

(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2018-157955

(P2018-157955A)

(43) 公開日 平成30年10月11日(2018. 10. 11)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 167 頁)

(21) 出願番号 特願2017-56725 (P2017-56725)
(22) 出願日 平成29年3月22日 (2017. 3. 22)

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1. QRコード

(71) 出願人 390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74) 代理人 100105315
弁理士 伊藤 温
(72) 発明者 村上 正人
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
(72) 発明者 長澤 俊介
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
Fターム(参考) 2C088 AA06 AA12 AA35 AA36 AA42
EB55
2C333 AA11 CA08 CA15 CA53

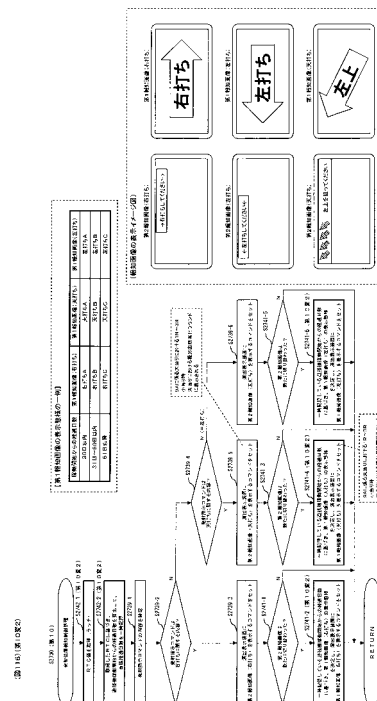
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者に発射強度の強弱を指示する演出を実行するに際して、遊技者にとって理解し易い演出とすることができるぱちんこ遊技機を提供する。

【解決手段】遊技状態が切り替わることを契機として右打ちにて遊技球を発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部にて表示可能であり、遊技機稼働開始日からの経過日数に応じて、報知画像の表示態様が変化し得るよう構成されているぱちんこ遊技機。

【選択図】 図1 1 6



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

周波数発振部を有し、周波数発振部にて発振したクロック信号に基づき、計時可能な計時部と

を備え、計時部は所定の基準となるタイミングからの経過期間を保持可能に構成されており、

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、

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

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部にて表示可能であり、当該報知画像として、報知画像 A と、報知画像 A とは表示態様が異なる報知画像 B と、を少なくとも有しており、

前記所定の基準となるタイミングからの経過期間が所定期間未満である状況にて報知画像を表示する場合には、報知画像 A にて表示し得る一方報知画像 B にて表示しないよう構成されており、

前記所定の基準となるタイミングからの経過期間が所定期間以上である状況にて報知画像を表示する場合には、報知画像 B にて表示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】

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イ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は、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-83385号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

例えば、遊技の進行状況に応じて、遊技者に発射強度の強弱を指示する演出（いわゆる右打ち演出・左打ち演出等）は従来より存在しているが、遊技者にとって理解し易い演出とするためには、更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

10

【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、

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

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

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

周波数発振部を有し、周波数発振部にて発振したクロック信号に基づき、計時可能な計時部（例えば、リアルタイムクロックRTC）と

20

を備え、計時部（例えば、リアルタイムクロックRTC）は所定の基準となるタイミングからの経過期間を保持可能に構成されており、

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

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

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

30

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、当該報知画像として、報知画像Aと、報知画像Aとは表示態様が異なる報知画像Bと、を少なくとも有しており、

前記所定の基準となるタイミングからの経過期間が所定期間未満である状況にて報知画像を表示する場合には、報知画像Aにて表示し得る一方報知画像Bにて表示しないよう構成されており、

前記所定の基準となるタイミングからの経過期間が所定期間以上である状況にて報知画像を表示する場合には、報知画像Bにて表示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。

40

【発明の効果】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者に発射強度の強弱を指示する演出を実行するに際して、遊技者にとって理解し易い演出とすることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

50

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

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

【図 5】図 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 6】図 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 7】図 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 8】図 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

10

【図 9】図 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

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

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

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

20

【図 14】図 14 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行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終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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 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初期処理のフローチャートである。

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

30

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

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

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

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

40

【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発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での初期処理のフローチャートである。

【図 27】図 27 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメ

50

イン制御部側での第2示唆演出実行制御処理のフローチャートである。

【図29】図29は、本実施形態からの変更例2に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図30】図30は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図31】図31は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図32】図32は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射指示表示部制御処理のフローチャートである。

【図33】図33は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

10

【図34】図34は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図35】図35は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【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、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

【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A変動態様決定処理のフローチャートである。

【図38】図38は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度B変動態様決定処理のフローチャートである。

20

【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、主制御基板側での限定頻度テーブル構成図である。

【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、主制御基板側での特定遊技終了判定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作動条件判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、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43】図43は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射指示コマンド内容の一例である。

30

【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、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態判定処理のフローチャートである。

【図45】図45は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当たり遊技制御処理のフローチャートである。

【図46】図46は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図47】図47は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図48】図48は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。

40

【図49】図49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発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図50】図50は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図51】図51は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図52】図52は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

【図53】図53は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

50

【図 5 4】図 5 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での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 5 5】図 5 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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 5 6】図 5 6 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技テーブル構成図である。

10

【図 5 9】図 5 9 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 6 1】図 6 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での遊技補助演出表示制御処理のフローチャートである。

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

【図 6 3】図 6 3 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

20

【図 6 4】図 6 4 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 5】図 6 5 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 6 6】図 6 6 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 7】図 6 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での待機デモ表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 6 9】図 6 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、待機デモイメージ図である。

【図 7 0】図 7 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での報知画像確認処理のフローチャートである。

【図 7 2】図 7 2 は、第 7 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右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、第 7 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左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。

40

【図 7 4】図 7 4 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 7 5】図 7 5 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち警告表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 7】図 7 7 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での左打ち警告表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 8】図 7 8 は、第 8 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待機デモ表示制御処理のフローチャートである。

50

【図 7 9】図 7 9 は、第 8 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、待機デモイメージ図 2 である。

【図 8 0】図 8 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図 8 1】図 8 1 は、第 9 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 8 2】図 8 2 は、第 9 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発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図 8 3】図 8 3 は、第 9 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可動体役物駆動制御処理のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、報知画像指示コマンドの一例である。

10

【図 8 5】図 8 5 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物回避報知画像イメージ図である。

【図 8 6】図 8 6 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、報知画像イメージ図である。

【図 8 7】図 8 7 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 8 8】図 8 8 は、第 10 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 8 9】図 8 9 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射指示表示部制御処理のフローチャートである。

20

【図 9 0】図 9 0 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、第 10 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 9 2】図 9 2 は、第 10 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 9 3】図 9 3 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 10 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。

30

【図 9 5】図 9 5 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。

【図 9 6】図 9 6 は、第 10 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 9 7】図 9 7 は、第 10 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 9 8】図 9 8 は、第 10 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 9 9】図 9 9 は、第 10 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。

40

【図 10 0】図 10 0 は、第 10 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デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 10 1】図 10 1 は、第 10 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 10 2】図 10 2 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 10 3】図 10 3 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 10 4】図 10 4 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

50

【図 10 5】図 10 5 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制

御部側での変動固定演出実行処理のフローチャートである。

【図１０６】図１０６は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。

【図１０７】図１０７は、第１０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発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図１０８】図１０８は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図１０９】図１０９は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第２大入賞口入球関連演出実行イメージ図である。

【図１１０】図１１０は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図１１１】図１１１は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。

【図１１２】図１１２は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図１１３】図１１３は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図１１４】図１１４は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのエラー報知実行処理のフローチャートである。

【図１１５】図１１５は、第１０実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、エラー時制御の一例である。

【図１１６】図１１６は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での、発射位置報知制御処理である。

【図１１７】図１１７は、第１０実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、第１報知画像表示イメージ図である。

【図１１８】図１１８は、第１０実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図１１９】図１１９は、第１０実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射位置報知制御処理のフローチャートである。

【図１２０】図１２０は、第１０実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１報知画像表示制御処理のフローチャートである。

【図１２１】図１２１は、本例に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、主制御基板側の打ち分け状態フラグの各状態に応じた副制御基板側の報知期間を例示したイメージ図である。

【実施するための形態】

【０００９】

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

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態

10

20

30

40

50

＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。

【0010】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（

10

20

30

40

50

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

10

20

【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收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿D20と下球皿D22の間にはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

30

40

【0014】

次に、遊技盤は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域D30が形成されている。そして、当該遊技領域D30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20(又は振分入賞口C20と呼ぶことがある)、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。

【0015】

50

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

【0016】

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

10

【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、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構により、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、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構により、第1主遊技始動口A10に誘導され難い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ1000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

20

【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とを上下方向に重ねるように配置していたり、入口を共通化して内部に振分機構を有する1のユニット内で第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを左右に並べて配置するようにしたりしてもよい。また、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10の他に、第1主遊技、または第2主遊技の何れかに対応する第3主遊技始動口を別途設けることも可能である。

30

【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。なお本実施形態では、補助遊技図柄が当り図柄で停止することで開放することとなる電動役物（本実施形態においては、第2主遊技始動口B10に設けられているため第2主遊技始動口電動役物B11dと称している）は、第2主遊技始動口B10に設けられているが、前述した第1主遊技始動口、第3主遊技始動口に設けるものであってもよい（その場合、電動役物を第1主遊技始動口電動役物又は第3主遊技始動口電動役物と称してもよい）。

40

【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、補助遊技始動口H10に誘導され難い一方、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、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成されている〔但し、これには限定されず、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球についても、補助遊技始動口H10の他に別途設けられる左側補助遊技始

50

動口に誘導され易いよう構成してもよい}。

【0021】

次に、アウト口D36の上方（特に、遊技領域D30の右側）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、横長形状を成しアウト口D36の上方（特に、遊技領域D30の右側）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、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた板状部材が大入賞口の開口をふさぐ方向に突き出した状態である進出状態と反対側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域D30から突出し遊技領域D30を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【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、横長形状を成しアウト口D36の上方（特に、遊技領域D30の右側）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、特定領域C22と、特定領域入球検出装置C22s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。また、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。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（第2大入賞口ソレノイドC23を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されず、前述したスライド式アタッカーを用いるものであってもよい。また、本例では特に図示していないが、特定領域C22に遊技球が入球容易である第1位置と、特定領域C22に遊技球が入球困難な第2位置とに変位する弁状の遮蔽部材C22cを設けてもよい（その場合、大当たり図柄に応じて、当該遮蔽部材C22cの開閉態様を異ならせるよう構成してもよい）。

【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}。

10

【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イに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

20

【0026】

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

30

【0027】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技側の保留数に相当する。なお、図示はしていないが、補助遊技図柄に関する表示や、補助遊技図柄保留に関する表示についても、演出表示装置SGに表示を行うことは可能である。

40

【0028】

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

【0029】

次に、図2を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A10（第2主遊技始動口B10）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の

50

利益と直接関係する制御)を行う主制御基板Mと、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置SG上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段(サブメイン制御部、サブメイン基板とも称することがある)SMと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部(サブサブ基板とも称することがある)SSと、賞球タンクKT、賞球レールKR及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクKTから供給される遊技球を上球皿D20へ払い出す払出ユニットKE10等を備える賞球払出装置(セット基盤)KEと、払出ユニットKE10による払出動作を制御する賞球払出制御基板KHと、上球皿D20の遊技球(貯留球)を遊技領域D30へ1球ずつ発射する発射装置D42と、発射装置D42の発射動作を制御する発射制御基板D40と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットEと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチEa等が、前枠D14裏面(遊技側と反対側)に設けられている。

10

【0030】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S(本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている)と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ(遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等)を一時的に記憶するRAM、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域(及びバックアップ用電源)が搭載されている。また、サブメイン制御部SMは、内蔵電源によって現在時刻を計時し続けるリアルタイムクロックRTCを有している。

20

30

【0031】

ここで、リアルタイムクロックRTCとは、サブメイン制御部SMの基板上に設けられた、計時を行う装置(集積回路)である。リアルタイムクロックRTCは、基板上のCPUに対する電源から独立した別電源(バッテリー)を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。しかしながら、リアルタイムクロックRTCは、一般的な水晶時計と同様に、クォーツの振動によって計時を行っているため、振動や低温・高温の影響を受け、リアルタイムクロックRTCを備えた遊技機毎に1日あたり約0.3~2.0秒程度の誤差が生じる場合がある。

40

【0032】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs{前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置(不図示であるが、一般入球口とは、特別遊技の実行有無に拘わらず常時開口しており且つ賞球はあるが図柄抽選等を行わない入球口である)}、図示略する駆動ソレノイド(前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23等)、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器(図中の、第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補

50

助遊技周辺機器H)と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S(サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS)とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報(コマンド)を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子(不図示)を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【0033】

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。

【0034】

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KH内に、発射装置の制御回路部(発射制御基板D40)が併設されており、賞球払出制御基板KHと発射装置D42(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。

【0035】

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(不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等)と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部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SG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SG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電子的な価値を付与してもよい。

【0036】

次に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器(第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H)、演出に係るサブメイン制御部SM(副遊技制御手段SM)、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM(副遊技制御手段SM)は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS(演出表示手段SS)、各種遊技効果ランプD26(例えばサイドランプ)やスピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプ

10

20

30

40

50

ロケット等を備えた賞球払出装置KEと電氣的に接続されている。尚、主制御基板M、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、サブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、賞球払出制御基板KH等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【0037】

尚、本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」（2バイト乱数）や「0」～「255」（1バイト乱数）、「0」～「999」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0038】

また、限定頻度とは、特定の図柄（大当り図柄や小当り図柄など、特別電動役物が作動することとなる図柄）が停止表示され、特別電動役物の作動が終了した後の予め定められた期間（期間は複数の場合もある）における主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、変化することであり、前述した予め定められた期間において1変動以上制御される状態（限定頻度状態）を示す。また、限定頻度状態における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される変動態様決定用抽選テーブルを限定頻度テーブルと称しており、限定頻度テーブルは複数種類有していてもよく、前回の特別電動役物の作動契機となった特定の図柄の種類や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照する限定頻度テーブルが切り替えられるよう構成されている。また、限定頻度テーブルAと参照している状態（限定頻度A状態とも称する）から限定頻度テーブルBを参照している状態（限定頻度B状態とも称する）に切り替わることや、限定頻度テーブルAを参照している状態から、現在の遊技状態における共通に使用される共通の変動態様決定用抽選テーブルを使用する状態（通常状態）を経由して、限定頻度テーブルBを参照する状態に切り替わること

を限定頻度状態が遷移すると称している。尚、限定頻度状態は1つの遊技状態においても複数有することができるよう構成されており、1つの遊技状態にて複数回限定頻度状態が遷移するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する場合には、共通の限定頻度テーブルを参照して変動態様の選択率を異ならせる（即ち、選択対象となる変動態様自体は同一であるが、選択率が異なる）といった方法（或いは、選択対象となる変動態様及び選択率は同一であるが、選択された変動態様に係る変動時間値に更なる固定値を加算するといった方法）を採用するよう構成してもよい。

【0039】

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

【0040】

ここで、本例に係るぱちんこ遊技機は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタM

10

20

30

40

50

P 5 1 c、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、さらには、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d（普通電動役物と称することがある）に関する補助遊技時時短遊技状態（開放延長状態）を指す。

【0041】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第 1 主遊技図柄の変動回数と第 2 主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【0042】

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。

【0043】

まず、第 1 主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 A 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と、を有している。

【0044】

次に、第 2 主遊技周辺機器 B は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 B 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 と、を有している。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

10

20

30

40

50

）と、を有している。

【0049】

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

10

【0050】

次に、図4は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示であるが、レジスタの初期化や入出力ポートの設定等を行う）、ステップ1002で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン（RAMクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のRAM内容（例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018の処理の実行後は、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。

20

30

40

【0051】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板MのCPUMCは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのC

50

P U M C 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 1 3 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 9 1 0 で、主制御基板 M (特に賞球払出決定手段 M H) は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理 (賞球払出装置 K E の駆動制御等を賞球払出制御基板 K H 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 1 9 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 C 等への情報出力) を実行する。次に、ステップ 1 9 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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。

10

【0052】

次に、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板 M の C P U M C は、リセット I C からの電断信号が C P U の N M I 端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図 (c) の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時 (本例では、N M I 割り込み時) において、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域の情報に基づき電断時情報 (例えば、チェックサム) をセットする。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

20

【0053】

次に、図 5 は、図 4 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球 (流入、ゲートの場合は通過) したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球が検出された旨の情報である、補助遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 3 0 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、保留球が上限 (例えば 4 個) でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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、主制御基板 M の C P U M C は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数をセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の処理) に移行する。

30

【0054】

次に、図 6 は、図 4 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、主制御基板 M の C P U M C は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態 (補助遊技時短フラグのフラグ状態) を取得すると共に、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) して主

40

50

制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

【0055】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1、D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放→閉鎖）である。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（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「D2」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、非時間短縮遊技時である場合（補助遊技時短フラグがオフである場合）の停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時（補助遊技時短フラグがオンである場合）には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いようそれぞれの遊技状態で補助遊技に関する当否抽選のテーブルが異なるように構成されている（補助遊技確変機能の作動有無）。

10

【0056】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には5.5秒）をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で主制御基板MのRAM領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

20

【0057】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。

30

【0058】

次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・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、主制御基板MのCPUMC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、時間短縮遊技時における、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秒間開放、0.8秒間閉鎖、4.0秒間開放→閉鎖となる開放態様）を決定し、第2主遊技始動口電動役物開放タイマ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、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bをスタートした後、第2主遊技始動口電動役物B11dを開放する。

40

【0059】

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMC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、第2主遊技始動口電動役物B11d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、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物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

50

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。

【0060】

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。

【0061】

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）。このように制御することによって、はずれ図柄「D0」が停止した際に、補助遊技にてはずれとなったことを十分に遊技者が視認できる時間を設けることが可能となる。なお、電動役物の作動中には当り図柄の表示が継続するため、当り図柄が停止した際には、はずれ図柄停止時よりも停止表示固定時間を短くしたり、停止表示固定時間を無しとすることで、遊技の進行を円滑にすることも考えられる。

【0062】

次に、図7は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球が検出された旨の情報である、第1主遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

【0063】

次に、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1306でYesの場合、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCは、取得した第1主遊技乱数に係る情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

【0064】

次に、ステップ1322で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1322でYesの場合、ステップ1324で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球が検出された旨の情報である、第2主遊技始動口入球検出コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

【0065】

次に、ステップ1326で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第2主遊技側）

に関する保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１３２６でＹｅｓの場合、ステップ１３２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技内容決定乱数と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第２主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した第２主遊技内容決定乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、取得した第２主遊技乱数に係る情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９３０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０６でＮｏの場合にはステップ１３２２に移行し、ステップ１３２２及びステップ１３２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

10

【００６６】

尚、本実施形態では、ステップ１３１２、ステップ１３３２にてサブメイン制御部ＳＭへ送信する情報として、取得した乱数に係る情報を送信しているが、例えば、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により、乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

20

【００６７】

次に、図８は、図４におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。

【００６８】

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）。

30

【００６９】

次に、図９は、図８におけるステップ１４００（１）{ステップ１４００（２）}のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、今回の処理に対応する主遊技図柄の保留（第１主遊技図柄表示処理の場合、第１主遊技に係る保留）が存在することが条件となる。また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１４２３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）を設けて、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさず、変動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、変動固定時間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）。このように制御することによって、はずれ図柄が停止した際に、主遊技にてはずれとなったことを十分に遊

40

50

技者が視認できる時間を設けることが可能となる。なお、大当たり中（又は小当たり中）には大当たり図柄（又は、小当たり図柄）の表示が継続するため、大当たり図柄（又は、小当たり図柄）が停止した際には、はずれ図柄停止時よりも変動固定時間を短くしたり、変動固定時間を無しとすることで、遊技の進行を円滑にすることも考えられる。

【0070】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板MのRAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報の記憶領域のそれぞれをシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMC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MN11t a-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11t 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。

【0071】

ここで、図10（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11t a-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11t 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 {確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグのオン・オフ、補助遊技時短フラグのオン・オフ）} の変更に係る処理を実施しない当り（いわゆる小当り）については例示していないが、小当りが発生（小当りに当選）するよう構成してもよい。

【0072】

次に、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41t a-A（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41t 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）の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、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

【0073】

ここで、図10（主遊技テーブル2）は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41t a-A（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41t a-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当たりに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当たり図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び開放パターンは、4Aが8ラウンド短開放大当たり、4Bが16ラウンド短開放大当たり、5A・5Bが8ラウンド長開放大当たり、7A及び7Bが16ラウンド長開放大当たりとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない {例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、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}。ここで、短開放・長開放とは、1ラウンドあたりの大入賞口（第1大入賞口C10及び／又は第2大入賞口C20）の開放時間を異ならせることで実現可能であり、例えば、短開放の場合には、遊技球が1球～3球入球できる程度のごく短時間（例えば、1.8s～4.0s）のみ開放する一方、長開放の場合には、長時間（例えば、30s）開放すること为例示することができる（但し、1ラウンドあたりの大入賞口への入球上限数を異ならせることでも実現可能であり、例えば、短開放の場合には、入球上限数＝1とする一方、長開放の場合には、入球上限数＝10とする等）。

【0074】

また、後述するように、大入賞口を、遊技球が0～1球入球する程度の極小時間(例えば、52ms～700ms)のみ開放する態様を1ラウンド中に含む特別遊技の実行ラウンド(1ラウンド中には少なくとも1球以上の入球が可能となる)を設けてもよい。当該極小時間の開放期間を第2大入賞口C20の開放となるラウンドで実施することにより、特定領域C22への入球を想定しないラウンドを実行するよう制御してもよく、またそのように制御する場合は、当該開放期間中に遊技球が入球しても、当該遊技球が特定領域C22に入球しないような遮蔽部材C22cの開放態様及び大入賞口内部の構成とすることが好適である。また、特別遊技中は、演出表示装置SG上にて、特別遊技中に獲得した出玉(賞球数、有効入球数)をラウンド毎や開始・実行済みラウンドで累積表示するよう構成してもよい。また、これには限定されず、短開放(例えば、前述した極小時間の開放)のみを実行するラウンドで遊技球を発射し続けた場合に、発射数と払出数実質的に出玉の増加が見込まれない場合には、特別遊技中に既に実行された、長開放(上限個数の入球が可能な開放態様を実行するラウンド)となるラウンド数や、長開放ラウンドにおいて獲得した出玉数のみを演出表示装置SG上にて表示するよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は実質的に出玉を獲得できるラウンドが何ラウンド実行されたかを視認することができることとなる。尚、特別遊技中における、実行予定の出玉を獲得容易なラウンド(長開放を含むラウンド)の報知や実行された出玉を獲得容易なラウンドの報知は、全ての特別遊技にて実行する必要はなく、例えば、初当り(非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した大当り)時の特別遊技中のみ実行するよう構成してもよいし、第1主遊技側に係る特別遊技と第2主遊技側に係る特別遊技とで実行の有無を異ならせてもよく、また、主制御基板M側ではなく副制御基板S側のCPUにて制御される演出制御状態(演出モード、滞在ステージと称することがある)に応じて実行の有無を異ならせてもよい。

【0075】

次に、ステップ1410-3で、主制御基板MのCPUMC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)の変動態様抽選乱数に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶して、ステップ1415に移行する。

【0076】

ここで、図10(主遊技テーブル3)は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル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及び主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様(変動時間)が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合(時短遊技状態)には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態(主遊技時短フラグがオンの場合)における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い(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}。その他、前述した、限定頻度として予め定められた期間に該当する期間では、限定頻度テーブルを使用して図柄の変動時間を決定する。

10

20

30

40

50

【0077】

次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ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、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に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、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

10

【0078】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ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。

【0079】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ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、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

20

【0080】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当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、主制御基板MのCPUMCは、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

【0081】

次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500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1500の処理）に移行する。

【0082】

次に、図11は、図9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、主制御基板MのCPUMC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より大きいかな否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1456で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値を参照し、当該カウンタ値（残り確変回数）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、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1462に移行する。他方、ステップ1452、又は、ステップ1456でNoの場合にも、ステップ1462に移行する。

40

【0083】

50

次に、ステップ1462で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を参照し、当該カウント値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1462でYesの場合、ステップ1464で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1466で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を参照し、当該カウント値（残り時短回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1466でYesの場合、ステップ1468及びステップ1470で、主制御基板MのCPUMCは、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1462、及びステップ1466でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。なお、本実施形態においては、主遊技側の時間短縮遊技状態と補助遊技側の時間短縮遊技状態が同期する構成であるため、主遊技側の時短回数カウンタMP52cのカウント値に基づいて補助遊技側の時間短縮遊技状態を制御しているが、主遊技側と補助遊技側との時間短縮遊技状態が同期しない場合には、別途補助遊技側の時短回数カウンタを設けることにより、それぞれを独立して管理するようにしてもよい。

10

【0084】

次に、図12は、図4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、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグ（特別電動役物を連続作動させる役物連続作動装置を動作させるためのフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUMCは、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1506で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。なお、本実施形態における図12の記載は、小当りを搭載しない遊技機における例であり、特別遊技である小当り（条件装置非作動かつ特別電動役物が作動することとなる当り）が当選した場合には、主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグのオフや、確変回数カウンタMP51c・時短回数カウンタMP52cのクリアを行わず、特別遊技移行許可フラグをオンとする制御のみ実行する。

20

30

【0085】

次に、図13は、図4におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1614に移行する。

40

【0086】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1612でYesの場合には、ステップ1614に移行する。尚、ステップ1612でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（

50

ステップ1910の処理)に移行する。

【0087】

次に、ステップ1614で、主制御基板MのCPUMCは、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(特定領域C22を有する第2大入賞口C20が開放するラウンドであり、本例では、第2Rと第4R)に達したか否かを判定する。尚、本実施形態においては、第2Rと第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、本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。

10

【0088】

ステップ1614でYesの場合、ステップ1650で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1640に移行する。

【0089】

他方、ステップ1614でNoの場合、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1616でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、開放パターン(例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン)をセットする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口電動役物C11dを駆動して第1大入賞口C10を開放させると共に、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)に所定時間(例えば30秒)をセットしてスタートし、ステップ1626に移行する。他方、ステップ1616でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1618~1624の処理を行うことなく、ステップ1626に移行する。

20

30

【0090】

次に、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド(例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10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1628でYesの場合には、ステップ1632に移行する。他方、ステップ1628でNoの場合、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)を参照し、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1630でYesの場合にも、ステップ1632に移行する。尚、ステップ1630でNoの場合には、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

40

【0091】

次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1634で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)をリセットする。次に、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP

50

33は、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。

【0092】

次に、ステップ1640で、主制御基板MのCPUMCは、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1640でYesの場合、ステップ1642で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1644で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1700で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1640でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

10

【0093】

次に、図14は、本実施形態における、図13でのステップ1650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1652で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、即ち、振分遊技の実行中である場合には、ステップ1666以降の、振分遊技の終了判定に係る処理に移行する。

【0094】

他方、ステップ1652でNoの場合、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、当該特別遊技の契機となった停止図柄が、第2大入賞口C20（振分入賞口C20）を長開放する所定の大当たり図柄（本例では、5A、7A又は5B、7B）であるか否かを判定する。ステップ1654でYesの場合、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の長開放パターン（例えば、15秒間の開放であり、特定領域C22への遊技球の入球が容易となる第2大入賞口C20の開放パターン）をセットし、ステップ1660に移行する。なお、このとき特定領域C22近傍に配置される遮蔽部材C22cの動作パターンとして、15秒＋大入賞口内の遊技球の流下時間を考慮した残留球流下時間（大入賞口内に入球した遊技球が大入賞口側に排出されることを担保するための時間であり、例えば、1秒）の間、大入賞口の開放動作開始より特定領域C22への遊技球の侵入を許可する態様（例えば、前述した第1位置）で動作する。他方、ステップ1654でNoの場合、即ち、大当たり図柄が、4A又は4Bの場合、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の極小開放を含む短開放パターン、例えば、0.052秒間の開放（遮蔽部材C22cによる特定領域C22への流路開放開始）→5秒間の閉鎖（この間に遮蔽部材C22cにより特定領域C22への流路を塞ぐ）→4秒間の開放（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。）であり、特定領域C22への遊技球の入球が困難となる第2大入賞口C20の開放パターンをセットし、ステップ1660に移行する。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cの値をクリア（ゼロクリア）する。次に、ステップ1662で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1664で、振分遊技実行制御手段MP36は、前述の処理にてセットされた開放パターンに従い、第2大入賞口C20の開放を開始する。なお、短開放パターンに対応する図柄に係る特別遊技であったとしても、一度閉鎖となる期間に遮蔽部材C22cによる遮蔽制御を行わず、その後の開放時に特定領域C22への通過を可能とすることで、大入賞口の開放の見た目上は不利なパターンであったとしても、実際には遮蔽部材C22cが開放していたことで特定領域C22に遊技球が入球し、特別遊技終了後に有利な状態（確率変動遊技状態）に制御されるという制御を実施するような逆転短開放パターン（遊技者にとって有利な短開放パターン）を有してもよい。

30

40

【0095】

次に、ステップ1666で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33c

50

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1666でYesの場合、ステップ1670で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。他方、ステップ1666でNoの場合、ステップ1668で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間(セットされた開放パターン)が終了したか否かを判定する。ステップ1668でYesの場合、ステップ1670に移行し、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1672で、主制御基板MのCPUMCは、長開放フラグをオフにする。次に、ステップ1674で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。

【0096】

次に、ステップ1676で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1676でYesの場合、ステップ1678で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1680に移行する。他方、ステップ1676でNoの場合にもステップ1680に移行する。次に、ステップ1680で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタの値に1加算(インクリメント)し(振分遊技の実行ラウンドを終了し)、次の処理(ステップ1640の処理)に移行する。尚、ステップ1668でNoの場合も、次の処理(ステップ1640の処理)に移行する。

【0097】

次に、図15は、図13におけるステップ1700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1702で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1706で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに、確率変動遊技状態が継続する主遊技図柄の変動回数(例えば、150)をセットする。次に、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに、時間短縮遊技状態が継続する主遊技図柄の変動回数(特に、確率変動遊技状態中に時間短縮遊技状態とする場合には、確変回数カウンタMP51cにセットした値と同じ値であり、例えば、150)をセットし、ステップ1714に移行する。他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1712で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに時間短縮遊技状態が継続する主遊技図柄の変動回数(特に、確率変動遊技状態とならない場合の時間短縮遊技状態であり、例えば、100)をセットし、ステップ1714に移行する。

【0098】

尚、これには限定されず、確率変動遊技状態における変動回数よりも、確率変動遊技状態において付与される時間短縮遊技状態における変動回数の方が多くなるように構成してもよい。即ち、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の終了後に、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するよう構成してもよい。このように構成することで、確率変動遊技状態において、大当たりが当選しなかった場合であっても、その後においても時間短縮遊技状態が継続する点、即ち、遊技者にとって有利な状態が一定期間継続することとなり、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0099】

次に、ステップ1714及びステップ1716で、主制御基板MのCPUMCは、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。

【0100】

次に、図16～図24を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(d)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での

処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2050で、サブメイン制御部SMは、後述する初期処理を実行する。次に、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、割り込み処理の実行を許可する。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(e)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(e)が実行された場合、同図(e)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第1示唆演出実行制御処理を実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述する第2示唆演出実行制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する発射位置報知制御処理を実行する。次に、ステップ2020で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理(これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する)を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

10

【0101】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン(S2100~S2700及びS2020)をループ処理する形態を採用している。また、同図(f)の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子(本例では、NMI端子)に接続されていた場合における処理フロー(f)である。即ち、サブメイン制御部SMのCPUにおいてNMI割り込みが発生した場合(STB信号線がオンとなった場合)、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート(前述したデータ信号線の入力ポート)を確認する。そして、ステップ2006で、副制御基板SのCPUSCは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM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。

20

【0102】

次に、同図(g)の処理は、例えば、電源供給ユニットEや主制御基板M等からの電断信号受信時における、電断時処理のフローチャートである。即ち、電断信号を受信した場合、ステップ2014で、副制御基板SのCPUSCは、RAMに記憶されている遊技関連情報を退避領域に記憶する。次に、ステップ2016で、副制御基板SのCPUSCは、退避領域に予備電力を供給開始する。次に、ステップ2018で、副制御基板SのCPUSCは、割り込み処理の実行を禁止し、電断待ちループに移行する。尚、これには限定されず、RAMに電断後も自動的に予備電力が供給される領域を設け(又は、自動的に予備電力が供給されるRAMを設け)、遊技関連情報を当該領域に記憶するよう構成してもよい。

30

【0103】

次に、図17は、図16におけるステップ2050のサブルーチンに係る、初期処理のフローチャートである。まず、ステップ2052で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのRAMクリア情報を受信したか否かを判定する。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、副制御基板SのCPUSCは、退避領域に記憶されている情報(特に、遊技関連情報)をクリアし、次の処理(ステップ2002の処理)に移行する。

40

【0104】

他方、ステップ2052でNoの場合、ステップ2056で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの各種情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2056でYesの場合、ステップ2058で、副制御基板SのCPUSCは、退避領域に記憶されている情報(特に、遊技関連情報)を復元し、次の処理(ステップ2002の処

50

理)に移行する。

【0105】

他方、ステップ2056でNoの場合、即ち、主制御基板M側からRAMクリア情報と各種情報コマンドとのいずれも受信していない場合、ステップ2052に移行し、主制御基板M側からのコマンド受信まで、ステップ2052及びステップ2056を実行するループ処理に移行する。

【0106】

次に、図18は、図16におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生に関するコマンドセット（第1主遊技及び第2主遊技に係る保留数を識別可能な情報、新規に取得した乱数値に係る情報、事前判定に使用するための情報、等）を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶し、ステップ2116に移行する。

【0107】

尚、新たな保留発生に関するコマンドに係る構成としては、上位（4bit）に第1主遊技側の保留数、下位（4bit）に第2主遊技側の保留数として主制御基板M側から副制御基板S側に一括送信し、副制御基板S側で記憶している保留数情報と、当該受信した第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数とを比較して、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数とで保留数に変化があった方に新たに保留が発生したと判断するよう構成してもよい。また、副制御基板S側で受信した保留数に関する情報と、副制御基板S側で記憶している保留数情報とを比較して、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数との合計で保留数が2以上変化する場合、実行中の先読み演出をキャンセルするよう構成してもよいし、当該2以上変化した契機となったコマンドに係る保留に対して先読み抽選をしない（副制御基板Sにて乱数として記憶していない情報が当たりとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否かを判断不能なため）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、コマンド通信不良等によって保留球数を受信せずに、乱数値や先読み情報を受信した場合は、一時退避用記憶領域に記憶しておき、次の保留発生に関するコマンドを正常に受信した場合に記憶するよう構成してもよい。尚、保留数の変化量が第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数とでそれぞれ1以上であった場合には、今回（および前回）受信した保留発生に関するコマンドが、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とのどちらの保留に関するものであるか判断できないため、そのような場合には、今回（および前回）受信した保留発生に関するコマンドに係る保留に対しては先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。今回および前回受信した保留発生に関するコマンドに係る保留のそれぞれに関する乱数情報に関しても、ダミーデータを記憶しておくよう構成してもよい。尚、ダミーデータが保留内のいずれかの保留に記憶されている場合には、移行に生じた保留に対して先読み抽選を実行せず、当該ダミーデータが記憶されている保留がすべて消化された以降に生じた保留に対しては先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

【0108】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2108でYesの場合、ステップ2110で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2112で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る保留情報を、副制御基板SのRAM領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2114で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2116に移行する。次に、ステ

ップ2116で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示手段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2200の処理）に移行する。尚、ステップ2108でNoの場合には、ステップ2116に移行する。

【0109】

次に、図19は、図16におけるステップ2200のサブルーチンに係る、第1示唆演出実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮・確率変動遊技状態であるか否かを判定する。

【0110】

ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、副制御基板SのCPUSCは、第1示唆演出実行フラグ（後述するように、所定条件を充足する保留が生じた場合にオンとなるフラグであり、当該フラグがオンである状況下では、当該所定条件を充足する保留の存在を示唆又は報知する画像が表示されることとなる）がオフであるか否かを判定する。

10

【0111】

ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、副制御基板SのCPUSCは、新たに第2主遊技側の保留（以下、第2主遊技保留）が発生したか否か（換言すれば、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留の内、優先して消化される主遊技側の保留が発生したか否か）を判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、副制御基板SのCPUSCは、現時点で図柄変動が行われている場合、当該変動（現在実行されている変動）が短開放大当り（第2大入賞口C20を極少時間の開放を含む開放動作をする大当りであるが故に特定領域C22への入球が困難となり、当該大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へ移行することが困難である大当り。換言すれば、当該大当りに係る特別遊技終了後には非確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる変動でないか否かを判定する。尚、短開放大当りのことを非確変大当りと呼称することがある。

20

【0112】

ステップ2208でYesの場合、ステップ2210で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶された保留情報（例えば、当否抽選乱数、図柄決定乱数）に基づき、未消化である第2主遊技保留（当該新たな第2主遊技保留を含む）の当否結果（及び停止図柄の種類）を事前判定する。次に、ステップ2212で、副制御基板SのCPUSCは、当該事前判定結果に基づき、当該新たな保留（第2主遊技保留）以前に消化される保留に、短開放大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。

30

【0113】

ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな第2主遊技保留が、長開放大当り（第2大入賞口C20を長時間開放する大当りであるために、特定領域C22への入球が容易となり、当該大当りに係る特別遊技終了後に確率変動遊技状態へ移行することが確定的である大当り。換言すれば、当該大当りに係る特別遊技終了後には確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2214でYesの場合、ステップ2216で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、 $1/2$ ）で当選する、第1示唆演出トリガ保留抽選を実行する。次に、ステップ2218で、副制御基板SのCPUSCは、当該第1示唆演出トリガ保留抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2218でYesの場合、ステップ2220で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留（第2主遊技保留）に第1示唆演出トリガ保留である旨の情報を付与し、副制御基板SのRAM領域に記憶する。次に、ステップ2222で、副制御基板SのCPUSCは、第1示唆演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、長開放大当りのことを確変大当りと呼称することがある。

40

【0114】

他方、ステップ2204でNoの場合、換言すれば、所定条件を充足する保留である第

50

1 示唆演出トリガ保留が存在している場合、ステップ 2 2 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在が第 1 示唆演出トリガ保留に係る変動の終了タイミングでないか否かを判定する（第 1 示唆演出トリガ保留である旨の情報が付与された保留消化時における図柄変動終了時であるか否かを判定する）。ステップ 2 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 長開放示唆画像（当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。

【0 1 1 5】

ここで、同図下のイメージ図に示すように、第 1 長開放示唆画像は、演出表示装置 S G 上に表示され、文字（本例では、「この演出中に大当たりすれば長開放大当たり！」の文字）等によって、当該画像が表示中に大当たりとなる装飾図柄の組み合わせが停止表示されれば、確変大当たりとなる（非確変大当たりとならない）旨を報知し得るよう構成されている。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、その旨を音声による報知として実行する（又は、画像と音声による報知を同時に実行する）よう構成してもよい。

【0 1 1 6】

他方、ステップ 2 2 0 2 で N o の場合、ステップ 2 2 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 長開放示唆画像の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 2 3 0 及びステップ 2 2 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶している保留から、第 1 示唆演出トリガ保留である旨の情報を消去すると共に、第 1 示唆演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 2 2 4 で N o の場合にも、ステップ 2 2 2 8 に移行する。

【0 1 1 7】

このように構成することで、第 1 示唆演出実行制御処理においては、第 1 長開放示唆画像が表示されたが故に、その後、確変大当たりが発生したものと遊技者が認識し得ることとなるのであるが、未消化である保留（本例では、特に第 2 主遊技保留）の当否判定結果（及び停止図柄の種類）の事前判定を行うことを必須の実行条件とするものである（他方、後述するように、第 2 示唆演出実行制御処理においては、この事前判定を行うことなく、同様の作用を生み出すことを可能としている）。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、第 1 示唆演出トリガ保留の発生条件として、新たな保留が長開放大当たりとなる保留でない場合にも、第 1 示唆演出トリガ保留抽選を実行するよう構成してもよい（その場合の当選確率は、新たな保留が長開放大当たりとなる保留である場合に実行する抽選よりも低確率であることが望ましい）し、新たな保留の消化時における変動時間が所定時間以上となること（或いは、装飾図柄の組み合わせによって、いわゆるリーチ状態となること）を当該発生条件に加えてもよいし、新たな保留より前の保留消化時における変動時間が所定時間以上とならないこと（或いは、装飾図柄の組み合わせによって、いわゆるリーチ状態とならないこと）を当該発生条件に加えてもよい。但し、第 1 示唆演出トリガ保留が存在している場合であって、第 1 長開放示唆画像を表示している場合には、確変大当たりとなり得る（非確変大当たりとなり得ない）旨を報知することが趣旨となるため、第 1 示唆演出トリガ保留の発生条件は、新たな保留が短開放大当たりでないことが必須条件となる。

【0 1 1 8】

次に、図 2 0 は、図 1 6 におけるステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る、第 2 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が時間短縮・確率変動遊技状態であるか否かを判定する。

【0 1 1 9】

ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、現時点で図柄変動が行われている場合、当該変動（現在実行されている変動）が、短開放大当たり（第 2 大入賞口 C 2 0 を極短時間のみ開放する大当たりであり、当該大当たりに係る特別遊技終了後には非確率変動遊技状態へと移行することが予定されている大当たり）となる変動でないか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0120】

ステップ2304でYesの場合、ステップ2306で、副制御基板SのCPUSCは、第1示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2306でYesの場合、ステップ2308で、副制御基板SのCPUSCは、第2示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第1示唆演出実行フラグがオフであるか否かを判定している趣旨は、前述の第1示唆演出実行制御処理と第2示唆演出実行制御処理との排他制御を行う（同時並行して実行されることを回避する）ことであるため、前述の第1示唆演出実行制御処理を実装しない場合には、当該判定処理を必要としないことを補足しておく。

【0121】

ステップ2308でYesの場合、ステップ2310で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオフからオンになった（図柄変動開始タイミングである）か否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、ステップ2312で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（前述の第1示唆演出トリガ保留抽選よりも低確率であることが望ましく、例えば、1/10）で当選する、第2示唆演出抽選を実行する。次に、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSCは、当該第2示唆演出抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2314でYesの場合、ステップ2316で、副制御基板SのCPUSCは、第2示唆演出実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0122】

他方、ステップ2308でNoの場合、即ち、第2示唆演出実行フラグがオンである場合、ステップ2318で、副制御基板SのCPUSCは、第2長開放示唆画像（当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像であり、前述の第1長開放示唆画像と同一又は略同一の画像）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0123】

他方、ステップ2302、ステップ2304、又はステップ2306でNoの場合、ステップ2320で、副制御基板SのCPUSCは、第2長開放示唆画像の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2322で、副制御基板SのCPUSCは、第2示唆演出実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2310、又はステップ2314でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0124】

このように構成することで、第2示唆演出実行制御処理においては、第2長開放示唆画像が表示されたが故に、その後、確変大当たりが発生したものと遊技者が認識し得ることとなるのであるが、本例に示すように、遅くとも非確変大当たりに係る図柄変動終了時までには第2長開放示唆画像が表示されないよう制御することで、その結果として、第2長開放示唆画像が表示されている期間中には確変大当たりが発生し得るよう構成したものである。即ち、第2示唆演出実行制御処理においては、第1示唆演出実行制御処理とは異なり、未消化である保留（本例では、特に第2主遊技保留）の当否判定結果（及び停止図柄の種類）の事前判定を行う必要性がないため、未消化となる保留の発生状況や遊技状態の種類及び遊技状態の移行有無に拘わらず実行容易となり、且つ、第2示唆演出実行制御処理では、第1示唆演出実行制御処理よりも、長期間に亘って「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」を表示し続けることが可能となる（例えば、第1主遊技側の保留消化→第2主遊技側の保留消化、或いは、第2主遊技側の保留消化→第1主遊技側の保留消化、というように、異なる主遊技側の保留消化を跨ぐような状況であっても、継続して表示し続けることが可能となるし、確率変動遊技状態→非確率変動遊技状態、というように、異なる遊技状態を跨ぐような状況であっても、継続して表示し続けることが可能となる上、その継続して表示し続ける期間は、保留の上限数や遊技状態の滞在上限数に依存しないこととなる）。

10

20

30

40

50

【0125】

即ち、第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理について纏めておくと、＜特徴1＞未消化となる第1主遊技側の保留が存在しない及び／又は未消化となる第2主遊技側の保留が存在しない場合であっても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴2＞未消化となる第1主遊技側の保留が存在している状態での第2主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴3＞未消化となる第2主遊技側の保留が存在している状態での第1主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴4＞第2主遊技側の図柄変動後における第1主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴5＞第1主遊技側の図柄変動後における第2主遊技側の図柄変動時においても、第1長開放示唆画像又は第2長開放示唆画像を継続して表示可能、＜特徴6＞第1主遊技側の図柄変動のみが行われている状況下では、第2示唆演出実行制御処理の実行に起因した第2長開放示唆画像の表示・非表示のみが行われる、＜特徴7＞第2主遊技側の図柄変動のみが行われている状況下では、第2示唆演出実行制御処理の実行に起因した第2長開放示唆画像の表示・非表示のみならず、第1示唆演出実行制御処理の実行に起因した第1長開放示唆画像の表示・非表示をも行われる、となる。

10

【0126】

尚、以上の例示においては、第1示唆演出実行制御処理と第2示唆演出実行制御処理との制御方法の相違点を明確化することを目的としているため、例えば、第2長開放示唆画像が非表示となった時点で非確変大当りの発生が確定的になってしまうような例示となっているわけであるが、遊技の興趣性を高めるためには勿論この例示では不十分であるが故、遊技の興趣性を高めるための付加構成については、変更例として後述することとする。また、本例における長開放示唆画像の表示を実行する条件としては、例えば、短開放大当りとなる保留が生起したことを条件として当該表示を実行（もしくは、当該表示を実行するか否かの抽選を実行）し、当該短開放大当りとなる保留の変動開始前に（即ち、事前判定することで）当該表示を消去するよう構成してもよい。

20

【0127】

次に、図21は、図16におけるステップ2400のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域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SM21ta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）を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

30

40

【0128】

次に、ステップ2408で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0129】

次に、図22は、図16におけるステップ2500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2502で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2506で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグを

50

オンにする。次に、ステップ2508で、副制御基板SのCPU SCは、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2510に移行する。尚、ステップ2502でNoの場合にも、ステップ2510に移行する。

【0130】

次に、ステップ2510で、副制御基板SのCPU SCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2511で、副制御基板SのCPU SC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2512で、副制御基板SのCPU SCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのCPU SCのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2512でYesの場合、ステップ2514で、副制御基板SのCPU SCは、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2020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2530に移行する。

10

【0131】

他方、ステップ2512でNoの場合、ステップ2516で、副制御基板SのCPU SCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2516でYesの場合、ステップ2518で、副制御基板SのCPU SC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2020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2530に移行する。

20

【0132】

他方、ステップ2516でNoの場合、ステップ2520で、副制御基板SのCPU SCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2520でYesの場合、ステップ2522で、副制御基板SのCPU SC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2020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2530に移行する。尚、ステップ2520でNoの場合にも、ステップ2530に移行する。

【0133】

次に、ステップ2530で、副制御基板SのCPU SCは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ2530でYesの場合、ステップ2532で、副制御基板SのCPU SC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2020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2534で、副制御基板SのCPU SC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2536で、副制御基板SのCPU SCは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。尚、ステップ2510又はステップ2530でNoの場合にも、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

30

【0134】

次に、図23は、図16におけるステップ2600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2602で、副制御基板SのCPU SCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606及びステップ2608で、副制御基板SのCPU SCは、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行う（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）コマンドをセットし、ステップ2612に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2612に移行する。

40

【0135】

50

次に、ステップ2612で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M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SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ2614で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2614でYesの場合、ステップ2616で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SG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）コマンドをセットする。次に、ステップ2618で、副制御基板SのCPU SCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。尚、ステップ2604又はステップ2614でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

10

【0136】

次に、図24は、図16におけるステップ2700のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPU SCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第2レイヤー（装飾図柄を表示する第3レイヤーの前面レイヤー）に、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。

【0137】

ここで、同図右のイメージ図に示すように、第1報知画像、第2報知画像、第3報知画像は、遊技者に対して右打ち（遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことであり、更に遊技領域D30へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域D30へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を定義した場合における第2発射強度を指示することを意味する）を指示する内容の画像である。また、表示制御における、第1レイヤー、第2レイヤー、第3レイヤー、第4レイヤーの概念についても、同イメージ図下段に示すように、第1レイヤーが最前面、第4レイヤーが最背面であり、表示する画像が重なる場合には、より前面のレイヤーに表示される画像が優先して表示されるよう構成されている。尚、装飾図柄は、第3レイヤーに表示されることとなる。

20

【0138】

次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPU SCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2706でYesの場合、ステップ2708で、副制御基板SのCPU SCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、ステップ2710で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第1レイヤー（装飾図柄を表示する第3レイヤー及び第2報知画像を表示する第2レイヤーの前面レイヤー）に、第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。尚、ステップ2706でNoの場合にも、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。

30

【0139】

他方、ステップ2708でNoの場合、即ち、時間短縮遊技中に第1主遊技始動口A10への入球が検出されたタイミングで、図柄停止中である場合、ステップ2712で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第4レイヤー（装飾図柄を表示する第3レイヤー及び第2報知画像を表示する第2レイヤーの背面レイヤー）に、第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。尚、ステップ2706でNoの場合にも、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。

40

【0140】

他方、ステップ2702でNoの場合、即ち、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態でない場合、ステップ2714で、副制御基板SのCPU SCは、特別遊技中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2714でYesの場合、ステップ2716で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第3レイヤー（装飾図柄を表示する第3レイヤー）内であって、装飾図柄と重ならない位置に、第3報知画像を表示するコマンドをセッ

50

トする。次に、ステップ2718で、副制御基板SのCPU SCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2718でYesの場合、ステップ2720で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第1レイヤー（装飾図柄及び第3報知画像を表示する第3レイヤーの前面レイヤー）に、第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。尚、ステップ2714、又はステップ2718でNoの場合も、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。ここで、特別遊技中フラグがオンである場合、即ち、特別遊技が実行中である場合には、第2報知画像が表示され得ないよう構成されているため、特別遊技が実行中である場合に表示される第3報知画像との混同表示を回避することができるよう構成されていることを補足しておく。尚、特別遊技中における報知画像（常時表示される画像であり、本例では、第3報知画像）は第2報知画像と同様の画像を表示してもよい。そのように構成した場合、当該報知画像の表示位置は適宜変更しても構わない（例えば、特別遊技中において表示している位置と、当該特別遊技終了後における時間短縮遊技状態において表示している位置とを相違させる、或いは、拡大・縮小する等）。

10

【0141】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技状態又は特別遊技実行中において、主制御基板M側から第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信した場合に、第1報知画像を表示するよう構成したが、当該第1報知画像の表示と共に所定期数（例えば、3回）の音声報知（例えば、「右打ちしてください」との音声報知）を実行してもよい（例えば、「右打ちしてください」→所定期間の消音→「右打ちしてください」→所定期間の消音→「右打ちしてください」との音声報知を例示できる）。このように構成することで、遊技者に対して、現在右打ち（遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）をした方が高利益である旨をより確実に伝えることができることとなる。また、第1報知画像の表示と共に音声報知を実行した場合には、当該音声報知の実行回数が前記所定期数に到達したタイミングで当該第1報知画像の表示を終了するよう構成してもよいし、更に、当該音声報知の実行回数が前記所定期数に到達する以前のタイミングにおいて、新たにメイン側から第1主遊技始動口入球検出コマンドを1又は複数回受信した場合には、当該タイミングから（もしくは、実行されている音声報知の終了タイミングから）再度所定期数の音声報知及び第1報知画像の表示を実行するよう構成してもよい。

20

30

【0142】

尚、本実施形態においては特に図示していないが、第1報知画像は固定された静止画像であり、第2報知画像は一定範囲内で動く動画像となっている。このように構成することで、第2報知画像は第1報知画像と比較して小さい表示となっても、当該第2報知画像が一定範囲内で動く（動画像である）ことにより遊技者が認識し易くすることができる。

【0143】

以上のように構成することで、発射位置報知制御処理においては、遊技の進行上、右打ち（遊技領域D30の右側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）することが望ましい状況（本例では、第2主遊技始動口B10及び大入賞口が遊技領域D30の右側に設けられているため、時間短縮遊技中及び特別遊技中）においては、遊技者に対して右打ちするよう指示する画像を、遊技の状況に対応する複数のパターン（本例では、装飾図柄を第3レイヤーに表示し、時間短縮遊技状態中においては、第2レイヤーに第2報知画像を表示し、特に、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合であって、図柄変動中は第1レイヤーに第1報知画像を表示、図柄停止中は第4レイヤーに第1報知画像を表示する。また、特別遊技中においては、第3レイヤー上であって装飾図柄とは重ならない位置に第3報知画像を表示し、特に、第1主遊技始動口A10への入球を検出した場合は、第1レイヤーに第1報知画像を表示するパターン）にて表示し得るよう構成されており、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるのである。

40

50

【0144】

(第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理に係る変更例)

尚、前述したように、第1示唆演出実行制御処理や第2示唆演出実行制御処理の制御方法は、上記の実施例に示したものに限定されるわけではなく、特に、遊技の興趣性を高めるためには更なる改善の余地がある。＜改善例1＞例えば、第1長開放示唆演出は、第2主遊技保留の発生時に開始し得るよう構成されているが、主遊技図柄の変動開始時や、特別遊技の実行中等に演出を開始し得るよう構成してもよい。また、第2長開放示唆演出も同様に、第1長開放演出の開始契機と同じタイミング（保留発生時、変動開始時、特別遊技実行中、等）で演出を開始し得るよう構成することで、第2長開放示唆演出（所謂、ガセ演出）の効果を高めることが可能となる。＜改善例2＞更に、長開放示唆演出（第1長開放示唆演出及び第2長開放示唆演出）の終了契機も、上記の実施例の構成には限定されず（特に、非確変大当りに係る図柄変動時のみにて第2長開放示唆画像が非表示となる構成とした場合には、第2長開放示唆画像が非表示となった時点で非確変大当りの発生が確定的となってしまうが故、確変大当りに係る図柄変動時やハズレに係る図柄変動時においても第2長開放示唆画像が非表示となる構成とすればよい）、例えば、変動開始時に演出の終了抽選を実行し、当該終了抽選に当選した場合には、長開放示唆演出を終了するよう構成してもよい（その場合、保留内の最先の大当たりとなる保留が長開放大当たりとなる保留である場合には低確率、保留内の最先の大当たりとなる保留が短開放大当たりとなる保留である場合には高確率、保留内に大当たりとなる保留が存在しない場合には中確率で、当該終了抽選に当選することで、演出が継続するほど期待度の高い演出とすることが可能である）。＜改善例3＞また、当該演出の開始時に、当該演出が継続する上限変動回数を決定し、その後の変動回数が当該上限変動回数に達したことを契機として、当該演出が終了するよう構成してもよい。尚、ガセ演出を実行する場合には、少なくとも短開放大当たりとなる以前に、当該演出を終了させるよう構成することが好適である。

【0145】

また、特別遊技の終了後には、常に第1長開放示唆演出又は第2長開放示唆演出が実行されるように構成してもよく、そのように構成した場合、演出の齟齬（例えば、特別遊技の終了後から最初に停止する主遊技図柄が4B図柄（特別遊技実行後に非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態となる図柄）であった場合に、第1長開放示唆演出又は第2長開放示唆演出が実行されている状況）が生じないように、主遊技図柄の変動開始時には、当該齟齬が生じ得る第1長開放示唆演出又は第2長開放示唆演出を非実行とするよう構成することが望ましい。

【0146】

また、第1示唆演出実行制御処理及び第2示唆演出実行制御処理においては、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態である場合において、第1長開放示唆画像及び第2長開放示唆画像を「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」となるよう制御していたわけであるが、遊技者に報知する内容はこれには限定されず、例えば、非時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態である場合には、「当該画像が表示されれば大当たり期待度が上昇する旨を報知する画像、又は、当該画像が表示されれば現在の遊技状態が確率変動遊技状態である可能性が上昇する旨を報知する画像」となるよう制御してもよいし、勿論、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態である場合において、第1長開放示唆画像及び第2長開放示唆画像を「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」となるよう制御する、或いは、「当該画像が表示されれば大当たり期待度が上昇する旨を報知する画像、又は、当該画像が表示されれば現在の遊技状態が確率変動遊技状態である可能性が上昇する旨を報知する画像」となるよう制御してもよい。

【0147】

また、上記の実施例では、特別遊技中に第2大入賞口C20内に設けられた特定領域C22に遊技球が入球することで、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することが確定的となる遊技機（所謂、玉確タイプの遊技機）において、大入賞口（特に、第2大

入賞口C20)の開放態様を示唆する演出(長開放示唆演出)を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、一般的な遊技機(例えば、大当たり図柄の種類に応じて確率変動遊技状態への移行可否が決定されるタイプ、或いは、次回の大当たりまで確率変動遊技状態が継続するタイプの遊技機)において、当該演出中に大当たりとなれば確率変動大当たりとなる旨を報知する演出(第1長開放示唆演出及び第2長開放示唆演出に相当する演出)を実行し得るよう構成してもよい。また、当該演出中に大当たりとなった場合に実行される特別遊技での大入賞口の開放回数(所謂、最大ラウンド数)を示唆する演出(即ち、当該演出中に大当たりとなれば15ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出)を実行し得るよう構成してもよく、その場合には、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たりとなる旨を報知する演出と、当該演出中に大当たりとなれば15ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出と、が同時並行して発生するよう構成してもよい{即ち、双方の演出が同時並行して発生している場合には、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たり且つ15ラウンド大当たりとなる旨が報知されることを趣旨としているため、当該演出用の画像は別個のものとしてもよいし、確変大当たりとなる旨を報知する演出=第1画像(例えば、赤色の背景画像)、15ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出=第2画像(例えば、黄色の背景画像)、確変大当たり且つ15ラウンド大当たりとなる旨を報知する演出=第3画像(例えば、金色の背景画像)として、報知条件が重複した場合には、更に別個の画像を表示するよう構成してもよい}。尚、特別遊技におけるラウンド数を報知する演出を実行する場合には、実行ラウンド数(大入賞口が長開放となるラウンドと短開放となるラウンドとのいずれも含めたラウンド数)を報知してもよいし、大入賞口が長開放となるラウンドのみ=実質ラウンド数を報知してもよい。また、上記のように、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たりとなる旨(又は、特定領域C22への入球が容易な大当たりが実行される旨)を報知する演出と、当該演出中に大当たりとなれば最大ラウンド(例えば、15ラウンド)大当たりとなる旨を報知する演出と、が同時並行して発生するよう構成することで、当該演出中に大当たりとなれば確変大当たりとなる旨(又は、特定領域C22への入球が容易な大当たりが実行される旨)を報知する演出の実行中には、当該演出の実行中に大当たりとなることで、ラウンド数は確定しないが確変大当たりとなることが確定し、一方、当該演出中に大当たりとなれば最大ラウンド(例えば、15ラウンド)大当たりとなる旨を報知する演出の実行中には、当該演出の実行中に大当たりとなることで、確変大当たりであるか否かは確定しないが最大ラウンド(15ラウンド)の大当たりとなることが確定するという、2つの遊技性を有する遊技機を創出することができることとなる。尚、このように構成する場合であって、最大ラウンド数が異なる複数種類の大当たり(例えば、10ラウンド大当たりと15ラウンド大当たり)が存在する場合には、最大ラウンド数の最も多い大当たり(例えば、15ラウンド大当たり)において、確変大当たり及び非確変大当たりの双方の可能性があるよう構成してもよく、且つ、当該最大ラウンド数の最も多い大当たり(例えば、15ラウンド大当たり)の場合には、確変大当たりとなる可能性が非確変大当たりとなる可能性よりも高くなるよう構成しておくことが好適である。

【0148】

また、大当たり図柄の種類に応じて確率変動遊技状態への移行可否が決定されるタイプの遊技機においては、更なる変更例を挙げることができる。より具体的には、第1主遊技側の大当たりの種類=「確変大当たり且つ15ラウンド(全てのラウンドで大入賞口が長開放となる)大当たり」、「確変大当たり且つ実質5ラウンド大当たり(前半の5ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の10ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当たり)」、「確変大当たり且つ5ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当たり」、「非確変大当たり且つ実質5ラウンド大当たり(前半の5ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の10ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当たり)」、「非確変大当たり且つ5ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当たり」として設定し、第2主遊技側の大当たりの種類=「確変大当たり且つ15ラウンド(全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる)大当たり」、「確変大当たり且つ実質10ラウンド大当たり(前半の10ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の5ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当たり)」、「確変大当たり且つ5ラウンド(全ての

ラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、「非確変大当り且つ15ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、「非確変大当り且つ実質10ラウンド大当り（前半の10ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の5ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」、「非確変大当り且つ5ラウンド（全てのラウンド分で大入賞口が長開放となる）大当り」、として設定した場合を想定する。この場合、例えば、第1主遊技側での大当り発生時において、最大ラウンド数＝15ラウンドである旨を正確に報知した場合において、大入賞口が長開放となる6ラウンド目が実行された時点で、確率変動遊技状態への移行が外観上で確定的となる一方、大入賞口が短開放となる6ラウンド目が実行された時点或いは6ラウンド目が実行されず大当りが終了した時点では、確率変動遊技状態への移行が外観上で確定的とならない。よって、この設定を活用すると、大入賞口が長開放となる6ラウンド目が実行された時点で、確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知する、或いは、大入賞口が長開放となる6ラウンド目が実行されなかった場合には、確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知しない（或いは、いわゆる昇格演出として明確に報知する）よう構成することで遊技の興趣性を向上させることができる。しかしながら、本例で示したように、「当該演出中に大当りとなれば確変大当りとなる旨を報知する演出」を伴って第1主遊技側での大当りが発生した場合には、大当り開始前において既に確率変動遊技状態への移行可否を遊技者に対して明確に報知しているわけであるので、このような大当り中における確率変動遊技状態への移行可否に係る報知の実行有無を適宜切り替えることができるよう構成しておくことが望ましいこととなる。また、「当該演出中に大当りとなれば15ラウンド大当りとなる旨を報知する演出」に関しては、「実質5ラウンド大当り（前半の5ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の10ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」や「実質10ラウンド大当り（前半の10ラウンド分は大入賞口が長開放となる一方で後半の5ラウンド分は大入賞口が短開放となる15ラウンド大当り）」の発生時においては実行しないよう構成しておくことが望ましい（遊技者にとっては偽りの報知であると認識される恐れがあるため）。

10

20

【0149】

（本実施形態からの変更例1）

ここで、本実施形態では、第1長開放示唆画像であれば、主に第1示唆演出トリガ保留の消化時等、第2長開放示唆画像であれば、主に短開放大当りとなる変動時等、となるタイミング（即ち、遊技進行状況に応じたタイミング）でこれら画像を消去することで、長開放示唆演出を終了することとしていたが、これには限定されない。特に、第1長開放示唆画像や第2長開放示唆画像が表示されている期間中に、遊技機の電断・電断復帰が発生した場合には長開放示唆演出を終了させるべきか否かという選択肢が生ずる。そこで、このようなケースに着目した場合の一例を、本実施形態からの変更例1とし、以下、変更点についてのみ、詳述する。

30

【0150】

まず、図25は、本実施形態からの変更例1における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2010（変1）、ステップ2012（変1）、及びステップ2013（変1）についてであり、その目的は、電断発生時の時刻及び電断発生時における長開放示唆演出の実行有無を記憶しておく（後述の処理にて、電断発生時刻と電断復帰時刻とから、電断していた時間を導出する）ことである。即ち、電断信号受信時において、ステップ2010（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2012（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、当該取得したRTC値を、電断時RTC値（電断時刻）として退避領域に記憶する。次に、ステップ2013（変1）で、副制御基板SのCPUSCは、遊技関連情報（第1示唆演出フラグ、第2示唆演出フラグ等、遊技の進行に係る情報）を、退避領域に記憶し、ステップ2016に移行する。

40

【0151】

50

次に、図 26 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 25 のステップ 2050 のサブルーチンに係る、初期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 2060 (変 1) ~ ステップ 2068 (変 1) についてであり、その目的は、電源投入時に、電断していた時間を導出し得ること及び電断発生時における長開放示唆演出の実行有無を復元するよう構成することである。即ち、ステップ 2056 で Yes の場合、換言すれば、主制御基板 M 側からの各種情報コマンドを受信した場合、ステップ 2060 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、リアルタイムクロック RTC を参照し、RTC 値を取得 (ラッチ) する。次に、ステップ 2062 (変 1) で、サブメイン制御部 SM は、当該取得した RTC 値 (電断復帰現在の時刻) を、退避領域に記憶されている電断時 RTC 値と比較し、電断時間値 (電断復帰時 RTC 値 - 電断時 RTC 値) を導出する。次に、ステップ 2064 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、当該導出した電断時間値が所定時間 (例えば、10 分であり、遊技場の営業時間中における遊技機のメンテナンス時の電断時間であるか、遊技場の営業時間終了時から次回営業開始時までの電断時間であるかを切り分けることを趣旨とした値である) 以上であるか否かを判定する。ステップ 2064 (変 1) で Yes の場合、即ち、当該所定時間以上に亘って電断 (且つ、主制御基板 M 側から RAM クリア情報ではなく各種情報コマンドを受信) していた場合、ステップ 2066 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、長時間電断フラグをオンにし、ステップ 2068 (変 1) に移行する。他方、ステップ 2064 (変 1) で No の場合、即ち、10 分未満の電断であった場合、当該長時間電断フラグをオンにせず、ステップ 2068 (変 1) に移行する。次に、ステップ 2068 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、退避領域に記憶されている情報 (第 1 示唆演出フラグ、第 2 示唆演出フラグ等、遊技の進行に係る情報) を復元し、次の処理 (ステップ 2002 の処理) に移行する。

10

20

【0152】

次に、図 27 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 25 のステップ 2200 のサブルーチンに係る、第 1 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2201 (変 1) 及びステップ 2227 (変 1) についてであり、その目的は、前述の電断していた時間が長時間 (例えば、10 分以上) であった場合には、電断時に実行していた長開放示唆演出を終了させることである。即ち、当該サブルーチンの実行開始時において、ステップ 2201 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、長時間電断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2201 (変 1) で Yes の場合、ステップ 2202 に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。他方、ステップ 2201 (変 1) で No の場合、ステップ 2227 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、長時間電断フラグをオフにし、ステップ 2228 に移行して本実施形態と同様の処理 (第 1 示唆演出を終了させる処理) を実行する。

30

【0153】

次に、図 28 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 25 のステップ 2300 のサブルーチンに係る、第 2 示唆演出実行制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ 2301 (変 1) 及びステップ 2319 (変 1) についてであり、その目的は、前述の電断していた時間が長時間 (例えば、10 分以上) であった場合には、電断時に実行していた長開放示唆演出を終了させることである。即ち、当該サブルーチンの実行開始時において、ステップ 2301 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、長時間電断フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2301 (変 1) で Yes の場合、ステップ 2302 に移行し、本実施形態と同様の処理を実行する。他方、ステップ 2301 (変 1) で No の場合、ステップ 2319 (変 1) で、副制御基板 S の CPU SC は、長時間電断フラグをオフにし、ステップ 2320 に移行して本実施形態と同様の処理 (第 2 示唆演出を終了させる処理) を実行する。

40

【0154】

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 に係る遊技機によれば、電断発生から電源再投入までに経過した時間が所定時間 (本例では、10 分) 以上である場合

50

(特に、R A Mのクリアを実行しない場合)、電断発生時に実行していた第1示唆演出及び第2示唆演出(長開放大当たりとなる可能性を示唆する演出)を、電断復帰時に終了し得るよう構成されている。このように構成することで、例えば、遊技場の営業終了による電断及び営業開始による電源再投入等が行われた場合に、遊技開始時から長開放示唆演出が実行されることを防止することができる。特に、第2長開放示唆画像においては、「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」を、未消化となる保留が無くとも、或いは、遊技状態が遊技者にとって不利となる通常遊技状態であっても、継続して表示し続けることが可能となっており、遊技場の営業終了による電断及び営業開始による電源再投入等が行われた場合にも継続して表示し続けることは可能である。しかしながら、営業開始時において「当該画像を表示中に大当たりとなれば、確変大当たりとなる旨を報知する画像」を表示してしまった場合には、営業開始後に新たに来場した遊技者(換言すれば、電断時に遊技していた遊技者とは異なる可能性の高い遊技者)に対して、遊技者にとって特段有利な状況でないにも拘わらず、恰も遊技者にとって有利な状況であることを吹聴し得る結果、営業開始時における不当な集客効果を招いてしまう恐れがあるが故、営業開始時であると推測される状況下では、電断時に第2長開放示唆画像が表示されていたとしても、きちんと消去しておくことが望ましいのである。他方、電断発生から電源再投入までに経過した時間が所定時間(本例では、10分)未満である場合、換言すれば、遊技場の営業時間中における遊技機のメンテナンス時の電断時間であると推測される場合であって、同一の遊技者が引き続き遊技中であることが推測される場合には、電断時に第2長開放示唆画像が表示されていた際には、電断復帰時にも再表示されるよう構成しておかなければ、この電断が引き金となって確変大当たりとなる機会を損失してしまったと遊技者に誤認される恐れがあるため、電断発生から電源再投入までに経過した時間が所定時間(本例では、10分)未満である場合には、電断復帰時において第2長開放示唆画像が復帰して再表示されるよう構成されているわけである。

10

20

【0155】

尚、第1示唆演出及び第2示唆演出の表示態様の構成は適宜変更してもよく、例えば、第1示唆演出及び第2示唆演出が実行されていない状況(例えば、非時間短縮遊技且つ非確率変動遊技状態)においては、所定時間(例えば、1分)遊技が実行されていない場合(入球口への入球及び図柄変動が実行されていない場合)に、デモ画面表示(例えば、遊技機に登場するキャラクタを遊技者に紹介するための動画像の表示)に移行する一方、第1示唆演出及び第2示唆演出が実行されている状況においては、遊技が実行されていない時間が継続したとしてもデモ画面表示には移行しないよう構成してもよい。

30

【0156】

(本実施形態からの変更例2)

また、上記の実施例では、発射位置報知制御処理において、表示制御における4層のレイヤーを用いて、報知画像の表示を行ったが、あくまで一例であり、これには限定されず、レイヤー層を減らして処理負担を軽減することも可能である。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、変更点についてののみ、詳述する。

【0157】

はじめに、図29は、本実施形態からの変更例2における、図16のステップ2700のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2730(変2)～ステップ2746(変2)についてであり、その目的は、使用する表示レイヤーの層を減らし、処理負担を軽減することである。即ち、ステップ2702でYesの場合(時間短縮遊技状態中である場合)、ステップ2730(変2)で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第2レイヤーに、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。

40

【0158】

ここで、同図右のイメージ図の下段に示すように、本実施形態からの変更例2においては、表示層が3層のみとなっている。

【0159】

50

次に、ステップ2732（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732（変2）でYesの場合、ステップ2734（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、装飾図柄の表示レイヤーを第3レイヤー（最背面の表示レイヤ）に決定（第1報知画像を表示可能なレイヤーは第1レイヤーとなる）し、ステップ2738（変2）に移行する。他方、ステップ2732（変2）でNoの場合（図柄停止中の場合）、ステップ2736（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、装飾図柄の表示レイヤーを第1レイヤー（最前面の表示レイヤー）に決定（第1報知画像を表示可能なレイヤーは第3レイヤーとなる）し、ステップ2738（変2）に移行する。

【0160】

次に、ステップ2738（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2738（変2）でYesの場合、ステップ2740（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、第1報知画像を表示可能なレイヤー（装飾図柄の表示レイヤー及び第2報知画像の表示レイヤーでないレイヤーであり、第1レイヤー又は第3レイヤー）に第1報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。他方、ステップ2738（変2）でNoの場合も、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。

【0161】

また、ステップ2714でNoの場合、換言すれば、時間短縮遊技状態でなく、且つ特別遊技状態中でもない（右打ちする状況でない）場合、ステップ2742（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、新たに第2主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2742（変2）でYesの場合、ステップ2746（変2）で、副制御基板SのCPU SCは、表示制御における第1レイヤーに、左報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。他方、ステップ2742（変2）でNoの場合、ステップ2744（第2）で、副制御基板SのCPU SCは、新たに補助遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2744（第2）でYesの場合、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2746（第2）に移行する。尚、2744（第2）でNoの場合、副制御基板SのCPU SCは、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。

【0162】

ここで、左報知画像とは、同図のイメージ図に示すように、遊技者に対して左打ち（遊技領域D30の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）するよう指示する画像である。

【0163】

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に係る遊技機によれば、遊技の進行上、左打ち（遊技領域D30の左側を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）することが望ましい状況（本例では、遊技領域D30の左側を流下する遊技球が第1主遊技始動口A10に入球し易いため、非時間短縮遊技中、且つ非特別遊技中）において、遊技領域D30の右側に設けられた入球口（本例では、特に、補助遊技始動口H10及び第2主遊技始動口B10）への入球が検出された場合、遊技者に対して左打ちするよう指示する画像を、表示し得るよう構成されており、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるのである。

【0164】

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。

【0165】

（第2実施形態）

本実施形態においては、大入賞口内に設けられた特定領域C22に遊技球が入球するこ

10

20

30

40

50

とにより、確率変動遊技状態へと移行し、所定回数の確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態へと移行するよう構成された遊技機において、遊技者に長開放大当りに当選することを煽る演出、及び、遊技状態に応じて、遊技領域D30への打ち分けをする指示する演出について詳述したが、当該演出を実行し得る遊技機の遊技性についてはこれに限定されない。当該演出を実行し得る他の遊技性を有する遊技機について、第2実施形態として本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0166】

はじめに、図30は、第2実施形態に係る、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。本実施形態との相違点としては、遊技者から見て遊技領域D30の右側であって、第1大入賞口C10右側下方に、一般入賞口P10が設けられている点である。このように、遊技領域D30の右側を流下した遊技球であって、第2大入賞口C20及び第1大入賞口C10の近傍を流下した遊技球のうち、第2大入賞口C20及び第1大入賞口C10に入球しなかった遊技球が、一般入賞口P10に入球し得ることとなる。また、遊技領域D30の遊技者から見て左側であって、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B10へ流下し得る遊技球の経路の上流位置に、補助遊技始動口H10-2が更に設けられている。このように、遊技者が「右打ち」又は「左打ち」のいずれの打ち方を実行した場合においても、補助遊技始動口H10-1（H10-2）のいずれかに入球（通過）し得ることとなり、その結果、第2主遊技始動口電動役物B11dが稼働することにより、第2主遊技始動口B10へ遊技球が入球し得ることとなる。また、センター飾りD38の左下方部には、発射指示表示部HSが設けられている。ここで、発射指示表示部HSは、2つのランプからなり、右側のランプ（右打ち表示部HSR）が点灯している場合は、遊技者に「右打ち」を推奨する状態であり、左側のランプ（左打ち表示部HSL）が点灯している場合は、遊技者に「左打ち」を推奨する状態であることを示している。更に、第2実施形態においては、遊技盤D35の上部に備えられた遊技ランプD26の左右にスピーカD24が一つずつ設けられており、左側にスピーカ左D24L、右側にスピーカ右D24Rを有する構成となっている。尚、これらの設置する位置やその態様については本例には限定されるものではない。

【0167】

次に、図31は、第2実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1050（第2）及びステップ1800（第2）であり、即ち、ステップ1050（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する発射指示表示部制御処理を実行し、ステップ1100の処理に移行する。また、ステップ1600で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技制御処理を実行した後、ステップ1800（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する小当り遊技制御処理を実行し、ステップ1910に移行する。尚、ステップ1910の処理で払出される賞球数は、第1主遊技始動口A10：4球、第2主遊技始動口B10：3球、第1（第2）大入賞口C10（C20）：15球、一般入賞口P10：3球となっている。また、ステップ1014において、副制御基板S側に送信する各種情報コマンドに関し、時短回数カウンタ値に関するコマンドが送信された後に、第1報知画像～第4報知画像の表示を復帰するためのコマンド（発射指示コマンド）が送信されることとなる。

【0168】

次に、図32は、第2実施形態における、図31のステップ1050（第2）のサブルーチンに係る、発射指示表示部制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1052で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1052でYesの場合、ステップ1056で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示表示部HSの左打ち表示部HSLを消灯し、右打ち表示部HSRを点灯させる。他方、ステップ1052でNoの場合、ステップ1054で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1054でYesの場合、ステップ1058で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示表示部HSの右打ち表

示部H S Rを消灯すると共に、左打ち表示部H S Lを点灯し、次の処理（ステップ1 1 0 0の処理）に移行する。尚、ステップ1 0 5 4でN oの場合には、ステップ1 0 5 6に移行し、即ち、左打ち表示部H S Lを消灯すると共に、右打ち表示部H S Rを点灯し、次の処理（ステップ1 1 0 0の処理）に移行する。このように、発射指示表示部H Sにおいて、主遊技時短フラグがオンである場合（即ち、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態である場合）又は特別遊技実行フラグがオンである場合（特別遊技が実行中である場合）には、右打ち表示部H S Rを点灯し、遊技者に「右打ち」を推奨する表示をすることとし、他方、遊技状態が非時間短縮遊技状態であり且つ特別遊技の実行中ではない場合には、左打ち表示部H S Lを点灯し、遊技者に「左打ち」を推奨する表示をすることとなる。尚、これには限定されず、一の発射指示表示部H Sを設けることとして、点灯するか否かにより、点灯する場合の発光する色彩により、又は、点滅する等の発射指示表示部H Sの点灯態様により、「右打ち」、「左打ち」の推奨指示を遊技者に示す構成としてもよい。更に、「右打ち」、「左打ち」がそれぞれ推奨される状態（例えば「右打ち」が推奨される時間短縮遊技状態）が終了する直前には、点灯態様や、点灯する色彩を変化させる等して、遊技者に「右打ち」又は「左打ち」が推奨される状態が終了することを事前に報知するよう構成することもできる。更に、遊技機の遊技状態に関する制御が異なる場合において、右打ちすべき状況が、主遊技側の時間短縮遊技状態であるか否かではなく、確率変動状態であるか否かや、特別遊技実行中だけでなく電動役物作動中（第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの開放中）など別のフラグに紐付いて制御すべき態様である場合には、適宜右打ちのための判定対象とするフラグの種類や数を変更することが考えられる。

10

20

【0 1 6 9】

次に、図3 3は、第2実施形態における、図3 1のステップ1 2 0 0のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、本実施形態との相違点は、同図右下の補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルについてであり、非時間短縮遊技状態中と時間短縮遊技状態中にて、補助遊技図柄の当選時の停止図柄である「D 1・D 2」のそれぞれにおける、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの開放態様が異なるように構成されている。具体的には、非時間短縮遊技状態において、補助遊技図柄の停止図柄として、「D 1」が停止した場合には、開放態様は（0. 2秒間開放→閉鎖）である。また、「D 2」が停止した場合には、開放態様は（0. 2秒間開放→0. 8秒間閉鎖→5秒間開放→閉鎖）となっている。他方、時間短縮遊技状態において、「D 1」が停止した場合には、開放態様は（1秒間開放→1秒間閉鎖→2秒間開放→1秒間閉鎖→2. 2秒間開放→閉鎖）である。また、「D 2」が停止した場合には、開放態様は（1. 2秒間開放→0. 8秒間閉鎖→4秒間開放→閉鎖）となっている。

30

【0 1 7 0】

次に、図3 4は、第2実施形態における、図8のステップ1 4 0 0（1）、（2）のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1 4 0 3の判定に係る、変動開始条件の充足の要件についてであり、第2実施形態においては、小当り遊技中でないことが、変動開始条件を充足のための追加した要件となっている。また、更なる相違点としては、ステップ1 4 1 2（第2）、ステップ1 5 5 0（第2）、ステップ1 4 1 4（第2）及びステップ1 7 5 0（第2）、並びにステップ1 4 3 4（第2）～ステップ1 4 3 8（第2）であり、即ち、ステップ1 4 1 0 - 2で、主制御基板MのC P U M Cが、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定（主遊技テーブル2を参照）した後、ステップ1 4 1 2（第2）で、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度Aフラグ（限定頻度A状態においてオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1 4 1 2（第2）でY e sの場合、ステップ1 5 5 0（第2）で、主制御基板MのC P U M Cは、後述する限定頻度A変動態様決定処理を実行し、ステップ1 4 1 5に移行する。他方、ステップ1 4 1 2（第2）でN oの場合、ステップ1 4 1 4（第2）で、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度Bフラグ（限定頻度B状態においてオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1 4 1 4（第2）でY e sの場合、ステップ1 7 5 0（第2）

40

50

で、主制御基板MのCPUMCは、後述する限定頻度B変動態様決定処理を実行し、ステップ1415に移行する。

【0171】

ここで、図35に示す主遊技テーブル2は、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41t a - A（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルMN41 - B）の一例である。本図に示されるように、第2実施形態においては、第1主遊技側の大当たり時の停止図柄として7種類、第2主遊技側の停止図柄として6種類が設けられており、それぞれの停止図柄が5つの要素の相違により振り分けられていることである。前記5つの要素とは、出玉ありラウンド数（長開放ラウンドのラウンド数）、実ラウンド数（実行される全てのラウンド数であり、長開放ラウンドと短開放ラウンドとのどちらも含むラウンド数であり、実行ラウンド数とも称することがある）、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行の有無、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態への移行の有無、特別遊技終了後に付与される時短回数である。尚、第2主遊技側の大当たりには、特別遊技終了後に必ず時間短縮遊技状態に移行し、また、大当たりにおける賞球獲得期待値が相対的に低い大当たりに係る大当たり図柄が複数存在するよう構成されている。尚、停止図柄「9A」に係る大当たり（実ラウンド数は「7」）は、出玉ありラウンド数が「6」となっているが、1ラウンド目において、小当りの開放態様と同様の開放態様パターン（例えば、当該ラウンド間に遊技球を発射し続けても終了条件である所定個数の遊技球が入球し難い態様である短開放（例えば、1.8秒開放→0.5秒閉鎖）を3回繰り返す（ただし3回目の閉鎖時間はなし））を実行することにより、当該大当たりにおける1ラウンド目又は小当りの実行中の大入賞口の開放態様を視認しても、小当たりであるか確変大当たりであるかの判別が困難となるため、後述する逆転確変移行演出を実行し得るよう構成されている。この場合、「9A」に係る大当たりのその後の6ラウンド（2R目以降のラウンド）においては、大入賞口を長開放パターンにて開放し、出玉の獲得が可能であるよう構成されている。尚、当該大当たりの終了後は、時間短縮遊技状態に移行しないよう構成されているため、大入賞口に向けて遊技球を発射し続けた場合には、大当たり終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（潜伏確変とも称することがある）に移行する。

【0172】

尚、ステップ1414（第2）でNoの場合には、ステップ1410 - 3で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技テーブル3を参照して、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1415に移行する。

【0173】

ここで、図36に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a - A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a - B）の一例である。本図に示されるように、第2実施形態においては、小当たり図柄に係る変動態様を決定する場合においても、大当たり図柄に係る変動態様を決定する場合と同様のテーブルを参照して変動態様（変動時間）を決定するよう構成されている。より好適な態様としては、大当たりの場合においても、図柄の種類に応じて参照する変動態様決定用抽選テーブルを相違し得るよう構成し、小当たり図柄と「9A」に対応する大当たり図柄とで同一の変動態様決定用抽選テーブルを参照するよう構成することが好ましい。

【0174】

また、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技図柄の停止図柄は、大当たり図柄ではないと判定した後、ステップ1434（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄は小当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1434（第2）でYesの場合、ステップ1436（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、小当たりフラグをオンにし、ステップ1450の処理に移行する。他方、ステップ1434（第2）でNoの場合、ステップ1438（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、遊技者に遊技球の発射に関する指示表示をするための情報である、発射指示コマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、

次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、第2実施形態においては、ステップ1450の特定遊技終了判定処理の実行タイミングが本実施形態とは相違しており、ステップ1424で変動中フラグをオフにした後にステップ1450の処理を実行している。

【0175】

次に、図37は、第2実施形態における、図34のステップ1550（第2）のサブルーチンに係る、限定頻度A変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1 {限定頻度Aフラグがオンである場合において、変動毎に減算されるカウンタ（デクリメントカウンタ）} のカウンタ値は、継続煽り演出実行値（時間短縮遊技状態が継続するか否かを煽る演出を実行する時短回数に係るカウンタ値であり、本例では、41、21、1）であるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブルA-1を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1558に移行する。他方、ステップ1552でNoの場合、ステップ1556で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブルA-2を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1558に移行する。なお、ここで示した限定頻度Aフラグおよび限定頻度AカウンタMN52c-1の設定は、大当たり図柄「2A」、「2B」、「4A」、「4B」、「6A」、「6B」の停止を契機として、フラグのオンおよびその図柄に応じた時短回数の値が設定される処理が実行される。

【0176】

次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウンタ値から1を減算（デクリメント）する。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1560でYesの場合、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオフにし、ステップ1564に移行する。他方、ステップ1560でNoの場合にも、ステップ1564に移行する。次に、ステップ1564で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、限定頻度テーブルA-1又は限定頻度テーブルA-2を参照することにより決定された主遊技図柄に係る変動時間に係るコマンド）をセット（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1415の処理）に移行する。なお、第2実施形態における、図37に示す態様では、限定頻度カウンタの値が所定値（継続煽り演出実行値）である場合に、限定頻度テーブルA-1を参照する構成としたが、ステップ1552においてYesとなる場合においても、限定頻度AカウンタMN52c-1値に応じて、限定頻度テーブルA-1、A-1'、A-1''という様に異なるテーブルを使用する構成としてもよい。

【0177】

次に、図38は、第2実施形態における、図34のステップ1750（第2）のサブルーチンに係る、限定頻度B変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブルBを参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1754に移行する。次に、ステップ1754で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2 {限定頻度Bフラグがオンである場合において、図柄変動毎に減算されるカウンタ（デクリメントカウンタ）} のカウンタ値から1を減算（デクリメント）する。次に、ステップ1756で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオフにし、ステップ1760に移行する。他方、ステップ1756でNoの場合にも、ステップ1760に移行する。次に、ステップ1760で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bコマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、限定

頻度テーブルBを参照することにより決定された主遊技図柄の変動時間に係るコマンド)をセット(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1415の処理)に移行する。

【0178】

次に、図39は、第2実施形態に係る、限定頻度テーブルA-1、限定頻度テーブルA-2及び限定頻度テーブルBの一例である。第2実施形態においては、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウンタ値が継続可否値(非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であった場合に、時間短縮遊技状態が終了する可能性がある変動回数に関するカウンタ値であり、本例では、41、21、1)である場合限定頻度テーブルA-1が参照され、カウンタ値が継続可否値ではない場合限定頻度テーブルA-2が選択されるよう構成されている。同図に示すように、限定頻度テーブルA-1を参照した際のハズレ時の変動時間よりも、限定頻度テーブルA-2を参照した際のハズレ時の変動時間の方が相対的に短時間となるよう構成されている。換言すれば、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウンタ値が継続可否値(本例では、41、21、1)である場合には、主遊技図柄の当否の結果がハズレである場合に、変動時間が相対的に長期間となっており、時間短縮遊技状態が継続するか否かの煽り演出の実行時間を担保できるように構成されている。

【0179】

次に、図40は、第2実施形態における、図34のステップ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。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1451(第2)であり、即ち、ステップ1451(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1451(第2)でYesの場合、ステップ1462に移行する。他方、ステップ1451(第2)でNoの場合、換言すれば、遊技状態が確率変動遊技状態である場合、ステップ1462~1470の処理をすることなく、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。このように、第2実施形態においては、本実施形態とは異なり、確率変動遊技状態は図柄変動の回数によっては終了しない、換言すると、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、次回の大当たり当選まで少なくとも確率変動遊技状態が終了しないよう構成されている。なお、ステップ1451(第2)の判定処理を設けず、確率変動遊技状態に制御する場合には、時短回数カウンタに最大値(例えば、2バイトの最大値65535)や、10000回などの値を設定し、実質的に次回までの大当たりを保証する態様とする

【0180】

次に、図41は、第2実施形態における、図31のステップ1500の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、本実施形態との相違点は、ステップ1514(第2)及びステップ1516(第2)であり、即ち、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCが、時短回数カウンタMP52cをゼロクリアした後、ステップ1514(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1、限定頻度BカウンタMN52c-2をゼロクリアする。次に、ステップ1516(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグ、限定頻度Bフラグをオフにし、ステップ1510の処理に移行する。

【0181】

次に、図42は、第2実施形態における、図31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)、1625(第2)、ステップ1628(第2)、ステップ1632(第2)、ステップ1700(第2)、及びステップ1645(第2)並びに、特別遊技中に大入賞口内に設けられた特定領域C22に遊技球が入球することで、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する権利を獲得可能な遊技機(玉確タイプと称することがある)に係る構成を削除したことであり、即ち、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技開始表示指示コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットした後、ステップ1611(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始

時における、発射指示コマンド（特別遊技開始時にセットされるコマンドであり、左打ち
 を実行するべきか右打ちを実行すべきかに係る情報が含まれており、副制御基板S側への
 コマンド）をセットし、ステップ1616に移行する。また、ステップ1624で、主制
 御基板MのCPUMCが、第1（第2）大入賞口C10（C20）を開放し、開放タイマ
 をスタートさせた後、ステップ1625（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述
 する、ラウンド開始時における、発射指示コマンド（各ラウンドにおけるラウンド開始時
 にセットされるコマンドであり、左打ちを実行するべきか右打ちを実行すべきかに係る情
 報が含まれており、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1626に移行
 する。また、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技中に係る遊技
 状態情報コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットした後、ステップ1628（
 第2）で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口C10（C20）に所定
 個数（例えば、10個）の入賞があったか否かを判定する。ステップ1628（第2）で
 Yesの場合、ステップ1632（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）
 大入賞口C10（C20）を閉鎖し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1
 628（第2）でNoの場合、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、開放
 タイマは所定時間（例えば、長開放パターンでは、29.0秒間）に到達したか否かを判
 定する。ステップ1630でYesの場合には、ステップ1632（第2）に移行し、他
 方、ステップ1630でNoの場合には、次の処理{ステップ1800（第2）}に移行
 する。また、ステップ1644で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技終了表示指示
 コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットした後、ステップ1700（第2）で
 、主制御基板MのCPUMCは、後述する特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行する
 。次に、ステップ1645（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了時
 における、発射指示コマンド（特別遊技終了時にセットされるコマンドであり、左打ちを実
 行するべきか右打ちを実行すべきかに係る情報が含まれており、副制御基板S側へのコマ
 ンド）をセットし、次の処理{ステップ1800（第2）}に移行する。このように構成
 することで、大当たり図柄に基づいて、大当たり終了後に確率変動遊技状態へ移行するか否か
 が決定する遊技機において、特別遊技の実行中における複数のタイミングにおいて、発射
 指示コマンド（遊技者に推奨する発射方向を報知するための情報に係るコマンドであり、
 副制御基板S側へのコマンド）をセットし、副制御基板S側へ遊技者への発射位置の指示
 表示に係る情報を送信することにより、遊技者に推奨する発射方向として左打ちから右打
 ち又は右打ちから左打ちに切り替わったタイミングで副制御基板S側にて遊技の状態に沿
 った適切な発射指示演出を実行することができることとなる。尚、ステップ1618のラ
 ウンドの開放パターンの一例としては、短開放パターンとして「1.8秒開放→0.5閉
 鎖」を3回繰り返す短開放パターンA（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。）、「1.
 8秒開放→0.2閉鎖」を1回だけ行う短開放パターンB（最後の開放後の閉鎖時間は設
 けない。）、があり、長開放パターンとして、「29.0秒間開放→閉鎖」となる長開放
 パターンA（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。）、「1.8秒開放→0.5秒閉鎖→
 28.0秒開放→閉鎖」となる長開放パターンB（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。
 ）、等が挙げられる。

【0182】

図43は、第2実施形態における、ラウンド開始時における、発射指示コマンド{ステ
 ップ1625（第2）の処理にてセットするコマンド}内容の一例である。同図上段にお
 いて、「命令内容」に対応する、「MODEデータ」、「EVENTデータ」を列記して
 おり、その内容は下記の通りである。なお、以下の表記における「〇〇H」「〇〇〇〇B
 」は、16進数表記と2進数表記をそれぞれ示している。

短開放パターンA：9CH、04H（00000100B）

短開放パターンB：9CH、06H（00000110B）

長開放パターンA：9CH、05H（00000101B）

長開放パターンB：9CH、07H（00000111B）

【0183】

ここで、「MODEデータ」とは、コマンドの種別（例えば、特別遊技開始時の発射指示コマンド、ラウンド開始時の発射指示コマンド、特別遊技終了時の発射指示コマンド、等）を表すデータであり、「9CH」は、ラウンド開始時の発射指示コマンドであることを表している。他方、「EVENTデータ」とは、例えば同図下段に示すように、「0」と「1」の3桁の数字によって（3ビットにて）、コマンドの内容（発射指示態様、大入賞口の開放パターン等）を表すデータとすることができる。より詳細には、3桁のうち上位の桁から順に、（1）の桁：「0」は左打ち、「1」は右打ちの発射態様に係る情報を表しており、（2）の桁：「0」は大入賞口の開放パターンとして開放パターンA、「1」は大入賞口の開放パターンとして開放パターンBに係る情報を表しており、（3）の桁：「0」は大入賞口が短開放パターンにて開放する旨、「1」は大入賞口が長開放パターンにて開放される旨の情報を表している。具体例としては、「EVENTデータ」の開放パターン識別用のビット列が「110B」である場合のコマンド内容（06H）は、右打ちの発射態様が推奨される状態であり、且つ、大入賞口の開放パターンが短開放パターンB（例えば、「1．8秒開放→0．2秒開放」を1回だけ行う開放パターン）である情報を表していることとなる。尚、本例には限定されず、下記のように2バイトのデータとした場合には、発射指示態様、大入賞口開放パターン等について更に詳細な情報を送信することができる。

10

【0184】

ここで、遊技機内で主制御基板Mから副制御基板Sへ送られる命令は、一般に2バイトのデータで構成される。そのうち1バイトは「MODEデータ」であり、もう1バイトは「EVENTデータ」である。それぞれの最上位ビットは、「MODEデータ」と「EVENTデータ」のいずれであるかを識別させるためのビット（識別用ビット）であるため、残りの7ビットずつが実質的にデータ領域として利用されることとなる。

20

【0185】

なお、同図において示した発射指示コマンドの一例は、大当りの際に大入賞口の開放パターンを識別可能にするために送信するものであり、遊技状態に関する発射指示コマンドとして別途MODEデータが「9DH」などとなるデータを用意してもよい。そのように構成した場合には、EVENTデータを「00H」が左打ちをするべき遊技状態、「01H」が右打ちをするべき遊技状態とするような遊技状態に関する発射指示コマンドを設けてもよい。ここで、EVENTデータが「00H」、「01H」のみで左右方向の発射推奨位置を指示するコマンドを設ける利点としては、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などの各フラグのうちから、フラグがオン（RWMの記憶領域に「01H」が格納された状態）である情報を、右打ちすべき状態であることを示す情報としてそのままEVENTデータとして使用することが可能となることが挙げられる。また、このようにすることで、複数の遊技状態に関するフラグのうちいずれかがオンとなるときに右打ちを推奨するものであれば、各フラグをOR演算した結果をEVENTデータとして用いることができ、各フラグがオンであるか否かという判定をフラグの数だけ行うという処理の煩雑化も避けることが可能になる。

30

【0186】

第2実施形態においては、以下の様な態様も可能である。

40

（1）上述のように、主制御基板M側から副制御基板S側に発射指示コマンドとして詳細な情報を送信可能に構成した場合には、大入賞口の開放パターンに複数の開放パターン（複数回開放する、1ラウンドで短、長開放を実行する等）を設けた場合にも、発射指示コマンドの内容を相違させることによって当該複数の開放パターンに係る情報を副制御基板S側に送信することができる。一例としては、上位のビットの情報によって各ラウンドの開放パターン情報をオフセット値として指定し、且つ、最下位のビットにおいて、「奇数」→長開放、「偶数」→短開放となるようにすることで、副制御基板S側では、短開放であるか長開放であるかを最下位ビットの情報によって識別できるようにすることができる。尚、短開放パターンと長開放パターンとのいずれの開放パターンであるかを最下位ビットによって識別可能に構成した場合において、長開放パターンとして長開放パターンA～

50

Cの3種類、短開放パターンとして短開放パターンA～Dの4種類設けた場合には、長開放パターンの種類数よりも短開放パターンの種類数の方が多いため、差分である「4種類－3種類＝1」つ分の長開放パターンに対応するダミーのコマンド（最下位ビットが奇数のコマンド）を設けるよう構成してもよい。また、2種類以上のコマンドを組み合わせることで、発射指示内容を識別するよう構成してもよいし、全ての組み合わせパターンと一対一対応の種類数の発射指示コマンドを設ける構成としてもよい。全てのパターンと一対一対応の発射指示コマンドを設けることとした場合には、1つのラウンド内においても、短開放に係る指示（例えば、白黒になる、指示が消去する等の消極的態様による報知）と長開放に係る指示（例えば、発光する、音声を伴う等の積極的態様による報知）を切り替える構成とすることもできる。

10

（2）上述した構成では、発射指示コマンドを主制御基板M側で生成し、副制御基板S側においては、発射指示コマンドに指定される内容に基づき、発射指示表示等の演出を実行するよう構成したが、これには限定されず、副制御基板S側において、主制御基板M側からの情報（現在の遊技状態、特別遊技の実行開始コマンド、大当たり図柄、各ラウンドの開放コマンド等の情報）に基づいて、発射指示表示等の演出の態様を決定し、演出表示装置SGでの演出等を実行し得る構成としてもよい。

（3）また、1ラウンド内において、大入賞口が複数回の開放（短開放又は長開放）を実行する場合には、ラウンド内において、主制御基板Mが複数回発射指示コマンドを送信し得るよう構成し、副制御基板S側が大入賞口の長開放に係る指示コマンドを受信した時のみ、積極的な態様による報知（表示領域を大きくする。強く発光する。別途の表示を実行する、音声を伴う報知をする等）を実行するよう構成してもよい。例えば、指示コマンドが、1ラウンド内に実行される大入賞口の開放態様と、「1」→2.9秒間開放、「2」→0.4秒間開放、「3」→2秒間開放」のように対応する場合において、1ラウンドとして、「0.4秒間開放→0.4秒間閉鎖→0.4秒間開放→0.4秒間閉鎖→2秒間開放→閉鎖」のような開放パターンである場合、それぞれの開放タイミングにおいて、「2」、「2」、「3」の発射指示コマンドが、副制御基板S側に送信されることとなる。

20

（4）また、大入賞口の開放時間だけではなく、閉鎖時間についても複数種類設けた場合（例えば、「1秒」、「4秒」、「6秒」等）において、当該閉鎖に係る時間についても主制御基板M側から発射指示コマンドとして送信し得る構成としてもよい。そのように構成した場合には、相対的に開放時間が長時間である閉鎖時間、「4秒」、「6秒」においては、それぞれ、「開放待機中」、「開放まであと○秒」等の表示を演出表示装置SGにて行う構成としてもよい。このように構成することで、大当たり中に実行される演出の時間に対応させるため、ラウンド間の大入賞口の閉鎖時間を長時間とした場合であっても、大入賞口が開放しない状態（即ち、出玉が増加しない不利な状態）において、遊技者が遊技球の無駄な発射をしないよう報知する構成とすることができる。また、発射指示コマンドはラウンド終了時（開放タイマ値＝0又は大入賞口に所定個数入賞時）にもセットするよう構成してもよい。

30

（5）また、大当たり中の発射推奨位置に関するコマンドについても、2値で送るものとして、副制御基板S側にて大当たり種別に応じて各ラウンドでタイミングを合わせるように処理することも可能である。

40

【0187】

図44は、第2実施形態における、図42のステップ1700（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1728-1で、主制御基板MのCPUCは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当たり図柄（大当たりの終了後に確率変動遊技状態へ移行する大当たりに係る停止図柄であって、本例では、3A・5A・7A・9A・3B・5B・7B）であるか否かを判定する。ステップ1728-1でYesの場合、ステップ1728-2で、主制御基板MのCPUCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1728-3で、主制御基板MのCPUCは、停止図柄は時短なし大当たり図柄（大当たりの終了後に時間短縮遊技状態へと移行しない大当たりに係る停止図柄であって、本例では、9A）であるか否かを判定する。ステップ

50

1728-3でYesの場合、ステップ1728-4で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値A（本例では、65535）をセットする。ここで、所定値Aとして十分大きい値をセットすることにより、実質的に次回大当たりまで確率変動遊技状態が継続する構成とすることができる。尚、図40の構成により、遊技状態が確率変動遊技状態においては、時短回数カウンタMP52cは減算されないこととなっているため、ここで設定する所定値Aはいずれの値であっても（所定値Aをセットしなくても）、次回大当たりまで確率変動遊技状態が継続する構成となっている。

【0188】

次に、ステップ1728-5で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄はバトル敗北確変大当たり図柄（大当たり終了後に、確率変動遊技状態に移行する大当たりに係る停止図柄であるが、大当たり中のバトル演出に敗北した演出が実行される大当たりであり、本例では、3B）であるか否かを判定する。ステップ1728-5でYesの場合、ステップ1728-6で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度AカウンタMN52c-1のカウンタ値に所定値（本例では、60）をセットする。次に、ステップ1728-7で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオンにし、ステップ1728-11に移行する。他方、ステップ1728-5でNoの場合にも、ステップ1728-11に移行する。また、ステップ1728-1でNoの場合、即ち、主遊技図柄の停止図柄が、2A、4A、6A、2B、4B、又は6Bである場合、ステップ1728-8で、主制御基板MのCPUMCは、大当たり図柄に基づいた時短回数（2A・2Bの場合は20回、4A・4Bの場合は40回、6A・6Bの場合は60回）を時短回数カウンタMP52cに
20
セットする。次に、ステップ1728-9で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cにセットした時短回数と同じ値（本例では、20回、40回、又は60回）を限定頻度AカウンタMN52c-1にセットする。次に、ステップ1728-10で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Aフラグをオンにし、ステップ1728-11に移行する。次に、ステップ1728-11及びステップ1728-12で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにすると共に、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理 {ステップ1645（第2）の処理} に移行する。尚、1728-3でNoの場合にも、次の処理 {ステップ1645（第2）の処理} に移行する。

【0189】

次に、図45は、第2実施形態における図31のステップ1800（第2）のサブルーチンに係る、小当たり遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCは、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、主制御基板MのCPUMCは、小当たりフラグをオフにする。次に、ステップ1806で、主制御基板MのCPUMCは、当該ラウンド（当該小当たり遊技）に係る開放パターン {短開放大当たり時の大入賞口の開放パターンと類似するような開放パターンが好ましく、例えば、「1. 8秒間の開放→0. 5秒間の閉鎖」を3回繰り返す開放パターンA（最後の開放後の閉鎖時間は設けない。）、等} をセットする。次に、ステップ1808で、主制御基板MのCPUMCは、小当たり実行フラグをオンにする。次に、ステップ1809で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10を開放し、小当たり遊技用開放タイマをスタートさせる。次に、ステップ1810で
40
、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始表示指示コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。尚、小当たり遊技中は特別遊技中と同様の演出が実行されるよう構成されていることが好ましい。次に、ステップ1811で、主制御基板MのCPUMCは、小当たり遊技開始時における、発射指示コマンド（サブ側へのコマンド）をセットし、ステップ1814に移行する。他方、ステップ1802でNoの場合、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCは、小当たり実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1812でYesの場合、ステップ1814に移行する。

【0190】

次に、ステップ1814で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10に所定個数（例えば、10個）の入賞があったか否かを判定する。ステップ1814でYesの

10

20

30

40

50

場合には、ステップ1818に移行する。他方、ステップ1814でNoの場合、ステップ1816で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用開放タイマを参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、「1.8秒間の開放→0.5秒間の閉鎖」を3回繰り返した後閉鎖）が経過したか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合、ステップ1818に移行する。

【0191】

次に、ステップ1818で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1820で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマを停止してリセットする。次に、ステップ1822で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにする。次に、ステップ1823で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了表示指示コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1824で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技の終了時における、発射指示コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1825で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1825でYesの場合、ステップ1826で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1830で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度BカウンタMN52c-2のカウント値に所定回数（本例では、10）をセットし、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1812、ステップ1816、又はステップ1825でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0192】

尚、小当り遊技終了後には、時間短縮遊技状態でないことを条件に、限定頻度B状態に移行するよう構成したがこれには限定されず、限定頻度状態に移行しないこととしてもよいし、小当り図柄に応じて、限定頻度状態に移行するか否かを相違させてもよい。また、大当りとして、例えば、実行ラウンド数が2ラウンドであり、1ラウンド目において「1.8秒開放→0.5秒閉鎖」の開放パターンを2回、2ラウンド目において「1.8秒開放」の開放パターンを1回実行する（各ラウンド最後の開放後の閉鎖時間は設けない）大当りであり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当りを設ける、即ち、大当りにおける2ラウンドに亘る大入賞口の開放態様（見た目上の開閉）が、小当りにおける大入賞口の開放態様（見た目上の開閉）と同様となるよう構成し、当該大当り終了後と小当り終了後とで限定頻度状態に移行し得るよう構成してもよい。そのように構成することにより、大当り及び小当り終了時点では遊技者は遊技状態がいずれであるか（確率変動遊技状態であるか否か）を認識できないよう構成し、且つ、限定頻度状態において現在の遊技状態を示唆する又は報知する演出を実行することによって、図柄変動中によって現在の遊技状態を示唆するような遊技性を実現することができる。

【0193】

次に、図46は、第2実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ2700（第2）及びステップ2750（第2）であり、即ち、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCが、特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ1700（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する発射位置報知制御処理を実行する。次に、ステップ2750（第2）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、滞在ステージ決定処理を実行し、ステップ2020の処理に移行する。

【0194】

次に、図47は、第2実施形態における、図46のステップ2600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。尚、第2実施形態においては、同図における処理によって、特別遊技中の演出に係る処理と小当り中の演出に係る処理とのいずれにも共通した処理となっている。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ2550（第2）であり、即ち、ステップ2612で、副制御基板SのCPUSCが、入賞個数を逐次表示するコマンドをセットした後、ステップ2550（第2）で、副制御

基板 S の C P U S C は、後述する特別遊技中演出実行処理を実行し、ステップ 2 6 1 4 に移行する。

【0195】

次に、図 4 8 は、第 2 実施形態における、図 4 7 のステップ 2 5 5 0（第 2）のサブルーチンに係る、特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 主遊技側の大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル実行大当り図柄（大当り中にバトル演出が実行されることとなる大当りに係る図柄であり、本例では、2 A・3 A・4 A・5 A・6 A）に係る大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル勝利大当り図柄（大当り中のバトル演出において、勝利する演出が実行される大当りに係る図柄であり、本例では、3 A・5 A）に係る大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル勝利演出を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 5 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 5 5 4 で N o の場合（即ち、実行中の大当りに係る図柄が 7 A・9 Aである場合）、ステップ 2 5 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、時短なし大当り図柄（大当りの終了後に非時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、9 A）であるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、逆転確変移行演出（例えば、1 ラウンド目が終了する際に、演出表示装置 S G 上にて大当り又は小当りが終了するような演出が実行されて「空ステージ」に移行すると思いきや、画面の表示が爆発する演出が実行された後「確変確定!」の文字が表示される。その後、2 ラウンド目以降においては遊技者を祝福する祝福演出が実行される）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 5 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 2 で N o の場合（即ち、本例では 7 A）、ステップ 2 5 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、祝福演出（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 5 6 8 に移行する。尚、ステップ 2 5 5 6 で N o の場合、ステップ 2 5 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル敗北演出（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することを報知していない状態であり、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する場合と非確率変動遊技状態に移行する場合とで当該演出を実行するよう構成してもよい）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 5 6 8 に移行する。また、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合にも、ステップ 2 5 6 8 に移行する。

【0196】

次に、ステップ 2 5 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 主遊技側の大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル勝利後大当り図柄（特別遊技の実行中にバトル勝利後演出が実行される大当り図柄であり、本例では、5 B・7 B）に係る大当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 5 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル勝利後演出（確率変動遊技状態にて当選した第 2 主遊技側の大当り中に実行される演出であり、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する場合に実行される遊技者を祝福する演出）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 5 7 6 に移行する。他方、ステップ 2 5 7 0 で N o の場合、即ち、実行中の大当りに係る大当り図柄が 2 B・3 B・4 B・6 Bである場合、ステップ 2 5 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、バトル敗北後演出（確率変動遊技状態にて当選した第 2 主遊技側の大当り中に実行される演出であり、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する場合と非確率変動遊技状態に移行する場合とのいずれでも実行され得る演出であり、例えば「夕方ステージ突入!」と表示する。尚、特別遊技終了デモ時間を設けた場合には、当該終了デモ時間にて「夕方ステージ突入!」と表示してもよい）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 5 7 6 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 8 で N o の場合にも、ステップ 2 5 7 6 に移行する。ここで、第 2 実施形態においては、確率変動遊技状態においては、大当り図柄

に係る図柄変動中の演出によって、当選した大当りの終了後に移行する遊技状態を報知するよう構成されている、具体的には、大当り図柄に係る図柄変動時間中にてバトル演出が実行され、バトル演出に勝利すると当該大当り図柄に係る大当り終了後には確率変動遊技状態に移行することとなり、バトル演出に敗北すると、当該大当り図柄に係る大当り終了後には非確率変動遊技状態に移行することとなる。このように、大当りが実行された時点で大当り終了後の遊技状態を遊技者は認識しているため、確率変動遊技状態にて当選した第2主遊技側の大当り図柄に係る大当り中には、大当り終了後に移行する遊技状態を煽るような演出は実行されないよう構成されている。次に、ステップ2576で、副制御基板SのCPUSCは、小当りの実行中であるか否かを判定する。ステップ2576でYesの場合、ステップ2578で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中演出（小当り中に実行する演出であり、例えば、「空ステージ」突入！と表示する。尚、小当り終了デモ時間を設けた場合には、当該終了デモ時間にて「空ステージ突入！」と表示してもよい）を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2614の処理）に移行する。尚、ステップ2576でNoの場合にも、ステップ2614に移行する。

【0197】

次に、図49は、第2実施形態における、図46のステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2747-1で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信している発射指示コマンドの内容を確認する。次に、ステップ2747-2で、副制御基板SのCPUSCは、発射指示コマンドは右打ちに関する内容であるか否かを判定する。ステップ2747-2でYesの場合、ステップ2748-1で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに、第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。ここで、「報知画像」とは、遊技者に推奨される遊技球の発射方向や発射強度、発射すべき遊技領域を報知する演出であり、主に、遊技の状態（状況）が変化する時〔大当りの開始時、遊技状態の移行時、大当りの終了時、等〕に、例えば、「右打ち」、「左打ち」、「左打ちに戻して下さい」、「大入賞口を狙え」、「V（特定領域C22）を狙え」等の報知をする画像である。次に、ステップ2747-3で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに、第2報知画像を表示するコマンドをセットする。

【0198】

尚、本例に適用可能なその他の報知画像に関する構成の具体例としては、大当りの開始に係る権利を特定の領域を遊技球が通過するまで一時的に保持し得る（例えば、大当り図柄が停止した後、補助遊技始動口H10を遊技球が通過するまでは大当りが開始されない）よう構成した場合に、当該特定の領域（例えば、補助遊技始動口H10）に向けて遊技球を発射するよう報知するよう構成してもよい。

【0199】

ここで、本例に係る報知画像に関する構成を詳述する。

（1）報知画像のうち、第1報知画像とは、演出表示装置SGの表示領域SG10の中央付近全体に表示される画像である。第1報知画像（右打ち）は、右向きの矢印が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっており、左打ちにて遊技をするべき状況にて、右打ちによって入球し易く左打ちによって入球し難い入球口（例えば、一般入賞口）への入球を検出すること等によって表示されることとなる。また、第1報知画像（左打ち）は、左向きの矢印が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっており、左打ちにて遊技をするべき状況にて、左打ちによって入球し易く右打ちによって入球し難い入球口（例えば、第1主遊技始動口）への入球を検出することによって表示されることとなる。尚、第1報知画像は遊技状態移行タイミング（特に発射推奨位置が変更される（左打ちから右打ち、又は、右打ちから左打ち、等）遊技状態の変化タイミング）において推奨される発射位置を報知する役割を担っており、所定の演出時間が経過した場合や、所定の終了条件を充たした場合等に表示が消去される（常時表示はされない報知画像である）。

（2）報知画像のうち、第2報知画像とは、演出表示装置SGの表示領域SG10の右上部に帯状に表示される画像であり、時間短縮遊技状態や特別遊技の実行中（遊技状態は非

10

20

30

40

50

時間短縮遊技状態)などの特定の遊技期間中に常時表示される報知画像である。尚、特別遊技を実行していない非時間短縮遊技状態の左打ちを実行すべき遊技状態である場合に第2右打ち報知画像(左打ち)を表示することがある(たとえば、右側流路に配置された第2主遊技始動口電動役物B11dが作動するとき)。

(3) 報知画像のうち、第3報知画像とは、演出表示装置SGの表示領域SG10の上端及び下端に带状に表示される画像であり、主に特別遊技の実行中に常時表示される報知画像である。尚、本実施形態においては特別遊技中には第3報知画像を表示するよう構成しているが、他の実施形態においては特別遊技中に第3報知画像に代えて第2報知画像を表示するよう構成することがある(たとえば、大入賞口が開放状態であるとき第3報知画像を表示し、閉鎖期間にあるとき第2報知画像を表示するなど)。

(4) 報知画像のうち、「第4報知画像」とは、演出表示装置SGの表示領域SG10の左下方に第1報知画像や第2報知画像よりも相対的に小さい範囲にて表示される画像であり、右向きの矢印と左向きの矢印が上下に並んだ態様となっている。また、第4報知画像は、遊技状態の変化直後や特定の遊技期間中のみならず、基本的に常時表示される画像であり、演出表示装置SG上に限られず、他の演出表示に表示が視認不可能とならない位置、例えば、前述の発射指示表示部HSとしてセンター飾りD38に設けることとしてもよく、第1主遊技図柄表示装置A20に併設する構成としてもよい。また、第4報知画像は、右打ちにて発射するべき遊技の状況であるが、実質的に右打ちを実行しても遊技者の利益にならない期間(例えば、特別遊技の実行中における大入賞口の閉鎖期間)においては、第4報知画像を「非表示」や「点滅表示」や「発光色または明るさ、透過率を変更した表示」とするよう構成されており、当該「非表示」乃至「点滅表示」等となっていない場合には、常に「右点灯」又は「左点灯」にて表示されている。

(5) 報知画像のうち、第5報知画像とは、演出表示装置SGの表示領域SG10の中央付近全体に表示される画像である。第5報知画像(左打ち)は、「左打ち」との文字が付された左向きの矢印(斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている)が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっており、左打ちにて遊技をするべき状況にて、右打ちによって入球し易く左打ちによって入球し難い入球口(例えば、右側一般入賞口、右側補助遊技始動口、第2主遊技始動口)への入球を所定期間A内に所定数A検出すること等によって表示されることとなる。また、第5報知画像(右打ち)は、「右打ち」との文字が付された右向きの矢印(斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている)が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっており、右打ちにて遊技をするべき状況にて、左打ちによって入球し易く右打ちによって入球し難い入球口(例えば、第1主遊技始動口、左側一般入賞口)への入球を所定期間B内に所定数B検出すること等によって表示されることとなる。尚、第5報知画像は警告や注意喚起の役割を担っており、当該警告となる原因が解消された場合等に表示が消去される(常時表示はされない報知画像である)。

【0200】

フローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2747-4で、副制御基板SのCPU SCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンド(第1主遊技始動口A10に入球した旨に係るコマンドであり、第1主遊技始動口A10には左打ちを実行している場合の方が右打ちを実行している場合よりも入球容易となっている)を受信したか否かを判定する。ステップ2747-4でYesの場合、ステップ2747-5で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第5報知画像(右打ち)を表示するコマンドをセットする。尚、第5報知画像は、その表示をしてから所定期間(例えば、3秒~10秒後)経過後に消去されるようになっている(第5報知画像が表示されている期間においては、表示されていた第1報知画像の表示が消去される)。また、これには限定されず、遊技者が正常な発射位置に遊技球を発射していることを、例えば副制御基板S側で判定した場合、又は、遊技状態等が移行することにより遊技者の発射位置が正常な発射位置となった場合に、消去する構成としてもよいし、正常な発射位置への発射に対し更に、「OK」等のメッセージを表示する構成としてもよい。即ち、第5報知画像の表示を終了する条件としては、

遊技性に合わせて適宜変更してもよい。次に、ステップ2747-6で、副制御基板SのCPU SCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち!」との音声を出力し、ステップ2747-7に移行する。他方、ステップ2747-4でNoの場合にも、ステップ2747-7に移行する。次に、ステップ2747-7で、副制御基板SのCPU SCは、無駄打ち条件を充足したか否かを判定する。ここで、無駄打ち条件とは、例えば、大当たり中のラウンド間時間、大当たり開始デモ時間、大当たり終了デモ時間、大入賞口の開放パターンが短開放パターンとなるラウンド実行中、時短回数カウンタMP52cのカウント値が0となる時間短縮遊技状態の最終変動終了後の変動固定時間中、等の、右打ちにて遊技球を発射しても、大入賞口に入球しない、第2主遊技始動口B10に入球しない、等、遊技者にとって有利とならない場合に充足するよう構成されている。これらの無駄打ちに関する状況判断は、主制御基板Mが副制御基板Sに対して、大当たりの開始時や終了時、各ラウンドの開始時や終了時、第2主遊技始動口電動役物B11dの作動開始や作動終了時、図柄変動の終了時などの情報を適宜受け取ったことによって判断する。

10

【0201】

次に、ステップ2747-7でYesの場合、ステップ2747-8で、副制御基板SのCPU SCは、「非点灯」にて第4報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。尚、第2実施形態においては、右打ちにて発射すべき遊技の状況であるが、右打ちを実行しても遊技者の利益にならない期間(例えば、特別遊技の実行中における大入賞口の閉鎖期間)においては、第4報知画像を「非表示」とするよう構成したが、第4表示画像の表示態様はこれには限定されず、「右点灯」とは区別ができ、更に、「右点灯」の場合よりも右打ちにて遊技球を発射した場合に高利益とならない旨が認識できるような表示態様であればよく、例えば、「グレースケールにて右点灯で表示」、「右点滅」等にて表示するよう構成してもよい。他方、ステップ2747-7でNoの場合には、ステップ2747-9で、副制御基板SのCPU SCは、「右点灯」にて第4報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。また、ステップ2747-2でNoの場合、即ち、発射指示コマンドが左打ちに関する内容である場合、ステップ2748-2で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに、第1報知画像(左打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2747-10で、副制御基板SのCPU SCは、新たに一般入賞口入球検出コマンド(盤面右側に設けられた一般入賞口P10に入球した旨に係るコマンドであり、一般入賞口P10には右打ちを実行している場合の方が左打ちを実行している場合よりも入球容易となっている)を受信したか否かを判定する。ステップ2747-10でYesの場合、ステップ2747-11で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第5報知画像(左打ち)を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2747-12で、副制御基板SのCPU SCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち!」との音声を出力し、ステップ2747-13に移行する。このように、第2実施形態においては、第5報知画像にて左打ちにて遊技球を発射するよう示唆する場合にはスピーカ左D24Lから音声を出力し、第2報知画像にて右打ちにて遊技球を発射するよう示唆する場合にはスピーカ右D24Rから音声を出力するよう構成されている、即ち、視覚的にも聴覚的にも右打ち(左打ち)にて遊技球を発射すべき旨を認識することができるよう構成されている。他方、ステップ2747-10でNoの場合にも、ステップ2747-13に移行する。次に、ステップ2747-13で、副制御基板SのCPU SCは、「左打ち」にて第4報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。このように、第2実施形態においては、第1報知画像、第2報知画像及び第4実施画像の表示態様として、右打ちを指示する画像と左打ちを指示する画像とが表示され得るよう構成されている。尚、本例では、遊技者が右打ちによる遊技を実行していることを、一般入賞口P10への入球により判定したが、これには限定されず、補助遊技始動口H10の通過、第2主遊技始動口B10への入球により判定する構成としてもよい。

20

30

40

50

【0202】

次に、同図右は、第2実施形態に係る、報知画像（第1報知画像、第2報知画像、第4報知画像（右点灯）、第4報知画像（左点灯）、第4報知画像（非点灯）、第5報知画像（左打ち）、第5報知画像（右打ち）の一例である。尚、第1報知画像と第2報知画像に係る、左打ちを指示する画像については省略されている。まず、第1報知画像は、演出表示装置SGの中央に、第2報知画像よりも相対的に大きい範囲（領域）にて、遊技者に右打ちにて遊技球を発射すべき旨を報知する画像である。他方、第2報知画像は、第1報知画像より、演出表示装置SG右上方の相対的に小さい範囲にて、遊技者に右打ちすべき旨を報知する画像であり、中央にて他の演出（装飾図柄の変動やバトル演出）が実行されていたとしても重なり難い態様（その他の演出の視認性を妨げにくい態様）となっており、推奨される発射位置の報知が完全に視認不可能となる事態を防止できる（又は、視認不可能となる期間を極力短くすることができる）。また、第4報知画像については、演出表示装置SGの左下方に第1報知画像や第2報知画像よりも相対的に小さい範囲にて表示される画像であり、右向きの矢印と左向きの矢印が上下に並んだ態様となっている。より詳細には、（1）第4報知画像にて通常の右打ちの指示を表示する画像は右側の矢印が点灯する態様となっている。（2）特別遊技の実行中や、時間短縮遊技中において第4報知画像にて通常の左打ちの指示を表示する画像は左側の矢印が点灯する態様となっている。（3）また、無駄打ち条件を充足した場合（例えば、上述した条件を満たす場合であり、遊技者が遊技球を発射した場合に、遊技者が利益を得られる可能性がほぼ無い状況である場合）に表示される態様はいずれの矢印も点灯しない態様となっており、第4報知画像（右点灯）や第4報知画像（左点灯）が、遊技者に遊技球を発射すべき位置を明確に指示する態様なのに対し、遊技球を発射すべき位置を報知しない消極的な態様となっている。尚、第4報知画像についても、中央で表示され得る他の演出とは重なり難い態様となっており、推奨される発射位置の報知が完全に視認不可能となる事態を防止できる（又は、視認不可能となる期間を極力短くすることができる）。尚、第4報知画像の態様は本例には限定されず、例えば、一箇所において、右側の矢印（右打ちの文字等でもよい）、左側の矢印（左打ちの文字でもよい）が、切り替わるように表示され、無駄打ち条件を充足する場合には、表示が消えることとしてもよいし、グレースケールや、点滅表示として遊技者に無駄打ち条件を充足していることを報知する構成としてもよい。また、こうした常時報知画像を表示することを目的とする画像であっても、スーパーリーチ等の場合には、非表示とすることにより、より遊技者に高揚感を煽る構成としてもよい。他方、このような無駄打ちを防止する表示を設けることなく、常時右打ち、及び、左打ちを報知するよう構成することもできる。また、第5報知画像（右打ち）は、「右打ち」との文字が付された右向きの矢印（斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている）が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。また、第5報知画像（左打ち）は、「左打ち」との文字が付された左向きの矢印（斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている）が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。第5報知画像は警告や注意喚起の役割を担っている。

【0203】

以上のように構成することで、遊技進行上、右打ちすべき状況において、遊技者が左打ちによる遊技を実行した場合に、副制御基板S側の処理において、より積極的な態様で報知画像を表示するよう構成できると共に、右打ちを指示する場合には、右側に備えられたスピーカ右D24Rから、右打ちを指示する音声が出力され、他方、左打ちを指示する場合には、左側に備えられたスピーカ左D24Lから、左打ちを指示する音声が出力されるよう構成されており、遊技者は自分が不適当な（間違った）発射位置に遊技球を発射していることを、視覚的に認識すると共に、聴覚により直感的に認識できることとなる。尚、これらの音声は、通常のBGMや演出音とは異なるCHにて出力するよう（BGMを出力するスピーカと別のスピーカにて出力するよう）構成することで、同一のCHにて出力した場合に、演出音と合成することにより、瞬間的に音量が大きくなり過ぎ、スピーカD24の異常が生じる等して、遊技者に報知できなくなるという不具合を防止する

ことができる。加えて、左右のいずれかのスピーカのみ、CHを専用のものに切り替えるため、他方で演出音を出力することができ、演出に関する音声途切れることなく、遊技の興趣性を低下させることを防止することができる。尚、遊技者により、不適当な（間違った）発射位置に遊技球を発射している場合の報知においては、両方のスピーカD24から音声出力されるように構成してもよい。一例としては、遊技者に対して警告する場合等強調して報知したい場合の報知画像である第5報知画像はスピーカ右D24Rとスピーカ左D24Lとの両方のスピーカから音声出力し、遊技者に対して強調せずに報知したい場合（あくまで指示する目的の場合）の報知画像である第2報知画像は、第2報知画像（右打ち）はスピーカ右D24Rのみから出力し、第2報知画像（左打ち）はスピーカ左D24Lのみから出力するよう構成してもよい。そのように構成することにより、警告が目的でない第2報知画像を表示する場合には、発射方向と音声出力の方向とを一致させることで、遊技進行の理解を助けることとなり、一方、警告が目的である第5報知画像は、スピーカ右D24Rとスピーカ左D24Lとのいずれかに不具合が生じた場合であっても、確実に遊技者に報知（警告）することができる（例えば、左打ちをするよう警告する場合にスピーカ左D24Lのみから音声出力するよう構成した場合に、スピーカ左D24Lに対して不正をしながら右打ちをすると、スピーカ右D24Rからは演出音が出力されて正常に遊技が進行しているように見えてしまう事態を防止することができる）。また、左打ちをすべき状況下、遊技者の不適当な遊技球の発射を検出していない場合には、第2報知画像は表示しない様構成する一方、相対的に第1報知画像、第2報知画像、第5報知画像より目立たない態様である第4表示画像においては継続的に右打ちをすべき旨を報知することができる。

10

20

【0204】

次に、図50は、第2実施形態における、図46のステップ2750（第2）のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2752で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージの切替タイミング{滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した（に当選した）タイミング、遊技状態が移行したタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動態様決定テーブルが切り替わったタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動回数が所定回数に到達したタイミング等としてもよい}であるか否かを判定する。ステップ2752でYesの場合、ステップ2754で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのバトル敗北演出を実行するコマンドを受信した特別遊技終了後か否かを判定する。ステップ2754でYesの場合、ステップ2756で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夕方ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。また、ステップ2754でNoの場合、ステップ2758で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの限定頻度Bコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2758でYesの場合、ステップ2760で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「空ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。また、ステップ2758でNoの場合、ステップ2762で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2762でYesの場合、ステップ2764で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。また、ステップ2762でNoの場合、換言すると、非時間短縮遊技状態の場合、ステップ2766で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「地上ステージ」をセットし、ステップ2767に移行する。次に、ステップ2767で、副制御基板SのCPUSCは、打ち分け表示指定コマンド（報知画像の表示有無と表示する報知画像の種類と報知画像の表示位置を指定するサブサブ制御基板側へのコマンドであり、サブサブ制御基板が当該コマンドを受信することによって演出表示装置SGに報知画像が表示されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。尚、ステップ2752でNoの場合にも、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。このように、大当たり中にバトル敗北演出が実行された大当たり終了後（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合とがある）には「夕方ステージ

30

40

50

」がセットされ、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行した場合であり、大当たり中にバトル敗北演出が実行されなかった場合（大当たり中には、バトル勝利演出や祝福演出が実行される）には大当たり終了後に「宇宙ステージ」がセットされ、また、小当たり終了後（小当たり中演出を実行するコマンドを受信した後となる）には、「空ステージ」がセットされ、非時間短縮遊技状態である場合（時短なし大当たり図柄に係る大当たり終了後を含む）には、「地上ステージ」がセットされることとなり、即ち、主遊技図柄の停止図柄及び、特別遊技状態の終了後の遊技状態により、セットされる滞在ステージが異なるように構成されている。

【0205】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、大当りに係る停止図柄によって、大当たり終了後に移行する遊技状態、付与される時短回数、大当たり中に実行されるラウンド数が異なるよう構成されており、また、主制御基板M側からの情報に基づき、副制御基板S側での処理により、遊技者に適切なタイミングで正しい遊技の進行を誘導する表示（特に、右打ち及び左打ちを促す指示表示）をすることができ、遊技者にとって、ユーザーフレンドリーな機種となっている。

【0206】

（第2実施形態からの変更例1）

主制御基板M側からの情報に基づき、副制御基板S側での処理により、遊技者に適切なタイミングで正しい遊技の進行を誘導する表示（特に、右打ち及び左打ちを促す指示表示）をする態様としてはこれには限定されず、副制御基板S側での処理の別の態様を第2実施形態からの変更例1として、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0207】

はじめに、図51は、第2実施形態からの変更例1における、図46のステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2150（第2変1）、及びステップ2250（第2変1）であり、即ち、ステップ2747-3で、副制御基板SのCPUSCが、演出表示装置SGに第2報知画像を表示するコマンドをセットした後、ステップ2150（第2変1）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する右打ち画像表示制御処理を実行し、ステップ2747-7に移行する。また、ステップ2747-2でNoの場合、換言すれば副制御基板SのCPUSCが、発射指示コマンドが左打ちに関する内容であると判定した場合、ステップ2250（第2変1）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する左打ち画像表示制御処理を実行し、ステップ2747-13に移行する。

【0208】

次に、図52は、第2実施形態からの変更例1における、図51のステップ2150（第2変1）のサブルーチンに係る、右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認フラグ（第1主遊技始動口A10の入球率を監視するためのフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認フラグをオンにする。次に、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認タイマMP21t（第1主遊技始動口A10への入球率を監視する期間を管理するタイマであり、デクリメントタイマ）に所定値（本例では、30秒）をセットしてスタートし、ステップ2164の処理に移行する。他方、ステップ2152でNoの場合、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、（第1始動口確認フラグがオンとなっている状況下）新たに第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信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、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値に1を加算し、ステップ2164に移行する。

【0209】

次に、ステップ2164で、副制御基板SのCPU SCは、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値が報知値（本例では、2個）より小さいか否かを判定する。ステップ2164でYesの場合、ステップ2166で、副制御基板SのCPU SCは、第1始動口確認タイマMP21tのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2166でYesの場合、ステップ2171に移行する。他方、ステップ2164でNoの場合、ステップ2168で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2170で、副制御基板SのCPU SCは、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち！」との音声を出力し、ステップ2171に移行する。次に、ステップ2171で、副制御基板SのCPU SCは、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ2172で、副制御基板SのCPU SCは、第1始動口確認フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-7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2747-7の処理）に移行する。

【0210】

以上のように構成することで、遊技進行上右打ちをすべき状況において、所定期間（本例では30秒間）に、所定個数（本例では3個）の第1主遊技始動口への入球があった場合（即ち、左打ちにて遊技が実行された場合）に、演出表示装置SGにて、第2報知画像に加えて第1報知画像を表示すると共に、スピーカ右D24Rにて右打ち指示を出力し得ることとなる。このように、遊技者が右打ちで遊技すべきことを認識しているにも拘わらず、誤って左側に遊技球を発射し、直ぐに右打ちに戻した場合等には、上記の報知が実行され難く、他方、遊技者が左打ちによる遊技を継続する意思をもって左打ちを継続している場合にのみ、警告としての上記の報知（第1報知画像による報知）が実行し得るよう構成されている。尚、第1始動口確認タイマMP21tにセットされる所定値や、報知値の値（本例では2個）はこれらに限定されず、遊技機の構成等により適宜変更することができる。また、上記警告（報知）を実行することとなる要件は本例には限定されない。例えば、遊技者が左打ちを実行していることを副制御基板S側が認識する方法としては、（1）遊技領域D30の左側にも一般入賞口P10を設ける構成として、当該一般入賞口P10に備えられた一般入賞口入球検出装置P11sにより、左打ちを検知する構成としてもよいし、（2）遊技領域D30の左側の遊技球が流下するいずれかの位置にセンサを設けることとして左打ちを検知する構成としてもよい。また、遊技球のカウント方法としては、（A）所定の期間を計測するタイマ処理を繰り返し実行し、いずれかの期間内に、不適当な複数の遊技球の入球（又は通過）があったことを要件としてもよいし、（B）タイマ処理を実行することなく、所定個数の不適当な入球（又は通過）があったことを要件とするよう構成してもよい。尚、上記（B）の場合には、当該カウンタは電源断時、待機デモ移行時、所定時間経過時にクリアする構成とすることもできる。また、これらの要件の判定を副制御基板S側において処理することとしたがこれには限定されず、主制御基板M側で行うこととしてもよい。尚、上述した報知を実行する要件を満たした場合、即時、報知を行うよう構成したがこれには限定されず、当該要件を満たした旨のフラグのみをオンにしておき、報知画像を表示することが適当ではない場合、その状況が解消された後報知画像を表示することとしてもよい。例えば、リーチ中等、報知画像の表示が見栄えがよくなないと考えられる場合には、リーチ終了後に報知を実行するよう構成してもよい。また、リーチ中は上述した不適当な遊技球の入球自体をカウントしないように構成してもよく、特定の判定期間（例えば、図柄仮停止中、図柄変動開始直前、変動固定時間中、等）のみににおいて不適当な遊技球の入球をカウントする（例えば、1球）構成としてもよい。即時報知する構成の方が、遊技者の不利益という観点から好適であり、他方、フラグをオンとして、後に報知する態様は、リーチ演出等に集中させ、演出の興趣性への影響を少なくする観点からは好適である。尚、リーチ演出中には、小さく目立たない態様で即時報知し、リーチ演出終了後に目立つ態様に切り替えるよう構成してもよい。

【0211】

次に、図53は、第2実施形態からの変更例1における、図51のステップ2250（第2変1）のサブルーチンに係る、左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口確認フラグ（遊技盤右側に配設された一般入賞口P10の入球率を監視するためのフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPU SCは、新たに一般入賞口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2254でYesの場合、ステップ2256で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口確認フラグをオンにする。次に、ステップ2258で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口確認タイマMP22t（一般入賞口P10への入球率を監視する期間を管理するタイマであり、デクリメントタイマ）に所定値（本例では、10秒）をセットしてスタートし、ステップ2264の処理に移行する。他方、ステップ2252でNoの場合、ステップ2260で、副制御基板SのCPU SCは、（一般入賞口確認フラグがオンとなっている状況下）新たに一般入賞口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2260でYesの場合、ステップ2262で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウンタ値に1を加算し、ステップ2264に移行する。

10

【0212】

次に、ステップ2264で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウンタ値が報知値（本例では、2個）より小さいか否かを判定する。ステップ2264でYesの場合、ステップ2266で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口確認タイマMP22tのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ2266でYesの場合、ステップ2271に移行する。他方、ステップ2264でNoの場合、ステップ2268で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第1報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2270で、副制御基板SのCPU SCは、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち！」との音声を出し、ステップ2271に移行する。次に、ステップ2271で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ2272で、副制御基板SのCPU SCは、一般入賞口確認フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。尚、ステップ2254、又はステップ2266でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。尚、図52及び図53においては、第1主遊技始動口又は一般入賞口P10に所定の期間にて所定数の入球があった場合に第1報知画像を表示するよう構成したが、注意喚起をするという趣旨で第5報知画像を表示するよう構成してもよい。

20

30

【0213】

以上のように構成することで、遊技進行上左打ちをすべき状況において、遊技者から見て、遊技領域D30の右側に備えられた、一般入賞口P10へ所定期間（本例では2秒間）に、所定個数（本例では3個）の入球があった場合に、演出表示装置SGにて、第2報知画像に加えて第1報知画像を表示すると共に、スピーカ左D24Lにて左打ち指示の音声を出し得ることとなる。このように、遊技者が左打ちで遊技すべきことを認識しながら、誤って右側に遊技球を発射し、直ぐに左打ちに戻した場合等には、上記の報知が実行され難く、遊技者が右打ちによる遊技を継続する意思をもって右打ちを継続している場合にのみ、警告としての上記の報知が実行し得るよう構成されている。尚、一般入賞口確認タイマMP22tにセットされる所定値や、報知値の値はこれらに限定されず、遊技機の構成等により適宜変更することができる。また、上記警告（報知）を実行する要件は本例には限定されない。例えば、遊技者が右打ちを実行していることを副制御基板S側が認識する方法としては、（1）遊技領域D30の右側の遊技球が流下するいずれかの位置にセンサを設けることとしてもよいし、（2）補助遊技始動口H10、第2主遊技始動口B10への入球（又は通過）があったこととしてもよい。また、報知の要件として、（A）繰り返し所定の期間のタイマ処理を実行し、それぞれの期間内に、不適當な複数の遊技球の

40

50

入球（又は通過）があったことを要件としてもよいし、（B）タイマ処理を実行することなく、所定個数の不適当な入球（又は通過）があったことを要件とするよう構成してもよい。その他、（C）補助遊技側の保留数が所定の値以上（例えば、2個以上）となった旨の情報を主制御基板Mからコマンドとして受け取ったときに挙げられる（遊技盤右側のみに補助遊技始動口を配置する構成に限る）。尚、上記（B）の場合には、当該カウンタは電源断時、待機デモ移行時、所定時間経過時にクリアする構成とすることもでき、（C）のように制御する場合には、補助遊技始動口H10をたまたま1球ないし2球通過してしまっても、補助遊技図柄の図柄変動を行うことにより、自動的に報知条件となる情報が減算されていくため、別途カウンタを設ける必要がなくなる。また、これらの要件の判定を副制御基板S側において処理することとしたがこれには限定されず、主制御基板M側で行うこととしてもよい。尚、上述した報知を実行する要件を満たした場合、即時、報知を行うよう構成したがこれには限定されず、当該要件を満たした旨のフラグのみをオンにしておき、報知画像を表示することが適当ではない場合、その状況が解消された後報知画像を表示することとしてもよい。例えば、リーチ演出中等、報知画像の表示が見栄えが良くないと考えられる場合には、リーチ演出終了後に報知を実行するよう構成してもよい。また、リーチ中は上述した不適当な遊技球の入球自体をカウントしないように構成してもよいし、特定の判定期間（例えば、図柄仮停止中、図柄変動開始直前、変動固定時間中）のみにおいて入球をカウントする（例えば、1球）構成としてもよい。即時報知する構成の方が、遊技者の不利益という観点から好適であり、他方、フラグをオンとして、後に報知する態様は、リーチ演出等に集中させ、演出の興趣性への影響を少なくする観点からは好適である。尚、リーチ演出中には、小さく目立たない態様で即時報知し、リーチ演出終了後に目立つ態様に切り替えるよう構成してもよい。

10

20

【0214】

このように、第2実施形態からの変更例1においては、遊技者が誤って不適当な発射強度により遊技球を発射した場合には、不適当な遊技球の発射を継続しない限り、正常な遊技球の発射強度による遊技を促す報知を実行しないよう構成し、当該報知が遊技者にとって、過度な報知とならないようにすることで、ユーザーフレンドリーな機種とすることができる。

【0215】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、所定期間の間に遊技球の不適当な入球が所定数検出された場合に、第1報知画像を表示するよう構成したが、不適当な遊技球の入球を監視する態様はこれには限定されず、例えば、ある入球口に1球入球した場合に、当該入球タイミングから所定期間を準備期間とし、当該準備期間にて所定球数の入球を検出した場合にエラー報知するよう構成してもよい。また、不適当な入球の監視処置を副制御基板S側にて実行するよう構成したが、これには限定されず、主制御基板M側の処理によって不適当な入球が検出されたか否かを判定し、当該判定情報を副制御基板S側に送信するよう構成してもよい。

30

【0216】

（第3実施形態）

第2実施形態においては、遊技進行の上で遊技者の不適当な遊技球の発射に対し、主制御基板M側からの情報（コマンド）に基づき、副制御基板S側の処理により報知を実行する構成と共に、遊技者にとって不利となる無駄な遊技球の発射について、遊技球の発射を中断するよう報知する構成について詳述したが、このような構成はこれには限定されない。遊技者にとって無駄打ちとなる遊技球の発射を防止する別の態様について、以下、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

40

【0217】

はじめに、図54は、第3実施形態における、図4のステップ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。第2実施形態との相違点は、ステップ1110（第3）であり、即ち、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCが、補助遊技保留球を1追加した後、ステップ1110（第3）で、副制御基板

50

SのCPU SCは、補助遊技保留数コマンド（保留球が増加した補助遊技側の保留数に係る情報であり、副制御基板S側に送信されるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0218】

次に、図55は、第3実施形態における、図4のステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1223（第3）、ステップ1231-1（第3）～ステップ1231-3（第3）、及びステップ1245（第3）であり、即ち、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCが、補助遊技保留球を1減算すると共に、前記決定に従い補助遊技図柄の変動を開始した後、ステップ1223（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技保留数コマンド（保留球が消化された補助遊技側の保留数に係る情報であり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1224に移行する。また、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCが、補助遊技停止図柄が当り図柄（「D1」又は「D2」）であると判定した場合、ステップ1231-1（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1231-1（第3）でYesの場合、ステップ1231-2（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技停止図柄は長開放当り図柄〔補助遊技側の当り図柄のうち第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間（複数回開放する場合には最長となる1回の開放期間でもよいし合計の開放期間でもよい）が相対的に長期間となる（特に、補助遊技時短フラグがオフの場合）当り図柄であり、本例では、「D2」〕であるか否かを判定する。ステップ1231-2（第3）でYesの場合、ステップ1231-3（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放コマンド（第2主遊技始動口電動役物B11dが、開放した旨の情報に係るコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1232に移行する。尚、ステップ1231-1（第3）又はステップ1231-2（第3）でNoの場合にもステップ1232に移行する。尚、電動役物開放コマンドをセットするタイミングはこれには限定されず、補助遊技側の当り図柄が停止表示するよりも前のタイミングにてセットするよう構成してもよい。一例としては、補助遊技側の当り図柄に係る図柄変動中における停止表示するタイミングよりも所定時間（例えば、1秒）前のタイミングにてセットするよう構成してもよい。このように構成することにより、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放タイミングより前に遊技者に第2主遊技始動口電動役物B11dに向けて遊技球を発射させることができることとなり、遊技球を発射してから第2主遊技始動口電動役物B11dに到達するまでの時間を考慮したユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、ステップ1244で、主制御基板MのCPUMCが、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖した後、ステップ1245（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物閉鎖コマンド（第2主遊技始動口電動役物B11dが、閉鎖した旨の情報に係るコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1246に移行する。尚、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様が長期間（例えば、5秒であり、遊技球の入球が容易である開放態様）の場合にのみ、電動役物開放コマンドをセットするよう構成してもよい。また、遊技盤D35上を流下する期間を考慮し、電動役物開放コマンドと電動役物閉鎖コマンドの送信のタイミング（即ち、後述するように第1報知画像が表示される、または、第1報知画像が消去されるタイミング）より、所定期間（例えば、1～3秒間）遅れて、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放、及び閉鎖するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技球を第2主遊技始動口電動役物B11dに向けて発射してから、当該発射した遊技球が第2主遊技始動口電動役物B11dに到達するまでの期間を考慮して第1報知画像を表示させることができ、遊技者が第1報知画像を視認したことにより、第2主遊技始動口電動役物B11dに向けて遊技球を発射するが、当該発射した遊技球が第2主遊技始動口電動役物B11dに到達する頃には、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放開始してから所定の期間経過してしまっている事態を防止することができる。

【0219】

次に、図56は、第3実施形態における、図4のステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1314（第3）及びステップ1334（第3）であり、即ち、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCが、副制御基板S側への第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンドをセットした後、ステップ1314（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技保留数コマンド（第1主遊技側の保留数が追加された後にセットされる第1主遊技側の保留数の情報であり、副制御基板S側へ送信されるコマンド）をセットし、ステップ1322に移行する。ステップ1332で、主制御基板MのCPUMCが、副制御基板S側への第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンドをセットした後、ステップ1334（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技保留数コマンド（第2主遊技側の保留数が追加された際にセットされる第2主遊技側の保留数の情報であり、副制御基板S側へ送信されるコマンド）をセットし、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

10

【0220】

次に、図57は、第3実施形態における、図8のステップ1400（1）、（2）のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1407（第3）、及びステップ1408（第3）であり、即ち、ステップ1406で、主制御基板MのCPUMCが、当該読出した主遊技側乱数を保留情報から削除して残りの保留情報をシフト（保留消化）した後、ステップ1408（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、当該消化された保留に係る保留数コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、第1主遊技側の保留が消化された場合には第1主遊技保留数コマンドであり、第2主遊技側の保留が消化された場合には第2主遊技保留数コマンドである）をセットし、ステップ1410-1に移行する。他方、ステップ1407（第3）でNoの場合、換言すれば、消化された保留が第1主遊技側の保留であった場合は、ステップ1408（第3）の処理をすることなく、ステップ1410-1に移行する。

20

【0221】

次に、図58に示す主遊技テーブル3は、第3実施形態に係る、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a - A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a - B）の一例である。第2実施形態との相違点は、特に主遊技側の抽選結果がハズレである場合において、存在する保留数に応じて、変動時間の振分が異なっていることである。即ち、主遊技側の保留数が少ない場合に、相対的に長い変動時間が選択されるように構成されている。

30

【0222】

次に、図59は、第3実施形態における、図31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、第2実施形態との相違点は、ステップ1627-1（第3）、及び1627-2（第3）である。即ち、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットした後、ステップ1627-1（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口C10（C20）に報知個数（本例では、9個）の入賞があったか否かを判定する。即ち、後1個の入賞により、第1（第2）大入賞口C10（C20）が閉鎖する（本例では、入賞個数が10個に到達することにより閉鎖することとなる所定個数（本例では、9個）を報知個数として、報知個数に到達したか否かを判定している。ステップ1627-1（第3）でYesの場合、ステップ1627-2（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、閉鎖直前コマンド {副制御基板S側へのコマンド} をセットし、ステップ1628（第2）に移行する。他方、ステップ1627-1（第3）でNoの場合にも、閉鎖直前コマンドをセットすることなく、ステップ1628（第2）に移行する。

40

【0223】

以上のように構成することで、主制御基板M側において、入賞個数が所定個数に到達し

50

たかの判定に基づいて、第1（第2）大入賞口C10（C20）が閉鎖する直前のタイミングにて副制御基板S側にその旨のコマンドを送信することができる。尚、報知個数は本例には限定されず、大入賞口が閉鎖する条件となる所定個数より2個少ない値でも、3個少ない値でもよい。また、遊技盤D35上を流下している遊技球数を判定できる構成として、「盤面上の遊技球数+既に大入賞口に入球した遊技球数 $\geq$ 大入賞口が閉鎖する条件となる所定個数（例えば、10個）」の要件を満たした場合に、発射位置に関する第3報知画像を演出表示装置SG上から消去する、又は、態様を切り替える（第2報知画像にする）よう構成してもよい。尚、大入賞口の開放パターンも本例には限定されない（例えば、大入賞口の開放終了条件が1球の入球などの場合は、開放と同時に閉鎖直前コマンドを送信する条件となる。そのため、確実に出玉を獲得させる（入球させる）目的で演出を設計する場合には、閉鎖直前コマンドを送信しないように設計し、出玉の増加が見込まれにくい場合には、演出重視で閉鎖直前コマンドを送信し、第3報知画像を消去・切替するように構成するなど適宜設計可能である。）。また、閉鎖直前コマンドを開放パターン（開放時間の計時タイマの値）に合わせて、閉鎖直前コマンドを送信する構成としてもよい。具体的には、開放パターンに基づいて大入賞口が閉鎖する直前（例えば、2秒前）に閉鎖直前コマンドを送信することとしてもよいし、前述のような大入賞口への入賞による閉鎖直前コマンドと併用するよう構成してもよい。尚、9個の大入賞口への入球が確定している状況にて（例えば、盤面上の遊技球+既に大入賞口に入球した遊技球=9個）、「オーバー入賞を狙え！」との報知画像（大入賞口が閉鎖する条件となる所定個数の入球を超過する入球を狙うよう遊技者に示唆する報知画像）を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、オーバー入賞が発生した場合には、遊技者を祝福するような演出を実行するよう構成してもよい。尚、第3実施形態においては、閉鎖直前コマンド等のコマンドを主制御基板Mから副制御基板Sへ送信し、副制御基板S側は当該コマンドを受信した場合に当該コマンドに基づいて報知画像の表示制御を実行するよう構成しているが、主制御基板M側から受信した大当りの種別を判断する情報（大当り開始デモコマンドなど）と各ラウンドにおける有効入球コマンド（大入賞口に有効な入球が検出された際に送信されるコマンド、右側一般入賞口に有効な入球が検出された際に送信されるコマンド）に基づき、副制御基板Sが大入賞口への入球状況等の第3実施形態の処理に即した判断を実行し、サブサブ制御基板に出力するコマンドを決定するよう構成してもよい。

【0224】

次に、図60は、第3実施形態における、図46のステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ2650（第3）であり、即ち、新たに第1主遊技始動口A10又は一般入賞口P10に入球があった場合に、ステップ2747-6、又は、副制御基板SのCPUSCが、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち！」との音声を出力した後、又は、ステップ2747-12で、BGM及びその他の演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち！」との音声を出力した後、ステップ2650（第3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する遊技補助演出表示制御処理を実行し、次の処理{ステップ2750（第2）の処理}に移行する。

【0225】

次に、図61は、第3実施形態における、図60のステップ2650（第3）のサブルーチンに係る、遊技補助演出表示制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ2651で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否か（補助遊技側の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるか否かとしてもよい）を判定する。ステップ2651でYesの場合、ステップ2652で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの閉鎖直前コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2654で、副制御基板SのCPUSCは、第2報知画像の表示を消去するコマンドをセットし、ステップ2656の処理に移行する。他方、ステップ2652でNoの場合にも、ステップ2656に移行する。次に、ステップ265

6で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側からの電動役物開放コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2656でYesの場合、ステップ2658で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし（第2報知画像は継続して表示されている）、ステップ2660の処理に移行する。他方、ステップ2656でNoの場合にもステップ2660に移行する。次に、ステップ2660で、副制御基板SのCPU SCは、主制御基板M側からの電動役物閉鎖コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2660でYesの場合、ステップ2662で、副制御基板SのCPU SCは、第1報知画像（右打ち）の表示を消去する（第2報知画像の表示のみとなる）コマンドをセットし、次の処理{ステップ2750（第2）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2750（第2）の処理}に移行する。

10

【0226】

また、ステップ2651でNoの場合、換言すると、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態の場合、ステップ2668で、副制御基板SのCPU SCは、第2主遊技保留数コマンドに基づき、現在の第2主遊技保留数を確認する。次に、ステップ2672で、副制御基板SのCPU SCは、第2主遊技保留数は、所定個数（本例では、1個）以下であるか否かを判定する。ステップ2672でYesの場合、ステップ2674で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750（第2）}に移行する。また、ステップ2672でNoの場合、換言すると第2主遊技保留数が2個以上である場合、ステップ2676で、副制御基板SのCPU SCは、第1報知画像（右打ち）の表示を消去するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750（第2）の処理}に移行する。尚、本例においては、時間短縮遊技状態にて第2主遊技保留が所定個数（本例では、1個）以下である場合に、第1報知画像（右打ち）を表示するよう構成したが、これには限定されず、時間短縮遊技状態において補助遊技保留数が特定個数（例えば、1個）以下である場合に第1報知画像（右打ち）を表示するよう構成してもよい。尚、同図においては、時間短縮遊技状態にて第2主遊技保留が所定個数以下である場合に第1報知画像を表示するよう構成したが、時間短縮遊技状態にて第2主遊技保留が0個となった場合に遊技性が著しく損なわれるような遊技性である場合（時間短縮遊技状態にて第1主遊技図柄にて大当たりすると遊技者にとって不利である場合等）には、第2主遊技保留数が所定個数以下の場合に表示する報知画像を第5報知画像とするよう構成することが好適となる。

20

30

【0227】

以上のように構成することで、（1）特別遊技の実行中に第1（第2）大入賞口C10（C20）が閉鎖する直前に右打ち、又は左打ちの第2報知画像を消去する、（2）非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ時）における第2主遊技始動口電動役物B11dの長開放となる開放中には、第1報知画像（右打ち）を表示する、（3）時間短縮遊技状態において、第2主遊技保留数が、所定個数（本例では1個）以下の場合に第1報知画像（右打ち）を表示するよう構成することで、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の変動を途切れさせることなく実行することを補助することができ、ユーザーフレンドリーな機種とすることができる。尚、第1報知画像（右打ち）を表示する、又は、消去する条件となる第2主遊技保留数は本例には限定されず、例えば2個としてもよいし、第2主遊技保留数の上限個数等によって変更可能である。更に、第2主遊技保留数が所定個数を超過した場合には、第1報知画像（右打ち）を消去するよう構成したが、これには限定されず、第1報知画像（右打ち）をより消極的な表示、例えば、白黒の表示にしたり、位置、大きさを変更したりする等して、より目立たない表示に変更する等により、遊技者に、遊技球を発射すると無駄になるタイミングである旨を表示する構成としてもよい（補助遊技保留数についても同様の構成としてもよい）。

40

【0228】

また、第2主遊技保留数が所定個数（例えば、2個）以下であることのみを要件として、又は、補助遊技保留数が所定個数（例えば、1個）以下であることのみを要件として、

50

第5報知画像を表示することとしてもよい。報知のタイミングとしては、即時要件を満たした場合に、報知することとしてもよいし、要件を満たした場合に、フラグをオンにし、次変動開始時から報知することとしてもよい。また、消去する要件としては、所定時間経過後、又は、保留数が上限となった場合に消去する構成とすることもできる。尚、第5報知画像が一定時間表示された後に消去されるよう構成した場合において、例えば、主遊技側の保留数が0個且つ第2主遊技側の変動である場合、又は、第1主遊技側の変動である場合等、相対的に変動時間の長い変動においては、第5報知画像を表示する期間を相対的に長期間（例えば、装飾図柄の最初の停止タイミングまで）とするよう構成し、他方、短期間の変動時には、相対的に短期間（例えば、1.5秒～3秒）で第5報知画像が消去するよう構成してもよい。特に、第2主遊技側を遊技者に有利に構成した場合には、第1主遊技側のハズレ変動においては、演出なしとする、又は、右打ちに係る第5報知画像の色彩を変化させる等、第1主遊技側の変動時と、第2主遊技側の変動時の第5報知画像の態様に第5報知画像を目立たせるための顕著な相違を設ける構成とすることもできる。また、スーパーリーチ等の場合には、第5報知画像を消去するか、消極的な態様として、演出の興趣性を低減しないよう構成してもよい。尚、リーチ等の表示とともに、報知画像を表示する構成として、特別遊技の期待度（遊技者にとっての利益の大きさであり、例えば、特別遊技の終了後の確率変動遊技状態への移行への期待度）を表示する色彩の相違により示唆する構成としてもよいし、他方、信頼度が高い場合に、非表示として信頼度を示唆する構成としてもよい。こうした信頼度について態様を変更して示唆する場合には、第2報知画像や第5報知画像を消極的態様（小さく表示したり、演出表示装置SGの隅に表示したりする等）に変更する等して、演出の興趣性に影響が少ない態様とすることが好適である。尚、第2実施形態においては、主制御基板M側からの情報に基づいて、副制御基板S側において報知画像の表示その態様について決定しているが、主制御基板M側で、報知画像の表示及びその態様も決定し、当該情報を含めて副制御基板S側に送信する構成としてもよい。

【0229】

また、図61に示した遊技補助演出表示制御処理において、前述したように補助遊技にかかる保留球数に基づいて第1報知画像の表示を制御するよう構成した場合には、補助遊技図柄と主遊技図柄とは同時に変動し得るものであるため、補助遊技保留数に係る第1報知画像の報知条件が成立して直ぐのタイミングにて表示される主遊技図柄の変動演出表示と当該第1報知画像とを重ねて表示することが適切でない場合がある（たとえばリーチ演出中や、主遊技図柄停止表示時など）。そのため、補助遊技保留球数に伴う第1報知画像の表示は、報知開始条件の成立時にはフラグを立てるのみとし、適切に報知すべきタイミングが来たとき（たとえば次の主遊技図柄の変動開始時など）に報知を開始するよう制御することが好ましい。また、このように制御するに際して、フラグをオンとした後、そのときに変動している主遊技図柄によって大当たりが開始された場合や、リーチ演出期間や残りの変動期間中に補助遊技保留球数が所定個数以上となった場合にフラグをオフするように制御することで、不適当なタイミングで第1報知画像が表示されることを防止することができる。

【0230】

（第4実施形態）

第2実施形態においては、第1主遊技始動口や一般入賞口等の所定の入球口に遊技球が入球した場合に、遊技の進行に沿った適切な遊技球の発射がされていないと判断した際には報知画像を表示する構成としたが、このような構成は第2実施形態に限定されない。遊技の進行に沿った適切な遊技球の発射がされていないと判断した際に報知画像を表示する構成として第2実施形態とは別の構成を第4実施形態として、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0231】

はじめに、図62は、第4実施形態における、図31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。第2実施形態との相違点は、ステ

ップ1627-3(第4)、ステップ1627-4(第4)、ステップ1633-1(第4)、及びステップ1633-2(第4)であり、即ち、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCが、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットした後、ステップ1627-3(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球があったか否かを判定する。ステップ1627-3(第4)でYesの場合、ステップ1627-4(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド入球数カウンタMP70c(ラウンド中に大入賞口に入球した遊技球数に係るカウンタ)のカウンタ値に1を加算し、ステップ1628(第2)に移行する。他方、ステップ1627-3(第4)でNoの場合にも、ステップ1628(第2)に移行する。また、ステップ1632(第2)で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口を閉鎖した後、ステップ1633-1(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド入球数コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、各ラウンドにおいてラウンド終了までに大入賞口へ入球した遊技球の個数に係るコマンド)をセットする。次に、ステップ1633-2(第4)で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド入球数カウンタMP70cをゼロクリアし、ステップ1634に移行する。

10

【0232】

次に、図63は、第4実施形態における、図46のステップ2700(第4)のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ2748-1で、副制御基板SのCPUSCは、遊技状態は、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2748-1でYesの場合、ステップ2748-2で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。また、ステップ2748-1でNoの場合、ステップ2748-3で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技実行中であるか否かを判定する。ステップ2748-3でYesの場合、ステップ2550(第4)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技中報知画像表示制御処理を実行し、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。他方、ステップ2748-3でNoの場合にも、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。

20

【0233】

次に、図64は、第4実施形態における、図63のステップ2550(第4)のサブルーチンに係る、特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、受信した発射指示コマンドに基づき、当該特別遊技における第1(第2)大入賞口C10(C20)の開放態様を確認する。次に、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、初回のラウンド実行中であるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2564に移行する。他方、ステップ2554でNoの場合、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、前回のラウンドは、長開放ラウンドであるか否かを判定する。ステップ2556でYesの場合、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、今回のラウンドは長開放ラウンドであるか否かを判定する。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、受信したラウンド入球数コマンドに基づき、前回のラウンドにおける第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球数を確認する。次に、ステップ2562で、副制御基板SのCPUSCは、第1(第2)大入賞口C10(C20)への入球数は所定値(本例では2球)以下であるか否かを判定する。ステップ2562でYesの場合、ステップ2566に移行する。他方、ステップ2556、ステップ2558、又はステップ2562でNoの場合、ステップ2564に移行する。次に、ステップ2564で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。次に、ステップ2566で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像(右打ち)を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。

30

40

【0234】

50

以上のように構成することで、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中において、実行中のラウンドにおいて大入賞口が長開放パターンにより開放（大入賞口へ遊技球が容易に入球し得る開放パターン）されたにも拘らず、ラウンド終了時に所定個数（本例では3球）以上の遊技球が入球しなかった場合には、主制御基板M側からのコマンドに基づき、第5報知画像（例えば、第2報知画像と比較して相対的に積極的な報知を遊技者に行う画像）を表示し、遊技者へ適正な発射位置への遊技球の発射により利益を得ることが出来る旨を報知することとなる。即ち、遊技者が特別遊技実行中、遊技進行上、右打ちをすべきであることを認識しないまま、特別遊技における出玉獲得が顕著に少なくなってしまうことを防止でき、ユーザーフレンドリーな機種とすることができる。

10

【0235】

尚、第5報知画像、及び第2報知画像の態様は、遊技者が第5報知画像（相対的に積極的な表示）と第2報知画像（相対的に消極的な表示）であることを認識できる態様であれば、これらに限定されない。例えば、第2報知画像として演出表示装置SG外に別途設けた領域に表示する構成としてもよい。第5報知画像として表示を実行せず、音声や光による演出のみを付加する構成としてもよい。また、当該報知（警告）を実行する条件となる入球数は限定されず、入球が一球もされなかった場合にのみ報知するよう構成してもよい。尚、本例においては、大入賞口が2ラウンド連続して長開放した場合に、前回のラウンドでの大入賞口への入球を判定し、第5報知画像を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、いずれかの長開放ラウンドにおいて所定値以下の入球しかなかった場合に、その後第5報知画像（相対的に積極的な態様による報知画像）を表示することとしてもよいし、その後の最初の長開放ラウンド開始時において、表示するよう構成してもよい。また、第5報知画像を消去するタイミングとしては、要件従属した長開放ラウンド中表示が継続されることとしてもよいし、長開放ラウンドにおいて、所定値を超える（本例では2個）大入賞口への入球があった場合に、消去するよう構成してもよいし、所定時間の経過と共に消去されるよう構成してもよい。尚、本例では、主制御基板M側からの情報（例えば、ラウンド入球数カウンタMP70cのカウンタ値、及び、発射指示コマンド）に基づき、副制御基板S側の処理として、当該表示を実行することとしたがこれには限定されず、主制御基板M側の処理にて表示態様、表示タイミング等を決定し、副制御基板S側に、指示表示に関するコマンドを送信するよう構成してもよい。大当たり実行中において前回のラウンドにおける大入賞口への遊技球の入球数によって、次回のラウンドにおける報知画像の表示態様を相違させるよう構成した場合において、例えば、前回のラウンドにおける大入賞口への入球数が3球以下であった場合に、次回のラウンドにおいて第5報知画像を表示するよう構成する場合には、主制御基板M側にて、前回のラウンドにおける入球数に係るデータ（例えば、3球の場合には、「00000011」とマスクデータ（例えば、「11111100」との論理積をとり、演算結果が0となった場合には3球以下の入球であったと判定するよう構成してもよいし、副制御基板S側にて、前回のラウンドに係る大入賞口への入球数に係るカウンタ値が所定値以下であり、且つ、次回のラウンドの開始に係る発射指示コマンドを主制御基板M側から受信した場合に、第5報知画像を表示し得るよう構成してもよい。

20

30

40

【0236】

（第4実施形態からの変更例1）

第4実施形態においては、特別遊技の実行中において、遊技者が正当な出玉を獲得できないことを防止するために、右打ちで遊技すべきことを警告（報知）する構成について詳述したが、実行中の特別遊技において、遊技者に遊技球の発射を報知する態様としては、これに限定されない。このような報知の態様の別の一例を第4実施形態からの変更例1として、第4実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0237】

はじめに、図65は、第4実施形態からの変更例1における、図46のステップ（第4）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第4実施形態

50

からの変更点は、ステップ 2 7 8 4 - 4 (第 4 変 1) であり、即ち、ステップ 2 7 4 8 - 1 及びステップ 2 7 4 8 - 3 で、副制御基板 S の C P U S C が、非時間短縮遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でないと判定した後、ステップ 2 7 4 8 - 4 (第 4 変 1) で、報知画像変化中フラグ (オンである場合には第 2 報知画像の表示態様に変化し得ることとなるフラグ) をオフにし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2)} に移行する。

【0 2 3 8】

次に、図 6 6 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、図 6 5 のステップ 2 5 5 0 (第 4) のサブルーチンに係る、特別遊技中報知画像表示制御処理のフローチャートである。はじめに、第 4 実施形態からの変更点は、ステップ 2 5 6 8 (第 4 変 1)、ステップ 2 5 7 0 (第 4 変 1) ~ 2 5 7 4 (第 4 変 1)、及び、ステップ 2 5 7 8 (第 4 変 1) ~ 2 5 8 4 (第 4 変 1) であり、即ち、ステップ 2 5 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C が、受信した発射指示コマンドに基づき、当該特別遊技の第 1 (第 2) 大入賞口 C 1 0 (C 2 0) の開放態様を確認した後、ステップ 2 5 6 8 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、報知画像変化中フラグをオフにしたか否かを判定する。ステップ 2 5 6 8 (第 4 変 1) で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 8 (第 4 変 1) で N o の場合、ステップ 2 5 7 8 (第 4 変 1) に移行する。また、ステップ 2 5 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C が、受信したラウンド入球数コマンドに基づき、前回ラウンドにおける第 1 (第 2) 大入賞口 C 1 0 (C 2 0) への入球数を確認した後、ステップ 2 5 7 0 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 (第 2) 大入賞口 C 1 0 (C 2 0) への入球数は所定値 (本例では、1 1 球) 以上であるか否かを判定する。ステップ 2 5 7 0 (第 4 変 1) で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 2 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、表示中の第 2 報知画像の表示態様を 1 段階変化して (詳細は後述する) 表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 5 7 4 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、報知画像変化中フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2)} に移行する。

【0 2 3 9】

次に、ステップ 2 5 7 8 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、今回のラウンドは長開放ラウンドであるか否かを判定する。ステップ 2 5 7 8 (第 4 変 1) で Y e s の場合、ステップ 2 5 8 0 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、受信したラウンド入球数コマンドに基づき、前回のラウンドにおける第 1 (第 2) 大入賞口への入球数を確認する。次に、ステップ 2 5 8 2 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 (第 2) 大入賞口への入球数は所定値 (大入賞口が閉鎖することとなる入球数を超過した入球数、換言すると、オーバー入賞が発生することとなる入球数であり、本例では、1 1 球) 以上であるか否かを判定する。ステップ 2 5 8 2 (第 4 変 1) で Y e s の場合、ステップ 2 5 8 4 (第 4 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、表示中の第 2 報知画像の表示態様を 1 段階変化して表示するコマンドをセットし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2)} に移行する。尚、ステップ 2 5 7 8 (第 4 変 1)、又は、ステップ 2 5 8 2 (第 4 変 1) で N o の場合にも、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2)} に移行する。

【0 2 4 0】

次に、同図上段のテーブルは、第 2 報知画像の表示態様の遷移の一例を示す表である。同図に示すように、第 2 報知画像は、特別遊技の実行中において、段階 1 として、同図上段右に示す報知画像の表示イメージ図上段のように、キャラなしの表示態様にて表示される。また、前述の「一段階変化」した態様の段階 2 として、報知画像の表示イメージ図下段のように、キャラ 1 人 (本例では 1 人のキャラクター) が第 2 報知画像と共に表示されるよう構成されている。更に、段階 3 ~ 段階 5 に至るまで、第 2 報知画像と共に表示されるキャラが 1 人ずつ増えていくこととなる。尚、ステップ 2 5 8 4 (第 4 変 1) で、第 2 報知画像の表示態様がキャラ 4 人 (即ち、段階 5) である場合には、第 2 報知画像の態様はそれ以上変化されないように構成されている。以上のように構成することで、第 4 実施形態からの変更例 1 においては、本例における報知画像は、適正な遊技が実行されない場合に遊技者に報知 (警告) を行う態様には限定されず、遊技者が技術介入 (例えば、「オ

オーバー入賞」とも称される技術介入の方法であり、特別遊技の実行中に、遊技球の発射強度を調節することにより、大入賞口が閉鎖することとなる所定個数を超過した遊技球を入球させる）等により、特別遊技の実行中において、相対的に多い出玉の獲得に成功した場合には、遊技者を祝福する演出を実行し得るよう構成し、遊技者の満足感を煽る構成とすることができる。

【0241】

尚、第2報知画像の態様は、本例には限定されず、第2報知画像の色彩や、グラデーションを変化させたり、段階が上がるに従い、キャラクタを変更させたり、段階的なエフェクト演出（例えば、色彩を変化させたり、第2報知画像の周囲がキラキラ光る演出）を実行し得るよう構成することもできる。また、当該報知画像は、前回のラウンドにおいて所定値以上の入球（本例では、11球以上）があったこと、今回が長開放ラウンドであることを要件として次回が長開放ラウンドである場合に、第2報知画像を段階的变化させる構成としたが、これには限定されず、所定値以上の入球、即ち「オーバー入賞」があった場合には、第2報知画像の表示態様を段階的变化させることとして、最終ラウンドまで「オーバー入賞」を何回成功できたかについて、継続的に表示してもよい。また、表示を変化させるタイミングは、「オーバー入賞」を検知した時点でもよい。尚、長開放ラウンドにおいて全て「オーバー入賞」に成功した場合には、別途の演出（「おめでとう！」や音声による祝福）を設けるよう構成してもよい。尚、「オーバー入賞」に成功した場合には限定されず、特定個数以下の入球でラウンドが終了した場合に第2報知画像を段階的に変化させるよう構成してもよい。また、「オーバー入賞」が発生した際に、特別遊技終了後に消化される第2主遊技にかかる保留の中に大当たりとなる保留があるか否かを事前に示唆予告する演出としても適用できる。例えば、各長開放ラウンドで「オーバー入賞」が発生する毎に、第2主遊技にかかる保留に大当たりとなる保留があるか否かや、大当たりした際の大当たり図柄、実行されている大当たり演出などの情報に応じて異なる抽選テーブルを使用して、キャラクタ数を増加（1人または複数人増加）させるか否かの抽選を行うようにして、第2主遊技にかかる保留に大当たりとなる保留があることへの期待感を高める（最終段階まで到達で保留内に大当たりが存在することが確定する）ようにしてもよい。

【0242】

（第5実施形態）

第2～第4実施形態においては、主制御基板M側からのコマンド（情報）に基づき、遊技進行に係る、報知、警告、祝福する画像を表示するよう構成したが、遊技者に遊技の進行について報知する態様としてはこれには限定されない。更に、主制御基板M側からの情報に加えて、特に待機状態における副制御基板S側の処理として、遊技者に遊技の進行について報知する態様の一例について、以下、第5実施形態として、第2実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0243】

はじめに、図67は、第5実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2450（第5）であり、即ち、ステップ2450（第5）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、待機デモ表示制御処理を実行した後、ステップ2100に移行する。

【0244】

次に、図68は、第5実施形態における、図67のステップ2450（第5）のサブルーチンに係る、待機デモ表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2452で、副制御基板SのCPUSCは、所定期間（例えば、180秒）以上遊技が実行されていないか否かを判定する。ここで、遊技の実行がされていないか否かの判定は、主制御基板M側からの各種入球検出コマンド〔補助遊技始動口入球検出コマンド、第1（第2）主遊技始動口入球検出コマンド、一般入賞口入球検出コマンド等〕の検出、又は、発射ハンドルD44の操作の検出（ハンドルタッチ状況に関する主制御基板M側から送信されるレベルデータが所定期間の検出期間において連続でオン情報である場合）によって、遊技の実行の有無について判定する。ステップ2452でYesの場合、ステップ2454で、

副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 5 6 及びステップ 2 4 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ表示を表示するコマンドをセットすると共に、待機デモ背景を表示するコマンドをセットする。尚、待機デモ表示及び待機デモ背景は、第 1 報知画像及び第 2 報知画像よりも前面に表示されるよう構成されている。即ち、例えば、時間短縮遊技状態中に第 2 報知画像が表示されている状況下、所定期間（本例では、1 8 0 秒間）以上遊技が実行されていなかった場合には、待機デモ表示及び待機デモ背景が表示されることにより、第 2 報知画像は視認不可能となる。次に、ステップ 2 4 5 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t {待機デモ表示（背景）に係るタイマであり、インクリメントタイマ} をスタートする。次に、ステップ 2 4 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ中フラグをオンにし、ステップ 2 4 7 0 に移行する。他方、ステップ 2 4 5 4 で N o の場合にも、ステップ 2 4 7 0 に移行する。また、ステップ 2 4 5 2 で N o の場合、ステップ 2 4 6 2 及びステップ 2 4 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ表示の表示を消去するコマンドをセットすると共に、待機デモ背景の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 4 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t （インクリメントタイマ）を停止してリセットする。次に、ステップ 2 4 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の処理）に移行する。

【0 2 4 5】

次に、ステップ 2 4 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t のタイマ値は、態様変更値（本例では、3 0 秒）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 4 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ背景の表示を消去するコマンドをセットし、ステップ 2 4 7 4 の処理に移行する。尚、ステップ 2 4 7 0 で N o の場合にも、ステップ 2 4 7 4 に移行する。次に、ステップ 2 4 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t のタイマ値は、周回値（例えば、6 0 秒）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 4 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ背景を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 4 7 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモタイマ M P 9 0 t （インクリメントタイマ）のタイマ値をリセットしてスタートし、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 4 7 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の処理）に移行する。

【0 2 4 6】

以上のように構成することで、遊技の実行に係る、主制御基板 M 側からのコマンド（情報）及び／又は副制御基板 S 側での処理により、所定期間（本例では 1 8 0 秒）遊技の実行がされない場合に、待機デモ表示（背景）の表示を実行し得ることとなる。更に、遊技の実行がされない場合には、待機デモ表示は継続して表示する一方、断続的に（本例では 3 0 秒毎に 3 0 秒間）待機デモ背景が実行されるよう構成されている。尚、待機デモ表示及び待機デモ背景は、第 1 報知画像及び第 2 報知画像よりも前面に表示されるよう構成したが、これには限定されず、同一レイヤーにおいて同時に表示するよう構成してもよいし、第 2 報知画像のみ待機デモ表示及び待機デモ背景よりも、前面に表示されることとしてもよい。また、第 2 演出表示装置を設ける等して、異なる領域に表示し得るよう構成してもよい。

【0 2 4 7】

次に、図 6 9 は、第 5 実施形態における、待機デモイメージ図の一例である。まず、同図上段左から、時間短縮遊技状態にて、第 2 報知画像（演出表示装置 S G の上端に、「→ 右打ちして下さい →」の文字）が表示されている状況下、装飾図柄の変動が停止し、ハズレ図柄が停止する。次に、1 8 0 秒間遊技の実行がされない状態が継続することにより、同図上段中央にて、待機デモ表示と待機デモ背景が表示され、装飾図柄の表示及び第 2 報知画像が視認不可能となる。更に、遊技の実行がされないまま 3 0 秒間が経過すると、待機デモ背景が消去され、装飾図柄の表示及び第 2 報知画像が視認可能となる。尚、待機デ

モ表示は装飾図柄の前面に同時に表示されたままである。次に、更に遊技の実行がされないまま30秒間が経過すると、再び、待機デモ背景が演出表示装置SGの全領域に表示されることとなり、装飾図柄の表示及び第2報知画像が視認不可能となる。次に、発射ハンドルD44が遊技者によって操作されると、発射ハンドルD44からの検知信号を副制御基板SのCPUSCが受信し、遊技の実行があったと判定され、待機デモ表示と待機デモ背景の表示が消去され、装飾図柄の表示及び第2報知画像が視認可能となる。

【0248】

以上のように構成することで、第5実施形態においては、所定期間遊技の実行がない場合に、遊技者に待機中である旨を表示し得るよう構成し、更に定期的にその態様を変化させ、現在の遊技状態等も認識できるように構成することができる。また、報知画像の表示プライオリティよりも待機デモ表示及び待機デモ背景よりも低くなるよう構成することにより、遊技が進行していないと判断することにより表示される待機デモ表示及び待機デモ背景の表示中、即ち、待機デモ中においては、報知画像が表示されないよう構成することにより、遊技をしていないにも拘らず遊技の状況が把握できてしまうことを防止することができると共に、データ容量の削減もできることとなる。尚、これには限定されず、時間短縮遊技状態において遊技者にとって相対的に有利である構成とした場合に、時間短縮遊技状態中においてのみ、当該待機デモ表示と待機デモ背景の表示を実行し得ることとしてもよいし、その態様を時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態において相異なるよう構成することもできる（非時間短縮遊技状態においては、待機デモ背景を一部の表示とする等、消極的な報知画像とする等）。尚、発射指示表示部HSや、役物による打ち分け報知等の報知は継続することが好適であり、また、定期的にデモ表示及びデモ背景が消去されるのではなく、待機デモ表示及び待機デモ背景は継続表示しながら、装飾図柄や第2報知画像の表示の優先順位を上げる（待機デモ表示の全面に表示することとしてもよい。また、待機デモ表示と待機デモ背景（アニメーション等）の実行が繰り返されるルーチンとして、その期間内に遊技停止時の遊技状態等（例えば、装飾図柄や、第2報知画像）を表示する期間を別途設けても良いし、遊技停止時の遊技状態等（例えば、装飾図柄や、第2報知画像）を表示するための別途のタイマを設けて、待機デモ背景及び待機デモ表示のルーチンの再表示まで待機時間を設ける構成としてもよい。また、発射ハンドルD44の操作を検知する構成としては、発射ハンドルD44の操作があったか否かの情報（Yes、又はNo）の情報のみ主制御基板M側から副制御基板S側に送信することとして、発射ハンドルD44の操作に係る打ち分けの情報（発射強度等）については送信しないよう構成し、打ち分けに関する報知内容については、副制御基板S側で処理する（総合的に判断する）ことが好適である。主制御基板M側にて、打ち分けに関するフラグが変更された場合に、ハンドルタッチに基づいて打ち分け情報が送信され、発射位置を即報知することとすると、遊技者に大当たりであることを事前に察知されてしまう事態（例えば、並列抽選に係る遊技機において、第1主遊技図柄の変動途中のタイミングにて、第2主遊技図柄が停止表示することによって遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行したとき、右打ち→左打ちに表示が切り替わる場合や、変動開始時に遊技状態遷移を行う遊技機において変動途中に先にハンドルを再タッチすることで送信される打ち分け情報により、発射推奨位置の報知に基づいて遊技状態遷移が推測し得る状況となる場合がある）が想定されるからである。また、発射ハンドルD44の操作があった場合に表示される報知画像は所定時間表示により消去される構成としてもよい。また、時間短縮遊技状態中に待機デモ表示及び待機デモ背景が表示され、発射ハンドルD44の操作により報知画像が再表示される場合には同時に音声も出力されるように構成してもよい。尚、待機デモ表示又は待機デモ背景を実行中に、報知（特に警告）の要件を満たした場合には、第1報知表示を実行するよう構成してもよい。尚、発射ハンドルD44を操作することによって報知画像を表示するよう構成した場合には、当該報知画像の表示は所定時間経過によって消去されるよう構成してもよい。例えば、発射ハンドルD44操作から5秒経過によって報知画像を消去するよう構成した場合には、当該報知画像が表示されてから3秒経過後に発射ハンドルD44を再度操作したとしても、最初の発射ハンドルD44の操作から5秒後に報知画像が消

10

20

30

40

50

去されるよう構成してもよい。そのように構成することにより、必要以上に表示され続けることもなく、また、遊技者が不意に発射ハンドルD44から手を放した場合にも、必要以上に表示され続けることがなくなる。

【0249】

(第6実施形態)

本実施形態から第5実施形態において、遊技の適正な進行上、遊技者に適切な遊技機
の操作を促す態様について詳述したが、これらに限定はされない。特に、右打ち及び左打ち
の指示表示に関して、実行されている指示画像が正しいものであるか否かについて、副制
御基板S側にて判定し、適当でない場合には修正表示し得る構成について、第6実施形態
として、以下、第2実施形態からの変更例1との相違点についてののみ、詳述する。

10

【0250】

はじめに、図70は、第6実施形態における、図46のステップ2700(第2)のサ
ブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの
変更例1との相違点は、ステップ2747-1(第6)、ステップ2747-2(第6)
、ステップ2748-1(第6)、及びステップ2350(第6)であり、即ち、ステッ
プ2747-1(第6)で、副制御基板SのCPUSCは、遊技の状態を確認する。次に
、ステップ2747-2(第6)で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態又
は特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ2747-2(第6)でYesの
場合、ステップ2747-3に移行する。他方、ステップ2747-2(第6)でNoの
場合、ステップ2250(第2変1)に移行する。また、ステップ2747-8、ステッ
プ2747-9、又はステップ2747-13で、副制御基板SのCPUSCが、第4報
知画像に表示するコマンドをセットした後、ステップ2748-1(第6)で、副制御基
板SのCPUSCは、各種報知画像が左打ちを指示しているか、又は、右打ちを指示して
いるかに関する情報を副制御基板SのCPUSCのRAM領域に一時記憶する。次に、ス
テップ2350(第6)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する報知画像確認処理を
実行し、次の処理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。

20

【0251】

次に、図71は、第6実施形態における、図70のステップ2350(第6)のサブル
ーチンに係る、報知画像確認処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、
副制御基板SのCPUSCは、受信している発射指示コマンドを参照し、当該コマンドが
右打ちに関するコマンドであるか、左打ちに関するコマンドであるかを確認する。次に、
ステップ2353で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのCPUSCのRAM
領域に一時記憶されている各種報知画像が左打ちを指示しているか、右打ちを指示して
いるかに関する情報を確認する。次に、ステップ2354で、副制御基板SのCPUSCは
、確認した各種報知画像に関する情報は左打ちに関する情報であるか否かを判定する。ス
テップ2354でYesの場合、ステップ2356で、副制御基板SのCPUSCは、発
射指示コマンドは左打ちに関するコマンドではないか否かを判定する。ステップ2356
でYesの場合、ステップ2358で、副制御基板SのCPUSCは、第1報知画像の表
示を消去し、第2報知画像及び第4報知画像を右打ちに係る表示態様にて表示し、次の処
理{ステップ2750(第2)の処理}に移行する。他方、ステップ2354でNoの場
合、ステップ2360で、副制御基板SのCPUSCは、発射指示コマンドは右打ちに関
するコマンドではないか否かを判定する。ステップ2360でYesの場合、ステップ2
362で、副制御基板SのCPUSCは、第1報知画像の表示を消去し、第2報知画像及
び第4報知画像を左打ちに係る表示態様にて表示し、次の処理{ステップ2750(第2
)の処理}に移行する。尚、ステップ2362において、第2報知画像について、「非表
示=左打ちを指示」のように構成した場合、第2報知画像は非表示とする構成としてもよ
い。他方、ステップ2356又はステップ2360でNoの場合にも、次の処理{ステッ
プ2750(第2)の処理}に移行する。

30

40

【0252】

以上のように構成することで、主制御基板M側から受信した情報(右打ちに関するコマ

50

ンド、又は、左打ちに関するコマンド）と、副制御基板S側で一時記憶している情報（右打ちを指示しているかに関する情報、又は左打ちを指示しているかに係る情報）とが一致しない{右打ちに係る情報（コマンド）であるか、左打ちに係る情報（コマンド）であるかが一致しない}場合には、主制御基板M側からのコマンドに基づき、第1報知画像を消去するとともに、第2報知画像及び第4報知画像にて、右打ちに係る表示態様→左打ちに係る表示態様、左打ちに係る表示態様→右打ちに係る表示態様に変更した表示をすることができる。このように、遊技者の不利益となるような、誤った発射位置を報知しないよう適宜修正することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、第1報知画像については、右打ちに係る情報（コマンド）であるか、左打ちに係る情報（コマンド）であるかが一致しない場合には即時消去する構成とした。このように構成することにより、主遊技側の遊技状態に対して誤った情報を遊技者に報知し続けることを防止することが可能となる。尚、本例では、主制御基板M側からの指示に基づいて即時修正を行う構成としたがこれには限定されず、表示中の報知画像を全て消去する構成としてもよい（次回送信される新たなコマンドに基づいて再表示する等）。尚、副制御基板S側には、指示表示に係る専用のバッファを設け、報知画像を表示する場合の必要なタイミングで参照するよう構成することが好適である。このように、第1報知画像については、主制御基板M側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合には、副制御基板S側での表示を消去する一方、第2報知画像及び第4報知画像については、主制御基板M側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合には、主制御基板M側から受信したコマンドに基づいて（主制御基板M側の遊技状態に基づいて）副制御基板S側での表示を即修正して報知するよう構成している。主制御基板M側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合に、副制御基板S側での表示を消去する報知画像と、主制御基板M側から受信したコマンドに基づいて（主制御基板M側の遊技状態に基づいて）副制御基板S側での表示を即修正して報知する報知画像との組み合わせは本例のものには限定されず適宜変更しても問題ない。尚、遊技者から見て相対的に目立つ（表示領域が大きい）報知画像である第1報知画像と第2報知画像とを、主制御基板M側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合に副制御基板S側での表示を消去する報知画像とし、遊技者から見て相対的に目立たない（表示領域が小さい）報知画像である第4報知画像を、主制御基板M側からのコマンドと発射指示に関する内容が一致しない場合には、主制御基板M側から受信したコマンドに基づいて（主制御基板M側の遊技状態に基づいて）副制御基板S側での表示を即修正して報知する報知画像となるよう構成してもよい。このようにすることで図71に示したような、発射指示コマンドに基づいて第2報知画像の切り替えを行う構成とは異なり、目立つ表示となる演出上の報知画像の表示タイミングを、主制御基板M側の遊技状態遷移のタイミングとずらして行うことができるようになる。

【0253】

また、主制御基板M側からのコマンドの送信に関して、以下のように構成することができる。

（1）遊技状態（時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態、特別遊技の実行中等）に応じて変化する打ち分けに係るフラグを設け、当該フラグに応じたコマンドを副制御基板S側に送信する。

（2）打ち分けに係るフラグが変化する場合のあるタイミングにおいては、実際の変化がなくてもその都度送信する。

（3）前記のタイミングは、「電断復帰時」、「ハズレ図柄の停止時」、「特別遊技の開始時」、「大入賞口開放開始時」、「大入賞口閉鎖時」「特別遊技の終了時」等である。

（4）当該打ち分けに係るフラグは、外部端子（例えば、試験端子）にも出力する。

【0254】

（第7実施形態）

第2実施形態からの変更例1においては、遊技者が遊技球を発射する位置に関して、不適当な発射位置での遊技球の入球を確認してから所定期間内に、不適当な入球が連続して確認された場合に、その都度、報知画像を表示すると共に、音声による報知を実行し得る

構成としたが、これらの報知（警告）の構成としてはこれに限定されない。報知（警告）すべき態様が解消されるまで、又は所定期間、報知（継続）を継続し得る構成について、第7実施形態として、以下、第2実施形態からの変更例1との相違点についてのみ詳述する。

【0255】

はじめに、図72は、第7実施形態における、図51のステップ2150（第2変1）のサブルーチンに係る、右打ち画像表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更例1との相違点は、ステップ2167（第7）、ステップ2168（第7）、及びステップ2173（第7）～ステップ2182（第7）であり、即ち、ステップ2167（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグ（右打ちをすべき状況にて第1主遊技始動口A10に所定球数の入球が検出された場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2167（第7）でYesの場合、ステップ2152に移行し、ステップ2167（第7）でNoの場合には、ステップ2176（第7）に移行する。また、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCが、第1始動口入球率カウンタMP61cのカウンタ値が、報知値（2個）以上であると判定した場合、ステップ2168（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち！」との音声出力する。次に、ステップ2173（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグをオンにする。ステップ2174（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、第1始動口確認タイマMP21tを停止してリセットし、ステップ2171に移行する。また、ステップ2167（第7）でNoの場合、換言すれば、右打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2176（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告終了条件が充足されたか否かを判定する。

【0256】

ここで、右打ち警告終了条件とは、例えば、（1）第5報知画像及び音声出力タイミングから所定時間（例えば、15秒）経過した場合、（2）主制御基板M側から遊技盤右側に配置される構造に設けられたセンサの通過情報（一般入賞口入球検出コマンド、大入賞口入球検出コマンド、第2始動口入球検出コマンド、補助遊技始動口入球検出コマンドなど）を受信した場合や、盤面右側の演出制御用センサにて遊技球を検出した場合、又は、（3）大当りの発生や、時間短縮遊技状態・確率変動遊技状態の発生といった遊技状態変更に伴う主制御基板M側から右打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足する。ステップ2176（第7）でYesの場合、ステップ2178（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、第5報知画像（右打ち）の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2180（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、スピーカ右D24Rからの「右打ち！」との音声の出力を停止する。次に、ステップ2182（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。尚、右打ち警告終了条件として、以下を条件としてもよい。

（A）第5報知画像（右打ち）による報知を開始した時点における図柄変動が終了した時点、又は次変動が開始した時点としてもよい。

（B）第5報知画像（右打ち）による報知を開始した後、図柄変動中に特定の演出（大当り期待度の高いスーパーリーチや、リーチ前の高期待度予告演出、擬似連続変動が実行される図柄変動における1回目の装飾図柄の仮停止）が発生した場合

（C）電源断復帰時

（D）特定回数の図柄変動後（例えば、報知を開始してからN変動目（Nは整数）の開始時又は停止時。Nは第1主遊技または第2主遊技の合計変動回数）

なお、上述のようなタイミングを、右打ち警告画像表示（第5報知画像）を終了させる右打ち警告終了条件としたが、右打ち画像警告の表示とともに、音声や遊技機枠のランプ部

材等で同時に警告表示を行っている場合は、画像の終了に同期せず、音声等で引き続き推奨される発射位置に関する注意喚起を行ってもよい。また、遊技状態が遷移した直後の複数変動間については、例えば、第1主遊技保留、又は優先消化される第2主遊技保留のいずれの場合であっても、報知する構成としてもよい。

【0257】

次に、同図下段は、第5報知画像（右打ち）及び第5報知画像（左打ち）についての報知画像の表示イメージ図の一例である。第5報知画像（右打ち）は、「右打ち」との文字が付された右向きの矢印（斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている）が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。また、第5報知画像（左打ち）は、「左打ち」との文字が付された左向きの矢印（斜めの縞模様のテクスチャが貼り付けられている）が演出表示装置SGの画面全体に表示される態様となっている。尚、表示態様としてはこれらに限定されず、遊技者に明確に、右打ち、左打ちの指示を報知できる態様であればよい。

【0258】

次に、図73は、第7実施形態における、図51のステップ2250（第2変1）のサブルーチンに係る、左打ち画像表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更例1との相違点は、ステップ2267（第7）、ステップ2268（第7）、及び、ステップ2273（第7）～ステップ2282（第7）であり、即ち、ステップ2267（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグがオフか否かを判定する。ステップ2267（第7）でYesの場合、ステップ2252に移行し、ステップ2267（第7）でNoの場合には、ステップ2276（第7）に移行する。また、ステップ2264で、副制御基板SのCPUSCが、一般入賞口入球率カウンタMP62cのカウント値が、報知値（2個）以上であると判定した場合、ステップ2268（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち！」との音声出力する。次に、ステップ2273（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグをオンにする。ステップ2274（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、一般入賞口確認タイマMP22tを停止してリセットし、ステップ2271に移行する。また、ステップ2267（第7）でNoの場合、換言すれば、左打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2276（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告終了条件が充足されたか否かを判定する。

【0259】

ここで、左打ち警告終了条件とは、例えば、（1）第5報知画像（左打ち）及び音声出力タイミングから所定時間（例えば、15秒）経過した場合、（2）主制御基板M側から遊技盤左側に配置される構造物での検出情報（第1主遊技始動口入球検出コマンド、左側一般入賞口入球検出コマンド（遊技盤左側に一般入賞口を設ける構成とした場合）、左側補助遊技始動口入球検出コマンド（遊技盤左側に補助遊技始動口を設ける構成とした場合）など）を受信した場合、又は、（3）大当たり遊技・小当たり遊技の終了（終了後に時間短縮遊技状態などに移行するものを除く）や、時間短縮遊技状態・確率変動遊技状態の終了など主制御基板M側から左打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足することとなる。ステップ2276（第7）でYesの場合、ステップ2278（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、第5報知画像（左打ち）の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2280（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、スピーカ右D24Rからの「左打ち！」との音声の出力を停止する。次に、ステップ2282（第7）で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。尚、ステップ2276（第7）でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。

【0260】

以上のように構成することで、第7実施形態においては、遊技者が遊技の進行上、不適

当な発射位置への遊技球の発射を連続して検知した場合に、正常な発射位置に遊技球が発射されている状態になるまで、又は所定期間、正しい発射位置を指示する表示を継続して実行するよう構成した。

【0261】

尚、第5報知画像は、報知（表示）を開始してから、相対的に短時間（例えば、2～3秒間）経過後、目立たない態様（小さく演出表示装置SGの隅に表示される等）に変更された後、相対的に長期間（例えば、15～30秒間）経過後に消去されるように段階的に態様に変化することが望ましい。また、音声についても同様であり、最初の短時間（2～3秒間）のみ音声による報知を伴う構成とすることもできる。このように構成した場合には、装飾図柄の変動時間が短縮変動である場合（例えば、3秒間）、装飾図柄の停止表示される時に、第5報知画像が重複して表示される場合、停止図柄が視認不可能となることから、最初の短時間（2～3秒）経過時点で、第5報知画像を強制的に消去するよう構成してもよい。また、このような短縮変動である場合の処理としては、次回変動に亘って、第5報知画像を継続表示するよう構成することもできる（例えば、保留数4における変動において、第5報知画像が表示された場合には、予め表示を2回の変動において実行することとしたり、右打ち警告実行中フラグをオンにしたままとしたり、終了条件を計時すタイマを第5報知画像の一時非表示期間において更新しないようにする等）。

【0262】

第7実施形態においては、報知（警告）の表示を実行する条件として、不適当な発射位置への遊技球の発射を連続して検知した場合に、報知（警告）の表示を実行し得る構成としたが、報知（警告）の表示を実行する条件としては、これには限定されない。遊技状態の移行や特別遊技の実行等の右打ち→左打ち、又は、左打ち→右打ちへの遷移時点における、不適当な発射位置への遊技球の発射に対し、警告（報知）を実行する構成について、第7実施形態からの変更例1として、以下、第7実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0263】

はじめに、図74は、第7実施形態からの変更例1における、図31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。第7実施形態からの変更点は、ステップ1648-1（第7変1）、1648-2（第7変1）であり、即ち、ステップ1626で、副制御基板SのCPUSCが、特別遊技中に係る遊技状態情報コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットした後、ステップ1648-1（第7変1）で、副制御基板SのCPUSCは、第1（第2）大入賞口C10（C20）への入球を検出したか否かを判定する。ステップ1648-1（第7変1）でYesの場合、ステップ1648-2（第7変1）で、副制御基板SのCPUSCは、大入賞口入球検出コマンド{第1（第2）大入賞口C10（C20）への入球に係るコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド}をセットし、ステップ1628（第2）に移行する。他方、ステップ1648-1（第7変1）でNoの場合にも、ステップ1628（第2）に移行する。以上のように構成することで、特別遊技実行中の大入賞口への入球があった旨の情報（コマンド）を副制御基板S側に送信することができることとなる。

【0264】

次に、図75は、第7実施形態からの変更例1における、図46のステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第7実施形態からの変更点は、ステップ2747-3（第7変1）、ステップ2850（第7変1）、ステップ2748-5（第7変1）、及びステップ2900（第7変1）であり、即ち、ステップ2747-2で、副制御基板SのCPUSCが、発射指示コマンドが右打ちに関する内容であると判定した後、ステップ2747-3（第7変1）で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2850（第7変1）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する右打ち警告表示制御処理を実行し、ステップ2747-7に移行する。また、ステップ2747-2で、副制御基板SのCPUSCが、発射指示コマンドが左打ちに関する内容

であると判定した後、ステップ2785-5（第7変1）で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2900（第7変1）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する左打ち警告表示制御処理を実行し、ステップ2747-13に移行する。

【0265】

次に、図76は、第7実施形態からの変更例1における、図75のステップ2850（第7変1）のサブルーチンに係る、右打ち警告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2852で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2852でYesの場合、ステップ2854で、右打ち監視中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2854でYesの場合、ステップ2856で、副制御基板SのCPUSCは、報知画像区切りタイミングに到達したか否かを判定する。ここで、報知画像区切りタイミングとは、（1）非時間短縮遊技状態中において、第2報知画像（左打ち）が表示されている、（2）時間短縮遊技状態中において、第2報知画像（右打ち）が表示されている、（3）特別遊技実行中において、第2報知画像（右打ち）が表示されている、状況間において、相互に遷移したタイミングとなっている。ステップ2856でYesの場合、ステップ2858で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81t（右打ちに遷移する報知画像区切りタイミングからの経過時間を計測するタイマであり、インクリメントタイマ）をスタートする。次に、ステップ2860で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグ（右打ちが実行されているか否かを監視している期間中にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ2862に移行する。他方、ステップ2854でNoの場合にも、ステップ2862に移行する。尚、ステップ2856でNoの場合、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。

【0266】

次に、ステップ2862で、副制御基板SのCPUSCは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2862でYesの場合、ステップ2864で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの一般入賞口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2864でYesの場合、ステップ2866で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81t（インクリメントタイマ）を停止してゼロクリアする。次に、ステップ2868で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。また、ステップ2864でNoの場合、ステップ2870で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81tのタイマ値が、所定値（本例では、30秒）に到達したか否かを判定する。ステップ2870でYesの場合、ステップ2872で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第5報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2874で、副制御基板SのCPUSCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ右D24Rから「右打ち！」との音声を出力する。次に、ステップ2875、及びステップ2876で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグをオフにすると共に、右打ち警告実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2878で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81tを停止してリセットし、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。尚、ステップ2870でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。

【0267】

他方、ステップ2862でNoの場合、即ち、特別遊技の実行中である場合、ステップ2882で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの大入賞口入球検出コマンド{第1（第2）大入賞口C10（C20）への入球を検出した旨の情報に係るコマンド}を受信したか否かを判定する。ステップ2882でYesの場合、ステップ2884で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視タイマMP81t（インクリメントタイマ）を停止して、ゼロクリアする。次に、ステップ2886で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち監視中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行す

る。他方、ステップ2882でNoの場合、ステップ2880で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技における第2ラウンドの開始タイミングに到達していないか否かを判定する。ステップ2880でYesの場合、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。他方、ステップ2880でNoの場合、即ち、第2ラウンドの開始タイミングに到達し、且つ、主制御基板M側からの大入賞口入球検出コマンドを受信していない場合には、ステップ2872～ステップ2878の処理を実行することにより、右打ち指示に係る、演出表示装置SGにおける第5報知画像（右打ち）の表示とスピーカ右D24Rへの出力を実行する等し、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。

【0268】

他方、ステップ2852でNoの場合、即ち、右打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2888で、右打ち警告終了条件が充足したか否かを判定する。ここで、右打ち警告終了条件とは、例えば、（1）第5報知画像及び音声出力タイミングから所定時間（例えば、15秒）経過した場合、（2）主制御基板M側から一般入賞口入球検出コマンドを受信した場合、又は、（3）主制御基板M側から右打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足することとなる。ステップ2888でYesの場合、ステップ2890で、副制御基板SのCPUSCは、第5報知画像（右打ち）の表示を消去するコマンドをセットすると共に、スピーカ右D24Rからの「右打ち！」との音声の出力を停止する。次に、ステップ2894で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。尚、ステップ2888でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747-7の処理）に移行する。尚、同図下段の第5報知画像の表示イメージ図については、第2実施形態からの変更例1と同様であるため、ここでは説明を割愛する。

【0269】

次に、図77は、第7実施形態からの変更例1における、図75のステップ2900（第7変1）のサブルーチンに係る、左打ち警告表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち警告実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、左打ち監視中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2906で、副制御基板SのCPUSCは、報知画像区切りタイミングに到達したか否かを判定する。ここで、報知画像区切りタイミングとは、（1）非時間短縮遊技状態中において、第2報知画像（左打ち）が表示されている、（2）時間短縮遊技状態中において、第2報知画像（右打ち）が表示されている、（3）特別遊技実行中において、第2報知画像（右打ち）が表示されている、状況間において、相互に遷移したタイミングとなっている。ステップ2906でYesの場合、ステップ2908で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82t（左打ちに遷移する報知画像区切りタイミングからの経過時間を計測するタイマであり、インクリメントタイマ）をスタートする。次に、ステップ2910で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視中フラグ（左打ちが実行されているか否かを監視している期間中にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ2912に移行する。他方、ステップ2904でNoの場合にも、ステップ2912に移行する。尚、ステップ2906でNoの場合、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。

【0270】

次に、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの第1主遊技始動口入球検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2912でYesの場合、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82t（インクリメントタイマ）を停止してゼロクリアする。次に、ステップ2916で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。また、ステップ2912でNoの場合、ステップ2918で、副制御基板SのCPUSCは、左打ち監視タイマMP82tのタイマ値が、所定値（本例では、300秒）に到達したか否かを判定する。ステップ2918でYesの場合、

ステップ2920で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第5報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2922で、副制御基板SのCPU SCは、BGM及びその他演出効果音とは異なるCHを使用し、スピーカ左D24Lから「左打ち！」との音声出力する。次に、ステップ2924、及びステップ2926で、副制御基板SのCPU SCは、左打ち監視中フラグをオフにすると共に、左打ち警告実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2928で、副制御基板SのCPU SCは、左打ち監視タイマMP82tを停止してリセットし、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。尚、ステップ2918でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。

【0271】

他方、ステップ2902でNoの場合、即ち、左打ち警告実行中フラグがオンである場合、ステップ2929で、左打ち警告終了条件が充足したか否かを判定する。ここで、左打ち警告終了条件とは、例えば、（1）第5報知画像及び音声出力タイミングから所定時間（例えば、15秒）経過した場合、（2）主制御基板M側から第一始動口入球検出コマンドを受信した場合、又は、（3）主制御基板M側から左打ちに係る発射指示コマンドを受信した場合、のいずれかにより充足することとなる。ステップ2929でYesの場合、ステップ2930で、副制御基板SのCPU SCは、第5報知画像（左打ち）の表示を消去するコマンドをセットする。次に、ステップ2932で、副制御基板SのCPU SCは、スピーカ左D24Lからの「左打ち！」との音声出力を停止する。次に、ステップ2934で、副制御基板SのCPU SCは、左打ち警告実行中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。尚、ステップ2929でNoの場合にも、次の処理（ステップ2747-13の処理）に移行する。尚、同図下段の第5報知画像の表示イメージ図については、第2実施形態からの変更例1と同様であるため、ここでは説明を割愛する。

【0272】

以上のように構成することで、第7実施形態からの変更例1においては、遊技者が遊技球を発射する位置に関して、右打ちをすべき状態→左打ちをすべき状態、又は、左打ちをすべき状態→右打ちをすべき状態に遷移した時点から所定期間内において、遷移後の状態に対応する正しい発射位置に遊技者が遊技球を発射していないことを検知した場合に、演出表示装置SGにおける積極的な発射指示表示及び音声による警告を、正しい発射位置に遊技球が発射されていること確認できるか、又は、所定期間が経過するまで、継続的に実行し得ることとなる。尚、演出表示装置SGでの表示態様、音声による警告の態様は遊技者に積極的な報知をする態様であればこれらに限定されず、例えば、遊技効果ランプD26の点滅によって警告してもよいし、発射ハンドルD44やサブ入力ボタンを振動させるなど遊技機枠に備えられた演出部材の動作により遊技者の五感を刺激することで、警告の旨を報知する構成としてもよい。

【0273】

尚、特別遊技実行中において、右打ち終了条件に係る所定値が、次のラウンドまで跨る程度に十分長期間である場合、次ラウンド開始の発射指示コマンドに基づく報知画像の表示指示については無視することとし、当該警告（報知）に係る報知画像の表示を優先する構成とすることもできる。このように構成することで、推奨される遊技状態において適切な発射ができていない旨を確実に遊技者に報知することができる。他方、右打ち終了条件に係る所定値を、1ラウンドを実行する期間より短期間とするか、又は大入賞口閉鎖コマンドと共に、発射指示コマンドを副制御基板S側に送信する構成として、大入賞口の閉鎖と共に、発射指示コマンドの受信に伴って警告（報知）に係る報知画像の表示を終了するよう構成してもよい。このように構成することで、警告表示を実行しているラウンドの次回に実行されるラウンドが短開放である場合には発射指示表示がされない構成としてもよい。また、大当たり時においては、大当たり開始デモと大当たりにおける1ラウンド目など主に序盤のラウンド遊技にて、一連の演出表示を行う場合を有している。このとき大当たりデモ開始時や各ラウンドの開始時にて演出制御を行うサブメイン基板から画像制御を行うサブ

10

20

30

40

50

サブ基板に対し、発射位置情報の表示およびデモ中演出ないしラウンド中演出に関する情報が送信される。画像制御を行うサブサブ基板は、デモ中演出とラウンド中演出に関する情報について、前回受け取った情報と同じ情報であれば無視する（演出を再セットしない）構成であり、発射位置情報の表示に関する情報について変更がなければ同様に無視する構成とする。なお、サブメイン基板から受け取る情報として演出に関する情報が共通であっても、発射位置情報の表示にかかる情報が異なっていれば、発射位置情報の表示態様は変更される。

【0274】

（第8実施形態）

第5実施形態では、待機デモ表示において、待機デモ背景（アニメーションであってもよく、演出表示装置SG全体に優先して表示される）の表示と、待機デモ表示（右打ち指示、変動図柄等の表示も同時にされ得る表示）が繰り返し交互に表示される構成としたが、待機デモ表示において、遊技者に遊技の進行に関する情報（右打ちや滞在ステージ等）を表示する態様としてはこれに限定されない。待機デモ表示における別の態様の一例を第8実施形態として、第5実施形態との相違点についてのみ、以下詳述する。

【0275】

はじめに、図78は、第8実施形態における、図67のステップ2450（第5）のサブルーチンに係る、待機デモ表示制御処理のフローチャートである。第5実施形態との相違点は、ステップ2457（第8）、及びステップ2463（第8）であり、即ち、ステップ2456で、副制御基板SのCPUSCが、待機デモ表示を表示するコマンドをセットした後、ステップ2457（第8）で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ中報知演出を表示するコマンドをセットし、ステップ2458に移行する。ここで、待機デモ中報知演出とは、待機デモ表示と待機デモ背景と同時に表示される演出であり、各種報知画像とは異なる態様（例えば、キャラクタが右向きの矢印を持っている等）で表示される演出である。尚、第1報知画像及び第2報知画像は、表示制御において、待機デモ表示と待機デモ背景よりも前面（のレイヤー）に表示されるよう構成されている。また、ステップ2462で、副制御基板SのCPUSCが、待機デモ表示の表示を消去するコマンドをセットした後、ステップ2463（第8）で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ中報知演出の表示を消去するコマンドをセットし、ステップ2464に移行する。

【0276】

次に、図79は、第8実施形態における、待機デモイメージ図の一例である。まず、同図左において、時間短縮遊技状態にて第2報知画像が表示されている状況下、装飾図柄の変動が終了し、ハズレ図柄が停止している。次に、遊技者による遊技の実行（発射ハンドルD44の操作等）がされない状態で180秒が経過すると、待機デモ表示（本例では、「待機中」との表示）と待機デモ背景（本例では、夜背景）が表示され、装飾図柄の表示は視認不可能となるが、第2報知画像は視認可能となっている。また、待機デモ中報知演出が表示され、右打ちを実行すべき状況である旨が示唆されている。次に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球したことにより（第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出したことにより）、遊技の実行があったと判定され、待機デモ表示と待機デモ背景と待機デモ中報知演出とが消去され、装飾図柄の表示及び、第2報知画像とが視認可能となっている。尚、待機デモ中（待機デモ表示と待機デモ背景と待機デモ中報知演出とが表示され得る期間）であっても、警告表示（例えば、第5報知画像）を表示するか否かの判定を実行し、警告表示を表示するための条件を充足した場合には第5報知画像を表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該第5報知画像は待機デモ画像（待機デモ表示や待機デモ背景等の待機デモ中に表示される画像）よりも優先させて表示する（第5報知画像の方が待機デモ画像よりも表示プライオリティが高くなる）よう構成してもよい。なお、第8実施形態においては、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球したことにより待機デモ画像の表示を終了させるようにしているが、これには限定されず、演出表示装置SGにて待機デモ画像を消去することにより遊技者が演出表示を視認できるようにしないと不都合が生じるタイミングにおいて、待機デモ画像の表示を終了させればよい

10

20

30

40

50

ため、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球などを契機として待機デモ画像の表示を終了させるよう構成してもよく、待機デモ画像の表示の終了条件となった契機が、第5報知画像の表示開始条件を満たした場合には、待機デモ画像の消去とともに第5報知画像の表示を開始するよう構成してもよい。

【0277】

以上のように構成することで、待機デモ演出を実行中であっても、遊技者に、現在の遊技機の状態（特に、右打ち、又は、左打ちに関する状態）を報知することができることとなる。尚、右打ち、左打ちについて同時に音声で報知する場合には、音声出力も待機デモ表示用（省電力モードであり、例えば、音量が小さくなる）とする構成としてもよい。また、左打ちを指示すべき状況においては、右打ちを指示すべき状況とは異なり、一般的に遊技店にて遊技を開始する際の遊技状態としては非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に設定されるため、待機デモ表示中には、第1報知画像、第2報知画像、又は待機デモ中報知演出を表示しない構成とし、待機デモ演出における誘致効果を高めるよう構成してもよい。なお、これらの表示制御は、複数のレイヤーを設けることで、表示優先度により行なってもよいし、表示又は演出を終了させる、及び／又は、開始することにより制御してもよい。また、報知画像として、第1報知画像と第2報知画像とを少なくとも表示可能、即ち、報知画像を複数種類表示可能に構成した場合には、待機デモ表示中には少なくとも1つの報知画像が待機デモ画面の表示プライオリティよりも高くなるよう構成してもよい。また、右打ちに関する報知画像が表示されている状況においては、待機デモが表示されないよう構成してもよく、そのように構成した場合には、複数種類設けた右打ちに関する報知画像のいずれかが表示されている状況では待機デモが表示されないよう構成してもよいし、複数種類設けた右打ちに関する報知画像のうちある報知画像が表示されている状況では待機デモが表示されない一方、前記ある報知画像以外の報知画像が表示されている状況では待機デモが表示され得るよう構成してもよい。

【0278】

（第9実施形態）

前述のように、副制御基板S側の処理として、主制御基板M側からのコマンド（特に、右打ちに関するコマンドであるか、左打ちに関するコマンドであるか）と、副制御基板S側にて保持している報知画像（右打ち指示表示に係る報知画像であるか左打ち指示表示に係る報知画像であるか）に係る情報を照らし合わせた後に、サブサブ側の処理により演出表示装置SGにコマンドを送信するよう構成して、主制御基板M側における遊技の状態に関する情報と、サブサブ側でのコマンドに齟齬が生じないように構成したが、これには限定されず、主制御基板M側における情報（遊技状態等）と、サブサブ側での演出表示装置SGへのコマンドとの間の齟齬を防止するための構成の別の態様を、第9実施例として、第5実施例との相違点についてのみ、以下詳述する。

【0279】

はじめに、図80は、第9実施形態に係る、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。第5実施形態との相違点は、遊技者から見て、演出表示装置SGの表示領域SG10の上側端部と一部が重複し、且つ、センター飾りD38の遊技者側に可動体役物YKが備えられている点である。

【0280】

次に、図81は、第9実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。はじめに、第6実施形態との相違点は、ステップ2700（第9）及びステップ2950（第9）であり、即ち、ステップ2600で、副制御基板SのCPUSCが、特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ2700（第9）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する発射位置報知制御処理を実行する。また、ステップ2750（第2）で、副制御基板SのCPUSCが、滞在ステージ決定処理を実行した後、ステップ2950（第9）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する可動体役物駆動制御処理を実行し、ステップ2020に移行する。

【0281】

次に、図 8 2 は、第 9 実施形態における、図 8 1 のステップ 2 7 0 0（第 9）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 4 9 - 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から受信している図柄変動表示開始指示コマンド（現在の遊技状態に係るコマンド）の内容を確認する。次に、ステップ 2 7 4 9 - 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、遊技の状態を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶する。次に、ステップ 2 7 4 9 - 3 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から受信している発射指示コマンドの内容を確認する。次に、ステップ 2 7 4 9 - 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄変動表示開始指示コマンドと発射指示コマンドとの内容に基づき、サブサブ側へのコマンドとして、遊技の状態に関する情報と発射指示に関する情報とを含む 1 つのコマンドである報知画像表示コマンドを生成する。次に、ステップ 2 7 4 9 - 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、生成した報知画像表示コマンドをセットし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0（第 2）} に移行する。

10

【0 2 8 2】

次に、図 8 3 は、第 9 実施形態における、図 8 1 のステップ 2 9 5 0（第 9）のサブルーチンに係る、可動体役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 9 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆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 2 9 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 9 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動を開始する。次に、ステップ 2 9 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 9 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 9 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、可動体役物の駆動を終了し、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 9 5 2、又はステップ 2 9 5 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 0 2 0 の処理）に移行する。なお、図 8 3 で表現される可動体役物の駆動終了とは、演出として設定された可動体役物動作を終了するタイミングであり、第 9 実施形態における可動体役物 Y K が、演出表示装置 S G の前面の一部に重なる位置（重なっている領域が大きい位置）に進出動作した後、所定の演出動作をして、初期位置に復帰するまでの動作が完了したタイミングである。遊技盤に設けられる可動体役物の種類によっては、初期位置に復帰せず別の待機位置（演出実行中よりも演出表示装置 S G と重なっている領域が小さい位置）に移動するような動作をするものであれば、初期位置又は別の待機位置まで移動する動作を完了するタイミングを駆動終了のタイミングとして設定することが可能である。また、初期位置や別の待機位置に移動したことをセンサなどで検出した後、可動体役物 Y K をより最適な位置に移動させたり保持させたりする動作を実行するよう設定することもあるが、これらの場合には、センサで検出された時点で可動体役物 Y K の位置は確認できるので、必ずしも可動体役物 Y K の動作にかかる処理すべてが終了していなくても、センサで検出したタイミングを別の制御を実行させるための可動体役物 Y K の動作が終了したタイミングと判定するように制御してもよい。

20

30

【0 2 8 3】

次に、図 8 4 は、第 9 実施形態に係る、報知画像表示コマンドの一例である。ここで、サブメイン基板からサブサブ基板側へ送信されるコマンドは、コマンドの種別を示す第一コマンド（8 ビット）と、種類ごとに定められた処理内容を示す第二コマンド（8 ビット）で構成される。同図には報知画像表示コマンドの第一コマンドについては例示していないが、報知画像表示に関する指示情報であることを示す 8 ビットの固定データが送信される。一方で、報知画像表示コマンドの第二コマンドは、まず、同図上段に示すように、8 つの英数字からなる 8 ビットの情報から構成されており、そのうち英数字「A」に該当する 2 ビットが遊技の状態に関する情報に対応しており、英数字「B」に該当する 3 ビットが発射指示に関する情報に対応している。次に、同図中段に示すように、英数字「A」に係る、遊技の状態に関する情報の一例としては、以下の 4 つの情報が挙げられる。

40

〔遊技の状態に関する情報（A）〕

1. 非確変非時短：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である旨の情報、2. 非確変時短：非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である旨の情報、3. 確変：確率変

50

動遊技状態である旨の情報、4. デモ中：待機デモ中である旨の情報

また、同図下段に示すように、英数字「B」に係る、発射指示に関する情報の一例としては、以下の8つの情報が挙げられる。

〔発射指示に関する情報（B）〕

1. 非表示（表示の消去）：表示されている報知画像を消去するために使用、2. 第1報知画像（左打ち）：左打ちに関する表示領域が大きい画像、3. 第1報知画像（右打ち）：右打ちに関する表示領域が大きい画像、4. 第2報知画像（左打ち）：左打ちに関する表示領域が小さい画像、5. 第2報知画像（右打ち）：右打ちに関する表示領域が小さい画像、6. 第2報知画像、役物回避報知画像（右打ち）：可動体役物の駆動中に表示される画像、7. デモ中報知画像（左打ち）：待機デモ中に表示される左打ちに関する画像、8. デモ中報知画像（右打ち）：待機デモ中に表示される右打ちに関する画像

10

【0284】

このように遊技の状態に関する情報（A）と、発射指示に関する情報（B）を同一のコマンドとして送信することで、それぞれ別のコマンドで画像表示の指示をすることによるタイムラグおよび、当該タイムラグ中に遊技状態が変更されることによる、遊技状態に関する演出画像と発射指示に関する画像との整合性が取れなくなる事態を防止できる。また、発射指示に関する情報（B）の番号6においては、第2報知画像（右打ち）と役物回避報知画像（右打ち）との2つの画像が表示され、第2報知画像が役物の駆動によって一部視認が困難となる場合であっても、役物の駆動する領域と重ならない演出表示装置SGの表示領域SG10にて、役物回避報知画像（右打ち）が表示されるため、役物の駆動中においても右打ちすべき旨が視認可能となっている。尚、役物駆動中において、第2報知画像を表示したままとしたが、これには限定されず、役物駆動中は第2報知画像を消去して、役物回避報知画像を表示することとしてもよいし、役物駆動時に2つの報知画像が表示されている場合には、更に役物回避報知画像を表示することで、3つの報知画像が表示されることとしてもよい。

20

【0285】

尚、これらの報知画像表示コマンドの態様には本例には限定されない。例えば、報知画像表示コマンドに係るビット数を増加（例えば、8ビットデータを3回送信して、1の8ビットデータの上位4ビットデータ、下位4ビットデータを他の2の8ビットデータと連結して、それぞれ12ビットの第一コマンド、第二コマンドを生成したり、一度に16ビットないし32ビットの情報を送信して第一コマンド及び第二コマンドを一括送信する態様とするなど）させることにより、演出表示装置SGにて表示する報知画像の態様を多様化して表示することが可能となり、報知画像の表示位置を遊技状態や演出表示内容によって（視認容易となるよう）、変更できる態様とすることもできる。このような追加情報の例として副制御基板S側の処理によって、報知画像の表示位置を決定するよう構成することができる。例えば、2ビットの領域を使用して（1）通常位置、（2）左上、（3）右上、（4）中央、等の表示位置指示情報を付加することができ、ビット数によっては更に詳細な位置設定が可能である。位置情報だけでなく、拡大率（30%、50%、100%、200%など）に関する情報の付加や、別の報知画像（たとえば常時表示される第4報知画像の右打ち、左打ち、非表示）に対する表示内容の指定に関する情報を付加することで、表示サイズを変更したり、複数の報知画像の表示を同時（または意図的にタイミングをずらして）切り替えたりすることが可能になる。複数画像に対する表示のタイミングをずらす制御については、演出上の見た目にあった報知内容と、主制御基板M側の遊技状態にあった報知内容を実現するために必要とされる場合を考慮したものである。また、大当たり開始デモ、及び、大当たり終了デモにおける特殊表示を設け、連荘回数が所定回数以上になった場合に、表示態様を特殊表示に変更し得ることとしてもよい。また、音声による報知のある、なし、を情報として付加することもできる。

30

40

【0286】

次に、図85は、第9実施形態に係る、役物回避報知画像イメージ図の一例である。まず、同図上段左から、時間短縮遊技状態において、装飾図柄の変動が開始されており、第

50

2 報知画像（右打ち）が表示されている。次に、可動体役物 Y K が演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 に重複する位置まで下降し、第 2 報知画像が視認困難になると同時に、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 の左下の領域に役物回避報知画像が、可動体役物と重複しない（視認可能な）位置に表示される。次に、リーチが開始されると共に、可動体役物 Y K が演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 に重複しない位置にまで上昇し、第 2 報知画像が視認可能となると、左下の役物回避報知画像は消去されることとなる。次に、図柄変動の停止図柄として、「7」図柄が停止し、その後特別遊技がスタートする。尚、報知画像の態様は本例には限定されず、例えば、役物回避報知画像が、第 2 報知画像と同じ態様であってもよい。尚、役物回避報知画像の表示または消去をするタイミングとしては、演出フレーム数をカウントしたり、可動体役物が初期位置に戻ったことや可動位置に到達したことをセンサにより検知したことに基づき実行する構成としてもよい。また、役物回避報知画像が表示されている状況にて、可動体役物が動作中のエラーによって停止することとも考えられるため、役物回避報知画像は可動体役物の移動軌跡（動作範囲）とは重ならない位置に表示位置（演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 における表示位置）を設けることが好ましい。

10

【0287】

以上のように構成することで、第 9 実施形態においては、主制御基板 M 側の情報（遊技に関する状態）と、副制御基板 S 側で保持している発射指示コマンドに基づき、新たなコマンド（報知画像表示コマンド）を生成し、サブサブ側の処理により、演出表示装置 S G へ送信する構成とすることにより、より確実に、また、表示位置や表示態様を多様化した表示を実行することが可能となり、遊技者が遊技の進行を認識し易くなると共に、興趣性を高める構成とすることができる。なお、可動体役物にエラーが発生しており、対象とする可動体役物が動作しない状況（対象役物自体のエラー、対象役物と動作位置にて干渉する役物のエラーなど）をサブメイン基板側で管理情報として認識している場合には、役物回避報知画像の制御や、役物の可動に伴う画像エフェクト表示を行わない態様にて演出を実行させるようサブサブ基板側に制御コマンドを送信するようにしてもよく、また、今回の動作にてエラーが発生した場合において、通常の動作が実行できない場合（復帰動作、リトライ動作をしても初期位置に戻らない場合など）においては、遊技球を発射すべき位置（方向）を確実に視認可能に報知するために役物回避報知画像をそのまま出力ないし再度出力するよう制御してもよい。

20

30

【0288】

次に、図 8 6 は、本例に係る、報知画像の態様の一例を示すイメージ図である。同図では、右打ち指示に係る一例を示したが、当然に左打ちにも適用可能である。同図上段左から、単なる右向きの矢印の画像、グラデーションによる画像（アニメーションによりグラデーションが移動する態様としてもよい）、ドット表示、同図中段左から、矢印画像に複数色からなるテクスチャを貼り付けた画像（アニメーションによりテクスチャが右方向に移動する態様としてもよい）、二色からなる格子柄を付した矢印内に文字（右打ちを指示する文字）を付した画像、同図下段左から、右打ちを指示する文字に右向きの矢印が付されている画像、キャラクタが右向きの表示を持っている画像が示されている。これら指示表示の表示態様としては、本例には限定されず、右打ちを指示する旨を表示する画像（アニメーションを含む）であれば、本例に適用可能である。また、これら画像の表示態様としては、左打ち、右打ちの指示内容に応じて、表示位置を異ならせる（例えば、左打ちを指示する場合は、演出表示装置 S G の左上）ことで、遊技者が直感的に指示報知の内容（右打ちをすべきであるか、左打ちをすべきであるか）を理解することが出来る。また、正しくない発射態様であった場合（又は、遊技を実行しない場合）の報知態様は、積極的報知態様（画像を大きく表示したり、色彩を目立つものに変更したり、ランプ輝度を上昇させたり、音量を増大させたりする態様）に変更するよう構成することとしてもよい。更には、警告的な報知（誤った発射位置に遊技球を発射した場合の報知）を実行しているにもかかわらず、それに従わなかった場合に、より報知態様を強調するよう構成してもよい（アニメーションのスピードを加速、ランプ輝度の上昇、表示領域の拡大、音量の更なる

40

50

増大等)。また、その他の振動により(例えば、枠役物を振動させたり、発射ハンドルD44を振動させたりすることにより)遊技者に確実に知覚させる構成とすることもできる。また、遊技状態(確率変動遊技状態等)によって、表示態様(色彩やキャラクタ等)を異ならせる構成としてもよい。警告的な報知を行っているときに、報知演出の強調を行うか否かの判断については、警告的報知を実行すると判断するための条件を同様に使用してもよいし(例えば報知実行判断用カウンタをリセットした後、再度判定値に対する条件を満たしたか否かの判定に基づくもの)、別途判断基準を設けてもよい(例えば、報知実行条件から累積的に加算して強調段階に到達したとき強調制御するもの)。

【0289】

尚、同図中段右に示した二色の色彩からなる柄を付した報知画像の例を示したが、このように二色以上の色彩により報知画像を表す場合には、遊技者が色覚異常であっても区別が容易である色の組み合わせの色彩を用いることが好適である。このような報知画像(例えば、矢印や文字列による表示)を用いることにより、より多数の遊技者が報知画像による指示が明確に認識できることとなる。特に、警告的な報知(第1報知画像や第2報知画像による報知であり、誤った発射位置に遊技球を発射した場合の報知)において、当該態様を用いることが好適である。ここで、区別可能な色の組み合わせとは、例えば2色の場合、暖色系の色(好ましくは色相が1~8の色、より好ましくは色相が3~5)と寒色系の色(好ましくは色相が13~19、より好ましくは色相が8~15)との組み合わせである。報知画像を構成する色彩が、少なくとも2色以上の色覚異常を有する遊技者にとって区別可能な組み合わせの色である場合に、報知画像による報知内容を明確に認識できることとなる。尚、当該少なくとも2色以上の色は、報知する情報を識別可能な態様にて付されていることが好適である(例えば、暖色系の色が付された図形内に寒色系の色が付された矢印が描かれている)。なお、便宜上2色と表現しているが、上述したように組み合わせとして適当な色相の範囲で複数色による表現(グラデーション表現など)を用いてもよく、2つ以上の系統の色で表現して識別性を向上できるように配慮されたものであればよい。

【0290】

また、報知画像の識別性を向上させて認識可能とする別の態様として以下のような態様が挙げられる。まず、区別困難になりやすい色の組み合わせを(A_i、B_i)として、以下のような色の組み合わせがあげられる。

- ・区別困難色の第1の組み合わせ(A₁、B₁)=(緑色、赤色)
- ・区別困難色の第2の組み合わせ(A₂、B₂)=(青色、うすだいだい色)
- ・区別困難色の第3の組み合わせ(A₃、B₃)=(赤色、うすだいだい色)

【0291】

これらの区別困難な色の組み合わせが、報知画像に含まれる場合に、A_iの色をB_i以外の色彩であるC_i(例えば、黄色)に変換して、識別容易に表示するよう構成することもできる。具体的には、遊技者にとって報知画像が見えにくいと感じた場合に、デモ画面中などのタイミングに演出用操作手段(遊技機に備えられた十字スイッチや演出レバー、演出ボタンなどのサブ入力ボタン)を操作することにより表示可能な設定画面等の機能により(設定画面にてサンプル画像を表示し、前記変換により見えやすくなるC_iを選択できる等)、視認し易い色彩への変更を可能とする構成としてもよい。当該設定は、報知画像のみ(特に警告的報知画像)に適用することとしてもよいし、背景表示や表示画面隅に配置される装飾フレームなどのモチーフを変更するものに適用することとしてもよい。このようにすることで、色彩を変更するのではなく、演出のモチーフをカスタマイズする一環として、報知画像の識別性の変更設定を行うことが可能になる。なお、本カスタマイズに基づき、図柄変動中に実行される遊技結果を示す演出態様を設定にあわせて変更可能なものとしてもよい。

【0292】

尚、こうした報知画像について、多言語に対応可能である構成とすることもできる。例えば、メニュー画面において、多言語における報知画像を設定可能とする(待機デモ中は

、他の言語による表示の設定が可能である旨を対応可能な複数の言語で表示している）。他の言語の設定がされた場合には、リーチ中や大当り中の日本語による演出用テロップや、推奨発射位置に係る表示を対応する言語に差し替えるか、又は、日本語による併記をするよう構成することができる。同時に、システム音声（例えば、右打ちに係る報知画像と同時に出力される、「右打ちしてね!」との音声）を対応言語に差し替えるよう構成してもよい。また、打ち分けを報知する画像（例えば、「右打ち!」）については、言語設定していない場合であっても（初期設定として）、英語の報知画像（例えば、「Please launch on the right side.」を同時に表示するよう構成してもよい。加えて、打ち分けを報知する音声（例えば、「右打ちしてね!」）については、他の言語設定をしている状況下、同時に表示される報知画像が強調表示（例えば、報知画像による指示に従わない場合の相対的に大きな報知画像の表示）される場合に、設定した言語による音声報知が出力されるよう構成してもよい。

10

【0293】

また、右打ちを指示する報知画像の表示中に左打ちを検出する等、報知画像に従わない遊技進行を検知した場合に、報知を強調する（イレギュラー時の報知態様にて報知する）よう構成した場合には、例えば、図柄変動におけるリーチとなっていない期間、装飾図柄が仮停止していない期間（仮停止する以前の期間）においては、当該強調した報知を実行し、当該期間にて実行する予定の演出の抽選を実行しないよう構成する一方、図柄変動中のリーチ後の期間や仮停止後の期間（1回の図柄変動にて恰も複数回の図柄変動が実行されているように見せる仮停止を複数回実行する装飾図柄の変動である擬似連続変動における仮停止後の期間）等の、当該図柄変動が大当たりとなるか否かにとって重要となる演出が実行され得る期間においては、演出の抽選を実行し得るよう構成してもよい。このようにする場合には、ある変動期間中においてイレギュラー時の報知態様（警告表示）を実行する条件を充たした場合においても、その変動期間中には報知を開始せず、連続的に実行される次の図柄変動の開始時に報知を実施、および演出抽選態様の変更を実施する構成とすることが好ましい。なお、イレギュラー時の報知態様を実行する条件を充たした場合であっても、次の変動が開始されるまでの間に、適切な発射位置における発射の検出（各種入球信号などの受信）や、デモ画面移行など適宜設けられたタイマの計時により、警告表示の実行条件を非成立状態に更新しなおすことも考えられる。

20

【0294】

30

（第10実施形態）

尚、前述した第2実施形態においては、右打ちを実行している場合に第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とに遊技球が入球し得るよう構成したが、本例の遊技機に適用可能な大入賞口の構成は上記には限定されない。そこで、第2実施形態とは大入賞口に関する構成が相違しており、本例の遊技機に適用可能な構成を第10実施形態として、第2実施形態との相違点についてのみ、以下詳述する。

【0295】

はじめに、図87は、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。同図においては第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。第10実施形態においては、第2大入賞口C20を遊技領域左上方に設けている。詳細は後述することとなるが、第2大入賞口C20を狙って遊技球を発射することを天打ちと称することがある。尚、天打ちとは、遊技領域左上方に位置する第2大入賞口C20に入球するように遊技球を発射することであり、天打ちにて発射された遊技球は、左打ちにて発射された遊技球と同様に、遊技領域左側を流下することとなる。尚、平均した発射強度を比較した場合には、発射強度が弱いものから順に「左打ち<天打ち<右打ち」となっている。また、遊技領域左側を流下する遊技球（左打ち又は天打ちにて発射された遊技球）が入球し難く、遊技領域右側を流下する遊技球（右打ちにて発射された遊技球）が入球し易い入球口として、右補助遊技始動口H10-1（遊技球が通過可能なゲートであり、遊技球の入球を検出するセンサとして右補助遊技始動口入球検出装置H11-1sを有している）を有している。尚、第2大入賞口C20内部には特定領域C22を有しており、特別遊技中に遊技球が特定領域C22

40

50

に入球した場合には、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得るよう構成されている（前述した、本実施形態と同様の構成である玉確機）。また、遊技領域左側を流下する遊技球（左打ち又は天打ちにて発射された遊技球）が入球し易く、遊技領域右側を流下する遊技球（右打ちにて発射された遊技球）が入球し難い入球口として、左補助遊技始動口H10-2（遊技球が入球可能な入球口であり、一般入賞口の役割も担っているため、入球した場合には3球の賞球が発生する。また、遊技球の入球を検出するセンサとして左補助遊技始動口入球検出装置H11-1sを有している）と、一般入賞口P10とを備えている。尚、左補助遊技始動口H10-2に入球した場合には補助遊技乱数を取得するが、一般入賞口P10に入球した場合には補助遊技乱数を取得しないよう構成されている。また、第10実施形態においては、発射指示表示部HSは1つのみ設けられている。また、エラーが検出された場合に点灯し得る、エラー表示灯ERを有している。

10

【0296】

次に、図88は、第10実施形態における、主制御基板M側のメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1050（第10）であり、即ち、ステップ1800（第2）で主制御基板MのCPUMCが小当り遊技制御処理を実行した後、ステップ1050（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する発射指示表示部制御処理を実行し、ステップ1910に移行する。尚、第10実施形態においては、一般入賞口P10に入球した場合の賞球数は3球であり、左補助遊技始動口H10-2に入球した場合の賞球数は3球となっている。

【0297】

20

次に、図89は、第10実施形態における、図88のステップ1050（第10）のサブルーチンに係る、発射指示表示部制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1062で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグは「00H」であるか否かを判定する。ステップ1062でYesの場合、ステップ1064で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示表示部HS（主制御基板Mが制御する打ち分け指示に関する表示灯）を消灯し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステップ1062でNoの場合、ステップ1066で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグは「01H」であるか否かを判定する。ステップ1066でYesの場合、ステップ1068で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示表示部HSを点灯し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステップ1066でNoの場合、換言すると、打ち分け状態フラグが「02H」である場合、ステップ1070で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示表示部HSを点滅し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

30

【0298】

このように、第10実施形態においては、打ち分け状態フラグの値として、「00H」、「01H」、「02H」の3種類を有しており、打ち分け状態フラグが「00H」である場合には、発射指示表示部HSは左打ちを指示する点灯態様である消灯となり、打ち分け状態フラグが「01H」である場合には、発射指示表示部HSは右打ちを指示する点灯態様である点灯となり、打ち分け状態フラグが「02H」である場合には、発射指示表示部HSは天打ちを指示する点灯態様である点滅となるよう構成されている。尚、第2大入賞口C20が開放するラウンドが実行される場合に発射指示表示部HSが点滅することとなる。このように、発射指示表示部HSの点灯態様を相違させることにより、1つの発射指示表示部によって3種類の打ち分け指示を実行可能に構成されている。

40

【0299】

次に、図90は、第10実施形態における、図8のステップ1400（1）、（2）のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ1412（第10）、ステップ1550（第10）、ステップ1426（第10）、ステップ1350（第10）、ステップ1442（第10）、ステップ1444（第10）及びステップ1450（第10）であり、即ち、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPUMCが主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステッ

50

ステップ1412（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグ（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行した場合にオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1412（第10）でYesの場合、ステップ1550で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ1415に移行する。他方、ステップ1412（第10）でNoの場合、ステップ1410-3に移行する。

【0300】

また、ステップ1419で主制御基板MのCPUMCが変動中フラグがオフであると判定した場合、ステップ1426（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定中フラグ（変動固定時間である場合にオンとなるフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ1426（第10）でYesの場合にはステップ1444（第10）に移行し、Noの場合には次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0301】

また、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCが変動中フラグをオフにした後、ステップ1350（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、変動固定時間決定処理を実行する。次に、ステップ1442で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定中フラグをオンにし、ステップ1444（第10）に移行する。次に、ステップ1444（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定時間タイマMN30t（デクリメントタイマであり、変動固定時間を計測するためのタイマ）のタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1444（第10）でYesの場合、ステップ1450（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、特定遊技終了判定処理を実行し、ステップ1430に移行する。尚、ステップ1444（第10）でNoの場合には、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、第10実施形態においては、ステップ1403にて判定している変動開始条件として、変動固定時間でないことが追加されている。

【0302】

次に、図91は、第10実施形態における、主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2の一例である。本図における主遊技テーブル1に示されるように、第10実施形態においては、第1主遊技側に小当たりが設けられており、第2主遊技側には小当たりは設けられていない。尚、小当たり中においては、第2大入賞口C20が開放されることとなる。尚、第2主遊技側に小当たりを設けるよう構成してもよいし、第1主遊技側の小当たり当選確率を変更してもよい。尚、第1主遊技側の小当たり当選確率を変更する場合には、後述する、チャレンジ大当たり図柄である9Aの当選率（第1主遊技側の大当たり当選し、且つ、9Aが大当たり図柄として決定される確率）との比率を調整して遊技性を損なわないよう構成することが好適である（小当たり当選率を高くしすぎると、大当たり又は小当たり開始時に第2大入賞口C20が開放されるような大当たり又は小当たりが実行された場合に、小当たりである可能性が高くなりすぎてしまい、期待感が損なわれてしまう）。

【0303】

また、本図における主遊技テーブル2に示されるように、第10実施形態においては、第1主遊技側の大当たり時の停止図柄として4種類、第2主遊技側の停止図柄として2種類が設けられており、それぞれの停止図柄が6つの要素の組み合わせの相違により振り分けられていることである。前記6つの要素とは、「出玉ありラウンド数」（長開放ラウンドのラウンド数）、「実ラウンド数」（実行される全てのラウンド数であり、長開放ラウンドと短開放ラウンドとのどちらも含むラウンド数であり、実行ラウンド数とも称することがある）、「開放態様」（振分遊技実行ラウンドにおける第2大入賞口C20の開放態様であり、「短開放」は特定領域C22に入球困難な開放態様であり、「長開放」は特定領域C22に入球容易な開放態様である。尚、「短開放」の場合においても、遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けた場合（天打ちし続けた場合）には、第2大入賞口C20に遊技球が1球以上入球し得る（1球以上はほぼ入球する）よう構成されている）、「時短移行」（特別遊技終了後の時間短縮遊技状態への移行の有無）、「確変回数」（特別遊技終了後に付与される確変回数）、「時短回数」（特別遊技終了後に付与される時短

10

20

30

40

50

回数)、の6つとなっている。尚、同図における(※)については、大当りに当選した遊技状態によって、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する場合と時間短縮遊技状態に移行しない場合が存在していることを示している(2Aに係る時短回数100回とは、2Aに係る大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行した場合の時短回数である)。尚、第2主遊技側の大当りに当選した場合には、特別遊技終了後に必ず時間短縮遊技状態に移行し、且つ、「長開放」となる。即ち、第2主遊技側の大当りに当選した場合には、第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射していれば、大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなるため、右打ちにて第2主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなる時間短縮遊技状態においては、時短回数分の変動が終了して時間短縮遊技状態が終了する(確変回数分の変動が終了した確率変動遊技状態が終了する)までに大当りに当選することができるか否かの遊技性となっている。尚、詳細は後述することとなるが、第2大入賞口C20を開放する場合は、主に、小当り遊技中及び大当りにおける振分遊技実行ラウンド中となっているが、「9A」に係る大当り(実ラウンド数は「5」)においては、第1R～第3Rまですべて第2大入賞口C20が開放されることとなる。また、「9A」に係る大当りにおける第1R～第3Rまでの第2大入賞口C20の開放態様と、小当りにおける第2大入賞口C20の開放態様とを略同一となるよう構成することによって、当選した当りが「9A」に係る大当りであるか小当りであるかを見ただ目上判別し難くなるようにし、当りの終了後に確率変動遊技状態に移行するか否かを遊技者に対して煽ることができるよう構成されている。このような遊技性となっているため、「9A」に係る大当りにおいては、振分遊技実行ラウンドではない第1R及び第2Rにおいても第2大入賞口C20を開放することとなる(第1R～第3Rをすべて振分遊技実行ラウンドとしてもよい)。尚、このような構成とする場合には、9Aに係る大当りにおける第3Rでは遮蔽部材C22cを特定領域C22に入球容易な駆動態様とし、第1R及び第2Rでは遮蔽部材C22cを特定領域C22に入球困難な駆動態様とすることが好適である。

10

20

【0304】

次に、図92は、第10実施形態における、主遊技テーブル3の一例である。本図における主遊技テーブル3に示されるように、第10実施形態においては、時間短縮遊技状態におけるハズレ変動の場合の決定される変動時間として、相対的に短時間となる変動時間が決定され易くなるよう構成されている。具体的には、第1主遊技図柄に係るハズレ変動の場合には、「990/1000」の割合で短時間である5秒が決定され、「10/1000」の割合で長時間である60秒が決定される。また、第2主遊技図柄に係るハズレ変動の場合には、「990/1000」の割合で短時間である3秒が決定され、「10/1000」の割合で長時間である60秒が決定される。また、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行し、右打ち実行時には第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し難いため、第2主遊技図柄を変動させて(第2主遊技始動口B10に入球させて)遊技を進行していくこととなる。即ち、時間短縮遊技状態にて遊技者が誤って左打ちしてしまつて(右打ちしようとして発射ハンドルを捻っていく途中で遊技球が右打ちの発射強度よりも弱い発射強度にて発射されてしまつて)、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球したことにより、「2A」に係る大当りに当選した場合等の不慮の事象によって大当り終了後に時間短縮遊技状態とならないよう構成すると、遊技者が大当りを獲得したにも関わらず不利益を受けてしまう。このような事象を防止するため、「2A」に係る大当りとなった変動が時間短縮遊技状態で行われたものである場合には、「2A」に係る大当り後に時間短縮遊技状態に移行し、且つ、100回の時短回数を割り当てている。また、「2A」での大当りは、開放態様が「短開放」であるため、大当り後にはほぼ非確率変動遊技状態に移行することが想定される。この場合、「2A」以外の大当り図柄に係る大当り終了後においては確率変動遊技状態に移行することが濃厚であるため、「2A」に係る大当り終了後の時短回数が「2A」以外の大当り図柄に係る大当り終了後の時短回数以下である場合には、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて「2A」に係る大当りに当選すると、「2A」に係る大当り終了後の時間短縮遊技状態における1回の図柄変動は、「2A」に係る大当り当選前の時間短縮遊技状態における1回の図柄変動よりも価値が下がる(大当り期待

30

40

50

度が低い)ため、「2 A」以外の大当たり図柄に係る大当たり比して時短回数を多くすることで、「2 A」に係る大当たり終了後の時間短縮遊技状態にて再度大当たり当選(いわゆる「連荘」)する度合を「2 A」以外の大当たり図柄に係る大当たり終了後の時間短縮遊技状態にて再度大当たり当選(いわゆる「連荘」)する度合に近づけるようにしている。なお、このような事象はあまり発生しないため、「3 A」、「7 A」、「9 A」、「3 B」、「7 B」に係る大当たり終了後に60回の時間短縮遊技を行う場合とは異なり、時間短縮遊技状態にて使用するための専用の演出等を設ける等、演出を作りこむ必要性もあまりないため、100回の時間短縮遊技においては、限定頻度テーブル(限定頻度テーブルA又は限定頻度テーブルB)を参照せずに、主遊技テーブル3の時間短縮遊技状態におけるハズレ変動パターンテーブル(主遊技図柄の変動時間は相対的に短時間の変動時間が決定され易いもの)を参照し、淡々と遊技が進行していくよう構成されている。

10

【0305】

次に、図93は、第10実施形態における、図90のステップ1550(第10)のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1566で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52c(デクリメントカウンタであり、限定頻度A状態と限定頻度B状態の変動回数を把握するためのカウンタ)のカウンタ値は所定値(本例では、31)以上であるか否かを判定する。ステップ1566でYesの場合、ステップ1568で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブルAを参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様(変動時間)を決定し、ステップ1572に移行する。他方、ステップ1566でNoの場合、ステップ1570で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度テーブルBを参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様(変動時間)を決定し、ステップ1572に移行する。このように、第10実施形態においては、限定頻度状態として、限定頻度テーブルAを参照する限定頻度A状態と限定頻度テーブルBを参照する限定頻度B状態との2種類の限定頻度状態を有しており、「大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行→限定頻度A状態にて30変動→限定頻度B状態にて30変動」のように遷移していくこととなる。

20

【0306】

次に、ステップ1572で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52のカウンタ値から1を減算(デクリメント)する。ステップ1574で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1574でYesの場合、ステップ1576で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグ(限定頻度状態にてオンとなるフラグ)をオフにし、ステップ1578に移行する。他方、ステップ1574でNoの場合にも、ステップ1578に移行する。次に、ステップ1578で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度コマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、現在の限定頻度カウンタ値や限定頻度A状態であるか限定頻度B状態であるか等の情報に係るコマンド)をセットし、次の処理(ステップ1415の処理)に移行する。

30

【0307】

次に、図94は、第10実施形態における、限定頻度テーブル(限定頻度テーブルA、限定頻度テーブルB)の一例である。本図における限定頻度テーブルA及び限定頻度テーブルBに示されるように、第10実施形態においては、限定頻度テーブルAを参照した場合と限定頻度テーブルBを参照した場合とでは、ハズレ変動において、限定頻度テーブルAを参照した場合の方が長時間の変動(本例では、20秒以上の変動を長時間の変動としている)が決定され難くなっている。また、限定頻度テーブルAを参照した場合のハズレ変動では、短時間である3秒が「990/1000」、長時間である60秒が「10/1000」の振分で決定されるようになっているため、限定頻度テーブルAを参照した場合のハズレ変動では、ほとんどが短時間の変動時間となるよう構成されている。一方、限定頻度テーブルAを参照した場合の当り変動では、すべて長時間である60秒の変動時間と

40

50

なるよう構成されているため、限定頻度テーブルAを参照する状態、即ち、限定頻度A状態においては、長時間の変動時間が決定された場合、換言すると、リーチ変動となった場合の大当たり期待度（リーチ変動となり且つ大当たりとなる場合とリーチ変動となり且つハズレとなる場合との合計に対する、リーチ変動となり且つ大当たりとなる場合の占める割合を大当たり期待度と称している）が相対的に高くなっている。また、限定頻度テーブルBを参照した場合の図柄変動においては、最長の変動時間である20秒の図柄変動実行時がリーチ変動となるよう構成されており、限定頻度テーブルAを参照した場合よりもリーチ変動が実行され易くなっている分、リーチ変動の変動時間が短時間（本例では、20秒）になっており、ハズレとなるリーチ変動が多い分、リーチ変動実行時に簡潔な煽り演出を実行し易くなっている。このように構成することにより、大当たり終了直後（例えば、大当たり終了後から10変動以内）に再度大当たり当選する（連荘する）事象が連続した場合にも、大当たり終了直後においては、限定頻度テーブルBと比較して大当たり時の変動時間が相対的に長時間となる限定頻度テーブルAを参照して変動時間を決定するよう構成されているため、所定期間における総発射球数に対するすべての入賞口に係る賞球数の合計の割合（出玉率とも称することがある）が過剰に上昇することを防止することができる。

【0308】

次に、図95は、第10実施形態における、図90のステップ1350（第10）のサブルーチンに係る、変動固定時間決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1352で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値が1であるか否か、換言すると、確率変動遊技状態の最終変動（大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行してから60変動目）であるか否かを判定する。ステップ1352でYesの場合、ステップ1354で、主制御基板MのCPUMCは、当該図柄変動はハズレ変動であるか否かを判定する。ステップ1354でYesの場合、ステップ1356で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定時間タイマMN30tに長固定時間（相対的に長時間の変動固定時間であり、本例では、5秒）をセットして、変動固定時間タイマMN30tをスタートする。次に、ステップ1358で、主制御基板MのCPUMCは、長固定時間コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、変動固定時間が長固定時間である旨のコマンド）をセットし、次の処理{ステップ1442（第10）の処理}に移行する。また、ステップ1352又はステップ1354でNoの場合、ステップ1360で、主制御基板MのCPUMCは、変動固定時間タイマMN30tに短固定時間（相対的に長時間の変動固定時間であり、本例では、0.5秒）をセットし、次の処理{ステップ1442（第10）の処理}に移行する。このように、第10実施形態においては、確率変動遊技状態の最終変動（時間短縮遊技状態の最終変動）がハズレ変動だった場合、即ち、連荘が終了する場合には、変動固定時間が相対的に長時間となるよう構成されている。詳細は後述することとなるが、当該長固定時間の変動固定時間にて、連荘結果報知演出を実行するよう構成されている。尚、連荘とは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において当選した大当たりを初当たり（1連荘目）とし、その後、大当たり終了後に時間短縮遊技状態（又は、確率変動遊技状態）に移行して、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するまでに大当たり再度当選した場合に連荘継続と見做して、当該大当たりを2連荘目としている。一例としては、「非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当たり当選（1連荘目）→大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当たり当選（2連荘目）→大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当たり当選（3連荘目）→大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行→非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当たり当選（4連荘目）→大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行→時短回数分の図柄変動が終了し大当たり当選しなかったため非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行（4連荘で連荘終了）」のようになっている。なお、第10実施形態においては、確率変動遊技状態の最終変動（確変回数カウンタ値=1）にて、変動固定時間を長時間（本例では、5秒）とする態様としたが、これに加えて限定頻度A状態と限定頻度B状態との切り替わりのタイミ

ングに係る図柄変動（限定頻度カウンタ値＝30または確変回数カウンタ値＝31であり、限定頻度A状態における最終の図柄変動）において変動固定時間を長時間（本例では、5秒）とする態様とし、限定頻度状態の遷移（限定頻度A状態→限定頻度B状態）に伴う演出状態の変化を変動固定時間中に表示するものとしてもよい。

【0309】

次に、図96は、第10実施形態における、図90のステップ1450（第10）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1472で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ1472でYesの場合、ステップ1474で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1476で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0であるかなんかを判定する。ステップ1476でYesの場合、ステップ1478で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1480に移行する。尚、ステップ1472又はステップ1476でNoの場合にも、ステップ1480に移行する。

【0310】

次に、ステップ1480で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ1480でYesの場合、ステップ1482で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1484で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0であるかなんかを判定する。ステップ1484でYesの場合、ステップ1486で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1488で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1490で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグを「00H」（左打ちに係る値）にセットし、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。尚、ステップ1480又はステップ1484でNoの場合にも、次の処理（ステップ1430の処理）に移行する。

【0311】

次に、図97は、第10実施形態における、図88のステップ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。第2実施形態との相違点は、ステップ1506（第10）、ステップ1514（第10）及びステップ1516（第10）であり、即ち、ステップ1504で、主制御基板MのCPUMCが主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグをオフにした後、ステップ1506（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1514（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1516（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグをオフにし、ステップ1510に移行する。

【0312】

次に、図98は、第10実施形態における、図88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。尚、同図においては本実施形態との相違点について詳述する。本実施形態との相違点は、ステップ1641-1（第10）、ステップ1613（第10）、ステップ1614（第10）、ステップ1625（第10）、ステップ1628（第10）、ステップ1632（第10）、ステップ1643-1（第10）、ステップ1643-2（第10）及びステップ1850（第10）であり、即ち、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCが特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ1641-1（第10）で、打ち分け状態フラグを「01H」（右打ちに係る値）にセットする。次に、ステップ1611（第2）移行する。また、ステップ1611（第2）で主制御基板MのCPUMCが発射指示コマンドをセットした後

、又は、ステップ1612で特別遊技実行フラグがオンであると判定した場合、ステップ1613（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、実行するラウンドは振分遊技実行ラウンド（すべての大当りに共通して特定領域C22を有する第2大入賞口C20が開放されることとなるラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1613（第10）でYesの場合にはステップ1650に移行する。他方、ステップ1613（第10）でNoの場合、ステップ1614（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、チャレンジ確変図柄（大当たり開始時から所定期間の間、小当たりと同様の開放態様にて第2大入賞口C20を開放することとなる大当たり図柄であり、本例では、9A）に係る大当りの振分前ラウンド（振分遊技実行ラウンドの前に実行されるラウンドであり、本例では、振分遊技実行ラウンドが第3Rであるため、振分前ラウンドは第1R及び第2R）ではないか否かを判定する。ステップ1614（第10）でYesの場合には、ステップ1616に移行して第1大入賞口C10の開放に係る処理を実行し、ステップ1614（第10）でNoの場合には、ステップ1650に移行して第2大入賞口C20の開放に係る処理を実行する。

10

【0313】

また、ステップ1624で主制御基板MのCPUMCが第1大入賞口C10を開放して開放タイマをスタートした後、ステップ1625（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示コマンド（発射指示表示部HSの点灯態様に関するコマンドであり、副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ1626に移行する。また、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCが特別遊技中に係る遊技状態情報コマンドをセットした後、ステップ1628（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10にラウンドが終了することとなる所定個数の遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1628（第10）でYesの場合、ステップ1632（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10を閉鎖する。他方、ステップ1628（第10）でNoの場合、ステップ1630に移行する。

20

【0314】

また、ステップ1642で主制御基板MのCPUMCが特別遊技実行フラグをオフにした後、ステップ1643-1（第10）で、特別遊技終了デモ実行許可フラグ（特別遊技終了デモ時間が開始する際にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ1643-2（第10）に移行する。また、ステップ1612で特別遊技実行フラグがオフであると判定した場合、ステップ1630で開放タイマのタイマ値が所定時間に到達していない場合、ステップ1640で最終ラウンドが終了していないと判定した場合、又は、ステップ1643-1（第10）で、特別遊技終了デモ実行許可フラグをオンにした後、ステップ1643-2（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1643-2（第10）でYesの場合、ステップ1850（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、特別遊技終了デモ時間制御処理を実行し、次の処理{ステップ1800（第2）の処理}に移行する。他方、ステップ1643-2（第10）でNoの場合にも、次の処理{ステップ1800（第2）の処理}に移行する。

30

【0315】

次に、図99は、第10実施形態における、図98のステップ1650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。尚、同図においては本実施形態との相違点について詳述する。本実施形態との相違点は、ステップ1656（第10）、ステップ1665-1（第10）、ステップ1665-2（第10）、ステップ1676（第10）及びステップ1679（第10）であり、即ち、ステップ1652で主制御基板MのCPUMCが振分遊技実行中フラグがオフであると判定した場合、ステップ1656（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、開放パターン決定テーブルを参照し、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンを決定してセットし、ステップ1860に移行する。

40

【0316】

ここで、同図右上段は、大当たりにおける第1R～第3Rまでの第1大入賞口C10又は

50

第2大入賞口C20の開放態様（開放パターン）の一例である。尚、9Aに係る大当りにおいては、第1R～第3Rまですべて第2大入賞口C20が開放されることとなり、その他の大当りに関しては、第1R及び第2Rでは第1大入賞口C10が開放され、第3Rにおいては第2大入賞口C20が開放されることとなる。また、不図示であるが、第3Rにおいては、前述したような、特定領域C22への入球有無を妨げる遮蔽部材C22cが駆動する（一例として、第2大入賞口C20の開放開始から3秒後など、第2大入賞口C20の開放開始から2秒経過時に大入賞口内に存在する遊技球がすべて排出されるのに十分な時間が経過した後、所定時間開放動作することとなり、2Aに係る大当りの第3Rにおいては、遊技球が特定領域C22に入球困難となるように遮蔽部材C22cが駆動し、3A、3B、7A、7B、9Aに係る大当りの第3Rにおいては、遊技球が特定領域C22に入球容易となるように遮蔽部材C22cが駆動するよう構成されている。即ち、振分遊技実行ラウンドにて第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合、3A、3B、7A、7B、9Aに係る大当りでは特定領域C22に入球することとなり、2Aに係る大当りでは特定領域C22に入球しないこととなる。また、振分遊技実行ラウンド以外のラウンドにおいては、遮蔽部材C22cは駆動しない又は特定領域C22に入球困難な駆動態様にて駆動するよう構成することが好適である（9Aに係る大当りの第1R又は第2Rにて第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けても、第2大入賞口C20には入球可能であるが、特定領域C22には入球困難になっている）。尚、第10実施形態においては、遮蔽部材C22cによって特定領域C22の入球容易性を相違させることによって大当り毎の、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行確率（移行容易性）を相違させるよう構成したが、特定領域C22に有効期間を設けて、特定領域C22の有効・無効を切り替えることによって、大当り毎の、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行確率（移行容易性）を相違させるよう構成してもよい。一例としては、チャレンジ確変図柄である9Aに係る大当りの第1R及び第2Rにおいては特定領域C22に入球可能であるが、入球した場合であっても主遊技確変移行予約フラグをオンにしない（確率変動遊技状態への移行権利を付与しない）よう構成してもよい。

【0317】

また、ステップ1664で主制御基板MのCPUMCがセットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放した後、ステップ1665-1（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグの値に1を加算（インクリメント）する。ここで、ステップ1665-1（第10）の処理を実行する前の打ち分け状態フラグは「01H」となっているため〔例えば、ステップ1641-1（第10）の処理にてセットされている〕、ステップ1665-1（第10）で打ち分け状態フラグの値に1を加算することによって、打ち分け状態フラグは天打ち（第2大入賞口C20に向けた発射）に係る値である「02H」となる。尚、ステップ1665-1（第10）では、打ち分け状態フラグの値に1を加算する処理ではなく、「02H」をセットする処理を実行するよう構成してもよい。次に、ステップ1665-2（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、天打ちを指示する旨の情報が含まれているコマンド）をセットし、ステップ1666に移行する。

【0318】

また、ステップ1672で主制御基板MのCPUMCが振分遊技実行中フラグをオフにした後、ステップ1676（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、実行中の特別遊技における特定領域C22への最初の入球があったか否かを判定する。尚、ステップ1676（第10）の処理は、実行中の特別遊技における特定領域C22の有効期間での特定領域C22への最初の入球があったか否かを判定してもよい。ステップ1676（第10）でYesの場合にはステップ1678に移行し、ステップ1676（第10）でNoの場合、ステップ1679（第10）で、打ち分け状態フラグの値から1を減算（デクリメント）し、ステップ1680に移行する。ここで、ステップ1679（第10）の処理を実行する前の打ち分け状態フラグは「02H」となっているため、ステップ1679（第10）で打ち分け状態フラグの値から1を減算することによって、打ち分け状態フラグは

右打ち（第1大入賞口C10に向けた発射）に係る値である「01H」となる。このように、振分遊技実行ラウンドである第3Rが終了した次のラウンド（第4R）においては第1大入賞口C10を開放するため、右打ちを実行すべき状況となるが、第3R終了時に打ち分け状態フラグの値に減算処理を実行することによって、打ち分け状態フラグを適切に管理できることとなる。

【0319】

次に、図100は、第10実施形態における、図98のステップ1850（第10）のサブルーチンに係る特別遊技終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了デモ実行中フラグ（特別遊技終了デモ時間中にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、実行中の大当りは非時間短縮遊技状態にて当選した大当りであるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマTSDtに長時間（ステップ1858にてセットされる短時間より長い時間値であり、本例では、10秒）をセットして、終了デモ時間タイマTSDtをスタートし、ステップ1860に移行する。他方、ステップ1854でNoの場合、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマTSDtに短時間（ステップ1856にてセットされる長時間より短い時間値であり、本例では、3秒）をセットして、終了デモ時間タイマTSDtをスタートし、ステップ1860に移行する。次に、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了表示指示コマンド（副制御基板S側へのコマンド）及び決定した特別遊技終了デモ時間情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了デモ実行中フラグをオンにし、ステップ1864に移行する。尚、ステップ1852でNoの場合にも、ステップ1864に移行する。

【0320】

次に、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマTSDtのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1864でYesの場合、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1868で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1870で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1871で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグを「00H」（左打ちに係る値）にセットする。次に、ステップ1700（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行する。次に、ステップ1872で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、次の処理{ステップ1800（第2）の処理}に移行する。尚、ステップ1864でNoの場合にも、次の処理{ステップ1800（第2）の処理}に移行する。

【0321】

次に、図101は、第10実施形態における、図100のステップ1700（第10）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1732-1で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1732-1でYesの場合、ステップ1732-2で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1732-3で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1732-4で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定値（本例では、60回）をセットし、ステップ1732-5に移行する。また、ステップ1732-1でNoの場合にもステップ1732-5に移行する。

【0322】

次に、ステップ1732-5で、主制御基板MのCPUMCは、短開放大当り（特定領域C22に入球し難い第2大入賞口C20及び遮蔽部材C22cの開放態様となる大当り

であり、本例では、2 Aに係る大当り)の終了後ではないか否かを判定する。ステップ1732-5でYesの場合、ステップ1732-6で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1732-7で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1732-8で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値(本例では、60回)をセットする。次に、ステップ1732-9で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度フラグをオンにする。次に、ステップ1733-1で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cに所定値(本例では、60回)をセットする。このように、短開放大当り(本例では、2 Aに係る大当り)以外の大当り終了後には限定頻度状態に移行する(限定頻度カウンタMN52cに所定値をセットする)よう構成されている一方、短開放大当り終了後には限定頻度状態に移行しない(限定頻度カウンタMN52cに所定値をセットしない)よう構成されている。次に、ステップ1733-2で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグを「01H」(右打ちに係る値)にセットし、次の処理(ステップ1872の処理)に移行する。

10

【0323】

また、ステップ1732-5でNoの場合、換言すると、短開放大当りの終了後である場合、ステップ1733-3で、主制御基板MのCPUMCは、時間短縮遊技状態にて当選した大当り終了後であるか否か、即ち、時間短縮遊技状態にて短開放大当りに当選し、当該短開放大当りの終了後であるか否かを判定する。ステップ1733-3でYesの場合、ステップ1733-4で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1733-5で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1733-6で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定値(本例では、100回)をセットする。次に、ステップ1733-7で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグを「01H」(右打ちに係る値)にセットし、次の処理(ステップ1872の処理)に移行する。尚、ステップ1733-3でNoの場合、換言すると、非時間短縮遊技状態にて短開放大当りに当選し、当該短開放大当りの終了後である場合には、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグはオフのまま(時間短縮遊技状態には移行せずに)、次の処理(ステップ1872の処理)に移行する。このように、第10実施形態においては、時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当りである短開放大当り(2 Aに係る大当り)に当選した場合には、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行し、且つ、時短回数として、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に付与される60回よりも多い回数である100回が付与されるよう構成されている。このように構成することによって、時間短縮遊技状態にて右打ちにて遊技を進行している遊技者が誤って左打ちにて遊技球を発射してしまい、当該左打ちにて発射した遊技球が第1主遊技始動口A10に入球することにより、相対的に第2主遊技側の大当りよりも不利な第1主遊技側の大当りである短開放大当り(2 Aに係る大当り)に当選してしまった場合においても、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行することによって、遊技者の損失感を軽減することができ、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

20

30

【0324】

次に、図102は、第10実施形態における、図88のステップ1800(第2)のサブルーチンに係る小当り遊技制御処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点はステップ1824(第10)、ステップ1826(第10)及びステップ1950(第10)であり、即ち、ステップ1822で主制御基板MのCPUMCが小当り実行フラグをオフにした後、ステップ1824(第10)で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ実行許可フラグ(小当り終了デモ時間が開始する場合にオンとなるフラグ)をオンにし、ステップ1826(第10)に移行する。尚、ステップ1812で小当り実行フラグがオフであると判定した場合又はステップ1816で小当り遊技用タイマが小当り終了となる所定時間に到達していない場合にもステップ1826(第10)に移行する。次に、ステップ1826(第10)で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ実行

40

50

許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1826（第10）でYesの場合、ステップ1950（第10）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、小当り終了デモ時間制御処理を実行し、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。他方、ステップ1826（第10）でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、第10実施形態においては、小当りの実行時には第2大入賞口C20が開放されるよう構成されており、同図上段の小当りの開放態様の一例に図示されているように、小当り時（第10実施形態においては、小当り図柄は第1主遊技図柄である「AK」のみが設けられている）には、「2秒開放→0. 2秒閉鎖→2秒開放→0. 2秒閉鎖→5秒開放→閉鎖」のように第2大入賞口C20が開放されるよう構成されている。また、前述したように、チャレンジ確変図柄である「9A」に係る大当りにおける第1R～第3Rの第2大入賞口C20の開放態様も、第1R：「2秒開放→0. 2秒閉鎖」、第2R：「2秒開放→0. 2秒閉鎖」、第3R「5秒開放→閉鎖」のように構成されているため、遊技者は、第2大入賞口C20の開放態様を視認しても、チャレンジ確変図柄に係る大当りの実行中であるか小当りの実行中であるかが判別し難くなっている。また、不図示であるが、小当り実行中においては、遮蔽部材C22cの駆動態様によって、第2大入賞口C20に遊技球が入球した場合にも、特定領域C22に遊技球が入球し難い（ほぼ入球しない）よう構成されているため（例として、遮蔽部材C22cを駆動しない）、遊技者が第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合、チャレンジ確変図柄に係る大当りであった場合には、第2大入賞口C20に入球する且つ特定領域C22に入球する一方、小当りであった場合には、第2大入賞口C20に入球する且つ特定領域C22に入球しないこととなる。即ち、チャレンジ確変図柄に係る大当りであった場合には、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる一方、小当りであった場合には、小当り終了後に確率変動遊技状態に新たに移行しないこととなるため、遊技者は、当選した当りがチャレンジ確変図柄に係る大当りであるか小当りであるかに注目することとなる。また、ステップ1811の処理においては、小当り実行中に第2大入賞口C20が開放するため、第2大入賞口C20に向けた発射を促す発射指示コマンドをセットし、当該発射コマンドには天打ちを指示する情報が含まれている。

【0325】

次に、図103は、第10実施形態における、図102のステップ1950（第10）のサブルーチンに係る小当り終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ実行中フラグ（小当り終了デモ時間中のオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1953で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ時間タイマKSDtに所定時間（本例では、3秒）とセットして、当該タイマをスタートする。次に、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技終了表示指示コマンド（副制御基板S側へのコマンド）及び決定した小当り終了デモ時間情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ実行フラグをオンにし、ステップ1958に移行する。尚、ステップ1952でNoの場合にも、ステップ1958に移行する。

【0326】

次に、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ時間タイマKSDtのタイマ値は0であるか否かを判定する。ステップ1958でYesの場合、ステップ1960で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1962で、主制御基板MのCPUMCは、小当り終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1964で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにする。次に、ステップ1965で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1965でYesの場合、ステップ1966で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグを「01H」（右打ちに係る値）にセットし、ステップ1968に移行する。他方、ステップ1965でNoの場合、ステップ1967で、主制御基板MのCPUMCは、打ち分け状態フラグを「

10

20

30

40

50

00H」(左打ちに係る値)にセットし、ステップ1968に移行する。このように、小当たり実行時においては、小当りに当選した遊技状態(時間短縮遊技状態又は非時間短縮遊技状態)によって小当たり終了時の遊技状態及び小当たり終了後に左打ちにて遊技を進行すべきか右打ちにて遊技を進行すべきかが相違するため、ステップ1965～ステップ1967の処理によって、小当たり終了時の遊技状態に適した打ち分け状態フラグをセットするよう構成されている。次に、ステップ1968で、主制御基板MのCPUMCは、発射指示コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットし(本処理においては、ステップ1966又はステップ1967でセットされた打ち分け状態フラグに基づいた左打ち又は右打ちに関する情報を含んだ発射指示コマンドがセットされる)、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

10

【0327】

次に、図104は、第10実施形態における、図46のステップ2500のサブルーチンに係る装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2800(第10)であり、即ち、ステップ2536で、副制御基板SのCPUSCが図柄変動中フラグをオフにした後、ステップ2800(第10)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、変動固定演出実行処理を実行し、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

【0328】

次に、図105は、第10実施形態における、図104のステップ2800(第10)のサブルーチンに係る変動固定演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、長固定時間コマンド(ステップ1358にてセットされたコマンドであり、変動固定時間が相対的に長時間である旨のコマンド)を受信したか否かを判定する(当該図柄変動に係るコマンドとして長固定時間コマンドを受信したか否かを判定している)。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る変動固定時間中に実行する演出として、連荘結果報知演出を実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。ここで、連荘結果報知演出とは、前述した連荘が終了する際に、初当りから当該連荘終了までの期間にて当選した大当りの回数や獲得(増加)した遊技球数の合計(払い出された遊技球数の合計としてもよい)等の連荘結果を演出表示装置SGにて表示する演出であり、遊技者が連荘結果を確認し易いように、連荘が終了する図柄変動(時短回数カウンタMP52cのカウンタ値が0となる図柄変動であり且つハズレ変動)に係る変動固定時間を相対的に長時間となるように構成している。他方、ステップ2802でNoの場合、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る変動固定時間中に実行する演出として、通常演出(図柄変動中と同様の背景演出を継続して表示するなどの、変動態様に基づいた演出)を実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。ここで、同図下段は連荘結果報知演出イメージ図である。同図に示されているように、演出表示装置SG中央付近にて、連荘結果として、初当りから当該連荘終了までの期間にて当選した大当りの回数と獲得(増加)した遊技球数の合計とが表示されることとなる。尚、連荘結果は、時間短縮遊技状態にて演出表示装置SGに常時表示するよう構成してもよい(初当りから前回の当りまでの大当り当選回数と、初当りから現在までの獲得遊技球数を表示)。尚、前述したように、確率変動遊技状態の最終変動と、限定頻度A状態における最終の図柄変動との双方において、変動固定時間を長時間(例えば、5秒)とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、変動固定時間が長時間(例えば、5秒)である場合に、副制御基板S側にて、確率変動遊技状態の最終変動に係る変動固定時間であるか限定頻度B状態における初回の図柄変動に係る変動固定時間であるかを判断し、実行する演出を決定するよう構成してもよい。

20

30

40

【0329】

次に、図106は、第10実施形態における、図47のステップ2550(第10)のサブルーチンに係る特別遊技中演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2586で、副制御基板SのCPUSCは、チャレンジ確変図柄(本例では、9A)に係る

50

大当たり中であるか否かを判定する。ステップ2586でYesの場合には、ステップ2587に移行する。他方、ステップ2586でNoの場合、ステップ2588で、副制御基板SのCPUSCは、小当たり中ではないか否か、換言すると、大当たり中であるか否かを判定する。ステップ2588でYesの場合には、ステップ2589に移行する。他方、ステップ2588でNoの場合には、ステップ2587に移行する。

【0330】

次に、ステップ2587で、副制御基板SのCPUSCは、メーター演出（実行中の第2大入賞口C20が開放する当たりが、チャレンジ確変図柄に係る大当たりであるか、小当たりであるかを示唆する演出であり、詳細は後述する）を実行するコマンドをセットし、ステップ2589に移行する。次に、ステップ2589で、副制御基板SのCPUSCは、振分遊技実行ラウンドの実行中であるか否かを判定する。ステップ2589でYesの場合、ステップ2590で、副制御基板SのCPUSCは、実行中の大当たりにおける初回の特定領域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2590でYesの場合、ステップ2591で、副制御基板SのCPUSCは、特定領域入球演出（特定領域C22に遊技球が入球し確率変動遊技状態への移行権利が遊技者に付与された旨を報知する演出であり、例えば、演出表示装置SGにて「V」と表示する）を実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップの2614の処理）に移行する。尚、ステップ2589又はステップ2590でNoの場合にも、次の処理（ステップ2614の処理）に移行する。

【0331】

次に、図107は、第10実施形態における、図46のステップ2700（第10）のサブルーチンに係る発射位置報知制御処理のフローチャートである。尚、第10実施形態においては、大当たりを実行していない場合（又は、大当たり実行中における第1大入賞口C10、第2大入賞口C20の閉鎖中）と大当たりを実行している場合とのいずれにおいても第2報知画像が表示され得るよう構成されている。尚、これには限定されず、大当たりを実行していない場合（又は、大当たり実行中における第1大入賞口C10、第2大入賞口C20の閉鎖中）には第2報知画像を表示し、大当たりを実行している場合には第3報知画像を表示するよう構成してもよい。まず、ステップ2739-1で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から受信した発射指示コマンドの内容（当該コマンドが発射指示コマンドである旨を示す所定の第1コマンドに、現在の打ち分け状態フラグが「00H」、「01H」又は「02H」である旨を第2コマンドとして付加したものとなっている）を確認する。次に、ステップ2739-2で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2739-1の処理にて確認した発射指示コマンドは右打ちに関する内容であるか否かを判定する。ステップ2739-2でYesの場合、ステップ2739-3で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第2報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2741-1で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2739-3の処理によって演出表示装置SGに表示される第2報知画像が新たに切り替わるか否かを判定する（指示する遊技球の発射方向が切り替わるか否かを判定しており、例えば、演出表示装置SGに表示される第2報知画像が第2報知画像（左打ち）から第2報知画像（右打ち）となる場合に切り替わったと判定する）。ステップ2741-1でYesの場合、ステップ2741-2で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2750（第2）の処理）に移行する。尚、本例においては、左打ちにて遊技を進行すべき状況、換言すると、受信した発射指示コマンドに左打ちにて遊技球を発射すべき情報である「00H」が含まれている状況においても、第2報知画像（左打ち）を表示するよう構成しているが、左打ちにて遊技を進行すべき状況においては第2報知画像を非表示とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、第2報知画像が「非表示→第2報知画像（右打ち）」が表示となった場合や、「第2報知画像（右打ち）→非表示」となった場合に、第2報知画像が新たに切り替わったと判定する（ステップ2741-1、ステップ2741-3、ステップ2741-5でYesと判定する）ことが好適である。

【0332】

また、ステップ2739-2でNoの場合、ステップ2739-4で、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2739-1の処理にて確認した発射指示コマンドは天打ちに関する内容であるか否かを判定する。ステップ2739-4でYesの場合、ステップ2739-5で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第2報知画像（天打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2741-3で、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2739-5の処理によって演出表示装置SGに表示される第2報知画像が新たに切り替わるか否かを判定する。ステップ2741-3でYesの場合、ステップ2741-4で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第1報知画像（天打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750（第2）の処理}に移行する。他方、ステップ2741-3でNoの場合にも、次の処理{ステップ2750（第2）の処理}に移行する。

10

【0333】

また、ステップ2739-4でNoの場合、即ち、ステップ2739-1の処理にて確認した発射指示コマンドが左打ちに関する内容であると判定した場合、ステップ2739-6で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第2報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2741-5で、副制御基板SのCPU SCは、ステップ2739-6の処理によって演出表示装置SGに表示される第2報知画像が新たに切り替わるか否かを判定する。ステップ2741-5でYesの場合、ステップ2741-6で、副制御基板SのCPU SCは、演出表示装置SGに第1報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理{ステップ2750（第2）の処理}に移行する。他方、ステップ2741-5でNoの場合にも、次の処理{ステップ2750（第2）の処理}に移行する。このように、第10実施形態においては、第2報知画像は常時表示されるよう構成されており、第2報知画像が指示する遊技球の発射方向（左打ち、右打ち、天打ちの3種類の発射方向が存在している）が新たに切り替わった場合に、当該新たに切り替わった発射方向を指示する第1報知画像が演出表示装置SGにて表示されるよう構成されている。尚、第1報知画像は表示開始から所定時間（例えば、5秒）表示された後消去されるよう構成されている。また、第10実施形態における報知画像の表示態様に係る構成は、これには限定されず、例えば、左打ちにて遊技する状況が最も多く滞在する状況であるため、左打ちを指示する第2報知画像である第2報知画像（左打ち）は表示しないよう構成してもよい。このように構成した場合にも、新たに左打ちをするべき状況となった場合（右打ちをするべき状況から左打ちをするべき状況となった場合、又は、天打ちをするべき状況から左打ちをするべき状況となった場合）には、第1報知画像（左打ち）を表示するよう構成することにより、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

20

30

【0334】

ここで、同図右部は第10実施形態に係る報知画像の表示イメージ図の一例である。同図に示されるように、第2報知画像として、第2報知画像（右打ち）、第2報知画像（左打ち）、第2報知画像（天打ち）の3種類の表示態様が設けられており、第1報知画像として、第1報知画像（右打ち）、第1報知画像（左打ち）、第1報知画像（天打ち）の3種類の表示態様が設けられている。第10実施形態においては、右打ちと左打ちと天打ちとのすべての報知画像において、第2報知画像よりも第1報知画像の方が遊技者にとって目立つ（視認し易い）表示態様となるよう構成されている。

40

【0335】

次に、図108は、第10実施形態における、図46のステップ2750（第10）のサブルーチンに係る滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2768で、副制御基板SのCPU SCは、滞在ステージ切替タイミング{滞在ステージ切替タイミングとは、例えば、特別遊技が終了した（に当選した）タイミング、遊技状態移行したタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動態様決定テーブルが切り替わったタイミング、（同一の遊技状態であっても）変動回数が所定回数に到達したタイミング等

50

としてもよい}に到達したか否かを判定する。ステップ2768でYesの場合、ステップ2770で、副制御基板SのCPUSCは、限定頻度A状態であるか否かを判定する。ここで、限定頻度A状態とは、限定頻度テーブルAを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する状態であり、ステップ1578の処理によって主制御基板M側から送信されることとなる限定頻度コマンドを確認することによって、限定頻度A状態であるか否かを判定可能に構成されている。また、後述する限定頻度B状態も同様であり、限定頻度テーブルBを参照して主遊技図柄の変動態様を決定する状態を限定頻度B状態と称している。ステップ2770でYesの場合、ステップ2772で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「夜ステージ」をセットし、ステップ2784に移行する。他方、ステップ2770でNoの場合、ステップ2774で、副制御基板SのCPUSCは、限定頻度B状態であるか否かを判定する。ステップ2774でYesの場合、ステップ2776で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「宇宙ステージ」をセットし、ステップ2784に移行する。他方、ステップ2774でNoの場合、ステップ2778で、副制御基板SのCPUSCは、時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2778でYesの場合、即ち、時間短縮遊技状態であり且つ限定頻度状態（限定頻度A状態、限定頻度B状態）でない＝時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の大当たりである短開放大当たり図柄（2A）に係る大当たり当選した大当たり終了後の時間短縮遊技状態である場合、ステップ2780で、滞在ステージとして「草原ステージ」をセットし、ステップ2784に移行する。他方、ステップ2778でNoの場合、即ち、非時間短縮遊技状態である場合、ステップ2782で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「地上ステージ」、「砂漠ステージ」、「海岸ステージ」のいずれかをセットし、ステップ2784に移行する。尚、ステップ2782において、「地上ステージ」、「砂漠ステージ」、「海岸ステージ」のいずれをセットするかの決定態様の一例としては、置数に基づき抽選によって滞在ステージを決定し、新たに滞在ステージが決定された場合には、所定回数（例えば、10回）の図柄変動が実行されるまで他の2つの滞在ステージに変更されない（非時間短縮遊技状態にて設定され得る他の滞在ステージを設定する抽選を実行しない）ように構成する等が挙げられる。次に、ステップ2784で、副制御基板SのCPUSCは、打ち分け表示指定コマンド（報知画像の表示有無と表示する報知画像の種類と報知画像の表示位置とを指定するサブサブ制御基板側へのコマンドであり、サブサブ制御基板が当該コマンドを受信することによって演出表示装置SGに報知画像が表示されることとなる）をセットし、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。尚、ステップ2768でNoの場合にも、次の処理（ステップ2020の処理）に移行する。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っても、限定頻度A状態である場合と、限定頻度B状態である場合と、限定頻度状態でない場合（本例では、2Aに係る大当たり終了後の時間短縮遊技状態）とで滞在ステージが相違するよう構成されている。このように構成することにより、時間短縮遊技状態において、遊技者は飽きることなく遊技を進行することができることとなる。

【0336】

次に、図109は、第10実施形態における、第2大入賞口入球関連演出実行イメージ図である。同図においては、チャレンジ確変図柄である9Aに係る大当たり又は小当たりの実行時において第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射（天打ちを実行）した場合について例示している。

【0337】

<9Aに係る大当たりにて特定領域C22に遊技球が入球する場合>

まず、同図上段は、9Aに係る大当たりにて特定領域C22に遊技球が入球する場合である。はじめに、9Aに係る大当たり開始表示として「Vを勝ち取れ!」との特定領域C22への遊技球の入球を煽る演出が演出表示装置SGに表示されると共に、第2報知画像（天打ち）が演出表示装置SGに表示されることとなる。その後、大当たりの1R目にて大当たり中演出としてメーター演出が実行され、演出表示装置SG上にメーターの画像が表示されると共に、第2大入賞口C20への遊技球の入球に基づいてメーターがたまっていく画像

が表示される。ここで、メーター演出とは、複数の目盛りを有するメーター画像の目盛りが第2大入賞口C20への遊技球の入球によって溜まっていく（メモリの表示色が変化していく）演出であり、当該複数の目盛りのすべてが溜まった場合に、実行中の当りが小当りではなく特定領域C22に入球容易なチャレンジ確変図柄（9A）に係る大当りであることが略確定的となることを報知する演出である。即ち、小当りの実行中においては、第2大入賞口C20に遊技球が入球してもメーターの目盛りがすべて溜まることがない一方、チャレンジ確変図柄（9A）に係る大当りの実行中においては、第2大入賞口C20に遊技球が入球することによりメーターの目盛りがすべて溜まり得るよう構成されている。

【0338】

その後、大当りの2R目にて、メーター演出が継続して実行されており、第2大入賞口C20に更に遊技球が入球することにより、メーターの目盛りがすべて溜まる（満タンになる）。尚、チャレンジ確変図柄である9Aに係る大当りの振分遊技実行ラウンドは第3Rであり、第3Rが実行された場合には特定領域C22への入球有無を遊技者が確認できるため、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行し得る大当りの実行中であるか小当り（小当り終了後には新たに確率変動遊技状態に移行しない）の実行中であることを煽る演出であるメーター演出は、チャレンジ確変図柄である9Aに係る大当りにおける第1R～第2Rに亘って実行される（振分遊技実行ラウンドの前のラウンドまで実行される）よう構成されている。その後、大当りの第3R（振分遊技実行ラウンド）にて、特定領域C22に遊技球が入球することにより、特定領域入球演出として「V」が演出表示装置SGにて表示される。

【0339】

＜小当りにて第2大入賞口C20に所定個数入球しない場合＞

次に、同図中段は、小当りにて第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（小当りが終了することとなる所定個数）入球しない場合である。はじめに、小当り開始表示として、前述した9Aに係る大当り開始表示と同様の演出態様にて「Vを勝ち取れ！」との特定領域C22への遊技球の入球を煽る演出が演出表示装置SGに表示されると共に、第2報知画像（天打ち）が演出表示装置SGに表示されることとなる。その後、小当り中演出としてメーター演出が実行され、演出表示装置SG上にメーターの画像が表示されると共に、第2大入賞口C20への遊技球の入球に基づいてメーターが溜まっていく画像が表示され、小当りにおける1回目の第2大入賞口C20の開放が終了する（2秒開放→0. 2秒閉鎖となる）。その後、小当りにおける2回目の第2大入賞口C20の開放が開始され、メーター演出は継続して実行されており、第2大入賞口C20に更に遊技球が入球することにより、メーターの目盛りが溜まっていくが、前述したように小当り中にはメーターは満タンとはならない。その後、小当りにおける2回目の第2大入賞口C20の開放が終了する（2秒開放→0. 2秒閉鎖となる）。その後、小当りにおける3回目の第2大入賞口C20の開放が開始され、小当り中演出として特定領域入球失敗演出として「ドクロ」が演出表示装置SGに表示されることとなる。第10実施形態においては、チャレンジ確変図柄である9Aに係る大当りの第1R～第3Rまでの第2大入賞口C20の開放態様は、第1R：「2秒開放→0. 2秒閉鎖」、第2R：「2秒開放→0. 2秒閉鎖」、第3R：「5秒開放→閉鎖」となっており、小当りに係る第2大入賞口C20の開放態様は、1回目の開放：「2秒開放→0. 2秒閉鎖」、2回目の開放：「2秒開放→0. 2秒閉鎖」、3回目の開放：「5秒開放→閉鎖」となっている。即ち、見た目上同様の開放態様となっているため、遊技者は第2大入賞口C20の開放態様を視認しても、9Aに係る大当りの実行中であるか小当りの実行中であるかを判別し難くなっている。ここで、9Aに係る大当りの第1R～第3Rと小当りの実行中とで、同様の演出（メーター演出等）を実行することによって、9Aに係る大当りと小当りとのいずれの実行時においても確率変動遊技状態への移行に期待感を抱くことができるため、遊技者が期待感を抱く機会を増加させることができることとなる。

【0340】

＜小当りにて第2大入賞口C20に所定個数入球した場合＞

次に、同図下段は、小当りにて第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（小当りが終了することとなる所定個数）入球した場合である。はじめに、小当り開始表示として、前述した9Aに係る大当り開始表示と同様の演出態様にて「Vを勝ち取れ！」との特定領域C22への遊技球の入球を煽る演出が演出表示装置SGに表示されると共に、第2報知画像（天打ち）が演出表示装置SGに表示されることとなる。その後、小当中演出としてメーター演出が実行され、演出表示装置SG上にメーターの画像が表示されると共に、第2大入賞口C20への遊技球の入球に基づいてメーターが溜まっていく画像が表示され、小当りにおける1回目の第2大入賞口C20の開放が終了する（2秒開放→0.2秒閉鎖となる）。その後、小当りにおける2回目の第2大入賞口C20の開放が開始され、メーター演出は継続して実行されており、第2大入賞口C20に更に遊技球が入球することにより、メーターの目盛り溜まっていくのだが、当該小当りにおける2回目の第2大入賞口C20の開放中に小当りが終了することとなる所定個数の遊技球が第2大入賞口C20に入球したため小当りが終了することとなり、小当り終了デモ時間にて特定領域入球失敗演出として「ドクロ」が演出表示装置SGに表示されることとなる。このように、本来は3回目の第2大入賞口C20の開放中（5秒の開放）に特定領域入球失敗演出を実行する予定であるが、第2大入賞口C20への所定個数の遊技球の入球によって、特定領域入球失敗演出の実行予定のタイミングよりも以前に小当りが終了してしまう場合には、小当り終了デモ時間にて特定領域入球失敗演出を実行するよう構成することにより、演出の不具合（特定領域入球失敗演出が実行されない、即ち、特定領域C22への入球有無の結果を報知せずに小当りが終了してしまう）が生じないように構成されている。

10

20

【0341】

尚、図109においては、大当りにおける振分遊技実行ラウンドである第3Rよりも前の第1～第2Rにてメーター演出を実行し、第3R（又は、小当りにおける3回目の開放）にて特定領域入球演出又は特定領域入球失敗演出を実行するよう構成したが、メーター演出、特定領域入球演出、特定領域入球失敗演出を実行する態様はこれには限定されず、以下のように構成してもよい。

【0342】

<構成1>

第1～第3R（又は、小当りにおける1～3回目の開放）にてメーター演出を実行し、9Aに係る大当りの場合には、第3Rと第4Rとのラウンド間時間にて特定領域入球演出を実行し、小当りの場合には、小当り終了デモ時間にて特定領域入球失敗演出を実行するよう構成してもよい。そのように構成することで、メーター演出の実行時間を長くでき、長い時間に亘って特定領域への入球に期待感を抱かせることができる。また、9Aに係る大当りの場合には、第1R～第2Rの期間においては第2大入賞口C20にどれだけ遊技球が入球してもメーターが満タンにならない又は特定領域入球演出を実行しない（小当りの場合は、小当りが終了することとなる所定個数の入球により小当りが終了し、小当り終了デモ時間に特定領域入球失敗演出が実行される）よう構成してもよい（図109の構成にも適用可能）。

30

【0343】

<構成2>

9Aに係る大当りの場合には、第1R又は第2Rにて特定領域に遊技球が入球していない又は第2大入賞口C20に少量の遊技球しか入球していない場合等の、通常よりも早いタイミングで特定領域入球演出を実行する場合（このような構成とした場合の特定領域入球演出は特定領域に入球する可能性が高い旨を示唆する演出の役割をも担っている）と、特定領域に遊技球が入球した後に通常のタイミングで特定領域入球演出を実行する場合とが存在するよう構成してもよい。

40

【0344】

以上のように構成することにより、第10実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、第2大入賞口C20が遊技領域左上部に位置するような遊技盤面の構成とした場合においても、遊技球の発射方向として、左打ち、右打ち、天打ちの3種類の発射方向を有するよ

50

う構成することによって、遊技盤面の構成に合わせた打ち分け指示を実行可能に構成することができることとなる。具体的には、主制御基板M側にて制御する打ち分け指示に関する表示灯である発射指示表示部HSの点灯態様を、左打ちを指示する消灯と、右打ちを指示する点灯と、天打ちを指示する点滅と、の3種類の点灯態様を有するよう構成し、副制御基板S側にて制御する打ち分け指示に関する画像として、第1報知画像（左打ち）と、第1報知画像（右打ち）と、第1報知画像（天打ち）と、第2報知画像（左打ち）と、第2報知画像（右打ち）と、第2報知画像（天打ち）と、を有するよう構成することにより、遊技盤面の構成に合わせた打ち分け指示を実行可能に構成されている。

【0345】

尚、第10実施形態においては、第1大入賞口C10を遊技領域右下部（右打ちにて入球し易い位置）に設け、第2大入賞口C20を遊技領域左上部（天打ちにて入球し易い位置）に設けるよう構成した。このような大入賞口の位置に構成した場合に、

（1）第2大入賞口C20内に特定領域C22を有しておらず、第1大入賞口C10に特定領域C22を有している

（2）第1主遊技側の大当たり時に（すべてのラウンドで）第2大入賞口C20を開放し、第2主遊技側の大当たり時に（すべてのラウンドで）第1大入賞口C10を開放するよう構成してもよい。

【0346】

また、第10実施形態においては、第2大入賞口C20が遊技領域左上部に設けられているために、天打ちに係る指示表示（主制御基板M側での発射指示表示部HSによる表示、副制御基板S側での演出表示装置SGにおける報知画像）を表示し得るよう構成したが、これには限定されず、補助遊技始動口の位置を遊技領域左上部に設け、補助遊技始動口に向かって遊技球を発射する旨の指示表示として天打ちに係る指示表示を表示し得るよう構成してもよい（例えば、補助遊技始動口を遊技領域左上部に設けた場合）。また、補助遊技始動口を1つのみ設けてもいいし複数設けてもよい。また、第10実施形態においては、遊技球の発射方向に係る指示表示として、左打ちと右打ちと天打ちとの3種類の発射方向に係る指示表示を表示し得るよう構成したが、発射方向の種類はこれには限定されず、遊技領域中央上部を狙って遊技球を発射するよう指示する指示表示等、様々な発射方向・発射強度を指示する指示表示を表示し得るよう構成してもよいし、表示し得る指示表示の種類数を変更しても問題ない。

【0347】

（第10実施形態からの変更例1）

尚、第10実施形態においては、打ち分け指示に関する構成、換言すると、遊技球の発射指示に関する報知態様について例示したが、エラー発生時における遊技球の発射指示に関する構成としては、上述した構成には限定されない。そこで、上述した構成とは異なるエラー発生時における遊技球の発射指示に関する構成を第10実施形態からの変更例1として、第10実施形態からの変更点についての、以下詳述する。

【0348】

尚、第10実施形態からの変更例1においては、不正な電波を検出可能な不正電波センサHDSと、不正な磁気を検出可能な不正磁気センサHJSと、を有している。また、副制御基板S側にて制御されるLEDであり、エラー発生時（異常磁気検知発生時、異常電波検知発生時、等）に点灯（点滅）し得るエラーLEDを有している。尚、エラーLEDを設ける位置は副制御基板S側が制御可能であれば特に限定されず、例えば、センター飾りD38上であり演出表示装置SGの近傍に設ける等としてもよい。

【0349】

次に、図110は、第10実施形態からの変更例1における、主制御基板M側のメインフローチャートである。第10実施形態からの変更点は、ステップ1150（第10変1）及びステップ1250（第10変1）であり、即ち、ステップ1050（第10）で主制御基板MのCPUMCが発射指示表示部制御処理を実行した後、ステップ1150（第10変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、不正検知情報管理処理を実行す

る。次に、ステップ1250（第10変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、エラー管理処理を実行し、ステップ1910に移行する。

【0350】

次に、図111は、第10実施形態からの変更例1における、図110のステップ1150（第10変1）のサブルーチンに係る不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1152で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサHDSを参照し、不正電波センサHDSからの入力が入所回数連続でONであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でONとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ1152でYesの場合、ステップ1154で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグ（不正電波の検出中にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ1160に移行する。他方、ステップ1152でNoの場合、ステップ1156で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサHDSを参照し、不正電波センサHDSからの入力が入所回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1156でYesの場合、ステップ1158で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ1160に移行する。尚、ステップ1156でNoの場合にも、ステップ1160に移行する。

【0351】

次に、ステップ1160で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサHJSを参照し、不正磁気センサHJSからの入力が入所回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1160でYesの場合、ステップ1162で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気検出されたと判定し、不正磁気検出中フラグ（不正磁気の検出中にオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理{ステップ1250（第10変1）の処理}に移行する。他方、ステップ1160でNoの場合、ステップ1164で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサHJSを参照し、不正磁気センサHJSからの入力が入所回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1164でYesの場合、ステップ1166で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気の検出が終了したと判定し、不正磁気検出中フラグをオフにし、次の処理{ステップ1250（第10変1）の処理}に移行する。尚、ステップ1164でNoの場合にも、次の処理{ステップ1250（第10変1）の処理}に移行する。

【0352】

次に、図112は、第10実施形態からの変更例1における、図110のステップ1250（第10変1）のサブルーチンに係るエラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1252で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する（尚、発生し得るエラー及びエラー発生時の制御については、図115を参照）。ステップ1252でYesの場合、ステップ1254で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信する（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）。次に、ステップ1256で、主制御基板MのCPUMCは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する（エラーの解除条件及びエラー解除時の制御についても、図115を参照）。ステップ1256でYesの場合、ステップ1258で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信（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1910の処理）に移行する。尚、ステップ1252又はステップ1256でNoの場合にも次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0353】

次に、図113は、第10実施形態からの変更例1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。第 10 実施形態からの変更点は、ステップ 3100 (第 10 変 1) であり、即ち、ステップ 2750 (第 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、滞在ステージ決定処理を実行した後、ステップ 3100 (第 10 変 1) で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、エラー報知実行処理を実行し、ステップ 2020 に移行する。

【0354】

次に、図 114 は、第 10 実施形態からの変更例 1 における、図 113 のステップ 3100 (第 10 変 1) のサブルーチンに係るエラー報知実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 3102 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からエラー発生コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップ 3102 で Y e s の場合、ステップ 3104 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該受信したエラー発生コマンドに対応するエラー種別に基づき、エラー報知態様及びエラー報知終了条件を決定し、エラー報知を実行する。

【0355】

次に、ステップ 3106 で、副制御基板 S の C P U S C は、前述の処理で決定したエラー報知終了条件を充足したか否かを判定する。ステップ 3106 で Y e s の場合、ステップ 3108 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該エラー報知終了条件を充足したエラーに係るエラー報知を終了し、次の処理 (ステップ 2020 の処理) に移行する。尚、ステップ 3102 又はステップ 3106 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2020 の処理) に移行する。

【0356】

(エラー制御)

次に、図 115 は、本例に係る遊技機における、エラー発生時の処理について一部抜粋して纏めた表である。同図を参照しながら、エラー発生時の処理について説明する。

【0357】

<<異常磁気検知>>

<副制御基板 S 側>

(エラー L E D の点灯)

電源がオフになるまでエラー L E D を点滅 (2 秒オン→2 秒オフを繰り返す)

(枠ランプの点灯)

電源がオフになるまで全点灯

(スピーカからの音声)

電源がオフになるまで「磁石を検知しました」と出力

(演出表示装置における表示)

電源がオフになるまで「発射を停止して、係員をお呼びください」と表示

(副制御基板 S 側の備考)

盤面 L E D をすべて消灯、装飾図柄及び保留表示も消去

<主制御基板 M 側>

(エラー表示灯の点灯)

エラー解除までエラー表示灯 E R が点灯

(発射制御)

遊技球の発射は可能

(外部信号出力)

不正磁気センサ H J s が磁気を検出してから、電源オフまでオン信号を出力

(エラー発生条件)

不正磁気センサ H J s が磁気を検出した場合、又は、不正磁気センサ H J s が断線、短絡、故障した場合

(エラー解除条件)

エラー原因を解消した後電源を再投入する

(主制御基板 M 側における備考)

以下の遊技停止動作を実行

(1) 各種タイマの計時処理をしない {主遊技図柄の変動表示をしない (一時停止する)、補助遊技図柄の変動表示をしない (一時停止する)、大当りの進行が停止する、大当りが開始しない}

(2) 各種入球口 (有効期間を管理する記憶部を有していないため通常では常時有効となっている入球口である一般入賞口や補助遊技始動口も含む) の入球センサ、特定領域 C 2 2 のセンサを無効にする

(3) ソレノイドをオフにする (第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 が閉鎖)

(4) エラー表示灯 E R 以外の L E D をすべて消灯

10

【0358】

<<異常電波検知>>

<副制御基板 S 側>

(エラー L E D の点灯)

電源がオフになるまでエラー L E D を点滅 (1. 5 秒オン→0. 5 秒オフを繰り返す)

(枠ランプの点灯)

電源がオフになるまで全点灯

(スピーカからの音声)

電源がオフになるまで「電波を検知しました」と出力

(演出表示装置における表示)

電源がオフになるまで「発射を停止して、係員をお呼びください」と表示

(副制御基板 S 側の備考)

盤面 L E D をすべて消灯、装飾図柄及び保留表示も消去

20

<主制御基板 M 側>

(エラー表示灯の点灯)

エラー解除までエラー表示灯 E R が点灯

(発射制御)

遊技球の発射は可能

(外部信号出力)

不正電波センサ H D s が電波を検出してから、電源オフまでオン信号を出力

30

(エラー発生条件)

不正電波センサ H D s が電波を検出した場合、又は、不正電波センサ H D s が断線、短絡、故障した場合

(エラー解除条件)

エラー原因を解消した後電源を再投入する

(主制御基板 M 側における備考)

以下の遊技停止動作を実行

(1) 各種タイマの計時処理をしない {主遊技図柄の変動表示をしない (一時停止する)、補助遊技図柄の変動表示をしない (一時停止する)、大当りの進行が停止する、大当りが開始しない}

40

(2) 各種入球口 (有効期間を管理する記憶部を有していないため通常では常時有効となっている入球口である一般入賞口や補助遊技始動口も含む) の入球センサ、特定領域 C 2 2 のセンサを無効にする

(3) ソレノイドをオフにする (第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 が閉鎖)

(4) エラー表示灯 E R 以外の L E D をすべて消灯

【0359】

<<入賞口断線・短絡>>

<副制御基板 S 側>

(エラー L E D の点灯)

50

電源がオフになるまでエラー L E D を点滅（0.2 秒オン→0.1 秒オフを繰り返す）
（枠ランプの点灯）

電源がオフになるまで全点灯
（スピーカからの音声）

電源がオフになるまで「断線・短絡を検知しました」と出力
（演出表示装置における表示）

電源がオフになるまで「断線・短絡エラー」と表示

<主制御基板 M 側>

（エラー表示灯の点灯）

エラー解除までエラー表示灯 E R が点灯

10

（発射制御）

エラー発生から、「電源オフ→オン」となるまで遊技球の発射を禁止

（外部信号出力）

異常を検出してから、電源オフまでオン信号を出力

（エラー発生条件）

遊技盤面に取り付けられた各種センサの断線・短絡・故障を検出した場合、又は、電源の異常を検出した場合（断線短絡異常検知信号のオンを 400ms 検出した場合）

※不正電波センサ H D s が断線、短絡、故障した場合をエラー発生条件としてもよい

（エラー解除条件）

エラー原因を解消した後電源を再投入する

20

【0360】

<<入球通過時間異常>>

<副制御基板 S 側>

（エラー L E D の点灯）

エラー解除から 150 秒経過するまでエラー L E D を点滅（0.2 秒オン→0.2 秒オフを繰り返す）

（枠ランプの点灯）

エラー解除から 150 秒経過するまで、異常を検出した入賞口に対応する表示態様（点灯態様）にて点滅

（スピーカからの音声）

30

電源がオフになるまで「係員を呼んで入賞口を点検してください」と出力

（演出表示装置における表示）

電源がオフになるまで「係員を呼んで入賞口を点検してください」と表示

（副制御基板 S 側の備考）

入賞口のセンサが検知する位置にて遊技球が滞留し続けていると、エラーは解除されない

<主制御基板 M 側>

（エラー表示灯の点灯）

エラー発生から 0.5 秒間エラー表示灯 E R が点灯

40

（発射制御）

遊技球の発射は可能

（外部信号出力）

異常を検出してから、0.5 秒間オン信号を出力

（エラー発生条件）

各入賞口のセンサのオンを連続 200ms 以上検出し続けた場合

（エラー解除条件）

エラー原因を解消する

【0361】

第 10 実施形態からの変更例 1 においては、上記のようなエラー発生時の制御態様となっている。異常磁気検知又は異常電波検知が発生した場合には、遊技機に対して不正が行

50

われている可能性があるため、遊技停止動作を実行するよう構成されているが、遊技球の発射は可能となっている。また、異常磁気検知又は異常電波検知が発生した場合に遊技球を発射した場合、各入賞口に入球しても賞球払出は実行されず、特定領域C 2 2に入球しても確率変動遊技状態への移行権利が付与されない（主遊技確変移行予約フラグがオンにならない）。そのように構成されているため、遊技者が不正をしていないにも拘らず異常磁気検知又は異常電波検知が発生した場合には、遊技球を発射すると遊技者にとって著しく不利になるため、異常磁気検知又は異常電波検知の発生時においては、演出表示装置S Gにて遊技球を発射の停止を促す表示が表示されるよう構成されている。尚、不正をしていない場合にも異常磁気検知又は異常電波検知が発生し得ることを考慮して、異常磁気検知又は異常電波検知の発生時における演出表示装置S Gにおける表示は「発射を停止して係員をお呼びください」と表示されるよう構成されており、「不正な遊技を検知！！」等の不正行為をしたことを断定するような表示態様にてエラー報知を表示しないよう構成されている。また、入賞口断線・短絡又は入球通過時間異常の発生時においては、異常磁気検知又は異常電波検知の発生時のような遊技停止動作を実行しないよう構成したが、これには限定されず、異常磁気検知又は異常電波検知の発生時のような遊技停止動作を実行するよう構成してもよいし、異常磁気検知、異常電波検知又は入球通過時間異常の発生時に遊技球の発射を禁止するよう構成してもよい。また、第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0に係る入球通過時間異常が発生した際に、各種タイマの計時処理をしないよう構成してもよいし、第1大入賞口C 1 0及び第2大入賞口C 2 0以外の入球口に係る入球通過時間異常が発生した際に、各種タイマの計時処理をしないよう構成してもよい。

10

20

【0362】

以上のように構成することで、第10実施形態からの変更例1においては、遊技球の発射は可能であるが、各入賞口へ入球した際の賞球払出の実行や特定領域C 2 2への入球時の確率変動遊技状態の移行権利付与等が無効になるエラーが発生した際に、演出表示装置S Gにて遊技球の発射を停止するよう促す表示を表示するよう構成することによって、不正をしていない遊技者が遊技領域に遊技球を発射して著しい不利益を被る事態を防止することができ、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0363】

（第10実施形態からの変更例2）

尚、第10実施形態においては、打ち分け指示に関する構成として報知画像の表示態様に係る構成を例示したが、報知画像の表示態様に係る構成として、上述した第10実施形態とは異なる、遊技者を飽きさせないような、より興趣性の高い構成を第10実施形態からの変更例2として、第10実施形態からの変更点についてのみ、以下詳述する。尚、第10実施形態からの変更例2においても、第10実施形態と同様に、大当たりを実行していない場合（又は、大当たり実行中における第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0の閉鎖中）と大当たりを実行している場合とのいずれにおいても第2報知画像が表示され得るよう構成されている。尚、これには限定されず、大当たりを実行していない場合（又は、大当たり実行中における第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0の閉鎖中）には第2報知画像を表示し、大当たりを実行している場合には第3報知画像を表示するよう構成してもよい。

30

【0364】

はじめに、図116は、第10実施形態からの変更例2における、図46のステップ2700（第10変2）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第10実施形態からの変更点は、ステップ2742-1（第10変2）、ステップ2742-2（第10変2）、ステップ2741-2（第10変2）、ステップ2741-4（第10変2）及びステップ2741-6（第10変2）であり、即ち、ステップ2742-1（第10変2）で、副制御基板SのCPUSCは、リアルタイムクロックRTCを参照し、RTC値を取得（ラッチ）する。次に、ステップ2742-2（第10変2）で、副制御基板SのCPUSCは、ステップ2742-1（第10変2）で取得したRTC値に基づき、遊技機稼働開始からの経過日数を算出して（例えば、遊技機稼働開始時刻をバックアップしておいて、取得した現在時刻が遊技機稼働開始時刻から何日経過して

40

50

いるかを算出する)、当該算出した経過日数を副制御基板 S 側の R A M 領域に一時記憶し、ステップ 2 7 3 9 - 1 に移行する。

【0 3 6 5】

また、ステップ 2 7 4 1 - 1 で、副制御基板 S の C P U S C が第 2 報知画像が新たに切り替わったと判定した場合、ステップ 2 7 4 1 - 2 (第 1 0 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S 側の R A M 領域に一時記憶している遊技機稼働開始からの経過日数に基づき、第 1 報知画像 (右打ち) の表示態様を決定し、演出表示装置 S G に第 1 報知画像 (右打ち) を表示するコマンドをセットし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2) の処理} に移行する。

【0 3 6 6】

また、ステップ 2 7 4 1 - 3 で、副制御基板 S の C P U S C が第 2 報知画像が新たに切り替わったと判定した場合、ステップ 2 7 4 1 - 4 (第 1 0 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S 側の R A M 領域に一時記憶している遊技機稼働開始からの経過日数に基づき、第 1 報知画像 (天打ち) の表示態様を決定し、演出表示装置 S G に第 1 報知画像 (天打ち) を表示するコマンドをセットし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2) の処理} に移行する。

【0 3 6 7】

また、ステップ 2 7 4 1 - 5 で、副制御基板 S の C P U S C が第 2 報知画像が新たに切り替わったと判定した場合、ステップ 2 7 4 1 - 6 (第 1 0 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S 側の R A M 領域に一時記憶している遊技機稼働開始からの経過日数に基づき、第 1 報知画像 (左打ち) の表示態様を決定し、演出表示装置 S G に第 1 報知画像 (左打ち) を表示するコマンドをセットし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0 (第 2) の処理} に移行する。

【0 3 6 8】

ここで、同図上段は第 1 報知画像の表示態様の一例である。同図に示されるように、第 1 0 実施形態からの変更例 2 においては、第 1 報知画像 (右打ち) の表示態様として、右打ち A、右打ち B、右打ち C、の 3 種類の表示態様を有しており、第 1 報知画像 (天打ち) の表示態様として、天打ち A、天打ち B、天打ち C、の 3 種類の表示態様を有しており、第 1 報知画像 (左打ち) の表示態様として、左打ち A、左打ち B、左打ち C、の 3 種類の表示態様を有している。また、ステップ 2 7 4 2 - 2 (第 1 0 変 2) の処理にて算出する遊技機稼働開始からの経過日数に応じて、第 1 報知画像の表示態様が相違するよう構成されており、具体的には、稼働からの開始日数が、「3 0 日以内」の場合には、「第 1 報知画像 (右打ち) : 右打ち A、第 1 報知画像 (天打ち) : 天打ち A、第 1 報知画像 (左打ち) : 左打ち A」となり、稼働からの開始日数が、「3 1 日 ~ 6 0 日以内」の場合には、「第 1 報知画像 (右打ち) : 右打ち B、第 1 報知画像 (天打ち) : 天打ち B、第 1 報知画像 (左打ち) : 左打ち B」となり、稼働からの開始日数が、「6 1 日以降」の場合には、「第 1 報知画像 (右打ち) : 右打ち C、第 1 報知画像 (天打ち) : 天打ち C、第 1 報知画像 (左打ち) : 左打ち C」となり、第 1 報知画像 (右打ち) と第 1 報知画像 (天打ち) と第 1 報知画像 (左打ち) とにおいて、遊技機稼働開始からの経過日数が経過するにつれて表示態様が変化していくよう構成されている。

【0 3 6 9】

次に、図 1 1 7 は、第 1 0 実施形態からの変更例 2 における、第 1 報知画像表示イメージ図である。同図においては、第 1 報知画像 (右打ち) を表示する場合のみを例示している {第 1 報知画像 (左打ち) や第 1 報知画像 (天打ち) についても同様の構成としてもよい}。

【0 3 7 0】

<遊技機稼働開始から 3 0 日以内の場合>

演出表示装置 S G にて第 2 報知画像 (左打ち) が表示されている状況にて、大当りに当選し、装飾図柄の停止図柄として大当り図柄である「7 7 7」が停止表示される。その後、大当りが開始され、第 2 報知画像の表示態様が第 2 報知画像 (左打ち) から第 2 報知画

10

20

30

40

50

像（右打ち）に切り替わると共に、第1報知画像（右打ち）が右打ちAにて表示される。尚、同図における右打ちAは、第10実施形態における第1報知画像（右打ち）と同様の表示態様となっており、演出表示装置SGの表示領域SG10に第2報知画像と比較して、相対的に大きく表示される。また、大当たり中の演出として、キャラクタの画像が表示されているが、右打ちAの第1報知画像（右打ち）がキャラクタの画像よりも前面に表示されているため、キャラクタの画像は視認し難くなっている。その後、第1報知画像（右打ち）が消去され、大当たりの実行が継続する（第2報知画像は継続して表示されている）。

【0371】

＜遊技機稼働開始から31日～60日以内の場合＞

演出表示装置SGにて第2報知画像（左打ち）が表示されている状況にて、大当たりに当選し、装飾図柄の停止図柄として大当たり図柄である「777」が停止表示される。その後、大当たりが開始され、第2報知画像の表示態様が第2報知画像（左打ち）から第2報知画像（右打ち）に切り替わると共に、第1報知画像（右打ち）が右打ちBにて表示される。尚、同図における右打ちBは、演出表示装置SGの表示領域SG10に右打ちAと比較して、相対的に小さく表示される。また、大当たり中の演出として、キャラクタの画像が表示されているが、右打ちBとキャラクタの画像とは重なっていないため、右打ちA表示時よりも右打ちB表示時の方がキャラクタの画像が視認し易くなっている。その後、第1報知画像（右打ち）が消去され、大当たりの実行が継続する（第2報知画像は継続して表示されている）。

【0372】

＜遊技機稼働開始から61日以降の場合＞

演出表示装置SGにて第2報知画像（左打ち）が表示されている状況にて、大当たりに当選し、装飾図柄の停止図柄として大当たり図柄である「777」が停止表示される。その後、大当たりが開始され、第2報知画像の表示態様が第2報知画像（左打ち）から第2報知画像（右打ち）に切り替わると共に、第1報知画像（右打ち）が右打ちCにて表示される。尚、同図における右打ちCは、右打ちAや右打ちBのような矢印の画像とは異なり、キャラクタの画像自体が右打ちを指示する表示態様にて表示されるよう構成されている。その後、第1報知画像（右打ち）が消去され、大当たりの実行が継続する（第2報知画像は継続して表示されている）。

【0373】

このように、遊技機稼働開始からの経過日数によって、第1報知画像（右打ち）が変化していくよう構成されており、遊技機稼働開始からの経過日数が経つにつれて、遊技機稼働開始からの経過日数が少ない場合と比較して、第1報知画像の表示が目立たない表示態様となり、報知画像（第1報知画像、第2報知画像）以外の演出表示装置SGにおける表示（キャラクタの画像等）が目立つ（視認し易い）ようになるため、遊技機の遊技性に慣れている遊技者にとっては、より演出に着目して遊技を進行することができるよう構成されている。

【0374】

以上のように構成することで、第10実施形態からの変更例2においては、リアルタイムクロックRTCを使用することにより、第1報知画像の表示態様を遊技機稼働開始からの経過日数によって変化させることにより、遊技機導入から日数が経過した場合にも遊技者を飽きさせない遊技機とすることができる。また、遊技機導入から経過した日数が多い程、本例に係る遊技機の遊技性に遊技者が慣れてきていると想定し、例えば、右打ちAと右打ちBと右打ちCとを比較した場合、右打ちをすべきであるかどうか判断し易い順序は「右打ちA＞右打ちB＞右打ちC」となり、第1報知画像が大当たり中の演出の視認性を阻害しないため大当たり中の演出へ集中し易くなる順序は「右打ちC＞右打ちB＞右打ちA」となる。このように、第10実施形態からの変更例2においては、遊技機導入直後においては、どのように遊技を進行すべきかを遊技者があまり理解していないことを想定し、明確に遊技球の発射方向が判断できるような報知画像を表示し、遊技機導入からある程度の日数が経過した場合には、遊技者が遊技性を理解していることを想定し、より演出を楽

しめるような報知画像を表示するよう構成することによって、遊技者の熟練度に合わせた遊技機を提供することができる。

【0375】

尚、第10実施形態からの変更例2においては、リアルタイムクロックRTCを使用することにより、遊技機稼働開始日からの経過日数によって、第1報知画像の表示態様が相違し得るよう構成したが、第2報知画像においても、遊技機稼働開始日からの経過日数によって表示態様が相違し得るよう構成してもよい。また、第1報知画像が表示される際に、スピーカD24から発射方向を指示する音声を出力（例えば、「右打ち！」と出力）するよう構成してもよく、そのように構成した場合に、遊技機稼働開始直後（例えば、稼働開始から30日以内）においては、第1報知画像を表示する際にスピーカD24から発射方向を指示する音声を出力する一方、遊技機稼働開始から所定期間経過後（例えば、61日以降）においては、第1報知画像を表示する際にスピーカD24から発射方向を指示する音声を出力しない（遊技者が遊技機の遊技性に慣れているため）よう構成してもよい。

10

【0376】

また、第10実施形態からの変更例2においては、遊技機稼働開始日からの経過日数によって、報知画像（指示表示）の表示態様が相違し得るよう構成したが、連荘回数によって報知画像（指示表示）の表示態様が相違し得るよう構成してもよい。また、そのように構成する場合には、各大当り（初当りを含めた連荘に関する大当り）にて実行する演出として、類似した演出態様となる演出（キャラクタが指を立てている本数が連荘回数を示唆する演出）を表示することにより、5連荘目等の一定回数連荘した後の大当りにおいて指示表示を表示しない（又は、目立たない表示態様とする）場合にも（初当り時と同一の発射方向に遊技球を発射すればよいことを連想しやすいため）、遊技者はスムーズに適切な遊技球の発射方向を認識することができる。

20

【0377】

尚、前述したような、報知画像や発射方向に関する音声や表示する文字を多言語に対応可能に構成した場合、初期設定である報知画像や発射方向に関する音声すべて日本語にて報知する設定以外の設定（外国語にて報知する設定）に変更した場合には、遊技機稼働開始日からの経過日数によって、報知画像や発射方向に関する音声の有無又は表示態様（文字に関する表示態様）を相違させない（遊技機稼働開始時の音声の有無又は表示態様に係る設定を維持する）よう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技機の遊技性に慣れていない外国人が遊技した場合においても、適切に遊技を進行することができる。

30

【0378】

また、指示表示の表示態様が遊技機稼働開始日からの経過日数によって相違し得る構成は、第1報知画像のみに適用し、第2報知画像（常時表示される指示表示）や第5報知画像（警告的な指示表示）には適用しない（第5報知画像に適用すると、警告であるにも拘らず、遊技者が察知し難くなる恐れがある）よう構成してもよいし、第1報知画像や第2報知画像（常時表示される指示表示）や第5報知画像（警告的な指示表示）等に適用してもよい。

【0379】

尚、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンSB等を操作することによって、演出表示装置SGにてQRコードが表示され、当該QRコードを移動体通信端末にて読み取ることによって遊技履歴をサーバに保存し、後日再度遊技する際にサブ入力ボタンSB等を操作したパスワードを入力することによって、保存していた遊技履歴を引き継いで遊技を実行可能に構成してもよい（マイパチと称することがある）。このように構成することによって、セリフ演出にてセリフを発するキャラクタや特別遊技開始デモ時間にて実行される演出等を選択（カスタマイズ）することができるよう構成してもよいし、遊技履歴を蓄積するほど、当該選択できるキャラクタの種類や演出の種類が増加するよう構成してもよい。また、遊技機稼働開始日からの経過日数が経過することによって、サブ入力ボタンSB等を操作することで選択可能な報知画像の表示態様が増加するよう構成してもよい。

40

50

具体的には、第2報知画像（右打ち）を例示した場合、遊技機稼働開始日から30日以内では「右打ちA」のみ選択可能である一方、遊技機稼働開始日から61日以降では「右打ちA」、「右打ちB」、「右打ちC」から選択可能となるよう構成してもよい。また、前記遊技履歴が蓄積されることで、サブ入力ボタンSB等を操作することで選択可能な報知画像の表示態様が増加するよう構成してもよい（保存していた遊技履歴を引き継いで遊技を実行しなかった場合には、遊技機稼働開始日と同様の報知画像に関する構成とすることができる）。

【0380】

また、第10実施形態からの変更例2においては、所定の操作によって遊技機稼働開始日を変更可能に構成してもよく、

（1）RAMクリア実行時に、所定期間内でのサブ入力ボタンSBの操作で遊技機稼働開始日変更画面へ移行（または遊技機稼働開始日の変更を選択肢として含むメニュー画面を演出表示装置SGに表示）

（2）サブ入力ボタンSBを押下しながら電源を立ち上げることににより遊技機稼働開始日変更画面へ移行

（3）副制御基板S上に配置されたロータリースイッチ（スピーカから出力される音量を設定するためのもの等）が所定の値に設定されている状況で電源を立ち上げると遊技機稼働開始日変更画面へ移行

のように構成してもよい。このように構成することによって、中古移動で新たな店舗に移動した場合や、店舗への導入タイミング（日時）のずれによって、十分に遊技性が認知される前に報知態様に変更される（されている）ことに対して対応可能となる。

【0381】

（第10実施形態からの変更例3）

尚、第10実施形態においては、主制御基板M側から送信された発射指示コマンドに従って副制御基板S側にて報知画像を表示するよう構成したが、副制御基板S側における報知画像の表示に係る構成はこれには限定されない。そこで、第10実施形態とは異なる報知画像の表示に係る構成を第10実施形態からの変更例3として、第10実施形態からの変更点についてのみ、以下詳述する。

【0382】

はじめに、図118は、第10実施形態からの変更例3における、図88のステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。第10実施形態からの変更点は、ステップ1238（第10変3）及びステップ1239（第10変3）であり、即ち、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCが第2主遊技始動口電動役物B11dを開放した後、ステップ1238（第10変3）で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dは非時間短縮遊技状態における最長開放態様（本例では、D2に係る開放態様であり、「1.2秒開放→0.8秒閉鎖→4秒開放→閉鎖」となっている）にて開放しているか否かを判定する。尚、最長開放態様とは、補助遊技側の1回の当選により第2主遊技始動口電動役物B11dが開放する合計の時間が最長であるものとしてもよいし、補助遊技側の1回の当選により第2主遊技始動口電動役物B11dが複数回開放するうちの最長となる1回の開放時間としてもよい。ステップ1238（第10変3）でYesの場合、ステップ1239（第10変3）で、電動役物最長開放コマンド（副制御基板S側へのコマンドであり、第2主遊技始動口電動役物B11dが非時間短縮遊技状態における最長開放態様にて開放する旨の情報が含まれているコマンド）をセットし、ステップ1242に移行する。尚、ステップ1238（第10変3）でNoの場合にも、ステップ1242に移行する。尚、非時間短縮遊技状態であり且つ大当りの実行中でない場合に、第2主遊技始動口電動役物B11dが最長開放となる場合（補助遊技停止図柄がD2であった場合）に、ステップ1239の処理の実行直後に、打ち分け状態フラグを第2主遊技始動口電動役物B11dに入球し得る発射方向（右打ち）を指示する「01H」として副制御基板S側への発射指示コマンドをセットし（補助遊技図柄の停止以前の打ち分け状態フラグは「00H」）、ステップ1246の処理の実行直

10

20

30

40

50

後にて、打ち分け状態フラグを「00H」として（元に戻して）副制御基板S側への発射指示コマンドをセットするように、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時に、主制御基板M側にて打ち分け指示表示を実行可能としてもよい。

【0383】

次に、図119は、第10実施形態からの変更例3における、図46のステップ2700（第10）のサブルーチンに係る、発射位置報知制御処理のフローチャートである。第10実施形態からの変更点は、ステップ3150（第10変3）であり、即ち、ステップ2739-3で副制御基板SのCPUSCが演出表示装置SGに第2報知画像（右打ち）を表示した後、ステップ2739-5で副制御基板SのCPUSCが演出表示装置SGに第2報知画像（天打ち）を表示した後、又は、ステップ2739-6で副制御基板SのCPUSCが演出表示装置SGに第2報知画像（左打ち）を表示した後、ステップ3150（第10変3）で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、第1報知画像表示制御処理を実行し、次の処理〔ステップ2750（第2）の処理〕に移行する。

【0384】

次に、図120は、第10実施形態からの変更例3における、図119のステップ3150（第10変3）のサブルーチンに係る、第1報知画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3152で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに表示される第2報知画像が新たに切り替わるか否かを判定する〔指示する遊技球の発射方向が切り替わるか否かを判定しており、例えば、演出表示装置SGに表示される第2報知画像が第2報知画像（左打ち）から第2報知画像（右打ち）となる場合に切り替わったと判定する〕。ステップ3152でYesの場合、ステップ3154で、副制御基板SのCPUSCは、新たに切り替わった第2報知画像として第2報知画像（右打ち）が表示されたか否かを判定する。ステップ3154でYesの場合、ステップ3156で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし、ステップ3164に移行する。他方、ステップ3154でNoの場合、ステップ3158で、副制御基板SのCPUSCは、新たに切り替わった第2報知画像として第2報知画像（天打ち）が表示されたか否かを判定する。ステップ3158でYesの場合、ステップ3160で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1報知画像（天打ち）を表示するコマンドをセットし、ステップ3164に移行する。他方、ステップ3158でNoの場合、換言すると、新たに切り替わった第2報知画像として第2報知画像（左打ち）が表示されたと判定した場合、ステップ3162で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1報知画像（左打ち）を表示するコマンドをセットし、ステップ3164に移行する。尚、ステップ3152でNoの場合にも、ステップ3164に移行する。

【0385】

次に、ステップ3164で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの限定頻度コマンド（限定頻度A状態又は限定頻度B状態の場合に主制御基板M側から送信されるコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ3164でYesの場合、ステップ3166で、副制御基板SのCPUSCは、受信した限定頻度コマンドを参照し、新たに限定頻度B状態に切り替わる図柄変動の開始タイミングであるか否かを判定する。ここで、新たに限定頻度B状態に切り替わる図柄変動とは限定頻度B状態における最初の図柄変動であり、本例においては、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行し、限定頻度A状態にて30回の図柄変動が実行された後の、大当たり終了後から起算して31回目の図柄変動となっている。ステップ3166でYesの場合、ステップ3168で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGに第1歩値画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理〔ステップ2750（第2）の処理〕に移行する。また、ステップ3164でNoの場合、ステップ3170で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からの電動役物長開放コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ3170でYesの場合には、次の処理〔ステップ2750（第2）の処理〕に移行する。他方、ステップ3170でNoの場合、換言すると、主制御基板M側からの電動

役物長開放コマンドを受信した場合には、ステップ 3 1 6 8 で、副制御基板 S の CPU S C は、演出表示装置 S G に第 1 報知画像（右打ち）を表示するコマンドをセットし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0（第 2）の処理}に移行する。尚、ステップ 3 1 6 6 で N o の場合にも、次の処理 {ステップ 2 7 5 0（第 2）の処理}に移行する。尚、前述したように、限定頻度 A 状態における最終の図柄変動の変動固定時間を長時間（例えば、5 秒）とするよう構成した場合に、長固定時間コマンドを副制御基板 S 側が受信することにより、限定頻度 A 状態における最終の図柄変動の変動固定時間にて滞在ステージが変化する旨を報知する演出と第 1 報知画像（右打ち）とを表示するよう構成してもよい。

【0386】

以上のように構成することで、第 10 実施形態からの変更例 3 においては、主制御基板 M 側から送信される発射指示コマンドに基づいて第 2 報知画像を表示し、第 2 報知画像が新たに切り替わった場合には、所定時間第 1 報知画像を表示するよう構成した。また、限定頻度 A 状態においては主制御基板 M 側にて適切な発射方向が右打ちであると判断し、発射指示コマンドとして右打ちに関する情報を副制御基板 S 側に送信し、限定頻度 B 状態においても主制御基板 M 側にて適切な発射方向が右打ちであると判断し、発射指示コマンドとして右打ちに関する情報を副制御基板 S 側に送信するよう構成されている。即ち、限定頻度 A 状態から限定頻度 B 状態に遷移した場合にも、主制御基板 M 側では適切な発射方向は同じままであると判断し、右打ちに関する発射指示コマンドを副制御基板 S 側に送信するよう構成されている。このように構成されている状況下において、限定頻度 A 状態から限定頻度 B 状態に遷移するタイミングにて、副制御基板 S 側が独自に判断し、第 1 報知画像（右打ち）を所定時間表示するよう構成されている。このように構成することによって、適切な発射方向は右打ちのまま変化していないが、限定頻度 A 状態と限定頻度 B 状態という、主遊技側の変動態様の選択傾向が相違すると共に滞在ステージも相違する 2 つの状態が切り替わるタイミングで、改めて適切な発射方向を演出表示装置 S G にて表示するよう構成することにより、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、第 10 実施形態からの変更例 3 においては、非時間短縮遊技状態において、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が最長開放態様にて開放する場合には、右打ちにて遊技球を発射した場合に相対的に入球し易い第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球を狙うような遊技性となっているが、遊技状態は非時間短縮遊技状態であるため、主制御基板 M 側では適切な発射方向が左打ちであると判断し、発射指示コマンドとして左打ちに関する情報を副制御基板 S 側に送信するよう構成されている。このような場合においても、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が最長開放態様にて開放する場合には、副制御基板 S 側で演出表示装置 S G に第 1 報知画像（右打ち）を表示するよう構成することにより、遊技者は有利な遊技を適切に実行することができ、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0387】

尚、第 10 実施形態からの変更例 3 においては、主制御基板 M 側にて判断している（報知している）遊技球の発射方向は変更しないが、副制御基板 S 側にて第 1 報知画像を改めて表示するよう構成として、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放時に第 1 報知画像を表示する場合と、限定頻度状態が切り替わる（限定頻度 A 状態から限定頻度 B 状態に切り替わる）場合とを例示したが、このような構成として以下のような構成してもよい。

- （1）リアルタイムクロック R T C などの計時手段を使用して現在時刻や、電源投入からの経過時間に基づいて実行される演出の実行開始時に第 1 報知画像を表示
- （2）一般入賞口への入球に基づいて実行される演出の実行時に第 1 報知画像を表示
- （3）滞在ステージが切り替わった場合に第 1 報知画像を表示
- （4）サブ入力ボタン S B の操作に基づいて第 1 報知画像を表示
- （5）所定回数の図柄変動実行毎に第 1 報知画像を表示
- （6）リーチ演出が実行される図柄変動がハズレ図柄にて停止した場合に第 1 報知画像を表示
- （7）限定頻度状態が切り替わる際の第 1 報知画像の表示態様を「右打ち継続！」等の遊技球の発射方向に変更がない旨を示唆する表示態様とする

以上のように構成してもよい。尚、上記（６）のように構成した場合には、非時間短縮遊技状態（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）にて図柄変動中の演出としてリーチ演出が実行され、その後ハズレ図柄にて装飾図柄が仮停止した際に、第１報知画像（右打ち）を表示することで、当該図柄変動が大当たりとなる図柄変動（大当たり中は右打ちにて遊技を進行する）である旨を報知し得るよう構成してもよい。

【０３８８】

また、第１０実施形態からの変更例３においては、演出表示装置ＳＧにて表示する報知画像の表示態様や表示タイミングを、副制御基板Ｓ側が独自に判断するよう構成したが、副制御基板Ｓ側が、報知画像を表示するか否かやどの表示態様で報知画像を表示するか等を決定する際には、

10

- （１）大当たり開始タイミングとなったか
- （２）大当たり終了タイミングとなったか
- （３）いずれの遊技状態であるか

等を考慮して決定するよう構成してもよい。

【０３８９】

また、第１０実施形態からの変更例３においては、振分遊技実行ラウンドの実行中に右打ちを実行していることを検知した場合（例えば、右補助遊技始動口Ｈ１０－１に遊技球が入球した場合に検知）には、副制御基板Ｓ側の処理として、左打ちに係る報知画像（例えば、第５報知画像（左打ち））を表示するよう構成してもよい。

【０３９０】

20

尚、本例に係る第５報知画像の表示に関して、図１２１に示すように、遊技領域に、右打ちにて発射した遊技球を検知可能な右打ち検出センサと、左打ちにて発射した遊技球を検知可能な左打ち検出センサと、天打ちにて発射した遊技球を検知可能な天打ち検出センサとを設け、主制御基板Ｍ側の打ち分け状態フラグの各状態に応じて、右打ち検出センサ、左打ち検出センサ又は天打ち検出センサで遊技球を検出した際に適切な発射位置を報知する報知期間を設けるよう構成してもよい。尚、同図における「大当たり実行時」では、第１０実施形態の大当たり図柄９Ａに係る大当たり（第１Ｒ～第３Ｒまで天打ちにて入球し易い第２大入賞口Ｃ２０が開放する大当たり）のような、第１ラウンドから振分遊技実行ラウンドまで第２大入賞口Ｃ２０（天打ちにて入球し易い大入賞口）が開放する大当たりの実行時を例示している。

30

【０３９１】

<その他の変更例>

尚、本例においては、大当たり（小当たり）開始時に送信される大当たり開始デモコマンドが、大当たり（小当たり）図柄によって異なるように構成してもよく、報知画像が表示される期間を大当たり（小当たり）図柄によって変更することもできる。尚、このように構成した場合において、サブメインはサブサブに対し、受信した大当たり開始コマンドに対応した大当たり開始でも演出を実行させるためのコマンドを送信するが、発射位置に関するコマンド（報知画像表示コマンド）のうち表示の種類を選択するための情報（図８４に示す（Ｂ）の部分）を共通とし、第１報知画像については、表示される態様をほぼ同一とするよう構成（表示されるオブジェクトが同一であるが、位置とサイズ、タイミングが異なるなどの違いを設けるなど）してもよい。

40

【０３９２】

また、通常の誘導報知（例えば、第２報知画像）より、警告的な報知表示（例えば、第５報知画像）の方が、より積極的態様（おおきな表示領域ＳＧ１０における表示）とすることが好適であるが、加えて、警告的な報知表示を実行する場合には、演出を差し替える（抽選テーブル及び結果の変更）よう構成することもできる。即ち、より報知の重要性が高い場合（警告的な報知）には、演出を消極的な態様として、遊技者への報知を優先するよう構成してもよい。

【０３９３】

尚、時間短縮遊技状態中のリーチ演出発展時などにおいても、第１保留表示部ＳＧ１２

50

と第2保留表示部SG13とは別に保留個数を識別可能な情報を演出表示装置SGの隅の領域（例えば、第4報知画像の表示領域近傍に第1主遊技側の保留個数と第2主遊技側との保留個数とを数字で表示する等）に常時表示しておくこととして、例えば、時間短縮遊技状態中の第2報知画像（右打ち）を演出等によって消去しなくてはならない場合であっても、打ち分けの表示（例えば、第4報知画像）及び、保留個数の表示が常時されるため、遊技者は保留を増やすべき状況であるか、遊技球の発射を中止する状況であるかを判断することが可能となる。

【0394】

また、プレミア予告（大当たり確定報知）を実行可能に構成した場合において、例えば、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態など左打ち推奨となる遊技状態）においてプレミア予告が実行された場合には、第5報知画像等に係る警告的な報知（左打ち報知）をすべき要件を満たした場合であっても、その後、右打ち推奨となる遊技状態に移行することが確定しているため、当該報知を（例えば、プレミア予告に係る図柄変動が中止するまで）実行しないよう構成してもよい。

【0395】

尚、例えば、第2実施形態における大当たり図柄「9A」に係る7ラウンドの大当たり（出玉ありラウンド数6）における第1ラウンド中や小当たり中等の大入賞口が短開放にて開放する場合や、開放延長機能が作動していない状況における第2主遊技始動口電動役物B11dの作動中など右打ちでの遊技が実質的に有利では無い場合に、左打ちを検出したとしても、第1主遊技始動口への入球に伴う大当たり抽選権利が獲得できるなどの利益があるため、警告的な報知は実行しないよう構成してもよい。この場合に、7ラウンド大当たりでは、2ラウンド以降に左打ちを検出した場合に、警告し得るよう構成すればよい。また、時間短縮遊技状態中（右打ちによる遊技が推奨される場合）において、左打ちによる遊技を検出により、警告的な報知の表示をするよう構成した場合であっても、非時間短縮遊技状態中において、補助遊技図柄の当選により第2主遊技始動口B10が開放された場合については、左打ちによる遊技を検出した場合であっても、警告的な報知を実行しないこととしてもよい。

【0396】

また、本例においては、発射指示コマンドを様々なタイミングにて副制御基板S側に送信し得るよう構成したが、発射指示コマンドの構成としては、例えば、補助遊技側の遊技状態である、補助遊技時間短縮遊技状態（電サポ状態）か補助遊技非時間短縮遊技状態（非電サポ状態）かに係るデータを使用して発射指示コマンドを生成するよう構成してもよいし、ハズレ図柄の停止時に主制御基板M側から副制御基板S側に送信し得るよう構成してもよい。また、発射指示コマンドを報知画像の表示開始タイミングに使用するのみでなく、報知画像の表示終了タイミングにて発射指示コマンドの内容を参照するよう構成してもよい。

【0397】

（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。

【0398】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能であって遊技領域（例えば、遊技領域D30）に設けられた複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ向けて遊技球を発射可能であって、遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を少なくとも採り得る遊技球発射部（例えば、発射装置D42）と

を備え、遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）には、第 1 発射強度にて発射された遊技球が流下する第 1 流下ルートと、第 2 発射強度にて発射された遊技球が流下する第 2 流下ルートと、が形成されており、

前記複数の入球口（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）の内、第 1 流下ルート上に設けられた（換言すれば、第 1 発射強度にて発射された遊技球が入球可能又は入球容易であって、第 2 発射強度にて発射された遊技球が入球不能又は入球困難となる）第一入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

前記複数の入球口（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）の内、第 2 流下ルート上に設けられた（換言すれば、第 2 発射強度にて発射された遊技球が入球可能又は入球容易であって、第 1 発射強度にて発射された遊技球が入球不能又は入球困難となる）第二入球口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

遊技の進行状況に応じて識別情報を変動表示及び停止表示可能であり、且つ、識別情報と重ね合わせて遊技情報を表示可能な遊技情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二入球口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、第 2 発射強度にて遊技球を発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を遊技情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、当該報知画像として、所定の表示面積を占める第一報知画像と、第一報知画像よりも小さい表示面積を占める第二報知画像と、を有しており、

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

識別情報を変動表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）上での表示優先順が、第一報知画像、第二報知画像、識別情報の順番となる一方、識別情報が停止表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）上での表示優先順が、第二報知画像、識別情報、第一報知画像の順番となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0399】

本概念（2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A）と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該

10

20

30

40

50

ある第一保留を消化して、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B）と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留を消化して、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）に停止表示された停止識別情報又は第二識別情報表示部（例えば、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、第一停止態様又は第一停止態様とは異なる第二停止態様であった場合、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、特別遊技が実行されておらず、第一識別情報及び第二識別情報を変動表示されていない場合において、第二保留が存在している場合には第一識別情報の変動表示開始条件が充足されない一方、第一保留が存在しているか否かに拘わらず第二識別情報の変動表示開始条件が充足され得るよう構成されており、且つ、第一停止態様に係る特別遊技が実行された場合よりも第二停止態様に係る特別遊技が実行された場合の方が、遊技者にとって有利となり得るよう構成されており、

ある第一保留が新たに生じた場合には、当該ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該ある第一保留に係る前記第一乱数に関する保留情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）へ送信可能であり、ある第二保留が新たに生じた場合には、当該ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足するよりも前に、当該ある第二保留に係る前記第二乱数に関する保留情報を副遊技部（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、

第一識別情報又は第二識別情報を変動表示された後から停止表示されるまでを変動単位とし、

未消化となる第二保留が所定数存在していることを少なくとも含む第一条件を充足した場合には、前記変動単位の繰り返し回数が当該所定数に到達するまでの期間中において、当該期間中にて前記第二停止態様が停止表示され得る一方で当該期間中には前記第一停止態様が停止表示されない旨の演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、

前記第一条件とは異なる第二条件を充足した場合には、前記変動単位の繰り返し回数が特定数に到達するまでの期間中において、当該期間中にて前記第二停止態様が停止表示され得る一方で当該期間中には前記第一停止態様が停止表示されない旨の演出を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、当該特定数は前記所定数よりも多くなり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0400】

本概念（A1）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

10

20

30

40

50

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）とを備え、

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

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

遊技状態が切り替わった、特別遊技が開始した、又は、特別遊技が終了したことを契機として、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像 A を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて所定時間表示可能であり、

遊技状態が切り替わった、特別遊技が開始した、又は、特別遊技が終了したことを契機として、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像 B を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、報知画像 B が表示された場合には、再度遊技状態が切り替わる、特別遊技が開始する、又は、特別遊技が終了するまで当該報知画像 B を継続して表示し得るよう構成されており、

遊技状態が切り替わった、特別遊技が開始した、又は、特別遊技が終了したことを契機として、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像 C を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、報知画像 C が表示された場合には、再度遊技状態が切り替わる、特別遊技が開始する、又は、特別遊技が終了するまで当該報知画像 C を継続して表示し得るよう構成されており、

報知画像 A の占める表示面積は報知画像 B の占める表示面積よりも大きく、且つ、報知画像 A の占める表示面積は報知画像 C の占める表示面積よりも大きいよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0401】

本概念（A 2）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

音声を出力可能であり、第二領域よりも第一領域に近い位置に設けられた第 1 スピーカ（例えば、スピーカ左 D 2 4 L）と、

音声を出力可能であり、第一領域よりも第二領域に近い位置に設けられた第 2 スピーカ（例えば、スピーカ右 D 2 4 R）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）とを備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも入球口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、当該報知画像として、所定の表示面積を占める第一報知画像と、第一報知画像よりも小さい表示面積を占める第二報知画像と、を有しており、

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

第二報知画像が表示される場合には第 2 スピーカ（例えば、スピーカ右 D 2 4 R）からのみ音声出力し得る一方、第一報知画像が表示される場合には第 1 スピーカ（例えば、

10

20

30

40

50

スピーカ左 D 2 4 L) と第 2 スピーカ (例えば、スピーカ右 D 2 4 R) との双方から音声
を出力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。

【0402】

本概念 (A 3) に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容
易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口
B 1 0) と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容
易となる位置に配置されている、閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口 (例えば、第 1
大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C 2 0) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、
情報を表示可能な情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と

を備え、

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

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示
部 B 2 1 g) にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別
情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口 (例
えば、第 1 大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C 2 0) への所定個数の入球があるか又は
所定期間が経過するまで可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C
2 0) を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能であ
る特別遊技制御手段と

を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口 (例えば、第 2 主遊技始動
口 B 1 0) への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特別遊技の実行中において、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知
画像を情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第 1 態様と、第 1 態様とは異なる表示態様である第 2 態様
とを少なくとも有しており、

特別遊技の実行中において、報知画像が表示開始された場合には、報知画像の表示態様
は第 1 態様にて表示され、報知画像が第 1 態様にて表示されている場合において、前記所
定個数未満の可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、又は第 2 大入賞口 C 2 0) への
入球を契機として報知画像が第 2 態様にて表示され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。

【0403】

本概念 (A 4) に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容
易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な主遊技始動口 (例えば、第 2 主遊技
始動口 B 1 0) と、

主遊技始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に取り付けられた、開放状態及び閉
鎖状態に変位可能な可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) であって、
開放状態に変位したときには主遊技始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球
が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには主遊技
始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して
入球困難に構成されている可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容
易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な補助遊技始動口 (例えば、補助遊技
始動口 H 1 0) と、

10

20

30

40

50

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

補助遊技識別情報を表示可能な補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

10

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

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

ある主遊技保留に関する主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある主遊技保留に係る主遊技乱数に基づく決定内容に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて主遊技識別情報を変動表示させた後に主遊技識別情報を停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

20

主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

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

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技乱数取得手段により補助遊技乱数が取得された場合、補助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補助遊技乱数を一時記憶して、補助遊技保留が生起するよう制御する補助遊技乱数一時記憶手段と、

30

ある補助遊技保留に関する補助遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技保留に係る補助遊技乱数に基づく決定内容に従い、補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g）にて補助遊技識別情報を変動表示させた後に補助遊技識別情報を停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）を前記閉鎖状態から前記開放状態に変位させた後、前記閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

40

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

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

を備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第 1 態様と、第 1 態様とは異なる表示態様である第 2 態様

50

とを少なくとも有しており、

報知画像を表示する場合、当該報知画像を第1態様と第2態様とのいずれの表示態様にて表示するのかを主遊技保留数又は補助遊技保留数に基づいて決定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。

【0404】

本概念(A5)に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口(例えば、一般入賞口P10)と、

情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置SG)とを備え、

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも入球口(例えば、一般入賞口P10)への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、

報知画像は、少なくとも2色以上の区別可能な色の組み合わせからなる図形の画像又は少なくとも2色以上の区別可能な色の組み合わせからなる文字列の画像を含む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。

【0405】

本概念(A6)に係るぱちんこ遊技機は、

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

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20)と、

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

情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置SG)とを備え、

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

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

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20)への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

特別遊技の実行中において、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第1態様と、第1態様とは異なる表示態様である第2態様とを少なくとも有しており、

ある単位遊技の実行中において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20)への入球数が前記所定個数未満の個数である特定個数未満であった場合には、当該ある単位遊技の次の実行回となる単位遊技の実行時に報知画像を表示する場合の当該報知画像の表示態様は第1態様となり、

10

20

30

40

50

ある単位遊技の実行中において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、又は第2大入賞口C20）への入球数が前記特定個数以上であった場合には、当該ある単位遊技の次の実行回となる単位遊技の実行時に報知画像を表示する場合の当該報知画像の表示態様は第2態様となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0406】

本概念（A7）に係るぱちんこ遊技機は、

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

遊技球の発射強度を調節可能な発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）と、
発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）への操作を検出可能なハンドル操作検出部と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）とを備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

遊技進行に関する状態として、遊技が進行している状態である遊技中状態と、遊技が進行していない状態である待機中状態と、を少なくとも有しており、

待機中状態である場合には、情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて遊技中状態では表示されない所定情報が表示されるよう構成されており、

遊技中状態にてハンドル操作検出部が発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）への操作を検出したことを契機として報知画像は表示されない一方、待機中状態にてハンドル操作検出部が発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）への操作を検出したことを契機として報知画像が表示され得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0407】

本概念（A8）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、一般入賞口P10）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）とを備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

遊技進行に関する状態として、遊技が進行している状態である遊技中状態と、遊技が進行していない状態である待機中状態と、を少なくとも有しており、

待機中状態である場合には、情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて遊技中状態では表示されない所定情報が表示されるよう構成されており、

前記所定情報よりも報知画像の方が表示プライオリティが高く、前記所定情報の表示中においても報知画像が表示され得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0408】

本概念（A9）に係るぱちんこ遊技機は、

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

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、

10

20

30

40

50

副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成可能であり、

生成した推奨発射情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

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

遊技情報受信手段により受信された推奨発射情報に基づき、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0409】

本概念 (A 10) に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 10) 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、

情報を表示可能な情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) への情報表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成可能であり、

生成した推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から送信された推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示可能に構成されており、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、電源断復帰時において、推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側へ送信するよう構成されており、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、電源断復帰時において、主遊技部 (例えば、主制御基板 M) から受信した推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とに基づいて、第一報知画像を表示するか否かと第二報知画像を表示するか否かとを決定するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0410】

本概念 (A 11) に係るぱちんこ遊技機は、

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

10

20

30

40

50

B 1 0) 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、
情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である主遊技推奨発射情報を生成可能であり、

主遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である
第一主遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第
二主遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

生成した主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御
基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された主遊技推奨発射情報と遊技の状態
に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第
一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である副遊技推
奨発射情報を生成して記憶可能であり、

副遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である
第一副遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第
二副遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊
技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報
表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能に構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記
憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶して
いる第一副遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記
憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した
第一主遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記
憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶して
いる第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記
憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該受信した
第二主遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示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 4 1 1】

本概念（A 1 2）に係るぱちんこ遊技機は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容
易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な入球口（例えば、第 2 主遊技始動口
B 1 0）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、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、
副制御基板 S）と

を備え、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である主遊技推奨発射情報を生成可能であり、

主遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一主遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二主遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

生成した主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された主遊技推奨発射情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段と、

主遊技部（例えば、主制御基板M）から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である副遊技推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

副遊技推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一副遊技推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二副遊技推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能に構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第一副遊技推奨発射情報に基づき、第一報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第一主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、第一報知画像及び第二報知画像を非表示とするよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第二副遊技推奨発射情報である場合には、当該記憶している第二副遊技推奨発射情報に基づき、第二報知画像を表示し得るよう構成されており、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から第二主遊技推奨発射情報を受信した場合、記憶している副遊技推奨発射情報が第一副遊技推奨発射情報である場合には、第一報知画像及び第二報知画像を非表示とするよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0412】

本概念（A13）に係るぱちんこ遊技機は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第一入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第二入球口（例えば、一般入賞口P10）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、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）に入球した旨に関する情報である第一入球口入球情報と、第二入球口（例えば、一般入賞口P10）に入球した旨に関する情報

10

20

30

40

50

である第二入球口入球情報と、遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された第一入球口入球情報と第二入球口入球情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）が記憶している推奨発射情報が第一推奨発射情報である場合に、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第二入球口入球情報を受信し且つ所定の条件を充足した場合には、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）が記憶している推奨発射情報が第二推奨発射情報である場合に、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第一入球口入球情報を受信し且つ特定の条件を充足した場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示するよう構成されており、

第一報知画像が表示されている場合、当該第一報知画像が表示されてから所定時間が経過する、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第一入球口入球情報を受信する、又は、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から遊技の状態に関する情報として遊技の状態が変化した旨の情報を受信することにより当該第一報知画像の表示を消去するよう構成されており、

第二報知画像が表示されている場合、当該第二報知画像が表示されてから特定時間が経過する、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から第二入球口入球情報を受信する、又は、主遊技部（例えば、主制御基板 M）から遊技の状態に関する情報として遊技の状態が変化した旨の情報を受信することにより当該第二報知画像の表示を消去するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0413】

本概念（A14）に係るぱちんこ遊技機は、

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

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

遊技の状態に関する情報とを副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技の状態に関する情報を受信す

10

20

30

40

50

る遊技情報受信手段
を備え、

遊技の状態に関する情報を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）に出力可能であり

、
遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射すべきかに関わる情報である推奨発射情報を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）に出力可能であり、

遊技の状態に関する情報と推奨発射情報とを情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）に出力する場合には、遊技の状態に関する情報と推奨発射情報とを 1 つのコマンドとして出力するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0414】

本概念（B 1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）と、

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、

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）への遊技球の入球を検出する始動口入球検出手段（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）と、

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

遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）に遊技球を発射可能な遊技球発射部（例えば、発射装置 D 4 2）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）と
を備え、

始動口入球検出手段（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）が始動口（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）への遊技球の入球を検出したことに基づき、乱数を取得する乱数取得手段と

、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

エラーの発生を検出可能であるエラー判定手段と
を備え、

エラー判定手段が所定のエラーの発生を検出している場合、遊技球発射部（例えば、発射装置 D 4 2）は遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）に遊技球を発射可能であり、

エラー判定手段が所定のエラーの発生を検出している場合、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）へ遊技球が入球しても始動口入球検出手段（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）が遊技球を検出しないよう構成されており、

エラー判定手段が所定のエラーの発生を検出している場合、情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて遊技球の発射を停止するよう示唆する発射停止示唆表示を表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0415】

本概念（B 2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）と、

遊技球が入球可能な入球口として、第 1 入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と

10

20

30

40

50

、第2入球口（例えば、第1大入賞口C10）と、第3入球口（例えば、第2大入賞口C20）と、を少なくとも有しており、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）に遊技球を発射可能となる発射強度として、第1強度と、第2強度と、第3強度と、を少なくとも採り得る遊技球発射部（例えば、発射装置D42）と、

遊技球の発射強度に関する表示を表示可能な情報表示部（例えば、発射指示表示部HS）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

を備え、主遊技部（例えば、主制御基板M）は情報表示部（例えば、発射指示表示部HS）における前記遊技球の発射強度に関する表示を制御可能であり、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第1主遊技始動口A10）にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

第1強度と第2強度と第3強度とのうち、第1強度にて遊技球を発射した場合に第1入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）に最も入球し易く、

第1強度と第2強度と第3強度とのうち、第2強度にて遊技球を発射した場合に第2入球口（例えば、第1大入賞口C10）に最も入球し易く、

第1強度と第2強度と第3強度とのうち、第3強度にて遊技球を発射した場合に第3入球口（例えば、第2大入賞口C20）に最も入球し易く、

前記遊技球の発射強度に関する表示として、第1強度にて遊技球を発射するよう報知する第1報知表示と、第2強度にて遊技球を発射するよう報知する第2報知表示と、第3強度にて遊技球を発射するよう報知する第3報知表示と、を少なくとも表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0416】

本概念（B3）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

周波数発振部を有し、周波数発振部にて発振したクロック信号に基づき、計時可能な計時部（例えば、リアルタイムクロックRTC）と

を備え、計時部（例えば、リアルタイムクロックRTC）は所定の基準となるタイミングからの経過期間を保持可能に構成されており、

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

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

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

10

20

30

40

50

遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、当該報知画像として、報知画像Aと、報知画像Aとは表示態様が異なる報知画像Bと、を少なくとも有しており、

前記所定の基準となるタイミングからの経過期間が所定期間未満である状況にて報知画像を表示する場合には、報知画像Aにて表示し得る一方報知画像Bにて表示しないよう構成されており、

前記所定の基準となるタイミングからの経過期間が所定期間以上である状況にて報知画像を表示する場合には、報知画像Bにて表示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。

10

【0417】

本概念（B4）に係るぱちんこ遊技機は、

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

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

20

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

遊技の状態に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成可能であり、

生成した推奨発射情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

30

を備え、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像と遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第二報知画像とを情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から推奨発射情報を受信せずとも第一報知画像又は第二報知画像を表示可能であり、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された推奨発射情報が、遊技球を第一領域側に向けて発射すべき情報であった場合にも、第二報知画像を表示可能であり、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された推奨発射情報が、遊技球を第二領域側に向けて発射すべき情報であった場合にも、第一報知画像を表示可能であるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0418】

MN11t a-A 第1主遊技用当否抽選テーブル、MN11-B 第2主遊技当否抽選手段

MN11t a-B 第2主遊技用当否抽選テーブル、MN11-H 補助遊技当否抽選手段

MN11t a-H 補助遊技用当否抽選テーブル、MN20 特別遊技移行決定手段

MN41t a-A 第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル、MN41-B 第2主遊技

50

停止図柄決定手段

MN 4 1 t a - B 第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル、MN 4 1 - H 補助遊技図柄決定手段

MN 4 1 t a - H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル、MN 5 0 変動態様決定手段

MN 5 1 - A 第 1 主遊技変動態様決定手段、MN 5 1 t a - A 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル

MN 5 1 - B 第 2 主遊技変動態様決定手段、MN 5 1 t a - B 第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル

MN 5 1 - H 補助遊技変動態様決定手段、MN 5 1 t a - H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル

10

MP 1 1 t - C 第 1 ・ 第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ、MP 2 2 t - B 第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ

MP 3 3 c 入賞球カウンタ、MP 3 4 t 特別遊技用タイマ

MP 5 1 c 確変回数カウンタ、MP 5 2 c 時短回数カウンタ

MP 6 1 c 第 1 始動口入球率カウンタ、MP 6 2 c 一般入賞口入球率カウンタ

MP 7 0 c ラウンド入球数カウンタ、MP 9 0 t 待機デモタイマ

MP 2 1 t 第 1 始動口確認タイマ、MP 2 2 t 一般入賞口確認タイマ

MP 8 1 t 右打ち監視タイマ、MP 8 2 t 左打ち監視タイマ

MT 情報送信制御手段、MT 1 0 コマンド送信用バッファ

A 第 1 主遊技周辺機器、A 1 0 第 1 主遊技始動口

20

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、C 2 2 特定領域

30

C 2 2 s 特定領域入球検出装置、C 2 2 c 遮蔽部材

H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口

H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 1 0 - 1 (- 2) 補助遊技始動口

H 1 1 - 1 (- 2) 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

P 1 0 一般入賞口、P 1 1 s 一般入賞口入球検出装置

S 副制御基板、SM 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル

SM 2 1 t 装図変動時間管理タイマ

SG 演出表示装置、SG 1 0 表示領域

SG 1 1 装飾図柄表示領域、SG 1 2 第 1 保留表示部

40

SG 1 3 第 2 保留表示部

RTC リアルタイムクロック、D 2 4 スピーカ

D 2 6 遊技効果ランプ、D 4 4 発射ハンドル

D 3 8 センター飾り、HS 発射指示表示部

HS L 左打ち表示部、HS R 右打ち表示部

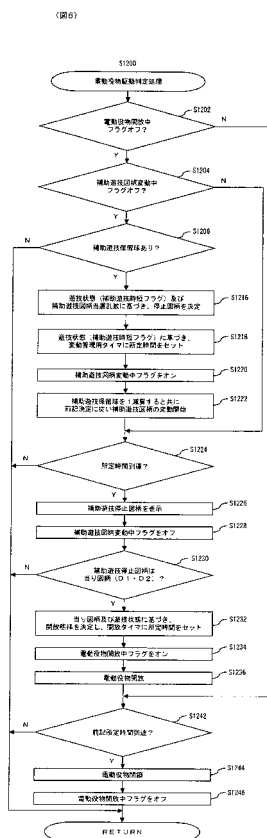
D 2 4 L スピーカ左、D 2 4 R スピーカ右

MN 5 2 c - 1 限定頻度 A カウンタ、MN 5 2 c - 2 限定頻度 B カウンタ

KH 賞球払出制御基板

KE 賞球払出装置

【图 6】



＜移動速度停止確認決定用検索テーブル＞

※移動速度監視項目

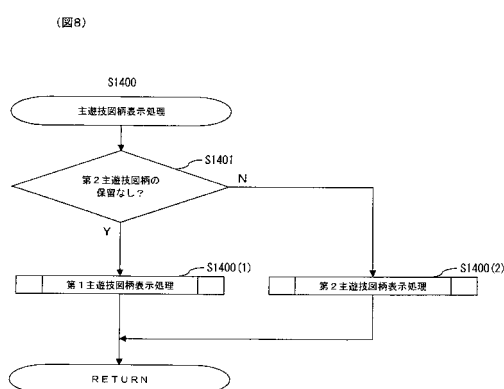
補正項目番号と名称、単位	停止名称	閉鎖仕様
0-1023	D0	—
1024	D1 D2	0.2秒遅延-1秒遅延

※移動速度監視項目

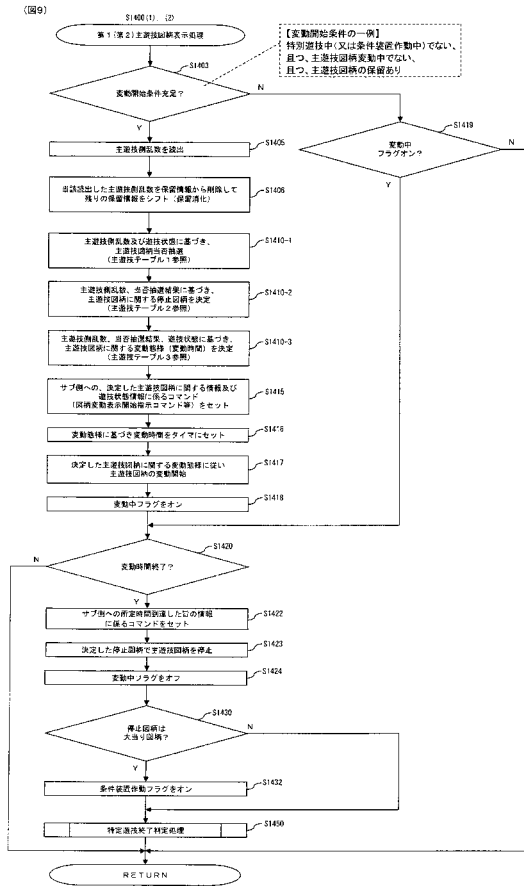
補正項目番号と名称、単位	停止名称	閉鎖仕様
0-1	D0	—
1-1022	D1	0.1秒遅延-1秒遅延-1秒遅延-1秒遅延-1秒遅延-1秒遅延
1023	D2	0.2秒遅延-0.5秒遅延-4秒遅延-1秒遅延

※移動速度監視時と停止確認監視時とで0-1023の閉鎖仕様が異なるよう1つ構成されている

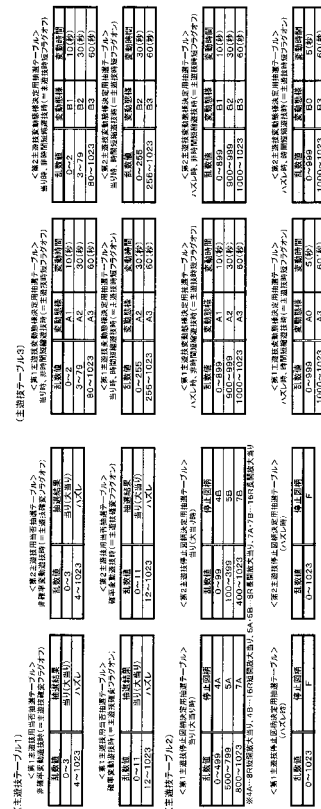
【图 8】



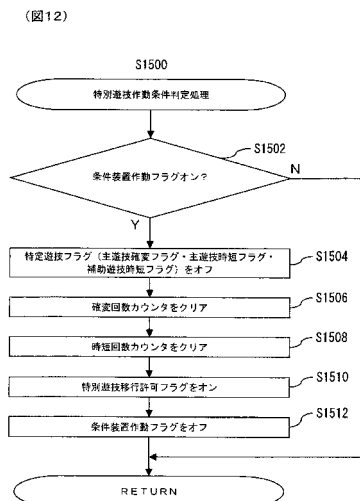
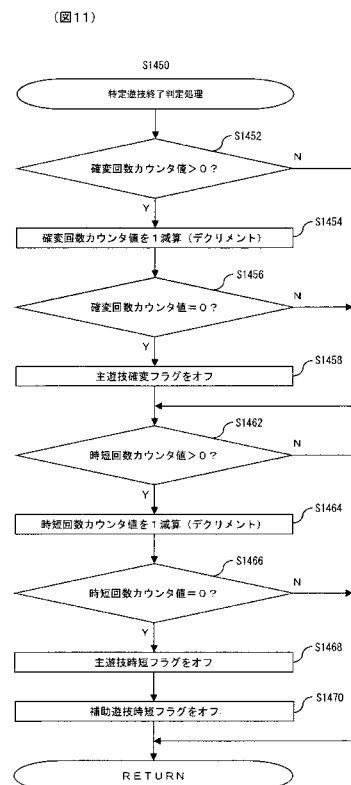
【 図 1 0 】



(圖10)

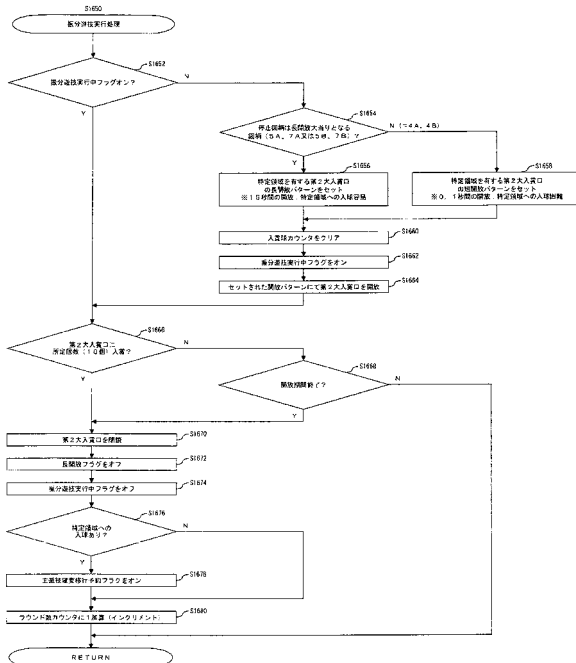


【 図 1 2 】



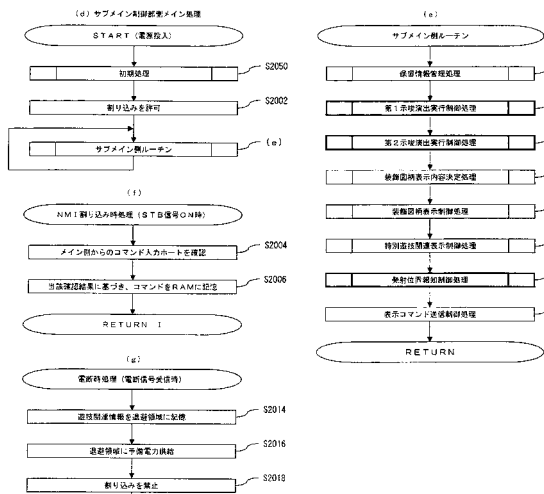
【图 14】

(圖14)

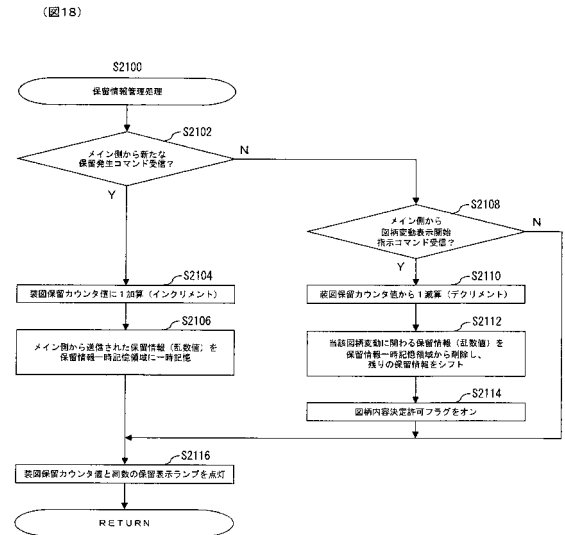


【图 16】

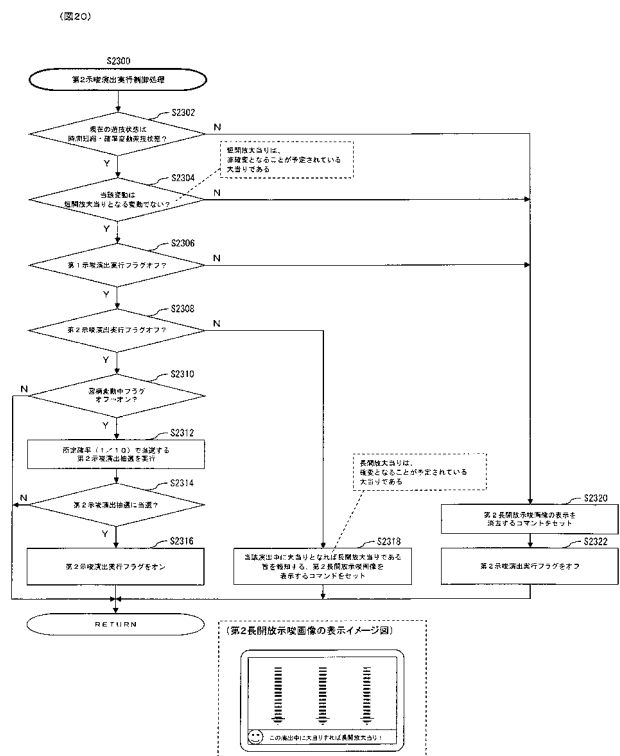
(16)



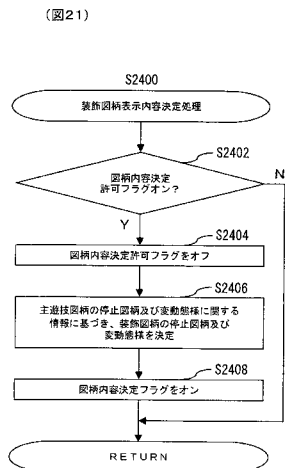
【図 18】



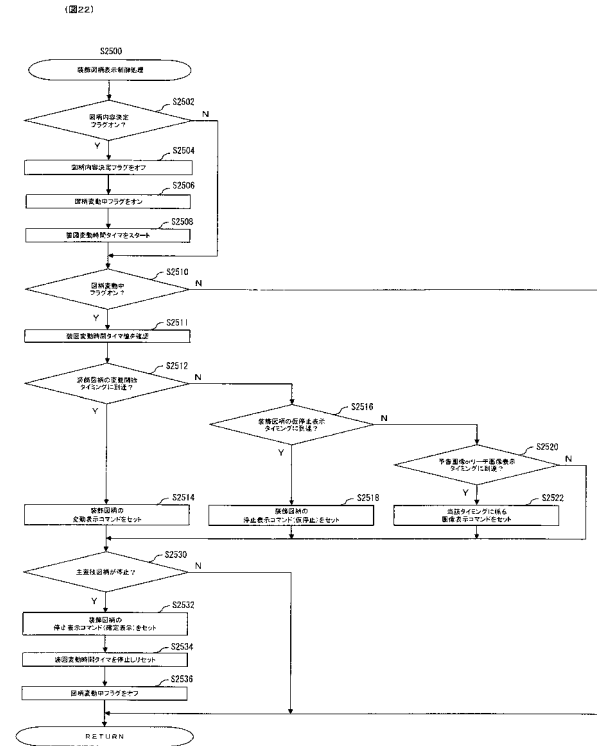
【図 20】



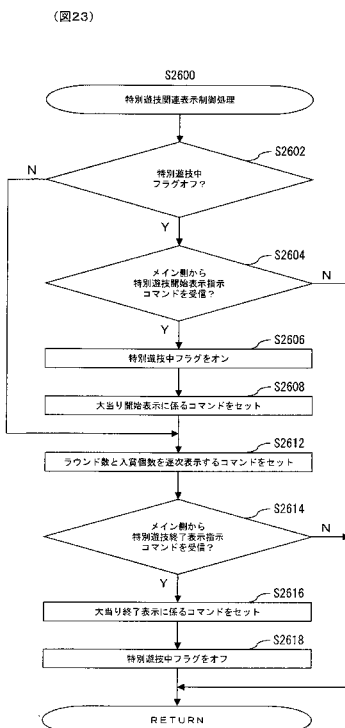
【図 2 1】



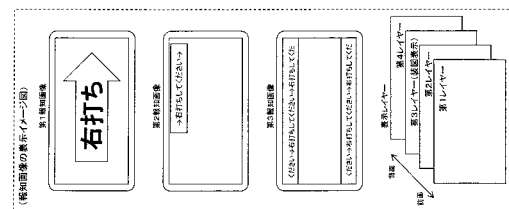
【図 2 2】



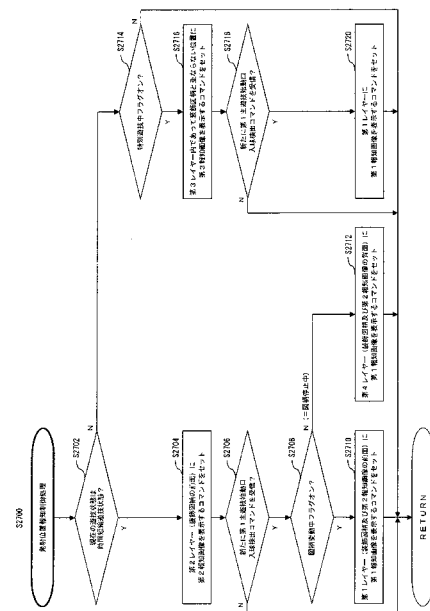
【図 2 3】



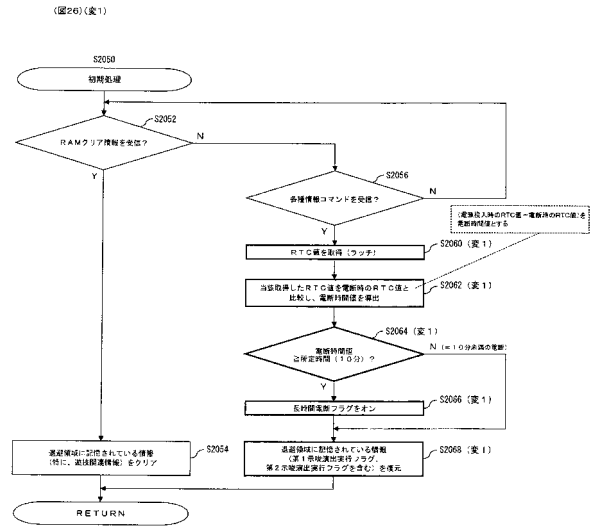
【図 2 4】



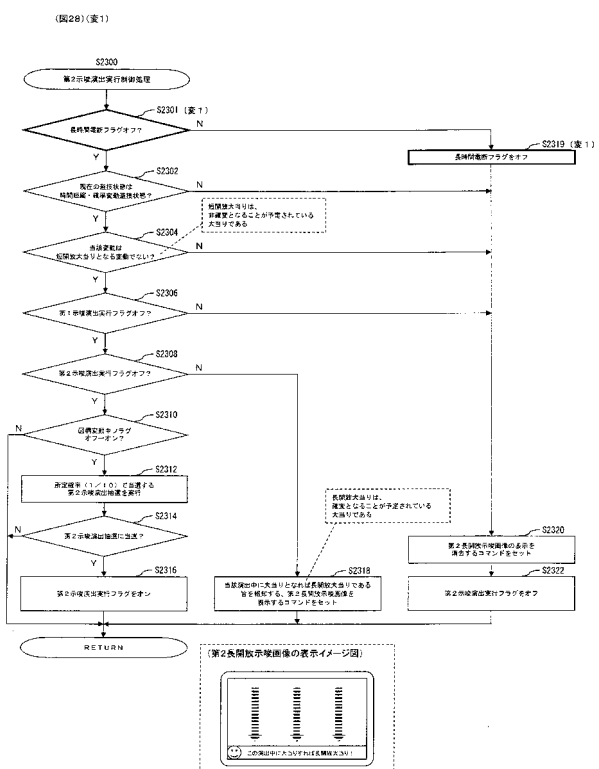
(図24)



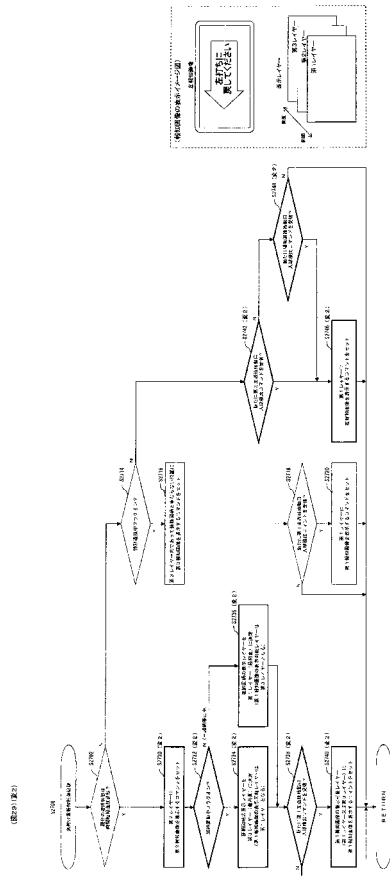
【 図 2 6 】



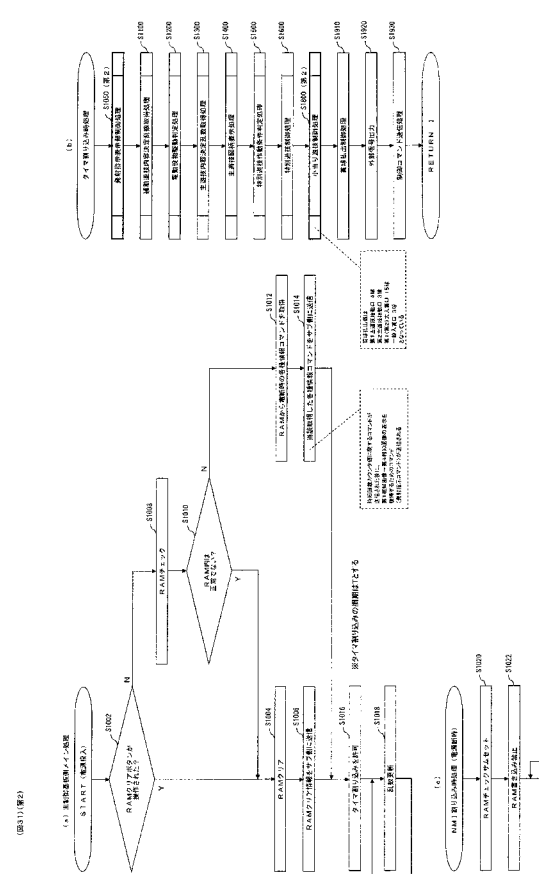
【图 28】



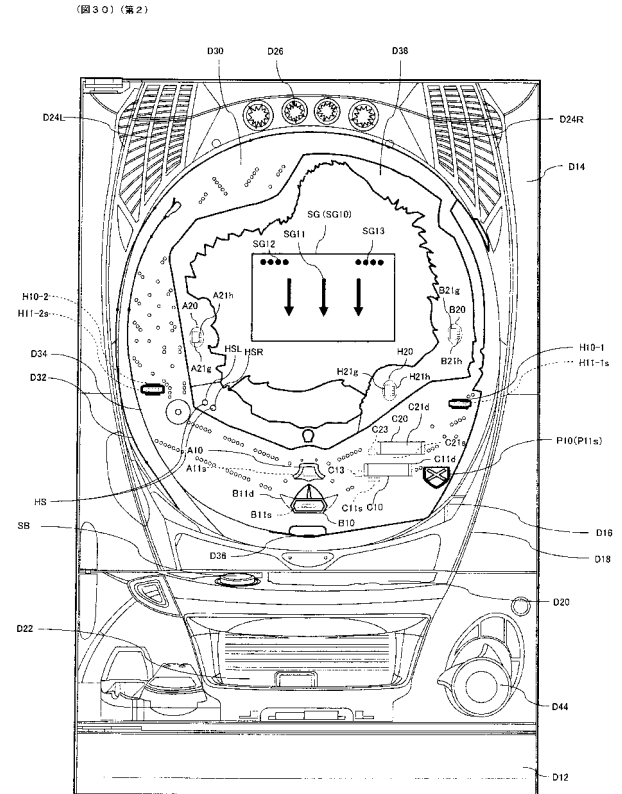
【图 29】



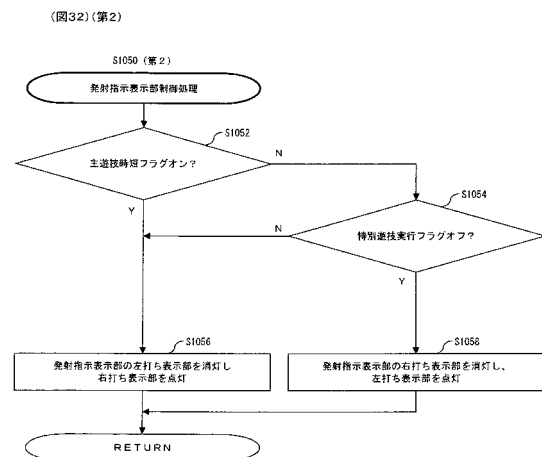
【図 3 1】



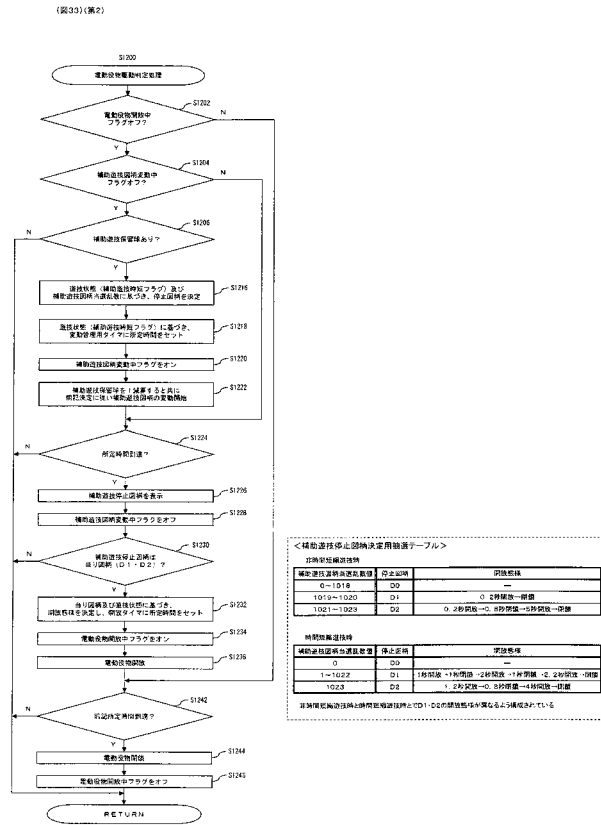
【 図 3 0 】



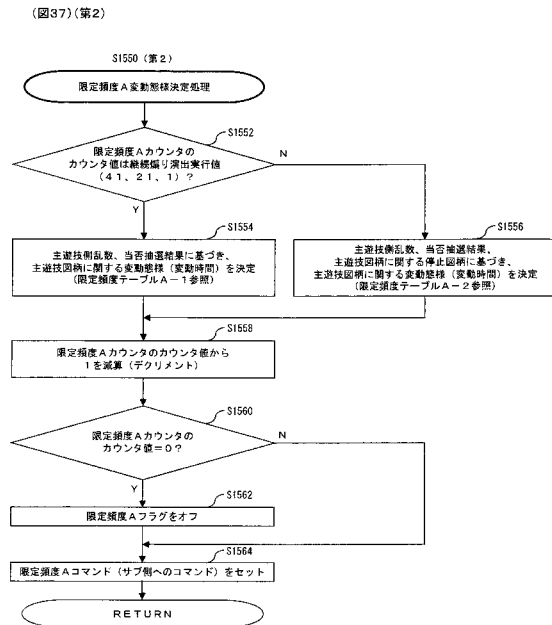
【图 3 2】



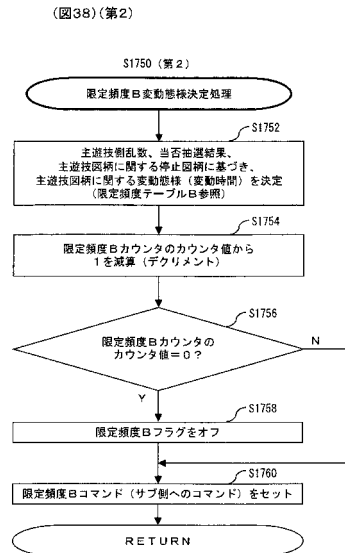
【図 3 3】



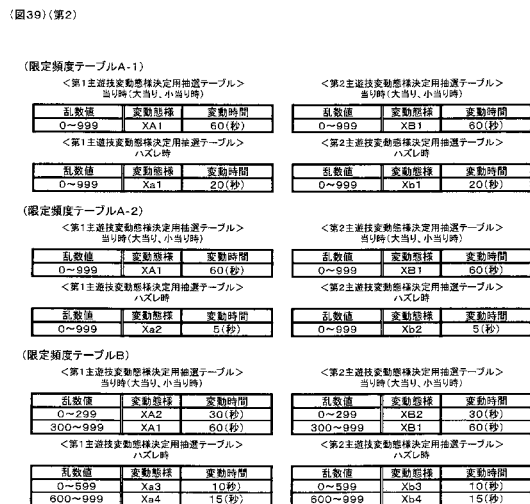
【図 37】



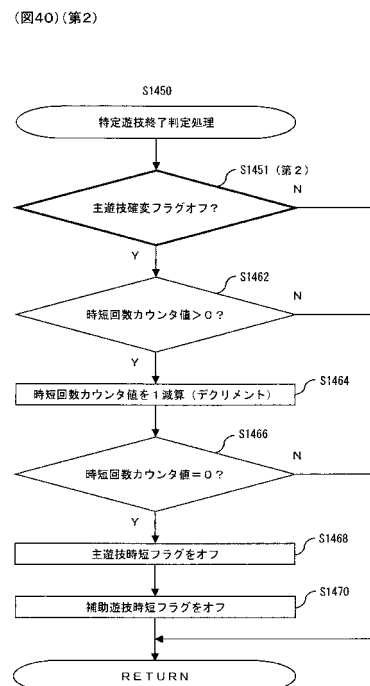
【図 38】



【図 39】

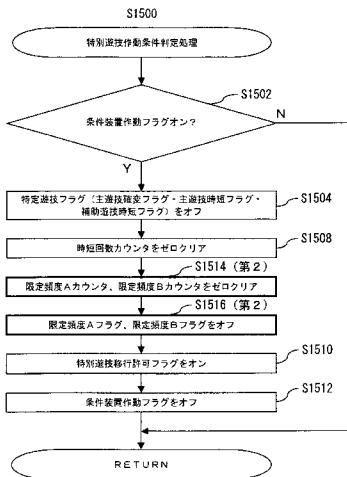


【図 40】



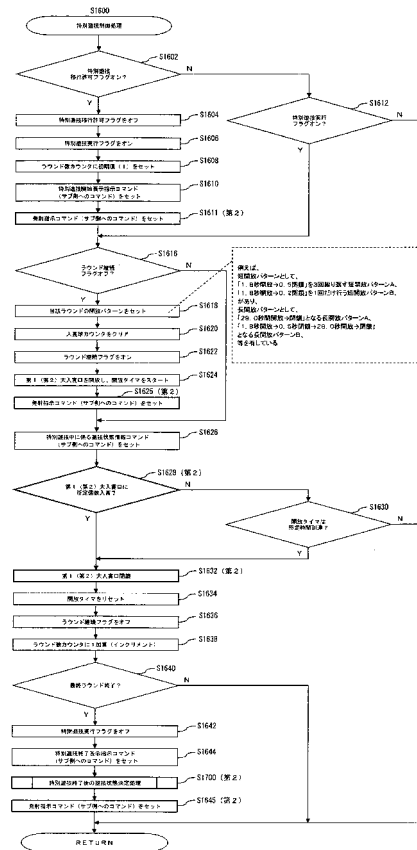
【図 4 1】

(図41)(第2)



【図 4 2】

(図42)(第2)



【図 4 3】

(図43)(第2)

【発射指示コマンド内容の一例】※ラウンド開始時の場合

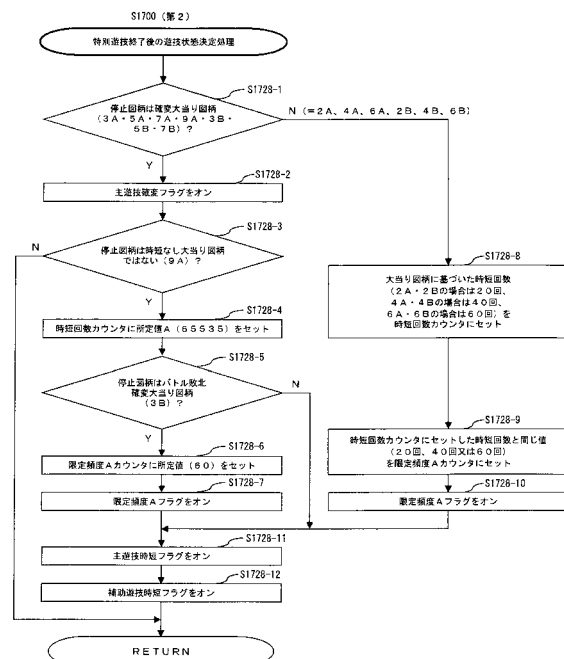
命令内容	MODEデータ	EVENTデータ
短開放パターンA	9CH	04H(00000100B)
短開放パターンB	9CH	06H(00000110B)
長開放パターンA	9CH	05H(00000101B)
長開放パターンB	9CH	07H(00000111B)

<EVENTデータの低位3bit>

- (1)「0」が左打ち、「1」が右打ちとなっている
 (2)「0」がパターンA、「1」がパターンBとなっている
 (3)「0」が短開放パターン、「1」が長開放パターンとなっている

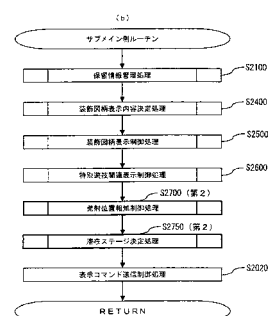
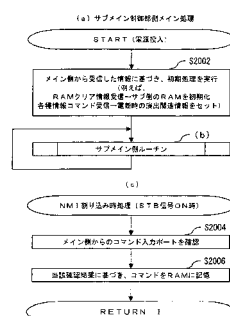
【図 4 4】

(図44)(第2)



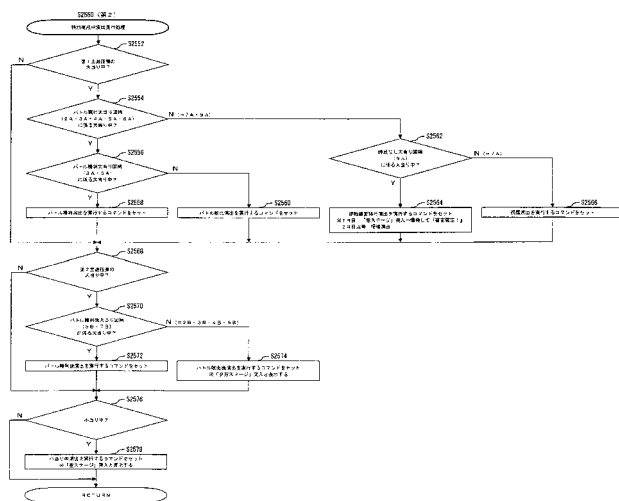
【图 4 6】

(図46)(第2)

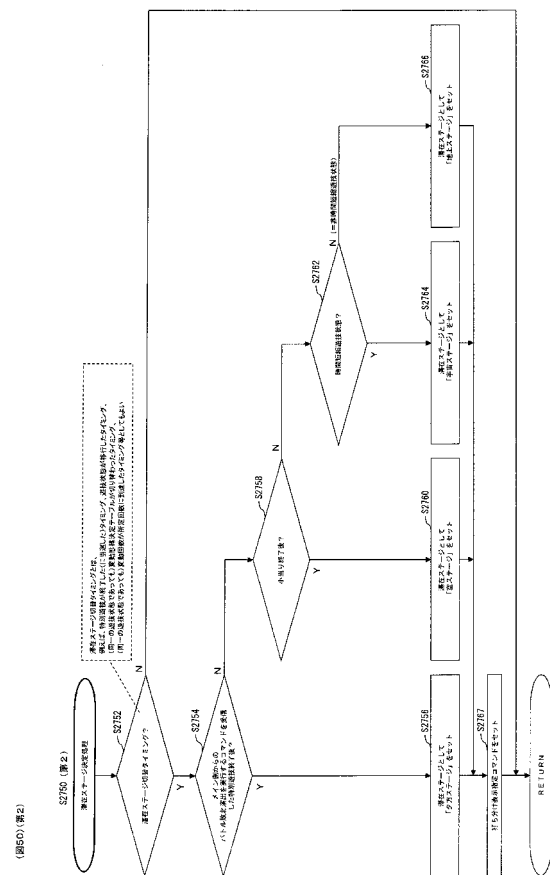


【图 48】

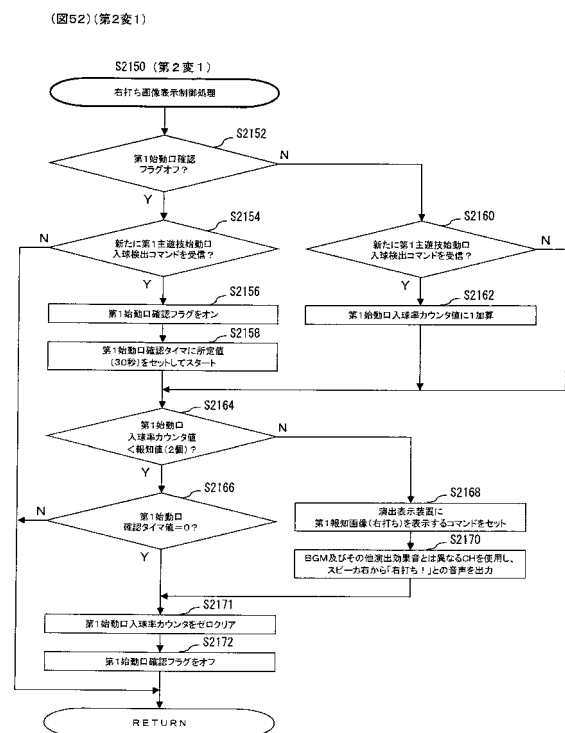
(圖48) (續2)



【 図 5 0 】

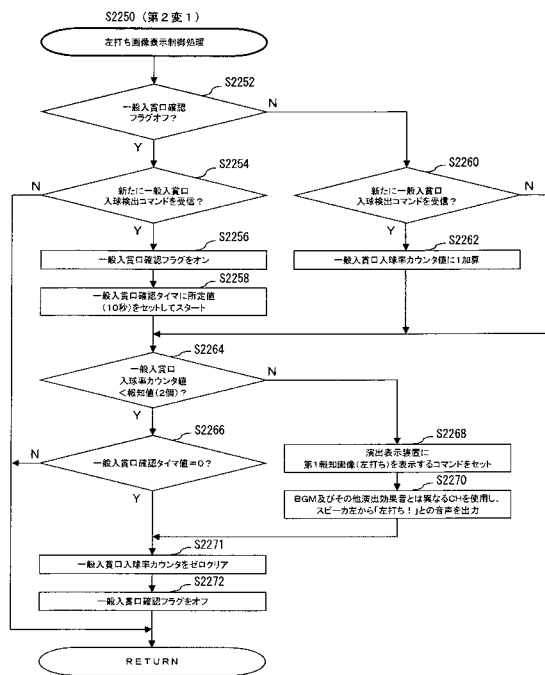


【図 5 2】



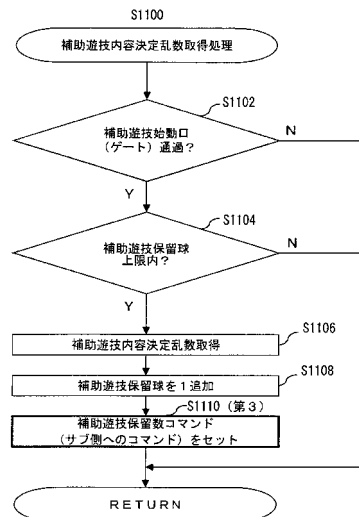
【図 5 3】

(図53) (第2変1)



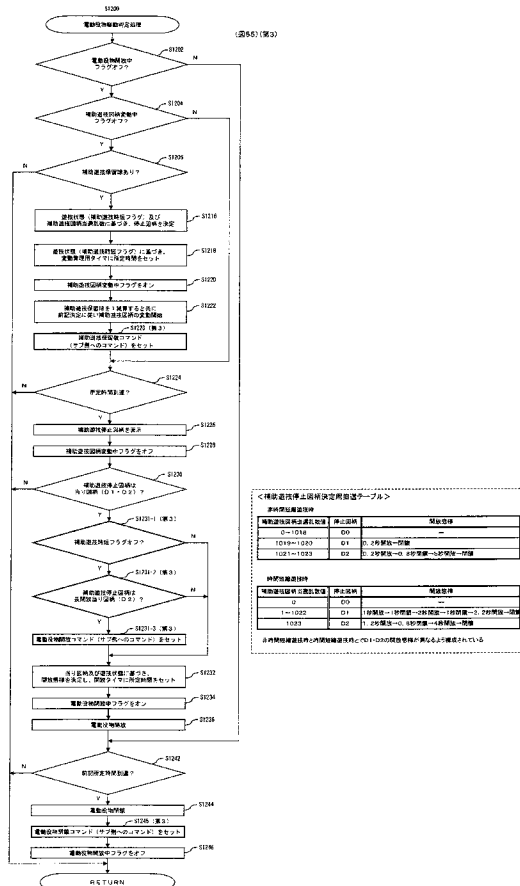
【図 5 4】

(図54) (第3)



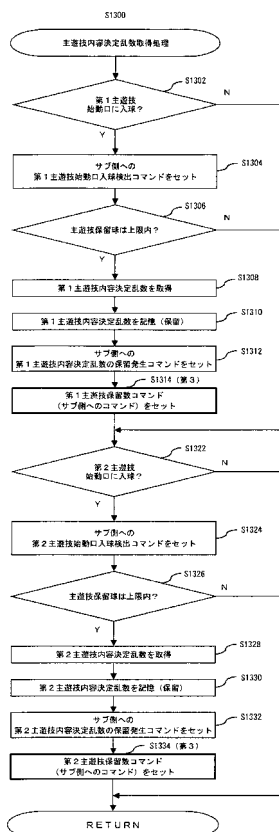
【図 5 5】

(図55) (第3)



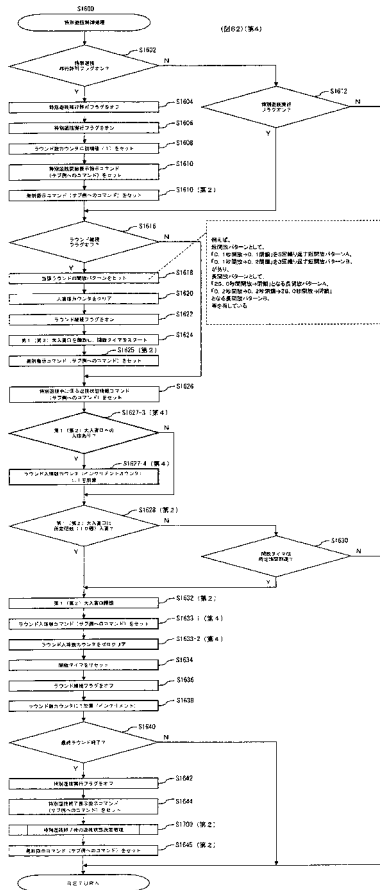
【図 5 6】

(図56) (第3)



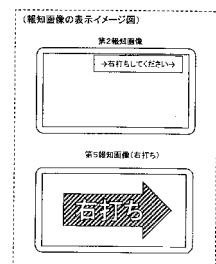
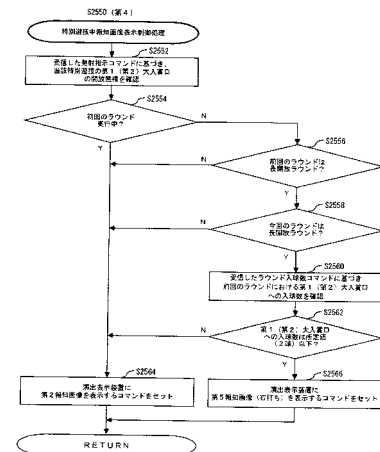
【図 6 2】

(附62)(第4)

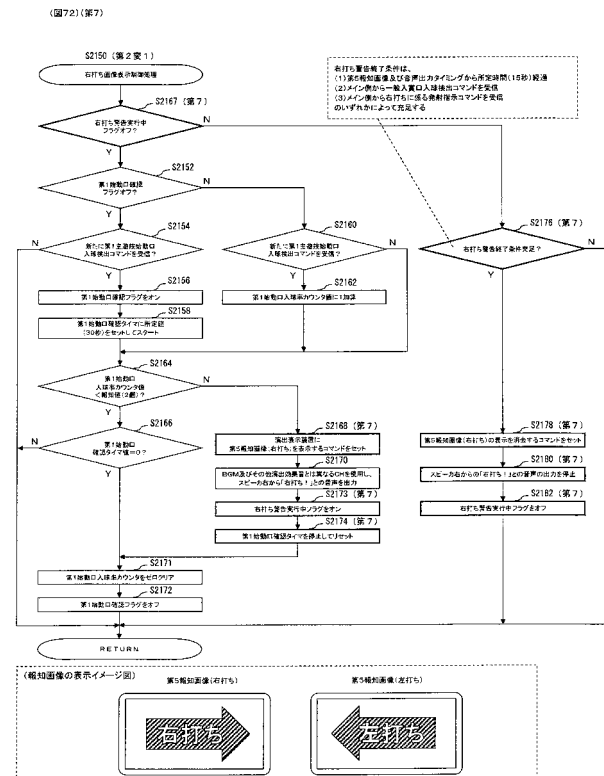
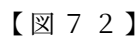


【図 6 4】

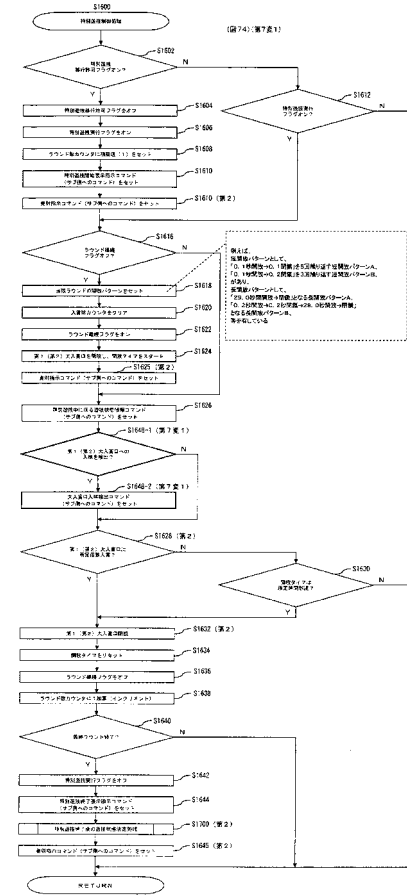
(圖64)(第4)



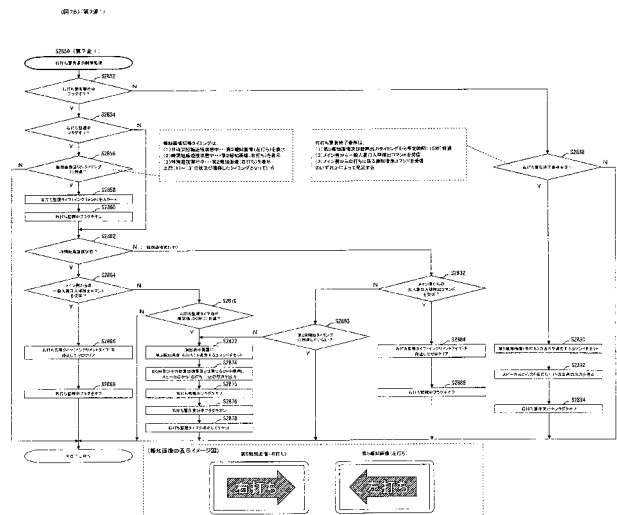
【図 7 0】



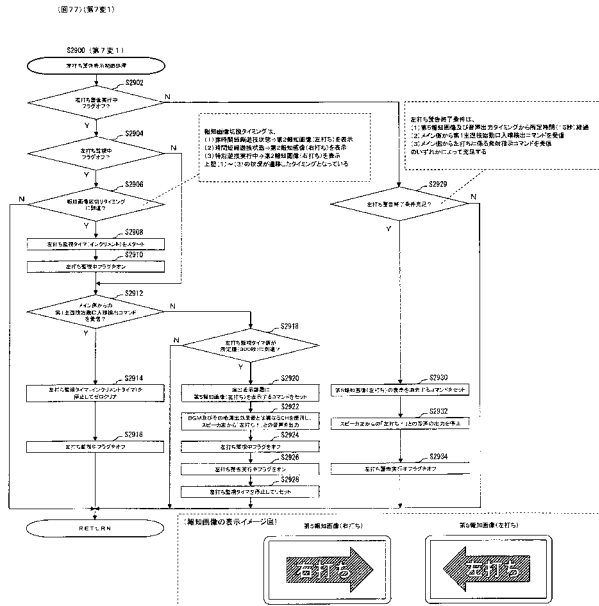
【図 7 4】



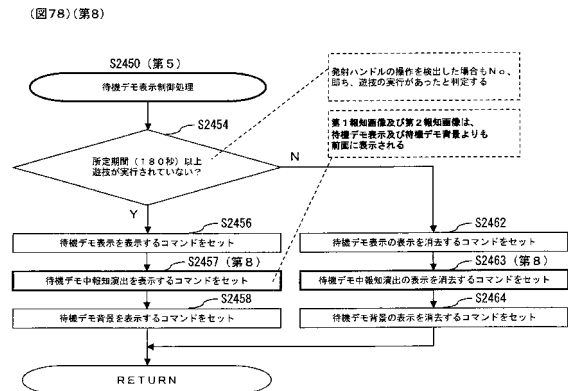
【图 7 6】



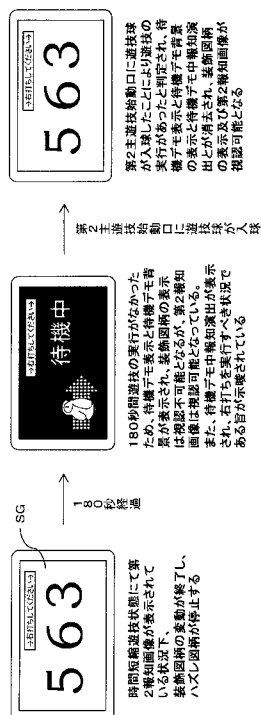
【图 7-7】



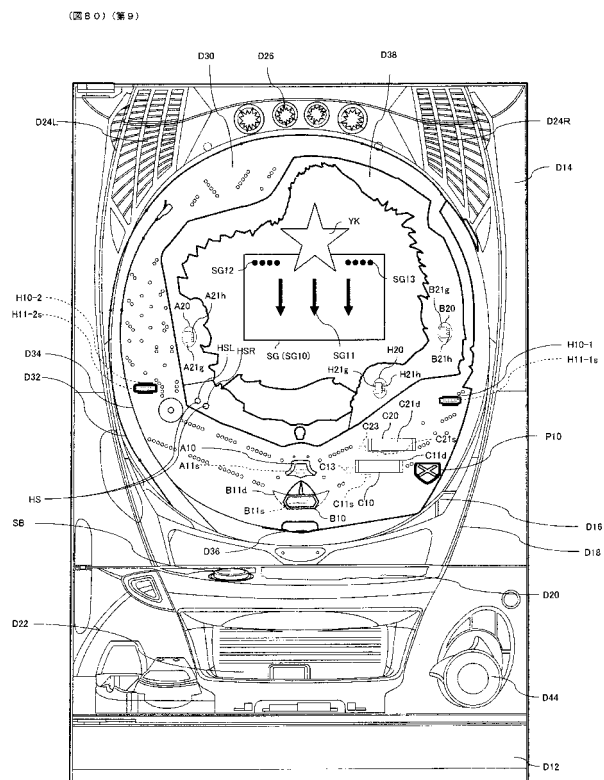
【图 7 8】



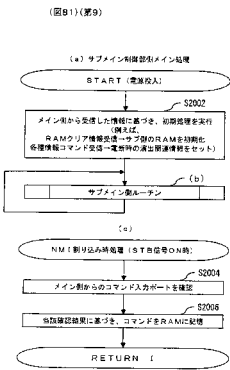
【图 7 9】



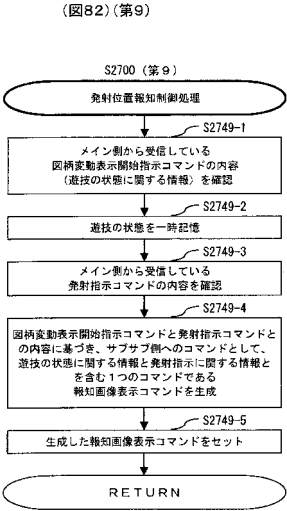
【 図 8 0 】



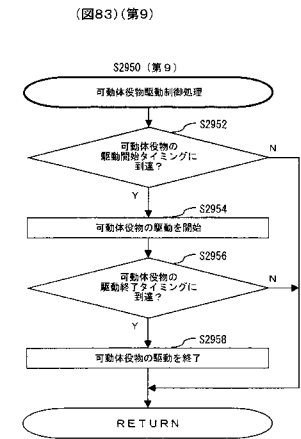
【図 8 1】



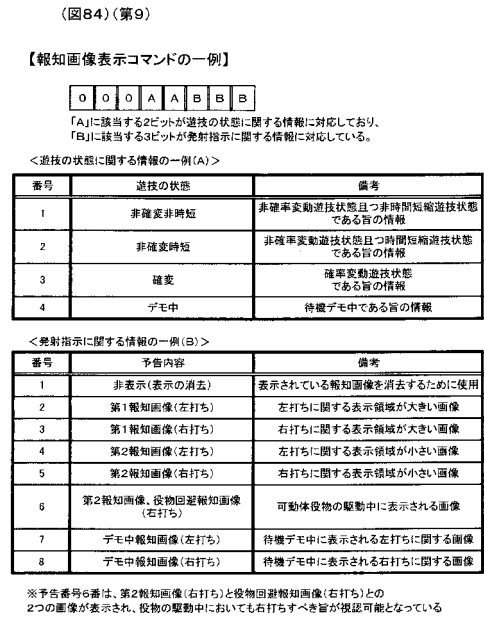
【図 8 2】



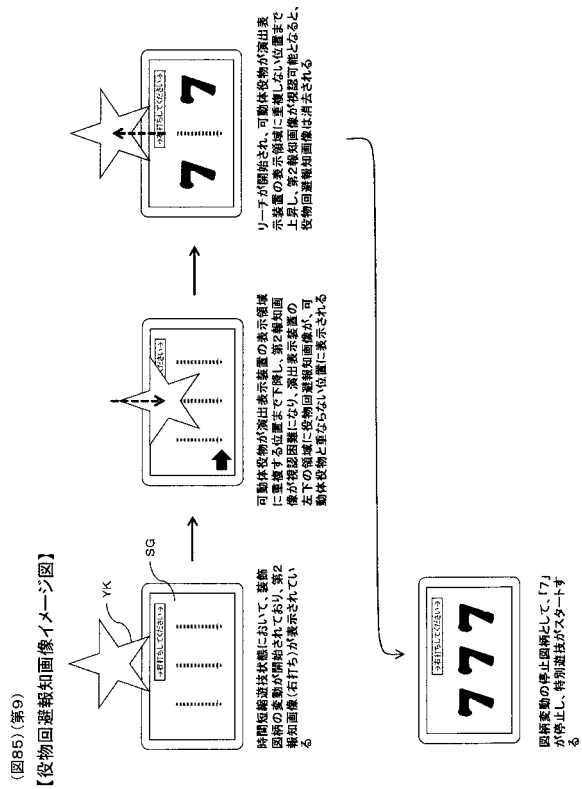
【図 8 3】



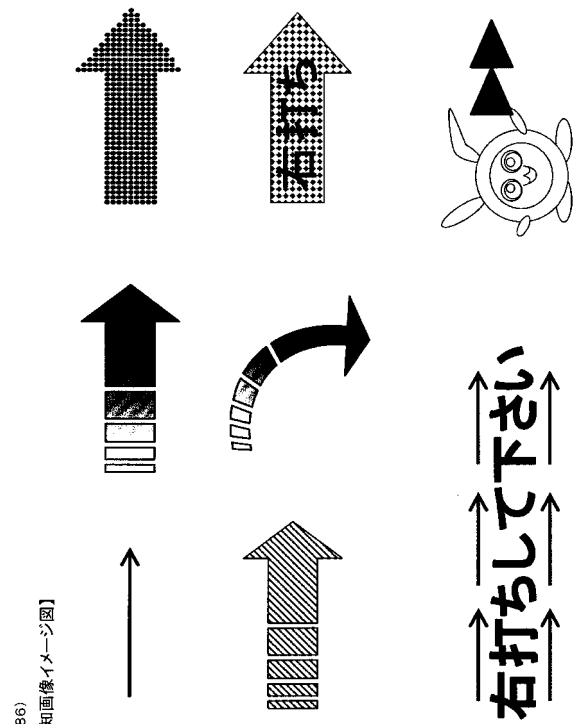
【図 8 4】



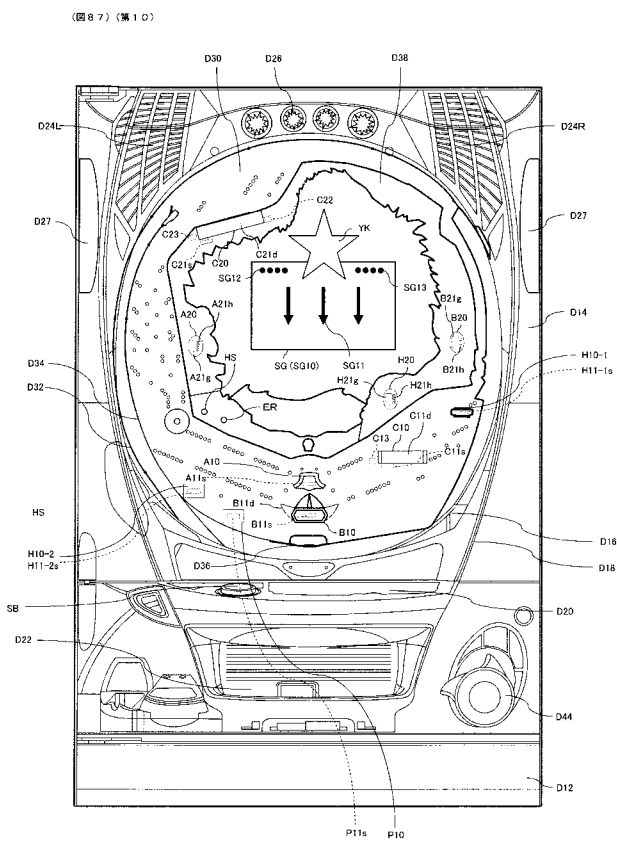
【图 8 5】



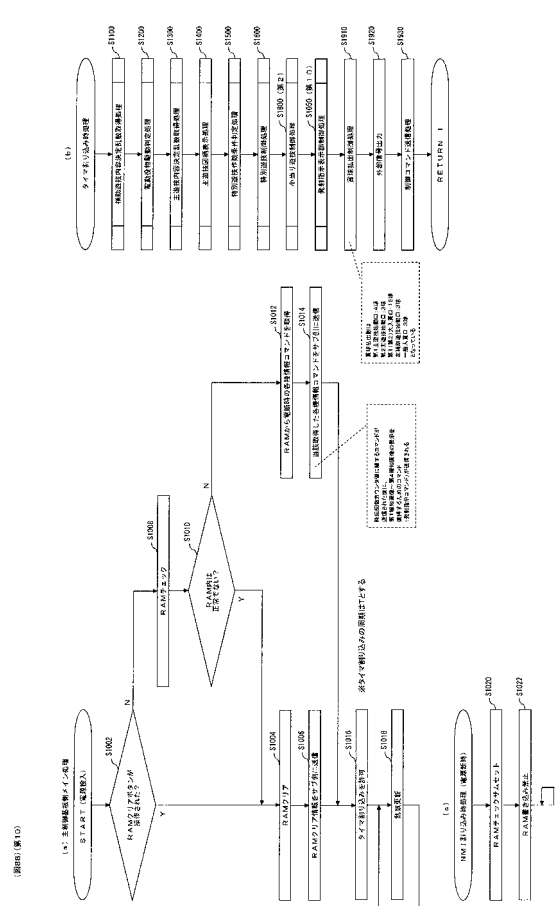
【 図 8 6 】



【图 8 7】

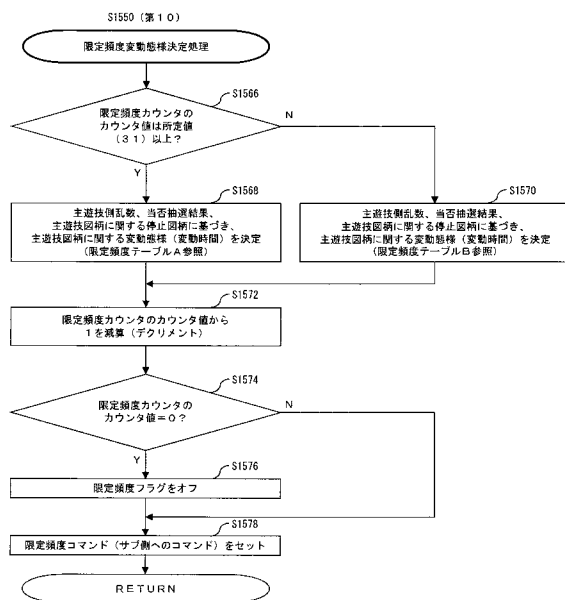


【图 8 8】



【図 93】

(図93)(第10)



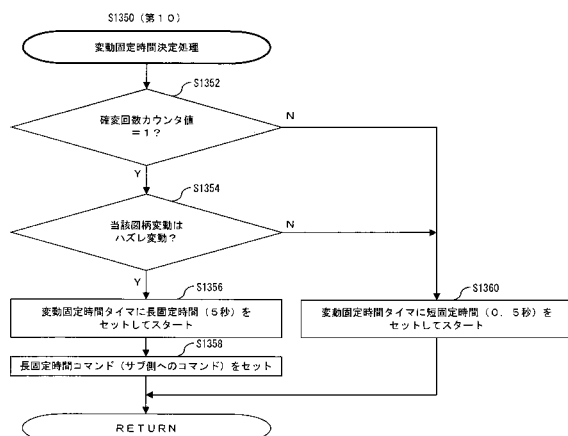
【図 94】

(図94)(第10)



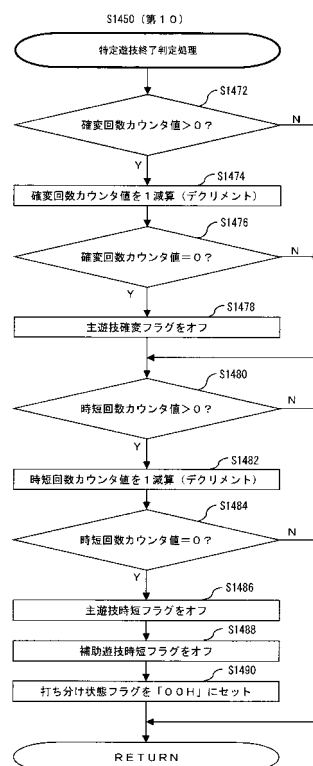
【図 95】

(図95)(第10)

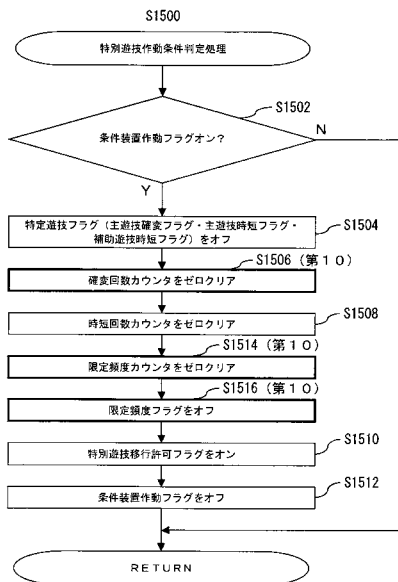


【図 96】

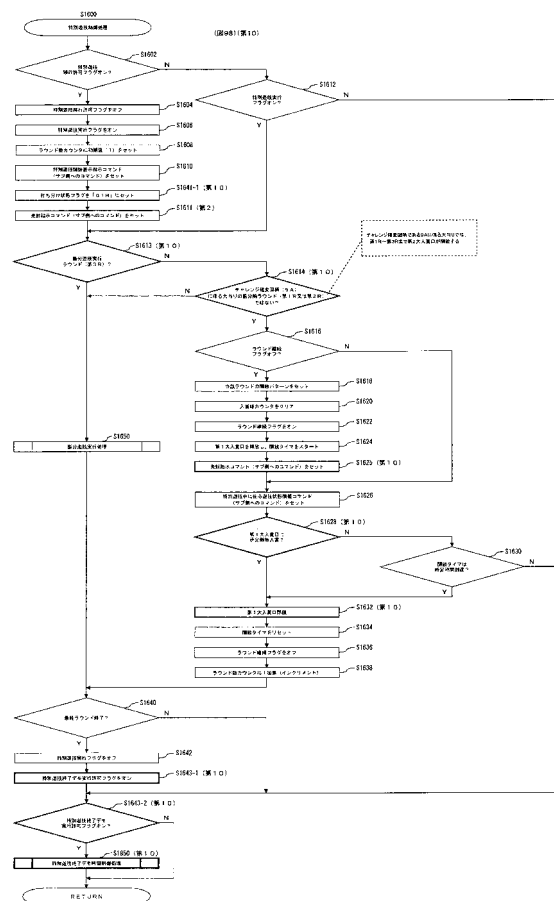
(図96)(第10)



(図97)(第10)

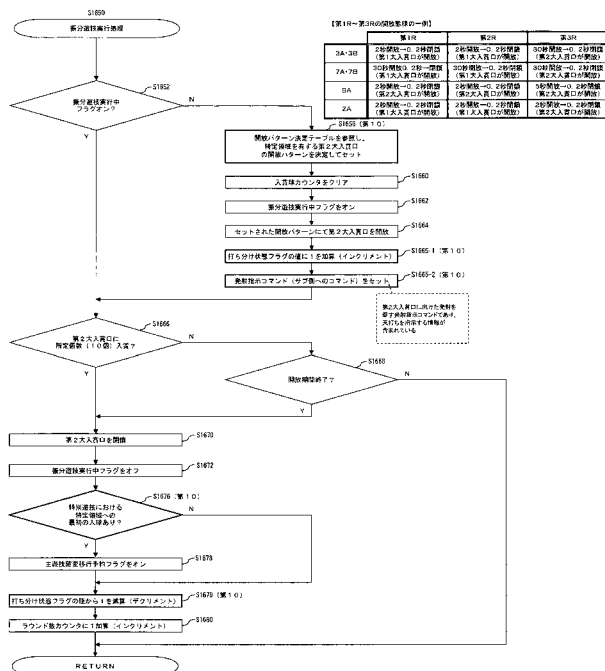


【図 9 8】



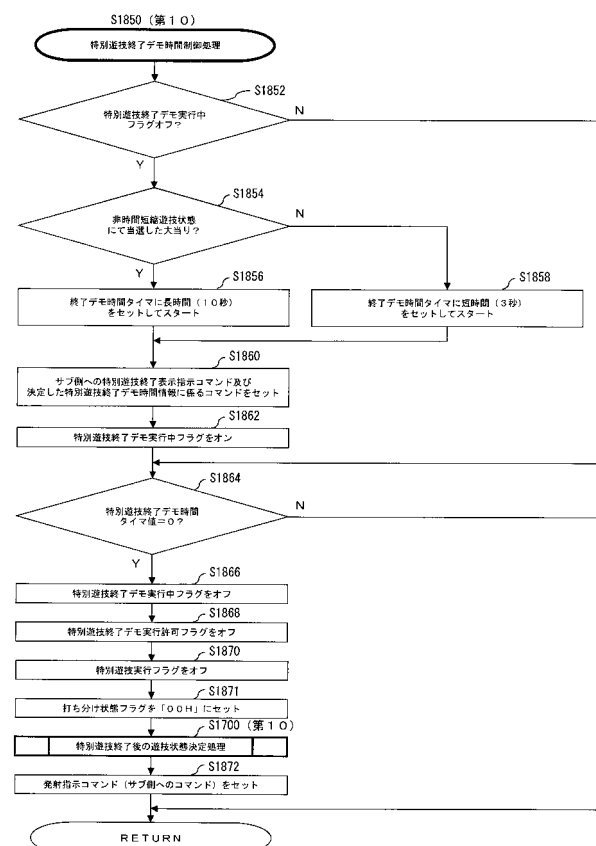
【 図 9 9 】

〈圖99〉(第10)



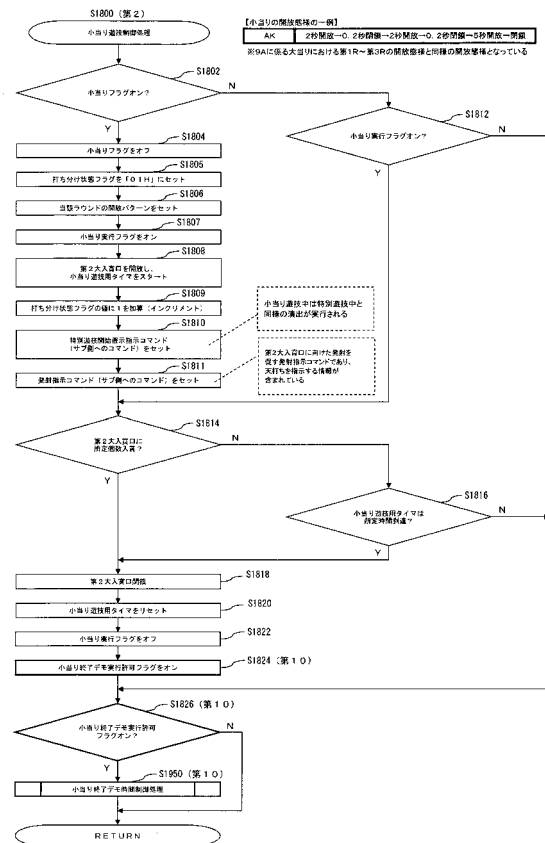
【☒ 1 0 0】

(圖100)(第10)



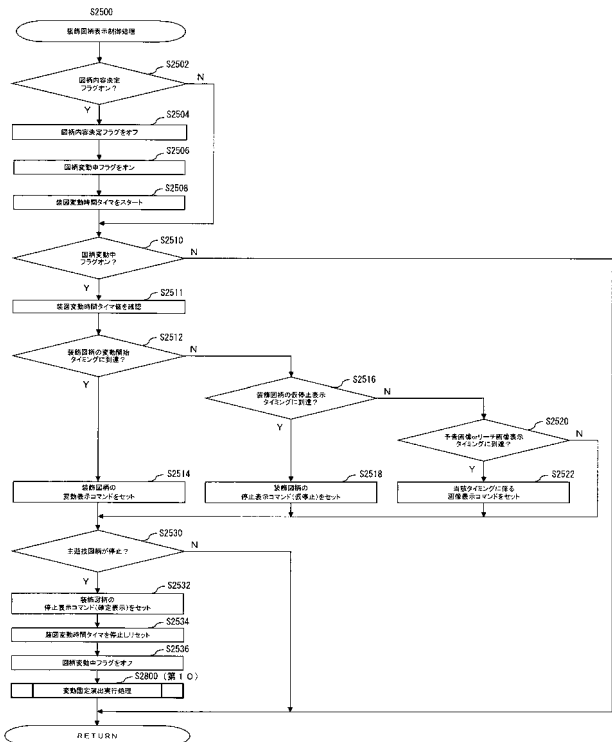
【図 1 0 2】

(圖102)(第10)



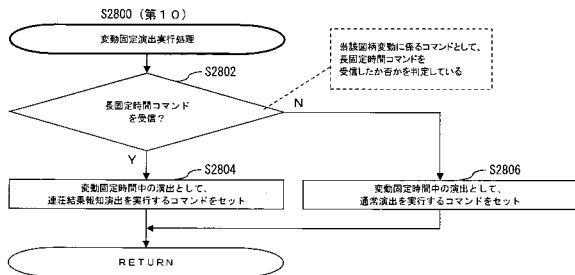
【図 1 0 4】

(圖104)(第10)

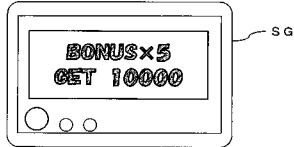


【 図 1 0 5 】

(圖105)(第10)

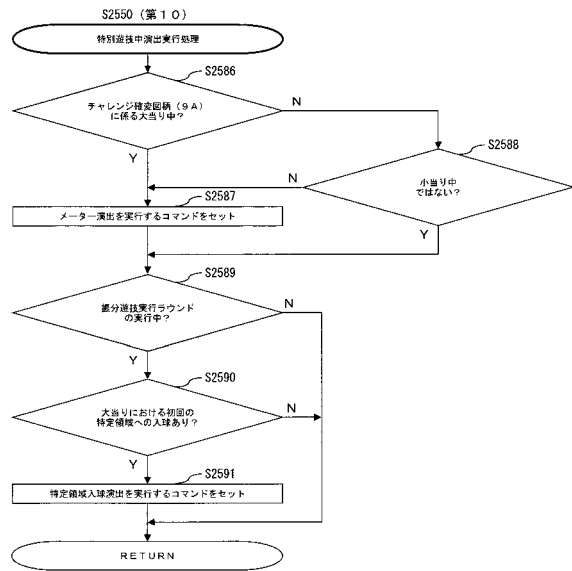


【速荘結果報知演出イメージ図】

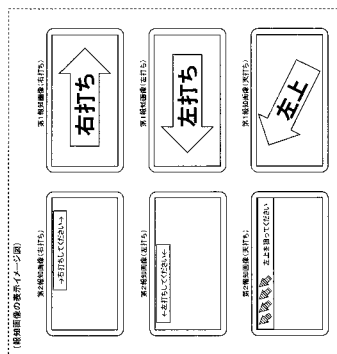


【図 106】

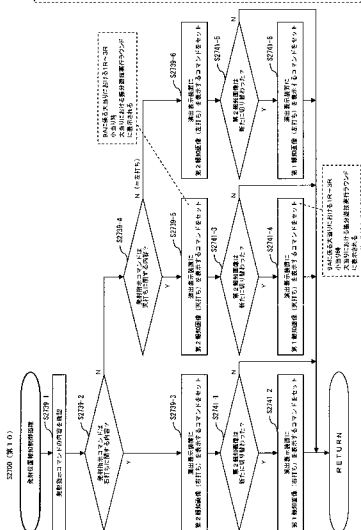
(図106)(第10)



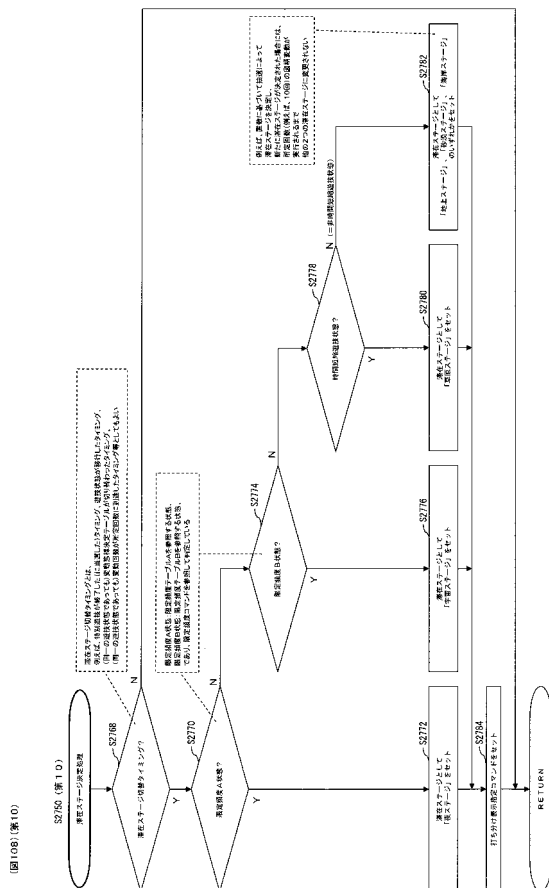
【図 107】



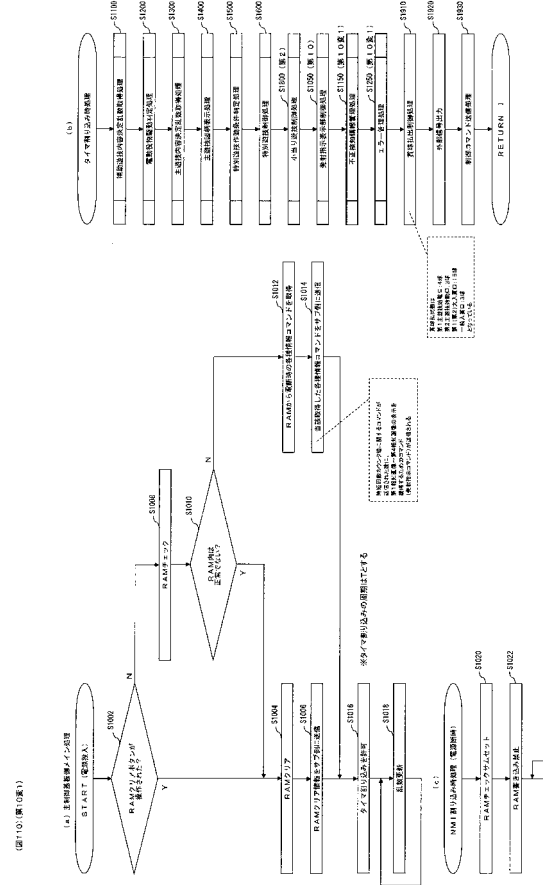
(国107)(第10)



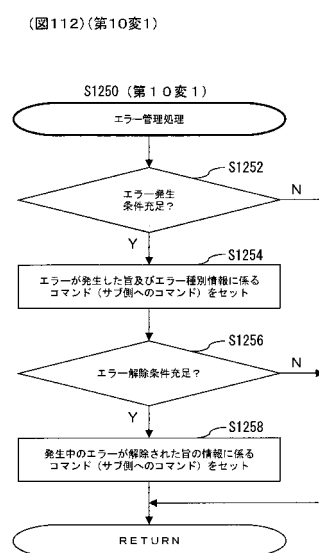
【図 108】



【 図 1 1 0 】

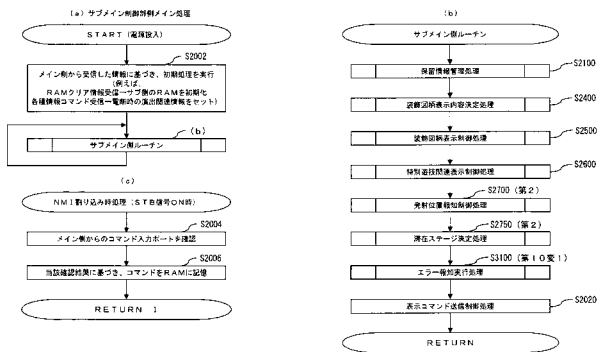


【図 1 1 2】



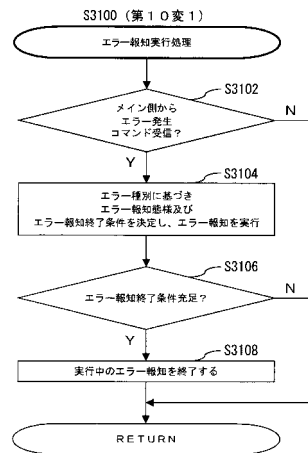
【 図 1 1 3 】

(圖113)(第10變1)



【図 1 1 4】

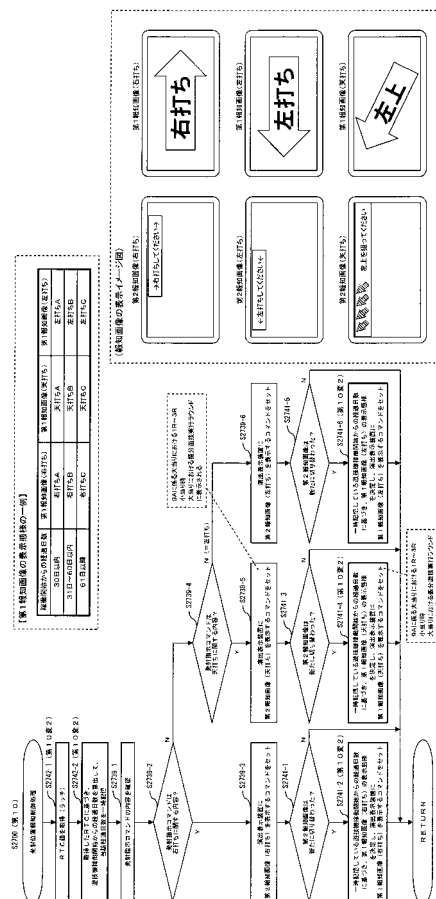
(図114)(第10変1)



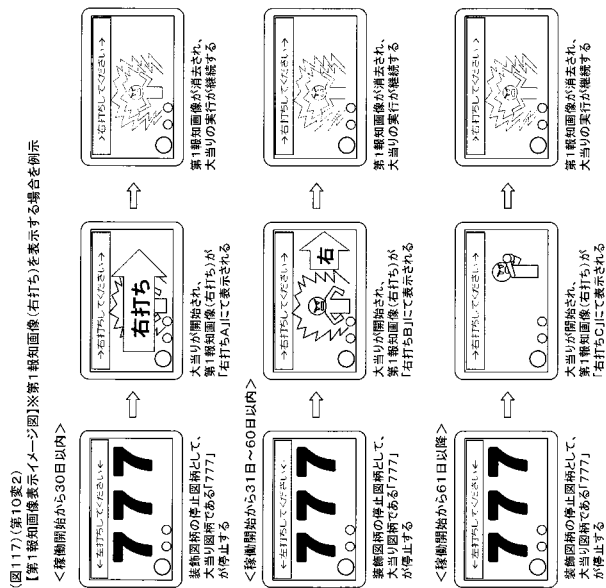
【図 1 1 5】

[illegible]

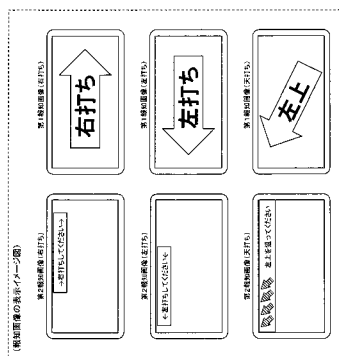
【図 1 1 6】



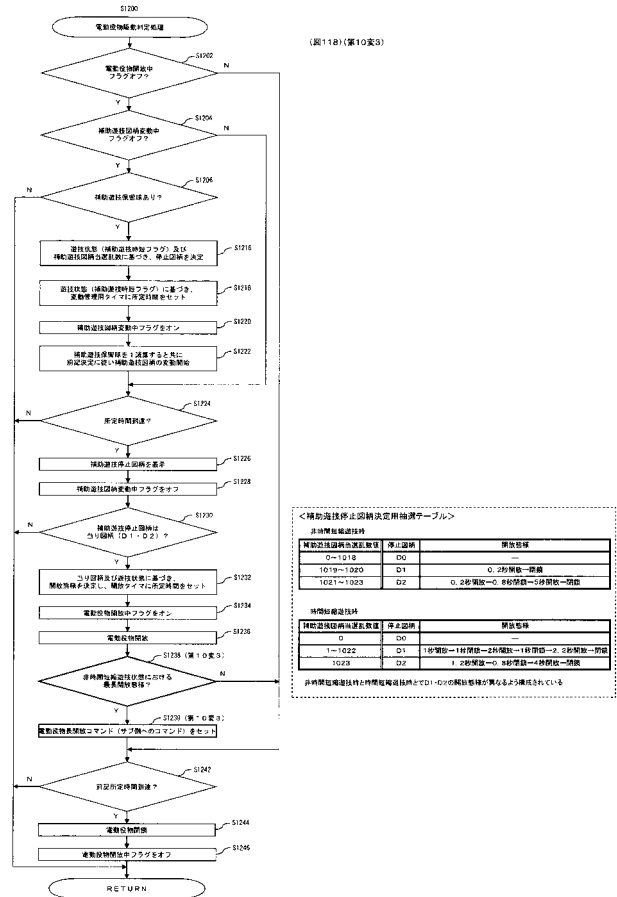
【 図 1 1 7 】



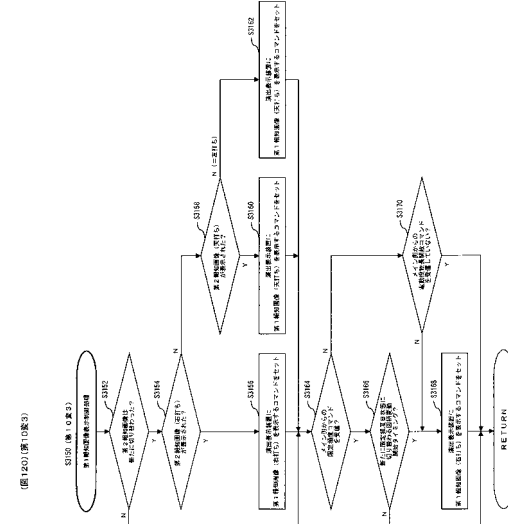
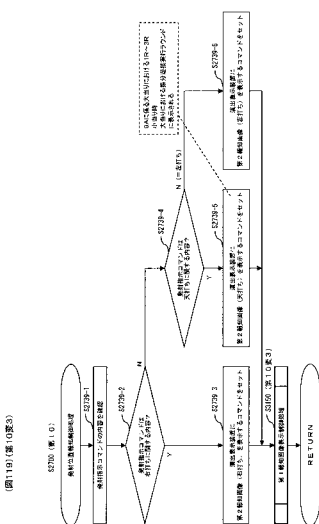
【 図 1 1 9 】



【图 1 1 8】



【 図 1 2 0 】



【図121】

