

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6190344号
(P6190344)

(45) 発行日 平成29年8月30日(2017.8.30)

(24) 登録日 平成29年8月10日(2017.8.10)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 65 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2014-186882 (P2014-186882)</p> <p>(22) 出願日 平成26年9月12日 (2014.9.12)</p> <p>(65) 公開番号 特開2016-59393 (P2016-59393A)</p> <p>(43) 公開日 平成28年4月25日 (2016.4.25)</p> <p>審査請求日 平成29年6月1日 (2017.6.1)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 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</p> <p>(74) 代理人 100105315 弁理士 伊藤 温</p> <p>(72) 発明者 ▲高▼内 正人 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内</p> <p>審査官 河本 明彦</p>
--	--

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始動口と、
 識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
 情報を表示可能な情報表示部と、
 遊技者によって操作可能な操作部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 情報表示部への情報表示を制御する副遊技部と
 を備え、

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

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

識別情報表示部に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技

情報送信手段と
を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

特別遊技への実行可能性を示唆又は報知する演出パターンとして複数種類の演出パターンを有し、識別情報が変動表示されている期間内において、当該複数種類の演出パターンの内のいずれかを実行するよう制御する演出表示制御手段と、

主遊技部側にてある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際において情報表示部に表示される画像であって、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示中において継続して表示され得る画像である保留消化時報知画像を表示可能な保留画像表示制御手段と
を備え、

保留消化時報知画像の表示態様として、第一表示態様と、第一表示態様とは異なる第二表示態様とを少なくとも有し、

前記保留画像表示制御手段は、

識別情報の変動表示中にて前記複数種類の演出パターンの内の所定の演出パターンが実行された際に保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部による所定の操作が行われた場合には、第一表示態様の保留消化時報知画像を所定の変化過程を経て、第一表示態様と異なる第二表示態様へ変化させ得る保留消化時報知画像変化演出を実行可能であり、

識別情報の変動表示中にて前記複数種類の演出パターンの内の特定の演出パターンが実行された際に保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合においては、前記操作部による所定の操作が行われなかった場合であっても、前記保留消化時報知画像変化演出を実行可能であり、

実行される前記保留消化時報知画像変化演出に応じて当該変動における特別遊技の実行期待度が異なるように、複数の保留消化時報知画像変化演出から一の保留消化時報知画像変化演出を選択して実行するよう構成されており、

前記特定の演出パターンが実行された際に表示される演出表示内容には、前記所定の演出パターンが実行された際に表示される演出表示内容の一部が含まれないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 3 - 2 3 3 3 6 0

【特許文献 2】特開 2 0 1 4 - 3 9 8 4 2

【特許文献 3】特開 2 0 1 4 - 1 2 1 5 2 4

【特許文献 4】特開 2 0 1 0 - 1 5 4 9 2 7

【特許文献 5】特開 2 0 1 4 - 8 7 4 9 1

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、保留先読み演出は従来から多用されているため、マンネリ化を防ぐための更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
情報を表示可能な情報表示部と、
遊技者によって操作可能な操作部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
情報表示部への情報表示を制御する副遊技部と
を備え、

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

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

識別情報表示部に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段と、

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

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
特別遊技への実行可能性を示唆又は報知する演出パターンとして複数種類の演出パターンを有し、識別情報が変動表示されている期間内において、当該複数種類の演出パターンの内のいずれかを実行するよう制御する演出表示制御手段と、

主遊技部側にてある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際において情報表示部に表示される画像であって、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件

10

20

30

40

50

を充足した際に行われる識別情報の変動表示中において継続して表示され得る画像である
保留消化時報知画像を表示可能な保留画像表示制御手段と
を備え、

保留消化時報知画像の表示態様として、第一表示態様と、第一表示態様とは異なる第二
表示態様とを少なくとも有し、

前記保留画像表示制御手段は、

識別情報の変動表示中にて前記複数種類の演出パターンの中の所定の演出パターンが実
行された際に保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作
部による所定の操作が行われた場合には、第一表示態様の保留消化時報知画像を所定の
変化過程を経て、第一表示態様と異なる第二表示態様へ変化させ得る保留消化時報知画像
変化演出を実行可能であり、

10

識別情報の変動表示中にて前記複数種類の演出パターンの中の特定の演出パターンが実
行された際に保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合においては、前
記操作部による所定の操作が行われなかった場合であっても、前記保留消化時報知画像
変化演出を実行可能であり、

実行される前記保留消化時報知画像変化演出に応じて当該変動における特別遊技の実行
期待度が異なるように、複数の保留消化時報知画像変化演出から一の保留消化時報知画像
変化演出を選択して実行するよう構成されており、

前記特定の演出パターンが実行された際に表示される演出表示内容には、前記所定の演
出パターンが実行された際に表示される演出表示内容の一部が含まれないよう構成されて
いる

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示
部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

30

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技者によって操作可能な操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、
サブメイン制御部SM）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づ
き乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A
、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

40

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱
数取得判定実行手段MJ21B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開
始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する
乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32A、第2主遊技図柄保留
手段MJ32B）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留
に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄
表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に停
止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主
遊技図柄制御手段MP11C）と、

50

識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、サブメイン制御部SM）側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、サブメイン制御部SM）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、サブメイン制御部SM）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

10

主遊技部（例えば、主制御基板M）側にてある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際において情報表示部（例えば、演出表示装置SG）に表示される画像であって、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示中において継続して表示され得る画像である保留消化時報知画像を表示可能な保留画像表示制御手段（例えば、装図保留情報表示制御手段SM22）と

を備え、

保留消化時報知画像の表示態様として、第一表示態様と、第一表示態様よりも特別遊技の実行期待度が相対的に高い旨を示す第二表示態様とを少なくとも有し、保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われた場合には、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様から第二表示態様へ変化させ得る一方、保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われなかった場合には、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様にて維持するよう構成されており、

20

前記操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われた場合であり且つ保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様から第二表示態様へ変化した場合の方が、前記操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われなかった場合であり且つ保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様にて維持されている場合よりも、その後において保留消化時報知画像が長期間に亘って継続して表示されるよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、保留先読み演出に関する遊技の興趣性を向上させることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。

40

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

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

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

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

【図9】図9は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図

50

柄表示処理のフローチャートである。

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

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

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

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。 10

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

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

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

【図18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御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保留情報管理処理のフローチャートである。 20

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

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

【図22】図22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【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保留表示態様変更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の特定予告演出実行時のイメージ図である。 30

【図25】図25は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。

【図26】図26は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像変化のイメージ図である。

【図27】図27は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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28】図28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29】図29は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。 40

【図30】図30は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での時短中入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図31】図31は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図32】図32は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図33】図33は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。

【図34】図34は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブサブ制御部側で 50

のメインフローチャートである。

【図35】図35は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのSPバトル煽り演出のイメージ図である。

【実施するための形態】

【0009】

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

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

【0010】

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

【0011】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 1 2 】

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。

【 0 0 1 3 】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠 D 1 2、前枠 D 1 4、透明板 D 1 6、扉 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 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。

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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。

【 0 0 1 6 】

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可変する。

【 0 0 1 7 】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが重ねるように配置されており、且つ、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の存在により、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の上部が塞がれている。また、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導されるよう構成されている。

【 0 0 1 8 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 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 A 1 0 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 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが、上下に重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第

10

20

30

40

50

2主遊技始動口B10とを離隔して配置するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第2主遊技始動口電動役物B11dの上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域D30の左側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され難く、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され難い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され易いよう構成してもよい。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。

【0019】

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

【0020】

ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口H10は、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域D30の左側を流下する遊技球が誘導され難い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)}。

【0021】

次に、アウト口D36の右上方には、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが重なるように配置されており、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。

【0022】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d(及び第1大入賞口ソレノイドC13)と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。そして、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とに第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた方形板状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域D30から突出し遊技領域D30を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、方形板状部材が進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が開状態となり、方形板状部材が退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成)としてもよく、第1大入賞口C10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。また、棒状部材の端部を支点として遊技者から見て左右に駆動することにより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(いわゆる、チューリップ型アタッカー)としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

次に、第 2 大入賞口 C 2 0 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 2 大入賞口 C 2 0 は、遊技球の入球を検出するための第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s と、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d（及び第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3）と、を備える。ここで、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s は、第 2 大入賞口 C 2 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 大入賞口入球情報を生成する。そして、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d は、第 2 大入賞口 C 2 0 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 C 2 0 を可変させる（第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3 を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口に設けられた方形板状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカーであり、遊技領域 D 3 0 から突出し遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球を受入れ可能な箱状の部材を大入賞口自体が有しており、方形板状部材が進出状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが阻害されることで大入賞口が閉状態となり、方形板状部材が退避状態にある場合には当該箱状の部材への遊技球の受け入れが許容されることで大入賞口が開状態となる構成）としてもよく、第 2 大入賞口 C 2 0 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。また、棒状部材の端部を支点として遊技者から見て左右に駆動することにより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（いわゆる、チューリップ型アタッカー）としてもよい。

【 0 0 2 4 】

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）。

【 0 0 2 5 】

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 S G 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。

【 0 0 2 6 】

次に、演出表示装置 S G 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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

10

20

30

40

50

(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・装置間の電気的な接続態様について概説する。

10

【0031】

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C23等)、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S(サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS)とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報(コマンド)を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子(不図示)を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

20

【0032】

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

30

【0033】

次に、賞球払出制御基板KHは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置KEと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受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。

40

【0034】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置SGと、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置(不図示)と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを有しており、サブメイン制御部SMによりスピーカD24から出力させる音声の制御、遊技効果(電飾)ランプD26の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置上の表示制御(実体的な表示制御)が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを、副制御基板Sにて一体化されるよう構成さ

50

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、一体化するように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。

【0035】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプ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。

【0036】

まず、主制御基板Mは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段MPと、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、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。

【0037】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段MJ30と、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、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。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「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ふ。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。

【 0 0 4 1 】

次に、保留制御手段 M J 3 0 は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段 M J 3 1 と、第 1 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 1 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A に保留するための第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 A と、第 2 主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 2 主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B に保留するための第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 B と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H に保留するための補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H と、を有している。

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

次に、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 A、第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 B 及び補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b

10

20

30

40

50

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。

【0044】

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、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とを、有している。ここで、当否抽選手段MN10は、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN11 Aと、第2主遊技図柄 10
 に関しての当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN11 Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN11 Hとを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN11 A、第2主遊技当否抽選手段MN11 B及び補助遊技当否抽選手段MN11 Hは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta Hを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【0045】

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MN10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
 30

【0046】

次に、図柄内容決定手段MN40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MN41 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MN41 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MN41 Hと、を有している。

【0047】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41 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MN41ta 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MN41ta 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MN41 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MN41ta 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MN41ta 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 40
 50

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MN41 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MN41 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MN41 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)。

【0048】

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。

10

【0049】

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MN51 t a Aを有しており、当該第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 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MN51 t a Bを有しており、当該第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 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MN51 t a Hを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 t a Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている(通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル)。

20

30

【0050】

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A21 g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B21 g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cと、補助遊技図柄表示装置H20の補助遊技図柄表示部H21 g上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段MP11 Hとを有している。

【0051】

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MP11 t C(デクリメントカウンタ)を有している。更に、補助遊技図柄制御手段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MP11 t Hを更に備えている。

40

【0052】

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B11 dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bと、第2主遊技始動口電動役物B11 dの駆動(開放)時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22 t Bとを有している。

50

【 0 0 5 3 】

次に、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段 M P 3 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 内にセットする特別遊技内容決定手段 M P 3 2 と、第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 を所定条件で開状態にする特別遊技（大当り）を実行するための特別遊技実行手段 M P 3 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段 M P 3 4 と、を有している。ここで、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d と第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d を開閉させる第 1 ・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段 M P 3 3 C と、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 への入賞球を計測する入賞球カウンタ M P 3 3 c を有している。特別遊技時間管理手段 M P 3 4 は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマ M P 3 4 t を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 M P 3 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b にセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル M P 3 2 t a を更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

10

【 0 0 5 4 】

次に、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確変遊技終了条件判定手段 M P 5 1 と、時間短縮遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する時短遊技終了条件判定手段 M P 5 2 を有している。ここで、時短遊技終了条件判定手段 M P 5 2 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ M P 5 2 c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

20

【 0 0 5 5 】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第 1 主遊技図柄の変動回数と第 2 主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変遊技終了条件判定手段 M P 5 1 及び時短遊技終了条件判定手段 M P 5 2 は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

30

【 0 0 5 6 】

次に、遊技状態一時記憶手段 M B は、第 1 主遊技（第 1 主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第 2 主遊技（第 2 主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第 1 ・第 2 主遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 C と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H と、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b と、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b と、を有している。

40

【 0 0 5 7 】

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

50

を有している。

【0058】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10H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MB11bHを有している。

【0059】

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。

10

【0060】

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。

【0061】

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。

20

【0062】

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。

【0063】

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。

30

【0064】

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。

【0065】

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。

40

【0066】

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飾図柄保留情報表示制御手段SM22と、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段SM26と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段SM23と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段SM24と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段SM25と、を有している。

【0067】

50

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）。

【0068】

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。

10

【0069】

次に、保留先読み演出実行制御手段SM26は、保留先読み演出の実行可否（例えば、保留表示態様変化演出）を判定する保留先読み演出実行可否判定手段SM26kと、保留先読みに係る情報を一時記憶するための先読み関連情報一時記憶手段SM26bと、を有している。

【0070】

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。

20

【0071】

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。

【0072】

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。

30

【0073】

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。

【0074】

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。

40

【0075】

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。

【0076】

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

50

ブ制御部)SSは、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Mと片方向通信(一方向通信)により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0077】

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。

【0078】

はじめに、図5は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示)、ステップ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。

【0079】

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

10

20

30

40

50

誤って実行されることを防止するため)。

【0080】

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

【0081】

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端子に輸入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。

【0082】

次に、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11H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MJ21Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bH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MJ21H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MJ32H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MJ32bH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。

【0083】

次に、図7は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10H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MP11Hは、補助遊技状態

10

20

30

40

50

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5秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段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。

【0084】

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、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1238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1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ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B11dを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0085】

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又はステップ1238でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処

10

20

30

40

50

理)に移行する。

【0086】

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)。

【0087】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11 Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Aを参照し、主遊技(特に第1主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32 Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Aに一時記憶(保留)する。次に、ステップ1312で、保留制御手段MJ30は、遊技状態及び保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留の保留先読みグループを事前判定する。

【0088】

ここで、保留先読みグループとは、サブメイン制御部SM側で先読み演出の実行可否を判定する際に、先読み演出を実行する対象となるか否かを区別するグループである。本例では、保留先読みグループがグループ1(グループA)である保留に係る変動態様は、相対的に短時間の変動時間となり、保留先読みグループがグループ3(グループC)である保留に係る変動態様は、相対的に長時間の変動時間となる。即ち、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)の変動時間が、相対的に短時間である乱数値の場合、グループ1(グループA)に、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)の変動時間が、相対的に長時間である乱数値の場合、グループ3(グループC)としてサブメイン側に送信されるよう構成されている。また、グループ1(グループA)とグループ3(グループC)とのいずれのグループにも該当しない乱数値の場合保留先読みグループがグループ2(グループB)となる。また、保留先読みグループがグループ3である保留に係る変動は、変動開始時の保留数が多い場合(例えば、保留数が2個又は3個)であっても、相対的に長時間の変動時間となる。本実施形態においては、相対的に長時間の変動時間となることが確定的であるグループ3の保留のみに対して先読み演出を実行する可能性が生じるよう構成されている(保留先読みグループのテーブルについては図12の主遊技テーブル3を参照)。尚、以降は、グループN(Nは英数字)の保留先読みグループとなる保留(又は変動)を、単にグループNの保留(又は変動)(例えば、グループ1の保留、グループ2の保留、グループ3の変動、等)と呼ぶことがある。また、後述する第2実施形態においては、グループCの保留(第2主遊技側の保留)についても先読み演出を実行し得る構成について記載していることを補足しておく。

【0089】

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

10

20

30

40

50

ト(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。

【0090】

次に、ステップ1326で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11 Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1326でYesの場合、ステップ1328で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bを参照し、主遊技(特に第2主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1328でYesの場合、ステップ1330で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。10
なお、本実施例では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1332で、第2主遊技図柄保留手段MJ32 Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b Bに一時記憶(保留)する。次に、ステップ1334で、保留制御手段MJ30は、遊技状態及び保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留の保留先読みグループを事前判定する。

【0091】

次に、ステップ1336で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド(第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、保留先読みグループ情報に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合にはステップ1326に移行し、ステップ1326又はステップ1328でNoの場合には、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。20

【0092】

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(各種タイム値等、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。30
40

【0093】

次に、図9は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段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1500の処理)に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、遊技内容決定手段MNは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

【0094】

10

20

30

40

50

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）。

【0095】

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

10

【0096】

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1410-1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。

20

【0097】

ここで、図11(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル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、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。

30

【0098】

次に、ステップ1410-2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。

40

【0099】

ここで、図11(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta A(第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A及び5Aが2R、4B及び5Bが8R、7A及び7Bが16Rとなっている。また、ハズレ図柄については、第1主遊技側では、「FA・

50

「F B」の2種類が決定されるのに対し、第2種遊技側においては、「F」1種類のみで決定するように構成されている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は1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}。また、「4 A」図柄に係る特別遊技終了後には非確率変動・非時間短縮遊技状態に移行し、「5 A」図柄に係る特別遊技終了後には確率変動・非時間短縮遊技状態に移行すると共に、いずれの場合も略同一の演出を実行するよう構成されている。その結果、「4 A」図柄か「5 A」図柄かいずれの大当り図柄に係る特別遊技が実行されたかが遊技者は判別困難となり(いわゆる、潜伏状態を創出し)、遊技の興趣性を向上させることとなるのである。

10

【0100】

次に、ステップ14103で、第1主遊技変動態様決定手段MN51A(第2主遊技変動態様決定手段MN51B)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MN51taA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51taB)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MB11bCに一時記憶して、ステップ1414に移行する。

【0101】

20

ここで、図12(主遊技テーブル3)は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51taA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51taB)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、図柄、主遊技時短フラグ状態及び変動開始時の保留数に基づき、主遊技図柄の変動態様(変動時間)が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易い。また、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。また、保留数が2~3個の場合には保留数が0~1個の場合に比べて相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。また、ハズレ図柄FAに係る変動では、相対的に短時間の変動時間が選択され、ハズレ図柄FBに係る変動では、相対的に長時間の変動時間が選択されるよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態(主遊技時短フラグがオンの場合)における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い(遊技者にとって有利となる)状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

30

【0102】

また、本例に示されるように、本実施形態においては、変動態様決定用乱数によって保留先読みグループが決定されるよう構成されている。当該保留先読みグループは、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)の変動時間が、相対的に短時間である乱数値の場合、グループ1(グループA)に、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)の変動時間が、相対的に長時間である乱数値の場合、グループ3(グループC)としてサブメイン側に送信されるよう構成されている。また、グループ1(グループA)とグループ3(グループC)とのいずれのグループにも該当しない乱数値の場合保留先読みグループがグループ2(グループB)となる。

40

【0103】

次に、ステップ14144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MB11bC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

50

、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1416で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C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MP11tCにセットする。次に、ステップ1417で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C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MB11bCに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

10

【0104】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

【0105】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11Cは、図柄変動が終了する旨の情報(図柄確定表示指示コマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C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MB11bC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1428で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

20

30

【0106】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11bCを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1432で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1432をスキップする。

【0107】

次に、ステップ1450で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

40

【0108】

次に、図13は、図10におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確定フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1470で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1470でYesの場合、ステップ1472で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ

50

値を1減算(デクリメント)する。次に、ステップ1474で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値(残り時短回数)が0であるか否かを判定する。ステップ1474でYesの場合、ステップ1476及びステップ1478で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。尚、ステップ1452、ステップ1470又はステップ1474でNoの場合にも、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

【0109】

次に、図14は、図5におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段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がオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1514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(主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ)をオフにする。次に、ステップ1518で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1520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1522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1600の処理)に移行する。尚、ステップ1502でNoの場合も、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

【0110】

次に、図15は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段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否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ(不図示)に初期値(本例では、1)をセットする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報(特別遊技開始表示指示コマンド)を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1612に移行する。

【0111】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

【0112】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bに開放パターン(主遊技図柄の停止図柄が4A又は5Aの場合、「0.2秒間開放 1.0秒間閉鎖 0.2秒間開放

10

20

30

40

50

閉鎖」という開放パターン、主遊技図柄の停止図柄が7A、4B、5B又は7Bの場合、「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1616で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d(又は第2大入賞口電動役物C21d)を駆動して第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)を開放し、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)に所定時間(例えば29秒)をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614~1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

10

【0113】

次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド(例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1624で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)に所定個数(例えば10球)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)を参照して大入賞口開放に係る所定時間(例えば、29秒)が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

20

【0114】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d(又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d)の駆動を停止して第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)を閉鎖する。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t(特に開放時間タイマ)をリセットする。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ(不図示)のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か(例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ(不図示)のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か)を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報(特別遊技終了表示指示コマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1930の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される)する。そして、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理(ステップ1910の処理)に移行する。

30

40

【0115】

次に、図16は、図15におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段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、

50

停止図柄が確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合、即ち、停止図柄が非確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄であり、本例では、4A・4B）の場合も、ステップ1656に移行する。

【0116】

次に、ステップ1656で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cを参照し、停止図柄が確変・時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1656でYesの場合、ステップ1666に移行する。他方、ステップ1656でNoの場合、ステップ1658で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cを参照し、停止図柄が非確変・時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、4B）であるか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数（本例では、50回）をセットし、ステップ1666に移行する。他方、ステップ1658でNoの場合、ステップ1662で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cを参照し、停止図柄が潜伏確変大当り図柄（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合に大当りに当選した場合には、当該大当り終了後の遊技状態が確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となり、他方、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態でない場合に大当りに当選した場合には、当該大当り終了後の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる大当り図柄であり、本例では、5A）であるか否かを判定する。ステップ1662でYesの場合、ステップ1664で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bを参照し、当該実行終了した特別遊技の契機となった大当り当選時の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ1664でYesの場合、ステップ1666に移行する。

【0117】

次に、ステップ1666及びステップ1668で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。尚、ステップ1662又はステップ1664でNoの場合にも、次の処理（ステップ1910の処理）に移行する。

【0118】

次に、図17～図27を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（a）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）。次に、ステップ2003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、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する（RAMクリア後である場合には、主制御基板M側での保留数が0個であるため、初期値である0を設定することとなる）。尚、実行中の演出や先読み演出に係る情報等は復元されず（また、保留の内容に係る情報もメイン側から再送されないため）、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。このように構成することで、後述するような、保留先読み演出の実行中に電断

10

20

30

40

50

が発生した場合には、サブ側で記憶している情報が失われてしまうため、当該電断の復帰後には、トリガ保留（本実施形態では、後述するステップ2164にて実行する入賞時先読み抽選に当選した保留であり、保留先読み演出の実行要因となる保留）である旨の情報が残っておらず、保留表示態様は高期待度の保留（例えば、ザコ保留や赤星保留）から通常保留（例えば、白色保留）に変更されることとなる。その結果、電断によって（例えば、電断や電断復帰時のノイズ等によって）メイン側で記憶されている保留情報とサブ側で記憶されている保留情報とに齟齬が生じた場合であっても、メイン側で低期待度の変動中である一方でサブ側では高期待度の保留表示を実行してしまう、といった事態を回避できることとなるのである。尚、電断時の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、保留先読み演出に係る情報を削除せずに、高期待度の保留の表示態様を維持し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中でも情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時（当該新たに発生した保留以外の保留に関しても）にメイン側から保留の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい。尚、装飾図柄の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、メイン側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面（例えば、「準備中」等と表示する画面）が表示されることとなる。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。

10

【0119】

20

ここで、（b）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2050で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する背景演出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、後述する保留表示態様変化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、後述する保留消化伝達画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ2500で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）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2600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2900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。

30

【0120】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン（S2100～S2900）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（c）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。

40

【0121】

次に、図18は、図17におけるステップ2050のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2052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、巨人ゾーン

50

終了予約フラグがオフ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、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、巨人ゾーン中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2054でYesの場合、ステップ2066に移行する。

【0122】

他方、ステップ2054でNoの場合、ステップ2056で、背景演出表示制御手段SM23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2056でYesの場合、ステップ2058で、背景演出表示制御手段SM23は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留{本実施形態では、後述する2164にて実行する入賞時先読み抽選に当選した保留であり、変動時間が相対的に長い変動となることが予定されている保留(グループ3の保留)}が存在す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、背景演出表示制御手段SM23は、所定確率(本例では1/3)で当選する巨人ゾーン移行抽選を実行する。次に、ステップ2062で、背景演出表示制御手段SM23は、ステップ2060の抽選結果を参照し、当該巨人ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2062でYesの場合、ステップ2064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、巨人ゾーン中フラグをオンにし、ステップ2066に移行する。

【0123】

次に、ステップ2066で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出として「巨人ゾーン背景」{通常のステージ背景画像(本例では、後述する平地ステージ、宇宙ステージ、火山ステージ、に係る背景画像)とは異なる背景画像であり、保留内にトリガ保留(大当たりとなる期待度が高い保留)が存在する旨を示唆する背景画像}をセットする。次に、ステップ2068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及び装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、トリガ保留に係る変動が終了したか否かを判定する。ステップ2068でYesの場合、ステップ2072に移行する。尚、ステップ2052でNoの場合にも、ステップ2070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、巨人ゾーン終了予約フラグをオフにし、ステップ2072に移行する。

【0124】

次に、ステップ2072及びステップ2074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、巨人ゾーン中フラグをオフにすると共に、所定の背景演出をセット(例えば、「巨人ゾーン背景」がセットされる前にセットされていた背景演出をセット)し、ステップ2082に移行する。尚、ステップ2056、又はステップ2068でNoの場合にもステップ2082に移行する。

【0125】

他方、ステップ2058又はステップ2062でNoの場合、ステップ2076で、背景演出表示制御手段SM23は、所定確率(本例では、1/20)で当選するステージ移行抽選を実行する(ステージ移行抽選は各変動の変動開始時に実行されることとなる)。次に、ステップ2078で、背景演出表示制御手段SM23は、ステップ2076の抽選結果を参照し、当該ステージ移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2078でYesの場合、ステップ2080で、背景演出表示制御手段SM23は、所定のステージ移行パターン(例えば、平地ステージ 宇宙ステージ 火山ステージ 平地ステージの順に各ステージをループして移行していくパターン)に基づき、背景演出をセットし、ステップ2082に移行する。尚、ステップ2078でNoの場合にも、ステップ2082に移行する。

【0126】

次に、ステップ2082で、背景演出表示制御手段SM23は、セットされている背景演出を演出表示装置SGに表示するコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド

10

20

30

40

50

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。

【0127】

次に、図19は、図17におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段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保留先読みグループ情報)を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。次に、ステップ2150で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2120に移行する。

10

【0128】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2114で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報(特に、表示態様及び保留先読みグループ情報)を、「保留消化伝達画像情報」{当該開始する変動に係る、消化される保留の保留表示を、当該開始する変動中(当該開始する変動が開始して、当該保留が消化された後)も継続して表示する「保留消化伝達画像」に係る情報}として、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶(上書きして記憶)する。次に、ステップ2116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、表示態様及び保留先読みグループ情報)を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2118で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2120に移行する。尚、ステップ2110でNoの場合にもステップ2120に移行する。

20

30

【0129】

次に、ステップ2120で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶された保留表示態様に基づき、演出表示手段SSを駆使して演出表示装置SG上(特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13)に、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を表示するコマンドをセット(ステップ2900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2200の処理)に移行する。

【0130】

次に、図20は、図17におけるステップ2150のサブルーチンに係る、入賞時先読み判定処理のフローチャートである。ここで、本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則条件に係る処理においては、まず、ステップ2156で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留が第2主遊技保留(第1主遊技保留より優先して消化される保留)でないか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2158でYesの場合、ステップ2160で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照

40

50

し、当該新たな保留以前の保留が、ハズレ図柄「FA」に係る保留のみである（当該新たな保留以前に大当たりとなる保留や、長時間の変動時間となり得る保留や、トリガ保留が存在しない）か否かを判定する。ステップ2160でYesの場合、ステップ2162に移行する。

【0131】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2162で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の保留先読みグループがグループ3であるか否かを判定する（保留先読みグループがグループ3である保留に係る変動は、変動開始時の保留数が多い場合（例えば、保留数が2個又は3個）であっても、相対的に長時間の変動時間となる）。ステップ2162でYesの場合、ステップ2164で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（例えば、当該保留が大当たり保留の場合、2/3、ハズレ保留の場合、1/8の確率）で当選する入賞時先読み抽選を実行する。次に、ステップ2166で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2166でYesの場合、ステップ2168で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該変動停止時先読み抽選に当選した新たな保留に、「トリガ保留」である旨の情報を付加すると共に、保留表示態様を「黄ザコ保留」に決定して、装図保留情報一時記憶手段SM22bの保留情報一時記憶領域に記憶する。ここで、トリガ保留とは、当該入賞時先読み抽選に当選した保留であり、保留の表示態様が通常保留とは異なる表示態様とし得る保留のことである。次に、ステップ2172で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留（トリガ保留）の当否及び、現時点での保留数に基づき、当該トリガ保留が消化されるまでの保留変更プラン（例えば、次変動開始時に緑ザコ保留、次々変動開始時に赤ザコ保留に変更、等の演出の実行プラン）を決定して、装図保留情報一時記憶手段SM22bの保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【0132】

他方、ステップ2156でNoの場合（当該新たな保留が第2主遊技保留である場合）、ステップ2174で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内に一時記憶されている第1主遊技保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除すると共に（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に変更して、装図保留情報一時記憶手段SM22bの保留情報一時記憶領域に記憶する。次に、ステップ2176で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26k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、巨人ゾーン終了予約フラグをオンにし、ステップ2178に移行する。尚、ステップ2158、ステップ2160、ステップ2162又は2166でNoの場合も、ステップ2178に移行する。

【0133】

次に、ステップ2178で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留の保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に決定して、装図保留情報一時記憶手段SM22bの保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ2120の処理）に移行する。ここで、ステップ2174及びステップ2176の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態のような第2主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第2主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順となくなり、複数変動に亘る先読み演出（例えば、保留変更プランに基づく保留表示態様変化演出）が正常に実行されない事態を回避するための構成である。

【0134】

次に、図21は、図17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内に一時記憶された保留情報（例えば、メイン側から受信した当該変動の変動態様、及び当否や図柄に係る情報）に基づき、装飾図柄の変動態様を決定する。次に、ステップ2208で、装飾図柄の当否結果及び装飾図柄の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21ta内の主演出テーブルを参照して主演出内容を決定し、表示更新タイミング、及び表示更新内容をセット（装図表示関連情報一時記憶手段SM21b内に一時記憶）する。

10

【0135】

ここで、図22は、本実施形態にて参照する主演出テーブルの一例である。同図に図示されるように、当該変動における演出の表示更新内容や表示更新タイミング、装飾図柄の表示更新タイミング等を決定し得るよう構成されている。尚、同図に「予告演出1」と示している期間において実行する予告演出の内容については、後述するステップ2210の処理にて決定されることとなる。

【0136】

次に、ステップ2210で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該変動中に実行する予告演出の内容を抽選して決定する。ここで、同図右の予告演出内容イメージ図に示されるように、本例では、背景演出としてセットされている画像（所謂、滞在ステージ）によって実行され得る予告演出の内容が異なるよう構成されている。尚、実行する予告演出の内容抽選は、サブメイン制御部SM側で取得した適当な乱数や、当該変動の当否結果、当選図柄、変動時間等に基づいて実行すればよい。ここで、同イメージ図中に星印を付している予告演出内容は、本例における特定予告演出であり、滞在ステージに基づいて異なる特定予告演出が実行され得るよう構成されている（特定予告演出については、後述の処理において説明する）。尚、保留先読み演出の実行中である巨人ゾーン背景が表示されている期間は、特定予告演出が実行されないよう構成されているが、本例には限定されず、先読み演出の実行中であっても、特定予告演出（例えば、先読み演出の内容に即した特定予告演出）を実行し得るよう構成してもよい。また、予告演出（本例では、バトルリーチ演出等の前に実行され得る演出）の内容もこれには限定されず、例えば、擬似連演出を実行し得るよう構成してもよい（その場合、擬似連演出にて後述する保留消化伝達画像や保留の表示態様を変更してもよいし、擬似連演出中に実行される予告演出によって後述する保留消化伝達画像や保留の表示態様を変更してもよい）。

20

30

【0137】

次に、ステップ2212で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶されている「保留消化伝達画像情報」を参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図保留情報一時記憶手段SM22b（又は予告演出関連情報一時記憶手段SM24b）を参照し、当該変動に係る当否、変動態様、又は予告演出に関する「保留消化伝達画像情報」に基づいて、保留消化伝達画像変更プラン（例えば、擬似連図柄停止時：黄ザコ保留 緑ザコ保留、リーチ中にボタン連打：緑ザコ保留 赤星保留に変化、等の演出の実行プラン）を決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに記憶し、ステップ2216に移行する。尚、ステップ2212でNoの場合にも、ステップ2216に移行する。

40

【0138】

次に、ステップ2216及びステップ2218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すると共に、保留内表示態様変化処理実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、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。

50

【 0 1 3 9 】

次に、図 2 3 は、図 1 7 におけるステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る、保留表示態様変更制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b のフラグエリアを参照し、保留内表示態様変更処理実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態でないか否かを判定する。ステップ 2 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内にトリガ保留が存在するか否かを判定する。ステップ 2 3 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に記憶されている保留変更プランを確認する。次に、ステップ 2 3 1 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該保留変更プランに基づき、当該変動中に保留表示態様の変更予定があるか否かを判定する。

10

【 0 1 4 0 】

ステップ 2 3 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 3 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、当該変動中に実行する予告演出中に特定予告演出（図 2 1 参照）があるか否かを判定する。ステップ 2 3 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b に一時記憶された予告態様に基づき、特定予告演出の実行タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 1 8 に移行する（特定予告演出の実行に併せて、保留の表示態様に変更されることとなる）。

20

【 0 1 4 1 】

ここで、図 2 4 は、特定予告演出における保留変化イメージ図である。本例では、平地ゾーン中における草むら予告（特に、特定予告演出であるヘビが登場する草むら予告）によって保留の表示態様を変化させる例を挙げて説明する。まず、保留内にトリガ保留が存在する状態で、当該トリガ保留以前の保留に係る変動が開始する（本例では、この時点でのトリガ保留の表示態様は通常保留（白色保留））。

【 0 1 4 2 】

次に、当該変動中の予告演出である草むら予告が実行され、草むらをかき分けて何かを探す画像が表示される。

30

【 0 1 4 3 】

次に、草むらの陰からヘビ（当該変動中に大当たりとなる期待度は「低」）が登場する画像が表示される。

【 0 1 4 4 】

ここで、当該変動中に保留表示変更の予定が無い場合、草むらの陰から登場したヘビが画面外に退場していく画像が表示され、当該予告演出が終了することとなる。

【 0 1 4 5 】

他方、当該変動中に保留表示変更の予定がある場合は前述の場合とは異なり、草むらの陰から登場したヘビが保留（この時点では通常保留であるトリガ保留）に飛び込む画像が表示される。その後、ヘビが飛び込んだ保留（トリガ保留）の表示態様が変化し、通常保留とは異なる保留表示態様（本例では、ザコ保留）にて表示されることとなる。尚、当該特定予告演出を実行しても保留の表示態様が変化しない演出（所謂、ガセ演出）を実行し得るよう構成してもよい。

40

【 0 1 4 6 】

他方、ステップ 2 3 1 2 で N o の場合（当該変動中に特定予告演出を実行しない場合）、ステップ 2 3 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、汎用保留変化演出（他の演出と独立して実行可能であると共に、いずれの演出ステージにおいても実行され得る演出であり、例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 0

50

0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2318に移行する。

【0147】

次に、ステップ2318で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶されている保留変更プランに基づき、トリガ保留の表示態様を変更して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶する。次に、ステップ2320で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内にある、保留内表示態様変更処理実行フラグをオフにし、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。尚、ステップ2304、ステップ2306又はステップ2310でNoの場合にはステップ2320に移行し、ステップ2302又はステップ2314でNoの場合には、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。

10

【0148】

次に、図25は、図17におけるステップ2400のサブルーチンに係る、保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、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2402でYesの場合、ステップ2404で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照して、保留消化伝達画像表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶されている保留消化伝達画像情報に基づき、保留消化伝達画像の表示態様(初期表示態様)を決定する。ここで、保留消化伝達画像とは、当該変動に係る保留を、当該変動中(当該変動が開始して、当該変動に係る保留が消化された後)も継続して表示する画像のことである。保留消化伝達画像を表示することによって、保留内で表示態様が変化した保留(例えば、ザコ保留)に係る変動中も、当該変動がザコ保留に係る変動であることを遊技者が認識し易いと共に、当該変動中に、保留消化伝達画像の表示態様を変更する演出を実行可能となるのである。

20

【0149】

次に、ステップ2408で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、保留消化伝達画像表示中フラグをオンにし、ステップ2410に移行する。他方、ステップ2404でNoの場合にも、ステップ2410に移行する。

30

【0150】

次に、ステップ2410で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、保留消化伝達画像変更プランを確認する。次に、ステップ2412で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該保留消化伝達画像変更プランに基づき、当該変動中に保留消化伝達画像の表示態様変更又は消去の予定があるか否かを判定する。ステップ2412でYesの場合、ステップ2414で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図変動時間管理タイマSM21tと保留消化伝達画像変更プランとに基づき、保留消化伝達画像の表示態様変更タイミング(例えば、擬似連図柄仮停止表示後の再変動開始時や、所定の演出実行時、リーチ演出中の所定期間)に到達したか否かを判定する。ステップ2414でYesの場合、ステップ2416で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留消化伝達画像表示態様変更条件(例えば、所定期間中におけるサブ入力ボタンの押下や、保留数が最大、等)を充足したか否かを判定する。ステップ2416でYesの場合、ステップ2418及びステップ2420で、装図保留情報表示制御手段SM22は、汎用保留変化演出(例えば、保留が爆発する演出)を表示するコマンドをセット(ステップ2900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)すると共に、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様を変更(例えば、赤星保留、緑ザコ保留、表示なし、等の表示態様に変更)して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶し、ステップ2230に移行する。尚、ステ

40

50

ップ2412、又はステップ2416でNoの場合にも、ステップ2430に移行する。

【0151】

ここで、図26は、保留消化伝達画像変化のイメージ図である。本実施形態における保留消化伝達画像の表示態様の変化は、同図に図示するような流れで実行されるよう構成されている。尚、本例では、バトル演出が前半で終了せずにバトル演出(後半)へと移行(発展)するパターン(例えば、図22における、装図変動態様A4の演出を実行する場合であるが、当否結果がハズレであるパターンであってもよい)について例示している。まず、トリガ保留(現時点で、ザコ保留)に係る変動が開始し、保留消化伝達画像としてザコ保留が表示される。

【0152】

次に、当該変動中の演出としてバトル演出(前半)が実行される。本例では、保留消化伝達画像がザコ保留である場合、当該変動におけるバトル演出(前半)の実行中にサブ入力ボタンを所定回数、押下することで当該ザコ保留の表示態様を変更することが可能に構成されている。尚、本例においては、バトル演出(前半)の実行中にサブ入力ボタンを押下することで所定の演出が実行され得るが、遊技者の操作(サブ入力ボタンの押下)を促すような演出は特に実行しないため、当該サブ入力ボタンの操作は所謂隠しコマンド(裏ボタン)の入力である。

【0153】

バトル演出(前半)の実行中にボタン連打(サブ入力ボタンを所定回数、押下)した場合、サブ入力ボタンを押下する度に、保留消化伝達画像として表示されているザコ保留に攻撃が加えられているエフェクト画像が表示される。

【0154】

次に、当該バトル演出(前半)におけるサブ入力ボタンの押下回数が所定回数に達すると、保留消化伝達画像であるザコ保留が爆発する画像が表示されると共に、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様に変更されて表示される(例えば、保留の表示態様が赤星保留や、表示なしへと変更される)。尚、バトル演出(後半)に移行した後も、表示態様変更後の表示態様にて保留消化伝達画像が表示(又は表示なし)されることとなる。隠しコマンドを入力する遊技者は、保留消化伝達画像の表示態様によって当該変動の大当たり期待度を予想したいという意思があるため、バトル演出(後半)に移行後も、表示態様変更後の表示態様にて保留消化伝達画像を表示し続けるのである。

【0155】

他方、バトル演出(前半)にボタン連打しない(又は、連打回数が所定回数に満たない)場合、バトル演出(後半)に移行するタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発する画像が表示されると共に、保留消化伝達画像の表示を消去する(あえてボタン連打しないことで、当該変動の大当たり期待度を予想しないという楽しみ方をとる遊技者に配慮し、保留消化伝達画像変更プランの内容によらず、表示を消去する)。尚、本例では、ザコ保留の大当たり期待度は中程度であり、赤星保留の大当たり期待度は高期待度である。また、バトル演出(後半)が実行された場合、バトル演出(前半)が実行されている場合と比較して一気に大当たり期待度が上昇する。ここで、バトル演出(後半)に移行して大当たり期待度が上昇した状況下、大当たり期待度が中程度であるザコ保留の表示が継続されていると、大当たり期待度の高い演出であるバトル演出(後半)の興趣性を損なってしまう場合があるが、高期待度の演出(本例、バトル演出(後半))が開始したタイミングで期待度の高くない演出(本例では、ザコ保留)を消去することで、そのような事態を回避することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、サブ入力ボタンの押下回数が所定回数に満たない場合であっても、保留消化伝達画像の表示態様変化タイミングで、保留消化伝達画像変更プランに基づいて自動的に保留消化伝達画像の表示態様を変化し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、当該変動における大当たりの期待度が高い旨を示唆する表示態様への変更が予定されていた場合にのみ、自動的に保留消化伝達画像の表示態様に変更されるよう構成してもよい。また、ボタン連打しない(又は、連打回数が所定回数に満たない)場合には、当該変動が大当たりや確変大当たりとな

10

20

30

40

50

る場合にのみ、保留消化伝達画像の表示態様が所定のタイミングで自動的に変更されるよう構成してもよい（所謂、当確演出を実行可能となる）。

【 0 1 5 6 】

また、バトル演出（前半）を經由せずにバトル演出（後半）に移行する場合（例えば、図 2 2 では特に図示していないが、装図変動開始（全列） 予告演出 1、装図仮停止表示（左列） 装図仮停止表示（右列） リーチ発展煽り バトルリーチ（後半）画像表示 装図仮停止表示（中列） 当否に応じて演出を実行 装図確定表示（全列）となるような演出を実行する場合）、即ち、ボタン連打をする期間（本例では、バトル演出（前半））が存在せずにバトル演出（後半）に移行する場合には、バトル演出（後半）に移行したタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発し、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様に変更して表示されることとなる。尚、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様を変更させるために必要なサブ入力ボタン S B の押下回数は、当該変動における大当たり期待度が高い（期待度の高い保留表示態様の保留に変化し得る場合）ほど、多い回数を選択されやすいよう構成してもよい。また、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様が変化する際に、汎用保留変化演出に加えて、当該変動の内容を示唆する演出（例えば、ザコ保留が爆発する際にセリフを発する断末魔予告）を実行し得るよう構成してもよい。断末魔予告が示唆する内容としては、当該変動の大当たり期待度や、実行予定の演出内容を示唆する（例えば、「あちちい！」＝大当たり期待度 60% 以上、「おめでととお！」＝大当たり確定、「ぼすうう！」＝ボスキャラクターとのバトルリーチ発展、等）よう構成すればよいが、遊技者によるサブ入力ボタンの押下が無かった場合には、遊技者は当該変動に係る大当たり期待度を予想したくないと想定して、当該変動の大当たり期待度に係る断末魔予告を実行しない（実行予定の演出内容に係る断末魔予告のみを実行し得る）よう構成することが好適である。即ち、遊技者の操作によって保留消化伝達画像の表示態様を変化させる場合にのみ、当該変動の当否結果に基づいて、当該変動の大当たり期待度に係る予告演出を実行し得るよう構成すればよい。

【 0 1 5 7 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 2 4 1 4 で N o の場合（保留消化伝達画像の表示態様を変更するタイミングでない場合）、ステップ 2 4 2 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、保留消化伝達画像の表示態様を消去するタイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、保留消化伝達画像の表示態様消去条件（例えば、所定期間中におけるサブ入力ボタンの押下なし、サブ入力ボタンの押下回数が所定回数未満、等）を充足したか否かを判定する。ステップ 2 4 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 6 及びステップ 2 4 2 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、汎用保留変化演出（例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）すると共に、保留消化伝達画像の表示態様を「表示なし」に変更（保留消化伝達画像変更プランの内容に依らず、「表示なし」に変更）して装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶し、ステップ 2 2 3 0 に移行する。

【 0 1 5 8 】

次に、ステップ 2 4 3 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶された保留消化伝達画像の表示態様に基づき、保留消化伝達画像を表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）し、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合、ステップ 2 4 3 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、保留消化伝達画像表示中フラグをオフにする。次に、ステップ 2 4 3 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、保留消化伝達画像の表示態様を「表示なし」に変更して装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶する。次に、ステップ 2 4 3 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶された保留消

10

20

30

40

50

化伝達画像の表示態様に基づき、保留消化伝達画像を表示する（当該処理では、保留消化伝達画像を非表示とすることとなる）コマンドをセット（ステップ2900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2500の処理）に移行する。

【0159】

次に、図27は、図17におけるステップ2500のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、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2502でYesの場合、ステップ2504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2506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2508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2510に移行する。尚、ステップ2502でNoの場合にも、ステップ2510に移行する。

10

【0160】

次に、ステップ2510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2510でYesの場合、ステップ2512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2514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2514でYesの場合、ステップ2516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2900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2526に移行する。

20

【0161】

他方、ステップ2514でNoの場合、ステップ2518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2518でYesの場合、ステップ2520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2900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2526に移行する。

30

【0162】

他方、ステップ2518でNoの場合、ステップ2522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2522でYesの場合、ステップ2524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、当該タイミングに係る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2900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2526に移行する。尚、ステップ2522でNoの場合にも、ステップ2526に移行する。

40

【0163】

次に、ステップ2526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

50

ステップ2526でYesの場合、ステップ2528で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド(確定表示コマンド)をセット(ステップ2900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2530で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄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2532で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄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2600の処理)に移行する。尚、ステップ2510又はステップ2526でNoの場合にも、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

【0164】

次に、図28は、図17におけるステップ2600のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、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2602でYesの場合、ステップ2604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2604でYesの場合、ステップ2606及びステップ2608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2610に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2610に移行する。

【0165】

次に、ステップ2610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入賞個数を逐次表示する(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)。

【0166】

次に、ステップ2612で、背景演出表示制御手段SM23は、当該実行中の大当たりの当選時の遊技状態と停止中の大当たり図柄に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセット(ステップ2900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2614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2614でYesの場合、ステップ2616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行う(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)。次に、ステップ2618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2604又はステップ2614でNoの場合にも、次の処理(ステップ2700の処理)に移行する。

【0167】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機によれば、大当たりとなる期待度の高い保留(特に、第1主遊技側の保留)について、サブメイン制御部SM側での保留の表示態様を変更して表示し得ると共に、所定の予告演出(本例では、特定予告演出であり、特に低期待度の予告演出)が実行された場合、当該所定の予告演出と表示された画像の動きに併せて、保留の表示態様を変更して表示し得よう構成されている。その結果、当該変動における大当たり期待度の低い予告演出であっても、保留の表示態様を変化させる場合があるため、予告演出に対する遊技者の興味を増すことができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。また、バトル演出(後半)に移行して大当たり期待度が上昇した場合には、大当たり期待度が中程度であるザコ保留の表示が継続されていると、大当たり期待度の高い演出であるバトル演出(後半)の興趣性を損なってしまう場合があるため、遊技者の操作が無くとも、高期待度の演出{本例、バトル演出(後半)}が開始したタ

10

20

30

40

50

イミングで期待度の高くない演出（本例では、ザコ保留）を非表示とし、演出の興趣性が損なわれることを防止できることとなるのである。また、図柄変動中の所定の演出（例えば、バトルリーチ（前半））が実行されている期間に、遊技者が所定の操作（例えば、サブ入力ボタンSBを所定回数、押下）をすることを条件として、保留消化伝達画像の表示態様を変更し得るため、遊技者参加型の演出とすることができると共に、当該演出によって当該変動の大当たり期待度を知らなくない遊技者は、当該所定の操作をしないことにより、保留消化伝達画像の表示態様が大当たり期待度を示唆しない演出（例えば、保留消化伝達画像消去）になるという選択が可能で遊技を提供できることとなる。

【0168】

（第2実施形態）

ここで、本実施形態では、非確率変動・非時間短縮遊技状態において、大当たりとなる期待度の高い変動態様となる保留の表示態様を変更する演出を実行し得るよう構成されていたが、保留先読み演出の実行形態についてはこれには限定されず、時間短縮遊技状態中においては、本実施形態とは異なる遊技者の利益について保留先読み演出を実行することが好適である。そこで、そのような構成の一例を第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。ここで、第2実施形態においては、保留消化伝達画像の表示態様が通常保留とは異なる状態（後述する、ヒビ保留である状態）にて所定の演出（後述する、SPバトルリーチ）が実行された場合には、当該変動において、遊技者の利益が相対的に大きい大当たり（本例では、16R大当たり）となることが確定的となるよう構成されているため、遊技者は、保留（又は保留消化伝達画像）がヒビ保留となった場合、当該ヒビ保留に係る変動においてSPバトルリーチ演出が実行されることを望む遊技性であることを補足しておく。

【0169】

まず、図29は、第2実施形態における、図17でのステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ2107（第2）及びステップ2700（第2）についてであり、その目的は、遊技状態が時間短縮遊技状態である場合と非時間短縮遊技状態である場合とで、異なる保留先読み処理を実行し得るよう構成することである。即ち、メイン側からの保留情報を一時記憶後、ステップ2107（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が、時間短縮遊技状態でないか否かを判定する。ステップ2107（第2）でYesの場合、ステップ2150に移行する。他方、ステップ2107（第2）でNoの場合、ステップ2700（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する時短中入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2120に移行する。

【0170】

次に、図30は、第2実施形態における、図29（第2）でのステップ2700（第2）のサブルーチンに係る、時短中入賞時先読み判定処理のフローチャートである。ここで、本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則条件に係る処理においては、まず、ステップ2702で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留が第2主遊技保留であるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2704でYesの場合、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2706でYesの場合、ステップ2708に移行する。

【0171】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2708で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、

10

20

30

40

50

当該新たな保留の保留先読みグループがグループCの保留{保留先読みグループがグループCである保留に係る変動は、変動開始時の保留数が多い場合(例えば、保留数が2個又は3個)であっても、相対的に長時間の変動時間となる}であり、且つ、8ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2708でYesの場合、ステップ2712に移行する。他方、ステップ2708でNoの場合、ステップ2710で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留がハズレとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2710でYesの場合、ステップ2712に移行する。

【0172】

次に、ステップ2712で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率で当選(例えば、当該保留が8ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たり保留の場合は2/3、ハズレ保留の場合は1/20の確率で当選)する入賞時先読み抽選を実行する。次に、ステップ2714で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2714でYesの場合、ステップ2716で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶されている当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に、「トリガ保留」である旨の情報を付加し、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶する。即ち、第2実施形態においては、8ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たりとなる保留、又はハズレとなる保留のみが、トリガ保留となって表示態様が変化し得る(本例では、2ラウンドの間、大入賞口を短開放させる、賞球の獲得が困難な特別遊技が実行される大当たりとなる保留は、トリガ保留とならない)のである。

【0173】

次に、ステップ2718で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留(トリガ保留)の当否及び、現時点での保留数に基づき、当該トリガ保留が消化されるまでの保留変更プラン(例えば、初期表示態様は、通常保留であり、次変動開始時にヒビ保留に変更、等の演出実行プラン)を決定して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶し、ステップ2120に移行する。

【0174】

他方、ステップ2702、ステップ2704、ステップ2706、ステップ2710又はステップ2714でNoの場合(当該新たな保留がトリガ保留とならない場合)、ステップ2720で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に係る保留表示態様を「通常保留」(例えば、白色保留)に決定して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶し、次の処理(ステップ2120の処理)に移行する。

【0175】

次に、図31は、第2実施形態における、図17でのステップ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。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ2211(第2)についてであり、その目的は、当該変動に係る演出内容を決定時(変動開始時の演出決定時)に、当該決定した演出内容に係る情報をサブサブ制御部SS側に送信し得るよう構成することである。即ち、ステップ2210で、当該変動中に実行する予告演出の内容を抽選して決定した後、ステップ2211(第2)で、装図表示内容決定手段SM21nは、演出決定内容情報コマンド(決定した主演出、停止図柄、予告演出等に係る情報)をセット(ステップ2900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2212に移行する(尚、サブサブ制御部SS側での処理については後述する)。

【0176】

次に、図32は、第2実施形態における、主演出テーブル(特に、時間短縮遊技状態中の第2主遊技側の図柄変動中に実行する演出に係るテーブル)である。同図に図示するように、装図変動態様がb2、又はB3に係る変動においては、SPバトルリーチへと発展するか否かを煽る演出を実行し得るよう構成されている。尚、本例においては、SPパト

10

20

30

40

50

ルリーチに演出が発展した時点で、当該変動にて大当たりすることが確定し、その後は当該変動における大当たりが高利益な大当たり（例えば、8ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たり）となるか否かを煽る演出として、SPバトルリーチ演出が実行されることとなるのである（演出の内容については、図35にて後述する）。

【0177】

次に、図33は、第2実施形態における、図17でのステップ2400のサブルーチンに係る、保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ2440（第2）～ステップ2448（第2）についてであり、その目的は、時間短縮遊技状態中における保留消化伝達画像の表示態様変化のタイミングをサブサブ制御部SS側にて判定させるコマンドを送信し得るよう構成することである。即ち、ステップ2410で、一時記憶されている保留消化伝達画像変更プランを確認した後、ステップ2440（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、保留消化伝達画像変化関連処理完了フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2440（第2）でYesの場合、ステップ2412に移行する。他方、ステップ2440（第2）でNoの場合、ステップ2430に移行する。

10

【0178】

また、ステップ2412で当該変動中に保留消化伝達画像の表示態様変更又は消去の予定があると判定された場合、ステップ2442（第2）で装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が、時短遊技状態でないか否かを判定する。ステップ2442（第2）でYesの場合、ステップ2414に移行する。他方、ステップ2442（第2）でNoの場合、ステップ2444（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶されている保留消化伝達画像変更プランに基づき、表示態様変更後の保留消化伝達画像表示態様、及び保留変化タイミング判定依頼コマンドをセット（ステップ2900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2446（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内の保留消化伝達画像変化関連処理完了フラグをオンにし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

20

【0179】

また、ステップ2402でNoの場合、ステップ2448（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内の保留消化伝達画像変化関連処理完了フラグをオフにし、ステップ2432に移行する。このように構成することで、保留消化伝達画像の表示態様変化タイミングをサブメイン制御部SM側で判定せず、当該タイミングの判定をサブサブ制御部SS側に任せることとなるのである。

30

【0180】

次に、図34（第2）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、サブサブ制御部SS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サブ制御部SS側でのメイン処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ3002で、サブサブ制御部SSは、サブメイン側（サブメイン制御部SM側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行（例えば、初期表示画面をセット）する。その後、サブサブ制御部SSの繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。

40

【0181】

ここで、（b）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3004で、演出表示手段（サブサブ制御部）SSは、サブメイン側から、新たな演出決定内容情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3004でYesの場合、ステップ3006で、演出表示手段（サブサブ制御部）SSは、当該受信したコマンド内容に係る画像を画像表示スケジュールにセットし、ステップ3008に移行する。尚、ス

50

テップ3004でNoの場合にも、ステップ3008に移行する。ここで、画像表示スケジュールとは、サブメイン制御部SM側で決定された演出に係る情報に基づき、サブサブ制御部SS側で保持している画像(動画像)データを、表示するタイミング(期間)と共に記憶した情報のことである。本例では、画像表示スケジュールにおいて、タイミング(期間)はフレーム単位(例えば、後述のタイマ割り込み処理の周期の例である1/60秒や4ms等)で記憶され、所定の演出については、保留消化伝達画像の表示態様を変更し得るフレーム(トリガとなるフレーム)が設定されている。サブサブ制御部SSは、タイマ値に基づき、現在表示すべきフレームの画像を表示領域SG10に描画するのである。尚、本例では、サブサブ制御部SSでの演出の表示制御についてのみ図示している。本例では特に図示していないが、装飾図柄の表示制御については、当該画像表示スケジュールによる表示制御(サブサブ側での管理)とは異なり、タイマ値ではなくサブメイン制御部SM側からのコマンドに基づいて実行されることとなる(表示更新内容・表示更新タイミングがサブメイン制御部SM側にて管理されている)。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、装飾図柄の表示制御についても、サブサブ制御部SS側で管理し得るよう構成してもよいが、その場合には、演出(又は予告演出)の画像表示スケジュールとは異なる画像表示スケジュールにて装飾図柄の表示制御を管理することが望ましい。

10

【0182】

次に、ステップ3008で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、サブメイン側から新たな画像表示に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3008でYesの場合、ステップ3010で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、当該受信したコマンド内容に係る画像を画像表示スケジュールにセット(又は消去して更新)し、ステップ3012に移行する。尚、ステップ3008でNoの場合にも、ステップ3012に移行する。

20

【0183】

次に、ステップ3012で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、サブメイン側から新たな保留変化タイミング判定依頼コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3012でYesの場合、ステップ3014で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、画像表示スケジュールに基づき、演出中の任意の保留表示変化ポイントを導出する(例えば、図32に示す装図変動態様B3に係る変動中に保留消化伝達画像の変更を実行する場合、SPバトルリーチ発展煽りからSPバトルリーチ画像表示に切り替わるフレームを、当該保留表示変化ポイントとして導出する)。次にステップ3016で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、演出中の任意の保留表示変化ポイント以降の保留消化伝達画像に係る画像を変更して、画像表示スケジュールにセットする。次に、ステップ3018で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、当該任意の保留表示変化ポイントにおいて、汎用保留変化演出(例えば、保留消化伝達画像が爆発する演出)を画像表示スケジュールにセットし、ステップ3020に移行する。尚、ステップ3012でNoの場合にも、ステップ3020に移行する。次に、ステップ3020で、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、画像表示スケジュール及び現在のタイマ値に基づき、演出表示装置上に画像を表示し、本サブサブ側ルーチン(b)を終了する。

30

40

【0184】

以上のように、サブサブ制御部SSは、リセット後、サブサブ側ルーチン(S3004~S3020)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、サブサブ制御部SSの割り込み処理であり、前述したサブメイン制御部SMにおけるSTB信号線からの信号がサブサブ制御部SS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(c)である。即ち、サブサブ制御部SS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3030で、サブサブ制御部SSは、サブメイン制御部SM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3032で、サブサブ制御部SSは、当該確認結果に基づき、サブサブ制御部SS側のRAMに、サブメイン

50

制御部 S 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。

【 0 1 8 5 】

次に、同図 (d) の処理は、サブサブ制御部 S S のタイマ割り込み時処理である。即ち、所定の周期 (例えば、1 / 6 0 秒や 4 m s) でタイマ割り込みが発生し、ステップ 3 0 4 0 で、サブサブ制御部 S S は、タイマ値を更新し、本割込処理直前に実行されていた処理へ復帰する。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、タイマ割り込み時処理中に、画像表示処理を実行し得るよう構成してもよい。

【 0 1 8 6 】

次に、図 3 5 は、時間短縮遊技状態中における第 2 主遊技側の変動時に実行される S P バトル煽り演出のイメージ図である。尚、本例では、保留表示態様が通常保留とは異なる表示態様である保留 (トリガ保留) に係る変動時にシルエット演出 (敵キャラクターが登場するか否かを煽る演出) が実行された場合について説明する。また、本例では、時間短縮遊技中 (特に、確率変動・時間短縮遊技状態中)、敵キャラクターが登場すると図柄がテンパイして S P バトルリーチに演出が発展し、当該変動にて大当たりすることが確定して、その後は当該変動における大当たりが高利益な大当たり (例えば、8 ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たり) となるか否かを煽る演出として、S P バトルリーチ演出が実行されることとなるよう構成されていることを補足しておく。まず、トリガ保留 (ヒビ保留) に係る変動が開始し、保留消化伝達画像としてヒビ保留が表示される。

【 0 1 8 7 】

次に、左列に装飾図柄が仮停止表示すると共に、背景に敵キャラクターのシルエットらしき画像が表示される。次に、当該登場したシルエットを拡大表示し、敵キャラクターが登場して S P バトルリーチに移行する (当該変動における大当たりが確定的となる) が否かを煽る演出 (テンパイ煽り演出) が開始される。

【 0 1 8 8 】

次に、更にシルエットに接近した画像が表示され、S P バトル煽り演出として、敵キャラクターが登場しそうな雰囲気漂わせる演出が実行される。

【 0 1 8 9 】

その後、当該変動がハズレ変動である場合、敵キャラクターが登場せずにシルエット画像が消去されると共に、図柄がテンパイとならず、バラケ目にて停止表示されることとなる。尚、保留消化伝達画像として表示されているヒビ保留は、次変動の開始時まで消去されることとなる。

【 0 1 9 0 】

他方、当該変動が大当たり変動である場合、S P バトル煽り演出後、右列に図柄が停止表示されてテンパイとなり、敵キャラクターが登場して S P バトルリーチへと移行するのである。この場合、サブサブ制御部 S S 側では、当該敵キャラクターの登場タイミング (当該変動において大当たりとなることが遊技者に報知されるタイミング) を、保留消化伝達画像の表示態様変更タイミングと判定して画像表示スケジュールにセットしている。その結果、当該敵キャラクターの登場と同時に保留消化伝達画像 (トリガ保留であるヒビ保留) が爆発する画像を表示すると共に、保留消化伝達画像の表示態様を変更 (例えば、赤星保留に変更) して表示する。尚、本例ではリーチ演出に移行する前にシルエット演出 (敵キャラクターが登場するか否かを煽る演出) が実行された場合を例示しているが、これには限定されず、例えば、ルーレット演出 (複数の演出候補の中からいずれの演出が実行されるかを煽る演出) 等の様々な演出を実行可能である。そのため、それらの演出とタイミングを合わせて実行する必要がある演出 { 本例では、保留消化伝達画像の表示態様変化 (高利益の大当たりとなることが確定的となる) } が、当該演出が S P バトルリーチの開始より先に実行されてしまった場合、その後の演出の展開 (S P バトルリーチが開始される旨) が予想されてしまい、シルエット演出やルーレット演出等の煽り演出が無意味なものになってしまう。ここで、本例のように、画像の表示制御を実行している (煽り演出等の実行タイミングを把握容易な) サブサブ制御部 S S 側にて、保留消化伝達画像の表示態様変化

10

20

30

40

50

演出の実行タイミングを管理し得るよう構成することで、他の演出の実行に合わせた表示制御を実行し得ることとなるのである。尚、本例においては、2ラウンドの間大入賞口を短開放させる賞球の獲得が困難な特別遊技が実行される大当たりとなる保留はトリガ保留（表示態様が変化し得る保留）とならないため、ヒビ保留に係る変動でSPバトルリーチ（大当たり確定となる演出）が実行された場合には、当該変動が8ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たりとなる旨が遊技者に確定的に報知されることとなるのである。また、そのタイミングで保留消化伝達画像の表示態様を変更して表示することで、遊技者の興奮を更に高める演出を実行するのである。尚、本例では8ラウンド以上の特別遊技が実行される大当たりが確定となる場合のみを例示したが、これには限定されない。例えば、本例では、非時間短縮遊技状態（特に、非確率変動・非時間短縮遊技状態）中の第1主遊技側の保留（及び保留消化伝達画像）、及び時間短縮遊技状態（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）中の第2主遊技側の保留（及び保留消化伝達画像）の表示態様の変化は、いずれも通常保留 第一変化保留（ザコ保留、ヒビ保留） 第二変化保留（赤星保留）という変化推移となるが、当該第二変化保留の表示態様によって、確変大当たりとなる期待度や、大当たりとなった場合に実行される特別遊技のラウンド数の期待度を示唆する演出（例えば、保留消化伝達画像（又は保留）が黄色保留：確変期待度20%、緑色保留：確変期待度50%、赤色保留：確変期待度70%、金色保留：確変期待度85%、虹色保留：確変期待度100%となる演出）（また、例えば、保留消化伝達画像（又は保留）が黄色保留：16R（最大ラウンド数）の特別遊技期待度20%、緑色保留：16Rの特別遊技期待度50%、赤色保留：16Rの特別遊技期待度70%、金色保留：16Rの特別遊技期待度85%、虹色保留：16Rの特別遊技期待度100%となる演出）を実行し得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、同様の表示態様であっても、非時間短縮遊技状態（特に、非確率変動・非時間短縮遊技状態）中の第1主遊技側の保留については、大当たりとなった場合に特別遊技にて実行されるラウンド数ではなく大当たり期待度を報知するよう構成してもよい（例えば、保留消化伝達画像（又は保留）が黄色保留：大当たり期待度20%、緑色保留：大当たり期待度50%、赤色保留：大当たり期待度70%、金色保留：大当たり期待度85%、虹色保留：大当たり期待度100%となる演出、となる）。尚、非時間短縮遊技状態（特に、非確率変動・非時間短縮遊技状態）中の第1主遊技側の保留であっても、最高期待度となる表示態様（例えば、虹色保留）の場合、確変大当たりとなる期待度や16R大当たりとなる期待度をも示唆する（例えば、確変大当たり確定、16R大当たり確定、等となる）よう構成してもよい。

【0191】

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、非時間短縮遊技状態（特に、非確率変動・非時間短縮遊技状態）中の第1主遊技側の保留（トリガ保留）の表示態様の変化は、当該トリガ保留に係る変動において大当たりとなる可能性を示唆する一方、時間短縮遊技状態（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）中の第2主遊技側の保留（トリガ保留）の表示態様の変化は、当該トリガ保留に係る変動において大当たりとなった場合における遊技者の利益（例えば、大当たりとなった場合に実行される特別遊技のラウンド数）を示唆する演出として実行される。その結果、現在の遊技状態に合わせた保留変化演出（非時間短縮遊技状態（特に、非確率変動・非時間短縮遊技状態）においては、遊技者はまず大当たりとなることを望んでいるのに対して、時間短縮遊技状態（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）においては、次回の大当たりが略確定的であり、特に利益の大きい大当たり（実行されるラウンド数が多い大当たりや、確変大当たり）となることを望むため、遊技者の望む遊技結果となる可能性を示唆する演出）を実行し得ることとなり、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。尚、本例においては、第1主遊技側での保留表示態様と、第2主遊技側での保留表示態様とで同一の表示態様（本例では、赤星保留）となるよう構成されており、同一の保留表示態様であっても遊技状態に応じて、その保留が示唆する内容が異なることとなるのである。

【0192】

尚、本例では時間短縮遊技状態（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）中の第2主遊技

10

20

30

40

50

側の保留（トリガ保留）の表示態様の变化について、サブサブ制御部SS側でタイミングを決定し得るよう構成したが、これには限定されず、本実施形態（及び第2実施形態）で説明した特定予告演出中の保留変化や、その他の予告演出等の実行タイミングをサブサブ制御部SS側にて決定し得るよう構成してもよい。そのように構成することで、様々な演出の抽選や決定を実行する変動開始時における、サブメイン制御部SM側の負担を軽減することが可能となるのである。尚、演出の実行タイミングをサブサブ制御部SS側で決定した場合、当該決定した演出の実行タイミングをサブメイン制御部SM側に送信することが好適である（当該演出と同時に実行する必要のある、効果音の再生や遊技効果ランプの点灯等の制御はサブメイン制御部SM側で実行しているため）。または、効果音の再生や遊技効果ランプの制御等、画像表示以外の演出に係る制御をも、サブサブ制御部SS側で（又は、サブメイン制御部SM側とサブサブ制御部SS側とのいずれから）実行し得るよう構成してもよい。また、あくまで一例であるが、本例では、汎用保留変化演出は、遊技状態や第1主遊技・第2主遊技、実行されている演出等によらず、どのようなタイミングでも実行され得る演出であることを補足しておく。

10

【0193】

また、本例においては、非時間短縮遊技状態（特に、非確率変動・非時間短縮遊技状態）中の第1主遊技側の保留（及び保留消化伝達画像）、及び時間短縮遊技状態（特に、確率変動・時間短縮遊技状態）中の第2主遊技側の保留（及び保留消化伝達画像）の表示態様の变化は、いずれも通常保留 第一変化保留（ザコ保留、ヒビ保留） 第二変化保留（赤星保留）という変化推移となるが、その表示態様が変化する契機が異なる。本例では、非時間短縮遊技状態中の第1主遊技側の保留については、遊技者の操作（サブ入力ボタンの押下有無）に基づいて表示態様が変化し得る一方、時間短縮遊技状態中の第2主遊技側の保留（及び保留消化伝達画像）については、遊技者の操作によらず、実行されている演出に基づいてサブサブ制御部SS側で管理されているタイミングにて、表示態様が変化し得るのである。また、本例では、第二変化保留の表示態様は、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とで共通の表示態様（本例では、赤星保留）である一方、第一変化保留の表示態様は夫々異なる表示態様（本例では、ザコ保留とヒビ保留）となるよう構成されている。このように構成することで、遊技状態に合わせて、第二変化保留となるか否かに注目させる第一変化保留については表示態様のバリエーションを増やして興趣性を高める（通常保留の表示態様も、夫々異ならせてもよい）一方、遊技者の望む遊技結果となる可能性を示唆する第二変化保留については、共通の表示態様とすることで、遊技者にとって有利な状況である旨を理解しやすい遊技を提供できることとなるのである。尚、保留（及び保留消化伝達画像）の表示態様については本例に限定されず、共通の表示態様と専用の表示態様とをとり得るよう構成してもよい。

20

30

【0194】

<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。

40

【0195】

本概念（1）に係るぱちんこ遊技機は、
 遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
 識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
 情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
 遊技者によって操作可能な操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
 情報表示部（例えば、演出表示装置SG）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、

50

サブメイン制御部 S M) と
を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

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

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

10

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C) と、

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

副遊技部 (例えば、サブメイン制御部 S M) 側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 (例えば、サブメイン制御部 S M) 側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T) と

20

を備え、

副遊技部 (例えば、サブメイン制御部 S M) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0) と、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側にてある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際において情報表示部 (例えば、演出表示装置 S G) に表示される画像であって、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示中において継続して表示され得る画像である保留消化時報知画像を表示可能な保留画像表示制御手段 (例えば、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2) と

30

を備え、

保留消化時報知画像の表示態様として、第一表示態様と、第一表示態様よりも特別遊技の実行期待度が相対的に高い旨を示す第二表示態様とを少なくとも有し、保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部 (例えば、サブ入力ボタン S B) による所定の操作が行われた場合には、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様から第二表示態様へ変化させ得る一方、保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部 (例えば、サブ入力ボタン S B) による所定の操作が行われなかった場合には、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様にて維持するよう構成されており、

40

前記操作部 (例えば、サブ入力ボタン S B) による所定の操作が行われた場合であり且つ保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様から第二表示態様へ変化した場合の方が、前記操作部 (例えば、サブ入力ボタン S B) による所定の操作が行われなかった場合であり且つ保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様にて維持されている場合よりも、その後において保留消化時報知画像が長期間に亘って継続して表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 1 9 6 】

本概念 (2) に係るぱちんこ遊技機は、

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

50

0)と、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

副遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な副遊技用識別情報表示部(装飾図柄表示領域SG11)を少なくとも有する、情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

情報表示部(例えば、演出表示装置SG)への情報表示を制御する副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)により乱数が取得された場合、主遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32A、第2主遊技図柄保留手段MJ32B)と、

ある保留に関する主遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、主遊技用識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて主遊技用識別情報を変動表示させた後に主遊技用停止識別情報を停止表示するよう制御する主遊技用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MP11C)と、

主遊技用識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)に停止表示された主遊技用停止識別情報が所定態様であった場合、遊技者にとって有利な特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

主遊技用識別情報を変動表示されている期間内において、副遊技用識別情報表示部(装飾図柄表示領域SG11)にて副遊技用識別情報を変動表示させた後に副遊技用識別情報を停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

副遊技用識別情報を変動表示されている期間内において、情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて一連の動画像を表示するよう制御する演出用動画像表示制御手段(例えば、画像表示制御手段SS20)と、

未だ主遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する画像、或いは、主遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足した保留と未だ主遊技用識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留とに対応する画像を、保留画像として情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能な保留画像表示制御手段(例えば、装飾図柄保留情報表示制御手段SM22)と、

前記保留画像の内、所定の表示態様変更条件を充足する保留画像の表示態様を変化させる保留画像表示態様変更手段(例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26)と

を備え、

10

20

30

40

50

前記所定の表示態様変更条件を充足した場合には、副遊技用識別情報の変動表示タイミング及び停止表示タイミングに依存することなく、前記一連の動画像が表示されている期間中における所定タイミングにて、前記保留画像の表示態様を変化させるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 1 9 7 】

本概念(3)に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

情報を表示可能な情報表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

情報表示部(例えば、演出表示装置SG)への情報表示を制御する副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32A、第2主遊技図柄保留手段MJ32B)と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)に停止表示された停止識別情報が所定態様であった場合、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行し得る特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

特別遊技の実行終了後における遊技状態として、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、

副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、サブメイン制御部SM)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

未だ識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する画像、或いは、識別情報の変動表示開始条件を充足した保留と未だ識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留とに対応する画像を、保留画像として情報表示部(例えば、演出表示装置SG)

10

20

30

40

50

にて表示可能な保留画像表示制御手段（例えば、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 ）と、

前記保留画像の内、所定の表示態様変更条件を充足する保留画像の表示態様を変化させる保留画像表示態様変更手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段 S M 2 6 ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）側が通常遊技状態である場合には、前記保留画像の表示態様を変化させるに際して、特別遊技の実行可能性を示す表示態様へと変化させる一方、主遊技部（例えば、主制御基板 M ）側が特定遊技状態である場合には、前記保留画像の表示態様を変化させるに際して、将来予定されている特別遊技の実行内容及び / 又は将来予定されている特別遊技の実行終了後における遊技状態を示す表示態様へと変化させ得るよう構成されており、且つ、特別遊技の実行可能性を示す表示態様と将来予定されている特別遊技の実行内容及び / 又は将来予定されている特別遊技の実行終了後における遊技状態を示す表示態様とが同一の表示態様となり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 1 9 8 】

本概念（ 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

遊技者によって操作可能な操作部（例えば、サブ入力ボタン S B ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

情報表示部（例えば、演出表示装置 S G ）への情報表示を制御する副遊技部（例えば、サブメイン制御部 S M ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

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

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）にて識別情報を変動表示させた後に停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

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

副遊技部（例えば、サブメイン制御部 S M ）側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、サブメイン制御部 S M ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）と

を備え、

副遊技部（例えば、サブメイン制御部 S M ）は、

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

10

20

30

40

50

特別遊技への実行可能性を示唆又は報知する演出パターンとして複数種類の演出パターンを有し、識別情報が変動表示されている期間内において、当該複数種類の演出パターンの内のいずれかを実行するよう制御する演出表示制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側にてある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際において情報表示部に表示される画像であって、当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示中において継続して表示され得る画像である保留消化時報知画像を表示可能な保留画像表示制御手段（例えば、装図保留情報表示制御手段SM22）とを備え、

10

保留消化時報知画像の表示態様として、第一表示態様と、第一表示態様とは異なる第二表示態様とを少なくとも有し、保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われた場合には、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様から第二表示態様へ変化させ得る一方、保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合において、操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われなかった場合には、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様にて維持するよう構成されており、

前記複数種類の演出パターンの内の所定の演出パターンが実行された場合には、前記操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作を有効とするための期間である操作有効期間が設けられる一方、前記複数種類の演出パターンの内の特定の演出パターンが実行された場合には、当該操作有効期間が設けられないよう構成されており、当該特定の演出パターンが実行された際に保留消化時報知画像の表示態様が第一表示態様であった場合においては、前記操作部（例えば、サブ入力ボタンSB）による所定の操作が行われなかった場合であっても、保留消化時報知画像の表示態様を第一表示態様から第二表示態様へ変化させ得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

【符号の説明】

【0199】

- 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
- 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
- MJ31 j 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、MJ32 b 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、MJ32 b 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、MJ32 b 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、MN11 t a A 第1主遊技用当否抽選テーブル
- MN11 B 第2主遊技当否抽選手段、MN11 t a B 第2主遊技用当否抽選テ

30

40

50

ブル

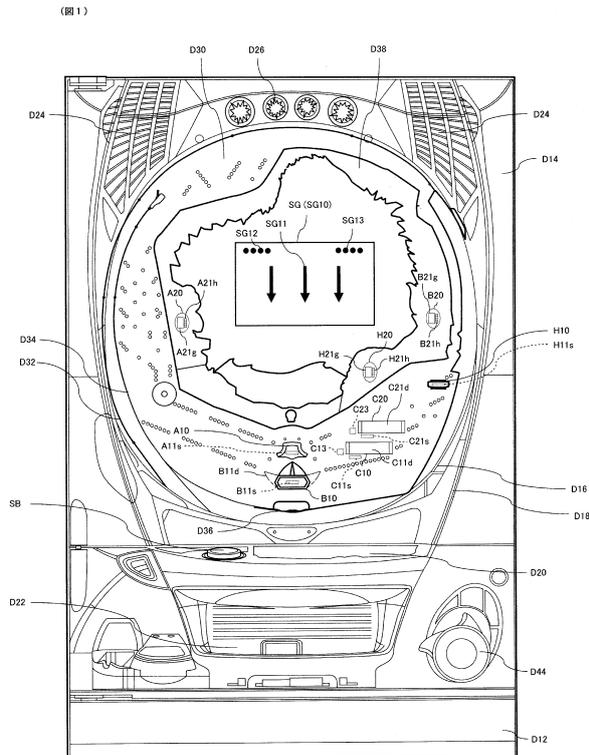
MN 1 1	H	補助遊技当否抽選手段、MN 1 1 t a	H	補助遊技用当否抽選テーブル	
MN 2 0		特別遊技移行決定手段、MN 4 0		図柄内容決定手段	
MN 4 1	A	第1主遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a	A	第1主遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 4 1	B	第2主遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a	B	第2主遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 4 1	H	補助遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a	H	補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 5 0		変動態様決定手段、MN 5 1	A	第1主遊技変動態様決定手段	10
MN 5 1 t a	A	第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 1	B	第2主遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a	B	第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 1	H	補助遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a	H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、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	20
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 5 0		特定遊技制御手段	
MP 5 1		確変終了条件判定手段、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、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	30
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	40
B		第2主遊技周辺機器、B 1 0		第2主遊技始動口	
B 1 1 s		第2主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d		第2主遊技始動口電動役物	
B 2 0		第2主遊技図柄表示装置、B 2 1 g		第2主遊技図柄表示部	
B 2 1 h		第2主遊技図柄保留表示部、C		第1・第2主遊技共用周辺機器	
C 1 0		第1大入賞口、C 1 1 s		第1大入賞口入賞検出装置	
C 1 1 d		第1大入賞口電動役物、C 2 0		第2大入賞口	
C 2 1 s		第2大入賞口入賞検出装置、C 2 1 d		第2大入賞口電動役物	
H		補助遊技周辺機器、H 1 0		補助遊技始動口	
H 1 1 s		補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0		補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g		補助遊技図柄表示部、H 2 1 h		補助遊技図柄保留表示部	50

- S 副制御基板、S M 演出表示制御手段 (サブメイン制御基板)
- S M 1 0 表示情報受信手段、S M 1 1 b メイン側情報一時記憶手段
- S M 2 0 演出表示制御手段、S M 2 1 装飾図柄表示制御手段
- S M 2 1 n 装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル
- S M 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段、S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ
- S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段
- S M 2 6 保留先読み演出実行制御手段、S M 2 6 k 保留先読み演出実行可否判定手段
- S M 2 6 b 先読み関連情報一時記憶手段、S M 2 3 背景演出表示制御手段
- S M 2 3 n 背景演出表示内容決定手段、S M 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段
- S M 2 4 予告演出表示制御手段、S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段
- S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段
- S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段
- S M 4 0 情報送受信制御手段
- 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

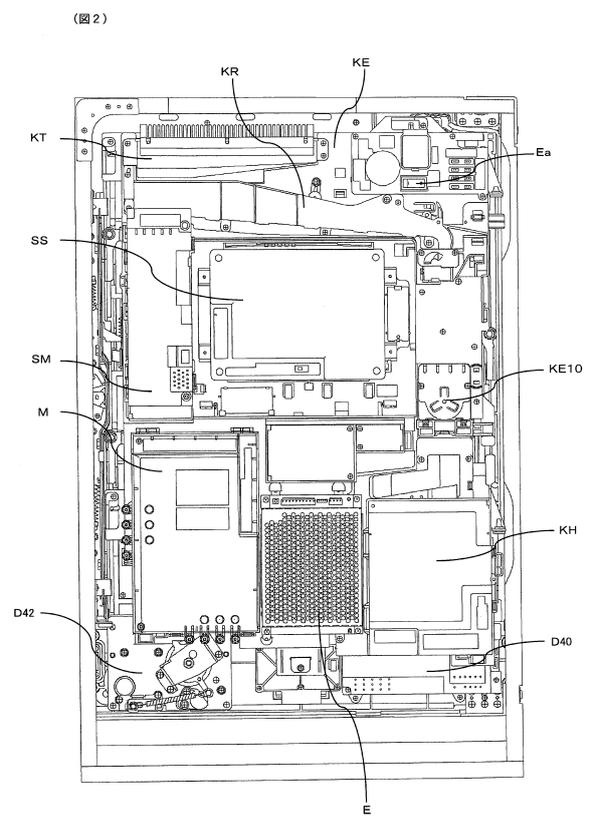
10

20

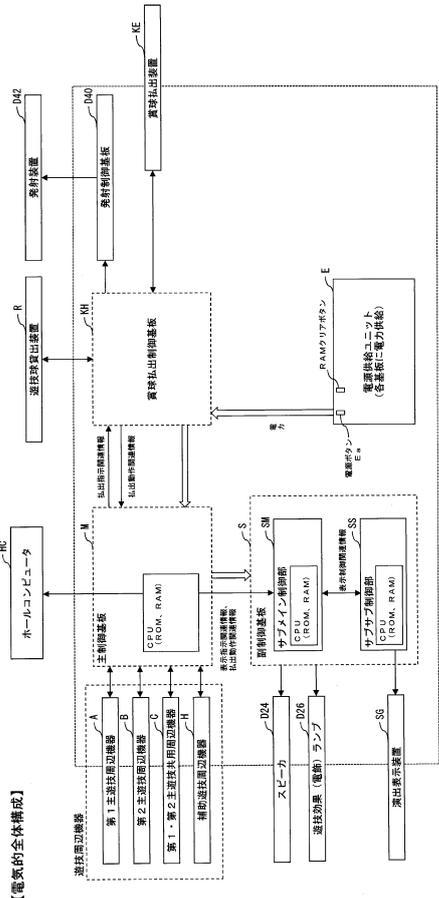
【図 1】



【図 2】



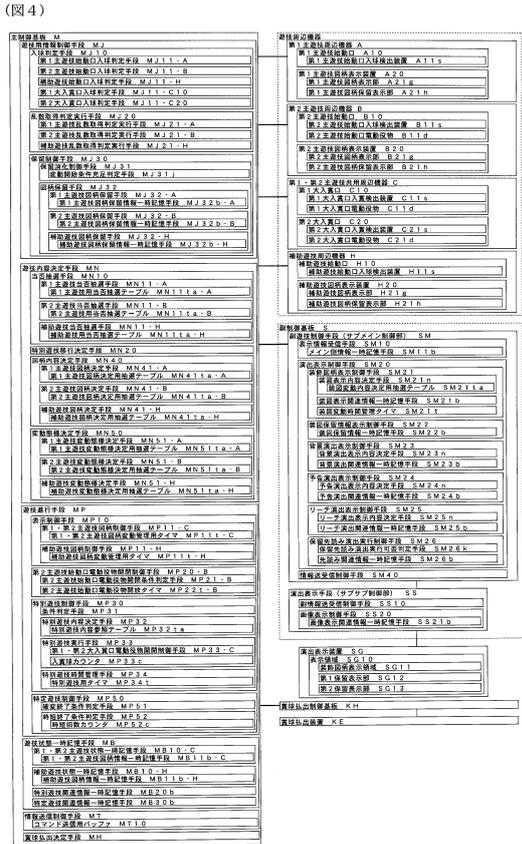
【図3】



(図3)

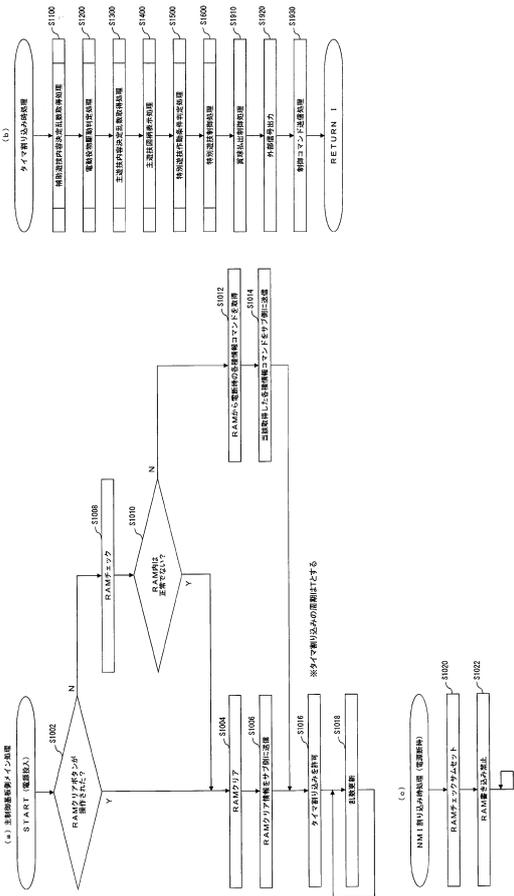
【電気的全体構成】

【図4】



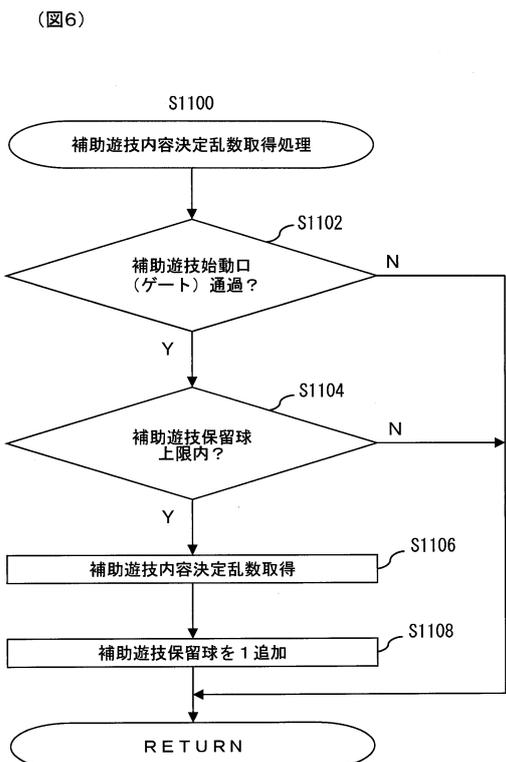
(図4)

【図5】



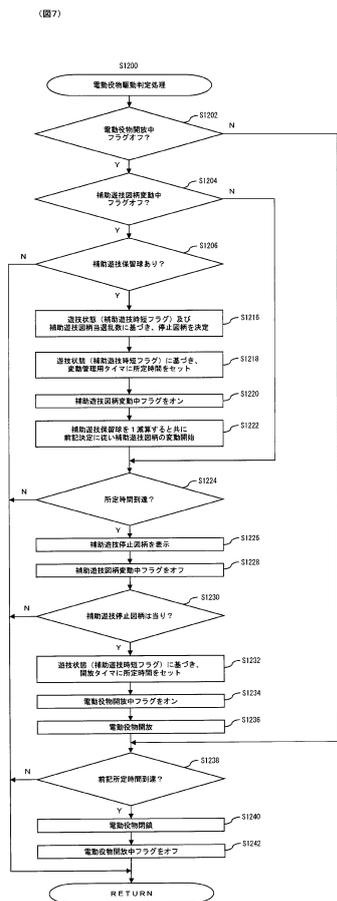
(図5)

【図6】

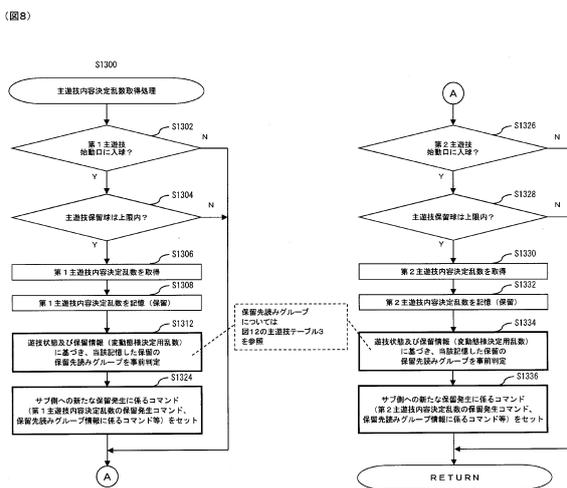


(図6)

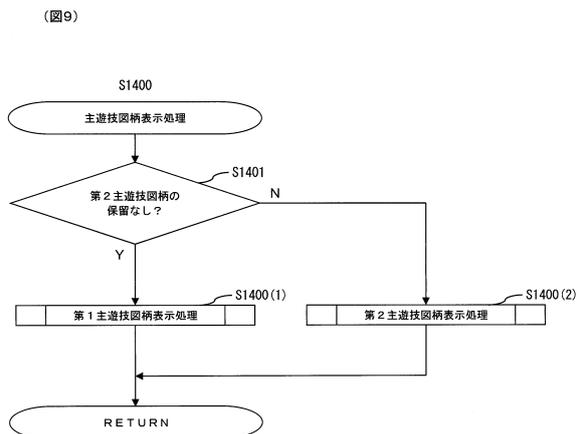
【図7】



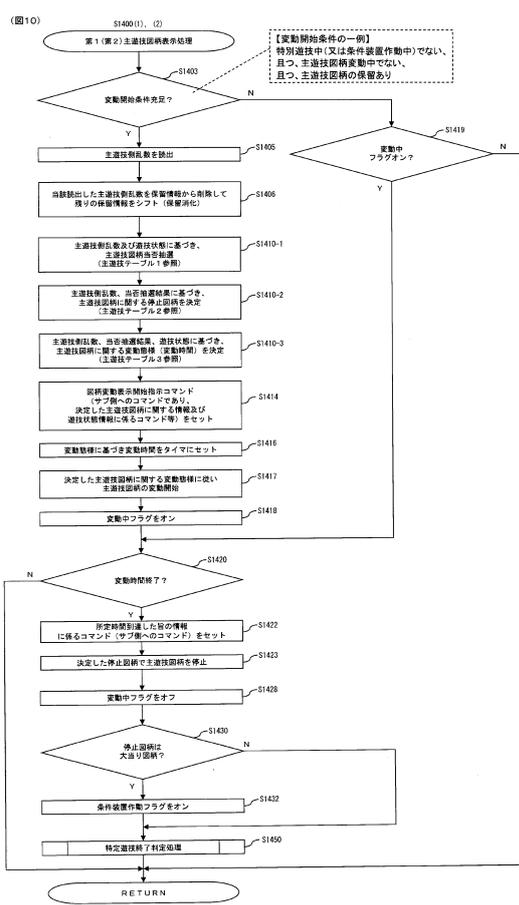
【図8】



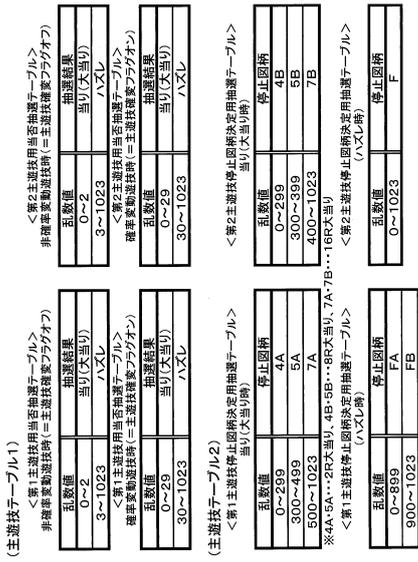
【図9】



【図10】

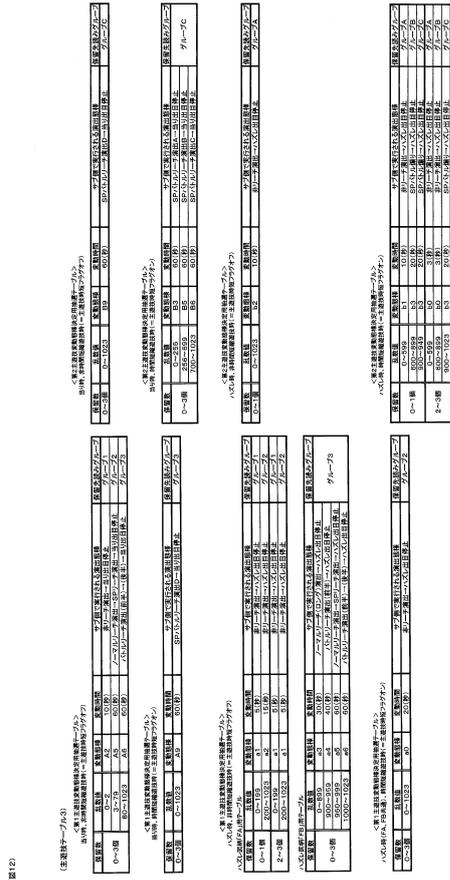


【図 1 1】



(図 11)

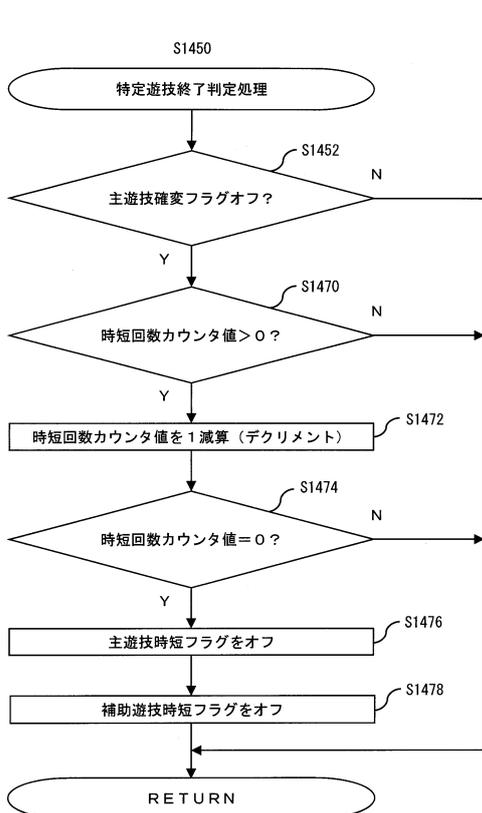
【図 1 2】



(図 12)

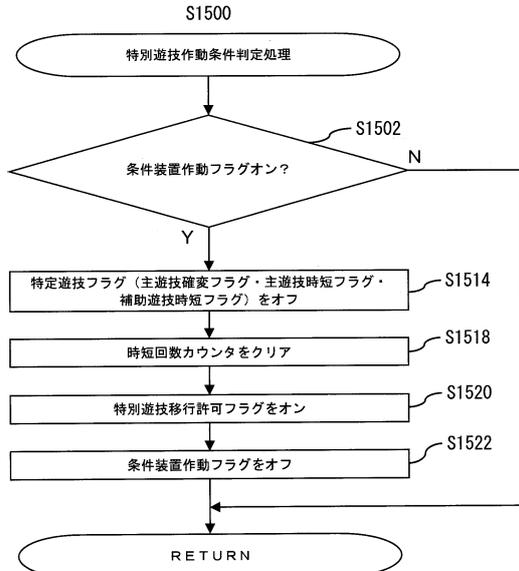
【図 1 3】

(図 13)



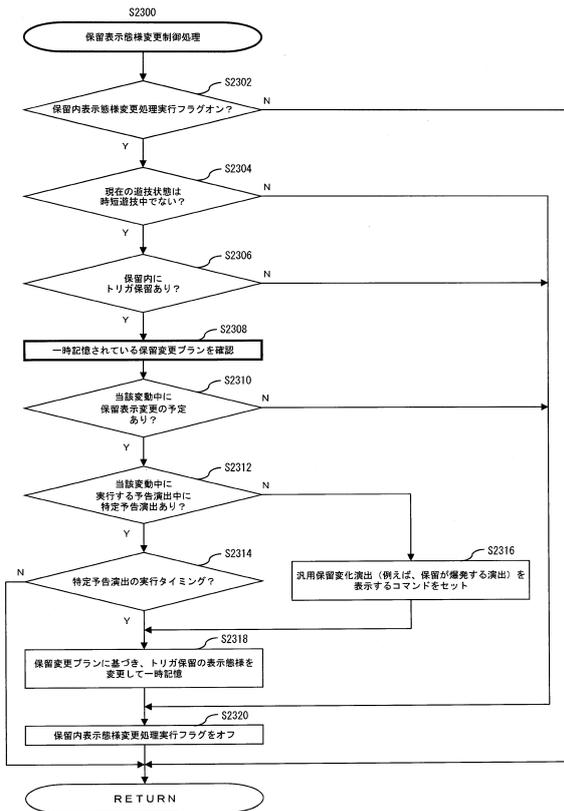
【図 1 4】

(図 14)



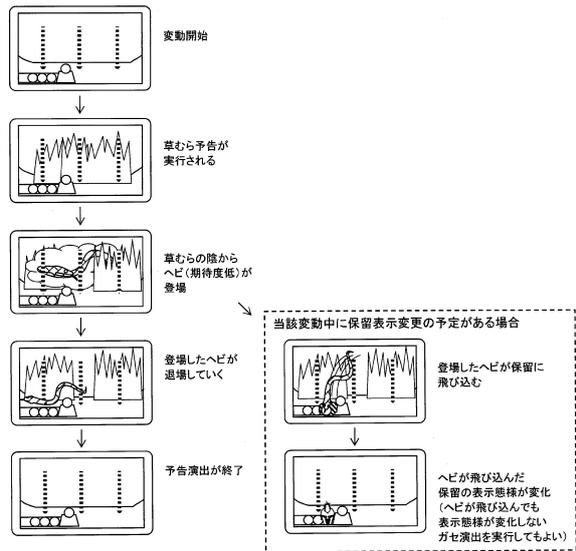
【図23】

(図23)



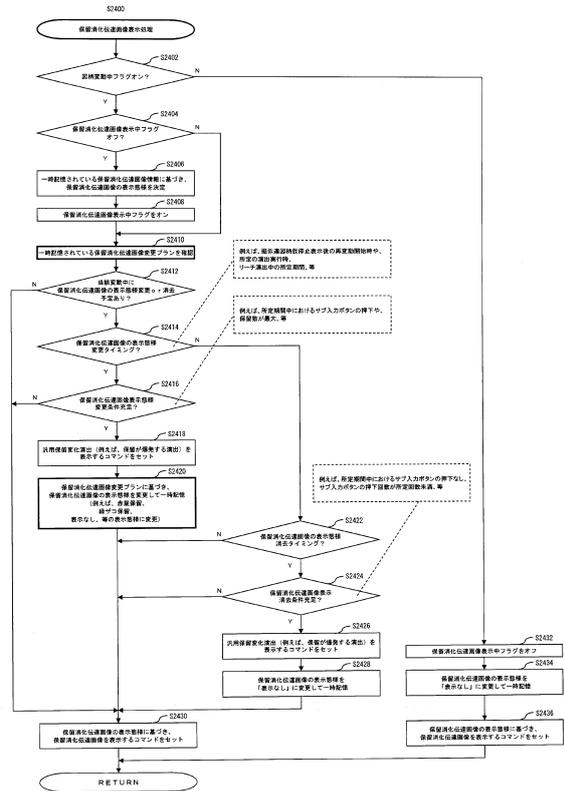
【図24】

(特定予告演出における保留変化イメージ図)

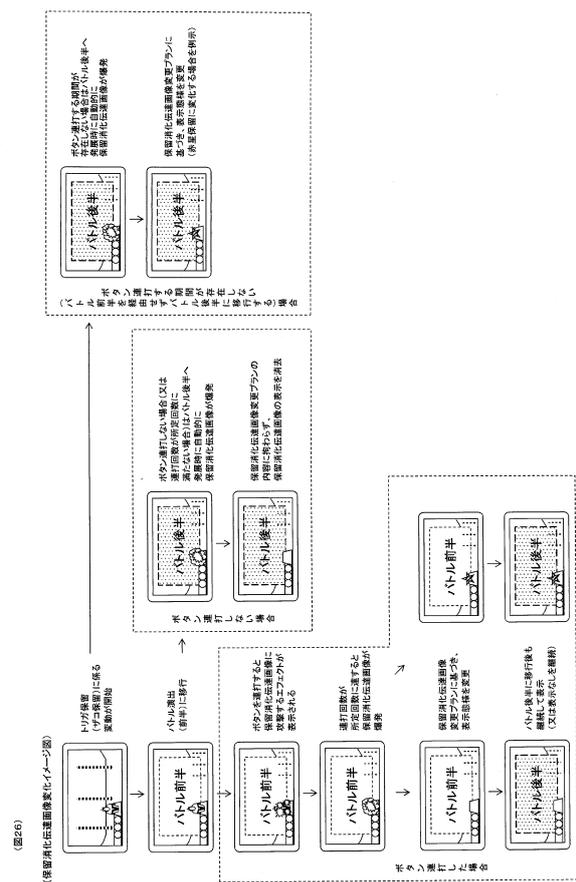


【図25】

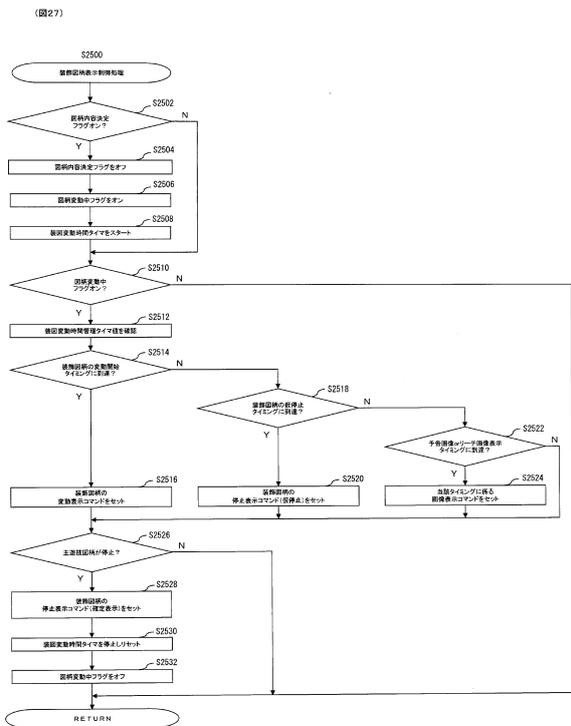
(図25)



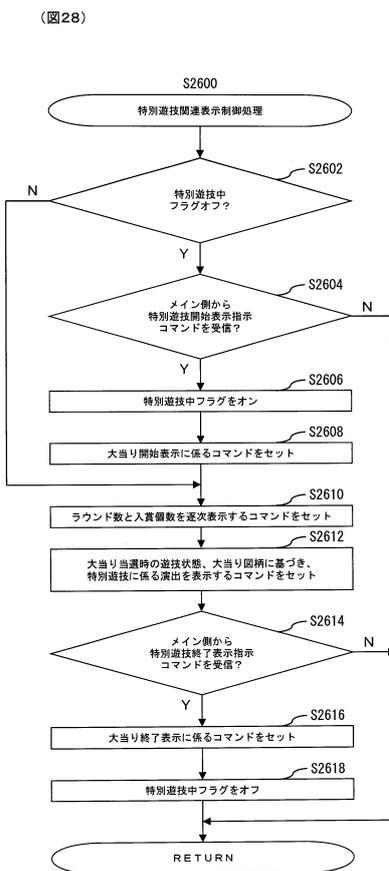
【図26】



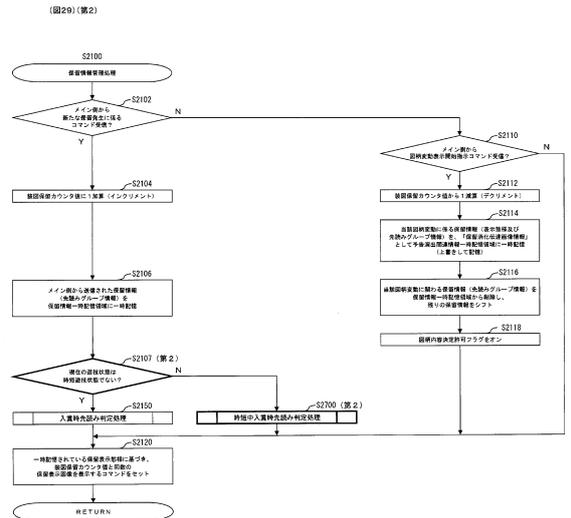
【図27】



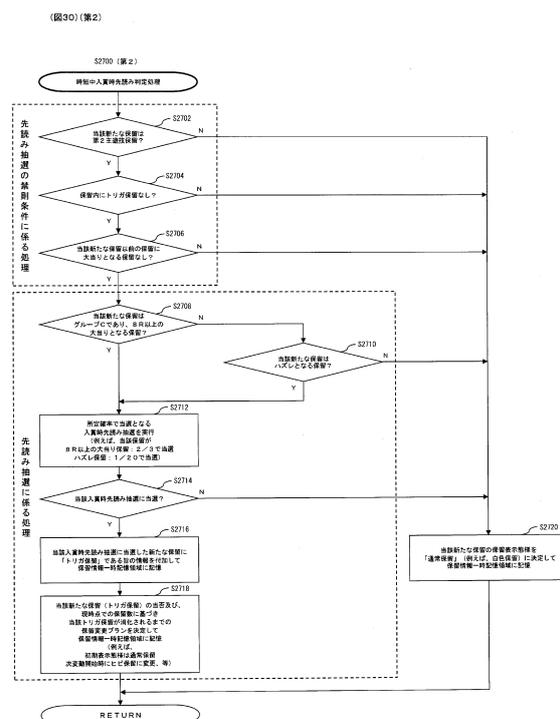
【図28】



【図29】

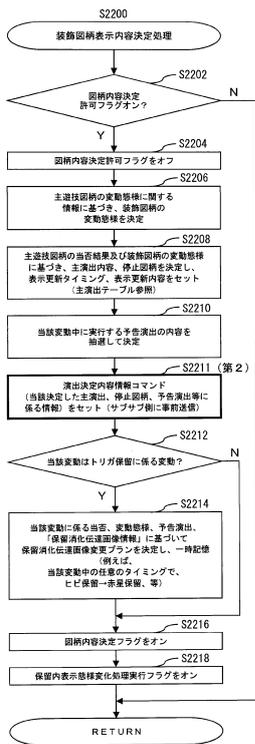


【図30】



【図31】

(図31)(第2)



(予告内容イメージ図)

予告演出1			期待度
平地	キャラクタ予告	おじいさん	低
		味方A	中
	ステップアップ予告	第2段階	低
		第3段階	中
宝箱発見予告	へび★	低	
	手紙	中	
	宝	高	
宇宙	レーダー予告	隕石★	低
		彗星★	中
		UFO	高
宇宙	ワープ予告	失敗	低
		成功	中
		大成功	高
火山	噴火予告	地震	低
		噴煙	中
		噴火	高
火山	セリフ予告	「ふう」	低
		「疲れた…」	中
		「熱い〜!」	高
巨人	敵襲撃予告	ザコ★	低
		中ボス	中
		大ボス	高
巨人	巨人食事予告	砂	低
		スイカ	中
		チェリー	高
巨人	巨人接近予告	接近	低
		更に接近	中
		巨人咆哮	高
巨人	巨人オーラ予告	黄色	低
		緑色	中
		赤色	高

※「★」は特定予告演出

【図32】

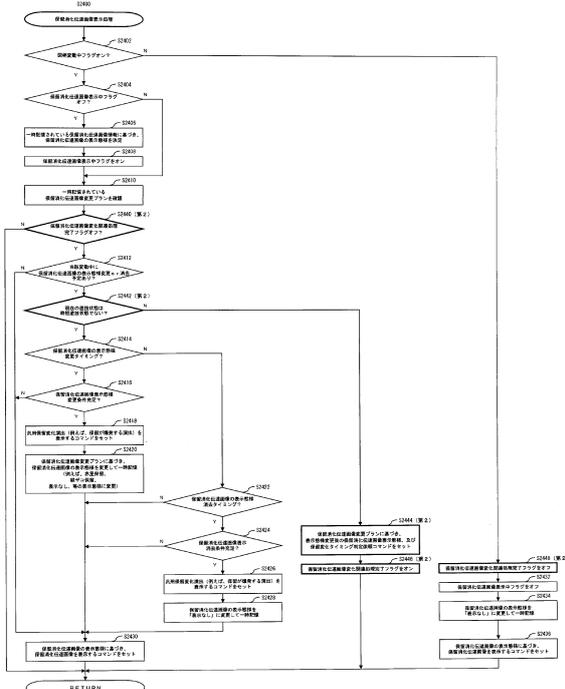
(図32)(第2)

(主演出演テーブル)
(主演出演決定用抽選テーブルの一例)

当否結果	装画変動態	表示更新タイミング(変動開始タイミングからの経過時間)											
		0秒	2秒	3秒	5秒	7秒	18秒	19秒	20秒	...	52秒	55秒	60秒
ハズレ	b1 (3秒)	装画変動開始 (全列)			装画変動停止表示 (全列)			装画確定表示 (全列)					
		装画変動開始 (全列)			装画変動停止表示 (全列)			装画確定表示 (全列)					
ハズレ	b2 (30秒)	装画変動開始 (全列)			装画変動停止表示 (全列)			装画確定表示 (全列)					
		装画変動開始 (全列)			装画変動停止表示 (全列)			装画確定表示 (全列)					
大当り	SPバトルリチア A1C	SPバトルリチア変動開始 (左列)			装画変動停止表示 (左列)			SPバトルリチア画像表示 (大当り)					
		SPバトルリチア変動開始 (左列)			装画変動停止表示 (左列)			SPバトルリチア画像表示 (大当り)					

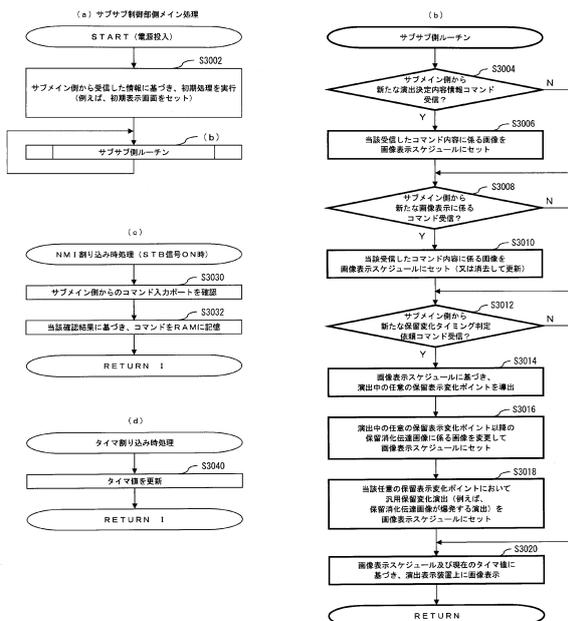
【図33】

(図33)(第2)



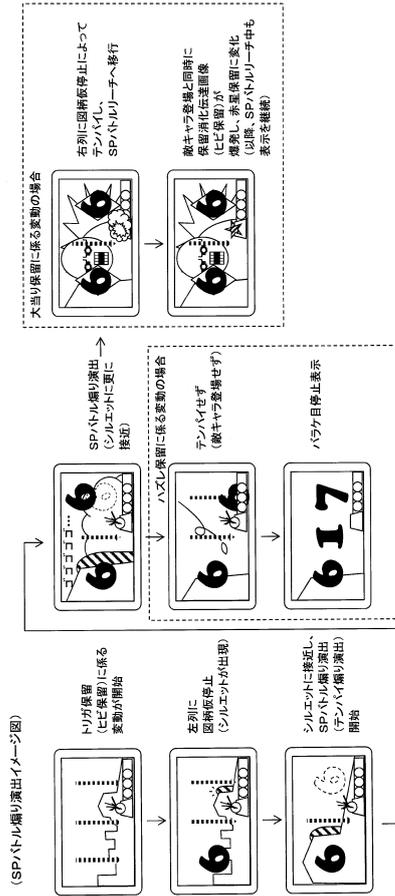
【図34】

(図34)(第2)



【 図 3 5 】

(図35) (第2)



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-252456(JP,A)
特開2013-220360(JP,A)
特許第5892519(JP,B1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02