

(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2016-144516
(P2016-144516A)

(43) 公開日 平成28年8月12日(2016.8.12)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 83 頁)

(21) 出願番号 特願2015-22043 (P2015-22043)
(22) 出願日 平成27年2月6日(2015.2.6)

(71) 出願人 390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
シャイン60
(74) 代理人 100105315
弁理士 伊藤 温
(72) 発明者 今福 電太
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内
(72) 発明者 渡邊 武徳
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内
(72) 発明者 高倉 俊介
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内
最終頁に続く

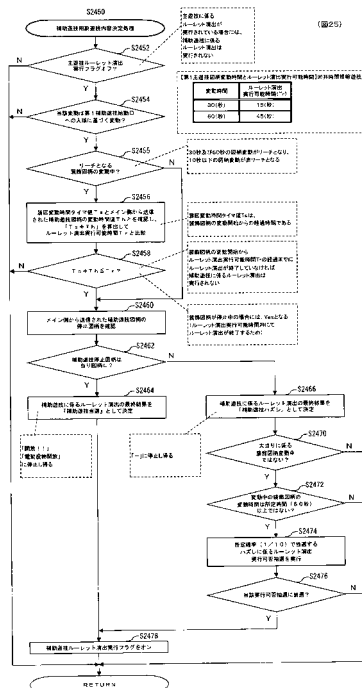
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 普通図柄の当選図柄の種類に応じて、電チューの閉閉態様を複数種類有し、いずれの閉閉態様が実行されるかを演出によって報知可能に構成されたぱちんこ遊技機において、電チューを活かした遊技の興趣性向上を図るぱちんこ遊技機を提供する。

【解決手段】 普通図柄の変動表示中においては、電チューがロング開放するか否かを示唆又は報知する第一演出を実行し、特別図柄の変動表示中においては、大当たりするか否かを示唆又は報知する第二演出を実行し、第一演出と第二演出とが同一の表示領域で展開されるよう構成するに際し、第一演出及び第二演出の実行期間が重複しないよう構成する。

【選択図】 図25



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な主遊技用始動口と、
 遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、
 開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、
 所定の始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、
 第一位置に変位したときには当該所定の始動口に遊技球が入球可能であると共に、第二
 位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口に遊技球が
 入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部と、
 補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、
 演出を表示可能な演出表示部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 主遊技をサポートする補助遊技部と、
 演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数
 取得手段と、

主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識
 別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用
 識別情報表示部にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報の停
 止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示
 態様が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊
 技を実行する特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技
 用乱数取得手段と、

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

ある補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に
 おいて、当該ある補助遊技用保留に係る補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助
 遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助
 遊技用識別情報表示部にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識
 別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止
 表示態様が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内
 にて、可変部材を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位さ
 せる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、補助遊技部側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技
 が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材が前記第一位置にて
 維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材が前記第一位置
 にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行さ
 れるよう構成されており、

10

20

30

40

50

副遊技部は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部にて表示する主演出表示制御手段と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部にて表示する予告演出表示制御手段と

を備え、

前記予告演出として、通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出表示内容に代えて、通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容を表示可能に構成されており、

前記予告演出として通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容が表示された場合、当該特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容が表示された時点にて一又は複数の補助遊技用保留が存在していたとしても、当該一又は複数の補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足したことに起因して、通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技が実行されないことが確定的となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄（主遊技図柄）」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかというところに注力されている。

【0003】

ところで、この種の多くのぱちんこ遊技機には、始動口に遊技球が入球し易くなるよう、始動口に普通電動役物（いわゆる電チュー）と称される役物が備え付けられている。そして、所定条件を充足すると、普通電動役物が開放することで、始動口への入球が容易となるよう構成されている。具体的には、補助遊技用始動口が存在し、補助遊技用始動口に遊技球が入球した場合、易入球状態を実行するか否かの当否抽選（当選図柄かハズレ図柄かを決定する場合であってもよい）が実行され、補助遊技用識別情報が所定時間変動した後、当選図柄が表示された場合には、普通電動役物が所定時間開放（又は開閉）する易入球状態となる。そして、近年のぱちんこ遊技機においては、当選図柄の種類に応じて、易入球状態として普通電動役物の開閉態様を複数種類有し、いずれの開閉態様が行われるかを演出によって報知することで、遊技の興趣性を向上させているものがある。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-85723号公報

【特許文献2】特開2012-10802号公報

【特許文献3】特開2013-85724号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような手法を採用したとしても、遊技の興趣性を向上させる点において必ずしも有効でない場合があり、普通電動役物を活かした遊技の興趣性向上という観点においては、未だ課題が残存している状況である。

10

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H10 1、第2補助遊技始動口H10 2）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

20

所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球困難又は入球不能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、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部（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、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）と、

30

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 B）と、

40

主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（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）にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部（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）にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 C）と、

50

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）とを備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板M）は、

補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H10 1、第2補助遊技始動口H10 2）への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 H）と、

補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 H）により補助遊技用乱数が取得された場合、補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された補助遊技用乱数を一時記憶して、補助遊技用保留が生起するよう制御する補助遊技用乱数一時記憶手段（例えば、補助遊技図柄保留手段MJ32 H）と、

ある補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技用保留に係る補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段MP11 H）と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 B）と

を備え、補助遊技部（例えば、主制御基板M）側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段MSM27）と

を備え、

前記予告演出として、通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出表示内容に代えて、通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容を表示可能に構成されており、

前記予告演出として通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容が表示された場合、当該特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容が表示された時点にて一又は複数の補助遊技用保留が存在していたとしても、当該一又は複数の補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足したことに起因して、通常

10

20

30

40

50

遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技が実行されないことが確定的となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、普通電動役物を活かした遊技の興趣性向上を実現することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

10

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【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、主制御基板側での電動役物駆動判定処理にて用いられる補助テーブル構成図である。

20

【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内容決定乱数取得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、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

30

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

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

40

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での主遊技用副遊技内容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装飾図柄演出テーブルの一例である。

【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主遊技副遊技内容決定処理のフローチャートである。

【図22】図22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのルーレット演出内容決定用抽選テーブル構成図である。

【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

50

の主遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 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補助遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 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補助遊技用副遊技内容決定処理のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 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補助遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 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ルーレット演出実行処理のフローチャートである。

【図 2 8】図 2 8 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電動役物関連演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 9】図 2 9 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副遊技表示領域サイズ変更制御処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 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 3 1】図 3 1 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主遊技に係るルーレット演出実行イメージ図である。

【図 3 2】図 3 2 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補助遊技に係るルーレット演出実行イメージ図である。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理・保留表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での補助遊技先読み演出制御処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での主遊技副遊技内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのルーレット演出実行処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【実施するための形態】

【0009】

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

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げるができる。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ができる。「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

10

20

30

40

50

ば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口(例えば始動入球口)の一回の入球により取得された乱数を一個と称している(即ち、前記の例だと、当選乱数+変動態様決定乱数+図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している)。また、例えば、一種の乱数(例えば当選乱数)が、別種の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態(いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い)、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況(例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況)を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間(例えば、5分間)あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短(いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態)、可変部材の開放契機となる普通図柄(補助遊技図柄)の当選確率の高低(いわゆる普図高確率状態・低確率状態)、可変部材の開放契機となる普通図柄(補助遊技図柄)の変動時間の長短(いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態)、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。

【0010】

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

10

20

30

40

50

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。また、本例において「予告演出」とは、通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出の結果と理解してもよいし、当該演出の過程を含めたすべての表示と理解してもよい。

【0011】

ここで本発明の詳細な説明に先立ち、本発明に係る簡潔な構成を説明する。

【0012】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、主遊技に係るルーレット演出は、補助遊技に係るルーレット演出が実行されていない、且つ、補助遊技側の特殊開閉態様（非時間短縮遊技状態にて選択され得る開放態様）となる保留が存在していない場合にのみ実行され得るよう構成されており、補助遊技に係るルーレット演出は、主遊技に係るルーレット演出が実行されていない、且つ、主遊技図柄がスーパーリーチとなる変動中ではない、且つ、主遊技図柄が大当りとならない、且つ、主遊技図柄の変動態様毎に決定されているルーレット実行可能時間内に、ルーレット演出を実行終了可能である場合にのみ実行され得るような構成を（本実施形態）にて詳細に説明する。

【0013】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（本実施形態）の構成から、特殊開閉態様となる保留が生じた時点で補助遊技に係る保留先読み演出を実行可能にし、ルーレット演出実行可能時間を変更した構成を（本実施形態からの変更例1）にて詳細に説明する。

【0014】

（本実施形態）

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。

【0015】

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。

【0016】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射ル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、前枠D14の上部にはスピーカ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。

【0017】

次に、遊技盤は、外ルールD32と内ルール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、図示している他にも、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、第1補助遊技始動口H10₁、第2補助遊技始動口H10₂、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

10

20

30

40

50

柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが上下に重なるように設けられており、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成されており、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【 0 0 2 1 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが上下に重なるよう配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを離隔して配置してもよく、その場合には、遊技釘等の存在により、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の上部が塞がれているよう構成してもよい。

【 0 0 2 2 】

ここで、遊技領域 D 3 0 の左側を遊技球が流下するように遊技球を発射（いわゆる、左打ち）した場合と、遊技領域 D 3 0 の右側を遊技球が流下するように遊技球を発射（いわゆる、右打ち）した場合とにおける、入球容易性について説明する。左打ちした場合における第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1 への入球率は、右打ちした場合における第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2 への入球率より低くなるよう構成されている。

【 0 0 2 3 】

また、非時間短縮遊技状態において、左打ちした場合における第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球率は、右打ちした場合における第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球率より高い。即ち、非時間短縮遊技状態においては、左打ちした場合の方が、右打ちした場合よりも主遊技図柄変動を実行させ易い（延いては、特別遊技（いわゆる大当り遊技）が発生するまでに損失する遊技球数と特別遊技が発生した際の期待出玉数との差に関して、左打ちした場合の方が、右打ちした場合よりも当該差が小さい＝遊技者にとって有利となる）。

【 0 0 2 4 】

また、時間短縮遊技状態において、左打ちした場合における第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球率は、右打ちした場合における第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球率より低い。即ち、時間短縮遊技状態においては、左打ちした場合の方が、右打ちした場合よりも主遊技図柄変動を実行させ難い（遊技者にとって不利となる）。

10

20

30

40

50

【0025】

次に、第1補助遊技始動口H10₁（第2補助遊技始動口H10₂）は、第1補助遊技始動口入球検出装置H11_{1s}（第2補助遊技始動口入球検出装置H11_{2s}）を備える。ここで、第1補助遊技始動口入球検出装置H11_{1s}（第2補助遊技始動口入球検出装置H11_{2s}）は、第1補助遊技始動口H10₁（第2補助遊技始動口H10₂）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（以降、第1補助遊技始動口H10₁及び第2補助遊技始動口H10₂を、纏めて補助遊技始動口H10と呼ぶことがある）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。

10

【0026】

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、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）であり、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とに第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、いわゆる、スライド式アタッカーとしているが、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、横長形状の開口部を有し、当該開口部に設けられた扉部材が、開口部を閉鎖する状態と開放する（開放された扉部材が遊技球を内部に誘導する）状態とを採り得る態様（いわゆる、扉式アタッカー）としてもよい。

20

【0027】

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、横長形状を成し第1大入賞口C10の上方に位置した、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。

30

40

【0028】

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

50

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）されていけばよい）。

10

20

30

40

50

【0029】

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

【0030】

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、主遊技に対応した、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主遊技装飾図柄表示領域SG11と、補助遊技に対応した、2マスの「Ox」にて表される補助遊技装飾図柄の動画像（変動の動画像）を表示する補助遊技装飾図柄表示領域SG11Hと、を有している（補助遊技装飾図柄に関しては周知技術であるため、以降、特に詳述しないが、補助遊技装飾図柄は、補助遊技図柄表示装置H20において変動表示及び停止表示される補助遊技図柄変動と連動して表示制御されるものであるが、補助遊技図柄表示装置H20において変動表示及び停止表示される補助遊技図柄は、遊技進行を制御する制御部（後述する主制御基板M）にて表示制御され、補助遊技装飾図柄は、演出表示を制御する制御部（後述する副制御基板S）にて表示制御される）。尚、演出表示装置SGは、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第1保留表示部SG12（及び第2保留表示部SG13）は、4個の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。

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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、遊技内容に興味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、賞球レーン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。

10

【0034】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板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・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

20

30

【0035】

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氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板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）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板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。

40

50

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置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）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部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。

【0039】

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各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置KEと電氣的に接続されている。尚、主制御基板M、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、サブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、賞球払出制御基板KH等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【0040】

まず、主制御基板Mは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行

10

20

30

40

50

を司る遊技進行手段MPと、遊技状態等に係る情報を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、遊技周辺機器側に各種遊技情報〔例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報〔例えば、16R大当り、8R大当り、4R大当り、ハズレ〕、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等〕を送信するための情報送信制御手段MT（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

【0041】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段MJ30と、後述する第1主遊技側乱数・第2主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき、当該遊技に係る内容を決定する遊技内容決定手段MNと、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段MP10と、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20Bと、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段MP30と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段MP50と、現在及び過去の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態〔通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態〕、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0042】

まず、入球判定手段MJ10は、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球したか否かを判定する第1主遊技始動口入球判定手段MJ11Aと、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球したか否かを判定する第2主遊技始動口入球判定手段MJ11Bと、補助遊技始動口H10に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段MJ11Hと、第1大入賞口C10に遊技球が入球したか否かを判定する、第1大入賞口入球判定手段MJ11C10と、第2大入賞口C20に遊技球が入球したか否かを判定する、第2大入賞口入球判定手段MJ11C20と、を有している。

【0043】

次に、乱数取得判定実行手段MJ20は、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21Aと、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等）を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21Bと、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21Hと、を有している。

【0044】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終

10

20

30

40

50

値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0045】

次に、保留制御手段MJ30は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段MJ31と、第1主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第1主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Aに保留するための第1主遊技図柄保留手段MJ32 Aと、第2主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bに保留するための第2主遊技図柄保留手段MJ32 Bと、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Hに保留するための補助遊技図柄保留手段MJ32 Hと、を有している。

10

【0046】

ここで、保留消化制御手段MJ31は、変動を開始する条件を充足したか否かを判定する変動開始条件充足判定手段MJ31jを有している。

【0047】

次に、第1主遊技図柄保留手段MJ32 A、第2主遊技図柄保留手段MJ32 B及び補助遊技図柄保留手段MJ32 Hは、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Hを夫々有している。

20

【0048】

次に、遊技内容決定手段MNは、特別遊技の当否及び第2主遊技始動口電動役物B11dの開放可否を抽選する当否抽選手段MN10と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段MN40と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段MN50とを、有している。ここで、当否抽選手段MN10は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段MN20と、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN11 Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN11 Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN11 Hとを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN11 A、第2主遊技当否抽選手段MN11 B及び補助遊技当否抽選手段MN11 Hは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta Hを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

30

【0049】

次に、図柄内容決定手段MN40は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄を決定する第1主遊技図柄決定手段MN41 Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の停止図柄を決定する第2主遊技図柄決定手段MN41 Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段MN41 Hと、を有している。

40

【0050】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41 Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta Aは、当否結果・遊技状態に応

50

じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技図柄決定手段MN41 Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 ta Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 ta Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段MN41 Hは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 ta Hを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 ta Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

10

20

30

40

50

【0051】

次に、変動態様決定手段MN50は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技変動態様決定手段MN51 Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技変動態様決定手段MN51 Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段MN51 Hと、を有している。

【0052】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段MN51 Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 ta Aを有しており、当該第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 ta Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技変動態様決定手段MN51 Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 ta Bを有しており、当該第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 ta Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段MN51 Hは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 ta Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 ta Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【0053】

次に、表示制御手段MP10は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21g上及び第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cと、補助遊技図柄表示装置H20の補助遊技図柄表示部H21g上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段MP11 Hとを有している。

【0054】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11 t C（デクリメントカウンタ）を有している。更

に、補助遊技図柄制御手段MP11Hは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tHを更に備えている。

【0055】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21Bと、第2主遊技始動口電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22tBと、第2主遊技始動口電動役物B11dの終了デモ時間を計測する電動役物終了デモ時間タイマMP22tB2と、を有している。

【0056】

次に、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段MP31と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内にセットする特別遊技内容決定手段MP32と、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を所定条件で開状態にする特別遊技（大当り）を実行するための特別遊技実行手段MP33と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段MP34と、を有している。ここで、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11dと第2大入賞口電動役物C21dを開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段MP33Cと、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している。また、特別遊技内容決定手段MP32は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブルMP32taを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【0057】

次に、特定遊技制御手段MP50は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変終了条件判定手段MP51と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短終了条件判定手段MP52を有している。ここで、確変終了条件判定手段MP51は、確率変動遊技における変動回数（確変回数）をカウント可能な確変回数カウンタMP51c、を有している。また、時短終了条件判定手段MP52は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技や、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が相対的に延長される補助遊技有利状態を指す。

【0058】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（但し、第2主遊技始動口電動役物B11dの1回の開放時間が最長となる開放は非時間短縮遊技時に実行され得る）。また、本実施形態における時間短縮遊技及び確率変動遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を越えた場合に終了する。即ち、時短回数（時短回数カウンタMP52cのカウンタ値）及び確変回数（確変回数カウンタMP51cのカウンタ値）は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変終了条件判定手段MP51及び時短終了条件判定手段MP52は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。また、確率変動遊技を第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動回数によって終了しない（次回の大当たり当選まで継続する）よう構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0059】

次に、遊技状態一時記憶手段MBは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段MB10Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bと、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bと、を有している。

10

【0060】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄（変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11bCを有している。

【0061】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10Hは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11bHを有している。

【0062】

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

20

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

40

【0066】

次に、補助遊技周辺機器Hは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放の契機となる第1補助遊技始動口H10₁及び第2補助遊技始動口H10₂と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置H20とを有している。

【0067】

次に、演出表示制御手段（サブメイン制御部）SMは、主制御基板M側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段SM10と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び

50

表示制御処理を司る演出表示制御手段 S M 2 0 と、サブサブ制御部 S S 側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段 S M 4 0 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 6 8 】

まず、表示情報受信手段 S M 1 0 は、主制御基板 M 側からの第 1 主遊技及び第 2 主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を有している。

【 0 0 6 9 】

次に、演出表示制御手段 S M 2 0 は、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段 S M 2 3 と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段 S M 2 4 と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 と、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 と、主に補助遊技側の遊技結果を報知するが主遊技側の遊技結果も報知し得ることとなる後述するルーレット演出に係る表示制御を司るルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 と、複数の演出表示領域にて実行される演出結果を遊技者が認識容易となるよう演出表示領域の表示領域サイズを変更する演出表示サイズ変更制御手段 S M 2 8 と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が後述する特殊開閉態様にて開放する場合に実行される演出に係る表示制御を司る開放関連演出表示制御手段 S M 2 9 と、を有している。

【 0 0 7 0 】

ここで、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段 S M 2 1 n と、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b と、装飾図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブル S M 2 1 t a を更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【 0 0 7 1 】

次に、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を有している。

【 0 0 7 2 】

次に、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、背景演出の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n と、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b と、を有している。

【 0 0 7 3 】

次に、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、予告演出の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n と、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b と、を有している。

【 0 0 7 4 】

次に、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、リーチ演出の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n と、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b と、を有している。

【 0 0 7 5 】

次に、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、保留先読み演出の実行可否（例えば、保留内に大当たりとなる予定の保留が存在するか否か、等）を判定する保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k を更に有している。

【0076】

次に、ルーレット演出表示制御手段SM27は、後述するルーレット演出の表示内容を決定するためのルーレット演出内容決定手段SM27nと、ルーレット演出の実行開始及び実行終了を監視するために参照されるルーレット演出実行監視タイマSM27tと、を有している。ここで、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ルーレット演出の演出態様と実行開始タイミングを決定するために参照されるルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27taを、更に有している。

【0077】

また、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、サブメイン制御部SM側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段SS10と、演出表示装置SG上の表示領域SG10へ画像を表示する画像表示制御手段SS20と、を有している。ここで、画像表示制御手段SS20は、サブメイン制御部SM側から受信したコマンドや各種画像表示に係る情報を一時記憶するための画像表示関連情報一時記憶手段SS21bを更に有している。

10

【0078】

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

【0079】

ここで、表示領域SG10は、主遊技に対応する装飾図柄を変動表示するための主遊技装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)と、補助遊技に対応する装飾図柄を変動表示するための補助遊技装飾図柄表示領域SG11Hと、を有している。

20

【0080】

また、副制御基板Sは、遊技者が操作可能な部材であり、サブメイン制御部に対して操作入力情報を送信可能なサブ入力ボタンSBと電氣的に接続されている。ここで、サブ入力ボタンSBは、サブ入力ボタンSBの操作を検出するSBサブ入力ボタン入力検出装置SBsを更に有している。

【0081】

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。

30

【0082】

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

40

50

エックする（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毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し（その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（b）が実行されることとなる）、ステップ1018の処理に移行する。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。

【0083】

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毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板M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は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板M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は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1910で、主制御基板M（特に賞球払出決定手段MH）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1920で、主制御基板M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1930で、主制御基板M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。

【0084】

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。

【0085】

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、補助遊技始動口入球判定手段MJ11Hは、第1補助遊技始動口H101又は第2補助遊技始動口H102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1110で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21

H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1110でYesの場合、ステップ1112で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Hは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技当否決定乱数、補助遊技図柄当選乱数、補助遊技変動態様決定乱数、等）を取得する。次に、ステップ1114で、補助遊技図柄保留手段MJ32 Hは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Hにセットする形で保留球を1加算する。次に、ステップ1116で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Hは、補助遊技保留情報（当否抽選乱数、図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果、停止図柄及び変動時間を事前判定する。次に、ステップ1118で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Hは、補助遊技保留発生コマンド{サブ側へのコマンドであり、補助遊技側の保留が発生した旨の情報に係るコマンド（第1補助遊技始動口H10 1と第2補助遊技始動口H10 2とのどちらの始動口への入球であるか等）、当否結果、図柄情報及び変動時間に係るコマンド、等}をサブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理に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1200の処理）に移行する。尚、ステップ1102又はステップ1110でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0086】

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1201で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリアを参照し、電動役物終了デモ時間中フラグ（第2主遊技始動口電動役物B11dに係る終了デモ時間中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1201でYesの場合、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリアを参照し、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、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hを参照し、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、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Hにアクセスし、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1250で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bは、後述する補助遊技内容決定処理を実行する。

【0087】

ここで、同図右上段のステップ1250のサブルーチンに係る補助遊技内容決定処理について詳述する。まず、ステップ1252で、補助遊技当否抽選手段MN11 Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hを参照して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、補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta H（補助遊技テーブル1）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当否乱数（補助遊技側乱数）に基づき、補助遊技当否抽選を実行して補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hに一時記憶する。

【0088】

ここで、図8は、補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta H（補助遊技テーブル1）の一例である。同図に示されるように、本実施形態においては、補助遊技時短フラグがオンの場合には、オフの場合と比して補助遊技当否抽選結果が当選となる確率が高くなるよう構成されている。尚、「補助遊技テーブル1の変更例」に例示されるように、補助遊技当否抽選における当りとハズレの乱数の振分は変更しても問題ない。

【0089】

次に、ステップ1254で、補助遊技図柄決定手段MN41 Hは、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta H（補助遊技テーブル2）を参照し、当該実行した当否抽

10

20

30

40

50

選の結果及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数（補助遊技側乱数）に基づき、停止図柄を決定して補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Hに一時記憶する。

【0090】

ここで、図8は、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta H（補助遊技テーブル2）の一例である。同図に示されるように、本実施形態においては、補助遊技停止図柄の乱数振分は、補助遊技時短フラグのオン・オフに拘らず同一の乱数振分となっており、補助遊技の当否結果によってのみ相違し得る。尚、本実施形態においては、補助遊技当否乱数と補助遊技図柄乱数とを異なる乱数として取得するよう構成したが、これには限定されず、例えば、補助遊技図柄乱数に当否に係る情報を付与するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、補助遊技側の遊技状態によって補助遊技停止図柄の乱数振分を相違させるよう構成することが望ましい（遊技状態によって補助遊技図柄の当選率を相違させるため）。

10

【0091】

次に、ステップ1256で、補助遊技変動態様決定手段MN51 Hは、補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta H（補助遊技テーブル3）を参照し、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）及び当該保留球に基づく補助遊技変動態様乱数（補助遊技側乱数）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8秒）をセットする。

20

【0092】

ここで、図8は、補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta H（補助遊技テーブル3）の一例である。同図に示されるように、本実施形態においては、補助遊技時短フラグがオンの場合には、オフの場合と比して補助遊技図柄の変動時間が相対的に短時間となるよう構成されている。尚、補助遊技図柄の変動態様（変動時間）は変更しても問題なく、非時間短縮遊技状態においては、遊技者に補助遊技図柄の停止タイミングを察知されないよう複数種類の変動態様（変動時間）を有するよう構成することが好適である（補助遊技停止図柄が当りとなる図柄であった場合に、当該当り図柄に係る第2主遊技始動口電動役物B11dの開放のタイミングを狙って遊技球を発射させることを防止するため）。

【0093】

次に、ステップ1258で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、決定した補助遊技図柄情報及び補助遊技側遊技状態情報に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、補助遊技変動開始コマンド、等）をサブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理に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1260で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1262で、補助遊技図柄保留手段MJ32 Hは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Hに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段MP11 H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し、次の処理（ステップ1216の処理）に移行する。尚、ステップ1204でNoの場合にも、次の処理（ステップ1216の処理）に移行する。

30

40

【0094】

次に、ステップ1216で、補助遊技図柄制御手段MP11 H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1216でYesの場合、ステップ1217で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技図柄が停止表示された旨に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をサブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理に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1218で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは

50

、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Hを参照して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1220で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Hを参照し、補助遊技停止図柄が当り図柄（本例では、L・S）であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1224で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Hを参照し、補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（本例では、L）であるか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、補助遊技側の遊技状態及び停止図柄（本例では、L）に基づき、開放態様（例えば、0.2秒開放 1秒閉鎖 5.196秒開放 閉鎖）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し、ステップ1230に移行する。他方、ステップ1224でNoの場合には、ステップ1228で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、補助遊技側の遊技状態及び停止図柄（本例では、S）に基づき、開閉態様（例えば、0.2秒開放 閉鎖）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し、ステップ1230に移行する。

10

20

【0095】

ここで、図8は、補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta H（補助遊技テーブル31及び補助遊技テーブル32）の一例である。同図に示されるように、本実施形態においては、補助遊技時短フラグのオン・オフ及び補助遊技側の当り図柄によって、第2主遊技始動口電動役物B11dの開閉態様が相違するよう構成されている。尚、本実施形態においては、第2主遊技始動口電動役物B11dが「閉鎖 開放 閉鎖」の動作1回を実行する時間（1回の開放時間）は、補助遊技停止図柄が「L」、且つ、補助遊技時短フラグがオフの場合に最長（本例では、5.196秒）となるよう構成されている。尚、当該第2主遊技始動口電動役物B11dの1回の開放時間が最長となる開閉態様（開放態様）を特殊開閉態様と称することとする。尚、非時間短縮遊技状態における電動役物が開放する場合の平均の総開放時間は、「 $(5.396 \times 869 + 0.2 \times 155) / 1024 = 4.61$ 秒」となる一方、時間短縮遊技状態における電動役物が開放する場合の平均の総開放時間は、「 $(5.5 \times 869 + 5.5 \times 155) / 1024 = 5.5$ 秒」となり、電動役物が開放する場合の平均の総開放時間は、非時間短縮遊技状態の場合よりも時間短縮遊技状態の場合の方が長時間となっている。また、1回の補助遊技図柄の変動における総開放時間の期待値（当選確率を考慮した期待値）も、非時間短縮遊技状態の場合よりも時間短縮遊技状態の場合の方が長時間となっている。

30

40

【0096】

次に、ステップ1230で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ1232で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、セットされた開放態様に基づき第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し、ステップ1234に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にも、ステップ1234に移行する。

【0097】

次に、ステップ1234で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Hを参照し、特殊開閉態様の短開放終了タイミングに到達したか否かを判定する。ここで、特殊開閉態様は、「0.2秒開放 1秒閉鎖 5.196秒開放 閉鎖」となっており、1回目の開放が短開放の「0.2秒」、2回目の開放が長開放の「5.196秒」となっており、当該短開放終了タイミングは、特殊開閉態様の1回目の開放が終了したタイミングとなっている。ステップ1234でYesの場合、ステッ

50

ブ 1 2 3 6 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、短開放終了コマンド（後述する、開放予告演出を実行するためのコマンド）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 M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、ステップ 1 2 3 7 に移行する。尚、ステップ 1 2 3 4 で N o の場合にも、ステップ 1 2 3 7 に移行する。

【 0 0 9 8 】

次に、ステップ 1 2 3 7 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b H を参照し、特殊開閉態様の長開放開始タイミングに到達したか否かを判定する。ここで、前述した、特殊開閉態様における、2 回目の開放が長開放の「 5 . 1 9 6 秒」となっており、当該長開放開始タイミングは、特殊開閉態様の 2 回目の開放が開始するタイミングとなっている。ステップ 1 2 3 7 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 8 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、長開放開始コマンド（後述する、開放中演出を実行するためのコマンド）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 M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、ステップ 1 2 4 0 に移行する。尚、ステップ 1 2 3 7 で N o の場合にも、ステップ 1 2 4 0 に移行する。

【 0 0 9 9 】

次に、ステップ 1 2 4 0 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t B を参照して、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 1 2 4 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 8 0 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、後述する電動役物駆動終了処理を実行し、ステップ 1 2 4 2 に移行する。

【 0 1 0 0 】

ここで、同図右中段のステップ 1 2 8 0 のサブルーチンに係る電動役物駆動終了処理について詳述する。まず、ステップ 1 2 8 2 及びステップ 1 2 8 4 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 9 0 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、電動役物終了デモ時間タイマ M P 2 2 t B 2（減算タイマ）に電動役物終了デモ時間（例えば、0 . 1 秒）をセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ 1 2 9 2 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリア内にある、電動役物終了デモ時間中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 9 4 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H を参照し、特殊開閉態様にて開放を終了した（非時間短縮遊技状態且つ当り図柄「 L 」に係る第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放終了後）か否かを判定する。ステップ 1 2 9 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 9 6 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、終了デモ時間開始コマンド（後述する、開放終了演出を実行するためのコマンド）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 M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1 2 4 2 の処理）に移行する。他方、ステップ 1 2 9 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 2 4 2 の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放する場合にのみ、当該特殊開閉態様の開放終了後に終了デモ時間開始コマンドをサブメイン制御部 S M 側に送信するよう構成したが、これには限定されず、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放が終了した場合のすべてにおいて、終了デモ時間開始コマンドをサブメイン制御部 S M 側に送信するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、当該終了した第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放に係る、開放態様の種類、開放開始時の遊技状態（補助遊技側の遊技状態）によって、サブメイン制御部 S M 側に送信するコマンドの内容を相違し得るよう構成してもよい（例えば、非時間短縮遊技状態且つ特

10

20

30

40

50

殊開閉態様にて開放した場合の開放終了後にのみ、後述する開放終了演出を実行する旨の
コマンドをサブメイン制御部 S M 側に送信する)。

【 0 1 0 1 】

次に、ステップ 1 2 4 2 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、
電動役物終了デモ時間タイマ M P 2 2 t B 2 を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否か
を判定する。ステップ 1 2 4 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 4 で、第 2 主遊技始動口
電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグ
エリア内にある、電動役物終了デモ時間中フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 1 3 0
0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 2 0 1 で N o の場合には、ステップ 1 2 4 2 に移
行し、ステップ 1 2 0 6、ステップ 1 2 1 6、ステップ 1 2 2 2、ステップ 1 2 4 0 又は
ステップ 1 2 4 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 3 0 0 の処理) に移行する。

10

【 0 1 0 2 】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1 2 1 8 での停止図柄表示後、すぐに
次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、5 0 0 m s 程度
の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい (例えば、停止表
示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能であ
る)。

【 0 1 0 3 】

尚、本実施形態においては、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開
放する場合における、短開放終了タイミングにて短開放終了コマンドをサブメイン制御部
S M 側に送信し、長開放開始タイミングにて長開放開始コマンドをサブメイン制御部 S M
側に送信するよう構成したが、サブメイン制御部 S M 側へのコマンド送信内容及びコマン
ド送信タイミングはこれには限定されず、例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の
開放開始タイミング (駆動開始タイミング) にて、どのような開放態様で駆動するかに係
るコマンドをサブメイン制御部 S M 側に送信し、サブメイン制御部 S M 側で、当該コマン
ドを受信した場合に、当該コマンドに係る演出の実行内容の決定、当該演出の実行可否等
を決定するよう構成してもよい (例えば、後述する、開放予告演出や開放中演出の実行可
否の決定、実行開始タイミングの判定、等の処理をサブメイン制御部 S M 側で実行しても
よい)。

20

【 0 1 0 4 】

次に、図 9 は、図 5 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定
乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、第 1 主遊技始動口入
球判定手段 M J 1 1 A は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A
1 1 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で
Y e s の場合、ステップ 1 3 0 4 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A は、
第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A を参照し、主遊技 (特に第 1 主遊技
側) に関する保留球が上限 (例えば 4 個) でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で
Y e s の場合、ステップ 1 3 0 6 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A は、
第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、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 1 3 0 8 で、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 A は、当該取得した第 1 主遊技内容決
定乱数を第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A に一時記憶 (保留) する。
次に、ステップ 1 3 1 0 で、保留制御手段 M J 3 0 は、第 1 主遊技乱数が取得された旨の
情報 (第 1 主遊技保留発生コマンド) を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマン
ド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によって
サブメイン制御部 S M 側に送信される) し、ステップ 1 3 1 2 に移行する。尚、ステップ
1 3 0 2 又はステップ 1 3 0 4 で N o の場合にもステップ 1 3 1 2 に移行する。

30

40

50

【0105】

次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11 Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bを参照し、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1314でYesの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定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1318で、第2主遊技図柄保留手段MJ32 Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1320で、保留制御手段MJ30は、第2主遊技乱数が取得された旨の情報（第2主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1312又はステップ1314でNoの場合にも次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

10

20

【0106】

尚、本実施形態では、ステップ1310、ステップ1320にてサブメイン制御部SMへ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

【0107】

次に、図10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、保留消化制御手段MJ31は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bを参照し、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、遊技内容決定手段MN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、遊技内容決定手段MN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。

30

【0108】

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）。

40

【0109】

次に、図11は、図10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主遊技図柄側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、保留消化制御手段MJ31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

50

動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0110】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B)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、当否抽選手段MN10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、当否抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

10

【0111】

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たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【0112】

次に、ステップ1410 2で、第1主遊技図柄決定手段MN41 A(第2主遊技図柄決定手段MN41 B)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、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに一時記憶する。

20

【0113】

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、大当たり当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「1A・3A・7A」及び「1B・3B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、1A、1Bが4R、3A、3Bが8R、7A、7Bが16Rとなっている。各図柄の選択率に示されるように、本実施形態に係る遊技機においては、第1主遊技側で大当たりした場合よりも、第2主遊技側で大当たりした場合の方が、特別遊技における遊技者の利益が多いよう構成されており、主に第2主遊技を実行させる時間短縮遊技中の遊技者の興奮を高めることができるのである。尚、乱数値や停止図柄、特別遊技における遊技者の利益態様の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい}。また、本例では特別遊技終了後に必ず、変動回数制限付きの確率変動遊技状態(いわゆる、ST)に移行するよう構成されているが、これには

30

40

【0114】

次に、ステップ1410 3で、第1主遊技変動態様決定手段MN51 A(第2主遊技変動態様決定手段MN51 B)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

50

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、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに一時記憶する。

【0115】

ここで、図12(主遊技テーブル3)は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様(変動時間)が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。また、第1主遊技側のハズレ時且つ非時間短縮遊技時と、第2主遊技側のハズレ時且つ時間短縮遊技時とは、保留数に依存して変動態様の選択傾向が相違し得るよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。更には、時間短縮遊技状態(主遊技時短フラグがオンの場合)における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い(遊技者にとって有利となる)状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

【0116】

次に、ステップ1415で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド(停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等)及び現在の遊技状態に係るコマンド(サブ側のコマンドであり、主遊技図柄の変動表示開始に係るコマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1416で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t Cにセットする。次に、ステップ1417で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 C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、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10 Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

【0117】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10 Cのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

【0118】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 C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、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、前記所定時間に到達したことにより図柄変動が終了する旨の情報(サブ側へのコマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 C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、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに記憶されている停止図柄を確定停止図柄とし

10

20

30

40

50

て表示制御する。次に、ステップ1424で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【0119】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11bCを参照し、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1432で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合にも、ステップ1450に移行する。

10

【0120】

次に、ステップ1450で、特定遊技制御手段MP50は、後述する特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技図柄の変動と補助遊技図柄の変動とは互いに独立して実行されており、主遊技図柄の変動時間によって、補助遊技図柄の変動時間が変更されたりはしないよう構成されている。

【0121】

次に、図13は、図11におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段MP50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1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段MP50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。次に、ステップ1456で、特定遊技制御手段MP50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1456でYesの場合、ステップ1458で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1460に移行する。尚、ステップ1452又はステップ1456でNoの場合にも、ステップ1460に移行する。

20

【0122】

次に、ステップ1460で、特定遊技制御手段MP50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1460でYesの場合、ステップ1462で、特定遊技制御手段MP50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1464で、特定遊技制御手段MP50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1464でYesの場合、ステップ1466で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1468で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1460又はステップ1464でNoの場合にも次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

30

40

【0123】

次に、図14は、図5におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、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1502でYesの場合、ステップ1504で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1506で、特定遊技制御手段MP50は、確

50

変回数カウンタMP51cの値をクリアする。次に、ステップ1508で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1510で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1512で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0124】

次に、図15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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、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、特別遊技実行手段MP33は、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）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

10

20

【0125】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、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1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。他方、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0126】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bに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、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段MP33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、大入賞口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。

30

40

【0127】

次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（サブ側のコマンドであり、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等の情報に係るコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、特別遊技実行手段MP33は、

50

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、特別遊技実行手段MP33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1910の処理）に移行する。

【0128】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、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）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、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（サブ側へのコマンドであり、特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0129】

次に、図16は、図15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、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、50回）をセットする。次に、ステップ1654で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、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、50回）をセットする。次に、ステップ1658で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1660で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0130】

次に、図17～図32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17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（a）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、サブメイン制御部SM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

10

20

30

40

50

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(b)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(b)が実行された場合、同図(b)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する保留情報管理・保留表示制御処理を実行する。次に、ステップ2200で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する主遊技用副遊技表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する主遊技用副遊技表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する補助遊技用副遊技表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2500で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する補助遊技用副遊技表示制御処理を実行する。次に、ステップ2600で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する電動役物関連演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ2700で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する副遊技表示領域サイズ変更制御処理を実行する。次に、ステップ2750で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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。

10

【0131】

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(S2100~S2999)をループ処理する形態を採用している。また、同図(c)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(c)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。

20

30

【0132】

次に、図18は、図17でのステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理・保留表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から補助遊技側の新たな保留発生コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の補助遊技保留カウンタ値に1を加算(インクリメント)する。次に、ステップ2106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から受信した補助遊技に係る当否結果情報、図柄情報及び変動時間情報を装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶し、ステップ2116に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2108で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から補助遊技側の新たな図柄情報(換言すれば、図柄変動を開始する旨)を受信したか否かを判定する。ステップ2108でYesの場合、ステップ2110で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の補助遊技保留カウンタ値から1を減算(デクリメント)する。次に、ステップ2112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る補助遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフト(保留消化)する。そして、ステップ2114で、演出表示制御手段SM20は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内の補助遊技用副遊技内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2116に移行する。尚、ステップ2108でNo

40

50

の場合には、ステップ 2 1 1 6 に移行する。尚、本実施形態においては、演出表示装置 S G にて補助遊技保留数を表示しないように構成したが、これには限定されず、補助遊技保留数を表示するよう構成してもよい。

【 0 1 3 3 】

次に、ステップ 2 1 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から第 1 主遊技側の新たな保留発生コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 1 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、主制御基板 M 側から受信した当該第 1 主遊技側の保留情報に係る入賞順及び第 1 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶し、ステップ 2 1 3 0 に移行する。そして、ステップ 2 1 3 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値と同数の保留表示（第 1 保留表示部 S G 1 2 にて表示されるランプ画像であり、以下、第 1 主遊技用装図保留ランプと呼ぶことがある）を実行し、ステップ 2 1 3 2 に移行する。他方、ステップ 2 1 1 6 で N o の場合、ステップ 2 1 2 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から第 1 主遊技側の新たな図柄情報（換言すれば、図柄変動を開始する旨）を受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 2 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値から 1 を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 2 1 2 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る第 1 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフト（保留消化）する。そして、ステップ 2 1 2 8 で、演出表示制御手段 S M 2 0 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 内の主遊技補用副遊技内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 3 0 に移行する。尚、ステップ 2 1 2 2 で N o の場合には、ステップ 2 1 3 2 に移行する。

10

20

【 0 1 3 4 】

次に、ステップ 2 1 3 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から第 2 主遊技側の新たな保留発生コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 3 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の第 2 主遊技用装図保留カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 1 3 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、主制御基板 M 側から受信した当該第 2 主遊技側の保留情報に係る入賞順及び第 2 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶し、ステップ 2 1 4 6 に移行する。そして、ステップ 2 1 4 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の第 2 主遊技用装図保留カウンタ値と同数の保留表示（第 2 保留表示部 S G 1 3 にて表示されるランプ画像であり、以下、第 2 主遊技用装図保留ランプと呼ぶことがある）を実行し、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 1 3 2 で N o の場合、ステップ 2 1 3 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から第 2 主遊技側の新たな図柄情報（換言すれば、図柄変動を開始する旨）を受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 3 8 で Y e s の場合、ステップ 2 1 4 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の第 2 主遊技用装図保留カウンタ値から 1 を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 2 1 4 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る第 2 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフト（保留消化）する。そして、ステップ 2 1 4 4 で、演出表示制御手段 S M 2 0 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 内の主遊技補用副遊技内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 4 6 に移行する。尚、ステップ 2 1 3 8 で N o の場合には、次の処理

30

40

50

(ステップ2200の処理)に移行する。

【0135】

次に、図19は、図17でのステップ2200のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技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2202で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内の主遊技用副遊技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2202でYesの場合、ステップ2204で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内にある主遊技用副遊技内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2206で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された主制御基板M側からの図柄情報(特に、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様)に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taを参照して、装飾図柄の停止図柄、変動態様及び実行する予告演出等の演出内容を決定し、装図表示関連情報一時記憶手段SM21b内に一時記憶する。

10

【0136】

ここで、図20は、装飾図柄の演出態様を決定する際に参照される装飾図柄演出テーブル及び変動態様に基づくルーレット演出実行可能時間の一例である。詳細は後述することとなるが、本実施形態においては、補助遊技に係るルーレット演出を実行する際には、ルーレット演出実行可能時間内に当該補助遊技に係るルーレット演出の実行が終了されるよう構成されている。尚、ルーレット演出実行可能時間は装飾図柄の変動態様毎に定められている(変動時間=10秒 ルーレット演出実行可能時間=10秒、変動時間=30秒 ルーレット演出実行可能時間=15秒、変動時間=60秒 ルーレット演出実行可能時間=45秒)。また、本実施形態においては、スーパーリーチ演出中は、遊技者は主遊技図柄(又は、装飾図柄)が当選となるか否かに注目することとなるため、補助遊技に係るルーレット演出は実行されないこととなっている。また、ノーマルリーチ(30秒の変動時間)の場合には、ノーマルリーチ演出中(演出の途中)にルーレット演出実行可能時間が終了することとなるが、当該タイミングにて、背景演出や予告演出等が切り替わるよう構成することが望ましい。尚、本例においては、予告演出の実行タイミングや実行されている背景演出については、図示していないが、同テーブルにてすべての装飾図柄の変動に係る演出を決定するよう構成してもよい。

20

【0137】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2250で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、主遊技副遊技内容決定処理(ルーレット演出実行可否/最終結果決定処理)を実行する。次に、ステップ2210で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内を参照し、主遊技ルーレット演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2210でYesの場合、ステップ2212で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、主遊技に係るルーレット演出の最終結果(後述する主遊技副遊技内容決定処理にて決定され、本例では、「主遊技当選」及び「主遊技ハズレ」のいずれかが決定される)に基づき、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27taを参照して、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミングを決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶する。

30

40

【0138】

ここで、図22(副遊技テーブル2-1)は、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27ta(特に、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミング決定用テーブル)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技に係るルーレット演出の最終結果に基づき、主遊技に係るルーレット演出の演出態様が抽選によって決定されるよう構成されている(実行タイミングは図柄変動開始から5秒となっている)。そして、後述するように、ルーレット演出の演出態様に基づきルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンが決定され、ルーレット演出の実行タイミングに到達したことを契機として、当該決定されたルーレット配列パターンの表示が開始されることとなる。尚、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミング並びに選択確率はあくまで一例であり、こ

50

れには何ら限定されず、主遊技に係るルーレット演出は、主遊技図柄の変動開始タイミングから実行してもよい。

【0139】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2214で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、当該決定した（予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶された）ルーレット演出の演出態様に基づき、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27taを参照して、ルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンを決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶する。

【0140】

ここで、図22（副遊技テーブル23）は、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27ta（特に、ルーレット配列パターン決定用テーブル）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、ルーレット演出の演出態様に基づきルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンが一義的に決定されるよう構成されている。例えば、ルーレット演出の演出態様が「ルーレット演出1」であった場合、ルーレットコマ番号0～9の夫々のコマにて、「」、「電動役物開放」、「大入賞口開放」のいずれかが配された配列パターン（ルーレット配列パターン1）が表示されるよう構成されている。ここで、「電動役物開放」とは、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されることを報知する表示内容を意味している一方、「大入賞口開放」とは、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が開放される（特別遊技へ移行する）ことを報知する表示内容であることを意味している。即ち、後述するように、ルーレット演出の最終結果として報知され得る内容は、補助遊技側の当否結果のみならず主遊技側の当否結果をも含まれるよう構成されているのである。尚、夫々のコマにて配される表示内容は、これには限定されず、補助遊技側の当否結果及び主遊技側の当否結果を示唆するような表示内容であってもよい（例えば、「開放!？」とのコマが停止表示された場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放される可能性があることを報知する表示内容とする、或いは、「チャンス!」とのコマが停止表示された場合には、特別遊技へ移行する可能性があることを報知する表示内容とする、或いは、「開放!!」とのコマが停止表示された場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されることが確定する旨を報知する表示内容とする、或いは、「激アツ!!」とのコマが停止表示された場合には、特別遊技へ移行することが確定する旨を報知する表示内容とする、等）。

【0141】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2216で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ルーレット演出の最終結果及びルーレット配列パターンに基づき、最終結果を報知するための停止表示位置となるルーレットコマ番号を決定し（例えば、最終結果＝「主遊技当選」の場合には、「大入賞口開放」が配されたコマのいずれかを決定し）、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶し、ステップ2218に移行する。尚、ステップ2210でNoの場合にも、ステップ2218に移行する。

【0142】

次に、ステップ2218で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内の主遊技用副遊技内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2202でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0143】

次に、図21は、図19でのステップ2250のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技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、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、補助遊技ルーレット演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照して、メイン側から送信された、現在の遊技状態、主遊技図柄の当否結果、主遊技図柄の変動時間及び補助遊技保留内すべての補助遊技

10

20

30

40

50

図柄の停止図柄を確認する。次に、ステップ2255で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ2254での確認結果を参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。即ち、本実施形態においては、後述する主遊技に係るルーレット演出は、時間短縮遊技状態でない場合にしか実行されないこととなる。次に、ステップ2256で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ2254での確認結果を参照し、当該変動に係る装飾図柄の変動時間は所定時間（本例では、60秒）以上であるか否かを判定する。ステップ2256でYesの場合、ステップ2258で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ2254での確認結果を参照し、補助遊技保留内に、停止図柄が当り図柄「L」（第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放し得る当り図柄）となる補助遊技保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2258でYesの場合、ステップ2260で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ2254での確認結果を参照し、当該図柄変動は大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ2260でYesの場合、ステップ2262で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、主遊技に係るルーレット演出の最終結果を「主遊技当選」（本例では、「大入賞口開放」、「チャンス」、「激アツ!!」、「大当たり!!!」に停止し得る）として決定し、ステップ2266に移行する。他方、ステップ2260でNoの場合、ステップ2264で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、主遊技に係るルーレット演出の最終結果を「主遊技ハズレ」（本例では、「-」、「チャンス」、「激アツ!!」に停止し得る）として決定し、ステップ2266に移行する。尚、「主遊技ハズレ」の場合に「-」に停止しないよう構成してもよく、そのように構成することで、主遊技に係るルーレット演出の発生頻度が補助遊技に係るルーレット演出の発生頻度よりも低くなり（本実施形態の構成よりも低くなり）、且つ、主遊技に係るルーレット演出発生時の大当たり期待度が高まることによって、ルーレット演出が主に補助遊技に係る演出となり（ルーレット演出が発生すると）、遊技者は、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放するか否かに注目している時に突然「大当たり!!!」にて停止して「主遊技当選」となったことを認識するという斬新な遊技性を実現することができることとなる。また、本実施形態においては、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放することとなる補助遊技時保留が存在している場合には、主遊技に係るルーレット演出は実行しないよう構成したが、当該保留が存在している場合には、専用の演出を複数変動に亘って実行するよう構成してもよい（当該保留が存在していない場合にも所謂ガセ演出として当該演出を実行可能に構成することが望ましい）。

10

20

30

【0144】

次に、ステップ2266で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、主遊技ルーレット演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2210の処理）に移行する。尚、ステップ2252、ステップ2255、ステップ2256又はステップ2258でNoの場合にも、次の処理（ステップ2210の処理）に移行する。

【0145】

次に、図23は、図17でのステップ2300のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内を参照し、主遊技ルーレット演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2550で、後述する、ルーレット演出実行処理を実行し、ステップ2304に移行する。他方、ステップ2302でNoの場合にも、ステップ2304に移行する。尚、本実施形態においては、ルーレット演出は主遊技に係るルーレット演出と補助遊技に係るルーレット演出との2種類があり、演出態様及び実行処理（いずれもステップ2550のサブルーチンに係る処理）が同様の態様となっている。同図に示すルーレット演出実行処理は、主遊技に係るルーレット演出を実行するための処理であり、補助遊技に係るルーレット演出を実行するための処理は後述することとなる。

40

【0146】

50

次に、ステップ2304で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内を参照し、主遊技用副遊技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2304でYesの場合、ステップ2306で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内にある、主遊技用副遊技内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2308で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内にある、装図変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2310で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶された副遊技側の変動態様に基づき、演出表示装置SG上の主遊技装飾図柄表示領域SG11における「表示領域1」にて、装飾図柄の変動表示を開始する。尚、後述するように、本実施形態においては、演出表示装置SG上の主遊技装飾図柄表示領域SG11において、「表示領域1」とは異なる表示領域である「表示領域2」にて装飾図柄の変動表示とは異なる演出が表示され得ることとなる。次に、ステップ2312で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2314に移行する。尚、ステップ2304でNoの場合にも、ステップ2314に移行する。

10

【0147】

次に、ステップ2314で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内の装図変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2314でYesの場合、ステップ2316で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを参照し、装飾図柄の仮停止タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2316でYesの場合、ステップ2318で、装飾図柄表示制御手段SM21は、当該仮停止タイミングに到達した表示列上にて装飾図柄の停止図柄を表示し、ステップ2320に移行する。尚、ステップ2316でNoの場合にも、ステップ2320に移行する。

20

【0148】

次に、ステップ2320で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを参照し、予告演出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2320でYesの場合、ステップ2322で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄表示制御手段SM21は、当該表示タイミングに到達した予告演出種別に基づき、演出表示装置SG上にて予告演出画像を表示し、ステップ2330に移行する。尚、ステップ2320でNoの場合にも、ステップ2330に移行する。

30

【0149】

次に、ステップ2330で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、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2330でYesの場合、ステップ2332で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21t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2334で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄を確定表示（装飾図柄の停止図柄として決定した図柄画像を演出表示装置SG上に表示）する。次に、ステップ2336で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内にある装図変動中フラグをオフにする。次に、ステップ2338で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、主遊技ルーレット演出実行フラグをオフにし（主遊技ルーレット演出実行フラグがオフである場合には、本処理は実行されず、当該主遊技に係る図柄変動にて主遊技に係るルーレット演出が実行された場合に、「オン オフ」となる）、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2314又はステップ2330でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

40

【0150】

次に、図24は、図17でのステップ2400のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、補助遊技図柄に対応した装飾図柄の変動表示（演出表示装置SG上における補助遊技に係る演出

50

の表示)を実行可能に構成することを目的としている。まず、ステップ2402で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内の補助遊技用副遊技内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内の補助遊技用副遊技内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2406で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶されている、ステップ1258にて主制御基板M側から送信された補助遊技側の遊技状態情報を確認する。次に、ステップ2408で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、当該遊技状態の確認結果に基づき、補助遊技側の遊技状態が時間短縮遊技中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2450で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、後述する補助遊技用副遊技内容決定処理を実行する。即ち、後述する補助遊技に係るルーレット演出は、時間短縮遊技状態でない場合にしか実行しないよう構成されているのである。

10

20

30

40

50

【0151】

次に、ステップ2420で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、補助遊技ルーレット演出実行フラグ(後述する補助遊技用副遊技内容決定処理にてオン/オフが決定されるフラグ)がオンであるか否かを判定する。ステップ2420でYesの場合、ステップ2424で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ルーレット演出の最終結果(後述する補助遊技用副遊技内容決定処理にて決定され、本例では、「補助遊技ハズレ」及び「補助遊技当選」のいずれかが決定される)、主制御基板M側からの図柄情報(特に、補助遊技図柄の変動時間値)に基づき、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27taを参照して、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミングを決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶する。

【0152】

ここで、図22(副遊技テーブル2-2)は、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27ta(特に、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミング決定用テーブル)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、補助遊技図柄の変動時間値及びルーレット演出の最終結果に基づき、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミングが抽選によって決定されるよう構成されている。例えば、補助遊技図柄の変動時間値が「10.0秒」であって、ルーレット演出の最終結果が「補助遊技ハズレ」である場合、ルーレット演出の演出態様として「ルーレット演出1」、「ルーレット演出2」のいずれかが、それぞれ選択確率「500/512」、「12/512」の割合で決定されると共に、ルーレット演出の実行タイミングが「5.0秒」と決定される。そして、後述するように、ルーレット演出の演出態様に基づきルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンが決定され、ルーレット演出の実行タイミングに到達したことを契機として、当該決定されたルーレット配列パターンの表示が開始されることとなる。尚、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミング並びに選択確率はあくまで一例であり、これには何ら限定されない。また、主遊技に係るルーレット演出と同様に、補助遊技に係るルーレット演出も、実行タイミングが固定の値となるよう構成してもよいし、補助遊技図柄の変動開始時に実行開始されるよう構成してもよい。

【0153】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2426で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、当該決定した(予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶された)ルーレット演出の演出態様に基づき、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27taを参照して、ルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンを決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶する。

【0154】

ここで、図22(副遊技テーブル2-3)は、ルーレット演出内容決定用抽選テーブルSM27ta(特に、ルーレット配列パターン決定用テーブル)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、ルーレット演出の演出態様に基づきルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンが一義的に決定されるよう構成されている。例えば、ルーレット演出の演出態様が「ルーレット演出1」であった場合、ルーレットコマ番号0～9の夫々のコマにて、「」、「電動役物開放」、「大入賞口開放」のいずれかが配された配列パターン（ルーレット配列パターン1）が表示されるよう構成されている。ここで、「電動役物開放」とは、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されることを報知する表示内容を意味している一方、「大入賞口開放」とは、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20が開放される（特別遊技へ移行する）ことを報知する表示内容であることを意味している。即ち、後述するように、ルーレット演出の最終結果として報知され得る内容は、補助遊技側の当否結果のみならず主遊技側の当否結果をも含まれるよう構成されているのである。尚、夫々のコマにて配される表示内容は、これには限定されず、補助遊技側の当否結果及び主遊技側の当否結果を示唆するような表示内容であってもよい（例えば、ルーレット配列パターン2にて示されるように、「チャンス!」とのコマが停止表示された場合には、特別遊技へ移行する可能性があることを報知する表示内容とする、或いは、「開放!!」とのコマが停止表示された場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されることが確定する旨を報知する表示内容とする、或いは、「激アツ!」とのコマが停止表示された場合には、特別遊技へ移行することが確定する旨を報知する表示内容とする、等）。

10

【0155】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2428で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ルーレット演出の最終結果及びルーレット配列パターンに基づき、最終結果を報知するための停止表示位置となるルーレットコマ番号を決定し（例えば、最終結果＝「補助遊技ハズレ」の場合には、「**-**」が配されたコマのいずれか、最終結果＝「補助遊技当選」の場合には、「電動役物開放」が配されたコマのいずれかを決定し）、予告演出関連情報一時記憶手段SM24b内に一時記憶し、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2402、ステップ2408又はステップ2420でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

20

【0156】

次に、図25は、図24でのステップ2450のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技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、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、主遊技ルーレット演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2452でYesの場合、ステップ2454で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該変動は第1補助遊技始動口H10 1への入球に基づく変動であるか否かを判定する。このように、本実施形態の構成は、左打ちを実行し、第1主遊技始動口A10への入球に係る図柄変動にて遊技を進行している場合に、第1主遊技始動口A10への入球に係る図柄変動よりも遊技者にとって有利となる、第2主遊技始動口B10への入球が可能となるチャンス設けることを趣旨とするため、非時間短縮遊技状態において左打ちを実行して第1補助遊技始動口H10 1に入球した場合にのみ、補助遊技に係るルーレット演出を実行し得るよう構成されている。

30

40

【0157】

ステップ2454でYesの場合、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、現在、リーチとなる装飾図柄の変動中（本例では、30秒及び60秒の変動時間がリーチとなり、10秒以下の変動時間が非リーチとなるよう構成されている）であるか否かを判定する。ステップ2455でYesの場合、ステップ2456で、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値「Ts」と、メイン側から送信された補助遊技図柄の変動時間値「Th」とを確認し、「Ts+Th」を算出して、ルーレット演出実行可能時間「Tr」と比較する。ここで、「Ts」は現在変動中の装飾図柄の変動開始時からの経過時間であり、装飾図柄が変動停止中である場合には「Ts」は0秒となる。尚、ルーレット演出実行可能時間「Tr」とは、ルーレット演出

50

を実行終了しなければならない上限の値であり、装飾図柄の変動開始から当該「Tr」の時間経過までにルーレット演出が終了しない（ルーレット演出の終了タイミングが変動開始から「Tr」経過より後のタイミングとなってしまう）場合には、当該ルーレット演出は実行されないよう構成されている。

【0158】

ここで、同図右上段は、非時間短縮遊技状態におけるルーレット演出実行可能時間「Tr」の一例であり、ノーマルリーチ演出が実行される場合には、装飾図柄の変動開始から15秒（ノーマルリーチ演出の実行途中のタイミング）まで、スーパーリーチ演出が実行される場合には、装飾図柄の変動開始から45秒（ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に切り替わるタイミング）までにルーレット演出が実行終了するよう構成されている。尚、変動時間が短時間（本例では、10秒）の場合には、ルーレット演出実行可能時間は設けられていないため、当該短時間（本例では、10秒）の変動時間の場合には、10秒すべてがルーレット演出実行可能時間となり、且つ、当該短時間の図柄変動を跨いで補助遊技に係るルーレット演出を実行することも可能となっている。

10

【0159】

次に、ステップ2458で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ2456での比較結果を参照し、「Ts+Th Tr」であるか否か、換言すると、装飾図柄の変動開始からルーレット演出実行可能時間「Tr」の経過までにルーレット演出が実行終了できるか否かを判定する。ステップ2458でYesの場合には、ステップ2460に移行し、他方、ステップ2455でNoの場合にもステップ2460に移行する。

20

【0160】

次に、ステップ2460で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ1258にて主制御基板M側から送信された補助遊技図柄の停止図柄を確認する。次に、ステップ2462で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、当該確認結果に基づき、補助遊技図柄の停止図柄が当り図柄「L」であるか否か、換言すれば、補助遊技図柄の停止表示後にて、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様を実行する予定であるか否かを判定する。ステップ2462でYesの場合、ステップ2464で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ルーレット演出の最終結果を「補助遊技当選」（ルーレット演出にて「開放！！」、「電動役物開放」に停止し得る）として決定し、ステップ2478に移行する。

30

【0161】

他方、ステップ2462でNoの場合、ステップ2466で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ルーレット演出の最終結果を「補助遊技ハズレ」（ルーレット演出にて「-」に停止し得る）として決定する。尚、本実施形態においては、非時間短縮遊技状態において、補助遊技当り図柄「S」の停止時〔特殊開閉態様ではない開放態様（開閉態様）となる第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時（「0.2秒開放 閉鎖」となる開放態様）〕と、補助遊技ハズレ図柄の停止時とを「補助遊技ハズレ」としている（「0.2秒」の開放時間では、短時間であるために遊技球が第2主遊技始動口B10に入球し難いため）。次に、ステップ2470で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在大当りに係る装飾図柄の変動中ではないか否か（ハズレに係る装飾図柄の変動中又は装飾図柄停止中であるか否か）を判定する。ステップ2470でYesの場合、ステップ2472で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、装飾表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、所定時間（本例では、60秒）以上の変動時間となる装飾図柄の変動中ではないか否かを判定する。このように本実施形態においては、実行中である装飾図柄の変動における変動時間が所定時間（本例では、60秒）以上であった場合には、「補助遊技ハズレ」に係るルーレット演出は実行されないよう構成されている。このように構成することで、補助遊技に係るルーレット演出を実行し、「-」が停止して補助遊技に係るハズレを報知した場合に、遊技者が当該主遊技図柄の変動もハズレであると認識して、実行中のスーパーリーチ演出に対する期待感を損なう事態を防止することができる。尚、当該所定時間は変更してもよく、例えば、

40

50

30秒として、ノーマルリーチとなる図柄変動においても「補助遊技ハズレ」に係るルーレット演出が実行されないよう構成してもよい。また、本実施形態においては、装飾図柄の停止中においては、「補助遊技ハズレ」に係るルーレット演出は実行され得るよう構成していたがこれには限定されず、実行しないよう構成してもよい。そのように構成することで、装飾図柄の停止中に「補助遊技ハズレ」に係るルーレット演出が開始され、その後当該演出実行中にスーパーリーチに係る装飾図柄の変動が開始して、当該装飾図柄の変動中に、ルーレット演出の結果として「-」が停止してしまう事態を防止することができる。

【0162】

ステップ2472でYesの場合、ステップ2474で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、所定確率（本例では、1/10）にて当選するハズレに係るルーレット演出実行可否抽選を実行する。次に、ステップ2476で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、ステップ2474の抽選結果を参照し、当該実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2476でYesの場合には、ステップ2478に移行する。次に、ステップ2478で、ルーレット演出内容決定手段SM27nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、補助遊技ルーレット演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2420の処理）に移行する。尚、ステップ2452、ステップ2454、ステップ2458、ステップ2470、ステップ2472又はステップ2476でNoの場合にも、次の処理（ステップ2420の処理）に移行する。

【0163】

尚、本実施形態においては、第2補助遊技始動口H10 2への遊技球の入球に基づいて第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放される場合、開放中演出は実行されないよう構成されているが、電断からの復帰時において、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放中である場合（即ち、特殊開閉態様にて開放中に電源断し、その後、復帰した場合）には、当該開放が第2補助遊技始動口H10 2への遊技球の入球によるものであっても、当該開放中演出を実行し得るよう構成してもよい。

【0164】

次に、図26は、図17でのステップ2500のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、ルーレット演出表示制御手段SM27は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、補助遊技ルーレット演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2550で、ルーレット演出表示制御手段SM27は、後述する、ルーレット演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。他方、ステップ2502でNoの場合にも、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。ここで、同図に係るルーレット演出実行処理は補助遊技に係るルーレット演出の実行処理であり、前述した、主遊技に係るルーレット演出の実行処理と同様の処理を実行するよう構成されている（演出態様も同様の演出が実行される）。

【0165】

次に、図27は、図23及び図26でのステップ2550のサブルーチンに係る、ルーレット演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、ルーレット演出表示制御手段SM27は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、ルーレット演出実行監視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、ルーレット演出表示制御手段SM27は、ルーレット演出実行監視タイマSM27tをスタートさせる。次に、ステップ2556で、ルーレット演出表示制御手段SM27は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、ルーレット演出実行監視中フラグをオンにし、ステップ2558に移行する。他方、ステップ2552でNoの場合も、ステップ2558に移行する。

【0166】

次に、ステップ2558で、ルーレット演出表示制御手段SM27は、ルーレット演出実行監視タイマSM27tを参照し、当該タイマ値が、予告演出関連情報一時記憶手段S

10

20

30

40

50

M 2 4 b 内に一時記憶されたルーレット演出の実行タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 5 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 0 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、演出表示装置 S G 上の主遊技装飾図柄表示領域 S G 1 1 にて、演出表示装置 S G 上における、「表示領域 1」とは異なる表示領域であって、ルーレット配列パターンにおける所定コマ数（3コマ）分の表示領域となる「表示領域 2」を表示する（「表示領域 1」及び「表示領域 2」については後述する）。次に、ステップ 2 5 6 2 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 内に一時記憶されたルーレット配列パターンに基づき、夫々のコマ（本例では、ルーレットコマ番号 0 ~ 9 の夫々）を順次「表示領域 2」内にて低速変動表示（例えば、1コマの通過秒数 = 0 . 3 コマにて変動表示）し、ステップ 2 5 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 5 8 で N o の場合にも、ステップ 2 5 6 4 に移行する。

10

【 0 1 6 7 】

次に、ステップ 2 5 6 4 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、当該変動表示によって、ルーレット配列パターンが 1 周したか否かを判定する。ステップ 2 5 6 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 6 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 内に一時記憶されたルーレット配列パターンに基づき、夫々のコマ（本例では、ルーレットコマ番号 0 ~ 9 の夫々）を順次「表示領域 2」内にて高速変動表示（例えば、1コマの通過秒数 = 0 . 1 コマにて変動表示）し、ステップ 2 5 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 4 で N o の場合にも、ステップ 2 5 6 8 に移行する。

20

【 0 1 6 8 】

尚、本実施形態においては、ルーレット演出の演出態様として「ルーレット演出 3」や「ルーレット演出 4」が実行される場合、換言すれば、ルーレット演出の最終結果がルーレット配列パターンによって明白となるような演出態様である場合にはルーレット演出開始時（例えば、ステップ 2 5 6 6 のタイミング）には、「ルーレット演出 1」や「ルーレット演出 2」のようなルーレット演出の最終結果が明白とならないような配列パターンを表示しておき、当該ルーレット演出実行途中にてルーレット演出の最終結果が明白となるルーレット配列パターンに差替えるよう構成してもよい。

【 0 1 6 9 】

次に、ステップ 2 5 6 8 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、ルーレット演出の終了タイミング（本例では、補助遊技に係るルーレット演出が実行されている場合には、補助遊技図柄の変動開始から 3 ~ 8 秒経過後のタイミングであり、主遊技に係るルーレット演出が実行されている場合には、装飾図柄の変動開始から 8 ~ 1 0 秒経過後のタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 5 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 0 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、ルーレット演出実行監視タイマ S M 2 7 t を停止してタイマ値をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 5 7 2 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、ルーレット演出における停止表示位置となるルーレットコマ番号を「表示領域 2」内にて確定表示する。次に、ステップ 2 5 7 4 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にあるルーレット演出実行監視中フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 7 6 で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある補助遊技ルーレット演出実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 3 0 4 又はステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 6 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 0 4 又はステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

30

40

【 0 1 7 0 】

次に、図 2 8 は、図 1 7 でのステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物関連演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 6 0 1 で、開放関連演出表示制御手段 S M 2 9 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 6 0 1 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 2 で、開放関連演出表示制御手段 S M 2 9 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し

50

、補助遊技図柄の停止から所定時間（本例では、1秒）前のタイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、開放関連演出表示制御手段SM29は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、変動中の補助遊技図柄の停止図柄は当り図柄「L」（非時間短縮遊技状態の場合に特殊開閉態様にて開放する補助遊技当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放確定演出{電動役物が数秒後（例えば、2.2秒後）に長開放することを報知する演出}を実行するコマンドをセット（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2608に移行する。尚、ステップ2601、ステップ2602又はステップ2604でNoの場合にも、ステップ2608に移行する。尚、補助遊技に係るルーレット演出の確定停止タイミングは、ステップ2602のタイミング（補助遊技図柄の変動停止1秒前のタイミング）よりも前のタイミングとなっている。

【0171】

次に、ステップ2608で、開放関連演出表示制御手段SM29は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から新たに短開放終了コマンド（特殊開閉態様に係る1回目の開放が終了したタイミングに係るコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ2608でYesの場合、ステップ2610で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放確定演出{電動役物が数秒後（例えば、2.2秒後）に長開放することを報知する演出}の実行を終了するコマンドをセット（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2612で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放予告演出{電動役物が直後（例えば、1.0秒後）に長開放することを報知する演出}を実行するコマンドをセット（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2614に移行する。他方、ステップ2608でNoの場合にも、ステップ2614に移行する。

【0172】

次に、ステップ2614で、開放関連演出表示制御手段SM29は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から新たに長開放開始コマンド（特殊開閉態様に係る2回目の開放が開始したタイミングに係るコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ2614でYesの場合、ステップ2616で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放予告演出{電動役物が直後（例えば、1.0秒後）に長開放することを報知する演出}の実行を終了するコマンドをセット（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2618で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放中演出（電動役物が長開放していることを報知する演出）を実行するコマンドをセット（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2620に移行する。他方、ステップ2614でNoの場合にも、ステップ2620に移行する。

【0173】

次に、ステップ2620で、開放関連演出表示制御手段SM29は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から新たに終了デモ時間開始コマンド（特殊開閉態様に係る2回目の開放が終了したタイミングに係るコマンド）を受信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で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放中演出（電動役物が長開放していることを報知する演出）の実行を終了するコマンドをセット（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2624で、開放関連演出表示制御手段SM29は、開放終了演出（特殊開閉態様に係る電動役物開放が終了したことを報知する演出）を実行するコマンドをセット（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2700の処理）に移行する。尚、ステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。尚、不図示であるが、開放終了演出は電動役物終了デモ時間終了時に終了す

るよう構成されている。また、電動役物終了デモ時間を短時間（例えば、0.1秒）とした場合、当該開放終了演出の実行時間が短時間となり、遊技者が演出内容を認識する前に当該演出が終了してしまう恐れがあるため、当該開放終了演出は、実行開始から所定時間（例えば、2秒）実行した後に終了するよう構成してもよい。

【0174】

ここで、同図左下段は、特殊開閉態様時演出実行イメージ図である。同図に示されるように、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放した場合に実行される演出の流れは、補助遊技図柄の変動停止1秒前から「開放確定演出」第2主遊技始動口電動役物B11dの1回目の開放終了から「開放予告演出」第2主遊技始動口電動役物B11dの2回目の開放開始から「開放中演出」第2主遊技始動口電動役物B11dの2回目の開放終了から「開放終了演出」となっている。

10

【0175】

また、同図右下段は、開放終了演出実行イメージ図である。同図に示されるように、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放終了（2回目の開放が終了）した際には、当該特殊開閉態様にて開放していた期間における第2主遊技始動口B10への遊技球の入球数を演出表示装置SG上にて表示するよう構成している。尚、当該入球を検出する期間は、当該特殊開閉態様にて開放していた期間でなくてもよく、第2主遊技始動口電動役物B11dが長開放（特殊開閉態様に係る2回目の開放）をしている期間としてもよい（特殊開閉態様にて開放している場合には、長開放の期間にて第2主遊技始動口B10に遊技球が入球可能とすることが本来の趣旨であるため）。

20

【0176】

尚、本実施形態においては、非時間短縮遊技状態において、第2補助遊技始動口H102へ入球し、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様となった場合にも、電動役物に関連する演出（開放確定演出、開放予告演出、開放中演出、開放終了演出）を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、非時間短縮遊技状態において、第1補助遊技始動口H101へ入球し、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様となった場合にのみ第2主遊技始動口電動役物B11dの開放に関連する演出を実行し得るよう構成してもよい。

【0177】

次に、図29は、図17でのステップ2700のサブルーチンに係る、副遊技表示領域サイズ変更制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、ルーレット演出実行監視中フラグがオフからオンとなったか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、当該実行中（又は実行待機中）のルーレット演出に係る最終結果を確認する。次に、ステップ2706で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、当該確認結果に基づき、ルーレット演出の最終結果が「補助遊技当選」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2708で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、所定確率（例えば、1/3）で当選するサイズ変更抽選を実行する。次に、ステップ2710で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、ステップ2708の抽選結果を参照し、当該実行されたサイズ変更抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2710でYesの場合、ステップ2712で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、サイズ変更フラグ（サイズ変更抽選に当選した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ2714に移行する。尚、ステップ2702、ステップ2706又はステップ2710でNoの場合にも、ステップ2714に移行する。

30

40

【0178】

次に、ステップ2714で、演出表示サイズ変更制御手段SM28は、ルーレット演出が実行中であるか否か（ルーレット演出の実行タイミングに到達したか否か）を判定する。ステップ2714でYesの場合、ステップ2716で、演出表示サイズ変更制御手段

50

S M 2 8 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、サイズ変更フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 8 で、演出表示サイズ変更制御手段 S M 2 8 は、演出表示装置 S G 上の主遊技装飾図柄表示領域 S G 1 1 において、「表示領域 2」の表示サイズを「表示領域 1」の表示サイズよりも拡大して表示し（欄外にて表示イメージを図示する）、次の処理（ステップ 2 7 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 6 で N o の場合、ステップ 2 7 2 0 で、演出表示サイズ変更制御手段 S M 2 8 は、演出表示装置 S G 上の主遊技装飾図柄表示領域 S G 1 1 において、「表示領域 1」の表示サイズを「表示領域 2」の表示サイズよりも拡大して表示し（欄外にて表示イメージを図示するが、「表示領域 2」を消去するよう構成してもよい）、次の処理（ステップ 2 7 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 0 6 の処理においては、ルーレット演出の最終結果が「ハズレ」又は「主遊技当選」の一部においても当該判定を Y e s とするよう構成してもよい。

10

【 0 1 7 9 】

他方、ステップ 2 7 1 4 で N o の場合、ステップ 2 7 2 2 で、演出表示サイズ変更制御手段 S M 2 8 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、ルーレット演出実行監視中フラグがオフであるか否かを判定する（本処理は、ルーレット演出実行監視フラグがオフ オンとなり、サイズ変更フラグがオンとなった場合に、ルーレット演出が実行開始されるまでの期間にて、当該サイズ変更フラグがオフとなってしまうようにするための処理である）。ステップ 2 7 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 2 4 で、演出表示サイズ変更制御手段 S M 2 8 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にあるサイズ変更フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 7 5 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 7 2 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 7 5 0 の処理）に移行する。

20

【 0 1 8 0 】

次に、図 3 0 は、図 1 7 におけるステップ 2 7 5 0 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 2 7 5 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、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 2 7 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 5 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、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 2 7 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 5 6 及びステップ 2 7 5 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 S G 上で大当り開始表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ 2 7 6 0 に移行する。尚、ステップ 2 7 5 2 で N o の場合にも、ステップ 2 7 6 0 に移行する。

30

【 0 1 8 1 】

次に、ステップ 2 7 6 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置 S G 上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ 2 7 6 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、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 2 7 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、演出表示装置 S G 上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ 2 7 6 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する尚、ステップ 2 7 5 4 又はステップ 2 7 6 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。

40

【 0 1 8 2 】

次に、図 3 1 は、主遊技に係るルーレット演出実行イメージ図である。本例においては、主遊技に係るルーレット演出は、装飾図柄（又は、主遊技図柄）の変動開始タイミング

50

を起点として開始されるよう構成されており、まず、或る装飾図柄の図柄変動について、変動開始条件が充足される。以降、(1)「主遊技図柄の変動時間が60秒以上、且つ、特殊開閉態様となる補助遊技保留が存在しない場合」、(2)「主遊技図柄の変動時間が60秒未満の場合」、(3)「主遊技図柄の変動時間が60秒以上、且つ、特殊開閉態様となる補助遊技保留が存在する場合」の3つのパターンについて例示する。尚、本例では、「表示領域2」よりも「表示領域1」の方が拡大されて表示している場合を例示している。

【0183】

<主遊技図柄の変動時間が60秒以上、且つ、特殊開閉態様となる補助遊技保留が存在しない場合>

装飾図柄の変動が開始し、主遊技に係るルーレット演出の実行条件を充足しているため、主遊技に係るルーレット演出が実行され、ルーレットが変動表示される。その後ルーレットが、「低速表示 高速表示 確定表示」となり、ルーレットの停止出目として、「大当り!!!」（「主遊技当選」となる停止出目）が確定停止し、主遊技に係るルーレット演出が終了して、当該主遊技に係るルーレット演出の表示が消去される。その後、スーパーリーチ演出が実行され、図柄変動が終了し、大当り図柄が停止することとなる。

【0184】

<主遊技図柄の変動時間が60秒未満の場合>

装飾図柄の変動が開始し、主遊技図柄の変動時間が60秒未満であるために、主遊技に係るルーレット演出は実行されず、主遊技図柄の変動時間経過後に図柄変動が終了し、ハズレ図柄が停止することとなる。

【0185】

<主遊技図柄の変動時間が60秒以上、且つ、特殊開閉態様となる補助遊技保留が存在する場合>

装飾図柄の変動が開始し、主遊技図柄の変動時間は60秒以上であるが、補助遊技保留内に特殊開閉態様にて開放することとなる補助遊技保留が存在しているために、主遊技に係るルーレット演出は実行されず、その後、スーパーリーチ演出が実行され、図柄変動が終了し、大当り図柄が停止することとなる。このように、本実施形態においては、実行される図柄変動が主遊技に係るルーレット演出に実行条件を充足していても、補助遊技保留内に特殊開閉態様となる保留が存在している場合には、主遊技に係るルーレット演出は実行されないよう構成されている。このように構成することで、ルーレット演出を、第2主遊技始動口電動役物B11dが長開放するか否かを主に報知する演出、即ち、補助遊技側を主とする演出にすることが可能となる。

【0186】

次に、図32は、補助遊技に係るルーレット演出実行イメージ図である。本例においては、補助遊技に係るルーレット演出は、補助遊技図柄の変動開始タイミングを起点として開始される{実際に演出が表示されるのは、変動開始から数秒後(例えば、5秒後)}よう構成されており、まず、或る装飾図柄の図柄変動中にて、補助遊技図柄の変動が開始される。以降、(1)「電動役物の開放態様が特殊開閉態様、且つ、{Ts(装図変動時間タイマ値)+Th(補助遊技図柄変動時間値)-Tr(ルーレット演出実行可能時間)}である場合」、(2)「電動役物の開放態様が特殊開閉態様、且つ、{Ts(装図変動時間タイマ値)+Th(補助遊技図柄変動時間値)>Tr(ルーレット演出実行可能時間)}である場合」、(3)「電動役物の開放態様が特殊開閉態様でない、且つ、主遊技図柄の変動時間が60秒以上の場合、又は、電動役物の開放態様が特殊開閉態様でない、且つ、{Ts(装図変動時間タイマ値)+Th(補助遊技図柄変動時間値)>Tr(ルーレット演出実行可能時間)}である場合」、(4)「電動役物の開放態様が特殊開閉態様でない、且つ、(3)以外の場合」の4つのパターンについて例示する。尚、本例では、「表示領域2」よりも「表示領域1」の方が拡大されて表示している場合を例示している。

【0187】

<電動役物の開放態様が特殊開閉態様、且つ、{Ts(装図変動時間タイマ値)+Th(

10

20

30

40

50

補助遊技図柄変動時間値) T_r (ルーレット演出実行可能時間) } である場合 >

或る装飾図柄の変動中に、補助遊技図柄の変動が開始し、当該補助遊技図柄の変動によって第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放且つルーレット演出実行可能時間内に補助遊技に係るルーレット演出が終了可能であるため、補助遊技に係るルーレット演出が実行開始され、ルーレットが変動表示される。その後ルーレットが、「低速表示 高速表示 確定表示」となり、ルーレットの停止出目として、「電動役物開放」(「補助遊技当選」となる停止出目)が確定停止し、補助遊技に係るルーレット演出が終了して、当該補助遊技に係るルーレット演出の表示が消去される。その後、補助遊技図柄の停止1秒前から、開放確定演出として「おめでとう!」と表示される。尚、本実施形態においては、ルーレット演出を消去した後に開放確定演出を実行するよう構成したが、これには限定されず、ルーレット演出の表示を維持した状態にて開放確定演出を実行するよう構成してもよい。その後、特殊開閉態様にて開放開始した第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の1回目の開放(短開放)が終了し、開放確定演出が終了すると共に、開放予告演出として「開放直前!」と表示される。その後、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の2回目の開放(長開放)が開始し、開放予告演出が終了すると共に、開放中演出として「開放中!」と表示される。その後、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の2回目の開放(長開放)が終了し、開放中演出が終了し、電動役物終了デモ時間が開始されると共に、当該特殊開閉態様中において第2主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が2球入球したことに起因して、開放終了演出として「2球入球」と表示され、その後当該終了デモ時間の終了と共に第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の特殊開閉態様に係る演出が終了する。

10

20

【0188】

<電動役物の開放態様が特殊開閉態様、且つ、 $\{T_s$ (装図変動時間タイマ値) + T_h (補助遊技図柄変動時間値) $> T_r$ (ルーレット演出実行可能時間) } である場合 >

或る装飾図柄の変動中に、補助遊技図柄の変動が開始し、当該補助遊技図柄の変動によって第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放することとなるが、ルーレット演出実行可能時間内に補助遊技に係るルーレット演出が終了不可能であるため、補助遊技に係るルーレット演出は実行されない。その後、補助遊技図柄の停止1秒前から、開放確定演出が実行され、前述した(1)のパターンと同様に、「開放確定演出 開放予告演出 開放中演出 開放終了演出」の順で第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の特殊開閉態様に係る演出が実行される。このように、本実施形態においては、ルーレット演出が実行不可能(ルーレット演出実行可能時間内にルーレット演出を実行終了させることができない)である場合にも、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放する場合には、ルーレット演出以外の第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の特殊開閉態様に係る演出が実行される(第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放することとなった結果のみ報知する)よう構成されており、当該演出を視認することにより遊技者は第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放することを認識できることとなる。

30

【0189】

<電動役物の開放態様が特殊開閉態様でない、且つ、主遊技図柄の変動時間が60秒以上の場合、又は、電動役物の開放態様が特殊開閉態様でない、且つ、 $\{T_s$ (装図変動時間タイマ値) + T_h (補助遊技図柄変動時間値) $> T_r$ (ルーレット演出実行可能時間) } である場合 >

40

或る装飾図柄の変動中に、補助遊技図柄の変動が開始し、当該補助遊技図柄の変動によって第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放せず(短開放する、もしくは、開放しない)、主遊技図柄の変動時間が60秒以上であるため、補助遊技に係るルーレット演出は実行されず、リーチ演出(スーパーリーチ演出)が実行される。その後、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放しないため、補助遊技に係る演出はすべて実行されないまま、リーチ演出(スーパーリーチ演出)が継続して表示されることとなる。このように、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が特殊開閉態様にて開放しない場合には、主遊技図柄の変動時間が所定時間(本例では、60秒)以上である、又

50

は、ルーレット演出実行可能時間内にルーレット演出が終了不可能である場合には、補助遊技に係るルーレット演出が実行されないよう構成されている。

【0190】

< 電動役物の開放態様が特殊開閉態様でない、且つ、(3)以外の場合 >

或る装飾図柄の変動中に、補助遊技図柄の変動が開始し、当該補助遊技図柄の変動によって第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放せず(短開放する、もしくは、開放しない)、主遊技図柄の変動時間が所定時間(本例では、60秒)以上でない、且つ、ルーレット演出実行可能時間内に補助遊技に係るルーレット演出が終了可能であるため、補助遊技に係るルーレット演出が実行開始され、ルーレットが変動表示される。その後ルーレットが、「低速表示 高速表示 確定表示」となり、ルーレットの停止出目として、「-」(「補助遊技ハズレ」となる停止出目)が確定停止し、補助遊技に係るルーレット演出が終了して、当該補助遊技に係るルーレット演出の表示が消去される。その後、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放しないため、補助遊技に係る演出はすべて実行されないまま、装飾図柄の変動が継続して表示されることとなる。このように、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放しない場合には、主遊技図柄の変動時間が所定時間(本例では、60秒)以上でない、且つ、ルーレット演出実行可能時間内にルーレット演出が終了可能である場合には、補助遊技に係るルーレット演出が実行され得るよう構成されている。

10

【0191】

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おいては、非時間短縮遊技状態において、主遊技に係るルーレット演出を実行する場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放しない、且つ、装飾図柄(主遊技図柄)の変動時間が所定時間(本例では、60秒)以上である、且つ、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放する補助遊技保留が存在しない場合に実行可能とし、補助遊技当選に係るルーレット演出を実行する場合には、ルーレット演出実行可能時間内に当該ルーレット演出が実行終了する場合に実行可能とし、補助遊技ハズレに係るルーレット演出を実行する場合には、ルーレット演出実行可能時間内に当該ルーレット演出が実行終了する、且つ、主遊技図柄の変動時間が所定時間(本例では、60秒)以上でない場合に実行可能となるよう構成することで、補助遊技に係るルーレット演出と、主遊技に係るルーレット演出とを同様の演出態様にて実行可能にした場合に、主遊技図柄の変動が大当たりとなる変動であるにも拘らず、補助遊技ハズレに係るルーレット演出が実行され「-」が停止することで、遊技者が当該主遊技図柄の変動がハズレとなるものと誤解してしまう等の事態を防止することができ、ルーレット演出を適切に実行することができることとなる。

20

30

【0192】

(本実施形態からの変更例1)

ここで、本実施形態においては、第2主遊技始動口電動役物B11dの特殊開閉態様に係る演出として、開放確定演出、開放予告演出、開放中演出及び開放終了演出を実行し得るよう構成したが、第2主遊技始動口電動役物B11dの特殊開閉態様に係る演出として新たな演出を実行可能に構成することにより、遊技の興趣性を向上させることが可能である。そこで、そのような構成の一例を、本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

40

【0193】

はじめに、図33は、本実施形態からの変更例1における図17でのステップ2600のサブルーチンに係る、保留情報管理・保留表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2800(変1)であり、即ち、ステップ2106で、補助遊技当否結果及び図柄情報を一時記憶した後、ステップ2800(変1)で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、後述する、補助遊技先読み演出制御処理を実行し、ステップ2116に移行する。

【0194】

50

次に、図34は、本実施形態からの変更例1における図33でのステップ2800(変1)のサブルーチンに係る、補助遊技先読み演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、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2802でYesの場合、ステップ2804で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該新たな補助遊技保留が第1補助遊技始動口H10₁と第2補助遊技始動口H10₂とのいずれへの入球により生じたかに係る情報と、当該新たな補助遊技保留に係る停止図柄情報とを確認する。次に、ステップ2806で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、ステップ2804での確認結果を参照し、当該新たな保留は第1補助遊技始動口H10₁への入球により生じた補助遊技保留であるか否かを判定する。ステップ2806でYesの場合、ステップ2808で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、ステップ2804での確認結果を参照し、当該新たな保留に係る補助遊技図柄の停止図柄が当り図柄「L」であるか否かを判定する。ステップ2808でYesの場合、ステップ2810で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、所定の抽選確率(例えば、2/3)に基づき、発光演出(第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様が特殊開閉態様となる可能性があることを遊技者に報知する演出)の実行可否抽選を実行し、ステップ2814に移行する。他方、ステップ2808でNoの場合、ステップ2812で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、所定の抽選確率(例えば、1/30であるが、停止図柄が当り図柄「L」である場合よりも低確率であることが望ましい)に基づき、発光演出(第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様が特殊開閉態様となる可能性があることを報知する演出)の実行可否抽選を実行し、ステップ2814に移行する。

【0195】

次に、ステップ2814で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、ステップ2810又はステップ2812にて実行された実行可否抽選結果を参照し、当該実行可否抽選に当選したか否かを判定する。尚、本実施形態からの変更例1においては、ステップ2810にて実行された実行可否抽選に当選した場合には、前記生起した新たな保留を契機として第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放する予定であり、他方、ステップ2812にて実行された実行可否抽選に当選した場合には、前記生起した新たな保留を契機としては第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊態様にて開放しない予定であるよう構成されている。ステップ2814でYesの場合、ステップ2816で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、補助遊技装飾図柄表示領域SG11Hの補助遊技装飾図柄が発光する演出(前述した発光演出)を実行するコマンドをセット(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2818で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、発光演出実行フラグをオンにし、次の処理(ステップ2116の処理)に移行する。尚、ステップ2802、ステップ2806又はステップ2814でNoの場合にも次の処理(ステップ2116の処理)に移行する。

【0196】

尚、本実施形態からの変更例1においては、非時間短縮遊技状態の場合にのみ、発光演出を実行し得るよう構成したが、時間短縮遊技状態においても発光演出を実行し得るよう構成してもよい(例えば、当りとなる補助遊技図柄である「L」が停止予定である場合に発光演出の実行可否抽選を実行する、等)。また、本実施形態からの変更例1では、第1補助遊技始動口H10₁への入球に係る補助遊技保留の生起時にのみ発光演出を実行し得るよう構成したが、第2補助遊技始動口H10₂への入球に係る補助遊技保留の生起時にも発光演出を実行し得るよう構成してもよい。また、本実施形態からの変更例1では、保留先読み演出として、補助遊技装飾図柄が発光する演出を実行するよう構成したが、これには限定されず、例えば、補助遊技の停止図柄が特定のハズレ図柄にて停止表示されたり、ルーレット演出の表示領域を常時表示しておき、当該表示領域を発光させたり、補助遊技装飾図柄保留を表示する場合、当該補助遊技装飾図柄保留の表示態様を変更したり、第2主

遊技始動口電動役物 B 1 1 d に発光部を設け、当該発光部が点灯するよう構成したり、特殊開閉態様に係る補助遊技保留の生起時から、当該補助遊技保留に係るルーレット演出を実行開始するよう構成してもよい。また、このように構成することにより、本実施形態からの変更例 1 においては、補助遊技側保留に係る停止図柄と当否結果が事前に判定できれば、補助遊技保留に係る変動時間は事前に判定しなくとも発光演出を実行できるよう構成されている。

【 0 1 9 7 】

次に、図 3 5 は、本実施形態からの変更例 1 における図 1 9 でのステップ 2 2 5 0 のサブルーチンに係る、主遊技副遊技内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 2 5 3 (変 1) であり、即ち、ステップ 2 2 5 2 で補助遊技ルーレット演出実行フラグがオンであった場合、ステップ 2 2 5 3 (変 1) で、ルーレット演出内容決定手段 S M 2 7 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、発光演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 2 5 3 (変 1) で Y e s の場合には、ステップ 2 2 5 4 に移行し、他方、ステップ 2 2 5 3 (変 1) で N o の場合には、次の処理 (ステップ 2 2 1 0 の処理) に移行する。このように、本実施形態からの変更例 1 においては、発光演出が実行されてから、当該発光演出の契機となった補助遊技保留に係るルーレット演出の終了までの期間では、主遊技に係るルーレット演出は実行されないよう構成されており、このように構成することで、補助遊技に係る演出である発光演出と主遊技に係る演出とが重複して実行されることによる遊技者の混乱を防止することができることとなる。

10

20

【 0 1 9 8 】

次に、図 3 6 は、本実施形態からの変更例 1 における図 2 3 及び図 2 6 でのステップ 2 5 5 0 のサブルーチンに係る、ルーレット演出実行処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 5 7 8 (変 1) であり、即ち、ステップ 2 5 7 6 で補助遊技ルーレット演出実行中フラグをオフにした後、ステップ 2 5 7 8 (変 1) で、ルーレット演出表示制御手段 S M 2 7 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、発光演出実行フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 2 3 0 4 又はステップ 2 6 0 0 の処理) に移行する。

【 0 1 9 9 】

次に、図 3 7 は、本実施形態からの変更例 1 における、装飾図柄の演出態様を決定する際に参照される装飾図柄演出テーブル及び変動態様に基づくルーレット演出実行可能時間の一例である。本実施形態からの変更例 1 においては、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出) が実行されている場合には、当該リーチ演出の実行時間は、すべて実行不可能時間となっている。また、擬似連続変動が実行される場合には、擬似変動 (装飾図柄の変動開始から特殊図柄の停止までを擬似変動と称する) に係る中列の仮停止図柄である特殊図柄の 1 回目の停止タイミング以降は、実行不可能時間となる。ここで、擬似連続変動とは、主遊技図柄の 1 回の変動表示中において、恰も複数回の図柄変動が発生しているように遊技者にとって見える図柄変動の事であり、本例では、主遊技図柄の 1 回の変動表示中に、特殊図柄が複数回仮停止した後、装飾図柄が本停止するよう構成されている。また、図柄変動中に役物が駆動する場合には、当該役物の駆動タイミング以降は、実行不可能時間となる。このように、本実施形態からの変更例 1 においては、装飾図柄に係る演出として、遊技者に大当たりとなる期待を持たせる演出 (リーチ演出、特殊図柄の停止、役物の駆動、図柄変動中の背景演出の変化、特定の予告演出の発生、サブ入力ボタンの押下タイミング以降、特定の装飾図柄列の仮停止タイミング以降等) が実行されている期間では、補助遊技に係るルーレット演出は実行不可能となっている。尚、本例では、擬似変動に係る中列の仮停止図柄を特殊図柄としたが、当該中列の仮停止図柄はこれには限定されず、一定の規則を有する装飾図柄の組み合わせ (例えば、「 3 ・ 4 ・ 5 」等の順目、「 6 ・ 5 ・ 4 」等の逆目、「 4 ・ 6 ・ 6 」等の全列が偶数且つ同一の図柄が 2 つ、等)、先読み演出実行時に停止し得る装飾図柄と同様の図柄 (例えば、「 続 」と表示された図柄)、等としてもよい。また、本例においては、図柄変動中に役物が駆動する場合には、

30

40

50

当該役物の駆動タイミング以降は、実行不可能時間となるよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の変動開始直後に役物が駆動する場合や大当り期待度の低い予告演出と連動して役物が駆動する場合等には、当該役物の駆動中及び／又は駆動後もルーレット演出を実行可能（ルーレット演出実行可能時間）としてもよい。また、スーパーリーチ（60秒、且つ、擬似連0）の場合において、ノーマルリーチ演出開始タイミング以降を実行不可能時間とすることにより、当該ノーマルリーチ演出の実行時間に跨って補助遊技に係るルーレット演出が実行され、当該ルーレット演出の結果が「-」であった場合に、その後の演出（ノーマルリーチ演出及び／又はスーパーリーチ演出）に対する遊技者の期待感を損なう事態を防ぐことができる。また、スーパーリーチ（60秒、且つ、擬似連0、且つ、役物駆動）の場合において、役物駆動タイミング以降を実行不可能時間とすることにより、役物駆動という遊技者の注目をひく演出の実行時に〔例えば、左列に「1」図柄が停止（仮停止）し、右列に「1」図柄が停止（仮停止）せずに「2」図柄が停止（仮停止）してリーチにならなかつたと遊技者が判断した直後に役物が駆動して、右列の停止（仮停止）図柄が「1」図柄となって、その後スーパーリーチ演出が実行される〕、役物の駆動とルーレット演出とのどちらに注目してよいのか判断し難くなる事態を防ぐことができる。

10

【0200】

また、ルーレット演出実行可能時間の構成は変更してもよく、例えば、ルーレット演出実行可能時間の終了タイミングを、（1）リーチ演出が実行される変動にて、左列と右列が同一図柄にて仮停止し（リーチとなり）、その後、中列が高速で変動表示した後に低速で変動表示する場合における、当該高速での変動表示の終了タイミングまで、（2）左列と右列が同一図柄にて仮停止するタイミングまで、（3）ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出へと切り替わるタイミングまで、（4）ノーマルリーチ演出に係る中列図柄の仮停止タイミングまで、（5）特定の予告演出（例えば、カットイン演出）が実行されるまで、等としてもよい。

20

【0201】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、補助遊技保留の停止図柄を先読みし、存在している補助遊技保留が消化された場合に第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放するか否かに係る情報を、当該補助遊技保留の生起時に報知し得るよう構成することで、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放に係る演出を、補助遊技の変動開始時と補助遊技保留の生起時との複数のタイミングにて実行可能となり、遊技の興趣性がより高まることとなる。

30

【0202】

また、第2補助遊技始動口H10 2への入球に係る補助遊技保留の生起時（非時間短縮遊技状態中において、通常は左打ちを実行するため、変則的に発生した補助遊技保留の生起時）では、第2主遊技始動口電動役物B11dを特殊開閉態様にて長開放する場合であっても前記のような演出を実行しない。その結果、非時間短縮遊技状態中に遊技者が変則的な遊技（例えば、右打ち）を行っても、第2主遊技始動口電動役物B11dの長開放による利益を享受しにくいいため、変則的な遊技の実行を抑制できることとなる。

40

【0203】

尚、本例においては、ルーレット演出を実行する際、当該ルーレット演出の表示と装飾図柄の変動表示とを重ねて表示するよう構成してもよい。そのように構成する場合には、例えば、ルーレット演出の表示を装飾図柄の変動表示よりも前面（遊技者側）に表示し、装飾図柄の視認性が低下する代わりに、当該視認性の低下中には、第2装飾図柄（装飾図柄よりも表示領域が小さく、装飾図柄と同様の停止図柄が停止する）を表示するよう構成してもよい。

【0204】

尚、本例においては、主遊技に係るルーレット演出と補助遊技に係るルーレット演出とを実行可能とし、どちらのルーレット演出も同様の演出態様となるよう構成したが、同様の演出態様はルーレット演出には限定されず、例えば、キャラクターが演出表示装置SG

50

上に表示されて、セリフによって主遊技又は補助遊技に係る結果を報知する（例えば、「開放するよ！！」と表示）よう構成してもよく、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放に係る演出と主遊技図柄の当否結果に係る演出との演出態様を同様にすれば変更しても問題ない。

【0205】

尚、本例においては、特別遊技実行中においても、ルーレット演出を実行可能に構成したが、特別遊技実行中に右打ちにて遊技するような遊技機の場合には、特別遊技実行中にはルーレット演出が実行されないよう構成してもよい。そのように構成することで、非時間短縮遊技状態にて左打ちを実行中に第1補助遊技始動口H10 1への遊技球の入球によって実行されるルーレット演出と、右打ちにて遊技する特別遊技とにより遊技者がどのように遊技を進行すべきかわからなくなる事態を防止することができる。

10

【0206】

尚、本例においては、主遊技図柄及び/又は補助遊技図柄に変動固定時間を設けるよう構成してもよい。尚、補助遊技図柄に変動固定時間を設けた場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様にて開放する際には、当該開放の契機となった補助遊技図柄の変動固定時間中においては、開放確定演出を実行することが望ましい。

【0207】

尚、本例においては、補助遊技に係るルーレット演出は、主遊技図柄の或る変動と次変動とを跨って実行し得るよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の或る変動と次変動とを跨って実行しないよう構成してもよい。

20

【0208】

尚、本例においては、第2主遊技始動口電動役物B11dの特殊開閉態様に係る演出として、開放確定演出、開放予告演出、開放中演出、開放終了演出及び発光演出を実行し得るよう構成したが、これらすべてを実行可能な構成とせずともよく、当該第2主遊技始動口電動役物B11dの特殊開閉態様に係る演出のうち、一又は複数種類の演出のみを実行可能としてもよい。

【0209】

尚、本例において、主遊技に係るルーレット演出の実行中に、当該ルーレット演出の配列パターン（ルーレットのコマ）に補助遊技に係るルーレット演出結果（例えば、「開放！？」のコマ）を含めてもよいし、補助遊技に係るルーレット演出の実行中に、当該ルーレット演出の配列パターン（ルーレットのコマ）に主遊技に係るルーレット演出結果（例えば、「激アツ！！」のコマ）を含めても問題ないが、主遊技に係るルーレット演出を実行した場合の演出結果は主遊技に係るルーレット演出結果とし、補助遊技に係るルーレット演出を実行した場合の演出結果は補助遊技に係るルーレット演出結果とすることが望ましい。

30

【0210】

<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。

40

【0211】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H10 1、第2補助遊技始動口H10 2）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、第一位置及び第

50

二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球困難又は入球不能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、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部（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、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）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、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（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）にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部（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）にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板M）は、

補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H101、第2補助遊技始動口H102）への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21H）と、

補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21H）が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段MP11H）と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置

10

20

30

40

50

に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20B）とを備え、補助遊技部（例えば、主制御基板M）側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段MSM27）とを備え、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として第一の予告演出が表示され得る一方で、通常遊技状態における易入球遊技の実行が予定されていない場合には、前記予告演出の演出表示内容として第一の予告演出とは異なる演出表示内容である第二の予告演出が表示され得るよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第二易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として第一の予告演出が表示されない一方で、前記予告演出の演出表示内容として第二の予告演出が表示され得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0212】

本概念（21）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H101、第2補助遊技始動口H102）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球困難又は入球不能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、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部（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、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）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、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

10

20

30

40

50

主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 B）と、

主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（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）にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部（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）にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 C）と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板M）は、

補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H10 1、第2補助遊技始動口H10 2）への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 H）と、

補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21 H）が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段MP11 H）と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 B）と

を備え、補助遊技部（例えば、主制御基板M）側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレ

10

20

30

40

50

ット演出表示制御手段 M S M 2 7) と
を備え、

主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出を表示可能であり、ある一演出期間において前記主演出が表示される場合、当該ある一演出期間内における所定の演出期間においては前記主演出の演出表示内容として所定の主演出が表示されるよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として所定の予告演出を表示可能であり、前記所定の演出期間外においてのみ当該所定の予告演出が表示されるか、又は、前記所定の演出期間外である方が前記所定の演出期間内であるよりも当該所定の予告演出が表示され易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。

【 0 2 1 3 】

本概念 (2 - 2) に係るぱちんこ遊技機は、

前記主演出の演出表示内容として複数種類の主演出表示内容を有し、主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出が表示される際には当該複数種類の主演出表示内容のいずれかが表示され、且つ、当該複数種類の主演出表示内容ごとにおいては前記所定の主演出が表示開始され得るタイミングとなる所定主演出表示可能タイミングが予め定められており、

ある主演出表示内容に係る前記主演出が表示される一演出期間内において補助遊技用識別情報の変動表示が開始される場合であって、当該補助遊技用識別情報の変動表示が開始される際に通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、当該一演出期間の開始タイミングから当該補助遊技用識別情報の変動表示が開始されるタイミングまでの期間と当該補助遊技用識別情報の変動表示が実行される期間との和が、当該一演出期間の開始タイミングから当該ある主演出表示内容に対応する所定主演出表示可能タイミングまでの期間よりも短い場合においてのみ前記所定の予告演出が表示されるよう構成されている本概念 (2 - 1) のぱちんこ遊技機である。

【 0 2 1 4 】

本概念 (3) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口 (例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2) と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) と、

所定の始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球困難又は入球不能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 B 1 1 d) と、

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

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

主遊技をサポートする補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

補助遊技用始動口（例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2）への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H）と、

補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H）が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H）と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B）と

を備え、補助遊技部（例えば、主制御基板 M）側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表

10

20

30

40

50

示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段 M S M 2 7）とを備え、

主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出を表示可能であり、ある一演出期間において前記主演出が表示される場合、前記主演出の演出表示内容として、第一の主演出及び第一の主演出よりも特別遊技の実行期待度が高い第二の主演出のいずれかが表示されるよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されていない場合には、前記予告演出の演出表示内容として所定の予告演出を表示可能であり、第二の主演出が表示されている場合には当該所定の予告演出が表示されないか、又は、第二の主演出が表示されている場合の方が第一の主演出が表示されている場合よりも当該所定の予告演出が表示され難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。

【 0 2 1 5 】

本概念（ 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に遊技球が入球困難又は入球不能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 B 1 1 d）と、

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

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例

10

20

30

40

50

例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と

を備え、

補助遊技部(例えば、主制御基板M)は、

補助遊技用始動口(例えば、第1補助遊技始動口H101、第2補助遊技始動口H102)への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段(例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21H)と、

補助遊技用乱数取得手段(例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21H)が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部(例えば、補助遊技図柄表示部H21g)にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部(例えば、補助遊技図柄表示部H21g)にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段(例えば、補助遊技図柄制御手段MP11H)と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段(例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20B)と

を備え、補助遊技部(例えば、主制御基板M)側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未滿となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する主演出表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する予告演出表示制御手段(例えば、ルーレット演出表示制御手段MSM27)と

を備え、

主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出を表示可能であり、ある一演出期間において前記主演出が表示される場合、当該ある一演出期間内における所定の演出期間においては前記主演出の演出表示内容として所定の主演出が表示されるよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として所定の予告演出を表示可能であり、前記所定の演出期間外においてのみ当該所定の予告演出が表示されるか、又は、前記所定の演出期間外である方が前記所定の演出期間内であるよりも当該所定の予告演出が表示され易いよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されており且つ前記所定の予告演出が表示されない場合であっても、当該予定されている第一易入球遊技の

10

20

30

40

50

実行前においては、第一易入球遊技の実行が確定的である旨を示す開放確定演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 2 1 6 】

本概念（ 5 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に遊技球が入球困難又は入球不能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 B 1 1 d）と、

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

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

補助遊技用始動口（例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2）への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H）と、

10

20

30

40

50

補助遊技用乱数取得手段（例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H）が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H）と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B）とを備え、補助遊技部（例えば、主制御基板 M）側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未滿となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段 M S M 2 7）とを備え、

主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出を表示可能であり、ある一演出期間において前記主演出が表示される場合、当該ある一演出期間内における所定の演出期間においては前記主演出の演出表示内容として所定の主演出が表示されるよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として所定の予告演出を表示可能であり、前記所定の演出期間外においてのみ当該所定の予告演出が表示されるか、又は、前記所定の演出期間外である方が前記所定の演出期間内であるよりも当該所定の予告演出が表示され易いよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されており且つ前記所定の予告演出が表示されない場合であっても、当該予定されていた第一易入球遊技の実行中においては、第一易入球遊技が実行されている旨を示す開放中演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0217】

本概念（6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞

10

20

30

40

50

口 C 2 0) と、

所定の始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球困難又は入球不能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 B 1 1 d) と、

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

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

主遊技をサポートする補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

主遊技用始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B) と、

主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B) が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段 (例

例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C) と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段 (例

例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と

を備え、

補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

補助遊技用始動口 (例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2) への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H) と、

補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H) が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段 (例

例えば、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H) と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B

10

20

30

40

50

1 1 d) が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B) とを備え、補助遊技部（例えば、主制御基板 M) 側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S) は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G) にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1) と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G) にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段 M S M 2 7) とを備え、

主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出を表示可能であり、ある一演出期間において前記主演出が表示される場合、当該ある一演出期間内における所定の演出期間においては前記主演出の演出表示内容として所定の主演出が表示されるよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として所定の予告演出を表示可能であり、前記所定の演出期間外においてのみ当該所定の予告演出が表示されるか、又は、前記所定の演出期間外である方が前記所定の演出期間内であるよりも当該所定の予告演出が表示され易いよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されており且つ前記所定の予告演出が表示されない場合であっても、当該予定されていた第一易入球遊技の実行後においては、前記予告演出とは異なる演出態様である開放後演出を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G) にて表示するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0218】

本概念(7)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2) と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) と、

所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球困難又は入球不能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 B 1 1 d) と、

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

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば

10

20

30

40

50

、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) と、
 演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、
 遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、
 主遊技をサポートする補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、
 演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

主遊技用始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B) と、

主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B) が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C) と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と

を備え、

補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

補助遊技用始動口 (例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2) への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H) と、

補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H) により補助遊技用乱数が取得された場合、補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された補助遊技用乱数を一時記憶して、補助遊技用保留が生起するよう制御する補助遊技用乱数一時記憶手段 (例えば、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H) と、

ある補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技用保留に係る補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段 (例えば、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H) と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B) と

を備え、補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側の遊技状態として、通常遊技状態と通常

10

20

30

40

50

遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する主演出表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する予告演出表示制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段MSM27）と

を備え、

前記予告演出として、通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出表示内容に代えて、通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容を表示可能に構成されており、

前記予告演出として通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容が表示された場合、当該特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容が表示された時点にて一又は複数の補助遊技用保留が存在していたとしても、当該一又は複数の補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足したことに起因して、通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技が実行されないことが確定的となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0219】

本概念（8）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H10 1、第2補助遊技始動口H10 2）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球困難又は入球不能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、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部（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、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）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、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第1

10

20

30

40

50

主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B) と、

主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B) が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C) と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と

を備え、

補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

補助遊技用始動口 (例えば、第 1 補助遊技始動口 H 1 0 1、第 2 補助遊技始動口 H 1 0 2) への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H) と、

補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H) が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g) にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段 (例えば、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H) と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B) と

を備え、補助遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示する主演出表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1) と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示する予告演出表示制御手段 (例えば、ルーレット演出表示制御手段 M S M 2 7) と

を備え、

10

20

30

40

50

主遊技用識別情報の変動表示と補助遊技用識別情報の変動表示とは夫々独立して実行されるよう構成されており、

主遊技用識別情報の変動表示開始から停止表示までとなる一演出期間において前記主演出を表示可能であり、ある一演出期間において前記主演出が表示される場合、当該ある一演出期間内における所定の演出期間においては前記主演出の演出表示内容として所定の主演出が表示されるよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されている場合には、前記予告演出の演出表示内容として所定の予告演出を表示可能であり、前記所定の演出期間外においてのみ当該所定の予告演出が表示されるか、又は、前記所定の演出期間外である方が前記所定の演出期間内であるよりも当該所定の予告演出が表示され易いよう構成されており、

通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技の実行が予定されており且つ前記所定の予告演出が表示されない場合であっても、当該予定されていた第一易入球遊技の実行後においては、前記予告演出とは異なる演出態様である開放後演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0220】

本態様（9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、第1補助遊技始動口H10₁、第2補助遊技始動口H10₂）と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球困難又は入球不能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、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部（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、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部H21g）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、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21_A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21_B）と、

主遊技用乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21_A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21_B）が取得した主遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、主遊技用識別情報の停止表示態様を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A2

10

20

30

40

50

1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g)にて変動表示した後、主遊技用識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g)にて主遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C)と、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、主遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0)を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0)とを備え、

補助遊技部(例えば、主制御基板 M)は、

補助遊技用始動口(例えば、第1補助遊技始動口 H 1 0 1、第2補助遊技始動口 H 1 0 2)への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段(例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H)と、

補助遊技用乱数取得手段(例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H)により補助遊技用乱数が取得された場合、補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された補助遊技用乱数を一時記憶して、補助遊技用保留が生起するよう制御する補助遊技用乱数一時記憶手段(例えば、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H)と、

ある補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技用保留に係る補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段 M N)と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段 M N)による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部(例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g)にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部(例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g)にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段(例えば、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H)と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d)が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d)を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置

に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段(例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B)とを備え、補助遊技部(例えば、主制御基板 M)側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態において易入球遊技が一回実行される場合、可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d)が前記第一位置にて維持されている総期間が所定期間以上となる第一易入球遊技及び可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d)が前記第一位置にて維持されている総期間が当該所定期間未満となる第二易入球遊技のいずれかが実行されるよう構成されており、

副遊技部(例えば、副制御基板 S)は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出である主演出を演出表示部(例えば、演出表示装置 S G)にて表示する主演出表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1)と、

通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出である予告演出を演出表示部(例えば、演出表示装置 S G)にて表示する予告演出表示制御手段(例えば、ルーレット演出表示制御手段 M S M 2 7)と

を備え、

前記予告演出として、通常遊技状態における易入球遊技の実行可能性を予告する演出表示内容に代えて、通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

前記予告演出として通常遊技状態における特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容の表示が予定されている場合には、存在している補助遊技用保留に関する補助遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足したことに起因して、通常遊技状態における易入球遊技として第一易入球遊技が実行されないことが確定的である場合にのみ、当該特別遊技の実行可能性を予告する演出表示内容の表示を実行し得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

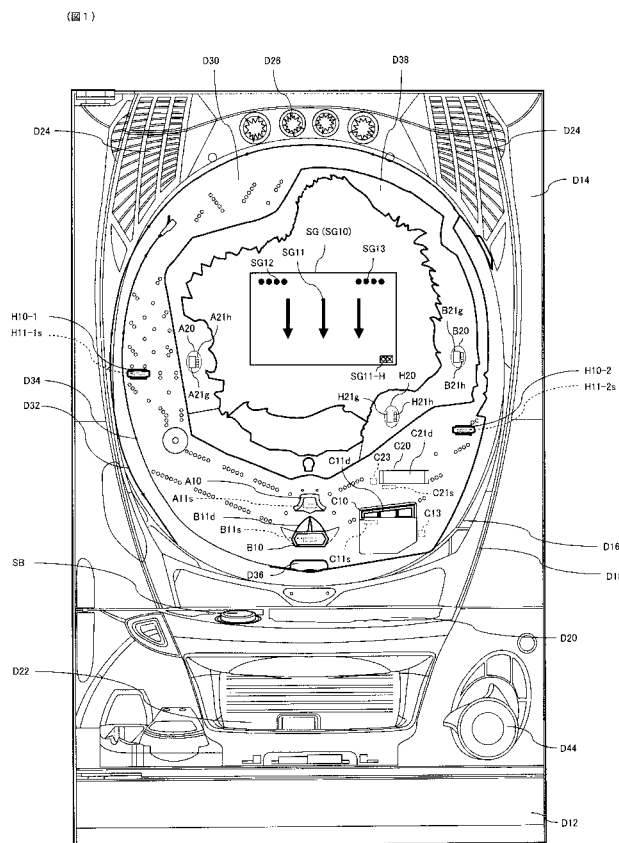
【0221】

M	主制御基板、M J	遊技用情報制御手段	
M J 1 0	入球判定手段、M J 1 1	A 第1主遊技始動口入球判定手段	10
M J 1 1	B 第2主遊技始動口入球判定手段、M J 1 1	H 補助遊技入球口入球判定手段	
M J 1 1	C 1 0 第1大入賞口入球判定手段、M J 1 1	C 2 0 第2大入賞口入球判定手段	
M J 2 0	乱数取得判定実行手段、M J 2 1	A 第1主遊技乱数取得判定実行手段	
M J 2 1	B 第2主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1	H 補助遊技乱数取得判定実行手段	
M J 3 0	保留制御手段、M J 3 1	保留消化制御手段	
M J 3 1 j	変動開始条件充足判定手段、M J 3 2	図柄保留手段	
M J 3 2	A 第1主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b	A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段	20
M J 3 2	B 第2主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b	B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段	
M J 3 2	H 補助遊技図柄保留手段、M J 3 2 b	H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段	
M N	遊技内容決定手段、M N 1 0	当否抽選手段	
M N 1 1	A 第1主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a	A 第1主遊技用当否抽選テーブル	
M N 1 1	B 第2主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a	B 第2主遊技用当否抽選テーブル	30
M N 1 1	H 補助遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a	H 補助遊技用当否抽選テーブル	
M N 2 0	特別遊技移行決定手段、M N 4 0	図柄内容決定手段	
M N 4 1	A 第1主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a	A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 4 1	B 第2主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a	B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 4 1	H 補助遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a	H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 5 0	変動態様決定手段、M N 5 1	A 第1主遊技変動態様決定手段	
M N 5 1 t a	A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1	B 第2主遊技変動態様決定手段	40
M N 5 1 t a	B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1	H 補助遊技変動態様決定手段	
M N 5 1 t a	H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P	遊技進行手段	
M P 1 0	表示制御手段、M P 1 1	C 第1・第2主遊技図柄制御手段	
M P 1 1 t	A 第1主遊技図柄変動管理用タイマ、M P 1 1 t	B 第2主遊技図柄変動管理用タイマ	
M P 1 1	H 補助遊技図柄制御手段、M P 1 1 t	H 補助遊技図柄変動管理用タイマ	
M P 2 0	B 第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段、M P 2 1	B 第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段	50

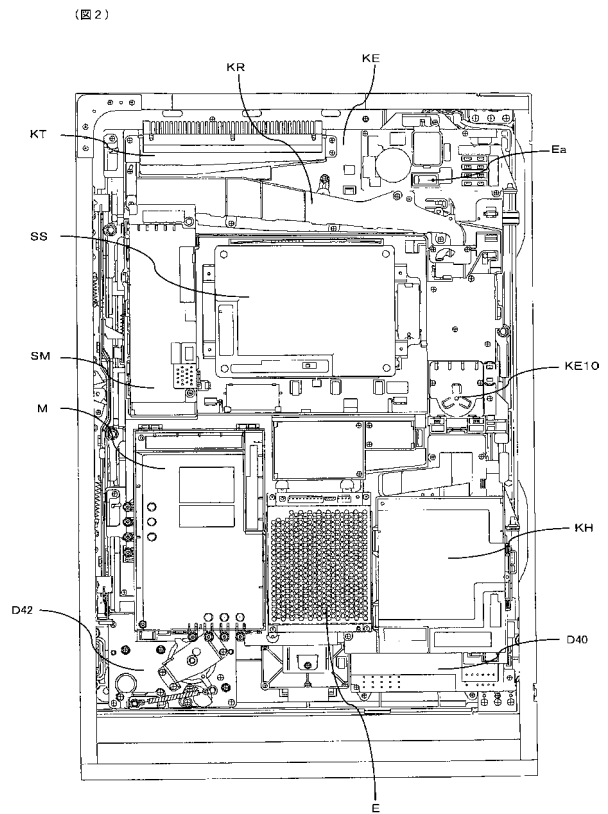
MP 2 2 t B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ、MP 2 2 t B 2	電動役物終了デモ時間タイマ	
MP 3 0	特別遊技制御手段、MP 3 1	条件判定手段	
MP 3 2	特別遊技内容決定手段、MP 3 2 t a	特別遊技内容参照テーブル	
MP 3 3	特別遊技実行手段、MP 3 3 C	第 1・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段	
MP 3 3 c	入賞球カウンタ、MP 3 4	特別遊技時間管理手段	
MP 3 4 t	特別遊技用タイマ、MP 5 0	特定遊技制御手段	
MP 5 1	確変終了条件判定手段、MP 5 1 c	確変終了カウンタ	
MP 5 2	時短終了条件判定手段、MP 5 2 c	時短回数カウンタ	
MB	遊技状態一時記憶手段、MB 1 0 C	第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段	10
MB 1 1 b	C	第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段、MB 1 0 H	補助遊技状態一時記憶手段
MB 1 1 b	H	補助遊技図柄情報一時記憶手段、B 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段
MB 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段、MT	情報送信制御手段	
MT 1 0	コマンド送信用パッファ、MH	賞球払出決定手段	
A	第 1 主遊技周辺機器、A 1 0	第 1 主遊技始動口	
A 1 1 s	第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第 1 主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第 1 主遊技図柄保留表示部	
B	第 2 主遊技周辺機器、B 1 0	第 2 主遊技始動口	20
B 1 1 s	第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第 2 主遊技始動口電動役物	
B 2 0	第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g	第 2 主遊技図柄表示部	
B 2 1 h	第 2 主遊技図柄保留表示部		
C	第 1・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0	第 1 大入賞口	
C 1 1 s	第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d	第 1 大入賞口電動役物	
C 2 0	第 2 大入賞口、C 2 1 s	第 2 大入賞口入賞検出装置	
C 2 1 d	第 2 大入賞口電動役物、H	補助遊技周辺機器	
H 1 0 1	第 1 補助遊技始動口、H 1 1 1 s	第 1 補助遊技始動口入球検出装置	
H 1 0 2	第 2 補助遊技始動口、H 1 1 2 s	第 2 補助遊技始動口入球検出装置	
H 2 0	補助遊技図柄表示装置、H 2 1 g	補助遊技図柄表示部	30
H 2 1 h	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)	
SM 1 0	表示情報受信手段、SM 1 1 b	メイン側情報一時記憶手段	
SM 2 0	演出表示制御手段、SM 2 1	装飾図柄表示制御手段	
SM 2 1 n	装飾表示内容決定手段、SM 2 1 t a	装飾変動内容決定用抽選テーブル	
SM 2 1 b	装飾関連情報一時記憶手段、SM 2 1 t	装飾変動時間管理タイマ	
SM 2 2	装飾保留情報表示制御手段、SM 2 2 b	装飾保留情報一時記憶手段	
SM 2 2 t a	停止図柄決定用抽選テーブル、SM 2 6	保留先読み演出実行制御手段	
SM 2 6 k	保留先読み演出実行可否判定手段、SM 2 3	背景演出表示制御手段	
SM 2 3 n	背景演出表示内容決定手段、SM 2 3 b	背景演出関連情報一時記憶手段	40
SM 2 4	予告演出表示制御手段、SM 2 4 n	予告演出表示内容決定手段	
SM 2 4 b	予告演出関連情報一時記憶手段、SM 2 5	リーチ演出表示制御手段	
SM 2 5 n	リーチ演出表示内容決定手段、SM 2 5 b	リーチ演出関連情報一時記憶手段	
SM 2 7	ルーレット演出表示制御手段、SM 2 7 n	ルーレット演出内容決定手段	
SM 2 7 t a	ルーレット演出内容決定用抽選テーブル、SM 2 7 t	ルーレット演出実行監視タイマ	
SM 2 8	演出表示サイズ変更制御手段、SM 2 9	開放関連演出表示制御手段	
SM 4 0	情報送受信制御手段		
SS	演出表示手段(サブサブ制御部)、SS 1 0	副情報送受信制御手段	50

- S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段
- S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
- S G 1 1 主遊技装飾図柄表示領域、S G 1 2 第1保留表示部
- S G 1 3 第2保留表示部、S G 1 1 H 補助遊技装飾図柄表示領域
- S B サブ入力ボタン、S B s サブ入力ボタン入力検出装置
- K H 賞球払出制御基板
- K E 賞球払出装置

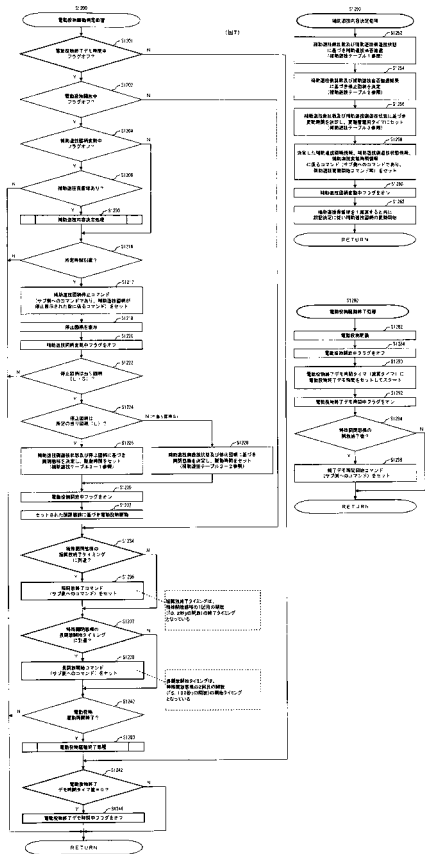
【図1】



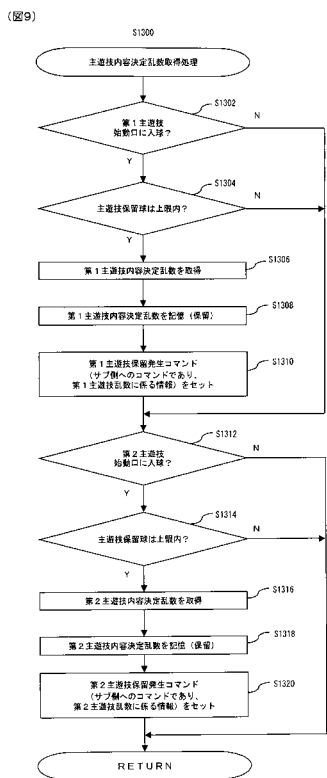
【図2】



【図7】



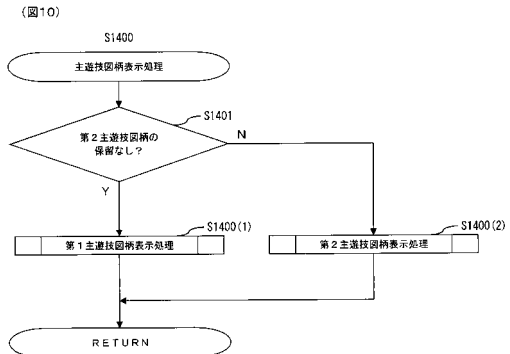
【図9】



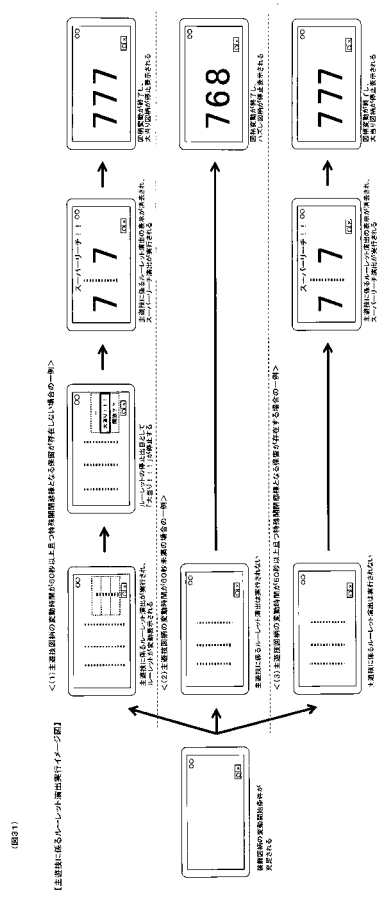
【図8】



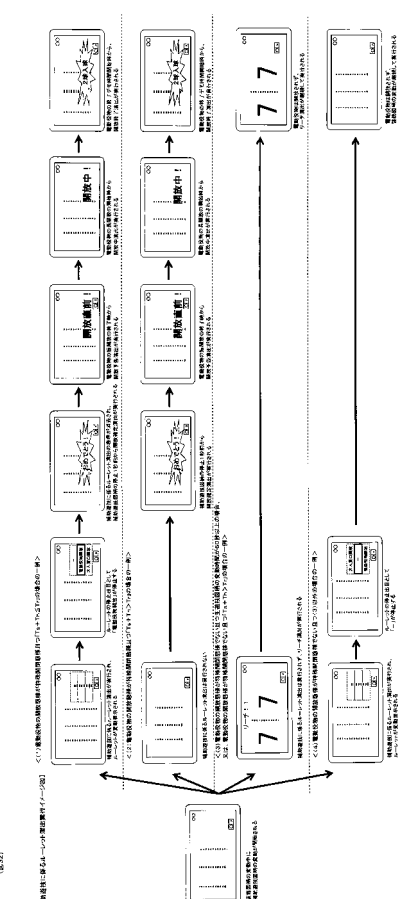
【図10】



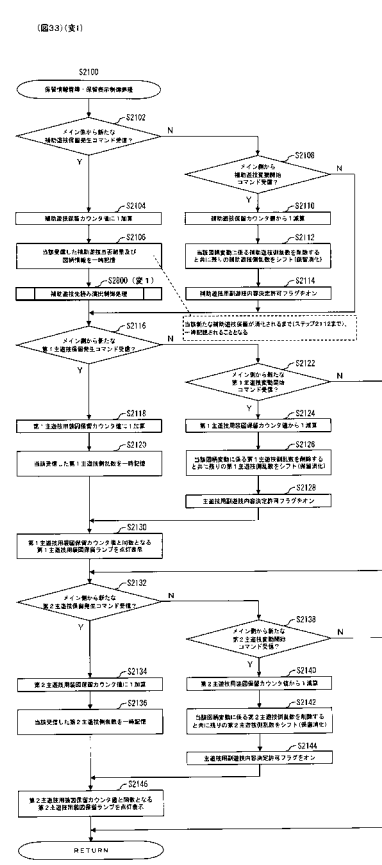
【図31】



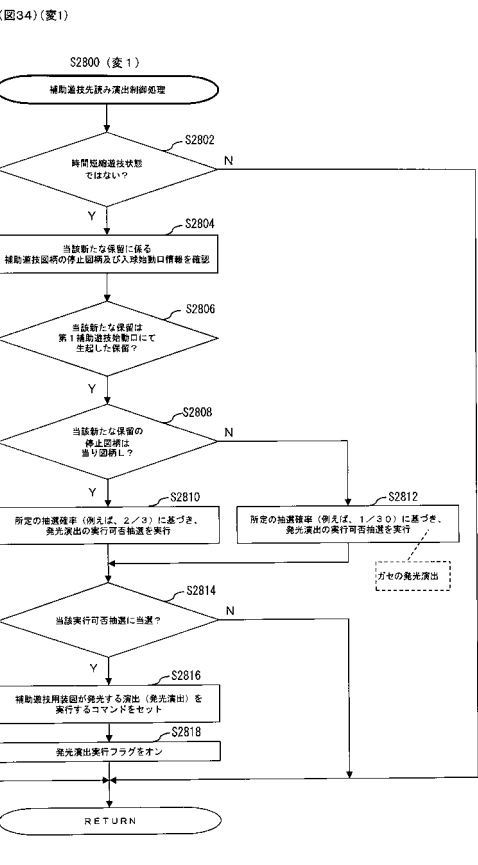
【図32】



【図33】



【図34】



フロントページの続き

(72)発明者 内藤 剛一

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA02 CA44 CA49 CA58 CA76 CA80 EA10