

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6646230号
(P6646230)

(45) 発行日 令和2年2月14日(2020.2.14)

(24) 登録日 令和2年1月15日(2020.1.15)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全 73 頁)

(21) 出願番号 特願2017-96708 (P2017-96708)
 (22) 出願日 平成29年5月15日 (2017.5.15)
 (65) 公開番号 特開2018-191791 (P2018-191791A)
 (43) 公開日 平成30年12月6日 (2018.12.6)
 審査請求日 令和1年6月5日 (2019.6.5)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 浅井 隆光
 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 堀 圭史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を司る主遊技部を備え、

前記主遊技部は、

所定間隔にて実行される割込み処理と、当該割込み処理とは異なる処理であるメイン処
 理と、を実行可能であり、

割込み処理としてタイマ更新処理を実行可能であり、

所定の制御処理に係る制御時間情報を記憶可能な記憶領域として、所定の大きさよりも
 小さい第1記憶領域と、前記所定の大きさである第2記憶領域と、を少なくとも有しており、

前記所定の制御処理が実行されるにあたって、前記第1記憶領域と前記第2記憶領域と
 に制御時間情報を記憶可能に構成されており、

前記割込み処理において、前記第1記憶領域の値と前記第2記憶領域の値とに基づいて
 タイマ更新処理を実行するよう構成されており、

前記タイマ更新処理は、前記割込み処理が実行されるごとに前記第2記憶領域の値の減
 算処理を行い、前記第2記憶領域の値の減算処理の結果が特定結果となった場合、前記第
 1記憶領域の値の減算処理を行うよう構成されており、

前記タイマ更新処理は、前記第2記憶領域の値の減算処理の結果が特定結果となった割
 込み処理の次の割込み処理において、特定結果となった際の前記第2記憶領域の値から減
 算処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-081054

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技の進行を司る主遊技部を備え、
前記主遊技部は、
所定間隔にて実行される割込み処理と、当該割込み処理とは異なる処理であるメイン処理と、を実行可能であり、

30

割込み処理としてタイマ更新処理を実行可能であり、

所定の制御処理に係る制御時間情報を記憶可能な記憶領域として、所定の大きさよりも小さい第1記憶領域と、前記所定の大きさである第2記憶領域と、を少なくとも有しており、

前記所定の制御処理が実行されるにあたって、前記第1記憶領域と前記第2記憶領域とに制御時間情報を記憶可能に構成されており、

前記割込み処理において、前記第1記憶領域の値と前記第2記憶領域の値とに基づいてタイマ更新処理を実行するよう構成されており、

40

前記タイマ更新処理は、前記割込み処理が実行されるごとに前記第2記憶領域の値の減算処理を行い、前記第2記憶領域の値の減算処理の結果が特定結果となった場合、前記第1記憶領域の値の減算処理を行うよう構成されており、

前記タイマ更新処理は、前記第2記憶領域の値の減算処理の結果が特定結果となった割込み処理の次の割込み処理において、特定結果となった際の前記第2記憶領域の値から減算処理を行う

ことを特徴とする遊技機である。

< 付記 >

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

50

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、右第１主遊技始動口Ａ３０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、右第１主遊技始動口Ａ３０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、 10

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

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

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

所定間隔にて実行される割込み処理と、当該割込み処理とは異なる処理であるメイン処理と、を実行可能であり、 20

割込み処理としてタイマ更新処理を実行可能であり、

変動時間を記憶可能な記憶領域として、所定の大きさである第１記憶領域と、当該第１記憶領域よりも大きい第２記憶領域と、を少なくとも有しており、

変動時間とは異なる所定の時間値を記憶可能な記憶領域として、前記第２記憶領域と同一の大きさである第３記憶領域を少なくとも有しており、

遊技内容決定手段にて変動表示態様が決定された場合には、前記第１記憶領域と前記第２記憶領域とにて変動時間を記憶可能に構成されており、

識別情報を変動表示させる場合には、前記第１記憶領域の値と前記第２記憶領域の値とに基づいてタイマ更新処理を実行するよう構成されている 30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【０００６】

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

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】図１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図２】図２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。 40

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

【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御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、主制御基板側での電動役物駆動判定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図柄表示処理のフローチャートである。 50

【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 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にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【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 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

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

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

10

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

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

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

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

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

20

【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第 1 主遊技先読み判定処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留内容決定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、保留変化シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留変化制御処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読みゾーン突入処理のフローチャートである。

30

【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装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルの一例である。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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。

40

【図 29】図 29 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留変化演出実行イメージ図である。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読みゾーン突入イメージ図である。

【図 31】図 31 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 32】図 32 は、第 2 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 33】図 33 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ更新処理及び変動時間更新処理のフローチャートである。

【図 34】図 34 は、第 2 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

50

動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、第 2 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 3 6】図 3 6 は、第 2 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 3 7】図 3 7 は、第 2 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 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、第 2 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 2 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

10

【図 4 0】図 4 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動開始時記憶バッファの構成図である。

【図 4 1】図 4 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 4 2】図 4 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 2 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 4 3】図 4 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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。

20

【図 4 5】図 4 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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 4 6】図 4 6 は、第 2 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 4 7】図 4 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量・光量調整処理のフローチャートである。

30

【図 5 0】図 5 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、図柄変動の中断・再開及びハズレ図柄の強制停止に係るタイムチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、音量・光量調整が可能なタイミングを示すタイムチャートである。

【図 5 2】図 5 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態遷移図である。

【実施するための形態】

【0008】

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

40

「識別情報」とは、五感(視覚、聴覚、触覚等)を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄(特図)や装飾図柄(装図)と呼ぶことがあるが、「特別図柄(特図)」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄(装図)」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段(例えば液晶、LED、7セグ)の発光(発光の有無だけでなく、色の違いも含む)、物理的な表示(例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する)等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性

50

を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合は、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。

【0009】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいもの

10

20

30

40

50

であると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするとといったように適宜変更してもよい(その他の数値、条件下についても同様)。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか(実質的に継続するよう構成する)、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべき

10

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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

20

30

【0013】

次に、遊技盤は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域D30が形成されている。そして、当該遊技領域D30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20、演出表示装置SG、補助遊技図柄表示装置H20、センター飾りD38及びアウト口D36が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。尚、本実施形態では第1大入賞口C10と第2大入賞口C20の双方を備えている場合を挙げるが、大入賞口が1つのみであってもよい。

【0014】

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

40

【0015】

次に、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sと、第2主遊技始動口電動役物B11dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B11sは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出するセンサ

50

であり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B11dは、第2主遊技始動口B10に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

【0016】

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

【0017】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが重なるように配置されているが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが離隔して配置されるよう構成してもよい。また、第2主遊技始動口として、第2主遊技始動口Aと第2主遊技始動口Bとの2つを設けて、第2主遊技始動口Aには遊技領域D30左側を流下する遊技球が入球し易く遊技領域D30右側を流下する遊技球が入球し難いよう構成し、第2主遊技始動口Bには遊技領域D30左側を流下する遊技球が入球し難く遊技領域D30右側を流下する遊技球が入球し易いよう構成してもよい。また、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とを横に並べて配置し、流下してくる遊技球を左右方向に交互に振り分ける振分部材によって第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とに交互に入球するよう構成してもよい。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d（及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を

検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口電動役物ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ベロ型アタッカ-)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

10

【0022】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d(及び第2大入賞口電動役物ソレノイドC23)と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ベロ型アタッカー)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。さらに、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20は、ほぼ同じ大きさとしてもよいし、異なる大きさとしてもよい。

20

30

【0023】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技(第2主遊技)に対応する第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)と、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技(第2主遊技)に係る乱数の保留数(実行されていない主遊技図柄の変動数)に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は、「0」~「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される(但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成(例えば、1個のランプから構成されており、保留数1:点灯、保留数2:低速点滅、保留数3:中速点滅、保留数4:高速点滅、するよう構成)されていればよい)。

40

50

【 0 0 2 4 】

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イに、第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【 0 0 2 5 】

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イ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、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）と連動している。

【 0 0 2 6 】

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。尚、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、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 を離間して配置したが、これらを近接して配置し、一の基板上に第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 の 7 セグメント L E D や保留 L E D、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 の 7 セグメント L E D や保留 L E D、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 の L E D や保留 L E D を備える構成とすることも可能である。

【 0 0 2 7 】

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 8 】

次に、サブ入力ボタン S B は、後述する副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタン S B の操作態様として、単発押し（短時間の 1 回のみサブ入力ボタン S B を押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタン S B を押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタン S B を押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、十字ボタン S B 2 は、後述する副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材であり、上、下、左、右の 4 つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択したり、スピーカ D 2 4 から出力される音量・遊技効果ランプ D 2 6 から出力される光量の調整が可能となる。また、後述する副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタン S B と十字ボタン S B 2 とには限定されず、例えば、前後方向に可動可能なレバー、タッチパネル、非接触センサ、等を代用してもよい。また、その他にも、サブ入力を行うことが可能なデバイスであれば、適宜設計を変更して使用しても問題ない。

【 0 0 2 9 】

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

10

【 0 0 3 0 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 M と、主制御基板 M からの情報 (信号、コマンド等) に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 K H 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 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S (本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S 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おり、上述した各制御基板により制御され、或いは制御基板に入力される各種の機器・装置が遊技機の適宜箇所に設けられている。

20

【 0 0 3 1 】

なお、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 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 S S の 2 つの制御部とを備えている。

30

【 0 0 3 2 】

ここで、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ (遊技中に発生する各種データや R O M 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 R A M が搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【 0 0 3 3 】

まず、主制御基板 M は、各第 1 主遊技関連電気部材の電気部材、各第 2 主遊技関連電気部材の電気部材、各第 1・第 2 共用主遊技部材の電気部材、各補助遊技関連電気部材の電気部材等の遊技の進行に必須となる電気部材 (入出力装置) と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。なお、各主遊技関連電気部材、補助遊技関連電気部材の電気部材については後述する。更に、主制御基板 M は、賞球払出制御基板 K H と、副制御基板 S (サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S) ととも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報 (コマンド) を賞球払出制御基板 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 H C 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 H C と配線接続することで、主制御基板 M から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

40

【 0 0 3 4 】

50

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

【0035】

次に、賞球払出制御基板KHは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置KEと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板KHに伝達する遊技球貸出装置Rと発射装置D42を制御する発射制御基板D40とに接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Rを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板KHにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0036】

次に、副制御基板Sは、装飾図柄や予告演出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、サブ入力ボタンSB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（装飾）ランプD26の点灯制御、演出表示装置SG上で表示する表示内容の決定制御、並びにサブ入力ボタンSBの操作に基づく演出の表示制御が行われ、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。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。

【0037】

次に、遊技関連電気部材について説明する。同図に示すように、本実施形態に係る遊技機においては、遊技関連電気部材として、第1主遊技側の遊技関連電気部材である第1主遊技関連電気部材Aと、第2主遊技側の遊技関連電気部材である第2主遊技関連電気部材Bと、第1主遊技側と第2主遊技側との共用の遊技関連電気部材である第1・第2主遊技共用電気部材Cと、補助遊技側の遊技関連電気部材である補助遊技関連電気部材Hと、を有している。主制御基板Mは、これらの第1主遊技関連電気部材Aと、第2主遊技関連電気部材Bと、第1・第2主遊技共用電気部材Cと、補助遊技関連電気部材Hとに電氣的に接続されている。主制御基板Mは、第1主遊技関連電気部材Aや第2主遊技関連電気部材Bや第1・第2主遊技共用電気部材Cや補助遊技関連電気部材Hに制御信号や駆動信号などの各種の信号を出力したり、第1主遊技関連電気部材Aや第2主遊技関連電気部材Bや第1・第2主遊技共用電気部材Cや補助遊技関連電気部材Hから出力されたセンサ信号などを各種の信号が主制御基板Mに入力されたりする。以下、これらの遊技関連電気部材を順番に説明する。

【0038】

まず、第1主遊技関連電気部材Aとは、第1主遊技に関連する電気部材である。例えば、第1主遊技関連電気部材Aの電気部材として、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や、第1主遊技始動口A10への入球を検出可能な第1主遊技始動口入球検出装置A11sなどがある。主制御基板Mは、第1主遊技図柄表示装置A20に制御信号を出力する。また、第1主遊技始動口入球検出装置A11sから

出力された検出信号は、主制御基板 M に入力される。

【 0 0 3 9 】

次に、第 2 主遊技関連電気部材 B とは、第 2 主遊技に関連する電気部材である。例えば、第 2 主遊技関連電気部材 B の電気部材として、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 B 2 0 や、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球を検出可能な第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s などがある。主制御基板 M は、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 に制御信号を出力する。また、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s から出力された検出信号は、主制御基板 M に入力される。

【 0 0 4 0 】

次に、第 1・第 2 主遊技共用電気部材 C とは、第 1 主遊技と第 2 主遊技とのいずれにも関連する電気部材である。例えば、第 1・第 2 主遊技共用電気部材 C として、第 1 大入賞口 C 1 0 の第 1 大入賞口電動役物ソレノイド C 1 3 (図示せず) や、第 2 大入賞口 C 2 0 の第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 2 3 (図示せず) などがある。また、第 1・第 2 主遊技共用電気部材 C として、第 1 大入賞口 C 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサである第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s や、第 2 大入賞口 C 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサである第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s もある。主制御基板 M は、第 1 大入賞口電動役物ソレノイド C 1 3 や第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 2 3 に駆動信号を出力する。また、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s や第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s から出力されたセンサ信号は、主制御基板 M に入力される。

【 0 0 4 1 】

次に、補助遊技関連電気部材 H とは、補助遊技に関連する電気部材である。例えば、補助遊技関連電気部材 H として、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に設けられた第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を駆動するソレノイド (図示せず) や、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 H 2 0 や、補助遊技始動口 H 1 0 への入球を検出可能な補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s などがある。主制御基板 M は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を駆動するソレノイドに駆動信号を出力したり、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に制御信号を出力したりする。また、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s から出力された検出信号は、主制御基板 M に入力される。

【 0 0 4 2 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 の電気部材、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 の電気部材及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 の電気部材は、主制御基板 M と情報伝達可能に接続されている。また、演出表示装置 S G を構成する電気部材はサブメイン制御部 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、演出表示装置 S G は、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制御基板を介して、別の遊技周辺機器を制御するように構成してもよい。

【 0 0 4 3 】

次に、図 4 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図 (a) の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後 (不図示)、ステップ 1 0 0 2 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 1 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 4 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 1 0 0 6 で、主制御基板 M 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 1 0 1 6 の処理に移行する。他方、ステップ 1 0 0 2 で N o の場合は、ステ

ステップ1008で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ1010で、主制御基板Mは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図（b）によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し（その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（b）が実行されることとなる）、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

10

【0044】

20

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板MのCPU100は、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのCPU100は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPU100は、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPU100は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPU100は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPU100は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板MのCPU100は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板MのCPU100は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPU100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。

30

【0045】

次に、NMI割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板Mは、リセットICからの電断信号がCPUのNMI端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、NMI割り込み時）において、ステップ1020で、主制御基板MのCPU100は、RAM領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ1022で、主制御基板MのCPU100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。

40

【0046】

次に、図5は、図4におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPU100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

50

たか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUC100は、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1108で、主制御基板MのCPUC100は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数をセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0047】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUC100は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して一時記憶する。

【0048】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1」であり、停止したことに起因して開放することとなる電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放態様は、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）においては、開放態様は「0.2秒間開放 閉鎖」である。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）においては、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」である。尚、非時間短縮遊技状態である場合（補助遊技時短フラグがオフである場合）の停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグがオンである場合）には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう遊技状態によって補助遊技に関する当否抽選のテーブルが異なるように構成されている（補助遊技確変機能の作動有無）。

【0049】

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

【0050】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄変動管理用タイマを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUC100は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」

(本例では、D 1) であるか否かを判定する。ステップ 1 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様(例えば、当り図柄「D 1」の場合には、0.2 秒間開放 閉鎖となる開放態様)を決定し、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ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 1 2 3 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1 2 3 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を開放し、ステップ 1 2 3 8 に移行する。尚、ステップ 1 2 0 2 で N o の場合にも、ステップ 1 2 3 8 に移行する。

【0051】

次に、ステップ 1 2 3 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 3 8 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 0 及びステップ 1 2 4 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理(ステップ 1 3 0 0 の処理)に移行する。

【0052】

尚、ステップ 1 2 0 4 で N o の場合にはステップ 1 2 2 4 に移行し、ステップ 1 2 0 6 、ステップ 1 2 2 4 、ステップ 1 2 3 0 及びステップ 1 2 3 8 で N o の場合には次の処理(ステップ 1 3 0 0 の処理)に移行する。

【0053】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1 2 2 6 での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms 程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい(例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である)。

【0054】

次に、図 7 は、図 4 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、主遊技(特に第 1 主遊技側)に関する保留球が上限(例えば 4 個)でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、これら 3 つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、当該取得した第 1 主遊技内容決定乱数を一時記憶(保留)する。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 3 1 0 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 3 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 4 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、保留情報(当否抽選乱数及び図柄決定乱数)に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ 1 3 1 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、新たな保留の当否結果及び停止図柄情報の事前判定結果に係るコマンドを、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にセット(ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される)し、ステップ 1 3 1 8 に移行する。

【0055】

次に、ステップ 1 3 1 8 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グル

10

20

30

40

50

ープ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図11の主遊技テーブル3参照）、ステップ1320に移行する。尚、本実施形態においては、1つの変動態様グループには複数種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。尚、ステップ1310又はステップ1312でN0の場合にも、ステップ1320に移行する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPU C100は、新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファにセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1322に移行する。尚、本実施形態のように図柄情報を副制御基板S側に送信するよう構成した場合、副制御基板S側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。また、ステップ1302又はステップ1304でN0の場合にも、ステップ1322に移行する。尚、ステップ1308にて第1主遊技内容決定乱数を一時記憶しているが、第1主遊技内容決定乱数に関する処理を詳述すると、（1）第1主遊技始動口A10への入球を契機として、第1主遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数をレジスタに記憶する。（2）レジスタに記憶された第1主遊技内容決定乱数を主制御基板MのRAMに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第1主遊技内容決定乱数に基づいて、主遊技図柄の変動開始前にて先読み抽選を実行する。（3）主遊技図柄の変動開始時に、主制御基板MのRAMに記憶された第1主遊技内容決定乱数をレジスタに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第1主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行する（主制御基板MのRAMに記憶された第1主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行してもよい）。尚、第2主遊技側においても先読み抽選を実行し得るよう構成した場合には、第2主遊技内容決定乱数についても同様の処理を実行するよう構成してもよい。

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

次に、ステップ1322で、主制御基板MのCPU C100は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1322でYesの場合、ステップ1324で、主制御基板MのCPU C100は、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1324でYesの場合、ステップ1326で、主制御基板MのCPU C100は、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技図柄決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱

10

20

30

40

50

数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1328で、主制御基板MのCPUC100は、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ1340で、主制御基板MのCPUC100は、新たな保留発生に係るコマンド（第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファにセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。また、ステップ1322又はステップ1324でNoの場合も、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。ここで、第2主遊技始動口への入球においては事前判定を行わないこととしたが、第1主遊技始動口A10への入球と同様に、事前判定をおこなうこととしてもよい。さらに、第2主遊技始動口B10における事前判定は、特別遊技実行中（特別遊技実行フラグオン）又は主遊技時短中（主遊技時短フラグオン）にのみ可能としてもよい。

10

【0059】

尚、ステップ1308及びステップ1328で、第1主遊技内容決定乱数の記憶及び第2主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板MのRAMの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。

20

【0060】

次に、図8は、図4におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUC100は、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUC100は、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

30

【0061】

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

40

【0062】

次に、図9は、図4におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUC100は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在する

50

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。

【0063】

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

10

【0064】

ここで、図10（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、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。

【0065】

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

20

【0066】

ここで、図10（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（第2主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たり当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A、7Bが16Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい）。

30

【0067】

次に、ステップ1412で、主制御基板MのCPU100は、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）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、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

【0068】

ここで、図11及び図12に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた

40

50

際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い(遊技者にとって有利となる)状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する。尚、図11においては、変動態様乱数区切り情報や変動態様グループに係る情報を副制御基板S側に送信しない状況(遊技状態等)においても変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けているが、これには限定されず、副制御基板S側に送信する状況においてのみ変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けるよう構成してもよい。ここで、本実施形態においては、主遊技図柄の1回の変動表示中において、装飾図柄が恰も複数回変動しているように見える擬似連続変動を実行可能に構成されている。一例としては、同図における演出実行内容の概要に示されるように、主制御基板M側にて制御される主遊技図柄の変動態様がa2の場合には、主遊技図柄の1回の変動時間において、副制御基板S側にて制御される装飾図柄が変動A:ハズレ(5秒)の変動と変動B:ハズレ(5秒)の変動との2回の変動を実行することにより、遊技者にとっては複数回変動しているように見えるように構成されている。また、変動態様がa1の場合には、変動B:ハズレ(5秒)の変動であり、主遊技図柄の1回の変動時間において、装飾図柄が1回のみ変動する変動態様となっている。尚、非時間短縮遊技時のハズレ時において変動態様a1は、保留数が2~3個の場合にのみ選択され得る変動態様であり、0~1個の場合には選択されない変動態様であるが、これには限定されず、変動態様a1は、保留数に拘わらず選択され得るが、保留数が2~3個の場合の方が0~1個の場合よりも選択され易いものとしてもよい。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

【0073】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0074】

次に、図13は、図9におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUC100は、確変回数カウンタを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUC100は、確変回数カウンタのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1506で、主制御基板MのCPUC100は、確変回数カウンタを参照し、当該カウンタ値が0であるかなかを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUC100は、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1510に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1506でNoの場合にも、ステップ1510に移行する。

【0075】

次に、ステップ1510で、主制御基板MのCPUC100は、時短回数カウンタを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUC100は、時短回数カウンタのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUC100は、時短回数カウンタを参照し、当該カウンタ値が0であるかなかを判定する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUC100は、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUC100は、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0076】

次に、図14は、図4におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグがオンであるかなかを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUC100は、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUC100は、確変回数カウンタの値をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUC100は、時短回数カウンタの値をクリアする。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1566で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0077】

次に、図15は、図4におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技移行許可フラグがオンであるかなかを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUC100は、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、主制御基板MのCPUC100は、ラウンド数カウンタに初期値（

本例では、1)をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPU100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にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1612に移行する。

【0078】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPU100は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。

10

【0079】

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

20

【0080】

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

30

【0081】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPU100は、第1大入賞口電動役物C11d(又は第2大入賞口電動役物C21d)の駆動を停止して第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技用タイマ(特に開放時間タイマ)をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPU100は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPU100は、ラウンド数カウンタのカウント値に1を加算する。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPU100は、最終ラウンドが終了したか否か(例えば、ラウンド数カウンタのカウント値が最大ラウンド数を超過したか否か)を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステ

40

50

ップ1638で、主制御基板MのCPU100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にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、主制御基板MのCPU100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0082】

次に、図16は、図15におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPU100は、確変回数カウンタに所定回数（本例では、181回）をセットする。次に、ステップ1654で、主制御基板MのCPU100は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPU100は、時短回数カウンタに所定回数（本例では、181回）をセットする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPU100は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPU100は、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技の終了後から起算して所定回数（本例では、181回）の図柄変動が終了することにより確率変動遊技状態が終了するよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の契機となった大当たり図柄によって、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか否かが決定され、確率変動遊技状態に移行した場合には、次回大当たり当選するまで確率変動遊技状態が継続するよう構成してもよい（確変回数カウンタ及び時短回数カウンタに10000回をセットすることにより、実質的に次回の大当たり当選まで確率変動遊技状態が継続するよう構成してもよい）。尚、そのように構成した場合には、第1主遊技側の大当たり図柄に関して、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり図柄と特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当たり図柄との選択割合を65：35とし、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合には時短回数カウンタに100回をセットするよう構成してもよい。

【0083】

次に、図17～図28を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、副制御基板SのCPU50は、主制御基板M側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合 サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。次に、ステップ2003で、副制御基板SのCPU50は、一時記憶されている保留に係る情報から、後述するトリガ保留（先読み抽選に当選した保留）である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せず次の処理に移行する）、保留表示態様及び当該変動示唆表示をすべて「白色」にて表示する（後述する先読み演出に係る処理をリセットする）。尚、電断時の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、トリガ保留である旨の情報や保留表示態様に係る情報や当該変動示唆表示の表示態様に係る状態を削除せずに、先読み演出等の各種演出を継続し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中でも情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時（当該新たに発生した保留以外の保留に関しても）に主制御基板M側から保留及び当該変動示唆表示の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい。尚、本例では特に図示していないが、電断復帰時に

10

20

30

40

50

いて、主制御基板 M 側からは保留数に係る情報のみが送信される（保留の内容に係る情報が送信されない）よう構成されている。そのため、電断時に存在していた保留に係る情報は、電断復帰後には存在しないため、当該保留に対しては先読み演出を実行不能となるのである（尚、電断復帰時に主制御基板 M 側から保留に係る情報を受信するよう構成し、当該保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよい）。尚、装飾図柄の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、主制御基板 M 側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面（例えば、「準備中」等と表示する画面）が表示されることとなる。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（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ 2400 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2500 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する先読み保留変化制御処理を実行する。次に、ステップ 2600 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する先読みゾーン突入処理を実行する。次に、ステップ 2700 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2800 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2900 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2999 で、副制御基板 S の C P U S C 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。

【0084】

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（S2400～S2999）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、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）に接続されている場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部 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 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。

【0085】

次に、図 18 は、図 17 におけるステップ 2400 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 2402 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から新たな保留発生に係るコマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2402 で Y e s の場合、ステップ 2404 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算する。次に、ステップ 2406 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から送信された新たな保留の可否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶領域（副制御基板 S 側の保留に係る情報を一時記憶するための領域）に一時記憶する。次に、ステップ 2408 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶領域に一時記憶する。尚、主制御基板 M 側から、可否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ 2406 又はステップ 2408 にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ 2409 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該新たな保留は第 1 主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ 2409 1 で Y e s の場合、ステップ 2150 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、第 1 主遊技先読

み判定処理を実行し、ステップ2410に移行する。他方、ステップ2409 1でNoの場合、ステップ2409 2で、副制御基板SのCPUSCは、第1主遊技側で先読み演出実行中の場合には、保留変化演出実行フラグをオフ又は先読みゾーン演出実行フラグをオフし、全ての保留表示画像を白色にし、先読みゾーン演出背景を通常背景に戻す。次に、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留にトリガ保留である旨の情報が付加されている（ステップ2172の処理にて付加された）か否か、換言すると、当該新たな保留はトリガ保留となっているか否かを判定する。本実施形態においては、先読み抽選に当選した保留にはトリガ保留である旨の情報が付加されるよう構成されている。ステップ2410でYesの場合、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ2420に移行する。尚、ステップ2410でNoの場合にも、ステップ2420に移行する。

10

【0086】

他方、ステップ2402でNoの場合、ステップ2411で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2411でYesの場合、ステップ2412で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2415で、副制御基板SのCPUSCは、当該変動示唆表示を当該消化された保留の消化直前の表示態様と同様の表示態様にて表示する（当該消化された保留の表示態様がシフトして当該変動示唆表示として表示される）。尚、当該変動示唆表示を当該変動示唆画像と称することがある。尚、当該消化された保留の消化直前の表示態様が青色であり、その後保留が消化され、当該消化された保留に関する当該変動示唆表示が表示される際に当該変動示唆表示の表示態様を赤色にて表示するなど、消化直前の保留の表示態様と保留消化後の当該変動示唆表示の表示態様とが相違し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、消化する直前の保留の表示態様よりも保留消化後の当該変動示唆表示の表示態様の方が大当り期待度の高い表示態様となるよう構成することが好適である。尚、保留及び当該変動示唆表示の表示態様は、大当り期待度の低いものから「白 白点滅 青 赤 虹」となっている。次に、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2420に移行する。尚、ステップ2411でNoの場合にもステップ2420に移行する。

20

30

【0087】

次に、ステップ2420で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを決定している保留表示態様（保留表示態様が変化しない場合には保留表示態様は白色となる）にて点灯表示し、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0088】

当該変動示唆表示及び保留表示画像のイメージ図は、演出表示装置SG上における当該変動示唆表示及び保留表示画像の表示領域を示している。具体的には、領域Aにおいて現在実行中の図柄変動に対応する大当り期待度を予告できる当該変動示唆表示が表示され、領域Bにおいて未消化の保留に対応する大当り期待度を予告できる保留表示画像が表示される。当該変動示唆表示の表示態様は、保留表示画像より大きく表示されるが、同じ大きさで表示してもよい。尚、演出表示装置SG上に当該変動示唆表示や保留表示態様を表示しない構成や、遊技状態に基づいて当該変動示唆表示や保留表示態様を表示する場合と表示しない場合とを有する構成や、遊技状態に基づいて、第1主遊技側に係る当該変動示唆表示や保留表示態様のみを表示する場合と、第2主遊技側に係る当該変動示唆表示や保留表示態様のみを表示する場合と、を有する構成等も想定される。また、演出表示装置SGを備えていた場合であっても演出表示装置SG上に当該変動示唆表示や保留表示態様を表

40

50

示しない構成も想定される。この場合、演出表示装置 S G とは異なる演出保留表示装置（例えば、LED）を別に設けてもよく、さらに、演出表示装置 S G とは異なる演出表示装置（第 2 演出表示装置やサブ液晶と称することがある）にて当該変動保留表示や保留表示画像を表示することも可能である。

【0089】

次に、図 19 は、図 18 におけるステップ 2150 のサブルーチンに係る、第 1 主遊技先読み判定処理のフローチャートである。尚、後述するようにステップ 2154 ~ ステップ 2158 の処理は、先読み抽選の禁則条件に係る処理であり、ステップ 2160 ~ ステップ 2172 の処理は、先読み抽選に係る処理である。

【0090】

まず、ステップ 2154 で、副制御基板 S の CPU S C は、時間短縮遊技中ではないか否かを判定する。ステップ 2154 で Yes の場合、ステップ 2156 で、副制御基板 S の CPU S C は、残存する保留の保留内にトリガ保留が存在しないか否かを判定する。ステップ 2156 で Yes の場合、ステップ 2158 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該新たな保留（本処理の実行契機となった新たに生起した保留）以前の保留に大当たりとなる保留がないか否かを判定する。ステップ 2158 で Yes の場合、ステップ 2160 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2160 で Yes の場合、ステップ 2162 で、副制御基板 S の CPU S C は、所定確率（例えば、 $1/3$ ）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ 2170 の処理に移行する。また、ステップ 2160 で No（即ち、ハズレとなる保留）の場合、ステップ 2164 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該新たな保留の変動態様グループはグループ 3 { 保留数に拘わらず長時間変動（スーパーリーチ演出）が確定する } であるか否かを判定する。ステップ 2164 で Yes の場合、ステップ 2166 で、副制御基板 S の CPU S C は、所定確率（例えば、 $1/10$ ）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ 2170 の処理に移行する。ステップ 2164 で No の場合 [= 当該新たな保留がグループ 1 { 保留数に拘わらず短時間変動（リーチ演出なし）が確定する } 又はグループ 2 { 保留数に拘わらず中時間変動（ノーマルリーチ演出）が確定する } の場合]、ステップ 2168 で、副制御基板 S の CPU S C は、所定確率（例えば、 $1/50$ ）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ 2170 の処理に移行する。次に、ステップ 2170 で、副制御基板 S の CPU S C は、ステップ 2162、ステップ 2166、ステップ 2168 のいずれかの処理で実行した先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2170 で Yes の場合、ステップ 2172 で、副制御基板 S の CPU S C は、当該先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して、次の処理（ステップ 2410 の処理）に移行する。尚、ステップ 2154、ステップ 2156、ステップ 2158 又はステップ 2170 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2410 の処理）に移行する。また、保留内に第 2 主遊技保留（第 1 主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在する場合には、副制御基板 S の CPU S C は、第 1 主遊技先読み判定処理をスキップし、次の処理（ステップ 2410 の処理）に移行する。

【0091】

次に、図 20 は、図 18 におけるステップ 2250 のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2252 で、副制御基板 S の CPU S C は、保留変化演出と先読みゾーン演出とのいずれの先読み演出を実行するかを決定するための抽選を実行する。具体的には、「保留変化演出が選択される割合：先読みゾーン演出が選択される割合 = 4 : 1」にて抽選される。尚、本実施形態では、保留変化演出と先読み演出とのいずれかに必ず当選する（いずれかの演出が必ず実行される）形態を例示するが、これに限られず、保留変化演出と先読み演出との双方に当選する（双方の演出を同時に実行する）抽選を実行してもよい。次に、ステップ 2254 で、副制御基板 S の CPU S C は、ステップ 2252 の処理で実行した抽選により保留変化演出に当選したか否かを判定する。ステップ 2254 で Yes の場合、ステップ 2256 で、副制御基板 S の CPU S C は、保留変化演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ 2258 で、副

制御基板 S の C P U S C は、トリガ保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2258 で Y e s の場合、ステップ 2260 で、副制御基板 S の C P U S C は、大当たり時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時の保留数に基づき、保留変化シナリオ（トリガ保留に係る図柄変動までの保留変化に係る一連の動作内容）を決定し、次の処理（ステップ 2420 の処理）に移行する。他方、ステップ 2258 で N o の場合、ステップ 2262 で、副制御基板 S の C P U S C は、ハズレ時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時の保留数に基づき、保留変化シナリオを決定し、次の処理（ステップ 2420 の処理）に移行する。ここで、ステップ 2260 及びステップ 2262 でトリガ保留よりも前に消化される保留については、その保留の消化時における保留数に応じて変動 B のみが実行される（変動 A が省略される）変動態様（例えば、a 1）を採り得るが、保留変化シナリオを決定する際には、トリガ保留よりも前に消化されるすべての保留について変動 A 及び変動 B が実行される変動態様（例えば、a 2）を採るものと仮定して決定する。また、詳細は後述するが、トリガ保留生起時に変動している図柄変動についても変動 A 及び変動 B が実行される変動態様と仮定して保留変化シナリオを決定する。即ち、トリガ保留が生起するタイミングによって、トリガ保留生起時に変動している図柄変動に対応する保留変化シナリオにおいて、変動 A と変動 B とを参照する場合と変動 B のみを参照する場合とが存在するよう構成されている。尚、ステップ 2254 で N o の場合、即ち、先読みゾーン演出に当選の場合、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 2264 で先読みゾーン演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2420 の処理）に移行する。

【 0 0 9 2 】

次に、図 2 1 は、保留変化シナリオ決定テーブルの一例、及び、変動 A ・変動 B イメージ図である。保留変化シナリオ決定テーブルの一例においては、保留 4 個目が生起した際のトリガ保留が大当たりとなる保留である場合に参照される保留変化シナリオ決定テーブル（大当たり時）と、保留 4 個目が生起した際のトリガ保留がハズレとなる保留である場合に参照される保留変化シナリオ決定テーブル（ハズレ時）とについて詳述する。「生起時 変動 A」及び「生起時 変動 B」の項目はトリガ保留生起時の保留表示態様であり、保留生起時の変動が変動 A であれば「生起時 変動 A」の保留表示態様にて保留表示が開始され、保留生起時の変動が変動 B であれば「生起時 変動 B」の保留表示態様にて保留表示が開始される。「3 変動前 変動 A」及び「3 変動前 変動 B」の項目はトリガ保留に係る図柄変動の 3 変動前の各図柄変動（変動 A 及び変動 B）の終了時の保留表示態様であり、「2 変動前 変動 A」及び「2 変動前 変動 B」の項目はトリガ保留に係る図柄変動の 2 変動前の各図柄変動（変動 A 及び変動 B）の終了時の保留表示態様であり、「1 変動前 変動 A」及び「1 変動前 変動 B」の項目はトリガ保留に係る図柄変動の 1 変動前の各図柄変動（変動 A 及び変動 B）の終了時の保留表示態様である。ここで、前述した通り、トリガ保留生起時に変動している図柄変動及びトリガ保留よりも前（3 変動前～1 変動前）に消化される保留に係る変動態様は、変動開始時の保留数に応じて変動 B のみが実行される（変動 A が省略される）変動態様（例えば、a 1）と、変動 A 及び変動 B が実行される変動態様（例えば、a 2）の、いずれも採り得る。生起時、3 変動前、2 変動前、1 変動前において変動 B のみが実行される変動態様にて変動が行われる場合には、「生起時 変動 A」「3 変動前 変動 A」「2 変動前 変動 A」「1 変動前 変動 A」として決定された保留変化シナリオの保留表示態様にて表示することなく、「生起時 変動 B」「3 変動前 変動 B」「2 変動前 変動 B」「1 変動前 変動 B」として決定された保留変化シナリオの保留表示態様によってのみ表示する。また、変動 A 及び変動 B が実行される変動態様の場合、変動 A のときに「生起時 変動 A」「3 変動前 変動 A」「2 変動前 変動 A」「1 変動前 変動 A」として決定された保留変化シナリオの保留表示態様を表示し、変動 B のときに「生起時 変動 B」「3 変動前 変動 B」「2 変動前 変動 B」「1 変動前 変動 B」として決定された保留変化シナリオの保留表示態様にて表示する。変動 A ・変動 B イメージ図は、一の変動内における、変動 A 及び変動 B の変動表示について詳述する。変動 A では、図柄変動が開始した後、装飾図柄がハズレ図柄で仮停止される。このと

き、装飾図柄の変動は完全に停止するのではなく、揺れ変動状態にて表示されている。その後、変動Bとなり、装飾図柄の図柄変動は再度開始される。装飾図柄の変動時間が経過するとハズレ図柄が表示され、今度は完全に停止表示され、当該一の変動が終了する。

【0093】

また、本実施形態においては、当該変動示唆表示の表示色として大当たり期待度{トリガ保留に係る図柄変動が実行される場合の当該変動示唆表示の表示色が所定の表示色である場合に、ハズレとなる図柄変動が実行される割合/(大当たりとなる図柄変動が実行される割合+ハズレとなる図柄変動が実行される割合) $\times 100$ (%)}が低い表示色から順に「色点減 青色 赤色」となっており(保留表示画像の表示色についても同様)、先読み演出中において、トリガ保留が生起してからトリガ保留に係る変動が終了するまでに保留表示画像又は当該変動示唆表示の表示色が変化する場合には、現在の表示色よりも大当たり期待度の高い表示色に変化するように構成されている。このように構成することにより、「保留表示画像又は当該変動示唆表示の表示色が変化=大当たり期待度が上昇」となるため、遊技者は、先読み演出の実行中に保留表示画像又は当該変動示唆表示の表示色が変化することに期待感を抱きながら遊技を進行することとなる。尚、変動Aにおいてハズレ図柄の表示ではなく、装飾図柄が再度変動することを示す再変動図柄(例えば、「NEXT」の文字が表示された図柄)を表示してもよく、また、順目(「123」等)や逆順目(「321」等)、ズレ目(「112」等)のように表示する装飾図柄としてハズレ図柄ではなく、規則性を有する特定の装飾図柄の組み合わせを表示するようにしてもよい。

【0094】

次に、図22は、図17におけるステップ2500のサブルーチンに係る、先読み保留変化制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、副制御基板SのCPUSCは、保留変化演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、現在の装飾図柄の変動状態を確認する。次に、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留生起時に変動している図柄変動中であるか否かを判定する(トリガ保留生起時に変動していた図柄変動が、ステップ2506の処理実行時点において、未だ変動状態にあるか否かを判定する)。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、変動Aにて変動中か否かを判定する。ステップ2508でYesの場合、ステップ2510で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留の生起時において、トリガ保留に対応する保留表示画像の表示態様を、保留変化シナリオの「生起時 変動A」として決定した保留表示態様にて表示させる。次に、ステップ2511で、副制御基板SのCPUSCは、変動A参照済みフラグをオンにする。ステップ2508でNoの場合、ステップ2512で、副制御基板SのCPUSCは、変動A参照済みフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2512でYesの場合、ステップ2513で、副制御基板SのCPUSCは、変動A終了後に変動Bにて変動開始するか否かを判定する。ステップ2513でYesの場合、ステップ2514で、副制御基板SのCPUSCは、変動Bの開始後において、トリガ保留に対応する保留表示画像の表示態様を、保留変化シナリオの「生起時 変動B」として決定した保留表示態様に変化させる。次に、ステップ2515で、副制御基板SのCPUSCは、変動A参照済みフラグをオフにする。ステップ2512、ステップ2513でNoの場合、ステップ2516で変動Bにて変動中であるか否かを判定する。ステップ2516でYesの場合、ステップ2518で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留の生起時において、トリガ保留に対応する保留表示画像の表示態様を、保留変化シナリオの「生起時 変動B」として決定した保留表示態様にて表示させる。ステップ2506でNoの場合、ステップ2511、ステップ2515、ステップ2518の終了後、ステップ2516でNoの場合、ステップ2520の処理に移行する。尚、ステップ2502でNoの場合、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

【0095】

次に、ステップ2520で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留に係る変動の1~3変動前の変動であるか否かを判定する。ステップ2520でYesの場合、ステップ

10

20

30

40

50

2522で、副制御基板SのCPUSCは、当該変動の変動態様が「a1」であるか否かを判定する。ステップ2522でYesの場合、ステップ2524で、副制御基板SのCPUSCは、変動態様「a1」に係る変動開始後において、トリガ保留に対応する保留表示画像の表示態様を、保留変化シナリオの「(1~3変動前) 変動B」として決定した保留表示態様へ変化させる。即ち、予め「(1~3変動前) 変動A」として決定した保留表示態様への変化をスキップする。ステップ2522でNoの場合、ステップ2526で、副制御基板SのCPUSCは、変動Aにて変動開始するか否かを判定する。ステップ2526でYesの場合、ステップ2528で、副制御基板SのCPUSCは、変動Aの開始後において、トリガ保留に対応する保留表示画像の表示態様を、保留変化シナリオの「(1~3変動前) 変動A」として決定した保留表示態様へ変化させる。ステップ2526でNoの場合、ステップ2530で、副制御基板SのCPUSCは、変動Bにて変動開始するか否かを判定する。ステップ2530でYesの場合、ステップ2532で、副制御基板SのCPUSCは、変動Bの開始後において、トリガ保留に対応する保留表示画像の表示態様を、保留変化シナリオの「(1~3変動前) 変動B」として決定した保留表示態様へ変化させる。ステップ2520でNoの場合、ステップ2524、ステップ2528、ステップ2532の終了後、又は、ステップ2530でNoの場合、ステップ2534の処理に移行する。

【0096】

次に、ステップ2534で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2534でYesの場合、ステップ2536で、副制御基板SのCPUSCは、最後に変化させた保留表示画像の表示態様を当該変動示唆表示の表示態様として決定する。次に、ステップ2538で、副制御基板SのCPUSCは、保留変化演出実行フラグをオフにし、ステップ2540で、副制御基板SのCPUSCは、当該表示変化フラグ(トリガ保留に係る変動までに変化させた保留表示画像の表示態様に就いて当該変動示唆表示の変化シナリオを決定するためのフラグ)をオンにし、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。尚、ステップ2534でNoの場合も、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

【0097】

次に、図23は、図17におけるステップ2600のサブルーチンに係る、先読みゾーン突入処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、副制御基板SのCPUSCは、先読みゾーン演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留より前に消化される保留の内容を確認し、ステップ2606で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留より前の保留にグループ2又はグループ3の変動態様にて変動予定の保留(特定保留)がないか否かを判定する。ステップ2606でYesの場合、ステップ2607で、副制御基板SのCPUSCは、トリガ保留生起時の装飾図柄の変動状態を確認し、ステップ2608で、副制御基板SのCPUSCは、グループ1の変動態様(例えば、リーチにならない変動態様)にて変動中であるか否かを判定する。ステップ2608でYesの場合、ステップ2610でトリガ保留が生起したタイミングにおいて、背景画像を先読みゾーン演出背景画像にて表示する。尚、先読みゾーン演出背景画像は、トリガ保留に係る変動まで継続して表示される。ステップ2608でNoの場合{ = グループ1以外の変動態様(例えば、リーチになる変動態様)にて変動中の場合、又は、変動停止中の場合 }、ステップ2611で、副制御基板SのCPUSCは、グループ1以外の変動態様にて変動中であるか否かを判定する。ステップ2611でYesの場合(= グループ1以外の変動態様(例えば、リーチになる変動態様)にて変動中の場合)、ステップ2612で、副制御基板SのCPUSCは、現在の変動が終了した後に、背景画像を先読みゾーン演出背景画像(例えば、夜背景)にて表示する。この場合も、先読みゾーン背景画像は、トリガ保留に係る変動まで継続して表示される。ステップ2611でNoの場合(= 変動停止中)、ステップ2613で、副制御基板SのCPUSCは、図柄固定時間(主遊技図柄の図柄変動が停止した際、次の図柄変動が開始することを許可するまで図柄を停止状態とする

10

20

30

40

50

一定の時間)が終了した後に、背景画像を先読みゾーン演出背景画像にて表示する。この場合も、先読みゾーン背景画像は、トリガ保留に係る変動まで継続して表示される。尚、ステップ2606でNoの場合、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、最後の特定保留に係る変動終了後に、背景画像を先読みゾーン演出背景画像にて表示する。この場合も、先読みゾーン演出背景画像は、トリガ保留に係る変動まで継続して表示される(トリガ保留に係る図柄変動の開始タイミングまで継続表示してもよいし、トリガ保留に係る図柄変動終了タイミングまで継続表示してもよい)。尚、先読みゾーン演出背景画像を表示していない場合には通常背景画像(例えば、昼背景)が表示される(通常背景画像は1つのみには限定されず、複数の背景画像が表示され得るよう構成してもよい)。ステップ2610、ステップ2612、ステップ2613、ステップ2614の終了後、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSCは、先読みゾーン演出実行フラグをオフにして、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合も、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。

【0098】

次に、図24は、図17におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、一時記憶された図柄情報(主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様)に基づき、装飾図柄の停止図柄(例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目)及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【0099】

次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ2714で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理(ステップ2800の処理)に移行する。

【0100】

次に、図25は、図24のステップ2300のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信したコマンドに基づき、当該図柄変動に係る当否抽選結果を読み出し、ステップ2354で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動は第1主遊技側の図柄変動か否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2356で、副制御基板SのCPUSCは、当否抽選結果及び第1主遊技変動の変動態様に基づき(図11参照)、当該図柄変動に係る演出内容を決定し、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、当該表示変化フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2358でYesの場合、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2536で決定した当該図柄変動示唆表示の表示態様を参照して、当該変動示唆表示の変化シナリオを決定する。次に、ステップ2361で、副制御基板SのCPUSCは、当該表示変化フラグをオフにし、次の処理(ステップ2714の処理)に移行する。尚、ステップ2358でNoの場合も、次の処理(ステップ2714の処理)に移行する。また、ステップ2354でNoの場合、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、当否抽選結果及び第2主遊技変動の変動態様に基づき(図12参照)、当該図柄変動に係る演出内容を決定し、次の処理(ステップ2714の処理)に移行する。

【0101】

次に、図26は、当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルの一例である。同図においては、消化される直前のトリガ保留の保留表示態様が白点滅のとき、当該図柄変動(トリガ保留に係る変動)が大当たりとなる場合に参照される当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブル(大当たり時)と、当該図柄変動がハズレとなる場合に参照される当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブル(ハズレ時)について例示している。「現在の表示色」の

10

20

30

40

50

項目は、トリガ保留に係る図柄変動開始時におけるトリガ保留に対応する当該変動示唆表示の表示態様である。「変動A」の項目は、当該図柄変動（トリガ保留に係る変動）の変動Aによる図柄変動の際に表示される当該変動示唆表示の表示態様である。「変動B」の項目は、当該図柄変動（トリガ保留に係る変動）の変動Bによる図柄変動の際に表示される当該変動示唆表示の表示態様である。大当たり時、ハズレ時ともに、保留数に依存しない当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルを用いて当該変動示唆表示変化シナリオの抽選を行う。「現在の表示色」である白点滅から、変動A又は変動Bにおいて表示態様が変化する割合は、大当たり時の方がハズレ時よりも高くなっている。本実施形態では、「現在の表示色」として「白点滅」の場合を例示したが、これに限られず、図21の保留変化シナリオ決定テーブルに示すように、「現在の表示色」が青色、赤色となることもあり得る。変動A及び変動Bにおいて、「現在の表示色」より大当たり期待度の低い表示態様（表示色）が選択されることはない。図示していないが、「現在の表示色」に応じて当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルを備え、当該変動示唆表示変化シナリオの抽選を行ってもよい。また、当該図柄変動（トリガ保留に係る変動）も、トリガ保留より前に消化される保留に係る変動の際と同様に、変動開始時の保留数に応じて変動Bのみが実行される（変動Aが省略される）変動態様（a1）と、変動A及び変動Bが実行される変動態様（例えば、a2）の、いずれも採り得る。したがって、変動Bのみが実行される変動態様が選択された場合には、当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルで決定された変動Aによる表示態様を表示することなく、変動Bによる表示態様のみを表示することとなる。尚、主制御基板MのCPUC100で決定される変動態様と、副制御基板SのCPUSCで決定される演出態様（図11の演出実行演出内容）とに応じて当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルの乱数の振り分けを異ならせることで、当該図柄変動（トリガ保留に係る変動）の期待度に応じて当該変動示唆表示が変化しやすくなるようにしてもよい。

【0102】

次に、図27は、図17におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマをスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

【0103】

次に、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマのタイマ値を確認する。次に、ステップ2812で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2824に移行する。

【0104】

他方、ステップ2812でNoの場合、ステップ2816で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の仮停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2816でYesの場合、ステップ2818で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2824に移行する。

【0105】

また、ステップ2816でNoの場合、ステップ2820で、副制御基板SのCPUS

10

20

30

40

50

Cは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様に基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2820でYesの場合、ステップ2822で、副制御基板SのCPUSCは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2830に移行する。尚、ステップ2820でNoの場合にも、ステップ2830に移行する。

【0106】

次に、ステップ2830で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ2830でYesの場合、ステップ2831で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2832で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2834で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2810又はステップ2830でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【0107】

次に、図28は、図17のステップ2900のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、大当たり開始表示に係るコマンドをセットし、ステップ2916に移行する。他方、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2916に移行する。

【0108】

次に、ステップ2916で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンド数と入賞個数を逐次表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2926で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2926でYesの場合、ステップ2928で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で、大当たり終了表示に係るコマンドをセットする（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2930で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0109】

次に、図29は、本実施形態における、保留変化演出実行イメージ図である。なお、本例は、当該図柄変動が変動A及び変動Bの双方を実行する変動態様（例えば、a3）が選択されている場合に、図21に示す保留変化シナリオ決定テーブルにおいて、生起時変動A：白点滅、生起時変動B：青色、3変動前変動A：赤色、3変動前変動B：赤色、2変動前変動A：赤色、2変動前変動B：赤色、1変動前変動A：赤色、1変動前変動B：赤色が選択された場合を例示したイメージ図である。まず、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する装飾図柄が変動表示されている。また、当該変動示唆表示及び保留表示画像の表示態様は「白色」である。次に、当該図柄変動における変動Aにおいて（当該図柄変動は変動Aと変動Bとから構成される）、トリガ保留が生起し、保留表示画像として「白点滅」が保留4個目の位置に表示される。次に、同じ変動Aにおいて、装飾図柄はハズレ図柄である「367」で仮停止する。実行中の図柄変動は擬似連続変動を実行する図柄変動であるため、当該仮停止時には装飾図柄のハズレ図柄「367」の表示は停止状態となっておらず、揺れ変動しており（わずかに動いており）、揺れ変動によって完全に停止し

10

20

30

40

50

ていないことを示している。トリガ保留に係る保留表示画像の表示態様は、「白点滅」のままである。次に、同一の図柄変動における変動 B において、仮停止の状態から装飾図柄の図柄変動が再度開始される。変動 A から変動 B になる際に保留数が 4 個のままであることから、同一変動内であることがわかる。変動 B において、トリガ保留に係る保留表示画像の表示態様が「白点滅」から「青色」に変化する。次に、同じ変動 B において、装飾図柄はハズレ図柄である「4 3 1」で停止表示される。当該図柄変動は変動 A と変動 B とを実行する擬似連続変動であるため、変動 B に係る装飾図柄は仮停止の後に確定停止表示されることとなる。トリガ保留の表示態様は「青色」のままである。次に、トリガ保留から 3 変動前の変動が開始される。3 変動前の変動態様が、a 1 の場合には、決定された保留変化シナリオの 3 変動前変動 B：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「青色」から「赤色」に変化させる。他方、3 変動前の変動態様が、a 1 以外のハズレ変動態様の場合には、変動 A においては、決定された保留変化シナリオの 3 変動前変動 A：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「青色」から「赤色」に変化させ、変動 B においては、決定された保留変化シナリオの 3 変動前変動 B：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を変動 A にて変化させた「赤色」からさらに変化させることなく、「赤色」の表示態様を維持させる。次に、トリガ保留から 2 変動前の変動が開始される。トリガ保留から 3 変動前の変動の際と同様に、2 変動前の変動態様として、a 1 と a 1 以外のハズレ変動態様の双方を採り得る。2 変動前の変動態様が、a 1 の場合には、決定された保留変化シナリオの 2 変動前変動 B：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「赤色」のまま維持させる。a 1 以外のハズレ変動態様の場合には、変動 A においては、決定された保留変化シナリオの 2 変動前変動 A：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「赤色」のまま維持させ、変動 B においては、決定された保留変化シナリオの 2 変動前変動 B：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「赤色」のまま維持させることとなる。次に、トリガ保留から 1 変動前の変動が開始される。保留数が 1 個であるため、a 1 が選択されることはなく、変動 A 及び変動 B の双方が実行される変動態様が選択される。変動 A においては、決定された保留変化シナリオの 1 変動前変動 A：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「赤色」のまま維持させ、変動 B においては、決定された保留変化シナリオの 1 変動前変動 B：赤色を参照して、保留表示画像の表示態様を「赤色」のまま維持させる。次に、トリガ保留に係る変動が開始される。トリガ保留に係る変動の開始に際して、図 26 に示した当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルを用いて、当該変動示唆表示の表示態様を決定する。図 26 では「現在の表示色」が「白点滅」であるが、本図（図 29）では保留変化シナリオによる保留変化によって既に「赤色」に変化しているため、図 26 に図示されていない「現在の表示色」が「赤色」である当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルを用いて当該変動示唆表示変化シナリオを決定するのが適切である。本図（図 29）では、トリガ保留に係る変動において左右の装飾図柄が「7」で揃うことでリーチとなっている。リーチとなる変動態様は、変動 A 及び変動 B の双方が実行される変動態様である。したがって、当該変動示唆表示態様は、当該変動示唆表示変化シナリオ決定テーブルの変動 A 及び変動 B の表示態様を参照して表示する。ここでは、「赤色」のまま維持されている。このように、本実施形態においては、保留変化演出が実行された場合には、図柄変動開始時と図柄変動の途中とのいずれにおいてもトリガ保留の表示態様が変化し得るよう構成されていると共に、擬似連続変動が実行され得るよう構成されている。より具体的には、主遊技図柄の変動時間が擬似連続変動を実行するのには短時間である場合（例えば、変動態様 a 1 の場合）を除いては、トリガ保留に係る図柄変動を含む保留変化演出の実行中における図柄変動ではすべての図柄変動にて擬似連続変動が実行されるよう構成されている。このように構成することにより、保留変化演出の実行中に実行される図柄変動の回数が実際には 4 回であった場合にも、遊技者には図柄変動が 5 回以上実行されているかのように見せることができ、図柄変動を実行する毎にトリガ保留に係る図柄変動が大当たりとなる期待感が増大していくこととなる先読み演出における興趣性を向上させることができる。

次に、図30は、本実施形態における、先読みゾーン突入イメージ図である。まず、保留2個の状態で図柄変動が実行されている。次に、当該変動中にトリガ保留が生起し、白色にて表示される。このとき、先の保留は全てリーチなし（図11参照：ハズレ時のグループ1）が選択されている状況下、先読み抽選に当選し、さらに先読みゾーン演出に当選した場合において、当該変動の変動態様に応じて、先読みゾーン突入タイミングが異なっている。

【0111】

まず、当該変動がリーチなし変動の場合について詳述する。当該変動がリーチなし変動であれば、トリガ保留生起時に先読みゾーン演出である夜モードへ突入することを示す「夜モード突入!!」の文字が表示される。次に、当該変動の背景画像が夜モードとなり、夜モードの予告演出が実行される。

10

【0112】

次に、当該変動がリーチあり変動の場合について詳述する。当該変動がリーチあり変動であれば、新たな入球時に先読みゾーン演出に当選していたとしても、当該変動で先読みゾーン演出である夜モードへ突入させない。つまり、当該変動では、予め決まっているリーチ変動によるリーチ演出を実行し、リーチハズレ図柄で停止表示し、当該変動が終了する。そして、次変動の開始時に先読みゾーン演出である夜モードへ突入させるため、「夜モード突入!!」の文字が表示される。次に、背景画像が夜モードとなり、夜モードの予告演出が実行される。

【0113】

20

（本実施形態まとめ）

以上のように、本実施形態に係るぱちんこ遊技機では、第1主遊技始動口A10に入球したとき（トリガ保留が生起したとき）に決定される保留変化演出の保留変化シナリオは、トリガ保留より前の変動の変動態様が、装飾図柄の変動が1回のみ（変動Bのみ）の変動態様又は装飾図柄の変動が2回（変動A及び変動B）の変動態様のいずれの場合となっても保留変化を可能とするために、常に変動A、変動Bの双方の変動における保留表示態様が決定されるよう構成した。すなわち、トリガ保留より前の変動態様が、装飾図柄の変動が1回のみ（変動Bのみ）の場合は、保留変化シナリオとして決定された変動Bの保留表示態様を参照してトリガ保留の保留表示態様が決定され、表示される。他方、トリガ保留より前の変動の変動態様が、装飾図柄の変動が2回の場合は、保留変化シナリオとして決定された変動A及び変動Bの保留表示態様をそれぞれ参照してトリガ保留の保留表示態様が決定され、当該変動の変動Aにおいて、変動Aの保留表示態様を表示し、変動Bにおいて、変動Bの保留表示態様を表示することができる。

30

【0114】

さらに、第1主遊技始動口A10に入球したとき（トリガ保留が生起したとき）に実行有無が決定される先読みゾーン演出への突入タイミングが、第1主遊技始動口A10に入球したとき（トリガ保留が生起したとき）に変動中である図柄変動の変動態様によって異なるように構成した。実行中の変動態様がリーチなし変動の場合には、入球した時点で先読みゾーン演出に突入するよう構成し、実行中の変動態様がリーチあり変動の場合には、変動中の変動が終了して次変動になってから先読みゾーン演出に突入するよう構成した。このように構成することで、大当りへの期待度が低い変動（リーチなし変動）では、以降の変動において大当りとなる可能性があることを早いタイミングで示すことができ、大当りの期待度が高い変動（リーチあり変動）では、当該変動中に先読みゾーン演出へ突入しないため、当該変動中のリーチ演出の期待度を下げることなくリーチ演出を見せることができる。また、先読みゾーン突入タイミングを複数有することにより、保留生起時に先読みゾーンに突入しなくとも、先読みゾーン突入の可能性が残存することとなり、遊技者は先読みゾーンへの突入に対して常に期待感を抱きつつ遊技を進行することができることとなる。

40

【0115】

本図においては、トリガ保留生起時に実行されている図柄変動以外にリーチあり変動と

50

なる保留がない場合について説明したが、トリガ保留生起時に実行されている図柄変動以外にリーチあり変動となる保留がある場合には、トリガ保留より前に存在する（トリガ保留より前に消化される）すべてのリーチあり変動となる保留の変動が終了した後、次変動の開始時に先読みゾーン演出である夜モードへ突入させる。このとき、トリガ保留生起時に実行されている図柄変動以外にリーチあり変動となる保留がない場合と同様に、「夜モード突入!!」の文字を表示した後に背景画像が夜モードとすることを例示することができる。なお、「夜モード突入!!」の文字を表示することなく、夜モードへ突入させてもよい。また、先読みゾーン演出への突入方法として、先読みゾーン突入図柄を表示することも想定される。先読みゾーン突入図柄は、装飾図柄の少なくとも一部を隠蔽するように、装飾図柄の上に重ねて表示することとしてもよい。

10

【0116】

先読みゾーン演出以外の非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態におけるステージ（背景画像であって、モードや滞在ステージと呼ぶこともある）は複数備えられていることが一般的であり、ステージに応じて、ステップ2150の第1主遊技先読み判定処理の先読み抽選の禁足条件を変更してもよい。例えば、ステージAであればトリガ保留は1つのみ（つまり、先読み演出実行中は新たな先読み抽選を実行しない）とし、ステージBであればトリガ保留が複数となることを許可する（つまり、先読み演出実行中であっても新たな先読み抽選を実行することとしてもよい。また、遊技状態に応じて先読み抽選の禁足条件を変更してもよいし、遊技状態やステージやその組み合わせに応じて、（1）第1主遊技側の保留についてのみ先読み抽選を実行可能とする、（2）第2主遊技側の保留についてのみ先読み抽選を実行可能とする、（3）第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とのどちらにおいても先読み抽選を実行可能とする、のいずれとするかを相違させてもよい。

20

【0117】

本実施形態では、先読みゾーン演出として1のモード（夜モード）にて説明したが、複数の先読みゾーン演出（夕方モード、夜モード等）を備えていてもよい。複数の先読みゾーン演出によって、大当たり期待度が異なってもよい。また、それぞれの先読みゾーン演出によって特定の演出態様を示唆してもよく、具体的には、夕方モードであればトリガ保留に係る図柄変動がリーチ以上（ノーマルリーチ、スーパーリーチ等）確定、夜モードであればトリガ保留に係る図柄変動がスーパーリーチ以上確定としてもよい。保留変化演出であれば、青保留はリーチ以上確定、赤保留はスーパーリーチ以上確定としてもよい。

30

【0118】

また、先読みゾーン演出以外にステップアップ予告（複数のキャラクタが順番に表示される等）や台詞予告（キャラクタが会話する等）、再変動図柄（擬似連図柄と称することもある）、再変動回数（擬似連回数、擬似変動の回数と称することもある）等により遊技者にトリガ保留に係る図柄変動の変動態様や大当たり期待度を示唆してもよく、再変動回数が2回以上であってもよい。例えば、ステップアップ予告であれば、SU3（ステップアップの3段階目）はノーマルリーチ以上確定、SU4（ステップアップの4段階目）はスーパーリーチ以上確定、SU1 SU3（SU2が実行されない）はスーパーリーチ以上確定等が挙げられる。台詞予告であれば、赤文字はノーマルリーチ以上確定、金文字はスーパーリーチ以上確定等が挙げられる。再変動図柄は、青色は再変動1回確定、赤色は再変動2回確定等が挙げられる。再変動回数は、1回はノーマルリーチ以上確定、2回はスーパーリーチ以上確定等が挙げられる。

40

【0119】

本実施形態では、副制御基板SのCPUSCが主制御基板MのCPUC100から先読み演出の実行に係るコマンド（変動態様グループ、保留数等のコマンド）を正常に受信した場合について記載したが、副制御基板SのCPUSCが主制御基板MのCPUC100から先読み演出の実行に係るコマンドを正常に受信できなかった場合も想定される。副制御基板SのCPUSCが先読み演出の実行に係るコマンドを正常に受信できなかった場合には、先読み演出実行前であれば、実行予定の先読み演出の実行を中止し、先読み演出実行

50

中であれば実行中の先読み演出を中止することが例示できる。具体的には、先読み演出の実行に係るコマンドのコマンド化けや範囲外を示すコマンド内容、前回のコマンドと整合しないコマンド内容の受信等がある。コマンド化けとは、正常なデータ内容ではないことを示している。範囲外を示すコマンド内容とは、本遊技機に設定されていない範囲のコマンドであることを示している。前回のコマンドと整合しないコマンド内容とは、例えば、前回の第1主遊技図柄の保留数を示すコマンドでは、保留数：4個を示すコマンドであったにもかかわらず、次の変動開始時に今回の第1主遊技図柄の保留数を示すコマンドとして保留数：2個を示すコマンドであった場合等が例示できる。さらに、先読み演出に係るコマンドの取りこぼしの際も、先読み演出の実行に係るコマンドを正常に受信できなかった場合として例示できる。なお、先読み演出の実行に係るコマンドを正常に受信できなかった場合に、実行予定の先読み演出を実行することを中止及び実行中の先読み演出を中止するとしたが、先読み演出の実行に係るコマンドを正常に受信できなかった場合であっても、実行中の先読み演出を継続させることが可能である。例えば、上述した、前回の第1主遊技図柄の保留数を示すコマンドにおいて、保留数：4個を示すコマンドであったにもかかわらず、次の変動開始時に今回の第1主遊技図柄の保留数を示すコマンドとして保留数：2個を示すコマンドであった場合、保留数：4個のコマンドを受信した際に保留変化等の先読み演出が実行されており、その後の次の変動開始時に保留数：2個のコマンドを受信した場合であっても、保留変化等の保留変化シナリオは既に決定されているため、当該受信したコマンドに応じた保留数における変化を実行することができるため、実行中の先読み演出を継続することは可能である。

【0120】

さらに、トリガ保留までの変動における予告演出とトリガ保留の変動における予告演出との比較を説明する。トリガ保留までの変動及びトリガ保留の変動のいずれにおいても、当該変動が大当たりとなる否かを示唆するために、サブ入力ボタンSBを使用する予告演出〔台詞予告、図柄オーラ予告（リーチ成立時にサブ入力ボタンSBの操作により装飾図柄の周囲にエフェクトが発生する）等〕を実行することが可能である。トリガ保留までの変動は、サブ入力ボタンSBを使用する予告演出が実行される確率が、トリガ保留の変動でサブ入力ボタンSBを使用する予告演出が実行される確率より低く設定されていてもよい。この場合、トリガ保留の変動における予告演出において、トリガ保留までの変動より多くの予告演出にて大当たりの示唆を実行することが可能となるため、遊技者はトリガ保留の変動の予告演出に注目しやすくなる。

【0121】

本実施形態では、先読み演出として保留変化演出と先読みゾーン演出を用いて説明したが、これに限られず、図柄変動の停止時に特定の装飾図柄（ズレ目「112」、順目「123」、逆順目「321」、奇数「135」、同色揃い等）が表示されるチャンス目先読み演出、カウントダウン先読み演出（1変動毎に値を減算してトリガ保留となった保留を示唆する）、エフェクト先読み演出（変動毎にエフェクトが発光する）等を備えていてもよい。チャンス目先読み演出では、装飾図柄の少なくとも一部をエフェクト等によって強調又は隠蔽するようにしてもよい。また、本実施形態では、先読み演出の表示タイミングを、変動中に入球したタイミング又は次変動開始時としたが、これに限られず、装飾図柄の仮停止のタイミングや停止表示（変動終了）のタイミング、特定の予告の表示タイミング（例えば、ステップアップ予告の表示タイミング、サブ入力ボタンSBの操作タイミング）等とすることも可能である。具体的には、先読みゾーン突入図柄を装飾図柄の仮停止のタイミングや停止表示のタイミングで表示する、チャンス目を変動の停止表示のタイミングで表示することが可能である。さらに、装飾図柄の仮停止のタイミングや停止表示のタイミングにて先読みゾーン突入図柄やチャンス目を表示する際には、先読みゾーン突入図柄やエフェクト等によって、装飾図柄の視認性が低下することが想定されるため、装飾図柄とは別に、液晶画面の隅において変動を示す表示や別の表示装置（LED等）により、遊技者が変動中であることを認識できるようにしておくのが適切である。

【0122】

前述した変形例も含めて、先読み演出には、いずれの保留がトリガ保留であるかの把握が可能な先読み演出といずれの保留がトリガ保留であるかの把握が困難な先読み演出がある。いずれの保留がトリガ保留であるかの把握が可能な先読み演出には、保留変化演出やカウントダウン先読み演出があり、いずれの保留がトリガ保留であるかの把握が困難な先読み演出には、先読みゾーン演出、チャンス目先読み演出、エフェクト先読み演出がある。

【 0 1 2 3 】

これらの先読み演出の大当たり期待度は、遊技状態によって異なってもよい。具体的には、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが開放され難い非時間短縮遊技状態（非時短状態）では、第1主遊技側の保留に対してのみ先読み演出の実行抽選及び先読み演出の実行がされる一方、第2主遊技側の保留に対しては先読み演出の実行抽選及び先読み演出の実行がされない。第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが開放され易い時間短縮遊技状態（時短状態）では、第1主遊技側の保留に対して先読み演出の実行抽選及び先読み演出の実行がされない一方、第2主遊技側の保留に対してのみ先読み演出の実行抽選及び先読み演出の実行がされるよう構成されている。この場合、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側で実行され得る先読み演出（例えば、保留変化演出、先読みゾーン演出A、チャンス目先読み演出、エフェクト先読み演出）と時間短縮遊技状態において第2主遊技側で実行され得る先読み演出（例えば、保留変化演出、先読みゾーン演出B、チャンス目先読み演出、カウントダウン演出）において、先読み演出の期待度を異ならせていてもよい。具体的には、保留変化演出において赤保留が発生した場合、非時間短縮遊技状態における大当たり期待度は30%であるが、時間短縮遊技状態における大当たり期待度は50%としてもよい。また、遊技状態にかかわらず発生可能な先読み演出（例えば、保留変化演出）と特定の遊技状態でのみ発生可能な先読み演出（例えば、先読みゾーン演出B）を備えていてもよく、これらの先読み演出による大当たり期待度が異なってもよい。

【 0 1 2 4 】

本実施形態においては、特別遊技中の演出についての説明を省略したが、特別遊技中の演出として、後述するバトル演出、保留内連荘演出、遊技者による楽曲選択演出等を備えていてもよい。バトル演出とは、味方キャラと敵キャラとが戦い、味方キャラが勝利することで、遊技者に確変となることや当該特別遊技が高利益特別遊技（例えば16ラウンド大当たり）であることを報知する演出である。また、バトル演出における味方キャラの技や台詞等により保留内で連続して大当たりが発生する（後述する保留内連荘）ことを遊技者に報知することも可能である。保留内連荘とは、特別遊技終了前までに発生した保留により特別遊技終了後に再度特別遊技が発生することをいう。保留内連荘を遊技者に示唆する演出を保留内連荘演出という。保留内連荘演出は、特別遊技中の主の演出（例えば、上述のバトル演出）の一部として実行する場合や専用の演出により実行する場合を備えていてもよい。さらに、保留内連荘演出の発生条件として、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ、次回に実行予定の特別遊技が高利益特別遊技であることが挙げられる。つまり、現在実行中の特別遊技が低利益特別遊技（例えば、出玉なし大当たり、4R大当たり）である場合や、次回に実行予定の特別遊技が低利益特別遊技である場合には、保留内連荘演出が実行されないこととなる。さらに遊技仕様を用いて説明すると、第1主遊技側で特別遊技を実行し、当該特別遊技の終了後に第2主遊技側の保留が発生することが想定されるため、第2主遊技側にて高利益特別遊技を実行中に、第2主遊技側の保留内に高利益特別遊技となる保留が存在する場合にのみ保留内連荘演出を実行可能であり、第1主遊技側にて高利益特別遊技が実行中に、第2主遊技側の保留内に高利益特別遊技となる保留が存在する場合であっても、保留内連荘演出は実行しないこととするのが適切である。遊技者による楽曲選択演出とは、遊技者が大当たり中にサブ入力ボタンSBや十字ボタンSB2を操作することで大当たり中の楽曲を変化させることが可能な演出である。大当たり中の楽曲に対応するように画像や動画像を変更してもよいし、楽曲のみを変更するようにしてもよい。

【 0 1 2 5 】

(第2実施形態)

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

【0126】

次に、図31は、第2実施形態におけるぱちんこ遊技機正面図である。まず、右第1主遊技始動口A30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、右第1主遊技始動口A30は、右第1主遊技始動口入球検出装置A31sと、右第1主遊技始動口電動役物A31dと、を備える。ここで、右第1主遊技始動口入球検出装置A31sは、右第1主遊技始動口A30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。次に、右第1主遊技始動口電動役物A31dは、右第1主遊技始動口A30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。このように、第2実施形態においては、第1主遊技に対応する始動口として、第1主遊技始動口A10と右第1主遊技始動口A30との2つの始動口を有している。

10

【0127】

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。

20

【0128】

ここで、第2実施形態においては、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が第1主遊技始動口A10に誘導され難く、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が第1主遊技始動口A10に誘導され易くなるよう構成されている。また、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が右第1主遊技始動口A30に誘導され易く、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が右第1主遊技始動口A30に誘導され難くなるよう構成されている。また、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が第2主遊技始動口B10に誘導され易く、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が第2主遊技始動口B10に誘導され難くなるよう構成されている。

30

【0129】

尚、第2実施形態では、右第1主遊技始動口A30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2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。また、第1主遊技に対応する始動口は1つのみとしてもよい。また、第1主遊技始動口A10と右第1主遊技始動口A30と第2主遊技始動口B10との配置は適宜変更してもよく、例えば、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが重なるように配置してもよい。また、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とを横に並べて配置し、流下してくる遊技球を左右方向に交互に振り分ける振分部材によって第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とに交互に入球するよう構成してもよい。

40

【0130】

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、右第1主遊技始動口A30の右第1主遊技始動口電動役物A31dを拡開させるための抽選の契機となる。

【0131】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては

50

、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イ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 は、4 個のランプから構成され、第 2 保留表示部 S G 1 3 は、1 個のランプから構成されており、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【 0 1 3 2 】

次に、図 3 における本実施形態との相違点を説明する。第 1 主遊技関連電気部材 A とは、第 1 主遊技に関連する電気部材である。例えば、第 1 主遊技関連電気部材 A の電気部材として、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 A 2 0 や、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球を検出可能な第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s や、右第 1 主遊技始動口 A 3 0 への入球を検出可能な右第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 3 1 s などがある。主制御基板 M は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 に制御信号を出力する。また、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s と右第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 3 1 s とから出力された検出信号は、主制御基板 M に入力される。

【 0 1 3 3 】

次に、補助遊技関連電気部材 H とは、補助遊技に関連する電気部材である。例えば、補助遊技関連電気部材 H として、右第 1 主遊技始動口 A 3 0 に設けられた右第 1 主遊技始動口電動役物 A 3 1 d を駆動するソレノイド（図示せず）や、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 H 2 0 や、補助遊技始動口 H 1 0 への入球を検出可能な補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s などがある。主制御基板 M は、右第 1 主遊技始動口電動役物 A 3 1 d を駆動するソレノイドに駆動信号を出力したり、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に制御信号を出力したりする。また、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s から出力された検出信号は、主制御基板 M に入力される。

【 0 1 3 4 】

次に、図 3 2 は、第 2 実施形態における主制御基板 M 側のメインフローチャートである。本実施形態からの相違点は、ステップ 9 0 0（第 2）、ステップ 1 2 0 0、ステップ 1 3 0 0、ステップ 1 4 0 0、ステップ 1 5 5 0、ステップ 1 6 0 0、ステップ 1 7 0 0（第 2）であり、即ち、ステップ 9 0 0（第 2）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、タイマ更新処理を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ 1 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 7 0 0（第 2）で、主遊技制御基板 M の C P U C は、後述する、小当り遊技制御処理を実行する。

【 0 1 3 5 】

次に、図 3 3 は、第 2 実施形態における、図 3 2 のステップ 9 0 0（第 2）のサブルーチンに係るタイマ更新処理のフローチャートである。まず、ステップ 9 0 1 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、変動パターンによる変動時間の更新ではないか否かを判定する。ステップ 9 0 1 で Y e s の場合、ステップ 9 0 2 で主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、2 バイトタイマ更新処理を実行する。ステップ 9 0 1 で N o の場合、ステップ 9 1 0（第 2）で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、後述する、変動時間更新処理を実行し、次の処理（ステップ 1 1 0 0 の処理）に移行する。このように、第 2 実施形態においては、各種タイマの更新処理として、2 バイトタイマの更新処理（変動パターンによる変動時間以外のタイマ更新処理。例えば、後述する変動付加情報による時間、図柄固定時間、大当り

10

20

30

40

50

開始デモ時間等)と変動時間更新処理とを有している。詳細は後述するが、第2実施形態では、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合に長変動の変動時間(例えば、600秒)が決定され得る構成である。2バイトタイマでは、2の16乗=65536{=約262秒(65536回×4ms=262114ms)}までしか計測不能である。そこで、第2実施形態における3バイトタイマは、上位1バイトと下位2バイトにて構成し、上位1バイトと下位2バイトを順に更新することで、新規に3バイトを1つの命令で減算又は加算する処理を用いることなく実現している。このように構成することで、主制御基板MのCPUC100のプログラム容量を削減している。

【0136】

次に、図33のステップ910(第2)の変動時間更新処理に係るサブルーチンについて説明する。前提として、変動パターンの変動時間をカウントするための3バイトタイマは、上位バイト(1バイト)と下位バイト(2バイト)で構成されている。まず、ステップ911で、主制御基板MのCPUC100は、上位バイトと下位バイトがともに0ではないか否かを判定する。ステップ911でYesの場合、ステップ912で、主制御基板MのCPUC100は、上位バイトが0であるか否かを判定する。ステップ912でYesの場合、ステップ914で、主制御基板MのCPUC100は、下位バイトを-1し、次の処理(ステップ1100の処理)に移行する。尚、ステップ912でNoの場合、主制御基板MのCPUC100は、下位バイトを-1する。このとき、下位バイトが0未満になる場合には、フラグレジスタにキャリーフラグ(又はボローフラグ)がセットされる。次に、ステップ918で、主制御基板MのCPUC100は、フラグレジスタにキャリーフラグ(又はボローフラグ)がセットされているか否かを判定する(つまり、下位バイトが0未満であるか否かを判定する)。ステップ918でYesの場合、ステップ920で、主制御基板MのCPUC100は、上位バイトを-1し、ステップ922で、主制御基板MのCPUC100は、フラグレジスタのキャリーフラグ(又はボローフラグ)をクリアし、次の処理(ステップ1100の処理)に移行する。ここで、ステップ914及びステップ916における、下位バイトを-1する処理は、下位バイトが2バイトであることから、ステップ902における2バイトタイマ更新処理と同じ処理を用いて実行される。尚、ステップ911、ステップ918でNoの場合、次の処理(ステップ1100の処理)に移行する。

【0137】

次に、図34は、第2実施形態における、図32のステップ1200のサブルーチンに係る電動役物駆動判定処理のフローチャートである。本実施形態からの相違点は、ステップ1216(第2)、ステップ1218(第2)、ステップ1232(第2)であり、ステップ1216(第2)で、主制御基板MのCPUC100は、遊技状態(時短フラグ)及び補助遊技図柄当選乱数に基づき、停止図柄を決定する。ステップ1218(第2)で、主制御基板MのCPUC100は、遊技状態(時短フラグ)に基づき、変動管理用タイマに所定時間をセットする。ステップ1232(第2)で、主制御基板MのCPUC100は、遊技状態(時短フラグ)に基づき、開放タイマに所定時間をセットする。

【0138】

次に、図35は、第2実施形態における、図32のステップ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。本実施形態からの相違点は、ステップ1324(第2)である。ステップ1324(第2)で、主制御基板MのCPUC100は、主遊技(第2主遊技側)に関する保留球が上限(例えば1個)でないか否かを判定する。

【0139】

次に、図36は、第2実施形態における、図32のステップ1400(第2)のサブルーチンに係る主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第2実施形態では、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄が同時に変動することが可能となっている。ステップ1400(1)(第2)で、主制御基板MのCPUC100は、後述する、第1主遊技図柄表示処理を実行し、ステップ1400(2)(第2)で、主制御基板MのCPUC100は、後述

する、第2主遊技図柄表示処理を実行する。このように構成することによって、第1主遊技側の変動時にも第2主遊技側の変動が開始し得ることになり、また、第2主遊技側の変動時にも第1主遊技側の変動が開始し得ることとなる（いわゆる、並列抽選）。

【0140】

次に、図37は、第2実施形態における、図36のステップ1400(1)(第2)のサブルーチンに係る第1主遊技図柄表示処理である。まず、ステップ1407 1で、主制御基板MのCPU100は、第1変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該第1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、第1主遊技図柄変動中でない、且つ、第1主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中でないことが条件となる。即ち、並列抽選を実行可能であるため、第1主遊技図柄に係る処理を実行する場合には、第2主遊技図柄は変動していても問題ないが、第1主遊技図柄が変動中であった場合には、第1主遊技側に係る変動開始条件は充足しない。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（第1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。

10

【0141】

次に、ステップ1407 1でYesの場合、ステップ1407 2及びステップ1407 3で、主制御基板MのCPU100は、一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、保留情報から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1407 4で、主制御基板MのCPU100は、第2実施形態における、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルを参照し、第1主遊技内容決定乱数（特に、当選抽選乱数）に基づき、第1主遊技図柄当否抽選を実行する。尚、第1主遊技図柄当否抽選では、第2主遊技図柄が大当り図柄に係る図柄変動中である場合においてのみ、当否抽選結果が強制的にハズレとなる（又は無抽選としてもよい）。

20

【0142】

ここで、図39（主遊技テーブル1）は、第2実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、第2主遊技用当否抽選テーブルに当り（小当り）が備えられており、第2主遊技用当否抽選テーブルにおいて高確率で当り（小当り）が選択され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。尚、第2実施形態においては、第2主遊技側のみに小当りを設けたが、第1主遊技側にも小当りを設けてもよい。

30

【0143】

次に、ステップ1407 5で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルを参照し、第1主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（特に、図柄抽選乱数）に基づいて第1主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを一時記憶する。

【0144】

ここで、図39（主遊技テーブル2）は、第2実施形態における、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「2A A・2B A・2C A・2D A」及び「2A B・2B B・2C B・2D B・2E B」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、すべて2Rとなっている。乱数値や停止図柄の種類については、あくまでも一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよいし、特別遊技のラウンド数を複数設ける構成（3R・4R・5R・・・16R等）としてもよい。さらに、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは16Rと2Rを備え、第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは16R

40

50

・ 2 R ・ 3 R ・ 4 R ・ 5 R ・ 6 R ・ 7 R を備え、第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルと第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルで備える特別遊技のラウンド数が異なる（例えば、第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにのみ 3 R がある）構成や第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルと第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルで備える特別遊技の種類数が異なる（例えば、第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは 2 種類の特別遊技を備え、第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは 7 種類の特別遊技を備える）構成としてもよい}。

【 0 1 4 5 】

次に、ステップ 1 4 0 7 6 で、主制御基板 M の C P U C 1 0 0 は、第 2 実施形態における、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（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて第 1 主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶する。

【 0 1 4 6 】

ここで、図 4 1 に示す主遊技テーブル 3 は、第 2 実施形態における、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブルの一例である。本図に示されるように、第 2 実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、確変フラグ状態、時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得よう構成されている。例えば、第 1 主遊技側のハズレ時における図柄変動時間は、第 1 主遊技側が主の遊技となる遊技状態（非確変且つ非時間短縮遊技時、非確変且つ時間短縮遊技時、確変且つ時間短縮遊技時）における変動より、第 2 主遊技側が主の遊技となる遊技状態（確変且つ非時間短縮遊技時）における変動の方が相対的に長くなり易く構成されている。また、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。

【 0 1 4 7 】

次に、主遊技テーブル 3（変動態様決定用テーブル）の特徴としては、第 2 主遊技側においては、確変状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）においては、小当たり時には短時間となる変動時間（本例では、1 秒）が高確率で選択されるようになっている。このように構成することで、確変状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）では、右打ちを実行すると、短時間の間隔にて小当たりが連続的に当選し続けるよう構成されている（この構成によって創出される作用については後述する）。また、確変状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）以外の遊技状態（特に、非確変状態）においては、大当たり時には、相対的に短時間の変動時間（本例では、8 秒）のみが選択されるようになっており、ハズレ時又は小当たり時には、相対的に長時間の変動時間（本例では、5 分以上）のみが選択されるようになっている。また、通常遊技状態（非確変状態且つ非時間短縮遊技状態）における第 2 主遊技図柄の大当たり時の平均変動時間と、通常遊技状態（非確変状態且つ非時間短縮遊技状態）における第 2 主遊技図柄の大当たり時以外（ハズレ時又は小当たり時）の平均変動時間とは、「通常遊技状態における第 2 主遊技図柄の大当たり時以外（ハズレ時又は小当たり時）の平均変動時間 > 通常遊技状態における第 2 主遊技図柄の大当たり時の平均変動時間」の関係となっている。また、通常遊技状態（非確変状態且つ非時間短縮遊技状態）における第 2 主遊技図柄の大当たり時以外（ハズレ時又は小当たり時）の平均変動時間と、確変状態且つ非時間短縮遊技状態（いわゆる非電サポ状態を伴う潜伏確変状態）における第 2 主遊技図柄の平均変動時間とは、「通常遊技状態における第 2 主遊技図柄の大当たり時以外（ハズレ時又は小当たり時）の平均変動時間 > 確変状態且つ非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の平均変動時間」の関係となっている。

【 0 1 4 8 】

尚、主遊技テーブル 3（変動態様決定用テーブル）の構成は変更しても問題なく、例えば、確変状態且つ非時間短縮遊技状態ではない遊技状態である場合、第 1 主遊技図柄側に

係る変動態様の種類が多い（例えば、100種類、なお、変動パターンとは別に変動付加情報を備える）構成とし、変動パターンと変動付加情報（変動パターンとは別の乱数により決定する）の組み合わせにより変動態様の種類を構成することとしてもよい。

【0149】

次に、ステップ1407 7で、主制御基板MのCPU100は、決定された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1407 7でYesの場合、ステップ1407 8で、主制御基板MのCPU100は、大当たり図柄に基づき特別遊技内容（大当たり開始デモ時間、大当たり開始デモ中演出に関する情報等）を決定し、大当たり用バッファに記憶して、ステップ1407 9に移行する。尚、ステップ1407 7でNoの場合には、ステップ1407 8をスキップして、ステップ1407 9に移行する。第2実施形態では、図柄変動の開始時に、図40に示す変動開始時記憶バッファに、決定された大当たり図柄に基づいて大当たり開始デモ時間、大当たり開始デモ演出内容等を記憶する。変動開始時記憶バッファは、大当たり用と小当たり用で別個に備える構成である。例えば、大当たりの場合には、大当たり用の大当たり開始デモ時間の記憶領域にA（10秒）を記憶し、大当たり用の大当たり開始デモ演出内容の記憶領域にC（ファンファーレ演出）を記憶する。第2実施形態においては第1主制御側に小当たりを備えていないため、小当たりの場合については、後述する第2主遊技図柄表示処理にて説明する。尚、大当たり開始デモ時間は、タイマ更新処理の2バイトタイマ更新処理にて更新される。

【0150】

次に、ステップ1407 9で、主制御基板MのCPU100は、一時記憶された第1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にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1407 10で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1主遊技図柄変動管理用タイマにセットして減算を開始する。例えば、確変/非時間短縮遊技時以外の遊技状態（つまり、第1主遊技図柄が主の図柄変動となる遊技状態）における変動時間として60秒が選択された場合、2バイトタイマとして2進数で「0011 1010 1001 1000」をセットする。2進数「0011 1010 1001 1000」は、10進数では15000であり、タイマ割込みが4ms毎に発生し、タイマ更新処理がタイマ割込み毎に実行されるため、 $15000 \times 4\text{ms} = 60000\text{ms}$ となり、60秒をカウントする。確変/非時間短縮遊技時（つまり、第2主遊技図柄が主の図柄変動となる遊技状態）における変動時間として600秒が選択された場合、3バイトタイマとして2進数で「0010 0100 1001 1111 0000」が上位1バイトと下位2バイトにセットされる。具体的には、上位1バイトに「0010」を、下位2バイトに「0100 1001 1111 0000」をセットし、600秒をカウントする。

【0151】

次に、ステップ1407 11で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21g上で、一時記憶された変動態様に従い、第1主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1407 12で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技変動中フラグをオンにし、ステップ1407 19に移行する。

【0152】

他方、ステップ1407 1でNoの場合、ステップ1407 13で、主制御基板MのCPU100は、第1主遊技変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1407 13でYesの場合にはステップ1407 14に移行し、ステップ1407 13でNoの場合には次の処理{ステップ1400(2)(第2)の処理}に移行する。

【0153】

次に、ステップ1407 14で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄変動中断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1407 14でYesの場合、ステップ1407 19の処理に移行する。他方、ステップ1407 14でNoの場合には、ステップ1407 15で、主制御基板MのCPUC100は、小当り実行フラグがオンからオフに変化したか否かを判定する。ステップ1407 15でYesの場合、ステップ1407 16で、主制御基板MのCPUC100は、主遊技図柄変動中断フラグをオフにする。次に、ステップ1407 17 1で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄の変動を再開する。次に、ステップ1407 17 2で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技タイマの減算を再開する。次に、ステップ1407 18で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄の図柄変動が再開された旨の情報に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセットし、次の処理{ステップ1400(2)(第2)の処理}に移行する。尚、ステップ1407 15でNoの場合にも、次の処理{ステップ1400(2)(第2)の処理}に移行する。

10

【0154】

次に、ステップ1407 19で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技タイマがタイムアップしたか否かを判定する。ステップ1407 19でYesの場合、ステップ1407 20で、主制御基板MのCPUC100は、決定した停止図柄で第1主遊技図柄を停止させる。ステップ1407 19でNoの場合、ステップ1407 21で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技図柄の処理により特別遊技実行フラグがオンであるか否か(第2主遊技図柄により大当りが開始されるか否か)を判定する。ステップ1407 21でYesの場合、ステップ1407 22で、主制御基板MのCPUC100は、ハズレ図柄で第1主遊技図柄を停止させる。ステップ1407 20、ステップ1407 22が終了すると、ステップ1407 27に移行する。尚、第1主遊技図柄の停止時には所定時間(例えば800ms)の図柄固定時間が設けられており、図柄固定時間は、2バイトタイマ更新処理にて更新される。

20

【0155】

他方、ステップ1407 21でNoの場合、ステップ1407 23で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技図柄の処理により小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1407 23でYesの場合、ステップ1407 24で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄変動中断フラグをオンにする。次に、ステップ1407 25で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技タイマの減算を一時停止する。次に、ステップ1407 26で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄の図柄変動が中断された旨の情報に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセットし、次の処理{ステップ1400(2)(第2)の処理}に移行する。尚、ステップ1407 23でNoの場合にも、次の処理{ステップ1400(2)(第2)の処理}に移行する。

30

【0156】

次に、ステップ1407 27で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄が停止表示された旨の情報に係るコマンド(サブ側へのコマンド)をセットし、ステップ1407 28で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUC100は、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

40

【0157】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。

【0158】

次に、図38は、第2実施形態における、図36のステップ1400(2)(第2)の

50

サブルーチンに係る第2主遊技図柄表示処理である。まず、ステップ1408 1で、主制御基板MのCPU100は、第2変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該第2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、第2主遊技図柄変動中でない、且つ、第2主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中でないことが条件となる。即ち、並列抽選を実行可能であるため、第2主遊技図柄に係る処理を実行する場合には、第1主遊技図柄は変動していても問題ないが、第2主遊技図柄が変動中であった場合には、第2主遊技側に係る変動開始条件は充足しない。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（第2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。

10

【0159】

次に、ステップ1408 1でYesの場合、ステップ1408 2及びステップ1408 3で、主制御基板MのCPU100は、一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第2主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、保留情報から削除する（保留消化処理）。次に、ステップ1408 4で、主制御基板MのCPU100は、第2実施形態における、各遊技状態に対応する第2主遊技用当否抽選テーブルを参照し、第2主遊技内容決定乱数（特に、当選抽選乱数）に基づき、第2主遊技図柄当否抽選を実行する。尚、第2主遊技図柄当否抽選では、第1主遊技図柄が大当り図柄に係る図柄変動中である場合、（1）（第2主遊技図柄の）当否抽選結果が大当りとなる乱数値であれば強制的にハズレを決定、（2）（第2主遊技図柄の）当否抽選結果が小当りであればそのまま小当りを決定、する。つまり、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄の双方において大当りに当選し、大当りとなる変動が変動している状態は生じ得ない。第1主遊技図柄が大当りとなる変動中において、第2主遊技図柄が小当りに当選することは生じ得る。

20

【0160】

次に、ステップ1408 5で、主制御基板MのCPU100は、第2実施形態における、第2主遊技図柄決定用抽選テーブルを参照し、第2主遊技図柄当否抽選結果及び第2主遊技内容決定乱数（特に、図柄抽選乱数）に基づいて第2主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを一時記憶する。次に、ステップ1408 6で、主制御基板MのCPU100は、第2実施形態における、各遊技状態に対応する第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第2主遊技内容決定乱数（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて第2主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

30

【0161】

ここで、図42に示す主遊技テーブル3は、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルの一例である。本図に示されるように、第2実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、確変フラグ状態、時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、第2主遊技図柄のハズレ時における図柄変動時間は、第2主遊技側が主の遊技となる遊技状態（確変／非時間短縮遊技時）における図柄変動より、第1主遊技側が主の遊技となる遊技状態（非確変／非時間短縮遊技時、非確変／時間短縮遊技時、確変／時間短縮遊技時）における図柄変動の方が相対的に長くなりやすく構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。

40

【0162】

次に、ステップ1408 7で、主制御基板MのCPU100は、決定された停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1408 7でYesの場合、ステップ1408 9で、主制御基板MのCPU100は、大当り図柄に基づき特別遊技内容（大当り開始デモ時間、大当り開始デモ中演出に関する情報等）を決定し、大当り用バッファに記憶する。次に、ステップ1408 7でNoの場合、ステップ1408 8で、主制御基板MのCPU100は、決定された停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1408 8でYesの場合、ステップ1408 10で、主制御基板M

50

のCPUC100は、小当り図柄に基づき小当り遊技内容（小当り開始デモ時間、小当り中演出に関する情報等）を決定し、小当り用バッファに記憶する。第2実施形態では、図柄変動の開始時に、図40に示す変動開始時記憶バッファに、決定された大当り図柄及び小当り図柄に基づいて遊技状態を記憶する。前述したように、変動開始時記憶バッファは、大当り用と小当り用で別個に備える構成である。例えば、大当りの場合には、大当り用の当り開始デモ時間の記憶領域にA（10秒）を記憶し、大当り用の当り開始デモ演出内容の記憶領域にC（ファンファーレ演出）を記憶する。小当りの場合には、小当り用の当り開始デモ時間の記憶領域にB（2秒）を記憶し、小当り用の当り開始デモ演出内容の記憶領域にD（小当り開始演出）を記憶する。小当り開始演出として、確変且つ非時間短縮状態時では、小当り回数の表示をカウントアップさせる処理等を実行する。尚、大当り開始デモ時間、小当り開始デモ時間は、タイマ更新処理の2バイトタイマ更新処理にて更新される。ステップ1408 9、ステップ1408 10が終了した場合、及び、ステップ1408 8でNoの場合、ステップ1408 11に移行する。尚、変動開始時記憶バッファは、大当り用バッファと小当り用バッファで別個に備える構成としたが、これに限られず、第1主遊技用バッファと第2主遊技用バッファと構成してもよい。

10

【0163】

次に、ステップ1408 11で、主制御基板MのCPUC100は、一時記憶された第2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にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1408 12で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第2主遊技図柄変動管理用タイマにセットし、減算を開始する。

20

【0164】

次に、ステップ1408 13で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21g上で、一時記憶された変動態様に従い、第2主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1408 14で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技変動中フラグをオンにし、ステップ1408 16に移行する。

【0165】

他方、ステップ1408 1でNoの場合、ステップ1408 15で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1408 15でYesの場合にはステップ1408 16に移行し、ステップ1408 15でNoの場合には次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

30

【0166】

次に、ステップ1408 16で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技タイマがタイムアップしたか否かを判定する。ステップ1408 16でYesの場合、ステップ1408 17で、主制御基板MのCPUC100は、決定した停止図柄で第2主遊技図柄を停止する。ステップ1408 16でNoの場合、ステップ1408 18で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄の処理により特別遊技実行フラグがオンであるか否か（第1主遊技図柄により大当りが開始されるか否か）を判定する。ステップ1408 18でYesの場合、ステップ1408 19で、主制御基板MのCPUC100は、ハズレ図柄で第2主遊技図柄を停止する（第2主遊技図柄の変動中に、第1主遊技図柄で大当り図柄が停止した際には、第2主遊技図柄をハズレ図柄で強制停止させる）。ステップ1408 17、ステップ1408 19が終了した場合、ステップ1408 20に移行する。他方、ステップ1408 18でNoの場合、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、不図示であるが、第2主遊技図柄の停止時には所定時間（例えば、500ms）の図柄固定時間（変動固定時間と称することがある）が設けられており、図柄固定時間は、2バイトタイマ更新処理にて更新される。図柄固定時間は、第1主遊技図柄の停止時と第2主遊技図柄の停止時で同じ時間としても、異なる時間とし

40

50

てもよく、また、遊技状態に応じて異なる時間としてもよい。

【0167】

次に、ステップ1408 20で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技図柄が停止表示された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1408 21で、主制御基板MのCPUC100は、第2主遊技変動中フラグをオフにする。ここで、ステップ1408 20で、主制御基板MのCPUC100は、第1主遊技図柄の変動を停止したか否かを示すコマンドをセットする。具体的には、図50に示す中断コマンド（MODE：C6H）セットする。このとき、第1主遊技図柄の変動を停止していない場合、主制御基板MのCPUC100は、MODE：C6H、EVENT：00Hとして、第1主遊技図柄を中断していないことを示すコマンドをセットする。ここで、第1主遊技図柄を中断させた場合、主制御基板MのCPUC100は、MODE：C6H、EVENT：01Hとして、第1主遊技図柄を中断させたことを示すコマンドをセットする。また、第1主遊技図柄のハズレ図柄停止中の中断であった場合、主制御基板MのCPUC100は、MODE：C6H、EVENT：02Hとして、第1主遊技図柄がハズレ図柄停止中の中断であることを示すコマンドをセットする。

10

【0168】

次に、ステップ1408 22で、主制御基板MのCPUC100は、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1408 22でYesの場合、ステップ1408 23で、主制御基板MのCPUC100は、大当たり用バッファの内容に基づいて大当たり開始デモ時間をセットし、ステップ1408 24で、主制御基板MのCPUC100は、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1408 22でNoの場合には、ステップ1408 25で、主制御基板MのCPUC100は、停止図柄が小当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1408 25でYesの場合、ステップ1408 26で、主制御基板MのCPUC100は、小当たり用バッファの内容に基づいて小当たり開始デモ時間をセットし、ステップ1408 27で、主制御基板MのCPUC100は、小当たりフラグをオンにする。尚、大当たり開始デモ時間、小当たり開始デモ時間は、タイマ更新処理の2バイトタイマ更新処理にて更新される。ステップ1408 24、ステップ1408 27が終了した場合、及び、ステップ1408 25でNoの場合、ステップ1500に移行する。

20

【0169】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUC100は、後述する特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

30

【0170】

次に、図43は、第2実施形態における、図37及び図38のステップ1500（第2）のサブルーチンに係る特定遊技終了判定処理のフローチャートである。本実施形態からの相違点は、ステップ1503 1、ステップ1503 2、ステップ1503 3である。まず、ステップ1503 1で、主制御基板MのCPUC100は、確変終了条件を充足したか否かを判定する。ここで、確変終了条件とは、（1）確変状態で変動回数10000回に到達したこと、（2）非確変図柄に当選したこと、である。なお、確変状態で変動回数10000回とは、所謂ST機において確変回数を10000回とすることで、実質的に次回大当たりまで確変が継続する仕様である。尚、これに限られず、確変終了条件を（2）非確変図柄に当選したことのみとすることも可能である。次に、ステップ1503 2で、主制御基板MのCPUC100は、時短終了条件を充足したか否かを判定する。なお、時短終了条件については、後述する図46のステップ1650（第2）の特別遊技終了後の遊技状態決定処理にて説明する。ステップ1503 2でYesの場合、ステップ1503 3で、主制御手段MのCPUC100は、時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1503 2でNoの場合も次の処理（ステップ1550の処理）の処理に移行する。

40

【0171】

次に、図44は、第2実施形態における、図32のステップ1550のサブルーチンに

50

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。本実施形態からの相違点は、ステップ1554(第2)であり、ステップ1554(第2)で、主制御基板MのCPU100は、特定遊技フラグ(主遊技確変フラグ・時短フラグ)をオフする。

【0172】

次に、図45は、第2実施形態における、図32のステップ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。本実施形態からの相違点は、ステップ1601(第2)、ステップ1609 1(第2)、ステップ1609 2(第2)、ステップ1611 1(第2)、ステップ1611 2(第2)、ステップ1611 3(第2)、ステップ1650(第2)である。ステップ1601(第2)で、主制御基板MのCPU100は、大当り開始デモフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1601(第2)でYesの場合、ステップ1602に移行し、ステップ1601(第2)でNoの場合、ステップ1611 1(第2)に移行する。次に、ステップ1609 1(第2)で、主制御基板MのCPU100は、大当り開始デモ時間タイマに所定値(10秒)をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1609 2(第2)で、主制御基板MのCPU100は、大当り開始デモフラグをオンにする。次に、ステップ1611 1(第2)で、主制御基板MのCPU100は、大当り開始デモ時間タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1611 1(第2)でYesの場合、ステップ1611 2(第2)で、主制御基板MのCPU100は、大当り開始デモフラグをオフにする。次に、ステップ1611 3(第2)で、主制御基板MのCPU100は、特別遊技実行フラグをオンにし、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1611 1(第2)でNoの場合、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。ステップ1650(第2)は、特別遊技終了後の遊技状態決定処理であり、次の図46にて説明する。

【0173】

次に、図46は、第2実施形態における、図45のステップ1650(第2)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。本実施形態からの相違点は、ステップ1651 1、ステップ1651 2、ステップ1651 3である。ステップ1651 1で、主制御基板MのCPU100は、停止図柄が確変大当り図柄(大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、2A A、2B A、2C A、2A B、2B B)であるか否かを判定する。ステップ1651 1でYesの場合、ステップ1654に移行し、その後、ステップ1651 2に移行する。尚、ステップ1651 1でNoの場合も、ステップ1651 2に移行する。次に、ステップ1651 2で、主制御基板MのCPU100は、大当り当選時の遊技状態と大当り図柄とに基づき、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行することが決定されたか否かを判定する(同図右のテーブルを参照)。ステップ1651 2でYesの場合、ステップ1651 3で、主制御基板MのCPU100は、時短フラグをオンにし、次の処理{ステップ1700(第2)の処理}に移行する。尚、ステップ1651 2でNoの場合も、次の処理{ステップ1700(第2)の処理}に移行する。ここで、確変回数及び時短回数について説明する。当り図柄として確変ありの大当り図柄が選択され、さらに時短ありとなる場合には、確変回数として10000回、時短回数として10000回が選択される。第1主遊技図柄の大当り図柄として確変なしの大当り図柄(2D A)が選択された場合、いずれの遊技状態においても時短終了条件が共通しており、(1)第1主遊技図柄が30回、(2)第1主遊技図柄・第2主遊技図柄が合計99回、のいずれかを充足した場合に時短が終了する構成となっている。第2主遊技図柄の大当り図柄において、確変なしの大当り図柄(2C B、2D B、2E B)が選択された場合、遊技状態及び大当り図柄に基づいて、時短終了条件が異なっている。具体的には、大当りに当選したときの遊技状態が第1主遊技側の図柄変動が主の遊技となる遊技状態(非確変且つ非時短状態、非確変且つ時短状態、確変且つ時短状態)である場合と、当りに当選したときの遊技状態が第2主遊技側の図柄変動が主となる遊技状態(確変且つ非時短)において、大当り図柄2C Bは、共通の時短終了条件(第1主遊技図柄の大当

り図柄で説明した(1)又は(2)のいずれかを充足すること)であるが、大当りに当選したときの遊技状態が第2主遊技側の図柄変動が主となる遊技状態(確変且つ非時短)において大当り図柄2D Bでは、(1)第1主遊技図柄が60回、(2)第1主遊技図柄・第2主遊技図柄が合計99回、のいずれかを充足した場合に時短が終了する構成となっている。さらに、大当りに当選したときの遊技状態が第2主遊技側の図柄変動が主となる遊技状態(確変且つ非時短)において、大当り図柄2E Bでは、(1)第1主遊技図柄が90回、(2)第1主遊技図柄・第2主遊技図柄が合計99回、のいずれかを充足した場合に時短が終了する構成となっている。

【0174】

次に、図47は、第2実施形態における、図32のステップ1700(第2)のサブルーチンに係る小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1703 1で、主制御基板MのCPU100は、小当り開始デモフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1703 1でYesの場合、ステップ1703 2で、主制御基板MのCPU100は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1703 2でYesの場合、ステップ1703 3で、主制御基板MのCPU100は、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1703 4で、主制御基板MのCPU100は、当該ラウンドに係る大入賞口C20の開放パターンをセットする。次に、ステップ1703 5で、主制御基板MのCPU100は、サブ側への小当り遊技開始に係る遊技状態情報コマンドをセットする。次に、ステップ1703 6で、主制御基板MのCPU100は、小当り開始デモ時間タイマに所定値(例えば、2秒)をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1703 7は、小当り開始デモフラグをオンにする。他方、ステップ1703 1でNoの場合、ステップ1703 8に移行する。尚、ステップ1703 2でNoの場合、ステップ1703 13で、主制御基板MのCPU100は、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1703 13でYesの場合、ステップ1703 14に移行する。次に、ステップ1703 8で、主制御基板MのCPU100は、小当り開始デモ時間タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1703 8でYesの場合、ステップ1703 9で、主制御基板MのCPU100は、小当り開始デモフラグをオフにする。次に、ステップ1703 10で、主制御基板MのCPU100は、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ1703 11で、主制御基板MのCPU100は、第2大入賞口C20を開放し、小当り遊技用をスタートする。次に、ステップ1703 12で、主制御基板MのCPU100は、副制御基板S側への小当り遊技中に係る遊技状態情報コマンドをセットする。次に、ステップ1703 14で、主制御基板MのCPU100は、第2大入賞口C20への入賞があったか否かを判定する。ステップ1703 14でYesの場合、ステップ1703 15で、主制御基板MのCPU100は、第2大入賞口C20に所定個数(本例では、10個)の入賞があったか否かを判定する。ステップ1703 15でYesの場合、ステップ1703 17に移行する。他方、ステップ1703 14又はステップ1703 15でNoの場合、ステップ1703 16で、主制御基板MのCPU100は、小当り遊技用タイマ値が所定時間(例えば、1.800秒)に到達したか否かを判定する。ステップ1703 16でYesの場合、ステップ1703 17に移行する。尚、小当り遊技において第2大入賞口C20が複数回開放するようにしてよい。具体的には、第2大入賞口C20の開放時間を計測し、特定時間(例えば、0.200秒)になると第2大入賞口C20を閉鎖し、総開放時間が所定時間(例えば、1.800秒)に到達していれば小当り遊技を終了させ、所定時間に到達していないと再度第2大入賞口C20を開放させるようにしてもよい。また、小当り図柄に応じて第2大入賞口C20の開放回数を異ならせてもよい。

【0175】

次に、ステップ1703 17で、主制御基板MのCPU100は、第2大入賞口C20を閉鎖する。この後、サブ側への送信する図50に示す再開コマンド(MODE: C7H)をセットする。具体的には、第1主遊技図柄の変動を停止していない場合、主制御

基板MのCPUC100は、MODE:C7H、EVENT:00Hとして、第1主遊技図柄の再開がないことを示すコマンドをセットする。第1主遊技図柄の変動を停止していた場合、主制御基板MのCPUC100は、MODE:C7H、EVENT:01Hとして、第1主遊技図柄の変動を再開させたことを示すコマンドをセットする。また、第1主遊技図柄のハズレ図柄停止を再開させる場合、主制御基板MのCPUC100は、MODE:C7H、EVENT:02Hとして、第1主遊技図柄がハズレ図柄停止を再開させたことを示すコマンドをセットする。次に、ステップ1703 17で、主制御基板MのCPUC100は、小当り遊技用タイマをリセットする。次に、ステップ1703 23で、主制御基板MのCPUC100は、サブ側への小当り遊技終了表示コマンドをセットする。次に、ステップ1703 24で、主制御基板MのCPUC100は、小当り実行フラグをオフにし、次の処理(ステップ1997)に移行する。尚、ステップ1703 13、ステップ1703 16でNoの場合にも、次の処理(ステップ1997)に移行する。

10

【0176】

次に、図48は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2100(第2)であり、ステップ2100(第2)で、副制御基板SのCPUSCは、音量・光量調整処理を実行し、ステップ2400に移行する。

【0177】

次に、図49は、第2実施形態における、図48のステップ2100(第2)のサブルーチンに係る音量・光量調整処理のフローチャートである。まず、ステップ2101で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する(つまり、第2主遊技図柄における図柄変動が主の遊技となる遊技状態か否かを判定する)。ステップ2101でYes(=第2主遊技図柄における図柄変動が主の遊技となる遊技状態の場合)の場合、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)があったか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2103で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)に応じて第2主遊技側の図柄変動に係る音量調整又は光量調整を実行する(例えば、左ボタン操作で音量を1段階小さくし、右ボタン操作で音量を1段階大きくし、上ボタン操作で光量を1段階大きくし、下ボタン操作で光量を1段階小さくする)。他方、ステップ2101でNoの場合(=第1主遊技図柄における図柄変動が主の遊技となる遊技状態の場合)、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、第1主遊技図柄の図柄変動が停止中か否かを判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2105で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)があったか否かを判定する。ステップ2105でYesの場合、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)に応じて第1主遊技側の図柄変動に係る音量調整又は光量調整を実行する。尚、音量調整又は光量調整は、サブ入力ボタンSBを操作した後に、十字ボタンSB 2の操作による音量調整や光量調整が可能となる構成としてもよく、一例としては、遊技停止中(主遊技図柄が変動していない且つ保留が存在していない状況が3秒以上継続した場合)にサブ入力ボタンSBを操作するとメニュー画面が表示され、当該メニュー画面にて十字ボタンSB 2を操作することにより所望する項目を選択した後再度サブ入力ボタンSBを操作することによって、音量又は光量を調整する画面が表示されるよう構成してもよい。音量又は光量を調整可能なタイミングは、非確変且つ非時短状態、非確変且つ時短状態、確変且つ時短状態においては、第1主遊技図柄の変動停止中(第2主遊技図柄は変動停止中又は変動中のいずれであっても可)であり、確変且つ非時短状態では、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動中又は変動停止中のいずれにも係わらず、いつでも可能となっている。ステップ2103、ステップ2106の終了後、ステップ2102、ステップ2104、ステップ2105でNoの場合、次の処理(ステップ2500)に移行する。

20

30

40

【0178】

50

次に、図50は、第2実施形態における、図柄変動の中断・再開及びハズレ図柄の強制停止に係るタイムチャートである。まず、タイミング(1)は、通常状態(非確変且つ非時短状態)において、第2主遊技図柄がハズレ変動中に、第1主遊技図柄にて大当り変動が開始するタイミングである。次にタイミング(2)は、第1主遊技図柄の大当り変動が停止するタイミングである。このとき、第2主遊技図柄のハズレ変動がまだ変動時間を経過していなかった場合でも、第2主遊技図柄のハズレ変動は、第1主遊技図柄の大当り変動の停止に基づいて停止される。次に、タイミング(5)は、潜伏状態(確変且つ非時短状態)において、第1主遊技図柄がハズレ変動中であり、第2主遊技図柄にて小当り変動が停止したタイミングである。このとき、第1主遊技図柄のハズレ変動がまだ変動時間を経過していなかった場合、第2主遊技図柄にて小当り変動が停止したことに基づいて、第1主遊技図柄のハズレ変動は中断される。主制御基板MのCPUC100は、副制御基板SのCPUSCに中断コマンド(変動中の中断を示すコマンド)を送信する。次に、タイミング(8)は、第2主遊技図柄による小当り遊技が終了したタイミングである。このとき、中断していた第1主遊技図柄のハズレ変動が再開され、主制御基板MのCPUC100は、副制御基板SのCPUSCに再開コマンド(変動の再開を示すコマンド)を送信する。次に、タイミング(9)は、潜伏状態(確変且つ非時短状態)において、第1主遊技図柄がハズレ変動中であり、第2主遊技図柄にて大当り変動が停止したタイミングである。このとき、第1主遊技図柄のハズレ変動がまだ変動時間を経過していなかった場合でも、第1主遊技図柄のハズレ変動は、第2主遊技図柄の大当り変動の停止に基づいて停止される。

10

20

【0179】

次に、図51は、第2実施形態における、音量・光量調整が可能なタイミングを示すタイムチャートである。基本的には、主となる遊技側の図柄変動に関する変動対応演出に対して、音量・光量調整が可能である。第1主遊技図柄の図柄変動が主となる遊技状態では、第1主遊技図柄の図柄変動の停止中に音量・光量調整が可能であり、第2主遊技図柄の図柄変動が主となる遊技状態では、いつでも音量・光量調整が可能となっている。具体的には、まず、潜伏状態(確変且つ非時短状態)では、タイミング(1)の第1主遊技図柄と第2主遊技図柄がともに変動停止中である場合及びタイミング(2)の特別図柄が変動中の場合のいずれであっても、第2主遊技側の遊技に関して音量・光量調整が可能である(タイミング(2)では第2主遊技図柄が変動中であるが、第1主遊技図柄が変動中であっても同様である)。次に、タイミング(3)は、時短状態(第1主遊技図柄の図柄変動が主となる遊技状態)であり、第1主遊技図柄が変動停止中、第2主遊技図柄が変動中である。このとき、主の遊技となる第1主遊技図柄が変動停止中であるため、第1主遊技側の遊技に関して音量・光量調整が可能である。次に、タイミング(4)は、時短状態(第1主遊技図柄の図柄変動が主となる遊技状態)であり、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄がともに変動中である。このとき、主の遊技となる第1主遊技図柄が変動中であるため、第1主遊技側の遊技に関して音量・光量調整が不可能である。次に、タイミング(5)は、時短状態が終了し、通常状態に移行したタイミングである。通常状態は、第1主遊技図柄の図柄変動が主となる遊技状態であるため、第1主遊技図柄の図柄変動が停止中であれば、第1主遊技側の遊技に関して音量・光量調整である。したがって、タイミング(5)では、音量・光量調整が可能である。次に、タイミング(6)は、通常状態において、第1主遊技側の図柄変動と第2主遊技側の図柄変動がともに停止した状態で所定時間(例えば242秒)経過したタイミングである。このとき、待機デモ演出(遊技が進行していないと判定した場合に実行され得る演出であり、例えば、遊技機に各種演出に登場するキャラクターの説明に関する動画像を表示する演出)を発生させる。待機デモ中の音量及び光量は、遊技者により設定された内容であってもよく、また、待機デモ演出への移行を契機にデフォルト設定にしてもよい。待機デモ演出を発生させるための所定時間の計測を主制御基板MのCPUC100で行い、副制御基板SのCPUSCに所定時間が経過したことを示すコマンドを送信し、副制御基板SのCPUSCは、受信した所定時間が経過したことを示すコマンドに基づいて待機デモ演出を発生させてもよく、また、副制御基板SのCP

30

40

50

USCにて所定時間の経過を計測して待機デモ演出を発生させてもよい。尚、第1主遊技図柄の図柄変動が主となる遊技状態においては、第1主遊技図柄が変動停止中であることを条件に音量・光量調整を可能としたが、変動停止から所定期間（例えば2秒）経過した後に音量・光量調整が可能となるようにしてもよい。

【0180】

次に、図52は、第2実施形態における、遊技状態遷移図である。ここで、主となる遊技の流れについて説明する。まず、通常状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）においては、第1主遊技始動口A10への入球を狙い（左打ちをして）、第1主遊技図柄にて遊技を行う。第1主遊技図柄が大当たりとなった場合、非確変且つ時短当り（大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり）、確変且つ時短当り（大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり）、確変且つ非時短当り（大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり）のいずれかとなり得る。非確変且つ時短当りの場合、右第1主遊技始動口A30への入球により第1主遊技図柄を変動させて遊技を行う（このとき、時間短縮遊技状態であるため、右打ちして右第1主遊技始動口A30にて遊技を行うこととなる）。確変且つ時短状態の場合も同様に、右第1主遊技始動口A30への入球により第1主遊技図柄を変動させて遊技を行う。潜伏状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）の場合、第2主遊技図柄を変動させて遊技を行う（右打ちして第2主遊技始動口B10を狙う）。潜伏状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）では、第2主遊技図柄にて小当りに当選することで出玉を獲得する（潜伏状態における第2主遊技図柄の変動時間は相対的に短時間であるため、小当りが連続して当選することにより出玉を獲得可能となっている）ため、本状態が遊技者にとって最も有利な状態である。非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、確変且つ非時短当りに当選することで、最も有利な潜伏状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）に移行可能となっている。潜伏状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）において、非確変且つ時短当りに当選すると、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する。このとき、時短回数は当り図柄によって異なってもよい。非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態で時短終了条件を満たすと、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となり、再度、潜伏状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）を目指すこととなる。

【0181】

（第2実施形態まとめ）

以上のように構成することで、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄が同時に図柄変動可能な遊技機において、2バイトで計測可能なタイマ値（例えば図柄固定時間、10秒）と3バイトで計測すべきタイマ値（例えば、変動時間600秒）を備えており、3バイト分使用する長時間となるタイマ値をセットする必要がある場合に、「1バイト+2バイト」とすることによって、2バイトタイマの更新処理を用いて3バイトタイマの更新を可能とすることによって、主ではない図柄変動の変動時間として長時間を設定する場合の処理を効率よく（データ容量を圧迫することなく）構成した。このように構成することで、3バイトの更新命令がないCPUにおいて、適切に3バイトの更新処理を行うことができ、さらに、データ容量を圧迫することもない。また、第2主遊技図柄にて小当たりとなった際（第2主遊技図柄では小当りに当選し易い）に、第1主遊技図柄の図柄変動を中断させること、及び、大当たり時と小当たり時で変動開始時の記憶バッファを異ならせることで、第2主遊技図柄が主となる遊技状態において、第2主遊技図柄で小当りに当選することにより、第1主遊技図柄の大当たりが消えてしまう懸念点を解消した。より詳細には、まず、変動開始時に記憶バッファに記憶することで、変動開始時の遊技状態により大当たりや小当たりになったことを判断することが可能である（変動終了時に大当たりであったことを判断する構成であると、変動終了時点で確変終了や時短終了となった後に大当たりとなったことを判断してしまうことになり（つまり、時短100回が上限回数の場合、大当たり開始時に記憶する内容としては「時短100回点目の大当たり」

となるが、大当たり終了時に判断すると「時短終了(＝非時短状態)での大当たり」となる)、遊技者にとって不利な遊技状態となってしまうことになる。}。このように、当該変動が大当たりや小当たりになる際には、変動開始時点の遊技状態と当該変動の大当たりや小当たりとを記憶することとしているが、複数の主遊技図柄が同時に変動しない構成では、いずれかの当たり又は小当たりのみが発生し得るため、変動開始時に記憶する内容も「当り」に係る記憶バッファのみで足りる。しかし、複数の主遊技図柄が同時に変動する構成では、例えば、第1主遊技図柄にて大当たり変動中であり、その後、第2主遊技図柄にて小当たりに当選した場合、まず、第1主遊技図柄の変動開始時に、当該変動開始時の遊技状態と大当たりであるため、「当り」に係る記憶バッファに内容を記憶する。その後、第2主遊技図柄にて小当たりに当選した場合、同じく「当り」に係る記憶バッファに内容を上書きすることになる。この場合、第1主遊技図柄で大当たりであったにもかかわらず、後から発生した第2主遊技図柄の小当たりによって、第1主遊技図柄の大当たりの内容が消えてしまう。この現象を解消するため、大当たり用バッファと小当たり用バッファとを別個にすることとしている。さらに、第1主遊技図柄で遊技しているときと第2主遊技図柄で遊技しているときで、音量・光量調整を可能な条件を異ならせることで、遊技状態に適したタイミングで調整できるようにしている。音量又は光量を調整可能なタイミングは、非確変且つ非時短状態、非確変且つ時短状態、確変且つ時短状態においては、第1主遊技図柄の変動停止中(第2主遊技図柄は変動停止中又は変動中のいずれであっても可)であり、確変且つ非時短状態では、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動中又は変動停止中のいずれにも係わらず、いつでも可能となっている。

【0182】

本概念(1)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、
 第二識別情報を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、
 遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、
 演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、
 遊技者によって操作可能な操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB2)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
 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と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ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(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と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

、

10

20

30

40

50

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2）の操作により、音量又は光量を調整可能な遊技者調整制御手段と

を備え、

第一乱数に基づく当否判定の結果又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選となる確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一乱数に基づく当否判定の結果又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選となる確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

低確率抽選状態であり且つ通常遊技状態である場合において、第一識別情報の変動表示中に操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2）が操作されても音量又は光量が調整されないよう構成されており、

低確率抽選状態であり且つ通常遊技状態である場合において、第二識別情報の変動表示中に操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2）が操作されると音量又は光量が調整され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0183】

本概念（2）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

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

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

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

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

遊技内容決定手段による決定に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて主遊技識別情報を変動表示させた

10

20

30

40

50

後に主遊技識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

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

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

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

主遊技識別情報が主遊技識別情報表示部上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を副遊技識別情報表示部上にて変動表示した後で暫定的に停止表示するまでを前半擬似変動とし、暫定的に停止表示した後から確定的に停止表示するまでを後半擬似変動として制御する擬似変動表示を実行可能な副遊技用識別情報表示制御手段とを備え、

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

主遊技識別情報が採り得る変動表示態様として、短時間変動と、当該短時間変動よりも変動表示時間が長時間となる長時間変動と、を少なくとも有しており、

先読み演出の実行中において、主遊技識別情報の変動表示態様が前記短時間変動である場合には副遊技識別情報は前記擬似変動表示を実行しない一方、主遊技識別情報の変動表示態様が前記長時間変動である場合には副遊技識別情報は前記擬似変動表示を実行し得るよう構成されており、

前記特定保留が生起した場合、前記特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に生起したすべての保留に対して、当該すべての保留に関する主遊技識別情報の変動表示中に実行する先読み演出の演出態様として、前半擬似変動に対応する演出態様と後半擬似変動に対応する演出態様とを決定するよう構成されており、

先読み演出の実行中における、前記特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に生起した保留に関する主遊技識別情報の変動表示中に前記擬似変動表示を実行しない場合には、決定されている後半擬似変動に対応する演出態様を実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 1 8 4 】

本概念（ 3 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

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

、

10

20

30

40

50

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

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

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

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

10

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

を備え、

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

20

識別情報が採り得る変動表示態様として、第1変動表示態様と、当該第1変動表示態様とは異なる変動表示態様である第2変動表示態様と、を少なくとも有しており、

前記特定保留の生起時に識別情報が前記第1変動表示態様にて変動表示中である場合、前記特定保留の生起時に先読み演出を開始するよう構成されており、

前記特定保留の生起時に識別情報が前記第2変動表示態様にて変動表示中である場合、前記特定保留の生起時よりも後に先読み演出を開始するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0185】

本概念（4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、右第1主遊技始動口A 3 0、第2主遊技始動口B 1 0）と、

30

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

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、右第1主遊技始動口A 3 0、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

40

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

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

を備え、

所定間隔にて実行される割込み処理と、当該割込み処理とは異なる処理であるメイン処理と、を実行可能であり、

割込み処理としてタイマ更新処理を実行可能であり、

50

変動時間を記憶可能な記憶領域として、所定の大きさである第 1 記憶領域と、当該第 1 記憶領域よりも大きい第 2 記憶領域と、を少なくとも有しており、

変動時間とは異なる所定の時間値を記憶可能な記憶領域として、前記第 2 記憶領域と同一の大きさである第 3 記憶領域を少なくとも有しており、

遊技内容決定手段にて変動表示態様が決定された場合には、前記第 1 記憶領域と前記第 2 記憶領域とに変動時間を記憶可能に構成されており、

識別情報を変動表示させる場合には、前記第 1 記憶領域の値と前記第 2 記憶領域の値とに基づいてタイマ更新処理を実行するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 1 8 6 】

10

本概念 (5) 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 A 1 0、右第 1 主遊技始動口 A 3 0) 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 B 1 0) と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) と、

第一識別情報を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 A 2 1 g) と、

第二識別情報を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 B 2 1 g) と、

20

遊技の進行を司る主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出の制御を司る副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と、を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

第一始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、右第 1 主遊技始動口 A 3 0) 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、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

30

第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) への所定個数の入球があるか又は可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) の開放期間が所定期間を経過するまで可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、第二識別情報が停止表示可能な停止表示態様である、又は第一識別情報及び第二識別情報が停止表示可能な停止表示態様である特定の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) への特定個数の入球があるか又は可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) の開放期間が所定期間を経過するまで可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を 1 回実行する可変入賞口開放遊技を実行可

40

50

能である特別遊技制御手段と、

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

第一識別情報が変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報が変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能であり、

第一識別情報の変動表示中において第二識別情報が前記所定の停止表示態様にて停止表示された場合には、当該変動表示中の第一識別情報を強制的に停止表示させるよう構成されており、

第一識別情報の変動表示中において第二識別情報が前記特定の停止表示態様にて停止表示された場合には、当該変動表示中の第一識別情報の変動表示を一時停止し、当該第二識別情報の停止表示に基づく可変入賞口開放遊技が実行終了した場合に当該一時停止している第一識別情報の変動表示を再開するよう構成されており、

情報送信手段は、第一識別情報が変動表示している場合には副遊技部（例えば、副制御基板 S）側に変動表示コマンドを送信し、第一識別情報が停止表示している場合又は第一識別情報の変動表示が一時停止している場合には副遊技部（例えば、副制御基板 S）側に非変動表示コマンドを送信するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0187】

本概念（6）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 A 1 0、右第1主遊技始動口 A 3 0）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 B 1 0）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を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 A 2 1 g）と、

第二識別情報を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 B 2 1 g）と

を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、右第1主遊技始動口 A 3 0）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、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ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（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）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、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）への所定個数の入球があるか又は可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）の開放期間が所定期間を経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、第二識別情報が停止表示可能な停止表示態様である、又は第一識別情報及び第二識別情報

10

20

30

40

50

が停止表示可能な停止表示態様である特定の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への特定個数の入球があるか又は可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）の開放期間が特定期間を経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を1回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報の変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能であり、

第一識別情報又は第二識別情報にて前記所定の停止表示態様で停止表示される変動表示が開始された場合には特別遊技時記憶領域に少なくとも特別遊技開始待機時間に係る情報を記憶し、

第一識別情報又は第二識別情報にて前記特定の停止表示態様で停止表示される変動表示が開始された場合には可変入賞口開放遊技時記憶領域に少なくとも可変入賞口開放遊技開始待機時間に係る情報を記憶するように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0188】

M 主制御基板、

A 第1主遊技関連電気部材、A10 第1主遊技始動口

A11s 第1主遊技始動口入球検出装置、A20 第1主遊技図柄表示装置

A21g 第1主遊技図柄表示部、A21h 第1主遊技図柄保留表示部

B 第2主遊技関連電気部材、B10 第2主遊技始動口

B11s 第2主遊技始動口入球検出装置、B11d 第2主遊技始動口電動役物

B20 第2主遊技図柄表示装置、B21g 第2主遊技図柄表示部

B21h 第2主遊技図柄保留表示部

C 第1・第2主遊技共用電気部材、C10 第1大入賞口

C11s 第1大入賞口入賞検出装置、C11d 第1大入賞口電動役物

C20 第2大入賞口、C21s 第2大入賞口入賞検出装置

C21d 第2大入賞口電動役物、

H 補助遊技関連電気部材、H10 補助遊技始動口

H11s 補助遊技始動口入球検出装置、H20 補助遊技図柄表示装置

H21g 補助遊技図柄表示部、H21h 補助遊技図柄保留表示部

S 副制御基板、SM 演出表示制御手段（サブメイン制御部）

SS 演出表示手段（サブサブ制御部）

SG 演出表示装置、SG10 表示領域

SG11 装飾図柄表示領域、SG12 第1保留表示部

SG13 第2保留表示部

SG2 第2演出表示装置

SB サブ入力ボタン、SBs サブ入力ボタン入力検出装置

SB2 十字ボタン

KH 賞球払出制御基板、KE 賞球払出装置

10

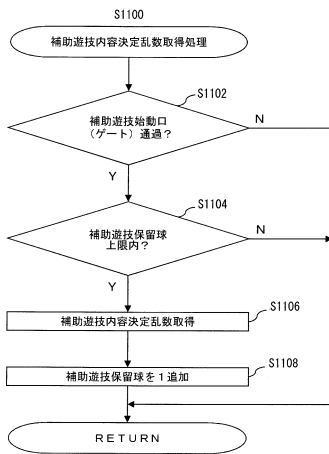
20

30

40

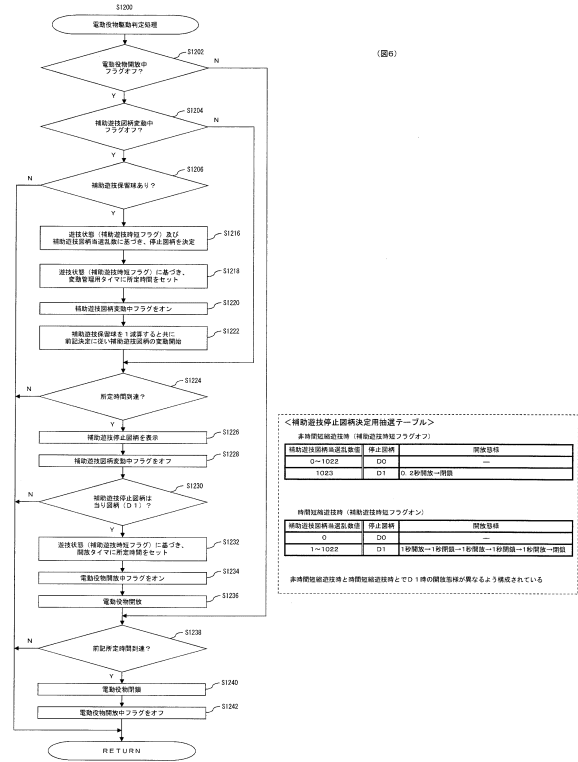
【図 5】

(図5)



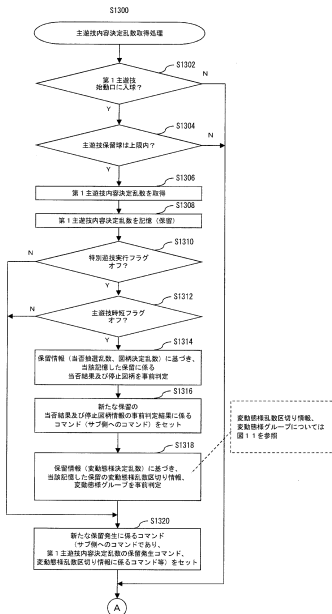
【図 6】

(図6)



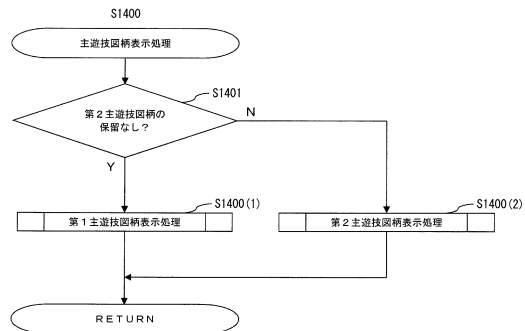
【図 7】

(図7)

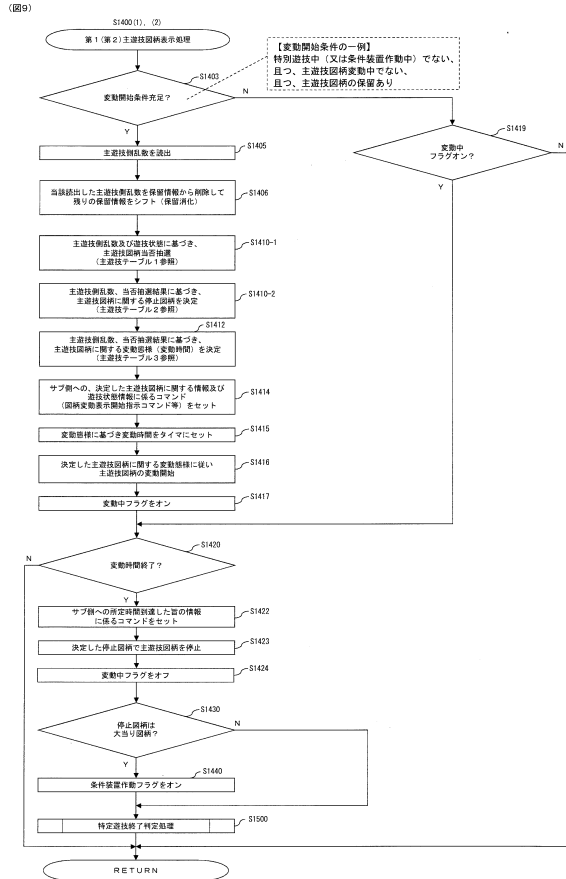


【図 8】

(図8)



【図 9】



【図 11】

(図11)

《第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報》

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
(＝主遊技確率フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ	演出実行内容の概要
0～3個	0～2	a2	10(秒)	グループ1	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:当り(5秒)
	3～79	a3	30(秒)	グループ2	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:スーパーチャリ(25秒)
	80～499	a4	60(秒)	グループ3	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:スーパーチャリ(25秒)
	500～1023	a5	60(秒)	グループ3	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:スーパーチャリ(25秒)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
(＝主遊技確率フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	a3	30(秒)	グループ2
	256～699	a4	60(秒)	グループ3
	700～1023	a5	60(秒)	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
(＝主遊技確率フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ	演出実行内容の概要
0～1個	0～799	a2	10(秒)	グループ1	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:ハズレ(5秒)
	800～899	a3	15(秒)	グループ2	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:スーパーチャリ(25秒)
	900～999	a4	30(秒)	グループ3	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:スーパーチャリ(25秒)
	1000～1023	a5	60(秒)	グループ3	変動A:ハズレ(5秒)→変動B:スーパーチャリ(25秒)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
(＝主遊技確率フラグオン)

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

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
(＝主遊技確率フラグオン)

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

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時	
0～2	保留数1	グループ1	グループ2	グループ1
3～79	保留数2	グループ2	グループ2	グループ1
80～255	保留数3	グループ3	グループ2	グループ1
256～499	保留数4	グループ3	グループ2	グループ1
500～899	保留数5	グループ3	グループ2	グループ1
900～1023	保留数6	グループ3	グループ2	グループ1

【図 10】

(図10)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当番抽選テーブル＞ 非確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオフ)		＜第2主遊技用当番抽選テーブル＞ 非確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)	
乱数値	抽選結果	乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)	0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ	3～1023	ハズレ

＜第1主遊技用当番抽選テーブル＞ 確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)		＜第2主遊技用当番抽選テーブル＞ 確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)	
乱数値	抽選結果	乱数値	抽選結果
0～19	当り(大当り)	0～19	当り(大当り)
20～1023	ハズレ	20～1023	ハズレ

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞ 当り(大当り時)		＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞ 当り(大当り時)	
乱数値	停止図柄	乱数値	停止図柄
0～299	4A	0～299	4B
300～699	5A	300～399	5B
700～1023	7A	400～1023	7B

※4A・4B・5A・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞ (ハズレ時)		＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞ (ハズレ時)	
乱数値	停止図柄	乱数値	停止図柄
0～1023	F	0～1023	F

【図 12】

(図12)

《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、非時間短縮遊技時

(＝主遊技確率フラグオン)

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

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

当り時、時間短縮遊技時

(＝主遊技確率フラグオン)

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

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、非時間短縮遊技時

(＝主遊技確率フラグオフ)

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

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

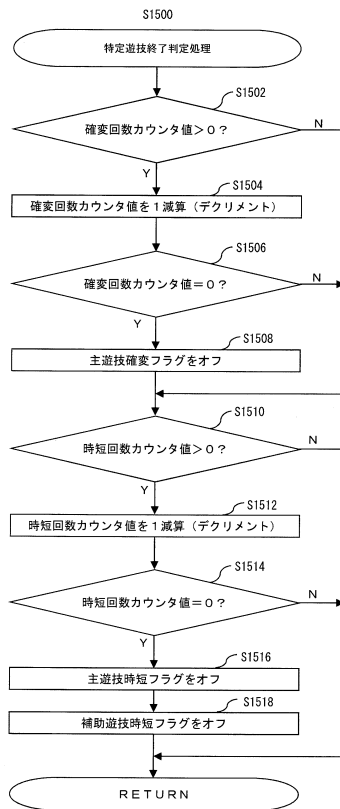
ハズレ時、時間短縮遊技時

(＝主遊技確率フラグオン)

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

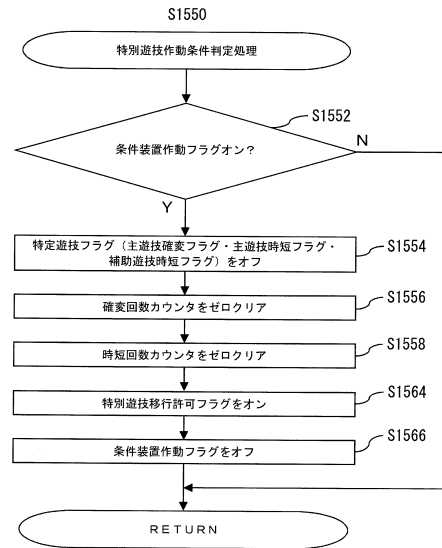
【図 13】

(図13)



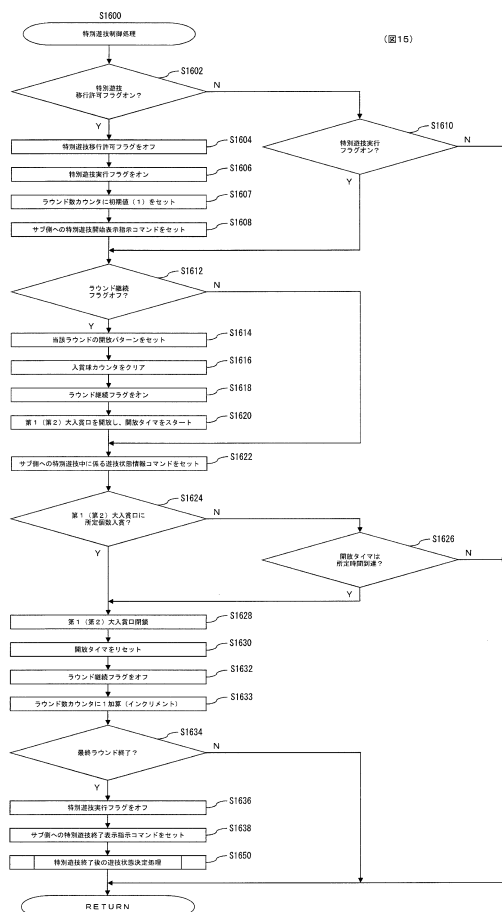
【図 14】

(図14)



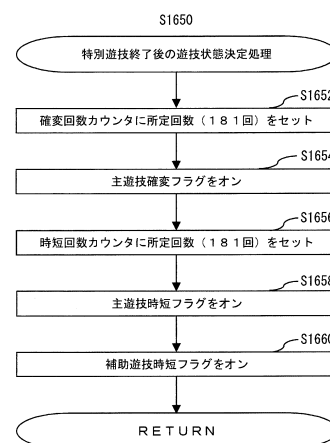
【図 15】

(図15)



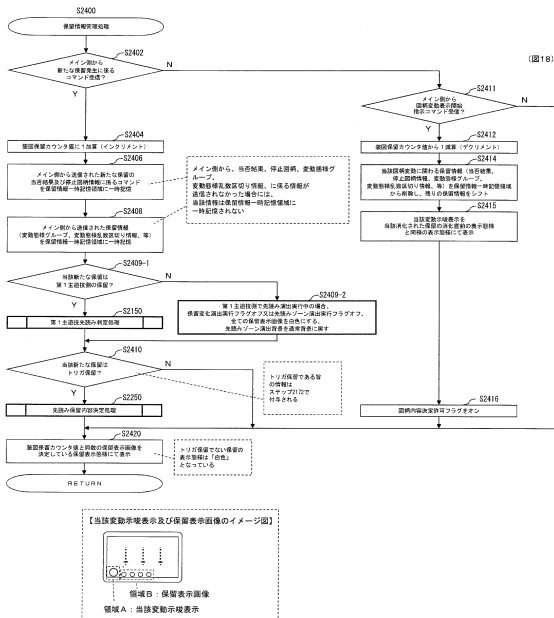
【図 16】

(図16)



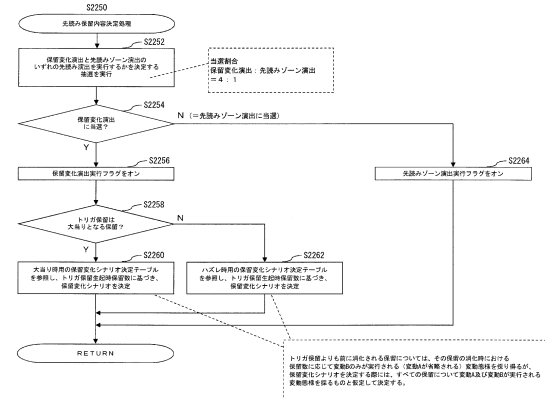
【 図 1 8 】

(218)



【 図 20 】

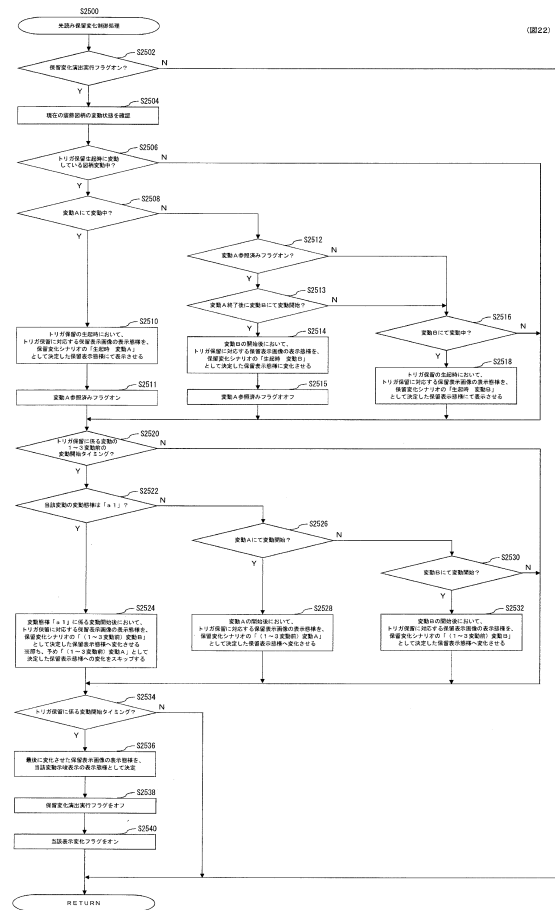
(圖20)



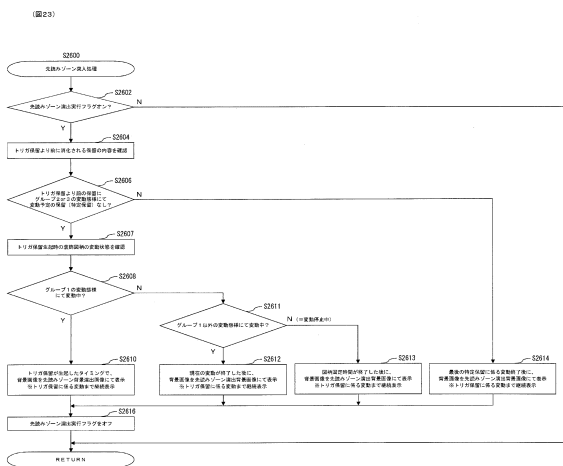
【 図 2 1 】

[illegible]

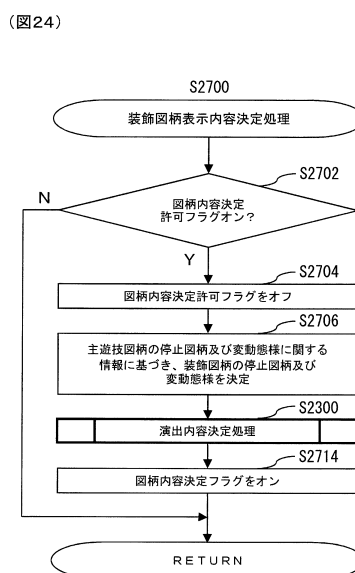
【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

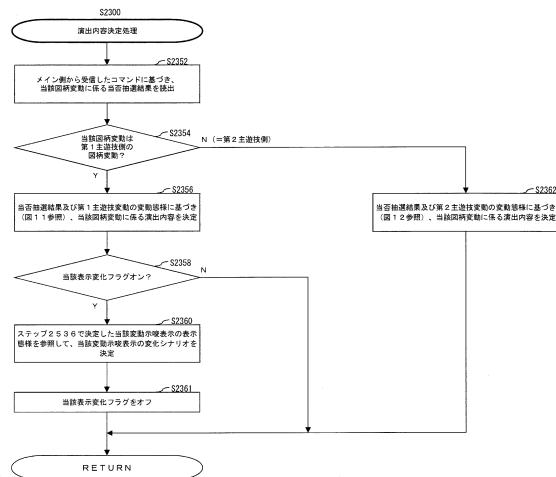


【 図 2 4 】



【図 25】

(図25)



【図 26】

(図26)

【当該図演変動の表示態様決定テーブル(大当り時)】

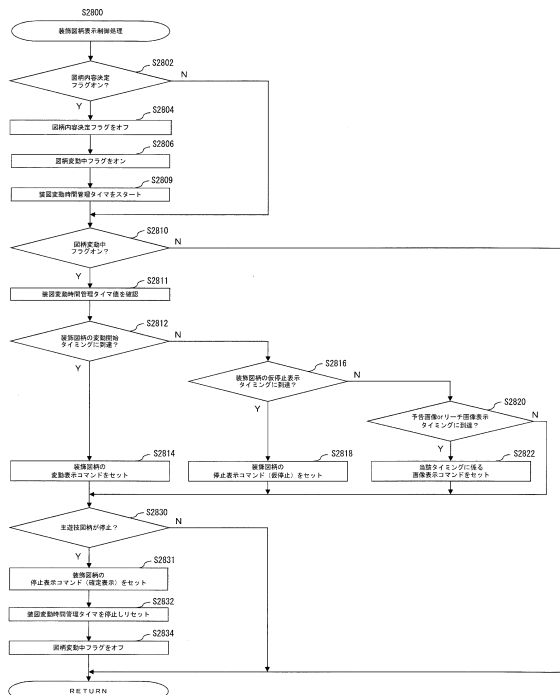
※トガ保留消化直前が白点滅の場合

図演変動	乱数	現在の表示色	変動A	変動B
0~3個	0~99	白点滅	白点滅	白点滅
	100~349	白点滅	白点滅	青色
	350~599	白点滅	青色	青色
	600~799	白点滅	青色	赤色
	800~1023	白点滅	赤色	赤色

図演変動	乱数	現在の表示色	変動A	変動B
0~3個	0~599	白点滅	白点滅	白点滅
	600~699	白点滅	白点滅	青色
	700~799	白点滅	青色	青色
	800~899	白点滅	青色	赤色
	900~1023	白点滅	赤色	赤色

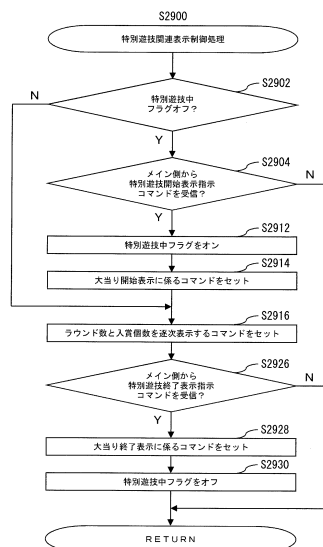
【図 27】

(図27)

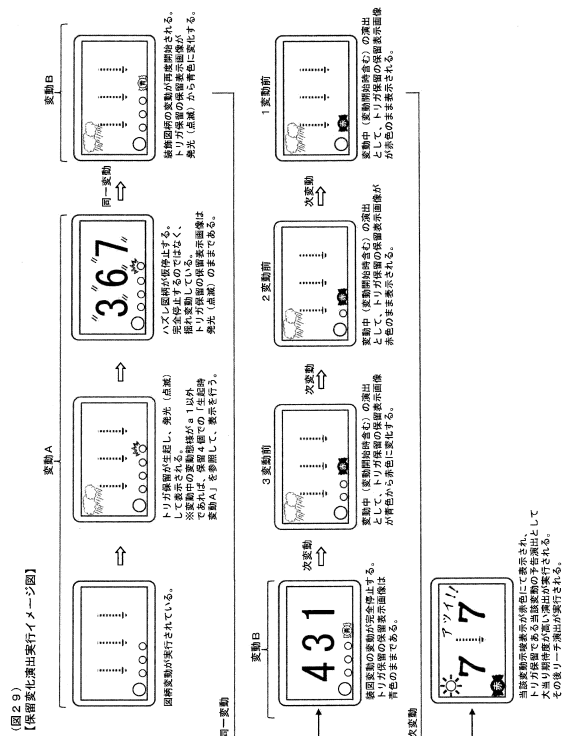


【図 28】

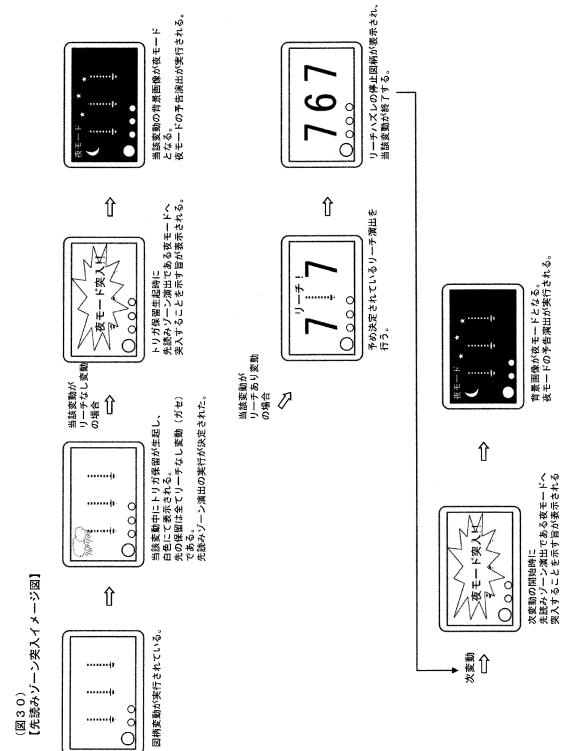
(図28)



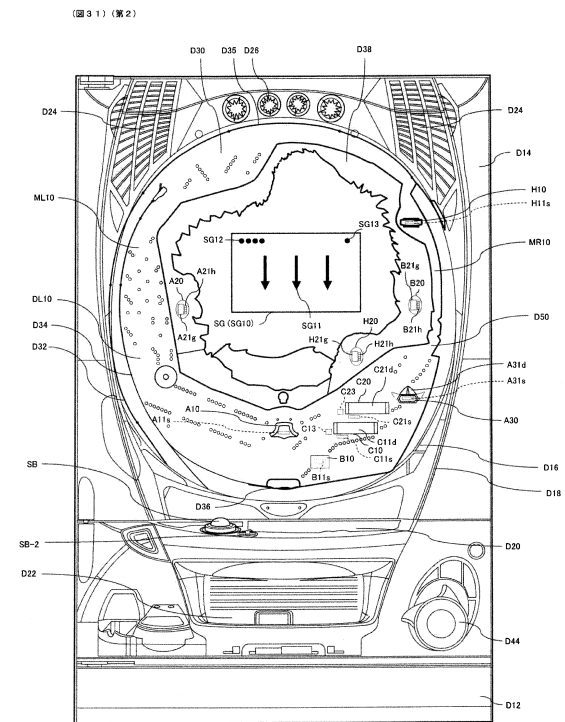
【 図 2 9 】



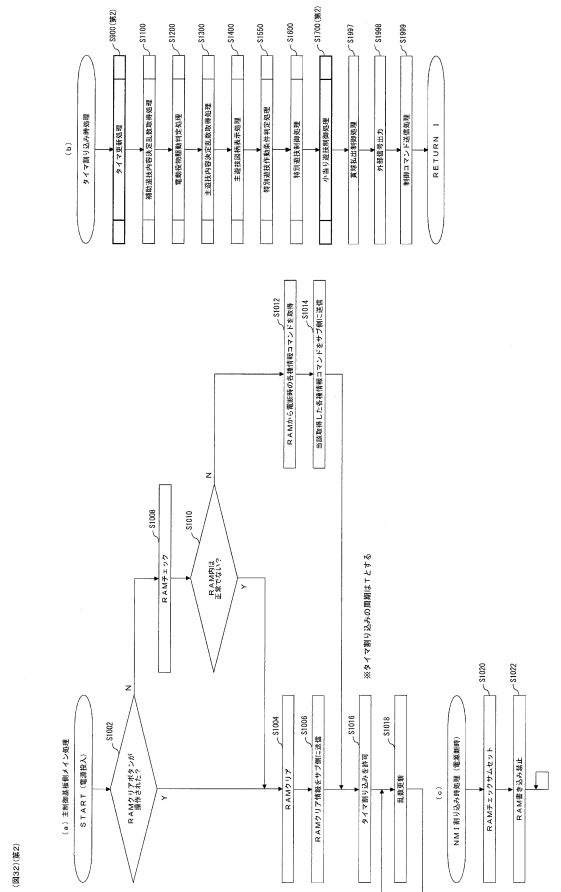
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



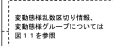
【 図 3 2 】



【 図 3 4 】



【 図 3 6 】



● 片側延長道路維持 (維持ラフアップ)

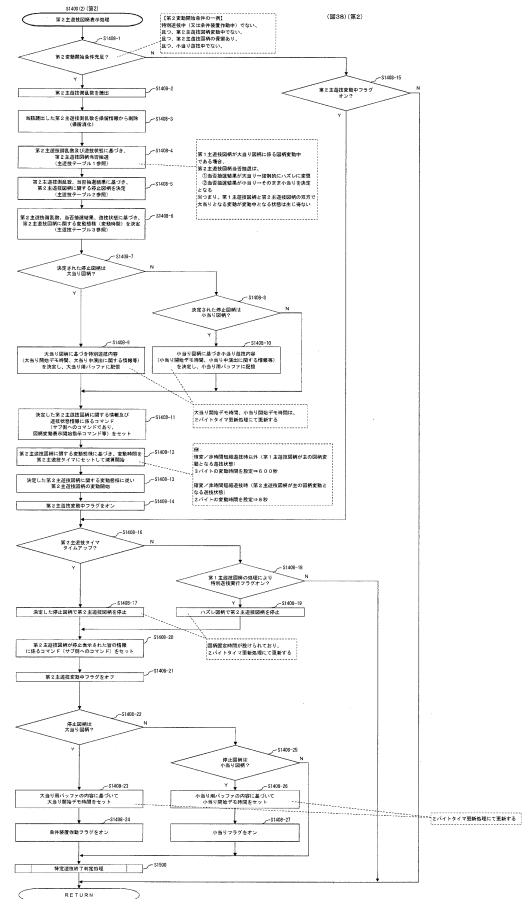
縦向き延長道路側車線数	停止距離	開放距離
0-1-022	D0	—
1-023	D1	0.2秒開放→一歩留

● 両向き延長道路維持 (維持ラフアップ)

縦向き延長道路側車線数	停止距離	開放距離
0	D0	—
1-1-022	D1	1秒開放→1秒歩留→1秒歩留→1秒歩留→1秒歩留→一歩留

● 片側延長道路維持と両向き延長道路維持とでD1の開放距離値が異なるような構成されている

【 図 3 8 】



【 図 4 0 】

(図40)(第2)

【変動開始時記憶バッファに記憶する情報の一例】

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

乱数値	抽選結果
0~5	当り(大当り)
6~991	当り(小当り)
992~1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞
確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～36	当り(大当り)
37～1022	当り(小当り)
1023	ハズレ

(變形例)

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り(大当たり時)

乱数值	停止図柄
0~1	2A-B
2~649	2B-B
650~973	2C-B
974~993	2D-B
994~1023	2E-B

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り(小当り時)

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
(ハズレ時)

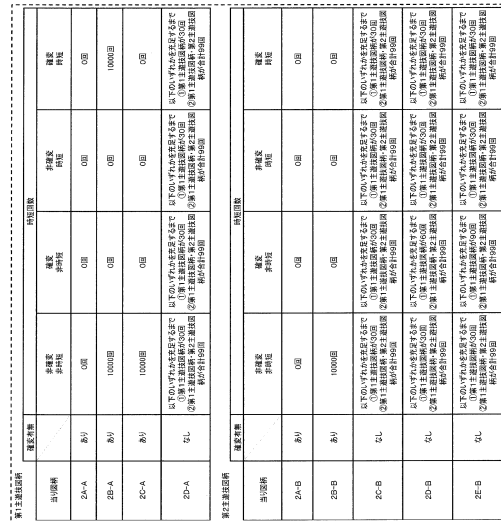
乱数值	停止図柄
0~1023	F

(変動開始時記憶バッファ)

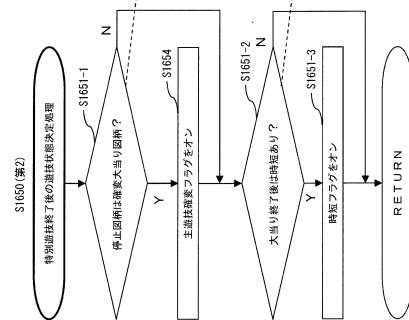
(変動開始時記憶バッファ)

変形例) (変動開始時記憶バッファ)		
	第1主遊技用	第2主遊技用
当り開始デモ時間	A(10秒)	B(2秒)
当り開始デモ演出内容	C(ファンファーレ演出) ※ラウンド数に応じて演出内容が異なる	D(小当り開始演出) ※潜伏中において、小当り回数の表示をカウントアップ

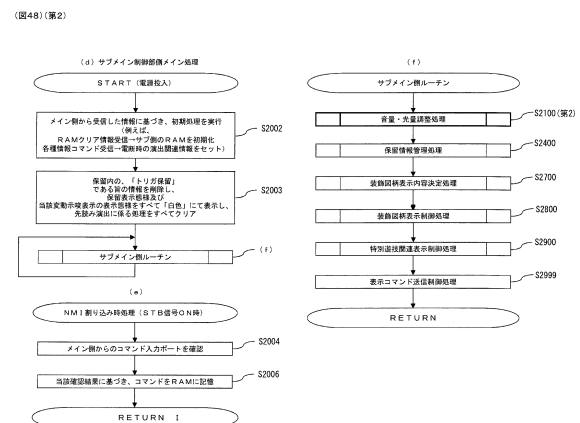
【 図 4 6 】



(図46)(第2)

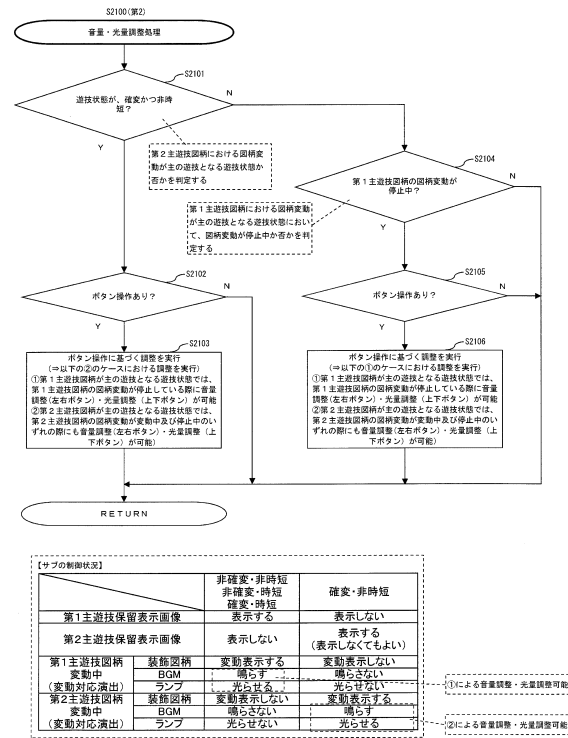


【圖 48】



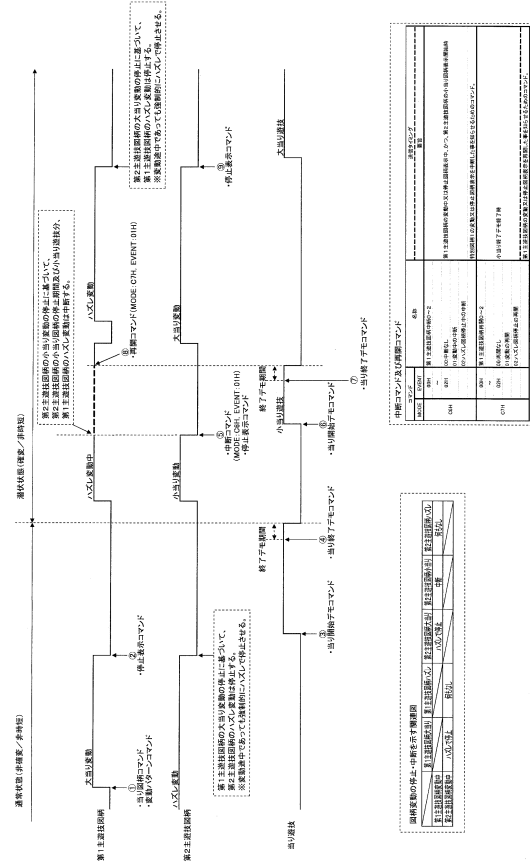
【図 49】

(図49) (第2)



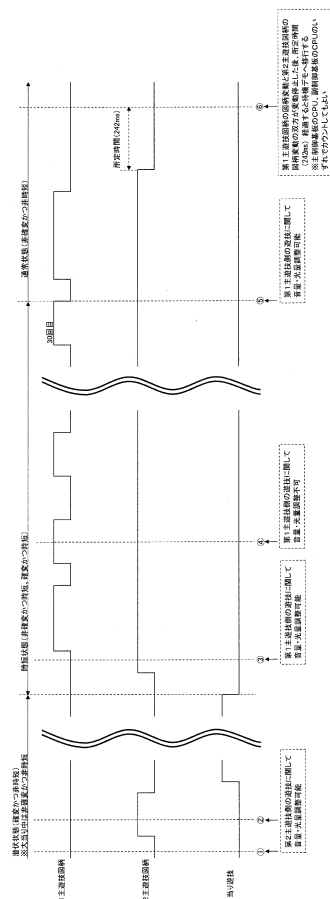
【図 50】

(図50) (第2)



【図 51】

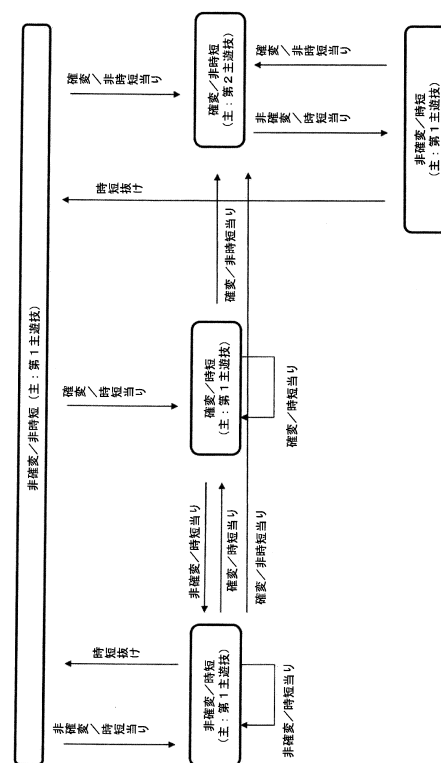
(図51) (第2)



【図 52】

(図52) (第2)

【遊技状態遷移図】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2015 - 100536 (JP, A)
特開 2016 - 005505 (JP, A)
特開 2008 - 283556 (JP, A)
特開 2008 - 160353 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 7 / 0 2
A 63 F 5 / 0 4