

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を司る主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出の表示制御を司る副遊技部と、
操作可能な一又は複数の操作部材と、
駆動可能な可動体役物と

を備え、

10

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後
に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と

20

を備え、

副遊技部は、

主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて演出を表示可能
な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示中に実行される演出として特定演出を実行可能に構成されており、

特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選であった
場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材の操作が有効となるよう構成されており、

特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が非当選であっ
た場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材の操作が有効とならないよう構成されて
おり、

30

前記所定の操作部材の操作が有効となった時点では、変動表示中の識別情報に関する当
否判定結果が当選である旨を演出表示部にて報知しないよう構成されており、

前記所定の操作部材の操作が有効となった以降に当該所定の操作部材を操作すること
により、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部にて報知
するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

40

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球した
ことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大
当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球
を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内に
は、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選に
おける抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え

50

、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-111238

【特許文献2】特開2011-235151

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性の実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

20

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）と、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、レバーSB-3）と、

駆動可能な可動体役物（例えば、可動体役物YK）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

30

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

40

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示中に実行される演出として特定演出を実行可能に構成されており、

特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選であった場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材（例えば、レバーSB-3）の操作が有効となるよう構成されており、

特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が非当選であった場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材（例えば、レバーSB-3）の操作が有効とならないよう構成されており、

50

前記所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）の操作が有効となった時点では、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて報知しないよう構成されており、

前記所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）の操作が有効となった以降に当該所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）を操作することにより、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて報知するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

10

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタンとレバーの作用図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

20

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

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

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

【図10】図10は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

30

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図13】図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブルである。

40

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

50

のメインフローチャートである。

【図 2 1】図 2 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保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 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先読み判定処理のフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での高期待度先読み判定処理のフローチャートである。

【図 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先読み保留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装飾図柄表示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限定頻度中演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 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限定頻度中演出実行イメージ図 1 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限定頻度中演出実行イメージ図 2 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先読み演出内容決定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トリガ A 先読み演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 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トリガ A 先読み演出実行イメージ図 1 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トリガ A 先読み演出実行イメージ図 2 に係るステップ一覧である。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのトリガ C 先読み演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 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トリガ B 先読み演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 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特殊先読み演出実行シナリオ実行イメージ図である。

【図 3 6】図 3 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装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのレバー煽り演出実行処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 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レバー煽り演出実行イメージ図である。

【図 3 9】図 3 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特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブル 1 の一例である。

【図 4 3】図 4 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブル 2 の一例である。

【図 4 4】図 4 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのタイマー演出実行イメージ図である。

【図 4 5】図 4 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側

10

20

30

40

50

での擬似連演出内容決定処理のフローチャートである。

【図４６】図４６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での擬似連演出実行イメージ図である。

【図４７】図４７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図４８】図４８は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【０００８】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。

【０００９】

以下の実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種

10

20

30

40

50

第1種複合機)である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機(例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機)に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値{例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等}は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下(例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等)において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側=第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい(その他の数値、条件下についても同様)。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか(実質的に継続するよう構成する)、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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

れる。

【0013】

次に、遊技盤は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域D30が形成されている。そして、当該遊技領域D30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20、演出表示装置SG、補助遊技図柄表示装置H20、センター飾りD38及びアウト口D36が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0014】

次に、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技始動口入球検出装置A11sを備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置A11sは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0015】

次に、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sと、第2主遊技始動口電動役物B11dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B11sは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B11dは、第2主遊技始動口B10に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

【0016】

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

【0017】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが重なるように配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが離隔して配置されるよう構成してもよい。

【0018】

次に、補助遊技始動口H10は、補助遊技始動口入球検出装置H11sを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置H11sは、補助遊技始動口H10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口H10への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを拡開させるための抽選の契機となる。

【0019】

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

10

20

30

40

50

。

【0020】

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

【0021】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d（及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる（第1大入賞口電動役物ソレノイドC13を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長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、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0022】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口電動役物ソレノイドC23）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長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、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0023】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）は、第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）と、第1主遊技図柄保留表示部A21h（第2主遊技図柄保留表示部B21h）とを備え

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

10

【0024】

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

【0025】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG10を備える。ここで、表示領域SG10は、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12（及び第2保留表示部SG13）と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、を有している。尚、演出表示装置SGは、本実施形態では液晶ディスプレ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。

20

【0026】

次に、第2演出表示装置SG-2は、演出表示装置SGにて表示される装飾図柄（第1装飾図柄又は第2装飾図柄としてもよい）を含む演出画像の表示等と連動して演出を実行したり、演出表示装置SGにて実行される演出の補助的な役割を担っている。第2演出表示装置SG-2にて表示する演出態様はどのように構成してもよく、図柄変動の大当り期待度を示唆したり、保留数を表示したり、遊技の結果とは関係のない演出（例えば、登場キャラクターの紹介）を実行するよう構成してもよい。尚、演出Aが実行された場合の大当り期待度は、演出Aが実行された図柄変動が大当りとなる置数と演出Aが実行された図柄変動がハズレとなる置数との合計に対する、演出Aが実行された図柄変動が大当りとなる置数が占める割合となっている。

30

【0027】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

40

【0028】

次に、センター飾りD38は、演出表示装置SGの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置SGの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプD26は、遊技領域D30又は遊技領域D30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

50

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

次に、図 3 は、本実施形態に係るサブ入力ボタン S B とレバー S B - 3 の作用図である。サブ入力ボタン S B とレバー S B - 3 とは、図 1 にて示すように、遊技機前面に配置されており、サブ入力ボタン S B とレバー S B - 3 とで 1 つの部材となるように一体となって構成されている。まず、サブ入力ボタン S B の操作態様について詳述する。同図（a）に示すように、レバー S B - 3 は上球皿 D 2 0 を形成する部材の内部に収納されている（収納状態と称する）。尚、主遊技図柄停止中等、遊技中のほとんどの期間はレバー S B - 3 は収納状態となっている。また、レバー S B - 3 は収納状態にて操作しても操作を検知しない（操作することに基づく演出が実行されない）よう構成されている。一方、サブ入力ボタン S B は、レバー S B - 3 が収納状態となっている場合に操作可能となっており、サブ入力ボタン S B を押下することにより、操作を検知し得るよう構成されている。後述する、レバー煽り演出の実行変動におけるボタン長押し有効期間（後述する、レバー煽り演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタン S B の長押し操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタン S B を操作することによって演出が実行される期間）にてサブ入力ボタン S B を操作することによって、当該操作に基づく演出が実行されることとなる。

【0032】

次に、レバー S B - 3 の操作態様について詳述する。同図（c）は、同図（a）と同様の状態となっている。この状態においては、レバー S B - 3 は操作できない、又は、操作しても演出が実行されないよう構成されている。次に、同図（d）に示すように、レバー煽り演出が実行される図柄変動におけるレバー駆動完了フラグがオンの期間＝レバー S B - 3 の操作可能期間となると、レバー S B - 3 が上球皿 D 2 0 を形成する部材から突き出すように駆動し（この状態を突出状態と称する）、同図（e）に示すように、レバー S B - 3 は突出状態となることによって遊技者から見て手前方向に引っ張る操作が可能となる。レバー煽り演出におけるレバー操作可能期間にてレバー S B - 3 を引っ張ることにより、レバー S B - 3 の入力検知され、レバー S B - 3 の操作に基づく演出が実行されることとなる。尚、レバー有効期間におけるレバー S B - 3 の操作態様として、単発引き（短時間の 1 回のみレバー S B - 3 を引く操作態様）と、連続引き（複数回レバー S B - 3 を引く操作態様）と、長引き（所定期間レバー S B - 3 を引き続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、単発引きを実行するレバー演出であるレバー単発引き演出

と、連続引きを実行するレバー演出であるレバー連続引き演出と、長引きを実行するレバー演出であるレバー長引き演出とでは、実行中の図柄変動の大当たり期待度が相違するよう構成してもよい。尚、サブ入力ボタンS Bの操作態様として、単発押し（短時間の1回のみサブ入力ボタンS Bを押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタンS Bを押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタンS Bを押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。

【0033】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電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D 2 4からの音響、遊技効果ランプD 2 6の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S（本例では、サブメイン制御部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D 2 4からの音響、遊技効果ランプD 2 6の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部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。

【0034】

まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs {前述した第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 s、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 s、第1大入賞口入賞検出装置C 1 1 s、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、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C 1 3、第2大入賞口電動役物ソレノイドC 2 3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。

【0035】

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

【0036】

次に、賞球払出制御基板KHは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置KEと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板KHに伝

達する遊技球貸出装置 R とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板 K H 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 K H 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 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0037】

次に、副制御基板 S は、装飾図柄等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示）と、ボタン演出（本例では、レバー煽り演出）における表示態様の変化の実行有無の切り替えを制御するサブ入力ボタン S B と、操作することにより演出表示装置 S G の表示を変更し得る十字キー S B - 2 と、ボタン演出（本例では、レバー煽り演出）における表示態様の変化の実行有無の切り替えを制御するレバー S B - 3 と、が接続されている。尚、サブ入力ボタン S B 及び十字キー S B - 2 は押下することによってオンとなり得るよう構成されており、レバー S B - 3 は遊技者から見て手前側にレバーを引くことによってオンとなるよう構成されており、前述したようにサブ入力ボタン S B とレバー S B - 3 とは一体となって1つの機構となっている。また、サブ入力ボタン S B は、サブ入力ボタン S B の操作があったことを検出するためのサブ入力ボタン入力検出装置 S B s を有している。また、十字キー S B - 2 は、十字キー S B - 2 の操作があったことを検出するための十字キー入力検出装置 S B s - 2 を有している。また、レバー S B - 3 は、レバー S B - 3 の操作があったことを検出するためのレバー入力検出装置 S B s - 3 を有している。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置 S G 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置 S G 上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

【0038】

尚、第1主遊技図柄表示装置 A 2 0、第2主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 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） S S が、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M 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 A 2 0、第2主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 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） S S は、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M により制御されることを意味する。尚、主制御基板 M と片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0039】

次に、図5は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ1002で、主制御基板 M は、R A M 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（R A M 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 R A M 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 Y e s の場合、ステップ1004で、主制御基板 M は、主制御基板 M 側の R A M 内容（例えば、遊技状態一時記憶手段 M B 内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ1006で、情報送信制御手

段MTは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ1010で、主制御基板Mは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図（b）によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウ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。

【0040】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板MのCPUC100は、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのCPUC100は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUC100は、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUC100は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUC100は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPUC100は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板MのCPUC100は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板MのCPUC100は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPUC100は、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【0041】

次に、NMI割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板Mは、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、NMI割り込み時）において、ステップ1020で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPUC100は、RAM領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【0042】

次に、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数をセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

10

【0043】

次に、図7は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して一時記憶する。

20

【0044】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→5.0秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→0.8秒間閉鎖→4.0秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

30

【0045】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒）をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

40

【0046】

50

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPU100は、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPU100は、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPU100は、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。

次に、ステップ1230で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPU100は、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→1秒間閉鎖→1秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒開放、0.8秒閉鎖、5秒開放となる開放態様、）を決定し、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPU100は、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPU100は、第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し、ステップ1242に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にも、ステップ1242に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【0047】

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPU100は、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPU100は、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0048】

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

【0049】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

【0050】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、主制御基板MのCPU100は、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPU100は

、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPU C100は、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合、ステップ1312で、主制御基板MのCPU C100は、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、主制御基板MのCPU C100は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1316で、主制御基板MのCPU C100は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1318に移行する。

10

【0051】

次に、ステップ1318で、主制御基板MのCPU C100は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図11及び図12の主遊技テーブル3参照）、ステップ1320に移行する。尚、本実施形態においては、1つの変動態様グループには複数種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。尚、ステップ1310又はステップ1312でNoの場合にも、ステップ1320に移行する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPU C100は、新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1322に移行する。尚、本実施形態のように図柄情報を副制御基板S側に送信するよう構成した場合、副制御基板S側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。また、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合にも、ステップ1322に移行する。尚、ステップ1308にて第1主遊技内容決定乱数を一時記憶しているが、第1主遊技内容決定乱数に関する処理を詳述すると、（1）第1主遊技始動口A10への入球を契機として、第1主遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数をレジスタに記憶する。（2）レジスタに記憶された第1主遊技内容決定乱数を主制御基板MのRAMに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第1主遊技内容決定乱数に基づいて、主遊技図柄の変動開始前にて先読み抽選（後述する、トリガB先読み抽選、等）を実行する。（3）主遊技図柄の変動開始時に、主制御基板MのRAMに記憶された第1主遊技内容決定乱数をレジスタに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第1主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行する（主制御基板MのRAMに記憶された第1主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行してもよい）。尚、第2主遊技側においても先読み抽選を実行し得るよう構成した場合には、第2主遊技内容決定乱数についても同様の処理を実行するよう構成してもよい。

20

30

40

【0052】

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

【0053】

尚、保留が生起したタイミングにて、副制御基板S側へ主遊技内容決定乱数情報、当否乱数区切り情報、変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ情報を送信するよう構成してもよいが、更に、副制御基板S側に送信する情報はこれには限定されず、主遊技図柄の停止図柄に係る情報、大当りとなる主遊技図柄の利益態様に係る情報（停止予定の主遊技図柄に係る特別遊技のラウンド数、等）、保留入賞直後の保留数（第1主遊技側又は第

50

2主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第1主遊技側と第2主遊技側との両方の保留数でもよい）に係る情報、等を送信し得るよう構成してもよい{当否乱数区切り情報とは、第1主遊技側（第2主遊技側）における夫々の遊技状態と、乱数値（又は乱数値範囲）と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であってもハズレ、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であっても当り、確率変動遊技状態であれば当りであるが非確率変動遊技状態であればハズレ、等のグループ分けを挙げることができる}。

【0054】

次に、ステップ1322で、主制御基板MのCPU100は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1322でYesの場合、ステップ1324で、主制御基板MのCPU100は、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1324でYesの場合、ステップ1326で、主制御基板MのCPU100は、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技図柄決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1328で、主制御基板MのCPU100は、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ1330で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1330でYesの場合、ステップ1334で、主制御基板MのCPU100は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1336で、主制御基板MのCPU100は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1338に移行する。

【0055】

尚、ステップ1330でNoの場合、ステップ1332で、主制御基板MのCPU100は、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1332でYesの場合には、ステップ1340に移行し、ステップ1332でNoの場合、ステップ1334に移行する。

【0056】

次に、ステップ1338で、主制御基板MのCPU100は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図13及び図14の主遊技テーブル3を参照）、ステップ1340に移行する。次に、ステップ1340で、主制御基板MのCPU100は、新たな保留発生に係るコマンド（第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。また、ステップ1322又はステップ1324でNoの場合も、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0057】

尚、ステップ1308及びステップ1328で、第1主遊技内容決定乱数の記憶及び第2主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のRAMの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ

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

【0058】

次に、図9は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPU100は、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPU100は、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPU100は、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

【0059】

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

【0060】

次に、図10は、図9におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPU100は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件

装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0061】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPU100は、一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、保留情報から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPU100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MN11t a-A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-B)を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

10

【0062】

ここで、図12(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-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。

20

【0063】

次に、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-A(第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-B)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、図柄抽選乱数)に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを一時記憶する。

【0064】

ここで、図12(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-A(第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41t a-B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A、7Bが16Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、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}。

30

【0065】

次に、ステップ1411で、主制御基板MのCPU100は、限定頻度フラグ(ステップ1460でオンとなるフラグであり、限定頻度状態にてオンとなり得るフラグ)がオフであるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合には、ステップ1412で、主制御基板MのCPU100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MN51t a-A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-B)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、変動態様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを一時記憶して、ステップ1414に移行する。他方、ステップ1411でNoの場合には、ステップ1450で、主制御基板MのCPU100は、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ1414に移行する。

40

【0066】

ここで、図13及び図14に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a-B)の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結

50

果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得よう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。尚、図13及び図14においては、変動態様乱数区切り情報や変動態様グループに係る情報を副制御基板S側に送信しない状況（遊技状態等）においても変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けているが、これには限定されず、副制御基板S側に送信する状況においてのみ変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けるよう構成してもよい。即ち、第1主遊技側においては、時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成し、第2主遊技側においては、非時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成してもよい。

【0067】

次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPU100は、一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPU100は、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、一時記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPU100は、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

【0068】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPU100は、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0069】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPU100は、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPU100は、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、一時記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPU100は、変動中フラグをオフにする。

【0070】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPU100は、当該主遊技図柄の停止

図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPU C100は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

【0071】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPU C100は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0072】

次に、図11は、図10におけるステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。尚、特定の主遊技図柄が停止表示された場合には当該特定の主遊技図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態を限定頻度状態と称しており、本実施形態においては、限定頻度フラグがオンである状態を限定頻度状態と称している。尚、本実施形態においては、時間短縮遊技状態である場合に、図柄変動が実行されてゆき、時短回数カウンタMP52cのカウント値が0となると限定頻度状態に移行するよう構成されており、限定頻度状態における遊技状態は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となっている。まず、ステップ1452で、主制御基板MのCPU C100は、主遊技側乱数（第1主遊技内容決定乱数、第2主遊技内容決定乱数）、と当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を、限定頻度テーブルを参照して決定する。

【0073】

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

【0074】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPU C100は、限定頻度中コマンド（サブ側のコマンドであり、現在限定頻度中である旨を報知するためのコマンド）をセットする。次に、ステップ1456で、主制御基板MのCPU C100は、限定頻度カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1458で、主制御基板MのCPU C100は、主制御基板MのCPU C100は、限定頻度カウンタMN52cのカウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1458でYesの場合、ステップ1460で、主制御基板MのCPU C100は、限定頻度状態が終了したと判断し、限定頻度フラグをオフにし、次の処理（ステップ1414の処理）に移行する。尚、ステップ1458でNoの場合にも、次の処理（ステップ1414の処理）に移行する。

【0075】

次に、図16は、図10におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPU C100は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPU C100は、確変回数カウンタMP51cのカウント値を1減算（デクリメント）する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPU C100は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPU C100は、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1510に移行する。尚、ステップ

1502又はステップ1506でNoの場合にも、ステップ1510に移行する。

【0076】

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

【0077】

次に、図17は、図5におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグがオンであるかなんかを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUC100は、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUC100は、確変回数カウンタMP51cの値をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUC100は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUC100は、限定頻度カウンタMN52cをゼロクリアする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUC100は、限定頻度フラグをオフにする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0078】

次に、図18は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技移行許可フラグがオンであるかなんかを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、主制御基板MのCPUC100は、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

【0079】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPUC

100は、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPU100は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0080】

次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPU100は、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、主制御基板MのCPU100は、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPU100は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPU100は、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPU100は、第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

【0081】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPU100は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPU100は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0082】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPU100は、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、主制御基板MのCPU100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処

理)に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。

【0083】

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

【0084】

次に、図20～図38を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(d)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側(主制御基板M側)から受信した情報に基づき、初期処理を実行する(例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット)。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(f)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(f)が実行された場合、同図(f)の処理に示されるように、まず、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理(これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する)を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0085】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン(S2500～S2999)をループ処理する形態を採用している。また、同図(e)の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子(本例では、NMI端子)に接続されていた場合における処理フロー(e)である。即ち、サブメイン制御部SMのCPU

においてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、サブメイン制御部SMは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、サブメイン制御部SMは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11b）に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0086】

次に、図21は、図20におけるステップ2500のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶領域（副制御基板S側の保留に係る情報を一時記憶するための領域）に一時記憶する。次に、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶領域に一時記憶する。尚、主制御基板M側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ2506又はステップ2508にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ2509で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たな保留は第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2509でYesの場合、ステップ2150で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、先読み判定処理を実行し、ステップ2510に移行する。次に、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留にトリガ保留Aである旨の情報が付加されている（ステップ2216の処理にて付加される）か否か、換言すると、当該新たな保留はトリガ保留Aとなっているか否かを判定する。本実施形態においては、先読み抽選に当選した保留にはトリガ保留である旨の情報が付加されるよう構成されていると共に、トリガ保留は、トリガ保留A、トリガ保留B、トリガ保留Cの3種類のトリガ保留を有しており、存在しているトリガ保留の種類によって、トリガ保留に係る図柄変動中の演出態様とトリガ保留よりも先に消化される保留に係る図柄変動中の演出態様とが相違し得るよう構成されている。ステップ2510でYesの場合、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2509でNoの場合（新たな保留が第2主遊技側の保留であった場合）又はステップ2510でNoの場合にも、ステップ2520に移行する。

【0087】

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2511で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2511でYesの場合、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2514で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2516で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2511でNoの場合にもステップ2520に移行する。

【0088】

次に、ステップ2520で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを決定している保留表示態様（保留表示態様が変化しない場合には保留表

示態様は白色となる）にて点灯表示し、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0089】

次に、図22は、図21におけるステップ2150のサブルーチンに係る、先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、副制御基板SのCPUSCは、保留内に第2主遊技保留（第1主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留がないか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留以前の保留に係る変動態様グループはすべてグループ1であるか否かを判定する。ステップ2158でYesの場合、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から限定頻度中コマンドを受信していないか否か、換言すると、現在限定頻度状態ではないか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、限定頻度状態である場合には、図柄変動毎に限定頻度状態専用の先読み演出（以降の図柄変動の変動態様等を示唆する演出）が実行されるため、限定頻度状態である場合には、トリガ保留A、トリガ保留B及びトリガ保留Cは生起しないよう構成されている（限定頻度状態にて実行される演出については後述する）。ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留に係る変動態様グループはグループ3であるか否かを判定する。ステップ2162でYesの場合、ステップ2200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、高期待度先読み判定処理を実行し、次の処理（ステップ2510の処理）に移行する。

【0090】

また、ステップ2162でNoの場合、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、現在トリガ保留Cに係る図柄変動の実行中ではないか否かを判定する。ステップ2164でYesの場合、ステップ2166で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/40）で当選するトリガC先読み抽選を実行する。次に、ステップ2168で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2166にて実行されたトリガC先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2168でYesの場合、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、当該トリガC先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留C」である旨の情報を付加して次の処理（ステップ2510の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、変動態様グループがグループ3ではない保留（変動時間が相対的に短時間となる保留）であってもトリガ保留である旨の情報が付加され得るよう構成されており、トリガ保留Cが生起した場合には、後述するトリガC先読み演出として、レバー煽り演出が実行されない演出（レバー煽り演出のガセ演出）が実行されることとなる。尚、これには限定されず、グループ3の保留である場合にも、トリガ保留Cである旨が付加され得るよう構成してもよいし、グループ1又はグループ2に係る図柄変動においても後述するレバー煽り演出が実行され得るよう構成してもよい。また、ステップ2152でNoの場合、ステップ2172で、副制御基板SのCPUSCは、一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理（ステップ2510の処理）に移行する。尚、ステップ2154、ステップ2156、ステップ2158、ステップ2160、ステップ2164又はステップ2168でNoの場合にも、次の処理（ステップ2510の処理）に移行する。尚、ステップ2172の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態のような第2主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第2主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順となくなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

【0091】

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

10

【0092】

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

20

30

【0093】

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

40

50

【0094】

次に、図24は、図21におけるステップ2250のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留Aは大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留Aの表示態様を、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）を参照して抽選により決定し、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。他方、ステップ2252でNoの場合、換言すると、トリガ保留Aがハズレとなる保留であった場合、ステップ2256で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留Aの表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して抽選により決定し、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。

10

【0095】

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

20

【0096】

次に、図25は、図20におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から限定頻度中コマンドを受信したか否か、即ち、現在限定頻度状態であるか否かを判定する。ステップ2706でYesの場合、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、限定頻度中演出内容決定処理を実行し、ステップ2714に移行する。

30

【0097】

また、ステップ2706でNoの場合、ステップ2708で、副制御基板SのCPUSCは、一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）に基づき、装飾図柄の停止図柄 {例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目} 及び変動態様を決定し一時記憶する。

40

【0098】

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

50

【0099】

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

【0100】

次に、図26は、図25におけるステップ2300のサブルーチンに係る、限定頻度中演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、副制御基板SのCPUSCは、生起しているすべての保留の変動態様に係る情報を確認する。次に、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、当該図柄変動に係る装飾図柄の停止図柄を決定する。次に、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動は短時間変動（10秒の変動時間の図柄変動）であるか否かを判定する。ここで、本実施形態においては、限定頻度状態における主遊技図柄の変動時間として、10秒の変動時間である短時間変動と、30秒の変動時間である中時間変動と、60秒の変動時間である長時間変動との3種類の変動時間が選択され得るよう構成されている。

10

【0101】

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

20

30

【0102】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ2306でNoの場合、ステップ2312で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動は中時間変動（30秒の変動時間の図柄変動）であるか否かを判定する。ステップ2312でYesの場合、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「5秒変動→仮停止」、後半：「（5秒変動→仮停止）を複数回実行後に停止（確定停止）」となる擬似連後発展失敗に決定する。このように、限定頻度状態である場合における中時間変動の図柄変動が実行された場合には、前述した短時間変動の図柄変動と同様の変動態様を実行した後で、短時間変動の図柄変動に係る停止タイミングにて特殊図柄（その後の擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄）が仮停止し、その後複数回擬似変動を繰り返した後リーチとならずにハズレ図柄が確定停止するような変動態様となるよう構成されている。次に、ステップ2316で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ2714の処理）に移行する。また、ステップ2312でNoの場合、換言すると、当該図柄変動が長時間変動（60秒の変動時間の図柄変動）であった場合には、ステップ2318で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半

40

50

：「5秒変動→仮停止」、後半：「(5秒変動→仮停止)を複数回実行後にリーチ変動を実行して停止(確定停止)」となる擬似連後発展失敗に決定する。このように、限定頻度状態である場合における中時間変動の図柄変動が実行された場合には、前述した短時間変動の図柄変動と同様の変動態様を実行した後で、短時間変動の図柄変動に係る停止タイミングにて特殊図柄(その後の擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄)が仮停止し、その後複数回擬似変動を繰り返した後リーチとならずにハズレ図柄が確定停止するような変動態様となるよう構成されている。次に、ステップ2320で、副制御基板SのCPUは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」に決定し、次の処理(ステップ2714の処理)に移行する。このように、限定頻度状態である場合における中時間変動又は長変動時間の図柄変動が実行された場合には、前半においては短時間変動と同様に現在よりも後の図柄変動(現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む)の変動時間を示唆する演出(例えば、リーチとなるか否かを煽る演出)が実行されることとなるが、後半においては当該変動の当否結果を示唆する演出(例えば、当該図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出)を実行するよう構成されている。このように、短変動における図柄変動中と、中変動又は長変動における図柄変動の前半においては、現在よりも後の図柄変動(現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む)の変動時間を示唆する演出、即ち、先読み演出が毎変動実行されるよう構成されており、中変動又は長変動における図柄変動の後半においては、当該変動の当否結果を示唆する演出、即ち、先読み演出ではない演出が実行されることとなる。尚、本例においては、中時間変動及び長時間変動における後半の変動にて「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行するよう構成したが、「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行する期間はこれには限定されず、例えば、短変動時間が終了するタイミング、即ち、中変動時間又は長変動時間の図柄変動における変動開始10秒後のタイミング以降にて「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行するよう構成してもよい。また、短変動時間の図柄変動における前半等にて実行される「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」は、擬似変動が実行される毎に必ず実行するよう構成する必要はなく、擬似変動によっては「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」が実行される場合と実行されない場合とが存在するよう構成してもよい。このように構成することにより、相対的に大当たり期待度の高い図柄変動(長時間の図柄変動、リーチ演出が実行される図柄変動)を対象とした演出を常に実行することができ、複数の予告演出等が複合することによってどの図柄変動に対する期待度を示唆する演出が実行されているのか判断し難くなるような事態を防止することができることとなる。尚、本実施形態においては、限定頻度中における短変動以外の図柄変動が実行された場合には、「擬似変動(5秒)→擬似変動(5秒)→擬似変動を4回実行(5秒×4回)→中変動の場合には確定停止、長変動の場合にはリーチ」となるよう構成したが、これには限定されず、「擬似変動(5秒)→擬似変動(5秒)→リーチ→リーチとなった図柄が仮停止する擬似変動を4回実行(5秒×4回)」のように、短変動以外の図柄変動では変動開始10秒後にリーチとなった後複数回の擬似変動(仮停止)が実行されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、リーチとなった後の擬似変動(仮停止)の回数が多い程当該図柄変動の大当たり期待度が高くなるよう構成してもよい。また、リーチ後の複数回の擬似変動が実行された後にスーパーリーチを実行するよう構成してもよい。

【0103】

次に、図27は、本実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、限定頻度中演出実行イメージ図1の一例である。同イメージ図は、限定頻度状態において短変動(例えば、10秒)が実行される場合に実行される限定頻度中演出の一例を示している。まず、同図上段左にて、装飾図柄の変動として、1回目の擬似変動(前半の変動)が実行されている。尚、前述したように短変動においては、10秒の変動時間を、前半5秒の擬似変動と後半5秒の変動(後半の変動を擬似変動と称することがある)との2回の図柄変動が実行されているように見せている。次に、1回目の擬似変動(前半の変動)中の演出として、当該図

柄変動の後半以降の変動時間を示唆する演出として予告演出（小）（演出表示装置SG上の一箇所がキラッと光る演出）が実行される。次に、1回目の擬似変動（前半の変動）の仮停止図柄としてハズレ図柄と同一の停止態様の図柄が仮停止する。その後、2回目の擬似変動（後半の変動）が実行され、2回目の擬似変動中の演出として、次変動以降の変動時間を示唆する予告演出（小）（演出表示装置SG上の一箇所がキラッと光る演出）が実行される。尚、本例においては、短変動における前半の変動と後半の変動とにおいて、現在実行中の変動以降の図柄変動（前半の変動実行中においては当該図柄変動の後半を含む）の変動時間を示唆する予告演出が実行される。即ち、現在実行中の図柄変動がリーチとなるか否かではなく、現在実行中の図柄変動以降にリーチとなる図柄変動が存在しているか否かの期待度を示唆する予告演出が実行されるよう構成されており、本例においては、

「予告演出（小）＝演出表示装置SG上の一箇所がキラッと光る演出」、「予告演出（中）＝演出表示装置SG上の二箇所がキラッと光る演出」、「予告演出（大）＝演出表示装置SG上の三箇所がキラッと光る演出」、となっている。尚、同図においては、存在している保留にリーチとなる予定の保留がないために2回の予告演出のいずれも予告演出（小）が実行される様子を例示している。

10

【0104】

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

20

30

【0105】

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

40

50

【0106】

尚、限定頻度中演出に係る構成としては以下のように構成してもよい。

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

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

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

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

【0107】

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

【0108】

次に、図 30 は、図 29 におけるステップ 2400 のサブルーチンに係る、トリガ A 先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2402 で、副制御基板 S の CPU SC は、先読み演出 A 中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2402 で Yes の場合、ステップ 2404 で、副制御基板 S の CPU SC は、先読み演出 A 中フラグをオンにする。次に、ステップ 2406 で、副制御基板 S の CPU SC は、トリガ保留 A までの変動回数とトリガ保留の当否結果とに基づき、当該変動からトリガ保留に係る変動までの先読み演出 A シナリオを決定し、ステップ 2408 の処理に移行する。他方、2402 で No の場合にも、ステップ 2408 に移行する。

【0109】

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

）に移行する。

【0110】

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

10

【0111】

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

20

30

【0112】

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

40

【0113】

50

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

ステップが4となった時点で強エフェクトに変更する)。

【0118】

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

【0119】

次に、図33は、図29におけるステップ2550のサブルーチンに係る、トリガC先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出C中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出C中フラグをオンにする。次に、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留Cまでの変動回数に基づき、当該変動からトリガ保留に係る変動までの先読み演出Cシナリオを決定し、ステップ2558の処理に移行する。他方、2552でNoの場合にも、ステップ2558に移行する。

【0120】

次に、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動はトリガ保留Cに係る図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、決定している先読み演出Cシナリオに基づいて、当該図柄変動に係る、演出表示装置SGにおける演出内容を決定(パネルが埋まる演出内容)し、次の処理(ステップ2714の処理)に移行する。尚、パネルが埋まる演出は変動停止タイミングにて実行され、パネルが埋まった合計の数が演出表示装置SG上に表示されることとなる。他方、ステップ2558でNoの場合、ステップ2562で、副制御基板SのCPUSCは、決定している先読み演出Cシナリオに基づいて、当該図柄変動に係る演出表示装置SGにおける演出内容を決定(パネルが埋まらない演出)する。次に、ステップ2564で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出C中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2714の処理)に移行する。

【0121】

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

【0122】

次に、図34は、図29におけるステップ2450のサブルーチンに係る、トリガB先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2452で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出B中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2452でYesの場合、ステップ2454で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出B中フラグをオンにする。次に、ステップ2456で、副制御基板SのCPUSCは、保留内にトリガ保留Cが存在しているか否かを判定する。ステップ2456でYesの場合、

ステップ 2 4 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、トリガ保留 C までの変動回数及びトリガ保留 B までの変動回数に基づき、トリガ保留 C に係る変動の次変動からトリガ保留 B に係る変動までの特殊先読み演出実行シナリオを決定し、ステップ 2 4 6 2 の処理に移行する。他方、ステップ 2 4 5 6 で N o の場合、ステップ 2 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、トリガ保留 B までの変動回数に基づき、当該変動からトリガ保留 B に係る変動までの先読み演出 B シナリオを決定し、ステップ 2 4 6 2 に移行する。尚、ステップ 2 4 5 2 で N o の場合にも、ステップ 2 4 6 2 に移行する。

【 0 1 2 3 】

次に、ステップ 2 4 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該図柄変動はトリガ保留 B に係る図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ 2 4 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、保留内にトリガ保留 C は存在していないか否かを判定する。ステップ 2 4 6 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 6 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該図柄変動はトリガ保留 C に係る図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ 2 4 6 5 で Y e s の場合、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、決定している特殊先読み演出実行シナリオ又は先読み演出 B シナリオに基づいて当該図柄変動に係る演出内容を決定し、次の処理（ステップ 2 7 1 4 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 4 6 2 で N o の場合、ステップ 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該図柄変動に係る演出内容をレバー煽り演出に決定（当否結果に基づいて演出内容が相違する）する。次に、ステップ 2 4 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、レバー煽り演出実行許可フラグをオンにする。次に、ステップ 2 4 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、先読み演出 B 中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 7 1 4 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 4 6 4 又はステップ 2 4 6 5 で N o の場合には、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述するトリガ C 先読み演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ 2 7 1 4 の処理）に移行する。

【 0 1 2 4 】

次に、同図下段の 4 つの表のうち上側 2 つは、特殊先読み演出実行シナリオの一例を示す表である。まず、上から 1 番目の表では、トリガ保留 B までの変動回数が 4 変動且つトリガ保留 C までの変動回数が 3 変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的变化の一例を示している。1 変動目と、2 変動目とにおいて、パネルが 1 つ埋まる演出が実行され、3 変動目（トリガ保留 C に係る変動）において、パネルが埋まらず失敗する演出（合計で 2 つのパネルが埋まって終了する演出）が実行されることとなるが、特殊先読み演出実行シナリオが決定されているために、4 変動目（トリガ保留 B に係る変動）において、パネルが 4 つすべて埋まって、その後レバー煽り演出が実行される。また、上から 2 番目の表では、トリガ保留 B までの変動回数が 4 変動且つトリガ保留 C までの変動回数が 2 変動である場合における、パネルが埋まる演出の段階的变化の一例を示している。1 変動目において、パネルが 1 つ埋まる演出が実行され、2 変動目（トリガ保留 C に係る変動）において、パネルが埋まらず失敗する演出（合計で 1 つのパネルが埋まって終了する演出）が実行されることとなるが、特殊先読み演出実行シナリオが決定されているために、3 変動目において、再度パネルが 1 つ埋まる演出が実行され（1 度失敗しているため 3 変動目の時点ではパネルは合計で 1 つ埋まっている状態になる）、4 変動目（トリガ保留 B に係る変動）において、パネルが 3 つ埋まる演出が実行されることにより合計で 4 つのパネルが埋まり、その後レバー煽り演出が実行される。このように、トリガ保留 C が存在しており、トリガ C 先読み演出が実行されている状況にて、トリガ保留 B が生起したことにより特殊先読み演出実行シナリオが決定された場合には、トリガ保留 C に係る図柄変動にてパネルを埋める演出が失敗した後、再度パネルを埋めていってトリガ保留 B に係る図柄変動にてパネルが 4 つすべて埋まるよう構成されている。このように構成することにより、本実施形態においては、トリガ保留が存在していることにより先読み演出が実行されている場合には、基本的には新たに先読み抽選を実行しない、即ち、新たにトリガ保留が生起しないよう構成されているが、トリガ保留 C が生起している状況においてはトリガ保留 B のみ生起し得るよう構成されている。このように構成することによって、トリガ保留 B

に係る図柄変動にてパネルが4つ埋まる演出を経由してレバー煽り演出を実行することができ、トリガ保留Cに係る図柄変動の次変動（又は、次変動以降の図柄変動）においても、レバー煽り演出を実行することができるよう構成することができる。尚、特殊先読み演出実行シナリオが決定され得る条件としては、トリガ保留Cに係る図柄変動の次変動がトリガ保留Bに係る図柄変動である場合のみとするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、トリガ保留Bに係る図柄変動においては、1変動にてパネルが4つすべて埋まる演出のみが実行されることとなる（2変動に亘って合計でパネルが4つ埋まる演出等は実行されない）。

【0125】

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

【0126】

次に、図35は、本実施形態におけるぱちんこ遊技機に係る、特殊先読み演出実行シナリオ実行イメージ図の一例である。まず、上段左において、トリガ保留Cが生起しており、トリガC先読み演出が実行される。ここで、「○」はトリガ保留でない保留、「☆」はトリガ保留C、「★」はトリガ保留Bを表している。次に、上段中央において、同一変動においてトリガC先読み演出として、パネルが1つ埋まる演出が実行される。次に、次変動が開始され、トリガ保留Bが生起し、トリガC先読み演出として、パネルが1つ埋まって合計で2つ埋まった状態となる演出が実行される。その後、次変動が開始され、トリガ保留Cに係る先読み演出として、パネルが2つのみ埋まって終了し、パネルが4つ埋まらなかった旨の表示である「失敗・・・」が表示される。次に、次変動としてトリガ保留Bに係る図柄変動が開始し、前変動でパネルが4つ埋まらずに演出が終了したためパネルは1つも埋まっていない状態から、パネルが4つすべて埋まる演出が実行され、その後同一変動にてレバー煽り演出が実行されることとなる。尚、演出表示装置SG（又は、第2演出表示装置SG-2）にて現在埋まっているパネルの数を表示するよう構成してもよい。

【0127】

次に、図36は、図20におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄変動時間管理タイマSM21t-1をスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

【0128】

次に、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、副制御

基板 S の C P U S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 のタイマ値を確認する。次に、ステップ 2 8 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 8 2 4 に移行する。

【0129】

他方、ステップ 2 8 1 2 で N o の場合、ステップ 2 8 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の仮停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 8 2 4 に移行する。

【0130】

また、ステップ 2 8 1 6 で N o の場合、ステップ 2 8 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶された変動態様に基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 8 2 4 に移行する。尚、ステップ 2 8 2 0 で N o の場合にも、ステップ 2 8 2 4 に移行する。次に、ステップ 2 8 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、レバー煽り演出実行許可フラグ（トリガ保留 B に係る図柄変動にてオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 0 で、後述するレバー煽り演出実行処理を実行し、ステップ 2 8 3 0 に移行する。尚、ステップ 2 8 2 4 で N o の場合にも、ステップ 2 8 3 0 に移行する。

【0131】

次に、ステップ 2 8 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ 2 8 3 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 3 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2 8 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 8 3 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 1 0 又はステップ 2 8 3 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の処理）に移行する。

【0132】

次に、図 3 7 は、図 3 6 におけるステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、レバー煽り演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 6 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、レバー煽り演出実行中フラグ（レバー煽り演出が実行されるタイミングでオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、レバー煽り演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 6 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の長押しを促す演出（例えば、「ボタンを長押ししろ！！」と 3 秒間表示される）を実行し、ステップ 2 6 0 8 に移行する。他方、ステップ 2 6 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 6 0 8 に移行する。次に、ステップ 2 6 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、レバー駆動完了フラグ（レバー S B - 3 の操作が有効となった場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン長押し有効期間（サブ入力ボタン S B の長押し操作が有効となる期間）であるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の長押しを検出したか否かを判定

する。ステップ2611でYesの場合、ステップ2612で、副制御基板SのCPU SCは、ボタン長押し有効期間においてサブ入力ボタンSBの長押し操作を検出した合計時間に基づいたオーラの色を表示する（例えば、サブ入力ボタンSBを長押しした合計時間によって「青→黄→緑→赤」と変化していく）。

【0133】

次に、ステップ2614で、副制御基板SのCPU SCは、レバー煽り発生タイミング（レバーSB-3が操作可能な突き出した状態となるか否かのタイミング）に到達しているか否かを判定する。ステップ2614でYesの場合、ステップ2616で、副制御基板SのCPU SCは、サブ入力ボタンSBの長押しの終了を促す演出を実行する。次に、ステップ2618で、副制御基板SのCPU SCは、ボタン長押しの終了を検出（サブ入力ボタンSBの長押しを検出した後にサブ入力ボタンSBの操作を終了したことを検出した場合にボタン長押しの終了を検出する）したか否かを判定し、ステップ2622に移行する。他方、ステップ2618でNoの場合、ステップ2620で、副制御基板SのCPU SCは、ボタン長押し有効期間の終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622に移行する。次に、ステップ2622で、副制御基板SのCPU SCは、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2622でYesの場合、ステップ2624で、副制御基板SのCPU SCは、レバーSB-3を操作可能状態（突き出した状態）に駆動する。次に、ステップ2626で、副制御基板SのCPU SCは、レバーSB-3の操作が有効となる旨を表示する。次に、ステップ2628で、副制御基板SのCPU SCは、レバー駆動完了フラグをオンにし、ステップ2630に移行する。尚、ステップ2608でNoの場合にも、ステップ2630に移行する。

【0134】

次に、ステップ2630で、副制御基板SのCPU SCは、レバーSB-3の操作を検出したか否かを判定する（所定時間レバーSB-3の操作が検出されなかった場合にYesとなることとしてもよく、そのように構成した場合には、レバーSB-3の操作が所定時間なかった場合にも、レバーSB-3の操作があった場合と同様に、可動体役物YKが駆動すると共に、大当たりとなった旨が演出表示装置SGにて表示されることとなる）。ステップ2630でYesの場合、ステップ2632で、副制御基板SのCPU SCは、可動体役物YKを駆動すると共に、大当たりとなった旨を表示し、ステップ2636に移行する。ステップ2632の処理が実行されることによって、即ち、可動体役物YKが駆動して演出表示装置SGにて大当たりとなる旨が表示されることによって、遊技者は当該実行中のレバー煽り演出に係る図柄変動が大当たりとなることを認識することとなる。また、ステップ2622でNoの場合、ステップ2634で、副制御基板SのCPU SCは、レバーSB-3が操作有効とならない旨を表示し、ステップ2636に移行する。次に、ステップ2636で、副制御基板SのCPU SCは、レバー駆動完了フラグをオフにする。次に、ステップ2638で、副制御基板SのCPU SCは、レバー煽り演出実行中フラグをオフにする。次に、ステップ2640で、副制御基板SのCPU SCは、レバー煽り演出実行許可フラグをオフにし、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。尚、ステップ2610、ステップ2611、ステップ2614、ステップ2620、又はステップ2630でNoの場合にも、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。

【0135】

次に、図38は、本実施形態におけるぱちんこ遊技機に係る、レバー煽り演出実行イメージ図の一例である。尚、当該演出は全て同一変動にて実行される演出である。まず、上段左から、演出表示装置SGに、サブ入力ボタンSBの長押しを促す演出として、「ボタンを長押ししろ！」と表示がされる。次に、サブ入力ボタンSBの長押しが検出されることにより、キャラクターの背後に青色のオーラが表示される。その後、サブ入力ボタンSBの長押しを維持することにより、青色のオーラから緑色のオーラにオーラの色が変化（例えば、「青色→黄色→緑色」のように時間経過にて変化していく）。その後、サブ入力ボタンSBの長押しの終了を促す演出として「ボタンを離せ！！」と表示がされる。

遊技者が指示に従い、サブ入力ボタン S B の長押しを終了し、当該図柄変動が大当たりとなる図柄変動であった場合には、レバー S B - 3 が操作可能状態（突き出した状態）となり、「レバーを引け！」と赤色にて表示がされる（青色又は赤色のように表示され得る色を複数種類設けてもよい）。次に、レバー S B - 3 を操作したことにより、可動体役物 Y K が駆動すると共に当該図柄変動が大当たりとなる旨（「大当たり！！」と表示）が演出表示装置 S G にて表示される。その後、当該図柄変動の停止図柄として大当たり図柄が停止表示される。他方、サブ入力ボタン S B の長押しを終了し、当該図柄変動がハズレとなる図柄変動であった場合には、レバー S B - 3 が操作可能状態とならず（レバー S B - 3 が突き出した状態とならず、操作が有効にもならない）、演出表示装置 S G にて「失敗！！」と表示される。このように、本実施形態においては、レバー煽り演出が実行された場合において、サブ入力ボタン S B を長押しし、その後長押しを終了した際に、当該図柄変動が大当たりとなる場合にはレバー S B - 3 が操作有効となる一方、当該図柄変動がハズレとなる場合にはレバー S B - 3 が操作有効とならない、即ち、レバー S B - 3 が操作有効となるか否かによって当該図柄変動が大当たりとなるか否かは判別可能となっている。換言すると、当該図柄変動の当否が分岐するタイミングはレバー S B - 3 が操作有効となるか否かのタイミングとなっている。このように構成されているが、レバー S B - 3 が操作有効となったタイミングにおいては、遊技者に直接的に当該図柄変動が大当たりとなるか否かを報知せず、当該図柄変動が大当たりの場合に実際に遊技者に大当たりとなる旨を報知するタイミングは、レバー S B - 3 の操作が有効となった後、レバー S B - 3 を操作した後のタイミングとなっている。

10

20

【0136】

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

【0137】

次に、図 39 は、図 20 のステップ 2900 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2902 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2902 で Y e s の場合、ステップ 2904 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2904 で Y e s の場合、ステップ 2912 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ 2914 で、副制御基板 S の C P U S C は、大当たり開始表示に係るコマンドをセットし、ステップ 2916 に移行する。他方、ステップ 2902 で N o の場合にも、ステップ 2916 に移行する。

30

【0138】

次に、ステップ 2916 で、副制御基板 S の C P U S C は、ラウンド数と入賞個数を逐次表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2926 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2926 で Y e s の場合、ステップ 2928 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上で、大当たり終了表示に係るコマンドをセットする（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ 2930 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2999 の処理）に移行する。尚、ステップ 2904 又はステップ 2926 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2999 の処理）に移行する。

40

【0139】

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、先読み演出として、トリガ A 先読み演出とトリガ B 先読み演出とトリガ C 先読み演出との 3 つの先読み演出を設け、存在しているトリガ保留の種類によって、先読み演出中の予告演出態様、先読み演出の実行条件、先読み演出実行時の擬似連続変動の有無、先読み演出が実行され

50

た場合の大当たり期待度等、先読み演出に関する様々な要素を相違させることができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0140】

(第2実施形態)

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

【0141】

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

【0142】

次に、図41は、第2実施形態における、図40のステップ2700(第2)のサブルーチンに係る装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2716で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2716でYesの場合、ステップ2718で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2720で副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動は第1主遊技側に係る図柄変動であるか否かを判定する。ステップ2720でYesの場合、ステップ2722で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る変動態様グループはグループ3(相対的に長時間の変動時間となる変動態様グループ)であるか否かを判定する。ステップ2722でYesの場合、ステップ2726で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの情報に基づき擬似連実行可否(当該図柄変動が擬似連続変動を実行する図柄変動か否か)を決定する。尚、主制御基板M側からの情報として、当否抽選結果、変動態様決定用乱数、変動態様グループ、等に基づき擬似連実行可否を決定するよう構成してもよい。ここで、擬似連続変動とは、主遊技図柄の1回の変動中において、「左・中・右図柄の仮停止表示→再変動(擬似変動とも称することがある)」を複数回繰り返した後に主遊技図柄を停止させることで、主遊技図柄の1回の変動中に恰も主遊技図柄が複数回変動しているように遊技者に対して見せる演出手法である。尚、当該図柄変動が大当たりとなる場合の方が、当該図柄変動がハズレとなる場合よりも、擬似連続変動が実行される割合が高くなるよう構成してもよい。

【0143】

次に、ステップ2730で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2726で決定した擬似連実行可否に基づき、当該図柄変動が擬似連続変動を実行する図柄変動であるか否かを判定する。ステップ2730でYesの場合、ステップ2850(第2)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、擬似連演出内容決定処理を実行し、ステップ2740に移行する。また、ステップ2730でNoの場合、ステップ2731で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第1装飾図柄(主制御基板M側からの情報に基づいて表示制御される装飾図柄)の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。ここで、第2実施形態においては、装飾図柄として、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2種類の装飾図柄と有している。第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第1装飾図柄又は第2装飾図柄の数字図柄が3つ組み合わせられることにより遊技結果を報知可能となっている。尚、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは共に、主制御基板M側からの情報に基づいて演出表示制御手段(サブメイン制御部)SM側で、夫々が独立して表示制御されるものであり、この2種類の装飾図柄を上手く利

用することで、演出上の興趣性を高めたり、遊技の進行状況を把握し易くしたりするよう構成されている。ここで、第2実施形態においては、第1装飾図柄は、左列、中列、右列の3列で構成されており、有効ライン（数字図柄が3つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は1ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみに）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、大当りを意味しないものの、その後においては大当りが発生し得る旨を予告する図柄）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。

10

【0144】

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

20

【0145】

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

30

【0146】

ここで、図42及び図43（装飾図柄演出テーブル1、装飾図柄演出テーブル2）は、装飾図柄演出テーブルSM21ta-2（装飾図柄演出テーブル1、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル2、特に、当否結果が大当りである場合の一部）の一例である。尚、図中では簡易的に、第1装飾図柄を第1装図、第2装飾図柄を第2装図と記載している場合がある（以下同様）。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果（左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「大当り」）及び装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動態様（左2列目にて図示されており、本例では「擬似連失敗（総演出時間30秒）」「スーパーリーチ（総演出時間60秒）」の場合のみ例示）と取得乱数値（サブメイン基板SM側で取得した乱数値であって、当該乱数値の一部を左3列目にて図示）とに基づき、装飾図柄演出内容（左4列目にて図示されており、本例では、「主演出A-1（ハズレ）擬似連1」や「主演出B-1（大当り）擬似連なし」等）を決定可能に構成されている。そして、装飾図柄演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容＝「A-1（ハズレ）擬似連1」であった場合には、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（0秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第1装飾図柄及び第2装飾図柄の全列）」と決定され、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図仮停止表示（左列）、第2装図変動表示」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示

40

50

更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が第1装飾図柄と第2装飾図柄との夫々に対して順次実行されることとなる。即ち、「A - 1 (ハズレ) 擬似連1」が決定された場合、第1装飾図柄の全列及び第2装飾図柄の全列が変動表示された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」に到達するまでにおいて、第1装飾図柄に関して、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御される場合には、第2装飾図柄に関しては、全列が変動表示される（変動表示されている様子が視認可能となる）よう表示制御され、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」に到達した際には、第1装飾図柄に関しては、左列のみが停止するよう表示制御される一方で、第2装飾図柄に関しては、全列が変動表示となるよう表示制御されるのである。このように、本例の例示での基本的な動作は、第1装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）であるか視認不能（視認困難）であるかに拘らず、主遊技図柄が変動表示している際には第2装飾図柄は変動表示し、主遊技図柄が停止表示（仮停止表示と確定停止表示とを含む）している際には第2装飾図柄は停止表示（仮停止表示と確定停止表示とを含む）するよう構成されている。尚、「A - 1 (ハズレ) 擬似連1」で定義される演出パターン（一連の表示内容）と他の装飾図柄演出内容の名称で定義される演出パターンとは異なる（即ち、表示内容が異なる）ものであることを補足しておく。また、乱数値の範囲はすべての変動態様で「0～1023」となっており、本図は装図変動態様における乱数範囲の一部を抜粋している（よって、ある装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲と、当該ある装図変動態様とは異なる装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲とは、夫々別個のものであるが、いずれも「0～1023」の範囲となる）。

10

20

【0147】

ここで、第2実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「A - 1 (ハズレ) 擬似連1」、「A - 2 (ハズレ) 擬似連2」、「B - 2 (大当たり) 擬似連2」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「A - 2 (ハズレ) 擬似連2」においては、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（0秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第1装飾図柄及び第2装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」、「変動開始13秒後」、「変動開始14秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図仮停止表示（左列）」（第1装飾図柄の左列が停止表示）、「第1装図仮停止表示（右列）」（第1装飾図柄の右列が停止表示）、「第1装図特殊図柄仮停止表示」（第1装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「表示更新タイミング」＝「変動開始15秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図変動開始（全列）」（第1装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始26秒後」、「変動開始27秒後」、「変動開始28秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図仮停止表示（左列）」（第1装飾図柄の左列が停止表示）、「第1装図仮停止表示（右列）」（第1装飾図柄の右列が停止表示）、「第1装図特殊図柄仮停止表示」（第1装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の1回の変動表示中において、第1装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているように見えるのである。

30

【0148】

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

40

50

である場合は、上からゆっくりと（仮）停止予定位置に向かっていく変動状態）を含めてもよい。

【0149】

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

10

【0150】

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

20

30

【0151】

次に、ステップ2734で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動の演出内容をタイマー演出（演出表示装置SG上にタイマ値が表示され、当該タイマ値が減算表示される演出であり、詳細は後述する）に決定し、ステップ2740に移行する。

【0152】

また、ステップ2720又はステップ2722でNoの場合、ステップ2734で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第1装飾図柄（主制御基板M側からの情報に基づいて表示制御される装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。次に、ステップ2735で、副制御基板SのCPUSCは、第2装飾図柄（主制御基板M側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定し一時記憶する。次に、ステップ2736で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄演出テーブルSM21ta-2（例えば、装飾図柄演出テーブル1～装飾図柄演出テーブル2）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に一時記憶する。次に、ステップ2737で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2734で決定した第1装飾図柄の変動態様及び停止態様に基づき、当該図柄変動の演出内容を決定し、ステップ2740に移行する。

40

50

【0153】

次に、ステップ2740で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理{ステップ2650(第2)の処理}に移行する。尚、ステップ2716でNoの場合にも、次の処理{ステップ2650(第2)の処理}に移行する。

【0154】

尚、前述した説明においては、主制御基板M側で表示制御されている主遊技図柄が、第1主遊技側のもの(第1主遊技図柄)であるか、第2主遊技側のもの(第2主遊技図柄)であるかについては言及していないが、基本的には、第1主遊技図柄と対応させて第1装飾図柄及び第2装飾図柄の双方の表示内容を決定してもよいし、第2主遊技図柄と対応させて第1装飾図柄及び第2装飾図柄の双方の表示内容を決定してもよく、即ち、第1主遊技図柄の変動表示及び第2主遊技図柄の変動表示のいずれが行われる場合であっても、それと連動させて第1装飾図柄及び第2装飾図柄の双方の変動表示を実行可能な状態としておいてよい。但し、時間短縮遊技状態時(いわゆる電サポ状態を伴う状態)においては、その限りではなく、例えば、時間短縮遊技状態時においては、第1主遊技図柄の変動表示及び第2主遊技図柄の変動表示のいずれが行われる場合であっても、それと連動させて第1装飾図柄及び第2装飾図柄のいずれか一方のみ変動表示を実行可能な状態とするよう構成してもよい。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止(暫定停止)し得る、且つ、確定停止しない、且つ、大当りを報知する停止態様には含まれないよう構成されている。尚、第2実施形態においては、タイマー演出は擬似連続変動が実行されない図柄変動においてのみ実行され得るよう構成したが、これには限定されず、擬似連続変動が実行される図柄変動においてもタイマー演出が実行され得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、後述する卵が割れる演出とタイマー演出とが同一の図柄変動にて実行されることとなるが、卵が割れるタイミングとタイマ値が0になるタイミングとは異なるタイミングとなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、タイマー演出にて示唆する演出内容と卵が割れることにより示唆する演出内容とを相違させることができ、夫々が単体で実行された場合よりも実行中の図柄変動の大当り期待度を高めるよう構成することができる。具体的には、図柄変動開始から15秒後に卵が割れて「ゲキアツ」と表示され、図柄変動開始から20秒後にタイマ値が0となりカットイン演出が表示される等の演出態様が例示できる。

【0155】

次に、図44は、第2実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、タイマー演出実行イメージ図の一例である。尚、当該演出は全て同一の変動において実行されることとなる。まず、上段左から、装飾図柄が変動しており、予告演出が実行されている。次に、タイマ値の表示として「残り15秒!」と表示されると共に、タイマ値を示す表示としてメーターが表示される。その後、タイマ値の表示とメーターが減算されていき、「残り5秒!」と表示される。その後、タイマ値の表示が0秒となると共にメーターの表示もすべて減算され、メーター及びタイマ値の表示が消去されて、予告演出として「成功!」との表示がされる。その後、当該図柄変動に係る停止表示として、大当り図柄が停止表示される。このように、タイマ値が表示された場合、当該表示タイミングからタイマ値の減算が開始され、タイマ値の表示が「0秒」となるタイミングにて当該図柄変動の当否結果を示唆する予告演出が実行されることとなる。尚、当該予告演出はタイマー演出が実行されない図柄変動中の演出においても実行され得る予告演出となっている。タイマー演出が発生した場合には発生しない場合よりも実行中の図柄変動に係る大当り期待度が高くなるよう構成されている。また、タイマー演出が実行された場合においては、タイマ値の初期値が多い(または、タイマ値が「0秒」となるタイミングが遅い)ほど実行中の図柄変動に係る大当り期待度が高くなるよう構成されているが、後述する卵特殊図柄が仮停止した場合にはどのタイミングで卵が割れるかが遊技者には割れるまで判別できないのに対し、タイマー演出が実行された場合には、タイマ値が表示された時点でどのタイミングでタイマ値が「0秒」となるのかが遊技者に認識できるよう構成されている。

【0156】

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

10

【0157】

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

20

【0158】

次に、ステップ2862で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動の当否結果に基づき、卵割りタイミングを卵煽りタイミングの中から決定し、ステップ2866に移行する。ここで、同図右下部と同図下部は卵割りタイミング決定イメージと擬似連演出実行イメージである。導イメージにて示されているように、卵割り演出が実行される図柄変動、即ち、擬似変動における仮停止図柄として卵特殊図柄が停止する図柄変動においては、仮停止図柄として卵特殊図柄が仮停止した後、卵特殊図柄の一部として表示されている卵が演出表示装置SG上にて表示され続け（ストックされ）、いずれかの卵煽りタイミングにて当該ストックされた卵が割れる演出である卵割り演出が実行されるよう構成されている（演出の詳細はイメージ図にて後述する）。尚、第2実施形態においては、卵煽りタイミングは5秒毎の間隔にて4つのタイミングが設けられており、卵をストックした場合には当該4つのタイミングのいずれかのタイミングにて卵が割れるよう構成されている。また、卵煽りタイミングがいずれに決定されるかは抽選によって決定され、当該図柄変動が大当たりとなる場合とハズレとなる場合とで抽選テーブルの内容が相違している。具体的には、最も遅いタイミングである卵煽りタイミング4回目に係る置数は、当該図柄変動が大当たりとなる場合には「324」であり、当該図柄変動がハズレとなる場合には「124」であり、当該図柄変動が大当たりとなる場合の方がハズレとなる場合よりも選択され易くなっている。また、最も早いタイミングである卵煽りタイミング1回目に係る置数は、当該図柄変動が大当たりとなる場合には「100」であり、当該図柄変動がハズレとなる場合には「400」であり、当該図柄変動が大当たりとなる場合の方がハズレとなる場合よりも選択され難くなっている。このように、卵割りタイミングが遅い卵煽りタイミングに決定されるほど、当該図柄変動が大当たりとなる期待度が高くなるよう構成されている。尚、卵が割れる際の具体的な例としては、（1）擬似変動2回目の仮停止時にて卵が割れる→擬似変動3回目が行われる旨の演出が行われると共に擬似変動3回目が行われる、（2

30

40

50

）スーパーリーチ中のカットイン演出実行直前にて卵が割れる→カットイン演出として大当たり期待度の高い麒麟柄のカットイン演出が実行される、（３）スーパーリーチ終盤の実行中の図柄変動の結果を煽る最終煽り演出の実行時において卵が割れる→大当たりである旨が報知される、（４）スーパーリーチ後の図柄変動の結果としてハズレである旨が報知されたタイミングにて卵が割れる→復活して大当たりである旨が報知される、等の演出が実行されるよう構成してもよい。

【０１５９】

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

【０１６０】

次に、図４６は、第２実施形態における、ぱちんこ遊技機に係る、擬似連演出実行イメージ図の一例である。尚、当該演出は全て同一の変動において実行されることとなる。まず、上段左から、第１装飾図柄及び、第２装飾図柄が演出表示装置ＳＧ上にて変動している。次に、擬似変動の仮停止図柄として、卵特殊図柄が停止表示される。次に、卵特殊図柄が停止したことにより、卵が演出表示装置ＳＧの右下に表示される（ストックされる）と共に、卵がストックされた旨の表示である「卵ゲット！！」の表示がされる。次に、卵煽りタイミング１回目となり、ストックしている卵が揺れる演出が実行されるが当該タイミングでは卵が割れない。次に、卵煽り演出２回目となり、ストックしている卵が揺れる演出が実行された後、卵が割れてひよこが現れ、「ゲキアツ」と表示がされる。その後、リーチ演出が実行され、当該図柄変動に係る停止図柄として大当たり図柄が停止表示される。尚、同図において例示した「ゲキアツ」の表示等の卵が割れて表示される演出は、卵がストックされていない場合、換言すると、卵特殊図柄が仮停止しない場合においても実行され得る演出となっている（例えば、特殊図柄が仮停止した場合等）。尚、卵特殊図柄が仮停止して卵が割れた場合にのみ実行され得る演出を設けてもよい。また、擬似連続変動が実行されることとなる図柄変動における演出を複数種類設けて、卵特殊図柄が仮停止し得る擬似連続変動と卵特殊図柄が仮停止しない擬似連続変動とを有するよう構成してもよい。このように、ストックした卵は割れるまで演出表示装置ＳＧにて表示され続けるよう構成しているが、当該ストックした卵の表示領域は装飾図柄の表示領域や保留表示領域等の遊技者が視認できることが好適なものと表示領域が重ならないよう構成することが望ましい。

【０１６１】

また、本例では、擬似連続変動中において、仮停止図柄として卵特殊図柄や特殊図柄が停止することにより、擬似連続変動が実行される（その後に擬似変動が実行される）ことを遊技者が認識できるよう構成したが、これには限定されず、擬似連続変動が実行される

ことを事前に報知して（その後に擬似変動が実行されることを事前に報知して）、その後のタイミングでいずれの仮停止図柄が仮停止するかを報知する（すべてその後に擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄とする）よう構成してもよい。具体的には、まず、擬似変動が実行される旨の報知として、「擬似連ゲット！」と表示し、その後4分割の表示（前述したパネルを埋める演出と同様）として、「金の卵」、「赤卵」、「通常卵」、「卵なし」からルーレット演出にてどの卵をストックするか及び卵のストック有無を決定する演出を実行してもよい。

【0162】

次に、図47は、図40におけるステップ2650（第2）のサブルーチンに係る、第1装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2652で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2654で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2656で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2658で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21t-1をスタートし、ステップ2660に移行する。尚、ステップ2652でNoの場合にも、ステップ2660に移行する。

【0163】

次に、ステップ2660で、副制御基板SのCPUSCは、第1図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2660でYesの場合、ステップ2662で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21t-1のタイマ値を確認する。次に、ステップ2664で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21t-1と一時記憶されている変動態様とに基づき、第1装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2664でYesの場合、ステップ2666で、副制御基板SのCPUSCは、第1装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2680に移行する。

【0164】

他方、ステップ2664でNoの場合、ステップ2668で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21t-1と一時記憶されている変動態様とに基づき、第1装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2668でYesの場合、ステップ2670で、副制御基板SのCPUSCは、当該仮停止表示タイミングは擬似変動における仮停止タイミングではないか否かを判定する。ステップ2670でYesの場合、ステップ2672で、副制御基板SのCPUSCは、第1装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2680に移行する。他方、ステップ2670でNoの場合、ステップ2674で、副制御基板SのCPUSCは、第1装飾図柄に係る擬似変動実行時の仮停止図柄として、特殊図柄又は卵特殊図柄が仮停止することとなる停止表示コマンド（仮停止）をセットし、ステップ2680に移行する。

【0165】

また、ステップ2668でNoの場合、ステップ2676で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21t-1と一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2676でYesの場合、ステップ2678で、副制御基板SのCPUSCは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2680に移行する。尚、ステップ2676でNoの場合にも、ステップ2680に移行する。

【0166】

次に、ステップ2680で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄が停止表示されるタイミングであるか否かを判定する（例えば、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表

10

20

30

40

50

示される旨の情報を受信したか否かを判定する)。ステップ2680でYesの場合、ステップ2682で、副制御基板SのCPUSCは、第1装飾図柄の停止表示コマンド(確定表示コマンド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2682で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21t-1を停止すると共にリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2684で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマを停止しリセットする。次に、次に、ステップ2686で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。尚、ステップ2660又はステップ2680でNoの場合にも、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。

10

【0167】

次に、図48は、図40におけるステップ2750(第2)のサブルーチンに係る、第2装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2752で、副制御基板SのCPUSCは、第1図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2752でYesの場合、ステップ2754で、副制御基板SのCPUSCは、第2装飾図柄の変動表示実行コマンド(第2装飾図柄を変動表示するためのコマンド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)し、ステップ2756に移行する。

【0168】

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

20

【0169】

ここで、同図下段は装飾図柄表示領域イメージ図である。同図に示されるように、第1装飾図柄と第2装飾図柄と保留表示(第1主遊技図柄に関する保留と第2主遊技図柄に関する保留とを同時に表示してもよい)とが演出表示装置SG上にて表示され得るよう構成されており、第2実施形態においては、確定表示タイミング(主遊技図柄が停止表示されるタイミング)では第1装飾図柄が停止表示される等、遊技の進行上、第1装飾図柄がメインの装飾図柄となるため、第1装飾図柄は第2装飾図柄よりも視認性が高くなっている(表示される領域が想的に大きくなっている)。また、第2実施形態においては、第1装飾図柄と第2装飾図柄との変動開始タイミング及び変動終了タイミング(確定表示タイミング)は同一タイミングとなっている。

30

【0170】

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

40

50

【0171】

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

【0172】

尚、本例に係るぱちんこ遊技機においては以下のように構成してもよい。

(1) 大当り終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する大当りであり、実行ラウンド数が2ラウンド、大入賞口の開放態様が「(0.2秒開放→閉鎖)×2R」となる大当りAを設ける。

(2) 大入賞口の開放態様が「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となる小当りAを設ける（大当りAと小当りAとは大入賞口の開放が見た目上類似しており、遊技者からはどちらが実行されているか判断し難いこととする）。

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

以上のように構成してもよい。また、そのように構成した場合において、

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

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

(C) 時間短縮遊技状態にて限定頻度状態Aとなっており、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値が0となったことにより非時間短縮遊技状態に移行した場合には、限定頻度状態Bに移行し、限定頻度状態Bにおいて図柄変動が20回実行された場合には非限定頻度状態（主遊技テーブル3を参照する状態）に移行する。このように構成した場合に、限定頻度状態Bにおいて、本実施形態の図26の構成と同様の変動態様（擬似変動を毎変動実行する）及び限定頻中演出を実行するよう構成してもよい。以上のように構成してもよい。

【0173】

(まとめ)

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

【0174】

本概念(1)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

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

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには始動口（例えば、第2主遊

技始動口 B 1 0) に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) と、

遊技の進行を司る主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

副遊技識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技識別情報表示部 (例えば、装飾図柄表示領域 S G 1 1) を少なくとも有する、演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出の表示制御を司る副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

10

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

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

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

ある保留に関する主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく主遊技識別情報の停止表示態様と主遊技識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後に主遊技識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

20

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

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

可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が開放し易い特定遊技状態とを有しており、

通常遊技状態における状態として、主遊技識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、主遊技識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、

30

主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一変動期間状態である場合に実行された当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得るよう構成されており、

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

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて副遊技識別情報を表示可能な演出表示内容制御手段と、

主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) 上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部 (例えば、装飾図柄表示領域 S G 1 1) 上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、新たに変動表示した後で確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段とを備え、

40

第一変動期間状態である場合には、副遊技識別情報が変動表示を開始してから停止表示するまでに擬似変動単位を実行し得るよう構成されており、

第一変動期間状態である場合に決定され得る主遊技識別情報の変動表示期間として、短表示期間と、当該短表示期間よりも長期間である長表示期間と、を少なくとも有しており、

50

第一変動期間状態である場合において、変動表示期間が短表示期間である主遊技識別情報の変動表示が実行された場合には、当該短表示期間における擬似変動単位の実行中においては、当該短表示期間が終了した以降に変動表示が開始される主遊技識別情報に関する特別遊技の実行期待度を示唆する演出が表示され得ることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0175】

本概念(2)に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を司る主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出の表示制御を司る副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

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

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段とを備え、

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

ある保留に対する先読み演出が実行され得る期間は、当該ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報が停止表示されるまでとなっており、

先読み演出として、第1先読み演出と、第1先読み演出とは演出態様が異なる第2先読み演出と、を少なくとも有しており、

ある保留に対する先読み演出として、第1先読み演出と第2先読み演出とが同時に実行され得るよう構成されており、

ある保留に対する第1先読み演出の実行中に表示され得る演出態様として、演出態様A1と、演出態様A1が表示された場合よりも当該ある保留に関する特別遊技の実行期待度が高い演出態様A2と、を少なくとも有しており、

ある保留に対する第2先読み演出の実行中に表示され得る演出態様として、演出態様B

10

20

30

40

50

1 と、演出態様 B 1 が表示された場合よりも当該ある保留に関する特別遊技の実行期待度が高い演出態様 B 2 と、を少なくとも有しており、

ある保留に対して第 1 先読み演出と第 2 先読み演出とが同時に実行され、且つ、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に演出態様 A 1 及び演出態様 B 1 が表示された場合において、演出態様 A 1 が表示されてから当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでの期間においては、演出態様 A 2 が表示されない一方、演出態様 B 1 が表示されてから当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでの期間においては演出態様 B 2 が表示され得るよう構成されており、

ある保留に対して第 1 先読み演出と第 2 先読み演出とが同時に実行され、且つ、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に演出態様 A 1 及び演出態様 B 1 が表示された場合において、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足してから当該ある保留に関する識別情報が停止表示されるまでの期間においては、演出態様 A 2 と演出態様 B 2 とのいずれも表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0176】

本概念 (3) に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

遊技の進行を司る主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出の表示制御を司る副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と、

操作可能な一又は複数の操作部材 (例えば、レバー S B - 3) と、

駆動可能な可動体役物 (例えば、可動体役物 Y K) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

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

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

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、乱数に基づく当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

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

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示中に実行される演出として特定演出を実行可能に構成されており、

特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選であった場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材 (例えば、レバー S B - 3) の操作が有効となるよう構成されており、

特定演出の実行時において変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が非当選であっ

10

20

30

40

50

た場合には、特定演出の実行中に所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）の操作が有効とならないよう構成されており、

前記所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）の操作が有効となった時点では、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて報知しないよう構成されており、

前記所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）の操作が有効となった以降に当該所定の操作部材（例えば、レバー S B - 3）を操作することにより、変動表示中の識別情報に関する当否判定結果が当選である旨を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて報知するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【0177】

本概念（4）に係るぱちんこ遊技機は、

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

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

副遊技識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技識別情報表示部（例えば、装飾図柄表示領域 S G 1 1）を少なくとも有する、演出を表示可能な演出表示部と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

20

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

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

遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて主遊技識別情報を変動表示させた後に主遊技識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

30

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

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて副遊技識別情報及び演出を表示可能な演出表示内容制御手段と、

主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、新たに変動表示した後で確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段とを備え、

40

擬似変動単位に関する停止表示態様として、第一停止表示態様と、第一停止表示態様とは異なる停止表示態様である第二停止表示態様と、を少なくとも有し、

副遊技識別情報の変動表示中において第一停止表示態様が停止表示された場合には、第一停止表示態様と関連した画像である第1特定画像を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されており、

1回の副遊技識別情報の変動表示中においては、第一停止表示態様は1回のみ停止表示

50

され得るよう構成されており、

ある副遊技識別情報の変動表示中に第1特定画像が表示された場合には、当該ある副遊技識別情報の変動表示中における第1特定画像が表示された以降にて、第1特定画像から第2特定画像に表示態様を変更するよう構成されており、

前記第1特定画像から第2特定画像に表示態様を変更するタイミングとして、第1タイミングと、第1タイミングよりも遅いタイミングである第2タイミングと、を少なくとも有しており、

第1タイミングにて第1特定画像から第2特定画像に表示態様が変わる副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度よりも、第2タイミングにて第1特定画像から第2特定画像に表示態様が変わる副遊技識別情報の変動表示に関する特別遊技の実行期待度の方が高くなるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0178】

本概念(5)に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を司る主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

20

演出の表示制御を司る副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づく識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

30

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

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

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

40

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

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段とを備え、

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

先読み演出が実行されていない場合において、特定グループに属する変動表示態様となる識別情報に関する保留が生起した場合には、当該生起した保留に対する先読み演出を新

50

たに実行した後、当該特定グループに属する変動表示態様となる識別情報の変動表示期間において特定演出を実行するよう構成されており、

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

先読み演出が実行されている場合において、特定グループ以外のグループに属する変動表示態様となる識別情報に関する保留が生起した場合には、当該生起した保留に対する先読み演出を新たに実行せず、当該特定グループ以外のグループに属する変動表示態様となる識別情報の変動表示期間において特定演出を実行しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【符号の説明】

【0179】

M 主制御基板、MN11ta-A 第1主遊技用当否抽選テーブル

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

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

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

20

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

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

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

MP33c 入賞球カウンタ、MP34t 特別遊技用タイマ

MP51c 確変回数カウンタ、MP52c 時短回数カウンタ

A 第1主遊技周辺機器、A10 第1主遊技始動口

A11s 第1主遊技始動口入球検出装置、A20 第1主遊技図柄表示装置

30

A21g 第1主遊技図柄表示部、A21h 第1主遊技図柄保留表示部

B 第2主遊技周辺機器、B10 第2主遊技始動口

B11s 第2主遊技始動口入球検出装置、B11d 第2主遊技始動口電動役物 B20 第2主遊技図柄表示装置、B21g 第2主遊技図柄表示部

B21h 第2主遊技図柄保留表示部

C 第1・第2主遊技共用周辺機器、C10 第1大入賞口

C11s 第1大入賞口入賞検出装置、C11d 第1大入賞口電動役物

C20 第2大入賞口、C21s 第2大入賞口入賞検出装置

C21d 第2大入賞口電動役物、

H 補助遊技周辺機器、H10 補助遊技始動口

40

H11s 補助遊技始動口入球検出装置、H20 補助遊技図柄表示装置

H21g 補助遊技図柄表示部、H21h 補助遊技図柄保留表示部

S 副制御基板、SM 演出表示制御手段（サブメイン制御基板）

SM21ta 装図変動内容決定用抽選テーブル、SM21t-1 装図変動時間管理タイマ

SM25ta 演出内容決定テーブル

SS 演出表示手段（サブサブ制御部）

SG 演出表示装置、SG10 表示領域

SG11 装飾図柄表示領域、SG12 第1保留表示部

SG13 第2保留表示部

50

SG - 2 第2演出表示装置

SB サブ入力ボタンA、SBs サブ入力ボタンA入力検出装置

SB - 2 十字キー、SBs - 2 十字キー入力検出装置

SB - 3 レバー、SBs - 3 レバー入力検出装置

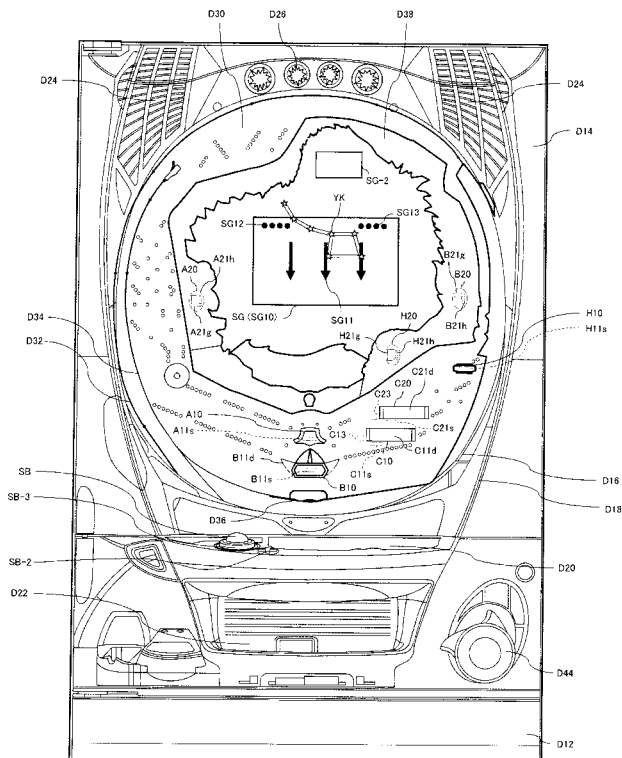
KH 賞球払出制御基板

KE 賞球払出装置

MN52c 限定頻度カウンタ、YK 可動体役物

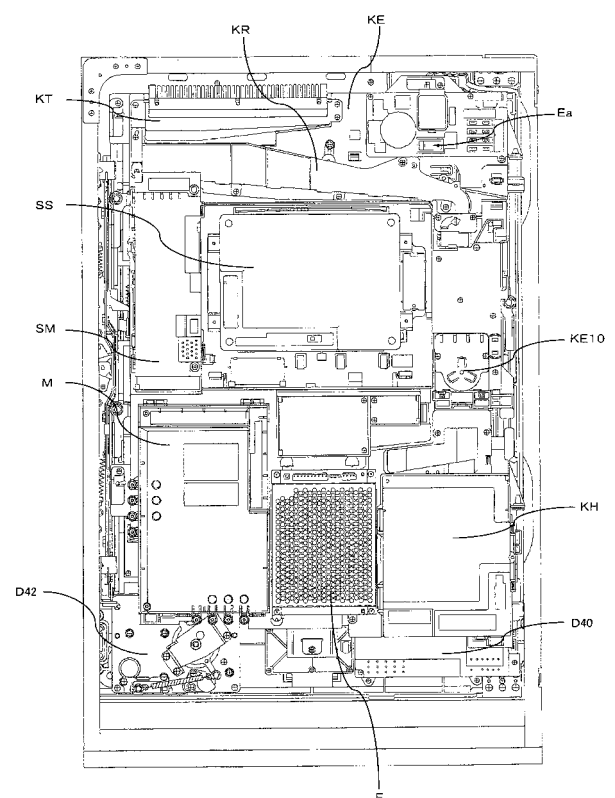
【図1】

(図1)

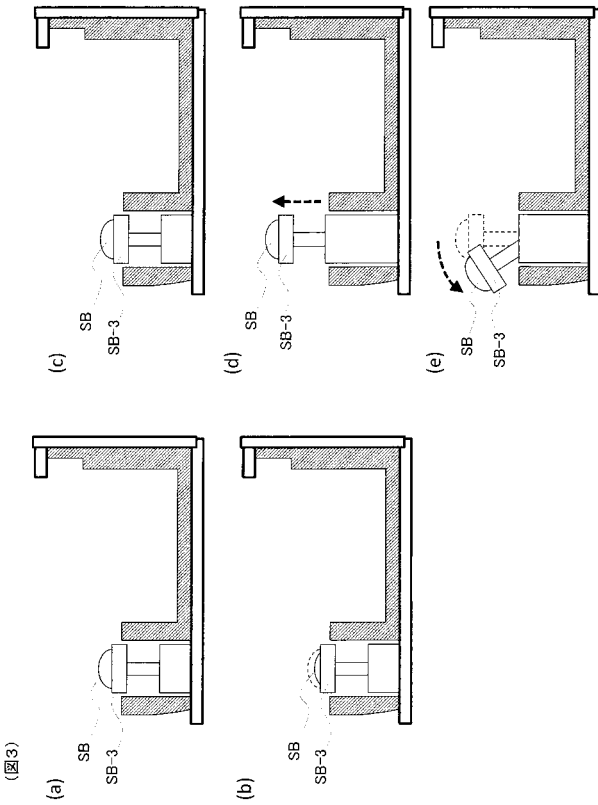


【図2】

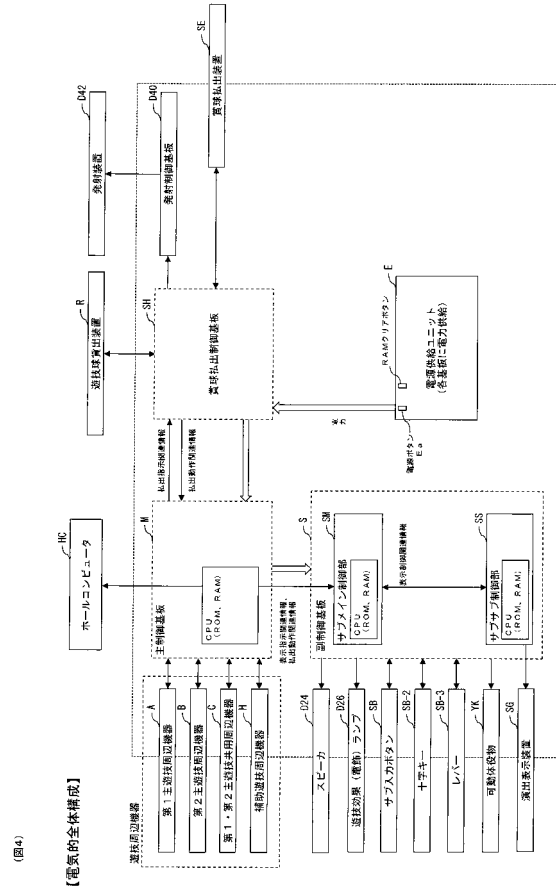
(図2)



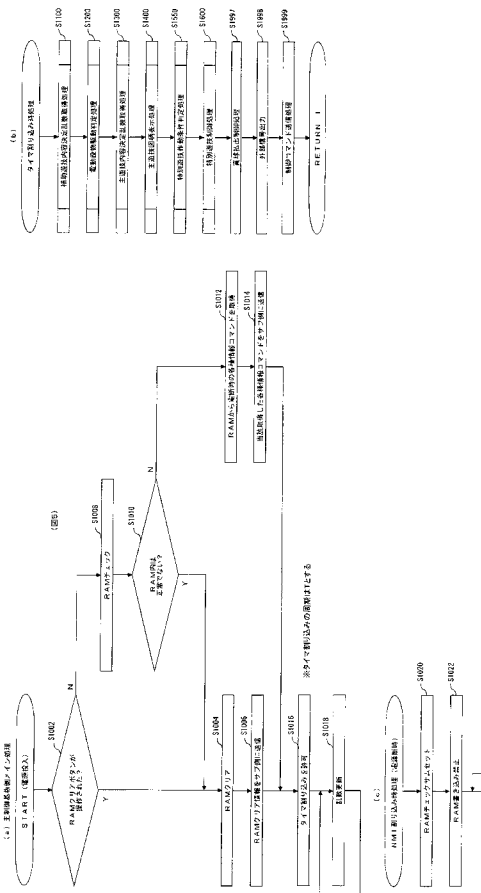
【図 3】



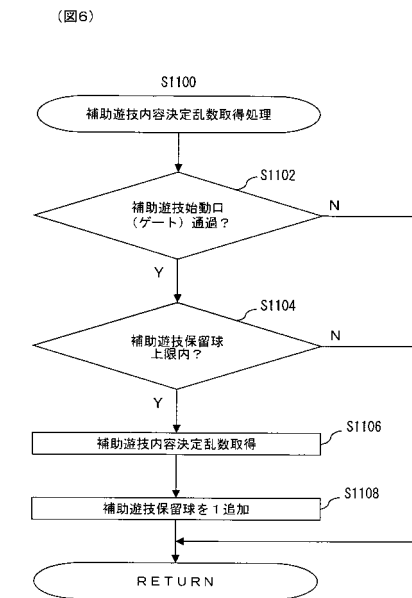
【図 4】



【図 5】



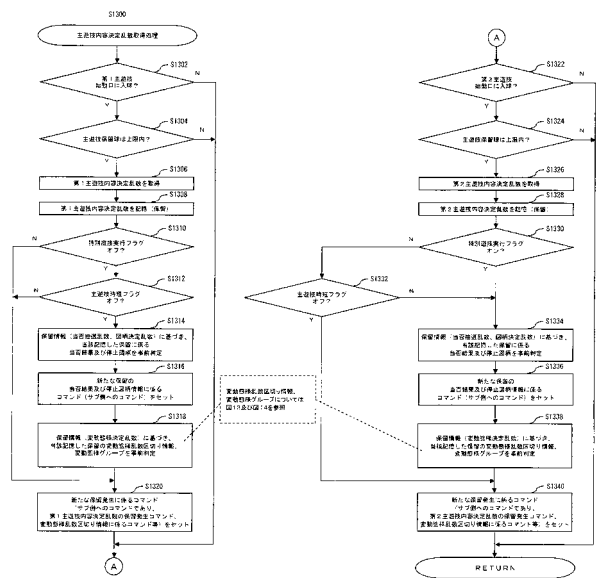
【図 6】



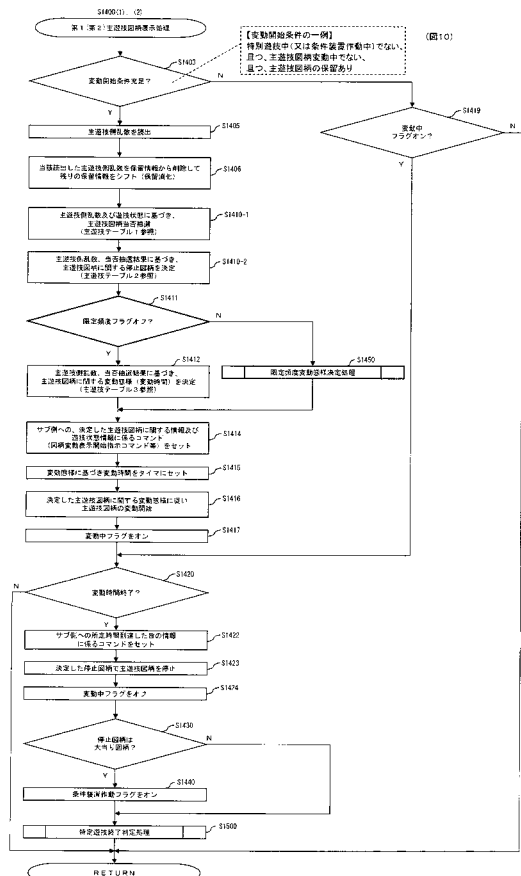
【图 8】

[illegible]

※時短型縮減視聴時と時短型可逆視聴時とでD1・D2の開放感度が異なるよう構成しており、時短型縮減視聴時に停止感度がD2となった場合に最長開放となる。

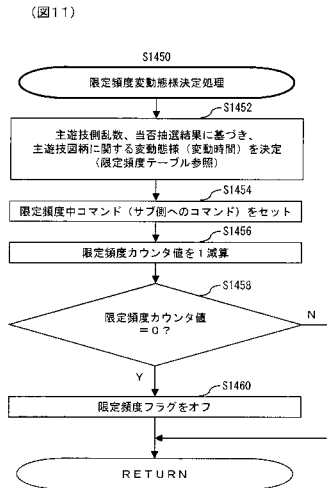


【 図 1 0 】

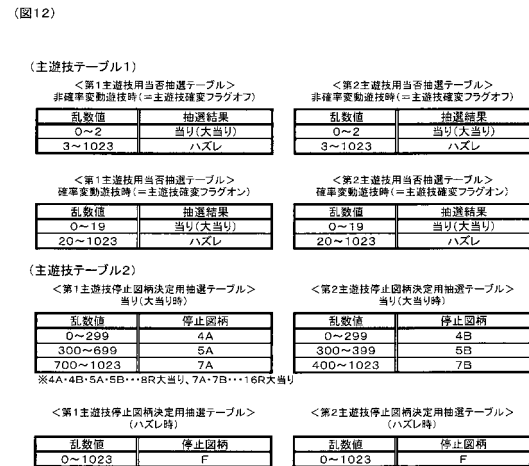


(E10)

【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

(図 13)

「第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報」

(主遊技テーブル3)

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0~3個	0~2	A2	10(秒)	グループ1
	3~79	A3	30(秒)	グループ2
	80~499	A5	60(秒)	グループ3
	500~799	AX	60(秒)	
	800~1023	AY	60(秒)	

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0~3個	0~255	A3	30(秒)	グループ2
	256~699	A5	60(秒)	グループ3
	700~1023	A6	60(秒)	

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

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

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

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

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

乱数値	変動態様乱数 区切り情報	当り時		ハズレ時	
		変動態様	変動時間	変動態様	変動時間
0~2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3~79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80~255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256~999	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900~999	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990~1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図 1 4】

(図 14)

「第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報」

(主遊技テーブル3)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

乱数値	変動態様乱数 区切り情報	当り時		ハズレ時	
		変動態様	変動時間	変動態様	変動時間
0~2	区切り1	グループA	グループB	グループA	グループA
3~79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80~255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256~899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900~999	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990~1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

【図 15】

(図 15)

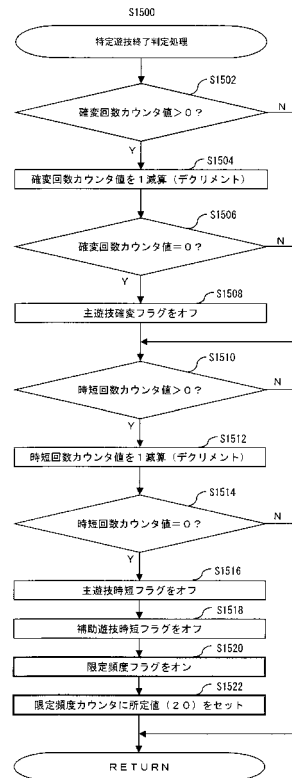
(限定頻度テーブル)※限定頻度フラグオン時に参照

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル> 当り時			<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル> 当り時		
乱数値	変動態様	変動時間	乱数値	変動態様	変動時間
0~1023	SA1	60(秒)	0~1023	SB1	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル> ハズレ時			<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル> ハズレ時		
乱数値	変動態様	変動時間	乱数値	変動態様	変動時間
0~899	SA1	10(秒)	0~899	SB1	10(秒)
900~979	SA2	30(秒)	900~979	SB2	30(秒)
980~1023	SA3	60(秒)	980~1023	SB3	60(秒)

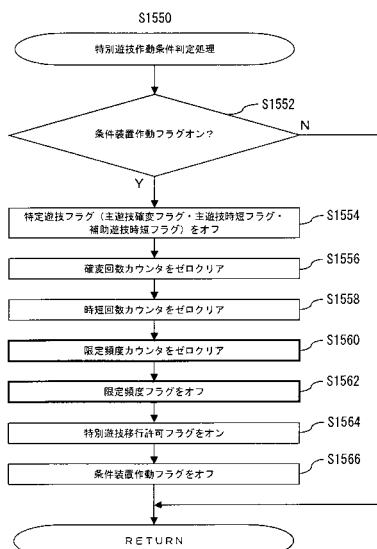
【図 16】

(図 16)



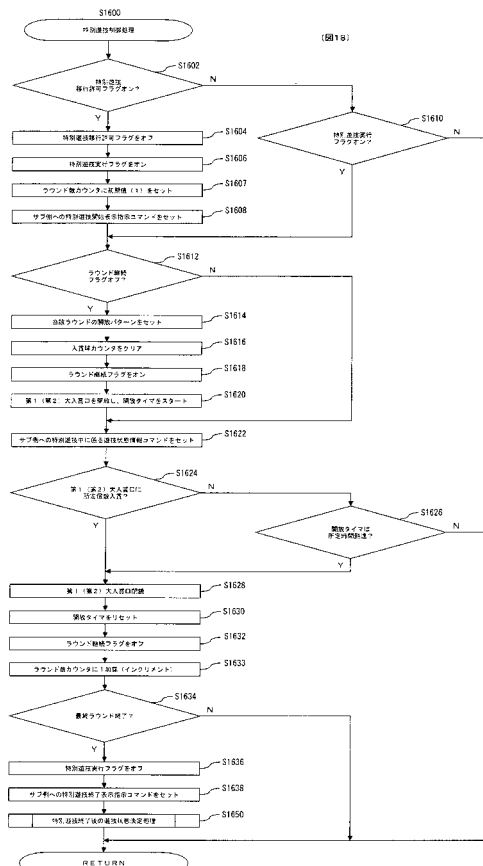
【図 17】

(図 17)



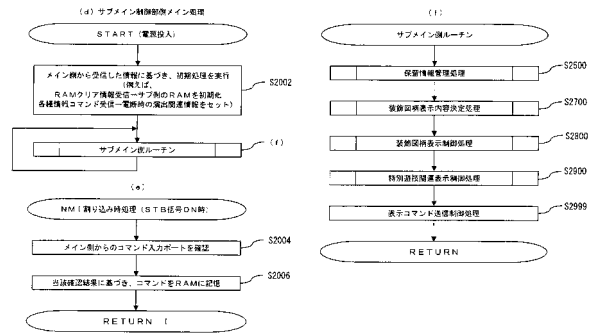
【図 18】

(図 18)



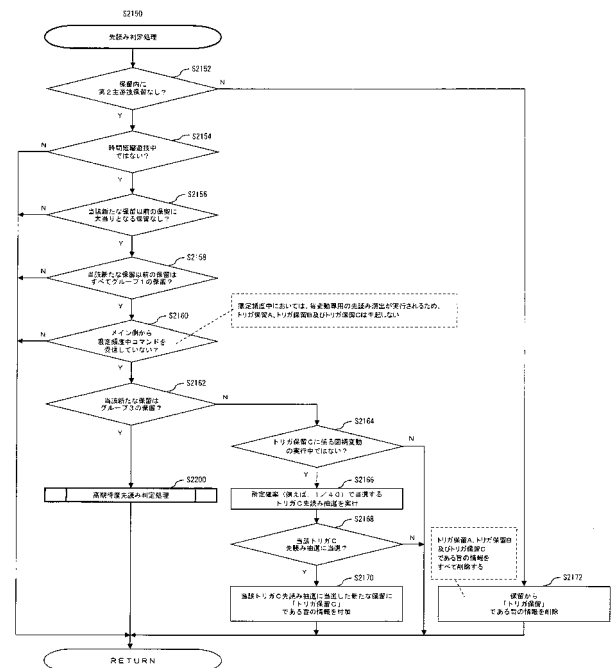
【 図 2 0 】

(圖20)

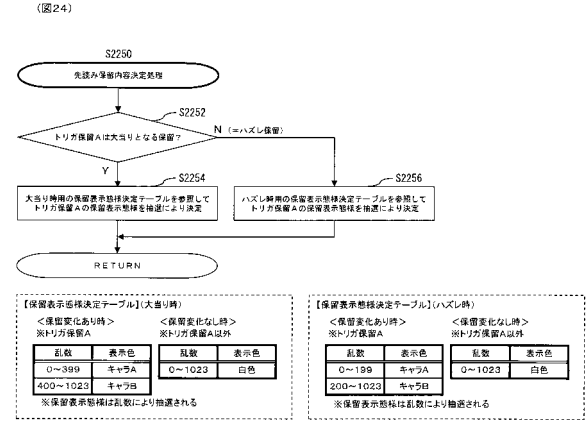


【図 2 2】

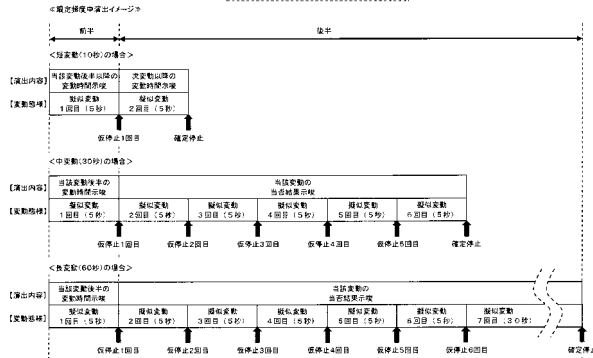
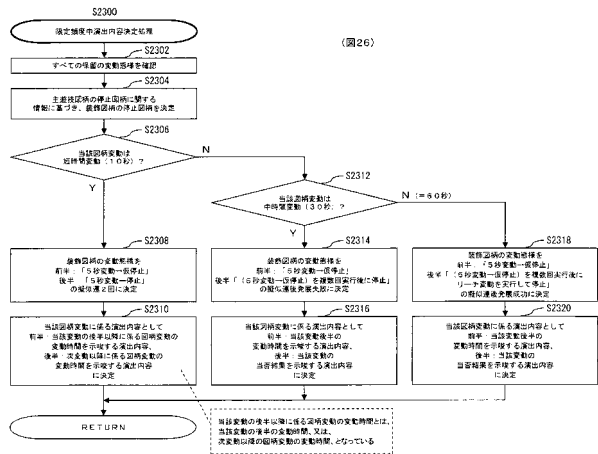
(图22)



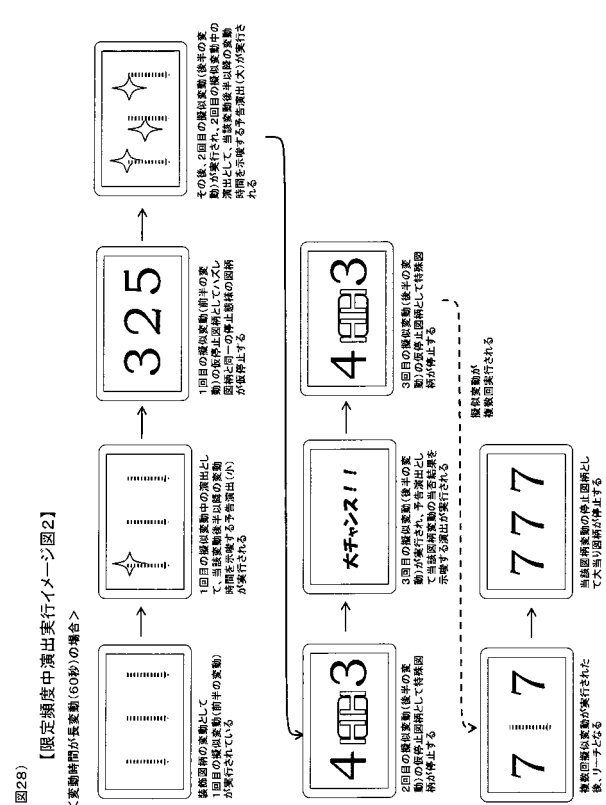
【図 24】



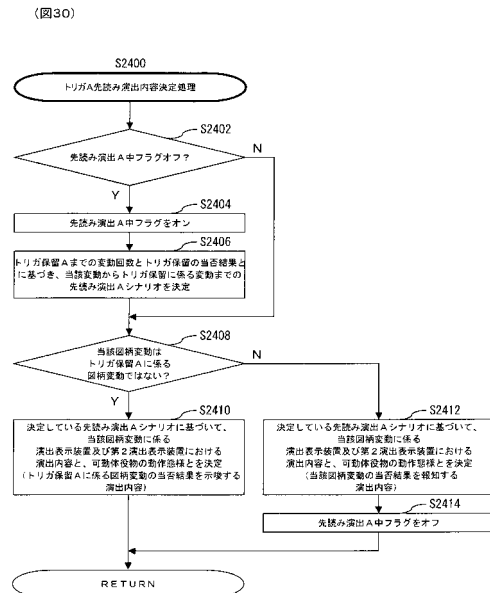
【図 26】



【図 28】



【 図 3 0 】

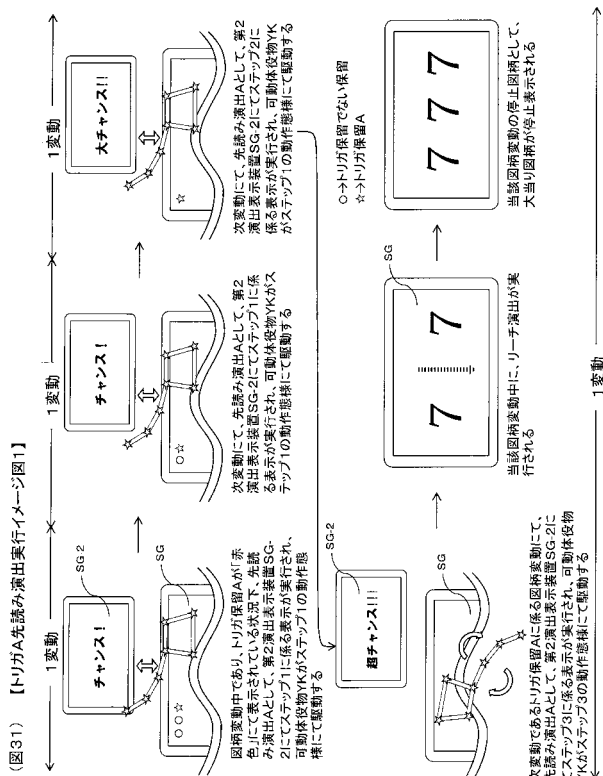


	1変動目	2変動目	トリガ保留A
可動体役物	ステップ1	ステップ1	ステップ2
第2演出表示装置	ステップ1	ステップ2	ステップ3

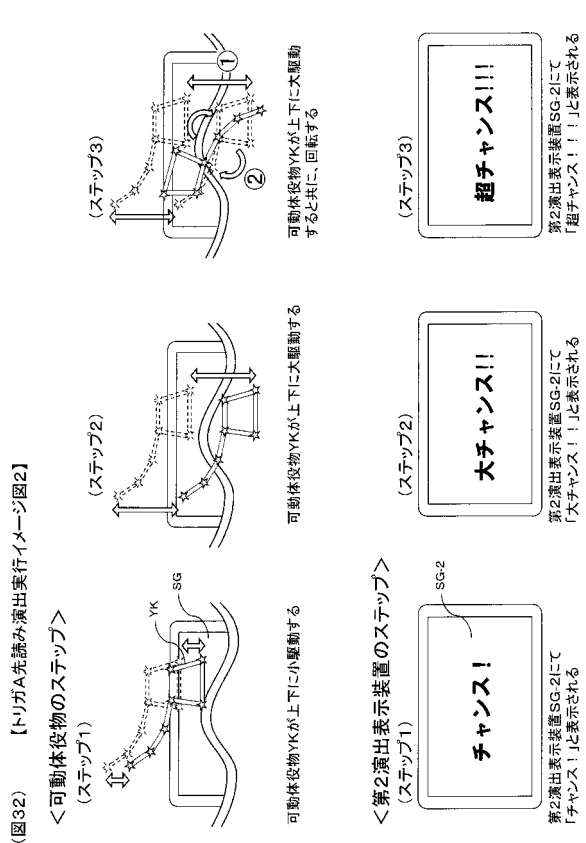
※先読み演出Aの実行中は、トリガ保留AIに係る図柄変動の大当たり期待度を、可動体役物と第2演出表示装置とによって示唆する

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

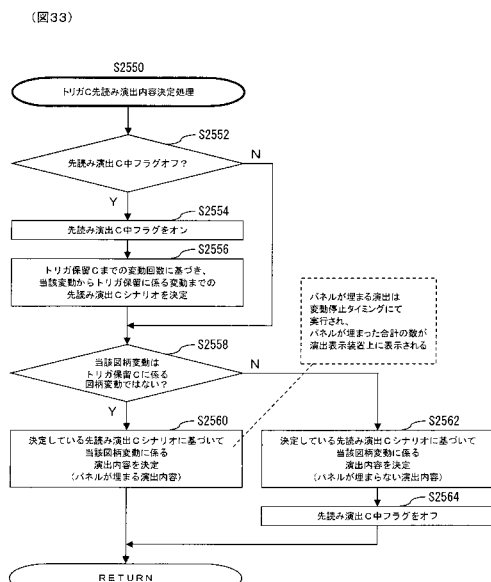
【図 3 1】



【図 3 2】



【图 3 3】



【先読み演出Cシナリオの一例】

＜トリガ保留Cまでの変動回数が4変動の場合＞

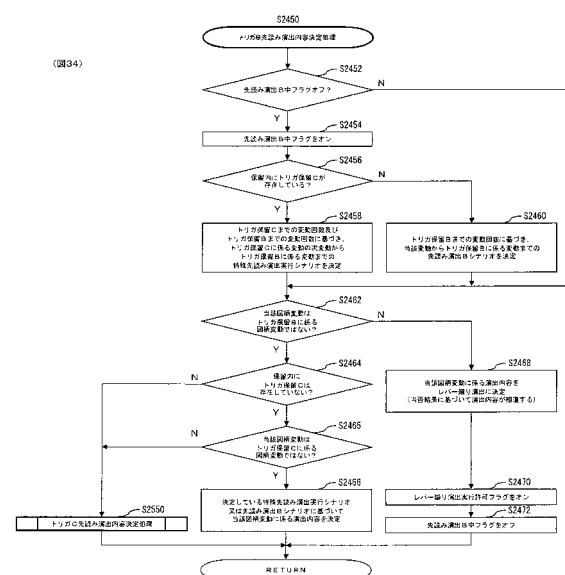
1変動目	2変動目	3変動目	トリが保留C
パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが埋まらず失敗

＜トリガ保留Cまでの変動回数が3変動の場合＞

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

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

【図 3 4】



【特殊先読み演出実行シナリオの一例】

＜トリが保留Bまでの変動区数が4変動且つトリが保留Cまでの変動回数が3変動の場合＞

1変数日	2変数日	トリガ保護C	トリガ保護B
パネルが4つ壊れる	パネルが1つ壊れる	パネルが壊れまらず失敗	パネルが4つ壊れリ レバーまで引出失敗

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

1変動目	トリガ保護C	3変動目	トリガ保護B
パネルが2つ壊れる	パネルが壊れず失敗	パネルが1つ壊れる	パネルが3つ壊れず レバー操作演出実行

【矢張り演劇日シナリオの一家】

＜トリガ保護Bまでの変動区数が4変動の場合＞

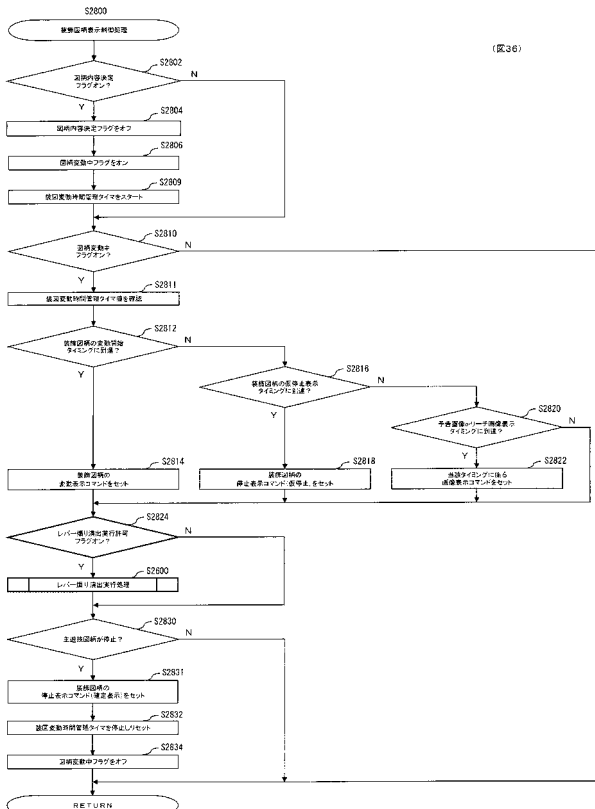
1定休日	2定休日	3定休日	トリガ保留日
パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まる	パネルが1つ埋まり レバーが引込まれる

＜トリガ保留自体での変動回数が3変動の場合＞

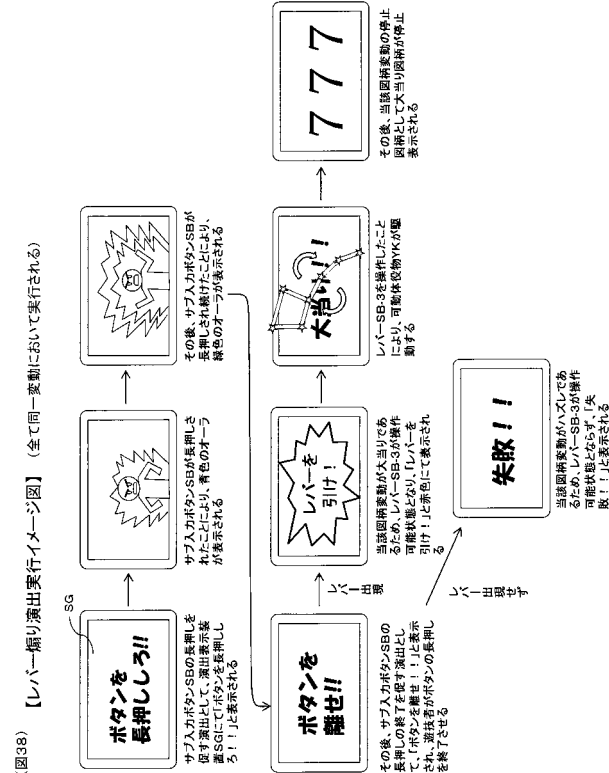
1. 変動月	2. 変動日	3. 変動箇所
パネルが1つ増える	パネルが1つ増える	パネルが2つ増えり レバー1個り減り実行

※パナールが4つ理髪ると、トリガ保留に係る因樹剪定の演出としてレーザー編号演出が実行される遊技性となっており、パナール未演出実行シナリオ又は先読み演出目シナリオが決定された場合、トリガ保留目に係る変動においては、パナールが4つ増え、トリガ保留目に係る因樹変動の演出としてレーザー編号演出が実行されるよう構成されている。

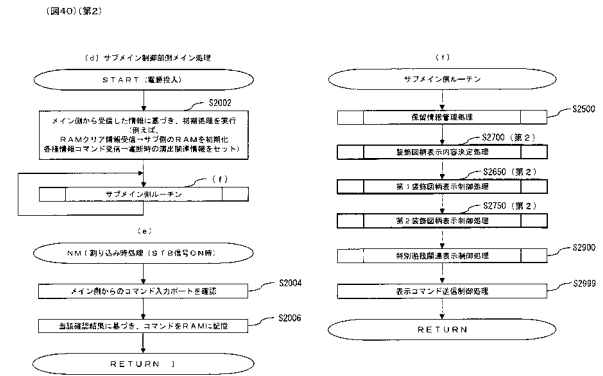
【图 3 6】



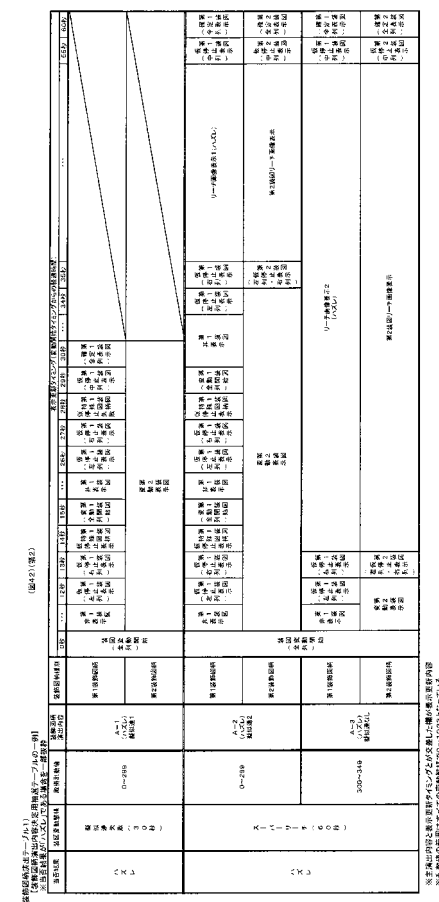
【图 3 8】



【 図 4 0 】



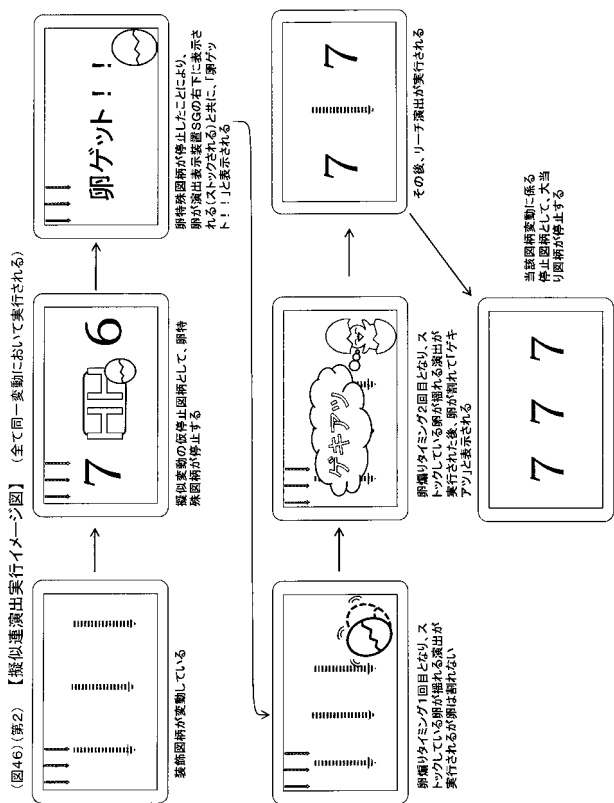
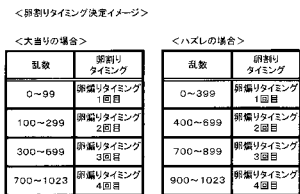
【図 4 2】



【 図 4 4 】

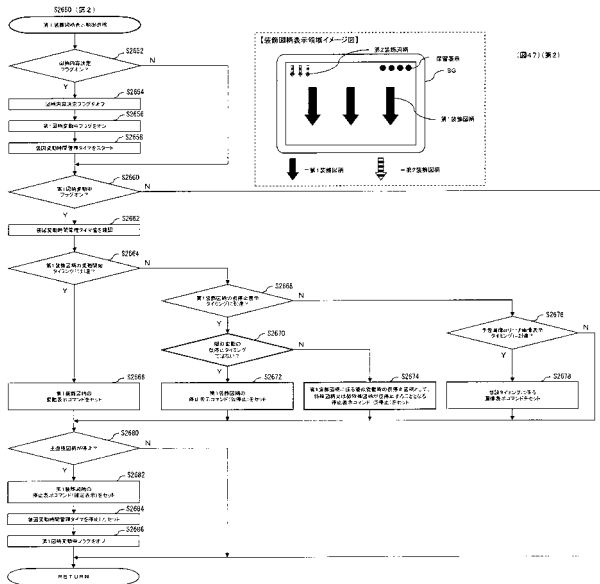
※主として演出内容と表示更新タイミングとが交差した箇が表示更新内容

【図 4 5】



【図46】(第2) 【疑似連演出実行イメージ図】 (全て同一変動において実行される)

【图 4 7】



【図 48】

