

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-104133
(P2014-104133A)

(43) 公開日 平成26年6月9日(2014.6.9)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2012-258929 (P2012-258929)
 (22) 出願日 平成24年11月27日 (2012.11.27)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 池谷 謙吾
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA33 AA43 EB15

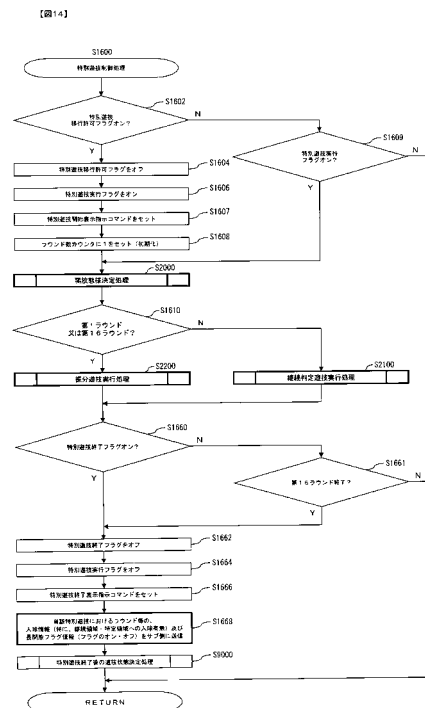
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 斬新な遊技性を実現できる遊技機を提供する。

【解決手段】 少なくとも初回の単位遊技については第一可変入賞口を閉状態から開状態とし得る遊技とし、初回の単位遊技の実行に基づく第一可変入賞口への遊技球の有無に拘わらず初回の単位遊技の実行後には次回の単位遊技を実行すると共に、次回以降のある単位遊技の実行後において更なる単位遊技の実行が予定されている状況下、ある単位遊技が第二可変入賞口を閉状態から開状態とし得る遊技であってある単位遊技の実行に基づく第二特定領域への入球がなかった場合には、ある単位遊技の実行後において更なる単位遊技を実行せずに特別遊技の実行を終了し、第一可変入賞口を閉状態から開状態とし得る単位遊技の実行に基づく第一特定領域への入球があったことを条件として、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態に移行させ得るよう構成する。

【選択図】 図14



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な始動口と、
 閉状態と開状態とを採り得る第一可変入賞口と、
 第一可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る第一特定領域と、
 閉状態と開状態とを取り得る第二可変入賞口と、
 第二可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る第二特定領域と
 を備え、
 始動口への遊技球の入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
 前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定実行手段と、
 当否判定実行手段による当否判定結果が当選である場合、第一可変入賞口及び第二可変入賞口のいずれかを閉状態から開状態とする遊技であって、第一可変入賞口又は第二可変入賞口への所定個数の入球又は所定期間が経過するまで閉状態から開状態とし得る遊技である単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、
 前記乱数に基づく抽選が実行可能である非特別遊技時の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において通常遊技状態及び特定遊技状態のいずれかとする非特別遊技時遊技状態制御手段と
 を備え、

10

特別遊技実行手段は、

20

少なくとも初回の単位遊技については第一可変入賞口を閉状態から開状態とし得る遊技とし、初回の単位遊技の実行に基づく第一可変入賞口への遊技球の有無に拘わらず初回の単位遊技の実行後には次回の単位遊技を実行すると共に、当該次回以降のある単位遊技の実行後において更なる単位遊技の実行が予定されている状況下、当該ある単位遊技が第二可変入賞口を閉状態から開状態とし得る遊技であって当該ある単位遊技の実行に基づく第二特定領域への入球があった場合には、当該ある単位遊技の実行後において更なる単位遊技を実行する一方、当該ある単位遊技が第二可変入賞口を閉状態から開状態とし得る遊技であって当該ある単位遊技の実行に基づく第二特定領域への入球がなかった場合には、当該ある単位遊技の実行後において更なる単位遊技を実行せずに特別遊技の実行を終了し、
 非特別遊技時遊技状態制御手段は、

30

特別遊技の実行中における第一可変入賞口を閉状態から開状態とし得る単位遊技の実行に基づく第一特定領域への入球があったことを条件として、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態に移行させ得ることを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、特別遊技の際に開放する大入賞口の開放態様等に工夫を凝らすことで、特別遊技中における遊技の興趣性を向上させている遊技機も存在している。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2008 - 73181

50

【特許文献2】特許第4260075

【特許文献3】特開2011-92337

【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、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口2210又は第2主遊技始動口2110）と、

閉状態と開状態とを採り得る第一可変入賞口（例えば、第2大入賞口2220）と、

第一可変入賞口（例えば、第2大入賞口2220）に入球した遊技球が入球し得る第一特定領域（例えば、特定領域2224）と、

閉状態と開状態とを取り得る第二可変入賞口（例えば、第1大入賞口2120）と、

第二可変入賞口（例えば、第1大入賞口2120）に入球した遊技球が入球し得る第二特定領域（例えば、継続領域2124）と

を備え、

始動口（例えば、第1主遊技始動口2210又は第2主遊技始動口2110）への遊技球の入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121又は第2主遊技乱数取得判定実行手段1122）と、

前記乱数に基づき、当否判定を実行する当否判定実行手段（例えば、当否抽選手段1135）と、

当否判定実行手段（例えば、当否抽選手段1135）による当否判定結果が当選である場合、第一可変入賞口（例えば、第2大入賞口2220）及び第二可変入賞口（例えば、第1大入賞口2120）のいずれかを閉状態から開状態とする遊技であって、第一可変入賞口（例えば、第2大入賞口2220）又は第二可変入賞口（例えば、第1大入賞口2120）への所定個数の入球又は所定期間が経過するまで閉状態から開状態とし得る遊技である単位遊技（いわゆるラウンドであり、以下同じ）を複数回実行する特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段（例えば、特別遊技実行手段1173）と、

前記乱数に基づく抽選が実行可能である非特別遊技時の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、いわゆる確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態）とを有し、特別遊技の実行終了後において通常遊技状態及び特定遊技状態（例えば、いわゆる確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態）のいずれかとする非特別遊技時遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段1180）と

を備え、

特別遊技実行手段（例えば、特別遊技実行手段1173）は、

少なくとも初回の単位遊技については第一可変入賞口（例えば、第2大入賞口2220）を閉状態から開状態とし得る遊技とし、初回の単位遊技の実行に基づく第一可変入賞口（例えば、第2大入賞口2220）への遊技球の有無に拘わらず初回の単位遊技の実行後には次回の単位遊技を実行すると共に、当該次回以降のある単位遊技の実行後において更なる単位遊技の実行が予定されている状況下、当該ある単位遊技が第二可変入賞口（例えば、第1大入賞口2120）を閉状態から開状態とし得る遊技であって当該ある単位遊技の実行に基づく第二特定領域（例えば、継続領域2124）への入球があった場合には、当該ある単位遊技の実行後において更なる単位遊技を実行する一方、当該ある単位遊技が第二可変入賞口（例えば、第1大入賞口2120）を閉状態から開状態とし得る遊技であって当該ある単位遊技の実行に基づく第二特定領域（例えば、継続領域2124）への入球がなかった場合には、当該ある単位遊技の実行後において更なる単位遊技を実行せずに特別遊技の実行を終了し、

10

20

30

40

50

非特別遊技時遊技状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段 1 1 8 0）は、特別遊技の実行中における第一可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 2 2 2 0）を閉状態から開状態とし得る単位遊技の実行に基づく第一特定領域（例えば、特定領域 2 2 2 4）への入球があったことを条件として、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態（例えば、いわゆる確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態）に移行させ得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、大入賞口を開放させる特別遊技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。

10

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】図 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 2】図 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

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

【図 4】図 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

【図 6】図 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置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。

20

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

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

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

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

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での第 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 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

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

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

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での開放状態決定処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での継続判定遊技実行処理のフローチャートである。

40

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での振分遊技実行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、主制御装置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、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 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

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

50

【図 2 2】図 2 2 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 3】図 2 3 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中表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 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エラー制御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、作用図である。

【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。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（所謂、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（所謂、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「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、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、当該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無い非補助遊技状態（いわゆる、普通図柄非時短状態）、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

10

20

30

40

50

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{例えば、本実施形態においては、後述するように、第1主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照されるテーブルと第2主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照されるテーブルとを夫々別の参照テーブル(変動パターンテーブル)として設けるよう構成されているが、これには限定されず、第1主遊技図柄の変動態様及び第2主遊技図柄の変動態様として選択され得るすべての変動態様を一の変動パターンテーブルとして設けるよう構成してもよく、また、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とで参照範囲が異なる際には夫々別の参照テーブルとして設けるよう構成してもよい}。

【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。

10

【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102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102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104は、外枠102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102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110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112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

20

【0013】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第1主遊技始動口2210、第2主遊技始動口2110、補助遊技始動口2410、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220、第1主遊技図柄表示装置2130、第2主遊技図柄表示装置2230、演出表示装置2310、補助遊技図柄表示装置2420、センター飾り192及びアウト口142が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

30

【0014】

次に、第1主遊技始動口2210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2210は、第1主遊技始動口入球検出装置2211を備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置2211は、第1主遊技始動口2210への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

40

【0015】

次に、第2主遊技始動口2110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2110は、第2主遊技始動口入球検出装置2111と、第2主遊技始動口電動役物2112と、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置2111は、第2主遊技始動口2110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2112は、第2主遊技始動口2110に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

50

【 0 0 1 6 】

ここで、本実施形態においては、第1主遊技始動口2210と第2主遊技始動口2110とが離隔して設けられており、遊技領域120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2210に誘導され易い一方、第2主遊技始動口2110に誘導され難いよう構成されている。他方、遊技領域120の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第1主遊技始動口2210に誘導され難い一方、第2主遊技始動口2110に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【 0 0 1 7 】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口2110側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口2210側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口2210と第2主遊技始動口2110とが離隔して配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口2210と第2主遊技始動口2110とを重ねるように配置してもよく、その場合には、第1主遊技始動口2210の存在により、第2主遊技始動口2110の上部が塞がれているよう構成してもよい。

【 0 0 1 8 】

次に、補助遊技始動口2410は、補助遊技始動口入球検出装置2411を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置2411は、補助遊技始動口2410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2410への遊技球の入球は、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 1 9 】

ここで、本実施形態においては、遊技領域120の右側（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2410に誘導され易い一方、遊技領域120の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口2410に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120の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球をも、補助遊技始動口2410に誘導され易いよう構成してもよい）。

【 0 0 2 0 】

次に、アウト口142の上方には、第1大入賞口2120及び第2大入賞口2220が設けられており、遊技領域120の右側又は左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口142に到達する前に、第1大入賞口2120及び第2大入賞口2220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。

【 0 0 2 1 】

次に、第1大入賞口2120は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口142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1大入賞口2120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2121（第1入賞検出装置2121）と、第1大入賞口電動役物2122（及び第1大入賞口ソレノイド2122a）と、特別遊技中に残りのラウンドを実行するか否かを遊技球の入球によって決定するための継続領域2124と、継続領域2124への遊技球の入球を検出するための継続領域入球検出装置2124-1と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置2121は、第1大入賞口2120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2122は、第1大入賞口2120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2120を可変させる（第1大入賞口ソレノイド2122aを励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様として

10

20

30

40

50

いるが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0022】

次に、第2大入賞口2220は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口142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2220は、遊技球の入球を検出するための第2入賞検出装置2221と、第2大入賞口電動役物2222（及び第2大入賞口ソレノイド2222a）と、特別遊技中に遊技球が入球することで特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行する特定領域2224と、特定領域2224への遊技球の入球を検出するための特定領域入球検出装置2224-1と、を備える。ここで、第2入賞検出装置2221は、第2大入賞口2220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。次に、第2大入賞口電動役物2222は、第2大入賞口2220に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第2大入賞口2220を可変させる（第2大入賞口ソレノイド2222a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2222の態様を、羽根形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、第1大入賞口2120と同様に、横長形状を成す態様としてもよいし、入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ペロ型アタッカー）としてもよい。

【0023】

次に、第1主遊技図柄表示装置2130（第2主遊技図柄表示装置2230）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2130（第2主遊技図柄表示装置2230）は、第1主遊技図柄表示部2131（第2主遊技図柄表示部2231）と、第1主遊技図柄保留表示部2132（第2主遊技図柄保留表示部2232）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部2132（第2主遊技図柄保留表示部2232）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2131（第2主遊技図柄表示部2231）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か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）。

【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2130（第2主遊技図柄表示装置2230）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2310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2310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

10

20

30

40

50

ては、演出表示装置 2310 は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される装図表示部 2311 と、装図保留表示部 2312 と（不図示）を備える。ここで、装図表示部 2311 は、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画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置 2310 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、装図保留表示部 2312 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。

【0026】

次に、補助遊技図柄表示装置 2420 は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 2420 は、補助遊技図柄表示部 2421 と、補助遊技図柄保留表示部 2422 とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 2422 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。

10

【0027】

最後に、センター飾り 192 は、演出表示装置 2310 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2310 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 190 は、遊技領域 120 又は遊技領域 120 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】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 2210（第 2 主遊技始動口 2110）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）を行う主制御装置（メイン基板）1000 と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 2140 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）2320 と、主に演出表示を実行する演出表示装置（サブサブ制御部）2310 と、賞球タンク 212、賞球レール 214 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 212 から供給される遊技球を上球皿 110 へ払い出す払出ユニット 216 等を備える賞球払出機構（セット基盤）210 と、払出ユニット 216 による払出動作を制御する賞球払出制御装置 3000 と、上球皿 110 の遊技球（貯留球）を遊技領域 120 へ 1 球ずつ発射する発射装置 232 と、発射装置 232 の発射動作を制御する発射制御基板 230 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 290 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 292 等が、前枠 104 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

20

30

【0029】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 1000 と、主制御基板 1000 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 3000 と、主制御基板 1000 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 2140 上での各種演出、スピーカ 114 からの音響、遊技効果ランプ 190 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 2000 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 290 と、を主体として構成されている。尚、副制御基板 2000 は、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 2140 上での各種演出、スピーカ 114 からの音響、遊技効果ランプ 190 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 2320 と、演出表示装置 2140 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 2310 の 2 つの制御部とを備えている。ここで、主制御基板 1000、賞球払出制御基板 3000、サブメイン制御部 2320 及びサブサブ制御部 2310 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

40

50

憶する R A M が搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【 0 0 3 0 】

まず、主制御基板 1 0 0 0 は、入賞口センサ S { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 2 2 1 1、第 2 主遊技始動口入球検出装置 2 1 1 1、補助遊技始動口入球検出装置 2 4 1 1、第 1 大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1、第 2 大入賞口入賞検出装置 2 2 2 1、一般入賞検出装置 (不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である) }、図示略する駆動ソレノイド (前述した、第 1 大入賞口電動役物ソレノイド 2 1 2 2 a、第 2 大入賞口電動役物ソレノイド 2 2 2 2 a 等)、情報表示 L E D (不図示) 等、遊技の進行に必須となる入出力装置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 1 0 0 0 は、賞球払出制御基板 3 0 0 0 と、副制御基板 2 0 0 0 (サブメイン制御部 2 3 2 0 ・サブサブ制御部 2 3 1 0) とともに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 3 0 0 0 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 2 0 0 0 にそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板 1 0 0 0 は、外部接続端子 (不図示) を介してホールコンピュータ H 等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータ H と配線接続することで、主制御基板 1 0 0 0 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

【 0 0 3 1 】

また、本実施形態では、図 3 の矢印表記の通り、主制御基板 1 0 0 0 と賞球払出制御基板 3 0 0 0 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 1 0 0 0 とサブメイン制御部 2 3 2 0 とは、主制御基板 1 0 0 0 からサブメイン制御部 2 3 2 0 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

【 0 0 3 2 】

次に、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、遊技球の払出を実行する賞球払出機構 2 1 0 と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付け賞球払出制御基板 3 0 0 0 に伝達する遊技球貸出装置 1 0 0 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) とともに接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置 1 0 0 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 3 0 0 0 により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

30

【 0 0 3 3 】

次に、副制御基板 2 0 0 0 は、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置 2 1 4 0 と、スピーカ 1 1 4 と、遊技効果ランプ 1 9 0、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 2 0 0 0 内にサブメイン制御部 2 3 2 0 とサブサブ制御部 2 3 1 0 とを有しており、サブメイン制御部 2 3 2 0 によりスピーカ 1 1 4 から出力させる音声の制御、遊技効果 (電飾) ランプ 1 9 0 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 2 3 1 0 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 2 3 2 0 とサブサブ制御部 2 3 1 0 とを、副制御基板 2 0 0 0 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 2 3 1 0 により音声制御を実行させる (V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適) 等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

40

【 0 0 3 4 】

50

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置1000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D）、演出に係るサブメイン制御部2320（演出表示制御手段2320）、主制御装置1000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装置3000と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部2320（演出表示制御手段2320）は、画像演出を実行するサブサブ制御部2310（演出表示手段2310）、各種遊技効果ランプ190（例えばサイドランプ）やスピーカ114等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御装置3000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と電氣的に接続されている。尚、主制御装置1000、サブメイン制御部2320（演出表示制御手段2320）、サブサブ制御部2310（演出表示手段2310）、賞球払出制御装置3000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、以下で主制御装置1000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2000）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2000）に含まれるとする各手段を主制御装置1000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

【0035】

まず、主制御装置1000は、主遊技（第1主遊技、第2主遊技、特別遊技）・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段1100と、遊技周辺機器2000側に各種遊技情報（例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報（例えば、16R大当り、8R大当り、4R大当り、ハズレ）、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等）を送信するための情報送信制御手段1300（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1301）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装置3000を制御する賞球払出決定手段1400と、を有している。

20

【0036】

ここで、遊技制御手段1100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1110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1120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1130と、後述する第1主遊技側乱数・第2主遊技側乱数・補助遊技側乱数に基づき特別遊技の当否及び第2主遊技始動口電動役物2112の開放可否を抽選する当否抽選手段1135と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段1140と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段1150と、第2主遊技始動口2110の第2主遊技始動口電動役物2112の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電動役物開閉制御手段1160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1170と、特別遊技の所定ラウンドにて、残りの特別遊技を実行するか否かの決定を行うための継続判定遊技に関する制御を司る継続判定遊技実行制御手段1175と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段1180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1190と、を有している。以下、各手段について詳述する。

30

40

【0037】

まず、入球判定手段1110は、第1主遊技始動口2210へ遊技球が入球したか否か

50

を判定する第1主遊技始動口入球判定手段1111と、第2主遊技始動口2110へ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1112と、補助遊技始動口2410に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技入球口入球判定手段1113とを有している。

【0038】

次に、乱数取得判定実行手段1120は、第1主遊技始動口2210への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段1121と、第2主遊技始動口2110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1122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1123とを有している。

10

【0039】

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

20

【0040】

次に、保留制御手段1130は、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1131aに保留するための第1主遊技図柄保留手段1131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1132aに保留するための第2主遊技図柄保留手段1132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1133aに保留するための補助遊技図柄保留手段1133と、を有している。ここで、第1主遊技図柄保留手段1131、第2主遊技図柄保留手段1132及び補助遊技図柄保留手段1133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1131a、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1133aを夫々有している。

30

【0041】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bとを、有している。ここで、当否抽選用テーブル1135bは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブル1135b-1と、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3と、を有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

40

【0042】

次に、図柄内容決定手段1140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と変動態様（変動時間等）を決定する第1主遊技内容決定手段1141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

50

技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第2主遊技内容決定手段1142と、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技内容決定手段1143とを有している。

【0043】

ここで、第1主遊技内容決定手段1141は、第1主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141aを有しており、当該第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a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主遊技内容決定手段1142は、第2主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142aを有しており、当該第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a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、補助遊技内容決定手段1143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内容決定用抽選テーブル1143aを有しており、当該補助遊技内容決定用抽選テーブル1143a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）。

10

20

【0044】

次に、表示制御手段1150は、第1主遊技図柄表示装置2130の第1主遊技図柄表示部2131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主遊技図柄制御手段1151と、第2主遊技図柄表示装置2230の第2主遊技図柄表示部2231上で、所定時間第2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2主遊技図柄制御手段1152と、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a及び第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aのいずれにも乱数が一時記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段に一時記憶された乱数に基づく主遊技図柄の変動を優先するかを決定する主遊技図柄保留解除制御手段1154と、補助遊技図柄表示装置2420の補助遊技図柄表示部2421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1153とを有している。

30

【0045】

ここで、第1主遊技図柄制御手段1151は、前記第1主遊技内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第1主遊技図柄変動時間管理手段1151aを更に有している。また、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。次に、第2主遊技図柄制御手段1152は、前記第2主遊技内容決定手段1142により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第2主遊技図柄変動時間管理手段1152aを更に有している。また、第2主遊技図柄変動時間管理手段1152aは、ゼロクリア可能な第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段1153は、補助遊技図柄表示装置2420の補助遊技図柄表示部2421上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段1153aを有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段1153aは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ1153a-1を更に備えている。

40

【0046】

次に、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の電動役物2112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条件判定手段1161と、第2主遊技始動口2110の電動役物2112の駆動（開放）時間を計測す

50

る開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

【 0 0 4 7 】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、大当りに当選している { 特別遊技 (大当り) 実行許可フラグが発生している } か否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容 (具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等) を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を所定条件で開状態にするという特別遊技 (大当り) を実行するための特別遊技実行手段 1 1 7 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理 (例えば、第 1 大入賞口 2 1 2 0 及び第 2 大入賞口 2 2 2 0 の開閉時間) を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 と、継続判定遊技 (次回以降のラウンド実行が予定されている状況下、当該次回以降のラウンド実行を実行するか特別遊技を終了するかを決定するための遊技であり、詳細は後述する) を実行するための継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 と、振分遊技 (確率変動遊技状態への移行可否を決定するための遊技であり、詳細は後述する) を実行するための振分遊技実行制御手段 1 1 7 6 と、を有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 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 1 1 7 2 a を更に有している (テーブルの詳細については不図示) 。

10

20

【 0 0 4 8 】

次に、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、継続判定遊技の実行時間を計時するための継続判定遊技実行用タイマ 1 1 7 5 a を有している。

【 0 0 4 9 】

次に、振分遊技実行制御手段 1 1 7 6 は、振分遊技の実行時間を計時するための振分遊技実行用タイマ 1 1 7 6 a を有している。

【 0 0 5 0 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 と、役物連続作動装置作動回数カウンタ 1 1 8 3 と、を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、確変回数 (回数制限付き確率変動遊技状態の継続回数) をカウント可能な確変回数カウンタ 1 1 8 1 a と、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 b と、を更に有している。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。

30

【 0 0 5 1 】

ここで、本実施形態においては、時短中には、非時短中と比較して、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 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 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短は、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、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 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 (転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合) 。

40

【 0 0 5 2 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 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) における現在の遊技状態を一時記憶するための第 1 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 と、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 2 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 と、補助

50

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 1 1 9 3 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 1 1 9 4 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 1 1 9 5 と、継続判定遊技における現在の遊技状態（例えば、入賞の有無や、継続判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継続判定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 6 と、振分遊技における現在の遊技状態（例えば、入賞の有無や、振分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振分遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 7 と、を有している。

10

【0053】

ここで、第 1 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 は、第 1 主遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第 1 フラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a と、現在変動中の第 1 主遊技図柄（変動開始条件が成立した第 1 主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第 1 主遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 1 b とを有している。

【0054】

また、第 2 主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 は、第 2 主遊技に関する各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するための第 2 フラグ一時記憶手段 1 1 9 2 a と、現在変動中の第 2 主遊技図柄（変動開始条件が成立した第 2 主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 2 b とを有している。

20

【0055】

また、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 は、補助遊技に関する情報（例えば、補助遊技図柄当選フラグ・開放延長フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a と、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 1 1 9 3 b とを有している。

【0056】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 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 D と、サブメイン制御部 2 3 2 0（演出表示制御手段 2 3 2 0）、サブサブ制御部 2 3 1 0（演出表示装置 2 3 1 0）等、を有している。ここで、サブメイン制御部 2 3 2 0 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。

30

【0057】

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 2 2 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 と、を有している。

40

【0058】

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 2 1 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 と、を有している。

【0059】

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）の所定ラウンドにおける、継続判定遊技の際には所定条件下で開状態となる第

50

1 大入賞口 2 1 2 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の所定ラウンドにおける、振分遊技の際には所定条件下で開状態となる第 2 大入賞口 2 2 2 0 と、を有する。

【 0 0 6 0 】

次に、補助遊技周辺機器 D は、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる補助遊技始動口 2 4 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 とを有している。

【 0 0 6 1 】

ここで、演出表示制御手段（サブメイン制御部）2 3 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2 3 2 1 と、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 2 3 2 2 と、装飾図柄の保留個数管理や保留表示処理を司る装飾図柄保留情報表示制御手段 2 3 2 3 と、演出制御全般に係る情報を一時記憶するための演出一般情報一時記憶手段 2 3 2 4 と、サブサブ制御部 2 3 1 0 側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段 2 4 0 0 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 6 2 】

まず、表示情報受信手段 2 3 2 1 は、主制御装置 1 0 0 0 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 2 3 2 1 a を有している。

【 0 0 6 3 】

次に、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 は、主制御装置 1 0 0 0 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飾図柄表示内容決定手段 2 3 2 2 a 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飾図柄表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c と、装飾図柄の変動時間を計時するための装飾図柄表示時間管理タイマ 2 3 2 2 d と、を有している。ここで、装飾図柄表示内容決定手段 2 3 2 2 a 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飾図柄表示内容決定用抽選（参照）テーブル 2 3 2 2 a - 1 を有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【 0 0 6 4 】

次に、装飾図柄保留情報表示制御手段 2 3 2 3 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飾図柄保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a を有している。

【 0 0 6 5 】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）2 3 1 0 は、演出表示装置 2 1 4 0 上表示領域である装飾図柄表示領域 2 3 1 1、第 1 保留表示部 2 3 1 2 a、第 2 保留表示部 2 3 1 2 b へ画像を表示する画像表示制御手段 2 3 1 3 と、サブメイン制御部 2 3 2 0 側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段 2 4 5 0 と、を有している。ここで、画像表示制御手段 2 3 1 3 は、サブメイン制御部 2 3 2 0 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 2 3 1 3 a を更に有している。

【 0 0 6 6 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段 2 3 1 0 が、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 2 1 3 0、第 2 主遊技図柄表示装置 2 2 3 0 及び補助遊技図柄表示装置 2 4 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示手段 2 3 1 0 は、演出表示制御手段 2 3 2 0 により制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 と片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【 0 0 6 7 】

次に、図 5 は、主制御装置 1 0 0 0 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

10

20

30

40

50

源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ3002で、主制御装置1000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290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3002でYesの場合、ステップ3004で、主制御装置1000は、主制御装置1000側のRAM内容（例えば、遊技状態一時記憶手段1190内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ3006で、情報送信制御手段1300は、主制御基板1000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2320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3014の処理に移行する。他方、ステップ3002でNoの場合は、ステップ3008で、主制御装置1000は、主制御装置1000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3010で、主制御装置1000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3010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3004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ3010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3011で、主制御装置1000は、主遊技装置1000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3012で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部2320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3014の処理に移行する。次に、ステップ3014で、主制御装置1000は、同図のステップ1000によって示される主制御装置1000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、同図のステップ1000が実行されることとなる）、ステップ3020の処理に移行する。尚、ステップ3020に移行後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御装置1000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。

【0068】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御装置1000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、主制御装置1000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、主制御装置1000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、主制御装置1000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、主制御装置1000は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1400）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出機構210の駆動制御等を賞球払出制御基板3000に実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ1800で、主制御装置1000は、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータH等への情報出力）を実行する。次に、ステップ1900で、主制御装置1000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。

【0069】

10

20

30

40

50

次に、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御装置 1 0 0 0 は、リセット I C からの電源断信号が C P U の N M I 端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図 (c) の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時 (本例では、N M I 割り込み時) において、ステップ 3 6 0 4 で、主制御装置 1 0 0 0 は、R A M 領域の情報に基づき電源断時情報 (例えば、チェックサム) をセットする。次に、ステップ 3 6 0 6 で、主制御装置 1 0 0 0 は、R A M 領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【 0 0 7 0 】

次に、図 6 は、図 5 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、補助遊技入球口入球判定手段 1 1 1 3 は、補助遊技入球口 2 4 1 0 に遊技球が入球 (流入、ゲートの場合は通過) したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 4 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を参照し、保留球が上限 (例えば 4 個) でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3 は、補助遊技内容決定乱数 (例えば、補助遊技図柄当選乱数) を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、補助遊技図柄保留手段 1 1 3 3 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 1 1 3 3 a にセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の電動役物駆動判定処理) に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の電動役物駆動判定処理) に移行する。

【 0 0 7 1 】

次に、図 7 は、図 5 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3 は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a にアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3 は、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 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、補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a 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 1 1 9 3 b に一時記憶する。次に、ステップ 1 2 1 8 で、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a 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 1 1 5 3 a - 1 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 5 秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には 3 0 秒) をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 中の補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、補助遊技図柄保留手段 1 1 3 3 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 1 1 3 3 a 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 1 1 5 3 は、補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 をスタートした後、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 2 2 4 で、補助遊技図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、補助遊技図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 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 1 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 で、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技図柄情報一時記憶手段

1193b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2421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1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の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、条件判定手段1161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、電動役物開閉制御手段1160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、開放タイマ1162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6秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には0.5秒）をセットする。次に、ステップ1234で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の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、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の電動役物2112を開放する。次に、ステップ1238で、電動役物開閉制御手段1160は、開放タイマ1162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1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、電動役物開閉制御手段1160は、第2主遊技始動口2110の電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の主遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

10

【0072】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1238に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1238でNoの場合には次の処理（ステップ1300の主遊技内容決定乱数取得処理）に移行する。

20

【0073】

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）。

【0074】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段1111は、第1主遊技始動口2210の第1入球検出装置2211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1121は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段1121は、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段1131は、当該第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1131aに記憶する。次に、ステップ1310で、情報送信制御手段1300は、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部2320へ送信するためのコマンド送信用バッファ1301にセットする。次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段1112は、第2主遊技始動口2110の第2入球検出装置2111から第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段112

30

40

50

2は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段1122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1132は、当該第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1132aに記憶する。次に、ステップ1320で、情報送信制御手段1300は、第2主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部2320へ送信するためのコマンド送信用バッファ1301にセットし、次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。

【0075】

尚、本実施形態では、ステップ1310、ステップ1320にてサブメイン制御部2320へ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

【0076】

次に、図9は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主遊技図柄保留解除制御手段1154は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a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、主制御装置1000は、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御装置1000は、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。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）。

【0077】

次に、図10は、図9におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1402で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）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、この変動開始条件は、特別遊技中や図柄変動中でないことが条件となる。

【0078】

次に、ステップ1405及びステップ1406で、第1主遊技内容決定手段1141（第2主遊技内容決定手段1142）は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a）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1131a（第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a）から削除すると共に、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消

化処理)。次に、ステップ1410-1で、当否抽選手段1135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1135b-1(第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3)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。

【0079】

ここで、図11(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル1135b-1(第2主遊技用当否抽選テーブル1135b-3)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り(いわゆる小当り)については例示していないが、小当りが発生(小当りに当選)するよう構成してもよい。

10

【0080】

次に、ステップ1410-2で、第1主遊技内容決定手段1141(第2主遊技内容決定手段1142)は、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a(第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a)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主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に一時記憶する。

20

【0081】

ここで、図11(主遊技テーブル2)は、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a(第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a)の一例である(特に、停止図柄決定用テーブルの一例)。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、「1A・2A・5A・6A・7A」及び「1B・2B・5B・6B・7B」)の内から一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、後述するように、本実施形態においては、大当り図柄の種類に基づき、ラウンド実行時における大入賞口の開放態様が決定される(ある大当り図柄と当該ある大当り図柄とでは、大入賞口の開放態様が異なり得る)よう構成されており、当該大入賞口の開放態様によって、実行され得るラウンド数の上限及び/又は確率変動遊技状態への移行可否が、大当り図柄の種類に応じて異なり得るよう構成されている。尚、後述するように、本実施形態においては、いずれの大当り図柄においても最大ラウンド数が「16」となるよう構成されているが、これには限定されず、大当り図柄の種類に基づき最大ラウンド数を異ならせるよう構成してもよい(換言すれば、実行され得るラウンド数の上限及び/又は確率変動遊技状態への移行可否が、最大ラウンド数に応じて異なり得るよう構成可能とすることを趣旨とする)。また、その他図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない(例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が異なる状態(限定頻度状態)へ移行するよう構成してもよい)。

30

【0082】

次に、ステップ1410-3で、第1主遊技内容決定手段1141(第2主遊技内容決定手段1142)は、各遊技状態に対応する第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a(第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a)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1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主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に一時記憶して、ステップ1415に移行する。

40

【0083】

ここで、図11(主遊技テーブル3)は、第1主遊技内容決定用抽選テーブル1141a(第2主遊技内容決定用抽選テーブル1142a)の一例である(特に、変動態様決定

50

用テーブルの一例)。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果及び主遊技時短フラグ状態に基づき、主遊技図柄の変動態様(変動時間)が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオフである場合(時短遊技状態)には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。更には、時間短縮遊技状態(主遊技時短フラグがオンの場合)における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい(第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い(遊技者にとって有利となる)状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する)。

10

20

30

40

50

【0084】

次に、ステップ1415で、情報送信制御手段1300は、第1主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド(停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等)及び現在の遊技状態に係るコマンド(図柄変動表示開始指示コマンド)を、サブメイン制御部2320側に送信するためのコマンド送信用バッファ1301にセットする。次に、ステップ1416で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1(第2主遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1)にセットする。そして、ステップ1417で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1主遊技図柄表示装置2130(第2主遊技図柄表示装置2230)の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示部2231)上で、第1主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1420で、第1主遊技図柄変動時間管理手段1151a(第2主遊技図柄変動時間管理手段1152a)が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、情報送信制御手段1300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2320側に送信するためのコマンド送信用バッファ1301にセットする。次に、ステップ1423で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1主遊技図柄表示装置2130(第2主遊技図柄表示装置2230)の第1主遊技図柄表示部2131(第2主遊技図柄表示部2231)上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1主遊技図柄情報一時記憶手段1191b(第2主遊技図柄情報一時記憶手段1192b)に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、第1主遊技図柄制御手段1151(第2主遊技図柄制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の変動中フラグをオフにする。

【0085】

次に、ステップ1430で、特別遊技移行決定手段1135aは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1432で、特別遊技移行決定手段1135aは、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1432をスキップする。

【0086】

次に、ステップ1450で、主制御装置1000は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ1434でNoの場合には、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【0087】

尚、ステップ1403でNoの場合には、ステップ1419で、第1主遊技図柄制御手段1151（第2主遊技図柄制御手段1152）は、第1フラグー時記憶手段1191a（第2フラグー時記憶手段1192a）を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

10

【0088】

次に、図12は、図10におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段1180は、確変回数カウンタ1181aを参照して、確変回数カウンタ値が0よりも大きいかなんかを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、確変回数カウンタ1181aの確変回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1456で、特定遊技制御手段1180は、確変回数カウンタ1181aを参照して、確変回数が0であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a中の主遊技確変フラグ及び第2フラグー時記憶手段1192a中の主遊技確変フラグをオフにする。次に、ステップ1460で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の補助遊技確変フラグをオフにし、ステップ1462に移行する。尚、ステップ1452及びステップ1456でNoの場合にも、ステップ1462に移行する。

20

【0089】

次に、ステップ1462で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181bを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きいかなんかを判定する。ステップ1462でYesの場合、ステップ1464で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181bの時短回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1466で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181bを参照して、時短回数が0であるか否かを判定する。ステップ1466でYesの場合、ステップ1468で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a中の主遊技時短フラグ及び第2フラグー時記憶手段1192a中の主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1470で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ1462及びステップ1466でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

30

【0090】

次に、図13は、図5におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段1171は、第1主遊技図柄表示装置2130（第2主遊技図柄表示装置2230）の第1主遊技図柄表示部2131（第2主遊技図柄表示部2231）上に表示された主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、第1フラグー時記憶手段1191a（第2フラグー時記憶手段1192a）を参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、特別遊技内容決定手段1172は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル1172aを参照することにより、当該特別遊技の内容（例えば、大当たり図柄に対応した最大ラウンド数や、各ラウンドにおける大入賞口の開閉態様）を特別遊技関連情報一時記憶手段1194にセットする。

40

【0091】

50

次に、ステップ1508で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a及び第2フラグー時記憶手段1192a中の特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）を一旦オフにする。次に、ステップ1510で、特定遊技制御手段1180は、確変回数カウンタ1181aのカウント値をリセット（カウント値=0）する。次に、ステップ1512で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181bのカウント値をリセット（カウント値=0）する。次に、ステップ1514及びステップ1516で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に、第1フラグー時記憶手段1191a（第2フラグー時記憶手段1192a）中の条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ1502及びステップ1504でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。

10

【0092】

次に、図14は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、情報送信制御手段1300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1301にセットする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド数カウンタに1をセット（初期化）し、ステップ2000に移行する。他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1609で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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1609でYesの場合には、ステップ2000に移行する。尚、ステップ1609でNoの場合には、特別遊技実行手段1173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1700の賞球払出処理）に移行する。

20

【0093】

次に、ステップ2000で、特別遊技実行手段1173は、後述する開放態様決定処理を実行し、ステップ1610に移行する。

30

【0094】

次に、ステップ1610で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、現在の特別遊技が初回ラウンド（第1ラウンド）又は最終ラウンド（本例では、第16ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1610でYesの場合、ステップ2200で、特別遊技実行手段1173は、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1662に移行する。他方、ステップ1610でNoの場合、ステップ2100で、特別遊技実行手段1173は、後述する継続判定遊技実行処理を実行し、ステップ1660に移行する。

40

【0095】

次に、ステップ1660で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグエリアを参照し、特別遊技終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1660でYesの場合、ステップ1662に移行する。他方、ステップ1660でNoの場合、ステップ1661で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、最終ラウンド（本例では、第16ラウンド）に係る大入賞口（本例では、第2大入賞口2220）の開放が終了したか否かを判定する。ステップ1661でYesの場合、ステップ1662に移行する。

【0096】

次に、ステップ1662及びステップ1664で、特別遊技実行手段1173は、特別

50

遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある、特別遊技終了フラグ及び特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 6 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技が終了した旨を表示するための特別遊技終了表示指示コマンドを、サブメイン制御部側（サブ側）に送信する。次に、ステップ 1 6 6 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、当該特別遊技におけるラウンド毎の、入球情報（特に、継続領域 2 1 2 4 及び特定領域 2 2 2 4 への入球有無）及び長開放フラグ情報（長開放フラグのオン・オフ）をサブメイン制御部 2 3 2 0 側（サブ側）に送信する。次に、ステップ 9 0 0 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、後述する特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の賞球払出処理）に移行する。尚、ステップ 1 6 0 9 及びステップ 1 6 6 1 で No の場合にも、次の処理（ステップ 1 7 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

10

【 0 0 9 7 】

次に、図 1 5 は、図 1 4 におけるステップ 2 0 0 0 のサブルーチンに係る、開放態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 0 0 2 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリアを参照し、開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、開放中フラグとは、大入賞口（第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 ）が開放状態である場合にオンとなり、大入賞口が閉鎖状態である場合にオフとなるフラグである。

【 0 0 9 8 】

次に、ステップ 2 0 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 0 0 4 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、当該特別遊技に係る大当り図柄が、所定の大当り図柄グループ（遊技者にとって不利となる大当り図柄であり、本例では「2 A ・ 6 A 」図柄）であるか否かを判定する。ステップ 2 0 0 4 で Yes の場合、ステップ 2 0 0 6 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、現在の特別遊技が初回ラウンド（第 1 ラウンド）、最終ラウンドの前回ラウンド（本例では、第 1 5 ラウンド）又は最終ラウンド（本例では、第 1 6 ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ 2 0 0 6 で Yes の場合、ステップ 2 0 0 8 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある、長開放フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。ここで、長開放フラグとは、継続入賞口（第 1 大入賞口 2 1 2 0 ）又は振分入賞口（第 2 大入賞口 2 2 2 0 ）の開放態様を決定するフラグであり、長開放フラグがオンの場合には、継続入賞口又は振分入賞口の開放時間が、当該長開放フラグがオフの場合と比較して長時間となるフラグである。他方、ステップ 2 0 0 6 で No の場合、ステップ 2 0 1 0 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある、長開放フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

20

30

【 0 0 9 9 】

他方、ステップ 2 0 0 4 で No の場合、ステップ 2 0 1 2 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、当該特別遊技に係る大当り図柄が、所定の大当り図柄グループ（遊技者にとって有利となる大当り図柄であり、本例では「1 A ・ 5 A ・ 7 A 」図柄）であるか否かを判定する。ステップ 2 0 1 2 で Yes の場合、ステップ 2 0 1 4 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、現在の特別遊技が初回ラウンド（第 1 ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ 2 0 1 4 で Yes の場合、ステップ 2 0 1 6 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある、長開放フラグをオフにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ 2 0 1 4 で No の場合、ステップ 2 0 1 8 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある、長開放フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、このように構成した場合には、第 1 主遊技側のすべての大当り図柄において、初回ラウンド（第 1 ラウンド）は長開放フラグがオフとなる（後述するように、確率変動遊技状態への移行が困難となる）こととなるが、これには限定されず、第 1 主遊技側の一部の大当り図柄については、初回ラウンド（第 1 ラウンド）は長開放フラグがオンとなる（換言すれば、確率変動遊

40

50

技状態への移行が容易となるプレミア的な大当たりとなる)よう構成してもよい(但し、当該構成もあくまで一例であり、第1主遊技側と第2主遊技側とを比較して、第2主遊技側の方が長開放フラグがオフとなる割合が少なくなるよう設定されていれば、如何なる構成とするかは適宜設計事項の範囲内である)。また、初回ラウンド(第1ラウンド)において、長開放フラグがオフとなる(後述するように、大入賞口が短開放する)よう構成した場合には、サブ側での演出として、「大当たりラウンドではないような演出とする」こと、つまり、「特別遊技の初回部分(第1ラウンド)が実行中であつたとしても、その第1ラウンドが行なわれている期間でのサブ側での演出としては特別遊技実行中であることを遊技者に示唆・報知しない(遊技者が特別遊技中であることを把握困難とする)ような演出とする」ことが好適である。即ち、既に当該初回ラウンド(第1ラウンド)が実行されているにもかかわらず、その第1ラウンド実行中に「(1)まさに今やっと、大当たり図柄(組合せ)を演出表示装置上に表示するような演出」、「(2)今からやっと特別遊技への移行が開始されるかのような表示(例:大当たり確定!などの表示)をするような演出」、「(3)遊技者に対して次のラウンドに向けた情報として『アタッカーを狙ってください!』などの促進表示を行なうような演出」、「(4)スーパーリーチにおける成功演出(例:味方が敵を倒した演出、大当たり図柄を揃えることに成功した演出など)」、「(5)ノーマルリーチ中・スーパーリーチ中の所定タイミングにおける演出(特に、大当たりするか否かを煽っている最中の演出)」等が実行されるよう構成するのである{尚、(1)~(5)のタイミングでは、主遊技図柄が既に確定表示されている}。このように構成することで、当該初回ラウンド(第1ラウンド)が実行されていることを遊技者が把握困難となるため、次回ラウンド(第2ラウンド)の実行時において大当たりが発生している旨(大入賞口が長開放となるため、遊技者に大入賞口を狙うよう指示する旨)を報知(又は示唆)する演出へと切り替えることで、当該初回ラウンド(第1ラウンド)が「大当たりラウンドではないような演出とする」ことが可能となる。尚、このように構成した場合には、初回ラウンド(第1ラウンド)のみしか実行されない当り(いわゆる小当り)を共存させても遊技者に違和感を抱かれることなく遊技進行することが可能となることを補足しておく。つまり、第1ラウンドが実行された段階では、大当たりか小当りなのかを遊技者は判別することができないため、小当りを共存させない場合と比して、大当たりの先バレを防止することが可能となる。

10

20

30

【0100】

他方、ステップ2012でNoの場合、換言すれば、当該特別遊技に係る大当たり図柄が、所定の大当たり図柄グループ{遊技者にとって有利となる大当たり図柄であり、本例では「1B・2B・5B・6B・7B」図柄(第2主遊技図柄)}である場合、ステップ2018で、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグエリア内にある、長開放フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0101】

次に、図16は、図14におけるステップ2100のサブルーチンに係る、継続判定遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、特別遊技実行中の所定ラウンド(本例では、第2~15ラウンド)において、当該特別遊技の残りラウンドの実行可否を決定するための遊技(以下、継続判定遊技と呼ぶことがある)を実行可能に構成されている。まず、ステップ2102で、継続判定遊技実行制御手段1175は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグエリアを参照し、開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、即ち、継続判定遊技の実行途中である場合、以下で詳述するステップ2104~2114の処理を行うことなく、ステップ2116に移行する。

40

【0102】

他方、ステップ2102でNoの場合、即ち、継続判定遊技の実行開始直前である場合、まず、ステップ2104で、継続判定遊技実行制御手段1175は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の開放中フラグをオンにする。次に、ステップ2106で、継続

50

判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリアを参照し、長開放フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 1 0 6 で Yes の場合、ステップ 2 1 0 8 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、第 1 大入賞口（継続入賞口）電動役物 2 1 2 2 の長開放パターン（本例では、30 秒間開放されるパターン）を、継続判定遊技実行用タイマ 1 1 7 5 a にセットし、ステップ 2 1 1 2 に移行する。他方、ステップ 2 1 0 6 で No の場合、ステップ 2 1 1 0 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、第 1 大入賞口（継続入賞口）電動役物 2 1 2 2 の短開放パターン（本例では、1 秒間開放されるパターン）を、継続判定遊技実行用タイマ 1 1 7 5 a にセットし、ステップ 2 1 1 2 に移行する。

【0103】

次に、ステップ 2 1 1 2 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、継続判定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 6 内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ 2 1 1 4 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、第 1 大入賞口 2 1 2 0（以下、継続入賞口と呼ぶことがある）の第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2 を駆動して、第 1 大入賞口 2 1 2 0 を開放すると共に、継続判定遊技実行用タイマ 1 1 7 5 a をスタートし、ステップ 2 1 1 6 に移行する。

【0104】

次に、ステップ 2 1 1 6 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、第 1 大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 からの第 1 大入賞口入球情報に基づき、第 1 大入賞口 2 1 2 0 にて所定球（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 2 1 1 6 で Yes の場合には、ステップ 2 1 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 1 1 6 で No の場合、ステップ 2 1 1 8 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、継続判定遊技実行用タイマ 1 1 7 5 a（特に、開放時間タイマ）を参照して、第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2 の開放期間が終了したか否かを判定する。ステップ 2 1 1 8 で Yes の場合、ステップ 2 1 2 0 に移行し、No の場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0105】

次に、ステップ 2 1 2 0 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 の第 1 大入賞口電動役物 2 1 2 2 の駆動を停止して、第 1 大入賞口 2 1 2 0 を閉鎖する。次に、ステップ 2 1 2 2 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、継続領域入球検出装置 2 1 2 4 - 1 からの継続領域入球情報に基づき、継続領域 2 1 2 4 への入球があったか否かを判定する。ステップ 2 1 2 2 で Yes の場合、ステップ 2 1 2 6 に移行する。他方、ステップ 2 1 2 2 で No の場合、ステップ 2 1 2 4 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある特別遊技終了フラグをオンにし、ステップ 2 1 2 6 に移行する。

【0106】

次に、ステップ 2 1 2 6 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、特別遊技遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリア内にある開放中フラグをオフにする。次に、ステップ 2 1 2 8 で、継続判定遊技実行制御手段 1 1 7 5 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内のラウンド数カウンタに 1 を加算し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。このように構成することで、継続領域 2 1 2 4 を有する第 1 大入賞口 2 1 2 0 を開放し、継続領域 2 1 2 4 への入球があった場合には、次回のラウンドが実行される一方、継続領域 2 1 2 4 への入球がなかった場合には、特別遊技が強制的に終了するよう制御されることとなる。

【0107】

次に、図 1 7 は、図 1 4 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態においては、特別遊技実行中の所定ラウンド（本例では、第 1 及び 1 6 ラウンド）において、当該特別遊技終了後の確率変動遊技状態移行可否を決定するための遊技（以下、振分遊技と呼ぶことがある）を実行可能に構成されている。即ち、ステップ 2 2 0 2 で、振分遊技実行制御手段 1 1 7 6 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 のフラグエリアを参照し、開放中フラグがオンであ

10

20

30

40

50

るか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、即ち、振分遊技の実行途中である場合、以下で詳述するステップ2204～2214の処理を行うことなく、ステップ2216に移行する。

【0108】

他方、ステップ2202でNoの場合、即ち、振分遊技の実行開始直前である場合、まず、ステップ2204で、振分遊技実行制御手段1176は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の開放中フラグをオンにする。次に、ステップ2206で、振分遊技実行制御手段1176は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグエリアを参照し、長開放フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2206でYesの場合、ステップ2208で、振分遊技実行制御手段1176は、第2大入賞口（振分入賞口）電動役物2222の長開放パターン（本例では、15秒間開放されるパターン）を、振分遊技実行用タイマ1176aにセットし、ステップ2212に移行する。他方、ステップ2206でNoの場合、ステップ2210で、振分遊技実行制御手段1176は、第2大入賞口（振分入賞口）電動役物2222の短開放パターン（本例では、0.5秒間開放されるパターン）を、振分遊技実行用タイマ1176aにセットし、ステップ2212に移行する。

10

【0109】

次に、ステップ2212で、振分遊技実行制御手段1176は、振分遊技関連情報一時記憶手段1197内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ2214で、振分遊技実行制御手段1176は、第2大入賞口2220（以下、振分入賞口と呼ぶことがある）の第2大入賞口電動役物2222を駆動して、第2大入賞口2220を開放すると共に、振分遊技実行用タイマ1176aをスタートし、ステップ2216に移行する。

20

【0110】

次に、ステップ2216で、振分遊技実行制御手段1176は、第2大入賞口入賞検出装置2221からの第2大入賞口入球情報に基づき、第2大入賞口2220にて所定球（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2216でYesの場合には、ステップ2220に移行する。他方、ステップ2216でNoの場合、ステップ2218で、振分遊技実行制御手段1176は、振分遊技実行用タイマ1176a（特に、開放時間タイマ）を参照して、第2大入賞口電動役物2222の開放期間が終了したか否かを判定する。ステップ2218でYesの場合、ステップ2220に移行し、Noの場合には、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

30

【0111】

次に、ステップ2220で、振分遊技実行制御手段1176は、第2大入賞口2220の第2大入賞口電動役物2222の駆動を停止して、第2大入賞口2220を閉鎖する。次に、ステップ2222で、振分遊技実行制御手段1176は、特定領域入球検出装置2224-1からの特定領域入球情報に基づき、特定領域2224への入球があったか否かを判定する。ステップ2222でYesの場合、ステップ2224で、振分遊技実行制御手段1176は、特定遊技関連情報一時記憶手段1195のフラグエリア内にある確変移行予約フラグをオンにし、ステップ2226に移行する。

【0112】

次に、ステップ2226で、振分遊技実行制御手段1176は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグエリア内にある開放中フラグをオフにする。次に、ステップ2228で、振分遊技実行制御手段1176は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド数カウンタに1を加算し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。このように構成することで、特定領域2224を有する第2大入賞口2220を開放し、特定領域2224への入球があった場合には、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行することが決定される一方、特定領域2224への入球がなかった場合には、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行しないよう制御されることとなる。

40

【0113】

次に、図18は、図14におけるステップ9000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9001で、特定遊技

50

制御手段 1180 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1195 のフラグエリアを参照し、確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 9001 で Yes の場合、ステップ 9002 で、特定遊技制御手段 1180 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1195 のフラグエリア内にある、確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ 9003 で、特定遊技制御手段 1180 は、確変回数カウンタ 1181a の値に所定回数（例えば、70 回）をセットする。次に、ステップ 9004 で、特定遊技制御手段 1180 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1195 のフラグエリア内にある主遊技確変フラグをオンにし、ステップ 9006 に移行する。他方、ステップ 9001 で No の場合、ステップ 9002 ~ 9004 の処理を実行せずに、ステップ 9006 に移行する。このように、本実施形態においては、特別遊技の実行中において、特定領域 2224 への入球があった場合には、当該特別遊技の終了後において、回数制限付きの確率変動遊技状態へ移行するよう構成されているが、これには限定されず、回数制限のない確率変動遊技状態（次回大当りが発生するまで継続する確率変動遊技状態）へ移行するよう構成してもよい（その場合には、確率変動遊技状態への連続移行回数が所定回数に到達した場合、当該到達後には強制的に非確率変動遊技状態へ移行させるよう構成してもよい）。

10

20

30

40

50

【0114】

次に、ステップ 9006 で、特定遊技制御手段 1180 は、時短回数カウンタ 1181b の値に所定回数（本例では、70 回）をセットする。次に、ステップ 9008 で、特定遊技制御手段 1180 は、第 1 フラグ一時記憶手段 1191a 内の主遊技時短フラグ及び第 2 フラグ一時記憶手段 1192a 内の主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 9010 で、特定遊技制御手段 1180 は、遊技状態一時記憶手段 1190 内の補助遊技時短フラグをオンにし、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。このように、本実施形態においては、特別遊技の実行中における特定領域 2224 への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の終了後には必ず回数制限付きの時間短縮遊技状態へ移行するよう構成されているが、これには限定されず、特別遊技の実行中において、特定領域 2224 への入球がなかった場合（換言すれば、当該特別遊技の終了後において、回数制限付きの確率変動遊技状態へ移行しない場合）には、時間短縮遊技状態へ移行しないよう構成してもよい。また、同様に、本実施形態においては、あるラウンド実行時における継続領域 2124 への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の終了後には必ず回数制限付きの時間短縮遊技状態へ移行するよう構成されているが、これには限定されず、あるラウンド実行時において、継続領域 2124 への入球がなかった場合（換言すれば、当該特別遊技が強制終了された場合）には、時間短縮遊技状態へ移行しないよう構成してもよい。

【0115】

次に、図 19 ~ 図 24 を参照して、サブメイン制御部 2320 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 19 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 2000 側（特に、サブメイン制御部 2320 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（a）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基板側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、サブメイン制御部 2320 の繰り返し処理ルーチンであるステップ 5000 を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、ステップ 5000 が実行された場合、同図（b）の処理に示されるように、まず、ステップ 5600 で、演出表示制御手段 2320 は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 5700 で、演出表示制御手段 2320 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 5800 で、演出表示制御手段 2320 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 6000 で、演出表示制御手段 2320 は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行する。次に、ステップ 6300 で、演出表示制御手段 2320 は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行する。次に、ステップ 6500 で、演出表示制御手段 2320 は、後述するエラー制御処理を実行する。次に、ステップ 7000 で、演出表示制御手段 2320 は、表示コマンド送信制御処理（前述した各処理でセットされたコマンドをサブサブ制御部側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【 0 1 1 6 】

以上のように、サブメイン制御部は、リセット後、サブメイン側ルーチン（S 5 0 0 0 ~ S 7 0 0 0）をループ処理する形態を採用している。また、同図（c）の処理は、サブメイン制御部 2 3 2 0 の割り込み処理であり、前述した主制御基板 1 0 0 0 の S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 2 3 2 0 の C P U の一端子（本例では、N M I 端子）に接続されていた場合における処理フロー（ステップ 4 7 0 0）である。即ち、サブメイン制御部 2 3 2 0 の C P U において N M I 割り込みが発生した場合（S T B 信号線がオンとなった場合）、ステップ 4 8 0 0 で、サブメイン制御部 2 3 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 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 4 9 0 0 で、サブメイン制御部 2 3 2 0 は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 2 3 2 0 側の R A M（本例では、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a）に、主制御装置 1 0 0 0 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。

10

【 0 1 1 7 】

次に、図 2 0 は、図 1 9 におけるステップ 5 6 0 0 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 5 6 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から新たな保留発生コマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 5 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 5 6 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 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 5 6 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a に一時記憶し、ステップ 5 6 2 0 に移行する。他方、ステップ 5 6 0 2 で N o の場合、ステップ 5 6 1 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 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 5 6 1 0 で Y e s の場合、ステップ 5 6 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 5 6 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、当該図柄変動に係る保留情報を、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 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 5 6 1 6 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグ領域にアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 5 6 2 0 に移行する。次に、ステップ 5 6 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 3 は、演出表示手段 2 3 1 0 を駆使して演出表示装置 2 1 4 0 上（特に、第 1 保留表示部 2 3 1 2 a、第 2 保留表示部 2 3 1 2 b）に、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 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 5 7 0 0 の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。尚、ステップ 5 6 1 0 で N o の場合には、ステップ 5 6 2 0 に移行する。

20

30

【 0 1 1 8 】

次に、図 2 1 は、図 1 9 におけるステップ 5 7 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 5 7 0 2 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 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 5 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 5 7 0 4 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 5 7 0 6 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 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 2 3 2 2 a - 1 とを参照して、装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c に一時記憶する。ここで、装飾図柄の

40

50

停止図柄は、大当り（本例では、1 A・1 B・2 A・2 B・5 A・5 B・6 A・6 B・7 A・7 B）の場合、3つの図柄が揃うこととなり、ハズレの場合、3つの図柄が揃わないこととなる。

【0119】

次に、ステップ5708で、装図表示内容決定手段2322aは、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ5800の装飾図柄表示制御処理）に移行する。尚、ステップ5702でNoの場合にも、次の処理（ステップ5800の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

【0120】

次に、図22は、図19におけるステップ5800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5802で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内の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5802でYesの場合、ステップ5804で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内の図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ5806で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内の図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ5809で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図変動時間管理タイマ2322dをスタートし、ステップ5810に移行する。尚、ステップ5802でNoの場合にも、ステップ5810に移行する。

10

【0121】

次に、ステップ5810で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内の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5810でYesの場合、ステップ5812で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図変動時間管理タイマ2322dと装図表示関連情報一時記憶手段2322cに一時記憶された変動態様に基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ5812でYesの場合、ステップ5814で、装飾図柄表示制御手段2322は、装飾図柄の変動表示コマンドをセットし、ステップ5830に移行する。他方、ステップ5812でNoの場合、ステップ5816で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図変動時間管理タイマ2322dと装図表示関連情報一時記憶手段2322cに一時記憶された変動態様に基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング又は確定表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ5816でYesの場合、ステップ5818で、装飾図柄表示制御手段2322は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド又は確定表示コマンド）をセットし、ステップ5830に移行する。他方、ステップ5816でNoの場合、ステップ5820で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図変動時間管理タイマ2322dと装図表示関連情報一時記憶手段2322cに一時記憶された変動態様に基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ5820でYesの場合、ステップ5822で、装飾図柄表示制御手段2322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し、ステップ5830に移行する。尚、ステップ5820でNoの場合には、ステップ5830に移行する。

20

30

40

【0122】

次に、ステップ5830で、装飾図柄表示制御手段2322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2321aを参照し、主制御装置1000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5830でYesの場合、ステップ5832で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図変動時間管理タイマ2322d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5834で、装飾図柄表示制御手段2322は、装図表示関連情報一時記憶手段2322c内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ6300の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ5810又はステップ5830でNoの場合にも、次の処理（ステップ6300の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

50

【0123】

次に、図23は、図19におけるステップ6300のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6302で、演出表示制御手段2320は、演出一般情報一時記憶手段2324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6302でYesの場合、ステップ6304で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、メイン側から新たに特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6304でYesの場合、ステップ6306及びステップ6308で、演出表示制御手段2320は、演出一般情報一時記憶手段2324のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置2140上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ6310に移行する。尚、ステップ6302でNoの場合にも、ステップ6310に移行する。

10

【0124】

次に、ステップ6310で、演出表示制御手段2320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2140上でラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ6312で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321a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6312でYesの場合、ステップ6314で、演出表示制御手段2320は、演出表示装置2140上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ6316で、演出表示制御手段2320は、演出一般情報一時記憶手段2324のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ6500のエラー制御処理）に移行する。尚、ステップ6304及びステップ6312でNoの場合にも、次の処理（ステップ6500のエラー制御処理）に移行する。

20

【0125】

次に、図24は、図19におけるステップ6500のサブルーチンに係る、エラー制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6502でエラー制御手段2325は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、メイン側から新たにラウンド毎の入球情報及び長開放フラグ情報を受信したか否かを判定する。ステップ6502でYesの場合、ステップ6504で、エラー制御手段2325は、メイン側情報一時記憶手段2321aに一時記憶されている、ラウンド毎の入球情報及び長開放フラグ情報を参照し、短開放時の入球があったか否かを判定する。ステップ6504でYesの場合、ステップ6506で、エラー制御手段2325は、演出表示装置2140上で、短開放時の入球があったラウンドに応じてエラー報知を実行し（例えば、15R短開放時に入球：継続入賞口エラー報知、1・16R短開放時に入球：振分入賞口エラー報知、1・15・16R短開放時に入球：不正行為の可能性を報知、その他：簡易エラー報知、等）、次の処理（ステップ7000の表示コマンド送信制御処理）に移行する。尚、ステップ6502及びステップ6504でNoの場合にも、次の処理（ステップ7000の表示コマンド送信制御処理）に移行する。このように構成することで、短開放が行われた入賞口の種類と入球情報とに基づき、発生した事象に応じた重要度の異なるエラー報知が可能となる。尚、本例はあくまで一例であり、エラーの報知態様や報知内容（及びエラー報知の実行条件）等、これには限定されず、例えば、遊技効果（電飾）ランプ190によるエラー報知を実行してもよいし、演出表示装置2140上で、通常時とは異なる演出表示を実行し、遊技場スタッフに対する注意喚起にとどめてもよい。また、本例では、エラー制御処理をサブメイン制御部2320側にて実行する構成であるが、主制御装置1000側にて実行するよう構成してもよく、その場合には、エラー報知の実行条件を充足した際に遊技の進行を停止させる、ホールコンピュータHに対して、エラー発生情報を送信し得る、といったような構成を採用してもよい。

30

40

【0126】

（作用）

50

次に、図25を参照しながら、本実施形態における作用について説明する。ここで、本例においては説明の便宜上、大入賞口（第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220）が長開放された場合には、継続領域又は特定領域への入球が検出され、大入賞口（第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220）が短開放された場合には、継続領域又は特定領域への入球が検出されないものと仮定して例示している。

【0127】

まず、非確率変動遊技状態（非確変中）であり且つ非時間短縮遊技状態（非時短中）である状況下においては、第1主遊技側の図柄変動（第1主遊技始動口2210への入球）が主として発生することとなる。このような状況下、図中1のタイミングにおいて、第1主遊技側の当否抽選にて当選し、当り図柄「2A」が停止表示されたことを契機として、特別遊技の第1ラウンドである第2大入賞口2220（特定入賞口）の開放が、当該特別遊技に係る当り図柄が「2A」であったことに起因して開放態様が「短開放（例えば、0.5秒間の開放）」にて行われる。

10

【0128】

その後、図中2のタイミングにおいて、第2～15ラウンドの間、第1大入賞口2120（継続判定入賞口）を開放する継続判定遊技が開始される。次に、図中3のタイミングにおいて、特別遊技の第15ラウンドである第1大入賞口2120（継続判定入賞口）の開放が、当該特別遊技に係る当り図柄が「2A」であったことに起因して、開放態様が「短開放（例えば、1秒間の開放）」にて行われる。

【0129】

次に、図中4のタイミングにおいて、第15ラウンドの継続判定遊技にて継続領域2124への入球が検出されなかったことに起因して、第16ラウンドの大入賞口開放を実行せずに、特別遊技が終了すると共に、当該特別遊技中に特定領域2224への入球が検出されなかったことに起因して非確率変動遊技状態、且つ、時間短縮遊技状態（70変動まで）として、特定遊技が開始されることとなる。

20

【0130】

次に、図中5のタイミングにおいて、第2主遊技側の当否抽選にて当選し、当り図柄「7B」が停止表示されたことを契機として、特別遊技の第1ラウンドである第2大入賞口2220（特定入賞口）の開放が、当該特別遊技に係る当り図柄が「7B」であったことに起因して開放態様が「長開放（例えば、15秒間の開放）」にて行われる。

30

【0131】

その後、図中6のタイミングにおいて、第2～15ラウンドの間、第1大入賞口2120（継続判定入賞口）を開放する継続判定遊技が開始される。次に、図中7のタイミングにおいて、特別遊技の第15ラウンドである第1大入賞口2120（継続判定入賞口）の開放が、当該特別遊技に係る当り図柄が「7B」であったことに起因して、開放態様が「長開放（例えば、30秒間の開放）」にて行われる。

【0132】

次に、図中8のタイミングにおいて、第15ラウンドの継続判定遊技にて継続領域2124への入球が検出されたことに起因して、第16ラウンドの大入賞口開放が実行される。当該特別遊技に係る当り図柄が「7B」であったことに起因して、開放態様が「長開放（例えば、15秒間の開放）」にて実行される。

40

【0133】

次に、図中9のタイミングにおいて、特別遊技が終了すると共に、当該特別遊技中に特定領域2224への入球が検出されたことに起因して確率変動遊技状態（70変動まで）、且つ、時間短縮遊技状態（70変動まで）として、特定遊技が開始されることとなる。

【0134】

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よれば、大当り図柄に基づいて、所定ラウンド（16R）の特別遊技を実行し得る遊技機において、所定ラウンドの内の第一のラウンド（第2～15R）には、遊技者の打ち出した遊技球の、継続領域への入球有無によって、現時点での残りのラウンドを実行するか否かを決定し得ると共

50

に、第二のラウンド（第1R及び第16R）には、特定領域に遊技球が入球することで確率変動状態への移行が決定する振分遊技を実行し得るよう構成されているため、従来であれば、遊技者は単調に遊技球を打ち出すだけの遊技であった特別遊技中において、特別遊技が継続するか終了してしまうかという遊技分岐を設けることができ、新たな遊技性を創出することができることとなる。

【0135】

また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、初回のラウンド実行時においては、特別遊技が強制的に終了され得ない大入賞口（継続領域2124が設けられていない第2大入賞口2220）を開放させるよう構成されているので、次のラウンド実行が担保される結果、初回のラウンド実行のみで特別遊技が強制的に終了してしまうという遊技者に特段の不利益を与え得る事態を回避することができる。また、初回のラウンド実行時においては、確率変動遊技状態への移行可否を決定するための大入賞口（特定領域2224を有する第2大入賞口2220）を開放させるよう構成されているため、いずれの大当たり図柄に係る特別遊技であっても最低1回は、確率変動遊技状態への移行機会を設けることができるという効果をも奏する。

10

【0136】

更に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、特別遊技が強制的に終了され得る大入賞口（継続領域2124を有する第1大入賞口2120）及び/又は確率変動遊技状態への移行可否を決定するための大入賞口（特定領域2224を有する第2大入賞口2220）を、特別遊技を強制的に終了させたい及び/又は確率変動遊技状態へ移行させたくない、との趣旨に基づき短期間開放させた際に、当該趣旨に反した動作を行った場合（当該短期間の開放中にて継続領域2124及び/又は特定領域2224へ入球した場合）には、当該趣旨に反した動作を行った大入賞口の組み合わせによって、エラー報知の可否や報知態様を異ならせることが可能となるため、エラー報知内容の精度を高めることができ、遊技機のセキュリティ性や保守性を高めることができるのである。

20

【0137】

尚、本実施形態においては、大入賞口（第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220）を開放するラウンド実行時において、大入賞口（第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220）の開放態様を長開放パターンと短開放パターンの開放態様とする（本例では、遊技球が10個入球するか、最大開放時間が経過）ことについてのみ例示しているが、これには限定されず、大当たり図柄に基づき、大入賞口の開放態様を異ならせるよう構成してもよい。例えば、大当たり図柄1の場合には、大入賞口の開放態様を「1秒間の開放×5回」とする一方、大当たり図柄2の場合には、大入賞口の開放態様を「1秒間の開放×10回」とするよう構成するのである。このように構成した場合、第1大入賞口2120が50回の開閉を繰り返した際、大当たり図柄1の場合には、10ラウンド目が終了する一方、大当たり図柄2の場合には、5ラウンド目が終了していることとなる。そして、本実施形態のように、所定のラウンドにおいて継続判定遊技又は振分遊技が実行されるよう構成することで、遊技者にとっては、どのタイミングで継続判定遊技又は振分遊技が実行されるかを予測できず、遊技の興趣性を更に高めることができることとなる。

30

【0138】

また、本実施形態では継続入賞口と振分入賞口とを別個に設けるよう構成したが、これには限定されず、例えば、継続領域及び特定領域を有していない通常の第1の大入賞口（大入賞口の開放中に入球がなかった場合にも次のラウンドを実行する大入賞口）と、継続領域及び特定領域を有する第2の大入賞口と、を設けるよう構成してもよい。そのように構成する場合には、例えば、当該第2の大入賞口の内部に遊技球を誘導する誘導部材を設け、当該第2の大入賞口の開放時に、当該誘導部材が遊技球を、継続領域 特定領域の順にて誘導するよう動作させるよう構成することで、万が一、当該第2の大入賞口の短開放（例えば、0.1秒間の開放）時に、当該第2の大入賞口への不測の入球があったとしても、継続領域への誘導が先に行われるため、特定領域への不測の入球を防ぐ（予期せぬ確率変動遊技状態への移行を回避し、設計値を超える利益率が導出されてしまうことを防

40

50

ぐ)ことが可能となる。

【0139】

また、本実施形態では、特別遊技中に特定領域2224への遊技球の入球有無にかかわらず、当該特別遊技の終了後に、回数制限付きの時間短縮遊技状態へと移行するよう構成しているが、これには限定されず、例えば、当該特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態の制限回数(例えば、0回~100回のいずれかであって、0回でもよい)を複数パターン設けるよう構成してもよい。また、本実施形態では、特別遊技中に特定領域2224への遊技球の入球が検出された場合には、当該特別遊技の終了後に、回数制限付きの確率変動遊技状態へと移行するよう構成したが、これには限定されず、例えば、次の大当りまで継続する確率変動遊技状態に移行し得るよう構成してもよい。

10

【符号の説明】

【0140】

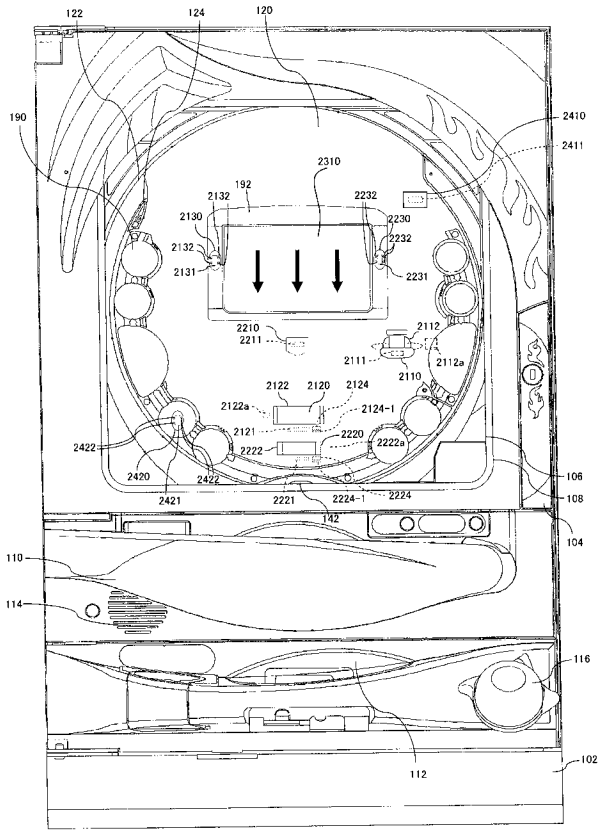
1000 主制御装置、1100 遊技制御手段
 1110 入球判定手段、1111 第1主遊技始動口入球判定手段
 1112 第2主遊技始動口入球判定手段、1113 補助遊技入球口入球判定手段
 1120 乱数取得判定実行手段、1121 第1主遊技乱数取得判定実行手段
 1122 第2主遊技乱数取得判定実行手段、1123 補助遊技乱数取得判定実行手段
 1130 保留制御手段、1131 第1主遊技図柄保留手段
 1131 a 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段、1132 第2主遊技図柄保留手段
 1132 a 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段、1133 補助遊技図柄保留手段 20
 1133 a 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、1135 当否抽選手段
 1135 a 特別遊技移行決定手段、1135 b 当否抽選用テーブル
 1135 b - 1 第1主遊技用当否抽選テーブル、1135 b - 3 第2主遊技用当否抽選テーブル
 1140 図柄内容決定手段、1141 第1主遊技内容決定手段
 1141 a 第1主遊技内容決定用抽選テーブル、1142 第2主遊技内容決定手段
 1142 a 第2主遊技内容決定用抽選テーブル、1143 補助遊技内容決定手段
 1143 a 補助遊技内容決定用抽選テーブル、1150 表示制御手段
 1151 第1主遊技図柄制御手段、1151 a 第1主遊技図柄変動時間管理手段
 1151 a - 1 第1主遊技図柄変動管理用タイマ、1152 第2主遊技図柄制御手段 30
 1152 a 第2主遊技図柄変動時間管理手段、1152 a - 1 第2主遊技図柄変動管理用タイマ
 1154 主遊技図柄保留解除制御手段、1153 補助遊技図柄制御手段
 1153 a 補助遊技図柄変動時間管理手段、1153 a - 1 補助遊技図柄変動管理用タイマ
 1160 電動役物開閉制御手段、1161 条件判定手段
 1162 開放タイマ、1170 特別遊技制御手段
 1171 条件判定手段、1172 特別遊技内容決定手段
 1172 a 特別遊技内容参照テーブル、1173 特別遊技実行手段
 1174 特別遊技時間管理手段、1174 a 特別遊技用タイマ 40
 1175 継続判定遊技実行制御手段、1175 a 継続判定遊技実行用タイマ
 1176 振分遊技実行制御手段、1176 a 振分遊技実行用タイマ
 1180 特定遊技制御手段、1181 特定遊技終了条件判定手段
 1181 a 確変回数カウンタ、1181 b 時短回数用カウンタ
 1190 遊技状態一時記憶手段、1191 第1主遊技状態一時記憶手段
 1191 a 第1フラグ一時記憶手段、1191 b 第1主遊技図柄情報一時記憶手段
 1192 第2主遊技状態一時記憶手段、1192 a 第2フラグ一時記憶手段
 1192 b 第2主遊技図柄情報一時記憶手段、1193 補助遊技状態一時記憶手段
 1193 a 補助遊技関連情報一時記憶手段、1193 b 補助遊技図柄情報一時記憶手段

50

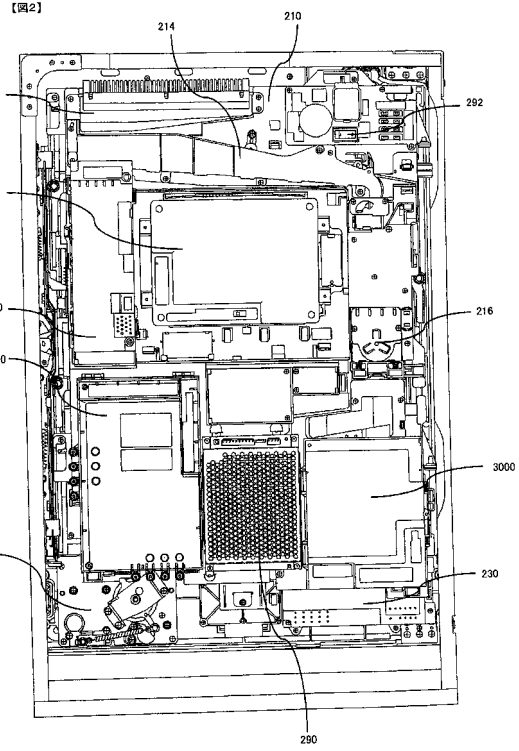
1 1 9 4	特別遊技関連情報一時記憶手段、	1 1 9 5	特定遊技関連情報一時記憶手段	
1 1 9 6	継続判定遊技関連情報一時記憶手段、	1 1 9 7	振分遊技関連情報一時記憶手段	
1 3 0 0	情報送信制御手段、	1 3 0 1	コマンド送信用バッファ	
1 4 0 0	賞球払出決定手段			
2 0 0 0	遊技周辺機器			
2 2 1 0	第1主遊技始動口、	2 2 1 1	第1入球検出装置	
2 1 3 0	第1主遊技図柄表示装置、	2 1 3 1	第1主遊技図柄表示部	
2 1 3 2	第1主遊技図柄保留表示部、	2 1 1 0	第2主遊技始動口	
2 1 1 1	第2入球検出装置、	2 1 1 2	電動役物	10
2 2 3 0	第2主遊技図柄表示装置、	2 2 3 1	第2主遊技図柄表示部	
2 2 3 2	第2主遊技図柄保留表示部、	2 1 2 0	第1大入賞口	
2 1 2 1	第1入賞検出装置、	2 1 2 2	第1電動役物	
2 1 2 4	継続領域、	2 1 2 4 - 1	継続領域入球検出装置	
2 2 2 0	第2大入賞口、	2 2 2 1	第2入賞検出装置	
2 2 2 2	第2電動役物、	2 2 2 4	特定領域	
2 2 2 4 - 1	特定領域入球検出装置、	2 4 1 0	補助遊技入球口	
2 4 1 1	入球検出装置、	2 4 2 0	補助遊技図柄表示装置	
2 4 2 1	補助遊技図柄表示部、	2 4 2 2	補助遊技図柄保留表示部	
2 3 2 0	演出表示制御手段(サブメイン制御基板)、	2 3 2 1	表示情報受信手段	20
2 3 2 1 a	メイン側情報一時記憶手段、	2 3 2 2	装飾図柄表示制御手段	
2 3 2 2 a	装図表示内容決定手段、	2 3 2 2 a - 1	装図変動内容決定用抽選テーブル	
2 3 2 2 c	装図表示関連情報一時記憶手段、	2 3 2 2 d	装図変動時間管理タイマ	
2 3 2 3	装図保留情報表示制御手段、	2 3 2 3 a	装図保留情報一時記憶手段	
2 3 2 4	演出一般情報一時記憶手段、	2 3 2 5	エラー制御処理	
2 4 0 0	情報送受信制御手段			
2 3 1 0	演出表示手段(サブサブ制御基板)			
2 4 5 0	副情報送受信制御手段、	2 3 1 3	画像表示制御手段	
2 3 1 1	装飾図柄表示領域、	2 3 1 2 a	第1保留表示部	
2 3 1 2 b	第2保留表示部			30
3 0 0 0	賞球払出制御装置			

【図 1】

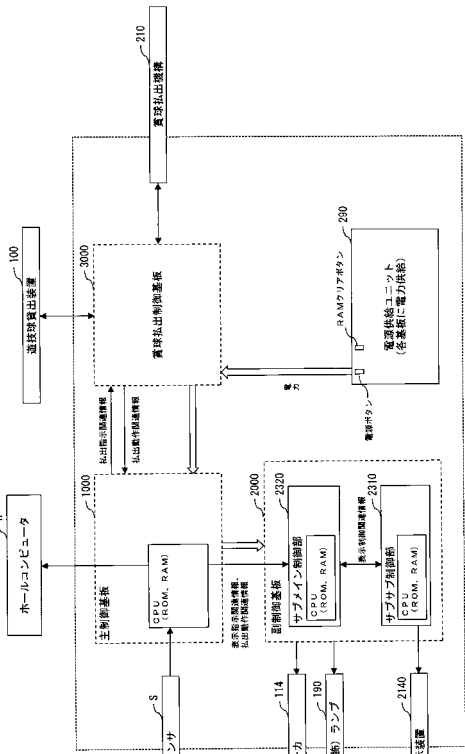
【図 1】



【図 2】



【図 3】

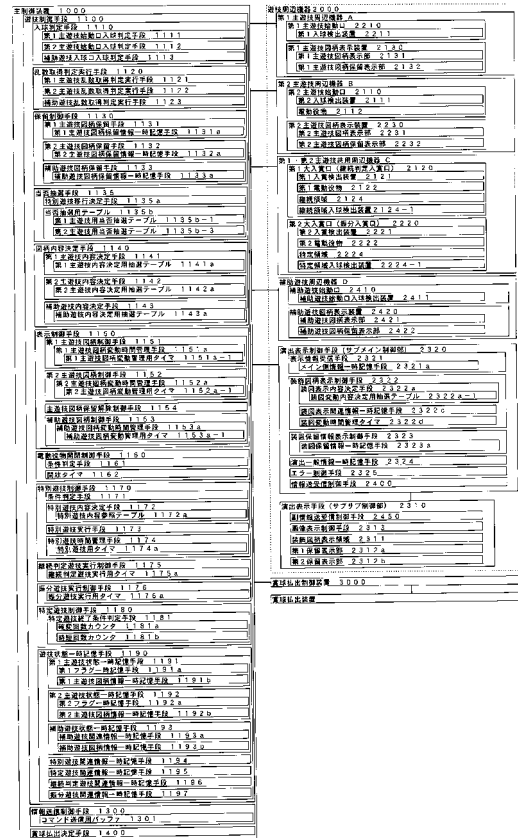


【図 3】

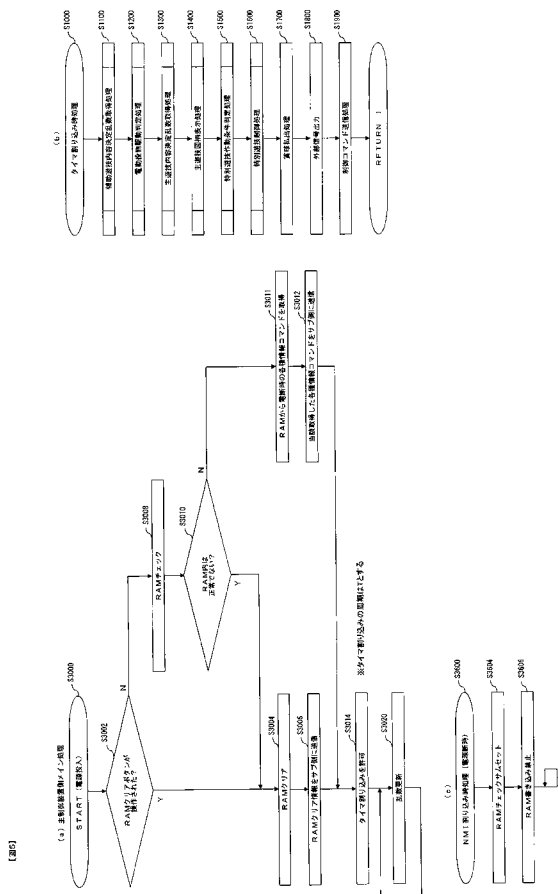
【電気的全体構成】

【図 4】

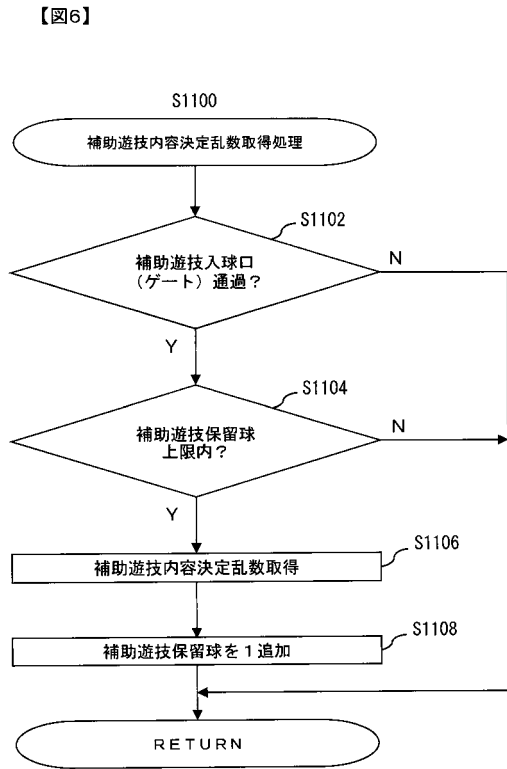
【図 4】



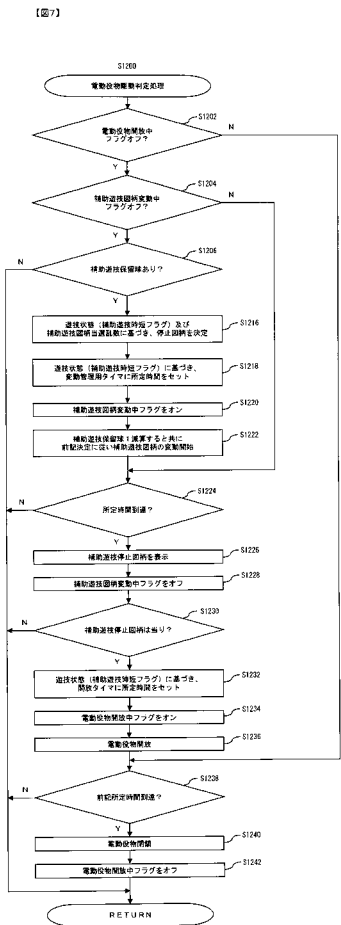
【図5】



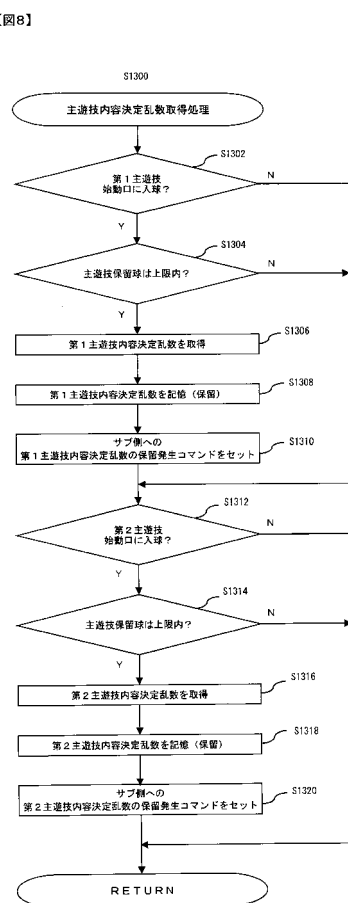
【図6】



【図7】

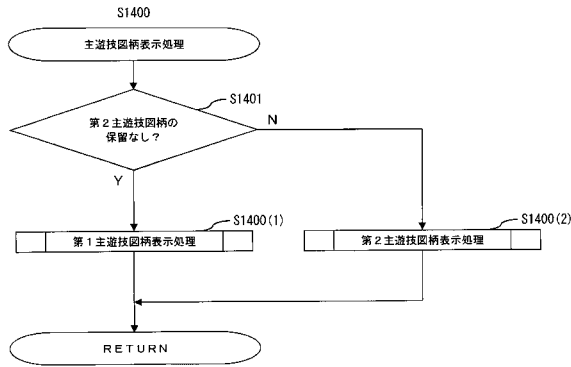


【図8】

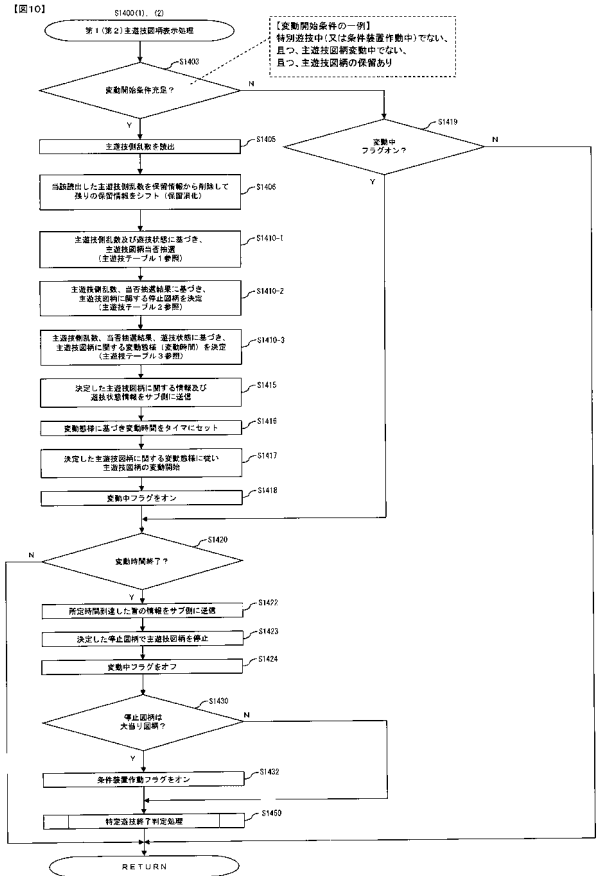


【図 9】

【図9】



【図 10】



【図 11】

【表1】 主遊技テーブル1

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表2】 主遊技テーブル2

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表3】 主遊技テーブル3

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表4】 主遊技テーブル4

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表5】 主遊技テーブル5

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表6】 主遊技テーブル6

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表7】 主遊技テーブル7

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表8】 主遊技テーブル8

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表9】 主遊技テーブル9

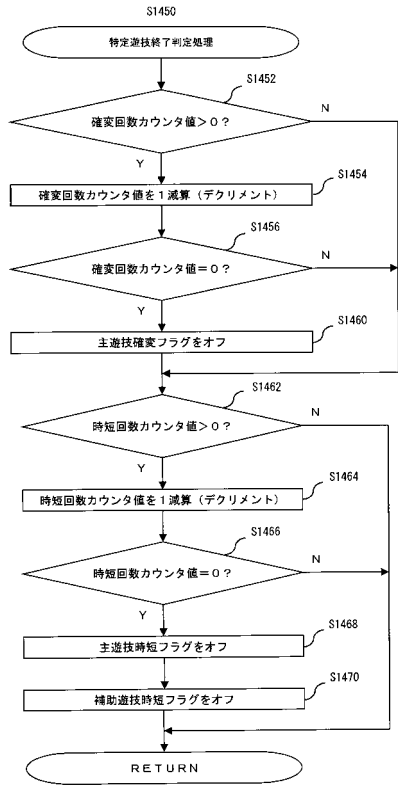
乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

【表10】 主遊技テーブル10

乱数値	0~255	30~1023	ハズレ
遊技開始	0~255	30~1023	ハズレ
遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ
主遊技終了	0~255	30~1023	ハズレ

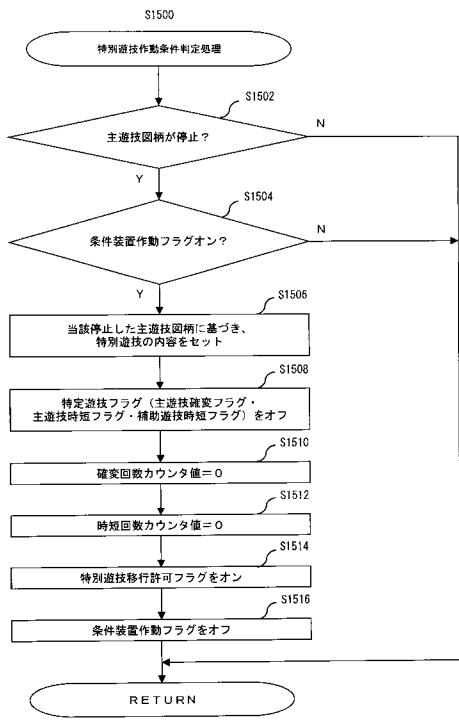
【図 12】

【図12】



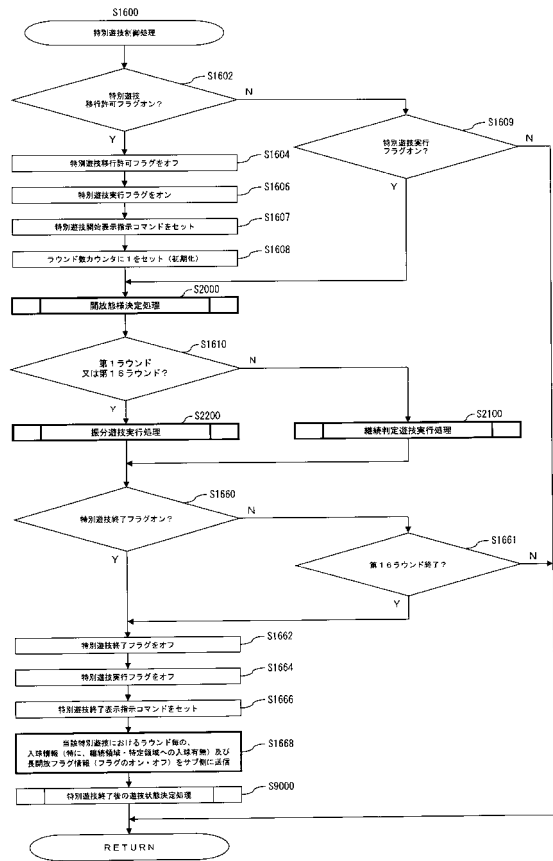
【図13】

【図13】

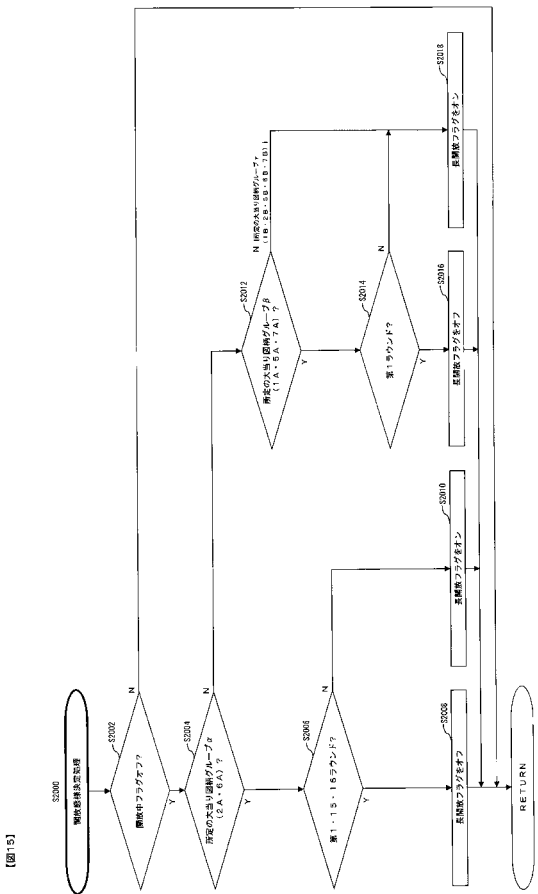


【図14】

【図14】

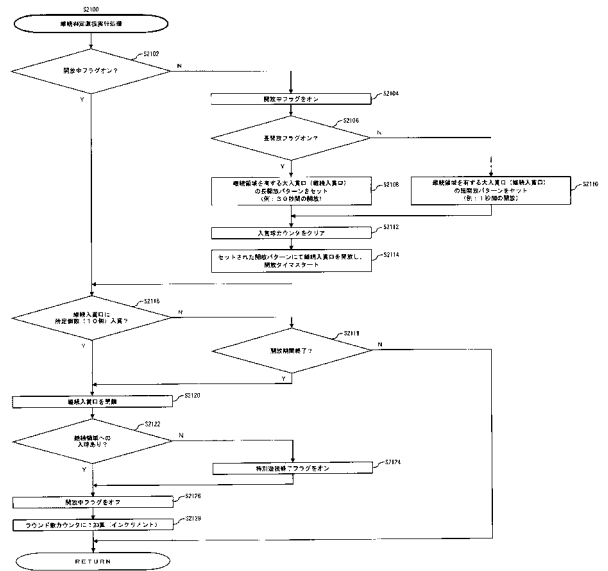


【図15】

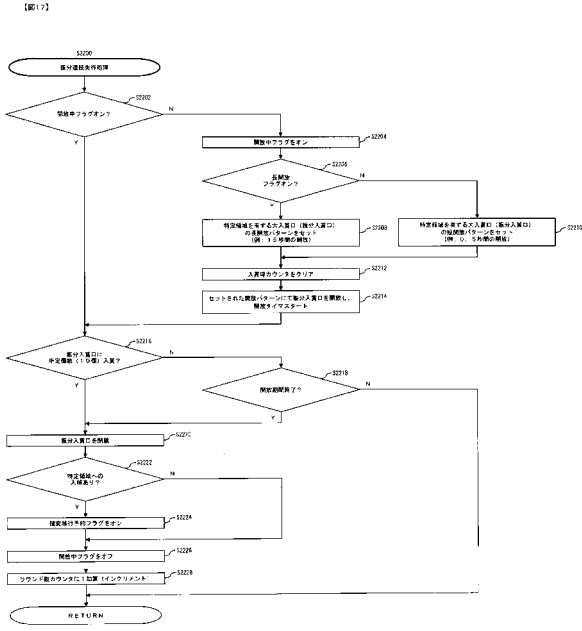


【図16】

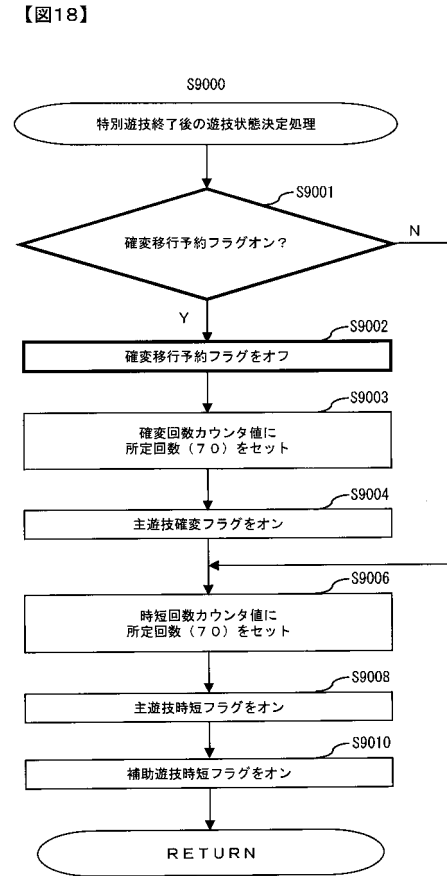
【図16】



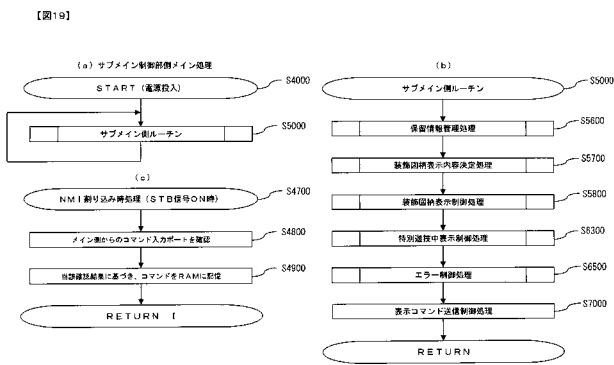
【図17】



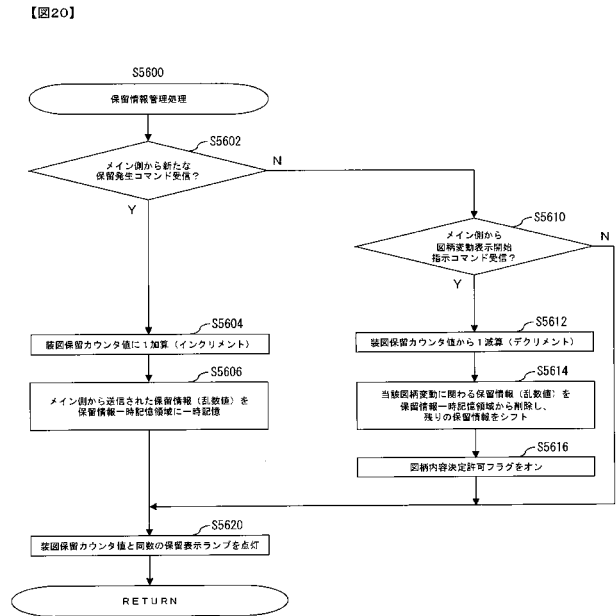
【図18】



【図19】

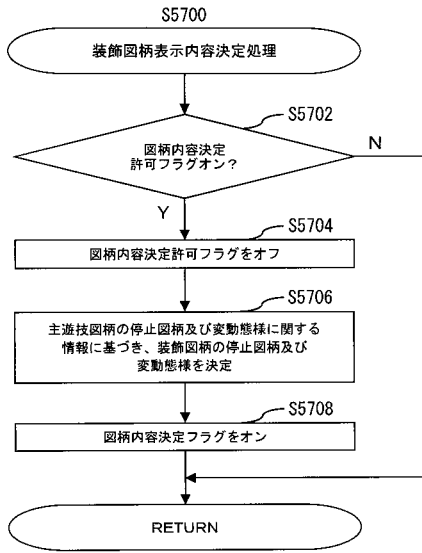


【図20】



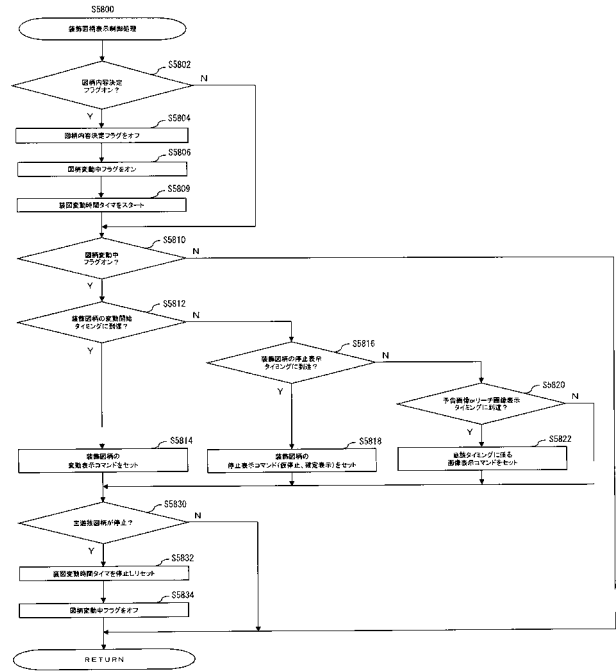
【図21】

【図21】



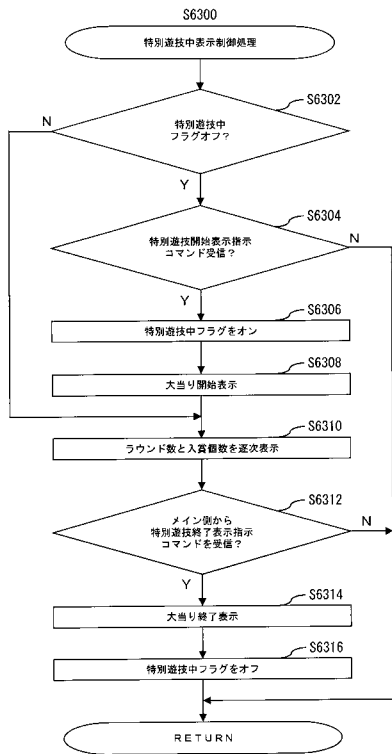
【図22】

【図22】



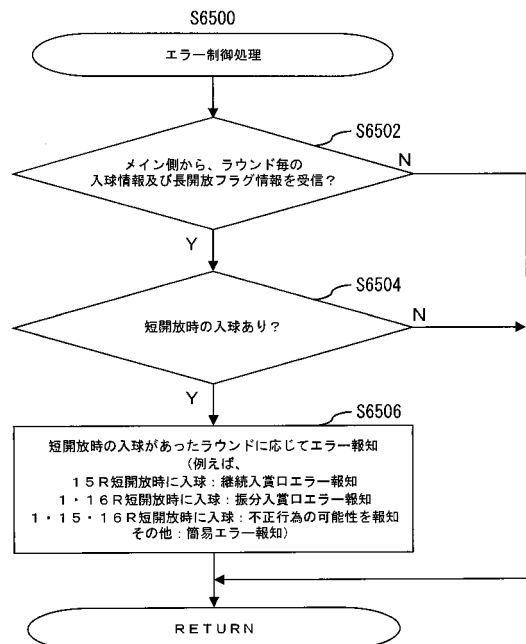
【図23】

【図23】



【図24】

【図24】



【図 25】

【0025】

○特別遊技及び特別遊技終了後の遊技状態に係る作用図

