

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6890280号
(P6890280)

(45) 発行日 令和3年6月18日 (2021.6.18)

(24) 登録日 令和3年5月27日 (2021.5.27)

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

請求項の数 1 (全 175 頁)

(21) 出願番号	特願2019-150983 (P2019-150983)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	令和1年8月21日 (2019.8.21)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2016-233593 (P2016-233593) の分割		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
原出願日	平成28年11月30日 (2016.11.30)	(72) 発明者	中山 礼奈
(65) 公開番号	特開2020-6186 (P2020-6186A)		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 サミー株式会 社内
(43) 公開日	令和2年1月16日 (2020.1.16)	(72) 発明者	仲谷 泰文
審査請求日	令和1年8月23日 (2019.8.23)		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 サミー株式会 社内
		審査官	眞壁 隆一
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、
 閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
 識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 演出を表示可能な演出表示部と、
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
 を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得
 された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る前記乱数に基
 づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
 した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への
 所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口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る特別遊技制御手段と、

10

20

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

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、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、第三変動パターンテーブルを参照する第三変動状態と、を少なくとも有しており、第一変動状態は特定遊技状態の特定期間における変動状態であり、第二変動状態は特定遊技状態における変動状態であり且つ前記特定期間が終了することで第一変動状態から移行される変動状態であり、第三変動状態は通常遊技状態における変動状態であり且つ第二変動状態から移行される変動状態であり、

副遊技部は、

主遊技部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、

特定遊技状態における前記一単位の残り回数が前記所定回数未満の特定回数となると、それ以降の特定遊技状態では、特定遊技状態における前記一単位の残り回数が特定回数以下の回数であることを示唆する演出である残り回数示唆演出を実行可能であり、

第一変動状態である期間として少なくとも第一期間と第一期間よりも後の期間である第二期間とを有し、第一変動状態における第一期間においては前記残り回数示唆演出が実行されない一方、第一変動状態における第二期間においては前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

第二変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており

、

第三変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行されないよう構成されており

、

第一変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

第二変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、

第一変動状態における第一期間及び第一変動状態における第二期間のいずれにおいても、第一変動パターンテーブルを参照するよう構成されており、

前記一単位が第一の回数行われるまでは第一変動状態が設定され得るよう制御され、前記一単位が第二の回数行われるまでは第二変動状態が設定され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数は、第二変動状態であり且つ当否

10

20

30

40

50

判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数は、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態にて当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合に最も採り易い識別情報の変動表示時間よりも、第二変動状態にて当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合に最も採り易い識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

10

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特定演出は、第一変動状態である状況下では実行されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機。

【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】

20

【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。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5202970号

【特許文献2】特許第4692975号

【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】

40

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、

50

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口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る特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

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、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、第三変動パターンテーブルを参照する第三変動状態と、を少なくとも有しており、第一変動状態は特定遊技状態の特定期間における変動状態であり、第二変動状態は特定遊技状態における変動状態であり且つ前記特定期間が終了することで第一変動状態から移行される変動状態であり、第三変動状態は通常遊技状態における変動状態であり且つ第二変動状態から移行される変動状態であり、

副遊技部は、

主遊技部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、

特定遊技状態における前記一単位の残り回数が前記所定回数未満の特定回数となると、それ以降の特定遊技状態では、特定遊技状態における前記一単位の残り回数が特定回数以下の回数であることを示唆する演出である残り回数示唆演出を実行可能であり、

第一変動状態である期間として少なくとも第一期間と第一期間よりも後の期間である第二期間とを有し、第一変動状態における第一期間においては前記残り回数示唆演出が実行されない一方、第一変動状態における第二期間においては前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

第二変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており

、

第三変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行されないよう構成されており

、

第一変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

第二変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保

10

20

30

40

50

留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、

第一変動状態における第一期間及び第一変動状態における第二期間のいずれにおいても、第一変動パターンテーブルを参照するよう構成されており、

前記一単位が第一の回数行われるまでは第一変動状態が設定され得るよう制御され、前記一単位が第二の回数行われるまでは第二変動状態が設定され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数は、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも多くなるよう構成されており、

10

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数は、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態にて当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合に最も採り易い識別情報の変動表示時間よりも、第二変動状態にて当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合に最も採り易い識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

20

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特定演出は、第一変動状態である状況下では実行されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

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

30

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）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

を備え、

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

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

、

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

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、

識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

50

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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ており、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有しており、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態と低確率抽選状態とのいずれにもし得るよう制御し、

特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が第一回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

10

特別遊技の実行終了後に低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が第二回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

前記第一回数をX、前記第二回数をYとした場合、
 $Y \leq X$

となるよう構成されており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態における演出表示形式と低確率抽選状態且つ特定遊技状態における演出表示形式とは同一のものを採り得るよう構成されており、

20

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となる確率をA%とし、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合において、当該特別遊技の実行終了後から、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第一回数行われるまでの期間にて、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率をB%とし、

特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合において、当該特別遊技の実行終了後から、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第二回数行われるまでの期間にて、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率をC%とした場合、

$(A/100) \times (B/100) < (A/100) \times (B/100) + \{(100-A)/100\} \times (C/100) < (A/100)$ 30

となり、且つ、

$(A/100) \times (B/100) < (A/100) \times (B/100) + \{(100-A)/100\} \times (C/100) < (B/100)$

となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【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。

40

【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。

【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

50

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。

【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、主制御基板側での限定頻度 A 変動態様決定処理のフローチャートである。

10

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度 B 変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

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

20

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

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

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

30

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示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特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出実行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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御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。

40

【図 27】図 27 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後判定処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 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 29】図 29 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特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制

50

御基板側でのメインフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、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 3 3】図 3 3 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度 B 変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御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 3 5】図 3 5 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

10

【図 3 6】図 3 6 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部端子送信内容に係るテーブルである。

【図 3 7】図 3 7 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、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 8】図 3 8 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。

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

20

【図 4 1】図 4 1 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 2 は、第 2 実施形態からの変更例 3 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 4 3】図 4 3 は、第 2 実施形態からの変更例 3 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テーブル構成図である。

【図 4 4】図 4 4 は、第 2 実施形態からの変更例 3 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テーブル構成図である。

【図 4 5】図 4 5 は、第 2 実施形態からの変更例 3 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。

30

【図 4 6】図 4 6 は、第 2 実施形態からの変更例 3 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入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、第 2 実施形態からの変更例 3 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 5 0】図 5 0 は、第 2 実施形態からの変更例 4 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。

40

【図 5 1】図 5 1 は、第 3 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テーブル構成図である。

【図 5 2】図 5 2 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度 B 変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

【図 5 4】図 5 4 は、第 3 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 5 5】図 5 5 は、第 3 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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

50

【図５６】図５６は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【図５７】図５７は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、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５８】図５８は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図５９】図５９は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。

【図６０】図６０は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、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。

10

【図６１】図６１は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである

【図６２】図６２は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図６３】図６３は、第４実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図６４】図６４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の第２大入賞口に係る作用図である。

【図６５】図６５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電動役物に係る作用図である。

【図６６】図６６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

20

【図６７】図６７は、第４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６８】図６８は、第４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６９】図６９は、第４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テーブル構成図である。

【図７０】図７０は、第４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７１】図７１は、第４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たり遊技制御処理のフローチャートである。

30

【図７２】図７２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分役物制御処理のフローチャートである。

【図７３】図７３は、第４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Ｖ入賞口入球判定処理のフローチャートである。

【図７４】図７４は、第４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７５】図７５は、第４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Ｖ入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。

【図７６】図７６は、第４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中演出実行処理のフローチャートである。

40

【図７７】図７７は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、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７８】図７８は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【図７９】図７９は、第４実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、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８０】図８０は、第４実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図８１】図８１は、第４実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での時短中演出内容決定処理のフローチャートである。

50

【図 8 2】図 8 2 は、第 4 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 8 3】図 8 3 は、第 4 実施形態からの変更例 3 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テーブル構成図である。

【図 8 4】図 8 4 は、第 4 実施形態からの変更例 3 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 V 入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 8 5】図 8 5 は、第 4 実施形態からの変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 8 6】図 8 6 は、第 4 実施形態からの変更例 4 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。

10

【図 8 7】図 8 7 は、第 4 実施形態からの変更例 4 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 8 8】図 8 8 は、第 4 実施形態からの変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 8 9】図 8 9 は、第 4 実施形態からの変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

【図 9 0】図 9 0 は、第 4 実施形態からの変更例 4 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 9 1】図 9 1 は、第 4 実施形態からの変更例 5 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのテーブル構成図である。

20

【図 9 2】図 9 2 は、第 4 実施形態からの変更例 5 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板 M 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 9 3】図 9 3 は、第 4 実施形態からの変更例 5 に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側での特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 4 実施形態からの変更例 6 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのテーブル構成図である。

【図 9 5】図 9 5 は、第 4 実施形態からの変更例 6 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板 M 側での小当たり遊技制御処理のフローチャートである。

【図 9 6】図 9 6 は、第 4 実施形態からの変更例 6 に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側での V 入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 9 7】図 5 4 は、第 5 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 9 8】図 9 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのテーブル構成図である。

【図 9 9】図 9 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、第 5 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。

40

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、第 5 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 1 0 3】図 1 0 3 は、第 5 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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのテーブル構成図である。

【図 1 0 5】図 1 0 5 は、第 6 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 1 0 6】図 1 0 6 は、第 6 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

50

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107】図107は、第6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108】図108は、第6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滞在ステージ決定テーブルの一例である。

【図109】図109は、第6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中演出実行処理のフローチャートである。

【図110】図110は、第6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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図111】図111は、第6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当選時遊技状態表示制御処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【0008】

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

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」

は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、

ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられてい

10

20

30

40

50

る場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる{勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー開放容易状態と併用する際において好適となる（次回の大当たり発生が略確定的である状況にも拘わらず、次回の大当たりが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある}。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当りやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当り時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い{即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当りを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当り）の変動表示期間のみ選択される（

10

20

30

40

50

又は選択され易い) }、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい(即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び/又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る)。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技(いわゆる大当り遊技)が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「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」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容(当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等)を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出(装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等)の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯(液晶表示装置上の画像であってもよい)の表示態様を変化させる(その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等)、当該保留生起時において保留発音やBGM等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ(枠ランプ等)の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出(装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等)の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定(選択)されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値(「選択確率×変動表示期間」の総和)となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる(即ち、双方の概念を含むものである)。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時(いわゆる小当り時を含む)における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく(よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び/又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び/又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない)。「滞在ステージ」とは、演出表示装置SGへ表示する演出表示内容を制御する際に依存するステージであり、滞在ステージが相違すると表示される演出の傾向{実行され得る予告演出の種類、実行され得る背景演出の種類、実行され得る予告演出の実行頻度、実行され得る背景演出の実行頻度、リーチ演出(SPリーチ演出、発展演出)の発生頻度等}が相違することとなる。「高確率煽り演出」とは、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行するか否かを煽る演出であり、確変煽り演出と称することがある。尚、「高確率煽り演出」は、大当り終了後に確率変動遊技状態(時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とのいずれも含む)に移行するか否かを煽る演出でもよいし、大当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か否かを煽る演出でもよいし、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するか否かを煽る演出でもよい。

10

20

30

40

50

「特定遊技煽り演出」とは、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行するか否かを煽る演出であり、時短煽り演出と称することがある。尚、「特定遊技煽り演出」は、大当たり終了後に時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とのいずれも含む）に移行するか否かを煽る演出でもよいし、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か否かを煽る演出でもよいし、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か否かを煽る演出でもよく、「高確率煽り演出」や「特定遊技煽り演出」等の大当たり終了後にどの遊技状態に移行するかを煽る演出を総称して煽り演出と称してもよい。「第一報知画像」とは、遊技者に対して特定の発射強度にて遊技球を発射するよう促す画像であり、第1右打ち指示表示と称することがある。「第二報知画像」とは、遊技者に対して特定の発射強度にて遊技球を発射するよう促す画像であり、第2右打ち指示表示と称することがある。より広義には、「第一報知画像」と「第二報知画像」とを、「第一報知演出」と「第二報知演出」として、演出表示装置にて表示する画像には限定されず、ランプの点灯・点滅・消灯によって発射強度（発射する方向）を示唆してもよいし、スピーカからの音声報知によって発射強度（発射する方向）を示唆してもよく（発生条件は、第一報知画像及び第二報知画像と同様である）、更に、これら複数の報知を組み合わせてもよい（演出表示装置にて第一報知画像を表示すると共に、音声にて「右打ちしろ」と報知する、等）し、「第一報知演出」と「第二報知演出」とを異なる報知態様としてもよい（第一報知演出は演出表示装置にて表示して、第二報知演出はスピーカから音声を出力する、等）。「特定保留報知演出」とは、小当たり又は大当たり等の遊技者によって高利益となる保留が保留内に存在している可能性を示唆する演出であり、小当たり保留報知演出と称することがある。「単位遊技の回数を秘匿する演出」とは、大当たりにて実行される実行ラウンド数を確定的に報知せず、大当たりの実行途中にて実行ラウンド数を示唆する演出であり、ラウンドアップ演出（ラウンドアップ成功演出又はラウンドアップ失敗演出）と称することがある。「可変部材に向けた遊技球の発射を促す演出」とは、所定の入球口に遊技球が入球し得る発射タイミングを示唆する演出であり、右打ち実行指示演出と称することがある。「可変入賞口発射演出」とは、大入賞口に遊技球が入球し得る発射タイミングを示唆する演出であり、発射指示演出と称することがある。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよい、即ち、時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が作動していることを示していてもよいし、非時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が未作動であることを示していてもよい。尚、時間短縮遊技状態は特定遊技状態と称することがあり、非時間短縮遊技状態は通常遊技状態と称することがある。また、確率変動遊技状態は高確率抽選状態と称することがあり、非確率変動遊技状態は低確率抽選状態と称することがある。

【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

10

20

30

40

50

の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値 {例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等} は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下 (例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等) において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側=第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい (その他の数値、条件下についても同様)。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか (実質的に継続するよう構成する)、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよい、即ち、時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が作動していることを示していてもよいし、非時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が未作動であることを示していてもよい。尚、時間短縮遊技状態は特定遊技状態と称することがあり、非時間短縮遊技状態は通常遊技状態と称することがある。また、確率変動遊技状態は高確率抽選状態と称することがあり、非確率変動遊技状態は低確率抽選状態と称することがある。

10

20

【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。

30

【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、球皿ユニットD17の一部表面 (本例では、上球皿D20の上面) には、遊技者が操作することにより演出態様に変化し得るサブ入力ボタンSBが設けられている。

40

【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

50

詳述する。

【0014】

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

【0015】

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

10

【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。

20

【0017】

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

【0018】

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

30

【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。

40

【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

50

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

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、ペロ型アタッカー)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

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

40

50

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}。

【００２４】

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

10

【００２５】

次に、演出表示装置ＳＧは、第１主遊技図柄・第２主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置ＳＧは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧは、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）は、４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

20

【００２６】

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

【００２７】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０又は遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。また、Ｄ１４と遊技効果ランプＤ２６との間にはスピーカＤ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。また、本例においては、左打ち（盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射すること）実行時にも右打ち（盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射すること）実行時にも第２主遊技始動口Ｂ１０近傍に遊技球が流下可能に構成し、且つ、左打ち実行時には補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球困難に構成することにより、実質的に左打ち実行時には第２主遊技始動口Ｂ１０に入球困難（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが閉鎖しているため）であり、右打ち実行時には第２主遊技始動口Ｂ１０に入球容易（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放している場合）となるよう構成している。尚、これには限定されず、第２主遊技始動口Ｂ１０の位置を盤面右側、即ち、左打ち実行時には第２主遊技始動口Ｂ１０近傍に遊技球が到達困難であり、右打ち実行時には第２主遊技始動口Ｂ１０近傍に遊技球が到達容易であるよう構成してもよい。

30

40

【００２８】

次に、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内Ｕ容に興味性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ

50

及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤）K E と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 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。

【0029】

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いる。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 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。尚、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。

【0030】

まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第 1 大入賞口電動役物ソレノイド C 1 3、第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 2 3 等）、情報表示 L E D（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板 M は、賞球払出制御基板 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。

【0031】

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 K H とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 M とサブメイン制御部 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M 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。また、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H は、外部中継端子板（不図示）を介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータ H C に出力（ホール

10

20

30

40

50

コンピュータH C側に出力する一方向通信)可能に構成されている。

【0032】

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け付けて賞球払出制御基板KHに伝達する遊技球貸出装置Rとに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置(発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等)とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Rを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板KHにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

10

【0033】

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

20

【0034】

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

30

【0035】

尚、本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類(例えば、当選乱数や変動態様決定乱数)により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式(プラスワン方式)、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値(初期値)を偶然性のある値によって定める方式(初期値更新方式)、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

40

50

【0036】

また、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率とは異なる状態（限定頻度状態）のことであり、所定期間継続する。また、限定頻度状態における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照されるテーブルを限定頻度テーブルと称しており、限定頻度テーブルは複数種類有していてもよく、遊技状態や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照する限定頻度テーブルが決定されるよう構成されている。また、限定頻度テーブルとして限定頻度テーブルXと限定頻度テーブルYとを有している場合、限定頻度テーブルXを参照している状態（限定頻度X状態とも称する）から限定頻度テーブルYを参照している状態（限定頻度Y状態とも称する）に切り替わることを限定頻度状態が遷移すると称している。尚、限定頻度状態は1つの遊技状態においても複数有することができる、即ち、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の4つのうちいずれか1つの遊技状態においても複数の限定頻度状態を有することができるよう構成されており、1つの遊技状態にて1又は複数回限定頻度状態が遷移する、即ち、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の4つのうちいずれか1つの遊技状態においても1又は複数回限定頻度状態が遷移するよう構成してもよい。尚、限定頻度変動態様決定用抽選テーブル（限定頻度テーブルと称することがある）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定する場合には、限定頻度状態が相違した場合には異なる限定頻度テーブル（変動態様の選択候補がすべて異なる、又は、一部異なるテーブル）を参照するよう構成してもよいし、共通の限定頻度テーブルを参照して変動態様の選択率を異ならせる（即ち、選択対象となる変動態様自体は同一であるが、選択率が異なる）といった方法（或いは、選択対象となる変動態様及び選択率は同一であるが、選択された変動態様に係る変動時間値に更なる固定値を加算するといった方法）を採用するよう構成してもよい。

10

20

【0037】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C（デクリメントカウンタ）を有している。更に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを更に備えている。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第2主遊技始動口電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bとを有している。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している

30

【0038】

ここで、本例に係るぱちんこ遊技機は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタMP51c、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

40

【0039】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、本実施形態に係るぱちん

50

こ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0040】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1主遊技側の周辺機器である第1主遊技周辺機器Aと、第2主遊技側の周辺機器である第2主遊技周辺機器Bと、第1主遊技側と第2主遊技側の共用周辺機器である第1・第2主遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Hと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM、サブサブ制御部SS（及び演出表示装置SG）等、を有している。ここで、サブ
10

【0041】

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

【0042】

次に、第2主遊技周辺機器Bは、特別遊技移行の契機となる第2主遊技始動口B10と、第2主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2主遊技図柄表示装置B20と、を
20

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

ここで、装図変動時間管理タイマSM21tは、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。
30

【0046】

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

【0047】

ここで、表示領域SG10は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12（及び第2保留表示部SG13）と、を有している。
40

【0048】

尚、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20が、主制御基板Mと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）SSが、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMと情報伝達可能に接続されている。即ち、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20は、主制御基板Mにより制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）SSは、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Mと片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0049】

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1002で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン(RAMクリアボタン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のRAM内容(例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等)を全てクリアする。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報(コマンド)をサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMC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のCPUMC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のCPUMC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のCPUMC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)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のCPUMCは、各種乱数更新処理を繰り返し実行することとなる。

【0050】

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のCPUMC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CPUMC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CPUMC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CPUMC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CPUMCは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPUMC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1700で、主制御基板MのCPUMC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(特に賞球払出決定手段MH)のCPUMC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CPUMC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CPUMC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SM側に送信する)を実行し、本割り込

10

20

30

40

50

み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【0051】

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のCPUMC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CPUMC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CPUMC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。

10

【0052】

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CPUMCは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球(流入、ゲートの場合は通過)したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUMC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CPUMC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CPUMCは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶する形で保留球を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の場合にも、次の処理(ステップ1200の処理)に移行する。

20

【0053】

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CPUMC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CPUMC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CPUMC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CPUMC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当選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)して主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

30

【0054】

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、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は(0.2秒間開放→閉鎖)である。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は(0.2秒間開放→0.2秒間閉鎖→0.2秒間開放→3.0秒間閉鎖→4.0秒間開放→閉鎖)であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

40

【0055】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態(補助遊技時短フラグのフラグ状態)に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間(例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒)をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hの

50

フラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている保留情報を更新（補助遊技保留球を1減算）すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【0056】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、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CPUMC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CPUMCは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態及び停止図柄に基づき、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様（例えば、当り図柄「D1」が停止した場合には、補助遊技時短フラグがオフの場合は、「0.2秒開放→閉鎖」となる開放態様であり、補助遊技時短フラグがオンの場合は、「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となる）を決定し、電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間を第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bにセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを開放する〔ステップ1232で決定された開放態様に基づき、第2主遊技始動口電動役物B11dを開放（又は閉鎖）する〕。次に、ステップ1238で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0057】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1238に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230、ステップ1238でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0058】

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

【0059】

次に、図7は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時

間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ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。

【0060】

次に、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、主制御基板MのCPUMC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1314でYesの場合、ステップ1316で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技側の各乱数の取得範囲と第2主遊技側の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数をRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ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。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【0061】

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

【0062】

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CPUMC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CPUMC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1600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CPUMC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1600の処理}に移行する。

【0063】

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(第1主遊技図柄の保留消化を優先してもよいし、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)。

【0064】

次に、図9は、図8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CPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0065】

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CPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、当該第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を削除し、主制御基板MのRAM領域に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1408で、主制御基板MのCPUMCは、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。

【0066】

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り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、小当りを設けていないがこれには限定されず、第1主遊技側及び／又は第2主遊技側に小当りを設けるよう構成してもよい。

【0067】

次に、ステップ1410で、主制御基板MのCPUMCは、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RAM領域に一時記憶する。

【0068】

ここで、図10（主遊技テーブル2）は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止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、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「2A・3A・5A・7A」及び「2B・7B」）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、2Aが2R、2Bが4R、3A、5A、7Aが8R、7Bが16Rとなっている。即ち、第1主遊技側の大当りより、第2主遊技側の大当りの方が大当り中に実行されるラウンド数が相対的に多くなるよう構成されている。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）。

【0069】

次に、ステップ1411-1で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグがオフであるか否か（限定頻度Aフラグ、限定頻度Bフラグのいずれかがオフであるか否か）を判定する。ステップ1411-1でYesの場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUMCは、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領域に一時記憶して、ステップ1418に移行する。

【0070】

ここで、図10（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。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）

10

20

30

40

50

が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、主遊技テーブル3においては、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生じ易い（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}。

10

【0071】

他方、ステップ1411-1でNoの場合、ステップ1411-2で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1411-2でYesの場合、ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、後述する限定頻度A変動態様決定処理を実行し、ステップ1418に移行する。尚、ステップ1411-2でNoの場合、即ち、限定頻度Bフラグがオンである場合、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述する限定頻度B変動態様決定処理を実行し、ステップ1418に移行する。

20

【0072】

次に、ステップ1418で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ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1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に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1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1428に移行する。

30

【0073】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1426で、主制御基板MのCPUMC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1426でYesの場合にはステップ1428に移行し、ステップ1426でNoの場合には次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0074】

次に、ステップ1428で、主制御基板MのCPUMC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1428でYesの場合、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1432で、主制御基板MのCPUMC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、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1434で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

40

【0075】

50

次に、ステップ1436で、主制御基板MのCPUMC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1436でYesの場合、ステップ1438で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1550に移行する。他方、ステップ1436でNoの場合にも、ステップ1550に移行する。

【0076】

次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUMC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1600の処理）に移行する。尚、ステップ1428でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0077】

次に、図11は、本実施形態における、図9でのステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度A変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側の乱数、当否抽選結果、に基づき、限定頻度テーブル1を参照して主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定する。次に、ステップ1454で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、決定された主遊技図柄に関する変動時間に係るコマンド）をセット（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1456で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウント値から1を減算する。次に、ステップ1458で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1458でYesの場合、ステップ1460で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオフにし、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。尚、ステップ1458でNoの場合にも、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。

【0078】

次に、図12は、本実施形態における、図9でのステップ1500のサブルーチンに係る、限定頻度B変動態様決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CPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値Gは、第1段階範囲内（3段階有している限定頻度状態における1段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値の範囲内であり、 $100 \geq G > 90$ ）であるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側の乱数、当否抽選結果、に基づき、限定頻度テーブル1を参照して主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1512に移行する。

【0079】

他方、ステップ1502でNoの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値Gは、第2段階範囲内（3段階有している限定頻度状態における2段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値の範囲内であり、 $90 \geq G > 1$ ）であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側の乱数、当否抽選結果、に基づき、限定頻度テーブル2を参照して主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1512に移行する。他方、ステップ1506でNoの場合、換言すると、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値Gが、第3段階範囲内（3段階有している限定頻度状態における3段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値の範囲内であり、 $G = 1$ ）である場合、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側の乱数、当否抽選結果、保留数、に基づき、限定頻度テーブル3を参照して主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、1512に移行する。

【0080】

次に、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bコマンド {副制御基板S側へのコマンドであって、決定された主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）に係るコマンド} をセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によって、サブメ

10

20

30

40

50

イン制御部SM側に送信される)し、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値を1減算し、ステップ1516の処理に移行する。次に、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1516でYesの場合、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオフにし、次の処理(ステップ1418の処理)に移行する。尚、ステップ1516でNoの場合にも、次の処理(ステップ1418の処理)に移行する。このように、本実施形態においては、限定頻度状態を2種類(限定頻度AカウンタMN52c-1のカウント値が減算されていく限定頻度A状態と限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値が減算されていく限定頻度B状態)有している。

10

【0081】

次に、図13は、限定頻度テーブル1~3の一例である。まず、限定頻度テーブル1について詳述すると、本実施形態においては、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値Gが所定の範囲内の値($100 \geq G > 90$)である場合、又は限定頻度AカウンタMN52c-1のカウント値が0より大きい場合に限定頻度テーブル1が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容である。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2、限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル1が最も平均の変動時間が短くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル1においては保留球数に拘らず同様のテーブルを参照するよう構成されている。また、本実施形態においては、限定頻度テ

20

【0082】

次に、限定頻度テーブル2について詳述すると、本実施形態においては、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値Gが所定の範囲内($90 \geq G > 1$)の値である場合に限定頻度テーブル2が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテ

30

【0083】

次に、限定頻度テーブル3について詳述すると、本実施形態においては、限定頻度カウンタMN52c-2のカウント値Gが所定の範囲($G=1$)である場合に限定頻度テーブル3が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっ

40

【0084】

尚、限定頻度テーブルの内容はこれには限定されず、所定の段階(例えば、第1段階)においてのみ、第1主遊技側と第2主遊技側とで、参照する限定頻度テーブルの内容が同一となるよう構成してもよい。また、所定の段階(例えば、第3段階)においては、(第1主遊技側、第2主遊技側の双方において)保留数に拘らず変動態様が決定されるように構成してもよい。そのように構成しない場合には、第1主遊技側では保留数に拘らず同一のテーブルから変動態様を選択し、第2主遊技側では、保留数が所定個数以上の場合には、保留数が所定個数以下の場合より相対的に短い変動時間となるよう構成することが望ま

50

しい。

【0085】

尚、本実施形態においては、限定頻度テーブルは3種類とし、「限定頻度テーブル1→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル3」の順に3段階に切り替えるよう構成（いわゆる3段階ST）したがこれには限定されず、限定頻度テーブルの種類を何種類としても、参照するテーブルの順序を変更しても、何ら問題ない。更には、限定頻度テーブル1と限定頻度テーブル2との2つのテーブルを有し、参照するテーブルを、限定頻度テーブル1→限定頻度テーブル2→限定頻度テーブル1の順に切り替えて3段階STの態様としてもよい。

【0086】

尚、本実施形態においては、限定頻度の構成について以下のように構成してもよい。

（1）限定頻度状態（限定頻度A状態又は限定頻度B状態）にて第1主遊技図柄の変動時間を決定する（第1主遊技図柄が変動する）場合には、第1主遊技側の保留数には依存しない、即ち、限定頻度テーブル2を参照して第1主遊技図柄の変動時間を決定する場合にも、第1主遊技図柄に係る限定頻度テーブル2の内容は第1主遊技側の保留数に依存しないよう構成されている（例えば、第1主遊技側の保留数に拘らず、図13における限定頻度テーブル2の保留数が0個又は1個である場合のテーブルが参照される）。

（2）限定頻度テーブル1についても、限定頻度テーブル2と同様に、保留数（第2主遊技側の保留数）によって参照するテーブルの内容が相違し得る。

（3）限定頻度B状態に移行した場合に、初めに参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル2としてもよい。

（4）図13における、当りの場合に参照するテーブルとハズレの場合に参照するテーブルとで同一の時間値となっている箇所については、当りの場合の時間値をハズレの場合の時間値よりも長時間に変更してもよい、例えば、限定頻度テーブル3について、当りの場合もハズレの場合も5秒が選択されるよう構成されているが、限定頻度テーブル3について、当りの場合は6秒となりハズレの場合は5秒となるよう構成してもよい。このように構成することで遊技者に当りである旨を報知する時間を担保することができる。

（5）限定頻度テーブル3を参照する期間は複数変動（10変動未満が好適である）としてもよく、例えば、限定頻度カウンタ値が1～5である場合に限定頻度テーブル3を参照するよう構成してもよい。

（6）同図におけるそれぞれのテーブル（限定頻度テーブル1～3における、当り時、ハズレ時、保留0～1個、保留2～3個の場合に参照されるすべてのテーブルであり、16個のテーブルのうちいずれか）について、変動時間候補をもう1種類ずつ増やしてもよい、例えば、すべてのテーブルにおいて2以上の変動時間候補を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合、追加する時間値の一例として、それぞれのテーブルが有している最長となる時間値の2倍の時間値を追加してもよく、その場合の乱数値範囲は当該最長となる時間値の乱数値範囲を半分にしてもよい。例えば、限定頻度テーブル1における第2主遊技側のハズレ時のテーブル内容を変更する場合には、「乱数値0～799→1秒」、「乱数値800～911→3秒」、「乱数値912～1023→6秒」のように構成してもよい。

【0087】

また、確率変動遊技状態（又は、時間短縮遊技状態）において参照する限定頻度テーブル（限定頻度状態）が遷移するような構成において、限定頻度テーブルXを参照する限定頻度X状態と限定頻度テーブルYを参照する限定頻度Y状態とした場合、

（1）限定頻度Y状態において、保留数が第一の保留数（例えば、0個）の場合のハズレとなる図柄変動の変動時間の平均値と、保留数が第二の保留数（例えば3個）の場合のハズレとなる図柄変動の変動時間の平均値とでは、所定期間の平均値差分が生じる。

（2）限定頻度X状態において、保留数が第一の保留数（例えば、0個）の場合のハズレとなる図柄変動の変動時間の平均値と、保留数が第二の保留数（例えば3個）の場合のハズレとなる図柄変動の変動時間の平均値とでは、所定期間の平均値差分が生じない。

10

20

30

40

50

(3) 限定頻度X状態における第二の保留数(例えば、3個)で最も選択されやすいハズレとなる変動時間よりも、限定頻度Y状態における第二保留数(例えば、3個)で最も選択されやすいハズレとなる変動時間のほうが、変動時間が長時間となる。

(4) 限定頻度Y状態は、限定頻度X状態よりも長い期間(変動回数)滞在する。

(5) 限定頻度Y状態にて表示され得る特定演出は、限定頻度X状態では表示されない。

(6) 時間短縮遊技状態である場合は、第一主遊技側に係る先読み演出を表示しない。

(7) 限定頻度Y状態における演出表示形式(滞在ステージ)は複数存在するが、限定頻度X状態における演出表示形式(滞在ステージ)は1つのみである。

(8) 限定頻度Y状態における演出表示形式(滞在ステージ)と、限定頻度X状態における演出表示形式(滞在ステージ)は、その種類が異なる。

10

のように構成してもよい。また、これらの構成を複数組み合わせてもよいし、1つのみ適用してもよい。尚、各限定頻度状態は1又は複数回の図柄変動が実行される期間滞在していればよい(1回の図柄変動が実行される期間以上は少なくとも滞在する)。また、変形例として、上記限定頻度X状態を図13における限定頻度テーブル1を参照する状態とし、上記限定頻度Y状態を図13における限定頻度テーブル2を参照する状態としてもよいし、上記限定頻度X状態を図13における限定頻度テーブル1を参照する状態とし、上記限定頻度Y状態を図13における限定頻度テーブル3を参照する状態としてもよいし、上記限定頻度X状態を図13における限定頻度テーブル2を参照する状態とし、上記限定頻度Y状態を図13における限定頻度テーブル3を参照する状態としてもよい。

【0088】

20

次に、図14は、図9におけるステップ1550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1552で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1570で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値が0より大きいかな否かを判定する。ステップ1570でYesの場合、ステップ1572で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算(デクリメント)する。次に、ステップ1574で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でYesの場合、ステップ1576で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1578で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。尚、ステップ1552、ステップ1570又はステップ1574でNoの場合にも次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

30

【0089】

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1602で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604で、主制御基板MのCPUMC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1606で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をゼロクリアする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1及び限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグ及び限定頻度Bフラグをオフにする。次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。尚、ステップ1602でNoの場合にも、次の処理(ステップ1700の処理)に移行する。

40

【0090】

次に、図16は、図4におけるステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技制御

50

処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704及びステップ1706で、主制御基板MのCPUMC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1707で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMC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SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1711に移行する。

10

【0091】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMC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1710でYesの場合には、ステップ1711に移行する。尚、ステップ1710でNoの場合には、主制御基板MのCPUMC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。

【0092】

次に、ステップ1711で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行中のラウンドは振分遊技実行ラウンド（特定領域C22を有する第2大入賞口C20が開放することとなるラウンドであり、本例では、第2ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1711でYesの場合、ステップ1800で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1734に移行する。他方、ステップ1711でNoの場合、ステップ1712で、主制御基板MのCPUMC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1712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1714で、主制御基板MのCPUMCは、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1716で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1718で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1720で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1722に移行する。他方、ステップ1712でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1714～1720の処理を行うことなく、ステップ1722に移行する。

20

30

【0093】

次に、ステップ1722で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1724で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33c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1724でYesの場合には、ステップ1728に移行する。他方、ステップ1724でNoの場合、ステップ1726で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1726でYesの場合にも、ステップ1728に移行する。尚、ステップ1726でNoの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

40

【0094】

次に、ステップ1728で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1

50

大入賞口電動役物C 1 1 d（又は第2大入賞口C 2 0の第2大入賞口電動役物C 2 1 d）の駆動を停止して第1大入賞口C 1 0（又は第2大入賞口C 2 0）を閉鎖する。次に、ステップ1 7 3 0で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP 3 4 t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1 7 3 2で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1 7 3 3で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ1 7 3 4に移行する。次に、ステップ1 7 3 4で、主制御基板MのCPUMC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（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1 7 3 4でYesの場合、ステップ1 7 3 6で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1 7 3 8で、主制御基板MのCPUMC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MT 1 0にセット（ステップ1 9 9 9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1 7 5 0で、主制御基板MのCPUMC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1 9 9 7の処理）に移行する。尚、ステップ1 7 3 4でNoの場合にも、次の処理（ステップ1 9 9 7の処理）に移行する。

【0095】

次に、図1 7は、本実施形態における、図1 6でのステップ1 8 0 0のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1 8 0 2で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1 8 0 2でYesの場合、ステップ1 8 1 6に移行する。他方、ステップ1 8 0 2でNoの場合、ステップ1 8 0 4で、主制御基板MのCPUMCは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C 2 0が相対的に長時間開放する、即ち、特定領域C 2 2に遊技球が入球容易となる大当たり図柄であり、本例では、3 A・5 A・7 A・7 B）であるか否かを判定する。ステップ1 8 0 4でYesの場合、ステップ1 8 0 6で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C 2 2を有する第2大入賞口C 2 0の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、1 5秒間の開放であって、特定領域C 2 2への入球が略確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1 8 1 0に移行する。他方、ステップ1 8 0 4でNoの場合、換言すると、停止図柄が「2 A」又は「2 B」の場合、ステップ1 8 0 8で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C 2 2を有する第2大入賞口C 2 0の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0 . 1秒間の開放であって、特定領域C 2 2への非入球が略確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1 8 1 0に移行する。尚、本実施形態においては、第1主遊技側の長開放図柄は「3 A・5 A・7 A」となっており、大当たり時に選択される割合は「5 2 4 / 1 0 2 4」となっており、第2主遊技側の長開放図柄は「7 B」となっており、大当たり時に選択される割合は「7 7 4 / 1 0 2 4」となっているため、第1主遊技側の大当たりよりも第2主遊技側の大当たりの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C 2 0が長開放となる割合が高い、即ち、大当たり時に特定領域C 2 2に遊技球が入球し易いよう構成されている。尚、大当たり終了後からの所定回数の図柄変動の終了によって確率変動遊技状態が終了するような遊技機（ST機とも称することがある）とした場合には、第2主遊技側の大当たり図柄はすべて長開放図柄とするよう構成してもよい。また、第1主遊技側の長開放図柄である「3 A・5 A・7 A」が停止することによって実行される大当たりの実行ラウンド数は「8 R」であり、第2主遊技側の長開放図柄である「7 B」が停止することによって実行される大当たりの実行ラウンド数は「1 6 R」となっており、実行ラウンド数が相違している。また、第1主遊技側の短開放図柄である「2 A」が停止することによって実行される大当たりの実行ラウンド数は「2 R」であり、第2主遊技側の短開放図柄である「2 B」が停止することによって実行される大当たりの実行ラウンド数は「4 R」となっており、実行ラウンド数が相違している。

【0096】

次に、ステップ1810で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1814で、主制御基板MのCPUMCは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1816に移行する。

【0097】

次に、ステップ1816で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（本例では、10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合、ステップ1820に移行する。他方、ステップ1816でNoの場合には、ステップ1818で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1818でYesの場合、ステップ1820に移行する。次に、ステップ1820で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1822で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1824で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1824でYesの場合、ステップ1826で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにする。次に、ステップ1827で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域入球コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、特定領域C22に遊技球が入球した旨のコマンド）をサブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1828に移行する。尚、ステップ1824でNoの場合も、ステップ1828に移行する。次に、ステップ1828で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値に1を加算（インクリメント）し（振分遊技実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1734の処理）に移行する。尚、ステップ1818でNoの場合にも、次の処理（ステップ1734の処理）に移行する。

【0098】

このように、本実施形態においては、第2大入賞口C20内に特定領域C22を有し、大当たり中に特定領域C22に遊技球が入球することにより大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行するような遊技機においても、大当たり図柄によって特定領域C22への入球容易性が相違するよう構成されている。

【0099】

尚、本実施形態においては、確率変動遊技状態での大当たりの当選が所定回数連続した場合に、当該所定回数目の大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する遊技機（リミッター機と称することがある）としてもよいし、確率変動遊技状態にて毎変動非確率変動遊技状態に移行する抽選を実行する遊技機（いわゆる、転落抽選機）としてもよい。

【0100】

尚、本実施形態に適用可能な構成例を以下に例示する。

（1）第2主遊技側の大当たりにおける賞球数の期待値は第1主遊技側の大当たりにおける賞球数の期待値よりも大きい。

（2）第2主遊技側の大当たりにおける長開放大当たり（振分遊技実行ラウンドにて特定領域C22に入球容易な大当たり）の割合は第1主遊技側の大当たりにおける長開放大当たりの割合よりも高い。

（3）大当たり中に特定領域C22に入球させるか否かによって、大当たり終了後に参照する変動パターンテーブルが異なる。

（4）大当たり中に特定領域C22に入球させるか否かによって、大当たり終了後に参照する変動パターンテーブルの遷移態様が異なる（例えば、大当たりA：20変動、テーブル1→30変動、テーブル2、大当たりB：50変動、テーブル3）。

（5）大当たり中に特定領域C22に入球させるか否かによって、大当たり終了後に確率変動

10

20

30

40

50

遊技状態となるか否かが異なる。

(6) 大当たり中に特定領域C 2 2に入球させるか否かに拘らず、大当たり終了後には時間短縮遊技状態に移行する。

(7) 大当たり中に特定領域C 2 2に入球させるか否かによって、大当たり終了後の滞在ステージが異なる。

(8) 大当たり中に特定領域C 2 2に入球させるか否かによって、大当たり終了後にの時間短縮遊技状態の最終変動の変動傾向が異なる(変動時間の平均値、演出態様、選択され得る最短の変動時間)。

(9) 大当たり終了後からの図柄変動回数によって確率変動遊技状態が終了し得る遊技機に構成し(いわゆる、ST機)、第2主遊技側の大当たり終了後には必ず確率変動遊技状態に移行する(第1主遊技側の大当たり終了後には確率変動遊技状態に移行しない場合を設けてもよい)。

10

(10) 大当たり終了後からの図柄変動回数によって確率変動遊技状態が終了しない遊技機に構成し、第1主遊技側の大当たり終了後にも第2主遊技側の大当たり終了後にも確率変動遊技状態に移行する場合と移行しない場合とがある(第2主遊技側の大当たり終了後の方が第1主遊技側の大当たり終了後よりも大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行し易い、即ち、第2主遊技側の大当たりの方が第1主遊技側の大当たりよりも、大当たり中の振分遊技実行ラウンドにて特定領域C 2 2に入球し易い大当たりとなり易い)。

尚、上記の構成は、大当たり中の振分遊技実行ラウンドにて特定領域C 2 2に入球することにより、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成されているため、確率変動遊技状態に移行する＝大当たり中に特定領域C 2 2に入球する、確率変動遊技状態に移行しない＝大当たり中に特定領域C 2 2に入球しない、となっている。

20

【0101】

次に、図18は、図16におけるステップ1750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1752で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1755で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1756で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値C(本例では、65536であり、実質的に次回の大当たり当選まで継続することが略確定的となる時短回数であり、∞回をセットしてもよい)をセットし、ステップ1776に移行する。

30

【0102】

他方、ステップ1752でNoの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技側に係る大当たりの終了後であるか否かを判定する。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値B(本例では、100)をセットし、ステップ1776に移行する。他方、ステップ1758でNoの場合、即ち、第1主遊技側に係る大当たり終了後である場合には、ステップ1762で、主制御基板MのCPUMCは、短開放図柄に係る大当たり終了後であるか否かを判定する。ステップ1762でYesの場合、ステップ1764で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値A(前述した所定値B及び所定値Cよりも少ない値であり、本例では、10)をセットする。次に、ステップ1766で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオンにする。次に、ステップ1768で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1に所定値A(本例では、10)をセットし、ステップ1776に移行する。他方、ステップ1762でNoの場合、ステップ1770で、時短回数カウンタMP52cに所定値B(本例では、100)をセットする。次に、ステップ1772で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1774で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2に所定値B(本例では、100)をセットし、ステップ1776に移行する。

40

50

【0103】

次に、ステップ1776で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1778で、主制御基板MのCPUMC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。このように、本実施形態においては、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行しない場合、換言すると、大当たり中に特定領域C22に遊技球が入球しなかった場合には、第2主遊技側の大当たり終了後にはすべて時間短縮遊技状態に移行すると共に、相対的に多い時短回数（本例では、100回）が付与される。一方、第1主遊技側の大当たり終了後には、大当たり終了後にはすべて時間短縮遊技状態に移行することとなるが、付与され得る時短回数は相対的に多い時短回数（本例では、100回）と相対的に少ない時短回数（本例では、10回）との2種類の時短回数となっている。また、第1主遊技側の大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合には、限定頻度A状態（限定頻度Aフラグがオンの場合を限定頻度A状態と称することがある）又は限定頻度B状態（限定頻度Bフラグがオンの場合を限定頻度B状態と称することがある）に移行するよう構成されている。即ち、第1主遊技側の大当たりにて特定領域C22に入球せずに大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行した場合と、第2主遊技側の大当たりにて特定領域C22に入球せずに大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行した場合とでは、限定頻度状態に移行するか否かが相違している（変動態様の選択傾向が相違している）。

10

【0104】

また以下のように構成してもよい。

20

（1）特別遊技に当選した遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かに拘らず、当該特別遊技が第2主遊技側の特別遊技である場合には時短回数が100回となる。

（2）時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の特別遊技に当選した場合は時短回数が100回となる一方、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の特別遊技に当選した場合には当該特別遊技に係る大当たり図柄に基づいて、時短回数が60回、80回、100回のいずれかとなる。

（3）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には、大当たり図柄に拘らず時短回数が100回となる。

（4）時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の特別遊技に当選した場合の時短回数の平均値は時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の特別遊技に当選した場合の時短回数の平均値よりも大きい。そのように構成した場合には第2主遊技側が優先消化であり、「第1主遊技側の大当たりによる賞球獲得数の期待値<第2主遊技側の大当たりによる賞球獲得数の期待値」となるよう構成した場合に、時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当たり当選してしまった場合の不利益を補填することができる。また、大当たり中に大入賞口内の特定領域C22に遊技球が入球することによって当該大当たり終了後に確率変動遊技状態となるような遊技機（いわゆる、玉確機）において、「第1主遊技側の長開放大当たりとなる割合<第2主遊技側の長開放大当たりとなる割合」となっている場合に、短開放大当たり当選し、当該短開放大当たり中に特定領域C22への遊技球の入球がなかった場合の時短回数を、第1主遊技側の短開放大当たりの方が第2主遊技側の短開放大当たりよりも相対的に多くするよう構成してもよい。また、第1主遊技側の長開放大当たり当選し、当該長開放大当たり中に特定領域C22への遊技球の入球がなかった場合の時短回数の方が、第2主遊技側の短開放大当たり当選し、当該短開放大当たり中に特定領域C22への遊技球の入球がなかった場合の時短回数よりも多くなるよう構成してもよい。また、第2主遊技側の長開放大当たり当選し、当該長開放大当たり中に特定領域C22への遊技球の入球がなかった場合の時短回数の方が、第1主遊技側の短開放大当たり当選し、当該短開放大当たり中に特定領域C22への遊技球の入球がなかった場合の時短回数よりも多くなるよう構成してもよい。尚、長開放大当たりとは、大当たり中における振分遊技実行ラウンド（当該ラウンド実行中に特定領域C22に遊技球が入球することにより大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する）にて大入賞口が相対的に長時間開放することにより特定領域C22に入球容易となる大当たりであり、短開放大当たりとは、大当たり中における振分遊技実行ラウンド（当該ラウンド実行中に特

30

40

50

定領域C 2 2に遊技球が入球することにより大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する)にて大入賞口が相対的に短時間開放することにより特定領域C 2 2に入球困難となる大当たりである。

(5) 特別遊技の実行中に特定領域C 2 2への入球があった場合には、特別遊技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し、且つ、限定頻度B状態に移行し、時短回数カウンタMP 5 2 cに1 0 0回がセットされ、限定頻度カウンタ(限定頻度Bカウンタ)に1 0 0回がセットされる。一方、特別遊技の実行中に特定領域C 2 2への入球がなかった場合には、特別遊技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し、且つ、限定頻度A状態に移行し、時短回数カウンタMP 5 2 cに1 0 0回がセットされ、限定頻度カウンタ(限定頻度Aカウンタ)に1 0 0回がセットされる。

10

【0105】

次に、図19～図25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19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(a)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMのCPUSCは、メイン側(主制御基板M側)から受信した情報に基づき、初期処理を実行する(例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット)。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(b)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(b)が実行された場合、同図(b)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理(これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する)を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

20

30

【0106】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン(S2100～S2999)をループ処理する形態を採用している。また、同図(c)の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子(本例では、NMI端子)に接続されていた場合における処理フロー(c)である。即ち、サブメイン制御部SMにおいてNMI割り込みが発生した場合(STB信号線がオンとなった場合)、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSC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、副制御基板SのCPUSCは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM領域に、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。

40

【0107】

次に、図20は、図19におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生コマンド(第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報)を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ(本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個)に「1」を加算(インクリメント)する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保

50

留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶しステップ2116に移行する。

【0108】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2108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2108でYesの場合、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタから「1」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る保留情報（乱数値）を、保留情報一時記憶領域から削除し、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2114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2116に移行する。尚、ステップ2108でNoの場合には、ステップ2110～ステップ2114の処理を実行せずに、ステップ2116に移行する。次に、ステップ2116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点灯表示し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

10

【0109】

次に、図21は、図19におけるステップ2300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2302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2302でYesの場合、ステップ2304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2306で、副制御基板SのCPUSCは、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。次に、ステップ2308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2400の処理）に移行する。尚、ステップ2302でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

20

【0110】

次に、図22は、図19におけるステップ2400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御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2402でYesの場合、ステップ2404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2406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2408で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2410に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2410に移行する。

30

【0111】

次に、ステップ2410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2410でYesの場合、ステップ2412で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2414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2414でYesの場合、ステップ2416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2426に移行する。

40

【0112】

他方、ステップ2414でNoの場合、ステップ2418で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2418でYesの場合、ステップ2420で、副制御基板SのCPUS

50

Cは、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ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2426に移行する。

【0113】

他方、ステップ2418でNoの場合、ステップ2422で、副制御基板SのCPUSC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2422でYesの場合、ステップ2424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2426に移行する。尚、ステップ2422でNoの場合にも、ステップ2426に移行する。

10

【0114】

次に、ステップ2426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2426でYesの場合、ステップ2436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2438で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマM21t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2440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2500の処理）に移行する。尚、ステップ2410又はステップ2426でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

20

【0115】

次に、図23は、図19におけるステップ2500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2502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2502でYesの場合、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506及びステップ2508で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2550の処理に移行する。他方、ステップ2502でNoの場合にも、ステップ2550の処理に移行する。次に、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、特別遊技中演出実行処理を実行する。

30

【0116】

次に、ステップ2520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2520でYesの場合、ステップ2522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2524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2600の処理）に移行する。尚、ステップ2504又はステップ2520でNoの場合にも、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

40

【0117】

次に、図24は、図23におけるステップ2550のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の特別遊技は長開放図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンド数及び入賞個数を数字にて逐次表示するコマンドをセットし、ステップ2558に移行する。尚、ステップ2552でNoの場合、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、入賞個数を数字にて逐次表示し、且つ、ラウンド数に係るオブジェクト画像（例えば、水晶玉の画像）を表示するコマンドをセットし、ステップ2558に移行する。このように、本実施形態においては、長開放図柄に係る大当たりにおいては、ラウンド数を

50

数字にて表示する一方、短開放図柄に係る大当りにおいては、ラウンド数を数字では表示せずオブジェクト画像にて表示するよう構成されている。尚、ラウンド数を数字では表示せずオブジェクト画像にて表示する構成として、大入賞口の開放時間が相対的に短時間であるラウンド（遊技球がほぼ獲得できないラウンド等）の実行によってはオブジェクト画像が増加せず、大入賞口の開放時間が相対的に長時間であるラウンド（遊技球が一定数以上獲得できるラウンド等）の実行によってはオブジェクト画像が増加するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、実行されるすべてのラウンドが大入賞口の開放時間が相対的に長時間であるラウンドとなる大当りにおいてのみ、ラウンド数を数字にて表示するよう構成してもよい。また、本実施形態においては、ラウンド数に係るオブジェクト画像を増加していくよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の開始時にラウンド数に係る複数のオブジェクト画像（大入賞口の開放時間が相対的に長時間であるラウンドの実行回数と同数のオブジェクト画像）を表示し、大入賞口の開放時間が相対的に長時間であるラウンドが実行される毎にオブジェクト画像を減算（１つずつ消去）していくよう構成してもよい（例えば、実行ラウンド数が１５ラウンドであり、実質ラウンド数が８ラウンドであった場合には、特別遊技の開始時に８個のオブジェクト画像を表示する）。また、特別遊技の開始時に、獲得予定の賞球数を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、獲得予定の賞球数として「実質ラウンド数×大入賞口に１球入球した場合の賞球数×ラウンドが終了する契機となる大入賞口への入球数」を表示するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、ラウンド数の表示やオブジェクト画像の表示を同時に表示してもよいし、ラウンド数の表示やオブジェクト画像の表示を行わなくてもよい。

10

20

【０１１８】

次に、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から特定領域入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５５８でＹｅｓの場合、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定領域入球フラグ（オンとなることにより後述する入球演出が実行されることとなるフラグ）をオンにし、ステップ２５６２に移行する。尚、ステップ２５５８でＮｏの場合にも、ステップ２５６０に移行する。

【０１１９】

次に、ステップ２５６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定領域入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２５６２でＹｅｓの場合、ステップ２５６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球演出実行タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２５６４でＹｅｓの場合、ステップ２５６６及びステップ２５６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定領域入球演出（特定領域Ｃ２２に遊技球が入球した旨を報知する演出）を実行するコマンドをセットすると共に、特定領域入球フラグをオフにし、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。尚、ステップ２５６２、又はステップ２５６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。ここで、入球演出実行タイミングとは、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球したタイミングよりも後のタイミングであれば適宜設定してよく、例えば、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入球したタイミングとしてもよいし、振分遊技実行ラウンド（振分遊技実行ラウンドが複数回実行される場合にはいずれかの振分遊技実行ラウンド）よりも後に実行されるラウンド中の任意のタイミングであってもよいし、大当り終了デモ時間中であってもよい。また、本実施形態においては、特定領域Ｃ２２に入球した旨を特別遊技の実行中において報知するよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の実行中に遊技球が特定領域Ｃ２２に入球し、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行することが確定的となっても、当該特別遊技の実行中には特定領域Ｃ２２に入球した旨を報知せずに、特別遊技終了後の滞在ステージを非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合とで同一の滞在ステージとし、変動中の演出にて現在の遊技状態が確率変動遊技状態である旨を報知し得るよう構成してもよい。尚、このような構成は、すべての長開放図柄に対して適用してもよいし、一部の長開放図柄にのみ適用（例えば、大当り中に特定領域Ｃ２２に入球した旨を報知する大当りと報知しない大当りとを設ける）しても

30

40

50

よい。

【0120】

次に、図25は、図19におけるステップ2600のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定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、滞在ステージの切替タイミング{滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した(に当選した)タイミング、遊技状態が移行したタイミング、(同一の遊技状態であっても)変動態様決定テーブルが切り替わったタイミング、(同一の遊技状態であっても)変動回数が所定回数に到達したタイミング等としてもよい}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、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。また、ステップ2604でNoの場合、ステップ2608で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの限定頻度Aコマンド又は限定頻度Bコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2608でYesの場合、ステップ2610で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夜ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。また、ステップ2608でNoの場合、ステップ2612で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2612でYesの場合、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夕方ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。また、ステップ2612でNoの場合、換言すると、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。このように、第1主遊技側の大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合(限定頻度Aコマンド又は限定頻度Bコマンドを受信した場合)には「夜ステージ」がセットされ、第2主遊技側の大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合には「夕方ステージ」に移行することとなり、即ち、第1主遊技側の大当たりにて特定領域C22に入球せずに大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行した場合と、第2主遊技側の大当たりにて特定領域C22に入球せずに大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行した場合とでは、滞在ステージ(演出傾向)が相違することとなる。

【0121】

尚、演出傾向について、「演出傾向が同一」とは、実行する演出内容そのものが同じことでもよいし、演出グループとして、演出A1～演出A5が属している演出グループA(例えば、演出グループAに属している演出として、キャラクタ紹介がなされる演出が実行される)と、演出B1～演出B5が属している演出グループB(例えば、演出グループBに属している演出として、バトル演出が実行される)と、を少なくとも有している場合に、演出A1と演出A2等、同一の演出グループ(演出A1と演出A2とは同一の演出グループである演出グループAに属している)に属する演出同士を「演出傾向が同一」としてもよい。また、「演出傾向が相違する」とは、実行する演出内容そのものが違うことでもよいし、演出グループとして、演出A1～演出A5が属している演出グループA(例えば、演出グループAに属している演出として、キャラクタ紹介がなされる演出が実行される)と、演出B1～演出B5が属している演出グループB(例えば、演出グループBに属している演出として、バトル演出が実行される)と、を少なくとも有している場合に、演出A1と演出B2等、異なる演出グループ(演出A1と演出B2とが属する演出グループは、演出グループAと演出グループBとで異なっている)に属する演出同士を「演出傾向が相違する」としてもよい。尚、当該演出傾向に係る概念は、本例に係るすべての構成(実施形態)に適用可能である。また、「演出が同一」、「演出が相違する」、「演出態様が同一」、「演出態様が相違する」、「滞在ステージが同一」、「滞在ステージが相違する」、「演出表示形式が同一」、「演出表示形式が相違する」、についても同様の概念を適

用可能である。即ち、本実施形態においては、演出表示形式（滞在ステージ）に応じて図柄変動中に実行される演出の傾向が異なるよう構成されており、滞在ステージとして「ステージA」と「ステージB」とを有している場合には、「ステージA」においてはステップアップ演出（段階的に大当たり期待度が高い表示態様へと変化していく予告演出であり、一例として、キャラクタの表示態様が変化していくキャラステップアップ演出や、セリフの内容・文字色が変わっていくセリフステップアップ演出等を有する）が実行され得るが、「ステージB」においてはステップアップ演出が実行されない一方、可動体役物が駆動する演出や群予告（キャラクタ等の群れが演出表示装置上を横切るような演出態様の予告演出）や一発告知（役物の駆動、音、背景色などによって大当たりとなることが確定的である旨を報知する演出）等の演出は「ステージA」及び「ステージB」のいずれであっても実行され得るよう構成してもよい。また、ステップアップ演出が「ステージA」及び「ステージB」のいずれであっても実行され得るが、「ステージA」においてはステップアップ演出としてキャラステップアップのみが実行され得る一方、「ステージB」においてはステップアップ演出としてセリフステップアップ演出のみが実行され得る等、実行され得るステップアップ演出の系統が相違するよう構成してもよい。

10

【0122】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、大当たり中に特定領域C22に遊技球が入球することによって大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機において、相対的に特定領域C22に入球容易となる長開放図柄に係る大当たりと、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合には、第1主遊技側の

大当たり終了後であるか第2主遊技側の

大当たり終了後であるかによって、大当たり終了後の変動態様の選択傾向（限定頻度状態への移行有無）と演出傾向（滞在ステージ）とが相違するよう構成することによって、遊技の状況に応じた様々な変動時間の選択傾向と演出傾向とを設けることができ遊技の興趣性が高まることとなる。また、大当たりの実行中において、ラウンド数を数字にて表示する大当たりとラウンド数をオブジェクト画像にて表示する大当たりを設けることにより、遊技球を獲得できないのにラウンド数が増加していくことを防止することができ、遊技者のストレスを軽減することができることとなる。

20

【0123】

（本実施形態からの変更例1）

本実施形態においては、第1主遊技側の

大当たり終了後であるか第2主遊技側の

大当たり終了後であるかによって、大当たり終了後の変動態様の選択傾向と演出傾向とが相違するよう構成したが、大当たり終了後の変動態様の選択傾向と演出傾向とが相違する構成はこれには限定されない。そこで、本実施形態とは異なる構成を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

30

【0124】

はじめに、図26は、本実施形態からの変更例1における、図16でのステップ1750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。本実施形態からの変更点は、ステップ1780（変1）であり、即ち、ステップ1762で、主制御基板MのCPUMCが長開放図柄に係る大当たり終了後であると判定した場合、ステップ1780（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後であるか否かを判定する。ステップ1780（変1）でYesの場合、ステップ1764に移行する。他方、ステップ1780（変1）でNoの場合、ステップ1760に移行する。

40

【0125】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機においては、長開放図柄に係る大当たりにて特定領域C22に遊技球が入球せずに大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合においては、時間短縮遊技状態にて当選した大当たりであるか否かによって、大当たり終了後の変動態様の選択傾向と演出傾向とが相違するよう構成することにより、時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後は特定領域C22に入球せずとも、特定領域C22に入球した場合と同一の変動態様の選択傾向及び演出傾向

50

とすることができ、遊技者は違和感なく遊技を進行することができることとなる。

【0126】

尚、本実施形態及び本実施形態からの変更例1においては、不図示であるが、ラウンド実行中における大入賞口の最後の開放が終了して閉鎖したタイミングから次のラウンドが開始されるまでにラウンド待機時間が設けられている。尚、ラウンド待機時間の長さはラウンドによって相違させてもよく、例えば、振分遊技実行ラウンドの直前のラウンドにおけるラウンド待機時間（振分遊技実行ラウンド開始前のラウンド待機時間）と振分遊技実行ラウンドにおけるラウンド待機時間（振分遊技実行ラウンドにおける大入賞口の最後の開放が終了して閉鎖した後のラウンド待機時間）とを相違させてもよい。また、第2Rを振分遊技実行ラウンドとした場合に、「第1Rのラウンド待機時間（第2R開始前のラウンド待機時間）＝X、第2Rのラウンド待機時間（第3R開始前のラウンド待機時間）＝Y、X及びY以外のラウンド待機時間＝Z」とした場合には、「 $X > Z$ 且つ／又は $Y > Z$ 」となるよう構成してもよい。

10

【0127】

（第2実施形態）

本実施形態においては、大当たり終了後にはすべて時間短縮遊技状態に移行するよう構成したが、これには限定されず、大当たり終了後に非時間短縮遊技状態にも移行し得る遊技機であり、本例に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0128】

はじめに、図27は、第2実施形態における、図9のステップ1550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。本実施形態との相違点は、ステップ1554（第2）、ステップ1556（第2）、ステップ1558（第2）、及びステップ1560（第2）であり、即ち、ステップ1554（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1554（第2）でYesの場合、ステップ1556（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1558（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値が0であるかなかを判定する。ステップ1558（第2）でYesの場合、ステップ1560（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1570に移行する。尚、ステップ1554（第2）、又はステップ1558（第2）でNoの場合にも、ステップ1570に移行する。このように、第2実施形態においては、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、所定回数の図柄変動が実行されることによって確率変動遊技状態が終了する（ST機とも称することがある）よう構成されている。

20

30

【0129】

次に、図28は、第2実施形態における、図16のステップ1750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1780-1で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるかなかを判定する。ステップ1780-1でYesの場合、ステップ1780-2及びステップ1780-3で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1780-4で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定値（本例では、60回）をセットし、ステップ1780-5に移行する。尚、ステップ1780-1でNoの場合にも、ステップ1780-5に移行する。

40

【0130】

次に、ステップ1780-5で、主制御基板MのCPUMCは、時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後であるかなかを判定する。ステップ1780-5でYesの場合、ステップ1780-6で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値B（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1780-7及びステッ

50

プ1780-8で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1780-9で、主制御基板MのCPUMCは、宇宙ステージコマンド（サブ側へのコマンドであり、滞在ステージとして「宇宙ステージ」がセットされることとなるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0131】

また、ステップ1780-5でNoの場合、ステップ1780-10で、主制御基板MのCPUMCは、非確率変動遊技状態にて当選した大当りの終了後であるか否かを判定する。ステップ1780-10でYesの場合、ステップ1781-1で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技側に係る大当り終了後であるか否かを判定する。ステップ1781-1でYesの場合、ステップ1781-2で、主制御基板MのCPUMCは、時短なし大当り図柄（大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行しないことがある大当り図柄であり、本例では、2A・3A・5A）に係る大当り終了後であるか否かを判定する。ステップ1781-2でYesの場合には次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

10

【0132】

また、ステップ1781-1、又はステップ1781-2でNoの場合、ステップ1781-4で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値B（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1781-5及びステップ1781-6で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1781-8で、主制御基板MのCPUMCは、夕方ステージコマンド（サブ側へのコマンドであり、滞在ステージとして「夕方ステージ」がセットされることとなるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行する場合（時短回数として100回が付与される場合）には、特別遊技終了後に移行する滞在ステージをすべて「宇宙ステージ」とするよう構成してもよい。また、特別遊技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した場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の滞在ステージとして、例えば「地下ステージ」がセットされるよう構成してもよい（「地下ステージ」では確率変動遊技状態であるか否かを示唆又は報知する演出を実行し、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合にも「地下ステージ」がセットされるよう構成してもよい）。

20

30

【0133】

また、ステップ1780-10でNoの場合、ステップ1781-9で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値B（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1781-10及びステップ1781-11で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1781-12で、主制御基板MのCPUMCは、宇宙ステージコマンド（サブ側へのコマンドであり、滞在ステージとして「宇宙ステージ」がセットされることとなるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0134】

このように、本実施形態においては、大当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した場合には、確変回数カウンタMP51cにセットされる値（60回）の方が時短回数カウンタMP52cにセットされる値（100回）よりも少なくなっている。即ち、大当り終了後に図柄変動が実行されてゆき、大当り当選しなかった場合には、「大当り終了→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態のまま60回の図柄変動が経過することで非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行→非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態のまま40回の図柄変動が経過することで非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行」のように遊技状態が遷移することとなる。また、大当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した場合には、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が60回の図柄変動、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が40回の図柄変動となっており、確率変動遊技状態且つ

40

50

時間短縮遊技状態における変動回数の方が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動回数よりも多くなっている（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動回数の方が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動回数よりも少なくなるよう構成してもよい）。非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の時短なし大当たり図柄に係る大当たりで当選した場合には、大当たり終了後に非時間短縮遊技状態に移行することとなる。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当たりで当選した場合には、大当たり図柄に拘らず、大当たり終了後には時間短縮遊技状態に移行すると共に、宇宙ステージコマンドが副制御基板S側に送信されることとなる。即ち、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当たりで当選し、大当たり中に特定領域C22に入球しなかったため、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した場合においても、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した場合と同一の滞在ステージ（演出傾向）となるよう構成されている。

10

【0135】

次に、図29は、第2実施形態における、図23のステップ2550のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理の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2570（第2）～ステップ2584（第2）であり、即ち、ステップ2560で副制御基板SのCPUSCが特定領域入球フラグをオンにした後、又は、ステップ2558で主制御基板M側から特定領域入球コマンドを受信していないと判定した場合、ステップ2570（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、確変煽り演出の実行タイミング（大当たり中の任意のタイミングであり、後述する時短煽り演出の実行タイミングよりも早いタイ

20

ステップ2572（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、特定領域入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2572（第2）でYesの場合、ステップ2574（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、確変煽り演出として特定領域入球成功演出を実行するコマンドをセットし、ステップ2578（第2）に移行する。また、ステップ2572（第2）でNoの場合、ステップ2576（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、確変煽り演出として特定領域入球失敗演出を実行するコマンドをセットし、ステップ2578（第2）に移行する。ここで、確変煽り演出とは、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行するか否かを煽る演出であり、特定領域入球成功演出は大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知し、特定領域入球失敗演出は大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出態様となっている。尚、ステップ2570でNoの場合にも、ステップ2578（第2）に移行する。

30

【0136】

次に、ステップ2578（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、時短煽り演出実行タイミング（大当たり中の任意のタイミングであり、前述した確変煽り演出の実行タイミングよりも遅いタイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2578（第2）でYesの場合、ステップ2580（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技終了後に移行する遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2580（第2）でYesの場合、ステップ2582（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、時短煽り演出として時短移行成功演出を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。また、ステップ2580でNoの場合、ステップ2584（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、時短煽り演出として時短移行失敗演出を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。ここで、時短煽り演出とは、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行するか否かを煽る演出であり、時短移行成功演出は大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する旨を報知し、時短移行失敗演出は大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行しない旨を報知する演出態様となっている。尚、ステップ2578（第2）でNoの場合にも、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。このように第2実施形態においては、大当たり中に実行される大当たり終了後の遊技状態を示唆する演出として、確変煽り演出と時短煽り演出との2つの演出を実行し得るよう構成されている。即ち、確変煽り演出として特定領域入球成功演出が実行され

40

50

、且つ、時短煽り演出として時短移行成功演出が実行されることにより、遊技者は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を認識できるよう構成されている。尚、確変煽り演出と時短煽り演出とが実行される順序は逆にしてもよく、2つの演出が同時に実行されなければ問題ない。また、前述したように、確変煽り演出も時短煽り演出も煽り演出の一例であり、煽り演出の実行結果によって、（１）特別遊技終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する（特定領域への入球がなく非時間短縮遊技状態に移行する）か否か、（２）特別遊技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（特定領域への入球がなく時間短縮遊技状態に移行する）か否か、（３）特別遊技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（特定領域への入球があり非時間短縮遊技状態に移行する）か否か、（４）特別遊技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（特定領域への入球があり時間短縮遊技状態に移行する）か否か、のいずれを報知するのかの傾向が異なっている。また、煽り演出は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技の実行中に実行する、即ち、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態にて当選した特別遊技の実行中には煽り演出を実行しないよう構成し、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態にて当選した特別遊技の終了後にはすべて時短回数が100回となる時間短縮遊技状態に移行し、滞在ステージとして「宇宙ステージ」がセットされるよう構成してもよい。

10

【0137】

次に、図30は、第2実施形態における、図19のステップ2600のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理の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2618（第2）、及びステップ2620（第2）であり、即ち、ステップ2602で副制御基板SのCPUSCが滞在ステージ切替タイミングに到達したか否かを判定した後、ステップ2618（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの宇宙ステージコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2618（第2）でYesの場合、ステップ2606に移行する。また、ステップ2618（第2）でNoの場合、ステップ2620（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして、「宇宙ステージ」をセットし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。また、ステップ2618（第2）でNoの場合、ステップ2620（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの夕方ステージコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2620（第2）でYesの場合、ステップ2614に移行する。また、ステップ2620（第2）でNoの場合、ステップ2616に移行する。尚、滞在ステージが切り替わるタイミングとして、主遊技図柄の変動が経過する（図柄変動が所定回数実行される）ことによって主遊技側の遊技状態が移行したことにより、滞在ステージが切り替わるよう構成してもよいし、主遊技側の遊技状態が移行しない場合であっても主遊技図柄の変動が経過したことに基づいて（その遊技状態が開始してから所定回数変動したことによって）滞在ステージを切り替えるよう構成してもよい。

20

30

【0138】

以上のように構成することにより、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、大当たり中に実行される大当たり終了後の遊技状態を示唆する演出として、確変煽り演出と時短煽り演出との2つの演出を実行し得るよう構成することにより、遊技者は、確率変動遊技状態に移行するか否かと時間短縮遊技状態に移行するか否かの2段階の演出の結果に注目することとなり大当たり中の演出の興趣性を向上させることができる。

40

【0139】

尚、第2実施形態は、特別遊技の実行中に特定領域C22に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る、所謂玉確機の構成としたが、第2実施形態のような煽り演出を実行する構成を玉確機以外にも適用してもよく、例えば、大当たり図柄と大当たり当選時の遊技状態に基づいて大当たり終了後の遊技状態が決定されるような構成に適用してもよい。

【0140】

50

(第2実施形態からの変更例1)

第2実施形態においては、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、確変回数よりも時短回数の方が多様な構成の一例を例示したが、このような遊技機の構成は第2実施形態のものには限定されない。そこで、第2実施形態とは異なる構成を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0141】

はじめに、図31は、第2実施形態からの変更例1における、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。第2実施形態からの変更点はステップ1850(第2変1)であり、即ち、ステップ1997で、主制御基板MのCPUMCが賞球払出制御処理を実行した後、ステップ1850(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述する外部信号出力処理を実行し、ステップ1999に移行する。

10

【0142】

次に、図32は、第2実施形態からの変更例1における、図8のステップ1400(1)、(2)のサブルーチンに係る、第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ1411-3(第2変1)、ステップ1439(第2変1)、ステップ1440(第2変1)、ステップ1441(第2変1)、ステップ1442(第2変1)、及び、ステップ1443(第2変1)であり、即ち、ステップ1410で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技テーブル2を参照して主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ1411-3(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1411-3(第2変1)でYesの場合、ステップ1412に移行する。尚、ステップ1411-3(第2変1)でNoの場合、ステップ1500に移行する。

20

【0143】

また、ステップ1426で、主制御基板MのCPUMCが変動中フラグがオフであると判定した場合、ステップ1439(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定中フラグ(主遊技図柄が確定停止してから次の図柄変動が開始するまでの変動固定時間の間オンとなるフラグ)がオンであるか否かを判定する。ステップ1439(第2変1)でYesの場合、ステップ1442(第2変1)に移行し、Noの場合には、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

30

【0144】

また、ステップ1434で、主制御基板MのCPUMCが、変動中フラグをオフにした後、ステップ1440(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定時間(本例では、0.3秒)を変動固定時間タイマSH10tにセットしてスタートし、ステップ1441(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定中フラグをオンし、ステップ1442(第2変1)に移行する。次に、ステップ1442(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定時間タイマSH10tのタイマ値は0であるか否かを判定する。ステップ1442(第2変1)でYesの場合、ステップ1443(第2変1)で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定中フラグをオフにし、ステップ1436に移行する。他方、ステップ1442(第2変1)でNoの場合には、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1においては変動固定時間が設けられており、時間値はすべて所定の値(本例では、0.3秒)となっているが、これには限定されず、複数種類の変動固定時間の時間値を有するよう構成してもよく、例えば、確率変動遊技状態であるか否か、時間短縮遊技状態であるか否か、第1主遊技図柄であるか第2主遊技図柄であるか、等によって変動固定時間を相違させてもよいし、これら複数の組み合わせによって変動固定時間を相違させてもよい。

40

【0145】

次に、図33は、第2実施形態からの変更例1における、図32のステップ1500のサブルーチンに係る、限定頻度B変動態様決定処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ1502(第2変1)及びステップ1506(第2変1)で

50

あり、即ち、ステップ1502（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値Gは、第1段階範囲内（3段階有している限定頻度B状態における1段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値の範囲内であり、 $100 \geq G > 60$ ）であるか否かを判定する。ステップ1502（第2変1）でYesの場合、ステップ1504に移行する。また、ステップ1502（第2変1）でNoの場合、ステップ1506（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値Gは、第2段階範囲内（3段階有している限定頻度B状態における2段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値の範囲内であり、 $59 \geq G > 1$ ）であるか否かを判定する。ステップ1506（第2変1）でYesの場合、ステップ1508に移行する。また、ステップ1506（第2変1）でNoの場合、ステップ1510に移行する。

10

【0146】

次に、図34は、第2実施形態からの変更例1における、図16のステップ1750（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。第2実施形態からの変更点は、ステップ1780-4（第2変1）及びステップ1782-1（第2変1）～ステップ1782-9（第2変1）であり、即ち、1780-3で主制御基板MのCPUMCが主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ1780-4（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定値（本例では、40）をセットし、ステップ1780-5に移行する。また、ステップ1780-8で主制御基板MのCPUMCが補助遊技時短フラグをオンにした後、ステップ1782-1（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2に所定値（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1782-2（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにし、ステップ1780-9に移行する。

20

【0147】

また、ステップ1781-6で主制御基板MのCPUMCが補助遊技時短フラグをオンにした後、ステップ1782-6（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2に所定値（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1782-7（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにし、ステップ1781-8に移行する。また、ステップ1781-11で主制御基板MのCPUMCが補助遊技時短フラグをオンにした後、ステップ1782-8（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2に所定値（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1782-9（第2変1）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにし、ステップ1781-12に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1においては、時間短縮遊技状態に移行した場合には限定頻度B状態となり、その後変動時間の選択傾向が3段階遷移していくこととなり、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した場合においては、大当たり終了→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、限定頻度テーブル1を参照して変動態様を決定する状態が40回→非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、限定頻度テーブル2を参照して変動態様を決定する状態が59回→非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、限定頻度テーブル3を参照して変動態様を決定する状態が1回」のように遷移していくよう構成されている。尚、本例においては、限定頻度テーブル3を参照した場合の主遊技図柄の変動時間は5秒のみが選択されるよう構成しているが、これには限定されず、30秒等の長時間の変動時間のみが選択される（特にハズレとなる図柄変動）よう構成し、時短最終変動専用の演出を実行するよう構成してもよい。また、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した場合には、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が40回の図柄変動、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が60回の図柄変動となっており、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動回数の方が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動回数よりも多くなっている。尚、これには限定されず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動

30

40

50

回数と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における変動回数とを同一の回数（例えば、50回）とするよう構成してもよい（このような確変回数と時短回数の構成は本例に係るすべての実施形態に適用可能である）。また、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了した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ような構成として、（1）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した大当りの終了後は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を所定回数実行した後、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するような大当りを設ける、（2）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した大当りの終了後は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を所定回数実行した後、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するような大当りを設ける、よう構成してもよい。また、第2実施形態からの変更例1においては、大当りに当選した遊技状態や大当り図柄に依存せず、大当り中に特定領域C22への入球があった場合には大当り終了後の滞在ステージを「宇宙ステージ」とし、大当り中に特定領域C22への入球がなかった場合には大当り終了後の滞在ステージを「タ方ステージ」としてもよく、その場合、「宇宙ステージ」なら限定頻度B状態、「タ方ステージ」なら限定頻度A状態（又は、限定頻度C状態といった保留数に依存して変動時間の選択傾向が相違し得る限定頻度状態）としてもよい。

10

【0148】

次に、図35は、第2実施形態からの変更例1に係る、図31のステップ1850（第2変1）のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、当該確認した結果に基づき、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の結果に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1999の処理）に移行する。

20

【0149】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、第2実施形態からの変更例1に係る外部中継端子板Gを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Gには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子〔例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等〕が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータHCと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータHCへ情報出力可能に構成されている。ここで、第2実施形態からの変更例1においては、賞球払出制御基板KHから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Mから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当り時に大当りの間信号を出力する大当り出力用端子（大当りの種類によって複数あり）、ガラス扉D18が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクKTに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

30

40

【0150】

また、第2実施形態からの変更例1においては、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう構成されている。即ち、外部中継端子板Gから主制御基板M及び賞球払

50

出制御基板KHへは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板GからホールコンピュータHCへの情報送信も同様）。

【0151】

ここで、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHと外部中継端子板Gとの間、並びに外部中継端子板GとホールコンピュータHCとの間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板Gは通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHとホールコンピュータHCとは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHから外部中継端子板Gの入力端子に入力された電氣的な信号（電圧がHiレベル/Lowレベルである2値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン/オフである2値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板Gの出力端子からホールコンピュータHCへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Gは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルG1及び接点部G2を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルG1を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部G2が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータHCが導通する。また、リレーコイルG1を消磁した場合には、接点部G2が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータHCが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータHC側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Gの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHからホールコンピュータHCへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータHC側から主制御基板M及び賞球払出制御基板KHを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータHCへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一対の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータHCに接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【0152】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン/オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHからホールコンピュータHCに対して、外部中継端子板Gにおける一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の1変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

【0153】

次に、図36を参照しながら、第2実施形態からの変更例1における外部中継端子板Gへの送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0154】

信号番号：1

信号種別：図柄変動系

信号の概要：大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動（例えば、第1主遊技側の図柄変動）の一部を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第1主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第1主遊技図柄表示処理における、ステップ1424にて、変動中フラグをオン→オフとした場合）{※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}

1 信号の構成：〔出力タイミング〕第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示が終了したタイミング〔変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい〕

〔出力期間〕0.5秒間に亘ってオン信号を出力

出力期間の重複：〔重複可能性〕同一信号の重複はないが、その他の信号（後述する信号番号2番や信号番号3番等の大当り系の信号や、信号番号4番のセキュリティ系の信号等）とは重複し得る（尚、重複可能性が「なし」と記載されている信号番号1番以外の信号についても同様に、その他の信号とは重複し得る）

なし

備考：出力期間は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、当該信号の出力期間は第1主遊技図柄に係る信号と第2主遊技図柄に係る信号とで同一の0.5秒となっており、変動固定時間の0.3秒と異なる時間値となっている。

10

【0155】

信号番号：2

信号種別：大当り系

信号の概要：大当り中及び時間短縮遊技状態中である旨を出力

1 信号の構成：〔出力タイミング〕特別遊技の開始タイミング

〔出力期間〕特別遊技が実行中ではない、且つ、非時間短縮遊技状態となるまで（時間短縮遊技状態における大当り図柄の停止から大当り開始までの間もオンのままとする）

20

出力期間の重複：〔重複可能性〕なし

備考：確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行した場合にも継続して出力され得る。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては出力されない。

【0156】

信号番号：3

信号種別：大当り系

信号の概要：大当り中である旨を出力

1 信号の構成：〔出力タイミング〕特別遊技の開始タイミング

〔出力期間〕特別遊技の終了タイミングまで（大当り開始デモ時間と大当り終了デモ時間を含む）

30

出力期間の重複：〔重複可能性〕なし

備考：大当り開始デモ時間と大当り終了デモ時間とにおける出力期間は、非時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合よりも時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合の方が短時間である

【0157】

信号番号：4

信号種別：セキュリティ系

信号の概要：遊技機にてRAM初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為が行われていることを出力する

40

尚、不正行為の一例としては、大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（5個）以上検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を所定個数（5個）以上検出した（不正入賞）

1 信号の構成：〔出力タイミング〕RAM初期化操作が行われた後の任意のタイミング及び前記不正入賞の検出時〔出力期間〕第一期間（30秒間）に亘ってオン信号を出力

出力期間の重複：〔重複可能性〕あり〔重複し得る場合の処理〕すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持

備考：不正入賞とRAMクリア後とでは出力期間を相違させてもよい

【0158】

50

信号番号：5

信号種別：入賞検知系

信号の概要：大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する

1 信号の構成：〔出力タイミング〕第1主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第2主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合

〔出力期間〕0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力

出力期間の重複：〔重複可能性〕あり〔重複し得る場合の処理〕今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機

備考：時間短縮遊技状態の最終変動（時短回数カウンタMP52c値=1である図柄変動）においても複数回出力され得る。また、第2主遊技始動口への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【0159】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例1に係る、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、確変回数よりも時短回数の方が多いような構成とした場合にも、遊技進行状況やエラー発生情報に関する情報を外部出力（例えば、ホールコンピュータHCに対して出力）するに際し、遊技機の特性に合わせた適切な情報を外部出力することができることとなる。

【0160】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合とで、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄に係る前述した信号番号1番の図柄確定信号の出力期間が基本的に同一の時間値（例えば、0.5秒）となると共に、変動固定時間も基本的に同一の時間値（例えば、0.3秒）となるが、時間短縮遊技状態の最終変動（非確率遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動）においてのみ、信号番号1番の図柄確定信号の出力期間と変動固定時間とが（第1主遊技図柄に係る図柄変動と第2主遊技図柄に係る図柄変動とのいずれにおいても）長時間（例えば、変動固定時間が0.5秒、信号番号2番の図柄確定信号の出力期間が0.7秒）となるよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態の最終変動においてのみ変動固定時間が長時間となるが、信号番号1番の図柄確定信号の出力期間は以前の図柄変動実行時と同一としてもよい。

【0161】

（第2実施形態からの変更例2）

第2実施形態においては、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、確変回数よりも時短回数の方が多いような構成の一例を例示したが、このような遊技機の構成は第2実施形態のものには限定されない。そこで、第2実施形態とは異なる構成を第2実施形態からの変更例2とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0162】

はじめに、図37は、第2実施形態からの変更例2における、図4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。第2実施形態からの変更例1からの変更点は、ステップ1326（第2変2）であり、即ち、ステップ1302で主制御基板MのCPUMCが第1主遊技始動口A10への入球を検出したと判定した場合、ステップ1326（第2変2）で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、第1主遊技始動口A10への入球を検出した旨に係るコマンド）をセットし、ステップ1304に移行する。尚、第2実施形態からの変更例2においては、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合に、すべて副制御基板S側に第1始動口入球コマンドを送信するよう構成したが、これには限定されず、時間短縮遊技状態にて第1主遊技始動口A10への入球を検出した場

合にのみ副制御基板 S 側に第 1 始動口入球コマンドを送信するよう構成してもよい。

【0163】

次に、図 38 は、第 2 実施形態からの変更例 2 における、図 8 でのステップ 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。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 1411 - 3 (第 2 変 1)、ステップ 1650 (第 2 変 2) 及びステップ 1435 (第 2 変 2)、ステップ 1441 (第 2 変 1)、ステップ 1442 (第 2 変 1)、ステップ 1443 (第 2 変 1)、及びステップ 1439 (第 2 変 1) であり、即ち、ステップ 1410 で主制御基板 M の CPU MC が主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ 1411 - 3 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度 B フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1411 - 3 (第 2 変 1) で Yes の場合、ステップ 1412 で、主制御基板 M の CPU MC が主遊技図柄に関する変動態様 (変動時間) を決定して一時記憶した後、又は、ステップ 1500 で主制御基板 M の CPU MC が限定頻度 B 変動態様決定処理を実行した後、ステップ 1650 (第 2 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、後述する変動固定時間決定処理を実行し、ステップ 1418 に移行する。また、ステップ 1434 で主制御基板 M の CPU MC が変動中フラグをオフにした後、ステップ 1435 (第 2 変 2) で、主制御基板 M の CPU MC は、ステップ 1650 (第 2 変 2) の処理にて決定した変動固定時間を変動固定時間タイマ SH10t にセットしてスタートし、ステップ 1441 に移行する。次に、ステップ 1441 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の CPU MC は、変動固定フラグをオンにし、ステップ 1442 (第 2 変 1) に移行する。また、ステップ 1439 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の CPU MC は、変動固定中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1439 (第 2 変 1) で Yes の場合、ステップ 1442 (第 2 変 1) に移行する。尚、ステップ 1439 (第 2 変 1) で No の場合、次の処理 (ステップ 1600 の処理) に移行する。次に、ステップ 1442 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の CPU MC は、変動固定時間タイマ SH10t 値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1442 (第 2 変 1) で Yes の場合、ステップ 1443 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の CPU MC は、変動固定中フラグをオンにし、ステップ 1436 に移行する。尚、ステップ 1442 (第 2 変 1) で No の場合、次の処理 (ステップ 1600 の処理) に移行する。

【0164】

次に、図 39 は、第 2 実施形態からの変更例 2 における、図 38 のステップ 1650 (第 2 変 2) のサブルーチンに係る、変動固定時間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 CPU MC は、当該図柄変動が時間短縮遊技状態における最終変動 (当たり終了後から 100 変動目) であるか否かを判定する。ステップ 1652 で Yes の場合、ステップ 1654 で、主制御基板 M の CPU MC は、変動固定時間を長時間 (ステップ 1656 に係る変動固定時間よりも長時間であり、本例では、0.5 秒) に決定し、次の処理 (ステップ 1418 の処理) に移行する。また、ステップ 1652 で No の場合、ステップ 1656 で、主制御基板 M の CPU MC は、変動固定時間を短時間 (ステップ 1654 に係る変動固定時間よりも短時間であり、本例では、0.3 秒) に決定し、次の処理 (ステップ 1418 の処理) に移行する。尚、信号番号 1 番の図柄変動の回数に係る外部端子出力信号のオン信号の出力期間は、変動固定時間が長時間の場合には 0.7 秒、変動固定時間が短時間の場合には 0.5 秒となり、変動固定時間が長時間の場合には、信号番号 1 番の図柄変動の回数に係る外部端子出力信号のオン信号の出力期間も長時間となるよう構成されている。

【0165】

次に、図 40 は、第 2 実施形態からの変更例 2 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。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2200 (第 2 変 2) であり、即ち、ステップ 2600 で、副制御基板 S の CPU SC が、滞在ステージ決定処理を実行した後、ステップ 2200 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の CPU SC は、後述する右打ち指示表示制御処理を実行し、ステップ 2999 に

移行する。

【0166】

次に、図41は、第2実施形態からの変更例2における図40のステップ2200（第2変2）のサブルーチンに係る、右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、副制御基板SのCPU SCは、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合にはステップ2204に移行する。他方、ステップ2202でNoの場合、副制御基板SのCPU SCは、特別遊技中フラグがオフであるか否か、換言すると、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ2203でNoの場合には、ステップ2204に移行する。

【0167】

次に、ステップ2204で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGにて第2右打ち指示表示を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2206で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側からの第1主遊技始動口入球コマンド {ステップ1326（第2変2）でセットされるコマンドであり、第1主遊技始動口A10への入球があった旨のコマンド} を受信したか否かを判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGにて、第1右打ち指示表示を表示する（例えば、5秒間表示した後消去する）コマンドをセットし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0168】

また、ステップ2202でNoの場合、ステップ2203で、副制御基板SのCPU SCは、特別遊技中フラグがオフであるか否か、換言すると、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ2203でNoの場合、ステップ2204に移行する。尚、特別遊技の実行中には第1右打ち指示表示及び第2右打ち指示表示とは異なる右打ち指示表示を表示するよう構成してもよく、例えば、特別遊技における少なくとも所定ラウンド実行時には常時表示する右打ち指示表示として相対的に表示領域が小さい第4右打ち指示表示を表示し、特別遊技中において所定条件（例えば、第1主遊技始動口への入球を検出）を充足することにより、相対的に表示領域が大きい第3右打ち指示表示を表示するよう構成してもよい。尚、第3右打ち指示表示と第4右打ち指示表示とは同時に双方を表示可能に構成してもよい。尚、第1右打ち指示表示又は第3右打ち指示表示を表示開始したタイミングにてスピーカD24からの音声報知も出力（例えば、「右打ちっ!!」と出力）し得るよう構成してもよい。

【0169】

また、ステップ2203でYesの場合、ステップ2212で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGから表示されている右打ち指示表示を消去する（第1右打ち指示表示と第2右打ち指示表示との表示されているものであり、右打ち指示表示が表示されていない場合には処理を実行しない）コマンドをセットし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2206でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。このように構成することで、特別遊技の実行中及び時間短縮遊技状態（遊技者が右打ちを実行すべき状態）において、右打ち指示表示として第2右打ち指示表示を演出表示装置SG上に表示することができると共に、第2右打ち指示表示を表示中にも拘わらず、遊技者が左打ちを実行し第1主遊技始動口A10への入球が検出された場合には、第1右打ち指示表示を併せて、演出表示装置SG上に表示し、遊技者に右打ちによる遊技を促すよう構成することができる。

【0170】

次に、同図下段は、右打ち指示表示の表示イメージ図である。まず、左側は、演出表示装置SGにて表示される第1右打ち指示表示であり、右側は、演出表示装置SGにて表示される第2右打ち指示表示を示している。第1右打ち指示表示の方が第2右打ち指示表示よりも相対的に表示される領域が大きく、目立つ表示態様となっている。このように構成することで、右打ち指示表示（第2右打ち指示表示）により右打ちするべき旨が指示されているにも拘わらず、左打ちによる遊技をする遊技者に対して、より明確に右打ちをするよ

10

20

30

40

50

う指示することができる。ここで、右打ちとは、遊技領域 D 3 0 の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を相対的に強い強度に調節して遊技球を打ち出すことであり、ゴム打ちと称することがある。また、左打ちとは、遊技領域 D 3 0 の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を相対的に弱い強度に調節して遊技球を打ち出すことである。尚、遊技者へ右打ちによる遊技を促す構成としては、これに限定されず、所定時間左打ちを実行していると判定した場合（左打ちにて入球し得る入球口への所定の入球数の検知等）に、第 1 右打ち指示表示を表示してもよいし、遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球を検知可能なセンサを設けて、当該センサが左打ちを実行していることを検知した場合に第 1 右打ち指示表示を表示してもよい。また、遊技者が左打ちを実行している場合には、第 1 右打ち指示表示を表示するのみに限定されず、スピーカ D 2 4 による警告音を発生し得るよう構成してもよい。また、第 1 右打ち指示表示は所定時間表示した後消去するよう構成してもよいし、右打ちを所定時間以上実行していると判定した場合に消去するよう構成してもよい。

【0171】

尚、第 2 実施形態からの変更例 2 に係る右打ち指示表示に係る構成は以下のような構成となっている。

(1) 確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動の変動停止 1 秒前に第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したことにより、第 1 右打ち指示表示が表示された場合には、次変動である非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における図柄変動中においても第 1 右打ち指示表示が継続して表示され得るよう構成されているが、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動の変動停止 1 秒前に第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したことにより、第 1 右打ち指示表示が表示された場合には、次変動である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における図柄変動の開始時点では第 1 右打ち指示表示は消去されることとなる。即ち、第 1 右打ち指示表示は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動からその後の図柄変動に亘って表示され得るが、第 1 右打ち指示表示は非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動からその後の図柄変動に亘っては表示されない。尚、当該構成は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動及び非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動がハズレとなる図柄変動においてのみ適用してもよい。

(2) 確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで、第 1 右打ち指示表示及び第 2 右打ち指示表示の表示態様は同一となっているが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで、滞在ステージ（演出傾向）及び／又は特定の演出（例えば、時間短縮遊技状態が終了する旨に係る演出）の実行有無は相違し得る。

(3) 第 2 右打ち指示表示は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態及び非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態において継続して演出表示装置 S G 上に表示され続け、且つ、第 2 右打ち指示表示のみ単独で表示することも第 1 右打ち指示表示と重複して表示することもできる（第 1 右打ち指示表示と第 2 右打ち指示表示とを同時に表示することができる）。尚、そのような場合には、第 2 右打ち指示表示よりも第 1 右打ち指示表示の方が表示優先度が高くなる（前面に表示される）よう構成してもよい。また、第 1 右打ち指示表示のみ単独で表示することはできないよう構成してもよい。また、当該構成は、少なくとも所定の装飾図柄の変動表示中（例えば、ハズレに係るリーチとならない図柄変動）においてのみ適用するよう構成してもよい。

【0172】

また、第 2 実施形態からの変更例 2 に係る右打ち指示表示に係る構成を以下のような構成としてもよい。

(1) 本実施形態における限定頻度 B 状態と同様に、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、限定頻度を 3 段階に遷移させる {限定頻度テーブル 1 を参照する状態（限定頻度 B 1 とする）→限定頻度テーブル 2 を参照する状態（限定頻度 B 2 とする）→限定頻度テーブル 3 を参照する状態（限定頻度 B 3 とする）} よう構成した場合に、限定頻

度 B 2 における最終変動の変動停止 1 秒前に第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したことにより、第 1 右打ち指示表示が表示された場合には、限定頻度 B 3 における図柄変動中（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）においても第 1 右打ち指示表示が継続して表示され得よう構成されているが、限定頻度 B 3 における最終変動（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動であり、限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）の変動停止 1 秒前に第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したことにより、第 1 右打ち指示表示が表示された場合には、次変動である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（限定頻度状態ではない）における図柄変動の開始時点では第 1 右打ち指示表示は消去されることとなる。即ち、第 1 右打ち指示表示は限定頻度 B 2 における最終変動からその後の図柄変動に亘って表示され得る（第 1 右打ち指示表示は限定頻度 B 1 における最終変動からその後の図柄変動に亘って表示され得よう構成してもよい）が、第 1 右打ち指示表示は限定頻度 B 3 における最終変動（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）からその後の図柄変動に亘っては表示されない。

10

（2）本実施形態における限定頻度 B 状態と同様に、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、限定頻度を 3 段階に遷移させる { 限定頻度テーブル 1 を参照する状態（限定頻度 B 1 とする）→ 限定頻度テーブル 2 を参照する状態（限定頻度 B 2 とする）→ 限定頻度テーブル 3 を参照する状態（限定頻度 B 3 とする） } よう構成した場合に、限定頻度 B 2 における最終変動の変動停止 1 秒前に第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したことにより、第 1 右打ち指示表示が表示された場合には、限定頻度 B 3 における図柄変動（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）中においても第 1 右打ち指示表示が継続して表示され得よう構成されているが、限定頻度 B 3 における最終変動（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動であり、限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）の変動停止 1 秒前に第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球したことにより、第 1 右打ち指示表示が表示された場合には、次変動である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（限定頻度状態ではない）における図柄変動の開始時点では第 1 右打ち指示表示は消去されることとなる。即ち、第 1 右打ち指示表示は限定頻度 B 2 における最終変動からその後の図柄変動に亘って表示され得る（第 1 右打ち指示表示は限定頻度 B 1 における最終変動からその後の図柄変動に亘って表示され得よう構成してもよい）が、第 1 右打ち指示表示は限定頻度 B 3 における最終変動（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）からその後の図柄変動に亘っては表示されない。

20

30

（3）所定の装飾図柄の変動中（例えば、ハズレに係るリーチとならない変動）において、装飾図柄の表示よりも第 1 右打ち指示表示及び第 2 右打ち指示表示は前面に表示される { 表示優先度（表示プライオリティ）が高い }。例えば、演出表示装置 S G 上の表示レイヤーとして、手前から第 1 レイヤー、第 2 レイヤー、第 3 レイヤーを有しており、第 1 レイヤーが最前面、第 3 レイヤーが最背面であり、表示する画像が重なる場合には、より前面のレイヤーに表示される画像が優先して表示されるよう構成した場合に、装飾図柄は第 3 レイヤーに表示され、第 1 右打ち指示表示と第 2 右打ち指示表示とは第 1 レイヤー又は第 2 レイヤーに表示されるよう構成してもよい。

40

（4）第 1 右打ち指示表示については、装飾図柄と重複する位置に表示され得る。第 2 右打ち指示表示についても、装飾図柄と重複する位置に表示され得る。第 1 右打ち指示表示については、ステップアップ演出（前述したものと同様の演出）などの特定予告演出と重複する位置に表示され得る。第 2 右打ち指示表示については、ステップアップ演出などの特定予告演出と重複しない位置に表示される。第 1 右打ち指示表示については、保留表示画像と重複しない位置に表示される。第 2 右打ち指示表示についても、保留表示画像と重複しない位置に表示される。

【 0 1 7 3 】

以上のように構成することで、第 2 実施形態からの変更例 2 に係る、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、遊技状態の遷移に基づい

50

た適切な右打ち指示表示を表示することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0174】

(第2実施形態からの変更例3)

第2実施形態においては、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、確変回数よりも時短回数の方が多いような構成の一例を例示したが、このような遊技機の構成は第2実施形態のものには限定されない。そこで、第2実施形態とは異なる構成を第2実施形態からの変更例3とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0175】

はじめに、図42は、第2実施形態からの変更例3における、図4のステップ1300(第2変3)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1321で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1321でYesの場合、ステップ1322で、主制御基板MのCPUMC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1322でYesの場合、ステップ1323で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1324で、主制御基板MのCPUMC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1325で、主制御基板MのCPUMC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1325でYesの場合、ステップ1326で、主制御基板MのCPUMC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1326でYesの場合、ステップ1327で、主制御基板MのCPUMC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1328で、主制御基板MのCPUMCは、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1329に移行する。

【0176】

次に、ステップ1329で、主制御基板MのCPUMCは、保留情報(変動態様決定乱数)に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ(非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ)を事前判定し(変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図43の主遊技テーブル3参照)、ステップ1330に移行する。尚、第2実施形態からの変更例3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1325又はステップ1326でNoの場合にも、ステップ1330に移行する。次に、ステップ1330で、主制御基板MのCPUMCは、新たな保留発生に係るコマンド(第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1331に移行する。尚、第2実施形態からの変更例3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、当該大当た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たりとなる場合にのみ停止図柄を報知する)。また、ステップ1321又はス

10

20

30

40

50

テップ1322でN oの場合にも、ステップ1331に移行する。尚、ステップ1324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
10
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。

【0177】

このように、第2実施形態からの変更例3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。

【0178】

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
20
の停止図柄に係る情報、大当た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}。

【0179】

次に、ステップ1331で、主制御基板MのCPUMC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1331でY e sの場合、ステップ1332で、主制御基板MのCPUMC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1332でY e sの場合、ステップ1333で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技図柄決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1334で、主制御基
40
板MのCPUMC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1335で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1335でY e sの場合、ステップ1337で、主制御基板MのCPUMC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1338で、主制御基板MのCPUMCは、当該新たに生じた保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1339で、主制御基板MのCPUMCは、保留情報(変動態様決定乱数)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
50

グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図44の主遊技テーブル3を参照）、ステップ1340に移行する。

【0180】

尚、ステップ1335でNoの場合、ステップ1336で、主制御基板MのCPUMC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1336でYesの場合には、ステップ1340に移行する。他方、ステップ1336でNoの場合、ステップ1337に移行する。

【0181】

次に、ステップ1340で、主制御基板MのCPUMCは、新たな保留発生に係るコマンド（第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。また、ステップ1331又はステップ1332でNoの場合も、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0182】

ここで、図43及び図44に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a - A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a - B）の一例である。本図に示されるように、第2実施形態からの変更例3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43及び図44においては、全ての状況（遊技状態等）において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側に送信する状況が限定されている場合においては、その場合に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。例えば、第1主遊技側においては、時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成し、第2主遊技側においては、非時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側の保留に対して先読み抽選を実行せず、時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留に対して先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。そのような場合には、第2主遊技側の保留が第1主遊技側の保留よりも優先して消化されるよう構成することが好適である。また、図43における「ハズレ時、時間短縮遊技時」に参照されるテーブルは保留数に依存せずに変動時間が決定されるよう構成してもよい（保留数が0～3ですべて同一の内容のテーブルを参照する）。また、図44における「ハズレ時、非時間短縮遊技時」に参照されるテーブルは保留数に依存せずに変動時間が決定されるよう構成してもよい（保留数が0～3ですべて同一の内容のテーブルを参照する）

【0183】

また、本例に示されるように、第2実施形態からの変更例3においては、変動態様決定用乱数によって変動態様グループが決定されるよう構成されている。当該変動態様グルー

10

20

30

40

50

プは、主遊技図柄の変動時間が短時間である場合にはグループ1（グループA）に、主遊技図柄の変動時間が長時間である場合にはグループ3（グループC）に決定され易いよう構成されている（いずれのグループにも該当しない場合にはグループ2（グループB）となる）。尚、第2実施形態からの変更例3においては、グループC、又はグループBに決定された保留のみが、先読み演出を発生させる契機となる保留（トリガ保留）となり得るよう構成されている。

【0184】

尚、ステップ1324及びステップ1334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。尚、第2実施形態からの変更例3においては、保留の情報に係るサブメイン制御部SMへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第2主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第1主遊技に係る保留であるか第2主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部SMが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。尚、第2実施形態からの変更例3においては、第1主遊技内容決定乱数を記憶した場合には、特別遊技が実行されていない、且つ、非時間短縮遊技状態である、場合に新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報を副制御基板S側に送信するよう構成している。また、第2主遊技内容決定乱数を記憶した場合には、特別遊技が実行されている、又は、時間短縮遊技状態である、場合に新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報を副制御基板S側に送信するよう構成している。また、小当りを設けるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、小当りが実行されている場合には、第1主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板S側には送信しない、第2主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板S側には送信するよう構成し、小当りが実行されていない場合には、第1主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板S側には送信する、第2主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板S側には送信しないよう構成してもよい。

【0185】

次に、図45は、第2実施形態からの変更例3における、図19におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2106（第2変3）で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを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

10

20

30

40

50

域)に一時記憶する。次に、ステップ2107(第2変3)で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報(特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等)を、保留情報一時記憶領域に一時記憶する。尚、主制御基板M側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ2106(第2変3)又はステップ2107(第2変3)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2117(第2変3)で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留は第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2117(第2変3)でYesの場合、ステップ2150(第2変3)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2118(第2変3)に移行する。次に、ステップ2118(第2変3)で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留はトリガ保留である旨の情報が付加されているか否か、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。第2実施形態からの変更例3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おり、ステップ2170の処理にて付加されることとなる。ステップ2118(第2変3)でYesの場合、ステップ2250(第2変3)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ2116(第2変3)に移行する。尚、ステップ2117(第2変3)でNoの場合(新たな保留が第2主遊技側の保留であった場合)又はステップ2118(第2変3)でNoの場合にも、ステップ2116(第2変3)に移行する。

10

20

【0186】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2108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2108でYesの場合、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタのカウンタ値から「1」を減算する。次に、ステップ2112(第2変3)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2114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2116(第2変3)に移行する。尚、ステップ2108でNoの場合にもステップ2116(第2変3)に移行する。

30

【0187】

次に、ステップ2116(第2変3)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画像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)にて演出表示装置SG上に表示し、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。尚、副制御基板S側における保留の表示は、演出表示装置SGにて保留画像オブジェクトを表示することであってもよいし、保留に対応するLEDを点灯させることであってもよい。

40

【0188】

次に、図46は、第2実施形態からの変更例3における、図45でのステップ2150(第2変3)のサブルーチンに係る、入賞時先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技中であるか否かを判定する。このように、第2実施形態からの変更例3においては、時間短縮遊技状態にて入賞時先読み抽選を実行し得るよう構成されているため、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて先読み抽選を実行できることとなり、即ち、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態から非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に跨って先読み演出を実行可能に構成されている。ステップ2154でYesの場合、ステップ2155で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留は時間短縮遊技状態の最終変動(時短最終変動)の1回前の図柄変動までに消化さ

50

れる保留であるか否か、換言すると、時間短縮遊技状態の1回前の図柄変動終了までに先読み演出が終了するか否かを判定する。即ち、第2実施形態からの変更例3においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動（時短最終変動）においては、先読み演出が実行されないよう構成されている。ステップ2155でYesの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留以前に消化される保留に大当たりとなる保留がないか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留が消化される以前に消化される保留はすべてグループAの保留であるか否かを判定する。ステップ2158でYesの場合、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留はグループCの保留であるか否かを判定する。ステップ2162でYesの場合、ステップ2163で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率A（例えば、 $1/3$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2168に移行する。尚、所定確率Aは $1/3$ ではなくともよく、当該所定確率Aを変更することで先読み演出が実行される契機となる図柄変動にて大当たりとなる期待度を調整することが可能となる。他方、ステップ2162でNoの場合、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留はグループBの保留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CPUSCは、所定確率B（前述した所定確率Aよりも低い確率であり、例えば、 $1/40$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2168に移行する。このように、当該新たな保留がグループBの保留である場合より、グループCの保留である場合の方が、当選する確率が相対的に高くなるように構成されている。また、第2実施形態からの変更例3においては新たに生起した保留がグループAの保留であった場合には、当該新たに生起した保留に対しては、入賞時先読み抽選が実行されないよう構成されている。尚、これには限定されず、グループAの保留に対しても入賞時先読み抽選が実行され得ることとしてもよく、その場合に入賞時先読み抽選に当選する確率は、「グループC>グループB>グループA」となるよう構成してもよい。他方、ステップ2164でNoの場合（即ち、当該新たな保留がグループAの保留である場合）、入賞時先読み抽選を実行することなく、次の処理【ステップ2118（第2変3）の処理】に移行する。

【0189】

次に、ステップ2168で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2163又はステップ2166にて実行した入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2168でYesの場合、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、実行した入賞時先読み抽選に当選した新たな保留の保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を付加して、副制御基板SのRAM領域に一時記憶し、次の処理【ステップ2118（第2変3）の処理】に移行する。尚、ステップ2154、ステップ2155、ステップ2156、ステップ2158又はステップ2168でNoの場合にも、次の処理【ステップ2118（第2変3）の処理】に移行する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選に当選した保留であり、後述する先読み演出の契機となる保留のことである。

【0190】

尚、本例においては、先読みに関する構成として以下のように構成してもよい。

（1）本実施形態における限定頻度B状態と同様に、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、限定頻度を3段階に遷移させる{限定頻度テーブル1を参照する状態（限定頻度B1とする）→限定頻度テーブル2を参照する状態（限定頻度B2とする）→限定頻度テーブル3を参照する状態（限定頻度B3とする）}よう構成した場合に、限定頻度B2における最終変動から次の図柄変動である限定頻度B3における最初の図柄変動（限定頻度B3が1変動のみで終了する場合には当該1回の変動のことを示している）に亘って先読み演出が実行され得る（限定頻度B2である状況にて限定頻度B3に遷移した後に消化される予定の保留に対して先読み抽選が実行され得る）よう構成し、限定頻度B3における最終変動（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動であり、限定頻度B3が1変動のみで終了する場合には当該1回の変動のことを示している）から次の図柄変動である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における図柄変動に亘

10

20

30

40

50

って先読み演出は実行されない（限定頻度 B 3 である状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に遷移した後に消化される予定の保留に対して先読み抽選が実行されない）。即ち、限定頻度 B 2 における最終変動ではその後の図柄変動に亘って先読み演出が実行され得るが、限定頻度 B 3 における最終変動（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）ではその後の図柄変動に亘って先読み演出が実行されない。

（２）本実施形態における限定頻度 B 状態と同様に、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、限定頻度を 3 段階に遷移させる { 限定頻度テーブル 1 を参照する状態（限定頻度 B 1 とする）→ 限定頻度テーブル 2 を参照する状態（限定頻度 B 2 とする）→ 限定頻度テーブル 3 を参照する状態（限定頻度 B 3 とする）} よう構成した場合に、限定頻度 B 2 における最終変動から次の図柄変動である限定頻度 B 3 における最初の図柄変動（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）に亘って先読み演出が実行され得る（限定頻度 B 2 である状況にて限定頻度 B 3 に遷移した後に消化される予定の保留に対して先読み抽選が実行され得る）よう構成し、限定頻度 B 3 における最終変動（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における最終変動であり、限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）から次の図柄変動である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における図柄変動に亘って先読み演出は実行されない（限定頻度 B 3 である状況にて非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に遷移した後に消化される予定の保留に対して先読み抽選が実行されない）。即ち、限定頻度 B 2 における最終変動ではその後の図柄変動に亘って先読み演出が実行され得るが、限定頻度 B 3 における最終変動（限定頻度 B 3 が 1 変動のみで終了する場合には当該 1 回の変動のことを示している）ではその後の図柄変動に亘って先読み演出が実行されない。

【0191】

このように、第 2 実施形態からの変更例 3 においては、時間短縮遊技状態である場合において、第 2 主遊技に係る保留のみが先読み演出に係るトリガ保留となり得るよう構成されているが、あくまで一例であり、これには限定されず、非時間短縮遊技状態中に生起した、第 1 主遊技側に係る保留をもトリガ保留となり得るようにしてもよい。また、新たに生起した保留よりも先に消化される保留が、大当たりとなる保留でない、且つ、すべてがグループ A の保留である場合に入賞時先読み抽選を実行する構成としたが、これには限定されず、新たに生起した保留よりも先に消化される保留に大当たりとなる保留が存在する場合にも入賞時先読み抽選を実行する構成としてもよく、その場合、遊技者にとって利益が相対的に低い大当たり（例えば、8 R 大当たりであって、特別遊技終了後の遊技状態が非確率変動遊技状態となる大当たり）である場合や、先に実行される大当たりよりも、新たに生起した保留に係る大当たりの方が相対的に高利益な大当たり（実行ラウンド数が多い等）である場合に入賞時先読み抽選を実行し得ることとしてもよい。尚、本例では、グループ B 及びグループ C の保留についてのみ、入賞時先読み抽選を実行する構成としたがすべてのグループにおいて実行される構成としてもよい。その場合、グループ A の入賞時先読み抽選の当選確率は、最も低い確率（例えば、 $1/80$ ）とする構成としてもよい。また、新たな保留よりも先に消化される保留内に、「トリガ保留」がない場合に入賞時先読み抽選を実行する構成とすることもできる。

【0192】

また、第 2 実施形態からの変更例 3 においては、先読み抽選として入賞時先読み抽選のみを実行し得るよう構成したが、これには限定されず、図柄変動の停止時や図柄変動の変動途中のタイミングにも先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。具体的には、例えば、入賞時先読み抽選に当選しなかったグループ C の保留に対して、その後の図柄変動の停止時に再度先読み抽選（変動停止時先読み抽選）を実行し得るよう構成してもよい。

【0193】

次に、図 47 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 45 のステップ 2250（第 2 変 3）のサブルーチンに係る、先読み演出内容決定処理のフローチャートである。ま

ず、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出種別決定テーブルを参照し、先読み演出種別を抽選により決定する。ここで、同図右上段は先読み演出種別決定テーブルの一例であり、第2実施形態からの変更例3における先読み演出は演出種別A、演出種別B、演出種別Cの3つの演出種別に分けられており、同テーブルの内容により、実行する先読み演出が決定される。尚、各演出種別は夫々均等に抽選されるよう構成されているが、これには限定されず、例えば、当該先読み演出に係る変動にて大当たりとなる期待度に応じて、演出種別の選択率が変わるよう構成してもよい（大当たり期待度が高いと、演出種別Cが選択され易い、等）。

【0194】

次に、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、遊技状態及び保留情報（当否抽選乱数等）に基づき、トリガ保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ2256で、副制御基板SのCPUSCは、前記事前判定結果に基づき、当該先読み演出の契機となるトリガ保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2256でYesの場合、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、決定した先読み演出種別に基づき、保留表示態様決定テーブルの大当たり時用のテーブルを参照してトリガ保留の保留表示態様を抽選により決定し、ステップ2268に移行する。他方、ステップ2256でNoの場合、換言すると、トリガ保留がハズレとなる保留である場合、ステップ2260で、副制御基板SのCPUSCは、決定した先読み演出種別に基づき、保留表示態様決定テーブルのハズレ時用のテーブルを参照してトリガ保留の保留表示態様を抽選により決定し、ステップ2268に移行する。

【0195】

ここで、同図右下段は保留表示態様決定テーブルの一例であり、第2実施形態の変更例3においては、保留表示態様は乱数によって決定される。また、保留変化がない場合には保留表示態様は乱数値に依らず白色にて表示される。尚、虹色は大当たりに係る保留でのみ選択されるよう構成されている。

【0196】

次に、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、決定された先読み演出種別が背景演出を実行する先読み演出種別（本例では、演出種別B及び演出種別C）であるか否かを判定する。ステップ2268でYesの場合、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、背景演出実行フラグをオンにし、次の処理 {ステップ2116（第2変3）の処理} に移行する。尚、ステップ2268でNoの場合にも、次の処理 {ステップ2116（第2変3）の処理} に移行する。尚、先読み演出の実行中（先読み抽選に当選したタイミングからトリガ保留に係る主遊技図柄の変動終了まで）に複数回の保留変化演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成し、例えば、先読み演出の実行中に保留変化演出が2回実行される場合において、1回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様が「青色」であった場合には、2回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様は「緑色」又は「赤色」となるようにする、即ち、保留変化演出が実行されるたびに大当たり期待度の高い保留の表示態様へと変化（ランクアップ）していくよう構成することが望ましい（遊技者の期待感を損なわないため）。また、保留表示変化に係る演出はこれには限定されず、結果的に保留表示変化を伴わない演出態様を設けてよく、例えば、変動開始時（又は、保留消化時）に保留が震えるような演出が起こり、そのまま保留表示が変化しない演出態様（所謂、ガセパターン）と、その後保留表示変化が実行される演出態様とを設けてもよい。

【0197】

次に、図48は、第2実施形態からの変更例3における、図19のステップ2300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。第2実施形態からの変更点は、ステップ2350（第2変3）であり、即ち、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCが、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶した後、ステップ2350（第2変3）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して、ステップ2308に移行する。

【0198】

次に、図49は、第2実施形態からの変更例3における、図48でのステップ2350（第2変3）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、背景演出実行フラグ（先読み演出として背景演出が先読み時専用背景となる場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2354で、副制御基板SのCPUSCは、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2354でYesの場合、ステップ2356で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2356でYesの場合、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態における最終変動でないか否かを判定する。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、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容を時間短縮遊技状態の最終変動専用演出〔時間短縮遊技状態における最終変動（大当たり終了後から100変動目）においては、当該1変動限定の専用演出が実行される〕に決定し、ステップ2366に移行する。次に、ステップ2366で、副制御基板SのCPUSCは、当該変動中の背景演出として「非先読み時専用背景」を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップの2308処理）に移行する。ここで、「非先読み時専用背景」とは、先読み演出が実行されていない場合、又は、先読み演出は実行されているが、ステップ2252で抽選により「背景演出なし」が決定された場合（即ち、先読み演出種別として、演出種別Aが決定された場合）に表示される背景演出である。尚、第2実施形態からの変更例3においては、先読み抽選に当選した場合には、先読み演出として、背景演出及び／又は保留変化演出が実行されるよう構成したが、これには限定されず、先読み抽選に当選した場合には、先読み演出として、装飾図柄の停止表示態様をチャンス目（装飾図柄がハズレを示す出目で停止するが、3列すべて奇数やすべて偶数等の停止表示態様にて停止することで、未消化の保留内にトリガ保留が存在するかもしれないことを報知する演出であり、例えば、奇数のチャンス目の方がトリガ保留の存在可能性やトリガ保留の大当たり期待度が相対的に高い）にて停止し得るよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、トリガ保留が存在しない場合にもチャンス目が停止し得るよう構成し、チャンス目が停止した場合にもトリガ保留が存在していないことをあり得るよう構成することにより、チャンス目の出現確率を高めることができると共に、遊技者に頻繁に期待感を抱かせることができる。

【0199】

ここで、同図右下段は背景演出表示イメージ図である。同イメージ図に示されるように、非先読み時専用背景は昼の背景、先読み時専用背景は夜（「先読みゾーン」との表示がされている）の背景となっており、遊技者に対し、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを報知し得るよう構成されている。尚、本実施形態においては、背景演出実行フラグがオンの場合に先読み時専用背景が、背景演出実行フラグがオフの場合に非先読み時専用背景が表示されるよう構成されている。

【0200】

ステップ2352でNoの場合、ステップ2368で、副制御基板SのCPUSCは、当該変動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2368でYesの場合、ステップ2370で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、トリガ保留消化時専用の演出内容（例えば、ストーリー演出等）を決定する。次に、ステップ2372で、副制御基板SのCPUSCは、背景演出実行フラグをオフにし、ステップ2376に移行する。

【0201】

他方、ステップ2368でNoの場合、ステップ2374で副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、トリガ保留消化前専用の演出内容（例えば、トリガ保留消化までカウントダウンを表示する演出等）を決定し、ステップ2376に移行する（以降、トリガ保留消化までカウントダウンを表示する演出をカウントダウン演出と呼ぶ

ことがある)。

【0202】

次に、ステップ2376で、副制御基板SのCPUSCは、当該変動中の背景演出として「先読み時専用背景」を表示するコマンドをセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)し、次の処理(ステップ2308の処理)に移行する。

【0203】

他方、ステップ2354又はステップ2356でNoの場合、ステップ2364で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容を決定し、ステップ2366の処理に移行する。また、ステップ2358でNoの場合、ステップ2362で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容を時間短縮遊技状態の最終変動専用演出{時間短縮遊技状態における最終変動(大当たり終了後から100変動目)においては、当該1変動限定の専用演出が実行される}に決定し、ステップ2366の処理に移行する。このように、第2実施形態からの変更例3においては、時間短縮遊技状態における最終変動では、先読み演出が実行されず、時間短縮遊技状態の最終変動専用演出が実行されるよう構成されている。

【0204】

尚、第2実施形態からの変更例3においては、トリガ保留消化時専用の演出内容でトリガ保留消化前専用の演出内容と異なる演出内容としたが、これには限定されず、同様の演出内容としてもよい。また、トリガ保留に係る変動において、トリガ保留消化前専用の演出内容でトリガ保留消化時専用の演出内容とのどちらも実行するよう構成してもよい。

【0205】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例3に係る、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、時間短縮遊技状態の最終変動、即ち、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動において、1変動限定の専用演出を実行するよう構成することにより、時間短縮遊技状態における興趣性を向上させることができる。

【0206】

尚、第2実施形態からの変更例3においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動と次変動(非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最初の変動)とで共通の演出を実行可能である一方、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動においては、当該共通の演出は実行されないこととなる。また、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動と次変動(非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最初の変動)とに亘って先読み演出を跨いで実行可能であるが、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動の1回前の図柄変動と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動とに亘って先読み演出を跨いで実行しないよう構成されている。

【0207】

(第2実施形態からの変更例4)

第2実施形態からの変更例3では、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、確変回数よりも時短回数の方が多いような構成における時間短縮遊技状態にて実行される演出態様についての一例を例示したが、このような遊技機の構成は第2実施形態からの変更例3の構成には限定されない。そこで、第2実施形態からの変更例3とは異なる構成を第2実施形態からの変更例4とし、以下、第2実施形態からの変更例3からの変更点についてのみ詳述する。

【0208】

はじめに、図50は、第2実施形態からの変更例4における、図48のステップ2350(第2変3)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、第2実施形態からの変更例3からの変更点は、ステップ2378(第2変4)～ステップ2382(第2変4)である。即ち、ステップ2356で、副制御基板SのCPUSCが、時間短縮遊技状態であると判定した後、ステップ2378(第2変4)で、副制御基

板 S の C P U S C は、時短残り回数（時間短縮遊技状態が終了するまでの残りの変動回数であり、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値と同値）は所定回数（例えば、30回）以上であるか否かを判定する。ステップ 2378（第2変4）で Y e s の場合、ステップ 2380（第2変4）で、副制御基板 S の C P U S C は、主遊技図柄の変動態様に基づき、時間短縮遊技状態の前半にて実行する演出内容を複数の演出候補（少なくともカットイン演出を含んでおり、残り回数示唆演出は含んでいない）から決定し、ステップ 2366に移行する。尚、ステップ 2380（第2変4）の処理とステップ 2383（第2変4）の処理、即ち、残り時短回数が30回以上の場合と、残り時短回数が30回未満であり時間短縮遊技状態の最終変動ではない場合とで主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照するテーブルは同一（変動時間の選択傾向は同一）となっている。尚、時間短縮遊技状態における最終変動においては、実行する演出内容の複数の演出候補としては、残り回数示唆演出は行うがカットイン演出は行われなような演出候補となっており、主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照するテーブルは、時間短縮遊技状態であり時間短縮遊技状態の最終変動ではない場合と相違している（変動時間の選択傾向が相違している）。尚、上記構成は主遊技図柄の当否抽選結果が当りである場合にもハズレである場合にも適用可能な構成となっている。

10

【0209】

他方、ステップ 2378（第2変4）で N o の場合、即ち副制御基板 S の C P U S C が、時短残り回数は所定回数（例えば、30回）以上でないと判定した場合（時短残り回数が30未満と判定した場合）、ステップ 2382（第2変4）で、副制御基板 S の C P U S C は、主遊技図柄の変動態様に基づき、時間短縮遊技状態の後半にて実行する演出内容を複数の演出候補（少なくともカットイン演出と残り回数示唆演出とを含んでいる）から決定し、ステップ 2366に移行する。

20

【0210】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例4に係る、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、時間短縮遊技状態の最終変動、即ち、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動と時間短縮遊技状態の最終変動の1回前の変動とで、主遊技図柄の変動態様の選択傾向は相違するが、共通の演出が実行され得るよう構成されている。また、時間短縮遊技状態の演出傾向を、大当たり終了後から70変動まで（時短前半）と、大当たり終了後から71変動目から100変動目（時短最終変動）まで（時短後半）とで異なる演出傾向とする（例えば、時短前半ではカットイン演出が実行され得るがカウントダウン演出は実行されない一方、時短後半ではカウントダウン演出が実行され得るがカットイン演出は実行されない）よう構成したことにより、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においても、時短最終変動の1回前の図柄変動と時短最終変動の35回前の図柄変動とでは、変動態様の選択傾向（参照する変動態様決定用テーブル）は同一であるにも拘らず、実行される演出傾向が相違する、又は、特定の演出（例えば、残り回数示唆演出やカットイン演出）の実行有無が相違するよう構成されている。尚、時短最終変動や時短最終変動の1回前の図柄変動において、前記特定の演出を実行しないよう構成してもよい。

30

【0211】

尚、本例においては、時間短縮遊技状態にて実行される演出に関する構成として以下のよう構成してもよい。

40

（1）本実施形態における限定頻度 B 状態と同様に、特別遊技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した場合においては、限定頻度を3段階に遷移させる {限定頻度テーブル1を参照する状態（限定頻度 B 1 とする）→限定頻度テーブル2を参照する状態（限定頻度 B 2 とする）→限定頻度テーブル3を参照する状態（限定頻度 B 3 とする）} よう構成した場合に、限定頻度 B 2 における最終変動から限定頻度 B 2 の滞在回数（限定頻度 B 2 の開始から終了までの図柄変動回数）よりも少ない回数である所定回数以上前の図柄変動時においては、カットイン演出は実行され得るが残り回数示唆演出は実行されないよう構成し、限定頻度 B 2 における最終変動から限定頻度 B 2 の滞在回数（限定頻

50

度B2の開始から終了までの図柄変動回数)よりも少ない回数である所定回数以内の図柄変動時においては、カットイン演出も残り回数示唆演出も実行され得る。また、限定頻度B3においては、カットイン演出が実行されないが残り回数示唆演出は実行され得る。尚、上記構成は、主遊技図柄の当否抽選結果が当たりである場合にもハズレである場合にも適用可能な構成となっている。

(2) 本実施形態における限定頻度B状態と同様に、特別遊技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した場合においては、限定頻度を3段階に遷移させる{限定頻度テーブル1を参照する状態(限定頻度B1とする)→限定頻度テーブル2を参照する状態(限定頻度B2とする)→限定頻度テーブル3を参照する状態(限定頻度B3とする)}よう構成した場合に、限定頻度B2における最終変動から限定頻度B2の滞在回数(限定頻度B2の開始から終了までの図柄変動回数)よりも少ない回数である所定回数以上前の図柄変動時においては、カットイン演出は実行され得るが残り回数示唆演出は実行されないよう構成し、限定頻度B2における最終変動から限定頻度B2の滞在回数(限定頻度B2の開始から終了までの図柄変動回数)よりも少ない回数である所定回数以内の図柄変動時においては、カットイン演出も残り回数示唆演出も実行され得る。また、限定頻度B3においては、カットイン演出が実行されないが残り回数示唆演出は実行され得る。尚、上記構成は、主遊技図柄の当否抽選結果が当たりである場合にもハズレである場合にも適用可能な構成となっている。

【0212】

(第3実施形態)

本実施形態では、大当たり終了後に限定頻度状態に移行し得るよう構成した遊技機の一例を例示したが、このような遊技機の構成は本実施形態には限定されない。そこで、本実施形態3とは異なる構成を第3実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0213】

はじめに、図51は、第3実施形態に係る、主遊技テーブル1~3の一例である。第3実施形態においては、確率変動遊技状態における大当たり確率は「22/1022」に設計されている。詳細は後述することとなるが、当該大当たり確率を変更することにより確率変動遊技状態において大当たり当選できる確率を調整することができることとなる。また、「4A」又は「4B」に係る大当たり終了後には確率変動遊技状態に移行しない、即ち、すべての大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行するようには設計されていない。

【0214】

次に、図52は、第3実施形態における、図9のステップ1500のサブルーチンに係る、限定頻度B変動態様決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ1502(第3)及びステップ1506(第3)であり、まず、ステップ1502(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値Gは、第1段階範囲内(3段階有している限定頻度状態における1段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値の範囲内であり、 $80 \geq G > 50$)であるか否かを判定する。ステップ1502(第3)でYesの場合、ステップ1504で限定頻度テーブル1を参照して主遊技図柄の変動態様を決定し、Noの場合には、ステップ1506(第3)に移行する。次に、ステップ1506(第3)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値Gは、第2段階範囲内(3段階有している限定頻度状態における2段階目となる限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値の範囲内であり、 $50 \geq G > 10$)であるか否かを判定する。ステップ1506(第3)でYesの場合、ステップ1508で限定頻度テーブル2を参照して主遊技図柄の変動態様を決定し、Noの場合には、ステップ1510で限定頻度テーブル3を参照して主遊技図柄の変動態様を決定する。

【0215】

次に、図53は、第3実施形態に係る、限定頻度テーブル1~3の一例である。限定頻度テーブル1~3の内容については、本実施形態と同様の構成となっているため、説明は

割愛する。尚、第3実施形態においては、限定頻度テーブル1～3を参照する際の限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値が本実施形態とは相違している。

【0216】

尚、第3実施形態においては、限定頻度の構成について以下のように構成してもよい。

(1) 限定頻度状態（限定頻度A状態又は限定頻度B状態）にて第1主遊技図柄の変動時間を決定する（第1主遊技図柄が変動する）場合には、第1主遊技側の保留数には依存しない、即ち、限定頻度テーブル2を参照して第1主遊技図柄の変動時間を決定する場合にも、第1主遊技図柄に係る限定頻度テーブル2の内容は第1主遊技側の保留数に依存しないよう構成されている（例えば、第1主遊技側の保留数に拘らず、図13における限定頻度テーブル2の保留数が0個又は1個である場合のテーブルが参照される）。 10

(2) 限定頻度テーブル1についても、限定頻度テーブル2と同様に、保留数（第2主遊技側の保留数）によって参照するテーブルの内容が相違し得る。

(3) 限定頻度B状態に移行した場合に、初めに参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル2としてもよい。

(4) 図13における、当りの場合に参照するテーブルとハズレの場合に参照するテーブルとで同一の時間値となっている箇所については、当りの場合の時間値をハズレの場合の時間値よりも長時間に変更してもよい、例えば、限定頻度テーブル3について、当りの場合もハズレの場合も5秒が選択されるよう構成されているが、限定頻度テーブル3について、当りの場合は6秒となりハズレの場合は5秒となるよう構成してもよい。このように構成することで遊技者に当りである旨を報知する時間を担保することができる。 20

(5) 限定頻度テーブル3を参照する期間は複数変動（10変動未満が好適である）としてもよく、例えば、限定頻度カウンタ値が1～5である場合に限定頻度テーブル3を参照するよう構成してもよい。

(6) 同図におけるそれぞれのテーブル（限定頻度テーブル1～3における、当り時、ハズレ時、保留0～1個、保留2～3個の場合に参照されるすべてのテーブルであり、16個のテーブルのうちいずれか）について、変動時間候補をもう1種類ずつ増やしてもよい、例えば、すべてのテーブルにおいて2以上の変動時間候補を有するよう構成してもよい。そのように構成した場合、追加する時間値の一例として、それぞれのテーブルが有している最長となる時間値の2倍の時間値を追加してもよく、その場合の乱数値範囲は当該最長となる時間値の乱数値範囲を半分にしてもよい。例えば、限定頻度テーブル1における第2主遊技側のハズレ時のテーブル内容を変更する場合には、「乱数値0～799→1秒」、「乱数値800～911→3秒」、「乱数値912～1023→6秒」のように構成してもよい。 30

【0217】

次に、図54は、第3実施形態における、図16のステップ1750（第3）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1783-1で、主制御基板MのCPUMCは、確変大当り図柄（大当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大当り図柄であり、本例では、5A・7A・5B・7B）に係る大当り終了後であるか否かを判定する。ステップ1783-1でYesの場合、ステップ1783-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1783-3で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定値（本例では、80）をセットし、ステップ1783-4に移行する。尚、ステップ1783-1でNoの場合（即ち、停止している大当り図柄が非確変大当りである4A・4Bである場合）にも、ステップ1783-4に移行する。次に、ステップ1783-4で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値（本例では、80）をセットする。次に、ステップ1783-5、ステップ1783-6、及びステップ1783-7で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグ、補助遊技時短フラグ、及び限定頻度Bフラグを夫々オンにする。次に、ステップ1783-8で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2に所定値（本例では、80）をセットし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また 40 50

、同図下段は、確率変動遊技状態での大当りループ率の計算式である。確率変動遊技状態での大当りループ率とは、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した時点での、確率変動遊技状態が終了せずに大当りに当選し、且つ、大当り終了後に確率変動遊技状態となる確率である { 初当り (非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した大当りが大当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大当りであり、当該大当り終了後の確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である期間にて再度大当りに当選する確率としてもよい) }。尚、確率変動遊技状態 (且つ時間短縮遊技状態) においては右打ちにて第2主遊技図柄を変動させて遊技を進行するよう構成されているため、第2主遊技図柄のみを変動させる場合を例示している。本例では、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行率は、「800/1024」 (第2主遊技側のすべての大当りのうち、5Bと7Bとのいずれかが選択される確率) であり、また、確率変動遊技状態内に大当りに当選する確率 (継続回数が本例では80回であるため、確率変動遊技状態にて80回の当否抽選のいずれかで大当りに当選する確率) は、「 $1 - \{ (1 - 22/1024)^{80}\} = 0.809$ 」である (80.9%)。よって、確率変動遊技状態での大当りループ率 (%)、即ち、確率変動遊技状態が継続する確率 (%) は、「 $800/1024 \times 0.809 \times 100 = 64.4$ (%)」となっている。このように、第3実施形態においては、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する確率と確率変動遊技状態中に大当りに当選する確率との2つの要素によって、確率変動遊技状態での大当りループ率を過剰に高い値としないよう調整可能に構成されている。また、このように、複数の要素によって確率変動遊技状態での大当りループ率を設計することによって、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する確率又は確率変動遊技状態中に大当りに当選する確率を、確率変動遊技状態での大当りループ率よりも高い値に設計することができることとなる。

【0218】

次に、図55は、図19のステップ2600 (第3) のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2624で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージの切替タイミングである { 滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した (に当選した) タイミング、遊技状態が移行したタイミング、 (同一の遊技状態であっても) 変動態様決定テーブルが切り替わったタイミング、 (同一の遊技状態であっても) 変動回数が所定回数に到達したタイミング等である} か否かを判定する。ステップ2624でYesの場合、ステップ2626で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2626でYesの場合、ステップ2628で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、次の処理 (ステップ2999の処理) に移行する。また、ステップ2626でNoの場合、ステップ2630で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、次の処理 (ステップ2999の処理) に移行する。尚、ステップ2624でNoの場合も、次の処理 (ステップ2999の処理) に移行する。このように、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合も、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合も、「宇宙ステージ」が同様にセットされることとなる、即ち、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで同一の演出傾向となっている。尚、特定の装飾図柄の組合せ (例えば、「777」や「333」) が停止表示して大当りした場合は、滞在ステージが「宇宙ステージ」であっても大当り終了後に確率変動遊技状態に移行していることが確定的となるが、それ以外の装飾図柄の組合せ (例えば、「222」など) が停止表示して大当りした場合は、滞在ステージが「宇宙ステージ」であっても大当り終了後に確率変動遊技状態に移行しているか否かがわからないよう構成してもよい。尚、上記「777」や「333」である特定の装飾図柄の組み合わせの種類数は、上記「222」等のそれ以外の装飾図柄の組み合わせの種類数よりも少ないよう構成してもよい。

【0219】

以上のように構成することで、第3実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態が所定回数の図柄変動の実行によって終了する遊技機において、大当り終了後

に確率変動遊技状態に移行する大当たりと大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たりとを設け、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する確率と確率変動遊技状態中に大当たり当選する確率との2つの要素によって、確率変動遊技状態での大当たりループ率を過剰に高い値としないよう調整可能に構成することにより、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する確率又は確率変動遊技状態中に大当たり当選する確率を、確率変動遊技状態での大当たりループ率よりも高い値に設計することができることとなる。

【0220】

尚、本例に係る遊技機は以下のように設計してもよい。

(1) 非確率変動遊技状態における大当たり確率は $1/319.7$

(2) 確率変動遊技状態における大当たり確率は $1/60.96$

(3) 大当たり終了後の確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態への移行率は80%であり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である図柄変動の回数(ST回数)は100回

(4) 大当たり終了後の確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態への移行率×確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態内にて大当たり当選する確率 $= 1 - (1 - 1/60.96)^{100} \times 80/100 = 0.647$

(5) 大当たり終了後の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態への移行率×非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態内にて大当たり当選する確率 $= 1 - (1 - 1/319.7)^{100} \times 20/100 = 0.054$

(6) 「上記(4) + 上記(5)」 $= 0.701$ が実質的な連荘継続率となるよう構成してもよい。

【0221】

(第3実施形態からの変更例1)

第3実施形態においては、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する確率と確率変動遊技状態中に大当たり当選する確率との2つの要素によって、確率変動遊技状態での大当たりループ率を過剰に高い値としないよう調整可能に構成した遊技機の一例を例示したが、このような遊技機の構成は第3実施形態の構成には限定されない。そこで、第3実施形態とは異なる構成を第3実施形態からの変更例1とし、以下、第3実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0222】

はじめに、図56は、第3実施形態からの変更例1に係る、主遊技テーブル1～3の一例である。第3実施形態からの変更例1においては、本実施形態にて例示したような、大当たり中に大入賞口内に設けられた特定領域C22に遊技球が入球することにより大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する構成(玉確機とも称することがある)となっており、第1主遊技側の長開放大当りは「5A・7A」となっており、第1主遊技側の長開放大当たりが選択される確率は「 $524/1024$ 」であり、第2主遊技側の長開放大当りは「5B・7B」となっており、第2主遊技側の長開放大当たりが選択される確率は「 $800/1024$ 」となっており、第1主遊技側の大当たりよりも第2主遊技側の大当たりの方が長開放大当たりとなる割合が多い、即ち、第1主遊技側の大当たりよりも第2主遊技側の大当たりの方が大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行し易いよう構成されている。また、実行ラウンド数はすべての大当たりにおいて16Rとなっており、遊技球が入球し易いラウンドと遊技球が入球し難いラウンドが大当たり図柄に基づいて設けられている。ここで、大当たりにおける遊技球が入球し易いラウンドが実行される回数を実質ラウンド数とし、「2A」及び「2B」の実質ラウンド数は「4R」、「5A」及び「5B」の実質ラウンド数は「8R」、「7A」及び「7B」の実質ラウンド数は「16R」となっている。

【0223】

次に、図57は、第3実施形態からの変更例1における、図4のステップ1700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。第3実施形態からの変更点は、ステップ1711(第3変1)、ステップ1745-1(第3変1)～ステップ1745-8(第3変1)、及び、ステップ1750(第3変1)であり、即ち、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMCが、副制御基板S側への特別遊技開始表示指示コ

マンドをセットした後、又は、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技実行フラグがオンであると判定した場合、ステップ1711（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、実行するラウンドが第2大入賞口C20の開放に係るラウンドであるか否かを判定する。ステップ1711（第3変1）でYesの場合、ステップ1800に移行し、Noの場合には、ステップ1712に移行する。

【0224】

また、ステップ1718で、主制御基板MのCPUMCが、ラウンド継続フラグをオンにした後、ステップ1745-1（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当たり図柄は第1長開放図柄（第1大入賞口C10が長開放する大当たり図柄であり、5B・7B・7A）であるか否かを判定する。ステップ1745-1（第3変1）でYesの場合、ステップ1745-2（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の開放パターンとして長開放パターン（相対的に長時間開放する開放パターン）をセットし、ステップ1745-4（第3変1）に移行する。他方、ステップ1745-1（第3変1）でNoの場合（大当たり図柄が2A・5A・2Bである場合）、ステップ1745-3（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の開放パターンとして短開放パターン（相対的に短時間開放する開放パターンであり、遊技球が入球し難い開放パターン）をセットし、ステップ1745-4（第3変1）に移行する。次に、ステップ1745-4（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10を開放（第1大入賞口C10は、第14ラウンド及び第16ラウンドに開放される）すると共に、開放タイマをスタートし、ステップ1722のに移行する。第3実施形態からの変更例1においては、特定領域C22に入球容易な大当たり図柄（長開放大当たり図柄）は「5A・7A・5B・7B」である一方、第1大入賞口C10が長開放となる大当たり図柄（第1長開放図柄）は「7A・5B・7B」となっている。また、詳細は後述するが、第3実施形態からの変更例1においては、特定領域C22に遊技球が入球した時点では、特定領域C22に遊技球が入球した旨を報知せず、その後、第1大入賞口C10への遊技球の入球を契機として特定領域C22に遊技球が入球した旨を報知するよう構成されている。ここで、「5A」は特定領域C22に入球容易な大当たり図柄であるにも拘らず、第1大入賞口C10が短開放となり遊技球が第1大入賞口C10に入球し難い（入球しない）よう構成されている。即ち、「5A」に係る大当たり終了後は確率変動遊技状態に移行する（特定領域C22に入球容易なため）が、特定領域C22に入球した旨は報知されない大当たりであり、隠れ確変図柄と称することがある。

【0225】

また、本例においては、特定領域C22に遊技球が通過した際に特定領域C22への入球があった旨を報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、更に、長開放大当たり（相対的に特定領域C22に入球容易となる大当たり）における振分遊技実行ラウンドにおいて、演出表示装置SGにて「Vを狙え！」のように遊技者に大入賞口に向けて遊技球を発射するよう指示する演出（特定領域発射演出と称することがある）を実行するよう構成してもよい（すべての大当たりにおける振分遊技実行ラウンドにて実行してもよい）。また、振分遊技実行ラウンドの1回前のラウンドにて、「次のラウンドにてVを狙え」のように遊技者に大入賞口に向けて遊技球を発射するよう指示する演出を実行するよう構成してもよい。また、振分遊技実行ラウンド又は振分遊技実行ラウンドの1回前のラウンドにて特定領域発射演出を実行し得るよう構成した場合には、初当たり時（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において当選した大当たり中）における特定領域発射演出と連荘時（時間短縮遊技状態において当選した大当たり中）における特定領域発射演出との演出態様を相違させるよう構成してもよいし、連荘時には特定領域発射演出を実行しないよう構成してもよい。一例としては、初当たり時における特定領域発射演出は連荘時における特定領域発射演出よりも、「Vを狙え！」の表示領域が大きくなるよう構成してもよい。また、エンディング演出〔所定条件（例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件）を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出〕を実行し

10

20

30

40

50

得るよう構成した場合にも、特定領域発射演出を実行し得るよう構成してもよく、エンディング演出を実行している大当たり中に実行される特定領域発射演出の演出態様と、エンディング演出を実行していない大当たり中に実行される特定領域発射演出の演出態様とを相違させるよう構成してもよいし、エンディング演出を実行している大当たり中には特定領域発射演出を実行しないよう構成してもよい。一例としては、エンディング演出を実行していない大当たり中における特定領域発射演出はエンディング演出を実行している大当たり中における特定領域発射演出よりも、「Vを狙え！」の表示領域が大きくなるよう構成してもよい。

【0226】

また、ステップ1722で、主制御基板MのCPUMCが、副制御基板S側への特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド（遊技状態として特別遊技中である旨のコマンド）をセットした後、ステップ1745-5（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域入球フラグ{ステップ1832（第3変1）でオンとなる、特定領域C22に遊技球が入球することによりオンとなるフラグ}がオンであるか否かを判定する。ステップ1745-5（第3変1）でYesの場合、ステップ1745-6（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10への入球を検出したか否かを判定する。ステップ1745-6（第3変1）でYesの場合、ステップ1745-7（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域入球コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、特定領域C22に遊技球が入球した旨のコマンド）をセットする。次に、ステップ1745-8（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域入球フラグをオフにし、ステップ1724に移行する。尚、ステップ1745-5（第3変1）又は、ステップ1745-6（第3変1）でNoの場合、ステップ1724の処理に移行する。また、ステップ1738で主制御基板MのCPUMCが、副制御基板S側への特別遊技終了表示指示コマンドをセットした後、ステップ1750（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する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。

【0227】

次に、図58は、第3実施形態からの変更例1における、図57のステップ1800のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。第3実施形態からの変更点は、ステップ1830（第3変1）、ステップ1831（第3変1）、ステップ1900（第3変1）及びステップ1832（第3変1）であり、即ち、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCが、振分遊技実行中フラグがオフであると判定した場合、ステップ1830（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンをセットし、ステップ1810に移行する。尚、大入賞口の構成はこれには限定されず、大入賞口を1つのみ設け、且つ特定領域C22への入球を遮蔽可能であり駆動可能な遮蔽部材を設け、振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおいては遮蔽部材は閉鎖したままとなり、振分遊技実行ラウンドにおいては、大入賞口への遊技球の入球を検出したことを契機として遮蔽部材が開放するよう構成してもよい。また、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCが、振分遊技実行中フラグをオンにした後、ステップ1831（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放（振分遊技実行ラウンドにおいては、第2大入賞口C20は長開放することとなる）すると共に、開放タイマをスタートし、ステップ1900（第3変1）に移行する。尚、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCが、振分遊技実行中フラグがオンであると判定した場合にもステップ1900（第3変1）に移行する。次に、ステップ1900（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する遮蔽部材駆動制御処理を実行し、ステップ1816に移行する。また、ステップ1826で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技確変移行予約フラグをオンにした後、ステップ1832（第3変1）で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域入球フラグをオンにし、ステップ1828に移行する。

【0228】

次に、図59は、第3実施形態からの変更例1における、図58でのステップ1900（第3変1）のサブルーチンに係る、遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1901で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行中のラウンドは、振分遊技実行ラウンド（遮蔽部材C28が開放し得るラウンドであり、本例では、第4R・第6R・第8R）であるか否かを判定する。ステップ1901でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1902で、実行中の特別遊技における1球目の遊技球の入球を検出したか否かを判定する。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、主制御基板MのCPUMCは、短開放（特別遊技の実行中に第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合に特定領域C22に遊技球が入球し難い開放時間を短開放としている）にて遮蔽部材C28の駆動を開始し、ステップ1906に移行する。他方、ステップ1902でNoの場合も、ステップ1906に移行する。

10

【0229】

次に、ステップ1906で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当たり図柄は第2主遊技長開放大当たり図柄（第2主遊技側の大当たりのうち、いずれかの振分遊技実行ラウンドにて遮蔽部材C28が長開放となり得る大当たり図柄であり、本例では、5B・7B）であるか否かを判定する。ステップ1906でYesの場合、ステップ1908で、主制御基板MのCPUMCは、実行中のラウンドは第6Rであるか否かを判定する。ステップ1908でYesの場合、ステップ1910で、主制御基板MのCPUMCは、実行中のラウンド（本例では、第6R）における2球目の遊技球の入球を検出したか否かを判定する。ステップ1910でYesの場合、ステップ1912で、主制御基板MのCPUMCは、長開放（特別遊技の実行中に第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合に特定領域C22に遊技球が入球することが略確定的、又は、入球容易となるような開放時間を長開放としている）にて遮蔽部材C28の駆動を開始し、ステップ1914に移行する。尚、ステップ1906、ステップ1908又はステップ1910でNoの場合も、ステップ1914に移行する。

20

【0230】

次に、ステップ1914で、主制御基板MのCPUMCは、停止中の大当たり図柄は第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄（第1主遊技側の大当たりのうち、いずれかの振分遊技実行ラウンドにて遮蔽部材C28が長開放となり得る大当たり図柄であり、本例では、5A・7A）であるか否かを判定する。ステップ1914でYesの場合、ステップ1916で、主制御基板MのCPUMCは、実行中のラウンドは第8Rであるか否かを判定する。ステップ1916でYesの場合、ステップ1918で、主制御基板MのCPUMCは、実行中のラウンド（本例では、第8R）における6球目の遊技球の入球を検出したか否かを判定する。ステップ1918でYesの場合、ステップ1920で、主制御基板MのCPUMCは、長開放にて遮蔽部材C28の駆動を開始し、次の処理（ステップ1816の処理）に移行する。他方、ステップ1901、ステップ1914、ステップ1916又はステップ1918でNoの場合も、次の処理（ステップ1816の処理）に移行する。尚、遮蔽部材C28の開放時間は、短開放の場合は50msであり、長開放の場合は、2900msとなっている。尚、遮蔽部材C28の駆動中（開放中）に第2大入賞口C20の開放期間が終了した場合には、遮蔽部材C28の駆動は強制終了する（閉鎖する）よう構成されている。

30

40

【0231】

ここで、同図右部は振分遊技実行ラウンドにおける遮蔽部材C28が開放することとなるカウント数の一覧表である。まず、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄（2A）の場合には、第4R、第6R、第8Rのいずれも1カウント目のみで遮蔽部材C28が開放する。尚、1カウント目は実行中のラウンドにおける1球目の入球を意味している。また、1カウント目で遮蔽部材C28が開放する場合には遮蔽部材C28は短開放となり、2又は6カウント目で遮蔽部材C28が開放する場合には遮蔽部材C28は長開放となるよう構成されている。次に、第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄（5A・7A）の場合には、第4R及び第6Rが1カウント目のみであり、第8Rが1カウント目及び6カウント目

50

となっている。即ち、第1主遊技遮蔽部材長開放大当り図柄(5A・7A)に係る特別遊技の実行中に第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合には、第8Rの6球目の入球となった遊技球が特定領域C22に入球することとなる。次に、第2主遊技短開放大当り図柄(2B)の場合には、第1主遊技遮蔽部材短開放大当り図柄と同様に、第4R、第6R、第8Rのいずれも1カウント目のみで遮蔽部材C28が開放する。次に、第2主遊技長開放大当り図柄(5B・7B)の場合には、第4R及び第8Rが1カウント目のみであり、第6Rが1カウント目及び2カウント目となっている。即ち、第2主遊技大当り図柄(5B・7B)に係る特別遊技の実行中に第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合には、第6Rの2球目の入球となった遊技球が特定領域C22に入球することとなる。また、振分遊技実行ラウンドにおいては、どの大当り図柄に係る特別遊技であっても、すべての振分遊技実行ラウンド(第4R、第6R及び第8R)において、1カウント目の遊技球の入球により、遮蔽部材C28が開放する(本例では、短開放にて開放する)よう構成されている。尚、大当り図柄毎の遮蔽部材C28が長開放することとなるラウンド、及び、カウントの構成はこれには限定されず、例えば、第1主遊技側の大当り図柄のみで3つのグループに分けるよう構成してもよく、具体的には、「7A」に係る大当り実行時には、6ラウンド目の2カウント目の遊技球の入球によって遮蔽部材C28が長開放し、「5A」に係る大当り実行時には、8ラウンド目の6カウント目の遊技球の入球によって遮蔽部材C28が長開放し、「2A」に係る大当り実行時には、遮蔽部材C28が長開放しないよう構成してもよい。

10

【0232】

20

また、第3実施形態からの変更例1においては、振分遊技実行ラウンドとして、第2R、第4R、第6R、第8R、第10R、第12Rの偶数ラウンドのいずれか1又は複数ラウンドの組み合わせとしてもよいし、振分遊技実行ラウンドを奇数ラウンドの1又は複数ラウンドの組み合わせとしてもよい。また、振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおいては、遮蔽部材C28は駆動しないこととなっている。更に、遮蔽部材C28が長開放する(又は短開放する)ラウンド及びカウント数も本例の構成には限定されず、例えば、(1)第1主遊技遮蔽部材長開放大当り図柄(5A・7A)に係る大当りにおける第4Rの2カウント目に、遮蔽部材C28が長開放する、(2)5Aに係る大当りの場合には、第4Rの2カウント目に遮蔽部材C28が長開放し、7Aに係る大当りの場合には、第6Rの6カウント目に遮蔽部材C28が長開放する、(3)第2主遊技大当り図柄(5B・7B)に係る大当りにおける第8Rの6カウント目に、遮蔽部材C28が長開放する、(4)第2主遊技側の大当り図柄として3Bを新たに設けて、3Bに係る大当りの場合には、第4Rの2カウント目に遮蔽部材C28が長開放し、5Bに係る大当りの場合には、第6Rの6カウント目に遮蔽部材C28が長開放し、7Bに係る大当りの場合には、第8Rの2カウント目に遮蔽部材C28が長開放してもよい。

30

【0233】

また、第3実施形態からの変更例1においては、以下のように構成してもよい。(1)第1主遊技遮蔽部材短開放大当り図柄、第1主遊技遮蔽部材長開放大当り図柄、第2主遊技短開放大当り図柄、及び、第2主遊技長開放図柄は複数種類存在する、(2)複数種類存在する第1主遊技遮蔽部材長開放大当り図柄を、AグループとBグループとに分けて、Aグループに係る大当り中には、第6Rが1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放し、Bグループに係る大当り中には、第4Rが1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放する、(3)第1主遊技遮蔽部材短開放大当り図柄に係る大当り中にも1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放するラウンドを有していてもよいが、そのような場合には、いずれの遮蔽部材C28の開放も短開放となることが好適である、(4)第1主遊技遮蔽部材長開放大当り図柄を、AグループとBグループとCグループとに分けて、Aグループに係る大当り中には、第6Rが1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放し、Bグループに係る大当り中には、第4Rが1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放し、Cグループに係る大当り中には、第6Rが1カウント目及び2カウント目で遮蔽部材C28が開放する、(5)第1主遊技側の大当

40

50

りと第2主遊技側の大当たりとで、第6Rが1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放する大当たり（同一のラウンド、且つ、同一のカウントにて遮蔽部材C28が開放する大当たり）を設けてもよく、そのように構成した場合には、第1主遊技側のすべての大当たりに対する当該同一のラウンド、且つ、同一のカウントにて遮蔽部材C28が開放する第1主遊技側の大当たりが選択される割合は、第2主遊技側のすべての大当たりに対する当該同一のラウンド、且つ、同一のカウントにて遮蔽部材C28が開放する第2主遊技側の大当たりが選択される割合よりも低いよう構成することが好適である。具体的には、7Aに係る大当たりの場合には、第2主遊技長開放大当たり図柄に係る大当たりと同一の、第6Rの1カウント目及び2カウント目で遮蔽部材C28が開放し、5Aに係る大当たりの場合には、第8Rの1カウント目及び6カウント目で遮蔽部材C28が開放する。また、7Aに係る大当たり中には、大当たり開始時から特定領域C22への遊技球の入球が容易である旨を報知する演出やバトル勝利演出（特定領域C22への入球容易性を遊技者に対して煽った後、特定領域C22への遊技球の入球が容易である旨を報知する演出）を実行し、5Bに係る大当たり中には、バトル敗北演出（特定領域C22への入球容易性を遊技者に対して煽った後、特定領域C22への遊技球の入球が容易である旨を報知しない演出）を実行する（5Bに係る大当たり中にはバトル敗北演出が実行されるが、実際には特定領域C22への遊技球の入球は容易となっている）よう構成してもよい。

10

【0234】

このように構成することで、遮蔽部材C28がどのタイミングで長開放するのかを、遊技者は予想し難くなる、即ち、特定領域C22にどのタイミングで遊技球が入球したのかが予想し難くなることにより、特別遊技中において、遊技者は、確率変動遊技状態への期待感を持ち続けることが可能となり、遊技の興趣性が高まることとなる。尚、第3実施形態からの変更例1においては、すべての大当たり図柄に係る大当たりにおけるすべての振分遊技実行ラウンドにおいて、1カウント目の遊技球の入球にて遮蔽部材C28が短開放するよう構成したが、これには限定されず、当該短開放の構成を適用しなくともよく、具体的には、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄に係る大当たりの実行時には、第4R、第6R及び第8Rにおいて遮蔽部材C28が開放せず、第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄に係る大当たりの実行時には、第4R及び第6Rにおいては遮蔽部材C28が開放せず、第8Rにおいては6カウント目の遊技球の入球により遮蔽部材C28が長開放し、第2主遊技長開放大当たり図柄に係る大当たりの実行時には、第4R及び第8Rにおいては遮蔽部材C28が開放せず、第6Rにおいては2カウント目の遊技球の入球により遮蔽部材C28が長開放するよう構成してもよい。また、第3実施形態からの変更例1においては、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄に係る大当たりと第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄に係る大当たりとのいずれの大当たりであっても、1カウント目と6カウント目の大入賞口への遊技球の入球によって遮蔽部材C28が開放することとなる振分遊技実行ラウンドを1回以上有するよう構成してもよい。そのように構成し、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄に係る大当たりと第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄に係る大当たりとのいずれにおいても、第6Rの1カウント目と6カウント目の大入賞口への遊技球の入球によって遮蔽部材C28が開放するよう構成した場合、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄に係る大当たりでは、6カウント目の大入賞口への遊技球の入球にて遮蔽部材C28が短開放する一方、第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄に係る大当たりでは、6カウント目の大入賞口への遊技球の入球にて遮蔽部材C28が長開放するよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、1カウント目と6カウント目の大入賞口への遊技球の入球によって遮蔽部材C28が開放することとなる振分遊技実行ラウンドの回数は、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄に係る大当たりと第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄に係る大当たりとで、同一の回数としてもよいし、異なる回数としてもよい。また、1カウント目と6カウント目の大入賞口への遊技球の入球によって遮蔽部材C28が開放することとなる振分遊技実行ラウンドを、第1主遊技遮蔽部材短開放大当たり図柄に係る大当たりでは第4Rであり、第1主遊技遮蔽部材長開放大当たり図柄に係る大当たりでは第6Rとなるよう構成してもよい。

20

30

40

【0235】

50

次に、図60は、第3実施形態からの変更例1における、図57のステップ1750（第3変1）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1784-1で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1784-1でYesの場合、ステップ1784-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1784-3で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1784-4で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定値（本例では、80）をセットする。

【0236】

次に、ステップ1784-11で、主制御基板MのCPUMCは、隠れ確変図柄（特定領域C22に入球容易な大当たりとなるが、特定領域C22への入球時点では入球した旨を報知しない大当たりに係る大当たり図柄であり、本例では、5A）に係る大当たり終了後ではないか否かを判定する。ステップ1784-11でYesの場合、ステップ1784-5で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1784-6で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2に所定値（本例では、80）をセットする。次に、ステップ1784-7で、主制御基板MのCPUMCは、宇宙ステージコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、背景を「宇宙ステージ」とする旨のコマンド）をセットし、ステップ1784-8に移行する。尚、本例においては、主制御基板M側から滞在ステージに関するコマンドを副制御基板S側に送信することによって、副制御基板S側の滞在ステージが決定し得るよう構成されているが、これには限定されず、主制御基板M側から送信された遊技状態に関するコマンド（図柄変動の開始タイミングにて送信される当該図柄変動がどの当りであるかに係るコマンドや、大当たり終了後にどの遊技状態に移行するかを送信する終了デモコマンド、等としてもよい）を副制御基板Sが受信し、当該遊技状態に関するコマンドに基づいて副制御基板Sが滞在ステージをどのステージにするか決定するよう構成してもよい。尚、当該構成は本例におけるすべての滞在ステージに関する構成に適用可能である。また、ステップ1784-1、又はステップ1784-11でNoの場合にも、ステップ1784-8へ移行する。次に、ステップ1784-8で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値（本例では、80）をセットする。次に、ステップ1784-9で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにし、ステップ1784-10で、補助遊技時短フラグをオンにし、ステップ1997に移行する。ここで、同図下段は、確率変動遊技状態での大当たりループ率の計算式である。前述した第3実施形態と同様に、第3実施形態からの変更例1においても、第2主遊技図柄のみを変動させた場合について例示している。大当たり終了後の確率変動遊技状態への移行率は、「 $800/1024$ 」（長開放図柄に係る大当たりではすべて特定領域C22に入球することとする）であり、確率変動遊技状態中（継続回数が本例では80回）に大当たりに当選する確率は、「 $1 - \{(1 - 22/1024)^{80}\} = 0.809$ 」である。よって、確率変動遊技状態での大当たりループ率（%）、即ち、確率変動遊技状態が継続する確率（%）は、「 $800/1024 \times 0.809 \times 100 = 64.4$ （%）」となっている。

【0237】

尚、本例に係る遊技機は以下のように構成してもよい。

（1）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した場合にはST回数として200回が付与される

（2）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した場合には時短回数として100回が付与される

（3）非確率変動遊技状態における大当たり確率 = $1/318.1$

（4）確率変動遊技状態における大当たり確率 = $1/121.8$

（5）第1主遊技側の大当たり終了後の実質的な確率変動遊技状態移行率 = 50%、即ち、第1主遊技側の長開放大当たり：短開放大当たり = 5：5

（6）第2主遊技側の大当たり終了後の実質的な確率変動遊技状態移行率 = 80%、即ち、

第2主遊技側の長開放大当り：短開放大当り＝8：2

このように構成することにより、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合の時短回数の方が、大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行した場合の時短回数よりも多くなる。

【0238】

次に、図61は、第3実施形態からの変更例1における、図19でのステップ2500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。第3実施形態からの変更点は、ステップ2530-1（第3変1）～ステップ2530-9（第3変1）であり、即ち、ステップ2502で特別遊技中フラグがオンであると判定された場合、又は、ステップ2506で特別遊技中フラグをオンにした後、ステップ2530-1（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当りが第2主遊技長開放報知大当り図柄（特定領域C22に入球容易な第2主遊技側の大当りであり、且つ、特定領域C22に入球した場合にはその時点で報知する大当り図柄であり、本例では、5B・7B）に係る大当りか否かを判定する。ステップ2530-1（第3変1）でYesの場合、ステップ2530-2（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、当該大当り中の演出として、継続演出（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出）を演出表示装置SGに表示するコマンドをセットし、ステップ2530-6（第3変1）に移行する。他方、ステップ2530-1でNoの場合、ステップ2530-3（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当りは第1主遊技長開放報知大当り図柄（特定領域C22に入球容易な第1主遊技側の大当りであり、且つ、特定領域C22に入球した場合にはその時点で報知する大当り図柄であり、本例では、7A）に係る大当りか否かを判定する。ステップ2530-3（第3変1）でYesの場合、ステップ2530-4（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、当該大当り中の演出として、バトル勝利演出（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出）を演出表示装置SGに表示するコマンドをセットし、ステップ2530-6（第3変1）に移行する。尚、ステップ2530-3（第3変1）でNoの場合、ステップ2530-5（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、当該大当り中の演出として、バトル敗北演出（大当り終了後の遊技状態を確定的には報知しない演出）を演出表示装置SGに表示するコマンドをセットし、ステップ2530-6（第3変1）に移行する。次に、ステップ2530-6（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、入賞個数を逐次表示するコマンドをセ
次に、ステップ2530-7（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特定領域入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2530-7（第3変1）でYesの場合、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2530-8（第3変1）で、実行中の大当りは長開放報知大当り図柄（第1主遊技長開放報知図柄と第2主遊技長開放報知図柄とを合算した大当り図柄であり、本例では、7A・5B・7B）に係る大当りか否かを判定する。ステップ2530-8（第3変1）でYesの場合、ステップ2530-9（第3変1）で、副制御基板SのCPUSCは、特定領域入球演出（特定領域C22に入球があった旨を報知する演出）を実行するコマンドをセットし、ステップ2520に移行する。他方、ステップ2530-7（第3変1）でNoの場合（実行中の大当りが、本例では、2A・5A・2B）、又はステップ2530-8（第3変1）でNoの場合にも、ステップ2520の処理に移行する。このように、第3実施形態からの変更例1においては、特定領域C22に入球があった場合においても、その時点では報知せず、その後第1大入賞口C10に入球した時点で特定領域C22に入球があった旨を報知する演出である特定領域入球演出を実行し得るよう構成されている。

【0239】

次に、図62は、第3実施形態からの変更例1における、図19でのステップ2600（第3変1）のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2632で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ切替タイミング（ここで、滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した（に当選した）タイミング、遊技状態が移行したタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動態様決

定テーブルが切り替わったタイミング、(同一の遊技状態であっても)変動回数が所定回数に到達したタイミング等としてもよい}に到達したか否かを判定する。ステップ2632でYesの場合、ステップ2634で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2634でYesの場合、ステップ2635で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの宇宙ステージコマンド(ステップ1784-7にてセットされるコマンド)を受信したか否かを判定する。ステップ2635でYesの場合、ステップ2636で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ{演出内容の種別であり、滞在ステージが相違すると実行され得る演出(背景演出、予告演出、等)が相違することとなる}として「宇宙ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。

10

【0240】

また、ステップ2634でNoの場合、ステップ2638で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。また、ステップ2635でNoの場合、ステップ2637で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夕方ステージ」をセットし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。尚、ステップ2632でNoの場合にも、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。このように第3実施形態からの変更例1においては、主制御基板M側から宇宙ステージコマンドを受信した、即ち、時間短縮遊技状態にて、隠れ確変図柄(本例では、5A)ではない図柄に係る大当りにて、特定領域C22に入球した(大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する)場合には、「宇宙ステージ」が滞在ステージとしてセットされる、一方、大当りにて特定領域C22に入球しなかった(大当り終了後に確率変動遊技状態に移行しない)場合、又は、隠れ確変図柄(本例では、5A)に係る大当りの終了後には、「夕方ステージ」が滞在ステージとしてセットされる。即ち、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となった場合と大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となった場合とで、基本的にセットされる滞在ステージが相違することとなるが、隠れ確変図柄(本例では、5A)に係る大当りの終了後においては、大当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した場合にも、滞在ステージとして非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行した場合と同一の「夕方ステージ」がセットされることとなる。尚、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合には、当該大当りに係る図柄変動中の演出の種類によって、大当り終了後の滞在ステージがいずれとなるかが決定されるよう構成してもよい。一例としては、図柄変動中のバトル演出での勝利や図柄変動中に役物が作動していきなり大当りが告知される演出が実行された場合には、大当り終了後の滞在ステージは「宇宙ステージ」(確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であることが確定的となる)となり、図柄変動中のバトル演出での敗北が実行された場合には、大当り終了後の滞在ステージは「夕方ステージ」(確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるかが滞在ステージからは判別困難)となるよう構成してもよい。

20

30

【0241】

以上のように構成することにより、第3実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、遮蔽部材C28が開放する契機となった遊技球がそのまま特定領域C22に入球することができるようになり、遮蔽部材C28が長開放したにも拘らず遊技球が特定領域C22に入球しないような遊技者にとって不利益となる事態を防ぐことができることとなる。

40

【0242】

また、第3実施形態からの変更例1のように構成することにより、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する特定領域C22を有する大入賞口を第2大入賞口C20とする一方、特定領域C22への入球に係る演出(特別遊技終了後の遊技状態を示唆する演出)を実行する契機を第1大入賞口C10への遊技球の入球とすることにより(即ち、確率変動遊技状態への移行に係る特定領域C22を有する入賞口と、入球を契機として確率変動遊技状態への移行を示唆する演出に係る入賞口を異ならせることにより

50

）、特定領域C 2 2に実際に入球した場合にも、特定領域C 2 2へ遊技球が入球した旨の演出を実行しないよう構成することができ、そのような演出態様となる大当たり（本例では、5 Aに係る大当たり）を設けることにより、遊技者は第1大入賞口C 1 0への入球を契機とした、特別遊技中の演出を見て確率変動遊技状態に移行しないと認識し、落胆していたところ、実際には特別遊技終了後の遊技状態は確率変動遊技状態であり（第2大入賞口C 2 0内部の遮蔽部材C 2 8は長開放しており、遊技球が入球していたため）、その後に確率変動遊技状態であることを認識した（その旨の演出が実行された）瞬間に、興奮することができることとなり、遊技の興趣性が高まることとなる。また、第2大入賞口C 2 0の特定領域C 2 2に入球が無い場合であっても、第1大入賞口への入球を契機として、確率変動遊技状態への移行、又は継続を示唆する演出を実行し得ることとなる。また、第2大入賞口C 2 0内の特定領域C 2 2に遊技球が入球した場合に、前述した特定領域C 2 2に遊技球が入球した旨を報知しているかのような演出態様と同一の演出を実行し得るよう構成した場合には、所定条件下（大当たり中に特定の演出である昇天演出が発生している場合、第1主遊技側の初当たりではなく第2主遊技側の2連荘目以降の大当たり、等）であれば、当該演出の報知態様を所定条件下ではないときと比べて相違させてもよい（所定条件下における演出態様の方が、表示領域が小さい、目立たない、等）し、所定条件下では前述した特定領域C 2 2に遊技球が入球した旨を報知しているかのような演出態様と同一の演出を実行しないよう構成してもよい。尚、昇天演出とは、連荘中（時間短縮遊技状態において大当たり図柄が停止することが連続している状態）に特定の条件（連荘回数が所定回数に到達、特定演出の発生後、連荘中における合計の賞球獲得数が所定数に到達、等）を充足した後に実行された特定大当たり（実行されるラウンド数が16ラウンドである等の獲得可能な遊技球数が相対的に多い大当たり等）にて発生する演出である。

10

20

【0243】

尚、第3実施形態からの変更例1においては、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した場合には、演出表示形式A（滞在ステージA）と演出表示形式B（滞在ステージB）のいずれかに設定可能である一方、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した場合には、演出表示形式A（滞在ステージA）には設定されないが演出表示形式B（滞在ステージB）には設定可能であるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、大当たり図柄停止時に停止表示される装飾図柄の停止図柄として、大当たり終了後に演出表示形式A（滞在ステージA）が設定されることが確定的となる停止図柄組み合わせ α （例えば、「777」）と、大当たり終了後に演出表示形式A（滞在ステージA）が設定されることが確定的とならない{または、演出表示形式B（滞在ステージB）が設定されることが確定的となる}停止図柄組み合わせ β {例えば、「222」や「2★2」（★は任意の数字）}とを備え、停止図柄組み合わせ α の種類数は停止図柄組み合わせ β の種類数よりも少ないよう構成してもよい。

30

【0244】

（第4実施形態）

尚、本実施形態においては、特別遊技中に特定領域C 2 2に遊技球が入球することによって、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成したが、本例の遊技機に適用可能な構成はこれには限定されない。そこで本実施形態とは異なる遊技性となる構成を第4実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

40

【0245】

はじめに、図63は第4実施形態に係る遊技機の正面図である。本実施形態との相違点を詳述する。第4実施形態においては、第2大入賞口C 2 0は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が小当たり図柄（図柄の種類については後述する）にて停止した場合に開状態となる、アウト口D 3 6の右上方、且つ、第1大入賞口C 1 0の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C 2 0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C 2 1 sと、第2大入賞口電動役物C 2 1 d（及び第2大入賞口ソレノイドC 2 4）と、その内部に、特別遊技（第4実施形態においては、第1大入賞口C 1 0を開放状態とする遊技）の実行契機とな

50

るV入賞口C 2 2（第4実施形態におけるV入賞口はV入賞口C 2 2となっている）と、V入賞口C 2 2への遊技球の入球を検出するセンサであるV入賞口入球検出装置C 2 2 sと、第2大入賞口C 2 0へ入球した遊技球を第2大入賞口C 2 0外へ直接排出させるかV入賞口C 2 2へ一旦誘導させるかを振り分けるための振分役物C 2 3と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 sは、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C 2 0内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s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C 2 1 dは、第2大入賞口C 2 0に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C 2 0を可変させる（第2大入賞口ソレノイドC 2 4を励磁して可変させる）。尚、第4実施形態では、第2大入賞口電動役物C 2 1 dは、第1大入賞口電動役物C 1 1 dと同様に平板状の部材ではあるが、第1大入賞口電動役物C 1 1 dの可変態様とは異なり、遊技盤（遊技領域D 3 0）に対して垂直方向に可変する態様を採る。即ち、第2大入賞口電動役物C 2 1 dは、遊技盤（遊技領域D 3 0）内に略完全に埋没する状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）と、遊技盤（遊技領域D 3 0）から透明板D 1 6と近接するまで、遊技者側に向かって突き出した状態（以下、進出状態）とを採る。そして、第2大入賞口電動役物C 2 1 dは、遊技盤（遊技領域D 3 0）から突き出し遊技領域D 3 0を流下する遊技球を受入れ可能な箱状部材C 2 0-1（この箱状部材に入球した遊技球が第2大入賞口C 2 0内へ進入する）の蓋となる役割を果たし、即ち、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが退避状態を採る場合には、箱状部材C 2 0-1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ遊技球が進入可能となる一方で、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが進出状態を採る場合には、箱状部材C 2 0-1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ遊技球が進入不能となる（この箱状部材が略密閉された状態となる）よう構成されている。そして、第2大入賞口C 2 0内へ進入した遊技球が、振分役物C 2 3によって、第2大入賞口C 2 0外へ直接排出されるか、或いは、V入賞口C 2 2へ一旦誘導されるかが振り分けられるよう構成されている。

【0246】

次に、VランプV 1 0は、V入賞口C 2 2の周囲に設置され、点灯等することで演出（V入賞口C 2 2に遊技球が入球した旨を遊技者に報知する演出）の役割を果たす。

【0247】

以上が、第4実施形態のぱちんこ遊技機における前面側の基本構造であるが、第4実施形態の特徴部分の説明に先立ち、この遊技盤上で展開される遊技内容について概説しておく。まず、遊技領域D 3 0へ向けて発射された遊技球は、遊技領域D 3 0の左側（遊技領域中央を基準）に形成された流下ルート（以下、左打ちルートと呼ぶことがある）を流下するか、遊技領域D 3 0の右側（遊技領域中央を基準）に形成された流下ルート（以下、右打ちルートと呼ぶことがある）を流下するか、に大きく2分される。ここで、左打ちルート上を流下した遊技球は、第1主遊技始動口A 1 0又は第1大入賞口C 1 0に入球する機会を得られる一方で、右打ちルートを流下した遊技球は、補助遊技始動口H 1 0、第2大入賞口C 2 0、第2主遊技始動口B 1 0、第1大入賞口C 1 0に入球する機会を得られる。また、第4実施形態においては、右打ちルートを流下した遊技球は、左打ちルート上を流下した遊技球よりも第1大入賞口C 1 0に入球し易いよう構成されている（「入球し易い」及び「入球し難い」は、例えば、遊技球を右打ちルート及び左打ちルートにそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする）。

【0248】

また、左打ちルート上には（不図示ではあるが）、多数の遊技釘及び風車によって、第1主遊技始動口A 1 0へ向かって遊技球が誘導されたり誘導されなかったり、といったように遊技球が様々な流下態様を採る一方で、右打ちルート上には（不図示ではあるが）、左打ちルートと比較して遊技釘及び風車の数が少なく、遊技球が略一様な流下態様を採る。

【0249】

右打ちルートに関してより具体的には、まず、遊技領域D 3 0の右側を狙って発射された遊技球（例えば、発射装置による遊技球の発射強度が最大である場合であり、右打ちとも呼ばれる）は、外ルールD 3 2に沿って遊技領域D 3 0内を飛び、遊技領域D 3 0の右上端（遊技領域中央を基準）に設けられたストッパ部材（ゴム等で形成された部材）に衝突することで自重による落下を始める。次に、当該落下した遊技球は、その直下にある補助遊技始動口H 1 0へ高確率で入球した後、流路幅が遊技球1個分を超え且つ遊技球2個分未満となる整流通路D 5 0へ集球される（補助遊技始動口H 1 0へ入球したか否かに拘わらず集球される）。次に、整流通路D 5 0に沿って流下した遊技球は、整流通路D 5 0の出口から放出された後、水平方向に対してやや左傾斜であり且つ3段構えとなっている第1段通路D 5 1-1、第2段通路D 5 1-2、第3段通路D 5 1-3、の各通路上を転動した後、アウト口D 3 6へ向かって放出される。

10

【0250】

ここで、第1段通路D 5 1-1に関しては、進出状態にある第2大入賞口電動役物C 2 1 dによって形成される一方で、第2段通路D 5 1-2及び第3段通路D 5 1-3に関しては、合成樹脂等によって形成された遊技球通路が遊技盤に対して予め固着されることで形成されている。即ち、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが通常状態（進出状態）にあり、且つ、第1大入賞口電動役物C 1 1 dが通常状態（閉鎖状態）にある場合には、整流通路D 5 0の出口から放出された遊技球が、第1段通路D 5 1-1上を転動する→第1段通路D 5 1-1から放出された遊技球が、第2段通路D 5 1-2上を転動する→第2段通路D 5 1-2から放出された遊技球が、第3段通路D 5 1-3上を転動する→第3段通路D 5 1-3から放出された遊技球がアウト口D 3 6へ向かって放出される、との略一様な流下態様を採るよう構成されていることとなる。

20

【0251】

このように、右打ちルートを流下した遊技球が略一様な流下態様を採るため、右打ちルートへ向けて遊技球を連続発射（約0.6秒間隔で1個発射）した場合、補助遊技始動口H 1 0へ安定して入球し、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが開放状態（退避状態）となった場合には、箱状部材C 2 0-1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ安定して入球し、第1大入賞口電動役物C 1 1 dが開放状態となった場合には、第1大入賞口C 1 0へ安定して入球するよう構成することができる。尚、第2段通路D 5 1-2から放出された遊技球が、第3段通路D 5 1-3に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが設けられており、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが進出状態となった場合には、第2主遊技始動口B 1 0へ向かって遊技球を誘導可能に構成されているのであるが、この点については後述する。

30

【0252】

尚、このような構成とした場合、整流通路D 5 0の出口から放出された遊技球が、第1段通路D 5 1-1、即ち、進出状態にある第2大入賞口電動役物C 2 1 dと強く衝突してしまうと、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが破損してしまう恐れがある。そこで、少なくとも整流通路D 5 0の出口においては、整流通路D 5 0内を流下（略落下）してきた遊技球の勢いを削ぐための構成が肝要となる。第4実施形態においては、整流通路D 5 0の出口付近において図示するように、整流通路D 5 0の通路壁面が整流通路D 5 0内に向かって突起する形状となっており、この形状により整流通路D 5 0内を遊技球がジグザグに落下することで、遊技球の勢いを削ぐよう構成されているのである。尚、第4実施形態においては、同様の理屈で、第1段通路D 5 1-1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成をも備えているのであるが、この点については後述する。

40

【0253】

次に、図64を参照しながら、第1段通路D 5 1-1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成について説明する。まず、前述したように、第1段通路D 5 1-1は、水平方向に対してやや左傾斜であり、進出状態にある第2大入賞口電動役物C 2 1 dによって形成されるものであり、第2大入賞口電動役物C 2 1 d自体は平板状の部材である。よって、第1段通路D 5 1-1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）は、そのま

50

までは加速傾向となってしまうため、遊技球の勢いを削ぐための何らかの工夫を施さなければ、進出状態にある第2大入賞口電動役物C21dを退避状態に変位させたとしても{特に、進出状態→退避状態→進出状態との一連の変位を瞬間的に(例えば、0.1秒程度で)行わせた際に}、箱状部材C20-1(延いては第2大入賞口C20内)へ遊技球を上手く誘導できない恐れがある。そこで、第4実施形態においては、整流通路D50の出口付近において施した流路形状のように、第1段通路D51-1上を転動する遊技球がジグザグに進行するための工夫を施してある。

【0254】

より具体的には、遊技球が第1段通路D51-1上を転動する範囲内において、遊技盤表面側に複数の突起部D51-1-1を設けると共に、透明板D16側にも複数の突起部D51-1-2を設け、且つ、当該複数の突起部D51-1-1と当該複数の突起部D51-1-2とが、互い違いに配列されるよう構成されている。ここで、当該複数の突起部D51-1-1に関しては、遊技盤表面に直接固着するよう構成すればよいが、当該複数の突起部D51-1-2に関しては、透明板D16裏面表面に直接固着してしまうと、仮に、遊技機のメンテナンス等の目的で透明板D16を開放した場合において、当該複数の突起部D51-1-2が外部に対して剥き出しの状態となってしまうため、メンテナンス者が当該複数の突起部D51-1-2に接触してしまう(最悪、剥がれ落ちてしまう)恐れがある(また、透明板D16を他の遊技機の部材として使いまわすことも困難となる)。よって、このような事態を回避するために、第4実施形態にておいは、箱状部材C20-1の壁面のうち透明板D16側の壁面を、進出状態にある第2大入賞口電動役物C21dよりも上に向かって伸長させておき、当該伸長させた箱状部材C20-1の壁面表面に対して当該複数の突起部D51-1-2を固着するよう構成されているのである。

【0255】

このように、遊技球が第1段通路D51-1上を転動する範囲内において、複数の突起部D51-1-1及び複数の突起部D51-1-2を設けることで、第1段通路D51-1上を転動する遊技球がジグザグに進行するため、第1段通路D51-1上を転動する遊技球の勢い(転動速度)が減速傾向となる。ここで、右打ちルートへ向けて遊技球が連続発射(約0.6秒間隔で1個発射)された場合、整流通路D50の出口から放出された遊技球の勢いが削がれた状態で第1段通路D51-1に到達し、且つ、第1段通路D51-1上を転動する遊技球の勢いが更に減速されるため、第1段通路D51-1上で転動している期間が長期間となる結果、第2大入賞口電動役物C21d(即ち、第1段通路D51-1)を瞬間的に退避状態に変位させたとしても、箱状部材C20-1(延いては第2大入賞口C20内)へ遊技球を上手く誘導することが可能となる。加えて、第1段通路D51-1上を転動する遊技球の勢いが減速されるということは、右打ちルートへ向けて遊技球が連続発射された場合には、それら遊技球の位置間隔が狭まることを意味する(第1段通路D51-1上を転動する遊技球の渋滞が起こる)。よって、第2大入賞口電動役物C21d(即ち、第1段通路D51-1)上に複数の遊技球が存在している状況をも創り出すことが可能となり、この場合、第2大入賞口電動役物C21d(即ち、第1段通路D51-1)を瞬間的に退避状態に変位させたとしても、箱状部材C20-1(延いては第2大入賞口C20内)へ当該複数の遊技球を纏めて誘導することも可能となるのである(同図下段にてイメージ図を図示する)。

【0256】

次に、図65を参照しながら、第2主遊技始動口電動役物B11dの動作態様について説明する。まず、前述したように、第2段通路D51-2から放出された遊技球が、第3段通路D51-3に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第2主遊技始動口電動役物B11dが設けられている(退避状態及び進出状態の意味については、第2大入賞口電動役物C21dと同様であるが、以下で説明するように、第2主遊技始動口電動役物B11dの場合には、進出状態を採る場合において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し易い開放状態となり、退避状態を採る場合において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し難い閉鎖状態となる)。ここで、第4実施形態においては、後述する

特殊な遊技性のため、退避状態（閉鎖状態）にある第2主遊技始動口電動役物B11dを瞬間的に進出状態（開放状態）へ変位させたとしても{特に、退避状態→進出状態→退避状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、0.1秒程度で）行わせた際に}、第2主遊技始動口B10には入球しないことを物理的に担保できるよう構成されている。

【0257】

より具体的には、水平方向に対してやや左傾斜にある第2段通路D51-2上を転動してきた遊技球は、一旦、係止部D51-2aと衝突し、第3段通路D51-3へ向かって自重による落下を始める。ここで、第2主遊技始動口電動役物B11dが退避状態にある場合には、そのまま落下して第3段通路D51-3へ到達する（同図2段目となる）。他方、第2主遊技始動口電動役物B11dが進出状態にある場合、第2主遊技始動口電動役物B11d自体の形状が、この落下してきた遊技球を受入れ可能であり且つ第2主遊技始動口B10に到達するまで伸長する形状となっていることに加え、水平方向に対してやや右傾斜となるよう設置されているため、この落下してきた遊技球は、第2主遊技始動口B10へ向かって転動開始する（同図3段目に図示されるように、遊技球の進行方向が左向きから右向きへスイッチされる）。そして、第2主遊技始動口B10へ向かって転動開始した遊技球が第2主遊技始動口B10に到達するまで、第2主遊技始動口電動役物B11dが進出状態を維持していた場合には、そのまま第2主遊技始動口B10へ入球する一方で、第2主遊技始動口B10へ向かって転動開始した遊技球が第2主遊技始動口B10に到達するまでの間に第2主遊技始動口電動役物B11dが退避状態に変位した場合には、第2主遊技始動口B10へ入球することなく第3段通路D51-3へ向けて落下することとなる（同図4段目における後続の遊技球が相当する）。

【0258】

このように構成した場合において、第2主遊技始動口B10へ向かって転動開始した遊技球が第2主遊技始動口B10に到達するまでに要する期間が、約0.2～0.3秒となるよう設計しておくことで、仮に、退避状態にある第2主遊技始動口電動役物B11dを瞬間的に進出状態へ変位させたとしても{特に、退避状態→進出状態→退避状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、0.1秒程度で）行わせた際に}、第2主遊技始動口B10には入球しないことを物理的に担保できるのである。

【0259】

次に、図66は、第4実施形態における、主制御基板MのCPUMC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。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ3050（第4）、ステップ3100（第4）及びステップ1950（第4）であり、即ち、ステップ1700で、主制御基板MのCPUMCが特別遊技制御処理を実行した後、ステップ3050（第4）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ3100（第4）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分役物制御処理を実行する。次に、ステップ1950（第4）で、主制御基板MのCPUMCは、後述するV入賞口入球判定処理を実行し、ステップ1997に移行する。

【0260】

次に、図67は、第4実施形態における、図4のステップ1300（第2変3）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。同図の説明については、類似する第2実施形態からの変更例3からの変更点について詳述することとする。はじめに、第2実施形態から変更例3からの変更点は、ステップ1332（第4）であり、即ち、ステップ1331で主制御基板MのCPUMCが第2主遊技始動口B10に入球（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）したと判定した場合、ステップ1332（第4）で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技側の保留球は上限内（本例では、第2主遊技保留の上限は1個となっている）であるかを判定する。ステップ1332（第4）でYesの場合にはステップ1333に移行し、ステップ1332（第4）でNoの場合には次の処理（ステップ3450の処理）に移行する。このように、第4実施形態においては、第2主遊技側の保留上限数は1個とな

っている。

【0261】

次に、図68は、第4実施形態における、図8でのステップ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。本実施形態との相違点は、ステップ1403(第4)、ステップ1441-1(第4)、ステップ1441-2(第4)及びステップ1441-3(第4)であり、即ち、ステップ1403(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足したか否かを判定する。ステップ1403(第4)でYesの場合にはステップ1405に移行し、Noの場合にはステップ1426に移行する。尚、第4実施形態においては、第1主遊技側と第2主遊技側とに小当たりが設けられており、そのため、変動開始条件として、小当たり遊技中でないことが条件に追加されている。また、ステップ1410で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定(主遊技テーブル2を参照)した後、ステップ1441-1(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果、遊技状態に基づき、主遊技図柄に関する変動態様(変動時間)を決定(主遊技テーブル3を参照)し、ステップ1418に移行する。また、ステップ1436で、主制御基板MのCPUMCが、停止図柄は大当たり図柄でないと判定した場合、ステップ1444-2(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は小当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1444-2(第4)でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1444-3(第4)で、小当たりフラグをオンにし、ステップ1550に移行する。尚、ステップ1444-2(第4)でNoの場合にも、ステップ1550に移行する。

【0262】

尚、本例においては、以下のように構成してもよい。

- (1) 第1主遊技側の小当たり当選率よりも第2主遊技側の小当たり当選率の方が高い
- (2) 第2主遊技側で小当たりに当選した方が、第1主遊技側で小当たりに当選するよりも相対的にV入賞口に入球容易な大入賞口の開放パターンとなる小当たりが実行され易い
- (3) 第1主遊技側の小当たり図柄として小当たり図柄Aと小当たり図柄Bを設け、小当たり図柄Aの当選率よりも小当たり図柄Bの当選率の方が高く、小当たり図柄Aの方が小当たり図柄Bよりも相対的にV入賞口に入球容易な大入賞口の開放パターンとなる小当たりが実行され易い

【0263】

次に、図69は、第4実施形態における、主遊技テーブル1及び2の一例である。第4実施形態においては、遊技状態に拘らず、第1主遊技側に係る図柄変動であるか第2主遊技側に係る図柄変動であるかによってのみ参照するテーブル内容が相違するよう構成されている。また、第1主遊技側と第2主遊技側と共に小当たりに当選し得るよう構成されており、第2主遊技側における当否抽選結果は高確率で(639/1024の確率で)小当たりとなる。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、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く、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が異なる状態(限定頻度状態)へ移行するよう構成してもよい}。尚、第4実施形態においては、大当たり図柄の停止を契機とした大当たりにおける実行ラウンド数は、6ラウンド又は12ラウンドとなっており、小当たりを契機とした大当たりの実行ラウンド数は、当該契機とした小当たりを1ラウンドとして合計で7ラウンド又は13ラウンドとなっている。尚、ラウンド数を表示するラウンドランプ(不図示)の点灯パターンは、上記6、7、12、13ラウンドの4種類の点灯パターンが設けられている。また、大当たり図柄として、4Aや5A等と記載しているが、4Aで1種類、5Aで1種類ということには限定されず、例えば、4Aという大当たりグループには4A-1、4A-2・・・といったように複数種類の大当たり図柄が存在しており、5Aという大当たりグループには5A-1、5A-2・・・といったように複数種類の大当たり図柄が存在しているように構成してもよい。また、乱数の振分についても、同様の比率を維持し

て、例えば、0～299の300個の乱数には大当たりグループ4Aに属する300種類の大当たりが振り分けられており、300～499の200個の乱数には大当たりグループ5Aに属する200種類の大当たりが振り分けられているように構成してもよい。また、当該構成は本例に係るすべての構成に適用可能である。

【0264】

次に、図70は、第4実施形態における、図16のステップ1750（第4）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1785-1で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C27への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する。尚、第4実施形態においては、小当たり遊技の実行中にV入賞口C27に遊技球が入球することにより、小当たり終了後に大当たりが実行されるような遊技性となっている。ステップ1785-1でYesの場合、ステップ1785-2で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は時短大当たり図柄（大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当たり図柄であり、本例では、4B・5A・5B・7A・7Bとなっている）であるか否かを判定する。ステップ1785-2でYesの場合、ステップ1758-5に移行する。また、ステップ1785-1でNoの場合、ステップ1785-3で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技側の小当たり図柄を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ1785-3でYesの場合、ステップ1785-4で、主制御基板MのCPUMCは、時短小当たり図柄（当該小当たり図柄を契機として大当たりが実行された場合、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる小当たり図柄であり、本例では、7AK）を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定し、ステップ1785-5に移行する。尚、ステップ1785-3でNoの場合にも、ステップ1785-5に移行する。次に、ステップ1785-5で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は第1主遊技図柄（第1主遊技側の大当たり図柄又は第1主遊技側の小当たり図柄）であるか否かを判定する。ステップ1785-5でYesの場合、ステップ1785-6で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に相対的に大きい回数である所定回数Aとして100回をセットし、ステップ1785-8に移行する。尚、ステップ1785-5でNoの場合、ステップ1785-7で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に相対的に小さい回数である所定回数Bとして1回をセットし、ステップ1785-8に移行する。次に、ステップ1785-8及びステップ1785-9で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、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、ステップ1785-2でNoの場合、換言すると、停止図柄が時短大当たり図柄ではない「4A」の場合、又は、ステップ1785-4でNoの場合、換言すると、時短小当たり図柄である「2AK」を契機とした特別遊技終了後である場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。このように、第4実施形態においては、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合には、時短回数として、所定回数A（100回）と所定回数B（1回）との2種類の時短回数を有しており、第1主遊技側の大当たり終了後には、相対的に大きい回数である所定回数Aが時短回数となり得るよう構成されている。即ち、非時間短縮遊技状態にて左打ちにて遊技を進行し、第1主遊技側の大当たりが当選し（大当たり図柄が停止し）、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合（初当りの場合）には、時短回数として所定回数A（100回）が付与されることとなる。また、第4実施形態においては、（1）第2主遊技側の保留上限数が1個であり、第2主遊技側の小当たり当選確率（当否抽選を実行した場合に小当たりとなる確率）が639/1024である、（2）第2主遊技側の小当たりを契機として大当たりが実行された場合には、大当たり終了後は時間短縮遊技状態に移行する、（3）第1主遊技側の小当たりを契機として大当たりが実行された場合には、大当たり終了後は時間短縮遊技状態に移行する場合と非時間短縮遊技状態に移行する場合がある、（4）第1主遊技側の大当たり図柄の停止を契機として大当たりが実行された場合には、大当たり終了後は時間短縮遊技状態に移行する場合と非時間短縮遊技状態に移行する場合がある、のように構成されている。

【0265】

尚、本例においては以下のように構成してもよい。尚、以下の構成は一部のみを適用してもよいし、以下に列挙していない構成を適用してもよい（例えば、小当り図柄の種類数は第1主遊技側と第2主遊技側とで夫々複数種類有している、等）。

（1）小当り中にV入賞口への入球があった場合には、当該小当りを契機とした大当り終了後には時間短縮遊技状態に移行する

（2）小当り図柄は第1主遊技側に1種類、第2主遊技側に1種類設けられている

（3）小当り実行中のV入賞口への入球を契機として、当該入球を契機とした大当りにおける実行ラウンド数を抽選により決定する（例えば、当該小当りの実行ラウンドを含めて、7、13ラウンドのいずれか）

（4）大当り図柄の停止を契機として大当りの実行ラウンド数は大当り図柄に基づいて決定され、大当り図柄として第1主遊技側と第2主遊技側と夫々複数種類有している

（5）第1主遊技側の保留上限数は4つであり、第2主遊技側の保留上限数は1つであるこのように、小当り図柄は第1主遊技と第2主遊技との夫々で1種類有しており、大当り図柄は小当り図柄の種類よりも多く、第1主遊技と第2主遊技との夫々で複数種類有しているよう構成し、小当り中のV入賞口への入球によってその後の大当りの実行ラウンド数を抽選によって決定するよう構成することにより、例えば、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行し、且つ、時短回数として100回（小当りに当選し、小当り中にV入賞口へ入球させることがほぼできる時短回数）が付与された場合において、小当りに当選した際に当該小当り図柄を視認することによって小当りを契機とした大当りの実行ラウンド数が判別されてしまって、当該大当りの実行ラウンド数が相対的に少ない場合には、小当りの実行中に故意に遊技球を大入賞口（V入賞口）に向かって発射せずに、次回以降の実行ラウンド数が相対的に多い大当りに係る小当り（小当り図柄）に当選するのを待つという本来の遊技性とは異なる遊技の進行をされてしまうことを防止することができる。尚、大当り終了後の時短回数の構成については、以下のように構成してもよい。

（1）非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の実行ラウンド数が6ラウンドとなる大当り図柄である5Aに係る大当り終了後においては

（1-1）第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が100回で時間短縮遊技状態が終了

（1-2）第2主遊技図柄のみの変動回数が100回で時間短縮遊技状態が終了

（1-3）V入賞口に入球しない小当りが5回連続（間にV入賞口に入球する小当りを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

（2）時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の実行ラウンド数が6ラウンドとなる大当り図柄である5Aに係る大当り終了後においては

（2-1）第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

（2-2）第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

（2-3）V入賞口に入球しない小当りが5回連続（間にV入賞口に入球する小当りを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

（3）非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の実行ラウンド数が6ラウンドとなる大当り図柄である4Aに係る大当り終了後においては非時間短縮遊技状態に移行する

（4）時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の実行ラウンド数が6ラウンドとなる大当り図柄である4Aに係る大当り終了後においては

（4-1）第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

（4-2）第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

（4-3）V入賞口に入球しない小当りが5回連続（間にV入賞口に入球する小当りを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

（5）非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の実行ラウンド数が12ラウンドとなる大当り図柄である7Aに係る大当り終了後においては

（5-1）第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が100回で時間短縮遊

10

20

30

40

50

技状態が終了

(5-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が100回で時間短縮遊技状態が終了

(5-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

(6) 時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の実行ラウンド数が12ラウンドとなる大当たり図柄である7Aに係る大当たり終了後においては

(6-1) 第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

(6-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

(6-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

(7) 非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当たり図柄である7AKを契機とした大当たり終了後においては時間短縮遊技状態に移行しない

(8) 時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当たり図柄である7AKを契機とした大当たり終了後においては

(8-1) 第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

(8-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

(8-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

(9) 非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の実行ラウンド数が12ラウンドとなる大当たり図柄である7Bに係る大当たり終了後においては

(9-1) 第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

(9-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

(9-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

(10) 時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の実行ラウンド数が12ラウンドとなる大当たり図柄である7Bに係る大当たり終了後においては

(10-1) 第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

(10-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

(10-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

(11) 非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当たり図柄である7BKを契機とした大当たり終了後においては

(11-1) 第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

(11-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

(11-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

(12) 時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当たり図柄である7BKを契機とした大当たり終了後においては

(12-1) 第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が5回で時間短縮遊技状態が終了

(12-2) 第2主遊技図柄のみの変動回数が1回で時間短縮遊技状態が終了

(12-3) V入賞口に入球しない小当たりが5回連続（間にV入賞口に入球する小当たりを挟んでいない）で時間短縮遊技状態が終了

以上のように構成してもよい。

【0266】

10

20

30

40

50

次に、図71は、第4実施形態における、図65のステップ3050（第4）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3052で、主制御基板MのCPUMC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3052でYesの場合、ステップ3054で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ3055で、主制御基板MのCPUMCは、当該ラウンドの第2大入賞口C20の開放パターン（本例では、例えば、すべての小当り図柄において、「0.1秒開放→0.5秒閉鎖」を10回繰り返す開放パターンであり、遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けていれば、第2大入賞口C20に遊技球が複数球入球するよう構成されている）をセットする。次に、ステップ3056で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ3058で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を開放すると共に、小当り遊技用タイマMP41tをスタートし、ステップ3062に移行する。

10

【0267】

他方、ステップ3052でNoの場合、ステップ3060で、主制御基板MのCPUMC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3060でYesの場合、ステップ3062に移行する。

【0268】

次に、ステップ3062で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20に遊技球の入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ3062でYesの場合、ステップ3064で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20に所定個数（例えば、10個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ3064でYesの場合には、ステップ3068に移行する。他方、ステップ3062又はステップ3064でNoの場合、ステップ3066で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tは所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ3066でYesの場合、ステップ3068に移行する。

20

【0269】

次に、ステップ3068で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口電動役物C21dの駆動を停止して第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ3078で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ3080で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにし、次の処理〔ステップ3100（第4）の処理〕に移行する。尚、ステップ3060、又はステップ3066でNoの場合にも次の処理〔ステップ3100（第4）の処理〕に移行する。

30

【0270】

次に、図72は、図66におけるステップ3100のサブルーチンに係る、振分役物制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3102で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動開始許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ3102でYesの場合、ステップ3104で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動開始許可フラグをオフにする。次に、ステップ3106で、振分役物制御手段MN60は、振分役物作動タイマMN60t（インクリメントタイマ）をスタートする。次に、ステップ3108で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動中フラグをオンにする。次に、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物C23を第2位置に作動し、ステップ3112に移行する。尚、ステップ3102でNoの場合にも、ステップ3112に移行する。ここで、本実施形態においては、振分役物C23は、初期位置として第1位置（遊技球が貯留される部分が遊技者から見て上方向となっている位置であって、当該位置にある場合において第2大入賞口C20へ遊技球が入球した場合、当該入球した遊技球が振分役物C23にて貯留される位置）にて停止している。また、第2位置は、遊技球が貯留される部分が遊技者から見て右方向となっている位置（当該位置にある場合において第2大入賞口C20へ遊技球が入球した場合、当該入球した遊技球が振分役物C23にて貯留されない位置）である。

40

50

【0271】

次に、ステップ3112で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ3112でYesの場合、ステップ3114で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動タイマMN60tを参照し、当該タイマ値が第1動作値（振分役物が第2位置から第1位置に作動するタイマ値であり、本例では、2秒）となったか否かを判定する。ステップ3114でYesの場合、ステップ3116で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物C23を第1位置に作動し、次の処理{ステップ1950（第4）の処理}に移行する。

【0272】

他方、ステップ3114でNoの場合、ステップ3118で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動タイマMN60tを参照し、当該タイマ値が第2動作値（振分役物が第1位置から第2位置に作動するタイマ値であり、本例では、4秒）となったか否かを判定する。ステップ3118でYesの場合、ステップ3120で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物C23を第2位置に作動し、次の処理{ステップ1950（第4）の処理}に移行する。尚、ステップ3120の処理のタイミングで、振分役物C23に遊技球が貯留されていた場合には、当該処理を契機として遊技球がV入賞口C22に入球することとなる。

【0273】

他方、ステップ3118でNoの場合、ステップ3122で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動タイマMN60tを参照し、当該タイマ値が第3動作値（振分役物が第2位置から第1位置に作動するタイマ値であり、本例では、6秒）となったか否かを判定する。ステップ3122でYesの場合、ステップ3124で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物C23を第1位置に作動する。次に、ステップ3126で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動中フラグをオフにする。次に、ステップ3128で、主制御基板MのCPUMCは、振分役物作動タイマMN60tをゼロクリアし、次の処理（ステップ3150の処理）に移行する。尚、ステップ3112又はステップ3122でNoの場合にも、次の処理{ステップ1950（第4）の処理}に移行する。

【0274】

ここで、同図右上段は振分役物作動イメージ図である。振分役物C23の初期位置は第1位置であり、小当り遊技が開始されると同時に第2位置に作動し、振分役物作動タイマ値に基づいて「第2位置→第1位置→第2位置→初期位置（第1位置）」と作動していくよう構成されている。尚、実質的には、振分役物作動タイマ値が第1動作値となり第1位置となる→第2大入賞口C20へ遊技球が入球する→遊技球が振分役物C23に到達する→振分役物C23に遊技球が貯留される→振分役物作動タイマ値が第2動作値となり第2位置になる→貯留された遊技球がV入賞口C22に入球する、との一連の動作が行われることで大当り（特別遊技）が誘発されることとなる。

【0275】

次に、図73は、第4実施形態における、図66のステップ1950（第4）のサブルーチンに係る、V入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ1960でオンとなるフラグであり、即ち、V入賞口有効期間にてV入賞口C27に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C27への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1954でYesの場合、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技の終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。尚、小当りに第2大入賞口C20に入球した遊技球が第2大入賞口C20外に排出されるまで待機するための時間として排出待機時間を設けてもよく、そのように構成した場合には、V入賞口有効期間を小当り遊技開始から排出待機時間終了までとしてもよい。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞検出コマ

10

20

30

40

50

ンド（後述する、V入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ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1960で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0276】

他方、ステップ1952でNoの場合、ステップ1962で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技の終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ1962でYesの場合、ステップ1964で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1954、ステップ1956又はステップ1962でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また、ステップ1956でNoの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずV入賞口C27に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、V入賞口C27への入球に係る特別遊技のラウンド数は「7R」又は「15R」となっており、「小当り遊技→V入賞口C27への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「1R」と特別遊技に係るラウンド数の「7R」又は「15R」とで、「8R」又は「16R」となっている。

【0277】

次に、図74～図76を参照して、第4実施形態に係るサブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図74は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（a）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。本実施形態との相違点は、ステップ2001（第4）、ステップ2003（第4）及びステップ2450（第4）である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2001（第4）で、副制御基板SのCPUSCは、電源投入タイマSM24tをリセットしてスタートする。尚、電源投入タイマSM24tは、下遮蔽部材C25の開放タイミングを把握するために設けられている。次に、ステップ2002で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。次に、ステップ2003（第4）で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。尚、実行中の演出、特殊図柄に係る情報等は復元されず、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。その後、副制御基板SのCPUSCの繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。（b）における本実施形態との相違点は、ステップ2450（第4）、及び、ステップ2600の滞在ステージ決定処理が削除されていることであり、即ち、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCが、前述した装飾図柄表示制御処理を実行した後、ステップ2450（第4）で、副制御基板SのCPUSCは、後述するV入賞検出演出表示制御処理を実行し、ステップ2500の処理に移行する。

【0278】

次に、図75は、第4実施形態における、図74におけるステップ2450（第4）のサブルーチンに係る、V入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2456で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）からV入賞検出コマンド（V入賞口C27に遊技球が入球した旨を遊技者に報知するための演出である、V入賞検出演出を実行するためのコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ2456でYesの場合、ステップ2458で、副制御基板SのCPUSCは、V入賞検出演出に係るコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブ

サブ制御部SS側に送信される)し、次の処理(ステップ2500の処理)に移行する。他方、ステップ2456でNoの場合にも、次の処理(ステップ2500の処理)に移行する。尚、V入賞検出演出は、V入賞口C27に遊技球が入球し、その後特別遊技が実行されることを遊技者に報知する演出であるため、演出内容としては、遊技者を祝福する演出内容や遊技者にとって高利益である旨を報知する演出内容等が望ましく、例えば、演出表示装置SG上に「V」を表示領域SG10一杯に表示する演出となる。

【0279】

次に、図76は、第4実施形態における、図23におけるステップ2550(第4)のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2585-1で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンド数及び入賞個数を数字にて逐次表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2585-2で、副制御基板SのCPUSCは、保留に関する情報(当否抽選乱数、停止図柄決定用乱数等)を読出する。次に、ステップ2585-3で、副制御基板SのCPUSCは、保留内に小当りに当選する予定の保留があるか否かを判定する。ステップ2585-3でYesの場合、ステップ2585-4で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率(例えば、1/4)で当選する小当り保留報知抽選を実行する。次に、ステップ2585-5で、副制御基板SのCPUSCは、当該実行した小当り保留報知抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2585-5でYesの場合、ステップ2585-6で、副制御基板SのCPUSCは、小当り保留報知演出(保留内に小当りに当選する予定の保留が存在している旨を報知する演出)を実行するコマンドをセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)し、ステップ2585-7に移行する。尚、ステップ2585-3、又はステップ2585-5でNoの場合にも、ステップ2585-7に移行する。尚、小当り保留報知演出が実行されることにより、保留内に小当りとなる保留が存在していることを報知することとなるが、当該小当りを契機として大当りが実行された場合の大当りに係るラウンド数は報知しないよう構成されている、即ち、小当り保留報知演出の対象となった保留に係る小当り図柄がいずれであるかは報知しないよう構成されている。尚、小当り保留報知演出の実行タイミングについては、実行する大当りにおける最大ラウンド以下のいずれかのラウンドにて実行するよう決定してもよいし、大当りの実行ラウンド数によって一義的に決定される(例えば、実行ラウンド数が16Rの場合には12R目、実行ラウンド数が8Rの場合には4R目、等)よう構成してもよい。

【0280】

次に、ステップ2585-7で、副制御基板SのCPUSCは、区切りラウンド開始タイミング(大当りの実行ラウンド数が16ラウンドであるか否かの分岐となるラウンドの開始タイミングであり、本例では、第8ラウンドの開始タイミング)に到達したか否かを判定する。尚、本例では、実行ラウンド数(小当りを含む)として8Rと16Rとが存在しているため、8ラウンド目の開始タイミングが区切りラウンド開始タイミングとなる。ステップ2585-7でYesの場合、ステップ2585-8で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当りは最大ラウンド数大当り(大当り中に実行されるラウンド数が最大である大当りであり、本例では、16Rが実行される大当り)であるか否かを判定する。ステップ2585-8でYesの場合、ステップ2585-9で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンドアップ成功演出(実行中のラウンドが特別遊技の最終ラウンドではなく次回以降も特別遊技が継続して実行される旨を報知する演出であり、例えば、「+8R GET!!」と表示)を実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2520の処理)に移行する。また、ステップ2585-8でNoの場合、換言すれば、相対的に実行されるラウンド数が少ない大当りである場合であり、本例では実行されるラウンド数が「8」である大当りである場合、ステップ2585-10で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンドアップ失敗演出(実行中のラウンドが特別遊技の最終ラウンドである旨を報知する演出であり、例えば、「残念...」と表示)を実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2520の処理)に移行する。尚、ステップ2585-7でNoの場合にも、次の処理(ステップ2520の処理)に移行する。このように、第4実施形態において

は、特別遊技中に実行される演出として、保留内に小当たりとなる保留が存在しているか否かを報知する小当たり保留報知演出と、実行中の大当たりの実行ラウンド数が相対的に多い旨を報知するラウンドアップ成功演出（失敗演出）との2つの演出を実行し得るよう構成されている。尚、第4実施形態においては、特別遊技の実行ラウンド数が8Rと16Rのみであるため、第8Rで大当たりが終了しない、即ち、第9Rが実行されることが確定的となることで、実行中の特別遊技の実行ラウンド数が16Rであることが確定的となるが、これには限定されず、実行ラウンド数の種類を増加してもよいし、ラウンドアップ演出（ラウンドアップ成功演出とラウンドアップ失敗演出との総称）を1回の特別遊技中に複数回実行するよう構成してもよい。具体的には、実行ラウンド数として、4R、6R、8R、10R、16Rの5つを設け、最大ラウンド数を除く特別遊技が終了し得るラウンド（第4R、第6R、第8R、第10R）にて特別遊技が継続するか否かを煽る演出（例えば、バトル演出を実行し、敗北しなかったら継続する）を実行するよう構成してもよい。尚、ラウンドアップ演出の実行タイミングとしては、区切りラウンド開始タイミングよりも前のラウンドにて実行するよう構成してもよい。また、前述した小当たり保留報知演出及びラウンドアップ演出とは別に、保留内に小当たりとなる保留が存在している又は実行中の大当たりの実行ラウンド数を示唆する演出、即ち、小当たり保留報知演出とラウンドアップ演出とを兼用した1つの演出を実行し得るよう構成してもよく、当該兼用した演出を大当たりにおける所定のラウンドにて実行してもよい。

10

【0281】

以上のように構成することで、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、第2主遊技側の小当たりを契機として実行される大当たりの実行ラウンド数を複数種類設け、大当たりが継続して実行され実行ラウンド数が相対的に多い大当たりである旨を報知するラウンドアップ演出を大当たり中にて実行可能にすると共に、保留内に小当たりとなる保留が存在している旨を報知する小当たり保留報知演出大当たり中にて実行可能にすることにより、大当たり中における興趣性を高めることができる。

20

【0282】

尚、本例においては以下の構成を適用してもよい。

（1）時短回数が100回の場合の時間短縮遊技状態におけるハズレに係る第1主遊技図柄の変動時間も、時短回数が1回の場合の時間短縮遊技状態におけるハズレに係る第1主遊技図柄の変動時間も相対的に短時間（例えば、1秒であり、且つ、予告演出が実行されない）であり、時短回数が100回の場合の時間短縮遊技状態における大当たり又は小当たりに係る第1主遊技図柄の変動時間も、時短回数が1回の場合の時間短縮遊技状態における大当たり又は小当たりに係る第1主遊技図柄の変動時間も相対的に長時間（例えば、30秒であり、且つ、予告演出としては当否煽り演出Aが実行されて成功する）であり、第1主遊技側の保留数に依存せずに上記傾向となる（ハズレも大当たりも小当たりも）、

30

（2）時短回数が100回の場合の時間短縮遊技状態におけるハズレに係る第2主遊技図柄の変動時間は相対的に短時間（例えば、1秒であり、且つ、予告演出が実行されない）であり、時短回数が100回の場合の時間短縮遊技状態における大当たり又は小当たりに係る第2主遊技図柄の変動時間は相対的に長時間（例えば、30秒であり、且つ、予告演出としては当否煽り演出Aが実行されて成功する）であり、時短回数が1回の場合の時間短縮遊技状態におけるハズレに係る第2主遊技図柄の変動時間は相対的に長時間（例えば、60秒であり、且つ、予告演出としては当否煽り演出Aが実行されて失敗し、第2主遊技側の保留を生起させるよう示唆する演出を実行し、第2主遊技側の保留が第2主遊技側の保留上限数まで生起したら生起完了演出を実行する）であり、時短回数が100回の場合の時間短縮遊技状態における大当たり又は小当たりに係る第2主遊技図柄の変動時間は相対的に長時間（例えば、30秒であり、且つ、予告演出としては当否煽り演出Aが実行されて成功する）であり、第2主遊技側の保留数に依存せずに上記傾向となる（ハズレも大当たりも小当たりも）、

40

（3）非時間短縮遊技状態におけるハズレに係る第2主遊技図柄の変動時間は相対的に長時間（例えば、45秒であり、且つ、予告演出としては当否煽り演出Bが実行されて失敗

50

する)であり、非時間短縮遊技状態における大当り又は小当りに係る第2主遊技図柄の変動時間は相対的に長時間(例えば、45秒であり、且つ、演出としては当否煽りB→成功)であり、第2主遊技側の保留数に依存せずに上記傾向となる(ハズレも大当りも小当りも)、

尚、当否煽り演出Aと当否煽り演出Bとは演出態様が異なる(例えば、当否煽り演出Aはバトル演出であり当否煽り演出Bはミッション演出である)。尚、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動時間としては、ハズレに係る図柄変動の場合には3秒、10秒、30秒、60秒の4種類、大当り又は小当りに係る図柄変動の場合には15秒、35秒、65秒の3種類であり、ハズレに係る変動時間は4種類のうち短い時間値ほど選択され易く、大当り又は小当りに係る変動時間は3種類のうち長い時間値ほど選択され易く、ハズレに係る変動時間については第1主遊技側の保留数が0~1個のときは3秒以外の3種類が変動時間として選択され、第1主遊技側の保留数が2~3個のときは4種類すべてが選択され、大当り又は小当りに係る変動時間については第1主遊技側の保留数に関係なく上記3種類が選択され得るよう構成してもよい。

【0283】

尚、第4実施形態においては、時短回数カウンタを1つのみ有し、第1主遊技図柄の変動と第2主遊技図柄の変動とでカウンタ値を減算する、即ち、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が所定値に到達することにより時間短縮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、時短回数カウンタとして時短回数カウンタ α と時短回数カウンタ β との2つのカウンタを有し、時短回数カウンタ α は第1主遊技図柄の変動と第2主遊技図柄の変動とでカウンタ値を減算し、時短回数カウンタ β は第2主遊技図側の変動のみによってカウンタ値を減算し、時短回数カウンタ α 及び時短回数カウンタ β のカウンタ値のいずれかが0となった時点で時間短縮遊技状態が終了するよう構成してもよい。即ち、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄との合計の変動回数が所定値に到達するか、第2主遊技図柄のみの変動回数が特定値に到達するかのいずれかを充足することによって時間短縮遊技状態が終了するよう構成してもよい。尚、時短回数を終期回数と称してもよく、終期回数として第一終期回数と第二終期回数とを有するよう構成し、大当り図柄が停止表示されたことにより大当りが実行された場合には第一終期回数が終期回数となり、小当り図柄が停止表示されたことにより小当りが実行され、当該小当り中にV入賞口に入球することにより大当りが実行された場合には第二終期回数が終期回数となるよう構成した場合に、

(1) 第一終期回数の図柄変動が実行されるまでに大当り(大当り図柄)に当選できる確率をXとし、

第二終期回数の図柄変動が実行されるまでに大当り(大当り図柄)に当選できる確率をYとした場合に、「 $X \leq Y$ 」となる、

(2) 第一終期回数の図柄変動が実行されるまでに小当りに当選できる確率をXとし、第二終期回数の図柄変動が実行されるまでに小当りに当選できる確率をYとした場合に、「 $X \leq Y$ 」となる、

(3) 第一終期回数の図柄変動が実行されるまでにV入賞口への入球が相対的に容易となる小当りに当選できる確率をXとし、

第二終期回数の図柄変動が実行されるまでにV入賞口への入球が相対的に容易となる小当りに当選できる確率をYとした場合に、「 $X \leq Y$ 」となる、よう構成してもよい。

また、上記構成は、図柄変動を第1主遊技側の図柄変動のみとし、大当り及び小当りを第1主遊技側の大当り及び小当りのみとしてXとYを比較してもよいし、図柄変動を第2主遊技側の図柄変動のみとし、大当り及び小当りを第2主遊技側の大当り及び小当りのみとしてXとYを比較してもよい。

【0284】

また、第4実施形態においては、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当り(大当り図柄)に当選した場合には、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合は60%であり、第2主遊技側の保留上限数が4個であり、第2主遊技側の小当り当選率(1回の

図柄変動にて小当りに当選する確率)が20%となるよう構成してもよい、即ち、第2主遊技側の小当り当選率は、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当りに当選した場合に、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合未満となるよう構成してもよいし、第2主遊技側の小当り当選率は、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当りに当選した場合に、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合以上となるよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態にて当選した大当り終了後又は小当りを契機とした大当り終了後の終期回数は第一終期回数、非時間短縮遊技状態にて当選した大当り終了後又は小当りを契機とした大当り終了後の終期回数は第二終期回数となるよう構成してもよいし、前述した時短回数に関する構成を適宜組み合わせる等として適用してもよい。

【0285】

10

(第4実施形態からの変更例1)

第4実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C27へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成し、第2主遊技保留球の上限数を「1」とする構成について詳述したが、これには限定されない。第2主遊技保留球の上限数を「1」より大きい値にした場合について、第4実施形態からの変更例1として、以下第4実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0286】

次に、図77は、第4実施形態からの変更例1における、図65でのステップ1300(第2変3)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。同図においては、第2実施形態からの変更例3からの変更点について詳述することとする。第4実施形態からの変更点は、ステップ1332(第4変1)であり、即ち、ステップ1331で主制御基板MのCPUMCが第2主遊技始動口B10に入球(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)したと判定した場合、ステップ1332(第4変1)で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技側の保留球は上限内(本例では、第2主遊技側の保留の上限は2個となっている)であるか否かを判定する。ステップ1332(第4変1)でYesの場合にはステップ1333に移行し、ステップ1332(第4変1)でNoの場合にはステップ1333に移行する。

20

【0287】

次に、図78は、第4実施形態からの変更例1における、主遊技テーブル1及び2の一例である。まず、第4実施形態から変更例1においては、第4実施形態よりも第2主遊技側における小当りに当選する確率が低く(411/1024の確率)になっている。また、第1主遊技側の小当り図柄として、第4実施形態よりも「2AK」に当選し易く「7AK」に当選し難くなっている。また、第2主遊技側の小当りを契機として大当りが実行された場合の当該大当りの実行ラウンド数は13R(小当りを1Rとした場合の合計の実行ラウンド数)の1種類のみとなっている。ここで、第4実施形態からの変更例1においては、第1主遊技側の大当り図柄が停止して大当りが実行された場合に大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄は、「5A・7A」である。よって、第1主遊技側の大当り図柄が停止した場合の大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合は「524/1024」となる。他方、第1主遊技側の小当りを契機として大当りが実行された場合に大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる小当り図柄は「7AK」であり、第1主遊技側の小当りを契機とした大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合は「824/1024」となり、第1主遊技側においては、大当り図柄が停止して大当りが実行されるよりも、小当り図柄が停止して当該小当り図柄に係る小当りを契機として大当りが実行された方が、大当り終了後の時間短縮遊技状態に移行する割合が相対的に高くなるよう構成されている。尚、第2主遊技側の大当り図柄の停止を契機とした大当り実行時の実行ラウンド数をすべて(4B、5B、7Bのいずれであっても)12ラウンドのみとしてもよい。

30

40

【0288】

以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例1におけるぱちんこ遊技機においては、第4実施形態と同様に、保留内に小当りとなる保留が存在している旨を報知す

50

る小当り保留報知演出を大当り中にて実行可能にすることにより、大当り中における興趣性を高めることができると共に、第1主遊技側において、大当り図柄が停止したことにより実行される大当りよりも小当りを契機として大当りの方が大当り終了後の時間短縮遊技状態への移行率が高くなるよう構成しているため、例えば、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の当り図柄が停止したことにより実行されている大当り中にて、保留内に第1主遊技側の小当りとなる保留があった場合にも、小当り保留報知演出が実行されることにより、遊技者は高利益となることを認識し、遊技の興趣性がより高まることとなる。

【0289】

(第4実施形態からの変更例2)

第4実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C27へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成し、第2主遊技保留球の上限数を「1」とする構成について詳述したが、これには限定されない。第2主遊技保留球の上限数を「1」より大きい値にした場合について、第4実施形態からの変更例2として、以下第4実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0290】

はじめに、図79は、第4実施形態からの変更例2における、図16のステップ1750(第4)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。第4実施形態からの変更点は、ステップ1785-7(第4変2)であり、即ち、ステップ1785-5で主制御基板MのCPUMCが停止図柄は第1主遊技図柄でないと判定した後、ステップ1785-7(第4変2)で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数C(本例では、2回)をセットし、ステップ1785-8に移行する。尚、第4実施形態からの変更例2においては、第2主遊技側の保留上限数は、所定回数Cと同値の2個となっている。

【0291】

次に、図80は、第4実施形態からの変更例2における、図74のステップ2300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。第4実施形態からの変更点は、ステップ2320(第4変2)、及びステップ2650(第4変2)であり、即ち、ステップ2304で、副制御基板SのCPUSCが、図柄内容決定許可フラグをオフにした後、ステップ2320(第4変2)で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が通常遊技状態(非時間短縮遊技状態)であるか否かを判定する。ステップ2320(第4変2)でYesの場合、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2306に移行する。また、ステップ2320(第4変2)でNoの場合、ステップ2650(第4変2)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、時短中演出内容決定処理を実行し、ステップ2308に移行する。

【0292】

次に、図81は、第4実施形態からの変更例2における、図80のステップ2650(第4変2)のサブルーチンに係る、時短中演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2654で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、当該図柄変動に係る装飾図柄の停止図柄を決定する。次に、ステップ2656で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動は短時間変動(本例では、10秒の変動時間の図柄変動)であるか否かを判定する。ここで、第4実施形態からの変更例2においては、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の変動時間として、10秒の変動時間である短時間変動と、30秒の変動時間である中時間変動と、60秒の変動時間である長時間変動との3種類の変動時間が選択され得るよう構成されている。尚、時間短縮遊技状態における変動時間の構成は変更してもよく、例えば、10秒の1種類のみとしてもよいし、変動時間の平均値を短時間(例えば、7秒等)としてもよい。

【0293】

ステップ2656でYesの場合、ステップ2658で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「5秒変動→仮停止」、後半：「5秒変動→停止」となる疑似連2回に決定する。ここで、第4実施形態からの変更例2にお

いては、短時間変動となる装飾図柄の変動が実行された場合、実際には10秒で1回実行される図柄変動を、5秒の擬似変動を2回実行（後半の図柄変動における停止図柄は確定停止図柄となっている）することにより、あたかも5秒の変動時間の図柄変動が2回実行されているように遊技者にみせるような演出手法としている（同図下部の時短中イメージを参照）。次に、ステップ2660で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「次変動以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。尚、当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間とは、当該変動の後半の変動時間、又は、次変動以降の図柄変動の変動時間、となっている。このように、時間短縮遊技状態である場合における短時間変動の実行時では、現在実行している変動状態（どの図柄変動であるか、且つ、前半・後半のいずれであるか）に係る当否結果を示唆する演出は実行されない、即ち、現在よりも後の図柄変動（現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む）の変動時間を示唆する演出（例えば、リーチとなるか否かを煽る演出）が実行されることとなる。

10

【0294】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ2656でNoの場合、ステップ2662で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動は中時間変動（30秒の変動時間の図柄変動）であるか否かを判定する。ステップ2662でYesの場合、ステップ2664で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「5秒変動→仮停止」、後半：「（5秒変動→仮停止）を複数回実行後に停止（確定停止）」となる擬似連後発展失敗に決定する。このように、時間短縮遊技状態である場合における中時間変動の図柄変動が実行された場合には、前述した短時間変動の図柄変動と同様の變動態様を実行した後で、短時間変動の図柄変動に係る停止タイミングにて特殊図柄（その後の擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄）が仮停止し、その後複数回擬似変動を繰り返した後リーチとならずにハズレ図柄が確定停止するような變動態様となるよう構成されている。次に、ステップ2666で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。また、ステップ2662でNoの場合、換言すると、当該図柄変動が長時間変動（60秒の変動時間の図柄変動）であった場合には、ステップ2668で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様を、前半：「5秒変動→仮停止」、後半：「（5秒変動→仮停止）を複数回実行後にリーチ変動を実行して停止（確定停止）」となる擬似連後発展成功に決定する。このように、時間短縮遊技状態である場合における中時間変動の図柄変動が実行された場合には、前述した短時間変動の図柄変動と同様の變動態様を実行した後で、短時間変動の図柄変動に係る停止タイミングにて特殊図柄（その後の擬似変動が実行されることとなる仮停止図柄）が仮停止し、その後複数回擬似変動を繰り返した後リーチとならずにハズレ図柄が確定停止するような變動態様となるよう構成されている。次に、ステップ2670で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る演出内容として、前半：「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間を示唆する演出内容」、後半：「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」に決定し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。このように、時間短縮遊技状態である場合における中時間変動又は長変動時間の図柄変動が実行された場合には、前半においては短時間変動と同様に現在よりも後の図柄変動（現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む）の変動時間を示唆する演出（例えば、リーチとなるか否かを煽る演出）が実行されることとなるが、後半においては当該変動の当否結果を示唆する演出（例えば、当該図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出）を実行するよう構成されている。このように、短変動における図柄変動中と、中変動又は長変動における図柄変動の前半においては、現在よりも後の図柄変動（現在前半であった場合には、当該図柄変動の後半も含む）の変動時間を示唆する演出、即ち、先読み演出が毎変動実行されるよう構成されており、中変動又は長変動における図柄変動の後半においては、当該変動の当

20

30

40

50

否結果を示唆する演出、即ち、先読み演出ではない演出が実行されることとなる。尚、本例においては、中時間変動及び長時間変動における後半の変動にて「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行するよう構成したが、「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行する期間はこれには限定されず、例えば、短変動時間が終了するタイミング、即ち、中変動時間又は長変動時間の図柄変動における変動開始10秒後のタイミング以降にて「当該変動の当否結果を示唆する演出内容」を実行するよう構成してもよい。また、短変動時間の図柄変動における前半等にて実行される「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間」は、擬似変動が実行される毎に必ず実行するよう構成する必要はなく、擬似変動によっては「当該変動の後半以降に係る図柄変動の変動時間」を示唆する演出内容が実行される場合と実行されない場合とが存在するよう構成してもよい。このように構成することにより、相対的に大当たり期待度の高い図柄変動（長時間の図柄変動、リーチ演出が実行される図柄変動）を対象とした演出を常に実行することができ、複数の予告演出等が複合することによってどの図柄変動に対する期待度を示唆する演出が実行されているのか判断し難くなるような事態を防止することができることとなる。尚、本実施形態においては、時間短縮遊技状態中における短変動以外の図柄変動が実行された場合には、「擬似変動（5秒）→擬似変動（5秒）→擬似変動を4回実行（5秒×4回）→中変動の場合には確定停止、長変動の場合にはリーチ」となるよう構成したが、これには限定されず、「擬似変動（5秒）→擬似変動（5秒）→リーチ→リーチとなった図柄が仮停止する擬似変動を4回実行（5秒×4回）」のように、短変動以外の図柄変動では変動開始10秒後にリーチとなった後複数回の擬似変動（仮停止）が実行されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、リーチとなった後の擬似変動（仮停止）の回数が多い程当該図柄変動の大当たり期待度が高くなるよう構成してもよい。また、リーチ後の複数回の擬似変動が実行された後にスーパーリーチを実行するよう構成してもよい。

【0295】

以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例2におけるぱちんこ遊技機においては、第2主遊技側の保留上限数を複数個（2個）、且つ、第2主遊技側の大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数を2回のように構成することにより、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の、時間短縮遊技状態にて再度小当りに当選（時間短縮遊技状態にて生じた保留に係る図柄変動が非時間短縮遊技状態にて実行される場合も含む）できる可能性を高めることができる。また、第2主遊技側の大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数は2回のみであるが、擬似変動を複数回実行するよう構成することで、1回の図柄変動にて複数回の図柄変動が実行されているように見せることができ、遊技者は恰も時間短縮遊技状態にて複数回（例えば、10回）の当否抽選が実行されているような感覚となり、時間短縮遊技状態に大当りに当選し易いように感じることができる。

【0296】

尚、第4実施形態からの変更例2においては、第2主遊技側の大当たり終了後（大当たり図柄の停止を契機とした大当たりと、小当りを契機とした大当たりとのいずれも含む）にはすべて時間短縮遊技状態に移行するよう構成したが、これには限定されず、第2主遊技側の大当たり終了後に非時間短縮遊技状態に移行する場合と時間短縮遊技状態に移行する場合とを設けるよう構成してもよく、第2主遊技側の大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合を調整することにより、時間短縮遊技状態にて小当たり又は大当りに当選できる確率を調整することができ、例えば、第2主遊技側の小当りに当選した遊技状態によって、当該小当りを契機とした大当たり終了後の時間短縮遊技状態に移行する割合を相違させるよう構成してもよい。

【0297】

尚、第4実施形態からの変更例2を含めた、小当たり中にV入賞口に遊技球が入球することによって大当たりが実行されることとなる遊技機に適用可能な構成を以下に列挙する。

（1）時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合と非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当

10

20

30

40

50

りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合とを相違させてもよく、時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合よりも非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合の方が高くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、時間短縮遊技状態が終了した後に第2主遊技側で小当りに当選する方が時間短縮遊技状態に移行し易いといったチャンスが少なくなっても一方的に不利にはならない遊技性とすることができる。

(2) 時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合と非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合とを相違させてもよく、時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合よりも非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する割合の方が低くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、単純に時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選すれば時間短縮遊技状態に移行し易いといった、早い段階で小当りに当選する方が有利な遊技性とすることができる。

(3) 時間短縮遊技状態内にて小当りを契機として大当りに当選することができる確率と、時間短縮遊技状態が終了した後であり、且つ、第2主遊技側の残存している保留での小当りを契機とした大当りに当選することができる確率とをある程度近い確率に設計する場合、時間短縮遊技状態内にて小当りを契機とした大当りに当選することができる確率の方が、時間短縮遊技状態が終了した後であり、且つ、第2主遊技側の残存している保留での小当りを契機とした大当りに当選することができる確率よりも高くする場合には、「時短回数<第2主遊技側の保留上限数」とすることが好適であり、時間短縮遊技状態内にて小当りを契機とした大当りに当選することができる確率の方が、時間短縮遊技状態が終了した後であり、且つ、第2主遊技側の残存している保留での小当りを契機とした大当りに当選することができる確率よりも低くする場合には、「時短回数>第2主遊技側の保留上限数」とすることが好適である。

【0298】

(第4実施形態からの変更例3)

第4実施形態においては、小当たり遊技中にV入賞口C27へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成し、第2主遊技側の保留上限数等の構成について詳述した。ここで、このような構成とした遊技機にて実行可能な副制御基板S側の演出に係る構成の一例を、第4実施形態からの変更例3として、以下、第4実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0299】

次に、図82は、第4実施形態からの変更例3における、図65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。まず、第4実施形態からの変更点は、ステップ1237-1(第4変3)、ステップ1237-2(第4変3)、及び、ステップ1241(第4変3)であり、即ち、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCが、第2主遊技始動口電動役物B11dを開放した後、ステップ1237-1(第4変3)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1237-1(第4変3)でYesの場合、ステップ1237-2(第4変3)で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放開始コマンド(第2主遊技始動口電動役物B11dの開放が開始した旨のコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド)をセット(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1238に移行する。他方、ステップ1237-1(第4変3)でNoの場合には次の処理(ステップ1300の処理)に移行する。また、ステップ1240で、主制御基板MのCPUMCが、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖した後、ステップ1241(第4変3)で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放終了コマンド(第2主遊技始動口電動役物B11dの開放が終了した旨のコマン

ドであり、副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ1242に移行する。尚、第4実施形態からの変更例3においては、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放開始してから開放終了するまでの開放期間は5秒となっており、具体的な第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「1.0秒開放→1.0秒閉鎖→1.0秒開放→1.0秒閉鎖→1.0秒開放→閉鎖」となっている。尚、第4実施形態からの変更例3においては、第2主遊技側の保留上限数は1個、第2主遊技側の当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数は1回となっている。尚、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、これには限定されず、更に入球容易性を担保するために、「1.0秒開放→6.0秒閉鎖→1.0秒開放→6.0秒閉鎖→1.0秒開放→6.0秒閉鎖→1.0秒開放→6.0秒閉鎖→1.0秒開放→閉鎖」等のように、開放している期間よりも閉鎖している期間の方が長時間となる開放態様としてもよい。

10

【0300】

次に、図83は、第4実施形態からの変更例3における、主遊技テーブル3の構成図の一例である。はじめに、第4実施形態からの変更点は、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の変動時間の選択傾向を変更したことであり、第4実施形態からの変更例3においては、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の変動時間は、第4実施形態よりも相対的に長時間となる、具体的には、当たり時及びハズレ時共に、すべて30秒の長時間変動となるよう構成されており、ハズレに係る第1主遊技図柄の変動時間はすべて1秒の短時間変動となるよう構成されている。また、第2主遊技図柄においては、当たりハズレ、時間短縮遊技状態であるか否かに拘らず、すべて30秒の変動時間、即ち、すべて長時間の変動時間となっているため、時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄が変動した際も、その後、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の保留の消化によって第2主遊技図柄が変動した際も長時間の変動時間として、演出を実行する時間を担保可能に構成されている。このように構成することによって、連荘の際に重要な第2主遊技図柄の変動時間を長時間として遊技者に連荘に係る演出を丁寧に見せることが可能となる。尚、時短回数として100回の場合と1回の場合とを有するよう構成した場合には、時短1回の場合の時間短縮遊技状態におけるハズレ時の第2主遊技図柄の変動時間は30秒とし、時短100回の場合の時間短縮遊技状態におけるハズレ時の第2主遊技図柄の変動時間は1秒とするよう構成してもよい(時短100回の場合には時間短縮遊技状態中に小当りに当選することが容易であるため、変動時間を短時間にしても問題ない)。

20

30

【0301】

次に、図84は、第4実施形態からの変更例3における、図74のステップ2450(第4)のサブルーチンに係る、V入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。第4実施形態からの変更点は、ステップ2460(第4変3)～ステップ2465(第4変3)であり、即ち、ステップ2460(第4変3)で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示フラグ(時間短縮遊技状態にて第2主遊技始動口電動役物B11dが開放を開始した場合にオンとなるフラグ)がオフであるか否かを判定する。ステップ2460(第4変3)でYesの場合、ステップ2461(第4変3)で、副制御基板SのCPUMCは、主制御基板M側からの電動役物開放開始コマンド{ステップ1237-2(第4変3)}でセットされ、副制御基板S側へ送信されるコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2461(第4変3)でYesの場合、ステップ2462(第4変3)で、副制御基板SのCPUMCは、右打ち指示フラグをオンにし、ステップ2463(第4変3)に移行する。尚、ステップ2460(第4変3)でNoの場合にも、ステップ2463(第4変3)に移行する。次に、ステップ2463(第4変3)で、副制御基板SのCPUMCは、時間短縮遊技状態における図柄変動の図柄変動停止タイミングよりも所定時間前のタイミング(例えば、図柄変動停止より5秒前のタイミング)に到達したか否かを判定する。ステップ2463(第4変3)でYesの場合、ステップ2464(第4変3)で、副制御基板SのCPUMCは、右打ち実行指示演出(第2主遊技始動口B10への遊技球の発射を遊技者に促す演出であり、例えば、演出表示装置SG上に「今右打ちしろ」と表示する演出)に係るコマンドをセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理に

40

50

て、サブサブ制御部 S S 側に送信される) し、ステップ 2 4 6 6 (第 4 変 3) に移行する。また、ステップ 2 4 6 3 (第 4 変 3) で N o の場合、ステップ 2 4 6 5 (第 4 変 3) で、副制御基板 S の C P U M C は、右打ち禁止指示演出 (遊技球の発射の停止を遊技者に促す演出であり、例えば、演出表示装置 S G 上に「今は発射するな」と表示する演出) に係るコマンドをセット (ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される) し、ステップ 2 4 6 6 (第 4 変 3) に移行する。

【0302】

次に、ステップ 2 4 6 6 (第 4 変 3) で、副制御基板 S の C P U M C は、主制御基板 M 側から、電動役物開放終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 6 6 (第 4 変 3) で Y e s の場合、ステップ 2 4 6 7 (第 4 変 3) で、副制御基板 S の C P U M C は、時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 4 6 7 (第 4 変 3) で Y e s の場合、ステップ 2 4 6 8 (第 4 変 3) で、副制御基板 S の C P U M C は、右打ち実行指示演出と右打ち禁止指示演出とのうち実行されている演出に係る表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 4 6 9 (第 4 変 3) で、副制御基板 S の C P U M C は、右打ち指示フラグをオフにし、ステップ 2 4 5 6 に移行する。尚、ステップ 2 4 6 1 (第 4 変 3)、ステップ 2 4 6 6 (第 4 変 3)、又はステップ 2 4 6 7 (第 4 変 3) で N o の場合にも、ステップ 2 4 5 6 に移行する。

【0303】

以上のように構成することで、第 4 実施形態からの変更例 3 におけるぱちんこ遊技機においては、時間短縮遊技状態においては、第 2 主遊技側の保留が生起していると考えられる状況では右打ち禁止指示演出を実行し、第 2 主遊技側の保留が生起していない場合があると考えられる状況、即ち、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動時間が 3 0 秒の長時間変動であるため、当該変動時間中に補助遊技側の保留がなくなる恐れがあるために、当該長時間の第 2 主遊技図柄の変動停止から 5 秒前のタイミングで右打ち実行指示演出を実行するよう構成することにより、補助遊技側の保留が生起することとなり、当該補助遊技側の保留の生起により、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放することとなるため、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動が終了し、非時間短縮遊技状態となった後においても、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が継続して開放しており、第 2 主遊技側の保留を再度生起させる時間が担保できるよう構成することができる。

【0304】

(第 4 実施形態からの変更例 4)

第 4 実施形態においては、小当り遊技中に V 入賞口 C 2 7 へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成し、第 2 主遊技側の保留上限数等の構成について詳述した。ここで、このような構成とした遊技機にて適用可能なその他の構成の一例を、第 4 実施形態からの変更例 4 として、以下、第 4 実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0305】

はじめに、図 8 5 は、第 4 実施形態からの変更例 4 における、図 6 5 のステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る電動役物駆動判定処理のフローチャートである。第 4 実施形態からの変更点は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様であり、即ち、遊技状態が時間短縮遊技状態である (補助遊技時短フラグがオンである) 場合に、補助遊技図柄の停止図柄として当り図柄「D 1」が停止したことによる、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は「1. 0 秒開放→1. 0 秒閉鎖→2. 0 秒開放→閉鎖」となっており、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放開始してから開放終了するまでの開放期間は 4 秒となっている。

【0306】

次に、図 8 6 は、第 4 実施形態からの変更例 4 における、図 8 のステップ 1 4 0 0 (1)、(2) のサブルーチンに係る、第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第 4 実施形態からの変更点は、ステップ 1 4 4 7 - 1 (第 4 変 4)、及びステップ 1 4 5 0 (第 4 変 4) であり、即ち、ステップ 1 4 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C が

、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定（主遊技テーブル2を参照）した後、ステップ1447-1（第4変4）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグ（第4実施形態からの変更例4においては限定頻度状態が1種類のみであるため、限定頻度状態である場合にオンとなるフラグは限定頻度フラグとしている）がオフであるか否かを判定する。ステップ1447-1（第4変4）でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1444-1（第4）に移行する。他方、ステップ1447-1（第4変4）でNoの場合、ステップ1450（第4変4）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ1418に移行する。

【0307】

次に、図87は、第4実施形態からの変更例4における、主遊技テーブル3の構成図の一例である。第4実施形態からの変更例4においては、時間短縮遊技状態における、ハズレ時の主遊技図柄の変動時間が、5秒のみの1種類に決定されるよう構成されている。また、時間短縮遊技状態における、当たり時の変動時間は、10秒と60秒との2種類から決定されるよう構成されている。ここで、時間短縮遊技状態におけるハズレ時の第2主遊技図柄の変動時間は5秒であり、前述した第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間である4秒よりも長時間となっている。また、時間短縮遊技状態におけるハズレ時の第1主遊技図柄の変動時間として最も短時間の変動時間は10秒であり、前述した第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間である4秒よりも長時間となっている。尚、第4実施形態からの変更例4における主遊技図柄の変動時間は、前述した第4実施形態からの変更例3の構成と同様にしてもよい。また、以降の実施形態においても主遊技図柄の変動時間の構成を前述した第4実施形態からの変更例3の構成と同様にしてもよい。

【0308】

次に、図88は、第4実施形態からの変更例4における、図86のステップ1450（第4変4）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1470で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定（限定頻度テーブル参照）する。次に、ステップ1471で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウント値を1減算し、ステップ1472に移行する。次に、ステップ1472で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1472でYesの場合、ステップ1473で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグをオフにし、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。尚、ステップ1472でNoの場合にも、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。

【0309】

次に、図89は、第4実施形態からの変更例4における、限定頻度テーブルの構成図の一例である。第4実施形態からの変更例4においては、限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する場合には、ハズレ時の第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短時間である1秒の1種類のみに決定されるよう構成されている。

【0310】

次に、図90は、第4実施形態からの変更例4における、図16のステップ1750（第4）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。第4実施形態からの変更点は、ステップ1786-1（第4変4）及びステップ1786-2（第4変4）であり、即ち、ステップ1785-6で、主制御基板MのCPUMCが、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数A（本例では、100回）をセットした後、ステップ1786-1（第4変4）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウント値に所定回数（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1786-2（第4変4）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグをオンにし、ステップ1785-8に移行する。このように、第4実施形態からの変更例4においては、第1主遊技側に係る大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合には、限定頻

度状態に移行するよう構成されている。

【0311】

以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例4におけるぱちんこ遊技機においては、時間短縮遊技状態におけるハズレ時の第2主遊技図柄の変動時間を、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間よりも長時間となるよう構成することで、「第2主遊技側の大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行し、且つ、第2主遊技側の保留が0個→第2主遊技始動口電動役物B11dが開放→0.5秒後に第2主遊技保留が1個生起→第2主遊技側の保留が消化されて第2主遊技図柄が変動開始する→3.5秒後に第2主遊技始動口電動役物B11dの開放が終了する→0.5秒後に第2主遊技始動口電動役物B11dが再度開放→1秒後に第2主遊技図柄の変動が終了して時間短縮遊技状態が終了する→1秒後に第2主遊技保留が1個生起」といったように時間短縮遊技状態に移行して第2主遊技図柄の変動が終了するまでに、大当たり終了後から起算して2回目の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放が開始することにより、時短回数が1回であった場合にも、第2主遊技図柄を3回変動させることができ、大当たり終了後の連荘期待度を高めることができる。また、時間短縮遊技状態におけるハズレ時の第1主遊技図柄の変動時間を、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間よりも短時間となるよう構成することで、上記第2主遊技図柄の構成とは異なり、第2主遊技側の大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合に、第1主遊技図柄を変動させても、当該第1主遊技図柄の変動が終了するまでに再度第2主遊技始動口電動役物B11dを開放させることはできず、遊技者が故意に第1主遊技図柄を変動させると共に、第2主遊技側の保留を生起させるような本来の遊技の流れに反した利益が得られないように構成することができる。また、第1主遊技側に係る大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合には、時短回数が100回となると共に、限定頻度状態に移行することにより、第2主遊技図柄の変動時間は相対的に短時間の1秒となる。時短回数が100回の場合に第2主遊技図柄の変動時間が長いと、時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選できることは略確定的であるにも拘らず、第2主遊技側の小当りに当選するまでに時間がかかってしまい遊技のテンポが悪くなってしまうこととなるが、このように構成することにより、時短回数が100回の場合には、第2主遊技図柄の変動時間を短時間にすることができ、遊技の状況に合わせたテンポのよい遊技進行とすることができる。

【0312】

尚、第4実施形態からの変更例4においては、非時間短縮遊技状態において第2主遊技側の小当りに当選し、小当りの実行中にV入賞口への入球があったことにより実行される大当たりの終了後に時間短縮遊技状態となった場合において、時間短縮遊技状態の1変動目（大当たりが終了してから最初の図柄変動）に関しては、第1主遊技図柄のハズレに係る図柄変動であった場合よりも、第2主遊技図柄のハズレに係る図柄変動であった場合の方が、相対的に変動時間が長時間となるよう構成してもよい。

【0313】

（第4実施形態からの変更例5）

第4実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C27へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成し、第2主遊技側の保留上限数等の構成について詳述した。ここで、このような構成とした遊技機にて実行可能な副制御基板S側の演出に係る構成の一例を、第4実施形態からの変更例5として、以下、第4実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0314】

次に、図91は、第4実施形態からの変更例5における、主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2の構成図の一例である。第4実施形態からの変更例5においては、第2主遊技側の小当り図柄として「3BK」と「7BK」とを有しており、第2主遊技側にて小当りに当選した場合には、「3BK」に当選し易い（950/1024）よう構成されている。ここで、第2主遊技側の小当りを契機とした大当たりの実行ラウンド数は、契機となる小当り図柄が「3BK」と「7BK」とのいずれであるかに拘らず16ラウンド（小当りに

て実行されるラウンドを1ラウンドとして合算した実行ラウンド数となっている)となっているが、大当たり終了後の時短回数が「3BK」と「7BK」とのいずれを契機とした大当たりであったかにより相違するよう構成されている。

【0315】

次に、図92は、第4実施形態からの変更例5における、図16のステップ1750(第4)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。はじめに、第4実施形態からの変更点は、ステップ1785-5(第4変5)～ステップ1786-5(第4変5)であり、即ち、ステップ1785-2で、主制御基板MのCPUMCが、停止図柄は時短大当たり図柄(大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当たり図柄であり、本例では、「4B・5A・5B・7A・7B」となっている)と判定した後、又は、ステップ1785-4で、主制御基板MのCPUMCが、時短小当たり図柄(本例では、7AK)を契機とした特別遊技終了後であると判定した場合、ステップ1785-5(第4変5)で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は第1主遊技図柄であるか否かを判定する。ステップ1785-5(第4変5)でYesの場合、ステップ1786-1(第4変5)で、主制御基板MのCPUMCは、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後であるか否かを判定する。ステップ1786-1(第4変5)でYesの場合、ステップ1786-2(第4変5)で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数A(本例では、100回)をセットし、ステップ1785-8に移行する。他方、ステップ1786-1(第4変5)でNoの場合、ステップ1786-3(第4変5)で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数B(本例では、1回)をセットし、ステップ1785-8に移行する。また、ステップ1785-5(第4変5)でNoの場合、換言すると、停止図柄が第2主遊技図柄である場合、ステップ1786-4(第4変5)で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技長時短小当たり図柄(特別遊技の実行終了後に、時間短縮遊技状態に移行すると共に相対的に長い時短回数(本例では、100回)が付与されることとなる、当該特別遊技への移行契機となる第2主遊技側の小当たり図柄であり、本例では、「7BK」)を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ1786-4(第4変5)でYesの場合、ステップ1786-5(第4変5)で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数A(本例では、100回)をセットし、ステップ1785-8に移行する。このように、第4実施形態からの変更例5においては、第1主遊技側の大当たり終了後においては、非時間短縮遊技状態にて当選した小当たりを契機とした大当たり又は非時間短縮遊技状態にて大当たり当選した場合であり、大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合には(第1主遊技側の初当たり時には)、時短回数が100回となる。また、第2主遊技側においては、第2主遊技長時短小当たり図柄(本例では、「7BK」)を契機として実行された大当たり終了後には時短回数が100回となり、その他の場合(大当たり図柄の停止を契機とした大当たり終了後と小当たりを契機とした大当たり終了後)には時短回数が1回となる。即ち、第2主遊技長時短小当たり図柄(本例では、「7BK」)は最も高利益な小当たり図柄となっている。尚、第1主遊技側の大当たり図柄の停止を契機とした大当たり又は小当たりを契機とした大当たりと、第2主遊技側の大当たり図柄の停止を契機とした大当たり又は小当たりを契機とした大当たりとを比較すると、第1主遊技側の方が第2主遊技側よりも、大当たり終了後の時短回数は相対的に多くなっているが、第1主遊技側の方が第2主遊技側よりも、大当たりにおける獲得遊技球数の期待値(実行ラウンド数)が少なくなっている。

【0316】

次に、図93は、第4実施形態からの変更例5における、図23のステップ2550(第4変5)のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2586-1で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンド数及び入賞個数を数字にて逐次表示するコマンドをセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2586-2で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当たりは第2主遊技長時短小当たり図柄(第2主遊技側

の小当り図柄であって、当該小当りを契機とした大当り終了後に相対的に長期間である時短回数が付与される最も高利益な小当り図柄であり、本例では、7BK)を契機とした大当りであるか否かを判定する。ステップ2586-2でYesの場合、ステップ2586-3で、副制御基板SのCPUSCは、長時短付与演出(相対的に長期間である時短回数が付与される旨を報知する演出であり、遊技者を祝福する演出)を実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2520の処理)に移行する。また、ステップ2586-2でNoの場合、ステップ2586-4で、副制御基板SのCPUSCは、通常演出(相対的に長期間である時短回数が付与される旨を報知しない演出であり、通常時の特別遊技中演出)を実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2520の処理)に移行する。このように、第4実施形態からの変更例5においては、遊技者に最も高利益な小当り図柄である第2主遊技長時短小当り図柄(本例では、7BK)を契機とした大当りの実行中には長時短付与演出を実行して遊技者を祝福するよう構成されている。

10

【0317】

以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例5におけるぱちんこ遊技機においては、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数として1回と100回との2種類が付与され得るよう構成し、遊技者に最も高利益な小当り図柄である第2主遊技長時短小当り図柄(本例では、7BK)を契機とした大当り終了後には時短回数が100回となるよう構成した。また、第2主遊技長時短小当り図柄は第2主遊技側にて小当りに当選した場合の「74/1024」で選択されるよう構成されており、あまり連荘中においてもあまり選択されないよう構成されているため、第2主遊技長時短小当り図柄に当選し、当該小当り図柄を契機として大当りが実行された場合には、遊技者を祝福する長時短付与演出することで、遊技者は達成感を感じることができるよう構成されている。

20

【0318】

尚、第4実施形態からの変更例5においては、長時短付与演出を大当り中に実行することにより、遊技者を祝福するよう構成したが、これには限定されず、(1)第2主遊技長時短小当り図柄を契機とした大当り開始デモ時間(又は、大当り終了デモ時間)にて長時短付与演出を実行、(2)第2主遊技長時短小当り図柄に当選する予定の保留が保留内に存在している状況におけるハズレ変動中の演出にて第2主遊技長時短小当り図柄に当選する予定の保留が保留内に存在している旨を報知する(先読み演出として報知する)、(3)第2主遊技長時短小当り図柄を契機とした大当り終了後の図柄変動中(時短回数が1回又は100回の場合には、大当り終了後最初の図柄変動にて実行することが望ましい)の演出にて、時短回数が100回である旨を報知する、(4)第2主遊技長時短小当り図柄に係る図柄変動中に、第2主遊技長時短小当り図柄を契機とした大当り終了後の時短回数が100回である旨を報知する、のように構成してもよい。

30

【0319】

(第4実施形態からの変更例6)

第4実施形態においては、小当り遊技中にV入賞口C27へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成し、第2主遊技側の保留上限数等の構成について詳述した。ここで、このような構成とした遊技機にて実行可能な副制御基板S側の演出に係る構成の一例を、第4実施形態からの変更例6として、以下、第4実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

40

【0320】

はじめに、図94は、第4実施形態からの変更例6における、主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2の構成図の一例である。第4実施形態からの変更例6においては、第4実施形態よりも第1主遊技側にて小当りに当選し易くなっている。このように構成することにより、詳細は後述することとなるが、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の小当りに当選した場合に、V入賞口C27への遊技球の入球を狙うような遊技性を実現している。尚、第2主遊技側の小当りに当選した場合にもV入賞口C27への遊技球の入球を狙うよう指示する演出を実行し得るよう構成してもよい。

【0321】

50

次に、図95は、第4実施形態からの変更例6における、図65のステップ3050（第4）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。第4実施形態からの変更点は、ステップ3082-1（第4変6）～ステップ3082-6（第4変6）であり、即ち、ステップ3055で、主制御基板MのCPUMCが、当該ラウンドの第2大入賞口C20の開放パターン（本例では、例えば、2AKの場合には、「0.2秒開放→閉鎖」となり、遊技球が第2大入賞口C20に入球し難いと共に、第2大入賞口C20に入球した場合にもV入賞口C27には入球しない、また、その他のすべての小当り図柄において、「2秒開放→4秒閉鎖→2秒開放→閉鎖」となり、遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けていれば、第2大入賞口C20に遊技球が複数球入球するよう構成されている）をセットした後、ステップ3082-1（第4変6）で、主制御基板MのCPUMCは、小当り開始デモフラグ（小当り開始デモ時間である場合にオンとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ3082-2（第4変6）で、主制御基板MのCPUMCは、小当り開始デモ時間タイマKKtに所定時間（本例では、10秒）をセットしてスタートし、ステップ3082-3（第4変6）に移行する。次に、ステップ3082-3（第4変6）で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技長開放小当り図柄（第1主遊技側の第2大入賞口C20が長開放となる小当り図柄であり、本例では、7AK）に係る小当りであるか否かを判定する。ステップ3082-3（第4変6）でYesの場合、ステップ3082-4（第4変6）で、主制御基板MのCPUMCは、小当り開始デモ開始コマンド（副制御基板側へのコマンドであり、小当り開始デモ時間が開始した旨のコマンド）をセットし、ステップ3082-5（第4変6）に移行する。尚、ステップ3082-3（第4変6）でNoの場合、又はステップ3060で主制御基板MのCPUMCが小当り実行フラグがオフであると判定した場合にも、ステップ3082-5（第4変6）に移行する。次に、ステップ3082-5（第4変6）で、主制御基板MのCPUMCは、小当り開始デモ時間タイマKKtのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ3082-5（第4変6）でYesの場合、ステップ3082-6（第4変6）で、主制御基板MのCPUMCは、小当り開始デモフラグをオフにし、ステップ3056に移行する。尚、ステップ3082-5（第4変6）でNoの場合、次の処理【ステップ3100（第4）の処理】に移行する。このように、第4実施形態からの変更例6においては、第1主遊技側の小当り図柄として、小当り実行時に、第2大入賞口C20に入球困難となる小当り図柄（2AK）と第2大入賞口C20に入球容易となる小当り図柄（7AK）とを有している。

【0322】

次に、図96は、第4実施形態からの変更例6における、図74のステップ2450（第4）のサブルーチンに係る、V入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。はじめに、第4実施形態からの変更点は、ステップ2466-1（第4変6）～ステップ2466-10（第4変6）であり、即ち、ステップ2466-1（第4変6）で、副制御基板SのCPUMCは、発射指示演出フラグ（発射指示演出タイマHStが計時している場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2466-1（第4変6）でYesの場合、ステップ2466-2（第4変6）で、副制御基板SのCPUMCは、主制御基板M側から小当り開始デモ開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2466-2（第4変6）でYesの場合、副制御基板SのCPUMCは、ステップ2466-3（第4変6）で、右打ち準備表示（例えば、演出表示装置SG上に「音声に合わせて右打ちしろ」との表示）を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ2466-4（第4変6）で、副制御基板SのCPUMCは、発射指示演出タイマ（デクリメントタイマ）に所定時間（本例では、15秒）をセットしてスタートする。ここで、発射指示演出タイマHStにセットする所定時間とは、小当り開始デモ時間の開始タイミングから「2AK」を除く小当りの2回目の開放タイミングの1秒前までの期間となっており、「小当り開始デモ時間（10秒）+小当りにおける第2大入賞口C20の1回目の開放時間（2秒）+小当りにおける第2大入賞口C20の1回目の開放終了タイミングから小当りにおける第2大入賞口C20の2回目の開放開始よりも3秒前のタイミングまでの

10

20

30

40

50

閉鎖時間（１秒）＝１５秒となっている。

【０３２３】

次に、ステップ２４６６－５（第４変６）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、小当りデモ演出フラグをオンにし、ステップ２４６６－６（第４変６）に移行する。尚、ステップ２４６６－１（第４変６）でＮｏの場合にも、ステップ２４６６－６（第４変６）に移行する。次に、ステップ２４６６－６（第４変６）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射指示演出タイマＨＳｔのタイマ値は第１演出実行値（１回目の発射指示演出が実行されることとなるタイマ値であり、本例では、６秒）であるか否かを判定する。ステップ２４６６－６（第４変６）でＹｅｓの場合、ステップ２４６６－７（第４変６）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射指示演出を実行するコマンドをセットし、ステップ２４６６－８（第４変６）に移行する。ここで、発射指示演出が実行された場合には、スピーカＤ２４から「ゴー」という音声を出力すると共に、演出表示装置ＳＧにて「ＧＯ」と表示する。即ち、前述した右打ち準備表示は演出表示装置ＳＧにおける表示のみである一方、発射指示演出は演出表示装置ＳＧにおける表示とスピーカＤ２４における音声出力を実行するよう構成されている。また、発射指示演出が実行されたタイミングと同時に発射した遊技球は、第２大入賞口Ｃ２０が開放するよりも前のタイミングにて、第２大入賞口Ｃ２０に到達するため第２大入賞口Ｃ２０には入球しないよう構成されている（発射指示演出が実行されたタイミングから遊技球を連続して発射すると、２球目以降の遊技球は第２大入賞口Ｃ２０に入球し得る）、即ち、発射指示演出が実行されたタイミングから第２大入賞口Ｃ２０が開放開始するまでの時間よりも、発射指示演出が実行されたタイミングと同時に発射した遊技球が第２大入賞口Ｃ２０に到達するまでの時間の方が短時間となるように、第２大入賞口Ｃ２０までの流路が設計されている。尚、ステップ２４６６－６（第４変６）でＮｏの場合にも、ステップ２４６６－８（第４変６）に移行する。次に、ステップ２４６６－８（第４変６）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射指示演出ＨＳｔタイマのタイマ値は第２演出実行値（２回目の発射指示演出が実行されることとなるタイマ値であり、本例では、０秒）であるか否かを判定する。ステップ２４６６－８（第４変６）でＹｅｓの場合、ステップ２４６６－９（第４変６）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射指示演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ２４６６－１０（第４変６）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射指示演出フラグをオフにし、ステップ２４５６に移行する。尚、ステップ２４６６－２（第４変６）、又はステップ２４６６－８（第４変６）でＮｏの場合にも、ステップ２４５６に移行する。このように、第４実施形態からの変更例６においては、「２ＡＫ」以外の小当り図柄に当選した場合には右打ち準備演出と発射指示演出とを実行し得るよう構成されており、発射指示演出は１回の小当りの当選で２回実行され得るよう構成されている。尚、本例では、「２ＡＫ」以外のすべての小当りにて右打ち準備演出と発射指示演出とを実行し得るよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技側の小当りに当選した場合にのみ実行する（又は、第２主遊技側の小当りに当選した場合にのみ実行する）よう構成してもよいし、非時間短縮遊技状態においてのみ（時間短縮遊技状態においてのみ）実行するよう構成してもよい。尚、第４実施形態からの変更例６においては、第２大入賞口Ｃ２０に向けて遊技球を発射しても第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入球し難い第２大入賞口Ｃ２０の開放態様となる小当りが実行されることとなる小当り図柄として「２ＡＫ」が設けられており、当該「２ＡＫ」に当選した場合には、右打ち準備演出及び発射指示演出を実行しないよう構成されている。このように構成することにより、遊技球を発射しても第２大入賞口Ｃ２０に入球せずに持ち球が減るのみとなる小当りについては遊技球を発射しないで済むこととなり、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０３２４】

以上のように構成することで、第４実施形態からの変更例６におけるぱちんこ遊技機においては、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の小当り当選時に、第２大入賞口Ｃ２０に向けて遊技球を発射するよう指示する演出（右打ち準備演出と発射指示演出）を実行し得るよう構成することにより、非時間短縮遊技状態で左打ちにて遊技を進行している

10

20

30

40

50

状況下、第1主遊技側にて小当りに当選した場合にも、右打ちに切り替える旨と第2大入賞口C20へ入球させるための適切な発射タイミングを報知することにより、不利益を被らずスムーズに遊技を進行することができるユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0325】

尚、右打ち準備演出と発射指示演出との実行タイミングは、小当り実行中における第2大入賞口C20の開放中以外のタイミングにて実行するよう構成してもよく、例えば、小当りに係る図柄変動中、小当り開始デモ時間中、小当り実行中における第2大入賞口C20の閉鎖中に実行するよう構成してもよい。尚、上述した小当り中にV入賞口に入球することにより大当りが実行されるような構成（第4実施形態～第4実施形態からの変更例6）については適宜構成を組み合わせても問題ない。

10

【0326】

（第5実施形態）

尚、本実施形態においては、特別遊技中に特定領域C22に遊技球が入球することによって、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成したが、本例の遊技機に適用可能な構成はこれには限定されない。そこで本実施形態とは異なる遊技性となる構成を第5実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0327】

尚、第5実施形態においては、本実施形態にて例示したような、大当り中に大入賞口内に設けられた特定領域C22に遊技球が入球することにより大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する構成となっている。

20

【0328】

次に、図97は、第5実施形態における、図8のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。同図においては、類似する第4実施形態からの変更例4との相違点について詳述する。第4実施形態からの変更例4との相違点は、小当りを設けていないために小当りに関する構成を削除している点である。尚、その他の説明については、第4実施形態からの変更例4と同様の構成となっているため説明を割愛する。

【0329】

次に、図98は、第5実施形態における、主遊技テーブル1～3の一例である。第5実施形態においては、第2主遊技側の大当り図柄は「7B」の1種類のみとなっており、「7B」に係る大当りの実行ラウンド数は「16R」となっている。尚、長開放大当り（特定領域C22に入球容易となる大当り）は、「3A・5A・7A・7B」であり、短開放大当り（特定領域C22に入球困難となる大当り）は、「2A」であり、即ち、第2主遊技側は長開放大当りのみ有しているため、第2主遊技側の大当り（長開放大当りと短開放大当りとの合算）における長開放大当りの割合は、第1主遊技側の大当り（長開放大当りと短開放大当りとの合算）における長開放大当りの割合よりも高くなっている。

30

【0330】

次に、図99は、第5実施形態における、図97のステップ1450（第4変4）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。同図の処理は、第4実施形態からの変更例4における、ステップ1450（第4変4）の限定頻度変動態様決定処理と同様の構成であるため説明を割愛するが、第5実施形態においては、限定頻度状態を1種類有している。

40

【0331】

次に、図100は、第5実施形態に係る、限定頻度テーブルの一例である。第5実施形態においては、限定頻度状態を1種類有しており、限定頻度テーブルは時間短縮遊技状態にて参照され得るよう構成されている。また、時間短縮遊技状態にて参照される主遊技テーブル3と比較した場合、限定頻度テーブルを参照した場合の方が主遊技テーブル3を参照した場合よりも、相対的に変動時間の平均値が短時間となっている。即ち、限定頻度テーブルを参照する場合と主遊技テーブル3を参照する場合とで変動時間の選択傾向が相違

50

するよう構成されている。

【0332】

次に、図101は、第5実施形態における、図97のステップ1550（第5）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。同図の処理は、第2実施形態における、ステップ1550の特定遊技終了判定処理と同様の構成であるため説明を割愛する。

【0333】

次に、図102は、第5実施形態における、図16のステップ1750（第5）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1787-1で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1787-1でYesの場合、ステップ1787-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1787-3で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2（非確率変動遊技状態にて特別遊技に当選してから確率変動遊技状態にて特別遊技に連続して当選した回数を計測するカウンタ）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1787-4で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値が規定値（本例では、到達することにより特別遊技終了後の遊技状態を非確率変動遊技状態とするカウンタ値であり、本例では、4）であるか否かを判定する。ステップ1787-4でYesの場合、ステップ1787-5で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値をゼロクリアする。他方、ステップ1787-1でNoの場合にも、ステップ1787-5に移行する。

【0334】

次に、ステップ1787-6で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1787-7で、主制御基板MのCPUMCは、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後であるか否かを判定する。ステップ1787-7でYesの場合、ステップ1787-8及びステップ1787-9で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100）をセットすると共に、限定頻度フラグをオンにする。次に、ステップ1788-1で、主制御基板MのCPUMCは、夕方ステージコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1788-7に移行する。尚、ステップ1787-7でNoの場合、ステップ1788-2で、主制御基板MのCPUMCは、宇宙ステージコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1788-7に移行する。

【0335】

また、ステップ1787-4でNoの場合、ステップ1788-3で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1788-4及びステップ1788-5で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値に所定回数（本例では、100）をセットすると共に、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100）をセットする。次に、ステップ1788-6で、主制御基板MのCPUMCは、宇宙ステージコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1788-7に移行する。次に、ステップ1788-7及びステップ1788-8で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにするると共に、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。このように、第5実施形態においては、非確率変動遊技状態にて特別遊技に当選してから確率変動遊技状態にて特別遊技に連続して当選した回数、即ち、初当りを1回とし、その後確率変動遊技状態にて特別遊技に当選する毎に2回、3回と計測していった場合の回数が所定回数（本例では、4回）となった特別遊技終了後には非確率変動遊技状態に移行するよう構成されている（リミッタ機と称することがある）。また、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たりの終了後であり、非確率変動遊技状態に移行する場合には限定頻度状態に移行する、且つ、滞在ステージとして「夕方ステージ」がセットされるよう構成され

ている。また、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては滞在ステージとして「宇宙ステージ」がセットされ、時間短縮遊技状態にて当選した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した場合においては滞在ステージとして同一の「宇宙ステージ」がセットされるよう構成されている。即ち、非時間短縮遊技状態にて大当たり
10
に当選し、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した場合と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合とでは、滞在ステージ（演出傾向）及び変動時間の選択傾向が相違するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態にて大
20
当たり
に当選し、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した場合と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合とでは、滞在ステージ（演出傾向）及び変動時間の選択傾向が同一となるよう構成されている。また、確変連続カウンタMP
51c-2のカウンタ値が規定値に到達し（リミッタ回数に到達し）、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる（
（かならず時間短縮遊技状態に移行する）よう構成されている。また、時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当たり
に当選し、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した場合においても、滞在ステージとして「宇宙ステージ」がセットされることとなり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における滞在ステージと同一の滞在
30
ステージがセットされる。尚、滞在ステージが「宇宙ステージ」である場合と滞在ステージが「夕方ステージ」である場合とでは実行される演出傾向が相違する。即ち、「宇宙ステージ」のみで発生する演出と、「夕方ステージ」のみで発生する演出と、「宇宙ステージ」と「夕方ステージ」とのいずれにおいても発生する演出とを有している。

【0336】

次に、図103は、第5実施形態における、図19のステップ2600（第5）のサブ
ルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ263
9で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ切替タイミング{滞在ステージ切替タイ
ミングとは、例えば、特別遊技が終了した（に当選した）タイミング、遊技状態が移行
したタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動態様決定テーブルが切り替わったタイ
ミング、（同一の遊技状態であっても）変動回数が所定回数に到達したタイミング等と
してもよい}に到達したか否かを判定する。ステップ2639でYesの場合、ステップ
2640で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの宇宙ステージコマンド
を受信したか否かを判定する。ステップ2640でYesの場合、ステップ2641で、
副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、次の処
理（ステップ2999の処理）に移行する。また、ステップ2640でNoの場合、ステ
ップ2642で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの夕方ステージコマ
ンドを受信したか否かを判定する。ステップ2642でYesの場合、ステップ2643
で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夕方ステージ」をセットし、次
の処理（ステップ2999の処理）に移行する。また、ステップ2642でNoの場合、
ステップ2644で、副制御基板SのCPUSCは、非時間短縮遊技状態に移行したか否
かを判定する。ステップ2644でYesの場合、ステップ2645で、副制御基板Sの
CPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、次の処理（ステップ29
99の処理）に移行する。尚、ステップ2639又はステップ2644でNoの場合にも
40
、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0337】

以上のように構成することで、第5実施形態におけるぱちんこ遊技機においては、確率
変動遊技状態にて当選した大当たりの回数が所定回数となることにより大当たり終了後に非確
率変動遊技状態に移行するよう構成し、当該所定回数となることによ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した場合や、確率変動遊技状態且つ時間短
縮遊技状態にて誤って第1主遊技側の大当たり
に当選してしまい、当該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した場合においても、確率変動遊技状態且つ
時間短縮遊技状態である場合と同一の滞在ステージ且つ同一の変動時間の選択傾向となる
よう構成することにより、遊技者が違和感なく遊技を進行することができるユーザーフレ
50

ンドリーな遊技機とすることができる。

【0338】

(第6実施形態)

尚、本実施形態においては、特別遊技中に特定領域C22に遊技球が入球することによって、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成したが、本例の遊技機に適用可能な構成はこれには限定されない。そこで本実施形態とは異なる遊技性となる構成を第6実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。尚、第6実施形態においては、第5実施形態のような大当たり中に特定領域C22に入球することによって大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行するような、玉確機としなくともよく、例えば、大当たり図柄の種類によって大当たり終了後の遊技状態が決定し得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、第1主遊技側での大当たり終了後の確率変動遊技状態への移行率と第2主遊技側での大当たり終了後の確率変動遊技状態への移行率とは同一（例えば、いずれも95%）であり、実行ラウンド数の傾向が相違している。

10

【0339】

はじめに、図104は、第6実施形態における、第1（第2）主遊技テーブルの一例である。第6実施形態においては、本実施形態と比較して、第1主遊技側及び第2主遊技側の非確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなっており、確率変動遊技状態における大当たり確率が低くなっている。即ち、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態との大当たり確率の差が少なくなっている。また、第2主遊技側にて大当たりとなった場合においては、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり図柄である「7B」が大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たり図柄である「2B」よりも当選し易くなっている。尚、第2主遊技側にて大当たりとなった場合においては選択され得る大当たり図柄は「7B」のみとなるよう構成してもよい。

20

【0340】

次に、図105は、第6実施形態における、図4のステップ1600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。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1630（第6）であり、即ち、ステップ1606で、主制御基板MのCPUMCが、時短回数カウンタMP52cのカウント値をゼロクリアした後、ステップ1630（第6）で、主制御基板MのCPUMCは、当選時遊技状態コマンド（特別遊技に当選した際の遊技状態に関するコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1612に移行する。

30

【0341】

次に、図106は、第6実施形態における、図16のステップ1750（第6）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1790-1で、主制御基板MのCPUMCは、現在の主遊技図柄に関する停止図柄が確変大当たり図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る大当たり図柄であり、本例では、7A、7B）であるか否かを判定する。ステップ1790-1でYesの場合、ステップ1790-2で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2（前述した第5実施形態と同様のカウンタである）のカウント値に1を加算し、ステップ1790-3へ移行する。尚、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述した第5実施形態と同様に、確率変動遊技状態にて当選した大当たりの回数が所定回数となることにより大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する（リミッタ機とも称することがある）よう構成されている。

40

【0342】

次に、ステップ1790-3で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2のカウント値が規定値（本例では、5）であるか否かを判定する。ステップ1790-3でYesの場合、ステップ1790-4で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2のカウント値をゼロクリアし、ステップ1790-5に移行する。次に、ステップ1790-5で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数A（次回の大当たり当選まで継続することが略確定的

50

ではない時短回数であり、本例では、100)をセットする。次に、ステップ1790-6及びステップ1790-7で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにし、ステップ1791-4に移行する。また、ステップ1790-3でNoの場合、ステップ1790-8で、主制御基板MのCPUMCは、時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後であるか否かを判定する。ステップ1790-8でNoの場合には、ステップ1790-5に移行し、主遊技確変フラグはオフのままとなる。他方、ステップ1790-8でYesの場合、ステップ1790-9で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1790-10で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数B(10
次回の当選まで継続することが略確定的である時短回数であり、本例では、65536である。尚、∞回をセットしてもよい)をセットする。次に、ステップ1791-1及びステップ1791-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにし、ステップ1791-4に移行する。他方、ステップ1790-1でNoの場合、換言すると、停止図柄が2A、2Bの場合、ステップ1791-3で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタMP51c-2のカ
ウンタ値をゼロクリアし、ステップ1791-4に移行する。次に、ステップ1791-4で、主制御基板MのCPUMCは、確変連続カウンタ値コマンド(確変連続カウンタMP51c-2のカ
ウンタ値に関するコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ1997に移行する。このように、第6実施形態においては、7A又は7Bに係る大当たり終了後においては、時間短縮遊技状態に移行することとなるが、確変連
続カウンタMP51c-2のカウンタ値が規定値(本例では、5)に到達した、即ち、リミッタに到達した場合には、時短回数として100回がセットされ、一方、リミッタに到達していない場合には、時短回数として次回の当選まで継続することが略確定的な
回数である65536回がセットされるよう構成されている。尚、∞回をセットしてもよい。また、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後、即ち、初当り後は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、時短回数は100回がセットされるよう構成されている。

【0343】

尚、第6実施形態の遊技状態遷移については以下のように構成してもよい。

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の大当たり終了後には
確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する場合がある。例えば、非確率変動遊
技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後には、非確率変動遊技状態且つ
非時間短縮遊技状態、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
非時間短縮遊技状態、及び、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の4つの遊技状態す
べてに移行し得るよう構成してもよい。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状
態における大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり(確変大当たりと称すること
がある)の一部、又は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における大当たり終了
後に非確率変動遊技状態に移行する大当たりの一部又は全部でしか時間短縮遊技状態に移行
しないよう構成してもよい(非時間短縮遊技状態にて当選する大当たりにていかに大当たり終
了後に時間短縮遊技状態に移行させることができるかの遊技性)。このように構成した場合
には、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ非時間短
縮遊技状態にて確変大当たり当選し、当該大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する場
合、時短回数は次回の当選まで(例えば、65536回であり、∞回をセットしてもよい)ではなく、100回としてもよい(必ず100回付与としてもよいし、所定割合
で100回付与としてもよいし、100回以外は次回大当たり当選までとしてもよい)。また、
確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態又は非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状
態にて確変大当たり当選し、当該大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する場合、時短
回数は次回の当選までとしてもよい。また、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態
又は非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当たり当選した場合には、大当り
終了後には確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態(リミッタ到達前に確変大当たり当選

）又は非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（リミッタ到達後のすべての大当たり又はリミッタ到達前の非確変大当たりで当選）に移行するよう構成してもよい。

【0344】

次に、図107は、第6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。本実施形態との相違点は、ステップ2600（第6）及びステップ2700（第6）であり、即ち、ステップ2500で副制御基板SのCPUSCが、特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ2600（第6）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ2700（第6）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する当選時遊技状態表示制御処理を実行し、ステップ2999の処理に移行する。

10

【0345】

次に、図108は、第6実施形態における、図23のステップ2550（第6）のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2590-1で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンド数及び入賞個数を数字にて逐次表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2590-2で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当たりは第2主遊技確変大当たり（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行し得る第2主遊技側の大当たり図柄であり、本例では、5B・7B）であるか否かを判定する。ステップ2590-2でYesの場合、ステップ2590-3で、副制御基板SのCPUSCは、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した大当たり中であるか否かを判定する。ステップ2590-3でYesの場合、ステップ2590-4で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、1/5）で当選する時短引き戻し演出実行抽選を実行する。次に、ステップ2590-5で、副制御基板SのCPUSCは、当該実行した時短引き戻し演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2590-5でYesの場合、ステップ2590-6で、副制御基板SのCPUSCは、時短引き戻し演出（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態で大当たりで当選し、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旨を報知する演出であり、リミッタ回数が再セットされたことを報知する演出）を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。尚、リミッタ回数に到達するとは、確変連続カウンタ値が規定値に到達することであり、リミッタ回数が再セットとは、確変連続カウンタ値がゼロクリアされることである。時短引き戻し演出を遊技者は視認することにより、確変連続カウンタMP51c-2がリセットされた、即ち、リミッタ到達までの大当たり回数がリセットされたことを認識し、更なる大当たりの連続に期待感を抱くことができる。また、ステップ2590-3又はステップ2590-5でNoの場合、ステップ2590-7で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当たりは時間短縮遊技状態にて当選した大当たりであるか否かを判定する。ステップ2590-7でYesの場合、ステップ2590-8で、副制御基板SのCPUSCは、受信している確変連続カウンタ値コマンドに基づき確変連続回数（確変連続カウンタMP51c-2のカウント値）を読出する。次に、ステップ2590-9で、副制御基板SのCPUSCは、当該読み出した確変連続回数がリミッタ未到達値〔大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる確変連続カウンタMP51cのカウント値である規定値（本例では、5回）に実行中の大当たり終了後にも到達しない値であり、本例では、3）以下であるか否かを判定する。本処理では、実行中の特別遊技が終了することで、確変連続カウンタMP51c-2のカウント値が規定値に達することにより、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がないか否かを判定している。ステップ2590-9でYesの場合、ステップ2590-10で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（本例では、1/5）で当選する連荘演出実行抽選を実行する。次に、ステップ2591-1で、副制御基板SのCPUSCは、当該実行した連荘演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2591-1でYesの場合、ステップ2592-2で、副制御基板SのCPUSCは、連荘演出（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旨を報知する演出であり、当該大当たりがリミッタ回数到達前の確変大当たりであることを報知する演出）を実行するコマンドをセットし、次

20

30

40

50

の処理（ステップ2520の処理）に移行する。また、ステップ2590-7、ステップ2590-9又はステップ2591-1でNoの場合、ステップ2592-3で、副制御基板SのCPUSCは、通常演出（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するの可否かを報知しない演出であり、通常時の特別遊技中演出）を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。このように、第6実施形態においては、大当たり中の演出として、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行し、且つ、確変連続回数がリセットされる旨を報知する演出である時短引き戻し演出と大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する連荘演出とを実行し得るよう構成されている。尚、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出は設けられておらず、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場合にも、遊技者は大当たり中の演出では判断できないよう構成されている（大当たり終了後の滞在ステージにて現在の遊技状態を予測することを楽しむ遊技性となっているため）。

10

【0346】

次に、図109は、第6実施形態における、図107のステップ2600（第6）のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2646-1で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージの切替タイミングである{滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した（に当選した）タイミング、遊技状態が移行したタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動態様決定テーブルが切り替わったタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動回数が所定回数に到達したタイミング等としてもよい}に到達したか否かを判定する。尚、第6実施形態においては、時間短縮遊技状態においては、図柄変動毎に滞在ステージを切替得るよう構成されている。ステップ2646-1でYesの場合、ステップ2646-2で、副制御基板SのCPUSCは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2646-2でYesの場合、ステップ2646-3で、副制御基板SのCPUSCは、確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2646-3でYesの場合、ステップ2646-4で、副制御基板SのCPUSCは、受信している確率連続カウンタ値コマンドに基づき確変連続回数（確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値）を読み出す。次に、ステップ2646-5で、副制御基板SのCPUSCは、確変連続回数が次回終了値（次回の大当たり当選によって確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値が規定値に到達し、当該次回の大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる値であり、本例では、4）であるか否かを判定する。ステップ2646-5でYesの場合、ステップ2646-6に移行する。他方、ステップ2646-3でNoの場合にも、ステップ2646-6に移行する。次に、ステップ2646-6で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ決定テーブルAを参照し滞在ステージを決定してセットし、次の処理{ステップ2700（第6）}に移行する。また、ステップ2646-5でNoの場合、ステップ2646-7で、副制御基板SのCPUSCは、確変連続回数が次々回終了値（次回の大当たり当選によって確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値が規定値に到達し、当該次回の大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる値であり、本例では、3）であるか否かを判定する。ステップ2646-7でYesの場合、ステップ2646-8で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ決定テーブルBを参照し滞在ステージを決定してセットし、次の処理{ステップ2700（第6）}に移行する。また、ステップ2646-7でNoの場合、ステップ2646-9で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ決定テーブルCを参照し滞在ステージを決定してセットし、次の処理{ステップ2700（第6）}に移行する。また、ステップ2646-2でNoの場合、ステップ2646-10で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、次の処理{ステップ2700（第6）}に移行する。このように、第6実施形態においては、時間短縮遊技状態である場合、後何回の大当たりによってリミッタに到達するかによって、滞在ステージを決定する際の参照する滞在ステージ決定テーブルが相違し得るよう構成されており、リミッタに到達するまでに当選可能な大当たりの回数が多い（遊技者にとって有利な）場合に参照されるテーブルから順に「滞在ス

20

30

40

50

テージ決定テーブルC→滞在ステージ決定テーブルB→滞在ステージ決定テーブルA」となっている。

【0347】

次に、図110は、第6実施形態に係る、滞在ステージ決定テーブルの一例である。第6実施形態においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態及び非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態において、図柄変動毎に滞在ステージを変更するか否かを抽選を実行し得るよう構成されており、前述したように、リミッタに到達するまでに当選可能な大当りの回数が多い、即ち、確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値が少ない場合に参照されるテーブルから順に「滞在ステージ決定テーブルC→滞在ステージ決定テーブルB→滞在ステージ決定テーブルA」となっている。また、「宇宙ステージ」は滞在ステージ決定テーブルCを参照した場合に最も選択され易く、「夜ステージ」は滞在ステージ決定テーブルBを参照した場合に最も選択され易く、「夕方ステージ」は滞在ステージ決定テーブルAを参照した場合に最も選択され易くなっているため、滞在ステージ毎の確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値が少ない期待度は高い順に「宇宙ステージ→夜ステージ→夕方ステージ」となっている。尚、「移行無し」が選択された場合には滞在ステージは変更しないこととなる。尚、滞在ステージの構成は以下のように構成してもよい。

(1)「宇宙ステージ」を確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に滞在していることが確定的となる滞在ステージとし、時短引き戻し演出や連荘演出が図柄変動中の演出として実行された後に実行された大当りについては、当該大当り終了後には「宇宙ステージ」に移行するよう構成してもよい。

(2)滞在ステージは基本的に大当り終了後にセットされることが好適であるが、次回大当りまで継続する確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であった場合には、前回の当り終了後から100回の図柄変動終了後は、「夕方ステージ」や「夜ステージ」に滞在していても、必ず「宇宙ステージ」に移行するよう構成してもよい。

【0348】

次に、図111は、第6実施形態における、図107のステップ2700（第6）のサブルーチンに係る、当選時遊技状態表示制御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、主制御基板M側からの当選時遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、当該受信したコマンドに基づき、大当り当選時の遊技状態及び大当り図柄に関する情報を記憶し、ステップ2706に移行する。他方、ステップ2702でNoの場合にも、ステップ2706に移行する。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、所定期間遊技の実行がないか否かを判定する。ここで、遊技の実行がされていないとは、(1)各種入賞口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口、大入賞口C10、等）への遊技球の入球がない、各種入球口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口、大入賞口C10、アウト口D80、補助遊技始動口H10、等）への遊技球の入球がない、(3)遊技球の発射がされていない（発射ハンドルD44に遊技者が手を触れていない、遊技領域D30に遊技球が流下していない、等）、の場合に遊技の実行がされていないと判定してもよい。ステップ2706でYesの場合、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ画面（所定期間遊技が進行していない場合に演出表示装置SGに表示される画面であり、例えば、キャラクタ紹介やストーリー紹介等の動画像が表示される）を表示するコマンドをセットし、ステップ2710に移行する。尚、待機デモ画面の表示は遊技の実行が再開されると終了することとなる。尚、遊技の実行が再開されるとは、(1)各種入賞口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口、大入賞口C10、等）への遊技球の入球を検出、各種入球口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、一般入賞口、大入賞口C10、アウト口D80、補助遊技始動口H10、等）への遊技球の入球を検出、(3)遊技球の発射を検出（発射ハンドルD44に遊技者が手を触れる、遊技領域D30に遊技球が流下している、等）、の場合に遊技の実行が再開されたと判定してもよい。他方、ステップ2706でNoの場合にも、ステップ2710に移行する。

【0349】

次に、ステップ2710で、副制御基板SのCPU SCは、待機デモ画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ2710でYesの場合、ステップ2712で、副制御基板SのCPU SCは、サブ入力ボタンSBの所定操作（例えば、長押し操作）があったか否かを判定する。ステップ2712でYesの場合、ステップ2714で、副制御基板SのCPU SCは、大当たり当選時の遊技状態及び大当たり図柄に関する情報を演出表示装置SGにて表示するコマンドをセットし、ステップ2999に移行する。尚、ステップ2710、又はステップ2712でNoの場合にも、ステップ2999に移行する。このように、第6実施形態においては、待機デモ画面の表示中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作することによって大当たり当選時の遊技状態及び大当たり図柄に関する情報を演出表示装置SGにて表示可能となっている。

10

【0350】

以上のように構成することで、第6実施形態におけるぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態にて当選した大当たりの回数が所定回数となることにより大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行するよう構成し、滞在ステージによって確変連続カウンタMP51c-2のカウンタ値が大きいかな否か、即ち、リミッタ到達までに当選可能な大当たり回数と示唆し得ると共に、待機デモ画面の表示中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作することによって大当たり当選時の遊技状態及び大当たり図柄に関する情報を演出表示装置SGにて表示可能となっており、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当たり当選しているか等の情報を視認することによって、リミッタ到達までの残り的大当たり回数を推測することができ遊技の興趣性が高まることとなる。また、図柄変動中にサブ入力ボタンを特定操作（例えば、図柄変動中に演出を発生させる契機となるボタン操作を行うためのボタン操作有効期間外に所定時間長押しする等）を実行することで、現在の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか）を報知したり、残りのリミッタ回数を報知してもよい。また、大当たりした際に、大当たり中（大当たり開始デモ時間中やラウンド実行中、大当たり終了デモ時間中）にサブ入力ボタンを特定操作（例えば、所定時間以上の長押し）を実行することで、大当たり当選した際の遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか）を報知してもよい。

20

【0351】

本例に係るぱちんこ遊技機においては、非時間短縮遊技状態にて大当たり当選した場合に大当たり終了後に付与される時短回数より、時間短縮遊技状態における大当たり当選した場合に大当たり終了後に付与される時短回数の方が相対的に大きくなるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態にて大当たり当選したか否かに応じて、同一の大当たり図柄（例えば、「7A」）であっても大当たり終了後の時間短縮遊技状態における変動時間の選択傾向（参照する限定頻度テーブルが相違する、限定頻度状態の遷移態様、等）と演出傾向とが相違するよう構成してもよい。尚、限定頻度状態の遷移態様が相違するとは、例えば、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後においては「限定頻度テーブルAを20変動参照→限定頻度テーブルBを79変動参照→限定頻度テーブルCを1変動参照」とし、時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後においては「限定頻度テーブルDを100変動参照」のように構成してもよい。また、そのように構成した場合に、大当たり図柄のグループとしてグループAを設け、非時間短縮遊技状態にてグループAの大当たり図柄に当選した場合には、大当たり終了後には非時間短縮遊技状態に移行し、時間短縮遊技状態にてグループAの大当たり図柄に当選した場合には、大当たり終了後には時間短縮遊技状態に移行し、且つ、付与される時短回数の種類が複数種類存在するよう構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後においては、時短回数を20回とし「限定頻度テーブルAを5変動参照→限定頻度テーブルBを4変動参照→限定頻度テーブルCを1変動参照」とし、時間短縮遊技状態にて当選した大当たり終了後においては、時短回数を100回とし「限定頻度テーブルDを100変動参照（又は限定頻度テーブルDを99変動参照→限定頻度テーブルEを1変動参照）」としてもよい。

30

40

50

【0352】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、前述したST機の構成とし、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する場合と非確率変動遊技状態に移行する場合とがあるよう構成し、確率変動遊技状態が終了するまでに大当たり当選できる確率が65%以下としてもよい。また、確率変動遊技状態にて第2主遊技側の大当たり当選した場合には大当たり終了後にはかならず確率変動遊技状態に移行するよう構成してもよい。また、前述した玉確機の構成としてもよく、そのように構成した場合には、長開放大当たりにおける大当たり終了後の時短回数よりも短開放大当たりにおける大当たり終了後の時短回数の方が少ないよう構成してもよい。また、確率変動遊技状態における滞在ステージは、大当たり終了後から短開放大当たりにおける大当たり終了後の時短回数経過するまでは、長開放大当たりにおける大当たり終了後と短開放大当たりにおける大当たり終了後とで共通の滞在ステージ（例えば、敵キャラと闘う演出態様であるバトルステージ）とし、その後、長開放大当たりにおける大当たり終了後である場合には、異なる滞在ステージ（例えば、大当たり時でもハズレ時でも短時間の変動時間となる）に移行するよう構成してもよい。また、長開放大当たり終了後は、時短回数が100回であり、前半の30回が大当たり即告知モード（当否結果に拘らず変動時間が相対的に短時間であるモード）であり、その後、70回がバトル演出モードとなる一方、短開放大当たり後は、時短回数が50回であり、50回すべてがバトル演出モードとなるよう構成してもよい。

10

【0353】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、以下のように構成してもよい。尚、以下に列挙する構成は夫々を適宜組み合わせてもよいし、1つのみを適用させてもよい。

20

(A1) 第2主遊技側の保留上限数が1以上

(A2) 第2主遊技側の小当たり当選率が高確率（1020／1024等）

(A3) 第2主遊技側の小当たりを契機とした大当たり当選しても、大当たり終了後には時間短縮遊技状態に移行しない場合がある

(A4) 大当たり終了後の第2主遊技側の保留がすべて消化された図柄変動の終了までに大当たり当選できる確率が65%以下（非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の大当たり図柄の停止を契機とした大当たり終了後、又は、小当たりを契機とした大当たり終了後に時短回数が100回とし得るよう構成してもよい）

(A5) 小当たり中に大入賞口に遊技球が入球しても、大入賞口内の振分部材の動作次第でV入賞口に入球する場合としない場合とがある

30

以上よう構成してもよい。また、上記の構成を変更して、

(B1) 第2主遊技側の保留上限数が2以上

(B2) 大当たり終了後に付与される時短回数が複数回であり、当該時短回数が第2主遊技側の保留上限数と同一の回数である

【0354】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、以下のように構成してもよい。

(C1) 第1主遊技図柄が変動した場合と第2主遊技図柄が変動した場合の双方でカウントする時短回数とは別に、第1主遊技図柄のみの変動をカウントする時短回数を有している

40

(C2) 第1主遊技図柄が変動した場合と第2主遊技図柄が変動した場合の双方でカウントする時短回数とは別に、第2主遊技図柄のみの変動をカウントする時短回数を有している

(C3) 第1主遊技側の保留が第2主遊技側の保留よりも優先消化される

(C4) 第2主遊技側の保留が第1主遊技側の保留よりも優先消化される

(C5) 時間短縮遊技状態が終了することとなる時短最終変動にてハズレ図柄が停止した場合、当該ハズレ図柄に係る変動固定時間では非時間短縮遊技状態となっている

(C6) 第1主遊技側の大当たり終了後の時間短縮遊技状態移行率と当該時間短縮遊技状態が終了するまでに大当たり当選できる割合とから時間短縮遊技状態での大当たりループ率を設計する（65%以下に設計する）、また、大当たり図柄又は小当たり図柄によって時短回数

50

が相違し得るよう構成してもよい

【0355】

図36にて前述したような外部端子出力信号として以下の信号を出力可能としてもよい。尚、前述した小当たり中にV入賞口に入球することにより小当たり終了後に大当たりが実行されるよう構成した場合に適用することが好適である。

信号種別：大当たり系

信号の概要：特別遊技、又は、小当たり遊技の実行中、又は遊技状態が時間短縮遊技状態中（即ち、遊技者にとって有利な状態）である旨を出力する信号

1信号の構成：〔出力タイミング〕条件装置作動フラグオフ→オンから0.504秒後のタイミング

〔出力期間〕条件装置作動フラグオン→オフ時に主遊技時短フラグがオフとなっているタイミング、又は、主遊技時短フラグオン→オフ時に条件装置作動フラグオフとなっているタイミングまでオン信号を出力する

出力期間の重複：〔重複可能性〕なし

備考：条件装置作動フラグオン→オフとなって、非時間短縮遊技状態に移行した場合にも、当該移行タイミングにて存在する第2主遊技側の保留に係る変動がすべて終了するまでオンとなる、即ち、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とに亘って出力され得る。また、上記において、第2主遊技側の最後の1個の保留に係る図柄変動にて小当たりに当選し、当該小当たりを契機とした大当たりが実行された場合には、当該大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合には継続してオンとなる一方、当該大当たり終了後に非時間短縮遊技状態に移行した場合にはオン→オフとなる。また、第2主遊技側の図柄変動にて当選した小当たりを契機とした大当たりの終了後においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのいずれにも移行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態且つ第2主遊技側の保留が残存している状況にて小当たりを契機とした大当たりが実行され、大当たり終了後に非時間短縮遊技状態となり、第2主遊技側の残存している保留に係る第2主遊技図柄の変動にて再度小当たりを契機とした大当たりで当選した場合において、当該大当たり終了後（当該大当たり終了タイミングをタイミングAとする）の遊技状態が時間短縮遊技状態であった場合には、上記信号がタイミングAの後も継続して出力される一方、当該大当たり終了後（当該大当たり終了タイミングをタイミングAとする）の遊技状態が非時間短縮遊技状態であった場合には、当該大当たり終了後に第2主遊技側の保留が0個である場合には、上記信号はタイミングAにて出力終了するよう構成することができる。また、非時間短縮遊技状態中の第2主遊技側の最後に残存している保留にて小当たりで当選して、当該小当たり中にV入賞口に入球しなかった場合、当該小当たりが終了することで（＝小当たり終了デモ時間の終了を契機に）、当該時短中信号は出力を終了する。また、当該信号以外にも大当たり系の信号を出力するよう構成してもよく、大当たり信号A、B、Cを有するよう構成した場合、（1）大当たり信号Aは小当たり中と大当たり中との両方で出力される、（2）大当たり信号Bは大当たり中は出力されるが小当たり中は出力されない、（3）大当たり信号Cは、非時間短縮遊技状態にて当選した小当たり中と、当選した遊技状態に拘らずすべての大当たり中とで出力される、のように構成してもよい。

【0356】

また、上記信号とは異なる外部端子出力信号として、大当たり信号を出力し得るよう構成し、大当たり図柄が停止して大当たりが開始された場合には大当たり開始デモ時間の開始から大当たり信号が出力され、小当たり中においてもV入賞口に入球した場合には当該V入賞口の入球タイミングから大当たり信号が出力されるよう構成してもよい。

【0357】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、以下のように構成してもよい。尚、前述した小当たり中にV入賞口に入球することにより小当たり終了後に大当たりが実行されるよう構成した場合に適用することが好適である。

（D1）時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口への入球を契機として先読み演出を実行する、具体的には、時間短縮遊技状態において、すでに生起している保留内に小当たり

10

20

30

40

50

となる保留が存在しているか否かを、その後新たに生起した第2主遊技側の保留の生起（第2主遊技始動口への入球）を契機として示唆又は報知する先読み演出を実行する。

（D2）時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の小当り（第2主遊技側の小当りと比較してV入賞口への入球が困難な小当り）に当選した場合、当該小当りを契機とした大当り終了後には時間短縮遊技状態に移行する（大当り中の演出はバトル負け演出等の連荘が終了するような演出態様としてもよい）

（D3）非時間短縮遊技状態にて大当り図柄の停止を契機とした大当り又は小当りを契機とした大当りに当選し、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行し、且つ、時短回数が100回であった場合、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の図柄変動中では保留内に小当りとなる保留が存在する可能性を示唆する先読み演出を実行しない

10

【0358】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、前述した小当り中にV入賞口に入球することにより小当り終了後に大当りが実行されるよう構成し、第2主遊技側の大当り図柄の停止を契機とした大当り中に、V入賞口に遊技球が入球した場合に実行されるV入賞口への入球があった旨を報知する演出と同一の演出態様となる演出を実行し得るよう構成してもよい（小当り図柄に係る変動中の演出と大当り図柄に係る変動の演出とを共通の演出としてもよい）。

【0359】

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、以下のように構成してもよい。尚、前述した大当り中に特定領域に入球することにより大当り終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成した場合に適用することが好適である。

20

（E1）第1主遊技側の大当りにおける長開放大当りが占める割合よりも第2主遊技側の大当りにおける長開放大当りが占める割合の方が高い（第2主遊技側にも短開放大当りが存在している）

（E2）確率変動遊技状態は図柄変動の回数では終了しない

（E3）前述したリミッタ機である

（E4）リミッタ（大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる確率変動遊技状態にて大当りに所定回数連続して当選した状態）に到達していない大当り終了後よりも、リミッタに到達した大当り終了後の方が、大当り終了後に付与される時短回数が相対的に多い。また、非時間短縮遊技状態にて大当りした際の大当り終了後の時短回数よりも時間短縮遊技状態にて大当りした際の大当り終了後の時短回数の方が多いよう構成してもよい

30

（E5）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当りに当選した大当り終了後に付与される時短回数よりも、時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側又は第2主遊技側の大当り終了後に付与される時短回数の方が相対的に多い

（E6）大当り終了後に付与され得る時短回数の種類は複数種類存在する（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の短開放大当り終了後の時短回数と、長開放大当りにて特定領域に入球しなかった場合の大当り終了後の時短回数とが相違する、等）

【0360】

40

また、本例に係るぱちんこ遊技機は、限定頻度遷移（限定頻度状態が移行するタイミングの決定）は、乱数により決定し、停止図柄に依存して決定されない{限定頻度決定用乱数（広義に言えば、変動パターンテーブル参照状態決定用乱数）を有しており、当該乱数を用いた抽選結果に応じて、大当り後の変動態様決定時に参照するテーブルや限定頻度遷移パターンを決定する}。一例としては、大当り終了後に上記限定頻度遷移に関する乱数抽選を実行する（又は大当り図柄に係る変動中に上記限定頻度遷移に関する乱数抽選を実行する）ことで、大当り終了後の変動パターン選択状態を決定したり、その後の限定頻度遷移パターンを決定してもよく、乱数範囲として、1024のうち、0～299は「限定頻度A50回→限定頻度B49回→限定頻度C1回」、300～599は「限定頻度A20回→限定頻度B79回→限定頻度C1回」、600～899は「限定頻度B99回→限

50

定頻度C1回」、900～1023は「限定頻度D100回」、等のように構成してもよい。

【0361】

(まとめ)

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

【0362】

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、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)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、

10

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、

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、

20

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、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口(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、

30

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20)への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口(例えば、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実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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、特別遊技の実行中において特定領域への入球があった場合には特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得る一方で、特別遊技の実行中において特定領域への入球がなかった場合には特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とするよう制御する遊技状態移行制御手段と、

40

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)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、

50

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

第一識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中における特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球容易性よりも、第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中における特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球容易性の方が高くなるよう構成されており、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示される演出として、特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった旨を報知する特定領域入球演出を表示し得るよう構成されており、

10

特別遊技の実行中における最初の特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）への入球があった時点では特定領域入球演出を表示しないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0363】

本概念（2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 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 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、

20

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、

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 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）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 A 1 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、

30

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、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した後、第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口（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、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、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した後、第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する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 2 大入賞口 C 2 0）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

40

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、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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、特別遊技の実行中において特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）へ

50

の入球があった場合には特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得る一方で、特別遊技の実行中において特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球がなかった場合には特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とするよう制御可能であり、

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）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ特定遊技状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態且つ特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定回数行われた後は低確率抽選状態且つ特定遊技状態とするよう構成されており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態から低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、前記一単位が所定回数行われた時点から起算して、前記一単位が特定回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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）にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段とを備え、

低確率抽選状態且つ通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定グループに属する停止表示態様として停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中に特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ通常遊技状態とし得るよう構成されており、

高確率抽選状態且つ通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定グループに属する停止表示態様として停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ特定遊技状態とし得るよう構成されており、

高確率抽選状態且つ通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定グループに属する停止表示態様として停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態且つ特定遊技状態とし得るよう構成されており、

高確率抽選状態且つ通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定グループに属する停止表示態様として停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球があり、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合の当該特別遊技終了後の演出表示形式と、高確率抽選状態且つ通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定グループに属する停止表示態様として停止表示されて特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C 2 2）への入球がなく、当該特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合の当該特別遊技終了後の演出表示形式と、は同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0 3 6 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、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）と、

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

を備え、

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

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、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した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

10

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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ており、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態且つ特定遊技状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態且つ特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定回数行われた後は低確率抽選状態且つ特定遊技状態とするよう構成されており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態から低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、前記一単位が所定回数行われた時点から起算して、前記一単位が特定回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

20

ぱちんこ遊技機から外部へ出力するための外部出力情報として、第一情報と、前記第一情報とは異なる第二情報と、前記第一情報とも前記第二情報とも異なる第三情報と、を出力可能に構成されており、

前記第一情報は、通常遊技状態にて識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことを契機として出力されるよう構成されており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態にて前記第一情報が出力されている状況から低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合においても、前記第一情報は継続して出力され得る一方、高確率抽選状態且つ通常遊技状態においては前記第一情報は出力されないよう構成されており、

30

前記第二情報は、識別情報が停止表示されたことを契機として出力されるよう構成されており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態にて識別情報が停止表示されたことを契機として前記第二情報が出力される場合の前記第二信号が出力される時間と、低確率抽選状態且つ特定遊技状態にて識別情報が停止表示されたことを契機として前記第二情報が出力される場合の前記第二信号が出力される時間と、は同一の時間となっており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態における識別情報の変動表示時間の選択傾向と、低確率抽選状態且つ特定遊技状態における識別情報の変動表示時間の選択傾向と、は相違するよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0365】

本概念（4）に係るぱちんこ遊技機は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）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、

50

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

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、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した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

10

識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と

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、

20

特定遊技状態における識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、特定遊技状態における特定期間にて第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、特定遊技状態における前記特定期間終了後に第二変動パターンテーブルを参照する第一変動状態から移行される第二変動状態と、特定遊技状態から通常遊技状態に移行後に第三変動パターンテーブルを参照する第二変動状態から移行される第三変動状態と、を少なくとも有しており、

30

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、

特定遊技状態である場合には、前記第一領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として報知画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、当該報知画像として、所定の表示面積を占める第一報知画像と、第一報知画像よりも小さい表示面積を占める第二報知画像と、を有しており、

40

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

第一変動状態であり且つ次の識別情報の変動表示時に第二変動状態となる状況にて所定条件を充足した場合には、第一報知画像と第二報知画像とのいずれもが第一変動状態から第二変動状態に亘って出力可能である一方、第二変動状態であり且つ次の識別情報の変動表示時に第三変動状態となる状況においては、第一報知画像と第二報知画像とのいずれもが第二変動状態から第三変動状態に亘って出力されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

50

【0366】

本概念（５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）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、
演出表示部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、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき、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した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定グループに属する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２大入賞口Ｃ２０）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と
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、
特定遊技状態における識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、特定遊技状態における特定期間にて第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、特定遊技状態における前記特定期間終了後にて第二変動パターンテーブルを参照する第一変動状態から移行される第二変動状態と、特定遊技状態から通常遊技状態に移行後に第三変動パターンテーブルを参照する第二変動状態から移行される第三変動状態と、を少なくとも有しており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）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、
第一変動状態であり、且つ、第一変動状態となったときから起算して前記一単位が一定回数行われるまでは特定演出が実行されない一方、第一変動状態であり、且つ、第一変動状態となったときから起算して前記一単位が一定回数行われた以降は特定演出が実行され得るよう構成されており、
第二変動状態である場合には特定演出が実行され得るよう構成されており、
第三変動状態である場合には特定演出が実行されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【0367】

本概念（６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）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、
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、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、
識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部（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）にて識別情報の停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と
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、
特定遊技状態における識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、特定遊技状態における特定期間にて第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、特定遊技状態における前記特定期間終了後にて第二変動パターンテーブルを参照する第一変動状態から移行される第二変動状態と、特定遊技状態から通常遊技状態に移行後に第三変動パターンテーブルを参照する第二変動状態から移行される第三変動状態と、を少なくとも有しており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）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、
第一変動状態であり、且つ、第一変動状態となったときから起算して前記一単位が一定

10

20

30

40

50

回数行われるまでは特定演出が実行されない一方、第一変動状態であり、且つ、第一変動状態となったときから起算して前記一単位が一定回数行われた以降は特定演出が実行され得るよう構成されており、

第二変動状態である場合には特定演出が実行され得るよう構成されており、

第三変動状態である場合には特定演出が実行されないよう構成されており、

第一変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

10

第二変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、

第三変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0368】

本概念(7)に係るぱちんこ遊技機は、

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

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)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

を備え、

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

30

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

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

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

40

識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20)への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口(例えば、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複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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ており、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)へ入球容易となる特定遊技状態とを有しており、

50

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態と低確率抽選状態とのいずれにもし得るよう制御し、

特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が第一回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

特別遊技の実行終了後に低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が第二回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

10

前記第一回数をX、前記第二回数をYとした場合、
 $Y \leq X$

となるよう構成されており、

高確率抽選状態且つ特定遊技状態における演出表示形式と低確率抽選状態且つ特定遊技状態における演出表示形式とは同一のものを採り得るよう構成されており、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となる確率をA%とし、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合において、当該特別遊技の実行終了後から、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第一回数行われるまでの期間にて、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率をB%とし、

20

特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合において、当該特別遊技の実行終了後から、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第二回数行われるまでの期間にて、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率をC%とした場合、

$(A/100) \times (B/100) < (A/100) \times (B/100) + \{(100-A)/100\} \times (C/100) < (A/100)$

となり、且つ、

$(A/100) \times (B/100) < (A/100) \times (B/100) + \{(100-A)/100\} \times (C/100) < (B/100)$

とな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。

【0369】

本概念(8)に係るぱちんこ遊技機は、

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

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)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

を備え、

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

40

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

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

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

50

識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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ており、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有しており、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態と低確率抽選状態とのいずれにもし得るよう制御し、

特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が第一回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

特別遊技の実行終了後に低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が第二回数行われた後は低確率抽選状態且つ通常遊技状態とするよう構成されており、

前記第一回数をX、前記第二回数をYとした場合、 $Y \leq X$

となるよう構成されており、

演出表示形式として、演出表示形式Aと、演出表示形式Aとは異なる演出表示形式である演出表示形式Bと、を少なくとも有しており、

特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態且つ特定遊技状態となる場合には、演出表示形式を演出表示形式Aと演出表示形式Bとのいずれかに設定可能である一方、特別遊技の実行終了後に低確率抽選状態且つ特定遊技状態となる場合には、演出表示形式として演出表示形式Aは設定されないが演出表示形式Bには設定され得るよう構成されており、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となる確率をA%とし、

特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となった場合において、当該特別遊技の実行終了後から、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第一回数行われるまでの期間にて、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率をB%とし、

特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合において、当該特別遊技の実行終了後から、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第二回数行われるまでの期間にて、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率をC%とした場合、

$(A/100) \times (B/100) < (A/100) \times (B/100) + \{(100-A)/100\} \times (C/100) < (A/100)$

となり、且つ、

$(A/100) \times (B/100) < (A/100) \times (B/100) + \{(100-A)/100\} \times (C/100) < (B/100)$

となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0370】

本概念(9)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、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖

10

20

30

40

50

状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C27）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、

10

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、

演出表示部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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

20

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）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するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口（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、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

30

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）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す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態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

40

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

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第

50

一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行われるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

前記所定の終期回数として、第1終期回数と、第1終期回数とは異なる回数である第2終期回数と、を少なくとも有しており、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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SG）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を備え、

10

第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後には、特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより実行される第一特別遊技の終了後には、通常遊技状態と特定遊技状態とのいずれにもし得るよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第一特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

20

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第2終期回数行われた後に通常遊技状態と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。

【0371】

本概念（10）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、

30

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C27）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、

40

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、

演出表示部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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件

50

を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）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するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口（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、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

10

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）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す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態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

20

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

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

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行われるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

30

前記所定の終期回数として、第1終期回数と、第1終期回数とは異なる回数である第2終期回数と、を少なくとも有しており、

第二保留は予め定められた2以上である所定個数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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SG）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を備え、

40

第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後には、特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより実行される第一特別遊技の終了後には、通常遊技状態と特定遊技状態とのいずれにもし得るよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第一特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており

50

、
通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第2終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

通常遊技状態にて第一識別情報の停止識別情報が所定態様として停止表示されて特別遊技が実行された場合の当該特別遊技の実行終了後に特定遊技状態となる確率は、第二識別情報が1回変動表示された場合に特定態様にて停止表示される確率よりも高くなるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0372】

本概念（11）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、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

20

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C27）と、

第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

30

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一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第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一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、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一主遊技識別情報を変動表示させた後に第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、

40

第二始動口への入球に基づき第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二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第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二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、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後

50

に第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、
第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

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

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行われるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

第二保留は予め定められた所定数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報に関する情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）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、

第一主遊技識別情報が第一主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）上にて変動表示されている期間内又は第二主遊技識別情報が第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段とを備え、

副遊技識別情報が変動表示を開始してから停止表示するまでに擬似変動単位を実行し得るよう構成されており、

通常遊技状態にて第一主遊技識別情報が変動表示された場合に擬似変動単位が実行される確率は、通常遊技状態にて第二主遊技識別情報が変動表示された場合に擬似変動単位が実行される確率よりも低いよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0373】

本概念（12）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、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C27）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、

演出表示部（例えば、副制御基板S）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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）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するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口（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、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）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す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態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

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

を備え、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行し得るよう構成されており、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行わ

10

20

30

40

50

れるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

前記所定の終期回数として、第1終期回数と、第1終期回数とは異なる回数である第2終期回数と、を少なくとも有しており、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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SG）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を備え、

10

第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後には、特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより実行される第一特別遊技の終了後には、通常遊技状態と特定遊技状態とのいずれにもし得るよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第一特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第2終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

20

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態にて第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様ではない場合における第二識別情報の変動表示時間は、特定遊技状態にて易入球遊技が1回実行された場合の可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となる期間よりも長時間となるよう構成されており、

30

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態にて第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様ではない場合における第二識別情報の変動表示時間は、特定遊技状態にて易入球遊技が1回実行された場合の可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となる期間よりも短時間となり得るよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ当該可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態における最初の第一識別情報又は第二識別情報の変動表示として第一識別情報が変動表示し、当該第一識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様とは異なる停止表示態様である場合における第一識別情報の変動表示時間よりも、当該特定遊技状態における最初の第一識別情報又は第二識別情報の変動表示として第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様とは異なる停止表示態様である場合における第二識別情報の変動表示時間の方が長時間となるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0374】

本概念（13）に係るぱちんこ遊技機は、

50

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、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C27）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、
演出表示部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、
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、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件
を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する
第一乱数一時記憶手段と、
ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第
1主遊技図柄表示部A21g）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
表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口（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、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件
を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する
第二乱数一時記憶手段と、
ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第
2主遊技図柄表示部B21g）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
表示す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態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利
となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば
、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変
入賞口開放遊技制御手段と、
可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球
があった場合には、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第二特
別遊技を実行する第二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、
可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位
駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を閉鎖状態から
開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を

10

20

30

40

50

実行し得るよう構成されており、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行われるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

前記所定の終期回数として、第1終期回数と、第1終期回数とは異なる回数である第2終期回数と、を少なくとも有しており、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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SG）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を備え、

第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後には、特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより実行される第一特別遊技の終了後には、通常遊技状態と特定遊技状態とのいずれにもし得るよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第一特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第2終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態にて第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様とは異なる停止表示態様である場合における第二識別情報の変動表示時間は、特定遊技状態にて易入球遊技が1回実行された場合の可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となる期間よりも長時間となるよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態にて第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様とは異なる停止表示態様である場合における第二識別情報の変動表示時間は、特定遊技状態にて易入球遊技が1回実行された場合の可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となる期間よりも短時間となり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0375】

本概念（14）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、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口

10

20

30

40

50

(例えば、第2主遊技始動口B10)に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域(例えば、V入賞口C27)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、

演出表示部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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)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するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口(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、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)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す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態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域(例えば、V入賞口C27)への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

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

可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行われるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

10

20

30

40

50

前記所定の終期回数として、第1終期回数と、第1終期回数とは異なる回数である第2終期回数と、を少なくとも有しており、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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SG）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を備え、

第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後には、特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより実行される第一特別遊技の終了後には、通常遊技状態と特定遊技状態とのいずれにもし得るよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第一特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

特定遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となり、且つ、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とする場合には、当該第二特別遊技の実行中又は当該第二特別遊技の実行以前にて特定演出を実行し得るよう構成されており、

特定遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となり、且つ、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第2終期回数行われた後に通常遊技状態とする場合には、当該第二特別遊技の実行中又は当該第二特別遊技の実行以前にて特定演出を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0376】

本概念（15）に係るぱちんこ遊技機は、

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

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C27）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、

10

20

30

40

50

音声を出力可能なスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示及びスピーカへ（例えば、スピーカ D 2 4）の音声出力を制御する副遊技部（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、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、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、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した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V 入賞口 C 2 7）への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

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

可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、

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を備え、

可変入賞口開放遊技として、特定領域（例えば、V 入賞口 C 2 7）への入球可能性が所定確率となる可変入賞口開放遊技 A と、特定領域（例えば、V 入賞口 C 2 7）への入球可能性が前記所定確率よりも低い確率となる可変入賞口開放遊技 B とを少なくとも有しており、

通常遊技状態にて識別情報が特定態様にて停止表示される場合、可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）に向けて遊技球を発射するよう指示する可変入賞口発射演出を実行し得るよう構成されており、

可変入賞口発射演出は、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて特定表示を表示した後、スピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）から特定音声出力する演出態様となっており、

遊技球を第二領域側に向けて発射した場合、当該発射した遊技球は第二領域を流下して可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）に入球可能となるが、スピーカから特定音声出力開始されたタイミングにて遊技球を第二領域側に向けて発射した場合においては、当該発射した遊技球が第二領域を流下して可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）に到達したタイミングでは、可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）が閉状態となっている、又は、可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）が閉状態となっている確率は可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0）が開状態となっている確率よりも高いよう構成されており、

通常遊技状態にて識別情報が特定態様にて停止表示される場合、且つ、可変入賞口開放遊技 A が実行される場合においては、当該識別情報が変動表示を開始してから当該可変入

10

20

30

40

50

賞口開放遊技Aが実行終了するまでの期間にて、可変入賞口発射演出が実行され得るよう構成されており、

通常遊技状態にて識別情報が特定態様にて停止表示される場合、且つ、可変入賞口開放遊技Bが実行される場合においては、当該識別情報が変動表示を開始してから当該可変入賞口開放遊技Bが実行終了するまでの期間にて、可変入賞口発射演出が実行されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0377】

本概念(16)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、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)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、

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、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口(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、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20)への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口(例えば、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実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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、特別遊技の実行中において特定領域(例えば、特定領域C22)への入球があった場合には特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得る一方で、特別遊技の実行中において特定領域(例えば、特定領域C22)への入球がなかった場合には特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態とするよう制御する遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側(例えば、副制御基板S)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、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)に入球容易となり易い特定遊技状態とを有しており、特別遊技の実行終了後において特定

10

20

30

40

50

遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定回数行われた後は通常遊技状態とするよう構成されており、

特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態となった連続回数を計測可能であり、当該連続回数が一定回数となった後に実行された特別遊技の実行終了後には低確率抽選状態且つ特定遊技状態となるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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、

第一識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中における特定領域（例えば、特定領域C22）への入球容易性よりも、第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中における特定領域（例えば、特定領域C22）への入球容易性の方が高くなるよう構成されており、

通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなく、当該特別遊技の実行終了後に低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合における低確率抽選状態且つ特定遊技状態での第一識別情報又は第二識別情報の変動表示時間の選択傾向と、通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があり、当該特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合における高確率抽選状態且つ特定遊技状態での第一識別情報又は第二識別情報の変動表示時間の選択傾向と、は相違するよう構成されており、

通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなく、当該特別遊技の実行終了後に低確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合における低確率抽選状態且つ特定遊技状態での演出傾向と、通常遊技状態にて第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があり、当該特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態且つ特定遊技状態となった場合における高確率抽選状態且つ特定遊技状態での演出傾向と、は相違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。

【0378】

本概念（17）に係るぱちんこ遊技機は、

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

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）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、

演出表示部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、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づ

10

20

30

40

50

き、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、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した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する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2大入賞口C20）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、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複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

副遊技部側（例えば、副制御基板S）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、

10

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され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ており、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口に入球容易となり易い特定遊技状態とを有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御するよう構成されており、

特別遊技の実行終了後に高確率抽選状態となった連続回数を計測可能であり、当該連続回数が一定回数となった後に実行された特別遊技の実行終了後には低確率抽選状態且つ特定遊技状態となるよう構成されており、

20

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、

通常遊技状態にて識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示されたことにより実行される特別遊技の実行終了後に特定遊技状態となった場合には、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定回数行われた後は通常遊技状態とするよう構成されており、

30

演出表示形式として、演出表示形式Aと、演出表示形式Aとは異なる演出表示形式である演出表示形式Bと、を少なくとも有しており、

特定遊技状態にて演出表示形式Aが設定されている場合よりも、特定遊技状態にて演出表示形式Bが設定されている場合の方が、高確率抽選状態である期待度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0379】

M 主制御基板、

40

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

MP11t-C1 第1主遊技タイマ、MP11t-C2 第2主遊技タイマ

MP22t-B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ、MP33c 入賞球カウンタ

MP34t 特別遊技用タイマ、MP51c 確変回数カウンタ

MP52c 時短回数カウンタ、MN52c 限定頻度カウンタ

MP41t 小当たり遊技用タイマ、MP41t-2 排出待機タイマ

A 第1主遊技周辺機器

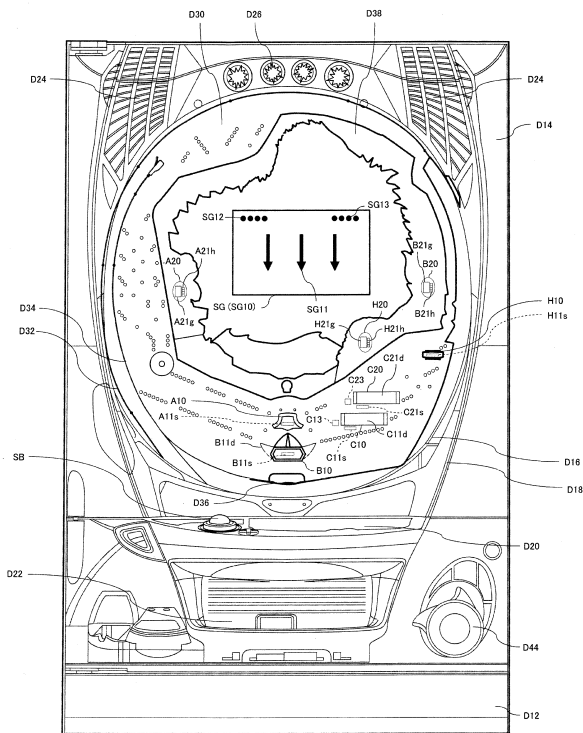
A10 第1主遊技始動口（第1主遊技始動口A）、A11s 第1主遊技始動口入球検出装置

50

A 2 0 第 1 主遊技図柄表示装置、A 2 1 g 第 1 主遊技図柄表示部
 A 2 1 h 第 1 主遊技図柄保留表示部、B 第 2 主遊技周辺機器
 B 1 0 第 2 主遊技始動口、B 1 1 s 第 2 主遊技始動口入球検出装置
 B 1 1 d 第 2 主遊技始動口電動役物、B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置
 B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部、B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部
 C 第 1・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0 第 1 大入賞口
 C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物
 C 2 0 第 2 大入賞口、C 2 1 s 第 2 大入賞口入賞検出装置
 C 2 1 d 第 2 大入賞口電動役物、C 2 2 特定領域
 C 2 3 第 2 大入賞口排出口、C 2 3 s 第 2 大入賞口排出検出装置 10
 C 2 4 上遮蔽部材、C 2 5 下遮蔽部材
 C 2 7 V 入賞口、C 2 7 s V 入賞口入球検出装置
 C 2 0 - 1 箱状部材
 H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口
 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置
 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部
 S 副制御基板、S M 演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
 S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ、S M 2 6 c 先読み演出実行カウンタ
 S M 2 3 c 滞在ステージ管理カウンタ、S M 2 3 c 2 連荘回数カウンタ
 S M 2 4 t 電源投入タイマ、S H 1 0 t 変動固定時間タイマ 20
 S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示部
 S G 1 3 第 2 保留表示部、S B サブ入力ボタン
 S B s サブ入力ボタン入力検出装置、K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置、M T 1 0 コマンド送信用バッファ
 M P 5 1 c - 2 確変連続カウンタ、M N 5 2 c - 1 限定頻度 A カウンタ
 M N 5 2 c - 2 限定頻度 B カウンタ

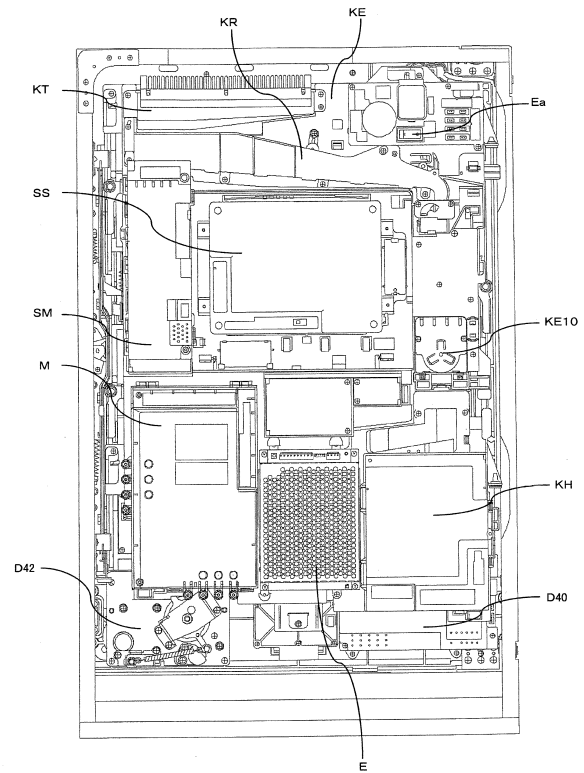
【図 1】

(図 1)

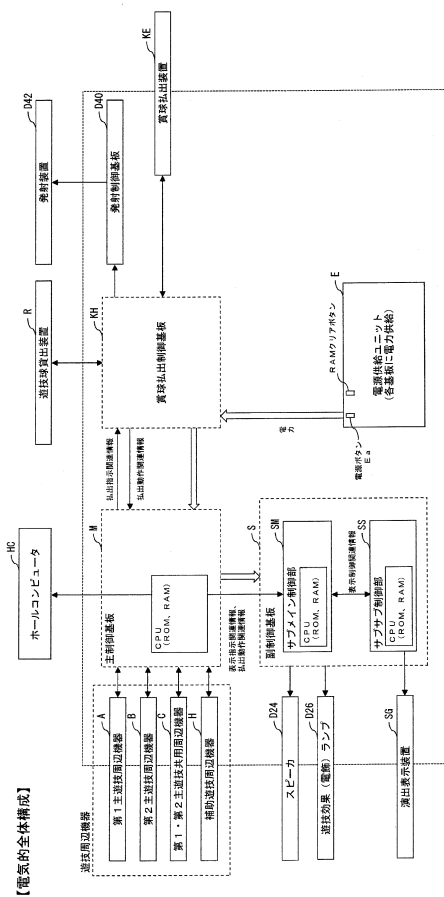


【図 2】

(図 2)



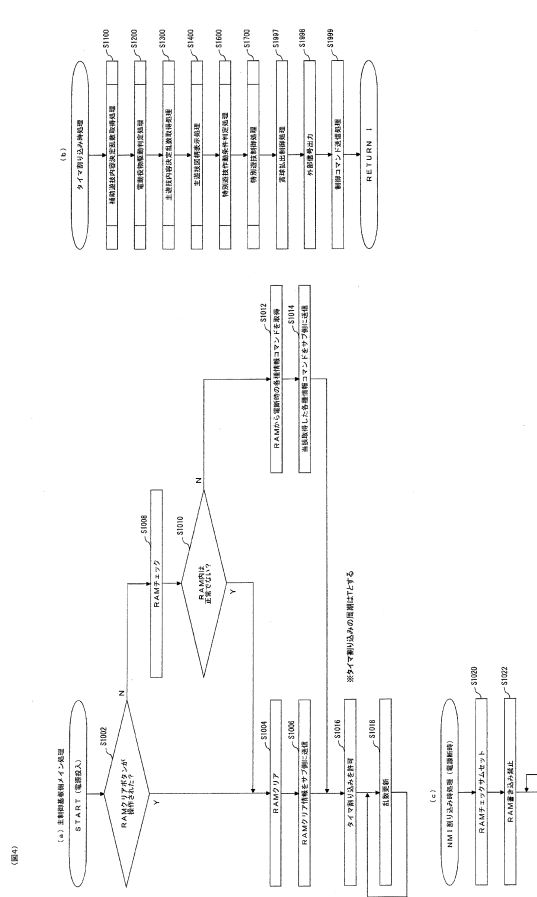
【図 3】



(図 3)

【電気的全体構成】

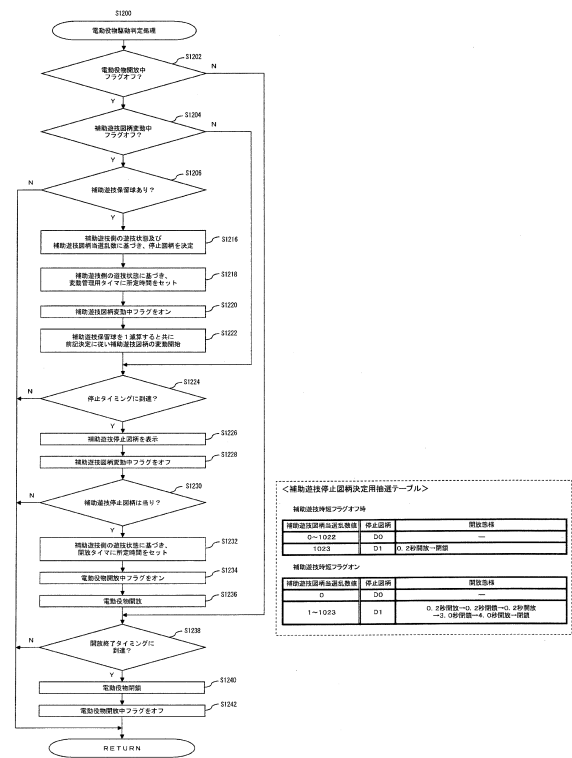
【図 4】



(図 4)

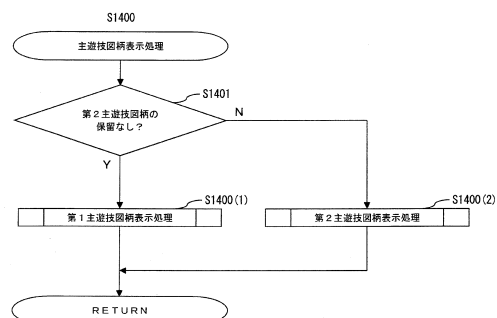
【図 6】

(26)

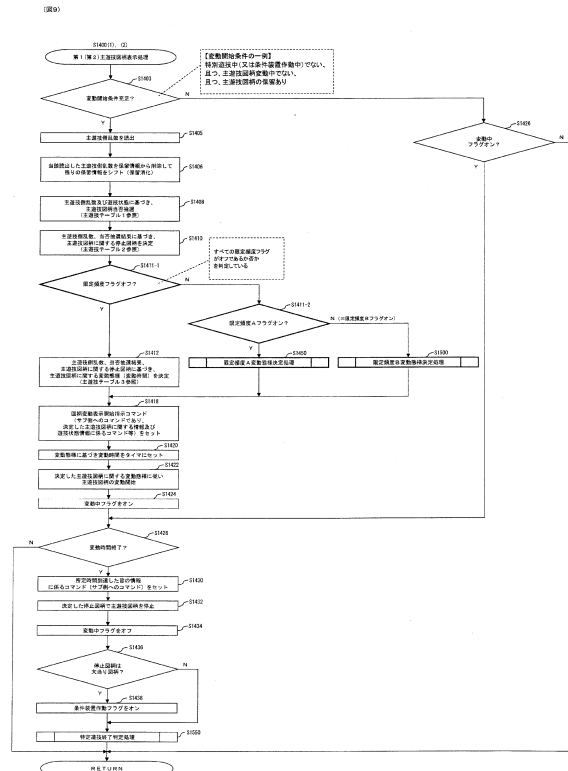


【図 8】

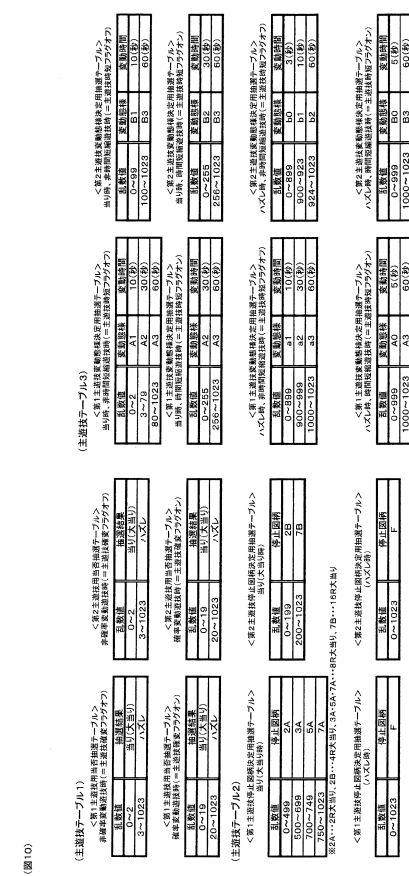
(圖8)



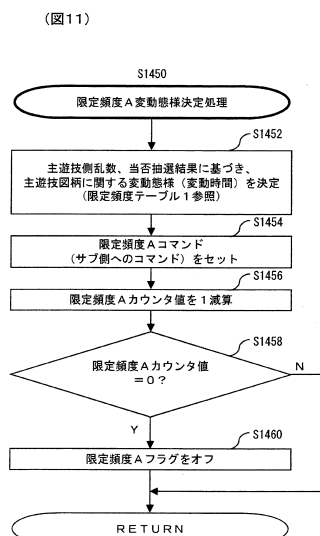
【図 9】



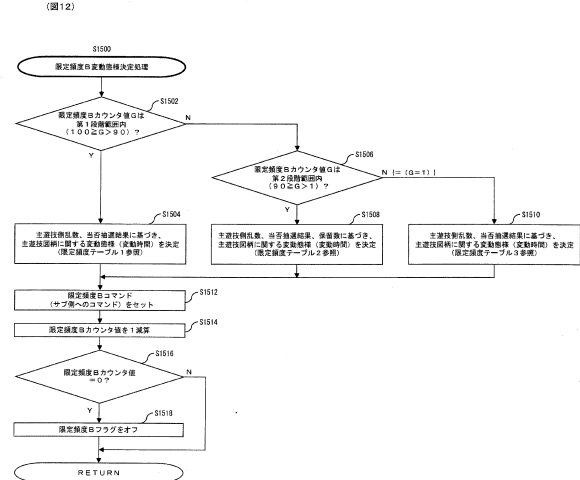
【図 10】



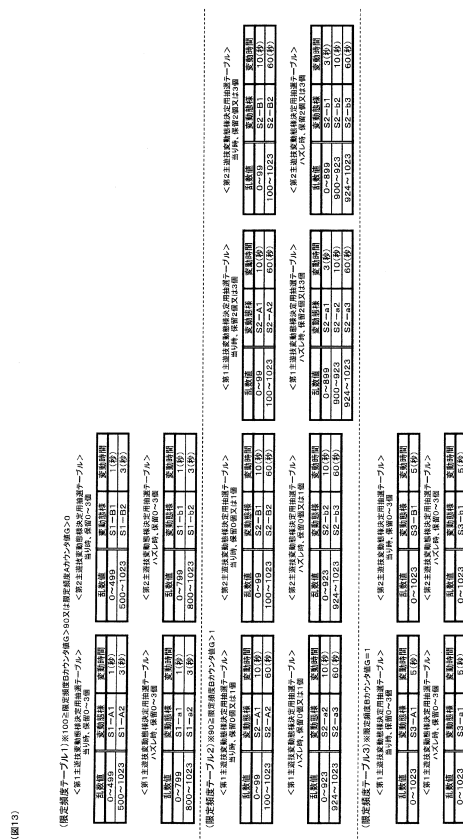
【図 1 1】



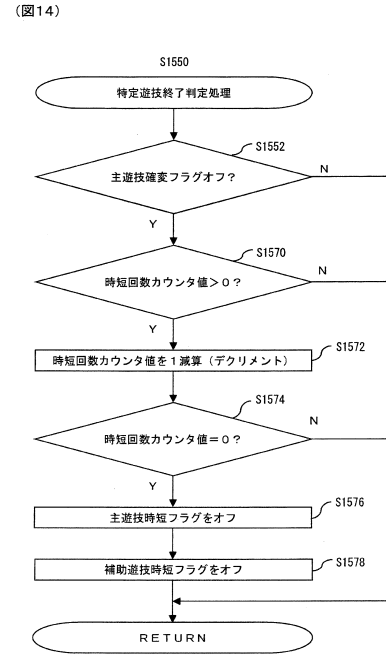
【图 1 2】



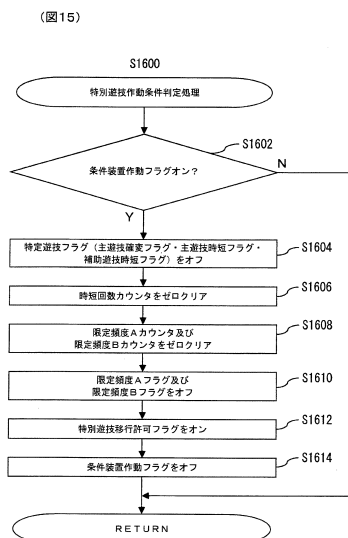
【図 1 3】



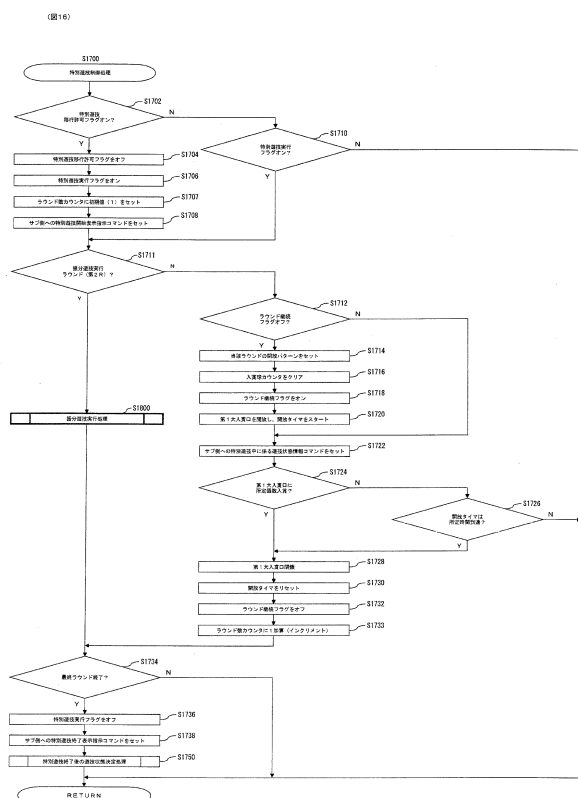
【図 14】



【図 15】

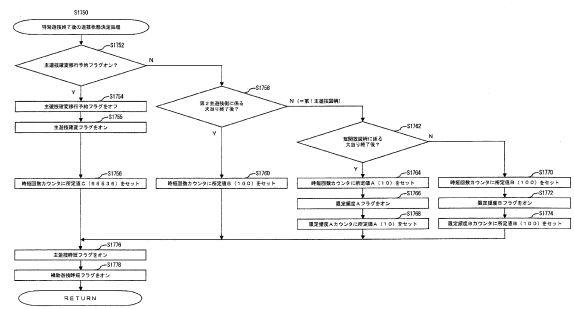


【図 16】



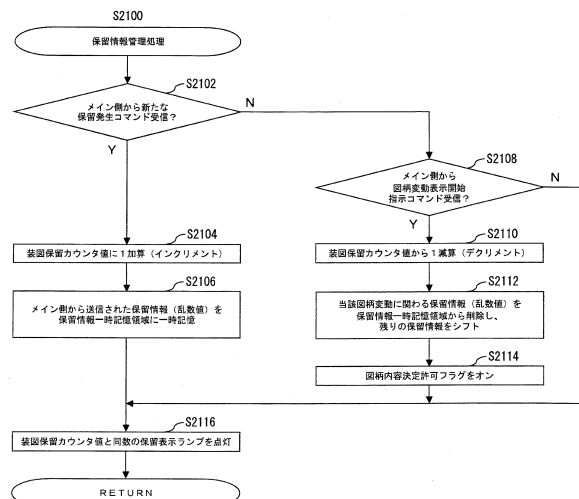
【图 18】

(四) 8)

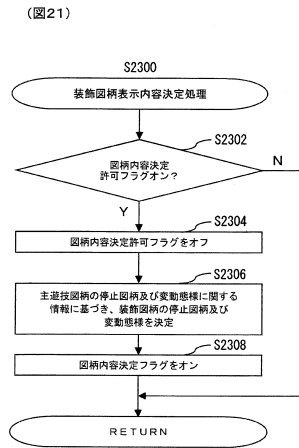


【図 20】

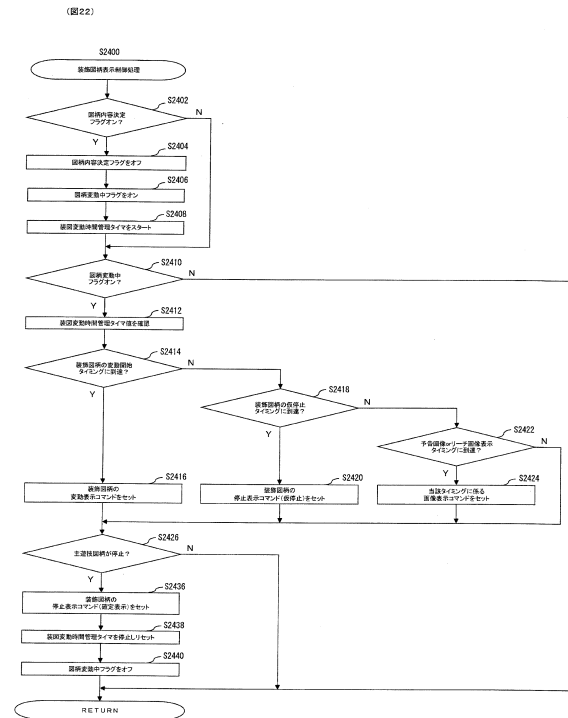
(图20)



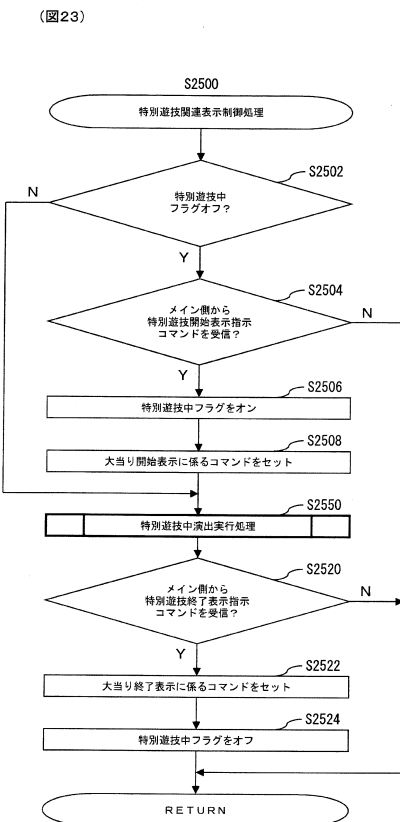
【図 21】



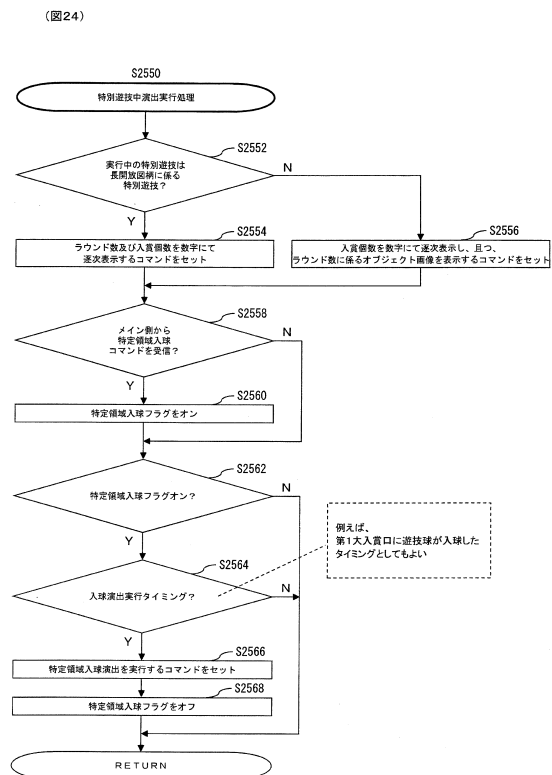
【図 22】



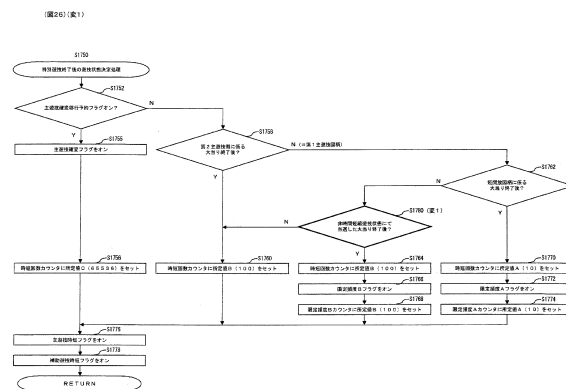
【図 23】



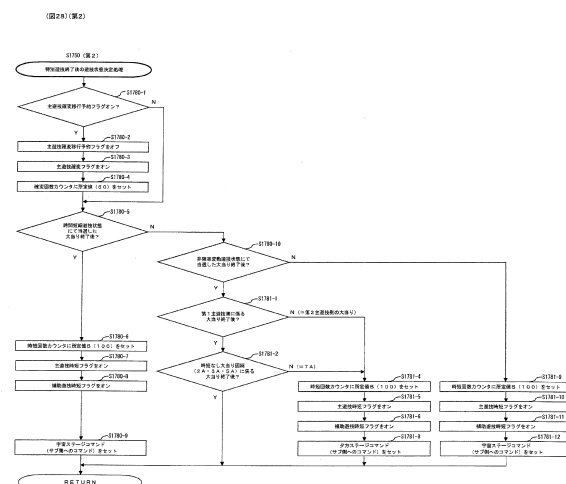
【図 24】



【図 2 6】

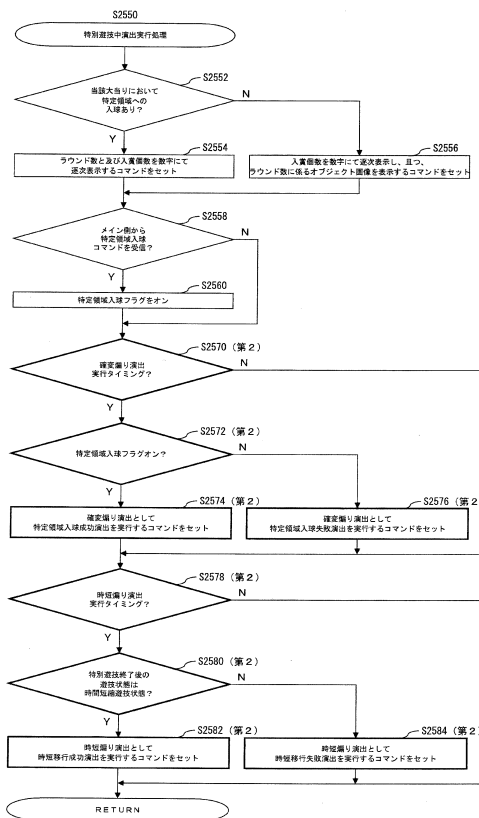


【図 28】



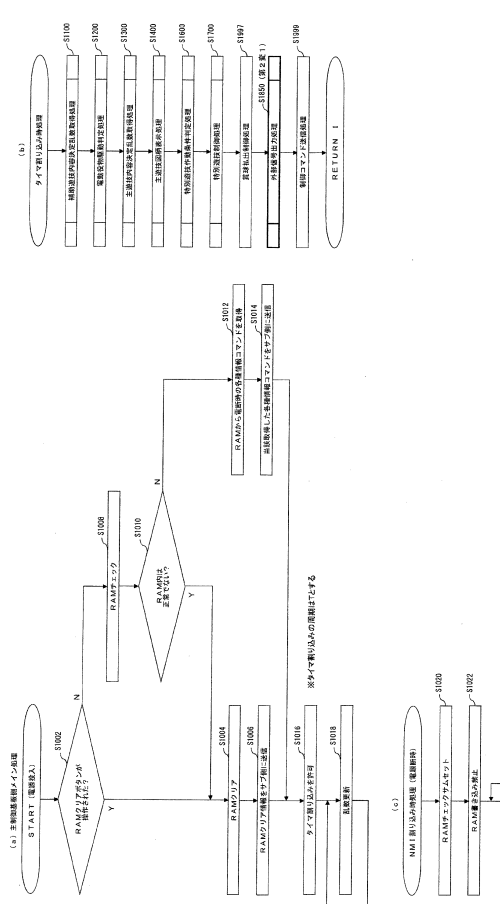
【図 29】

(図29)(第2)



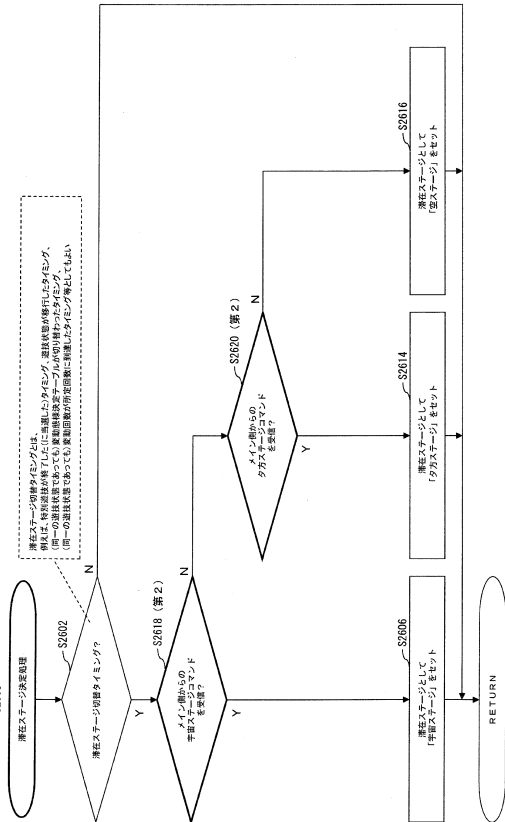
【図 31】

(図31)(第2変1)



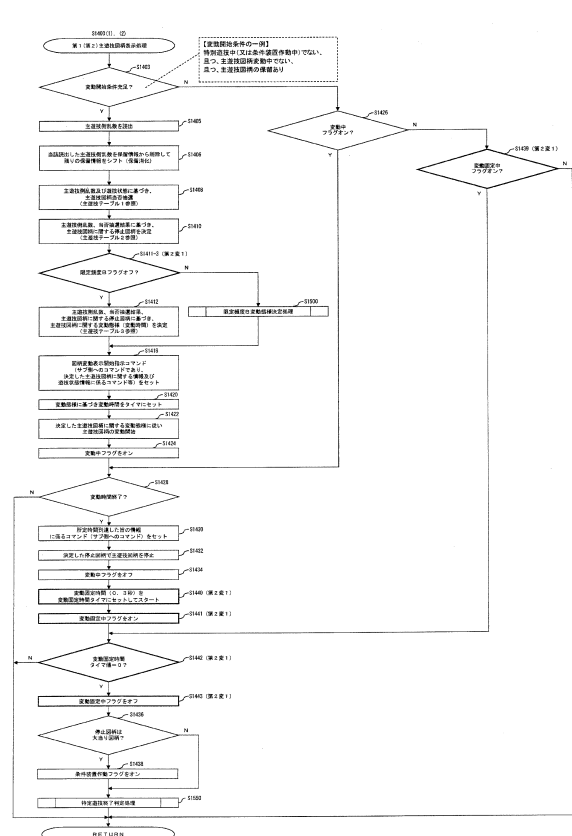
【図 30】

(図30)(第2)



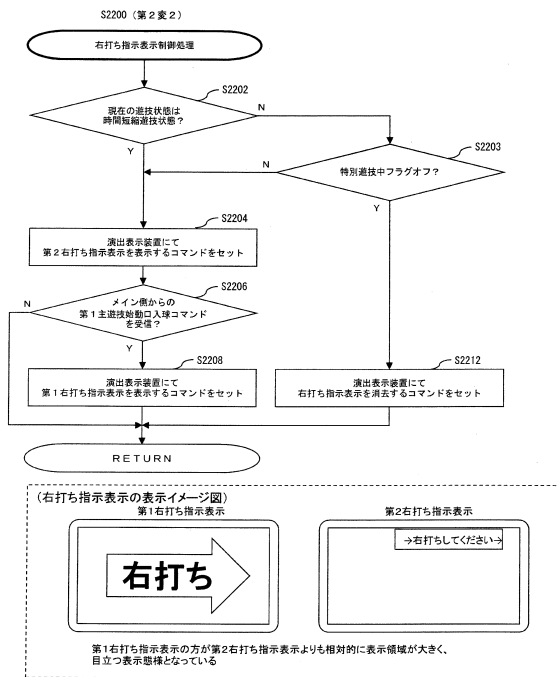
【図 32】

(図32)(第2変1)



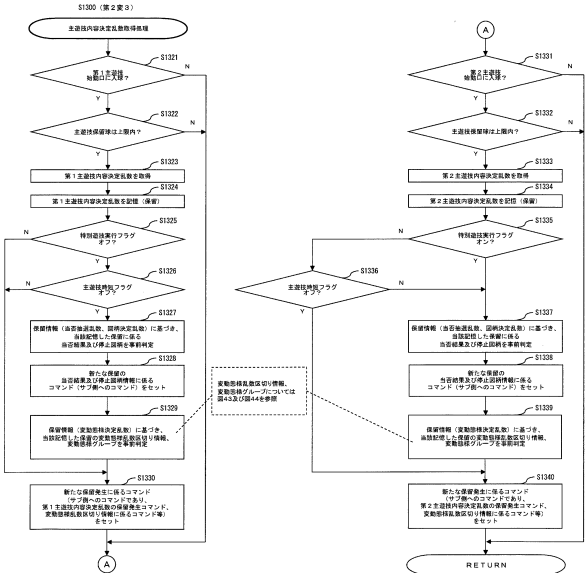
【図 4 1】

(図41) (第2変2)



【図 4 2】

(図42) (第2変3)



【図 4 3】

(図43) (第2変3)

《第1主選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》

(主選技テーブル3)

＜第1主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
当り時、非時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(秒)	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	グループ3
	500～799	AX	60(秒)	
	800～1023	AY	60(秒)	
＜第1主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
当り時、時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
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
	256～899	A6	60(秒)	グループ3
	700～1023	A6	60(秒)	
＜第1主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
ハズレ時、非時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	グループ2
	900～989	a4	30(秒)	
	990～999	a5	60(秒)	
	1000～1011	ax	60(秒)	グループ3
1012～1023	ay	60(秒)		
2～3個	0～799	a1	5(秒)	グループ1
	800～849	a2	10(秒)	
	850～899	a3	15(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	
	990～999	a5	60(秒)	
1000～1011	ax	60(秒)	グループ3	
1012～1023	ay	60(秒)		
＜第1主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
ハズレ時、時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
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
	900～989	a4	30(秒)	グループ3
	990～999	a5	60(秒)	
	1000～1023	a6	60(秒)	
2～3個	0～849	a0	3(秒)	グループ1
	850～899	a1	5(秒)	グループ2
	900～989	a4	30(秒)	
	990～999	a5	60(秒)	
	1000～1023	a6	60(秒)	グループ3
＜第1主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
第1主選技側の 変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ				
乱数値	変動態様乱数 区切り情報	当り時	ハズレ時	
0～2	区切り1	非時間短縮	非時間短縮	非時間短縮
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1
80～255	区切り3	グループ2	グループ2	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ1	グループ1
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3

【図 4 4】

(図44) (第2変3)

《第2主選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》

(主選技テーブル3)

＜第2主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
ハズレ時、非時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	グループA
	3～79	B3	30(秒)	グループB
	80～499	B6	60(秒)	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	

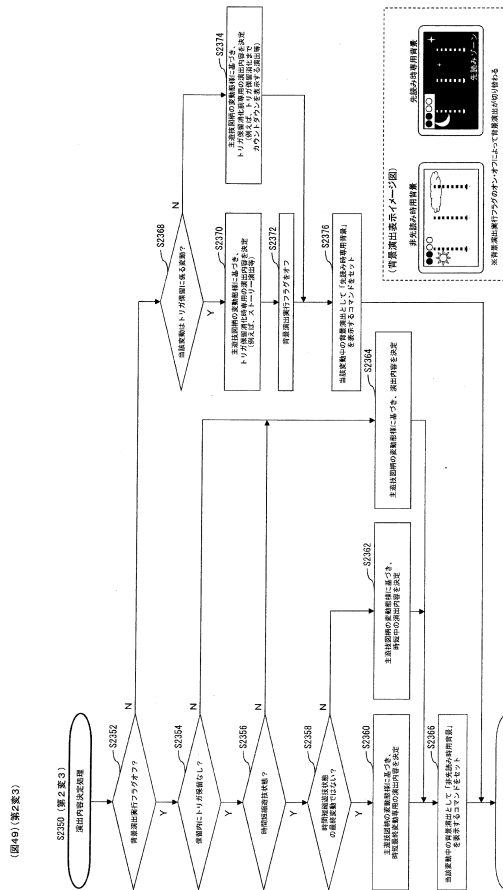
＜第2主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
ハズレ時、時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	グループB
	256～899	B6	60(秒)	グループC
	900～1023	B6	60(秒)	

＜第2主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
ハズレ時、非時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	グループA
	800～899	b3	15(秒)	グループB
	900～989	b4	30(秒)	
	990～999	b5	60(秒)	
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC
2～3個	0～849	b1	5(秒)	グループA
	850～899	b2	10(秒)	グループB
	900～989	b4	30(秒)	
	990～999	b5	60(秒)	
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC

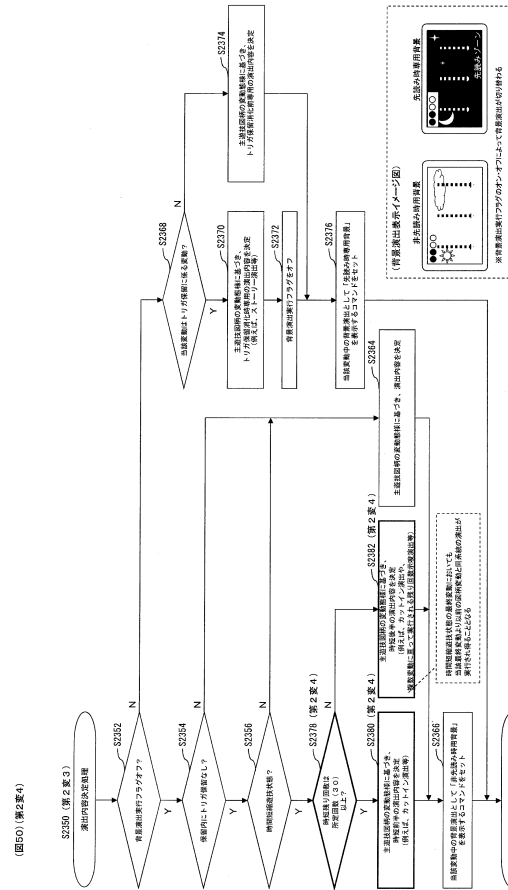
＜第2主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
ハズレ時、時間短縮選技時 (＝主選技時間フラグオン)				
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	グループA
	800～899	b2	10(秒)	グループB
	900～989	b4	30(秒)	
	990～999	b5	60(秒)	
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC
2～3個	0～849	b0	3(秒)	グループA
	850～899	b1	5(秒)	グループB
	900～989	b4	30(秒)	
	990～999	b5	60(秒)	
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC

＜第2主選技変動態様決定用抽選テーブル＞				
第2主選技変動態様決定用抽選テーブル				
乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時	
0～2	区切り1	グループA	グループB	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC

【図 4 9】



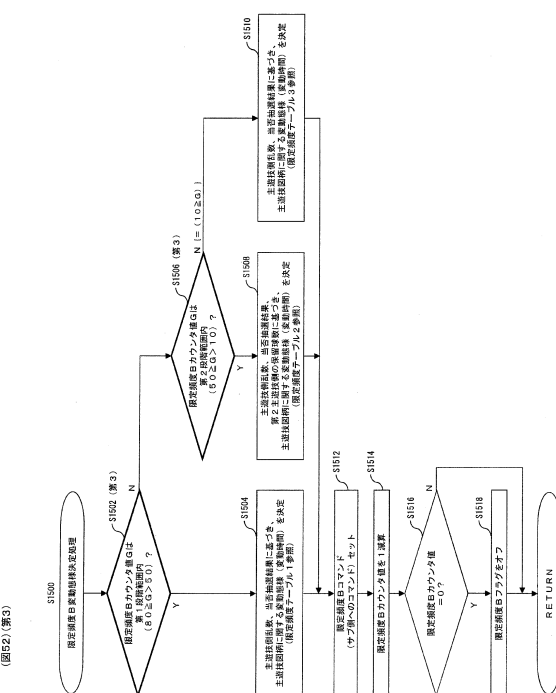
【図 5 0】



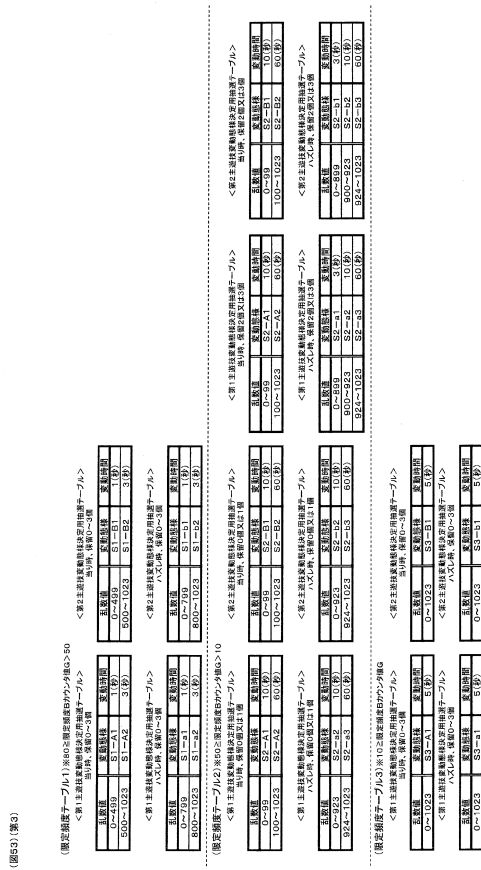
【図 5 1】

[illegible]

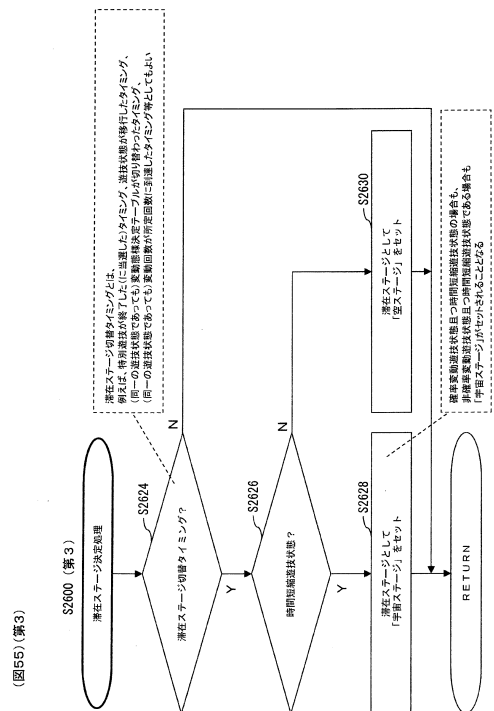
【図 5 2】



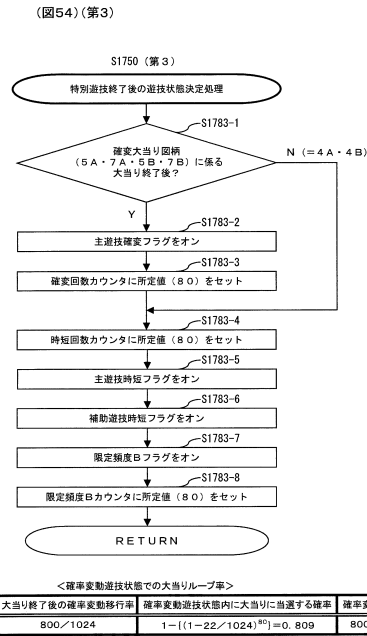
【図 5 3】



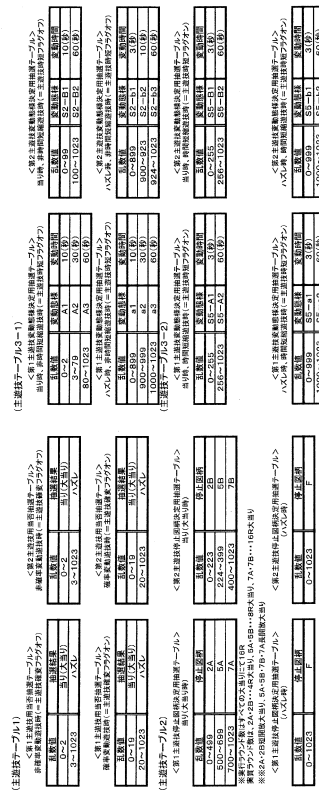
【図 5 5】



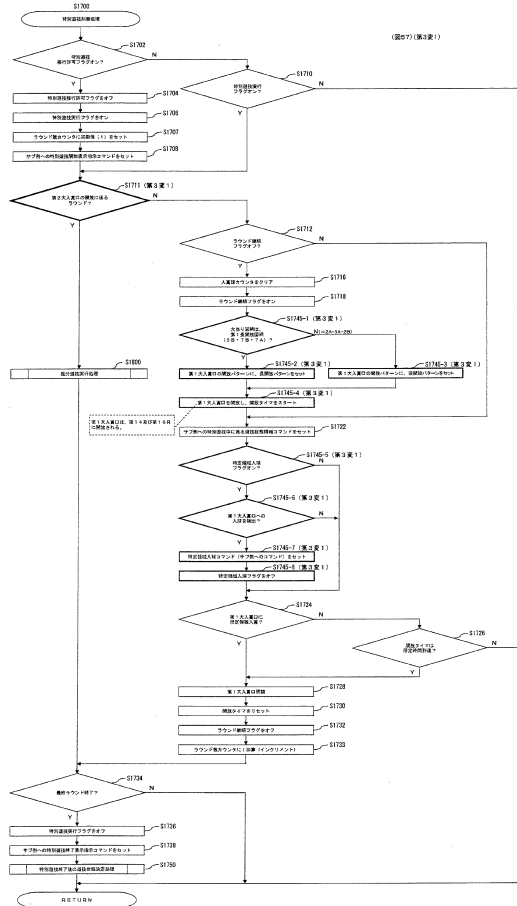
【図 5 4】



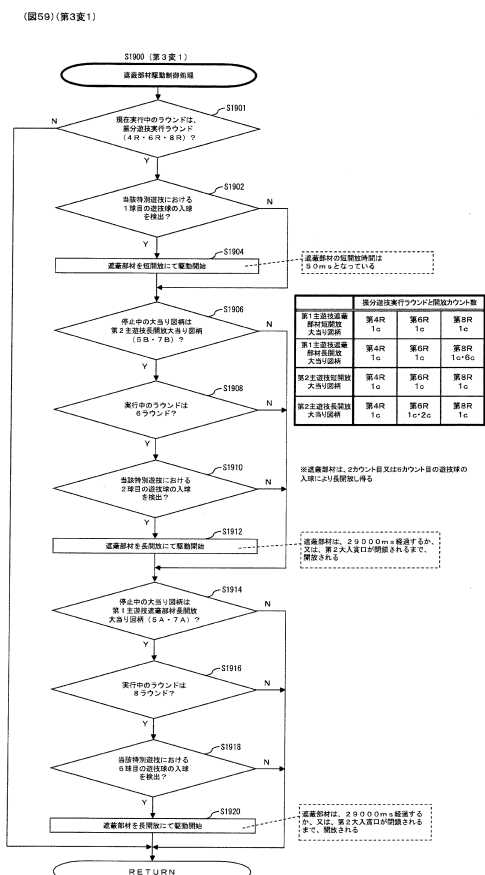
【図 5 6】



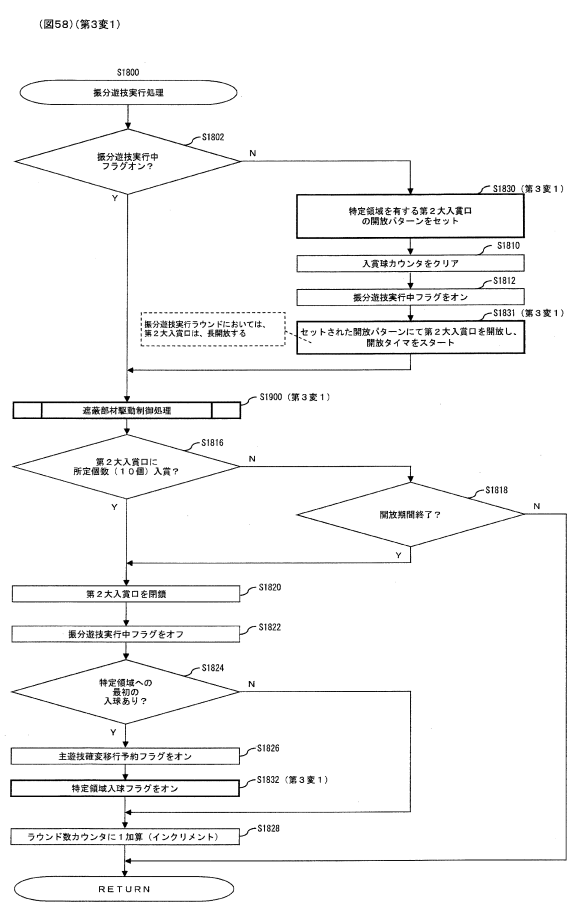
【図 5 7】



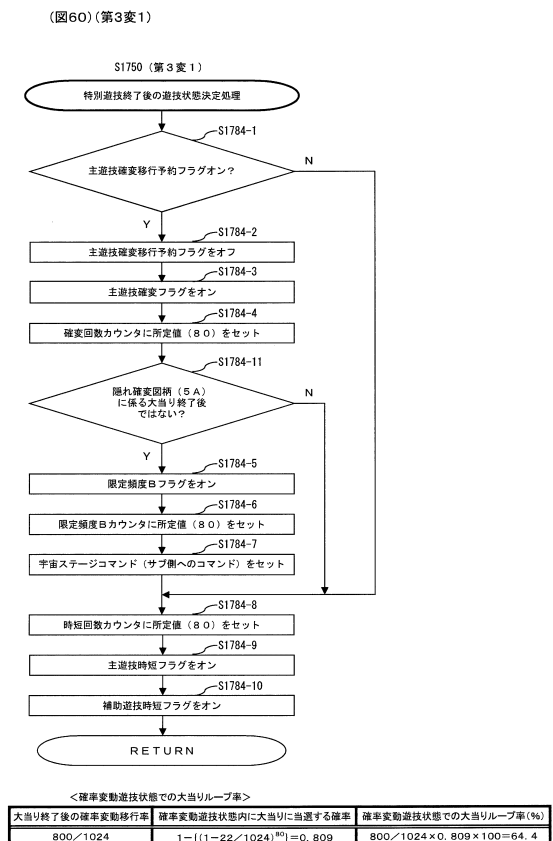
【図 5 9】



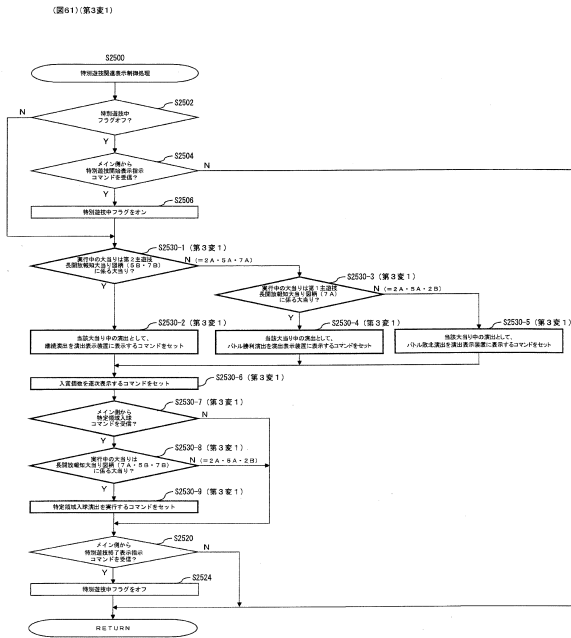
【図 5 8】



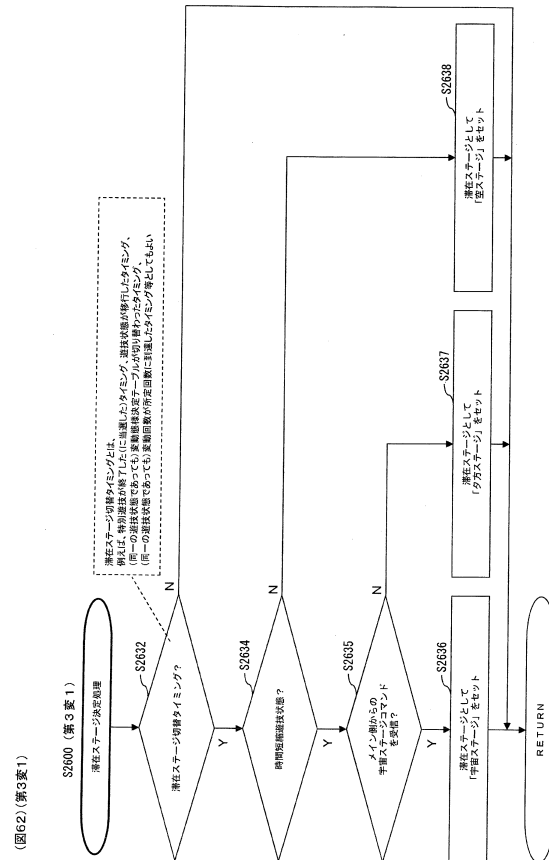
【図 6 0】



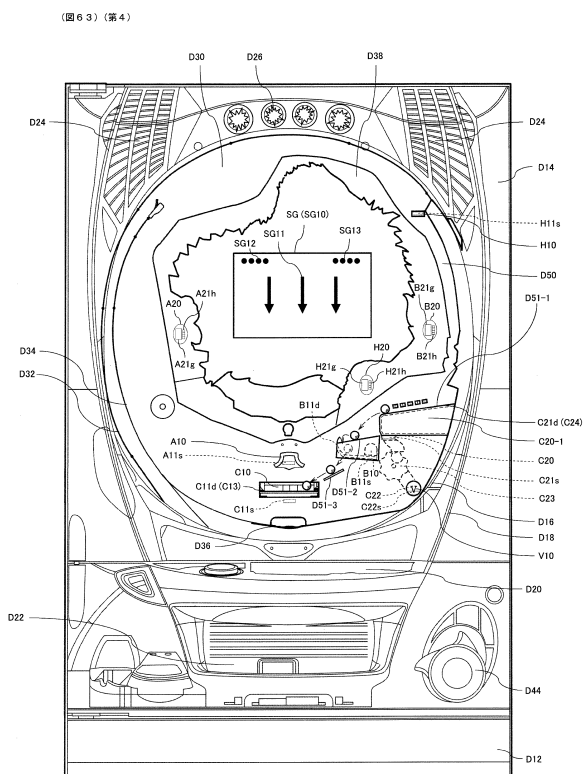
【図 6 1】



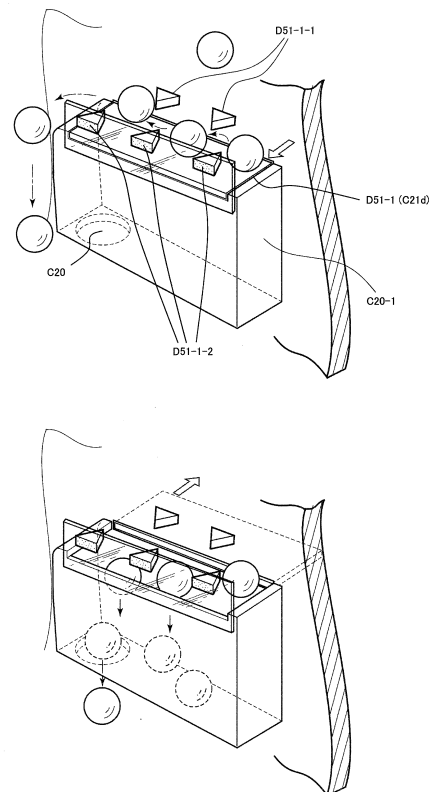
【図 6 2】



【図 6 3】

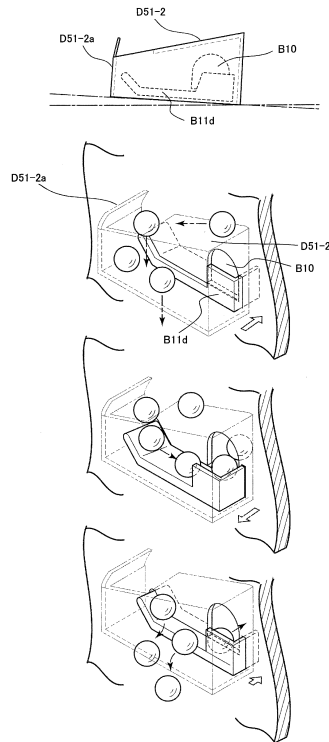


【图 6 4】

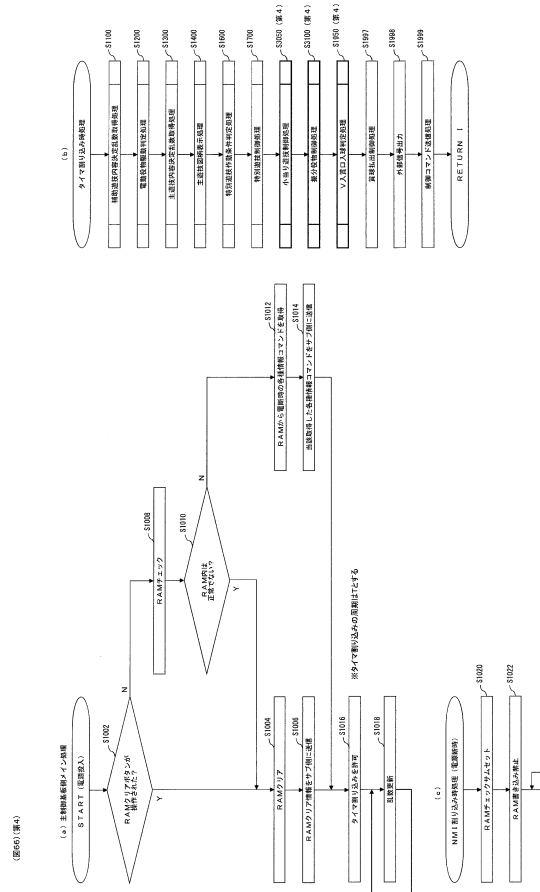


【図 6 5】

(図 65) (第 4)

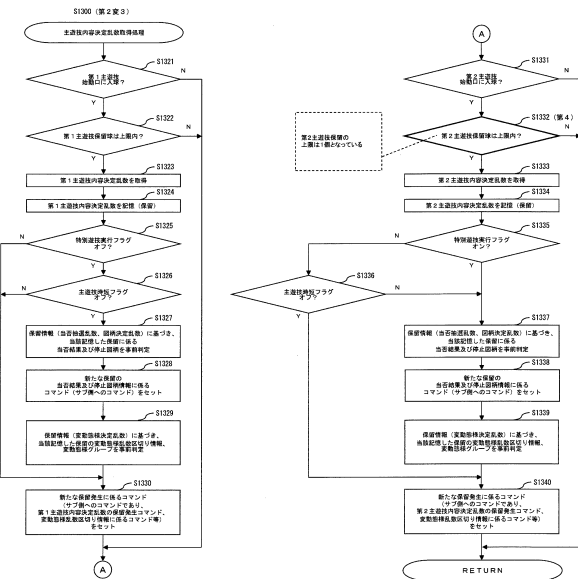


【図 6 6】

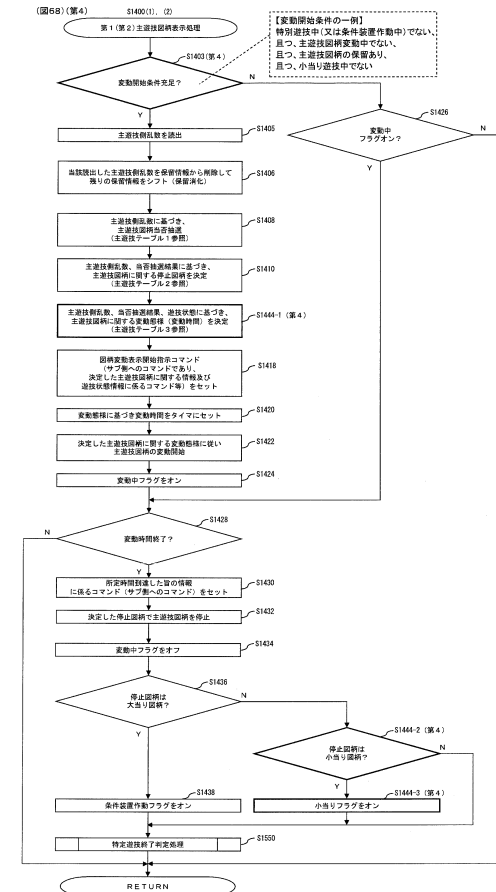


【図 6 7】

(図 67) (第 4)



【図 6 8】



【図 69】

(図69) (第4)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1019	ハズレ
1020~1023	当り(小当り)

<第2主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~383	ハズレ
384~1023	当り(小当り)

(主遊技テーブル2)

<第1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
0~289	4A
300~499	6A
500~1023	7A

※4A・6A・4B・5B・・・6R大当り、7A・7B・・・12R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)

乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

乱数値	停止図柄
0~499	2AK
500~1023	7BK

※2AK・3BKを装機とした大当りは合計で7R、7AK・7BKを装機とした大当りは合計で13Rとなる

<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
0~289	4B
300~399	5B
400~1023	7B

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

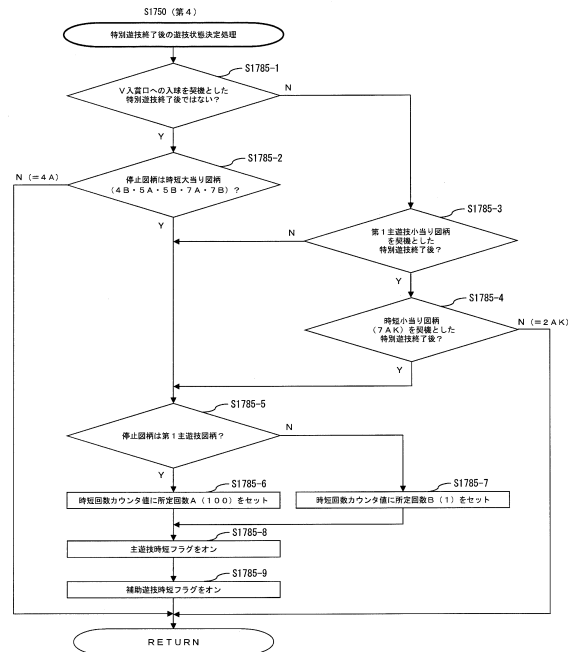
乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

乱数値	停止図柄
0~299	3BK
300~1023	7BK

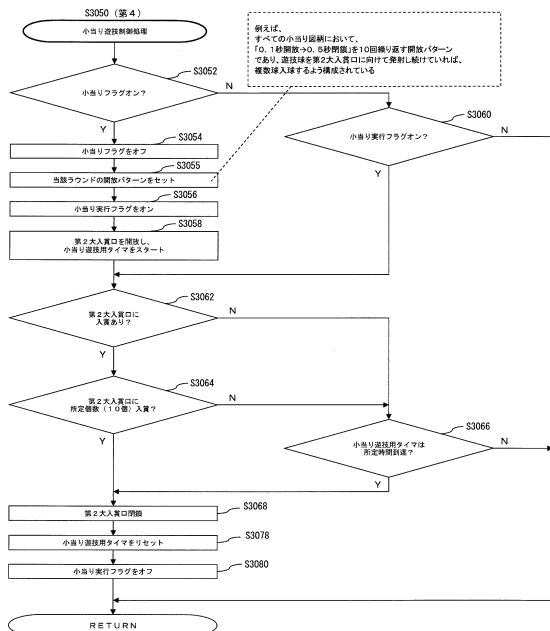
【図 70】

(図70) (第4)



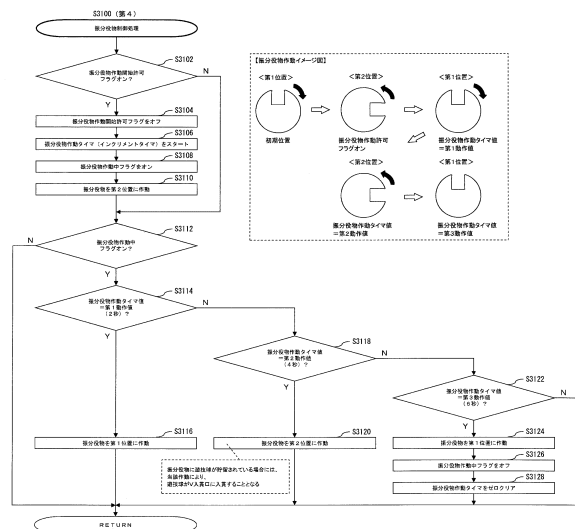
【図 71】

(図71) (第4)



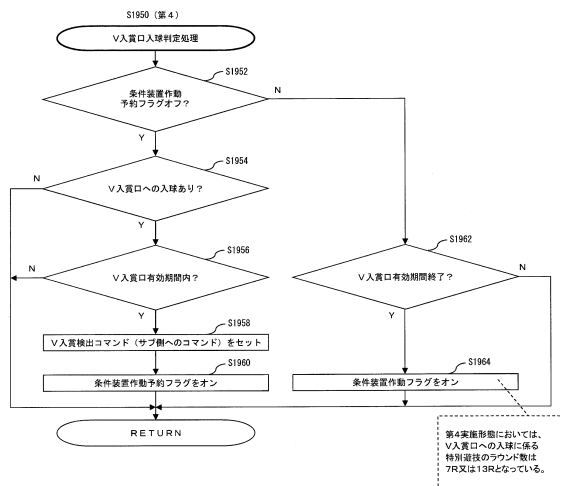
【図 72】

(図72) (第4)



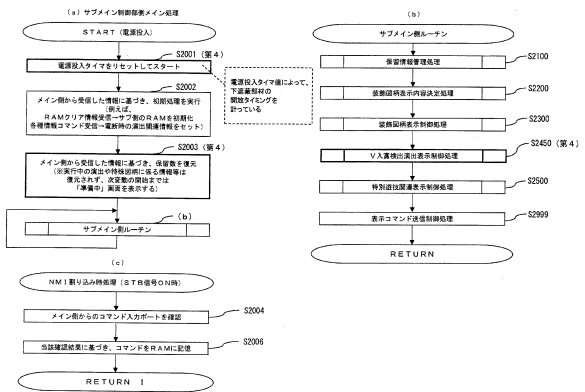
【図 7 3】

(図73) (第4)



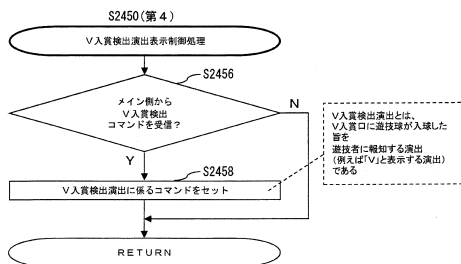
【図 7 4】

(図74) (第4)



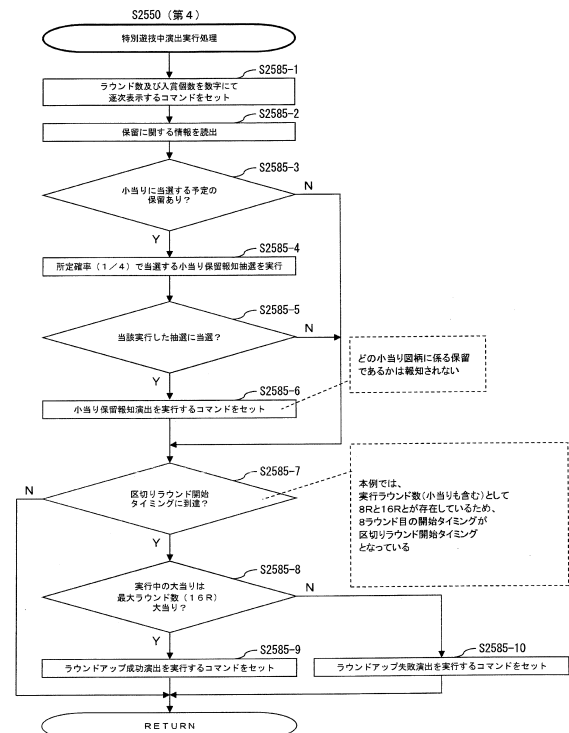
【図 7 5】

(図75) (第4)

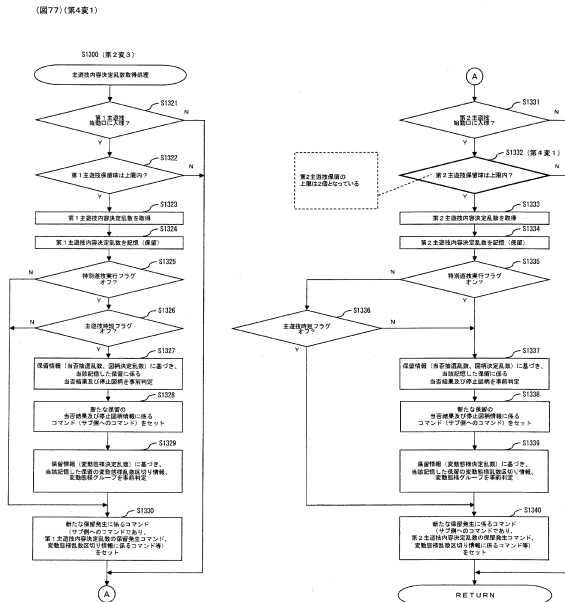


【図 7 6】

(図76) (第4)



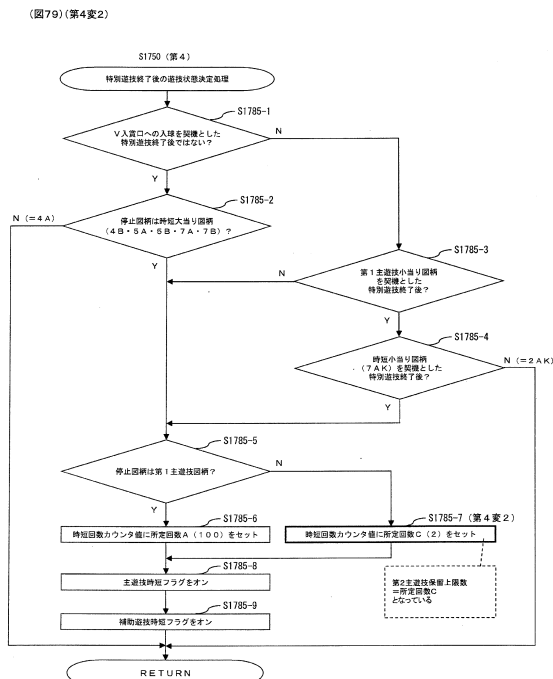
【図 7 7】



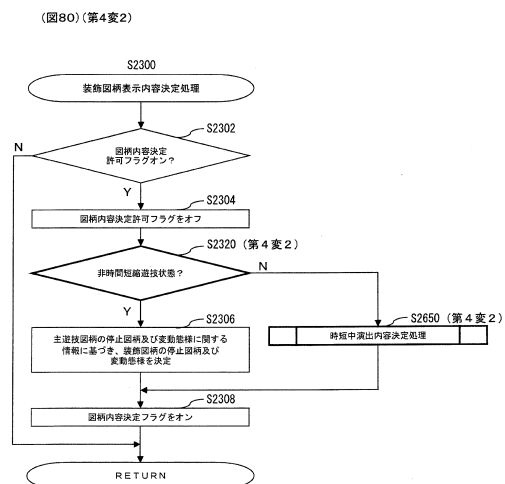
【图 7 8】



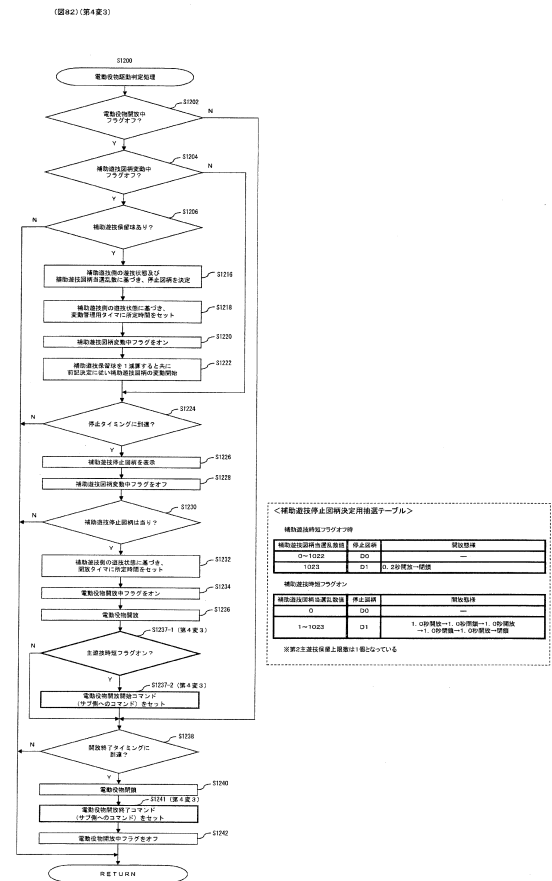
【图 7 9】



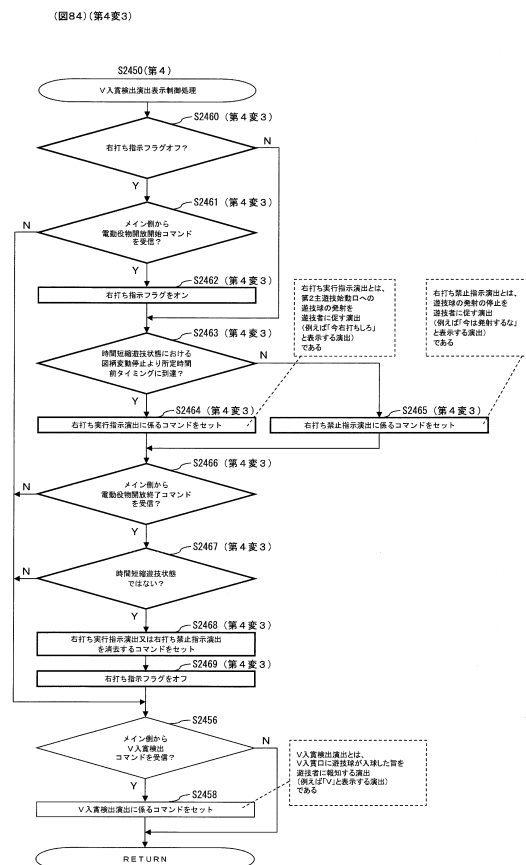
【図 80】



【图 8 2】



【図 8 4】



【図 89】

(図89) (第4変4)

(限定頻度テーブル)

<第1主遊技変動態決定用抽選テーブル>
当り時

乱数値	変動態	変動時間
0~499	S1-a1	5(秒)
500~1023	S1-a2	10(秒)

<第2主遊技変動態決定用抽選テーブル>
ハズレ時

乱数値	変動態	変動時間
0~499	S1-b1	5(秒)
500~1023	S1-b2	10(秒)

<第1主遊技変動態決定用抽選テーブル>
ハズレ時

乱数値	変動態	変動時間
0~799	S1-a1	5(秒)
800~1023	S1-a2	10(秒)

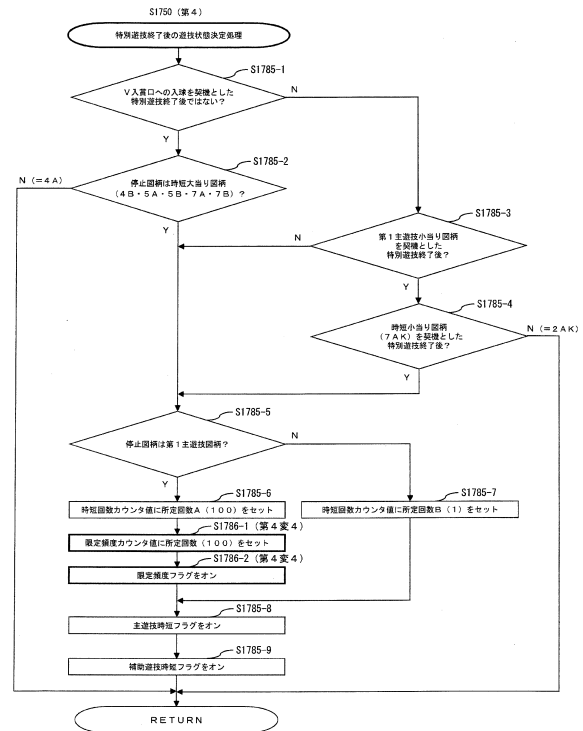
<第2主遊技変動態決定用抽選テーブル>
ハズレ時

乱数値	変動態	変動時間
0~1023	S1-b1	1(秒)

※限定頻度状態において第2主遊技側のハズレに係る変動時間は、相対的に短時間となっている

【図 90】

(図90) (第4変4)



【図 91】

(図91) (第4変5)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1019	ハズレ
1020~1023	当り(小当り)

<第2主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~612	ハズレ
613~1023	当り(小当り)

(主遊技テーブル2)

<第1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
0~299	4A
300~499	5A
500~1023	7A

<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
0~299	4B
300~399	5B
400~1023	7B

※4A・5A・4B・5B・・・6R大当り、7A・7B・・・12R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)

乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

乱数値	停止図柄
0~199	2AK
200~1023	7AK

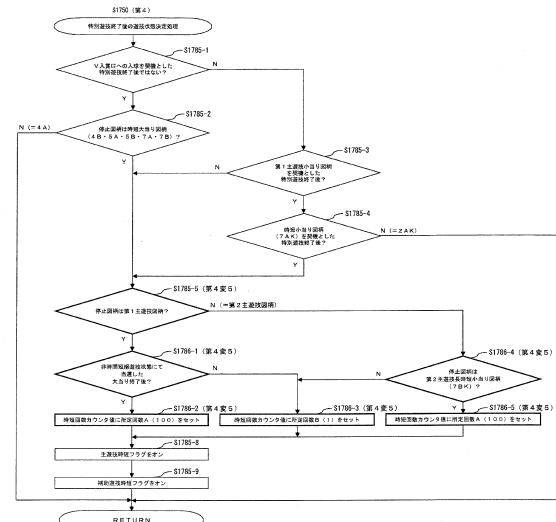
<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

乱数値	停止図柄
0~949	3BK
950~1023	7BK

※2AKを契機とした大当りは合計で7R、7AK・3BK・7BKを契機とした大当りは合計で13Rとなる

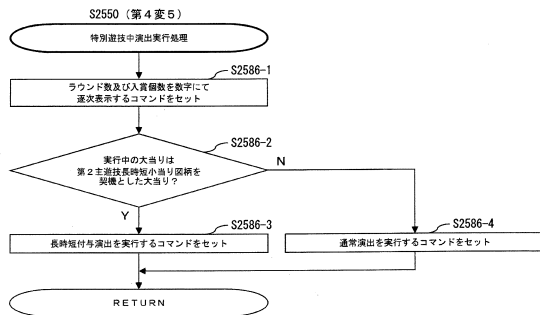
【図 92】

(図92) (第4変5)



【図 9 3】

(図93)(第4変5)



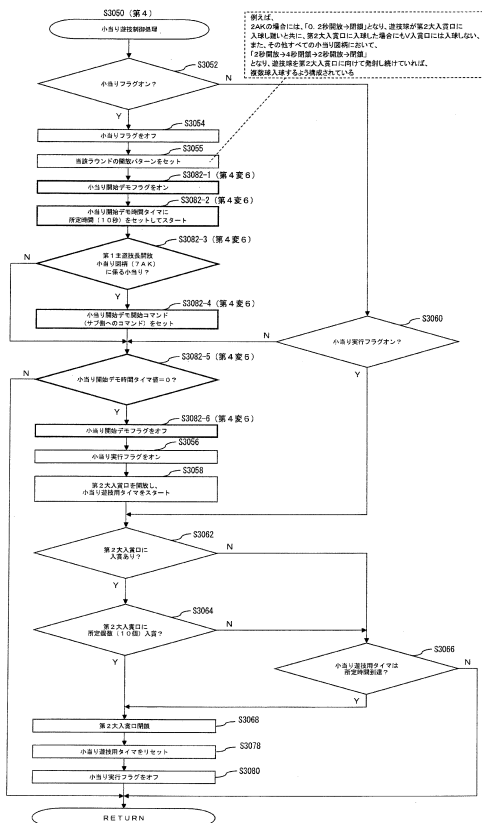
【图 9 4】

(図94)(第4変6)



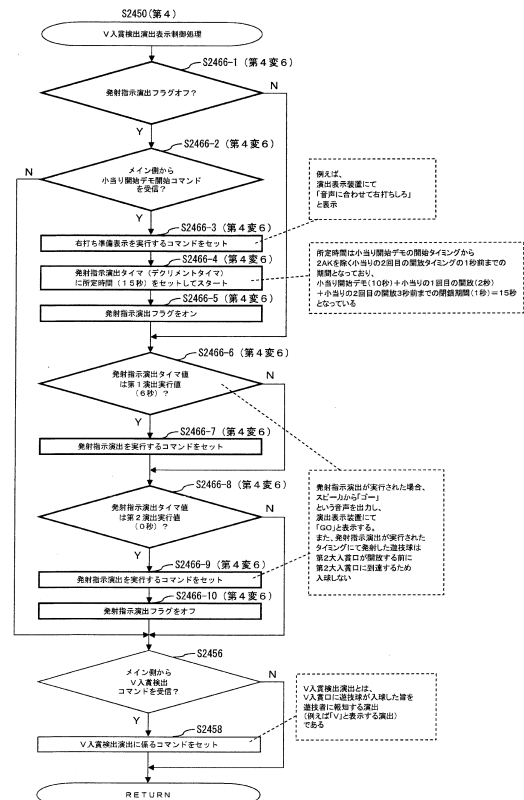
【図 9 5】

(圖95)(第4変6)

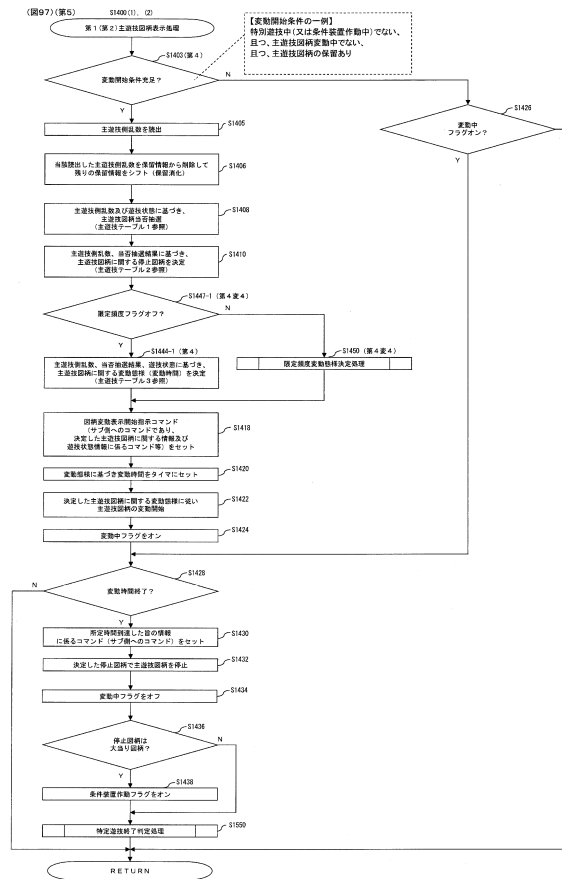


【図 9 6】

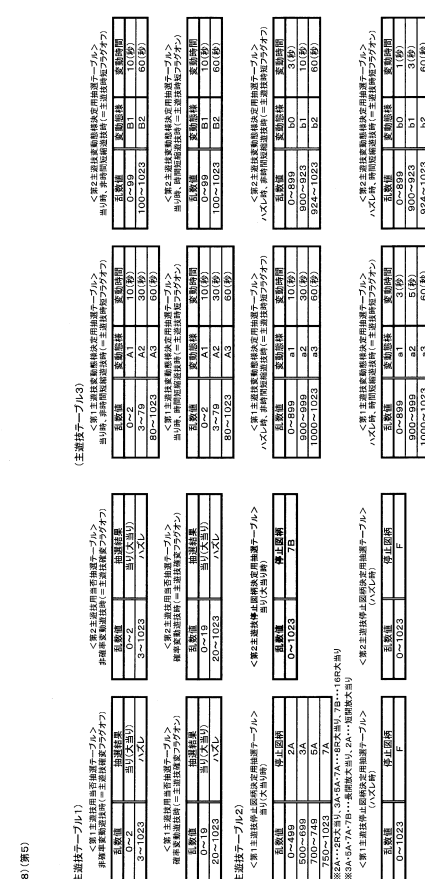
(図96)(第4変6)



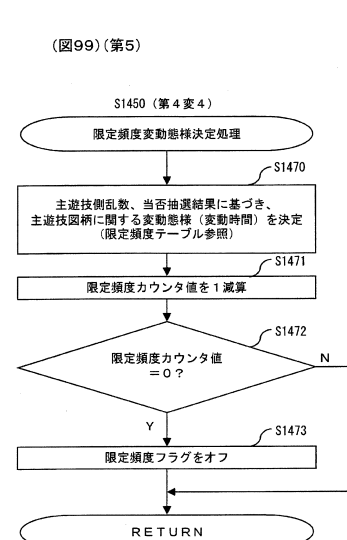
【図 9 7】



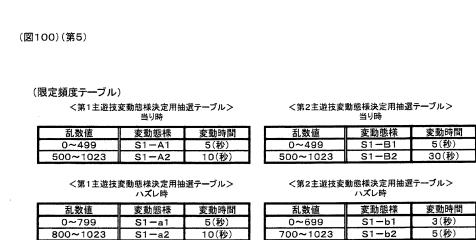
【図 9 8】



【図 9 9】

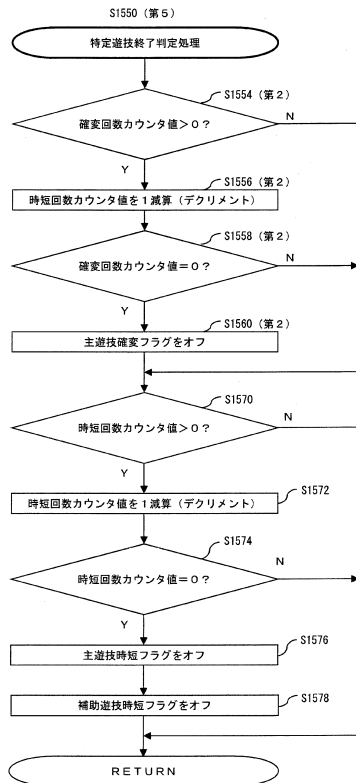


【図 1 0 0】



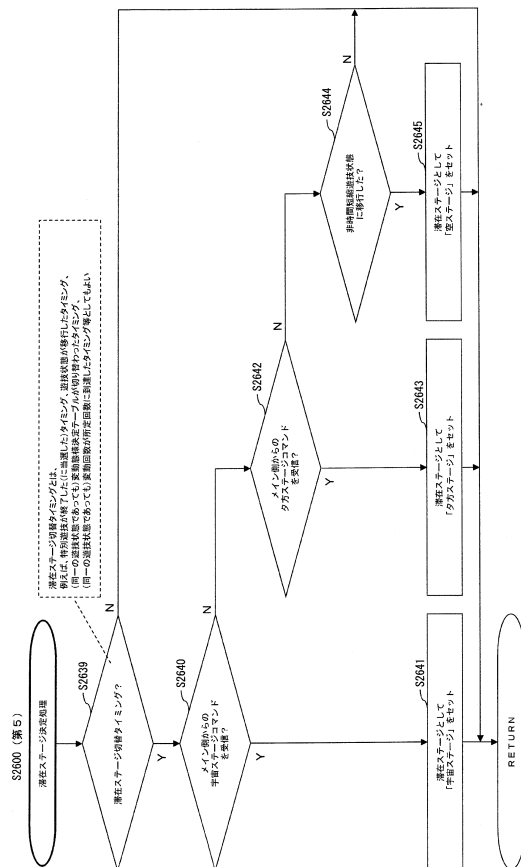
【図101】

(図101)(第5)



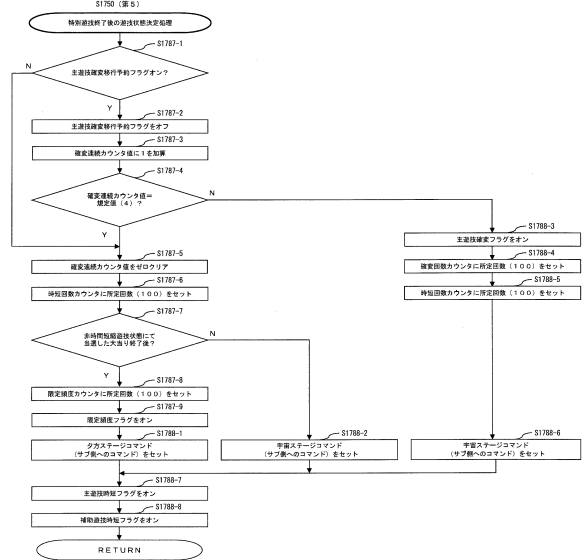
【図103】

(図103)(第5)



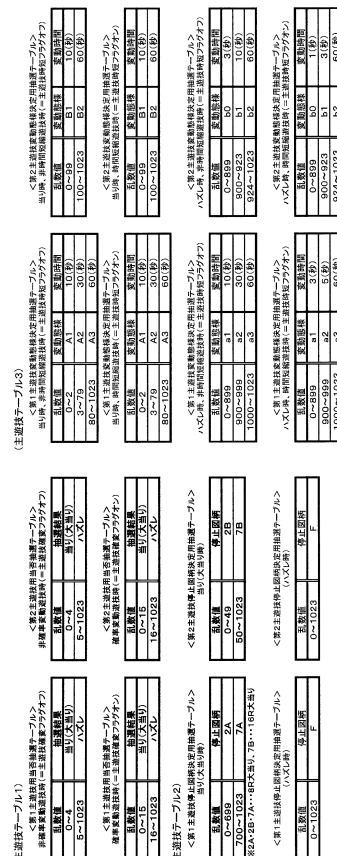
【図102】

(図102)(第5)



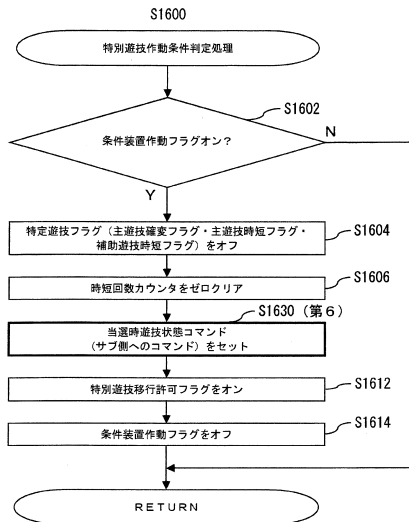
【図104】

(図104)(第6)



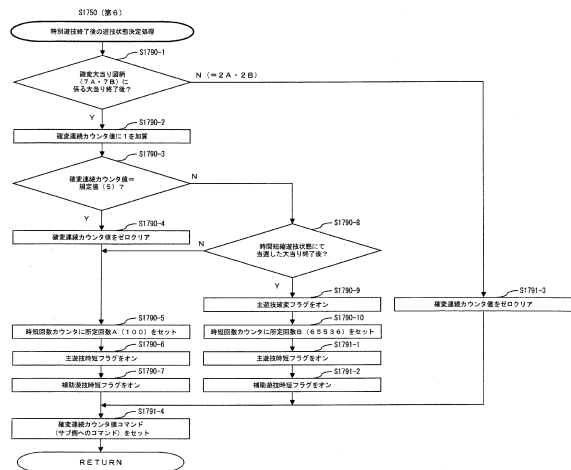
【図105】

(図105)(第6)



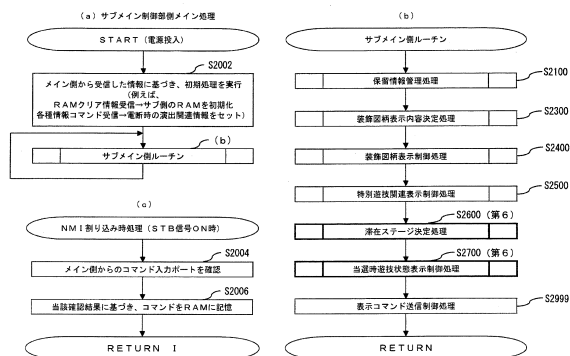
【図106】

(図106)(第6)



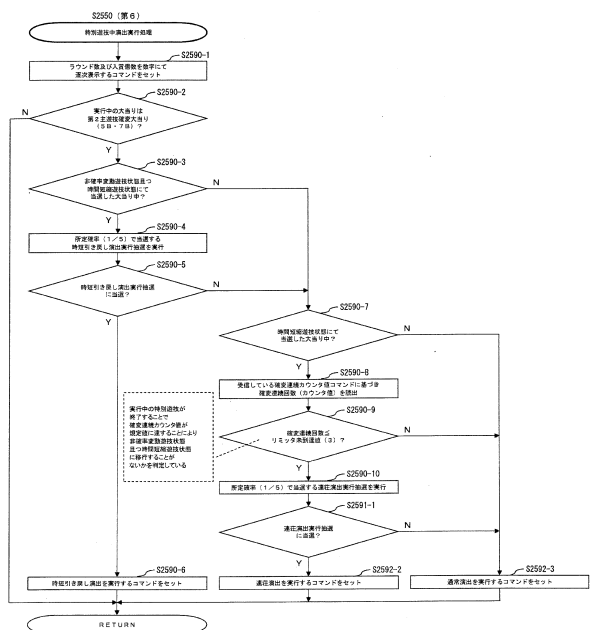
【図107】

(図107)(第6)

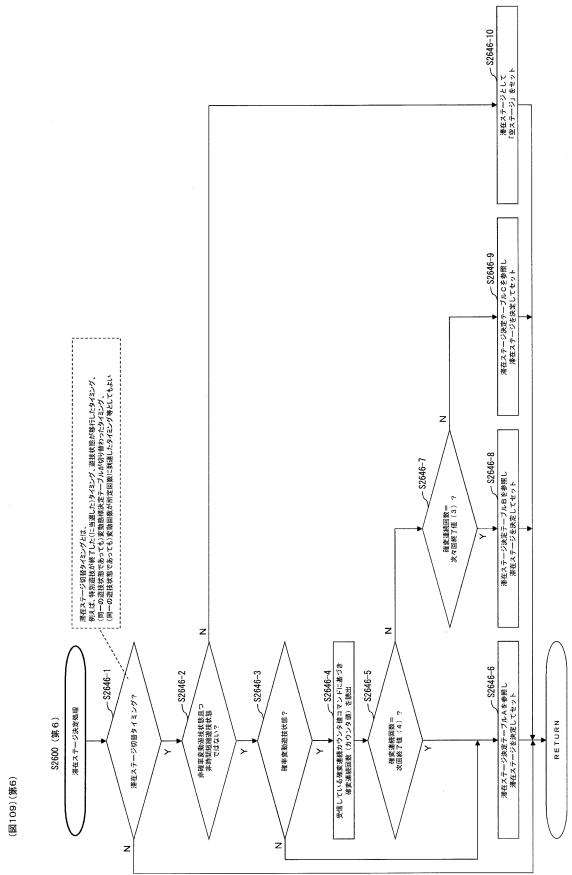


【図108】

(図108)(第6)



【図109】



【図110】

(図110) (第6)

【滞在ステージ決定テーブルの一例】

＜滞在ステージ決定テーブルA＞

置数	滞在ステージ
900	移行無し
5	宇宙ステージに移行
15	夜ステージに移行
80	夕方ステージに移行

＜滞在ステージ決定テーブルB＞

置数	滞在ステージ
900	移行無し
10	宇宙ステージに移行
25	夜ステージに移行
65	夕方ステージに移行

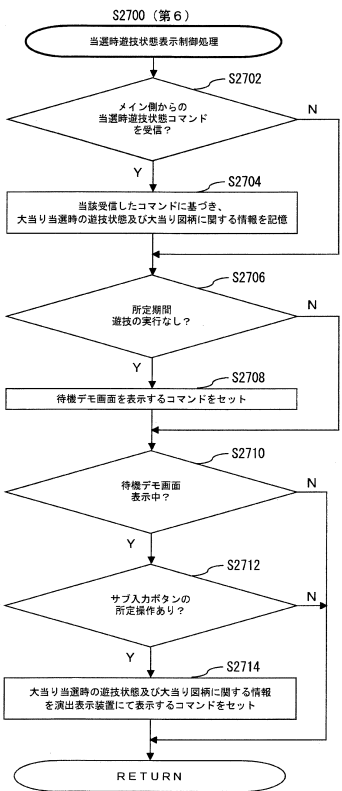
＜滞在ステージ決定テーブルC＞

置数	滞在ステージ
900	移行無し
25	宇宙ステージに移行
20	夜ステージに移行
55	夕方ステージに移行

※確定連続カウンタ値が少ない期待度が高い順に
宇宙ステージ→夜ステージ→夕方ステージ
となっている

【図111】

(図111) (第6)



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2015-126794 (JP, A)
特開2015-217115 (JP, A)
特開2014-195485 (JP, A)
特開2011-156130 (JP, A)
特許第6680984 (JP, B2)
特許第6680986 (JP, B2)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02