

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6090858号  
(P6090858)

(45) 発行日 平成29年3月8日(2017.3.8)

(24) 登録日 平成29年2月17日(2017.2.17)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 59 頁)

(21) 出願番号 特願2014-38107 (P2014-38107)  
 (22) 出願日 平成26年2月28日 (2014.2.28)  
 (65) 公開番号 特開2015-160042 (P2015-160042A)  
 (43) 公開日 平成27年9月7日 (2015.9.7)  
 審査請求日 平成28年6月1日 (2016.6.1)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100105315  
 弁理士 伊藤 温  
 (72) 発明者 吉田 信介  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ  
 ャイン60 サミー株式会社内  
 (72) 発明者 堀江 範郎  
 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

審査官 柳 重幸

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】

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

10

20

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示されて特別遊技が実行された場合、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と

を備え、

副遊技部は、

第一識別情報又は第二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、  
前記一単位の実行に応じて、演出表示部にて演出用図柄を変動表示させた後で停止表示させるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として、第一演出と第一演出とは異なる第二演出とを演出表示部にて実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、前記第二演出を実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示される期待度を示唆する第三演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記第一演出は第一始動口への入球を契機として実行可能である一方、前記第三演出は第二始動口への入球を契機として実行可能に構成されており、

前記第二演出の実行中に前記第一演出の実行条件を充足して前記第一演出が実行された場合、前記第一演出が実行されてから所定時間が経過すると前記第一演出が終了する一方で、前記第一演出が実行されてから前記所定時間が経過しても前記第二演出は終了しないよう構成されており、

特定遊技状態である場合に演出用図柄が所定の変動表示態様にて変動表示している最中において、前記第一演出と前記第二演出とは同時に実行可能であり、

特定遊技状態である場合に演出用図柄が所定の変動表示態様にて変動表示している最中において、前記第一演出を実行せずに前記第二演出を実行することを可能とする一方、

特定遊技状態である場合に演出用図柄が所定の変動表示態様にて変動表示している最中において、前記第二演出を実行せずに前記第一演出を実行することができないよう構成されており、

前記第一演出と前記第二演出とでは、演出表示部での表示態様が異なり、  
前記第二演出と前記第三演出とでは、演出表示部での表示位置が異なり、

前記第二演出は演出用図柄よりも、演出表示部での表示優先度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

30

40

50

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技）に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレー上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。10

【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るために、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。20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-69318号公報

【特許文献2】特許第4814163号

【特許文献3】特開2011-212141号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

例えば、遊技の進行状況に応じて、遊技者に発射強度の強弱を指示する演出（いわゆる右打ち演出・左打ち演出等）は従来より存在しているが、遊技者にとって理解し易い演出とするためには、更なる改善が必要となっているという課題が存在する。30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、40

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、50

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示されて特別遊技が実行された場合、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と

を備え、

副遊技部は、

第一識別情報又は第二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、

前記一単位の実行に応じて、演出表示部にて演出用図柄を変動表示させた後で停止表示させるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として、第一演出と第一演出とは異なる第二演出とを演出表示部にて実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、前記第二演出を実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示される期待度を示唆する第三演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記第一演出は第一始動口への入球を契機として実行可能である一方、前記第三演出は第二始動口への入球を契機として実行可能に構成されており、

前記第二演出の実行中に前記第一演出の実行条件を充足して前記第一演出が実行された場合、前記第一演出が実行されてから所定時間が経過すると前記第一演出が終了する一方で、前記第一演出が実行されてから前記所定時間が経過しても前記第二演出は終了しないよう構成されており、

特定遊技状態である場合に演出用図柄が所定の変動表示態様にて変動表示している最中において、前記第一演出と前記第二演出とは同時に実行可能であり、

特定遊技状態である場合に演出用図柄が所定の変動表示態様にて変動表示している最中において、前記第一演出を実行せずに前記第二演出を実行することを可能とする一方、

特定遊技状態である場合に演出用図柄が所定の変動表示態様にて変動表示している最中において、前記第二演出を実行せずに前記第一演出を実行することができないよう構成されており、

前記第一演出と前記第二演出とでは、演出表示部での表示態様が異なり、

前記第二演出と前記第三演出とでは、演出表示部での表示位置が異なり、

前記第二演出は演出用図柄よりも、演出表示部での表示優先度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

## &lt;付記&gt;

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、

遊技球が入球可能であって遊技領域（例えば、遊技領域D30）に設けられた複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ向けて遊技球を発射可能であって、遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を少なくとも採り得る遊技球発射部（例えば、発射装置D42）と

を備え、遊技領域（例えば、遊技領域D30）には、第1発射強度にて発射された遊技球が流下する第1流下ルートと、第2発射強度にて発射された遊技球が流下する第2流下ルートと、が形成されており、

前記複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）の内、第1流下ルート上に設けられた第一入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

前記複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）の内、第2流下ルート上に設けられた第二入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

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

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

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

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

識別情報が変動表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）上での表示優先順が、第一報知画像、第二報知画像、識別情報の順番となる一方、識別情報が停止表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）上での表示優先順が、第二報知画像、識別情報、第一報知画像の順番となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

## 【発明の効果】

## 【0007】

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

## 【図面の簡単な説明】

## 【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能プロック図である。

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

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

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物

10

20

30

40

50

駆動判定処理のフローチャートである。

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

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

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

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2 ) 主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。 10

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

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

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

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。 20

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

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 示唆演出実行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、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。 30

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

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

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

【図 27】図 27 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での初期処理のフローチャートである。 40

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

【図 29】図 29 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

#### 【実施するための形態】

##### 【0009】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払

い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを探り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数 + 変動態様決定乱数 + 図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。

【0010】

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

10

20

30

40

50

第1種複合機)である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機(例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機)に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関する各ステップの順序、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。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的な例としての数値{例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等}は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下(例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時の条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時の条件別、等)において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側 = 第2主遊技側となるよう示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側 < 第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側 > 第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい(その他の数値、条件下についても同様)。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「6 5 5 3 5」をセットするのか(実質的に継続するよう構成する)、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。10

#### 【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。30

#### 【0012】

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

#### 【0013】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿D20と下球皿D22の間にはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が 출력される。40

#### 【0014】

次に、遊技盤は、外レールD32と内レールD34により区画された遊技領域D3050

が形成されている。そして、当該遊技領域D30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20（又は振分入賞口C20と呼ぶことがある）、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20、演出表示装置SG、補助遊技図柄表示装置H20、センター飾りD38及びアウト口D36が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

#### 【0015】

次に、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技始動口入球検出装置A11sを備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置A11sは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。10

#### 【0016】

次に、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sと、第2主遊技始動口電動役物B11dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B11sは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B11dは、第2主遊技始動口B10に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。20

#### 【0017】

ここで、本実施形態においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが離隔して設けられており、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され難いよう構成されている。他方、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第1主遊技始動口A10に誘導され難い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

#### 【0018】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが離隔して配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを重ねるように配置してもよく、その場合には、第1主遊技始動口A10の存在により、第2主遊技始動口B10の上部が塞がれているよう構成してもよい。30

#### 【0019】

次に、補助遊技始動口H10は、補助遊技始動口入球検出装置H11sを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置H11sは、補助遊技始動口H10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口H10への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを拡開させるための抽選の契機となる。40

#### 【0020】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され難い一方、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成されている〔但し、これには限定されず、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球をも、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成してもよい〕。

#### 【0021】

次に、アウト口D36の上方（特に、遊技領域D30の右側）には、第1大入賞口C150

0と第2大入賞口C20とが設けられており、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口D36に到達する前に、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

#### 【0022】

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

#### 【0023】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形形状を成しアウト口D36の上方（特に、遊技領域D30の右側）に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC23）と、特定領域C22と、特定領域入球検出装置C22sと、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。また、特定領域入球検出装置C22sは、特定領域C22への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21s及び特定領域入球検出装置C22sのいずれか一方によって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる（第2大入賞口ソレノイドC23を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域D30から突出し遊技領域D30を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。20  
また、本例では特に図示していないが、特定領域C22に遊技球が入球容易である第1位40

置と、特定領域 C 2 2 に遊技球が入球困難な第 2 位置とに変位する部材を設けてもよい(その場合、大当たり図柄に応じて、当該部材の開閉態様を異ならせるよう構成してもよい)。

#### 【 0 0 2 4 】

次に、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 (第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 )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 A 2 0 (第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 )は、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g (第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g )と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h (第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h )とを備える。ここで、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h (第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h )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 A 2 1 g (第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g )は、例えば 7 セグメント L E D で構成され、第 1 主遊技図柄(第 2 主遊技図柄)は、「0」～「9」の 10 種類の数字及びハズレの「-」で表示される{但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7 セグメント L E D を用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4 個のランプから構成されていることには限定されず、最大 4 個分の保留数を表示可能に構成(例えば、1 個のランプから構成されており、保留数 1 : 点灯、保留数 2 : 低速点滅、保留数 3 : 中速点滅、保留数 4 : 高速点滅、するよう構成)されていればよい}。

10

#### 【 0 0 2 5 】

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 A 2 0 (第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 )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 S G のような液晶ディスプレーに、第 1 主遊技図柄(第 2 主遊技図柄)を表示させるように構成してもよい。

20

#### 【 0 0 2 6 】

次に、演出表示装置 S G 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 S G は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域 S G 1 0 を備える。ここで、表示領域 S G 1 0 は、主遊技保留情報を表示する第 1 保留表示部 S G 1 2 (及び第 2 保留表示部 S G 1 3 )と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域 S G 1 1 と、を有している。尚、演出表示装置 S G は、本実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第 1 保留表示部 S G 1 2 (及び第 2 保留表示部 S G 1 3 )は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

30

#### 【 0 0 2 7 】

次に、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 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 H 2 0 は、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数(実行されていない補助遊技図柄変動の数)に相当する。

40

#### 【 0 0 2 8 】

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

#### 【 0 0 2 9 】

50

次に、図2を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A10（第2主遊技始動口B10）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Mと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置SG上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）SMと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部SSと、賞球タンクKT、賞球レールKR及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクKTから供給される遊技球を上球皿D20へ払い出す払出ユニットKE10等を備える賞球払出装置（セット基盤）KEと、払出ユニットKE10による払出動作を制御する賞球払出制御基板KHと、上球皿D20の遊技球（貯留球）を遊技領域D30へ1球ずつ発射する発射装置D42と、発射装置D42の発射動作を制御する発射制御基板D40と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットEと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチEa等が、前枠D14裏面（遊技側と反対側）に設けられている。10

#### 【0030】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S（本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAM、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。また、サブメイン制御部SMは、内蔵電源によって現在時刻を計時し続けるリアルタイムクロックRTCを有している。20

#### 【0031】

ここで、リアルタイムクロックRTCとは、サブメイン制御部SMの基盤上に設けられた、計時を行う機構である。リアルタイムクロックRTCは、基盤から独立した内蔵電源（バッテリー）を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。しかしながら、リアルタイムクロックRTCは、一般的な水晶時計と同様に、クオーツの振動によって計時を行っているため、振動や低温・高温の影響を受け1日あたり約0.3~2.0秒程度の誤差が生じる場合がある。30

#### 【0032】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs{前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23等）、情報表示LED（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の40

、第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H)と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出手制御基板K Hと、副制御基板S(サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS)とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出手等に関する情報(コマンド)を賞球払出手制御基板K Hに、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子(不図示)を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

10

### 【0033】

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

### 【0034】

次に、賞球払出手制御基板K Hは、遊技球の払出手を実行する賞球払出手装置KEと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出手要求を受付けて賞球払出手制御基板K Hに伝達する遊技球貸出手装置Rとに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出手制御基板K H内に、発射装置の制御回路部(発射制御基板D40)が併設されており、賞球払出手制御基板K Hと発射装置D42(発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等)とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出手装置Rを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出手制御基板K Hにより貸出手制御及び電子マネー等貸出手用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

20

### 【0035】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置SGと、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置(不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等)と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを有しており、サブメイン制御部SMによりスピーカD24から出力させる音声の制御、遊技効果(電飾)ランプD26の点灯制御並びに、演出表示装置SG上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置SG上の表示制御(実体的な表示制御)が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを、副制御基板Sにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない(別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる)。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部SSにより音声制御を実行させる(VDPに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適)等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

30

### 【0036】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器(第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H)、演出に係るサブメイン制御部SM(副遊技制御手段SM)、主制御基板Mからの払出手指示に基づき所定数の賞球の払出手制御を行う賞球払出手制御基板K Hと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM(副遊技制御手段SM)は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS(演出表示手段SS)、各種遊技効果ランプD26(例えばサ

40

50

イドランプ) やスピーカ D 2 4 等とも電気的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置 K E と電気的に接続されている。尚、主制御基板 M 、サブメイン制御部 S M (副遊技制御手段 S M ) 、サブサブ制御部 S S (演出表示手段 S S ) 、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウエア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM 、演算処理に用いる CPU 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板 M に含まれるとする各手段を周辺機器(例えば、遊技周辺機器)に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器(例えば、遊技周辺機器)に含まれるとする各手段を主制御基板 M に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段(装置)の詳細を説明する。

## 【0037】

10

まず、主制御基板 M は、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段 M J と、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段 M N と、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段 M P と、遊技状態等に係る情報を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 M B と、遊技周辺機器側に各種遊技情報{例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報{例えば、16R 大当たり、8R 大当たり、4R 大当たり、ハズレ}、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等}を送信するための情報送信制御手段 M T (及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファ M T 1 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基板 K H を制御する賞球払出決定手段 M H と、を有している。

## 【0038】

20

ここで、遊技用情報制御手段 M J 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 M J 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 M J 2 0 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 M J 3 0 と、を有している。以下、各手段について詳述する。

## 【0039】

まず、入球判定手段 M J 1 0 は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したか否かを判定する第 1 主遊技始動口入球判定手段 M J 1 1 - A と、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球したか否かを判定する第 2 主遊技始動口入球判定手段 M J 1 1 - B と、補助遊技始動口 H 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 M J 1 1 - H と、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球が入球したか否かを判定する、第 1 大入賞口入球判定手段 M J 1 1 - C 1 0 と、第 2 大入賞口 C 2 0 に遊技球が入球したか否かを判定する、第 2 大入賞口入球判定手段 M J 1 1 - C 2 0 と、特定領域 C 2 2 に遊技球が入球したか否かを判定する、特定領域入球判定手段 M J 1 1 - C 2 2 と、を有している。

30

## 【0040】

次に、乱数取得判定実行手段 M J 2 0 は、第 1 主遊技始動口 A 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 M J 2 1 - A と、第 2 主遊技始動口 B 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 M J 2 1 - B と、補助遊技側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 M J 2 1 - H と、を有している。

40

## 【0041】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類(例えば、当選乱数や変動態様決定乱数)により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウエ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

50

、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。

#### 【 0 0 4 2 】

次に、保留制御手段 M J 3 0 は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段 M J 3 1 と、第 1 主遊技図柄の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第 1 主遊技図柄の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 M J 3 2 b - A に保留するための第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A と、第 2 主遊技図柄の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第 2 主遊技図柄の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 M J 3 2 b - B に保留するための第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B と、補助遊技図柄の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補助遊技図柄の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 M J 3 2 b - H に保留するための補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 - H と、を有している。10

#### 【 0 0 4 3 】

ここで、保留消化制御手段 M J 3 1 は、変動を開始する条件を充足したか否かを判定する変動開始条件充足判定手段 M J 3 1 j を有している。

#### 【 0 0 4 4 】

次に、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A 、第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B 及び補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 - H は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A 、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B 及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - H を夫々有している。20

#### 【 0 0 4 5 】

次に、遊技内容決定手段 M N は、特別遊技への移行可否及び第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放可否を抽選する当否抽選手段 M N 1 0 と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（いわゆる条件装置を作動させる）特別遊技移行決定手段 M N 2 0 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段 M N 4 0 と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段 M N 5 0 とを、有している。ここで、当否抽選手段 M N 1 0 は、第 1 主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第 1 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 - A と、第 2 主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第 2 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 - B と、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段 M N 1 1 - H とを、有している。ここで、第 1 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 - A 、第 2 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 - B 及び補助遊技当否抽選手段 M N 1 1 - H は、第 1 主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第 1 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a - A と、第 2 主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第 2 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a - B と、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a - H を夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。30

#### 【 0 0 4 6 】

次に、図柄内容決定手段 M N 4 0 は、取得した遊技内容決定乱数（第 1 主遊技乱数）に基づき、第 1 主遊技図柄の停止図柄を決定する第 1 主遊技図柄決定手段 M N 4 1 - A と、取得した遊技内容決定乱数（第 2 主遊技乱数）に基づき、第 2 主遊技図柄の停止図柄を決定する第 2 主遊技図柄決定手段 M N 4 1 - B と、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段 M N 4 1 - H と、を有している。40

#### 【 0 0 4 7 】

ここで、第 1 主遊技図柄決定手段 M N 4 1 - A は、第 1 主遊技図柄に係る停止図柄を決50

定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - Aは、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第2主遊技図柄決定手段M N 4 1 - Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - Bは、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。更に、補助遊技図柄決定手段M N 4 1 - Hは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - Hを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

10

#### 【0048】

次に、変動態様決定手段M N 5 0は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Hと、を有している。

#### 【0049】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Aを有しており、当該第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第2主遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Bを有しており、当該第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Hは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（例えば、通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

20

#### 【0050】

次に、表示制御手段M P 1 0は、第1主遊技図柄表示装置A 2 0の第1主遊技図柄表示部A 2 1 g上及び第2主遊技図柄表示装置B 2 0の第2主遊技図柄表示部B 2 1 g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - Cと、補助遊技図柄表示装置H 2 0の補助遊技図柄表示部H 2 1 g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M P 1 1 - Hとを有している。

30

#### 【0051】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - Cは、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマM P 1 1 t - C（例えば、所定間隔毎に減算されるデクリメントカウンタであり、以下、タイマに類するものは同様のカウンタにて実装可能）を有している。更に、補助遊技図柄制御手段M P 1 1 - Hは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマM P 1 1 t - Hを更に備えている。

40

#### 【0052】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段M P 2 0 - Bは、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1 - Bと、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマM P 2 2 t - Bとを有している。

50

## 【0053】

次に、特別遊技制御手段M P 3 0は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段M P 3 1と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 b内にセットする特別遊技内容決定手段M P 3 2と、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0を所定条件で開状態にする特別遊技（当たり）を実行するための特別遊技実行手段M P 3 3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C 1 0及び第2大入賞口C 2 0の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段M P 3 4と、振分遊技を実行するための振分遊技実行制御手段M P 3 6と、を有している。ここで、特別遊技実行手段M P 3 3は、第1大入賞口電動役物C 1 1 dと第2大入賞口電動役物C 2 1 dを開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段M P 3 3 - Cと、第1大入賞口C 1 0と第2大入賞口C 2 0への入賞球を計測する入賞球カウンタM P 3 3 cを有している。特別遊技時間管理手段M P 3 4は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマM P 3 4 tを更に有している。また、特別遊技内容決定手段M P 3 2は、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 b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M P 3 2 t aを更に有している（テーブルの詳細については不図示であるが、開状態となる大入賞口、最大ラウンド数、1ラウンドの実行内容等が定められたテーブルである。また、特別遊技が開始されてから初回のラウンドが実行されるまでの待機時間である開始デモ時間、最終回のラウンドが終了してから特別遊技を終了するまでの待機時間である終了デモ時間、等も本テーブルにて予め定められている）。 10

## 【0054】

次に、特定遊技制御手段M P 5 0は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変遊技終了条件判定手段M P 5 1と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段M P 5 2を有している。ここで、確変遊技終了条件判定手段M P 5 1及び時短遊技終了条件判定手段M P 5 2は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタM P 5 1 c、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタM P 5 2 c、を夫々有している。ここで、確率変動遊技状態とは、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の当否抽選時における当選確率が非確率変動遊技状態よりも高確率となる遊技状態を意味し、時間短縮遊技状態とは、第1主遊技図柄や第2主遊技図柄の変動時間の平均値が非時間短縮遊技状態よりも短時間となる、及び／又は、単位時間あたりにおける第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの開放容易性が向上する遊技状態を意味する。 20

## 【0055】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄が高確率で当たり図柄となり且つ補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変遊技終了条件判定手段M P 5 1及び時短遊技終了条件判定手段M P 5 2は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。 40

## 【0056】

次に、遊技状態一時記憶手段M Bは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウン 50

ドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等)を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bと、特定遊技における現在の遊技状態(例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等)を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bと、振分遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bと、を有している。

#### 【0057】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄(変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄)に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを有している。10

#### 【0058】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hは、現在変動中の補助遊技図柄(変動開始条件が成立した補助遊技図柄)に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hを有している。

#### 【0059】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1主遊技側の周辺機器である第1主遊技周辺機器Aと、第2主遊技側の周辺機器である第2主遊技周辺機器Bと、第1主遊技側と第2主遊技側の共用周辺機器である第1・第2主遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Hと、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM、サブサブ制御部SS(及び演出表示装置SG)等、を有している。ここで、サブメイン制御部SMにより制御される演出は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。20

#### 【0060】

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

#### 【0061】

次に、第2主遊技周辺機器Bは、特別遊技移行の契機となる第2主遊技始動口B10と、第2主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2主遊技図柄表示装置B20と、を有している。30

#### 【0062】

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

#### 【0063】

次に、補助遊技周辺機器Hは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放の契機となる補助遊技始動口H10と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置H20とを有している。40

#### 【0064】

次に、演出表示制御手段(サブメイン制御部)SMは、主制御基板M側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段SM10と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る演出表示制御手段SM20と、エラー発生時のエラー報知を制御するエラー報知制御手段SM30と、サブサブ制御部SS側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段SM40と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

#### 【0065】

まず、表示情報受信手段SM10は、主制御基板M側からの第1主遊技及び第2主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段SM150

1 b を有している。

【 0 0 6 6 】

次に、演出表示制御手段 S M 2 0 は、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段 S M 2 3 と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段 S M 2 4 と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 と、保留先読み演出の実行を司る保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 と、遊技状態に合わせて遊技球の適正な発射位置報知を司る発射位置報知制御手段 S M 2 7 と、遊技者にとってより高利益となる大当たりが発生し得る旨の報知制御を司る手段であって、当該報知制御を第一の実行条件（当該実行条件については後述する）に基づき実行する第1示唆演出実行制御手段 S M 2 8 と、遊技者にとってより高利益となる大当たりが発生し得る旨の報知制御を司る手段であって、当該報知制御を第一の実行条件とは異なる第二の実行条件（当該実行条件については後述する）に基づき実行する第2示唆演出実行制御手段 S M 2 9 と、を有している。10

【 0 0 6 7 】

次に、エラー報知制御手段 S M 3 0 は、エラー発生の有無を判定するためのエラー発生判定手段 S M 3 1 を有している。

【 0 0 6 8 】

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

20

【 0 0 6 9 】

次に、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b と、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 と、を有している。ここで、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、保留先読み演出の実行可否（例えば、保留内に大当たりとなる予定の保留が存在するか否か）を判定する保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k を更に有している。30

【 0 0 7 0 】

次に、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、背景演出（本例では、装飾図柄の背面にて表示され、保留に関する情報に基づき特別遊技の実行可能性を示唆・報知する演出）の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n と、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b と、を有している。

40

【 0 0 7 1 】

次に、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、予告演出（本例では、装飾図柄の変動表示中において表示され、当該変動における特別遊技への移行期待度や、保留に関する情報に基づき特別遊技の実行可能性を示唆・報知する演出）の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n と、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b と、を有している。

【 0 0 7 2 】

次に、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、リーチ演出（主に、装飾図柄の変動表示中において表示され、停止表示された装飾図柄の組

50

み合わせによってリーチ状態となったことが報知された後に実行される演出であるが、リーチ状態とならなくとも装飾図柄の変動表示と連動して実行される演出をも含んでいる) の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n と、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b と、を有している。

#### 【 0 0 7 3 】

次に、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、保留先読み演出の実行可否を判定するための保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k を有している。

#### 【 0 0 7 4 】

また、演出表示手段(サブサブ制御部) S S は、サブメイン制御部 S M 側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段 S S 1 0 と、演出表示装置 S G 上の表示領域 S G 1 0 へ画像を表示する画像表示制御手段 S S 2 0 と、を有している。ここで、画像表示制御手段 S S 2 0 は、サブメイン制御部 S M 側から受信したコマンドや各種画像表示に係る情報を一時記憶するための画像表示関連情報一時記憶手段 S S 2 1 b を更に有している。10

#### 【 0 0 7 5 】

また、演出表示手段(サブサブ制御部) S S は、演出表示手段(サブサブ制御部) S S からの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置 S G と電気的に接続されている。ここで、演出表示装置 S G は、画像を表示する表示領域 S G 1 0 を有している。

#### 【 0 0 7 6 】

ここで、表示領域 S G 1 0 は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域 S G 1 1 と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部 S G 1 2 (及び第2保留表示部 S G 1 3 )と、を有している。20

#### 【 0 0 7 7 】

尚、第1主遊技図柄表示装置 A 2 0 、第2主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 が、主制御基板 M と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段(サブサブ制御部) S S が、副遊技制御手段(サブメイン制御部) S M と情報伝達可能に接続されている。即ち、第1主遊技図柄表示装置 A 2 0 、第2主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、主制御基板 M により制御され、演出表示手段(サブサブ制御部) S S は、副遊技制御手段(サブメイン制御部) S M により制御されることを意味する。尚、主制御基板 M と片方向通信(一方向通信)により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。30

#### 【 0 0 7 8 】

次に、図5は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示であるが、レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う)、ステップ1002で、主制御基板 M は、R A M クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン(R A M クリアボタン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に R A M の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002で Y e s の場合、ステップ1004で、主制御基板 M は、主制御基板 M 側の R A M 内容(例えば、遊技状態一時記憶手段 M B 内の情報等)を全てクリアする。次に、ステップ1006で、情報送信制御手段 M T は、主制御基板 M の R A M をクリアしたことを示すラムクリア情報(コマンド)をサブメイン制御部 S M 側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002で N o の場合は、ステップ1008で、主制御基板 M は、主制御基板 M における R A M 領域の内容をチェックする(例えば、電断時に記録されたチェックサムと R A M 領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ1010で、主制御基板 M は、当該チェック結果に基づき R A M の内容が正常でないか否か(正確に電断時の情報が R A M にバックアップされていないか否か)を判定する。ステップ1010で Y e s 、即ち R A M にバックアップされていたデータが異常な4050

場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

#### 【0079】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1910で、主制御基板M（特に賞球払出決定手段MH）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ1920で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1930で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

#### 【0080】

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

#### 【0081】

次に、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口H10への遊技球の入球が検出された旨の情報である、補助遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技図柄保留情報一時

10

20

30

40

50

記憶手段 M J 3 2 b - H を参照し、保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - H は、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 - H は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - H にセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 0 8 2 】

次に、図 7 は、図 5 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、第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 2 1 - B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 - H のフラグエリアを参照して、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 Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 2 1 - B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 - H 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 Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 2 1 - B は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - H にアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、補助遊技図柄決定手段 M N 4 1 - H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 - H を参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a - H を参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b - H に一時記憶する。

#### 【 0 0 8 3 】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「 D 0 、 D 1 、 D 2 」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「 D 1 、 D 2 」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「 D 1 」である場合、開放態様は（ 0 . 2 秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「 D 1 、 D 2 」である場合、開放態様は（ 0 . 2 秒間開放 閉鎖）である。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「 D 1 」である場合、開放態様は（ 1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「 D 2 」である場合、開放態様は（ 0 . 2 秒間開放 0 . 8 秒間閉鎖 4 . 0 秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「 D 0 」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「 D 1 」となり易いよう構成されている。

#### 【 0 0 8 4 】

次に、ステップ 1 2 1 8 で、補助遊技変動態様決定手段 M N 5 1 - H は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H に補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には 1 秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には 10 秒）をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 - H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 - H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 - H は、補助遊技図柄に関する当該保留球を 1 減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - H に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 - H は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H をスタートした後、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

#### 【 0 0 8 5 】

10

20

30

40

50

次に、ステップ 1224 で、補助遊技図柄制御手段 M P 11 - H は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 11 t - H を参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1224 で Y e s の場合、ステップ 1226 で、補助遊技図柄制御手段 M P 11 - H は、補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 11 b - H を参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部 H 21 g 上で確定表示する。そして、ステップ 1228 で、補助遊技図柄制御手段 M P 11 - H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 10 - H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。

#### 【0086】

次に、ステップ 1230 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 21 - B 10 は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D 1・D 2）であるか否かを判定する。ステップ 1230 で Y e s の場合、ステップ 1232 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 20 - B は、補助遊技側の当り図柄及び遊技状態に基づき、開放態様（例えば、時間短縮遊技時における、当り図柄「D 1」の場合には、1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D 2」の場合には、0.2 秒開放、0.8 秒閉鎖、5 秒開放となる開放態様）を決定し、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイミング M P 22 t - B に電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ 1234 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 20 - B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 10 - H のフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1236 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 20 - B は、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイミング M P 22 t - B をスタートした後、第 2 主遊技始動口電動役物 B 11 d を開放する。 20

#### 【0087】

次に、ステップ 1242 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 20 - B は、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイミング M P 22 t - B を参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1242 で Y e s の場合、ステップ 1244 及びステップ 1246 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 20 - B は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 11 d を閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段 M B 10 - H のフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1300 の処理）に移行する。 30

#### 【0088】

尚、ステップ 1202 で N o の場合にはステップ 1242 に移行し、ステップ 1204 で N o の場合にはステップ 1224 に移行し、ステップ 1206、ステップ 1224、ステップ 1230 及びステップ 1242 で N o の場合には次の処理（ステップ 1300 の処理）に移行する。

#### 【0089】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1226 での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500 ms 程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。 40

#### 【0090】

次に、図 8 は、図 5 におけるステップ 1300 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1302 で、第 1 主遊技始動口入球判定手段 M J 11 - A は、第 1 主遊技始動口 A 10 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 11 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1302 で Y e s の場合、ステップ 1304 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 21 - A は、第 1 主遊技始動口 A 10 への遊技球の入球が検出された旨の情報である、第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 10 にセット（ステップ 1930 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 50

S M 側に送信される)する。

**【0091】**

次に、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Aを参照し、主遊技(特に第1主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1306でY e sの場合、ステップ1308で、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1310で、第1主遊技図柄保留手段M J 3 2 - Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Aに一時記憶(保留)する。次に、ステップ1312で、保留制御手段M J 3 0は、取得した第1主遊技乱数に係る情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される)する。

**【0092】**

次に、ステップ1322で、第2主遊技始動口入球判定手段M J 1 1 - Bは、第2主遊技始動口B 1 0の第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1322でY e sの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Bは、第2主遊技始動口B 1 0への遊技球の入球が検出された旨の情報である、第2主遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される)する。

**【0093】**

次に、ステップ1326で、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Bを参照し、主遊技(特に第2主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1326でY e sの場合、ステップ1328で、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定乱数と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1330で、第2主遊技図柄保留手段M J 3 2 - Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Bに一時記憶(保留)する。次に、ステップ1332で、保留制御手段M J 3 0は、取得した第2主遊技乱数に係る情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でN oの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でN oの場合には、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

**【0094】**

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

**【0095】**

次に、図9は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示

10

20

30

40

50

処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段M J 3 1は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Bを参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でY e sの場合、ステップ1400(1)で、遊技内容決定手段M Nは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。他方、ステップ1401でN oの場合、ステップ1400(2)で、遊技内容決定手段M Nは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

#### 【 0 0 9 6 】

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

10

#### 【 0 0 9 7 】

次に、図10は、図9におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、保留消化制御手段M J 3 1は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

20

#### 【 0 0 9 8 】

ステップ1403でY e sの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段M J 3 1は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B)から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410-1で、当否抽選手段M N 1 0は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - A(第2主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - B)を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

30

#### 【 0 0 9 9 】

ここで、図11(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - A(第2主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り(いわゆる小当たり)については例示していないが、小当たりが発生(小当たりに当選)するよう構成してもよい。

40

#### 【 0 1 0 0 】

次に、ステップ1410-2で、第1主遊技図柄決定手段M N 4 1 - A(第2主遊技図柄決定手段M N 4 1 - B)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - A(第2主遊技図柄決定用抽選テーブルM N 4 1 t a - B)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、図柄抽選乱数)に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段M B 1 1 b - Cに一時記憶する。

50

## 【0101】

ここで、図11(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A(第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び開放パターンは、4Aが8ラウンド短開放大当たり、4Bが16ラウンド短開放大当たり、5A・5Bが8ラウンド長開放大当たり、7A及び7Bが16ラウンド長開放大当たりとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることは限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が異なる状態(限定頻度状態)へ移行するよう構成してもよい}。ここで、短開放・長開放とは、1ラウンドあたりの大入賞口(第1大入賞口C10及び/又は第2大入賞口C20)の開放時間を異ならせることで実現可能であり、例えば、短開放の場合には、ごく短時間(例えば、52ms)のみ開放する一方、長開放の場合には、長時間(例えば、30s)開放することを例示することができる(但し、1ラウンドあたりの大入賞口への入球上限数を異ならせることでも実現可能であり、例えば、短開放の場合には、入球上限数=1とする一方、長開放の場合には、入球上限数=10とする等)。

## 【0102】

また、後述するように、大入賞口(及び特定領域C22)を、ごく短時間(例えば、52ms)のみ開放する、特別遊技の実行ラウンドを設けてもよい(その場合、当該ラウンドでは特定領域C22への入球を想定しないため、当該開放期間中に遊技球が入球しても、当該遊技球が特定領域C22に入球しないような遮蔽部材C22cの開放態様及び大入賞口内部の構成とすることが好適である)。また、そのように構成した場合、当該ごく短時間の開放では、遊技者が出玉を獲得することが困難であるため、演出表示装置SG上にて、「実際の特別遊技のラウンド数から、当該ごく短時間の開放となるラウンドの数を減算した回数」の、出玉を獲得容易なラウンドが実行される旨を報知し得る{例えば、当該特別遊技中に実行予定の、出玉を獲得容易なラウンド数分の玉の画像を表示し、出玉を獲得容易なラウンドが開始(又は終了)するたびに、当該玉の画像の表示態様が変化する(または表示が消える)ような演出を実行する}よう構成してもよい。また、これには限定されず、特別遊技中に既に実行された、出玉を獲得容易なラウンド数を演出表示装置SG上にて表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は実質的に出玉を獲得できるラウンドが何ラウンド実行されたかを視認することができることとなる。尚、特別遊技中における、実行予定の出玉を獲得容易なラウンドの報知や実行された出玉を獲得容易なラウンドの報知は、全ての特別遊技にて実行する必要はなく、例えば、初当たり(非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した大当たり)時の特別遊技中のみ実行するよう構成してもよいし、第1主遊技側に係る特別遊技と第2主遊技側に係る特別遊技とで実行の有無を異ならせててもよい。

## 【0103】

次に、ステップ1410-3で、第1主遊技変動態様決定手段MN51-A(第2主遊技変動態様決定手段MN51-B)は、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、変動態様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶して、ステップ1415に移行する。

## 【0104】

ここで、図11(主遊技テーブル3)は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B)の一例である

10

20

30

40

50

。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果及び主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかつたが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するように構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を發揮する）。

#### 【0105】

次に、ステップ1415で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1416で、第1・第2主遊技図柄変動時間管理手段1202が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1417で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

#### 【0106】

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

#### 【0107】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で主遊技図柄の変動表示を停止し、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

#### 【0108】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時

10

20

30

40

50

記憶手段M B 1 1 b - Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1 4 3 0でY e sの場合、ステップ1 4 3 2で、遊技内容決定手段M Nは、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1 4 3 0でN oの場合には、ステップ1 4 3 2をスキップする。

#### 【0 1 0 9】

次に、ステップ1 4 5 0で、特定遊技制御手段M P 5 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の処理）に移行する。尚、ステップ1 4 2 0でN oの場合にも、次の処理（ステップ1 5 0 0の処理）に移行する。

#### 【0 1 1 0】

次に、図1 2は、図1 0におけるステップ1 4 5 0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M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいか否かを判定する。ステップ1 4 5 2でY e sの場合、ステップ1 4 5 4で、特定遊技制御手段M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1 4 5 6で、特定遊技制御手段M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cの値を参照し、当該カウンタ値（残り確変回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1 4 5 6でY e sの場合、ステップ1 4 5 8で、特定遊技制御手段M P 5 0は、特定遊技関連情報一時記憶手段M B 3 0 bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1 4 6 2に移行する。他方、ステップ1 4 5 2でN oの場合にも、ステップ1 4 6 2に移行する。

#### 【0 1 1 1】

次に、ステップ1 4 6 2で、特定遊技制御手段M P 5 0は、時短回数カウンタM P 5 2 cの値を参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1 4 6 2でY e sの場合、ステップ1 4 6 4で、特定遊技制御手段M P 5 0は、時短回数カウンタM P 5 2 cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1 4 6 6で、特定遊技制御手段M P 5 0は、時短回数カウンタM P 5 2 cの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1 4 6 6でY e sの場合、ステップ1 4 6 8及びステップ1 4 7 0で、特定遊技制御手段M P 5 0は、特定遊技関連情報一時記憶手段M B 3 0 bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1 5 0 0の処理）に移行する。尚、ステップ1 4 6 2、ステップ1 4 6 2及びステップ1 4 6 6でN oの場合にも、次の処理（ステップ1 5 0 0の処理）に移行する。

#### 【0 1 1 2】

次に、図1 3は、図5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M P 3 1は、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 bのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 5 0 2でY e sの場合、ステップ1 5 0 4で、特別遊技制御手段M P 3 0は、特定遊技関連情報一時記憶手段M B 3 0 bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1 5 0 6で、特定遊技制御手段M P 5 0は、確変回数カウンタM P 5 1 cの値をクリアする。次に、ステップ1 5 0 8で、特定遊技制御手段M P 5 0は、時短回数カウンタM P 5 2 cの値をクリアする。次に、ステップ1 5 1 0で、特別遊技制御手段M P 3 0は、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1 5 1 2で、特別遊技制御手段M P 3 0は、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1 6 0 0の処理）に移行する。尚、ステップ1 5 0 2でN oの場合も、次の処理（ステップ1 6 0 0の処理）に移行する。

#### 【0 1 1 3】

10

30

40

50

次に、図14は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフと共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ(不図示)に初期値(本例では、1)をセットする。次に、ステップ1610で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報(特別遊技開始表示指示コマンド)を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1614に移行する。

#### 【0114】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1612で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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1612でYesの場合には、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合には、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

#### 【0115】

次に、ステップ1614で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、当該特別遊技にて実行されているラウンド数が振分遊技実行ラウンド(本例では、第2Rと第4R)に達したか否かを判定する。尚、本実施形態においては、第2Rと第4Rと連続していない2つのラウンドを、第2大入賞口C20の開放に係るラウンドとしているが、これは、特別遊技中に遊技球が流下できずに、遊技領域D30の特定の場所に貯留されてしまった(いわゆる、玉詰まり)場合等の際に、遊技者に対して、再度第2大入賞口C20(もしくは、特定領域C22)へ遊技球を入球させる機会を設けることを趣旨としている{特別遊技後の遊技状態が、確率変動遊技状態となるか否かが第2大入賞口C20(もしくは、特定領域C22)への入球可否によって決定されるため、このような趣旨は重要である}。また、本実施形態においては、第2大入賞口C20の開放に係るラウンドを2つ設けているが、これには限定されず、より多数のラウンドを第2大入賞口C20の開放に係るラウンドとしてもよい。

#### 【0116】

ステップ1614でYesの場合、ステップ1650で、振分遊技実行制御手段MP36は、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1640に移行する。

#### 【0117】

他方、ステップ1614でNoの場合、ステップ1616で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットした開放パターン(例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン)をセットする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1624で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11dを駆動して第1大入賞口C10を開放すると共に、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)に所定時間(例えば30秒)をセットしてスタートし、ステップ1626に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、

即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1618～1624の処理を行うことなく、ステップ1626に移行する。

#### 【0118】

次に、ステップ1626で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10に所定個数（例えば10球）の入賞球があつたか否かを判定する。ステップ1628でYesの場合には、ステップ1632に移行する。他方、ステップ1628でNoの場合、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照し、大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1630でYesの場合にも、ステップ1632に移行する。尚、ステップ1630でNoの場合には、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。  
10

#### 【0119】

次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。  
20

#### 【0120】

次に、ステップ1640で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1640でYesの場合、ステップ1642で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1644で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1700で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1640でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。  
30

#### 【0121】

次に、図15は、本実施形態における、図14でのステップ1650のサブルーチンに係る、振分遊技実行内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、即ち、振分遊技の実行中である場合には、ステップ1666以降の、振分遊技の終了判定に係る処理に移行する。  
40

#### 【0122】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1654で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、当該特別遊技の契機となつた停止図柄が、第2大入賞口C20（振分入賞口C20）を長開放する所定の大当たり図柄（本例では、5A、7A又は5B、7B）であるか否かを判定する。ステップ1654でYesの場合、ステップ1656で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C2  
50

2を有する第2大入賞口C20の長開放パターン（例えば、15秒間の開放であり、その間、特定領域C22への遊技球の入球が容易となる）をセットし、ステップ1660に移行する。他方、ステップ1654でNoの場合、ステップ1658で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であり、その間であっても、特定領域C22への遊技球の入球が困難となる）をセットし、ステップ1660に移行する。次に、ステップ1660で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cの値をクリア（ゼロクリア）する。次に、ステップ1662で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1664で、振分遊技実行制御手段MP36は、前述の処理にてセットされた開放パターンに従い、第2大入賞口C20の開放を開始する。

#### 【0123】

次に、ステップ1666で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1666でYesの場合、ステップ1670で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20を閉鎖する。他方、ステップ1666でNoの場合、ステップ1668で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1668でYesの場合、ステップ1670に移行し、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1672で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリア内にある、長開放フラグをオフにする。次に、ステップ1674で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。

#### 【0124】

次に、ステップ1676で、振分遊技実行制御手段MP36は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1676でYesの場合、ステップ1678で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1680に移行する。他方、ステップ1676でNoの場合にもステップ1680に移行する。次に、ステップ1680で、振分遊技実行制御手段MP36は、ラウンド数カウンタの値に1加算（インクリメント）し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1640の処理）に移行する。尚、ステップ1668でNoの場合も、次の処理（ステップ1640の処理）に移行する。

#### 【0125】

次に、図16は、図14におけるステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1706で、確変回数カウンタMP51cに、確率変動遊技状態が継続する主遊技変動回数（例えば、150）をセットする。次に、ステップ1708で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1710で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに、時間短縮遊技状態が継続する主遊技変動回数（特に、確率変動遊技状態中に時間短縮遊技状態とする場合には、確変回数カウンタMP51cにセットした値と同じ値であり、例えば、150）をセットし、ステップ1714に移行する。他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1712で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに時間短縮遊技状態が継続する主遊技変動回数（特に、確率変動遊技状態とならない場合の時間短縮遊技状態であり、例えば、100）をセットし、ス

10

20

30

40

50

ステップ 1714 に移行する。

**【0126】**

次に、ステップ 1714 及びステップ 1716 で、特定遊技制御手段 M P 50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 30 b のフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1910 の処理）に移行する。

**【0127】**

次に、図 17～図 22 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2050 で、サブメイン制御部 S M は、後述する初期処理を実行する。次に、ステップ 2002 で、サブメイン制御部 S M は、割り込み処理の実行を許可する。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（e）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（e）が実行された場合、同図（e）の処理に示されるように、まず、ステップ 2100 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2200 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する第 1 示唆演出実行制御処理を実行する。次に、ステップ 2300 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する第 2 示唆演出実行制御処理を実行する。次に、ステップ 2400 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2500 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2600 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2700 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する発射位置報知制御処理を実行する。次に、ステップ 2020 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

**【0128】**

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン（S 2100～S 2700 及び S 2020）をループ処理する形態を採用している。また、同図（f）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子（本例では、N M I 端子）に接続されていた場合における処理フロー（f）である。即ち、サブメイン制御部 S M の C P U において N M I 割り込みが発生した場合（S T B 信号線がオンとなった場合）、ステップ 2004 で、サブメイン制御部 S M は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ 2006 で、サブメイン制御部 S M は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 11 b）に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

**【0129】**

次に、同図（g）の処理は、例えば、電源供給ユニット E や主制御基板 M 等からの電断信号受信時における、電断時処理のフローチャートである。即ち、電断信号を受信した場合、ステップ 2014 で、サブメイン制御部 S M は、R A M に記憶されている遊技関連情報を退避領域に記憶する。次に、ステップ 2016 で、サブメイン制御部 S M は、退避領域に予備電力を供給開始する。次に、ステップ 2018 で、サブメイン制御部 S M は、割り込み処理の実行を禁止し、電断待ちループに移行する。尚、これには限定されず、R A M に電断後も自動的に予備電力が供給される領域を設け（又は、自動的に予備電力が供給される R A M を設け）、遊技関連情報を当該領域に記憶するよう構成してもよい。

**【0130】**

次に、図 18 は、図 17 におけるステップ 2050 のサブルーチンに係る、初期処理の

10

20

30

40

50

フロー チャートである。まず、ステップ 2052 で、サブメイン制御部 SM は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、主制御基板 M 側からの RAM クリア情報を受信したか否かを判定する。ステップ 2052 で Yes の場合、ステップ 2054 で、サブメイン制御部 SM は、退避領域に記憶されている情報（特に、遊技関連情報）をクリアし、次の処理（ステップ 2002 の処理）に移行する。

#### 【0131】

他方、ステップ 2052 で No の場合、ステップ 2056 で、サブメイン制御部 SM は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、主制御基板 M 側からの各種情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2056 で Yes の場合、ステップ 2058 で、サブメイン制御部 SM は、退避領域に記憶されている情報（特に、遊技関連情報）を復元し、次の処理（ステップ 2002 の処理）に移行する。10

#### 【0132】

他方、ステップ 2058 で No の場合、即ち、主制御基板 M 側から RAM クリア情報と各種情報コマンドとのいずれも受信していない場合、ステップ 2052 に移行し、メイン側からのコマンド受信まで、ステップ 2052 及びステップ 2056 を実行するループ処理に移行する。

#### 【0133】

次に、図 19 は、図 17 におけるステップ 2100 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフロー チャートである。まず、ステップ 2102 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、主制御基板 M 側から新たな保留発生コマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2102 で Yes の場合、ステップ 2104 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内の装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算する。次に、ステップ 2106 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶し、ステップ 2116 に移行する。20

#### 【0134】

他方、ステップ 2102 で No の場合、ステップ 2108 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2108 で Yes の場合、ステップ 2110 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 2112 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、当該図柄変動に係る保留情報を、装図保留情報一時記憶手段 SM22b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2114 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM は、装図表示関連情報一時記憶手段 SM21b のフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2116 に移行する。次に、ステップ 2116 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、演出表示手段 SS を駆使して演出表示装置 SG 上（特に、第 1 保留表示部 SG12、第 2 保留表示部 SG13）に、装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ 2200 の処理）に移行する。尚、ステップ 2108 で No の場合には、ステップ 2116 に移行する。3040

#### 【0135】

次に、図 20 は、図 17 におけるステップ 2200 のサブルーチンに係る、第 1 示唆演出実行制御処理のフロー チャートである。まず、ステップ 2202 で、第 1 示唆演出実行制御手段 SM28 は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮・確率変動遊技状態であるか否かを判定する。

#### 【0136】

ステップ 2202 で Yes の場合、ステップ 2204 で、第 1 示唆演出実行制御手段 SM28 は、予告演出関連情報一時記憶手段 SM24b のフラグエリアを参照し、第 1 示唆50

演出実行フラグ（後述するように、所定条件を充足する保留が生起した場合にオンとなるフラグであり、当該フラグがオンである状況下では、当該所定条件を充足する保留の存在を示唆又は報知する画像が表示されることとなる）がオフであるか否かを判定する。

#### 【0137】

ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、新たに第2主遊技側の保留（以下、第2主遊技保留）が発生したか否か（換言すれば、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留の内、優先して消化される主遊技側の保留が発生したか否か）を判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、現時点で図柄変動が行われている場合、当該変動（現在実行されている変動）が短開放大当り（第2大入賞口C20を極短時間のみ開放する大当りであるが故に特定領域への入球が困難となり、当該大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へ移行することが困難である大当り。換言すれば、当該大当りに係る特別遊技終了後には非確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる変動でないか否かを判定する。尚、短開放大当りのことを非確変大当りと呼称することがある。

#### 【0138】

ステップ2208でYesの場合、ステップ2210で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶された保留情報（例えば、当否抽選乱数、図柄決定乱数）に基づき、未消化である第2主遊技保留（当該新たな第2主遊技保留を含む）の当否結果（及び停止図柄の種類）を事前判定する。次に、ステップ2212で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、当該事前判定結果に基づき、当該新たな保留（第2主遊技保留）以前に消化される保留に、短開放大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。

#### 【0139】

ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、当該新たな第2主遊技保留が、長開放大当り（第2大入賞口C20を長時間開放する大当りであるために、特定領域への入球が容易となり、当該大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へ移行することが確定的である大当り。換言すれば、当該大当りに係る特別遊技終了後には確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2214でYesの場合、ステップ2216で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、所定確率（例えば、1/2）で当選する、第1示唆演出トリガ保留抽選を実行する。次に、ステップ2218で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、当該第1示唆演出トリガ保留抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2218でYesの場合、ステップ2220で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、当該新たな保留（第2主遊技保留）に第1示唆演出トリガ保留である旨の情報を付与し、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶する。次に、ステップ2222で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、第1示唆演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、長開放大当りのことを確変大当りと呼称することがある。

#### 【0140】

他方、ステップ2204でNoの場合、換言すれば、所定条件を充足する保留である第1示唆演出トリガ保留が存在している場合、ステップ2224で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、装図保留情報一時記憶手段SM22b及び装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、現在が第1示唆演出トリガ保留に係る変動の終了タイミングでないか否かを判定する（第1示唆演出トリガ保留である旨の情報が付与された保留消化時ににおける図柄変動終了時であるか否かを判定する）。ステップ2224でYesの場合、ステップ2226で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、第1長開放示唆画像（当該画像を表示中に大当りとなれば、確変大当りとなる旨を報知する画像）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

10

20

30

40

50

**【 0 1 4 1 】**

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

**【 0 1 4 2 】**

他方、ステップ2202でNoの場合、ステップ2228で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、第1長開放示唆画像の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2230及びステップ2232で、第1示唆演出実行制御手段SM28は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶している保留から、第1示唆演出トリガ保留である旨の情報を消去すると共に、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、第1示唆演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2224でNoの場合にも、ステップ2228に移行する。

10

**【 0 1 4 3 】**

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

20

**【 0 1 4 4 】**

次に、図21は、図17におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第2示唆演出実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、第2示唆演出実行制御手段SM29は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮・確率変動遊技状態であるか否かを判定する。

30

**【 0 1 4 5 】**

ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、第2示唆演出実行制御手段SM29は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、現時点での図柄変動が行われている場合、当該変動（現在実行されている変動）が、短開放大当たり（第2大賞口C20を極短時間のみ開放する大当たりであり、当該大当たりに係る特別遊技終了後には非確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当たり）となる変動でないか否かを判定する。

40

**【 0 1 4 6 】**

ステップ2304でYesの場合、ステップ2306で、第2示唆演出実行制御手段SM29は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、第1示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、ステ

50

ツップ2308で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、予告演出関連情報一時記憶手段S M 2 4 bのフラグエリアを参照し、第2示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第1示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定している趣旨は、前述の第1示唆演出実行制御処理と第2示唆演出実行制御手段S M 2 9との排他制御を行う（同時並行して実行されることを回避する）ことであるため、前述の第1示唆演出実行制御処理を実装しない場合には、当該判定処理を必要としないことを補足しておく。

#### 【0147】

ステップ2308でY e sの場合、ステップ2210で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、装図表示関連情報一時記憶手段S M 2 1 bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオフからオンになった（図柄変動開始タイミングである）か否かを判定する。  
ステップ2310でY e sの場合、ステップ2312で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、所定確率（前述の第1示唆演出トリガ保留抽選よりも低確率であることが望ましく、例えば、1 / 10）で当選する、第2示唆演出抽選を実行する。次に、ステップ2314で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、当該第2示唆演出抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2314でY e sの場合、ステップ2316で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、予告演出関連情報一時記憶手段S M 2 4 bのフラグエリア内にある、第2示唆演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。  
。

10

#### 【0148】

他方、ステップ2308でN oの場合、即ち、第2示唆演出実行フラグがオンである場合、ステップ2318で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、第2長開放示唆画像（当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像であり、前述の第1長開放示唆画像と同一又は略同一の画像）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。  
20

#### 【0149】

他方、ステップ2302、ステップ2304、又はステップ2306でN oの場合、ステップ2320で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、第2長開放示唆画像の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2322で、第2示唆演出実行制御手段S M 2 9は、予告演出関連情報一時記憶手段S M 2 4 bのフラグエリア内にある、第2示唆演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。  
30

30

#### 【0150】

このように構成することで、第2示唆演出実行制御処理においては、第2長開放示唆画像が表示されたが故に、その後、確変大当たりが発生したものと遊技者が認識し得ることとなるのであるが、本例に示すように、遅くとも非確変大当たりに係る図柄変動終了時までには第2長開放示唆画像が表示されないよう制御することで、その結果として、第2長開放示唆画像が表示されている期間中には確変大当たりが発生し得るよう構成したものである。即ち、第2示唆演出実行制御処理においては、第1示唆演出実行制御処理とは異なり、未消化である保留（本例では、特に第2主遊技保留）の当否判定結果（及び停止図柄の種類）の事前判定を行う必要性がないため、未消化となる保留の発生状況や遊技状態の種類及び遊技状態の移行有無に拘わらず実行容易となり、且つ、第2示唆演出実行制御処理では、第1示唆演出実行制御処理よりも、長期間に亘って「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」を表示し続けることが可能となる（例えば、第1主遊技側の保留消化 第2主遊技側の保留消化、或いは、第2主遊技側の保留消化 第1主遊技側の保留消化、というように、異なる主遊技側の保留消化を跨ぐような状況であっても、継続して表示し続けることが可能となるし、確率変動遊技状態 非確率変動遊技状態、というように、異なる遊技状態を跨ぐような状況であっても、継続して表示し続けることが可能となる上、その継続して表示し続ける期間は、保留の上限数や遊技状態の滞在上限数に依存しないこととなる）。  
40

#### 【0151】

即ち、第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理について纏めておくと  
50

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

#### 【0152】

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

#### 【0153】

次に、図22は、図17におけるステップ2400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2406で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶する。

#### 【0154】

次に、ステップ2408で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

#### 【0155】

次に、図23は、図17におけるステップ2500のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、装飾図柄表示制御手段

10

20

30

40

50

S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 5 0 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t をスタートし、ステップ 2 5 1 0 に移行する。尚、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 5 1 0 に移行する。

## 【 0 1 5 6 】

次に、ステップ 2 5 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t のタイマ値を確認する。次に、ステップ 2 5 1 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様に基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 5 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 0 2 0 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 5 3 0 に移行する。

## 【 0 1 5 7 】

他方、ステップ 2 5 1 2 で N o の場合、ステップ 2 5 1 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様に基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 5 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 0 2 0 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 5 3 0 に移行する。

## 【 0 1 5 8 】

他方、ステップ 2 5 1 6 で N o の場合、ステップ 2 5 2 0 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 （及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 ）は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b （及びリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b ）に一時記憶された変動態様に基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 5 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 （及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 ）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 0 2 0 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 5 3 0 に移行する。尚、ステップ 2 5 2 0 で N o の場合にも、ステップ 2 5 3 0 に移行する。

## 【 0 1 5 9 】

次に、ステップ 2 5 3 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ 2 5 3 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 3 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 0 2 0 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2 5 3 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 5 3 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 1 0 又はステップ 2 5 3 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処

10

20

30

40

50

理)に移行する。

#### 【0160】

次に、図24は、図17におけるステップ2600のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606及びステップ2608で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行う(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)コマンドをセットし、ステップ2612に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2612に移行する。  
10

#### 【0161】

次に、ステップ2612で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する(遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい)。次に、ステップ2614で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2614でYesの場合、ステップ2616で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当たり終了表示を行う(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)コマンドをセットする。次に、ステップ2618で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。尚、ステップ2606又はステップ2614でNoの場合にも、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。  
20

#### 【0162】

次に、図25は、図17におけるステップ2700のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、発射位置報知制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、発射位置報知制御手段SM27は、表示制御における第2レイヤー(装飾図柄を表示する第3レイヤーの前面レイヤー)に、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。  
30

#### 【0163】

ここで、同図右のイメージ図に示すように、第1報知画像、第2報知画像、第3報知画像は、遊技者に対して右打ち(遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことであり、遊技領域へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を定義した場合における第2発射強度を指示することを意味する)を指示する内容の画像である。また、表示制御における、第1レイヤー、第2レイヤー、第3レイヤー、第4レイヤーの概念についても、同イメージ図下段に示すように、第1レイヤーが最前面、第4レイヤーが最背面であり、表示する画像が重なる場合には、より前面のレイヤーに表示される画像が優先して表示されるよう構成されている。尚、装飾図柄は、第3レイヤーに表示されることとなる。  
40

#### 【0164】

次に、ステップ2706で、発射位置報知制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2706でYesの場合、ステップ2708で、発射位置報知制御手段SM27は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、ステッ  
50

プ 2 7 1 0 で、発射位置報知制御手段 S M 2 7 は、表示制御における第 1 レイヤー（装飾図柄を表示する第 3 レイヤー及び第 2 報知画像を表示する第 2 レイヤーの前面レイヤー）に、第 1 報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。

**【 0 1 6 5 】**

他方、ステップ 2 7 0 8 で N o の場合、即ち、時間短縮遊技中に第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球が検出されたタイミングで、図柄停止中である場合、ステップ 2 7 1 2 で、発射位置報知制御手段 S M 2 7 は、表示制御における第 4 レイヤー（装飾図柄を表示する第 3 レイヤー及び第 2 報知画像を表示する第 2 レイヤーの背面レイヤー）に、第 1 報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。尚、  
10  
ステップ 2 7 0 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。

**【 0 1 6 6 】**

他方、ステップ 2 7 0 2 で N o の場合、即ち、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態でない場合、ステップ 2 7 1 4 で、発射位置報知制御手段 S M 2 7 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 6 で、発射位置報知制御手段 S M 2 7 は、表示制御における第 3 レイヤー（装飾図柄を表示する第 3 レイヤー）内であつて、装飾図柄と重ならない位置に、第 3 報知画像を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 7 1 8 で、発射位置報知制御手段 S M 2 7 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、新たに第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 7 1 8 で Y e s の場合、発射位置報知制御手段 S M 2 7 は、表示制御における第 1 レイヤー（装飾図柄及び第 3 報知画像を表示する第 3 レイヤーの前面レイヤー）に、第 1 報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 1 4 で N o の場合も、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。ここで、特別遊技中フラグがオンである場合、即ち、特別遊技が実行中である場合には、第 2 報知画像が表示され得ないよう構成されているため、特別遊技が実行中である場合に表示される第 3 報知画像との混同表示を回避することができるよう構成されていることを補足しておく。尚、特別遊技中における報知画像（常時表示される画像であり、本例では、第 3 報知画像）は第 2 報知画像と同様の画像を表示してもよい。そのように構成した場合、当該報知画像の表示位置は適宜変更しても構わない（例えば、特別遊技中において表示している位置と、当該特別遊技終了後における時間短縮遊技状態において表示している位置とを変更する、或いは、拡大・縮小する等）。

**【 0 1 6 7 】**

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技状態又は特別遊技実行中において、メイン側から第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを受信した場合に、第 1 報知画像を表示するよう構成したが、当該第 1 報知画像の表示と共に所定回数（例えば、3 回）の音声報知（例えば、「右打ちしてください」との音声報知）を実行してもよい（例えば、「右打ちしてください」との音声報知を例示できる）。このように構成することで、遊技者に対して、現在右打ち（遊技領域 D 3 0 の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）をした方が高利益である旨をより確実に伝えることができる事となる。また、第 1 報知画像の表示と共に音声報知を実行した場合には、当該音声報知の実行回数が前記所定回数に到達したタイミングで当該第 1 報知画像の表示を終了するよう構成してもよいし、更に、当該音声報知の実行回数が前記所定回数に到達する以前のタイミングにおいて、新たにメイン側から第 1 主遊技始動口入球検出コマンドを 1 又は複数回受信した場合には、当該タイミングから（もしくは、実行されている音声報知の終了タイミングから）再度所定回数の音声報知及び第 1 報知画像の表示を実行するよう構成してもよい。

**【 0 1 6 8 】**

尚、本実施形態においては特に図示していないが、第 1 報知画像は固定された静止画像

10

20

30

40

50

であり、第2報知画像は一定範囲内で動く動画像となっている。このように構成することで、第2報知画像は第1報知画像と比較して小さい表示となっていても、当該第2報知画像が一定範囲内で動く（動画像である）ことにより遊技者が認識し易くすることができる。

#### 【0169】

以上のように構成することで、発射位置報知制御処理においては、遊技の進行上、右打ち（遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）することが望ましい状況（本例では、第2主遊技始動口B10及び大入賞口が遊技領域D30の右側に設けられているため、時間短縮遊技中及び特別遊技中）においては、遊技者に対して右打ちするよう指示する画像を、遊技の状況に対応する複数のパターン（本例では、装飾図柄を第3レイヤーに表示し、時間短縮遊技状態中においては、第2レイヤーに第2報知画像を表示し、特に、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合であって、図柄変動中は第1レイヤーに第1報知画像を表示、図柄停止中は第4レイヤーに第1報知画像を表示する。また、特別遊技中においては、第3レイヤー上であって装飾図柄とは重ならない位置に第3報知画像を表示し、特に、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合は、第1レイヤーに第1報知画像を表示するパターン）にて表示し得るよう構成されており、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるである。

10

#### 【0170】

（第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理に係る変更例）

20

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

30

#### 【0171】

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

40

50

**【 0 1 7 2 】**

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

10

**【 0 1 7 3 】**

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

20

30

40

50

可能性があるよう構成してもよく、且つ、当該最大ラウンド数の最も多い大当り（例えば、15ラウンド大当り）の場合には、確変大当りとなる可能性が非確変大当りとなる可能性よりも高くなるよう構成しておくことが好適である。

#### 【0174】

また、大当り図柄の種類応じて確率変動遊技状態への移行可否が決定されるタイプの遊技機においては、更なる変更例を挙げることができる。より具体的には、第1主遊技側の大当りの種類＝「確変大当り且つ15ラウンド（全てのラウンドで大入賞口が長開放となる）大当り」、「確変大当り且つ実質5ラウンド大当り（前半の5ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の10ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」、「確変大当り且つ5ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、「非確変大当り且つ実質5ラウンド大当り（前半の5ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の10ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」、「非確変大当り且つ5ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、として設定し、第2主遊技側の大当りの種類＝「確変大当り且つ15ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、「確変大当り且つ実質10ラウンド大当り（前半の10ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の5ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」、「確変大当り且つ5ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、「非確変大当り且つ15ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、「非確変大当り且つ実質10ラウンド大当り（前半の10ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の5ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」、「非確変大当り且つ5ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、として設定した場合を想定する。  
この場合、例えば、第1主遊技側での大当り発生時において、最大ラウンド数＝15ラウンドである旨を正確に報知した場合において、大入賞口が長開放となる6ラウンド目が実行された時点で、確率変動遊技状態への移行が外観上で確定的となる一方、大入賞口が短開放となる6ラウンド目が実行された時点或いは6ラウンド目が実行されず大当りが終了した時点では、確率変動遊技状態への移行が外観上で確定的とならない。よって、この設定を活用すると、大入賞口が長開放となる6ラウンド目が実行された時点で、確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知する、或いは、大入賞口が長開放となる6ラウンド目が実行されなかった場合には、確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知しない（或いは、いわゆる昇格演出として明確に報知する）よう構成することで遊技の興趣性を向上させることができる。しかしながら、本例で示したように、「当該演出中に大当りとなれば確変大当りとなる旨を報知する演出」を伴って第1主遊技側での大当りが発生した場合には、大当り開始前において既に確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知しているわけであるので、このような大当り中における確率変動遊技状態への移行可否に係る報知の実行有無を適宜切り替えることができるよう構成しておくことが望ましいこととなる。また、「当該演出中に大当りとなれば15ラウンド大当りとなる旨を報知する演出」に関しては、「実質5ラウンド大当り（前半の5ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の10ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」や「実質10ラウンド大当り（前半の10ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の5ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」の発生時においては実行しないよう構成しておくことが望ましい（遊技者にとって偽りの報知であると認識される恐れがあるため）。

#### 【0175】

##### （変更例1）

ここで、本実施形態では、第1長開放示唆画像であれば、主に第1示唆演出トリガ保留の消化時等、第2長開放示唆画像であれば、主に短開放大当りとなる変動時等、となるタイミング（即ち、遊技進行状況に応じたタイミング）でこれら画像を消去することで、長開放示唆演出を終了することとしていたが、これには限定されない。特に、第1長開放示唆画像や第2長開放示唆画像が表示されている期間中に、遊技機の電断・電断復帰が発生

10

20

30

40

50

した場合には長開放示唆演出を終了させるべきか否かという選択肢が生ずる。そこで、このようなケースに着目した場合の一例を、本実施形態からの変更例1とし、以下、変更点についてのみ、詳述する。

#### 【0176】

まず、図26は、本実施形態からの変更例1における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2010（変1）、ステップ2012（変1）、及びステップ2013（変1）についてであり、その目的は、電断発生時の時刻及び電断発生時における長開放示唆演出の実行有無を記憶しておく（後述の処理にて、電断発生時刻と電断復帰時刻とから、電断していた時間を導出する）ことである。即ち、電断信号受信時において、ステップ2010（変1）で、サブメイン制御部SMは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2012（変1）で、サブメイン制御部SMは、当該取得したRTC値を、電断時RTC値（電断時刻）として退避領域に記憶する。次に、ステップ2013（変1）で、サブメイン制御部SMは、遊技関連情報（第1示唆演出フラグ、第2示唆演出フラグ等、遊技の進行に係る情報）を、退避領域に記憶し、ステップ2014に移行する。10

#### 【0177】

次に、図27は、本実施形態からの変更例1における、図26でのステップ2050のサブルーチンに係る、初期処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2060（変1）～ステップ2068（変1）についてであり、その目的は、電源投入時に、電断していた時間を導出し得ること及び電断発生時における長開放示唆演出の実行有無を復元するよう構成することである。即ち、ステップ2056でYesの場合、換言すれば、メイン側からの各種情報コマンドを受信した場合、ステップ2060（変1）で、サブメイン制御部SMは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2062（変1）で、サブメイン制御部SMは、当該取得したRTC値（電断復帰現在の時刻）を、退避領域に記憶されている電断時RTC値と比較し、電断時間値（電断復帰時RTC値 - 電断時RTC値）を導出する。次にステップ2064（変1）で、サブメイン制御部SMは、当該導出した電断時間値が所定時間（例えば、10分であるが、遊技場の営業時間中ににおける遊技機のメンテナンス時の電断時間であるか、遊技場の営業時間終了時から次回営業開始時までの電断時間であるかを切り分けることを趣旨とした値である）以上であるか否かを判定する。ステップ2064（変1）でYesの場合、即ち、当該所定時間以上に亘って電断（且つ、メイン側からRAMクリア情報ではなく各種情報コマンドを受信）していた場合、ステップ2066（変1）で、サブメイン制御部SMは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、長時間電断フラグをオンにし、ステップ2068（変1）に移行する。他方、ステップ2064（変1）でNoの場合、当該長時間電断フラグをオンにせず、ステップ2068（変1）に移行する。次に、ステップ2068（変1）で、サブメイン制御部SMは、退避領域に記憶されている情報（第1示唆演出フラグ、第2示唆演出フラグ等、遊技の進行に係る情報）を復元し、次の処理（ステップ2002の処理）に移行する。203040

#### 【0178】

次に、図28は、本実施形態からの変更例1における、図26でのステップ2200のサブルーチンに係る、第1示唆演出実行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2201（変1）及びステップ2227（変1）についてであり、その目的は、前述の電断していた時間が長時間（たとえば、10分以上）であった場合には、電断時に実行していた長開放示唆演出を終了させることである。即ち、当該サブルーチンの実行開始時において、ステップ2201（変1）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、長時間電断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2201（変1）でYesの場合、ステップ2202に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。他50

方、ステップ2201(変1)でNoの場合、ステップ2227(変1)で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、長時間電断フラグをオフにし、ステップ2228に移行して本実施形態と同様の処理(第1示唆演出を終了させる処理)を実行する。

#### 【0179】

次に、図29は、本実施形態からの変更例1における、図26でのステップ2300のサブルーチンに係る、第2示唆演出実行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2301(変1)及びステップ2319(変1)についてであり、その目的は、前述の電断していた時間が長時間(たとえば、10分以上)であった場合には、電断時に実行していた長開放示唆演出を終了させることである。即ち、当該サブルーチンの実行開始時において、ステップ2301(変1)で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、長時間電断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2301(変1)でYesの場合、ステップ2302に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。他方、ステップ2301(変1)でNoの場合、ステップ2319(変1)で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、長時間電断フラグをオフにし、ステップ2320に移行して本実施形態と同様の処理(第2示唆演出を終了させる処理)を実行する。

10

#### 【0180】

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

20

#### 【0181】

尚、第1示唆演出及び第2示唆演出の表示態様の構成は適宜変更してもよく、例えば、第1示唆演出及び第2示唆演出が実行されていない状況(例えば、非時間短縮遊技且つ非確率変動遊技状態)においては、所定時間(例えば、1分)遊技が実行されていない場合(入球口への入球及び図柄変動が実行されていない場合)に、デモ画面表示(例えば、遊

30

40

50

技機に登場するキャラクタを遊技者に紹介するための動画像の表示)に移行する一方、第1示唆演出及び第2示唆演出が実行されている状況においては、遊技が実行されていない時間が継続したとしてもデモ画面表示には移行しないよう構成してもよい。

#### 【0182】

(変更例2)

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

#### 【0183】

まず、図30は、本実施形態からの変更例2における、図17でのステップ2700のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2730(変2)～ステップ2744(変2)についてであり、その目的は、使用する表示レイヤーの層を減らし、処理負担を軽減することである。即ち、ステップ2702でYesの場合(時間短縮遊技状態中である場合)、ステップ2730(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、表示制御における第2レイヤーに、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。

#### 【0184】

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

#### 【0185】

次に、ステップ2732(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732(変2)でYesの場合、ステップ2734(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、装飾図柄の表示レイヤーを第3レイヤー(最背面の表示レイヤ)に決定(第1報知画像を表示可能なレイヤーは第1レイヤーとなる)し、ステップ2738(変2)に移行する。他方、ステップ2732(変2)でNoの場合(図柄停止中の場合)、ステップ2736(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、装飾図柄の表示レイヤーを第1レイヤー(最前面の表示レイヤー)に決定(第1報知画像を表示可能なレイヤーは第3レイヤーとなる)し、ステップ2738(変2)に移行する。

#### 【0186】

次に、ステップ2738(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2738(変2)でYesの場合、ステップ2740(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、第1報知画像を表示可能なレイヤー(装飾図柄の表示レイヤー及び第2報知画像の表示レイヤーでないレイヤーであり、第1レイヤー又は第3レイヤー)に第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。他方、ステップ2738(変2)でNoの場合も、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。

#### 【0187】

また、ステップ2714でNoの場合、換言すれば、時間短縮遊技状態でなく、且つ特別遊技状態中でもない(右打ちする状況でない)場合、ステップ2742(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、新たに第2主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2742(変2)でYesの場合、ステップ2744(変2)で、発射位置報知制御手段SM27は、表示制御における第1レイヤーに、第4報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。他方、ステップ2742(変2)でNoの場合も、次の処理(ステップ2020の処理)に移行する。

#### 【0188】

10

20

30

40

50

ここで、第4報知画像とは、同図のイメージ図に示すように、遊技者に対して左打ち（遊技領域D30の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）するよう指示する画像である。

#### 【0189】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例2に係る遊技機によれば、遊技の進行上、左打ち（遊技領域D30の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）することが望ましい状況（本例では、遊技領域D30の左側を流下する遊技球が第1主遊技始動口A10に入球し易いため、非時間短縮遊技中、且つ非特別遊技中）において、遊技領域D30の右側に設けられた入球口（本例では、特に、補助遊技始動口H10及び第2主遊技始動口B10）への入球が検出された場合、遊技者に対して左打ちするよう指示する画像を、表示し得るよう構成されており、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるものである。10

#### 【0190】

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

#### 【0191】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能であって遊技領域（例えば、遊技領域D30）に設けられた複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、20

遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ向けて遊技球を発射可能であって、遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を少なくとも採り得る遊技球発射部（例えば、発射装置D42）とを備え、遊技領域（例えば、遊技領域D30）には、第1発射強度にて発射された遊技球が流下する第1流下ルートと、第2発射強度にて発射された遊技球が流下する第2流下ルートと、が形成されており、

前記複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）の内、第1流下ルート上に設けられた（換言すれば、第1発射強度にて発射された遊技球が入球可能又は入球容易であって、第2発射強度にて発射された遊技球が入球不能又は入球困難となる）第一入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、30

前記複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）の内、第2流下ルート上に設けられた（換言すれば、第2発射強度にて発射された遊技球が入球可能又は入球容易であって、第1発射強度にて発射された遊技球が入球不能又は入球困難となる）第二入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

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

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、40

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

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

識別情報が変動表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）上での表示優先順が、第一報知画像、第二報知画像50

、識別情報の順番となる一方、識別情報が停止表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）上での表示優先順が、第二報知画像、識別情報、第一報知画像の順番となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

### 【0192】

本概念(2)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、10

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、10

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と20

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、20

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32A）と、20

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留を消化して、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、20

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、30

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32B）と、30

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留を消化して、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、30

第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報又は第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）に停止表示された停止識別情報が、第一停止態様又は第一停止態様とは異なる第二停止態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と40

を備え、特別遊技が実行されておらず、第一識別情報及び第二識別情報が変動表示されていない場合において、第二保留が存在している場合には第一識別情報の変動表示開始条件が充足されない一方、第一保留が存在しているか否かに拘わらず第二識別情報の変動表示開始条件が充足され得るよう構成されており、且つ、第一停止態様に係る特別遊技が実行された場合よりも第二停止態様に係る特別遊技が実行された場合の方が、遊技者にとって有利となり得るよう構成されており、40

ある第一保留が新たに生起した場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変50

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

前記第一条件とは異なる第二条件を充足した場合には、前記変動単位の繰り返し回数が特定数に到達するまでの期間中において、当該期間中にて前記第二停止態様が停止表示され得る一方で当該期間中には前記第一停止態様が停止表示されない旨の演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、当該特定数は前記所定数よりも多くなり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【符号の説明】

##### 【0193】

M 主制御基板、M J 遊技用情報制御手段

M J 1 0 入球判定手段、M J 1 1 - A 第1主遊技始動口入球判定手段

M J 1 1 - B 第2主遊技始動口入球判定手段、M J 1 1 - H 補助遊技始動口入球判定手段

M J 1 1 - C 1 0 第1大入賞口入球判定手段、M J 1 1 - C 2 0 第2大入賞口入球判定手段

M J 1 1 - C 2 2 特定領域入球判定手段、M J 2 0 亂数取得判定実行手段

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

M J 2 1 - H 補助遊技乱数取得判定実行手段、M J 3 0 保留制御手段

M J 3 1 保留消化制御手段、M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段

M J 3 2 図柄保留手段、M J 3 2 - A 第1主遊技図柄保留手段

M J 3 2 b - A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段、M J 3 2 - B 第2主遊技図柄保留手段

M J 3 2 b - B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段、M J 3 2 - H 補助遊技図柄保留手段

M J 3 2 b - H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、M N 遊技内容決定手段

M N 1 0 当否抽選手段、M N 1 1 - A 第1主遊技当否抽選手段

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

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

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

M N 4 0 図柄内容決定手段、M N 4 1 - A 第1主遊技図柄決定手段

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

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

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

10

20

30

40

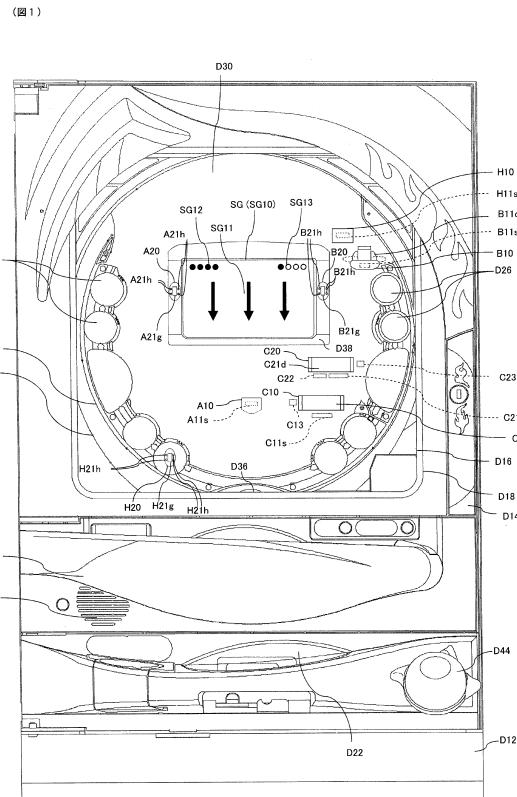
50

M N 5 1 - A	第 1 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - A	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M N 5 1 - B	第 2 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - B	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M N 5 1 - H	補助遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M P	遊技進行手段、M P 1 0	表示制御手段	
M P 1 1 - C	第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段、M P 1 1 t - C	第 1 ・ 第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ	
M P 1 1 - H	補助遊技図柄制御手段、M P 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ	10
M P 2 0 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段、M P 2 1 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段	
M P 2 2 t - B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ、M P 3 0	特別遊技制御手段	
M P 3 1	条件判定手段、M P 3 2	特別遊技内容決定手段	
M P 3 2 t a	特別遊技内容参照テーブル、M P 3 3	特別遊技実行手段	
M P 3 3 - C	第 1 ・ 第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段、M P 3 3 c	入賞球カウンタ	
M P 3 4	特別遊技時間管理手段、M P 3 4 t	特別遊技用タイマ	
M P 3 6	振分遊技実行制御手段、M P 5 0	特定遊技制御手段	
M P 5 1	確変終了条件判定手段、M P 5 1 c	確変回数カウンタ	
M P 5 2	時短終了条件判定手段、M P 5 2 c	時短回数カウンタ	20
M B	遊技状態一時記憶手段、M B 1 0 - C	第 1 ・ 第 2 主遊技状態一時記憶手段	
M B 1 1 b - C	第 1 ・ 第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段、M B 1 0 - H	補助遊技状態一時記憶手段	
M B 1 1 b - H	補助遊技図柄情報一時記憶手段、M B 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段	
M B 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段、M B 4 0 b	振分遊技関連情報一時記憶手段	
M T	情報送信制御手段、M T 1 0	コマンド送信用バッファ	
M H	賞球払出手段		
A	第 1 主遊技周辺機器、A 1 0	第 1 主遊技始動口	30
A 1 1 s	第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第 1 主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第 1 主遊技図柄保留表示部	
B	第 2 主遊技周辺機器、B 1 0	第 2 主遊技始動口	
B 1 1 s	第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第 2 主遊技始動口電動役物	
B 2 0	第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g	第 2 主遊技図柄表示部	
B 2 1 h	第 2 主遊技図柄保留表示部、		
C	第 1 ・ 第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0	第 1 大入賞口	
C 1 1 s	第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d	第 1 大入賞口電動役物	
C 2 0	第 2 大入賞口、C 2 1 s	第 2 大入賞口入賞検出装置	40
C 2 1 d	第 2 大入賞口電動役物、C 2 2	特定領域	
C 2 2 s	特定領域入球検出装置、C 2 2 c	特定領域遮蔽部材	
H	補助遊技周辺機器、H 1 0	補助遊技始動口	
H 1 1 s	補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0	補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	
S	副制御基板、S M	演出表示制御手段(サブメイン制御基板)	
S M 1 0	表示情報受信手段、S M 1 1 b	メイン側情報一時記憶手段	
S M 2 0	演出表示制御手段、S M 2 1	装飾図柄表示制御手段	
S M 2 1 n	装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a	装図変動内容決定用抽選テーブル	
S M 2 1 b	装図関連情報一時記憶手段、S M 2 1 t	装図変動時間管理タイマ	50

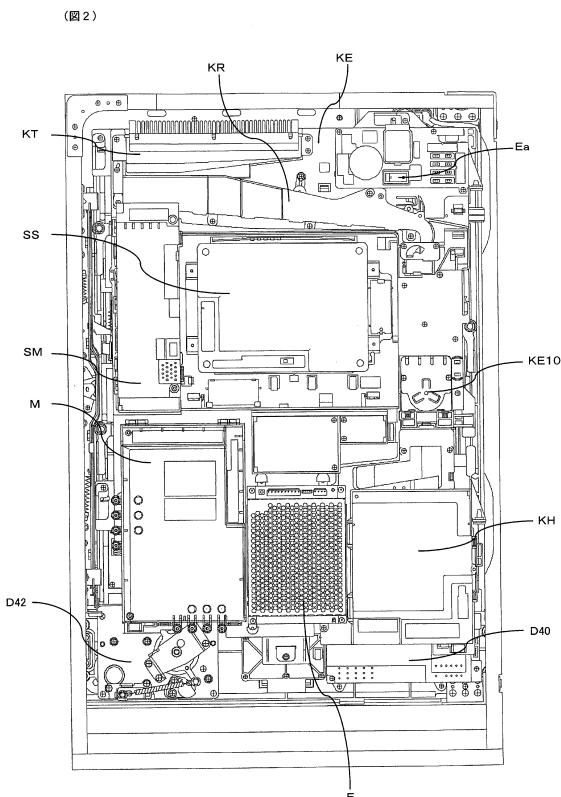
S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段  
 S M 2 6 保留先読み演出実行制御手段、S M 2 6 k 保留先読み演出実行可否判定手段  
 S M 2 3 背景演出表示制御手段、S M 2 3 n 背景演出表示内容決定手段  
 S M 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段、S M 2 4 予告演出表示制御手段  
 S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段、S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段  
 S M 2 5 リーチ演出表示制御手段、S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段  
 S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段、S M 2 7 発射位置報知制御手段  
 S M 2 8 第1示唆演出実行制御手段、S M 2 9 第2示唆演出実行制御手段  
 S M 3 0 エラー報知制御手段、S M 3 1 エラー発生判定手段  
 S M 4 0 情報送受信制御手段  
 S S 演出表示手段(サブサブ制御部)、S S 1 0 副情報送受信制御手段  
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段  
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域  
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第1保留表示部  
 S G 1 3 第2保留表示部  
 R T C リアルタイムクロック  
 K H 賞球払出手制御基板  
 K E 賞球払出手装置

10

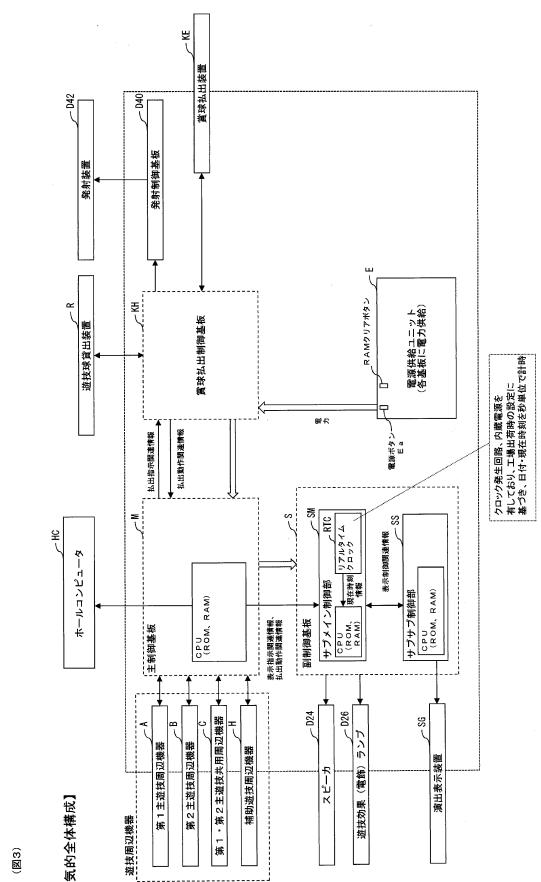
【図1】



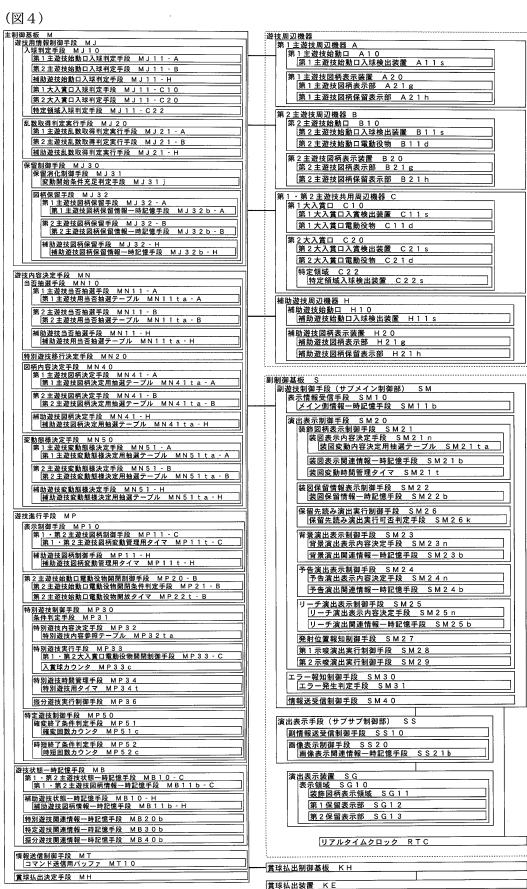
【図2】



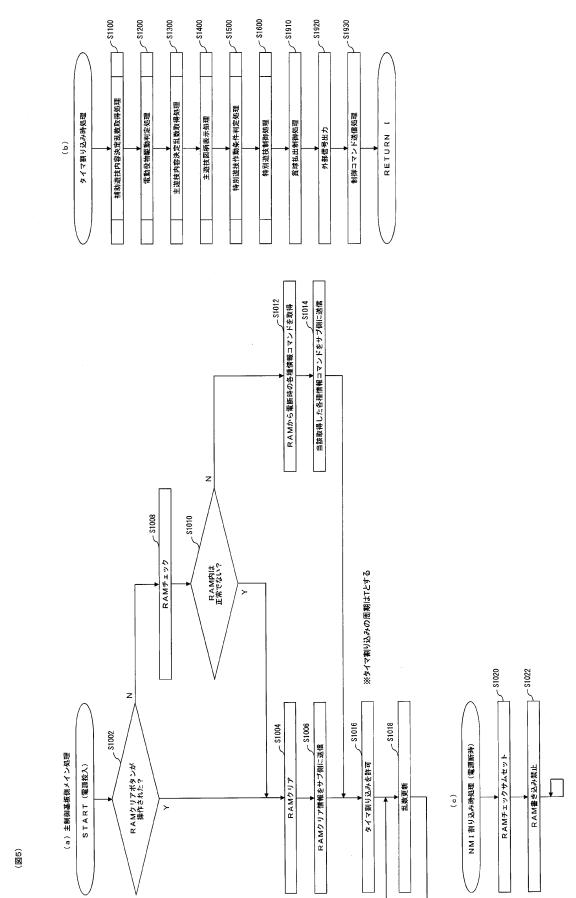
【図3】



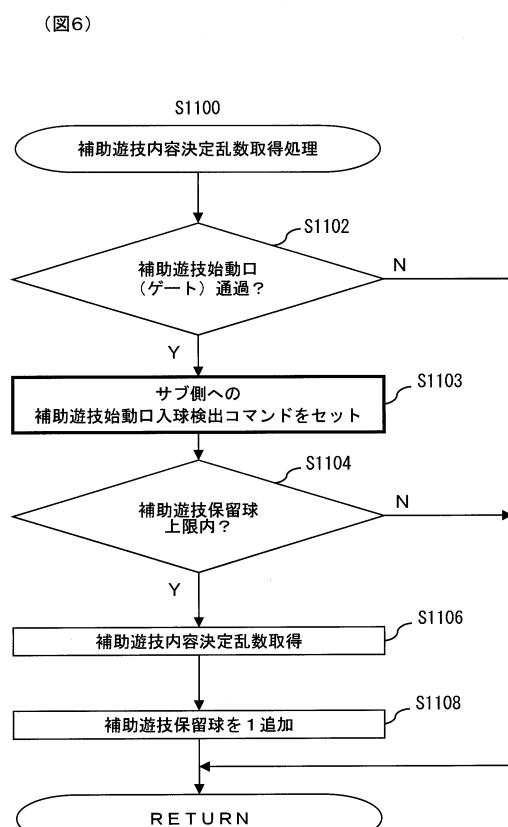
【図4】



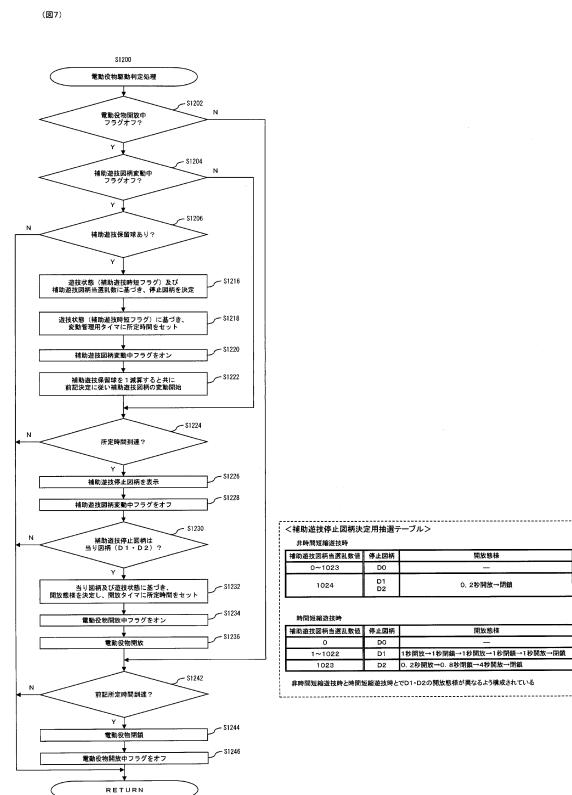
( 5 )



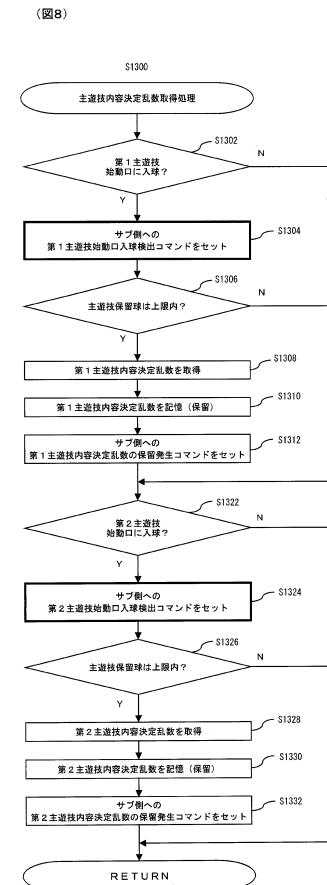
〔 6 〕



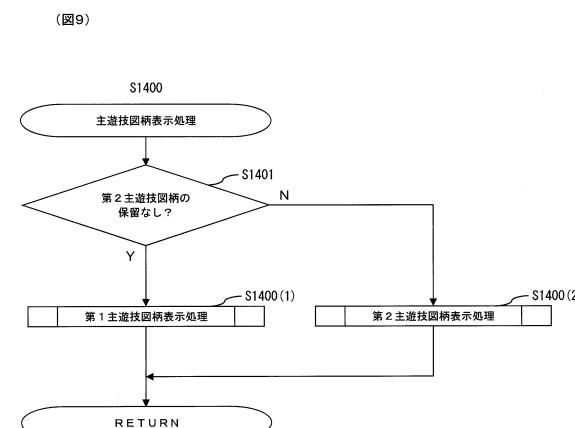
【図7】



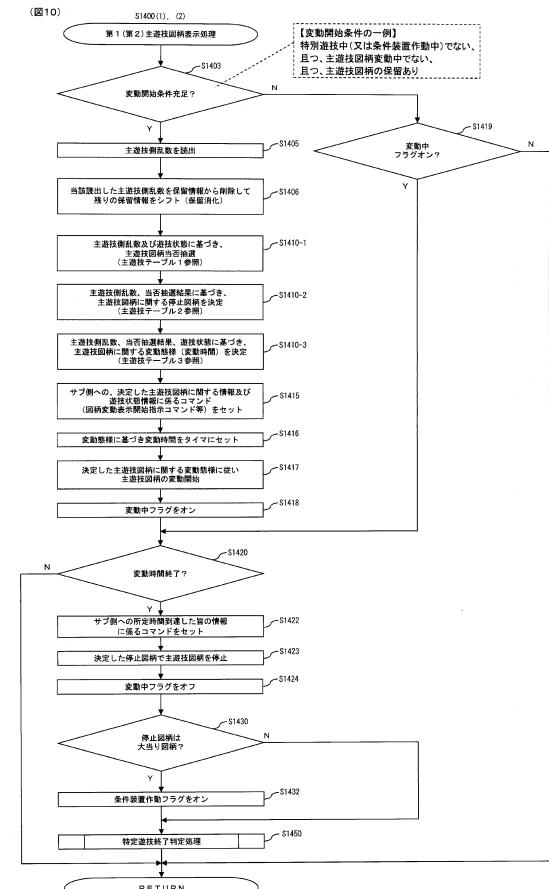
【図8】



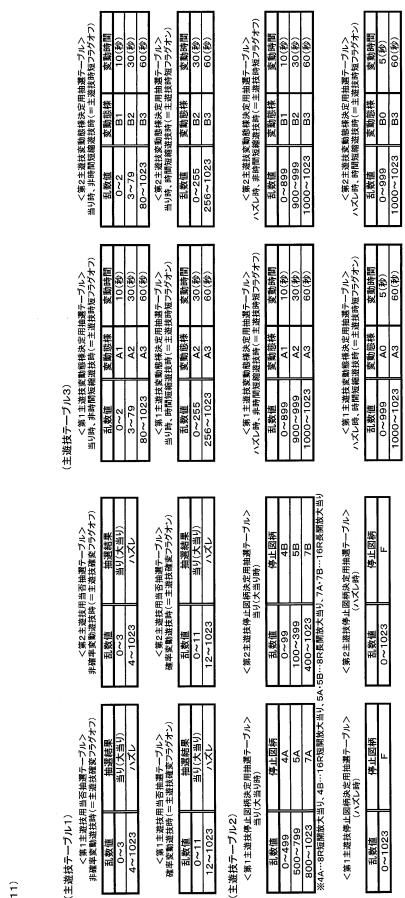
【図9】



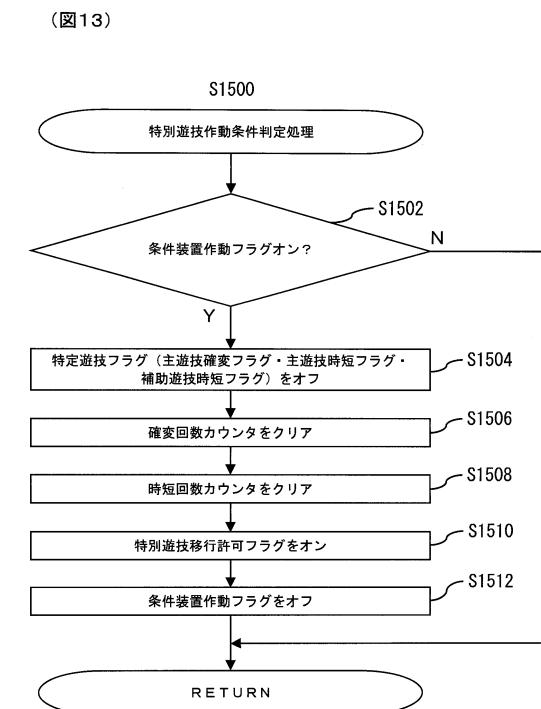
【図10】



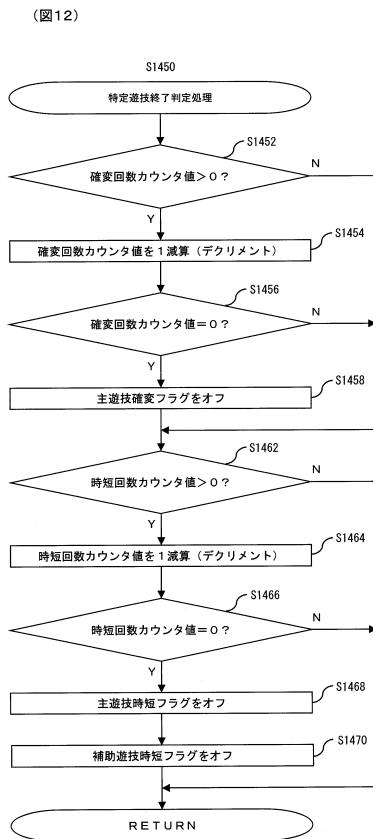
【 図 1 1 】



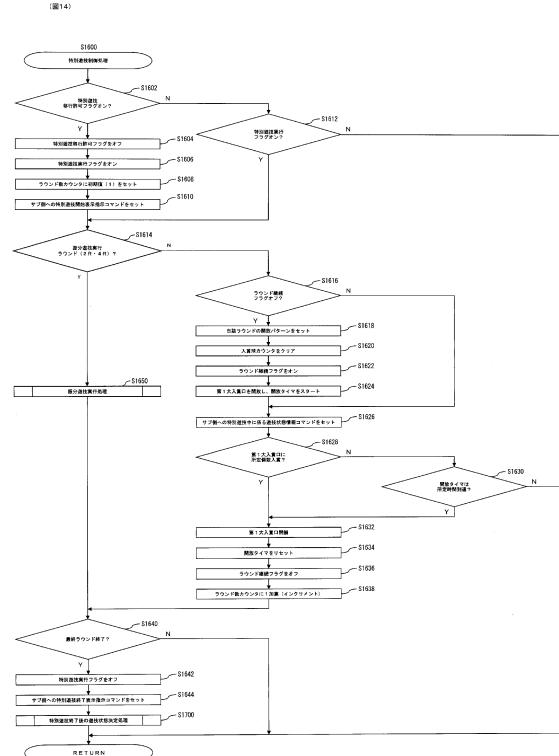
【 図 1 3 】



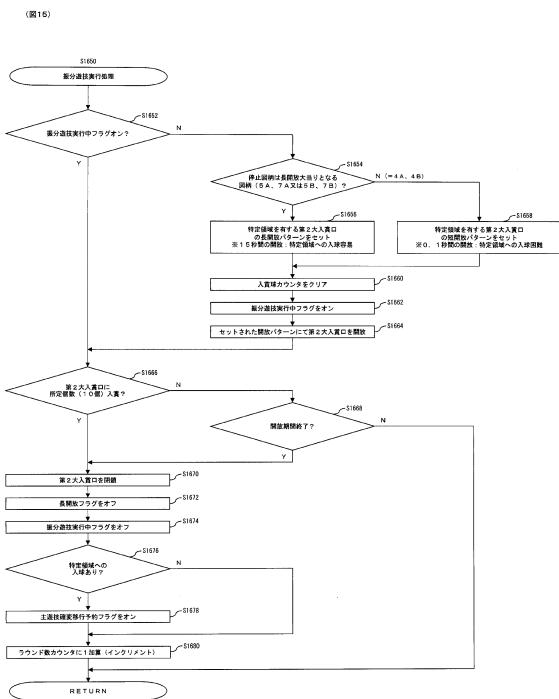
【 図 1 2 】



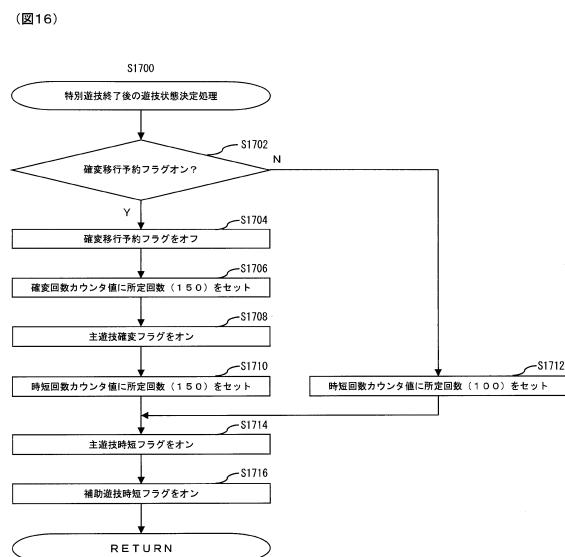
【 図 1 4 】



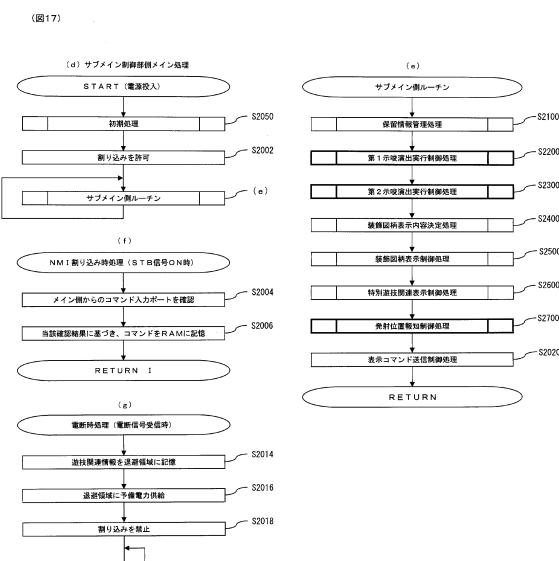
【図15】



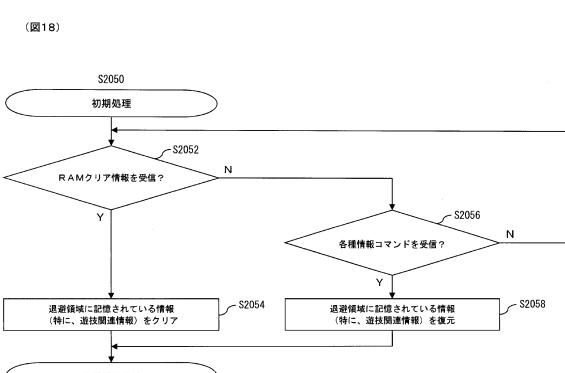
【図16】



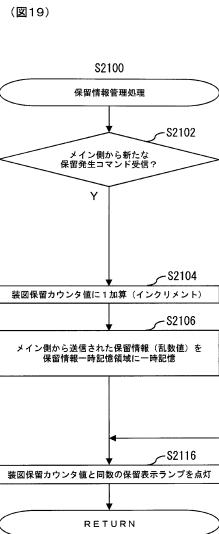
【図17】



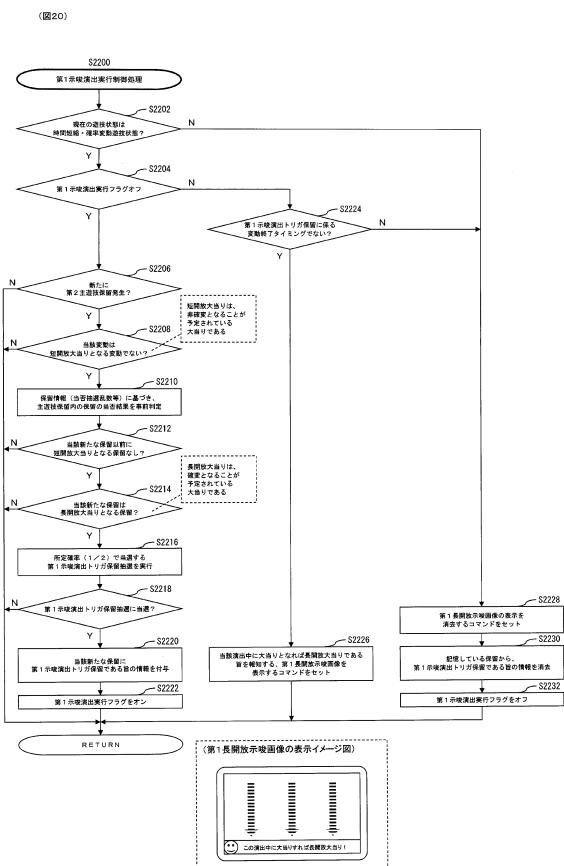
【図18】



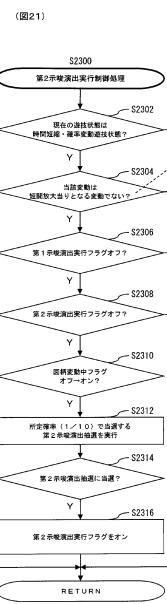
【図19】



【図20】

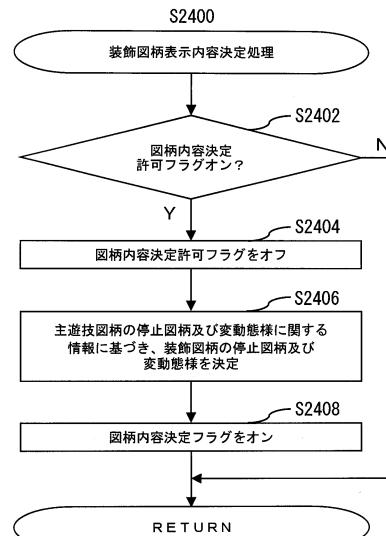


【図21】

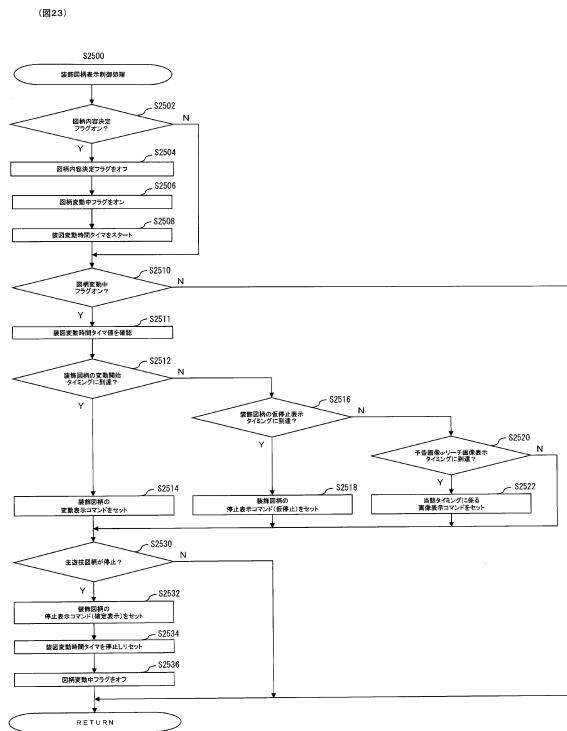


【図22】

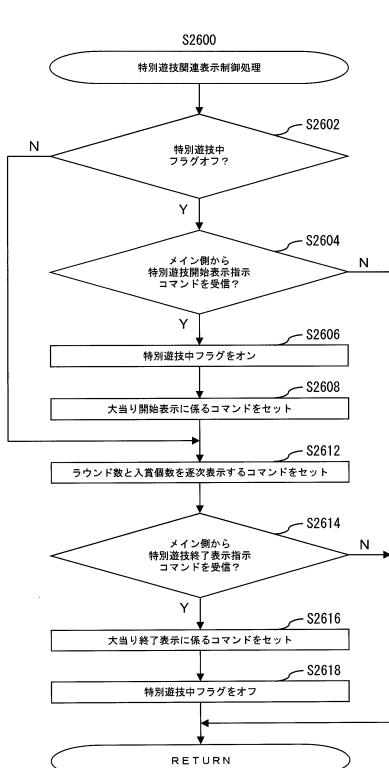
(図22)



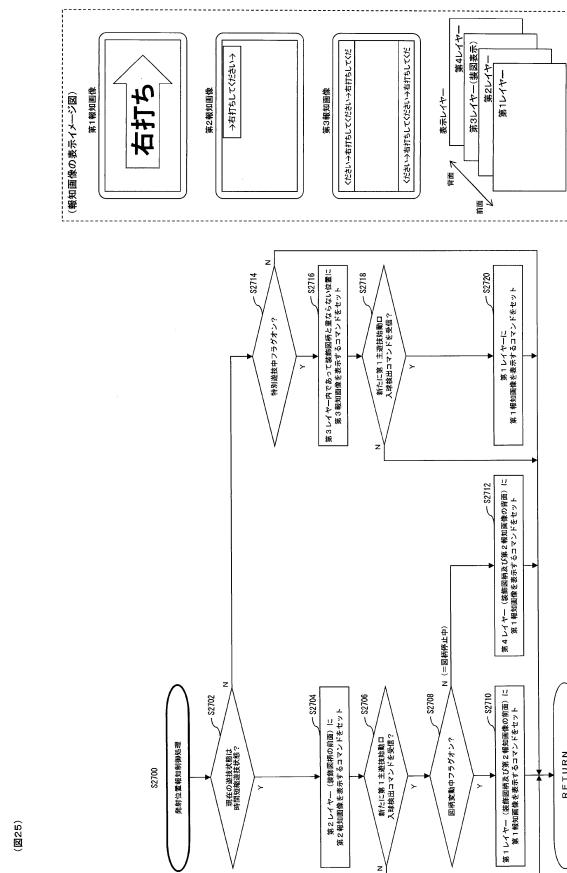
【図23】



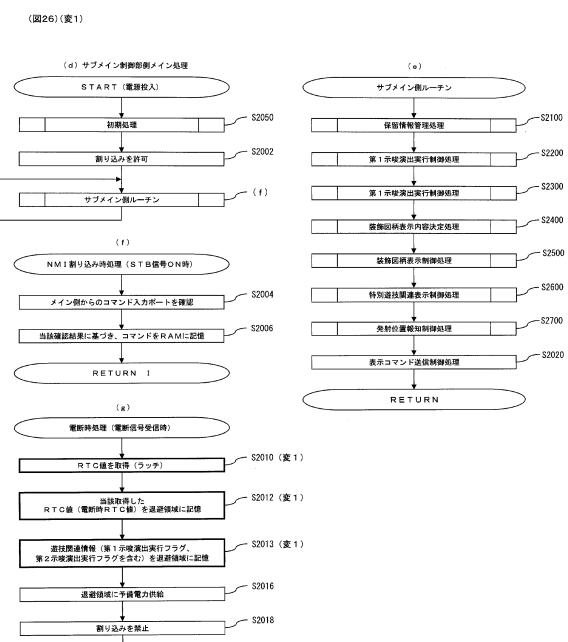
【図24】



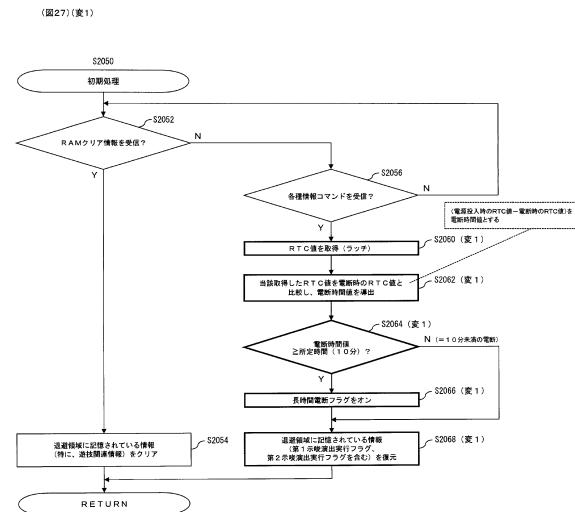
【図25】



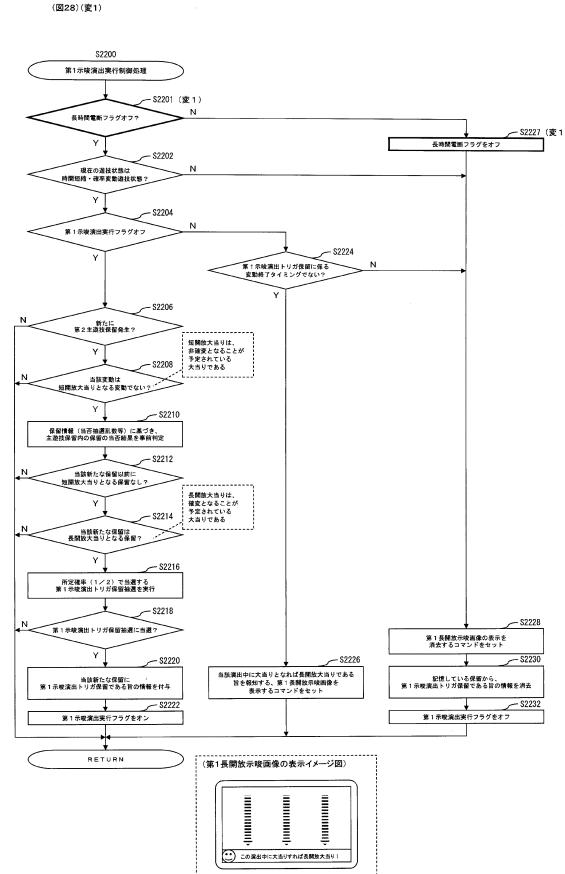
【図26】



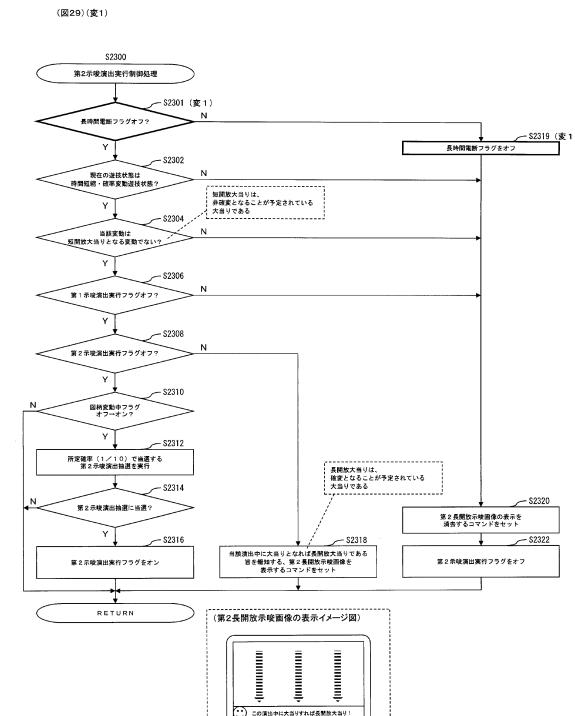
【 図 27 】



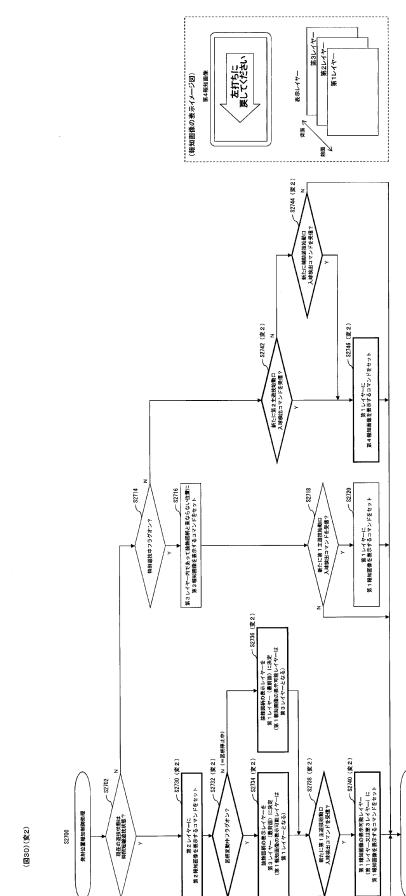
【 図 2 8 】



【 図 29 】



【図30】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-196349(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2