

(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2015-116475

(P2015-116475A)

(43) 公開日 平成27年6月25日(2015.6.25)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 73 頁)

(21) 出願番号	特願2014-211775 (P2014-211775)	(71) 出願人	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成26年10月16日 (2014.10.16)	(74) 代理人	100105315 弁理士 伊藤 温
(62) 分割の表示	特願2013-259601 (P2013-259601) の分割	(72) 発明者	野本 真吾 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ヤイン60 サミー株式会社内
原出願日	平成25年12月16日 (2013.12.16)	F ターム(参考)	2C333 AA11 CA56 CA74 EA04

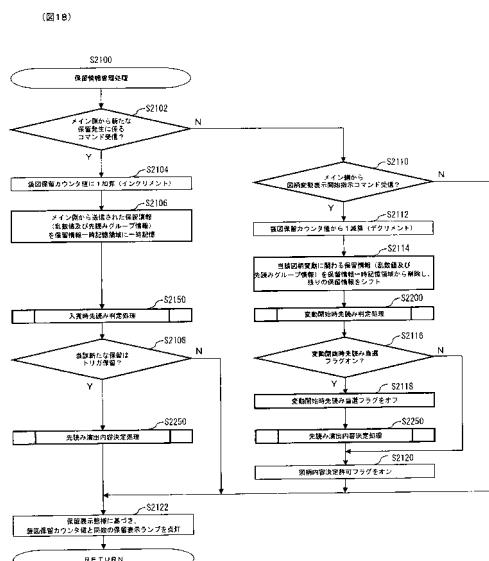
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 保留先読み演出が多用されることによるマンネリ化を防ぐことができる遊技機を提供する。

【解決手段】 主遊技部から副遊技部へ送信された情報に基づいて、保留が新たに生起する度に新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度にいずれかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能に構成する。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
情報を出力可能な情報出力部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
情報出力部への情報出力を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、

前記当否判定結果が当選であった場合、識別情報表示部にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段と
を備え、

保留が新たに生起した場合には、第一情報を副遊技部へ送信可能であり、識別情報の変動表示が開始された場合又は停止識別情報が停止表示された場合には、第二情報を副遊技部へ送信可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部から送信された第一情報に基づき、特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、情報出力部にて出力可能に構成されており、

主遊技部から送信された第一情報の受信を契機として、新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、主遊技部から送信された第二情報の受信を契機として、残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

特定保留の次に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留を対象として、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可しない一方、特定保留の次に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留に関する識別情報の変動表示中には、第一判定処理にて保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては第一判定処理によって保留先読み情報の出力が許可されなかった保留を対象として保留先読み情報の出力を許可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。

【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】

10

20

30

40

50

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

【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るために、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。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】

【特許文献1】特開2004-236974号公報

【特許文献2】特開2005-087449号公報

【特許文献3】特開2010-029232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、マンネリ化を防ぐための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】

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、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
情報を出力可能な情報出力部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
情報出力部への情報出力を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、

前記当否判定結果が当選であった場合、識別情報表示部にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

保留が新たに生起した場合には、第一情報を副遊技部へ送信可能であり、識別情報の変動表示が開始された場合又は停止識別情報を停止表示された場合には、第二情報を副遊技部へ送信可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部から送信された第一情報に基づき、特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、情報出力部にて出力可能に構成されており、

主遊技部から送信された第一情報の受信を契機として、新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、主遊技部から送信された第二情報の受信を契機として、残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

特定保留の次に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留を対象として、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可しない一方、特定保留の次に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留に関する識別情報の変動表示中には、第一判定処理にて保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては第一判定処理によって保留先読み情報の出力が許可されなかった保留を対象として保留先読み情報の出力を許可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。

<付記>

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

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

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、第2主遊技図柄表示部B21g）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、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段MJ32）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段MN、遊技進行手段MP）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B2

10

20

30

40

50

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 ）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S ）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S ）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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おり、

保留が新たに生起する度に当該新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度に残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された場合には当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

特定保留の次に消化される保留の消化時においては、第一判定処理にて保留先読み情報の出力を許可し得る一方、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては当該所定の出力許可条件を充足していないことに起因して保留先読み情報の出力が許可されない保留を対象として保留先読み情報の出力を許可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。

【発明の効果】

【0 0 0 7】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、保留先読み演出に関する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。

【図面の簡単な説明】

【0 0 0 8】

【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ブロック図である。

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

【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。

【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

10

20

30

40

50

(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。

【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。 10

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

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

【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
入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

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

【図21】図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での
先読み演出内容決定処理のフローチャートである。 20

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

【図23】図23は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での
演出内容決定処理のフローチャートである。

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

【図25】図25は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での
特別遊技関連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、先読み演出イメージ図
である。 30

【図27】図27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。

【図28】図28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、サブメイン
制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図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、サブメイン
制御部側での入賞時先読み演出内容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演出内容処理のフローチャートである。 40

【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、先読み演出
イメージ図である。

【図33】図33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
制御部側での変動開始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5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、主制御基板側での第 50

1 (第2) 主遊技図柄表示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、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

【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定遊技終了判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、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40】図40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41】図41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42】図42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保留情報管理処理のフローチャートである。

【図43】図43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装飾図柄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途中先読み実行処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【0009】

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

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

10

20

30

40

50

1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機)に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関する各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

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。

【0012】

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

【0013】

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

20

【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。

30

【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。

40

【0016】

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

50

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

【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それぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

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。

【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）。

30

【0021】

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

【0022】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長方形形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、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大入賞口ソレノイドC13）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる（第1大入賞口ソレノイドC13を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変さ

40

50

せる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカ-）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。

【0023】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形形状を成しアウトロ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2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC23）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカ-）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

10

20

30

40

【0024】

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

【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

50

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電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 K H と、主制御基板 M からの情報 (信号、コマンド等) に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S (本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている) と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M 、賞球払出制御基板 K H 、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U 、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M 、C P U が取り扱うデータ (遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等) を

10

20

30

40

50

一時的に記憶するRAM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。

【0031】

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A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置(不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である)}、図示略する駆動ソレノイド(前述した、第1大入賞口電動役物ソレノイドC13、第2大入賞口電動役物ソレノイドC23等)、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置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、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S(サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS)とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報(コマンド)を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子(不図示)を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

10

【0032】

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

20

【0033】

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

30

【0034】

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

40

【0035】

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

50

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

10

【0036】

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

20

【0037】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、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MJ30と、後述する第1主遊技側乱数・第2主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき、当該遊技に係る内容を決定する遊技内容決定手段MNと、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段MP10と、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bと、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段MP30と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段MP50と、現在及び過去の遊技状態（例えば、主遊技に関する状態（通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態）、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）]等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、を有している。以下、各手段について詳述する。

30

【0038】

まず、入球判定手段MJ10は、第1主遊技始動口A10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MJ11-Aと、第2主遊技始動口B10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MJ11-Bと、補助遊技始動口H10に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技入球口入球判定手段MJ11-Hと、第1大入賞口C10に遊技球が入球したか否かを判定する、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10と、第2大入賞口C20に遊技球が入球したか否かを判定する、

40

50

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。

【0 0 3 9】

次に、乱数取得判定実行手段M J 2 0は、第1主遊技始動口A 1 0への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Aと、第2主遊技始動口B 1 0への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等）を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Bと、補助遊技側選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。

10

【0 0 4 0】

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」～「6 5 5 3 5」や「0」～「2 5 5」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウエア乱数やソフトウエア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

20

【0 0 4 1】

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

30

【0 0 4 2】

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

【0 0 4 3】

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。

40

【0 0 4 4】

次に、遊技内容決定手段M Nは、特別遊技の当否及び第2主遊技電動役物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、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、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（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段M N 2 0と、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

50

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主遊技図柄につい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 4 1 t a - Aと、第2主遊技図柄につい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 4 1 t a - Bと、補助遊技図柄につい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。

【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主遊技内容決定手段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主遊技内容決定手段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内容決定手段M N 4 1 - Hと、を有している。

10

【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・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（例えば、遊技状態については、通常遊技 第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。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・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（例えば、遊技状態については、通常遊技 第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。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 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（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

20

【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。

30

【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（例えば、遊技状態については、通常遊技 第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。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（例えば、遊技状態については、通

40

50

常遊技 第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル)。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 5 1 t a - Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルM N 5 1 t a - Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている(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)。

【0049】

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

【0050】

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(デクリメントカウンタ)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

【0051】

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B 1 0の電動役物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B 1 0の電動役物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

【0052】

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)。

40

【0053】

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 2 c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

50

【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B10の電動役物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、上記の確率変動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 10 - 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 10 - 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 20 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 30 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 10 - 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 11 b - Cを有している。

20

【0057】

また、補助遊技状態一時記憶手段M B 10 - 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 11 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A10と、第1主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1主遊技図柄表示装置A20と、を有している。

【0060】

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。

【0061】

50

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。

【0062】

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。

【0063】

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情報送受信制御手段SM40と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【0064】

まず、表示情報受信手段SM10は、主制御基板M側からの第1主遊技及び第2主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段SM11bを有している。

【0065】

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、を有している。

【0066】

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装図変動時間管理タイマ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)。

【0067】

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。

【0068】

次に、保留先読み演出実行制御手段SM26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SM26k1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SM26k2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SM26n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SM26ta1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SM26ta2と、を有している。

【0069】

次に、背景演出表示制御手段SM23は、主制御基板M側からの情報に基づいて、背景演出の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段SM23nと、背景演出表示に係る

10

20

30

40

50

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 】

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、予告演出の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n と、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b と、を有している。

【 0 0 7 1 】

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 】

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

【 0 0 7 3 】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、演出表示手段（サブサブ制御部）S S からの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置 S G と電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 4 】

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

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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）、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M は、R A M クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（R A M クリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に R A M の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M は、主制御基板 M 側の R A M 内容（例えば、遊技状態一時記憶手段 M B 内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ 1 0 0 6 で、情報送信制御手段 M T は、主制御基板 M の R A M をクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1 0 1 6 の処理に移行する。他方、ステップ 1 0 0 2 で N o の場合は、ステップ 1 0 0 8 で、主制御基板 M は、主制御基板 M における R A M 領域の内容をチ

10

20

30

40

50

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

【0077】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1910で、主制御基板M（特に賞球払出手段MH）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出手制御処理（賞球払出手装置KEの駆動制御等を賞球払出手制御基板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H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。

【0078】

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。

【0079】

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M

J 3 2 b - H を参照し、保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 1 0 6 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - H は、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 - H は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - H にセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で No の場合も、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【0083】

次に、ステップ1224で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-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H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。

【0084】

次に、ステップ1230で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-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「D1」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「D2」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マMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11d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（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11d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

【0085】

次に、ステップ1242で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、第2主遊技電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

30

【0086】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1242に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

40

【0087】

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

【0088】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技

50

側)に関する保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに一時記憶(保留)する。次に、ステップ1312で、保留制御手段MJ30は、遊技状態及び保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留の保留先読みグループを事前判定する。

【0089】

ここで、保留先読みグループとは、サブメイン制御部SM側で先読み演出の実行可否を判定する際に、先読み演出を実行する対象となるか否かを区別するグループである。尚、本実施形態においてはグループ3のみで先読み演出を実行する可能性が生じるよう構成されている(保留先読みグループのテーブルについては図12の主遊技テーブル3を参照)。

【0090】

次に、ステップ1324で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド(第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、保留先読みグループ情報に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ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。

【0091】

次に、ステップ1326で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1326でYesの場合、ステップ1328で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、主遊技(特に第2主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1328でYesの場合、ステップ1330で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1332で、第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに一時記憶(保留)する。次に、ステップ1334で、保留制御手段MJ30は、遊技状態及び保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留の保留先読みグループを事前判定する。

【0092】

次に、ステップ1336で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド(第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、保留先読みグループ情報に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ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及びステップ1304でNoの場合にはステップ1326に移行し、ステップ1326及びステップ1328でNoの場合には、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【0093】

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

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

【0094】

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

10

【0095】

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

20

【0096】

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

30

【0097】

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

40

【0098】

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

50

【0099】

ここで、図11（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、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、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（限定頻度状態）へ移行するよう構成してもよい）。

10

【0100】

次に、ステップ1410-3で、第1主遊技変動態様決定手段MN51-A（第2主遊技変動態様決定手段MN51-B）は、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶して、ステップ1414に移行する。

20

【0101】

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MN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）の一例である。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及び変動開始時の保留数に基づき、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く、保留数が2～3個の場合には保留数が0～1個の場合に比べて相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する）。

30

【0102】

また、本例に示されるように、本実施形態においては、変動態様決定用乱数によって保留先読みグループが決定されるよう構成されている。当該保留先読みグループは、主遊技図柄の変動時間が短時間である場合グループ1に、主遊技図柄の変動時間が長時間である場合グループ3に決定され易いよう構成されている（いずれのグループにも該当しない場合、グループ2となる）。尚、本実施形態においては、グループ3に決定された保留のみが、先読み演出を発生させる契機となる保留（トリガ保留）となり得るよう構成されている。

40

【0103】

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

50

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

10

【0104】

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。

【0105】

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

20

【0106】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-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1430でYesの場合、ステップ1432で、遊技内容決定手段MN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、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1432をスキップする。

30

【0107】

次に、ステップ1450で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

40

【0108】

次に、図13は、図10におけるステップ1450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1452で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1470で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52c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1470でYesの場合、ステップ1472で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算する。次に、ステップ1474で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52c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

50

定する。ステップ1474でY_esの場合、ステップ1476及びステップ1478で、特定遊技制御手段M_P50は、特定遊技関連情報一時記憶手段M_B30b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1500の処理）に移行する。尚、ステップ1452、ステップ1470及びステップ1474でN_oの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0109】

次に、図14は、図5におけるステップ1500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1502で、条件判定手段M_P31は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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1502でY_esの場合、ステップ1514で、特別遊技制御手段M_P30は、特定遊技関連情報一時記憶手段M_B30b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1518で、特定遊技制御手段M_B30bは、時短回数カウンタM_P52cの値をクリアする。次に、ステップ1520で、特別遊技制御手段M_P30は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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1522で、特別遊技制御手段M_P30は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502でN_oの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0110】

次に、図15は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20bのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でY_esの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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M_P33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M_T10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。

【0111】

他方、ステップ1602でN_oの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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Y_esの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でN_oの場合には、特別遊技実行手段M_P33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。

【0112】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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Y_es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M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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M_P33は、入賞球カウンタM_P33c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M_P33は、特別遊技関連情報一時記憶手段M_B20b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

10

20

30

40

50

る。次に、ステップ 1620 で、特別遊技実行手段 M P 33 は、第 1 大入賞口 C 10 の第 1 大入賞口電動役物 C 11d (又は第 2 大入賞口 C 20 の第 2 電動役物 C 21d) を駆動して第 1 大入賞口 C 10 (又は第 2 大入賞口 C 20) を開放し、特別遊技用タイマ M P 34t (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。

【0113】

次に、ステップ 1622 で、特別遊技実行手段 M P 33 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 10 にセット (ステップ 1930 の制御コマンド送信処理にて、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 1624 で、特別遊技実行手段 M P 33 は、入賞球カウンタ M P 33c のカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第 1 大入賞口 C 10 (又は第 2 大入賞口 C 20) 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 M P 33 は、特別遊技用タイマ M P 34t (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。

10

20

30

40

【0114】

次に、ステップ 1628 で、特別遊技実行手段 M P 33 は、第 1 大入賞口 C 10 の第 1 大入賞口電動役物 C 11d (又は第 2 大入賞口 C 20 の第 2 大入賞口電動役物 C 21d) の駆動を停止して第 1 大入賞口 C 10 (又は第 2 大入賞口 C 20) を閉鎖する。次に、ステップ 1630 で、特別遊技実行手段 M P 33 は、特別遊技用タイマ M P 34t (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 M P 33 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 20b 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 M P 33 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 20b 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 M P 33 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 20b 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 M B 20b 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 M P 33 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 20b 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 M P 33 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 10 にセット (ステップ 1930 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 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 M P 50 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。

【0115】

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 M P 50 は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 11b - C を参照し、停止図柄が確変大当り図柄 (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 M P 50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 30b 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

50

ステップ 1656 で、特定遊技制御手段 M P 50 は、時短回数カウンタ M P 52c 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 M P 50 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 30b 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。

【0116】

次に、図 17～図 26 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2002 で、サブメイン制御部 S M は、メイン側（主制御基板 M 側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合 サブ側の RAM を初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側の RAM に再セット）。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ 2100 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2300 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2400 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2500 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2600 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0117】

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン（S 2100～S 2500）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における STB 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の CPU の一端子（本例では、NMI 端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部 S M の CPU において NMI 割り込みが発生した場合（STB 信号線がオンとなった場合）、ステップ 2004 で、サブメイン制御部 S M は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ 2006 で、サブメイン制御部 S M は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の RAM（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 11b）に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0118】

次に、図 18 は、図 17 におけるステップ 2100 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2102 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 11b を参照し、主制御基板 M 側から新たな保留発生に係るコマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2102 で Yes の場合、ステップ 2104 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 22b 内の装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算する。次に、ステップ 2106 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値及び保留先読みグループ情報）を、装図保留情報一時記憶手段 S M 22b に一時記憶する。

【0119】

10

20

30

40

50

次に、ステップ2150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抽選を実行する。次に、ステップ2108で、装図保留情報表示制御手段SM22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2150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2108でYesの場合、ステップ2250で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ2122に移行する。他方、ステップ2108でNoの場合もステップ2122に移行する。

【0120】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2114で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値及び保留先読みグループ情報）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。

10

【0121】

次に、ステップ2200で、装図保留情報表示制御手段SM22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2116で、装図保留情報表示制御手段SM22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、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2116でYesの場合、ステップ2118で、装図保留情報表示制御手段SM22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、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2250で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する、先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ2120に移行する。他方、ステップ2116でNoの場合にもステップ2120に移行する。

20

【0122】

次に、ステップ2120で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2122に移行する。尚、ステップ2110でNoの場合にもステップ2122に移行する。

30

【0123】

次に、ステップ2122で、装図保留情報表示制御手段SM22は、演出表示手段SSを駆使して演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

40

【0124】

次に、図19は、図18におけるステップ2150のサブルーチンに係る、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2151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、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2151でYesの場合、ステップ2153に移行し、後述する、先読み演出のトリガ保留となるか否かの判定処理を実行する。

50

【0125】

他方、ステップ2151でNoの場合、ステップ2152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、当該新たな保留が第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2152でNoの場合、換言すれば、当該新たな保留が、時間短縮遊技中の第2主遊技側の保留である場合、ステップ2153に移行し、後述する、先読み演出のトリガ保留となるか否かの判定処理を実行する。尚、ステップ2152でYesの場合には、次の処理（ステップ2108の処理）に移

50

行する。

【0126】

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。

【0127】

次に、ステップ2153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、当該新たな保留の保留先読みグループが所定のグループ（本例では、グループ3）であるか否かを判定する。ステップ2153でYesの場合、ステップ2154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。

10

【0128】

次に、ステップ2156で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1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存在していないか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、所定確率（本例では、1/3）で当選する入賞時先読み抽選を実行する。尚、所定確率は1/3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。

20

【0129】

次に、ステップ2160で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1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2160でYesの場合、ステップ2162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、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し、次の処理（ステップ2108の処理）に移行する。尚、ステップ2152、ステップ2156又はステップ2160でNoの場合にも次の処理（ステップ2108の処理）に移行する。

30

【0130】

次に、図20は、図18におけるステップ2200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2202で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2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、変動開始時先読み当選フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、当該変動がリガ保留に係る変動でないか否かを判定する。ステップ2204でYesの場合、ステップ2206に移行する。他方、ステップ2204でNoの場合、ステップ2224で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2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、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2116の処理）に移行する。

40

【0131】

次に、ステップ2206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SM11bを参照し、保留内に保留先読みグループが所定のグループ（本例では、グループ3）である保留が存在するか否かを判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208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、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2210で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2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

50

定する。

【0132】

ステップ2210でYesの場合、ステップ2212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SM11b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2212でYesの場合、ステップ2214で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、所定確率（本例では、1/10）で当選する変動開始時先読み抽選を所定グループであるすべての保留を対象として実行し、ステップ2218に移行する。他方、ステップ2212でNoの場合、ステップ2216で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、所定確率（本例では、1/10）で当選する変動開始時先読み抽選を、所定グループである保留のうち第2主遊技側の保留のみを対象として実行し、ステップ2218に移行する。尚、所定確率は1/10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。

10

【0133】

次に、ステップ2218で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2は、前記変動開始時先読み抽選に当選となった保留（グループ3の保留）があるか否かを判定する。ステップ2218でYesの場合、ステップ2220で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2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。次に、ステップ2222で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2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、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2116の処理）に移行する。

20

【0134】

他方、ステップ2202でNo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2226で、変動開始時保留先読み演出判定手段SM26k2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、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2116の処理）に移行する。尚、ステップ2206、ステップ2210又はステップ2218でNoの場合にも、次の処理（ステップ2116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2204～ステップ2224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。

30

【0135】

次に、図21は、図18におけるステップ2250のサブルーチンに係る、先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、先読み演出内容決定手段SM26nは、先読み演出種別決定テーブルSM26ta1を参照し、先読み演出種別を抽選により決定する。ここで、同図右上段は先読み演出種別決定テーブルSM26ta1の一例であり、本実施形態における先読み演出は演出種別A、演出種別B、演出種別Cの3つの演出種別に分けられており、同テーブルの内容により、実行する先読み演出が決定される。尚、各演出種別は夫々均等に抽選されるよう構成されているが、これには限定されず、例えば、当該先読み演出に係る変動にて大当たりとなる期待度に応じて、演出種別の選択率が変わらるよう構成してもよい（大当たり期待度が高いと、演出種別Cが選択され易い、等）。

40

【0136】

次に、ステップ2254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に一時記憶されている保留情報を参照し、遊技状態及び保留情報（当否抽選乱数等）に基づき、トリガ保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ2256で、先読み演出内容決定手段SM26nは、前記事前判定結果に基づき、当該先読み演出の契機となるトリガ保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2256でYesの場合、ステップ2258で、先読み演出内容決定手段SM26nは、決定し

50

た先読み演出種別に基づき、保留表示態様決定テーブル S M 2 6 t a 2 の大当たり時用のテーブルを参照してトリガ保留の保留表示態様を抽選により決定し、ステップ 2 2 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 6 で N o の場合、ステップ 2 2 6 0 で、先読み演出内容決定手段 S M 2 6 n は、決定した先読み演出種別に基づき、保留表示態様決定テーブル S M 2 6 t a 2 のハズレ時用のテーブルを参照してトリガ保留の保留表示態様を抽選により決定し、ステップ 2 2 6 8 に移行する。

【 0 1 3 7 】

ここで、同図右下段は保留表示態様決定テーブル S M 2 6 t a 2 の一例であり、本実施形態においては、保留表示態様は乱数によって決定される。また、保留変化がない場合には保留表示態様は乱数値に依らず白色にて表示される。尚、虹色は大当たりに係る保留でのみ選択されるよう構成されている。

10

【 0 1 3 8 】

次に、ステップ 2 2 6 8 で、先読み演出内容決定手段 S M 2 6 n は、決定された先読み演出種別が背景演出を実行する先読み演出種別（本例では、演出種別 B 及び演出種別 C ）であるか否かを判定する。ステップ 2 2 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 2 7 0 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、背景演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 1 2 0 又はステップ 2 1 2 2 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 2 6 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 1 2 0 又はステップ 2 1 2 2 の処理）に移行する。

20

【 0 1 3 9 】

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

30

【 0 1 4 0 】

次に、ステップ 2 3 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 3 0 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 3 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。

40

【 0 1 4 1 】

次に、図 2 3 は、図 2 2 におけるステップ 2 3 5 0 のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 5 2 で、背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、背景演出実行フラグがオンであるか否かを参照する。ステップ 2 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 4 で、背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n は、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容を決定する。次に、ステップ 2 3 5 6 で、背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n は、当該変動中の背景演出として「非先読み時用背景」を表示するコマンドをセット

50

(ステップ2600の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)し、次の処理(ステップの2308処理)に移行する。

【0142】

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

【0143】

ステップ2352でNoの場合、ステップ2358で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、当該変動はトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2358でYesの場合、ステップ2360で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、主遊技図柄の変動態様に基づき、トリガ保留消化時専用の演出内容(例えば、ストーリー演出等)を決定する。次に、ステップ2362で、背景演出表示内容決定手段SM23n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、背景演出実行フラグをオフにし、ステップ2368に移行する。

【0144】

他方、ステップ2358でNoの場合、ステップ2364で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、主遊技図柄の変動態様に基づき、トリガ保留消化前専用の演出内容(例えば、トリガ保留消化までカウントダウンを表示する演出等)を決定し、ステップ2368に移行する(以降、トリガ保留消化までカウントダウンを表示する演出をカウントダウン演出と呼ぶことがある)。ここで、本処理においては、非時間短縮遊技状態且つ第1主遊技側の保留がトリガ保留である場合には、第2主遊技側の変動時にはカウントダウン予告に係る数字のカウントダウンは一旦停止し、第1主遊技側の変動から再開されるよう構成している。このように構成することで、カウントダウン演出中に、第2主遊技側の保留が発生した場合にも当該カウントダウン演出の数字とトリガ保留までの変動数の齟齬が生じないこととなる。

【0145】

次に、ステップ2368で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、背景演出表示内容決定手段SM23nは、当該変動中の背景演出として「先読み時専用背景」を表示するコマンドをセット(ステップ2600の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)し、次の処理(ステップ2308の処理)に移行する。

【0146】

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

【0147】

次に、図24は、図17におけるステップ2400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2402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2402でYesの場合、ステップ2404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2406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2409で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2410に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2410に移行する。

10

20

30

40

50

【0148】

次に、ステップ2410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2410でYesの場合、ステップ2311で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2412で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様に基づき、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2412でYesの場合、ステップ2414で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2600の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2430に移行する。

10

【0149】

他方、ステップ2412でNoの場合、ステップ2416で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様に基づき、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2416でYesの場合、ステップ2418で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2600の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2430に移行する。

20

【0150】

他方、ステップ2416でNoの場合、ステップ2420で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、装図変動時間管理タイマSM21tと予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様に基づき、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2420でYesの場合、ステップ2422で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2600の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2430に移行する。尚、ステップ2420でNoの場合にも、ステップ2430に移行する。

30

【0151】

次に、ステップ2430で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2430でYesの場合、ステップ2431で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2600の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2432で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2434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2500の処理）に移行する。尚、ステップ2410又はステップ2430でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

40

【0152】

次に、図25は、図17におけるステップ2500のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、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2502でYesの場合、ステップ2504で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、背景演出表示制御手段SM23

50

は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該大当りが初当り（非確率変動・非時間短縮遊技状態における大当り）でないか否かを判定する。ステップ 2 5 0 6 で Yes の場合、ステップ 2 5 1 0 に移行する。他方、ステップ 2 5 0 6 で No の場合（当該大当りが初当りである場合）、ステップ 2 5 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、連荘回数カウンタ S M 2 3 c をリセット（ゼロクリア）し、ステップ 2 5 1 0 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 S M 2 3 c をリセット（ゼロクリア）するよう構成してもよい。

【 0 1 5 3 】

次に、ステップ 2 5 1 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、連荘回数カウンタ S M 2 3 c 2 の値に 1 加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 5 1 2 及びステップ 2 5 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにするとと共に、演出表示装置 S G 上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ 2 5 1 6 に移行する。尚、ステップ 2 5 0 2 で No の場合にも、ステップ 2 5 1 6 に移行する。

10

【 0 1 5 4 】

次に、ステップ 2 5 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置 S G 上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）。

20

【 0 1 5 5 】

次に、ステップ 2 5 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、連荘回数カウンタ S M 2 3 c 2 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 2 5 1 8 で Yes の場合、ステップ 2 5 2 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、当該実行中の大当りが最大ラウンド大当り（例えば、16R 大当りであり、7A・7B 図柄に係る大当り）であるか否かを判定する。ステップ 2 5 2 0 で Yes の場合、ステップ 2 5 2 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 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 2 5 2 6 に移行する。他方、ステップ 2 5 1 8 、ステップ 2 5 2 0 のいずれかで No の場合、ステップ 2 5 2 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ 2 5 2 6 に移行する。

30

【 0 1 5 6 】

このように構成することで、特定遊技中の大当りの連荘回数に基づいて、大当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。

40

【 0 1 5 7 】

次に、ステップ 2 5 2 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から特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 2 5 2 6 で Yes の場合、ステップ 2 5 2 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、演出表示装置 S G 上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ 2 5 3 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 0 4 又はステップ 2 5 2 6 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 5 8 】

次に、図 2 6 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

50

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演出種別C（保留変化演出と背景演出とを実行する演出種別）として実行された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様式にて表示される（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。

10

【0159】

次に、（b）の状態から、変動中の主遊技図柄が停止し、次の変動が開始された状態が（c）の状態である。（c）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、（c）の状態から、主遊技図柄が2回停止し、その後主遊技図柄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、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。

20

【0160】

次に、（d）の状態においてトリガ保留に係る変動がハズレとなり、次の変動が開始された状態が（e）の状態である。（e）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）。

30

【0161】

次に、（e）の状態から、次変動が開始された状態が（f）の状態である。（f）の状態においては、変動開始時に変動開始時先読み抽選に当選したため、当該変動から先読み演出として、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ることとなる。尚、当該変動においては、トリガ保留に係る変動の次変動ではないため、変動開始時先読み抽選が実行されたのである。

40

【0162】

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はなくなり、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。

【0163】

（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。

【0164】

50

まず、図25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2200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2223(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2204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2223(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SM11b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2223(変1)でYesの場合、ステップ2224に移行し、Noの場合には、次の処理(ステップ2116の処理)に移行する。

10

【0165】

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。

20

【0166】

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。

30

【0167】

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。

30

【0168】

(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。

【0169】

まず、図28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2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。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2119-1(変2)～ステップ2119-3(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2108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2122に移行する。

40

【0170】

また、ステップ2250の先読み演出内容決定処理を実行した後、又は、ステップ2116でNoの場合に、ステップ2119-1(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

50

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 2119-1 (変2) で Yes の場合、ステップ 2119-2 (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 2119-3 (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、保留変化予約フラグをオフにし、ステップ 2120 に移行する。他方、ステップ 2119-1 (変2) で No の場合にもステップ 2120 に移行する。

【0171】

10

次に、図29は、本実施形態からの変更例2における、図28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。まず、ステップ 2652 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 に一時記憶された保留情報を参照し、遊技状態及び保留情報 (当否抽選乱数等) に基づき、当該先読み演出に係るトリガ保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ 2654 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、前記事前判定の結果を参照し、トリガ保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2654 で Yes の場合、ステップ 2656 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、決定した先読み演出種別に基づき、保留表示態様決定テーブル SM26ta2 の大当り時用のテーブルを参照してトリガ保留の保留表示態様を抽選により決定し、ステップ 2660 に移行する。他方、ステップ 2654 で No の場合、ステップ 2658 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、決定した先読み演出種別に基づき、保留表示態様決定テーブル SM26ta2 のハズレ時用のテーブルを参照してトリガ保留の保留表示態様を抽選により決定し、ステップ 2660 に移行する。

20

【0172】

次に、ステップ 2660 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、スーパーリーチ演出中に、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 2660 で Yes の場合、ステップ 2662 で、先読み演出内容決定手段 SM26n は、ステップ 2656 又はステップ 2658 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、保留表示態様を白色に決定する。次に、ステップ 2664 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、次の処理 (ステップ 2122 の処理) に移行する。他方、ステップ 2660 で No の場合にも、次の処理 (ステップ 2122 の処理) に移行する。

30

【0173】

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ーパーリーチ演出であり、当該スーパ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、当該スーパ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。

40

【0174】

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

50

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）。

【0175】

（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。

【0176】

まず、図30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2150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2151-1（変3）及びステップ2166（変3）についてであり、その目的は、特定保留（詳細は後述する）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2151で時間短縮遊技中である場合又はステップ2164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2151-1（変3）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、当該新たな保留が特定保留でないか否かを判定する。ここで、特定保留とは、遊技状態、保留数に拘らず、変動時間が特定時間（120秒）となる保留である（本例においては、変動態様決定用乱数値が1000～1023である保留が特定保留となる）。

10

20

30

【0177】

ステップ2151-1（変3）でYesの場合には、ステップ2153に移行し、Noの場合には、ステップ2166（変3）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、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2108の処理）に移行する。

【0178】

次に、図31は、本実施形態からの変更例1における、図22でのステップ2350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2363（変3）及びステップ2366（変3）についてであり、その目的は、トリガ保留が特定保留である場合に、トリガ保留が特定保留でない場合と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2358でNoである場合（背景演出を実行する状況であって、当該変動がトリガ保留に係る変動でない場合）、ステップ2363（変3）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、トリガ保留は特定保留（本例では、保留数に拘らず変動時間が120秒となる保留）でないか否かを判定する。ステップ2363（変3）でYesの場合、ステップ2364に移行して、本実施形態と同様の処理を実行する。

30

【0179】

他方、ステップ2363（変3）でNoの場合には、ステップ2366（変3）で、背景演出表示内容決定手段SM23nは、主遊技図柄の変動態様に基づき、特定保留であるトリガ保留消化前専用の演出内容（例えば、トリガ保留消化まで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2368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）。

40

【0180】

次に、図32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演出種別C（保留変化演出と背景演出とを実行する演出種別）として実行された場合を例示している。尚、

50

同図では、通常保留を丸印、通常のトリガ保留(変動時間30秒)を十字印、特定保留(変動時間120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。

【0181】

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通常のトリガ保留(30秒の変動時間)となっ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。

10

【0182】

次に、(b)の状態から、変動中の主遊技図柄が停止し、次の変動が開始された状態が(c)の状態である。(c)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、(c)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(d)の状態である。(d)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、保留の表示態様も通常保留と同様の表示態様となっている。

20

【0183】

次に、(d)の状態から次の変動が開始された状態が(e)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、(d)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。

30

【0184】

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、特定保留(本例では、保留数に拘らず変動時間が120秒となる保留)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、特定保留に係る先読み演出が大当たりとなる期待度を、当該特定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。

40

【0185】

尚、ある先読み演出中に特定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特定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、特定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。

【0186】

(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。

【0187】

まず、図33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2150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

50

形態からの変更点は、ステップ2157（変4）及びステップ2166（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特定保留が発生した場合に、当該特定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2156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2157（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、当該新たな保留は特定保留ではないか否かを判定する。ここで、特定保留とは、遊技状態、保留数に拘らず、変動時間が特定時間（120秒）となる保留である（本例においては、変動態様決定用乱数値が1000～1023である保留が特定保留となる）。

【0188】

ステップ2157（変4）でYesの場合には、ステップ2158に移行し、Noの場合には、ステップ2166（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2108の処理）に移行する。

【0189】

次に、図34は、本実施形態からの変更例4における、図18でのステップ2200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2228（変4）及びステップ2230（変4）についてであり、その目的は、主遊技保留内に特定保留が存在する場合に、当該特定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2226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2228（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、主遊技保留内に特定保留があるか否かを判定する。ステップ2228（変4）でYesの場合、ステップ2230（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2220に移行する。他方、ステップ2228（変4）でNoの場合には、次の処理（ステップ2116の処理）に移行する。

【0190】

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、特定保留（本例では、保留数に拘らず変動時間が120秒となる保留）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）から当該特定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（特定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。

【0191】

尚、本実施形態からの変更例4に係る遊技機においては、特定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、特定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特定保留が発生しても当該特定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。

【0192】

（変更例5）

ここで、本実施形態では、ある保留の保留先読みグループが所定の先読みグループ（グループ3）の場合にのみ、当該ある保留に対して、所定の確率で当選する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、大当たりとなる期待度に応じて、当選確率

10

20

30

40

50

が異なる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本実施形態からの変更例5とし、以下、詳述する。

【0193】

まず、図35は、本実施形態からの変更例5における、図18におけるステップ2150(変5)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2151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、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2151でYesの場合、ステップ2153に移行する。他方、ステップ2151でNoの場合、ステップ2152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を参照し、当該新たな保留が第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合には、次の処理(ステップ2108の処理)に移行し、Noの場合にはステップ2153に移行する。

10

【0194】

次に、ステップ2153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2154で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1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存在しないか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、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を参照し、当該新たな保留の保留先読みグループがグループ3であるか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、所定確率A(本例では、1/3)で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2166に移行する。他方、ステップ2156でNoの場合、ステップ2160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を参照し、当該新たな保留の保留先読みグループがグループ2であるか否かを判定する。ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、所定確率B(本例では、1/10)で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2166に移行する。他方、ステップ2160でNoの場合、即ち、当該新たな保留の保留先読みグループがグループ1である場合、ステップ2164で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、所定確率C(本例では、1/50)で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2166に移行する。

20

【0195】

次に、ステップ2166で、入賞時保留先読み演出判定手段SM26k1は、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2166でYesの場合、ステップ2168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、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に係る保留情報に「トリガ保留」である旨の情報を附加して一時記憶し、次の処理(ステップ2108の処理)に移行する。尚、ステップ2154又はステップ2166でNoの場合にも次の処理(ステップ2108の処理)に移行する。

30

【0196】

以上のように変更することで、本実施形態からの変更例5に係る遊技機においては、すべての先読みグループにおいて先読み抽選に当選し得るようにし、先読みグループ毎に当該先読み抽選の当選確率を相違させることで、変動時間に拘らず先読み演出を実行することが可能となり先読み演出のバリエーションが広がると共に遊技の興趣性が高まることとなる。

40

【0197】

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

50

、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こととなる。

【0198】

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。

【0199】

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（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。

10

【0200】

（第2実施形態）

ここで、本実施形態では、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実施形態とし、以下、詳述する。

20

【0201】

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。

【0202】

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M_J11-C22と、限定頻度時における主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する限定頻度変動態様決定手段M_N52と、を有している。また、限定頻度変動態様決定手段M_N52は、限定頻度時における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される限定頻度変動態様決定用抽選テーブルM_N52ta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M_N52cと、を有している。

30

【0203】

また、第2実施形態に係る遊技機は、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M_P36と、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M_P51c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M_B40bと、を有している。

40

【0204】

まず、図36は、第2実施形態における、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、本実施形態との相違点は、ステップ1411-1（第2）～ステップ1411-5（第2）及びステップ1450（第2）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）で、遊技内容決定手段M_Nは、特定遊技関連情報一時記憶手段M_B30b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）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）

50

) で、遊技内容決定手段 M N は、限定頻度切替カウンタ M N 5 2 c 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 1 4 1 1 - 3 (第 2) 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限定頻度変動態様決定用抽選テーブル M N 5 2 t a (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 に一時記憶する。

【 0 2 0 5 】

ここで、図 3 7 (特に、限定頻度テーブル 1) は限定頻度変動態様決定用抽選テーブル M N 5 2 t a の一例である。第 2 実施形態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 ~ 2 0 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 は保留数が 2 ~ 3 個の場合には保留数が 0 ~ 1 個の場合に比べて変動時間が短時間となる変動態様が決定されるよう構成されている。また、限定頻度テーブル 1 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。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。

【 0 2 0 6 】

次に、ステップ 1 4 1 1 - 4 (第 2) で、遊技内容決定手段 M N は、限定頻度切替カウンタ M N 5 2 c のカウンタ値を 1 減算し、ステップ 1 4 1 4 に移行する。他方、ステップ 1 4 1 1 - 2 (第 2) で N o の場合、ステップ 1 4 1 1 - 5 (第 2) 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限定頻度変動態様決定用抽選テーブル M N 5 2 t a (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、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

【 0 2 0 7 】

ここで、図 3 7 (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 M N 5 2 t a の一例である。第 2 実施形態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 2 1 ~ 8 0 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 のハズレ時においては保留数が 2 ~ 3 個の場合には保留数が 0 ~ 1 個の場合に比べて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。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に)。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「 B X 」 (詳細は後述する) が存在する。尚、第 2 実施形態においては、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「 B X 」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「 B X 」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)。

【 0 2 0 8 】

10

20

30

40

50

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（第2）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1550の処理）に移行する。

【0209】

次に、図38は、第2実施形態における、図10でのステップ1450（第2）のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452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1452でYesの場合、ステップ1454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1456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1456でYesの場合、ステップ1458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1460に移行する。尚、ステップ1452又はステップ1456でNoの場合もステップ1460に移行する。

10

【0210】

次に、ステップ1460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1460でYesの場合、ステップ1462で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1464で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を参照し、当該カウンタ値（時間短縮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1464でYesの場合、ステップ1466及びステップ1468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フにし、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、1460又はステップ1464でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

20

【0211】

次に、図39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。

30

40

【0212】

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。

50

【0213】

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。

【0214】

次に、図40は、第2実施形態における、図39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、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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Yesの場合、ステップ1716に移行する。

10

【0215】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1704で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（4B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1704でYesの場合、ステップ1706で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22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Noの場合、換言すると、停止図柄が短開放図柄（4A）である場合、ステップ1708で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22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。

20

【0216】

次に、ステップ1710で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1712で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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MP36は、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1716に移行する。

30

【0217】

次に、ステップ1716で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1716でYesの場合、ステップ1720に移行する。他方、ステップ1716でNoの場合、ステップ1718で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1718でYesの場合、ステップ1720に移行する。

【0218】

次に、ステップ1720で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1722で、振分遊技実行制御手段MP36は特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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1724で、振分遊技実行制御手段MP36は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合、ステップ1726で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b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Noの場合にも、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MP36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Noの場合にも、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。

40

50

【0219】

次に、図41は、第2実施形態における、図39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

【0220】

20

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。

【0221】

30

次に、図42は、第2実施形態における、図17でのステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2124(第2)及びステップ2126(第2)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2106で、メイン側から送信された保留情報(乱数値及び先読みグループ情報)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2124(第2)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)でYesの場合、ステップ2150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2124(第2)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2122に移行する。

【0222】

30

また、ステップ2114で、当該図柄変動に係る保留情報(乱数値及び先読みグループ情報)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2126(第2)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2126(第2)でYesの場合にはステップ2200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2122に移行する。

40

【0223】

次に、図43は、第2実施形態における、図17でのステップ2400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2413-1(第2)、ステップ2413-2(第2)及びステップ2700(第2)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

50

ップ2413-1(第2)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。

【0224】

ステップ2413-1(第2)でYesの場合、ステップ2413-2(第2)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2413-2(第2)でYesの場合、ステップ2700(第2)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2430に移行する。尚、ステップ2413-1(第2)又はステップ2413-2(第2)でNoの場合には、ステップ2416に移行する。

10

【0225】

尚、第2実施形態においては、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、前記トリガ情報を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

20

【0226】

尚、第2実施形態においては、「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)や保留数等適宜変更して構わない。

30

【0227】

次に、図44は、第2実施形態における、図44でのステップ2700(第2)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2702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2704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2704でYesの場合、ステップ2706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2708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

40

50

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。

【0228】

ステップ2708でY e sの場合、ステップ2710で、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6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2712で、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6は、前記最先の大当たり保留が、ステップ2710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2712でY e sの場合、ステップ2714で、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6は、装図保留情報一時記憶手段S M 2 2 b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」である旨の情報を附加して一時記憶する。次に、ステップ2716で、保留先読み演出実行制御手段S M 2 6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2430の処理）に移行する。

10

【0229】

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「B X」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。

20

30

【0230】

尚、第2実施形態においては、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。

40

【0231】

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、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途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得ることとなる。

50

【0232】

また、当該特定変動態様に係る装飾図柄の変動途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。

【0233】

尚、第2実施形態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。

10

【0234】

また、第2実施形態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、当該その他の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。

20

【0235】

尚、第2実施形態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。

30

【0236】

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つ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。

40

【0237】

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

50

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することができます。

【0238】

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当たりの消化時間を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）。

10

【0239】

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。

20

【0240】

また、第2実施形態では、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C20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。

30

【0241】

尚、第2実施形態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。

【0242】

尚、第2実施形態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。

40

【0243】

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

50

- ・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

【0244】

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。

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）。

10
・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）。

【0245】

（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。

【0246】

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、第2主遊技始動口B10）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、第2主遊技図柄表示部B21g）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、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段MJ32）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段MN、遊技進行手段MP）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）に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

を備え、

10

20

30

40

50

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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、

保留が新たに生起する度に当該新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度に残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された場合には当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

特定保留の次に消化される保留の消化時においては、第一判定処理にて保留先読み情報の出力を許可し得る一方、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては当該所定の出力許可条件を充足していないことに起因して保留先読み情報の出力が許可されない保留を対象として保留先読み情報の出力を許可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。

【0247】

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、第2主遊技始動口B10）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、第2主遊技図柄表示部B21g）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、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段MJ32）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段MN、遊技進行手段MP）と、

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）に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）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例え

10

20

30

40

50

ば、副制御基板 S) へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S) へ送信可能に構成されており、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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、

保留が新たに生起する度に当該新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度に残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された場合には当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

特定保留の次に消化される保留の消化時においては、第一判定処理にて保留先読み情報の出力を許可し得る一方、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては当該所定の出力許可条件を充足していないことに起因して保留先読み情報の出力が許可されない保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

特定保留の次に消化されるべき保留が存在しない又は特定保留の次に消化されるべき保留が存在していても当該次に消化されるべき保留を消化する際の識別情報の変動表示開始条件が所定期間に亘って充足されない場合には、当該次に消化されるべき保留の消化時において、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可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。

【 0 2 4 8 】

本概念 (3) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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 、第 2 主遊技図柄表示部 B 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 、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段 (例えば、乱数取得判定実行手段 MJ 2 0) と、

乱数取得手段 (例えば、乱数取得判定実行手段 MJ 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、図柄保留手段 MJ 3 2) と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段 MN 、遊技進行手段 MP) 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 、第 2 主遊技図柄表示部 B 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

10

20

30

40

50

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）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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、

保留が新たに生起する度に当該新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度に残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された場合には当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては当該所定の出力許可条件を充足していないことに起因して保留先読み情報の出力が許可されない保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

識別情報を変動表示期間中においては、保留先読み情報とは異なる変動時情報を、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、第一判定処理にて保留先読み情報の出力が許可された場合であって当該許可されたタイミングにおいて特定の変動時情報が出力中である場合には、当該許可されたタイミングにおいて保留先読み情報を出力予定であったとしても、当該出力予定であった保留先読み情報の出力タイミングを当該出力中である特定の変動時情報の出力終了以後に遅延させ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。

【0249】

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、第2主遊技始動口B10）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、第2主遊技図柄表示部B21g）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、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段M J 3 2）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段M N、遊技進行手段M P）と、

10

20

30

40

50

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）に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）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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、

保留が新たに生起する度に当該新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度に残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された場合には当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては当該所定の出力許可条件を充足していないことに起因して保留先読み情報の出力が許可されない保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示に係る態様として複数種類の変動表示態様を有し、当該複数種類の変動表示態様の中の特定種類の変動表示態様の実行が予定されている保留が生起した場合には、当該保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力を強制的に許可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。

【0250】

本概念（5）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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、第2主遊技図柄表示部B21g）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、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段MJ32）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段MN、遊技進行手段MP）と、

10

20

30

40

50

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）に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）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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、

保留が新たに生起する度に当該新たに生起した保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第一判定処理と、保留が消化される度に残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得る第二判定処理と、を実行可能であり、ある保留を対象とした第一判定処理又は第二判定処理のいずれか一方にて保留先読み情報の出力が許可された場合には当該ある保留を特定保留とするよう構成されており、

第一判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、且つ、第二判定処理の実行時において既に特定保留が存在する場合には、新たに保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

特定保留の次に消化される保留の消化時においては、第一判定処理にて保留先読み情報の出力を許可し得る一方、第二判定処理にて保留先読み情報の出力を許可しないよう構成されており、

第一判定処理においては特定保留が存在していない場合であっても所定の出力許可条件を充足していない場合には保留先読み情報の出力を許可しない一方、第二判定処理においては当該所定の出力許可条件を充足していないことに起因して保留先読み情報の出力が許可されない保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

識別情報の変動表示に係る態様として複数種類の変動表示態様を有し、当該複数種類の変動表示態様の中の特定種類の変動表示態様の実行が予定されている保留が生起した場合には当該保留を特殊保留とし、特定保留の次に消化される保留の消化時において特殊保留が存在している場合には、当該存在している特殊保留を対象とした第二判定処理にて保留先読み情報の出力を強制的に許可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。

【0251】

本概念（6）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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、第2主遊技図柄表示部B21g）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、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段MJ32）と、

10

20

30

40

50

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段M N、遊技進行手段M P）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、第2主遊技図柄表示部B 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）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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おり、

識別情報の変動表示に係る態様として複数種類の変動表示態様を有し、識別情報の変動表示開始条件を充足した場合には、当該複数種類の変動表示態様における何れかの種類の変動表示態様に基づき識別情報を変動表示させるよう構成されており、

予め定められた特定の種類の変動表示態様に基づき識別情報を変動表示させる場合であって、当該変動表示の期間中において予め定められた特定のタイミングに到達した場合には、当該特定のタイミングに到達した時点にて残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可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。

【0252】

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、第2主遊技始動口B 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、第2主遊技図柄表示部B 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、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段（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、図柄保留手段M J 3 2）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に停止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、遊技内容決定手段M N、遊技進行手段M P）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、第2主遊技図柄表示部B 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）とを備え、

ある保留が新たに生起した場合には、保留が新たに生起した旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある保留を消化した場合には、保留が消化された

10

20

30

40

50

旨の情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能に構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から送信された前記情報に基づき、ある保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前に示唆又は報知する保留先読み情報を、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、

識別情報の変動表示に係る態様として複数種類の変動表示態様を有し、識別情報の変動表示開始条件を充足した場合には、当該複数種類の変動表示態様における何れかの種類の変動表示態様に基づき識別情報を変動表示させるよう構成されており、

予め定められた特定の種類の変動表示態様に基づき識別情報を変動表示させる場合であって、当該変動表示の期間中において予め定められた特定のタイミングに到達した場合には、当該特定のタイミングに到達した時点にて残存する何れかの保留を対象として保留先読み情報の出力を許可し得るよう構成されており、

保留先読み情報の出力を許可する対象となる保留である特定保留を決定するに際しては、消化順番が最先となる保留から消化順番に従って各保留の消化時における特別遊技の実行可能性を事前判定し、当該事前判定の結果が所定の結果となる保留を特定保留と決定すると共に、当該決定した特定保留よりも消化順番が後となる保留が残存している場合であっても、当該残存している保留に関しては当該事前判定を行わないよう構成されており、

前記特定の種類の変動表示態様に基づく識別情報の変動表示が開始された際には、当該開始されたタイミングにて、当該特定の種類の変動表示態様及び停止表示予定である停止識別情報と対応する変動表示演出の実行を開始するよう構成されており、前記特定のタイミングに到達した際に、保留先読み情報の出力が許可された場合と、保留先読み情報の出力が許可されなかった場合とでは、前記特定のタイミングに到達した以降において実行される変動表示演出の実行内容が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0253】

M 主制御基板、M J 遊技用情報制御手段

M J 1 0 入球判定手段、

M J 1 1 - A 第1主遊技始動口入球判定手段

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

M N 4 0 図柄内容決定手段、M N 4 1 - A 第1主遊技図柄決定手段
 M N 4 1 t a - A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 - B 第2主遊技図柄決定手段
 M N 4 1 t a - B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 4 1 - H 補助遊技図柄決定手段
 M N 4 1 t a - H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル、M N 5 0 変動態様決定手段
 M N 5 1 - A 第1主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル
 M N 5 1 - B 第2主遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル
 M N 5 1 - H 補助遊技変動態様決定手段、M N 5 1 t a - H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル
 M P 遊技進行手段、M P 1 0 表示制御手段
 M P 1 1 - C 第1・第2主遊技図柄制御手段、M P 1 1 t - C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ
 M P 1 1 - H 補助遊技図柄制御手段、M P 1 1 t - H 補助遊技図柄変動管理用タイマ
 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
 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 メイン側情報一時記憶手段
 S M 2 0 演出表示制御手段、S M 2 1 装飾図柄表示制御手段
 S M 2 1 n 装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル
 S M 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段、S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ

10

20

30

40

50

S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段
S M 2 6 保留先読み演出実行制御手段、S M 2 6 k 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 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 4 0 情報送受信制御手段

SS 演出表示手段（サブサブ）

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 演出表示裝置、 S G 1 0 表示領域

SG11 装飾図柄表示領域、SG12

S G 1.3 第2保留表示部

K H 賞球拵出制御基板

KE 賽球推出裝置

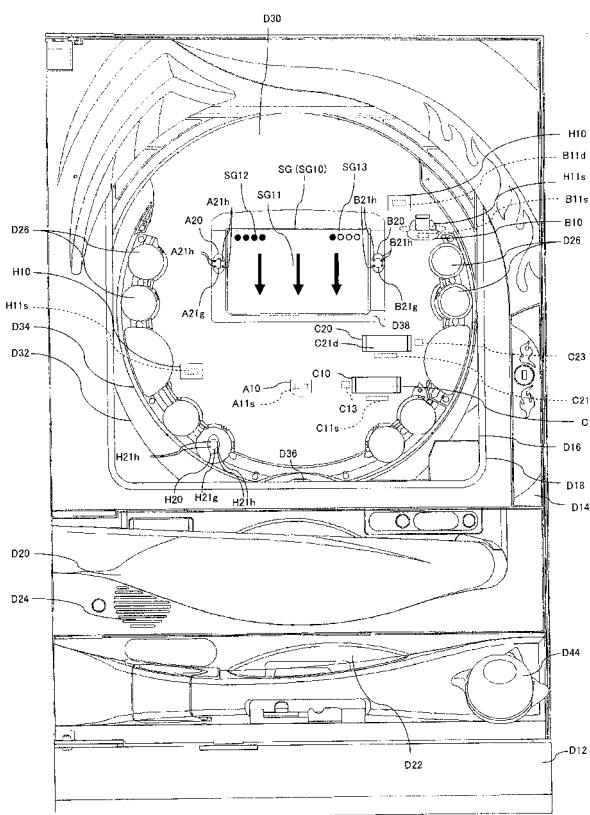
R E 貢珠弘山表直

10

20

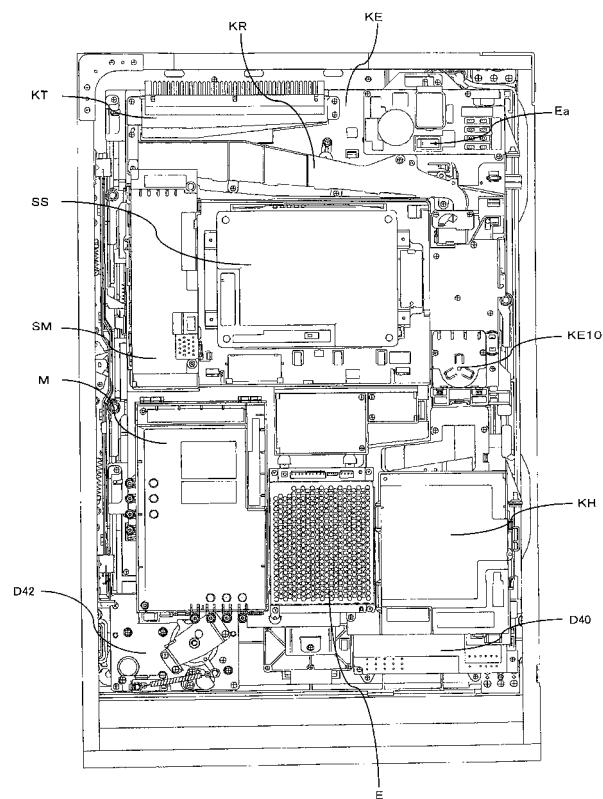
【 図 1 】

(图 1)

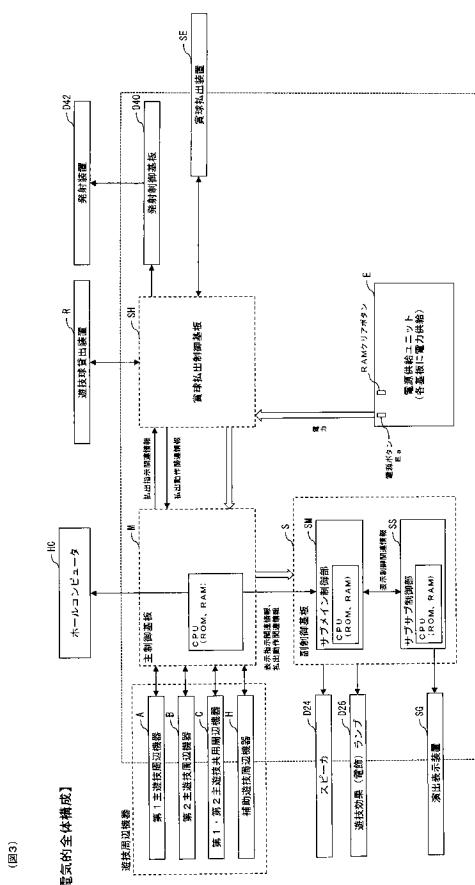


〔 図 2 〕

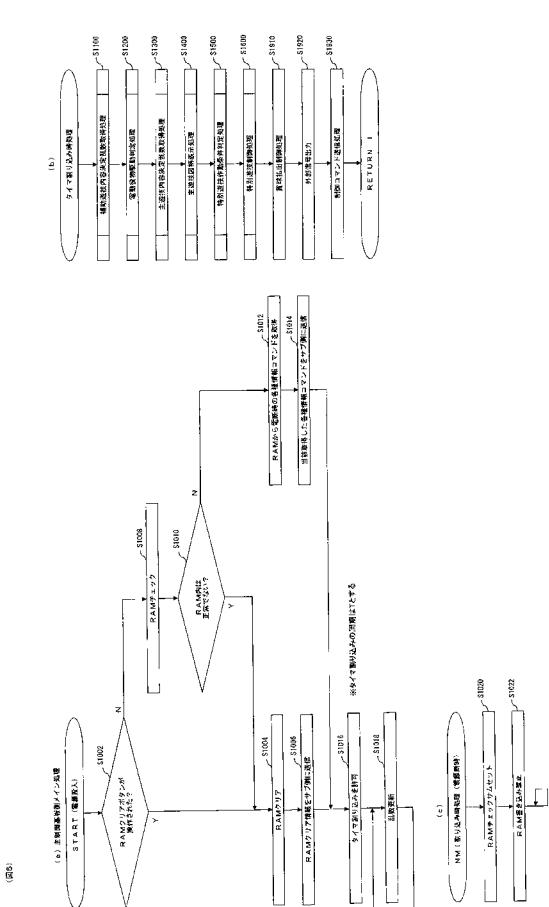
(図2)



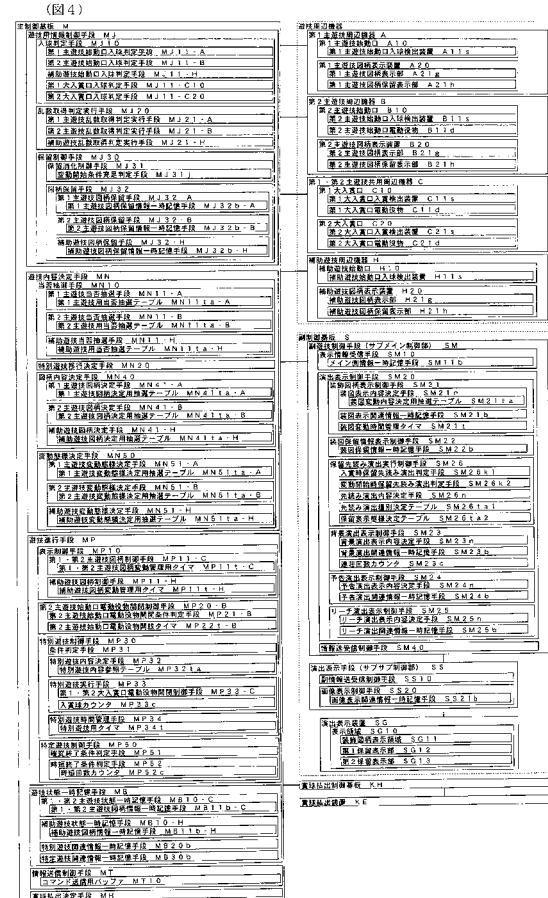
【 図 3 】



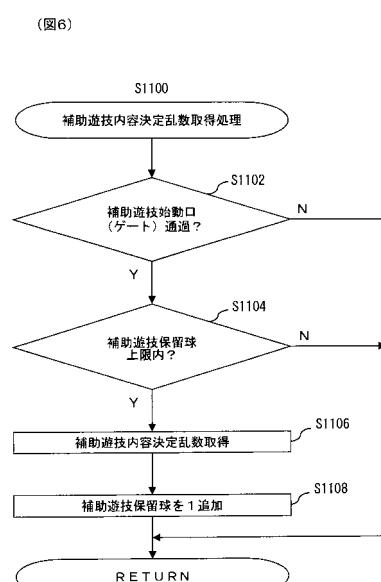
【 5 】



【 図 4 】

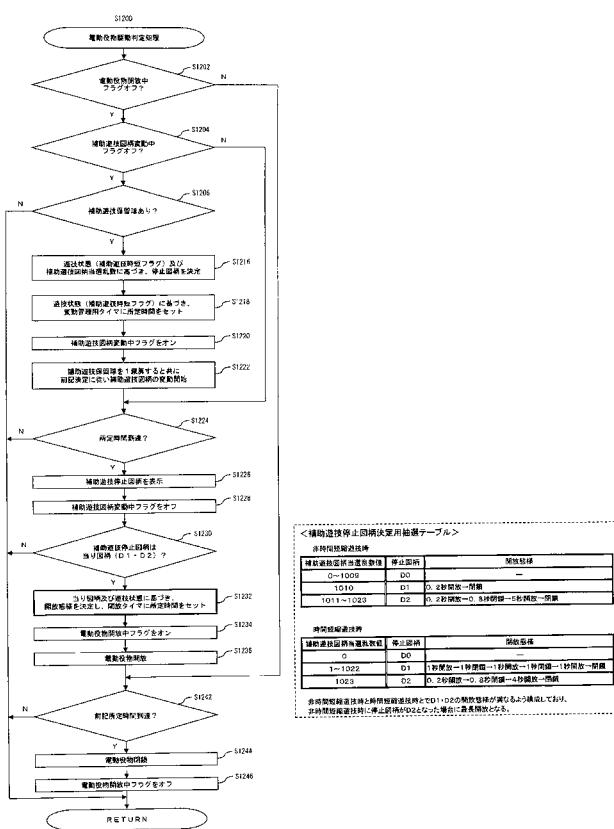


〔 四 6 〕



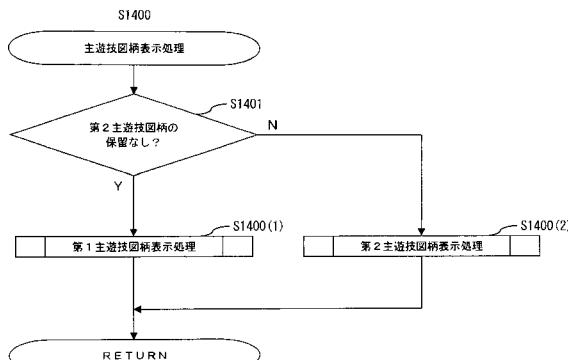
〔 図 7 〕

(四)



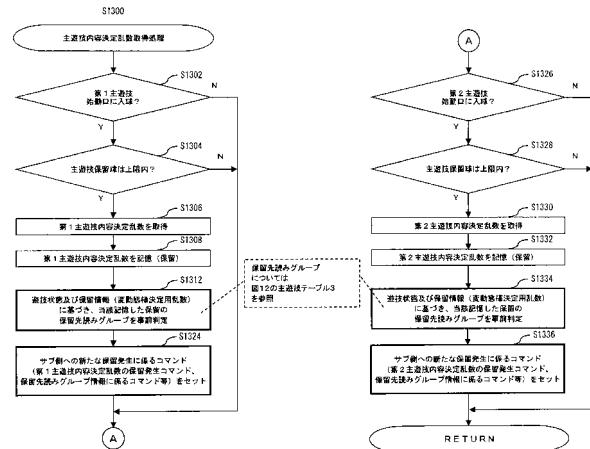
【 図 9 】

(図9)



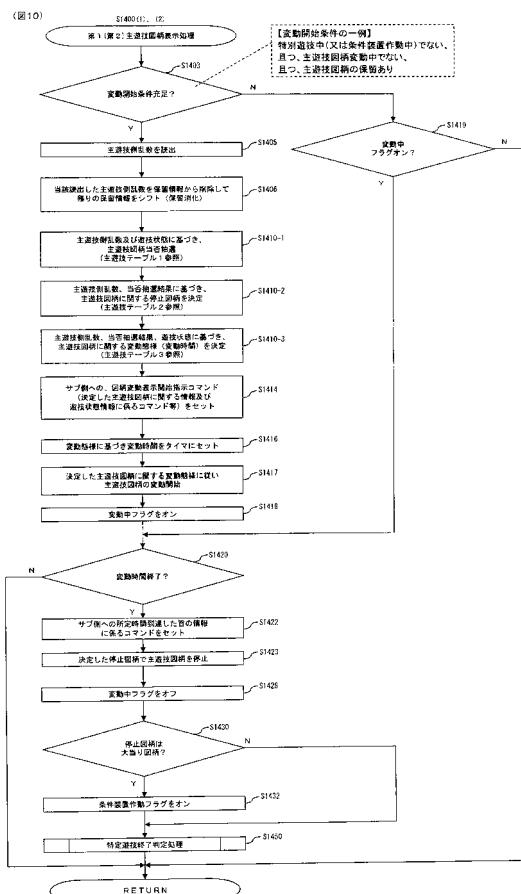
【 図 8 】

(图8)



【 図 1 0 】

（图 1）



【図 1 1】

(図11)

(主遊技テーブル1)

<第2主遊技用当面油選手ーブル>	
非標準遊技時 (主遊技時短フラグオフ)	
乱数値	抽選結果
0~2	0~2 当り大当り
3~1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)

<第1主遊技停止用抽選テーブル>	
当面(ハズレ)	
乱数値	停止图标
0~299	4A
300~599	5A
700~1023	7A

※4A~4B 5A~5B 6A~6B 大当り、7A~7B 8A~8B 大当り

<第1主遊技停止用抽選テーブル>	
(ハズレ)	
乱数値	停止图标
0~1023	F

【図 1 2】

<第2主遊技用当面油選手ーブル>

乱数値	当り大当り	停止图标
0~299	0~299	4B
300~399	300~399	5B
400~1023	400~1023	7B

<第2主遊技用当面油選手ーブル>

乱数値	母止图标
0~1023	F

(図12)

(主遊技テーブル3)

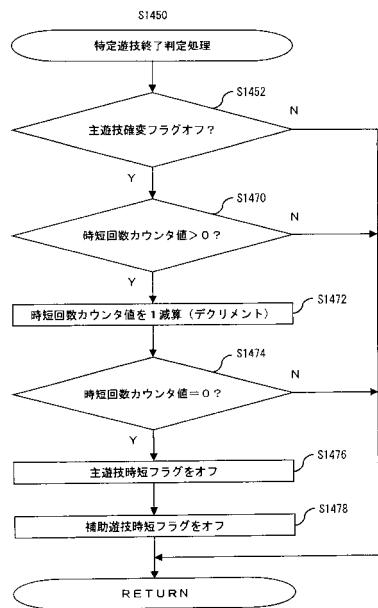
<第2主遊技用当面油選手ーブル>	
条件装置作動時 (主遊技時短フラグオフ)	
乱数値	停止图标
0~79	4A
80~123	5A
124~223	6A
224~323	7A
324~423	8A
424~523	9A
524~623	10A
624~723	11A
724~823	12A
824~923	13A
924~1023	14A

<第2主遊技用当面油選手ーブル>

乱数値	母止图标
0~1023	F

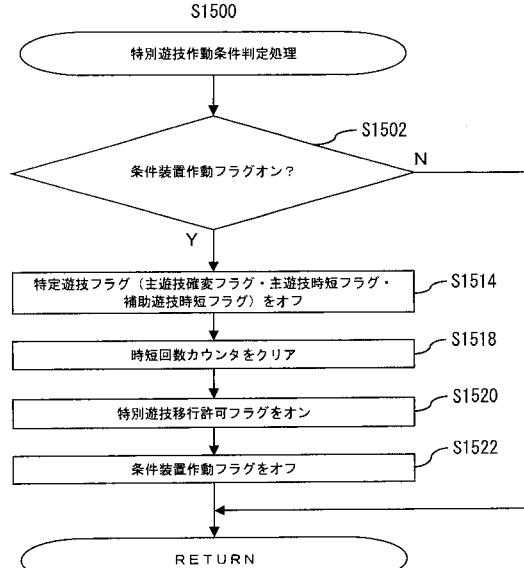
【図 1 3】

(図13)

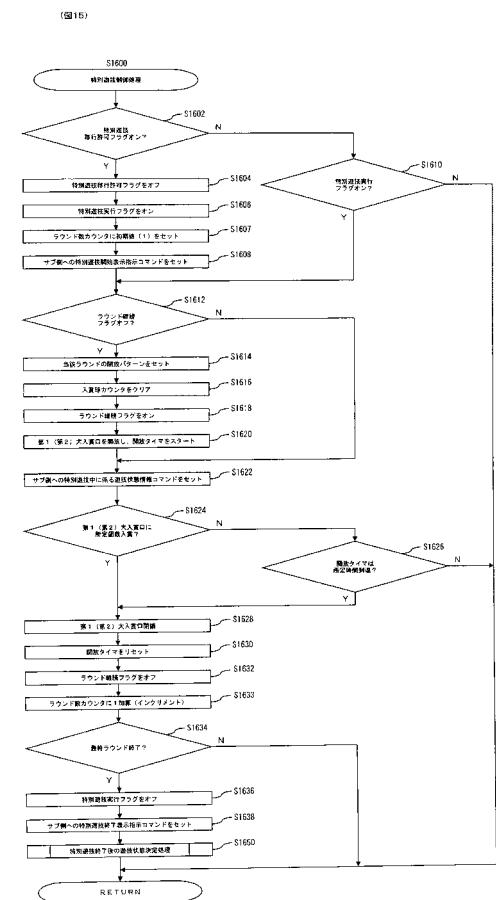


【図 1 4】

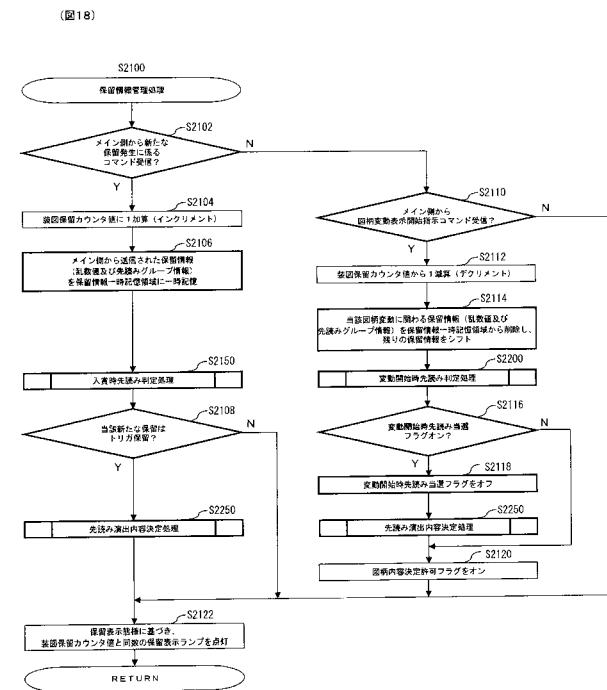
(図14)



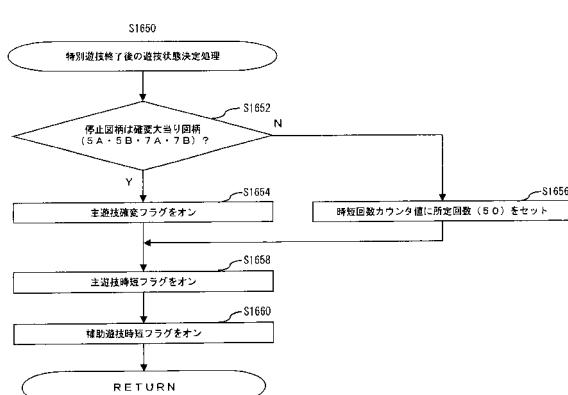
【図15】



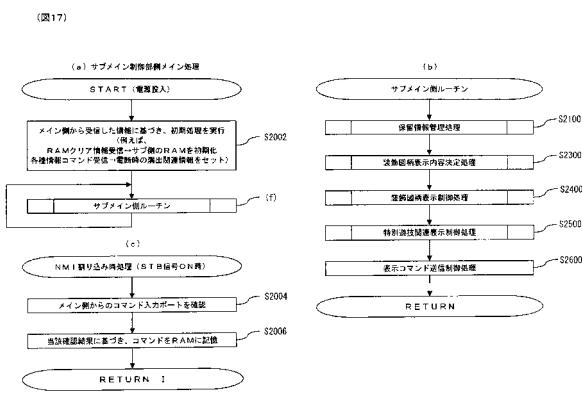
【図18】



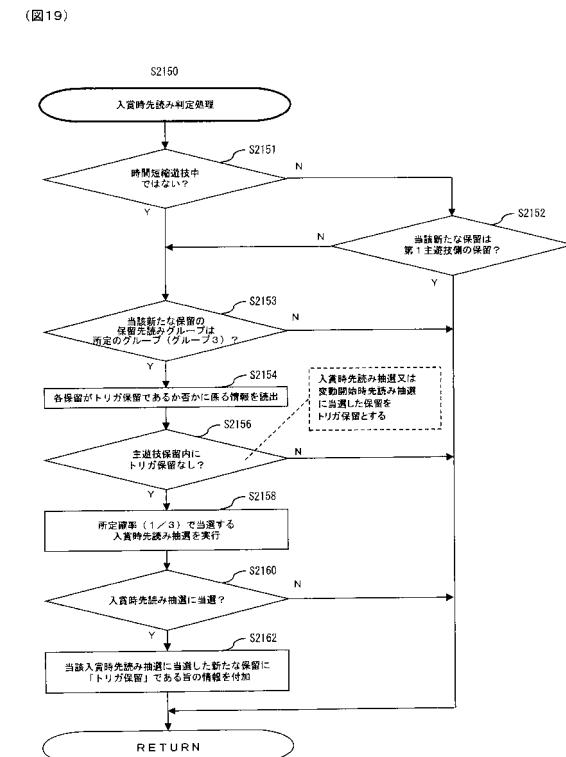
【図16】



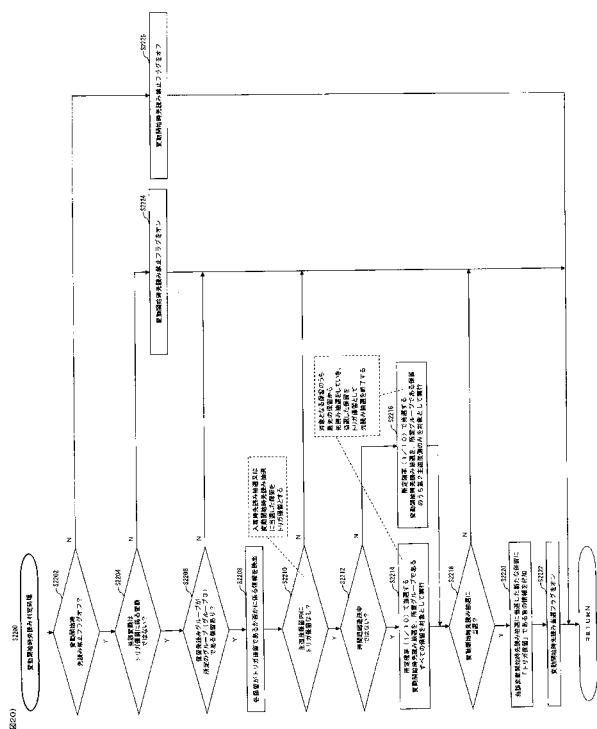
【図17】



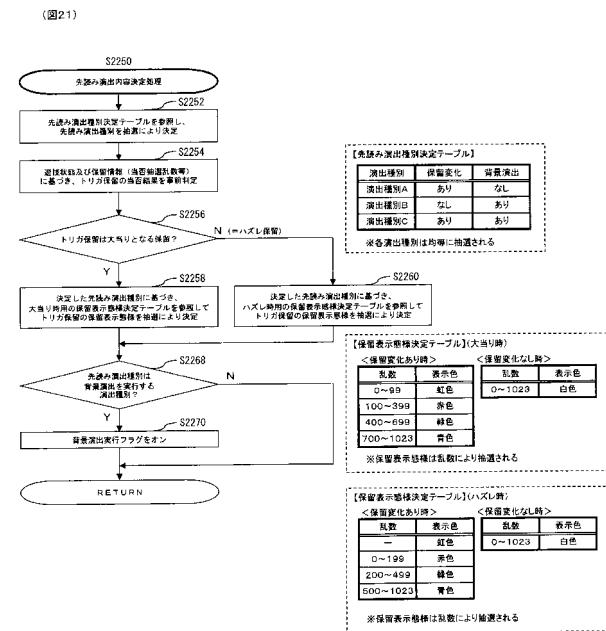
【図19】



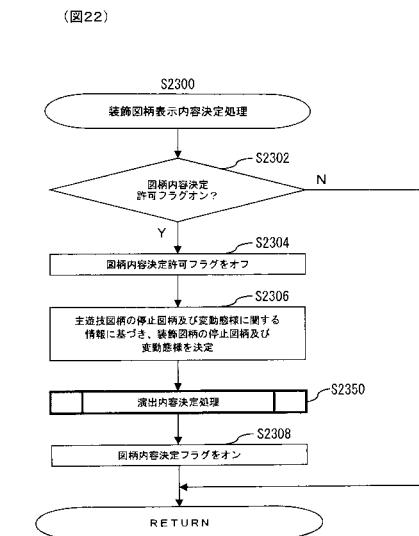
【図 20】



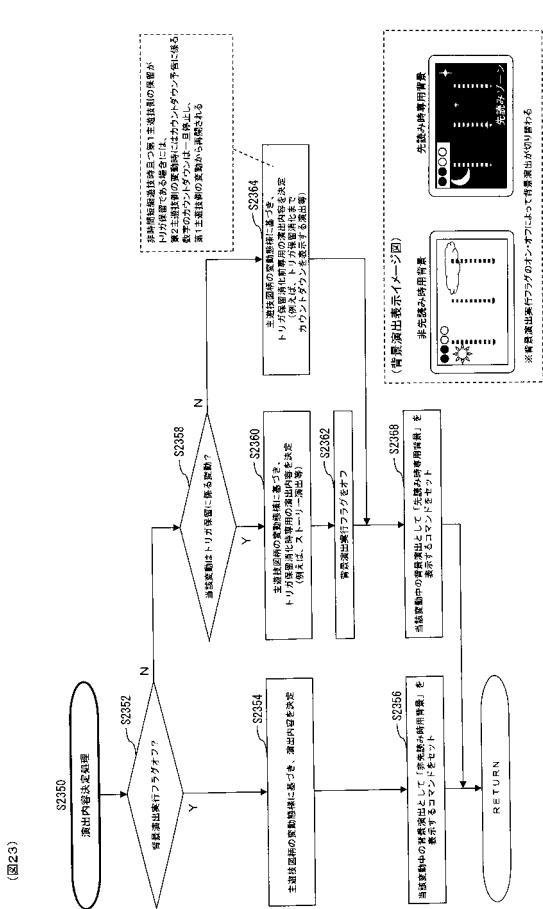
【図 21】



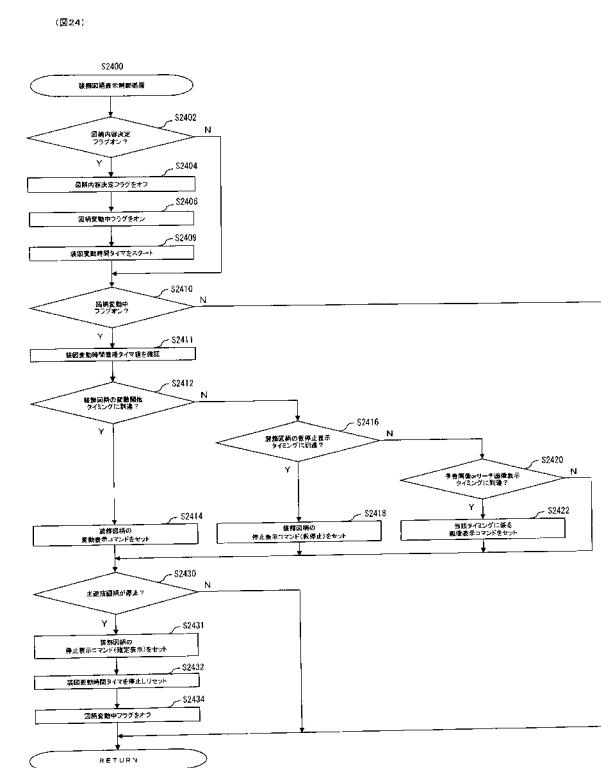
【図 22】



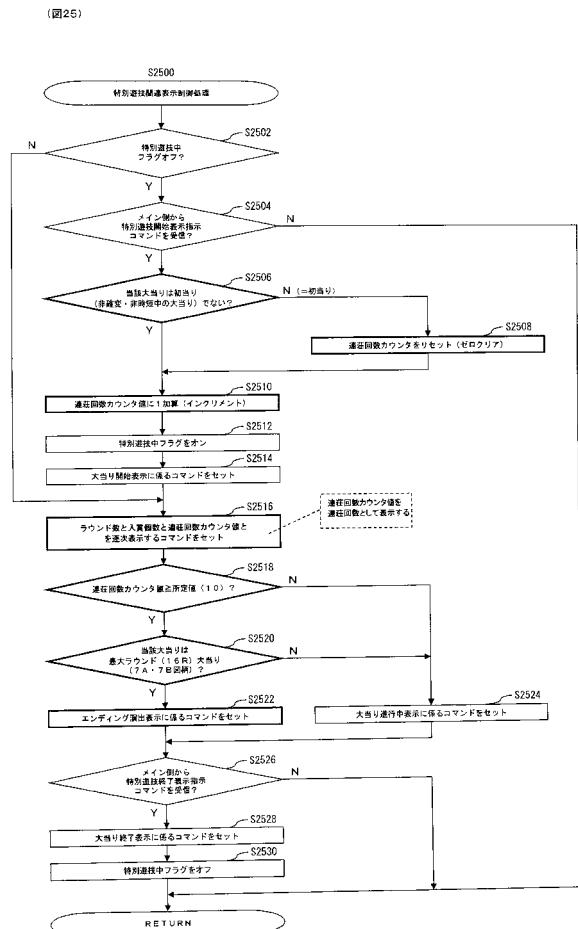
【図 23】



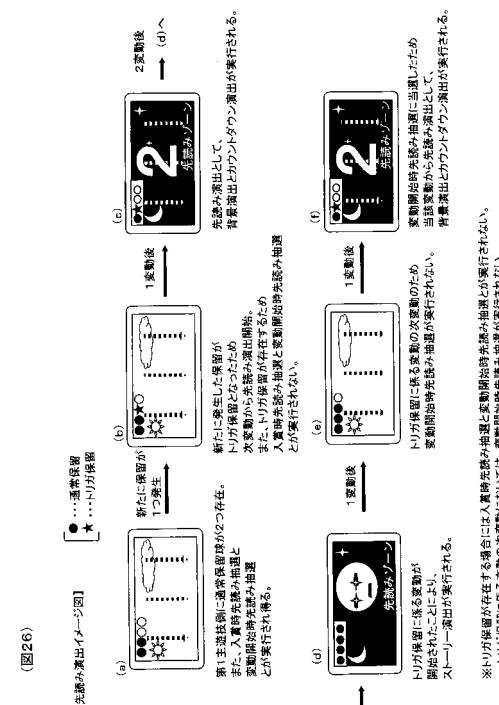
【図 24】



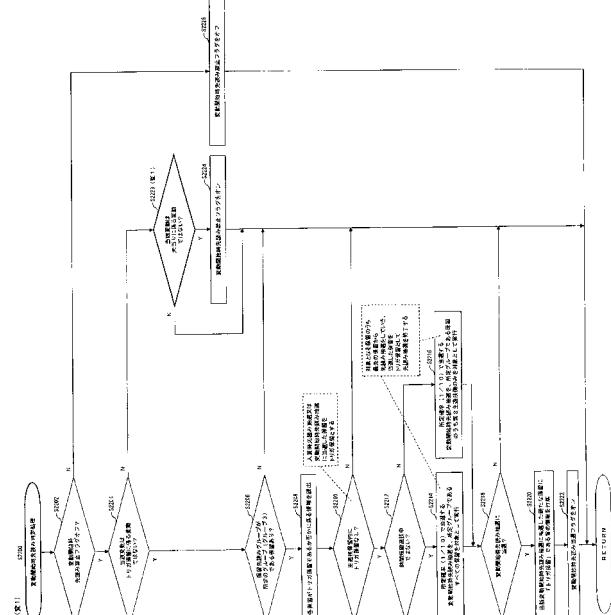
【図 25】



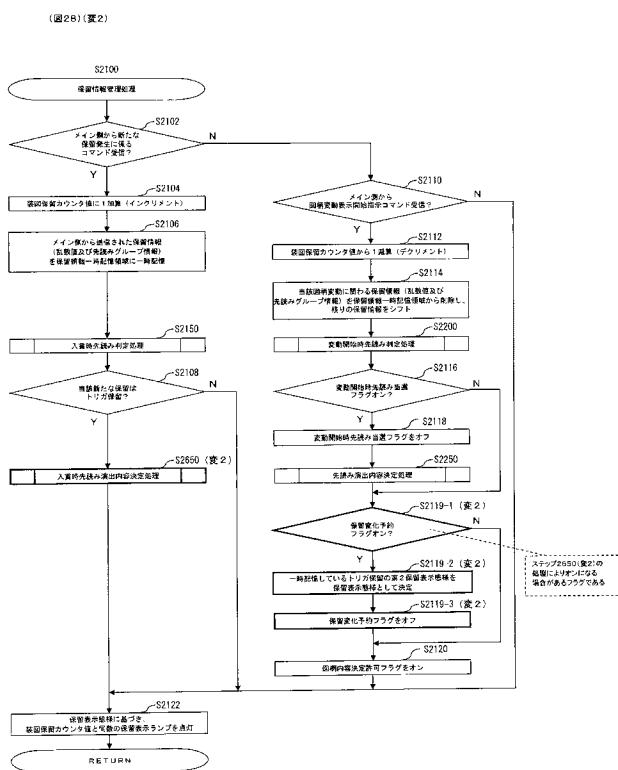
【図 26】



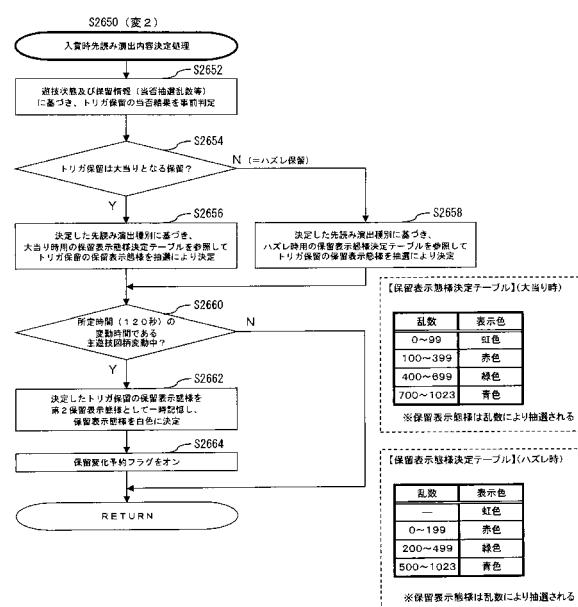
【図 27】



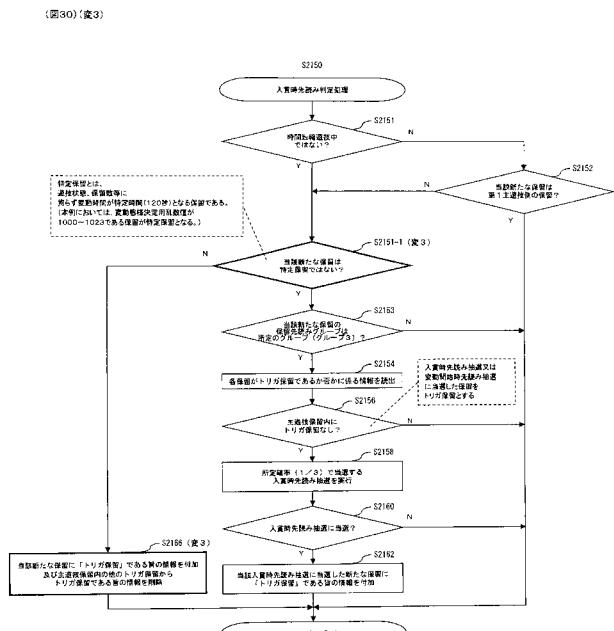
【 図 2 8 】



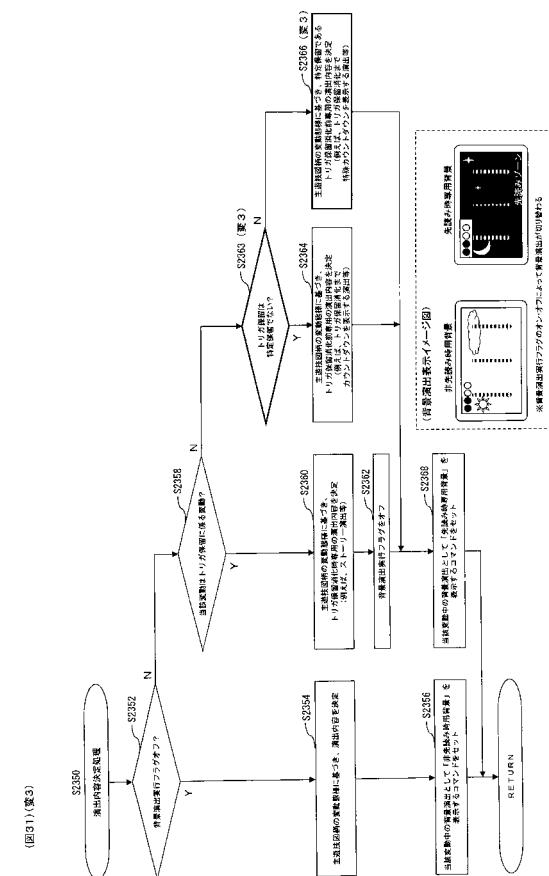
【図29】



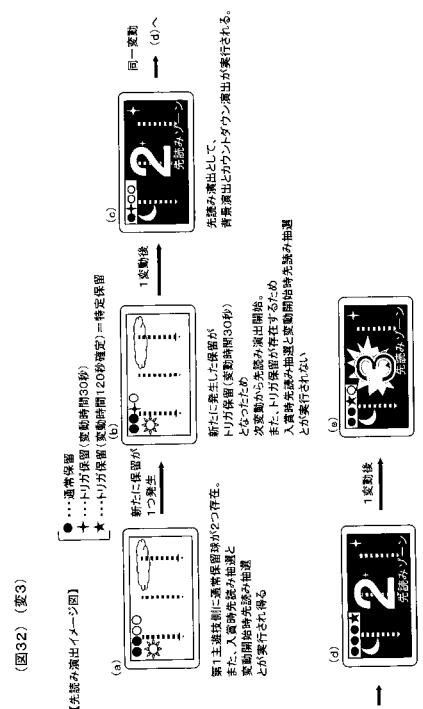
【 図 3 0 】



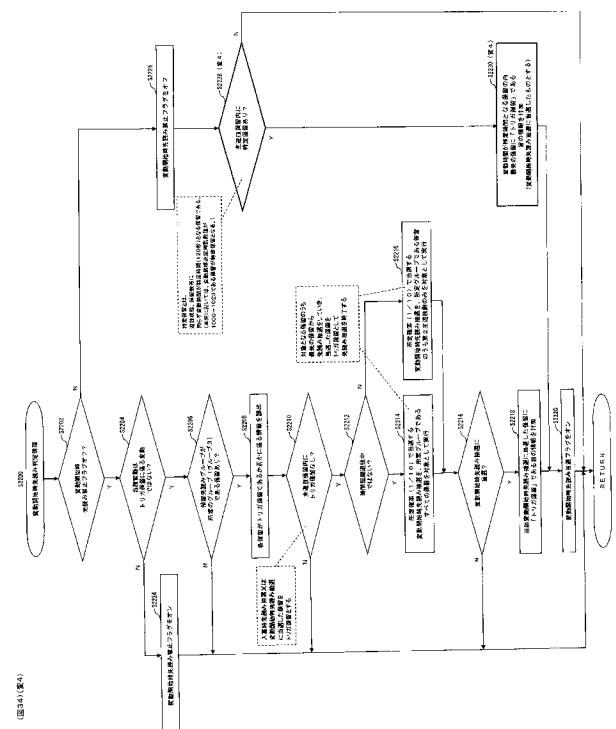
【図31】



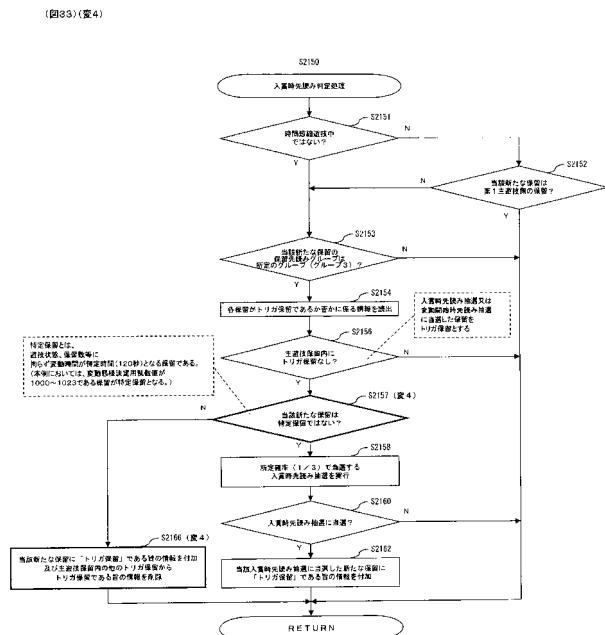
【 図 3 2 】



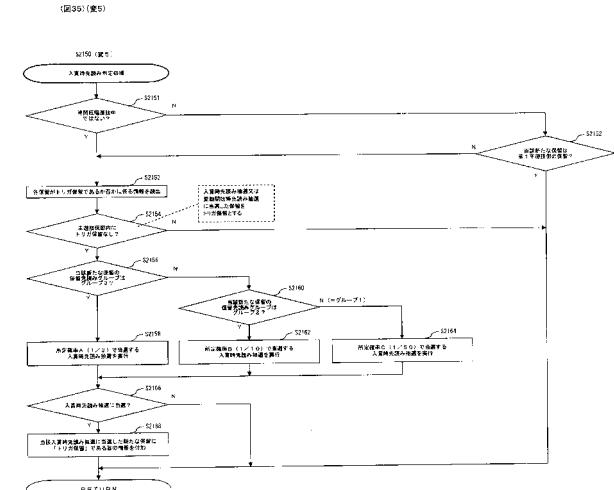
【図34】



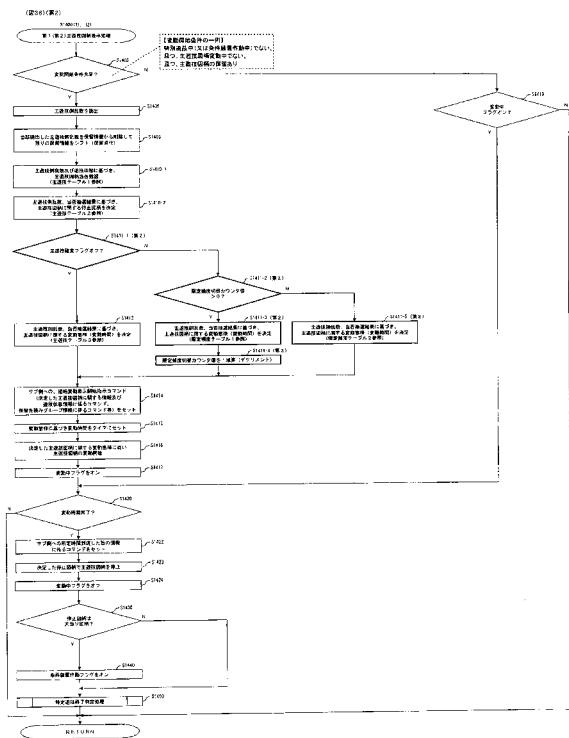
【図33】



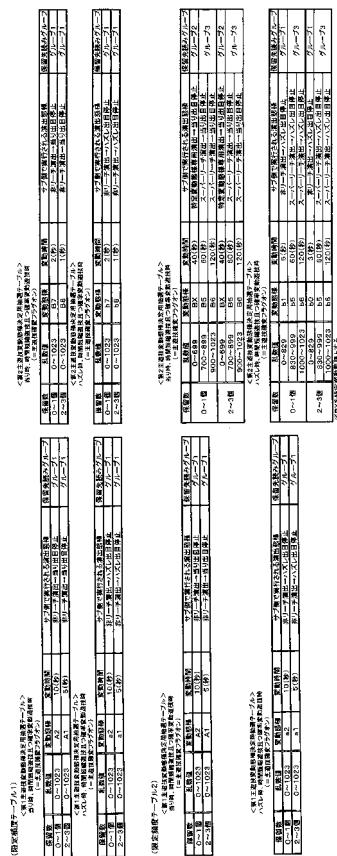
【図35】



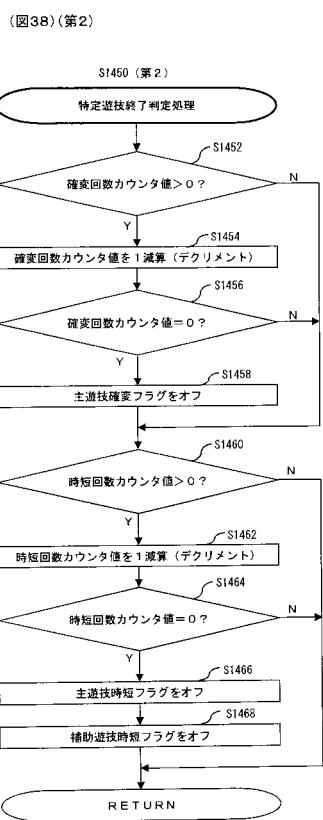
【図36】



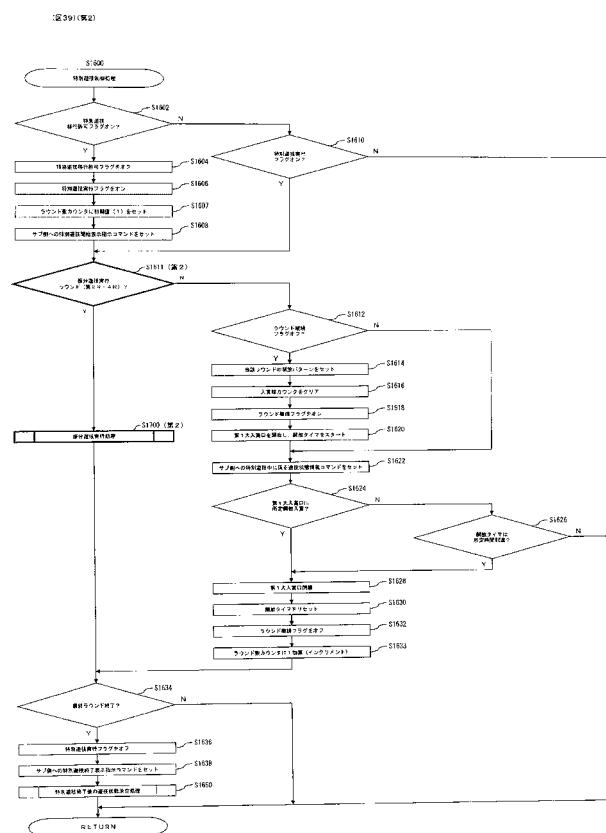
【図37】



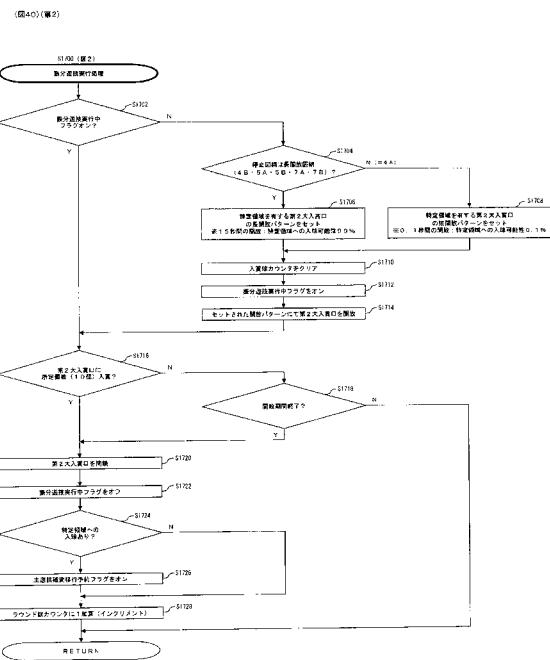
【図38】



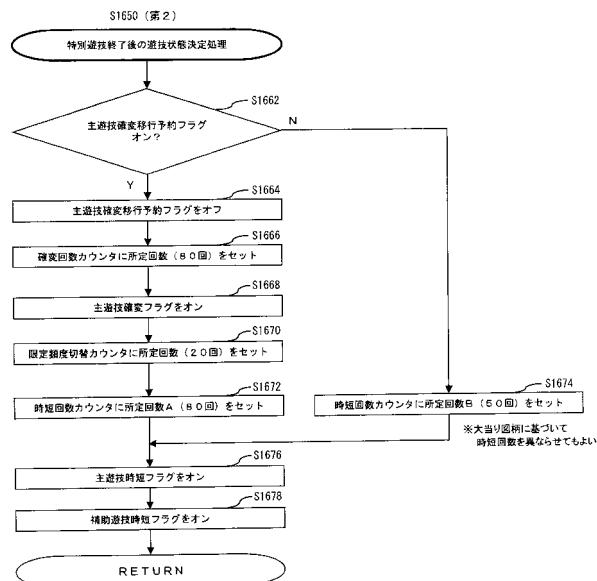
【図39】



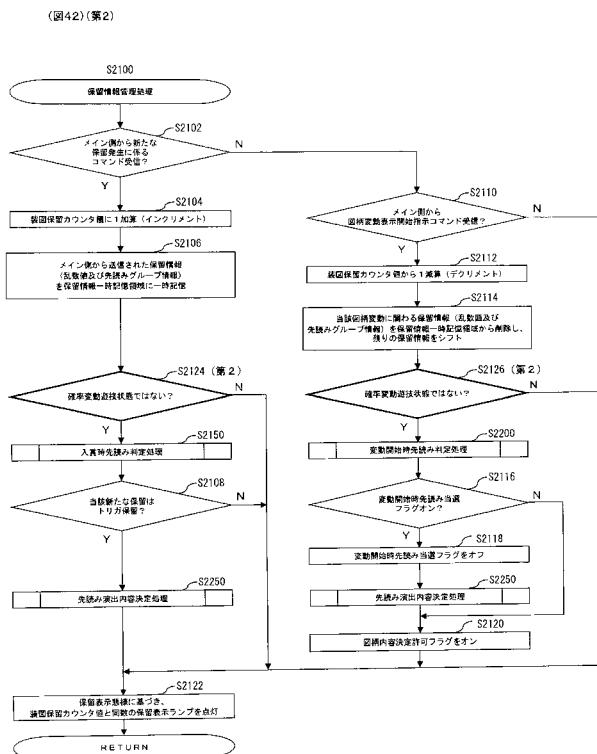
【 図 4 0 】



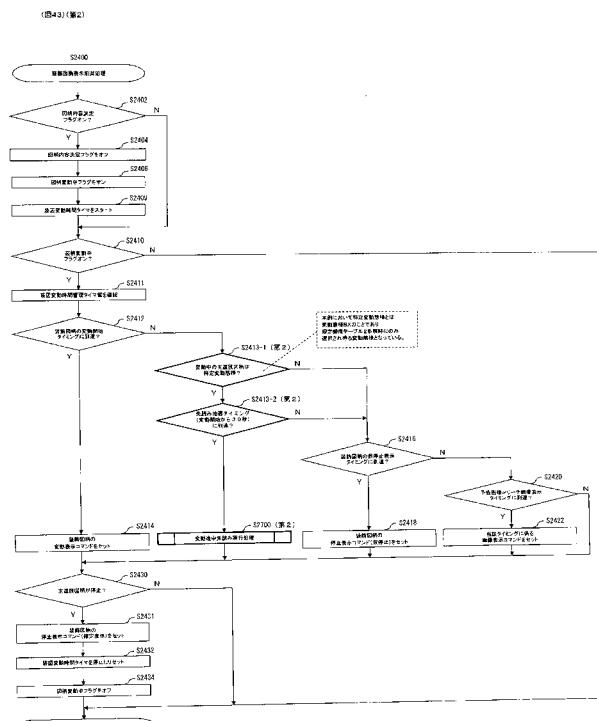
【 図 4-1 】



【 図 4 2 】



【図43】



【 図 4 4 】

(图44)(第2)

