

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6032752号
(P6032752)

(45) 発行日 平成28年11月30日(2016.11.30)

(24) 登録日 平成28年11月4日(2016.11.4)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 68 頁)

(21) 出願番号	特願2013-239647 (P2013-239647)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成25年11月20日(2013.11.20)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2012-82988 (P2012-82988) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成24年3月30日(2012.3.30)	(74) 代理人	100105315
(65) 公開番号	特開2014-158654 (P2014-158654A)		弁理士 伊藤 温
(43) 公開日	平成26年9月4日(2014.9.4)	(72) 発明者	吉田 信介
審査請求日	平成27年1月23日(2015.1.23)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	香取 良一
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	石原 俊
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第一主遊技用始動口と、
 遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口と、
 遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、
 開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、
 第二主遊技用始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材で
 あって、第一位置に変位したときには第二主遊技用始動口に遊技球が入球可能であると共
 に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して第二主遊技用始動口
 に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、

10

第一主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一主遊技用識別情報表示部と、
 第二主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二主遊技用識別情報表示部と、
 補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、
 演出を表示可能な演出表示部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 主遊技をサポートする補助遊技部と、
 演出表示を制御する副遊技部と
 を備え、

主遊技部は、
 第一主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第一主遊技用乱数を取得する第一

20

主遊技用乱数取得手段と、

第一主遊技用乱数取得手段が取得した第一主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第一主遊技用当否判定手段と、

第一主遊技用識別情報表示部にて表示される第一主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第一主遊技用識別情報を決定する第一主遊技用識別情報表示内容決定手段と

、
第一主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一主遊技用識別情報を第一主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第一主遊技用識別情報表示部上に停止第一主遊技用識別情報を表示するよう制御する第一主遊技用識別情報表示制御手段と、

第一主遊技用乱数取得手段により第一主遊技用乱数が取得された場合、第一主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで第一主遊技用乱数を保留として一時記憶する第一主遊技用乱数一時記憶手段と、

第二主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第二主遊技用乱数を取得する第二主遊技用乱数取得手段と、

第二主遊技用乱数取得手段が取得した第二主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第二主遊技用当否判定手段と、

第二主遊技用識別情報表示部にて表示される第二主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第二主遊技用識別情報を決定する第二主遊技用識別情報表示内容決定手段と

、
第二主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二主遊技用識別情報を第二主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第二主遊技用識別情報表示部上に停止第二主遊技用識別情報を表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段と、

第二主遊技用乱数取得手段により第二主遊技用乱数が取得された場合、第二主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで第二主遊技用乱数を保留として一時記憶する第二主遊技用乱数一時記憶手段と、

第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合又は第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止第一主遊技用識別情報又は所定の停止第二主遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と

を備え、第二主遊技用乱数一時記憶手段に保留が存在する場合には、第一主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されない一方、第一主遊技用乱数一時記憶手段に保留が存在するか否かに拘わらず、第二主遊技用当否判定手段による当否判定が許可され得るよう構成されており、且つ、第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合の方が、第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が相対的に高くなるよう構成されており、

補助遊技部は、

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

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段と、

補助遊技用識別情報表示部にて表示される補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、補助遊技部側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技

10

20

30

40

50

が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

副遊技部は、

第一主遊技用識別情報の変動表示又は第二主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出を演出表示部にて表示する演出表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果に係る演出表示内容を決定し得る当否示唆情報出力内容決定手段と

を備え、

当否示唆情報出力内容決定手段からの情報に基づき演出表示部にて表示可能な演出表示である当否示唆用演出を実行可能に構成されており、

第一主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出であるリーチ成立後の所定の演出を演出表示部にて表示する場合、所定の表示期間に到達している場合に当該所定の演出が表示されるよう構成されており、

第一主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出が前記所定の表示期間に到達している場合であって、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値以上となる易入球遊技の実行が予定されていない場合には、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない、或いは、前記所定の表示期間に到達していない場合と比して、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない確率を高めるよう構成されており、

第一主遊技用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、前記一単位の複数回の実行に跨って前記当否示唆用演出の演出表示内容が表示され得るよう構成されてお

り、
通常遊技状態である場合には補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が非当選となる確率よりも補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が低くなる一方で、特定遊技状態である場合には補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が非当選となる確率よりも補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が高くなるよう構成されており、

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が所定確率で当選となる第一抽選状態と、主遊技用乱数に基づく当否判定結果が前記所定確率よりも高確率で当選となる第二抽選状態とを有し、第一抽選状態である場合であっても第二抽選状態である場合であっても、主遊技用乱数に基づく当否判定結果が非当選となる確率よりも主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が低くなるよう構成されており、

通常遊技状態である場合における補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率よりも第一抽選状態である場合における主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が低くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、７セグ等の表示部上で「特別図柄（主遊技図柄）」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「７」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始

10

20

30

40

50

し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。

【0003】

ところで、この種の多くのぱちんこ遊技機には、始動口に遊技球が入球し易くなるよう、始動口に普通電動役物（いわゆる電チュー）と称される役物が備え付けられている。そして、所定条件を充足すると、普通電動役物が開放することで、始動口への入球が容易となるよう構成されている。具体的には、補助遊技用始動口が存在し、補助遊技用始動口に遊技球が入球した場合、易入球状態を実行するか否かの当否抽選（当選図柄かハズレ図柄かを決定する場合であってもよい）が実行され、補助遊技用識別情報が所定時間変動した後、当選図柄が表示された場合には、普通電動役物が所定時間開放（又は開閉）する易入球状態となる。

10

【0004】

そして、近年のぱちんこ遊技機においては、当選図柄の種類に応じて、易入球状態として普通電動役物の開閉態様を複数種類有し、いずれの開閉態様が実行されるかを演出によって報知することで、遊技の興趣性を向上させているものがある。

【特許文献1】特開2011-229733号公報

20

【特許文献2】特開2011-234955号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
 遊技球が入球可能な第一主遊技用始動口と、
遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口と、
 遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、
 開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、
第二主遊技用始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには第二主遊技用始動口に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して第二主遊技用始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、

30

第一主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一主遊技用識別情報表示部と、
第二主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二主遊技用識別情報表示部と、
 補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、
 演出を表示可能な演出表示部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 主遊技をサポートする補助遊技部と、
 演出表示を制御する副遊技部と

40

を備え、

主遊技部は、

第一主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第一主遊技用乱数を取得する第一主遊技用乱数取得手段と、

第一主遊技用乱数取得手段が取得した第一主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する

50

第一主遊技用当否判定手段と、

第一主遊技用識別情報表示部にて表示される第一主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第一主遊技用識別情報を決定する第一主遊技用識別情報表示内容決定手段と

、
第一主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一主遊技用識別情報を第一主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第一主遊技用識別情報表示部上に停止第一主遊技用識別情報を表示するよう制御する第一主遊技用識別情報表示制御手段と、

第一主遊技用乱数取得手段により第一主遊技用乱数が取得された場合、第一主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで第一主遊技用乱数を保留として一時記憶する第一主遊技用乱数一時記憶手段と、

10

第二主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第二主遊技用乱数を取得する第二主遊技用乱数取得手段と、

第二主遊技用乱数取得手段が取得した第二主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第二主遊技用当否判定手段と、

第二主遊技用識別情報表示部にて表示される第二主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第二主遊技用識別情報を決定する第二主遊技用識別情報表示内容決定手段と

、
第二主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二主遊技用識別情報を第二主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第二主遊技用識別情報表示部上に停止第二主遊技用識別情報を表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段と、

20

第二主遊技用乱数取得手段により第二主遊技用乱数が取得された場合、第二主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで第二主遊技用乱数を保留として一時記憶する第二主遊技用乱数一時記憶手段と、

第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合又は第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止第一主遊技用識別情報又は所定の停止第二主遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と

を備え、第二主遊技用乱数一時記憶手段に保留が存在する場合には、第一主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されない一方、第一主遊技用乱数一時記憶手段に保留が存在するか否かに拘わらず、第二主遊技用当否判定手段による当否判定が許可され得よう構成されており、且つ、第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合の方が、第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が相対的に高くなるよう構成されており、

30

補助遊技部は、

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

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段と、

補助遊技用識別情報表示部にて表示される補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

40

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

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

副遊技部は、

50

第一主遊技用識別情報の変動表示又は第二主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出を演出表示部にて表示する演出表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果に係る演出表示内容を決定し得る当否示唆情報出力内容決定手段とを備え、

当否示唆情報出力内容決定手段からの情報に基づき演出表示部にて表示可能な演出表示である当否示唆用演出を実行可能に構成されており、

第一主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出であるリーチ成立後の所定の演出を演出表示部にて表示する場合、所定の表示期間に到達している場合に当該所定の演出が表示されるよう構成されており、

10

第一主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出が前記所定の表示期間に到達している場合であって、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値以上となる易入球遊技の実行が予定されていない場合には、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない、或いは、前記所定の表示期間に到達していない場合と比して、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない確率を高めるよう構成されており、

第一主遊技用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、前記一単位の複数回の実行に跨って前記当否示唆用演出の演出表示内容が表示され得るよう構成されており、

通常遊技状態である場合には補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が非当選となる確率よりも補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が低くなる一方で、特定遊技状態である場合には補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が非当選となる確率よりも補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が高くなるよう構成されており、

20

主遊技用乱数に基づく当否判定結果が所定確率で当選となる第一抽選状態と、主遊技用乱数に基づく当否判定結果が前記所定確率よりも高確率で当選となる第二抽選状態とを有し、第一抽選状態である場合であっても第二抽選状態である場合であっても、主遊技用乱数に基づく当否判定結果が非当選となる確率よりも主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が低くなるよう構成されており、

通常遊技状態である場合における補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率よりも第一抽選状態である場合における主遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選となる確率の方が低くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

30

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、

40

第二主遊技用始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには第二主遊技用始動口に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して第二主遊技用始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、

第一主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一主遊技用識別情報表示部と、

第二主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

主遊技をサポートする補助遊技部と、

50

演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

第一主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第一主遊技用乱数を取得する第一主遊技用乱数取得手段と、

第一主遊技用乱数取得手段が取得した第一主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第一主遊技用当否判定手段と、

第一主遊技用識別情報表示部にて表示される第一主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第一主遊技用識別情報を決定する第一主遊技用識別情報表示内容決定手段と、

10

第一主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一主遊技用識別情報を第一主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第一主遊技用識別情報表示部上に停止第一主遊技用識別情報を表示するよう制御する第一主遊技用識別情報表示制御手段と、

第一主遊技用乱数取得手段により第一主遊技用乱数が取得された場合、第一主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで第一主遊技用乱数を保留として一時記憶する第一主遊技用乱数一時記憶手段と、

第二主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第二主遊技用乱数を取得する第二主遊技用乱数取得手段と、

第二主遊技用乱数取得手段が取得した第二主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第二主遊技用当否判定手段と、

20

第二主遊技用識別情報表示部にて表示される第二主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第二主遊技用識別情報を決定する第二主遊技用識別情報表示内容決定手段と、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二主遊技用識別情報を第二主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第二主遊技用識別情報表示部上に停止第二主遊技用識別情報を表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段と、

第二主遊技用乱数取得手段により第二主遊技用乱数が取得された場合、第二主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで第二主遊技用乱数を保留として一時記憶する第二主遊技用乱数一時記憶手段と、

第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合又は第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止第一主遊技用識別情報又は所定の停止第二主遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と

30

を備え、第二主遊技用乱数一時記憶手段に保留が存在する場合には、第一主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されない一方、第一主遊技用乱数一時記憶手段に保留が存在するか否かに拘わらず、第二主遊技用当否判定手段による当否判定が許可され得るよう構成されており、且つ、第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合の方が、第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が相対的に高くなるよう構成されており、

補助遊技部は、

40

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

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段と、

補助遊技用識別情報表示部にて表示される補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止補助遊技

50

用識別情報が表示されたことを契機として、可変部材を第一位置に変位駆動する手段であって、第一位置に変位駆動する態様として第一駆動態様と第一駆動態様よりも可変部材を第一位置にて維持する期間が相対的に長い第二駆動態様とを少なくとも有し、第一駆動態様又は第二駆動態様にて可変部材を開状態とし得る易入球遊技決定実行手段とを備え、第二駆動態様として複数種類の態様を有し、非特別遊技時における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを採り得ると共に、通常遊技状態においては当該複数種類の第二駆動態様における或る種類の第二駆動態様にて可変部材を開状態とし得るよう構成されており、

副遊技部は、

第一主遊技用識別情報の変動表示又は第二主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出を演出表示部にて表示する演出表示制御手段を備え、

10

通常遊技状態において前記或る種類の第二駆動態様にて可変部材が開状態とされた際に第二主遊技用始動口に入球した場合、当該入球に基づき取得された第二主遊技用乱数に係る変動表示の際には、特定の演出を表示し得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

尚、本態様とは異なる別態様を以下に例示するが、これに限定されることなく実施することが可能である。

本別態様 1 に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0）と、

20

遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口 2 4 1 0）と、

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

第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2）であって、第一位置に変位したときには第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2）と、

30

第一主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1）と、

第二主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二主遊技用識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1）と、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 2 3 1 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、遊技制御手段 1 1 0 0）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、遊技制御手段 1 1 0 0）と

40

を備え、

主遊技部（例えば、遊技制御手段 1 1 0 0）は、

第一主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0）への遊技球の入球を契機として、第一主遊技用乱数を取得する第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）と、

第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）が取得した第一主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第一主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）と、

第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）が取得した第一主遊技用乱数に基づき、第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図

50

柄表示部 2 1 3 1) にて実行される第一主遊技用識別情報の変動表示時間と第一主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第一主遊技用識別情報とを決定する第一主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、第 1 主遊技内容決定手段 1 1 4 1) と、

第一主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、第 1 主遊技内容決定手段 1 1 4 1) による決定に基づき、第一主遊技用識別情報を第一主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1) で変動表示した後、第一主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1) 上に停止第一主遊技用識別情報を表示するよう制御する第一主遊技用識別情報表示制御手段 (例えば、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1) と、

第一主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1) により第一主遊技用乱数が取得された場合、第一主遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) による当否判定が許可されるまで第一主遊技用乱数を保留として一時記憶する第一主遊技用乱数一時記憶手段 (例えば、第 1 主遊技図柄保留手段 1 1 3 1) と、

第二主遊技用始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0) への遊技球の入球を契機として、第二主遊技用乱数を取得する第二主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2) と、

第二主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2) が取得した第二主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第二主遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) と、

第二主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2) が取得した第二主遊技用乱数に基づき、第二主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1) にて実行される第二主遊技用識別情報の変動表示時間と第二主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第二主遊技用識別情報とを決定する第二主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、第 2 主遊技内容決定手段 1 1 4 2) と、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、第 2 主遊技内容決定手段 1 1 4 2) による決定に基づき、第二主遊技用識別情報を第二主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1) で変動表示した後、第二主遊技用識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1) 上に停止第二主遊技用識別情報を表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段 (例えば、第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2) と、

第二主遊技用乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2) により第二主遊技用乱数が取得された場合、第二主遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) による当否判定が許可されるまで第二主遊技用乱数を保留として一時記憶する第二主遊技用乱数一時記憶手段 (例えば、第 2 主遊技図柄保留手段 1 1 3 2) と、

第一主遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) 又は第二主遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) による当否判定結果が当選である場合、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 2 1 2 0、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0) を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 1 1 7 0) と

を備え、ここで、少なくとも第二主遊技用乱数一時記憶手段 (例えば、第 2 主遊技図柄保留手段 1 1 3 2) に保留が存在する状況下においては、第一主遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) による当否判定が許可されないよう構成されており、

補助遊技部 (例えば、遊技制御手段 1 1 0 0) は、

補助遊技用始動口 (例えば、補助遊技始動口 2 4 1 0) への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3) と、

補助遊技用乱数取得手段 (例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3) が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段 (例えば、当否抽選手段 1 1 3 5) と、

補助遊技用識別情報表示部 (例えば、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1) にて実行される補助遊技用識別情報の変動表示時間と補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報とを決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段 (例えば、補助遊

10

20

30

40

50

技内容決定手段１１４３）と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、補助遊技内容決定手段１１４３）による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部２４２１）にて補助遊技用識別情報を所定時間変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（例えば、補助遊技図柄制御手段１１５４）と、

補助遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段１１３５）による当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、前記第二位置を基準として可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物２１１２）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物２１１２）を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させるという一連の動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段１１６０）と、

補助遊技部側の遊技状態として、補助遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段１１３５）による当否判定結果が当選となり易い補助遊技特定遊技状態と、補助遊技特定遊技状態よりも補助遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段１１３５）による当否判定結果が当選となり難い補助遊技通常遊技状態とを有し、所定条件充足を契機としていずれかの遊技状態に移行させる補助遊技部側遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段１１８０）と

を備え、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、第２主遊技内容決定手段１１４２）は、

補助遊技通常遊技状態である状況下、易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段１１６０）により易入球遊技が実行されている期間中にて第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口２１１０）へ入球した場合、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可されたことを契機として第二主遊技用識別情報の変動表示時間を決定するに際し、第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留手段１１３１）にて記憶されている保留に係るいずれかの第一主遊技用乱数が特定の乱数値であった場合には、当該変動表示時間として特定の変動時間値テーブルを参照して一の時間値を決定する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

尚、本態様とは異なる別態様を以下に例示するが、これに限定されことなく実施することが可能である。

別態様Ｄに係るぱちんこ遊技機は、

情報の出力を制御する副遊技部（例えば、演出制御手段２３２０）を備え、

副遊技部（例えば、演出制御手段２３２０）は、

易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段１１６０）により特定変位態様を行う易入球遊技が実行されている期間中にて第二主遊技用始動口（例えば、第２主遊技始動口２１１０）へ入球した場合、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可されたことを契機として、第二主遊技用識別情報の変動表示時間に基づき、情報出力内容を決定して出力し得る特定期間入賞保留消化時情報出力制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段２３２２ａ）

を備え、

特定期間入賞保留消化時情報出力制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段２３２２ａ）は、

第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留手段１１３１）にて記憶されている保留に係る第一主遊技用乱数に基づき、将来予定されている第一主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段１１３５）による当否判定結果を事前判定して第二主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段１１３５）による当否判定が許可された際の情

10

20

30

40

50

報出力内容を決定して出力し得るよう構成されたぱちんこ遊技機である。

別態様 E に係るぱちんこ遊技機は、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、第 2 主遊技内容決定手段 1 1 4 2 ）は、

易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 ）により特定変位態様を行う易入球遊技が実行されている期間中に第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 ）へ入球した場合、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可されたことを契機として、第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 ）にて記憶されている保留の数に基づき、第二主遊技用識別情報の変動表示時間を決定するよう構成されたぱちんこ遊技機である。

10

別態様 N に係るぱちんこ遊技機は、

情報の出力を制御する副遊技部（例えば、演出制御手段 2 3 2 0 ）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 2 3 1 0 ）とを備え、

副遊技部（例えば、演出制御手段 2 3 2 0 ）は、

第二主遊技用識別情報の変動表示と連動した第二主遊技用演出を情報表示部（例えば、演出表示装置 2 3 1 0 ）にて表示すると共に、特別遊技の進行状況と連動した特別遊技用演出を情報表示部（例えば、演出表示装置 2 3 1 0 ）にて表示するよう制御し得る構成下、易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 ）により特定変位態様を行う易入球遊技が実行されている期間中に第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 ）へ入球した場合であって、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可された場合、当該当否判定結果が当選である際には、第二主遊技用演出と特別遊技用演出とを一連の演出として情報表示部（例えば、演出表示装置 2 3 1 0 ）にて表示するよう構成されたぱちんこ遊技機である。

20

別態様 O に係るぱちんこ遊技機は、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、第 2 主遊技内容決定手段 1 1 4 2 ）は、

易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 ）により特定変位態様を行う易入球遊技が実行されている期間中に第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 ）へ入球した場合、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可されるまでに、第二主遊技用識別情報の変動表示時間を事前決定し、ここで、当該入球時に記憶された保留数が N である状況下、 n （ n は 1 ～ N のいずれか）番目の保留に係る当否判定が当選となる予定である場合における 1 ～ n 番目の保留に係る第二主遊技用識別情報の変動表示時間の合計値と、当該入球時に記憶されたすべての保留に係る当否判定が当選とならない予定である場合における 1 ～ N 番目の保留に係る第二主遊技用識別情報の変動表示時間の合計値とが、略同一となるよう当該事前決定を行うよう構成されたぱちんこ遊技機である。

30

【発明の効果】

【0007】

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

40

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】図 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 2】図 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図 3】図 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

【図 5】図 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での入賞処理のフローチャートである。

50

【図 6】図 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での補助遊技側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、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図 8】図 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での電動役物駆動判定実行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、主制御装置側での電動役物駆動判定実行処理にて参照されるテーブル構成図である。

【図 10】図 10 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での通常遊技制御処理のフローチャートである。

10

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理にて参照される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、主制御装置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 14】図 14 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理フローチャートである。

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

20

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

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

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での主遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での主遊技用副遊技表示内容決定処理にて参照されるテーブル構成図である。

30

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での主遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での補助遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での補助遊技用副遊技表示内容決定処理にて参照されるテーブル構成図である。

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での補助遊技用副遊技内容決定処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での補助遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。

40

【図 26】図 26 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での保留情報事前判定・保留表示変更制御処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での副遊技表示領域サイズ変更制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での保留表示領域非表示制御処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

50

【図 3 1】図 3 1 は、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、第二実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での主遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、第二実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、第二実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での主遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での保留情報事前判定・保留表示変更制御処理のフローチャートである。

10

【図 3 6】図 3 6 は、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での主遊技用装図保留ランプ変更演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、第三実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での補助遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、第三実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での補助遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、第三実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置側での保留情報事前判定・保留表示変更制御処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【0009】

20

以下、本実施形態を説明する。尚、各用語の意義は特に限定されないが、理解の容易上例示的に説明する。まず、「入賞容易状態」とは、遊技球が流入可能な状態や入賞非容易状態と比較して流入し易い状態を指し、「入賞非容易状態」とは、遊技球が流入不能な状態や入賞容易状態と比較して遊技球が流入困難な状態を指す。ここで、例えば、一般的な大入賞口（所謂、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（所謂、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。「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。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、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。「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、発光手段（例えばランプ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）等、を挙げることができる。「変動表示時間の合計値が略同一」とは、夫々の変動表示における変動表示開始時から終了時までの時間値の合計値の他に、当該終了時から新たな変動表示開始時までの空白の期間（いわゆる変動固定時間）をも含む概

30

40

50

念である。「演出」とは、遊技の興趣性を高めるために遊技者に伝達される情報全般を指し、例えば、遊技者の視覚に伝達するものであれば、識別情報（例えば、装飾図柄）の変動態様（リーチ、スーパーリーチ等）をはじめ、当該変動態様にあわせて出力される動画像（例えば、アニメーション）や静止画像（例えば、絵、写真、文字等）、電飾ランプの点灯・点滅、可動体役物の可動パターン等又はこれらの組み合わせを挙げることができる。また、遊技者の聴覚に伝達するものであれば、識別情報の変動開始音、変動終了音、動画像や静止画像の表示タイミング、電飾ランプの点灯・点滅タイミング、可動体役物の可動タイミングと略同タイミングにて出力される音声やBGM等又はこれら組み合わせを挙げることができる。また、遊技者の触覚に伝達するものであれば、遊技機の一部部材であって遊技者が触手可及な位置に配置されている振動部材（モータやソレノイド等を内蔵した部材）を振動させるものを挙げることができる。

10

【0010】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役、第1種第2種複合機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。

20

【0011】

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

【0012】

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

30

【0013】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102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104は、外枠102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102に開閉可能に取り付けられる。前枠104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106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110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112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音出力される。

40

【0014】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120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2210、第2主遊技始動口2110、補助遊技始動口2410、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220、第1主遊技

50

図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0、演出表示装置 2 3 1 0、補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0、センター飾り 1 9 2 及びアウト口 1 4 2 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【 0 0 1 5 】

次に、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1 を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1 は、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

ここで、本例においては、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 と第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 とは、上下に重なる位置に配されており、通常時は第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 の存在により、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の上部が塞がれている。そして、後述するように、通常遊技時には、特定の条件を充足しない限り、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 へは殆ど遊技球が入球しないように構成されている。

【 0 0 1 8 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 と第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 とを重ねるように配置したがこれにも限定されず、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 と第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 とを離隔して設けるよう構成してもよい（いわゆる打ち分けタイプ）。

【 0 0 1 9 】

次に、補助遊技始動口 2 4 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 2 4 1 1 を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 2 4 1 1 は、補助遊技始動口 2 4 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 2 4 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 2 0 】

次に、第 1 大入賞口 2 1 2 0 及び第 2 大入賞口 2 2 2 0 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）が大当たり図柄や小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 1 4 2 の左上方（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 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 2 0）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 2 1 2 1（第 2 大入賞口入賞検出装置 2 2 2 1）と、第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2（第 2 大入賞口電動役物 2 2 2 2）と、を備える。ここで、第 1 大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1（第 2 大入賞口入賞検出装置 2 2 2 1）は、第 1 大入賞口 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 2 0）への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 大入賞口入球情報（第 2 大入賞口入球情報）を生成する。第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2（第 2 大入賞口電動役物 2 2 2 2）は、第 1 大入賞口 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 2 0）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 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 2 0）を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口は二つ存在するが、第 1 主遊技に基づく特別遊技と第 2 主遊技に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい

10

20

30

40

50

。また、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（所謂、ペロ型アタッカー）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。

【００２１】

次に、第１主遊技図柄表示装置２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）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２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）は、第１主遊技図柄表示部２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）と、第１主遊技図柄保留表示部２１３２（第２主遊技図柄保留表示部２２３２）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部２１３２（第２主遊技図柄保留表示部２２３２）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２１３１（第２主遊技図柄表示部２２３１）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か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）されていれよい）。

【００２２】

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２１３０（第２主遊技図柄表示装置２２３０）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２３１０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。

【００２３】

次に、補助遊技図柄表示装置２４２０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２４２０は、補助遊技図柄表示部２４２１と、補助遊技図柄保留表示部２４２２とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部２４２２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。

【００２４】

次に、演出表示装置２３１０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２３１０は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される装図表示部２３１１と、装図保留表示部２３１２とを備える。ここで、装図表示部２３１１は、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画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置２３１０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、装図保留表示部２３１２は、第１主遊技図柄保留表示部２１３２及び第２主遊技図柄保留表示部２２３２における夫々の保留ランプ、並びに、補助遊技図柄保留表示部２４２２の保留ランプと連動している。

【００２５】

最後に、センター飾り１９２は、演出表示装置２３１０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置２３１０の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ１９０

は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 2 6 】

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 2 2 1 0 (第 2 主遊技始動口 2 1 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) を行う主制御装置 (メイン基板) 1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 3 1 1 上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段 (サブメイン基板) 2 3 2 0 と、遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置 (サブサブ基板) 2 3 1 0 と、賞球タンク 2 1 2、賞球レール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構 (セット基盤) 2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出制御装置 3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球 (貯留球) を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 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 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面 (遊技側と反対側) に設けられている。

10

【 0 0 2 7 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 (第 1 主遊技周辺機器 A、第 2 主遊技周辺機器 B、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 2 4 0 0)、演出に係るサブメイン制御装置 (演出制御手段 2 3 2 0)、主制御装置 1 0 0 0 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御装置 (演出制御手段 2 3 2 0) は、画像演出を実行するサブサブ制御装置 (演出表示装置 2 3 1 0)、各種遊技効果ランプ 1 9 0 (例えばサイドランプ) やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御装置 3 0 0 0 は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置と電氣的に接続されている。そして、サブメイン制御装置 (演出制御手段 2 3 2 0) は、遊技者によって操作可能であって、演出操作指示が可能な部材であるサブ入力ボタン 4 0 0 0 と電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0、サブメイン制御装置 (演出表示制御手段 2 3 2 0)、サブサブ制御装置 (演出表示装置 2 3 1 0)、賞球払出制御装置 3 0 0 0 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 に含まれるとする各手段を周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0) に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0) に含まれるとする各手段を主制御装置 1 0 0 0 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段 (装置) の詳細を説明する。

20

30

【 0 0 2 8 】

まず、主制御装置 1 0 0 0 は、主遊技 (第 1 主遊技、第 2 主遊技、特別遊技)・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段 1 1 0 0 と、遊技周辺機器 2 0 0 0 側に各種遊技情報 {例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報 {例えば、1 5 R 大当り (出球あり)、2 R 大当り (出球無し)、小当り、ハズレ}、変動態様に関する情報 (例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等} を送信するための情報送信手段 1 3 0 0 と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御装置 3 0 0 0 を制御する賞球払出決定手段 1 4 0 0 と、を有している。

40

【 0 0 2 9 】

ここで、遊技制御手段 1 1 0 0 は、各入球口 (始動口等) への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 1 1 1 0 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 と、変動表示中における各始動口

50

への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1 1 3 0 と、後述する第 1 主遊技側乱数・第 2 主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき特別遊技の当否及び第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放可否を抽選する当否抽選手段 1 1 3 5 と、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動開始条件 { 特別遊技中でないこと、主遊技図柄の変動中でないこと等 } を充足したか否かの判定処理を司る図柄変動開始条件充足判定手段 1 1 3 8 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様 (変動時間等) を決定するための図柄内容決定手段 1 1 4 0 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1 1 5 0 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1 1 7 0 と、第 1 主遊技及び第 2 主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段 1 1 8 0 と、現在及び過去の遊技状態 [例えば、主遊技に関する状態 { 通常遊技状態、特定遊技状態 (確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、限定頻度遊技状態)、特別遊技状態 }、補助遊技に関する状態 (易開放状態、非易開放状態)、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態 (例えばラウンド数や入賞個数情報)] 等を一時記憶するための遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 0 と、を有している。以下、各手段について詳述する。

10

【 0 0 3 0 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 1 主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 2 主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 2 と、補助遊技始動口 2 4 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段 1 1 1 3 とを有している。

20

【 0 0 3 1 】

次に、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 は、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球に基づき第 1 主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、第 1 当選乱数、第 1 変動態様決定乱数、第 1 主遊技図柄決定乱数等) を取得する第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき第 2 主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、第 2 当選乱数、第 2 変動態様決定乱数、第 2 主遊技図柄決定乱数等) を取得する第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 と、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 とを有している。

30

【 0 0 3 2 】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類 (例えば、当選乱数や変動態様決定乱数) により割り振られた「 0 」～「 6 5 5 3 5 」や「 0 」～「 2 5 5 」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式 (プラスワン方式)、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値 (初期値) を偶然性のある値によって定める方式 (初期値更新方式)、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

40

【 0 0 3 3 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、第 1 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 1 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための第 1 主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 と、第 2 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 2 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に

50

保留するための第2主遊技図柄保留手段1132と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aに保留するための補助遊技図柄保留手段1133と、を有している。ここで、第1主遊技図柄保留手段1131、第2主遊技図柄保留手段1132及び補助遊技図柄保留手段1133は、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aを夫々有している。

【0034】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、大当りや小当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に特別遊技実行許可フラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bと、第2主遊技始動口電動役物2112を開放させるか否かを決定する電動役物開放可否決定手段1135cと、第2主遊技始動口電動役物2112の開放抽選の際に参照される電動役物開放当否抽選テーブル1135dと、を有している（テーブルの詳細については後述する）。

【0035】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した第1主遊技側乱数（特に、主遊技図柄決定用乱数及び変動態様決定用乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技内容決定手段1141と、取得した第2主遊技側乱数（特に、主遊技図柄決定用乱数及び変動態様決定用乱数）に基づき、第2主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技内容決定手段1142と、取得した補助遊技側乱数（特に、補助遊技図柄決定用乱数及び変動態様決定用乱数）に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技内容決定手段1143と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0036】

まず、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）を有している。そして、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）は、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1142a-1）と、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の変動態様（変動時間）を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル1141a-2（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル1142a-2）と、を有している（テーブルの詳細については後述する）。

【0037】

次に、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技内容決定用抽選テーブル1143aを有している。更に、補助遊技内容決定用抽選テーブル1143aは、補助遊技図柄の停止図柄を決定する際に参照される補助遊技停止図柄決定用参照テーブル1143a-1と、補助遊技図柄の変動態様（変動態様）を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用参照テーブル1143a-2とを有している。

【0038】

次に、表示制御手段1150は、第1主遊技図柄表示装置2130の第1主遊技図柄表示部2131上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1主遊技図柄制御手段1151と、第2主遊技図柄表示装置2230の第2主遊技図柄表示部2231上で、所定時間第2主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第2主遊技図柄制御手段1152と、補助遊技図柄表示装置2420の補助遊技図柄表示部2421上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技

図柄制御手段 1154 とを有している。

【0039】

ここで、第1主遊技図柄制御手段 1151 は、前記第1主遊技内容決定手段 1141 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第1主遊技図柄変動時間管理手段 1151a を更に有している。また、第1主遊技図柄変動時間管理手段 1151a は、ゼロクリア可能な第1主遊技図柄変動管理用タイマ 1151a-1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。次に、第2主遊技図柄制御手段 1152 は、前記第2主遊技内容決定手段 1142 により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第2主遊技図柄変動時間管理手段 1152a を更に有している。また、第2主遊技図柄変動時間管理手段 1152a は、ゼロクリア可能な第2主遊技図柄変動管理用タイマ 1152a-1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段 1154 は、補助遊技図柄表示装置 2420 の補助遊技図柄表示部 2421 上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段 1154a を有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段 1154a は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ 1154a-1 を更に備えている。

10

【0040】

次に、電動役物開閉制御手段 1160 は、第2主遊技始動口 2110 の第2主遊技始動口電動役物 2112 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1161 と、第2主遊技始動口電動役物 2112 の開放時間を決定する際に参照される電動役物開放時間決定用参照テーブル 1163 と、第2主遊技始動口 2110 の第2主遊技始動口電動役物 2112 の開放時間を管理する電動役物開放時間管理用タイマ 1162 と、を有している (テーブルの詳細については後述する)。

20

【0041】

次に、特別遊技制御手段 1170 は、特別遊技 (大当り、小当り) に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、大当り又は小当りに当選している { 特別遊技 (大当り、小当り) 実行許可フラグが発生している } か否かを判定する条件判定手段 1171 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容 (具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等) を特別遊技関連情報一時記憶手段 1194 中にセットする特別遊技内容決定手段 1172 と、第1大入賞口 2120 又は第2大入賞口 2220 を所定条件で開状態にするという特別遊技 (大当り、小当り) を実行するための特別遊技実行手段 1173 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理 (例えば、第1大入賞口 2120 及び第2大入賞口 2220 の開閉時間) を行うための特別遊技時間管理手段 1174 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1174 は、ラウンド時間を管理するラウンド実行用タイマ 1174a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1172 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1194 にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル 1172a を更に有している (テーブルの詳細については不図示)。

30

【0042】

次に、特定遊技制御手段 1180 は、特定遊技の内容を決定する特定遊技可否・内容決定手段 1183 と、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1181 と、を有している。

40

【0043】

次に、特定遊技終了条件判定手段 1181 は、主遊技時短遊技状態における第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数との合計回数をカウント可能な主遊技時短回数カウンタ 1181b を更に有している。

【0044】

次に、遊技関連情報一時記憶手段 1190 は、主遊技図柄に関する制御や特別遊技に関する制御等の主遊技に関連した処理の際の情報を一時記憶するための主遊技関連情報一時記憶手段 1191 と、補助遊技図柄に関する制御や第2主遊技始動口電動役物 2112 に関する制御等の補助遊技に関連した処理の際の情報を一時記憶するための補助遊技関連情

50

報一時記憶手段 1 1 9 2 と、特別遊技の処理に関する情報を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 と、を有している。

【 0 0 4 5 】

ここで、主遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の表示制御に関する情報を一時記憶するための第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a と、主遊技側の遊技状態に関する情報を一時記憶するための主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b と、を有している。

【 0 0 4 6 】

また、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 は、補助遊技図柄の表示制御に関する情報を一時記憶するための補助遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a と、補助遊技側の遊技状態に関する情報を一時記憶するための補助遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 b と、を有している。

10

【 0 0 4 7 】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第 1 主遊技側の周辺機器である第 1 主遊技周辺機器 A と、第 2 主遊技側の周辺機器である第 2 主遊技周辺機器 B と、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側の共用周辺機器である第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2 4 0 0 と、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2 3 2 0）、サブサブ制御装置（演出表示装置 2 3 1 0）等、を有している。ここで、サブメイン制御装置により制御される演出は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

20

【 0 0 4 8 】

まず、第 1 主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 2 2 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 と、を有している。

【 0 0 4 9 】

次に、第 2 主遊技周辺機器 B は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 と、を有している。

30

【 0 0 5 0 】

次に、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C は、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当たり、小当たり）の際には所定条件下で開状態となる第 1 大入賞口 2 1 2 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当たり、小当たり）の際には所定条件下で開状態となる第 2 大入賞口 2 2 2 0 と、を有する。

【 0 0 5 1 】

次に、補助遊技周辺機器 2 4 0 0 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる補助遊技始動口 2 4 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 とを有している。

【 0 0 5 2 】

40

次に、サブメイン制御装置（演出制御手段 2 3 2 0）は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための情報受信手段 2 3 2 1 と、主制御装置 1 0 0 0 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2 3 1 0 上で演出表示制御を行う表示制御手段 2 3 2 2 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 5 3 】

まず、情報受信手段 2 3 2 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの主遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を有している。尚、これらに一時記憶された情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

【 0 0 5 4 】

50

次に、表示制御手段 2 3 2 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 の装図表示部 2 3 1 1 上での装図図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装図図柄表示制御手段 2 3 2 2 a と、演出表示装置 2 3 1 0 の装図保留表示部 2 3 1 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b と、副制御基板（サブメイン基板及びサブサブ基板）側で実行される処理に関する情報（フラグも含む）を一時記憶するための演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c と、主に補助遊技側の遊技結果を報知するための後述するルーレット演出に係る表示制御を司るルーレット演出表示制御手段 2 3 2 2 d と、複数の演出表示領域にて実行される演出結果を遊技者が認識容易となるよう演出表示領域の表示領域サイズを変更する演出表示領域サイズ変更制御手段 2 3 2 2 e と、を有している。

10

【 0 0 5 5 】

ここで、装図図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装図図柄の停止図柄と変動態様を決定するための装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 と、装図図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマ 2 3 2 2 a - 3 と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、装図図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 と、装図図柄の停止図柄を決定する際に参照するための停止図柄決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 2 と、を更に有している（一部テーブルの詳細については後述する）。

【 0 0 5 6 】

20

次に、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、現在の保留球数及び保留情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 と、保留情報を事前判定して保留表示ランプの表示態様を変化させる保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 と、を有している。

【 0 0 5 7 】

次に、ルーレット演出表示制御手段 2 3 2 2 d は、後述するルーレット演出の表示内容を決定するためのルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 と、ルーレット演出の実行開始及び実行終了を監視するために参照されるルーレット演出実行監視タイマ 2 3 2 2 d - 2 と、を有している。ここで、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、ルーレット演出の演出態様と実行開始タイミングを決定するために参照されるルーレット演出内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 d - 1 - 1 を、更に有している。

30

【 0 0 5 8 】

次に、演出表示領域サイズ変更制御手段 2 3 2 2 e は、演出表示領域の表示領域サイズを変更した際、特定の状況下において保留表示ランプが非表示とされた場合において、当該非表示とされた保留表示ランプを再度表示させ得るための保留表示領域復活表示制御手段 2 3 2 2 e - 1 を有している。

【 0 0 5 9 】

尚、演出制御手段 2 3 2 0 は、その他にも、遊技効果ランプ 1 9 0 の点灯及び消灯や、スピーカ 1 1 4 からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本実施形態においては、演出制御手段 2 3 2 0 が、装図図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

40

【 0 0 6 0 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置 2 3 1 0 が、演出制御手段 2 3 2 0 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 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示装置 2 3 1 0 は、演出制御手段 2 3 2 0 により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 と片方

50

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。

【0061】

次に、図4～図29のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図4～図16のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。

【0062】

まず、図4は、主制御装置1000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。まず、ステップ10で、主制御装置1000は、特別遊技移行に係る始動口（間接的に寄与する補助遊技始動口も含む）への入賞に関する処理を行う入賞処理10
10
を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電動役物駆動判定実行処理を実行する。次に、ステップ14で、主制御装置1000は、後述の通常遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000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、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行し、ステップ5000に移行する。そして、ステップ5000で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1400）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御装置3000に対してコマンドを送信して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ10に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【0063】

次に、図5は、図4におけるステップ10のサブルーチンに係る、入賞処理のフローチャートである。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技側乱数取得処理を実行する。そして、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の主遊技側乱数取得処理を実行し、次の処理（ステップ1200の電動役物駆動判定実行処理）に移行する。

【0064】

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、補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段1113は、補助遊技始動口2410に遊技球が入球（流入、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、補助遊技乱数取得判定
30
実行手段1123は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133a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、補助遊技乱数取得判定実行手段1123は、補助遊技側乱数を取得する。そして、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段1133は、何個目の保留であるかという順番情報（入賞順）と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aにセットする形で保留球を1加算する。次に、ステップ1110で、情報送信手段1300は、当該取得した補助遊技側乱数及び入賞順を保留情報としてサブメイン制御装置2320側に送信し、次の処理（ステップ1300の主遊技側乱数取得処理）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1300の主遊技側乱数取得処理）に移行する。
40

【0065】

次に、図7は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技側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、第1主遊技始動口入球判定手段1111は、第1主遊技始動口2210の第1主遊技始動口入球検出装置2211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、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a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1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、第1主遊技側乱数（第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する。次に、ステップ1308で、第1主遊技乱数取
50

得判定実行手段 1 1 2 1 は、当該取得した第 1 主遊技側乱数及び入賞順を、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a にセットする。次に、ステップ 1 3 0 9 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、当該取得した第 1 主遊技側乱数及び入賞順を保留情報としてサブメイン制御装置 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 3 1 0 で、第 2 主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 2 は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1 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 1 3 1 0 で Yes の場合、ステップ 1 3 1 2 で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 は、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a 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 1 3 1 2 で Yes の場合、ステップ 1 3 1 4 で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 は、第 2 主遊技側乱数（第 2 当選乱数、第 2 変動態様決定乱数、第 2 主遊技図柄決定乱数）を取得する。次に、ステップ 1 3 1 6 で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 は、当該取得した第 2 主遊技側乱数及び入賞順を、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a にセットする。次に、ステップ 1 3 1 7 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、当該取得した第 2 主遊技側乱数及び入賞順を保留情報としてサブメイン制御装置 2 3 2 0 側に送信し、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の電動役物駆動判定処理）に移行する。尚、ステップ 1 3 0 2 及びステップ 1 3 0 4 で No の場合はステップ 1 3 1 0 に移行し、ステップ 1 3 1 0 及びステップ 1 3 1 2 で No の場合は次の処理（ステップ 1 2 0 0 の電動役物駆動判定処理）に移行する。

【 0 0 6 6 】

次に、図 8 は、図 4 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 を参照して、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 1 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 4 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 4 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 を参照して、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 1 2 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 6 で、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3 は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を参照し、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 8 で、電動役物開放可否決定手段 1 1 3 5 c は、補助遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 b を参照して補助遊技側の遊技状態情報を取得した上、今回消化される補助遊技側乱数に基づき、電動役物開放当否抽選テーブル 1 1 3 5 d を参照して当否を決定し、続いて、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3 は、当否結果に基づき、補助遊技停止図柄決定用参照テーブル 1 1 4 3 a - 1 を参照して停止図柄を決定し、当該停止図柄を補助遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 2 a に一時記憶する。

【 0 0 6 7 】

ここで、図 9（補助遊技テーブル 1）は、電動役物開放当否抽選テーブル 1 1 3 5 d の一例である。尚、本例では、双方のテーブルを一纏めにして例示しているが、これに限定されるわけではない。本例に示されるように、本実施形態においては、非時間短縮遊技時（後述する補助遊技時短フラグがオフである場合）と時間短縮遊技時（後述する補助遊技時短フラグがオンである場合）とでは、補助遊技側乱数値（特に、当否抽選用乱数値）が同一であっても、抽選結果が相違し得るよう構成されている。ここで、抽選結果としては、「当り」又は「ハズレ」のいずれかであり、「当り」である際には、補助遊技図柄の停止図柄として「当り図柄 L」が選択される場合と、「当り図柄 S」が選択される場合とに細分化されている。そして、「当り図柄 L」が選択される割合（確率）に関しては、非時間短縮遊技時の方が時間短縮遊技時よりも高くなるよう構成されている一方、「当り図柄 S」が選択される割合（確率）に関しては、非時間短縮遊技時の方が時間短縮遊技時よりも低くなるよう構成されている。尚、後述するように、「当り図柄 L」及び「当り図柄 S」のいずれが選択されたか（加えて、非時間短縮遊技時及び時間短縮遊技時のいずれであるか）によって、第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の最大開放時間が異なることとなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 8 】

尚、本例では、非時間短縮遊技時と時間短縮遊技時とで、抽選結果が「当り」であった際における「当り図柄L」と「当り図柄S」との選択比率が相違する（非時間短縮遊技時には、当該選択比率が10対10である一方、時間短縮遊技時には、当該選択比率が2対1018となる）よう構成されているが、これには限定されず、非時間短縮遊技時と時間短縮遊技時とで、抽選結果が「当り」であった際における「当り図柄L」と「当り図柄S」との選択比率が同一となるよう構成してもよい（例えば、同図の（補助遊技テーブル1）の変更例にて示されるように、非時間短縮遊技時には、当該選択比率が10対90である一方、時間短縮遊技時には、当該選択比率が100対900となるよう構成）。

【 0 0 6 9 】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1209で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技側遊技状態一時記憶手段1192b内の補助遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1209でYesの場合、ステップ1210-1で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133a内にて残存している保留数に基づき、補助遊技変動態様決定用参照テーブル1143a-2を参照し、補助遊技図柄の変動時間を決定すると共に、当該変動時間を補助遊技図柄変動管理用タイマ1154a-1にセットして、ステップ1211に移行する。他方、ステップ1209でNoの場合、ステップ1210-2で、補助遊技内容決定手段1143は、補助遊技図柄の変動時間として所定の変動時間（ステップ1210-1にて決定され得る変動時間値よりも短時間であって、例えば、1.0秒）を補助遊技図柄変動管理用タイマ1154a-1にセットして、ステップ1211に移行する。

【 0 0 7 0 】

ここで、図9（補助遊技テーブル2）は、補助遊技変動態様決定用参照テーブル1143a-2の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、補助遊技側の保留数が所定数（本例では2）未満の場合と当該所定数以上の場合とでは、補助遊技側乱数値（特に変動時間決定用乱数値）が同一であっても、抽選結果が相違し得るよう構成されている。ここで、抽選結果としては、複数の変動時間候補（本例では、4.0秒、5.5秒、7.0秒、8.5秒、10.0秒）の内の一つの変動時間となるが、夫々の変動時間が選択される割合（確率）に基づき、変動時間の期待値を導出した場合、補助遊技側の保留数が所定数未満の場合における変動時間の期待値は、当該所定数以上の場合における変動時間の期待値よりも、短くなるよう構成されている（但し、これには限定されず、当該選択される割合を均一としてもよい）。

【 0 0 7 1 】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1211で、情報送信手段1300は、当該決定された補助遊技図柄に係る情報（停止図柄、変動時間）及び補助遊技側の遊技状態情報（補助遊技時短フラグ状態に係る情報）を、サブメイン制御装置2320側に送信する。次に、ステップ1212で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、補助遊技図柄保留手段1133は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技図柄変動管理用タイマ1154a-1をスタートした後、補助遊技図柄表示部2421上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、補助遊技図柄変動時間管理手段1154aは、補助遊技図柄変動管理用タイマ1154a-1を参照して、補助遊技図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判定する。ステップ1216でYesの場合、ステップ1217で、情報送信手段1300は、補助遊技図柄が停止表示された旨の情報を、サブメイン制御装置2320側に送信する。次に、ステップ1218で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技図柄表示部2421上で、補助遊技図柄関連情報一時記憶手段1192aに一時記憶されている補助遊技図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の補助遊

技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1223で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当り図柄L」であるか否かを判定する。ステップ1223でYesの場合、ステップ1224で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグ状態）に基づき、電動役物開放時間決定用参照テーブル1163（「当り図柄L」時）を参照し、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様及び駆動時間を決定した上、電動役物開放期間管理用タイマ1162に当該決定した駆動時間をセットし、ステップ1226に移行する。他方、ステップ1223でNoの場合、ステップ1225で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグ状態）に基づき、電動役物開放時間決定用参照テーブル1163（「当り図柄S」時）を参照し、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様及び駆動時間を決定した上、電動役物開放期間管理用タイマ1162に当該決定した駆動時間をセットし、ステップ1226に移行する。

10

【0072】

ここで、図9（補助遊技テーブル3-1）及び（補助遊技テーブル3-2）は、電動役物開放時間決定用参照テーブル1163（「当り図柄L」時）及び電動役物開放時間決定用参照テーブル1163（「当り図柄S」時）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、補助遊技側の遊技状態（非時間短縮遊技時又は時間短縮遊技時）と補助遊技図柄の停止図柄とに基づき、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様及び駆動時間が決定されるよう構成されている。ここで、特に、補助遊技側の遊技状態が非時間短縮遊技時であって、補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄L」である場合には、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様が「0.5秒間の開放→0.5秒間の閉鎖→5.0秒間の開放」となり、駆動時間が6.0秒となる一方、補助遊技側の遊技状態が非時間短縮遊技時であって、補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄S」である場合には、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様が「0.5秒間の開放」となり、駆動時間が0.5秒となるよう構成されている。即ち、遊技者にとっては、補助遊技図柄が停止表示された後、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様が「0.5秒間の開放」を行ったことを視認するのみでは、以降、第2主遊技始動口電動役物2112が長期間に亘って開放駆動するか否かが判別困難となるよう構成されている。尚、以下の説明において、補助遊技側の遊技状態が非時間短縮遊技時であって、補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄L」である場合の第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様を、特殊開閉態様と呼ぶことがある。

20

30

【0073】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1226で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192のフラグ領域内の電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112を開放すると共に、電動役物開放期間管理用タイマ1162をスタートさせる。

【0074】

次に、ステップ1230で、電動役物開閉制御手段1160は、電動役物開放期間管理用タイマ1162を参照し、駆動時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1230でYesの場合、ステップ1232で、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112を閉鎖する。次に、ステップ1234で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192のフラグ領域内の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ14の通常遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合はステップ1230に移行し、ステップ1204でNoの場合はステップ1216に移行し、ステップ1206、ステップ1216、ステップ1222及びステップ1230でNoの場合は次の処理（ステップ14の通常遊技制御処理）に移行する。

40

【0075】

50

次に、図10は、図4におけるステップ14のサブルーチンに係る、通常遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ142で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a及び第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報が存在しているか否かを判定する。ステップ142でYesの場合、ステップ144で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、第2主遊技図柄に係る保留情報が存在していないか否かを判定する。ステップ144でYesの場合、ステップ1400(1)で、遊技制御手段1100は、後述する第1主遊技図柄表示処理を実行し、次のステップ(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。他方、ステップ144でNoの場合、ステップ1400(2)で、遊技制御手段1100は、後述する第2主遊技図柄表示処理を実行し、次のステップ(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。尚、ステップ142でNoの場合には、次のステップ(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

10

【0076】

次に、図11は、図10におけるステップ1400(1)及び(2)のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理及び第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主遊技図柄側及び第2主遊技図柄側で共通するため、特記する場合を除き、第1主遊技図柄側を主に記載することとし、第2主遊技図柄側は括弧書きで記載する。まず、ステップ1402で、第1主遊技内容決定手段1141(第2主遊技内容決定手段1142)は、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)の図柄変動に係る変動開始条件を充足しているか否かを判定する。ここで、「変動開始条件」とは、特別遊技中であることや何れかの主遊技図柄が変動中でないこと等を意味している。

20

【0077】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、第1主遊技内容決定手段1141(第2主遊技内容決定手段1142)は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技側乱数(第2主遊技側乱数)を読み出す。次に、ステップ1405で、第1主遊技内容決定手段1141(第2主遊技内容決定手段1142)は、当該読み出した第1主遊技側乱数(第2主遊技側乱数)を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a)から削除し、残りの保留情報をシフト(保留消化)する。次に、ステップ1406で、当否抽選手段1135は、第1主遊技側乱数(第1当選乱数){第2主遊技側乱数(第2当選乱数)}及び主遊技側遊技状態一時記憶手段1191bに一時記憶されている主遊技遊技状態(主遊技確変フラグ状態)に基づき、第1主遊技用当否抽選テーブル1135b-1(第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3)を参照し、主遊技図柄当否(大当り)抽選を実行する。

30

【0078】

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1135b-1(第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3)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(主遊技確変フラグ状態)における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、大当り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。尚、大当りに加えて小当りに当選するよう構成してもよく、その場合には、同一の抽選テーブルで大当り及び小当りの抽選を実行してもよいし、先に大当り抽選テーブルを参照して大当り抽選を実行し、大当り抽選にはずれた場合、更に小当り抽選テーブルを参照して小当り抽選を実行するように構成してもよい。更には、先に小当り抽選テーブルを参照して小当り抽選を実行し、小当り抽選にはずれた場合又は当たった場合でも重ねて大当り抽選を実行してもよい。

40

【0079】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1408で、特別遊技移行決定手段1135aは、抽選結果が当り(本例では、大当り)か否かを判定する。ステップ1408

50

でYesの場合、ステップ1410で、特別遊技移行決定手段1135aは、第1主遊技・第2主遊技図柄関連情報一時記憶手段1191a内の当りフラグをオンにする。他方、ステップ1408でNoの場合には、ステップ1410をスキップする。

【0080】

そして、ステップ1412で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）内の第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1142a-1）を参照し、第1主遊技側乱数（例えば、第1主遊技図柄決定乱数）{第2主遊技側乱数（例えば、第2主遊技図柄決定乱数）}及び当否抽選結果に基づいて第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関する停止図柄を決定し、これらを第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに一時記憶する。

10

【0081】

ここで、図12（主遊技テーブル2）は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル1142a-1）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、特別遊技時における最大実行ラウンド数の異なる複数の主遊技図柄候補（本例では、「1A、3A、7A」及び「1B、3B、7B」）の内から一の主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、主遊技図柄の種類や選択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。

【0082】

20

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1413で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a（第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a）内の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル1141a-2（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル1142a-2）を参照し、第1主遊技側乱数（例えば、第1変動態様決定乱数）{第2主遊技側乱数（例えば、第2変動態様決定乱数）}、当否抽選結果及び主遊技側の遊技状態に基づいて第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関する変動態様を決定し、これらを第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに一時記憶する。

【0083】

ここで、図12（主遊技テーブル3）は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル1141a-2（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル1142a-2）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、変動時間値の異なる複数の変動態様候補（本例では、「A0、A1、A2、A3」及び「B0、B1、B2、B3」）の内から一の変動態様が主遊技図柄の変動態様（変動時間）として決定されるよう構成されている。尚、変動態様（変動時間）の種類や選択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{特に、第1主遊技側と第2主遊技側とで変動態様（変動時間）の種類や選択確率を異ならせてもよい}。

30

【0084】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ1414で、情報送信手段1300は、ステップ1412及びステップ1413で決定した第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）をサブメイン制御装置2320側に送信する。次に、ステップ1416で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a（第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a）が、所定時間{前記ステップ1413で決定した変動態様に係る変動時間}を第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1（第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1）にセットする。そして、ステップ1418で、第1主遊技図柄制御手段1151（第2主遊技図柄制御手段1152）は、第1主遊技図柄表示装置2130の第1主遊技図柄表示部2131（第2主遊技図柄表示装置2230の第2主遊技図柄表示部2231）上で、第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始すると共に、第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1（第2主遊技図柄

40

50

変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1) をスタートさせる。次に、ステップ 1 4 2 0 で、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1 (第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2) は、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a 内の変動中フラグをオンにする。

【 0 0 8 5 】

次に、ステップ 1 4 2 2 で、第 1 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 1 a (第 2 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a) は、第 1 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 (第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1) を参照して、主遊技図柄の図柄変動に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ 1 4 2 2 で N o の場合には、次の処理 (ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。他方、ステップ 1 4 2 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 2 4 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、主遊技図柄の図柄変動に係る所定時間に到達した旨のコマンドをサブメイン制御装置 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 2 6 で、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1 (第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2) は、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 の第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1 (第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 の第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1) 上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a に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。

【 0 0 8 6 】

次に、ステップ 1 4 3 8 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 4 0 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a 内の当りフラグをオフにする。次に、ステップ 1 4 4 6 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技実行許可フラグをオンにし、ステップ 1 4 2 8 に移行する。尚、ステップ 1 4 3 8 で N o の場合にも、ステップ 1 4 2 8 に移行する。

【 0 0 8 7 】

次に、ステップ 1 4 2 8 で、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1 (第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2) は、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a 内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 3 0 で、第 1 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 1 a (第 2 主遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 2 a) は、第 1 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 (第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1) をリセットする。次に、ステップ 1 4 5 0 (1) { ステップ 1 4 5 0 (2) } で、主制御装置 1 0 0 0 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 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。

【 0 0 8 8 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で N o の場合には、ステップ 1 4 3 2 で、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1 (第 2 主遊技図柄制御手段 1 1 5 2) は、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 2 で Y e s の場合にはステップ 1 4 2 2 に移行し、N o の場合には次の処理 (ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。

【 0 0 8 9 】

次に、図 1 3 は、図 1 1 におけるステップ 1 4 5 0 (1) 及び (2) 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 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b のフラグ領域を参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 7 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b のフラグ領域を参照し、主遊技時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 7 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技時短回数カウンタ 1 1 8 1 b を参照して、当該カウンタ値が 0 よりも大きいのか否か、即ち、主遊技時短遊技状態の継続回数が残存しているか否かを判定する。ステップ 1 4 7 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 7 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技時短回数カ

ウンタ 1 1 8 1 b のカウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 4 7 6 で、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、主遊技時短回数カウンタ 1 1 8 1 b を参照して、当該カウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 7 6 で Yes の場合、ステップ 1 4 7 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b 内の主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ 1 4 8 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、補助遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 b 内の補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 5 2、ステップ 1 4 7 0、ステップ 1 4 7 2 又はステップ 1 4 7 6 で No の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【 0 0 9 0 】

次に、図 1 4 は、図 4 におけるステップ 1 5 0 0 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 1 5 0 2 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、特別遊技実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 5 0 4 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 0 6 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、各種パラメータ（特に、停止図柄）に基づき、特別遊技内容参照テーブル 1 1 7 2 a を参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 にセットする。次に、ステップ 1 5 1 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b 内の主遊技確変フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 1 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b 内の主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 1 9 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、補助遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 b 内の補助遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 2 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技時短回数カウンタ 1 1 8 1 b をクリア（ゼロクリア）する。そして、ステップ 1 5 2 8 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技移行許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 0 2 で No の場合にも次の処理（ステップ 1 6 0 0 の特別遊技制御処理）に移行する。

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 5 は、図 4 におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 0 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 6 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 6 0 4 及びステップ 1 6 0 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の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 1 6 0 8 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、サブメイン制御装置 2 3 2 0 側に特別遊技の開始表示を指示する情報（特別遊技開始表示指示情報）を送信し、ステップ 1 6 1 2 に移行する。他方、ステップ 1 6 0 2 で No の場合、ステップ 1 6 1 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ 1 6 1 0 で Yes の場合には、ステップ 1 6 1 2 に移行する。尚、ステップ 1 6 1 0 で No の場合には、特別遊技実行手段 1 1 7 3 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 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

【 0 0 9 2 】

次に、ステップ 1 6 1 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、ラウンド継続フラグがオンであるか否か、換言すれば、当該ラウンドが途中であるか否かを判定する。ステップ 1 6 1 2 で Yes の場合、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ 1 6 1 4 ~ 1 6 2 2 の処理を行うことなく、ステップ 1 6 2 6 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 2 で No の場合、即ち、当該ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ 1 6 1 4 で、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は

、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 に一時記憶されている開放パターン（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 1 6 1 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ 1 6 1 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内のラウンド数カウンタに 1 を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は 0 であり、以後ラウンドを重ねていく毎に 1 ずつインクリメントされる。次に、ステップ 1 6 2 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ 1 6 2 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 のいずれを開放するかを確認した上で、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 の第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2 又は第 2 大入賞口電動役物 2 2 2 2 を駆動して、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を開放し、ステップ 1 6 2 6 に移行する。

【 0 0 9 3 】

次に、ステップ 1 6 2 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照して当該ラウンドで所定球（例えば 1 0 球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ 1 6 2 6 で Y e s の場合には、ステップ 1 6 3 0 に移行する。他方、ステップ 1 6 2 6 で N o の場合、ステップ 1 6 2 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、ラウンド実行用タイマ 1 1 7 4 a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ 1 6 2 8 で Y e s の場合にも、ステップ 1 6 3 0 に移行し、N o の場合には、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

【 0 0 9 4 】

次に、ステップ 1 6 3 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 の第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2 又は第 2 大入賞口電動役物 2 2 2 2 の駆動を停止して、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を閉鎖する。そして、ステップ 1 6 3 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、ラウンド実行用タイマ 1 1 7 4 a をリセットする。次に、ステップ 1 6 3 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照して、当該ラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する。ステップ 1 6 3 6 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 4 0 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、サブメイン制御装置 2 3 2 0 側に特別遊技の終了表示を指示する情報（特別遊技終了表示指示情報）を送信する。そして、ステップ 9 0 0 0 で、遊技制御手段 1 1 0 0 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 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。尚、ステップ 1 6 3 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

【 0 0 9 5 】

次に、図 1 6 は、図 1 5 におけるステップ 9 0 0 0 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 9 0 0 2 で、特定遊技可否・内容決定手段 1 1 8 3 は、第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 a を参照して、特別遊技開始時における主遊技図柄の停止図柄を確認する。次に、ステップ 9 0 1 0 で、特定遊技可否・内容決定手段 1 1 8 3 は、当該確認結果に基づき、主遊技図柄の停止図柄が確変大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ 9 0 1 0 で Y e s の場合、ステップ 9 0 1 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b 内の主遊技確変フラグをオンにし、ステップ 9 0 2 0 に移行する。他方、ステップ 9 0 1 0 で N o の場合、ステップ 9 0 1 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技時短回数カウンタ 1 1 8 1 b のカウンタ値に所定値（例えば、1 0 0）をセットし、ステップ 9 0 2 0 に移行する。次に、ステップ 9 0 2 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0

10

20

30

40

50

は、主遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 b 内の主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 9 0 2 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、補助遊技側遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 b の補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

【 0 0 9 6 】

次に、図 1 7 ~ 図 2 9 のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のサブ基板側（サブメイン制御装置 2 3 2 0）での処理の流れを説明する。まず、図 1 7 は、サブメイン制御装置 2 3 2 0（演出制御手段 2 3 2 0）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 5 0 0 0 である。はじめに、ステップ 5 2 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する保留情報管理・保留表示制御処理を実行する。次に、ステップ 5 4 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する主遊技用副遊技表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 5 6 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する主遊技用副遊技表示制御処理を実行する。次に、ステップ 5 8 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する補助遊技用副遊技表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 6 0 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する補助遊技用副遊技表示制御処理を実行する。次に、ステップ 6 2 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する保留情報事前判定・保留表示変更制御処理を実行する。次に、ステップ 6 4 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する副遊技表示領域サイズ変更制御処理を実行する。次に、ステップ 6 6 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する保留表示領域非表示制御処理を実行する。次に、ステップ 6 8 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する特別遊技中（大当たり中）表示制御処理を実行し、ステップ 5 2 0 0 に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

【 0 0 9 7 】

次に、図 1 8 は、図 1 7 でのステップ 5 2 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理・保留表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 2 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から補助遊技側の新たな保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 5 2 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の補助遊技用装図保留カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 5 2 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、主制御装置 1 0 0 0 側から受信した当該補助遊技側の保留情報に係る入賞順及び補助遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 に一時記憶し、ステップ 5 2 2 0 に移行する。尚、本実施形態においては、主制御装置 1 0 0 0 側から乱数値を直接送信するよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、主制御装置 1 0 0 0 側から乱数値に基づき導出された（図柄変動前に事前に導出された）図柄情報（事前判定された当否結果、停止図柄、変動態様等）を送信するよう構成してもよい。そして、ステップ 5 2 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の補助遊技用装図保留カウンタ値と同数の保留表示（装図表示部 2 3 1 1 にて表示されるランプ画像であり、以下、補助遊技用装図保留ランプと呼ぶことがある）を実行し、ステップ 5 2 2 2 に移行する。他方、ステップ 5 2 0 2 で No の場合、ステップ 5 2 1 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から補助遊技側の新たな図柄情報（換言すれば、図柄変動を開始する旨）を受信したか否かを判定する。ステップ 5 2 1 0 で Yes の場合、ステップ 5 2 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の補助遊技用装図保留カウンタ値から 1 を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 5 2 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、当該図柄変動に係る補助遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 から削除すると共に、残りの保留情報をシフト（保留消化）する。そして、ステップ 5 2 1 6 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の補助遊技用副遊技内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 5 2 2 0 に移行する。尚、ステップ 5 2 1 0 で No の場合には、ステップ 5 2 2 2 に移行する。

【 0 0 9 8 】

次に、ステップ 5 2 2 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から第 1 主遊技側の新たな保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5 2 2 2 で Y e s の場合、ステップ 5 2 2 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 5 2 2 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、主制御装置 1 0 0 0 側から受信した当該第 1 主遊技側の保留情報に係る入賞順及び第 1 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 に一時記憶し、ステップ 5 2 4 0 に移行する。そして、ステップ 5 2 4 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値と同数の保留表示（装図表示部 2 3 1 1 にて表示されるランプ画像であり、以下、第 1 主遊技用装図保留ランプと呼ぶことがある）を実行し、ステップ 5 2 4 2 に移行する。他方、ステップ 5 2 2 2 で N o の場合、ステップ 5 2 3 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から第 1 主遊技側の新たな図柄情報（換言すれば、図柄変動を開始する旨）を受信したか否かを判定する。ステップ 5 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 5 2 3 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値から 1 を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 5 2 3 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、当該図柄変動に係る第 1 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 から削除すると共に、残りの保留情報をシフト（保留消化）する。そして、ステップ 5 2 3 6 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技補用副遊技内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 5 2 4 0 に移行する。尚、ステップ 5 2 3 0 で N o の場合には、ステップ 5 2 4 2 に移行する。

【 0 0 9 9 】

次に、ステップ 5 2 4 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から第 2 主遊技側の新たな保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ 5 2 4 2 で Y e s の場合、ステップ 5 2 4 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 2 主遊技用装図保留カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 5 2 4 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、主制御装置 1 0 0 0 側から受信した当該第 2 主遊技側の保留情報に係る入賞順及び第 2 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 に一時記憶し、ステップ 5 2 6 0 に移行する。そして、ステップ 5 2 6 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 2 主遊技用装図保留カウンタ値と同数の保留表示（装図表示部 2 3 1 1 にて表示されるランプ画像であり、以下、第 2 主遊技用装図保留ランプと呼ぶことがある）を実行し、次の処理（ステップ 5 4 0 0 の主遊技用副遊技表示内容決定処理）に移行する。他方、ステップ 5 2 4 2 で N o の場合、ステップ 5 2 5 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から第 2 主遊技側の新たな図柄情報（換言すれば、図柄変動を開始する旨）を受信したか否かを判定する。ステップ 5 2 5 0 で Y e s の場合、ステップ 5 2 5 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 2 主遊技用装図保留カウンタ値から 1 を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 5 2 5 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、当該図柄変動に係る第 2 主遊技側乱数を装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 から削除すると共に、残りの保留情報をシフト（保留消化）する。そして、ステップ 5 2 5 6 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技補用副遊技内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 5 2 6 0 に移行する。尚、ステップ 5 2 5 0 で N o の場合には、次の処理（ステップ 5 4 0 0 の主遊技用副遊技表示内容決定処理）に移行する。

【 0 1 0 0 】

次に、図 19 は、図 17 でのステップ 5400 のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 5402 で、装図表示内容決定手段 2322a-1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2322c 内の主遊技用副遊技内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5402 で Yes の場合、ステップ 5404 で、装図表示内容決定手段 2322a-1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2322c 内の主遊技用副遊技内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5406 で、装図表示内容決定手段 2322a-1 は、メイン側情報一時記憶手段 2321a 内に一時記憶された主制御装置 1000 側からの図柄情報（特に、主遊技図柄の停止図柄）に基づき、停止図柄決定用抽選テーブル 2322a-1-2 を参照して、装飾図柄の停止図柄を決定し、演出表示関連情報一時記憶手段 2322c 内に一時記憶する。次に、ステップ 5410 で、装図表示内容決定手段 2322a-1 は、メイン側情報一時記憶手段 2321a 内に一時記憶された主制御装置 1000 側からの図柄情報（特に、主遊技図柄の変動態様）に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2322a-1-1 を参照して、副遊技側（サブ側）の変動態様を決定し、演出表示関連情報一時記憶手段 2322c 内に一時記憶する。

10

【0101】

ここで、図 20（副遊技テーブル 1-1）は、装図変動内容決定用抽選テーブル 2322a-1-1（特に、副遊技側の変動態様決定用テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技側の変動態様（本例では、「A0～A3」「B0～B3」のいずれかが当否結果に応じて更に細分化されている）に基づき、一又は複数の副遊技側の変動態様候補の内から一の変動態様が抽選によって決定されるよう構成されている。例えば、主遊技側の変動態様が「A2」又は「B2」であって、当否結果が「ハズレ」である場合、副遊技側の変動態様候補である「Nリーチ1（ハズレ）」、「Nリーチ2（ハズレ）」のいずれかが、それぞれ選択確率「384/512」、「128/512」の割合で決定される。尚、副遊技側の変動態様の種類及び選択確率はあくまで一例であり、これには何ら限定されない。

20

【0102】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 5412 で、装図表示内容決定手段 2322a-1 は、当該決定した（演出表示関連情報一時記憶手段 2322c 内に一時記憶された）副遊技側の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2322a-1-1 を参照して、装飾図柄の仮停止タイミング、予告演出の表示タイミング及び表示すべき予告演出種別を決定し、演出表示関連情報一時記憶手段 2322c 内に一時記憶する。

30

【0103】

ここで、図 20（副遊技テーブル 1-2）は、装図変動内容決定用抽選テーブル 2322a-1-1（特に、演出パターン決定用テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、副遊技側の変動態様に基づき、装飾図柄の仮停止タイミング、予告演出の表示タイミング及び表示すべき予告演出種別が一義的に決定されるよう構成されている。例えば、副遊技側の変動態様が「Nリーチ1（ハズレ）」であった場合、装飾図柄の仮停止タイミングは、図柄変動開始時からの経過時間として、左列＝「7秒」、右列＝「8秒」、中列＝「29秒」のタイミングで、各列の装飾図柄が停止表示されるよう構成されている。また、「予告演出種別1」に対応した予告演出画像（例えば、キャラクタのカットイン画像等であって、以下、予告演出と呼ぶことがある）が、図柄変動開始時からの経過時間として、「5秒」のタイミングで、表示開始されるよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、これには何ら限定されない。また、本例では、副遊技側の変動態様に基づき、装飾図柄の仮停止タイミング、予告演出の表示タイミング及び表示すべき予告演出種別が一義的に決定されるよう構成されているが、これには限定されず、副遊技側の変動態様には依存しない形で、予告演出の表示可否及び表示内容（表示タイミング）を決定するよう構成してもよい。この点について補足すると、本実施形態では、後述するルーレット演出と他の演出（予告演出を含む）とが重複した場合には、ルーレット演出の表示が中止され得るよう構成されており、当該重複判定に際しては夫々の演出の

40

50

表示タイミング及び表示期間に基づき重複するか否かを事前に予測可能に構成されている。即ち、副遊技側の変動態様に基づき予告演出の表示タイミングが一義的に決定されない、換言すれば、副遊技側の変動態様に基づき予告演出の表示タイミングが予測困難となるよう構成されていた場合であっても、予告演出の表示タイミングが判明したことを契機としてルーレット演出の表示が中止され得るよう構成されているのである。

【 0 1 0 4 】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 5 4 5 0 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用副遊技内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 5 6 0 0 の主遊技用副遊技表示制御処理）に移行する。尚、ステップ 5 4 0 2 で N o の場合には、次の処理（ステップ 5 6 0 0 の主遊技用副遊技表示制御処理）に移行する。

10

【 0 1 0 5 】

次に、図 2 1 は、図 1 7 でのステップ 5 6 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 6 0 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用副遊技内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 5 6 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用副遊技内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 5 6 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の装図変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 5 6 0 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶された副遊技側の変動態様に基づき、演出表示装置 2 3 1 0 上の装図表示部 2 3 1 1 における「表示領域 1」にて、装飾図柄の変動表示を開始する。尚、後述するように、本実施形態においては、演出表示装置 2 3 1 0 上の装図表示部 2 3 1 1 において、「表示領域 1」とは異なる表示領域である「表示領域 2」にて装飾図柄の変動表示とは異なる演出が表示され得ることとなる。次に、ステップ 5 6 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、装図変動時間管理タイマ 2 3 2 2 a - 3 をスタートし、ステップ 5 6 1 2 に移行する。尚、ステップ 5 6 0 2 で N o の場合にも、ステップ 5 6 1 2 に移行する。

20

【 0 1 0 6 】

次に、ステップ 5 6 1 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の装図変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 5 6 1 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、装図変動時間管理タイマ 2 3 2 2 a - 3 を参照し、装飾図柄の仮停止タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 5 6 1 4 で Y e s の場合、ステップ 5 6 1 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、当該仮停止タイミングに到達した表示列上にて装飾図柄の停止図柄を表示し、ステップ 5 6 1 8 に移行する。尚、ステップ 5 6 1 4 で N o の場合には、ステップ 5 6 1 8 に移行する。

30

【 0 1 0 7 】

次に、ステップ 5 6 1 8 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、装図変動時間管理タイマ 2 3 2 2 a - 3 を参照し、予告演出の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 5 6 1 8 で Y e s の場合、ステップ 5 6 2 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、当該表示タイミングが、特定の予告演出（例えば、「予告演出種別 2」のように表示可能期間が予め定められており、後述するように、予告演出の表示可否がサブ入力ボタン 4 0 0 0 の操作可否によって決定される演出）に係る表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ 5 6 2 0 で Y e s の場合、ステップ 5 6 2 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示装置 2 3 1 0 上にて、サブ入力ボタン 4 0 0 0 の操作を促すメッセージを表示する。次に、ステップ 5 6 2 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、サブ入力ボタン 4 0 0 0 からの送信情報に基づき、サブ入力ボタン 4 0 0 0 が操作されていないか否かを判定する。ステップ 5 6 2 4 で Y e s の場合には、ステップ 5 6 3 0 に移行する。他方、ステップ 5 6 2 4 で N o の場合又はステップ 5 6 2 0 で N o の場合、ステッ

40

50

ブ 5 6 2 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、当該表示タイミングに到達した予告演出種別に基づき、演出表示装置 2 3 1 0 上にて予告演出画像を表示し、ステップ 5 6 3 0 に移行する。尚、ステップ 5 6 1 8 で No の場合には、ステップ 5 6 3 0 に移行する。

【 0 1 0 8 】

次に、ステップ 5 6 3 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ 5 6 3 0 で Yes の場合、ステップ 5 6 3 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、装図変動時間管理タイマ 2 3 2 2 a - 3 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 5 6 3 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、装飾図柄を確定表示（装飾図柄の停止図柄として決定した図柄画像を表示）する。次に、ステップ 5 6 3 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の装図変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 5 8 0 0 の補助遊技用副遊技表示内容決定処理）に移行する。尚、ステップ 5 6 1 2 又はステップ 5 6 3 0 で No の場合には、次の処理（ステップ 5 8 0 0 の補助遊技用副遊技表示内容決定処理）に移行する。

【 0 1 0 9 】

次に、図 2 2 は、図 1 7 でのステップ 5 8 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、補助遊技図柄に対応した装飾図柄の変動表示（以下、ルーレット演出と呼ぶことがある）を実行可能に構成することを目的としているが、後述するように、当該変動表示結果は、補助遊技側の遊技結果を報知又は示唆するもののみならず、主遊技側の遊技結果をも報知又は示唆可能に構成されている。まず、ステップ 5 8 0 2 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の補助遊技用副遊技内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 5 8 0 2 で Yes の場合、ステップ 5 8 0 4 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の補助遊技用副遊技内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5 8 0 6 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの補助遊技側の遊技状態情報を確認する。次に、ステップ 5 8 0 8 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、当該確認結果に基づき、補助遊技側の遊技状態が非時間短縮遊技中であるか否かを判定する。ステップ 5 8 0 8 で Yes の場合、ステップ 5 9 0 0 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、後述する補助遊技用副遊技内容決定処理を実行する。次に、ステップ 5 8 2 0 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内のルーレット演出実行許可フラグ（後述する補助遊技用副遊技内容決定処理にてオン/オフが決定されるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ 5 8 2 0 で Yes の場合、ステップ 5 8 2 2 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内のルーレット演出実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5 8 2 4 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、ルーレット演出の最終結果（後述する補助遊技用副遊技内容決定処理にて決定され、本例では、「ハズレ」、「補助遊技当選」及び「主遊技当選」のいずれかが決定される）、主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報（特に、補助遊技図柄の変動時間値）に基づき、ルーレット演出内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 d - 1 - 1 を参照して、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミングを決定し、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶する。

【 0 1 1 0 】

ここで、図 2 3（副遊技テーブル 2 - 1）は、ルーレット演出内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 d - 1 - 1（特に、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミング決定用テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、補助遊技図柄の変動時間値及びルーレット演出の最終結果に基づき、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミングが抽選によって決定されるよう構成されている。例えば、補助遊技図柄の変動時間値が「10.0 秒」であって、ルーレット演出の最終結果が「ハズレ」である場合、ルー

10

20

30

40

50

レット演出の演出態様として「ルーレット演出１」、「ルーレット演出２」のいずれかが、それぞれ選択確率「５００／５１２」、「１２／５１２」の割合で決定されると共に、ルーレット演出の実行タイミングが「５．０秒」と決定される。そして、後述するように、ルーレット演出の演出態様に基づきルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンが決定され、ルーレット演出の実行タイミングに到達したことを契機として、当該決定されたルーレット配列パターンの表示が開始されることとなる。尚、ルーレット演出の演出態様及び実行タイミング並びに選択確率はあくまで一例であり、これには何ら限定されない。

【０１１１】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ５８２６で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、当該決定した（演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶された）ルーレット演出の演出態様に基づき、ルーレット演出内容決定用抽選テーブル２３２２ｄ－１－１を参照して、ルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンを決定し、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶する。

【０１１２】

ここで、図２３（副遊技テーブル２－２）は、ルーレット演出内容決定用抽選テーブル２３２２ｄ－１－１（特に、ルーレット配列パターン決定用テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、ルーレット演出の演出態様に基づきルーレット演出にて表示されるルーレット配列パターンが一義的に決定されるよう構成されている。例えば、ルーレット演出の演出態様が「ルーレット演出１」であった場合、ルーレットコマ番号０～９の夫々のコマにて、「－」、「電動役物開放」、「大入賞口開放」のいずれかが配された配列パターン（ルーレット配列パターン１）が表示されるよう構成されている。ここで、「電動役物開放」とは、第２主遊技始動口電動役物２１１２が開放されることを報知する表示内容を意味している一方、「大入賞口開放」とは、第１大入賞口２１２０又は第２大入賞口２２２０が開放されることを報知する表示内容であることを意味している。即ち、後述するように、ルーレット演出の最終結果として報知され得る内容は、補助遊技側の当否結果のみならず主遊技側の当否結果をも含まれるよう構成されているのである。尚、夫々のコマにて配される表示内容は、これには限定されず、補助遊技側の当否結果及び主遊技側の当否結果を示唆するような表示内容であってもよい（例えば、ルーレット配列パターン２にて示されるように、「開放！？」とのコマが停止表示された場合には、第２主遊技始動口電動役物２１１２が開放される可能性があることを報知する表示内容とする、或いは、「チャンス！」とのコマが停止表示された場合には、特別遊技へ移行する可能性があることを報知する表示内容とする、或いは、「開放！！」とのコマが停止表示された場合には、第２主遊技始動口電動役物２１１２が開放されることが確定する旨を報知する表示内容とする、或いは、「激アツ！！」とのコマが停止表示された場合には、特別遊技へ移行することが確定する旨を報知する表示内容とする、等）。

【０１１３】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ５８２８で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、ルーレット演出の最終結果及びルーレット配列パターンに基づき、最終結果を報知するための停止表示位置となるルーレットコマ番号を決定し（例えば、最終結果＝「ハズレ」の場合には、「－」が配されたコマのいずれか、最終結果＝「補助遊技当選」の場合には、「電動役物開放」が配されたコマのいずれか、最終結果＝「主遊技当選」の場合には、「大入賞口開放」が配されたコマのいずれかを決定し）、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶する。次に、ステップ５８５０で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内の補助遊技用副遊技内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ６０００の補助遊技用副遊技表示制御処理）に移行する。尚、ステップ５８０２、ステップ５８０８又はステップ５８２０でＮｏの場合には、次の処理（ステップ６０００の補助遊技用副遊技表示制御処理）に移行する。

【０１１４】

次に、図 2 4 は、図 2 2 でのステップ 5 9 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 9 0 2 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された補助遊技図柄の停止図柄を確認する。次に、ステップ 5 9 0 4 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、当該確認結果に基づき、補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄 L」であるか否か、換言すれば、補助遊技図柄の停止表示後に、第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 が特殊開閉態様を実行する予定であるか否かを判定する。ステップ 5 9 0 4 で Y e s の場合、ステップ 5 9 1 0 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、ルーレット演出の最終結果を「補助遊技当選」として決定する。そして、ステップ 5 9 8 0 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内のルーレット演出実行許可フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

10

【 0 1 1 5 】

他方、ステップ 5 9 0 4 で N o の場合、ステップ 5 9 2 0 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、ルーレット演出の最終結果を「ハズレ」として決定する。ここで、当該決定は暫定的な決定であり、後述するように、所定条件を充足した場合には、ルーレット演出の最終結果が「ハズレ」から「主遊技当選」に差替えられることとなる。尚、本実施形態においては、当該所定条件として、「主遊技図柄の保留数に基づく実行可否決定処理」、「主遊技図柄の変動状況に基づく実行可否決定処理」、「主遊技用副遊技の実行状況に基づく実行可否決定処理 1」及び「主遊技用副遊技の実行状況に基づく実行可否決定処理 2」の 4 例を挙げている。

20

【 0 1 1 6 】

(主遊技図柄の保留数に基づく実行可否決定処理)

次に、ステップ 5 9 2 2 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の第 1 主遊技用装図保留カウンタ値に基づき、所定の抽選確率にてルーレット演出の実行可否抽選を実行する。ここで、当該実行可否抽選の一例としては、第 1 主遊技用装図保留カウンタ値が所定数（例えば、2）未満の場合には、当該所定数以上の場合と比して、高確率で当選するよう構成することを挙げることができる。次に、ステップ 5 9 2 4 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、当該実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 5 9 2 4 で Y e s の場合には、ステップ 5 9 3 2 に移行する一方、ステップ 5 9 2 4 で N o の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

30

【 0 1 1 7 】

(主遊技図柄の変動状況に基づく実行可否決定処理)

次に、ステップ 5 9 3 2 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の装図変動中フラグがオンであるか否か、換言すれば、主遊技図柄に対応した副遊技である装飾図柄が変動表示中であるか否かを判定する。ステップ 5 9 3 2 で N o の場合には、ステップ 5 9 8 0 に移行する一方、ステップ 5 9 3 2 で Y e s の場合、ステップ 5 9 3 4 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、装図変動時間管理タイマ 2 3 2 2 a - 3 のタイマ値 T_s と、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された補助遊技図柄の変動時間値 T_h とを確認し、「 $T_s + T_h$ 」を算出すると共に、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶された、装飾図柄の最終仮停止タイミング（本例では、中列の仮停止タイミング）となる時間値 T_e と比較する。次に、ステップ 5 9 3 6 で、ルーレット演出内容決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、当該比較結果に基づき、「 $T_s + T_h < T_e$ 」となる条件を充足したか否かを判定する。ステップ 5 9 3 6 で Y e s の場合には、ステップ 5 9 4 0 に移行する一方、ステップ 5 9 3 6 で N o の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。ここで、本処理について補足説明すると、「 $T_s + T_h < T_e$ 」となる条件を充足するケースは、主遊技側の遊技結果（主遊技図柄の停止図柄内容）が確定的に報知されるよりも前に、ルーレット演出の最終結果が報知される状況下である。即ち、ルーレット演出の最終結果として、同時並行的に実行されてい

40

50

る主遊技側の遊技結果を報知するに際し、当該主遊技側の遊技結果が変化し得ないことを担保しているのである。しかしながら、これには限定されず、主遊技側の遊技結果が変化し得る状況下、換言すれば、主遊技図柄の複数の変動に跨って、ルーレット演出を実行するよう構成してもよい。その場合には、ルーレット演出の最終結果は、ルーレット演出の終了時において実行されている主遊技側の遊技結果（ルーレット演出内容の決定時においては未消化である主遊技側の保留に係る遊技結果）を事前判定した内容とすればよい。また、本例のように、主制御装置１０００側において、補助遊技図柄の変動時間値として複数種類の変動時間を選択可能に構成されている場合、主制御装置１０００側にて「 $T_s + T_h < T_e$ 」となる条件を充足するよう、換言すれば、主遊技図柄の変動残り時間内に収まるよう、補助遊技図柄の変動時間値としてより短時間となる変動時間を強制的に選択することで調整し得るよう構成してもよい。

10

【０１１８】

（主遊技用副遊技の実行状況に基づく実行可否決定処理１）

次に、ステップ５９４０で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶された装飾図柄の変動態様、予告演出の表示タイミング及び表示すべき予告演出種別、並びに、装図変動時間管理タイマ２３２２ａ－３のタイマ値 T_s に基づき、特定の予告演出（本例では、予告演出種別２）に係る予告演出表示期間を確認する。例えば、タイマ値 T_s が５秒（装飾図柄の変動開始から５秒経過後）であって、予告演出種別２の表示が決定されていた場合、５秒後～１０秒後が予告演出種別２に係る予告演出表示期間となる。次に、ステップ５９４２で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、当該確認結果に基づき、予告演出表示期間がルーレット演出の実行期間と重複しないか否かを判定する。ステップ５９４２でＹｅｓの場合には、ステップ５９５０に移行する一方、ステップ５９４２でＮｏの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。ここで、本処理について補足説明すると、特定の予告演出とは、サブ入力ボタンの操作可否によって予告演出の表示可否が決定される演出を意味しており、予告演出表示期間においてサブ入力ボタンの操作を促すメッセージが表示される演出である。即ち、このように、遊技者による操作行為を必要とする演出が実行されている場合には、ルーレット演出の実行をキャンセルするよう構成されているのである。

20

【０１１９】

（主遊技用副遊技の実行状況に基づく実行可否決定処理２）

次に、ステップ５９５０で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶された装飾図柄の変動態様及び装図変動時間管理タイマ２３２２ａ－３のタイマ値 T_s に基づき、所定の抽選確率にてルーレット演出の実行可否抽選を実行する。ここで、当該実行可否抽選の一例としては、装飾図柄の図柄変動がリーチ発生前となる期間内にルーレット演出の実行期間が収まる場合には、リーチ発生前となる期間内にルーレット演出の実行期間が収まらない場合と比して高確率で当選するよう構成することを挙げることができる。次に、ステップ５９５２で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、当該実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ５９５２でＹｅｓの場合には、ステップ５９６０に移行する一方、ステップ５９５２でＮｏの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。ここで、本処理について補足説明すると、リーチ後に実行されている演出は遊技者にとって注視すべき演出であり、特に、リーチ後の所定期間においては、主遊技側の遊技結果が如何なる結果となるかを興趣性の高い演出によって表現される場合がある。即ち、このように、興趣性の高い演出が実行されている場合には、ルーレット演出の実行がキャンセルされ易くなるよう構成されているのである。

30

40

【０１２０】

以上のような、ルーレット演出の実行可否決定処理が為された後、ステップ５９６０で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、メイン側情報一時記憶手段２３２１ａを参照し、停止表示予定である主遊技図柄の停止図柄（又は装飾図柄の停止図柄）を確認する。次に、ステップ５９６２で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、当該

50

確認結果に基づき、大当り図柄にて停止表示予定であるか否かを判定する。ステップ5962でNoの場合には、ステップ5980に移行する一方、ステップ5962でYesの場合、ステップ5964で、ルーレット演出内容決定手段2322d-1は、ルーレット演出の最終結果を「ハズレ」から「主遊技当選」に差替え、ステップ5980に移行する。

【0121】

次に、図25は、図17でのステップ6000のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6002で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の補助遊技用副遊技内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6002でYesの場合、ステップ6004で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の補助遊技用副遊技内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ6006で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のルーレット演出実行監視中フラグをオンにする。次に、ステップ6008で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、ルーレット演出実行監視タイマ2322d-2をスタートさせ、ステップ6010に移行する。尚、ステップ6002でNoの場合には、ステップ6010に移行する。

【0122】

次に、ステップ6010で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内のルーレット演出実行監視中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6010でYesの場合、ステップ6012で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、ルーレット演出実行監視タイマ2322d-2のタイマ値が、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶されたルーレット演出の実行タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ6012でYesの場合、ステップ6014で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示装置2310上の装図表示部2311にて、「表示領域1」とは異なる表示領域であって、ルーレット配列パターンにおける所定コマ数(3コマ)分の表示領域となる「表示領域2」を表示する。次に、ステップ6016で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶されたルーレット配列パターンに基づき、夫々のコマ(本例では、ルーレットコマ番号0~9の夫々)を順次「表示領域2」内にて低速変動表示(例えば、1コマの通過秒数=0.3コマにて変動表示)する。次に、ステップ6018で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、当該変動表示によって、ルーレット配列パターンが1周したか否かを判定する。ステップ6018でYesの場合、ステップ6020で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶されたルーレット配列パターンに基づき、夫々のコマ(本例では、ルーレットコマ番号0~9の夫々)を順次「表示領域2」内にて高速変動表示(例えば、1コマの通過秒数=0.1コマにて変動表示)し、ステップ6030に移行する。尚、ステップ6012又はステップ6018でNoの場合には、ステップ6030に移行する。

【0123】

次に、ステップ6030で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、補助遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ6030でYesの場合、ステップ6032で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、ルーレット演出の最終結果が報知され得るタイミングに到達した旨、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物2112が長期間開放され得る旨を報知する(例えば、変動表示中のルーレット演出において、停止表示位置となるルーレットコマ番号及び前後のコマ番号を「表示領域2」内にて揺れ変動表示させる)。次に、ステップ6034で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、当該報知後から所定期間(例えば、0.5秒)が経過したか否かを判定する。ステップ6034でYesの場合、ステップ6036で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、ルーレット演出実行監視タイマ2322d-2を停止してタイマ値をリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ6038で、ルー

10

20

30

40

50

ルーレット演出表示制御手段 2 3 2 2 d は、ルーレット演出における停止表示位置となるルーレットコマ番号を「表示領域 2」内にて確定表示する。次に、ステップ 6 0 4 0 で、ルーレット演出表示制御手段 2 3 2 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内のルーレット演出実行監視中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 6 2 0 0 の保留情報事前判定・保留表示変更制御処理）に移行する。尚、ステップ 6 0 1 0、ステップ 6 0 3 0 又はステップ 6 0 3 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 6 2 0 0 の保留情報事前判定・保留表示変更制御処理）に移行する。

【 0 1 2 4 】

尚、本実施形態においては、ステップ 6 0 1 6 にて表示されたルーレット配列パターンと、ステップ 6 0 2 0 にて表示されたルーレット配列パターンとが同一となるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、例えば、ルーレット演出の演出態様として「ルーレット演出 3」が実行されている場合、換言すれば、ルーレット演出の最終結果がルーレット配列パターンによって明白となるような演出態様である場合、ステップ 6 0 1 6 にて表示されるルーレット配列パターンは、ルーレット演出の最終結果が明白とならないような配列パターン（例えば、ルーレット配列パターン 1 や 2）を表示しておき、ステップ 6 0 2 0 にてルーレット演出の最終結果が明白となるルーレット配列パターンに差替えるよう構成することを例示することができる。また、本例では、ルーレット演出の最終結果が報知され得るタイミングを、補助遊技図柄が停止表示された後の所定期間経過時としているが、これには限定されず、補助遊技図柄が停止表示されるよりも前にてルーレット演出の最終結果を報知するよう構成してもよい。

【 0 1 2 5 】

次に、図 2 6 は、図 1 7 でのステップ 6 2 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報事前判定・保留表示変更制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 6 2 0 2 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 内の補助遊技用装図保留カウンタ値を確認する。次に、ステップ 6 2 0 4 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、当該確認結果に基づき、補助遊技用装図保留カウンタ値が増加したか否か、換言すれば、補助遊技側の保留数が増加したか否かを判定する。ステップ 6 2 0 4 で Yes の場合、ステップ 6 2 1 0 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、当該増加した補助遊技側の保留に係る補助遊技側乱数に基づき、補助遊技図柄の停止図柄を事前判定する。次に、ステップ 6 2 1 2 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、当該事前判定結果に基づき、補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄 L」であるか否かを判定する。ステップ 6 2 1 2 で Yes の場合、ステップ 6 2 3 0 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、当該増加した補助遊技側の保留に係る補助遊技用装図保留ランプの表示態様を、ルーレット演出が実行予定である旨を報知可能な特定表示態様に変更（例えば、白色から赤色に変色）し、次の処理（ステップ 6 4 0 0 の副遊技表示領域サイズ変更制御処理）に移行する。他方、ステップ 6 2 1 2 で No の場合、ステップ 6 2 2 0 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、所定の抽選確率（例えば、1 / 1 0 0）に基づき、補助遊技用装図保留ランプに係る特定表示態様への変更可否抽選を実行する。次に、ステップ 6 2 2 4 で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、当該変更可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 6 2 2 4 で Yes の場合には、ステップ 6 2 3 0 に移行する一方、ステップ 6 2 2 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 6 4 0 0 の副遊技表示領域サイズ変更制御処理）に移行する。尚、ステップ 6 2 0 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 6 4 0 0 の副遊技表示領域サイズ変更制御処理）に移行する。

【 0 1 2 6 】

次に、図 2 7 は、図 1 7 でのステップ 6 4 0 0 のサブルーチンに係る、副遊技表示領域サイズ変更制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 6 4 0 2 で、演出表示領域サイズ変更制御手段 2 3 2 2 e は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内のルーレット演出実行監視中フラグがオンであるか否か、換言すれば、ルーレット演出が実行中（又は実行待機中）の状況下であるか否かを判定する。ステップ 6 4 0 2 で Yes の場合、ステップ 6 4 0 4 で、演出表示領域サイズ変更制御手段 2 3 2 2 e は、当該実行中（又は

実行待機中)のルーレット演出に係る最終結果を確認する。次に、ステップ6406で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、当該確認結果に基づき、ルーレット演出の最終結果が「補助遊技当選」であるか否かを判定する。ステップ6406でYesの場合、ステップ6408で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、ルーレット演出が実行中であるか否か(ルーレット演出の実行タイミングに到達したか否か)を判定する。ステップ6408でYesの場合、ステップ6410で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、演出表示装置2310上の装図表示部2311において、「表示領域2」の表示サイズを「表示領域1」の表示サイズよりも拡大して表示し(欄外にて表示イメージを図示する)、次の処理(ステップ6600の保留表示領域非表示制御処理)に移行する。尚、ステップ6402、ステップ6406又はステップ6408でNoの場合、ステップ6420で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、演出表示装置2310上の装図表示部2311において、「表示領域1」の表示サイズを「表示領域2」の表示サイズよりも拡大して表示し(欄外にて表示イメージを図示するが、「表示領域2」を消去するよう構成してもよい)、次の処理(ステップ6600の保留表示領域非表示制御処理)に移行する。尚、ステップ6406の処理においては、ルーレット演出の最終結果が「ハズレ」又は「主遊技当選」の一部においても当該判定をYesとするよう構成してもよい。

【0127】

次に、図28は、図17でのステップ6600のサブルーチンに係る、保留表示領域非表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6602で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の装図変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6602でYesの場合、ステップ6604で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶された副遊技側の変動態様及び装図変動時間管理タイマ2322a-3のタイマ値に基づき、装飾図柄の変動状況を確認する。次に、ステップ6606で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、当該確認結果に基づき、リーチ後の所定期間(主遊技側の遊技結果が如何なる結果となるかを興趣性の高い演出によって表現されている期間)内であるか否かを判定する。ステップ6606でYesの場合、ステップ6608で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、演出表示装置2310上の装図表示部2311において、「表示領域1」の表示サイズが「表示領域2」の表示サイズよりも拡大して表示されている期間中であるか否かを判定する。ステップ6608でYesの場合、ステップ6610で、演出表示領域サイズ変更制御手段2322eは、「表示領域1」の表示サイズを演出表示装置2310上の全面に拡大すると共に、第1(第2)主遊技用装図保留表示ランプ及び補助遊技用装図保留表示ランプ(並びに、「表示領域2」を含めてもよい)の表示領域を、視認困難な状態に縮小する(又は視認不能となるよう消去してもよい)。

【0128】

次に、ステップ6612で、保留表示領域復活表示制御手段2322e-1は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、現在の遊技状態が非時短遊技状態中であるか否かを判定する。ステップ6612でYesの場合、ステップ6614で、保留表示領域復活表示制御手段2322e-1は、装図保留情報一時記憶手段2322b-1内の第2主遊技用装図保留カウンタ値を確認する。次に、ステップ6616で、保留表示領域復活表示制御手段2322e-1は、当該確認結果に基づき、補助遊技用装図保留カウンタ値が増加したか否か、換言すれば、補助遊技側の保留数が増加したか否かを判定する。尚、当該判定処理は、第2主遊技始動口電動役物2112が、特殊開閉態様を実行している期間中において第2主遊技始動口2110に入球したか否かとする判定処理としてもよい。ステップ6616でYesの場合、ステップ6618で、保留表示領域復活表示制御手段2322e-1は、主遊技用装図保留表示ランプ(特に、第2主遊技用装図保留表示ランプ)の表示領域を、視認困難又は不能な状態から、視認容易な状態へと拡大表示し(又は視認可能となるよう再表示してもよい)、演出表示装置2310上の全面に拡大表示されて

10

20

30

40

50

いる「表示領域１」の最前面にて表示し、次の処理（ステップ６８００の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【０１２９】

他方、ステップ６６０６又はステップ６６０８でＮｏの場合、ステップ６６３０で、演出表示領域サイズ変更制御手段２３２２eは、ステップ６６１０にて実行された表示領域サイズの変更処理を終了し、当該変更処理実行前の表示状態に復帰させ、次の処理（ステップ６８００の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ６６０２、ステップ６６１２又はステップ６６１６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ６８００の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【０１３０】

次に、図２９は、図１７でのステップ６８００のサブルーチンに係る、特別遊技中（大当たり中）表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６８０２で、表示制御手段２３２２は、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２c内の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６８０２でＹｅｓの場合、ステップ６８０４で、表示制御手段２３２２は、メイン側情報一時記憶手段２３２１aを参照し、主制御装置１０００側から特別遊技開始表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ６８０４でＹｅｓの場合、ステップ６８０６で、表示制御手段２３２２は、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２c内の特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ６８０８で、表示制御手段２３２２は、演出表示装置２３１０上で大当たり開始表示を行い、ステップ６８１０に移行する。次に、ステップ６８１０で、表示制御手段２３２２は、演出表示装置２３１０上で、大当たり実行中表示を行うと共に、主制御装置１０００側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する。次に、ステップ６８１２で、表示制御手段２３２２は、メイン側情報一時記憶手段２３２１aを参照し、主制御装置１０００側から特別遊技終了表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ６８１２でＹｅｓの場合、ステップ６８１４で、表示制御手段２３２２は、演出表示装置２３１０上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ６８１６で、表示制御手段２３２２は、演出表示関連情報一時記憶手段２３２２c内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ５２００の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。尚、ステップ６８０２でＮｏの場合には、ステップ６８１０に移行し、ステップ６８０４又はステップ６８１２でＮｏの場合は次の処理（ステップ５２００の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。

【０１３１】

（作用）

以上のように構成することで、本実施形態においては、補助遊技図柄の図柄変動と連動して実行される演出であって、当該演出結果として、補助遊技側の遊技結果及び主遊技側の遊技結果のいずれかを報知又は示唆可能であるルーレット演出を実行可能に構成されているため、ルーレット演出実行時においては、主遊技図柄の変動態様とは独立した形で、主遊技側の遊技結果が報知又は示唆され得ることとなる結果、遊技者にとっては不定のタイミングにて主遊技側の遊技結果が報知又は示唆されることで、演出の多様性が創出されることとなる。更に、ルーレット演出が主遊技図柄の変動態様とは独立した形で実行されるよう構成されているため、主遊技図柄が一の図柄変動を開始して終了させるまでの期間において、複数回のルーレット演出が実行され得る結果、更なる演出の態様性を創出することが可能となる。

【０１３２】

また、本実施形態においては、ルーレット演出の実行可否が、第１主遊技側の保留数に基づき決定されるよう構成されているため、例えば、当該保留数が少ない状況下においてルーレット演出の実行頻度を高めるよう構成した際には、第１主遊技図柄の図柄変動に係るガセ演出（単なる賑やかしの役割を担う演出）を低減させたとしても、遊技者にとっては演出の興趣性が低下することなく、且つ、補助遊技側の遊技結果が当選となることへの期待感を抱くこともできるため、遊技の興趣性を高めることが可能となる。

【 0 1 3 3 】

また、本実施形態においては、ルーレット演出の実行可否を決定するに際し、主遊技図柄の図柄変動状況（主遊技図柄の図柄変動と連動して実行される装飾図柄の図柄変動状況）や当該図柄変動状況と連動して実行されている各種演出の実行状況を勘案し、これらの状況が遊技者にとって注視すべき状況である場合には、ルーレット演出の実行をキャンセルする或いは実行頻度が低減されるよう構成されているため、遊技者が所望する情報の視認性を阻害することなくルーレット演出を実行することが可能となる。

【 0 1 3 4 】

また、本実施形態においては、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様を実行するに際して、特殊開閉態様ではない開閉態様と略同一となる開閉動作を実行可能に構成されているため、遊技者にとっては、補助遊技図柄が停止表示された後、第2主遊技始動口電動役物2112の開放態様が当該開閉動作を行ったことを視認するのみでは、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様を実行しているか否かが判別困難となるよう構成されている結果、当該判別困難となる期間を利用して、ルーレット演出の興趣性を更に向上させることが可能となる。

【 0 1 3 5 】

（第二実施形態）

尚、本実施形態においては、補助遊技図柄の図柄変動と連動して、補助遊技側の遊技結果及び主遊技側の遊技結果を報知又は示唆可能なルーレット演出に係る構成について主に説明している。ここで、ルーレット演出の最終結果が「補助遊技当選」であった場合には、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様を実行し、非時間短縮遊技中である状況下にて第2主遊技始動口電動役物2112が長期間開放されることとなる。このような事象は、遊技者にとって有利な事象であるため、当該特殊開閉態様の実行中において第2主遊技始動口電動役物2112（第2主遊技始動口2110）に入球した場合には、遊技の興趣性を高めるための構成を施しておくことが好適である。そこで、このような構成の一例を第二実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【 0 1 3 6 】

次に、図30は、第二実施形態のぱちんこ遊技機における、図5のステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ1320（第2）及びステップ1322（第2）についてであり、その目的は、主遊技側の保留情報として、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様を実行している期間中に生起した保留であることを示す情報を付記することである。即ち、ステップ1320（第2）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192及び電動役物開放時間管理用タイマ1162を参照し、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様を実行している期間中であるか否かを判定する。ステップ1320（第2）でYesの場合、ステップ1322（第2）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aにセットされた保留情報に、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様の実行中である期間にて入球した旨の情報を付記し（以下、当該付記された情報を「特定期間入賞保留」と呼ぶことがある）、ステップ1317に移行する。尚、ステップ1320（第2）でNoの場合には、ステップ1317に移行する。

【 0 1 3 7 】

次に、図31は、第二実施形態のぱちんこ遊技機における、図11のステップ1400（1）及び（2）のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理及び第2主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ1413-1（第2）～ステップ1413-5（第2）についてであり、その目的は、第2主遊技側の図柄変動であって「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が実行される場合には、第1主遊技側の保留情報を勘案して当該図柄変動の変動時間を決定することである。即ち、ステップ1413-1（第2）で、第2主遊技内容決定手段1142は、当該保留消化時における図柄変動が、「特定期間入賞保留」に係る図柄変動でないか否かを判定する。ス

ステップ1413-1(第2)でYesの場合には、ステップ1413に移行する一方、ステップ1413-1(第2)でNoの場合、ステップ1413-2(第2)で、第2主遊技内容決定手段1142は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに一時記憶されている第1主遊技側の保留情報を確認する。次に、ステップ1413-3(第2)で、第2主遊技内容決定手段1142は、当該確認結果に基づき、第1主遊技側の保留内に特定保留(例えば、当否抽選乱数値が「1~4」である保留)がないか否かを判定する。ステップ1413-3(第2)でYesの場合、ステップ1413-4(第2)で、第2主遊技内容決定手段1142は、第1主遊技側の保留数に基づき、第2主遊技図柄に関する変動態様を決定し、第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに一時記憶する。ここで、第2主遊技図柄に関する変動態様を決定するに際しては、第1主遊技側の保留数が少ないほど変動時間が長くなるよう構成することを例示することができる(例えば、第1主遊技側の保留数が0又は1である場合には、変動時間を30秒と決定し、第1主遊技側の保留数が2である場合には、変動時間を20秒と決定し、第1主遊技側の保留数が3である場合には、変動時間を10秒と決定し、第1主遊技側の保留数が4である場合には、変動時間を5秒と決定する)。他方、ステップ1413-3(第2)でNoの場合、ステップ1413-5(第2)で、第2主遊技内容決定手段1142は、第2主遊技図柄に関する変動態様として特殊変動態様(例えば、変動態様「SB」=変動時間10秒)を決定し、第1主遊技・第2主遊技関連情報一時記憶手段1191aに一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第2主遊技側の保留が存在している場合には、第1主遊技側の保留よりも優先して消化されるよう構成されているため、「特定期間入賞保留」が存在している限り、第1主遊技側の保留数が変化することなく、ステップ1413-4(第2)やステップ1413-5(第2)の処理が連続して実行されることを補足しておく。

【0138】

次に、図32は、第二実施形態のぱちんこ遊技機における、図19のステップ5400のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ5452(第2)~ステップ5470(第2)についてであり、その目的は、第2主遊技側にて「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が開始される際には、装飾図柄の図柄変動や予告演出等の表示内容を、第1主遊技側の保留内容を報知又は示唆する表示内容とすることである。即ち、ステップ5452(第2)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、当該図柄変動が第1主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ5452(第2)でYesの場合には、ステップ5410に移行する一方、ステップ5452(第2)でNoの場合、ステップ5454(第2)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、当該図柄変動が「特定期間入賞保留」に係る図柄変動でないか否かを判定する。ステップ5454(第2)でYesの場合には、ステップ5410に移行する一方、ステップ5454(第2)でNoの場合、ステップ5456(第2)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、メイン側情報一時記憶手段2321a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報(特に、主遊技図柄の変動態様)に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル2322a-1-1を参照して、副遊技側(サブ側)の変動態様を決定し、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶する。ここで、例えば、主遊技図柄の変動態様が特殊変動態様(本例では、変動態様「SB」=変動時間10秒)であれば、副遊技側の変動態様として「非リーチ(ハズレ)」又は「非リーチ(大当り)」のいずれかが決定される。

【0139】

次に、ステップ5458(第2)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、装図保留情報一時記憶手段2322b-1に一時記憶されている第1主遊技側乱数を確認する。次に、ステップ5460(第2)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、当該確認結果に基づき、第1主遊技側の保留内に大当り予定となる保留が存在しているか否かを判定する。ステップ5460(第2)でYesの場合、ステップ5462(第2)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、所定確率1/A(例えば、1/2)に基づき、予告

演出（例えば、予告演出種別１）の実行可否抽選を実行し、ステップ５４６６（第２）に移行する。他方、ステップ５４６０（第２）でＮｏの場合、ステップ５４６４（第２）で、装図表示内容決定手段２３２２ａ－１は、所定確率１／Ｂ（例えば、１／４）に基づき、予告演出（例えば、予告演出種別１）の実行可否抽選を実行し、ステップ５４６６（第２）に移行する。次に、ステップ５４６６（第２）で、装図表示内容決定手段２３２２ａ－１は、当該実行可否抽選に当選したか否かを判定する。ステップ５４６６（第２）でＹｅｓの場合、ステップ５４６８（第２）で、装図表示内容決定手段２３２２ａ－１は、装飾図柄の仮停止タイミング（例えば、左列：７秒、右列：８秒、中列：９秒）、予告演出表示タイミング（例えば、５秒）及び表示する予告演出種別（例えば、予告演出種別１）を決定して演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶し、ステップ５４５０に移行する。他方、ステップ５４６６（第２）でＮｏの場合、ステップ５４７０（第２）で、装図表示内容決定手段２３２２ａ－１は、装飾図柄の仮停止タイミング（例えば、左列：７秒、右列：８秒、中列：９秒）を決定して演出表示関連情報一時記憶手段２３２２ｃ内に一時記憶し、ステップ５４５０に移行する。

10

【０１４０】

尚、ステップ５４６０（第２）の処理においては、第１主遊技側の保留内に大当たり予定となる保留が存在している場合においてＹｅｓと判定するよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、第１主遊技側の保留内に特定保留（例えば、当否抽選乱数値が「１～４」である保留）がある場合や、第１主遊技側の保留内に特定の図柄（例えば、確率変動大当たり図柄）にて大当たり予定となる保留が存在している場合においてＹｅｓの判定するよう構成してもよい。また、第２主遊技側の保留と第１主遊技側の保留とに関連性をもたせるよう構成してもよく、例えば、第２主遊技側のｎ番目（例えば、４番目）の保留消化時において、第１主遊技側のｎ番目の保留が大当たり予定であるか否かに基づき、実行可否抽選を実行するよう構成することを例示することができる。

20

【０１４１】

（作用）

以上のように構成することで、第二実施形態においては、第２主遊技側にて「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が開始される際には、装飾図柄の図柄変動や予告演出等の表示内容を、第１主遊技側の保留内容を報知又は示唆する表示内容とするよう構成されているため、非時間短縮遊技中である状況下にて第２主遊技始動口電動役物２１１２が長期間開放されるという遊技者にとって有利な事象が発生した際、当該開放中に（非時間短縮遊技中である状況下では入球困難である始動口に）入球した場合には、遊技の興趣性を高めるための特別な演出を実行することが可能となる。

30

【０１４２】

更に、第二実施形態においては、第２主遊技側にて「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が開始される際、第１主遊技側の保留数に基づき変動時間を異ならせるよう構成されているため、遊技の興趣性を高めるための特別な演出を実行するに際して、演出のバリエーションに多様性をもたせることができ、演出の興趣性を更に高めることが可能となる。

【０１４３】

更に、第二実施形態においては、第２主遊技側にて「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が開始される際、第１主遊技側の保留内に特定保留（本例では、当否抽選乱数値が「１～４」である保留）が存在している場合には、特定の変動時間（本例では、１０秒）が選択されるよう構成されているため、遊技の興趣性を高めるための特別な演出を実行するに際して、演出の時間尺を調整することが容易となる結果、複数の図柄変動に亘った一連の演出（いわゆる連続演出）を実行することが容易となり、演出の興趣性を更に高めることが可能となる。

40

【０１４４】

（第二実施形態からの変更例１）

尚、第二実施形態においては、第２主遊技側にて「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が開始される際、当該図柄変動と連動して演出が実行されるよう構成されているが、これ

50

には限定されない。特に、第2主遊技側における「特定期間入賞保留」が複数存在する場合、当該複数存在する「特定期間入賞保留」は、第1主遊技側の保留よりも優先して消化されるよう構成されているため、複数の図柄変動に亘って一連のストーリー性を有した演出を実行するよう構成することで、演出の興趣性を更に高めることが可能となる。そこで、このような構成の一例を第二実施形態からの変更例（変更例1）とし、以下、第二実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0145】

次に、図33は、第二実施形態からの変更例1のぱちんこ遊技機における、図30のステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。はじめに、第二実施形態からの変更点は、ステップ1330（第2変1）～ステップ1350（第2変1）についてであり、その目的は、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様の実行を開始して終了させた時点で存在する「特定期間入賞保留」に係る図柄変動の変動時間を事前設定することである。即ち、ステップ1330（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192及び電動役物開放時間管理用タイマ1162を参照し、第2主遊技始動口電動役物2112が特殊開閉態様の実行を開始して終了させたタイミング（駆動期間終了タイミング）であるか否かを判定する。ステップ1330（第2変1）でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する一方、ステップ1330（第2変1）でYesの場合、ステップ1332（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、「特定期間入賞保留」の保留数に基づき、当該保留数がすべて消化されるまでの総変動時間となる「予定総変動時間」を所定値としてセットする。ここで、「予定総変動時間」の所定値としては、例えば、保留数が1の場合には、「予定総変動時間」=6秒とし、保留数が2の場合には、「予定総変動時間」=12秒とし、保留数が3の場合には、「予定総変動時間」=18秒とし、保留数が4の場合には、「予定総変動時間」=24秒とすることを例示することができる。即ち、保留数に拘わらず、「予定総変動時間」÷保留数が一定の時間値（本例では、6秒）となるよう構成しておくのである（以下、当該一定の時間値を「単位時間値」と呼ぶことがある）。次に、ステップ1334（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、「特定期間入賞保留」に係る保留情報（特に、当否抽選乱数値）を事前判定する。次に、ステップ1336（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、当該事前判定結果に基づき、「特定期間入賞保留」に係る保留内に大当たり予定となる保留がないか否かを判定する。ステップ1336（第2変1）でYesの場合、ステップ1338（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、「特定期間入賞保留」の消化時における主遊技図柄の図柄変動時間として、「単位時間値（本例では、6秒）」を事前設定する（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aにセットされた保留情報に、「単位時間値」に係る情報を付記する）。次に、ステップ1350（第2変1）で、情報送信手段1300は、当該事前設定された保留情報をサブメイン制御装置2320側に送信し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、図示しないが、保留情報にて「単位時間値」に係る情報が付記されている場合、主遊技図柄の図柄変動時間は、遊技状態や変動態様決定乱数値に拘わらず、「単位時間値」を採るよう構成されていることを補足しておく。

【0146】

他方、ステップ1336（第2変1）でNoの場合、ステップ1340（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、「特定期間入賞保留」に係る保留内における大当たり予定となる保留に関する保留消化順kを事前判定する。次に、ステップ1342（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、当該保留消化順kより前の（より消化順が早い）「特定期間入賞保留」に係る保留の消化時における主遊技図柄の図柄変動時間として、「単位時間値（本例では、6秒）」を事前設定する。次に、ステップ1344（第2変1）で、第2主遊技図柄保留手段1132は、「特定期間入賞保留」に係る保留内における当該大当たり予定となる保留に係る保留消化時における主遊技図柄の図柄変動時間として、「予定総変動時間」から{「単位時間値」×（「保留消化順k」-1）}を減算した時間値にて事前設定し、ステップ1350（第2変1）に移行する。

【 0 1 4 7 】

尚、本例では、ステップ 1 3 3 0 (第 2 変 1) ~ ステップ 1 3 4 4 (第 2 変 1) にて示されるように、「特定期間入賞保留」に係る保留の図柄変動時間を主に一連の処理によって実現する方法について例示しているが、これに限定されるものではない。本処理の趣旨は、「特定期間入賞保留」に係る保留内に大当たり予定となる保留がない場合についての「特定期間入賞保留」すべての保留に係る図柄変動が終了するまでの総変動時間と、「特定期間入賞保留」に係る保留内に大当たり予定となる保留がある場合についての「特定期間入賞保留」における当該大当たり予定の保留に係る図柄変動が終了するまでの総変動時間とが同値となるよう構成することであるため、このような特徴を備えたテーブルを参照することによって「特定期間入賞保留」に係る保留の図柄変動時間を決定するよう構成してもよい。例えば、「特定期間入賞保留」に係る保留数が「4」である状況下、保留内に大当たり予定となる保留がない場合には、すべての保留(保留 1 ~ 4)に係る図柄変動が「6 秒」として事前設定されたテーブルを参照して夫々の図柄変動時間を決定する一方、保留内に大当たり予定となる保留(例えば、保留 3 が大当たり予定)がある場合には、保留 1 ~ 2 に係る図柄変動が「6 秒」として事前設定されていると共に、保留 3 に係る図柄変動が「1 2 秒」として事前設定されたテーブルを参照して夫々の図柄変動時間を決定するよう構成することを例示することができる(その他のケースについても同様)。

10

【 0 1 4 8 】

次に、図 3 4 は、第二実施形態からの変更例 1 のぱちんこ遊技機における、図 3 2 のステップ 5 4 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。はじめに、第二実施形態からの変更点は、ステップ 5 4 5 1 (第 2 変 1) ~ ステップ 5 4 7 0 (第 2 変 1) についてであり、その目的は、「特定期間入賞保留」が複数存在する場合において、当該複数存在する保留の保留消化時における複数の図柄変動に亘って一連のストーリー性を有した演出を実行するよう構成することである。尚、その他の目的として、「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が大当たりであった場合には、「特定期間入賞保留」ではない保留に係る図柄変動が大当たりであった場合には選択困難又は選択され得ない演出(例えば、いわゆるプレミア演出)が実行容易となるよう構成されている。即ち、ステップ 5 4 5 1 (第 2 変 1) で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の連続演出実行中フラグ(後述する複数の図柄変動に亘った一連の演出内容決定処理後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 5 4 5 1 (第 2 変 1) で No の場合には、ステップ 5 4 5 0 に移行する一方、ステップ 5 4 5 1 (第 2 変 1) で Yes の場合、ステップ 5 4 5 2 (第 2 変 1) で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、当該図柄変動が「特定期間入賞保留」に係る図柄変動でないか否かを判定する。ステップ 5 4 5 2 (第 2 変 1) で Yes の場合には、ステップ 5 4 1 0 に移行する一方、ステップ 5 4 5 2 (第 2 変 1) で No の場合、ステップ 5 4 5 4 (第 2 変 1) で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、当該図柄変動が、前述の図柄変動時間が事前設定された保留に係る図柄変動でないか否かを判定する。ステップ 5 4 5 4 (第 2 変 1) で Yes の場合、ステップ 5 4 5 5 (第 2 変 1) で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、当該図柄変動が大当たりであるか否かを判定する。ステップ 5 4 5 5 (第 2 変 1) で No の場合には、ステップ 5 4 1 0 に移行する一方、ステップ 5 4 5 5 (第 2 変 1) で Yes の場合、ステップ 5 4 5 6 (第 2 変 1) で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、装飾図柄の変動態様としてプレミア変動態様を決定して演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内に一時記憶し、ステップ 5 4 5 0 に移行する。ここで、プレミア変動態様の一例としては、装飾図柄が大当たり図柄にて揃った状態で図柄変動を行う(いわゆる全回転変動を実行する)と共に、演出用背景画像として、特別遊技の開始後においても継続して実行される長時間(例えば、3 0 0 秒)の動画再生を実行することを挙げることができる。

20

30

40

【 0 1 4 9 】

他方、ステップ 5 4 5 4 (第 2 変 1) で No の場合、ステップ 5 4 5 8 (第 2 変 1) で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 に

50

一時記憶されている第2主遊技側の保留情報、換言すれば、「特定期間入賞保留」であって図柄変動時間が事前設定された保留に係る保留情報を確認する。次に、ステップ5460(第2変1)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、当該確認結果に基づき、大当たり予定となる保留が存在していないか否かを判定する。ステップ5460(第2変1)でYesの場合、ステップ5462(第2変1)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、当該図柄変動開始時から、「特定期間入賞保留」すべての保留に係る図柄変動が終了するまでの総変動時間(結果として、前述の「予定総変動時間」と同値)を導出し、ステップ5466(第2変1)に移行する。他方、ステップ5460(第2変1)でNoの場合、ステップ5464(第2変1)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、当該図柄変動開始時から、「特定期間入賞保留」における大当たり予定の保留に係る図柄変動が終了するまでの総変動時間(結果として、前述の「予定総変動時間」と同値)を導出し、ステップ5466(第2変1)に移行する。次に、ステップ5466(第2変1)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、総変動時間値ごとに予め定められた装飾図柄の変動態様の内から、当該導出された総変動時間値と同一となるものを決定して演出表示関連情報一時記憶手段2322c内に一時記憶する。ここで、当該処理について補足すると、総変動時間値ごとに予め定められた装飾図柄の変動態様とは、例えば、総変動時間値が6秒の場合には、「敵キャラクタ1とのバトル演出」、総変動時間値が12秒の場合には、「敵キャラクタ2とのバトル演出」、総変動時間値が18秒の場合には、「敵キャラクタ3とのバトル演出」、総変動時間値が24秒の場合には、「敵キャラクタ4とのバトル演出」が選択されるよう構成することであり、大当たり予定の保留有無に応じて、これら演出の最終結果が異なる(例えば、大当たり予定の保留が有る場合にはバトルに勝利する演出となる一方、大当たり予定の保留が無い場合にはバトルに敗北する演出となる)よう構成することを例示することができる。次に、ステップ5470(第2変1)で、装図表示内容決定手段2322a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の連続演出実行中フラグをオンにし、ステップ5450に移行する。尚、図示しないが、当該決定された複数の図柄変動に亘った一連のストーリー性を有した演出の実行が完了するまでは、連続演出実行中フラグがオンに維持されるよう構成されていることを補足しておく。

【0150】

尚、ステップ5466(第2変1)において、大当たり予定の保留が有る場合には、当該決定された複数の図柄変動に亘った一連のストーリー性を有した演出の実行後にて、特別遊技の開始後においても継続して実行される長時間(例えば、300秒)の動画再生を続けて実行するよう構成してもよく、このように構成することで、「特定期間入賞保留」の消化時から特別遊技の開始後に亘って、一連のストーリー性を有した演出を実行することが可能となる。

【0151】

(作用)

以上のように構成することで、第二実施形態からの変更例1においては、「特定期間入賞保留」に係る図柄変動が大当たりであった場合には、「特定期間入賞保留」ではない保留に係る図柄変動が大当たりであった場合には選択困難又は選択され得ない演出(例えば、いわゆるプレミア演出)が実行容易となるよう構成されているので、非時間短縮遊技中である状況下にて第2主遊技始動口電動役物2112が長期間開放されるという遊技者にとって有利な事象が発生した際、当該開放中に(非時間短縮遊技中である状況下では入球困難である始動口に)入球したことを契機とした図柄変動が大当たりである場合には、レアな事象が発生したことを遊技者に認識容易とするという、遊技の興趣性を高めるための特別な演出を実行することが可能となる。特に、第2主遊技側での大当たりが第1主遊技側での大当たりよりも遊技者に付される利益率が高くなるよう構成されている(本実施形態では、第2主遊技側での大当たりの方が、第1主遊技側での大当たりよりも、最大ラウンド数の期待値が大きくなるよう構成されている)場合には、より好適に作用することとなる。

【0152】

更に、第二実施形態からの変更例1においては、「特定期間入賞保留」に係る保留内に

大当り予定となる保留がない場合における「特定期間入賞保留」すべての保留に係る図柄変動が終了するまでの総変動時間と、「特定期間入賞保留」に係る保留内に大当り予定となる保留がある場合における「特定期間入賞保留」における当該大当り予定の保留に係る図柄変動が終了するまでの総変動時間とが同値となるよう構成されていると共に、当該総変動時間値にあわせて一連のストーリー性を有した演出を実行するよう構成されているため、「特定期間入賞保留」の保留数に依存せず、同系統及び同一の時間尺を有する演出を実行することが可能となる。尚、本例のように構成した場合、当該演出が実行されている状況下、「特定期間入賞保留」に係る保留内に大当り予定となる保留がない場合と大当り予定となる保留がある場合とでは、装飾図柄の図柄変動状況及び第2主遊技用装図保留ランプの消化状況が相違するため、遊技者にとっては当該状況を視認することで当該演出の最終結果を予測することが可能となるという遊技性を創出することも可能となる（このような予測を困難としたい場合には、装飾図柄の図柄変動状況及び第2主遊技用装図保留ランプの消化状況を非表示とするよう構成すればよい）。

10

【0153】

(第三実施形態)

尚、本実施形態及び第二実施形態においては、主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出については特に例示していないが、このような演出を実行可能に構成することで、演出の興趣性を更に向上させることも可能である。しかしながら、本例のように、補助遊技側の図柄変動と連動した演出と主遊技側の図柄変動と連動した演出とが同時並行的に実行されている場合には、演出の表現方法を工夫しなければ、演出の意図を遊技者が認識困難となってしまう恐れがある。そこで、このような問題点を解消し演出の興趣性を向上させることが可能な構成の一例を第三実施形態とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

20

【0154】

次に、図35は、第三実施形態のぱちんこ遊技機における、図26のステップ6200のサブルーチンに係る、保留情報事前判定・保留表示変更制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ6252(第3)～6260(第3)及びステップ6300(第3)についてであり、その目的は、非時間短縮遊技中において主に図柄変動が実行される第1主遊技図柄の保留消化を契機として、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出を実行可能に構成することである。即ち、ステップ6252(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、装図保留情報一時記憶手段2322b-1内の第1主遊技用装図保留カウンタ値に基づき、第1主遊技側の保留消化状況を確認する。次に、ステップ6254(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該確認結果に基づき、第1主遊技側の保留が消化されたか否かを判定する。ステップ6254(第3)でYesの場合、ステップ6256(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該消化後に残存する第1主遊技側の保留に係る第1主遊技側乱数を確認する。次に、ステップ6258(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該確認結果に基づき、当該消化後に残存する第1主遊技側の保留内に特定保留(例えば、当否抽選乱数値が「1～4」である保留)があるか否かを判定する。ステップ6258(第3)でYesの場合、ステップ6260(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行許可フラグをオンにし、ステップ6300(第3)に移行する。尚、ステップ6254(第3)又はステップ6258(第3)でNoの場合には、ステップ6300(第3)に移行する。そして、ステップ6300(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、後述する主遊技用装図保留ランプ変更演出実行制御処理を実行し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

30

40

【0155】

次に、図36は、第三実施形態のぱちんこ遊技機における、図35のステップ6300のサブルーチンに係る、主遊技用装図保留ランプ変更演出実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6302(第3)で、保留表示変更制御手段2322b-2は、

50

演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6 3 0 2 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 6 3 0 4 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 上の装図表示部 2 3 1 1 における「表示領域 2」にて実行されているルーレット演出の実行状況を確認する。次に、ステップ 6 3 0 6 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、当該確認結果に基づき、ルーレット演出の実行中又は実行予約中でないか否かを判定する(例えば、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内のルーレット演出実行監視中フラグがオフであるか否かを判定する)。ステップ 6 3 0 6 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 6 3 0 8 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 6 3 1 0 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 上の装図表示部 2 3 1 1 における「表示領域 2」と同一表示領域にて、第 1 主遊技側の保留表示が変化することを予告する画像である「予告演出キャラクタ 1」を表示後、第 1 主遊技側の保留内における特定保留(本例では、当否抽選乱数値が「1 ~ 4」である保留)となる第 1 主遊技用装図保留ランプの表示態様を、特定表示態様に変更(例えば、白色から赤色に変色)する一連の動画像再生(以下、保留ランプ変更演出と呼ぶことがあり、当該一連の動画像再生に係る表示イメージを欄外に図示する)を開始する。次に、ステップ 6 3 1 2 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行中フラグをオンにし、ステップ 6 3 1 4 (第 3) に移行する。他方、ステップ 6 3 0 2 (第 3) で N o の場合には、ステップ 6 3 1 4 (第 3) に移行する。

【 0 1 5 6 】

次に、ステップ 6 3 1 4 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6 3 1 4 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 6 3 1 6 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、保留ランプ変更演出に係る一連の動画像再生期間が終了したか否かを判定する。ステップ 6 3 1 6 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 6 3 1 8 (第 3) で、保留表示変更制御手段 2 3 2 2 b - 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行中フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ 6 3 0 6 (第 3)、ステップ 6 3 1 4 (第 3) 又はステップ 6 3 1 6 (第 3) で N o の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【 0 1 5 7 】

次に、図 3 7 は、第三実施形態のぱちんこ遊技機における、図 2 5 のステップ 6 0 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 6 0 2 2 (第 3)、6 0 2 4 (第 3) 及びステップ 6 0 2 6 (第 3) についてであり、その目的は、保留ランプ変更演出とルーレット演出とが重複して実行されないよう制御することである。ここで、本目的について補足すると、前述のように、保留ランプ変更演出に係る一連の動画像再生時には、ルーレット演出が表示される「表示領域 2」と同一表示領域にて、第 1 主遊技側の保留表示が変化することを予告する画像である「予告演出キャラクタ 1」が表示されるよう構成されている。このように構成することで、「表示領域 2」の表示領域を活用して保留ランプ変更演出を実行することが可能となる一方、ルーレット演出が実行されている状況下にて保留ランプ変更演出を実行した場合、双方の表示が重複してしまい視認性が低下してしまう恐れが生じることとなる。よって、保留ランプ変更演出とルーレット演出とが重複して実行されないよう制御することにより、このような表示上の齟齬が発生してしまうことを回避することが趣旨となる。

【 0 1 5 8 】

即ち、ステップ 6 0 1 0 で Y e s の場合、換言すれば、補助遊技側の図柄変動と連動した演出であるルーレット演出の実行中又は実行予約中である場合、ステップ 6 0 2 2 (第

10

20

30

40

50

3)で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行許可フラグがオフであるか否か、換言すれば、主遊技側の図柄変動と連動した演出である保留ランプ変更演出が実行予約中でないか否かを判定する。ステップ6022(第3)でYesの場合には、ステップ6012に移行する一方、ステップ6022(第3)でNoの場合には、ステップ6032に移行する。即ち、ルーレット演出の実行が保留ランプ変更演出の実行よりも前に決定されていた場合には、ルーレット演出の実行時間を可能な限り短縮する(本例では、ルーレット演出における「電動役物が長期間開放され得る旨を報知」することを担保しつつ、他のルーレット演出の実行をカットする)ことで、双方の表示が重複することなく、且つ、保留消化時から当該保留消化に係る図柄変動が終了するまでに実行すべき演出である保留ランプ変更演出を適切なタイミング(当該保留消化に係る図柄変動が終了するまでの適宜タイミング)にて表示することが可能となる。尚、ステップ6306(第3)にて示されるように、ルーレット演出の実行が保留ランプ変更演出の実行よりも前に決定されていた場合には、当該ルーレット演出の実行が終了するまで、保留ランプ変更演出の実行が待機されるよう制御されていることを補足しておく。また、図示しないが、このような状況下において、保留ランプ変更演出を実行するに際し、次の保留消化時においても特定保留が残存していることが判明した場合には、保留ランプ変更演出の実行をキャンセルする(次の保留消化時において保留ランプ変更演出の実行可否に係る処理を再実行する)よう構成してもよい。

10

【0159】

20

また、ステップ6012でYesの場合、換言すれば、ルーレット演出の実行タイミング到達時において、ステップ6024(第3)で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c内の主遊技用装図保留ランプ変更演出実行中フラグがオフであるか否か、換言すれば、主遊技側の図柄変動と連動した演出である保留ランプ変更演出が実行中でないか否かを判定する。ステップ6024(第3)でYesの場合、ステップ6026(第3)で、ルーレット演出表示制御手段2322dは、演出表示装置2310上の装図表示部2311における「表示領域2」にて、ルーレット配列パターンが表示されることを予告する画像である「予告演出キャラクタ2」を表示後、ステップ6014に移行する。尚、ステップ6024(第3)でNoの場合には、ステップ6030に移行する。即ち、ルーレット演出の実行が保留ランプ変更演出の実行よりも後に決定されていた場合には、ルーレット演出の実行開始タイミングを可能な限り遅延させる(本例では、ルーレット演出における「電動役物が長期間開放され得る旨を報知」することを担保しつつ、他のルーレット演出の実行をカットする)ことで、双方の表示が重複することなく、且つ、補助遊技側の遊技結果が報知されることを担保することが可能となる。尚、図示しないが、このような状況下において、ルーレット演出の実行時間尺を担保するために、保留ランプ変更演出の実行時間尺を短縮するよう構成してもよいことを補足しておく。

30

【0160】

(作用)

以上のように構成することで、第三実施形態においては、演出表示装置2310上における同一の表示領域において、主遊技側の図柄変動と連動した演出である保留ランプ変更演出(特に、「予告演出キャラクタ1」と補助遊技側の図柄変動と連動した演出であるルーレット演出(特に、「予告演出キャラクタ2」と)を表示可能に構成することで、遊技者が注視すべき表示領域を統一するよう構成されていると共に、双方の表示が重複することなく、且つ、保留ランプ変更演出及びルーレット演出にて報知すべき演出内容が表示されることを担保できるため、演出の興趣性を向上させつつ、演出の意図を遊技者が認識困難となってしまうことによる遊技性の低下を回避することが可能となる。

40

【0161】

(第三実施形態からの変更例1)

尚、第三実施形態においては、主遊技側の図柄変動と連動した演出である保留ランプ変

50

更演出（特に、「予告演出キャラクタ１」）及び補助遊技側の図柄変動と連動した演出であるルーレット演出（特に、「予告演出キャラクタ２」）の双方の表示が重複しないよう制御するため、ルーレット演出の実行が保留ランプ変更演出の実行よりも前に決定されていた場合には、ルーレット演出の実行時間を可能な限り短縮する一方、ルーレット演出の実行が保留ランプ変更演出の実行よりも後に決定されていた場合には、保留ランプ変更演出が終了するまでルーレット演出の実行開始タイミングを遅延させるよう構成されているが、これには限定されない。そこで、このような構成とは異なる構成であって、同一の問題点を解消可能な構成の一例を、第三実施形態からの変更例（変更例１）とし、以下、第三実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０１６２】

次に、図３８は、第三実施形態からの変更例１のぱちんこ遊技機における、図２２のステップ５８００のサブルーチンに係る、補助遊技用副遊技表示内容決定処理のフローチャートである。はじめに、第三実施形態からの変更点は、ステップ５８３０（第３変１）～ステップ５８３８（第３変１）についてであり、その目的は、ルーレット演出の実行内容を決定するに際し、保留ランプ変更演出が実行されることが予測できた場合には、ルーレット演出に係る予告演出（本例では、「予告演出キャラクタ２」）にて、保留ランプ変更演出に係る予告演出の役割を兼ね備えるよう構成することである。即ち、ステップ５８３０（第３変１）で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、装図保留情報一時記憶手段２３２２ｂ－１内に一時記憶されている、第１主遊技側の保留に係る第１主遊技側乱数に基づき、特定保留（例えば、当否抽選乱数値が「１～４」である保留）があるか否かを確認する。次に、ステップ５８３２（第３変１）で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、当該確認結果に基づき、第１主遊技側の保留内に特定保留がないか否かを判定する。ステップ５８３２（第３変１）でＹｅｓの場合には、ステップ５８２６に移行する一方、ステップ５８３２（第３変１）でＮｏの場合、ステップ５８３４（第３変１）で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、主遊技図柄の変動状況（例えば、装図変動時間管理タイマ２３２２ａ－３に基づく残り変動時間値）及び保留状況、並びに、ステップ５８２４で決定されたルーレット演出の実行タイミングに基づき、ルーレット演出の実行期間と第１主遊技側の保留消化タイミングとが重複するか否かを事前判定する。次に、ステップ５８３６（第３変１）で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、当該事前判定結果に基づき、双方が重複するか否か、換言すれば、ルーレット演出に係る予告演出にて、保留ランプ変更演出に係る予告演出の役割を兼ね備えた演出の実行条件を充足したか否かを判定する。ステップ５８３６（第３変１）でＮｏの場合には、ステップ５８２６に移行する一方、ステップ５８３６（第３変１）でＹｅｓの場合、ステップ５８３８（第３変１）で、ルーレット演出内容決定手段２３２２ｄ－１は、ルーレット演出に係る予告演出として、当該決定されたルーレット演出の実行タイミング到達時において、「表示領域２」内に「予告演出キャラクタ２」を表示後、特定保留となる第１主遊技用装図保留ランプの表示態様を特定表示態様に変更すると共に、ルーレット配列パターンを変動（回転）させる一連の動画像をセットし、ステップ５８２６に移行する。

【０１６３】

（作用）

以上のように構成することで、第三実施形態からの変更例１においては、演出表示装置２３１０上における同一の表示領域において、主遊技側の図柄変動と連動した演出である保留ランプ変更演出（特に、「予告演出キャラクタ１」）と補助遊技側の図柄変動と連動した演出であるルーレット演出（特に、「予告演出キャラクタ２」）とを表示可能に構成することで、遊技者が注視すべき表示領域を統一するよう構成されていると共に、双方の表示が重複することが予測された場合には、一方の演出にて双方の演出の役割を統合するよう構成されているため、保留ランプ変更演出及びルーレット演出にて報知すべき演出内容が表示されることを担保でき、演出の興趣性を向上させつつ、演出の意図を遊技者が認識困難となってしまうことによる遊技性の低下を回避することが可能となる。

【０１６４】

尚、図示しないが、ステップ5838（第3変1）で、「特定保留となる第1主遊技用装図保留ランプの表示態様を特定表示態様に変更すると共に、ルーレット配列パターンを変動（回転）させる一連の動画像」がセットされた場合には、ステップ6300（第3）に係る処理を実行しないよう構成しておくことが望ましい（重複表示を回避することを趣旨とする）。

【0165】

（第三実施形態からの変更例2）

尚、第三実施形態（及び変更例1）においては、主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出として、非時間短縮遊技中において主に図柄変動が実行される第1主遊技図柄の保留消化を契機として、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出について例示しているが、第2主遊技始動口電動役物2112の特殊開閉態様の実行中において第2主遊技始動口電動役物2112（第2主遊技始動口2110）に入球した場合、換言すれば、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出の実行後において、遊技者にとって有利な事象が発生した場合には、遊技の興趣性を高めるための構成を施しておくことが好適である。そこで、このような構成の一例を第三実施形態からの変更例2とし、以下、第三実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0166】

次に、図39は、第三実施形態からの変更例2のぱちんこ遊技機における、図35のステップ6200のサブルーチンに係る、保留情報事前判定・保留表示変更制御処理のフローチャートである。はじめに、第三実施形態からの変更点は、ステップ6262（第3変2）～ステップ6286（第3変2）についてであり、その目的は、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出の実行後において、第2主遊技始動口電動役物2112の特殊開閉態様の実行中において新たな第2主遊技側の保留が生起した場合には、当該優先して消化される第2主遊技側の保留消化と連動して、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出の実行結果を変化させることである。即ち、ステップ6262（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、装図保留情報一時記憶手段2322b-1内に一時記憶されている第2主遊技側の保留状況を確認する。次に、ステップ6264（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該確認結果に基づき、第2主遊技側の保留内に「特定期間入賞保留」が存在しているか否かを判定する。ステップ6264（第3変2）でYesの場合、ステップ6266（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、第1主遊技用装図保留ランプと第2主遊技用装図保留ランプとを「連結表示」し、ステップ6270（第3変2）に移行する。他方、ステップ6264（第3変2）でNoの場合、ステップ6268（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、第1主遊技用装図保留ランプと第2主遊技用装図保留ランプとを「非連結表示」し、ステップ6270（第3変2）に移行する。ここで、「連結表示」及び「非連結表示」についての表示イメージを欄外に図示する。本例に示されるように、「非連結表示」とは、第1主遊技用装図保留ランプと第2主遊技用装図保留ランプとが上下別々の表示領域にて表示されることを意味しており、遊技者にとっては、第1主遊技用装図保留ランプと第2主遊技用装図保留ランプとが異なる主遊技の保留表示であること（いずれの始動口への入球に係る保留表示であるか）が明確となる表現方法である。他方、「連結表示」とは、第1主遊技用装図保留ランプと第2主遊技用装図保留ランプとが同直線状の表示領域にて表示されることを意味しており、遊技者にとっては、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とが区別なく、恰も保留上限値が増加すると共に双方の保留が連続して消化されるように視認し得ることに加え、特殊な演出状態へ移行したことが明確となる表現方法となる。尚、「連結表示」及び「非連結表示」の切り替え時には、背景画像（いわゆる演出ステージ）を変化させてもよく、その場合には、背景画像の変化に応じて第1主遊技用装図保留ランプ及び第2主遊技用装図保留ランプの表示デザイン（形状等）を変更してもよい（本例のように、第2主遊技側の保留消化が優先して実行されるよう構成されていた場合には、その旨を報知することができる）。

【0167】

次に、ステップ6270（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、装図保留情報一時記憶手段2322b-1内に一時記憶されている第2主遊技側の保留状況に基づき、「特定期間入賞保留」が消化されたか否かを判定する。ステップ6270（第3変2）でYesの場合、ステップ6272（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、「特定期間入賞保留」の当該消化時における、第1主遊技用装図保留ランプの表示態様を確認する。次に、ステップ6274（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該確認結果に基づき、第1主遊技側の保留表示において特定表示態様に变化（前述の例では、白色から赤色に変色）したものが有るかを判定する。ステップ6274（第3変2）でYesの場合、ステップ6276（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、装図保留情報一時記憶手段2322b-1内に一時記憶されている第1主遊技側の保留に係る保留情報の内、当該特定表示態様に变化している保留に係る第1主遊技側乱数を確認して当否結果を事前判定する。次に、ステップ6278（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該事前判定結果に基づき、大当たり予定の保留が存在しているかを判定する。ステップ6278（第3変2）でYesの場合、ステップ6280（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、所定確率A（例えば、1/2）に基づき、保留ランプの表示態様を変化させるための抽選（保留ランプ表示態様の変更可否抽選）を実行し、ステップ6284（第3変2）に移行する。他方、ステップ6278（第3変2）でNoの場合、ステップ6282（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、所定確率B（例えば、1/4）に基づき、保留ランプ表示態様の変更可否抽選を実行し、ステップ6284（第3変2）に移行する。次に、ステップ6284（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、当該実行した保留ランプ表示態様の変更可否抽選に当選したかを判定する。ステップ6284（第3変2）でYesの場合、ステップ6286（第3変2）で、保留表示変更制御手段2322b-2は、現時点で特定表示態様に变化している第1主遊技側の保留に係る第1主遊技用装図保留ランプの表示態様を更に変化させ、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ6270（第3変2）、ステップ6274（第3変2）又はステップ6284（第3変2）でNoの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、保留ランプ表示態様の変更可否抽選に当選する度に、第1主遊技用装図保留ランプの表示態様を更に変化させる（例えば、赤色→キリン柄→金色→レインボー色・・・）ことが好適となるが、保留ランプ表示態様の変更可否抽選はあくまで一例であり、当該表示態様の变化に上限を設けるよう構成しておくことが望ましい。例えば、特定表示態様に变化している保留に係る第1主遊技側乱数を確認して当否結果を事前判定し、大当たり予定であれば金色まで変更可能とする、或いは、確率変動大当たり図柄であればレインボー色まで変更可能とする一方、ハズレである場合にはキリン柄まで変更可能に構成する等であり、当該変更可能とする上限に近づくほど変更可否抽選に当選し難くなるよう構成してもよい。

【0168】

（作用）

以上のように構成することで、第三実施形態からの変更例2においては、非時間短縮遊技中において主に図柄変動が実行される第1主遊技図柄の保留消化を契機として、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出の実行後において、第2主遊技始動口電動役物2112の特殊開閉態様の実行中において第2主遊技始動口電動役物2112（第2主遊技始動口2110）に入球した場合には、当該優先して消化される第2主遊技側の保留消化と連動して、第1主遊技側の保留情報に係る事前判定結果に基づく演出の実行結果を変化させることができるため、双方の主遊技間での連動性を備えた新たな演出表現方法が可能となり、従来の遊技機にはない演出の興趣性を創出することが可能となる。

【符号の説明】

【0169】

1000 主制御装置

1100 遊技制御手段、1110 入球判定手段

10

20

30

40

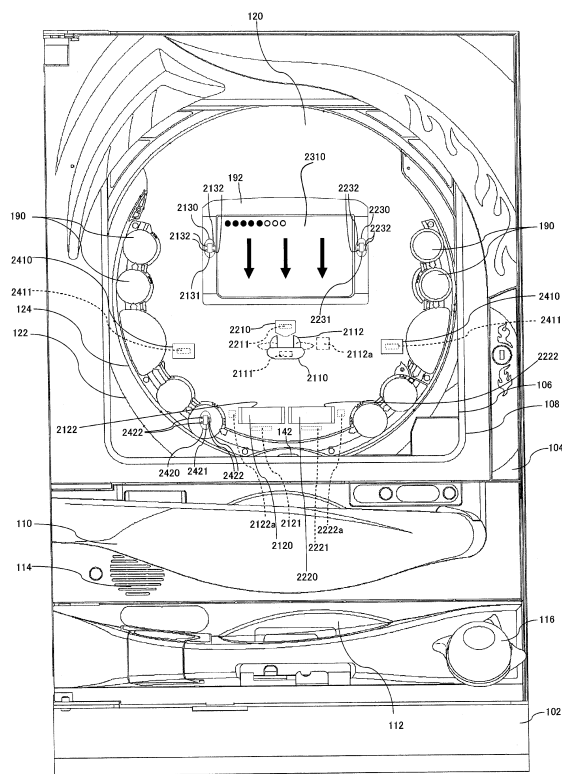
50

1 1 1 1	第 1 主遊技始動口入球判定手段、	1 1 1 2	第 2 主遊技始動口入球判定手段	
1 1 1 3	補助遊技始動口入球判定手段、	1 1 2 0	乱数取得判定実行手段	
1 1 2 1	第 1 主遊技乱数取得判定実行手段、	1 1 2 2	第 2 主遊技乱数取得判定実行手段	
1 1 2 3	補助遊技乱数取得判定実行手段、	1 1 3 0	保留制御手段	
1 1 3 1	第 1 主遊技図柄保留手段、	1 1 3 1 a	第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段	
1 1 3 2	第 2 主遊技図柄保留手段、	1 1 3 2 a	第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段	
1 1 3 3	補助遊技図柄保留手段、	1 1 3 3 a	補助遊技図柄保留情報一時記憶手段	
1 1 3 5	当否抽選手段			
1 1 3 5 a	特別遊技移行決定手段、	1 1 3 5 b	当否抽選用テーブル	10
1 1 3 5 b - 1	第 1 主遊技用当否抽選テーブル、	1 1 3 5 b - 3	第 2 主遊技用当否抽選テーブル	
1 1 3 5 c	電動役物開放可否決定手段、	1 1 3 5 d	電動役物開放当否抽選テーブル	
1 1 3 8	図柄変動開始条件充足判定手段、	1 1 4 0	図柄内容決定手段	
1 1 4 1	第 1 主遊技内容決定手段、	1 1 4 1 a	第 1 主遊技内容決定用抽選テーブル	
1 1 4 1 a - 1	第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル、	1 1 4 1 a - 2	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	
1 1 4 2	第 2 主遊技内容決定手段、	1 1 4 2 a	第 2 主遊技内容決定用抽選テーブル	
1 1 4 2 a - 1	第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル、	1 1 4 2 a - 2	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	20
1 1 4 3	補助遊技内容決定手段、	1 1 4 3 a	補助遊技内容決定用抽選テーブル	
1 1 4 3 a - 1	補助遊技停止図柄決定用参照テーブル、	1 1 4 3 a - 2	補助遊技変動態様決定用参照テーブル	
1 1 5 0	表示制御手段、	1 1 5 1	第 1 主遊技図柄制御手段	
1 1 5 1 a	第 1 主遊技図柄変動時間管理手段、	1 1 5 1 a - 1	第 1 主遊技図柄変動管理用タイム	
1 1 5 2	第 2 主遊技図柄制御手段、	1 1 5 2 a	第 2 主遊技図柄変動時間管理手段	
1 1 5 2 a - 1	第 2 主遊技図柄変動管理用タイム、	1 1 5 4	補助遊技図柄制御手段	
1 1 5 4 a	補助遊技図柄変動時間管理手段、	1 1 5 4 a - 1	補助遊技図柄変動管理用タイム	30
1 1 6 0	電動役物開閉制御手段、	1 1 6 1	条件判定手段	
1 1 6 3	電動役物開放時間決定用参照テーブル、	1 1 6 2	電動役物開放時間管理用タイム	
1 1 7 0	特別遊技制御手段、	1 1 7 1	条件判定手段	
1 1 7 2	特別遊技内容決定手段、	1 1 7 2 a	特別遊技内容参照テーブル	
1 1 7 3	特別遊技実行手段、	1 1 7 4	特別遊技時間管理手段	
1 1 7 4 a	ラウンド実行用タイム、	1 1 8 0	特定遊技制御手段	
1 1 8 3	特定遊技可否・内容決定手段、	1 1 8 1	特定遊技終了条件判定手段	
1 1 8 1 b	主遊技時短回数カウンタ、	1 1 9 0	遊技関連情報一時記憶手段	
1 1 9 1	主遊技関連情報一時記憶手段、	1 1 9 1 a	第 1 主遊技・第 2 主遊技図柄関連情報一時記憶手段	40
1 1 9 1 b	主遊技側遊技状態一時記憶手段、	1 1 9 2	補助遊技関連情報一時記憶手段	
1 1 9 2 a	補助遊技図柄関連情報一時記憶手段、	1 1 9 2 b	補助遊技側遊技状態一時記憶手段	
1 1 9 4	特別遊技関連情報一時記憶手段			
1 3 0 0	情報送信手段、	1 4 0 0	賞球払出決定手段	
2 2 1 0	第 1 主遊技始動口、	2 2 1 1	第 1 主遊技始動口入球検出装置	
2 1 3 0	第 1 主遊技図柄表示装置、	2 1 3 1	第 1 主遊技図柄表示部	
2 1 3 2	第 1 主遊技図柄保留表示部、	2 1 1 0	第 2 主遊技始動口	
2 1 1 1	第 2 主遊技始動口入球検出装置、	2 1 1 2	第 2 主遊技始動口電動役物	50

2 2 3 0	第2主遊技図柄表示装置、	2 2 3 1	第2主遊技図柄表示部	
2 2 3 2	第2主遊技図柄保留表示部、	2 1 2 0	第1大入賞口	
2 1 2 1	第1大入賞口入賞検出装置、	2 1 2 2	第1大入賞口電動役物	
2 2 2 0	第2大入賞口、	2 2 2 1	第2大入賞口入賞検出装置	
2 2 2 2	第2大入賞口電動役物、	2 4 0 0	補助遊技周辺機器	
2 4 1 0	補助遊技始動口、	2 4 1 1	補助遊技始動口入球検出装置	
2 4 2 0	補助遊技図柄表示装置、	2 4 2 1	補助遊技図柄表示部	
2 4 2 2	補助遊技図柄保留表示部、	2 3 2 0	演出制御手段	
2 3 2 1	情報受信手段、	2 3 2 1 a	メイン側情報一時記憶手段	
2 3 2 2	表示制御手段、	2 3 2 2 a	装飾図柄表示制御手段	10
2 3 2 2 a - 1	装図表示内容決定手段、	2 3 2 2 a - 1 - 1	装図変動内容決定用抽選テーブル	
2 3 2 2 a - 1 - 2	停止図柄決定用抽選テーブル、	2 3 2 2 a - 3	装図変動時間管理タイマ	
2 3 2 2 b	装図保留情報表示制御手段、	2 3 2 2 b - 1	装図保留情報一時記憶手段	
2 3 2 2 b - 2	保留表示変更制御手段、	2 3 2 2 c	演出表示関連情報一時記憶手段	
2 3 2 2 d	ルーレット演出表示制御手段、	2 3 2 2 d - 1	ルーレット演出内容決定手段	
2 3 2 2 d - 1 - 1	ルーレット演出内容決定用抽選テーブル、	2 3 2 2 d - 2	ルーレット演出実行監視タイマ	20
2 3 2 2 e	演出表示領域サイズ変更制御手段、	2 3 2 2 e - 1	保留表示領域復活表示制御手段	
4 0 0 0	サブ入力ボタン			
2 3 1 0	演出表示装置、	2 3 1 1	装図表示部	
2 3 1 2	装図保留表示部、	3 0 0 0	賞球払出制御装置	

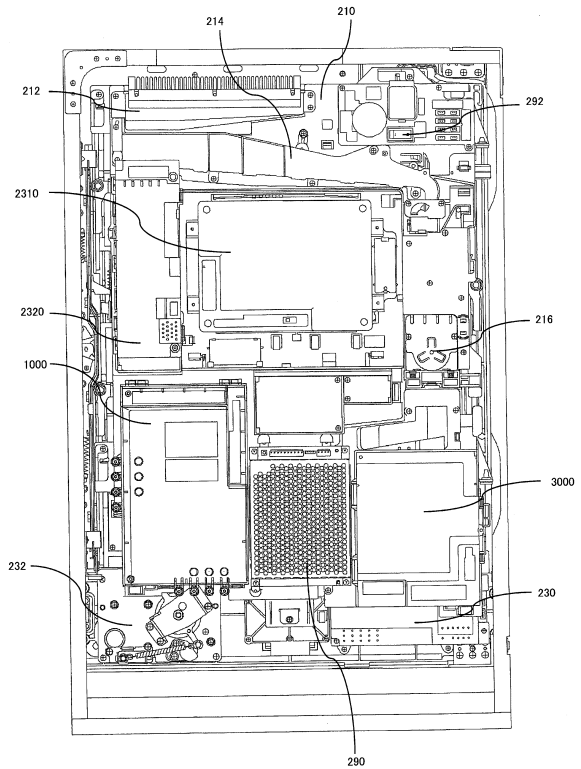
【図 1】

【図 1】



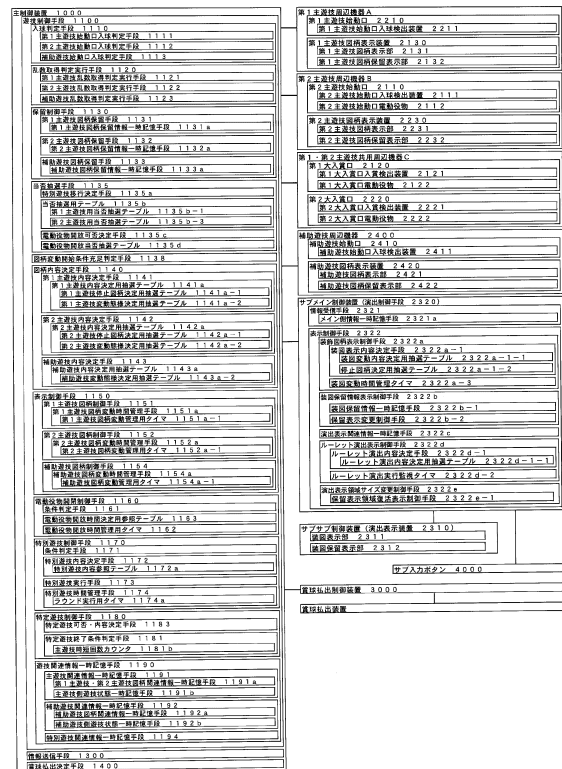
【図 2】

【図 2】



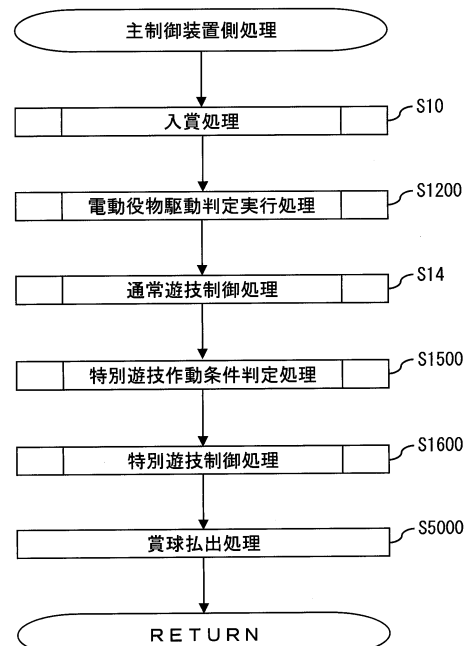
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



【 図 9 】

【圖9】

(補助遊技テーブル1)

＜電動役物開放可否抽選テーブル＞
非時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオフ）

乱数值	抽選結果
-----	------

乱数値	抽選結果
0～9	当り(当り図柄L)
10～19	当り(当り図柄S)
20～1023	ハズレ(ハズレ図柄)

＜電動役物開放可否抽選テーブル＞
時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオン）

乱数值	抽選結果
-----	------

乱数値	抽選結果
0~1	当り(当り図柄L)
2~1019	当り(当り図柄S)
1020~1023	ハズレ(ハズレ図柄)

〔補助遊技テーブル1〕の変更例

＜電動役物開放可否抽選テーブル＞
非時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオフ）

乱数值	抽選結果
-----	------

乱数値	抽選結果
0～9	当り(当り図柄L)
10～99	当り(当り図柄S)
100～1023	ハズレ(ハズレ図柄)

＜電動役物開放可否抽選テーブル＞
時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオン）

乱数值	抽選結果
-----	------

乱数値	抽選結果
0～99	当り(当り図柄L)
100～999	当り(当り図柄S)
1000～1023	ハズレ(ハズレ図柄)

（補助遊技テーブル2）

＜補助遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
保留数が所定数(2)未満

乱数值	變動時間
-----	------

乱数值	変動時間
0~799	4.0秒
800~899	5.5秒
900~949	7.0秒
950~999	8.5秒
1000~1023	10.0秒

＜補助遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
保留数が所定数(2)以上

乱数值	変動時間
-----	------

乱数值	変動時間
0~19	4.0秒
20~49	5.5秒
50~99	7.0秒
100~199	8.5秒
200~1023	10.0秒

(補助遊技テーブル3-1)

＜電動役物開放時間決定用参照テーブル＞
非時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオフ）

停止図柄	開閉態様
------	------

停止図柄	開閉感様
当り図柄L	0.5秒開放→
	0.5秒閉鎖→
	5.0秒開放 (駆動時間6.0秒)

＜電動役物開放時間決定用参照テーブル＞
時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオン）

停止図柄	開閉態様
------	------

停止図柄	開閉態様
当り図柄L	6. 0秒開放 (駆動時間6. 0秒)

※「特殊開閉態様」と称す

(補助遊技テーブル3-2)

＜電動役物開放時間決定用参照テーブル＞
非時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオフ）

停止図柄	開閉態様
------	------

停止図柄	開閉態様
当り図柄S	0.5秒開放 (駆動時間0.5秒)

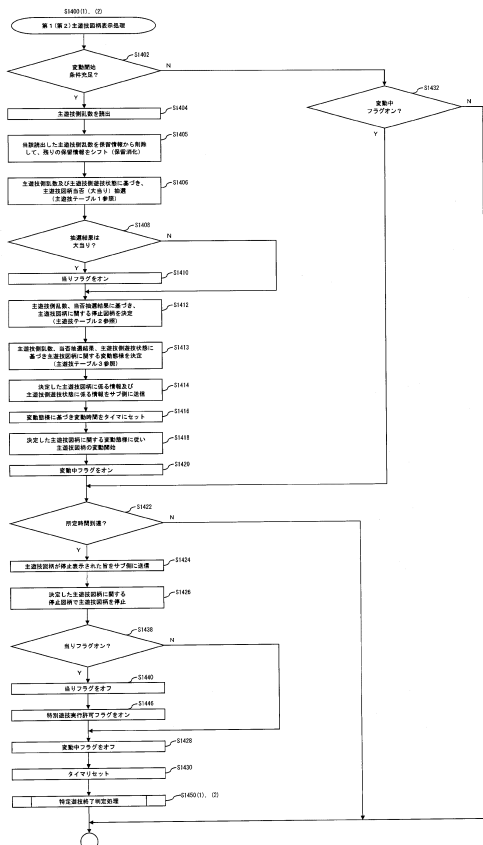
＜電動役物開放時間決定用参照テーブル＞
時間短縮遊技時（＝補助遊技時短フラグオン）

停止図柄	開閉態様
------	------

停止図柄	開閉態様
当り図柄S	3.0秒開放 (駆動時間3.0秒)

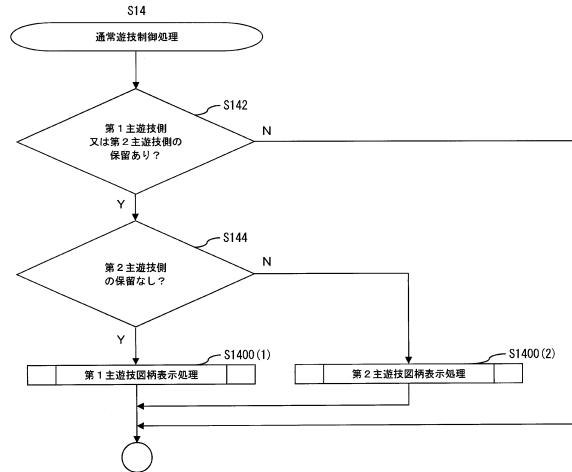
【 圖 1 1 】

【0011】



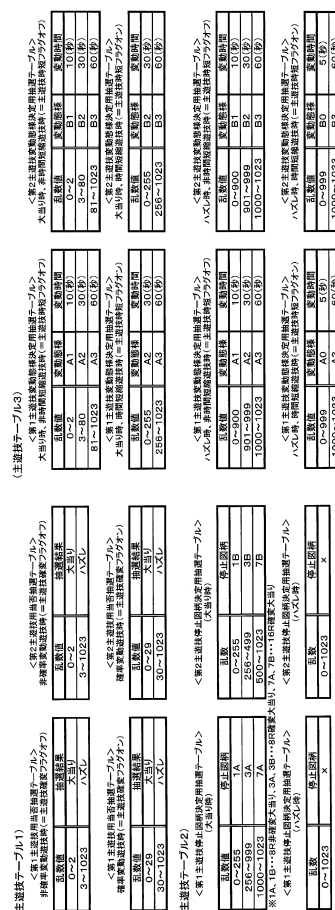
【 図 1 0 】

【図10】



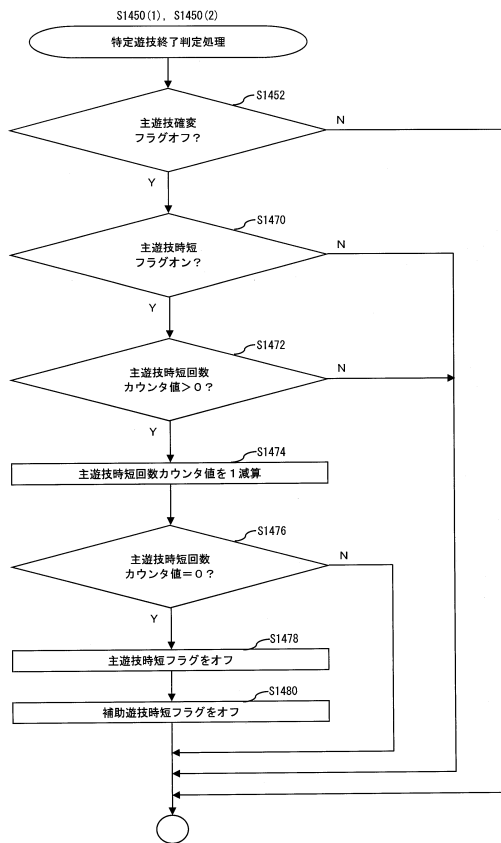
【 図 1 2 】

【图12】



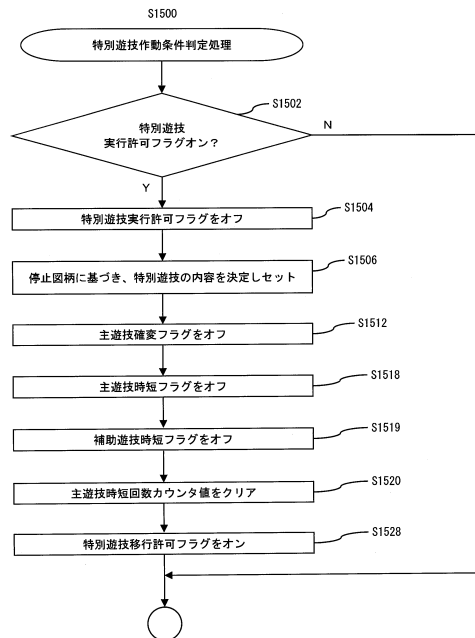
【図 13】

【図13】



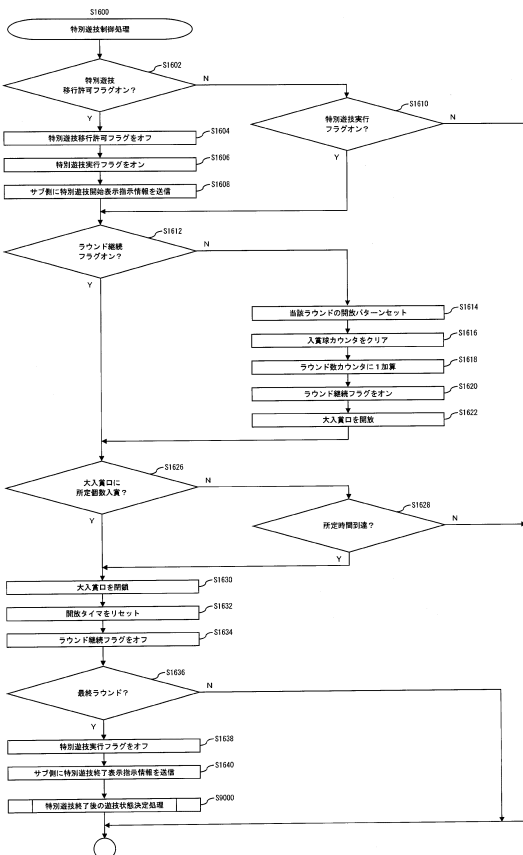
【図 14】

【図14】



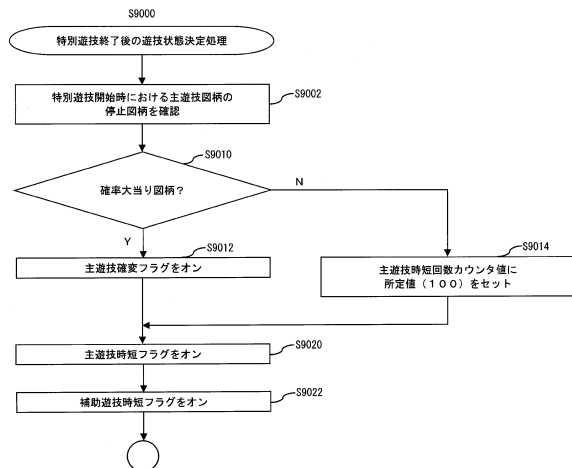
【図 15】

【図15】



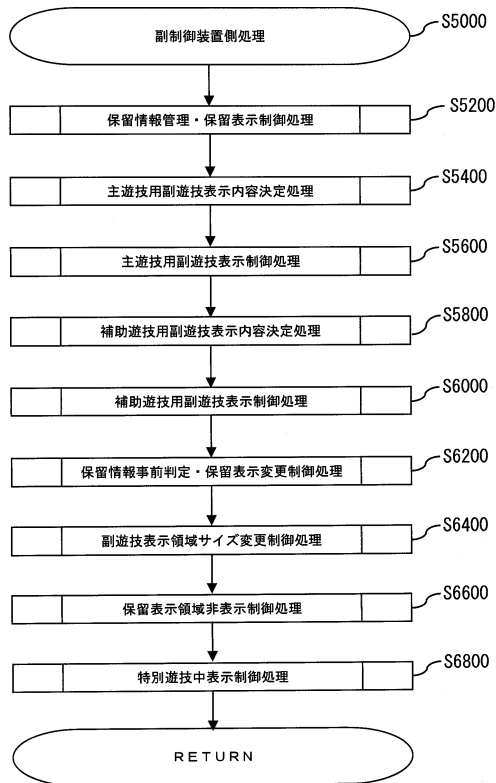
【図 16】

【図16】



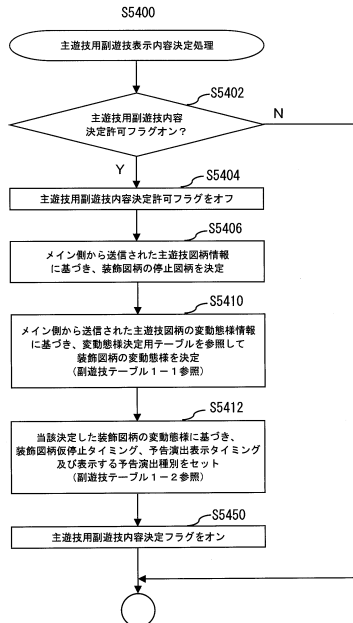
【図 17】

【図17】



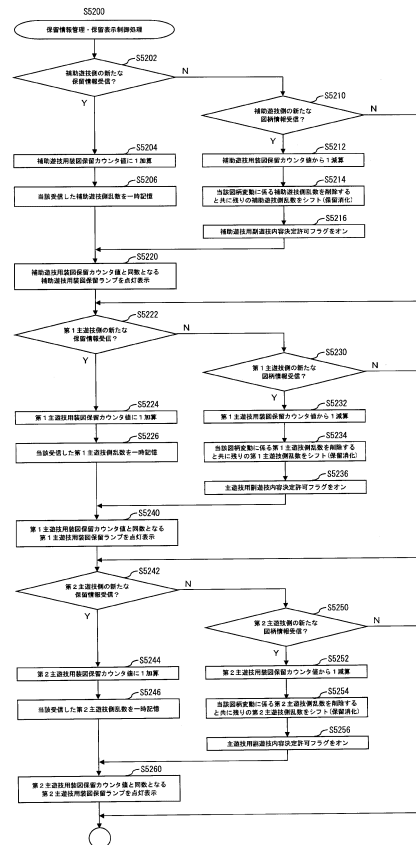
【図 19】

【図19】



【図 18】

【図18】



【図 20】

【図20】

【副遊技テーブル1-1】
【装飾図柄内容決定用抽選テーブル(変動態様決定用テーブル)の一例】

主遊技図柄 変動態様	当選確率	装飾図柄 変動態様	変動時間(秒)
A2, B2(ハズレ)	0~511	全停止(ハズレ)	5
A1, B1(ハズレ)	0~511	ホリチ(ハズレ)	10
A1, B1(大当り)	0~511	ホリチ(大当り)	10
A2, B2(ハズレ)	0~383	Nリーチ1(ハズレ)	30
	384~511	Nリーチ2(ハズレ)	30
A2, B2(大当り)	0~255	Nリーチ1(大当り)	30
	256~511	Nリーチ2(大当り)	30
A3, B3(ハズレ)	0~431	Sリーチ1(ハズレ)	60
	432~495	Sリーチ2(ハズレ)	60
	496~511	Sリーチ3(ハズレ)	60
A3, B3(大当り)	0~63	Sリーチ1(大当り)	60
	64~255	Sリーチ2(大当り)	60
	256~511	Sリーチ3(大当り)	60

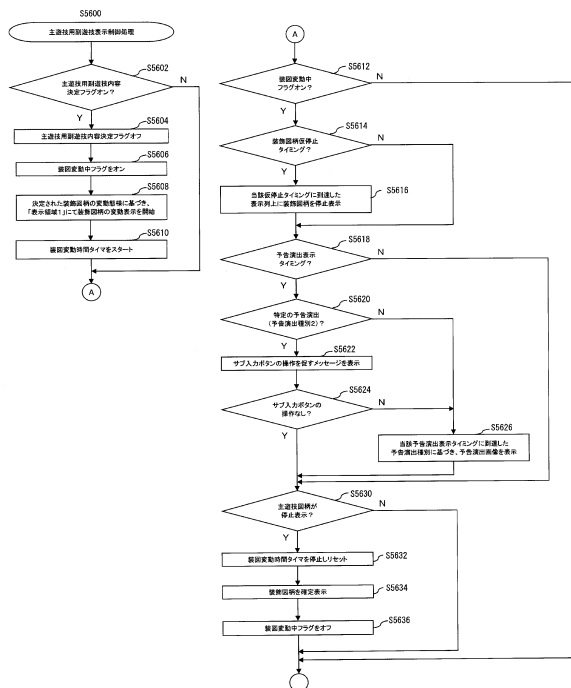
【副遊技テーブル1-2】
【装飾図柄内容決定用抽選テーブル(演出決定用テーブル)の一例】

装飾図柄 変動態様	左列	右列	中央	予告演出表示タイミング(変動経過時間(秒))	予告演出種別1	予告演出種別2	予告演出種別3	予告演出種別4
全停止(ハズレ)	4	4	4	---	---	---	---	---
ホリチ(ハズレ)	---	---	9	---	---	---	---	---
Nリーチ1(ハズレ)	---	---	5	---	---	---	---	---
Nリーチ2(ハズレ)	---	---	5	10~15	---	---	---	---
Nリーチ1(大当り)	---	---	5	---	---	---	---	---
Nリーチ2(大当り)	---	---	5	10~15	---	---	---	---
Sリーチ1(ハズレ)	---	---	5	10~15	---	---	---	---
Sリーチ2(ハズレ)	---	---	5	10~15	---	---	---	---
Sリーチ1(大当り)	---	---	5	10~15	20	---	---	---
Sリーチ2(大当り)	---	---	5	10~15	---	---	---	---
Sリーチ3(大当り)	---	---	5	10~15	20	40	---	---

装飾図柄の変動態様とは独立して、予告演出の表示可否及び表示内容(表示タイミング)を決定してよい

【図21】

【図21】



【図23】

【図23】

(副遊技テーブル2-1)
【ルーレット演出内容決定用抽選テーブル(演出態様決定用テーブル)の一例】
※補助遊技図柄の変動時間=10.0秒の場合のみ例示

補助遊技図柄 変動時間	ルーレット演出 最終結果	乱数値	ルーレット演出	
			演出態様	実行タイミング
10.0秒	ハズレ	0~499	ルーレット演出1	5.0秒
		500~511	ルーレット演出2	
	補助遊技当選	0~255	ルーレット演出1	
		256~511	ルーレット演出2	
	主遊技当選	0~431	ルーレット演出1	
		432~495	ルーレット演出2	
		496~511	ルーレット演出3	

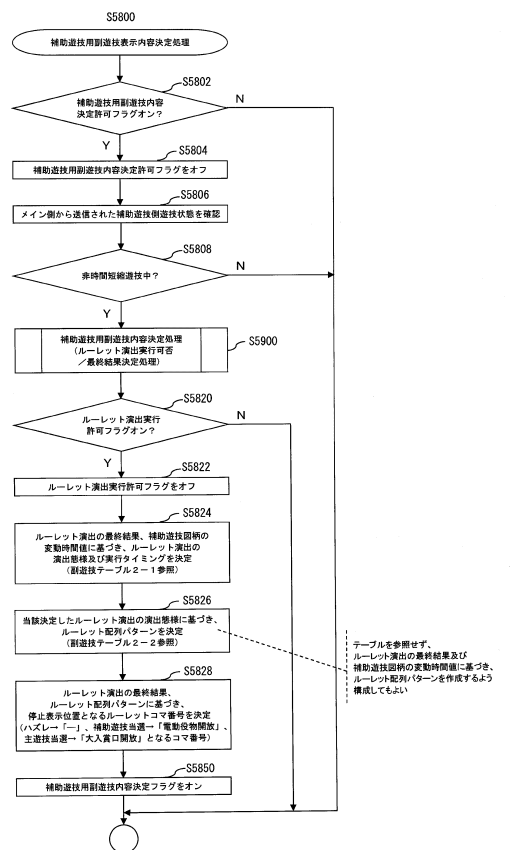
(副遊技テーブル2-2)
【ルーレット演出内容決定用抽選テーブル(ルーレット配列パターン決定用テーブル)の一例】
※補助遊技図柄の変動時間=10.0秒の場合のみ例示

ルーレット番号	ルーレット演出1	ルーレット演出2	ルーレット演出3
9	—	—	大当り!!!
8	—	大当り!!!	大当り!!!
7	大入賞口開放	開放!?	大当り!!!
6	—	—	大当り!!!
5	電動役物開放	遊アツ!!!	大当り!!!
4	—	開放!!	大当り!!!
3	大入賞口開放	—	大当り!!!
2	—	チャンス!!	大当り!!!
1	電動役物開放	開放!?	大当り!!!
0	—	—	大当り!!!

「ルーレット配列パターン1」「ルーレット配列パターン2」「ルーレット配列パターン3」

【図22】

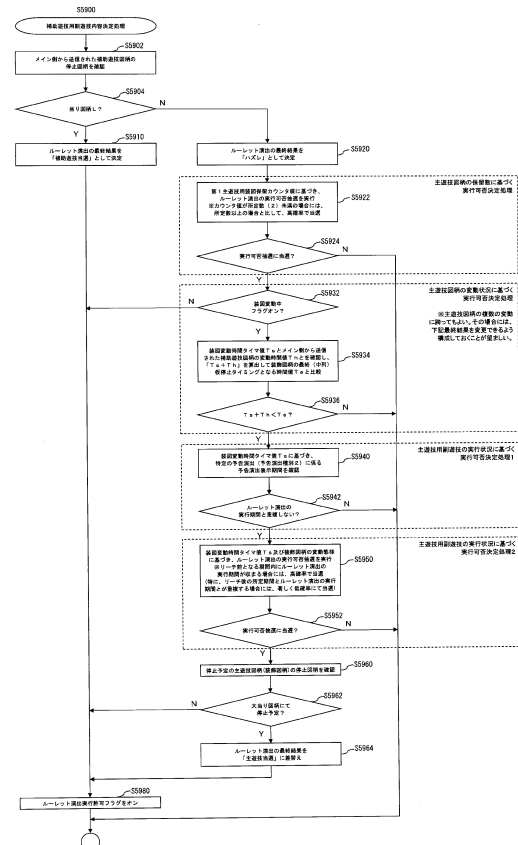
【図22】



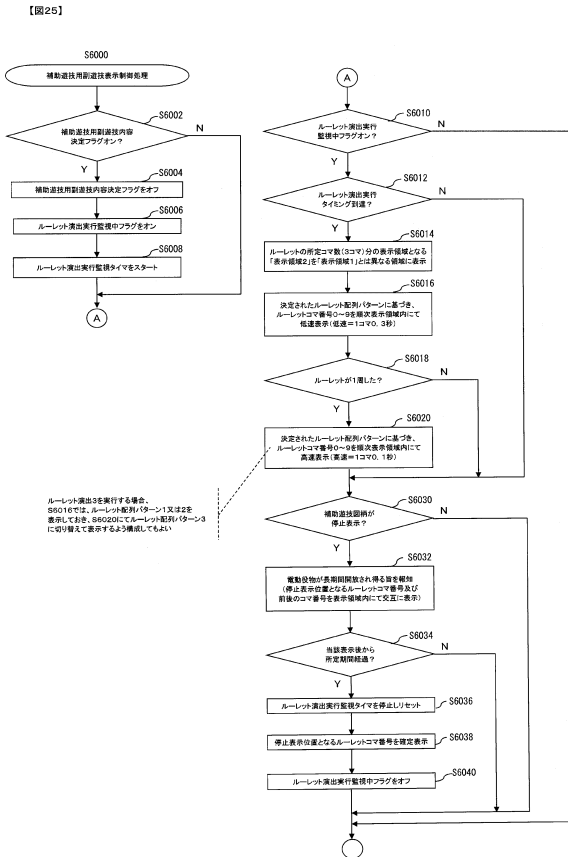
テーブルを参照せず、
ルーレット演出の最終結果及び
補助遊技図柄の変動時間値に基づき、
ルーレット配列パターンを作成するよう
構成してもよい

【図24】

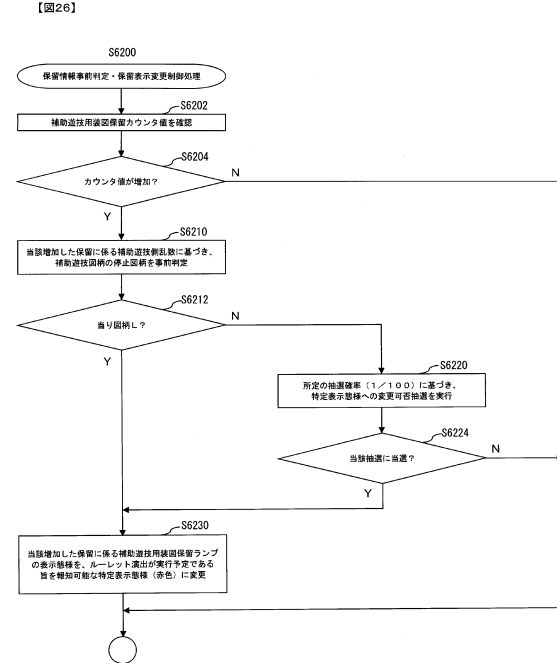
【図24】



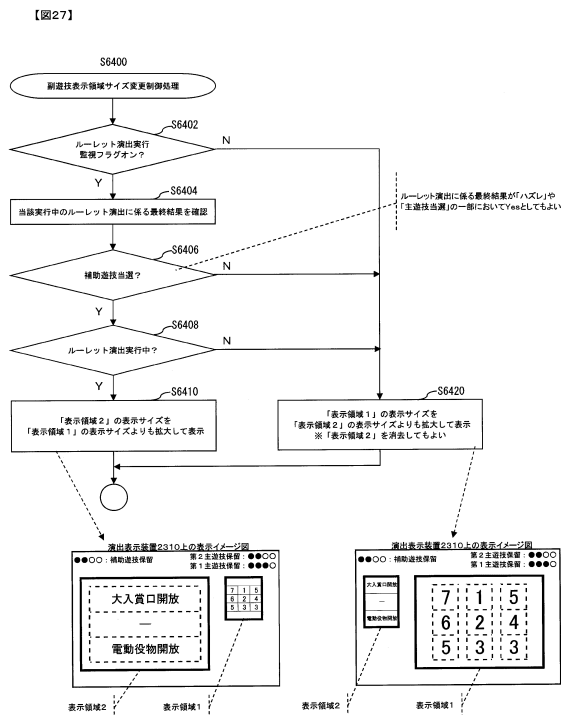
【図25】



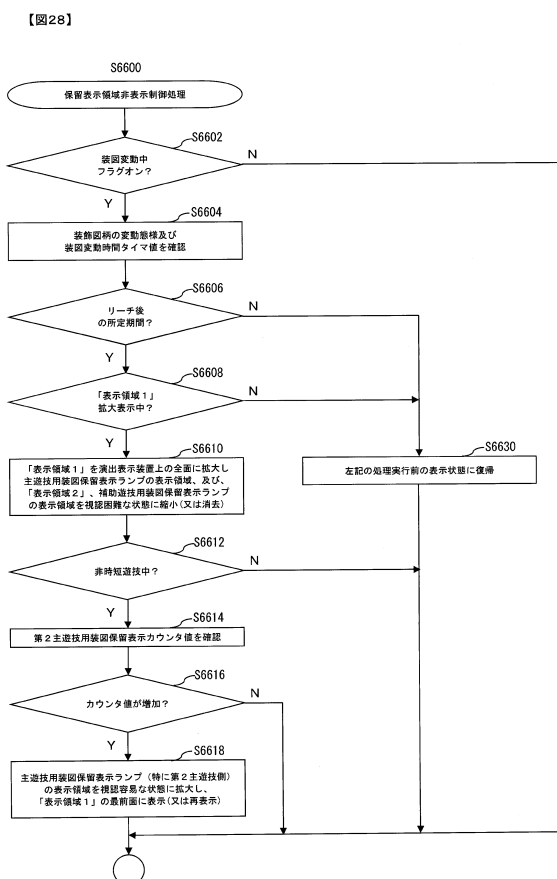
【図26】



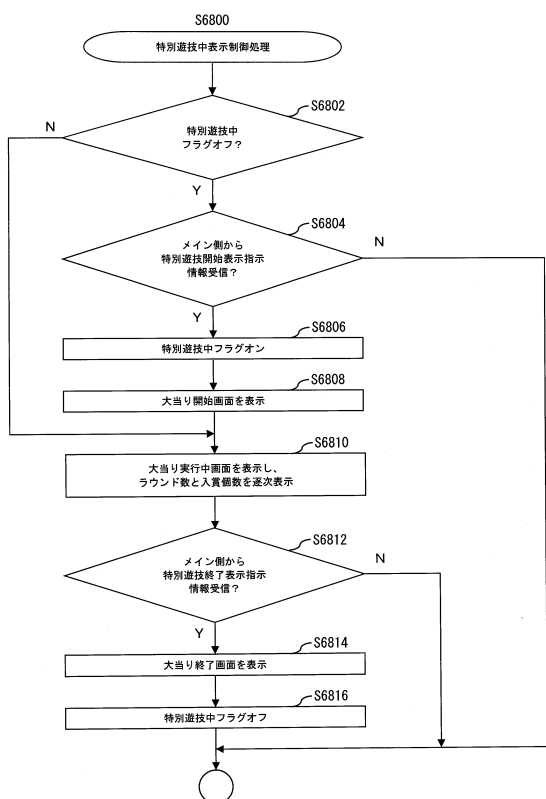
【図27】



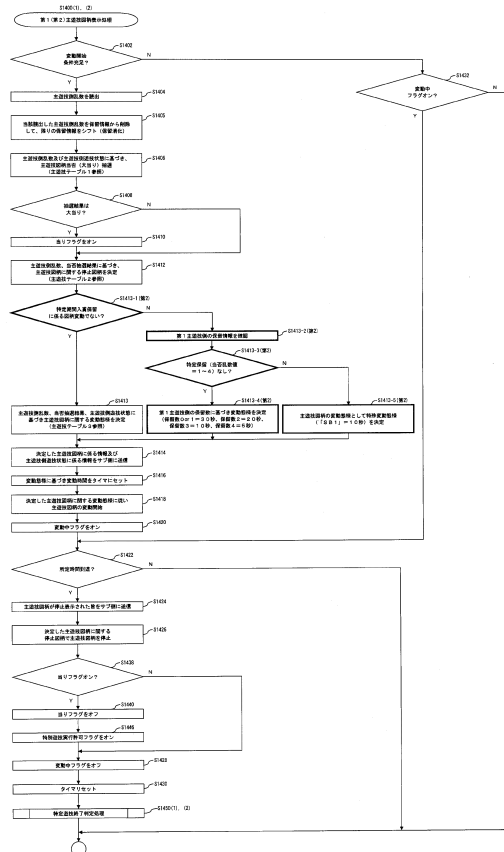
【図28】



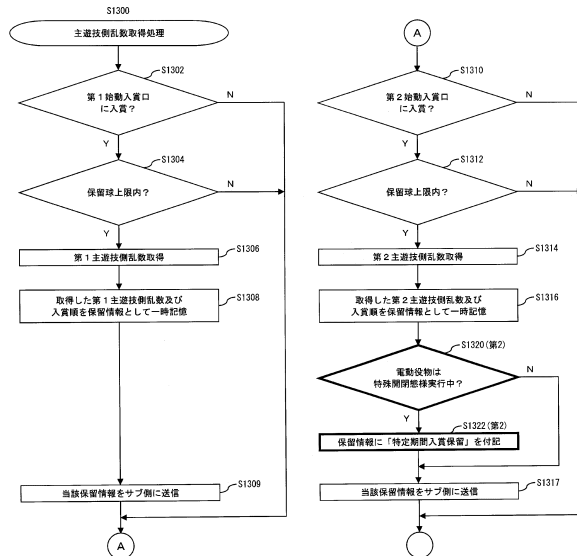
【图29】



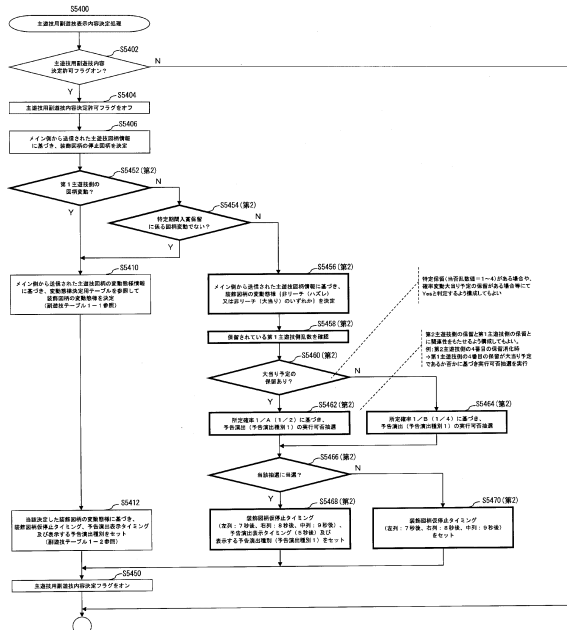
【圖 3-1】《第二次世界大戰》



【図30】(第二実施形態)

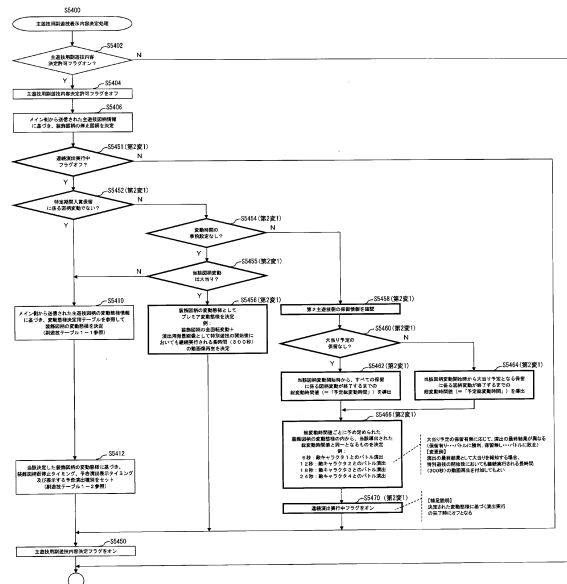


【圖32】(第二實施形態)



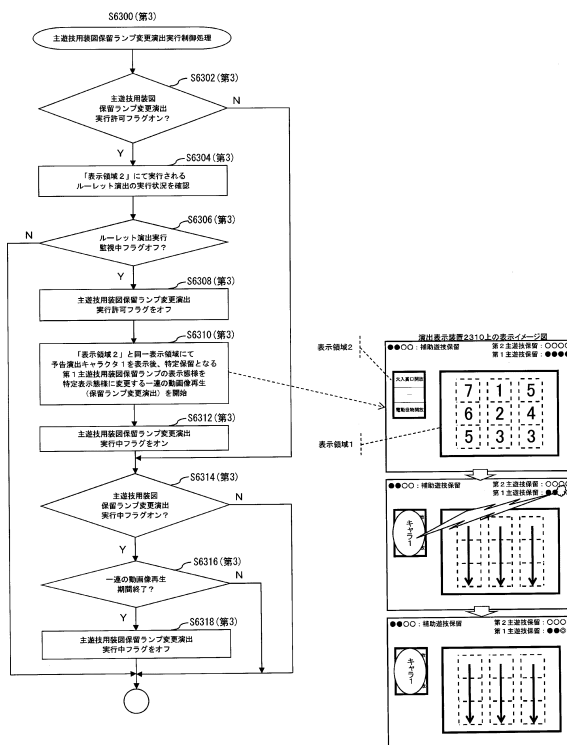
【 図 3 4 】

【図34】(第二実施形態の変形例)



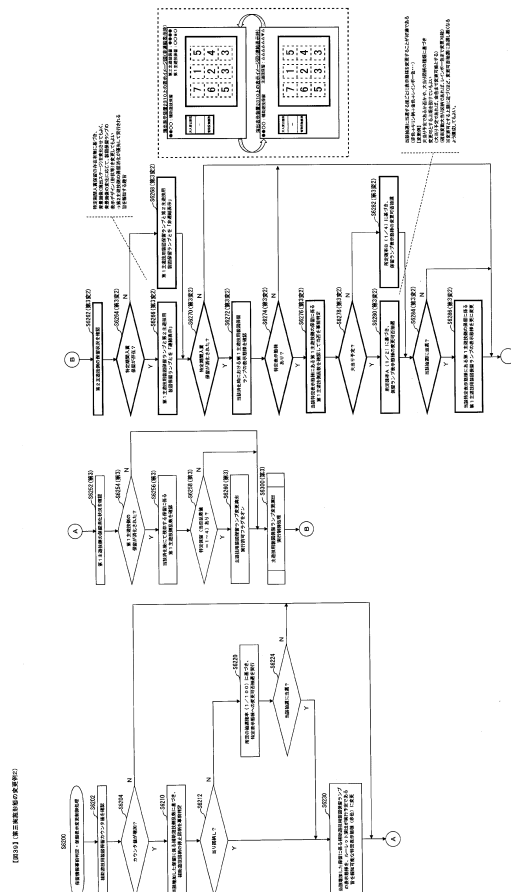
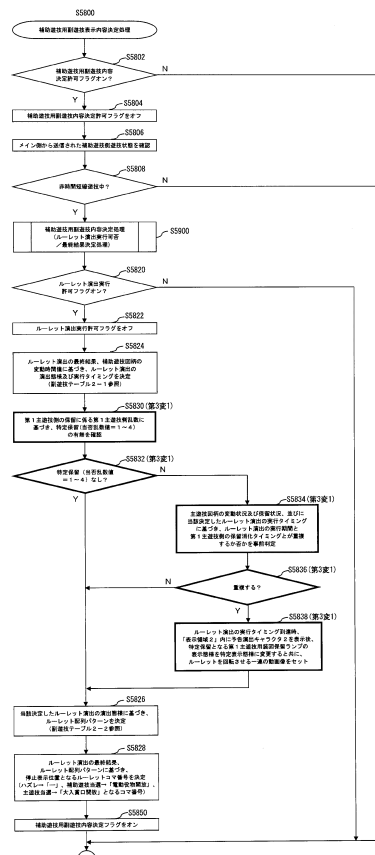
【 図 3 6 】

【图36】(第三实施形态)



【 図 3 8 】

【図38】〈第三実施形態の変更例1〉



フロントページの続き

審査官 澤田 真治

(56)参考文献 特開 2 0 1 2 - 0 1 0 8 0 2 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 4 0 6 2 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2