

(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2019-134965

(P2019-134965A)

(43) 公開日 令和1年8月15日(2019.8.15)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

テーマコード(参考)

3 2 0

2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 109 頁)

(21) 出願番号 特願2019-80800 (P2019-80800)
 (22) 出願日 平成31年4月22日 (2019.4.22)
 (62) 分割の表示 特願2017-222071 (P2017-222071)
 の分割
 原出願日 平成26年2月28日 (2014.2.28)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (72) 発明者 小西 洋平
 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友
 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会
 社内
 (72) 発明者 芝野 慶司
 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友
 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会
 社内

最終頁に続く

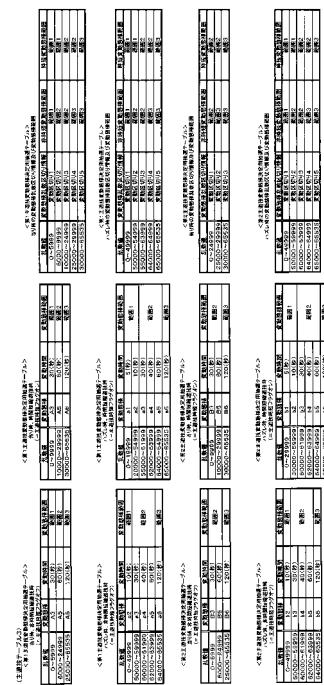
(54) 【発明の名称】ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】保留先読み演出は従来から多用されているため、更なる改善を図った遊技機を提供する。

【解決手段】ある保留が生起した場合、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該ある保留に係る乱数に基づき導出した情報であって遊技状態の移行可能性を考慮した保留先読み情報を構成されており、ある保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該ある保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を出力可能に構成されているぱちんこ遊技機。

【選択図】図1 2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の表示制御を司る副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

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

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示され得る演出表示内容を制御する演出表示制御手段と
を備え、

先読み演出の実行条件を充足する保留である特定保留が存在しており、特定保留より先に当否判定許可条件を充足する保留である先保留が存在している場合、特定保留の存在に基づく演出である先読み演出を実行可能であり、

先読み演出が実行されると、先読み演出用の背景画像を表示可能であり、
先読み演出が実行され先読み演出用の背景画像が表示されている間において、特定保留より後に当否判定許可条件を充足する保留である後保留が生起しても、先読み演出用の背景画像が表示されている間は、後保留の存在に基づく先読み演出が実行されない一方で、特定保留に関する当否判定許可条件を充足したことに対応する識別情報の変動表示が終了した以降においては、後保留の存在に基づく新たな先読み演出が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時は閉状態にある大

10

20

30

40

50

入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技}に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレー上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【0003】

10

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためにには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、「特別図柄」の変動表示が開始できない状況にある場合、始動口に遊技球が入球したことを契機として、当該変動表示を保留する機能を備え、当該保留消化時における遊技内容を事前に報知又は示唆するよう構成することで遊技の興趣性を向上させる手法（いわゆる保留先読み演出）がその一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

20

【特許文献1】特許第4713538号

【特許文献2】特開2013-183920号公報

【特許文献3】特開2012-196565号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、保留先読み演出は従来から多用されているため、更なる改善が必要となっ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】

【0006】

30

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の表示制御を司る副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

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

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

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

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

当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

副遊技部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

40

50

情報を送信手段と
を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示され得る演出表示内容を制御する演出表示制御手段と
を備え、

先読み演出の実行条件を充足する保留である特定保留が存在しており、特定保留より先に当否判定許可条件を充足する保留である先保留が存在している場合、特定保留の存在に基づく演出である先読み演出を実行可能であり、

先読み演出が実行されると、先読み演出用の背景画像を表示可能であり、

先読み演出が実行され先読み演出用の背景画像が表示されている間において、特定保留より後に当否判定許可条件を充足する保留である後保留が生起しても、先読み演出用の背景画像が表示されている間は、後保留の存在に基づく先読み演出が実行されない一方で、特定保留に関する当否判定許可条件を充足したことに対応する識別情報の変動表示が終了した以降においては、後保留の存在に基づく新たな先読み演出が実行され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

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

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と
を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制

10

20

30

40

50

御手段 M P 5 0) と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る特別遊技の実行に起因して、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

或る遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲において、或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合には、当該或る判定範囲とは異なる判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合よりも、特別遊技の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、且つ、第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が遊技者にとって有利となる場合、第一遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数よりも、第二遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数の方が少なくなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、保留先読み演出を改善することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能プロック図である。

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

10

20

30

40

50

【図 6】図 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御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。 10

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 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 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

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

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。 20

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御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メイン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・表示内容決定・表示制御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入賞時先読み判定処理のフローチャートである。 30

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブemain制御部側での先読み演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 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emain制御部側での変動開始時先読み判定処理のフローチャートである。

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

【図 26】図 26 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブemain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 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出イメージ図である。

【図 28】図 28 は、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブemain制御部側での変動開始時先読み判定処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブemain制御部側での保留情報管理・表示内容決定・表示制御処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブemain制御部側での入賞時先読み演出内容決定処理のフローチャートである。 50

【図31】図31は、本実施形態の変更例3に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図32】図32は、本実施形態の変更例3に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図33】図33は、本実施形態の変更例3に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出イメージ図である。

【図34】図34は、本実施形態の変更例4に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図35】図35は、本実施形態の変更例4に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での変動開始時先読み判定処理のフローチャートである。 10

【図36】図36は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図37】図37は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図38】図38は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図39】図39は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図40】図40は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。 20

【図41】図41は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照される限定頻度テーブル構成図である。

【図42】図42は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図43】図43は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理・表示内容決定・表示制御処理のフローチャートである。

【図44】図44は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図45】図45は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で変動途中先読み実行処理のフローチャートである。 30

【図46】図46は、第3実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図47】図47は、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動パターンを決定する際に参照されるテーブル構成図である。

【図48】図48は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留表示態様を決定する際に参照されるテーブル構成図である。

【図49】図49は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留表示態様を決定する際に参照されるテーブル構成図である。

【図50】図50は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図51】図51は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。 40

【図52】図52は、第9実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図53】図53は、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図54】図54は、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機における、予告演出内容を決定する際に参照されるテーブル構成図である。

【実施するための形態】

【0009】

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

「識別情報」とは、五感(視覚、聴覚、触覚等)を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形

状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを探り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動様様（又は変動時間）を決定するための「変動様様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げができる。尚、変動様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 + 変動様様決定乱数 + 図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。

【0010】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関する各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の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

10

20

30

40

50

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

10

【0011】

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

20

【0012】

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

20

【0013】

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

30

【0014】

次に、遊技盤は、外レールD32と内レールD34により区画された遊技領域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。

40

【0015】

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

【0016】

50

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。

【0017】

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

10

【0018】

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

20

【0019】

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

30

【0020】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が誘導され易く、遊技領域D30の右側を流下する遊技球が誘導され難い補助遊技始動口H10と、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、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補助遊技始動口H10との2つの補助遊技始動口H10を有する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の右側もしくは左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のみが、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成してもよい）。

【0021】

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

40

【0022】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長方形形状を成しアウトロD36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d（及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大

50

入賞口電動役物 C 11 d は、第 1 大入賞口 C 10 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 10 を可変させる（第 1 大入賞口電動役物ソレノイド C 13 を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の様を、横長方形形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域 D 30 から突出し遊技領域 D 30 を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10 個）とすることを担保したい場合において好適である。

【 0 0 2 3 】

次に、第 2 大入賞口 C 20 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形形状を成しアウトロ D 36 の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 2 大入賞口 C 20 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 21 s と、第 2 大入賞口電動役物 C 21 d（及び第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 23 ）と、を備える。ここで、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 21 s は、第 2 大入賞口 C 20 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 大入賞口入球情報を生成する。そして、第 2 大入賞口 C 20 内に入球した遊技球は、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 21 s 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 21 d は、第 2 大入賞口 C 20 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 2 大入賞口 C 20 を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の様を、横長方形形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域 D 30 から突出し遊技領域 D 30 を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10 個）とすることを担保したい場合において好適である。

【 0 0 2 4 】

次に、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）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 20（第 2 主遊技図柄表示装置 B 20）は、第 1 主遊技図柄表示部 A 21 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 21 g）と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 21 h（第 2 主遊技図柄保留表示部 B 21 h）とを備える。ここで、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 21 h（第 2 主遊技図柄保留表示部 B 21 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 21 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 21 g）は、例えば 7 セグメント LED で構成され、第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）は、「0」～「9」の 10 種類の数字及びハズレの「-」で表示される（但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7 セグメント LED を用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4 個のランプから構成され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}。

【0025】

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

【0026】

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

10

20

【0027】

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

30

【0028】

次に、センター飾りD38は、演出表示装置SGの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置SGの保護、装飾等の機能を有する。また、電飾ランプD26は、遊技領域D30又は遊技領域D30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0029】

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

40

【0030】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出

50

、スピーカ D 2 4 からの音響、電飾ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S (本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている) と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、電飾ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M 、賞球払出手制御基板 K H 、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U 、 C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M 、 C P U が取り扱うデータ (遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等) を一時的に記憶する R A M が搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続様について概説する。

【 0 0 3 1 】

まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s 、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s 、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s 、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s 、一般入賞検出装置 (不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等を行わない入球口である) } 、図示略する駆動ソレノイド (前述した、第 1 大入賞口電動役物ソレノイド C 1 3 、第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 2 3 等) 、情報表示 L E D (不図示) 等、遊技の進行に必須となる入出力装置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) と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板 M は、賞球払出手制御基板 K H と、副制御基板 S (サブメイン制御部 S M ・ サブサブ制御部 S S) とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出手等に関する情報 (コマンド) を賞球払出手制御基板 K H に、演出・遊技の進行状態等に関する情報 (コマンド) を副制御基板 S に夫々送信可能に構成されている。尚、主制御基板 M は、外部接続端子 (不図示) を介してホールコンピュータ H C 等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータ H C と配線接続することで、主制御基板 M から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【 0 0 3 2 】

また、本実施形態では、図 3 の矢印表記の通り、主制御基板 M と賞球払出手制御基板 K H とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、同図下段のコマンド送信イメージ図に示されるように、主制御基板 M とサブメイン制御部 S M とは、1 本の S T B 信号線及び 8 本のパラレル信号線で接続されており、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。S T B 信号線からの入力が O N となった場合、1 ビット目から 8 ビット目に夫々対応する 8 本のパラレル信号線の O N / O F F 状況を読み込み、8 ビットの受信コマンド (詳細は後述するが、メイン側からサブ側へのコマンドは、夫々 8 ビットの第 1 コマンドと第 2 コマンドとから構成される) として一時記憶るのである。尚、本例はあくまで一例であり、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。また、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。

【 0 0 3 3 】

次に、賞球払出手制御基板 K H は、遊技球の払出手を実行する賞球払出手装置 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手要求を受付けて賞球払出手制御基板 K H に伝達する遊技球貸出手装置 R とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出手制御基板 K H 内に、発射装置の制御回路部 (発射制御基板 D 4 0) が併設されており、賞球払出手制御基板 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、遊技球貸出手装置 R を別体として遊技機に隣

接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 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。

【 0 0 3 4 】

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、電飾ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示あるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 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、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に電子的な価値を付与してもよい。

【 0 0 3 5 】

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 ）、各種電飾ランプ D 2 6 （例えばサイドランプ）やスピーカ D 2 4 等とも電気的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置 K E と電気的に接続されている。尚、主制御基板 M 、サブメイン制御部 S M （副遊技制御手段 S M ）、サブサブ制御部 S S （演出表示手段 S S ）、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウェア的にはデ - 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。

【 0 0 3 6 】

まず、主制御基板 M は、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段 M J と、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段 M N と、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段 M P と、遊技状態等に係る情報を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 M B と、遊技周辺機器側に各種遊技情報（例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報（例えば、16 R 大当たり、8 R 大当たり、4 R 大当たり、ハズレ）、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等）を送信するための情報送信制御手段 M T （及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファ M T 1 0 ）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板 K H を制御する賞球払出決定手段 M H と、を有している。

【 0 0 3 7 】

ここで、遊技用情報制御手段 M J は、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 M J 1 0 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 M J 2 0 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 M J 3 0 と、

10

20

30

40

50

を有している。以下、各手段について詳述する。

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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ェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方法（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法（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。

【0041】

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 主遊技図柄変動の許可が下りていない状況で取得した当該第 1 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を第 1 主遊技図柄の変動許可が下りるまで第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A に保留するための第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A と、第 2 主遊技図柄の変動許可が下りていない状況で取得した当該第 2 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を第 2 主遊技図柄の変動許可が下りるまで第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B に保留するための第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B と、補助遊技図柄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。

【0042】

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。

【0043】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 4 】

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

10

【 0 0 4 5 】

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

20

【 0 0 4 6 】

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

30

【 0 0 4 7 】

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

40

【 0 0 4 8 】

ここで、第 1 主遊技変動態様決定手段 M N 5 1 - A は、第 1 主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - A を有しており、当該第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - A は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。また、第 2 主遊技変動態様決定手段 M N 5 1 - B は、第 2 主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - B を有しており、当該第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - B は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている。

50

ーブルを備えている。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段 M N 5 1 - H は、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a - H を有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a - H は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【 0 0 4 9 】

次に、表示制御手段 M P 1 0 は、第1主遊技図柄表示装置 A 2 0 の第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g 上及び第2主遊技図柄表示装置 B 2 0 の第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g 上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C と、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 の補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 - H とを有している。10

【 0 0 5 0 】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C は、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - C （例えば、所定間隔毎に減算されるデクリメントカウンタであり、以下、タイマに類するものは同様のカウンタにて実装可能）を有している。更に、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 - H は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H を更に備えている。20

【 0 0 5 1 】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 - B は、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 2 1 - B と、第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t - B とを有している。30

【 0 0 5 2 】

次に、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段 M P 3 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 内にセットする特別遊技内容決定手段 M P 3 2 と、第1大入賞口 C 1 0 又は第2大入賞口 C 2 0 を所定条件で開状態にする特別遊技（大当たり）を実行するための特別遊技実行手段 M P 3 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第1大入賞口 C 1 0 及び第2大入賞口 C 2 0 の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段 M P 3 4 と、を有している。ここで、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、第1大入賞口電動役物 C 1 1 d と第2大入賞口電動役物 C 2 1 d を開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段 M P 3 3 - C と、第1大入賞口 C 1 0 と第2大入賞口 C 2 0 への入賞球を計測する入賞球カウンタ M P 3 3 c を有している。特別遊技時間管理手段 M P 3 4 は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマ M P 3 4 t を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 M P 3 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル M P 3 2 t a を更に有している（テーブルの詳細については不図示であるが、開状態となる大入賞口、実行ラウンド数、1ラウンド毎の実行内容等が定められたテーブルである。また、特別遊技が開始されてから初回のラウンドが実行されるまでの待機時間である開始デモ時間、最終回のラウンドが終了してから特別遊技を終了するまでの待機時間である終了デモ時間、等も本テーブルにて予め定められている）。40

【 0 0 5 3 】

次に、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変遊技終了条件判定手段 M P 5 1 と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段 M P 5 2 を有している。ここで、時短遊技終了条件判定手段 M P 5 2 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ M P 5

10

20

30

40

50

2 c、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。

【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、上記の確変遊技終了条件判定手段M P 5 1及び時短遊技終了条件判定手段M P 5 2は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

10

【0055】

次に、遊技状態一時記憶手段M Bは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウン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M B 2 0 b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M B 3 0 bと、を有している。

20

【0056】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄（変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段M B 1 1 b - Cを有している。

30

【0057】

また、補助遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Hは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段M B 1 1 b - Hを有している。

30

【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。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。

40

【0059】

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。

50

【 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B10と、第2主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2主遊技図柄表示装置B20と、を有している。

【 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(大当たり)の際には所定条件下で開状態となる第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20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B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放の契機となる補助遊技始動口H10と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置H20とを有している。

10

【 0 0 6 3 】

次に、演出表示制御手段(サブメイン制御部)SMは、主制御基板M側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段SM10と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る演出表示制御手段SM20と、サブサブ制御部SS側との情報送受信を制御する対サブサブ通信制御手段SM40と、サブメイン制御部SMに接続されたセンサ類からの入力を管理するセンサ入力情報管理手段SM50と、サブメイン制御部SM側におけるその他のタスクを管理するタスク管理手段SM60と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

20

【 0 0 6 4 】

まず、表示情報受信手段SM10は、主制御基板M側から受信した未解析のコマンドを記憶するためのコマンドバッファSM11bfと、コマンドバッファSM11bfに記憶されたコマンドを読み出して解析するコマンド解析手段SM11aと、主制御基板M側からの第1主遊技及び第2主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段SM11bと、を有している。

【 0 0 6 5 】

次に、演出表示制御手段SM20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SM21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SM22と、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段SM26と、背景画像や特別遊技中に表示する演出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SM23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SM24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SM25と、電飾ランプD26の点灯態様の決定処理及び点灯制御処理を司るランプ点灯制御手段SM27と、モータやソレノイド等のデバイスの駆動態様決定処理及び駆動制御処理を司るデバイス動作制御手段SM28と、遊技機のエラーに関する報知制御を司るエラー報知手段SM29と、を有している。

30

【 0 0 6 6 】

ここで、装飾図柄表示制御手段SM21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SM21n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SM21bと、装飾図柄の変動時間を計時するための演出用タイマSM21tと、を有している。ここで、装図表示内容決定手段SM21n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SM21taを更に有している(テーブルの詳細については不図示)。

40

【 0 0 6 7 】

次に、装図保留情報表示制御手段SM22は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段SM22bを有している。

【 0 0 6 8 】

50

次に、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 は、入賞時保留先読み演出の実行可否（例えば、保留内にトリガ保留となり得る保留が存在するか否か）を判定する入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 と、変動開始時保留先読み演出の実行可否（例えば、保留内にトリガ保留となり得る保留が存在するか否か）を判定する変動開始時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 2 と、先読み演出を実行する際に当該先読み演出の内容を決定する先読み演出内容決定手段 S M 2 6 n と、先読み演出種別を決定するための先読み演出種別決定テーブル S M 2 6 t a 1 と、先読み演出の演出態様である保留表示変化を実行する際の保留表示態様を決定するための保留表示態様決定テーブル S M 2 6 t a 2 と、を有している。

【 0 0 6 9 】

10

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、特定遊技時における特別遊技の連続当選回数をカウントする連荘回数カウンタ S M 2 3 c と、を有している。

【 0 0 7 0 】

20

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、ある変動における予告を複数回に分けて決定する際に、決定すべき予告を示すための予告演出決定カウンタ S M 2 4 c と、ボタン連打演出の実行時においてサブ入力ボタン S B の押下回数を計数するためのボタン連打カウンタ S M 2 4 c - 2 と、サブ入力ボタン S B を使用する演出を実行する際に、当該演出の実行時間を計時するためのボタン制御タイマ S M 2 4 t と、ボタン長押し演出の実行時においてサブ入力ボタン S B を押下状態にて維持している時間を計時するためのボタン押下タイマ S M 2 4 t - 2 と、を有している。

【 0 0 7 1 】

30

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 2 】

40

次に、ランプ点灯制御手段 S M 2 7 は、ランプ点灯制御に係る情報を記憶するためのランプ制御関連情報一時記憶手段 S M 2 7 b と、電飾ランプ D 2 6 を使用する演出の進行状況を管理するための点灯進行カウンタ S M 2 7 c と、を有している。

【 0 0 7 3 】

次に、デバイス動作制御手段 S M 2 8 は、デバイス駆動制御に係る情報を記憶するためのデバイス制御関連情報一時記憶手段 S M 2 8 b と、モータやソレノイド等のデバイスを使用する演出の進行状況を管理するためのデバイス制御タイマ S M 2 8 t と、を有している。

【 0 0 7 4 】

50

また、対サブサブ通信制御手段 S M 4 0 は、サブサブ制御部 S S の情報を記憶するためのサブサブ側情報一時記憶手段 S M 4 0 b と、サブサブ制御部 S S からのトグル信号の受信間隔が所定時間以上であるかを計時するためのトグル信号受信間隔タイマ S M 4 0 t と、サブサブ制御部 S S への表示指示コマンドを送信するまで記憶するための送信コマンド

一時記憶手段 S M 4 0 b - 2 と、送信コマンド一時記憶手段 S M 4 0 b - 2 に記憶された表示指示コマンドを送信するための送信バッファ S M 4 0 b f と、を有している。

【 0 0 7 5 】

次に、センサ入力情報管理手段 S M 5 0 は、各センサからの入力情報等を記憶するためのセンサ関連情報一時記憶手段 S M 5 0 b を有している。

【 0 0 7 6 】

次に、タスク管理手段 S M 6 0 は、タスク管理に係る処理の実行タイミングを調整するためのタスク管理カウンタ S M 6 0 c を有している。

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

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

10

【0082】

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

20

【0083】

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

30

【0084】

次に、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-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1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-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1108で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、何個目の保留であるかという

40

50

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1200の処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0085】

次に、図7は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1 - Bは、補助遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でY e sの場合、ステップ1204で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1 - Bは、補助遊技状態一時記憶手段M B 1 0 - Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でY e sの場合、ステップ1206で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段M P 2 1 - Bは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でY e sの場合、ステップ1216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。
10

【0086】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D 0、D 1、D 2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D 1、D 2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放様態は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D 1」である場合、開放様態は（0.2秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D 2」である場合、開放様態は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 5.0秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D 1」である場合、開放様態は（1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D 2」である場合、開放様態は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4.0秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D 0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D 1」となり易いよう構成されている。
20

【0087】

次に、ステップ1218で、補助遊技変動態様決定手段M N 5 1 - Hは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマM P 1 1 t - Hに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒）をセットする。そして、ステップ1220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1222で、補助遊技図柄保留手段M J 3 2 - Hは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Hに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段M P 1 1 - Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマM P 1 1 t - Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H 2 1 g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。
30

【0088】

次に、ステップ1224で、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を参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でY e sの場合、ステップ1226で、補助遊
40

技図柄制御手段 M P 1 1 - H は、補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b - H を参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 8 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フにする。

【 0 0 8 9 】

次に、ステップ 1 2 3 0 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 2 1 - B は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D 1・D 2）であるか否かを判定する。ステップ 1 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 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、補助遊技側の当り図柄及び遊技状態に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D 1」の場合には、1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D 2」の場合には、0.2 秒開放、0.8 秒閉鎖、5 秒開放となる開放態様）を決定し、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイミング M P 2 2 t - B に電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ 1 2 3 4 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 のフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1 2 3 6 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、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を開放する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D 2）である場合に第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

10

20

【 0 0 9 0 】

次に、ステップ 1 2 4 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、第 2 主遊技始動口電動役物開放タイミング M P 2 2 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 1 2 4 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 4 及びステップ 1 2 4 6 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、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を閉鎖すると共に、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、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 3 0 0 の処理）に移行する。

30

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

40

【 0 0 9 3 】

次に、図 8 は、図 5 におけるステップ 1 3 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 3 0 2 で、第 1 主遊技始動口入球判定手段 M J 1 1 - A は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s から第 1 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 4 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A は、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A を参照し、主遊技（特に第 1 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 6 で、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、

50

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M J 32-Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 32b-Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、保留制御手段M J 30は、保留情報（当否抽選用乱数）に基づき、当該記憶した保留の当否乱数区切り情報を判定する（当否乱数区切り情報については図11の主遊技テーブル1を参照）。次に、ステップ1312で、保留制御手段M J 30は、保留情報（図柄抽選用乱数）に基づき、当該記憶した保留の図柄情報を判定する（図柄情報については図11の主遊技テーブル2を参照）。次に、ステップ1314で、保留制御手段M J 30は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留の変動態様乱数区切り情報、非時短変動態様範囲及び時短変動態様範囲を判定する（変動態様乱数区切り情報、非時短変動態様範囲、時短変動態様範囲については図12の主遊技テーブル3を参照）。

10

【0094】

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

20

【0095】

次に、ステップ1316で、保留制御手段M J 30は、新たな保留発生コマンド（第1主遊技保留である旨の情報、保留数に係る情報、当否乱数区切り情報、図柄情報、変動態様乱数区切り情報等に係るコマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ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。尚、本実施形態のように図柄情報をサブ側に送信するよう構成した場合、サブ側で実行する演出として大当たりを示唆する演出を実行してもよく、そのように構成した場合には、当該大当たりとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得るよう構成することが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当たりとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。また、本例では、保留先読み演出（大当たりとなる可能性を示唆する「当たり予告演出」、大当たりとなる場合の大当たり図柄を示唆する「当たり図柄予告演出」、実行される演出内容を示唆する「パターン予告演出」等）を実行するために、当否乱数区切り情報（及び大当たりとなる場合には、図柄情報）、変動態様乱数区切り情報）等の情報をサブ側に送信するよう構成しているが、これには限定されず、実行する演出のために必要な情報をサブ側に送信すればよく、例えば、大当たりとなった場合における特別遊技の内容を示唆するような保留先読み演出を実行する場合、当否乱数区切り情報に加えて、ラウンド数や大入賞口開放パターン、特別遊技終了後の遊技状態等によって区切られた区切り情報（例えば、確変大当たりか、非確変大当たりかを表す情報）をサブ側に送信し得るよう構成すればよい。そのように構成することで、サブ側では、メイン側から受信した、主遊技図柄の停止図柄（特に、大当たり図柄）に係る情報（特別遊技のラウンド数、大入賞口開放パターン、特別遊技終了後に移行する遊技状態、等）を判定し、当該主遊技図柄の停止図柄（及び、当該停止図柄に基づいて実行される遊技の進行）に係る先読み演出を実行し得ることとなるのである。

30

【0096】

次に、ステップ1322で、第2主遊技始動口入球判定手段M J 11-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1322でYesの場合、ステップ1324で、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 32b-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1324でYesの場合、ステップ1326で、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当

40

50

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）と同じに設定している。次に、ステップ1328で、第2主遊技図柄保留手段M J 32-Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 32b-Bに一時記憶（保留）する。

【0097】

次に、ステップ1330で、保留制御手段M J 30は、保留情報（当否抽選用乱数）に基づき、当該記憶した保留の当否乱数区切り情報を判定する（当否乱数区切り情報については図11の主遊技テーブル1を参照）。次に、ステップ1332で、保留制御手段M J 30は、保留情報（図柄抽選用乱数）に基づき、当該記憶した保留の図柄情報を判定する（図柄情報については図11の主遊技テーブル2を参照）。次に、ステップ1334で、保留制御手段M J 30は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留の変動態様乱数区切り情報、非時短変動態様範囲及び時短変動態様範囲を判定する（変動態様乱数区切り情報、非時短変動態様範囲、時短変動態様範囲については図12の主遊技テーブル3を参照）。

10

【0098】

次に、ステップ1336で、保留制御手段M J 30は、新たな保留発生コマンド（第2主遊技保留である旨の情報、保留数に係る情報、当否乱数区切り情報、図柄情報、変動態様乱数区切り情報等に係るコマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ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1322に移行し、ステップ1322又はステップ1324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

【0099】

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M J 31は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 32b-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1500の処理）に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、遊技内容決定手段MNは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

30

【0100】

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

40

【0101】

次に、図10は、図9におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、保留消化制御手段M J 31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

50

の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0102】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段M J 3 1は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B)から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410-1で、当否抽選手段M N 1 0は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - A(第2主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - B)を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。
10

【0103】

ここで、図11(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - A(第2主遊技用当否抽選テーブルM N 1 1 t a - B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り(いわゆる小当たり)については例示していないが、小当たりが発生(小当たりに当選)するよう構成してもよい。
20

【0104】

また、本例に示されるように、本実施形態においては、当否抽選用乱数によって当否乱数区切り情報が決定されるよう構成されている。当該当否乱数区切り情報は第1主遊技側、第2主遊技側共に、当否区切り1と当否区切り2と当否区切り3との3つを有しており、当否区切り1は非確率変動遊技状態時に大当たりとなり、且つ、確率変動遊技状態時にも大当たりとなる当否乱数区切り情報であり、当否区切り2は非確率変動遊技状態時にハズレとなり、且つ、確率変動遊技状態時には大当たりとなる当否乱数区切り情報であり、当否区切り3は非確率変動遊技状態時にハズレとなり、且つ、確率変動遊技状態時にもハズレとなる当否乱数区切り情報である。
30

【0105】

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

【0106】

ここで、図11(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル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、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが8R、7A及び7Bが16Rとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が異なる状態(限定頻度状態であり、例えば、限定頻度状態でない場合と比較して主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が異なるテーブルを参照して変動態様を決定する状態)へ移行するよう構成してもよい。また、その場合、参照する変動態様決定テーブルを切り替える
40
50

契機は、所定の図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、特定ハズレ図柄等）の停止表示や、所定の図柄の停止表示から所定回数の変動経過、等としてもよい。

【0107】

次に、ステップ1410-3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1414に移行する。

10

【0108】

ここで、図12（主遊技テーブル3）は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル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、主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時短遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生じ易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を發揮する）。また、保留数によって変動時間が相対的に相違し得るよう構成してもよく、その場合、非時間短縮遊技状態中において、第1主遊技図柄変動では、第1主遊技側の保留数に応じて参照する変動態様決定テーブルを切り替える一方、第2主遊技図柄変動では、第2主遊技側（及び第1主遊技側）の保留数に応じては変動態様決定テーブルを切り替えないよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態中において、第2主遊技図柄変動では、第2主遊技側の保留数に応じて参照する変動態様決定テーブルを切り替える一方、第1主遊技図柄変動では、第1主遊技側（及び第2主遊技側）の保留数に応じては変動態様決定テーブルを切り替えない（即ち、遊技状態に応じて、主として発生する変動に係る保留数によって変動態様決定テーブルを切り替え得る）よう構成してもよい。

20

30

【0109】

また、同図に示されるように、本実施形態においては、変動態様決定用乱数によって変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されている。当該変動態様乱数区切り情報は、第1主遊技側の当り時、第1主遊技側のハズレ時、第2主遊技側の当り時、第2主遊技側のハズレ時の夫々のテーブルに設けられており、第1主遊技側の当り時、第1主遊技側のハズレ時、第2主遊技側のハズレ時の夫々において変動区切り1～変動区切り5までの5つの変動区切りに区切られており、第2主遊技側の当り時において変動区切り1～変動区切り3までの3つの変動区切りに区切られている。また、主遊技図柄の変動時間が最も短時間となる変動態様は変動区切り1に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となる変動態様は変動区切り3又は5に決定されるよう構成されている。

40

【0110】

また、主遊技時短フラグのオン・オフによって、変動時間及び変動態様範囲の乱数範囲が相違（例えば、同じ範囲1であっても乱数の範囲が相違）し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することによって、時間短縮遊技状態である場合と非時間短縮遊技状態である場合との両方の変動態様がサブ側にて導出可能となるよう構成されている。尚、変動態様範囲は範囲1～範囲3まで設けられている。また、このよう

50

に構成することにより、保留の生起時と保留の消化時とで遊技状態が遷移した場合に、保留の生起時に予定されていた変動態様範囲と保留の消化時に実行される変動態様範囲とが相違し得ることとなる（例えば、保留の生起時には非時間短縮遊技状態であるため変動態様範囲が範囲1となる予定であったが、保留の消化時には時間短縮遊技状態となつたため実際の変動態様範囲が範囲2となり得る）。尚、本例では、各範囲に含まれる変動時間が同じ変動時間となる（例えば、ハズレ時において、時間短縮遊技状態であるか否かに拘わらず、範囲1には変動時間10秒以下の変動が含まれる）よう構成したが、これには限定されず、選択され得る変動時間が全く異なる（例えば、非時間短縮遊技状態では、10～120秒の変動時間が選択され、時間短縮遊技状態では、1～5秒、及び10秒の変動時間が選択される）ような場合には、遊技状態に依らない絶対的な変動時間によって変動態様範囲を切り分けるのではなく、ある遊技状態中における相対的な変動時間によって変動態様範囲を切り分ける（例えば、非時間短縮遊技状態では、変動時間が10～15秒の変動を範囲1、時間短縮遊技状態では、変動時間が1～1.5秒の変動を範囲1、と切り分ける）よう構成してもよい。また、変動時間によって範囲を切り分けることにも限定されず、例えば、演出の実行内容に基づいて切り分けた範囲情報（例えば、キャラクタAが登場する複数のリーチ演出の内のいずれかのリーチ演出を実行する変動を範囲A、キャラクタBが登場する複数のリーチ演出の内のいずれかのリーチ演出を実行する変動を範囲Bとして切り分けた範囲情報）をサブ側に送信し得るよう構成してもよい。

【0111】

また、このように遊技状態が遷移して予定されていた変動態様範囲と実際に実行される変動態様範囲とが相違し得る例としては、（1）主遊技保留内に保留が複数存在している状況において、主遊技保留内のある保留が消化されて大当たり（又は小当たり）となり、当該ある保留に係る特別遊技終了後（又は小当たりに係る特典遊技終了後）に遊技状態が遷移（例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態へと遷移）し、当該ある保留の消化時に残存している主遊技保留内の保留の変動態様範囲が相違し得る例、（2）特別遊技終了後（又は小当たり終了後）から主遊技図柄が所定回数変動終了したことを契機として遊技状態が遷移（例えば、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となり、特別遊技終了後から主遊技図柄が50回変動したタイミングで非時間短縮遊技状態に遷移、等）し得るよう構成し、特別遊技終了後（又は小当たり終了後）から所定回数の主遊技図柄の変動が終了する以前に生起した保留が、特別遊技終了後から所定回数の主遊技図柄の変動が終了した以降に消化される場合に変動態様範囲が相違し得る例、（3）遊技状態が確率変動遊技状態である場合に主遊技図柄の変動毎に非確率変動遊技状態へと移行する抽選（いわゆる転落抽選）を実行するよう構成し、確率変動遊技状態にてトリガ保留が生起し、トリガ保留の消化以前に転落抽選に当選したことにより変動態様範囲が相違し得る例、等が挙げられる。

【0112】

また、本実施形態においては、主遊技時短フラグのオン・オフによって、同一の変動態様範囲（例えば、主遊技時短フラグがオンの場合の範囲1と主遊技時短フラグがオフの場合の範囲1、等）であっても、当該同一の変動態様範囲が有する乱数の範囲が相違し得るよう構成されており、当該相違している乱数の範囲のみからなる変動態様乱数区切り情報（例えば、第1主遊技変動態様決定用テーブルの当り時の変動区切り2、等）が複数存在している。また、同一の変動態様範囲が有する乱数の範囲内の主遊技時短フラグのオンとオフのどちらの場合にも含まれている乱数の範囲のみからなる変動態様乱数区切り情報（例えば、第1主遊技変動態様決定用テーブルの当り時の変動区切り1、等）も存在している。尚、各テーブルにおける変動態様乱数区切り情報の種類の数（例えば、変動区切り1～変動区切り5の5つ）は、変動態様範囲の種類の数（例えば、範囲1～範囲3の3つ）よりも多くなるよう構成されている。

【0113】

また、本実施形態においては、変動態様範囲内の範囲3は、選択され得る最も長時間である変動時間（本例では、120秒）となる予定の場合のみ変動態様範囲として選択され得るよう構成されている。そのため、変動態様範囲内の範囲3が選択された場合に最

も大当たりとなる期待度が高くなる（選択され得る変動態様の内大当たりの占める割合が高くなる）こととなる。また、本実施形態においては、範囲3は時間短縮遊技状態時よりも非時間短縮遊技状態時の場合に選択され易い（乱数の範囲が広い）よう構成されている（時間短縮遊技状態中（特に、時間短縮・確率変動遊技状態中）は、短い変動時間となる変動が選択され易いよう構成することで、次回の大当たりまでに要する時間を短縮し、遊技のストレスを軽減できる。また、時間短縮遊技状態では、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放され易く、第2主遊技始動口B10への入球が容易であり、保留が存在しない状況が発生し難いため）。尚、これには限定されず、範囲3が非時間短縮遊技状態時よりも時間短縮遊技状態時の場合に選択され易く構成してもよい（時間短縮遊技中（特に、時間短縮・確率変動遊技状態中）は、非時間短縮遊技状態中よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるため、期待度の高い演出を多用して遊技者の期待感を煽ることが有効である）。また、本実施形態においては、範囲3が選択され得る最も長時間である変動時間となる予定の場合のみ変動態様範囲として選択されるよう構成したが、これには限定されず、所定時間以上の変動時間となる予定の場合に選択するよう構成してもよく、変動態様範囲の数を増減して範囲3以外の変動態様範囲が最も長時間である変動時間となる予定の場合のみ選択され得る変動態様範囲としても何ら問題ない。

10

【0114】

また、本実施形態においては、主遊技時短フラグのオン・オフによって、変動時間及び変動態様範囲が有する乱数の範囲が相違し得るよう構成されているが、遊技状態が非確率変動遊技状態であるか確率変動遊技状態であるか、参照するテーブルが通常の変動態様決定用テーブルであるか限定頻度テーブルであるか等によって変動時間及び／又は変動態様範囲が有する乱数の範囲が相違し得るよう構成してもよい。

20

【0115】

次に、ステップ1414で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）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よってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1416で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-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MP11t-Cにセットする。次に、ステップ1417で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

30

【0116】

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

40

【0117】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、図柄変動終了コマンドを、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、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1423でNoの場合には次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

50

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 2 8 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 1 8 】

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

10

【 0 1 1 9 】

次に、ステップ 1 4 5 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 2 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 2 0 】

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

20

【 0 1 2 1 】

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

30

【 0 1 2 2 】

次に、図 1 5 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、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 0 2 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 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、特別遊技移行許可

40

50

フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、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1608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1612に移行する。

10

【0123】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610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1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、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

【0124】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットした開放パターン(例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン)をセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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1620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(又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d)を駆動して第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)を開放し、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)に所定時間(例えば30秒)をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

30

【0125】

次に、ステップ1622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1624で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)に所定個数(例えば10球)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、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1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

40

【0126】

次に、ステップ1628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(又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d)

50

の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、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1632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1633で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650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1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

10

20

30

40

50

【0127】

次に、図16は、図15におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、停止図柄が確変大当たり図柄（本例では、5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、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し、ステップ1658に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1656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（本例では、50回）をセットし、ステップ1658に移行する。次に、ステップ1658及びステップ1660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、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0128】

次に、図17～図27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（a）サブメイン制御部側メイン処理は、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（又はリセット時）において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、割り込み処理の実行終了後、割り込み処理発生時に実行していた処理に復帰するために、割り込み処理発生時に実行していた処理のアドレスを記憶するためのスタック領域を確保（大きさと位置を決定）し、当該スタック領域の先頭（初期位置）にスタックポインタ（割り込み処理から元の処理に復帰する場合に参照するアドレスの記憶位置を示すポインタ）をセットする。

【0129】

ここで、スタック領域とは、LIFO（Last In First Out：最後に入ったデータが最初に取り出される）の仕組みにてデータを格納する領域であり、このように構成されていることにより、ある割り込み処理中に他の割り込み処理が発生した場合であっても、最後に発生した（且つ、元の処理に復帰完了していない）割り込み処理の発生時に実行していた処理のアドレス（復帰すべき処理のアドレス）が常に取り出されることとなるのである。尚、本例においては、スタック領域へのデータ格納及びスタックポインタの

更新等の処理については、図示略としている。

【0130】

次に、ステップ2004で、サブメイン制御部SMは、すべての割り込み処理の発生を禁止する（すべての割り込み処理は、後述するステップ2006～ステップ2010の、処理実行準備に係る処理の完了後に実行されることを想定されているため）。

【0131】

次に、ステップ2006で、サブメイン制御部SMは、ハードウェアの初期化及び基本的な設定（レジスタの初期化や入出力ポートの設定等）を実行する。

【0132】

次に、ステップ2008で、サブメイン制御部SMは、RAM（ランダムアクセスメモリのこと）であり、書き込み及び読み出しが可能な、いわゆる、一時記憶領域）を初期化する。次に、ステップ2010で、サブメイン制御部SMは、ROMに記憶されているプログラムをRAMに展開する。尚、当該処理（ROMからRAMへのプログラム展開処理）は、ROMと比較して処理速度の速いRAMにプログラムを展開することにより、処理の高速化を図る趣旨であることを補足しておく。

10

【0133】

次に、ステップ2012で、サブメイン制御部SMは、後述する（d）メインコマンド受信時割り込み処理の発生を許可する。

【0134】

次に、ステップ2014で、サブメイン制御部SMは、当該遊技機にて有効なエラーを設定する処理を実行する。ここで、遊技機の開発において、様々な遊技機（例えば、通常の1種+1種タイプの遊技機や、1種+2種タイプの遊技機、玉確タイプの遊技機等）で用いるすべてのエラー制御処理を実行可能なプログラムを開発し、様々な遊技機で当該プログラムを兼用することで、遊技機の開発コストを削減することが可能となる。そのように、すべてのエラー制御処理を実行可能なプログラムを用いる場合、当該処理において、当該遊技機にて用いるべきエラー制御処理を有効とする（使用しないエラーに係る処理を無効とする）処理が必要となるのである。

20

【0135】

次に、ステップ2016で、サブメイン制御部SMは、すべての電飾ランプD26を消灯させる（ノイズなどの影響により点灯しているランプをも消灯させるため、電飾ランプD26の点灯・消灯に拘わらず、消灯に係る処理を実行する）。

30

【0136】

次に、ステップ2018で、サブメイン制御部SMは、ウォッチドッグタイマ（不図示であるが、ハード側で管理されているタイマであり、ソフトウェアの動作に拘わらず、所定時間毎に値をインクリメントするタイマである）に初期値（例えば、0）をセットしてスタートさせ、同図（b）のサブメイン側ルーチンに移行する。

【0137】

ここで、ウォッチドッグタイマとは、プログラムの暴走（例えば、処理の無限ループや、処理の停止）を検知し、サブメイン制御部SMを強制的にリセットして暴走から復帰するウォッチドッグ機構を備えるためのタイマである。尚、ウォッチドッグ機構に係る処理については、後述の処理にて詳述する。

40

【0138】

次に、同図においては、（b）サブメイン側ルーチンの処理の後に、ステップ2020にて、サブメイン制御部SMのスリープ（省電力モードへの移行）を行った後、処理を終了するよう構成されているが、同図（b）のサブメイン側ルーチンは、内部で所定の処理をループさせる構造であるため、プログラムが正常に動作している場合には、ステップ2020の処理及び処理の終了は実行されない。しかしながら、ノイズなどの影響により、処理を実行するアドレスが、ステップ2020のプログラムが記憶されているアドレスに置き換わってしまった場合等には、サブメイン制御部SMをスリープさせて処理を終了するよう構成されているのである。

50

【0139】

次に、同図(b)のサブメイン側ルーチンが実行された場合、まず、ステップ2022で、サブメイン制御部SMは、前述の処理(ステップ2010の処理)にてRAMに展開したプログラムが記憶されている領域の先頭アドレスを取得する(当該取得したアドレスは、RAMに展開されたプログラムが正確に展開されているかチェックする処理を実行するために用いられることとなる)。

【0140】

次に、ステップ2024で、サブメイン制御部SMは、すべての割り込み処理の発生を許可する(割り込み処理の詳細については後述)。

【0141】

次に、ステップ2026で、サブメイン制御部SMは、演出用の役物等を駆動するためのモータやソレノイド等のデバイスに係る初期動作を実行し、以降、ステップ2028～ステップ2030(又はステップ2032)の処理を繰り返し実行するループ処理に移行することとなる。尚、本例では特に図示していないが、当該初期動作の実行中は、デバイスの駆動タイミングに到達しても、初期動作を優先して実行することとなる。

10

【0142】

次に、ステップ2028で、サブメイン制御部SMは、ウォッチドッグタイマの値をリセット(ゼロクリア)する。このように、同図(b)におけるステップ2028～ステップ2030(又はステップ2032)のループ処理内にて、当該ウォッチドッグタイマのリセット処理を実行するよう構成されているため、当該ループ処理の実行を繰り返すたびに、ウォッチドッグタイマの値がリセットされることとなる。他方、ループ処理が正常に実行されず、ウォッチドッグタイマの値が所定の暴走検知値時間(ループ処理や割り込み処理等に係る時間に基づき、異常が発生していると判定できる時間値を適宜設定すればよい)以上となった場合には、後述のウォッチドッグ作動時割り込み処理が実行され、サブメイン制御部SMのリセット処理が実行されるよう構成されている。

20

【0143】

次に、ステップ2100で、サブメイン制御部SMは、各種センサ(不正検知センサ、ボタン入力センサ等)からの入力を確認する。尚、センサからの信号が所定回数連續でONであった場合に、センサが入力を検出したと判定するよう構成することで、ノイズによる入力誤差を除去することが可能となる。

30

【0144】

次に、ステップ2200で、サブメイン制御部SMは、エラーの発生状況に基づき、エラー報知処理を実行する(発生しているエラーの種類に応じて、適宜報知処理を実行すればよい)。

【0145】

次に、ステップ2300で、サブメイン制御部SMは、サブ入力ボタンSBからの入力に基づき、実行すべき演出を実行する(例えば、ボタン連打演出やボタン長押し演出等、サブ入力ボタンSBの操作に応じた演出を表示する)。

【0146】

次に、遊技中の演出における予告抽選管理処理として、ステップ2400～ステップ2800の処理を実行する。まず、ステップ2400で、サブメイン制御部SMは、後述する保留情報管理・表示内容決定・表示制御処理を実行する。次に、ステップ2600で、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2700で、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2800で、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。尚、本例では、後述する装飾図柄表示内容決定処理にて、メイン側からの装図変動に係る情報に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定するよう構成したが、これには限定されない。本例では特に図示していないが、同図(b)のサブメイン側ルーチンにおけるステップ2028～ステップ2030又はステップ2032のループ処理内(予告抽選管理処理の直上であることが望ましい)にて、メイン側からの装図変動に係る情報に依ら

40

50

ず、装飾図柄の停止図柄（特に、ハズレ図柄）を決定し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、ループ処理の実行毎に、0～999までの値を計数するカウンタの値をインクリメントし、当該カウンタの3桁の値を、百の位を左図柄、十の位を中心図柄、一の位を右図柄に夫々対応させて、装飾図柄の停止図柄を決定する（例えば、カウンタ値が290である場合、装飾図柄の停止図柄を「2・9・0」と決定する）方法（この場合、カウンタ値がハズレ図柄として適しない値（例えば、777等）である場合には、再度カウンタ値をインクリメントする、等の、カウンタ値をハズレ図柄に適した値に更新する処理が必要である）や、適当なハズレ図柄と図柄番号とが対応付けられたテーブルを備え、ループ処理の実行毎に図柄番号を更新することで、図柄を決定する方法、等によって図柄を更新するよう構成すればよい。

10

【0147】

ステップ2400～ステップ2800の予告抽選管理処理を実行した場合、次に、ステップ3000で、サブメイン制御部SMは、デバイスの動作制御を実行する（例えば、上記の予告抽選管理処理内にて決定された、デバイスを使用する演出の実行タイミングに合わせて、各デバイスの駆動パターンをセットする）。

【0148】

次に、ステップ3100で、サブメイン制御部SMは、後述する（d）メインコマンド受信時割り込み処理にてメイン側から受信したコマンドの内容を解析し、当該解析したコマンドに係る情報を一時記憶する。尚、本例では、前述の予告抽選管理処理（ステップ2400～ステップ2800の処理）にて、装飾図柄の停止図柄、変動パターン及び予告演出の内容を決定するよう構成しているが、これには限定されず、例えば、メイン側からの図柄変動開始コマンドを受信した場合、コマンドを解析した時点で、主遊技図柄の停止図柄や変動パターンに基づき、サブ側での装飾図柄の停止図柄、変動パターン（例えば、実行するリーチ演出の種類等）を決定し得るよう構成してもよい（例えば、主遊技図柄の変動パターンと装飾図柄の変動パターンとが1対1、1対複数、複数対1、複数対複数で対応付けられていてもよい）。また、当該コマンド解析処理にて予告演出の内容等を決定し得るよう構成してもよい。尚、予告抽選管理処理内にて決定された演出の内容によっては、決定された図柄を変更する必要がある（例えば、「7」図柄でテンパイしてハズレとなる演出を実行する場合、左図柄及び右図柄が「7」であるハズレ図柄に変更する必要がある）ことを補足しておく。

20

【0149】

次に、ステップ2030で、サブメイン制御部SMは、メイン側からのコマンドに係る情報に対応した各一時記憶領域を参照し、今回のループ処理の実行において、ステップ3100のメイン側コマンド解析処理にて新たにコマンドの解析を実行していないか否かを判定する。ステップ2030でYesの場合、ステップ2032で、サブメイン制御部SMは、各処理で用いる乱数の更新（例えば、後述する処理にてラッチするハード乱数1をシードとして、乱数を更新）を行い、ステップ2028に移行する。尚、ステップ2030でNoの場合にも、ステップ2028に移行する。

30

【0150】

このように、同図（b）のサブメイン側ルーチン実行時には、ステップ2022～ステップ2026の処理を実行後、ステップ2028～ステップ3100又はステップ2032の一連の処理ルーチンを繰り返し実行するよう構成されている。

40

【0151】

次に、図18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）の割り込み処理のフローチャートである。

【0152】

まず、同図（d）のメインコマンド受信時割り込み処理について説明する。即ち、メイン側（主制御基板M側）とサブ側（サブメイン制御部SM側）とに接続されているSTB信号線からの信号（STB信号）がONとなった場合、ステップ2036で、サブメイン制御部SMは、メイン側からのコマンド入力値が確定したか否かを判定する。尚、サブメ

50

イン制御部SMは、STB信号がONとなった時点で、メイン側からのコマンド入力用の信号線であるパラレル信号線（複数の信号線の総称である）からの入力（パラレル信号線を構成する複数の信号線夫々のON/OFF）を読み込むのであるが、ここで、ノイズ等によるコマンド入力値の誤りを防止するため、所定回数（例えば、2～5回）連続で同じ値が読み込まれた場合に、コマンド入力値を確定するよう構成されている。

【0153】

ステップ2036でYesの場合、ステップ2038で、サブメイン制御部SMは、当該受信したコマンドが第1コマンドであるか否かを判定する。ここで、メイン側から送信されるコマンドは、夫々8ビットの情報である第1コマンドと第2コマンドとから構成されており、例えば、第1コマンドは先頭ビットが「0」であり、第2コマンドは先頭ビットが「1」であるよう構成されており、サブメイン制御部SMは、受信したコマンドの先頭ビットを確認することで、当該受信したコマンドが第1コマンドであるか第2コマンドであるかを判定し得るのである。尚、コマンドの送信方式やビット数等、あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、シリアル通信方式（1本の通信線に、先頭ビットから順番に情報を送信する方式）によってコマンドを送信し得るよう構成してもよい。

10

【0154】

ステップ2038でYesの場合、ステップ2040で、サブメイン制御部SMは、当該受信した第1コマンドをテンポラリ（第2コマンド受信待ち状態の第1コマンドを一時記憶しておく一時記憶領域）に保存する。尚、第1コマンドが既に保存されている場合、換言すれば、第1コマンドの次に続けて第1コマンドを受信した場合は、既に保存されている第1コマンドを破棄し、新たに受信した第1コマンドを保存する。

20

【0155】

次に、ステップ2042で、サブメイン制御部SMは、ハード乱数（ハードウェアによって管理され、インクリメントを繰り返して最大値に達すると初期値に戻るカウンタの値を乱数値として取得する乱数）1をラッチ（取得）し、本割り込み処理（メインコマンド受信時割り込み処理）発生前の処理に復帰する。

30

【0156】

ここで、当該処理によってラッチしたハード乱数1は、主に、前述した乱数更新処理にて、乱数（特に、ソフトウェアで発生させるソフト乱数であり、例えば、MT乱数）を更新するためのシード（乱数の初期値を導出するための入力情報）として使用される。尚、当該ハード乱数は、カウンタの値をインクリメントし、当該カウンタ値（乱数値）をラッチするタイミングによって決定される周期的な乱数であるが、カウンタ値をラッチする処理をメインコマンド受信時割り込み処理（入球口への入球等に基づいてコマンドが送信されるため、発生タイミングの規則性が低い処理である）内にて行う事で、ラッチするハード乱数1が周期的な乱数値になってしまふことを防止しているのである。更に、当該ハード乱数1を、直接、抽選には使用せず、あくまでソフト乱数を更新するためのシードとして利用していることで、よりランダム性の高い乱数を生成（及び抽選に利用）しているのである。尚、本例ではハード乱数を直接、抽選には使用していないが、これには限定されず、ハード乱数を直接、抽選に使用してもよい。

40

【0157】

他方、ステップ2038でNoの場合、換言すれば、メイン側からの第2コマンドを受信した場合、ステップ2044で、サブメイン制御部SMは、第2コマンド受信待ちの第1コマンドを一時記憶するテンポラリを参照し、第1コマンドを受信済みであるか否かを判定する。ステップ2044でYesの場合、ステップ2046で、サブメイン制御部SMは、受信したコマンドを保存（保存したコマンドは、後述のメインコマンド解析処理にて解析）するコマンドバッファSM11bfのコマンドライトポインタ（コマンドバッファSM11bf内における、新たにコマンドを記録する位置）を取得する。次に、ステップ2048で、サブメイン制御部SMは、テンポラリに保存されている第1コマンドと当該受信した第2コマンドとを、コマンドバッファSM11bfに保存（記録）する。次に、ステップ2050で、サブメイン制御部SMは、コマンドバッファSM11bfのコマ

50

ンドライトポインタを更新する（例えば、値をインクリメントして更新する）。次に、ステップ2052で、サブメイン制御部SMは、テンポラリに保存していた第1コマンドをクリア（消去）し、本割り込み処理（メインコマンド受信時割り込み処理）発生前の処理に復帰する。尚、コマンドバッファSM11bfに保存したコマンドは、前述のメインコマンド解析処理にて解析されることとなる。

【0158】

他方、ステップ2036でNoの場合（コマンド入力値が確定しない場合）も、本割り込み処理（メインコマンド受信時割り込み処理）発生前の処理に復帰する。他方、ステップ2044でNoの場合（テンポラリに第1コマンドが保存されていない状態で第2コマンドを受信した場合）も、本割り込み処理（メインコマンド受信時割り込み処理）発生前の処理に復帰する（当該受信した第2コマンドは破棄することとなる）。

10

【0159】

次に、同図(e)のTGI1Aタイマ割り込み処理について説明する。はじめに、当該割り込み処理は、所定時間（例えば、1ms）毎に発生するタイマ割り込み処理である。即ち、当該割り込み処理が発生した場合、ステップ2054で、サブメイン制御部SMは、当該割り込み処理（TGI1Aタイマ割り込み処理）中における、優先度1の割り込み処理を禁止する。

20

【0160】

ここで、同図下段の割り込み処理優先度表に示すように、本例では、特に図示していないその他の割り込み処理が、優先度1の割り込み処理である。また、電源立ち上げ時割り込み処理（詳細な処理は不図示であるが、サブメイン制御部SMへの電源投入時に実行される割り込み処理）、各種異常時割り込み処理（詳細な処理は不図示であるが、CPUが不正な（存在しない）命令を実行しようとした場合や、CPUが不正な領域にアクセスしようとしたり、領域は正しくても不正な方法でアクセスしようとした場合（例えば、プログラム領域ではないアドレスに対してプログラムを読み込もうとした場合、等）に実行される割り込み処理）、及びウォッチドッグタイマ作動時割り込み処理（暴走から復帰するための処理）は、遊技の進行に係る処理に優先して実行すべき処理であるため、優先度の高い割り込み処理に設定されている。尚、ある割り込み処理の実行中に、当該実行中の割り込み処理よりも優先度が高い他の割り込み処理が発生した場合、当該優先度が高い他の割り込み処理を実行する。また、ある割り込み処理の実行中に、当該実行中の割り込み処理よりも優先度が低い他の割り込み処理が発生した場合、当該優先度が低い他の割り込み処理は、当該実行中の割り込み処理の終了後に、実行されることとなる。

30

【0161】

次に、ステップ2055で、サブメイン制御部SMは、ポート入出力処理を実行する。当該ポート入出力処理では、サブメイン制御部SMの入力ポートへの入力を監視する入力処理と、サブメイン制御部SMの出力ポートからの出力処理とを実行する。まず、入力処理では、サブメイン制御部SMに接続されている磁気センサや振動センサ等の不正検出センサ、及びサブ入力ボタン等からの信号のON・OFFを監視する（尚、前述の2100の処理にて、当該入力処理にて監視した信号のON・OFFが所定回数連続したか否かによって、センサの検出の有無を判定している）。次に、出力処理では、サブメイン制御部SMの出力ポートにセットされたコマンドを、各出力先に出力する（例えば、デバイス駆動コマンドをデバイス側に出力する）。

40

【0162】

次に、ステップ3200で、サブメイン制御部SMは、デバイスの駆動パターン及びデバイス制御タイマSM28tの値に基づき、デバイス側に出力するデバイス駆動コマンドを更新する。次に、ステップ2056で、サブメイン制御部SMは、デバイス制御タイマSM28tの値を更新（デクリメント）する。次に、ステップ2058で、サブメイン制御部SMは、演出用タイマSM21tの値を更新（デクリメント）する。次に、ステップ2060で、サブメイン制御部SMは、ボタン制御タイマSM24tの値を更新（デクリメント）する。このように、所定時間（本例では、1ms）毎に実行される割り込み処理

50

内にて、セットされているタイマ値の更新を実行し得るよう構成しているが、タイマの一時停止制御がなされている場合には、タイマ値を更新しないことが可能であることを補足しておく。

【0163】

次に、ステップ3300で、サブメイン制御部SMは、タスク管理カウンタSM60cの値を更新する。ここで、タスク管理カウンタSM60cは、1～16の値を記憶するためのカウンタであり、当該更新処理によって値をインクリメントされ、カウンタ値が16になると、次のインクリメント処理でカウンタ値が1に戻るよう構成されている。このような処理を実行することで、1ms毎に発生する本割り込み処理(TG11Aタイマ割り込み処理)を利用して8ms毎や16ms毎に実行する処理を設定できることとなるのである。

10

【0164】

次に、ステップ3302で、サブメイン制御部SMは、タスク管理カウンタSM60cの値に基づき(例えば、8ms毎に当該処理を実行したい場合、カウンタ値が1又は9の場合に)、画像CPU暴走監視処理を実行する。尚、本例では特に図示していないが、当該画像CPU暴走監視処理では、サブサブ制御部SSからのトグル信号(本例では、サブサブ制御部SSが正常に作動している場合、画像を切り替える1フレームの単位である16ms毎に、ON/OFFを切り替えてサブメイン側に送信される信号)を監視し、当該トグル信号が所定時間(例えば、1600ms)以上切り替わらない場合には、サブサブ制御部SSが正常に動作していないと判断し、サブサブ制御部SSをリセットさせる(例えば、強制リセット信号を送信する)と共に、サブサブ制御部SSへのコマンド送信を一時休止し得るよう構成されている。このように、当該処理を、トグル信号が切り替わる16ms(画像を切り替える1フレームの単位)より短い8ms毎に実行することで、トグル信号の切り替わりを確実に検知できることとなるのである。

20

【0165】

次に、ステップ3304で、サブメイン制御部SMは、タスク管理カウンタSM60cの値に基づき(例えば、16ms毎に当該処理を実行したい場合、カウンタ値が2の場合に)、ランプ点灯管理処理を実行し、演出実行スケジュールに基づいて、電飾ランプD26の点灯・消灯の進行を管理する(ランプの点灯・消灯の切り替えは、見た目上、16ms毎に行えば充分に意図した演出を実行可能であるため、このようにタスク管理カウンタを用いて処理を実行している)。

30

【0166】

次に、ステップ3306で、サブメイン制御部SMは、タスク管理カウンタSM60cの値に基づき(例えば、16ms毎に当該処理を実行したい場合、カウンタ値が3の場合に)、エラー報知時間管理処理を実行する。ここで、エラー報知時間の管理のような、正確さが必要でなく、長時間に亘って計時する必要がある処理では、特に、1ms毎にタイマ値を更新する必要がなく、また、1ms毎にタイマを更新すると、タイマの値に係るデータの容量が大きくなってしまうため、長い周期(本例では、16ms周期)でタイマ値を更新することで、タイマの値に係るデータ容量を削減できるのである。

40

【0167】

次に、ステップ2061で、サブメイン制御部SMは、すべての割り込み処理の発生を許可(ステップ2054にて禁止した、優先度1の割り込み処理の禁止を解除)し、本割り込み処理(TG11Aタイマ割り込み処理)発生前の処理に復帰する。

【0168】

次に、同図(f)のTPU0タイマ割り込み処理について説明する。はじめに、当該割り込み処理は、所定時間(例えば、0.5ms)毎に発生するタイマ割り込み処理である。即ち、当該割り込み処理が発生した場合、ステップ2066で、サブメイン制御部SMは、送信コマンド一時記憶手段SM40b-2を参照し、セットされているサブサブ側(サブサブ制御部SS側)への指示コマンドが存在するか否かを判定する。ステップ2066でYESの場合、ステップ2068で、サブメイン制御部SMは、送信コマンド一時記

50

憶手段 S M 4 0 b - 2 にセットされている、サブサブ制御部 S S 側への指示コマンドを、送信バッファ S M 4 0 b f にセット（特に図示していないが、このタイミングにて、送信バッファ S M 4 0 b f にセットした、送信コマンド一時記憶手段 S M 4 0 b - 2 内の指示コマンドを消去してもよい）し、本割り込み処理（T P U 0 タイマ割り込み処理）発生前の処理に復帰する。他方、ステップ 2 0 6 6 で N o も場合も、本割り込み処理（T P U 0 タイマ割り込み処理）発生前の処理に復帰する。尚、本例では特に図示していないが、ステップ 3 3 0 2 の画像 C P U 暴走監視処理にて、サブサブ制御部 S S が正常動作していないと判断された場合は、サブサブ制御部 S S へのコマンド送信を一時休止し得るよう構成されている。

【0169】

10

次に、同図（g）のサブサブへのコマンド送信時割り込み処理について説明する。はじめに、当該割り込み処理は、送信バッファ S M 4 0 b f に指示コマンドがセットされた場合に発生する割り込み処理である。即ち、ステップ 2 0 6 8 にてサブサブ制御部 S S 側への指示コマンドが送信バッファ S M 4 0 b f にセットされた場合、ステップ 2 0 7 0 で、サブメイン制御部 S M は、サブサブ制御部 S S 側への送信バッファ S M 4 0 b f にセットされた指示コマンドを読み込む。次に、ステップ 2 0 7 2 で、サブメイン制御部 S M は、当該読み込んだ指示コマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する。

【0170】

次に、ステップ 2 0 7 4 で、サブメイン制御部 S M は、サブサブ側情報一時記憶手段 S M 4 0 b を参照し、サブサブ制御部 S S 側から受信したコマンドを読み込む。次に、ステップ 2 0 7 6 で、サブメイン制御部 S M は、当該読み込んだサブサブ制御部 S S 側からのコマンド（サブメイン制御部 S M から送信したコマンドが、サブサブ制御部 S S にて正常に受信できた旨を示すリターンコマンド）を解析する。次に、ステップ 2 0 7 8 で、サブメイン制御部 S M は、当該解析したコマンドをサブサブ側情報一時記憶手段 S M 4 0 b に保存（記憶）し、本割り込み処理（サブサブへのコマンド送信時割り込み処理）発生前の処理に復帰する。

【0171】

20

次に、図 1 9 は、図 1 7 におけるステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理・表示内容決定・表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から新たに保留発生コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 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 2 4 0 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該保留発生コマンドに係る保留情報（特に、当否乱数区切り情報、図柄情報、変動態様区切り情報等）を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶する。

【0172】

30

次に、ステップ 2 4 5 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する入賞時先読み抽選を実行する。次に、ステップ 2 4 1 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該新たな保留がトリガ保留である旨の情報を有する保留であるか否か（当該新たな保留がステップ 2 4 5 0 の入賞時先読み抽選でトリガ保留となったか否か）を判定する。ステップ 2 4 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ 2 4 2 6 に移行する。他方、ステップ 2 4 1 0 で N o の場合もステップ 2 4 2 6 に移行する。

【0173】

40

他方、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合、ステップ 2 4 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から新たに図柄変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手

50

段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 2 4 1 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動開始コマンドに係る図柄変動情報（変動態様情報、停止図柄情報、遊技状態情報等）を装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶すると共に、当該変動に対応する保留情報（特に、当否乱数区切り情報、図柄情報、変動態様区切り情報）を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b （ステップ 3 1 2 0 の処理にて記憶した情報）から削除し、残りの保留情報をシフトする。

【0 1 7 4】

次に、ステップ 2 5 0 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する変動開始時先読み判定処理を実行する。次に、ステップ 2 4 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 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、変動開始時先読み当選フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 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、変動開始時先読み当選フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 5 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する、先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ 2 4 2 4 に移行する。他方、ステップ 2 4 2 0 で N o の場合にもステップ 2 4 2 4 に移行する。

10

【0 1 7 5】

次に、ステップ 2 4 2 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 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ンにし、ステップ 2 4 2 6 に移行する。尚、ステップ 2 4 1 2 で N o の場合にもステップ 2 4 2 6 に移行する。

20

【0 1 7 6】

次に、ステップ 2 4 2 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、演出表示手段 S S を駆使して演出表示装置 S G 上（特に、第 1 保留表示部 S G 1 2 、第 2 保留表示部 S G 1 3 ）に、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 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 2 6 0 0 の処理）に移行する。

30

【0 1 7 7】

次に、図 2 0 は、図 1 9 におけるステップ 2 4 5 0 のサブルーチンに係る、入賞時先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 5 1 で、入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 2 4 5 1 で Y e s の場合、ステップ 2 4 5 2 で、入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留が第 2 主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ 2 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 5 4 に移行する。尚、ステップ 2 4 5 1 で N o の場合にも、ステップ 2 4 5 4 に移行する。尚、ステップ 2 4 5 2 で N o の場合には次の処理（ステップ 2 4 1 0 の処理）に移行する。

40

【0 1 7 8】

このように、本実施形態においては、時間短縮遊技状態である場合、第 2 主遊技側に係る保留のみが先読み演出に係るトリガ保留となり得るよう構成されているが、あくまで一例であり、これには限定されず、時間短縮遊技状態中に発生した、第 1 主遊技側に係る保留をもトリガ保留となり得るようにしてよいし、非時間短縮遊技中において、第 1 主遊技側の保留（又は第 2 主遊技側の保留）のみが先読み演出におけるトリガ保留となり得るよう構成してもよい。

【0 1 7 9】

次に、ステップ 2 4 5 4 で、入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、各保留がトリガ保留であるか否かに係る情報を読出する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選又は変動開始時先読み抽選に当選した保留であり、後述する先読み演出の契機となる保留のことである。

【0 1 8 0】

次に、ステップ 2 4 5 5 で、入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 は、前記読出

50

した情報に基づき、主遊技保留内にトリガ保留が存在していないか否かを判定する。ステップ2455でY e sの場合、ステップ2456で、入賞時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 1は、当該変動がトリガ保留に係る変動ではないか否かを判定する。ステップ2456でY e sの場合、ステップ2458で、入賞時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 1は、所定確率（本例では、1 / 2 0）で当選する入賞時先読み抽選を実行する。尚、所定確率は1 / 2 0ではなくともよく、当該所定確率を変更することで先読み演出が実行される契機となる変動にて大当たりとなる期待度を調整することが可能となる。

【0181】

次に、ステップ2460で、入賞時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 1は、当該新たな保留が、前記入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2460でY e sの場合、ステップ2462で、入賞時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 1は、装図保留情報一時記憶手段S M 2 2 b内にある、当該保留に係る保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ2410の処理）に移行する。尚、ステップ2455、ステップ2456又はステップ2460でN oの場合にも次の処理（ステップ2410の処理）に移行する。尚、保留情報に付加した「トリガ保留」である旨の情報は、当該トリガ保留の消化時における保留情報の削除に伴って削除されることとなる。

10

【0182】

次に、図21は、図19におけるステップ2550のサブルーチンに係る、先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 nは、装図保留情報一時記憶手段S M 2 2 bを参照し、トリガ保留の当否乱数区切り情報は当否区切り1であるか否かを判定する。ステップ2552でY e sの場合、ステップ2554で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 nは、トリガ保留の表示態様を虹色（大当たりとなることが確定的である旨を遊技者に報知する表示態様）に決定し、ステップ2562に移行する。このように、本実施形態においては、トリガ保留の当否乱数区切り情報が当否区切り1である場合、即ち、遊技状態が確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかに拘らず大当たりとなる場合に、特定の先読み演出としてトリガ保留の表示態様を虹色に変化させる保留変化演出を実行するよう構成している。尚、本実施形態においては、当否乱数区切り情報が当否区切り1であることを条件に当該特定の先読み演出を実行するよう構成しているが、特定の先読み演出の実行条件はこれには限定されず、当否乱数区切り情報が当否区切り1、且つ、変動態様乱数区切り情報が変動区切り5であることを条件に実行するよう構成する等、複数の条件を組み合わせてもよい。

20

【0183】

他方、ステップ2552でN oの場合、換言すると、トリガ保留の当否乱数区切り情報が当否区切り2又は3である場合、ステップ2556で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 nは、装図保留情報一時記憶手段S M 2 2 bを参照し、トリガ保留の変動態様区切り情報は変動区切り1又は2であるか否かを判定する。ステップ2556でY e sの場合、ステップ2558で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 nは、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブルAを参照して決定し、ステップ2562に移行する。他方、ステップ2556でN oの場合、換言すると、トリガ保留の変動態様区切り情報が変動区切り3又は4又は5である場合、ステップ2560で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 nは、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブルBを参照して決定し、ステップ2562に移行する。

30

【0184】

ここで、同図下段の2つのテーブルは、保留表示態様決定テーブルAと保留表示態様決定テーブルBである。本実施形態においては、保留変化演出実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブルA又は保留表示態様決定テーブルBを参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の3つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブルA参照においては青色が最も選択され易く、他方、保留表示態様決定テーブルB参照においては

40

50

赤色と緑色とが最も選択され易くなっている、保留変化演出が発生した際の保留の表示態様毎の大当たり期待度は、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、保留の表示色によって大当たりとなる期待度を示唆し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、大当たりとなった場合における（又は、大当たりとなる期待度と併せて）、特別遊技実行後の遊技状態を示唆し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、特に、確率変動遊技状態において、保留の表示色によって、その保留にて大当たりとなった場合の、特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行する期待度を示唆する（例えば、保留表示色が赤色であれば確変期待度大、青色であれば確変期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態が継続するか終了するかを煽る、効果的な演出を実行することが可能である。

10

【0185】

このように、本実施形態においては、保留変化演出の実行時には、複数種類の保留の表示態様から選択された表示態様によって大当たり期待度が相違し得るよう構成されているが、背景変化演出も同様に、変化し得る背景を複数種類有し、演出実行時に選択される背景の種類によって大当たり期待度が相違し得るよう構成してもよい。更に、先読み演出の実行中（先読み抽選に当選したタイミングからトリガ保留に係る主遊技図柄の変動終了まで）に複数回の保留変化演出及び／又は背景変化演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成し、例えば、先読み演出の実行中に保留変化演出が2回実行される場合において、1回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様が青色であった場合には、2回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様は緑色又は赤色となるようにする、即ち、保留変化演出が実行されるたびに大当たり期待度の高い保留の表示態様へと変化（ランクアップ）していくよう構成することが望ましい（遊技者の期待感を損なわないため）。同様に、先読み演出の実行中に背景変化演出を複数回実行する場合にも、背景変化演出が実行されるたびに、大当たり期待度の高い背景へと変化（ランクアップ）していくよう構成することが望ましい（期待度の低い演出へと変化する、いわゆるランクダウンが起きうるよう構成してもよい）。この場合、保留変化演出にてランクアップした段階が、背景変化演出にてランクアップした段階と異なっていてもよい（例えば、保留の表示態様が2段階ランクアップし、背景の表示態様が1段階ランクアップしてもよい（ある1変動内においても、あるトリガ保留に係る一連の先読み演出中においても））。尚、保留変化演出と背景変化演出との実行タイミングに関して、保留変化演出を実行する変動と背景変化演出を実行する変動とが同じ変動であってもよいし、異なる変動であってもよい。また、トリガ保留に係る変動までに一方の変化演出（保留変化演出又は背景変化演出）のみを実行してもよい。

20

30

【0186】

次に、ステップ2562で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 nは、装図保留情報一時記憶手段S M 2 2 bを参照し、トリガ保留の変動態様区切り情報は変動区切り5であるか否かを判定する。

【0187】

ここで、本実施形態においては、変動態様範囲が範囲3（長時間の変動時間となる変動態様範囲）の場合に背景変化演出を実行するように構成する趣旨であるのだが、例えば、第1主遊技側に生起したハズレとなるトリガ保留の変動態様乱数区切り情報が変動区切り4であって、トリガ保留の生起時には非時間短縮遊技状態であり、トリガ保留の消化時には時間短縮遊技状態であった場合、トリガ保留の生起時には変動態様範囲が範囲3であるが、トリガ保留の消化時には変動態様範囲が範囲2となるため、変動態様範囲が範囲2の状況で背景変化演出が実行されてしまうこととなる。従って、本実施形態においては、トリガ保留の生起時と消化時とのどちらの場合にも変動態様範囲が範囲3となる変動態様乱数区切り情報である変動区切り5の場合にのみ背景変化演出を実行するよう構成している。尚、前述したように、保留変化演出は変動態様乱数区切り情報がいずれであっても実行可能に構成されている。

40

【0188】

50

ステップ2562でY e sの場合、ステップ2564で、先読み演出内容決定手段S M 2 6 n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、背景変化演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2426又はステップ2424の処理）に移行する。尚、ステップ2562でN oの場合にも、次の処理（ステップ2426又はステップ2424の処理）に移行する。

【0189】

尚、本実施形態においては、保留変化演出はトリガ保留の変動態様乱数区切り情報がいずれであっても実行可能に構成されており、他方、背景変化演出はトリガ保留の変動態様乱数区切り情報が変動区切り5である場合にのみ実行し得るよう構成されている。

【0190】

尚、本実施形態においては、先読み抽選に当選し、トリガ保留の変動態様乱数区切り情報が変動区切り5である場合には、先読み演出として保留変化演出と背景変化演出とが同時に発生し、トリガ保留の変動態様乱数区切り情報が変動区切り1～4である場合（変動区切り5でない場合）には、先読み演出として保留変化演出のみが実行されるよう構成されている。尚、先読み演出の実行態様はこれには限定されず、背景変化演出のみが先読み演出として実行され得るよう構成してもよい。

【0191】

次に、図22は、図19におけるステップ2500のサブルーチンに係る、変動開始時先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2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、変動開始時先読み禁止フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2502でY e sの場合、ステップ2504で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、当該変動がトリガ保留に係る変動でないか否かを判定する。ステップ2504でY e sの場合、ステップ2508に移行する。他方、ステップ2504でN oの場合、ステップ2524で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2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、変動開始時先読み禁止フラグをオンにし、次の処理（ステップ2420の処理）に移行する。

【0192】

次に、ステップ2508で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、装図保留情報一時記憶手段S M 2 2 bを参照し、各保留がトリガ保留であるか否かに係る情報を読出する。次に、ステップ2510で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、前記読出した情報に基づき、主遊技保留内にトリガ保留がないか否かを判定する。

【0193】

ステップ2510でY e sの場合、ステップ2512で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、メイン側情報一時記憶手段S M 1 1 bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態でないか否かを判定する。ステップ2512でY e sの場合、ステップ2514で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、所定確率（本例では、1 / 5 0）で当選する変動開始時先読み抽選をすべての保留を対象として実行し、ステップ2518に移行する。他方、ステップ2512でN oの場合、ステップ2516で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、所定確率（本例では、1 / 5 0）で当選する変動開始時先読み抽選を、第2主遊技側の保留のみを対象として実行し、ステップ2518に移行する。尚、所定確率は1 / 5 0ではなくともよく、当該所定確率を変更することで先読み演出が大当たりとなる期待度を調整することが可能となる。

【0194】

次に、ステップ2518で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、前記変動開始時先読み抽選に当選となった保留があるか否かを判定する。ステップ2518でY e sの場合、ステップ2520で、変動開始時保留先読み演出判定手段S M 2 6 k 2は、当該変動開始時先読み抽選に当選した保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加する（即ち、前述した保留発生時及び、変動開始時において、「トリガ保留」である旨の情報が付加され得るのである）。次に、ステップ2522で、変動開始時保留先読み演出判定

10

20

30

40

50

手段 S M 2 6 k 2 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、変動開始時先読み当選フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 4 2 0 の処理）に移行する。尚、保留情報に付加した「トリガ保留」である旨の情報は、当該トリガ保留の消化時における保留情報の削除に伴って削除されることとなる。

【 0 1 9 5 】

他方、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合、即ち、現在の処理がトリガ保留に係る変動の次変動における処理である場合、ステップ 2 5 2 6 で、変動開始時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 2 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、変動開始時先読み禁止フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 4 2 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 0 6、ステップ 2 5 1 0 又はステップ 2 5 1 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 2 0 の処理）に移行する。このように構成することで、トリガ保留に係る変動の次変動においては、ステップ 2 5 0 4 ~ ステップ 2 5 2 4 の処理を実行しない（変動開始時に、トリガ保留が発生するか否かの抽選に係る処理を実行しない）こととなるのである。

【 0 1 9 6 】

次に、図 2 3 は、図 1 7 におけるステップ 2 6 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 6 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 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 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 6 0 6 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 内に一時記憶した図柄変動情報（主遊技図柄の停止図柄・変動態様、遊技状態に係る情報等であり、ステップ 2 4 1 8 の処理にて記憶した情報）に基づき、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には「1・3・5」等のバラケ目）を決定し、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶する。

【 0 1 9 7 】

次に、ステップ 2 6 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 6 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する。次に、ステップ 2 6 1 0 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、ステップ 2 6 0 6 及びステップ 2 6 5 0 の処理で決定された演出の実行に係る情報に基づき、演出実行スケジュールを生成する。次に、ステップ 2 6 1 0 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、決定された演出の実行に係る情報に基づき、当該変動における演出実行スケジュール（詳細については後述）を生成し、次の処理（ステップ 2 7 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 9 8 】

他方、ステップ 2 6 0 2 で N o の場合、ステップ 2 6 1 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、予告演出決定カウンタ S M 2 4 c の値 D 及び当該変動における予告演出実行予定回数 S を参照し、予告演出決定カウンタ S M 2 4 c 値 D が予告演出実行予定回数 S よりも小さい値であるか否かを判定する。ここで、予告演出決定カウンタ S M 2 4 c 値 D 及び予告演出実行予定回数 S は、ステップ 2 6 5 0 内の処理によって値がセットされるよう構成されている。

【 0 1 9 9 】

次に、ステップ 2 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、予告演出決定カウンタ S M 2 4 c 値 D に 1 加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 6 1 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の変動態様に基づき、当該変動における D 番目の予告演出の内容を抽選によって決定する。次に、ステップ 2 6 1 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、決定された予告演出の内容に基づ

10

20

30

40

50

き、演出実行スケジュールを更新し、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。尚、ステップ2612でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。このように、予告演出の内容を複数回に分けて決定するよう構成されているのは、サブメイン側ルーチンの処理効率を上げるために、特に、長時間のリーチ演出を実行するような変動である場合、予告演出の抽選回数が膨大な回数（例えば、100回程度）となることがあるため、処理効率を上げる効果が有効に発揮されることとなる。

【0200】

次に、図24は、図23におけるステップ2650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2652で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動でないか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2654で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに記憶した図柄変動情報（変動態様情報、停止図柄情報、遊技状態情報等であり、ステップ2418の処理にて記憶した情報）に基づき、当該変動における、装飾図柄の変動態様を決定し、ステップ2660に移行する。

10

【0201】

他方、ステップ2652でNoの場合、換言すれば、当該変動がトリガ保留に係る変動である場合、ステップ2656で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該変動における装飾図柄の変動態様を、トリガ保留消化時専用の変動態様（例えば、ストーリーリーチ演出を実行する変動態様、等）に決定する。次に、ステップ2658で、装図表示内容決定手段SM21n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、背景変化演出実行フラグをオフにし、ステップ2660に移行する。ここで、背景変化演出実行フラグは、オンとなっている間に背景変化演出を実行するフラグであり、本例では、当該処理にてオフとすることで、トリガ保留に係る変動まで背景変化演出を終了させるよう構成されている。

20

【0202】

次に、ステップ2660で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、決定した装飾図柄の変動態様に基づき、予告演出の実行タイミング及び予告演出の実行回数Sを導出する。次に、ステップ2662で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出決定カウンタSM24c値Dの初期値として「1」をセットする。

30

【0203】

次に、ステップ2664で、予告演出表示内容決定手段SM24n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、背景演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2664でYesの場合、ステップ2666で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動でないか否かを判定する。ステップ2666でYesの場合、ステップ2668で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、決定した装飾図柄の変動態様に基づき、当該変動における、D番目（当該処理を実行する場合には、初期値「1」がセットされているため、1番目）の予告演出の内容を抽選によって決定する。

40

【0204】

次に、ステップ2670で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、当該変動における背景演出の内容を「非先読み時用背景」に決定し、次の処理（ステップ2608の処理）に移行する。

【0205】

ここで、同図の背景変化演出表示イメージ図に示すように、非先読み時用背景は昼の背景、先読み時専用背景は夜の背景となっており、遊技者に対し、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを報知し得るよう構成されている。尚、本実施形態においては、背景演出実行フラグがオンの場合に先読み時専用背景が、背景演出実行フラグがオフの場合に非先読み時用背景が表示されるよう構成されている。

【0206】

50

他方、ステップ2664又はステップ2668でNoの場合、ステップ2672で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、当該変動における、D番目（当該処理を実行する場合には、初期値「1」がセットされているため、1番目）の予告演出の内容を、先読み演出実行中専用の予告演出内容（例えば、トリガ保留に係る変動までの残り変動回数をカウントダウン表示する演出等）に決定する。尚、特に図示していないが、第1主遊技側の保留をトリガ保留として、複数変動に亘る予告演出を実行している際に、第2主遊技側の変動が発生した場合、当該先読みに係る予告演出は、強制的に終了されるよう構成されている。しかしながら、予告演出の内容と実際の遊技との間で齟齬が生じない場合は、演出を継続し得るよう構成してもよい。

【0207】

10

次に、ステップ2674で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、当該変動における背景演出の内容を「先読み時用背景」に決定し、次の処理（ステップ2608の処理）に移行する。

【0208】

20

ここで、同図の演出実行スケジュールの一例に示されるように、本例では、変動開始からの経過時間と演出実行内容とを対応付けて管理し得るよう構成されている。当該変動における演出実行内容を決定（又は変更）するたびに、当該演出実行スケジュールを更新（ステップ2610やステップ2618の処理にて更新）することで、実行する演出を複数回に分けて決定する際にも、演出内容と実行タイミングとを適切に管理し得るのである。尚、本例では、変動開始直後に予告演出を実行する場合があるため、当該変動における1番目の予告演出については、初回の処理にて内容を決定するよう構成されている。

【0209】

30

次に、図25は、図17におけるステップ2700のサブルーチンに係る、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2702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2702でYesの場合、ステップ2704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2706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2708で、装飾図柄表示制御手段SM21は、当該変動に係る変動時間を演出用タイマSM21tにセットしてスタートさせ、ステップ2710に移行する。尚、ステップ2702でNoの場合にも、ステップ2710に移行する。

【0210】

40

次に、ステップ2710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2710でYesの場合、ステップ2712で、装飾図柄表示制御手段SM21は、演出用タイマSM21tのタイマ値及び演出実行スケジュールを確認する。次に、ステップ2714で、装飾図柄表示制御手段SM21は、演出用タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された演出実行スケジュールとに基づき、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2714でYesの場合、ステップ2716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（送信コマンド一時記憶手段SM40b-2に記憶）し、ステップ2722に移行する。

【0211】

50

他方、ステップ2714でNoの場合、ステップ2718で、装飾図柄表示制御手段SM21は、演出用タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された演出実行スケジュールとに基づき、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2718でYesの場合、ステップ2720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(送信コマンド一時記憶手段SM40b-2に記憶)し、ステップ2722に移行する。

【0212】

次に、ステップ2722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、演出用タイマSM21tと予告演出関連情報一時記憶手段SM24b(及びリーチ演出表示制御手段SM25b)に一時記憶された演出実行スケジュールとに基づき、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2722でYesの場合、ステップ2724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(送信コマンド一時記憶手段SM40b-2に記憶)し、ステップ2726に移行する。尚、ステップ2722でNoの場合にも、ステップ2726に移行する。

10

【0213】

次に、ステップ2738で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、新たに図柄変動終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2738でYesの場合、ステップ2742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(送信コマンド一時記憶手段SM40b-2に記憶)する。次に、ステップ2744で、装飾図柄表示制御手段SM21は、演出用タイマSM21tを停止すると共に値をリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2746で、装飾図柄表示制御手段SM21は、予告演出決定カウンタSM24c値D及び予告演出実行予定回数Sをリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2748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フにし、次の処理(ステップ2800の処理)に移行する。尚、ステップ2710又はステップ2738でNoの場合にも、次の処理(ステップ2800の処理)に移行する。

20

【0214】

次に、図26は、図17におけるステップ2800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2802で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804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、新たに特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを参照する。ステップ2804でYesの場合、ステップ2808で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、当該大当たりが初当たり(非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当たり)でないか否かを判定する。ステップ2808でYesの場合、ステップ2812に移行する。他方、ステップ2808でNoの場合(当該大当たりが初当たりである場合)、ステップ2810で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23cをリセット(ゼロクリア)し、ステップ2812に移行する。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、特定遊技の上限変動回数到達による特定遊技終了時に、連荘回数カウンタSM23cをリセット(ゼロクリア)するよう構成してもよい。

30

【0215】

次に、ステップ2812で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2の値に1加算(インクリメント)する。次に、ステップ2814及びステップ2816で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)、ステップ2818に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2818に移行する。

40

【0216】

次に、ステップ2818で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信

50

されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数と連荘回数カウンタ値とを逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよく、連荘回数カウンタ値は連荘回数として表示する）。

【0217】

次に、ステップ2820で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2を参照し、当該カウンタ値が所定値（例えば、10）以上であるか否かを判定する。ステップ2820でYesの場合、ステップ2822で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、当該実行中の大当たりが最大ラウンド大当たり（例えば、16R大当たりであり、7A・7B図柄に係る大当たり）であるか否かを判定する。ステップ2822でYesの場合、ステップ2824で、背景演出表示制御手段SM23は、エンディング演出{所定条件（例えば、特定遊技中における、連荘回数や、連荘時における総獲得出玉数や、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件）を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出}の表示に係るコマンドをセットし、ステップ2828に移行する。他方、ステップ2820、ステップ2822のいずれかでNoの場合、ステップ2826で、背景演出表示制御手段SM23は、大当たり進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ2828に移行する。

10

【0218】

このように構成することで、特定遊技中の大当たりの連荘回数に基づいて、大当たり実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能となる。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エンディング演出の発生条件として複数の条件が存在するよう構成してもよい。

20

【0219】

次に、ステップ2828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、新たに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2828でYesの場合、ステップ2832で、背景演出表示制御手段SM23は、特別遊技終了表示指示コマンドをセット（送信コマンド一時記憶手段SM40b-2に記憶）する。次に、ステップ2834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3000の処理）に移行する。尚、ステップ2804又はステップ2828でNoの場合にも、次の処理（ステップ3000の処理）に移行する。

30

【0220】

次に、図27は、本実施形態に係る先読み演出イメージ図である。本イメージ図は、非時間短縮遊技時において、第1主遊技側に係る先読み演出が保留変化演出と背景演出とを実行する先読み演出である場合を例示している。まず（a）の状態は第1主遊技側に通常保留球（トリガ保留でない保留）が2つ存在し、トリガ保留が存在せず主遊技図柄が変動している状態である。この状態においては、入賞時先読み抽選と変動開始時先読み抽選とが実行され得る。次に、（a）の状態から新たに第1主遊技側に新たに保留が1つ発生し、（b）の状態となる。（b）の状態では、当該新たに発生した保留が入賞時先読み抽選に当選してトリガ保留となつたため、次変動から先読み演出が実行されることとなる。また、当該トリガ保留は、通常保留とは異なる表示態様にて表示される（同図では、通常保留を丸印、トリガ保留を星印にて図示している）。また、当該新たに発生した保留がトリガ保留となつたため、入賞時先読み抽選と変動開始時先読み抽選とが実行されないこととなる。

40

【0221】

次に、（b）の状態から、変動中の主遊技図柄が停止した状態が、（c）の状態である。次に（c）の状態から、次の変動が開始された状態が（d）の状態である。（d）の状態においては、先読み演出として保留変化演出と背景演出とカウントダウン演出とが実行されている。また、トリガ保留に係る変動が開始するまでの主遊技図柄の変動停止回数が2回であるためカウントダウン演出の数字は「2」となっている。次に、（d）の状態か

50

ら、(e)、(f)、(g)と主遊技図柄が2回停止し、カウントダウン演出が終了し、その後主遊技図柄の変動が開始された状態が(h)の状態である。(h)の状態においては、トリガ保留に係る変動中であるため、演出内容としてストーリー演出が実行されることとなる。次に、トリガ保留の変動中に保留が3つ発生した状態が(i)の状態である。

【0222】

次に、(j)の状態においてトリガ保留に係る変動がハズレとなり、背景演出が終了することとなる。次に、(j)の状態から、次の変動が開始された状態が(k)の状態である。(k)の変動開始時においてはトリガ保留に係る変動の次変動のため変動開始時先読み抽選が実行されない。尚、このように構成することで、カウントダウン演出等の先読み演出が連続して実行されず、遊技者を惑わせることなく遊技が進行されることとなる(例えば、先読み演出に係る予告演出としてカットイン演出が実行される際、当該カットイン演出が4回以上連続した場合に当該カットイン演出が大当たりに係る先読み演出であることが確定する法則がある場合に、2変動に亘る先読み演出が終了した次変動から他の2変動に亘る先読み演出が実行された場合に大当たりとならないことが起こり得るため、遊技者を惑わすこととなる)。

10

【0223】

次に、(k)の状態から、変動が終了した状態が(l)の状態である。(l)のタイミング以降において、先読み抽選の実行が可能となる。尚、(a)～(l)のタイミングにおいては、主遊技保留内にトリガ保留内に存在している又はトリガ保留に係る変動である又は背景演出が実行される最終変動の次変動であるため、演出の交錯・連続を防ぐために、入賞時先読み抽選及び変動開始時先読み抽選を実行しないよう構成されている。

20

【0224】

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おいては、主遊技保留内にトリガ保留が存在する場合には、変動開始時先読み抽選及び入賞時先読み抽選を実行しないと共に、トリガ保留に係る変動の次変動において、変動開始時先読み抽選を実行しないよう構成されている。その結果、複数のトリガ保留に係る先読み演出が連続して実行されたり、先読み演出の実行中に他の先読み演出が実行されることがなくなり、遊技者が現在実行されている先読み演出がどの変動から開始された先読み演出であるかを誤認することを防ぐことができ、よりユーザーフレンドリーな遊技機となる。

30

【0225】

尚、先読み演出(保留変化演出、背景変化演出)の実行開始タイミング等、本例には限定されず、例えば、保留発生時、変動開始時、所定の予告演出実行時、サブ入力ボタンSBの操作時、等、に演出を開始し得るよう構成してもよい。また、保留変化演出を実行する際、保留を変化させる表示オブジェクトを登場させ、当該表示オブジェクトが保留の表示態様を変化させるような演出(例えば、画面端から登場したキャラクタが保留を攻撃して、保留の表示態様を変化させる演出)を実行し得るよう構成してもよい。

【0226】

(変更例1)

ここで、本実施形態では、先読み演出が連続して実行されないよう構成したが、これには限定されず、連続して実行しても遊技者の誤認が生じない場合には連続して実行するよう構成してもよい。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例1とし、以下、詳述する。

40

【0227】

まず、図28は、本実施形態からの変更例1における、図18でのステップ2500のサブルーチンに係る、変動開始時先読み判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2523(変1)についてであり、その目的は、特別遊技実行終了後の最初の変動においては、当該特別遊技に係る変動がトリガ保留に係る変動であっても変動開始時先読み抽選を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ2504で当該変動がトリガ保留に係る変動であった場合、ステップ2523(変1)で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、メイン側情報一時記憶手段SM

50

11b を参照し、当該変動が大当たりに係る変動ではないか否かを判定する。ステップ 25
23（変1）で Yes の場合、ステップ 2524 に移行し、No の場合には、次の処理（
ステップ 2420 の処理）に移行する。

【0228】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例 1 に係る遊技機においては、トリガ保留に係る変動が大当たりとなり特別遊技が実行される場合（即ち、トリガ保留に係る先読み演出と、当該トリガ保留の次の保留に係る先読み演出との間に、特別遊技が実行されるため、先読み演出が連続しても違和感が少ない場合）には、トリガ保留の次変動においても先読み演出が発生し得るよう構成することで、先読み演出を実行できる機会が増えることにより、遊技の興趣性が高まることとなる。

10

【0229】

尚、本実施形態からの変更例 1 に係る遊技機においては、トリガ保留に係る変動が大当たりとなった場合に、トリガ保留に係る変動の次変動で変動開始時先読み抽選が実行され得るよう構成したが、これには限定されず、トリガ保留に係る変動が大当たりとなり且つ遊技状態が変更された場合に、トリガ保留に係る変動の次変動で変動開始時先読み抽選が実行され得るよう構成してもよい。

【0230】

尚、本実施形態からの変更例 1 に係る遊技機では、特別遊技の次変動においては当該次変動がトリガ保留に係る変動の次変動であっても、変動開始時先読み抽選を実行し得るよう構成したが、トリガ保留に係る変動の次変動に変動開始時先読み抽選を実行し得る構成はこれには限定されず、例えば、長時間の変動固定時間後の変動、保留がすべて消化された後の変動、遊技状態が切り替わった後の変動、等のトリガ保留に係る変動から所定時間が経過したことにより遊技者が連続する先読み演出が終了したことを認識できる状況ならばよい。

20

【0231】

（変更例 2）

ここで、本実施形態では、先読み抽選に当選したタイミングで保留の表示態様を変更するよう構成したが、これには限定されず、所定の状況下においては本実施形態とは異なるタイミングで保留の表示態様を変更するように構成してもよい。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例 2 とし、以下、詳述する。

30

【0232】

まず、図 29 は、本実施形態からの変更例 2 における、図 17 でのステップ 2400 のサブルーチンに係る、保留情報管理・表示内容決定・表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2650（変2）及びステップ 2423-1（変2）～ステップ 2423-3（変2）についてであり、その目的は、入賞時先読み抽選に当選し保留表示態様を変更する場合に、当該変更のタイミングを次変動の開始時にし得るよう構成することである。即ち、ステップ 2410 で、当該新たな保留がトリガ保留であった場合、ステップ 2650（変2）で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、後述する入賞時先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ 2426 に移行する。

40

【0233】

また、ステップ 2550 の先読み演出内容決定処理を実行した後、又は、ステップ 2420 で No の場合に、ステップ 2423-1（変2）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 のフラグエリアを参照し、保留変化予約フラグがオンであるか否かを判定する（保留変化予約フラグはステップ 2650（変2）の処理にてオンになる場合がある）。ステップ 2423-1（変2）で Yes の場合、ステップ 2423-2（変2）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 に一時記憶しているトリガ保留の第2保留表示態様（ステップ 2650（変2）のサブルーチンにおける処理にて決定される保留の表示態様）を保留表示態様として決定する。次に、ステップ 2423-3（変2）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 のフラグエリア内にある、保留変化予約

50

フラグをオフにし、ステップ 2424 に移行する。他方、ステップ 2423 - 1 (変2) でNo の場合にもステップ 2424 に移行する。

【0234】

次に、図30は、本実施形態からの変更例2における、図29でのステップ 2650 (変2) のサブルーチンに係る、入賞時先読み演出内容決定処理のフローチャートである。尚、同図における、ステップ 2652 ~ ステップ 2660 は本実施形態におけるステップ 2552 ~ ステップ 2560 と、ステップ 2662 ~ ステップ 2664 は本実施形態におけるステップ 2562 ~ ステップ 2564 と同様の処理のため説明は割愛する。

【0235】

まず、ステップ 2661 - 1 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、現在、所定時間（本例では、120秒の変動であり、スパーーリーチ演出中に、表示領域 SG10 全体に所定の動画像が表示されることで保留表示が視認できなくなる変動態様であることを想定している）の変動時間である主遊技図柄が変動中であるか否かを判定する。ステップ 2661 - 1 で Yes の場合、ステップ 2661 - 2 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、ステップ 2654 又はステップ 2658 又はステップ 2660 で決定したトリガ保留の保留表示態様を、第2保留表示態様として装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶し、保留表示態様を通常の保留表示色（先読み演出を実行しない、デフォルトの表示色）である白色に決定する。次に、ステップ 2661 - 3 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b のフラグエリア内にある保留変化予約フラグをオンにし、ステップ 2662 に移行する。尚、ステップ 2661 - 1 で No の場合にも、ステップ 2662 に移行する。

【0236】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例2に係る、所定時間（本例では、120秒）の変動時間である主遊技図柄の変動中の演出がスパーーリーチ演出であり、当該スパーーリーチ演出の実行中に表示領域 SG10 全体に所定の動画像が表示されることで、保留表示が視認できなくなるよう構成されている遊技機において、当該スパーーリーチ演出の実行中に入賞時先読み抽選に当選した場合には、次変動の開始時に保留の表示態様の変更を実行するよう構成することにより、保留の表示態様が変更されたことを遊技者は視認できることとなり、よりユーザーフレンドリーな遊技機となる。

【0237】

尚、本実施形態からの変更例2に係る遊技機においては、入賞時先読み抽選に当選した場合に次変動の開始時に保留の表示態様の変更を実行し得るよう構成したが、保留の表示態様の変更を実行するタイミングはこれには限定されず、先読み抽選当選時に実行されている演出に合わせて適切なタイミングであればよい（例えば、保留表示が遊技者に視認できない状態か視認可能となったタイミング等）。また、演出実行タイミングを変更する演出は、保留の表示態様のみに限らず、先読み抽選に当選したタイミングで当該先読み演出を実行した場合に問題が生じる（遊技者が視認できない等）先読み演出ならばどのような演出でも構わない（例えば、コメント予告演出等）。

【0238】

(変更例3)

また、先読み演出の実行可否に関する法則の態様はこれには限定されず、当該法則の例外として強制的に先読み演出を実行する態様を設けてもよい。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例3とし、以下、詳述する。

【0239】

まず、図31は、本実施形態からの変更例3における、図19でのステップ 2450 のサブルーチンに係る、入賞時先読み判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2451 - 1 (変3) 及びステップ 2466 (変3) についてであり、その目的は、変動態様区切り情報が変動区切り5である保留が発生した場合に、強制的に入賞時先読み抽選に当選するよう構成することである。即ち、ステップ 24

10

20

30

40

50

5 1 で時間短縮遊技中でない場合又はステップ 2 4 5 2 で新たな保留が第 2 主遊技側の保留である場合、ステップ 2 4 5 1 - 1 (変 3)で、入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該新たな保留の変動態様区切り情報は変動区切り 5 ではないか否かを判定する。

【0 2 4 0】

ステップ 2 4 5 1 - 1 (変 3)で Y e s の場合には、ステップ 2 4 5 4 に移行し、N o の場合には、ステップ 2 4 6 6 (変 3)で、入賞時保留先読み演出判定手段 S M 2 6 k 1 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内にある、当該保留に係る保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を附加して一時記憶(及び主遊技保留内の他のトリガ保留からトリガ保留である旨の情報を削除)し、次の処理(ステップ 2 4 1 0 の処理)に移行する。

10

【0 2 4 1】

次に、図 3 2 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 2 3 でのステップ 2 6 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。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2 6 7 1 (変 3)及びステップ 2 6 7 3 (変 3)についてであり、その目的は、トリガ保留が変動態様区切り情報が変動区切り 5 である保留である場合としない場合とで異なる演出を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ 2 6 6 4 又はステップ 2 6 6 6 で N o である場合(背景演出を実行する状況又は当該変動がトリガ保留に係る変動でない場合)、ステップ 2 6 7 1 (変 3)で、背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n は、トリガ保留が変動態様区切り情報が変動区切り 5 である保留でないか否かを判定する。ステップ 2 6 7 1 (変 3)で Y e s の場合、ステップ 2 6 7 2 に移行して、本実施形態と同様の処理を実行する。

20

【0 2 4 2】

他方、ステップ 2 6 7 1 (変 3)で N o の場合には、ステップ 2 6 7 3 (変 3)で、背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n は、当該変動における、D 番目の予告演出の実行内容を、変動態様区切り情報が変動区切り 5 であるトリガ保留に係る先読み演出実行中専用の予告演出内容(例えば、トリガ保留消化まで特殊カウントダウンを表示する演出内容等)を決定し、ステップ 2 6 7 4 に移行する。ここで、詳細は後述するが、特殊カウントダウンを表示する演出とは、カウントダウンを表示する演出と異なる数字の表示態様となる演出である(尚、以降、特殊カウントダウンを表示する演出を特殊カウントダウン演出と呼ぶことがある)。

30

【0 2 4 3】

次に、図 3 3 は、本実施形態からの変更例 3 に係る先読み演出イメージ図である。本イメージ図は非時間短縮遊技時において第 1 主遊技側に係る先読み演出が保留変化演出と背景演出とを実行する先読み演出として実行された場合を例示している。尚、同図では、通常保留を丸印、通常のトリガ保留(変動時間 3 0 秒)をひし形の印、特定保留(変動時間 1 2 0 秒が確定している保留)が変化したトリガ保留(以下、特定トリガ保留と呼ぶことがある)を星印にて図示している。

【0 2 4 4】

まず(a)の状態は第 1 主遊技側に通常保留球(トリガ保留でない保留)が 2 つ存在し、トリガ保留が存在せず主遊技図柄が変動している状態である。この状態においては、入賞時先読み抽選と変動開始時先読み抽選とが実行され得る。次に、(a)の状態から新たに第 1 主遊技側に保留が 1 つ発生し、(b)の状態となる。(b)の状態では、当該新たに発生した保留が入賞時先読み抽選に当選して通常のトリガ保留(3 0 秒の変動時間)となつたため主遊技図柄の次変動から先読み演出が実行されることとなる。また、当該通常のトリガ保留は、通常保留とは異なる表示態様にて表示される。

40

【0 2 4 5】

次に、(b)の状態から、変動中の主遊技図柄が停止して(c)の状態になり、(c)の状態から次の変動が開始された状態が(d)の状態である。(d)の状態においては、先読み演出として保留変化演出と背景演出とカウントダウン演出とが実行されている。また、通常のトリガ保留に係る変動が開始するまでの主遊技図柄の変動停止回数が 2 回であ

50

るためカウントダウン演出の数字は「2」となっている。次に、(d)の状態から、保留が2つ発生しそのうちの1つの保留（最後尾の保留）が特定保留であるために、強制的にトリガ保留（特定トリガ保留）となった状態が(e)の状態である。(e)の状態においては、特定保留が新たな特定トリガ保留となり、通常のトリガ保留であった保留からトリガ保留である旨の情報が削除され、保留の表示様式も通常保留と同様の表示様式となっている。

【0246】

次に、(e)の状態から変動が終了して(f)の状態になり、(f)の状態から次の変動が開始された状態が(g)の状態である。特定トリガ保留が存在する状況において開始された変動であるため、(g)の時点まで実行されていたカウントダウン演出に替えて、特殊カウントダウン演出が実行されることとなる。また、特定トリガ保留に係る変動が開始するまでの主遊技図柄の変動停止回数が3回であるため特殊カウントダウン演出の数字は「3」となっている。

10

【0247】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例3に係る遊技機においては、変動態様区切り情報が変動区切り5である保留が発生した場合に強制的に入賞時先読み抽選に当選するよう構成することで、先読み演出の出現率の調整ができると共に、先読み演出の実行法則として強制的に先読み演出を実行するという例外的な規定を設けることができ、先読み演出のバリエーションが広がることとなる。また、変動態様区切り情報が変動区切り5である保留に係る先読み演出が大当たりとなる期待度を、当該保留以外の保留に係る先読み演出が大当たりとなる期待度よりも高くすることで、強制的に先読み演出を実行しても、大当たりの期待度が低下せず、ユーザーフレンドリーな遊技機となる。

20

【0248】

尚、ある先読み演出中に変動態様区切り情報が変動区切り5である保留に係る先読み演出が強制的に実行された場合、当該ある先読み演出における大当たり期待度よりも当該保留に係る先読み演出における大当たり期待度が高くなるよう構成されればよく、例えば、変動態様区切り情報が変動区切り5である保留に係る先読み演出が発生した場合は当該先読み演出に係るトリガ保留が必ず大当たりとなるよう構成してもよい。

【0249】

30

(変更例4)

ここで、本実施形態からの変更例3では、特定保留が発生した場合に入賞時先読み抽選に必ず当選するよう構成したが、先読み抽選に必ず当選するような構成はこれには限定されず、変動開始時先読み抽選に必ず当選するよう構成してもよい。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例4とし、以下、詳述する。

【0250】

40

まず、図34は、本実施形態からの変更例4における、図19でのステップ2450のサブルーチンに係る、入賞時先読み判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2457（変4）及びステップ2466（変4）についてであり、その目的は、保留内にトリガ保留が存在しない状況下で変動態様乱数区切り情報が変動区切り5である保留が発生した場合に、当該保留が必ず入賞時先読み抽選に当選するよう構成することである。即ち、ステップ2456で主遊技保留内にトリガ保留が存在していない場合、ステップ2457（変4）で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該新たな保留の変動態様乱数区切り情報が変動区切り5ではないか否かを判定する。

【0251】

ステップ2457（変4）でYesの場合には、ステップ2458に移行し、Noの場合には、ステップ2466（変4）で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある保留情報を参照し、当該新たな保留に係る保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶（及び主遊技保留内の他のトリガ保留からトリガ保留である旨の情報を削除）し、次の処理（ステップ2410の処

50

理)に移行する。

【0252】

次に、図35は、本実施形態からの変更例4における、図19でのステップ2500のサブルーチンに係る、変動開始時先読み判定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2530(変4)及びステップ2532(変4)についてであり、その目的は、主遊技保留内に変動態様乱数区切り情報が変動区切り5の保留が存在する場合に、当該保留が変動開始時先読み抽選に当選するよう構成することである。即ち、ステップ2526で変動開始時先読み禁止フラグをオフにした後、ステップ2530(変4)で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、主遊技保留内に変動態様乱数区切り情報が変動区切り5の保留があるか否かを判定する。ステップ2530(変4)でYesの場合、ステップ2532(変4)で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある保留情報を参照し、変動時間が特定時間となる保留の内、消化順が最先の保留に係る保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を附加して一時記憶(変動開始時先読み抽選に当選したものとする)し、ステップ2522に移行する。他方、ステップ2530(変4)でNoの場合には、次の処理(ステップ2420の処理)に移行する。

10

【0253】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例4に係る遊技機において、先読み演出が実行されている状況で、変動態様乱数区切り情報が変動区切り5の保留が発生した場合、当該先読み演出の実行終了後の変動開始時(トリガ保留に係る変動の次変動の開始時)から当該保留をトリガ保留とする先読み演出が実行され得るよう構成することで、先読み演出の実行途中に他の先読み演出(変動態様乱数区切り情報が変動区切り5の保留をトリガ保留とする先読み演出)が実行されて遊技者が混乱する、という事態を防ぐことができ、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供できることとなる。

20

【0254】

尚、本実施形態からの変更例4に係る遊技機においては、変動態様乱数区切り情報が変動区切り5の保留が発生した場合に先読み抽選が実行されている場合には、当該先読み演出の実行終了後(トリガ保留に係る変動の終了後)の変動開始時に先読み演出が実行されるよう構成したが、変動態様乱数区切り情報が変動区切り5の保留に係る先読み演出の実行可否の条件についてはこれには限定されず、先読み演出の実行中に変動態様区切り情報が変動区切り5である保留が発生しても当該保留に係る先読み演出が発生しないよう構成してもよい。

30

【0255】

また、本例においては、トリガ保留に係る変動中にも入賞時先読み抽選を実行し得るよう構成したが、トリガ保留に係る変動中には入賞時先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。このように構成した場合、先読み演出が終了した次変動から他の先読み演出が実行される事態を防ぐことができ、先読み演出に係る演出内容がどのような内容であっても、遊技者が先読み演出の最終変動を認識することができるようになる。

40

【0256】

尚、本例においては、変動開始時先読み抽選を当該変動の終了後に消化されることとなる保留に対して実行し得るよう構成したが、これには限定されず、変動時先読み抽選を当該変動に対しても実行し得る(当該変動がトリガ保留に係る変動となり得る)よう構成してもよい。このように構成した場合、保留が消化され変動が開始された後も、当該消化された保留に係る表示が継続して表示されるよう構成された遊技機において、当該消化された保留の表示態様を変更する等の先読み演出が実行可能となる。

【0257】

尚、本例においては、入賞時先読み抽選を実行する際に、保留内にトリガ保留がある場合には入賞時先読み抽選を実行しないよう構成したが、入賞時先読み抽選が実行されない条件はこれには限定されず、保留内に大当たりとなる保留が存在する、保留内に特定変動(

50

リーチ変動となる変動態様等)が存在する、等を条件として入賞時先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

【0258】

(第2実施形態)

ここで、本実施形態では、主遊技図柄の停止図柄に基づいて特別遊技後の確率変動遊技状態への移行可否が決定されているが、そのように構成した場合、特別遊技実行中における遊技者の遊技への興味が損なわれてしまう恐れが生じる、そこで特別遊技実行中においても遊技者の遊技への興味を損なわないような構成の一例を第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0259】

尚、第2実施形態に係る遊技機は、第2大入賞口C20内に、遊技球が入球可能な特定領域C22と、特定領域入球検出装置C22sと、を備えている。ここで、特定領域入球検出装置C22sは、特定領域C22への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す特定領域入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21s及び特定領域入球検出装置C22sのいずれか一方によって検出されるよう構成されている。

【0260】

また、第2実施形態に係る遊技機は、特定領域C22に遊技球が入球したか否かを判定する、特定領域入球判定手段MJJ11-C22と、特定領域C22を有する第2大入賞口C20を開閉する振分遊技を実行するための振分遊技実行制御手段MP36と、振分遊技の処理に係る情報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。

【0261】

まず、図36は、第2実施形態における、図5でのステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1611(第2)、ステップ1700(第2)及びステップ1650(第2)であり、その目的は、振分遊技を実行することである。即ち、ステップ1611(第2)で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、当該特別遊技にて実行されているラウンド数が振分遊技実行ラウンド(本例では、2Rと4R)に達したか否かを判定する。尚、第2実施形態においては、2Rと4Rと連続していない2つのラウンドを、第2大入賞口C20の開放に係るラウンドとしているが、これは、特別遊技中に遊技球が流下できずに、遊技領域D30の特定の場所に貯留されてしまった(いわゆる、玉詰まり)場合等の際に、遊技者に対して、再度第2大入賞口C20(もしくは、特定領域C22)へ遊技球を入球させる機会を設けることを趣旨としている{特別遊技後の遊技状態が、確率変動遊技状態となるか否かが第2大入賞口C20(もしくは、特定領域C22)への入球可否によって決定されるため、このような趣旨は重要である}。また、第2実施形態においては、第2大入賞口C20の開放に係るラウンドを2つ設けているが、これには限定されず、より多数のラウンドを第2大入賞口C20の開放に係るラウンドとしてもよい。

【0262】

ステップ1611(第2)でYesの場合、ステップ1700(第2)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1634に移行する。他方、ステップ1611(第2)でNoの場合、ステップ1612に移行する。

【0263】

また、ステップ1638で、サブ側への特別遊技終了表示指示コマンドをセットした後、ステップ1650(第2)で、振分遊技実行制御手段MP36は、後述する特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

【0264】

次に、図37は、第2実施形態における、図36でのステップ1700(第2)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1702で

10

20

30

40

50

、振分遊技実行制御手段M P 3 6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、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でY e sの場合、ステップ1716に移行する。

【0265】

他方、ステップ1702でN oの場合、ステップ1704で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、特別遊技関連情報一時記憶手段M B 2 0 bを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄(4 B · 5 A · 5 B · 7 A · 7 B)であるか否かを判定する。ステップ1704でY e sの場合、ステップ1706で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、特定領域C 2 2を有する第2大入賞口C 2 0の開放パターンとして、長開放パタ -ン(例えば、15秒間の開放であって、特定領域C 2 2への入球が確定的となるよう設計された開放パターン)をセットし、ステップ1710に移行する。他方、ステップ1704でN oの場合、換言すると、停止図柄が短開放図柄(4 A)である場合、ステップ1708で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、特定領域C 2 2を有する第2大入賞口C 2 0の開放パターンとして、短開放パタ -ン(例えば、0 . 1秒間の開放であって、特定領域C 2 2への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン)をセットし、ステップ1710に移行する。

10

【0266】

次に、ステップ1710で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、入賞球カウンタM P 3 3 cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1712で、振分遊技実行制御手段M P 3 6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、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1864で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C 2 0を開放し、ステップ1716に移行する。

20

【0267】

次に、ステップ1716で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、入賞球カウンタM P 3 3 cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C 2 0に遊技球が所定個数(10個)入賞したか否かを判定する。ステップ1716でY e sの場合、ステップ1720に移行する。他方、ステップ1716でN oの場合、ステップ1718で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、第2大入賞口C 2 0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1718でY e sの場合、ステップ1720に移行する。

30

【0268】

次に、ステップ1720で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、第2大入賞口C 2 0を閉鎖する。次に、ステップ1722で、振分遊技実行制御手段M P 3 6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、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1723で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C 2 2への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1723でY e sの場合、ステップ1724で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、当該入球は実行中の特別遊技における最初の入球であるか否かを判定する。ステップ1724でY e sの場合、ステップ1725で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、サブ側への特定領域入球コマンドを、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1930の制御コマンド送信処理にて、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1726で、振分遊技実行制御手段M P 3 6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、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1728に移行する。他方、ステップ1724でN oの場合にも、ステップ1728に移行する。尚、ステップ1723又はステップ1724でN oの場合もステップ1728に移行する。次に、ステップ1728で、振分遊技実行制御手段M P 3 6は、ラウンド数カウンタに1を加算し(振分遊技の実行ラウンドを終了し)、次の処理(ステップ1634の処理)に移行する。尚、ステップ1718でN oの場合にも、次の処理(ステップ1634の処理)に移行する。

40

【0269】

50

次に、図38は、第2実施形態における、図36でのステップ1650(第2)のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1662で、特定遊技制御手段MP50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、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1662でYesの場合、ステップ1664で、特定遊技制御手段MP50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、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1666で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cに所定回数(80回)をセットする。次に、ステップ1668で、特定遊技制御手段MP50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、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1670で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度切替カウンタMN52cに所定回数(20回)をセットする。次に、ステップ1672で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数A(80回)をセットし、ステップ1676に移行する。他方、ステップ1662でNoの場合、ステップ1674で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数B(50回)をセットし、ステップ1676に移行する。尚、本例では限定頻度切替カウンタMN52cや時短回数カウンタMP52cに所定の値をセットするよう構成しているが、これには限定されず、例えば、大当たり図柄に基づいて各カウンタにセットする値を変更し得るよう構成してもよい。

10

【0270】

次に、ステップ1676で、特定遊技制御手段MP50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、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1678で、特定遊技制御手段MP50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、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。

20

【0271】

次に、図39は、第2実施形態における、図17におけるステップ2800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。本実施形態との相違点は、ステップ2817-1(第2)～ステップ2817-5(第2)であり、その目的は、保留内連荘確定特定領域入球演出及び通常特定領域入球演出を実行することである。ステップ2816で大当たり開始表示に係るコマンドをセットした後又はステップ2802で特別遊技中フラグがオンである場合、ステップ2817-1(第2)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、メイン側から新たに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2817-1(第2)でYesの場合、ステップ2817-3(第2)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、保留内に当否乱数区切り情報が当否区切り1又は2である保留が存在するか否かを判定する。ステップ2817-3(第2)でYesの場合、ステップ2817-4(第2)で、背景演出表示制御手段SM23は、保留内連荘確定特定領域入球演出(保留内に大当たりとなる保留が存在する旨及び実行中の特別遊技後の遊技状態が確率変動遊技状態となる旨を報知する演出)を実行するコマンドをセット(送信コマンド一時記憶手段SM40b-2に記憶)し、ステップ2818に移行する。他方、ステップ2817-3(第2)でNoの場合、ステップ2818-5(第2)で、背景演出表示制御手段SM23は、通常特定領域入球演出(実行中の特別遊技後の遊技状態が確率変動遊技状態となる旨を報知する演出)を実行するコマンドをセットし、ステップ2818に移行する。尚、ステップ2817-1(第2)でNoの場合も、ステップ2818に移行する。

30

【0272】

以上のように構成することで、第2実施形態に係る遊技機においては、特別遊技中に特定領域へ遊技球が入球するか否かによって、当該特別遊技後の確率変動遊技状態への移行可否が決定するよう構成されていることにより、遊技者は特別遊技中においても遊技への興味を損なうことなく遊技し続けることができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

40

50

【0273】

(第2実施形態からの変更例1)

ここで、第2実施形態では、保留の生起時(入賞時)と主遊技図柄の変動開始時に先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、その他のタイミングにて先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。そこでそのような構成の一例を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0274】

尚、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機は、確率変動遊技状態における変動回数をカウント可能な確変回数カウンタMNP51cと、限定頻度時における主遊技図柄の変動様(変動時間等)を決定する限定頻度変動様決定手段MN52と、を有している。また、限定頻度変動様決定手段MN52は、限定頻度時における主遊技図柄に係る変動様を決定する際に参照される限定頻度変動様決定用抽選テーブルMN52taと、確率変動遊技状態において参照する限定頻度テーブルを変更するタイミングまでの変動回数をカウントする限定頻度切替カウンタMN52cと、を有している。

10

【0275】

まず、図40は、第2実施形態からの変更例1における、図10でのステップ1400(1)、(2)のサブルーチンに係る、第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態からの変更点は、ステップ1411-1(第2変1)～ステップ1411-5(第2変1)及びステップ1450についてであり、その目的は、確率変動遊技状態時に限定頻度テーブルを参照するよう構成することである。即ち、ステップ1410-2で、主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ1411-1(第2変1)で、遊技内容決定手段MN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、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1411-1(第2変1)でYesの場合、ステップ1412に移行し、Noの場合には、ステップ1411-2(第2変1)で、遊技内容決定手段MNは、限定頻度切替カウンタMN52cのカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が0より大きいか否かを判定する。次に、ステップ1411-3(第2変1)で、第1主遊技変動様決定手段MN51-A(第2主遊技変動様決定手段MN51-B)は、各遊技状態に対応する限定頻度変動様決定用抽選テーブルMN52ta(特に、限定頻度テーブル1)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、変動様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶する。

20

【0276】

ここで、図41(特に、限定頻度テーブル1)は限定頻度変動様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。第2実施形態からの変更例1では限定頻度テーブル1は時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態の特別遊技終了後1～20回目の主遊技図柄の変動にて参照される。また、限定頻度テーブル1参照時にあては第1主遊技側の変動は第2主遊技側の変動より遊技者にとって低利益であるため、第1主遊技側の変動は第2主遊技側の変動に比べて図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成されている。また、第2主遊技側においては、限定頻度テーブル1参照時は後述する限定頻度テーブル2参照時よりも相対的に変動時間が短くなっている。

30

【0277】

次に、ステップ1411-4(第2変1)で、遊技内容決定手段MNは、限定頻度切替カウンタMN52cのカウンタ値を1減算し、ステップ1414に移行する。他方、ステップ1411-2(第2変1)でNoの場合、ステップ1411-5(第2変1)で、第1主遊技変動様決定手段MN51-A(第2主遊技変動様決定手段MN51-B)は、各遊技状態に対応する限定頻度変動様決定用抽選テーブルMN52ta(特に、限定頻度テーブル2)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、変動様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶し、ス

40

50

ステップ 1414 に移行する。即ち、第 2 実施形態からの変更例 1（及び第 2 実施形態）に示すような、特別遊技中における特定領域 C22 への遊技球の入球有無によって、特別遊技終了後の遊技状態が決定される遊技機においては、特定領域 C22 への遊技球の入球有無によって、特別遊技終了後の遊技状態と共に、参照する変動態様決定テーブル（例えば、限定頻度テーブル）が異なることとなる。

【0278】

ここで、図 41（特に、限定頻度テーブル 2）は限定頻度変動態様決定用抽選テーブル MN52ta の一例である。第 2 実施形態からの変更例 1 では限定頻度テーブル 2 は時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態の特別遊技終了後 21～80 回目の主遊技図柄の変動にて参照される。また、限定頻度テーブル 2 参照時においては第 1 主遊技側の変動は第 2 主遊技側の変動より遊技者にとって低利益であるため、第 1 主遊技側の変動は第 2 主遊技側の変動に比べて図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成されている（第 1 主遊技側の主遊技図柄の変動中に第 2 主遊技側の保留を溜めることができるため）。尚、限定頻度テーブル 2 の第 2 主遊技側で参照される当り時の変動態様には特定変動態様「BX」（詳細は後述する）が存在する。尚、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、特定変動態様は当り時の変動態様にのみ設けるよう構成したが、ハズレ時にも設けて何ら問題ない。但し、後述するように、特定変動態様「BX」なる変動態様は、その変動態様に係る図柄変動中である状況下において、当りとなることが予定されている保留が存在している場合には、当該当りとなることが予定されている保留の存在を示唆又は報知することを趣旨として設けられているため、この特定変動態様「BX」に係る図柄変動中や変動停止時においては、当りとなることが予定されている保留が存在している場合と当りとなることが予定されている保留が存在しない場合とで、異なる報知態様を実行するよう構成しておくことが望ましい（この点についても詳細は後述する）。また、時間短縮・確率変動遊技状態（いわゆる、ST）中において、第 1 主遊技側の保留が発生した場合の変動時間については、遊技者にとって利益期待度の高い第 2 主遊技側の保留発生を待つため、一律に 5 秒と設定したが、これには限定されず、例えば、ST 中に第 1 主遊技側で大当たり（特に、長開放図柄に係る大当たり）となる場合には、第 2 主遊技側と同様の変動時間（及び演出）となるよう構成してもよいし、ST 中に第 1 主遊技側で大当たりとなる場合には、第 2 主遊技側で大当たりとなる場合には選択されない演出（例えば、長開放大当たりとなるか否かを煽る演出であり、特別遊技実行中の演出であってもよい）を実行し得るよう構成してもよい。また、ハズレとなる場合の変動時間についても、複数のパターンを設けてもよい。

10

20

30

40

50

【0279】

また、ステップ 1440 で条件装置作動フラグをオンにした後、又は、ステップ 1430 で停止図柄が大当たり図柄ではない場合、ステップ 1450 で、遊技内容決定手段 MN は、後述する、特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ 1500 の処理）に移行する。

【0280】

次に、図 42 は、第 2 実施形態からの変更例 1 における、図 10 でのステップ 1450（第 2 变 1）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。はじめに、第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 1470（第 2 变 1）～ステップ 1476（第 2 变 1）についてであり、その目的は、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し得るよう構成することである。即ち、ステップ 1470（第 2 变 1）で、特定遊技制御手段 MP50 は、確変回数カウンタ MP51c のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいか否かを判定する。ステップ 1470（第 2 变 1）で Yes の場合、ステップ 1472（第 2 变 1）で、特定遊技制御手段 MP50 は、確変回数カウンタ MP51c のカウンタ値を 1 減算（デクリメント）する。次に、ステップ 1474（第 2 变 1）で、特定遊技制御手段 MP50 は、確変回数カウンタ MP51c のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値（確率変動遊技状態が終了するまでの残り変動回数）が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1474（第 2 变 1）で Yes の場合、ステップ 1476（第 2 变 1）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フにし、ステップ 1454 に移行する。尚、ステップ 1470（第2変1）又はステップ 1474（第2変1）でNo の場合にはステップ 1454 に移行する。

【0281】

次に、図43は、第2実施形態からの変更例1における、図17でのステップ 2200 のサブルーチンに係る、保留情報管理・表示内容・表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ 2428（第2変1）及びステップ 2430（第2変1）であり、その目的は、確率変動遊技状態においては、入賞時先読み抽選及び変動開始時先読み抽選を実行しないよう構成することである。即ち、ステップ 2408 で、メイン側から送信された保留情報（乱数値）を装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内に一時記憶した後、ステップ 2428（第2変1）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、現在の遊技状態が確率変動遊技状態でないか否かを判定する。ステップ 2124（第2変1）で Yes の場合、ステップ 2450 に移行し、入賞時先読み判定に係る処理を実行する。他方、ステップ 2428（第2変1）で No の場合には、入賞時先読み判定に係る処理を実行せずに、ステップ 2426 に移行する。

10

【0282】

また、ステップ 2418 で、当該図柄変動に係る保留情報（乱数値）を装図保留情報一時記憶手段 SM22b 内から削除し、残りの保留情報をシフトした後、ステップ 2430（第2変1）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、現在の遊技状態が確率変動遊技状態でないか否かを判定する。ステップ 2430（第2変1）で Yes の場合にはステップ 2500 に移行し、変動開始時先読み判定に係る処理を実行する、No の場合には、変動開始時先読み判定に係る処理を実行せずに、ステップ 2426 に移行する。

20

【0283】

次に、図44は、第2実施形態からの変更例1における、図17でのステップ 2700 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。第2実施形態からの変更点は、ステップ 2714-1（第2変1）、ステップ 2714-2（第2変1）及びステップ 3400（第2変1）についてであり、その目的は、変動途中先読み抽選を実行することである。即ち、ステップ 2714-1（第2変1）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 を参照し、変動中の主遊技図柄の変動態様は特定変動態様であるか否かを判定する。尚、本例において特定変動態様とは、限定頻度テーブル 2 を参照時にのみ選択され得る変動態様（本例では、40秒の変動時間）である「BX」のことであり、当該特定変動態様に係る主遊技図柄の変動中において後述する変動途中先読み抽選が実行されることとなる。

30

【0284】

ステップ 2714-1（第2変1）で Yes の場合、ステップ 2714-2（第2変1）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 を参照し、当該装飾図柄の変動が先読み抽選タイミング（変動開始から30秒）に到達したか否かを判定する。ステップ 2714-2（第2変1）で Yes の場合、ステップ 3400（第2変1）で、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、後述する、変動途中先読み実行処理を実行し、ステップ 2722 に移行する。尚、ステップ 2714-1（第2変1）又はステップ 2714-2（第2変1）で No の場合には、ステップ 2718 に移行する。

40

【0285】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、タイマを使用して、特定変動態様に係る装飾図柄の変動が所定のタイミング（変動開始から30秒）に到達したか否かを判定して、変動途中先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、変動態様毎に設定された、時間経過に伴う電飾ランプの点灯態様に係る情報である、点滅パターンデータ列の中に、先読み抽選を実行するタイミングを示すトリガ情報を含ませておき、当該電飾ランプ点滅パターンデータ列の内容に従って電飾ランプを点滅させる際に、前

50

記トリガ情報が示すタイミングに係る電飾ランプの点灯を実行すると同時に、変動途中先読み抽選を実行するように構成してもよい。このように構成しておくことで、予め時間経過に併せて構築されている点滅パターンデータを実行することで、設計上意図したタイミングで確実に変動途中先読み抽選を実行することが可能となるし、当該実行タイミングを計るためにタイマを用いる必要性がなくなる、といったメリットが生じることとなる。即ち、装飾図柄の変動表示及び停止表示を含め、演出の実行タイミングを制御する副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMにおいて、予め時間経過に併せて構築されている演出実行用のデータ中にてトリガ情報を含ませておけばよいので、このような電飾ランプを用いた演出実行用のデータ中でなくとも、他のデータ中（例えば、いわゆる演出用の可動体役物の動作制御用のデータ中）にてトリガ情報を含ませておいても同様のメリットを享受することができるようとなる。

10

【0286】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、「BX」を特定変動態様としたが、これには限定されず、変動時間、特定変動態様が選択され得る特徴種別（第1主遊技側の保留であるか、第2主遊技側の保留であるか）や保留数等適宜変更して構わない。

【0287】

次に、図45は、第2実施形態からの変更例1における、図44でのステップ3400（第2変1）のサブルーチンに係る、変動途中先読み実行処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、第2主遊技側の各保留がトリガ保留であるか否かに係る情報を読出する。次に、ステップ3404で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、前記読出した情報に基づき、第2主遊技側の保留内にトリガ保留（下記の変動途中先読み抽選に当選した保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ3404でYesの場合、ステップ3406で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、保留情報（当否抽選乱数等）に基づき、第2主遊技側の各保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ3408で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、事前判定した第2主遊技側の各保留の当否結果を参照し、第2主遊技保留内に大当たりとなる保留が存在するか否かを判定する。尚、本処理においては、第2主遊技保留内の最先の保留から順に大当たりとなる保留が存在するか否かを判定し、保留内で大当たりとなる最先の保留に対して、下記の変動途中先読み抽選を実行するよう構成している。即ち、非優先消化側となる（且つ遊技者にとって相対的に不利となる）第1主遊技側の各保留や、第2主遊技側の保留であっても大当たりとなる最先の保留以降の各保留については、変動途中先読み抽選を実行し得ないよう構成されているのであるが、このように構成されている趣旨は、変動途中先読み抽選を行う処理が、現在進行中の演出実行と同時並行して行われ、且つ、その抽選結果に応じて、当該現在進行中の演出実行内容を変更し得るという即時応答性を要するものであるため、余分な抽選処理の実行を極力省き、これら処理上の齟齬が発生しないよう構成されているものであることを補足しておく。

20

【0288】

ステップ3408でYesの場合、ステップ3410で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、所定確率（1/2）で当選する変動途中先読み抽選を、第2主遊技側の大当たりとなる最先の保留のみを対象として実行する。次に、ステップ3412で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、前記最先の大当たり保留が、ステップ3410で実行した変動途中先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ3412でYesの場合、ステップ3414で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該変動途中先読み抽選に当選した保留に係る保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶する。次に、ステップ3416で、保留先読み演出実行制御手段SM26は、当該変動に係る装飾図柄の停止図柄を特殊停止図柄に書き換え、次の処理（ステップ2722の処理）に移行する。尚、ステップ3404、ステップ3408又はステップ3412でNoの場合にも、次の処理（ステップ2722の処理）に移行する。

30

40

50

【0289】

ここで、同図右は、変動途中先読み演出実行イメージ図である。本イメージ図は、特定変動態様（変動態様「BX」であり、変動時間40秒）である主遊技図柄の変動中（変動開始から30秒経過時）に実行された変動途中先読み抽選に当選し、装飾図柄の停止図柄が書き換えられた場合を例示している。まず、変動開始時においては装飾図柄の停止予定図柄は「777」となっている。装飾図柄の変動時間が経過してゆき、先読み抽選タイミング（変動開始から30秒）に到達したことで変動途中先読み抽選が実行され、当該変動途中先読み抽選に当選することとなる。ここで、変動途中先読み抽選に当選したことにより、装飾図柄の停止図柄が「777」から特殊停止図柄である「AAA」に書き換えられる。そして、装飾図柄の停止タイミングである変動開始から40秒に到達し、書き換えられた後の停止予定図柄である「AAA」にて、装飾図柄が停止表示されることとなる。遊技者は特殊停止図柄である「AAA」を視認することにより当該変動に係る大当たりとは他に、第2主遊技保留内に大当たりとなる保留が存在することを知ることができる。

10

【0290】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、第2主遊技保留内の大当たりとなる保留についてのみ、変動途中先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、変動途中先読み抽選を実行し得る特図種別（第1主遊技側の保留であるか、第2主遊技側の保留であるか）や保留の当否等適宜変更しても構わない。また、当該先読み抽選の当選確率も変更してもよく、1/1としてもよい（例えば、先読み抽選判定時に主遊技保留内に大当たりとなる保留が存在した場合に必ず先読み抽選に当選する）。また、第2主遊技保留内の大当たりとなる保留についてのみ、変動途中先読み抽選を実行し得るよう構成した場合にも、当該変動途中先読み抽選を特定のラウンド数（例えば、16R）となる特別遊技に係る大当たり保留のみに対して実行するよう構成してもよい。

20

【0291】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、主遊技図柄の変動態様に特定変動態様を設け、当該特定変動態様に係る装飾図柄の変動中の所定のタイミングにて変動途中先読み抽選を実行し、変動途中先読み抽選に当選した場合には、当該特定変動態様に係る変動における装飾図柄の停止表示図柄を、専用の特殊停止図柄（本例では、「AAA」）に変更（書き換え）し得るよう構成することで、当該特殊停止図柄が停止表示されて大当たりとなった場合には、第2主遊技側の保留内に大当たりとなる保留が存在することが、遊技者に対して報知されるという新たな遊技性を創出しえることとなる。

30

【0292】

また、当該特定変動態様に係る装飾図柄の変動中の所定のタイミング（40秒間の変動における、変動開始から30秒経過時点）にて変動途中先読み抽選を実行し得るよう構成したため、変動開始時に先読み抽選を実行した場合に比べて、変動開始から変動途中先読み抽選の実行タイミングまでに生起した保留についても先読み抽選を実行することができ、遊技者の高利益を報知する特殊停止図柄が出現する機会を増加させることができ、遊技の興趣性を向上させることとなる。

40

【0293】

尚、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、変動途中先読み抽選が他の先読み抽選と同一の遊技状態（非確率変動遊技状態）において実行されないよう構成したが、これには限定されず、同一の遊技状態においてすべての先読み抽選が実行され得るよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合、先読み演出同士が連続しないように構成し、遊技者がどの先読み演出が実行されているのか認識できない事態を防ぐことが望ましい。

【0294】

また、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機において、変動途中先読み抽選とその他の先読み抽選（入賞時先読み抽選、変動開始時先読み抽選、等）とが同一の遊技状態にて実行され得るよう構成した場合に、当該その他の先読み抽選に係る先読み演出が実行さ

50

れている場合においても、変動途中先読み抽選を実行し得るようにし、当該変動途中先読み抽選に当選した場合には、当該変動途中先読み抽選の当選タイミングから強制的に当該変動途中先読み抽選に係る先読み演出を実行するよう構成してもよい。また、当該その他先読み抽選に係る先読み演出に係るトリガ保留の変動態様が特定変動態様であった場合に、当該トリガ保留に係る変動中に変動途中先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

【0295】

尚、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、変動途中先読み抽選に当選した場合に、当該先読み抽選の当選タイミングから装飾図柄の停止図柄のみを変更するよう構成したが、これには限定されず、当該当選タイミングから、装飾図柄の停止図柄に加えて変動中の演出を特定の演出（例えば、変動途中先読み抽選に当選した旨を報知する演出）に変更するよう構成してもよい。また、変動途中先読み抽選に当選した場合に、現在変動中の図柄変動に係る停止図柄（又は、実行される演出）を書き換えるだけではなく、第2主遊技保留内に存在するトリガ保留に係る変動までの各変動における停止図柄（又は、実行される演出）をも書き換えるよう構成してもよい。

10

【0296】

また、特定変動態様（本例では、「BX」であり、大当たり変動）に係る変動中の演出内容が、保留内に大当たり保留が存在する期待度や、保留内に存在する保留で大当たりとなった場合の利益態様に基づいて決定されるよう構成してもよい。例えば、本例のように、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たりの割合が100%である場合、保留内に存在する大当たり保留が、高利益大当たり（16R確変大当たり）に係る保留である場合にはボスモンスターが出現する演出が実行され、低利益大当たり（2R確変大当たり）に係る保留である場合には、雑魚モンスターが出現する演出が実行され得る構成することで、当該特定変動態様に係る変動中の演出に出現するモンスターの種類によって、保留内に存在する保留で大当たり（いわゆる、保留内連荘）となることを報知すると共に、保留内連荘した場合の利益態様を報知する演出が実行可能となる。

20

【0297】

このように構成した場合、変動途中先読み抽選当選時から第2主遊技保留内に存在する大当たり保留の消化まで（ハズレ変動を挟む場合には当該ハズレ変動をも含む期間）、遊技者に対して、あたかも特別遊技2回分（例えば、16R×2で32R）の利益態様である1回の特別遊技に当選したかのような演出を実行するよう構成してもよい。例えば、特定変動態様に係る特別遊技中の演出としてボスモンスターAを登場させ、当該特別遊技後の主遊技図柄に係る変動時にボスモンスターAを倒した演出を継続表示し、トリガ保留に係る特別遊技時にボスモンスターBを登場させることで、特定変動態様に係る変動からその後の保留内連荘に係る特別遊技の終了までの期間、ボスモンスターAとボスモンスターBとが登場する一連の演出が実行されるため、遊技者に対して、1回の特別遊技で、最高利益大当たりの利益態様を超える大当たり（例えば、32R特別遊技）が実行されているかのような演出とができるのである。

30

【0298】

また、保留内連荘を報知する演出を実行し得るよう構成する場合、特に、保留内連荘に係る保留内の保留に係る特別遊技の実行時において、エンディング演出（連荘回数が10回に到達、等の所定の条件を満たした場合にのみ実行される演出）が実行される予定である場合には、保留内の保留に係る特別遊技時にエンディング演出が実行予定である旨を報知し得るよう構成してもよい。また、前述のように、当該特定変動態様の変動に係る特別遊技中から、保留内にある大当たりとなる保留（ここでは、エンディング演出が実行される保留）に係る特別遊技中までの期間、一連の演出を実行し得るよう構成することで、従来のエンディング演出よりも演出の実行尺が長い動画像を表示するエンディング演出をも実行可能となる（例えば、特別遊技1R当りの消化時間を8秒とした場合、32Rで少なくとも256秒の演出実行尺を担保することができる）。

40

【0299】

50

また、変動途中先読み抽選を実行する変動態様が、遊技者にとって最高利益となる大当たり（例えば、16R確変大当たり）時にしか選択されないよう構成し、さらに、当該最高利益大当たり変動中の所定タイミング到達時に、保留内に最高利益大当たり保留が存在するか否かを判定し、保留内に最高利益大当たり保留が存在した場合、現在変動中の最高利益大当たりに係る変動における停止図柄を、専用の特殊停止図柄に変更し得るよう構成することで、当該特殊停止図柄（最高利益大当たりとなる）が停止表示された場合には、当該変動における最高利益大当たりが実行され、さらに保留内連荘して最高利益大当たりとなる（即ち、16R確変大当たりが5変動以内に複数回実行される）ことが遊技者に対して報知されるため、当該演出（特殊停止図柄が停止表示される演出）によって遊技者の興奮を一気に高めることができるのである。

10

【0300】

また、第2実施形態からの変更例1では、確率変動・時間短縮遊技状態中にのみ、変動途中先読み抽選を実行する特定変動態様が選択され得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、時間短縮・非確率変動遊技状態においても特定変動態様が選択され得るよう構成してもよいし、通常遊技中、補助遊技にて当選し、第2主遊技始動口電動役物B11dが長時間（例えば、連続して5秒間）開放された際に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球することによって発生した第2主遊技側の保留において、特定変動態様が選択され得るよう構成してもよい。

20

【0301】

尚、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、確率変動・時間短縮遊技状態において、限定頻度テーブル2を参照し得るよう構成したが、非確率変動遊技・時間短縮遊技状態においても限定頻度テーブル2を参照するよう構成してもよい。

【0302】

尚、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、特殊停止図柄が停止した際には、第2主遊技保留内に大当たりとなる保留が存在することとなるよう構成しているため、特殊停止図柄に係る特別遊技中や特殊停止図柄に係る特別遊技終了後の変動において、保留内で再度特別遊技に当選する旨を報知する演出を実行するよう構成してもよい。

30

【0303】

尚、第2実施形態に係る遊技機においては、保留の入賞したタイミング又は主遊技図柄の変動開始したタイミングにて先読み抽選を実行し得るよう構成したが、先読み抽選を実行するタイミングはこれには限定されず、例えば、特別遊技中において特定領域に遊技球が入球したタイミングにて先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。また、このように構成した場合、当該特定領域に遊技球が入球したタイミングで、主遊技保留球の当否乱数区切り情報を参照して、実行中の特別遊技が終了した後の遊技状態（特定領域に入球したため確率変動遊技状態となる）における当否判定をすべての保留に対して実行し、大当たりとなる保留が主遊技保留内に存在した場合に特別遊技中限定の先読み演出（例えば、遊技者へ主遊技保留内に大当たりとなる保留が存在することを報知する効果音を発生させる演出であり、いわゆる保留内連荘予告演出、等）を実行し得るよう構成してもよい。

【0304】

また、そのように構成した場合、前記特別遊技中限定の先読み演出は、非確率変動遊技状態ではハズレとなり確率変動遊技状態では大当たりとなる当否乱数区切り情報である当否区切り2となる場合に実行し得るよう構成することが望ましい。このように構成することで、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とのどちらの遊技状態でも大当たりとなる当否乱数区切り情報である当否区切り1では保留の入賞のタイミング又は主遊技図柄の変動開始のタイミングに実行し得る先読み演出として虹色に変化する保留変化演出が実行され、非確率変動遊技状態ではハズレとなり確率変動遊技状態では大当たりとなる当否乱数区切り情報である当否区切り2では特別遊技の実行中における特定領域への遊技球の入球時に実行し得る先読み演出として前記特別遊技中限定の先読み演出が実行され得るよう構成することができ、当該2つの先読み演出が同時に実行されないことで適切な先読み演出を実行することができることとなる（また、保留が虹色に変化する演出に、特定領域への入球（

40

50

= 確率変動遊技状態への移行が確定)を報知する演出という意味合いをも持たせることができる}。また、当否区切り1である保留に関しては、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とのどちらの遊技状態でも大当たりとなるため、保留内連荘予告演出(例えば、保留が大当たり確定を表す虹色の表示に変化する演出)を実行した後、特定領域C22に遊技球が入球しない場合であっても、演出の齟齬(例えば、当否区切り2である保留であれば、特定領域C22に遊技球が入球せず、非確率変動遊技状態となった場合には大当たりとならない事態)が発生しない適切な先読み演出(特に、大当たり確定を報知する演出)を実行し得ることとなる。

【0305】

尚、本例においては、保留が入賞したタイミングにて、サブ側へ主遊技内容決定乱数情報、当否乱数区切り情報、変動態様乱数区切り情報及び変動態様範囲情報を送信するよう構成したが、サブ側に送信する情報はこれには限定されず、主遊技図柄の停止図柄に係る情報、大当たりとなる主遊技図柄の利益態様に係る情報(停止予定の主遊技図柄に係る特別遊技のラウンド数、等)、保留入賞直後の保留数(第1主遊技側又は第2主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第1主遊技側と第2主遊技側との両方の保留数でもよい)に係る情報、等を送信し得るよう構成してもよい。

10

【0306】

尚、本例においては、主遊技保留内にトリガ保留が存在している場合には先読み抽選を実行しないよう構成したが、先読み抽選を実行しない条件はこれには限定されず、例えば、主遊技保留内に所定時間以上の変動時間となる保留が存在している場合や、リーチ変動(リーチ演出を実行することとなる主遊技図柄の変動)となる保留が存在している場合に先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

20

【0307】

尚、本例に係る遊技機の構成として、主遊技図柄の1回の変動中において、「左・中・右図柄の仮停止表示 再変動(いわゆる擬似変動)」を複数回繰り返した後に主遊技図柄を停止させることで、主遊技図柄の1回の変動中にあたかも主遊技図柄が複数回変動しているように遊技者に対して見せる演出手法である擬似連続変動を実行し得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、先読み演出の実行中においては、トリガ保留以前に消化される保留に係る変動中の演出としては擬似連続変動を実行せず、トリガ保留に係る変動中の演出として擬似連続変動を実行し得るよう構成してもよい。

30

【0308】

尚、本例においては先読み抽選の抽選タイミングは保留の発生時、変動開始時、変動途中としたが、先読み抽選の抽選タイミングはこれには限定されず、以下のタイミングで実行してもよい。

先読み抽選の抽選タイミング

- ・主遊技図柄の変動停止(仮停止又は確定表示)時
- ・サブ入力ボタンの押下時
- ・保留の消化時
- ・所定の変動態様の主遊技図柄に係る変動開始、変動途中、変動停止時

【0309】

尚、本例においては先読み演出の実行態様として、保留表示態様の変更と背景演出の実行との2つの演出を実行し得るよう構成し、且つ当該2つの演出の双方共に実行し得るよう構成したが、これには限定されず、先読み演出の実行態様を以下のように構成してもよい。

40

先読み演出の実行態様

- ・複数種類の先読み演出が存在するが1つのみしか実行されない(1回の先読み抽選の当選では1つの演出しか当選しない)。
- ・先読み演出が実行されている場合に、同じ種類の先読み演出は抽選しないが、異なる種類の先読み演出は抽選され得る(実行され得る)。
- ・先読み演出が実行されている場合に、同じ種類の先読み演出に当選した場合に、異なる

50

種類の先読み演出に当選したこととする（先読み演出を変更する）。

- ・実行され得る先読み演出を遊技状態に基づいて決定する。
- ・実行され得る先読み演出を変動態様選択パターンに基づいて決定する（限定頻度により変動態様選択パターンが異なる場合には実行され得る先読み演出が相違する）。
- ・あるタイミング限定で複数種類の先読み演出を同時に抽選する（その他のタイミングにおいては先読み演出の抽選は1種類のみである）。

【0310】

（第3実施形態）

ここで、先読み演出の一形態として、トリガ保留の発生時から当該トリガ保留の消化時までに開始される変動毎に、ある文字情報の一部を表示し、変動毎に表示された当該文字情報の一部を合わせて、ある文字情報（例えば、当該トリガ保留の大当たり期待度を示唆する単語等）が完成するような演出を実行することも可能である。

10

【0311】

この場合、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6は、複数の文字情報の中から一の文字情報を選択する際に参照されるロゴステップアップ予告演出基本テーブル（不図示）と、保留先読み結果に関する情報に基づき、一の文字情報を表示するタイミングを決定するために参照される先読みロゴステップアップ予告演出選択用テーブル（不図示）と、装飾図柄の一の変動期間内において一の文字情報を表示するタイミングを決定するために参照される通常ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル（不図示）、を更に有している。

20

【0312】

ここで、表1は、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6が有しているロゴステップアップ予告演出基本テーブル（不図示）の一例である。この表から分かるように、一の文字情報とは「C」や「A N C E」のように、単体の情報としては意味をなさないが、複数の文字情報を一定期間に連続して表示させることで、英単語のような特定の情報として意味をなすよう構成されている（例えば、「C」、「H」、「A N C E」、を連続して表示することで、「C H A N C E」という英単語が構成される）。但し、これは一例であり、特定の情報を構成できるのであれば、文字情報は言語に依存せず、また文字単語ではなく図形や色などを使用してもよい。尚、本例では、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6が有しているロゴステップアップ予告演出基本テーブル（不図示）は、本テーブルと同一となるよう構成されているが、別々のテーブルで構成してもよい。その場合、特定の情報として夫々別の文字情報を表示するよう構成してもよいし、特定の情報としては同一であるが、一の文字情報を異ならせて表示する（例えば、「C H」「A N」「C E」、を連続して表示することで、「C H A N C E」という英単語を構成する）よう構成してもよい。

30

【表1】

(表1)
ロゴステップアップ予告演出基本テーブル

ロゴパターン	SUパターン	表示位置						
		1	2	3	4	5	6	7
Aパターン	SU1	A	—	—	—	—	—	—
	SU2	—	L	A	—	—	—	—
	SU3-1	—	—	—	D	D	—	—
	SU3-2	—	—	—	—	—	N	—
	SU4-1	—	—	—	—	—	I	N
	SU4-2-1	—	—	—	C	H	A	—
	SU4-2-2	—	—	—	D	D	I	—
Cパターン	SU1	C	—	—	—	—	—	—
	SU2	—	H	—	—	—	—	—
	SU3-1	—	—	A	N	C	E	—
	SU3-2	—	—	E	—	—	—	—
	SU4-1	—	—	—	—	—	—	!
	SU4-2-1	—	—	—	R	R	Y	!
	SU4-2-2	—	—	—	E	R	I	O

10

20

【0313】

また、表2は、先読みロゴステップアップ予告演出選択用テーブル（不図示）の一例である。この表から分かるように、本例では、保留先読み結果に関する情報に基づき、表2のテーブル内の一の文字情報を連続して表示することで、特定の情報として意味をなすよう構成されている（例えば、保留数3回の図柄変動に亘って、夫々の変動において、保留1個目に「C」、保留2個目に「H」、保留3個目に「A N C E」と表示することで、保留3個目を消化時点で、「CHANCE」という英単語が構成される）。尚、本例では、保留先読み演出実行制御手段SM26が有している擬似連続ロゴステップアップ予告演出選択用テーブル（不図示）は、本テーブルと同一となるよう構成されているが、別々のテーブルで構成してもよい。その場合、特定の情報として夫々別の文字情報を表示するよう構成してもよいし、文字情報としては同一であるが、表示タイミングを異ならせて表示する（例えば前述した保留数3回の例に対し、擬似変動1回目に「C」及び「H」、擬似変動2回目に「A N C E」と表示することで、2回の擬似変動消化時点で、「CHANCE」という英単語が構成される）よう構成してもよい。また、通常ロゴステップアップ予告演出選択用テーブルについては図示しないが、通常の図柄変動（保留先読み変動もしくは擬似変動が発生していない状況）における一の図柄変動期間内において、一の文字情報を連続して表示するために参照されるテーブルであることを付しておく。

30

【表2】

(表2)
連続変動用ロゴステップアップ演出選択テーブル

先読み1回目／疑似連続1回目	
選択番号	ロゴパターン SUパターン
1	Aパターン SU1
2	Cパターン SU1

40

先読み2回目／疑似連続2回目	
前回選択番号「1」	前回選択番号「2」
選択番号 ロゴパターン SUパターン	選択番号 ロゴパターン SUパターン
11 Aパターン SU2	21 Cパターン SU2

先読み3回目／疑似連続3回目	
前回選択番号「1」	前回選択番号「2」
選択番号 ロゴパターン SUパターン	選択番号 ロゴパターン SUパターン
111 Aパターン SU3-1	211 Cパターン SU3-1
112 Aパターン SU3-2	212 Cパターン SU3-2

40

先読み4回目／疑似連続4回目	
前回選択番号「1」	前回選択番号「2」
選択番号 ロゴパターン SUパターン	選択番号 ロゴパターン SUパターン
1111 Aパターン SU4-1	2111 Cパターン SU4-1
1121 Aパターン SU4-2-1	2121 Cパターン SU4-2-1
1122 Aパターン SU4-2-2	2122 Cパターン SU4-2-2

50

【0314】

次に、図46は、先読みロゴステップアップ予告演出の作用図である。まず、4番目の保留においてトリガ保留が発生すると、保留先読み演出実行制御手段SM26は、保留4番目に記憶されているトリガ保留消化時に演出が完結するよう、保留1番目から保留4番目におけるロゴステップアップ予告演出に係る文字情報を決定し、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに記憶する(図46の1段目)。次に、トリガ保留発生後、保留1番目に係る図柄変動が開始されると同時に、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに記憶されている保留1番目の文字情報である「C」が表示領域SG10に表示される。また、保留1番目に係る文字情報が出力されると同時に、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bに記憶されている保留2番目、保留3番目、保留4番目に係る文字情報が夫々一つ前の記憶領域にシフトされる(図46の2段目)。同様の処理で、トリガ保留消化時まで処理が進行する(図46の3段目から5段目)と、4回の図柄変動に亘って、「C」「H」「E」「R R Y！」という文字情報が出力されることになる。尚、本例では、特定の保留に係る文字情報が出力された後、次の保留が表示され次なる文字情報が出力される時点では、前回以前の文字情報が消去されるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、特定の保留に係る文字情報が出力された後、トリガ保留に係る文字情報が出力されるまでの間は、表示された文字情報を残存させておけばよい。

10

【0315】

本例によれば、単語等の特定の文字情報を複数の文字パートに分け、複数回の図柄変動に亘ってこれら文字パートを分割表示するよう構成されているので、すべての文字パートが表示されて文字情報が構築された段階では、該文字情報により予告表示の意味を遊技者に対して確実に伝達することができると共に、すべての文字パートが表示されていない段階では、様々な予告表示の可能性を遊技者に想像させることとなるので、遊技の興趣性を向上させることができるという効果を奏する。また、トリガ保留消化時に演出が完結するよう、文字パートを選択できるよう構成されているため、トリガ保留を含めたトリガ保留消化までの回数分、文字情報を容易に文字パート化できるという効果を奏する。尚、本例では、トリガ保留消化時に演出が完結するよう、文字パートを選択できるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、トリガ保留消化時までの夫々の保留消化ごとに文字パートを選択するための抽選テーブルを設け、夫々の保留消化時の抽選によって文字パートを選択できるよう構成すればよい(例えば、図46の例では、保留1番目の文字情報として、「C」が選択される場合だけでなく、「CH」や「CHE」も選択できるよう抽選テーブルを構成する)。

20

30

【0316】

(第4実施形態)

ここで、本例とは異なるが、どのような遊技状況であっても、同一グループ内では変動テーブル選択値数が共通化するよう、変動パターンテーブルを構成してもよい。

40

【0317】

ここでポイントとなるのは、どのような遊技状況であっても、同一グループ内では変動テーブル選択値数が共通化するよう、変動パターンテーブルを構成している点である。具体的に説明すると、図47に示すように、変動パターンテーブルとして、同図(a)の外れテーブルと同図(b)の当りテーブルを有する。そして、外れテーブルは、保留球が所定個数未満(例えば3個未満)の場合に参照される通常遊技(A)時テーブル、保留球が所定個数以上(例えば3個以上)の場合に参照される通常遊技(B)時テーブル、確率変動時テーブル及び変動短縮時テーブルとから構成されており、かつ、複数の変動パターン(例えば、当りの期待度が同一であるか比較的期待度が近似している変動パターン)がグループ化されており、遊技状況に関わらず、各グループには同一範囲の演出決定乱数が対応する(変動テーブル選択値数を共通化する)よう構成されている(但し、グループ内の個々の変動パターンに関しては、遊技状況により異なった範囲の演出決定乱数が対応している)。例えば、通常遊技(A)時テーブルと時間短縮遊技時テーブルとを比較すると、いずれも、グループA内では同一範囲(0~180)の演出決定乱数となるよう構成されて

50

いる。但し、グループAに属する変動パターン1及び2に関しては、遊技状況により、異なった範囲の演出決定乱数が対応している。尚、当リテーブルの場合も、遊技状況に関わらず、グループ内では同一範囲の演出決定乱数となるよう構成されているが、外れテーブルと異なり、グループ内に属するすべての変動パターンに関してても、遊技状況により、同一範囲の演出決定乱数が対応している。以上のような構成を探ることにより、仮に保留情報を表示制御装置200に送信した後に遊技状況が変わったとしても、グループに対応した保留表示をしておけば、切り替える頻度が減少する。

【0318】

(第5実施形態)

尚、本例では特に図示していないが、小当たりに当選し得るよう構成してもよい。ここで、小当たりとは、主遊技側の当たりであり、当該小当たりに当選することによって、所定の開放終了条件（例えば、大入賞口への所定球数の入球又は所定の開放パターンの終了）を充足するまで大入賞口を開放（又は開閉）する単位遊技を1回だけ実行することとなる当たりである。また、当該小当たりを契機としては、遊技状態（特に、主遊技当選確率、補助遊技当選確率、補助遊技変動時間）が変化しない。また、小当たりによる大入賞口の開放態様と同一（又は略同一）の開放態様（例えば、0.5秒間開放 1.0秒間閉鎖 0.5秒間開放 閉鎖）にて、大入賞口を開放する大当たりを備えていてもよい。また、特別遊技中における大入賞口の開放時間と開放回数とを変更することで、実行するラウンド数が同じ大当たりであっても、獲得賞球数の期待値が大きい大当たり（大入賞口の開放時間が長く、例えば、最大30秒間の開放を16回実行する16R大当たり）と、獲得賞球数の期待値が小さい大当たり（大入賞口の開放時間が短く、例えば、最大30秒間の開放を8回と、最大0.5秒間の開放を8回とを実行する16R大当たりであり、実質8R分の出玉獲得が期待できる大当たり）とが存在するよう構成してもよい。

10

20

30

40

【0319】

(第6実施形態)

また、本例では特に図示していないが、当たり保留に係る保留先読み演出（例えば、一又は複数の図柄変動に亘って継続して実行される演出であって、当該演出が実行された時点で存在する保留がすべて消化されるまで、各保留の消化の度に、図柄変動が終了する前の所定タイミングにて事前に大当たり告知する演出、即ち、大当たり予告演出等）を実行する条件として、「存在している保留の内、当たり保留より前に消化される予定のすべての保留の変動態様が、リーチ演出に係る変動態様でない」ことを条件とするよう構成してもよい。そのように構成した場合、保留先読み演出（特に、大当たり予告演出のような、大当たり保留の存在する期待度が高い演出）が発生したにも拘わらず、リーチ演出に係る変動にてハズレとなることを防止することができるようになる。尚、当たり保留の発生時ににおいて、保留先読み演出を実行することとならなかった場合、以降、当該当たり保留以前の変動開始等のタイミングの度に、当該当たり保留に係る保留先読み演出を実行するか否かを判定し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合、保留先読み演出を実行する機会が増え、遊技の興奮性を向上させることができることとなる（例えば、前述の条件を満たさないことで保留先読み演出が実行されなかつた場合にも、保留内の、リーチ演出に係る変動態様である保留が消化されることで、当該条件を満たすこととなり、保留先読み演出を実行可能となる）。

【0320】

(第7実施形態)

また、本例では特に図示していないが、特別遊技中に、保留手段内に一時記憶されている乱数を参照して当該特別遊技終了後に実行される演出の内容及び／又は結果を乱数について先読みした上、当該保留に当りがある又はその可能性があることを当該特別遊技中に報知又は示唆する予告を実行し得るよう構成してもよい。その場合、従来技術のように当たり乱数を取得した場合にのみ予告が実行される態様と比較すると、特別遊技に移行する前に保留されていたものの中に当たりに係る乱数が存在する場合であっても予告を実行することができると共に、ハズレではあるが当たりの可能性の高い変動態様が選択される乱数

50

が存在する場合であっても予告を実行することができるという効果を奏する。

【0321】

更に、特別遊技中の複数タイミングで、各タイミング時点で保留手段内に一時記憶されている乱数を参照して当該特別遊技終了後に実行される演出の内容及び／又は結果を乱数について先読みした上、タイミング毎に予告の可否及び／又は内容を決定するよう構成した場合、特別遊技中における保留情報の推移を予告に反映させることができるという効果を奏する。

【0322】

(第8実施形態)

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

10

【0323】

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

20

【0324】

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

30

【0325】

更に、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様を実行するに際して、特殊開閉態様ではない開閉態様と略同一となる開閉動作を実行可能に構成した場合、遊技者にとっては、補助遊技図柄が停止表示された後、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様が当該開閉動作を行ったことを視認するのみでは、第2主遊技始動口電動役物B11dが特殊開閉態様を実行しているか否かが判別困難となるよう構成されている結果、当該判別困難となる期間を利用して、ルーレット演出の興趣性を更に向上させることができる。

40

【0326】

(第9実施形態)

また、上記の例では、保留先読み演出として、保留の表示態様が変化して、当該保留の大当たり期待度を示唆する演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、当該保留以外の保留に係る大当たり期待度を示唆する演出を実行し得るよう構成してもよい。

【0327】

例えば、図48及び図49は、当該保留以外の保留に係る大当たり期待度を示唆する演出の表示態様を決定するための特殊保留表示決定用テーブルの一例を示したものである。ここで、当該図中、「Lmax」とは、特殊保留表示がなされる予定である「特殊保留」以

50

外の保留の中で信頼度のレベルが最大である保留の信頼度である。また、「L_t」とは、特殊保留表示がなされる予定である「特殊保留」の信頼度である。このように、本例では、L_{max}とL_tとの差、即ち、特殊保留の信頼度よりも高い信頼度の保留が他に存在するか否かに着目し、その結果に応じて特殊保留表示の内容を決定するよう構成されている。具体的には、本例では下記のように構成されている。まず、特殊保留の信頼度が他の保留の信頼度のいずれよりも最も大きい場合には、「」という表示がなされる。特に、特殊保留の信頼度と他の保留の中で最も高い信頼度であるものとの差が最大値である場合には、高い信頼度であることを示唆する「」という表示がなされる。次に、特殊保留の信頼度が他のいずれかの保留の信頼度の最大値と同一である場合には、特殊保留自身の信頼度が最大であることを示す「」に加え、他の保留の信頼度も同じであることを示す「」及び「」のいずれか一方又は両方が表示される。

ここで、表示される矢印の向きは、信頼度が高い保留が存在する方を向いている。例えば、特殊保留が2個目であるときに信頼度の高い保留が1個目に存在する場合には「」を表示し、また、特殊保留が2個目であるときに信頼度の高い保留が4個目に存在する場合には「」を表示し、更には、特殊保留が2個目であるときに信頼度の高い保留が1個目及び4個目に存在する場合には「」と「」を表示する。このように、信頼度の高い保留が存在する場合、従来における、当該信頼度の高い保留の箇所にスカラ的表示（例えば信頼度が高い場合、信頼度に応じて保留表示の色を変えたり形態を変えたりする表示）を実行するのと異なり、ある保留（本例では特殊保留）から当該信頼度の高い保留を直接又は間接的に指示すべクトル的表示を実行する。更に、信頼度に応じての数を変える点では、スカラ的表示も実行することになる。次に、特殊保留の信頼度が他の信頼度のいずれよりも小さい場合には、信頼度が最も高い保留が存在する方向を指示する「」及び「」のいずれか一方又は両方が表示される。特に、信頼度が最も高い保留の信頼度と特殊保留の信頼度との差が最大値である場合には、高い信頼度であることを示唆する「」及び「」のいずれか一方又は両方が表示される。

【0328】

尚、本例では、変動態様の先読み情報に基づいて特殊保留の可否及び内容を決定するよう構成されているがこれに限定されず、例えば、当否結果、予告の有無又はその内容に基づいて、或いはこれらと変動態様とを組み合わせたものに基づいて、特殊保留の可否及び内容を決定するよう構成してもよい。また、特殊保留の表示形態である「」や「」についてもあくまで一例に過ぎず、他の表示形態、例えば、特殊保留の表示形態（例えば形状）や色等の変化（スカラ的表示）に対してベクトル的意味付けを持たせるよう構成してもよい。一例を挙げると、ある保留（特殊保留）が第一形態（例えば赤）となった場合には、それより前に消化される保留に信頼度の高い保留が存在することとし、ある保留（特殊保留）が第二形態（例えば青）となった場合には、それより後に消化される保留に信頼度の高い保留が存在することとする。

【0329】

次に、図面を参照しながら、本例の作用を説明することとする。

【0330】

（トリガ保留不存在下での特殊保留非表示 特殊保留表示）

まず、図50は、信頼度が高い保留（L4）が存在するときにトリガ保留が出来たときの作用図である。ここで、上段は演出表示装置SG上での様子を示した図であり、下段は装図保留情報一時記憶手段SM22bの一時記憶内容を示した図である。本例では、トリガ保留が「特殊保留表示」の対象となったため、まず、このトリガ保留自体の表示形態が、通常の表示形態とは異なる特殊保留表示形態となる。そして、この特殊保留表示の対象となったトリガ保留よりも前に、トリガ保留の信頼度（L3）よりも高い保留（L4）が存在するため、特殊保留表示の上に付加的特殊保留表示である「」が表示される。これら表示により、まず遊技者は、保留3個目に係る保留が特殊保留表示であるから、保留3個目の消化の際に期待感を抱くことになる。更に、保留3個目に係る保留表示上に「」が存在することから、遊技者は、保留3個目よりも前に消化される保留1個目又は保留2

10

20

30

40

50

個目に、保留 3 個目の保留よりも信頼度の高い保留が存在することを認識することになる。このように、保留 3 個目の特殊保留表示が消化される前の段階から、遊技者に対して期待感を付与することが可能となる。

【0331】

(特殊保留表示 状況が変化したことに伴う特殊保留表示の修正)

次に、図 51 は、信頼度が高い保留 (L4) が更に出来たことにより、図 50 の状況から変化した場合の作用図である。本例では、保留 3 個目の特殊保留表示の上に付されていた付加的特殊保留表示が、「」(上) 及び「」(下) に変化する。この表示の変化により、遊技者は、保留 3 個目よりも前に消化される保留 1 個目又は保留 2 個目に、保留 3 個目の保留よりも信頼度の高い保留が存在することを認識することになると共に、保留 4 個目にも、保留 3 個目の保留よりも信頼度の高い保留が存在することを認識することになる。尚、本例において、同一乱数でも保留球数により異なる変動態様が選択されるように構成した場合、先読みした結果が異なる場合が生じ得る。このような場合でも、状況が変化した場合にあらためて先読み結果を更新の上、特殊保留表示の修正を実行すれば、特殊保留表示内容と実際の結果との間での齟齬を防止することが可能となる。

10

【0332】

(トリガ保留存在下での特殊保留非表示 特殊保留表示)

次に、図 52 は、トリガ保留が出来たにもかかわらず特殊保留表示されず、特殊保留表示条件を充足した際に特殊保留表示されたときの作用図である。まず、信頼度 L4 のトリガ保留が保留 2 個目として出来た場合、特殊保留表示条件を充足したもの、特殊保留が表示される保留としてまだ存在しない保留 3 個目が選択されたため、特殊保留表示は実行されない。このような状況下、保留 3 個目が出来たため、留保されていた特殊保留表示が保留 3 個目になされる。ここで、保留 3 個目の信頼度は L1 であるため、付加的特殊保留表示として「」が表示される。このように、本例の場合、内部的処理は全く異なるが、表示上は図 50 と全く同一である。尚、もしトリガ保留が出来た後に更なる保留が出来ることなく当該トリガ保留が消化された場合、特殊保留表示は実行されないこととなる。

20

【0333】

本例によれば、保留が存在する場合に当該保留に係る乱数の内容を先読みした上で当該先読み結果を遊技者に報知又は示唆するパチンコ遊技機において、ある保留の表示に関し、通常の保留表示とは別に又は通常の保留表示の代わりに特殊保留表示を行い、かつ、この特殊保留表示が、当該ある保留に係る乱数の内容と当該ある保留以外の保留に係る乱数の内容との比較結果に基づくものであるよう構成されているので、特殊保留表示がなされた際、これまでの遊技機における、当該特殊保留表示に係る保留だけに期待度が付与される訳ではなく、当該特殊保留表示に係る保留以外の保留についても、当該特殊保留表示に係る保留を基準として期待度が付加された形で又は期待度が削減された形で、間接的に他の保留に関してもその先読み結果を遊技者に報知又は示唆することが可能になるという効果を奏する。

30

【0334】

更に、特殊保留識別情報表示を行う場合に、特殊保留識別情報の表示対象となる保留を決定する第一ステップ、当該特殊保留識別情報の表示対象となる保留に係る乱数の内容と、当該特殊保留識別情報の表示対象となる保留以外の保留に係る乱数の内容とを比較した上、当該比較結果を踏まえて保留識別情報表示手段上に表示される特殊保留識別情報を決定する第二ステップ、の順番で処理を実行するよう構成されているので、特殊保留識別情報の表示対象となる保留を決定する処理が、主制御部側からの保留に係る乱数の内容が所定条件を充足しているか否かという判定処理だけで済ませることができるという効果を奏する。

40

【0335】

更に、特殊保留識別情報表示を行う場合に、主制御部側からの保留に係る乱数の内容を参照の上、特殊保留識別情報の表示対象とはしないある保留を決定する第一ステップ、当該ある保留に係る乱数の内容と、特殊保留識別情報の表示対象とする保留に係る乱数等と

50

を比較した上、当該比較結果を踏まえて保留識別情報表示手段上に表示される特殊保留識別情報を決定する第二ステップ、の順番で処理を実行するよう構成されているので、前記態様と比較すると、他の保留における信頼度の高低の制御を容易に行うことができるという効果を奏する。即ち、本態様では、特殊保留識別情報表示を行う場合に、トリガとなる保留（特殊保留識別情報表示の契機となる保留）が一時記憶された場合、当該トリガとなる保留について特殊保留識別情報がなされる。この場合、特殊保留表示識別情報の内容を決定するに際しては、当該トリガとなる保留以外の保留の内容を踏まえて行う。しかしながら、例えば大当たり確率が $1 / 300$ 程度、高信頼度の変動態様（スーパーリーチ）の選択確率が例えば $1 / 100$ 程度である場合、トリガとなる保留以外の保留の中に、トリガとなる保留よりも高信頼度の保留が存在する頻度はそれ程高くない。したがって、前記態様では、多くの場合、特殊保留識別情報が表示された保留については期待度が高くなるが、この保留以外の保留については期待度が低くなる結果、表示される特殊保留識別情報の内容もそのような内容（即ち、他の保留球は低信頼度である旨の特殊保留識別情報）となる。他方、本態様では、特殊保留識別情報表示を行う場合に、トリガとなる保留（特殊保留識別情報表示の契機となる保留）が一時記憶された場合、当該トリガとなる保留について特殊保留識別情報がなされる訳ではなく、この保留以外の保留について特殊保留識別情報がなされる。したがって、本態様では、多くの場合、特殊保留識別情報が表示された保留については期待度が高くならない反面、この保留以外の保留のいずれかに期待度の高い保留（トリガとなる保留）が存在する結果、表示される特殊保留識別情報の内容もそのような内容（即ち、他の保留球の中に高信頼度のものが存在する旨の特殊保留識別情報）となる。

10

20

【0336】

更に、保留識別情報表示手段上に特殊保留識別情報を表示している状況下、主制御部側の保留手段内に新たな乱数が一時記憶されるに至った場合には特殊保留識別情報の表示態様の書き換え処理を実行するよう構成されているので、その後の状況変化に伴って従前の特殊保留識別情報の表示内容を改正すべき事態となった場合でも、これに対応できるという効果を奏する。

30

【0337】

尚、本例では、トリガ保留存在フラグがオンになっている場合、即ち、保留中にトリガ保留が1つでも存在する場合には、トリガ保留となり得る保留が新たに出来たときであっても、既に決定されている特殊保留表示対象保留とは別の特殊保留表示対象保留が決定されることはない。即ち、本例では、トリガ保留と特殊保留表示対象保留とが1対1対応に構成されている。しかしながら、これには限定されず、1対複数、複数対1、複数対複数に構成してもよい。

【0338】

（第10実施形態）

また、保留先読み演出の一形態として、トリガ保留消化時のリーチ演出を示唆する演出を実行することも可能である。

【0339】

ここで、図53を参照しながら、トリガ保留消化時のリーチ演出を示唆する保留先読み演出の作用を説明することとする。まず、図53は、演出表示装置SG上の表示内容例である。以下、時系列的に説明することとする。尚、表中の保留に付した番号は消化順序を示したものである。

40

【0340】

まず、初回（変動1）の変動開始時、第1遊技側の保留が4個、第2遊技側の保留が2個存在している（「変動1-1」）。このような状況下、第2遊技側の3個目の保留（変動順位7番目）としてトリガ保留の条件を充足した保留が一時記憶される。因みにこのトリガ保留は、消化時に変動態様「A4-4」が表示される保留である。尚、本例では、予告表示条件として遊技者によるボタン操作が必要であり、ボタン操作を怠った場合にはトリガ保留の変動態様を強制的に格下のものに差替えることがあるが、本作用の説明に際し

50

ては遊技者がすべて指示に従いボタン操作を適切に行つたことを前提とする。そして、初回（変動1）の変動は終了する。

【0341】

ところで、初回の変動時にトリガ保留が一時記憶されたことにより、トリガ保留以前の保留消化時に予告表示が段階的になされることが決定されている。本例では、トリガ保留の変動態様が「A4-4」であり且つ予告可否・内容決定用乱数の値が「10」であったので、連続予告内容として「X₁（トリガ保留3個前） X₂（トリガ保留2個前） X₃（トリガ保留1個前） X₄（トリガ保留）」が選択される（図54参照）。しかしながら、変動2～4までは連続予告表示の対象変動ではないため、図53に示すように何も予告表示はなされない。

10

【0342】

そして、トリガ保留3個前に相当する5回目の変動（「変動5」）においては、最初の予告表示X₁が実行される。この際、予告として「X₁」が表示されるため、遊技者は当該変動で「X₁が登場するスーパーリーチB」が実行されるか、或いは、これより後の保留で「X₂が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。尚、遊技者はより信頼度が高い点で後者を望みつつ演出を眺めることになる。そして、当該変動では「X₁が登場するスーパーリーチB」は実行されず、5回目の変動は終了する。この時点で、当該予告がガセでない場合には、これより後の保留で「X₂が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることが確定する。

20

【0343】

そして、トリガ保留2個前に相当する6回目の変動（「変動6」）においては、二回目の予告表示X₂が実行される。この際、予告として「X₂」が表示されるため、遊技者は当該変動で「X₂が登場するスーパーリーチB」が実行されるか、或いは、これより後の保留で「X₃が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。そして、当該変動では「X₂が登場するスーパーリーチB」は実行されず、6回目の変動は終了する。この時点で、当該予告がガセでない場合には、これより後の保留で「X₃が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることが確定する。

30

【0344】

そして、トリガ保留1個前に相当する7回目の変動（「変動7」）においては、三回目の予告表示X₃が実行される。この際、予告として「X₃」が表示されるため、遊技者は当該変動で「X₃が登場するスーパーリーチB」が実行されるか、或いは、これより後の保留で「X₄が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。そして、当該変動では「X₃が登場するスーパーリーチB」は実行されず、7回目の変動は終了する。この時点で、当該予告がガセでない場合には、これより後の保留で「X₄が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることが確定する。

【0345】

そして、トリガ保留に相当する8回目の変動（「変動8」）においては、四回目の予告表示X₄が実行される。この際、予告として「X₄」が表示されるため、遊技者は当該変動で「X₄が登場するスーパーリーチB」が実行されるか、或いは、これより後の保留で「X₅が登場するスーパーリーチB」以上の信頼度である「スーパーリーチB」が実行されることを認識する（ガセでない場合）。そして、当該変動で「X₄が登場するスーパーリーチB」が実行され（「変動8-3」）、当り図柄「333」が停止する。

40

【0346】

このように、トリガ保留が出来た場合に当該トリガ保留消化以前又はそれより前に行われる変動時に連続予告が実行されると共に、連続予告の際にトリガ保留の内容、特にトリガ保留に基づく変動時の演出内容が、トリガ保留以前又はそれよりも前の保留消化の際に、複数の保留消化に跨って段階的（ステップアップ的）に報知又は示唆されるように構

50

成することで、トリガ保留の信頼度に関連したこれまでの事前報知とは異なり、トリガ保留の演出内容が具体的に把握できると共に、信頼度が低い変動態様に対応したものから順に報知又は示唆されるため、1回目のみならずトリガ保留に係る変動まで徐々に期待感を高めることができるという効果を奏する。

【0347】

更に、事前判定結果と保留球数に基づき副演出の実行可否を決定するように構成した場合、段階的に報知又は示唆するに際して不十分な保留数しか存在しない場合には非効果的な副演出の実行を防止し、処理負担の軽減を図ることが可能になるという効果を奏する。

【0348】

更に、副演出の実行が決定されている場合でも遊技者が操作情報出力手段を操作しないと副演出が実行されず且つ遊技者の操作状況に応じてトリガ保留時の主演出の内容が特別遊技移行期待度の低いものと強制的に差替えられ得るよう構成した場合、操作情報出力手段の操作を促進させることにより、遊技者をより遊技に関与させることができるという効果を奏する。

【0349】

(第11実施形態)

また、主制御基板M側からの保留情報コマンドを受けて保留情報を表示する際、当該保留以前に当りや遊技状況切替タイミングが存在している場合には、該保留情報を無視するよう構成してもよい。そのように構成することで、事前に変動結果や変動態様を報知する場合、確率変動遊技状態から非確率変動遊技状態に移行する際や時間短縮遊技状態が終了する際など、事前に報知した変動結果及び／又は変動態様と、実際の変動結果及び／又は変動態様とが異なるといった、遊技者の期待を裏切る報知を行うことを防止することができる。これにより、期待を裏切る表示を行うことによって生じる遊技店と遊技者とのトラブルを確実に防止することができる。

【0350】

尚、上記した実施形態はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、先読み演出を実行するに際し、演出が切り替わる（例えば、S T中に所定の変動回数に到達したことにより、変動態様を決定するために参照するテーブルを切り替える）状況が存在する場合に、当該演出の切り替わりを跨いで先読み演出を実行しないことで、演出の切り替わりと先読み演出とが交錯して遊技者を混乱させることを防止し得るよう構成してもよい。また、逆に、演出の切り替わりを跨いで先読み演出が実行された場合には、当該演出の契機となった保留に係る変動では大当たり期待度が高い、という構成としてもよい。また、保留内連荘予告演出について、初当り（非時間短縮遊技状態中における大当たり）に係る特別遊技の実行中には、保留内に大当たりとなる保留（例えば、当否区切り1である保留）が存在していても、保留内連荘予告演出を実行せず、時間短縮遊技状態中における大当たりに係る特別遊技の実行中（または変動中）に、保留内に大当たりとなる保留が存在している場合のみ、保留内連荘予告演出を実行し得るよう構成してもよい。

【0351】

(まとめ)

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

【0352】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

10

20

30

40

50

情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と
を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分となる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る特別遊技の実行に起因して、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報

10

20

30

40

50

に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0353】

本概念（2）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と
を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

10

20

30

40

50

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となつた後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており

10

、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、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0354】

本概念（3）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

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

20

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

30

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と
を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

40

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技

50

部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けられており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る特別遊技の実行に起因して、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲における区分け数よりも、特定判定範囲における区分け数の方が多く、第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲における区分け数よりも、特定判定範囲における区分け数の方が多くなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0355】

30

本概念（4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

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

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と

を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別

50

情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けられており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となった後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており、

第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲における区分け数よりも、特定判定範囲における区分け数の方が多く、第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲における区分け数よりも、特定判定範囲における区分け数の方が多くなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0356】

本概念（5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

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

10

20

30

40

50

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、
副制御基板S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、
乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、
10

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と
を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、
20

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、
20

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と
を備え、
30

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、
30

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、
40

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、
40

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、
40

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、
50

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る特別遊技の実行に起因して、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、
50

或る遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲において、或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合には、当該或る判定範囲とは異なる判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合よりも、特別遊技の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、且つ、第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が遊技者にとって有利となる場合、第一遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数よりも、第二遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数の方が少なくなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報を基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【0357】

本概念（6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

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

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

20

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

30

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と

を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

40

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行

50

条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となった後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており、

或る遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲において、或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合には、当該或る判定範囲とは異なる判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合よりも、特別遊技の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、且つ、第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が遊技者にとって有利となる場合、第一遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数よりも、第二遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数の方が少なくなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 3 5 8 】

本概念（7）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）へ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 M J 2 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 M J 3 0）と、

10

20

30

40

50

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と
を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段M P 1 0）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、10

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段M P 5 0）と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、20

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、30

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る特別遊技の実行に起因して、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

或る遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲において、或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合には、当該或る判定範囲とは異なる判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合よりも、特別遊技の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、且つ、第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が遊技者にとって有利となる場合、第二遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数よりも、第一遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数の方が少なくなるよう構成されており、40

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、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連50

情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0359】

本概念(8)に係るぱちんこ遊技機は、
 遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
 識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
 情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
 情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
 を備え、
 主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
 始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、
 亂数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、
 或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と
 を備え、
 識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、
 識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、
 識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と
 を備え、
 或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、
 或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、
 識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、
 或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、
 或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には

10

20

30

40

50

、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となった後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており、

或る遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲において、或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合には、当該或る判定範囲とは異なる判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となった場合よりも、特別遊技の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、且つ、第一遊技状態よりも第二遊技状態の方が遊技者にとって有利となる場合、第二遊技状態にある場合における当該或る判定範囲に含まれ得る前記乱数の値の個数よりも、第一遊技状態にある場合における当該或る判定範団に含まれ得る前記乱数の値の個数の方が少なくなるよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報を基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0360】

本概念（9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）へ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 M J 2 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 M J 3 0）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と

を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段 M P 1 0）と、

識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

10

20

30

40

50

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0 ）と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S ）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S ）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S ）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る特別遊技の実行に起因して、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定結果に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定するよう構成されており、且つ、当該当否判定結果は、第一遊技状態と第二遊技状態とで異なる結果となり得るよう構成されており、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に第一遊技状態における当該或る保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果及び第二遊技状態における当該或る保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果の双方が判明する情報と、当該判明した当否判定結果が当選となる場合には停止識別情報の種類を判別可能な情報と、を保留先読み情報とするよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報をに基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置 S G ）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 3 6 1 】

本概念（ 1 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置 S G ）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、

10

20

30

40

50

副制御基板 S) と
を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、
始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) へ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 M J 2 0) と、

乱数取得手段 (例えば、乱数取得判定実行手段 M J 2 0) により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段 (例えば、保留制御手段 M J 3 0) と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と
を備え、

識別情報表示内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に従い、識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段 (例えば、表示制御手段 M P 1 0) と、

識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段 (例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0) と
を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S) へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S) へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となった後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S) へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

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、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置SG）にて出力可能に構成されており、

或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を出力するに際しては、当該或る保留に関する前記第一条件を充足する場合の保留先読み情報又は前記第二条件を充足する場合の保留先読み情報が特定の情報であることで前記所定条件を充足し得る第一演出関連情報と、当該或る保留に関する前記第一条件を充足する場合の保留先読み情報又は前記第二条件を充足する場合の保留先読み情報が当該特定の情報でなくとも前記所定条件を充足し得る第二演出関連情報と、を出力可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0362】

本概念（11）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

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

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と

を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範

10

20

30

40

50

囲に区分けされており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となった後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）にて出力可能に構成されており、

或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を出力するに際しては、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る識別情報の変動態様が、所定時間以上の変動時間とならない変動態様となる予定である場合において前記所定条件を充足し得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0363】

本概念（12）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10）と、

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

情報を出力可能な情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

情報出力部（例えば、演出表示装置 SG）への情報出力を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10）へ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、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 MJ20）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 MJ30）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき識別情報の変動表示態様及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 MN）と

を備え、

識別情報表示内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g）にて識別情報を変動表示させた後

10

20

30

40

50

に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段 M P 1 0）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

識別情報の変動表示態様を決定する際に参照される遊技状態として、第一遊技状態と第二遊技状態とを少なくとも有し、遊技状態の移行条件を充足した場合には、当該充足前後における遊技状態を異ならせるよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0）と

を備え、

或る保留が生起した場合、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該或る保留に係る前記乱数に関する情報である保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信可能に構成されており、

或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が取り得る値の範囲は、複数の判定範囲に区分けられており、識別情報の変動表示態様を決定する際の前記乱数が或る判定範囲に含まれる値である場合には、当該或る判定範囲に属する識別情報の変動表示態様候補のいずれかが識別情報の変動表示態様となり、且つ、第一遊技状態にある場合と第二遊技状態にある場合とでは、複数の判定範囲の区分けの仕方が同一とならないよう構成されており、

或る保留が生起した場合であって第一条件を充足する場合には、当該或る保留が生起した際の遊技状態での前記複数の判定範囲における当該或る保留に係る前記乱数の値が含まれる判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

或る保留が生起した場合であって前記第一条件とは異なる第二条件を充足する場合には、第一遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲及び第二遊技状態にある場合での前記複数の判定範囲とは異なる区分けとなる判定範囲である特定判定範囲に関する情報が保留先読み情報となり、

識別情報の変動表示が開始されてから停止表示されるまでを一単位とし、或る遊技状態となった後から当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、或る保留に関する保留先読み情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）へ送信した後から当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するまでに、当該或る保留よりも前に識別情報の変動表示開始条件を充足する保留に係る当該一単位の実行に起因して、当該所定回数に到達し得るよう構成されており、

特別遊技の実行時においては、閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口 C 2 0）を、遊技者にとって有利な状態とし得るよう構成されており、特別遊技の実行時において可変入賞口（例えば、第2大入賞口 C 2 0）内に設けられた特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）へ遊技球が入球した場合には、遊技状態の移行条件を充足し得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から送信された、或る保留に関する保留先読み情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該或る保留の存在を示唆又は報知する演出関連情報を、情報出力部（例えば、演出表示装置 S G）にて出力可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0 3 6 4】

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、

10

20

30

40

50

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 補助遊技入球口入球判定手段
M J 1 1 - C 1 0 第 1 大入賞口入球判定手段、M J 1 1 - C 2 0 第 2 大入賞口入球判定手段
M J 1 1 - C 2 2 特定領域入球判定手段、M J 2 0 亂数取得判定実行手段
M J 2 1 - A 第 1 主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1 - B 第 2 主遊技乱数取得判定実行手段
M J 2 1 - H 補助遊技乱数取得判定実行手段、M J 3 0 保留制御手段
M J 3 1 保留消化制御手段、M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段 10
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 20
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 30
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
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 5 0 特定遊技制御手段、M P 5 1 確変終了条件判定手段
M P 5 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 50

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 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

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、C 2 1 d 第2大入賞口電動役物

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 f コマンドバッファ S M 1 1 b f

S M 1 1 a コマンド解析手段 S M 1 1 a、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 演出用タイマ

S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段

S M 2 6 保留先読み演出実行制御手段、S M 2 6 k 1 入賞時保留先読み演出判定手段

S M 2 6 k 2 変動開始時保留先読み演出判定手段、S M 2 6 n 先読み演出内容決定手段

S M 2 6 t a 1 先読み演出種別決定テーブル、S M 2 6 t a 2 保留表示態様決定テーブル

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 連荘回数カウンタ

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 4 c 予告演出決定カウンタ S M 2 4 c

S M 2 4 c - 2 ボタン連打カウンタ S M 2 4 c - 2、S M 2 4 t ボタン制御タイマ S M 2 4 t

S M 2 4 t - 2 ボタン押下タイマ S M 2 4 t - 2、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段

S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段

S M 2 7 ランプ点灯制御手段 S M 2 7、S M 2 7 b ランプ制御関連情報一時記憶手段

S M 2 7 b

S M 2 7 c 点灯進行カウンタ S M 2 7 c、S M 2 8 デバイス動作制御手段 S M 2 8

S M 2 8 b デバイス制御関連情報一時記憶手段 S M 2 8 b、S M 2 8 t デバイス制御タイマ S M 2 8 t

S M 2 9 エラー報知制御手段、S M 4 0 対サブサブ通信制御手段 S M 4 0

S M 4 0 b サブサブ側情報一時記憶手段 S M 4 0 b、S M 4 0 t トグル信号受信間隔タイマ S M 4 0 t

S M 4 0 b - 2 送信コマンド一時記憶手段 S M 4 0 b - 2、S M 4 0 b f 送信バッファ S M 4 0 b f

S M 5 0 センサ入力情報管理手段 S M 5 0、S M 5 0 b センサ関連情報一時記憶手段

10

20

30

40

50

S M 5 0 b

S M 6 0 タスク管理手段 S M 6 0 、 S M 6 0 c タスク管理カウンタ S M 6 0 c

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

S B サブ入力ボタン、 S B s サブ入力ボタン入力検出装置

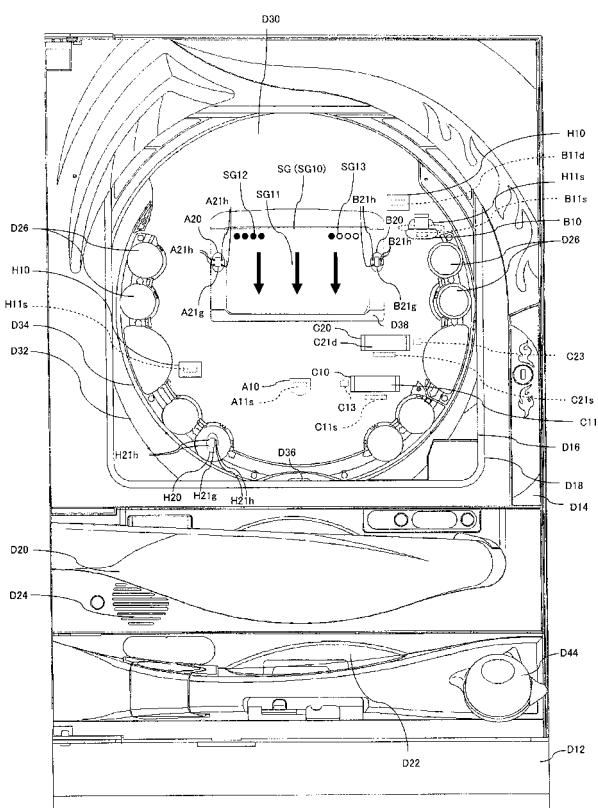
K H 賞球払出手制御基板

K E 賞球払出手装置

10

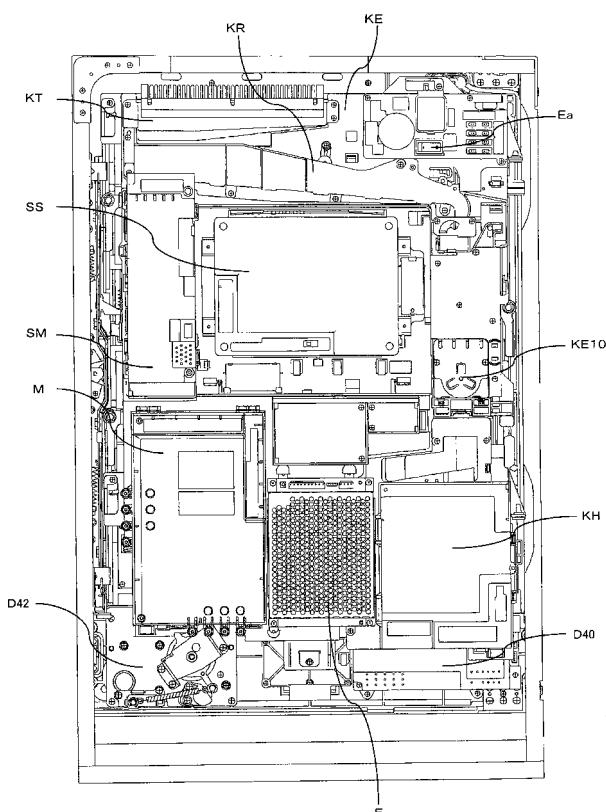
【図1】

(図1)

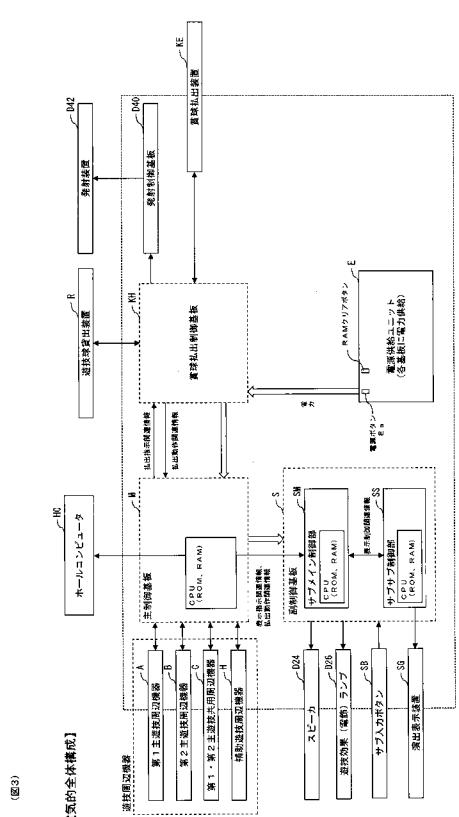


【図2】

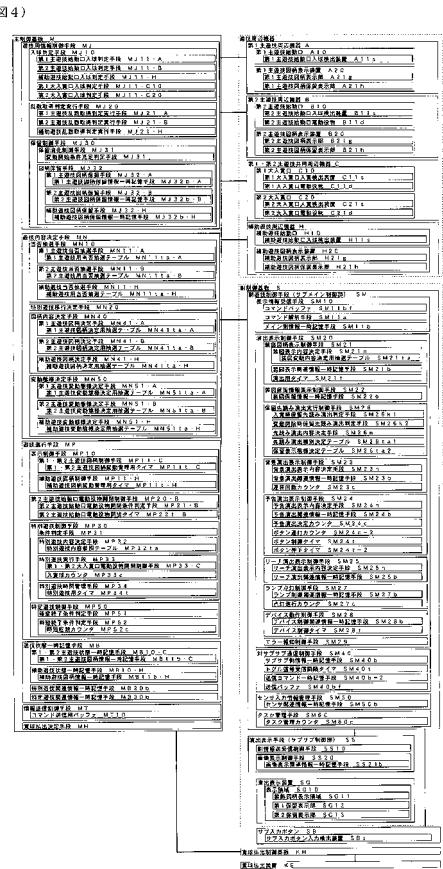
(図2)



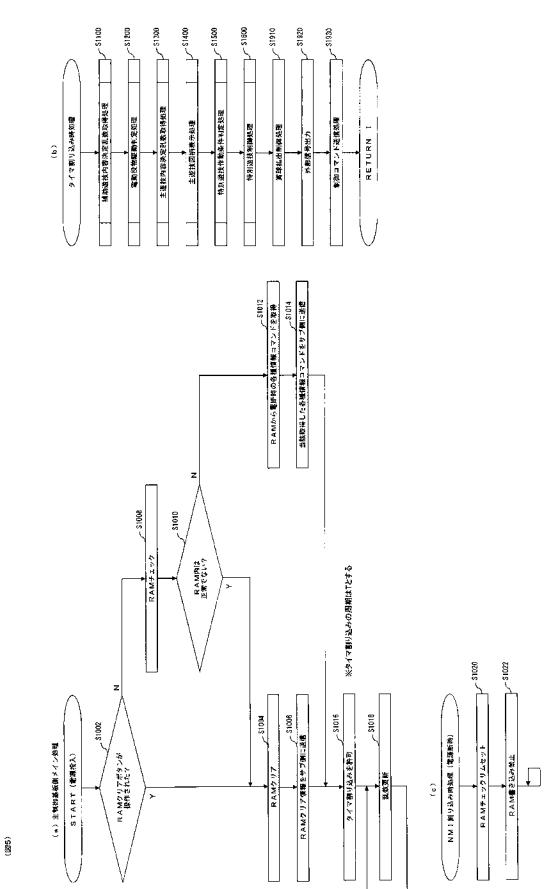
【 図 3 】



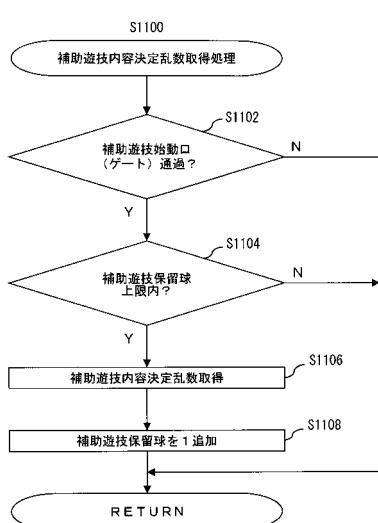
【 図 4 】



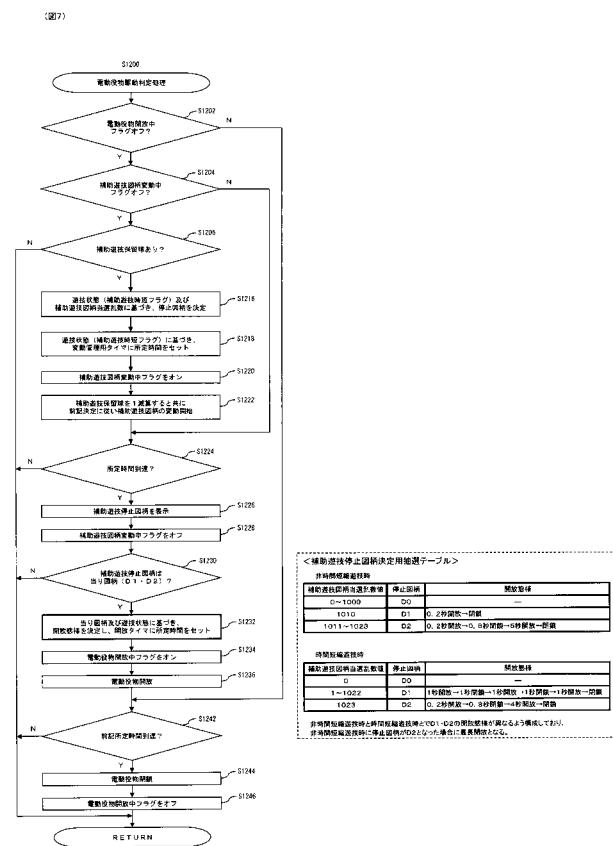
【図5】



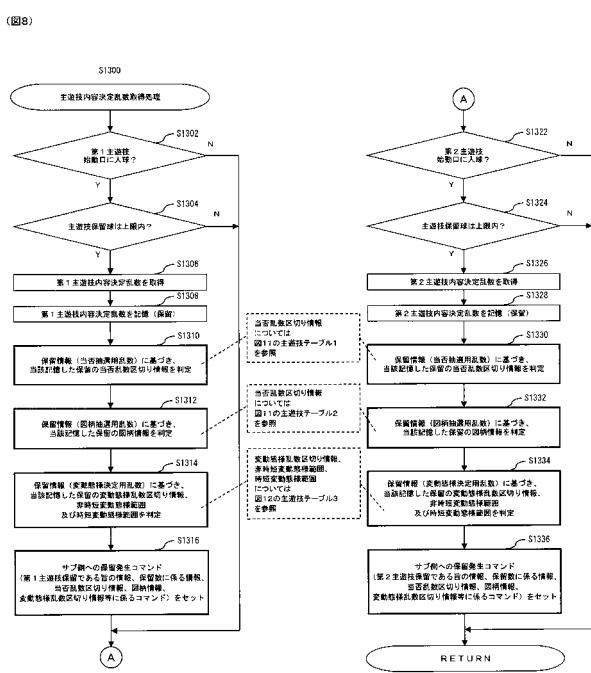
【図6】



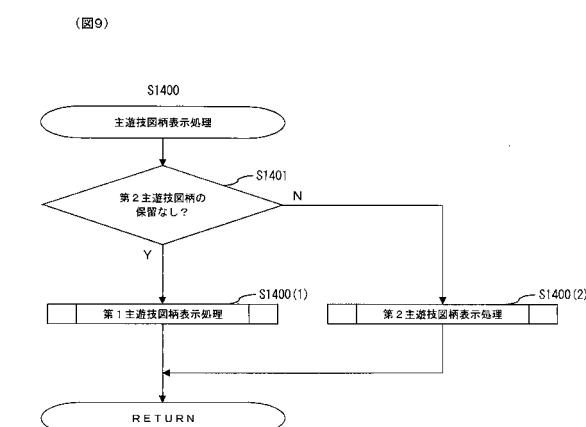
【図7】



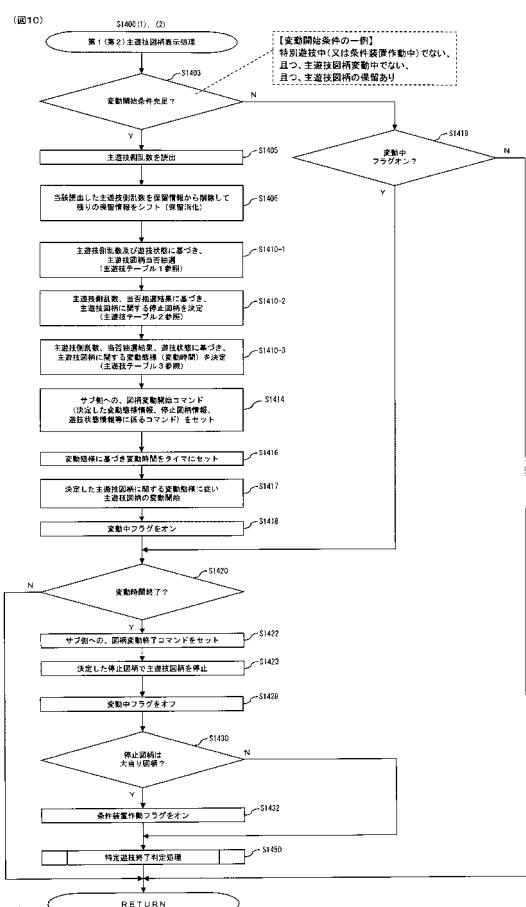
【図8】



【図9】



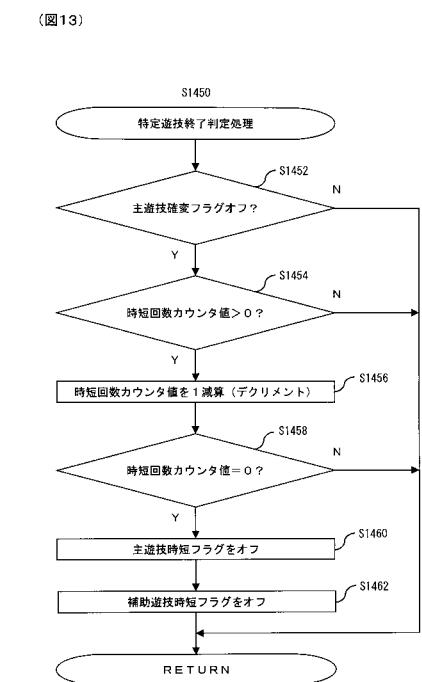
【図10】



〔 図 1 1 〕

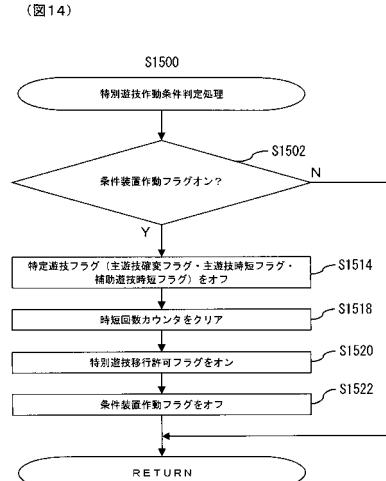
第1主洗浄用 水質洗浄剤「ブルー」		第2主洗浄用 水質洗浄剤「ブルー」		第3主洗浄用 水質洗浄剤「ブルー」	
商品名	販売価格	商品名	販売価格	商品名	販売価格
乱数録	0~99 200~653.5	乱数録	0~219 1300~653.5	乱数録	0~199 1300~653.5
乱数録	0~99 200~653.5	乱数録	0~219 1300~653.5	乱数録	0~199 1300~653.5
乱数録	0~99 200~653.5	乱数録	0~219 1300~653.5	乱数録	0~199 1300~653.5

【 囮 1 3 】



【 义 1 2 】

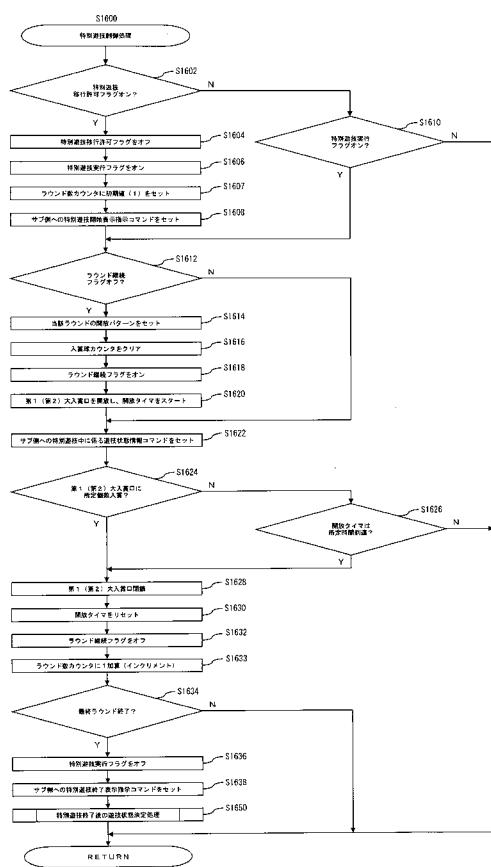
【 义 1 4 】



(图14)

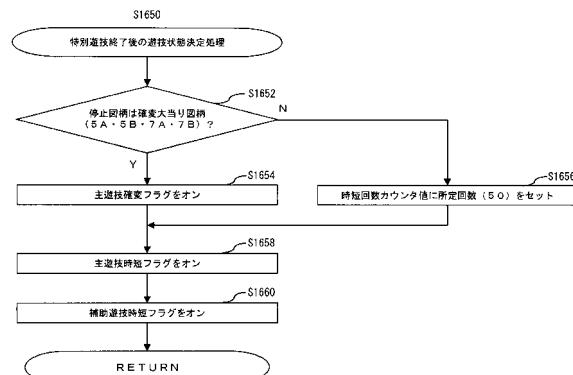
【図15】

(図16)



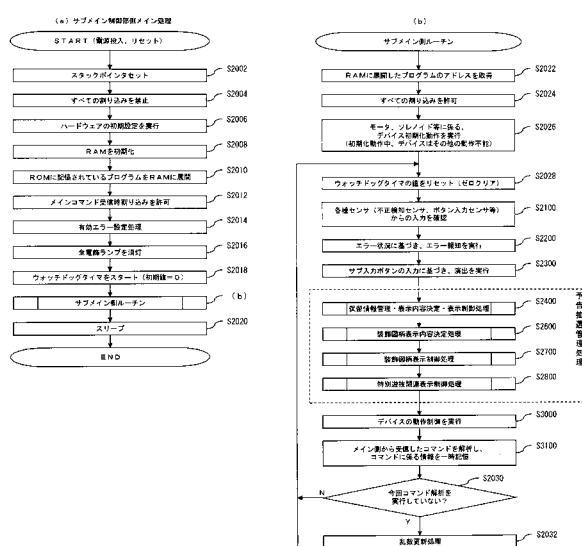
【図16】

(図16)



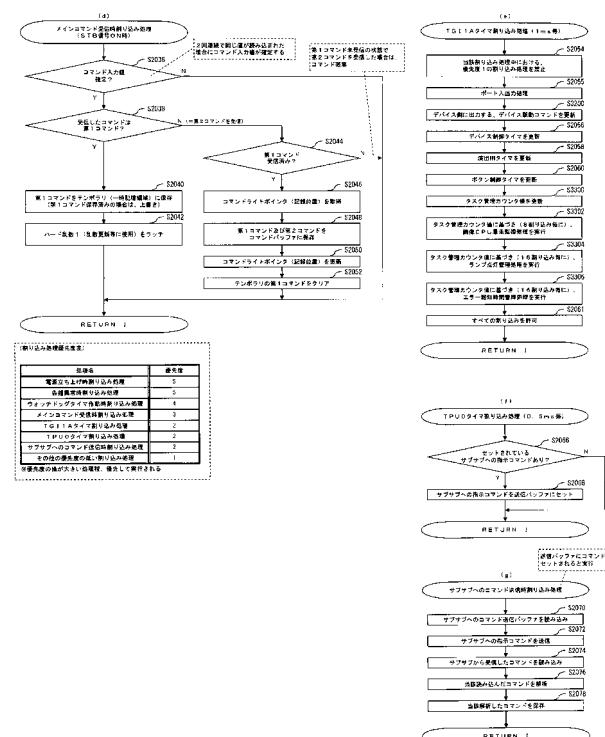
【図17】

(図17)



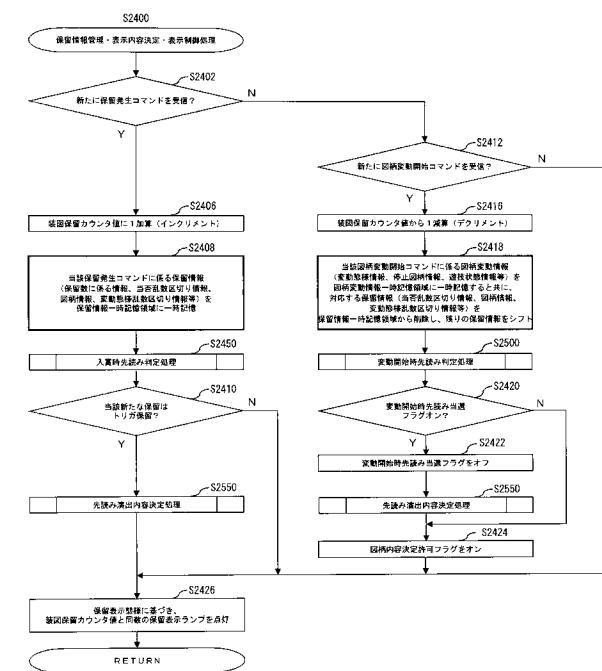
【図18】

(図18)



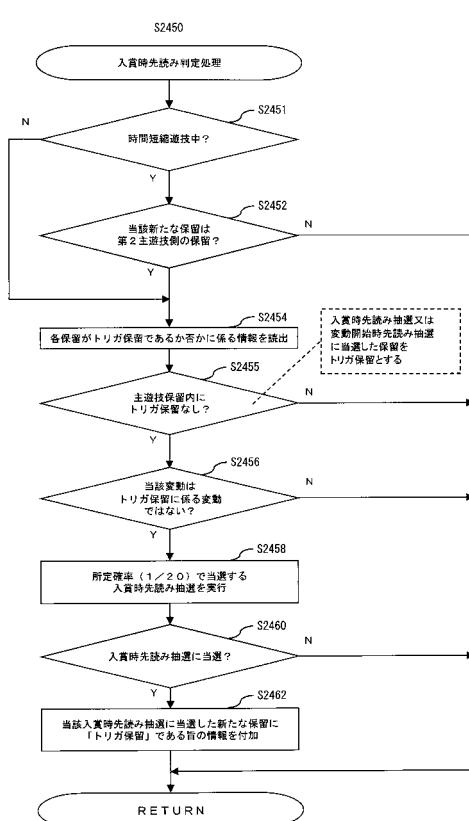
【図19】

(図19)



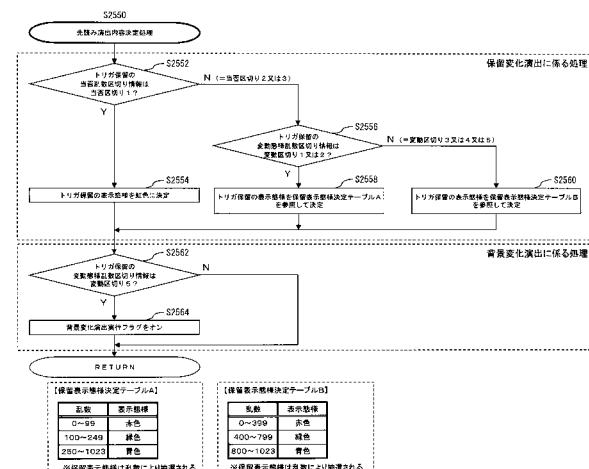
【図20】

(図20)



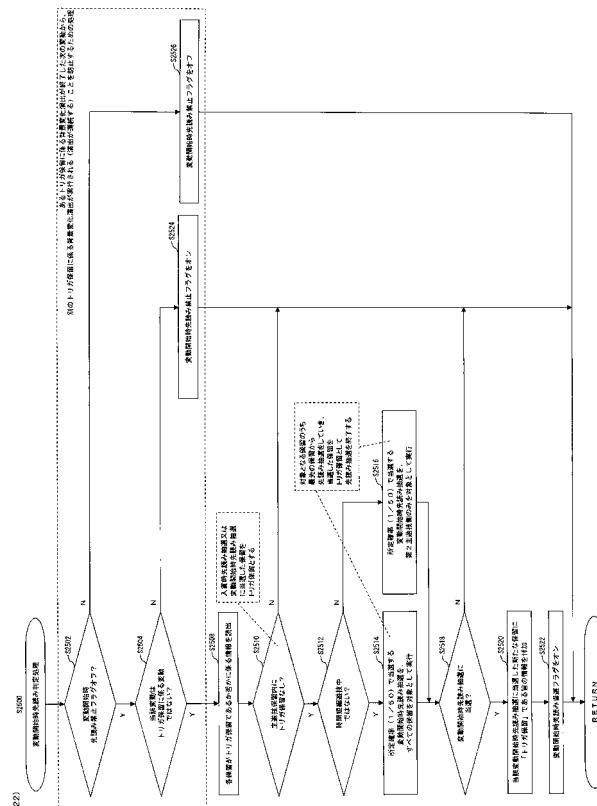
【図21】

(図21)



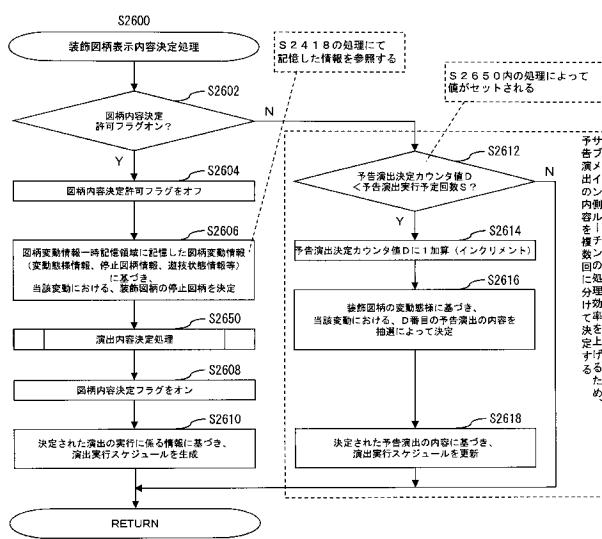
【図22】

(図22)



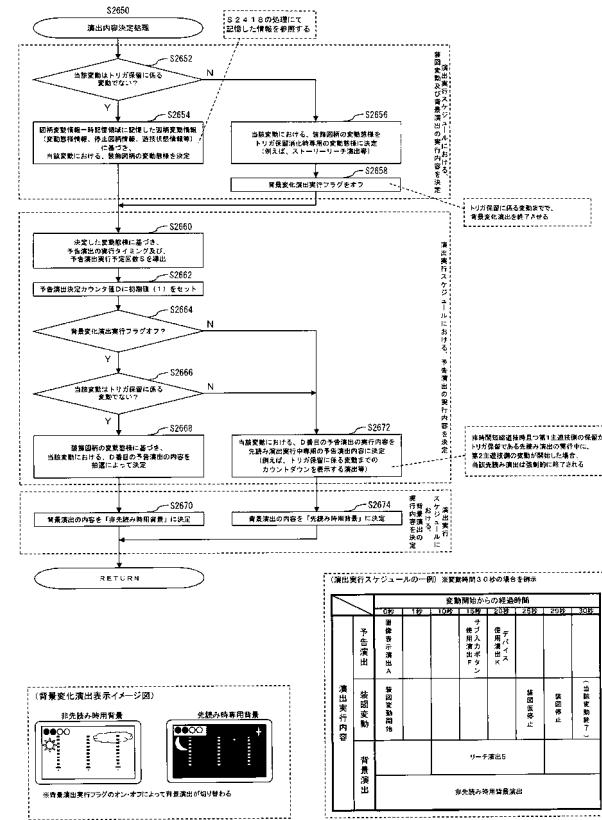
【図23】

(図23)



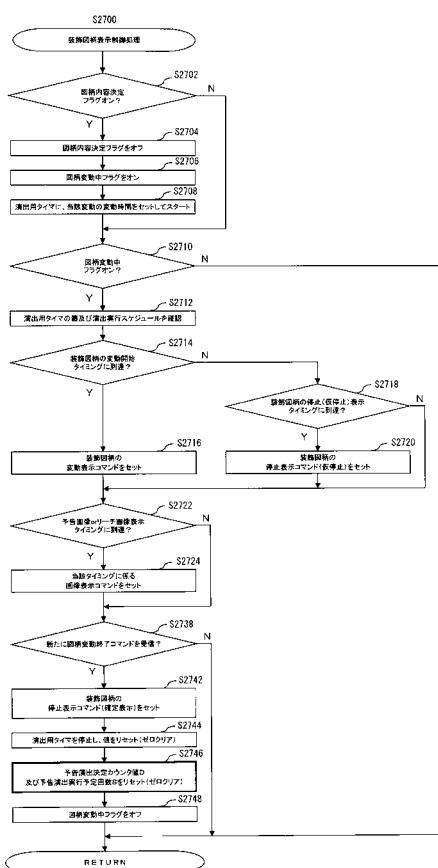
【図24】

(図24)



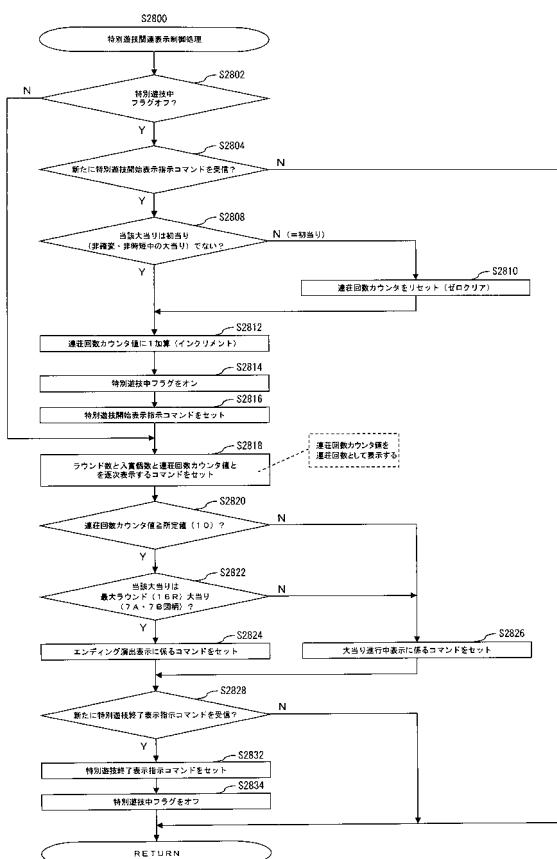
【図25】

(図25)



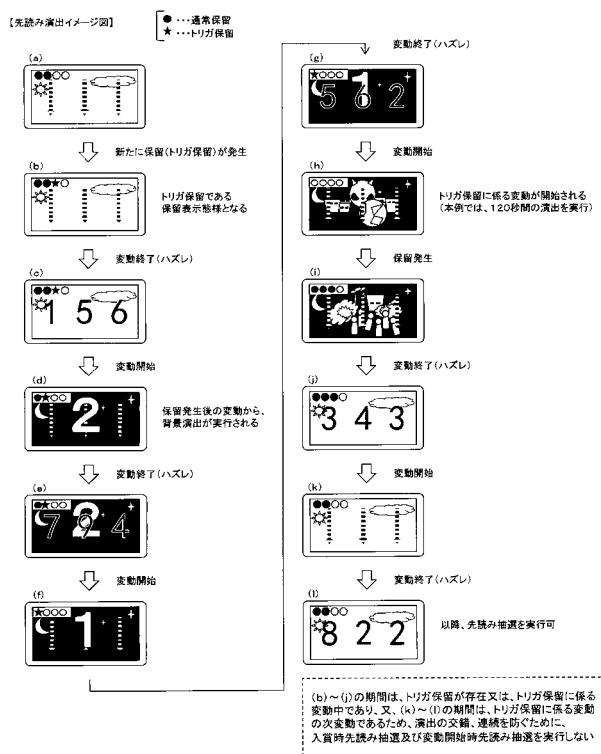
【図26】

(図26)

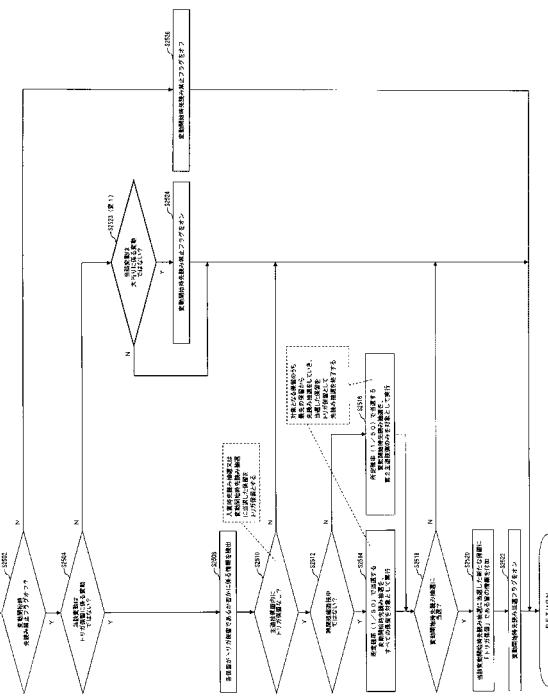


【 図 27 】

(图27)

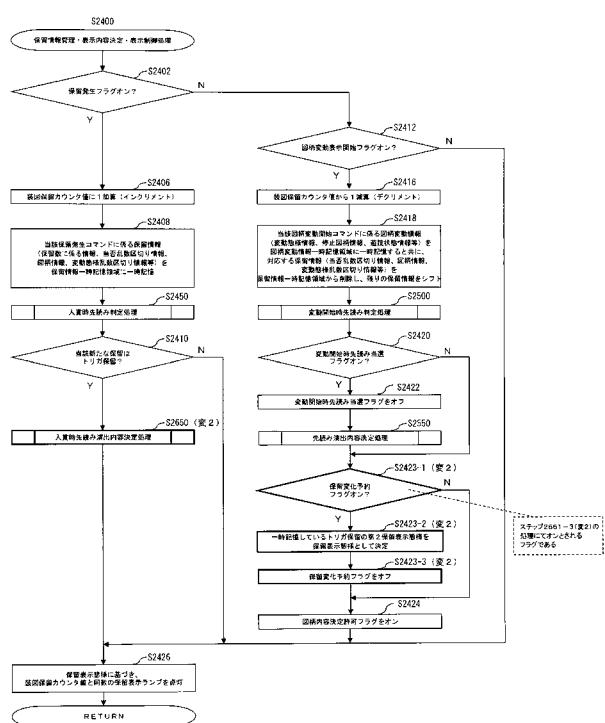


【 図 28 】



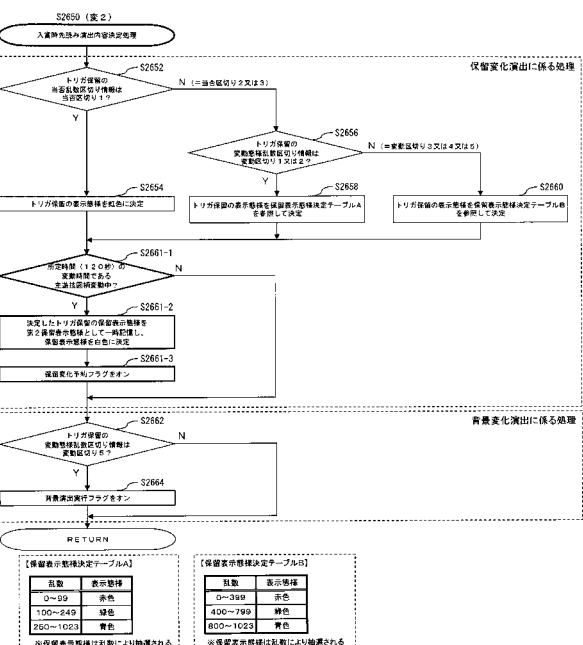
【 囮 2 9 】

(图29)(变2)



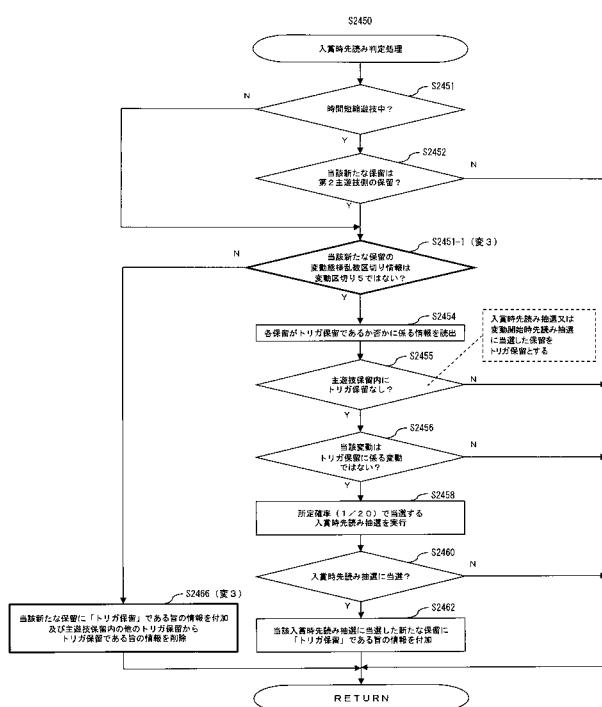
【 図 3 0 】

(図30)(変2)



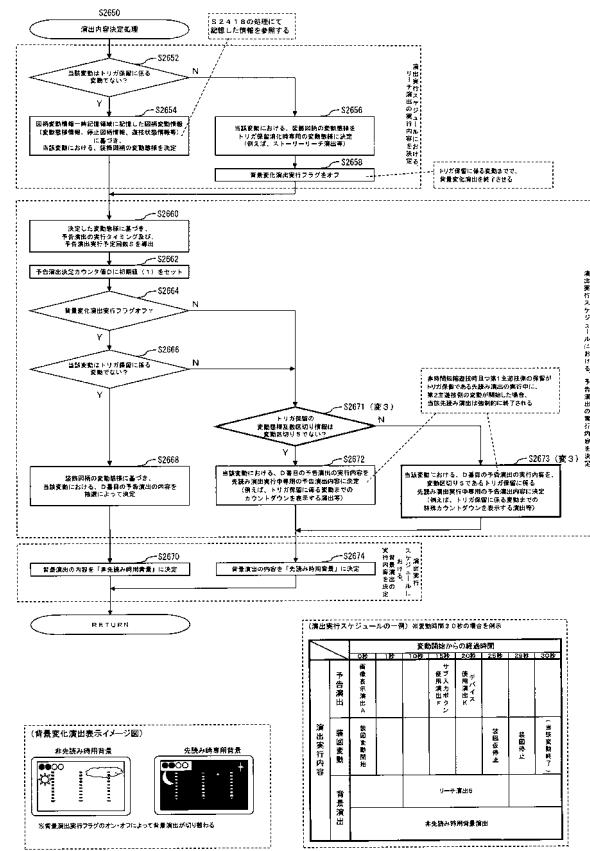
【図 3 1】

(図31)(変3)



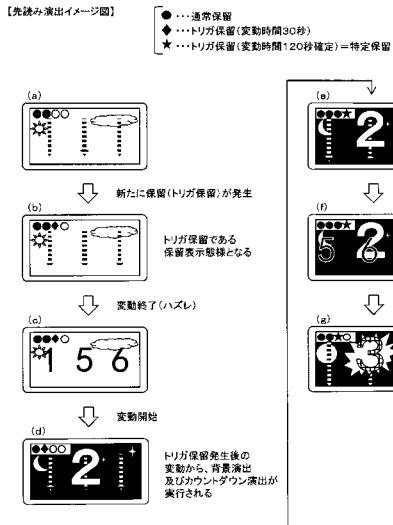
【図 3 2】

(図32)(変3)



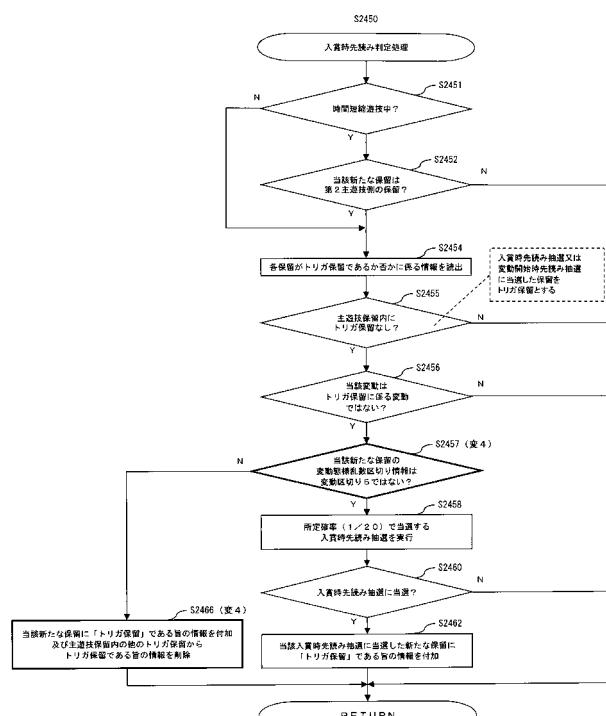
【図 3 3】

(図33)(変3)

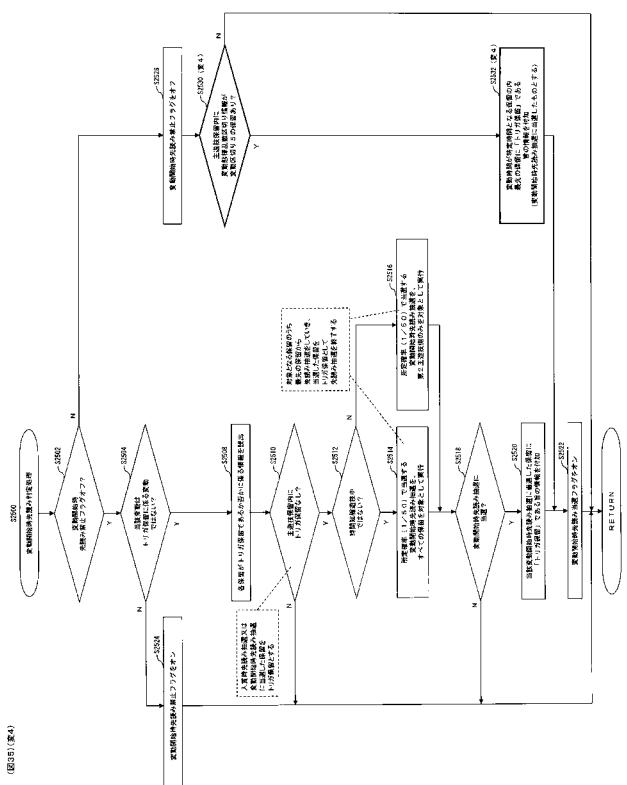


【図 3 4】

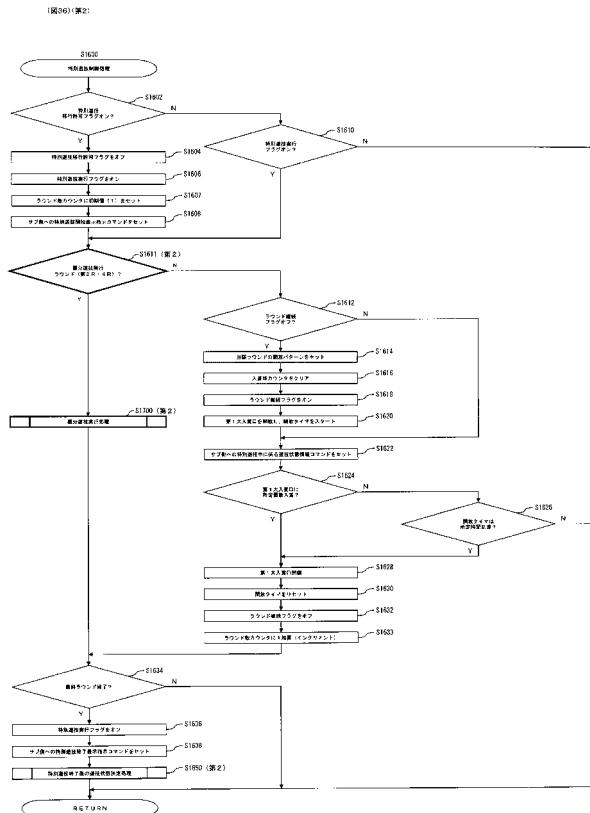
(図34)(変4)



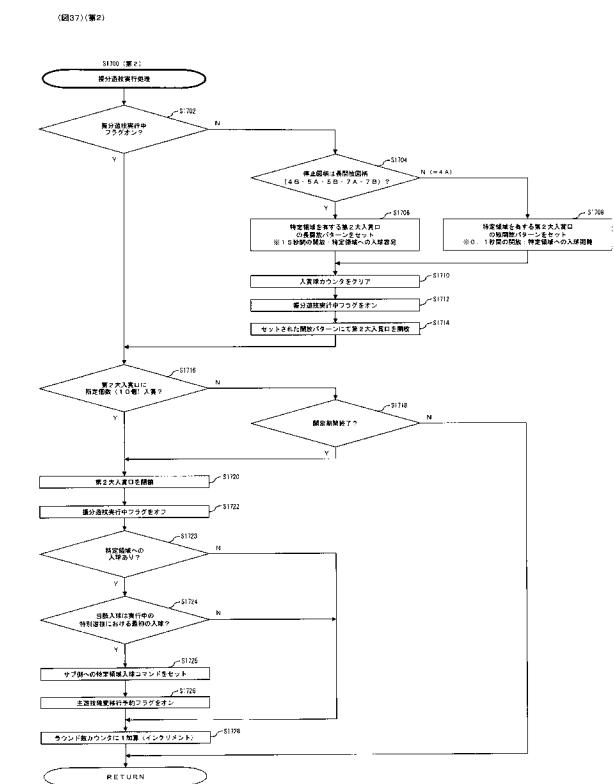
【 図 3 5 】



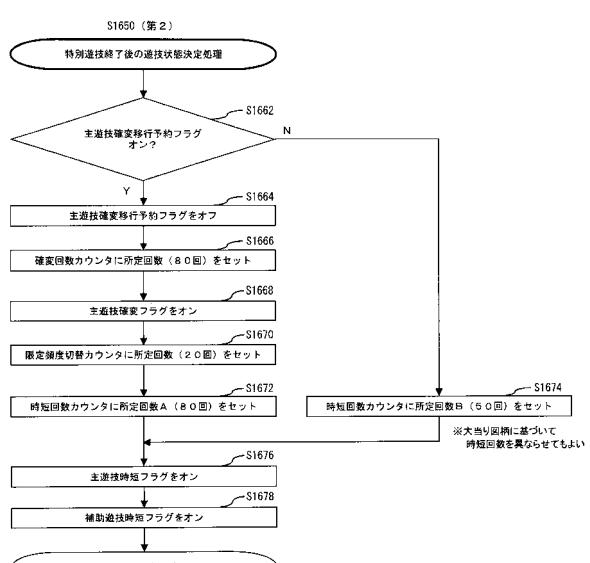
【図36】



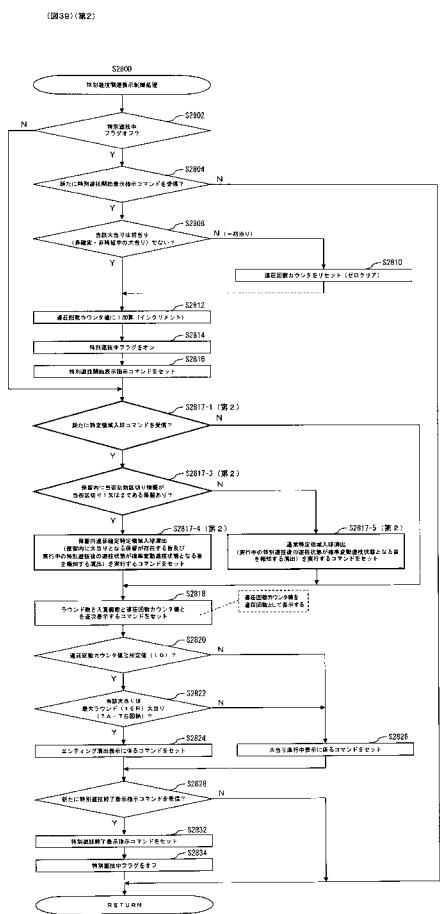
〔 図 37 〕



【 义 3 8 】

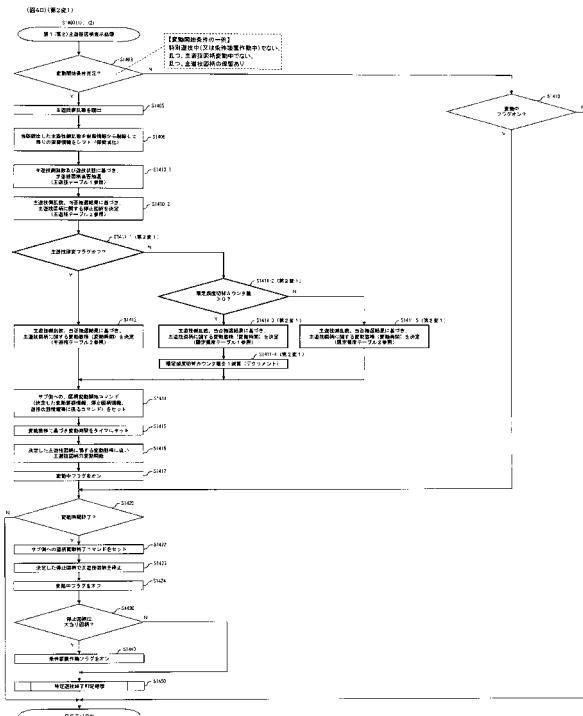


【 図 3 9 】

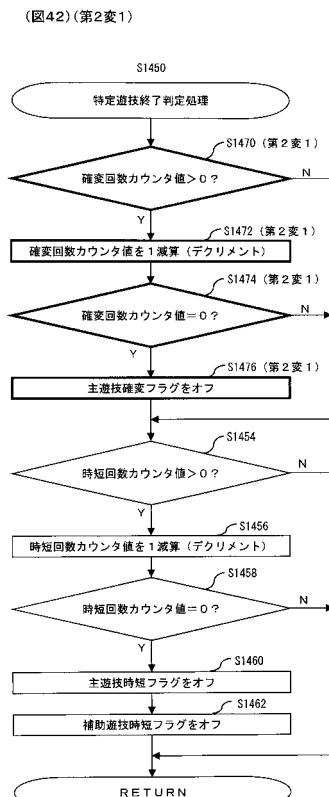


【図41】

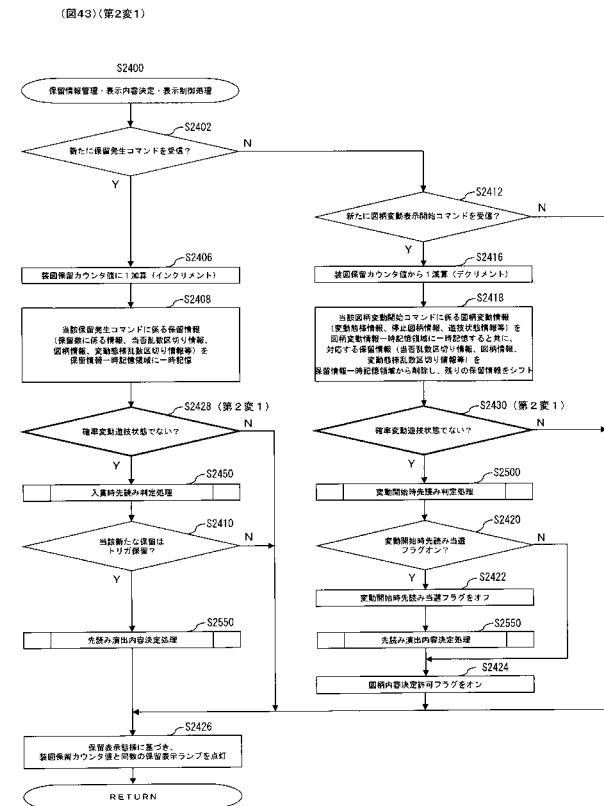
【 図 4 0 】



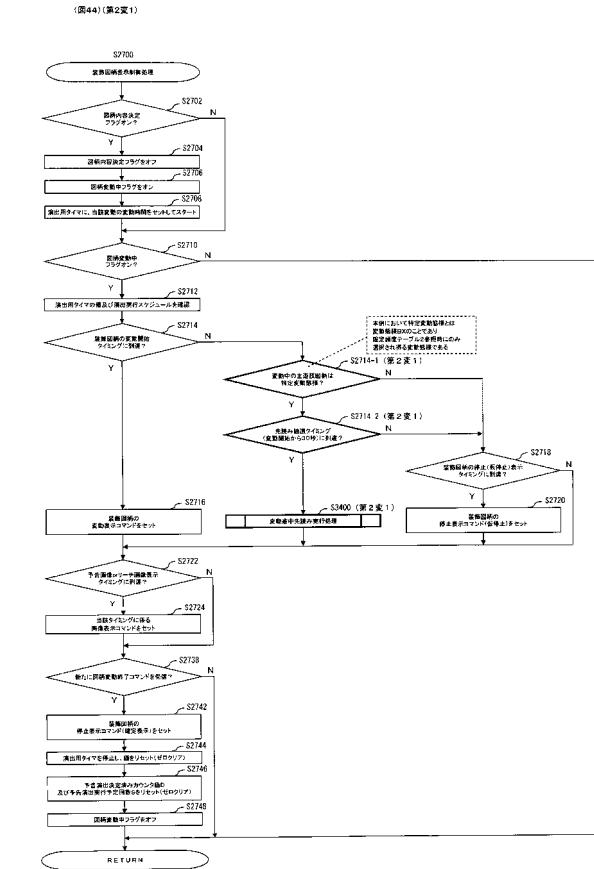
【 図 4 2 】



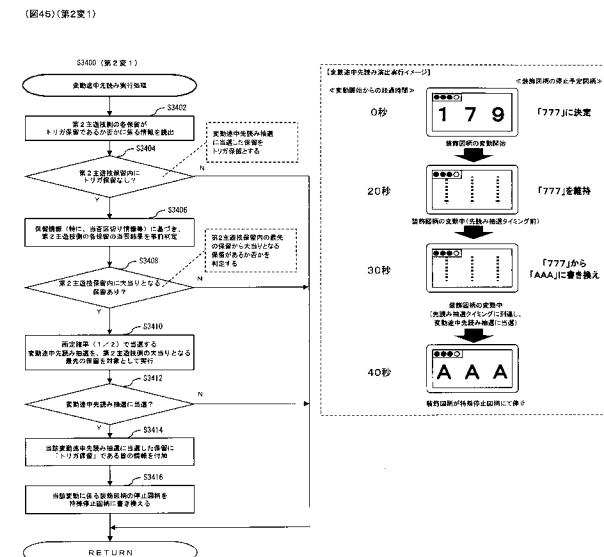
【図 4 3】



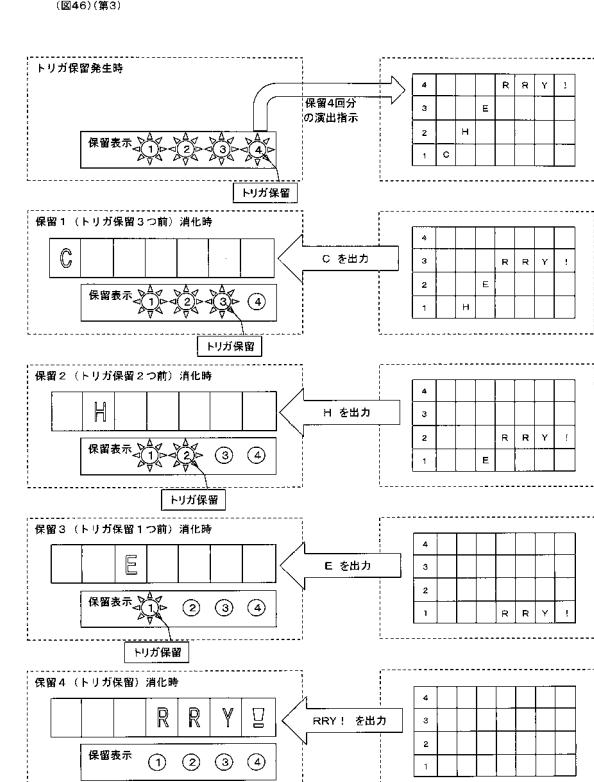
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



【図47】

(図47)(第4)

(a)ハズレ時の変動パターンテーブル

グループ	変動パターン	通常時A	通常時B	確率変動時	時間短縮時
A	1	0~127	0~30	0~10	0~20
	2	127~180	31~180	11~180	21~180
B	3	181~200	181~190	181~185	181~185
	4	201~210	191~210	186~210	186~210
C	5	211~220	211	211~214	211~213
	6	221~240	212~240	215~240	214~240
D	7	241~250	241~250	241~250	241~250
E	8	251~252	251~252	251~252	251~252
F	9	253~254	253~254	253~254	253~254
G	10	255	255	255	255

(b)当り時の変動パターンテーブル

グループ	変動パターン	通常時A	通常時B	確率変動時	時間短縮時
A	11	0~9	0~9	0~9	0~9
	12	10~20	10~20	10~20	10~20
B	13	21~50	21~50	21~50	21~50
	14	51~80	51~80	51~80	51~80
C	15	81~100	81~100	81~100	81~100
D	16	101~150	101~150	101~150	101~150
E	17	151~200	151~200	151~200	151~200
F	18	201~220	201~220	201~220	201~220
G	19	221~250	221~250	221~250	221~250
	20	251~255	251~255	251~255	251~255

【図48】

(図48)(第9)

【特殊保留表示決定用テーブルの一例】

(特殊保留表示が保留1個目の場合)

Lmax-Lt	Lmaxが存在する値	特殊保留表示
-4	2 3 4 2&3 2&4 2, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
-3	2 3 4 2&3 2&4 2, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
-2	2 3 4 2&3 2&4 2, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
-1	2 3 4 2&3 2&4 2, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
0	2 3 4 2&3 2&4 2, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
1	2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
2	2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
3	2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
4	2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑

(特殊保留表示が保留2個目の場合)

Lmax-Lt	Lmaxが存在する値	特殊保留表示
-4	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
-3	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
-2	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
-1	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
0	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
1	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
2	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
3	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑
4	1 2 3 4 2&3 2&4 3&4 1, 3&4	↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑ ↑↑

【図49】

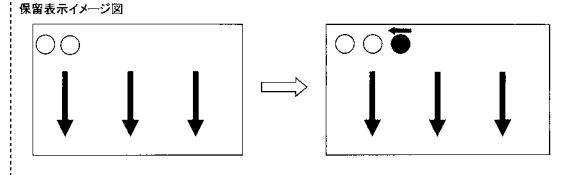
(図49)(第9)

【特殊保留表示決定用テーブルの一例】

(特殊保留表示が保留2個目の場合)	
4	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
-3	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
-2	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
-1	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
0	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
1	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
2	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
3	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3
4	1 2 3 4 1&2 1&3 2&3 1, 2&3

【図50】

(図50)(第9)



(トリガ保留一時記憶前)

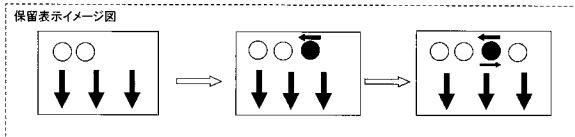
領域1 (保留候補カウント)	領域2 (保留元候補カウント)	領域3 (+H候補カウント)	領域4 (フグ)	領域5 (特殊保留内容)
2 L1	L2 L4	L3 L4	トリガ保留表示フラグ オフ 特殊保留表示未決定フラグ オフ 特殊保留表示内容決定フラグ オフ 特殊保留表示修正フラグ オフ	トリガ保留表示未決定フラグ オン 特殊保留表示未決定フラグ オフ 特殊保留表示内容決定フラグ オン 特殊保留表示修正フラグ オフ

(トリガ保留一時記憶後)

領域1 (保留候補カウント)	領域2 (保留元候補カウント)	領域3 (+H候補カウント)	領域4 (フグ)	領域5 (特殊保留内容)
3 L1	L2 L4	L3 L4	トリガ保留表示未決定フラグ オン 特殊保留表示未決定フラグ オフ 特殊保留表示内容決定フラグ オン 特殊保留表示修正フラグ オフ	トリガ保留表示未決定フラグ オン 特殊保留表示未決定フラグ オフ 特殊保留表示内容決定フラグ オン 特殊保留表示修正フラグ オフ

【図 5 1】

(図51)(第9)



(トリガ保留一時記憶前)

領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
2	L1	L4							

(トリガ保留一時記憶後)

領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
3	L1	L4	L3	3					

(新たな保留追加直後)

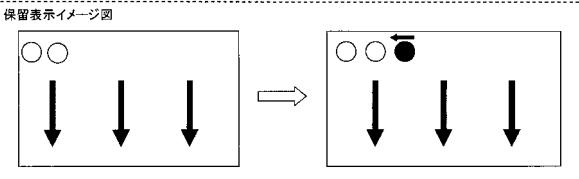
領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
4	L1	L4	L3	L4	3				

(状況変化後)

領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
4	L1	L4	L3	L4	3				

【図 5 2】

(図52)(第9)



(特殊保留表示対象保留一時記憶前)

領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
2	L1	L4							

(特殊保留表示対象保留一時記憶後)

領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
3	L1	L4	L3	3					

↑
←

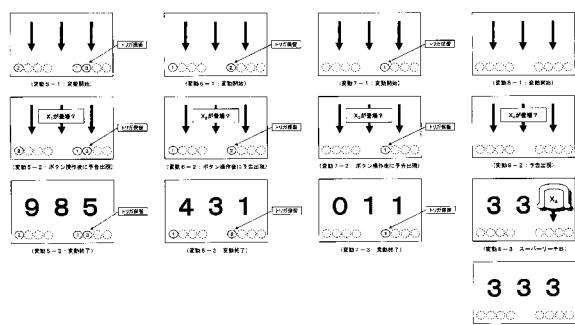
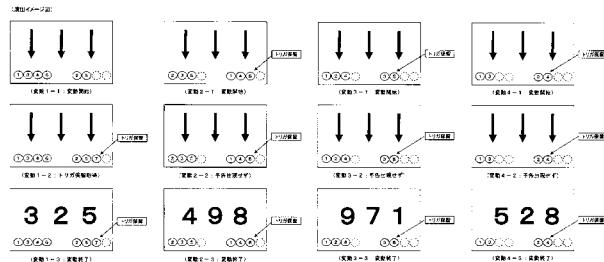
(特殊保留表示対象保留一時記憶後)

領域1 (装置保留カウント)		領域2 (保留先読み込み結果記憶部)		領域3 (+H値カウント)		領域4 (フラグ)		領域5 (特殊保留内容)	
保留1	保留2	保留3	保留4						
3	L1	L4	L3	L3	3				

↑
←

【図 5 3】

(図53)(第10)



【図 5 4】

(図54)(第10)

予告可否・内容決定用参照テーブル

トリガ保留の登場キャラクター	連続予告回数	予告無し(予告抽選ハズレ)							
		Y ₁	Y ₂	Y ₃	Y ₄	Y ₅	Y ₆	Y ₇	Y ₈
X ₁	0~5								
X ₁	6~10	X ₁							
X ₁	11~25	X ₁	X ₁						
X ₁	125~127	X ₁	X ₁	X ₁	X ₁				
X ₁	255	X ₁							
X ₂	0~5								
X ₂	6~10	X ₁	X ₂						
X ₂	11~25	X ₁	X ₂	X ₂					
X ₂	125~127	X ₁	X ₂	X ₂	X ₂				
X ₂	255	X ₁	X ₂						
X ₃	0~5								
X ₃	6~10	X ₁	X ₂	X ₃					
X ₃	11~25	X ₁	X ₂	X ₃	X ₃				
X ₃	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₃	X ₃			
X ₃	255	X ₁	X ₂	X ₃					
X ₄	0~5								
X ₄	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄				
X ₄	11~25	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₄			
X ₄	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₄	X ₄		
X ₄	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄				
X ₅	0~5								
X ₅	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅			
X ₅	11~25	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₅		
X ₅	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₅	X ₅	
X ₅	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₅	X ₅	X ₅
X ₆	0~5								
X ₆	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆		
X ₆	11~25	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₆	
X ₆	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₆	X ₆
X ₆	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₆	X ₆
X ₇	0~5								
X ₇	6~10	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	
X ₇	11~25	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₇
X ₇	125~127	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₇
X ₇	255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₇
X ₈	0~5								
X ₈	6~255	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₈

フロントページの続き

(72)発明者 浅井 隆光
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 小山 佳宏
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 林 克佳
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 今福 竜太
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 花田 章
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 村上 正人
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 鈴木 裕之
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 藤沢 義和
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 庄子 大樹
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 田中 祐平
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

(72)発明者 清水 隆一
東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

F ターム(参考) 2C333 AA11 CA51 EA04 EA10