

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6492504号
(P6492504)

(45) 発行日 平成31年4月3日 (2019.4.3)

(24) 登録日 平成31年3月15日 (2019.3.15)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 79 頁)

(21) 出願番号 特願2014-205304 (P2014-205304)
 (22) 出願日 平成26年10月3日 (2014.10.3)
 (65) 公開番号 特開2016-73411 (P2016-73411A)
 (43) 公開日 平成28年5月12日 (2016.5.12)
 審査請求日 平成29年8月30日 (2017.8.30)

(73) 特許権者 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 内山 雅允
 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
 審査官 有賀 綾子

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、
 開放状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球
 容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と
 比較して入球困難に構成されている可変部材と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と

を備え、

第一始動口への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示さ
 せた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第一識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特
 別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第二始動口への入球に基づき第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示さ

10

20

せた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域への入球があった場合には、遊技者にとって有利となる第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段と、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において、特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段とを備え、

第二識別情報表示部にて第二識別情報が変動表示され、当該変動表示後に第二識別情報が前記特定態様にて停止表示されて可変入賞口開放遊技が実行された場合、当該実行された可変入賞口開放遊技における所定の開放パターンにて可変入賞口を開状態としているときに可変入賞口へ入球した遊技球は、前記特定領域への入球が略確定的となるよう構成されており、

10

第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを第二識別情報変動単位とし、第一識別情報の変動表示開始から停止表示までを第一識別情報変動単位とした場合、特定遊技状態にて第二識別情報変動単位が一回行われると当該特定遊技状態が終了することとなる所定の状況下、当該所定の状況下において第一識別情報変動単位が一回行われた場合には特定遊技状態が維持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。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当たり抽選がなされ、当該大当たり抽選に当選した場合には大当たり（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当たり抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当たり抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2013-146407号公報

【特許文献2】特許第5297594号

40

【特許文献3】特許第5536601号

【特許文献4】特許第5572745号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

50

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、
可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C22）と、 10

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と
を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、 20

第一識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）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、

第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、 30

第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段（例えば、小当り遊技制御手段MP40）と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C22）への入球があった場合には、遊技者にとって有利となる第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において、特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と
を備え、 40

第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報が変動表示され、当該変動表示後に第二識別情報が前記特定態様にて停止表示されて可変入賞口開放遊技が実行された場合、当該実行された可変入賞口開放遊技における所定の開放パターンにて可変入賞口を開状態としているときに可変入賞口へ入球した遊技球は、前記特定領域（例えば、V入賞口C22）への入球が略確定的となるよう構成されており、

第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを第二識別情報変動単位とし、第一識別情報の変動表示開始から停止表示までを第一識別情報変動単位とした場合、特定遊技状態にて第二識別情報変動単位が一回行われると当該特定遊技状態が終了することとなる所定 50

の状況下、当該所定の状況下において第一識別情報変動単位が一回行われた場合には特定遊技状態が維持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。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

10

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

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電動役物に係る作用図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図5】図5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6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

20

【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、主制御基板側での主遊技図柄表示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、主制御基板側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第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。

30

【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定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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。

40

【図20】図20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役物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、主制御基板側でのV入賞口入球判定処理のフローチャートである。

【図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メイン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右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。

【図24】図24は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

50

の保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 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 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での V 入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

10

【図 3 0】図 3 0 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内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 3 1】図 3 1 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にて用いられるテーブル構成図である。

【図 3 2】図 3 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 3 4】図 3 4 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御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。

20

【図 3 5】図 3 5 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 3 6】図 3 6 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 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図柄表示処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、第 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。

30

【図 4 0】図 4 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 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 4 2】図 4 2 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

【図 4 3】図 4 3 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での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 4 4】図 4 4 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保留情報管理処理のフローチャートである。

40

【図 4 5】図 4 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 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特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 4 8】図 4 8 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 5 0】図 5 0 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

50

別遊技終了後の処理のフローチャートである。

【図51】図51は、第4実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【実施するための形態】

【0008】

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

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

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉

10

20

30

40

50

D 1 8、上球皿 D 2 0、下球皿 D 2 2 及び発射ハンドル D 4 4 を含む。まず、外枠 D 1 2 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 D 1 4 は、外枠 D 1 2 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 D 1 2 に開閉可能に取り付けられる。前枠 D 1 4 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 D 1 6 は、ガラス等により形成され、扉 D 1 8 により支持される。扉 D 1 8 は、図示しないヒンジ機構を介して前枠 D 1 4 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 D 2 0 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 D 2 2 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 D 2 2 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技機の上部左右等にはスピーカ D 2 4 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。

10

【0013】

次に、遊技盤は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 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 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0014】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 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 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

20

【0015】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 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 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 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 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 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変化する（但し、本実施形態における第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、周知のチューリップ型とは異なる態様となっているため、その詳細については後述する）。

30

【0016】

ここで、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを離隔して配置しており、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され難く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 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 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

40

【0017】

次に、補助遊技始動口 H 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球は、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 を拡開させるための抽選の契機となる。

【0018】

ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口 H 1 0 は、遊技領域 D 3 0 の右側（遊

50

技領域中央を基準)を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域D30の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている{但し、これには限定されず、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成してもよい(例えば、遊技領域D30に左右に夫々、補助遊技始動口H10を設けてもよい)}。

【0019】

次に、アウト口D36の上方には第1大入賞口C10が配置され、アウト口D36の右上方には第2大入賞口C20が配置されており、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。

10

【0020】

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(図柄の種類については後述する)にて停止した場合等に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の上方、且つ、第2大入賞口C20の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d(及び第1大入賞口ソレノイドC13)と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、第1大入賞口電動役物C11dは、平板状の部材であって、第1大入賞口C10を塞ぐよう且つ遊技領域D30を流下する遊技球の流下方向に略影響を与えない形で閉鎖する状態が通常状態となり、第1大入賞口C10を開口させるよう且つ遊技領域D30を流下する遊技球の流下方向を当該開口部に向けて変化させる形で遊技者側へ傾倒する状態が開放状態となる(即ち、いわゆる一般的なアタッカー状態である)。

20

【0021】

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)が小当たり図柄(図柄の種類については後述する)にて停止した場合に開状態となる、アウト口D36の右上方、且つ、第1大入賞口C10の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口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C24)と、その内部に、後述する特別遊技(本実施形態においては、第1大入賞口C10を開放状態とする遊技)の実行契機となるV入賞口C22と、V入賞口C22への遊技球の入球を検出するセンサであるV入賞口入球検出装置C22sと、第2大入賞口C20へ入球した遊技球を第2大入賞口C20外へ直接排出させるかV入賞口C22へ一旦誘導させるかを振り分けるための振分役物C23と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる(第2大入賞口ソレノイドC24を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、第2大入賞口電動役物C21dは、第1大入賞口電動役物C11dと同様に平板状の部材ではあるが、第1大入賞口電動役物C11dの可変態様とは異なり、遊技盤(遊技領域D30)に対して垂直方向に可変する態様を採る。即ち、第2大入賞口電動役物C21dは、遊技盤(遊技領域D30)内に略完全に埋没する状態(以下、退避状態と呼ぶことがある)と、遊技盤(遊技領域D30)から透明板D16と近接するまで、遊技者側に向かって突き出た状態(以下、進出状態)とを採る。そして、第2大入賞口

30

40

50

電動役物C 2 1 dは、遊技盤（遊技領域D 3 0）から突き出し遊技領域D 3 0を流下する遊技球を受入れ可能な箱状部材C 2 0－1（この箱状部材に入球した遊技球が第2大入賞口C 2 0内へ進入する）の蓋となる役割を果たし、即ち、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが退避状態を採る場合には、箱状部材C 2 0－1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ遊技球が進入可能となる一方で、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが進出状態を採る場合には、箱状部材C 2 0－1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ遊技球が進入不能となる（この箱状部材が略密閉された状態となる）よう構成されている。そして、第2大入賞口C 2 0内へ進入した遊技球が、振分役物C 2 3によって、第2大入賞口C 2 0外へ直接排出されるか、或いは、V入賞口C 2 2へ一旦誘導されるかが振り分けられるよう構成されている。

10

【0022】

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

【0023】

次に、第1主遊技図柄表示装置A 2 0（第2主遊技図柄表示装置B 2 0）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A 2 0（第2主遊技図柄表示装置B 2 0）は、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g（第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と、第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 h（第2主遊技図柄保留表示部B 2 1 h）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 h（第2主遊技図柄保留表示部B 2 1 h）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g（第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）は、例えば7セグメント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）。

20

30

【0024】

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

【0025】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG 1 0を備える。ここで、表示領域SG 1 0は、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG 1 2（及び第2保留表示部SG 1 3）と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG 1 1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SG 1 2（及び第2保留表示部SG 1 3）は、4個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

40

【0026】

次に、補助遊技図柄表示装置H 2 0は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置で

50

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

ここで、第1段通路D 5 1-1に関しては、進出状態にある第2大入賞口電動役物C 2 1 dによって形成される一方で、第2段通路D 5 1-2及び第3段通路D 5 1-3に関しては、合成樹脂等によって形成された遊技球通路が遊技盤に対して予め固着されることで形成されている。即ち、第2大入賞口電動役物C 2 1 dが通常状態（進出状態）にあり、且つ、第1大入賞口電動役物C 1 1 dが通常状態（閉鎖状態）にある場合には、整流通路D 5 0の出口から放出された遊技球が、第1段通路D 5 1-1上を転動する→第1段通路D 5 1-1から放出された遊技球が、第2段通路D 5 1-2上を転動する→第2段通路D 5 1-2から放出された遊技球が、第3段通路D 5 1-3上を転動する→第3段通路D 5

10

20

30

40

50

1-3から放出された遊技球がアウト口D36へ向かって放出される、との略一様な流下態様を採るよう構成されていることとなる。

【0032】

このように、右打ちルートを流下した遊技球が略一様な流下態様を採るため、右打ちルートへ向けて遊技球を連続発射（約0.6秒間隔で1個発射）した場合、補助遊技始動口H10へ安定して入球し、第2大入賞口電動役物C21dが開放状態（退避状態）となった場合には、箱状部材C20-1（延いては第2大入賞口C20内）へ安定して入球し、第1大入賞口電動役物C11dが開放状態となった場合には、第1大入賞口C10へ安定して入球するよう構成することができる。尚、第2段通路D51-2から放出された遊技球が、第3段通路D51-3に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第2主遊技始動口電動役物B11dが設けられており、第2主遊技始動口電動役物B11dが進出状態となった場合には、第2主遊技始動口B10へ向かって遊技球を誘導可能に構成されているのであるが、この点については後述する。

10

【0033】

尚、このような構成とした場合、整流通路D50の出口から放出された遊技球が、第1段通路D51-1、即ち、進出状態にある第2大入賞口電動役物C21dと強く衝突してしまうと、第2大入賞口電動役物C21dが破損してしまう恐れがある。そこで、少なくとも整流通路D50の出口においては、整流通路D50内を流下（略落下）してきた遊技球の勢いを削ぐための構成が肝要となる。本実施形態においては、整流通路D50の出口付近において図示するように、整流通路D50の通路壁面が整流通路D50内に向かって突起する形状となっており、この形状により整流通路D50内を遊技球がジグザグに落下することで、遊技球の勢いを削ぐよう構成されているのである。尚、本実施形態においては、同様の理屈で、第1段通路D51-1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成をも備えているのであるが、この点については後述する。

20

【0034】

次に、図2を参照しながら、第1段通路D51-1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）を削ぐための構成について説明する。まず、前述したように、第1段通路D51-1は、水平方向に対してやや左傾斜であり、進出状態にある第2大入賞口電動役物C21dによって形成されるものであり、第2大入賞口電動役物C21d自体は平板状の部材である。よって、第1段通路D51-1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）は、そのままでは加速傾向となってしまうため、遊技球の勢いを削ぐための何らかの工夫を施さなければ、進出状態にある第2大入賞口電動役物C21dを退避状態に変位させたとしても{特に、進出状態→退避状態→進出状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、0.1秒程度で）行わせた際に}、箱状部材C20-1（延いては第2大入賞口C20内）へ遊技球を上手く誘導できない恐れがある。そこで、本実施形態においては、整流通路D50の出口付近において施した流路形状のように、第1段通路D51-1上を転動する遊技球がジグザグに進行するための工夫を施してある。

30

【0035】

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

40

50

よりも上に向かって伸長させておき、当該伸長させた箱状部材C 2 0 - 1の壁面表面に対して当該複数の突起部D 5 1 - 1 - 2を固着するよう構成されているのである。

【0036】

このように、遊技球が第1段通路D 5 1 - 1上を転動する範囲内において、複数の突起部D 5 1 - 1 - 1及び複数の突起部D 5 1 - 1 - 2を設けることで、第1段通路D 5 1 - 1上を転動する遊技球がジグザグに進行するため、第1段通路D 5 1 - 1上を転動する遊技球の勢い（転動速度）が減速傾向となる。ここで、右打ちルートへ向けて遊技球が連続発射（約0.6秒間隔で1個発射）された場合、整流通路D 5 0の出口から放出された遊技球の勢いが削がれた状態で第1段通路D 5 1 - 1に到達し、且つ、第1段通路D 5 1 - 1上を転動する遊技球の勢いが更に減速されるため、第1段通路D 5 1 - 1上で転動している期間が長期間となる結果、第2大入賞口電動役物C 2 1 d（即ち、第1段通路D 5 1 - 1）を瞬間的に退避状態に変位させたとしても、箱状部材C 2 0 - 1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ遊技球を上手く誘導することが可能となる。加えて、第1段通路D 5 1 - 1上を転動する遊技球の勢いが減速されるということは、右打ちルートへ向けて遊技球が連続発射された場合には、それら遊技球の位置間隔が狭まることを意味する（第1段通路D 5 1 - 1上を転動する遊技球の渋滞が起こる）。よって、第2大入賞口電動役物C 2 1 d（即ち、第1段通路D 5 1 - 1）上に複数の遊技球が存在している状況をも創り出すことが可能となり、この場合、第2大入賞口電動役物C 2 1 d（即ち、第1段通路D 5 1 - 1）を瞬間的に退避状態に変位させたとしても、箱状部材C 2 0 - 1（延いては第2大入賞口C 2 0内）へ当該複数の遊技球を纏めて誘導することも可能となるのである（同図下段にてイメージ図を図示する）。

10

20

【0037】

次に、図3を参照しながら、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの動作態様について説明する。まず、前述したように、第2段通路D 5 1 - 2から放出された遊技球が、第3段通路D 5 1 - 3に到達するまでの空間には、退避状態と進出状態とを採り得る第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが設けられている（退避状態及び進出状態の意味については、第2大入賞口電動役物C 2 1 dと同様であるが、以下で説明するように、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの場合には、進出状態を採る場合において第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し易い開放状態となり、退避状態を採る場合において第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し難い閉鎖状態となる）。ここで、本実施形態においては、後述する特殊な遊技性のため、退避状態（閉鎖状態）にある第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dを瞬間的に進出状態（開放状態）へ変位させたとしても{特に、退避状態→進出状態→退避状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、0.1秒程度で）行わせた際に}、第2主遊技始動口B 1 0には入球しないことを物理的に担保できるよう構成されている。

30

【0038】

より具体的には、水平方向に対してやや左傾斜にある第2段通路D 5 1 - 2上を転動してきた遊技球は、一旦、係止部D 5 1 - 2 aと衝突し、第3段通路D 5 1 - 3へ向かって自重による落下を始める。ここで、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが退避状態にある場合には、そのまま落下して第3段通路D 5 1 - 3へ到達する（同図2段目となる）。他方、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが進出状態にある場合、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 d自体の形状が、この落下してきた遊技球を受入れ可能であり且つ第2主遊技始動口B 1 0に到達するまで伸長する形状となっていることに加え、水平方向に対してやや右傾斜となるよう設置されているため、この落下してきた遊技球は、第2主遊技始動口B 1 0へ向かって転動開始する（同図3段目に図示されるように、遊技球の進行方向が左向きから右向きへスイッチされる）。そして、第2主遊技始動口B 1 0へ向かって転動開始した遊技球が第2主遊技始動口B 1 0に到達するまで、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが進出状態を維持していた場合には、そのまま第2主遊技始動口B 1 0へ入球する一方で、第2主遊技始動口B 1 0へ向かって転動開始した遊技球が第2主遊技始動口B 1 0に到達するまでの間に第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dが退避状態に変位した場合には、第2主遊技始動口B 1 0へ入球することなく第3段通路D 5 1 - 3へ向けて落下すること

40

50

となる（同図４段目における後続の遊技球が相当する）。

【００３９】

このように構成した場合において、第２主遊技始動口Ｂ１０へ向かって転動開始した遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に到達するまでに要する期間が、約０．２～０．３秒となるよう設計しておくことで、仮に、退避状態にある第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを瞬間的に進出状態へ変位させたとしても〔特に、退避状態→進出状態→退避状態との一連の変位を瞬間的に（例えば、０．１秒程度で）行わせた際に〕、第２主遊技始動口Ｂ１０には入球しないことを物理的に担保できるのである。

【００４０】

次に、図４を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ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。

【００４１】

次に、図５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が搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、ＲＡＭの領域を使用する際についても同様に、若い番地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【００４２】

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、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である)}、図示略する駆動ソレノイド(前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC24等)、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、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。

10

【0043】

また、本実施形態では、図5の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている(通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい)。尚、制御基板間(制御装置間)の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

20

【0044】

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

【0045】

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

30

40

【0046】

次に、図6のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器(第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H)、演出に係るサブメイン制御部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

50

接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置KEと電氣的に接続されている。尚、主制御基板M、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、サブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、賞球払出制御基板KH等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

10

【0047】

まず、主制御基板Mは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段MPと、現在及び過去の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態〔通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態〕、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、遊技周辺機器側に各種遊技情報〔例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報〔例えば、15R大当り、8R大当り、4R大当り、ハズレ〕、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等〕を送信するための情報送信制御手段MT（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

20

【0048】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段MJ30と、を有している。また、遊技進行手段MPは、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段MP10と、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bと、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段MP30と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）の移行を伴わずに第2大入賞口C20を開放し得る小当り遊技の実行を司る小当り遊技制御手段MP40と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段MP50と、を有している。以下、各手段について詳述する。

30

【0049】

まず、入球判定手段MJ10は、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球したか否かを判定する第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aと、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球したか否かを判定する第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bと、補助遊技始動口H10に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hと、第1大入賞口C10に遊技球が入球したか否かを判定する、第1大入賞口入球判定手段MJ11-C10と、第2大入賞口C20に遊技球が入球したか否かを判定する、第2大入賞口入球判定手段MJ11-C20と、V入賞口C22に遊技球が入球したか否かを判定する、V入賞口入球判定手段MJ11-Vと、を有している。

40

【0050】

次に、乱数取得判定実行手段MJ20は、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球に

50

基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aと、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等）を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bと、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hと、を有している。

【0051】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。このような方法で乱数を取得することにより、遊技者に予想され難い、非周期的な乱数を発生させることが可能である。逆に、例えば、ある抽選に使用した乱数を使用して、次回の乱数を生成する方法の場合、当該次回の乱数を予想され易くなってしまう。そのため、乱数を発生させるに際し、前回の抽選で使用された乱数を用いることなく、新たな乱数を発生させることが好適である。

【0052】

次に、保留制御手段MJ30は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段MJ31と、第1主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第1主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに保留するための第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aと、第2主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに保留するための第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bと、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに保留するための補助遊技図柄保留手段MJ32-Hと、を有している。

【0053】

ここで、保留消化制御手段MJ31は、変動を開始する条件を充足したか否かを判定する変動開始条件充足判定手段MJ31jを有している。

【0054】

次に、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B及び補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、最大4個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hを夫々有している。

【0055】

次に、遊技内容決定手段MNは、特別遊技の当否及び第2主遊技始動口電動役物B11dの開放可否を抽選する当否抽選手段MN10と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段MN20と、主遊技図柄に係る変動固定時間を決定及び管理するための変動固定制御手段MN30と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段MN40と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段MN50と、振分役物C23の駆動を制御する振分役物制御手段MN60と

、V入賞口C 2 2 への遊技球の入球に係る処理を制御するV入賞口制御手段MN 7 0 と、を有している。ここで、当否抽選手段MN 1 0 は、第1主遊技図柄に関する当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN 1 1 - A と、第2主遊技図柄に関する当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN 1 1 - B と、補助遊技図柄に関する当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN 1 1 - H とを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN 1 1 - A、第2主遊技当否抽選手段MN 1 1 - B 及び補助遊技当否抽選手段MN 1 1 - H は、第1主遊技図柄に関する当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN 1 1 t a - A と、第2主遊技図柄に関する当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN 1 1 t a - B と、補助遊技図柄に関する当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN 1 1 t a - H を夫々有している。また、変動固定制御手段MN 3 0 は、変動固定時間を計測する変動固定時間タイマMN 3 0 t を有している。

10

【0056】

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

20

【0057】

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

30

【0058】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN 4 1 - A は、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - A を有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - A は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技図柄決定手段MN 4 1 - B は、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - B を有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - B は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段MN 4 1 - H は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - H を有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - H は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

40

50

【0059】

次に、変動態様決定手段MN50は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aと、取得した遊技内容決定乱数（第2主遊技乱数）に基づき、第2主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段MN51-Hと、を有している。

【0060】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aを有しており、当該第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bを有しており、当該第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段MN51-Hは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【0061】

また、振分役物制御手段MN60は、振分役物の作動タイミングに係る情報等を一時記憶する振分役物関連情報一時記憶手段MN60bと、振分役物C23の作動時間を計測する振分役物作動タイマMN60tとを有している。

【0062】

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

【0063】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C（デクリメントカウンタ）を有している。更に、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを更に備えている。

【0064】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bと、第2主遊技始動口電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bとを有している。

【0065】

次に、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段MP31と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を

決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内にセットする特別遊技内容決定手段MP32と、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を所定条件で開状態にする特別遊技（大当たり）を実行するための特別遊技実行手段MP33と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段MP34と、を有している。ここで、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11dと第2大入賞口電動役物C21dを開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段MP33-Cと、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している。また、特別遊技内容決定手段MP32は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブルMP32taを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

10

【0066】

次に、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技における第1大入賞口C10の開放時間を計測する小当たり遊技用タイマMP41tと、小当たり遊技における排出待機時間を管理するための排出待機タイマMP41t-2と、小当たり遊技に係る情報を一時記憶する小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bと、を有している。

【0067】

次に、特定遊技制御手段MP50は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変遊技終了条件判定手段MP51と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段MP52を有している。ここで、時短遊技終了条件判定手段MP52は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

20

【0068】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変遊技終了条件判定手段MP51及び時短遊技終了条件判定手段MP52は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（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）。

30

【0069】

次に、遊技状態一時記憶手段MBは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bと、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bと、を有している。

40

【0070】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄（変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄）に係る停止図柄及び変

50

動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを有している。

【0071】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hを有している。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

次に、演出表示制御手段（サブメイン制御部）SMは、主制御基板M側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段SM10と、演出表示に係る演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る演出表示制御手段SM20と、サブサブ制御部SS側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段SM40と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【0078】

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

【0079】

次に、演出表示制御手段SM20は、装飾図柄の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段SM21と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段SM22と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段SM23と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段SM24と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段SM25と、右打ち指示表示（遊技者に右打ちを促す表示であり、第1右打ち指示表示及び第2右打ち指示表示）の表示制御処理を司る右打ち指示表示制

御手段SM26と、V入賞検出演出の表示制御処理を司るV入賞検出演出表示制御手段SM27と、を有している。

【0080】

ここで、装飾図柄表示制御手段SM21は、主制御基板M側からの情報に基づいて、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段SM21nと、装飾図柄の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段SM21bと、装飾図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマSM21tと、を有している。ここで、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブルSM21taを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。 10

【0081】

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

【0082】

次に、背景演出表示制御手段SM23は、主制御基板M側からの情報に基づいて、背景演出の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段SM23nと、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段SM23bと、を有している。

【0083】

次に、予告演出表示制御手段SM24は、主制御基板M側からの情報に基づいて、予告演出の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段SM24nと、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段SM24bと、を有している。 20

【0084】

次に、リーチ演出表示制御手段SM25は、主制御基板M側からの情報に基づいて、リーチ演出の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段SM25nと、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25bと、を有している。

【0085】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）SSは、サブメイン制御部SM側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段SS10と、演出表示装置SG上の表示領域SG10へ画像を表示する画像表示制御手段SS20と、を有している。ここで、画像表示制御手段SS20は、サブメイン制御部SM側から受信したコマンドや各種画像表示に係る情報を一時記憶するための画像表示関連情報一時記憶手段SS21bを更に有している。 30

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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 50

介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0089】

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

10

【0090】

はじめに、図7は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ1002で、主制御基板M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、情報送信制御手段MTは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板M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は、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図（b）によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（b）が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

20

30

40

【0091】

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

【0092】

50

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（b）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1800で、主制御基板Mは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御基板Mは、後述の振分役物制御処理を実行する。次に、ステップ1950で、主制御基板Mは、後述のV入賞口入球判定処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板M（特に賞球払出決定手段MH）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する（尚、本実施形態においては、第1主遊技始動口A10への一の入賞に基づく賞球個数を「3個」、第2主遊技始動口B10への一の入賞に基づく賞球個数を「3個」、第1大入賞口C10への一の入賞に基づく賞球個数を「15個」、第2大入賞口C20への一の入賞に基づく賞球個数を「3個」、として賞球払出制御処理が実行されるよう構成されている）。次に、ステップ1998で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部SM側でコマンドを受信する順序が重要である（例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される）場合があるため、主制御基板M側でコマンドを送信することを決定した順（コマンドをセットした順）に、コマンドを送信するよう構成されている。

【0093】

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

【0094】

次に、図8は、図7におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1102又はステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。

【0095】

次に、図9は、図7におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hに一時記憶する。次に、ステップ1218で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には0.1秒（即ち、遊技球の発射間隔0.6秒より短い時間）、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒（即ち、遊技球の発射間隔0.6秒より長い時間））をセットする。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、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。

【0096】

次に、ステップ1224で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放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2.0秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には0.12秒）をセットする。次に、ステップ1234で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを開放する。次に、ステップ1242で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物B11d

10

20

30

40

50

を閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0097】

他方、ステップ1242でNoの場合、ステップ1243で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの第2主遊技始動口入球情報に基づき、第2主遊技始動口B10に所定個数（本例では、1個）の入球があったか否かを判定する。ステップ1243でYesの場合には、ステップ1244に移行し、ステップ1243でNoの場合には、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。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でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0098】

ここで、本実施形態における補助遊技図柄の停止図柄の種類と、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様との関係性を図中欄外にて示す。本実施形態においては、補助遊技図柄の停止図柄の種類として、ハズレ図柄「D0」と当り図柄「D1」とがあり、補助遊技時短フラグがオフである場合（非時間短縮遊技状態時）においては、ハズレ図柄「D0」が略確定的に選択される一方で、補助遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態時）においては、当り図柄「D1」が略確定的に選択されるよう構成されている。また、補助遊技時短フラグがオフである場合（非時間短縮遊技状態時）において当り図柄「D1」が停止表示された場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが「0.12秒間開放」した後で閉鎖される一方、補助遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態時）において当り図柄「D1」が停止表示された場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが「2.0秒間開放」した後で閉鎖される。但し、本実施形態においては、前述したように、第2主遊技始動口電動役物B11dの態様が周知のチューリップ型ではなく、遊技盤面内に埋没するよう設けられた平板状の部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型電チュー）を採り、且つ、進出状態にある場合において当該平板状の部材上に落下した遊技球が当該平板状の部材上を転動し、第2主遊技始動口B10に入球するまでには、約0.2～0.3秒程度の期間を要するよう構成されている。即ち、第2主遊技始動口電動役物B11dが「0.12秒間開放」した（当該平板状の部材が進出状態で維持されている期間が0.12秒間となる）程度では、例えば第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されたとしても、第2主遊技始動口B10には入球しないよう構成されているのである。また、第2主遊技始動口電動役物B11dが「2.0秒間開放」を行う（当該平板状の部材が進出状態で維持されている期間が2.0秒間となる）予定であった場合においても、第2主遊技始動口B10に所定個数（本例では、1個）の入球があった場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dが閉鎖、換言すれば、当該平板状の部材が進出状態で維持されている期間が満了するよりも前に当該平板状の部材が退避状態となるため、例えば後続の遊技球が当該平板状の部材上を（第2主遊技始動口B10へ向かって）転動していたとしても、当該後続の遊技球は第2主遊技始動口B10まで到達せずに落下してしまうこととなる。即ち、第2主遊技始動口電動役物B11dが「2.0秒間開放」を行う予定であった場合であっても、第2主遊技始動口B10には所定個数（本例では、1個）の入球のみが発生することを担保し易いよう構成されているのである。

【0099】

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）。

【0100】

次に、図10は、図7におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（本例では、4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている（尚、例えば当否抽選乱数のみを所謂ハードウェア乱数とし、その他を所謂ソフトウェア乱数としてもよい）。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生じた保留に係るコマンド（保留個数、保留された乱数値、或いは、当該保留された乱数値に基づき事前判定された当否結果や主遊技図柄の停止図柄や変動態様に係る情報、等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1312に移行する。また、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合も、ステップ1312に移行する。

【0101】

次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1313で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技始動口B10への不正入球に関する所定のエラー条件が未充足であるか否かを判定する。ここで、前述したように、第2主遊技始動口電動役物B11dの態様等の構成により、本実施形態においては、非時間短縮遊技状態時では（仮に第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されたとしても）第2主遊技始動口B10には入球せず、時間短縮遊技状態時では（仮に第2主遊技始動口電動役物B11dが「2.0秒間開放」を行う予定であった場合であっても）第2主遊技始動口B10には所定個数（本例では、1個）を超えた入球が発生困難となるため、当該所定のエラー条件とは、この構成（設計）に反する第2主遊技始動口B10への入球が発生したか否かを監視するための条件が設定される。ステップ1313でYesの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（本例では、4個）でないか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1318で、第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1320で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生じた保留に係るコマンド（保留個数、保留された乱数値、或いは、当該保留された乱数値に基づき事前判定された当否結果や主遊技図柄の停止図柄や変動態様に係る情報、等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマ

10

20

30

40

50

ンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。また、ステップ1312又はステップ1314でNoの場合も、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0102】

尚、ステップ1313でNoの場合、即ち、第2主遊技始動口B10への不正入球に関する所定のエラー条件を充足した場合における処理については特に限定されないが、例えば、非時間短縮遊技状態時において第2主遊技始動口B10への入球があった場合には、エラー報知のみを実行して遊技進行を続行させる一方で、時間短縮遊技状態時において第2主遊技始動口B10に所定個数（例えば、6個）を超えた入球があった場合には、エラー報知を実行すると共に遊技進行を停止させる（当該処理以降の処理を中断する）よう構成してもよい（ステップ1322での処理が該当する）。また、エラー報知の実行条件としては、（1）第2主遊技始動口電動役物B11dの1回の開放時において、当該第2主遊技始動口電動役物B11d作動時から、第2主遊技始動口B10に所定個数（例えば、6個）を超えた入球があった場合、（2）遊技中に累積した、第2主遊技始動口電動役物B11dの閉鎖時における第2主遊技始動口B10への入球個数が所定数（例えば、3個）を超えた場合、（3）前記（1）又は（2）のエラー報知条件が満たされたタイミング以降に、第2主遊技始動口B10に遊技球が1個入球する毎、としてもよい。

【0103】

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

【0104】

次に、図11は、図7におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段MJ31は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400（1）で、遊技内容決定手段MNは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400（2）で、遊技内容決定手段MNは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0105】

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）。

【0106】

次に、図12は、図11におけるステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理とな

るため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、保留消化制御手段MJ31は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない（例えば、後述する特別遊技実行フラグがオンでない）、且つ、主遊技図柄変動中でない（例えば、後述する変動中フラグがオンでない）、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当たり遊技中ではない（例えば、後述する小当たり実行フラグがオンでない）、且つ、変動固定時間中でない（例えば、後述する変動固定中フラグがオンでない）こと等が条件となる（その他、前述したように、遊技の進行を中断している場合が発生していない等も当該条件に含まれる）。

【0107】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1408で、当否抽選手段MN10は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）を参照し、第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0108】

ここで、図14（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、当否判定用のテーブルが第1主遊技側及び第2主遊技側で1種類のみ存在しており、即ち、いわゆる確率変動機能を有していない（確率変動機能を有さずとも、複数回の大当りを短期間で連続させられることが本実施形態の特徴である）。その代わりに、当りの種類として大当り（いわゆるラウンド（以下、単に「R」として呼ぶことがある）を複数回実行可能とする当り）の他に小当り（いわゆるラウンドを一回のみ実行可能とする当り）を有しており、後述するように、当該当否判定の結果が小当りとなった場合には、その後（当該当否判定の結果が大当りとならずとも）大当りが誘発されるよう構成されている。尚、この大当りを誘発する構成は、第1主遊技側及び第2主遊技側の少なくとも何れかで実現されればよいので、当該当否判定の結果が小当りとなるケースが、第1主遊技側及び第2主遊技側の少なくとも何れかのテーブルで発生するよう構成すればよい（但し、後述するように、複数回の大当りを短期間で連続させるためには、第2主遊技側における当否判定用のテーブルにて、小当りに当選するよう構成しておくことが好適となる）。尚、本実施形態においては、特に、第2主遊技側において、小当りが高確率（約1/6）で当選するよう構成されている（仮に、第2主遊技側の保留が4個存在していた場合、小当りが約1/6で当選するとなると、当該4個分の保留が消化され終わるまでに小当りに当選する期待度は約50%となる）。尚、主遊技テーブル1の構成はこれには限定されず、第1主遊技側に小当りを設けなくてもよいし、第2主遊技側にハズレを設けなくてもよい。

【0109】

次に、ステップ1410で、第1主遊技図柄決定手段MN41-A（第2主遊技図柄決定手段MN41-B）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶する。

【0110】

ここで、図14（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41

10

20

30

40

50

t a - A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「7 A」及び「7 B」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び大入賞口の開放時間は、「7 A」が「4 R」大当り、「7 B」が「1 5 R」大当りとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない。尚、本実施形態においては、第1主遊技に係る特別遊技のラウンド数と第2主遊技に係る特別遊技のラウンド数とを相違させて、特別遊技中に獲得できる遊技球数を相違させているが、これには限定されず、第1主遊技に係る特別遊技のラウンド数と第2主遊技に係る特別遊技のラウンド数とをどちらも「1 5 R」とし、大入賞口の開放態

10

【0 1 1 1】

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

【0 1 1 2】

20

ここで、図1 4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MN 5 1 t a - A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN 5 1 t a - B）の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値（特に、変動態様抽選乱数）に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当り（大当り、小当り）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（その他、変動時間に関して特徴的となる事項については後述する）。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

30

【0 1 1 3】

また、本図に示すように、本例においては、非時間短縮遊技状態時における第2主遊技図柄に係る変動時間はハズレ時が1 5秒、当り（大当り、小当り）時が6 0秒の1種類の変動時間のみが選択されるよう構成されており、非時間短縮遊技状態時においては当該変動時間にあわせて同一の演出（装飾図柄の変動に係る演出であるが、詳細は後述する）が実行されるよう構成されている（当りの場合には、ハズレ時の演出の実行後に当りを報知する演出が実行されることとなる）。尚、主遊技テーブル3の構成はこれには限定されず、すべての遊技状態と当否結果と保留数とを考慮した第1主遊技側の最短の変動時間が、すべての遊技状態と当否結果と保留数とを考慮した第2主遊技側の最短の変動時間よりも短時間となるよう構成してもよく、例えば、前記最短の変動時間となるケースとしては、非時間短縮遊技状態且つ第1主遊技保留数が最大数且つハズレとなる場合（又は、時間短縮遊技状態且つハズレとなる場合）における、第1主遊技側の最短の変動時間を「1秒」として、時間短縮遊技状態且つ第2主遊技保留数が最大数且つハズレとなる場合における、第2主遊技側の最短の変動時間を「3秒」としてもよい。また、非時間短縮遊技状態に

40

50

における第1主遊技側の変動のみ、変動時間の選択候補の種類及び選択率が、主遊技保留数に依存する{その他(例えば、時間短縮遊技状態における第1主遊技側の変動、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の変動、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の変動)の場合には主遊技保留数に依存しない}よう構成してもよい。

【0114】

次に、ステップ1450で、遊技内容決定手段MN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1418で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド(停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)の第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)上で、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1424で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1428に移行する。

【0115】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1426で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1426でYesの場合にはステップ1428に移行する。他方、ステップ1426でNoの場合には、ステップ1440で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリアを参照し、変動固定中フラグ(後述するステップ1438でオンとなるフラグ)がオンであるか否かを判定する。ステップ1440でYesの場合には、ステップ1441に移行し、ステップ1440でNoの場合には、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

【0116】

次に、ステップ1428で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1428でYesの場合、ステップ1430で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、図柄変動が終了する旨の情報(図柄確定表示指示コマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1432で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)の第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1434で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【0117】

次に、ステップ1436で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、ステップ1450にて決定された当該変動に係る変動固定時間を変動固定時間タイマMN30tにセットし、当該タイマをスタートする。次に、ステップ1438で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動固定中フラグをオンにし、ステップ1441に移行する。

【0118】

次に、ステップ1441で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、変動固定時間タイマMN30tを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1441でYesの場合、ステップ1442で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cのフラグエリア内にある、変動固定中フラグをオフにし、ステップ1444に移行する。他方、ステップ1441でNoの場合には、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0119】

次に、ステップ1444で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1444でYesの場合、ステップ1445で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、大当り図柄停止コマンド{後述する、V入賞検出演出を実行するためのコマンドであり、本実施形態においては、V入賞口C22への遊技球の入賞時と同様の演出を実行することにより、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）実行時における遊技の進行を、遊技者にスムーズであるように感じさせることを趣旨としている}を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1446で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1444でNoの場合には、ステップ1447で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1447でYesの場合、ステップ1448で、遊技内容決定手段MNは、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにし、ステップ1500に移行する。尚、ステップ1447でNoの場合にも、ステップ1500に移行する。

【0120】

次に、ステップ1500で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1428でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0121】

次に、図13は、図12におけるステップ1450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1452で、変動固定制御手段MN30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技時短フラグがオンであるか否か（換言すれば、時間短縮遊技状態時であって、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し易い状態であり、第2主遊技始動口B10へ入球容易となる状態であるか否か）を判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、変動固定制御手段MN30は、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cを参照し、当該変動は第2主遊技図柄に係る変動であるか否かを判定する。ステップ1454でYesの場合、ステップ1456で、変動固定制御手段MN30は、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10-Cを参照し、当該変動は小当りに係る変動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、変動固定制御手段MN30は、当該変動の変動固定時間を長時間（本例では、30秒）に決定し、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、時間短縮遊技状態且つ第2主遊技側の小当りに係る変動終了時には、第2主遊技側の保留を生起するための時間を担保する（詳細は後述するが、本実施形態においては、時間短縮遊技状態において生起させた第2主遊技側の保留を、非時間短縮遊技状態において消化し、小当りに当選するか否かによって、大量の遊技球が獲得できるか否かが決定する遊技性となっているため、時間短縮遊技状態において確実に第2主遊技側の保留を保留上限個数まで生起させることが重要となっている）ために変動固定時間を長時間とするよう構成されている。尚、上記の第2主遊技側の保留を保留上限個数まで生起させる構成は、これには限定されず、

10

20

30

40

50

時間短縮遊技状態にて当選した小当り遊技中（小当り遊技開始デモ時間、小当り遊技に係る第2大入賞口C20の開放期間）に生起させるよう構成してもよい、時間短縮遊技状態にて当選した小当りに係る変動中に生起させるよう構成してもよい。

【0122】

他方、ステップ1452、ステップ1454又はステップ1456でNoの場合、ステップ1462で、変動固定制御手段MN30は、当該変動の変動固定時間を短時間（本例では、0.2秒）に決定し、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。

【0123】

次に、図15は、図12におけるステップ1500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1502で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいかなんかを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1506で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が0であるかなんかを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508及びステップ1510で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1506でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0124】

次に、図16は、図7におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグ（前述したように、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が大当り図柄で停止表示された場合にオンとなるフラグであるが、後述するように、小当り遊技が実行された際に、V入賞口C22への入球があった場合にもオンとなるフラグ）がオンであるかなんかを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604で、特別遊技制御手段MP30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（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1610で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をゼロクリアする。次に、ステップ1612で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1614で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。尚、ステップ1602でNoの場合も、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。

【0125】

次に、図17は、図7におけるステップ1700のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるかなんかを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704及びステップ1706で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1707で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1708で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ171

2に移行する。

【0126】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1710でYesの場合には、ステップ1712に移行する。尚、ステップ1710でNoの場合には、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

【0127】

次に、ステップ1712で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1712でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1714で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bに開放パターン（例えば、「29.0秒間開放→閉鎖」という開放パターン）をセットする。次に、ステップ1716で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1718で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1720で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11dを駆動して第1大入賞口C10を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば29秒）をセットしてスタートし、ステップ1722に移行する。他方、ステップ1712でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1714～1720の処理を行うことなく、ステップ1722に移行する。

【0128】

次に、ステップ1722で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1724で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10に所定個数（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合には、ステップ1728に移行する。他方、ステップ1724でNoの場合、ステップ1726で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、29秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1726でYesの場合にも、ステップ1728に移行する。尚、ステップ1726でNoの場合には、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

【0129】

次に、ステップ1728で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1730で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1732で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1733で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1734で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウン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1734でYesの場合、ステップ1736で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラ

グエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1738で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1750で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。尚、ステップ1734でNoの場合にも、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

【0130】

次に、図18は、図17におけるステップ1750のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、現在、第1主遊技側に係る特別遊技終了後（第1主遊技大当り図柄に係る特別遊技後と第1主遊技小当り図柄の停止を契機としたV入賞口C22への遊技球の入球に係る特別遊技後とのどちらも含む）であるか否かを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1755に移行する。他方、ステップ1752でNoの場合、換言すると、第2主遊技図柄に係る特別遊技終了後である場合、ステップ1754で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技終了後（第2主遊技大当り図柄に係る特別遊技後と第2主遊技小当り図柄の停止を契機としたV入賞口C22への遊技球の入球に係る特別遊技後とのどちらも含む）であるか否かを判定する。ステップ1754でYesの場合、次の処理（ステップ1800の処理）に移行し（遊技状態は非時間短縮遊技状態となる）、ステップ1754でNoの場合にはステップ1755に移行する。このように、本実施形態においては、第1主遊技側に係る特別遊技終了後には、当該特別遊技当選時の遊技状態に依存せず、当該特別遊技終了後の遊技状態が決定され、他方、第2主遊技側に係る特別遊技終了後には、当該特別遊技当選時の遊技状態に依存して、当該特別遊技終了後の遊技状態が決定されるよう構成されている。

【0131】

次に、ステップ1755で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に、所定回数（本例では、100回）セットする。次に、ステップ1756及びステップ1758で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

【0132】

次に、図19は、図7におけるステップ1800のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1801で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、排出待機中フラグ{後述するステップ1822でオンとなるフラグであり、即ち、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第2大入賞口C20の開放パターン）の実行終了後において、第2大入賞口C20内に残存している遊技球の排出待ち期間（排出待機時間）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1801でYesの場合、ステップ1802で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、小当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、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1805で、小当り遊技制御手段MP40は、当該ラウンドの第2大入賞口C20の開放パターン（本例では、例えば、小当り図柄「2AK」の場合：0.73秒間開放→閉鎖、小当り図柄「4AK」の場合：「0.13秒間開放→0.5秒間閉鎖」を3回繰り返す→0.13秒間開放→閉鎖、小当り図柄「7AK」の場合：0.13秒間開放→5.87秒間閉鎖→「0.13秒間開放→0.87秒間閉鎖」を2回繰り返す）を実行する。

返す→0. 25秒間開放→閉鎖、小当り図柄「BK」の場合：0. 09秒間開放→5. 91秒間閉鎖→「0. 09秒開放→0. 91秒閉鎖」を5回繰り返す→0. 09秒間開放→閉鎖)をセットする。次に、ステップ1806で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ1807で、小当り遊技制御手段MP40は、振分役物関連情報一時記憶手段MN60bのフラグエリア内にある、振分役物作動開始許可フラグ(後述する、振分役物C23が作動する契機となるフラグである)をオンにする。次に、ステップ1808で、ステップ1810で、小当り遊技制御手段MP40は、第2大入賞口C20を開放すると共に、小当り遊技用タイマMP41tをスタートする(タイマ値がカウントダウンされる)。次に、ステップ1809で、小当り遊技制御手段MP40は、排出待機タイマMP41t-2(インクリメントタイマ)をスタートし、ステップ1812に移行する。尚、本実施形態においては、当該排出待機タイマMP41t-2が小当り遊技開始時からの経過時間を計測することにより、当該小当り開始から所定時間(本例では、13秒)経過後に排出待機時間が終了するよう構成されている{勿論、排出待機時間の計測方法はこれには限定されず、例えば、予定されていた小当り遊技(特に、予定されていた第2大入賞口C20の開放パターン)の実行終了後から計測開始してもよい(その場合、排出待機時間が一律であるとする、小当り図柄「2AK」の場合には他のものと比較して早期の内に小当り遊技が終了することとなる)}。

10

【0133】

他方、ステップ1802でNoの場合、ステップ1810で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1810でYesの場合、ステップ1812に移行する。

20

【0134】

次に、ステップ1812で、小当り遊技制御手段MP40は、第2大入賞口入賞検出装置C21sを参照し、第2大入賞口C20に入賞(入球)があったか否かを判定する。ステップ1812でYesの場合、ステップ1814で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bを参照して第2大入賞口C20に所定個数(例えば、10個)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合には、ステップ1818に移行する。他方、ステップ1812又はステップ1814でNoの場合、ステップ1816で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技用タイマMP41tを参照して大入賞口開放に係る所定時間(本例では、例えば、小当り図柄「2AK」の場合：0. 73秒間開放→閉鎖、小当り図柄「4AK」の場合：「0. 13秒間開放→0. 5秒間閉鎖」を3回繰り返す→0. 13秒間開放→閉鎖、小当り図柄「7AK」の場合：0. 13秒間開放→5. 87秒間閉鎖→「0. 13秒開放→0. 87秒閉鎖」を2回繰り返す→0. 25秒間開放→閉鎖、小当り図柄「BK」の場合：0. 09秒間開放→5. 91秒間閉鎖→「0. 09秒開放→0. 91秒閉鎖」を5回繰り返す→0. 09秒間開放→閉鎖、までの時間)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。

30

【0135】

次に、ステップ1818で、小当り遊技制御手段MP40は、第2大入賞口電動役物C21dの駆動を停止して第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1822で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、排出待機中フラグをオンにし(本処理実行タイミングから排出待機時間が開始されることとなる)、ステップ1824に移行する。尚、ステップ1801でNoの場合にも、ステップ1824に移行する。

40

【0136】

次に、ステップ1824で、小当り遊技制御手段MP40は、排出待機タイマMP41t-2を参照し、当該タイマ値が排出待機時間終了値(本例では、13秒)となったか否かを判定する。ステップ1824でYesの場合、ステップ1825で、小当り遊技制御

50

手段MP40は、排出待機タイマMP41t-2をゼロクリアする。次に、ステップ1826で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、排出待機中フラグをオフにする。次に、ステップ1828で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ1830で、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある小当り実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。尚、ステップ1810、ステップ1816又はステップ1824でNoの場合にも次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。

【0137】

次に、図20は、図7におけるステップ1900のサブルーチンに係る、振分役物制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、振分役物制御手段MN60は、振分役物関連情報一時記憶手段MN60bのフラグエリアを参照し、振分役物作動開始許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、振分役物制御手段MN60は、振分役物関連情報一時記憶手段MN60bのフラグエリア内にある振分役物作動開始許可フラグをオフにする。次に、ステップ1906で、振分役物制御手段MN60は、振分役物作動タイマMN60t（インクリメントタイマ）をスタートする。次に、ステップ1908で、振分役物制御手段MN60は、振分役物関連情報一時記憶手段MN60bのフラグエリア内にある、振分役物作動中フラグをオンにする。次に、ステップ1910で、振分役物制御手段MN60は、振分役物C23を第2位置に作動し、ステップ1912に移行する。尚、ステップ1902でNoの場合にも、ステップ1912に移行する。ここで、本実施形態においては、振分役物C23は、初期位置として第1位置（遊技球が貯留される部分が遊技者から見て上方向となっている位置であって、当該位置にある場合において第2大入賞口C20へ遊技球が入球した場合、当該入球した遊技球が振分役物C23にて貯留される位置）にて停止している。また、第2位置は、遊技球が貯留される部分が遊技者から見て右方向となっている位置（当該位置にある場合において第2大入賞口C20へ遊技球が入球した場合、当該入球した遊技球が振分役物C23にて貯留されない位置）である。

【0138】

次に、ステップ1912で、振分役物制御手段MN60は、振分役物関連情報一時記憶手段MN60bのフラグエリアを参照し、振分役物作動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1912でYesの場合、ステップ1914で、振分役物制御手段MN60は、振分役物作動タイマMN60tを参照し、当該タイマ値が第1動作値（振分役物が第2位置から第1位置に作動するタイマ値であり、また、小当り図柄「7AK」及び小当り図柄「BK」に係る小当り遊技時の2回目の第2大入賞口C20の開放タイミングと同一タイミングであり、本例では、6秒）となったか否かを判定する。ステップ1914でYesの場合、ステップ1916で、振分役物制御手段MN60は、振分役物C23を第1位置に作動し、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。

【0139】

他方、ステップ1914でNoの場合、ステップ1918で、振分役物制御手段MN60は、振分役物作動タイマMN60tを参照し、当該タイマ値が第2動作値（振分役物が第1位置から第2位置に作動するタイマ値であり、また、小当り遊技に係る排出待機時間中となるタイミングであり、本例では、12秒）となったか否かを判定する。ステップ1918でYesの場合、ステップ1920で、振分役物制御手段MN60は、振分役物C23を第2位置に作動し、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。尚、ステップ1920の処理のタイミングで、振分役物C23に遊技球が貯留されていた場合には、当該処理を契機として遊技球がV入賞口C22に入球することとなる。

【0140】

他方、ステップ1918でNoの場合、ステップ1922で、振分役物制御手段MN60は、振分役物作動タイマMN60tを参照し、当該タイマ値が第3動作値（振分役物が第2位置から第1位置に作動するタイマ値であり、本例では、12.5秒）となったか否

かを判定する。ステップ1922でYesの場合、ステップ1924で、振分役物制御手段MN60は、振分役物C23を第1位置に作動する。次に、ステップ1926で、振分役物制御手段MN60は、振分役物関連情報一時記憶手段MN60bのフラグエリア内にある振分役物作動中フラグをオフにする。次に、ステップ1928で、振分役物制御手段MN60は、振分役物作動タイマMN60tをゼロクリアし、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。尚、ステップ1912又はステップ1922でNoの場合にも、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。

【0141】

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

【0142】

次に、図21は、図7におけるステップ1950のサブルーチンに係る、V入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、V入賞口制御手段MN70は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ1960でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてV入賞口C22に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるかを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、V入賞口制御手段MN70は、V入賞口入球判定手段MJ11-Vを参照し、V入賞口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1954でYesの場合、ステップ1956で、V入賞口制御手段MN70は、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるかを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、V入賞口制御手段MN70は、V入賞検出コマンド（後述する、V入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。尚、不図示であるが、本処理実行タイミングにおいて、V入賞口C22に入球しないはずの小当り図柄（本例でいう「2AK」、「4AK」）に係る小当り遊技時にはエラー報知を実行するよう構成されている。次に、ステップ1960で、V入賞口制御手段MN70は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0143】

他方、ステップ1952でNoの場合、ステップ1962で、V入賞口制御手段MN70は、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ1962でYesの場合、ステップ1964で、V入賞口制御手段MN70は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1954、ステップ1956又はステップ1962でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また、ステップ1956でNoの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずV入賞口C22に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、V入賞口C22への入球に係る特別遊技のラウンド数は「15R」となっており、「小当り遊技→V入賞口C22への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「1R」と特別遊技に係るラウンド数の「15R」とで、「16R」となってい

10

20

30

40

50

る。

【0144】

次に、図22～図28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22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（e）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（e）が実行された場合、同図（e）の処理に示されるように、まず、ステップ2050で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する右打ち指示表示制御処理を実行する。次に、ステップ2100で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2350で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述するV入賞検出演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2700で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

10

20

【0145】

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（S2050～S2700）をループ処理する形態を採用している。また、同図（f）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（f）である。即ち、サブメイン制御部SMのCPUにおいてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、サブメイン制御部SMは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、サブメイン制御部SMは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11b）に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

30

【0146】

次に、図23は、図22におけるステップ2050のサブルーチンに係る、右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2052で、右打ち指示表示制御手段SM26は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、右打ち指示表示制御手段SM26は、第1右打ち指示表示及び第2右打ち指示表示を表示するコマンドをセット（ステップ2700の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。尚、当該右打ち指示表示（第1右打ち指示表示及び第2右打ち指示表示）は、時間短縮遊技状態における変動固定時間（長時間の変動固定時間）中においても表示されることとなる。

40

【0147】

他方、ステップ2052でNoの場合、ステップ2056で、右打ち指示表示制御手段SM26は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在小当たり遊技実行中であるか否かを判定する。ステップ2056でYesの場合、ステップ2057で、右打ち指

50

示表示制御手段SM26は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在実行中の小当りに係る小当り図柄は「2AK」（第2大入賞口C20が1回のみ開放することとなる小当り図柄であり、前述した振分役物C23の制御動作により、V入賞口C22へ遊技球が入球しないよう設計されているケース）ではないか否かを判定する。ステップ2057でYesの場合には、ステップ2054に移行する。ここで、当該処理について補足しておく、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「2AK」である場合には、右打ち指示表示が表示されないため、遊技者にとっては、小当りが実行されているか否かが外観上認識困難となる一方で、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「4AK」又は「7AK」である場合には、右打ち指示表示が表示されるため、遊技者にとっては、小当りが実行されているか否かが外観上認識容易となる。尚、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「4AK」であった場合にも、前述した振分役物C23の制御動作により、V入賞口C22へ遊技球が入球しないよう設計されているケースではあるが、この場合には、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「7AK」である場合（前述した振分役物C23の制御動作により、V入賞口C22へ遊技球が入球するよう設計されているケース）と同様の処理（右打ち指示表示を表示する処理）が実行されるため、遊技者にとっては大当りが誘発されることに期待しながら、右打ちを行う（第2大入賞口C20へ向けて遊技球を発射することとなる。また、現在実行中の小当りに係る小当り図柄が「2AK」である場合にも、右打ち指示表示を表示するよう構成してもよく、そのような場合には、「2AK」に係る右打ち指示表示を、他の小当り図柄に係る右打ち指示表示よりも、遊技者にとって視認性が低い（目立たない）よう構成することが望ましい。また、同一の小当り図柄であっても、当該小当り図柄当選時の遊技状態によって、右打ち指示表示の表示態様を相違させてもよく、例えば、「2AK」に係る小当り遊技中の右打ち指示表示は、非時間短縮遊技状態にて「2AK」に係る小当り遊技に当選した場合には、小当り遊技開始前と同様に右打ち指示表示を実行せず、時間短縮遊技状態にて「2AK」に係る小当り遊技に当選した場合には、小当り遊技開始前と同様に第1右打ち指示表示を実行してもよく、「4AK」と「7AK」に係る小当り遊技中の右打ち指示表示は、非時間短縮遊技状態にて「4AK」又は「7AK」に係る小当り遊技に当選した場合には、右打ち指示表示を時間短縮遊技状態にて当選した場合よりも遊技者にとって視認性が高い（目立つ）よう表示するよう構成してもよい。尚、視認性とは、透過性や表示領域SG10の全体のうちどれくらいを占めるかといった表示領域占有率等のことであり、視認性だけに限らず、音声や演出発光態様を異ならせても良い（音声や演出発光の有無としてもよい）。

【0148】

他方、ステップ2056又はステップ2057でNoの場合、ステップ2058で、右打ち指示表示制御手段SM26は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在特別遊技実行中であるか否かを判定する。ステップ2058でYesの場合、ステップ2060で、右打ち指示表示制御手段SM26は、第1右打ち指示表示を表示するコマンドをセット（ステップ2700の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。他方、ステップ2058でNoの場合、ステップ2062で、右打ち指示表示制御手段SM26は、第1右打ち指示表示及び第2右打ち指示表示を消去するコマンドをセット（ステップ2700の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。

【0149】

ここで、同図右上段は、右打ち指示表示の表示イメージ図である。第1右打ち指示表示と第2右打ち指示表示とは演出表示装置SG上で重ならない位置に表示される。また、第2右打ち指示表示が表示されている状況のほうが第1右打ち指示表示のみが表示されている状況よりも右打ちを実行しなかった場合における遊技者の利益の損失が大きいため、第1右打ち指示表示よりも第2右打ち指示表示の方が遊技者にとって視認し易い（目立つ）よう構成されている。尚、本例においては、右打ち指示表示は2種類（第1右打ち指示表示、第2右打ち指示表示）としたがこれには限定されず、3種類以上設けてもよく、例え

ば、時間短縮遊技状態における、「時間短縮遊技状態に移行→小当りに係る変動→小当り遊技開始→第2大入賞口C20の1回目の開放→第2大入賞口C20の2回目の開放→小当りの終了」という一連の流れの中で、当該一連の流れ全体において第1右打ち指示表示（本実施形態と同様の表示態様）を表示し、（1）時間短縮遊技状態への移行タイミングにて、第2右打ち指示表示（例えば、第1右打ち指示表示よりも大きい表示である右向きの赤い矢印の表示態様）を表示し、小当りに係る変動開始タイミング（又は、小当りに係る変動中の或るタイミング、又は、小当りに係る変動固定時間開始タイミング、等）にて、第2右打ち指示表示を消去し、第3右打ち指示表示（例えば、第1右打ち指示表示よりも大きい表示である右向きの麒麟柄模様の矢印の表示態様）を表示し、小当りに係る変動開始以降、且つ、小当り遊技開始以前のタイミングにて、第3右打ち指示表示を消去し、第4右打ち指示表示（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11dに向けた遊技球の発射を促すような表示態様）を表示し、第2大入賞口C20の1回目の開放以降、且つ、第2大入賞口C20の2回目の開放以前のタイミングにて、第4右打ち指示表示を消去し、第5右打ち指示表示（例えば、第2大入賞口C20に向けた遊技球の発射を促すような表示態様）を表示、（2）時間短縮遊技状態への移行タイミングにて、第2右打ち指示表示（例えば、第1右打ち指示表示よりも大きい表示である右向きの赤い矢印の表示態様）を表示し、小当りに係る変動開始タイミング（又は、小当りに係る変動中の或るタイミング、又は、小当りに係る変動固定時間開始タイミング、等）にて、第2右打ち指示表示を消去し、第3右打ち指示表示（例えば、第1右打ち指示表示よりも大きい表示である右向きの麒麟柄模様の矢印の表示態様）を表示し、小当りに係る変動開始以降、且つ、小当り遊技開始以前のタイミングにて、第3右打ち指示表示を消去し、第4右打ち指示表示（例えば、遊技者に高利益な状態が継続している旨を報知する表示）を表示し、第2大入賞口C20の1回目の開放以降、且つ、第2大入賞口C20の2回目の開放以前のタイミングにて、第4右打ち指示表示を消去し、第3右打ち指示表示（例えば、第1右打ち指示表示よりも大きい表示である右向きの麒麟柄模様の矢印の表示態様）を表示、するよう構成してもよい。

【0150】

次に、図24は、図22におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶し、ステップ2118に移行する。

【0151】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2111で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2111でYesの場合、ステップ2112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2114で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様情報）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2116で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2118に移行する。尚、ステップ2111でNoの場合にもステップ2118に移行する。

【0152】

次に、ステップ2118で、装図保留情報表示制御手段SM22は、演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、第1主遊技図柄の変動表示及び停止表示を主として繰り返すことで遊技進行する状況下（非時間短縮遊技である状況下）では、大当り図柄の停止表示を契機として特別遊技が実行される遊技性が主体となっており、第2主遊技図柄の変動表示及び停止表示を主として繰り返すことで遊技進行する状況下（時間短縮遊技である状況下）では、小当り図柄の停止表示を契機として実行された小当り遊技中であり且つV入賞口C22へ入球したことを契機として特別遊技が実行される遊技性が主体となっているため、第1主遊技側と第2主遊技側とでは基本的な遊技性が異なる。よって、保留表示ランプを点灯表示する場合においては、非時間短縮遊技である状況下では第1主遊技側の保留表示のみを実行し、時間短縮遊技である状況下では第2主遊技側の保留表示のみを実行するよう構成しておくことが好適となる。但し、本実施形態においては、非時間短縮遊技である状況下であっても第2主遊技側の保留が残存している場合には、更なる小当り図柄の停止表示を契機とした特別遊技の実行に期待できるため、このような状況下においては、第2主遊技側の保留表示のみを実行する（又は、第2主遊技側の保留表示が第1主遊技側の保留表示よりも視認性が高くなる）よう構成しておくことがより好適となり、時間短縮遊技状態において当選した小当りを契機とした大当り（V入賞口C22への入球に係る大当り）終了後（又は、時間短縮遊技状態において当選した大当り終了後）に非時間短縮遊技状態に移行した場合に第2主遊技側の保留表示のみを実行する（又は、第2主遊技側の保留表示が第1主遊技側の保留表示よりも視認性が高くなる）よう構成しておくことが更に好適となる。尚、遊技状態に拘らず、第1主遊技側の保留表示と第2主遊技側の保留表示とのどちらも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、非時間短縮遊技である状況下では第1主遊技側の保留表示が第2主遊技側の保留表示よりも視認性が高くなり、時間短縮遊技である状況下では第2主遊技側の保留表示が第1主遊技側の保留表示よりも視認性が高くなるよう構成しておくことが望ましい。

【0153】

次に、図25は、図22におけるステップ2200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2202で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2206で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在、時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該変動は第1主遊技図柄に係る図柄変動であるか否かを判定する。ステップ2208でYesの場合、ステップ2210で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル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）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶し、ステップ2216に移行する。

【0154】

他方、ステップ2208でNoの場合、ステップ2212で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄を決定し、変動態様を擬似連続変動（1変動中に装飾図柄の仮停止が複数回実行される変動）を伴う態様に決定し、装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶し、ステップ2216に移行する。

【0155】

ここで、同図下段は擬似連続変動を伴う変動のイメージ図である。ここで、「本変動」とは、初めて装飾図柄の変動表示を開始させてから、最終的に装飾図柄を停止表示させて（停止表示態様によって）当否結果を確定的に報知するまでの一連の変動内容であり、「擬似変動」とは、装飾図柄の変動表示を開始させてから、一旦は装飾図柄を停止表示するものの当否結果を確定的に報知せず且つ新たに装飾図柄の変動表示を開始させる変動であり、「最終擬似変動」とは、装飾図柄の変動表示を開始させてから、装飾図柄を停止表示させて当否結果を確定的に報知し且つ新たに装飾図柄の変動表示を開始させない変動である。「装飾図柄変動可能期間」とは、装飾図柄が（新たな変動表示の開始を含め）変動表示可能である期間であり、「本変動」の期間と同一となっている。また、「装飾図柄変動不能期間」とは、装飾図柄が新たな変動表示を開始しない期間であり、（既に装飾図柄の停止表示態様によって当否結果が確定的に報知されているため）遊技者に大当たりとなる旨を確定的に報知する演出を更に実行するよう構成されている。また、同図に示されるように、変動表示可能期間において、ハズレの場合と大当たり又は小当たりの場合とで変動開始から同一の装飾図柄に係る演出が実行される（擬似変動に係る仮停止が2回実行されるような演出が実行される）よう構成されている。また、このような擬似連続変動を行う趣旨は、非時間短縮遊技である状況下であっても第2主遊技側の保留が残存している場合には、更なる小当たり図柄の停止表示を契機とした特別遊技の実行に期待できる構成であるが故の、当該期待感を煽ることを目的とする演出となっているため、各擬似変動毎で仮停止表示される装飾図柄の停止図柄は、例えば、当該残存している第2主遊技側の保留内（或いは、当該図柄変動）にて、小当たり図柄が停止表示される予定である場合には、いわゆるチャンス目を停止表示する（「1・2・3」等の特殊な並びを、小当たり図柄が停止表示されない場合よりも高確率で停止表示する）よう構成しておくことが好適となる。また、第1主遊技側に係る変動においても擬似連続変動を伴う変動を実行してもよく、そのような場合には、第2主遊技側に係る変動よりも擬似連続変動の回数が相対的に少ない回数である、又は擬似連続変動を伴った変動の実行頻度が少ない（即ち、第1主遊技側における擬似連続変動は非時間短縮遊技状態時においてのみ発生する（又は時間短縮遊技状態時よりも発生し易い）、或いは、非時間短縮遊技状態時における第1主遊技側の擬似連続変動に係る発生頻度は、非時間短縮遊技状態時における第2主遊技側の擬似連続変動に係る発生頻度よりも低い）よう構成することが望ましい。また、第2主遊技側に係る擬似連続変動を伴った変動において、当該変動が大当たり又は小当たりに係る変動である場合には、装飾図柄変動可能時間である15秒経過前（例えば、擬似変動1回目の仮停止タイミング）に装飾図柄が停止するよう構成してもよい。

【0156】

他方、ステップ2206でNoの場合、ステップ2214で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、前回の特別遊技中の演出態様を継続して表示する演出態様（装飾図柄は表示しないもしくは表示しても視認し難い（目立たない）ようにし、前回の特別遊技において表示されていた獲得遊技球数も継続して表示され、このような構成により、遊技者は特別遊技の非実行中であっても恰も特別遊技が継続しているように認識する）に決定し、ステップ2216に移行する。

【0157】

次に、ステップ2216で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、ステップ2202でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0158】

次に、図26は、図22におけるステップ2300のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2306で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2308で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2310に移行する。尚、ステップ2302でNoの場合にも、ステップ2310に移行する。

10

【0159】

次に、ステップ2310で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2310でYesの場合、ステップ2312で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2314で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2314でYesの場合、ステップ2316で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2700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2330に移行する。

20

【0160】

他方、ステップ2314でNoの場合、ステップ2318で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2318でYesの場合、ステップ2320で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2700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。

30

【0161】

他方、ステップ2318でNoの場合、ステップ2322で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、装図変動時間管理タイマSM21tと予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2322でYesの場合、ステップ2324で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2700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2330に移行する。尚、ステップ2322でNoの場合にも、ステップ2330に移行する。

40

【0162】

次に、ステップ2330で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2330でYesの場合、ステップ2332で、装飾図柄表示制御手段SM21は

50

、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2700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2334で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2336で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2350の処理）に移行する。尚、ステップ2310又はステップ2330でNoの場合にも、次の処理（ステップ2350の処理）に移行する。

【0163】

次に、図27は、図22におけるステップ2350のサブルーチンに係る、V入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、V入賞検出演出表示制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側からV入賞検出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2354で、V入賞検出演出表示制御手段SM27は、V入賞検出演出（V入賞口C22に遊技球が入球した旨を遊技者に報知する演出であり、本例では、演出表示装置SG上に「V」と表示すると共に、VランプV10を点灯させる演出）に係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。他方、ステップ2352でNoの場合、ステップ2356で、V入賞検出演出表示制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から大当たり図柄停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2356でYesの場合、ステップ2358で、V入賞検出演出表示制御手段SM27は、所定時間（本例では、1秒）経過後に、V入賞検出演出（V入賞口C22に遊技球が入球した旨を遊技者に報知する演出であり、本例では、演出表示装置SG上に「V」と表示すると共に、VランプV10を点灯させる演出）に係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。このように、本実施形態においては、主遊技図柄に係る大当たり時にもV入賞検出演出を実行し、V入賞に係る大当たり時との演出の整合性を担保している。尚、主遊技図柄に係る大当たり時には。実際にはV入賞口C22に遊技球が入球していないため、V入賞検出演出を実行しないよう構成してよい。尚、ステップ2356でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0164】

次に、図28は、図22におけるステップ2400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2402で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406及びステップ2408で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2412に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2412に移行する。

【0165】

次に、ステップ2412で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と獲得遊技球数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。尚、本処理にて表示される獲得遊技球数は、通常遊技状態における第1主遊技側に係る特別遊技から、通常遊技状態において第2主遊技側の保留がすべて消化されるまでの、合計の獲得遊技球数（連荘中に獲得した合計の遊技球数）となっている。

【0166】

次に、ステップ2420で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶

手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2420でYesの場合、ステップ2421で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当たり終了表示を実行（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）する。次に、ステップ2422で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2420でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0167】

次に、図29は、本実施形態における、第1主遊技大当たり当選からの遊技進行に係るタイミングチャートである。特に、非時間短縮遊技状態において第1主遊技大当たり図柄が停止し、特別遊技が2回実行された後、非時間短縮遊技状態において、第2主遊技に係る小当りに当選した場合における作用図である。尚、本作用図では、変動固定時間は長時間（本例では、30秒）の場合のみ図示し、短時間（本例では、0.2秒）の場合には図示していない。尚、本作用図では、タイミング1以降においては左打ちから右打ちに切り替えられ、以降は常に右打ちで遊技球を連続発射（約0.6秒間隔で1個発射）しているものとする。

10

【0168】

まず、非時間短縮遊技状態である状況下、図中1のタイミングにおいて、第1主遊技図柄が大当たり図柄「7A」にて停止表示されたことを契機として、4Rの特別遊技（第1大入賞口C10の開放に係る特別遊技）が実行される。

20

【0169】

次に、図中2のタイミングにおいて、特別遊技の実行が終了すると共に、第1主遊技側に係る特別遊技が終了したことに起因して、遊技状態が時間短縮遊技状態となる。次に、図中3のタイミングにて、第2主遊技図柄が小当たり図柄「BK」にて停止表示されたことを契機として、長時間（本例では、30秒）の変動固定時間が開始される。本実施形態においては、当該長時間の変動固定時間によって、ほぼ確実に第2主遊技保留を最大数（4個）生起させることができるよう構成されている。

【0170】

次に、図中4のタイミングにおいて、変動固定時間が終了したことを契機として、停止している小当たり図柄「BK」に係る小当たり遊技が開始される。次に、図中5のタイミングにおいて、当該実行中の小当たり遊技中に、遊技球が第2大入賞口C20内の振分役物C23に貯留され、当該実行中の小当たり遊技に係る排出待機時間中において、振分役物C23が第2位置に作動することによってV入賞口C22に入球する。尚、当該V入賞口C22への入球によって前述したV入賞検出演出が実行されることとなる。次に、図中6のタイミングにおいて、小当たり遊技が終了し、当該小当たり遊技中にV入賞口C22に遊技球が入球したことを契機として、15Rの特別遊技が実行される。

30

【0171】

次に、図中7のタイミングにおいて、15Rの特別遊技が終了すると共に、当該特別遊技が第2主遊技に係る特別遊技であり、且つ、当該特別遊技に当選することとなった小当たり遊技当選時の遊技状態が時間短縮遊技状態であることに起因して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となる。また、第2主遊技図柄の変動が開始される。

40

【0172】

次に、図中8のタイミングにおいて、第2主遊技図柄が小当たり図柄「BK」にて停止表示されたことを契機として、当該「BK」に係る小当たり遊技が開始される。尚、遊技状態が非時間短縮遊技状態であるため、「BK」に係る変動固定時間は短時間（本例では、0.2秒）となっている。次に、図中9及び10のタイミングにおいて、前述した図中5及び6のタイミングと同様に、V入賞口C22への遊技球の入球、小当たり遊技の終了及び特別遊技の開始が実行される。

【0173】

次に、図中11のタイミングにおいて、15Rの特別遊技が終了すると共に、当該特別

50

遊技が第2主遊技に係る特別遊技であり、且つ、当該特別遊技に当選することとなった小当り遊技当選時の遊技状態が非時間短縮遊技状態であることに起因して、遊技状態が時間短縮遊技状態となる。また、第2主遊技図柄の変動が開始される。

【0174】

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、第2主遊技に係る小当り当選確率を高確率（本例では、約1／6）とし、当該小当り遊技中においては、V入賞口C22に遊技球をほぼ確実に入球できるよう構成し、且つ、第2主遊技に係る小当り当選時の遊技状態に基づいて、当該小当りに係る特別遊技終了後の遊技状態を決定するよう構成することにより、まず、第1主遊技に係る大当りに当選した場合には、当該大当り終了後の時間短縮遊技状態にて「第2主遊技に係る小当り→V入賞口C22に係る特別遊技」に当選することとなり、当該時間短縮遊技状態にて最大個数（本例では、4個）まで生起させておいた第2主遊技保留が、当該V入賞口C22に係る特別遊技終了後の非時間短縮遊技状態にて消化されることにより、「第2主遊技に係る小当り→V入賞口C22に係る特別遊技」への新たな当選が自動的に期待できることとなる。即ち、非時間短縮遊技状態にて残存している第2主遊技に係る保留をすべて消化しきるよりも前に小当りに当選する毎に、大当り2回分の遊技球が遊技者に付与されるという斬新な遊技性を実現することができることとなる。

【0175】

尚、本例における遊技機は、サブメイン制御部SMに、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を有するよう構成してもよい。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の基盤上に設けられた、計時を行う機構である。リアルタイムクロックRTCは、基盤から独立した内蔵電源（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。

【0176】

また、本実施形態においては、時間短縮遊技状態（或いは非時間短縮遊技状態）にて当選した特別遊技中において、第2主遊技保留内に所定個数（例えば、3個）以上の小当りに当選する予定の保留が存在した場合に、当該特別遊技実行中にて、当該特別遊技終了後に複数回の特別遊技が実行されることが略確定している（非時間短縮遊技状態にて小当りとなる保留）旨を遊技者に報知する演出を実行し得る構成してもよく、当該演出は、例えば、リアルタイムクロックRTCを用いて、当該演出が実行開始された日付・時刻を遊技者に報知して、出現頻度の低い、且つ、大量出玉の獲得が略確定する演出を現在のタイミングで引き当てたという実感をより強めることができることとなる。尚、当該演出は、第2主遊技保留内に所定個数（例えば、3個）以上の小当りに当選する予定の保留が存在した場合に実行してもよいが、第2主遊技保留内に所定個数（例えば、3個）以上の大当りに当選する予定の保留が存在した場合には実行されないよう構成することが望ましい。また、本実施形態に係る遊技機は、小当りに当選したことを契機として複数の特別遊技が連続して実行され得る構成であるため、特別遊技実行中において、第2主遊技保留内に大当りとなる保留がある場合に、当該保留の存在を報知する演出は実行されないよう構成してもよい。

【0177】

（第2実施形態）

ここで、本実施形態では、大当り又は小当りに当選した時点での遊技状態によって、特別遊技（主遊技図柄に係る特別遊技とV入賞口C22に係る特別遊技とのどちらも含む）終了後の遊技状態を決定するよう構成したが、遊技状態の決定方法はこれには限定されない。よって、本実施形態とは異なる特別遊技終了後の遊技状態の決定方法となる構成の一例を第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。更に、第2実施形態は、本実施形態をベースとした変形例でもあるため、本実施形態において示したいずれの構成についても、第2実施形態で適用可能であることも補足しておく。

【0178】

はじめに、図30は、第2実施形態における、図7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。本実施形態との相違点は、第2主遊技保留の最大数を1個に変更したことである。

【0179】

次に、図31は、第2実施形態における、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。本実施形態との相違点は、第2主遊技側の小当たり当選確率を変更したことと、大当たり図柄を第1主遊技側と第2主遊技側とのどちらにも2種類設けたことと、第1主遊技側に小当たりを設けていないことと、第2主遊技側の小当たり図柄を2種類としたこととである。第2実施形態においては、第2主遊技側の当否抽選においては、ほぼ小当たりが当選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、図31で前述した第2主遊技保留の最大数を1個としても、当該1個の保留に係る変動において小当たりが当選させることができることとなる。また、大当たりが当選する契機となった大当たり図柄によって、当該大当たり終了後の遊技状態が異なる（時間短縮遊技状態となるか非時間短縮遊技状態となるか）よう構成されている。

10

【0180】

次に、図32は、第2実施形態における、図17のステップ1750のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1760（第2）～ステップ1764（第2）であり、その目的は、実行された特別遊技に係る大当たり図柄又は小当たり図柄の種類によって、当該特別遊技終了後の遊技状態を決定するよう構成することである。即ち、ステップ1760（第2）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、大当たり図柄に係る特別遊技終了後（第1主遊技側と第2主遊技側とのどちらも含む）であるか否かを判定する。ステップ1760（第2）でYesの場合、ステップ1762で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、現在の停止図柄は時短移行大当たり図柄（特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり図柄であり、本例では、7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1762（第2）でYesの場合、ステップ1755に移行（時間短縮遊技状態となる）し、他方、Noの場合には次の処理（ステップ1800の処理）に移行（時間短縮遊技状態とならない）する。

20

30

【0181】

他方、ステップ1760（第2）でNoの場合、ステップ1764（第2）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、終了した特別遊技の契機となったV入賞のタイミングで実行されていた小当たり遊技に係る小当たり図柄は時短移行小当たり図柄（当該小当たり図柄に係る小当たり遊技中でのV入賞に係る特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる小当たり図柄であり、本例では、7BK）であるか否かを判定する。ステップ1764でYesの場合、ステップ1755に移行（時間短縮遊技状態となる）し、他方、Noの場合には次の処理（ステップ1800の処理）に移行（時間短縮遊技状態とならない）する。

【0182】

40

以上のように構成することで、第2実施形態に係る遊技機においては、第2主遊技に係る小当たり当選確率を本実施形態よりも高確率（ほぼ毎変動当選する確率）としているため、第2主遊技に係る保留1個につき特別遊技1回分の発生がほぼ確定的となる。よって、第2主遊技に係る保留上限が1個である場合、時間短縮遊技状態へ移行した場合には、第2主遊技に係る保留1個が生起する→当該生起した保留に係る図柄変動（略小当たりとなる図柄変動）が実行される→当該実行された図柄変動中において新たに第2主遊技に係る保留1個が生起する、との一連の遊技進行によって、以降、特別遊技2回分の発生がほぼ確定的となる。よって、仮に1回目の特別遊技の実行後において非時間短縮遊技状態へ移行してしまったとしても、2回目の特別遊技の実行後において時間短縮遊技状態へ移行した場合には、更に特別遊技2回分の発生がほぼ確定的となるため、当該2回分の特別遊技の

50

いずれかの実行後において時間短縮遊技状態へ移行し続けている限り、延々と特別遊技の実行によって遊技者に出玉が付与され続けるという遊技性を実現することができる（勿論、本例はあくまでも一例であり、第2主遊技に係る保留上限数や特別遊技の実行後における時間短縮遊技状態への移行割合を変更すれば、様々な出玉スペックを実現可能である）。

【0183】

（第2実施形態からの変更例1）

ここで、第2実施形態では、停止した大当り図柄又は小当り図柄に基づいて、当該大当り図柄又は小当り図柄の停止した時点での遊技状態に拘らず、その後実行された特別遊技終了後の遊技状態を決定するよう構成したが、当該特別遊技終了後の遊技状態の決定方法はこれには限定されない。よって第2実施形態とは異なる特別遊技終了後の遊技状態の決定方法となる構成の一例を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態との変更点についてのみ、詳述する。更に、第2実施形態からの変更例1は、第2実施形態をベースとした変形例でもあるため、第2実施形態において示したいずれの構成についても、第2実施形態からの変更例1で適用可能であることも補足しておく。

10

【0184】

尚、第2実施形態からの変更例1においては、第1主遊技に係る時短回数を管理する第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1と、第2主遊技に係る時短回数を管理する第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2とを有している。

20

【0185】

はじめに、図33は、第2実施形態からの変更例1における、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。第2実施形態からの変更点は、第2主遊技側に小当り図柄を3つ設けたことである。このように構成することによって、第2実施形態からの変更例1においては、停止した大当り図柄又は小当り図柄の種類及び当該大当り図柄又は小当り図柄停止時の遊技状態に基づいて、当該大当り図柄又は小当り図柄に係る特別遊技終了後の遊技状態を決定するよう構成することができることとなる（詳細は後述する）。

【0186】

次に、図34は、第2実施形態からの変更例1における、図12のステップ1500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。第2実施形態からの変更点は、ステップ1511（第2変1）～ステップ1520（第2変1）であり、即ち、ステップ1511（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該停止した主遊技図柄は、第1主遊技図柄であるか否かを判定する。ステップ1511（第2変1）でYesの場合、ステップ1512（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1を参照し、当該カウンタ値が0より大きい値であるか否かを判定する。ステップ1512（第2変1）でYesの場合、ステップ1514（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1のカウンタ値を1減算する。次に、ステップ1516（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1を参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1516（第2変1）でYesの場合、ステップ1521（第2変1）に移行する。

30

40

【0187】

他方、ステップ1511（第2変1）でNoの場合、ステップ1518（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2を参照し、当該カウンタ値が0より大きい値であるか否かを判定する。ステップ1518（第2変1）でYesの場合、ステップ1519（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2のカウンタ値を1減算する。次に、ステップ1520（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2を参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1520（

50

第2変1)でYesの場合、ステップ1521(第2変1)に移行する。

【0188】

次に、ステップ1521(第2変1)で、特定遊技制御手段MP50は、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1をリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ1522(第2変1)で、特定遊技制御手段MP50は、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2をリセット(ゼロクリア)し、ステップ1508に移行する。尚、ステップ1512(第2変1)、ステップ1516(第2変1)、ステップ1518(第2変1)又はステップ1520(第2変1)でNoの場合には、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1においては、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1のカウンタ値又は第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2のカウンタ値のいずれかが0となると、時間短縮遊技状態が終了するよう構成されている。また、このように構成することで、時間短縮遊技状態時に第2主遊技側が1変動することで時間短縮遊技状態を終了させたい場合に、第1主遊技側が意図せず変動してしまった場合にも、時間短縮遊技状態が終了しないよう構成することができ、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、時間短縮遊技状態時に第2主遊技側で複数回の変動が実行可能に構成すると、熟練した遊技者は、第2主遊技図柄表示部B21gを視認して小当り図柄を確認し、当該小当り図柄に係る小当り遊技を契機とした特別遊技終了後に時間短縮遊技状態とならない小当り図柄であった場合には、第2大入賞口C20へ向けた遊技球の発射を中止し、時間短縮遊技状態中の次変動以降で、小当り遊技を契機とした特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となる小当り図柄の当選を狙ってしまう恐れがあるため、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2の初期値は1回となっている(このような遊技方法を防止している)。また、第1主遊技に係る変動回数と第2主遊技に係る変動回数との合計回数が所定値に達した場合に時間短縮遊技状態が終了するよう構成してもよい。

【0189】

次に、図35は、第2実施形態からの変更例1における、図7のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ1616(第2変1)及びステップ1618(第2変1)であり、即ち、ステップ1604で特定遊技フラグをオフにした後、ステップ1616(第2変1)で第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1をリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ1618(第2変1)で第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2をリセット(ゼロクリア)し、ステップ1612に移行する。

【0190】

次に、図36は、第2実施形態からの変更例1における、図17のステップ1750のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ1766(第2変1)～ステップ1774(第2変1)であり、即ち、ステップ1760(第2)でV入賞口C22に係る特別遊技終了後である場合、ステップ1766(第2変1)で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、V入賞口C22への入球の契機となった小当り図柄は時短移行小当り図柄(当該小当り図柄に係る小当り遊技中でのV入賞に係る特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる小当り図柄であり、本例では、7BK)ではないか否かを判定する。ステップ1766(第2変1)でYesの場合、ステップ1768(第2変1)で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、V入賞口C22への入球の契機となった小当り当選時の遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ1768(第2変1)でYesの場合、ステップ1770(第2変1)で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、V入賞口C22への入球の契機となった小当り図柄は時短時限定時短移行小当り図柄(当該小当り当選時に時間短縮遊技状態であった場合にのみ、当該小当り図柄に係る小当り遊技中でのV入賞に係る特別遊技終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる小当り図柄であり、本例では、5BK)であるか否かを判定する。ステップ1770(第2変1)でYesの場合、ステップ1772(第2変1)に移行

する。尚、ステップ1762（第2）でYesの場合又はステップ1766（第2変1）でNoの場合にも、ステップ1772（第2変1）に移行する。

【0191】

次に、ステップ1772（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1に所定回数（本例では、99回）をセットする。次に、ステップ1774（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2に所定回数（本例では、1回）をセットし、ステップ1756に移行する。尚、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1にセットする所定回数（本例では、99回）と、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2にセットする所定回数（本例では、1回）との和は100回となっている。尚、ステップ1768（第2変1）又はステップ1770（第2変1）でNoの場合、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

10

【0192】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、大当たり又は小当たり当選時の遊技状態（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）によって、当該大当たり又は小当たりに係る特別遊技終了後の遊技状態（時短移行率）を相違させることができると共に、時間短縮遊技状態において第2主遊技図柄を変動させることができる回数が1回のみであるため、高利益の小当たり図柄に当選するまでV入賞口C22に遊技球を入球させない遊技方法等、公正でない遊技方法の実行を防止できると共に、第1主遊技側が意図せず変動してしまった場合にも、時間短縮遊技状態が終了しないよう構成することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

20

【0193】

（第3実施形態）

これまでに示した実施形態においては、時間短縮遊技状態へ移行した場合には、第2主遊技側の保留上限に到達するまで第2主遊技側の保留を生起させることができるよう構成されているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態へ移行した場合であっても、生起させることができる第2主遊技側の保留個数に係る期待数が変化するように構成してもよく、そのように構成した場合には、これまでに示した実施形態では為し得ない新たな遊技性を構築することができる。そこで、そのような構成の一例を第3実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。更に、第3実施形態は、本実施形態をベースとした変形例でもあるため、本実施形態において示したいずれの構成についても、第3実施形態で適用可能であることも補足しておく（但し、第3実施形態における以下の例示においては、その特殊な遊技性を実現するため、主遊技図柄に係る変動固定時間は短時間で一律（例えば、0.2秒）となっているものとする）。

30

【0194】

尚、第3実施形態においては、限定頻度時における主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する限定頻度変動態様決定手段MN52と、限定頻度時における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照されるテーブルであって、遊技状態や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照するテーブルが決定されるよう構成された複数のテーブルからなる限定頻度変動態様決定用テーブルMN52taと、限定頻度に係る情報（フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bと、を有している。

40

【0195】

はじめに、図37は、第3実施形態における、図7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。本実施形態との相違点は、ステップ1201（第3）及びステップ1247-1（第3）～ステップ1247-4（第3）であり、即ち、ステップ1201（第3）で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照し、電動役物待機中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1201（第3）でYesの場合、ステップ1202に移行し、他方、Noの場合には、ステップ1247-3（第3）に移行する。

50

【0196】

次に、ステップ1244で電動役物を閉鎖した後、ステップ1247-1（第3）で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、待機時間タイマMP11t-H2に所定時間（本例では、5秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ1247-2（第3）で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物待機中フラグをオンにし、ステップ1247-3（第3）に移行する。

【0197】

次に、ステップ1247-3（第3）で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、待機時間タイマMP11t-H2を参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1247-3（第3）でYesの場合、ステップ1247-4（第3）で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物待機中フラグをオフにし、ステップ1246に移行する。尚、ステップ1247-3（第3）でNoの場合には、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。このように、第2主遊技始動口電動役物B11dが閉鎖してから待機時間（本例では、5秒）経過後に再度開閉可能に構成することにより、時間短縮遊技状態において決定された変動時間内に第2主遊技保留を生起させることができる数を安定させることができると共に、保留が生起した旨に係る演出、時間短縮遊技状態における第2主遊技始動口電動役物B11dの開放回数に係る演出、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口電動役物B11dが開放するか否かに係る演出、等を実行する時間を担保することができる。また、時間短縮遊技状態における補助遊技図柄の変動時間を長時間（例えば、5秒）として、待機時間と同様の効果を実現してもよい。但し、補助遊技図柄の変動時間を長時間（例えば、5秒）とした場合には、特別遊技中に変動開始した補助遊技図柄に係る変動（特に、非時間短縮遊技状態における変動）が当該特別遊技終了タイミングを跨ぐ場合、当該変動の次の補助遊技図柄に係る変動が開始されるタイミングにばらつきが生じることにより、時間短縮遊技状態中に生起させることができる第2主遊技保留数にばらつきが生じ易いこととなる。よって、例えば、補助遊技図柄の変動時間は極力短時間として特別遊技終了タイミングと補助遊技図柄の変動表示開始タイミングとを併せた上で、当該待機時間（第2主遊技始動口電動役物B11dが開放しない限り発生しない固定的な期間）を用いて、時間短縮遊技状態において決定された変動時間内に第2主遊技保留を生起させることができる数を安定させる手法が有効である。

【0198】

次に、図38は、第3実施形態における、図7のステップ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1402（第3）で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aを参照し、第1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1402（第3）でYesの場合、ステップ1400（2）で、遊技内容決定手段MNは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。他方、ステップ1402（第3）でNoの場合、ステップ1400（1）で、遊技内容決定手段MNは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。このように、第3実施形態では、第2主遊技保留よりも第1主遊技保留の方が優先して消化される（但し、これに限定されるわけではなく、第1主遊技保留よりも第2主遊技保留の方が優先して消化されるよう構成してもよい）。

【0199】

次に、図39は、第3実施形態における、図38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。本実施形態からの変更点は、ステップ1449（第3）、ステップ1550及びステップ1449-1（第3）～ステップ1449-12（第3）であり、即ち、ステップ1410で、主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ1449（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、

限定頻度フラグ（限定頻度Aフラグ、限定頻度Bフラグ、限定頻度Cフラグ）のいずれかがオンであるか否かを判定する。ステップ1449（第3）でYesの場合、ステップ1550（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52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1450に移行する。

【0200】

また、ステップ1446で条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ1449-1（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1449-2（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、中利益付与コマンド（実行される大当り又は小当り終了後の第2主遊技図柄に係る変動時間が遊技者にとって中程度の利益率であることを報知するためのコマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1449-11（第3）に移行する。

10

【0201】

他方、ステップ1448で小当りフラグをオンにした後、ステップ1449-3（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該停止図柄は高利益付与小当り図柄（当該小当り遊技終了後の第2主遊技図柄に係る変動時間が遊技者にとって高い利益率となる小当り図柄であり、本例では、7BK）であるか否かを判定する。ステップ1449-3（第3）でYesの場合、ステップ1449-4（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある限定頻度Cフラグをオンにする。次に、ステップ1449-5（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、高利益付与コマンド（実行される大当り又は小当り終了後の第2主遊技図柄に係る変動時間が遊技者にとって高い利益率であることを報知するためのコマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1449-11（第3）に移行する。

20

【0202】

他方、ステップ1449-3（第3）でNoの場合、ステップ1449-6（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該停止図柄は中利益付与小当り図柄（当該小当り遊技終了後の第2主遊技図柄に係る変動時間が遊技者にとって中程度の利益率となる小当り図柄であり、本例では、4BK）であるか否かを判定する。ステップ1449-6（第3）でYesの場合、ステップ1449-7（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1449-8（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、中利益付与コマンド（実行される大当り又は小当り終了後の第2主遊技図柄に係る変動時間が遊技者にとって中程度の利益率であることを報知するためのコマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1449-11（第3）に移行する。

30

40

【0203】

他方、ステップ1449-6（第3）でNoの場合、ステップ1449-9（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある限定頻度Aフラグをオンにする。次に、ステップ1449-10（第3）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、低利益付与コマンド（実行される大当り又は小当り終了後の第2主遊技図柄に係る変動時間が遊技者にとって低い利益率であることを報知するためのコマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメ

50

イン制御部SM側に送信される)し、ステップ1449-11(第3)に移行する。

【0204】

次に、ステップ1449-11(第3)で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第1主遊技限定頻度カウンタMN52c-1に初期値(本例では、10回)をセットする。次に、ステップ1449-12(第3)で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第2主遊技限定頻度カウンタMN52c-2に初期値(本例では、1回)をセットし、ステップ1500に移行する。

【0205】

次に、図40は、第3実施形態における、図39のステップ1550(第3)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1552で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、限定頻度Aフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度テーブルA(限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta)を参照し、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1562に移行する。他方、ステップ1552でNoの場合、ステップ1556で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、限定頻度Bフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1556でYesの場合、ステップ1558で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度テーブルB(限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta)を参照し、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1562に移行する。他方、ステップ1556でNoの場合、換言すると、限定頻度Cフラグがオンである場合、ステップ1560で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度テーブルC(限定頻度変動態様決定用テーブルMN52ta)を参照し、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1562に移行する。

【0206】

次に、ステップ1562で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bを参照し、当該変動は第1主遊技に係る変動であるか否かを判定する。ステップ1562でYesの場合、ステップ1564で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第1主遊技限定頻度カウンタMN52c-1のカウント値を1減算する。次に、ステップ1566で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第1主遊技限定頻度カウンタMN52c-1を参照し、当該カウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1566でYesの場合、ステップ1570で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある限定頻度フラグ(限定頻度Aフラグ、限定頻度Bフラグ、限定頻度Cフラグ)をオフにし、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。

【0207】

他方、ステップ1562でNoの場合、ステップ1568で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、第2主遊技限定頻度カウンタMN52c-2のカウント値を1減算し、ステップ1570に移行する(第2主遊技限定頻度カウンタMN52c-2にセットされる初期値は1であるため、減算後のカウント値は参照していない)。尚、ステップ1566でNoの場合には、次の処理(ステップ1450の処理)に移行する。

【0208】

次に、図41は、第3実施形態における、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。本テーブルの内容は第2実施形態からの変更例1に大当り図柄を複数設けた構成である。また、主遊技テーブル3の点線で囲まれているテーブルに関しては、非時間短縮遊技状態では第2主遊技に係る変動は実行され難く、また、時間短縮遊技状態では、第1主遊技側、第2主遊技側共に限定頻度テーブルが参照されるため、実質的に参照されないこととなる。

【0209】

次に、図42は、第3実施形態における、限定頻度テーブル構成図である。同図は、限

10

20

30

40

50

定頻度テーブルA、限定頻度テーブルB及び限定頻度テーブルCで構成されている。すべてのテーブルにおいて、変動態様は一義的に決定されることとなり、限定頻度テーブル毎の相違点は第2主遊技側の内容である。第2主遊技側に係る変動時間は、「限定頻度テーブルC参照時>限定頻度テーブルB参照時>限定頻度テーブルA参照時」となっており、1変動のみとなっている時間短縮遊技状態における第2主遊技側の変動にて、第2主遊技保留を生起させることができる期待値が異なっている。第3実施形態では、第2主遊技保留に係る変動は、ほぼ小当りに当選し、当該小当りを契機としてV入賞に係る特別遊技が実行されることとなるため、第2主遊技保留数が遊技者の利益と直結している。よって、遊技者の利益率も、「限定頻度テーブルC参照時>限定頻度テーブルB参照時>限定頻度テーブルA参照時」となっている。尚、前述した、第2主遊技保留を生起させることができる数は、第2主遊技始動口電動役物B11dに係る待機時間（5秒）が設けられているため、限定頻度テーブルA参照時がほぼ生起なし、限定頻度テーブルB参照時がおおよそ1～2個、限定頻度テーブルC参照時がおおよそ4～5個となっている。

10

【0210】

次に、図43は、第3実施形態における、図17のステップ1750のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1776（第3）及びステップ1777（第3）であり、即ち、ステップ1776（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1に所定回数（10回）をセットする。次に、ステップ1777（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2に所定回数（1回）をセットし、ステップ1756に移行する。このように、第3実施形態は、第2実施形態からの変更例1と同様に、第1主遊技時短回数カウンタMP52c-1と第2主遊技時短回数カウンタMP52c-2とのどちらかのカウンタ値が0となって場合に時間短縮遊技状態が終了するよう構成されている。尚、時短回数と限定頻度回数は同一となっている。

20

【0211】

次に、図44は、第3実施形態における、図22のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2120（第3）及びステップ2122（第3）であり、即ち、ステップ2106で保留情報を一時記憶した後、ステップ2120（第3）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該新たな保留は第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2120（第3）でYesの場合、ステップ2122（第3）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技保留発生演出を実行するコマンドをセット（ステップ2700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2118に移行する。ここで、同図右下段は、第2主遊技保留発生イメージ図である。前述したように、生起させた第2主遊技保留数が遊技者の利益と直結しているため、遊技者にとって高利益な事象が起きたことを報知する演出が実行されることとなる。

30

【0212】

次に、図45は、第3実施形態における、図22のステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2500（第3）であり、即ち、ステップ2412で、大当たり開始表示を実行した後、ステップ2500（第3）で、背景演出表示制御手段SM23は、後述する、特別遊技中演出表示制御処理を実行し、ステップ2420に移行する。

40

【0213】

次に、図46は、第3実施形態における、図45のステップ2500（第3）のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から高利益付与コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、背景演出表示制御手段SM23は、特別遊技終了

50

後に、遊技者にとって高利益となる旨を報知する演出（例えば、「バトル演出実行→必殺技で勝利」）を実行するコマンドをセット（ステップ2700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2506に移行する。他方、ステップ2502でNoの場合にも、ステップ2506に移行する。

【0214】

次に、ステップ2506で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から中利益付与コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、背景演出表示制御手段SM23は、特別遊技終了後に、遊技者にとって中利益となる旨を報知する演出（例えば、「バトル演出実行→パンチで勝利」）を実行するコマンドをセット（ステップ2700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2510に移行する。他方、ステップ2506でNoの場合にも、ステップ2510に移行する。

10

【0215】

次に、ステップ2510で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から低利益付与コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2512で、背景演出表示制御手段SM23は、特別遊技終了後に、遊技者にとって低利益となる旨を報知する演出（例えば、「バトル演出実行→敗北」）を実行するコマンドをセット（ステップ2700の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップ2420の処理）に移行する。他方、ステップ2510でNoの場合にも、次の処理（ステップ2420の処理）に移行する。

20

【0216】

以上のように構成することで、第3実施形態に係る遊技機においては、特別遊技終了後に限定頻度テーブルを参照するよう構成し、且つ、当該特別遊技の実行直前に停止した大当たり図柄もしくは小当たり図柄に基づいて参照する限定頻度テーブルを決定するよう構成している。また、第2主遊技保留に係る変動がほぼ小当たりに当選し、当該小当たり遊技中にV入賞口C22に入球することにより特別遊技に当選する（第2主遊技保留に係る変動が特別遊技に直結する）よう構成されており、時間短縮遊技状態における第2主遊技に係る変動可能回数は1変動のみとなっている、このように構成されているため、当該1変動のみの変動時間が、第2保留生起可能数を左右することとなり、遊技者は特別遊技終了後の1変動に着目することとなる。

30

【0217】

尚、第3実施形態においては、特別遊技中の演出にて、当該特別遊技終了後に参照される限定頻度テーブル（又は、第2主遊技図柄に係る変動時間）を示唆するように構成したが、本例には限定されず、特別遊技中の演出では確定的に利益態様を報知せず、特別遊技終了後の変動に係る演出にて、利益態様の結果を報知するよう構成してもよいし、特別遊技中の演出と特別遊技後の演出とのどちらも実行するよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に「バトル演出→敗北」、特別遊技終了後の変動開始時に「復活勝利演出」等）。

【0218】

尚、第3実施形態の遊技性を実現するための基本的な思想は、時間短縮遊技状態（即ち、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放状態となり易い状態）が維持されている期間中における第2主遊技始動口B10への入球総数に係る期待値を可変させることにある。よって、このような思想に基づき具現化できる遊技性は、第3実施形態において上記した例示のみではなく、様々な遊技性を概念することができるのであるが、基本的な考え方としては、時間短縮遊技状態が維持される総期間長に係る期待値を可変させる方法と、時間短縮遊技状態が維持されている期間中において第2主遊技始動口電動役物B11dが開放状態（第2主遊技始動口B10へ入球可能となる程度の開放状態）を維持する総期間長に係る期待値を可変させる方法と、に大きく分かれる。よって、夫々の方法についてのより具体的な手法について列記しておくこととするが、これら列記した手法の如何なる組み合わせも可能であることを補足しておく。

40

50

【0219】

＜時間短縮遊技状態が維持される総期間長に係る期待値を可変させる方法＞

- ・第3実施形態において上記した例示のように、主遊技図柄の変動時間を可変させる手法
- ・本実施形態において例示したように、主遊技図柄の変動表示後における変動固定時間を可変させる手法
- ・小当り遊技の実行中における第2大入賞口電動役物C21dの開放インターバル期間〔いわゆる開始デモ期間（初回の開放を行うまでの待機期間）或いは終了デモ期間（最終回の開放を行った後に小当り遊技を終了させるまでの待機期間）、開放→閉鎖→開放との一連の動作を行う際の閉鎖期間〕を可変させる手法
- ・主遊技図柄の変動回数を可変させる手法（但し、この場合には、主遊技図柄に関する当否判定結果がハズレとなる確率を高めておいた方が好適となる）

10

【0220】

＜時間短縮遊技状態が維持されている期間中において第2主遊技始動口電動役物B11dが開放状態を維持する総期間長に係る期待値を可変させる方法＞

- ・補助遊技図柄の変動時間を可変させる手法、或いは、補助遊技図柄の変動表示後における変動固定時間を可変させる手法
- ・補助遊技図柄の当選確率（本実施形態における当り図柄「D1」の選択確率）を可変させる手法
- ・第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様（開放時間）を可変させる手法（この場合には、1回の開放時間を可変させることで第2主遊技始動口B10への期待入球数を可変させることとなる）

20

【0221】

（第4実施形態）

ここで、本実施形態では、非時間短縮遊技状態における第2主遊技保留をすべて消化して、小当りに当選できなかった場合には、左打ちに戻して遊技すると共に、遊技者にとって有利な状態は終了する（通常遊技に戻る）よう構成したが、左打ちに戻した後にも再度遊技者にとって有利な状態となり得るような構成としてもよい。そのような構成の一例を第4実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。更に、第4実施形態は、本実施形態をベースとした変形例でもあるため、本実施形態において示したいずれの構成についても、第4実施形態で適用可能であることも補足しておく。

30

【0222】

まず、図47は、第4実施形態における、遊技機の正面図である。本実施形態との相違点は、第2種非電動役物B12を設けたことである。第2種非電動役物B12は、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球すると開放状態となり、当該開放タイミングから、第2種非電動役物B12に遊技球が2球入球することにより、閉鎖状態となるよう構成されている。また、当該第2種非電動役物B12に遊技球が1球入球すると、第2主遊技保留が1個生起することとなる。

【0223】

次に、図48は、第4実施形態における、図10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。本実施形態との相違点は、第2主遊技保留の最大数が2個な点であることと、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球すると、第2種非電動役物が開放し、当該タイミング以降、遊技球が2球入球すると、第2種非電動役物は閉鎖することとなる点である。尚、第2種非電動役物とは、電動役物でない役物（電氣的に駆動制御されない役物）であり、且つ、大入賞口以外の入賞口の入口を開き、又は拡大するもので、遊技球が当該入賞口以外の特定の入賞口に入賞し、又は特定のゲートを通じた場合に作動するものをいう。

40

【0224】

次に、図49は、第4実施形態における、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。本実施形態との相違点は、第1主遊技に係る大当り図柄を2つ設けた点で、第1主遊技に係る大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄

50

(本例では、7 A) と、第 1 主遊技に係る大当たり終了後に非時間短縮遊技状態に移行する大当たり図柄(本例では、4 A) と、を設けている。

【0225】

次に、図 50 は、第 4 実施形態における、図 17 のステップ 1750 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1778 (第 4) ~ ステップ 1780 (第 4) であり、即ち、ステップ 1752 で、現在第 1 主遊技側に係る特別遊技終了後であった場合、ステップ 1778 (第 4) で、特定遊技制御手段 MP50 は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 MB11b - C を参照し、停止中の大当たり図柄は時短移行大当たり図柄(大当たり終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当たり図柄であり、本例では、7 A) であるか否かを判定する。ステップ 1778 (第 4) で Yes の場合、ステップ 1755 に移行する(時間短縮遊技状態となる)。

10

【0226】

他方、ステップ 1752 で第 1 主遊技側に係る特別遊技終了後ではなかった場合、ステップ 1779 (第 4) で、特定遊技制御手段 MP50 は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 MB11b - C を参照し、第 2 主遊技図柄に係る特別遊技終了後(第 2 主遊技大当たり図柄に係る特別遊技のみであり、第 2 主遊技小当たり図柄の停止を契機とした V 入賞口への入球に係る特別遊技は含まない)であるか否かを判定する。ステップ 1779 (第 4) で Yes の場合、ステップ 1755 に移行する(時間短縮遊技状態となる)。他方、ステップ 1779 (第 4) で No の場合、換言すると、V 入賞口 C22 に係る特別遊技終了後であった場合、ステップ 1780 (第 4) で、特定遊技制御手段 MP50 は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 MB11b - C を参照し、時間短縮遊技状態にて当選した小当りに係る特別遊技の終了後であるか否かを判定する。ステップ 1780 (第 4) で Yes の場合、次の処理(ステップ 1800 の処理)に移行し(非時間短縮遊技状態となる)、他方、No の場合には、ステップ 1755 に移行する(時間短縮遊技状態となる)。

20

【0227】

尚、ステップ 1778 (第 4) で No の場合には、次の処理(ステップ 1800 の処理)に移行する(非時間短縮遊技状態となる)。

【0228】

以上のように構成することで、第 4 実施形態に係る遊技機においては、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技保留をすべて消化して、小当りに当選できなかった場合においても、左打ちに戻した遊技において、第 2 種非電動役物に遊技球を入球させることにより、第 2 主遊技保留を生起させることができ、第 2 主遊技に係る小当りに当選することで再度遊技者にとって有利な状態にすることができるという、有利な状態を引き戻すという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

30

【0229】

(第 4 実施形態からの変更例 1)

ここで、第 4 実施形態では、第 2 種非電動役物を、遊技者にとって有利な状態を引き戻すために設けたが、当該第 2 種非電動役物を使った構成はこれには限定されない。そのような構成の一例を第 4 実施形態からの変更例 1 とし、以下、第 4 実施形態との変更点についてのみ、詳述する。更に、第 4 実施形態からの変更例 1 は、第 4 実施形態をベースとした変形例でもあるため、第 4 実施形態において示したいずれの構成についても、第 4 実施形態からの変更例 1 で適用可能であることも補足しておく。

40

【0230】

第 4 実施形態からの変更例 1 においては、第 4 実施形態の第 2 種非電動役物 B12 を左第 2 種非電動役物 B12 とし、追加した第 2 種非電動役物を右第 2 種非電動役物 B13 としている。また、第 4 実施形態の第 2 主遊技始動口 B10 は主遊技始動口ではなく、左第 2 種非電動役物 B12 及び右第 2 種非電動役物 B13 を開放させるための入球口であるため、非電動役物開放入球口 B15 としている。

【0231】

50

まず、図51は、第4実施形態からの変更例1における、遊技機の正面図である。第4実施形態との相違点は、第2種非電動役物B12を盤面右部に配置したことと、第4実施形態の第2主遊技始動口B10を非電動役物開放入球口B15としたことである。

【0232】

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、第4実施形態に係る遊技機においては、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球により、第2主遊技保留の生起と非電動役物の開放とのどちらも実行されるよう構成していたが、第2種非電動役物B12を盤面右部に配置したことにより、非電動役物開放入球口B15への遊技球の入球が第2種非電動役物の開放を実行し、第2種非電動役物への遊技球の入球が第2主遊技保留の生起を実行するようになり、第2主遊技始動口B10に入球することに起因して、第2種非電動役物B12を開放させると共に、第2主遊技保留を生起させることである第4実施形態とは異なり、1つの入球口が1つの作用を実行する（右第2種非電動役物B13に入球すると第2主遊技保留が生起する、等）よう構成することができ、遊技の公正性が担保されることとなる。

10

【0233】

尚、本例に係る遊技機は、高利益である状態においては、常に右打ちを実行する（左打ちに切り替えない）ため、発射ハンドルD44に右打ち専用ボタン（当該ボタンを押下しながら遊技球を発射すると、発射ハンドルD44の捻り具合に拘らず常に最大強度にて発射される）を設けてもよい。

【0234】

20

尚、本例に係る遊技機においては、時短リミッター（時間短縮遊技状態における特別遊技の連続当選上限回数を設けて、当該回数に達した特別遊技の実行終了後には、非時間短縮遊技状態となる）を設けて、非時間短縮遊技状態において第2主遊技保留に係る変動で小当りに当選した場合に、以降のタイミングで3回以上の特別遊技の実行がほぼ約束されるような遊技性としてもよい。

【0235】

また、本実施形態において、時間短縮遊技状態中に当選した小当り遊技実行中において、V入賞口C22に遊技球が入球しなかった場合には、V入賞検出演出を実行しない、且つ、当該V入賞検出演出とは異なる態様の演出（例えば、残念な雰囲気演出）を実行するよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態中に当選した小当り遊技実行中において、第2大入賞口C20の1回目の開放で遊技球が入球した場合（V入賞口C22には入球しない）に第1V入賞検出演出を実行し、その後の第2大入賞口C20の2回目以降の開放で遊技球がV入賞口C22に入球した場合に第2V入賞検出演出を実行するよう構成してもよい。尚、第1V入賞検出演出と第2V入賞検出演出とでは、第2入賞検出演出の方が視認性が高い（目立つ）よう構成されている。

30

【0236】

また、本例においては（特に、本実施形態においては）、遊技者にとって有利な期間（出玉が連続して増加し得る区間）は、非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側に係る特別遊技の実行開始後から、以降、特別遊技終了後にて非時間短縮遊技状態に移行し、且つ、第2主遊技保留が存在しなくなるまでの一連の期間となるため、この一連の期間が継続している旨をホールコンピュータHCに対して出力するためには、まず、非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側に係る特別遊技の開始タイミングから所定の外部信号（いわゆる外部端子板における一端子から出力される信号）をオンとし（且つその後オンを維持し）、以降、特別遊技終了後に非時間短縮遊技状態に移行し、且つ、第2主遊技保留が存在しなくなったタイミングにて当該所定の外部信号をオフとするよう構成しておくことが好適となる。

40

【0237】

また、本実施形態においては、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値が0となる変動終了時点で時間短縮遊技状態が終了するよう構成されているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態における最終変動（前回の特別遊技終了後から100回目の主遊技図柄

50

の変動)にて小当りに当選した場合、当該小当り遊技終了(又は、小当り遊技に係る排出待機時間経過)まで時間短縮遊技状態が終了しないよう構成してもよい。そのように構成することにより、当該最終変動時において小当りに当選し、その後の小当り遊技時にV入賞口C22に入球した場合には、当該入球に基づき発生した特別遊技に関しては時間短縮遊技状態である状況下で発生した特別遊技として取り扱うことができる。

【0238】

尚、本発明における記載した様々な発明の特徴に係る記載は、当該特徴に係る記載箇所に係る実施形態や変更例には限定されず、記載されているどの実施形態や変更例に適用しても何ら問題ない。

【0239】

(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。

【0240】

本態様(1)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)と、

可変入賞口(例えば、第2大入賞口C20)に入球した遊技球が入球し得る特定領域(例えば、V入賞口C22)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)とを備え、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-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MJ21-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、保留制御手段MJ30)と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)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

10

20

30

40

50

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、保留制御手段M J 3 0）と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、

第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段（例えば、小当り遊技制御手段M P 4 0）と、

10

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C 2 2）への入球があった場合には、遊技者にとって有利となる第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において、特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段M P 5 0）と

を備え、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて第二識別情報を変動表示された場合、当該変動表示後には第二識別情報が前記特定態様にて停止表示されることが略確定的となるよう構成されており、且つ、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下で可変入賞口開放遊技が実行された場合には、当該実行された可変入賞口開放遊技に基づく前記特定領域（例えば、V入賞口C 2 2）への入球が略確定的となるよう構成されており、

20

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下では、特定遊技状態が維持されている期間中において、新たに第二特別遊技が実行されるまでには前記所定個数に到達するまで新たな第二保留が生起可能となる一方、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下であっても、通常遊技状態が維持されている期間中においては、新たな第二保留が生起不能又は著しく生起困難となるよう構成されており、

30

第二特別遊技が実行された場合においては、当該第二特別遊技の実行前において通常遊技状態であったか特定遊技状態であったかに拘わらず、当該第二特別遊技の実行後において特定遊技状態及び通常遊技状態のいずれとなるかが振り分けら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。

【0 2 4 1】

本態様（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、

40

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、

第二始動口（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であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口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第二始動口（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、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C 2 2）と、

50

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と
を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - C）と、

10

第一識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP 3 0）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B）と、

第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - C）と、

第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段（例えば、小当り遊技制御手段MP 4 0）と、

20

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C 2 2）への入球があった場合には、遊技者にとって有利となる第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP 3 0）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において、特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP 5 0）と

30

を備え、

第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて第二識別情報が変動表示された場合、当該変動表示後には第二識別情報が前記特定態様にて停止表示されることが略確定的となるよう構成されており、且つ、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C 2 0）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下で可変入賞口開放遊技が実行された場合には、当該実行された可変入賞口開放遊技に基づく前記特定領域（例えば、V入賞口C 2 2）への入球が略確定的となるよう構成されており、

第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを第二識別情報変動単位とした場合、特定遊技状態である場合において第二識別情報変動単位が一回行われたことを契機として通常遊技状態となる一方で、第一識別情報の変動表示開始から停止表示までを第一識別情報変動単位とした場合、特定遊技状態である場合において第一識別情報変動単位が一回行われた場合であっても、その後において特定遊技状態が維持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。

40

【0 2 4 2】

本態様（3）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、

第二始動口（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であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口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、

50

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V入賞口C22）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と

を備え、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-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MJ21-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、保留制御手段MJ30）と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）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、保留制御手段MJ30）と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段（例えば、小当り遊技制御手段MP40）と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C22）への入球があった場合には、遊技者にとって有利となる第二特別遊技を実行する第二特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において、特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態移行制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と

を備え、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報が変動表示された場合、当該変動表示後には第二識別情報

10

20

30

40

50

が前記特定態様にて停止表示されることが略確定的となるよう構成されており、且つ、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下で可変入賞口開放遊技が実行された場合には、当該実行された可変入賞口開放遊技に基づく前記特定領域（例えば、V入賞口C22）への入球が略確定的となるよう構成されており、

特定遊技状態が維持されている期間中における第二識別情報の変動表示期間に関する総表示期間が第一総期間となる場合と、特定遊技状態が維持されている期間中における第二識別情報の変動表示期間に関する総表示期間が当該第一総期間よりも長い第二総期間となる場合とを少なくとも採り得るよう構成されており、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下での前記第一総期間内における第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への期待入球数よりも、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）へ向けた遊技球の連続発射が継続している状況下での前記第二総期間内における第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への期待入球数の方が多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0243】

M 主制御基板、MJ 遊技用情報制御手段

MJ10 入球判定手段、MJ11-A 第1主遊技始動口入球判定手段

MJ11-B 第2主遊技始動口入球判定手段、MJ11-H 補助遊技入球口入球判定手段

MJ11-C10 第1大入賞口入球判定手段、MJ11-C20 第2大入賞口入球判定手段

MJ11-V V入賞口入球判定手段、MJ20 乱数取得判定実行手段

MJ21-A 第1主遊技乱数取得判定実行手段、MJ21-B 第2主遊技乱数取得判定実行手段

MJ21-H 補助遊技乱数取得判定実行手段、MJ30 保留制御手段

MJ31 保留消化制御手段、MJ31j 変動開始条件充足判定手段

MJ32 図柄保留手段、MJ32-A 第1主遊技図柄保留手段

MJ32b-A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段、MJ32-B 第2主遊技図柄保留手段

MJ32b-B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段、MJ32-H 補助遊技図柄保留手段

MJ32b-H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、MN 遊技内容決定手段

MN10 当否抽選手段、MN11-A 第1主遊技当否抽選手段

MN11ta-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

MN11ta-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

MN11ta-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

MN30 変動固定制御手段、MN30t 変動固定時間タイマ

MN40 図柄内容決定手段、MN41-A 第1主遊技図柄決定手段

MN41ta-A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル、MN41-B 第2主遊技図柄決定手段

MN41ta-B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル、MN41-H 補助遊技図柄決定手段

MN41ta-H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル、MN50 変動態様決定手段

MN51-A 第1主遊技変動態様決定手段、MN51ta-A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル

MN51-B 第2主遊技変動態様決定手段、MN51ta-B 第2主遊技変動態様決定

10

20

30

40

50

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

MN 6 0 振分役物制御手段、MN 6 0 b 振分役物関連情報一時記憶手段

MN 6 0 t 振分役物作動タイマ、MP 遊技進行手段

MP 1 0 表示制御手段、MP 1 1 - C 第1・第2主遊技図柄制御手段

MP 1 1 t - C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ、MP 1 1 - H 補助遊技図柄制御手段

MP 1 1 t - H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、MP 2 0 - B 第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段

10

MP 2 1 - B 第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、MP 2 2 t - B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ

MP 3 0 特別遊技制御手段、MP 3 1 条件判定手段

MP 3 2 特別遊技内容決定手段、MP 3 2 t a 特別遊技内容参照テーブル

MP 3 3 特別遊技実行手段、MP 3 3 - C 第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段

MP 3 3 c 入賞球カウンタ、MP 3 4 特別遊技時間管理手段

MP 3 4 t 特別遊技用タイマ、MP 4 0 小当り遊技制御手段

MP 4 1 t 小当り遊技用タイマ、MP 4 1 t - 2 排出待機タイマ

MP 4 0 b 小当り遊技関連情報一時記憶手段、MP 5 0 特定遊技制御手段

MP 5 2 時短終了条件判定手段、MP 5 2 c 時短回数カウンタ

20

MB 遊技状態一時記憶手段、MB 1 0 - C 第1・第2主遊技状態一時記憶手段

MB 1 1 b - C 第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段、MB 1 0 - H 補助遊技状態一時記憶手段

MB 1 1 b - H 補助遊技図柄情報一時記憶手段、MB 2 0 b 特別遊技関連情報一時記憶手段

MB 3 0 b 特定遊技関連情報一時記憶手段、MT 情報送信制御手段

MT 1 0 コマンド送信用バッファ、MH 賞球払出決定手段

A 第1主遊技周辺機器、A 1 0 第1主遊技始動口

A 1 1 s 第1主遊技始動口入球検出装置、A 2 0 第1主遊技図柄表示装置

A 2 1 g 第1主遊技図柄表示部、A 2 1 h 第1主遊技図柄保留表示部

30

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 V入賞口、C 2 2 s V入賞口入球検出装置

C 2 3 振分役物、H 補助遊技周辺機器

H 1 0 補助遊技始動口、H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置

40

H 2 0 補助遊技図柄表示装置、H 2 1 g 補助遊技図柄表示部

H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部、S 副制御基板

SM 演出表示制御手段(サブメイン制御基板)、SM 1 0 表示情報受信手段

SM 1 1 b メイン側情報一時記憶手段、SM 2 0 演出表示制御手段

SM 2 1 装飾図柄表示制御手段、SM 2 1 n 装図表示内容決定手段

SM 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル、SM 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段

SM 2 1 t 装図変動時間管理タイマ、SM 2 2 装図保留情報表示制御手段

SM 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段、SM 2 3 背景演出表示制御手段

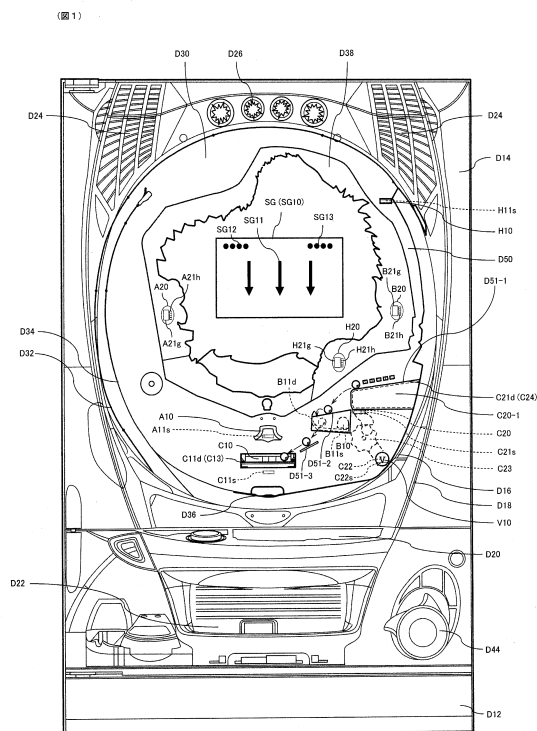
SM 2 3 n 背景演出表示内容決定手段、SM 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段

50

S M 2 4 予告演出表示制御手段、S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段
 S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段
 S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 6 右打ち指示表示制御手段、S M 2 7 V入賞検出演出表示制御手段
 S M 4 0 情報送受信制御手段、S S 演出表示手段（サブサブ制御部）
 S S 1 0 副情報送受信制御手段、S S 2 0 画像表示制御手段
 S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段、S G 演出表示装置
 S G 1 0 表示領域、S G 1 1 装飾図柄表示領域
 S G 1 2 第1保留表示部、S G 1 3 第2保留表示部
 K H 賞球払出制御基板、K E 賞球払出装置

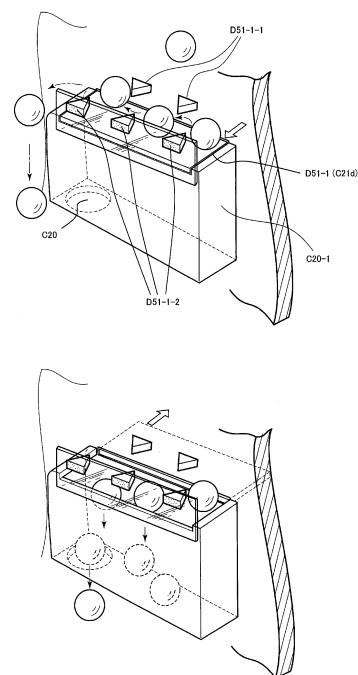
10

【図 1】



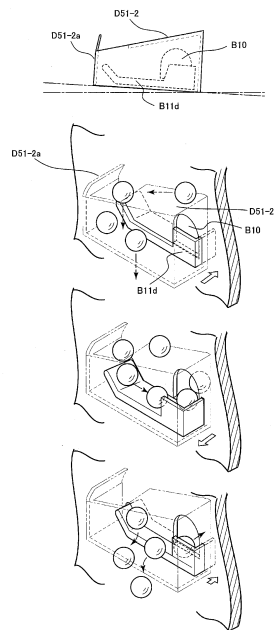
【図 2】

(図 2)



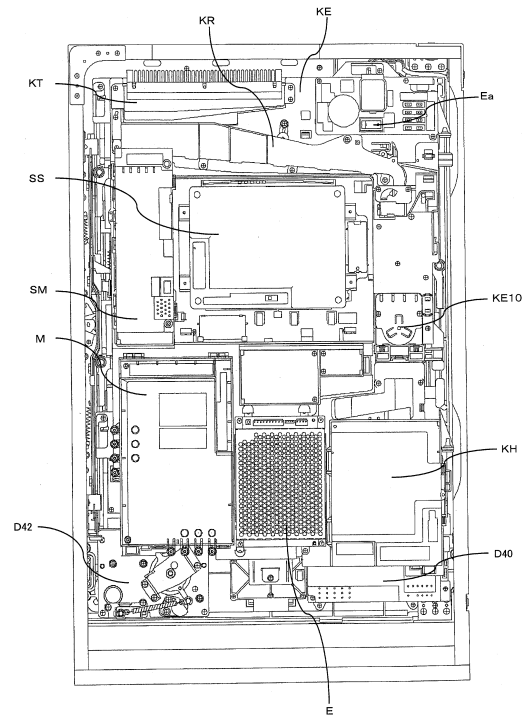
【図 3】

(圖3)



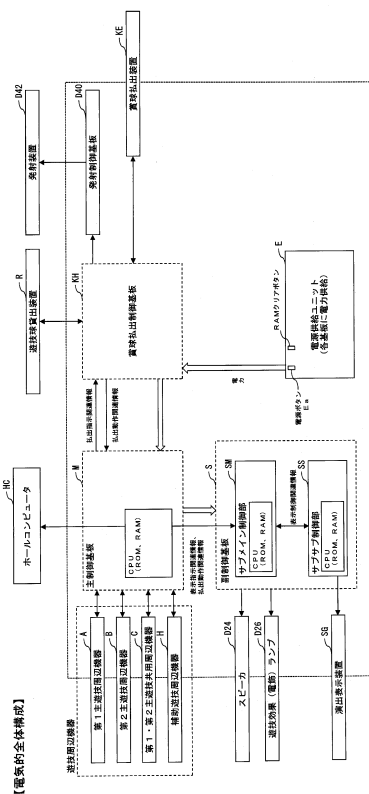
【図 4】

(圖 4)



【図 5】

(5)

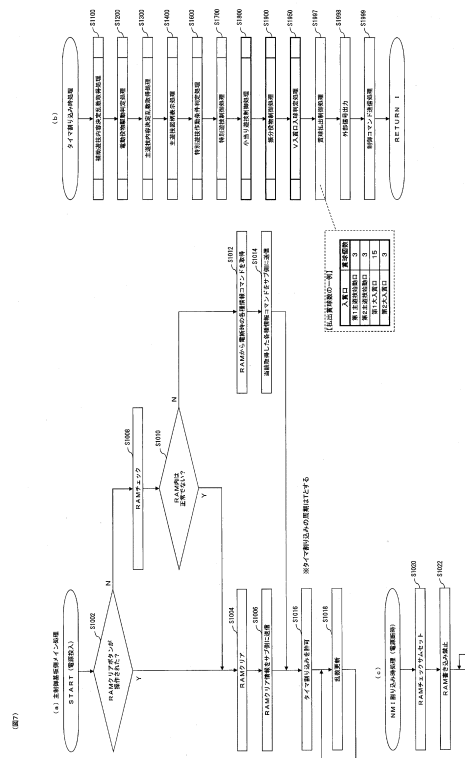


【图 6】

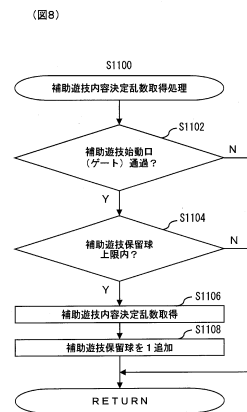
(圖 6)



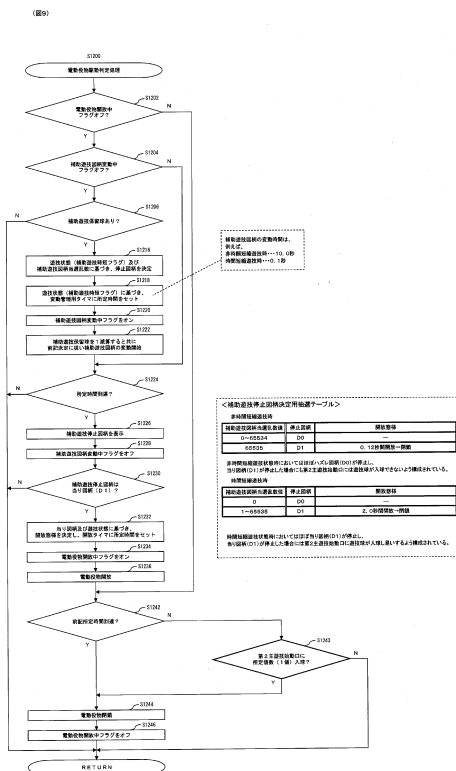
【図 7】



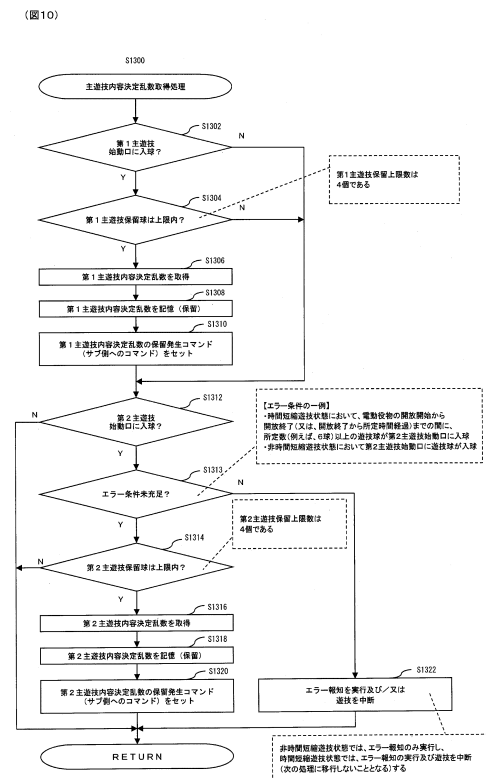
【図 8】



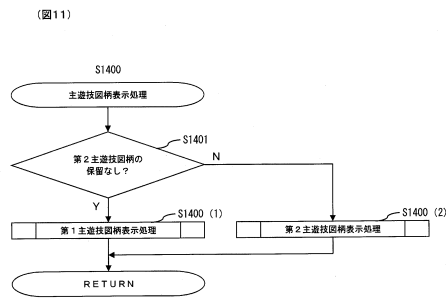
【图 9】



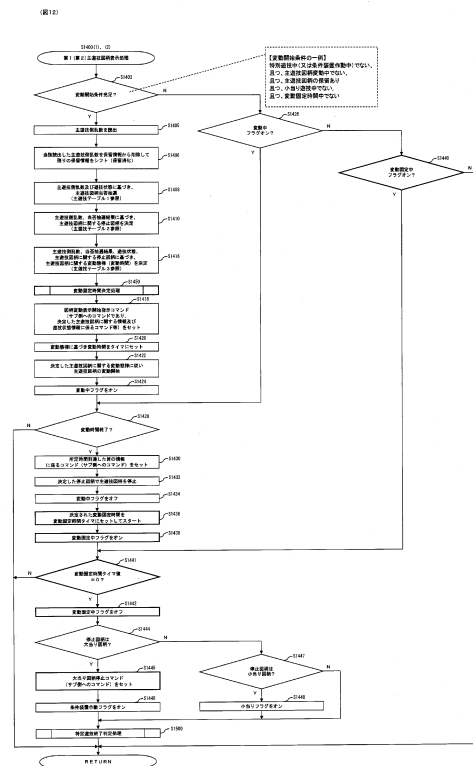
【図 10】



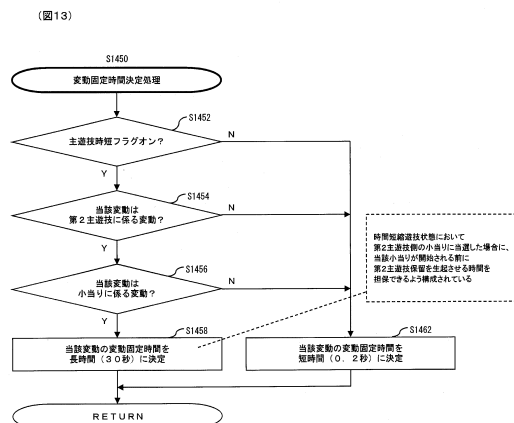
【図 1 1】



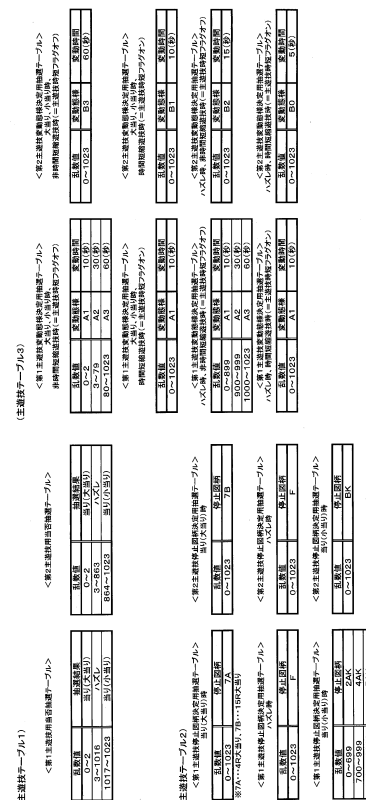
【図 1 2】



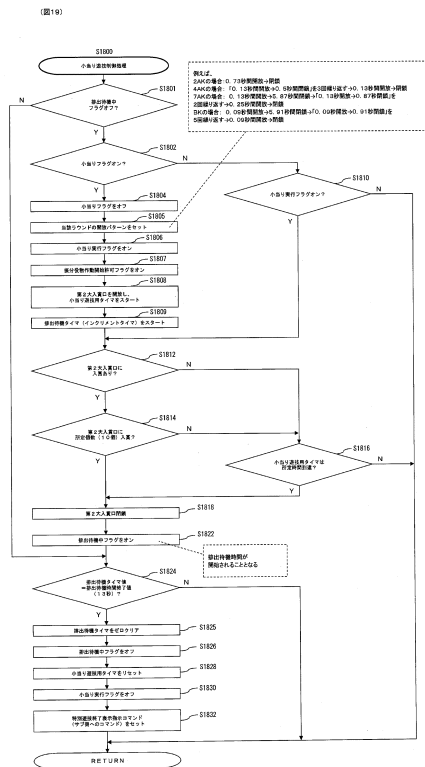
【図 1 3】



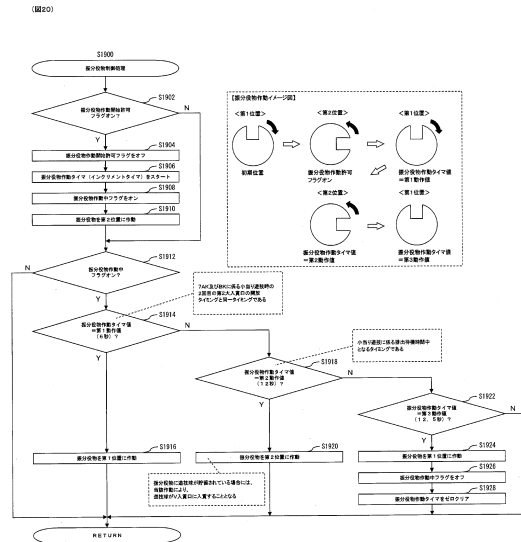
【図 14】



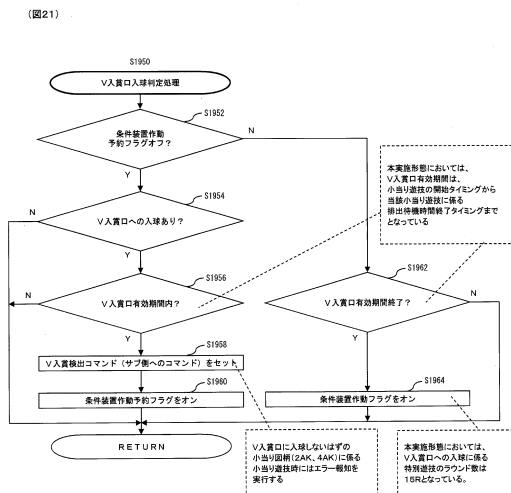
【図 19】



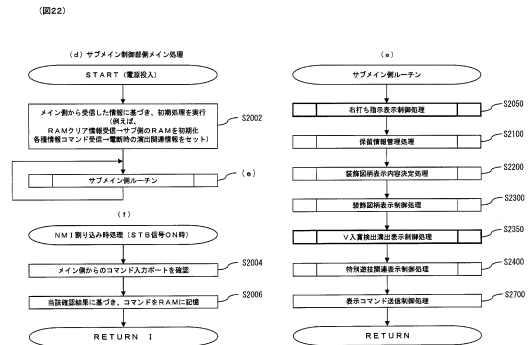
【図 20】



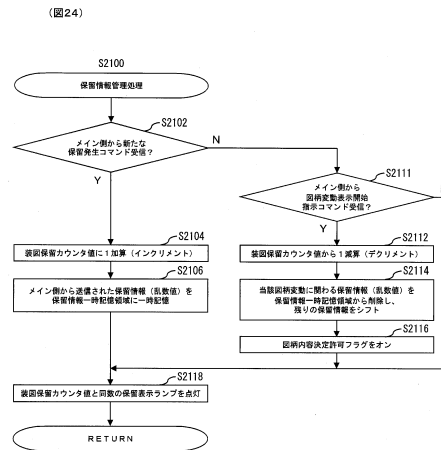
【図 2 1】



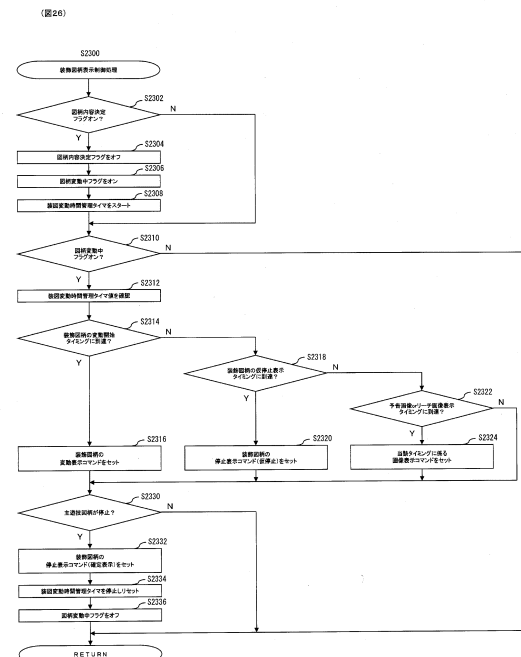
【图 2 2】



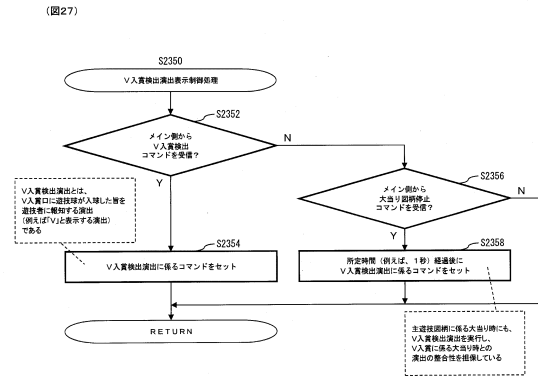
【図 24】



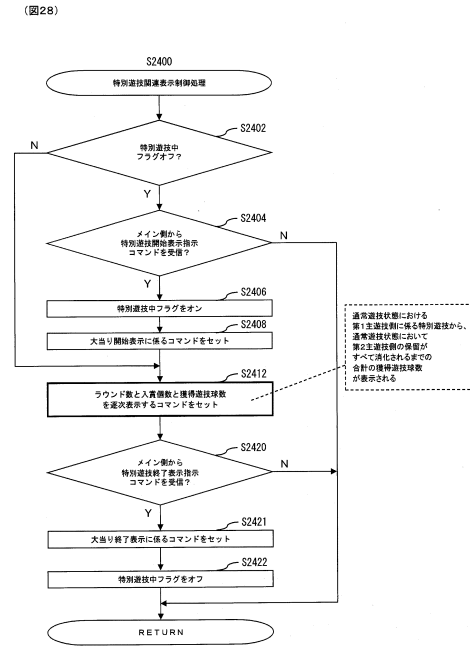
【图 2 6】



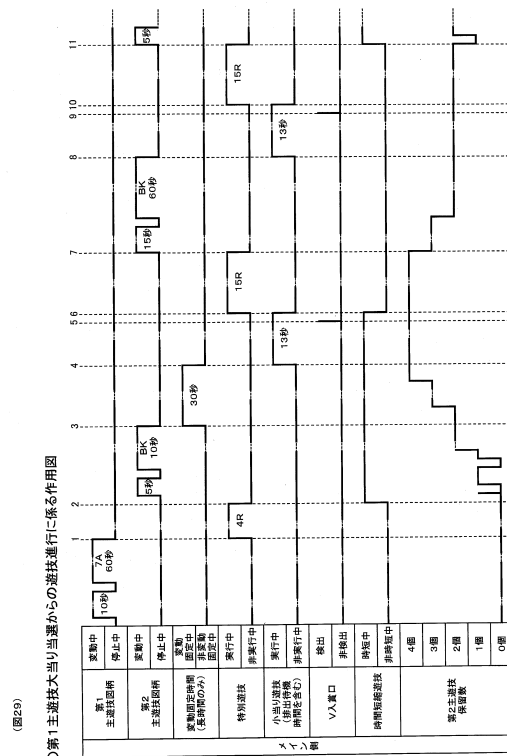
【図 27】



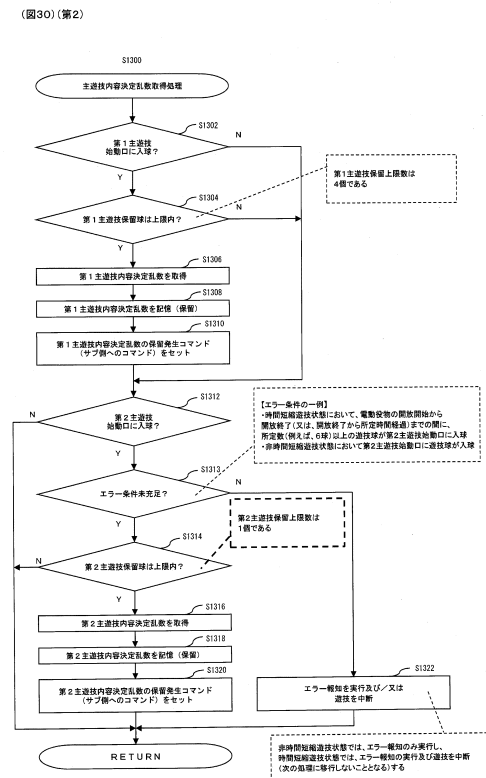
【図 28】



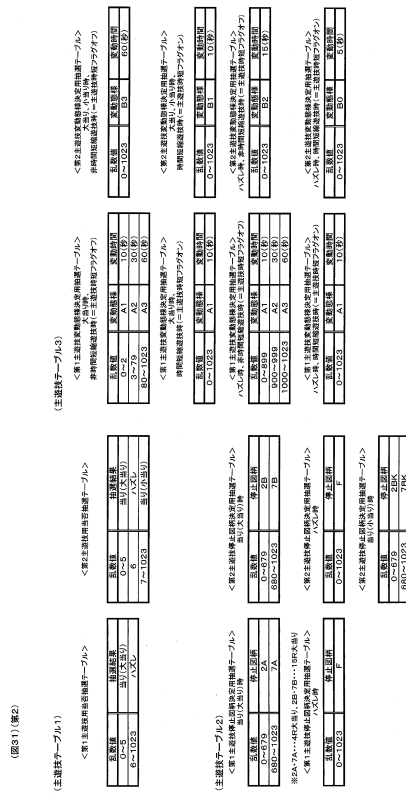
【図 29】



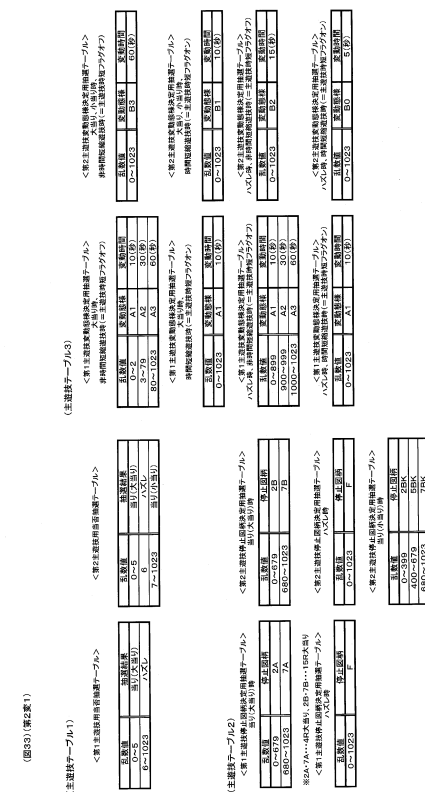
【図 30】



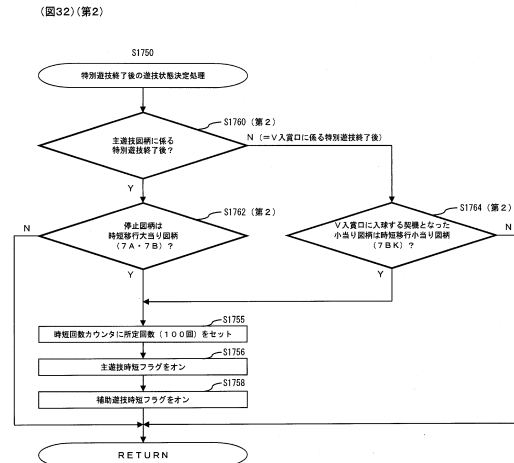
【図 3 1】



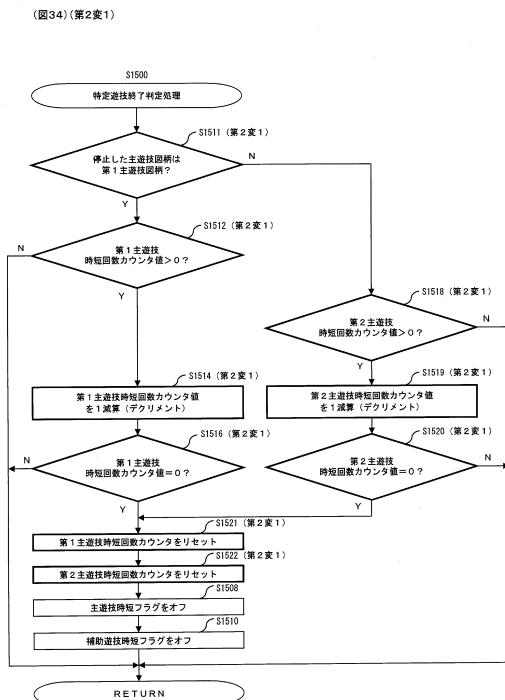
【図 3 3】



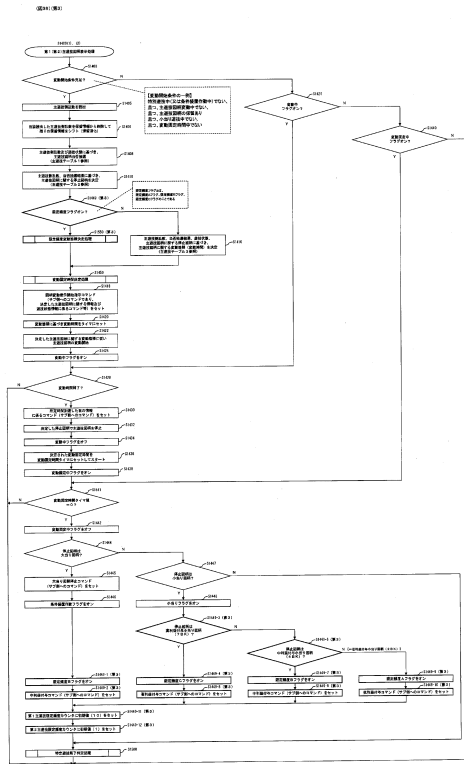
【図 3 2】



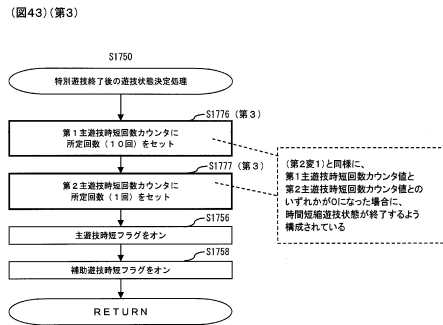
【図 3 4】



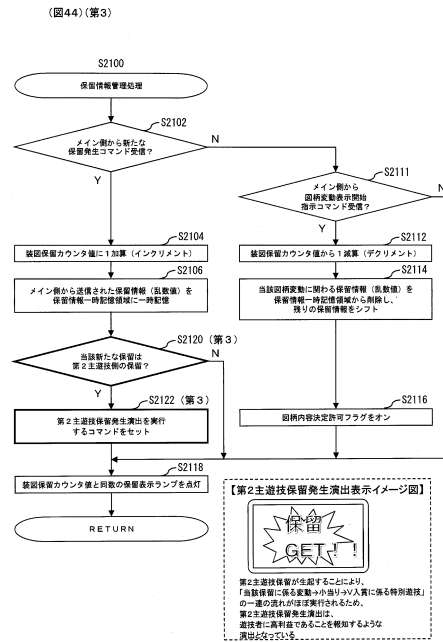
【図 39】



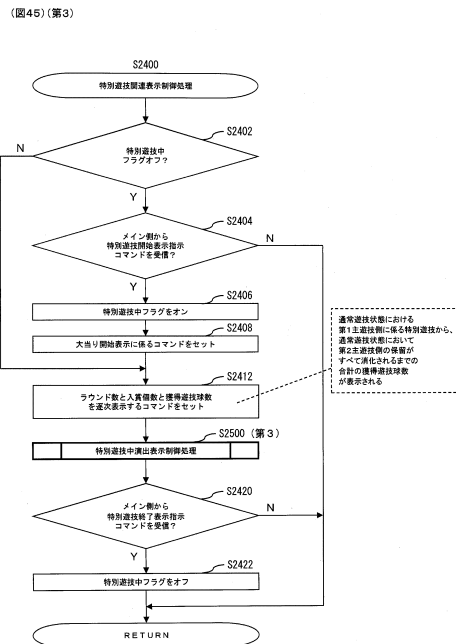
【図 4 3】



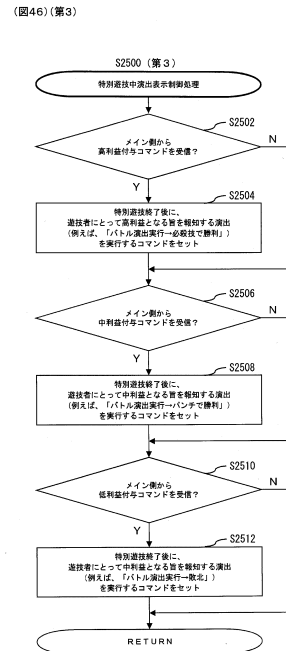
【図 4 4】



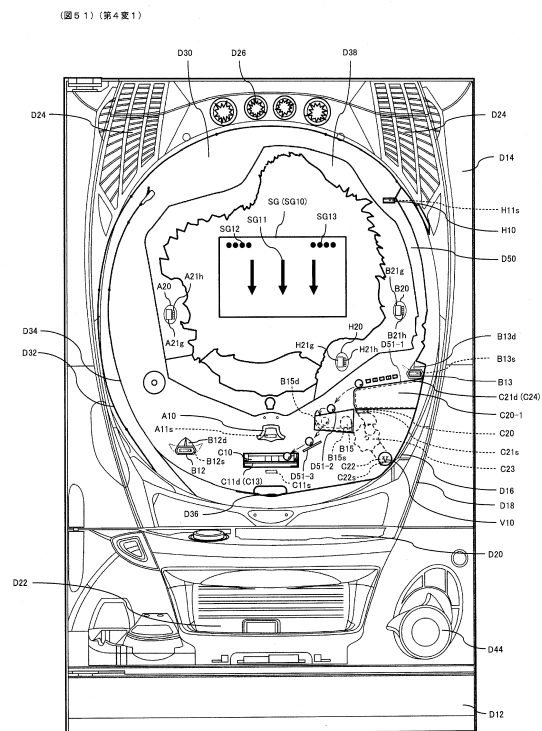
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 5 1】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-043077 (JP, A)
特開2016-005526 (JP, A)
特開2009-291292 (JP, A)
特開2011-206309 (JP, A)
特開2010-279571 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2