

【０１５１】
次に、ステップ２７３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動の演出内容をタイマー演出（演出表示装置ＳＧ上にタイマ値が表示され、当該タイマ値が減算表示される演出であり、詳細は後述する）に決定し、ステップ２７４０に移行する。
【０１５２】
また、ステップ２７２０又はステップ２７２２でＮｏの場合、ステップ２７３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第１装飾図柄（主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。次に、ステップ２７３５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２装飾図柄（主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。次に、ステップ２７３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（例えば、装飾図柄演出テーブル１～装飾図柄演出テーブル２）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に一時記憶する。次に、ステップ２７３７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２７３４で決定した第１装飾図柄の変動態様及び停止態様に基づき、当該図柄変動の演出内容を決定し、ステップ２７４０に移行する。
【０１５３】
次に、ステップ２７４０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理｛ステップ２６５０（第２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２７１６でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２６５０（第２）の処理｝に移行する。
【０１５４】
尚、前述した説明においては、主制御基板Ｍ側で表示制御されている主遊技図柄が、第１主遊技側のもの（第１主遊技図柄）であるか、第２主遊技側のもの（第２主遊技図柄）であるかについては言及していないが、基本的には、第１主遊技図柄と対応させて第１装飾図柄及び第２装飾図柄の双方の表示内容を決定してもよいし、第２主遊技図柄と対応させて第１装飾図柄及び第２装飾図柄の双方の表示内容を決定してもよく、即ち、第１主遊技図柄の変動表示及び第２主遊技図柄の変動表示のいずれが行われる場合であっても、それと連動させて第１装飾図柄及び第２装飾図柄の双方の変動表示を実行可能な状態としておいてよい。但し、時間短縮遊技状態時（いわゆる電サポ状態を伴う状態）においては、その限りではなく、例えば、時間短縮遊技状態時においては、第１主遊技図柄の変動表示及び第２主遊技図柄の変動表示のいずれが行われる場合であっても、それと連動させて第１装飾図柄及び第２装飾図柄のいずれか一方のみ変動表示を実行可能な状態とするよう構成してもよい。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止しない、且つ、大当りを報知する停止態様には含まれないよう構成されている。尚、第２実施形態においては、タイマー演出は擬似連続変動が実行されない図柄変動においてのみ実行され得るよう構成したが、これには限定されず、擬似連続変動が実行される図柄変動においてもタイマー演出が実行され得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、後述する卵が割れる演出とタイマー演出とが同一の図柄変動にて実行されることとなるが、卵が割れるタイミングとタイマ値が０になるタイミングとは異なるタイミングとなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、タイマー演出にて示唆する演出内容と卵が割れることにより示唆する演出内容とを相違させることができ、夫々が単体で実行された場合よりも実行中の図柄変動の大当り期待度を高めるよう構成することができる。具体的には、図柄変動開始から１５秒後に卵が割れて「ゲキアツ」と表示され、図柄変動開始から２０秒後にタイマ値が０となりカットイン演出が表示される等の演出態様が例示できる。
【０１５５】
次に、図４４は、第２実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、タイマー演出実行イメージ図の一例である。尚、当該演出は全て同一の変動において実行されることとなる。まず、上段左から、装飾図柄が変動しており、予告演出が実行されている。次に、タイマ

値の表示として「残り１５秒！」と表示されると共に、タイマ値を示す表示としてメーターが表示される。その後、タイマ値の表示とメーターが減算されていき、「残り５秒！」と表示される。その後、タイマ値の表示が０秒となると共にメーターの表示もすべて減算され、メーター及びタイマ値の表示が消去されて、予告演出として「成功！」との表示がされる。その後、当該図柄変動に係る停止表示として、大当り図柄が停止表示される。このように、タイマ値が表示された場合、当該表示タイミングからタイマ値の減算が開始され、タイマ値の表示が「０秒」となるタイミングにて当該図柄変動の当否結果を示唆する予告演出が実行されることとなる。尚、当該予告演出はタイマー演出が実行されない図柄変動中の演出においても実行され得る予告演出となっている。タイマー演出が発生した場合には発生しない場合よりも実行中の図柄変動に係る大当り期待度が高くなるよう構成されている。また、タイマー演出が実行された場合においては、タイマ値の初期値が多い（または、タイマ値が「０秒」となるタイミングが遅い）ほど実行中の図柄変動に係る大当り期待度が高くなるよう構成されているが、後述するする卵特殊図柄が仮停止した場合にはどのタイミングで卵が割れるかが遊技者には割れるまで判別できないのに対し、タイマー演出が実行された場合には、タイマ値が表示された時点でどのタイミングでタイマ値が「０秒」となるのかが遊技者に認識できるよう構成されている。

【０１５６】

次に、図４５は、図４１におけるステップ２８５０（第２）のサブルーチンに係る、擬似連演出内容決定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、当該図柄変動は大当りとなる図柄変動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、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、１／２で当選することとなる卵特殊図柄振分抽選｛擬似変動の実行時における仮停止図柄（擬似連図柄とも称する）を卵特殊図柄とするか否かの抽選｝を実行し、ステップ２８５８に移行する。他方、ステップ２８５２でＮｏの場合、ステップ２８５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、１／１０で当選することとなる卵特殊図柄振分抽選を実行し、ステップ２８５８に移行する。また、第２実施形態においては、ステップ２８５４における卵特殊図柄振分抽選の当選率は１／２であり、ステップ２８５６における卵特殊図柄振分抽選の当選率は１／１０となっている。即ち、当該図柄変動が大当りとなる場合の方が、当該図柄変動がハズレとなる場合よりも、卵特殊図柄振分抽選に当選し易くなるよう構成されている。

【０１５７】

次に、ステップ２８５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ２８５４又はステップ２８５６で実行した卵特殊図柄振分抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２８５８でＹｅｓの場合、ステップ２８６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、擬似変動に係る仮停止図柄を卵特殊図柄に決定する。尚、本処理（擬似変動演出内容決定処理）が実行される場合には、ステップ２７３０でＹｅｓとなっているため、当該図柄変動は擬似連続変動に決定されている。ここで、第２実施形態においては、擬似連続変動実行時における擬似変動に係る仮停止図柄として、卵特殊図柄と特殊図柄との２種類の仮停止図柄が仮停止し得るよう構成されており、仮停止図柄として卵特殊図柄が仮停止した場合の方が、仮停止図柄として特殊図柄が仮停止した場合よりも実行中の図柄変動に係る大当り期待度が高くなるよう構成されている。また、仮停止図柄が卵特殊図柄に決定された場合には、卵割り演出（ストックした卵が割れる演出を卵割り演出と称することがある）が実行されることとなる。

【０１５８】

次に、ステップ２８６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動の当否結果に基づき、卵割りタイミングを卵煽りタイミングの中から決定し、ステップ２８６６に移行する。ここで、同図右下部と同図下部は卵割りタイミング決定イメージと擬似連演出実行イメージである。導イメージにて示されているように、卵割り演出が実行される図柄変動、即ち、擬似変動における仮停止図柄として卵特殊図柄が停止する図柄変動においては、仮停止図柄として卵特殊図柄が仮停止した後、卵特殊図柄の一部として表示されている卵

が演出表示装置ＳＧ上にて表示され続け（ストックされ）、いずれかの卵煽りタイミングにて当該ストックされた卵が割れる演出である卵割り演出が実行されるよう構成されている（演出の詳細はイメージ図にて後述する）。尚、第２実施形態においては、卵煽りタイミングは５秒毎の間隔にて４つのタイミングが設けられており、卵をストックした場合には当該４つのタイミングのいずれかのタイミングにて卵が割れるよう構成されている。また、卵煽りタイミングがいずれに決定されるかは抽選によって決定され、当該図柄変動が大当りとなる場合とハズレとなる場合とで抽選テーブルの内容が相違している。具体的には、最も遅いタイミングである卵煽りタイミング４回目に係る置数は、当該図柄変動が大当りとなる場合には「３２４」であり、当該図柄変動がハズレとなる場合には「１２４」であり、当該図柄変動が大当りとなる場合の方がハズレとなる場合よりも選択され易くなっている。また、最も早いタイミングである卵煽りタイミング１回目に係る置数は、当該図柄変動が大当りとなる場合には「１００」であり、当該図柄変動がハズレとなる場合には「４００」であり、当該図柄変動が大当りとなる場合の方がハズレとなる場合よりも選択され難くなっている。このように、卵割りタイミングが遅い卵煽りタイミングに決定されるほど、当該図柄変動が大当りとなる期待度が高くなるよう構成されている。尚、卵が割れる際の具体的な例としては、（１）擬似変動２回目の仮停止時にて卵が割れる→擬似変動３回目が実行される旨の演出が実行されると共に擬似変動３回目が実行される、（２）スーパーリーチ中のカットイン演出実行直前にて卵が割れる→カットイン演出として大当り期待度の高いキリン柄のカットイン演出が実行される、（３）スーパーリーチ終盤の実行中の図柄変動の結果を煽る最終煽り演出の実行時において卵が割れる→大当りである旨が報知される、（４）スーパーリーチ後の図柄変動の結果としてハズレである旨が報知されたタイミングにて卵が割れる→復活して大当りである旨が報知される、等の演出が実行されるよう構成してもよい。

【０１５９】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ２８５８でＮｏの場合、ステップ２８６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、擬似変動に係る第１装飾図柄の仮停止図柄を特殊図柄に決定し、ステップ２８６６に移行する。次に、ステップ２８６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第１装飾図柄の決定していない停止図柄（本例では、左列及び右列の仮停止図柄及びすべての列の確定停止図柄）及び変動態様を決定する。尚、第２実施形態においては、卵特殊図柄及び特殊図柄は中列に仮停止するよう構成したが、これには限定されず、左列や右列に仮停止してもよいし、左列、中列、右列の３列ではなく、第１装飾図柄を１列のみの表示とし、当該１列に係る仮停止図柄として、卵特殊図柄や特殊図柄を仮停止するよう構成してもよい。次に、ステップ２８６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第２装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。尚、第２実施形態においては、第２装飾図柄の仮停止図柄としては、卵特殊図柄及び特殊図柄は仮停止しないよう構成されており、第１装飾図柄の仮停止図柄として卵特殊図柄が仮停止した場合及び特殊図柄が仮停止した場合においては、第２装飾図柄が変動表示しているよう構成されている。次に、ステップ２８７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の当否結果及び第１装飾図柄・第２装飾図柄の変動態様に基づき、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットし、次の処理（ステップ２７４０の処理）に移行する。

【０１６０】

次に、図４６は、第２実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、擬似連演出実行イメージ図の一例である。尚、当該演出は全て同一の変動において実行されることとなる。まず、上段左から、第１装飾図柄及び、第２装飾図柄が演出表示装置ＳＧ上にて変動している。次に、擬似変動の仮停止図柄として、卵特殊図柄が停止表示される。次に、卵特殊図柄が停止したことにより、卵が演出表示装置ＳＧの右下に表示される（ストックされる）と共に、卵がストックされた旨の表示である「卵ゲット！！」の表示がされる。次に、卵煽りタイミング１回目となり、ストックしている卵が揺れる演出が実行されるが当該タイ

ミングでは卵が割れない。次に、卵煽り演出２回目となり、ストックしている卵が揺れる演出が実行された後、卵が割れてひよこが現れ、「ゲキアツ」と表示がされる。その後、リーチ演出が実行され、当該図柄変動に係る停止図柄として大当り図柄が停止表示される。尚、同図において例示した「ゲキアツ」の表示等の卵が割れて表示される演出は、卵がストックされていない場合、換言すると、卵特殊図柄が仮停止しない場合においても実行され得る演出となっている（例えば、特殊図柄が仮停止した場合等）。尚、卵特殊図柄が仮停止して卵が割れた場合にのみ実行され得る演出を設けてもよい。また、擬似連続変動が実行されることとなる図柄変動における演出を複数種類設けて、卵特殊図柄が仮停止し得る擬似連続変動と卵特殊図柄が仮停止しない擬似連続変動とを有するよう構成してもよい。このように、ストックした卵は割れるまで演出表示装置ＳＧにて表示され続けるよう構成しているが、当該ストックした卵の表示領域は装飾図柄の表示領域や保留表示領域等の遊技者が視認できることが好適なものと表示領域が重ならないよう構成することが望ましい。

【０１６１】

また、本例では、擬似連続変動中において、仮停止図柄として卵特殊図柄や特殊図柄が停止することにより、擬似連続変動が実行される（その後に擬似変動が実行される）ことを遊技者が認識できるよう構成したが、これには限定されず、擬似連続変動が実行されることを事前に報知して（その後に擬似変動が実行されることを事前に報知して）、その後のタイミングでいずれの仮停止図柄が仮停止するかを報知する（すべてその後に擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄とする）よう構成してもよい。具体的には、まず、擬似変動が実行される旨の報知として、「擬似連ゲット！」と表示し、その後４分割の表示（前述したパネルを埋める演出と同様）として、「金の卵」、「赤卵」、「通常卵」、「卵なし」からルーレット演出にてどの卵をストックするか及び卵のストック有無を決定する演出を実行してもよい。

【０１６２】

次に、図４７は、図４０におけるステップ２６５０（第２）のサブルーチンに係る、第１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２６５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２６５２でＹｅｓの場合、ステップ２６５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２６５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２６５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１をスタートし、ステップ２６６０に移行する。尚、ステップ２６５２でＮｏの場合にも、ステップ２６６０に移行する。

【０１６３】

次に、ステップ２６６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１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２６６０でＹｅｓの場合、ステップ２６６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１のタイマ値を確認する。次に、ステップ２６６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と一時記憶されている変動態様とに基づき、第１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２６６４でＹｅｓの場合、ステップ２６６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２６８０に移行する。

【０１６４】

他方、ステップ２６６４でＮｏの場合、ステップ２６６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と一時記憶されている変動態様とに基づき、第１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２６６８でＹｅｓの場合、ステップ２６７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該仮停止表示タイミングは擬似変動における仮停止タイミングではないか否かを判定する。ステップ２６７０でＹｅｓの場合、ステップ２６７２で、副制御基板ＳのＣＰ

ＵＳＣは、第１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２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２６８０に移行する。他方、ステップ２６７０でＮｏの場合、ステップ２６７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１装飾図柄に係る擬似変動実行時の仮停止図柄として、特殊図柄又は卵特殊図柄が仮停止することとなる停止表示コマンド（仮停止）をセットし、ステップ２６８０に移行する。

【０１６５】

また、ステップ２６６８でＮｏの場合、ステップ２６７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と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２６７６でＹｅｓの場合、ステップ２６７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２６８０に移行する。尚、ステップ２６７６でＮｏの場合にも、ステップ２６８０に移行する。

【０１６６】

次に、ステップ２６８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する（例えば、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２６８０でＹｅｓの場合、ステップ２６８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１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２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２６８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１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２６８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマを停止しリセットする。次に、次に、ステップ２６８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理｛ステップ２７５０（第２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２６６０又はステップ２６８０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。

【０１６７】

次に、図４８は、図４０におけるステップ２７５０（第２）のサブルーチンに係る、第２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２７５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１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２７５２でＹｅｓの場合、ステップ２７５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２装飾図柄の変動表示実行コマンド（第２装飾図柄を変動表示するためのコマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２７５６に移行する。

【０１６８】

次に、ステップ２７５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２７５６でＹｅｓの場合、ステップ２７５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２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２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２７５２又はステップ２７５６でＮｏの場合にも次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０１６９】

ここで、同図下段は装飾図柄表示領域イメージ図である。同図に示されるように、第１装飾図柄と第２装飾図柄と保留表示（第１主遊技図柄に関する保留と第２主遊技図柄に関する保留とを同時に表示してもよい）とが演出表示装置ＳＧ上にて表示され得るよう構成されており、第２実施形態においては、確定表示タイミング（主遊技図柄が停止表示されるタイミング）では第１装飾図柄が停止表示される等、遊技の進行上、第１装飾図柄がメイ

ンの装飾図柄となるため、第１装飾図柄は第２装飾図柄よりも視認性が高くなっている（表示される領域が想定的に大きくなっている）。また、第２実施形態においては、第１装飾図柄と第２装飾図柄との変動開始タイミング及び変動終了タイミング（確定表示タイミング）は同一タイミングとなっている。

【０１７０】

以上のように構成することで、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、擬似連続変動における擬似変動の仮停止図柄として卵特殊図柄が停止し得るよう構成し、卵特殊図柄が仮停止した場合には卵をストックし、当該変動にて卵が割れるよう構成すると共に、卵割りタイミングとして複数の卵煽りタイミングを設け、卵割りタイミングが遅いほど当該変動に係る大当り期待度が高いよう構成した。このように構成することにより、タイマー演出がタイマ値の表示がされた時点でどのタイミングでタイマ値の表示が「０秒」となるかがわかってしまうことに対して、卵をストックした場合には、卵煽りタイミングにて卵が割れなかった場合には、次回以降のどの卵煽りタイミングで卵が割れるかが遊技者には認識できないため、卵煽りタイミングが訪れるたびに、遊技者は卵が割れないことを願うこととなると共に、卵が割れなかった場合には次回の卵煽りタイミングにおいても卵が割れないことを願うこととなり、図柄変動の後半に向けて期待感が膨らんでいくような興趣性の高い演出を創出することができることとなる。

【０１７１】

また、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、装飾図柄として、第１装飾図柄と第２装飾図柄との２種類を設けて、第１装飾図柄が非表示（停止表示・変動表示されている様子が表示されない状態）、又は、視認し難い状況である場合にも、第２装飾図柄を表示（変動表示）するよう構成することで、遊技者は常にいずれかの装飾図柄を視認することができ、停止している図柄や、大当り図柄が停止しているか否か等を正確に判別することができるというユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０１７２】

尚、本例に係るぱちんこ遊技機においては以下のように構成してもよい。

（１）大当り終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する大当りであり、実行ラウンド数が２ラウンド、大入賞口の開放態様が「（０．２秒開放→閉鎖）×２Ｒ」となる大当りＡを設ける。

（２）大入賞口の開放態様が「０．２秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→閉鎖」となる小当りＡを設ける（大当りＡと小当りＡとは大入賞口の開放が見た目上類似しており、遊技者からはどちらが実行されているか判断し難いこととする）。

（３）限定頻度状態として、限定頻度状態Ａと、限定頻度状態Ａとは変動態様を決定する際に参照するテーブル（限定頻度テーブル）の少なくとも一部が相違する限定頻度状態Ｂと、を少なくとも有している。

以上のように構成してもよい。また、そのように構成した場合において、

（Ａ）大当りＡと小当りＡとの実行終了後には限定頻度状態Ａに移行し、限定頻度状態Ａにおいて図柄変動が１０回実行された場合には、非限定頻度状態（主遊技テーブル３を参照する状態）に移行する。このように構成した場合に、限定頻度状態Ａにおいて、本実施形態の図２６の構成と同様の変動態様（擬似変動を毎変動実行する）及び限定頻中演出を実行するよう構成してもよい。

（Ｂ）大当りＡと小当りＡとの実行終了後には限定頻度状態Ａに移行し、限定頻度状態Ａにおいて図柄変動が１０回実行された場合には限定頻度状態Ｂに移行し、限定頻度状態Ｂにおいて図柄変動が２０回実行された場合には非限定頻度状態（主遊技テーブル３を参照する状態）に移行する。このように構成した場合に、限定頻度状態Ｂにおいて、本実施形態の図２６の構成と同様の変動態様（擬似変動を毎変動実行する）及び限定頻中演出を実行するよう構成してもよい。

（Ｃ）時間短縮遊技状態にて限定頻度状態Ａとなっており、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０となったことにより非時間短縮遊技状態に移行した場合には、限定頻度状態Ｂに移行し、限定頻度状態Ｂにおいて図柄変動が２０回実行された場合には非限定頻

度状態（主遊技テーブル３を参照する状態）に移行する。このように構成した場合に、限定頻度状態Ｂにおいて、本実施形態の図２６の構成と同様の変動態様（擬似変動を毎変動実行する）及び限定頻中演出を実行するよう構成してもよい。
以上のように構成してもよい。
【０１７３】
（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。
【０１７４】
本概念（１）に係るぱちんこ遊技機は、
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、
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、
始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには始動口（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、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
副遊技識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技識別情報表示部（例えば、装飾図柄表示領域ＳＧ１１）を少なくとも有する、演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（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、
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、
乱数取得手段により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乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、
ある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、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく主遊技識別情報の停止表示態様と主遊技識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部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させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
乱数に基づく当否判定結果が当選であって主遊技識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出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、
可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
通常遊技状態における状態として、主遊技識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、主遊技識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一変動期間状態であ

る場合に実行された当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得るよう構成されており、
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）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、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて副遊技識別情報を表示可能な演出表示内容制御手段と、
主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部（例えば、装飾図柄表示領域ＳＧ１１）上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、新たに変動表示した後で確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段と
を備え、
第一変動期間状態である場合には、副遊技識別情報が変動表示を開始してから停止表示するまでに擬似変動単位を実行し得るよう構成されており、
第一変動期間状態である場合に決定され得る主遊技識別情報の変動表示期間として、短表示期間と、当該短表示期間よりも長期間である長表示期間と、を少なくとも有しており、
第一変動期間状態である場合において、変動表示期間が短表示期間である主遊技識別情報の変動表示が実行された場合には、当該短表示期間における擬似変動単位の実行中においては、当該短表示期間が終了した以降に変動表示が開始される主遊技識別情報に関する特別遊技の実行期待度を示唆する演出が表示され得る
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０１７５】
本概念（２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（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、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、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乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、　前記乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出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、

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）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、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段と
を備え、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該ある保留に関する特別遊技の実行期待度を示唆する先読み演出を実行可能であり、
ある保留に対する先読み演出が実行され得る期間は、当該ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報が停止表示されるまでとなっており、
先読み演出として、第１先読み演出と、第１先読み演出とは演出態様が異なる第２先読み演出と、を少なくとも有しており、
ある保留に対する先読み演出として、第１先読み演出と第２先読み演出とが同時に実行され得るよう構成されており、
ある保留に対する第１先読み演出の実行中に表示され得る演出態様として、演出態様Ａ１と、演出態様Ａ１が表示された場合よりも当該ある保留に関する特別遊技の実行期待度が高い演出態様Ａ２と、を少なくとも有しており、
ある保留に対する第２先読み演出の実行中に表示され得る演出態様として、演出態様Ｂ１と、演出態様Ｂ１が表示された場合よりも当該ある保留に関する特別遊技の実行期待度が高い演出態様Ｂ２と、を少なくとも有しており、
ある保留に対して第１先読み演出と第２先読み演出とが同時に実行され、且つ、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に演出態様Ａ１及び演出態様Ｂ１が表示された場合において、演出態様Ａ１が表示されてから当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでの期間においては、演出態様Ａ２が表示されない一方、演出態様Ｂ１が表示されてから当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでの期間においては演出態様Ｂ２が表示され得るよう構成されており、
ある保留に対して第１先読み演出と第２先読み演出とが同時に実行され、且つ、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に演出態様Ａ１及び演出態様Ｂ１が表示された場合において、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足してから当該ある保留に関する識別情報が停止表示されるまでの期間においては、演出態様Ａ２と演出態様Ｂ２とのいずれも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。
【０１７６】
本概念（３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、レバーＳＢ‐３）と、
駆動可能な可動体役物（例えば、可動体役物ＹＫ）と
を備え、　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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、
乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部

Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報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（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）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、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示中に実行される演出として特定演出を実行可能に構成されており、
特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選であった場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材（例えば、レバーＳＢ‐３）の操作が有効となるよう構成されており、
特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が非当選であった場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材（例えば、レバーＳＢ‐３）の操作が有効とならないよう構成されており、
前記所定の操作部材（例えば、レバーＳＢ‐３）の操作が有効となった時点では、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて報知しないよう構成されており、
前記所定の操作部材（例えば、レバーＳＢ‐３）の操作が有効となった以降に当該所定の操作部材（例えば、レバーＳＢ‐３）を操作することにより、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて報知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。
【０１７７】
本概念（４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）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１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
副遊技識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技識別情報表示部（例えば、装飾図柄表示領域ＳＧ１１）を少なくとも有する、演出を表示可能な演出表示部と、
演出の表示制御を司る副遊技部（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、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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、
乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく主遊技識別情報の停止表示態様と主遊技識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、　遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、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させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
乱数に基づく当否判定結果が当選であって主遊技識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出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、
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）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、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて副遊技識別情報及び演出を表示可能な演出表示内容制御手段と、
主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、新たに変動表示した後で確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段と
を備え、
擬似変動単位に関する停止表示態様として、第一停止表示態様と、第一停止表示態様とは異なる停止表示態様である第二停止表示態様と、を少なくとも有し、
副遊技識別情報の変動表示中において第一停止表示態様が停止表示された場合には、第一停止表示態様と関連した画像である第１特定画像を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示するよう構成されており、
１回の副遊技識別情報の変動表示中においては、第一停止表示態様は１回のみ停止表示され得るよう構成されており、
ある副遊技識別情報の変動表示中に第１特定画像が表示された場合には、当該ある副遊技識別情報の変動表示中における第１特定画像が表示された以降にて、第１特定画像から第２特定画像に表示態様を変更するよう構成されており、
前記第１特定画像から第２特定画像に表示態様を変更するタイミングとして、第１タイミングと、第１タイミングよりも遅いタイミングである第２タイミングと、を少なくとも有しており、
第１タイミングにて第１特定画像から第２特定画像に表示態様が変更される副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度よりも、第２タイミングにて第１特定画像から第２特定画像に表示態様が変更される副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度の方が高く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。
【０１７８】
本概念（５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（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、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、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、　乱数取得手段により乱数が取得された場合、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乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部

Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

前記乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出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、

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）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、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

特定保留が生起した後から当該特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、当該特定保留に関する特別遊技の実行期待度を示唆する先読み演出を実行可能であり、

先読み演出が実行されていない場合において、特定グループに属する変動表示態様となる識別情報に関する保留が生起した場合には、当該生起した保留に対する先読み演出を新たに実行した後、当該特定グループに属する変動表示態様となる識別情報の変動表示期間において特定演出を実行するよう構成されており、

先読み演出が実行されている場合において、特定グループに属する変動表示態様となる識別情報に関する保留が生起した場合には、当該生起した保留に対する先読み演出を新たに実行せず、当該特定グループに属する変動表示態様となる識別情報の変動表示期間において特定演出を実行するよう構成されており、

先読み演出が実行されている場合において、特定グループ以外のグループに属する変動表示態様となる識別情報に関する保留が生起した場合には、当該生起した保留に対する先読み演出を新たに実行せず、当該特定グループ以外のグループに属する変動表示態様となる識別情報の変動表示期間において特定演出を実行しな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。

【符号の説明】

【０１７９】

Ｍ　主制御基板、ＭＮ１１ｔａ－Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル

ＭＮ１１ｔａ－Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル、ＭＮ１１ｔａ－Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル

ＭＮ４１ｔａ－Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ４１ｔａ－Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル

ＭＮ４１ｔａ－Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ５１ｔａ－Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル

ＭＮ５１ｔａ－Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１ｔａ－Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル

ＭＰ１１ｔ－Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ１１ｔ－Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ

ＭＰ２２ｔ－Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ、ＭＰ３２ｔａ　特別遊技内容参照テーブル

ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ、ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ

ＭＰ５１ｃ　確変回数カウンタ、ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ

Ａ　第１主遊技周辺機器、Ａ１０　第１主遊技始動口

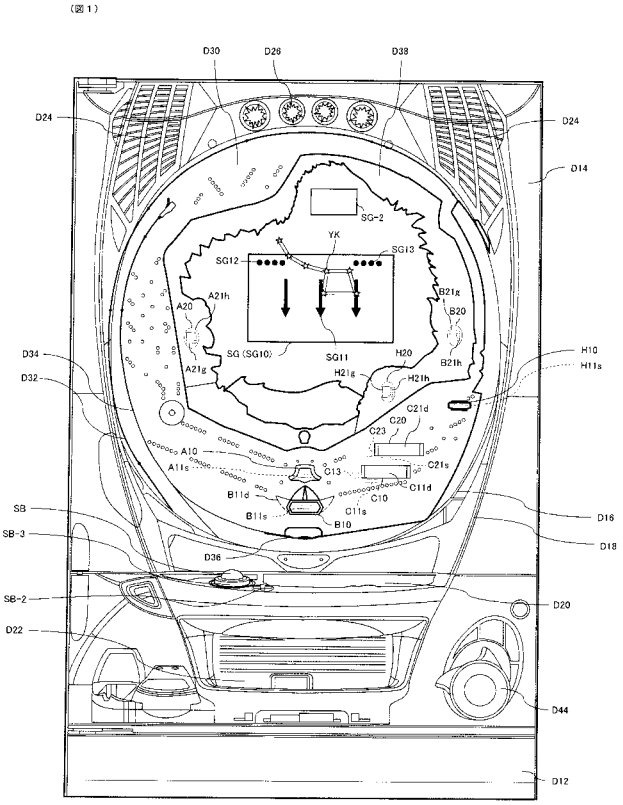
Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置

Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部

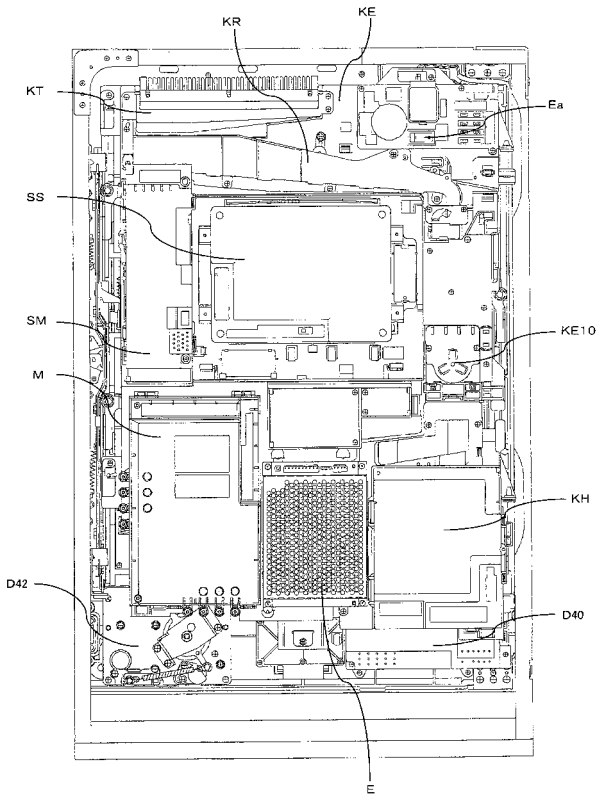
Ｂ　第２主遊技周辺機器、Ｂ１０　第２主遊技始動口

Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物
Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部
Ｂ２１ｈ　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、Ｃ１０　第１大入賞口
Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置、Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物
Ｃ２０　第２大入賞口、Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置
Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物、
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
ＳＭ２１ｔａ　装図変動内容決定用抽選テーブル、ＳＭ２１ｔ‐１　装図変動時間管理タイマ
ＳＭ２５ｔａ　演出内容決定テーブル
ＳＳ　演出表示手段（サブサブ制御部）
ＳＧ　演出表示装置、ＳＧ１０　表示領域
ＳＧ１１　装飾図柄表示領域、ＳＧ１２　第１保留表示部
ＳＧ１３　第２保留表示部
ＳＧ‐２　第２演出表示装置
ＳＢ　サブ入力ボタンＡ、ＳＢｓ　サブ入力ボタンＡ入力検出装置
ＳＢ‐２　十字キー、ＳＢｓ‐２　十字キー入力検出装置
ＳＢ‐３　レバー、ＳＢｓ‐３　レバー入力検出装置
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置
ＭＮ５２ｃ　限定頻度カウンタ、ＹＫ　可動体役物

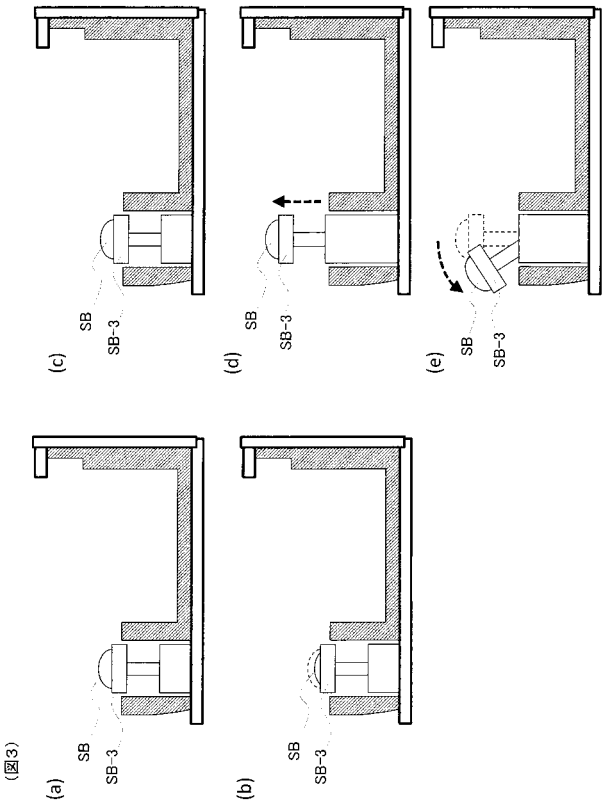
【図１】



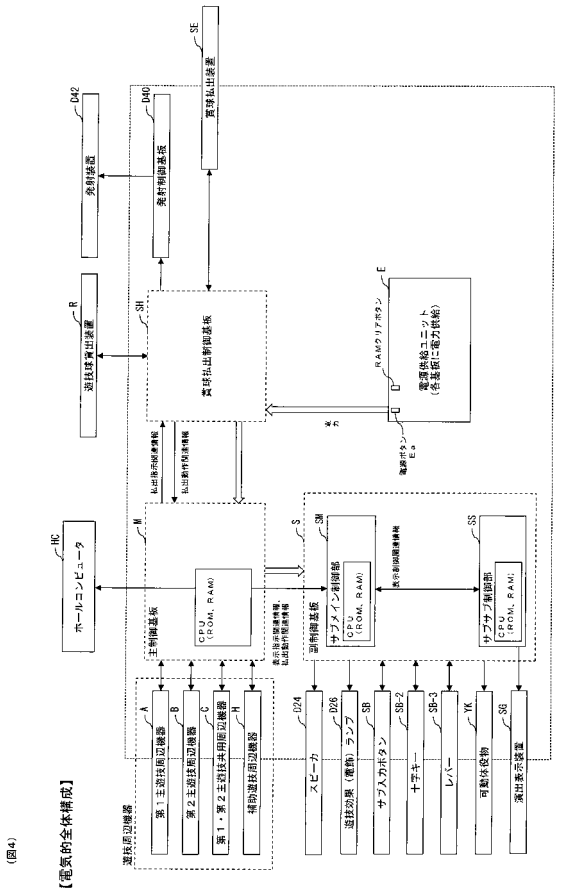
【図２】



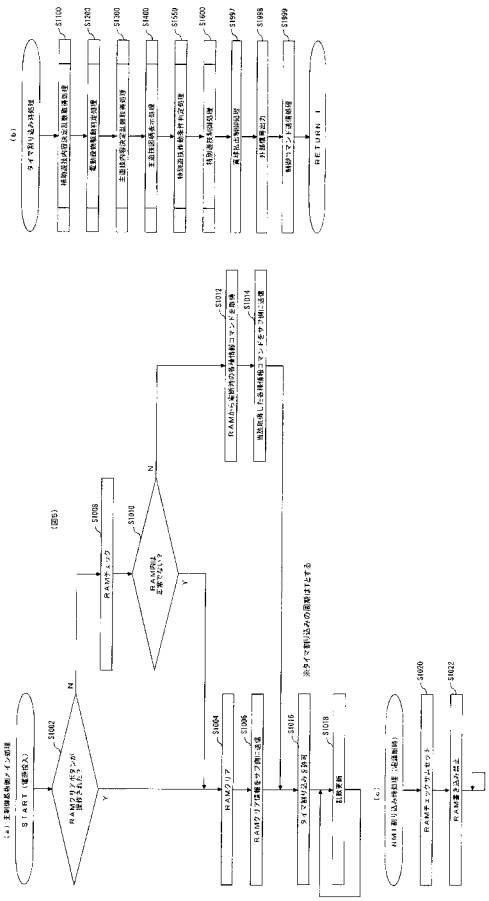
【図３】


(図3)
(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
SB
SB-3

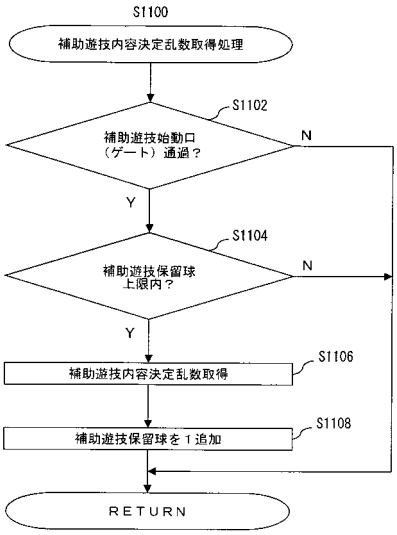
【図４】


【電気的全体構成】
(図4)
ホールコンピュータ
主制御基板
CPU (ROM, RAM)
遊技盤辺機器
第１主遊技盤辺機器
第２主遊技盤辺機器
第１・第２主遊技共用盤辺機器
補助遊技盤辺機器
遊技球発射装置
発射制御基板
発射装置
賞球払出制御基板
賞球払出装置
RAMクリアボタン
電源供給ユニット（各基板に電力供給）
電源ボタン
サブメイン制御部
サブサブ制御部
スピーカ
遊技効果（電飾）ランプ
サブ入力ボタン
十字キー
レバー
可動役物
演出表示装置

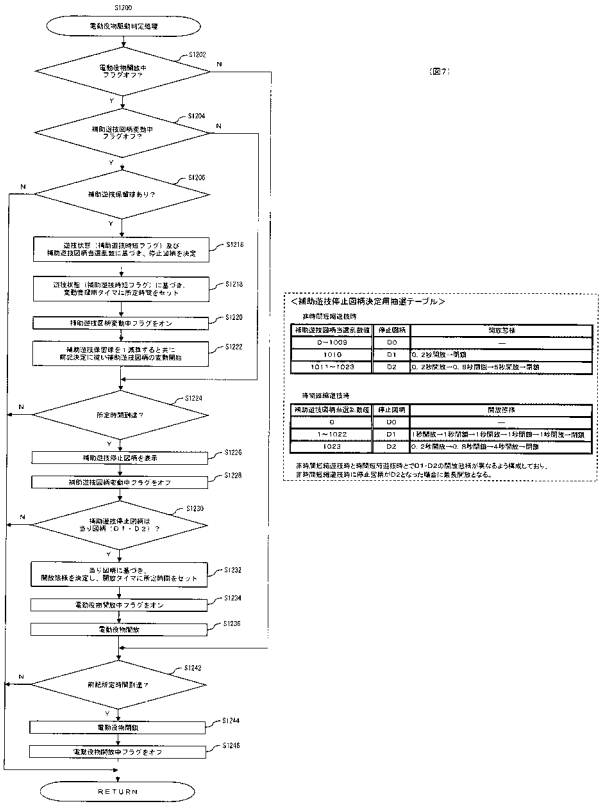
【図５】


(図5)
(a) 主制御基板メイン処理
START（電源投入）
RAMクリアボタンが押されたか？
RAMクリア
RAMクリアボタンが押されたか？
RAMクリア
RAMクリア情報をサブ側に送信
タイマ割り込み処理
(c)
RAMチェックサム計算
RAMチェックサム書込み
RAMの書込み禁止
RETURN 1

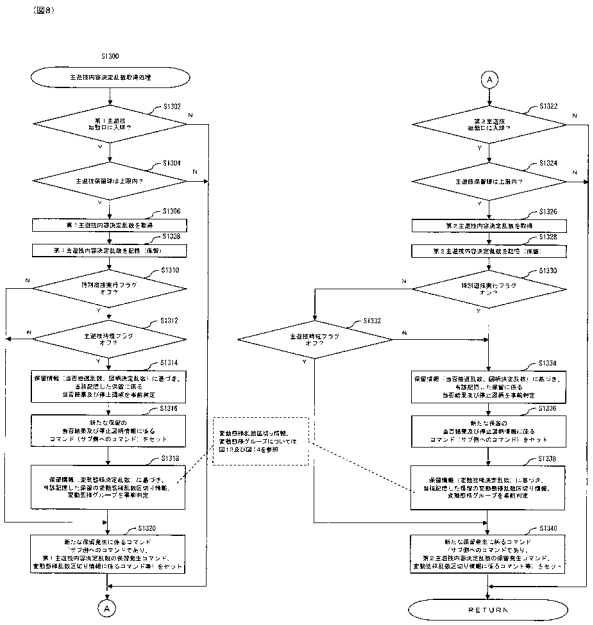
【図６】


(図6)
S1100
補助遊技内容決定乱数取得処理
S1102
補助遊技始動口（ゲート）通過？
N
Y
S1104
補助遊技保留球上限内？
N
Y
S1106
補助遊技内容決定乱数取得
S1108
補助遊技保留球を１追加
RETURN

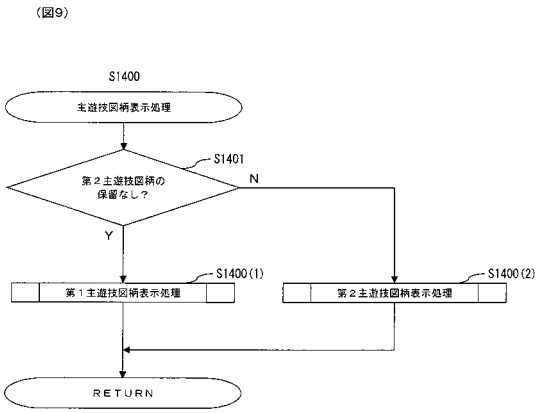
【図７】


S1200
電動役物開始判定処理
S1202
電動役物開始中フラグオフ？
S1204
補助遊技図柄変動中フラグオフ？
S1206
補助遊技保留球あり？
S1208
遊技状態（補助遊技時短フラグ）及び補助遊技図柄当選数に基づき、停止図柄を決定
S1210
遊技状態（補助遊技時短フラグ）に基づき、変動態様タイマに所定時間をセット
S1220
補助遊技図柄変動中フラグをオン
S1222
補助遊技保留球を1減算するとともに前記決定に従い補助遊技図柄の変動開始
S1224
所定時間経過？
S1226
補助遊技停止図柄を表示
S1228
補助遊技図柄変動中フラグをオフ
S1230
補助遊技停止図柄は当り図柄（D1・D2）？
S1232
当り図柄に基づき、開放態様を決定し、開放タイマに所定時間をセット
S1234
電動役物開放中フラグをオン
S1236
電動役物開放
S1242
開放所定時間経過？
S1244
電動役物閉鎖
S1246
電動役物開放中フラグをオフ
RETURN
（図7）
<補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
通常時短保留遊技時
補助遊技図柄当選乱数値 | 停止図柄 | 開放態様
0～1009 | D0 | —
1010～1011 | D1 | 0.2秒開放→閉鎖
1011～1023 | D2 | 0.2秒開放→0.8秒間隔→0.8秒開放→閉鎖
時短図柄確定時
補助遊技図柄当選乱数値 | 停止図柄 | 開放態様
0 | D0 | —
1～1022 | D1 | 1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→閉鎖
1023 | D2 | 0.2秒開放→0.8秒間隔→0.8秒開放→閉鎖
非時短状態補助遊技時と時短状態遊技時とでD1・D2の開放態様が異なるような構成としており、非時短状態補助遊技時に停止図柄がD2となった場合に最長時間となる。

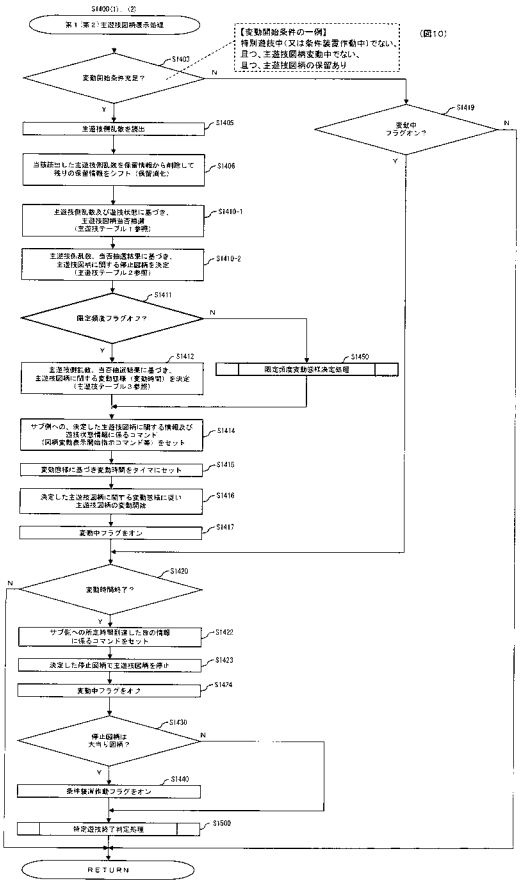
【図８】


（図8）
S1300
主遊技内容決定及び動作処理
S1302
第１主遊技始動口に入球？
S1304
主遊技保留球は上限内？
S1306
第１主遊技内容決定乱数を取得
S1308
第１主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1310
特別遊技実行フラグオフ？
S1312
主遊技時短フラグオフ？
S1314
保留情報（当否抽選乱数、図柄決定乱数）に基づき、各該当した装置に係る当否結果及び停止図柄を事前判定
S1316
新たな保留分のコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1318
保留情報（変動態様決定乱数）に基づき、特定該当した保留の変動態様及び保留情報、変動態様グループを事前判定
S1320
新たな保留発生に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数及び保留情報に係るコマンド等）をセット
A
変動態様抽選ロジック情報、変動態様グループについては図17及び図18を参照
S1322
第２主遊技始動口に入球？
S1324
主遊技保留球は上限内？
S1326
第２主遊技内容決定乱数を取得
S1328
第２主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1330
特別遊技実行フラグオン？
S1332
主遊技時短フラグオフ？
S1334
保留情報（当否抽選乱数、図柄決定乱数）に基づき、各該当した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定
S1336
新たな保留分の当否結果及び停止図柄に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1338
保留情報（変動態様決定乱数）に基づき、特定該当した保留の変動態様及び保留情報、変動態様グループを事前判定
S1340
新たな保留発生に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数及び保留情報に係るコマンド等）をセット
RETURN

【図９】

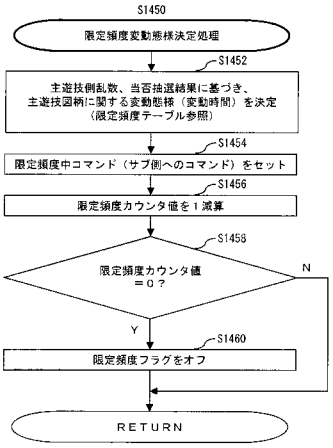

（図9）
S1400
主遊技図柄表示処理
S1401
第２主遊技図柄の保留なし？
N
Y
S1400(1)
第１主遊技図柄表示処理
S1400(2)
第２主遊技図柄表示処理
RETURN

【図１０】


S1400(1)、(2)
第１（第２）主遊技図柄表示処理
（図10）
【変動開始条件の一例】
特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、
且つ、主遊技図柄変動中でない、
且つ、主遊技図柄の保留あり
S1403
変動開始条件充足？
S1405
主遊技側乱数を読出
S1406
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（後詰め化）
S1410-1
主遊技側乱数及び遊技状態に基づき、主遊技図柄当否抽選（当選技テーブル１参照）
S1410-2
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（当選技テーブル２参照）
S1411
限定頻度フラグオフ？
S1450
限定頻度変動図柄決定処理
S1412
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（当選技テーブル３参照）
S1414
サブ側への、決定した主遊技図柄に関する情報及び遊技状態情報に係るコマンド（図柄変動条件開始指示コマンド等）をセット
S1415
変動態様に基づき変動時間をタイマにセット
S1416
決定した主遊技図柄に関する変動態様に従い主遊技図柄の変動開始
S1417
変動中フラグをオン
S1419
変動中フラグオン？
S1420
変動時間終了？
S1422
サブ側への所定時間経過した旨の情報に係るコマンドをセット
S1423
決定した停止図柄で主遊技図柄を停止
S1424
変動中フラグをオフ
S1430
停止図柄は大当り図柄？
S1440
条件装置作動フラグをオン
S1500
特定遊技終了判定処理
RETURN

【図１１】

（図11）



【図１２】

（図12）

（主遊技テーブル1）

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り（大当り）
3～1023	ハズレ

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り（大当り）
3～1023	ハズレ

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～19	当り（大当り）
20～1023	ハズレ

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～19	当り（大当り）
20～1023	ハズレ

（主遊技テーブル2）

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り（大当り時）

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～699	5A
700～1023	7A

※4A・4B・5A・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り（大当り時）

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

【図１３】

（図13）

≪第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

（主遊技テーブル3）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10（秒）	グループ1
	3～79	A3	30（秒）	グループ2
	80～499	A6	60（秒）	グループ3
	500～799	AX	60（秒）	
	800～1023	AY	60（秒）	

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30（秒）	グループ2
	256～699	A6	60（秒）	グループ3
	700～1023	A6	60（秒）	

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10（秒）	グループ1
	800～899	a3	15（秒）	
	900～989	a4	30（秒）	グループ2
	990～999	a5	60（秒）	
	1000～1011	ax	60（秒）	グループ3
	1012～1023	ay	60（秒）	
2～3個	0～799	a1	5（秒）	グループ1
	800～849	a2	10（秒）	
	850～899	a3	15（秒）	
	900～989	a4	30（秒）	グループ2
	990～999	a5	60（秒）	
	1000～1011	ax	60（秒）	グループ3
	1012～1023	ay	60（秒）	

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5（秒）	グループ1
	800～899	a2	10（秒）	
	900～989	a4	30（秒）	グループ2
	990～999	a5	60（秒）	
	1000～1023	a6	60（秒）	グループ3
2～3個	0～849	a0	3（秒）	グループ1
	850～899	a1	5（秒）	
	900～989	a4	30（秒）	グループ2
	990～999	a5	60（秒）	
	1000～1023	a6	60（秒）	グループ3

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
第1主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図１４】

（図14）

≪第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

（主遊技テーブル3）

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10（秒）	グループA
	3～79	B3	30（秒）	グループB
	80～499	B6	60（秒）	グループC
	500～1023	B6	60（秒）	

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30（秒）	グループB
	256～699	B6	60（秒）	グループC
	700～1023	B6	60（秒）	

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10（秒）	グループA
	800～899	b3	15（秒）	
	900～989	b4	30（秒）	グループB
	990～999	b5	60（秒）	
	1000～1023	b6	60（秒）	グループC
2～3個	0～849	b1	5（秒）	グループA
	850～899	b2	10（秒）	
	900～989	b4	30（秒）	グループB
	990～999	b5	60（秒）	
	1000～1023	b6	60（秒）	グループC

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5（秒）	グループA
	800～899	b2	10（秒）	
	900～989	b4	30（秒）	グループB
	990～999	b5	60（秒）	
	1000～1023	b6	60（秒）	グループC
2～3個	0～849	b0	3（秒）	グループA
	850～899	b1	5（秒）	
	900～989	b4	30（秒）	グループB
	990～999	b5	60（秒）	
	1000～1023	b6	60（秒）	グループC

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
第2主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

【図１５】

(図15)

(限定頻度テーブル)※限定頻度フラグオン時に参照

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	SA1	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	SB1	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時

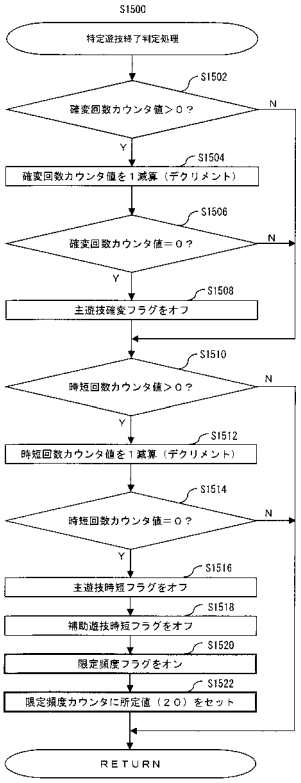
乱数値	変動態様	変動時間
0～899	Sa1	10(秒)
900～979	Sa2	30(秒)
980～1023	Sa3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	Sb1	10(秒)
900～979	Sb2	30(秒)
980～1023	Sb3	60(秒)

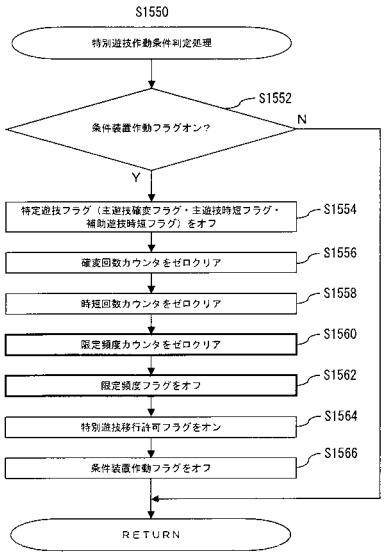
【図１６】

(図16)

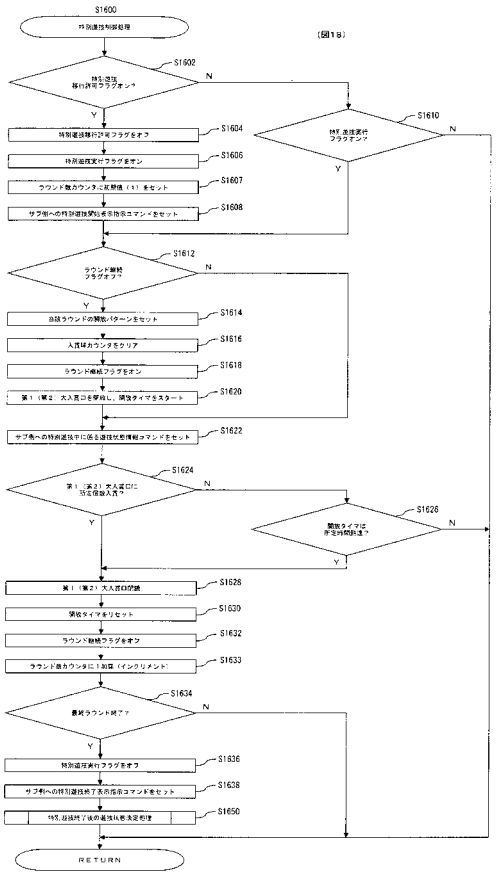


【図１７】

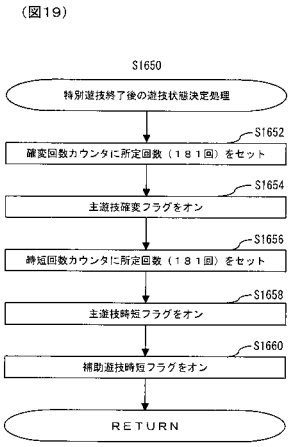
(図17)



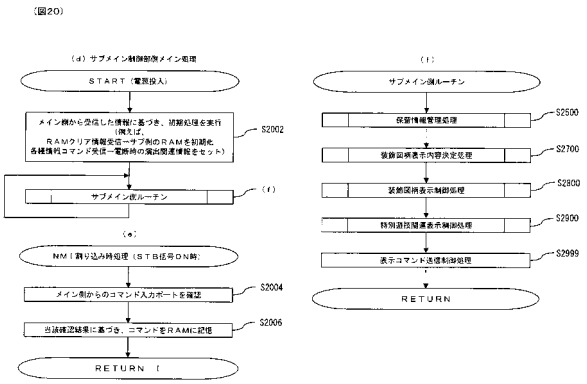
【図１８】



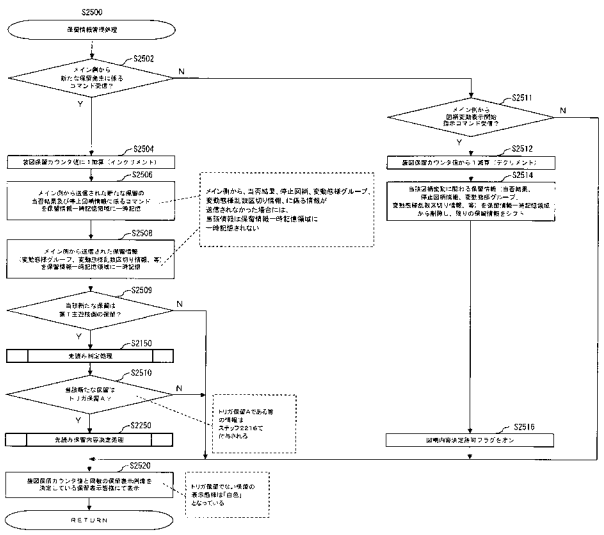
【図１９】



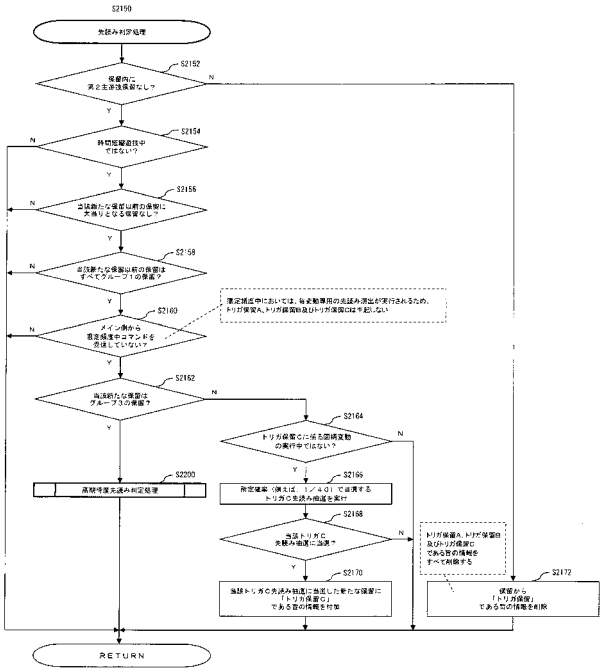
【図２０】



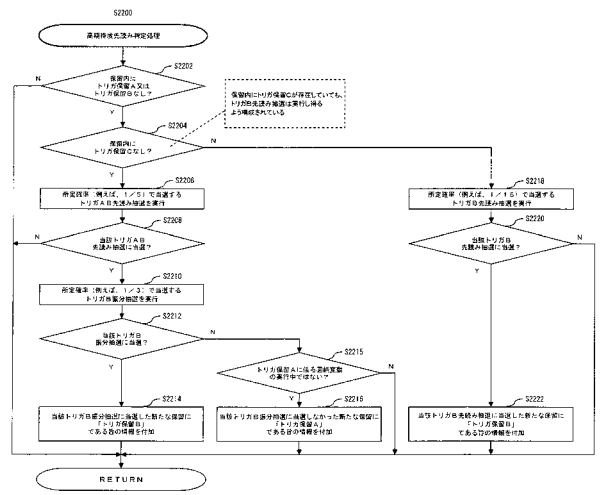
【図２１】



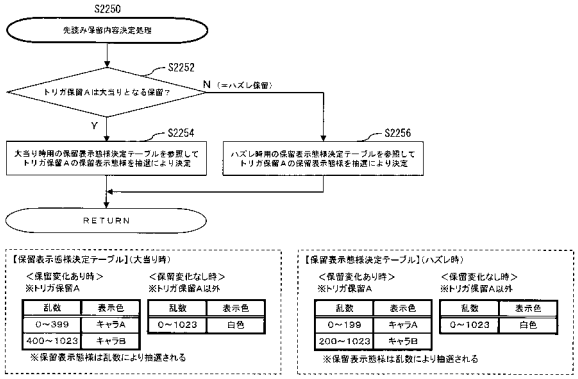
【図２２】



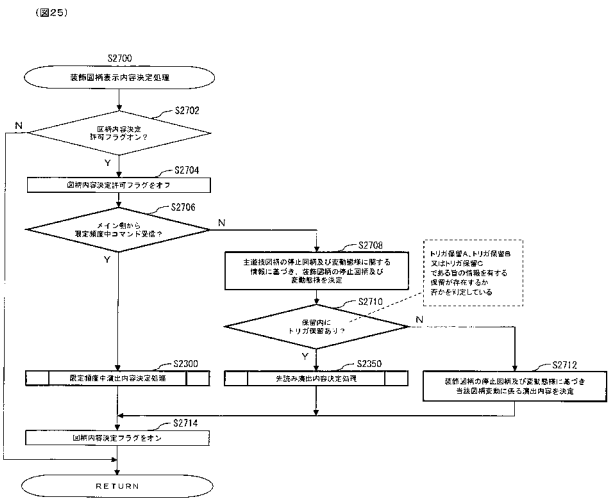
【図２３】



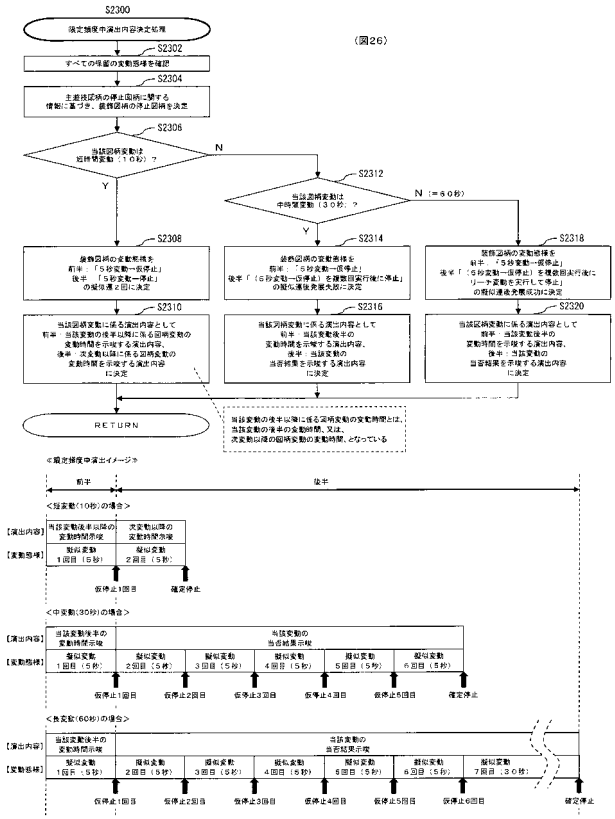
【図２４】



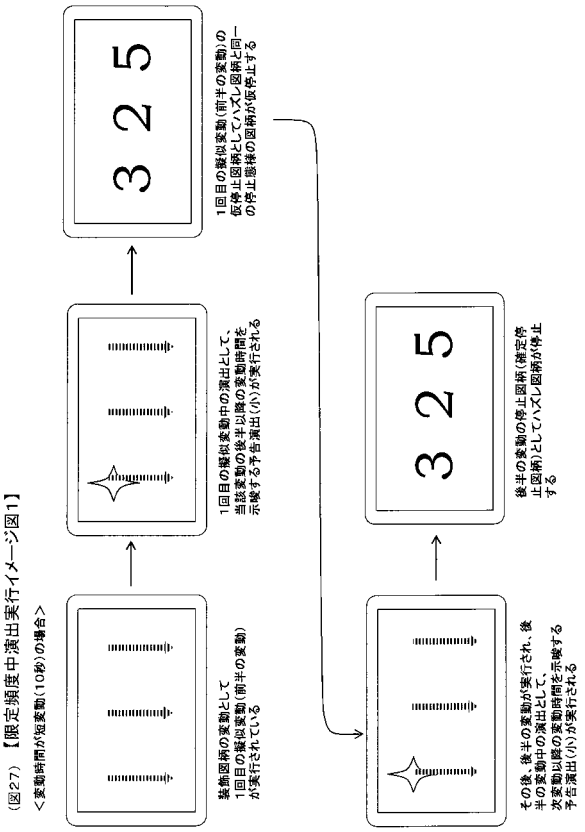
【図２５】



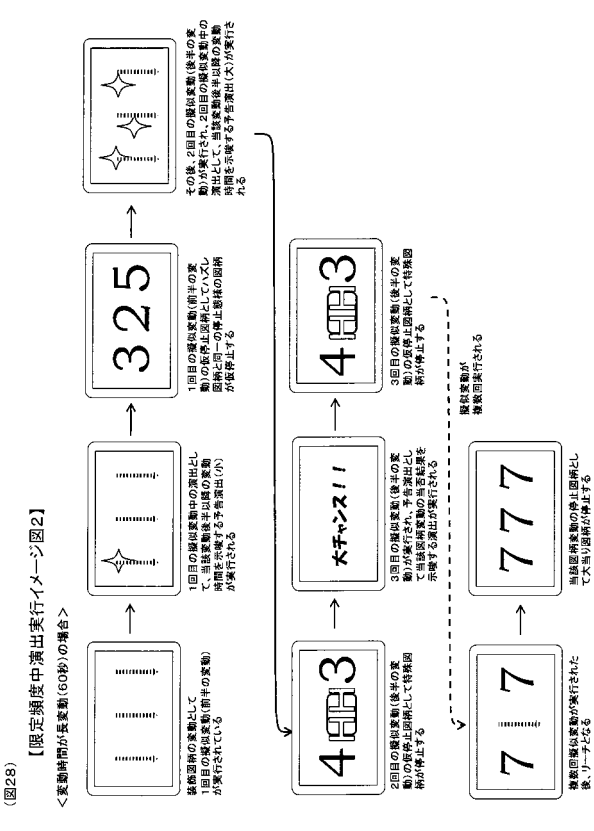
【図２６】



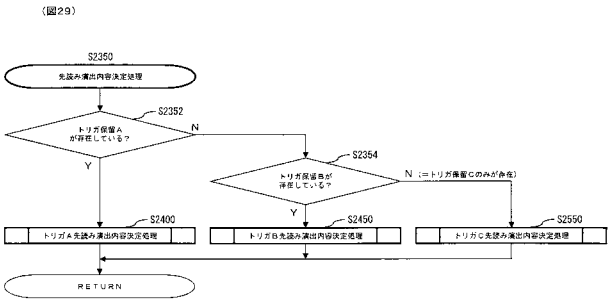
【図２７】



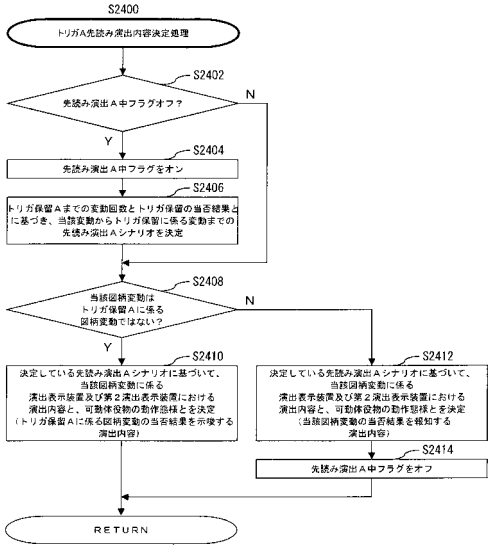
【図２８】



【図２９】



【図３０】



【先読み演出Aシナリオの一例】

<トリガ保留Aまでの変動回数が4変動の場合>

	1変動目	2変動目	3変動目	トリガ保留A
可動体役物	ステップ1	ステップ1	ステップ1	ステップ2
第2演出表示装置	ステップ1	ステップ1	ステップ3	ステップ3

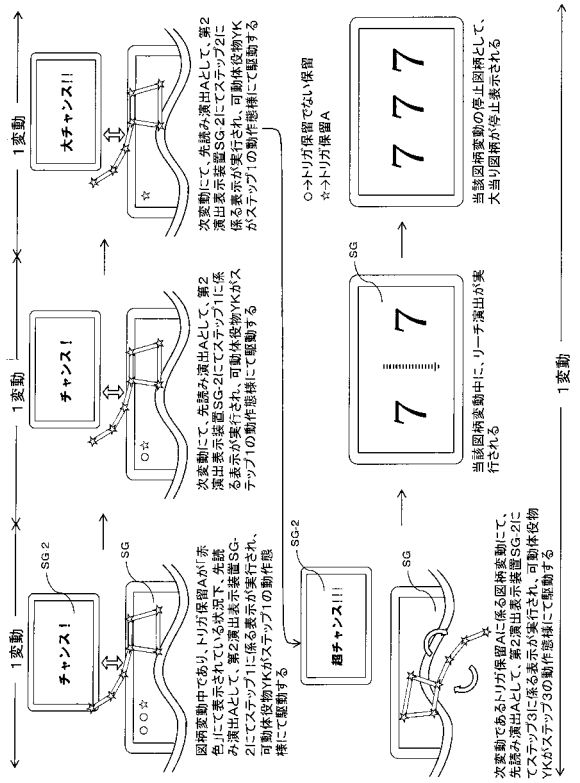
<トリガ保留Aまでの変動回数が3変動の場合>

	1変動目	2変動目	トリガ保留A
可動体役物	ステップ1	ステップ1	ステップ2
第2演出表示装置	ステップ1	ステップ2	ステップ3

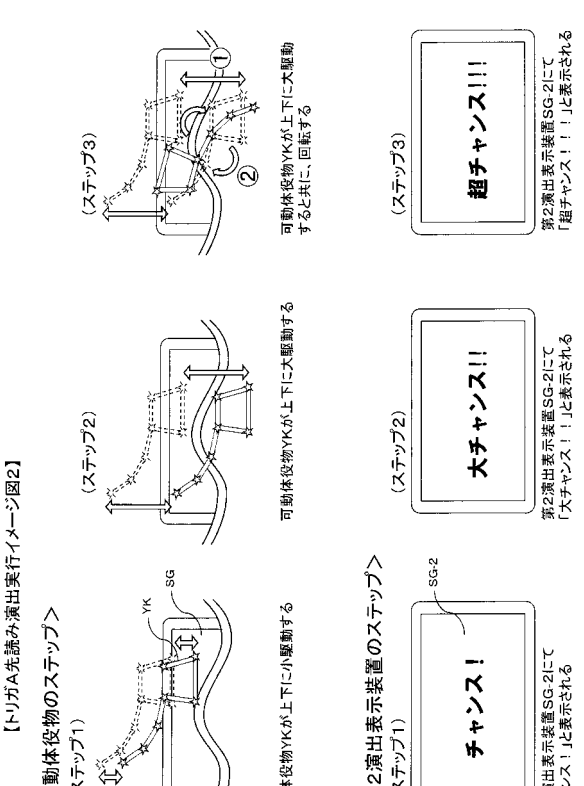
※先読み演出Aの実行中は、トリガ保留Aに係る図柄変動の大当り期待度を、可動体役物と第2演出表示装置とによって示唆する

※可動体役物の動作態様はトリガ保留Aに係る変動でのみステップが変化し得る一方、第2演出表示装置の表示態様はトリガ保留Aに係る変動以外においてもステップが変化し得る

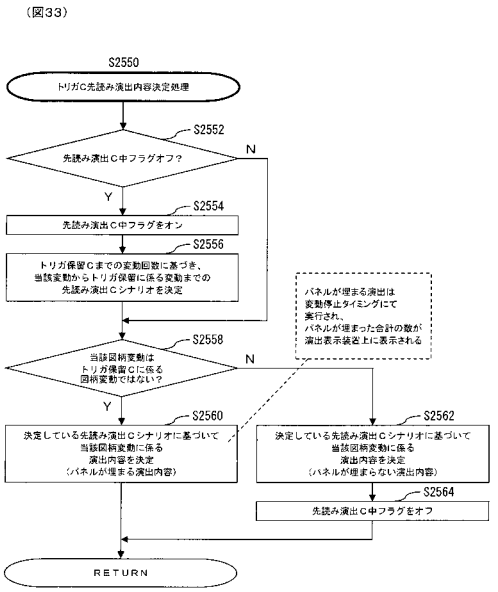
【図３１】



【図３２】



【図３３】



【先読み演出Cシナリオの一例】

＜トリガ保留Cまでの変動回数が4変動の場合＞

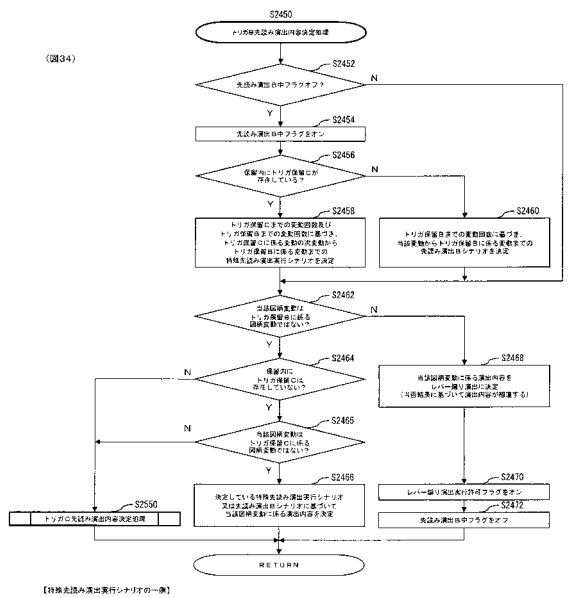
1変動目	2変動目	3変動目	トリガ保留C
パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが埋まらず失敗

＜トリガ保留Cまでの変動回数が3変動の場合＞

1変動目	2変動目	トリガ保留C
パネルが1つ埋まる	パネルが2つ埋まる	パネルが埋まらず失敗

※パネルが4つ埋まると、トリガ保留に係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行される逆技性となっており、先読み演出CはパネルがA4つ埋まらずに、トリガ保留Cに係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行されないよう構成されている

【図３４】



【特殊先読み演出実行シナリオの一例】

＜トリガ保留Bまでの変動回数が4変動且つトリガ保留Cまでの変動回数が3変動の場合＞

1変動目	2変動目	トリガ保留C	トリガ保留B
パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが埋まらず失敗	パネルが4つ埋まりレバー煽り演出実行

＜トリガ保留Bまでの変動回数が4変動且つトリガ保留Cまでの変動回数が2変動の場合＞

1変動目	トリガ保留C	3変動目	トリガ保留B
パネルが2つ埋まる	パネルが埋まらず失敗	パネルが1つ埋まる	パネルが3つ埋まりレバー煽り演出実行

【先読み演出B1シナリオの一例】

＜トリガ保留Bまでの変動回数が4変動の場合＞

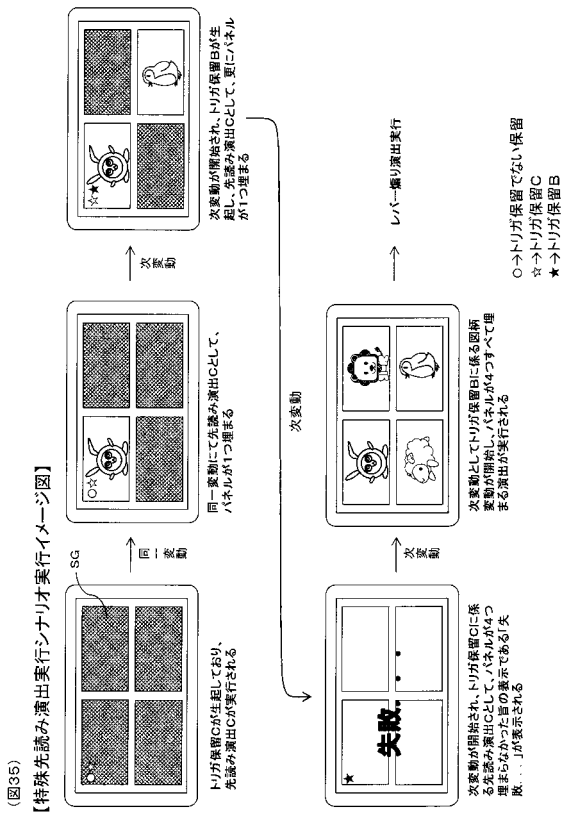
1変動目	2変動目	3変動目	トリガ保留B
パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まりレバー煽り演出実行

＜トリガ保留Bまでの変動回数が3変動の場合＞

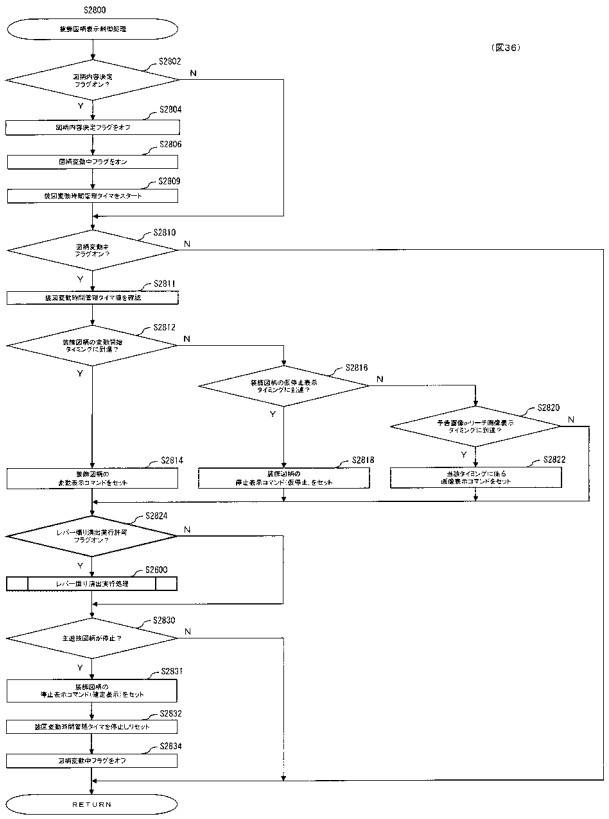
1変動目	2変動目	トリガ保留B
パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが3つ埋まりレバー煽り演出実行

※パネルが4つ埋まると、トリガ保留に係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行される逆技性となっており、特殊先読み演出実行シナリオ又は先読み演出Bシナリオが決定された場合、トリガ保留Bに係る変動においては、パネルが4つ埋まり、トリガ保留Bに係る図柄変動の演出としてレバー煽り演出が実行されるよう構成されている

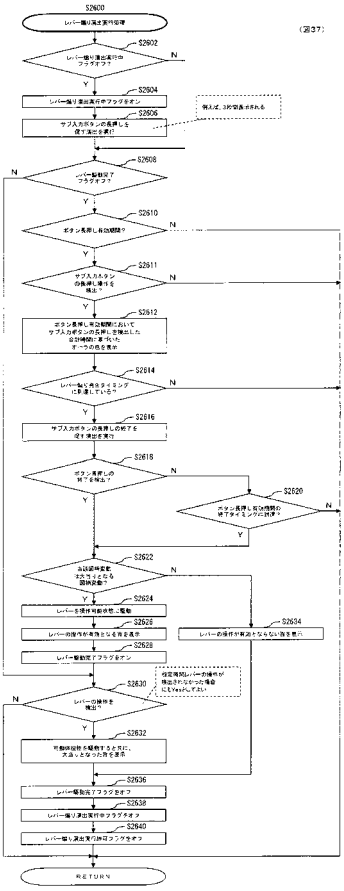
【図３５】



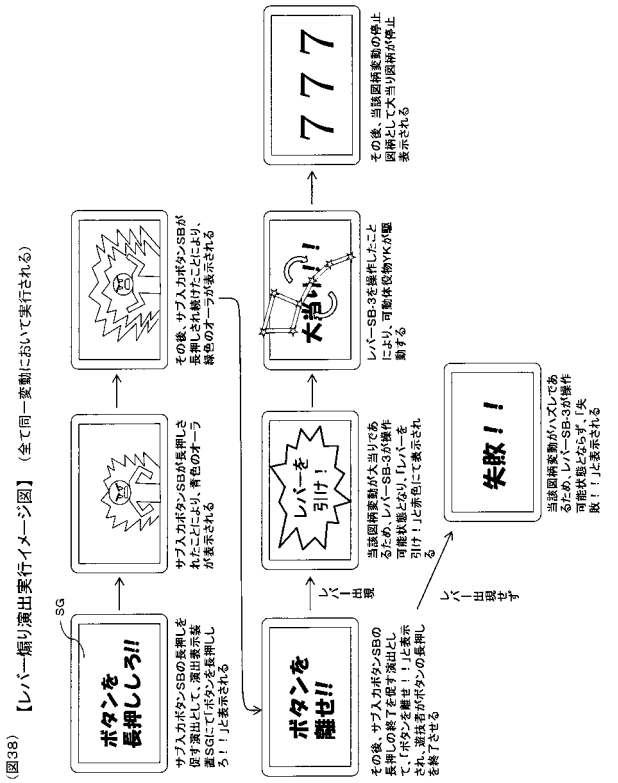
【図３６】



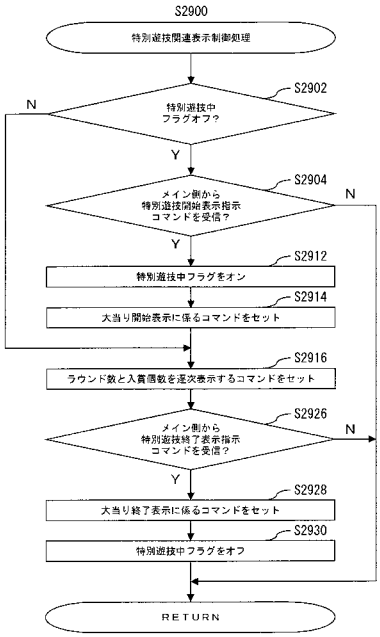
【図３７】



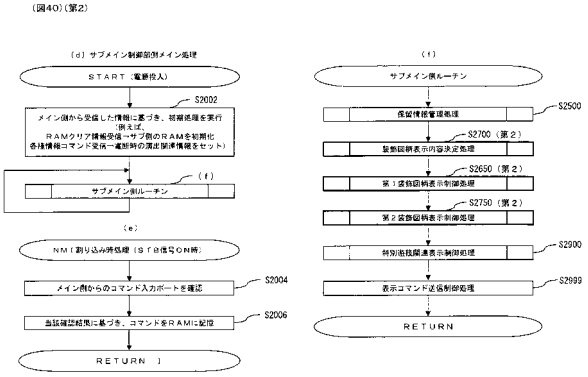
【図３８】



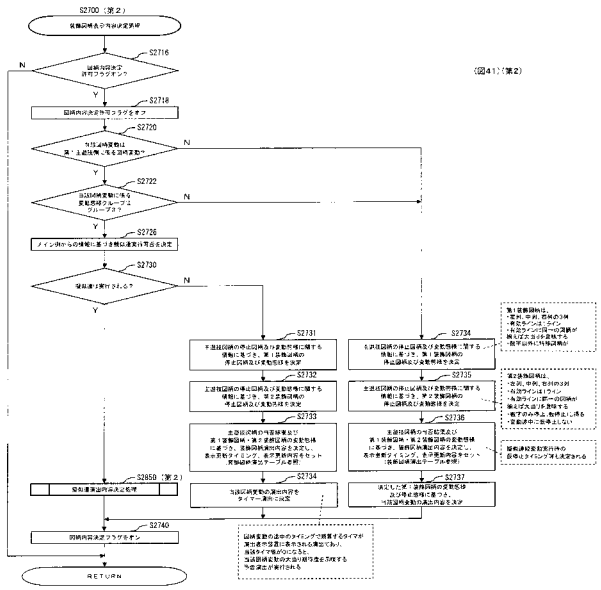
【図３９】



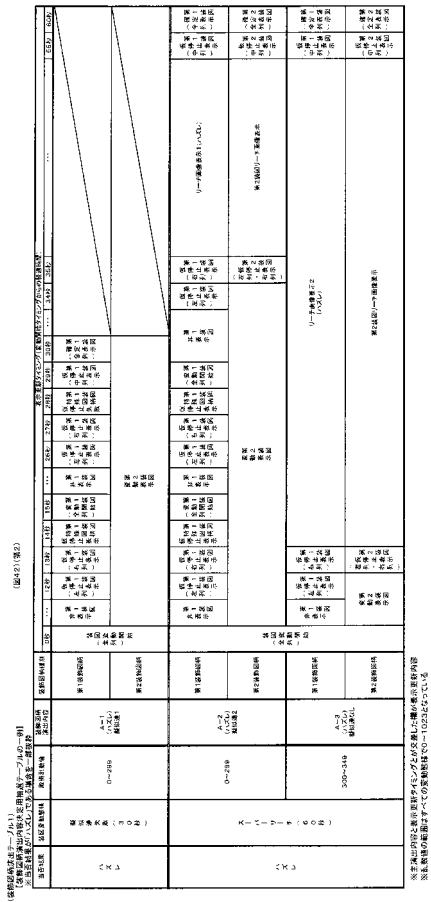
【図４０】



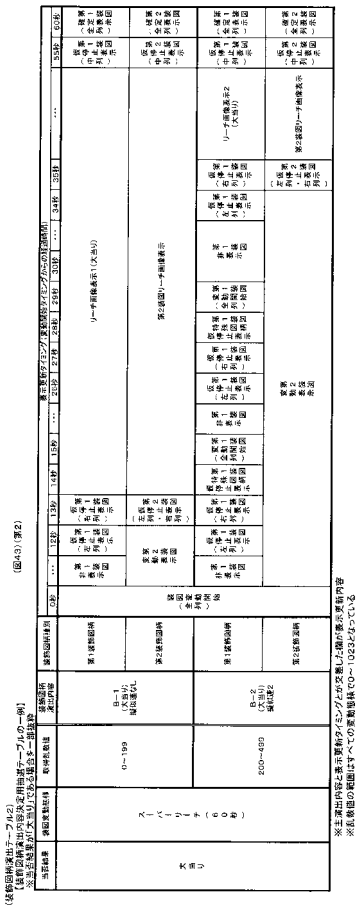
【図４１】



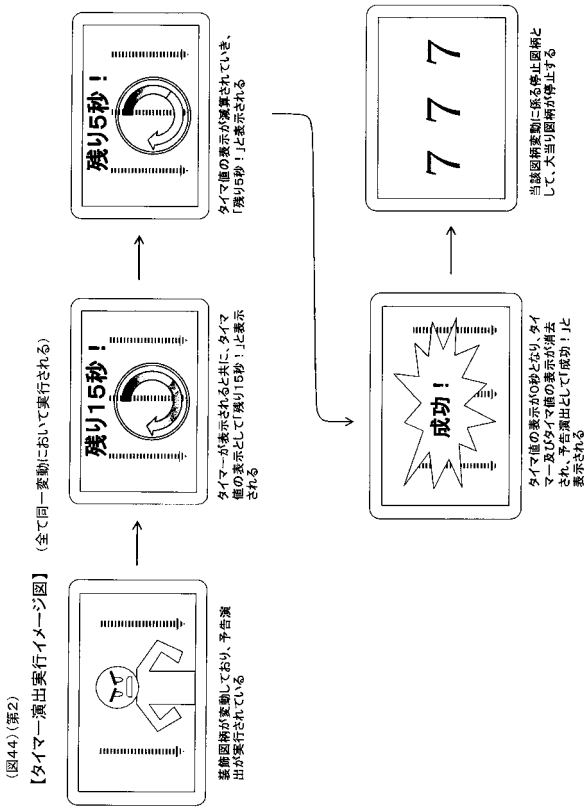
【図４２】



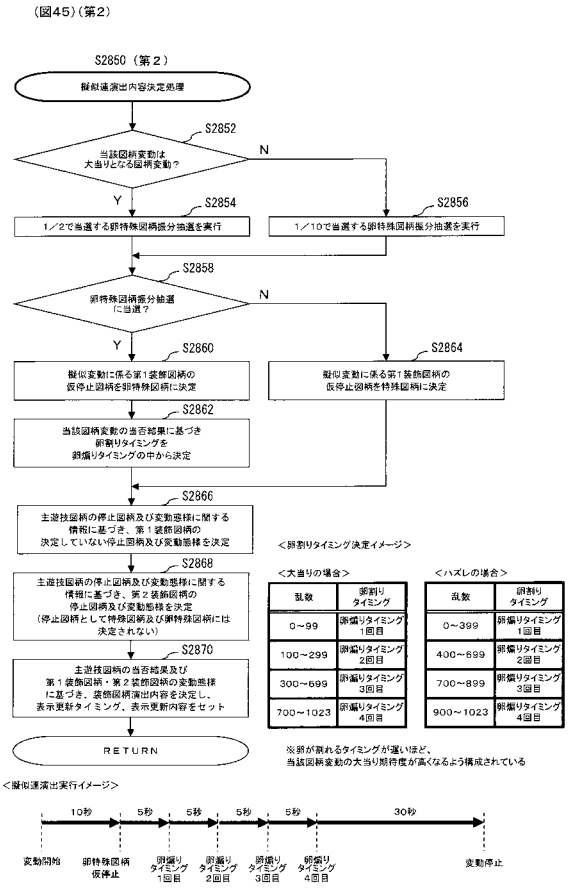
【図４３】



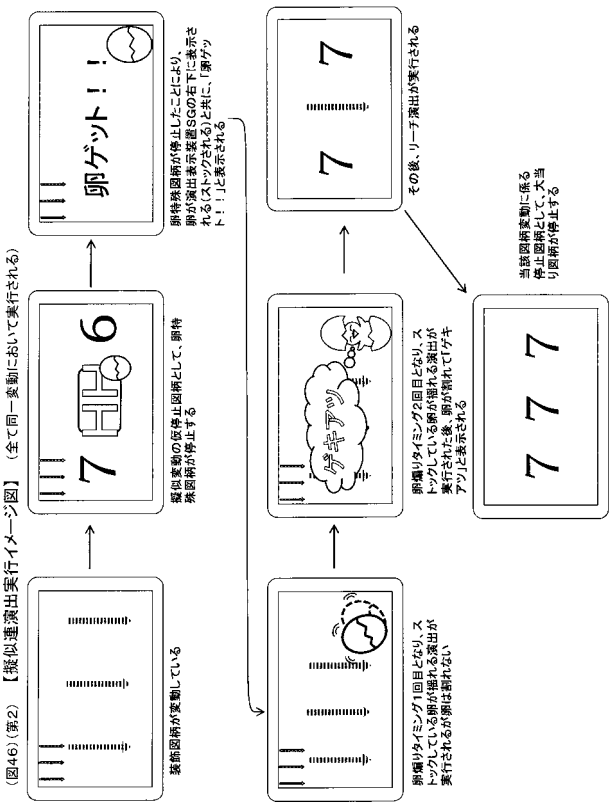
【図４４】



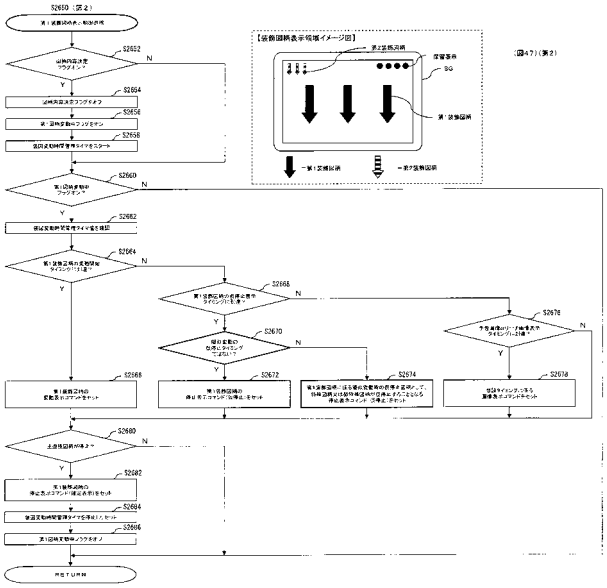
【図４５】



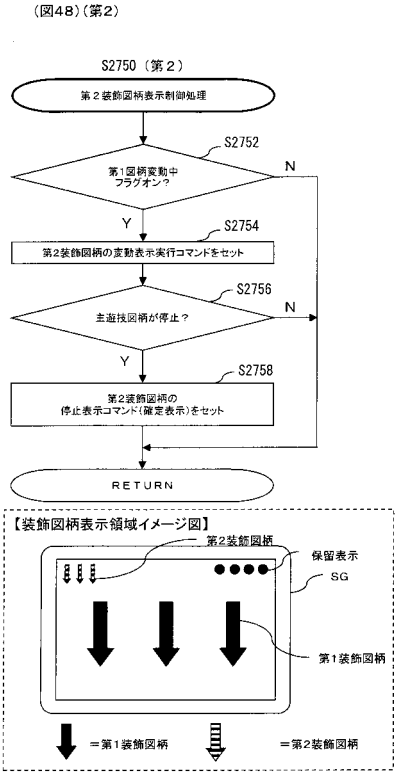
【図４６】



【図４７】



【図４８】


(図48)(第2)
S2750（第２）
第２装飾図柄表示制御処理
S2752
第1図柄変動中
フラグオン？
N
Y
S2754
第2装飾図柄の変動表示実行コマンドをセット
S2756
主遊技図柄が停止？
N
Y
S2758
第2装飾図柄の
停止表示コマンド(確定表示)をセット
RETURN
【装飾図柄表示領域イメージ図】
第2装飾図柄
保留表示
SG
第1装飾図柄
＝第1装飾図柄
＝第2装飾図柄