

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-41181

(P2016-41181A)

(43) 公開日 平成28年3月31日(2016.3.31)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> 7/02    (2006.01)	A 6 3 F    7/02    3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F    7/02    3 1 6 D	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 68 頁)

(21) 出願番号	特願2014-166180 (P2014-166180)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成26年8月18日 (2014. 8. 18)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
			シャイン60
		(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	宮前 晶
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA17 AA33 CA19 EB14

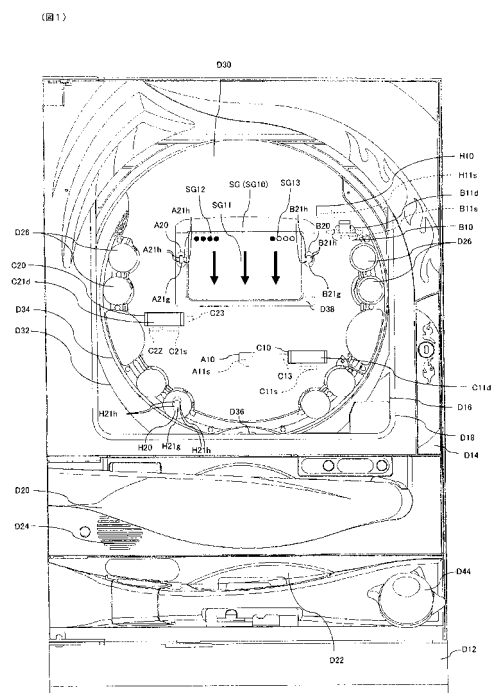
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】演出表示部（例えば、演出表示装置）にて表示される演出表示内容を制御する演出表示制御手段（例えば、演出表示制御手段）とを備え、第一変動期間状態と第二変動期間状態とで演出表示内容の選択候補及び／又は選択率が異なるよう構成されている遊技機を提供する。

【解決手段】所定の大当たり中に特定領域への入球があった場合となかった場合とで、大当たり終了後の遊技性が相違する、且つ、大当たり終了後の利益率が略同一となるよう構成することで、特定領域へ入球させるか否かによる異なる遊技性を選択可能に構成する。

【選択図】 図 1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、  
開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、  
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、  
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であって、開放状態に変位したときには始動口に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態に変位したときには開放状態に変位したときと比較して始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、  
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、  
演出の表示制御を司る副遊技部と  
を備え、  
主遊技部は、  
始動口への遊技球の入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、  
識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、  
前記当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
前記当否判定における当選確率が所定確率である低確率抽選状態と前記当否判定における当選確率が当該所定確率よりも高確率である高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかとする手段であって、特別遊技の実行中に特定領域への入球があったことを条件として、当該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当否抽選状態移行制御手段と、  
変動効率不利状態と変動効率不利状態よりも始動口への入球が容易となる変動効率有利状態とを有し、特別遊技の実行終了後において変動効率不利状態及び変動効率有利状態のいずれかとする手段であって、変動効率有利状態である状況下においては、所定の終了条件を充足した場合に変動効率不利状態とする変動効率状態移行制御手段と、  
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、  
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と、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とでは、変動効率有利状態への移行可否又は変動効率有利状態へ移行した場合の前記所定の終了条件が異なり得るよう構成されており、  
識別情報の変動表示期間の選択候補及び／又は選択率が第一グループとなる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の選択候補及び／又は選択率が当該第一グループとは異なる第二グループとなる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、識別情報の変動表示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の繰り返し回数が所定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう構成されており、変動効率有利状態が維持されている期間中において第一変動期間状態から第二変動期間状態へ移行し得るよう構成されており、  
副遊技部は、  
主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、  
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示される演出表示内容を制御する演出表示制御手段と  
を備え、  
第一変動期間状態と第二変動期間状態とで演出表示内容の選択候補及び／又は選択率が

異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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。

10

【0003】

また、特別遊技の実行中での大入賞口内に設けられた特定領域への遊技球の入球の有無によって、当該特別遊技の実行終了後における確率変動遊技状態への移行可否を決定するような遊技機も存在している。

20

【特許文献1】特開2008-154628号公報

【特許文献2】特開2008-237241号公報

【特許文献3】特開2013-118919号公報

【特許文献4】特開2013-162880号公報

【特許文献5】特開2013-103091号公報

【特許文献6】特開2014-064690号公報

【特許文献7】特開2013-172922号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

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

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、  
開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（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、特定領域C22）と、

40

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態に変位したときには開放状態に変位したときと比較して始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（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、  
演出の表示制御を司る副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

50

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への遊技球の入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

識別情報表示部（例えば、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停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、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特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

10

前記当否判定における当選確率が所定確率である低確率抽選状態と前記当否判定における当選確率が当該所定確率よりも高確率である高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかとする手段であって、特別遊技の実行中に特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があったことを条件として、当該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当否抽選状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

変動効率不利状態と変動効率不利状態よりも始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる変動効率有利状態とを有し、特別遊技の実行終了後において変動効率不利状態及び変動効率有利状態のいずれかとする手段であって、変動効率有利状態である状況下においては、所定の終了条件を充足した場合に変動効率不利状態とする変動効率状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

20

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（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

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と、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とでは、変動効率有利状態への移行可否又は変動効率有利状態へ移行した場合の前記所定の終了条件が異なり得るよう構成されており、

識別情報の変動表示期間の選択候補及び／又は選択率が第一グループとなる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の選択候補及び／又は選択率が当該第一グループとは異なる第二グループとなる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、識別情報の変動表示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の繰り返し回数が所定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう構成されており、変動効率有利状態が維持されている期間中において第一変動期間状態から第二変動期間状態へ移行し得るよう構成されており、

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）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）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）にて表示される演出表示内容を制御する演出表示制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

40

を備え、

第一変動期間状態と第二変動期間状態とで演出表示内容の選択候補及び／又は選択率が異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、特別遊技の実行中での大入賞口内に設けられた特定領域への遊技球の入球の有無によって、当該特別遊技の実行終了後における確率変動

50

遊技状態への移行可否を決定するような概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

【図20】図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

40

【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先読み演出実行判定処理Aのフローチャートである。

【図22】図22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理B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装飾図柄表示内容決定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演出内容決定処理のフローチャートである。

【図25】図25は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

50

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機に係る作用図である。

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機に係る主要な遊技状態遷移の図表である。

【図 2 9】図 2 9 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 3 0】図 3 0 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、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 3 1】図 3 1 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、主制御基板側での限定頻度テーブル決定処理 A のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 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、主制御基板側での限定頻度テーブル決定処理 B のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 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、限定頻度テーブルである。

【図 3 4】図 3 4 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 3 5】図 3 5 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 3 6】図 3 6 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態からの変更例 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先読み演出実行判定処理 A のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理 B のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【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。

「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。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選乱数）」、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。「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

10

20

30

40

50

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、主遊技部（いわゆるメイン基板）側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副遊技部（いわゆるサブ基板）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、色の違いや点灯・点滅態様も含む）、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、を挙げるができる。「演出（情報）」とは、副遊技部（いわゆるサブ基板）側にて出力制御される遊技の興趣性を高める出力内容全般を指し、例えば、装飾図柄の変動・停止や特別遊技の実行期待度を示唆・報知する予告、等を挙げることができ、その出力態様としては、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、音や演出用の可動体役物の動作態様、又はこれらの組み合わせを挙げるができる。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「略同一」とは所定の数値Aと所定の数値Bとを比較して、所定の数値Bが所定の数値Aの $\pm 1\%$ の範囲にある関係を指し、例えば、出玉率99%と出玉率99.5%は略同一であるといえる。

10

20

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

30

40

50

も、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

ここで、本実施形態においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが離隔して設けられており、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され難いよう構成されている。他方、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第1主遊技始動口A10に誘導され難い一方、第2主遊技始動口B10に

誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ１０００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

#### 【００１７】

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

10

#### 【００１８】

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

#### 【００１９】

ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０には遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている（但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の右側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成してもよい）。また、右側（遊技領域中央を基準）を流下するほぼすべての遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導されるよう構成してもよい。

20

#### 【００２０】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には第１大入賞口Ｃ１０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。また、アウト口Ｄ３６の左上方には第２大入賞口Ｃ２０が設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、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。尚、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、特別遊技の実行における第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるラウンド中に、遊技球を当該第２大入賞口Ｃ２０に入球させるか否かを遊技者が選択するという遊技性となっている（詳細は後述する）ため、特別遊技の実行における第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるラウンド中に、遊技者が第２大入賞口Ｃ２０へ遊技球を入球させたい場合に容易に入球し得るよう、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球ほぼすべて（例えば、遊技球を１００球発射した場合に９０球以上入球する程度）が、アウト口Ｄ３６に到達する前に第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過するよう構成することが望ましい。また、本例では、第１主遊技側で大当たりとなるより、第２主遊技側で大当たりとなる方が遊技者にとって有利となるよう（第１主遊技側で大当たりとなると、第２主遊技側で大当たりとなるより遊技者にとって不利となるよう）構成されている。そのため、第２大入賞口Ｃ２０に入球させることを意図して発射した遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に入球し難いよう構成すること（例えば、前述したように入球容易な第２大入賞口Ｃ２０を、第１主遊技始動口Ａ１０よりも上流に設ける、第２大入賞口Ｃ２０を遊技領域の右側に設ける、等）が好適である。

30

40

#### 【００２１】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入

50

賞口電動役物 C 1 1 d ( 及び第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3 ) と、を備える。ここで、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s は、第 1 大入賞口 C 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、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 C 1 1 d は、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 C 1 0 を可変させる ( 第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3 を励磁して可変させる ) 。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた方形板上部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様 ( いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域 D 3 0 から突出し遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、方形板上部材が進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、方形板上部材が退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成 ) としてもよく、第 1 大入賞口 C 1 0 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。また、棒状部材の端部を支点として遊技者から見て左右に駆動することにより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 ( いわゆる、チューリップ型アタッカー ) としてもよい。

10

20

30

40

50

#### 【 0 0 2 2 】

次に、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 ) が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口 D 3 6 の左上方に位置した、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 3 ) と、特定領域 C 2 2 と、特定領域入球検出装置 C 2 2 s 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。また、特定領域入球検出装置 C 2 2 s は、特定領域 C 2 2 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。そして、第 2 大入賞口 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 及び特定領域入球検出装置 C 2 2 s の両方によって検出されるよう構成されている。次に、第 2 大入賞口電動役物 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。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた方形板上部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様 ( いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域 D 3 0 から突出し遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、方形板上部材が進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、方形板上部材が退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成 ) としてもよく、第 2 大入賞口 C 2 0 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。また、棒状部材の端部を支点として遊技者から見て左右に駆動することにより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 ( いわゆる、チューリップ型アタッカー ) としてもよい。

#### 【 0 0 2 3 】

次に、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 ( 第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 ) は、第 1 主遊技 ( 第 2 主遊技 ) に対応する第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 ( 第 2 主遊技図柄

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

#### 【 0 0 2 4 】

尚、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 ( 第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 ) の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) 自体に演出的な役割を持たせて第 1 装飾図柄 ( 第 2 装飾図柄 ) を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 S G のような液晶ディスプレイに、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) を表示させるように構成してもよい。

#### 【 0 0 2 5 】

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

#### 【 0 0 2 6 】

次に、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数 ( 実行されていない補助遊技図柄変動の数 ) に相当する。

#### 【 0 0 2 7 】

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

#### 【 0 0 2 8 】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 A 1 0 ( 第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御 ( 即ち、遊技者の利益と直接関係する制御 ) を行う主制御基板 M と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 S G 上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段 ( サブメイン制御部 ) S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、賞球タンク K T、賞球レール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い

出す払出ユニットKE10等を備える賞球払出装置(セット基盤)KEと、払出ユニットKE10による払出動作を制御する賞球払出制御基板KHと、上球皿D20の遊技球(貯留球)を遊技領域D30へ1球ずつ発射する発射装置D42と、発射装置D42の発射動作を制御する発射制御基板D40と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットEと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチEa等が、前枠D14裏面(遊技側と反対側)に設けられている。

#### 【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KHと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S(本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている)と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットE(電源スイッチ・ボタンEaを当該ユニット上に設けてもよい)と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ(遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等)を一時的に記憶するRAMが搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板Mが搭載するROMに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である(例えば、未使用領域を全て0によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等)。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ(例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等)を設けないよう構成することが好適である。また、RAMの領域を使用する際についても同様に、若い番地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。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、各種入賞口センサNs{前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置(不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技等の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等を行わない入球口である)}、図示略する駆動ソレノイド(前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23等)、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器(図中の、第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H)と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S(サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS)とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報(コマンド)を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子(不図示)を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線

接続することで、主制御基板 M から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

#### 【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。

#### 【0032】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板 K H に伝達する遊技球貸出装置 R とに接続されている。また、詳細は省略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板 K H 内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板 D 4 0）が併設されており、賞球払出制御基板 K H と発射装置 D 4 2（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置 R を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

#### 【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 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物）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 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置 S G 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置 S G 上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

#### 【0034】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板 M は、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器 A、第2主遊技周辺機器 B、第1・第2主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 H）、演出に係るサブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、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 K H と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）は、画像演出を実行するサブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、前述した各種遊技効果ランプ D 2 6（例えばサイドランプ）やスピーカ D 2 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置 K E と電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 S M（副遊技制御手段 S M）、サブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 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。

10

20

30

40

50

## 【0035】

まず、主制御基板Mは、遊技進行用の情報の取得制御を司る遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段MPと、遊技状態等に係る情報を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、遊技周辺機器側に各種遊技情報{例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報{例えば、16R大当り、8R大当り、4R大当り、ハズレ}、変動態様に関する情報(例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等}を送信するための情報送信制御手段MT(及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10)と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

10

## 【0036】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口(始動口等)への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、各始動口への入球に基づく取得された各乱数を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段MJ30と、を有している。以下、各手段について詳述する。

## 【0037】

まず、入球判定手段MJ10は、前述の第1主遊技始動口入球情報の生成有無に基づき第1主遊技始動口に遊技球が入球したか否かを判定する第1主遊技始動口入球判定手段MJ11Aと、前述の第2主遊技始動口入球情報の生成有無に基づき第2主遊技始動口に遊技球が入球したか否かを判定する第2主遊技始動口入球判定手段MJ11Bと、前述の補助遊技始動口入球情報の生成有無に基づき補助遊技始動口H10に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段MJ11Hと、前述の第1大入賞口入球情報の生成有無に基づき第1大入賞口C10に遊技球が入球したか否かを判定する第1大入賞口入球判定手段MJ11C10と、前述の第2大入賞口入球情報の生成有無に基づき第2大入賞口C20に遊技球が入球したか否かを判定する第2大入賞口入球判定手段MJ11C20と、を有している。

20

## 【0038】

次に、乱数取得判定実行手段MJ20は、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数(例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等)を取得する(例えば、後述する各種抽選処理にて用いられるものとして、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等の複数種類の乱数を取得することが一般的であるが、第1主遊技始動口への入球に対応する乱数の総称として、以下、第1主遊技乱数や第1主遊技内容決定乱数、等と呼ぶことがある)ための第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21Aと、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数(例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等)を取得する(例えば、後述する各種抽選処理にて用いられるものとして、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等の複数種類の乱数を取得することが一般的であるが、第2主遊技始動口への入球に対応する乱数の総称として、以下、第2主遊技乱数や第2主遊技内容決定乱数、等と呼ぶことがある)ための第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21Bと、補助遊技側乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得する(補助遊技始動口H10への入球に対応する乱数の総称として、以下、補助遊技乱数や補助遊技内容決定乱数、等と呼ぶことがある)ための補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21Hと、を有している。

30

40

## 【0039】

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

50

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。このような方法で乱数を取得することにより、遊技者に予想され難い、非周期的な乱数を発生させることが可能である。逆に、例えば、ある抽選に使用した乱数を使用して、次の乱数を生成する方法の場合、当該次の乱数を予想され易くなってしまう。そのため、乱数を発生させるに際し、前回の抽選で使用された乱数を用いることなく、新たな乱数を発生させることが好適である。

#### 【 0 0 4 0 】

次に、保留制御手段 M J 3 0 は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段 M J 3 1 と、第 1 主遊技図柄の変動許可が下りていない状況で取得した当該第 1 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を第 1 主遊技図柄の変動許可が下りるまで第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A に保留するための第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 A と、第 2 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 2 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を第 2 主遊技図柄の変動許可が下りるまで第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B に保留するための第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 B と、補助遊技図柄の変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を補助遊技図柄の変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H に保留するための補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H と、を有している。

#### 【 0 0 4 1 】

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

#### 【 0 0 4 2 】

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

#### 【 0 0 4 3 】

次に、遊技内容決定手段 M N は、特別遊技への移行許可及び第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放可否を抽選する当否抽選手段 M N 1 0 と、特別遊技への移行許可に係る抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（いわゆる条件装置を作動させる）特別遊技移行決定手段 M N 2 0 と、特別遊技への移行許可に係る抽選の結果等に基づき、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g にて表示すべき図柄（以下、第 1 主遊技図柄）の停止図柄や第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g にて表示すべき図柄（以下、第 2 主遊技図柄）の停止図柄や補助遊技図柄表示部 H 2 1 g にて表示すべき図柄（以下、補助遊技図柄）の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段 M N 4 0 と、主遊技図柄や補助遊技図柄を変動表示させる際の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段 M N 5 0 とを、有している。ここで、当否抽選手段 M N 1 0 は、第 1 主遊技図柄に關しての当否抽選を行う第 1 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 A と、第 2 主遊技図柄に關しての当否抽選を行う第 2 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 B と、補助遊技図柄に關しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段 M N 1 1 H とを、有している。ここで、第 1 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 A、第 2 主遊技当否抽選手段 M N 1 1 B 及び補助遊技当否抽選手段 M N 1 1 H は、第 1 主遊技図柄に關しての当否抽選を行う際に参照される第 1 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a A と、第 2 主遊技図柄に關しての当否抽選を行う際に参照される第 2 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a B と、補助遊技図柄に關しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a H と、を夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

## 【 0 0 4 4 】

ここで、主遊技乱数に基づいて当否抽選を実行する際、当否抽選手段MN10は、主遊技乱数値が、すべての当り乱数値のいずれかと同じ値であるか否かを判定する、又は、当り乱数値の一部又は全部が連続した数値である場合には、主遊技乱数値が当り乱数値の上限値以下であり下限値以上であるか否かを判定することにより、当否判定を実行する。このような当否判定を実行することで、正確な判定処理を実行できることとなる。逆に、当り乱数範囲の上限のみとの比較、又は下限のみとの比較によって当否判定を実行する場合、乱数範囲の端の値（例えば、乱数値の範囲が0～1023である場合、0又は1023）を当り乱数値とする必要があるため、不正（例えば、主制御基板Mに電流を流す不正行為であり、記憶領域のビットがすべて0又は1になり易い）に対して脆弱になってしまう危険性がある。また、本例では、一つの乱数を用いて1回の抽選を実行するよう構成している{1回の抽選に複数の乱数を用いる（いわゆる、2段階抽選を実行する）場合、二つの乱数が同期することを防ぐ必要があるため}。

10

## 【 0 0 4 5 】

次に、図柄内容決定手段MN40は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄を決定する第1主遊技図柄決定手段MN41 Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の停止図柄を決定する第2主遊技図柄決定手段MN41 Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段MN41 Hと、を有している。

20

## 【 0 0 4 6 】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41 Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Aは、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第2主遊技図柄決定手段MN41 Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Bは、当否結果に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。更に、補助遊技図柄決定手段MN41 Hは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Hを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

30

## 【 0 0 4 7 】

次に、変動態様決定手段MN50は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技変動態様決定手段MN51 Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技変動態様決定手段MN51 Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段MN51 Hと、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が予め定められた種類の図柄で停止表示された場合において、以降、所定回数分の図柄変動が終了するまでは、特定の変動態様（変動時間等）のみが選択され得ることとなる遊技状態（以下、限定頻度と呼ぶことがある）時における主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する限定頻度変動態様決定手段MN52と、を有している。

40

## 【 0 0 4 8 】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段MN51 Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 t a Aを有しており、当該第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 t a Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第2主遊技変動態様決定手段MN51 Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 t a Bを有しており、当該第2主遊技変動態様

50

決定用抽選テーブルMN51ta Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段MN51 Hは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（例えば、通常遊技状態 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

#### 【0049】

次に、表示制御手段MP10は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21g上及び第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cと、補助遊技図柄表示装置H20の補助遊技図柄表示部H21g上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段MP11 Hとを有している。

#### 【0050】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t C（例えば、所定間隔毎に減算されるデクリメントカウンタであり、以下、タイマに類するものは同様のカウンタにて実装可能）を有している。更に、補助遊技図柄制御手段MP11 H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。

#### 【0051】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bと、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。

#### 【0052】

次に、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段MP31と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、各ラウンドにおける大入賞口の開放態様、ラウンド間時間等）を決定する特別遊技内容決定手段MP32と、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を所定条件で開状態にする特別遊技（いわゆる大当たり遊技）を実行するための特別遊技実行手段MP33と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段MP34と、振分遊技を実行するための振分遊技実行制御手段MP36と、を有している。ここで、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11dと第2大入賞口電動役物C21dを開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段MP33 Cと、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を有している。また、特別遊技内容決定手段MP32は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブルMP32taを更に有している（テーブルの詳細については不図示であるが、開状態となる大入賞口、最大ラウンド数、1ラウンドの実行内容等が定められたテーブルである）。また、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技開始デモ時間（特別遊技における振分遊技実行ラウンドが開始する前の時間であり、振分遊技開始デモ演出が実行される）を管理する振分開始デモタイマMP36tと、振分遊技終了デモ時間（特別遊技における振分遊技の実行が終了した後、当該振分遊技実行ラウンドが終了するまでの時間であり、振分遊技終了デモ演出が実行される）を管理する振分終了デモタイマMP36t 2とを有している。

#### 【0053】

10

20

30

40

50

次に、特定遊技制御手段MP50は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変終了条件判定手段MP51と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短終了条件判定手段MP52と、を有している。また、時短終了条件判定手段MP52は、時短回数（例えば、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の変動停止回数）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、確率変動遊技状態とは、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の当否抽選時における当選確率が非確率変動遊技状態よりも高確率（少なくとも高確率であればよく、略同一の確率でもよい）となる遊技状態を意味し、時間短縮遊技状態とは、第1主遊技図柄や第2主遊技図柄の変動時間の平均値が非時間短縮遊技状態よりも短時間となる、及び/又は、単位時間あたりにおける第2主遊技始動口電動役物B11dの開放容易性が向上する遊技状態を意味する。

10

#### 【0054】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄が高確率で当り図柄となり且つ補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物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（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変終了条件判定手段MP51及び時短終了条件判定手段MP52は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技状態（例えば確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態）から通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）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）。

20

#### 【0055】

次に、遊技状態一時記憶手段MBは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段MB10Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bと、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bと、振分遊技に係る情報（振分遊技実行ラウンドにおける特定領域C22への遊技球の入球有無の情報等）を一時記憶するための振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bと、を有している。

30

#### 【0056】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄（変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11bCを有している。

40

#### 【0057】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10Hは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11bHを有している。

#### 【0058】

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

50

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） S M、サブサブ制御部 S S（及び演出表示装置 S G）等、を有している。また、副制御基板 S は、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M と、サブサブ制御部 S S と、を有しており、演出表示装置 S G、或いは、遊技者によって操作可能であって副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M で制御される演出動作内容の変更操作を行う部材（いわゆるサブ入力ボタン）等と接続されている。ここで、サブメイン制御部 S M により制御される演出は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

#### 【 0 0 5 9 】

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 A 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と、を有している。

#### 【 0 0 6 0 】

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 B 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 と、を有している。

#### 【 0 0 6 1 】

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 C 1 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、振分遊技の際には所定条件下で開状態となる第 2 大入賞口 C 2 0 と、を有している。

#### 【 0 0 6 2 】

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

#### 【 0 0 6 3 】

次に、演出表示制御手段（サブメイン制御部） S M は、主制御基板 M 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 S M 1 0 と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る演出表示制御手段 S M 2 0 と、サブサブ制御部 S S 側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段 S M 4 0 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

#### 【 0 0 6 4 】

まず、表示情報受信手段 S M 1 0 は、主制御基板 M 側からの主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を有している。

#### 【 0 0 6 5 】

次に、演出表示制御手段 S M 2 0 は、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段 S M 2 3 と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段 S M 2 4 と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 と、保留先読み演出（以降、先読み演出と呼ぶことがある）の実行可否及び表示制御処理を司る保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 と、を有している。

#### 【 0 0 6 6 】

ここで、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段 S M 2 1 n と、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b と、装飾図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と、を有している。ここで、装図表示内容決定手

10

20

30

40

50

段 S M 2 1 n は、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブル S M 2 1 t a を更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【 0 0 6 7 】

次に、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装飾図柄に係る保留に関する情報（主制御基板 M 側から送信された情報と同一であるが、当該情報の詳細については後述する）を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を有している。

【 0 0 6 8 】

次に、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、背景演出（本例では、装飾図柄の背面にて表示され、保留に関する情報に基づき特別遊技の実行可能性を示唆・報知する演出）の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n と、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b と、後述する滞在ステージに滞在している変動回数を計測するための滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c と、を有している。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

次に、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、リーチ演出（主に、装飾図柄の変動表示中において表示され、停止表示された装飾図柄の組み合わせによってリーチ状態となったことが報知された後に実行される演出であるが、リーチ状態とならなくとも装飾図柄の変動表示と連動して実行される演出をも含んでいる）の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n と、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b と、を有している。

【 0 0 7 1 】

次に、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、保留先読み演出の実行可否の制御を司る保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k と、現在の変動が保留先読み演出の実行中における何変動目であるかを計測するため先読み演出実行カウンタ S M 2 6 c と、を有している。

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄

10

20

30

40

50

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

#### 【 0 0 7 6 】

ここから、フローチャートを用いて、本実施形態に係る遊技機における一般的な処理の流れの一例について説明する。フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

#### 【 0 0 7 7 】

はじめに、図 5 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、遊技機の電源投入後においては、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示であるが、レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う）、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M は、R A M クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（R A M クリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に R A M の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M は、主制御基板 M 側の R A M 内容（例えば、遊技状態一時記憶手段 M B 内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ 1 0 0 6 で、情報送信制御手段 M T は、主制御基板 M の R A M をクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1 0 1 6 の処理に移行する。他方、ステップ 1 0 0 2 で N o の場合は、ステップ 1 0 0 8 で、主制御基板 M は、主制御基板 M における R A M 領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムと R A M 領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ 1 0 1 0 で、主制御基板 M は、当該チェック結果に基づき R A M の内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報が R A M にバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ 1 0 1 0 で Y e s、即ち R A M にバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ 1 0 0 4 の処理（前述した R A M クリア処理）に移行する。他方、ステップ 1 0 1 0 で N o、即ち R A M 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 1 0 1 2 で、主制御基板 M は、主制御基板 M における R A M 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すると共に、ステップ 1 0 1 4 で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1 0 1 6 の処理に移行する。次に、ステップ 1 0 1 6 で、主制御基板 M は、同図（b）によって示される主制御基板 M 側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約 1 . 5 m s 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 1 0 1 8 の処理に移行する。尚、ステップ 1 0 1 8 後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板 M は、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのイ

10

20

30

40

50

ンクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【0078】

尚、主制御基板Mが搭載する一時記憶領域(RAM等)の初期値は、特別遊技が実行される値とならないよう構成することが好適である(プログラムの処理開始直後に、ノイズや不正行為により、特別遊技の実行判定を行う処理を実行してしまった場合に特別遊技が誤って実行されることを防止するため)。

【0079】

次に、タイマ割り込み時処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1910で、主制御基板M(特に賞球払出決定手段MH)は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理(賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等)を実行する。

【0080】

ここで、同図の「払出賞球数の一例」は、各入賞口に遊技球が1球入球した際に遊技者に払い出される賞球数が例示されている。本実施形態においては、第1大入賞口C10に係る賞球数は10球であることに對し、第2大入賞口C20に係る賞球数は1球であり、第1大入賞口C10の賞球数と比較して第2大入賞口C20の賞球数は少ない値となっている。本実施形態においては、特別遊技の実行中に第2大入賞口C20へ遊技球を入球させた場合と入球させない場合とで(特定領域C22に遊技球を入球させた場合と入球させない場合とで)、当該特別遊技の終了後の利益率は略同一としながら、遊技性(時間短縮遊技状態の終了条件、演出内容、変動時間、等)が相違することを特徴としており、当該特別遊技の実行中に第2大入賞口C20へ遊技球を入球させるか否かで遊技者の利益率が同一又は略同一であるよう構成するために第2大入賞口C20の賞球数は少ない値(本例では、遊技球を入球させても持ち球数が増減しないよう、1球)となっている。尚、第2大入賞口C20の賞球数は変更してもよく、例えば、賞球数を多くする場合には、特別遊技中に第2大入賞口C20に遊技球を入球させるか否かで特別遊技における獲得遊技球数が相違してしまうため(第2大入賞口C20へ入球させた場合に入球させない場合よりも特別遊技全体の獲得遊技球数が増加してしまうため)、時短回数(時間短縮遊技状態が終了することとなる特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数)等の値を変更することによって、特別遊技の実行中に第2大入賞口C20へ遊技球を入球させた場合と入球させない場合とで、当該特別遊技終了後の特定遊技状態(確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態)における遊技者の利益率を同一又は略同一にするよう構成することが望ましい。

【0081】

次に、ステップ1920で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理(外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力)を実行する。次に、ステップ1930で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理(前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する)を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部SM側でコマンドを受信する順序が重要である(例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される)場合があるため、主制御基板M側でコマンドを送信することを決定した順(コマンドをセットした順)に、コマンドを送信するよう構成されている。

## 【 0 0 8 2 】

次に、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板 M は、リセット I C からの電断信号が C P U の N M I 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、N M I 割り込み時 ) において、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M は、R A M 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 1 0 2 2 で、主制御基板 M は、R A M 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。

## 【 0 0 8 3 】

次に、図 6 は、図 5 におけるステップ 1 1 0 0 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 1 1 0 2 で、補助遊技始動口入球判定手段 M J 1 1 H は、補助遊技始動口 H 1 0 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 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 4 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H を参照し、保留球が上限 ( 例えば 4 個 ) でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H は、補助遊技内容決定乱数 ( 例えば、補助遊技図柄当選乱数 ) を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H にセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理 ( ステップ 1 2 0 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理 ( ステップ 1 2 0 0 の処理 ) に移行する。

## 【 0 0 8 4 】

次に、図 7 は、図 5 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H を参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H にアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球が存在するか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、補助遊技図柄決定手段 M N 4 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H を参照して補助遊技側の遊技状態 ( 補助遊技時短フラグのフラグ状態 ) を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a H を参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定 ( 例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択 ) して補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b H に一時記憶する。次に、ステップ 1 2 1 8 で、補助遊技変動態様決定手段 M N 5 1 H は、補助遊技側の遊技状態 ( 補助遊技時短フラグのフラグ状態 ) に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t H に補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間 ( 例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には 0 . 4 秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には 5 秒、のように補助遊技時短フラグのオン・オフにより時間値を相違させてもよいし、補助遊技時短フラグのオン・オフに拘らず同一又は略同一の時間値としてもよい ) をセットする。次に、ステップ 1 2 2 0 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、補助遊技図柄に関する当該保留球を 1 減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t H をスタートした後、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で補助遊技図

10

20

30

40

50

柄の変動表示を開始する。

【0085】

次に、ステップ1224で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11 t Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、補助遊技図柄制御手段MP11 Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11 b Hを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21 g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、補助遊技図柄制御手段MP11 H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、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り図柄(D1・D2)」であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 B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、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22 t Bに電動役物の開放時間に係る所定時間(例えば、当り図柄がD1である場合、補助遊技時短フラグがオンの場合には5秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には0.2秒)をセットする。次に、ステップ1234で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 B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、電動役物開放中フラグをオンにする。

【0086】

ここで、同図右の補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルに示されるように、本実施形態においては、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかによって、補助遊技停止図柄の当り図柄が停止した際の第2主遊技始動口電動役物B11 dの開放態様が相違するよう構成されている。

【0087】

そして、ステップ1236で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11 dを開放する。次に、ステップ1242で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22 t Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11 dを閉鎖すると共に、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、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。

【0088】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1242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又はステップ1242でNoの場合には次の処理(ステップ1300の処理)に移行する。

【0089】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、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)。

【0090】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11 A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A11 sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302で

Yes の場合、ステップ 1304 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 MJ21 A は、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 MJ32b A を参照し、主遊技（特に第 1 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1304 で Yes の場合、ステップ 1306 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 MJ21 A は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、これら 3 つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ 1308 で、第 1 主遊技図柄保留手段 MJ32 A は、当該取得した第 1 主遊技内容決定乱数を第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 MJ32b A に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1310 で、保留制御手段 MJ30 は、第 1 主遊技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 1930 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 SM 側に送信される）する。

10

#### 【0091】

次に、ステップ 1312 で、第 2 主遊技始動口入球判定手段 MJ11 B 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、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 MJ21 B は、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 MJ32b B を参照し、主遊技（特に第 2 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1314 で Yes の場合、ステップ 1316 で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 MJ21 B は、第 2 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第 2 主遊技内容決定乱数として、第 1 主遊技内容決定乱数と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、第 1 主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第 2 主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第 1 主遊技用の当否抽選乱数と第 2 主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ 1318 で、第 2 主遊技図柄保留手段 MJ32 B は、当該取得した第 2 主遊技内容決定乱数を第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 MJ32b B に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1320 で、保留制御手段 MJ30 は、第 2 主遊技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 1930 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 SM 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1400 の処理）に移行する。尚、ステップ 1302 又はステップ 1304 で No の場合にはステップ 1312 に移行し、ステップ 1312 又はステップ 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。

20

30

#### 【0092】

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。また、ステップ 1308 及びステップ 1318 で、第 1 主遊技内容決定乱数の記憶及び第 2 主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板の RAM の記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ 1 バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起

40

50

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。

#### 【0093】

次に、図9は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段MJ31は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bを参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、遊技内容決定手段MN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

10

#### 【0094】

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

#### 【0095】

次に、図10は、図9におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側の処理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1402で、保留消化制御手段MJ31は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

20

#### 【0096】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404及びステップ1406で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B)から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1408で、当否抽選手段MN10は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta B)を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

30

40

#### 【0097】

ここで、図11(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率ではあるが、略同一の大当たり確率(確率変動遊技状態においては1/56.40、非確率変動遊技状態においては1/56.45)であるよう構成されている(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、遊技者の利益率を同一にするという趣旨である)。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ず、例えば、大当たり確率を、確率変動遊技状態においては1/50、非確率変動遊技状態に

50

においては 1 / 1 0 0 のように確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態との大当たり確率を略同一ではなく構成してもよく、そのように構成した場合には、大当たり確率以外の要素（例えば、時短回数（特別遊技終了後に時短回数カウンタ M P 5 2 c にセットする回数）、各大当たり図柄に対する乱数値の振分（大当たりにおける第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する大当たり図柄の割合））により、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、遊技者の利益率を同一又は略同一にするよう構成することが望ましい。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り（いわゆる小当り）については例示していないが、小当りが発生（小当りに当選）するよう構成してもよい。

#### 【 0 0 9 8 】

次に、ステップ 1 4 1 0 で、第 1 主遊技図柄決定手段 M N 4 1 A（第 2 主遊技図柄決定手段 M N 4 1 B）は、第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a A（第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b C に一時記憶する。

#### 【 0 0 9 9 】

ここで、図 1 1（主遊技テーブル 2）は、第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a A（第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4 A・5 A・7 A」及び「4 B・5 B・7 B」）の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び特別遊技実行時の第 2 大入賞口 C 2 0 の開放態様は、4 A・4 B が 6 R 短開放大当り、5 A・5 B が 6 R 長開放大当り、7 A・7 B が 1 6 R 長開放大当りとなっている（短開放大当りが特別遊技実行時に第 2 大入賞口 C 2 0 が短開放（本例では、0.1 秒の開放時間）となる大当たり図柄であり、長開放大当りが特別遊技実行時に第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放（本例では、5 秒の開放時間）となる大当たり図柄である）。尚、本実施形態においては、最もラウンド数の多い大当たり（1 6 R の大当たり）である場合には、当該大当りは長開放大当り（第 2 大入賞口 C 2 0 を入球容易な開閉態様にて開放する大当たり）となるよう構成されており、獲得賞球数と大当たり終了後の遊技状態との双方において遊技者にとって最も利益率が高い大当たりとなっている。そのように構成した場合には、当該最もラウンド数の多い大当たり（1 6 R の大当たり）に当選した場合には、他の大当たりとは異なる演出（例えば、派手なエフェクトで遊技者を祝福するような演出）を実行することで、利益率が高い大当たり（1 6 R の大当たり）に当選したことへの遊技者の興奮が増し、遊技の興趣性が高まることとなる。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい）。

#### 【 0 1 0 0 】

次に、ステップ 1 4 1 4 で、第 1 主遊技変動態様決定手段 M N 5 1 A（第 2 主遊技変動態様決定手段 M N 5 1 B）は、各遊技状態に対応する第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a A（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b C に一時記憶して、ステップ 1 4 2 6 に移行する。

#### 【 0 1 0 1 】

ここで、図 1 1（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 M N 5 1 t a A（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a B）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、主遊技確変フラグ状態及び主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が

決定されるよう構成されている。尚、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。

#### 【0102】

また、本実施形態においては、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態（以降、有利状態 A と呼ぶことがある）である場合と非時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態（以降、有利状態 B と呼ぶことがある）である場合とで平均の変動時間が同一（又は略同一）の時間値となっている。尚、詳細は後述するが、本実施形態においては、特定の特別遊技（第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となる特別遊技）実行中に、当該特別遊技終了後遊技状態として、有利状態 A と有利状態 B とを遊技者が選択できるよう構成されており、且つ、有利状態 A と有利状態 B とのどちらを選択しても遊技者の不利益とならない（損失がない）よう構成されている。このような趣旨により、本実施形態においては、変動時間の平均値を有利状態 A と有利状態 B とで同一（又は略同一）とし、連荘中 { 通常遊技状態（非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）から有利状態（有利状態 A 又は有利状態 B）に移行したタイミングから、有利状態から通常遊技状態に移行したタイミングまで } の平均消化時間が略同一となるよう構成している。尚、有利状態の終了タイミングは、有利状態 A においては特別遊技終了時（短開放大当りに係る特別遊技終了時）に終了するのに対し、有利状態 B においては特別遊技終了後から所定回数 B（後述する、時間短縮遊技状態が終了することとなる変動回数であり、本例では、90 回）の変動により終了するため、厳密には、有利状態 B の方が有利状態 A より連荘中の平均消化時間が長時間となるよう構成されている。そのため、有利状態 B の変動時間の平均値を有利状態 A の変動時間の平均値よりも長時間とすることで、連荘中の平均消化時間を同一（又は、略同一）とするよう構成してもよい。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するように構成してもよいことはいうまでもない。

10

20

#### 【0103】

次に、ステップ 1426 で、遊技内容決定手段 MN は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 MB 11b C に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部 SM 側に送信するためのコマンド送信用バッファ MT 10 にセット（ステップ 1930 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 SM 側に送信される）する。次に、ステップ 1428 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 11 - C 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 MP 11t C にセットする。次に、ステップ 1430 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 11 C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 20（第 2 主遊技図柄表示装置 B 20）の第 1 主遊技図柄表示部 A 21g（第 2 主遊技図柄表示部 B 21g）上で、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 MB 11b C に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1432 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 11 C は、第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段 MB 10 C のフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ 1436 に移行する。

30

40

#### 【0104】

他方、ステップ 1402 で No の場合、ステップ 1434 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 11 C は、第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段 MB 10 C のフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1434 で Yes の場合にはステップ 1436 に移行し、ステップ 1434 で No の場合には次の処理（ステップ 1600 の処理）に移行する。

#### 【0105】

次に、ステップ 1436 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 11 C は、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1436 で Yes の場合、ステップ 1438 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 MP 11 C は、図柄変動が

50

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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 4 0 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b C に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 4 4 2 で、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C は、第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 C のフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

#### 【 0 1 0 6 】

次に、ステップ 1 4 4 4 で、遊技内容決定手段 M N は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b C を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ 1 4 4 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 4 6 で、遊技内容決定手段 M N は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ 1 4 4 4 で N o の場合、ステップ 1 4 4 6 をスキップする。

#### 【 0 1 0 7 】

次に、ステップ 1 5 5 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 3 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 1 0 8 】

次に、図 1 2 は、図 1 0 におけるステップ 1 5 5 0 のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 5 2 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が 0 よりも大きいかなかを判定する。ステップ 1 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 5 4 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値を 1 減算（デクリメント）する。次に、ステップ 1 5 5 6 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 5 5 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 5 8 及びステップ 1 5 6 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 5 2 又はステップ 1 5 5 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 1 0 9 】

次に、図 1 3 は、図 5 におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 0 2 で、条件判定手段 M P 3 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 4 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、現在の遊技状態（本例では、確率変動遊技状態であるか否か、時間短縮遊技時状態であるか否かであり、換言すると、主遊技確変フラグのフラグ状態、主遊技時短フラグのフラグ状態）を特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b に一時記憶する。次に、ステップ 1 6 0 6 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ 1 6 1 2 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 6 1 4 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 1 6 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 6 0 2 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 7

10

20

30

40

50

00の処理)に移行する。

【0110】

次に、図14は、図5におけるステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704及びステップ1706で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフ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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ(不図示)に初期値(本例では、1)をセットする。次に、ステップ1708で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報(特別遊技開始表示指示コマンド)を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1711に移行する。

10

【0111】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

20

【0112】

次に、ステップ1711で、特別遊技実行手段MP33は、現在実行中のラウンドが振分遊技実行ラウンド(本例では、第6R)であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、特別遊技における振分遊技実行ラウンドを1ラウンドのみ(6R目のみ)としたが、これには限定されず、例えば、4R目と6R目とを振分遊技実行ラウンドとしてもよい。そのように構成することにより、第2大入賞口C20が長開放となる特別遊技実行時において、4R目の振分遊技実行ラウンド中に、球詰まり等のアクシデントにより、第2大入賞口C20に遊技球を入球させることができなかった場合にも、6R目の振分遊技実行ラウンドにて再度第2大入賞口C20へ入球させる機会が与えられ、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。フローチャートの説明に戻ると、ステップ1711でYesの場合、ステップ1750で、振分遊技実行制御手段MP36は、後述する、振分遊技実行処理を実行し、ステップ1734に移行する。

30

【0113】

他方、ステップ1711でNoの場合、ステップ1712で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1711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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットした開放パターン{本例では、30秒間開放し続ける開放パターンであるが、開閉を行う開放パターン(0・1秒開放 0・4秒閉鎖 20秒開放 閉鎖、等)としてもよい}をセットする。尚、本実施形態においては、振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおける第1大入賞口C10の開放時間(本例では、30秒)は振分遊技実行ラウンドにおける第2大入賞口C20に長開放パターン選択時の開放時間(本例では、5秒)よりも長時間となるよう構成されている(詳細については後述する)。次に、ステップ1716で、特別遊技実行手段MP33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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1720で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11d

40

50

を駆動して第1大入賞口C10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。

#### 【0114】

次に、ステップ1722で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1724で、特別遊技実行手段MP33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、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照し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1910の処理）に移行する。

#### 【0115】

次に、ステップ1728で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1730で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1732で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1733で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値に1を加算する。次に、ステップ1734で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。

#### 【0116】

ステップ1734でYesの場合、ステップ1748で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1749で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技終了表示指示コマンドを、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理に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1800で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1726又はステップ1734でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

#### 【0117】

次に、図15は、本実施形態における、図14でのステップ1750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1752で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリアを参照し、振分終了デモ中フラグがオフ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、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1754でYesの場合、ステップ1755で、振分遊技実行制御手段MP36は、現在停止中の主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおける第2大入賞口C20の開放時間が長時間（本例では、5秒）となる大当たり図柄であり、本例では、5A、5B、7A及び7B）であるか否かを判定する。

## 【0118】

ステップ1755でYesの場合、ステップ1756で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリアを参照し、振分開始デモ中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1757で、振分遊技実行制御手段MP36は、遊技性選択指示コマンド{振分遊技実行ラウンド中に第2大入賞口C20(特定領域C22)に遊技球を入球させるか否かで特別遊技終了後の遊技状態及び遊技性が相違する旨を遊技者に報知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1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1758で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分開始デモタイマMP36tに開始デモ時間(振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間であり、本例では、3秒)をセットしてスタートする。次に、ステップ1759で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリア内にある、振分開始デモ中フラグをオンにし、ステップ1760に移行する。他方、ステップ1756でNoの場合にも、ステップ1760に移行する。

10

## 【0119】

次に、ステップ1760で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分開始デモタイマMP36tを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1760でYesの場合、ステップ1762で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分開始デモ中フラグをオフにする。次に、ステップ1763で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の長開放パターン(例えば、5秒間の開放であり、特定領域C22への遊技球の入球が容易である開放パターン)をセットし、ステップ1765に移行する。尚、本実施形態においては、振分遊技実行ラウンドにおける第2大入賞口C20の長開放パターン選択時の開放時間(本例では、5秒)は、振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおける第1大入賞口C10の開放時間(本例では、30秒)よりも短時間となっており、振分遊技実行ラウンドにおいて遊技者が第2大入賞口C20に遊技球を入球させないことを選択した場合にも遊技者を長時間待たせることなく遊技を進行させることができるよう構成されている。

20

## 【0120】

他方、ステップ1755でNoの場合、ステップ1764で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の短開放パターン(例えば、0.1秒間の開放であり、特定領域C22への遊技球の入球が困難である開放パターン)をセットし、ステップ1765に移行する。

30

## 【0121】

次に、ステップ1765で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cの値をクリア(ゼロクリア)する。次に、ステップ1766で、振分遊技実行制御手段MP36は、振分遊技関連情報一時記憶手段MB40bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1767で、振分遊技実行制御手段MP36は、前述の処理にてセットされた開放パターンに従い、第2大入賞口C20の開放を開始し、ステップ1768に移行する。尚、ステップ1754でNoの場合にも、ステップ1768に移行する。

40

## 【0122】

次に、ステップ1768で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域入球検出装置C22sを参照し、実行中の振分遊技実行ラウンドにおける特定領域C22への遊技球の最初の入球があったか否かを判定する。ステップ1768でYesの場合、ステップ1769で、振分遊技実行制御手段MP36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遊技者に報知する演出)に係るコマンドを、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1770で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラ

50

グエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１７７１に移行する。他方、ステップ１７６８でＮｏの場合にも、ステップ１７７１に移行する。

【０１２３】

次に、ステップ１７７１で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウント値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（本例では、１個）入賞したか否かを判定する。尚、当該第２大入賞口Ｃ２０に係る所定個数は変更しても構わないが、本実施形態においては、第２大入賞口Ｃ２０への１球の遊技球の入球に対する賞球数は１球（第２大入賞口Ｃ２０に遊技球を入球させても持ち球が増加しない）となっており、振分遊技実行ラウンドは特別遊技終了後の遊技状態を遊技者が選択し得るよう構成することを趣旨としている。その結果、当該所定個数を増加させても振分遊技実行ラウンドの消化時間が間延びするだけであるため、第１大入賞口Ｃ１０に係る所定個数（実行中のラウンドの終了条件となる遊技球数であり、本例では、１０球）よりも少ないことが好適である。

【０１２４】

ステップ１７７１でＹｅｓの場合、ステップ１７７３に移行する。他方、ステップ１７７１でＮｏの場合、ステップ１７７２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、第２大入賞口Ｃ２０の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ１７７２でＹｅｓの場合、ステップ１７７３に移行する。

【０１２５】

次に、ステップ１７７３で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１７７４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、現在停止中の主遊技図柄が長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおける第２大入賞口Ｃ２０の開放時間が長時間（本例では、５秒）となる大当り図柄であり、本例では、５Ａ、５Ｂ、７Ａ及び７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１７７４でＹｅｓの場合、ステップ１７７５で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、当ラウンド中（振分遊技実行ラウンドに係る第２大入賞口Ｃ２０の開放期間中）に特定領域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１７７５でＹｅｓの場合、ステップ１７７６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、有利状態Ａ移行コマンド（実行中の特別遊技終了後に有利状態Ａ（詳細は後述する）に移行することを遊技者に報知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１９３０の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１７７８に移行する。他方、ステップ１７７５でＮｏの場合、ステップ１７７７で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、有利状態Ｂ移行コマンド（実行中の特別遊技終了後に有利状態Ｂ（詳細は後述する）に移行することを遊技者に報知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１９３０の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１７７８に移行する。

【０１２６】

次に、ステップ１７７８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、振分終了デモタイマＭＰ３６ｔ２に終了デモ時間（振分遊技実行ラウンドの終了デモ時間であり、本例では、３秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ１７７９で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、振分遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ４０ｂのフラグエリア内にある、振分終了デモ中フラグをオンにし、ステップ１７８０に移行する。尚、ステップ１７５２でＮｏの場合にも、ステップ１７８０に移行する。次に、ステップ１７８０で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、振分終了デモタイマＭＰ３６ｔ２を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１７８０でＹｅｓの場合、ステップ１７８１で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、振分遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ４０ｂのフラグエリア内にある、振分終了デモ中フラグをオフにし、ステップ１７８２に移行する。尚、ステップ１７７４でＮｏの場合にも、ステップ１７８２に移行する。次に、ステップ１７８２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、振分遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ４０ｂのフラグエリア

10

20

30

40

50

内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ 1783 で、振分遊技実行制御手段 MP36 は、ラウンド数カウンタの値に 1 加算（インクリメント）し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ 1734 の処理）に移行する。尚、ステップ 1760、ステップ 1772 又はステップ 1780 で No の場合も、次の処理（ステップ 1734 の処理）に移行する。

#### 【0127】

尚、本実施形態においては、大入賞口を第 1 大入賞口 C10 と第 2 大入賞口 C20 との 2 つ設けているが、これには限定されず、大入賞口を 1 つのみ設ける構成でもよい。そのように構成した場合には、特別遊技における振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおいては、特定領域 C22 に遊技球が入球したとしても（特定領域入球検出装置 C22s を遊技球が通過したとしても）、当該入球の検出を無効とすることが好適である。また、特定領域 C22 への遊技球の入球容易性を可変し得る遮蔽部材を設けて、当該振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおいては、遮蔽部材により遊技球が特定領域 C22 に入球不能又は困難にすることも好適である。このように構成することで、1 つの大入賞口で本実施形態と同様の作用を実現することができることとなる。尚、大入賞口を 1 つとする場合には、大入賞口の賞球数や開放が終了する条件となる遊技球の入球数等を調整して、振分遊技実行ラウンドにて遊技者が大入賞口に遊技球を入球させた場合と入球させなかった場合とで、特別遊技における遊技者の獲得する遊技球を略同一とするよう構成することが好適である。

#### 【0128】

次に、図 16 は、図 14 におけるステップ 1800 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 1802 で、特定遊技制御手段 MP50 は、現在停止中の主遊技図柄が長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおける第 2 大入賞口 C20 の開放時間が長時間（本例では、5 秒）となる大当り図柄であり、本例では、5A、5B、7A 及び 7B）であるか否かを判定する。ステップ 1802 で Yes 場合、ステップ 1804 で、特定遊技制御手段 MP50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 MB30b のフラグエリアを参照し、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 1804 で Yes の場合、ステップ 1806 で、特定遊技制御手段 MP50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 MB30b のフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1807 で、特定遊技制御手段 MP50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 MB30b のフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ 1808 で、特定遊技制御手段 MP50 は、時短回数カウンタ MP52c のカウンタ値に所定回数 A（本例では、65535 回であり、実質的に次回特別遊技当選までカウンタ値は 0 より大きい値となる）をセットし、ステップ 1824 に移行する。

#### 【0129】

他方、ステップ 1802 で No の場合、ステップ 1814 で、特定遊技制御手段 MP50 は、ステップ 1604 で特定遊技関連情報一時記憶手段 MB30b に一時記憶した、特別遊技当選時の遊技状態を確認する。次に、ステップ 1816 で、特定遊技制御手段 MP50 は、ステップ 1814 で確認した遊技状態を参照し、特別遊技当選時の遊技状態が非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 1816 で Yes の場合には、ステップ 1818 に移行する。尚、ステップ 1804 で No の場合にも、ステップ 1818 に移行する。次に、ステップ 1818 で、特定遊技制御手段 MP50 は、時短回数カウンタ MP52c のカウンタ値に所定回数 B（本例では、90 回）をセットし、ステップ 1824 に移行する。

#### 【0130】

次に、ステップ 1824 で、特定遊技制御手段 MP50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 MB30b のフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1826 で、特定遊技制御手段 MP50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 MB30b のフラグエリア内にある補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1910 の

処理)に移行する。尚、ステップ1816でNoの場合にも、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

【0131】

尚、本実施形態においては、ステップ1804で、主遊技確変移行予約フラグがオンである場合には、時短回数カウンタに所定回数A(65535)をセットするよう構成したが、これには限定されず、例えば、時短回数カウンタには時短回数をセットせずに、確変回数カウンタ(当該カウンタ値が0になることにより主遊技確変フラグがオフとなるカウンタ)を設けて、当該確変回数カウンタに所定回数A(65535)をセットするよう構成してもよい。また、確変回数カウンタと時短回数カウンタMP52cとのどちらにも所定回数A(65535)をセットするよう構成してもよい。

10

【0132】

次に、図17~図26を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(d)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SM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(e)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(e)が実行された場合、同図(e)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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2200で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMは、後述する先読み演出実行判定処理を実行する。次に、ステップ2500で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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2600で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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2700で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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2900で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SM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

【0133】

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~S2900)をループ処理する形態を採用している。また、同図(f)の処理は、サブメイン制御部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(f)である。即ち、サブメイン制御部SMのCPUにおいてNMI割り込みが発生した場合(STB信号線がオンとなった場合)、ステップ2004で、サブメイン制御部SMは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート(前述したデータ信号線の入力ポート)を確認する。そして、ステップ2006で、サブメイン制御部SMは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM(例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11b)に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

40

【0134】

次に、図18は、図17におけるステップ2100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2102で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、特定遊技が開始した(メイン側で通常遊技状態から、有利状態A又は有利状態Bに移行した)タイミングであるか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、背景演出表示制

50

御手段 S M 2 3 は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c に初期値（例えば、1）をセットする。次に、ステップ 2 1 0 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特定遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 1 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、移行する遊技状態に基づき、有利状態 A フラグ又は有利状態 B フラグをオン（例えば、有利状態 A に移行する場合：有利状態 A フラグをオン、有利状態 B に移行する場合：有利状態 B フラグをオン）にし、ステップ 2 1 2 2 に移行する。

【0 1 3 5】

他方、ステップ 2 1 0 2 で N o の場合、ステップ 2 1 1 0 ~ ステップ 2 1 2 0 で、特定遊技の終了に係る処理を実行する。まず、ステップ 2 1 1 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、特別遊技が開始したタイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 2 1 1 0 で N o の場合、ステップ 2 1 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、有利状態 B フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c を参照し、当該カウンタ値が時短回数の上限值（前述した所定回数 B であり、本例では、90 回）を超過している（例えば、当該カウンタ値が 91 以上である）か否かを判定する。ステップ 2 1 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 6 に移行する。

【0 1 3 6】

次に、ステップ 2 1 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c の値をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 1 1 8 及びステップ 2 1 2 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特定遊技実行中フラグ及び、有利状態 A フラグ又は有利状態 B フラグ（オンになっているいずれか一方）をオフにし、ステップ 2 1 2 2 に移行する。尚、ステップ 2 1 1 2 又はステップ 2 1 1 4 で N o の場合にも、ステップ 2 1 2 2 に移行する。

【0 1 3 7】

次に、ステップ 2 1 2 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、特定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 2 1 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 2 4 で、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、新たに主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ 2 1 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 1 2 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c の値を 1 加算（インクリメント）し、ステップ 2 1 2 8 に移行する。尚、ステップ 2 1 2 4 で N o の場合にも、ステップ 2 1 2 8 に移行する。

【0 1 3 8】

次に、ステップ 2 1 2 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、有利状態 A フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 1 2 8 で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージとして有利状態 A 専用ステージをセット（背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b に一時記憶）し、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。

【0 1 3 9】

他方、ステップ 2 1 2 8 で N o の場合、ステップ 2 1 3 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージとして有利状態 B 専用ステージをセット（背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b に一時記憶）し、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 1 2 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。

【0 1 4 0】

次に、図 19 は、図 17 におけるステップ 2200 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 2202 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、主制御基板 M 側から新たな保留発生コマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2202 で Yes の場合、ステップ 2204 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内の装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算する。次に、ステップ 2206 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値、或いは、主制御基板 M 側にて当該乱数値に基づき事前判定した、主遊技図柄当否抽選結果等）を、装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶し、ステップ 2216 に移行する。

10

## 【0141】

他方、ステップ 2202 で No の場合、ステップ 2208 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2208 で Yes の場合、ステップ 2210 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 2212 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、当該図柄変動に係る保留情報を、装図保留情報一時記憶手段 SM22b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2214 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM は、装図表示関連情報一時記憶手段 SM21b のフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2216 に移行する。次に、ステップ 2216 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、演出表示手段 SS を駆使して演出表示装置 SG 上（特に、第 1 保留表示部 SG12、第 2 保留表示部 SG13）に、装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。尚、ステップ 2208 で No の場合には、ステップ 2216 に移行する。

20

## 【0142】

次に、図 20 は、図 17 におけるステップ 2300 のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2302 で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、背景演出関連情報一時記憶手段 SM23b のフラグエリアを参照し、有利状態フラグ A 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 2400 で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、後述する先読み演出実行判定処理 A を実行し、次の処理（ステップ 2500 の処理）に移行する。他方、ステップ 2302 で No の場合、ステップ 2304 で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、背景演出関連情報一時記憶手段 SM23b のフラグエリアを参照し、有利状態フラグ B がオンであるか否かを判定する。ステップ 2304 で Yes の場合、ステップ 2450 で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、後述する先読み演出実行判定処理 B を実行し、次の処理（ステップ 2500 の処理）に移行する。尚、ステップ 2304 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2500 の処理）に移行する。ここで、本例では、有利状態 A 又は有利状態 B（即ち、特定遊技状態）においてのみ、保留先読み演出を実行し得るよう構成しているが、これには限定されず、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）においても、保留先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。

30

40

## 【0143】

次に、図 21 は、図 20 におけるステップ 2400 のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理 A のフローチャートである。まず、ステップ 2402 で、保留先読み演出実行可否判定手段 SM26k は、先読み演出実行カウンタ SM26c を参照し、当該カウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 2402 で Yes の場合、ステップ 2404 で、保留先読み演出実行可否判定手段 SM26k は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b を参照し、当該新たに発生した保留が第 2 主遊技側の保留であるか否かを判定する。

## 【0144】

50

ステップ2404でYesの場合、ステップ2408で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶されている保留情報（特に、当否抽選乱数、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の当否判定結果及び変動時間を事前判定する。次に、ステップ2410で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留が長開放大当り（第2大入賞口C20を入球容易な開閉態様にて開放する大当り）となる保留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、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、1/2）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2426に移行する。

#### 【0145】

他方、ステップ2410でNoの場合、ステップ2413で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留がハズレとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2413でYesの場合、ステップ2414で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、10秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が600～1023である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は10秒以上となることが判定できる（図11参照）。ステップ2414でYesの場合、ステップ2416で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、1/4であるが、ステップ2412での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2426に移行する。

#### 【0146】

次に、ステップ2426で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該先読み演出抽選（ステップ2412、ステップ2416のいずれかの抽選）に当選したか否かを判定する。ステップ2426でYesの場合、ステップ2428で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留（トリガ保留）が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数Ha（0～4回）を導出する。次に、ステップ2430で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数Hb

#### 【0147】

ここで、変動停止回数Hbは、現時点で変動表示中の図柄の変動停止回数をも含む。また、先読み演出の実行可否は、後述するように、変動開始時に決定するため、図柄変動中である場合には、当該変動中の図柄が停止した次の変動から、先読み演出が実行され得るのである。

#### 【0148】

次に、ステップ2432で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、先読み演出を実行する回数（本例では、Ha）が、最低先読み演出回数（有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、2回）以上であるか否かを判定する。ステップ2432でYesの場合、ステップ2434で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該導出したHa及びHbが、Ha＝Hbの関係を充足している（先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する）か否かを判定する。ステップ2434でYesの場合、ステップ2436で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、先読み演出実行カウンタSM26cにHaをセットし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2402、ステップ2404、ステップ2413、ステップ2414、ステップ2426、ステップ2432又はステップ2434でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

#### 【0149】

このように、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージ中に終了しない場合に

10

20

30

40

50

は先読み演出を実行しないよう構成することで（特に、ステップ2434）、テーブルの切り替わりと先読み演出とが同時に実行されないこととなり、遊技者を混乱させてしまう事態を回避することが可能となるのである。尚、本実施形態においては、先読み演出抽選を実行した後、滞在ステージの終了を跨ぐかの判断に応じて先読み演出の実行可否判断を行っているが、これには限定されず、先読み演出に係る処理の順序は適宜変更してもよく、例えば滞在ステージを跨ぐことが判定された後に先読み演出抽選を実行するよう構成してもよい（即ち、滞在ステージの終了を跨ぐことが予定されている場合には、そもそも先読み演出抽選自体を実行しない構成をも含むとの意）。

#### 【0150】

尚、本例における先読み演出はトリガ保留に係る変動でも発生する演出、つまり、複数変動に亘る先読み演出における当該複数変動には当該トリガ保留に係る変動を含んでもよい。例えば、同一の態様の演出もしくは同系統の演出が、トリガ保留に係る変動より以前の変動から当該トリガ保留に係る変動まで発生する演出でもよい。

#### 【0151】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、複数変動に亘る先読み演出の終了が現在の滞在ステージ終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とし、複数変動に亘る先読み演出が滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨いだ場合には、当該先読み演出に係るいずれかの変動において大当たりとなる期待度が、滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨がない先読み演出を実行している場合よりも相対的に高いよう構成してもよい。そのように構成した場合には、滞在ステージ（及び演出）の終了（又は切り替わり）を跨いで先読み演出が発生するか否か、という点に遊技者の注目を集めることが可能となり、遊技の興趣性を高めることができることとなる。

#### 【0152】

また、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージの終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とした場合、当該先読み演出は、現在の滞在ステージが終了する最終変動までで終了（中断）するよう構成してもよい。また、先読み演出を中断した場合、当該中断した先読み演出とは異なる先読み演出（例えば、切り替わった後の滞在ステージでの演出に即した先読み演出又はその他の演出）を代わりに実行し得るよう構成してもよい。

#### 【0153】

また、或る滞在ステージにおいて、以後の変動において高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択される旨を報知する先読み演出が発生し、且つ当該或る滞在ステージで当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されなかった場合には、次の滞在ステージにて当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択され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、次の滞在ステージにおける先読み演出は当該次の滞在ステージに即した演出にすることが望ましい。

#### 【0154】

次に、図22は、図20でのステップ2450のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理Bのフローチャートである。まず、ステップ2452で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、先読み演出実行カウンタSM26cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2452でYesの場合、ステップ2454で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たに発生した保留が第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。

#### 【0155】

ステップ2454でYesの場合、ステップ2458で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶されている保留情報（特に、当否抽選乱数、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の当否判定結果及び変動時間を事前判定する。次に、ステップ2460で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、前記事前判定結果に基づき、当該新たな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2460でYesの場合、ステップ2462で、保留先読

10

20

30

40

50

み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率（例えば、1 / 3）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ 2 4 7 6 に移行する。

【0156】

他方、ステップ 2 4 6 0 で N o の場合、ステップ 2 4 6 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、10 秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が 8 4 0 ~ 1 0 2 3 である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は 10 秒以上となることが判定できる（図 1 1 参照）。ステップ 2 4 6 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 6 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率（例えば、1 / 5 であるが、ステップ 2 4 6 2 での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ 2 4 7 6 に移行する。

10

【0157】

次に、ステップ 2 4 7 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該先読み演出抽選（ステップ 2 4 6 2、ステップ 2 4 6 6 のいずれかの抽選）に当選したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 6 で Y e s の場合、ステップ 2 4 7 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留（トリガ保留）が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数 H a（0 ~ 4 回）を導出する。次に、ステップ 2 4 8 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c を参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数 H b を導出する。

20

【0158】

次に、ステップ 2 4 8 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、先読み演出を実行する回数（本例では、H a）が、最低先読み演出回数（有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、2 回）以上であるか否かを判定する。ステップ 2 4 8 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 8 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該導出した H a 及び H b が、H a H b の関係を充足している（先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する）か否かを判定する。ステップ 2 4 8 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 8 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、先読み演出実行カウンタ S M 2 6 c に H a をセットし、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 4 5 2、ステップ 2 4 5 4、ステップ 2 4 6 4、ステップ 2 4 7 6、ステップ 2 4 8 2 又はステップ 2 4 8 4 のいずれかで N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。

30

【0159】

次に、図 2 3 は、図 1 7 におけるステップ 2 5 0 0 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 2 5 0 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 0 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段

40

50

S M 2 5 b ) に一時記憶する。

【 0 1 6 0 】

次に、ステップ 2 5 5 0 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 6 1 】

次に、図 2 4 は、図 2 3 におけるステップ 2 5 5 0 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 2 5 5 2 で、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、特定遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 4 で、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブル S M 2 5 t a（特に、通常遊技時用のテーブル）を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ 2 5 0 8 の処理）に移行する。

【 0 1 6 2 】

フローチャートの説明に戻ると、他方、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合、即ち、特定遊技状態中である場合、ステップ 2 5 5 6 で、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、先読み演出実行カウンタ S M 2 6 c を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きい（先読み演出を実行する状況）か否かを判定する。ステップ 2 5 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 8 で、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、先読み演出実行カウンタ S M 2 6 c の値を 1 減算（デクリメント）する。次に、ステップ 2 5 6 0 で、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、有利状態 A フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 4 で、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、「有利状態 A 専用ステージ」専用の先読み演出（例えば、ハズレ図柄の停止図柄として、左列・中列・右列に同色の装飾図柄が停止表示される演出（即ち、保留先読み時以外には、ハズレ図柄として同色の装飾図柄が停止表示され難いよう構成することが好適である））を表示するコマンドをセットし、ステップ 2 5 7 4 に移行する。

【 0 1 6 3 】

他方、ステップ 2 5 6 0 で N o の場合、換言すれば、有利状態 B フラグがオンである場合、ステップ 2 5 6 8 で、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b を参照し、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 0 で、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと 回で...！」と先読み演出実行カウンタ S M 2 6 c の値をカウントダウン表示する演出）を表示するコマンドをセットし、ステップ 2 5 7 4 に移行する。尚、ステップ 2 5 5 6 で N o の場合にもステップ 2 5 7 4 に移行する。

【 0 1 6 4 】

次に、ステップ 2 5 7 4 で、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、主遊技図柄の変動態様及び現在セットされている滞在ステージに基づき、演出内容決定テーブル S M 2 5 t a（特に、特定遊技時用のテーブル）を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ 2 5 0 8 の処理）に移行する。尚、不図示であるが、本実施形態においては、滞在ステージが有利状態 A 専用ステージである場合には、演出モード（演出の表示形式であり、同一の演出モード滞在中においては、背景演出が一定となっていたり、サウンド態様が同一であったり、変動に係る演出内容が同系統の演出内容であったりと、遊技者が遊技している最中にどの演出モードが決定されているのかが認識できればよい）は、敵キャラが出現したら大当たりとなる「バトルモード」となり、他方、滞在ステージが有利状態 B 専用ステージである場合には、演出モードは、トラップを回避又は秘宝を発見したら大当たりとなる「探索モード」となるよう構成されており、演出モードに適した演出が実行されることとなる

。

## 【0165】

次に、図25は、図17におけるステップ2600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2602で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2606で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2608で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2610に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2610に移行する。

10

## 【0166】

次に、ステップ2610で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2611で、装飾図柄表示制御手段SM21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2612で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2612でYesの場合、ステップ2614で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2900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2630に移行する。

20

## 【0167】

他方、ステップ2612でNoの場合、ステップ2616で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2616でYesの場合、ステップ2618で、装飾図柄表示制御手段SM21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2900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2630に移行する。

30

## 【0168】

他方、ステップ2616でNoの場合、ステップ2620で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、装図変動時間管理タイマSM21tと予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）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2900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2630に移行する。尚、ステップ2620でNoの場合にも、ステップ2630に移行する。

40

## 【0169】

次に、ステップ2630で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報＝図柄確定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2630でYesの場合、ステップ2631で、装飾図柄表示制御手段SM21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2900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2632で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間

50

管理タイマ S M 2 1 t を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 6 3 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 7 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 6 1 0 又はステップ 2 6 3 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 7 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 1 7 0 】

次に、図 2 6 は、図 1 7 におけるステップ 2 7 0 0 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 2 7 0 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 7 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 0 6 及びステップ 2 7 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 S G 上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ 2 7 1 0 に移行する。尚、ステップ 2 7 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 7 1 0 に移行する。

#### 【 0 1 7 1 】

次に、ステップ 2 7 1 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置 S G 上でラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ 2 7 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から遊技性選択指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、特定領域 C 2 2 への入球有無によって特別遊技終了後に移行する遊技状態が異なる旨を表示（例えば、「左打ちしてアタッカーに球を入れるとバトルモード、球を入れないと探索モードになります」と表示）するコマンドをセット（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 7 1 6 に移行する。尚、ステップ 2 7 1 2 で N o の場合にも、ステップ 2 7 1 6 に移行する。尚、本実施形態においては、振分遊技開始デモ時間中に、「特定領域 C 2 2 への入球有無によって特別遊技終了後に移行する遊技状態が異なる旨の表示」を実行するよう構成したが、当該振分遊技開始デモ時間は、振分遊技実行ラウンド以外のラウンド間の時間（振分遊技実行ラウンド以外のラウンドの開始デモ時間）よりも長時間とすることが望ましい。このように構成することにより、「特定領域 C 2 2 への入球有無によって特別遊技終了後に移行する遊技状態が異なる旨の表示」を実行する時間を担保することができる。

#### 【 0 1 7 2 】

次に、ステップ 2 7 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、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 2 7 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、特定領域入球演出（特定領域 C 2 2 に遊技球が入球した旨を遊技者に報知する演出であり、例えば、「V」と表示する演出）に係るコマンドをセット（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 7 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 7 1 6 で N o の場合にも、ステップ 2 7 2 0 に移行する。

#### 【 0 1 7 3 】

次に、ステップ 2 7 2 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、特別遊技中における所定のタイミング（例えば、第 6 ラウンドの終了タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 7 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 7 2 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、主遊技保留内に、大当りとなる予定の保留が存在するか否かを判定する。

ステップ2722でYesの場合、ステップ2724で、背景演出表示制御手段SM23は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、大当たりとなる最先の保留が、長開放大当たり（第2大入賞口C20を入球容易な開閉態様にて開放する大当たり）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2724でYesの場合、ステップ2726で、背景演出表示制御手段SM23は、保留内連荘演出（保留内に大当たりとなる保留が存在する旨を報知する演出であり、例えば、特殊な効果音を再生したり、特定のキャラクタが表示される演出を実行する）に係るコマンドをセットし、ステップ2728に移行する。尚、ステップ2720、ステップ2722又はステップ2724でNoの場合にも、ステップ2728に移行する。

#### 【0174】

尚、ステップ2726で実行される保留内連荘演出は、前述した、有利状態A専用ステージ専用の先読み演出及び有利状態B専用ステージ専用の先読み演出とは異なる演出態様であることが好適である、そのように構成することにより、演出の多様化を実現できると共に、遊技者は特別遊技中のみ実行され得る先読み演出が実行されたことを認識することができることとなる。尚、本実施形態においては、保留内連荘演出の発生タイミングを、実行中の特別遊技における最終ラウンド（本例では、第6R）終了時としたが、これには限定されず、ステップ2714にてセットされる、特定領域C22への入球有無によって移行する遊技状態が異なる旨の表示を実行するタイミング以前としてもよく、そのように構成した場合、保留内連荘演出が発生すると長開放大当たりに当選することが確定的となるため、遊技者は振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20内の特定領域C22に遊技球を入球させるか否かについて悩む必要がなくなることとなる。また、前記特定領域C22への入球有無によって移行する遊技状態が異なる旨の表示を実行するタイミング以前に保留内連荘演出が発生し得るよう構成した場合、ステップ2724のタイミングにおいて、主遊技保留内に確率変動遊技状態においてのみ大当たりとなる保留が存在した場合には、ステップ2714にて第2大入賞口C20内の特定領域C22に遊技球を入球させるよう示唆する演出を実行するよう構成してもよい（特定領域C22に入球させないと、ハズレ保留となってしまうため）。そのように構成することにより、遊技者の利益の損失を防止することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

#### 【0175】

次に、ステップ2728で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から有利状態A移行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2728でYesの場合、ステップ2730で、背景演出表示制御手段SM23は、有利状態Aに移行する旨を表示（例えば、「バトルモード開始（継続）！」と表示）するコマンドをセット（ステップ2900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2736に移行する。他方、ステップ2728でNoの場合、ステップ2732で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から有利状態B移行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2732でYesの場合、ステップ2734で、背景演出表示制御手段SM23は、有利状態Bに移行する旨を表示（例えば、「探索モード開始（継続）！」と表示）するコマンドをセット（ステップ2900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2736に移行する。尚、ステップ2732でNoの場合にも、ステップ2736に移行する。

#### 【0176】

次に、ステップ2736で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2736でYesの場合、ステップ2738で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当たり終了表示を行う（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2740で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2704又はステ

10

20

30

40

50

ップ 2 7 3 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 7 7 】

尚、不図示であるが、特別遊技の種類によって当該特別遊技実行中の演出が異なるよう構成してもよい。そのように構成した場合、例えば、最もラウンド数の多い特別遊技（本例では、7 A・7 B 図柄に係る特別遊技であり、1 6 R となっている）の実行中においては、遊技者に最も高利益である旨が認識できるような演出（例えば、派手なエフェクトで遊技者を祝福するような演出）を実行することが好適である。尚、本実施形態においては、当該最もラウンド数の多い特別遊技は、振分遊技実行ラウンドにおいて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となる特別遊技となっており、遊技者にとって最も高利益な特別遊技となっている。また、特別遊技当選時の遊技状態及び / 又は滞在ステージによって、特別遊技実行中の演出が異なるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、例えば、特別遊技当選時の滞在ステージが有利状態 A 専用ステージであった場合には、バトル演出（敵キャラとバトルする演出）を実行する等、特別遊技当選時の滞在ステージに適した演出を、特別遊技実行中の演出として実行することが望ましい。

10

【 0 1 7 8 】

また、本実施形態においては、ステップ 2 7 1 4 にてセットされる、特定領域 C 2 2 への入球有無によって、移行する遊技状態が異なる旨の表示を、振分遊技開始デモ時間中に実行し、ステップ 2 7 3 0 及びステップ 2 7 3 4 にてセットされる、有利状態 A に移行する旨の表示及び有利状態 B に移行する旨の表示を、振分遊技終了デモ時間中に実行するよう構成したが、これには限定されず、例えば、前記ステップ 2 7 1 4 にてセットされる表示は、特別遊技開始時や特別遊技開始デモ時間（本例では不図示）中に実行してもよいし、前記ステップ 2 7 3 0 及びステップ 2 7 3 4 にてセットされる表示は、特別遊技終了デモ時間中に実行してもよく、遊技者の遊技の進行を妨げたり、遊技者が遊技状態を誤認することがなければ、適宜変更して構わない。

20

【 0 1 7 9 】

次に、図 2 7 は、本実施形態における、遊技状態遷移に係るタイミングチャートである。特に、同図上段は、特別遊技（特に、振分遊技実行ラウンド）中に特定領域 C 2 2 への入球を実行した場合における作用図であり、同図下段は、特別遊技（特に、振分遊技実行ラウンド）中に特定領域 C 2 2 への入球を実行しなかった場合における作用図である。

30

【 0 1 8 0 】

はじめに、同図上段のタイミングチャートを参照しながら、有利状態 A による連荘モードについて説明する。まず、図中 1 のタイミングにおいて、第 1 主遊技図柄が大当り図柄「4 A」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を短開放）が実行される。

【 0 1 8 1 】

次に、図中 2 のタイミングにおいて、特別遊技の実行が終了する。また、当該特別遊技中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されなかったため、当該特別遊技終了後には通常遊技状態（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。

【 0 1 8 2 】

次に、図中 3 のタイミングにおいて、第 1 主遊技図柄が大当り図柄「5 A」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を長開放）が実行される。

40

【 0 1 8 3 】

次に、図中 4 のタイミング（特に図示していないが、振分遊技実行ラウンドの実行中）において、特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出される（本例では、遊技者が特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 A を選択した場合を一例に説明する）。

【 0 1 8 4 】

次に、図中 5 のタイミングにおいて、特別遊技が終了する。また、当該特別遊技中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されたため、特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 A（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に移行する。

50

## 【 0 1 8 5 】

次に、図中 6 のタイミングにおいて、第 2 主遊技図柄が大当り図柄「 5 B 」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を長開放）が実行される。また、特別遊技が開始されることに起因して、遊技状態は通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）へと移行する。

## 【 0 1 8 6 】

次に、図中 7 のタイミング（特に図示していないが、振分遊技実行ラウンドの実行中）において、特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出される（本例では、遊技者が特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 A を選択した場合を一例に説明する）。

## 【 0 1 8 7 】

次に、図中 8 のタイミングにおいて、特別遊技が終了する。また、当該特別遊技中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されたため、特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 A（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に移行する。

## 【 0 1 8 8 】

ここで、図中 3 ～ 8 に示されるように、長開放大当りを経て有利状態 A へと移行した後は、第 2 主遊技図柄での遊技が主に実行されると共に、第 2 主遊技側では第 1 主遊技側よりも大当りに当選した場合に長開放大当りが選択され易く構成されている（即ち、特別遊技と有利状態が交互に繰り返される、いわゆる連荘モードとなるのである）。

## 【 0 1 8 9 】

次に、図中 9 のタイミングにおいて、第 2 主遊技図柄が大当り図柄「 4 B 」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を短開放）が実行される。また、特別遊技が開始されることに起因して、遊技状態は通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）へと移行する。

## 【 0 1 9 0 】

次に、図中 1 0 のタイミングにおいて、特別遊技が終了する。また、当該特別遊技中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されなかったため、特別遊技終了後の遊技状態として通常遊技状態（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。

## 【 0 1 9 1 】

このように、有利状態 A においては、短開放大当りに当選することが、連荘モードの終了条件（終了タイミングは短開放大当りの終了時）となるのである。

## 【 0 1 9 2 】

次に、同図下段のタイミングチャートを参照しながら、有利状態 B による連荘モードについて説明する。

まず、図中 a のタイミングにおいて、第 1 主遊技図柄が大当り図柄「 4 A 」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を短開放）が実行される。

## 【 0 1 9 3 】

次に、図中 b のタイミングにおいて、特別遊技の実行が終了する。また、大当り図柄が「 4 A 」であり、当該特別遊技中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されなかったため、通常遊技状態（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。

## 【 0 1 9 4 】

次に、図中 c のタイミングにおいて、第 1 主遊技図柄が大当り図柄「 5 A 」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を長開放）が実行される。

## 【 0 1 9 5 】

次に、図中 d のタイミングにおいて、特別遊技が終了する。また、大当り図柄が「 5 A 」であり、当該特別遊技中（長開放大当りに係る特別遊技の実行中）に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されなかったため（本例では、遊技者が特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 B を選択した場合を一例に説明する）、特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 B（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に移行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 9 6 】

次に、図中 e のタイミングにおいて、第 2 主遊技図柄が大当り図柄「 5 B 」にて停止表示されたことを契機として、6 R の特別遊技（振分遊技実行ラウンドでは第 2 大入賞口 C 2 0 を長開放）が実行される。また、特別遊技が開始されることに起因して、遊技状態は通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）へと移行する。

## 【 0 1 9 7 】

次に、図中 f のタイミングにおいて、特別遊技が終了する。また、大当り図柄が「 5 A 」であり、当該特別遊技中（長開放大当りに係る特別遊技の実行中）に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球が検出されなかったため（本例では、遊技者が特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 B を選択した場合を一例に説明する）、特別遊技終了後の遊技状態として有利状態 B（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に移行する。

10

## 【 0 1 9 8 】

ここで、図中 c ~ f に示されるように、長開放大当りを経て有利状態 B へと移行した後は、第 2 主遊技図柄での遊技が主に実行される。また、有利状態 B においては、長開放大当り、短開放大当りのいずれの大当りに係る特別遊技の終了後にも、時間短縮遊技状態に移行することとなる（即ち、特別遊技と有利状態が交互に繰り返される、いわゆる連荘モードとなるのである）。

## 【 0 1 9 9 】

次に、図中 g のタイミングにおいて、有利状態 B に移行してから第 2 主遊技図柄が 9 0 回（ハズレ図柄が連続して 9 0 回）停止表示されたことを契機として、有利状態 B が終了し、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）へと移行する。

20

## 【 0 2 0 0 】

このように、有利状態 B においては、ハズレ図柄が連続して 9 0 回、停止表示される（すなわち、時間短縮遊技状態である 9 0 変動の内に、大当りに当選しない）ことが、連荘モードの終了条件となるのである。

## 【 0 2 0 1 】

次に、図 2 8 は、本実施形態における、主要な遊技状態の遷移の一例を示す表である。尚、本例では、通常遊技状態における第 2 主遊技側、有利状態 A 及び有利状態 B における第 1 主遊技側については、イレギュラーなケースであるため〔本実施形態に係る遊技機は、通常遊技状態においては左打ち（遊技者から見て、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調節して遊技球を打ち出すこと）にて遊技を進行し、有利状態中においては右打ち（遊技者から見て、遊技領域 D 3 0 の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）にて遊技を進行するよう構成されているため〕省略し、振分遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 を短開放した際には、特定領域 C 2 2 への遊技球の入球は発生しないもの（第 2 大入賞口 C 2 0 の短開放に係る開放時間は、実質的に遊技球が入球し得ない開放時間であるため）として例示している。同図に示されるように、本実施形態においては、「大当り時の遊技状態」、「大当り図柄」、「特定領域への入球」に基づいて、特別遊技終了後に移行する遊技状態が決定されるよう構成されている。ここで、長開放に係る振分遊技が実行される場合、「大当り時の遊技状態」に拘らず、第 2 大入賞口 C 2 0 内の特定領域 C 2 2 に遊技球を入球させるか否かにより、特別遊技終了後に移行する遊技状態を遊技者が選択可能であることを補足しておく。

30

40

## 【 0 2 0 2 】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機によれば、利益率が略同一の、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である有利状態 A と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である有利状態 B との 2 つの遊技状態を有し、長開放大当り図柄に係る特別遊技の実行中において、特定領域に遊技球を入球させるか否かにより、当該実行中の特別遊技終了後に有利状態 A と有利状態 B とのどちらの遊技状態に移行するかが決定されるよう構成することで、遊技者が当該特別遊技終了後の遊技状態を選択し得るといった新たな遊技性を創出し得ることとなる。

50

## 【0203】

尚、本実施形態においては、長開放大当りの振分遊技実行ラウンドにおいて遊技者が第2大入賞口C20内の特定領域C22に遊技球を入球させた場合と入球させない場合とで、その後の利益率の期待値（有利状態Aと有利状態Bとの期待値）が略同一となるよう構成されている。ここで、有利状態Aを選択し続けた場合と、有利状態Bを選択し続けた場合との平均連荘数（通常遊技状態に移行するまでに大当りに当選する平均の回数）の具体的な計算式を詳述する。

## 【0204】

まず、有利状態Aの場合、有利状態A中に大当りに当選する確率が「100%」であり、大当り当選時における、当該大当り終了後に有利状態Aに移行し得る確率（大当り当選時の継続率）が「 $768 / 1024$ （5Bと7Bとの図柄決定乱数値の合計 / 第2主遊技側の図柄決定乱数値の合計） $\times 100 = 75\%$ 」であることから、継続率（大当りに当選して、当該大当り終了後に有利状態Aに移行する確率）は「 $(100 \times 75) / 100 = 75\%$ 」となる。有利状態Aの終了条件が短開放大当りに当選後に当該短開放大当りが終了することであるため（最終的に大当りに当選して終了するため）、有利状態Aを選択し続けた場合の平均連荘数は、「 $1 \div \{(100 - 75) / 100\} = 4$ 回」に、有利状態Aの終了契機となる短開放大当りの「1回」を足して、「4回 + 1回 = 5回」となる。

## 【0205】

次に、有利状態Bの場合、有利状態B滞在時における大当り確率（非確率変動遊技状態における大当り確率）が $1 / 56.5$ であり、時短回数が90回であることから、有利状態B中に大当りに当選する確率が、「 $\{1 - (55.5 / 56.5)^{90}\} \times 100 = 80\%$ 」であり、大当り当選時における、当該大当り終了後に有利状態Bに移行し得る確率（大当り当選時の継続率）が「100%」であることから、継続率（大当りに当選して、当該大当り終了後に有利状態Bに移行する確率）は「 $(80 \times 100) / 100 = 80\%$ 」となる。有利状態Bの終了条件が時短回数（本例では、90回）の主遊技図柄の変動が終了するまで大当りに当選しないことであるため（最終的に大当りに当選しないで終了するため）、有利状態Bを選択し続けた場合の平均連荘数は、「 $1 \div \{(100 - 80) / 100\} = 5$ 回」となる。

## 【0206】

このように、本実施形態においては、有利状態Aを選択し続けた場合と、有利状態Bを選択し続けた場合との平均連荘数は同一（厳密には略同一）の「5回」となっており、長開放大当りの振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20内の特定領域C22に遊技球を入球させても入球させなくても、遊技者の利益率は損なわれないよう構成されているため、遊技者は長開放大当りの振分遊技実行ラウンドにおいて、自身の趣向に合わせた遊技性を選択することができることとなる。

## 【0207】

尚、本実施形態においては、有利状態Aの終了条件を、短開放大当りに当選後に当該短開放大当りが終了することとし、有利状態Bの終了条件を、時短回数（本例では、90回）の主遊技図柄の変動が終了するまで大当りに当選しないこととして、有利状態Aと有利状態Bとの平均連荘数を同一とすることにより、有利状態Aと有利状態Bとの利益率を略同一とするよう構成したが、利益率を略同一とするような構成は平均連荘数が同一であればよく、例えば、大当り図柄全体（長開放大当り図柄と短開放大当り図柄）に対する短開放大当り図柄の選択割合、有利状態Bにおける時短回数、有利状態A及び／又は有利状態B滞在時の大当り確率、等を調整して、平均連荘数が同一となるよう構成してもよい。また、有利状態Aと有利状態Bとの利益率が略同一ならば、前記平均連荘数が相違してもよく、例えば、第2大入賞口C20の開放時間、賞球数、最大入球数（振分遊技実行ラウンドの終了契機となる第2大入賞口C20への入球数）、振分遊技実行ラウンド数、等を調整して、利益率が略同一となるよう構成してもよい。

## 【0208】

（変更例1）

尚、本実施形態においては、有利状態 A 及び有利状態 B 滞在時における変動態様決定用テーブルは夫々 1 種類としたが、これには限定されず、変動態様決定用テーブルを複数有し、同一の遊技状態滞在時において参照する変動態様決定用テーブルを変更してもよい。そこで、そのような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。

#### 【0209】

ここで、本実施形態からの変更例 1 に係る遊技機は、限定頻度状態（詳細は後述する）時の主遊技図柄の変動態様を決定するための限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 を有しており、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度状態時に参照される限定頻度変動態様抽選テーブル MN 5 2 t a と、限定頻度状態時における主遊技図柄の変動回数を計測し得る限定頻度カウンタ MN 5 2 c と、限定頻度状態時に係る情報を一時記憶するための限定頻度関連情報一時記憶手段 MN 5 2 b と、を更に有している。

10

#### 【0210】

尚、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）のことである。

#### 【0211】

まず、図 2 9 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 9 でのステップ 1 4 0 0 ( 1 ) { ステップ 1 4 0 0 ( 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。本実施形態からの変更点は、ステップ 1 4 1 2 ( 変 1 ) 及びステップ 1 4 1 6 ( 変 1 ) ~ ステップ 1 4 2 4 ( 変 1 ) であり、その目的は、主遊技図柄の変動態様決定時に限定頻度テーブルを参照し得るよう構成することである。即ち、ステップ 1 4 1 0 で、主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ 1 4 1 2 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 MN 5 2 b を参照し、限定頻度フラグ A { 参照する限定頻度テーブルを決定するためのフラグであり、後述する、ステップ 1 8 1 2 ( 変 1 ) にてオンとなる } 及び限定頻度フラグ B { 参照する限定頻度テーブルを決定するためのフラグであり、後述する、ステップ 1 8 2 2 ( 変 1 ) にてオンとなる } がいずれもオフであるか否かを判定する。ステップ 1 4 1 2 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

20

#### 【0212】

他方、ステップ 1 4 1 2 ( 変 1 ) で N o の場合には、ステップ 1 4 1 6 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 MN 5 2 b を参照し、限定頻度フラグ A がオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 1 6 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 0 で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、後述する、限定頻度テーブル決定処理 A を実行し、ステップ 1 4 1 8 ( 変 1 ) に移行する。他方、ステップ 1 4 1 6 ( 変 1 ) で N o の場合、ステップ 1 5 0 0 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、後述する、限定頻度テーブル決定処理 B を実行し、ステップ 1 4 1 8 ( 変 1 ) に移行する。

30

#### 【0213】

次に、ステップ 1 4 1 8 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、ステップ 1 4 5 0 ( 変 1 ) 又はステップ 1 5 0 0 ( 変 1 ) の処理にて決定した、参照する限定頻度変動態様決定用抽選テーブル MN 5 2 t a ( 限定頻度テーブル )、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、これらを限定頻度関連情報一時記憶手段 MN 5 2 b に一時記憶する。次に、ステップ 1 4 2 0 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度カウンタ MN 5 2 c のカウンタ値から 1 を減算 ( デクリメント ) する。次に、ステップ 1 4 2 2 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度カウンタ MN 5 2 c を参照し、当該カウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 2 2 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 1 4 2 4 ( 変 1 ) で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 MN 5 2 b のフラグエリア内にある、限

40

50

定頻度フラグ A 及び限定頻度フラグ B をオフにし（限定頻度フラグ A 及び限定頻度フラグ B のうちオンでないフラグについては本処理を実行しない）、ステップ 1 4 2 6 に移行する。尚、ステップ 1 4 2 2（変 1）で No の場合にも、ステップ 1 4 2 6 に移行する。

【0 2 1 4】

次に、図 3 0 は、本実施形態からの変更例 1 における、第 1 主遊技図柄表示処理（第 2 主遊技図柄表示処理）にて参照される主遊技テーブルである。本実施形態からの変更点は主遊技テーブル 3 についてであり、特定遊技状態（有利状態 A、有利状態 B）において主遊技図柄の変動態様を決定する場合には、後述する限定頻度テーブルを参照するため、主遊技テーブルは参照されなくなっている。

【0 2 1 5】

次に、図 3 1 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 2 9 でのステップ 1 4 5 0（変 1）のサブルーチンに係る、限定頻度テーブル決定処理 A のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 2 で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、限定頻度カウンタ MN 5 2 c を参照し、当該カウンタ値 G が第 1 段階範囲 A（6 5 5 3 5  $G > 6 5 5 0 0$ ）内の値であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 4 で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、当該変動にて変動態様（変動時間）を決定する際に参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル A 1 に決定し、次の処理 { ステップ 1 4 1 8（変 1）の処理 } に移行する。

【0 2 1 6】

他方、ステップ 1 4 5 2 で No の場合、ステップ 1 4 5 6 で、限定頻度変動態様決定手段 MN 5 2 は、当該変動にて変動態様（変動時間）を決定する際に参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル A 2 に決定し、次の処理 { ステップ 1 4 1 8（変 1）の処理 } に移行する。

【0 2 1 7】

ここで、図 3 3 は、本実施形態からの変更例 1 における、限定頻度変動態様決定用抽選テーブル MN 5 2 t a の一例である。同図に示されるように、限定頻度テーブル（限定頻度変動態様決定用抽選テーブル MN 5 2 t a）は限定頻度テーブル A 1、限定頻度テーブル A 2、限定頻度テーブル B 1、限定頻度テーブル B 2 及び限定頻度テーブル B 3 から構成されており、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（有利状態 A）となった場合には、主遊技図柄の変動回数に基づいて、「限定頻度テーブル A 1 限定頻度テーブル A 2」の順に参照する限定頻度テーブルが切り替わっていき、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（有利状態 B）となった場合には、主遊技図柄の変動回数に基づいて、「限定頻度テーブル B 1 限定頻度テーブル B 2 限定頻度テーブル B 3」の順に参照する限定頻度テーブルが切り替わっていくよう構成されている。

【0 2 1 8】

尚、同図左側は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（有利状態 A）時に参照され得る限定頻度テーブルの限定頻度テーブル A 1 及び限定頻度テーブル A 2 である。まず、限定頻度テーブル A 1 は、限定頻度カウンタ MN 5 2 c の値（例えば、G とする）が所定の範囲内の値（6 5 5 3 5  $G > 6 5 5 0 0$ ）である場合に参照され得る一方、限定頻度テーブル A 2 は、限定頻度カウンタ値 G が所定の範囲内の値（6 5 5 0 0  $G$ ）である場合に参照され得るテーブルである。また、限定頻度テーブル A 1 及び限定頻度テーブル A 2 は共に、当りに係る変動態様が 1 種類、ハズレに係る変動態様が 2 種類となっている。また、ハズレ時においては、限定頻度テーブル A 2 は限定頻度テーブル A 1 よりも相対的に短時間の変動時間が選択され易くなっている。このように構成することで、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場合には次回特別遊技当選まで当該遊技状態が継続することが確定しているため、所定の期間（本例では、特別遊技終了時から 3 5 回目の変動終了時まで）大当りに当選しなかった場合に、参照するテーブルを限定頻度テーブル A 1 から限定頻度テーブル A 2 に切り替えることで変動時間が相対的に短時間になり、大当りに当選するまでの時間が短縮され、遊技者の倦怠感を軽減できることとなる。

【0 2 1 9】

10

20

30

40

50

次に、図 3 2 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 2 9 でのステップ 1 5 0 0 ( 変 1 ) のサブルーチンに係る、限定頻度テーブル決定処理 B のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2 は、限定頻度カウンタ M N 5 2 c を参照し、当該カウンタ値 G が第 1 段階範囲 B ( 9 0  $G > 4 0$  ) 内の値であるかを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 4 で、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2 は、当該変動にて変動態様 ( 変動時間 ) を決定する際に参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル B 1 に決定し、次の処理 { ステップ 1 4 1 8 ( 変 1 ) の処理 } に移行する。

#### 【 0 2 2 0 】

他方、ステップ 1 5 0 2 で N o の場合、ステップ 1 5 0 6 で、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2 は、限定頻度カウンタ M N 5 2 c を参照し、当該カウンタ値 G が第 2 段階範囲 B ( 4 0  $G > 1 0$  ) 内の値であるかを判定する。ステップ 1 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 5 0 8 で、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2 は、当該変動にて変動態様 ( 変動時間 ) を決定する際に参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル B 2 に決定し、次の処理 { ステップ 1 4 1 8 ( 変 1 ) の処理 } に移行する。

#### 【 0 2 2 1 】

他方、ステップ 1 5 0 6 で N o の場合、ステップ 1 5 1 0 で、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2 は、当該変動にて変動態様 ( 変動時間 ) を決定する際に参照する限定頻度テーブルを限定頻度テーブル B 3 に決定し、次の処理 { ステップ 1 4 1 8 ( 変 1 ) の処理 } に移行する。

#### 【 0 2 2 2 】

ここで、図 3 3 の右側は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態 ( 有利状態 B ) 時に参照され得る限定頻度テーブルの限定頻度テーブル B 1、限定頻度テーブル B 2 及び限定頻度テーブル B 3 である。まず、限定頻度テーブル B 1 は、限定頻度カウンタ値 G が所定の範囲内の値 ( 9 0  $G > 4 0$  ) である場合に参照され得る。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時間となっている。尚、限定頻度テーブル B 2 及び限定頻度テーブル B 3 と比較すると、限定頻度テーブル B 1 が、変動時間の平均値が最も短時間となるよう構成されている。

#### 【 0 2 2 3 】

次に、限定頻度テーブル B 2 は、限定頻度カウンタ値 G が所定の範囲内の値 ( 4 0  $G > 1 0$  ) である場合に参照され得る。まず、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時間となっている。尚、限定頻度テーブル B 1 及び限定頻度テーブル B 3 と比較すると、限定頻度テーブル B 2 が、変動時間の平均値が最も長時間となるよう構成されている。

#### 【 0 2 2 4 】

次に、限定頻度テーブル B 3 は、限定頻度カウンタ値 G が所定の範囲内の値 ( 1 0  $G$  ) である場合に参照され得る。また、限定頻度テーブル B 3 にて選択され得る変動時間は 1 種類のみとなっており、当否抽選結果に拘らず一定の変動時間が選択されるよう構成されている。

#### 【 0 2 2 5 】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されない。本実施形態からの変更例 1 に係る限定頻度テーブル ( 限定頻度テーブル A 1、限定頻度テーブル A 2、限定頻度テーブル B 1、限定頻度テーブル B 2 及び限定頻度テーブル B 3 ) は、限定頻度テーブルの種類を何種類としても、参照する限定頻度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 B 1 と限定頻度テーブル B 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 B 1 限定頻度テーブル B 2 限定頻度テーブル B 1」の順に切り替えるよう構成してもよい。

#### 【 0 2 2 6 】

次に、図 3 4 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 5 でのステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。本実施形態から

10

20

30

40

50

の変更点は、ステップ 1 6 0 8 ( 変 1 ) 及びステップ 1 6 1 0 ( 変 1 ) についてであり、その目的は、大当たり時には限定頻度に係る情報をクリアすることである。即ち、ステップ 1 6 0 6 で、特定遊技フラグをオフにした後、ステップ 1 6 0 8 ( 変 1 ) で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 M N 5 2 b のフラグエリア内にある、限定頻度フラグ A 及び限定頻度フラグ B をオフにする ( 既にオフになっているフラグについては本処理を実行しない )。次に、ステップ 1 6 1 0 ( 変 1 ) で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、限定頻度カウンタ M N 5 2 c のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ 1 6 1 2 に移行する。

#### 【 0 2 2 7 】

次に、図 3 5 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 1 4 でのステップ 1 8 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 1 8 1 0 ( 変 1 )、ステップ 1 8 1 2 ( 変 1 )、ステップ 1 8 2 0 ( 変 1 ) 及びステップ 1 8 2 2 ( 変 1 ) についてであり、その目的は、特別遊技終了後に移行する遊技状態に応じ、限定頻度に係る初期処理を実行することである。即ち、ステップ 1 8 0 8 で、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数 A ( 本例では、6 5 5 3 5 回であり、実質的に次回特別遊技当選までカウンタ値は 0 より大きい値となる ) をセットした後、ステップ 1 8 1 0 ( 変 1 ) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、限定頻度カウンタ M N 5 2 c に所定回数 A ( 本例では、6 5 5 3 5 回であり、実質的に次回特別遊技当選までカウンタ値は 0 より大きい値となる ) をセットする。次に、ステップ 1 8 1 2 ( 変 1 ) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 M N 5 2 b のフラグエリア内にある、限定頻度フラグ A をオンにし、ステップ 1 8 2 4 に移行する。

#### 【 0 2 2 8 】

他方、ステップ 1 8 1 8 で、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数 B ( 本例では、9 0 回 ) をセットした後、ステップ 1 8 2 0 ( 変 1 ) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、限定頻度カウンタ M N 5 2 c のカウンタ値に所定回数 B ( 本例では、9 0 回 ) をセットする。次に、ステップ 1 8 2 2 ( 変 1 ) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、限定頻度関連情報一時記憶手段 M N 5 2 b のフラグエリア内にある、限定頻度フラグ B をオンにし、ステップ 1 8 2 4 に移行する。

#### 【 0 2 2 9 】

次に、図 3 6 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 1 7 でのステップ 2 1 0 0 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。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 1 3 4 ( 変 1 ) 及びステップ 2 1 3 6 ( 変 1 ) であり、その目的は、参照する限定頻度テーブルが切り替わる毎に滞在ステージも切り替えることである。即ち、ステップ 2 1 2 8 で、有利状態フラグ A がオンの場合、ステップ 2 1 3 4 ( 変 1 ) で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c を参照し、当該カウンタ値が範囲 X ( 1 ~ 3 5 ) ・ 範囲 Y ( 3 5 を超過 ) のいずれの範囲内に含まれるかに応じて、滞在ステージをセット ( 背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b への一時記憶であり、例えば、カウンタ値が範囲 X に含まれる場合は「低速ステージ」をセット、範囲 Y に含まれる場合は「高速ステージ」をセット ) し、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。

#### 【 0 2 3 0 】

他方、ステップ 2 1 2 8 で、有利状態フラグ A がオフの場合、ステップ 2 1 3 6 ( 変 1 ) で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、滞在ステージ管理カウンタ S M 2 3 c を参照し、当該カウンタ値が範囲 1 ( 1 ~ 5 0 ) ・ 範囲 2 ( 5 1 ~ 8 0 ) ・ 範囲 3 ( 8 1 ~ 9 0 ) のいずれの範囲内に含まれるかに応じて、滞在ステージをセット ( 背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b への一時記憶であり、例えば、カウンタ値が範囲 1 に含まれる場合は「短演出ステージ」をセット、範囲 2 に含まれる場合は「長演出ステージ」をセット、範囲 3 に含まれる場合は「固定演出ステージ」をセット ) し、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 2 1 2 2 で N o の場合にも、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 3 1 】

次に、図 3 7 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 2 0 でのステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理 A 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 2 4 0 6 ( 変 1 ) 及びステップ 2 4 1 8 ( 変 1 ) ~ ステップ 2 4 2 4 ( 変 1 ) についてであり、その目的は、滞在ステージによって先読み演出抽選の当選確率を相違させることである。即ち、ステップ 2 4 0 4 で、新たな保留が第 2 主遊技側の保留であった場合、ステップ 2 4 0 6 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、滞在ステージとして「低速ステージ」がセットされているか否かを判定する。ステップ 2 4 0 6 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 8 に移行し、N o の場合には、ステップ 2 4 1 8 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、滞在ステージとして「高速ステージ」がセットされているか否かを判定する。尚、本実施形態からの変更例 1 においては、特別遊技終了後に有利状態 A に移行したタイミングで、滞在ステージとして「低速ステージ」がセットされ、その後、所定回数 ( 本例では、3 5 回 ) の主遊技図柄の変動終了時に、滞在ステージとして「高速ステージ」がセットされるよう構成されている ( セットされている滞在ステージが切り替わるよう構成されている ) 。また、セットされている滞在ステージの切り替わりと共に ( 同タイミングで ) 、主遊技図柄の変動態様の決定時に参照される限定頻度テーブルも切り替わるよう構成されている。そのように構成することで、選択される変動態様に適した演出を実行することができることとなる。

10

## 【 0 2 3 2 】

20

ステップ 2 4 1 8 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 0 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、ステップ 2 4 0 8 で事前判定した当否判定結果を参照し、当該新たな保留が長開放大当り ( 第 2 大入賞口 C 2 0 を入球容易な開閉態様にて開放する大当り ) となる予定の保留であるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 0 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 1 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率 ( 例えば、2 / 3 ) で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ 2 4 2 6 に移行する。

## 【 0 2 3 3 】

他方、ステップ 2 4 2 0 ( 変 1 ) で N o の場合、ステップ 2 4 2 2 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、ステップ 2 4 0 8 で事前判定した当否判定結果を参照し、当該新たな保留がハズレとなる予定の保留であるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 2 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 3 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、ステップ 2 4 0 8 で事前判定した変動時間を参照し、当該新たな保留の変動時間が所定時間 ( 本例では、1 0 秒 ) 以上となることが確定的であるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 3 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 4 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率 { 例えば、1 / 2 0 であるが、ステップ 2 4 2 1 ( 変 1 ) での当選確率より低確率であればよい } で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ 2 4 2 6 に移行する。

30

## 【 0 2 3 4 】

次に、図 3 8 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 2 0 でのステップ 2 4 5 0 のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理 B 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 2 4 5 6 ( 変 1 ) 及びステップ 2 4 6 8 ( 変 1 ) ~ ステップ 2 4 7 4 ( 変 1 ) であり、その目的は、図 3 7 と同様に、滞在ステージによって先読み演出抽選の当選確率を相違させることである。即ち、ステップ 2 4 5 4 で、新たな保留が第 2 主遊技側の保留であった場合、ステップ 2 4 5 6 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、滞在ステージとして「長演出ステージ」がセットされているか否かを判定する。ステップ 2 4 5 6 ( 変 1 ) で Y e s の場合、ステップ 2 4 5 8 に移行する。

40

## 【 0 2 3 5 】

他方、N o の場合には、ステップ 2 4 6 8 ( 変 1 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、滞在ステージとして「固定演出ステージ」がセットされているか否かを

50

判定する。尚、本実施形態からの変更例 1 においては、特別遊技終了後に有利状態 B に移行したタイミングで、滞在ステージとして「短演出ステージ」がセットされ、その後、所定回数（本例では、50 回）の主遊技図柄の変動終了時に、滞在ステージとして「長演出ステージ」がセットされ、その後、所定回数（本例では、30 回）の主遊技図柄の変動終了時に、滞在ステージとして「固定演出ステージ」がセットされるよう構成されている（セットされている滞在ステージが切り替わるよう構成されている）。また、滞在ステージの切り替わりと共に、主遊技図柄の変動態様の決定時に参照される限定頻度テーブルも切り替わるよう構成されている。尚、本実施形態からの変更例 1 においては、滞在ステージが「短演出ステージ」である場合には先読み演出を実行しないよう構成されているが、先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。

10

**【0236】**

ステップ 2468（変 1）で Yes の場合、ステップ 2470（変 1）で、保留先読み演出実行可否判定手段 SM26k は、ステップ 2458 で事前判定した当否判定結果を参照し、当該新たな保留が長開放大当り（第 2 大入賞口 C20 を入球容易な開閉態様にて開放する大当り）となる予定の保留であるか否かを判定する。ステップ 2470（変 1）で Yes の場合、ステップ 2472（変 1）で、保留先読み演出実行可否判定手段 SM26k は、所定確率（例えば、1/4）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ 2476 に移行する。他方、ステップ 2470（変 1）で No の場合、ステップ 2474（変 1）で、保留先読み演出実行可否判定手段 SM26k は、所定確率（例えば、1/6 であるが、ステップ 2472（変 1）での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ 2476 に移行する。

20

**【0237】**

次に、図 39 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 23 でのステップ 2550 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。本実施形態からの変更点は、ステップ 2562（変 1）～ステップ 2572（変 1）についてであり、その目的は、滞在ステージによって先読み演出の表示内容を相違させることである。即ち、ステップ 2560 で、有利状態 A フラグがオンである場合、ステップ 2562（変 1）で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、滞在ステージとして「長演出ステージ」がセットされているか否かを判定する。ステップ 2562（変 1）で Yes の場合、ステップ 2565（変 1）で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、「低速ステージ」専用の先読み演出（例えば、ハズレ図柄の停止図柄として、左列・中列・右列に同色の装飾図柄が停止表示される演出（即ち、保留先読み時以外には、ハズレ図柄として同色の装飾図柄が停止表示され難いよう構成することが好適である））を表示するコマンドをセットし、ステップ 2574 に移行する。

30

**【0238】**

他方、ステップ 2562（変 1）で No の場合、換言すれば、「高速ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ 2566（変 1）で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、「高速ステージ」専用の先読み演出（例えば、ハズレ図柄停止時の停止態様を特殊停止態様（停止時のエフェクトを変更する、等））に決定し、ステップ 2574 に移行する。

40

**【0239】**

他方、ステップ 2560 で No の場合、換言すれば、有利状態 B フラグがオンである場合、ステップ 2568（変 1）で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、背景演出関連情報一時記憶手段 SM23b を参照し、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ 2568（変 1）で Yes の場合、ステップ 2570 で、保留先読み演出実行制御手段 SM26 は、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと 回で...！」と先読み演出実行カウンタ SM26c の値をカウントダウンする演出）を表示するコマンドをセットし、ステップ 2574 に移行する。

**【0240】**

50

他方、ステップ2568(変1)でNoの場合、換言すれば、「固定演出ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ2572(変1)で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、「固定演出ステージ」の変動時における当否煽り段階での演出内容を、当該ステージ専用の先読み演出(例えば、大当たりとなる予定の保留が存在する期待度に基づき、背景表示色が変化する演出、等)に決定し、ステップ2574に移行する。

#### 【0241】

次に、図40は、本実施形態からの変更例1における、演出内容決定テーブルである。まず、通常時演出内容決定テーブルは、通常時(通常遊技状態)において実行する演出を決定する際に参照されるテーブルであり、セットされ得る滞在ステージは1種類となっている(不図示ではあるが、通常遊技状態においては滞在ステージとして「通常ステージ」がセットされている)。尚、滞在ステージの種類は1種類に限定されず、通常遊技状態においても滞在ステージを複数設け、多彩な演出内容を表示し得るよう構成してもよい。

#### 【0242】

次に、特定遊技時演出内容決定テーブルは、特定遊技時{本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である有利状態A、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である有利状態B}において実行する演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、セットされている滞在ステージ(有利状態及び変動回数)によって演出内容(演出系統)が切り替わるよう構成されている(主遊技図柄の変動態様・変動時間が切り替わることに対応して、演出内容も切り替わるよう構成されている)。

#### 【0243】

ここで、演出内容の一例を挙げて説明すると、「固定演出ステージ」にて選択され得る演出である固定時間演出は、同図下段のイメージ図に図示されるように、まず、装飾図柄の変動が開始し、図柄変動に係る画像が1秒間表示されたタイミングから、当否煽り段階における演出を1秒間表示する。ここで、当否煽り段階における演出は、先読み演出非実行時であれば、サブ入力ボタンSBの操作を促す画像であり、当該演出表示後、サブ入力ボタンSBの操作があるか、又は更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。他方、先読み演出実行時であれば、当否煽り段階における演出は、ステップ2572(変1)の処理にて決定した、背景画像の表示色に変化する演出(即ち、サブ入力ボタンSBの操作を促す演出は発生しない)であり、当該演出表示後、更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。次に、当否報知段階では、遊技者に対して、当該変動が当りであるか、ハズレであるかを報知する演出を実行する。尚、先読み演出が次変動に亘って継続する場合には、先読み演出の実行態様(本例では、背景表示色)を先読み演出の終了まで引き継ぐよう構成してもよい。

#### 【0244】

尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様(及び当否抽選結果)と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい(主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい)。また、本例では特に図示していないが、第1主遊技側の保留消化時にも、特定遊技中のいずれかの滞在ステージにおける専用演出が実行され得るよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンSBの操作を促す演出は、その演出実行尺が担保困難となる状況下(例えば、本例における「短演出ステージ」滞在時)においては、実行しないよう構成しておくことが好適である。

#### 【0245】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例1に係る遊技機によれば、特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数が増加するにつれて、参照する限定頻度テーブルとセットされている滞在ステージとを切り替え得るよう構成し、且つ、有利状態Aと有利状態Bとで、参照する限定頻度テーブルとセットされている滞在ステージとを切り替える期間と、参照する限定頻度テーブルの種類と、実行される演出内容と、を相違し得るよう構成することで、有利状態Aと有利状態Bとの遊技性の違いを強調することができ、よりバラエティに富んだ遊技機とすることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 4 6 】

尚、本例に係る遊技機は、第2大入賞口C20の開閉態様により特定領域C22への遊技球の入球可否を調整していたが、これには限定されず、第2大入賞口C20内に遮蔽部材を設けて第2大入賞口C20内の特定領域C22への遊技球の入球の可否を調整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、第2大入賞口C20が長開放となる振分遊技実行ラウンドにおいて遮蔽部材を開閉する態様（例えば、一定の間隔で開状態と閉状態を繰り返す態様）にて駆動させ、第2大入賞口C20へ入球した遊技球が特定領域C22に入球するか否かが、第2大入賞口C20へ入球してみないとわからないようなラウンドを含む特別遊技を設けることにより、当該特別遊技が、遊技者が特定領域C22に遊技球を入球させるか否かを選択不可能な（特別遊技終了後の遊技状態を選択不可能な）特別遊技となり、遊技の興趣性が高まることとなる。また、このように構成した場合には、第2大入賞口C20が長開放となる振分遊技実行ラウンドにおける遮蔽部材の開閉態様として、遮蔽部材が開閉する態様（例えば、一定の間隔で開状態と閉状態を繰り返す態様）と、ラウンド中開放し続ける態様（本実施形態と同様の開放態様）とを設けて、いずれの開放態様となるかを停止した大当り図柄の種類に基づいて決定するよう構成してもよい。また、第2大入賞口C20の開放態様（例えば、一定の間隔で開状態と閉状態を繰り返す態様）によって、遊技者が特定領域C22に遊技球を入球させるか否かを選択不可能な構成を実現してもよい。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 2 4 7 】

M 主制御基板、M J 遊技用情報制御手段  
M J 1 0 入球判定手段、M J 1 1 A 第1主遊技始動口入球判定手段  
M J 1 1 B 第2主遊技始動口入球判定手段、M J 1 1 H 補助遊技始動口入球判定手段  
M J 1 1 C 1 0 第1大入賞口入球判定手段、M J 1 1 C 2 0 第2大入賞口入球判定手段  
M J 2 0 乱数取得判定実行手段、M J 2 1 A 第1主遊技乱数取得判定実行手段  
M J 2 1 B 第2主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1 H 補助遊技乱数取得判定実行手段  
M J 3 0 保留制御手段、M J 3 1 保留消化制御手段  
M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段、M J 3 2 図柄保留手段  
M J 3 2 A 第1主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段  
M J 3 2 B 第2主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段  
M J 3 2 H 補助遊技図柄保留手段、M J 3 2 b H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段  
M N 遊技内容決定手段、M N 1 0 当否抽選手段  
M N 1 1 A 第1主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a A 第1主遊技用当否抽選テーブル  
M N 1 1 B 第2主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a B 第2主遊技用当否抽選テーブル  
M N 1 1 H 補助遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a H 補助遊技用当否抽選テーブル  
M N 2 0 特別遊技移行決定手段  
M N 4 0 図柄内容決定手段、M N 4 1 A 第1主遊技図柄決定手段  
M N 4 1 t a A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 B 第2主遊技図柄決定手段  
M N 4 1 t a B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 H 補助遊技図柄決定手段  
M N 4 1 t a H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 5 0 変動態様決定手段

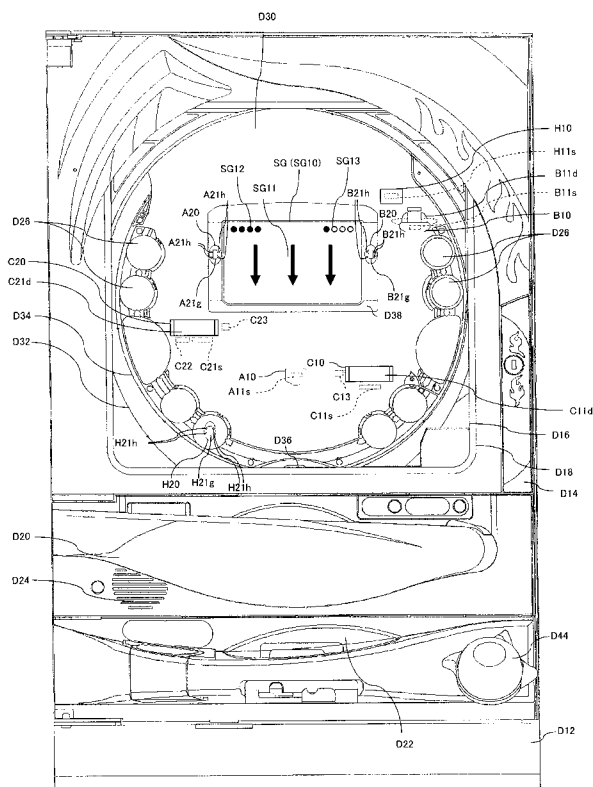
M N 5 1 A	第 1 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a	A	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M N 5 1 B	第 2 主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a	B	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M N 5 1 H	補助遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a	H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル	
M P	遊技進行手段、M P 1 0		表示制御手段	
M P 1 1 C	第 1・第 2 主遊技図柄制御手段、M P 1 1 t	C	第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ	
M P 1 1 H	補助遊技図柄制御手段、M P 1 1 t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

S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段  
 S M 2 3 背景演出表示制御手段、S M 2 3 n 背景演出表示内容決定手段  
 S M 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段、S M 2 3 c 滞在ステージ管理カウンタ  
 S M 2 4 予告演出表示制御手段、S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段  
 S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段  
 S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段  
 S M 2 6 保留先読み演出実行制御手段、S M 2 6 k 保留先読み演出実行可否判定手段  
 S M 2 6 先読み演出実行カウンタ、S M 4 0 情報送受信制御手段  
 S S 演出表示手段(サブサブ制御部)、S S 1 0 副情報送受信制御手段  
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段  
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域  
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第1保留表示部  
 S G 1 3 第2保留表示部  
 K H 賞球払出制御基板  
 K E 賞球払出装

10

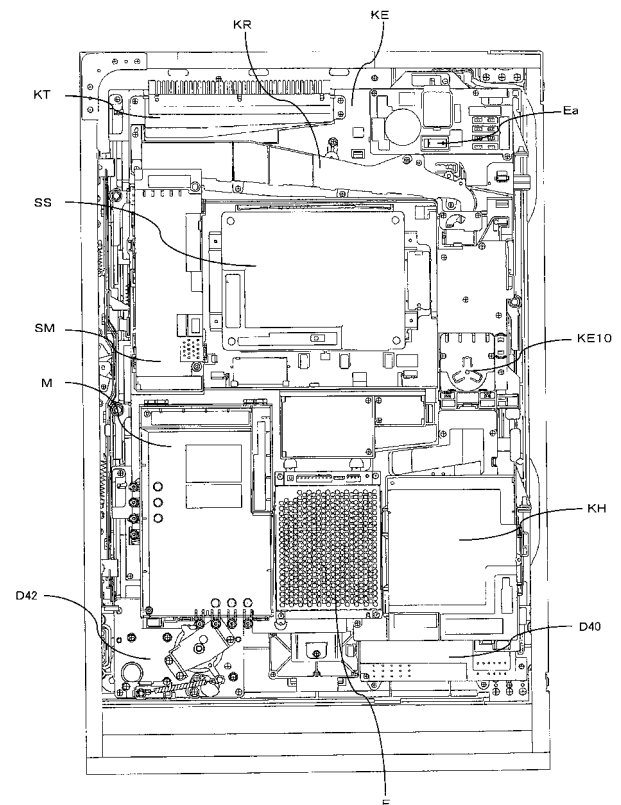
【図1】

(図1)

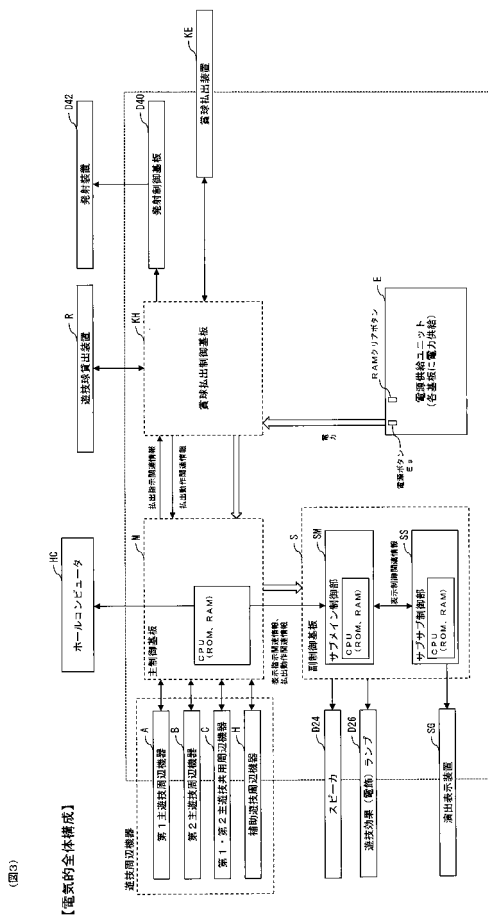


【図2】

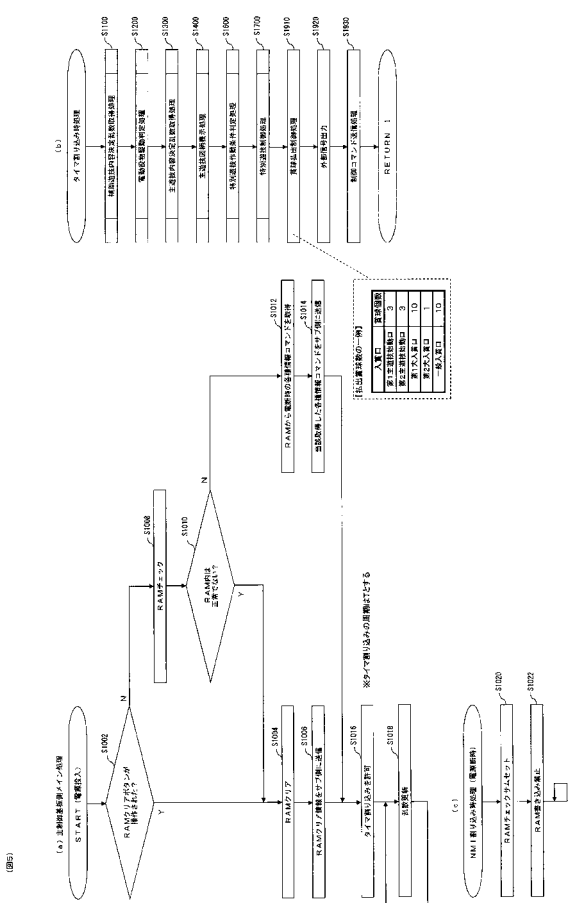
(図2)



【 図 3 】

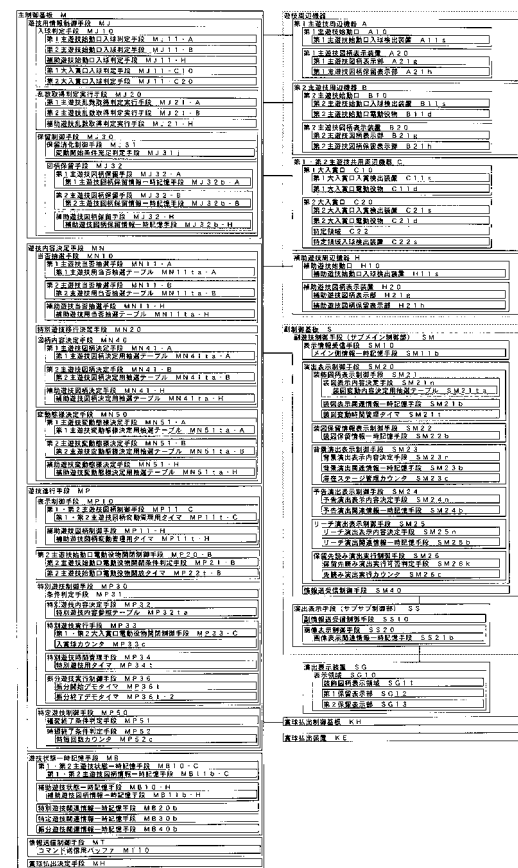


【 図 5 】



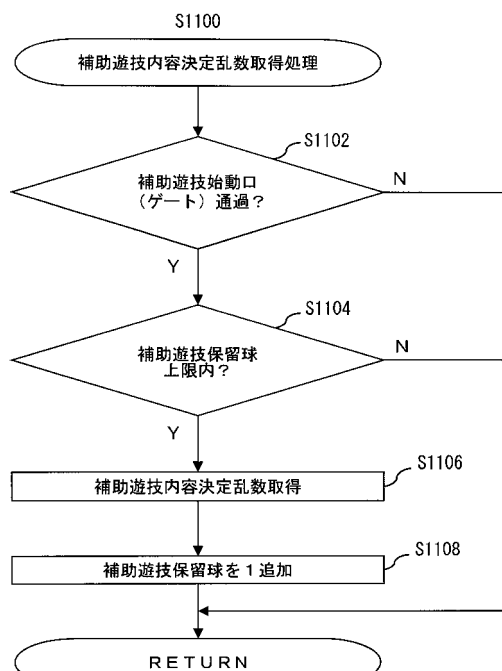
【 図 4 】

(圖 4)

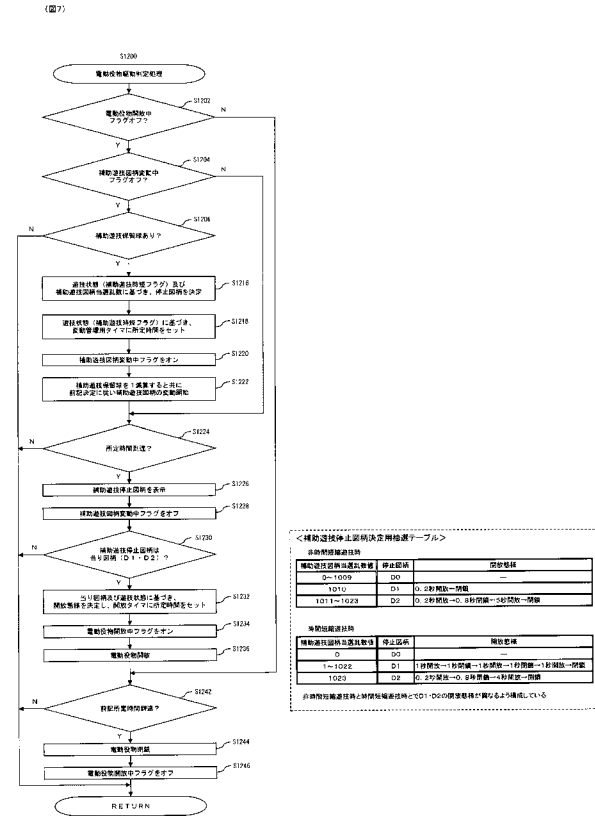


【 圖 6 】

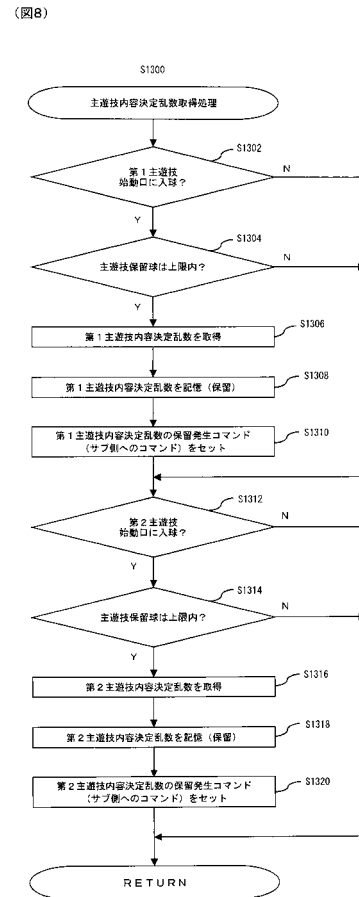
(图6)



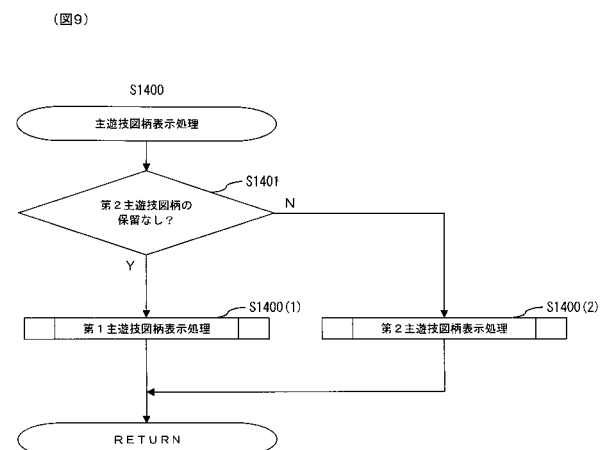
【図 7】



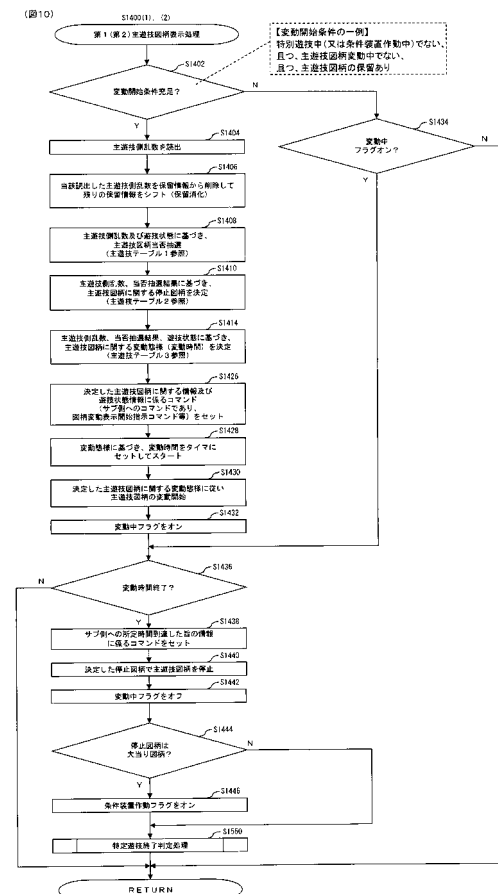
【図 8】



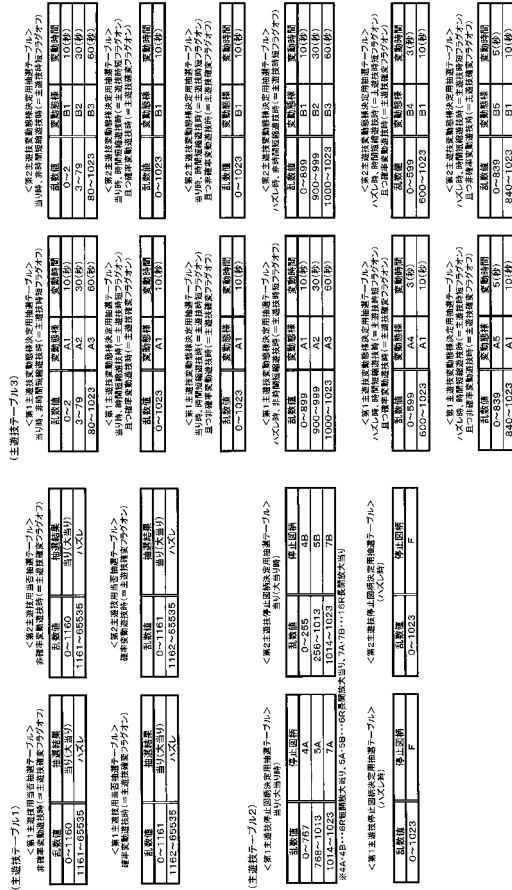
【図 9】



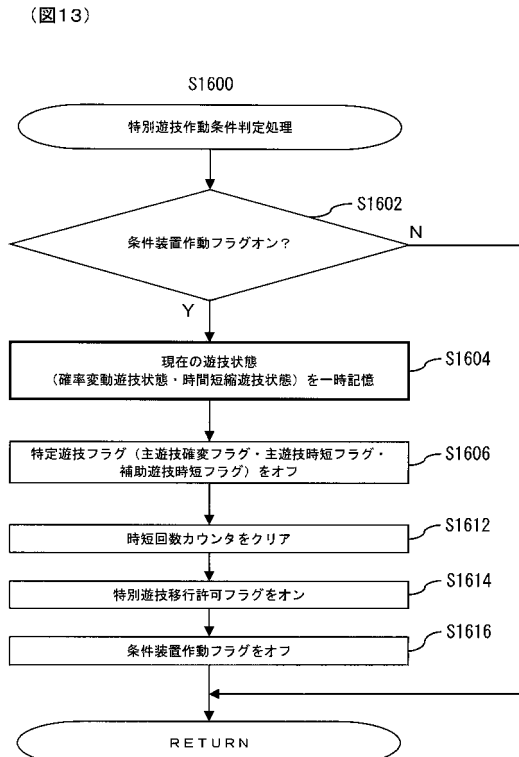
【図 10】



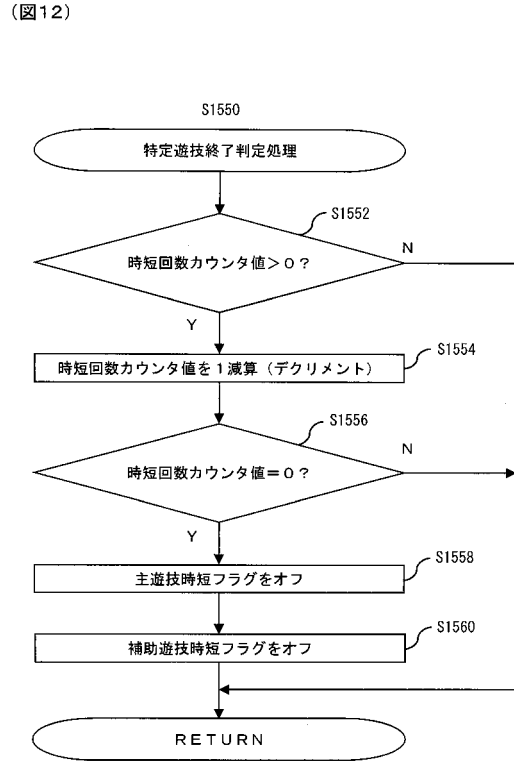
【図 1 1】



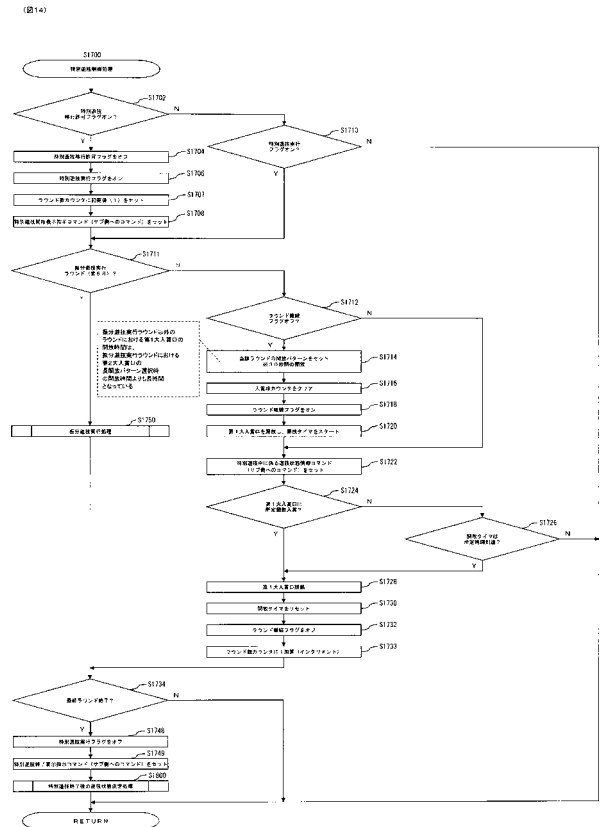
【図 1 3】



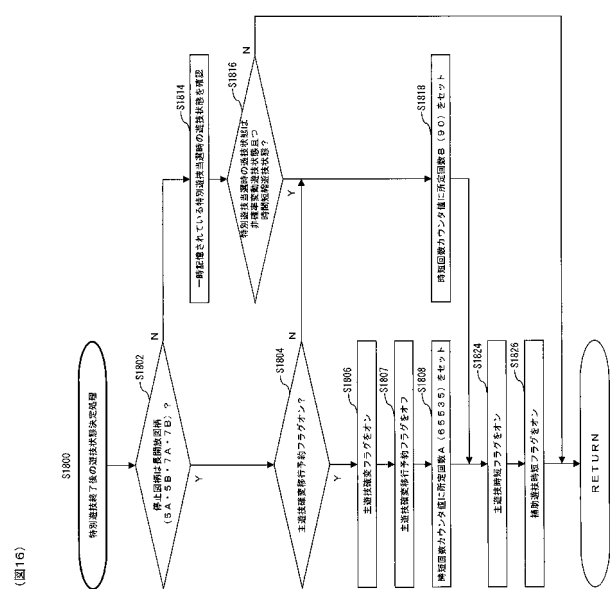
【図 1 2】



【図 1 4】

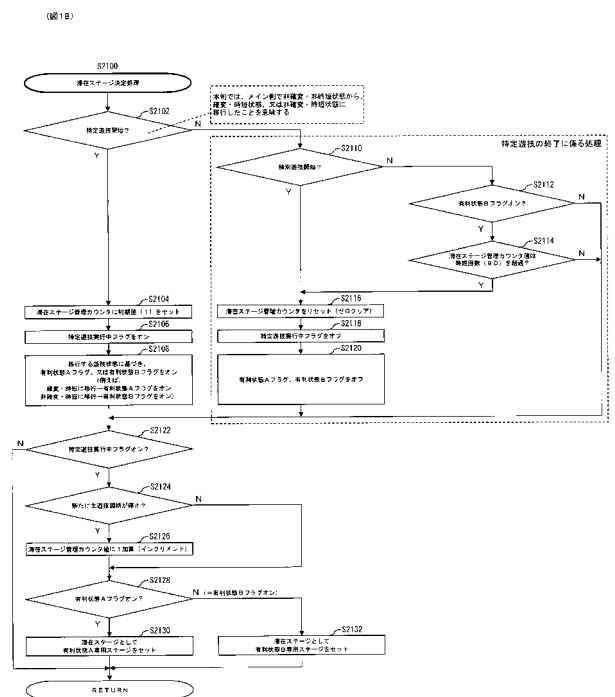


【 ㄟ 1 6 】



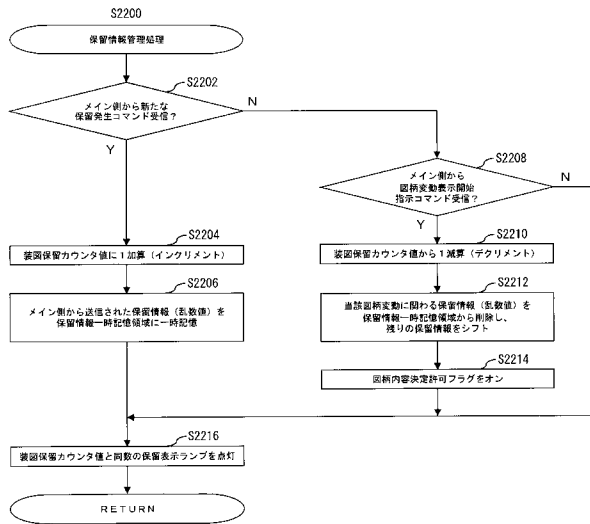
(16)

【 図 1 8 】



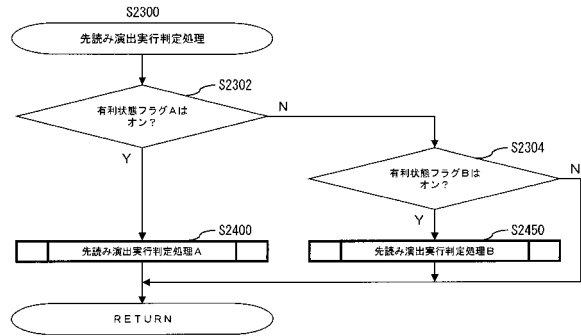
【図 19】

(図19)



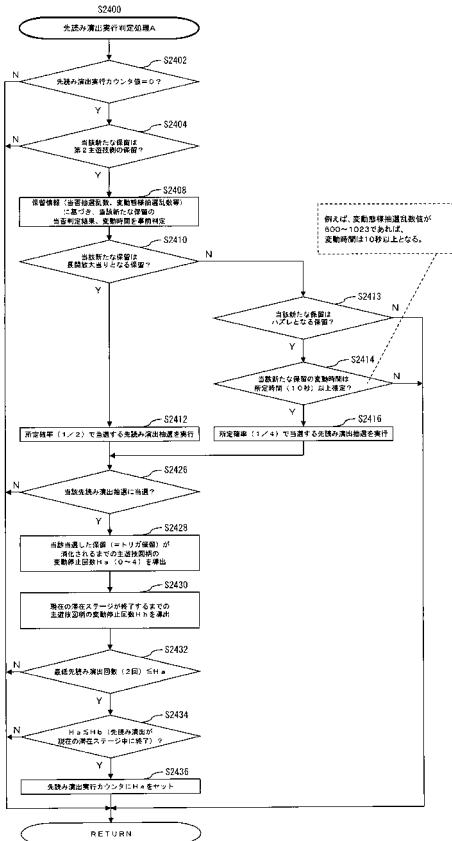
【図 20】

(図20)



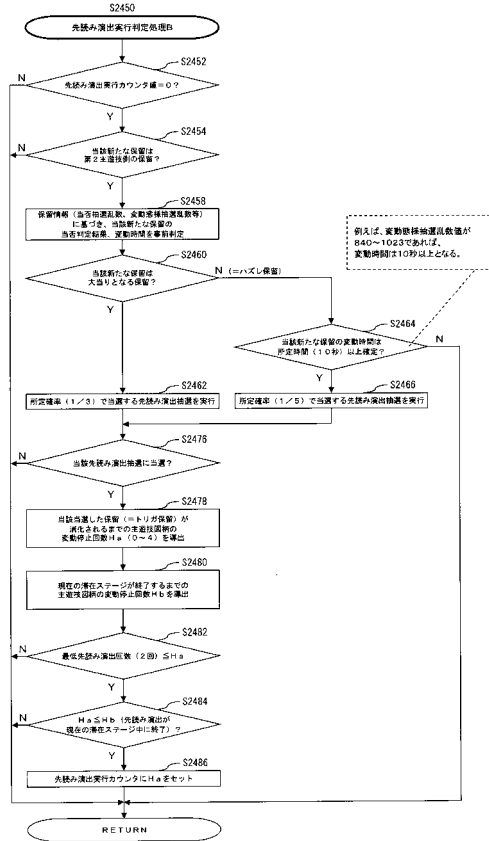
【図 21】

(図21)



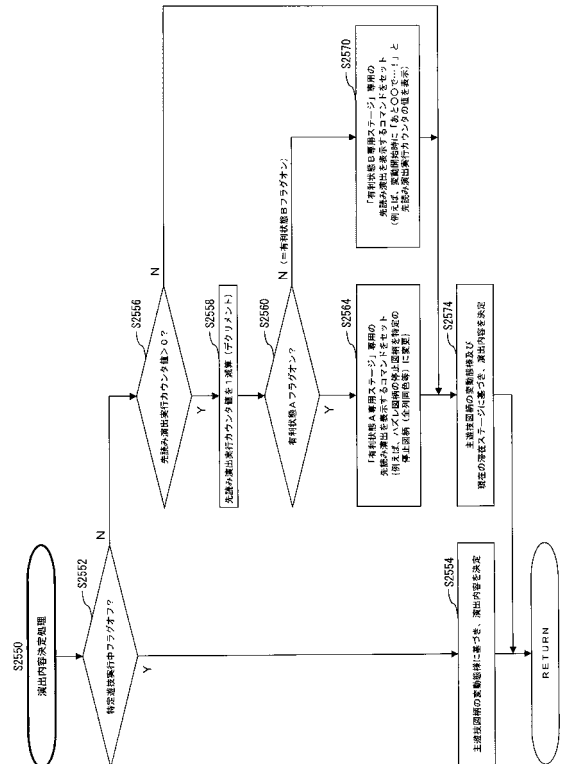
【図 22】

(図22)



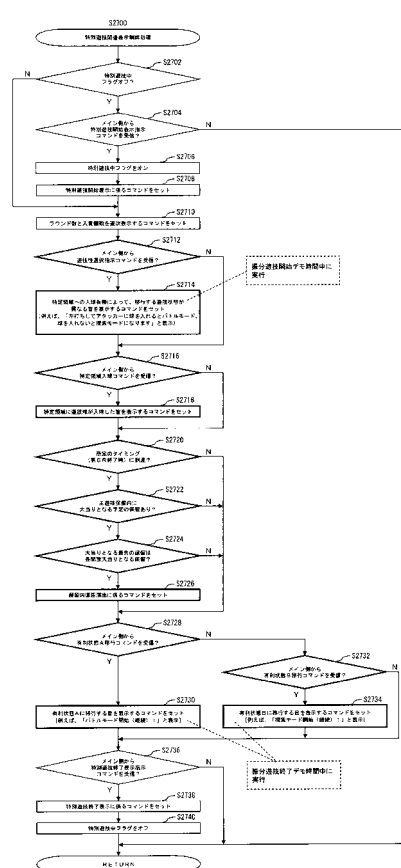
【 図 2 4 】

(图24)



【 図 2 6 】

(圖26)



(圖27)

[illegible]

(圖28)

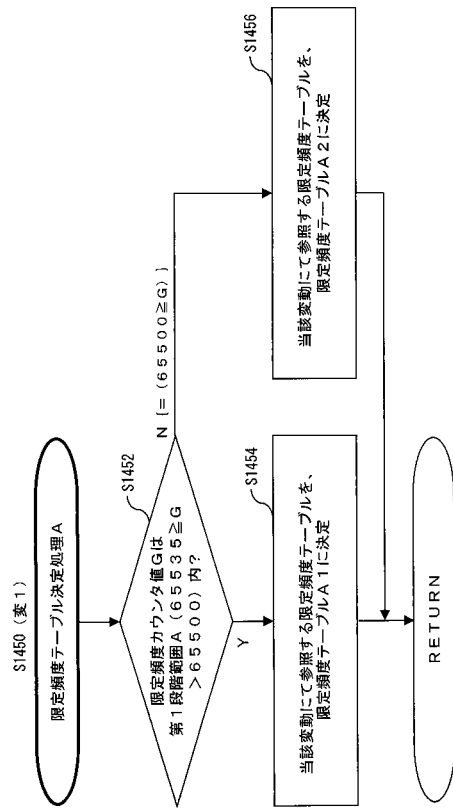
大当り時の遊技状態	大当り図柄(振分遊技における開放図柄)	特定領域への入球	特別遊技終了後に移行する遊技状態
通常遊技状態 (非確変・非時短)	「4A」(短開放)	×	通常遊技状態
	「5A」「7A」(長開放)	○	有利状態A
		×	有利状態B
有利状態A (確変・時短)	「4B」(短開放)	×	通常遊技状態
	「5B」「7B」(長開放)	○	有利状態A
		×	有利状態B
有利状態B (非確変・時短)	「4B」(短開放)	×	有利状態B
	「5B」「7B」(長開放)	○	有利状態A
		×	有利状態B

※通常遊技状態における第2主遊技、有利状態A・Bにおける第1主遊技については省略している。  
※長開放に係る振分遊技が実行される場合、特定領域への入球有無により、移行する遊技状態を遊技者が選択可能である。

[illegible][illegible]

(図30)(変1)

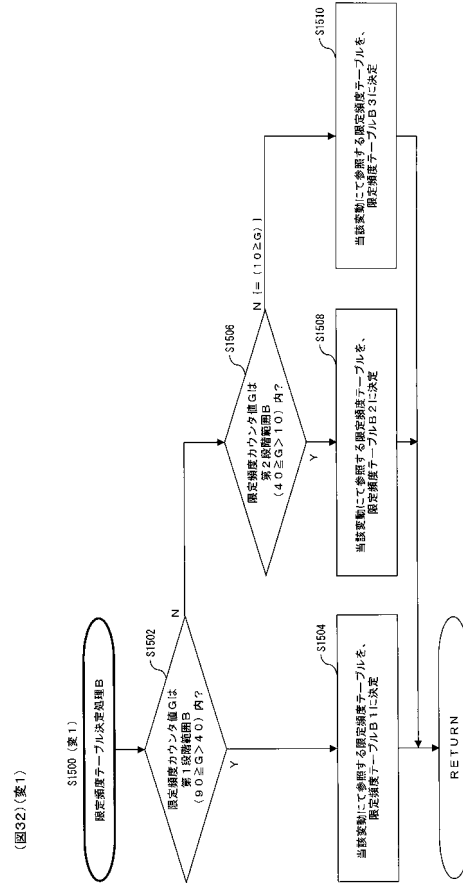
【図 3 1】(変 1)



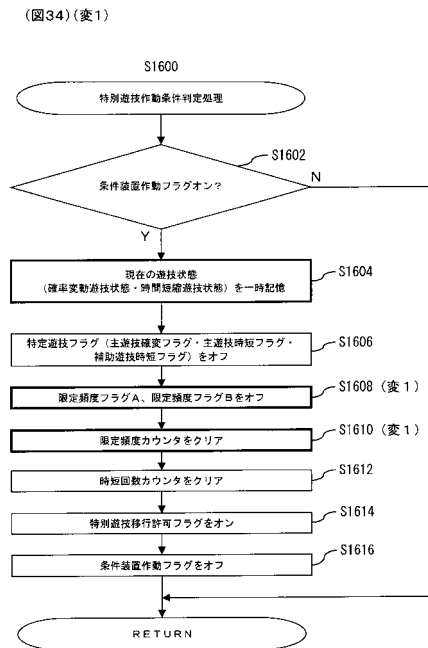
【図 3 3】

(限定頻度テーブル A) 65500 ≤ 第 1 段階閾値 A < 65535 <第 1 段階閾値 A 未満に適用する限定頻度テーブル> 第 1 段階 <table> <tr> <th>周波数</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> </tr> <tr> <td>0 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> <tr> <td>1024 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> </table>				周波数	変動時	変動時	変動時	0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1
周波数	変動時	変動時	変動時												
0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
<第 1 段階閾値 A 以上 65500 未満に適用する限定頻度テーブル> 第 1 段階 <table> <tr> <th>周波数</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> </tr> <tr> <td>0 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> <tr> <td>1024 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> </table>				周波数	変動時	変動時	変動時	0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1
周波数	変動時	変動時	変動時												
0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
<第 1 段階閾値 A 以上 65535 未満に適用する限定頻度テーブル> 第 1 段階 <table> <tr> <th>周波数</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> </tr> <tr> <td>0 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> <tr> <td>1024 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> </table>				周波数	変動時	変動時	変動時	0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1
周波数	変動時	変動時	変動時												
0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
<第 1 段階閾値 A 以上 65535 以上 65500 未満に適用する限定頻度テーブル> 第 1 段階 <table> <tr> <th>周波数</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> </tr> <tr> <td>0 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> <tr> <td>1024 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> </table>				周波数	変動時	変動時	変動時	0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1
周波数	変動時	変動時	変動時												
0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
<第 1 段階閾値 A 以上 65535 以上 65500 以上に適用する限定頻度テーブル> 第 1 段階 <table> <tr> <th>周波数</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> <th>変動時</th> </tr> <tr> <td>0 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> <tr> <td>1024 ~ 1023</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> <td>0 ~ 1-A1</td> </tr> </table>				周波数	変動時	変動時	変動時	0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1
周波数	変動時	変動時	変動時												
0 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												
1024 ~ 1023	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1	0 ~ 1-A1												

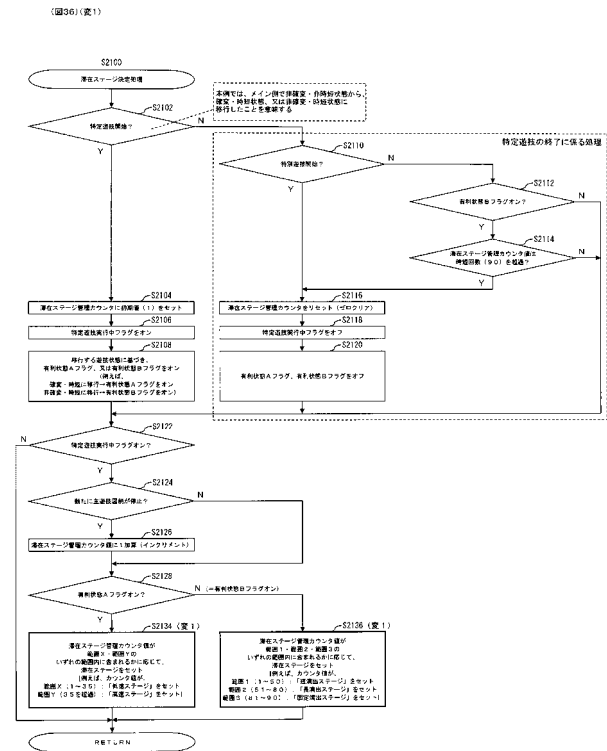
【図 3 2】



【図 3 4】



【 図 3 6 】



【 図 3 8 】

