(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6471375号
(P6471375)
(45)発行日　平成31年2月20日(2019.2.20)　(24)登録日　平成31年2月1日(2019.2.1)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 8 (全 284 頁)

(21)出願番号　特願2017-196734(P2017-196734)
(22)出願日　平成29年10月10日(2017.10.10)
(62)分割の表示　特願2016-146155(P2016-146155)の分割
原出願日　平成25年2月27日(2013.2.27)
(65)公開番号　特開2017-225896(P2017-225896A)
(43)公開日　平成29年12月28日(2017.12.28)
審査請求日　平成29年10月13日(2017.10.13)

(73)特許権者　597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目１番１４号
(74)代理人　100101214
弁理士　森岡　正樹
(72)発明者　中村　藍子
東京都台東区東上野一丁目１番１４号　株式会社大都技研内

審査官　廣瀬　貴理

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技台

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段と、
複数の表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示され、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、

前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作手段の操作が行われたことに応じて表示される表示であり、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示される、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項３】
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示され、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示され、
前記或る演出は、前記第一の表示手段にのみ表示される表示（以下、「第二の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記或る演出において前記第一の表示が非表示となると前記第二の表示が表示され、
前記第二の表示の表示態様は、前記第一の表示の表示態様と同じ態様である、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項４】
請求項３に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項５】
請求項３または４に記載の遊技台であって、
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段を備え、
前記第一の表示は、前記操作手段の操作が行われたことに応じて表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項６】
請求項５に記載の遊技台であって、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作が行われたことに応じて表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項７】
請求項１乃至６のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の場合に前記第二の表示手段で表示されている前記第一の装飾図柄によってリーチ図柄が表示され、
前記或る演出の実行中に、リーチにおいて最終的に表示される装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第二の装飾図柄」という。）が表示され、
前記第二の装飾図柄は、前記第一の表示手段に表示され、
前記或る演出が終了した後で、前記第三の装飾図柄と、前記第二の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄との組み合わせが前記第一の表示手段で表示され、
前記第一の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きく、
前記第一の装飾図柄よりも前記第三の装飾図柄の方が大きく、
前記第三の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きい、
ことを特徴とする遊技台。
【請求項８】
請求項１乃至７のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。
【背景技術】
【０００２】
特許文献１には、表示手段による演出を実行可能な遊技台が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００８－２００３０２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、近年、より多彩な演出が行われる遊技台が求められている。
【０００５】
本発明の目的は、遊技の興趣を向上できる遊技台を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的は、
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段と、
複数の表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示され

ていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示され、
　前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
　前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
　前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作手段の操作が行われたことに応じて表示される表示であり、
　前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示される、
ことを特徴とする遊技台
によって達成される。
　また、上記目的は、
　複数の表示手段を備えた遊技台であって、
　前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
　前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
　前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
　前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
　前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
　前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示され、
　前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
　前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示され、
　前記或る演出は、前記第一の表示手段にのみ表示される表示（以下、「第二の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
　前記或る演出において前記第一の表示が非表示となると前記第二の表示が表示され、
　前記第二の表示の表示態様は、前記第一の表示の表示態様と同じ態様である、
ことを特徴とする遊技台
によって達成される。
【発明の効果】
【０００７】
　本発明によれば、遊技の興趣を向上できる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図２】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００を背面側から見た外観図である。
【図３】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図４】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の制御部の回路ブロック図である。
【図５】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００での表示図柄の一例であって、（ａ）は特図１の停止表示図柄の一例を示し、（ｂ）は特図２の停止表示図柄の一例を

示し、（ｃ）は、装飾図柄の一例を示し、（ｄ）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。
【図６】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
【図７】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図８】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。
【図９】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の先読み結果記憶部に先読み結果が記憶された状態を例示する図である。（ａ）は、特図１用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、（ｂ）は、特図２用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、（ｃ）は、電サポ中の特図１用先読み結果記憶部の状態を例示している。
【図１０】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の特図１関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。
【図１１】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００で用いられる当否判定用テーブルを示す図である。
【図１２】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００で用いられる特図決定用テーブルを示す図である。
【図１３】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００での特図１変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図１変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００での特図２変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図２変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図１５】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の第１副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、（ａ）は第１副制御部メイン処理の流れを示し、（ｂ）は第１副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、（ｃ）は第１副制御部タイマ割込処理の流れを示し、同図（ｄ）は、第１副制御部画像制御処理の流れを示している。
【図１６】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の第２副制御部での処理の流れを示すフローチャートであり、（ａ）は第２副制御部メイン処理の流れを示し、（ｂ）は第２副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、（ｃ）は、第２副制御部タイマ割込処理の流れを示している。
【図１７】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の第２副制御部での可動体制御処理および可動体割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図１８】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その１）を示す図である。
【図１９】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その２）を示す図である。
【図２０】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その３）を示す図である。
【図２１】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その４）を示す図である。
【図２２】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１（その１）を示す図である。
【図２３】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１（その２）を示す図である。
【図２４】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１（その３）を示す図である。
【図２５】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作

例（その５）を示す図である。
【図２６】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その６）を示す図である。
【図２７】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その７）を示す図である。
【図２８】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その８）を示す図である。
【図２９】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その１）を示す図である。
【図３０】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その２）を示す図である。
【図３１】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その３）を示す図である。
【図３２】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その４）を示す図である。
【図３３】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その５）を示す図である。
【図３４】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その６）を示す図である。
【図３５】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その７）を示す図である。
【図３６】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その８）を示す図である。
【図３７】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その９）を示す図である。
【図３８】本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その１０）を示す図である。
【図３９】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図４０】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を右上方から見た斜視図である。
【図４１】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例を示す図である。
【図４２】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１を示す図である。
【図４３】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２を示す図である。
【図４４】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例３を示す図である。
【図４５】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例４を示す図である。
【図４６】本発明の第３の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図４７】本発明の第３の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を右上方から見た斜視図である。
【図４８】本発明の第３の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を右上方から見た斜視図である。
【図４９】本発明の第３の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を右上方から見た斜視図である。
【図５０】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から

見た略示正面図である。
【図５１】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１を示す図である。
【図５２】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図である。
【図５３】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例３を示す図である。
【図５４】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例４を示す図である。
【図５５】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例５を示す図である。
【図５６】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例６（その１）を示す図である。
【図５７】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例６（その２）を示す図である。
【図５８】本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例６（その３）を示す図である。
【図５９】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図６０】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１を示す図である。
【図６１】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図である。
【図６２】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例３を示す図である。
【図６３】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例４を示す図である。
【図６４】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例５を示す図である。
【図６５】本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例６を示す図である。
【図６６】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図６７】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の駆動ユニットの構造を示す図である。
【図６８】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１（その１）を示す図である。
【図６９】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１（その２）を示す図である。
【図７０】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１（その３）を示す図である。
【図７１】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２（その１）を示す図である。
【図７２】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２（その２）を示す図である。
【図７３】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２（その３）を示す図である。
【図７４】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例３を示す図である。
【図７５】本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例４を

示す図である。
【図７６】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。
【図７７】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００での表示図柄の一例であって、（ａ）は特図の停止表示図柄の一例を示し、（ｂ）は装飾図柄の一例を示し、（ｃ）は普図の停止表示図柄の一例を示し、（ｄ）は普通図柄用装飾図柄を示す図である。
【図７８】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
【図７９】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００で用いられる当否判定用テーブルを示す図である。
【図８０】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００で用いられる特図決定用テーブルを示す図である。
【図８１】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００での特図１変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図１変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図８２】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００での特図２変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図２変動表示時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図８３】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の第１副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶された保留変化抽選テーブルの一例を示す図である。
【図８４】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の特図変動遊技の保留表示の表示態様を示す図であり、（ａ）は通常保留の保留表示態様を示し、（ｂ）は保留Ａの保留表示態様を示し、（ｃ）は保留Ｂの保留表示態様を示している。
【図８５】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の第１副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶されたガセ演出抽選テーブルの一例を示す図である。
【図８６】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の第１副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶された演出開始タイミング決定テーブルの一例を示す図である。
【図８７】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００での普図変動遊技の当否結果と特図２始動口（電チュー）の開放パターンを示すテーブルである。
【図８８】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００での普図装飾図柄変動ゲームの変動時間および変動パターンを示すテーブルである。
【図８９】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００において、電チューロング開放報知演出のキャラクタ画像の一例を示す図である。
【図９０】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００で用いられる普図変動遊技の当否判定用テーブルを示す図である。
【図９１】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００で用いられる普図決定用テーブルを示す図である。
【図９２】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理の流れを示すフローチャート（その１）の一例である。
【図９３】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理の流れを示すフローチャート（その２）の一例である。
【図９４】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の第１副制御部における始動情報取得時の第１副制御部先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートの一例である。
【図９５】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の第１副制御部における特図変動遊技時の第１副制御部での予告処理の流れを示すフローチャートの一例である。
【図９６】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の特図変動遊技時の第１副制御部での予告処理における普図演出決定処理の流れを示すフローチャートの一例である。
【図９７】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１を

示す図（その１）である。
【図９８】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１を示す図（その２）である。
【図９９】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１を示す図（その３）である。
【図１００】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１を示す図（その４）である。
【図１０１】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その１）である。
【図１０２】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その２）である。
【図１０３】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その３）である。
【図１０４】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その４）である。
【図１０５】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その５）である。
【図１０６】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その６）である。
【図１０７】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その７）である。
【図１０８】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その８）である。
【図１０９】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その９）である。
【図１１０】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例２を示す図（その１０）である。
【図１１１】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例３を示す図（その１）である。
【図１１２】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例３を示す図（その２）である。
【図１１３】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例４を示す図である。
【図１１４】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例５を示す図である。
【図１１５】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例６を示す図である。
【図１１６】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例７を示す図（その１）である。
【図１１７】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例７を示す図（その２）である。
【図１１８】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例８を示す図（その１）である。
【図１１９】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例８を示す図（その２）である。
【図１２０】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例８を示す図（その３）である。
【図１２１】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例９を示す図（その１）である。
【図１２２】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例９

を示す図（その２）である。
【図１２３】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例９の変更例を示す図である。
【図１２４】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１０を示す図（その１）である。
【図１２５】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１０を示す図（その２）である。
【図１２６】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の具体的演出の実施例１０を示す図（その３）である。
【図１２７】本発明の第７の実施の形態によるパチンコ機１００の変更例を説明する図である。
【図１２８】本発明の第８の実施の形態における、ＶＲＡＭ４３６に画像データが展開される前のＲＯＭ４０６とＶＲＡＭ４３６の内部構成の一例を示したブロック図である。
【図１２９】本発明の第８の実施の形態における、ＶＲＡＭ４３６に画像データが展開された後のＲＯＭ４０６とＶＲＡＭ４３６の内部構成の一例を示したブロック図である。
【図１３０】本発明の第８の実施の形態における、ムービーを再生する際の画像描画処理の流れを示した図である。
【図１３１】本発明の第８の実施の形態における、ＶＤＰ４３４からの信号に基づいて複数の表示装置（第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９）に画像を表示させるための回路構成の概略図である。
【図１３２】本発明の第８の実施の形態における、ＶＤＰ４３４から出力される画像データに基づいて、第一の画像が第一装飾図柄表示装置２０８に表示されると共に第二の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される処理の流れを示す図である。
【図１３３】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台としてのスロットマシンを正面から見た略示正面図である。
【図１３４】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台を示す図であり、（ａ）はカジノマシン２０００を示し、（ｂ）は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機３０００を示し、（ｃ）は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機４０００を示し、（ｄ）は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機５０００を示し、（ｅ）は本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ６０００を示している。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［第１の実施の形態］
以下、図面を用いて、本発明の第１の実施の形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機１００等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。まず、図１を用いて、本実施の形態に係るパチンコ機１００の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。パチンコ機１００は、外部的構造として、外枠１０２と、本体１０４と、前面枠扉１０６と、球貯留皿付扉１０８と、発射装置１１０と、遊技盤２００と、をその前面に備える。
【００１０】
外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長方形状からなる木製の枠部材である。本体１０４は、内枠と呼ばれ、外枠１０２の内部に備えられ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長方形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間部１１４を有している。また、本体１０４が開放された場合、本体１０４の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。
【００１１】
前面枠扉１０６は、錠ユニット１０５によるロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機１００の前面側となる本体１０４の前面に対しヒンジ部１１２を介して装着

され、枠状に構成されることでその内側を開口部１１６とした扉部材である。なお、前面枠扉１０６には、開口部１１６にガラス製又は樹脂製の透明板部材１１８が設けられ、前面側には、スピーカ１２０や枠ランプ１２２が取り付けられている。前面枠扉１０６の後面と遊技盤２００の前面とで遊技領域１２４を区画形成する。また、前面枠扉１０６が開放された場合、前面枠扉１０６の開放を検出する前面枠扉開放センサ１０７を備える。

【００１２】

球貯留皿付扉１０８は、パチンコ機１００の前面において本体１０４の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉１０８は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置１１０へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿１２６と、上皿１２６に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿１２８と、遊技者の操作によって上皿１２６に貯留された遊技球を下皿１２８へと排出させる球抜ボタン１３０と、遊技者の操作によって下皿１２８に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー１３２と、遊技者の操作によって発射装置１１０へと案内された遊技球を遊技盤２００の遊技領域１２４へと打ち出す球発射ハンドル１３４と、遊技者の操作によって各種演出装置２０６の演出態様に変化を与えるチャンスボタン１３６と、チャンスボタン１３６を発光させるチャンスボタンランプ１３８と、設定者（例えば、パチンコ機１００の製造工場の作業者、遊技店員、遊技者）の操作によって遊技に関する設定（例えば、時刻の設定、演出内容の設定）を行う操作手段７００（後述）と、遊技店に設置されたカードユニット（ＣＲユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン１４０と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン１４２と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部１４４と、を備える。また、下皿１２８が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

【００１３】

発射装置１１０は、本体１０４の下方に取り付けられ、球発射ハンドル１３４が遊技者に操作されることによって回動する発射杆１４６と、遊技球を発射杆１４６の先端で打突する発射槌１４８と、を備える。

【００１４】

遊技盤２００は、前面に遊技領域１２４を有し、本体１０４の空間部１１４に臨むように、所定の固定部材を用いて本体１０４に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域１２４は、遊技盤２００を本体１０４に装着した後、開口部１１６から観察することができる。

【００１５】

図２は、図１のパチンコ機１００を背面側から見た外観図である。パチンコ機１００の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク１５０と、球タンク１５０の下方に位置し、球タンク１５０の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置１５２に導くためのタンクレール１５４とを配設している。

【００１６】

払出装置１５２は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール１５４を通過して払出装置１５２内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置１５２の下方へ１個ずつ送り出すように構成している。

【００１７】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部６００へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機１００の表側に配設した上皿１２６に到達するように構成しており、パチンコ機１００は、この構成

により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【００１８】

払出装置１５２の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部３００を構成する主基板１５６を収納する主基板ケース１５８、主制御部３００が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第１副制御部４００を構成する第１副基板１６０を収納する第１副基板ケース１６２、第１副制御部４００が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第２副制御部５００を構成する第２副基板１６４を収納する第２副基板ケース１６６、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部６００を構成すると共に遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ１６８を備える払出基板１７０を収納する払出基板ケース１７２、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部６３０を構成する発射基板１７４を収納する発射基板ケース１７６、各種電気的遊技機器に電源を供給する電源制御部６６０を構成すると共に遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ１７８と電源投入時に操作されることによってＲＷＭクリア信号を主制御部３００に出力するＲＷＭクリアスイッチ１８０とを備える電源基板１８２を収納する電源基板ケース１８４、および払出制御部６００とカードユニットとの信号の送受信を行うＣＲインタフェース部１８６を配設している。

【００１９】

図３は、遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。遊技盤２００には、外レール２０２と内レール２０４とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域１２４を区画形成している。遊技領域１２４の略中央には、演出装置２０６を配設している。外レール２０２は演出装置２０６の上方から右方にまで延びており、演出装置２０６上部と外レール２０２との空間を通って遊技盤２００の右側の遊技領域１２４まで遊技球が飛翔できるようになっている。つまり、遊技領域１２４は、発射された遊技球が流下する経路として装飾部材としての演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路と、発射された遊技球が流下する経路として装飾部材を挟んで右側となる第二流下経路とを有している。以下、第一流下経路に遊技球を打ち出すことを「左打ち」と称し、第二流下経路に遊技球を打ち出すことを「右打ち」と称する場合がある。

【００２０】

演出装置２０６には、略中央に第一装飾図柄表示装置２０８を配設し、その上部やや右寄りを初期位置（原点復帰位置）として第二装飾図柄表示装置２０９を備えた演出可動体２２４を配設している。第一装飾図柄表示装置２０８の大きさは、第二装飾図柄表示装置２０９の大きさより大きい。

【００２１】

上記パチンコ機１００によれば、第一の表示手段と第二の表示手段の大きさが異なるので、より多彩な演出を行うことができる場合がある。

また、遊技領域１２４の領域外の下方右側には、普通図柄表示装置２１０と、第１特別図柄表示装置２１２と、第２特別図柄表示装置２１４と、普通図柄保留ランプ２１６と、第１特別図柄保留ランプ２１８と、第２特別図柄保留ランプ２２０と、高確中ランプ２２２を配設している。演出装置２０６は、演出可動体２２４を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第１特別図柄を「特図１」、第２特別図柄を「特図２」と称する場合がある。

【００２２】

第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置（Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｉｓｐｌａｙ）によって構成する。第一装飾図柄表示装置２０８は、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃおよび演出表示領域２０８ｄの４つの表示領域に分割し、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂおよび右図柄表示領域２０８ｃはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域２０８ｄは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃ、２０８ｄの位置や大きさは、第一装飾図柄表示装置２０８の例えば

横長長方形状の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、７セグメント表示装置、有機ＥＬ（ＥｌｅｃｔｒｏＬｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【００２３】

普図表示装置２１０は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では７セグメントＬＥＤによって構成する。特図１表示装置２１２および特図２表示装置２１４は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では７セグメントＬＥＤによって構成する。

【００２４】

普図保留ランプ２１６は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数（例えば、２つ）まで保留することを可能としている。特図１保留ランプ２１８および特図２保留ランプ２２０は、保留している特図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、４つ）まで保留することを可能としている。高確中ランプ２２２は、遊技状態が大当りが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当りが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【００２５】

また、演出装置２０６の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口２２６と、普図始動口２２８と、特図１始動口２３０と、特図２始動口２３２と、可変入賞口２３４を配設している。

【００２６】

一般入賞口２２６は、本実施形態では遊技盤２００の左方に配設しており、一般入賞口２２６への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口２２６に入賞した場合）、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１０個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。上皿１２６に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口２２６に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、遊技球には、入賞の対価として遊技者に払い出す球（以下、「賞球」と呼ぶ場合がある）と、遊技者に貸し出す球（以下、「貸球」と呼ぶ場合がある）とが含まれる。

【００２７】

普図始動口２２８は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域１２４の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤２００の右側に１つ配設している。普図始動口２２８を通過した球は一般入賞口２２６に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口２２８を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機１００は、普図表示装置２１０による普図変動遊技を開始する。

【００２８】

特図１始動口２３０は、本実施形態では遊技盤２００の中央下部に１つだけ配設している。特図１始動口２３０への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、３個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、特図１表示装置２１２による特図変動遊技を開始する。なお、特図１始動口２３０に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【００２９】

特図２始動口２３２は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施形態では普図

始動口２２８の下方に１つだけ配設している。特図２始動口２３２は、左右に開閉自在な羽根部材２３２ａを備え、羽根部材２３２ａの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置２１０が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材２３２ａが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。特図２始動口２３２への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、４個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、特図２表示装置２１４による特図変動遊技を開始する。なお、特図２始動口２３２に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。普図始動口２２８およびその下方の特図２始動口２３２は、演出装置２０６を挟んで右側となる第二流下経路内にあるので、演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路に進んだ遊技球が普図始動口２２８を通過したり、特図２始動口２３２に入球したりすることはない。また、特図１始動口２３０は、演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路内にあるので、演出装置２０６を挟んで右側となる第二流下経路に進んだ遊技球が特図１始動口２３０に入球することはない。

【００３０】

可変入賞口２３４は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では遊技盤２００の特図１始動口２３０の下方に１つだけ配設している。可変入賞口２３４は、開閉自在な扉部材２３４ａを備え、扉部材２３４ａの閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材２３４ａが所定の時間間隔（例えば、開放時間２９秒、閉鎖時間１．５秒）、所定の回数（例えば１５回）で開閉する。可変入賞口２３４への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１５個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。なお、可変入賞口２３４に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【００３１】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材２３６や、遊技釘２３８を複数個、配設していると共に、内レール２０４の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口２４０を設けている。

【００３２】

特図１始動口２３０から可変入賞口２３４の左端までの領域に複数の遊技釘２３８が遊技球の径より狭い間隔でほぼ一直線状に並んで配置されている。このため、大当り時には右打ち（演出装置２０６上部と外レール２０２との空間を通って遊技盤２００の右側の遊技領域１２４まで遊技球を飛翔させる打ち方）をして、第二流下経路に遊技球を飛翔させないと、可変入賞口２３４に遊技球が入賞しない構成となっている。

【００３３】

パチンコ機１００は、遊技者が上皿１２６に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆１４６および発射槌１４８によって外レール２０２、内レール２０４を通過させて遊技領域１２４に打ち出す。そして、遊技領域１２４の上部に到達した球は、打球方向変換部材２３６や遊技釘２３８等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口２２６、可変入賞口２３４）や始動口（特図１始動口２３０、特図２始動口２３２）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口２２８を通過するのみでアウト口２４０に到達する。

【００３４】

次に、パチンコ機１００の演出装置２０６について説明する。演出装置２０６の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置２４２およびステージ２４４を配設し、遊技球の転動不可能な領域に第二装飾図柄表示装置２０９を備えた演出可動体２２４を配設している。また、演出装置２０６の背面側には、第一装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置２４６（以下、扉あるいはシャッタと称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置２０６において、第一装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置２４６は、ワープ

装置２４２、ステージ２４４、および演出可動体２２４の後方に位置することとなる。ワープ装置２４２は、演出装置２０６の左上方に設けたワープ入口２４２ａに入った遊技球を演出装置２０６の前面下方のステージ２４４にワープ出口２４２ｂから排出する。ステージ２４４は、ワープ出口２４２ｂから排出された球や遊技盤２００の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ２４４の中央部には、通過した球が特図１始動口２３０へ入球し易くなるスペシャルルート２４４ａを設けている。

【００３５】

演出可動体２２４は、横長長方形の枠状部内側に第二装飾図柄表示装置２０９を配した構成を有している。第二装飾図柄表示装置２０９は例えば液晶表示装置で構成されている。演出可動体２２４は初期状態で枠状部が図３に示すように第一装飾図柄表示装置２０８の外側上方の初期位置（原点位置）に停止している。

【００３６】

演出可動体２２４は、不図示の駆動系により、第一装飾図柄表示装置２０８の前方で第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面にほぼ平行な平面（以下、表示画面前方平面と称する場合がある）内で２次元的に移動できるようになっている。演出可動体２２４の駆動系としては種々の構成を取り得る。例えば、回動可能に連結された２本の連接棒の一端を第一装飾図柄表示装置２０８の外側の演出装置２０６の所定位置に回転可能に固定して、表示画面前方平面内で２次元的に移動できるリンク機構を構成する。演出可動体２２４は連結された２本の連接棒の他端に上記平面内で回転可能に固定する。連結された２本の連接棒の一端部と連結節部とに連接棒駆動用のモータをそれぞれ配置する。これにより、表示画面前方平面内で演出可動体２２４を２次元的に移動できるようになる。また、２本の連接棒の他端部に演出可動体回転用のモータを配置する。これにより、表示画面前方平面内で演出可動体２２４を回転させることができるようになる。

【００３７】

遮蔽装置２４６は、格子状の左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂからなり、第一装飾図柄表示装置２０８および前面ステージ２４４の間に配設する。左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂの上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置２４６は、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂを閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が第一装飾図柄表示装置２０８を視認し難いように遮蔽する。左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂを開いた状態ではそれぞれの内側端部が第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は第一装飾図柄表示装置２０８の表示の全てを視認可能である。また、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉２４６ａおよび右扉２４６ｂは、格子の孔から後方の第一装飾図柄表示装置２０８の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の第一装飾図柄表示装置２０８による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の第一装飾図柄表示装置２０８を全く視認不可にしてもよい。

【００３８】

次に、図４を用いて、パチンコ機１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機１００の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、主制御部３００が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部６００と、遊技球の発射制御を行う発射制御部６３０と、パチンコ機１００に供給される電源を制御する電源制御部６６０と、によって構成している。

【００３９】
まず、パチンコ機１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えており、基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムや各種データを記憶するためのＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、プログラム処理の異常を監視するＷＤＴ３１４を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００についても同様である。基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１６ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【００４０】
また、基本回路３０２には、水晶発振器３１６ａが出力するクロック信号を受信する度に０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路３１８（この回路には２つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ３２０が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路３１８および基本回路３０２に出力するためのセンサ回路３２２と、所定の図柄表示装置、例えば特図１表示装置２１２や特図２表示装置２１４の表示制御を行うための駆動回路３２４と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置２１０の表示制御を行うための駆動回路３２６と、各種状態表示部３２８（例えば、普図保留ランプ２１６、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、高確中ランプ２２２等）の表示制御を行うための駆動回路３３０と、所定の可動部材、例えば特図２始動口２３２の羽根部材２３２ａや可変入賞口２３４の扉部材２３４ａ等を開閉駆動する各種ソレノイド３３２を制御するための駆動回路３３４を接続している。

【００４１】
なお、特図１始動口２３０に球が入賞したことを球検出センサ３２０が検出した場合には、センサ回路３２２は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路３１８に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路３１８は、特図１始動口２３０に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図１始動口２３０に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路３１８は、特図２始動口２３２に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、特図２始動口２３２に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図２始動口２３２に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【００４２】
さらに、基本回路３０２には、情報出力回路３３６を接続しており、主制御部３００は、情報出力回路３３６を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路３５０にパチンコ機１００の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【００４３】
また、主制御部３００には、電源制御部６６０から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３８を設けており、電圧監視回路３３８は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では９Ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路３０２に出力する。

【００４４】
また、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３４０を設けており、ＣＰＵ３０４は、起動信号出力回路３４０から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【００４５】
また、主制御部３００は、第１副制御部４００にコマンドを送信するための出力インタ

フェースと、払出制御部６００にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第１副制御部４００および払出制御部６００との通信を可能としている。なお、主制御部３００と第１副制御部４００との情報通信は一方向の通信であり、主制御部３００は第１副制御部４００にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第１副制御部４００からは主制御部３００にコマンド等の信号を送信できないように構成している。また、主制御部３００と払出制御部６００との情報通信は双方向の通信であり、主制御部３００は払出制御部６００にコマンド等の信号を送信できるように構成し、払出制御部６００からも主制御部３００にコマンド等の信号を送信できるように構成している。

【００４６】

次に、パチンコ機１００の第１副制御部４００について説明する。第１副制御部４００は、主に主制御部３００が送信したコマンド等に基づいて第１副制御部４００の全体を制御する基本回路４０２を備えており、基本回路４０２には、ＣＰＵ４０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ４０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ４１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ４１２を搭載している。基本回路４０２のＣＰＵ４０４は、水晶発振器４１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【００４７】

また、基本回路４０２には、スピーカ１２０（およびアンプ）の制御を行うための音源ＩＣ４１６と、各種ランプ４１８（例えば、チャンスボタンランプ１３８）の制御を行うための駆動回路４２０と、遮蔽装置の駆動制御を行うための駆動回路４３２と、遮蔽装置の現在位置を検出する遮蔽装置センサ４３０と、チャンスボタン１３６の押下を検出するチャンスボタン検出センサ４２６と、遮蔽装置センサ４３０やチャンスボタンの検出部７２４からの検出信号を基本回路４０２に出力するセンサ回路４２８と、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのＲＯＭ４０６と、ＣＰＵ４０４からの信号に基づいてＲＯＭ４０６に記憶された画像データ等を読み出してＶＲＡＭ４３６のワークエリアを使用して表示画像を生成して第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９に画像を表示するＶＤＰ４３４（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサー）と、を接続している。なお、ＲＯＭ４０６は、制御プログラムと各種演出データとを別々のＲＯＭに記憶させてもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９のそれぞれに別個にＶＤＰ４３４やＶＲＡＭ４３６を設けるようにしてもよい。

【００４８】

次に、パチンコ機１００の第２副制御部５００について説明する。第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたＲＯＭ５０６が設けられている。

【００４９】

また、基本回路５０２には、演出可動体２２４の駆動制御を行うための駆動回路５１６と、チャンスボタンの駆動部７０８の駆動制御を行うための駆動回路５１７と、演出可動体２２４の現在位置を検出する可動体センサ４２４と、可動体センサ４２４からの検出信号を基本回路５０２に出力するセンサ回路５１８と、遊技盤用ランプ５３２の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路５３０と、遊技台枠用ランプ５４２の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路５４０と、遊技盤用ランプ駆動回路５３０と遊技台枠用ランプ駆動回路５４０との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路５２０と、を接続している。

【００５０】
次に、パチンコ機１００の払出制御部６００、発射制御部６３０、電源制御部６６０について説明する。払出制御部６００は、主に主制御部３００が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置１５２の払出モータ６０２を制御すると共に、払出センサ６０４が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部６０６を介して、パチンコ機１００とは別体で設けられたカードユニット６０８との通信を行う。また、払出制御部６００は、前面枠扉１０６の開放を検出する前面枠扉開放センサ１０７の検出結果を受け取り、受け取った結果を主制御部３００に出力する。
【００５１】
発射制御部６３０は、払出制御部６００が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル１３４内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル１３４の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆１４６および発射槌１４８を駆動する発射モータ６３２の制御や、上皿１２６から発射装置１１０に球を供給する球送り装置６３４の制御を行う。
【００５２】
電源制御部６６０は、パチンコ機１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部や払出装置１５２等の各装置に供給する。さらに、電源制御部６６０は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部６６０から払出制御部６００と第２副制御部５００に所定電圧を供給し、払出制御部６００から主制御部３００と第１副制御部４００と発射制御部６３０に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。
【００５３】
次に、図５を用いて、パチンコ機１００の特図１表示装置２１２、特図２表示装置２１４、および普図表示装置２１０が停止表示する特図および普図の種類について説明する。図５（ａ）は特図１の停止図柄態様の一例を示したものである。図５（ｂ）は特図２の停止図柄態様の一例を示したものである。特図１始動口２３０に球が入球したことを第１始動口センサが検出したことを条件として特図１変動遊技が開始され、特図２始動口２３２に球が入球したことを第２始動口センサが検出したことを条件として特図２変動遊技が開始される。特図１変動遊技が開始されると、特図１表示装置２１２は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図１の変動表示」を行う。また、特図２変動遊技が開始されると、特図２表示装置２１４は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図２の変動表示」を行う。これらの「特図１の変動表示」および「特図２の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図１の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図１表示装置２１２は特図１の停止図柄態様を停止表示し、特図２の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図２表示装置２１４は特図２の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図１の変動表示」を開始してから特図１の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図２の変動表示」を開始してから特図２の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図１又は２の変動表示」を開始してから特図１又は２の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。
【００５４】
図５（ａ）には、特図１の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図Ａ」から「特図Ｆ」までの６種類の特図が示されている。図５（ａ）においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図Ａ」は１５ラウンド（１５Ｒ）特別大当り図柄であり、「特図Ｂ」は

１５Ｒ大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機１００では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、大当り遊技後の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（確変大当り）か低い（通常大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、１５Ｒ特別大当り遊技終了後および１５Ｒ大当り遊技終了後はいずれも電サポ状態（特図変動遊技の変動時間短縮状態と合わせて時短状態と呼ぶ）に移行する。時短状態については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。１５Ｒ特別大当り図柄である「特図Ａ」は、大当り遊技終了後の遊技状態が特図高確率普図高確率状態（確変状態）であり、１５Ｒ大当り図柄である「特図Ｂ」は、大当り遊技終了後の遊技状態が特図低確率普図高確率状態（電サポ状態または時短状態）である。なお、特図高確率普図高確率状態や特図低確率普図高確率状態になるタイミングは、大当り遊技終了後の最初の特図変動遊技の開始時である。これらの「特図Ａ」および「特図Ｂ」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

【００５５】

「特図Ｃ」は２Ｒ大当り図柄であり突然確変と称する。突然確変は、大当り遊技終了後は１５Ｒ特別大当り図柄と同様に特図高確率普図高確率状態になる。「特図Ｄ」は２Ｒ大当り図柄であり潜伏確変と称する。潜伏確変は、大当り遊技終了後は特図高確率普図低確率状態（潜伏確変状態）になる。

【００５６】

「特図Ｅ」は小当り図柄であり、小当り遊技終了後は特図低確率普図低確率状態（通常状態、あるいは通常遊技状態と称する場合がある）になる。小当り遊技では「特図Ｃ」や「特図Ｄ」と同じ回数（本実施形態の場合、２回）アタッカが開放される。また、「特図Ｆ」ははずれ図柄であり、アタッカの開放はなく、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。

【００５７】

図５（ｂ）には、特図２の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図ａ」から「特図ｄ」までの４種類の特図が示されている。図５（ｂ）においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図ａ」は１６ラウンド（１６Ｒ）特別大当り図柄であり、「特図ｂ」は８Ｒ特別大当り図柄である。「特図ａ」と「特図ｂ」はともに、大当り遊技終了後の遊技状態が特図高確率普図高確率状態となる。これらの「特図ａ」および「特図ｂ」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

【００５８】

「特図ｃ」は８Ｒ大当り図柄であり、大当り遊技終了後は特図低確率普図高確率状態になる。「特図ｄ」ははずれ図柄であり、アタッカの開放はなく、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。

【００５９】

図５（ｃ）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾１」～「装飾１０」の１０種類がある。特図１始動口２３０または特図２始動口２３２に球が入賞したこと、すなわち、特図１始動口２３０に球が入球したことを第１始動口センサが検出したこと、あるいは特図２始動口２３２に球が入球したことを第２始動口センサが検出したことを条件にして、第一装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃの各図柄表示領域に、「装飾１」→「装飾２」→「装飾３」→・・・・「装飾９」→「装飾１０」→「装飾１」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

【００６０】

そして、１５Ｒ大当り、１５Ｒ特別大当り、１６Ｒ特別大当り、８Ｒ大当り、または８

Ｒ特別大当りを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに同じ装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾２－装飾２－装飾２」等）を停止表示する。１５Ｒ特別大当りや１６Ｒ特別大当りを明示的に報知する場合には、同じ装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾３－装飾３－装飾３」や「装飾７－装飾７－装飾７」等）を停止表示する。

【００６１】

また、潜伏確変、または小当りを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾１－装飾２－装飾３」）を停止表示し、突然確変を報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（「装飾１－装飾３－装飾５」）を停止表示する。

【００６２】

一方、「特図Ｋ」、「特図ｈ」のはずれを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに図５（ｃ）に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【００６３】

なお、本実施形態では、一義的に装飾図柄の組合せと大当りの種類を決めているが、遊技者にどの装飾図柄の組合せがどの大当りになるかをわからないようにしてもよい。

【００６４】

図５（ｄ）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図Ａ」と、はずれ図柄である「普図Ｂ」の２種類がある。普図始動口２２８を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置２１０は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図Ａ」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図Ｂ」を停止表示する。図５（ｄ）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【００６５】

次に、図６を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。上述したように、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３４０を設けている。この起動信号を入力した基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図６に示す主制御部メイン処理を実行する。

【００６６】

ステップＳ１０１では、初期設定１を行う。初期設定１では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定、ＷＤＴ３１４への動作許可および初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、ＷＤＴ３１４に、初期値として３２．８ｍｓ（ミリ秒）に相当する数値を設定する。

【００６７】

ステップＳ１０１の次のステップＳ１０３では、ＷＤＴ３１４のカウンタの値をクリアし、ＷＤＴ３１４による時間計測を再始動する。ステップＳ１０３の次のステップＳ１０５では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路３３８が、電源制御部６６０から主制御部３００に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では９Ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ１０３に戻り、低電圧信号がオフの場合（ＣＰＵ３０４が電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ１０７に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（９Ｖ）に達しない場合にもステップＳ１０３に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップＳ１０５は繰り返し実行される。

【００６８】
ステップＳ１０７では、初期設定２を行う。初期設定２では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ３１２に設定する処理、Ｉ／Ｏ３１０の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第１副制御部４００への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、ＲＡＭ３０８への書き込みを許可する設定等を行う。
【００６９】
ステップＳ１０７の次のステップＳ１０９では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部３００の基本回路３０２を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップＳ１１３）に進む。具体的には、最初に、電源基板に設けたＲＷＭクリアスイッチ１８０を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるＲＡＭクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちＲＡＭクリアが必要であるか否かを判定し、ＲＡＭクリア信号がオンの場合（ＲＡＭクリアが必要な場合）には、基本回路３０２を初期状態にすべくステップＳ１１３に進む。一方、ＲＡＭクリア信号がオフの場合（ＲＡＭクリアが必要でない場合）には、ＲＡＭ３０８に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路３０２を初期状態にすべくステップＳ１１３に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、ＲＡＭ３０８の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している１バイトデータを初期値が０である１バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば０）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば０）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップＳ１１１に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば０）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機１００を初期状態にすべくステップＳ１１３に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップＳ１１３に進む。
【００７０】
ステップＳ１１１では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にＲＡＭ３０８に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、ＣＰＵ３０４が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機１００は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップＳ１１５内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図４に示す主制御部３００における基本回路３０２に搭載されているＲＡＭ３０８には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップＳ１１１では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部３００のタイマ割込処理におけるステップＳ２３３において、第１副制御部４００へ送信される。
【００７１】
ステップＳ１１３では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、ＲＡＭ３０８の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部３００のＲＡＭ３０８に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部３００の初期化処理（ステップＳ１１３）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部３００のタイマ割込処理におけるステップＳ２３３において、第１副制御部４００へ送信される。

【００７２】
ステップＳ１１３の次のステップＳ１１５では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、特図変動遊技での停止図柄を決定する抽選に用いる特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する。また、普図変動遊技の当否判定に用いる普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する。主制御部３００のＲＡＭ３０８には、特図決定用乱数値カウンタとその初期値生成用乱数カウンタ、および普図当選乱数値カウンタとその初期値生成用乱数カウンタが設けられている。ステップＳ１１５では、これらのうち２つの初期値生成用乱数カウンタの初期値をそれぞれ更新する。例えば、初期値生成用乱数カウンタの取り得る数値範囲が０～９９とすると、初期値生成用乱数カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算してから元の初期値生成用乱数カウンタに記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の初期値生成用乱数カウンタに記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。なお、初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップＳ２０７でも更新する。主制御部３００は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップＳ１１５の処理を繰り返し実行する。

【００７３】
次に、図７を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。主制御部３００は、所定の周期（本実施形態では約２ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【００７４】
ステップＳ２０１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップＳ２０１の次のステップＳ２０３では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに１回）リスタートを行う。

【００７５】
ステップＳ２０３の次のステップＳ２０５では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、上述の内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３２０ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約４ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約２ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【００７６】
また、ステップＳ２０５では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去３回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約２ｍｓという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込

処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、ステップＳ２０５では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して２回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図４に示す主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。ステップＳ２０５では、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口２２６、可変入賞口２３４、特図１始動口２３０、および特図２始動口２３２への入球、または普図始動口２２８の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口２２６、２３４やこれらの始動口２３０、２３２、２２８への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口２２６への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口２２６へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口２２６への入賞に伴う処理を行うが、過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口２２６への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【００７７】

またステップＳ２０５では、前面枠扉１０６の開放を検出する前面枠扉開放センサ１０７からの検出結果を受け取った払出制御部６００から出力された扉開放検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に設けた扉検出信号状態記憶領域に記憶する。

【００７８】

ステップＳ２０５の次のステップＳ２０７およびステップＳ２０９では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップＳ１１５で行った初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次に主制御部３００で使用する、特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタおよび普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタを更新する。例えば、特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が０～９９とすると、特図決定用乱数値を生成するためにＲＡＭ３０８に設けた特図決定用乱数値カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算してから元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。また、取得した値に１を加算した結果、特図決定用乱数値カウンタが一周していると判定した場合には特図決定用乱数値カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、特図決定用乱数値カウンタにセットする。例えば、０～９９の数値範囲で変動する特図決定用乱数値カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算した結果が、ＲＡＭ３０８に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば７）である場合に、特図決定用乱数値カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、特図決定用乱数値カウンタにセットすると共に、特図決定用乱数値カウンタが次に１周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、特図決定用乱数値カウンタが次に１周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図当選乱数値カウンタが１周したことを判定するため

の初期値記憶領域をＲＡＭ３０８に設けている。特図決定用乱数値カウンタは、特図１用の乱数値を取得するためのカウンタと特図２用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

【００７９】

ステップＳ２０９の次のステップＳ２１１では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部３００で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図タイマ番号決定用乱数値を生成する特図タイマ番号決定用乱数値カウンタの値あるいはその初期値を更新する。また、普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図タイマ番号決定用乱数値を生成する普図タイマ番号決定用乱数値カウンタの値あるいはその初期値を更新する。

【００８０】

ステップＳ２１１の次のステップＳ２１３では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置２１０に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図１表示装置２１２に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図１表示図柄更新タイマ、特図２表示装置２１４に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図２表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【００８１】

ステップＳ２１３の次のステップＳ２１５では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口２２６、２３４や始動口２３０、２３２、２２８に入賞があった場合に、ＲＡＭ３０８に入賞口毎、あるいは始動口毎に設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、１を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【００８２】

また、ステップＳ２１５の次のステップＳ２１７では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、特図１始動口２３０、特図２始動口２３２、普図始動口２２８および可変入賞口２３４への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップＳ２０５における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。

【００８３】

特図１始動口２３０へ入賞があった場合且つＲＡＭ３０８に設けた対応する特図１保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数４で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）３１８の特図１始動口２３０に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得して特図１乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図１乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値の組（以下、「特図１乱数値の組」または「特図１始動情報」と略称する）は、特図１保留数記憶領域に記憶された特図１保留数と同数分だけ格納される。特図１乱数値記憶領域内では、特図１保留数が１つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり最も過去に記憶されている）の特図１乱数値の組のデータが消去されると共に、残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理される。また、特図１保留数が１つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図１乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図１乱数値の組のデータが書き込まれる。

【００８４】

特図２始動口２３２へ入賞があった場合且つＲＡＭ３０８に設けた対応する特図２保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数４で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）３１８の特図２始動口２３２に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得して特図１乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図２乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および

特図決定用乱数値の組（以下、「特図２乱数値の組」または「特図２始動情報」と略称する）は、特図２保留数記憶領域に記憶された特図２保留数と同数分だけ格納される。特図２乱数値記憶領域内では、特図２保留数が１つ減るごとに保留順位が最上位の特図２乱数値の組のデータが消去されると共に、残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理される。また、特図２保留数が１つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図２乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図２乱数値の組のデータが書き込まれる。

【００８５】

普図始動口２２８へ入賞があった場合且つＲＡＭ３０８に設けた対応する普図保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口２３４へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口２３４に球が入球したことを示す情報を格納する。

【００８６】

ステップＳ２１７の次のステップＳ２１９では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部６００に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば１バイトで構成しており、ビット７にストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット６に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット４～５に暗号化のための今回加工種別（０～３）、およびビット０～３に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【００８７】

ステップＳ２１９の次のステップＳ２２１では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの１つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が１以上）における普図状態更新処理では、普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置２１０は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【００８８】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理では、普図当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、普図当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うと共に、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置２１０は、当り図柄（図５（ｄ）に示す普図Ａ）およびはずれ図柄（図５（ｄ）に示す普図Ｂ）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ間）、その表示を維持するためにＲＡＭ３０８に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【００８９】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンにされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図作動中を設定すると共に、所定の開放期間（例えば２秒間）、特図２始動口２３２の羽根部材２３２ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、羽根部材２３２ａを開放状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情

報を設定する。

【００９０】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば５００ｍ秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド３３２に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【００９１】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、普図はずれフラグがオンにされる。この普図はずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２２３に移行するようにしている。

【００９２】

ステップＳ２２３では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図２始動口２３２の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が１以上である場合に、上述の普図乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定を行い、当選とする場合にはＲＡＭ３０８に設けた普図当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、普図当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ番号決定用乱数値を生成する普図タイマ番号決定用乱数値カウンタの値を普図タイマ番号決定用乱数値として取得し、取得した普図タイマ番号決定用乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置２１０に普図を変動表示する時間を１つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、ＲＡＭ３０８に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、ＲＡＭ３０８に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から１を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【００９３】

ステップＳ２２３の次のステップＳ２２４では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理は、特図保留数記憶領域に記憶された特図保留数が増加すると、当該増加した保留に係る始動情報を先読みして、特図変動遊技の停止図柄等を特図関連抽選処理での当否判定より前に事前判定する。特図先読み処理の流れについては後程図８および図９を用いて詳述する。

【００９４】

主制御部３００のＲＡＭ３０８内には、特図先読み処理を実行した結果の特図先読み結果（事前判定結果ともいう）を記憶する特図先読み結果記憶部が設けられている。特図１用先読み結果記憶部は、本例では４個まで特図１の先読み結果を格納できるようになっている。また、ＲＡＭ３０８内には、特図１用先読み結果記憶部に記憶されている特図１の先読み結果の数を特図１先読み数として記憶する特図１先読み数記憶領域が設けられている。主制御部３００は、特図１先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図１先読み結果の情報の次の順位に新たな特図１先読み結果の情報を書き込む。

【００９５】

主制御部３００は、特図１始動情報記憶領域の最先の特図１始動情報を消去する際には同時に特図１用先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、最先の特図１

先読み結果の情報を消去したら、残余の特図１先読み結果の情報の順位が１ずつ繰り上がるように処理する。

【００９６】

特図２用先読み結果記憶部は、本例では４個まで特図２の先読み結果を格納できるようになっている。また、ＲＡＭ３０８内には、特図２用先読み結果記憶部に記憶されている特図２の先読み結果の数を特図２先読み数として記憶する特図２先読み数記憶領域が設けられている。主制御部３００は、特図２先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図２先読み結果の情報の次の順位に新たな特図２先読み結果の情報を書き込む。

【００９７】

主制御部３００は、特図２始動情報記憶領域の最先の特図２始動情報を消去する際には同時に特図２用先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、最先の特図２先読み結果の情報を消去したら、残余の特図２先読み結果の情報の順位が１ずつ繰り上がるように処理する。

【００９８】

なお本実施形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。また、後述するコマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）でも、先読み結果の情報は増加分のみ送信してもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を送信するようにしてもよい。

【００９９】

次いで、特図１および特図２それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図２についての特図状態更新処理（特図２状態更新処理）を行う（ステップＳ２２５）。この特図２状態更新処理は、特図２の状態に応じて、次の複数（本例では９つ）の処理のうちの１つの処理を行う。

【０１００】

例えば、特図２変動開始のタイミングにおける特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８に設けた特図２保留数記憶領域に記憶された特図２保留数の値を１だけ減算した値を特図２保留数記憶領域に記憶し直す。それと共に、特図２保留ランプ２２０の点滅を制御する。例えば、図３の特図２保留ランプ２２０の４つのＬＥＤを図左から右に向かって順にＬＥＤ番号１－４とすると、ＬＥＤ番号の若い方から順に特図２保留数分のＬＥＤを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

【０１０１】

また例えば、特図２変動表示の途中（上述の特図２表示図柄更新タイマの値が１以上）における特図２状態更新処理では、特図２表示装置２１４を構成する７セグメントＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は特図２の変動表示（特図２変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【０１０２】

また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、１５Ｒ大当りフラグ、１６Ｒ大当りフラグ、８Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図２変動表示時間が経過したタイミング（特図２表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、１５Ｒ大当りフラグはオフ、１６Ｒ大当りフラグはオン、８Ｒ大当りフラグはオフ、２Ｒ大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオフ、特図確率変動フラグはオン、および普図確率変動フラグはオンの場合には図５（ｂ）に示す特図ａ、１５Ｒ大当りフラグはオフ、１６Ｒ大当りフラグはオフ、８Ｒ大当りフラグはオン、２Ｒ大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオフ、特図確率変動フラグはオン、および普図確率変動フラグはオンの場合には特図ｂ、１５Ｒ大当りフラグはオフ、１６Ｒ大当りフラグはオフ、８Ｒ大当りフラグはオン、２Ｒ

大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオフ、特図確率変動フラグはオフ、および普図確率変動フラグはオンの場合には特図ｃ、１５Ｒ大当りフラグはオフ、１６Ｒ大当りフラグはオフ、８Ｒ大当りフラグはオフ、２Ｒ大当りフラグはオフ、小当りフラグはオフ、はずれフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、および普図確率変動フラグはオフの場合には特図ｄそれぞれの態様となるように、特図２表示装置２１４を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は、１６Ｒ特別大当り図柄（特図ａ）、８Ｒ特別大当り図柄（特図ｂ）、８Ｒ大当り図柄（特図ｃ）、およびはずれ図柄（特図ｄ）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ間）その表示を維持するためにＲＡＭ３０８に設けた特図２停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図２が所定期間停止表示され、特図２変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、ＲＡＭ３０８に設けられた電サポ（詳細は後述）回数記憶部に記憶された電サポ回数が１以上であれば、その電サポ回数から１を減算し、減算結果が１から０となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶すると共に、変動表示を停止する図柄が特図２であることを示す特図２識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてＲＡＭ３０８に追加記憶してから処理を終了する。

【０１０３】

また、特図２変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図２停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２作動中を設定すると共に、所定の入賞演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにＲＡＭ３０８に設けた特図２待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１０４】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図２待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の開放期間（例えば２９秒間、または可変入賞口２３４に所定球数（例えば１０球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口２３４の扉部材２３４ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４ａを開放状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１０５】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば１．５秒間）可変入賞口２３４の扉部材２３４ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４ａを閉鎖状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１０６】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では１６ラウンドまたは８ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図２状態更新処理では、所定の終

了演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにＲＡＭ３０８に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、ＲＡＭ３０８に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、１００回）をセットするとともに、ＲＡＭ３０８に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。ここでの時短状態とは、大当り遊技を終了してから、次の大当り遊技を開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図２始動口２３２の一対の羽根部材２３２ａの１回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一対の羽根部材２３２ａは多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延による制御状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。また、特図変動遊技の変動時間も短くする制御状態を含めて時短状態と呼ぶ。

【０１０７】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口２３４に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図２始動口２３２に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

さらに、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０１０８】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。さらに、特図２変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図２停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図２状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。特図２非作動中の場合における特図２状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２２７に移行するようにしている。

【０１０９】

続いて、特図１についての特図状態更新処理（特図１状態更新処理）を行う（ステップＳ２２７）。この特図１状態更新処理では、特図１の状態に応じて、上述の特図２状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図１状態更新処理で行う各処理は、上述の特図２状態更新処理で説明した内容の「特図２」を「特図１」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図２状態更新処理と特図１状態更新処理の順番は逆でもよい。

【０１１０】

ステップＳ２２５およびステップＳ２２７における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図１および特図２それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図２についての特図関連抽選処理（特図２関連抽選処理）を行い（ステップＳ２２９）、その後で、特図１についての特図関連抽選処理（特図１関連抽選処理）を行う（ステップＳ２３１）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部３００が特図２関連抽選

処理を特図１関連抽選処理よりも先に行うことで、特図２変動遊技の開始条件と、特図１変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図２変動遊技が先に変動中となるため、特図１変動遊技は変動を開始しない。また、特図２変動遊技の保留数が０より多い場合には、特図１変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。装飾図柄表示装置２０８による、特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、第１副制御部４００によって行われ、特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図１始動口２３０への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）の場合には、特図２乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図２乱数値の組（始動情報）を取得し、不図示の判定用テーブルを用いて大当りとするか否かの決定、小当りとするか否かの決定、特図２の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間の決定、特図２の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定などを行う。特図２乱数値記憶領域から最先の特図２乱数値の組を取り出した後、特図２乱数値記憶領域における当該特図２乱数値の組の記憶はクリアされると共に、特図２保留数を１減算する。このとき特図２乱数値記憶領域から取り出した特図２乱数値の組をＲＡＭ３０８に設けた一時領域（第２の始動情報記憶手段の一例）に当該特図２乱数値の組を記憶し、この一時領域に記憶している当該特図２乱数値の組に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【０１１１】

ステップＳ２３１の次のステップＳ２３３では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第１副制御部４００に送信される。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は例えば１６ビットで構成しており、ビット１５はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット１１～１４はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、先読み結果情報コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、ＲＡＭクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット０～１０はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【０１１２】

具体的には、ストローブ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている１５Ｒ大当りフラグ、１６Ｒ大当りフラグ、８Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、１５Ｒ大当りフラグ、１６Ｒ大当りフラグ、８Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグの値などを含み、１５Ｒ大当り（または１５Ｒ特別大当り）開始コマンドの場合であれば、１５Ｒ大当りフラグの値、大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、１６Ｒ特別大当り開始コマンドの場合であれば、１６Ｒ大当りフラグの値、大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、大当り終了コマンドの場合、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値、電サポ回数の値などを含み、２Ｒ大当り開始コマンドの場合であれば、２Ｒ大当りフラグの値、大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、大当り終了コマンドの場合、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値、電サポ回数の値などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当りラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図１始動口２３０への入賞の有無、特図２始動口２３２への入賞の有無、可変入賞口２３４への入賞の有無などを含む。

【０１１３】

また、先読み結果情報コマンドは、コマンドデータに特図１および２の種別とともに先読み結果記憶部に記憶された先読み結果の情報が含まれる。先読み結果情報コマンド内の

先読み結果の情報は増加分のみでもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を含んでいるようにしてもよい。本実施形態では、先読み結果情報コマンド内には全保留に対する先読み結果の情報が含まれている。

【０１１４】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している、１５Ｒ大当りフラグ、１６Ｒ大当りフラグ、８Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図１関連抽選処理および特図２関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している、１５Ｒ大当りフラグ、１６Ｒ大当りフラグ、８Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグのの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置２０８・各種ランプ４１８・スピーカ１２０に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置２０８・各種ランプ４１８・スピーカ１２０に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップＳ２３３では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図１または特図２を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。第１副制御部４００では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部３００における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になると共に、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【０１１５】

ステップＳ２３３の次のステップＳ２３５では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、ＲＡＭ３０８に記憶している遊技情報を、情報出力回路３３６を介してパチンコ機１００とは別体の情報入力回路３５０に出力する。

【０１１６】

ステップＳ２３５の次のステップＳ２３７では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップＳ２０５において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第１副制御部４００に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド３３２を駆動して特図２始動口２３２や、可変入賞口２３４の開閉を制御したり、駆動回路３２４、３２６、３３０を介して普図表示装置２１０、特図１表示装置２１２、特図２表示装置２１４、各種状態表示部３２８などに出力する表示データを、Ｉ／Ｏ３１０の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップＳ２１９）で設定した出力予定情報を出力ポート（Ｉ／Ｏ３１０）を介して第１副制御部４００に出力する。

【０１１７】

ステップＳ２３７の次のステップＳ２３９では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２４３に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ

Ｓ２４１に進む。ステップＳ２４１では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図６に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップＳ２４３では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてＲＡＭ３０８の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図６に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【０１１８】

次に、図８を用いて、特図先読み処理（図７のステップＳ２２４）についてより詳細に説明する。図８は特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。まず、主制御部３００は、特図２始動情報が増加しているか否かを判断する（ステップＳ２５１）。特図２始動情報が増加しているか否かの判断は、特図２保留数記憶領域に記憶されている特図２保留数と、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数とを比較して行う。主制御部３００は、特図２保留数と特図２先読み数とを比較して、特図２保留数が特図２先読み数より大きい場合には特図２始動情報が増加していると判断し、特図２保留数が特図２先読み数に等しい場合には特図２始動情報は増加していないと判断する。

【０１１９】

特図２始動情報が増加していると判断した場合には、主制御部３００は、増加した特図２始動情報に係る特図２乱数値の組を特図２始動情報記憶領域から取得し、取得した特図２始動情報内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値を先読みする。そして、特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）での当否判定に先立って、先読みした当り判定用乱数値と不図示の大当り判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか、小当りとなるか、あるいははずれとなるかの事前判定を行う（ステップＳ２５２）。次いで、主制御部３００は、先読みした特図決定用乱数値と不図示の特図決定用テーブルとを用いて、特図２の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定する（同ステップＳ２５２）。なお、これらの事前判定処理は、当否判定時に用いる大当り判定テーブル、特図決定用テーブル（図１１および図１２参照）を参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用意してもよい。

【０１２０】

次に、主制御部３００は、事前判定した特図２変動遊技の停止図柄の情報を特図２先読み結果として、ＲＡＭ３０８に設けられた特図２用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップＳ２５３）、ステップＳ２５４に移行する。主制御部３００は、ステップＳ２５１において、特図２始動情報が増加していないと判断したら、ステップＳ２５２、Ｓ２５３を実行せずにステップＳ２５４へ移行する。

【０１２１】

次に、主制御部３００は、特図１始動情報が増加しているか否かを判断する（ステップＳ２５４）。特図１始動情報が増加しているか否かの判断は、例えば特図２と同様に、特図１保留数記憶領域に記憶されている特図１保留数と、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数とを比較して行う。特図１始動情報が増加していると判断した場合には、ステップＳ２５５に移行し、特図１始動情報が増加していないと判断した場合には、特図先読み処理を終了する。

【０１２２】

ステップＳ２５５では、主制御部３００は、未判定情報設定条件として非電サポ中であるか否かを判断する。未判定情報設定条件としては、先読み結果の報知時点が電サポ期間に含まれる場合、大当り遊技中に含まれる場合、あるいは、特図１に係る保留に大当り図柄が事前判定されている場合等が挙げられる。

【０１２３】

主制御部３００は、未判定情報設定条件が成立していないと判断した場合には、増加した特図１始動情報に係る特図１乱数値の組を特図１始動情報記憶領域から取得し、取得した特図１始動情報内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値を先読みする。そして、特図１関連抽選処理（ステップＳ２３１）での当否判定に先立って、先読みした当り判定

用乱数値と不図示の大当り判定用テーブルとを用いて、当該当否判定が大当りとなるか、小当りとなるか、あるいははずれとなるかの事前判定を行う（ステップＳ２５６）。次いで、主制御部３００は、先読みした特図決定用乱数値と不図示の特図決定用テーブルとを用いて、特図１の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定する（同ステップＳ２５６）。なお、これらの事前判定処理は、当否判定時に用いる大当り判定テーブル、特図決定用テーブル（図１１および図１２参照）を参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用意してもよい。

【０１２４】

次に、主制御部３００は、事前判定した特図１変動遊技の停止図柄を特図１先読み結果として、ＲＡＭ３０８に設けられた特図１用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶して（ステップＳ２５７）、特図先読み処理を終了する。

【０１２５】

ステップＳ２５５において、未判定情報設定条件が成立していると判断した場合には、主制御部３００は、増加した特図１始動情報を先読みせず、「未判定」情報を特図１用先読み結果記憶部に記憶して、特図先読み処理を終了する。

【０１２６】

図９は、先読み結果記憶部に先読み結果が記憶された状態を例示している。図９（ａ）は、特図１用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示しており、図９（ｂ）は、特図２用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている状態を例示している。また、図９（ｃ）は、電サポ中の特図１用先読み結果記憶部に記憶されている情報を例示している。

【０１２７】

図９（ａ）に示すように、特図１用先読み結果記憶部は、例えば特図１変動遊技の保留可能数と同数（本実施形態では、４つ）の記憶領域「先読み結果１」～「先読み結果４」を有している。記憶領域「先読み結果１」～「先読み結果４」は特図１始動情報記憶領域の保留順序に対応付けられている。

【０１２８】

図９（ｂ）に示すように、特図２用先読み結果記憶部は、例えば特図２変動遊技の保留可能数と同数（本実施例では、４つ）の記憶領域「先読み結果１」～「先読み結果４」を有している。記憶領域「先読み結果１」～「先読み結果４」は特図２始動情報記憶領域の保留順序に対応付けられている。

【０１２９】

図９（ａ）において、「先読み結果１」には先読み結果１として、停止図柄「特図Ｆ」が記憶されていることを示している。同様に、「先読み結果２」には停止図柄「特図Ｆ」が記憶され、「先読み結果３」には停止図柄「特図Ａ」が記憶され、「先読み結果４」には停止図柄「特図Ｆ」が記憶されている。

図９（ｂ）では、「先読み結果１」に停止図柄「特図ｄ」が記憶され、「先読み結果２」～「先読み結果４」には、停止図柄の情報が記憶されていない状態が例示されている。なお、図１１において、停止図柄等の情報が記憶されていない状態は「なし」と表現するものとする。

図９（ｃ）では、「先読み結果１」に停止図柄ではなく未判定情報が記憶されている。未判定情報が記憶されている場合には「未判定情報」と表現するものとする。「先読み結果２」～「先読み結果４」には、停止図柄等の情報が記憶されていない「なし」が格納されている。

【０１３０】

次に、本実施形態によるパチンコ機１００での特図１関連抽選処理について図１０を用いて説明する。本実施形態によるパチンコ機１００は例えば、図１０に示す流れに基づいて、特図１関連抽選処理を実行するようになっている。特図１関連抽選処理は、例えば主制御部３００のＣＰＵ３０４がＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８等を制御することにより実行される。

【０１３１】
図１０は、特図１関連抽選処理の流れの一例を示すフローチャートである。図１０に示すように、特図１関連抽選処理ではまず、特別図柄または特別電動役物が作動中か否か、すなわち特図変動遊技中または当り遊技中か否かを判定する（ステップＳ３０１）。例えば主制御部３００は、特図変動遊技中または当り遊技中であると判定すると後述するステップＳ３０３～Ｓ３２１を実行せずに特図１関連抽選処理を終了し、特図変動遊技中または当り遊技中でないと判定するとステップＳ３０３に移行する。
【０１３２】
ステップＳ３０１の次のステップＳ３０３では、保留球があるか否か、すなわち特図１乱数値の組が特図１保留数記憶領域に記憶されているか否かを判定する。例えば主制御部３００は、特図１乱数値の組が特図１保留数記憶領域に記憶されていると判定するとステップＳ３０５に移行し、特図１乱数値の組が特図１保留数記憶領域に記憶されていないと判定すると後述するステップＳ３０５～Ｓ３２１を実行せずに特図１関連抽選処理を終了する。
【０１３３】
ステップＳ３０５では、特図１確率変動フラグがオン状態か否かを判定する。例えば主制御部３００は、特図１確率変動フラグがオン状態であると判定するとステップＳ３０７に移行し、当該フラグがオン状態でないと判定するとステップＳ３０９に移行する。
【０１３４】
ステップＳ３０７では、後程図１１（ｂ）を用いて説明する特図１用の当否判定用高確率テーブル［特図１］を用いて当否判定を実行する。本実施形態によるパチンコ機１００は特図１よりも特図２を優先して変動する特図２優先変動機の遊技台であるので、例えば主制御部３００は、特図２保留数記憶領域に最先に記憶された特図２乱数値の組を読み出し、特図２乱数値の組が記憶されていない場合には特図１保留数記憶領域に最先に記憶された特図１乱数値の組を読み出し、図１１（ｂ）に示す当否判定用高確率テーブル［特図１］を参照して当否判定を実行し、ステップＳ３１１に移行する。
【０１３５】
一方、ステップＳ３０９では、後程図１１（ａ）を用いて説明する特図１用の当否判定用低確率テーブル［特図１］を用いて当否判定を実行する。ステップＳ３０９における処理は、当否判定の際に参照するテーブルが図１１（ａ）に示す当否判定用低確率テーブル［特図１］である点を除いてステップＳ３０７と同様であるため説明は省略する。主制御部３００は、ステップＳ３０９の処理が終了するとステップＳ３１１に移行する。
【０１３６】
ステップＳ３１１では、当否判定結果が大当りであるか否かを判定する。例えば主制御部３００は、当否判定結果が大当りである判定するとステップＳ３１９に移行し、当否判定結果が大当りでないと判断するとステップＳ３１３に移行する。
【０１３７】
ステップＳ３１９では、大当り図柄を決定する。例えば主制御部３００は、当否判定に用いた特図１乱数値の組のうちの特図決定用乱数値に対して図１２（ａ）に示す特図１用の特図決定用テーブル［特図１］を参照して、特図１変動遊技後に停止表示する図柄（停止図柄）を決定し、ステップＳ３２１に移行する。
【０１３８】
一方、ステップＳ３１３では、当否判定結果が小当りであるか否かを判定する。例えば主制御部３００は、当否判定結果が小当りである判定するとステップＳ３１７に移行し、当否判定結果が小当りでないと判定するとステップＳ３１５に移行する。
【０１３９】
ステップＳ３１７では、小当り図柄を決定する。例えば主制御部３００は、当否判定に用いた特図１乱数値の組のうちの特図決定用乱数値に対して図１２（ａ）に示す特図決定用テーブル［特図１］を参照して、特図１変動遊技後の停止図柄を決定し、ステップＳ３２１に移行する。なお、本実施形態では小当り図柄は１つなので１００％の確率で「特図

Ｅ」に決定される。
【０１４０】
一方、ステップＳ３１５では、はずれ図柄を決定する。図１２（ａ）に示す特図決定用テーブル［特図１］を参照して、特図１変動遊技後の停止図柄を決定し、ステップＳ３２１に移行する。なお、本実施形態でははずれ図柄は１つなので１００％の確率で「特図Ｆ」に決定される。
【０１４１】
ステップＳ３１５、Ｓ３１７またはＳ３１９の次のステップＳ３２１では、図柄に応じて変動時間を決定する。例えば主制御部３００は、図１３に示す特図１変動時間決定テーブルを参照して特図１変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する。なお、特図２関連抽選処理も同様であるのでその説明は省略する。
【０１４２】
次に、本実施の形態によるパチンコ機１００において用いられる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルについて図１１および図１２を用いて説明する。図１１および図１２に示すテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図１１（ａ）～（ｄ）は、主制御部タイマ割込処理の特図１または特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９、Ｓ２３１）における特図１または特図２の当否判定処理で用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。図１１（ａ）は、特図低確率中に用いられる特図１用のテーブルを示し、図１１（ｂ）は、特図高確率中に用いられる特図１用のテーブルを示している。図１１（ｃ）は、特図低確率中に用いられる特図２用のテーブルを示し、図１１（ｄ）は、特図高確率中に用いられる特図２用のテーブルを示している。
【０１４３】
図１１（ａ）および図１１（ｂ）に示す当否判定用テーブル［特図１］は、左から１列目に「特図確率」、２列目に「乱数範囲」、３列目に「当否判定結果」の項目で構成されている。図１１（ａ）に示す１列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。２列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１００００、数値１０００１～１０２１９、数値１０２２０～１０３８３および数値１０３８４～６５５３５の４つに区分されている。３列目の「当否判定結果」は、「低確率」かつ数値０～１００００、数値１０３８４～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値１０００１～１０２１９に対応して「大当り」が割り当てられ、数値１０２２０～１０３８３に対応して「小当り」が割り当てられている。
【０１４４】
図１１（ｂ）に示す１列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。２列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１００００、数値１０００１～１２１８５および数値１２１８６～１２３４９、数値１２３５０～６５５３５の４つに区分されている。３列目の「当否判定結果」は、「高確率」かつ数値０～１００００、数値１２３５０～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値１０００１～１２１８５に対応して「大当り」が割り当てられ、数値１２１８６～１２３４９に対応して「小当り」が割り当てられている。
【０１４５】
主制御部３００の基本回路３０２は、特図１変動遊技の結果を当選（当り）とするか、不当選（はずれ）とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブル［特図１］を参照して当否判定を行う。例えば、基本回路３０２は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図１１（ｂ）に示す当否判定用高確率テーブル［特図１］をＲＯＭ３０６から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図１１（ａ）に示す当否判定用低確率テーブル［特図１］をＲＯＭ３０６から読み出して、それぞれ参照するようになっている。
【０１４６】

図１１（ｃ）は、特図低確率中に用いられる特図２用のテーブルを示し、図１１（ｄ）は、特図高確率中に用いられる特図２用のテーブルを示している。図１１（ｃ）および図１１（ｄ）に示す当否判定用テーブル［特図２］は、左から１列目に「特図確率」、２列目に「乱数範囲」、３列目に「当否判定結果」の項目で構成されている。図１１（ｃ）に示す１列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。２列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１００００、数値１０００１～１０２１９、数値１０２２０～６５５３５の３つに区分されている。３列目の「当否判定結果」は、「低確率」かつ数値０～１００００、数値１０２２０～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値１０００１～１０２１９に対応して「大当り」が割り当てられている。特図２では「小当り」は割り当てられていない。

【０１４７】

図１１（ｄ）に示す１列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。２列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１００００、数値１０００１～１２１８５および数値１２１８６～６５５３５の３つに区分されている。３列目の「当否判定結果」は、「高確率」かつ数値０～１００００、数値１２１８６～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値１０００１～１２１８５に対応して「大当り」が割り当てられている。特図２では「小当り」は割り当てられていない。

【０１４８】

主制御部３００の基本回路３０２は、特図２変動遊技の結果を当選（当り）とするか、不当選（はずれ）とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブル［特図２］を参照して当否判定を行う。例えば、基本回路３０２は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図１１（ｄ）に示す当否判定用高確率テーブル［特図２］をＲＯＭ３０６から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図１１（ｃ）に示す当否判定用低確率テーブル［特図２］をＲＯＭ３０６から読み出して、それぞれ参照するようになっている。

【０１４９】

本実施形態では、特図２の小当り確率を特図１の小当り確率よりも低い例の１つとして、特図２の小当り確率を０にしている。特図２に小当りとなる乱数範囲を設定してももちろんよい。また、特図２の小当り確率を特図１と同じまたは特図１よりも高くしてもよい。

【０１５０】

このように本実施形態では、特図１変動遊技による特図１当否判定結果は第一の確率で小当りが選択され、特図２変動遊技による特図２当否判定結果は第一の確率よりも低い第二の確率で小当りが選択される。

【０１５１】

本実施形態のパチンコ機１００は特図２優先変動機である。また、特図２変動遊技に基づく特図２当否判定結果の小当り確率は特図１変動遊技に基づく特図１当否判定結果の小当り確率より低い。このため、電サポ中は、パチンコ機の開発者が意図した遊技をしていない遊技者へは小当りが多くなるようにしてペナルティを与え、パチンコ機の開発者が意図した遊技を行うよう促すことができる場合がある。例えば、遊技盤２００の右側の領域に特図２始動口が配置されている場合、電サポ状態のときは遊技者が右打ちをすることを開発者は意図している。この場合において、遊技者が右打ちをせず開発者の意図とは異なる左打ちをすると、遊技者に不利な状態が生じるようにすれば、右に打った方が有利だと遊技者に思わせることができる場合がある。また、特図２変動遊技に基づく特図２当否判定結果の小当り確率が低いので、電サポ中の小当りは特図１変動遊技に基づく特図１当否判定結果の場合が多い。そのため、所定の変更条件が成立したときに変更可能な演出を異ならせることで、特図２始動口２３２にあまり入球していないことを遊技者に間接的に報

知し、射幸性を抑えることができる場合がある。

【０１５２】

また、本実施形態のパチンコ機１００によれば、特図２変動遊技に基づく特図２当否判定結果の小当り確率は特図１変動遊技に基づく特図１当否判定結果の小当り確率より低いので、特図２変動遊技で演出面でも不利な小当りを減らすことにより、特図２変動遊技が特図１変動遊技よりも有利であることを際立たせ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【０１５３】

図１２は特図決定用テーブルを示している。図１２（ａ）は特図１用の特図決定用テーブル［特図１］を示している。図１２（ｂ）は特図２用の特図決定用テーブル［特図２］を示している。図１２（ａ）において、特図決定用テーブル［特図１］は、左列から「当否判定結果」、「乱数範囲」、「停止図柄」の項目で構成されている。左列の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図１１（ａ）または図１１（ｂ）に示す当否判定用テーブル［特図１］を用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「小当り」は特図当否判定用テーブル［特図１］を用いた当否判定の結果、「小当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は特図当否判定用テーブル［特図１］を用いた当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

【０１５４】

図１２（ａ）に示すテーブルの中列の項目「乱数範囲」は、取得した特図決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「乱数範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値０～２４、数値２５～４９、数値５０～５４、および数値５５～９９の４つに区分され、「小当り」に対応して、数値０～９９の１つに区分され、「はずれ」に対応して、数値０～９９の１つに区分されている。

【０１５５】

図１２（ａ）に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図１変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ図柄乱数の範囲が数値０～２４に対応して「特図Ａ（１５Ｒ確変）」、数値２５～４９に対応して「特図Ｂ（１５Ｒ）」、数値５０～５４に対応して「特図Ｃ（突然確変）」、数値５５～９９に対応して「特図Ｄ（潜伏確変）」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「小当り」かつ図柄乱数の範囲が数値０～９９に対応して「特図Ｅ（小当り）」の停止図柄態様が割り当てられている。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値０～９９に対応して「特図Ｆ（はずれ）」の停止図柄態様が割り当てられている。

【０１５６】

このように、主制御部３００の基本回路３０２は、特図１始動口２３０への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図１表示装置２１２に特図Ａから特図Ｆのいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブル［特図１］を参照して決定する。また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図１始動口２３０への入球に基づく当否判定結果が小当りの場合、特図１表示装置２１２に特図Ｅの停止図柄態様を停止表示させることを決定する。また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図１始動口２３０への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図１表示装置２１２に特図Ｆの停止図柄態様を停止表示させることを決定する。

【０１５７】

図１２（ｂ）において、特図決定用テーブル［特図２］は、左列から「当否判定結果」、「乱数範囲」、「停止図柄」の項目で構成されている。なお、理解を容易にするため、「停止図柄」の右側に「図柄の説明」を付している。左列の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図１１（ｃ）または図１１（ｄ）に示す当否判定用テーブル［特図２］を用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は特図当否判定用テーブル［特図２］を用いた当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

【０１５８】
図１２（ｂ）に示すテーブルの中列の項目「乱数範囲」は、取得した特図決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲を示している。「乱数範囲」は、左列「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値０～６９、数値７０～７４、および数値７５～９９の３つに区分され、「はずれ」に対応して、数値０～９９の１つに区分されている。
【０１５９】
図１２（ｂ）に示すテーブルの右列の項目「停止図柄」は、特図２変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ図柄乱数の範囲が数値０～６９に対応して「特図ａ（１６Ｒ確変）」、数値７０～７４に対応して「特図ｂ（８Ｒ確変）」、数値７５～９９に対応して「特図ｃ（８Ｒ）」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「はずれ」かつ図柄乱数の範囲が数値０～９９に対応して「特図ｄ（はずれ）」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。
【０１６０】
このように、主制御部３００の基本回路３０２は、特図２始動口２３２への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図２表示装置２１４に特図ａから特図ｃのいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブル［特図２］を参照して決定する。また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図２始動口２３２への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図２表示装置２１４に特図ｄの停止図柄態様を停止表示させることを決定する。
【０１６１】
図１３は、特図１変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図１変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図１変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図１関連抽選処理（ステップＳ２３１）において主に用いられる。図１３に示すデータテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図１３に示すように、特図１変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「変動時間」、「乱数選択範囲」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の４項目で構成されている。
【０１６２】
特図１変動時間決定テーブルは項目「停止図柄」ごとにサブテーブルが区切られている。本実施形態では、第１から第５までの５個のサブテーブルを有している。第１のサブテーブルは、「停止図柄」が特図Ａまたは特図Ｂの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サポ中でも非電サポ中でも共通して用いられる。第１のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～１０００、数値１００１～２００００、数値２００００１～６５５３５の３つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～１０００の範囲内にあれば、変動時間が１５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がノーマルリーチ当りとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値１００１～２００００の範囲内にあれば、変動時間が４５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＡ当りとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値２００００１～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が６５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＢ当りとなる演出が選択される。
【０１６３】
第２のサブテーブルは、「停止図柄」が特図Ｃの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サポ中でも非電サポ中でも共通して用いられる。第２のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～３００００と数値３００００１～４５０００と数値４５００１～６５５３５の３つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～３００００の範囲内にあれば、変動時間が１２０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がチャンス目全停止となる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値３００００１～４５０００の範囲内にあれば、変動時間が４５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＡはずれ／チャンス目停止となる

演出が選択される。ここで、スーパーリーチＡはずれ／チャンス目停止とは、装飾図柄表示装置２０８にスーパーリーチＡがはずれであることを報知する演出が終了した後に、チャンス目を停止させる表示を行うものである。少なくともチャンス目の表示が行われた後に特図停止図柄が停止表示される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値４５００１～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が６５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＢはずれ／チャンス目停止となる演出が選択される。ここで、スーパーリーチＢはずれ／チャンス目停止とは、装飾図柄表示装置２０８にスーパーリーチＢがはずれであることを報知する演出が終了した後に、チャンス目を停止させる表示を行うものである。少なくともチャンス目の表示が行われた後に特図停止図柄が停止表示される。

【０１６４】

第３のサブテーブルは、「停止図柄」が特図Ｄまたは特図Ｅの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サポ中でも非電サポ中でも共通して用いられる。第３のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～３００００と数値３０００１～６５５３５の２つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～３００００の範囲内にあれば、変動時間が１２０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がチャンス目全停止となる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値３０００１～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が１５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がノーマルリーチはずれ／チャンス目停止となる演出が選択される。ここで、ノーマルリーチはずれ／チャンス目停止とは、装飾図柄表示装置２０８にノーマルリーチがはずれであることを報知する演出が終了した後に、チャンス目を停止させる表示を行うものである。少なくともチャンス目の表示が行われた後に特図停止図柄が停止表示される。

【０１６５】

第４のサブテーブルは、「停止図柄」が特図Ｆの場合であって、当否判定時の遊技状態が非電サポ中で特図１の保留数が３の場合に用いられる。第４のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～６５０００、数値６５００１～６５４００、数値６５４０１～６５５００、数値６５５０１～６５５３５の４つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～６５０００の範囲内にあれば、変動時間が３０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様が短縮はずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６５００１～６５４００の範囲内にあれば、変動時間が１００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がノーマルリーチはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６５４０１～６５５００の範囲内にあれば、変動時間が４００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＡはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６５５０１～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が６００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＢはずれとなる演出が選択される。

【０１６６】

第５のサブテーブルは、停止図柄が特図Ｆの場合であって、当否判定時の遊技状態が非電サポ中で特図１の保留数が０～２の場合、または当否判定時の遊技状態が電サポ中で特図１の保留数が０～３の場合に用いられる。第５のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～５００００、数値５０００１～６００００、数値６０００１～６５０００、数値６５００１～６５５３５の４つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～５００００の範囲内にあれば、変動時間が８０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値５０００１～６００００の範囲内にあれば、変動時間が１００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がノーマルリーチはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６０００１～６５０００の範囲内にあれば、変動時間が４００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＡはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６５００１～６５５３５の範囲内にあれば、変

動時間が６００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＢはずれとなる演出が選択される。

【０１６７】

図１４は、特図２変動遊技における図柄変動停止表示の変動時間を決定する特図２変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図２変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図２関連抽選処理（ステップＳ２２９）において主に用いられる。図１４に示すデータテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図１４に示すように、特図２変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「変動時間」、「乱数選択範囲」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の４項目で構成されている。

【０１６８】

特図２変動時間決定テーブルは項目「停止図柄」ごとにサブテーブルが区切られている。本実施形態では、第１から第４までの４個のサブテーブルを有している。第１のサブテーブルは、停止図柄が特図ａ～特図ｃの場合に用いられる。このサブテーブルは当否判定時の遊技状態が電サポ中でも非電サポ中でも共通して用いられる。第１のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～１０００、数値１００１～２００００、数値２０００１～６５５３５の３つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～１０００の範囲内にあれば、変動時間が１５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がノーマルリーチ当りとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値１００１～２００００の範囲内にあれば、変動時間が４５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＡ当りとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値２０００１～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が６５０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＢ当りとなる演出が選択される。

【０１６９】

第２のサブテーブルは、「停止図柄」が特図ｄの場合であって、当否判定時の遊技状態が電サポ中で特図２の保留数が１～３の場合に用いられる。第２のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～６５５３５の１つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が１５００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様が超短縮はずれとなる演出が選択される。

【０１７０】

第３のサブテーブルは、「停止図柄」が特図ｄの場合であって、当否判定時の遊技状態が電サポ中で特図２の保留数が０の場合に用いられる。第３のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～６５５３５の１つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が８０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がはずれとなる演出が選択される。

【０１７１】

第４のサブテーブルは、「停止図柄」が特図ｄの場合であって、当否判定時の遊技状態が非電サポ中で特図２の保留数が０～３の場合に用いられる。第４のサブテーブルの「乱数選択範囲」は、数値０～５００００、数値５０００１～６００００、数値６０００１～６５０００、数値６５００１～６５５３５の４つに区分されている。取得した特図タイマ番号決定用乱数値が数値０～５００００の範囲内にあれば、変動時間が８０００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値５０００１～６００００の範囲内にあれば、変動時間が１００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がノーマルリーチはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６０００１～６５０００の範囲内にあれば、変動時間が４００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＡはずれとなる演出が選択される。特図タイマ番号決定用乱数値が数値６５００１～６５５３５の範囲内にあれば、変動時間が６００００ｍｓで装飾図柄表示装置２０８での演出態様がスーパーリーチＢはずれとなる演出が選択される。

【０１７２】
次に、図１５を用いて、第１副制御部４００の処理について説明する。なお、同図（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理（ストローブ割込み処理）のフローチャートである。同図（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図（ｄ）は、第１副制御部４００の画像制御処理のフローチャートである。
【０１７３】
まず、同図（ａ）のステップＳ４０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ４０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。この初期化処理は、例えば約３０秒の時間を要する。
【０１７４】
ステップＳ４０１の次のステップＳ４０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ４０５の処理に移行する。ステップＳ４０５では、タイマ変数に０を代入する。
【０１７５】
ステップＳ４０５の次のステップＳ４０７では、コマンド処理を行う。第１副制御部４００のＣＰＵ４０４は、主制御部３００からコマンドを受信したか否かを判別する。
【０１７６】
ステップＳ４０７の次のステップＳ４０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ４０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをＲＯＭ４０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。
【０１７７】
ステップＳ４０９の次のステップＳ４１１では、チャンスボタンの押下を検出していた場合、ステップＳ４０９で更新した演出データをチャンスボタンの押下に応じた演出データに変更する処理を行う。
【０１７８】
ステップＳ４１１の次のステップＳ４１３では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中にＶＤＰ４３４への命令がある場合には、この命令をＶＤＰ４３４に出力する（詳細は後述）。
【０１７９】
ステップＳ４１３の次のステップＳ４１５では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に音源ＩＣ４１６への命令がある場合には、この命令を音源ＩＣ４１６に出力する。
【０１８０】
ステップＳ４１５の次のステップＳ４１７では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に各種ランプ４１８への命令がある場合には、この命令を駆動回路４２０に出力する。
【０１８１】
ステップＳ４１７の次のステップＳ４１９では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に遮蔽装置２４６への命令がある場合には、この命令を駆動回路４３２に出力する。
【０１８２】
ステップＳ４１９の次のステップＳ４２１では、ステップＳ４０９で読み出した演出データの中に第２副制御部５００に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップＳ４０３へ戻る。
【０１８３】

次に、同図（ｂ）を用いて、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第１副制御部４００が、主制御部３００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ５０１では、主制御部３００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ４０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【０１８４】

次に、同図（ｃ）を用いて、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４によって実行する第１副制御部タイマ割込処理について説明する。第１副制御部４００は、所定の周期（本実施例では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第１副制御部タイマ割込処理のステップＳ６０１では、図１５（ａ）に示す第１副制御部メイン処理におけるステップＳ４０３において説明したＲＡＭ４０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ４０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。

【０１８５】

ステップＳ６０１の次のステップＳ６０３では、第１副制御部４００のメイン処理におけるステップＳ４２１で設定された第２副制御部５００への制御コマンドの送信やその他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【０１８６】

次に、同図（ｄ）を用いて、第１副制御部４００のメイン処理におけるステップＳ４１３の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。ステップＳ７０１では、画像データの転送指示を行う。ここでは、ＣＰＵ４０４は、まず、ＶＲＡＭ４３６の表示領域Ａと表示領域Ｂの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された１フレームの画像が第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。次に、ＣＰＵ４０４は、ＶＤＰ４３４のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてＲＯＭ座標（ＲＯＭ４０６の転送元アドレス）、ＶＲＡＭ座標（ＶＲＡＭ４３６の転送先アドレス）などを設定した後、ＲＯＭ４０６からＶＲＡＭ４３６への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。ＶＤＰ４３４は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをＲＯＭ４０６からＶＲＡＭ４３６に転送する。その後、ＶＤＰ４３４は、転送終了割込信号をＣＰＵ４０４に対して出力する。

【０１８７】

ステップＳ７０１の次のステップＳ７０３では、ＶＤＰ４３４からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップＳ７０５に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップＳ７０５では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、ＣＰＵ４０４は、ステップＳ７０１でＶＲＡＭ４３６に転送した画像データに基づいてＶＲＡＭ４３６の表示領域ＡまたはＢに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（ＶＲＡＭ４３６の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）など）をＶＤＰ４３４に指示する。ＶＤＰ４３４はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【０１８８】

ステップＳ７０５の次のステップＳ７０７では、描画指示を行う。この描画指示では、ＣＰＵ４０４は、ＶＤＰ４３４に画像の描画開始を指示する。ＶＤＰ４３４は、ＣＰＵ４０４の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。ステップＳ７０７の次のステップＳ７０９では、画像の描画終了に基づくＶＤＰ４３４からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップＳ７１１に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップＳ７１１では、ＲＡＭ４０８の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（＋１）して処理を終了する。

【０１８９】
次に、図１６を用いて、第２副制御部５００の処理について説明する。なお、同図（ａ）は、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（ｂ）は、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（ｃ）は、第２副制御部５００のタイマ割込処理のフローチャートである。
【０１９０】
まず、同図（ａ）のステップＳ８０１では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップＳ８０１で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ５０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。
【０１９１】
ステップＳ８０１の次のステップＳ８０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ８０５の処理に移行する。ステップＳ８０５では、タイマ変数に０を代入する。
【０１９２】
ステップＳ８０５の次のステップＳ８０７では、コマンド処理を行う。第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４からコマンドを受信したか否かを判別する。
【０１９３】
ステップＳ８０７の次のステップＳ８０９では、演出制御処理を行う。例えば、ステップＳ８０７で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをＲＯＭ５０６から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。
【０１９４】
ステップＳ８０９の次のステップＳ８１１では、第１副制御部４００からの遊技盤用ランプ５３２や遊技台枠用ランプ５４２への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路５２０に出力する。
【０１９５】
ステップＳ８１１の次のステップＳ８１３では、第１副制御部４００からの演出可動体２２４への命令がある場合には、この命令を駆動回路５１６に出力し、ステップＳ８０３に戻る。
【０１９６】
次に、同図（ｂ）を用いて、第２副制御部５００のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第２副制御部５００が、第１副制御部４００が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップＳ９０１では、第１副制御部４００が出力したコマンドを未処理コマンドとしてＲＡＭ５０８に設けたコマンド記憶領域に記憶する。
【０１９７】
次に、同図（ｃ）を用いて、第２副制御部５００のＣＰＵ５０４によって実行する第２副制御部タイマ割込処理について説明する。第２副制御部５００は、所定の周期（本実施例では２ｍｓに１回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。ステップＳ１００１では、図１６（ａ）に示す第２副制御部メイン処理におけるステップＳ８０３において説明したＲＡＭ５０８のタイマ変数記憶領域の値に、１を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップＳ８０３において、タイマ変数の値が１０以上と判定されるのは２０ｍｓ毎（２ｍｓ×１０）となる。第２副制御部タイマ割込処理のステップＳ１００３では、演出用乱数値の更新処理等を行う。
【０１９８】
次に、図１６（ａ）の第２副制御部メイン処理のステップＳ８１３の可動体制御処理について図１７を用いて説明する。図１７（ａ）は、演出可動体２２４への制御処理の流れ

を示すフローチャートである。可動体制御処理では、ステップＳ１１０１において、受信コマンドに基づく各種の処理を実行する。第１副制御部４００を介して送出された主制御部３００または第１副制御部４００の制御コマンド中に演出可動体２２４への命令がある場合には、第２副制御部５００は、この命令に基づき所定データを駆動回路５１６内の記憶領域に格納あるいは退避させ、また記憶領域内から破棄する。なお、コマンド受信時に演出可動体センサ４２４からの所定信号をセンサ回路５１８が検出していない場合には、制御コマンドに基づく動作を破棄して演出可動体２２４を原点位置に復帰させる動作を実行させてもよい。

【０１９９】

図１７（ｂ）は、可動体割込処理の流れを示すフローチャートである。可動体制御処理に所定の周期（例えば１ｍｓ毎）で割込み、所定の処理を実行する。例えば、ステップＳ１２０１では駆動回路（ドライバ）５１６の記憶領域に所定のデータを書き込む。例えば、駆動系がソレノイドである場合には励磁用の所定の電圧データを駆動回路５１６に書込み、ステッピング・モータ等の場合には駆動パルスやトルク情報等を書き込む。ステップＳ１２０１の次のステップＳ１２０３では、演出可動体センサ４２４からの信号の状態（オン／オフ）を監視する。上述のように、演出可動体センサ４２４からの所定信号をセンサ回路５１８が検出していない場合には演出可動体２２４を原点位置に復帰させる動作を実行させてもよい。ステップＳ１２０３の次のステップＳ１２０５では、駆動回路５１６内の記憶領域に記憶されている演出可動体２２４の駆動用データを制御コマンドに基づいた新たな駆動用データに更新する。

【０２００】

次に、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００における演出可動体２２４を用いた演出について図１８～図３８を用いて説明する。図１８は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その１）を示している。図１８（ａ）～（ｅ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図１８（ａ）～（ｅ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。図１８は、演出可動体２２４が後述する第一の経路（初期位置Ａから目標位置Ｂまで）を移動する場合について説明する。また、図１９～図２１は、演出可動体２２４が後述する第二の経路（初期位置Ａから目標位置Ｃまで）を移動する場合について、それぞれ説明する。図１８および図１９では、演出可動体２２４が図１８における移動経路（第一の経路）と図１９における移動経路（第二の経路）の２つの経路で移動可能であることを説明する。また、図２０および図２１では、図１９の変形例について説明する。

【０２０１】

図１８（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置（原点位置）Ａに停止している状態を示している。これ以降の図示において、演出可動体２２４の位置を示す場合には、位置を示す符号Ａ、Ｂ、Ｃ等を演出可動体２２４の内方に付すものとする。この場合は、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に当該符号Ａ、Ｂ、Ｃ等が表示されているのではないものとする。図３にも示すように、パチンコ機１００を島設備等に設置した状態で、演出可動体２２４は初期位置Ａにおいて、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺の中央よりやや右側に位置し、演出可動体２２４の横長の長方形枠状部の下方の長辺が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上方の長辺とほぼ平行になっている。

【０２０２】

図１８（ｂ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図１８（ｂ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺（以下、水平方向と称する場合がある）に対しほぼ直交方向（以下、垂直方向と称する場合がある）を下方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。これ以降の図において、図中に示す黒矢印は演出可動体２２４の移動方向を示し、破線で表す枠状部は演出可動体２２４が図で示す位置に移動する前の

位置（一つ前の図に記載の演出可動体２２４の位置）を示すものとする。例えば、図１８（ｃ）における破線で表す枠状部は、図１８（ｂ）における演出可動体２２４の位置と同じ位置を示している。

【０２０３】

図１８（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに到達して停止した状態を示している。図１８（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図１８（ｄ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対し垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。図１８（ｅ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２０４】

このように、図１８に示す演出可動体２２４の動作パターンは、初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動する経路（第一の経路）と目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る際の経路が同一である点に特徴を有している。

【０２０５】

また、図１８に示すように目標位置Ｂが第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面内にある場合には、初期位置Ａと目標位置Ｂとの間を移動する途中および目標位置Ｂに停止した状態において、演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部は、第一装飾図柄表示装置２０８による表示の少なくとも一部を隠すようになっている。

【０２０６】

また、図１８および図１９に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の大きさ（面積）を第一の大きさとし、第二装飾図柄表示装置２０９の大きさを第二の大きさ（面積）とすると第一の大きさは第二の大きさより大きくなっている。こうすることにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の大きさが異なるので、より多彩な演出を行うことができる場合がある。なお、第一の大きさが第二の大きさより小さくてもよい。

【０２０７】

図１９は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その２）を示している。図１９（ａ）～（ｅ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図１９（ａ）～（ｅ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。

【０２０８】

図１９（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置（原点位置）Ａに停止している状態を示している。図１９（ｂ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂとは異なる目標位置Ｃへ移動を開始した状態を示している。図１９（ｂ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直下方向、つまり斜め左下方向に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。

【０２０９】

図１９（ｃ）は、図１９（ｂ）に示す状態から水平方向の移動成分がなくなり、垂直下方に演出可動体２２４が移動して目標位置Ｃに到達して停止した状態を示している。図１９（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃから初期位置Ａへ戻るための移動を開始した状態を示している。図１９（ｄ）は、演出可動体２２４が垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。図１９（ｅ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直上方、つまり斜め右上方向に移動して、初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２１０】

このように、図１９に示す演出可動体２２４の動作パターンも図１８に示す動作パターンと同様に、初期位置Ａから目標位置Ｃへ移動する経路（第二の経路）と目標位置Ｃから

初期位置Ａへ戻る際の経路が同一である点に特徴を有している。

【０２１１】

また、図１９に示すように目標位置Ｃが第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面内にある場合には、初期位置Ａと目標位置Ｃとの間を移動する途中および目標位置Ｃに停止した状態において、演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部は、第一装飾図柄表示装置２０８による表示の少なくとも一部を隠すようになっている。

【０２１２】

このように図１８および図１９に示すように本実施の形態によるパチンコ機１００は、表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段としての第一装飾図柄表示装置２０８と、表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段としての第二装飾図柄表示装置２０９と、を備えた遊技台であって、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一の位置としての初期位置Ａから第二の位置としての目標位置Ｂへ移動（以下、第一の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置Ａから第三の位置としての目標位置Ｃへ移動（以下、第二の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、第一の移動は、第一の経路（例えば、図１８に示す第一の経路）に沿って少なくとも行われるものであり、第二の移動は、第二の経路（例えば、図１９に示す第二の経路）に沿って少なくとも行われるものであり、第一の経路は、第二の経路とは別の経路であり、目標位置Ｂにある第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部は、第一装飾図柄表示装置２０８による表示の少なくとも一部を隠すものであり、目標位置Ｃにある第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部は、第一装飾図柄表示装置２０８による表示の少なくとも一部を隠すものであることを特徴とする。

【０２１３】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、演出可動体２２４の移動に伴って移動する第二装飾図柄表示装置２０９が異なる経路で移動し、移動後に第一装飾図柄表示装置２０８の表示の一部を隠すので、意外性のある動作を行うことができ、多彩な演出を行うことができる場合がある。また、表示の一部を隠すことにより、遊技者をより第一および／または装飾図柄表示装置２０８へ注目させ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【０２１４】

また、図１７に示す可動体制御処理により、第一の移動を行った第二装飾図柄表示装置２０９は、第一の条件としての所定のコマンドの受信があった場合に目標位置Ｂから初期位置Ａへ移動し、第二の移動を行った第二装飾図柄表示装置２０９は、第二の条件としての所定のコマンドの受信があった場合に目標位置Ｃから初期位置Ａへ移動する。こうすることにより、条件成立（コマンド受信）で元の位置に戻るので、正常な動作を行っていることを確認しやすくできる場合がある。

【０２１５】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を２分割し、一方の表示領域を元の第一装飾図柄表示装置２０８で制御し、他方の表示領域を不図示の第三装飾図柄表示装置で制御するようにしてもよい。こうすることにより、表示を少なくとも実行可能な第三の表示手段としての第三装飾図柄表示装置を備え、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置Ａから第四の位置（例えば、第三装飾図柄表示装置の表示領域にある目標位置Ｄ）へ移動（以下、第三の移動という。）を少なくとも行うことが可能なものであり、第三の移動は、第三の経路（例えば、図１９に示す第二の経路と同様）を通るものであり、第四の位置にある第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部は、第三装飾図柄表示装置による表示の少なくとも一部を隠すものであることを特徴とする。このようなパチンコ機１００によれば、第三装飾図柄表示装置を備え、第二装飾図柄表示装置２０９が第三装飾図柄表示装置の表示領域の一部を隠すので、より多彩な演出を行うことができる場合がある。

なお、第三装飾図柄表示装置は、第一装飾図柄表示装置２０８の一部であってもよい。また、第三装飾図柄表示装置は、第一装飾図柄表示装置２０８とは別に、図３に示す遊技

盤２００に設けられているものであってもよい。

【０２１６】

図２０は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その３）を示している。図２０（ａ）～（ｆ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２０（ａ）～（ｆ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。

【０２１７】

図２０（ａ）～（ｃ）の動作は、初期位置Ａから目標位置Ｃへの移動であるが、図１９（ａ）～（ｃ）の動作と同一であるのでその説明は省略する。図２０（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図２０（ｄ）は、演出可動体２２４が僅かに垂直上方に移動するとともに水平右方向に相対的に大きく移動して、初期位置Ａの垂直下方の例えば図１８に示す目標位置Ｂに到達した状態を示している。

【０２１８】

図２０（ｅ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。図２０（ｆ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して、初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２１９】

このように、図２０に示す演出可動体２２４の動作パターンは、初期位置Ａから目標位置Ｃへ移動する経路（第二の経路）と目標位置Ｃから初期位置Ａへ戻る際の経路（目標位置Ｂを経由）が異なる点に特徴を有している。

【０２２０】

図２１は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その４）を示している。図２１（ａ）～（ｅ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２１（ａ）～（ｅ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。

【０２２１】

図２１（ａ）～（ｃ）の動作は、初期位置Ａから目標位置Ｃへの移動であるが、図１９（ａ）～（ｃ）の動作と同一であるのでその説明は省略する。図２１（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図２１（ｄ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに向かって一直線に、つまり、斜め右上方向にして第一装飾図柄表示装置２０８の上辺に演出可動体２２４の上辺が重なる位置に到達した状態を示している。図２１（ｅ）は、演出可動体２２４がさらに初期位置Ａに向かって一直線に斜め右上方向に移動して、初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２２２】

このように、図２１に示す演出可動体２２４の動作パターンは、初期位置Ａから目標位置Ｃへ移動する経路と目標位置Ｃから初期位置Ａへ戻る際の経路が異なっている。また。図２０に示す戻り経路では目標位置Ｂを経由しているのに対し目標位置Ｂを経由せずに初期位置Ａに戻っている。

【０２２３】

次に、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例１について図２２～図２４を用いて説明する。図２２は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１（その１）を示している。図２２は、実施例１におけるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図２２（ａ）～（ｆ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。

図２２（ａ）～（ｆ）はこの順に時系列に並べられている。

【０２２４】

図２２（ａ）は、特図変動遊技が終了して、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾４－装飾８－装飾５」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果がはずれであることが報知された状態を示している。装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右短辺（縦辺）の中央からやや下側近傍には、２個の小さな正方形状の表示領域を備えた２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２が設けられている。上側の正方形表示領域が特図１用の特図１第四図柄表示領域ｂ１であり、下側の正方形表示領域が特図２用の特図２第四図柄表示領域ｂ２となっている。第四図柄は、特図変動遊技中は、正方形表示領域内が例えば所定の色で点滅を繰り返し、図柄停止表示中は例えば所定色で塗りつぶされている状態になる。本例およびこれ以降の例において、特図変動遊技中の第四図柄の正方形表示領域内は白抜きとし、正方形表示領域の輪郭だけを示すものとする。図２２（ａ）に示す状態では、特図１および特図２の双方の特図変動遊技は実行されていないので、２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２の双方とも所定色で塗りつぶされている。また、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の下長辺（横辺）の中央からやや左側近傍には、４個の円形の特図１用保留表示領域が表示可能に配置されている。本例では、第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は遊技状態や演出の種類の如何にかかわらず常時定位置に表示されている。特図１用保留表示領域は、遊技状態や演出の種類に応じて表示されたり非表示になったりする。また、演出可動体２２４は図１８等に示す初期位置Ａに停止している。演出可動体２２４の枠状部内の第二装飾図柄表示装置２０９は、「ＣＲ吉宗」の文字列の表示を含む演出を実行している。

【０２２５】

図２２（ｂ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。特図１第四図柄表示領域ｂ１は、特図１変動遊技が実行中であるため図中の正方形表示領域内は白抜きで表示され正方形表示領域の輪郭だけが示されている。特図２第四図柄表示領域ｂ２は、特図２変動遊技は実行されていないので正方形表示領域内が所定色で塗りつぶされている。

【０２２６】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、当該特図変動遊技がリーチに発展することを示唆する「リーチだ」という文字列を含むリーチ予告表示が装飾図柄変動中に表示開始される。当該リーチ予告表示は図柄変動中に表示を完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ予告表示は、装飾図柄の変動開始前（ただし、特図の変動が開始されている場合）に表示開始されてもよく、装飾図柄が少なくとも１つまたは２つ停止した状態で表示開始されてもよく、装飾図柄が３つ停止した状態で揺れ変動中に表示開始されてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ予告表示は、装飾図柄の変動開始（特図の変動開始中）前に表示が完了してもよく、装飾図柄が少なくとも１つまたは２つ停止した状態で表示完了してもよく、装飾図柄が３つ停止した状態で揺れ変動中に表示完了してもよい。ただし、特図が停止した場合は表示されないようにしてもよい。

【０２２７】

図２２（ｃ）は特図１変動遊技でリーチ演出が実行されている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれに装飾３が停止表示されている。また、中図柄表示領域２０８ｂには装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。

【０２２８】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、リーチ演出でリーチがかかったことを示す「リーチ！！」という文字列を含むリー

チ表示が表示される。このリーチ表示は、左右の装飾図柄が停止表示された状態になった後に表示される。なお、リーチ表示は、左右の装飾図柄の停止と同時に表示されてもよく、左右の装飾図柄のうちのいずれか一方の装飾図柄が停止した場合に表示されてもよく、すべての装飾図柄が変動表示中に表示されてもよい。

【０２２９】

図２２（ｄ）は図２２（ｃ）でのリーチが「スーパーリーチＡ」と称するリーチ演出に発展した状態を示している。「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出は、二人の武士ｃ１、ｃ２が戦いをするストーリーが展開される。「スーパーリーチＡ」のリーチ演出では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の広い部分が演出表示領域２０８ｄとして使用され、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されるように配置される。図２２（ｃ）に示すような左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃが表示領域中央部に大面積で表示されている状態から、図２２（ｄ）に示すような表示領域の広い部分が演出表示領域２０８ｄとして使用される「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出への切換えは、徐々に図２２（ｃ）に示す画面表示が消え、徐々に図２２（ｄ）の画面表示が表示されるように行われる。「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出では、特図１用保留表示領域は非表示になる。なお、図２２（ｃ）に示す画面表示から図２２（ｄ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。

【０２３０】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、現在実行中のリーチ演出の名称が表示される。第一装飾図柄表示装置２０９には、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９での「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域で「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が開始された後に開始される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ表示は、第一装飾図柄表示装置２０８で「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が開始される前に開始されてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ表示は、第一装飾図柄表示装置２０８で「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が実行中に開始されてもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８が図２２（ｄ）に示す画像を表示した後に第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ表示が完了するようにしてもよい。なお、第一装飾図柄表示装置２０８が表示完了する前に第二装飾図柄表示装置２０９が表示完了してもよく、第一装飾図柄表示装置２０８が表示中に第二装飾図柄表示装置２０９が表示完了してもよい。なお、リーチ演出中に第二装飾図柄表示装置２０９は、リーチ演出の名称以外の表示（デフォルト表示、当該変動の予告、装飾図柄、保留、第四図柄、黒色の画像など）を行ってもよい。また、何も表示しなくてもよい。他の実施例におけるリーチ演出についても同様である。

【０２３１】

図２２（ｅ）は図２２（ｄ）で開始された「スーパーリーチＡ」のリーチ演出での途中の画像（戦いの最中を示す）を示している。図２２（ｆ）は図２２（ｅ）で示された戦いに決着がついたことを示唆する画像が表示されていることを示している。

【０２３２】

図２３は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１（その２）を示している。図２３（ａ）～（ｆ）は、図２２（ｆ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図２３では、演出可動体２２４が図１８に示す演出可動体２２４の動作例（その１）と同じ動作をするようになっている。図２３は、当否判定の結果が大当り、小当り、またははずれのいずれかの場合に行われる可能性のある演出である。なお、当否判定の結果が大当りの場合は行われない演出であってもよい。また、当否判定の結果が小当りおよび／またははずれのみで行われる演出であってもよい。他の実施例における第二装飾図柄表示装置２０９で「負け」が表示されるリーチ演出についても同様である。

【０２３３】

図２３（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図２３（ａ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対しほぼ直交方向を下方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９は、演出可動体２２４が図２２（ｆ）の位置から図２３（ａ）の位置へ移動開始した後に、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が消去される。さらに、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が消去された後に「負け」の文字が表示開始する。なお、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が徐々に相対的に低コントラストで表示された後に非表示になるようにしてもよく、瞬時に「負け」の文字に切り替わるようにしてもよい。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「負け」の文字が初めは相対的に低コントラストで表示され、演出可動体２２４の移動に伴って徐々に高コントラストに表示される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が停止した状態で「負け」の文字の表示が開始されてもよく、第二装飾図柄表示装置２０９の移動前に「負け」の文字の表示が開始してもよい。

【０２３４】

図２３（ａ）に示す第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに示される画像における武士ｃ１の表情は戦いに「負け」たことを示唆する（負けが確定した）表示である。つまり、負けの際にのみ表示される背景画像である。本実施例では図２３（ａ）に示す画像は、当該特図１変動遊技の結果がはずれであることを示唆している。なお、図２３（ａ）に示す画像が当該特図１変動遊技の結果がはずれであることを示唆しないものであってもよい。演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「負け」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わった後に開始される。なお、演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「負け」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わる前でもよく、変わったと同時であってもよい。

【０２３５】

図２３（ｂ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに到達した状態を示している。また、図２３（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに停止した状態を示している。図２３（ｂ）および（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は目標位置Ｂにおいて高コントラストで「負け」の文字列を表示している。また、背景画像では武士ｃ２が勝利して敗れた武士ｃ１が倒れた状態が示されている。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには、「装飾３－装飾２－装飾３」が揺れ変動を伴って表示されている。揺れ変動では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示される装飾図柄が完全には停止しておらず、各装飾図柄が僅かに上下に揺れているように表示される。揺れ変動状態は装飾図柄の変動表示が続いていることを示している。

【０２３６】

図２３（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図２３（ｄ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対し垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。この演出可動体２２４の移動の最中に第二装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「負け」の表示が徐々に消えていく（フェードアウトする）演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに揺れ変動表示されている装飾図柄もフェードアウトしていく演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切り替わるようにしてもよい。

【０２３７】

図２３（ｅ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して初期位置Ａに到達した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ

吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行うようにしているが、これ以外の表示（例えば、「負け」の表示や背景画像の表示）を行うようにしてもよく、何も表示させないようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に移動して「装飾３－装飾２－装飾３」の装飾図柄が揺れ変動している。また、「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が終了したので、特図１用保留表示領域は表示状態になる。このような大きく揺れ変動表示されている装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の移動（動作）中に表示開始される。なお、このような装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後（第二装飾図柄表示装置２０９が停止したとき）に表示開始されてもよい。また、装飾図柄と保留の表示完了は演出可動体２２４の動作中に行われる。なお、装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後に表示完了してもよい。このように本例では、演出可動体２２４は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃを含む領域へ移動し、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に装飾図柄が大きく表示される前に、元の位置に戻る。なお、演出可動体２２４は、装飾図柄が表示される領域を含む領域へは移動しないものであってもよい。また、演出可動体２２４は、装飾図柄が大きく表示開始されたあとに元の位置に戻ってもよく、装飾図柄が大きく表示完了したあとに戻ってもよい。なお、図２３（ｄ）と図２３（ｅ）の間に、図２３（ｄ）と図２３（ｅ）に示す画像でない画像（例えば、画面全体が真白となる画像）を表示してもよい。

【０２３８】

図２３（ｆ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行って図柄確定（変動停止）であることを報知している。第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾３－装飾２－装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図１変動遊技の結果である当否判定結果がはずれであったことが報知される。なお、図柄の確定は、演出可動体２２４の停止後に行われる。なお、演出可動体２２４が動作中または動作前に図柄が確定してもよい。なお、図２３（ｄ）～図２３（ｇ）で図２３（ｂ）において表示された「負け」の表示を継続して表示している場合、図柄確定と同時にデフォルト表示に戻してもよく、図柄確定前（例えば、図２３（ｅ）と図２３（ｆ）の間）にデフォルト表示に戻してもよく、図柄確定後にデフォルト表示に戻してもよく、次変動の開始（特図の変動開始）と同時にデフォルト表示に戻してもよく、次変動の開始（特図の変動開始）の後にいデフォルト表示に戻してもよい。後述する「勝ち」の表示についても同様である。

【０２３９】

なお、当否判定の結果が当りであっても、「負け」用の動作を行うようにしてもよい。その場合、図柄が確定するまでの間（例えば、図２３（ｅ）と図２３（ｆ）の間、図２３（ｂ）から図２３（ｃ）の間など）に復活演出（大当りの図柄が揃う演出）を行うようにしてもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域で第二装飾図柄表示装置２０９により覆われている領域は、画像表示を行わないようにしてもよいし、画像表示を行うようにしてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されない表示（例えば、第四図柄、装飾図柄など）があってもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９によって隠される表示（装飾図柄、予告（例えば、当該変動の結果を示唆可能な予告、先読み予告など）、演出（当該変動の大当り信頼度を示唆する予告、次回以降の変動の大当り信頼度を示唆する予告、当否判定結果を示唆しない演出（当該遊技機で行われる演出の説明を行う演出説明表示（チュートリアル））、後述するダイトモ、二次元コードなどのアクセス画像など）があってもよい。

【０２４０】

図２４は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用

いた具体的演出の実施例１（その３）を示している。図２４（ａ）～（ｆ）は、図２２（ｆ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図２４では、演出可動体２２４が図１９に示す演出可動体２２４の動作例（その２）と同じ動作をするようになっている。また、図２４は、当否判定の結果が大当りの場合に行われる可能性のある演出である。なお、当否判定の結果が小当りまたははずれの場合に行われてもよい。また、当否判定の結果が小当りおよびはずれの場合には、行われない演出であってもよい。他の実施例における第二装飾図柄表示装置２０９で「勝ち」が表示されるリーチ演出についても同様である。

【０２４１】

図２４（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂとは異なる目標位置Ｃへ移動を開始した状態を示している。図２４（ａ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直下方向、つまり斜め左下方向に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９は、演出可動体２２４が図２２（ｆ）の位置から図２４（ａ）の位置へ移動開始した後に、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が消去される。さらに、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が消去された後に「勝ち」の文字が表示開始する。なお、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が徐々に相対的に低コントラストで表示された後に非表示になるようにしてもよく、瞬時に「勝ち」の文字に切り替わるようにしてもよい。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「勝ち」の文字が初めは相対的に低コントラストで表示され、演出可動体２２４の移動に伴って徐々に高コントラストに表示される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が停止した状態で「勝ち」の文字の表示が開始されてもよく、第二装飾図柄表示装置２０９の移動前に「勝ち」の文字の表示が開始してもよい。

【０２４２】

図２４（ａ）に示す第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに示される画像における武士ｃ１の表情は戦いに「勝ち」得たことを示唆する（勝ちが確定した）表示である。つまり、勝ちの際にのみ表示される背景画像である。本実施例では図２４（ａ）に示す画像は、当該特図１変動遊技の結果が当りであることを示唆している。なお、図２４（ａ）に示す画像が当該特図１変動遊技の結果が当りであることを示唆しないものであってもよい。演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「勝ち」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わった後に開始される。なお、演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「勝ち」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わる前でもよく、変わったと同時であってもよい。

【０２４３】

２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は動作中の演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９により覆われない位置に表示されている。これに対し、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されるように配置されているので、演出可動体２２４が図示のように移動すると、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでの装飾図柄は、移動中の第二装飾図柄表示装置２０９により少なくとも一部が覆われる位置に変動表示される。

【０２４４】

図２４（ｂ）は、図２４（ａ）に示す状態から水平方向の移動成分がなくなり、垂直下方に演出可動体２２４が移動して目標位置Ｃに到達した状態を示している。また、図２４（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃに停止した状態を示している。図２４（ｂ）および（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は目標位置Ｃにおいて高コントラストで「勝ち」の文字列を表示している。また、背景画像では武士ｃ１が勝利して敗れた武士ｃ２が倒れた状態が示されている。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには、「装飾３－装飾３－装飾３」が揺れ変動を伴って表示されている。揺れ変動では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示される装飾図柄が完全には停止しておらず、

各装飾図柄が僅かに上下に揺れているように表示される。揺れ変動状態は装飾図柄の変動表示が続いていることを示している。

【０２４５】

なお、図２４（ａ）に示す状態から図２４（ｂ）に示す状態になるまでの間で、右図柄表示領域２０８ｃに表示される装飾図柄は第二装飾図柄表示装置２０９により全部隠され、中図柄表示領域２０８ｂに表示される装飾図柄は一部が隠された状態になる。また、左図柄表示領域２０８ａに表示される装飾図柄は第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されない位置に配置されている。また、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される「勝ち」と「負け」の演出のうち、「勝ち」の場合のみ第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の一部が隠されている。なお、「勝ち」と「負け」の演出の双方で第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の一部を隠してもよいし、「負け」の場合のみ第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の一部を隠すようにしてもよい。

【０２４６】

なお、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで表示される装飾図柄について、第二装飾図柄表示装置２０９で隠される位置に当該装飾図柄を表示してもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９で一部が隠される位置に装飾図柄を表示してもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９で全てが隠される位置に装飾図柄を表示してもよい。また、複数の装飾図柄が隠される状態について、少なくとも全部隠される図柄が２以上であってもよいし、少なくとも一部が隠される図柄が２以上あってもよいし、少なくとも隠されない図柄があるようにしてもよい。また、全部隠される装飾図柄と一部が隠される装飾図柄が組合わされている状態になるようにしてもよい。

【０２４７】

図２４（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃから初期位置Ａへ戻るための移動を開始した状態を示している。図２４（ｄ）は、演出可動体２２４が垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。この演出可動体２２４の移動の最中に第二装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「勝ち」の表示がフェードアウトする演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに揺れ変動表示されている装飾図柄もフェードアウトする演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切り替わるようにしてもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されるように配置されているので、演出可動体２２４が図示のように移動すると、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでの装飾図柄は、移動中の第二装飾図柄表示装置２０９により少なくとも一部が覆われる位置に変動表示される。本例では、中図柄表示領域２０８ｂの装飾図柄が揺れ変動になった後に右図柄表示領域２０８ｃの装飾図柄の全部と中図柄表示領域２０８ｂの装飾図柄の一部を隠している。

【０２４８】

図２４（ｅ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直上方、つまり斜め右上方向に移動して、初期位置Ａに到達した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じデフォルトの表示を行うようにしているが、これ以外の表示（例えば、「勝ち」の表示や背景画像の表示）を行うようにしてもよく、何も表示させないようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に移動して「装飾３－装飾３－装飾３」の装飾図柄が揺れ変動している。また、「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が終了したので、特図１用保留表示領域は表示状態になる。このような大きく揺れ変動

表示されている装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の移動（動作）中に表示開始される。なお、このような装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後（第二装飾図柄表示装置２０９が停止したとき）に表示開始されてもよい。また、装飾図柄と保留の表示完了は演出可動体２２４の動作中に行われる。なお、装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後に表示完了してもよい。このように本例では、演出可動体２２４は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃを含む領域へ移動し、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に装飾図柄が大きく表示される前に、元の位置に戻る。なお、演出可動体２２４は、装飾図柄が表示される領域を含む領域へは移動しないものであってもよい。また、演出可動体２２４は、装飾図柄が大きく表示開始されたあとに元の位置に戻ってもよく、装飾図柄が大きく表示完了したあとに戻ってもよい。なお、図２４（ｄ）と図２４（ｅ）の間に、図２４（ｄ）と図２４（ｅ）に示す画像でない画像（例えば、画面全体が真白となる画像）を表示してもよい。

【０２４９】

図２４（ｆ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じデフォルト表示を行って図柄確定（変動停止）であることを報知している。第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾３－装飾３－装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図１変動遊技の結果である当否判定結果が大当りであったことが報知される。なお、図柄の確定は、演出可動体２２４の停止後に行われる。なお、演出可動体２２４が動作中または動作前に図柄が確定してもよい。

【０２５０】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域で第二装飾図柄表示装置２０９により覆われている領域は、画像表示を行わないようにしてもよいし、画像表示を行うようにしてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されない表示（例えば、第四図柄、装飾図柄、保留表示など）があってもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９によって隠される表示（装飾図柄、予告（例えば、当該変動の結果を示唆可能な予告、先読み予告など）、演出（当該変動の大当り信頼度を示唆する予告、次回以降の変動の大当り信頼度を示唆する予告、当否判定結果を示唆しない演出（当該遊技機で行われる演出の説明を行う演出説明表示（チュートリアル）など））、保留表示、後述するダイトモ、二次元コードなどのアクセス画像など）があってもよい。また上記実施例は、図１８と図１９に示す演出可動体の動作例を用いて説明したが、図２０や図２１等の他の動作例に関しても上記具体的実施例は適用可能である。

【０２５１】

図２５は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その５）を示している。図２５（ａ）～（ｅ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２５（ａ）～（ｅ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。図２５は、演出可動体２２４が後述する第一の経路で初期位置Ａから目標位置Ｂまでを移動する場合について説明する。また、図２６は、演出可動体２２４が後述する第二の経路で初期位置Ａから目標位置Ｂまでを移動する場合について説明する。図２７および図２８では、図２５の変形例について説明する。

【０２５２】

図２５（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止している状態を示している。図２５（ｂ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図２５（ｂ）は、演出可動体２２４が垂直方向を下方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を超えて第二装飾図柄表示装置２０９全体が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に入った状態を示している。

【０２５３】

図２５（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに到達して停止した状態を示している。図２５（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る移動を開始した状態を示している。図２５（ｄ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対し垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。図２５（ｅ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２５４】

このように、図２５に示す演出可動体２２４の動作パターンは、図１８に示したものと同一であり、初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動する経路（第一の経路）と目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る際の経路が同一である。なお、演出可動体２２４の動作は、図２１に示すような、直線動作で移動して目標位置Ｂに到達し、次いで斜め直線の移動動作で初期位置Ａに戻るようなものでもよい。

【０２５５】

図２６は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その６）を示している。図２６（ａ）～（ｅ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２６（ａ）～（ｅ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。

【０２５６】

図２６（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止している状態を示している。図２６（ｂ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図２６（ｂ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直下方向、つまり斜め左下方向に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を超えて第二装飾図柄表示装置２０９全体が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に入った状態を示している。

【０２５７】

図２６（ｃ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直下方、つまり斜め右下方向に移動して、目標位置Ｂに到達して停止した状態を示している。図２６（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る移動を開始した状態を示している。図２６（ｄ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直上方、つまり斜め左上方向に移動して、図２６（ｂ）に示す位置にまで戻った時点の状態を示している。図２６（ｅ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直上方向、つまり斜め右上方向に移動して、初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２５８】

このように、図２６に示す演出可動体２２４の動作パターンは、図２５に示す動作パターンに示す経路と異なる第二の経路を通って目標位置Ｂに到達している。また、演出可動体２２４の動作パターンは、初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動する第二の経路と目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る際の経路が同一である。

【０２５９】

このように図２５および図２６に示すように本実施の形態によるパチンコ機１００は、表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段としての第一装飾図柄表示装置２０８と、表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段としての第二装飾図柄表示装置２０９と、を備えた遊技台であって、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一の位置としての初期位置Ａから第二の位置としての目標位置Ｂへ移動（以下、第一の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置Ａから第三の位置として、第二の位置と同一の位置である目標位置Ｂへ移動（以下、第二の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、第一の移動は、第一の経路（例えば、図２５に示す第一の経路）に沿って少なくとも行われるものであり、第二の移動は、第二の経路（例えば、図２６に示す第二の経路）に沿って少なくとも行われるものであり、第一の経路は、第二の経路とは別の経路であり、目標位置Ｂにある第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部は、第一装飾図柄表示装置２０８による表示の少なくとも一部を隠すものである

ことを特徴とする。

【０２６０】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、演出可動体２２４の移動に伴って移動する第二装飾図柄表示装置２０９が異なる経路で移動し、移動後に第一装飾図柄表示装置２０８の表示の一部を隠すので、意外性のある動作を行うことができ、多彩な演出を行うことができる場合がある。また、表示の一部を隠すことにより、遊技者をより第一および／または第二装飾図柄表示装置２０８へ注目させ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、第二の位置と第三の位置が同一の位置なので、意外性のある動作を行うことができ、遊技者をより表示装置へ注目させることができる場合がある。

なお、第一の移動と第二の移動とに要する時間は異なるものであってもよく、同じものであってもよい。また、第一の移動時と第二の移動時の演出可動体２２４の移動速度は同じものであってもよく、異なるものであってもよい。

【０２６１】

図２７は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その７）を示している。図２７（ａ）～（ｅ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２７（ａ）～（ｅ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。

【０２６２】

図２７（ａ）～（ｃ）の動作は、初期位置Ａから目標位置Ｂへの移動であるが、図２５（ａ）～（ｃ）の動作と同一であるのでその説明は省略する。図２７（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図２７（ｄ）は、演出可動体２２４が僅かに垂直上方に移動するとともに水平右方向に相対的に大きく移動して、第二装飾図柄表示装置２０８の右側であって表示領域外に到達した状態を示している。

【０２６３】

図２７（ｅ）は、演出可動体２２４が第二装飾図柄表示装置２０８の右側であって表示領域外から初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図２７（ｅ）は、演出可動体２２４が垂直上方に移動するとともに水平左方向に移動して、初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。

【０２６４】

このように、図２７に示す演出可動体２２４の動作パターンは、図２０や図２１に示す動作パターンと同様に、初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動する経路と目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る際の経路が異なる点に特徴を有している。

【０２６５】

また、図２７に示す動作パターンは、演出可動体２２４に設けられた第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面の一部を隠すとともに、図２７（ｄ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０９の外側の領域に配置された、例えば装飾物、演出可動手段、球通路、遊技領域、遊技球などの少なくとも一部を隠すようにしている。

【０２６６】

図２８は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例（その８）を示している。図２８（ａ）～（ｆ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２８（ａ）～（ｆ）はこの順に演出可動体２２４の動作を時系列に示している。

【０２６７】

図２８（ａ）～（ｃ）の動作は、初期位置Ａから目標位置Ｂへの移動であるが、図２７（ａ）～（ｃ）の動作と同一であるのでその説明は省略する。図２８（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂで時計回りに９０°回転した状態を示している。

【０２６８】
図２８（ｅ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂで反時計回りに９０°回転して元の位置に戻った状態を示している。図２８（ｆ）は、目標位置Ｂから垂直上方に移動して大きく移動して、初期位置Ａに到達して停止した状態を示している。
【０２６９】
このように、図２８に示す演出可動体２２４の動作パターンは、初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動する経路と目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る際の経路において、初期位置Ａへ戻る際に目標位置Ｂで演出可動体２２４が回転動作を行う点に特徴を有している。
本例は、一方の経路（往路）は回転動作を行わず、他方の経路（復路）は回転動作を行うものである。なお、本例では往路と復路とが同一経路であるが、往復で経路が異なる場合でも回転動作を実行可能なものであってもよい。その場合、回転動作を行う場所は同じであってもよく、異なるものであってもよい。また、回転動作以外に、裏返る、振動するなどの動作を実行可能であってもよい。
【０２７０】
また、回転した演出可動体２２４を元に戻すタイミングは、直線動作前、直線動作中、直線動作後のいずれであってもよい。また、図２８では、目標位置Ｂで９０°正回転させた後、９０°逆回転させてから初期位置Ａまで移動させるようにしているが、９０°正回転させた状態を維持しながら初期位置Ａまで移動し、初期位置Ａで９０°逆回転させて元の状態に戻るようにしてもよい。
【０２７１】
次に、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例２について図２９～図３８を用いて説明する。図２９は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その１）を示している。図２９は、実施例２におけるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図２９（ａ）～（ｃ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図２９（ａ）～（ｃ）はこの順に時系列に並べられている。
【０２７２】
図２９（ａ）は、特図変動遊技が終了して、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾４－装飾８－装飾５」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果がはずれであることが報知された状態を示している。装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右短辺（縦辺）の中央からやや下側近傍には、２個の小さな正方形状の表示領域を備えた２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２が設けられている。上側の正方形表示領域が特図１用の特図１第四図柄表示領域ｂ１であり、下側の正方形表示領域が特図２用の特図２第四図柄表示領域ｂ２となっている。第四図柄は、特図変動遊技中は、正方形表示領域内が例えば所定の色で点滅を繰り返し、図柄停止表示中は例えば所定色で塗りつぶされている状態になる。図２９（ａ）に示す状態では、特図１および特図２の双方の特図変動遊技は実行されていないので、２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２の双方とも所定色で塗りつぶされている。また、装飾図柄表示装置２０８の表示領域の下長辺（横辺）の中央からやや左側近傍には、４個の円形の特図１用保留表示領域が表示可能に配置されている。本例では、第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は遊技状態や演出の種類の如何にかかわらず常時定位置に表示されている。特図１用保留表示領域は、遊技状態や演出の種類に応じて表示されたり非表示になったりする。また、演出可動体２２４は図１８等に示す初期位置Ａに停止している。演出可動体２２４の枠状部内の第二装飾図柄表示装置２０９は、「ＣＲ吉宗」の文字列の表示を含む演出を実行している。
【０２７３】
図２９（ｂ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれ

ぞれに装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。特図１第四図柄表示領域ｂ１は、特図１変動遊技が実行中であるため図中の正方形表示領域内は白抜きで表示され正方形表示領域の輪郭だけが示されている。特図２第四図柄表示領域ｂ２は、特図２変動遊技は実行されていないので正方形表示領域内が所定色で塗りつぶされている。

【０２７４】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、当該特図変動遊技がリーチに発展することを示唆する「リーチだ」という文字列を含むリーチ予告表示が装飾図柄変動中に表示開始される。当該リーチ予告表示は装飾図柄の変動中に表示を完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ予告表示は、装飾図柄の変動開始前（ただし、特図の変動が開始されている場合）に表示開始されてもよく、装飾図柄が少なくとも１つまたは２つ停止した状態で表示開始されてもよく、装飾図柄が３つ停止した状態で揺れ変動中に表示開始されてもよい。また、装飾図柄の変動開始（特図の変動開始中）前に表示が完了してもよく、装飾図柄が少なくとも１つまたは２つ停止した状態で表示完了してもよく、装飾図柄が３つ停止した状態で揺れ変動中に表示完了してもよい。ただし、特図が停止した場合は表示されないようにしてもよい。

【０２７５】

図２９（ｃ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下に縮小配置されて、装飾図柄の変動表示が行われている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央部および上方領域は演出表示領域２０８ｄとして使用されている。演出表示領域２０８ｄには、「激熱」か「リーチ」のいずれにするかを武士ｃ１が座して思案している演出がされている。「激熱」と書かれた扇子の画像（以下、「激熱」の画像と称する場合がある）が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上部に表示され、「リーチ」と書かれた本の画像（以下、「リーチ」の画像と称する場合がある）が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部に表示されている。

【０２７６】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、演出表示領域２０８ｄでの演出で武士ｃ１が思案していることを遊技者に報知するために「どっちにしよう？」という文字列を含む表示が開始される。第二装飾図柄表示装置２０９で図２９（ｂ）に示す「リーチだ」というリーチ予告表示から図２９（ｃ）に示す「どっちにしよう？」の表示に変わるタイミングは、第一装飾図柄表示装置２０８での表示が図柄変動表示（図２９（ｂ）の状態）のときであってもよく、第一装飾図柄表示装置２０８での表示が図２９（ｂ）から図２９（ｃ）に示す状態に変化中であってもよく、第一装飾図柄表示装置２０８での表示が図２９（ｃ）に示す状態になった後であってもよい。

【０２７７】

なお、「激熱」の画像と「リーチ」の画像は大当りの予告報知であり、大当りの信頼度は「リーチ」よりも「激熱」の方が高く設定されている。第一装飾図柄表示装置２０８が当該変動の予告を開始したタイミングで、第二装飾図柄表示装置２０９の表示を変えている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８の予告開始タイミングと第二装飾図柄表示装置２０９の予告開始タイミングは異なるものであってもよい。第一装飾図柄表示装置２０８よりも第二装飾図柄表示装置２０９が早くてもよいし、遅くてもよい。

【０２７８】

図３０は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その２）を示している。図３０（ａ）～（ｆ）は、図２９（ｃ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図３０では、演出可動体２２４が図２６に示す演出可動体２２４の動作例（その６）と同じ動作をするようになっている。

【０２７９】

図３０（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図３０（ａ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直下方向、つまり斜め左下方向に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を超えて第二装飾図柄表示装置２０９全体が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に入った状態を示している。この状態で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上部は第二装飾図柄表示装置２０９で隠されてしまう。このため、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上部の「激熱」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９で隠されてしまうが、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された「激熱」の画像と同様の「激熱」の画像が表示される。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の「激熱」の画像は、演出可動体２２４が初期位置Ａから移動を開始して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上部の「激熱」の画像を隠してしまうまでは表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８に表示していた予告表示と同じものを第二装飾図柄表示装置２０９に表示している。第一装飾図柄表示装置２０８が第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部または全部に覆われている場合において、第二装飾図柄表示装置２０９に覆われている領域の画像は、少なくとも一部（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９に覆われていない領域の画像）が表示されていてもよく、画像が非表示になっていてもよい。なお、演出可動体２２４の移動中は、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に何も表示されていなくてもよい。また、演出可動体２２４の移動中は、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に「どっちにしよう？」の画像が表示されていてもよく、背景表示などの異なる表示を表示していてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に「激熱」の画像が表示される前に「どっちにしよう？」の画像が表示されていてもよい。あるいは、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に「激熱」の画像のみが表示されていてもよいし、「どっちにしよう？」の画像のみが表示されていてもよい。

【０２８０】

図３０（ｂ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直下方、つまり斜め右下方向に移動して、目標位置Ｂに到達した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域において、図３０（ａ）に示した第二装飾図柄表示装置２０９の存在した位置には、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「激熱」の画像と同じ画像は表示されていない。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の当該位置に表示されていた「激熱」の画像は、第二装飾図柄表示装置２０９が通過中に消去されている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されていた「激熱」の画像は、第二装飾図柄表示装置２０９の通過前や通過後に消去されてもよい。また、そのまま表示されていてもよい。なお、第二装飾図柄表示装置２０９は、選択していない予告表示「リーチ」の画像の上を通過している。なお、通過しないようにしてもよい。また、選択していない予告表示（「リーチ」の画像）は徐々に薄くなって消去される。なお、「激熱」の画像は、「リーチ」の画像と同時に消去されてもよく、「リーチ」の画像よりも先に消去されてもよく、またその逆であってもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左側には比較的大きく武士ｃ１が表示される。このキャラクタの表示は、当該特図変動遊技での大当りの信頼度を示す演出が決定したことを示す。

【０２８１】

図３０（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに停止した状態を示している。図３０（ｃ）に示すように第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２と特図１用保留表示領域ａ１～ａ４は、第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されない位置に表示されている。

【０２８２】

図３０（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る移動を開始した状態を示している。図３０（ｄ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直上方、つまり斜め左上方向に移動して、図３０（ａ）に示す位置にまで戻った時点の状態を示している。演出可動体２２４が図３０（ａ）に示す位置にまで戻るタイミングは予め決められており、例えば、装飾図柄の１つが停止表示されるまでの間でもよい。戻るときは、移動してきたルート（経路）と同じルートで戻る。この演出可動体２２４の移動の最中に第二

装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「激熱」の画像が徐々に消えていく（フェードアウトする）演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに表示されている武士ｃ１の画像もフェードアウトしていく演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。また、演出可動体２２４の移動と同時にフェードアウトしていく演出が行われてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切り替わるようにしてもよい。

【０２８３】

図３０（ｅ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直上方向、つまり斜め右上方向に移動して、初期位置Ａに到達した状態を示している。図３０（ｅ）に示す状態は、図２９（ｂ）に示す状態と同様である。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに装飾図柄の変動表示が行われている。なお、演出可動体２２４が初期位置に到達した時点で、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに装飾図柄の変動表示を行わず、図３０（ｆ）のようにリーチ演出が行われている状態になっていてもよい。特図１第四図柄表示領域ｂ１は、特図１変動遊技が実行中であるため図中の正方形表示領域内は白抜きで表示され正方形表示領域の輪郭だけが示されている。特図２第四図柄表示領域ｂ２は、特図２変動遊技は実行されていないので正方形表示領域内が所定色で塗りつぶされている。初期位置Ａに到達した演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、デフォルト表示の「ＣＲ吉宗」の画像が表示される。

【０２８４】

本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行うようにしているが、これ以外の表示（例えば、「激熱」の画像や背景画像の表示）を行うようにしてもよく、何も表示させないようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。また、「ＣＲ吉宗」の画像ではなく図３０（ｃ）に示す「激熱」の画像を引き続き表示していてもよい。

【０２８５】

図３０（ｆ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止した状態を示している。図３０（ｆ）は特図１変動遊技でリーチ演出が実行されている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれに装飾３が停止表示されている。また、中図柄表示領域２０８ｂには装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。

【０２８６】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、当該リーチ演出で「激熱！」という文字列を含む画像が表示された予告報知演出が実行されている。「激熱！」という文字列を含む画像は大当りの信頼度が高い予告報知演出である。また、この予告報知演出は、左右の装飾図柄が停止表示された状態になった後に表示される。なお、予告報知演出は、左右の装飾図柄の停止と同時に表示されてもよく、左右の装飾図柄のうちのいずれか一方の装飾図柄が停止した場合に表示されてもよく、すべての装飾図柄が変動表示中に表示されてもよい。また、「激熱！」という文字列を含む画像に代えて図３０（ｄ）に示す「激熱」の画像や図３０（ｅ）に示す「ＣＲ吉宗」の画像を引き続き表示してもよい。

【０２８７】

図３１は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その３）を示している。図３１（ａ）～（ｆ）は、図２９（

ｃ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図３１では、演出可動体２２４が図２５に示す演出可動体２２４の動作例（その５）と同じ動作をするようになっている。

【０２８８】

図３１（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図３１（ａ）は、演出可動体２２４が垂直方向を下方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を超えて第二装飾図柄表示装置２０９全体が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に入った状態を示している。この状態で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部は第二装飾図柄表示装置２０９で隠されてしまう。このため、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部の「リーチ」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９で隠されてしまうが、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された「リーチ」の画像と同様の「リーチ」の画像が表示される。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の「リーチ」の画像は、演出可動体２２４が初期位置Ａから移動を開始して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部の「リーチ」の画像を隠してしまうまでは表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８に表示していた予告表示と同じものを第二装飾図柄表示装置２０９に表示している。第二装飾図柄表示装置２０９に覆われている領域の画像は、少なくとも一部が表示されていてもよく、画像が非表示になっていてもよい。なお、演出可動体２２４の移動中は、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に何も表示されていなくてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に「どっちにしよう？」の画像が表示されていてもよく、背景表示などの異なる表示を表示していてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に「リーチ」の画像が表示される前に「どっちにしよう？」の画像が表示されていてもよい。あるいは、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に「リーチ」の画像のみが表示されていてもよいし、「どっちにしよう？」の画像のみが表示されていてもよい。

【０２８９】

図３１（ｂ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに到達した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域において、図３１（ａ）に示した第二装飾図柄表示装置２０９の存在した位置には、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「リーチ」の画像と同じ画像は表示されていない。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の当該位置に表示されていた「リーチ」の画像は、第二装飾図柄表示装置２０９が通過中に消去されている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されていた「リーチ」の画像は、第二装飾図柄表示装置２０９の通過前や通過後に消去されてもよい。また、そのまま表示されていてもよい。また、「激熱」の画像は徐々に薄くなって消去される。第二装飾図柄表示装置２０９は、選択していない予告表示（「激熱」の画像）の上を通過せず、「激熱」の画像の消去を遊技者が視認可能な状態となっている。なお、第二装飾図柄表示装置２０９は、「激熱」の画像の上を通過してもよい。なお、図３０（ｂ）と図３１（ｂ）のように、選択された予告表示の大当りの信頼度によって、選択されていない予告表示の画像の上を第二装飾図柄表示装置２０９が通過する場合としない場合があってもよい。また、選択された予告表示の大当りの信頼度に関係なく、選択されていない予告表示の画像の上を第二装飾図柄表示装置２０９が通過する場合としない場合があってもよい。さらに、選択した予告によらず選択されていない予告表示の上を第二装飾図柄表示装置２０９が通過するようにしてもよく、通過しないようにしてもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左側には比較的大きく武士ｃ１が表示される。このキャラクタの表示は、当該特図変動遊技での大当りの信頼度を示す演出が決定したことを示す。

【０２９０】

図３１（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに停止した状態を示している。図３１（ｃ）に示すように第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２と特図１用保留表示領域ａ１～ａ４は、第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されない位置に表示されている。

【０２９１】

図３１（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへ戻る移動を開始した

状態を示している。図３１（ｄ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対し垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内上方に位置した時点の状態を示している。演出可動体２２４が図３１（ａ）に示す位置にまで戻るタイミングは予め決められており、例えば、装飾図柄の１つが停止表示されるまでの間でもよい。戻るときは、移動してきたルート（経路）と同じルートで戻る。この演出可動体２２４の移動の最中に第二装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「リーチ」の画像が徐々に消えていく（フェードアウトする）演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに表示されている武士ｃ１の画像もフェードアウトしていく演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切り替わるようにしてもよい。

【０２９２】

図３１（ｅ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して初期位置Ａに到達した状態を示している。図３１（ｅ）に示す状態は、図２９（ｂ）に示す状態と同様である。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに装飾図柄の変動表示が行われている。なお、演出可動体２２４が初期位置に到達した時点で、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに装飾図柄の変動表示を行わず、図３０（ｆ）のようにリーチ演出が行われている状態になっていてもよい。特図１第四図柄表示領域ｂ１は、特図１変動遊技が実行中であるため図中の正方形表示領域内は白抜きで表示され正方形表示領域の輪郭だけが示されている。特図２第四図柄表示領域ｂ２は、特図２変動遊技は実行されていないので正方形表示領域内が所定色で塗りつぶされている。初期位置Ａに到達した演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、デフォルト表示の「ＣＲ吉宗」の画像が表示される。

【０２９３】

本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行うようにしているが、これ以外の表示を行うようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。また、「ＣＲ吉宗」の画像ではなく図３１（ｃ）に示す「リーチ」の画像を引き続き表示していてもよい。

【０２９４】

図３１（ｆ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止した状態を示している。図３１（ｆ）は特図１変動遊技でリーチ演出が実行されている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央では左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれに装飾３が停止表示されている。また、中図柄表示領域２０８ｂには装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。

【０２９５】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、当該リーチ演出で「リーチ」という文字列を含む画像が表示された予告報知演出が実行されている。「リーチ」という文字列を含む画像は大当りの信頼度が相対的に低い予告報知演出である。また、この予告報知演出は、左右の装飾図柄が停止表示された状態になった後に表示される。なお、予告報知演出は、左右の装飾図柄の停止と同時に表示されてもよく、左右の装飾図柄のうちのいずれか一方の装飾図柄が停止した場合に表示されてもよく、すべての装飾図柄が変動表示中に表示されてもよい。また、「リーチ」という文字列を含む画像に代えて図３１（ｄ）に示す「リーチ」の画像や図３１（ｅ）に示す「ＣＲ吉宗」の画像を引き続き表示してもよい。なお、図３０（ａ）～（ｆ）、図３１（ａ）

～（ｆ）のように第二装飾図柄表示装置２０９の動作経路により当該特図変動遊技における大当りの信頼度を示唆するようにしてもよい。なお、第二装飾図柄表示装置２０９の動作経路により当該特図変動遊技における大当りの信頼度を示唆しないようにしてもよい。また、上記実施例は、図２５と図２６に示す演出可動体の動作例を用いて説明したが、図２７や図２８等の他の動作例に関しても上記具体的実施例は適用可能である。

【０２９６】

図３２は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その４）を示している。図３２は、実施例２におけるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図３２（ａ）～（ｆ）のそれぞれは、図３に示す遊技盤２００における第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図３２（ａ）～（ｆ）は、図３０（ｆ）または図３１（ｆ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。

【０２９７】

図３２（ａ）は図３０（ｆ）または図３１（ｆ）でのリーチが「スーパーリーチＡ」と称するリーチ演出に発展した状態を示している。「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出は、二人の武士ｃ１、ｃ２が戦いをするストーリーが展開される。「スーパーリーチＡ」のリーチ演出では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の広い部分が演出表示領域２０８ｄとして使用され、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されるように配置される。図３０（ｆ）または図３１（ｆ）に示すような左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃが表示領域中央部に大面積で表示されている状態から、図３２（ａ）に示すような表示領域の広い部分が演出表示領域２０８ｄとして使用される「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出への切換えは、徐々に図３０（ｆ）または図３１（ｆ）に示す画面表示が消え、徐々に図３２（ａ）の画面表示が表示されるように行われる。「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出では、特図１用保留表示領域は非表示になる。なお、図３０（ｆ）または図３１（ｆ）に示す画面表示から図３２（ａ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。

【０２９８】

初期位置Ａに停止している演出可動体２２４に配置された第二装飾図柄表示装置２０９には、現在実行中のリーチ演出の名称が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９には、「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９での「スーパーリーチＡ」という文字列を含むリーチ表示は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域で「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が開始された後に開始される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ表示は、第一装飾図柄表示装置２０８で「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が開始される前に開始されてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ表示は、第一装飾図柄表示装置２０８で「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が実行中に開始されてもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８が図３２（ａ）に示す画像を表示した後に第二装飾図柄表示装置２０９でのリーチ表示が完了するようにしてもよい。なお、第一装飾図柄表示装置２０８が表示完了する前に第二装飾図柄表示装置２０９が表示完了してもよく、第一装飾図柄表示装置２０８が表示中に第二装飾図柄表示装置２０９が表示完了してもよい。

【０２９９】

図３２（ｂ）は図３２（ａ）で開始された「スーパーリーチＡ」のリーチ演出での途中の画像（戦いの最中を示す）を示している。図３２（ｃ）は図３２（ｂ）で示された戦いに決着がついたことを示唆する画像が表示されていることを示している。

【０３００】

図３２（ｄ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂへ移動を開始した状態を示している。図３２（ｄ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方

形枠部の上辺に対しほぼ直交方向を下方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「負け」の文字が初めは相対的に低コントラストで表示され、演出可動体２２４の移動に伴って徐々に高コントラストに表示される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が停止した状態で「負け」の文字の表示が開始されてもよく、第二装飾図柄表示装置２０９の移動前に「負け」の文字の表示が開始してもよい。

【０３０１】

図３２（ｄ）に示す第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに示される画像における武士ｃ１の表情は戦いに「負け」たことを示唆する（負けが確定した）表示である。つまり、負けの際にのみ表示される背景画像である。本実施例では図３２（ｄ）に示す画像は、当該特図１変動遊技の結果がはずれであることを示唆している。なお、図３２（ｄ）に示す画像が当該特図１変動遊技の結果がはずれであることを示唆しないものであってもよい。演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「負け」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わった後に開始される。なお、演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「負け」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わる前でもよく、変わったと同時であってもよい。

【０３０２】

図３２（ｅ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに到達した状態を示している。また、図３２（ｆ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに停止した状態を示している。図３２（ｅ）および（ｆ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は目標位置Ｂにおいて高コントラストで「負け」の文字列を表示している。また、背景画像では武士ｃ２が勝利して敗れた武士ｃ１が倒れた状態が示されている。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには、「装飾３－装飾２－装飾３」が揺れ変動を伴って表示されている。揺れ変動では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示される装飾図柄が完全には停止しておらず、各装飾図柄が僅かに上下に揺れているように表示される。揺れ変動状態は装飾図柄の変動表示が続いていることを示している。

【０３０３】

図３３は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その５）を示している。図３３（ａ）～（ｆ）は、当否判定の結果が大当りである場合に図３２（ｆ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図２３では、演出可動体２２４が図２８に示す演出可動体２２４の動作例（その８）と同じ動作をするようになっている。なお、当否判定の結果が小当りの場合に行われる演出であってもよい。また、当否判定の結果が大当りの場合にのみ行われる演出であってもよい。

【０３０４】

図３３（ａ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂに到達して停止した状態を示している。図３３（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は目標位置Ｂにおいて高コントラストで「負け」の文字列を表示している。また、背景画像では一見、武士ｃ２が勝利して敗れた武士ｃ１が倒れたように見える状態が示されている。武士ｃ２の額の辺りには武士ｃ２の表情が変わったことを示す予告報知画像ｃ３が表示されている。予告報知画像ｃ３は、武士ｃ２ではなく武士ｃ１の「勝ち」を示唆している。つまり、武士ｃ１の「負け」を一度表示した後に「勝ち」を表示する場合のみに表示される。また、予告報知画像ｃ３は、当該特図変動遊技の結果が大当りであることを示唆するものである。なお、予告報知画像ｃ３が当該特図変動遊技の結果が大当りであることを示唆するものでなくてもよい（例えば、小当りを示唆してもよい）。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには、「装飾３－装飾２－装飾３」が揺れ変動を伴って表示されている。揺れ変動では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示される装飾図柄が完全には停止しておらず、各装飾図柄が僅かに上下に揺れているように表示される。揺れ変動状態は装飾図柄の変

動表示が続いていることを示している。

【０３０５】

図３３（ｂ）は、図３３（ａ）に示す状態において演出可動体２２４が目標位置Ｂで時計回りに９０°回転して停止した状態を示している。回転して停止した演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「負け」の画像に代えて「もう１回！」の文字列を含む画像が表示される。演出可動体２２４の回転動作は予告報知画像ｃ３が表示された後に行う。なお、予告報知画像ｃ３が表示される前に演出可動体２２４が回転動作を行ってもよく、予告報知画像ｃ３に画像が変化しつつある段階で演出可動体２２４が回転動作を行ってもよい。第二装飾図柄表示装置２０９は、演出可動体２２４が回転中に「負け」の画像を徐々に消去し、「もう１回！」の画像を徐々に表示開始する。そして、演出可動体２２４が回転を完了するまでの間に「もう１回！」の画像の表示が完了する。なお、「負け」の画像から「もう１回！」の画像の表示は瞬時に切り替えるようにしてもよい。なお、「もう１回！」の画像の表示は第二装飾図柄表示装置２０９の回転開始前に表示開始されてもよく、回転完了後に表示開始されてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９の回転開始前に表示完了してもよく、回転完了後に表示完了してもよい。

【０３０６】

図３３（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂで反時計回りに９０°回転して元の位置に戻った状態を示している。回転して停止した演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「もう１回！」の画像に代えて「勝ち」の文字列を含む画像が低コントラストで表示される。また、背景画像は低コントラストで武士ｃ１の「勝ち」を示唆する画像である。つまり、武士ｃ１の「負け」を一度表示した後に「勝ち」を表示する場合のみに表示される。演出可動体２２４の戻りの回転方向は、往きの回転方向の逆であるが、往きの回転方向と同方向に回転させて（例えば、１回転するなどして）戻るようにしてもよい。図３３（ｃ）では図３３（ｂ）に示す背景画像が消去され、図３３（ｃ）に示す背景画像の表示中に、演出可動体２２４が回転動作を行う。なお、図３３（ｂ）に示す背景画像を表示中に演出可動体２２４が回転動作を行ってもよく、図３３（ｂ）に示す背景画像が徐々に消去されている間に演出可動体２２４が回転動作を行ってもよく、図３３（ｃ）に示す背景画像が表示完了したときに演出可動体２２４が回転動作を行ってもよく、図３３（ｂ）と図３３（ｃ）以外の画像表示または何も表示されていないときに演出可動体２２４が回転動作を行ってもよい。また、「勝ち」の画像の表示は第二装飾図柄表示装置２０９が回転中に表示開始される。なお、「勝ち」の画像の表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が回転前に表示開始されてもよく、回転後に表示開始してもよい。装飾図柄２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、演出可動体が回転中に装飾３が３つ表示された状態を表示する。なお、演出可動体が回転する前に表示されるようにしてもよく、演出可動体が回転した後に表示されるようにしてもよい。なお、装飾図柄２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれが表示を切り替えるようにしてもよく、装飾図柄２０８ｂが装飾２から装飾３に画像が切り替えられるようにしてもよい。

【０３０７】

図３３（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂで停止した状態を示している。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「勝ち」の文字列を含む画像が高コントラストで表示される。また、背景画像は高コントラストで武士ｃ１の「勝ち」を示唆する画像である。

【０３０８】

図３３（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図３３（ｄ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対し垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。この演出可動体２２４の移動の最中に第二装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「勝ち」の表示が徐々に消えていく（フェードアウトする）演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに揺れ変動表示されている装飾図柄もフェードア

ウトしていく演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切り替わるようにしてもよい。

【０３０９】

図３３（ｆ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して初期位置Ａに到達した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行うようにしているが、これ以外の表示を行うようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に移動して「装飾３－装飾３－装飾３」の装飾図柄が揺れ変動している。また、「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が終了したので、特図１用保留表示領域は表示状態になる。このような大きく揺れ変動表示されている装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の移動（動作）中に表示開始される。なお、このような装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後（第二装飾図柄表示装置２０９が停止したとき）に表示開始されてもよい。また、装飾図柄と保留の表示完了は演出可動体２２４の動作中に行われる。なお、装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後に表示完了してもよい。このように本例では、演出可動体２２４は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃを含む領域へ移動し、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に装飾図柄が大きく表示される前に、元の位置に戻る。なお、演出可動体２２４は、装飾図柄が表示される領域を含む領域へは移動しないものであってもよい。また、演出可動体２２４は、装飾図柄が大きく表示開始されたあとに元の位置に戻ってもよく、装飾図柄が大きく表示完了したあとに戻ってもよい。なお、図３３（ｅ）と図３３（ｆ）の間に、図３３（ｅ）と図３３（ｆ）に示す画像でない画像（例えば、画面全体が真白となる画像）を表示してもよい。

【０３１０】

図３４は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その６）を示している。図３４（ａ）～（ｅ）は、図３２（ｃ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図３４では、演出可動体２２４が図１９に示す演出可動体２２４の動作例（その２）と同じ動作をするようになっている。

【０３１１】

図３４（ａ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａから目標位置Ｂとは異なる目標位置Ｃへ移動を開始した状態を示している。図３４（ａ）は、演出可動体２２４が水平左方向および垂直下方向、つまり斜め左下方向に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９には「勝ち」の文字が初めは相対的に低コントラストで表示され、演出可動体２２４の移動に伴って徐々に高コントラストに表示される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が停止した状態で「勝ち」の文字の表示が開始されてもよく、第二装飾図柄表示装置２０９の移動前に「勝ち」の文字の表示が開始してもよい。

【０３１２】

図３４（ａ）に示す第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに示される画像における武士ｃ１の表情は戦いに「勝ち」得たことを示唆する（勝ちが確定した）表示である。つまり、勝ちの際にのみ表示される背景画像である。本実施例では図３４（ａ）に示す画像は、当該特図１変動遊技の結果が当りであることを示唆している。なお、図３４（ａ）に示す画像が当該特図１変動遊技の結果が当りであることを示唆しないものであってもよい。演出可動体２２４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「勝ち」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わった後に開始される。なお、演出可動体２２

４の移動動作および第二装飾図柄表示装置２０９での「勝ち」の文字列の表示は、武士ｃ１の表情が変わる前でもよく、変わったと同時であってもよい。

【０３１３】

２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は動作中の演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９により覆われない位置に表示されている。これに対し、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されるように配置されているので、演出可動体２２４が図示のように移動すると、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでの装飾図柄は、移動中の第二装飾図柄表示装置２０９により少なくとも一部が覆われる位置に変動表示される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９で「負け」の画像の表示後に「勝ち」の画像を表示する場合も装飾図柄を隠していなくてもよいし、「負け」の画像の表示後に「勝ち」の画像を表示する場合も装飾図柄を隠してもよい。

【０３１４】

図３４（ｂ）は、図３４（ａ）に示す状態から水平方向の移動成分がなくなり、垂直下方に演出可動体２２４が移動して目標位置Ｃに到達した状態を示している。また、図３４（ｃ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃに停止した状態を示している。図３４（ｂ）および（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は目標位置Ｃにおいて高コントラストで「勝ち」の文字列を表示している。また、背景画像では武士ｃ１が勝利して敗れた武士ｃ２が倒れた状態が示されている。また、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには、「装飾３－装飾３－装飾３」が揺れ変動を伴って表示されている。揺れ変動では左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示される装飾図柄が完全には停止しておらず、各装飾図柄が僅かに上下に揺れているように表示される。揺れ変動状態は装飾図柄の変動表示が続いていることを示している。

【０３１５】

なお、図３４（ａ）に示す状態から図３４（ｂ）に示す状態になるまでの間で、右図柄表示領域２０８ｃに表示される装飾図柄は第二装飾図柄表示装置２０９により全部隠され、中図柄表示領域２０８ｂに表示される装飾図柄は一部が隠された状態になる。また、左図柄表示領域２０８ａに表示される装飾図柄は第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されない位置に配置されている。また、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される「勝ち」と「負け」の演出のうち、「勝ち」の場合のみ第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の一部が隠されている。なお、「勝ち」と「負け」の演出の双方で第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の一部を隠してもよいし、「負け」の場合のみ第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の一部を隠すようにしてもよい。

【０３１６】

なお、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで表示される装飾図柄について、第二装飾図柄表示装置２０９で隠される位置に当該装飾図柄を表示してもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９で一部が隠される位置に装飾図柄を表示してもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９で全てが隠される位置に装飾図柄を表示してもよい。また、複数の装飾図柄が隠される状態について、少なくとも全部隠される図柄が２以上であってもよいし、少なくとも一部が隠される図柄が２以上あってもよいし、少なくとも隠されない図柄があるようにしてもよい。また、全部隠される装飾図柄と一部が隠される装飾図柄が組合わされている状態になるようにしてもよい。

【０３１７】

図３４（ｄ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｃから初期位置Ａへ戻るための移動を開始した状態を示している。図３４（ｄ）は、演出可動体２２４が垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨ぐ位置に到達した状態を示している。この演出可動体２２４の移動の最中に第二装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「勝ち」の表示がフェードアウトする演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに揺れ変動表示されて

いる装飾図柄もフェードアウトする演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切り替わるようにしてもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されるように配置されているので、演出可動体２２４が図示のように移動すると、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでの装飾図柄は、移動中の第二装飾図柄表示装置２０９により少なくとも一部が覆われる位置に変動表示される。本例では、中図柄表示領域２０８ｂの装飾図柄が揺れ変動になった後に右図柄表示領域２０８ｃの装飾図柄の全部と中図柄表示領域２０８ｂの装飾図柄の一部を隠している。

【０３１８】

図３４（ｅ）は、演出可動体２２４が水平右方向および垂直上方、つまり斜め右上方向に移動して、初期位置Ａに到達した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じデフォルトの表示を行うようにしているが、これ以外の表示を行うようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に移動して「装飾３－装飾３－装飾３」の装飾図柄が揺れ変動している。また、「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が終了したので、特図１用保留表示領域は表示状態になる。このような大きく揺れ変動表示されている装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の移動（動作）中に表示開始される。なお、このような装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後（第二装飾図柄表示装置２０９が停止したとき）に表示開始されてもよい。また、装飾図柄と保留の表示完了は演出可動体２２４の動作中に行われる。なお、装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後に表示完了してもよい。このように本例では、演出可動体２２４は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃを含む領域へ移動し、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に装飾図柄が大きく表示される前に、元の位置に戻る。なお、演出可動体２２４は、装飾図柄が表示される領域を含む領域へは移動しないものであってもよい。また、演出可動体２２４は、装飾図柄が大きく表示開始されたあとに元の位置に戻ってもよく、装飾図柄が大きく表示完了したあとに戻ってもよい。なお、図３４（ｄ）と図３４（ｅ）の間に、図３４（ｄ）と図３４（ｅ）に示す画像でない画像（例えば、画面全体が真白となる画像）を表示してもよい。

【０３１９】

図３５は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その７）を示している。図３５（ａ）～（ｃ）は、図３２（ｆ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。図３５（ａ）～（ｃ）では、演出可動体２２４が図２５に示す演出可動体２２４の動作例（その５）と同じ動作をするようになっている。

【０３２０】

図３５（ａ）は、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａへの移動を開始した状態を示している。図３５（ａ）は、演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形枠部の上辺に対し垂直上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の上辺を跨いだ時点の状態を示している。この演出可動体２２４の移動の最中に第二装飾図柄表示装置２０９の表示画面の「負け」の表示が徐々に消えていく（フェードアウトする）演出が実行される。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ全体と、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに揺れ変動表示されている装飾図柄もフェードアウトしていく演出が行われる。なお、演出表示領域２０８ｄと左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃでのフェードアウトの演出は演出可動体２２４の移動後、または移動前に実行されてもよい。なお、フェードアウトさせずに、画像が次の画像に瞬時に切

り替わるようにしてもよい。

【０３２１】

図３５（ｂ）は、演出可動体２２４がさらに垂直上方に移動して初期位置Ａに到達した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行うようにしているが、これ以外の表示を行うようにしてもよい。この表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が最後の位置（最終的に停止する位置）に来た時に表示完了する。なお、第二装飾図柄表示装置２０９が動作中にこの表示が表示開始されてもよく。動作後に表示開始してもよい。さらに、動作中に表示が完了してもよい。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に移動して「装飾３－装飾２－装飾３」の装飾図柄が揺れ変動している。また、「スーパーリーチＡ」に係るリーチ演出が終了したので、特図１用保留表示領域は表示状態になる。このような大きく揺れ変動表示されている装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の移動（動作）中に表示開始される。なお、このような装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後（第二装飾図柄表示装置２０９が停止したとき）に表示開始されてもよい。また、装飾図柄と保留の表示完了は演出可動体２２４の動作中に行われる。なお、装飾図柄と保留の表示は、演出可動体２２４の動作前や動作後に表示完了してもよい。このように本例では、演出可動体２２４は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃを含む領域へ移動し、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部に装飾図柄が大きく表示される前に、元の位置に戻る。なお、演出可動体２２４は、装飾図柄が表示される領域を含む領域へは移動しないものであってもよい。また、演出可動体２２４は、装飾図柄が大きく表示開始されたあとに元の位置に戻ってもよく、装飾図柄が大きく表示完了したあとに戻ってもよい。なお、図３５（ａ）と図３５（ｂ）の間に、図３５（ａ）と図３５（ｂ）に示す画像でない画像（例えば、画面全体が真白となる画像）を表示してもよい。また、図３５（ｂ）が表示された後に復活演出が行われてもよい。その場合、第一装飾図柄表示装置２０８の表示が図３４（ｅ）と同じ表示がされた後に、図３４（ｄ）が表示されるようにしてもよい。

【０３２２】

図３５（ｃ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じ表示（デフォルトの表示）を行って図柄確定（変動停止）であることを報知している。第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾３－装飾２－装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図１変動遊技の結果である当否判定結果がはずれであったことが報知される。なお、図柄の確定は、演出可動体２２４の停止後に行われる。なお、演出可動体２２４が動作中または動作前に図柄が確定してもよい。

【０３２３】

図３５（ｄ）は、図３３（ｆ）または図３４（ｅ）に引き続いて実行される演出である。図３５（ｄ）は、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が図２２（ａ）に示す「ＣＲ吉宗」と同じデフォルト表示を行って図柄確定（変動停止）であることを報知している。第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾３－装飾３－装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図１変動遊技の結果である当否判定結果が大当りであったことが報知される。なお、図柄の確定は、演出可動体２２４の停止後に行われる。なお、演出可動体２２４が動作中または動作前に図柄が確定してもよい。

【０３２４】

図３６は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その８）を示している。図３６（ａ）～（ｆ）は、図２９（ｂ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。

【０３２５】

図３６（ａ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下に縮小配置されて、装飾図柄の変動表示が行われている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央部および上方領域は演出表示領域２０８ｄとして使用されている。演出表示領域２０８ｄには、「激熱」か「リーチ」のいずれにするかを武士ｃ１が座して思案している演出がされている。「激熱」と書かれた扇子の画像（以下、「激熱」の画像と称する場合がある）が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上部に表示され、「リーチ」と書かれた本の画像（以下、「リーチ」の画像と称する場合がある）が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部に表示されている。

【０３２６】

また、演出可動体２２４は初期位置Ａから斜め左下方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像と「リーチ」の画像の上方で両画像にほぼ均等に跨る位置に到達している。演出可動体２２４の枠状部内の第二装飾図柄表示装置２０９は、「ＣＲ吉宗」の文字列の表示が徐々に消える演出を実行している。なお、「ＣＲ吉宗」の文字列を消す動作は演出可動体２２４の動作前から徐々に消えてもよく、動作後に徐々に消えてもよい。なお、瞬時に次画像に表示を切り替えてもよい。

【０３２７】

図３６（ｂ）は、演出可動体２２４が図３６（ａ）に示す位置から垂直下方に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像と「リーチ」の画像の両方にほぼ均等に跨る位置に到達している状態を示している。この状態で「激熱」の画像の右側のほぼ半分と「リーチ」の画像の左側のほぼ半分が第二装飾図柄表示装置２０９で隠されてしまう。なお、第二装飾図柄表示装置２０９により「激熱」の画像のみを隠してもよく、また、「リーチ」の画像のみを隠してもよい。演出可動体２２４が移動を開始すると第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された「激熱」の画像と同様の「激熱」の画像の表示が開始される。また、下方向への演出可動体２２４の動作が完了したときも「激熱」の画像の表示が薄く表示されている。なお、「激熱」の画像の表示は演出可動体２２４の動作前から開始されてもよく、動作後に開始されてもよい。なお、下方向への演出可動体２２４の動作が完了したときに「激熱」の画像の表示が完了している状態でもよい。なお、一気に次に表示される画像に切り替えてもよい。

【０３２８】

図３６（ｃ）～（ｆ）は演出可動体２２４が左右に移動（または振動）している状態を示している。図３６（ｃ）は、演出可動体２２４が左方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像の大部分を隠している状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「激熱」の画像の表示が濃く表示されている。「激熱」の画像の表示は左方向へ移動中に表示完了してもよいし、左方向へ動作する前に表示完了してもよく、左方向へ動作した後で表示完了してもよい。図３６（ｄ）は、左方向に移動した演出可動体２２４が所定時間だけ停止して「激熱」の画像の大部分を隠し続けている状態を示している。

【０３２９】

図３６（ｅ）は、演出可動体２２４が右方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「リーチ」の画像に向かっている状態を示している。この状態で第二装飾図柄表示装置２０９の「激熱」の画像は徐々に薄くなっていく。

【０３３０】

図３６（ｆ）は、演出可動体２２４がさらに右方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像と「リーチ」の画像の両方にほぼ均等に跨る位置に到達している状態を示している。この状態で「激熱」の画像の右側のほぼ半分と「リーチ」の画像の左側のほぼ半分が第二装飾図柄表示装置２０９で隠されてしまう。演出可動体２２４が移動を開始すると第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「激熱」の画像から「リーチ」の画像に徐々に切り替わる表示が開始される。なお、「リーチ」の画像の表示は演出可動体２２４の動作前から開始されてもよく、動作後に開始されてもよい。なお、右方向への

演出可動体２２４の動作が完了したときに「激熱」の画像の表示が完了している状態でもよい。なお、一気に次に表示される画像に切り替えてもよい。

【０３３１】

図３７は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その９）を示している。図３７（ａ）～（ｅ）は、図３６（ｆ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。

【０３３２】

図３７（ａ）～（ｄ）は演出可動体２２４が左右に移動（または振動）している状態を示している。図３７（ａ）は、演出可動体２２４が右方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「リーチ」の画像の大部分を隠している状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「リーチ」の画像の表示が薄く表示されている。「リーチ」の画像の表示は右方向へ移動中に表示完了してもよいし、右方向へ動作する前に表示完了してもよく、右方向へ動作した後で表示完了してもよい。図３７（ｂ）は、右方向に移動した演出可動体２２４が所定時間だけ停止して「リーチ」の画像の大部分を隠し続けている状態を示している。

【０３３３】

図３７（ｃ）は、演出可動体２２４が左方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像に向かっている状態を示している。この状態で第二装飾図柄表示装置２０９の「リーチ」の画像は徐々に薄くなっていく。なお、第二装飾図柄表示装置２０９により第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像のみを隠してもよく、また、「リーチ」の画像のみを隠してもよい。

【０３３４】

図３７（ｄ）は、演出可動体２２４が左方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像と「リーチ」の画像の両方にほぼ均等に跨る位置に到達している状態を示している。また、図３７（ｅ）は演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像と「リーチ」の画像の両方にほぼ均等に跨る位置で停止している状態を示している。この状態で「激熱」の画像の右側のほぼ半分と「リーチ」の画像の左側のほぼ半分が第二装飾図柄表示装置２０９で隠されている。演出可動体２２４が移動を開始すると第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「リーチ」の画像から薄い「吹き出し」の画像の表示が開始される。また、右方向への演出可動体２２４の動作が完了したときも「吹き出し」の画像の表示が薄く表示されている。なお、「吹き出し」の画像の表示は演出可動体２２４の動作前から開始されてもよく、動作後に開始されてもよい。なお、左方向への演出可動体２２４の動作が完了したときに「吹き出し」の画像の表示が完了している状態でもよい。なお、一気に次に表示される画像に切り替えてもよい。また、図３７（ｄ）（ｅ）は、「吹き出し」の画像のように「リーチ」の画像および「激熱」の画像以外の画像を表示してもよく、画像を表示しないようにしてもよい。

【０３３５】

図３８は、本発明の第１の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２（その１０）を示している。図３８（ａ）、（ｂ）は、図３６（ｂ）に引き続いて実行される演出を示している。

【０３３６】

図３８（ａ）に示す演出では、演出可動体２２４が図３６（ｂ）に示す位置からやや斜め右下方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「リーチ」の画像全体を覆う位置に到達している。演出可動体２２４が移動している最中に第二装飾図柄表示装置２０９には「リーチ」の画像が表示される。なお、「リーチ」の画像の表示は演出可動体２２４の動作前から開始されてもよく、動作後に開始されてもよい。なお、やや斜め右下方向への演出可動体２２４の動作が完了したときに「リーチ」の画像の表示が完了している状態でもよい。

【０３３７】

図３８（ｂ）に示す演出では、演出可動体２２４が図３６（ｂ）に示す位置からやや斜

め左下方向に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の「激熱」の画像全体を覆う位置に到達している。演出可動体２２４が移動している最中に第二装飾図柄表示装置２０９には「激熱」の画像が表示される。なお、「激熱」の画像の表示は演出可動体２２４の動作前から開始されてもよく、動作後に開始されてもよい。なお、やや斜め左下方向への演出可動体２２４の動作が完了したときに「激熱」の画像の表示が完了している状態でもよい。

（Ａ１）本実施の形態による遊技台は、

複数の表示手段を備えた遊技台であって、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、

前記第一の表示手段は、第一の演出表示（例えば、図２２に示すスーパーリーチＡによる演出表示、図３６に示す「激熱」か「リーチ」のいずれにするかを武士ｃ１が座して思案している演出）を表示可能な表示手段であり、

前記第二の表示手段は、複数の位置に移動可能な表示手段であり、

前記複数の位置のうちの一つは、第一の位置（例えば、図２３（ｂ）に示す目標位置Ｂ、図３８（ａ）に示す演出可動体２２４の位置）であり、

前記複数の位置のうちの一つは、第二の位置（例えば、図２４（ｂ）に示す目標位置Ｃ、図３８（ｂ）に示す演出可動体２２４の位置）であり、

前記第一の位置は、前記第一の表示手段の表示領域の少なくとも一部が前記第二の表示手段と前後方向に重なる位置であり（例えば、図２３（ｂ）、図３８（ａ）参照）、

前記第二の位置は、前記第一の表示手段の表示領域の少なくとも一部が前記第二の表示手段と前後方向に重なる位置であり（例えば、図２４（ｂ）、図３８（ｂ）参照）、

前記第二の位置は、前記第一の位置と異なる位置であり、

前記第二の表示手段は、前記第一の演出表示の結果（例えば、スーパーリーチＡによる二人の武士ｃ１とｃ２の戦いの結果、図３６に示す「激熱」か「リーチ」のいずれにするかを武士ｃ１が座して思案している演出の結果）に関連して前記第一の位置と前記第二の位置のうちの一方の位置に移動する表示手段である（例えば、図２３（ｂ）、図２４（ｂ）、図３８（ａ）、図３８（ｂ）参照）、

ことを特徴とする遊技台。

（Ａ２）

（Ａ１）に記載の遊技台であって、

前記第二の表示手段は、前記第一の位置に位置する場合に前記第一の演出表示の結果を示唆する表示（以下、「第一の表示（例えば、「負け」の文字列の表示、または「リーチ」の文字列の表示）」という。）を表示する表示手段であり（例えば、図２３（ｂ）、（ｃ）、図３８（ａ）参照）、

前記第二の表示手段は、前記第二の位置に位置する場合に前記第一の演出表示の結果を示唆する表示（以下、「第二の表示（例えば、「勝ち」の文字列の表示、または「激熱」の文字列の表示）」という。）を表示する表示手段であり（例えば、図２４（ｂ）、（ｃ）、図３８（ｂ）参照）、

前記第一の演出表示は、図柄変動表示の実行中に表示される演出表示であり、

前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第一の表示に替えて第三の表示（例えば、「ＣＲ吉宗」の文字列の表示）を表示する表示手段であり（例えば、図２３（ｅ）、図２４（ｅ）参照）、

前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第二の表示に替えて前記第三の表示を表示する表示手段であり（例えば、図２３（ｅ）、図２４（ｅ）参照）、

前記第三の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、

前記第三の表示は、前記第二の表示と異なる表示である、

ことを特徴とする遊技台。

（Ａ３）
（Ａ２）に記載の遊技台であって、
前記複数の位置のうちの少なくとも一つは、第三の位置（例えば、初期位置Ａ）であり、
前記第三の位置は、前記第二の表示手段の初期位置であり、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第一の位置から前記第三の位置に移動する表示手段であり（例えば、図２３（ｂ）～図２３（ｅ）参照）、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第二の位置から前記第三の位置に移動する表示手段である（例えば、図２４（ｂ）～図２４（ｅ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ａ４）
（Ａ１）乃至（Ａ３）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示手段は、装飾図柄を表示可能な表示手段であり、
前記第一の演出表示は、前記装飾図柄を導出するための演出表示である（例えば、図２２（ｄ）、図３６（ａ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ａ５）
（Ａ１）乃至（Ａ４）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出表示は、予告の演出表示である（例えば、図２２（ｄ）、図３６（ａ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ａ６）
（Ａ１）乃至（Ａ５）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出表示は、複数の選択肢のうちから一の選択肢を選択する選択演出（例えば、「激熱」か「リーチ」のいずれにするかを武士ｃ１が座して思案している演出）の演出表示である（例えば、図３６（ａ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ａ７）
（Ａ１）乃至（Ａ６）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ａ８）
（Ａ１）乃至（Ａ６）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシン（例えば、スロットマシン１０００）である、
ことを特徴とする遊技台。
【０３３８】
［第２の実施の形態］
次に、本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００について図３９～図４５を用いて説明する。図３９は遊技盤２００の変形例を示している。図４０は遊技盤２００を右上方から見た斜視図である。図３９および図４０に示す遊技盤２００の演出装置２０６は、３つの装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５と、リール７０７とを有している点に特徴を有している。遊技盤２００に向かって相対的に左側にある左装飾図柄表示装置７０１と相対的に右側にある右装飾図柄表示装置７０５との間に開口が設けられ、開口内にリール７０７が回転可能に支持されている。中装飾図柄表示装置７０３は左装飾図柄表示装置７０１、リール７０７が配置されている開口、および右装飾図柄表示装置７０５の前方を移動可能に支持されている。
【０３３９】
図３９および図４０（ａ）は、中装飾図柄表示装置７０３が開口を塞いでリール７０７を視認不可能にする位置に停止しており、一方、左右装飾図柄表示装置７０３、７０５が視認可能になっている状態を示している。図４０（ｂ）は、中装飾図柄表示装置７０３が

左方に移動して左装飾図柄表示装置７０３を視認不可能に覆っているとともに、リール７０７および右装飾図柄表示装置７０５が視認可能になっている状態を示している。

【０３４０】

左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置によって構成する。左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５は、第一の実施の形態での左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃに対応し、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５のそれぞれ、または組み合わせて、第一の実施の形態での演出表示領域２０８ｄを構成する。左装飾図柄表示装置７０１、中装飾図柄表示装置７０３および右装飾図柄表示装置７０５はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５のそれぞれあるいは組合わせて演出に用いる画像を表示する。なお、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、７セグメント表示装置、有機ＥＬ表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。リール７０７は、円筒状表面に左向き矢印と右向き矢印と「Ｖ」の字とがほぼ均等間隔で印刷されている。

【０３４１】

中装飾図柄表示装置７０３は、左右装飾図柄表示装置７０１、７０５、リール７０７および前面ステージ２４４の間に配設する。中装飾図柄表示装置７０３は枠状の演出可動体２２４に固定されている。演出可動体２２４の上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトを固定している。すなわち、演出可動体２２４は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右に移動する。演出可動体２２４は、任意の位置で停止可能であり、演出可動体２２４に固定された中装飾図柄表示装置７０３は、後方の画像を全く視認不可に遮蔽したり、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、左右装飾図柄表示装置７０１、７０５に停止表示された装飾図柄の一部だけを遮蔽したりすることができる。なお、中装飾図柄表示装置７０３は、後方の画像の一部を視認可能にしてもよいし、後方の画像を半透明にして後方の表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよい。なお、本実施形態では、中装飾図柄表示装置７０３が演出可動体２２４に固定され、移動可能となっていたが、他の装飾図柄表示装置が演出可動体に固定され移動可能となっていてもよい。また、本実施形態では一の装飾図柄表示装置が演出可動体に固定されることで移動可能となっていたが、複数（一以上）の装飾図柄表示装置がそれぞれ演出可動体に固定されることで移動可能となっていてもよい。さらに、本実施形態では、一の装飾図柄表示装置が一の演出可動体に固定されることで移動可能となっていたが、一の演出可動体に複数（一以上）の装飾図柄表示装置が固定されていてもよい。

【０３４２】

図４１は、本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４の動作例を示している。図４１（ａ）～（ｌ）のそれぞれは、図３９に示す遊技盤２００における左右装飾図柄表示装置７０１、７０５、リール７０７、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた中装飾図柄表示装置７０３を示している。図４１（ａ）～（ｆ）はこの順に演出可動体２２４の動作パターン１を時系列に示している。図４１（ｇ）～（ｌ）はこの順に演出可動体２２４の動作パターン２を時系列に示している。

【０３４３】

動作パターン１では、演出可動体２２４の中装飾図柄表示装置７０３が開口を塞いでリール７０７を視認不可能にする位置を初期位置Ａとして（図４１（ａ）参照）、初期位置Ａから目標位置Ｂの左装飾図柄表示装置７０１に向かって演出可動体２２４が左方に移動する（図４１（ｂ）、（ｃ）参照）。この移動により左装飾図柄表示装置７０１が右側から左側に向かって徐々に中装飾図柄表示装置７０３で覆われていき、一方、中装飾図柄表示装置７０３で全面的に隠されていたリール７０７が右側から徐々に視認可能になる。右

装飾図柄表示装置７０５は動作パターン１では常時視認可能である。図４１（ｄ）の段階で、演出可動体２２４が左方終端まで移動して目標位置Ｂに到達し、左装飾図柄表示装置７０１が完全に中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽され、一方、リール７０７全体が視認可能になる。

【０３４４】

次いで、演出可動体２２４は目標位置Ｂを出発してリール７０７が露出する開口に向かって右方に移動する（図４１（ｅ）参照）。この移動により中装飾図柄表示装置７０３で全面的に隠されていた左装飾図柄表示装置７０１が左側から右側に向かって徐々に露出していき、一方、全面的に視認可能であったリール７０７が左側から徐々に中装飾図柄表示装置７０３で覆われていく。図４１（ｆ）の段階で、演出可動体２２４が初期位置Ａまで移動して、左装飾図柄表示装置７０１が完全に視認可能になり、一方、リール７０７全体が中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽されて視認不可能になる。

【０３４５】

動作パターン２では、演出可動体２２４の中装飾図柄表示装置７０３が開口を塞いでリール７０７を視認不可能にする位置を初期位置Ａとして（図４１（ｇ）参照）、初期位置Ａから目標位置Ｃの右装飾図柄表示装置７０５に向かって演出可動体２２４が右方に移動する（図４１（ｈ）、（ｉ）参照）。この移動により右装飾図柄表示装置７０５が左側から右側に向かって徐々に中装飾図柄表示装置７０３で覆われていき、一方、中装飾図柄表示装置７０３で全面的に隠されていたリール７０７が左側から徐々に視認可能になる。左装飾図柄表示装置７０１は動作パターン２では常時視認可能である。図４１（ｊ）の段階で、演出可動体２２４が右方終端まで移動して目標位置Ｃに到達し、右装飾図柄表示装置７０５が完全に中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽され、一方、リール７０７全体が視認可能になる。

【０３４６】

次いで、演出可動体２２４は目標位置Ｃを出発してリール７０７が露出する開口に向かって左方に移動する（図４１（ｋ）参照）。この移動により中装飾図柄表示装置７０３で全面的に隠されていた右装飾図柄表示装置７０５が右側から左側に向かって徐々に露出していき、一方、全面的に視認可能であったリール７０７が右側から徐々に中装飾図柄表示装置７０３で覆われていく。図４１（ｌ）の段階で、演出可動体２２４が初期位置Ａまで移動して、右装飾図柄表示装置７０５が完全に視認可能になり、一方、リール７０７全体が中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽されて視認不可能になる。

【０３４７】

次に、本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例１～４について図４２～図４５を用いて説明する。図４２は、本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例１を示している。図４２は、実施例１におけるパチンコ機１００の左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５、およびリール７０７で実行される演出を示している。図４２（ａ）～（ｊ）のそれぞれは、図３９に示す遊技盤２００における左右装飾図柄表示装置７０１、７０５、リール７０７、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた中装飾図柄表示装置７０３を示している。図４２（ａ）～（ｊ）はこの順に時系列に並べられている。

【０３４８】

図４２（ａ）は、特図変動遊技が終了して、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾４」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾８」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾５」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果がはずれであることが報知された状態を示している。中装飾図柄表示装置７０３の表示領域の右上角部近傍には、２個の小さな円形状の表示領域を備えた２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２が上下に設けられている。上側の正方形表示領域が特図１用の特図１第四図柄表示領域ｂ１であり、下側の正方形表示領域が特図２用の特図２第四図柄表示領域ｂ２となっている。第四図柄は、特図変動遊技中は、正方形表示領域内が例えば所定の色で点滅を繰り返し、図柄停止表示中は例えば所定色で塗りつぶされている状態になる。本例およびこれ以降の例において、特

図変動遊技中の第四図柄は正方形表示領域内は白抜きとし、正方形表示領域の輪郭だけを示すものとする。図４２（ａ）に示す状態では、特図１および特図２の双方の特図変動遊技は実行されていないので、２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２の双方とも所定色で塗りつぶされている。本例では、第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は遊技状態や演出の種類の如何にかかわらず常時定位置に表示されている。また、演出可動体２２４は図４１（ａ）に示す初期位置Ａに停止している。なお、本例では、各装飾図柄表示装置にそれぞれ一の装飾図柄を表示している場合があるが（例えば、図４２（ａ）～（ｃ）、図４２（ｈ）～（ｊ）など）、各装飾図柄は同じ装飾図柄表示装置に表示（例えば、図４２（ｆ）など）されるようにしてもよい。他の例における装飾図柄表示装置についても同様である。

【０３４９】

図４２（ｂ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５のそれぞれに装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。特図１第四図柄表示領域ｂ１は、特図１変動遊技が実行中であるため図中の正方形表示領域内は白抜きで表示され正方形表示領域の輪郭だけが示されている。特図２第四図柄表示領域ｂ２は、特図２変動遊技は実行されていないので正方形表示領域内が所定色で塗りつぶされている。

【０３５０】

図４２（ｃ）は特図１変動遊技でリーチ演出が実行されている状態を示している。左右装飾図柄表示装置７０１、７０５のそれぞれに装飾３が停止表示されている。また、中装飾図柄表示装置７０３には装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。

【０３５１】

図４２（ｄ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。左中右の装飾図柄は中装飾図柄表示装置７０３の表示領域の左上部に縮小配置されて、装飾図柄の変動表示が行われている。左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５の表示領域の大部分は演出表示領域として使用されている。左装飾図柄表示装置７０１には、「スーパーリーチＡ」が選択される可能性を示す予告画像が表示されている。右装飾図柄表示装置７０５には、「ハズレ」が選択される可能性を示す予告画像が表示されている。中装飾図柄表示装置７０３には、「スーパーリーチＡ」か「ハズレ」のいずれを選択するかを武士ｃ１が座して「どっちにしよう？？」と思案している演出がされている。なお、図４２（ｃ）に示す画像から徐々に図４２（ｄ）の表示に変化するようになっている。なお、図４２（ｃ）に示す画像から図４２（ｄ）の表示に瞬時に切り替わるようにしてもよい。本例では、左右装飾図柄表示装置７０１、７０５のそれぞれに停止表示されていた装飾３がほぼ同時に消去された後に、「スーパーリーチＡ」の予告画像と「ハズレ」の予告画像がほぼ同時に表示される。なお、装飾３の消去中に「スーパーリーチＡ」の予告画像と「ハズレ」の予告画像が表示開始してもよい。また、左右装飾図柄表示装置７０１、７０５に表示されていた装飾３の消去タイミングは、同時でなくてもよく、左装飾図柄表示装置が右装飾図柄表示装置よりも先に消去されてもよく、逆であってもよい。「スーパーリーチＡ」の予告画像と「ハズレ」の予告画像の表示タイミングについても同様である。なお、他の例における左右装飾図柄表示装置についても同様である。

【０３５２】

図４２（ｅ）～（ｉ）は動作パターン１で演出可動体２２４が移動動作をした状態を示している。図４２（ｅ）では、演出可動体２２４が左方向に移動して中装飾図柄表示装置７０３が徐々に左装飾図柄表示装置７０１の表示領域に表示されている「スーパーリーチＡ」の画像を隠しつつある状態を示している。中装飾図柄表示装置７０３には武士ｃ１が元気なく立っている画像が薄く表示されている。この画像は「スーパーリーチＡ」に移行しない時のみ表示される演出である。なお、「スーパーリーチＡ」に移行する時に本画像が表示される演出が行われてもよい。その場合、本画像および／または「はずれ」の画像が異なる画像（例えば、図４３（ｆ）の武士ｃ１の画像や図４２（ｄ）の「スーパーリーチＡ」の画像など）が表示されてもよく、演出可動体２２４が再度移動開始し、図４３（

ｆ）に示す表示を行うようにしてもよい。他の例における左中右装飾図柄表示装置についても同様である。演出可動体２２４が動作中に図４２（ｄ）の画像が徐々に消去され、図４２（ｅ）の画像が徐々に表示される。なお、図４２（ｄ）に示す画面表示から図４２（ｅ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。また、図４２（ｅ）では、演出可動体２２４が左方向に移動するにつれてリール７０７が露出する。リール７０７は回転しており、予め決められた位置（図柄）を表示するようになっている。

【０３５３】

図４２（ｆ）では、演出可動体２２４が左方終端まで移動して目標位置Ｂに到達し、左装飾図柄表示装置７０１の「スーパーリーチＡ」の画像が完全に中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽された状態を示している。このとき左装飾図柄表示装置７０１の「スーパーリーチＡ」の画像は徐々に消去されている。一方、リール７０７全体が視認可能になる。左装飾図柄表示装置７０１を遮蔽した中装飾図柄表示装置７０３には武士ｃ１が元気なく立っている画像が濃く表示されている。また、リール７０７の回転が停止して右装飾図柄表示装置７０５に表示された「ハズレ」の画像を指し示すように右向き矢印が停止表示される。なお、左装飾図柄表示装置７０１に表示されていた「スーパーリーチＡ」の画像は、中装飾図柄表示装置７０３の通過前や通過後に消去されてもよい。また、そのまま表示されていてもよい。なお、中装飾図柄表示装置７０３は、選択していない予告表示「スーパーリーチＡ」の画像の上を通過しているが、通過しないようにしてもよい。中装飾図柄表示装置には、左中右装飾図柄が揺れ変動の状態で表示されている。

【０３５４】

図４２（ｇ）では、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａに向かって移動している状態を示している。演出可動体２２４の移動に伴い露出する左装飾図柄表示装置７０１には停止状態の装飾図柄が徐々に視認可能になる。一方、演出可動体２２４の移動に伴いリール７０７は徐々に視認不可能になる。中右装飾図柄表示装置７０３、７０５の画像は徐々に薄くなってくる。図４２（ｆ）に示す状態から図４２（ｇ）に示す状態への演出の切換えは、徐々に図４２（ｆ）に示す画面表示が消え、徐々に図４２（ｇ）の画面表示がされるように行われてもよい。なお、図４２（ｆ）に示す画面表示から図４２（ｇ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。また、左装飾図柄表示装置７０１に画像表示をせずに右中装飾図柄表示装置７０３、７０５の装飾図柄表示と同じタイミングで表示を開始させてもよい。本例では、図４２（ｆ）に示すタイミングで左装飾図柄表示装置に左装飾図柄が揺れ変動の状態で表示されるとともに、中装飾図柄表示装置に左中右装飾図柄が揺れ変動の状態で表示されている。なお、演出可動体の動作中は、左右装飾図柄が表示されないようにしてもよい。また、右装飾図柄表示装置でも装飾図柄が揺れ変動表示を行うようにしてもよい。

【０３５５】

図４２（ｈ）では、演出可動体２２４が初期位置Ａに戻って停止し、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾２」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が停止して薄く表示されている状態を示している。左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像は右装飾図柄表示装置７０５の移動速度に合わせて薄い表示から濃い表示に徐々に変化する。つまり、左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像は表示完了までの時間が中右装飾図柄表示装置７０３、７０５の画像の表示完了時間よりも長い。なお、左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像の表示速度を右装飾図柄表示装置７０５の移動速度に合わせて薄い表示から濃い表示に徐々に変化する。つまり、左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像は表示完了までの時間が中右装飾図柄表示装置７０３、７０５の画像の表示完了時間と同じにして、先に左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」が表示完了していてもよい。また逆に、後に左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」が表示完了していてもよい。特図１第四図柄表示領域ｂ１では、特図１変動遊技中なので正方形表示領域内が所定の色で点滅を繰り返している。また、リール７０７は停止位置をそのまま維持した状態であってもよいし、予め決められた基準位置（デフォルトの位置）に戻るようにしてもよい。

【０３５６】
図４２（ｉ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾２」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が揺れ変動状態で濃く表示されている。これらの装飾図柄の表示タイミングは右装飾図柄表示装置７０５の移動中に３つの装飾図柄が表示完了するようにしているが、３つあるいはいずれか２つがほぼ同時に表示完了するようにしてもよいし、全ての表示完了時が不一致でもよいし、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５いずれかが一番早く表示完了させるようにしてもよい。また、右装飾図柄表示装置７０５の移動動作の前後のいずれであってもよい。
【０３５７】
図４２（ｊ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾２」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果がはずれであることが報知された状態を示している。２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は特図変動遊技中でないので所定色で塗りつぶされている。
【０３５８】
次に、図４３を用いて本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例２について説明する。図４３は、実施例２におけるパチンコ機１００の左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５、およびリール７０７で実行される演出を示している。図４３（ａ）～（ｊ）のそれぞれは、図３９に示す遊技盤２００における左右装飾図柄表示装置７０１、７０５、リール７０７、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた中装飾図柄表示装置７０３を示している。図４３（ａ）～（ｊ）はこの順に時系列に並べられている。
【０３５９】
図４３（ａ）は、特図変動遊技が終了して、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾４」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾８」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾５」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果がはずれであることが報知された状態を示している。中装飾図柄表示装置７０３の表示領域の右上角部近傍には、２個の小さな円形状の表示領域を備えた２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２が上下に設けられている。上側の正方形表示領域が特図１用の特図１第四図柄表示領域ｂ１であり、下側の正方形表示領域が特図２用の特図２第四図柄表示領域ｂ２となっている。第四図柄は、特図変動遊技中は、正方形表示領域内が例えば所定の色で点滅を繰り返し、図柄停止表示中は例えば所定色で塗りつぶされている状態になる。図４３（ａ）に示す状態では、特図１および特図２の双方の特図変動遊技は実行されていないので、２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２の双方とも所定色で塗りつぶされている。本例では、第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は遊技状態や演出の種類の如何にかかわらず常時定位置に表示されている。また、演出可動体２２４は図４１（ａ）に示す初期位置Ａに停止している。
【０３６０】
図４３（ｂ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５のそれぞれに装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。特図１第四図柄表示領域ｂ１は、特図１変動遊技が実行中であるため図中の正方形表示領域内は白抜きで表示され正方形表示領域の輪郭だけが示されている。特図２第四図柄表示領域ｂ２は、特図２変動遊技は実行されていないので正方形表示領域内が所定色で塗りつぶされている。
【０３６１】
図４３（ｃ）は特図１変動遊技でリーチ演出が実行されている状態を示している。左右装飾図柄表示装置７０１、７０５のそれぞれに装飾３が停止表示されている。また、中装飾図柄表示装置７０３には装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。
【０３６２】
図４３（ｄ）は特図１変動遊技が実行されている状態を示している。左中右の装飾図柄

は中装飾図柄表示装置７０３の表示領域の左上部に縮小配置されて、装飾図柄の変動表示が行われている。左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５の表示領域の大部分は演出表示領域として使用されている。左装飾図柄表示装置７０１には、「スーパーリーチＡ」が選択される可能性を示す予告画像が表示されている。右装飾図柄表示装置７０５には、「ハズレ」が選択される可能性を示す予告画像が表示されている。中装飾図柄表示装置７０３には、「スーパーリーチＡ」か「ハズレ」のいずれを選択するかを武士ｃ１が座して「どっちにしよう？？」と思案している演出がされている。なお、図４３（ｃ）に示す画像から徐々に図４３（ｄ）の表示に変化するようになっている。

【０３６３】

図４３（ｅ）～（ｉ）は動作パターン２で演出可動体２２４が移動動作をした状態を示している。図４３（ｅ）では、演出可動体２２４が右方向に移動して中装飾図柄表示装置７０３が徐々に右装飾図柄表示装置７０５の表示領域に表示されている「ハズレ」の画像を隠しつつある状態を示している。中装飾図柄表示装置７０３には武士ｃ１が元気よく立っている画像が薄く表示されている。この画像は当該特図１変動遊技の結果が「スーパーリーチＡ」に移行する時のみ表示される演出である。演出可動体２２４が動作中に図４３（ｄ）の画像が徐々に消去され、図４３（ｅ）の画像が徐々に表示される。なお、図４３（ｄ）に示す画面表示から図４３（ｅ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。また、図４３（ｅ）では、演出可動体２２４が右方向に移動するにつれてリール７０７が露出する。リール７０７は回転しており、予め決められた位置（図柄）を表示するようになっている。

【０３６４】

図４３（ｆ）では、演出可動体２２４が右方終端まで移動して目標位置Ｃに到達し、右装飾図柄表示装置７０５の「ハズレ」の画像が完全に中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽された状態を示している。このとき右装飾図柄表示装置７０５の「ハズレ」の画像は徐々に消去されている。一方、リール７０７全体が視認可能になる。右装飾図柄表示装置７０５を遮蔽した中装飾図柄表示装置７０３には武士ｃ１が元気よく立っている画像が濃く表示されている。また、リール７０７の回転が停止して左装飾図柄表示装置７０１に表示された「スーパーリーチＡ」の画像を指し示すように左向き矢印が停止表示される。なお、右装飾図柄表示装置７０５に表示されていた「ハズレ」の画像は、中装飾図柄表示装置７０３の通過前や通過後に消去されてもよい。また、そのまま表示されていてもよい。なお、中装飾図柄表示装置７０３は、選択していない予告表示「ハズレ」の画像の上を通過しているが、通過しないようにしてもよい。

【０３６５】

図４３（ｇ）では、演出可動体２２４が目標位置Ｃから初期位置Ａに向かって移動している状態を示している。演出可動体２２４の移動に伴い露出する右装飾図柄表示装置７０５には画像が何も表示されていない状態が視認可能になる。一方、演出可動体２２４の移動に伴いリール７０７は徐々に視認不可能になる。左中装飾図柄表示装置７０１、７０３の画像は徐々に薄くなってくる。図４３（ｆ）に示す状態から図４３（ｇ）に示す状態への演出の切換えは、徐々に図４３（ｆ）に示す画面表示が消え、徐々に図４３（ｇ）の画面表示がされるように行われてもよい。なお、図４３（ｆ）に示す画面表示から図４３（ｇ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。また、右装飾図柄表示装置７０５に画像表示をせずに左右装飾図柄表示装置７０１、７０３の画像表示と同じタイミングで表示を開始させてもよい。

【０３６６】

図４３（ｈ）では、演出可動体２２４が初期位置Ａに戻って停止し、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５全体が一つの演出表示領域として機能している。左装飾図柄表示装置７０１には武士ｃ１が刀を構えて右方を凝視し、右装飾図柄表示装置７０５には武士ｃ２が刀を抜く構えで左方を凝視している構図が薄く描かれる。中央の中装飾図柄表示装置７０３には「吉宗ｖｓ剣豪」の文字列を含む画像が薄く表示されている状態を示している。これらの演出は演出可動体２２４が初期位置Ａに戻った直後から徐々に表示開

始される。中装飾図柄表示装置７０３中で変動している装飾図柄と第四図柄は最初から濃く表示されている。図４３（ｉ）では、演出可動体２２４が初期位置Ａに停止状態で、図４３（ｈ）から始まった画像が徐々に濃くなってはっきりした画像として完成した状態を示している。

【０３６７】

図４３（ｊ）では、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５の全画面を使って二人の武士ｃ１、ｃ２による戦いが開始された演出が実行されている。本例では、左中装飾図柄表示装置７０１、７０３の２つの表示領域を使って一人の武士ｃ１が右方に進み出ている状態を表示している。また、右装飾図柄表示装置７０５に表示された武士ｃ２の画像は、左装飾図柄表示装置７０１に武士ｃ１の画像が表示されているときに表示されてもよい。また、右装飾図柄表示装置７０５に表示された武士ｃ２の画像は、中装飾図柄表示装置７０３に武士ｃ１の画像が表示されているときに表示されてもよい。なお、本件では、それぞれの装飾図柄表示装置が枠で囲われているが、少なくとも一部または全部が囲われていない状態であってもよい。本件では、左中装飾図柄表示装置７０１、７０３の２つの表示領域で表示されている画像は重複していない。なお、左中装飾図柄表示装置７０１、７０３の２つの表示領域で少なくとも一部が重複した画像が表示されていてもよい。他の実施例についても同様である。

【０３６８】

次に、図４４を用いて本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例３について説明する。図４４は、実施例３におけるパチンコ機１００の左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５、およびリール７０７で実行される演出を示している。図４４（ａ）～（ｉ）のそれぞれは、図３９に示す遊技盤２００における左右装飾図柄表示装置７０１、７０５、リール７０７、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた中装飾図柄表示装置７０３を示している。図４４（ａ）～（ｉ）は図４３（ｊ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。

【０３６９】

図４４（ａ）～（ｄ）では、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５の全画面を使って二人の武士ｃ１、ｃ２による戦いの演出が実行されている。図４４（ａ）では、武士ｃ１が中装飾図柄表示装置７０１の表示領域に表示されてさらに右方に進み出た状態を表示している。武士ｃ２の額の辺りには武士ｃ２の表情が変わったことを示す予告報知画像ｃ３が表示されている。予告報知画像ｃ３は、武士ｃ２ではなく武士ｃ１の「勝ち」を示唆している。

【０３７０】

図４４（ｂ）では、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５の全画面を使って刀と刀のぶつかり合いを表現するエフェクト画像が表示されている。図４４（ｃ）では、戦いが終わって左装飾図柄表示装置７０１の表示領域に武士ｘ２の画像が表示され、右装飾図柄表示装置７０５の表示領域に武士ｃ１の画像が表示されている状態を示す。中装飾図柄表示装置７０３にはチャンスボタン１３６の押下を促す画像が表示される。チャンスボタン１３６の押下を促す画像として、中装飾図柄表示装置７０３の表示領域にはチャンスボタン１３６の画像とともに押下の受付期間を示すメーターの画像が表示される。受付期間の残残期間はメーター内の横棒の長さで示され、横棒の長さが短くなるほど残存期間が短いことを示している。図４４（ｄ）では、図４４（ｃ）で開始されたチャンスボタン１３６の押下の受付期間が終了してメーターに残存期間がなくなった表示がされている。

【０３７１】

図４４（ｅ）～（ｉ）は動作パターン１で演出可動体２２４が移動動作をした状態を示している。演出可動体２２４が移動動作は、遊技者によるチャンスボタン１３６の押下、または受付期間の終了のいずれか一方が満たされると開始される。図４４（ｅ）では、演出可動体２２４が左方向に移動して、中装飾図柄表示装置７０３が左装飾図柄表示装置７０１の表示領域の画像を次第に隠していく状態を示している。左装飾図柄表示装置７０１

の武士ｃ２の画像は演出可動体２２４が左方向に移動するに従って徐々に薄くなって消えていき、中装飾図柄表示装置７０３の武士ｃ２の画像は演出可動体２２４が左方向に移動するに従って徐々に濃くなって現れる。中装飾図柄表示装置７０３にも武士ｃ２の画像が薄く表示されている。また、図４４（ｅ）では、演出可動体２２４が左方向に移動するにつれてリール７０７が露出する。リール７０７は既に回転を停止しており、勝利を想起させる「Ｖ」の字の画像が視認できる。この画像は当該特図１変動遊技の結果が大当りのときのみ表示される。また、右装飾図柄表示装置７０５には武士ｃ１の画像が薄く表示されている。

【０３７２】

図４４（ｆ）では、演出可動体２２４が左方終端まで移動して目標位置Ｂに到達し、左装飾図柄表示装置７０１の武士ｃ２の画像が完全に中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽された状態を示している。一方、リール７０７全体が視認可能になる。左装飾図柄表示装置７０１を遮蔽した中装飾図柄表示装置７０３には武士ｃ２が今にも倒れそうな状態で立っている画像が濃く表示されている。また、リール７０７の「Ｖ」の字の画像が完全に露出している。また、右装飾図柄表示装置７０５には武士ｃ１の画像が濃く表示されている。左右中装飾図柄は、それぞれ装飾３で揺れ変動表示されている。

【０３７３】

図４４（ｇ）では、演出可動体２２４が左方終端まで移動して目標位置Ｂに到達しており、左装飾図柄表示装置７０１の画像が完全に中装飾図柄表示装置７０３で遮蔽された状態を示している。左装飾図柄表示装置７０１を遮蔽した中装飾図柄表示装置７０３には武士ｃ２が倒れている画像が濃く表示されている。また、リール７０７の「Ｖ」の字の画像が完全に露出している。また、右装飾図柄表示装置７０５には勝利した武士ｃ１の画像が濃く表示されている。左右中装飾図柄は、それぞれ装飾３で揺れ変動表示されている。

【０３７４】

図４４（ｈ）では、演出可動体２２４が目標位置Ｂから初期位置Ａに向かって移動している状態を示している。演出可動体２２４の移動に伴い露出する左装飾図柄表示装置７０１には揺れ変動状態の装飾図柄が徐々に視認可能になる。一方、演出可動体２２４の移動に伴いリール７０７は徐々に視認不可能になる。左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５の画像は徐々に薄くなってくる。図４４（ｇ）に示す状態から図４４（ｈ）に示す状態への演出の切換えは、徐々に図４４（ｇ）に示す画面表示が消え、徐々に図４４（ｈ）の画面表示がされるように行われてもよい。なお、図４４（ｇ）に示す画面表示から図４４（ｈ）に示す画面表示に画像が瞬時に切り替わるようにしてもよい。また、左装飾図柄表示装置７０１に画像表示をせずに右中装飾図柄表示装置７０３、７０５の装飾図柄表示と同じタイミングで表示を開始させてもよい。

【０３７５】

図４４（ｉ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾３」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が揺れ変動状態で表示されている状態を示している。左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像は右装飾図柄表示装置７０５の移動速度に合わせて薄い表示から濃い表示に徐々に変化する。つまり、左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像は表示完了までの時間が中右装飾図柄表示装置７０３、７０５の画像の表示完了時間よりも長い。なお、左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像の表示速度を右装飾図柄表示装置７０５の移動速度に合わせて薄い表示から濃い表示に徐々に変化する。つまり、左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」の画像は表示完了までの時間が中右装飾図柄表示装置７０３、７０５の画像の表示完了時間と同じにして、先に左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」が表示完了していてもよい。また逆に、後に左装飾図柄表示装置７０１の「装飾３」が表示完了していてもよい。特図１第四図柄表示領域ｂ１では、特図１変動遊技中なので正方形表示領域内が所定の色で点滅を繰り返している。また、リール７０７は停止位置をそのまま維持した状態であってもよいし、予め決められた基準位置（デフォルトの位置）に戻るようにしてもよい。

【０３７６】

次に、図４５を用いて本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の演出可動体２２４を用いた具体的演出の実施例４について説明する。図４５は、実施例４におけるパチンコ機１００の左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５、およびリール７０７で実行される演出を示している。図４５（ａ）～（ｇ）のそれぞれは、図３９に示す遊技盤２００における左右装飾図柄表示装置７０１、７０５、リール７０７、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた中装飾図柄表示装置７０３を示している。図４５（ａ）、（ｂ）は図４４（ｉ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。また、図４５（ｃ）～（ｇ）は図４４（ｄ）に引き続いて実行される演出であって、この順に時系列に並べられている。

【０３７７】

図４５（ａ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾３」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が揺れ変動状態で濃く表示されている。これらの装飾図柄の表示タイミングは右装飾図柄表示装置７０５の移動中に３つの装飾図柄が表示完了するようにしているが、３つあるいはいずれか２つがほぼ同時に表示完了するようにしてもよいし、全ての表示完了時が不一致でもよいし、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５いずれかが一番早く表示完了させるようにしてもよい。また、右装飾図柄表示装置７０５の移動動作の前後のいずれであってもよい。

【０３７８】

図４３（ｂ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾３」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果が大当りであることが報知された状態を示している。２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は特図変動遊技中でないので所定色で塗りつぶされている。

【０３７９】

図４５（ｃ）では、左装飾図柄表示装置７０１に武士ｃ２の画像が薄く表示され、右装飾図柄表示装置７０５に武士ｃ１の画像が薄く表示されている。中装飾図柄表示装置７０３には縮小表示された装飾図柄の変動表示と第四図柄の表示だけが行われている。なお、他の画像表示（例えば、「負け」など）を表示してもよい。武士ｃ１の表情は負けを示唆している。また、演出可動体２２４は初期位置Ａに停止して作動していない。このため、リール７０７は視認できない。図４５（ｄ）では、図４５（ｃ）に示す画像が徐々に濃くなっている状態を示している。また、変動中であった中図柄表示領域２０８ｂに「装飾２」が停止状態になり、左右中装飾図柄は、揺れ変動表示されている。なお、演出可動体２２４を動作させてもよい。

【０３８０】

図４５（ｅ）では、左装飾図柄表示装置７０１には勝負に勝った武士ｃ２の画像が表示され、右装飾図柄表示装置７０５には勝負に負けて倒れた武士ｃ１の画像が表示されている。中装飾図柄表示装置７０３には、縮小表示された装飾図柄の揺れ変動表示と第四図柄の表示だけが行われている。

【０３８１】

図４５（ｆ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾２」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が揺れ変動状態で濃く表示されている。これらの装飾図柄の表示タイミングは右装飾図柄表示装置７０５の移動中に３つの装飾図柄が表示完了するようにしているが、３つあるいはいずれか２つがほぼ同時に表示完了するようにしてもよいし、全ての表示完了時が不一致でもよいし、左中右装飾図柄表示装置７０１、７０３、７０５いずれかが一番早く表示完了させるようにしてもよい。また、右装飾図柄表示装置７０５の移動動作の前後のいずれであってもよい。

なお、当否判定の結果が当りであっても、「負け」用の動作を行うようにしてもよい。その場合、図柄が確定するまでの間（例えば、図４５（ｅ）と図４５（ｆ）の間など）に復活演出（大当りの図柄が揃う演出）を行うようにしてもよい。

【０３８２】

図４５（ｇ）では、左装飾図柄表示装置７０１に「装飾３」、中装飾図柄表示装置７０３に「装飾２」、右装飾図柄表示装置７０５に「装飾３」の装飾図柄が停止表示されて当該特図変動遊技に係る当否判定結果がはずれであることが報知された状態を示している。２つの第四図柄表示領域ｂ１、ｂ２は特図変動遊技中でないので所定色で塗りつぶされている。

【０３８３】

［第３の実施の形態］

次に、本発明の第３の実施の形態によるパチンコ機１００について図４６～図４９を用いて説明する。図４６は遊技盤２００の変形例を示している。図４７～図４９は遊技盤２００を右上方から見た斜視図である。図４６および図４７に示す遊技盤２００の演出装置２０６は、１つの装飾図柄表示装置７１３と、３つのリール７１１、７１７、７１５とを有している点に特徴を有している。遊技盤２００の演出装置２０６には横方向に長い開口が設けられ、開口内に３つのリール７１１、７１７、７１５がそれぞれ回転可能に支持されている。装飾図柄表示装置７１３は、リール７１１、７１７、７１５が配置されている開口の前方を移動可能に支持されている。

【０３８４】

図４６および図４７（ａ）は、装飾図柄表示装置７１３が中リール７１７の前面を塞ぐ位置に停止しており中リール７１７は視認不可能になっている状態を示している。一方、左右リール７１１、７１５は視認可能になっている。図４７（ｂ）は、装飾図柄表示装置７１３が左方に移動して左リール７１３を視認不可能に覆っているとともに、中右リール７１７、７１５が視認可能になっている状態を示している。

【０３８５】

左中右リール７１１、７１７、７１５は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態ではリール（ドラム）式表示装置を用いている。左中右リール７１１、７１７、７１５のそれぞれには、円筒状表面に「装飾０」～「装飾「９」の装飾図柄や、左向き矢印、右向き矢印、「Ｖ」の字などの演出用図柄がほぼ均等間隔で印刷されている。

【０３８６】

装飾図柄表示装置７１３は、例えば液晶表示装置が用いられ、左中右リール７１１、７１７、７１５および前面ステージ２４４の間に配設する。装飾図柄表示装置７１３は枠状の演出可動体２２４に固定されている。演出可動体２２４の上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトを固定している。すなわち、演出可動体２２４は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右に移動する。演出可動体２２４は、任意の位置で停止可能であり、演出可動体２２４に固定された装飾図柄表示装置７１３は、後方の画像を全く視認不可に遮蔽したり、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、左中右リール７１１、７１７、７１５に停止表示された装飾図柄の一部だけを遮蔽したりすることができる。なお、装飾図柄表示装置７１３は、後方の画像の一部を視認可能にしてもよいし、後方の画像を半透明にして後方の表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよい。

【０３８７】

図４８に示す遊技盤２００の演出装置２０６は、１つの装飾図柄表示装置７１３と、２つのリール７１１、７１５とを有している点に特徴を有している。遊技盤２００の演出装置２０６には横方向に２つの開口が設けられ、２つの開口内に左右リール７１１、７１５がそれぞれ回転可能に支持されている。装飾図柄表示装置７１３は、左右リール７１１、７１５が配置されている開口の前方を移動可能に支持されている。

【０３８８】

図４８（ａ）は、装飾図柄表示装置７１３が左右リール７１１、７１５の間の領域の前面を塞ぐ位置に停止している状態を示している。一方、左右リール７１１、７１５は視認可能になっている。図４８（ｂ）は、装飾図柄表示装置７１３が左方に移動して左リール７１３を視認不可能に覆っているとともに、左右リール７１１、７１５の間の領域と右リ

ール７１５が視認可能になっている状態を示している。
【０３８９】
左右リール７１１、７１５は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態ではリール（ドラム）式表示装置を用いている。左右リール７１１、７１５のそれぞれには、円筒状表面に「装飾０」～「装飾「９」の装飾図柄や、左向き矢印、右向き矢印、「Ｖ」の字などの演出用図柄がほぼ均等間隔で印刷されている。
【０３９０】
装飾図柄表示装置７１３は、例えば７セグメント表示装置が用いられ、左右リール７１１、７１５および前面ステージ２４４の間に配設する。装飾図柄表示装置７１３は枠状の演出可動体２２４に固定されている。演出可動体２２４の上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトを固定している。すなわち、演出可動体２２４は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右に移動する。演出可動体２２４は、任意の位置で停止可能であり、演出可動体２２４に固定された装飾図柄表示装置７１３は、後方の画像を全く視認不可に遮蔽したり、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、左右リール７１１、７１５に停止表示された装飾図柄の一部だけを遮蔽したりすることができる。なお、装飾図柄表示装置７１３は、後方の画像の一部を視認可能にしてもよいし、後方の画像を半透明にして後方の表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよい。なお、装飾図柄表示装置７１３の後ろには、装飾部や壁部、液晶などの表示装置が設けられいてもよい。
【０３９１】
図４９に示す遊技盤２００の演出装置２０６は、３つの左中右装飾図柄表示装置７２１、７２３、７２５と、２つの左右リール７２７、７２８とを有している点に特徴を有している。遊技盤２００の演出装置２０６には横方向に２つの開口が設けられ、２つの開口内に左右リール７２７、７２８がそれぞれ回転可能に支持されている。左装飾図柄表示装置７２１は、左リール７２７が配置されている開口の前方を左方向に移動可能に支持されている。右装飾図柄表示装置７２５は、右リール７２８が配置されている開口の前方を右方向に移動可能に支持されている。中装飾図柄表示装置７２３は、左リール７２７と右リール７２８が配置されている開口の間に固定されて配置されている。
【０３９２】
図４９（ａ）は、左右装飾図柄表示装置７２１、７２５がそれぞれ左右リール７２７、７２８の間の領域の前面を塞ぐ位置に停止している状態を示している。図４９（ｂ）は、左装飾図柄表示装置７２１が左方に移動して左リール７２７が視認可能になり、右装飾図柄表示装置７２５が右方に移動して右リール７２８が視認可能になっている状態を示している。
【０３９３】
左右リール７２７、７２８は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態ではリール（ドラム）式表示装置を用いている。左右リール７２７、７２８のそれぞれには、円筒状表面に「装飾０」～「装飾「９」の装飾図柄や、左向き矢印、右向き矢印、「Ｖ」の字などの演出用図柄がほぼ均等間隔で印刷されている。
【０３９４】
左中右装飾図柄表示装置７２１、７２３、７２５は、例えば７セグメント表示装置が用いられている。左右装飾図柄表示装置７２１、７２５は、左右リールおよび前面ステージ２４４の間に配設する。左装飾図柄表示装置７２１は枠状の演出可動体２２４ａに固定されている。右装飾図柄表示装置７２５は枠状の演出可動体２２４ｂに固定されている。演出可動体２２４ａ、２２４ｂのそれぞれの上部には、不図示の２つのプーリに巻き回したベルトを固定している。すなわち、演出可動体２２４ａ、２２４ｂのそれぞれは、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右に移動する。演出可動体２２４ａ、２２４ｂのそれぞれは、任意の位置で停止可能であり、演出可動体２２４ａ、２２４

ｂのそれぞれに固定された左右装飾図柄表示装置７２１、７２５は、後方の画像を全く視認不可に遮蔽したり、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、左右リール７２７、７２８に停止表示された装飾図柄の一部だけを遮蔽したりすることができる。

なお、第２の実施の形態および第３の実施の形態で説明したリールは、装飾図柄表示装置であってもよく、液晶などの表示装置であってもよい。

【０３９５】

次に、以上説明した第１～第３の実施の形態によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図１～４９を参照しつつ説明する。

（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、

表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、

表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の表示手段は、第一の位置（例えば、初期位置Ａ）から第二の位置（例えば、目標位置Ｂ）へ移動（以下、第一の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の位置から第三の位置（例えば、目標位置Ｃ）へ移動（以下、第二の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記第一の移動は、第一の経路（例えば、図１８に示す第一の経路）に沿って少なくとも行われるものであり、

前記第二の移動は、第二の経路（例えば、図１９に示す第二の経路）に沿って少なくとも行われるものであり、

前記第一の経路は、前記第二の経路とは別の経路であり、

前記第二の位置にある前記第二の表示手段の少なくとも一部は、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、

前記第三の位置にある前記第二の表示手段の少なくとも一部は、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものである、

ことを特徴とする。

【０３９６】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第二の表示装置が異なる経路で移動し、移動後に第一の表示装置の表示の一部を隠すので、意外性のある動作を行うことができ、多彩な演出を行うことができる場合がある。また、表示の一部を隠すことにより、遊技者をより表示装置へ注目させ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

ここで、隠す表示としては、装飾図柄、予告表示（当該変動の予告、先読み予告、普図変動表示など）、保留表示などがある。

【０３９７】

（２）上記パチンコ機１００において、

前記第二の位置と前記第三の位置は、同一の位置（例えば、図２５と図２６に示す目標位置Ｂ）である、

ことを特徴とする。

【０３９８】

上記パチンコ機１００によれば、第二の位置と第三の位置は同一の位置なので、意外性のある動作を行うことができ、遊技者をより表示装置へ注目させることができる場合がある。

【０３９９】

（３）上記パチンコ機１００において、

表示を少なくとも実行可能な第三の表示手段（例えば、第三装飾図柄表示装置）を備え、

前記第二の表示手段は、前記第一の位置から第四の位置（例えば、第三装飾図柄表示装置の表示領域にある目標位置Ｄ）へ移動（以下、第三の移動という。）を少なくとも行うことが可能なものであり、
前記第三の移動は、第三の経路（例えば、図１９に示す第二の経路と同様）を通るものであり、
前記第四の位置にある前記第二の表示手段の少なくとも一部は、前記第三の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであることを特徴とする。
【０４００】
上記パチンコ機１００によれば、第三の表示装置を備え、第二の表示装置が一部を隠すので、より多彩な演出を行うことができる場合がある。
【０４０１】
（４）上記パチンコ機１００において、
前記第一の表示手段の大きさは、第一の大きさであり、
前記第二の表示手段の大きさは、第二の大きさであり、
前記第一の大きさは、前記第二の大きさと異なる大きさである、
ことを特徴とする。
【０４０２】
上記パチンコ機１００によれば、第一の表示手段と第二の表示手段の大きさが異なるので、より多彩な演出を行うことができる場合がある。
【０４０３】
（５）上記パチンコ機１００において、
前記第一の移動を行った前記第二の表示手段は、第一の条件（例えば、所定のコマンドの受信）が成立した場合に、前記第二の位置から前記第一の位置へ移動するものであり
前記第二の移動を行った前記第二の表示手段は、第二の条件（例えば、所定のコマンドの受信）が成立した場合に、前記第三の位置から前記第一の位置へ移動するものである、
ことを特徴とする。
【０４０４】
上記パチンコ機１００によれば、条件成立（コマンド受信）で元の位置に戻るので、正常な動作を行っていることを確認しやすくできる場合がある。
【０４０５】
また、上記パチンコ機１００において、
前記第一の条件と前記第二の条件は同じもの（経路によって戻る条件は同じ）であってもよいし、前記第一の条件と前記第二の条件は異なるもの（経路によって戻る条件は異なる）であってもよい。戻るコマンドの例としては、変動開始コマンド、変動停止コマンド、初期位置に戻るための制御コマンドなどがある。こうすることにより、条件成立（コマンド受信）で元の位置に戻るので、正常な動作を行っていることを確認しやすくできる場合がある。
【０４０６】
また、上記パチンコ機１００において、前記第一の表示手段による表示のうちの第一の表示は、第二の表示手段によって隠されない位置に表示されてもよい。第一の表示としては、第四図柄、装飾図柄、保留表示（保留アイコン、変動アイコン）などがある。第一の表示が第二の表示手段によって隠されないので、遊技者の遊技に支障が生じるのを防ぐことができる場合がある。
【０４０７】
また、上記パチンコ機１００において、前記第二の表示手段の初期位置は第一の位置であり、第二の位置は移動後の位置であってもよい。こうすることにより、初期位置が第一の位置として第二の位置へ移動する場合に異なる経路で動作することができるので、多彩な演出を行うことができる場合がある。
【０４０８】
また、上記パチンコ機１００において、前記第二の表示手段の初期位置が前記第二の位

置または前記第三の位置であってもよい。第一の位置は移動後の位置であり、初期位置が第二の位置または第三の位置で、第一の位置から戻る場合に異なる経路で動作することができる。このため、多彩な演出を行うことができる場合がある。

【０４０９】

なお、第一の表示手段と第二の表示手段は、少なくとも動作可能なものであってもよい。また、少なくとも第二の表示手段は、少なくとも動作可能なものであってもよい。また、第一の表示手段は、動作しないものであり、第二の表示手段のみ動作可能なものであってもよい。さらに、動作可能な表示手段が複数（２以上）あってもよい。表示手段が複数ある場合、動作しない表示手段が少なくとも一以上あればよい。

なお、第一の表示手段の上端と第二の表示手段の下端が、平行になるように設けられていなくてもよい。なお、第一の経路は、第二の経路の一部であってもよい。また、第一の経路は、第二の経路の一部であってもよい。

なお、第一の経路は、第二の経路の一部に含まれないものであってもよい。また、第二の経路は、第一の経路の一部に含まれないものであってもよい。

なお、可動体（演出可動体２２４や他の演出可動体）が複数の表示手段の少なくとも一部を隠す位置に設けられてもよく、複数の表示手段の少なくとも一部を隠す位置に移動可能であってもよい。

なお、本件における「覆う」は、「隠す」を意味するものであってもよい。また、逆でもよい。

【０４１０】

［第４の実施の形態］

次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００について図５０～図５８を用いて説明する。図５０は本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。図５０に示す遊技盤２００には、第１～第３の実施の形態での演出可動体２２４とは移動動作が異なる演出可動体２２４が搭載されている。演出可動体２２４以外の構成要素は図３に示す遊技盤２００の構成要素と同一であるので同一の符号を付してその詳細説明は省略する。なお、図５０では図示を省略したがシャッタ２４６も設けられている。

【０４１１】

本実施形態の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、液晶表示装置によって構成する。第一装飾図柄表示装置２０８は、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃおよび演出表示領域２０８ｄの４つの表示領域に分割し、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂおよび右図柄表示領域２０８ｃはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域２０８ｄは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃ、２０８ｄの位置や大きさは、第一装飾図柄表示装置２０８の例えば横長長方形状の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、７セグメント表示装置、有機ＥＬ表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【０４１２】

本例では第一装飾図柄表示装置２０８は移動不可能に遊技盤２００に固定されており、第二装飾図柄表示装置２０９は移動可能に固定されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の方が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域より面積が大きい。本実施形態では、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域の左縦辺中央近傍に第四図柄表示領域ｂが配置されている。第四図柄は第二装飾図柄表示装置２０９で隠されない位置に表示している。また、第二装飾図柄表示装置２０９の長方形の表示領域の右下角部近傍に保留表示領域ａが配置されている。

【０４１３】
演出可動体２２４は、横長長方形の枠状部内側に第二装飾図柄表示装置２０９を配した構成を有している。演出可動体２２４は初期状態で枠状部が第一装飾図柄表示装置２０８の外側上方の初期位置（原点位置）に停止している。図５０では、演出可動体２２４が下方に僅かに移動して長方形の枠状部の下側長辺部が第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域の上側長辺より表示領域内に入り込んでいる状態を示している。ここで、演出可動体２２４の初期位置は、第一装飾図柄表示装置２０８の一部にも重ならない位置であってもよいし、図５０に示すように、一部が重なる位置であってもよい。ここでいう初期位置とは、例えば電源投入後、変動が行われなかった場合に設定される位置のことをいう。

【０４１４】
演出可動体２２４は、所定の駆動系により、第一装飾図柄表示装置２０８の前方で第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面にほぼ平行な平面（以下、表示画面前方平面と称する場合がある）内で鉛直方向に移動できるようになっている。演出可動体２２４の駆動系としては種々の構成を取り得るが、本例の駆動系は、パチンコ機１００を島設備に設置した場合に鉛直方向に向くように設けられた移動用案内溝２２４ｂと、移動用案内溝２２４ｂに案内されて鉛直方向に移動可能な移動部２２４ａとを有している。移動用案内溝２２４ｂは、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形表示領域の上側長辺近傍に溝の一端が位置し、演出可動体２２４の長方形枠状部の上下長辺間の距離分以上の長さだけ鉛直上方に離れた場所に他端が位置している。演出可動体２２４は枠状部裏面上部が移動部２２４ａに接続されている。移動部２２４ａは遊技盤２００の裏面に設けられた不図示の駆動機構により、移動用案内溝２２４ｂの任意の位置に移動可能になっている。移動部２２４ａを移動用案内溝２２４ｂの他端に位置させると第二装飾図柄表示装置２０９を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外に位置させることができ、移動部２２４ａを移動用案内溝２２４ｂの一端に位置させると第二装飾図柄表示装置２０９全体を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に位置させることができる。

【０４１５】
次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例１について図５１を用いて説明する。図５１は、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。本例では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで当該特図変動遊技での当否判定結果の予告報知演出を行っている。図５１（ａ）と（ｂ）は、大当り信頼度が低い予告報知演出を示し、図５１（ｃ）と（ｄ）は、大当り信頼度が高い予告報知演出を示している。

【０４１６】
図５１（ａ）は、特図変動遊技中にリーチ演出が開始された状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、武士ｃ１と武士ｃ２による戦いが行われている。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれには「装飾２」が停止表示している。中図柄表示領域２０８ｂでは装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の位置（以下、初期位置と称する場合がある）に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「リーチ」の文字列を含む画像が表示されている。

【０４１７】
図５１（ｂ）も、特図変動遊技中にリーチ演出が開始された状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、武士ｃ１と武士ｃ２による戦いが行われている。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれには「装飾２」が停止表示している。中図柄表示領域２０８ｂは装飾図柄の変動表示中だが、「リーチ」の文字列を含む画像が表示されて、当該変動表示は遊技者には視認できなくなってい

る。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には全面に黒が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９を移動させない場合には、第一装飾図柄表示装置２０８での演出を目立たせるために、第二装飾図柄表示装置２０９での表示をしないか、目立たない画像を表示するようにしてもよい。また、特定の画像（本例では「リーチ」の文字列を含む画像）が第二装飾図柄表示装置２０９にのみ表示される場合と、第一装飾図柄表示装置２０８にのみ表示される場合があることを示しているが、該特定の画像が第二装飾図柄表示装置２０９および第一装飾図柄表示装置２０８の両方に同時に表示される場合があってもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９および第一装飾図柄表示装置２０８に跨って表示される場合があってもよい。

【０４１８】

図５１（ａ）、（ｂ）に示すように、リーチ演出の際に、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域より上方の初期位置に停止しており、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を全く隠さない予告報知は、以下に例示するようなリーチ演出の際に、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の少なくとも一部を隠す予告報知よりも大当り信頼度が低くなっている。

【０４１９】

図５１（ｃ）は、特図変動遊技中にリーチ演出が開始された状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、武士ｃ１と武士ｃ２による戦いが行われている。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれには「装飾２」が停止表示している。中図柄表示領域２０８ｂでは装飾図柄の変動表示中だがエフェクト画像ｚｚでその一部が隠されている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａ１～ａ４に保留表示がされている。保留表示は、エフェクト画像ｚｚよりも手前に表示される。さらに、移動部２２４ａが移動用案内溝２２４ｂの一端にまで移動したことにより演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の前面に移動して、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の前面に位置している（以下、この位置を目標位置と称する場合がある）。このため、第二装飾図柄表示装置２０９で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の画像を一部隠している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「激アツ」の文字列を含む画像が表示されている。図５１（ｃ）には図示していないが、「激アツ」の文字列を含む画像で保留表示領域ａの表示を隠してもよいし、その逆に保留表示領域ａによって、該「激アツ」の文字列を含む画像を隠してもよい。エフェクト画像ｚｚは、第二装飾図柄表示装置２０９の移動に対応して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に表示するようにしてもよい。第二装飾図柄表示装置２０９の移動によって、第一装飾図柄表示装置２０８に表示される装飾図柄や当該変動に関する予告表示が隠されるようにしてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９およびエフェクト画像ｚｚによって、第一装飾図柄表示装置２０８に表示される画像の一部が隠されるものの、それらで隠されない領域においては、図５１（ａ）や（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９が移動しないパターンと同様の表示が行われてもよい。

【０４２０】

図５１（ｄ）も、特図変動遊技中にリーチ演出が開始された状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、武士ｃ１と武士ｃ２による戦いが行われている。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれには「装飾２」が停止表示している。中図柄表示領域２０８ｂでは装飾図柄の変動表示中である。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。さらに、移動部２２４ａが移動用案内溝２２４ｂの一端にまで移動したことにより演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の前面に移動して、第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に移動して、第二装飾図柄表示装置２０９で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の画像を一部隠している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「リーチ」の文字列を含む画像が表示されている。このように、第二装飾図柄

表示装置２０９の移動があった場合であっても、図５１（ａ）に示す移動が無かった場合と同じ表示を行ってもよい。こうすることにより、第二装飾図柄表示装置２０９の移動有無でのみ大当り信頼度に差を設けるようにしてもよい。

【０４２１】

図５１（ｃ）、（ｄ）に示すように、リーチ演出の際に、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に移動して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部を隠す予告報知は大当り信頼度が高くなっている。このように、本実施例では、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８に重ならない場合よりも重なる場合の方が遊技者にとって有利になっている。

【０４２２】

次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例２について図５２を用いて説明する。図５２は、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。本例では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで当該特図変動遊技での当否判定結果の予告報知演出を行っている。

【０４２３】

図５２（ａ）は、特図変動遊技中のリーチ演出で第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示装置２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾４－装飾４－装飾４」が揺れ変動している状態を示している。演出表示領域２０８ｄには「気合を入れてボタンを押すんだ！」という文字列を含む画像が表示されている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「昇格チャレンジ」の文字列を含む画像が表示されている。

【０４２４】

図５２（ｂ）と（ｃ）は、図５２（ａ）に示す状態から遊技者がチャンスボタン１３６を押下したか、あるいはチャンスボタンの押下許可期間が経過した時点での第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９による演出を示している。図５２（ｂ）に示す演出では、揺れ変動中の装飾図柄全体を隠すエフェクト画像ｚｚが表示されている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９は引き続き初期位置に停止しており、その表示領域には図５２（ａ）と同じ「昇格チャレンジ」の文字列を含む画像が表示されている。

【０４２５】

図５２（ｃ）に示す演出では、揺れ変動中の装飾図柄全体を隠すエフェクト画像ｚｚが表示されている。または、該エフェクト画像ｚｚを表示するタイミングで、ゆれ変動中の装飾図柄の表示自体を中断している。また、図示していないが、該装飾図柄の表示を中断するのではなく、例えば縮小し、上記エフェクト画像ｚｚの表示を邪魔しない位置に該装飾図柄を表示してもよい。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、移動部２２４ａが移動用案内溝２２４ｂの一端にまで移動して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の前面に下降することにより、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の前面の目標位置に停止している。これにより、第二装飾図柄表示装置２０９で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の画像が一部隠されている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「大盤振舞」の文字列を含む画像が表示されている。

【０４２６】

第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とが協働して当該特図変動遊技の当否判定結果の予告報知を行う場合、図５２（ｃ）に示すような第二装飾図柄表示装置２０９の移動を伴う演出の方が、図５２（ｂ）に示すような第二装飾図柄表示装置２０９の移動を伴わない演出より大当りの信頼度が高い予告報知となっている。

【０４２７】
図５２（ｄ）、（ｅ）、（ｆ）は、特図変動遊技が終了して左中右図柄表示装置２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに装飾図柄が停止表示されている状態を示している。図５２（ｄ）と（ｅ）は、図５２（ｂ）に示す予告報知演出から移行した状態を示している。図５２（ｆ）は、図５２（ｃ）に示す予告報知演出から移行した状態を示している。図５２（ｄ）に示す状態は、図５２（ａ）に示す「装飾４－装飾４－装飾４」の揺れ変動が確定して「装飾４－装飾４－装飾４」が確定表示された状態を示している。図５２（ｅ）に示す状態は、図５２（ａ）に示す「装飾４－装飾４－装飾４」の揺れ変動から昇格して「装飾５－装飾５－装飾５」が確定表示された状態を示している。図５２（ｆ）に示す状態は、図５２（ａ）に示す「装飾４－装飾４－装飾４」の揺れ変動から昇格して「装飾７－装飾７－装飾７」が確定表示された状態を示している。このように、第二装飾図柄表示装置２０９が移動した時点で確変１６Ｒ（ラウンド）大当り確定となっている。つまり、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８に重ならない場合よりも重なる場合の方が遊技者にとって有利となっている。また、図５２（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が移動しなかった場合であっても確変およびＲ数の多い大当りが発生してもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９が移動した時点で、該第二装飾図柄表示装置２０９が移動しなかった場合よりも有利になりやすければ良く、必ず有利にならなくてもよい。

【０４２８】
このように、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８に重ならない場合よりも重なる場合の方が遊技者にとって有利となる。なお、第二装飾図柄表示装置２０９の移動の有無に関わらず第一装飾図柄表示装置２０８に同じ画像が表示されてもよいし、異なる画像が表示されてもよい。

【０４２９】
次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例３について図５３を用いて説明する。図５３は、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。本例では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで先読み予告報知演出を行っている。

【０４３０】
図５３（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８のの左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれには装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、武士ｃ１と武士ｃ２による戦いが行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａ１～ａ４で特図１の保留が４個あることが示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「姫」の画像とともに「チャンス！」の文字列を含む画像が表示されている。また、保留表示領域ａには特図１の保留が４個あり、特図２の保留がないことが示されている。

【０４３１】
図５３（ｂ）は、特図変動遊技中に演出可動体２２４の移動動作により第二装飾図柄表示装置２０９が下降移動を開始した状態を示している。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部近傍に縮小表示されて装飾図柄の変動表示が行われている。なお、該縮小表示は、第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に移動した場合であっても隠されない位置に表示される。演出表示領域２０８ｄでは二人の武士ｃ１、ｃ２による戦いのに画像に加えて、エフェクト画像ｚｚが表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されたエフェクト画像ｚｚと同様のエフェクト画像が表示されている。また、保留表示領域ａには特図１の保留が４個あり、億図２の保留がないことが示されている。

【０４３２】
図５３（ｃ）は、特図変動遊技中であって、図５３（ｂ）に示す状態よりさらに第二装飾図柄表示装置２０９が下降移動した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９の双方に表示されているエフェクト画像ｚｚはその大きさが大きくなって表示されている。
【０４３３】
図５３（ｄ）は、特図変動遊技中であって、図５３（ｃ）に示す状態よりさらに第二装飾図柄表示装置２０９が下降移動して目標位置に到達した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９の双方に表示されているエフェクト画像ｚｚはさらにその大きさが大きくなって表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に移動しても隠されない位置にある４個の保留表示ａ１～ａ４は、エフェクト画像ｚｚによって大部分が隠されている。
【０４３４】
図５３（ｅ）は、特図変動遊技中であって、第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に停止している状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９の双方に表示されていたエフェクト画像ｚｚは消滅して、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは二人の武士ｃ１、ｃ２が戦っている演出が表示され、４個の保留表示ａ１～ａ４も再表示される。但し、保留表示ａ３の表示態様が変化して先読み予告報知がなされている。また、第二装飾図柄表示装置２０９では背景表示はされていない。このように、本実施例の先読み予告報知は、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の前面の一部を隠すように移動し、次いで、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内で第二装飾図柄表示装置２０９が隠さない領域に表示された保留表示の態様が、第二装飾図柄表示装置２０９の移動に合わせて変化するようになっている。このように第二装飾図柄表示装置２０９の移動を伴う保留表示ａ３での先読み報知態様は、他の態様よりも大当り信頼度が高い先読み予告保留アイコンである。また、第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に移動した場合には、先読み報知態様を移動前よりも大当り信頼度の高い態様に必ず変更してもよいし、移動しなかった場合よりも移動した場合の方が変更しやすくしていてもよい。
【０４３５】
図５３（ｆ）は、特図変動遊技中であって、第二装飾図柄表示装置２０９が図５２（ｅ）に示す表示を維持して目標位置から初期位置へ戻る動作を開始した状態を示している。なお、本例の先読み予告報知態様とともに、二装飾図柄表示装置２０９の移動を伴わずに保留アイコンの態様が変化する先読み予告報知態様を備えていてもよい。
なお本例においては、図（ｂ）において、第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９のそれぞれにエフェクト画像ｚｚを表示した後、図（ｄ）において、第一装飾図柄表示装置２０８では、エフェクト画像ｚｚの全体を表示し、第二装飾図柄表示装置２０９では、エフェクト画像ｚｚの一部のみを表示していたがこれに限らない。
【０４３６】
次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例４について図５４を用いて説明する。図５４は、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。本例では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで当該特図変動遊技での当否判定結果の予告報知演出を行っている。
【０４３７】
図５４（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。本例では第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９での背景演出の画像表示は省略している。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の

表示領域には太い矢印ｃ３の画像が表示領域の左上から右下にかけて直線状に進むアニメーション表示が行われている。

【０４３８】

図５４（ｂ）は、図５４（ａ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された矢印ｃ３の移動方向および移動速度に同期して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の上辺から矢印ｃ３と同形状の矢印ｃ４の画像が進入してくるアニメーション表示が行われている。図５４（ｂ）では、第二装飾図柄表示装置２０９に矢印ｃ３の尾部が表示され第一装飾図柄表示装置２０８に矢印ｃ４の矢頭部が表示されて、あたかも一つの矢印が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域から第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域にかけて移動するアニメーションとして視認される。また、このように複数の表示装置にまたがる表示を行う場合に、手前に配置された表示装置に表示されている内容と同様の表示を背面に配置された表示装置で行っていてもよいし、行っていなくてもよい。

【０４３９】

図５４（ｃ）は、図５４（ｂ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示しており、一つの矢印が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域を通り過ぎて第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に全て移動した状態を示している。図５４（ａ）～（ｃ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域を跨いで一つの画像が表示される演出で当該特図変動遊技での当否判定結果の予告報知演出を行っている。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が移動しない場合であっても、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に跨って画像が表示されるが、これは第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９のうちの一方の表示領域にのみ画像が表示される場合よりも遊技者にとって有利になり易い。また、第一装飾図柄表示装置２０８に第一の画像（本例では、矢印ｃ４）を表示し、第二装飾図柄表示装置２０９に第二の画像（本例では、矢印ｃ３）を表示することで、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る一の画像としている。なお、第一の画像と第二の画像の表示位置が多少ずれていてもよい。むしろ、あえてずらして表示することで、遊技者に違和感を与えて注目を集めることができる場合がある。

【０４４０】

図５４（ｄ）は、特図変動遊技中の状態を示している。本例では第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９での背景演出の画像表示は省略している。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。本例では、演出可動体２２４が移動しており第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を徐々に隠しつつある状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には太い矢印ｃ３の画像が表示領域の左上から右下にかけて直線状に進むアニメーション表示が行われている。

【０４４１】

図５４（ｅ）は、図５４（ｄ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。演出可動体２２４が移動が目標位置に到達して第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を一部隠した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された矢印ｃ３の進路と同進路で直線状に矢印ｃ４が進むアニメーション表示が行われている。図５４（ｅ）では、第二装飾図柄表示装置２０９に矢印ｃ３の尾部が表示され第一装飾図柄表示装置２０８に矢印ｃ４の矢頭部が表示されて、あたかも一つの矢印が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域から第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域にかけて移動するアニメーションとして視認される。

【０４４２】

図５４（ｆ）は、図５４（ｅ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示しており、一つの矢印が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域を通り過ぎて第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に全て移動した状態を示している。図５４（ｄ）～（ｆ）に示

すように、第二装飾図柄表示装置２０９の移動を伴いつつ、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域を跨いで一つの画像が表示される演出で当該特図変動遊技での当否判定結果の予告報知演出を行っている。第二装飾図柄表示装置２０９が移動し、且つ第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に跨って画像が表示される本例は、第二装飾図柄表示装置２０９が移動しない場合よりも遊技者に有利になり易い。つまり、本例のような、第二装飾図柄表示装置２０９が移動し、且つ第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る画像が表示される場合が最も有利者にとって有利となる。

【０４４３】

次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例５について図５５を用いて説明する。図５５は、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。本例では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで当該特図変動遊技の結果が確変状態への移行か否かの予告報知演出を行っている。なお、本例では演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の右縦辺側に配置され、右方向から左方向に移動することにより第二装飾図柄表示装置２０９を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に移動させるようになっている。

【０４４４】

図５５（ａ）は、特図変動遊技中に確変への移行を予告する演出が開始された状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、「～喧嘩みこしモード突入！～」および「吉宗が悪宗を押し出すことができれば確変！？」という文字列を含む画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで「装飾１－装飾２－装飾３」が停止表示され、小当りまたは潜伏確変となる図柄組み合わせとなっている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より右方の位置（以下、初期位置と称する場合がある）に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「吉宗」のキャラクタ画像を含む画像が表示されている。

【０４４５】

図５５（ｂ）～（ｄ）のそれぞれは、図５５（ａ）に示す小当りまたは潜伏確変となる図柄組み合わせが表示された後、所定の期間に亘って行われる演出を示している。遊技状態が確変状態となっている場合の方が確変状態となっていない場合よりも該演出が実行される期間が長く、さらに第二装飾図柄表示装置２０９の移動量も大きくなる。つまり、第二装飾図柄表示装置２０９で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を隠す面積が大きくなる方が、遊技者にとって有利な状態になり易い。また、上記所定の期間とは、例えば小当たりまたは潜伏確変大当りから複数回の図柄変動に跨って行われるものであってもよいし、上記小当たりまたは潜伏確変大当り状態（アタッカが複数回開放する期間）中に行われるものであってもよい。

【０４４６】

図５５（ｂ）に示す演出では、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでの背景演出として、「喧嘩みこしモード」および「～悪宗を押し出すことができれば？～」という文字列と「悪宗」という武士が右方向に手を突っ張っている画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「劣勢」という文字列と「吉宗」が左方向に手を突っ張っている画像が表示されている。「吉宗」の手と「悪宗」の手は演出可動体２２４の枠状部の枠を挟んで対向している。また、４個の保留表示領域ａ１～ａ４に保留があることが表示され、そのうち保留

表示ａ３の表示態様が変化して先読み予告報知がなされている。図５５（ｂ）に示す例では、第二装飾図柄表示装置２０９の移動量が少ない（本例では、初期位置に停止しているので移動量はゼロ）演出態様を示しており、確変期待度が低いことを報知している。

【０４４７】

図５５（ｃ）に示す演出では、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでの背景演出として、「喧嘩みこしモード」および「～悪宗を押し出すことができれば？～」という文字列と「悪宗」という武士が右方向に手を突っ張っている画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、４個の保留表示領域ａ１～ａ４に保留があることが表示され、そのうち保留表示ａ３の表示態様が変化して先読み予告報知がなされている。演出可動体２２４の移動により、第二装飾図柄表示装置２０９は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内で保留表示領域ａ３とａ４を隠した位置で停止している。このため、先読み予告報知が第二装飾図柄表示装置２０８で隠されて視認できなくなっている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「均衡」という文字列と「吉宗」が左方向に手を突っ張っている画像が表示されている。「吉宗」の手と「悪宗」の手は演出可動体２２４の枠状部の枠を挟んで対向している。図５５（ｃ）に示す例では、第二装飾図柄表示装置２０９の移動量が中程度の演出態様を示しており、確変期待度が中程度であることを報知している。図５５（ｃ）に示すように、遊技状態の有利度を表すための第二装飾図柄表示装置２０９の移動により、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内のいくつかの表示が隠されてもよく、例えば、当該変動における予告等が隠されてもよい。また、遊技者とって有利なほど、第二装飾図柄表示装置２０９で種々の予告が隠されるようにしてもよい。あるいは、予告が隠され易かったり、予告が隠される領域が大きくなったりしてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９の移動により保留や装飾図柄等の抽選に関する表示が隠される場合があってもよい。

【０４４８】

図５５（ｄ）に示す演出では、演出可動体２２４の移動により第二装飾図柄表示装置２０９の殆どが第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に入り込んでいる。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「押し出し」、「成功」という文字列と「吉宗」が左方向に手を突っ張っている画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでの背景演出として、「喧嘩みこしモード」および「～悪宗を押し出すことができれば？～」という文字列と「悪宗」という武士が「吉宗」の「押し出し」により逆さまになって左方に飛んでいく形態の画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、４個の保留表示領域ａ１～ａ４に保留があることが表示され、そのうち保留表示ａ３の表示態様が変化して先読み予告報知がなされている。第二装飾図柄表示装置２０９は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内で保留表示領域ａ１～ａ４をほぼ隠した位置で停止している。このため、先読み予告報知が第二装飾図柄表示装置２０８で隠されて視認できなくなっている。図５５（ｄ）に示す例では、第二装飾図柄表示装置２０９の移動量が大の演出態様を示しており、確変期待度が大（あるいは確定）であることを報知している。なお、有利な状態であることを明確に報知した後であっても、第二装飾図柄表示装置２０９によって第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部を隠しつづけてもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を隠さない初期位置に戻してもよい。

なお、複数変動に跨って本例の演出を実行した場合に、第二装飾図柄表示装置２０９を左右に移動させてもよい。そのような場合には、第二装飾図柄表示装置２０９の移動に対応して第一装飾図柄表示装置２０８に表示された「悪宗」の表示位置を変更してもよい。つまり、移動可能な第二装飾図柄表示装置２０９の移動に合わせて移動不能な第一装飾図柄表示装置２０８の表示を切り替えてもよい。またそのような場合には、移動可能な第二

装飾図柄表示装置２０９の表示の一部または全部を移動前後で変更せずに移動させてもよい。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９に表示されている「吉宗」については、表示位置および表示態様を変更していない。

【０４４９】

次に、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例６について図５６～図５８を用いて説明する。図５６～図５８は、本発明の第４の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。本例では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで当該特図変動遊技での当否判定結果の予告報知演出を行っている。

【０４５０】

図５６（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは、「変身チャレンジ」、「～変身できればチャンス～」の文字列を含む画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。

【０４５１】

図５６（ｂ）は、図５６（ａ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄのほぼ中央には「吉宗」が立ち上がっている全身画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置で上下に揺れ動く煽り動作をしている（図中、左上と右下の波線で煽り動作を示している）。該煽り動作は大当り信頼度の高低に関わらず共通して行われる。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「兜」の画像が表示されている。

【０４５２】

図５６（ｃ）は、図５６（ｂ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「兜」の画像が鉛直下方に降下するアニメーション表示が行われている。一方、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された「兜」の画像の降下速度に同期して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の上辺から「兜」の画像が鉛直下方に降下するアニメーション表示が行われている。図５６（ｃ）では、第二装飾図柄表示装置２０９に「兜」の上部が表示され第一装飾図柄表示装置２０８に「兜」の上部以外が表示されて、あたかも一つの兜が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域から第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域にかけて降下移動するアニメーションとして視認される。

【０４５３】

図５６（ｄ）は、図５６（ｃ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄではほぼ全面にエフェクト画像ｚｚが表示されて「吉宗」の画像全体を隠している。エフェクト画像ｚｚの前面には「ドッカーン」の文字列が表示されている。

【０４５４】

図５６（ｅ）は、図５６（ｄ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。エフェクト画像ｚｚが消えると、「八代将軍」の文字列と兜を被った吉宗の画像が

現れる。初期位置にある第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「チャンス！」の文字列を含む画像が表示されている。この画像は、後述する図２４に示すような複数の表示装置を跨ぐ画像が表示されなかった場合にのみ表示され、大当りの信頼度が低い場合にのみ表示される。

【０４５５】

図５６に示す演出では第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置に留まって移動しないようにしているが、図５７に示す演出では第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置から移動して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内を一部隠すようにしている。図５７（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄでは、「変身チャレンジ」、「～変身できればチャンス～」の文字列を含む画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。

【０４５６】

図５７（ｂ）は、図５７（ａ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄのほぼ中央には「吉宗」が立ち上がっている全身画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右下角部には縮小された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置で上下に揺れ動く煽り動作をしている（図中、左上と右下の波線で煽り動作を示している）。該煽り動作は大当り信頼度の高低に関わらず共通して行われる。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、「兜」の画像が表示されている。

【０４５７】

図５７（ｃ）は、図５７（ｂ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。演出可動体２２４の移動動作により第二装飾図柄表示装置２０９は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に移動し、「吉宗」の画像をその頭部から徐々に隠していく。これに同期して第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、表示領域下辺から「吉宗」の頭部が徐々に現れるアニメーション表示が行われる。図５７（ｃ）では、第二装飾図柄表示装置２０９に「兜」の下方から「吉宗」の頭部が現れて、あたかも「吉宗」の頭部に「兜」が被せられるアニメーションとして視認される。

【０４５８】

なお、図５７（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が移動しない限り視認できない位置に装飾が設けられていてもよい。本例では装飾として、「吉宗」の文字が現れている。この装飾は、図５６に示す大当り信頼度が低い演出パターンでは視認できない装飾である。

【０４５９】

図５７（ｄ）は、図５７（ｃ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９は目標位置に停止しており、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を一部隠している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄではほぼ全面にエフェクト画像ｚｚが表示されて「吉宗」の画像全体を隠している。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には第一装飾図柄表示装置２０８のエフェクト画像ｚｚに対応したエフェクト画像ｚｚの一部が表示されている。これにより遊技者は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域に第二装飾図柄表示装置２０９が被さっていても一つのまとまりのあるエフェクト画像ｚｚを視認できる。エフェクト画像ｚｚの前面には「ドッカーン」の文字列が表示されている。このように、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域に、第二装飾図柄表示装置２０９が重ならない場合の第一装飾図柄表示装置２０８の表示画像と似た表示を行っている。しかしながら、演出可動体２２４の枠状部や第二

装飾図柄表示装置２０９の額縁領域、あるいは駆動系が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の視認を邪魔してしまうのは致し方なく、画像を表示可能な領域が縮小してしまう。これを勘案して当該演出の大当り信頼度を高め、当該演出の出現頻度を下げている。また、出現頻度を下げることで、演出可動体２２４の駆動頻度を下げられるので、演出可動体２２４の駆動系（移動部２２４ａと移動用案内溝２２４ｂおよびその他の駆動系）の耐久性を向上させることができる場合がある。

【０４６０】

図５７（ｅ）は、図５７（ｄ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。エフェクト画像ｚｚが消えると、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域および第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域が協働して全体としてひとまとまりの画像として、「八代将軍」の文字列と兜を被った吉宗の画像を表示する。なお、表示された「吉宗」は片目に眼帯をした画像に変更されている。演出可動体２２４の枠状部や第二装飾図柄表示装置２０９の額縁領域によって、画像の少なくとも一部が隠されてもよい。第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置等に移動した後で、「兜を被った吉宗」が表示される場合があってもよい。また、図５６（ｅ）に示す画像と全く同じ画像である必要はなく、複数の画像のうちの少なくとも一つが表示されていればよく、全く同じ画像が表示される必要はない。例えば、図５６（ｅ）に示す吉宗は両目が明いているの対し図５７（ｅ）に示す吉宗は右目に眼帯をしている。このように、少なくとも第一装飾図柄表示装置２０８に表示された画像を含む画像が第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９を跨いで表示される予告報知演出の方が大当り信頼度が高くなっている。

【０４６１】

図５７（ｆ）は、図５７（ｅ）に示す状態において、演出可動体２２４と第二装飾図柄表示装置２０９を取り外して第一装飾図柄表示装置２０８及びその周辺を示している。図５７（ｆ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９に隠されてしまう領域であっても第一装飾図柄表示装置２０８に表示しておくことで、遊技者が視点を変更した場合に視認できる場合があるので、第二装飾図柄表示装置２０９に隠されてしまう領域の画像は表示しておく。このように、第二装飾図柄表示装置２０９よりも後ろに配置された第一装飾図柄表示装置２０８でも同じ画像を表示していてもよい。また逆に、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る表示を行わなくてもよい。

【０４６２】

図５８は、図５７（ｅ）に示すのと同様に、図５７（ｄ）に引き続いて特図変動遊技が行われている状態を示している。エフェクト画像ｚｚが消えると、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域および第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域が協働して全体としてひとまとまりの画像として、「八代将軍」の文字列と兜を被った吉宗の画像を表示する。なお、表示された「吉宗」は片目に眼帯をした画像に変更されている。さらに、図５７（ｅ）に示す眼帯は無地の黒であったが、本例では黒い地に「当」の文字が表示されている。このように、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る表示にも複数種類の態様があってもよい。また、それら複数の態様の全てが、図５６に示すような第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との間に跨らない表示よりも大当り信頼度が高くなっていてもよい。例えば、図５８に示すような「当」の文字を表示させる態様を特に大当り確定となる報知態様としてもよい。

また、例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に移動しなかった場合に視認可能で、第二装飾図柄表示装置２０９が目標位置に移動した場合に、該第二装飾図柄表示装置２０９によって隠される画像を第一装飾図柄表示装置２０８に表示していてもよい、つまり、該画像が視認できる場合は大当り信頼度が低く、該画像が視認できない場合は大当り信頼度が高いといった判断の指針となるような画像を表示していてもよい。また該画像は、予告画像や装飾図柄等の抽選結果に関する画像であってもよいし、背景や枠の表示等の抽選結果に関わらず複数の変動で共通して表示される画像であってもよい。

【０４６３】

次に、以上説明した第４の実施の形態によるパチンコ機１００の特徴的構成について再

度図５０～図５８を参照しつつ説明する。
（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、
表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、
表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の表示手段は、第一の位置（例えば、初期位置）から第二の位置（例えば、目標位置）へ少なくとも移動可能なものであり、
前記第二の表示手段は、前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、
前記第一の表示手段は、第一の画像（例えば、装飾図柄の変動表示）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の画像は、前記第二の表示手段が前記第一の位置にある場合に、前記第一の表示手段に表示される（以下、「第一の表示」とする）ものであり、
前記第一の画像は、前記第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段に表示される（以下、「第二の表示」とする）ものであり、
前記第二の表示以降の第二の遊技状態（例えば、大当り遊技状態、特図高確率状態、電サポ状態等）は、前記第一の表示以降の第一の遊技状態（例えば、通常遊技状態、特図低確率状態、非電サポ状態等）よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする。
【０４６４】
上記パチンコ機１００によれば、表示手段の移動を伴う演出の方が有利であり、表示手段の移動可否に関わらず共通の画像が表示され、共通の画像は移動しない表示手段に表示される。また、上記パチンコ機１００によれば、画像を多様な態様で表示することができ、遊技台の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者が注目すべき領域を狭めることで、該狭められた以降の遊技状態が有利になることをに遊技者に気づき易くすることができる場合がある。また、第一の画像の近傍の領域または第一の画像が表示されている領域そのものが第二の表示手段によって隠されるため、第二の表示手段が移動したことに気づき易く、それにより、遊技者にとって有利な状態になったことを確実に伝えることができる場合がある。特に第一の画像に注目していた遊技者を驚かせることもできる場合がある。
【０４６５】
（２）上記パチンコ機１００において、
前記第一の表示手段は、第三の画像（例えば、矢印ｃ４）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第二の表示手段は、第二の画像（例えば、矢印ｃ３）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段に表示された前記第三の画像および前記第二の表示手段に表示された前記第二の画像により、見た目上一つに見える画（例えば、一つの矢印の画像）を構成する、
ことを特徴とする。
【０４６６】
上記パチンコ機１００によれば、複数の表示手段に跨る画像を表示することで、複数の画像それぞれに遊技者に注目を集めることができる場合がある。特に、第二の表示手段によって、第一の表示手段による表示の少なくとも一部が隠されている場合には、より、複数の表示手段が近づいた状態であるため、遊技者が注目し易い場合がある。また、複数の表示手段に跨る画像を表示することで、一の表示手段では表示できない大きさの画像を表示することができる場合がある。
【０４６７】

（３）上記パチンコ機１００において、
前記第一の表示手段は、第四の画像（例えば、「兜」を被った「吉宗」の全身の画像）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第二の画像（例えば、「兜」を被った「吉宗」の頭部の画像）は、前記第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第二の表示手段に表示されるものであり、
前記第三の画像（例えば、「兜」を被った「吉宗」の頭部以外の画像）は、前記第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段に表示されるものであり、
前記第四の画像は、前記第二の表示手段が前記第一の位置にある場合に、前記第一の表示手段に表示されるものであり、
前記第二の画像は、前記第三の画像が表示されている間に表示される場合がある画像であり、
前記第二の画像および第三の画像の見た目は、前記第四の画像の見た目と同じである、
ことを特徴とする。

【０４６８】
上記パチンコ機１００によれば、複数の表示手段に跨って表示される画と単体の表示手段に表示される画の見た目を同じにすることで、複数の表示手段に跨って表示された場合により遊技者を驚かせることができる場合がある。特に第二の表示手段が移動し、第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠した状態において複数の表示手段に跨る画を表示した場合における見た目と、第一の表示手段単体に表示された画像の見た目を同じにすることで、第二の表示手段の移動可否を強調することができる場合がある。見た目は同じであっても、第二の表示手段に表示されている部分（第二の画像）はその他の部分よりも手前に表示されるため、当該部分により遊技者を注目させることができる。見た目が同じであっても、表示手段の移動可否や複数の表示手段に跨っているか否かで有利度を切り替えることができる場合がある。

【０４６９】
（４）上記パチンコ機１００において、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置にある場合に、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置にある場合よりも前記第二の位置にある場合の方が前記第一の表示手段による表示を大きく隠すものである、
ことを特徴とする。

【０４７０】
上記パチンコ機１００によれば、可動する第二の表示手段に隠される領域が大きい程遊技者に有利になる。また、第二の表示手段の移動可否に限らず移動時の態様にも遊技者を注目させることができる場合がある。また、従来一般的であった「大きな表示程有利」といったセオリーとは反対に、「小さな表示程有利」になるため、遊技者を驚かせつつ興趣を向上することができる。また、過剰に大きな表示手段を備えなくてもよいという利点を有する。

【０４７１】
（５）上記パチンコ機１００において、
前記第二の表示手段は、第五の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第五の画像は、前記第二の表示手段が前記第一の位置にある場合に、前記第二の表示手段に表示されるものであり、
前記第五の画像は、前記第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第二の表示手段に表示されないものであり、
前記第五の画像は、前記第一の表示手段に表示されないものである、
ことを特徴とする。

【０４７２】
上記パチンコ機１００によれば、移動しなかった表示手段で専用の表示が行われる場合があるので、表示手段が移動しなかった場合であっても遊技者を落胆させることが無い場

合がある。また、表示手段の移動可否、移動態様に加え、移動しなかった場合における該表示手段の表示態様にも注目させることで、遊技者を遊技に集中させることができる場合がある。

【０４７３】

従来は表示手段による表示が単調になりがちで、遊技者が飽きてしまう恐れがあった。また、年々遊技台に搭載される表示手段のサイズが大きくなっているため、遊技台の価格の高騰や、その他の部品の配置スペース圧迫が問題になっていた。さらに、遊技の間、長時間遊技者が注視する表示手段自体に動作が無いため視点が一点に集中しやすく目が疲れるし、飽き易いという問題もあった。特に視点が前後方向に移動しないため眼筋の運動が無くなり、眼が悪くなる恐れがあった。本発明によれば、画像を多様な態様で表示することができる遊技台を提供できる。

【０４７４】

なお、従来技術で用いられているシャッタを用いた表示手段の遮蔽については、所定の画像を表示している表示手段による表示の少なくとも一部を隠す点で本願発明と類似するかもしれないが、本願発明においては、表示手段が他の表示手段を隠すことで、該隠された領域の手前で新たな表示を行うことができる点で異なる。更に、隠しているのが表示手段であるため、表示内容を切り替えることで、隠している最中であっても多様な態様での表示が可能となる。

【０４７５】

なお、有利な遊技状態とは、大当り信頼度が高い（当該変動における予告、先読み予告等）、潜伏確変の期待度が高い、付与される利益が大きくなりやすい（ラウンド昇格、確変昇格、時短付与等の、総じて遊技者の得られる出玉利益の大きさが大きくなり易い）、出現頻度の低いレア画像やレア演出をみることができる等を実現可能な遊技状態を指す。

【０４７６】

表示手段の大小関係および重複時に隠される領域については、表示領域の小さい表示手段が移動されることで、相対的に表示領域の大きい表示手段の表示領域が隠されるようにしてもよい。また、表示領域の大きい表示手段が移動されることで、相対的に表示領域の小さい表示手段の表示領域が隠されるようにしてもよい。また、隠された状態であっても、表示領域の少なくとも一部が遊技者から視認できるようにしてもよい。また、隠された状態においては、表示領域を遊技者が視認することはできないようにしてもよい。また、移動可能な領域のどの位置においても可動表示手段が他方の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すようにしてもよい。また、移動可能な領域における所定の位置においては、可動表示手段が他方の表示手段による表示を隠さないようにしてもよい。また、移動可能な可動表示手段が、移動によって、移動不能な表示手段の少なくとも一部を隠してもよいし、その逆に移動可能な可動表示手段が、移動によって、自身の少なくとも一部が移動不能な表示手段に隠される位置に移動してもよい。

【０４７７】

また、第一の位置関係（表示手段同士が重なっていない場合）では、複数の表示手段に跨る画像の表示は行わず、第二の位置関係（一方の表示手段が他方の表示手段に重なった状態）で複数の表示手段に跨る画像の表示を行うようにしてもよい。また、表示手段が移動する場合に行われる演出にかかる時間と表示手段が移動しない場合に行われる演出にかかる時間が同じであってもよい。また、実施例４に記載しているように、表示手段が移動し、他方の表示手段による表示の少なくとも一部を隠す場合と、表示手段が移動しない場合とで、一部の演出を共通にしていてもよい。また、移動する場合としない場合で演出の実行時間（演出タイマ）を共通にし、同じ抽選結果および同じ演出タイマであってもサブ側の抽選により表示手段の移動可否を決定してもよい。

【０４７８】

［第５の実施の形態］

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００について図５９～図６５を用いて説明する。図５９は本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２０

０を正面から見た略示正面図である。図５９に示す遊技盤２００には、第４の実施の形態の演出可動体２２４と同様の移動動作を含む移動動作を行うことができる演出可動体２２４が搭載されている。演出可動体２２４以外の構成要素は図５０に示す遊技盤２００の構成要素と同一であるので同一の符号を付してその詳細説明は省略する。また、演出可動体２２４の駆動系については拡張部分についてのみ説明する。

【０４７９】

演出可動体２２４は、所定の駆動系により、表示画面前方平面内で鉛直方向および垂直方向に移動できるようになっている。本例の駆動系は、第４の実施の形態における案内溝が第一装飾図柄表示装置２０８の上辺および右辺に沿って延長された移動用案内溝２２４ｂと、移動用案内溝２２４ｂに案内されて移動可能な移動部２２４ａとを有している。移動用案内溝２２４ｂは、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形表示領域の上側長辺近傍に溝の第一曲部が位置し、第一曲部から演出可動体２２４の長方形枠状部の上下長辺間の距離分だけ鉛直上方に離れた場所に一端が位置している。また、移動用案内溝２２４ｂは、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形表示領域の上側長辺と右側短辺の角部外側近傍に第二曲部が位置し、第二曲部から鉛直下方に右側短辺中央部外側近傍に他端が位置している。演出可動体２２４は枠状部裏面上部が移動部２２４ａに接続されている。また、演出可動体２２４は、表示画面前方平面内で回転可能に移動部２２４ａに固定されている。移動部２２４ａは遊技盤２００の裏面に設けられた不図示の駆動機構により、移動用案内溝２２４ｂの任意の位置に移動可能になっている。移動部２２４ａを移動用案内溝２２４ｂの一端に位置させると第二装飾図柄表示装置２０９を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外に位置させることができ、移動部２２４ａを移動用案内溝２２４ｂの第一曲部に位置させると第二装飾図柄表示装置２０９全体を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に位置させることができる。また、移動部２２４ａを移動用案内溝２２４ｂの第一曲部から第二曲部、さらに他端に移動させると第二装飾図柄表示装置２０９の少なくとも一部を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内に位置させることができる。

【０４８０】

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例１について図６０を用いて説明する。図６０は、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。

【０４８１】

図６０（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８では表示領域全体が演出用に使用されている。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれには装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。演出表示領域２０８ｄでは真っ黒の背景に「チャンスなのか？」という文字列が表示される演出が行われている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「姫」の画像と「？」の文字を含む画像が表示されている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０４８２】

図６０（ａ）に示す特図変動遊技では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域（横の長さ＝Ｘ１、縦の長さ＝Ｙ１）の全域、つまり、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の全域の面積Ｓ１＝Ｘ１×Ｙ１で演出が行われている。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域（横の長さ＝Ｘ２、縦の長さ＝Ｙ２）の全域、つまり、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われている。

【０４８３】

図６０（ｂ）は、特図変動遊技中の状態であって、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が演出用に使用されている状態を示している。例えば、第一装飾図柄表示装置

２０８の表示領域の中央部で横方向の幅がＸ１より狭いＸ１´の幅で高さはＹ１で変わらない領域（Ｘ１´×Ｙ１）が演出用領域となっている。当該演出用領域内の上方に縮小表示された左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃには「装飾７」が停止表示され、中図柄表示装置２０８ｂでは装飾図柄の変動表示が行われており、リーチ演出が行われている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には「姫」の画像と「そうよ！」の文字を含む画像が表示されている。第四図柄表示領域ｂでは、リーチ演出中であることを示す「▲」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０４８４】

図６０（ｂ）に示す特図変動遊技では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域（横の長さ＝Ｘ１、縦の長さ＝Ｙ１）の一部の面積Ｓ２＝Ｘ１´×Ｙ１で演出が行われている。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域（横の長さ＝Ｘ２、縦の長さ＝Ｙ２）の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われている。

【０４８５】

このように本実施例では、特図変動遊技中で所定条件が成立すると画像が表示されている領域の比率が変化するようにしている。こうすることにより、第一装飾図柄表示装置２０８で画像が表示される領域の幅が変更された場合であっても、第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていた画像（本実施例では姫の画像）の大きさは維持することで、相対的に第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていた画像に遊技者の注目を集めることができる場合がある。なお、画像を表示しない、または、黒や白などの単色の画像を表示することで、画像が表示されている領域を狭めることができる。これにより今まで目立っていた第一装飾図柄表示装置２０８よりも、今まで目立っていなかった第二装飾図柄表示装置２０９を目立たせることが可能となる。本実施例においては、第一装飾図柄表示装置２０８の演出用の横幅を第二装飾図柄表示装置２０９の横幅よりも小さくすることで、遊技者を第二装飾図柄表示装置２０９に注目させていたが、例えば縦幅を小さくしてもよいし、両方を小さくしてもよい。また、長さの大小関係を逆転せずとも、大きさを変更するだけでも遊技者が注目する箇所を変更することができる場合がある。また、幅を変更すると共に、第二装飾図柄表示装置２０９へ注目させるような表示を行ってもよい。例えば、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されたキャラクタ画像が第二装飾図柄表示装置２０９の方向を指差す等の演出を行ってもよい。なお、上述では第一装飾図柄表示装置２０８での演出用面積の比率が小さくなると遊技者に有利な遊技状態になるようにしているが、第一装飾図柄表示装置２０８の演出用表示領域と第二装飾図柄表示装置２０９の演出用表示領域の合計面積が、遊技者に有利な程狭くなるようにしてももちろんよい。

【０４８６】

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例２について図６１を用いて説明する。図６１は、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。

【０４８７】

図６１（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８では表示領域全体が演出用に使用されている。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれには装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０４８８】

図６１（ａ）に示す特図変動遊技では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域（横の

長さ＝Ｘ１、縦の長さ＝Ｙ１）の全域、つまり、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の全域の面積Ｓ１＝Ｘ１×Ｙ１で演出が行われている。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域（横の長さ＝Ｘ２、縦の長さ＝Ｙ２）の全域、つまり、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われている。

【０４８９】

図６１（ｂ）は、特図変動遊技中の状態であって、シャッタ２４６により第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が遮蔽されており、残余の表示領域が演出用に使用されている状態を示している。本例では、シャッタ２４６の左扉２４６ａと右扉２４６ｂが第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を左右からほぼ均等に狭めて、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央部で横方向の幅がＸ１より狭いＸ１´の幅で高さはＹ１で変わらない領域（Ｘ１´×Ｙ１）が演出用領域となっている。当該演出用領域内の上方に「迫る壁を押し返せ！」という文字列を含む画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃには「装飾７」が停止表示され、中図柄表示装置２０８ｂでは装飾図柄の変動表示が行われており、リーチ演出が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、リーチ演出中であることを示す「▲」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０４９０】

図６１（ｂ）に示す特図変動遊技では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域（横の長さ＝Ｘ１、縦の長さ＝Ｙ１）の一部の面積Ｓ２＝Ｘ１´×Ｙ１で演出が行われている。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域（横の長さ＝Ｘ２、縦の長さ＝Ｙ２）の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われている。

【０４９１】

このように本実施例では、特図変動遊技中で所定条件が成立すると画像が表示されている領域の比率が変化するようにしている。こうすることにより、第一装飾図柄表示装置２０８で画像が表示される領域の幅が変更された場合であっても、第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていた画像の大きさは維持することで、相対的に第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていた画像に遊技者の注目を集めることができる場合がある。本実施例においては、第一装飾図柄表示装置２０８の演出用の横幅を第二装飾図柄表示装置２０９の横幅よりも小さくすることで、遊技者を第二装飾図柄表示装置２０９に注目させていたが、例えば縦幅を小さくしてもよいし、両方を小さくしてもよい。また、幅を変更すると共に、第二装飾図柄表示装置２０９へ注目させるような表示を行ってもよい。例えば、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されたキャラクタ画像が第二装飾図柄表示装置２０９の方向を指差す等の演出を行ってもよい。なお、上述では第一装飾図柄表示装置２０８での演出用面積の比率が小さくなると遊技者に有利な遊技状態になるようにしているが、第一装飾図柄表示装置２０８の演出用表示領域と第二装飾図柄表示装置２０９の演出用表示領域の合計面積が、遊技者に有利な程狭くなるようにしてももちろんよい。

なお、本例におけるシャッタ２４６（左扉２４６ａと右扉２４６ｂ）は、重なった領域全てを視認不能とするものとしたが、これに限られる訳ではなく、例えばシャッタ２４６の一部に開口部が設けられ、背面が視認可能になっていてもよいし、シャッタ２４６自体が透過性を有することで、背面が視認可能になっていてもよい。

【０４９２】

本実施例では、第一装飾図柄表示装置２０８の手前に配置されたシャッタ２４６が閉鎖されることで、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域が狭められる。シャッタ２４６の閉鎖が行われた場合に、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されていた装飾図柄を第二装飾図柄表示装置２０９に表示してもよい。第二の表示装置に装飾図柄を表示するタイミングは、該狭められたタイミングのみであってもよいし、他の条件が成立した場合にも表示されるような構成であってもよい。なお、シャッタ２４６は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を遮蔽することができるが、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域を遮蔽

することはできない。

【０４９３】

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例３について図６２を用いて説明する。図６２は、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。

【０４９４】

図６２（ａ）は、特図変動遊技中の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８では表示領域全体が演出用に使用されている。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれには装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外であって、当該表示領域より上方の初期位置に停止している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０４９５】

図６２（ａ）に示す特図変動遊技では、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域（横の長さ＝Ｘ１、縦の長さ＝Ｙ１）の全域、つまり、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の全域の面積Ｓ１＝Ｘ１×Ｙ１で演出が行われている。また、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域（横の長さ＝Ｘ２、縦の長さ＝Ｙ２）の全域、つまり、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われている。

【０４９６】

図６２（ｂ）は、特図変動遊技中の状態であって、第二装飾図柄表示装置２０９が演出可動体２２４の動作により下降して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が遮蔽された状態を示している。これにより、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われているのに対し、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では面積Ｓ１′＝Ｘ１×Ｙ１－Ｘ２×Ｙ２で演出が行われる。

【０４９７】

図６２（ｃ）は、特図変動遊技中の状態であって、第二装飾図柄表示装置２０９が演出可動体２２４の動作により右に移動し、さらに時計回りに４５°回転して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上角部を遮蔽した状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９が移動中の表示は遊技者が正しく視認できない態様（表示が斜めになってしまう等）であってもよいし、移動中も第二装飾図柄表示装置２０９の姿勢に合わせて表示を変更し続けるようにしてもよい。

【０４９８】

図６２（ｄ）は、特図変動遊技中の状態であって、第二装飾図柄表示装置２０９が演出可動体２２４の動作により下降し、さらに時計回りに４５°回転して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右側一部が遮蔽された状態を示している。これにより、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域の面積Ｓ２＝Ｘ２×Ｙ２で演出が行われているのに対し、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では面積Ｓ１′＝Ｘ１×Ｙ１－Ｘ２×Ｙ２で演出が行われる。図示のように本例では、第二装飾図柄表示装置２０９自体の回転に合わせて表示する画像も回転して表示している。このように、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８と重なることで第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示面積の比率を変化させ、さらに、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の比率を維持したまま様々な表示を行うことができる。なお、図６２（ｂ）～（ｃ）では、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左上角部に縮小表示されて装飾図柄の変動表示が行われている。

なお、本例において、第二装飾図柄表示装置２０９を遊技台の前後方向を通る仮想軸周りに回転させたが、これに限らず、例えば遊技台の上下方向を通る仮想軸周りに回転させ

てもよい。またこの特、第二装飾図柄表示装置２０９の表示面が遊技台における背面方向を向いてもよい。更に、この時第二装飾図柄表示装置２０９の背面に設けられた装飾等が遊技者から視認可能になっていてもよい。

なお、本例においては、図６２（ｄ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９自体の回転に併せて第二装飾図柄表示装置２０９の表示内容自体も切り替えた（保留表示領域ａや第四図柄表示領域ｂの表示角度を切り替え）が、例えば、第二装飾図柄表示装置２０９自体が回転した後も回転前と同様の表示を継続してもよいし、逆に、第二装飾図柄表示装置２０９自体が回転していないにも関わらず、上記表示を回転させてもよい。

【０４９９】

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例４について図６３を用いて説明する。図６３は、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。

【０５００】

図６３（ａ）は、特図変動遊技中の状態であって、第二装飾図柄表示装置２０９が演出可動体２２４の動作により下降して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が遮蔽された状態を示している。これにより、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域で演出が行われているのに対し、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では演出可動体２２４の枠状部と第二装飾図柄表示装置２０９の面積分だけ小さい面積で演出が行われる。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域内に表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域内の第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０５０１】

図６３（ｂ）は、シャッタ２４６により第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が遮蔽されており、残余の表示領域が演出用に使用されている状態を示している。本例では、シャッタ２４６の左扉２４６ａと右扉２４６ｂが初期位置から第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を左右からほぼ均等に狭めて、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の左右縦辺の外側で両扉２４６ａ、２４６ｂの端部が位置する目標位置で停止しており、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央部だけが演出用領域となっている。

【０５０２】

図６３（ｃ）は、シャッタ２４６により第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の大部分が遮蔽されており、残余の表示領域が演出用に使用されている状態を示している。本例では、シャッタ２４６の左扉２４６ａと右扉２４６ｂが第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を左右からほぼ均等に狭めて、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の左右縦辺の内側で両扉２４６ａ、２４６ｂの端部が位置して停止しており、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央部だけが演出用領域となっている。

【０５０３】

図６３（ｄ）は、シャッタ２４６により第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域が完全に閉鎖されている状態を示している。このように本実施例では、まず、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８と重なることで第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示面積の比率を変化させている。そして、第一装飾図柄表示装置２０８による表示が第二装飾図柄表示装置２０９の移動によって隠された状態で、さらに他の構成（本例では、シャッタ２４６）の移動によって、第一装飾図柄表示装置２０８による表示を隠している。

本例では、第二装飾図柄表示装置２０９が移動により第一装飾図柄表示装置２０８の一部を隠した状態でシャッタ２４６が移動し、第一装飾図柄表示装置２０８の全部を隠す内容を例示したがこれに限るものではなく、例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置に位置した状態でシャッタ２４６が第一装飾図柄表示装置２０８の全部を隠すことで、

第二装飾図柄表示装置２０９を目立たせてもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９とシャッタ２４６による第一装飾図柄表示装置２０８を隠す動作同時に行われてもよい。

【０５０４】

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例５について図６４を用いて説明する。図６４は、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。

【０５０５】

図６４（ａ）は、特図変動遊技中の状態であって、第二装飾図柄表示装置２０９が演出可動体２２４の動作により下降して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が遮蔽された状態を示している。これにより、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の全域で演出が行われているのに対し、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域では演出可動体２２４の枠状部と第二装飾図柄表示装置２０９の面積分だけ狭い領域が演出用に用いられる。また、シャッタ２４６により第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の一部が遮蔽されており、残余の表示領域が演出用に使用される。本例では、シャッタ２４６の左扉２４６ａと右扉２４６ｂが第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を左右からほぼ均等に狭めて、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の左右縦辺にほぼ一致する位置で両扉２４６ａ、２４６ｂの端部が停止している。このようにシャッタ２４６を配置することにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域が協働して上下に延びる一つの帯状に視認できるため、一つのまとまりのある演出ができるようになる。上下に帯状の表示領域では、第一装飾図柄表示装置２０８の演出用領域中央部両側に相対的に小さく表示された左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃに「装飾３」が停止表示されており、中図柄表示領域２０８ｂでは、帯状の表示領域の中央部上下に亘って相対的に大きな装飾図柄（「装飾０」から「装飾９」）が上から下に移動する変動表示が行われている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域内の第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａには、特図１保留が２個で特図２保留がないことが示されている。

【０５０６】

図６４（ｂ）は、図６４（ａ）に示す状態から演出可動体２２４が上方に移動して第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内から上方に移動して、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域による上下に延びた一つの帯状表示領域があたかも上方に延びたように視認される状態を示している。ここで、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９同士の表示幅の長さを合わせる場合には、第二装飾図柄表示装置２０９のフレーム（縁）を考慮して合わせてもよいし、あえて合わせなくてもよい。このように本実施例によれば、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の縦または横の幅を合わせることで、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域が一つの表示領域に合体したかのように見せることができる。また、合体した状態から第一装飾図柄表示装置２０８に対し第二装飾図柄表示装置２０９が離れる方向に動かすことで、表示領域が分離したかのように見せることができる。また、第二装飾図柄表示装置２０９に遮蔽されていた第一装飾図柄表示装置２０８が視認できるようになるため、表示領域自体が伸びているかのように見せることができる。従来は、複数の表示領域の縦または横の幅を合わせていない場合、複数の表示装置が複数枚重ねられている状態であることが遊技者に容易に認識されてしまうため、図６４（ｂ）と同様の動作を行っても遊技者を驚かせることができなかったが、本実施例によると遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

本例に記載した通り、複数の表示装置を備えた場合に、一方の表示装置の表示領域を表示装置以外の構成によって隠した状態で演出を行ってもよい。

【０５０７】

次に、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例６について図６５を用いて説明する。図６５は、本発明の第５の実施の形態によるパチンコ機

１００の第一装飾図柄表示装置２０８と、演出可動体２２４に固定された第二装飾図柄表示装置２０９とで実行される演出を示している。

【０５０８】

図６５に示すシャッタ２４６は、第一装飾図柄表示装置２０８の手前に位置するだけでなく、第二装飾図柄表示装置２０９の手前に配置されている。図６５（ａ）に示すようにシャッタ２４６の高さは第一装飾図柄表示装置２０８の高さを超えて、第二装飾図柄表示装置２０９の高さ以上になっている。図６５（ｂ）は、シャッタ２４６により第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域とともに第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域も一部遮蔽されている状態を示している。シャッタ２４６が複数の表示手段を同時に隠すことで、複数の表示手段による表示が視認可能な領域の横幅が同じになっている。なお、シャッタ２４６で第四図柄や保留表示を隠してもよい。ただし、このようなシステム的な表示を隠す時間は極力短い方がよい。特に図柄停止表示期間においては隠さない方がよい。

【０５０９】

図６５（ｃ）は、シャッタ２４６の変形例を示している。図６５（ｃ）に示すシャッタ２４６の左扉２４６ａと右扉２４６ｂの形状がともに平行四辺形であり、左扉２４６ａは上辺が下辺より左に位置し、右扉２４６ｂは上辺が下辺より右に位置している。図６５（ｃ）では、左扉２４６ａと右扉２４６ｂがそれぞれの下辺が接する位置で停止して全体としてＶ字形状になって第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の一部を遮蔽されている状態を示している。なお、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の一部を遮蔽するシャッタ２４６形状は任意である。また、シャッタ２４６の左右扉２４６ａ、２４６ｂに孔を設けたり、形状を工夫することで、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域の一部を隠している最中であっても一部の表示が視認できるようにしていてもよい。

図６５（ｃ）に示すように、シャッタ２４６は、第一装飾図柄表示装置２０８または第二装飾図柄表示装置２０９のうちのいずれか一方または両方の全領域を隠すことができないものであってもよいし、前述したように全領域を隠すことができるものであってもよい。

【０５１０】

次に、以上説明した第５の実施の形態によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図５９～図６５を参照しつつ説明する。

（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、

表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、

表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と、

を備えた遊技台であって、

第一の期間（例えば、特図変動遊技の期間（除リーチ期間））における前記第二の表示手段による前記表示を視認可能な領域の大きさは、第一の大きさ（例えば、表示領域全域）であり、

前記第一の期間における前記第一の表示手段による前記表示を視認可能な領域の大きさは、第二の大きさ（例えば、表示領域全域）であり、

第二の期間（例えば、リーチ演出期間）における前記第二の表示手段による前記表示を視認可能な領域の大きさは、第三の大きさ（例えば、表示領域全域）であり、

前記第二の期間における前記第一の表示手段による前記表示を視認可能な領域の大きさは、第四の大きさ（例えば、表示領域の一部）であり、

前記第二の大きさは、前記第四の大きさとは少なくとも異なる大きさ（例えば、第二の大きさの方が第四の大きさより大きい）である、

ことを特徴とする。

【０５１１】

上記パチンコ機１００によれば、複数の表示手段を備え、画像を表示可能な領域の比率

を変化させるので、画像を多様な態様で表示することができ、遊技台の興趣を向上させることができる場合がある。また、複数の表示手段における表示を視認可能な大きさを変化させることで、期間毎に遊技者を注目させる表示手段を変更することができる。また、表示手段毎に注目度合いを細かく変更することができる場合がある。

【０５１２】

（２）上記パチンコ機１００において、

第一の位置（例えば、初期位置）から第二の位置（例えば、目標位置）へ少なくとも移動可能な隠し手段（例えば、シャッタ２４６）を備え、

前記隠し手段は、前記第二の期間において前記第二の位置へ少なくとも移動可能なものであり、

前記隠し手段は、前記第二の位置において前記第二の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものである、

ことを特徴とする。

【０５１３】

上記パチンコ機１００によれば、物理的に隠されることで、表示領域の大きさが変化し、覗き込むと後ろの表示が見える場合があるため、遊技者の興味をそそることができる場合がある。また、実可動物により表示を隠すことで、遊技者の視点を前後方向に移動させることができる場合がある。

【０５１４】

（３）上記パチンコ機１００において、

前記隠し手段は、前記第二の表示手段からなる、

ことを特徴とする。

【０５１５】

上記パチンコ機１００によれば、一方の表示手段が移動することで、他方の表示手段の表示を隠して表示領域を変更するので、隠された表示に代わって、隠した表示手段で新たな表示を行うことができ、該新たな表示に遊技者を注目させることができる場合がある。

【０５１６】

（４）上記パチンコ機１００において、

前記第一の表示手段は、第一の画像（例えば、装飾図柄の変動表示）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の画像は、前記第一の期間において前記第一の表示手段に前記第一の大きさで表示されるものであり、

前記第一の画像は、前記第二の期間において前記第一の表示手段に前記第二の大きさで表示されるものであり、

前記第一の大きさは、前記第二の大きさと同じ大きさである、

ことを特徴とする。

【０５１７】

上記パチンコ機１００によれば、表示手段の大きさが変わっても大きさが変更されずに比率を保つ画像があり、表示される領域が小さくなったにも関わらず、小さくなる前と変わらぬ大きさで画像の表示を継続することで、相対的に該画像を目立たせることができ、遊技者を注目させることができる場合がある。他に、表示される領域が小さくなったことに合わせて小さく表示された画像がある場合には、より上記画像を目立たせることができる場合がある。

【０５１８】

（５）上記パチンコ機１００において、

前記第一の大きさと前記第二の大きさの大小関係は、前記第三の大きさと前記第四の大きさの大小関係と反対である、

ことを特徴とする。

【０５１９】

上記パチンコ機１００によれば、変更前後で比率の大小関係が逆になるので、一方の表

示手段に集中させていた遊技者の注目を他方の表示手段に集中させることができる場合がある。特に一方の表示手段による表示の大きさを変更せずに、他方の表示手段による表示のみを小さくした場合には、表示の大きさを変更していないにも関わらず相対的に目立たせることができる場合がある。

【０５２０】

従来技術では表示手段による表示が単調になりがちで、遊技者が飽きてしまう恐れがあったが、本発明によれば画像を多様な態様で表示することができる。

【０５２１】

また、図６２に示すように、面積比は保たれたまま、隠される表示が変化する遊技台を実現できる。第一の表示手段の表示が第一の位置関係（図６２（ｂ））で隠されている状態と、第二の位置関係｛図６２（ｄ）｝で隠されている状態とで、面積比は変わらないが、第一の表示手段の表示が隠されている領域が異なる。第一の位置関係では第一の表示手段に表示された予告が隠されるが、第二の位置関係では第一の表示手段に表示された予告が隠されない。

【０５２２】

複数の表示手段で表示用の要素を同じに揃えてもよい。例えば、縦方向の大きさ（幅）が複数の表示手段で同じであってもよいし、横方向の大きさ（幅）が複数の表示手段で同じであってもよいし、表示領域の大きさが複数の表示手段で同じであってもよい。幅や表示領域の大きさを揃えることで、別々に配置された複数の表示手段を一つの表示手段であるかのように錯覚させることができる場合がある。

【０５２３】

表示手段が縦方向に並んでいる場合には、横幅を合わせることで、複数の表示手段を一体的に見せることができ、表示手段が横方向に並んでいる場合には、縦幅を合わせることで、複数の表示手段を一体的にみせることができる場合がある。複数の表示手段の中心を結ぶ架空の線と並行な位置に幅を合わせてもよい。

【０５２４】

また、遊技者にとって有利な状態の方が、画像を表示可能な領域が小さくなるようにしてもよい。一方の表示手段が完全に隠される場合がある。一の表示手段による表示を複数の可動物によって隠してもよい。複数の可動物の動作により同時に隠してもよいし、第一の可動物の移動によって第一の表示手段による表示を隠した後、第二の可動物の移動によって更に第一の表示手段による表示を隠してもよい。第一の表示手段を隠す可動物にスリットや孔が設けられ、隠されている表示の一部が視認できるようになっていてもよい。

【０５２５】

さらに、

（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、

表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段と、

表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の表示手段は、第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、第一の位置から第二の位置へ少なくとも移動可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、

前記第一の表示手段は、前記第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第一の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、該第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第二の画像を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする。

【０５２６】

上記パチンコ機１００によれば、第一の画像が表示されている不動表示手段を、第二の画像が表示されている可動表示手段で隠すので、画像を多様な態様で表示することができ、遊技台の興趣を向上させることができる。また、第一の画像よりも手前に表示される第二の画像を目立たせることができる場合がある。特に第一の画像から第二の画像に視点を移動させることで、視点を前後方向に移動させることができる。また、第二の表示手段が移動する前に遊技者が第一の表示手段に注目していた場合には、遊技者の視点を左右上下方向に移動させることなく、第二の表示手段に表示されている第二の画像に注目させることができる場合がある。特に、第二の表示手段が第一の表示手段に表示されていた第一の画像の少なくとも一部を隠す場合には、より遊技者を第二の表示手段に注目させることができる場合がある。

【０５２７】

（２）上記パチンコ機１００において、

前記第一の表示手段は、前記第一の画像とは異なる第三の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の表示手段は、前記第二の表示手段が前記第一の位置にある場合に、前記第三の画像を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第二の位置にある場合の方が、前記第一の位置にある場合よりも、前記第一の表示手段による表示を大きく隠すものである、

ことを特徴とする。

【０５２８】

上記パチンコ機１００によれば、第二の表示手段は、第一の画像が表示されている場合よりも第三の画像が表示されている場合の方が表示を大きく隠すので、第二の表示手段が第一の表示手段を隠すという条件が同じであっても、第一の画像よりも第三の画像を目立たせることができる場合がある。

【０５２９】

（３）上記パチンコ機１００において、

前記第二の表示手段は、前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段による表示を隠さないものである、

ことを特徴とする。

【０５３０】

上記パチンコ機１００によれば、第三の画像が表示されている間は、第二の表示手段が第一の表示手段を隠さないため、遊技者に第三の画像を確実に視認させることができる場合がある。

【０５３１】

（４）上記パチンコ機１００において、

図柄変動表示を行った後に当否判定の結果に応じた図柄態様を停止表示可能な図柄表示手段を備え、

前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を行った後に前記当否判定の結果に応じた装飾図柄態様を停止表示可能なものであり、

前記第一の画像は、前記変動表示中の前記装飾図柄であり、

前記第三の画像は、前記停止表示中の前記装飾図柄である、

ことを特徴とする。

【０５３２】

上記パチンコ機１００によれば、装飾図柄の確定表示が行われている場合よりも、装飾図柄の変動表示が行われている場合の方が第二の表示手段が第一の表示手段による表示を大きく隠すことで、変動中は多様な表示により遊技を盛り上げつつも、抽選結果が報知される場合には、該抽選結果を遊技者に確実に報知することができる場合がある。なお、停止表示中は隠れるか否かに関わらず可動表示手段を動作させない。装飾図柄の停止表示中ずっと動かさない訳ではなく、図柄が停止表示されてから所定の期間は可動表示手段を動かさない。

【０５３３】
（５）上記パチンコ機１００において、
前記第一の表示手段は、第四の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第二の表示手段が前記第一の位置にある場合に、前記第四の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第四の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第二の表示手段は、該第二の表示手段が前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段に表示された前記第四の画像の少なくとも一部を隠すものであり、
前記第四の画像は、エラー画像である、
ことを特徴とする。
【０５３４】
上記パチンコ機１００によれば、重要な情報であるエラー画像については、第二の表示手段の位置に関わらず表示を行うことで、エラーが発生したことを遊技者や店員に早急に伝えることができる場合がある。第二の表示手段によって表示の少なくとも一部が隠されている第一の表示手段であえてエラー画像を表示することで、エラーが発生していることをより強調することができる。あえて表示手段の一部を隠すことで、深刻なエラーが発生しているかのように遊技者を勘違いさせることができる場合がある。
【０５３５】
また本発明によれば、装飾が施された遮蔽手段により、画像が表示されている表示装置の少なくとも一部が遊技者から視認困難に遮蔽されるので、遮蔽によって、表示されていた画像よりも手前の装飾を目立たせるだけでなく、表示手段を用いたことで、より多様な表示を行うことができる場合がある。表示手段に、該表示手段に隠された領域に表示された画像と同じ画像を表示することで、実際に遮蔽されたはずの画像が視認できるといった不思議な表示が可能になる場合がある。
【０５３６】
また、第二の表示手段の移動により表示が隠される第一の表示手段が移動可能に備えられていてもよい。その場合には、第一の表示手段が第三の位置にある場合には、第二の位置にある第二の表示手段により表示が隠され、第一の表示手段が第四の位置にある場合には、第二の位置にある第二の表示手段により表示が隠されない。また、第一の画像は、第二の表示手段が第二の位置にある場合に、少なくとも一部が隠される。なお、全部が隠されてもよい。第三の画像は、第二の表示手段が第二の位置にある場合に、隠されない位置に表示される。第二の表示手段は、第一の位置においても第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠す。また、第二の表示手段は、第二の位置において、第一の位置において隠していた領域を含む領域を更に隠してもよいし、第一の位置において隠していた領域を含まない別の領域を隠す構成であってもよい。第二の表示手段が移動可能な第一の位置は、電源投入時に設定される初期位置であってもよい。第二の表示手段は、第一および第二の位置とは異なる第三の位置に移動可能で、該第三の位置における第一の表示手段を隠す領域の大きさが前記第一および第二の位置における第一の表示手段を隠す領域の大きさと異なっていてもよい。
（Ｂ１）本実施の形態による遊技台は、
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段であり（例えば、図５（ｃ）参照）、
前記第一の表示手段は、前記装飾図柄変動表示においてリーチ演出表示を表示可能な表示手段であり（例えば、図６４参照）、

前記第一の表示手段は、移動不能に構成された表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第一の位置（例えば、図６４（ａ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９の位置）から第二の位置（例えば、図６４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９の位置）に移動可能な表示手段であり、
前記第一の位置にある前記第二の表示手段は、該第二の表示手段の一部が前記第一の表示手段の一部と前後方向に重なるように構成されており（例えば、図６４（ａ）参照）、
前記第二の位置にある前記第二の表示手段は、該第二の表示手段の一部が前記第一の表示手段の一部と前後方向に重なるように構成されており（例えば、図６４（ｂ）参照）、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置よりも前記第二の位置の方が高い位置となる表示手段であり（例えば、図６４（ａ）、図６４（ｂ）参照）、
前記第二の位置にある前記第二の表示手段は、該第二の表示手段の表示領域の上端が前記第一の表示手段の表示領域の上端よりも高くなる構成であり（例えば、図６４（ｂ）参照）、
前記第二の表示手段は、前記リーチ演出表示に関連して前記第一の位置から前記第二の位置に移動する表示手段であり（例えば、図６４（ｂ）参照）、
前記リーチ演出表示におけるリーチ図柄は、前記第一の表示手段の表示領域に表示される図柄であり（例えば、図６４（ｂ）参照）、
前記リーチ演出表示における変動中図柄は、前記第二の位置にある前記第二の表示手段の表示領域の上部から前記第一の表示手段の表示領域の下部にわたってスクロール表示される図柄である（例えば、図６４（ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｂ２）
上記（Ｂ１）に記載の遊技台であって、
前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で当否判定の結果に応じた組合せ（以下、「装飾図柄の組合せ」という。）を停止表示する表示であり（例えば、図５（ｃ）参照）、
前記装飾図柄の組合せとは、三つの前記装飾図柄による組合せのことであり、
前記三つの装飾図柄のうちの一つは、第一の装飾図柄（例えば、左図柄）であり、
前記三つの装飾図柄のうちの一つは、第二の装飾図柄（例えば、中図柄）であり、
前記三つの装飾図柄のうちの一つは、第三の装飾図柄（例えば、右図柄）であり、
前記リーチ演出表示における前記リーチ図柄として前記第一の装飾図柄が前記第一の表示手段の表示領域に表示され、
前記リーチ演出表示における前記リーチ図柄として前記第三の装飾図柄が前記第一の表示手段の表示領域に表示され、
前記リーチ演出表示とは、前記第一の装飾図柄と前記第三の装飾図柄が前記リーチ図柄として表示された後で前記第二の装飾図柄を表示する演出表示のことであり、
前記リーチ図柄とは、前記第一の装飾図柄と前記第三の装飾図柄が同じ装飾図柄となる装飾図柄のことであり、
上記（Ｂ１）に記載された「前記リーチ演出表示における変動中図柄」とは、前記第二の装飾図柄のことである、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｂ３）
上記（Ｂ２）に記載の遊技台であって、
前記リーチ演出表示は、複数の前記装飾図柄から一の装飾図柄を前記第二の装飾図柄として選択する演出表示である（例えば、図６４参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｂ４）
上記（Ｂ１）乃至（Ｂ３）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。

（Ｂ５）
上記（Ｂ１）乃至（Ｂ３）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシン（例えば、スロットマシン１０００）である、
ことを特徴とする遊技台。
【０５３７】
［第６の実施の形態］
次に、本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００について図６６～図７５を用いて説明する。図６６は本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００の遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。図６６は遊技盤２００の変形例を示している。図６６に示す遊技盤２００には、第１～第３の実施の形態での演出可動体２２４とは移動動作が異なる演出可動体２２４が搭載されている。演出可動体２２４以外の構成要素は図３に示す遊技盤２００の構成要素と同一であるので同一の符号を付してその詳細説明は省略する。なお、図６６では図示を省略したがシャッタ２４６も設けられている。
【０５３８】
本実施形態の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、液晶表示装置によって構成する。第一装飾図柄表示装置２０８は、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃおよび演出表示領域２０８ｄの４つの表示領域に分割し、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂおよび右図柄表示領域２０８ｃはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域２０８ｄは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃ、２０８ｄの位置や大きさは、第一装飾図柄表示装置２０８の例えば横長長方形状の表示画面内で自由に変更することを可能としている。第二装飾図柄表示装置２０９は周囲を加工して円形状の表示領域としている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。
【０５３９】
本例では第一装飾図柄表示装置２０８は移動不可能に遊技盤２００に固定されており、第二装飾図柄表示装置２０９は移動可能に固定されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の方が第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域より大きい。本実施形態では、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域の左縦辺中央近傍に第四図柄表示領域ｂが配置されている。第四図柄は第二装飾図柄表示装置２０９で隠されない位置に表示している。
【０５４０】
演出可動体２２４は、ほぼ正方形の枠状部内側に第二装飾図柄表示装置２０９を配した構成を有している。図６６に示すように、演出可動体２２４は初期状態で枠状部が第一装飾図柄表示装置２０８の外側右上方の初期位置（原点位置）に停止している。初期位置は電源投入時の初期位置設定動作が行われた後の位置である。なお、第一装飾図柄表示装置２０８を隠すことができる第二装飾図柄表示装置２０９を更に隠す構成を有していてもよい。図６６では、一部が隠されているが、初期位置における第二装飾図柄表示装置２０９が全て隠されてもよい。このとき、第二装飾図柄表示装置２０９を隠す構成が遊技球が転動する遊技盤であってもよい。つまり第二装飾図柄表示装置２０９の手前を遊技球が転動可能に構成されていてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９の手前に配置された部材が透過性を有し、初期位置における第二装飾図柄表示装置２０９が遊技者から視認可能であってもよい。
【０５４１】
図６７は、本実施形態による演出可動体２２４の駆動ユニットの構造を示している。図６７に示す直交座標系は、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形表示領域の長辺に平行（水平方向）にｘ軸（左方向が正方向）をとり、第一装飾図柄表示装置２０８の長方形表示

領域の短辺に平行（鉛直方向）にｙ軸（下方が正方向）をとり、遊技盤２００の盤面法線方向にｚ軸（遊技者に向かう方向が正方向）をとっている。なお、本例では記載していないがｚ軸方向に移動可能であってもよいことは言うまでもない。

【０５４２】

駆動ユニットは、ｙ軸に平行な中心軸を有する細長円筒形状を備え、ｙ軸との平行状態を保ってｘｙ面内でｘ軸方向に移動可能なｘ方向移動部材２２４ｘ１と、ｘ軸に平行な中心軸を有する細長円筒形状を備え、ｘ軸との平行状態を保ってｘｙ面内でｙ軸方向に移動可能なｙ方向移動部材２２４ｙ１とを有している。ｘ方向移動部材２２４ｘ１とｙ方向移動部材２２４ｙ１とは移動に際し互いに干渉し合わないように、ｘ方向移動部材２２４ｘ１が移動するｘｙ面に対しｙ方向移動部材２２４ｙ１が移動するｘｙ面がｚ軸方向に所定量ずれるように、例えばｘ方向移動部材２２４ｘ１がｙ方向移動部材２２４ｙ１より＋ｚ方向にずれて配置されている。

【０５４３】

演出可動体２２４の上辺中央部には、細長円筒状のｙ方向移動部材２２４ｙ１を挿通してｙ方向移動部材２２４ｙ１上でｘ軸方向に摺動可能な中空円筒状のｘ方向摺動リング２２４ｘ２が固定されている。また、演出可動体２２４の右辺中央部には、細長円筒状のｘ方向移動部材２２４ｘ１を挿通してｘ方向移動部材２２４ｘ１上でｙ軸方向に摺動可能な中空円筒状のｙ方向摺動リング２２４ｙ２が固定されている。

【０５４４】

細長円筒状のｘ方向移動部材２２４ｘ１の両端部２２４ｘ３、２２４ｘ４は不図示の駆動系に接続されて、ｘ方向に同じ移動量で移動できるようになっている。細長円筒状のｙ方向移動部材２２４ｙ１の両端部２２４ｙ３、２２４ｙ４は不図示の駆動系に接続されて、ｙ方向に同じ移動量で移動できるようになっている。

【０５４５】

図６７に示すように、ｘ方向移動部材２２４ｘ１のｘ軸方向の移動範囲は第一装飾図柄表示装置の長辺の長さと演出可動体２２４の上（下）辺の長さの合計より長くなっている。また、ｙ方向移動部材２２４ｙ１のｙ軸方向の移動範囲は第一装飾図柄表示装置の短辺の長さと演出可動体２２４の左（右）辺の長さの合計より長くなっている。このため、図６７に示すように、初期位置で演出可動体２２４は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外に位置できると共に、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の任意の領域を隠すように目標位置を定めることができる。

【０５４６】

目標位置を定めてｘ方向移動部材２２４ｘ１を移動させると、ｘ方向移動部材２２４ｘ１を挿通したｙ方向摺動リング２２４ｙ２もｘ方向移動部材２２４ｘ１と一体的に移動する。一方、ｙ方向移動部材２２４ｙ１を挿通したｘ方向摺動リング２２４ｘ２は、ｙ方向移動部材２２４ｙ１上を摺動する。これにより、演出可動体２２４をｘ軸方向に所望量だけ移動させることができる。同様に、ｙ方向移動部材２２４ｙ１を移動させると、ｙ方向移動部材２２４ｙ１を挿通したｘ方向摺動リング２２４ｘ２もｙ方向移動部材２２４ｙ１と一体的に移動する。一方、ｘ方向移動部材２２４ｘ１を挿通したｙ方向摺動リング２２４ｙ２は、ｘ方向移動部材２２４ｘ１上を摺動する。これにより、演出可動体２２４をｙ軸方向に所望量だけ移動させることができる。ｘ軸方向とｙ軸方向の移動動作を組合わせると演出可動体２２４をｘｙ面内で２次元的に移動させることができる。なお、演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９は、第四図柄の手前を移動可能に構成されて隠しながら移動することはあるものの隠した状態で停止はしない。

【０５４７】

次に、本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例１について図６８～図７０を用いて説明する。図６８～図７０は、パチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図６８（ａ）～（ｃ）、図６９（ａ）～（ｃ）、図７０のそれぞれは、図６６および図６７に示す第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り

付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。

【０５４８】

図６８（ａ）は、特図変動遊技中に実行されたリーチ演出を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域中央部の左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃにそれぞれ「装飾３」の装飾図柄が停止表示され、中図柄表示領域２０８ｂに装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。演出表示領域２０８ｄには「リーチ」の文字列を含む画像が表示されている。装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左短辺（縦辺）の中央近傍には、小さな正方形状の表示領域を備えた第四図柄表示領域ｂが設けられている。第四図柄は、特図変動遊技中は、正方形表示領域内が例えば所定の色で点滅を繰り返し、図柄停止表示中は例えば所定色で塗りつぶされている状態になる。本例およびこれ以降の例において、特図変動遊技中の第四図柄の正方形表示領域内は「－」で点滅状態を示し、図柄停止表示中の第四図柄の正方形表示領域内は「○」や「×」で塗りつぶし状態を示すものとする。本例では、第四図柄表示領域ｂは遊技状態や演出の種類の如何にかかわらず常時定位置に表示されている。

【０５４９】

演出可動体２２４は初期位置に停止しており、円形状の表示領域を有する第二装飾図柄表示装置２０９は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外に位置している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、座した武士ｃ１の画像と「チャンスかな？」の文字列が表示されている。

【０５５０】

図６８（ｂ）は、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾４」が仮停止して、左中右図柄表表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾４－装飾３」が揺れ変動状態で仮停止している状態示している。演出可動体２２４は初期位置に停止しており、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、立ち上って項垂れた武士ｃ１の画像と「ざんねん」の文字列が表示されている。

【０５５１】

図６８（ｃ）は、左中右図柄表表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾４－装飾３」が揺れ変動状態で仮停止している状態を示している。また、図６８（ｃ）の矢印に示すように、演出可動体２２４が初期位置から第一装飾図柄表示装置２０８に向かって移動を開始して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部を第二装飾図柄表示装置２０９で一部隠した状態を示している。演出可動体２２４の枠状部に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９の円形の表示領域には「装飾３」の装飾図柄が表示されている。このように本実施例では、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置において装飾図柄を表示せず、第二装飾図柄表示装置２０９を少し動かした時点で、第二装飾図柄表示装置２０９の移動が完了したときに表示される画像（本例では装飾図柄の画像）の表示が開始される。つまり、移動完了よりも前から移動完了時の画像の表示を開始する。

なお、図６８（ｃ）に示すように移動中の第二装飾図柄表示装置２０９に表示している「装飾３」の装飾図柄についてはゆれ変動表示を行っていなくてもよいが、ゆれ変動表示を行っていてもよい。

【０５５２】

図６９（ａ）は、左中右図柄表表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾４－装飾３」が揺れ変動状態で仮停止している状態を示している。また、図６９（ａ）の矢印に示すように、演出可動体２２４がさらに移動して第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の右図柄表示領域２０８ｃの大部分を第二装飾図柄表示装置２０９で隠した状態を示している。左中右図柄表表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃの背景画像として演出表示領域２０８ｄにエフェクト画像が表示されている。演出可動体２２４の第二装飾図柄表示装置２０９の円形の表示領域には「装飾３」の装飾図柄とともにエフェクト画像に用いられているのと同じ色が背景色に使われている。このように、移動完了後に整合がとれるエフェクト画像を第二装飾図柄表示装置２０９の移動中に第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の双方に表示している。また、演出可動体２２４の初

期位置には「大盤振舞」の文字装飾７３０が施されている。この文字装飾７３０は、第二装飾図柄表示装置２０９が移動した場合にのみ視認可能となる。文字装飾７３０は、パチンコ機１００の遊技台タイトルやキャラクタ画像のニックネーム等であって特図変動遊技の当否判定結果に直接関係しないものが好ましい。なお、文字装飾７３０の内容が変化する機構を設けてもよい。

【０５５３】

図６９（ｂ）は、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃにそれぞれ「装飾３」が揺れ変動状態で仮停止している状態を示している。背景画像として演出表示領域２０８ｄにエフェクト画像が表示されている。また、中図柄表示領域２０８ｂの手前には、エフェクト画像と同色の背景色で「装飾３」が揺れ変動している第二装飾図柄表示装置２０９が停止している。第一装飾図柄表示装置２０８に表示された画像と目標位置に停止した第二装飾図柄表示装置２０９に表示された画像とで一つのまとまりのある画像として視認される。第二装飾図柄表示装置２０９の移動完了でエフェクト画像の整合もとれている。なお、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示される装飾図柄と同じ図柄（本例では、「装飾３」）を第二装飾図柄表示装置２０９に表示させる場合、手前に配置される第二装飾図柄表示装置２０９においては、装飾図柄のサイズを小さくして表示してもよい。あるいは、手前にあるにも関わらず同サイズで表示してもよい。なお、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄もゆれ変動される。また、大当りとなる図柄組み合わせは、ゆれ変動中は複数の表示装置に跨って表示されるが、確定表示は必ず一方の表示装置でのみ行われる。なお、第二装飾図柄表示装置２０９の背面に、はずれ図柄である「装飾４」を表示していてもよいし、当り図柄となる「装飾３」を表示してもよい。

【０５５４】

図６９（ｃ）は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにそれぞれ「装飾３」が揺れ変動状態で仮停止している状態を示している。演出可動体２２４は目標位置から初期位置への移動を開始している。図６９（ｃ）では、第二装飾図柄表示装置２０９が移動しつつ、中図柄表示領域２０８ｂを一部隠して「装飾３」が揺れ変動している状態を示している。中図柄表示領域２０８ｂで揺れ変動している「装飾３」と移動中の第二装飾図柄表示装置２０９で揺れ変動している「装飾３」一つのまとまりのある画像として視認される。なお、第二装飾図柄表示装置２０９は、装飾図柄を隠すことがあるが、特別図柄表示装置を隠すことはない。

【０５５５】

図７０は、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにそれぞれ「装飾３」が停止表示している状態を示している。図柄停止表示中の第四図柄の正方形表示領域内は塗りつぶし状態になっている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、立ち上った武士ｃ１の画像と「大当り」の文字列が表示されている。特図確定表示が行われる期間においては、第二装飾図柄表示装置２０９を必ず初期位置に位置させるようにしている。このように、本実施例による演出では第二装飾図柄表示装置２０９が移動した場合にのみ第二装飾図柄表示装置２０９に装飾図柄が表示される。

【０５５６】

次に、本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例２について図７１～図７３を用いて説明する。図７１～図７３は、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図７１（ａ）～（ｃ）、図７２（ａ）～（ｃ）、図７３（ａ）のそれぞれは、図６６および図６７に示す第一装飾図柄表示装置２０８、演出可動体２２４、および演出可動体２２４に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９を示している。図７２（ａ）～（ｃ）、図７３（ａ）～（ｃ）はこの順に時系列に並べられている。

【０５５７】

図７１（ａ）は、特図変動遊技中に実行されたリーチ演出を示している。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃは第一装飾図柄表示装置２０８の長方形の表示領域の右上角部近傍に縮小表示されている。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃにそれぞれ

「装飾３」の装飾図柄が停止表示され、中図柄表示領域２０８ｂに装飾０～装飾９が上から下に順次移動する画像（図中、下向きの矢印で示す）で装飾図柄の変動表示が行われている。演出表示領域２０８ｄには、ビルの最上階の窓に見える黒いターゲットの画像（以下、第一の画像という場合がある）と、「（指令）ターゲットを狙撃せよ！」の文字列を含む画像とが表示されている。装飾図柄表示装置２０８の表示領域の左短辺（縦辺）の中央近傍には、小さな正方形状の表示領域を備えた第四図柄表示領域ｂが設けられている。特図変動遊技中であるので第四図柄の正方形表示領域内は点滅表示されている。

【０５５８】

演出可動体２２４は初期位置に停止しており、円形状の表示領域を有する第二装飾図柄表示装置２０９は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外に位置している。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、狙撃用の銃に装着された照準器（スコープ）を通して見た場合の画像（以下、スコープ画像と称する場合がある）が表示されている。初期位置ではスコープ画像には照準用のスケールだけが表示されている。

【０５５９】

図７１（ｂ）は、演出可動体２２４が初期位置から第一装飾図柄表示装置２０８に向かって移動を開始して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の右上部に縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのうち、左中図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂを第二装飾図柄表示装置２０９で隠した状態を示している。演出可動体２２４の枠状部に取り付けられた第二装飾図柄表示装置２０９の円形の表示領域には照準用のスケールの左下方にビルの最上階の角部が拡大された画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９に重ねられたビルの角部は第二装飾図柄表示装置２０９に拡大して表示されたにも関わらず、同様に重ねられた装飾図柄については第二装飾図柄表示装置２０９に表示しない。第二装飾図柄表示装置２０９に重ねられた場合であっても第二装飾図柄表示装置２０９に表示されない画像がある。例えば、装飾図柄、第四図柄および保留等の当否判定結果に関する表示は第二装飾図柄表示装置２０９が重ねられても第二装飾図柄表示装置２０９には表示されない。本実施例においては、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された画像を拡大した画像を第二装飾図柄表示装置２０９に表示している。なお、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される画像については、実際に画像を拡大したものであってもよいし、予め拡大して見えるように設けられた画像であってもよい。

【０５６０】

図７１（ｃ）は、演出可動体２２４がさらに移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域に表示されビルの最上階の窓に見える第一の画像を第二装飾図柄表示装置２０９で隠した状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９の円形の表示領域には照準用のスケールのほぼ中央に窓にいる第一の画像の拡大画像（以下、第二の画像という場合がある）が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８は、第二装飾図柄表示装置２０９が重ねられた後も第一の画像を表示し続ける。このため、遊技者が遊技盤２００を斜めから第二装飾図柄表示装置２０９の後ろ側を覗き込むと第一の画像を見ることができる。第一装飾図柄表示装置２０８に表示された第一の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に隠された場合に、第二装飾図柄表示装置２０９に第二の画像が表示される。第二の画像は、第一の画像に関連している。ここで、「関連」した画像の例として、第一の画像と第二の画像が同一のキャラクタの画像である場合、第一の画像と第二の画像が類似、相似の画像である場合、第一の画像と第二の画像の輪郭が似ている場合、第二の画像は、第一の画像の少なくとも一部の詳細を示す画像である場合、第二の画像は、第一の画像を第二装飾図柄表示装置２０９が隠した場合にのみ表示される画像である場合等が挙げられる。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の手前に配置されているため、第二の画像が表示される面が第一の画像が表示される面よりも手前に来るため、立体感を出すことで、第二の画像への注目をより高めることができる。

【０５６１】

図７２（ａ）は、狙撃に失敗した演出を示している。演出表示領域２０８ｄに「狙撃失敗」の文字が表示されるとともに、演出可動体２２４は初期位置に戻って停止している。

図７２（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９による遮蔽が解除された場合に、第一装飾図柄表示装置２０８に第二の画像（または第二の画像に関連した画像）を表示してもよい。

【０５６２】

図７２（ｂ）は、図７１（ｂ）に引き続き図７１（ｃ）までに行う演出例を示している。図７２（ｂ）に示すように、照準用のスケールのほぼ中央に第一の画像を表示した後に、図７１（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９の照準用のスケールのほぼ中央に第二の画像を表示するようにしてもよい。また、遊技者の操作に基づいて拡大・縮小を変更可能に構成されていても良く、図７２（ｂ）の表示の後で、遊技者によるチャンスボタンの押下が検出された場合にのみ図７１（ｃ）に示すような拡大表示が行われるようなものであってもよい。

【０５６３】

図７２（ｃ）は、演出可動体２２４が移動して、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域に表示されビルの最上階の窓に見える第一の画像を第二装飾図柄表示装置２０９で隠した状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９の円形の表示領域には照準用のスケールのほぼ中央に第一の画像（本例ではパンダの画像であるものとする）の拡大画像（以下、第三の画像という場合がある）が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８は、第二装飾図柄表示装置２０９が重ねられた後も第一の画像を表示し続ける。このため、遊技者が遊技盤２００を斜めから第二装飾図柄表示装置２０９の後ろ側を覗き込むと第三の画像を見ることができる。第一装飾図柄表示装置２０８に表示された第一の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に隠された場合に、第二装飾図柄表示装置２０９に第三の画像が表示される。第三の画像は、第一の画像に関連している。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の手前に配置されているため、第三の画像が表示される面が第一の画像が表示される面よりも手前に来るため、立体感を出すことで、第三の画像への注目をより高めることができる。また、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された第一の画像の手前に第二装飾図柄表示装置２０９を移動して重ねた場合に、図７１（ｃ）のように第二の画像を表示する場合と、図７２（ｃ）のように第三の画像を表示する場合があってもよい。また、どの画像を表示するかは特図変動遊技の当否判定結果に応じて選択してもよいし、当否判定結果とは別に専用の抽選を行ってもよい。一方の画像が表示された場合、他方の画像が表示された場合よりも大当り信頼度を高く設定してもよい。また、一方の画像が表示された場合における大当り信頼度は１００％でもよい。

【０５６４】

図７３（ａ）は、第一装飾図柄表示装置２０８に第一の画像（例えば、ビルの屋上の画像）が表示され、第二装飾図柄表示装置２０９が該第一の画像を隠した場合に、第二装飾図柄表示装置２０９に第一の画像および第一の画像とは異なる第三の画像（例えば、キャラクタ画像）を表示した状態を示している。第三の画像は、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８を隠している場合にのみ第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。なお、第三の画像は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されてもよいし、表示されなくてもよいが、第二装飾図柄表示装置２０９において第三の画像を表示している場合には、第一装飾図柄表示装置２０８では第三の画像を少なくとも表示しない。

また、第二装飾図柄表示装置２０９の移動する位置を遊技者が指定できてもよい。例えば演出用の操作手段として十字キーを設け、予め定められた期間においては、該十字キーを操作することで、第二装飾図柄表示装置２０９を自在に移動することができてもよい。また、該移動に併せて第二装飾図柄表示装置２０９の表示内容や該第一装飾図柄表示装置２０８の表示内容を適宜変更してもよい。

【０５６５】

図７３（ｂ）は、図７３（ａ）に示す状態において、演出可動体２２４および第二装飾図柄表示装置２０９の図示を省略した状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９に隠されている領域には第三の画像に関連する画像は何も表示していない。つまり前述の第一の画像は、第二装飾図柄表示装置２０９にのみ表示され、第一装飾図柄表示装置２０８

には表示されない画像であってもよい。

【０５６６】

次に、本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例３について図７４を用いて説明する。図７４は、パチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図７４（ａ）は、特図変動遊技中の演出であって、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに「（人影チャンス）姫ならリーチ？」の文字を含む画像が表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の中央部まで演出可動体２２４が移動して停止しており、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央部を隠している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域中央部から下にかけて人物の首から下のシルエット画像が表示されている。首から上の画像は第二装飾図柄表示装置２０９によって隠されている。第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域には、首から上のシルエット画像が「？」の文字と共に表示されている。

【０５６７】

第二装飾図柄表示装置２０９に表示された首から上のシルエットから結果をある程度推測できるようにしている。例えば、結果表示として、「吉宗、姫、爺、婆」の４種類の画像が表示される場合に、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された影にカンザシがあることから、「姫または婆」であると推測できてもよい。また、陰にカンザシがあっても吉宗や爺が表示される場合があってもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された画像からは結果を全く予想できなくてもよい。リーチや大当り期待度に応じて影の色を変更したり、「？」の文字を変更したりしてもよい。第二装飾図柄表示装置２０９に隠された状態で第一装飾図柄表示装置２０８の表示が変更される。遊技者は、当該特図変動遊技がリーチ演出に発展する可能性の高い「姫」の画像が出現するのを期待してこの演出を楽しむことができる場合がある。

【０５６８】

図７４（ｂ）は、図７４（ａ）に示す状態において、演出可動体２２４および第二装飾図柄表示装置２０９の図示を省略した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８には人物の首から下のシルエット画像と共に、首から上の画像が表示されている。本例では「婆」の顔の画像が表示されている。このように、第二装飾図柄表示装置２０９の背面に結果の画像を表示していてもよい。第一装飾図柄表示装置２０８の表示面と第二装飾図柄表示装置２０９の背面には必ず隙間があるため、遊技者は覗きこむことができる。また、覗きこんだ際に、判別できない程度に角度を設けるように演出可動体２２４の取り付けを行ってもよい。更に、遊技者にチャンスボタン１３６の操作を促し、チャンスボタン１３６の操作を検出した場合には、第二装飾図柄表示装置２０９を移動させ、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された画像の少なくとも一部のみが見えるような演出（第一装飾図柄表示装置２０８に表示された画像を推測可能な程度に見えるような演出）を行ってもよい。また、図７４（ａ）で表示されている黒画像と対応する箇所の画像の少なくとも一部が視認できればよい。

【０５６９】

図７４（ｃ）は、図７４（ａ）に示す演出が終了すると共に特図変動遊技が終了した状態を示している。演出可動体２２４は第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外に移動している。第二装飾図柄表示装置２０９は画像を表示していない。一方、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「残念・・・婆でした。」という文字列とシルエット表示に代えて実際の婆の画像が表示されている。縮小表示された左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾２－装飾３－装飾２」が停止表示されて当否判定結果がはずれであることが報知されている。

また、上記した以外にも、第二装飾図柄表示装置２０９の移動前（図７４（ａ）に示す状態）において、第二装飾図柄表示装置２０９の背面を覗きこんだ際に「婆」が遊技者から視認できるように第一装飾図柄表示装置２０８に「婆」を表示していた場合であっても、第二装飾図柄表示装置２０９の移動に併せて該「婆」表示を「姫」表示に変更し、遊技

者を驚かせてもよい。第二装飾図柄表示装置２０９を覗きこみ、「婆」の表示を視認し、落胆していた遊技者をより驚かせることができる場合がある。

【０５７０】

次に、本発明の第６の実施の形態によるパチンコ機１００による演出動作の実施例４について図７５を用いて説明する。図７５は、パチンコ機１００の第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出を示している。図７５（ａ）は、図５０に示す演出可動体２２４を有している。

【０５７１】

図７５（ａ）は、特図変動遊技中にリーチ演出が開始された状態を示している。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃのそれぞれには「装飾７」が停止表示している。中図柄表示領域２０８ｂでは装飾図柄の変動表示（図中下向きの矢印で示す）が行われている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。第二装飾図柄表示装置２０９全体は、第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域外の初期位置に停止している。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄの下方には保留表示領域に３つの保留表示ａ１～ａ３がなされると共に、第二装飾図柄表示装置２０９の長方形の表示領域の右下角部近傍の保留表示領域ａ１～ａ３に保留表示がされている。

【０５７２】

図７５（ｂ）は、特図変動遊技中のリーチ演出において、第二装飾図柄表示装置２０９の表示領域内の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が揺れ変動している状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９の演出表示領域２０８ｄでは背景演出として、エフェクト画像ｚｚを表示している。保留表示領域ａの表示はエフェクト画像ｚｚで隠されていない。移動部２２４ａが移動用案内溝２２４ｂの一端にまで移動して演出可動体２２４が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域の前面に移動して、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の前面の目標位置に停止している。このため、第二装飾図柄表示装置２０９で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域内の画像を一部隠している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域には、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている画像表示と同じ画像表示が行われて、第二装飾図柄表示装置２０９でのエフェクト画像ｚｚと同形状のエフェクト画像が第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに表示されている。第四図柄表示領域ｂでは、特図変動遊技中であることを示す「－」を示す画像が表示されている。また、保留表示領域ａ１～ａ３に保留表示がされている。保留表示は、エフェクト画像ｚｚよりも手前に表示される。

【０５７３】

図７５（ｃ）は、図７５（ｂ）から演出可動体２２４および第二装飾図柄表示装置２０９の図示を省略した状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域にはエフェクト画像ｚｚと保留表示領域ａ１～ａ３に保留表示がされているが、揺れ変動している装飾図柄は表示されていない。本実施例では第二装飾図柄表示装置２０９で第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域を一部隠している場合に、第二装飾図柄表示装置２０９で表示している画像の少なくとも一部を第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域で表示させる点に特徴を有している。なお、全く同じ画像を表示する必要はなく、少なくとも一つ同じ画像が、重複関係にある第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていればよい。また見た目で同一に見えればよく全く同じ画像である必要もない。

【０５７４】

次に、以上説明した第６の実施の形態によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図６６～図７５を参照しつつ説明する。

（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、

表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、

表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）

と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の表示手段は、第一の位置（例えば、初期位置）から第二の位置（例えば、目標位置）へ少なくとも移動可能なものであり、
前記第二の表示手段は、前記第二の位置にある場合に、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、
前記第二の表示手段は、第一の画像（例えば、装飾図柄の画像）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の画像は、前記第一の位置にある前記第二の表示手段に表示されないものであり、
前記第一の画像は、前記第二の位置にある前記第二の表示手段に表示されるものである、
ことを特徴とする。
【０５７５】
上記パチンコ機１００によれば、可動表示手段に表示される第一の画像は、可動表示手段が他の表示手段の手前に重ねられた場合に表示され、可動表示手段が他の表示手段の手前に重ねられていない場合には表示されないので、画像を多様な態様で表示することができ、遊技台の興趣を向上させることができる。また、移動によって第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すことにより、目立たせた第二の表示手段に第一の画像を表示させることで、第一の画像を目立たせることができる場合がある。第一の画像が表示されていることに気が付いた遊技者は、同時に第一の表示手段による表示の少なくとも一部が隠されていることに気づくことができ、該隠された表示に遊技者を注目させることもできる場合がある。第一の表示手段と第二の表示手段が一体的な形状になっていることを目立たせることができる場合がある。なお、第一の位置において、第二の表示手段が第一の表示手段に表示された画像の少なくとも一部を隠すか否かについては、隠していてもよいし、隠していなくてもよい。また隠している場合には、第一の位置にあるよりも第二の位置にある方が隠す領域が大きければよい。
【０５７６】
（２）上記パチンコ機１００において、
前記第一の表示手段は、第二の表示位置（例えば、ビルの画像の窓の位置）に第二の画像（例えば、黒いターゲット画像）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第二の表示手段が前記第一の位置にある場合に、前記第二の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第二の表示位置は、前記第二の位置にある前記第一の表示手段によって少なくとも一部が隠される位置であり、
前記第二の画像の表示態様は、前記第一の画像の表示態様に関連した表示態様である、
ことを特徴とする。
【０５７７】
上記パチンコ機１００によれば、第一の画像は、第一の表示手段に表示されていた第二の画像と関連した画像であり、第二の表示手段の移動により隠されたかのように見えた第二の画像に関連した第一の画像を第二の表示手段に表示することで、遊技者を驚かせることができる場合がある（実際に隠していなくともそのように見えればよい）。第二の表示手段は、第一の表示手段よりも遊技者側（前方）に配設されているため、該表示を行った場合には、第一の表示手段に表示されていた第二の画像が、前方に飛び出してきたかのように遊技者を錯覚させることができる場合がある。第一の表示手段に第二の画像を表示した後で、第二の表示手段を移動し、該第二の表示手段に第一の画像を表示することで、第二の表示手段が透過しているかのように遊技者を錯覚させることができる場合がある。これにより、より第二の表示手段に遊技者を注目させることができる場合がある。
【０５７８】
（３）上記パチンコ機１００において、

前記第二の表示手段は、第三の画像（例えば、照準用のスケールだけのスコープ画像）を少なくとも表示可能なものであり、
前記第三の画像は、前記第一の位置にある前記第二の表示手段に表示されるものであり、
前記第三の画像は、前記第二の位置にある前記第二の表示手段に表示されるものである、
ことを特徴とする。
【０５７９】
上記パチンコ機１００によれば、第二の表示手段に重ねられていても重ねられていなくても表示される画像があるので、第二の位置にある第二の表示手段の一部（第一の画像が表示された領域）だけが透過したかのように遊技者を錯覚させることができる場合がある。また、第三の画像として、エラー報知画像や保留画像等の重要な表示を行うことで、第二の表示手段がどのように移動しても遊技者に重要な表示を視認させることができる場合がある。特に上記重要な表示を第一の表示手段で行った場合には、第二の表示手段の移動する位置によっては隠される恐れがあるため、第二の表示手段に表示しつつ、位置とは無関係に表示を行った方がよい。
【０５８０】
（４）上記パチンコ機１００において、
前記第二の表示手段は、第四の画像を少なくとも表示可能なものであり、
前記第四の画像は、前記第一の位置にある前記第二の表示手段に表示されるものであり、
前記第四の画像は、前記第二の位置にある前記第二の表示手段に表示されないものである、
ことを特徴とする。
【０５８１】
上記パチンコ機１００によれば、第四の画像を表示することで、第二の表示手段が移動していないこと、および第二の表示手段によって第一の表示手段による表示が隠されていないことをより明確に遊技者に伝えることができる場合がある。
【０５８２】
（５）上記パチンコ機１００において、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置にある場合に、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置にある場合よりも前記第一の位置にある場合の方が、前記第二の表示手段による表示を大きく隠すものである、
ことを特徴とする。
【０５８３】
上記パチンコ機１００によれば、第二の表示手段が第一の表示手段を隠す領域は、第二の位置の方が第一の位置より大きいので、第二の表示手段が第一の表示手段による表示を大きく隠した場合に前記第一の画像を表示することで、より第一の画像を目立たせることができる場合がある。また、第二の表示手段が第一の表示手段による表示を大きく隠す場合の方が第一の画像を大きく表示することができる。
【０５８４】
従来は複数の液晶に跨って表示を行うものがあったが、表示領域の大きな一つの液晶表示装置であり表示態様に大きな差を設けることができなかったため、遊技者に飽きられていた。また、遊技の間、長時間遊技者が注視する表示手段自体に動作が無いため視点が一点に集中しやすく目が疲れるし、飽きやすいという問題もあった。特に視点が前後方向に移動しないため眼筋の運動が無くなり、眼が悪くなる恐れがあった。これに対し本発明によれば、表示手段を前後方向に重ねた場合に視点も前後方向に移動させることができ画像を多様な態様で表示することができる。
【０５８５】

従来技術においても例えば、カーテンの画像を表示した後、その手前にスコープのような画像を表示し、あたかも該スコープによってカーテンが透視されているかのような表現を行っている演出があった。これに対し、本発明においては、実際に第二の表示手段が第一の表示手段の手前に移動しているため、該第二の表示手段が第一の表示手段による表示を隠している最中であっても、姿勢を変更し覗き込むことで第一の表示手段による表示が視認できる場合がある点に特徴を有している。

【０５８６】

上記の第一の画像と第二の画像の「関連」について、第一の画像と第二の画像は同じ画像からなるものであってもよい。また、第一の画像は、第二の画像と相似の画像からなるものであってもよい。また、第一の画像は、第二の画像に他の画像を加えた画像からなるものであってもよい。少なくとも第二の画像が含まれるものであればよい。第一の画像は、第二の画像の少なくとも一部が含まれた画像からなるものであってもよい。第一の画像は、第二の画像の少なくとも一部を拡大表示した画像からなるものであってもよい。第一の画像は、第二の画像と同じキャラクター・モチーフの画像からなるものであってもよい。第一の画像は、第二の画像と色違いの画像からなるものであってもよい。第一の画像は、第二の画像の外形や輪郭が似た画像からなるものであってもよい。第一の画像は、第二の画像を不明瞭にした画像からなるものであってもよい。これらの関連性を有することにより、第一の画像と第二の画像の表示態様が近いほど、第二の表示手段が透過しているかのように遊技者を錯覚させることができる場合がある。また、第二の表示手段をただの液晶表示装置ではなく、特別な表示装置に錯覚させることができる場合がある。また、相互に関連する演出とは、表示のみならず、表示手段が動いて重なる状態等を含むものである。

【０５８７】

また、第二の表示手段では装飾図柄の確定表示が行われず、第一の表示手段でのみ装飾図柄の確定表示が行われるようにしてもよい。第一および第二の表示手段の両方で装飾図柄のゆれ変動表示（仮停止表示）が行われてもよい。第一の画像および第二の画像は同じ装飾図柄からなっていてもよい。第一の画像は、装飾図柄のゆれ変動表示からなり、第二の画像は、装飾図柄の停止表示からなっていてもよい。第一の画像は、第二の画像よりも有利な装飾図柄からなっていてもよい。こうすることにより、移動機構が故障した場合に、図柄を正しい位置で停止表示できない恐れがあるため、第二の表示手段では図柄の確定表示を行わないようにできる。また、第二の表示手段を移動することで、奥側に表示された不利な装飾図柄を手前側に表示された有利な装飾図柄で上書きしたかのような演出を行うことができる場合がある。

【０５８８】

また、第一の画像の大きさは、第二の位置にある第二の表示手段によって隠された第一の表示手段による表示の大きさよりも小さい。こうすることにより、大きく隠して小さく表示することで段階的に遊技者の注目を集めることができる場合がある。また、第二の表示手段の表示領域の大きさは、第一の表示手段の表示領域の大きさよりも小さい、同じまたは大きくてもよい。第二の表示手段は、抽選結果や遊技の結果等に応じて移動および表示の切り替えが行われる。特に遊技者が有利な場合に移動や表示の切り替えが行われ易い。第一の画像の表示位置と第二の画像の表示位置は完全に一致していなくてもよい。遊技者からみて、大体一致していればよい。第二の表示手段に表示されるエラー画像は、第二の表示手段が第一の位置および第二の位置のいずれであっても該第二の表示手段上の同一に表示される。第二の表示手段は、第一の表示手段において装飾図柄の確定表示が行われる領域の手前を移動可能に設けられ、該領域において装飾図柄の確定表示が行われている期間においては、該領域の手前を移動しない。または、該領域において装飾図柄の確定表示が行われている期間においては、第一の表示手段による表示の少なくとも一部も隠さない。または、該領域において装飾図柄の確定表示が行われている期間においては、第二の表示手段は初期位置に移動される。表示領域同士の比率が変わっても、各表示手段に表示されていた画像同士の比率は変わらない。大きい表示手段に表示されたマルチリーチのう

ちの一つが小さい表示手段に表示されたリーチよりも小さいようにしてもよい。本発明では、表示領域の大きさと画像が表示されている領域の大きさとが等しくなくてもよく、画像が表示されている領域の大小関係が変化するものでもよい。可動表示手段は、不動表示手段の背面に自ら移動することで、自身の表示を不動表示手段が隠すような構成になっていてもよい。

【０５８９】

［第７の実施の形態］

次に、本発明の第７の実施の形態に係るパチンコ機１００について図７６～図１２７を用いて説明する。まず、図７６を用いて、本実施の形態に係るパチンコ機１００が備える遊技盤２００について説明する。

【０５９０】

図７６は、遊技盤２００を正面から見た略示正面図である。遊技盤２００には、外レール２０２と内レール２０４とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域１２４を区画形成している。遊技領域１２４の略中央には、演出装置２０６を配設している。外レール２０２は演出装置２０６の上方から右方にまで延びており、演出装置２０６上部と外レール２０２との空間を通って遊技盤２００の右側の遊技領域１２４まで遊技球が飛翔できるようになっている。つまり、遊技領域１２４は、発射された遊技球が流下する経路として装飾部材としての演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路と、発射された遊技球が流下する経路として装飾部材を挟んで右側となる第二流下経路とを有している。以下、第一流下経路に遊技球を打ち出すことを「左打ち」と称し、第二流下経路に遊技球を打ち出すことを「右打ち」と称する場合がある。

【０５９１】

演出装置２０６には、略中央に第一装飾図柄表示装置２０８を配設し、その上方を初期位置（原点復帰位置）として第二装飾図柄表示装置２０９を備えた演出可動体２２４を配設している。第一装飾図柄表示装置２０８の大きさは、第二装飾図柄表示装置２０９の大きさより大きい。

【０５９２】

また、遊技領域１２４の領域外の下方右側には、普通図柄表示装置２１０と、第１特別図柄表示装置２１２と、第２特別図柄表示装置２１４と、普通図柄保留ランプ２１６と、第１特別図柄保留ランプ２１８と、第２特別図柄保留ランプ２２０とを配設している。演出装置２０６は、演出可動体２２４を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第１特別図柄を「特図１」、第２特別図柄を「特図２」と称する場合がある。

【０５９３】

第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置（Ｌｉｑｕｉｄ　Ｃｒｙｓｔａｌ　Ｄｉｓｐｌａｙ）によって構成する。第一装飾図柄表示装置２０８は、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃおよび演出表示領域２０８ｄの４つの表示領域に分割し、左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂおよび右図柄表示領域２０８ｃはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域２０８ｄは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃ、２０８ｄの位置や大きさは、第一装飾図柄表示装置２０８の例えば横長長方形状の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、７セグメント表示装置、有機ＥＬ（ＥｌｅｃｔｒｏＬｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【０５９４】

普図表示装置２１０は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では７セグメントＬＥＤによって構成する。特図１表示装置２１２および特図２表示装置２１４は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では７セグメントＬＥＤによって構成する。

【０５９５】

普図保留ランプ２１６は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数（例えば、４つ）まで保留することを可能としている。特図１保留ランプ２１８および特図２保留ランプ２２０は、保留している特図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、４つ）まで保留することを可能としている。

【０５９６】

また、本実施の形態によるパチンコ機１００は、遊技盤２００に高確中ランプ（不図示）を有している。高確中ランプは、遊技状態が大当りが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当りが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【０５９７】

また、演出装置２０６の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口２２６と、第一普図始動口２２７と、第二普図始動口２２９と、特図１始動口２３０と、特図２始動口２３２と、可変入賞口２３４を配設している。

【０５９８】

一般入賞口２２６は、本実施形態では遊技盤２００に複数配設しており、一般入賞口２２６への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口２２６に入賞した場合）、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１０個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。上皿１２６に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口２２６に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、遊技球には、入賞の対価として遊技者に払い出す球（以下、「賞球」と呼ぶ場合がある）と、遊技者に貸し出す球（以下、「貸球」と呼ぶ場合がある）とが含まれる。

【０５９９】

第一普図始動口２２７および第二普図始動口２２９は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域１２４の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成されている。本実施の形態では、演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路内に第一普図始動口２２７が配置され、演出装置２０６を挟んで右側となる第二流下経路内に第二普図始動口２２９が配置されている。すなわち、本実施の形態では、左打ちで第一普図始動口２２７に遊技球が通過可能になっていおり、右打ちで第二普図始動口２２９に遊技球が通過可能になっている。第一普図始動口２２７および第二普図始動口２２９を通過した球は一般入賞口２２６に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が第一普図始動口２２７および第二普図始動口２２９を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機１００は、普図表示装置２１０による普図変動遊技を開始する。また、所定期間（例えば、電サポ状態中、スーパーリーチ演出実行中、大当り遊技中）以外の期間において、球が第一普図始動口２２７を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機１００は、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９を用いて、所定の確率で普図装飾図柄変動ゲーム（詳細は後述）を実行する。

【０６００】

特図１始動口２３０は、本実施形態では遊技盤２００の中央下部に１つだけ配設している。特図１始動口２３０への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、３個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、特図１表示装置２１２による特図変動遊技を開始する。なお、特図１始動口２

３０に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。
【０６０１】
特図２始動口２３２は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施形態では第二普図始動口２２９の下方に１つだけ配設している。特図２始動口２３２は、左右に開閉自在な羽根部材２３２ａを備え、羽根部材２３２ａの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置２１０が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材２３２ａが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。特図２始動口２３２への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、４個）の球を賞球として上皿１２６に排出するとともに、特図２表示装置２１４による特図変動遊技を開始する。なお、特図２始動口２３２に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。第二普図始動口２２９およびその下方の特図２始動口２３２は、演出装置２０６を挟んで右側となる第二流下経路内にあるので、演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路に進んだ遊技球が第二普図始動口２２９を通過したり、特図２始動口２３２に入球したりすることはない。また、第一普図始動口２２９および特図１始動口２３０は、演出装置２０６を挟んで左側となる第一流下経路内にあるので、演出装置２０６を挟んで右側となる第二流下経路に進んだ遊技球が第一普図始動口２２７を通過したり、特図１始動口２３０に入球したりすることはない。
【０６０２】
可変入賞口２３４は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では遊技盤２００の特図１始動口２３０の下方に１つだけ配設している。可変入賞口２３４は、開閉自在な扉部材２３４ａを備え、扉部材２３４ａの閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材２３４ａが所定の時間間隔（例えば、開放時間２９秒、閉鎖時間１．５秒）、所定の回数（例えば１５回）で開閉する。可変入賞口２３４への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置１５２を駆動し、所定の個数（例えば、１５個）の球を賞球として上皿１２６に排出する。なお、可変入賞口２３４に入球した球は、パチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。
【０６０３】
さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材２３６や、遊技釘２３８を複数個、配設していると共に、内レール２０４の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機１００の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口２４０を設けている。
【０６０４】
パチンコ機１００は、遊技者が上皿１２６に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆１４６および発射槌１４８によって外レール２０２、内レール２０４を通過させて遊技領域１２４に打ち出す。そして、遊技領域１２４の上部に到達した球は、打球方向変換部材２３６や遊技釘２３８等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口２２６、可変入賞口２３４）や始動口（特図１始動口２３０、特図２始動口２３２）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または第一普図始動口２２７、第二普図始動口２２９を通過するのみでアウト口２４０に到達する。
【０６０５】
次に、パチンコ機１００の演出装置２０６について説明する。演出装置２０６の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置２４２およびステージ２４４を配設し、遊技球の転動不可能な領域に第二装飾図柄表示装置２０９を備えた演出可動体２２４を配設している。また、演出装置２０６の背面側には、第一装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置（不図示）を配設している。すなわち、演出装置２０６において、第一装飾図柄表示装置２０８および遮蔽装置（不図示）は、ワープ装置２４２、ステージ２４４、および演出可動体２２４の後方に位置することとなる。ワープ装置２４２は、演出装置２０６の左上方に設けたワープ入口（不図示）に入った遊技球を演出装置２０６の前面下方のステージ

２４４にワープ出口（不図示）から排出する。ステージ２４４は、ワープ出口２４２ｂから排出された球や遊技盤２００の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ２４４の中央部には、通過した球が特図１始動口２３０へ入球し易くなるスペシャルルート２４４ａを設けている。

【０６０６】

演出可動体２２４は、横長長方形の枠状部内側に第二装飾図柄表示装置２０９を配した構成を有している。第二装飾図柄表示装置２０９は例えば液晶表示装置で構成されている。演出可動体２２４は初期状態で枠状部が図７６に示すように第一装飾図柄表示装置２０８の外側上方の初期位置（原点位置）に停止している。

【０６０７】

演出可動体２２４は、不図示の駆動系により、第一装飾図柄表示装置２０８の前方で第一装飾図柄表示装置２０８の表示画面にほぼ平行な平面（以下、表示画面前方平面と称する場合がある）内で２次元的に移動できるようになっている。演出可動体２２４の駆動系としては第１実施の形態と同様の構成を取り得る。また、本実施の形態によるパチンコ機１００は、所定条件の成立で稼働する演出可導体を複数備えていてもよい。

【０６０８】

次に、図７７を用いて、本実施の形態によるパチンコ機１００の特図１表示装置２１２、特図２表示装置２１４、および普図表示装置２１０が停止表示する特図および普図の種類について説明する。図７７（ａ）は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。特図１始動口２３０に球が入球したことを第１始動口センサが検出したことを条件として特図１変動遊技が開始され、特図２始動口２３２に球が入球したことを第２始動口センサが検出したことを条件として特図２変動遊技が開始される。特図１変動遊技が開始されると、特図１表示装置２１２は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図１の変動表示」を行う。また、特図２変動遊技が開始されると、特図２表示装置２１４は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「特図２の変動表示」を行う。これらの「特図１の変動表示」および「特図２の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図１の変動開始前に決定した変動時間（本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図１表示装置２１２は特図１の停止図柄態様を停止表示し、特図２の変動開始前に決定した変動時間（これも本実施形態にいう変動時間が相当）が経過すると、特図２表示装置２１４は特図２の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図１の変動表示」を開始してから特図１の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図２の変動表示」を開始してから特図２の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動表示の一例に相当し、以下、この「特図１又は２の変動表示」を開始してから特図１又は２の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動表示と称する。後述するように、図柄変動表示は複数回、連続して行われることがある。

【０６０９】

図７７（ａ）には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図Ａ」から「特図Ｊ」までの１０種類の特図が示されている。図７７（ａ）においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図Ａ」および「特図Ｂ」は１５ラウンド（１５Ｒ）特別大当り図柄であり、「特図Ｃ」および「特図Ｄ」は１５Ｒ大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機１００では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当り）か低い（大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、１５Ｒ特別大当り遊技終了後および１５Ｒ大当り遊技終了後はいずれも電サポ状態（時短状態という場合もある）に移行する。電サポ状態については詳しくは後述するが、電サポ状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、電サポ状態に移行しない状態の

ことを普図低確率状態と称する。１５Ｒ特別大当り図柄である「特図Ａ」および「特図Ｂ」は、特図高確率普図高確率状態であり、１５Ｒ大当り図柄である「特図Ｃ」および「特図Ｄ」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図Ａ」、「特図Ｂ」、「特図Ｃ」、「特図Ｄ」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

【０６１０】

「特図Ｅ」は２Ｒ大当り図柄であり突然確変と称する。突然確変は、大当り遊技終了後には１５Ｒ特別大当り図柄と同様に特図高確率普図高確率状態になる。「特図Ｆ」は２Ｒ大当り図柄であり隠れ確変と称する。隠れ確変は、大当り遊技終了後には特図高確率普図低確率状態（潜伏確変状態）になる。隠れ確変は、基本的には、大当り遊技終了後には電サポ状態に移行しない。ただし、大当りした時の普図の遊技状態が普図高確率状態である場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行する。本実施形態は、特図２優先変動機であり、特図２の大当り図柄で、「特図Ｆ」が選択されることはない（図８０参照）が、電サポ状態において特図１が変動した場合に起こりうる可能性がある。

【０６１１】

「特図Ｇ」は第１小当り図柄であり、「特図Ｈ」は第２小当り図柄である。小当り遊技終了後は特図低確率普図低確率状態（通常状態、あるいは通常遊技状態と称する場合がある）になる。小当り遊技では「特図Ｅ」や「特図Ｆ」と同じ回数（本実施形態の場合、２回）アタッカが開放される。

【０６１２】

また、「特図Ｉ」は第１はずれ図柄であり、「特図Ｊ」は第２はずれ図柄であり、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。

【０６１３】

詳細は後述するが、本実施の形態によるパチンコ機１００は、当否判定において大当りであるか否かの抽選を行い、その後、当該当否判定の結果に基づいて、図柄変動表示後に「特図Ａ」～「特図Ｊ」のいずれを特図１または特図２表示装置２１２、２１４に停止表示するのかを決定するように構成されている。このため、本実施の形態によるパチンコ機１００は、図柄変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）を決定することにより、大当り遊技のラウンド数や大当り遊技後の利益状態（例えば、特図確変状態の有無や電サポ状態の有無）が自動的に決定されるようになっている。しかしながら、パチンコ機１００は、これに限られず、例えば、停止図柄の決定とは別に、大当り遊技のラウンド数や大当り遊技後の利益状態を抽選により決定するように構成されていてもよい。また、パチンコ機１００は、例えば停止図柄を決定すると大当り遊技のラウンド数が自動的に決定するのに対し、大当り遊技後の利益状態を抽選により決定するといったように、停止図柄、当該ラウンド数および当該利益状態を適宜関連付けて構成されていてもよい。

【０６１４】

図７７（ｂ）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾１」～「装飾１０」の１０種類がある。特図１始動口２３０または特図２始動口２３２に球が入賞したこと、すなわち、特図１始動口２３０に球が入球したことを第１始動口センサが検出したこと、あるいは特図２始動口２３２に球が入球したことを第２始動口センサが検出したことを条件にして、第一装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａ、中図柄表示領域２０８ｂ、右図柄表示領域２０８ｃの各図柄表示領域に、「装飾１」→「装飾２」→「装飾３」→・・・・「装飾９」→「装飾１０」→「装飾１」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

【０６１５】

そして、１５Ｒ大当り、１５Ｒ特別大当りを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに同じ装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾１－装飾１－装飾１」や「装飾２－装飾２－装飾２」等）を停止表示する。１５Ｒ特別大当りを明示的に報知する場合には、同じ装飾図柄が３つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾３－装飾３－装飾３」や「装飾７－装飾７－装飾７」等）を停止表示する。

【０６１６】

また、「特図Ｆ」の隠れ確変と称される２Ｒ大当り、「特図Ｇ」および「特図Ｈ」の小当りを報知する場合には、「装飾１－装飾２－装飾３」を停止表示する。また、「特図Ｅ」の突然確変と称される２Ｒ大当りを報知する場合には、「装飾１－装飾３－装飾５」を停止表示する。

【０６１７】

一方、「特図Ｉ」、「特図Ｊ」のはずれを報知する場合には、図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃに図７７（ｂ）に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【０６１８】

なお、本実施形態では、一義的に装飾図柄の組合せと大当りの種類を決めているが、遊技者にどの装飾図柄の組合せがどの大当りになるかをわからないようにしてもよい。

【０６１９】

図７７（ｃ）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄１である「普図Ａ」と、当り図柄２である「普図Ｂ」と、はずれ図柄である「普図Ｃ」の３種類がある。本実施の形態によるパチンコ機１００は、普図変動遊技における当りか否かの決定および停止図柄の決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。後述するように、本例の当り図柄１、２は、特図２始動口２３２（電チュー）の開放パターンが異なっている。第一普図始動口２２７または第二普図始動口２２９を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置２１０は、７個のセグメントの全点灯と、中央の１個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図Ａ」または「普図Ｂ」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図Ｃ」を停止表示する。図７７（ｃ）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【０６２０】

図７７（ｄ）は普通図柄用装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の普通図柄用装飾図柄には、「普図装飾１」、「普図装飾２」、「普図装飾３」の３種類がある。所定期間（例えば、電サポ状態中、スーパーリーチ演出実行中、大当り遊技中）以外に第一普図始動口２２７を球が通過したことを所定の球検出センサが検出したことを条件にして、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９に、「普図装飾１」→「普図装飾２」→「普図装飾３」・・・の順番で表示を切り替える普図装飾図柄変動ゲームを所定の確率で行う。

【０６２１】

「普図Ａ」の当りを報知する場合には、「普図装飾１」を停止表示し、「普図Ｂ」の当りを報知する場合には、「普図装飾２」を停止表示し、「普図Ｃ」のはずれを報知する場合には、「普図装飾３」を停止表示する。

【０６２２】

次に、図７８を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。主制御部３００は、所定の周期（本実施形態では約２ｍｓに１回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ３１２を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【０６２３】

ステップＳ２００１では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、ＣＰＵ３０４の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップＳ２００１の次のステップＳ２００３では、ＷＤＴ３１４のカウント値が初期設定値（本実施形態では３２．８ｍｓ）を超えてＷＤＴ割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、ＷＤＴを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約２ｍｓに１回）リスタートを行う。

【０６２４】

ステップＳ２００３の次のステップＳ２００５では、入力ポート状態更新処理を行う。

この入力ポート状態更新処理では、Ｉ／Ｏ３１０の入力ポートを介して、上述の内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ３２０の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に各種センサ３２０ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約４ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約２ｍｓ前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、ＲＡＭ３０８に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【０６２５】

また、ステップＳ２００５では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去３回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約２ｍｓという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、ステップＳ２００５では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して２回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図４に示す主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。ステップＳ２００５では、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口２２６、可変入賞口２３４、特図１始動口２３０、および特図２始動口２３２への入球、若しくは第一普図始動口２２７または第二普図始動口２２９の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口２２６、２３４やこれらの始動口２３０、２３２、２２７、２２９への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口２２６への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口２２６へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口２２６への入賞に伴う処理を行うが、過去３回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口２２６への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部３００のＲＯＭ３０６には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去３回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【０６２６】

またステップＳ２００５では、前面枠扉１０６の開放を検出する前面枠扉開放センサ１０７からの検出結果を受け取った払出制御部６００から出力された扉開放検出信号の有無を監視し、ＲＡＭ３０８に設けた扉検出信号状態記憶領域に記憶する。

【０６２７】

ステップＳ２００５の次のステップＳ２００７およびステップＳ２００９では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、図６に示す主制御部メイン処理のステップＳ１１５で行った初期値生成用乱数カウンタの更新を行う。本実施の形態によるパチンコ機１００の主制御部メイン処理の初期値生成用乱数では、普図の図柄決定抽選（図９１に示す普通図柄決定用テーブル参照）で用いる普図決定用乱数値を生成するための乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新するようになっている。例えば、普図決定用乱数値として取り得る数値範囲が０～９９とすると、ＲＡＭ３０８に設けた普図決定用乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に１を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。

【０６２８】

また、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、主制御部３００で使用する、特図決定用乱数値を生成する特図決定用乱数値カウンタ、普図当選乱数値を生成する普図当選乱数値カウンタおよび普図決定用乱数値を生成する普図決定用乱数値カウンタを更新する。例えば、特図決定用乱数値として取り得る数値範囲が０～９９とすると、特図決定用乱数値を生成するためにＲＡＭ３０８に設けた特図決定用乱数値カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算してから元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の特図決定用乱数値カウンタに記憶する。また、取得した値に１を加算した結果、特図決定用乱数値カウンタが一周していると判定した場合には特図決定用乱数値カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、特図決定用乱数値カウンタにセットする。例えば、０～９９の数値範囲で変動する特図決定用乱数値カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算した結果が、ＲＡＭ３０８に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば７）である場合に、特図決定用乱数値カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、特図決定用乱数値カウンタにセットすると共に、特図決定用乱数値カウンタが次に１周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、特図決定用乱数値カウンタが次に１周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図当選乱数値カウンタが１周したことを判定するための初期値記憶領域をＲＡＭ３０８に設けている。特図決定用乱数値カウンタは、特図１用の乱数値を取得するためのカウンタと特図２用の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けてもよいし、あるいは、同一のカウンタを用いてもよい。

【０６２９】

また、例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が０～６５５３５とすると、ＲＡＭ３０８に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に１を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に１を加算した結果が６５５３６であれば０を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に１を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合には、それぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、０～６５５３５の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算した結果が、ＲＡＭ３０８に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットするとともに、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に１周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。

【０６３０】

また、例えば、普図決定用乱数値として取り得る数値範囲が０～９９とすると、ＲＡＭ３０８に設けた普図決定用乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に１を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得

した値に１を加算した結果が１００であれば０を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に１を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合には、それぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、０～９９の数値範囲で変動する普図決定用乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に１を加算した結果が、ＲＡＭ３０８に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値である場合に、普図決定用乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図決定用乱数値生成用の乱数カウンタにセットするとともに、普図決定用乱数値生成用の乱数カウンタが次に１周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。

【０６３１】

ステップＳ２００９の次のステップＳ２０１１では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部３００で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。具体的には、特図変動遊技での図柄変動時間を決めるための特図変動時間決定用乱数値を生成する特図変動時間決定用乱数値カウンタの値あるいはその初期値を更新する。また、本実施の形態では、普図変動遊技の変動時間は、普図低確率状態で２０００ｍｓになっており、普図高確率状態で１０００ｍｓになっている。パチンコ機１００は、普図変動遊技の変動時間を所定のテーブルを用いた抽選で決定してもよく、ステップＳ２０１１で普図変動遊技での図柄変動時間を決めるための普図変動時間決定用乱数値を生成する普図変動時間決定用乱数値カウンタの値あるいはその初期値を更新してもよい。

【０６３２】

ステップＳ２０１１の次のステップＳ２０１３では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置２１０に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図１表示装置２１２に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図１表示図柄更新タイマ、特図２表示装置２１４に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図２表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【０６３３】

ステップＳ２０１３の次のステップＳ２０１５では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口２２６、２３４や始動口２３０、２３２、２２７、２２９に入賞があった場合に、ＲＡＭ３０８に入賞口毎、あるいは始動口毎に設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、１を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【０６３４】

また、ステップＳ２０１５の次のステップＳ２０１７では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、特図１始動口２３０、特図２始動口２３２、第一普図始動口２２７、第二普図始動口２２９および可変入賞口２３４への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップＳ２００５における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。

【０６３５】

特図１始動口２３０へ入賞があった場合且つＲＡＭ３０８に設けた対応する特図１保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数４で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）３１８の特図１始動口２３０に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得して特図１乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図１乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値の組（以下、「特図１乱数値の組」または「特図１始動情報」と略称する）は、特図１保留数記憶領域に記憶された特図１保留数と同数分だけ格納される。特図１乱数値記憶領域内では、特図１保留数が１つ減るごとに保留順位が最上位（最先であり

最も過去に記憶されている）の特図１乱数値の組のデータが消去されると共に、残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理される。また、特図１保留数が１つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図１乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図１乱数値の組のデータが書き込まれる。

【０６３６】

特図２始動口２３２へ入賞があった場合且つＲＡＭ３０８に設けた対応する特図２保留数記憶領域が満タン（本例では、保留数４で満タンとなる）でない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）３１８の特図２始動口２３２に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した当り判定用乱数値を取得すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた特図決定用乱数値カウンタから特図決定用乱数値を取得して特図１乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図２乱数値記憶領域内の当り判定用乱数値および特図決定用乱数値の組（以下、「特図２乱数値の組」または「特図２始動情報」と略称する）は、特図２保留数記憶領域に記憶された特図２保留数と同数分だけ格納される。特図２乱数値記憶領域内では、特図２保留数が１つ減るごとに保留順位が最上位の特図２乱数値の組のデータが消去されると共に、残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理される。また、特図２保留数が１つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図２乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図２乱数値の組のデータが書き込まれる。

【０６３７】

第一普図始動口２２７または第二普図始動口２２９へ入賞があった場合且つＲＡＭ３０８に設けた対応する普図保留数記憶領域（本例では、保留数４で満タンとなる）が満タンでない場合、普図当選乱数値カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する普図乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口２３４へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口２３４に球が入球したことを示す情報を格納する。

【０６３８】

ステップＳ２０１７の次のステップＳ２０１９では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部６００に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば１バイトで構成しており、ビット７にストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット６に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット４～５に暗号化のための今回加工種別（０～３）、およびビット０～３に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【０６３９】

ステップＳ２０１９の次のステップＳ２０２１では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの１つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が１以上）における普図状態更新処理では、普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置２１０は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【０６４０】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理では、第１普図当りフラグがオンの場合には当り図柄１（普図Ａ）の表示態様となるように、第２普図当りフラグがオンの場合には当り図柄２（普図Ｂ）に表示態様となるように、はずれフラグがオンの場合にははずれ図柄（普図Ｃ）の表示態様となるように、普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、普図当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普図表示装置２１０を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うと共に、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置２１０は、当り図柄１（普図Ａ）、当り図柄２（図５

普図Ｂ）、およびはずれ図柄（普図Ｃ）のいずれかにの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ間）、その表示を維持するためにＲＡＭ３０８に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【０６４１】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、普図決定結果に基づき第１普図当りフラグまたは第２普図当りフラグのいずれかがオンにされる。この第１、第２普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図作動中を設定すると共に、所定の開放期間（例えば２秒間）、特図２始動口２３２の羽根部材２３２ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、羽根部材２３２ａを開放状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【０６４２】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば５００ｍ秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド３３２に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【０６４３】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、普図はずれフラグがオンにされる。この普図はずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における普図状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２０２３に移行するようにしている。

【０６４４】

ステップＳ２０２３では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図２始動口２３２の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が１以上である場合に、上述の普図乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値と後述する図９０に示すテーブルとに基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定（普図変動遊技の当否判定）を行う。当り判定の結果が当りの場合には、乱数値記憶領域に記憶している普図乱数値に基づいた乱数抽選により図柄の決定を行う（図９１に示す普図決定用テーブル参照）。普図決定結果が当り図柄１である場合にはＲＡＭ３０８に設けた第１普図当りフラグをオンに設定し、普図決定結果が当り図柄２である場合にはＲＡＭ３０８に設けた第２普図当りフラグをオンに設定する。当り判定の結果がはずれの場合には、ＲＡＭ３０８に設けた普図はずれフラグをオンに設定する。また、本実施の形態では、普図高確率状態での普図の図柄変動時間は１０００ｍｓであり、普図低確率状態での普図の図柄変動時間は２００００ｍｓになっている。普図の図柄変動時間を抽選で決定する場合には、普図変動時間決定用乱数値を生成する普図変動時間決定用乱数値カウンタの値を普図変動時間決定用乱数値として取得し、取得した普図変動時間決定用乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置２１０に普図を変動表示する時間を１つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、ＲＡＭ３０８に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、ＲＡＭ３０８に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から１を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当

り判定に使用した乱数値を消去する。

【０６４５】

ステップＳ２０２３の次のステップＳ２０２４では、特図先読み処理を行う。特図先読み処理は、特図保留数記憶領域に記憶された特図保留数が増加すると、当該増加した保留に係る始動情報を先読みして、特図変動遊技の停止図柄等を特図関連抽選処理での当否判定より前に事前判定する。特図先読み処理の流れについては後程図９２、図９３を用いて詳述する。

【０６４６】

主制御部３００のＲＡＭ３０８内には、特図先読み処理を実行した結果の特図先読み結果（事前判定結果ともいう）を記憶する特図先読み結果記憶部が設けられている。特図１用先読み結果記憶部は、本例では４個まで特図１の先読み結果を格納できるようになっている。また、ＲＡＭ３０８内には、特図１用先読み結果記憶部に記憶されている特図１の先読み結果の数を特図１先読み数として記憶する特図１先読み数記憶領域が設けられている。主制御部３００は、特図１先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図１先読み結果の情報の次の順位に新たな特図１先読み結果の情報を書き込む。

【０６４７】

主制御部３００は、特図１始動情報記憶領域の最先の特図１始動情報を消去する際には同時に特図１用先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、最先の特図１先読み結果の情報を消去したら、残余の特図１先読み結果の情報の順位が１ずつ繰り上がるように処理する。

【０６４８】

特図２用先読み結果記憶部は、本例では４個まで特図２の先読み結果を格納できるようになっている。また、ＲＡＭ３０８内には、特図２用先読み結果記憶部に記憶されている特図２の先読み結果の数を特図２先読み数として記憶する特図２先読み数記憶領域が設けられている。主制御部３００は、特図２先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図２先読み結果の情報の次の順位に新たな特図２先読み結果の情報を書き込む。

【０６４９】

主制御部３００は、特図２始動情報記憶領域の最先の特図２始動情報を消去する際には同時に特図２用先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、最先の特図２先読み結果の情報を消去したら、残余の特図２先読み結果の情報の順位が１ずつ繰り上がるように処理する。

【０６５０】

なお本実施形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。また、後述するコマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）でも、先読み結果の情報は増加分のみ送信してもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を送信するようにしてもよい。

【０６５１】

次いで、特図１および特図２それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図２についての特図状態更新処理（特図２状態更新処理）を行う（ステップＳ２０２５）。この特図２状態更新処理は、特図２の状態に応じて、次の複数（本例では９つ）の処理のうちの１つの処理を行う。

【０６５２】

例えば、特図２変動開始のタイミングにおける特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８に設けた特図２保留数記憶領域に記憶された特図２保留数の値を１だけ減算した値を特図２保留数記憶領域に記憶し直す。それと共に、特図２保留ランプ２２０の点滅を制御する。例えば、図７６の特図２保留ランプ２２０の４つのＬＥＤを図左から右に向かって順にＬＥＤ番号１－４とすると、ＬＥＤ番号の若い方から順に特図２保留数分のＬＥＤを例えば赤色に点灯させ、他を消灯させる。

【０６５３】
また例えば、特図２変動表示の途中（上述の特図２表示図柄更新タイマの値が１以上）における特図２状態更新処理では、特図２表示装置２１４を構成する７セグメントＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は特図２の変動表示（特図２変動遊技）を行う。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２３３）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。
【０６５４】
また、主制御部３００のＲＡＭ３０８には、１５Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグ、第１小当りフラグ、第２小当りフラグ、第１はずれフラグ、第２はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図２変動表示時間が経過したタイミング（特図２表示図柄更新タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、１５Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図７７（ａ）に示す特図Ａまたは特図Ｂ、１５Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図Ｃまたは特図Ｄ、２Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオン、普図確率変動フラグはオンの場合には特図Ｅ、２Ｒ大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図Ｆ、第１小当りフラグがオンの場合には特図Ｇ、第２小当りフラグがオンの場合には特図Ｈ、第１はずれフラグがオンの場合には特図Ｉ、第２はずれフラグがオンの場合には特図Ｊそれぞれの態様となるように、特図２表示装置２１４を構成する７セグメントＬＥＤの点灯・消灯駆動制御を行い、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図２表示装置２１４は、１５Ｒ特別大当り図柄（特図Ａ、特図Ｂ）、１５Ｒ大当り図柄（特図Ｃ、特図Ｄ）、突然確変図柄（特図Ｅ）、隠れ確変図柄（特図Ｆ）、第１小当り図柄（特図Ｇ）、第２小当り図柄（特図Ｈ）、第１はずれ図柄（特図Ｉ）、および第２はずれ図柄（特図Ｊ）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば５００ｍｓ間）その表示を維持するためにＲＡＭ３０８に設けた特図２停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図２が所定期間停止表示され、特図２変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、ＲＡＭ３０８に設けられた電サポ（詳細は後述）回数記憶部に記憶された電サポ回数が１以上であれば、その電サポ回数から１を減算し、減算結果が１から０となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図２であることを示す特図２識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてＲＡＭ３０８に追加記憶してから処理を終了する。
【０６５５】
また、特図２変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンにされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図２停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２作動中を設定すると共に、所定の入賞演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにＲＡＭ３０８に設けた特図２待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。
【０６５６】
また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図２待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の開放期間（例

えば２９秒間、または可変入賞口２３４に所定球数（例えば１０球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口２３４の扉部材２３４ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４ａを開放状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０６５７】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば１．５秒間）可変入賞口２３４の扉部材２３４ａの開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド３３２の一部）に、扉部材２３４ａを閉鎖状態に保持する信号を出力すると共に、ＲＡＭ３０８に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０６５８】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施形態では１５ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図２状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば３秒間）すなわち装飾図柄表示装置２０８による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにＲＡＭ３０８に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、ＲＡＭ３０８に設けられた電サポ回数記憶部に電サポ回数（例えば、１００回）をセットするともに、ＲＡＭ３０８に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、電サポ回数記憶部に電サポ回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。ここでの時短状態とは、大当り遊技を終了してから、次の大当り遊技を開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率（普図確変）状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図２始動口２３２の一対の羽根部材２３２ａの１回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延または電チューロング開放）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一対の羽根部材２３２ａは多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延による制御状態をまとめて、電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態と呼ぶ。また、特図変動遊技の変動時間も短くする制御状態を含めて時短状態と呼ぶ。

【０６５９】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口２３４に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図２始動口２３２に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

さらに、コマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【０６６０】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）で開始する特図２状態更新処理では、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。さらに、特図２変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述し

た所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図２停止時間管理用タイマの値が１から０になったタイミング）における特図２状態更新処理でも、ＲＡＭ３０８の設定領域に特図２非作動中を設定する。特図２非作動中の場合における特図２状態更新処理では、何もせずに次のステップＳ２０２７に移行するようにしている。

【０６６１】

続いて、特図１についての特図状態更新処理（特図１状態更新処理）を行う（ステップＳ２０２７）。この特図１状態更新処理では、特図１の状態に応じて、上述の特図２状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図１状態更新処理で行う各処理は、上述の特図２状態更新処理で説明した内容の「特図２」を「特図１」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図２状態更新処理と特図１状態更新処理の順番は逆でもよい。

【０６６２】

ステップＳ２０２５およびステップＳ２０２７における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図１および特図２それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図２についての特図関連抽選処理（特図２関連抽選処理）を行い（ステップＳ２０２９）、その後で、特図１についての特図関連抽選処理（特図１関連抽選処理）を行う（ステップＳ２０３１）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部３００が特図２関連抽選処理を特図１関連抽選処理よりも先に行うことで、特図２変動遊技の開始条件と、特図１変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図２変動遊技が先に変動中となるため、特図１変動遊技は変動を開始しない。また、特図２変動遊技の保留数が０より多い場合には、特図１変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。装飾図柄表示装置２０８による、特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、第１副制御部４００によって行われ、特図２始動口２３２への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図１始動口２３０への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。特図２関連抽選処理（ステップＳ２０２９）の場合には、特図２乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から特図２乱数値の組（始動情報）を取得し、図７９に示すの判定用テーブルを用いて大当りとするか否かの決定、小当りとするか否かの決定、はずれとするか否かの決定、特図２の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間の決定、特図２の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定などを行う。特図２乱数値記憶領域から最先の特図２乱数値の組を取り出した後、特図２乱数値記憶領域における当該特図２乱数値の組の記憶はクリアされると共に、特図２保留数を１減算する。このとき特図２乱数値記憶領域から取り出した特図２乱数値の組をＲＡＭ３０８に設けた一時領域（第２の始動情報記憶手段の一例）に当該特図２乱数値の組を記憶し、この一時領域に記憶している当該特図２乱数値の組に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【０６６３】

ステップＳ２０３１の次のステップＳ２０３３では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第１副制御部４００に送信される。なお、第１副制御部４００に送信する出力予定情報は例えば１６ビットで構成しており、ビット１５はストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット１１～１４はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、先読み結果情報コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、ＲＡＭクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット０～１０はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【０６６４】

具体的には、ストローブ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている１５Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグ、第１小当りフラグ、第２小当りフラグ、第１はずれフラグ、第２はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグの値、特図関連抽選処理で選択した特図変動遊技の変動時間などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合で

あれば、１５Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグ、第１小当りフラグ、第２小当りフラグ、第１はずれフラグ、第２はずれフラグ、特図確率変動フラグの値などを含み、１５Ｒ大当り（または１５Ｒ特別大当り）開始コマンドの場合であれば、１５Ｒ大当りフラグの値、大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、大当り終了コマンドの場合、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値、電サポ回数の値などを含み、２Ｒ大当り開始コマンドの場合であれば、２Ｒ大当りフラグの値、大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値などを含み、大当り終了コマンドの場合、特図確率変動フラグの値、時短フラグの値、電サポ回数の値などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当りラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図１始動口２３０への入賞の有無、特図２始動口２３２への入賞の有無、可変入賞口２３４への入賞の有無などを含む。

【０６６５】

また、先読み結果情報コマンドは、コマンドデータに特図１および２の種別とともに先読み結果記憶部に記憶された先読み結果の情報が含まれる。先読み結果情報コマンド内の先読み結果の情報は増加分のみでもよいし、全保留に対する先読み結果の情報を含んでいるようにしてもよい。本実施形態では、先読み結果情報コマンド内には全保留に対する先読み結果の情報が含まれている。

【０６６６】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している、１５Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図１関連抽選処理および特図２関連抽選処理で選択した特図２変動遊技の変動時間、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している、１５Ｒ大当りフラグ、２Ｒ大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置２０８・各種ランプ４１８・スピーカ１２０に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、ＲＡＭ３０８に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置２０８・各種ランプ４１８・スピーカ１２０に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８に記憶している大当りラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図１変動遊技または特図２変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップＳ２０３３では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにＲＡＭ３０８の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図１または特図２を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。第１副制御部４００では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部３００における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になると共に、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【０６６７】

ステップＳ２０３３の次のステップＳ２０３５では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、ＲＡＭ３０８に記憶している遊技情報を、情報出力回路３３６を介してパチンコ機１００とは別体の情報入力回路３５０に出力する。

【０６６８】

ステップＳ２０３５の次のステップＳ２０３７では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップＳ２００５において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第１副制御部４００に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド３３２を駆動して特図２始動口２３２や、可変入賞口２３４の開閉を制御したり、駆動回路３２４、３２６、３３０を介して普図表示装置２１０、特図１表示装置２１２、特図２表示装置２１４、各種状態表示部３２８などに出力する表示データを、Ｉ／Ｏ３１０の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップＳ２１９）で設定した出力予定情報を出力ポート（Ｉ／Ｏ３１０）を介して第１副制御部４００に出力する。

【０６６９】

ステップＳ２０３７の次のステップＳ２０３９では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２０４３に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ２０４１に進む。ステップＳ２０４１では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２００１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図６に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップＳ２０４３では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてＲＡＭ３０８の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図６に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【０６７０】

次に、本実施の形態によるパチンコ機１００での特図変動遊技等について図７９乃至図１２７を用いて説明する。まず、本実施の形態によるパチンコ機１００において用いられる当否判定用テーブルについて図７９を用いて説明する。図７９に示すデータテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図７９（ａ）および図７９（ｂ）は、主制御部タイマ割込処理の特図２または特図１関連抽選処理（ステップＳ２０２９、Ｓ２０３１）における特図２または特図１の当否判定処理で用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。図７９（ａ）は、特図高確率中に用いられるテーブルを示し、図７９（ｂ）は、特図低確率中に用いられるテーブルを示している。また、図７９（ｃ）は、図７９（ａ）または図７９（ｂ）を用いた抽選において「はずれ」が選択された場合に、小当り判定で用いられる小当り判定用テーブルを示している。

【０６７１】

図７９（ａ）および図７９（ｂ）に示す当否判定用テーブルは、左から１列目に「特図確率」、２列目に「乱数範囲」、３列目に「当否結果」の項目で構成されている。図７９（ａ）に示す１列目の「特図確率」での「高確率」は当否判定時の遊技状態が特図高確率状態であることを表している。２列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１００００、数値１００００１～１１６３８および数値１１６３９～６５５３５の３つに区分されている。３列目の「当否結果」は、「高確率」かつ数値０～１００００、数値１１６３９～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値１００００１～１１６３８に対応して「大当り」が割り当てられている。

【０６７２】

図７９（ｂ）に示す１列目の「特図確率」での「低確率」は当否判定時の遊技状態が特図低確率状態であることを表している。２列目の「乱数範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１００００、数値１００００１～１０１６２、数値１０１６３～６５５３５の３つに区分されている。３列目の「当否結果」は、「低確率」かつ数値０～１００００、数値１０１６３～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値１００００１～１０１６２

に対応して「大当り」が割り当てられている。

【０６７３】

図７９（ｃ）に示す小当り判定用テーブルは、左から１列目に「特図の種類」、２列目に「乱数範囲」、３列目に「当否結果」の項目で構成されている。図７９（ｃ）に示す１列目の「特図の種類」での「特図１」は特図１変動遊技であることを示している。本実施の形態では、特図２変動遊技の当否判定結果に小当りは設けられていない。このため、本実施の形態では、特図１変動遊技の当否判定において、図７９（ａ）または図７９（ｂ）のテーブルを用いた抽選で「はずれ」となった場合にのみ図７９（ｃ）に示す小当り判定用テーブルを用いた小当り判定の抽選が行われる。特図２変動遊技の当否判定では、図７９（ａ）または図７９（ｂ）のテーブルを用いた抽選で「はずれ」となった場合には、当該当否判定結果は、はずれになる。

【０６７４】

図７９（ｃ）のテーブルの２列目の「乱数範囲」は、取得した小当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１２９９９および数値１３０００～６５５３５の２つに区分されている。３列目の「当否結果」は、「特図１」かつ数値０～１２９９９に対応して「小当り」が割り当てられ、数値１３０００～６５５３５に対応して「はずれ」が割り当てられている。

【０６７５】

主制御部３００の基本回路３０２は、特図１または特図２の変動遊技の結果を当選（大当り）とするか、不当選（はずれ）とするかを決定するために、取得した当り判定用乱数値に対して当否判定用テーブルを参照して当否判定を行う。例えば、基本回路３０２は、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態である場合には図７９（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルをＲＯＭ３０６から読み出し、当否判定時の遊技状態が特図低確率状態である場合には図７９（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルをＲＯＭ３０６から読み出して、それぞれ参照するようになっている。さらに、特図１変動遊技の当否判定では、図７９（ａ）または図７９（ｂ）のテーブルを用いた抽選で「はずれ」となった場合に図７９（ｃ）に示す小当り判定用テーブルを用いた小当り判定の抽選を行う。

【０６７６】

図８０は、図柄変動終了後に停止表示される図柄を決定するために用いられる特図決定用テーブルを示している。図８０に示す特図決定用テーブルは、左から１列目に「当否判定結果」、２列目に「特図１乱数範囲」、３列目に「特図２乱数範囲」、４列目に「停止図柄」の項目で構成されている。１列目の「当否判定結果」は「大当り」、「小当り」および「はずれ」に区分されている。「大当り」は図７９（ａ）または図７９（ｂ）に示す特図当否判定用テーブルを用いた当否判定の結果、「大当り」と判定された場合を示し、「小当り」は図７９（ｃ）に示す当否判定の結果、「小当り」と判定された場合を示し、「はずれ」は図７９（ｃ）に示す小当り判定用テーブルを用いた特図１変動遊技の当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合、または、図７９（ａ）または図７９（ｂ）に示す特図当否判定用テーブルを用いた特図２変動遊技の当否判定の結果、「はずれ」と判定された場合を示している。

【０６７７】

２列目の項目「特図１乱数範囲」は、取得した当り時用特図１決定用乱数値またははずれ図柄決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～９９）を示している。「特図１乱数範囲」は、１列目の「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値０～１９、数値２０～２９、数値３０～３９、数値４０～４９、数値５０～６９および数値７０～９９の６つに区分され、「小当り」に対応して、数値０～７９および数値８０～９９の２つに区分され、「はずれ」に対応して、数値０～９６および数値９７～９９の２つに区分されている。

【０６７８】

３列目の項目「特図２乱数範囲」は、取得した当り時用特図２決定用乱数値またははずれ図柄決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～９９）を示している。「特図２乱数

範囲」は、１列目の「当否判定結果」の項目「大当り」に対応して、数値０～４９、数値５０～６９、数値７０～７９、数値８０～８９および数値９０～９９の５つに区分され、「小当り」に数値は振り分けられておれず、「はずれ」に対応して、数値０～９６および数値９７～９９の２つに区分されている。

【０６７９】

４列目の項目「停止図柄」は、特図変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「大当り」かつ特図１乱数範囲が数値０～１９に対応して「特図Ａ」、数値２０～２９に対応して「特図Ｂ」、数値３０～３９に対応して「特図Ｃ」、数値４０～４９に対応して「特図Ｄ」、数値５０～６９に対応して「特図Ｅ」、数値７０～９９に対応して「特図Ｆ」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、「停止図柄」は、「小当り」かつ特図１乱数範囲が数値０～７９に対応して「特図Ｇ」、数値８０～９９に対応して「特図Ｈ」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ特図１乱数範囲が数値０～９６に対応して「特図Ｉ」、数値９７～９９に対応して「特図Ｊ」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。

【０６８０】

また、「停止図柄」は、「大当り」かつ特図２乱数範囲が数値０～４９に対応して「特図Ａ」、数値５０～６９に対応して「特図Ｂ」、数値７０～７９に対応して「特図Ｃ」、数値８０～８９に対応して「特図Ｄ」、数値９０～９９に対応して「特図Ｅ」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。また、特図２変動遊技の当否判定結果に特図Ｆの大当りと小当りとは設けられていない。このため、特図２乱数範囲は、「特図Ｆ」と「小当り」に割り当てられていない。さらに、「停止図柄」は、「はずれ」かつ特図２乱数範囲が数値０～９６に対応して「特図Ｉ」、数値９７～９９に対応して「特図Ｊ」の停止図柄態様がそれぞれ割り当てられている。なお、図８０およびこれ以降に示すテーブルでは、数値が割り当てられていない場所には「－」が表示されている。

【０６８１】

このように、主制御部３００の基本回路３０２は、特図１始動口２３０への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図１表示装置２１２に「特図Ａ」～「特図Ｆ」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時用特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定する。

【０６８２】

また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図１始動口２３０への入球に基づく当否判定結果が小当りの場合、特図１表示装置２１２に「特図Ｇ」または「特図Ｈ」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時用特図決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定する。

【０６８３】

また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図１始動口２３０への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」または「特図Ｊ」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得したはずれ図柄決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定する。なお、はずれ図柄決定用乱数値は、はずれの停止図柄を決定する際に、ＲＡＭ３０８に設けられたはずれ図柄決定用乱数カウンタから取得される。

【０６８４】

また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図２始動口２３２への入球に基づく当否判定結果が大当りの場合、特図２表示装置２１４に「特図Ａ」～「特図Ｅ」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得した当り時用特図決定用乱数値に対して特図２決定用テーブルを参照して決定する。また、図８０に示すように、「当否判定結果」が「大当り」である場合の「特図２乱数範囲」における乱数値は、「停止図柄」が「特図Ｆ」に振り分けられていない。このため、特図２変動遊技において、当否判定結果が大当りである場合の停止図柄は「特図Ａ」～「特図Ｅ」のいずれかに決定され、「特図Ｆ」は選択されないようになっている。「特図Ｆ」の大当り遊技終了後に遊技状態は、普図低確率状態

になる。一方、「特図Ａ」～「特図Ｅ」の大当り遊技終了後に遊技状態は、普図高確率状態になる。特図２変動遊技当否判定結果が大当りである場合の停止図柄は「特図Ａ」～「特図Ｅ」であるため、特図２変動遊技の大当り遊技は、特図１変動遊技の大当り遊技と比較して遊技者に対して有利に設定されている。また、本実施の形態では、特図２始動口２３２への入球に基づく当否判定結果に小当りは設けられていないが、特図２始動口２３２への入球に基づく当否判定結果に小当りを設けてもよい。

【０６８５】

また、主制御部３００の基本回路３０２は、特図２始動口２３２への入賞に基づく当否判定結果がはずれの場合、特図２表示装置２１４に「特図Ｉ」および「特図Ｊ」のいずれの停止図柄態様を停止表示させるかを、取得したはずれ図柄決定用乱数値に対して特図決定用テーブルを参照して決定する。なお、はずれ図柄決定用乱数値は、はずれの停止図柄を決定する際に、ＲＡＭ３０８に設けられたはずれ図柄決定用乱数カウンタから取得される。

【０６８６】

図８０に示すように、１５Ｒ特別大当りである「特図Ａ」および「特図Ｂ」の乱数値の振り分けは、特図１乱数範囲よりも特図２乱数範囲の方が振り分け幅が大きくなっている。このため、特図２変動遊技は、特図１変動遊技よりも１５Ｒ特別大当りに当選する確率が高くなっている。

【０６８７】

図８１は、特図１変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図１変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図１変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図１関連抽選処理（ステップＳ２０３１）において用いられる。図８１に示すデータテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図８１に示すように、特図１変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「テーブル」、「乱数選択範囲」、「変動時間」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の５項目で構成されている。

【０６８８】

左列の「停止図柄」は、図８０の特図決定用テーブルを用いて決定された停止図柄であって、「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ有無で共通）」、「特図Ｅ～特図Ｈ（電サポ有無で共通）」、「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ無：保留３）」、および「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ無：保留０～２、または電サポ有：保留０～３）」の４つに区分されている。「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ」の場合は、変動時間決定時の遊技状態が電サポ状態であるか否か（電サポ有無）および特図１変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「１」が選択される。また、「停止図柄」が「特図Ｅ～特図Ｈ」の場合は、変動時間決定時の電サポ有無および特図１変動遊技の保留数にかかわらず、テーブル「２」が選択される。

【０６８９】

「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ」の場合は、変動時間決定時の電サポ有無および特図１変動遊技の保留数に応じて、テーブル「３」またはテーブル「４」が選択されるようになっている。停止図柄として特図Ｉまたは特図Ｊのいずれかに決定され、電サポ無しかつ特図１変動遊技の保留数が３個の場合にはテーブル「３」が選択され、電サポ無しかつ当該保留数が０～２個の場合または電サポ有りかつ当該保留数が０～３の場合にはテーブル「４」が選択されるようになっている。

【０６９０】

「テーブル」の図中右隣の「乱数選択範囲」は、取得した特図変動時間決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。特図変動時間決定用乱数値は、例えば特図１の始動情報取得と同時に取得されてＲＡＭ３０８の所定の記憶領域に記憶され、特図１変動表示時間決定時に当該所定の記憶領域から読み出されるようになっている。テーブル「１」では、「乱数選択範囲」は数値０～１０００、数値１００１～２００００および数値２０００１～６５５３５の３つに区分されている。テーブル「２」では、「乱数選択範囲」は全数値０～６５５３５の１つに区分されている。テーブル「３」では

、「乱数選択範囲」は数値０～６５０００、数値６５００１～６５４００、数値６５４０１～６５５００および数値６５５０１～６５５３５の４つに区分されている。テーブル「４」では、「乱数選択範囲」は数値０～５００００、数値５０００１～６００００、数値６００００１～６５０００および数値６５００１～６５５３５の４つに区分されている。

【０６９１】

「乱数選択範囲」の図中右隣の「変動時間」は、特図１変動遊技の変動時間を示している。「変動時間」は、テーブル「１」かつ、乱数選択範囲が数値０～１０００に対応して「１５０００ｍｓ」、数値１００１～２００００に対応して「４５０００ｍｓ」、数値２０００１～６５５３５に対応して「６５０００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「２」かつ、乱数選択範囲が全数値０～６５５３５に対応して「１２０００ｍｓ」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「３」かつ、乱数選択範囲が数値０～６５０００に対応して「３０００ｍｓ」、数値６５００１～６５４００に対応して「１００００ｍｓ」、数値６５４０１～６５５００に対応して「４００００ｍｓ」、数値６５５０１～６５５３５に対応して「６００００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。さらに、「変動時間」は、テーブル「４」かつ、乱数選択範囲が数値０～５００００に対応して「７０００ｍｓ」、数値５０００１～６００００に対応して「１００００ｍｓ」、数値６０００１～６５０００に対応して「４００００ｍｓ」、数値６５００１～６５５３５に対応して「６００００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。

【０６９２】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」および選択された「変動時間」の組合せに対応する特図１変動遊技において第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９で実行される演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ」かつ、変動時間「１５００ｍｓ」に対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間「４５０００ｍｓ」に対応して「リーチＡ当り」、変動時間「６５０００ｍｓ」に対応して「リーチＢ当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｅ～特図Ｈ」かつ変動時間「１２０００ｍｓ」に対応して「チャンス目全停止」が割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ」かつ、変動時間「３０００ｍｓ」に対応して「短縮はずれ」、変動時間「７０００ｍｓ」に対応して「はずれ」、変動時間「１００００ｍｓ」に対応して「ノーマルリーチはずれ」、変動時間「４００００ｍｓ」に対応して「リーチＡはずれ」、変動時間「６００００ｍｓ」に対応して「リーチＢはずれ」がそれぞれ割り当てられている。

【０６９３】

図８２は、特図２変動遊技における図柄変動表示の変動時間を決定する特図２変動表示時間決定テーブルの一例を示している。特図２変動表示時間決定テーブルは、主制御部タイマ割込処理の特図２関連抽選処理（ステップＳ２０２９）において用いられる。図８２に示すデータテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図８２に示すように、特図２変動表示時間決定テーブルは、左列から「停止図柄」、「テーブル」、「乱数選択範囲」、「変動時間」および「装飾図柄表示装置での演出態様」の５項目で構成されている。

【０６９４】

左列の「停止図柄」は、図８０の特図決定用テーブルを用いて決定された停止図柄であって、「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ無）」、「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ無：保留１～３）」、「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ有：保留０）」、「特図Ｅ（電サポ有：保留１～３）（特図高確率）」、「特図Ｅ（テーブル８以外の状態）」、「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ有：保留１～３）」、「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ有：保留０）」、および「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ無：保留０～３）」の８つに区分されている。「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ」の場合は、変動時間決定時の電サポ有無または特図２変動遊技の保留数に応じて、テーブル「５」～「７」のいずれかが選択される。「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ無）」

である場合は、テーブル「５」が選択される。「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ有：保留１～３）」である場合は、テーブル「６」が選択される。「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ有：保留０）」である場合は、テーブル「７」が選択される。

【０６９５】

また、「停止図柄」が「特図Ｅ（電サポ有：保留１～３）（特図高確率）」である場合は、テーブル「８」が選択される。また、「停止図柄」が「特図Ｅ（テーブル８以外の状態）」である場合は、テーブル「９」が選択される。ここで、テーブル８以外の状態とは、電サポ有：保留０の特図高確率中の状態、電サポ無：保留０～３の状態、または電サポ有：保留０～３の特図低確率中、普図高確率中（時短中）の状態である。

【０６９６】

「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ」の場合は、変動時間決定時の電サポ有無および特図２変動遊技の保留数に応じて、テーブル「１０」～「１２」のいずれかが選択される。「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ有：保留１～３）」である場合は、テーブル「１０」が選択される。「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ有：保留０）」である場合は、テーブル「１１」が選択される。「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ無：保留０～３）」である場合は、テーブル「１２」が選択される。

【０６９７】

「テーブル」の図中右隣の「乱数選択範囲」は、取得した特図変動時間決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。特図変動時間決定用乱数値は、例えば特図２の始動情報取得と同時に取得されてＲＡＭ３０８の所定の記憶領域に記憶され、特図２変動表示時間決定時に当該所定の記憶領域から読み出されるようになっている。テーブル「５」では、「乱数選択範囲」は数値０～１０００、数値１００１～２００００および数値２０００１～６５５３５の３つに区分されている。テーブル「６」では、「乱数選択範囲」は数値０～１０００、数値１００１～２００００および数値２０００１～６５５３５の３つに区分されている。テーブル「７」では、「乱数選択範囲」は数値０～２００００および数値２０００１～６５５３５の２つに区分されている。テーブル「８」、「９」のそれぞれは、「乱数選択範囲」は全数値０～６５５３５の１つに区分されている。テーブル「１０」では、「乱数選択範囲」は数値０～６５５００および数値６５５０１～６５５３５の２つに区分されている。テーブル「１１」では、「乱数選択範囲」は数値０～６５５００および数値６５５０１～６５５３５の２つに区分されている。テーブル「１２」では、「乱数選択範囲」は数値０～５００００、数値５０００１～６００００、数値６０００１～６５０００および数値６５００１～６５５３５の４つに区分されている。

【０６９８】

「乱数選択範囲」の図中右隣の「変動時間」は、特図２変動遊技の変動時間を示している。「変動時間」は、テーブル「５」かつ、乱数選択範囲が数値０～１０００に対応して「１５０００ｍｓ」、数値１００１～２００００に対応して「４５０００ｍｓ」、数値２０００１～６５５３５に対応して「６５０００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「６」かつ、乱数選択範囲が数値０～１０００に対応して「１０００ｍｓ」、数値１００１～２００００に対応して「１５０００ｍｓ」、数値２０００１～６５５３５に対応して「４５０００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「７」かつ、乱数選択範囲が数値０～２００００に対応して「１５０００ｍｓ」、数値２０００１～６５５３５に対応して「４５０００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「８」かつ乱数選択範囲が全数値０～６５５３５に対応して「１０００ｍｓ」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「９」かつ乱数選択範囲が全数値０～６５５３５に対応して「１２０００ｍｓ」が割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「１０」かつ、乱数選択範囲が数値０～６５５００に対応して「１０００ｍｓ」、数値６５００１～６５５３５に対応して「４００００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。また、「変動時間」は、テーブル「１１」かつ、乱数選択範囲が数値０～６５５００に対応して「７０００ｍｓ」

、数値６５００１～６５５３５に対応して「４００００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。さらに、「変動時間」は、テーブル「１２」かつ、乱数選択範囲が数値０～５００００に対応して「７０００ｍｓ」、数値５０００１～６００００に対応して「１００００ｍｓ」、数値６０００１～６５０００に対応して「４００００ｍｓ」、数値６５００１～６５５３５に対応して「６００００ｍｓ」がそれぞれ割り当てられている。

【０６９９】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」および選択された「変動時間」の組合せに対応する特図２変動遊技において装飾図柄表示装置２０８で実行される演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ無）」かつ、変動時間１５０００ｍｓに対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間４５０００ｍｓに対応して「リーチＡ当り」、変動時間６５０００ｍｓに対応して「リーチＢ当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ａ～特図Ｄ（電サポ有：保留１～３）」かつ、変動時間１０００ｍｓに対応して「突発当り」、変動時間１５０００ｍｓに対応して「ノーマルリーチ当り」、変動時間４５０００ｍｓに対応して「リーチＡ当り」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｅ（電サポ有：保留１～３）（特図高確率）」かつ変動時間１０００ｍｓに対応して「超短縮変動」が割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｅ（テーブル８以外の状態）」かつ変動時間１２０００ｍｓに対応して「チャンス目全停止」が割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ有：保留１～３）」かつ変動時間１０００ｍｓに対応して「超短縮はずれ」、変動時間４００００ｍｓに対応して「リーチＡはずれ」がそれぞれ割り当てられている。また、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ有：保留０）」かつ変動時間７０００ｍｓに対応して「はずれ」、変動時間４００００ｍｓに対応して「リーチＡはずれ」がそれぞれ割り当てられている。さらに、「装飾図柄表示装置での演出態様」は、「停止図柄」が「特図Ｉ・特図Ｊ（電サポ無：保留０～３）」かつ変動時間７０００ｍｓに対応して「はずれ」、変動時間１００００ｍｓに対応して「ノーマルリーチはずれ」、変動時間４００００ｍｓに対応して「リーチＡはずれ」、変動時間６００００ｍｓに対応して「リーチＢはずれ」がそれぞれ割り当てられている。

【０７００】

本実施の形態によるパチンコ機１００は、図８２のテーブルを用いた特図２変動表示時間決定の抽選において、停止図柄「特図Ｅ」が選択され、特図高確率状態かつ普図高確率状態（電サポ中）で特図２変動遊技の保留数が０である場合には、特図２優先変動機では、新たに増加した特図２変動遊技を高速消化してしまうと、特図１変動遊技を開始してしまう可能性があるため、特図２始動口２３２に新たに遊技球が入賞するだけの時間を設けるため、「チャンス目全停止」の演出を行い、「１２０００ｍｓ」の変動を行うため、テーブル「９」を選択する。

【０７０１】

また、停止図柄「特図Ｅ」が選択され、特図低確率状態かつ普図低確率状態（非電サポ中）で特図２変動遊技の保留数が０～３である場合、特図高確率状態に移行することを遊技者に期待させるため、「チャンス目全停止」の演出を行い、「１２０００ｍｓ」の変動を行う。

【０７０２】

また、停止図柄「特図Ｅ」が選択され、特図低確率状態かつ普図低確率状態で特図２変動遊技の保留数が０～３である場合、特図高確率状態に移行することを遊技者に期待させるため、「チャンス目全停止」の演出を行い、「１２０００ｍｓ」の変動を行う。

【０７０３】

次に、第一装飾図柄表示装置２０８に表示される保留表示画像（保留アイコン）（詳細は後述）の表示態様を変更するか否かを抽選する際に参照する保留変化予告抽選テーブル

について図８３を用いて説明する。図８３は、保留表示画像の表示態様を変更するか否かを抽選する保留変化予告抽選の際に参照する保留変化予告抽選テーブル（先読み予告：始動口入賞時）を示している。保留変化予告抽選テーブルは、後述の始動情報取得時の第１副制御部先読み予告実行処理におけるステップＳ２３０１（保留変化の抽選１）で用いられる。保留変化抽選テーブルは、例えば第１副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶されている。

【０７０４】

図８３に示す保留変化予告抽選テーブルは、左列から「変動時間」、「装飾図柄表示装置での演出態様」、「通常」、「Ａ」、「Ｂ」、「通→Ａ」および「通→Ｂ」の７つに区分されている。「変動時間」は、図８１に示す特図１変動表示時間決定テーブルまたは図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルを用いて決定された「変動時間」であって、図７８に示す主制御部タイマ割込処理でのコマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）において、主制御部３００から第１副制御部４００に送信された変動時間を示している。「変動時間」は、「１００００ｍｓ」、「４００００ｍｓ」、「６００００ｍｓ」、「１５０００ｍｓ」、「４５０００ｍｓ」および「６５０００ｍｓ」の６つに区分されている。

【０７０５】

「変動時間」の図中右隣の「装飾図柄表示装置での演出態様」は、特図変動遊技における第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９での演出態様を示している。「装飾図柄表示装置での演出態様」は、図８１に示す特図１変動表示時間決定テーブルまたは図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルでの「変動時間」と「装飾図柄表示装置での演出態様」との対応付けと同じになるように、「変動時間」に対応付けられている。「１００００ｍｓ」では「ノーマルリーチはずれ」となり、「４００００ｍｓ」では「リーチＡはずれ」となり、「６００００ｍｓ」では「リーチＢはずれ」となり、「１５０００ｍｓ」では「ノーマルリーチ当り」となり、「４５０００ｍｓ」では「リーチＡ当り」となり、「６５０００ｍｓ」では「リーチＢ当り」となる。

【０７０６】

「装飾図柄表示装置での演出態様」の図中右隣の「通常」は、後述する図８４（ａ）に「通常保留」として示す保留表示画像の表示態様が変化せずに、デフォルト表示（例えば、白色円形の保留表示）のままで特図変動遊技の保留が表示されることを示し、その右隣の「Ａ」は、後述する図８４（ｂ）に「保留Ａ」として示す「隻眼のパンダ」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の先読み予告が実行されることを示し、その右隣の「保留Ｂ」は、後述する図８４（ｃ）に「保留Ｂ」として示す「番長」のキャラクタ画像の表示態様で特図変動遊技の先読み予告が実行されることを示し、その右隣の「通→Ａ」は、後述する図８６に示すテーブルを用いた抽選で決定されたタイミングで通常保留から保留Ａに保留表示画像が変化することを示し、その右隣の「通→Ｂ」は、後述する図８６に示すテーブルを用いた抽選で決定されたタイミングで通常保留から保留Ｂに保留表示画像が変化することを示している。「通常」、「Ａ」、「Ｂ」、「通→Ａ」および「通→Ｂ」は、「変動時間」に対応して、保留変化抽選用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～９９）でそれぞれ区分されている。第１副制御部４００は、例えばＲＡＭ４０８に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから保留変化抽選用乱数値を取得するようになっている。

【０７０７】

「変動時間」が「１００００ｍｓ」の場合には、「通常」に数値０～９８が割り当てられ、「Ａ」に数値９９が割り当てられ、「Ｂ」、「通→Ａ」および「通→Ｂ」に数値が割り当てられていない。「変動時間」が「４００００ｍｓ」の場合には、「通常」に数値０～８９が割り当てられ、「Ａ」に数値９０が割り当てられ、「Ｂ」に数値９１が割り当てられ、「通→Ａ」に数値９２～９７が割り当てられ、「通→Ｂ」に数値９８～９９が割り当てられている。「変動時間」が「６００００ｍｓ」の場合には、「通常」に数値０～８９が割り当てられ、「Ａ」に数値９０が割り当てられ、「Ｂ」に数値９１が割り当てられ、「通→Ａ」に数値９２～９７が割り当てられ、「通→Ｂ」に数値９８～９９が割り当て

られている。「変動時間」が「１５０００ｍｓ」の場合には、「通常」に数値０～６９が割り当てられ、「Ａ」に数値７０～７７が割り当てられ、「Ｂ」に数値７８～７９が割り当てられ、「通→Ａ」に数値８０～９８が割り当てられ、「通→Ｂ」に数値９９が割り当てられている。「変動時間」が「４５０００ｍｓ」の場合には、「通常」に数値０～２９が割り当てられ、「Ａ」に数値３０～６９が割り当てられ、「Ｂ」に数値７０～８５が割り当てられ、「通→Ａ」に数値８６～９４が割り当てられ、「通→Ｂ」に数値８５～９９が割り当てられている。「変動時間」が「６５０００ｍｓ」の場合には、「通常」に数値０～１９が割り当てられ、「Ａ」に数値２０～３９が割り当てられ、「Ｂ」に数値４０～６９が割り当てられ、「通→Ａ」に数値７０～８３が割り当てられ、「通→Ｂ」に数値８４～９９が割り当てられている。

【０７０８】

本実施の形態によるパチンコ機１００は、保留変化による先読み予告演出において、特定の当否判定結果（例えば、大当り）を導出する可能性の高低である信頼度を示唆することができるようになっている。詳細な説明は省略するが、保留変化による先読み予告演出に基づく信頼度は、当りとなる確率やはずれとなる確率、所定のリーチ演出が選択される確率、所定の保留態様が選択される確率などに基づいて決定される。本実施の形態では、「Ａ」、「Ｂ」、「通→Ａ」および「通→Ｂ」が「通常」よりも信頼度が高くなるように、「Ａ」、「Ｂ」、「通→Ａ」および「通→Ｂ」は、「通常」と比較して、図８３に示す乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「ノーマルリーチ当り」、「リーチＡ当り」および「リーチＢ当り」）の場合に多く、はずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチＡはずれ」および「リーチＢはずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。また、「Ｂ」の方が「Ａ」よりも信頼度が高くなるように、「Ｂ」は、「Ａ」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「リーチＡ当り」および「リーチＢ当り」）の場合に多く、はずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチＡはずれ」および「リーチＢはずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。さらに、「通→Ｂ」の方が「通→Ａ」よりも信頼度が高くなるように、「通→Ｂ」は、「通→Ａ」と比較して、乱数の振り分けが当りのリーチ演出（「リーチＡ当り」および「リーチＢ当り」）の場合に多く、はずれのリーチ演出（「ノーマルリーチはずれ」、「リーチＡはずれ」および「リーチＢはずれ」）の場合に少なくなるように設定されている。

【０７０９】

このように保留Ａの信頼度よりも保留Ｂの信頼度の方が高く設定されているので、パチンコ機１００は、保留Ａを表示するよりも保留Ｂを表示する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。また、通常保留から保留Ａに変化する信頼度よりも通常保留から保留Ｂに変化する信頼度の方が高く設定されているので、通常保留から保留Ａに変化させるよりも通常保留から保留Ｂを表示する方が大当りに当選することを遊技者に期待させることができる。このように、保留Ａ、保留Ｂ、通常保留から保留Ａへの変化、通常保留から保留Ｂへの変化は、大当りに当選することの期待の高低、すなわち期待度も示唆することができるようになっている。

【０７１０】

また、図８３の保留変化予告抽選テーブルを用いた抽選において「通→Ａ」、「通→Ｂ」を選択した場合には、第二装飾図柄表示装置２０９を用いた保留変化演出を実行する。保留変化抽選の詳細は後述する。

【０７１１】

図８４は、特図変動遊技の保留表示の表示態様の一例を示している。パチンコ機１００は、特図変動遊技の保留表示として例えば３つの表示態様を有している。図８４（ａ）は、保留変化予告抽選において「通常」が選択された場合（保留変化抽選において不当選となった場合）の保留表示画像の表示態様を示している。図８４（ａ）に示すように、「通常」での保留表示画像の表示態様は、例えば白色円形の絵柄を表した表示態様となる。図８４（ａ）に示す保留表示画像の表示態様は特図変動遊技の保留表示の表示態様が変更されない場合のデフォルト表示での表示態様である。このため、保留変化抽選が実行されな

い場合の保留表示画像も図８４（ａ）に示す表示態様となる。図８４（ｂ）は、保留変化予告抽選において「Ａ」に当選した場合の保留表示画像の表示態様を示している。図８４（ｂ）に示すように、「Ａ」に当選した場合、または「通→Ａ」に当選して保留変化演出終了後の保留表示画像は、「隻眼のパンダ」のキャラクタを表した表示態様となる。図８４（ｃ）は、保留変化予告抽選において「Ｂ」に当選した場合の保留表示画像の表示態様を示している。図８４（ｃ）に示すように、「Ｂ」に当選した場合、または「通→Ｂ」に当選して保留変化演出終了後の保留表示画像は、「番長」のキャラクタを表した表示態様となる。「保留Ａ」または「保留Ｂ」の表示態様は、通常の表示態様とは異なる特別表示態様に相当している。

【０７１２】

次に、図８３の保留変化予告抽選テーブルで「通常」、「Ａ」または「Ｂ」を選択した場合に保留変化演出のガセ演出の実行するか否かの抽選する際に参照するガセ演出抽選テーブルについて図８５を用いて説明する。図８５は、保留変化演出のガセ演出の実行するか否かの抽選するガセ演出抽選の際に参照するガセ演出抽選テーブルを示している。ここでのガセ演出では、保留変化予告抽選テーブルで「通→Ａ」または「通→Ｂ」を選択した場合と同様の保留変化演出を実行するが、ガセ演出終了後には保留表示画像の表示態様を変更しないようになっている。ガセ演出抽選テーブルは、後述の始動情報取得時の第１副制御部先読み予告実行処理におけるステップＳ２３０５（ガセ演出抽選）で用いられる。ガセ演出抽選テーブルは、例えば第１副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶されている。

【０７１３】

図８５に示すガセ演出抽選テーブルは、左列から「表示態様」、「ガセ演出実行」および「ガセ演出非実行」の３つに区分されている。「表示態様」は、図８３に示す保留変化予告抽選テーブルを用いて決定された保留表示画像の表示態様を示している。

【０７１４】

「表示態様」の図中右隣の「ガセ演出実行」は、ガセ演出を実行することを示し、その隣の「ガセ演出非実行」は、ガセ演出しないことを示している。「ガセ演出実行」および「ガセ演出非実行」は、「表示態様」に対応して、ガセ演出抽選用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～９９）でそれぞれ区分されている。第１副制御部４００は、例えばＲＡＭ４０８に設けられたガセ演出抽選用乱数カウンタからガセ演出抽選用乱数値を取得するようになっている。

【０７１５】

「表示態様」が「通常」の場合には、「ガセ演出実行」に数値０～９が割り当てられ、「ガセ演出非実行」に数値１０～９９が割り当てられている。「表示態様」が「Ａ」の場合には、「ガセ演出実行」に数値０～３９が割り当てられ、「ガセ演出非実行」に数値４０～９９が割り当てられている。「表示態様」が「Ｂ」の場合には、「ガセ演出実行」に数値が割り当てられておらず、「ガセ演出非実行」に全数値０～９９が割り当てられている。

【０７１６】

図８５のガセ演出抽選テーブルが示すように、保留表示画像の表示態様が保留Ｂの場合には、ガセ演出を実行しないようになっている。また、保留表示画像の表示態様が通常保留または保留Ａの場合には、ガセ演出を実行する確率よりもガセ演出を実行しない確率の方が高くなっている。

【０７１７】

次に、図８３の保留変化予告抽選テーブルで「通→Ａ」若しくは「通→Ｂ」を選択した場合、または、図８５のガセ演出抽選テーブルで「ガセ演出実行」を選択した場合に、演出開始タイミングを決定する際に参照する演出開始タイミング決定テーブルについて図８６を用いて説明する。図８６は、保留変化演出または保留変化演出のガセ演出を実行するタイミングを決定する際に参照する演出開始タイミング決定テーブルを示している。演出開始タイミング決定テーブルは、後述の始動情報取得時の第１副制御部先読み予告実行処理におけるステップＳ２３０９（演出開始タイミング抽選）で用いられる。演出開始タイ

ミング決定テーブルは、例えば第１副制御部４００のＲＯＭ４０６に記憶されている。
【０７１８】
図８６に示す演出開始タイミング決定テーブルは、左列から「入賞時保留数」、「ガセ演出実行」および「ガセ演出非実行」の３つに区分されている。「入賞時保留数」は、特図１始動口２３０または特図２始動口２３２に遊技球が入賞して予告に係る保留が増加時の保留数を示している。本実施の形態によるパチンコ機１００は、特図１変動遊技または特図２変動遊技をそれぞれ４個まで保留することができる。予告に係る保留が増加する時には、各特図変動遊技の保留数は０～３個である。このため、「入賞時保留数」は、０～３の４つに区分されている。また、「入賞時保留数」が「０」の場合には、予告に係る保留が増加した直後に当該保留が消化されて、予告に係る特図変動遊技が開始される。このため、「入賞時保留数」が「０」の場合には、増加した保留に係る特図変動遊技は当該変動であるとみることができる。
【０７１９】
「入賞時保留数」の図中右隣の「保留４で変化」は、予告に係る特図変動遊技が４番目の保留になった場合に保留変化演出またはそのガセ演出が実行されることを示し、「保留４で変化」の図中右隣の「保留３で変化」は、予告に係る特図変動遊技が３番目の保留になった場合に保留変化演出またはそのガセ演出が実行されることを示し、「保留３で変化」の図中右隣の「保留２で変化」は、予告に係る特図変動遊技が２番目の保留になった場合に保留変化演出またはそのガセ演出が実行されることを示し、「保留２で変化」の図中右隣の「保留１で変化」は、予告に係る特図変動遊技が１番目の保留になった場合に保留変化演出またはそのガセ演出が実行されることを示している。
【０７２０】
「保留４で変化」、「保留３で変化」、「保留２で変化」および「保留１で変化」は、「入賞時保留数」に対応して、演出開始タイミング抽選用乱数値と比較する数値範囲（０～９９）でそれぞれ区分されている。第１副制御部４００は、例えばＲＡＭ４０８に設けられた演出開始タイミング抽選用乱数カウンタから演出開始タイミング抽選用乱数値を取得するようになっている。
【０７２１】
「入賞時保留数」が「３」の場合には、「保留４で変化」に数値０～３９が割り当てられ、「保留３で変化」に数値４０～７９が割り当てられ、「保留２で変化」に数値８０～８９が割り当てられ、「保留１で変化」に数値９０～９９が割り当てられている。また、「入賞時保留数」が「２」の場合には、予告に係る保留が４番目の保留になることがないので「保留４で変化」に数値が割り当てられておらず、「保留３で変化」に数値０～３９が割り当てられ、「保留２で変化」に数値４０～７９が割り当てられ、「保留１で変化」に数値９０～９９が割り当てられている。また、「入賞時保留数」が「１」の場合には、予告に係る保留が４番目および３番目の保留になることがないので「保留４で変化」および「保留３で変化」に数値が割り当てられておらず、「保留２で変化」に数値０～８９が割り当てられ、「保留１で変化」に数値９０～９９が割り当てられている。また、「入賞時保留数」が「０（当該変動）」の場合には、予告に係る保留が４番目～２番目の保留になることがないので「保留４で変化」～「保留２で変化」に数値が割り当てられておらず、「保留１で変化」に全数値０～９９が割り当てられている。
【０７２２】
「入賞時保留数」が「０（当該変動）」で「保留１で変化」を選択すると、予告に係る保留が増加した直後に当該保留が消化されて、予告に係る特図変動遊技が開始されるので、当該保留が保留されている期間に保留変化演出またはそのガセ演出を実行することができず、予告に係る特図変動遊技の実行中に保留変化演出またはそのガセ演出を実行する。このため、この場合の保留変化演出またはそのガセ演出は、当該変動の予告として機能する。
【０７２３】
また、保留変化演出またはそのガセ演出の演出時間は、本実施の形態では、５００００

ｍｓである。また、保留変化演出またはそのガセ演出が当該変動の予告として実行される場合の当該変動の変動時間は、最も短くて１００００ｍｓ（ノーマルリーチはずれ）である。このため、保留変化演出またはそのガセ演出が当該変動の予告として実行されても、当該変動が終了する前に保留変化演出またはそのガセ演出を確実に終了させることができる。

【０７２４】

次に、図８７を用いて、普図変動遊技の当否結果と特図２始動口（電チュー）の開放パターンについて説明する。図８７は、普図変動遊技の当否結果と特図２始動口（電チュー）の開放パターンを説明するテーブルである。図８７に示すテーブルは、左列から「普図の種類」、「普図装飾図柄の種類」および「電チュー開放パターン」の３つに区分されている。

【０７２５】

「普図の種類」は、普図変動遊技の当否判定を報知する普図の停止表示図柄を示している。本実施の形態では、普図の停止表示図柄として、図７７（ｃ）に示すように、普図Ａ、普図Ｂ、普図Ｃの３種類が設けられている。

【０７２６】

「普図の種類」の図中右隣の「普図装飾図柄の種類」は、普図装飾図柄変動ゲームの実行時に停止表示される普通図柄用装飾図柄を示している。図７７（ｄ）に示すように、「普図Ａ」の当りを報知する場合には、「○」（普図装飾１）の普通図柄用装飾図柄を停止表示し、「普図Ｂ」の当りを報知する場合には、「◎」（普図装飾２）を停止表示し、「普図Ｃ」のはずれを報知する場合には、「×」（普図装飾３）を停止表示する。

【０７２７】

「普図装飾図柄の種類」の図中右隣の「電チュー開放パターン」は、特図２始動口２３２の羽根部材２３２ａの開放態様を示している。図８７に示すように、普図変動遊技の当否結果が「普図Ａ」の当りの場合には、羽根部材２３２ａが３００ｍｓで１回開放される（ショート開放）。また、普図変動遊技の当否結果が「普図Ｂ」の当りの場合には、羽根部材２３２ａが３００ｍｓで１回開放された後、５００ｍｓのインターバル期間をおいて、羽根部材２３２ａが５０００ｍｓで１回開放される（ロング開放）。また、普図変動遊技の当否結果が「普図Ｃ」のはずれの場合には、羽根部材２３２ａは開放されない。

【０７２８】

次に、図８８を用いて、普図装飾図柄変動ゲームについて説明する。図８８に示すテーブルは、普図装飾図柄変動ゲームの変動時間および変動パターンを示している。図８８に示すテーブルは、左列から「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」および「普図装飾図柄変動ゲームの変動パターン」の２つに区分されている。

【０７２９】

「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」は、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９を用いた普図装飾図柄変動ゲームの変動時間を示している。普図装飾図柄変動ゲームは、普図低確率状態（非電サポ状態）中に所定の確率で実行される。本実施の形態では、普図低確率状態における普図変動遊技の変動時間は、２００００ｍｓである。本実施の形態では、普図装飾図柄変動ゲームの変動時間は、普図変動遊技の変動時間に対応していなく、例えば、３０００ｍｓ、１５０００ｍｓ、１００００ｍｓ、５０００ｍｓおよび８０００ｍｓの５種類設けられている。

【０７３０】

「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」の図中右隣の「普図装飾図柄変動ゲームの変動パターン」は、普図装飾図柄変動ゲームの実行時に、例えば、第一装飾図柄表示装置２０８に表示される図柄の変動表示を示している。図８８に示すように、「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「３０００ｍｓ」である場合、「○」（普図装飾１）→「◎」（普図装飾２）→「×」（普図装飾３）の順に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームが実行される。「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「１５０００ｍｓ」である場合、「◎」（普図装飾２）→「◎」（普図装飾２）→「×」（普図装飾３）の順

に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームが実行される。また、「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「１５０００ｍｓ」である場合には、「◎」（普図装飾２）を連続して表示して、普図Ｂの当りになり、電チューがロング開放されることの期待度をアップさせることができる。「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「１０００ｍｓ」である場合、「◎」（普図装飾２）→「◎」（普図装飾２）→「◎」（普図装飾２）の順に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームが実行される。「◎」（普図装飾２）のみが変動表示される１０００ｍｓの普図装飾図柄変動ゲームが実行されると、普図Ｂの当り確定となり、電チューのロング開放が確定する。

【０７３１】

また、本実施の形態によるパチンコ機１００は、普図装飾図柄変動ゲームを用いて実行中の特図変動遊技の予告を実行することができる。例えば、「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「１００００ｍｓ」である場合、「○」（普図装飾１）→「◎」（普図装飾２）→「×」（普図装飾３）→「激アツ！」の順に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームが実行される。この場合には、「激アツ！」の表示は特図変動遊技の予告をしている。また、「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「１００００ｍｓ」である場合、「◎」（普図装飾２）→「激アツ！」→「◎」（普図装飾２）→「激アツ！」（普図装飾３）の順に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームを実行してもよい。この場合には、普図装飾図柄変動ゲームの変動表示が一巡する間に「激アツ！」を２回表示して、特図変動遊技で大当りになることの期待度をアップさせることができる。また、「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「５０００ｍｓ」である場合、「潜伏？」→「突確」→「大当り」の順に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームを実行する。「大当り」が表示されると、実行中の特図変動遊技で大当りになることが確定し、可変入賞口２３４（アタッカ）の開放が確定する。また、「普通装飾図柄変動ゲームの変動時間」が「８０００ｍｓ」である場合、「潜伏？」→「突確」→「激アツ」→「大当り」の順に表示し、当該表示が繰り返される普図装飾図柄変動ゲームが実行される。これにより、実行中の特図変動遊技が大当りになることを予告することができる。

【０７３２】

このように、普図装飾図柄変動ゲームでは、普通図柄用装飾図柄のみを用いて普図変動遊技の演出を実行してもよいし、普通図柄用装飾図柄と図８８に示す「激アツ！」などの文字画像を用いて実行中の特図変動遊技も予告として実行してもよい。特図変動遊技も予告として普図装飾図柄変動ゲームを実行する場合には、普通図柄用装飾図柄を用いずに、「激アツ！」や「大当り」などの文字画像のみで普図装飾図柄変動ゲームを実行してもよい。また、本実施の形態によるパチンコ機１００は、普通図柄用装飾図柄や図８８に示すような文字画像の他に、例えば、キャラクタ画像を用いて普図装飾図柄変動ゲームを実行してもよい。また、詳細な説目は省略するが、普図装飾図柄変動ゲームの変動時間は、普図変動遊技の当否結果や実行中の特図変動遊技に基づいて決定される。なお、普図変動遊技の変動時間と、普図装飾図柄変動ゲームの時間は、異なる時間であってもよいし、同じ時間であってもよい。普図変動遊技の結果や、特図変動遊技の結果との矛盾が生じなければ、普図装飾図柄変動ゲームの時間、回数、タイミングは適宜設定可能である。

【０７３３】

次に、図８９を用いて、電チューがロング開放する場合に第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９を用いて実行される電チューロング開放報知演出について説明する。図８９は、電チューロング開放報知演出の実行時に表示されるキャラクタ画像を示している。

【０７３４】

電チュー（特図２始動口２３２）は、普図変動遊技で「普図Ｂ」の当りになると、羽根部材２３２ａが３００ｍｓで１回開放された後、５００ｍｓのインターバル期間をおいて、羽根部材２３２ａが５０００ｍｓで１回開放される。このような、電チューの開放は、ロング開放と呼ばれている。

【０７３５】

普図低確率状態（非電サポ中）であって、所定期間（例えば、スーパーリーチのリーチ演出中、大当り遊技中）以外の期間に所定の確率で実行される普図装飾図柄変動ゲームで「普図装飾２」が停止表示されて、普図変動遊技で「普図Ｂ」の当りになった場合には、電チューはロング開放される。第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９に「普図装飾２」が停止表示されてから所定時間経過後に、図８９に示す、吉宗がピースをしている態様のキャラクタ画像が第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９に表示されて、電チューロング開放報知演出が実行される。

【０７３６】

また、普図確率中（非電サポ中）であって、所定期間（例えば、スーパーリーチのリーチ演出中、大当り遊技中）に普図装飾図柄変動ゲームは実行されないが、普図変動遊技で「普図Ｂ」の当りになった場合には、電チューはロング開放され、図８９に示す、吉宗がピースをしている態様のキャラクタ画像が第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９表示されて、電チューロング開放報知演出が実行される。

【０７３７】

次に、本実施の形態によるパチンコ機１００において用いられる普図変動遊技当否判定用テーブルについて図９０を用いて説明する。図９０に示すデータテーブルは、例えば主制御部３００のＲＯＭ３０６に記憶されている。図９０（ａ）および図９０（ｂ）は、主制御部タイマ割込処理の普図関連抽選処理（ステップＳ２０２３）における当否判定処理で用いられる普通図柄当否判定用テーブルの一例を示している。図９０（ａ）は、普図低確率状態で用いられるテーブルを示し、図９０（ｂ）は、普図高確率状態で用いられるテーブルを示している。

【０７３８】

図９０（ａ）および図９０（ｂ）に示す普通図柄当否判定用テーブルは、左から１列目に「普通図柄確率」、２列目に「乱数選択範囲」、３列目に「当否結果」の項目で構成されている。図９０（ａ）に示す１列目の「普通図柄確率」での「低確率」は普図変動遊技の当否判定時の遊技状態が普図高確率状態であることを表している。２列目の「乱数選択範囲」は、取得した普図当選乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～３、数値４～６５５３５の２つに区分されている。３列目の「当否結果」は、「低確率」かつ数値０～３に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値４～６５５３５に対応して「当り」が割り当てられている。

【０７３９】

図９０（ｂ）に示す１列目の「普通図柄確率」での「高確率」は普図変動遊技の当否判定時の遊技状態が普図高確率状態であることを表している。２列目の「乱数選択範囲」は、取得した当り判定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～６５５３５）を示している。「乱数範囲」は、数値０～１、数値２～６５５３５の２つに区分されている。３列目の「当否結果」は、「高確率」かつ数値０～１に対応して「はずれ」が割り当てられ、数値２～６５５３５に対応して「当り」が割り当てられている。

【０７４０】

図９１は、普図関連抽選処理（ステップＳ２０２３）で普図の停止図柄を決定する際に用いられる普図決定用テーブルの一例を示している。図９１（ａ）は、普図低確率状態で用いられるテーブルを示し、図９１（ｂ）は、普図高確率状態で用いられるテーブルを示している。図９１（ａ）および図９１（ｂ）に示す普通図柄決定用テーブルは、左から１列目に「当否結果」、２列目に「乱数選択範囲」、３列目に「停止図柄」の項目で構成されている。１列目の「当否結果」は「はずれ」および「当り」に区分されている。

【０７４１】

普図低確率状態で用いられる図１６（ａ）に示す「当否結果」の項目「はずれ」は、図９０（ａ）に示す普図変動遊技当否判定用低確率テーブルを用いた当否結果が「はずれ」と判定された場合を示し、「当り」は普図変動遊技当否判定用低確率テーブルを用いた普図変動遊技の当否結果が「当り」と判定された場合を示している。

【０７４２】

図１６（ａ）に示す２列目の項目「乱数範囲選択」は、取得した普図決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～９９）を示している。本実施の形態では、普図変動遊技がはずれの場合の普図停止図柄として「普図Ｃ」の１種類が設けられている。このため、１列目の「当否判定」の項目「はずれ」に対応して、「乱数選択範囲」は、全数値０～９９が割り当てられている。

【０７４３】

また、普図低確率状態で普図変動遊技に当ると、９９％の確率で「普図Ａ」の当りとなり、１％の確率で「普図Ｂ」の当りとなるようになっている。このため、図１６（ａ）に示すテーブルでは、「当り」に対応して、「乱数選択範囲」は、数値０～９８および数値９９の２つに区分されている。

【０７４４】

３列目の項目「停止図柄」は、普図変動遊技における停止図柄を表している。「停止図柄」は、「はずれ」かつ乱数選択範囲が全数値０～９９に対応して「普図Ｃ」に割り当てられている。また、「停止図柄」は、「当り」かつ乱数選択範囲が数値０～９８に対応して「普図Ａ」、数値９９に対応して「普図Ｂ」がそれぞれ割り当てられている。このため、普図低確率状態で普図変動遊技に当ると、９９％の確率で「普図Ａ」の当りとなり、１％の確率で「普図Ｂ」の当りとなる。

【０７４５】

普図高確率状態で用いられる図１６（ｂ）に示す「当否結果」の項目「はずれ」は、図９０（ｂ）に示す普図変動遊技当否判定用高確率テーブルを用いた当否結果が「はずれ」と判定された場合を示し、「当り」は普図変動遊技当否判定用高確率テーブルを用いた普図変動遊技の当否結果が「当り」と判定された場合を示している。

【０７４６】

図１６（ｂ）に示す２列目の項目「乱数範囲選択」は、取得した普図決定用乱数値または普図決定用乱数値と比較する乱数の数値範囲（０～９９）を示している。普図変動遊技がはずれの場合の普図停止図柄は「普図Ｃ」の１種類であるので、１列目の「当否判定」の項目「はずれ」に対応して、「乱数選択範囲」は、全数値０～９９が割り当てられている。

【０７４７】

また、普図高確率状態で普図変動遊技に当ると、「普図Ｂ」の当りとなるようになっている。このため、「当り」に対応して、「乱数選択範囲」は、全数値０～９９が「普図Ｂ」に割り当てられている。このため、普図高確率状態で普図変動遊技に当ると、「普図Ｂ」の当りとなる。

【０７４８】

次に、図９２および図９３を用いて特図先読み処理について説明する。図９２および図９３は、図７８に示す主制御部タイマ割込み処理での特図先読み処理（ステップＳ２０２４）の流れを示すフローチャートである。

【０７４９】

図９２に示すように、特図先読み処理ではまず、現在の遊技状態が電サポ中か否かを判断する（ステップＳ２１００）。ステップＳ２１００では、例えば主制御部３００は、時短フラグがオン状態か否かを判断し、オン状態であって電サポ中であると判断するとステップＳ１００１に移行し、時短フラグがオフ状態であって非電サポ中であると判断するとステップＳ１１０１に移行する。

【０７５０】

本実施の形態によるパチンコ機１００は図７６に示すように、電サポ時には第二普図始動口２２９を遊技球が通過させ、特図２始動口２３２に遊技球が入球するように右打ちをさせ、非電サポ時には特図１始動口２３０に遊技球が入球するように、左打ちをさせる構成になっている。このため、電サポ時の特図１始動口２３０への入賞や非電サポ時の特図２始動口２３２への入賞はイレギュラーであるので、このようなイレギュラーの入賞については特図先読み処理の対象から除外している。

【０７５１】
ステップＳ２１００の次のステップＳ２１０１では、特図２始動口２３２への入賞があったか否かを判断する。当該入賞があったか否かの判断は、例えば、特図２保留数記憶領域に記憶されている特図２保留数と、後述の特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数とを比較して行う。例えば主制御部３００は、特図２保留数と特図２先読み数とを比較して、特図２保留数が特図２先読み数より大きい場合には特図２始動口２３２に入賞があったと判断して、ステップＳ２１０３へ移行する。一方、特図２保留数が特図２先読み数に等しい場合には、主制御部３００は、特図２始動口２３２に入賞がなかったと判断して、後述のステップＳ２１０３～Ｓ２１１３の処理をせずにステップＳ２１１５に移行する。

【０７５２】
ステップＳ２１０１の次のステップＳ２１０３では、入賞により増加した保留に係る始動情報を先読みして当該保留に係る特図２変動遊技の当否を事前判定し、当否結果が大当りであるか否かを判断する。例えば主制御部３００は、事前判定による当否結果が大当りであると判断するとステップＳ２１０５に移行し、当該当否結果が大当りでないと判断するとステップＳ２１０７に移行する。

【０７５３】
ステップＳ２１０３の次のステップＳ２１０５では、大当り図柄を決定する。例えば主制御部３００は、先読みした当り時用特図決定用乱数値に対して図８０に示す特図決定用テーブルを参照して、特図２変動遊技後に停止表示する図柄（停止図柄）を事前判定し、ステップＳ２１１３へ移行する。

【０７５４】
一方、事前判定による当否結果が大当りでない場合はステップＳ２１０７に移行し、当該当否結果が小当りであるか否かを判断する。例えば主制御部３００は、当該当否結果が小当りである判断するとステップＳ２１０９に移行し、当該当否結果が小当りでないと判断するとステップＳ２１１１に移行する。

【０７５５】
事前判定による当否結果が小当りの場合はステップＳ２１０９において、小当り図柄を決定する。例えば主制御部３００は、先読みした当り時用特図決定用乱数値に対して図８０に示す特図決定用テーブルを参照して、特図２変動遊技後の停止図柄を事前判定し、ステップＳ２１１３へ移行する。

【０７５６】
一方、ステップＳ２１０７で事前判定した当否結果が小当りでなく、はずれであると判断した場合はステップＳ２１１１に移行し、はずれ図柄を決定する。例えば主制御部３００は、ＲＡＭ３０８に記憶されたはずれ図柄決定用乱数値を先読みし、当該乱数値に対して図８０に示す特図決定用テーブルを参照して、特図２変動遊技後の停止図柄を事前判定し、ステップＳ２１１３へ移行する。

【０７５７】
ステップＳ２１０５、Ｓ２１０９、またはＳ２１１１の次のステップＳ２１１３では、これらのステップにおいて事前判定された停止図柄に基づいて、特図２変動遊技の変動時間の抽選を行う。例えば主制御部３００は、当該停止図柄と、特図変動時間決定用乱数値と、図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルとを用いて特図２変動遊技の変動時間を決定し、ステップＳ２１１５へ移行する。

【０７５８】
また、ステップＳ２１１３では例えば、特図２先読み処理を実行した保留に係る特図２変動遊技の当否結果と、ステップＳ２１１３で事前判定した特図変動時間とを特図２先読み結果として主制御部３００のＲＡＭ３０８内に設けられた特図２先読み結果記憶部（図９参照）に記憶する。主制御部３００は、事前判定した特図２変動遊技の停止図柄および特図変動時間を特図２先読み結果として、特図２先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶するようになっている。本実施の形態では、特図２先読み結果記憶部は、例えば４個ま

で特図２先読み結果を格納できるようになっている。

【０７５９】

また、ＲＡＭ３０８内には、特図２先読み結果記憶部に記憶されている特図２先読み結果の数を特図２先読み数として記憶する特図２先読み数記憶領域が設けられている。主制御部３００は、特図２先読み数が１つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図２先読み結果の情報の次の順位に新たな特図２先読み結果の情報を書き込む。なお、本実施の形態では保留の増加分だけ先読み処理をするようにしているが、毎回全保留に対して特図先読み処理を実施するようにしてもよい。

【０７６０】

本実施の形態では図８２に示すテーブルを用いたで抽選により変動時間や装飾図柄表示装置での演出態様が事前に決定されているが、本発明はこれに限られない。例えば、先読み時処理実行時には、「はずれ・ノーマルリーチはずれ」のグループか「リーチＡはずれ・リーチＢハズレ」のグループかのみを抽選し、先読み対象の特図変動遊技開始時に変動時間や装飾図柄表示装置での詳細な演出態様を決定するようにしてもよい。

【０７６１】

ステップＳ２１１３の次のステップＳ２１１５では、特図２または特図１の当否判定結果を事前判定した場合には、特図の先読み結果を含むコマンドを第１副制御部４００に出力する。第１副制御部４００は、当該コマンドに基づいて、後述する図９４に示す始動入賞時第１副制御部予告処理を実行する。

【０７６２】

一方、ステップＳ２１００において、例えば主制御部３００は、時短フラグがオフ状態であって電サポ状態でないと判断すると、図９３に示すステップＳ２２０１へ移行する。図９３に示すステップＳ２２０１～Ｓ２２１３で行う各処理は、図９２を用いて説明したステップＳ２１０１～Ｓ２１１３の内容の「特図２」を「特図１」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。また、図９２および図９３に示す特図先読み処理は、当該処理を実行する対象の特図変動遊技の保留記憶数が上限範囲内である場合に実行する。

【０７６３】

図９２および図９３における特図先読み処理は、当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを参照することにより実行されるが、先読み処理用に特別の判定テーブルを用いてもよい。

【０７６４】

次に、特図１または２始動口２３０、２３２に遊技球が入球して始動情報が取得された場合の第１副制御部先読み予告実行処理について図９４を用いて説明する。図９４は、例えば図１５に示す演出制御処理（ステップＳ４０９）において実行される始動情報取得時の第１副制御部予告実行処理の流れの一例を示すフローチャートである。本処理は、主制御部３００から特図の先読み結果を含むコマンドが送信される毎に実行される。また、本実施の形態によるパチンコ機１００では、第１副制御部４００は、ＣＰＵ４０４によりＲＡＭ４０８等を制御して始動情報取得時の第１副制御部予告実行処理および後述の特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行するようになっている。

【０７６５】

図９４に示すように、始動情報取得時の第１副制御部先読み予告実行処理ではまず、保留変化の抽選１を実行する。第１副制御部４００は、例えばＲＡＭ４０８に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから保留変化抽選用乱数値を取得して、図８３に示す保留変化抽選テーブルを用いて「通常」、「Ａ」、「Ｂ」、「通→Ａ」、「通→Ｂ」のいずれかの抽選結果を得る（ステップＳ２３０１）。より具体的には、第１副制御部４００は、主制御部３００から送信された先読み結果情報コマンドに含まれる変動時間と、ＲＯＭ４０６から読み出した図８３に示す保留変化抽選テーブルと、ＲＡＭ４０８に設けられた保留変化抽選用乱数カウンタから取得した保留変化抽選用乱数値とを用いて、保留変化の抽選１を実行する。また、第１副制御部４００は、保留変化の抽選１の抽選結果をＲＡＭ４０８

の所定の記憶領域に記憶する。

【０７６６】

ステップＳ２３０１の次のステップＳ２３０３では、上記の保留変化の抽選１での抽選結果が「通→Ａ」または「通→Ｂ」である場合に、第二装飾図表示装置２０９を用いた保留変化演出を実行するか（第二装飾図柄表示装置使用パターンであるか否か）が判断される。第１副制御部４００は、ＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶されている保留変化の抽選１の抽選結果を読み出して、当該抽選結果が「通→Ａ」または「通→Ｂ」のいずれかであると判定すると、第二装飾図表示装置２０９を用いた保留変化演出を実行すると判断してステップＳ２３０９に移行し、当該抽選結果が「通常」、「Ａ」または「Ｂ」のいずれかであると判定すると、第二装飾図表示装置２０９を用いた保留変化演出を実行しないと判断してステップＳ２３０５に移行する。

【０７６７】

ステップＳ２３０３の次のステップＳ２３０５では、保留変化の抽選１で「通常」、「Ａ」または「Ｂ」を選択した場合に保留変化演出のガセ演出の実行するか否かを決定するガセ演出抽選を実行する。第１副制御部４００は、ＲＯＭ４０６から読み出した図８５に示すガセ演出抽選テーブルと、ＲＡＭ４０８に設けられたガセ演出抽選用乱数カウンタから取得したガセ演出抽選用乱数値とを用いて、「ガセ演出実行」または「ガセ演出非実行」を抽選するガセ演出抽選を実行する。また、第１副制御部４００は、ガセ演出抽選の抽選結果をＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶する。

【０７６８】

ステップＳ２３０５の次のステップＳ２３０７では、上記のガセ演出抽選での抽選結果が「ガセ演出実行」であるか否かを判定する。第１副制御部４００は、ＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶されているガセ演出抽選の抽選結果を読み出して、当該抽選結果が「ガセ演出実行」である場合には、保留変化演出のガセ演出を実行すると判断してステップＳ２３０９に移行し、当該抽選結果が「ガセ演出非実行」である場合には、保留変化演出のガセ演出を実行しない判断してステップＳ２３０９の処理を実行せずにステップＳ２３１１に移行する。

【０７６９】

また、ステップＳ２３０７の次のステップＳ２３０９では、保留変化演出またはそのガセ演出を実行するタイミングを決定する演出開始タイミング抽選を実行する。第１副制御部４００は、ＲＯＭ４０６から読み出した図８６に示す演出開始タイミング決定テーブルと、ＲＡＭ４０８に設けられた演出開始タイミング抽選用乱数カウンタから演出開始タイミング抽選用乱数値とを用いて、保留変化演出またはそのガセ演出を実行するタイミングを決定する。また、第１副制御部４００は、演出開始タイミング抽選の抽選結果をＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶する。

【０７７０】

また、ステップＳ２３０７またはステップＳ２３０９の次のステップＳ２３１１では、各抽選の抽選結果を含むコマンドの出力処理を実行する。ステップＳ２３０９に続くステップＳ２３１１では、例えば第１副制御部４００は、保留変化の抽選１の抽選結果に対応する保留表示画像の表示態様の情報と、保留変化演出またはそのガセ演出の演出開始タイミングとの情報を含むコマンドを第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９に出力し、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、予告に係る保留の保留表示画像は、当初は白色円形の「通常保留」表示態様で第一装飾図柄表示装置２０８に表示され、保留変化演出実行時には、決定された演出開始タイミングで保留変化演出が第二装飾図柄表示装置２０９で実行され、その後、予告に係る保留の保留表示画像は、保留変化の抽選１の抽選結果に対応する、隻眼のパンダの「Ａ」または番長の「Ｂ」のいずれかの表示態様で第一装飾図柄表示装置２０８表示にされる。また、ガセ演出実行時には、決定された演出開始タイミングでガセ演出が第二装飾図柄表示装置２０９で実行され、その後、予告に係る保留の保留表示画像は、当初と同じ白色円形の「通常保留」の表示態様で第一装飾図柄表示装置２０８に表示される。

【０７７１】
また、ステップＳ２３０７に続くステップＳ２３１１では、例えば第１副制御部４００は、保留変化の抽選１の抽選結果に対応する保留表示画像の表示態様の情報を含むコマンドを第一装飾図柄表示装置２０８に出力して、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、保留変化の抽選１の対応する、白色円形の「通常保留」、隻眼のパンダの「Ａ」または番長の「Ｂ」のいずれかの表示態様による保留表示画像が第一装飾図柄表示装置２０８に表示される。
【０７７２】
次に、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理について図９５を用いて説明する。図９５は、例えば図１５に示す演出制御処理（ステップＳ４０９）において実行される特図変動遊技開始時の第１副制御部予告処理の流れの一例を示すフローチャートである。本処理は１回の特図変動遊技に対して１回実行される。
【０７７３】
図９５に示すように、特図変動遊技開始時の第１副制御部予告実行処理ではまず、通常共通予告の抽選処理を実行する（ステップＳ２４０１）。通常共通予告は、これから開始する特図変動遊技の当否判定結果の予告をする。通常共通予告では、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９に所定のキャラクタ画像（例えば、パンダの画像）を表示したり、枠ランプ１２２や遊技盤用ランプ５３２を所定の態様で点灯したりして行う。第１副制御部４００は、主制御部３００から送信されたコマンドに含まれる変動時間の情報と、ＲＯＭ４０６から読み出した所定の通常予告抽選テーブル（不図示）と、ＲＡＭ４０８に設けられた通常予告抽選用乱数カウンタから取得した通常予告抽選用乱数値とを用いて、通常予告を実行するか否かを判定してステップＳ２４０３に移行する。
【０７７４】
ステップＳ２４０１の次のステップＳ２４０３では、第１副制御部４００は、通常予告抽選の抽選結果の情報を含む通常共通予告コマンドを第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９、第２副制御部５００に出力する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９、枠ランプ１２２や遊技盤用ランプ５３２によって通常共通予告が実行される。また、通常共通予告を実行しない場合には、第１副制御部４００は、通常共通予告コマンドを第一装飾図柄表示装置２０８に出力しないようになっている。
【０７７５】
ステップＳ２４０３の次のステップＳ２４０５は、普図演出決定処理を実行する。普図変出決定処理では、普図変動遊技に関する演出が決定される。普図演出決定処理の詳細については後述する。本実施の形態では、図８８で示すように、普図装飾図柄変動ゲームにおいても実行中の特図変動遊技の予告が実行されるため、普図演出決定処理は、特図変動遊技開始時の第１副制御部予告実行処理内で実行される。普図演出決定処理は、特図変動遊技開始時ではなく普図変動遊技の開始時に実行されるようにしてもよい。
【０７７６】
第１副制御部４００は、ステップＳ２４０５の普図演出決定処理が終了すると、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。
【０７７７】
次に、普図演出決定処理について図９６を用いて説明する。図９６は、例えば図２０に示す普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において実行される普図演出決定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【０７７８】
図９６に示すように、普図演出決定処理ではまず、現在の遊技状態が非電サポ中か否かを判断する（ステップＳ２５０１）。例えば、第１副制御部４００は、ＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶された時短フラグの値を読み出して、当該値が「０」であれば、非電サポ中であると判断してステップＳ２５０３に移行し、当該値が「１」であれば非電サポ中でない（電サポ中）と判断して後述のステップＳ２５０３～Ｓ２５１１を実行せずに普

図演出決定処理を終了する。このように、本実施の形態によるパチンコ機１００は、電サポ中には、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９による普図変動遊技の演出を実行しないようになっている。また、ＲＡＭ４０８に記憶された時短フラグの値は、主制御部タイマ割込み処理のコマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）において主制御部３００から送信されたコマンドに含まれる時短フラグのオン／オフ状態の情報に基づいて設定される。

【０７７９】

ステップＳ２５０１の次のステップＳ２５０３では、普図演出を実行するか否かの判定をする。例えば、第１副制御部４００は、主制御部３００から送信されたコマンドの中に普図変動遊技が開始された情報が含まれていないと判断すると、普図演出を実行しないと判定して、後述のステップＳ２５０３～Ｓ２５１１を実行せずに普図演出決定処理を終了する。また、第１副制御部４００は、主制御部３００から送信されたコマンドの中に普図変動遊技が開始された情報が含まれていると判断すると、普図演出を実行すると判定して、ステップＳ２５０５に移行する。

【０７８０】

ステップＳ２５０３の次のステップＳ２５０５では、所定期間中であるか否かの判定する。本実施の形態では、例えば、スーパーリーチ演出中または大当り遊技中が当該所定期間に該当する。例えば、第１副制御部４００は、これから開始される特図変動遊技の変動時間がスーパーリーチ演出を含む変動時間であると判断すると所定期間であると判定する。また、第１副制御部４００は、主制御部３００から送信されて、ＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶した１５Ｒ大当りフラグおよび２Ｒ大当りフラグの値をそれぞれ読み出して、１５Ｒ大当りフラグまたは２Ｒ大当りフラグのいずれか１つの値が「１」であれば、大当り遊技中であると判断して所定期間であると判定し、１５Ｒ大当りフラグおよび２Ｒ大当りフラグがいずれも「０」であれば、大当り遊技中ではないと判断して所定期間でないと判定する。第１副制御部４００は、所定期間中であると判定するとステップＳ２５０７に移行し、所定期間中でないと判定するとステップＳ２５０９に移行する。また、ＲＡＭ４０８に記憶された１５Ｒ大当りフラグおよび２Ｒ大当りフラグの値は、主制御部タイマ割込み処理のコマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）において主制御部３００から送信されたコマンドに含まれる１５Ｒ大当りフラグおよび２Ｒ大当りフラグのオン／オフ状態の情報に基づいて設定される。

【０７８１】

ステップＳ２５０５の次のステップ２５０７では、実行中の普図変動遊技の当否結果が「普図Ｂ」の当りの場合には電チューロング開放報知演出のみの実行を選択し、当該当否結果が「普図Ａ」の当りまたははずれの場合には、電チューロング開放報知演出を実行しないことを選択する。例えば、第１副制御部４００は、主制御部３００から送信されて、ＲＡＭ４０８の所定の記憶領域に記憶した第２普図当りフラグの値を読み出して、当該値が「１」であれば、「普図Ｂ」の当りに当選したと判断して、図８９に示す電チューロング開放報知演出を実行することを選択し、当該値が「０」であれば、「普図Ｂ」の当りに当選しなかったと判断して、図８９に示す電チューロング開放報知演出を実行しないことを選択する。また、ＲＡＭ４０８に記憶された第２普図当りフラグの値は、主制御部タイマ割込み処理のコマンド設定送信処理（ステップＳ２０３３）において主制御部３００から送信されたコマンドに含まれる第２普図当りフラグのオン／オフ状態の情報に基づいて設定される。

【０７８２】

また、ステップＳ２５０５の次のステップＳ２５０９では、普図装飾図柄変動ゲームを実行することを選択する。第１副制御部４００は、図８８に示す普通装飾図柄変動ゲームを第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９を用いて実行する。また、第１副制御部４００は、普図変動遊技において「普図Ｂ」の当りになった場合には、電チューロング開放報知演出を実行することを選択する。

【０７８３】

ステップＳ２５０７、ステップＳ２５０９の次のステップＳ２５１１では、第１副制御部４００は、第一装飾図柄表示装置２０８や第二装飾図柄表示装置２０９に普図演出コマンドを出力する。普図装飾図柄変動ゲームを実行する場合には、普図演出コマンドには、普図装飾図柄変動ゲームの変動時間および変動パターンの情報と、電チューロング開放報知演出の情報とを含むコマンドが出力される。また、電チューロング開放報知演出のみを実行する場合には、電チューロング開放報知演出の情報を含むコマンドが出力される。

【０７８４】

次に、本実施の形態によるパチンコ機１００の演出について図９７～図１２６を用いてより具体的に説明する。図９７～図１２６の各図には、パチンコ機１００の遊技盤２００の一部を構成する第一装飾図柄表示装置２０８と、第二装飾図柄表示装置２０９とを示している。図９７（ａ）では、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置（第一の位置）に位置している。また、図９７～図１２６の各図では、演出可導体２２４の図示は省略する。

【０７８５】

（実施例１）

まず、図９７～図１００を用いて本実施の形態の実施例１によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図９７（ａ）～図９８（ｆ）はこの順に、実施例１によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。なお、以降で説明する図において、ある図と次の図との間の時間経過は各図間において必ずしも一致していない。

【０７８６】

図９７（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾６－装飾７－装飾２」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。

【０７８７】

第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ内の下方中央には、ほぼ正方形状の普図演出表示領域８００が設けられている。普図演出表示領域８００では、普図変動遊技の演出が実行される。普図変動遊技の演出については、後述の実施例で説明する。

【０７８８】

演出表示領域２０８ｄ内の普図演出表示領域８００の左方には、特図１保留表示領域２０８ｄ１が設けられている。特図１保留表示領域２０８ｄ１は、特図１乱数値記憶領域に記憶されている特図１乱数値の組の数を特図１保留数（特図１始動情報保留数）として遊技者に報知可能になっている。図９７（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が２個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、２個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１２はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。

【０７８９】

また、演出表示領域２０８ｄ内の普図演出表示領域８００の右方には、特図２変動遊技に係る保留を表示する特図２保留表示領域２０８ｄ２が設けられている。特図保留表示領域２０８ｄ２は、特図２変動遊技の保留を表示することを除いて、特図１保留表示領域２０８ｄ１と同様の作用機能を奏するため、詳細な説明は省略する。本例では、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。

【０７９０】

また、現在の遊技状態は、特図低確率状態であり、かつ非電サポ状態である通常状態である。第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態が通常状態であることを報知するために「通常モード」という文字画像が表示されている。

【０７９１】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾７－装飾２」が停

止表示されてから所定時間の経過後に図９７（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図９７（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０７９２】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０７９３】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図９７（ｂ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに図中下向きの矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出の特図１変動遊技が開始される。

【０７９４】

また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図９７（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１２は消去される。

【０７９５】

この特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図９７（ｃ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾２－装飾３－装飾９」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。また、本実施形態のようにはずれの停止図柄やリーチの停止図柄など、複数の図柄が１図により示されることがあるが、詳細には、第一停止図柄（例えば左図柄）、第二停止図柄（例えば右図柄）、第三停止図柄（例えば中図柄）の順に停止する。なお、図示されるようにはずれ変動や電サポ状態中などの条件下においては、左図柄、右図柄および中図柄が同時に停止する構成も適宜採用可能である。

【０７９６】

特図変動遊技の当否判定結果がはずれである場合には、装飾図柄の図柄変動表示は、左図柄表示領域２０８ａでの図柄変動、右図柄表示領域２０８ｃでの図柄変動、中図柄表示領域２０８ｂでの図柄変動の順に装飾図柄が停止表示される。本例では、左図柄表示領域２０８ａに「装飾２」が停止表示され、次に、左図柄表示領域２０８ｃに「装飾９」が停止表示され、最後に、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾３」が停止表示される。

【０７９７】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾２－装飾３－装飾４」が停止表示されてから所定時間の経過後に開始される、図９７（ｄ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに

、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して、特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は４００００ｍｓ（リーチＡはずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０７９８】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で「パンダ」の画像による予告を実行することに当選し（ステップＳ２４０１）、通常共通予告のコマンドを出力し（ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０７９９】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図９７（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図９７（ｄ）に示すように、保留表示画像ａ１１は消去される。

【０８００】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始されてから所定時間経過後に、図９７（ｅ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂと重なる演出表示領域２０８ｄに「パンダ」を表したキャラクタ画像が表示されて通常共通予告の演出が実行されていることが報知される。演出表示領域２０８ｄに「パンダ」を表したキャラクタ画像が表示されてから所定時間の経過後に、図９７（ｆ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾６」が表示され、演出表示領域２０８ｄに表示されていた「パンダ」に代えて、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９には「リーチ！」という文字画像が表示されて、リーチ演出が実行されていることが報知される。リーチ演出が開始されてから所定時間の経過後に、図９８（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右上方において、図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂで「装飾６」を表示し、図柄表示領域２０８ｂで装飾図柄を変動表示し、装飾図柄の変動がリーチになっていることを表示し、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「サボハニ」（サボテンと埴輪をモチーフとしたキャラクタ）を表したキャラクタ画像を表示して、リーチＡの演出を実行する。

【０８０１】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「上に注目せよ！」という文字画像が表示され、第二装飾図柄表示装置２０９には「リーチＡ」という文字画像が表示されてリーチＡの演出が実行されていることが報知される。

【０８０２】

その後、図９８（ｂ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９には、当該リーチ演出において、中図柄表示領域２０８ｂに停止表示されれば大当りとなる「装飾６」と、はずれとなる「装飾７」との装飾図柄の対決演出が開始される。第二装飾図柄表示装置２０９での装飾図柄の対決演出は、第一装飾図柄表示装置２０８で実行される装飾図柄の図柄変動表示の結果を表示するようになっている。

【０８０３】

本実施例によるパチンコ機１００は、リーチ演出の中で遊技者が特に注目している中図

柄表示領域２０８ｂでの停止図柄に係る演出を第二装飾図柄表示装置２０９で実行する。装飾図柄の対決演出が開始される前に、遊技者が注目している第一装飾図柄表示装置２０８に「上に注目せよ！」という文字画像を表示させて、第一装飾図柄表示装置２０８の上方に配置された第二装飾図表示装置２０９に注目することを遊技者に促すことができる場合がある。このため、本実施例によるパチンコ機１００は、装飾図柄の対決演出を遊技者に見逃させないようにすることができる場合がある。

【０８０４】

装飾図柄の対決演出が開始されてから所定時間経過後、図９８（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９では、「装飾６」と「装飾７」とが押し合う対決演出が開始される。本例では、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾６」が停止表示されれば大当りであるので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「７を押し出せ！」という文字画像が表示される。

【０８０５】

「装飾６」と「装飾７」とが押し合う対決を開始してから所定時間経過後、図９８（ｄ）に示すように、六角星状のエフェクト画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の一部と重なる第二の位置に移動する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との位置関係が変化して、第一装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａと第二装飾図柄表示装置２０９とが重なり、左図柄表示領域２０８ａに表示されている「装飾６」の上半分が隠される。第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾６」の下半分とつながるように、左図柄表示領域２０８ａでの「装飾６」のうち隠れている上半分を表示する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って左側の装飾図柄「６」の全体が遊技者に視認可能に表示される。

【０８０６】

また、第二装飾図柄表示装置２０９に六角星状のエフェクト画像が表示されるのと、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動されるのと、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾６」の上半分が表示されるのとは、同時に行われてもよいし、順番に行われてもよい。例えば、六角星状のエフェクト画像が表示され、次いで、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動し、次いで、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾６」の上半分が表示されてもよい。また、例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動し、次いで、六角星状のエフェクト画像が表示され、次いで、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾６」の上半分が表示されてもよい。この場合には、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾６」の上半分が表示された後、六角星状のエフェクト画像が表示されもよいし、「装飾６」の上半分と、六角星状のエフェクト画像とは同時に表示されてもよい。

【０８０７】

また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の隠している表示、本例では、「装飾６」の上半分を表示せずに、そのまま、「装飾６」の上半分を遊技者に対し隠してもよい。

【０８０８】

また、図９８（ｄ）に示すように、装飾図柄の対決演出の結果が表示されるのを示唆するために、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「どうだ？」という文字画像が表示される。

【０８０９】

第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動してから所定時間経過後に、装飾図柄の対決演出の結果が表示される。本例では、当該特図１変動遊技ははずれであるので、「装飾７」が勝利し、図９８（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾７」が表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９では、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾６」よりも大きい表示サイズで「装飾７」を表示する。これにより、中図柄表示領域２０８ｂにその後停止表示される装飾図柄が「装飾７」であること

を目立たせることができる場合がある。

【０８１０】

さらに、「装飾７」が勝利して、はずれになったので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「残念・・・」という文字画像が表示される。

【０８１１】

図柄変動表示が開始されてから４００００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図９８（ｆ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには、装飾図柄の対決演出の結果である「装飾７」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾７－装飾６」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＡはずれ」であることが報知される。装飾図柄の停止表示時には、第一装飾図柄表示装置２０８だけで３つの装飾図柄が停止表示され、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って装飾図柄が停止表示されることはない。また、装飾図柄の停止表示時には、リーチ演出実行中よりも大きな表示サイズで装飾図柄が左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに停止表示される。

【０８１２】

第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態が通常状態であることを報知するために「通常モード」という文字画像が表示される。また、図示は省略するが、特図１表示装置２１２には「特図Ｉ」が停止表示される。

【０８１３】

次に、リーチＡに係る特図１変動遊技の当否判定結果が大当り（例えば、「特図Ｃ」）である場合の遊技演出について、図９９（ａ）～図９９（ｂ）を用いて説明する。図９９（ａ）は、図９８（ｄ）から続く遊技演出を示している。

【０８１４】

図９９（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動してから所定時間経過後、装飾図柄の対決演出の結果が表示される。本例では、当該特図１変動遊技は大当りであるので、「装飾６」が勝利し、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾６」が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９では、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾６」よりも大きい表示サイズで「装飾６」を表示する。また、「装飾６」が勝利して、大当りになるので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに「おめでとう」という文字画像が表示される。

【０８１５】

図柄変動表示が開始されてから例えば４５０００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図９９（ｂ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには、装飾図柄の対決演出の結果である「装飾６」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾６－装飾６」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＡ当り」であることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、大当りに当選したことを報知するため「大当り」という文字画像が表示される。また、図示は省略するが、特図１表示装置２１２には「特図Ｃ」が停止表示される。

【０８１６】

次に、リーチＡに係る特図１変動遊技の当否判定結果がはずれである場合の遊技演出の変更例について、図９９（ｃ）～図９９（ｅ）を用いて説明する。図９９（ｃ）は、図９８（ｃ）から続く遊技演出を示している。

【０８１７】

図９８（ｃ）に示す「装飾６」と「装飾７」とが押し合う対決を開始してから所定時間経過後、図９９（ｃ）に示すように、六角星状のエフェクト画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の一部と重なる第二の位置に移動する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との位置関係が変化して、第一装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａと第二装飾図柄表示装置２０９とが重なり、左図柄表示領域２０８ａに表示されている「装飾６」の上半分が隠される。第二装飾図柄表示装置２０９は、第一

装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾６」の下半分とつながるように、左図柄表示領域２０８ａでの「装飾６」のうち隠れている上半分を表示する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って左側の装飾図柄「装飾６」の全体が遊技者に視認可能に表示される。

【０８１８】

また、装飾図柄の対決演出の結果が表示されるのを示唆するために、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「どうだ？」という文字画像が表示される。

【０８１９】

図９９（ｄ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動してから所定時間経過後に、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９にはリーチＡの演出実行中であることを示す「リーチＡ」という文字画像が表示される。

【０８２０】

また、第一装飾図柄表示装置２０８には装飾図柄の対決演出の結果が表示される。本例では、当該特図１変動遊技ははずれであるので、「装飾７」が勝利し、図９９（ｄ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに「装飾７」が表示される。この際、第一装飾図柄表示装置２０８は、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃ表示されている「装飾６」よりも大きい表示サイズで「装飾７」を演出表示領域２０８ｄに表示する。これにより、中図柄表示領域２０８ｂにその後停止表示される装飾図柄が「装飾７」であることを目立たせることができる場合がある。さらに、「装飾７」が勝利して、はずれになったので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「残念・・・」という文字画像が表示される。

【０８２１】

このように、本実施例によるパチンコ機１００は、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置に移動してから、装飾図柄の対決演出の結果を第一装飾図柄表示装置２０８に表示してもよい。

【０８２２】

また、第二装飾図柄表示装置２０９は、装飾図柄の対決演出の結果を表示しない場合には、図９９（ｄ）に示すように、現在実行しているリーチＡの演出の説明表示等を行っても良い。

【０８２３】

図柄変動表示が開始されてから４００００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図９９（ｅ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには、装飾図柄の対決演出の結果である「装飾７」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾７－装飾６」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＡはずれ」であることが報知される。第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態が通常状態であることを報知するために「通常モード」という文字画像が表示される。また、図示は省略するが、特図１表示装置２１２には「特図Ｉ」が停止表示される。

【０８２４】

次に、リーチＡに係る特図１変動遊技の当否判定結果が大当り（例えば、「特図Ｃ」）である場合の遊技演出の変更例について、図１００を用いて説明する。図１００（ａ）は、図９８（ｃ）から続く遊技演出を示している。

【０８２５】

図９９（ｃ）に示す「装飾６」と「装飾７」とが押し合う対決を開始してから所定時間経過後、図１００（ａ）に示すように、六角星状のエフェクト画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置に位置している。また、装飾図柄の対決演出の結果が表示されるのを示唆するために、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「どうだ？」という文字画像が表示される。

【０８２６】

図１００（ａ）に示すように、「装飾６」と「装飾７」とが押し合う対決を開始してか

ら所定時間経過後、装飾図柄の対決演出の結果が表示される。本例では、当該特図１変動遊技は大当りであるので、「装飾６」が勝利し、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾６」が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９では、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾６」よりも大きい表示サイズで「装飾６」を表示する。

【０８２７】

また、図１００（ｃ）に示すように、装飾図柄の対決演出の結果の表示時には、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動し、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との位置関係が変化する。また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って六角星状のエフェクト画像が表示される。当該エフェクト画像は、第一装飾図柄表示装置２０８の中図柄表示領域２０８ｂに重なるように表示される。

【０８２８】

図柄変動表示が開始されてから例えば４５０００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図１００（ｄ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには、装飾図柄の対決演出の結果である「装飾６」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾６－装飾６」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＡ当り」であることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、大当りに当選したことを報知するため第二の位置で「大当り」という文字画像が表示される。また、図示は省略するが、特図１表示装置２１２には「特図Ｃ」が停止表示される。

【０８２９】

その後、大当り遊技に移行し、大当り遊技終了後には、図１００（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾６－装飾６」が停止表示される。また、「特図Ｃ」の大当り遊技終了後には、遊技状態は電サポ状態に移行するので、第二装飾図柄表示装置２０９には「右打ち」という文字画像表示される。

【０８３０】

次に、以上説明した本実施例によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図９７～図１００を参照しつつ説明する。

【０８３１】

（１）本実施例によるパチンコ機１００は、

第一の演出（例えば、装飾図柄の停止表示）を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、

第二の演出（例えば、装飾図柄の対決演出）を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と

を備えた遊技台であって、

前記第一の表示手段と前記第二の表示手段との相対的な位置関係として、複数種類の位置関係を取ることが可能（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動可能）であり、

前記複数種類の位置関係のうちの少なくとも一の位置関係は、第一の位置関係（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置にある）であり、

前記複数種類の位置関係のうちの少なくとも一の位置関係は、第二の位置関係（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置にある）であり、

前記第一の位置関係と前記第二の位置関係とは少なくとも異なる位置関係であり、

前記第一の演出は、前記第二の演出に応じた結果を表示可能な演出を少なくとも実行可能な演出であり、

前記第一の表示手段は、前記第二の位置関係の場合に、前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の位置関係の場合に、前記第二の演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする。

【０８３２】

（２）本実施例によるパチンコ機１００は、
第一の演出（例えば、装飾図柄の停止表示）を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、
第二の演出（例えば、装飾図柄の対決演出）を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と
を備えた遊技台であって、
前記第一の表示手段と前記第二の表示手段との相対的な位置関係として、複数種類の位置関係を取ることが可能（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動可能）であり、
前記複数種類の位置関係のうちの少なくとも一の位置関係は、第一の位置関係（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置にある）であり、
前記複数種類の位置関係のうちの少なくとも一の位置関係は、第二の位置関係（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置にある）であり、
前記第一の位置関係と前記第二の位置関係とは少なくとも異なる位置関係であり、
前記第一の演出は、第一の結果を表示する演出を少なくとも実行可能な演出であり、
前記第二の演出は、第二の結果を表示する演出を少なくとも実行可能な演出であり、
前記第一の結果は、前記第二の結果に少なくとも応じた結果であり、
前記第一の表示手段は、前記第二の位置関係の場合に、前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置関係の場合に、前記第二の演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。
【０８３３】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第一の表示手段に第二の演出の結果が反映されることを遊技者に分かりやすく報知することができる場合がある。
【０８３４】
（３）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段および前記第二の表示手段の少なくとも一方が移動可能であることにより前記第一の位置関係、前記第二の位置関係を取ることが可能である、
ことを特徴とする。
【０８３５】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、表示手段に移動により遊技者にインパクトを与えることができる場合がある。また、上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、表示手段の位置関係と演出とを関連付けることができる場合がある。
【０８３６】
（４）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段は、第一の表示領域を備えており、
前記第二の表示手段は、第二の表示領域を備えており、
前記第一の表示領域と前記第二の表示領域とは大きさが異なる、
ことを特徴とする遊技台。
【０８３７】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、演出のメリハリをつけることができる場合がある。
【０８３８】
（５）上記パチンコ機１００であって、
前記第二の表示領域は、前記第一の表示領域よりも小さく、
前記第二の表示手段が移動可能であることにより、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段とは、前記第一の位置関係と前記第二の位置関係とを取ることが可能である、
ことを特徴とする遊技台。

【０８３９】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第一の表示領域よりも小さい第二の表示領域を備える第二の表示手段の移動を容易にすることができる。
【０８４０】
（６）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の位置関係および前記第二の位置関係の一方の位置関係は、前記第一の表示領域の少なくとも一部を前記第二の表示手段が隠す位置関係である、
ことを特徴とする遊技台。
【０８４１】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第一表示手段に第二の表示手段が重なることにより、複数の表示手段による演出の関連性を分かりやすく報知できる場合がある。
【０８４２】
上記パチンコ機１００では、前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を実行可能である。
前記装飾図柄変動表示は、特定の装飾図柄の組合せが停止表示された場合に大当りとなる。
前記装飾図柄変動表示は、リーチ演出を少なくとも実行可能である。
前記リーチ演出は、前記特定の装飾図柄の組合せの一部が表示された場合に少なくとも実行可能である。
上記パチンコ機１００は、前記第一の表示手段でリーチ演出となる前記特定の装飾図柄の組合せの一部が表示され、前記第二の表示手段で、最終図柄（大当りｏｒはずれとなる装飾図柄）を導出する演出（第二の演出）を行い、導出された結果を第一の表示手段で表示して、装飾図柄組合せを確定させる（第一の演出）。
また、第一の表示手段は、第二の演出の結果を示唆する演出（中図柄表示領域２０８ｂに停止表示される装飾図柄を示唆する演出）を実行可能である。
【０８４３】
また、上記パチンコ機１００では、前記第一の表示手段は、図柄変動表示の開始が少なくとも保留されていることを示す始動保留表示（保留表示画像の表示）を実行可能である。
前記第二の演出は、始動保留表示の表示態様を変化させるか否かを示唆する演出（保留変化演出またはそのガセ演出）として実行可能である（詳細は、実施例２参照）。
前記第二の表示手段は、始動保留表示に対応する図柄変動表示が開始される前に前記第二の演出として前記始動保留表示の表示態様を変化させるか否かの演出を行い、その結果を第一の表示手段で表示する（第一の演出）。
【０８４４】
また、上記パチンコ機１００では、前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能である。
始動入賞時（特図始動口２３０、２３２への遊技球の入賞時）以外にも先読み予告で期待することができ、さらに、先読み予告を煽る第二の演出は、装飾図柄変動表示とは別の表示手段（第二の表示手段）で行われるので、先読み予告に係る装飾図柄変動表示とは別の装飾図柄変動表示を分かりやすく演出することができる場合がある。
【０８４５】
また、上記パチンコ機１００では、第一の大当り（例えば、「特図Ｃ」、「特図Ｄ」の大当り）と第二の大当り（例えば、「特図Ａ」、「特図Ｂ」の大当り）がある。
第一の大当りよりも第二の大当りの方が有利である。
第一の表示手段で、第一の大当りであることを示唆する演出を行い（例えば、「装飾４」－「装飾４」－「装飾４」の停止表示）、第二の表示手段で第二の大当りであることを示す内容に変化するか否かの演出（第二の演出）を行い、結果を第一の表示手段に反映させる（第一の演出）。
【０８４６】

本発明は、上記実施例１に限られず、種々の変形が可能である。
例えば、第一の表示手段が移動可能であってもよいし、第二の表示手段が移動可能であってもよいし、第一の表示手段および第二の表示手段の両方が移動可能であってもよい。
また、第一の表示手段および第二の表示手段の両方の表示手段が動く構成であって、一方の表示手段が動かない場合であっても、他方の表示手段が動くことで、相対的な位置関係が変化するので、第一の表示手段と第二の表示手段とは、第一の位置関係、第二の位置関係を取ることができる。
【０８４７】
また、上記パチンコ機１００は、第二の表示手段の第二の表示領域が第一の表示手段で隠される構成であってもよい。
また、上記パチンコ機１００は、第一の表示手段と第二の表示手段とが演出の間に第一、第二の位置関係とは異なる第三の位置関係を取るような構成であってもよい。上記パチンコ機１００は、第一の表示手段と第二の表示手段とが第一の演出と第二の演出との間に第三の位置関係で第三の演出が行われる構成であってもよい。また、第一の演出は第二の演出の結果に間接的に対応する関係性を有していてもよい。
また、第一、第二の位置関係において、第一、第二表示領域のいずれかが隠される構成でなくてもよい。例えば、第一の表示手段と第二の表示手段との距離が、第一の位置関係と第二の位置関係で異なり、第一、第二の位置関係のいずれでも第一の表示手段と第二の表示手段とが重ならなくてもよい。この場合にも、パチンコ機１００は、表示手段が移動することにより遊技者にインパクトを与え、複数の表示手段による演出の関連性を分かりやすく報知できる場合がある。
例えば第一の表示領域や第二の表示領域の前側に別の演出可動体が移動してくる場合が想定されるが、第一の表示手段と第二の表示手段との前後関係の位置関係は変化しないため、演出可動体の動作有無に影響することなく本発明は適用可能である。
【０８４８】
また、上記パチンコ機１００は、第一の演出を第二の表示手段で行い、第二の演出を第一の表示手段で行ってもよい。第一の表示手段と第二の表示手段との間での演出の関連性が薄い場合であっても第一の表示手段または第二の表示手段を移動させる場合がある。例えば、第一の表示手段または第二の表示手段を移動を単なる予告として使用すれば、第一の表示手段または第二の表示手段を演出可動体（役物）として用いることができる。
【０８４９】
第一の表示手段と第二の表示手段との大きさは同じであってもよい。第一の表示手段と第二の表示手段との大小関係の判断は、第一の表示手段の第一の表示領域と第二の表示手段の第二の表示領域との大きさだけに着目してもよいし、第一の表示手段と第二の表示手段との全体の大きさに着目してもよい。
【０８５０】
（実施例２）
次に、図１０１～図１１０を用いて本実施の形態の実施例２によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１０１（ａ）～図１１０（ｂ）はこの順に、実施例２によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。
【０８５１】
図１０１（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。
【０８５２】
図１０１（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が３個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、３個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１３が表示され、３個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１

２、ａ１３はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。

【０８５３】

また、現在の遊技状態は、特図低確率状態であり、かつ非電サポ状態である通常状態である。第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態が通常状態であることを報知するために「通常モード」という文字画像が表示されている。

【０８５４】

図１０１（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１０１（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１０１（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０８５５】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０８５６】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１０１（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０１（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１３は消去される。

【０８５７】

この特図１変動遊技中に特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞し、当該特図変動遊技の実行中に以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップＳ２１００のＮｏ）、次いで特図１始動口２３０への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図１始動情報に基づいて図７９（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルを参照して事前判定結果が大当りであると判定し（ステップＳ２２０３のＹｅｓ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ａ」と決定し（ステップＳ２２０５）、図８１に示す特図１変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば４５０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。

【０８５８】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、図９４

に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「通→Ａ」に当選して、第二装飾図柄表示装置使用パターンであると判定し（ステップＳ２３０３のＹｅｓ）、図８６に示す演出開始タイミング決定テーブルを参照して演出開始タイミング抽選を実行して「保留２で変化」を選択し（ステップＳ２３０９）、保留変化の抽選１の抽選結果に対応する保留表示画像の表示態様の情報と、保留変化演出の演出開始タイミングとの情報を含むコマンドを第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９に出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１０１（ｃ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ１３が特図１保留表示領域２０８ｄ１に表示される。

【０８５９】

この特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１０１（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。

【０８６０】

また、「装飾３－装飾３－装飾７」は、本実施例によるパチンコ機１００では、いわゆるチャンス目であり、３つ目に保留されている特図１変動遊技で大当りとなる可能性がある（または、チャンス目が停止した場合に大当りとなる可能性が高い）ことを先読み予告している。

【０８６１】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に開始される、図１０１（ｅ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して、特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓ（はずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０８６２】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０８６３】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１０１（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０１（ｅ）に示すように、保留表示画像ａ１２は消去される。

【０８６４】

本例では、２番目に保留されている始動情報の取得時の始動情報取得時第１副制御部予告処理の演出開始タイミング抽選において、「保留２で変化」を選択している。このため、図１０１（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９に「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」の文字画像とが表示されて保留変化演出が開始される。保留変化演出の開始時では、初めに、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動し、その後、「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」の文字画像とが第二装飾図柄表示装置２０９に表示されてもよいし、初めに、「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」の文字画像とが第二装飾図柄表示装置２０９に表示され、その後、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動してもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９の初期位置から第二の位置に移動と、第二装飾図柄表示装置２０９での「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」の文字画像との表示が同時に行われてもよい。

【０８６５】

また、本実施例では、保留変化演出の実行中には、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動するようになっている。

【０８６６】

保留変化演出が開始されると、図１０１（ｆ）に示すように、保留表示画像の表示態様として設けられている、白色円形の「通常保留」の画像、隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像および番長の「保留Ｂ」と、「ボタンで止めろ」という文字画像とが、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される白色円形の「通常保留」の画像、隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像および番長の「保留Ｂ」は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている保留表示画像ａ１１、ａ１２の表示サイズよりも大きい表示サイズで表示される。

【０８６７】

次いで、図１０２（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９において、図中下向きの矢印で示すように「通常保留」、「保留Ａ」および「保留Ｂ」の画像が上から下に移動（回転）する演出が開始され、さらに、チャンスボタン１３６の押下を促す操作要求画像が表示される。操作要求画像では、チャンスボタン１３６を模したチャンスボタン画像を中央に配し、その上部に「ＰＵＳＨ」という文字列を配し、その下部にチャンスボタン１３６の押下（操作）を受け付ける操作有効期間を示す有効期間画像を配している。本例での有効期間画像は横に長い枠形状を有しており、当初は当該枠形状内で有効期間の全期間を所定色の棒状で示し、期間の経過とともに所定色の棒状の部分が徐々に短くなるように表示されるようになっている。

【０８６８】

図１０２（ｂ）は、図１０２（ａ）に示す構成に加えて図中右上方にチャンスボタン１３６を模式的に示している。図１０２（ｂ）に示すように、遊技者がチャンスボタン１３６を押下すると、保留変化の抽選１の抽選結果に基づく隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている保留表示画像ａ１１、ａ１２の表示サイズよりも大きい表示サイズで表示される。

【０８６９】

また、保留変化演出中では、遊技者がチャンスボタン１３６を押下すると、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動するようにしてもよい。

【０８７０】

隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示されると、保留変化演出の結果が第一装飾図柄表示装置２０８での保留表示画像に反映される。このため、図１０２（ｃ）に示すように、予告に係る２番目の保留に対応する保留表示画像ａ１２が「通常保留」から「保留Ａ」の表示態様に変化する。また、図１０２（ｃ）に示す例では、第一装飾図柄表示装置２０８に「保留Ａ」の表示態様で保留表示画像ａ１２が表示され、第二装飾図柄表示装置２０９に「保留Ａ」の画像が表示されており、保留変化演出の

結果が第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とで同時に表示されている。

【０８７１】

保留変化変出の演出時間は、例えば、５０００ｍｓであり、当該特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓであるので、当該特図１変動遊技内で保留変化演出を終了させることができる。

【０８７２】

当該特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１０２（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、２番目に保留されている特図１変動遊技についての先読み予告をするチャンス目である。

【０８７３】

また、図１０２（ｄ）に示すように、保留表示画像が「通常保留」以外の表示態様で表示されて、先読み予告が実行されている場合には、第二装飾図柄表示装置２０９に「先読み保留変化中」という文字画像が表示される。また、保留変化演出の終了後には、第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置に移動する。

【０８７４】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に開始される、図１０２（ｅ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して、特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓ（はずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０８７５】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０８７６】

以上の処理が終了すると、特図変動遊技が開始され、図１０２（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０２（ｅ）に示すように、保留表示画像ａ１１は「保留Ａ」の表示態様で表示される。

【０８７７】

また、当該特図１変動遊技の開始後、特図１始動口２３０に２個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された２つの特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。本例では、特図先読み処理の結果についての説明は省略する

。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【０８７８】

保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図１０２（ｅ）に示すように、保留表示画像ａ１２、ａ１３はいずれも「通常保留」の表示態様で表示される。

【０８７９】

当該特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１０２（ｆ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、１番目に保留されている特図１変動遊技についての先読み予告をするチャンス目である。

【０８８０】

また、当該特図１変動遊技の終了前に、特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。本例では、特図先読み処理の結果についての説明は省略する。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【０８８１】

保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図１０２（ｆ）に示すように、保留表示画像ａ１４は「通常保留」の表示態様で表示される。

【０８８２】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１０３（ａ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１０３（ａ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ａ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は４５０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０８８３】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で「パンダ」の画像による予告を実行することに当選し（ステップＳ２４０１）、通常共通予告のコマンドを出力し（ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行すると判定し（ステップＳ２５０３のＹｅｓ）、当該特図１変動遊技ではリーチＡのス

ーパーリーチ演出が実行されるので所定期間であると判定し（ステップＳ２５０５のＹｅｓ）、普図変動遊技で「普図Ｂ」の当りに当選するので電チューロング開放報知演出のみの実行を選択し（ステップＳ２５０７）、普図演出コマンドを出力し（ステップＳ２５１１）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０８８４】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１０３（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０３（ａ）に示すように、保留表示画像ａ１４は消去される。

【０８８５】

隻眼のパンダの「保留Ａ」の表示態様の保留表示画像での先読み予告に係る特図変動遊技が開始されると、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動して、第二装飾図柄表示装置２０９に「爺」のキャラクタ画像と、「熱いかも」という文字画像が表示されて実行中の特図１変動遊技の予告が行われる。この際、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動するのと、「爺」のキャラクタ画像とおよび「熱いかも」という文字画像とが表示されるのとは同時に行われてもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置へ移動した後に、「爺」のキャラクタ画像とおよび「熱いかも」という文字画像が表示されてもよいし、「爺」のキャラクタ画像とおよび「熱いかも」という文字画像が表示された後に、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置へ移動してもよい。

【０８８６】

また、先読み予告に係る特図変動遊技の実行中には、第二装飾図柄表示装置２０９に当該特図変動遊技を予告する変動アイコン（詳細は後述）を表示してもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９での表示は、保留表示画像（保留アイコン）の変化予告としての機能を有していてもよい。

【０８８７】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始されてから所定時間経過後に、図１０３（ｂ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂと重なる演出表示領域２０８ｄに「パンダ」を表したキャラクタ画像が表示されて通常共通予告の演出が実行されていることが報知される。また、通常共通予告の開始時には、第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置に移動する。

【０８８８】

演出表示領域２０８ｄに「パンダ」を表したキャラクタ画像が表示されてから所定時間の経過後に、図１０３（ｃ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、演出表示領域２０８ｄに表示されていた「パンダ」に代えて、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９には「爺」のキャラクタ画像と、「チャンス」という文字画像とが表示されて、リーチ演出が実行されていることが報知される。

【０８８９】

リーチ演出が開始されてから所定時間の経過後に、図１０３（ｄ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右上方において、図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂで「装飾７」を表示し、図柄表示領域２０８ｂで装飾図柄を変動表示し、装飾図柄の変動がリーチになっていることを表示し、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「サボハニ」（サボテンと埴輪をモチーフとしたキャラクタ）を表したキャラクタ画像を表示して、リーチＡの演出を実行する。

【０８９０】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「上に注目せよ！」という文字画像が表示される。演出表示領域２０８ｄには、第二装飾図柄表示装置２０９を遊技者に注目させるような画像が表示されればよい。例えば、「上に注目せよ！」とい

う文字画像に代えて、エフェクト画像やアニメーションを表示して、遊技者に第二装飾図柄表示装置２０９を注目させるようにしもてよい。

【０８９１】

また、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９には「リーチＡ」という文字画像が表示されてリーチＡの演出が実行されていることが報知される。

【０８９２】

その後、図１０３（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９には、当該リーチ演出において、中図柄表示領域２０８ｂに停止表示されれば大当りとなる「装飾７」と、はずれとなる「装飾６」との装飾図柄の対決演出が開始される。第二装飾図柄表示装置２０９での装飾図柄の対決演出は、第一装飾図柄表示装置２０８で実行される装飾図柄の図柄変動表示の結果を表示するようになっている。

【０８９３】

また、当該特図１変動遊技の実行中に実行されていた普図変動遊技で「普図Ｂ」の当りに当選した。リーチＡのスーパーリーチ演出の実行中であったので、普図装飾図柄変動ゲームは実行されなかったが、普図変動遊技の終了後に、電チュー（特図２始動口２３２）がロング開放する。電チューロング開放を報知するため、第一装飾図柄表示装置２０８の普図演出表示領域８００には、図８９に示す「吉宗」のキャラクタ画像を用いた電チューロング開放報知演出が実行される。これにより、遊技者は、電チューのロング開放を認識することができるので、今まで左打ちで行っていた遊技を右打ちに代えて、特図２始動口２３２に遊技球を入賞されることができる。

【０８９４】

装飾図柄の対決演出が開始されてから所定時間経過後、図１０３（ｆ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９では、「装飾７」と「装飾６」とが押し合う対決演出が開始される。本例では、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾７」が停止表示されれば大当りであるので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「６を押し出せ！」という文字画像が表示される。また、リーチＡの演出である装飾図柄の対決演出の実行中には、第二装飾図柄表示装置２０９では当該対決演出が優先して実行され、普図変動遊技についての演出は実行されない。

【０８９５】

また、電チューロング開放時に遊技者が右打ちを行ったので、特図２始動口２３２に２個の遊技球が入賞する。主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップＳ２１００のＮｏ）、次いで特図１始動口２３０への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＮｏ）、事前判定を行わなかった未判定の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。このため、第１副制御部４００は、未判定の情報を含むコマンドを受信した場合には、図９４に示す始動情報取得時第１副制御部予告処理を実行しないようになっている。このため、第一装飾図柄表示装置２０８の特図２保留表示領域２０８ｄには、いずれも「通常保留」の表示態様で保留表示画像ａ２１、ａ２２が表示され、合計２個の特図２変動遊技が保留されたことが報知される。また、電チューロング開放中であるので、普図演出表示領域８００では電チューロング開放報知演出が実行される。

【０８９６】

図１０３（ｆ）に示す「装飾７」と「装飾６」とが押し合う対決を開始してから所定時間経過後、図１０３（ａ）に示すように、六角星状のエフェクト画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の一部と重なる第二の位置に移動する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との位置関係が変化して、第一装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａと第二装飾図柄表示装置２０９とが重なり、左図柄表示領域２０８ａに表示されている「装飾７」の上半分が隠される。第二装飾図柄表示装置２０９は、

第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾７」の下半分とつながるように、左図柄表示領域２０８ａでの「装飾７」のうち隠れている上半分を表示する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って左側の装飾図柄「装飾７」の全体が遊技者に視認可能に表示される。

【０８９７】

また、装飾図柄の対決演出の結果が表示されるのを示唆するために、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「どうだ？」という文字画像が表示される。

【０８９８】

また、電チューのロング開放中であるので、普図演出表示領域８００では、電チューロング開放報知演出が実行されている。このため、遊技者は右打ちを続けたので、特図２始動口２３２にさらに２個の遊技球が入賞する。主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップＳ２１００のＮｏ）、次いで特図１始動口２３０への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＮｏ）、事前判定を行わなかった未判定の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。このため、第１副制御部４００は、未判定の情報を含むコマンドを受信した場合には、図９４に示す始動情報取得時第１副制御部予告処理を実行しないようになっている。このため、第一装飾図柄表示装置２０８の特図２保留表示領域２０８ｄには、いずれも「通常保留」の表示態様で保留表示画像ａ２３、ａ２４が表示され、合計４個の特図２変動遊技が保留されたことが報知される。

【０８９９】

図１０４（ｂ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動してから所定時間経過後、装飾図柄の対決演出の結果が表示される。本例では、当該特図１変動遊技は大当りであるので、「装飾７」が勝利し、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾７」が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９では、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾７」よりも大きい表示サイズで「装飾７」を表示する。また、「装飾７」が勝利して、大当りになるので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに「おめでとう」という文字画像が表示される。また、電チューロング開放は終了したので、普図演出表示領域８００での電チューロング開放演出は終了する。

【０９００】

図柄変動表示が開始されてから例えば４５０００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図１０４（ｃ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには、装飾図柄の対決演出の結果である「装飾７」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＡ当り」であることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９には、大当りに当選したことを報知するため「大当り」という文字画像が表示される。また、図示は省略するが、特図１表示装置２１２には「特図Ａ」が停止表示される。

【０９０１】

図１０４（ｄ）は、大当り遊技が開始された状態を示している。本実施の形態によるパチンコ機１００は、図７６に示すように、大当り中は右打ちで遊技を行う。このため、第二装飾図柄表示装置２０９には「大当り中右打ち」という文字画像が表示され、遊技者に右打ちで大当り遊技を進めることを報知する。また、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに重なる演出表示領域２０８ｄに「パンダ」のキャラクタ画像が表示されて、大当り遊技中の演出が実行される。

【０９０２】

また、図１０４（ｄ）に示すように、特図１保留表示領域２０８ｄ１および特図２保留表示領域２０９ｄ２に表示されていた保留表示画像は、大当り遊技中には消去される。

【０９０３】

また、電チューロング開放時の特図２始動口２３２への遊技球の入賞に基づいた始動情

報の取得時には、非電サポ中であっても特図先読み処理を行ってもよい。本例では、１つ目に保留されている特図２変動遊技についての先読み予告処理の結果、大当りになると判定された。このため、図１０４（ｅ）に示すように、現在保留されている特図２変動遊技で大当りとなることを予告するため、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９には「保留連確定」という文字画像と、「サボハニ」と「ボクサーの女の子」とのキャラクタ画像が表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動するのと、「保留連確定」という文字画像および「サボハニ」と「ボクサーの女の子」とのキャラクタ画像が表示されるのとは、同時に行われてもよいし。いずれかが先に行われてもよい。

【０９０４】

また、図１０４（ｅ）は、当該大当り遊技が８Ｒまで進んだ状態を示している。大当り遊技中では、現在のラウンド数と右打ちの報知とが第二装飾図柄表示装置２０９で行われるが、図１０４（ｅ）で示す時点では、第二装飾図柄表示装置２０９では、保留連確定の予告が行われている。このため、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには「８Ｒ中右打ち」という文字画像が表示される。

【０９０５】

第二装飾図柄表示装置２０９での保留連確定の予告が終了すると、図１０４（ｆ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９には「８Ｒ中右打ち」という文字画像が表示される。

【０９０６】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには「超激熱確定」という文字画像が表示されて、保留されている特図２変動遊技での大当り（熱い保留）の予告される。

【０９０７】

図１０５（ａ）は、大当り遊技終了時の状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９には、「大当り終了」という文字画像と「爺」のキャラクタ画像とが表示される。また、「特図Ａ」の大当りに基づく大当り遊技終了後には、遊技状態は特図高確率状態および普図高確率状態（電サポ状態）に移行する。第二装飾図柄表示装置２０９には「次回確変」という文字画像が表示されて、次回の特図変動遊技から特図高確率状態に移行することが報知される。

【０９０８】

図１０５（ｂ）は、大当り遊技が終了した後の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８では、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに前回の装飾図柄の停止表示である「装飾７－装飾７－装飾７」が表示され、特図１保留表示領域２０８ｄ１では、保留表示画像ａ１１、ａ１２、ａ１３が表示され合計３個の特図１変動遊技が保留されていることが報知され、特図２保留表示領域２０８ｄ２では、保留表示画像ａ２１、ａ２２、ａ２３、ａ２４が表示され合計４個の特図２変動遊技が保留されていることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には「確変中」という文字画像が表示され、遊技状態が特図高確率状態に移行したことが報知される。

【０９０９】

本実施の形態によるパチンコ機１００は、特図２優先変動機である。このため、特図１変動遊技と特図２変動遊技の両方が保留されている場合には、特図２変動遊技から消化される。大当り遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０５（ｃ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０５（ｃ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消

去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ａ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は４５０００ｍｓ（リーチＡ当り）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９１０】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選し（ステップＳ２４０１）通常共通予告のコマンドを出力し（ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９１１】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０５（ｃ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０５（ｃ）に示すように、保留表示画像ａ２４は消去される。

【０９１２】

当該特図２変動遊技の開始から所定時間経過後、図示は省略するが通常共通予告が行われ、次いで、図１０５（ｄ）に示すように、リーチＡのリーチ演出が実行される。左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には「リーチ！」という文字画像が表示されて、リーチ演出が実行されていることが報知される。

【０９１３】

図柄変動表示が開始されてから例えば４５０００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図１０５（ｅ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには「装飾７」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図２変動遊技が「リーチＡ当り」であることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態を示す「確変中」という文字画像が表示されている。また、図示は省略するが、特図２表示装置２１４には「特図Ａ」が停止表示される。

【０９１４】

図１０６（ａ）は、大当り遊技終了時の状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９には、「大当り終了」という文字画像と「爺」のキャラクタ画像とが表示される。また、「特図Ａ」の大当りに基づく大当り遊技終了後には、遊技状態は特図高確率状態および普図高確率状態（電サポ状態）に移行する。第二装飾図柄表示装置２０９には「次回確変」という文字画像が表示されて、次回の特図変動遊技から特図高確率状態に移行することが報知される。

【０９１５】

図１０６（ｂ）は、大当り遊技が終了した後の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８では、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに前回の装飾図柄の停止表示である「装飾７－装飾７－装飾７」が表示され、特図１保留表示領域２０８ｄ１では、保留表示画像ａ１１、ａ１２、ａ１３が表示され合計３個の特図１変動遊技が保留されていることが報知され、特図２保留表示領域２０８ｄ２では、保留表示画像ａ２１、ａ２２、ａ２３が表示され合計３個の特図２変動遊技が保留されていることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には「確変中」という文字画像が表示され、遊技状態が特図高確率状態に移行したことが報知される。

【０９１６】

大当り遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０６（ｃ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０６（ｃ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９１７】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９１８】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０６（ｃ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０６（ｃ）に示すように、保留表示画像ａ２３は消去される。

【０９１９】

図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後、図１０６（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾７－装飾２」が停止表示されて、当該特図２変動遊技が「はずれ」であることが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態を示す「確変中」という文字画像が表示されている。また、図示は省略するが、特図２表示装置２１４には「特図Ｉ」が停止表示される。

【０９２０】

前回の特図２変動遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０６（ｅ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０６（ｅ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９２１】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊

技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９２２】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０６（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０６（ｅ）に示すように、保留表示画像ａ２２は消去される。

【０９２３】

本例では、図１０６（ｆ）に示すように、当該特図２変動遊技の実行中に保留変化演出が開始される。本例では、現在の遊技状態が電サポ中であるので、保留変化演出の対象は特図２変動遊技の保留である。保留変化演出が開始されると、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動し、「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」という文字画像とが第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。

【０９２４】

このように、遊技状態が電サポ中である場合には、保留変化演出を所定の確率で実行してもよい。本実施例での時短中よりも特図２変動遊技の変動時間を短縮して電サポ中の遊技を行う加速装置を用いたパチンコ機では、所定の確率で保留変化演出が実行されると、特図２変動遊技についての先読み予告が行われているように演出することができる場合がある。また、保留変化演出の実行中には、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動するようになっている。

【０９２５】

図１０７（ａ）に示すように、保留変化演出が開始されると、保留表示画像の表示態様として設けられている、白色円形の「通常保留」の画像、隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像および番長の「保留Ｂ」と、「ボタンで止めろ」という文字画像とが、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。

【０９２６】

また、図１０７（ａ）に示す時点では、保留変化演出は終了していないが、図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓ経過しているので、図１０７（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾２－装飾３－装飾９」が停止表示されて、当該特図２変動遊技が「はずれ」であることが報知される。また、図示は省略するが、特図２表示装置２１４には「特図Ｉ」が停止表示される。

【０９２７】

このように、保留変化演出は、演出開始時に実行されている特図変動遊技内で終了せずに、次の特図変動遊技に亘って実行される場合がある。

【０９２８】

また、当該特図２変動遊技の実行中に、特図２始動口２３２に２個の遊技球が入賞し、以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された２つの特図２始動情報のそれぞれについて図９２に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中であると判断し（ステップＳ２１００のＹｅｓ）、次いで特図２始動口２３２への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図２始動情報に基づいて図７９（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルを参照して事前判定結果がはずれであると判定し（ステップＳ２１０３のＮｏ、ステップＳ２１０７のＮｏ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ｉ」と決定し（ステップＳ２２１１）、図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば１０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。

【０９２９】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、それぞれの始動情報について、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「通常」に当選して、第二装飾図柄表示装置使用パターンでないと判定し（ステップＳ２３０３のＮｏ）、図８５に示すガセ演出抽選テーブルを参照してガセ演出抽選を実行し（ステップＳ２３０５）、ガセ演出抽選において「ガセ演出非実行」を選択したので、ガセ演出を実行しないと判定し（ステップＳ２３０７のＮｏ）、コマンドを出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１０７（ａ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ２２、ａ２３が特図２保留表示領域２０８ｄ２に表示される。

【０９３０】

前回の特図２変動遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０７（ｂ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０７（ｂ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９３１】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９３２】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０７（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０７（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ２３は消去される。

【０９３３】

また、図１０７（ｂ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９において、図中下向きの矢印で示すように「通常保留」、「保留Ａ」および「保留Ｂ」の画像が上から下に移動（回転）する演出が実行され、さらに、チャンスボタン１３６の押下を促す操作要求画像が表示される。

【０９３４】

図１０７（ｃ）は、図１０７（ｂ）に示す構成に加えて図中右上方にチャンスボタン１３６を模式的に示している。図１０７（ｃ）に示すように、遊技者がチャンスボタン１３６を押下すると、「通常保留」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される「通常保留」の画像は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている保留表示画像ａ１１～ａ１３、ａ２１～ａ２３の表示サイズよりも大きい表示サイズで表示される。

【０９３５】
本例では、保留変化演出で「通常保留」で表示されている保留表示画像ａ２１～ａ２３の表示態様が変化していない。このため、本例の保留変化演出はガセ演出である。このため、第二装飾図柄表示装置２０９には「残念」という文字画像が表示される。
【０９３６】
このように、本例では、２回の特図２変動遊技に亘って保留変化演出のガセ演出が実行されている。また、ガセ演出であったので、いずれの保留表示画像の表示態様は変化しない。このため、いずれの保留について保留変化演出のガセ演出が行われたのか遊技者にとって不明である。このため、先読み予告演出としてのガセ演出の出現頻度を高めることができる場合がある。
【０９３７】
保留変化演出のガセ演出とほぼ同時に、当該特図２変動遊技が開始されてから所定時間（７０００ｍｓ）が経過し、不図示の特図２表示装置２１４に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１０７（ｃ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾２－装飾７－装飾３」が停止表示されて、当該特図２変動遊技がはずれであることが報知される。
【０９３８】
また、当該特図２変動遊技の実行中に特図２始動口２３２に１個の遊技球が入賞し、以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中であると判断し（ステップＳ２１００のＹｅｓ）、次いで特図２始動口２３２への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図２始動情報に基づいて図７９（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルを参照して事前判定結果がはずれであると判定し（ステップＳ２１０３のＮｏ、ステップＳ２１０７のＮｏ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ｉ」と決定し（ステップＳ２１１１）、図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば１０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。
【０９３９】
これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、始動情報について、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「通常」に当選して、第二装飾図柄表示装置使用パターンでないと判定し（ステップＳ２３０３のＮｏ）、図８５に示すガセ演出抽選テーブルを参照してガセ演出抽選を実行し（ステップＳ２３０５）、ガセ演出抽選において「ガセ演出非実行」を選択したので、ガセ演出を実行しないと判定し（ステップＳ２３０７のＮｏ）、コマンドを出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１０７（ｃ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ２３が特図２保留表示領域２０８ｄ２に表示される。
【０９４０】
前回の特図２変動遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０７（ｄ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０７（ｄ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該

特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は１０００ｍｓ（超短縮はずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９４１】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９４２】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０７（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０７（ｄ）に示すように、保留表示画像ａ２３は消去される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、現在の遊技状態を示す「確変中」という文字画像が表示されている。

【０９４３】

図柄変動表示が開始されてから例えば１０００ｍｓの経過後、図１０７（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾９－装飾２」が停止表示されて、当該特図２変動遊技が「はずれ」であることが報知される。また、図示は省略するが、特図２表示装置２１４には「特図Ｉ」が停止表示される。

【０９４４】

また、図１０７（ｅ）に示すように、装飾図柄の停止表示中に保留変化演出が開始される。本例では、現在の遊技状態が電サポ中であるので、保留変化演出の対象は特図２変動遊技の保留である。本例では、保留変化演出が開始されると、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置のままで、「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」という文字画像とが第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。

【０９４５】

前回の特図２変動遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０７（ｆ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０７（ｆ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は１０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９４６】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の

第１副制御部予告処理を終了する。
【０９４７】
以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０７（ｆ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。
【０９４８】
また、保留変化演出が開始されたので、図１０７（ｆ）に示すように、保留表示画像の表示態様として設けられている、白色円形の「通常保留」の画像、隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像および番長の「保留Ｂ」と、「ボタンで止めろ」という文字画像とが、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。
【０９４９】
また、保留変化演出の開始後に、特図２始動口２３２に１個の遊技球が入賞し、以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中であると判断し（ステップＳ２１００のＹｅｓ）、次いで特図２始動口２３２への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図２始動情報に基づいて図７９（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルを参照して事前判定結果がはずれであると判定し（ステップＳ２１０３のＮｏ、ステップＳ２１０７のＮｏ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ｉ」と決定し（ステップＳ２２１１）、図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば１０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。
【０９５０】
これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、始動情報について、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「通常」に当選して、第二装飾図柄表示装置使用パターンでないと判定し（ステップＳ２３０３のＮｏ）、図８５に示すガセ演出抽選テーブルを参照してガセ演出抽選を実行し（ステップＳ２３０５）、ガセ演出抽選において「ガセ演出非実行」を選択したので、ガセ演出を実行しないと判定し（ステップＳ２３０７のＮｏ）、コマンドを出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１０７（ｆ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ２２が特図２保留表示領域２０８ｄ２に表示される。
【０９５１】
また、保留変化演出の開始後、さらに、特図２始動口２３２に１個の遊技球が入賞し、以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中であると判断し（ステップＳ２１００のＹｅｓ）、次いで特図２始動口２３２への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図２始動情報に基づいて図７９（ａ）に示す当否判定用高確率テーブルを参照して事前判定結果が大当りであると判定し（ステップＳ２１０３のＹｅｓ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ａ」と決定し（ステップＳ２２０５）、図８２に示す特図２変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば６５０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。
【０９５２】
これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、始動情報について、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「通→Ｂ」に当選して、第二装飾図柄表示装置使用パターンであると判定し（ステップＳ２３０３のＹｅｓ）、図８６に示

す演出開始タイミング決定テーブルを参照して演出開始タイミング抽選を実行して「保留２で変化」を選択し（ステップＳ２３０９）、コマンドを出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１０７（ｆ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ２３が特図２保留表示領域２０８ｄ２に表示される。

【０９５３】

保留変化演出開始後には、図１０８（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９において、図中下向きの矢印で示すように「通常保留」、「保留Ａ」および「保留Ｂ」の画像が上から下に移動（回転）する演出が実行され、さらに、チャンスボタン１３６の押下を促す操作要求画像が表示される。

【０９５４】

また、当該特図２変動遊技が開始されてから所定時間（１０００ｍｓ）が経過し、不図示の特図２表示装置２１４に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１０８（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されて、当該特図２変動遊技がはずれであることが報知される。

【０９５５】

また、当該特図２変動遊技の実行中に、特図２始動口２３２に１個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２に示す特図先読み処理を実行する。本例では、特図先読み処理の結果についての説明は省略する。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【０９５６】

保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図１０８（ａ）に示すように、保留表示画像ａ２３、ａ２４はいずれも「通常保留」の表示態様で表示される。

【０９５７】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１０８（ｂ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０８（ｂ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は１０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９５８】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０４）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９５９】
以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０８（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０８（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ２４は消去される。
【０９６０】
また、保留表示画像ａ２２で表示されている保留については、２番目の保留になると表示態様が「保留Ｂ」の表示態様に変化することが選択されている。本例では、既に実行されている保留変化演出中で、番長の「保留Ｂ」に変化することが報知される。第二装飾図柄表示装置２０９に「保留Ｂ」の画像が表示される。また、遊技者がチャンスボタン１３６を押下したことに基づいて、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動する。また、本例では、保留変化演出が２回の特図変動遊技に亘って実行されている。
【０９６１】
保留変化演出の終了後には、図１０８（ｃ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置に移動する。初期位置に移動後の第二装飾図柄表示装置２０９には、保留変化演出の結果である番長の「保留Ｂ」の画像が表示されている。また、保留変化演出が終了したので、保留表示画像ａ２２の表示態様が「保留Ｂ」に変化する。
【０９６２】
本例では、保留変化演出の開始時（図１０７（ｅ）に示す時点）で保留されていなかった特図２変動遊技についての保留表示画像の表示画像が変化している。この場合には、遊技状態が特図高確率状態であり、大当りに当選する確率が高く、時短状態（電サポ状態）により特図２変動遊技の変動時間が短いことにより、保留変化演出開始時には大当りになる特図変動遊技や熱い特図変動遊技がない状態であっても、保留変化演出中の保留増加により、大当りになる特図変動遊技や熱い特図変動遊技が保留される可能性が高く、偶発的な演出を行うことができる場合がある。
【０９６３】
また、保留変化演出終了後に、当該特図２変動遊技が開始されてから所定時間（１０００ｍｓ）が経過し、不図示の特図２表示装置２１４に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１０８（ｃ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図２変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」の停止表示は、２番目に保留されている特図２変動遊技について先読み予告をするチャンス目である。
【０９６４】
前回の特図２変動遊技が終了してから所定時間の経過後に図１０８（ｄ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０８（ｄ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は１０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。
【０９６５】
また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊

技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２４０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９６６】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０８（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０８（ｄ）に示すように、保留表示画像ａ２３は消去される。

【０９６７】

また、図１０８（ｄ）に示すように、保留表示画像が「通常保留」以外の表示態様で表示されて、先読み予告が実行されている場合には、第二装飾図柄表示装置２０９に「先読み保留変化中」という文字画像と、先読み予告の保留表示画像の表示態様に対応する番長の「保留Ｂ」の画像とが表示される。第二装飾図柄表示装置２０９の番長の「保留Ｂ」の表示画像の表示サイズは、第一装飾図柄表示装置２０８での保留表示画像ａ２１の表示サイズと同じにしてもよいし、第二装飾図柄表示装置２０９の番長の「保留Ｂ」の表示画像の表示サイズを一装飾図柄表示装置２０８での保留表示画像ａ２１の表示サイズよりも大きくしてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９に番長の「保留Ｂ」の表示画像を表示しなくてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９に番長の「保留Ｂ」の表示画像以外の画像（例えば、番長以外のキャラクタ画像）を表示してもよい。

【０９６８】

当該特図２変動遊技が開始されてか１０００ｍｓの経過後に、図１０８（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図２変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、１番目に保留されている特図１変動遊技についての先読み予告をするチャンス目である。

【０９６９】

また、当該特図２変動遊技の実行中に、特図２始動口２３２に２個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２に示す特図先読み処理を実行する。本例では、特図先読み処理の結果についての説明は省略する。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【０９７０】

保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図１０８（ｆ）に示すように、保留表示画像ａ２３、ａ２４はいずれも「通常保留」の表示態様で表示される。

【０９７１】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１０８（ｆ）に示すように、次の特図２変動遊技が開始される。図１０８（ｆ）に示す特図２変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先に記憶された特図２乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図２乱数値の組の記憶を消去して残余の特図２乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図２保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図２乱数値記憶領域の最先の特図２乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図２先読み結果記憶部の最先の特図２先読み結果の情報を消去するとともに、特図２先読み数記憶領域に記憶された特図２先読み数を１減算する。また、主制御部３

００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図２変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ａ」）となり、特図２変動遊技の変動時間は６５０００ｍｓ（リーチＢ当り）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【０９７２】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選し（ステップＳ２４０１）、通常共通予告コマンドを出力し（ステップＳ２４０４）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【０９７３】

以上の処理が終了すると、特図２変動遊技が開始され、図１０８（ｆ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図２保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１０８（ｆ）に示すように、保留表示画像ａ２４は消去され、保留表示画像２１の表示態様は「通常保留」になる。

【０９７４】

また、先読み予告に係る特図変動遊技の開始前に第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていた番長の「保留Ｂ」の画像が、当該特図変動遊技の開始時には、別のキャラクタ画像である「爺」に表示が変化する。当該表示の変化は、アニメーションによる変化であってもよい。第二装飾図柄表示装置２０９には、「爺」の画像と、「熱いかも」という文字画像とが表示されて、実行中の特図変動遊技の予告（当該変動の予告）がなされる。

【０９７５】

図１０９（ａ）は、当該特図２変動遊技の実行中を示している。第二装飾図柄表示装置２０９には、当該変動の予告として変動アイコン（詳細は後述）を表示してもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される画像は、保留アイコン（保留表示画像）としての機能を有していてもよい。

【０９７６】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始されてから所定時間経過後に、図１０９（ｂ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂと重なる演出表示領域２０８ｄに「パンダ」を表したキャラクタ画像が表示されて通常共通予告の演出が実行されていることが報知される。演出表示領域２０８ｄに「パンダ」を表したキャラクタ画像が表示されてから所定時間の経過後に、図１０９（ｃ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、演出表示領域２０８ｄに表示されていた「パンダ」に代えて、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。第二装飾図柄表示装置２０９には「激熱」という文字画像が表示されて、熱い変動のリーチ演出が実行されていることが報知される。「激熱」という文字画像は、リーチ演出の報知と、当該変動の予告との機能を有している。また、リーチ演出が開始されると第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置から第二の位置に移動する。

【０９７７】

また、当該特図２変動遊技の実行中に、特図２始動口２３２に１個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された特図２始動情報について図９２に示す特図先読み処理を実行する。本例では、特図先読み処理の結果についての説明は省略する。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【０９７８】
保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図１０９（ｃ）に示すように、保留表示画像ａ２４は「通常保留」の表示態様で表示される。
【０９７９】
本例のリーチ演出はリーチＢの演出である。リーチＢの演出が開始されてから所定時間の経過後に、図１０９（ｄ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８では、左図柄表示領域２０８ａと重なる演出表示領域２０８ｄに「番長」のキャラクタ画像と、中図柄表示領域２０８ｂと重なる演出表示領域２０８ｄに「押せ」という文字画像と、右図柄表示領域２０８ｃと重なる演出表示領域２０８ｄにチャンスボタン１３６の所定部材が回転し、振動している状態のチャンスボタン１３６の画像と、演出表示領域２０８ｄに「連打で服を破れば大当り」という文字画像が表示され、リーチＢでのミッション演出が実行される。
【０９８０】
また、リーチＢのミッション演出実行時には、第一装飾図柄表示装置２０８で装飾図柄の変動表示が行われず、第二装飾図柄表示装置２０９で装飾図柄の変動表示が行われる。本例では、「装飾７－装飾７－装飾７」の大当りのリーチになっているので、左右に「装飾７」が表示され、その間で装飾図柄を変動表示し、装飾図柄の変動がリーチになっていることを表示する。
【０９８１】
図１０９（ｅ）に示すように、リーチＢのミッション演出実行時には、チャンスボタン１３６が回転、振動した状態になる。また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、チャンスボタン１３６の押下（操作）を受け付ける操作有効期間を示す有効期間画像が表示される。
【０９８２】
図１０９（ｅ）に示すように、遊技者がチャンスボタン１３６を所定回数連打すると、ミッションを達成し、図１０９（ｆ）に示すように、番長が服を破る画像が表示される。ミッション達成を報知する番長が服を破る画像は、第二装飾図柄表示装置２０９で番長の顔部分が表示され、第一装飾図柄表示装置２０８で番長の胴体部分が表示される。このように、第一装飾図柄表示装置２０８で実行されていたミッション演出の結果が、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って表示される。このため、本例では、ミッション達成時の画像を二つの表示装置で表示するので、ミッション達成時の画像を一つの表示装置で表示する場合よりも、大きな画像で表示することができる。また、このように二つの表示装置で、一つの画像を表示可能なように、第二装飾図柄表示装置２０９が移動して第一装飾図柄表示装置２０８に重なることができるようになっている。
【０９８３】
また、ミッション達成を報知するため、第二装飾図柄表示装置２０９には「やったぜ！」という文字画像が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、「装飾７」の表示と装飾図柄の変動表示に重なって、ミッション達成を報知する番長の顔が表示される。
【０９８４】
図１１０（ａ）に示すように、ミッション達成から所定時間の経過後には、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに服を破った「番長」の画像と、「装飾７」のリーチであることを示す「装飾７」とが表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９では、「装飾７」の表示と、装飾図柄の変動表示が行われ、リーチ演出が継続されている。
【０９８５】
また、図１１０（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８で表示されている「装飾７」と、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「装飾７」とは、「装飾７」のリーチであることを示す同種類の情報の表示である。本例では、第一装飾図柄表示装置

２０８で表示されている「装飾７」の方が第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「装飾７」よりも大きい表示サイズで表示されている。第一装飾図柄表示装置２０８で表示されている「装飾７」と第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「装飾７」との表示サイズの比は、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との大きさと比と対応している。なお、第一装飾図柄表示装置２０８で表示されている「装飾７」と第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「装飾７」との表示サイズの比は、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との大きさと比と対応していなくてもよい。

【０９８６】

リーチ演出Ｂの終了直前には、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置から第一の位置に移動し、当該移動時に、ミッション演出の結果に対応する「装飾７－装飾７－装飾７」が第一装飾図柄表示装置２０８に表示され、第二装飾図柄表示装置２０９で実行されていた装飾図柄の変動表示のリーチが第一装飾図柄表示装置２０８に反映される。

【０９８７】

図柄変動表示が開始されてから例えば６５０００ｍｓの経過後に、リーチＢの演出が終了して、図１１０（ｂ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには「装飾７」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図２変動遊技が「リーチＢ当り」であることが報知される。また、図示は省略するが、特図２表示装置２１４には「特図Ａ」が停止表示される。

【０９８８】

また、現在の遊技状態は特図高確状態であることを報知するため、第二装飾図柄表示装置２０９には「確変中」という文字画像が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、現在の遊技状態を報知するだけでなく、所定の演出を実行してもよい。

【０９８９】

次に、以上説明した本実施例によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図１０１～図１１０を参照しつつ説明する。

【０９９０】

（１）本実施例によるパチンコ機１００は、

遊技に少なくとも関連した第一の演出（例えば、「保留Ａ」または「保留Ｂ」の表示態様の保留表示画像を用いた先読み予告の演出）を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、

遊技に少なくとも関連した第二の演出（例えば、保留変化演出）を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と、

を少なくとも備えた遊技台であって、

前記第一の演出は、前記第二の演出の結果に関する表示を少なくとも含む演出である、

ことを特徴とする。

【０９９１】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、二つの表示手段を連動させた演出を行うことができる場合がある。

【０９９２】

（２）上記パチンコ機１００であって、

前記第二の表示手段は、前記第二の演出の結果を該第二の表示手段で少なくとも導出可能なものであり、

前記第一の表示手段は、前記第二の演出の結果に応じた表示を含む前記第一の演出を、少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする。

【０９９３】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第二の表示手段で第二の演出の結果を導

出するので、二つの表示手段の演出が連動することが遊技者に分かりやすくすることができる場合がある。

【０９９４】

（３）上記パチンコ機１００であって、

前記第一の表示手段は、第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第三の演出は、演出実行条件が成立した場合に少なくとも実行可能な演出であり、

前記第三の演出は、遊技に関する報知を少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記第三の演出に少なくとも関連する演出である、

ことを特徴とする。

【０９９５】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第三の演出により演出実行条件が成立したことを迅速かつ確実に報知しつつ（例えば、保留の増加の報知）、第二の表示手段で関連する演出を行うことで、面白味を持たせることができる場合がある。

【０９９６】

（４）上記パチンコ機１００であって、

前記第一の表示手段は、遊技に関する報知として複数の報知態様のうちの一の報知態様で表示可能なものであり、

前記複数の報知態様のうちの少なくとも一の報知態様は、第一の報知態様（例えば、「通常保留」の表示態様）であり、

前記複数の報知態様のうちの少なくとも一の報知態様は、第二の報知態様（例えば、「保留Ａ」または「保留Ｂ」の表示態様）であり、

前記第一の表示手段は、第一の報知態様を少なくとも含む前記第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の報知態様および前記第二の報知態様を少なくとも含む前記第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の表示手段は、前記第二の演出の結果に応じて、前記第二の報知態様を含む前記第一の演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする。

【０９９７】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、最初に第三の演出で表示された表示態様が第二の演出の結果に応じて変化する場合があるので、遊技者に予告としての期待を持たせることができる場合がある。

【０９９８】

（５）上記パチンコ機１００であって、

先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段を備え、

前記遊技に関する報知は、始動保留表示（例えば、保留表示画像）であり、

前記第一の報知態様は、第一の始動保留表示を少なくとも含む報知態様であり、

前記第二の報知態様は、第二の始動保留表示を少なくとも含む報知態様であり、

前記先読み予告手段は、前記第一の表示手段に前記第二の始動保留表示を表示させることで前記先読み予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする。

【０９９９】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、始動保留表示に関する演出を行う場合、まず図柄変動表示の保留が増加したことを始動保留表示として遊技者に確実、かつ迅速に第三の演出で報知できるので遊技者が不利益を被ることがない。そして、報知された始動保留表示に関する演出（例えば、第二の演出）を行って、その結果を第一の演出で遊技者に報知するため、始動入賞時以外にも期待を持たせることができる場合がある。

【１０００】

（６）上記パチンコ機１００であって、

前記第二の表示手段は、前記第三の演出が開始された後に、前記第二の演出を開始可能

なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第二の演出の結果が導出されてから前記第一の演出を開始可能なものである、
ことを特徴とする。
【１００１】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、各演出の開始に時間差を持たせることで、遊技者が演出や当該演出が行われる表示手段に注目しやすく、遊技者が注目すべき演出のポイントを分かりやすくできる場合がある。
【１００２】
（７）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段と前記第二の表示手段は、相対的に複数の位置関係を取ることが可能なものであり、
前記複数の位置関係のうちの少なくとも一の位置関係は、第一の位置関係（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置に位置する場合）であり、
前記複数の位置関係のうちの少なくとも一の位置関係は、第二の位置関係（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に位置する場合）であり、
前記第二の位置関係は前記第一の位置関係よりも、前記第一の表示手段と第二の表示手段の距離が近く、
前記第三の演出の開始から、前記第一の演出の終了までの期間に第二の位置関係を取ることが少なくとも可能である、
ことを特徴とする。
【１００３】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、表示手段の可動動作により、各演出の関連性を密にすることができる場合がある。
【１００４】
（８）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄を変動した後で当否判定の結果に応じた装飾図柄態様を少なくとも停止表示可能である、
ことを特徴とする。
【１００５】
上記構成を備えたパチンコ機１００は、第一の表示手段で実行中の図柄変動（装飾図柄変動表示）に遊技者の興味を持たせつつ、第二の表示手段で先読み予告に対する遊技者の期待を高めることができる場合がある。
【１００６】
上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段は、第一の表示領域を少なくとも有するものであり、
前記第二の表示手段は、第二の表示領域を少なくとも有するものであり、
前記第一の表示領域は前記第二の表示領域よりも広こと、
を特徴とする。
【１００７】
上記パチンコ機１００であって、
前記第二の表示手段は、前記第三の演出が開始された後に、前記第二の演出を開始可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第二の演出の結果が導出されてから前記第一の演出を開始可能なものである、
ことを特徴とする。
【１００８】
上記パチンコ機１００であって、
前記第二の位置関係は、前記第一の表示手段の少なくとも一部と、前記第二の表示手段

の少なくとも一部とが重なる位置関係である、
ことを特徴とする。
【１００９】
上記パチンコ機１００であって、
前記第二の表示手段は、前記第三の演出開始前に前記第二の演出を実行可能なものである、
ことを特徴とする。
【１０１０】
また、上記パチンコ機１００では、前記第二の表示手段は、前記第二の演出で保留表示画像と同じ表示態様の画像を表示することが可能である。
前記第二の演出の結果が導出された時には、前記第三の演出の開始契機となった保留に関する図柄変動表示は終了している。しかし、その後に増加した保留に対して第二の演出の結果に応じた第一の演出を行う。前記第二の演出は、図柄変動表示の時間にとらわれることなく、演出時間を確保することができる場合がある。また、第二の演出を保留記憶の概念にとらわれない、信頼度の伴う予告などを遊技者に印象付けできる場合がある。電サポ状態中や加速装置を用いた演出中に第二の演出を実行することができる。
パチンコ機１００は、将来の当否判定結果に係る演出を前記第二の演出として行い、前記第二の演出の結果を第一の演出に反映させることを特徴とする。
【１０１１】
上記パチンコ機１００は、前記第三の演出の実行契機となった保留表示による前記第二の演出が結果を導出し、導出した結果を前記第一の演出により、第一の表示手段に反映させるが、その時の保留表示位置は、前記第三の演出による報知より（例えば、保留４）と同じか、それよりも前の保留（例えば、保留３以下）であることを特徴とする。
前記第二の演出が複数回の図柄変動表示を跨いで行われる可能性と、複数回の図柄変動表示を跨がないで行われる可能性がある。
前記第三の演出による報知が行われた保留に係る図柄変動表示と同じ、または異なる図柄変動表示中に前記第二の演出を開始可能である。
前記第二の演出が開始された時の図柄変動表示中、またはそれと異なる図柄変動表示中に前記第一の演出を開始可能である。
前記第三の演出、前記第二の演出、前記第一の演出とでの演出の移行時のいずれかで操作手段（例えば、チャンスボタン１３６）の操作が関係する場合がある。これにより、遊技者に達成感を付与できる場合がある。
【１０１２】
普図変動遊技の演出が行われることの報知を第一の表示手段で行い、普図変動遊技の演出を第二の表示手段で行い、結果を第一の表示手段に反映させる。第一の表示手段と第二の表示手段で普図装飾図柄の変動演出を行うが、普図装飾図柄の停止タイミングそれぞれの表示手段で異なる場合がある。
【１０１３】
先読み予告として、前記第三の演出時にすでに信頼度の高い先読み予告（例えば、第二の始動保留表示の予告）を行うようにしてもよい。この場合、さらに信頼度の高い保留表示が前記第二の演出や、前記第一の演出で導出される。
また、先読み予告は必ずしも時系列の変化に伴って信頼度や期待度が高くならなくてもよい。いわゆる降格に相当する演出を先読み予告に混ぜることで、前記第三の演出の発生頻度の向上、第二の演出のドキドキ感などを付与できる場合がある。
【１０１４】
第一の表示手段が可動する構成であっても、第二の表示手段が可動する構成であっても、両方の表示手段が可動する構成であってもよい。
【１０１５】
（実施例３）
次に、図１１１～図１１２を用いて本実施の形態の実施例３によるパチンコ機１００に

おける遊技演出について説明する。図１１１（ａ）～図１１１（ｂ）はこの順に、実施例３によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。

【１０１６】

図１１１（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾６－装飾７－装飾２」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。

【１０１７】

図１１１（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が２個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、２個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１２はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。

【１０１８】

図１１１（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾７－装飾２」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１１１（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１１１（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【１０１９】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行すると判定し（ステップＳ２５０３のＹｅｓ）、所定期間中でないと判定し（ステップＳ２５０５のＮｏ）、普図装飾図柄変動ゲームの実行を選択し（ステップＳ２５０９）、普図演出コマンドを出力し（ステップＳ２５１１）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【１０２０】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１１（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１１１（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１２は消去される。

【１０２１】

また、図１１１（ｂ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の普図演出領域８００では、例えば、図８８に示す変動時間３０００ｍｓの変動パターンで普通装飾図柄の変動表示（図中、下向き矢印で示す）が開始される。また、演出表示領域２０８ｄには、「爺」のキャラクタ画像と、「上を見ろ」という文字画像が表示され、その後、第二装飾図

柄表示装置２０９で開始される普図変動遊技の演出を遊技者に注目させるようになっている。演出表示領域２０８ｄにアニメーション画像やエフェクト画像を表示して、遊技者に第二装飾図柄表示装置２０９を注目させるようにしてもよい。

【１０２２】

普図装飾図柄変動ゲームが開始されると、第二装飾図柄表示装置２０９で普図変動遊技についての演出が開始され、図１１１（ｃ）に示すように、演出表示領域２０８ｄでの第二装飾図柄表示装置２０９を注目させる演出と関連性を持たせるため「爺」のキャラクタ画像が表示され、さらに、「電チュー開放チャンス」という文字画像が表示され、次いで、図１１１（ｄ）に示すように、「普図装飾２」と、「停止で電チュー開放」という文字画像とが表示され、普図演出表示領域８００に「普図装飾２」が停止表示されれば、電チューがロング開放されることが報知される。

【１０２３】

図１１１（ｅ）は、第二装飾図柄表示装置２０９で普通図柄用装飾図柄が右から左へ向かって変動表示される演出が開始された状態を示している。このように、普図装飾図柄変動ゲームの開始時には、第一装飾図柄表示装置２０８で実行されていた普通図柄用装飾図柄の変動表示が、普図装飾図柄変動ゲームの開始から所定期間経過後には第二装飾図柄表示装置２０９でも実行される。

【１０２４】

普図装飾図柄変動ゲームの開始から所定時間経過後、図１１１（ｆ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９で「普図装飾２」が停止表示され、普図変動遊技の結果が報知される。また、この時点では、普図演出表示領域８００では普通図柄用装飾図柄の変動表示は引き続き行われる。

【１０２５】

図１１２（ａ）は、普図演出表示領域８００での普通図柄用装飾図柄の変動表示が終了した状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９に「普図装飾２」が停止表示された後、第一装飾図柄表示装置２０８に「普図装飾２」が停止表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される「普図装飾２」は、第一装飾図柄表示装置２０８で表示される「普図装飾２」よりも大きい表示サイズで表示される。

【１０２６】

また、普図装飾図柄変動ゲームの終了時には、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動して、普図変動遊技の結果を報知する。

【１０２７】

図１１２（ｂ）は、「普図Ｂ」に当選して普図変動遊技が終了して電チューがロング開放されている時の状態を示している。第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置とで、図８９に示す電チューロング開放演出が実行されている。この際、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される「吉宗」の画像は、第一装飾図柄表示装置２０８で表示される「吉宗」の画像よりも大きい表示サイズで表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８よりも大きい表示サイズで「吉宗」を表示して、第一装飾図柄表示装置２０８での普図演出を補足している。なお、第二装飾図柄表示装置２０９には、電チューが開放されていることを示すため「開放中」という文字画像が表示される。

【１０２８】

上記の実施例２の図１０３（ｅ）を参照すると、電チューロング開放報知演出が第一装飾図柄表示装置２０８で行われ、スーパーリーチ演出が第二装飾図柄表示装置２０９で行われている。一方、本実施例では、電チューロング開放報知演出が第二装飾図柄表示装置２０９でも行われている。このように、電チューロング開放報知演出は、遊技状態や演出の状態に応じて、いずれの表示装置を用いて実行されてもよい。第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９でいずれの演出を優先して実行するかは適宜選択可能である。

【１０２９】

（実施例４）
次に、図１１３を用いて本実施の形態の実施例４によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１１３（ａ）～（ｆ）はこの順に、実施例４によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。
【１０３０】
図１１３（ａ）は、特図１変動遊技実行中の状態を示している。当該特図１変動遊技の当否判定結果は「特図Ａ」の大当りになっている。このため、第一装飾図柄表示装置２０８の右中左装飾図柄表示領域では「装飾６－装飾６－装飾６」が仮停止（揺れ変動）し、第二装飾図柄表示装置２０９では「大当り」という文字画像が表示され、当該特図１変動遊技で大当りになることが示唆されている。
【１０３１】
図１１３（ｂ）では、再抽選演出が開始された状態を示している。「装飾６－装飾６－装飾６」の停止図柄は、確変大当りを明示的に報知する図柄ではなく、再抽選演出を行うことで遊技者に確変大当りに当選することを期待させることができる場合がある。
【１０３２】
再抽選演出が開始されると、第一装飾図柄表示装置２０８では、右上方の右中左装飾図柄表示領域で「装飾６－装飾６－装飾６」が仮停止（揺れ変動）し、演出表示領域２０８ｄでは、２つの「宝箱」画像と、それらの上に矢印と、「宝箱を選べ」という文字画像を表示させて、いずれかの宝箱を遊技者に選ばせさせる演出が行われる。遊技者は、チャンスボタン１３６を操作することにより、いずれかの宝箱を選ぶことができる。
【１０３３】
また、再抽選演出開始時には、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動し、「ファイナルチャンス吉宗出現で確変大当り」という文字画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示され、宝箱から吉宗が出現すれば確変大当りに当選することが示唆される。
【１０３４】
遊技者は、チャンスボタン１３６を操作して、例えば、右側の宝箱を選択したので、右側の宝箱が第二装飾図柄表示装置２０９に向かって移動するアニメーション画像が演出表示領域２０８ｄに表示される。図１１３（ｃ）に示す時点では、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って、遊技者が選択した宝箱が表示されている状態を示している。
【１０３５】
図１１３（ｄ）は、遊技者が選択した宝箱が第二装飾図柄表示装置２０９に表示されている状態を示している。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されている「宝箱」と、第一装飾図柄表示装置２０８で表示されている「宝箱」とは、同じ表示サイズで表示される。
【１０３６】
また、図１１３（ｄ）に示すように、本例では、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されていた宝箱は、遊技者によるチャンスボタン１３６の操作に基づき第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。第一装飾図柄表示装置２０８から第二装飾図柄表示装置２０９への宝箱の移動表示は、アニメーションにより表示されなくてもよい。また、第二装飾図柄表示装置２０９には静止画が表示されてもよい。
【１０３７】
図１１３（ｅ）、遊技者が選択した宝箱から「吉宗」が出現する演出を示している。再抽選演出で吉宗が出現したので、図１１３（ｆ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに「確変大当り」という文字画像が表示され、右上方の右中左装飾図柄表示領域で「装飾６－装飾６－装飾６」が停止表示され、当該特図１変動遊技で確変大当りに当選したことが報知される。
【１０３８】
本例では、第二装飾図柄表示装置２０９に再抽選演出の結果を報知する「吉宗」の画像が表示された後、第一装飾図柄表示装置２０８に「吉宗」が表示されず、再抽選演出の結

果である「確変大当り」という文字画像が表示される。このように、第二装飾図柄表示装置２０９に表示された演出の結果をそのまま第一装飾図柄表示装置２０８にせず、第一装飾図柄表示装置２０８は、第二装飾図柄表示装置２０９での表示内容とは別の表示内容で再抽選演出の結果を報知してもよい。

【１０３９】

（実施例５）

次に、図１１４を用いて本実施の形態の実施例５によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１１４（ａ）～図１１４（ｅ）はこの順に、実施例５によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。

【１０４０】

図１１４（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾２－装飾３－装飾９」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。

【１０４１】

また、演出表示領域２０８ｄには、「ダイトモ設定中ＬＶ３４」という文字画像が表示されている。ダイトモとは、遊技者が会員登録を行い、ミッションをクリアしていくことにより、打ちこみ度合い（レベル）がアップしていく遊技機のサービスのことである。本例では、遊技者は、ダイトモの会員ログインし、遊技を行っている。本例では、例えば、打ちこみ度合い（レベル）は、「ＬＶ３４」である。

【１０４２】

図１１４（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が１個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、１個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１は図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。

【１０４３】

図１１４（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾２－装飾３－装飾９」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１１４（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１１４（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ａ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は４５０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【１０４４】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１４（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１１４（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１２は消去される。

【１０４５】

図１１４（ｃ）は、当該特図１変動遊技中にダイトモのミッションの一つであるプレミア予告が第一装飾図柄表示装置２０８で開始された状態を示している。４人の「爺」が左

中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃと重なる演出表示領域２０８ｄに表示される。

【１０４６】

図１１５（ｄ）は、プレミア予告のミッションが達成された状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置から第二の位置に移動する。第一装飾図柄表示装置２０８で行われていたミッションの演出の結果が第二装飾図柄表示装置２０９の表示に反映されて、「ダイトモＮｏ．７７達成・ＬＶアップ」という文字画像と、４人の「爺」の画像とが表示され、ミッションのＮｏ．７７を達成したことが報知される。また、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動するのと、第二装飾図柄表示装置２０９にミッションの演出の結果が表示されるのとは、同時であってもよいし、いずれか一方が先におこなわれてもよい。

【１０４７】

また、図１１４（ｄ）に示すように、当該特図１変動遊技の装飾図柄の図柄変動表示では、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃに「装飾７」が表示され、リーチ演出が開始されている。

【１０４８】

図１１４（ｅ）は、当該特図１変動遊技が終了した状態を示している。左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾７」が停止表示されている。また、第二装飾図柄表示装置２０９に表示されているミッション達成の結果が第一装飾図柄表示装置２０８に反映され、ミッションの達成によりレベルが１上がり、演出表示領域２０８ｄには「ＬＶ３５」と表示される。

【１０４９】

このように、第一装飾図柄表示装置２０８での演出の結果が第二装飾図柄表示装置２０９の表示に反映され（図１１４（ｄ）参照）、次いで、第二装飾図柄表示装置２０９での演出の結果が第一装飾図柄表示装置２０８の表示に反映されてもよい（図１１４（ｅ）参照）。

【１０５０】

（実施例６）

次に、図１１５を用いて本実施の形態の実施例６によるパチンコ機１００における演出について説明する。図１１５（ａ）～（ｄ）、（ｅ）はこの順に、実施例６によるパチンコ機１００での演出例を時系列で示している。

【１０５１】

図１１５（ａ）は、遊技が行われてない時に行われるデモレーション演出（デモ演出）の実行中を示している。第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、パチンコ機１００の機種名を示す「ＣＲ吉宗」という文字画像と、パチンコ機１００に登場するキャラクタの「吉宗」と「爺」のキャラクタ画像とが表示されている。

【１０５２】

また、本例のデモ演出中に遊技者が所定の操作を行うと、所定の演出が実行される。例えば、遊技者が２０秒以内にチャンスボタン２３６を押下すると、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動するようになっている。これを報知するため、第二装飾図柄表示装置２０９には「ボタンを１００回押すとサブディスプレイの落下が見られるよ制限時間が２０秒」と表示される。

【１０５３】

また、遊技者にチャンスボタン１３６の押下を促すために、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには「ＰＵＳＨ」という文字画像と、チャンスボタン１３６を模した画像とが表示される。

【１０５４】

図１１５（ｂ）は、制限時間が残り１９秒の状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９には制限時間を示す「残り１９秒」という文字画像と、チャンスボタン１３６の押下を促すため、チャンスボタン１３６を模した画像とが表示される。また、第一装飾図柄

表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには「５」という文字画像が表示され、現時点でのチャンスボタン１３６の押下回数が報知されている。なお、図１１５（ｂ）～（ｅ）では、図１１５（ａ）に示す構成に加えて図中右上方にチャンスボタン１３６を模式的に示し、遊技者がチャンスボタン１３６を押下している様子を模式的に表している。

【１０５５】

また、遊技者によるチャンスボタン１３６の押下が開始されると、図１１５（ｂ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄに表示されていたチャンスボタン１３６の押下を促すためのチャンスボタン１３６を模した画像は第二装飾図柄表示装置２０９で表示される。

【１０５６】

図１１５（ｃ）は、制限時間が残り１秒である状態を示している。現時点でのチャンスボタン１３６の押下回数は９４回である。残り１秒で、チャンスボタン１３６を６回押下できず、例えば、２０秒間の押下回数が９９回であった場合には、図１１５（ｄ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９に「隻眼のパンダ」の画像と、「残念」という文字画像とが表示され、遊技者が条件をクリアできなかったことが報知される。条件がクリアできなかった場合には、図１１５（ｄ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置から移動しない。

【１０５７】

一方、残り１秒で、チャンスボタン１３６を６回押下できた場合には、例えば、２０秒間の押下回数が１００回であった場合には、図１１５（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９に「番長」の画像と、「達成」という文字画像とが表示され、遊技者が条件をクリアできたことが報知される。条件がクリアできたので、図１１５（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９は初期位置から第二の位置に移動（落下）する。

【１０５８】

このように、遊技者が所定条件（例えば、２０秒間でチャンスボタン１３６を１００回押下）を達成した場合に第二装飾図柄表示装置２０９が移動するようになっていてもよい。本実施例によるパチンコ機１００によれば、遊技者に所定条件クリアの達成感を付与することができる場合がある。

【１０５９】

（実施例７）

次に、図１１６～図１１７を用いて本実施の形態の実施例７によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１１６（ａ）～図１１７（ｄ）はこの順に、実施例７によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。

【１０６０】

図１１６（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。

【１０６１】

図１１６（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が２個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、２個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１２はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。

【１０６２】

図１１６（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１１６（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１１６（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値

記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例での特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理についての説明は省略する。

【１０６３】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１６（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。

【１０６４】

また、当該特図１変動遊技の開始とほぼ同時に、特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞し、当該特図変動遊技の実行中に以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップＳ２１００のＮｏ）、次いで特図１始動口２３０への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図１始動情報に基づいて図７９（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルを参照して事前判定結果がはずれであると判定し（ステップＳ２２０３のＹｅｓ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ｉ」と決定し（ステップＳ２２０５）、図８１に示す特図１変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば７０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。

【１０６５】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「通常」を選択して、第二装飾図柄表示装置使用パターンでないと判定し（ステップＳ２３０３のＮｏ）、図８５に示すガセ演出抽選テーブルを参照してガセ演出抽選を実行し（ステップＳ２３０５）、ガセ演出抽選で「ガセ演出非実行」を選択し（ステップＳ２３０７のＮｏ）、コマンドを出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１１６（ｂ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ１２が特図１保留表示領域２０８ｄ１に表示される。

【１０６６】

さらに、当該特図１変動遊技中に特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞し、当該特図変動遊技の実行中に以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップＳ２１００のＮｏ）、次いで特図１始動口２３０への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図１始動情報に基づいて図８０（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルを参照して事前判定結果が大当りであると判定し（ステップＳ２２０３のＹｅｓ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ａ」と決定し（ステップＳ２２０５）、図８１に示す特図１変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば４５０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御

部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。

【１０６７】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「Ａ→Ｂ」に当選する。本実施例によるパチンコ機１００では、「保留Ａ」から「保留Ｂ」の保留表示画像の表示態様が変化する場合がある。このため、本実施例において用いられる保留変化演出テーブル（不図示）には「Ａ→Ｂ」の選択が可能になっている。また、始動情報取得時の第１副制御部予告処理では、第二装飾図柄表示装置使用パターンであると判定し（ステップＳ２３０３のＹｅｓ）、図８６に示す演出開始タイミング決定テーブルを参照して演出開始タイミング抽選を実行して「保留２で変化」を選択し（ステップＳ２３０９）、保留変化の抽選１の抽選結果に対応する保留表示画像の表示態様の情報と、保留変化演出の演出開始タイミングとの情報を含むコマンドを第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９に出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１１６（ｃ）に示すように、「保留Ａ」の表示態様の保留表示画像ａ１３が特図１保留表示領域２０８ｄ１に表示される。

【１０６８】

当該特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１１６（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、本実施例によるパチンコ機１００では、いわゆるチャンス目であり、２つ目に保留されている特図１変動遊技で大当りとなることを先読み予告している。

【１０６９】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に開始される、図１１６（ｅ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して、特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓ（はずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【１０７０】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【１０７１】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１６（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。

また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１１６（ｅ）に示すように、保留表示画像ａ１３は消去され、保留表示画像ａ１２は「保留Ａ」の表示態様で表示される。

【１０７２】

本例では、２番目に保留されている始動情報の取得時の始動情報取得時第１副制御部予告処理の演出開始タイミング抽選において、「保留２で変化」を選択している。このため、図１１６（ｅ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９に「爺」のキャラクタ画像と「保留変化チャンス」の文字画像とが表示されて保留変化演出が開始される。

【１０７３】

保留変化演出が開始されると、図１１６（ｆ）に示すように、保留表示画像の表示態様として設けられている、隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像および番長の「保留Ｂ」と、「ボタンで止めろ」という文字画像とが、第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。本例では、保留変化演出に係る保留表示画像ａ１２は、当初から「保留Ａ」の表示態様で表示されているので、保留変化演出で「通常保留」に変化することはない。このため、保留変化演出の結果は「保留Ａ」と「保留Ｂ」との二択であるので、第二装飾図柄表示装置２０９には、隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像と番長の「保留Ｂ」とが表示される。このため、保留変化演出の結果が三択である場合（図１０１（ｆ）参照）と比較して、第二装飾図柄表示装置２０９での隻眼のパンダの「保留Ａ」の画像と番長の「保留Ｂ」の画像が大きい表示サイズで表示される。

【１０７４】

次いで、図１１７（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９において、図中下向きの矢印で示すように「保留Ａ」および「保留Ｂ」の画像が上から下に移動（回転）する演出が開始され、さらに、チャンスボタン１３６の押下を促す操作要求画像が表示される。

【１０７５】

図１１６（ｂ）は、図１１６（ａ）に示す構成に加えて図中右上方にチャンスボタン１３６を模式的に示している。図１１６（ｂ）に示すように、遊技者がチャンスボタン１３６を押下すると、保留変化の抽選１の抽選結果に基づく番長の「保留Ｂ」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。

【１０７６】

番長の「保留Ｂ」の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示されると、保留変化演出の結果が第一装飾図柄表示装置２０８での保留表示画像に反映される。このため、図１１７（ｃ）に示すように、予告に係る２番目の保留に対応する保留表示画像ａ１２が「保留Ａ」から「保留Ｂ」の表示態様に変化する。

【１０７７】

当該特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１１７（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、２番目に保留されている特図１変動遊技についての先読み予告をするチャンス目である。

【１０７８】

このように、保留表示画像が当初からデフォルト表示（「通常保留」）の表示態様で表示さていない場合であっても、パチンコ機１００は、保留変化演出を実行して、保留表示画像の表示態様を変化させてもよい。

【１０７９】

（実施例８）

次に、図１１８～図１２０を用いて本実施の形態の実施例８によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１１８（ａ）～図１２０（ｆ）はこの順に、実施例

８によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。
【１０８０】
図１１８（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。
【１０８１】
本実施例によるパチンコ機１００において、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ内の下方中央には、ほぼ正方形状の変動アイコン表示領域８２０が設けられている。変動アイコン表示領域８２０では、１つの変動アイコンを表示可能であり、変動アイコンの表示態様によって当該変動の当否を所定の信頼度で予告報知（当該変動予告）することが可能である。変動アイコンは、保留表示画像（保留アイコン）とは異なる表示サイズ（例えば、保留アイコンよりも大きい表示サイズ）で表示されるようにしてもよい。これにより、変動アイコンと保留アイコンとの識別が容易になる場合がある。
【１０８２】
変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で変動アイコン８２２が表示されている。変動アイコン８２２は、当該特図１変動遊技が１番目に保留されていた時の保留常時画像と同様の表示態様で表示される。
【１０８３】
図１１８（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が２個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、２個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１２はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。
【１０８４】
図１１８（ａ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１１８（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１１８（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。
【１０８５】
また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。
【１０８６】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１８（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１１８（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１２は消去される。また、変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で保留アイコン８２２が表示される。

【１０８７】

当該特図１変動遊技中に特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞し、当該特図変動遊技の実行中に以下の処理が実行される。主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。主制御部３００はまず、現在の遊技状態が電サポ中でないと判断し（ステップＳ２１００のＮｏ）、次いで特図１始動口２３０への入賞であると判断し（ステップＳ２２０１のＹｅｓ）、導出された特図１始動情報に基づいて図７９（ｂ）に示す当否判定用低確率テーブルを参照して事前判定結果が大当りであると判定し（ステップＳ２２０３のＹｅｓ）、図８０に示す特図決定用テーブルを参照して停止図柄を例えば「特図Ａ」と決定し（ステップＳ２２０５）、図８１に示す特図１変動表示時間決定テーブルを参照して変動時間を例えば４５０００ｍｓと決定し（ステップＳ２２１３）、事前判定結果の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に出力し（ステップＳ２１１５）、特図先読み処理を終了する。

【１０８８】

これらの事前判定結果の情報を含むコマンドを受信した第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。例えば、第１副制御部４００は、図８３に示す保留変化抽選テーブルを参照して保留変化の抽選１を実行し（ステップＳ２３０１）、保留変化の抽選１で「Ａ」を選択して、第二装飾図柄表示装置使用パターンでないと判定し（ステップＳ２３０３のＮｏ）、図８５に示すガセ演出抽選テーブルを参照してガセ演出抽選を実行し（ステップＳ２３０５）、ガセ演出抽選で「ガセ演出非実行」を選択し（ステップＳ２３０７のＮｏ）、コマンドを出力し（ステップＳ２３１１）、始動情報取得時の第１副制御部予告処理を終了する。これにより、図１１８（ｃ）に示すように、通常保留の表示態様の保留表示画像ａ１２が特図１保留表示領域２０８ｄ１に表示される。

【１０８９】

当該特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１１８（ｄ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、本実施例によるパチンコ機１００では、いわゆるチャンス目であり、２つ目に保留されている特図１変動遊技で大当りとなることを先読み予告している。

【１０９０】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に開始される、図１１８（ｅ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して、特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は７０００ｍｓ（はずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００

に送信する。

【１０９１】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選せず（ステップＳ２４０１、ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１のＹｅｓ）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【１０９２】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１８（ｅ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１１８（ｅ）に示すように、保留表示画像ａ１２は消去され、保留表示画像ａ１１は「保留Ａ」の表示態様で表示される。また、変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で保留アイコン８２２が表示される。

【１０９３】

また、当該特図１変動遊技の実行中には、変動アイコン表示領域８２０に加えて、第二装飾図柄表示装置２０９にも変動アイコン８３２が表示される。変動アイコン８３２の表示態様は、変動アイコン８２２の表示態様と同様である。このように、第二装飾図柄表示装置２０９に変動アイコンが表示される場合がある。なお、特図変動遊技の実行中、第二装飾図柄表示装置２０９に変動アイコンが表示されない場合もある（図１１８（ｂ）参照）。

【１０９４】

当該特図１変動遊技が開始されてから所定時間経過後（図柄変動表示が開始されてから例えば７０００ｍｓの経過後）に、不図示の特図１表示装置２１２に「特図Ｉ」が停止表示されるとともに図１１８（ｆ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技がはずれであることが報知される。「装飾３－装飾３－装飾７」は、１番目（最先）に保留されている特図１変動遊技についての先読み予告をするチャンス目である。

【１０９５】

左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾３－装飾３－装飾７」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１１９（ａ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１１９（ａ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ａ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は４５０００ｍｓとなる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【１０９６】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選し（ステップＳ２４０１）、通常共通予告のコマンドを出力し（

ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【１０９７】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１１９（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃのそれぞれに図中下向きの矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出の特図１変動遊技が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１１９（ａ）に示すように、保留表示画像ａ１１は消去される。

【１０９８】

また、変動アイコン表示領域８２０には、「保留Ａ」と同様の表示態様で変動アイコン８２２が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、番長の「保留Ｂ」と同様の表示態様で変動アイコン８３２が表示される。このように、変動アイコン８２２と変動アイコン８３２とは互いに異なる表示態様で表示される。また、変動アイコン８３２の方が変動アイコン８２２よりも大きい表示サイズで表示される。

【１０９９】

当該特図１変動遊技の開始から所定時間経過後リーチ演出が開始され、図１１９（ｂ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。

【１１００】

また、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動し、変動アイコン表領域８２０で表示されている変動アイコン８２２の表示態様が、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されていた変動アイコン８３２の表示態様の同様に、すなわち、「保留Ｂ」と同様の表示態様で表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、「爺」の画像と「チャンス」の文字画像とを表示して通常共通予告を行う。第一装飾図柄表示装置２０８の変動アイコン表示領域８２０と、第二装飾図柄表領域とでは異なる画像が表示される。

【１１０１】

また、当該特図１変動遊技の開始後、特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。本例では、特図先読み処理の結果についての説明は省略する。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【１１０２】

保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図１１９（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１１は「通常保留」の表示態様で表示される。

【１１０３】

リーチ演出が開始されてから所定時間の経過後に、リーチＡのスーパーリーチ演出が開始されて、図１１９（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右上方において、図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂで「装飾７」を表示し、図柄表示領域２０８ｂで装飾図柄を変動表示し、装飾図柄の変動がリーチになっていることを表示し、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「サボハニ」（サボテンと埴輪をモチーフとしたキャラクタ）を表したキャラクタ画像を表示して、リーチＡの演出を実行する。

【１１０４】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「上に注目せよ！」

という文字画像が表示され、第二装飾図柄表示装置２０９には「リーチＡ」という文字画像が表示されてリーチＡの演出が実行されていることが報知される。また、スーパーリーチ演出の実行中には、変動アイコン表示領域８２０に変動アイコンが表示されなくなる。

【１１０５】

その後、図１１９（ｂ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９には、当該リーチ演出において、中図柄表示領域２０８ｂに停止表示されれば大当りとなる「装飾７」と、はずれとなる「装飾６」との装飾図柄の対決演出が開始される。第二装飾図柄表示装置２０９での装飾図柄の対決演出は、第一装飾図柄表示装置２０８で実行される装飾図柄の図柄変動表示の結果を表示するようになっている。

【１１０６】

装飾図柄の対決演出が開始されてから所定時間経過後、図１１９（ｄ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９では、「装飾６」と「装飾７」とが押し合う対決演出が開始される。本例では、中図柄表示領域２０８ｂに「装飾７」が停止表示されれば大当りであるので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「６を押し出せ！」という文字画像が表示される。

【１１０７】

「装飾７」と「装飾６」とが押し合う対決を開始してから所定時間経過後、図１１９（ｆ）に示すように、六角星状のエフェクト画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８の一部と重なる第二の位置に移動する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との位置関係が変化して、第一装飾図柄表示装置２０８の左図柄表示領域２０８ａと第二装飾図柄表示装置２０９とが重なり、左図柄表示領域２０８ａに表示されている「装飾７」の上半分が隠される。第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾７」の下半分とつながるように、左図柄表示領域２０８ａでの「装飾７」のうち隠れている上半分を表示する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って左側の装飾図柄「７」の全体が遊技者に視認可能に表示される。

【１１０８】

第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動してから所定時間経過後に、装飾図柄の対決演出の結果が表示される。本例では、当該特図１変動遊技は大当りであるので、「装飾７」が勝利し、図１２０（ａ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾７」が表示される。さらに、「装飾７」が勝利して、大当りになったので、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄには、「おめでとう」という文字画像が表示される。

【１１０９】

図柄変動表示が開始されてから４５０００ｍｓの経過後に、リーチＡの演出が終了して、図１２０（ｂ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂには、装飾図柄の対決演出の結果である「装飾７」が表示される。これにより、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＡ当り」であることが報知される。また、装飾図柄の変動停止時には、変動アイコン表示領域８２０に変動アイコン８２２が表示される。変動アイコン８２２は、消去される直前の表示態様（本例では、「保留Ｂ」と同様の表示態様、図１１９（ｂ）参照）で表示される。また、変動アイコン８２２は、当該特図１変動遊技開始時に第二装飾図柄表示装置２０９で表示されていた変動アイコン８３２よりも小さい表示サイズで表示される。

【１１１０】

（実施例９）

次に、図１２１～図１２２を用いて本実施の形態の実施例９によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１２１（ａ）～図１２１（ｆ）はこの順に、実施例９によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。

【１１１１】

図１２１（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。また、変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で変動アイコン８２２が表示されている。

【１１１２】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の右上方には、第四図柄表示領域８４０が設けられている。本実施例によるパチンコ機１００では、特図変動遊技中に第四図柄表示領域８４０で第四図柄の「●」と「×」とで交互に表示が切り替わる変動表示（図中、下向き矢印で示す）が行われ、特図変動遊技が終了すると、当否判定結果が大当りの場合には「●」が停止表示され、当否判定結果がはずれの場合には「×」が停止表示される。図１２１（ａ）に示す時点では、特図１変動遊技の当否判定結果がはずれであるので、第四図柄表示領域８４０には「×」が停止表示されている。

【１１１３】

また、図１１８（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が３個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、３個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１３が表示され、３個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１２、ａ１３はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。

【１１１４】

本実施例によるパチンコ機１００では、第二装飾図柄表示装置２０９で特図変動遊技の保留数を報知するようになっている。現時点での特図１変動遊技の保留数は２個であるので、第二装飾図柄表示装置２０９に設けられた保留数表示領域８４２に「２」と表示され、特図１変動遊技の保留数が報知されている。

【１１１５】

図１２１（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１１８（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１１８（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果ははずれ（例えば、停止図柄は「特図Ｉ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は６００００ｍｓ（リーチＢはずれ）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【１１１６】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選し（ステップＳ２４０１）、通常共通予告コマンドを出力し（ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【１１１７】
以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１２１（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１２１（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１３は消去される。また、第二装飾図柄表示装置２０９の保留数表示領域８４２には、特図１変動遊技の保留数を示す「２」という文字画像が表示される。また、変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で保留アイコン８２２が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、番長の「保留Ｂ」と同様の表示態様で変動アイコン８３２が表示される。
【１１１８】
当該特図１変動遊技の開始から所定時間経過後リーチ演出が開始され、図１２１（ｃ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。
【１１１９】
また、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動し、変動アイコン表領域８２０で表示されている変動アイコン８２２の表示態様が、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されていた変動アイコン８３２の表示態様の同様に、すなわち、「保留Ｂ」と同様の表示態様で表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、「爺」の画像と「チャンス」の文字画像とを表示して通常共通予告を行う。第一装飾図柄表示装置２０８の変動アイコン表示領域８２０と、第二装飾図柄表領域とでは異なる画像が表示される。
【１１２０】
図１２１（ｄ）は、リーチＢの演出が発展してスーパーリーチ演出が開始された状態を示している。本例のスーパーリーチ演出では、第一装飾図柄表示装置２０８にムービー等の高画質の動画像が表示される演出が実行される。図１２１（ｄ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の全面に「吉宗」のキャラクタが剣豪との戦いを挑むムービーが表示される。
【１１２１】
ムービー演出が開始されると、第二装飾図柄表示装置２０９は、ムービー演出開始前まで第一装飾図柄表示装置２０８で行われていた一部の演出を実行する。本例では、第二装飾図柄表示装置２０９において、保留表示画像ａ１１、ａ１２の表示と、装飾図柄の変動表示が行われる。また、本例では、ムービー演出開始後であっても、第一装飾図柄表示装置２０８では第四図柄表示領域８４０で第四図柄の変動表示が行われる。なお、第二装飾図柄表示装置２０９では、スーパーリーチに発展したことを示す「ＳＰリーチ発展」という文字画像が表示されている。
【１１２２】
また、第二装飾図柄表示装置２０９は、ムービー演出の開始直後に、第一装飾図柄表示装置２０８で行われていた演出を表示してもよいし、ムービー演出の開始からある程度の時間（所定時間）が経過した後に第一装飾図柄表示装置２０８で行われていた演出を表示してもよい。
【１１２３】
図１２１（ｅ）は、ムービー演出の結果が報知されている状態を示している。図１２１（ｅ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右側には剣豪に倒された「吉宗」の画像と、吉宗が負けたことを示す「負け」の文字画像とが表示され、第一装飾図柄表示装置２０８の左側には吉宗を倒した「剣豪」の画像が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９では、中図柄に「装飾６」が仮停止（揺れ変動）される。「装飾６」は「装飾７」よりも大きい表示サイズで表示される。これにより、リーチ演出の結果を目立たせることができる場合がある。
【１１２４】
図柄変動表示が開始されてから６００００ｍｓの経過後に、リーチＢの演出が終了して

、図１２１（ｆ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の装飾図柄の表示が再開され、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾６－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＢはずれ」であることが報知される。また、第四図柄表示領域８４０では「×」が停止表示される。

【１１２５】

また、ムービー演出が終了すると、第二装飾図柄表示装置２０９では、装飾図柄の表示と、保留表示画像の表示が終了し、第二装飾図柄表示装置２０９は現在の遊技状態を報知する「通常モード」の文字画像を表示する。保留表示画像ａ１１、ａ１２は、再び、第一装飾図柄表示装置２０８の特図１保留表示領域２０８ｄ１に表示される。

【１１２６】

また、装飾図柄の変動停止時には、変動アイコン表示領域８２０に変動アイコン８２２が表示される。変動アイコン８２２は、消去される直前の表示態様（本例では、「保留Ｂ」と同様の表示態様、図１２１（ｃ）参照）で表示される。また、第四図柄表示領域８４０では「×」が停止表示される。

【１１２７】

本実施例によるパチンコ機１００は、ムービー演出の非実行時には、装飾図柄の変動表示と第四図柄の変動表示とは第一装飾図柄表示装置２０８で行われ、ムービー演出の実行時には、装飾図柄の変動表示は第二図柄表示装置２０９で行われ、第四図柄の変動表示は第一装飾図柄表示装置２０８で行われる。装飾図柄の変動表示と第四図柄の変動表示とは、ともに特図変動遊技の当否判定結果を示唆する情報を示している。

【１１２８】

次に、リーチＢのムービー演出に係る特図１変動遊技の当否判定結果が大当り（例えば、「特図Ａ」）である場合の遊技演出について、図１２２（ａ）～（ｂ）を用いて説明する。図１２２（ａ）は、図１２１（ｄ）から続く遊技演出を示している。

【１１２９】

図１２２（ａ）は、ムービー演出の結果が報知されている状態を示している。図１２２（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右側には剣豪を倒した「吉宗」の画像が表示され、第一装飾図柄表示装置２０８の左側には吉宗に倒された「剣豪」の画像と、吉宗が勝ったことを示す「勝ち」という文字画像とが表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９では、中図柄に「装飾７」が仮停止（揺れ変動）される。中図柄の「装飾７」は、当該特図１変動遊技終了後に第一装飾図柄表示装置２０８に停止表示される「装飾７」よりも大きい表示サイズで表示される。

【１１３０】

図柄変動表示が開始されてから６５０００ｍｓの経過後に、リーチＢの演出が終了して、図１２２（ｆ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の装飾図柄の表示が再開され、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＢ当り」であることが報知される。また、第四図柄表示領域８４０では「●」が停止表示される。

【１１３１】

（変更例）

次に、図１２３を用いて本実施の形態の実施例９の変更例によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１２３（ａ）～（ｆ）はこの順に、実施例９の変更例によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。

【１１３２】

図１２３（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示され、特図１変動遊技がはずれであることが報知されている。また、変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で変動アイコン８２２が表示されている。また、第四図柄表示領域８４０には「×」が停止表示されている。

【１１３３】

また、図１２３（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が３個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、２個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１２が表示され、３個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１３が表示され、３個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１、ａ１２、ａ１３はいずれも図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。また、本変更例によるパチンコ機１００では、ムービー演出非実行時には、第二装飾図柄表示装置２０９で特図変動遊技の保留数を報知しないようになっている。

【１１３４】

図１２１（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾１－装飾４－装飾８」が停止表示されてから所定時間の経過後に図１２１（ｂ）に示すように、次の特図１変動遊技が開始される。図１２１（ｂ）に示す特図１変動遊技の開始に先立って、例えば以下の処理が実行される。まず、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先に記憶された特図１乱数値の組を取得してこれから開始される特図変動遊技に係る当否判定を実行するとともに、取得した特図１乱数値の組の記憶を消去して残余の特図１乱数値の組のデータの保留順位が１ずつ繰り上がるように処理し、さらに特図１保留数を１減算する。また、主制御部３００は、特図１乱数値記憶領域の最先の特図１乱数値の組のデータを消去する際には同時に特図１先読み結果記憶部の最先の特図１先読み結果の情報を消去するとともに、特図１先読み数記憶領域に記憶された特図１先読み数を１減算する。また、主制御部３００は同処理において、特図変動時間決定用乱数値を取得して当該特図１変動遊技の変動時間を決定する。本例では例えば、当否判定結果は大当り（例えば、停止図柄は「特図Ａ」）となり、特図１変動遊技の変動時間は６５０００ｍｓ（リーチＢ当り）となる。主制御部３００は、当否判定結果および特図変動表示時間の情報を含むコマンドを第１副制御部４００に送信する。

【１１３５】

また、主制御部３００から当該コマンドを受信した第１副制御部４００は、特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、通常共通予告の抽選処理で通常共通予告の実行に当選し（ステップＳ２４０１）、通常共通予告コマンドを出力し（ステップＳ２５０３）、普図演出決定処理（ステップＳ２４０５）において、非電サポ中であると判定し（ステップＳ２５０１）、普図演出を実行しないと判定し（ステップＳ２５０３のＮｏ）、普図演出決定処理を終了して、第１副制御部４００は特図変動遊技の開始時の第１副制御部予告処理を終了する。

【１１３６】

以上の処理が終了すると、特図１変動遊技が開始され、図１２３（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃにおいて図柄変動表示が開始される。また、第１副制御部４００は、特図１保留数が１減少した情報を含むコマンドを受信しているので、図１２３（ｂ）に示すように、保留表示画像ａ１３は消去される。また、変動アイコン表示領域８２０には、「通常保留」と同様の表示態様で保留アイコン８２２が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、番長の「保留Ｂ」と同様の表示態様で変動アイコン８３２が表示される。

【１１３７】

当該特図１変動遊技の開始から所定時間経過後リーチ演出が開始され、図１２３（ｃ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。

【１１３８】

また、第二装飾図柄表示装置２０９は第二の位置に移動し、変動アイコン表領域８２０で表示されている変動アイコン８２２の表示態様が、第二装飾図柄表示装置２０９で表示

されていた変動アイコン８３２と同様の表示態様、すなわち、「保留Ｂ」と同様の表示態様で表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、「爺」の画像と「チャンス」の文字画像とを表示して通常共通予告を行う。第一装飾図柄表示装置２０８の変動アイコン表示領域８２０と、第二装飾図柄表領域とでは異なる画像が表示される。

【１１３９】

図１２３（ｄ）は、リーチＢの演出が発展してスーパーリーチ演出が開始された状態を示している。ムービー演出が開始されると、第一装飾図柄表示装置２０８では、右中左図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃが、ムービー演出非実行時と比較して小さい表示領域となって、表示領域内の上方に移動し、装飾図柄の変動表示が行われる。

【１１４０】

また、ムービー演出実行時には、第二装飾図柄表示装置２０９に保留数表示領域８４２が設けられ現在の特図１変動遊技の保留数が表示される。保留数表示領域８４２では、第一装飾図柄表示装置２０８で複数の保留表示画像による保留数の表示が、数字一文字でまとめて当該保留数が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９にはスーパーリーチに発展したことを示す「ＳＰリーチ発展」という文字画像が表示され、ムービー演出が開始される前に第二装飾図柄表示装置２０９に表示されていた現在の遊技状態を示す「通常モード」という文字画像は消去される。このように、ムービー演出の実行時には、相対的に重要度の低い情報（本例では、「通常モード」）の表示を消去してもよい。

【１１４１】

また、ムービー演出実行時には、第二装飾図柄表示装置２０９は、第一装飾図柄表示装置２０８と重ならない初期位置に位置する。これにより、パチンコ機１００は、ムービー演出実行時に第二装飾図柄表示装置２０９を第一装飾図柄表示装置２０８と重ならないようにして、遊技者にムービー演出を堪能させることができる場合がある。

【１１４２】

図１２３（ｅ）は、ムービー演出の結果が報知されている状態を示している。図１２３（ｅ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右側には剣豪を倒した「吉宗」の画像が表示され、第一装飾図柄表示装置２０８の左側には吉宗に倒された「剣豪」の画像が表示される。また、中図柄表示領域２０８ｂには「装飾７」が仮停止（揺れ変動）される。

【１１４３】

また、ムービー演出の結果の報知時（結果の導出時）には、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８と重なる第二の位置に移動し、第二装飾図柄表示装置２０９にはムービー演出で「吉宗」が勝ったことを示す「勝ち」という文字画像が表示される。この際、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動するのと、第二装飾図柄表示装置２０９「勝ち」という文字画像が表示されるのとは、同時に行われてもよいし、いずれかが先に行われてもよい。

【１１４４】

図柄変動表示が開始されてから６５０００ｍｓの経過後に、リーチＢの演出が終了して、図１２３（ｆ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃが表示領域の中央に移動し、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＢ当り」であることが報知される。また、第四図柄表示領域８４０では「●」が停止表示される。

【１１４５】

次に、以上説明した本実施例によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図１２１～図１２３を参照しつつ説明する。

【１１４６】

（１）本実施例によるパチンコ機１００は、

遊技に関連する情報表示（例えば、装飾図柄の変動表示、特図変動遊技の保留数）を少なくとも実行可能な複数の表示手段を備えた遊技台であって、

前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第一の表示手段（例えば、第

一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第一の表示手段は、前記情報表示を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記情報表示に関する第一の条件が成立（例えば、ムービー演出の開始）した場合に、該情報表示を少なくとも非表示にすることが可能であり、
前記第二の表示手段は、第一の期間の少なくとも一部の期間で前記情報表示を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の期間は、前記第一の表示手段で表示されていた前記情報表示が非表示とされた後の期間である、
ことを特徴とする。
【１１４７】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、遊技の興趣を向上できる場合がある。また、上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第一の表示手段を遊技に関連する情報表示以外の表示に利用できる場合がある。
【１１４８】
（２）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段は、図柄変動に関連する演出表示（装飾図柄変動表示）を少なくとも実行可能なものであり、
前記情報表示は、前記演出表示中に少なくとも表示可能とされる表示であり、
前記第一の条件は、前記演出表示の実行中に少なくとも成立可能な条件である、
ことを特徴とする。
【１１４９】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第一の表示手段での演出表示を遊技者に注目させることができる場合がある。
【１１５０】
（３）上記パチンコ機１００であって、
前記情報表示は、複数種類の表示態様で表示可能なものであり、
前記複数種類の表示態様のうちの少なくとも一の表示態様は、第一の表示態様であり、
前記複数種類の表示態様のうちの少なくとも一の表示態様は、第二の表示態様であり、
前記第一の表示態様と前記第二の表示態様とは、異なる表示態様であり、
前記第一の表示手段は、前記情報表示を第一の表示態様で少なくとも表示可能なものであり、
前記第二の表示手段は、前記情報表示を前記第一の表示態様および前記第二の表示態様のうちのいずれかで表示可能なものである、
ことを特徴とする。
【１１５１】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第二の表示手段は、情報表示を簡素化することにより遊技者に分かりやすく情報の報知ができる場合がある。また、第一の表示手段で行われる演出表示を相対的に目立たせることができる場合がある。
【１１５２】
（４）上記パチンコ機１００であって、
一の前記情報表示に対して複数個の表示態様で少なくとも第一の表示手段に表示可能であり、
前記複数個の表示態様のうちの少なくとも一の表示態様は、前記第一の表示態様であり、
前記複数個の表示態様のうちの少なくとも一の表示態様は、第三の表示態様であり、
前記第一の表示手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第一の表示態様による情報表示を非表示とし、前記第三の表示態様による情報表示は、継続して表示可能なものである、

ことを特徴とする。
【１１５３】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、必要な情報を第一の表示手段での表示に残すことができる場合がある。
【１１５４】
（５）上記パチンコ機１００であって、
第一の情報に少なくとも関連する第一の情報表示があり、
第二の情報に少なくとも関連する第二の情報表示があり、
前記第一の表示手段は、前記演出表示中に前記第一の情報表示を少なくとも表示可能であり、
前記第一の表示手段は、前記演出表示中に前記第二の情報表示を少なくとも表示可能であり、
前記第一の表示手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第一の情報表示を非表示とし、前記第二の情報表示は継続して表示可能なものである、
ことを特徴とする。
【１１５５】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、演出表示に必要な情報のみを第一の表示手段に継続して表示することができる場合がある。
【１１５６】
（６）上記パチンコ機１００であって、
第一の条件が成立した場合に、前記演出表示はムービー表示で行われるものであり、
前記情報表示は、非ムービー画像である、
ことを特徴とする。
【１１５７】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、第一の表示手段での美麗な演出表示を遊技者に堪能させることができる場合がある。
【１１５８】
（７）上記パチンコ機１００であって、
前記演出表示は、装飾図柄変動表示であり、
前記装飾図柄変動表示は、第一のリーチ演出を少なくとも含む第一の装飾図柄変動表示を備え、
前記装飾図柄変動表示は、第二のリーチ演出を少なくとも含む第二の装飾図柄変動表示を備え、
前記第一のリーチ演出は、前記ムービー表示による演出表示であり、
前記第二のリーチ演出は、前記ムービー表示による演出表示でなく、
前記第一の条件は、前記第一の装飾図柄変動表示中に少なくとも成立可能であり、
前記第一の条件は、前記第二の装飾図柄変動表示中には成立しない、
ことを特徴とする。
【１１５９】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、ムービーの演出に付加価値を与えつつ、該ムービーを使用した第一のリーチ演出（演出表示）をより堪能させることができる場合がある。
【１１６０】
前記情報表示は、例えば、図柄変動遊技の保留表示である。
前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示されていた前記情報表示は、前記第一の条件が成立した後、前記第二の表示手段で前記第一の表示態様で表示される。
【１１６１】
前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示されていた前記情報表示は、前記第一の条件が成立した後、前記第二の表示手段で前記第二の表示態様で表示される。
前記第一の表示態様は、一の図柄変動表示の保留に対して一の保留表示（一つの保留表

示画像）を行う態様である。
　第二の表示態様は、一または複数の図柄変動表示の保留を一の情報で表示する態様（例えば数字で個数を表示、保留数表示領域８４２での表示）である。このため、前記第二の表示手段でも所定の演出を表示するの表示領域を確保することができる場合がある。
【１１６２】
　前記情報表示は装飾図柄の変動表示である。
　前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示されていた前記情報表示は、前記第一の条件が成立した後、前記第二の表示手段で前記第二の表示態様で表示される。
　前記第一の表示態様は、装飾図柄が識別部分と装飾部分で構成された図柄表示である（詳細は、後述の実施例１０を参照）。
　前記第二の表示態様は、前記第一の表示態様と少なくとも前記装飾部分が異なる図柄表示である。
　前記第二の表示態様は、前記第一の表示態様の前記識別部分のみを備えている。
【１１６３】
　前記第一の表示態様は、装飾図柄の変動表示の表示態様である。
　前記第三の表示態様は、第四図柄の変動表示の表示態様である。
　第一の表示がされている場合に、第四図柄の方が装飾図柄よりも小さく表示される。
　第四図柄により前記第一の表示手段で情報報知を継続しつつも、小さい表示で行うため演出表示の邪魔をしない場合があり、演出表示を目立たせることができる場合がある。
【１１６４】
　前記第一の条件には、スーパーリーチ演出の開始、先読み演出の開始、遊技者によるチャンスボタン１３６の操作、デモ演出中のダイトモ表示の開始などが含まれる。
【１１６５】
　前記演出表示は、装飾図柄変動表示である。
　第二の表示手段は、第二の条件が成立した場合に前記情報表示を表示可能である。
　前記第一の条件と前記第二の条件が異なる場合もある。
　また、前記第二の表示手段に前記情報表示が表示されるタイミングが前記第一の表示手段から前記情報表示の表示が消えてから相対的に長い時間が経過している場合には、第一の条件と第二の条件は異なる。
　前記第一の表示手段と前記第二の表示手段で同じ表示態様で前記情報表示を表示することができる。
【１１６６】
　本実施例での二の画像の表示態様が同じということには、二つの画像の外郭形状が同じで大きさが互いに異なることが含まれる。
　また、本実施例での二の画像の表示態様が異なるということには、表示色が異なることが含まれる。
【１１６７】
　また、保留表示画像については、複数の保留表示画像が第一装飾図柄表示装置２０８で横並びに表示される場合と、第二装飾図柄表示装置２０９で縦並びに表示される場合とでは、いずれの場合にも保留表示画像の外郭形状が同じであれば、保留表示画像の表示態様は、同じ表示態様とも解釈できる一方、全体の配置関係を考慮すると異なる表示態様としても解釈できる。
【１１６８】
　同一の情報について異なる演出表示を行う例として、装飾図柄の変動表示と第四図柄の変動表示との表示、「通常保留」での保留表示と「通常保留」と表示態様が異なる先読み保留表示との表示、変動アイコンと保留アイコンとの表示が挙げられる。例えば、先読み予告中などは、通常の保留（第一の表示態様）は第一の表示手段で非表示として第二の表示手段で表示して、先読み保留（第三の表示態様）は、第一の表示手段に継続表示する構成などがある。
【１１６９】

第一の情報表示は、保留表示であり、第二の情報表示は、装飾図柄での装飾図柄を継続表示する。当該変動のリーチ図柄などを分かりやすく報知しつつ、未来の変動に関する情報である保留表示を非表示とすることで、当該変動の行方に集中させることができる場合がある。

【１１７０】

情報表示が非表示とされる場合には、当該情報表示が消去される場合が含まれる。

第二装飾図柄表示装置２０９の移動と、第二装飾図柄表示装置２０９での演出の開始とのタイミングは適宜変更可能である。

【１１７１】

第一の条件は、ムービー演出の開始だけでなく、第一装飾図柄表示装置２０８での表示の画質が変更されて場合、例えば、当該表示の画質が高画質になった場合に成立し場合もある。この場合には、第一装飾図柄表示装置２０８での低画質の情報表示を第一装飾図柄表示装置２０８で非表示にする構成であってもよい。

【１１７２】

また、第一の条件には、第一のリーチ演出が開始されることが含まれる場合がある。

また、第一の条件は、制御的に判定されることが必須ではなく、例えば、情報表示が非表示となるタイミングが成立条件と解釈することもできる。

また、第一の条件の成立条件は、特図変動遊技の開始から所定時間の経過が経過することであってもよい。

【１１７３】

また、第一の条件は、所定の演出（例えば、ムービー演出）が開始されたことのように見た目上の把握される現象であってもよい。第二の条件成立も制御的に判定されることが必須ではなく、例えば、情報表示が非表示となるタイミングが成立条件と解釈することもできるし、見た目上の把握される現象であってもよい。

第一の表示手段および第二の表示手段は、上記実施例に記載の演出表示等のほか、既に知られている各種表示（各種演出）を行うこともちろん可能である。

【１１７４】

（実施例１０）

まず、図１２４～図１２６を用いて本実施の形態の実施例１０によるパチンコ機１００における遊技演出について説明する。図１２４（ａ）～図１２６（ａ）はこの順に、実施例１０によるパチンコ機１００での特図変動遊技を時系列で示している。

【１１７５】

図１２４（ａ）では、第一装飾図柄表示装置２０８の左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃには「装飾６－装飾７－装飾２」が仮停止表示（揺れ変動）され、疑似連の演出が開始される直前の状態を示している。疑似連とは、１回の特図の変動表示中に、はずれに対応する装飾図柄を仮停止させ、装飾図柄が複数回変動しているように見せかける疑似変動のことである。

【１１７６】

また、第一装飾図柄表示装置２０８の演出表示領域２０８ｄ内の下方中央には、ほぼ正方形状の疑似連表示領域８２４が設けられている。図１２４（ａ）に示す時点では、１回目の疑似変動は開始される前であるので、疑似連表示領域８２４には、疑似変動の回数を表示する「０」という文字画像が表示されている。疑似連の演出実行中には、疑似連の回数を上記実施例の普図演出表示領域８００や変動アイコン表示領域８２０に疑似変動の回数が表示されてもよい。また、第四図柄表示領域８４０では、第四図柄の変動表示が行われている。

【１１７７】

また、図１２４（ａ）に示す時点では特図１変動遊技が１個保留されているので、特図１保留表示領域２０８ｄ１に、１個目に保留された特図１変動遊技に対応する保留表示画像ａ１１が表示され、１個の特図１変動遊技が保留されていることが報知されている。保留表示画像ａ１１は図８４（ａ）に示す通常保留の表示態様である。また、特図２変動遊

技は保留されていないので、特図２保留表示領域２０８ｄ２には、保留表示画像は表示されていない。また、第二装飾図柄表示装置２０９に設けられた保留数表示領域８４２に「１」と表示され、特図１変動遊技の保留数が報知されている。

【１１７８】

図１２４（ｂ）に示すように、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾６－装飾７－装飾２」が仮停止表示されてから所定時間経過後に１回目の疑似変動が開始される。疑似連表示領域８２４には、疑似変動の回数を示す「１」が表示される。

【１１７９】

１回目の疑似変動の開始から所定時間経過後、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾８」が仮停止表示（ゆれ変動）される。疑似連では、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに仮停止表示される一つの装飾図柄を他の二つの装飾図柄と別の装飾図柄に、はずれの装飾図柄を表示して演出が実行される。本例では、右図柄表示領域２０８ｃに「装飾８」が表示され、左中図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂに「装飾７」が停止表示され、はずれの装飾図柄の仮停止表示（揺れ変動）が行えわれる。

【１１８０】

図１２４（ｄ）は、「装飾７－装飾７－装飾８」の仮停止表示から所定時間経過後、２回目の疑似変動が開始された状態を示している。疑似連表示領域８２４には疑似変動の回数を示す「２」が表示される。

【１１８１】

図１２４（ｅ）は、２回目の疑似変動の開始から所定時間経過後、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾８」が仮停止表示（ゆれ変動）されている状態を示している。

【１１８２】

図１２４（ｆ）は、「装飾７－装飾７－装飾８」の仮停止表示から所定時間経過後、３回目の疑似変動が開始された状態を示している。疑似連表示領域８２４には疑似変動の回数を示す「３」が表示される。

【１１８３】

本例では、疑似変動の３回目にステップアップ予告が開始される。ステップアップ予告のステップ１では、中図柄表示領域２０８ｂに識別部分８５０ａと装飾部分８５０ｂとを有する装飾図柄８５０が表示される。本例では、識別部分８５０ａは数字を表す画像を備え、装飾部分８５０ｂはキャラクタ画像を備えている。ステップアップ予告のステップ１の演出では、図１２４（ｆ）に示すように、数字の「１」表す画像を備えた識別部分８５０ａと、番長の舎弟のキャラクタ画像を備えた装飾部分８５０ｂとを有する装飾図柄８５０が表示され、次いで、図１２５（ａ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂに数字の「２」表す画像を備えた識別部分８５０ａと、隻眼のキャラクタ画像を備えた装飾部分８５０ｂとを有する装飾図柄８５０が表示され、次いで、図１２５（ｂ）に示すように、中図柄表示領域２０８ｂに数字の「３」表す画像を備えた識別部分８５０ａと、番長のキャラクタ画像を備えた装飾部分８５０ｂとを有する装飾図柄８５０が表示される。

【１１８４】

図１２５（ｃ）は、ステップアップ予告のステップ１が終了し、第一装飾図柄表示装置２０８でリーチ演出が開始され、ステップアップ予告のステップ２が開始された状態を示している。図１２５（ｃ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄の「装飾７」が表示され、中図柄表示領域２０８ｂには図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）する演出が表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、「爺」の画像と「チャンス」の文字画像とを表示して通常共通予告を行う。

【１１８５】

また、特図１始動口２３０に１個の遊技球が入賞して、主制御部３００は、導出された特図１始動情報について図９２および図９３に示す特図先読み処理を実行する。本例では

、特図先読み処理の結果についての説明は省略する。また、第１副制御部４００は、図９４に示す始動情報取得時の第１副制御部予告処理を実行する。本例では、保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択される。その他の始動情報取得時の第１副制御部予告処理との結果についての説明は省略する。

【１１８６】

保留変化の抽選１（ステップＳ２３０１）において、「Ａ」および「Ｂ」以外が選択されたので、図５０（ｃ）に示すように、保留表示画像ａ１２は「通常保留」の表示態様で表示される。

【１１８７】

図１２５（ｄ）は、リーチ演出がスーパーリーチ演出に発展する直前の状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９では、「ＳＰリーチ発展」という文字画像が表示され、スーパーリーチ演出に発展することが報知される。

【１１８８】

図１２５（ｅ）は、ステップアップ予告のステップ３でスーパーリーチ演出としてのムービー演出が開始された状態を示している。ムービー演出が開始されると、第二装飾図図柄表示装置２０９が初期位置から第二の位置に移動し、第一装飾図柄表示装置２０８で表示されていた情報が第二装飾図柄表示装置２０９で表示される。例えば、第二装飾図柄表示装置２０９には、疑似変動回数を示す「疑似３連」と、装飾図柄の変動表示で「装飾７」のリーチになっていることを示す「「装飾７」リーチ」とが表示される。また、第二装飾図柄表示装置２０９には、ステップアップ予告でステップ３まで発展したことを示す「ステップアップ３」の表示がされる。

【１１８９】

このように、ムービー演出の開始時には、第一装飾図柄表示装置２０８で表示されていた一部の情報が第一装飾図柄表示装置２０８で消去され、当該一部の情報が第二装飾図柄表示装置２０９で表示される。

【１１９０】

図１２５（ｆ）は、ムービー演出の結果が報知されている状態を示している。図１２５（ｆ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右側には剣豪を倒した「吉宗」の画像が表示され、第一装飾図柄表示装置２０８の左側には吉宗に倒された「剣豪」の画像とが表示される。また、ムービー演出が終了する前に、第一装飾図柄表示装置２０８で装飾図柄の変動表示が再開され、右中左装飾図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで「装飾７－装飾７－装飾７」が仮停止表示（揺れ変動）される。また、第二装飾図柄表示装置２０９では、疑似変動回数を示す表示と、装飾図柄の変動表示で「装飾７」のリーチになっていることを示す表示と、ステップアップ予告でステップ３まで発展したことを示す表示が消去され、吉宗が勝ったことを示す「勝ち」という文字画像が表示される。

【１１９１】

このように、第一装飾図柄表示装置２０８でムービー演出開始前に表示され、ムービー演出開始後に消去されていた情報が、ムービー演出終了前に第一装飾図柄表示装置２０８で表示が再開される場合がある。また、第二装飾図柄表示装置２０９は、ムービー演出開始後に第一装飾図柄表示装置２０８に代わって第二装飾図柄表示装置２０９で表示されていた情報の表示を、ムービー演出の終了に合わせて消去してもよい。

【１１９２】

図柄変動表示が開始されてから６５０００ｍｓの経過後に、リーチＢの演出が終了して、図１２６（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の装飾図柄の表示が再開され、左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに「装飾７－装飾７－装飾７」が停止表示されて、当該特図１変動遊技が「リーチＢ当り」であることが報知される。また、第四図柄表示領域８４０では「●」が停止表示される。

【１１９３】

図１２６（ｂ）～（ｆ）は、本実施例の図１２５（ｂ）から続く遊技演出の変更例を示している。図１２６（ｂ）～（ｆ）は、この順に本変更例での遊技演出を時系列で表して

いる。

【１１９４】

図１２６（ｃ）は、ステップアップ予告のステップ１が終了し、第一装飾図柄表示装置２０８でリーチ演出が開始され、ステップアップ予告のステップ２が開始された状態を示している。本例のステップ２では、ステップ１で表示されていた態様の装飾図柄８５０を用いてリーチ演出が実行される図１２６（ｃ）に示すように、左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃでは装飾図柄８５０が表示される。装飾図柄８５０は、数字の「７」表す画像を備えた識別部分８５０ａと、ボクサーの女の子のキャラクタ画像を備えた装飾部分８５０ｂとを有している。これにより、装飾図柄の変動表示で装飾７のリーチになっていることが報知される。

【１１９５】

図１２６（ｃ）は、リーチ演出がスーパーリーチ演出に発展する直前の状態を示している。第二装飾図柄表示装置２０９では、「ＳＰリーチ発展」という文字画像が表示され、スーパーリーチ演出に発展することが報知される。

【１１９６】

図１２６（ｄ）は、ステップアップ予告のステップ３でスーパーリーチ演出としてのムービー演出が開始された状態を示している。本変更例において、ムービー演出が開始されると、装飾図柄の変動表示はムービー演出開始前の比較して相対的に小さい表示サイズで第一装飾図柄表示装置２０８に表示される。また、第一装飾図柄表示装置２０８では第四図柄の変動表示が消去され、第二装飾図柄表示装置２０９で第四図柄の変動表示８４４が表示される。

【１１９７】

また、本変更例では、ムービー演出が開始されると、ムービー演出開始前に第一装飾図柄表示装置２０８で表示されていた装飾図柄８５０のうち識別部分８５０ａと同内容の表示だけが第二装飾図柄表示装置２０９で表示される。このため、第二装飾図柄表示装置２０９では「装飾７」が表示されている。また、ムービー演出開始後の第一装飾図柄表示装置２０８での図柄変動表示は装飾図柄８５０の識別部分８５０ａと同内容の表示だけで行われる。

【１１９８】

図１２６（ｅ）は、ムービー演出の結果が報知されている状態を示している。図１２６（ｅ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８の右側には剣豪を倒した「吉宗」の画像が表示され、第一装飾図柄表示装置２０８の左側には吉宗に倒された「剣豪」の画像とが表示される。また、ムービー演出が終了する前に、第一装飾図柄表示装置２０８で装飾図柄の変動表示が再開され、右中左装飾図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃで「装飾７－装飾７－装飾７」が仮停止表示（揺れ変動）される。また、第二装飾図柄表示装置２０９では、疑似変動回数を示す表示と、装飾図柄の変動表示で「装飾７」のリーチになっていることを示す表示と、ステップアップ予告でステップ３まで発展したことを示す表示が消去され、吉宗が勝ったことを示す「勝ち」という文字画像が表示される。

【１１９９】

図柄変動表示が開始されてから６５０００ｍｓの経過後に、リーチＢの演出が終了して、図１２６（ａ）に示すように、数字の「７」表す画像を備えた識別部分８５０ａと、ボクサーの女の子のキャラクタ画像を備えた装飾部分８５０ｂとを有する装飾図柄８５０が左中右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂ、２０８ｃに表示され、当該特図１変動遊技が「リーチＢ当り」であることが報知される。また、第四図柄表示領域８４０では「●」が停止表示される。

【１２００】

次に、図１２７を用いて、本実施の形態によるパチンコ機１００の変更例について説明する。

【１２０１】

上記実施例では、第一装飾図柄表示装置２０８が第二装飾図柄表示装置２０９よりも大

きいとして説明したが、本発明はこれに限られない。例えば、図１２７（ａ）に示すように、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とが同じ大きさであってもよい。

【１２０２】

また、第一装飾図柄表示装置２０８または第二装飾図柄表示装置２０９とに表示される同一種類の遊技情報（第一の種類の表示）には、以下のものが含まれる。図１２７（ｂ）は、所定の遊技情報を示し、番長のキャラクタ画像８６０ａと、「チャンス」という文字画像８６０ｂとを有するの画像８６０を示している。図１２７（ｃ）は、所定の遊技情報を示し、番長のキャラクタ画像８７０ａと、「激熱」という文字画像８７０ｂとを有するの画像８７０を示している。

【１２０３】

画像８６０と画像８７０とで同一の遊技情報（第一の種類の表示）を示している部分は、番長のキャラクタ画像８６０ａと番長のキャラクタ画像８７０ａとのことであってもよいし、「チャンス」という文字画像８６０ｂと「激熱」という文字画像８７０ｂとのことであってもよいし、番長のキャラクタ画像８６０ａおよび「チャンス」という文字画像８６０と、番長のキャラクタ画像８７０ａと「激熱」という文字画像８７０ｂとのこと、すなわち、画像８６０の全体と画像８７０の全体とであってもよい。

【１２０４】

また、上記実施例では、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動すると、遊技者から見て第一装飾図柄表示装置２０８の一部に第二装飾図柄表示装置２０９重なるとして説明したが、本発明がこれに限られない。例えば、図１２７（ｄ）は、第二装飾図図柄表示装置２０９が初期位置に位置している状態を示し、図１２７（ｅ）は、第二装飾図図柄表示装置２０９が第二の位置に位置している状態を示している。このように、第二の位置では、初期位置と比較して第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８に近づいていればよい。第一装飾図柄表示装置２０８または第二装飾図柄表示装置２０９の一方が移動することにより、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９との位置関係が変化すればよい。

【１２０５】

次に、以上説明した本実施の形態によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図７６～図１２７を参照しつつ説明する。

【１２０６】

（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、

遊技に関する複数種類の表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）と、

遊技に関する複数種類の表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の表示手段は、前記第一の表示手段よりも表示領域が小さい表示手段であり、

前記第一の表示手段は、前記複数種類の表示のうちの第一の種類の表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記複数種類の表示のうちの前記第一の種類の表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の表示手段は、前記第一の種類の表示を第一の大きさで少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の種類の表示を第二の大きさで少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の大きさは前記第一の大きさよりも大きい、

ことを特徴とする。

【１２０７】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、遊技の興趣を向上できる場合がある。ま

た、第二の表示手段での表示を大きく行うことで相対的に小さい表示領域を備えた第二の表示手段に遊技者を注目させることができる場合がある。

【１２０８】

（２）上記パチンコ機１００であって、

前記第二の表示手段は、前記第一の種類の表示を第三の大きさで少なくとも表示可能なものであり、

前記第三の大きさは前記第一の大きさよりも小さい大きさである、

ことを特徴とする。

【１２０９】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、表示手段の大小関係と同じ関係で第一の種類の表示を第一、第二の表示手段で表示可能であるので、第一の種類の表示を強調することができる場合がある。

【１２１０】

（３）上記パチンコ機１００であって、

前記第一の表示手段は、遊技に関する第一の遊技演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の表示手段は、遊技に関する第二の遊技演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の遊技演出は、前記第一の遊技演出に少なくとも関連する遊技演出であり、

前記第一の種類の表示は、前記第一の遊技演出に少なくとも関連する表示であり、

前記第二の表示手段は、前記第二の遊技演出を行う場合に、前記第一の種類の表示を前記第二の大きさで少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする。

【１２１１】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、通常時遊技者が注目する大きい表示手段である第一の表示手段で行われる第一の遊技演出に関連した第二の遊技演出を行う場合に、第二の表示手段は第一の大きさよりも大きい第二の大きさで第一の種類の表示を行うことで、第二の遊技演出に注目させつつ、第一の遊技演出に期待を持たせることができる場合がある。

【１２１２】

（４）上記パチンコ機１００であって、

前記第一の種類の表示は予告表示である、

ことを特徴とする。

【１２１３】

上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、予告を目立たせることで遊技者の期待を大きくすることができる場合がある。

【１２１４】

（５）上記パチンコ機１００であって、

先読み予告を少なくとも実行可能な先読み予告手段を備え、

前記第一の表示手段は、複数種類の始動保留表示（例えば、保留表示画像、保留アイコン）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の種類の表示は、前記複数種類の始動保留表示のうちの少なくとも一の種類の始動保留表示であり、

前記複数種類の始動保留表示のうちの少なくとも一の始動保留表示は、第一の始動保留表示であり、

前記複数種類の始動保留表示のうちの少なくとも一の始動保留表示は、第二の始動保留表示であり、

前記先読み予告手段は、前記第一の表示手段に前記第二の始動保留表示を行わせることで前記先読み予告を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする。

【１２１５】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、先読み予告は未来の図柄変動表示の大当りを期待させる予告として少なくとも機能するものであるから、現在行われている第二の遊技演出に注目させることができる場合がある。
【１２１６】
（６）上記パチンコ機１００であって、
前記第一の表示手段は、始動保留表示を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段は、図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記第一の表示手段は、複数種類の予告表示のうちの一つの予告表示を少なくとも表示可能なものであり、
前記複数種類の予告表示のうちの少なくとも一の予告表示は、第一の予告表示（例えば、変動アイコン８２２）であり、
前記第一の表示手段は、前記図柄変動表示を開始した後で前記第一の予告表示を少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の予告表示は、前記始動保留表示と同じ態様の表示を少なくとも含む予告表示である、
ことを特徴とする。
【１２１７】
上記構成を備えたパチンコ機１００によれば、変動開始時の予告を目立たせることができる場合がある。
【１２１８】
（７）上記パチンコ機１００であって、
前記複数種類の予告表示のうちの少なくとも一の予告表示は、第二の予告表示であり、
前記第一の表示手段は、前記図柄変動表示を開始した後で前記第二の予告表示を少なくとも表示可能なものであり、
前記第二の予告表示は、前記始動保留表示とは異なる態様の表示を少なくとも含む予告表示であり、
前記第二の予告表示は、前記第一の予告表示とは少なくとも異なる予告表示であり、
前記第一の表示手段は、前記第一の予告表示を第一の表示領域で少なくとも表示可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第二の予告表示を第二の表示領域で少なくとも表示可能なものである、
ことを特徴とする。
【１２１９】
上記パチンコ機１００であって、第一の表示手段および第二の表示手段は画像表示手段（液晶表示装置）である。
【１２２０】
上記パチンコ機１００であって、前記第一の表示手段は、前記第一の種類の表示を、第四の大きさで少なくとも表示可能なものであり、前記第四の大きさは、前記第二の大きさよりも大きい大きさである。
【１２２１】
上記パチンコ機１００であって、前記第一の表示手段は、図柄変動表示（装飾図柄変動表示）を少なくとも実行可能なものである。
【１２２２】
上記パチンコ機１００であって、前記第一の表示手段は、前記第一の種類の表示を第一の期間で少なくとも表示可能なものであり、前記第二の表示手段は、前記第一の種類の表示を第二の期間で少なくとも表示可能なものであり、前記第一の期間と前記第二の期間は、少なくとも重ならない期間がある。
【１２２３】
上記パチンコ機１００であって、前記第二の表示手段は、前記第二の遊技演出の実行に

関連して、前記第一の種類の表示を少なくとも導出可能なものである。
【１２２４】
上記パチンコ機１００であって、前記第二の表示手段は、一回、または複数回の図柄変動表示に亘って、前記第一の種類の表示を少なくとも表示可能なものである。
【１２２５】
上記パチンコ機１００であって、所定条件が成立した場合に第二の表示手段は、前記第一の種類の表示を第二の大きさで実行可能である。
【１２２６】
上記パチンコ機１００であって、前記第一の表示手段は、第二の種類の表示（例えば、第四図柄の変動表示）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の表示手段は、前記第二の種類の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の表示手段は、前記第二の種類の表示を第三の大きさでのみ表示可能なものであり、前記第二の表示手段は、前記第二の種類の表示を前記第三の大きさでのみ表示可能である。当該構成を備えたパチンコ機１００によれば、第四図柄の変動表示を目立たせることなく、確実に報知できる場合がある。
【１２２７】
上記パチンコ機１００であって、前記第一の表示手段は、前記第一の種類の表示を少なくとも第一のアニメーション表示で表示可能なものであり、前記第二の表示手段は、前記第一の種類の表示を少なくとも第二のアニメーション表示で表示可能なものであり、前記第一のアニメーション表示と前記第二のアニメーション表示は表示態様が少なくとも異なるものである。当該構成を備えたパチンコ機１００によれば、表示手段の表示領域と、表示の大きさの関係に対応したアニメーション表示を行うことができる場合がある。
【１２２８】
二つの表示のうち同じ種類の情報表示には、少なくとも両表示の外郭形状が同じ場合や、同じ目的や機能で表示される保留表示画像や装飾図柄などが含まれる。
【１２２９】
第一の表示手段は、装飾図柄変動表示や、大当り遊技表示など行うが、第二の表示手段でもいろいろな表示を行うことが可能である。例えば、第二の表示手段は、デモ表示、ダイトモに関する表示、遊技履歴等の情報表示は勿論のこと従来の遊技台の液晶表示装置で行っていた表示演出の少なくとも一部を行うこともできる。
【１２３０】
また、必ずしも、第一の表示手段と、第二の表示手段との表示内容は常時リンクする必要性はない。一方の表示手段では複数の図柄変動に亘って演出を行ってもよい。
【１２３１】
遊技状態が通常時の少なくとも一部は、第一の表示手段で行われる演出と第二の表示手段で行われる演出に関連性がない。少なくとも第一の表示手段で行われている表示に関する演出を第二の表示手段で行っていない場合がある。
【１２３２】
第二の表示手段で第二の大きさで表示される画像は、すべて表示されておらず、表示領域からはみ出すような表示であっても、第一の表示手段に表示されている画像と同一種類であることが認識できる程度であれば、大きさとして判断できるものである。すなわち、第一の表示手段と第二の表示手段に表示されている画像が見た目上異なるものであってもよい。
【１２３３】
第一の大きさよりも大きい第二の大きさは、複数の大きさがあり、信頼度等によって大きさが変わるものであってもよい。
【１２３４】
第一の表示手段での所定表示の表示サイズと、第二の表示手段での所定表示の表示サイズとの関係には、見た目上の大きさの関係と、それぞれの表示手段の表示領域に対する大きさとの関係とがある。つまり、第一の表示手段での第一の種類の表示と、第二の表示手

段での第一の種類の表示との大きさを直接比較してもよいし、第一の表示手段での第一の種類の表示の第一の表示手段の表示領域に対する割合と、第二の表示手段での第一の種類の表示の第二の表示手段の表示領域に対する割合とを比較してもよい。例えば、第一の表示手段での第一の種類の表示と、第二の表示手段での第一の種類の表示との大きさを直接比較すると第一の表示手段での第一の種類の表示の方が第二の表示手段での第一の種類の表示よりも大きい場合であっても、それぞれの表示手段の表示領域に対する大きさを比較すると、第一の表示手段での第一の種類の表示の第一の表示手段の表示領域に対する割合が例えば２０％であり、第二の表示手段での第一の種類の表示の第二の表示手段の表示領域に対する割合が例えば３０％であると、第二の表示手段での第一の種類の表示の方が第一の表示手段での所定表示よりも大きくなる場合がある。

【１２３５】

また、遊技者に視認可能な表示領域の大きさを基準として第一の種類の表示の大きさがを比較してもよい。例えば、第一の表示手段と第二の表示手段とが遮蔽物（演出可動体等）によって、一時的にそれらの表示領域が狭くなったときに、第一の表示手段に表示される第一の種類の画像よりも大きい画像を第二の表示手段に表示するようにしてもよい。

【１２３６】

第一の種類の表示が第一の大きさで表示される表示の表示期間と、第二の大きさで表示される表示の表示期間が完全に重ならないようになっていてもよい。つまり、第一表示手段または第二の表示手段の一方でのみで第一の種類の表示を行い、その後、他方で第一の種類の表示を行う場合には、先に行われていた第一の種類の表示を消去するようにしてもよい。

【１２３７】

第一の種類の表示は、保留アイコン、変動アイコン、装飾図柄の変動表示に限られず、その他の表示であってもよい。例えば、第一の種類の表示は、普図装飾図柄変動ゲーム、ステップアップ予告、ダイトモのＱＲコード（登録商標）表示などであってもよい。

【１２３８】

第二の表示手段は、先読み予告時の保留変化演出だけでなく、偶発的に発生した保留増加に関連する保留変化演出を行うようにしてもよい。例えば、加速装置のゲーム性を備えたパチンコ機で実行される先読み予告と、第二の表示手段による保留変化演出が時系列的に矛盾する構成であってもよい。例えば、第二の表示手段で保留変化演出を行って、その結果が導出される時点では先読み予告に係る保留表示がない状態であっても後続の保留表示に先読み予告に係るものがあれば、保留変化演出を書き換えるようにしてもよい。

【１２３９】

第二の表示手段での表示は、図柄変動表示中だけでなく、大当り遊技中などの表示でもよい。第二の表示手段での演出には、大当り遊技中の確変報知演出や、デモ中のダイトモ設定演出、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）を用いた定期的に実行可能な演出にも適用可能である。

【１２４０】

パチンコ機１００は、三つ以上の表示手段を備えていてもよい。この場合、所定の２つの表示手段のそれぞれが第一の表示手段と第二の表示手段の構成を備えていればよい。

【１２４１】

第一の表示手段若しくは第二の表示手段、または両方の表示手段のそれぞれに複数の同一種類の表示が行われている場合には、最大の表示と最少の表示のみを比べて本発明を適用することができる。

【１２４２】

各実施例での第一装飾図柄表示装置２０８での表示と、第二装飾図柄表示装置２０９での表示とは互いに入れ替えることが可能である。例えば、各実施例で第一装飾図柄表示装置２０８で表示されていた情報が第二装飾図柄表示装置２０９で表示され、第二装飾図柄表示装置２０９で表示されていた情報が第一装飾図柄表示装置２０８で表示されてもよい。

【１２４３】
　また、第一装飾図柄表示装置２０８で表示されていた情報が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される場合には、第一装飾図柄表示装置２０８から第二装飾図柄表示装置２０９に当該情報の表示が移動するようなアニメーション表示がされてもよい。この際、エフェクトが表示されてもよい。当該アニメーションまたは当該エフェクトは、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とに跨って表示されてもよい。
【１２４４】
　第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９を別々の制御手段で制御してもよい。例えば、第一装飾図柄表示装置２０８を第１副制御部４００が制御し、第二装飾図柄表示装置２０９を第２副制御部５００が制御してもよい。また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９とを第２副制御部５００で制御してもよい。
【１２４５】
　なお、第７の実施の形態で説明した事項、特に第７の実施の形態の実施例１～１０で説明した事項は組み合わせることが可能である。
【１２４６】
　次に、以上説明した第４～７の実施の形態によるパチンコ機１００の特徴的構成について再度図面を参照しつつ説明する。
（１）本実施の形態によるパチンコ機１００は、
　複数の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９）を少なくとも備えた遊技台であって、
　複数の表示手段は、演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。
（２）上記パチンコ機１００において、
　前記複数の表示手段は、相互に関連する演出（例えば、第一の画像と第二の画像が同一のキャラクタの画像である）を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。
（３）上記パチンコ機１００において、
　前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）は、位置変化可能である、
ことを特徴とする。
（４）上記パチンコ機１００において、
　前記複数の表示手段のうちの少なくとも二の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９）は、表示領域の大きさが互いに異なる、
ことを特徴とする。
（５）上記パチンコ機１００において、
　前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
　前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）である、
ことを特徴とする。
（６）上記パチンコ機１００において、
　前記第一の表示手段は、第一の表示を少なくとも実行可能なものであり、
　前記第二の表示手段は、第二の表示を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする。
（７）上記パチンコ機１００において、
　前記遊技台は、ぱちんこ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする。
（Ｃ１）
　複数の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８、第二装飾図柄表示装置２０９）を備えた遊技台であって、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭く構成されており（例えば、図１０３参照）、
前記第一の表示手段は、第一の表示（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄表示領域２０８ａに表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第二の表示（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）および図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示と前記第二の表示は同じ絵柄の表示（例えば、装飾図柄の「装飾７」の表示）であり、
前記第一の表示は、第一の大きさ（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄表示領域２０８ａに表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）の表示であり、
前記第二の表示は、第二の大きさ（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）および図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）の表示であり、
前記第二の大きさは、前記第一の大きさと同じ大きさ（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）および該第一の大きさよりも大きい大きさ（例えば、図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）のうちの一方の大きさであり、
前記第一の表示は、或る装飾図柄変動表示（例えば、図１０３（ｃ）～図１０４（ｃ）に示す装飾図柄の変動表示）の実行中に表示される場合があるように構成されており、
前記第二の表示は、前記或る装飾図柄変動表示の実行中に表示される場合があるように構成されている（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）および図１０４（ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｃ２）
（Ｃ１）に記載の遊技台であって、
前記第一の表示が表示される期間（例えば、図１０３（ｄ）に示す状態から図１０４（ｂ）に示す状態までの期間）と前記第二の表示が表示される期間（例えば、図１０３（ｅ）に示す状態から図１０３（ｆ）に示す状態までの期間および図１０４（ｂ）に示す状態の期間）の一部が重なるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｃ３）
（Ｃ１）または（Ｃ２）に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、第一の位置（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９の位置）から第二の位置（例えば、図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９の位置）へ移動可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置に位置する場合よりも前記第二の位置に位置する場合の方が、前記第一の表示手段がオーバーラップされる範囲が広くなる表示手段であり（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）および図１０４（ｂ）参照）、
前記第二の表示手段は、前記第二の表示が表示されている期間のうちの一部の期間（例えば、図１０４（ｂ）に示す状態の期間）で前記第二の位置に位置する表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｃ４）
（Ｃ１）乃至（Ｃ３）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記或る装飾図柄変動表示とは、リーチ演出（例えば、図１０３（ｃ）～図１０４（ｂ）に示す左右図柄表示領域２０８ａ、２０８ｃで装飾図柄の「装飾７」が表示され、中図

柄表示領域２０８ｂで図中下向きの太矢印で示すように装飾図柄が上から下に移動（回転）するリーチ演出）を実行可能な装飾図柄変動表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｃ５）
（Ｃ１）乃至（Ｃ４）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、装飾図柄の表示（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄表示領域２０８ａに表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｃ６）
（Ｃ１）乃至（Ｃ５）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｃ７）
（Ｃ１）乃至（Ｃ３）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシン（例えば、スロットマシン１０００）である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｄ１）
複数の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８、第二装飾図柄表示装置２０９）を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭く（例えば、図１０３参照）、
前記第一の表示手段は、第一の表示（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄として表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第二の表示（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の表示、または図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示は、第一の大きさ（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄として表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）の表示であり、
前記第二の表示は、第二の大きさ（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ、または図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）の表示であり、
前記第二の大きさは、前記第一の大きさと同じ大きさ（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）および該第一の大きさよりも大きい大きさ（例えば、図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）のうちの一方の大きさであり、
或る装飾図柄変動表示（例えば、図１０３（ａ）～図１０４（ｂ）に示す装飾図柄の変動表示）の実行中に前記第一の表示が表示される場合があり、
前記或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第二の表示が表示される場合があり（例えば、図１０３（ａ）～図１０４（ｂ）参照）、
前記第一の表示は、前記或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがって表示される場合がある表示であり（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）参照）、
前記第一の表示とは、前記或る装飾図柄変動表示において表示されるリーチ図柄（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄として表示された「装飾７」の図柄）

の表示のことであり、
前記第二の表示とは、前記或る装飾図柄変動表示において表示される前記リーチ図柄と同じ図柄（例えば、「装飾７」の図柄）の表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｄ２）
（Ｄ１）に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、第一の位置（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９の位置）から第二の位置（例えば、図１０４（ａ）、（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９の位置）へ移動可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置に位置する場合よりも前記第二の位置に位置する場合の方が、前記第一の表示手段にオーバーラップする範囲が広くなる表示手段であり（例えば、図１０３（ｅ）、（ｆ）および図１０４（ａ）、（ｂ）参照）、
前記第一の表示は、前記或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第二の表示手段が前記第二の位置に移動した場合に、前記第一の表示手段と該第二の表示手段にまたがって表示される表示である（例えば、図１０４（ａ）、（ｂ）に示すように、第二装飾図柄表示装置２０９が第二の位置に移動すると、左図柄表示領域２０８ａに表示されている「装飾７」の上半分が隠されるので、第一装飾図柄表示装置２０８に表示されている「装飾７」の下半分とつながるように第二装飾図柄表示装置２０９に「装飾７」の上半分を表示する。）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｄ３）
（Ｄ１）または（Ｄ２）に記載の遊技台であって、
前記第一の表示手段は、第三の表示（例えば、図１０４（ｃ）に示す左図柄表示領域２０８ａに停止表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）を表示可能な表示手段であり、
前記第三の表示は、前記第一の表示の表示が終了した後に表示される表示であり、
前記第一の表示と前記第三の表示は同じ図柄の表示であり、
前記第三の表示は、前記第一の大きさ（例えば、図１０３（ｄ）～図１０４（ｂ）に示す左図柄として表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）よりも大きい表示であり、
前記第一の表示手段は、第四の表示（例えば、図１０４（ｃ）に示す中図柄表示領域２０８ｂに停止表示された装飾図柄の「装飾７」の表示）を表示可能な表示手段であり、
前記第四の表示は、前記第二の表示の表示が終了した後に表示される表示であり、
前記第四の表示は、前記第二の表示と同じ図柄の表示であり、
前記第四の表示は、前記第二の大きさ（例えば、図１０４（ｂ）に示す第二装飾図柄表示装置２０９に表示された装飾図柄の「装飾７」の大きさ）よりも小さい表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｄ４）
（Ｄ１）乃至（Ｄ３）のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅ１）
複数の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８、第二装飾図柄表示装置２０９）を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり（例えば、図１０９～図１１０参照）、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり（例えば、図１０９（ａ）～（ｃ）参照）、

前記第一の表示手段において或る演出（例えば、図１０９（ｃ）～図１１０（ａ）に示すリーチＢ演出）が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄（例えば、図１０９（ｃ）に示す装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」（例えば、図１０９（ｄ）に示す左図柄の装飾図柄の「装飾７」）という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、

前記第一の場合において前記或る演出の終了（例えば、図１１０（ａ）～（ｂ）参照）に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄（例えば、図１１０（ａ）に示す左図柄の装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」（例えば、図１１０（ｂ）に示す左図柄表示領域２０８ａに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）という。）が前記第一の表示手段で表示される、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｅ２）

Ｅ１に記載の遊技台であって、

前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがって表示される表示（以下、「第一の表示」（例えば、図１０９（ｆ）に示す番長のキャラクタ画像の表示）という。）を含む演出であり、

前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間（例えば、図１０９（ｄ）に示す状態から図１１０（ａ）に示す状態までの期間）の少なくとも一部の期間（例えば、図１０９（ｄ）に示す状態の直前から図１０９（ｄ）に示す状態の直後までの期間）において前記第一の表示が表示される、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｅ３）

Ｅ２に記載の遊技台であって、

前記或る演出は、前記第一の表示手段にのみ表示される表示（以下、「第二の表示」（例えば、図１１０（ａ）に示す番長のキャラクタ画像の表示）という。）を含む演出であり、

前記或る演出において前記第一の表示が非表示となると前記第二の表示が表示され（例えば、図１０９（ｆ）～図１１０（ａ）参照）、

前記第二の表示の表示態様（例えば、図１１０（ａ）に示す番長が服を破った表示態様）は、前記第一の表示の表示態様（例えば、図１０９（ｆ）に示す番長が服を破る表示態様）と同じ態様である、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｅ４）

Ｅ２またはＥ３に記載の遊技台であって、

前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している（例えば、図１０９（ｄ）参照）、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｅ５）

Ｅ２乃至Ｅ４のいずれか一項に記載の遊技台であって、

遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段（例えば、図１０９（ｅ）、（ｆ）に示すチャンスボタン１３６）を備え、

前記第一の表示は、前記操作手段の操作（例えば、押下）が行われたことに応じて表示される表示である（例えば、図１０９（ｅ）、（ｆ）参照）、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｅ６）

Ｅ５に記載の遊技台であって、

前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」（例えば、図１０９（ｄ）、（ｅ）に示すチャンスボタン１３６の画像の表示）という。）を含む演出であり、

前記第三の表示は、前記第一の表示手段に表示される表示であり（例えば、図１０９（ｄ）、（ｅ）参照）、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作が行われたことに応じて表示される表示である（例えば、図１０９（ｄ）、（ｅ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅ７）
Ｅ１乃至Ｅ６のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の場合に前記第二の表示手段で表示されている前記第一の装飾図柄によってリーチ図柄（例えば、図１１０（ａ）に示すように、左図柄の装飾図柄と右図柄の装飾図柄が同じ「装飾７」となる図柄）が表示され、
前記或る演出の実行中に、リーチにおいて最終的に表示される装飾図柄（例えば、図１１０（ｂ）に示す中図柄表示領域２０８ｂに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第二の装飾図柄」（例えば、図１１０（ａ）に示す第一装飾図柄表示装置２０８に表示される装飾図柄の「装飾７」）という。）が表示され、
前記第二の装飾図柄は、前記第一の表示手段に表示され（例えば、図１１０（ａ）参照）、
前記或る演出が終了した後（例えば、図１１０（ｂ）に示す時点）で、前記第三の装飾図柄と、前記第二の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（例えば、図１１０（ｂ）に示す中図柄表示領域２０８ｂに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）との組み合わせが前記第一の表示手段で表示され、
前記第一の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きく（例えば、図１１０（ａ）参照）、
前記第一の装飾図柄よりも前記第三の装飾図柄の方が大きく（例えば、図１１０（ａ）、（ｂ）参照）、
前記第三の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きい（例えば、図１１０（ａ）、（ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅ８）
Ｅ１乃至Ｅ７のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ１）
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段（例えば、図１０９（ｅ）、（ｆ）に示すチャンスボタン１３６）と、
複数の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９）と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり（例えば、図１０９～図１１０参照）、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり（例えば、図１０９（ａ）～（ｃ）参照）、
前記第一の表示手段において或る演出（例えば、図１０９（ｃ）～図１１０（ａ）に示すリーチＢ演出）が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄（例えば、図１０９（ｃ）に示す装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」（例えば、図１０９（ｄ）～図１１０（ａ）に示す左図柄の装飾図柄の「装飾７」）という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の

場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了（例えば、図１１０（ａ）～（ｂ）参照）に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄（例えば、図１１０（ａ）に示す左図柄の装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」（例えば、図１１０（ｂ）に示す左図柄表示領域２０８ａに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）という。）が前記第一の表示手段で表示され、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」（例えば、図１０９（ｄ）、（ｅ）に示すチャンスボタン１３６の画像の表示）という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」（例えば、図１０９（ｆ）に示す番長のキャラクタ画像の表示）という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作手段の操作（例えば、押下）が行われたことに応じて表示される表示であり（例えば、図１０９（ｅ）～（ｆ）参照）、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間（例えば、図１０９（ｄ）に示す状態から図１１０（ａ）に示す状態までの期間）の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示される（例えば、図１０９（ｆ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ２）
Ｅａ１に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している（例えば、図１０９（ｆ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ３）
複数の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９）を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段（例えば、第一装飾図柄表示装置２０８）であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段（例えば、第二装飾図柄表示装置２０９）であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり（例えば、図１０９～図１１０参照）、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり（例えば、図１０９（ａ）～（ｃ）参照）、
前記第一の表示手段において或る演出（例えば、図１０９（ｃ）～図１１０（ａ）に示すリーチＢ演出）が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄（例えば、図１０９（ｃ）に示す装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」（例えば、図１０９（ｄ）～図１１０（ａ）に示す左図柄の装飾図柄の「装飾７」）という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了（例えば、図１１０（ａ）～（ｂ）参照）に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄（例えば、図１１０（ａ）に示す左図柄の装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」（例えば、図１１０（ｂ）に示す左図柄表示領域２０８ａに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）という。）が前記第一の表示手段で表示され、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」（例えば、図１０９（ｆ）に示す番長のキャラクタ画像の表示）という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間（例えば、図１０９（ｄ）に示す状態から図１１０（ａ）に示す状態までの期間）の少なくとも一部の期間にお

いて前記第一の表示が表示され（例えば、図１０９（ｆ）参照）、
前記或る演出は、前記第一の表示手段にのみ表示される表示（以下、「第二の表示」（例えば、図１１０（ａ）に示す番長のキャラクタ画像の表示）という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記或る演出において前記第一の表示が非表示となると前記第二の表示が表示され（例えば、図１０９（ｆ）～図１１０（ａ）参照）、
前記第二の表示の表示態様（例えば、図１１０（ａ）に示す番長が服を破った表示態様）は、前記第一の表示の表示態様（例えば、図１０９（ｆ）に示す番長が服を破った表示態様）と同じ態様である、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ４）
Ｅａ３に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している（例えば、図１０９（ｆ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ５）
Ｅａ３またはＥａ４に記載の遊技台であって、
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段（例えば、図１０９（ｅ）、（ｆ）に示すチャンスボタン１３６）を備え、
前記第一の表示は、前記操作手段の操作（例えば、押下）が行われたことに応じて表示される表示である（例えば、図１０９（ｆ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ６）
Ｅａ５に記載の遊技台であって、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」（例えば、図１０９（ｄ）、（ｅ）に示すチャンスボタン１３６の画像の表示）という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作が行われたことに応じて表示される表示である（例えば、図１０９（ｅ）～（ｆ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ７）
Ｅａ１乃至Ｅａ６のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の場合に前記第二の表示手段で表示されている前記第一の装飾図柄によってリーチ図柄（例えば、図１１０（ａ）に示すように、左図柄の装飾図柄と右図柄の装飾図柄が同じ「装飾７」となる図柄）が表示され、
前記或る演出の実行中に、リーチにおいて最終的に表示される装飾図柄（例えば、図１１０（ｂ）に示す中図柄表示領域２０８ｂに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第二の装飾図柄」（例えば、図１１０（ａ）に示す第一装飾図柄表示装置２０８に表示される装飾図柄の「装飾７」）という。）が表示され、
前記第二の装飾図柄は、前記第一の表示手段に表示され（例えば、図１１０（ａ）参照）、
前記或る演出が終了した後（例えば、図１１０（ｂ）に示す時点）で、前記第三の装飾図柄と、前記第二の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（例えば、図１１０（ｂ）に示す中図柄表示領域２０８ｂに停止表示される装飾図柄の「装飾７」）との組み合わせが前記第一の表示手段で表示され、
前記第一の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きく（例えば、図１１０（ａ）参照）、
前記第一の装飾図柄よりも前記第三の装飾図柄の方が大きく（例えば、図１１０（ａ）、（ｂ）参照）、
前記第三の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きい（例えば、図１１０（ａ）

、（ｂ）参照）、
ことを特徴とする遊技台。
（Ｅａ８）
　Ｅａ１乃至Ｅａ７のいずれか一項に記載の遊技台であって、
　前記遊技台は、パチンコ機（例えば、パチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。
【１２４７】
［第８の実施の形態］
　次に、本発明の第８の実施の形態におけるパチンコ機１００の画像制御について図１２８～図１３２を用いて説明する。
【１２４８】
＜第１副制御部４００のＲＯＭとＶＲＡＭ＞
　まず、第１副制御部４００のＲＯＭ４０６とＶＲＡＭ４３６の内部構成について説明する。図１２８は、ＶＲＡＭ４３６に画像データが展開される前のＲＯＭ４０６とＶＲＡＭ４３６の内部構成の一例を示したブロック図である。
【１２４９】
　上述の通り、第１副制御部４００は、制御プログラムや画像データを記憶するためのＲＯＭ４０６と、画像データ等を一時的に記憶するためのＶＲＡＭ４３６と、ＲＯＭ４０６に記憶された画像データ等を読み出してＶＲＡＭ４３６の記憶領域を使用して表示画像を生成して第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９に画像を表示するＶＤＰ４３４と、を有している。
【１２５０】
　ＲＯＭ４０６には、制御プログラムのほか、圧縮されたムービーデータ（圧縮動画データ）や、静止画像からなるテクスチャデータなどの画像データが予め記憶されている。
【１２５１】
　ＶＲＡＭ４３６には、ムービーデータを一時的に記憶（展開）するためのムービーデータ展開用領域と、テクスチャデータを一時的に記憶（展開）するためのテクスチャデータ展開用領域と、第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９に表示させる画像に対応する画像データを一時的に記憶（展開）するためのフレームバッファ１（ＦＢ１）およびフレームバッファ２（ＦＢ２）が設けられている。なお、フレームバッファ１（ＦＢ１）およびフレームバッファ２（ＦＢ２）は、描画領域および表示領域のいずれか一方の指定が可能に構成され、描画領域に指定されたフレームバッファには画像データを展開することが可能であり、指定を描画領域から表示領域に変更することによって、表示領域に指定されたフレームバッファに記憶された画像データに対応する画像が、第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。なお、ＶＲＡＭ４３６はＶＤＰ４３４に含まれるように構成してもよいし、ＲＯＭ４０６はＶＤＰ４３４に含まれるように構成してもよい。
【１２５２】
＜画像制御処理／画像データの転送処理／初期転送処理＞
　図１２９は、ＶＲＡＭ４３６に画像データが展開された後のＲＯＭ４０６とＶＲＡＭ４３６の内部構成の一例を示したブロック図である。第１副制御部４００は、電源投入後やリセット後の上記ステップＳ７０１においては、ムービーデータやテクスチャデータの初期転送処理を行う。
【１２５３】
　具体的には、ムービーデータの初期転送処理では、ＲＯＭ４０６に記憶されたムービーデータの制御情報に応じて、ムービーデータ展開用領域に、制御情報の種類毎（例えば、解像度毎）に設けた展開用領域を設定する。また、テクスチャデータの初期転送処理では、ＲＯＭ４０６に記憶された全てのテクスチャデータを、テクスチャデータ展開用領域に転送（展開）する。
【１２５４】

＜画像制御処理／画像データの転送処理／定常転送処理＞
　また、第１副制御部４００は、上記初期転送処理後のステップＳ７０１においては、ムービーデータの定常転送処理を行う。具体的には、ムービーデータの定常転送処理では、ＲＯＭ４０６に記憶されたムービーデータのうち、再生を行うムービーに対応するムービーデータを複数の画像データに解凍した後、解凍後の画像データを１フレーム毎に、ムービーデータ展開用領域に転送（展開）する。なお、解凍後の画像データの解像度とムービーデータ展開用領域の解像度が異なる場合には、拡大縮小等の処理を行ったうえで転送（展開）する。
【１２５５】
＜画像制御処理／画像の描画処理＞
　次に、第１副制御部４００が行う画像の描画処理について説明する。図１３０は、ムービーを再生する際の画像描画処理の流れを示した図である。
【１２５６】
＜画像制御処理／画像の描画処理／ムービー＞
　ムービーを再生する場合、第１副制御部４００は、ムービーデータを複数の画像データに解凍した後、解凍後の画像データを１フレーム毎に、ムービーデータ展開用領域に転送する。
【１２５７】
　続いて、第１副制御部４００は、ムービーデータ展開用領域（例えば、解像度１２８０×１０２４用）に転送したムービーデータに基づいてＶＲＡＭ４３６のフレームバッファ１（ＦＢ１）またはフレームバッファ２（ＦＢ２）に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（ＶＲＡＭ４３６の座標軸、画像サイズ、ＶＲＡＭ座標（配置座標）など）をＶＤＰ４３４に指示する。
【１２５８】
　続いて、第１副制御部４００は、表示画像を形成したフレームバッファを指定して描画指示を行う。ＶＤＰ４３４は、この描画指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９にムービーデータに対応する画像が表示される。
【１２５９】
　次に、ＶＤＰ４３４からの信号に基づいて複数の表示装置（第一装飾図柄表示装置２０８および／または第二装飾図柄表示装置２０９）に画像を表示させるための構成について図１３１を用いて説明する。第一装飾図柄表示装置２０８は、ＶＤＰ４３４からの信号に基づいて画像を表示可能に構成されている。分配回路４３８は、ＶＤＰ４３４からの信号に基づいて所定の信号を前記第二装飾図柄表示装置２０９に出力可能に構成されている。第二装飾図柄表示装置２０９は、分配回路４３８からの信号に基づいて画像を表示可能に構成されている。
【１２６０】
　次に、ＶＤＰ４３４、分配回路４３８、第一装飾図柄表示装置２０８および第二装飾図柄表示装置２０９における信号の流れについて説明する。第一装飾図柄表示装置２０８は、ＶＤＰ４３４から出力される信号である、ＲＧＢ信号、データイネーブル信号（以下、「ＲＧＢＤＥ信号」と略す場合がある）、ＣＬＫ信号（例えば、ドットクロック信号）に基づいて、画像を表示可能に構成されている。なお、本実施例における第一装飾図柄表示装置２０８は、横１２８０ピクセル、縦８００ピクセルの画像を表示可能な液晶パネルにより構成されているが、他の構成の表示パネルであってもよい。分配回路４３８は、ＶＤＰ４３４から出力される信号である、ＲＧＢ信号、ＣＬＫ信号、ＨＳＹＮＣ信号（水平同期信号）、ＶＳＹＮＣ信号（垂直同期信号）に基づいて、ＲＧＢ信号、ＲＧＢＤＥ信号、ＣＬＫ信号を第二装飾図柄表示装置２０９に出力可能に構成されている。なお、図１３１に示すように、ＶＤＰ４３４から出力されるＲＧＢ信号とＣＬＫ信号は、第一装飾図柄表示装置２０８に入力されるとともに、伝送路の途中で分岐して分配回路４３８にも入力されるように構成されている。第二装飾図柄表示装置２０９は、分配回路４３８から出力さ

れる信号である、ＲＧＢ信号（フレームバッファ上に展開された画像データに応じた画像信号）、ＲＧＢＤＥ信号、ＣＬＫ信号に基づいて、画像を表示可能に構成されている。なお、本実施例における第二装飾図柄表示装置２０９は、横３２０ピクセル、縦２４０ピクセルの画像を表示可能な液晶パネルにより構成されているが、他の構成の表示パネルであってもよい。

【１２６１】

次に、ＶＤＰ４３４から出力される画像データに基づいて、第一の画像が第一装飾図柄表示装置２０８に表示されると共に第二の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される処理の流れについて図１３２を用いて説明する。図１３２（ａ）は、フレームバッファ（ＦＢ１、ＦＢ２）を示している。フレームバッファのサイズは、横１２８０ピクセル、縦１０２４ピクセルである。フレームバッファのうちの第一の領域のサイズは、横１２８０ピクセル、縦８００ピクセルであり、フレームバッファのうちの第二の領域のサイズは、横３００ピクセル、縦２２４ピクセルである。図１３２（ｂ）は、処理の流れを示している。まず、ＶＤＰ４３４は、第一装飾図柄表示装置２０８に表示させるための第一の画像データを第一の領域に展開する。次に、ＶＤＰ４３４は、第二装飾図柄表示装置２０９に表示させるための第二の画像データを第二の領域に展開する。次に、ＶＤＰ４３４は、フレームバッファに展開されたフレームデータに応じた画像データ（ＲＧＢ信号）を出力する。その際、ＶＤＰ４３４は、画像データの出力と共に、第一の画像データのサイズ（ＷＸＧＡサイズ）に基づいてＲＧＢＤＥ信号を出力する。ここで、ＲＧＢＤＥ信号は、画像データのうちの第一の画像データを出力している間はオンになるように構成されている。これにより、第一装飾図柄表示装置２０８は、第一の画像データに基づく第一の画像を表示することとなる。なお、ＲＧＢＤＥ信号は常にオンではなく、ＨＳＹＮＣ信号がオフの間かつＷＸＧＡ分のラインデータを出力している間、オンになるなど、画像データのうちの第一の画像データを出力していることが識別可能となるようなタイミングでオンになっていればよい。一方、分配回路４３８は、ＶＤＰ４３４から出力される画像データ（ＲＧＢ信号）、ＨＳＹＮＣ信号およびＶＳＹＮＣ信号に基づいて、タイミング調整および拡大縮小して画像データ（ＲＧＢ信号）を出力する。具体的には、分配回路４３８は、ＶＳＹＮＣ信号がオンからオフになった後のＨＳＹＮＣ信号のオンの回数をカウントし、該カウント回数が８００～１０２４の間に出力されるＲＧＢ信号をＱＶＧＡサイズに調整して出力する。これにより、第二装飾図柄表示装置２０９は、第二の画像データに基づく第二の画像を表示することとなる。このように、ＶＤＰ４３４がＳＸＧＡサイズ（１２８０×１０２４）の画像データに基づいて、ＷＸＧＡパネル（１２８０×８００）を想定して各種信号を出力することにより、第一の画像が第一装飾図柄表示装置２０８に表示され、分配回路４３８がＷＸＧＡ信号のブランキングに組み込まれた信号を抜き出し、ＱＶＧＡ（３２０×２４０）に調整して出力することにより、第二の画像が第二装飾図柄表示装置２０９に表示される。なお、分配回路４３８を１パッケージのＩＣで構成してもよく、ＱＶＧＡ等のサイズ調整やタイミング調整は、該ＩＣ内の所定のレジスタに所定の値をセットすることにより実行可能に構成してもよい。例えば、ＨＳＹＮＣ信号のオンの回数を記憶するためのカウンタを所定のレジスタで構成してもよい。また、複数の表示装置に画像を表示させるための構成および処理については本例に限られない。例えば、分配回路４３８を介して第一装飾図柄表示装置２０８に表示させる構成でもよい。また、分配回路４３８を複数用いて構成してもよい。また、分配回路４３８に入力する信号、分配回路４３８から出力する信号についても本例に限られない。また、ＶＤＰ４３４が描画回路を２チャンネル有する構成でもよく、２チャンネルのうちの一のチャンネルを第一装飾図柄表示装置２０８、もう一方のチャンネルを第二装飾図柄表示装置２０９に割り当ててもよい。また、２チャンネルのうちの一のチャンネルに分配回路４３８を用いることにより、三以上の装飾図柄表示装置に画像を表示可能に構成してもよい。

【１２６２】

本発明は、上記実施の形態に限らず種々の変形が可能である。

例えば、上記実施の形態では、一つの第二装飾図柄表示装置２０９を用いているが本発

明はこれに限られず、複数の第二装飾図柄表示装置２０９を備えていてもよい。
また、大きさの異なる複数の第二装飾図柄表示装置２０９を搭載してもよい。
また、第二装飾図柄表示装置２０９は第一装飾図柄表示装置２０８よりも大きい（例えば、表示領域が広い、ユニットの重さが重い）構成であってもよい。
また、動く第二装飾図柄表示装置２０９と動かない第二装飾図柄表示装置２０９を備える構成であってもよい。
また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の配置の前後関係が変化してもよい。例えば、第一装飾図柄表示装置２０８の裏に第二装飾図柄表示装置２０９が移動するものでもよい。
また、第一装飾図柄表示装置２０８を有さずに、複数の第二装飾図柄表示装置２０９が備えられていてもよい。

【１２６３】
また、電源投入時に第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９ごとに異なる表示が行われてもよいし、同じ表示が行われてもよい。
また、電源投入時は、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９のうちの少なくとも一方で電源投入報知が行われる（少なくとも第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９一方では電源投入報知を行わない）構成であってもよい。
また、電源投入時は、一方の表示装置で先に表示が行われてもよいし、両方の表示装置で表示が同時に行われてもよい。一方の表示装置が先に表示可能な状態になっても他方の表示装置が表示可能な状態になるまで表示を待機させてもよい。

【１２６４】
また、３枚以上の表示装置で目立たせたい表示装置以外の複数の表示装置で同じ表示を行うことで、独立した表示が行われる表示装置を目立たせることができる場合がある。
また、一の遊技状態で、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９を用いて異なる情報を報知してもよい。
また、複数の遊技状態で、少なくとも一の表示装置に表示される情報が共通であってもよい。
また、例えば獲得球数の表示は、アタッカ２３４に近い表示装置で表示されるようにしてもよい。アタッカ２３４から遠い位置にある表示装置には表示されないようにしてもよい。

【１２６５】
また、特図１の保留情報は左側に位置する表示装置に表示され、特図２の保留情報は右側に位置する表示装置に表示されるようにしてもよい。あるいは、特図１の保留情報は上側にある表示装置に表示し、特図２の保留情報は下側にある表示装置に表示してもよい。つまり、遊技球の発射すべき領域（左打ち、右打ち）に合わせて、関連する情報が近い位置で表示される構成であってもよい。

【１２６６】
また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る表示を行う場合は、所定の位置を基準に合わせ、該基準位置から離れた位置については表示がずれてもよい。あるいは、離れるほどずれるようにしてもよい。また、画像の一端はほぼ一致させ、他端は一致させないようにしていてもよい。
また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９は水平に配置されてもよいし、水平に配置されなくてもよい。例えば、初期位置において一方の表示装置が遊技者に向かう角度に傾斜するような構成であってもよい。
また、第一装飾図柄表示装置２０８に表示された揺れ変動中の図柄を第二装飾図柄表示装置２０９が隠す場合があってもよい。また、複数の第二装飾図柄表示装置２０９を備えた場合、少なくとも一方の第二装飾図柄表示装置２０９が隠すようにしてもよいし、両方の第二装飾図柄表示装置２０９が隠すようにしてもよい。
また、ゆれ変動表示または確定表示は、一方の装飾図柄表示装置でのみ行われるように構成してもよい。

【１２６７】
また、複数の操作手段を備え第一の操作手段の操作に対応した第一の表示が第一の表示手段（例えば第一装飾図柄表示装置２０８）で行われ、第二の操作手段の操作に対応した第二の表示が第二の表示手段（例えば第二装飾図柄表示装置２０９）で行われるようにしてもよい。該表示は、一の状態で行われればよく、他の状態では上記内容に限らなくてよい。上記操作有効期間が重複する場合があり、例えば、同じ期間で第一の操作手段と、第二の操作手段の有効期間が重複する場合がある。
また、第一の操作手段の操作に対応した第一の表示を第一の表示手段で行いつつも、第二の操作手段に対応した第二の表示を第一の表示手段で行ってもよいし、第二の操作手段に対応した第二の表示を第一の表示手段と第二の表示手段の両方の表示手段で行ってもよい。
また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９が点対称で配置される構成であってもよい。該点は、それ以外の表示装置の表示領域上になるように配置されてもよい。また、対称に配置された複数の表示装置の表示領域の見え方がそれぞれで異なる場合がある。
【１２６８】
また、確定表示中の図柄または保留を第二装飾図柄表示装置２０９が隠す場合がある。ただし、第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８に表示された第四図柄を隠さないようにする。
また、第四図柄は、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の中で表示面が最も手前にくる表示装置に表示されるようにしてもよい。さらに第四図柄は、第二装飾図柄表示装置２０９の移動可否にかかわらず少なくとも停止表示される際に視認可能な位置に表示される構成であってもよい。もちろん第二装飾図柄表示装置２０９が移動不能な領域に第四図柄を表示してもよい。
【１２６９】
また、発光役物が発光しているにもかかわらず、移動してきた第二装飾図柄表示装置２０９が該発光役物を隠す場合がある。該第二装飾図柄表示装置２０９の移動中に第二装飾図柄表示装置２０９を発光役物の発光によって隠すようにしてもよい。発光により遊技者の眼を遊技盤から逸らせてもよい。
また、発光役物は、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９のうちの少なくとも一方にのみ備えられる構成であってもよい。移動する第二装飾図柄表示装置２０９には備えられず、第一装飾図柄表示装置２０８にのみ備えられるようにしてもよい。
【１２７０】
また、移動可能な第二装飾図柄表示装置２０９は、初期位置において、第一装飾図柄表示装置２０８の少なくとも一部を隠す位置に備えられ、移動した場合に、隠さない位置に移動可能であってもよい。または移動により、より大きく隠す位置に移動してもよい。
また、ある報知（エラー・遊技に関連した報知・遊技者に操作を促す報知）は、第二装飾図柄表示装置２０９（小さい・動く・遊技台の中心から遠い）に表示せず、第一装飾図柄表示装置２０８にのみ表示する構成であってもよい。
【１２７１】
また、複数の第二装飾図柄表示装置２０９が第一装飾図柄表示装置２０８の手前で接触する構成であってもよい。また、接触した状態で複数の第二装飾図柄表示装置２０９が一つの模様等の形状を形成し得るような、所謂合体する構成であってもよい（合体の場合は、接触しない構成であってもよい）。
また、合体した複数の第二装飾図柄表示装置２０９が合体していない第一装飾図柄表示装置２０８よりも大きくなるようにしてもよい。また、合体した複数の第二装飾図柄表示装置２０９で、合体していない第一装飾図柄表示装置２０８の表示領域全面を覆い隠すようにしてもよい）
【１２７２】

また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９には、マトリクス状や円形状にＬＥＤ等の光源を配置したものも含まれる。
また、第一装飾図柄表示装置２０８が暗転した場合には、第二装飾図柄表示装置２０９も暗転させる構成であってもよい。何も表示ないか黒画像を表示させるようにしてもよい。
【１２７３】
また、移動前（初期位置）の第二装飾図柄表示装置２０９の手前を遊技球が通過し、移動後の第二装飾図柄表示装置２０９の手前を遊技球が通過しない構成であってもよい。
また、第一の表示手段は、第二の表示手段と接触可能であってもよい。また、第一の表示手段は、第三の表示手段と接触可能であってもよい。第二の表示手段は第三の表示手段と接触可能でもよいし、接触不能でもよい。
【１２７４】
第二装飾図柄表示装置２０９の移動可否や移動する位置にかかわらず、特定の表示装置の特定の位置に表示され続ける画像があってもよい。該画像は、保留表示や第四図柄、チュートリアル、その他の表示でもよい。
また、第二装飾図柄表示装置２０９にて保留数の表示を行っている場合、第二装飾図柄表示装置２０９が第一の位置に移動している最中には、保留数の増加も減少も発生するが、第二の位置に移動している場合には、減少は起こらず、増加のみが起こるようにしてもよい。第一の位置は初期位置で、第二の位置が移動中の位置であってもよい。
【１２７５】
第二装飾図柄表示装置２０９はフチがあり、複数の表示装置に跨って表示を行う場合、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る画像を表示する場合にはフチを考慮しない表示を行い、あるいは、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る画像を表示する場合にはフチを考慮した表示を行うようにしてもよい。
また、複数の画像に跨る表示を行う場合、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９ごとに縮尺が異なる場合がある。例えば、第二装飾図柄表示装置２０９の表示よりも第一装飾図柄表示装置２０８の表示のほうが大きい。
【１２７６】
また、第一の画像は第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９にまたがって表示され、第二の画像は第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９にまたがって表示されるようにしてもよい。第二の画像はたとえば装飾図柄である。
第一装飾図柄表示装置２０８で行われている表示を第二装飾図柄表示装置２０９が隠す場合がある。隠される表示は、エラーや操作の示唆などでもよい。
【１２７７】
また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９における相対位置が同じであっても、第一のタイミングでは、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る表示が行われ、第二のタイミングでは、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９に跨る表示を行わない構成であってもよい。
また、３枚以上の表示装置を有し、第一の表示装置と第二の表示装置の間に第三の表示装置が配置された状態で、第一の表示装置と第二の表示装置で関連した表示を行う構成であってもよい。ただし、該表示を行っている際に第三の表示装置では関連した表示を行わないのが好ましい。
【１２７８】
また、第一の位置関係（初期位置）は複数の第二装飾図柄表示装置２０９が最も離れた状態であってもよい。
また、第二の位置関係は、複数の第二装飾図柄表示装置２０９が最も近づいた状態（例えば接触した状態）であってもよい。
また、第三の位置関係は、第一の位置関係と第二の位置関係の間程度でもよい。
また、遊技状態（たとえば確変状態。）に応じて、第三の位置をとってもよい。

また、不利な遊技状態よりも有利な遊技状態の方が、頻度、時間的にみて第二の位置関係になり易いようにしてもよい。
また、独立した表示が行われる場合と連動した表示が行われる場合がある。独立はスプライト、連動はムービであってもよい。また、連動させつつも、一部の表示（例えば、エフェクト画像）については連動させないようにしてもよい。
【１２７９】
また、復電中は第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の一方でのみ表示して他方は非表示としてもよい。
また、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の一方の表示を目立たせるために他方を非表示にしてもよい。
また、特図ごとに異なる表示装置に保留数を表示してもよい。
また、装飾保留は一つの表示装置に表示されるようにしてもよい。
また、それぞれで保留に関する表示が行われるが、第一装飾図柄表示装置２０８と第二装飾図柄表示装置２０９の一方は、他方よりも保留に関する表示が行われる時間が短いようにしてもよい。また、例えば、保留に関する表示が行われる時間が短い表示装置は保留に関する表示が行われる時間が長い表示装置よりも大きくてもよい。
【１２８０】
例えば、上記実施の形態は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用する封入式遊技機にも適用可能である。例えば、ぱちんこ機は、球を封入し、封入した球をぱちんこ機内で循環させて使用する封入式ぱちんこ機であってもよく、この封入式ぱちんこ機は、封入した球を発射球として使用し、球の払出は電子的な表示によって実行されるものであってもよい。
【１２８１】
なお、上記詳細な説明で説明した事項、特に実施例および変形例で説明した事項は組み合わせることが可能である。
【１２８２】
上記実施の形態では、遊技台の例としてパチンコ機を用いたが本発明はこれに限られない。本発明は、図１３３に示すようなスロットマシン１０００にも適用可能である。
本発明に係る遊技台は、図１３３に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール１００２と、リールの回転を指示するためのスタートレバー１００４と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン１００６と、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理１００８）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段１０１０を備え、この演出手段が、所定の遊技領域１０１２に球を発射する発射装置１０１４と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口１０１６と、入賞口１０１６に入球した球を検知する検知手段１０１８と、検知手段１０１８が球を検知した場合に球を払出す払出手段１０２０と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置１０２２と、可変表示装置１０２２を遮蔽する位置に移動可能なシャッタ１０２４と、所定動作態様で動作する可動体１０２６と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置１０２２が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置１０１０、であるスロットマシン１０００」にも好適である。
【１２８３】
本発明に係る遊技台は図１３４（ａ）に示す、「紙幣投入口２００２に紙幣を投入し、ベット２００４およびスタート２００６操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結

果表示装置２００８で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト２００９が選択された場合には、レシート発行機２０１０から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン２０００」であってもよい。

【１２８４】

さらには、同図（ｂ）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機３０００、同図（ｃ）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機４０００、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機５０００、に適用してもよい。

【１２８５】

より具体的には、同図（ｂ）における携帯電話機３０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じで取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【１２８６】

同図（ｃ）におけるポータブルゲーム機４０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（ＤＶＤ等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。同図（ｄ）における家庭用テレビゲーム機５０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（ＤＶＤ等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【１２８７】

さらには、同図（ｅ）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ６０００に適用してもよい。このデータサーバ６０００からインタネット回線を介して同図（ｄ）に示す家庭用テレビゲーム機５０００に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

【１２８８】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、ＤＶＤ－ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ、ＦＤ（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【１２８９】

さらに、本発明は、遊技台としてパチンコ機およびスロットマシンを例にあげたが、これに限るものではなく、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用してもよい。

【１２９０】

上記実施の形態による本発明は以下のようにまとめられる。

（付記１）

表示を少なくとも実行可能な第一の表示手段と、

表示を少なくとも実行可能な第二の表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の表示手段は、第一の位置から第二の位置へ移動（以下、第一の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の位置から第三の位置へ移動（以下、第二の移動という）を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記第一の移動は、第一の経路に沿って少なくとも行われるものであり、

前記第二の移動は、第二の経路に沿って少なくとも行われるものであり、
前記第一の経路は、前記第二の経路とは別の経路であり、
前記第二の位置にある前記第二の表示手段の少なくとも一部は、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものであり、
前記第三の位置にある前記第二の表示手段の少なくとも一部は、前記第一の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記２）
付記１に記載の遊技台であって、
前記第二の位置と前記第三の位置は、同一の位置である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記３）
付記１または２に記載の遊技台において、
表示を少なくとも実行可能な第三の表示手段を備え、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置から第四の位置へ移動（以下、第三の移動という。）を少なくとも行うことが可能なものであり、
前記第三の移動は、第三の経路を通るものであり、
前記第四の位置にある前記第二の表示手段の少なくとも一部は、前記第三の表示手段による表示の少なくとも一部を隠すものである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記４）
付記１～３のいずれか一項に記載の遊技台において、
前記第一の表示手段の大きさは、第一の大きさであり、
前記第二の表示手段の大きさは、第二の大きさであり、
前記第一の大きさは、前記第二の大きさと異なる大きさである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記５）
付記１～４のいずれか一項に記載の遊技台において、
前記第一の移動を行った前記第二の表示手段は、第一の条件が成立した場合に、前記第二の位置から前記第一の位置へ移動するものであり
前記第二の移動を行った前記第二の表示手段は、第二の条件が成立した場合に、前記第三の位置から前記第一の位置へ移動するものである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記６）
複数の表示手段を少なくとも備えた遊技台であって、
複数の表示手段は、演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記７）
付記６に記載の遊技台であって、
前記複数の表示手段は、相互に関連する演出を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記８）
付記６または７に記載の遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、位置変化可能である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記９）
付記６～８のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも二の表示手段は、表示領域の大きさが互いに異なる、
ことを特徴とする遊技台。

（付記１０）
付記６～９のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第二の表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１１）
付記１０に記載の遊技台であって、
前記第一の表示手段は、第一の表示を少なくとも実行可能なものであり、
前記第二の表示手段は、第二の表示を少なくとも実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１２）
付記６～１１のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１３）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
前記第一の表示手段は、第一の演出表示を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、複数の位置に移動可能な表示手段であり、
前記複数の位置のうちの一つは、第一の位置であり、
前記複数の位置のうちの一つは、第二の位置であり、
前記第一の位置は、前記第一の表示手段の表示領域の少なくとも一部が前記第二の表示手段と前後方向に重なる位置であり、
前記第二の位置は、前記第一の表示手段の表示領域の少なくとも一部が前記第二の表示手段と前後方向に重なる位置であり、
前記第二の位置は、前記第一の位置と異なる位置であり、
前記第二の表示手段は、前記第一の演出表示の結果に関連して前記第一の位置と前記第二の位置のうちの一方の位置に移動する表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１４）
付記１３に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置に位置する場合に前記第一の演出表示の結果を示唆する表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記第二の位置に位置する場合に前記第一の演出表示の結果を示唆する表示（以下、「第二の表示」という。）を表示する表示手段であり、
前記第一の演出表示は、図柄変動表示の実行中に表示される演出表示であり、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第一の表示に替えて第三の表示を表示する表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第二の表示に替えて前記第三の表示を表示する表示手段であり、
前記第三の表示は、前記第一の表示と異なる表示であり、
前記第三の表示は、前記第二の表示と異なる表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１５）
付記１４に記載の遊技台であって、
前記複数の位置のうちの少なくとも一つは、第三の位置であり、
前記第三の位置は、前記第二の表示手段の初期位置であり、
前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第一の位置から前記第三の位置に移動する表示手段であり、

前記第二の表示手段は、前記図柄変動表示が終了するまでの間に前記第二の位置から前記第三の位置に移動する表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１６）
付記１３乃至１５のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示手段は、装飾図柄を表示可能な表示手段であり、
前記第一の演出表示は、前記装飾図柄を導出するための演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１７）
付記１３乃至１６のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出表示は、予告の演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１８）
付記１３乃至１５のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の演出表示は、複数の選択肢のうちから一の選択肢を選択する選択演出の演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記１９）
付記１３乃至１８のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記２０）
付記１３乃至１８のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記２１）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段は、前記装飾図柄変動表示においてリーチ演出表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段は、移動不能に構成された表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第一の位置から第二の位置に移動可能な表示手段であり、
前記第一の位置にある前記第二の表示手段は、該第二の表示手段の一部が前記第一の表示手段の一部と前後方向に重なるように構成されており、
前記第二の位置にある前記第二の表示手段は、該第二の表示手段の一部が前記第一の表示手段の一部と前後方向に重なるように構成されており、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置よりも前記第二の位置の方が高い位置となる表示手段であり、
前記第二の位置にある前記第二の表示手段は、該第二の表示手段の表示領域の上端が前記第一の表示手段の表示領域の上端よりも高くなる構成であり、
前記第二の表示手段は、前記リーチ演出表示に関連して前記第一の位置から前記第二の位置に移動する表示手段であり、
前記リーチ演出表示におけるリーチ図柄は、前記第一の表示手段の表示領域に表示される図柄であり、
前記リーチ演出表示における変動中図柄は、前記第二の位置にある前記第二の表示手段の表示領域の上部から前記第一の表示手段の表示領域の下部にわたってスクロール表示される図柄である、
ことを特徴とする遊技台。

（付記２２）
付記２１に記載の遊技台であって、
前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で当否判定の結果に応じた組合せ（以下、「装飾図柄の組合せ」という。）を停止表示する表示であり、
前記装飾図柄の組合せとは、三つの前記装飾図柄による組合せのことであり、
前記三つの装飾図柄のうちの一つは、第一の装飾図柄であり、
前記三つの装飾図柄のうちの一つは、第二の装飾図柄であり、
前記三つの装飾図柄のうちの一つは、第三の装飾図柄であり、
前記リーチ演出表示における前記リーチ図柄として前記第一の装飾図柄が前記第一の表示手段の表示領域に表示され、
前記リーチ演出表示における前記リーチ図柄として前記第三の装飾図柄が前記第一の表示手段の表示領域に表示され、
前記リーチ演出表示とは、前記第一の装飾図柄と前記第三の装飾図柄が前記リーチ図柄として表示された後で前記第二の装飾図柄を表示する演出表示のことであり、
前記リーチ図柄とは、前記第一の装飾図柄と前記第三の装飾図柄が同じ装飾図柄となる装飾図柄のことであり、
付記２１に記載された「前記リーチ演出表示における変動中図柄」とは、前記第二の装飾図柄のことである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記２３）
付記２２に記載の遊技台であって、
前記リーチ演出表示は、複数の前記装飾図柄から一の装飾図柄を前記第二の装飾図柄として選択する演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記２４）
付記２１乃至２３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記２５）
付記２１乃至２３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ａ１）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭く構成されており、
前記第一の表示手段は、第一の表示を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第二の表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示と前記第二の表示は同じ絵柄の表示であり、
前記第一の表示は、第一の大きさの表示であり、
前記第二の表示は、第二の大きさの表示であり、
前記第二の大きさは、前記第一の大きさと同じ大きさおよび該第一の大きさよりも大きい大きさのうちの一方の大きさであり、
前記第一の表示は、或る装飾図柄変動表示の実行中に表示される場合があるように構成されており、
前記第二の表示は、前記或る装飾図柄変動表示の実行中に表示される場合があるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。

（付記Ａ２）
付記Ａ１に記載の遊技台であって、
前記第一の表示が表示される期間と前記第二の表示が表示される期間の一部が重なるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ａ３）
付記Ａ１またはＡ２に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、第一の位置から第二の位置へ移動可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置に位置する場合よりも前記第二の位置に位置する場合の方が、前記第一の表示手段がオーバーラップされる範囲が広くなる表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記第二の表示が表示されている期間のうちの一部の期間で前記第二の位置に位置する表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ａ４）
付記Ａ１乃至Ａ３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記或る装飾図柄変動表示とは、リーチ演出を実行可能な装飾図柄変動表示のことである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ａ５）
付記Ａ１乃至Ａ４のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、装飾図柄の表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ａ６）
付記Ａ１乃至Ａ５のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ａ７）
付記Ａ１乃至Ａ３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｂ１）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭く、
前記第一の表示手段は、第一の表示を表示可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第二の表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示は、第一の大きさの表示であり、
前記第二の表示は、第二の大きさの表示であり、
前記第二の大きさは、前記第一の大きさと同じ大きさおよび該第一の大きさよりも大きい大きさのうちの一方の大きさであり、
或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第一の表示が表示される場合があり、
前記或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第二の表示が表示される場合があり、
前記第一の表示は、前記或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがって表示される場合がある表示であり、
前記第一の表示とは、前記或る装飾図柄変動表示において表示されるリーチ図柄の表示のことであり、
前記第二の表示とは、前記或る装飾図柄変動表示において表示される前記リーチ図柄と同じ図柄の表示のことである、

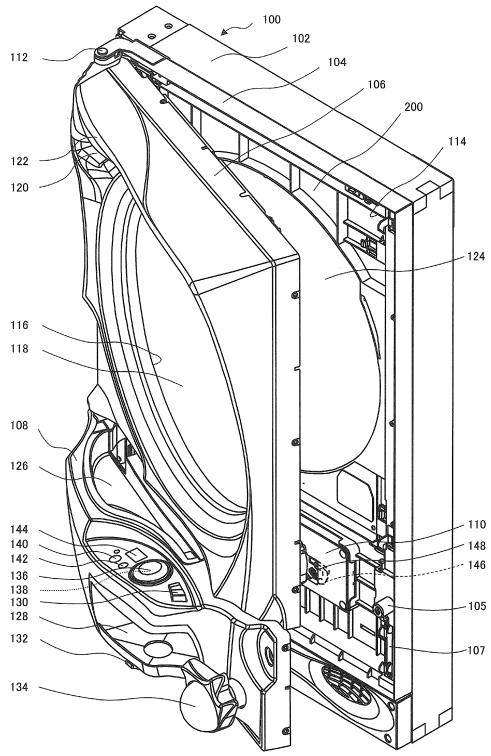
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｂ２）
付記Ｂ１に記載の遊技台であって、
前記第二の表示手段は、第一の位置から第二の位置へ移動可能な表示手段であり、
前記第二の表示手段は、前記第一の位置に位置する場合よりも前記第二の位置に位置する場合の方が、前記第一の表示手段にオーバーラップする範囲が広くなる表示手段であり、
前記第一の表示は、前記或る装飾図柄変動表示の実行中に前記第二の表示手段が前記第二の位置に移動した場合に、前記第一の表示手段と該第二の表示手段にまたがって表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｂ３）
付記Ｂ１またはＢ２に記載の遊技台であって、
前記第一の表示手段は、第三の表示を表示可能な表示手段であり、
前記第三の表示は、前記第一の表示の表示が終了した後に表示される表示であり、
前記第一の表示と前記第三の表示は同じ図柄の表示であり、
前記第三の表示は、前記第一の大きさよりも大きい表示であり、
前記第一の表示手段は、第四の表示を表示可能な表示手段であり、
前記第四の表示は、前記第二の表示の表示が終了した後に表示される表示であり、
前記第四の表示は、前記第二の表示と同じ図柄の表示であり、
前記第四の表示は、前記第二の大きさよりも小さい表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｂ４）
付記Ｂ１乃至Ｂ３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ１）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示される、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ２）
付記Ｃ１に記載の遊技台であって、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがって表示される表示（以下、「第一の表示」という。）を含む演出であり、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示される、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ３）
付記Ｃ２に記載の遊技台であって、
前記或る演出は、前記第一の表示手段にのみ表示される表示（以下、「第二の表示」と

いう。）を含む演出であり、
前記或る演出において前記第一の表示が非表示となると前記第二の表示が表示され、
前記第二の表示の表示態様は、前記第一の表示の表示態様と同じ態様である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ４）
付記Ｃ２またはＣ３に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ５）
付記Ｃ２乃至Ｃ４のいずれか一項に記載の遊技台であって、
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段を備え、
前記第一の表示は、前記操作手段の操作が行われたことに応じて表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ６）
付記Ｃ５に記載の遊技台であって、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」という。）を含む演出であり、
前記第三の表示は、前記第一の表示手段に表示される表示であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作が行われたことに応じて表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ７）
付記Ｃ１乃至Ｃ６のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の場合に前記第二の表示手段で表示されている前記第一の装飾図柄によってリーチ図柄が表示され、
前記或る演出の実行中に、リーチにおいて最終的に表示される装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第二の装飾図柄」という。）が表示され、
前記第二の装飾図柄は、前記第一の表示手段に表示され、
前記或る演出が終了した後で、前記第三の装飾図柄と、前記第二の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄との組み合わせが前記第一の表示手段で表示され、
前記第一の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きく、
前記第一の装飾図柄よりも前記第三の装飾図柄の方が大きく、
前記第三の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きい、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃ８）
付記Ｃ１乃至Ｃ７のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ１）
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段と、
複数の表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で

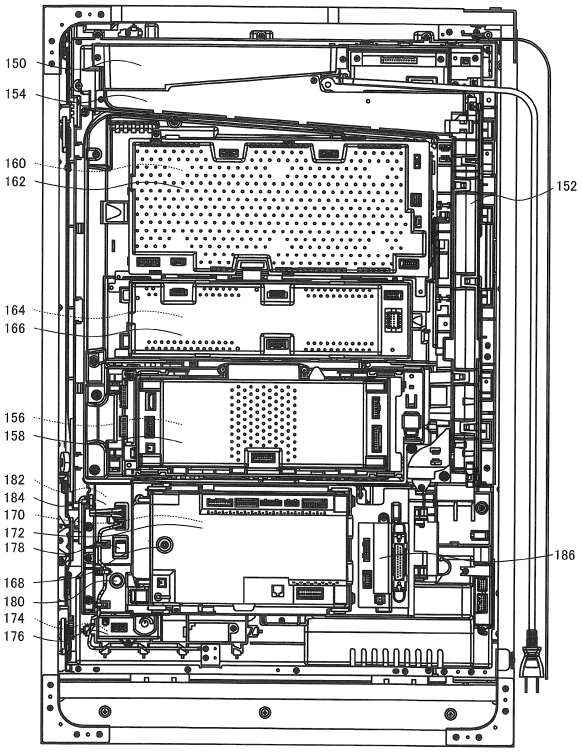
変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示され、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作手段の操作が行われたことに応じて表示される表示であり、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示される、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ２）
付記Ｃａ１に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ３）
複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段の表示領域は、前記第一の表示手段の表示領域よりも狭い領域であり、
前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第一の表示手段において或る演出が開始されることに関連して該第一の表示手段で変動している装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第一の装飾図柄」という。）が前記第二の表示手段で表示される場合（以下、「第一の場合」という。）があり、
前記第一の場合において前記或る演出の終了に関連して前記第二の表示手段で表示されていた前記第一の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第三の装飾図柄」という。）が前記第一の表示手段で表示され、
前記或る演出は、前記第一の表示手段と前記第二の表示手段にまたがる表示（以下、「第一の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記第二の表示手段に前記第一の装飾図柄が表示されている期間の少なくとも一部の期間において前記第一の表示が表示され、
前記或る演出は、前記第一の表示手段にのみ表示される表示（以下、「第二の表示」という。）を表示する演出を含む演出であり、
前記或る演出において前記第一の表示が非表示となると前記第二の表示が表示され、
前記第二の表示の表示態様は、前記第一の表示の表示態様と同じ態様である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ４）
付記Ｃａ３に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示手段の表示領域の一部は、前記第一の表示手段の前側に位置している、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ５）
付記Ｃａ３またはＣａ４に記載の遊技台であって、
遊技者が操作可能な位置に設けられた操作手段を備え、
前記第一の表示は、前記操作手段の操作が行われたことに応じて表示される表示である

、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ６）
付記Ｃａ５に記載の遊技台であって、
前記或る演出は、前記操作手段を模した画像の表示（以下、「第三の表示」という。）を前記第一の表示手段に表示する演出を含む演出であり、
前記第一の表示は、前記第三の表示の表示中に前記操作が行われたことに応じて表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ７）
付記Ｃａ１乃至Ｃａ６のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の場合に前記第二の表示手段で表示されている前記第一の装飾図柄によってリーチ図柄が表示され、
前記或る演出の実行中に、リーチにおいて最終的に表示される装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄（以下、「第二の装飾図柄」という。）が表示され、
前記第二の装飾図柄は、前記第一の表示手段に表示され、
前記或る演出が終了した後で、前記第三の装飾図柄と、前記第二の装飾図柄と同じ表示態様の装飾図柄との組み合わせが前記第一の表示手段で表示され、
前記第一の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きく、
前記第一の装飾図柄よりも前記第三の装飾図柄の方が大きく、
前記第三の装飾図柄よりも前記第二の装飾図柄の方が大きい、
ことを特徴とする遊技台。
（付記Ｃａ８）
付記Ｃａ１乃至Ｃａ７のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機である、
ことを特徴とする遊技台。
【符号の説明】
【１２９１】
１００　パチンコ機
１３６　チャンスボタン
２０８　第一装飾図柄表示装置
２０９　第二装飾図柄表示装置
２２４　演出可動体
２２６　一般入賞口
２２８　普図始動口
２３０　特図１始動口
２３２　特図２始動口
２３４　可変入賞口
２３４ａ　扉部材
７０１　左装飾図柄表示装置
７０３　中装飾図柄表示装置
７０５　右装飾図柄表示装置
７０７　リール
８００　普図演出表示領域
８２０　変動アイコン表示領域
８２４　疑似連表示領域

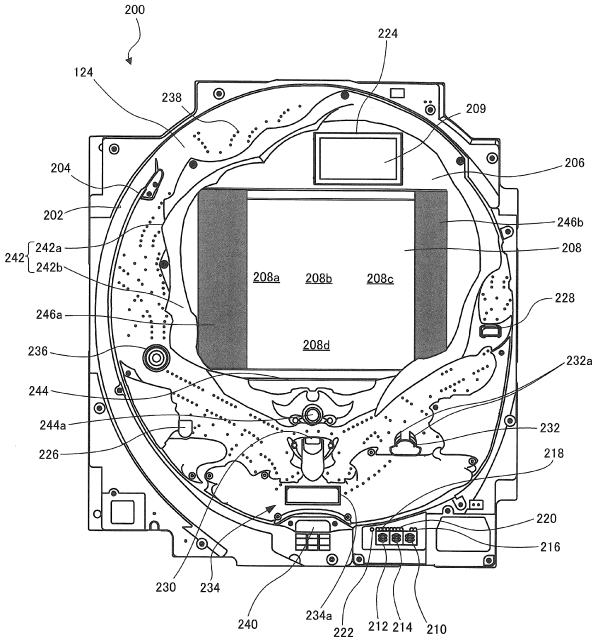
【図１】


100
102
104
106
200
114
112
122
120
124
116
118
108
126
144
140
142
136
138
130
128
132
134
110
148
146
105
107

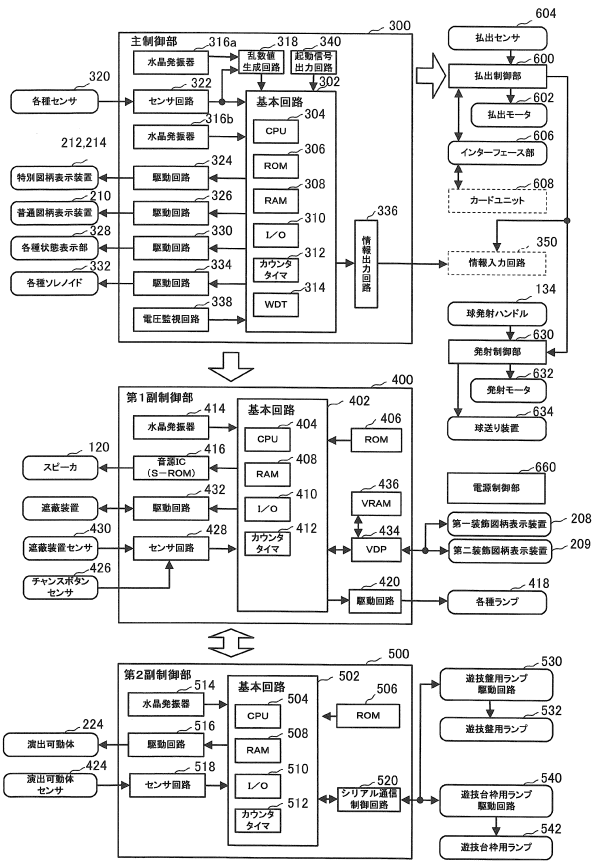
【図２】


150
154
160
162
152
164
166
156
158
182
184
170
172
178
186
168
180
174
176

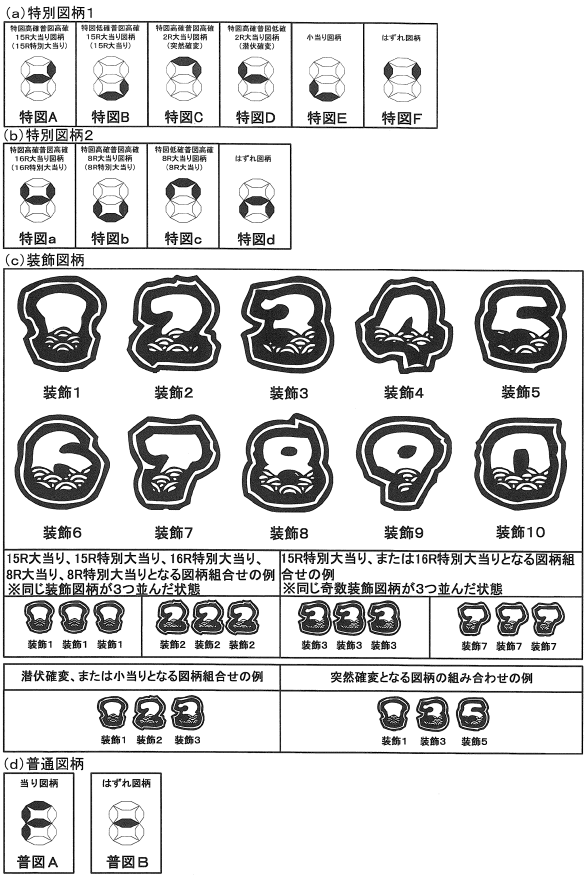
【図３】


200
124
224
238
209
206
204
202
246b
242
242a
242b
208
208a
208b
208c
208d
246a
228
236
232a
244
244a
232
226
218
220
216
230
234
240
234a
222
212
214
210

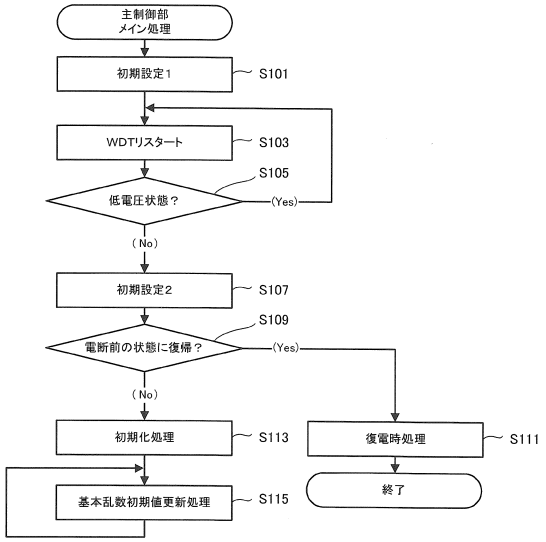
【図４】


300
主制御部
316a
318
340
水晶発振器
乱数値生成回路
起動信号出力回路
320
各種センサ
322
センサ回路
302
基本回路
316b
304
CPU
212,214
306
ROM
特別図柄表示装置
324
駆動回路
308
RAM
普通図柄表示装置
326
駆動回路
210
310
I/O
各種状態表示部
328
駆動回路
330
312
カウンタタイマ
各種ソレノイド
332
駆動回路
334
314
WDT
電圧監視回路
338
336
情報出力回路
400
第１副制御部
414
基本回路
402
水晶発振器
404
CPU
406
ROM
120
スピーカ
416
音源IC（S－ROM）
408
RAM
遮蔽装置
432
駆動回路
410
I/O
436
VRAM
遮蔽装置センサ
430
センサ回路
428
カウンタタイマ
412
434
VDP
426
チャンスボタンセンサ
420
駆動回路
418
各種ランプ
500
第2副制御部
502
基本回路
514
水晶発振器
504
CPU
506
ROM
224
演出可動体
516
駆動回路
508
RAM
424
演出可動体センサ
518
センサ回路
510
I/O
520
シリアル通信制御回路
512
カウンタタイマ
604
払出センサ
600
払出制御部
602
払出モータ
606
インターフェース部
608
カードユニット
350
情報入力回路
134
球発射ハンドル
630
発射制御部
632
発射モータ
634
球送り装置
660
電源制御部
208
第一装飾図柄表示装置
209
第二装飾図柄表示装置
530
遊技盤用ランプ駆動回路
532
遊技盤用ランプ
540
遊技台枠用ランプ駆動回路
542
遊技台枠用ランプ

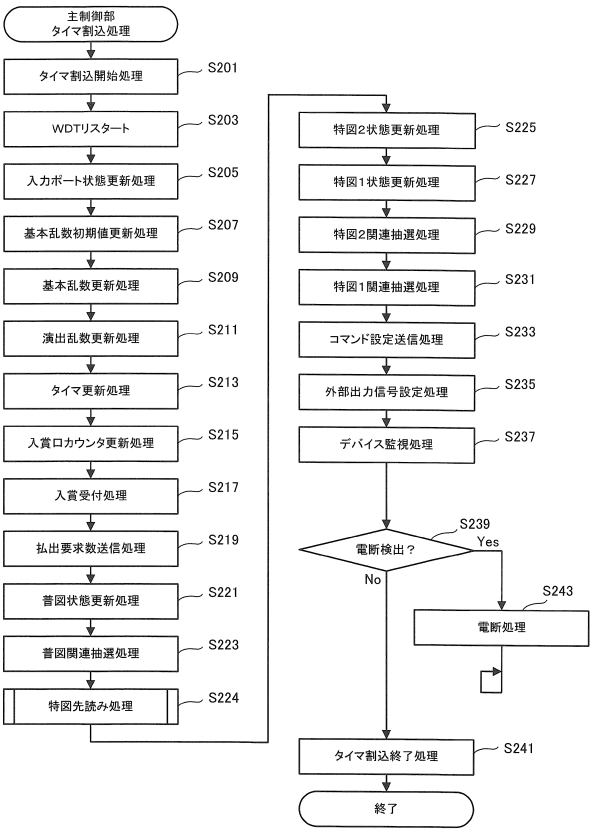
【図５】



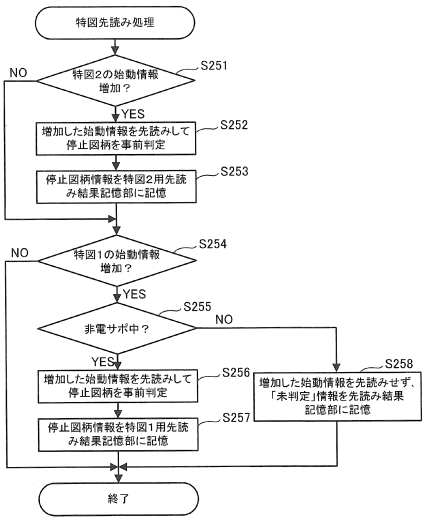
【図６】



【図７】



【図８】



【図９】

(a)特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図F	特図F	特図A	特図F

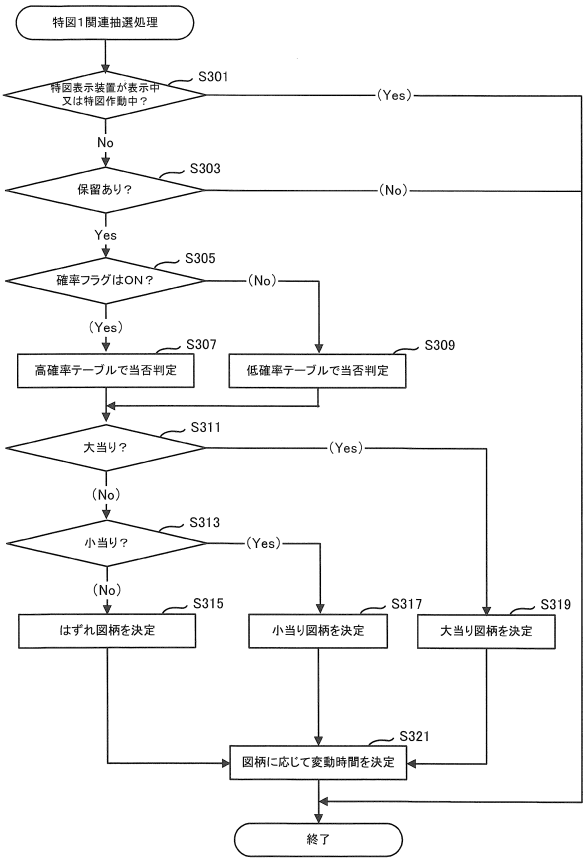
(b)特図2用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図d	なし	なし	なし

(c)電サポ中の特図1用先読み結果記憶部例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
未判定	なし	なし	なし

【図１０】



【図１１】

（ａ）当否判定用低確率テーブル[特図１]（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	０～１００００	はずれ
	１００００１～１０２１９	大当り
	１０２２０～１０３８３	小当り
	１０３８４～６５５３５	はずれ

（ｂ）当否判定用高確率テーブル[特図１]（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	０～１００００	はずれ
	１００００１～１２１８５	大当り
	１２１８６～１２３４９	小当り
	１２３５０～６５５３５	はずれ

（ｃ）当否判定用低確率テーブル[特図２]（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	０～１００００	はずれ
	１００００１～１０２１９	大当り
	１０２２０～６５５３５	はずれ

（ｄ）当否判定用高確率テーブル[特図２]（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	０～１００００	はずれ
	１００００１～１２１８５	大当り
	１２１８６～６５５３５	はずれ

【図１２】

（ａ） 特図決定用テーブル[特図１]（乱数範囲：０～９９）

当否判定結果	乱数範囲	停止図柄
大当り	０ － ２４	特図Ａ
	２５ － ４９	特図Ｂ
	５０ － ５４	特図Ｃ
	５５ － ９９	特図Ｄ
小当り	０ － ９９	特図Ｅ
はずれ	０ － ９９	特図Ｆ

（ｂ） 特図決定用テーブル[特図２]（乱数範囲：０～９９）

当否判定結果	乱数範囲	停止図柄
大当り	０ － ６９	特図ａ
	７０ － ７４	特図ｂ
	７５ － ９９	特図ｃ
はずれ	０ － ９９	特図ｄ

【図１３】

特図１変動表示時間決定テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

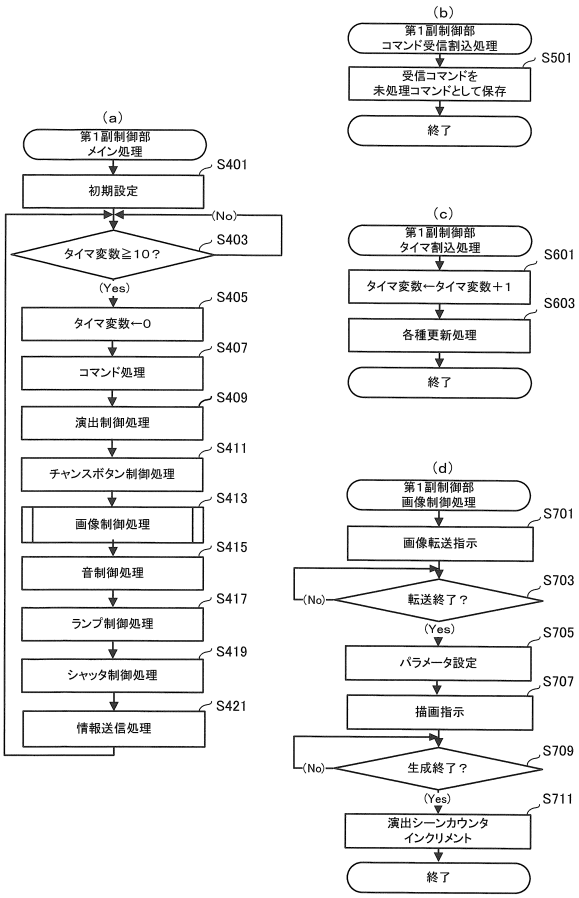
停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A・B（電サポ有無で共通）	15000ms	0～1000	ノーマルリーチ当り
	45000ms	1001～20000	スーパーリーチA当り
	65000ms	20001～65535	スーパーリーチB当り
特図C（電サポ有無で共通）	12000ms	0～30000	チャンス目全停止
	45000ms	30001～45000	スーパーリーチAはずれ→チャンス目停止
	65000ms	45001～65535	スーパーリーチBはずれ→チャンス目停止
特図D・E（電サポ有無で共通）	12000ms	0～30000	チャンス目全停止
	15000ms	30001～65535	ノーマルリーチはずれ→チャンス目停止
特図F（電サポ無：保留3）	3000ms	0～65000	短縮はずれ
	10000ms	65001～65400	ノーマルリーチはずれ
	40000ms	65401～65500	スーパーリーチAはずれ
	60000ms	65501～65536	スーパーリーチBはずれ
特図F（電サポ無：保留0～2）（電サポ有：保留0～3）	8000ms	0～50000	はずれ
	10000ms	50001～60000	ノーマルリーチはずれ
	40000ms	60001～65000	スーパーリーチAはずれ
	60000ms	65001～65536	スーパーリーチBはずれ

【図１４】

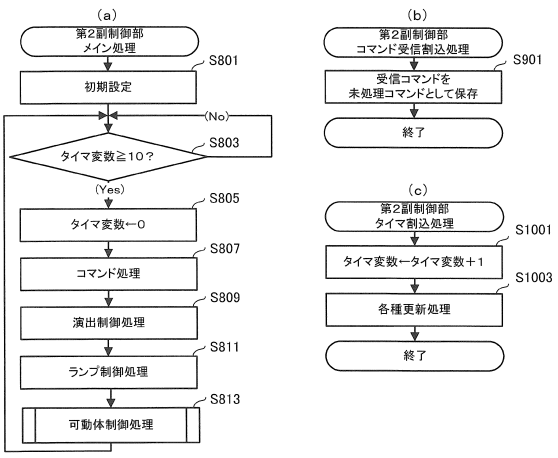
特図２変動表示時間決定テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
特図a～c（電サポ有無で共通）	15000ms	0～1000	ノーマルリーチ当り
	45000ms	1001～20000	スーパーリーチA当り
	65000ms	20001～65535	スーパーリーチB当り
特図d（電サポ有：保留1～3）	1500ms	0～65535	超短縮はずれ
特図d（電サポ有：保留0）	8000ms	0～65535	はずれ
特図d（電サポ無：保留0～3）	8000ms	0～50000	はずれ
	10000ms	50001～60000	ノーマルリーチはずれ
	40000ms	60001～65000	スーパーリーチAはずれ
	60000ms	65001～65536	スーパーリーチBはずれ

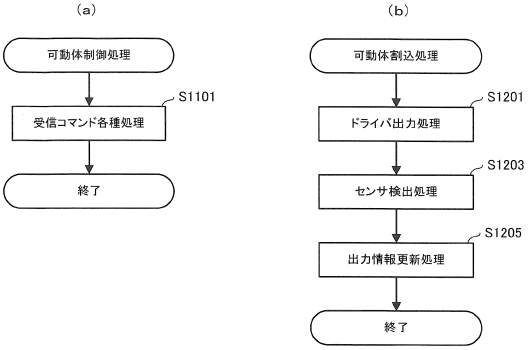
【図１５】



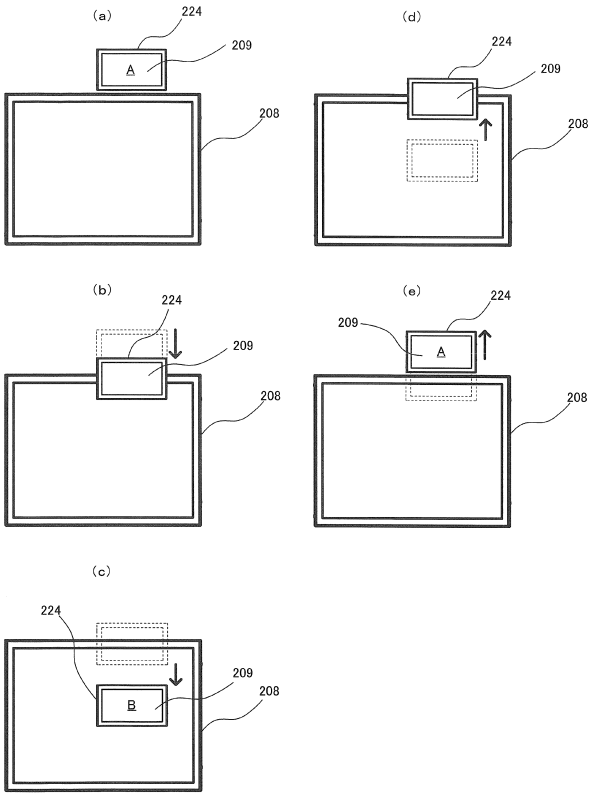
【図１６】



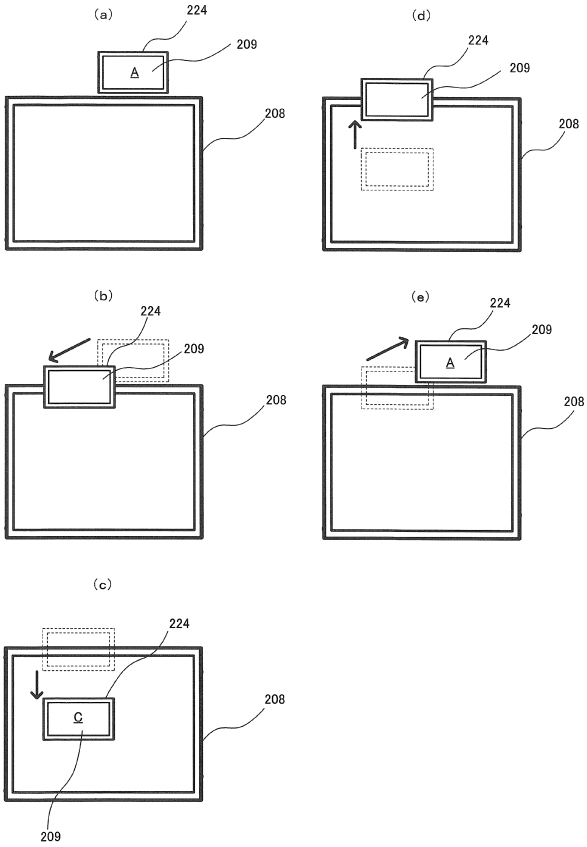
【図１７】



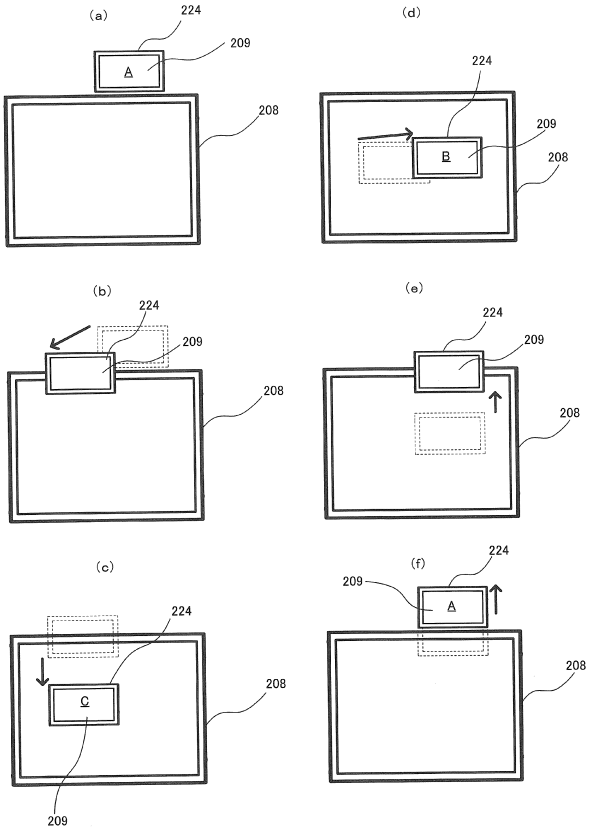
【図１８】



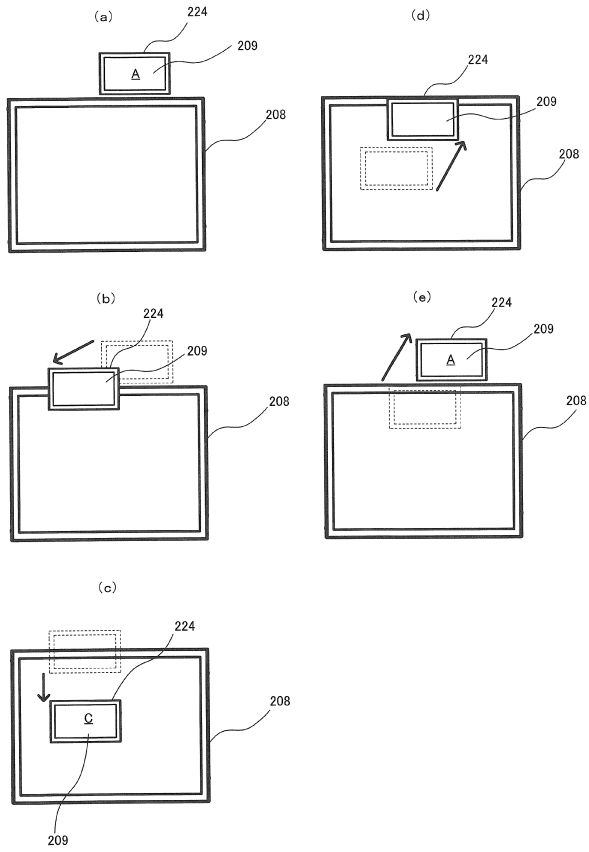
【図１９】



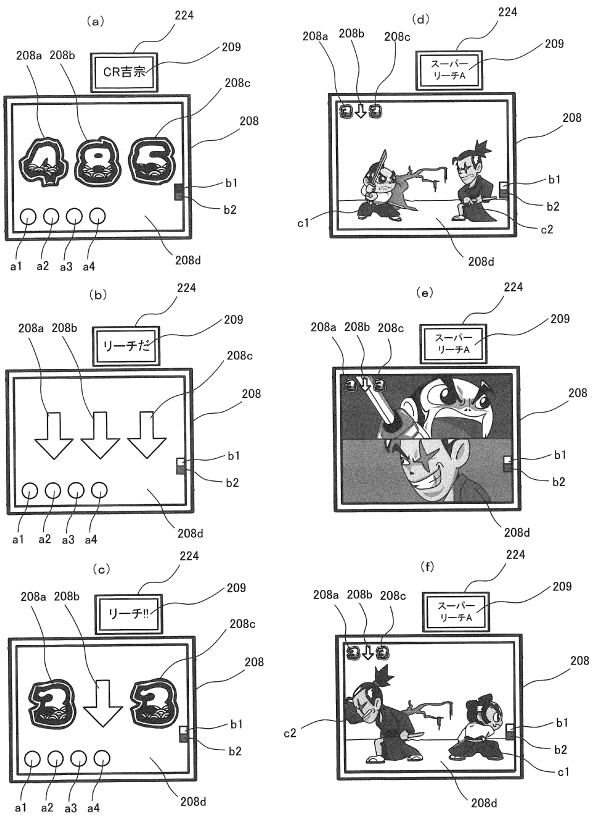
【図２０】



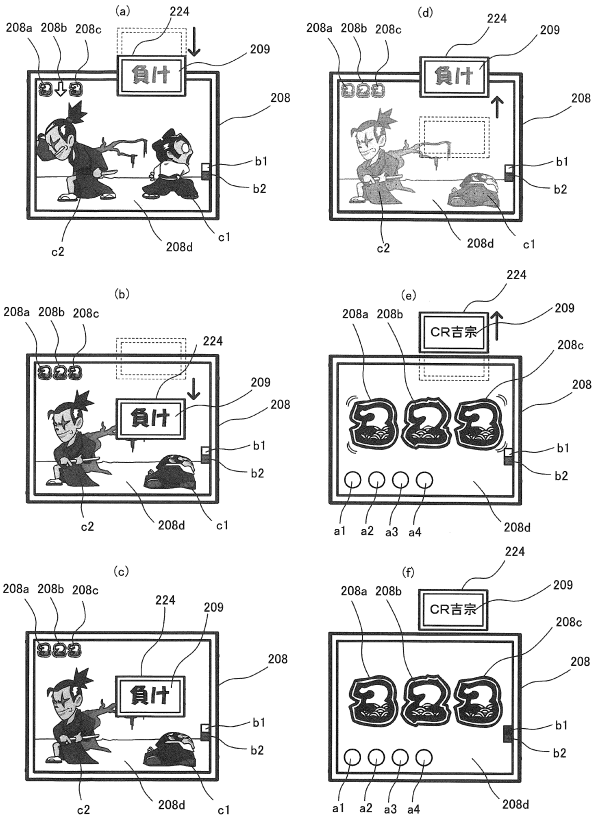
【図２１】



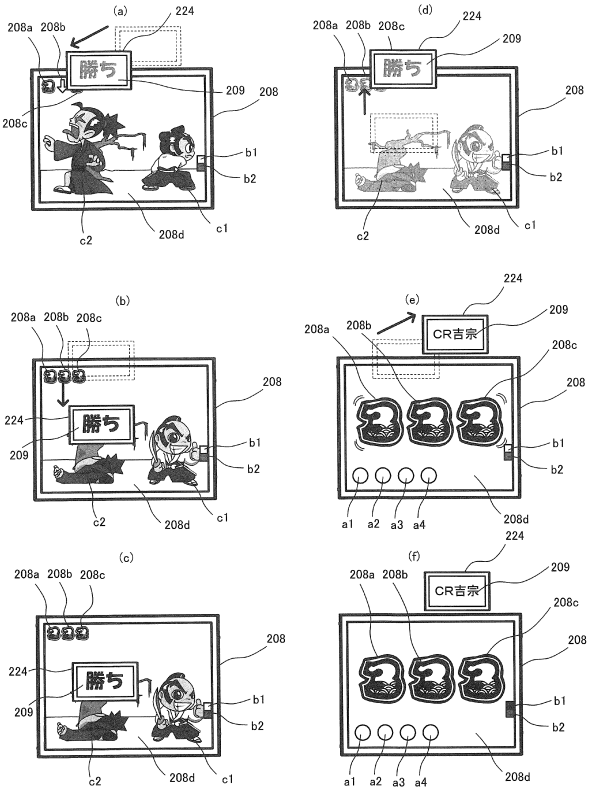
【図２２】



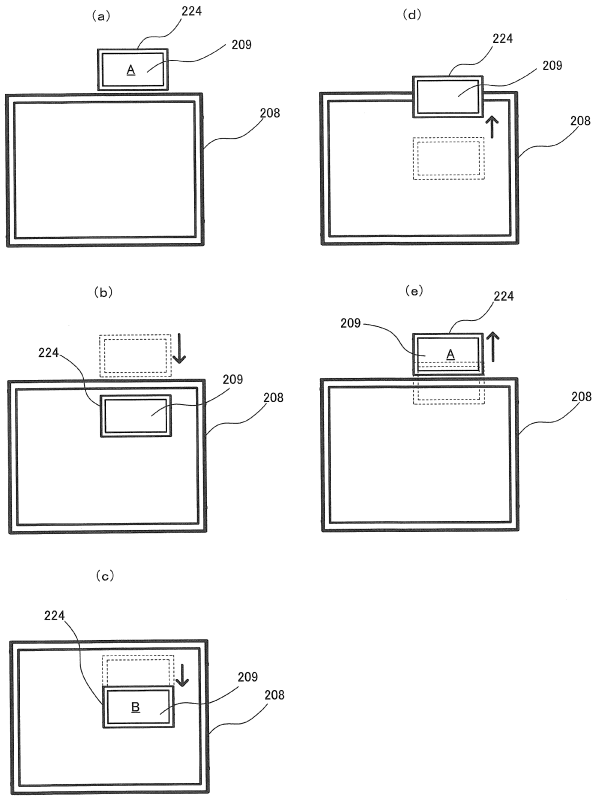
【図２３】



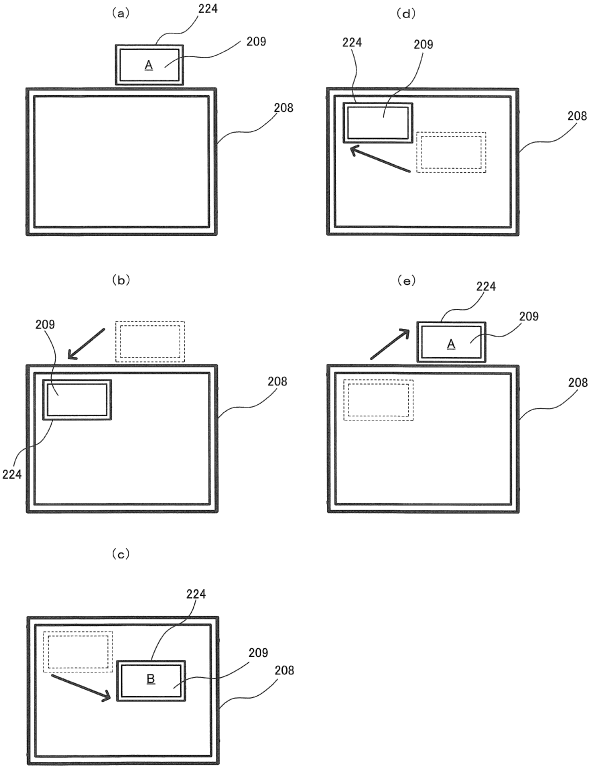
【図２４】



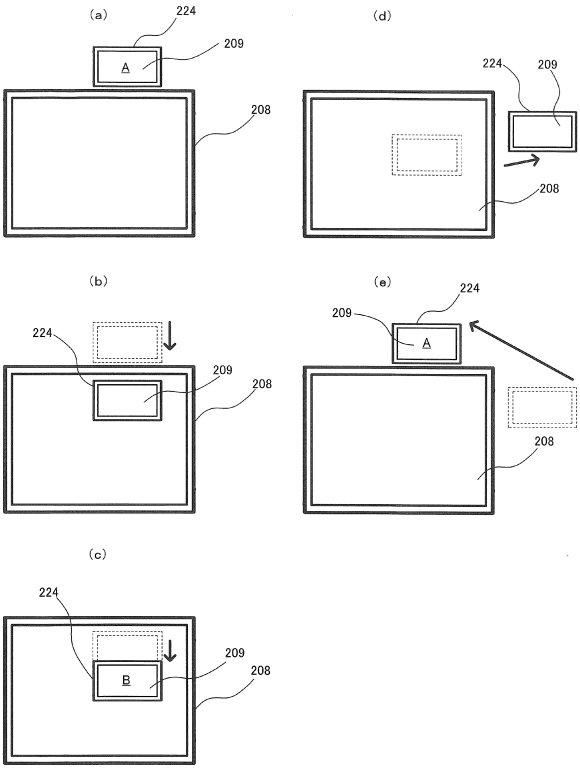
【図２５】



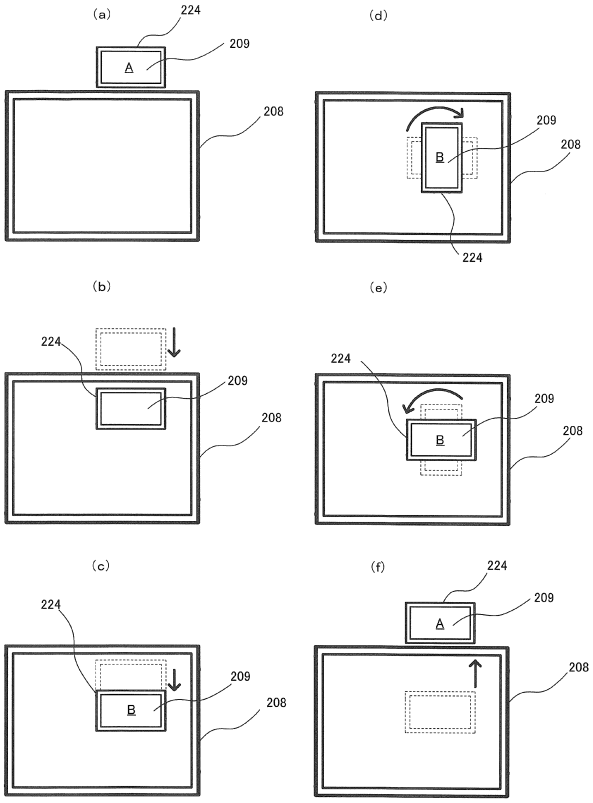
【図２６】



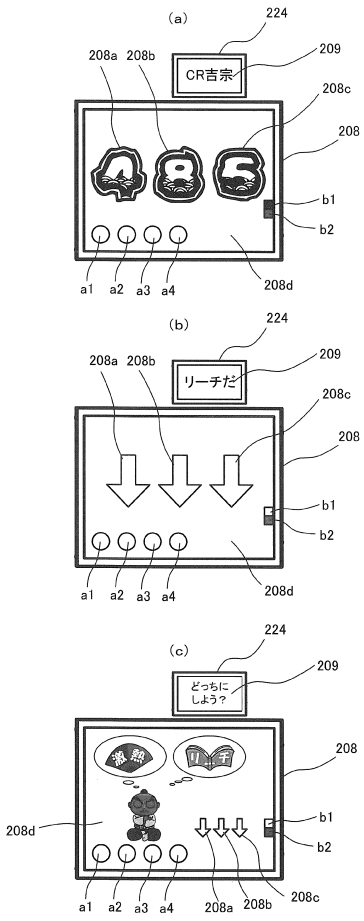
【図２７】



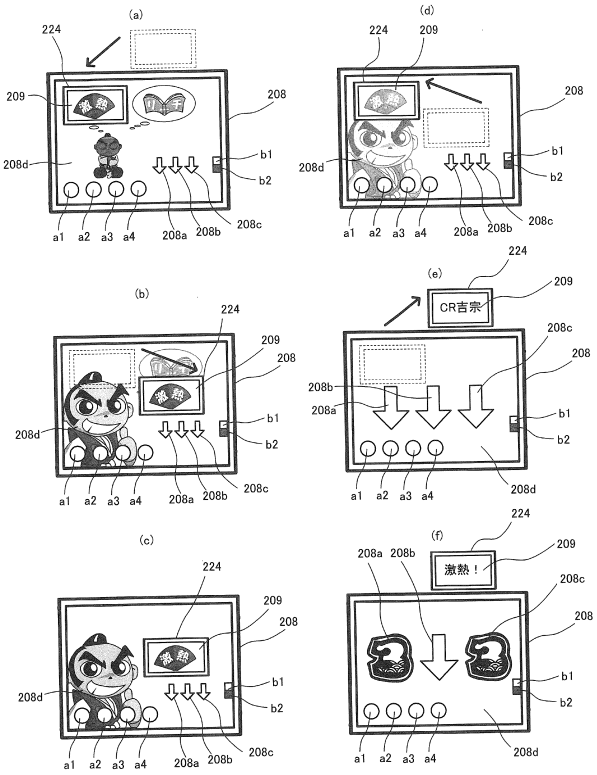
【図２８】



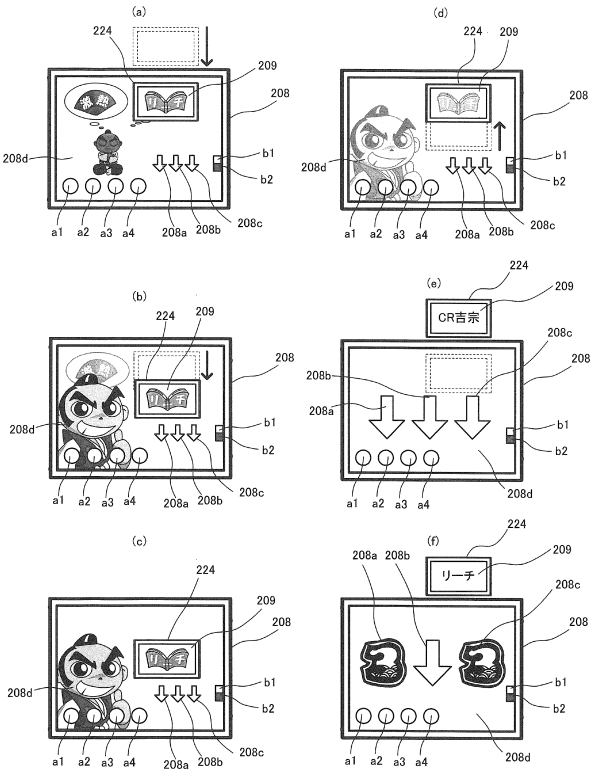
【図２９】



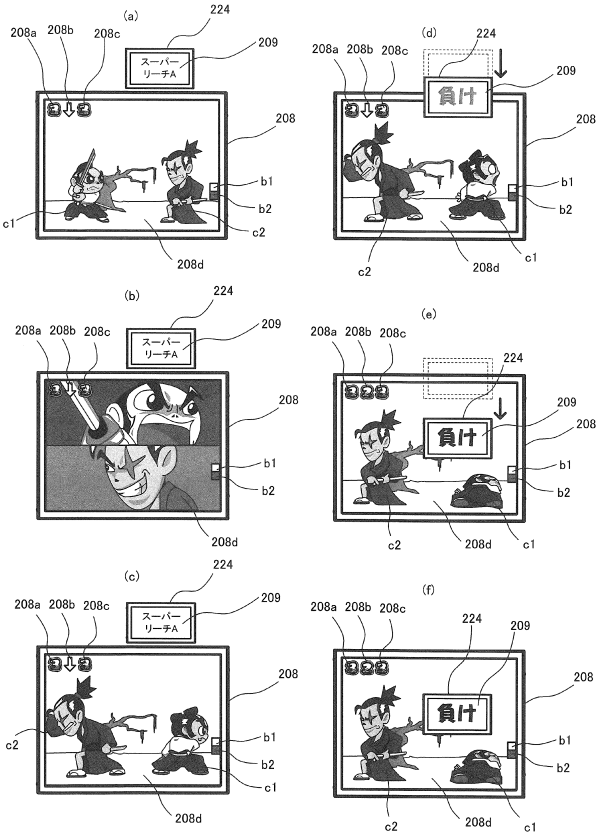
【図３０】



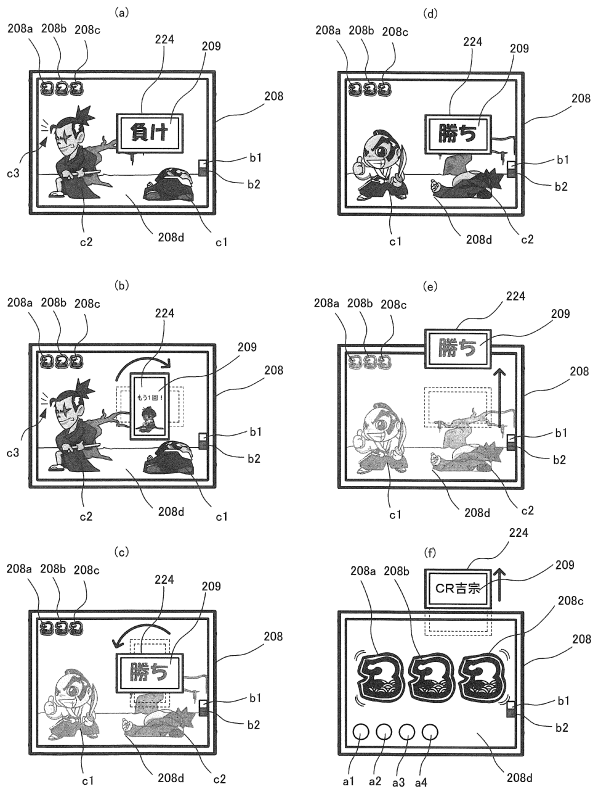
【図３１】



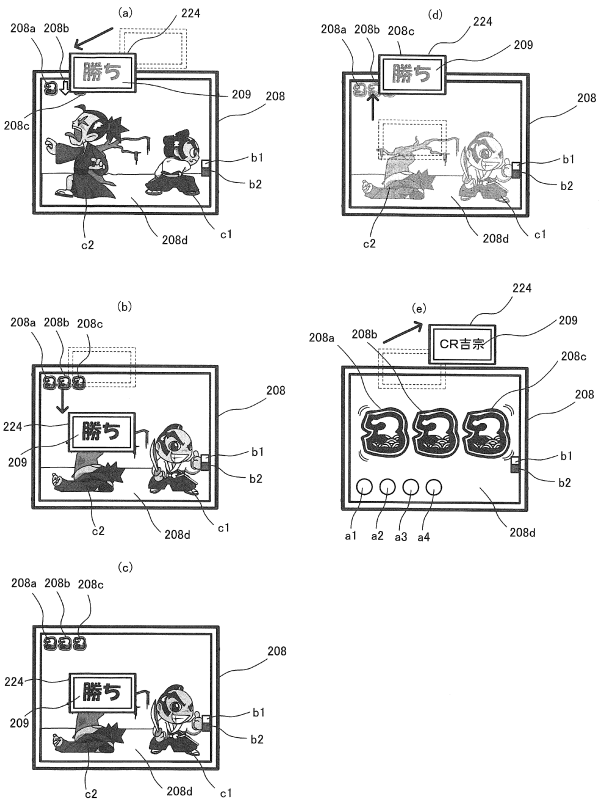
【図３２】



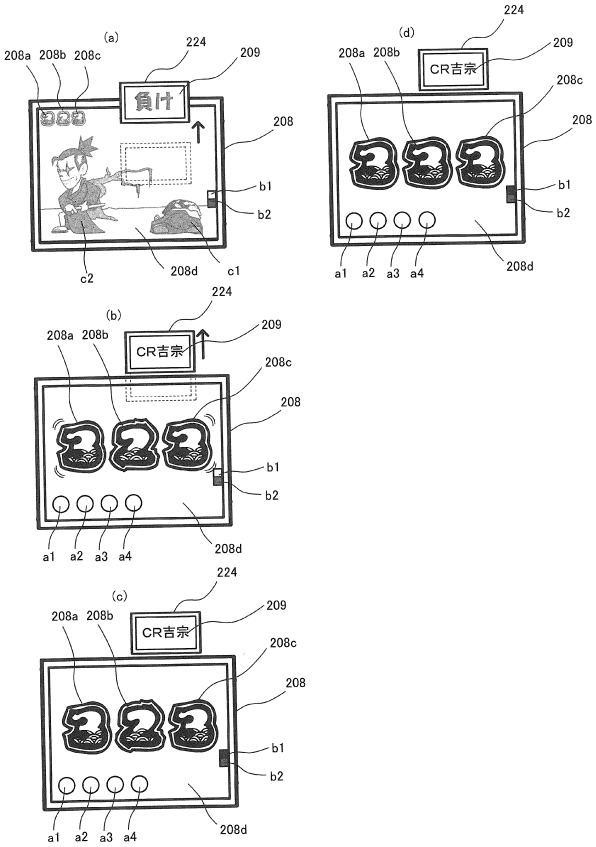
【図３３】



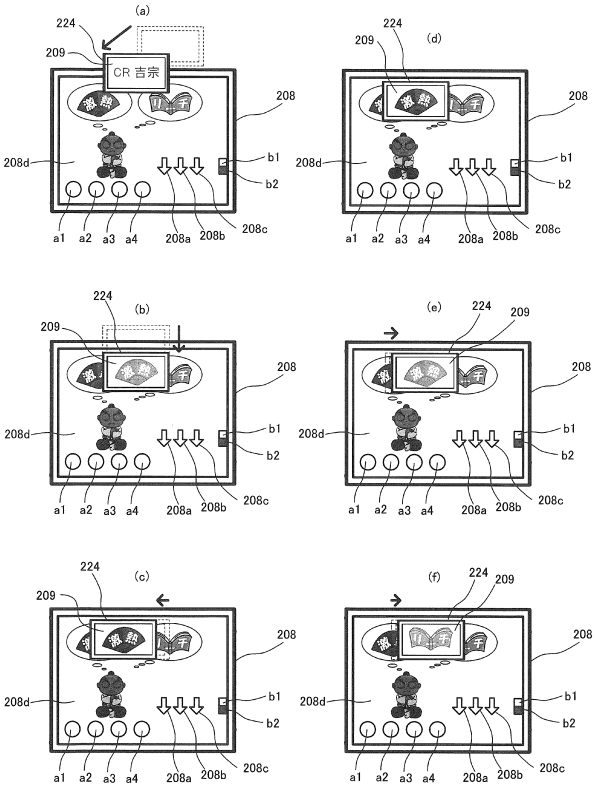
【図３４】



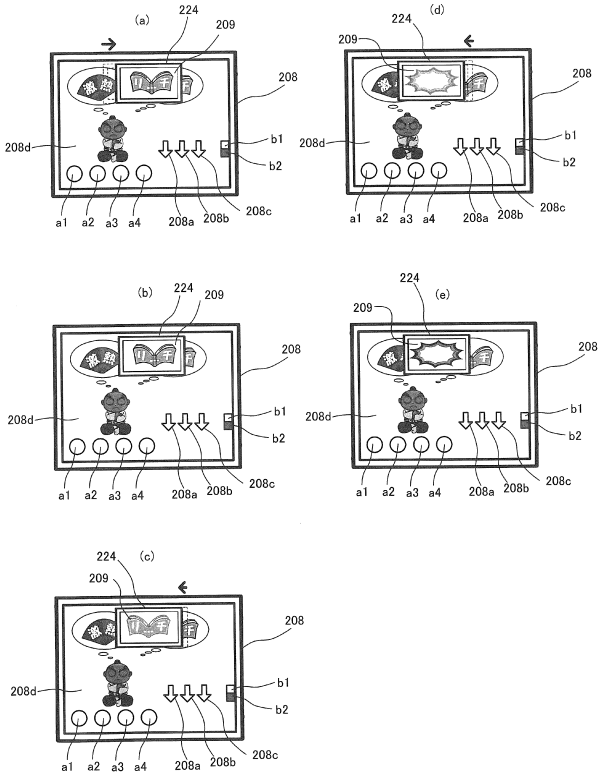
【図３５】



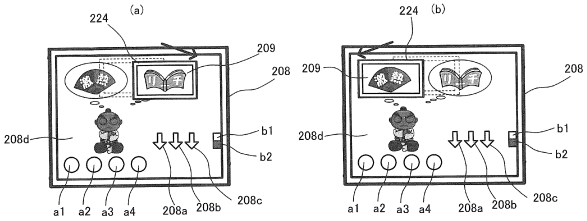
【図３６】



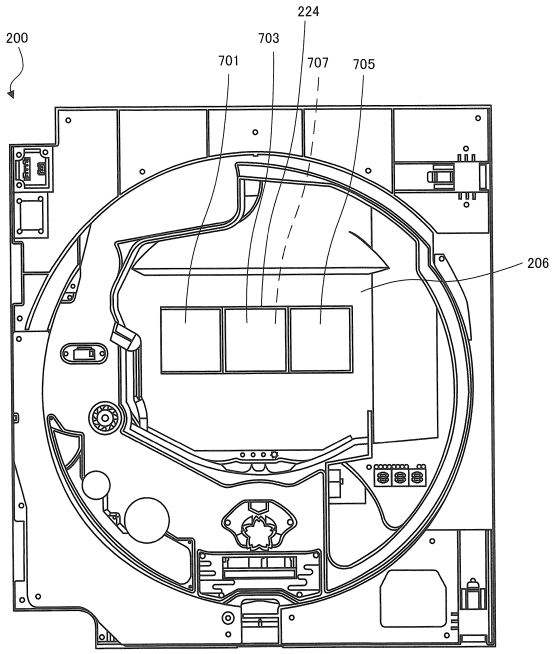
【図３７】



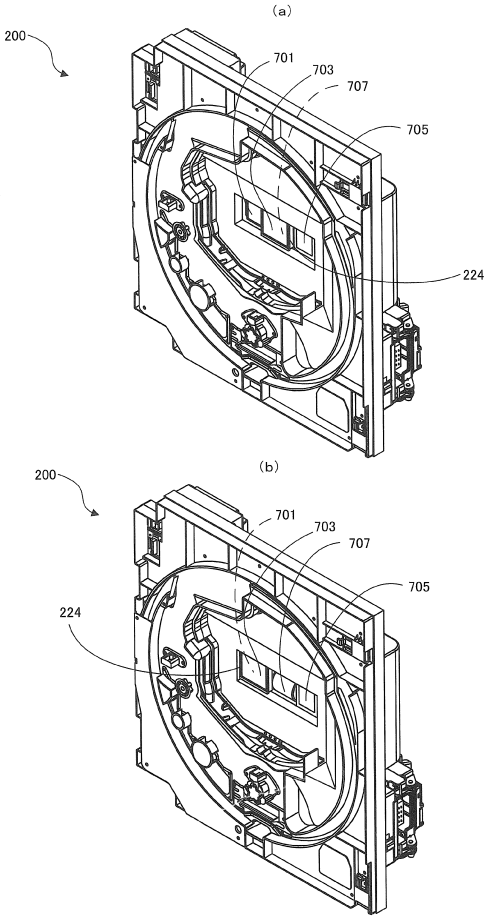
【図３８】



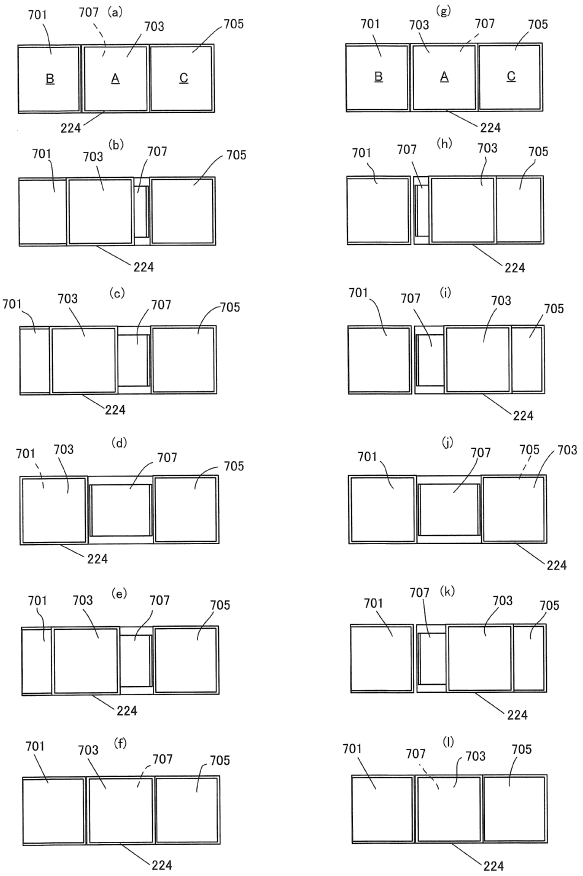
【図３９】



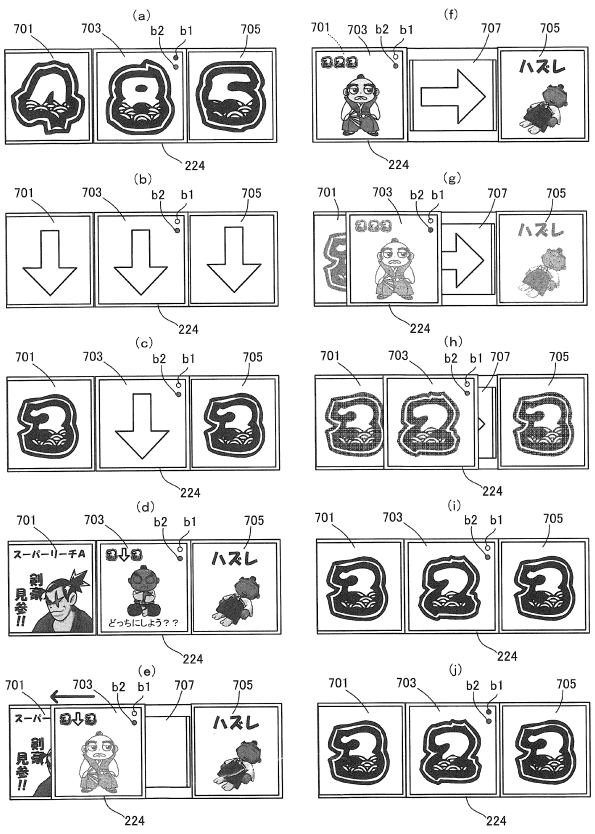
【図４０】



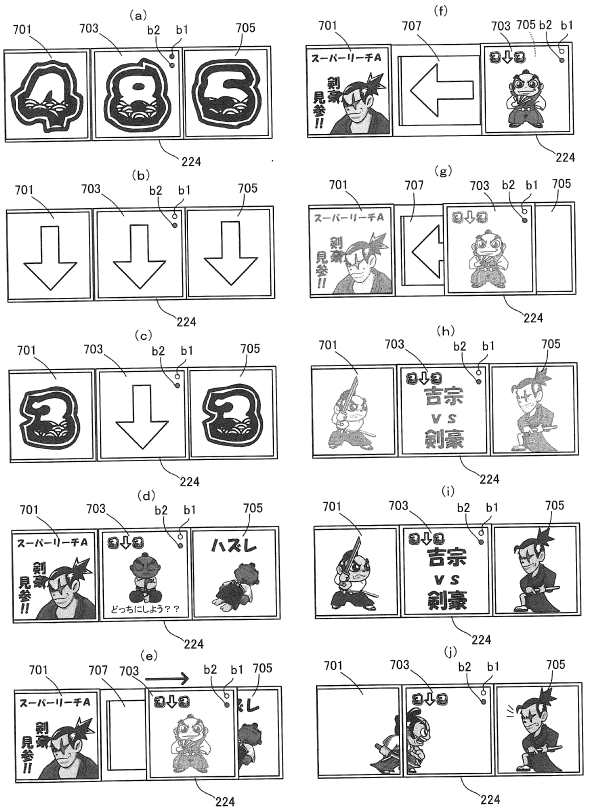
【図４１】



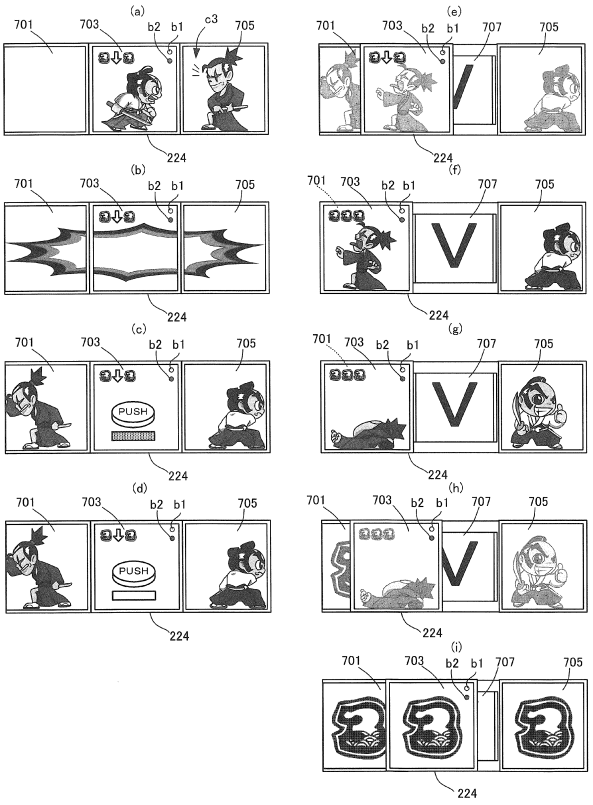
【図４２】



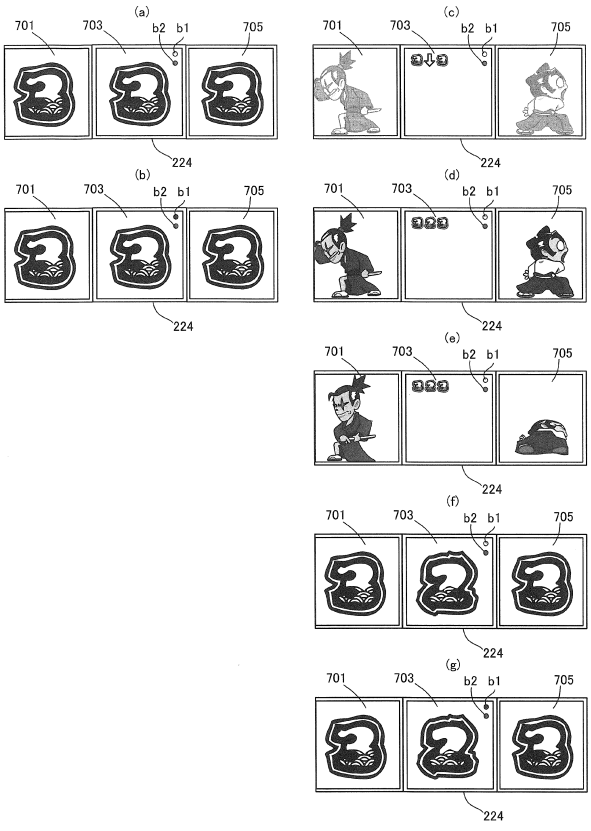
【図４３】



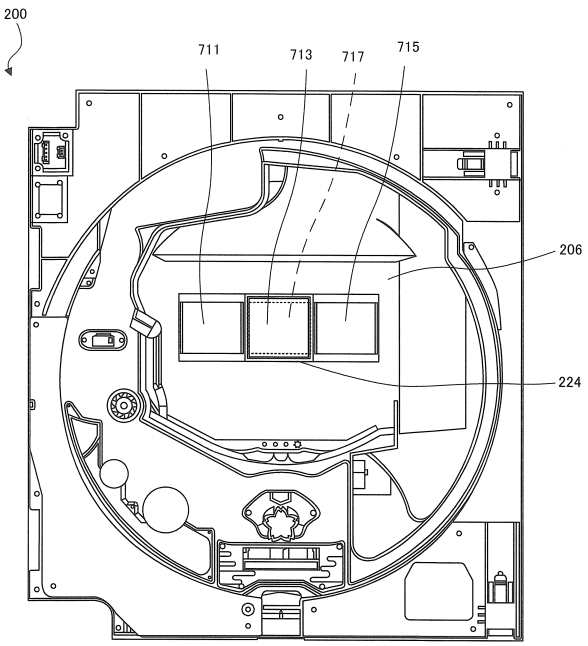
【図４４】



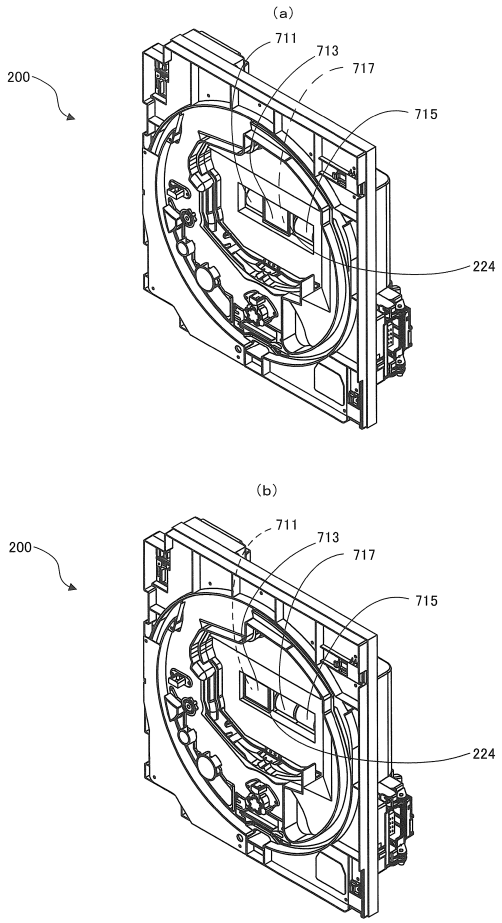
【図４５】



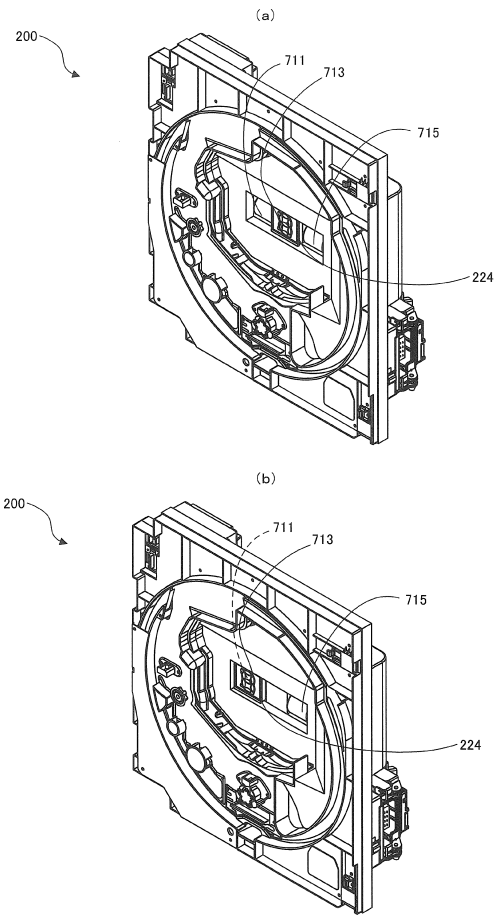
【図４６】



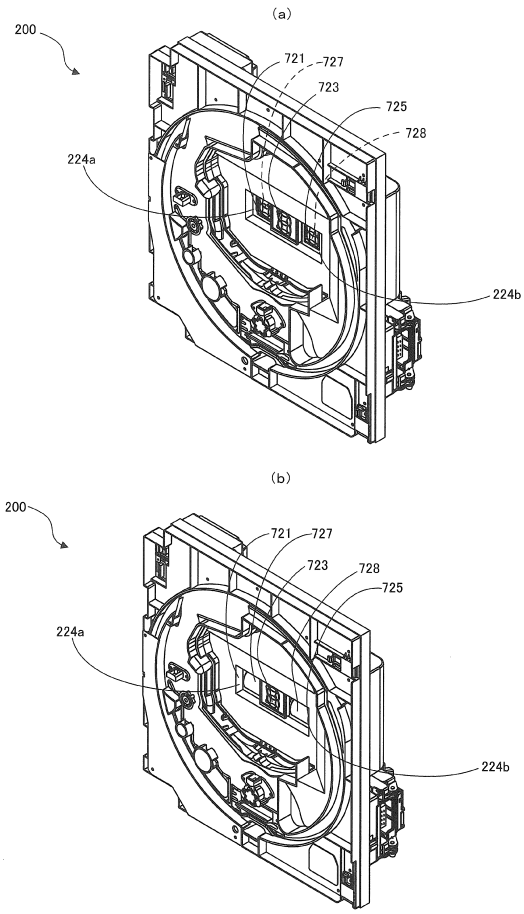
【図４７】



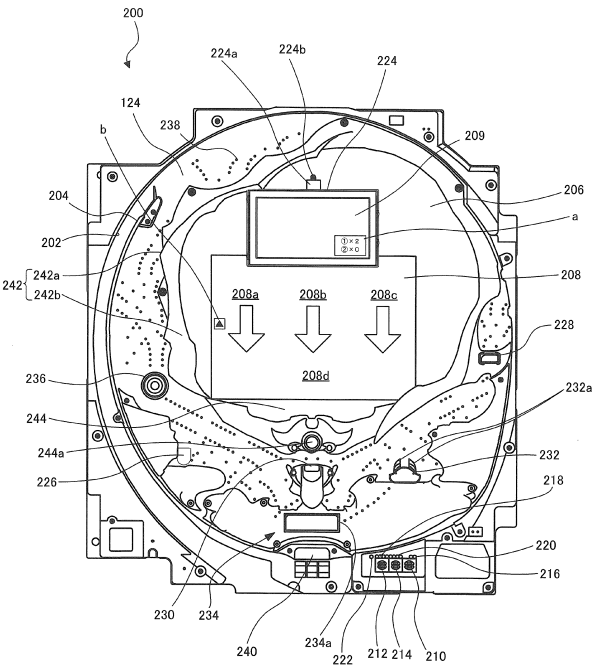
【図４８】



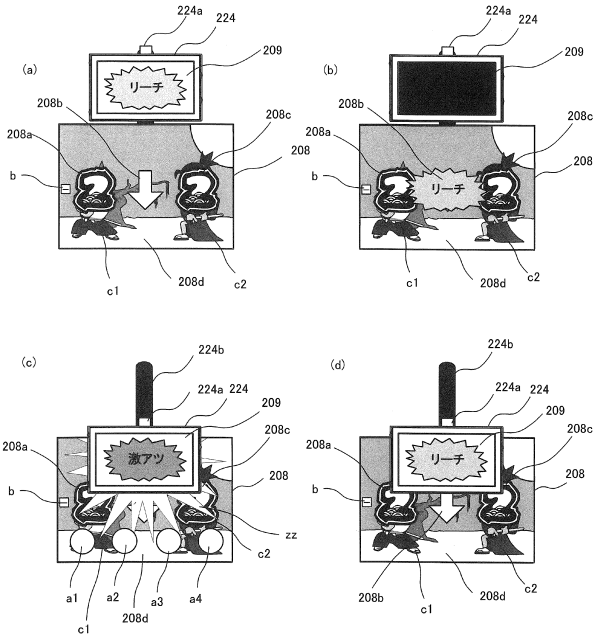
【図４９】



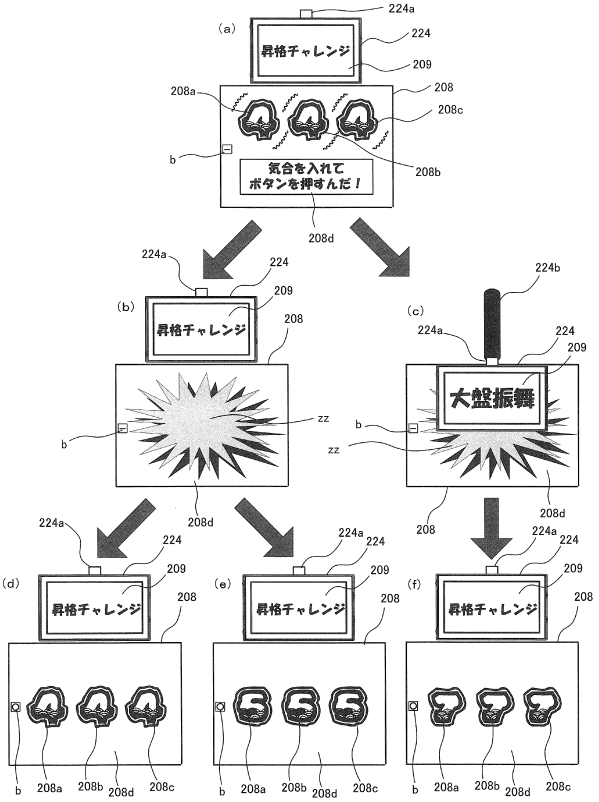
【図５０】



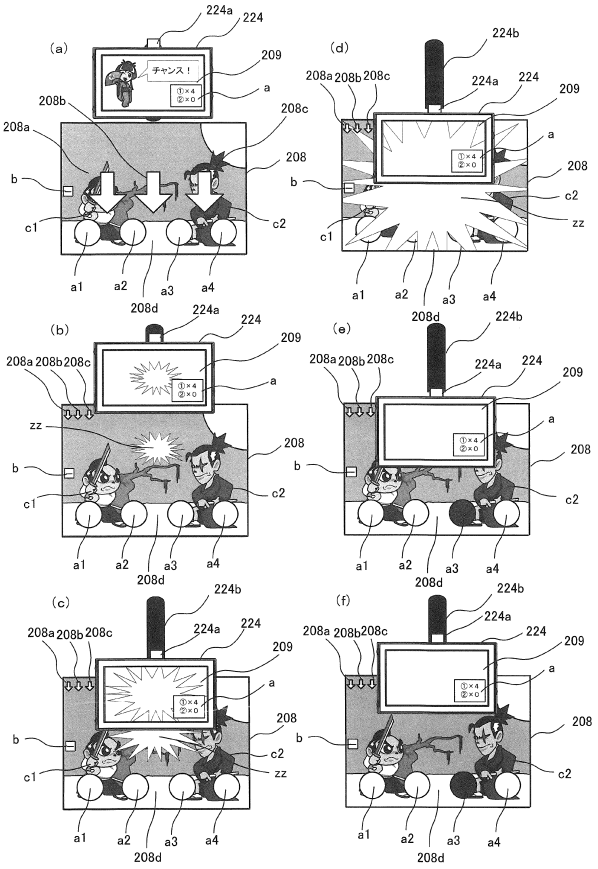
【図５１】



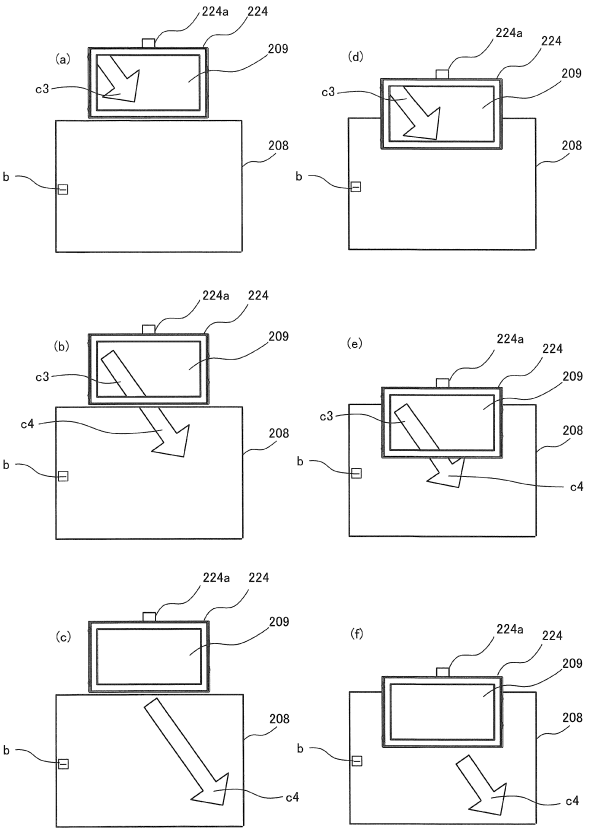
【図５２】



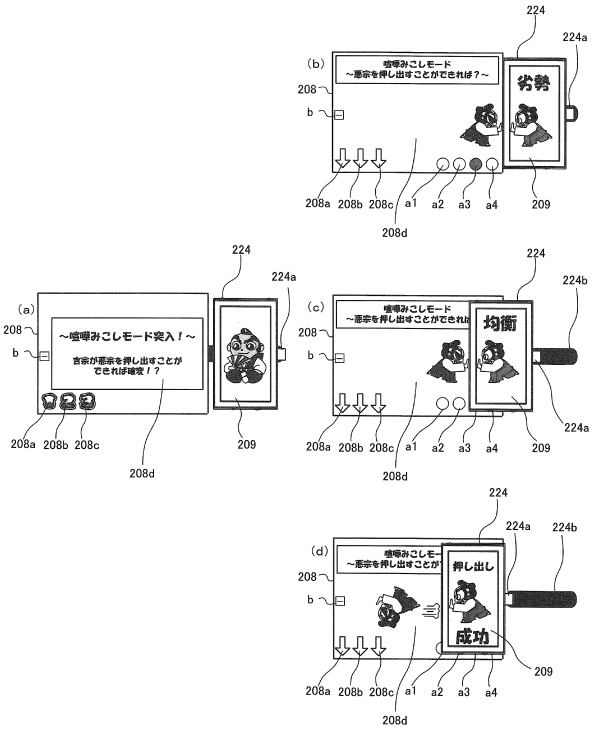
【図５３】



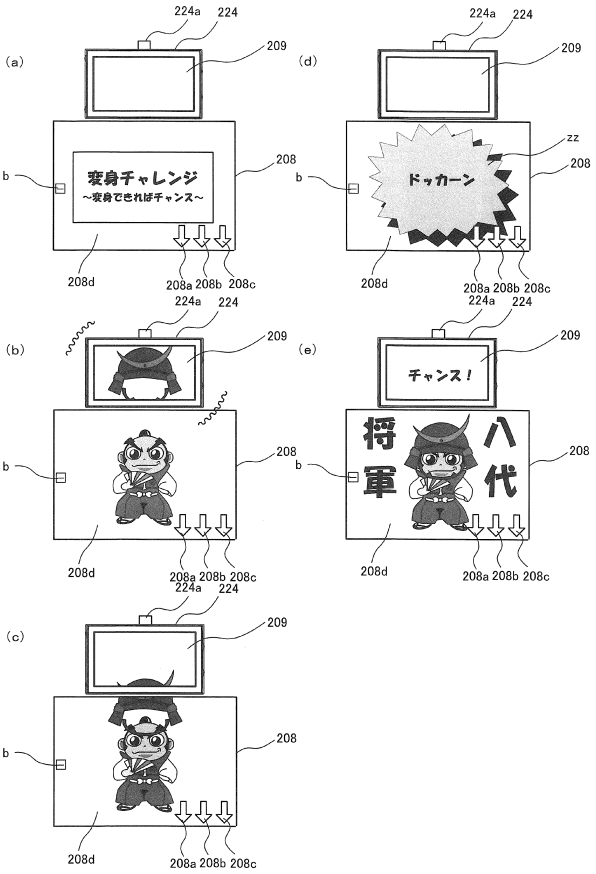
【図５４】



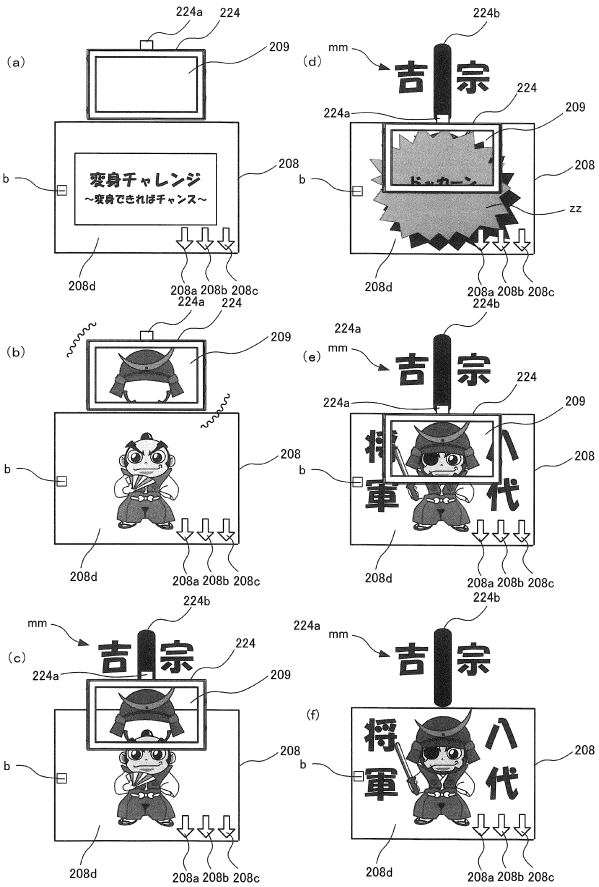
【図５５】



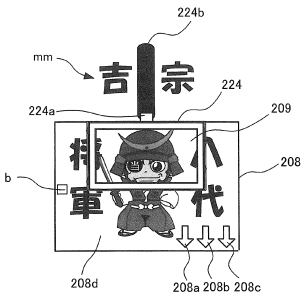
【図５６】



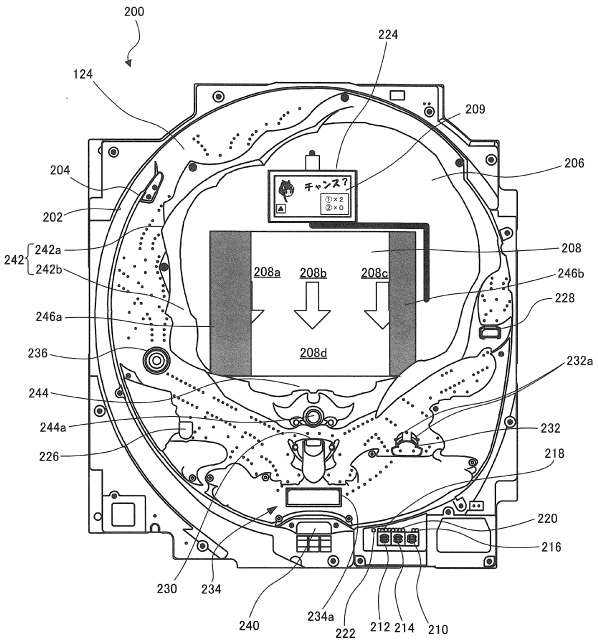
【図５７】



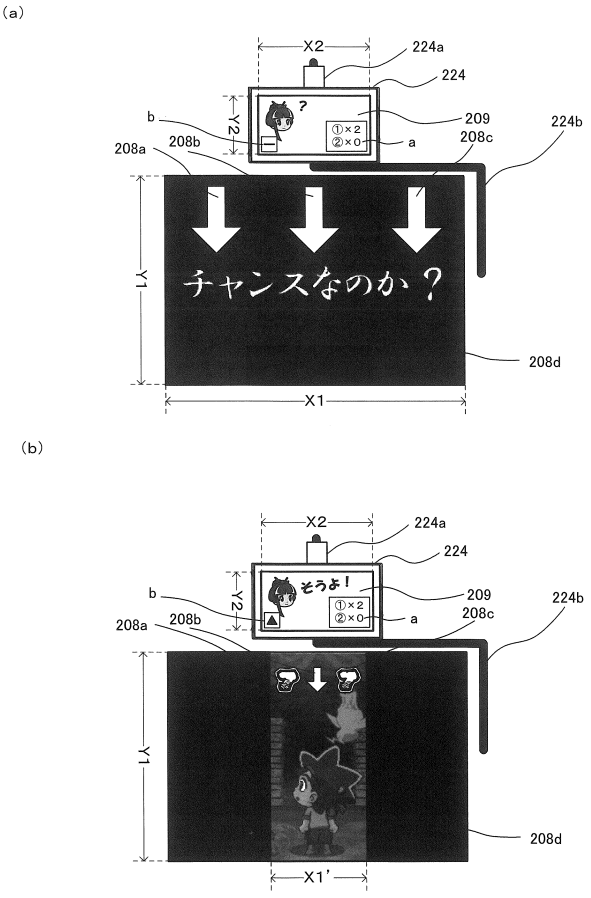
【図５８】



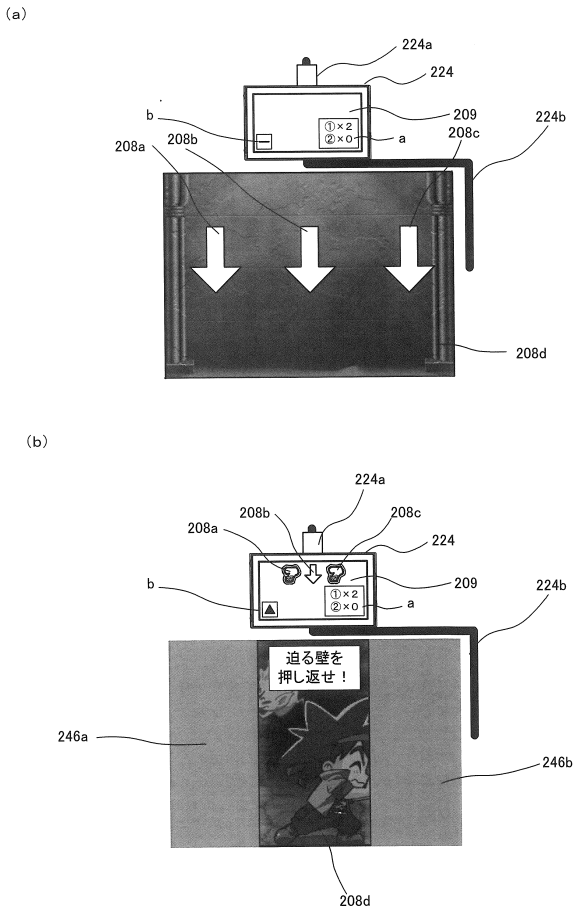
【図５９】



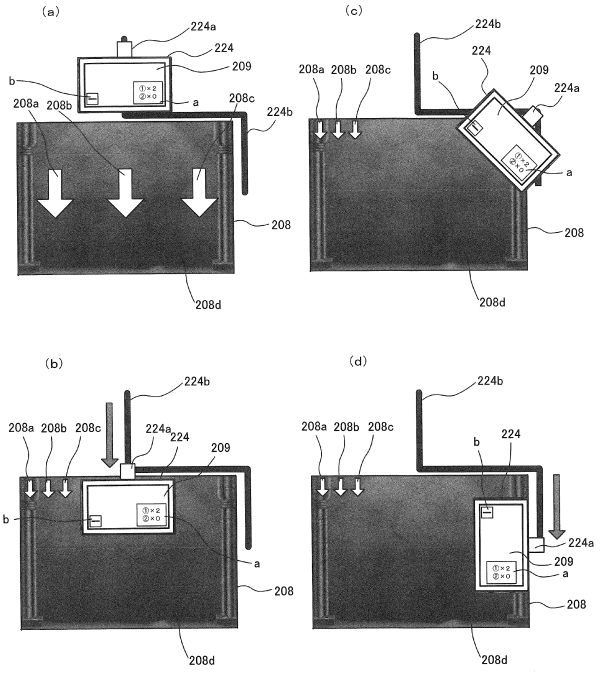
【図６０】



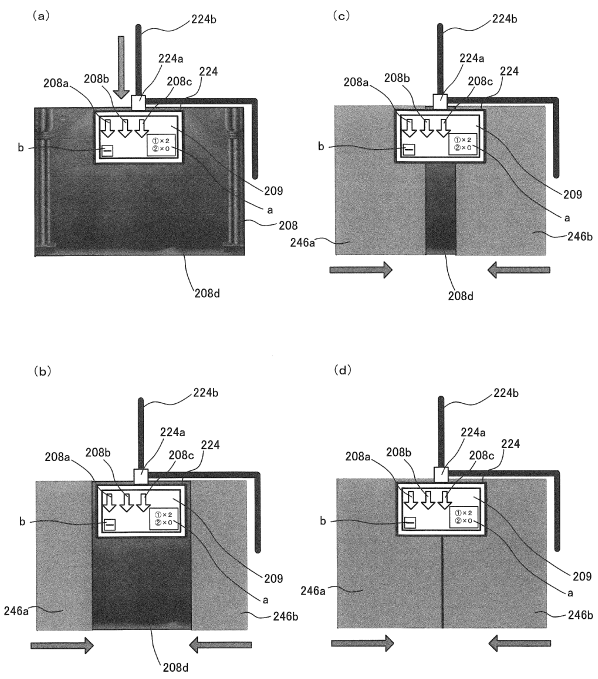
【図６１】



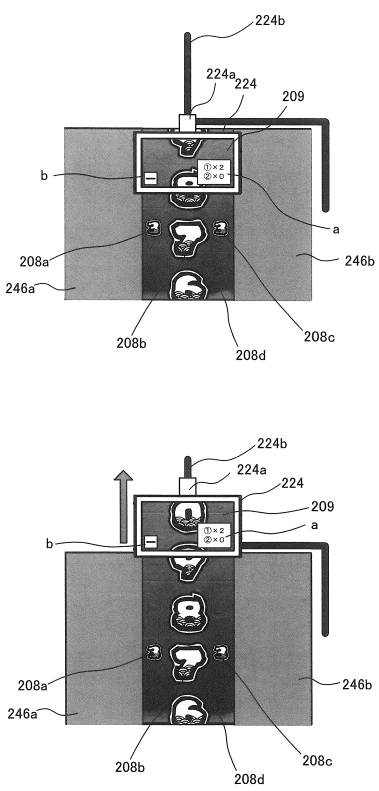
【図６２】



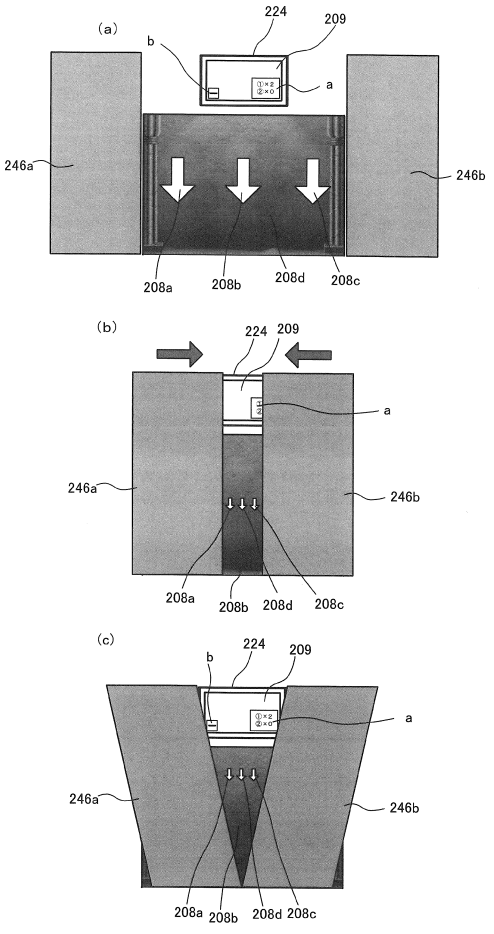
【図６３】



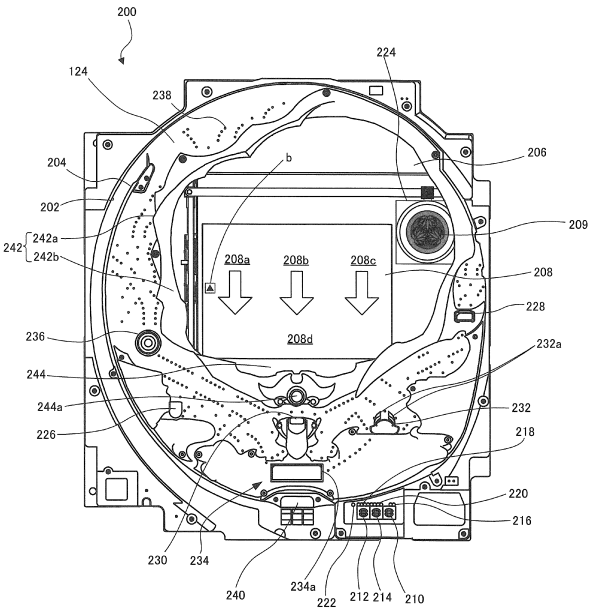
【図６４】



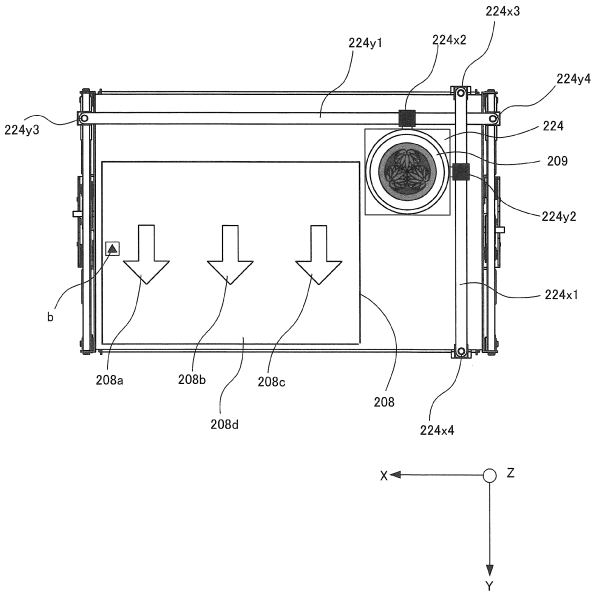
【図６５】



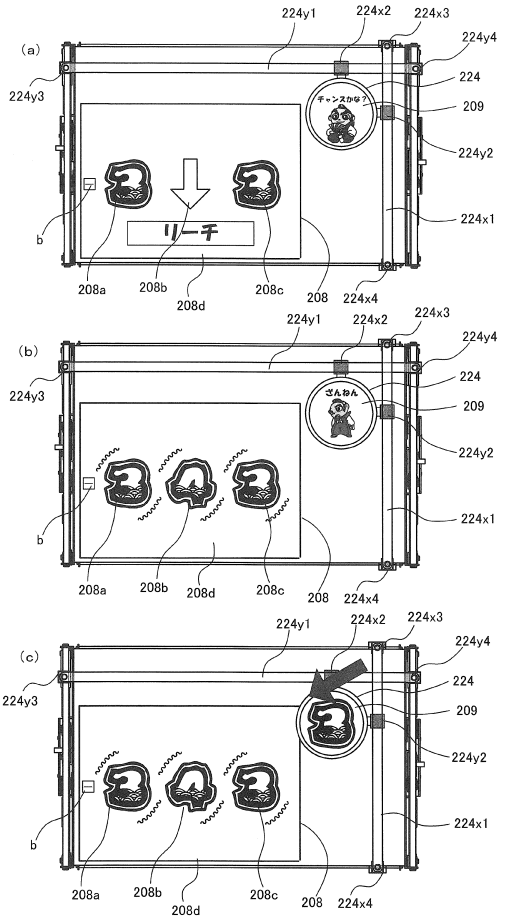
【図６６】



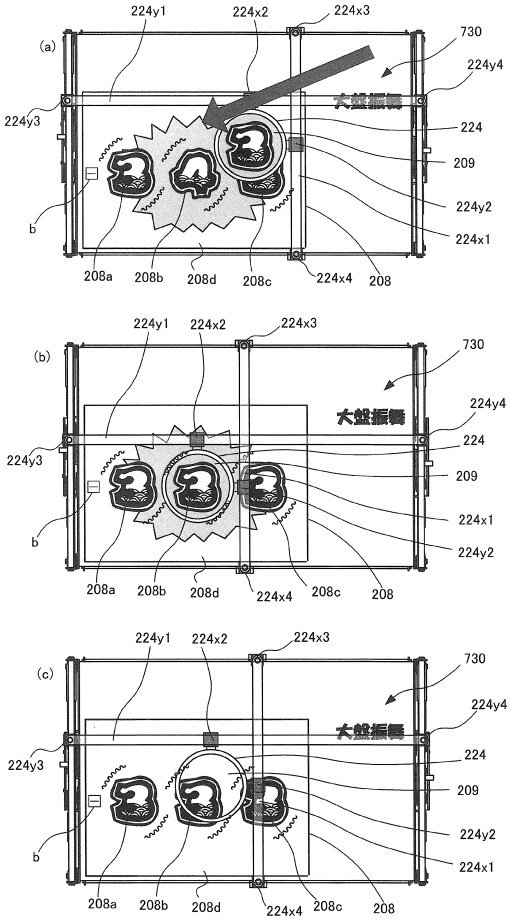
【図６７】



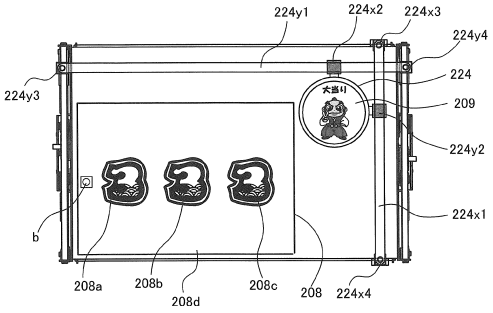
【図６８】



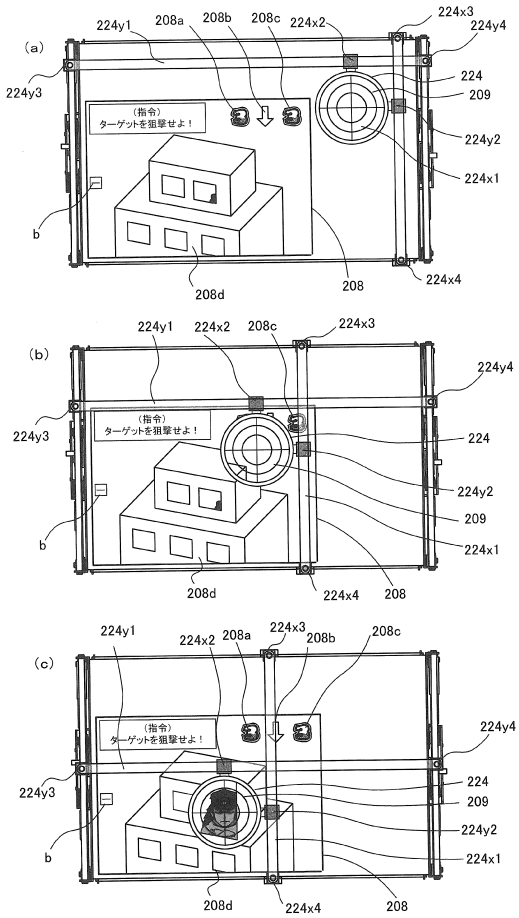
【図６９】



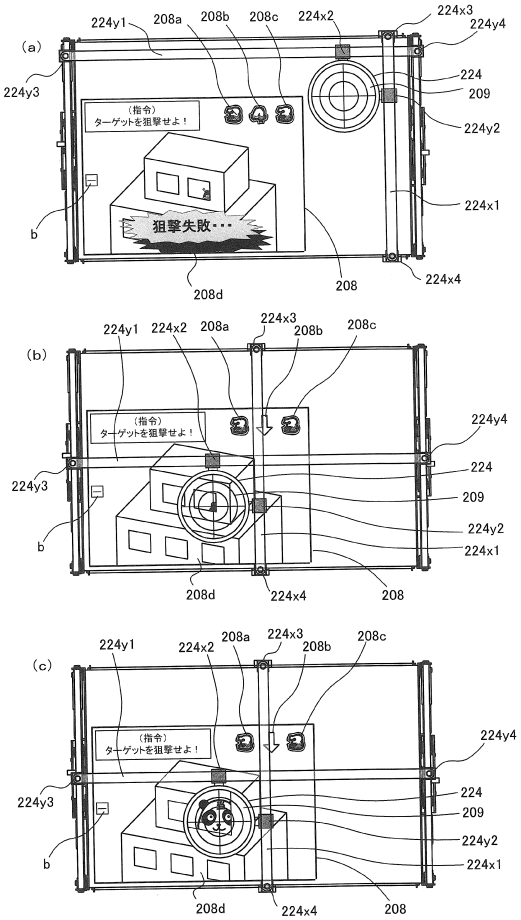
【図７０】



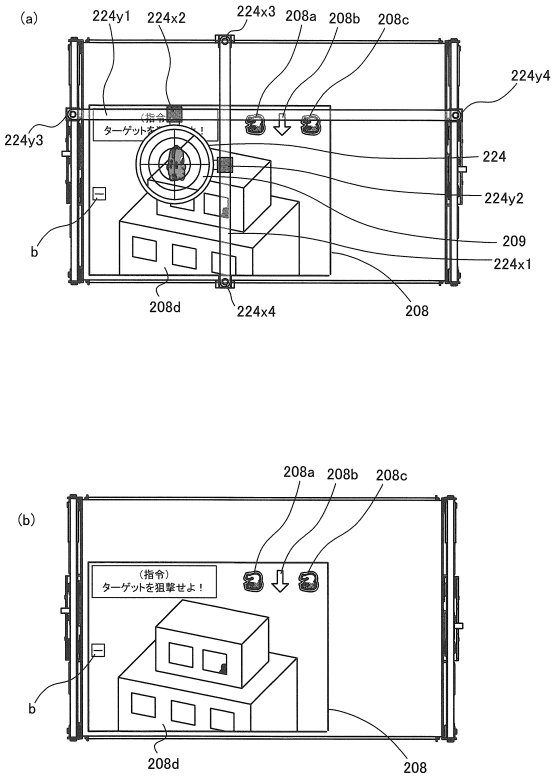
【図７１】



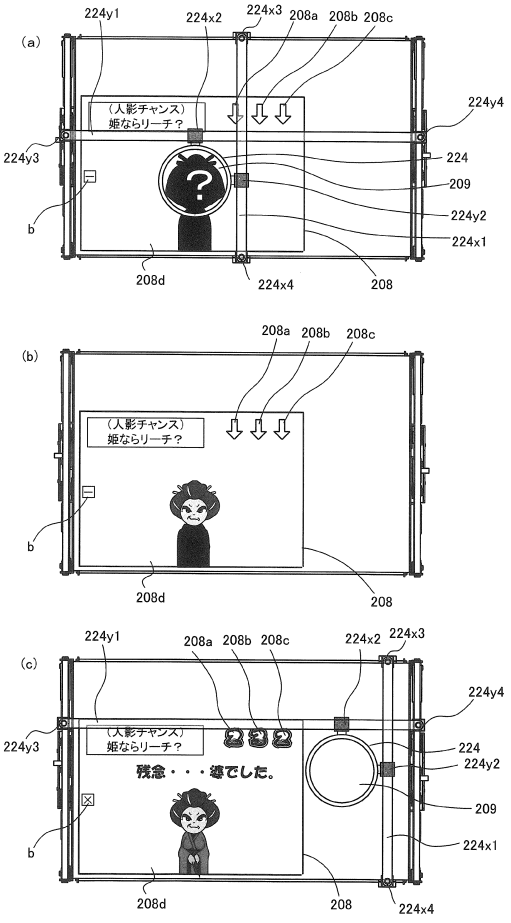
【図７２】



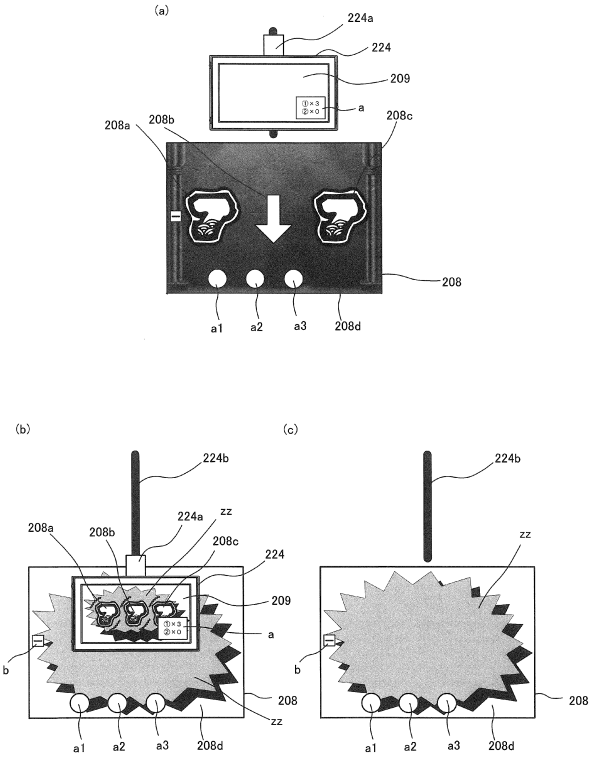
【図７３】



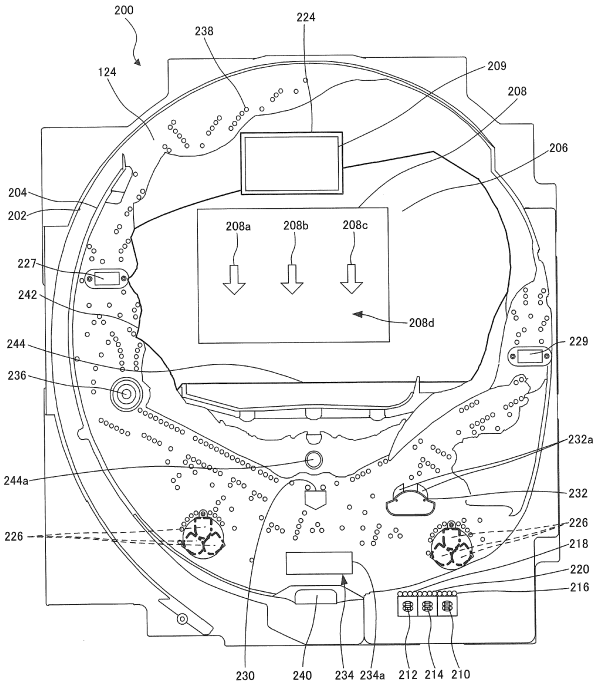
【図７４】



【図７５】



【図７６】



【図７７】

(a)特別図柄（特図1、2共通）

特図A	特図B	特図C	特図D	特図E	特図F	特図G	特図H
特図高確普図高確 15R大当り図柄（15R特別大当り）	特図高確普図高確 15R大当り図柄（15R特別大当り）	特図低確普図高確 15R大当り図柄（15R大当り）	特図低確普図高確 15R大当り図柄（15R大当り）	特図高確普図高確 2R大当り図柄（突然確変）	特図高確普図低確 2R大当り図柄（隠れ確変）	第1小当り図柄	第2小当り図柄

特図I	特図J
第1はずれ図柄	第2はずれ図柄

(b)装飾図柄

15R大当り（通常大当り）、または15R特別大当り（確変大当り）となる図柄組合せの例 ※同じ装飾図柄が3つ並んだ状態				15R特別大当り（確変大当り）となる図柄組合せの例 ※同じ奇数装飾図柄が3つ並んだ状態			
装飾1 装飾1 装飾1		装飾2 装飾2 装飾2		装飾3 装飾3 装飾3		装飾7 装飾7 装飾7	

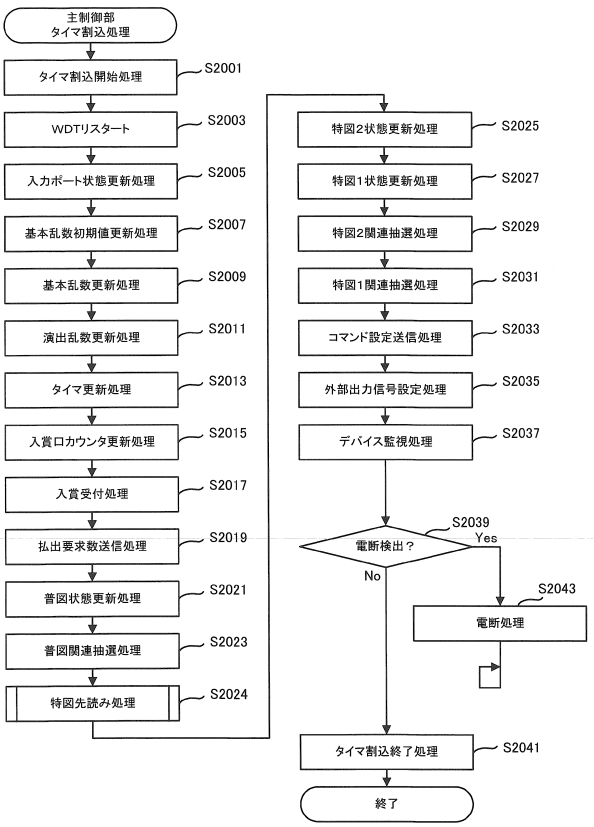
隠れ確変、小当りとなる図柄組合せの例	突然確変となる図柄組合せの例
装飾1 装飾2 装飾3	装飾1 装飾3 装飾5

(c)普通図柄

当り図柄1	当り図柄2	はずれ図柄
普図A	普図B	普図C

(d)普通図柄用装飾図柄

【図７８】



【図７９】

（ａ）当否判定用高確率テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	０～１００００	はずれ
	１０００１～１１６３８	大当り
	１１６３９～６５５３５	はずれ

（ｂ）当否判定用低確率テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	０～１００００	はずれ
	１００００１～１０１６２	大当り
	１０１６３～６５５３５	はずれ

（ｃ）小当り判定用テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

特図の種類	乱数範囲	当否結果
特図１	０～１２９９９	小当り
	１３０００～６５５３５	はずれ

【図８０】

特図決定用テーブル（乱数範囲：0～99）

当否判定結果	特図1乱数範囲	特図2乱数範囲	停止図柄
大当り	0～19	0～49	特図A
	20～29	50～69	特図B
	30～39	70～79	特図C
	40～49	80～89	特図D
	50～69	90～99	特図E
	70～99	－	特図F
小当り	0～79	－	特図G
	80～99	－	特図H
はずれ	0～96	0～96	特図I
	97～99	97～99	特図J

【図８１】

特図１変動表示時間決定テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

停止図柄	テーブル	乱数選択範囲	変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A～特図D（電サポ有無で共通）	1	0～1000	15000ms	ノーマルリーチ当り
		1001～20000	45000ms	リーチA当り
		20001～65535	65000ms	リーチB当り
特図E～特図H（電サポ有無で共通）	2	0～65535	12000ms	チャンス目全停止
特図I・特図J（電サポ無：保留3）	3	0～65000	3000ms	短縮はずれ
		65001～65400	10000ms	ノーマルリーチはずれ
		65401～65500	40000ms	リーチAはずれ
		65501～65535	60000ms	リーチBはずれ
特図I・特図J（電サポ無：保留0～2）（電サポ有：保留0～3）	4	0～50000	7000ms	はずれ
		50001～60000	10000ms	ノーマルリーチはずれ
		60001～65000	40000ms	リーチAはずれ
		65001～65535	60000ms	リーチBはずれ

【図８２】

特図２変動表示時間決定テーブル（乱数範囲：０～６５５３５）

停止図柄	テーブル	乱数選択範囲	変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A～特図D（電サポ無）	5	0～1000	15000ms	ノーマルリーチ当り
		1001～20000	45000ms	リーチA当り
		20001～65535	65000ms	リーチB当り
特図A～特図D（電サポ有：保留1～3）	6	0～1000	1000ms	突発当り
		1001～20000	15000ms	ノーマルリーチ当り
		20001～65535	45000ms	リーチA当り
特図A～特図D（電サポ有：保留0）	7	0～20000	15000ms	ノーマルリーチ当り
		20001～65535	45000ms	リーチA当り
特図E（電サポ有：保留1～3）（特図高確率）	8	0～65535	1000ms	超短縮変動
特図E（テーブル8以外の状態）	9	0～65535	12000ms	チャンス目全停止
特図I・特図J（電サポ有：保留1～3）	10	0～65500	1000ms	超短縮はずれ
		65501～65535	40000ms	リーチAはずれ
特図I・特図J（電サポ有：保留0）	11	0～65500	7000ms	はずれ
		65501～65535	40000ms	リーチAはずれ
特図I・特図J（電サポ無：保留0～3）	12	0～50000	7000ms	はずれ
		50001～60000	10000ms	ノーマルリーチはずれ
		60001～65000	40000ms	リーチAはずれ
		65001～65535	60000ms	リーチBはずれ

【図８３】

保留変化予告抽選テーブル（先読み予告：始動口入賞時）

変動時間	装飾図柄表示装置での演出態様	通常	A	B	通→A	通→B
10000ms	ノーマルリーチはずれ	0～98	99	－	－	－
40000ms	リーチAはずれ	0～89	90	91	92～97	98～99
60000ms	リーチBはずれ	0～89	90	91	92～97	98～99
15000ms	ノーマルリーチ当り	0～69	70～77	78～79	80～98	99
45000ms	リーチA当り	0～29	30～69	70～85	86～94	85～99
65000ms	リーチB当り	0～19	20～39	40～69	70～83	84～99

【図８４】

【図８５】

ガセ演出抽選テーブル

表示態様	ガセ演出実行	ガセ演出非実行
通常	0～9	10～99
A	0～39	40～99
B	－	0～99

【図８６】

演出開始タイミング決定テーブル

入賞時保留数	保留4で変化	保留3で変化	保留2で変化	保留1で変化
3	0～39	40～79	80～89	90～99
2	－	0～39	40～79	80～99
1	－	－	0～89	90～99
0（当該変動）	－	－	－	0～99

【図８７】

普図の種類	普図装飾図柄の種類	電チュー開放パターン
普図A	○	３００ｍｓ×１
普図B	◎	３００ｍｓ×１⇒ＩＮＴ５００ｍｓ⇒５０００ｍｓ×１
普図C	×	開放しない。

【図８８】

普通装飾図柄変動ゲームの変動時間	普図装飾図柄変動ゲームの変動パターン
３０００ｍｓ	○ → ◎ → × → 繰り返し
１５０００ｍｓ	◎ → ◎ → × → 繰り返し
１００００ｍｓ	◎ → ◎ → ◎ → 繰り返し
１００００ｍｓ	○ → ◎ → × → 激アツ！ → 繰り返し
１００００ｍｓ	◎ → 激アツ！ → ◎ → 激アツ！ → 繰り返し
５０００ｍｓ	潜伏？ → 突確 → 大当り → 繰り返し
８０００ｍｓ	潜伏？ → 突確 → 激アツ！ → 大当り → 繰り返し

【図８９】

【図９０】

(a)普図変動遊技当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0～65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0～3	はずれ
	4～65535	当り

(b)普通変動遊技当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0～65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0～1	はずれ
	2～65535	当り

【図９１】

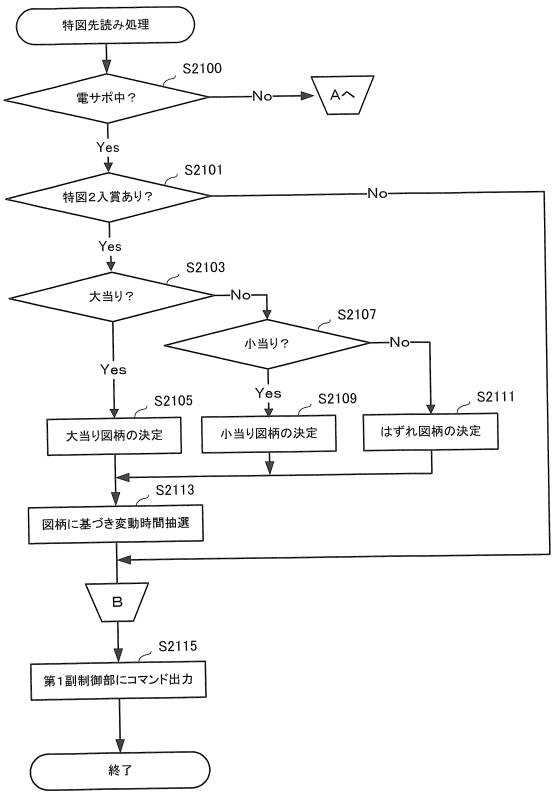
(a)普通図柄決定用低確率テーブル(乱数範囲:0～99)

当否結果	乱数選択範囲	停止図柄
はずれ	0～99	普図C
当り	0～98	普図A
	99	普図B

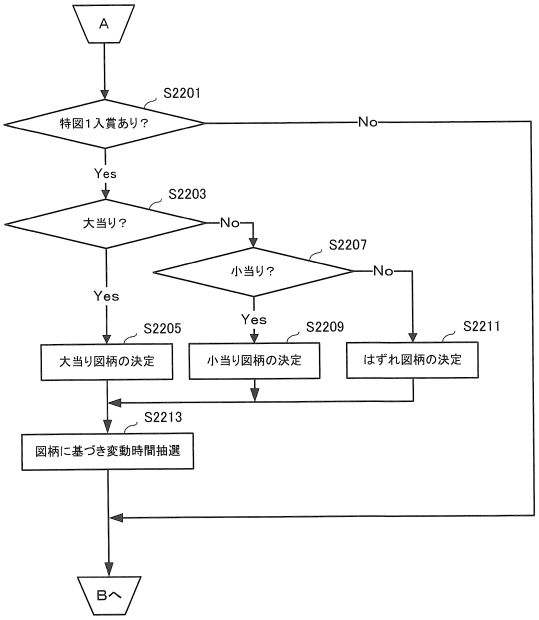
(b)普通図柄決定用高確率テーブル(乱数範囲:0～99)

当否結果	乱数選択範囲	停止図柄
はずれ	0～99	普図C
当り	－	普図A
	0～99	普図B

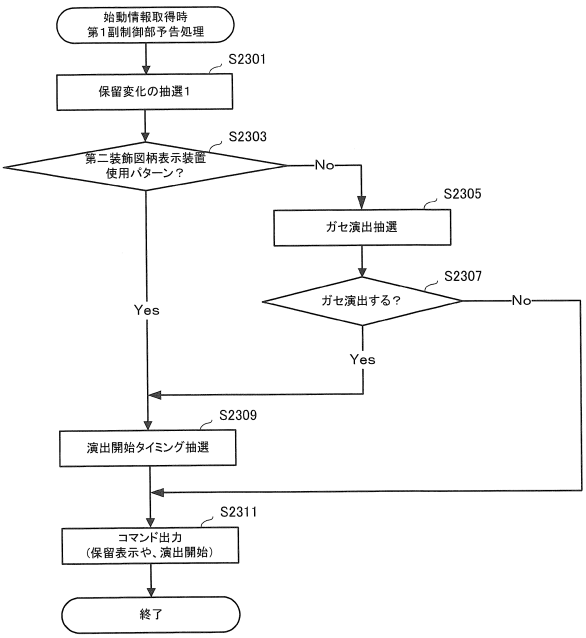
【図９２】



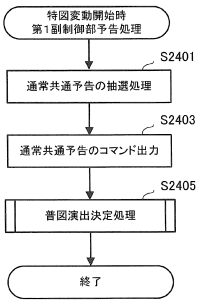
【図９３】



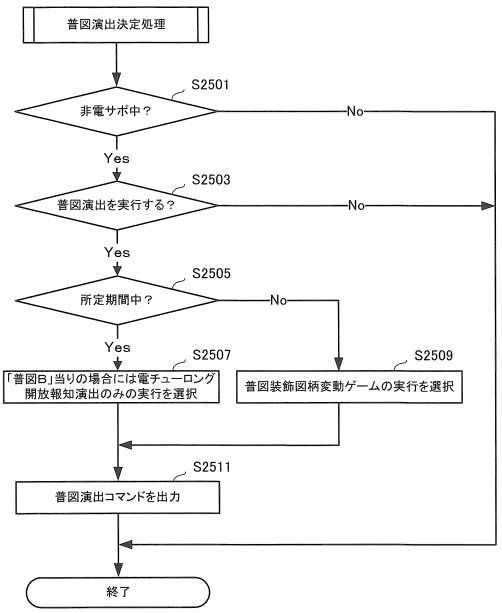
【図９４】



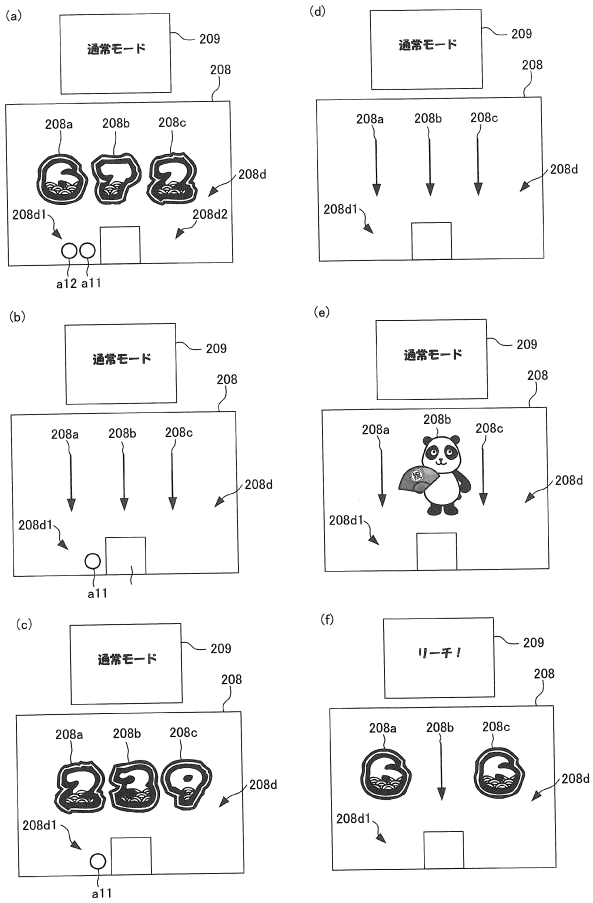
【図９５】



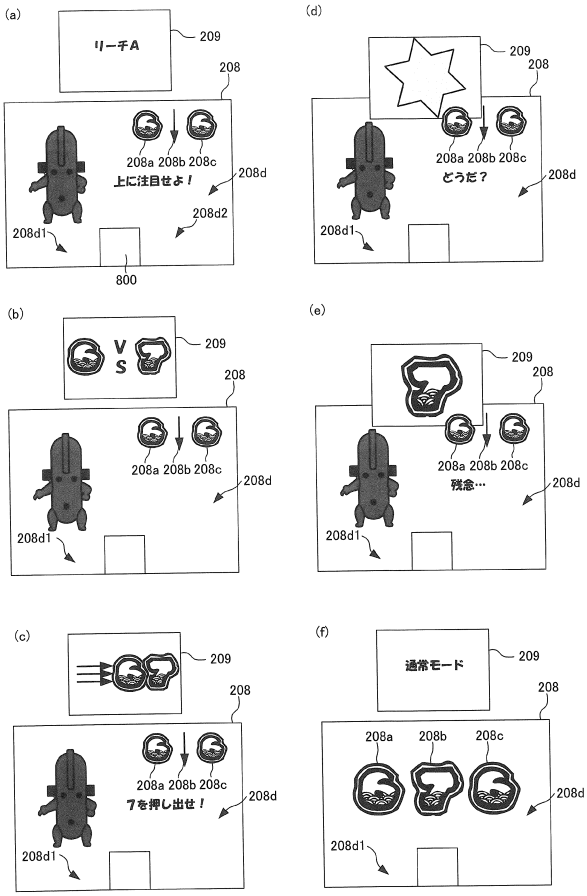
【図９６】



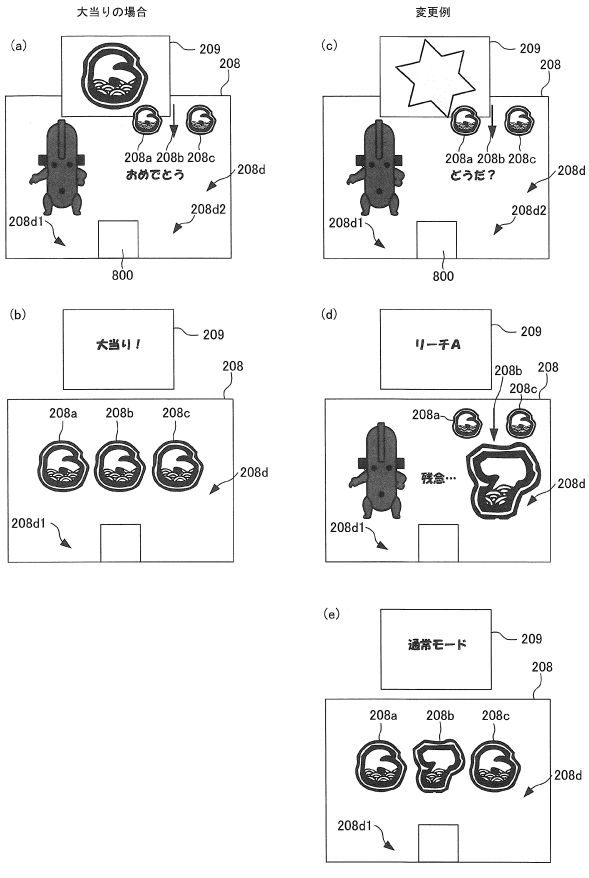
【図９７】



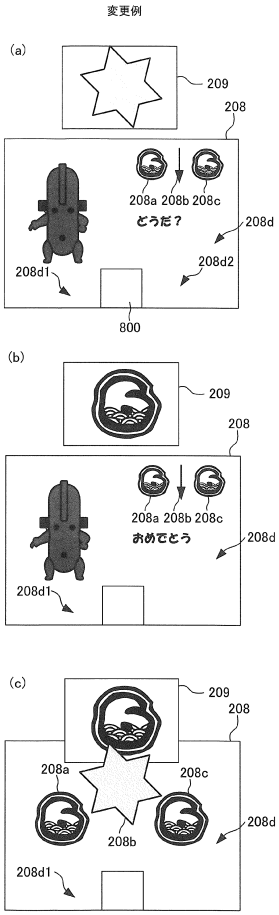
【図９８】



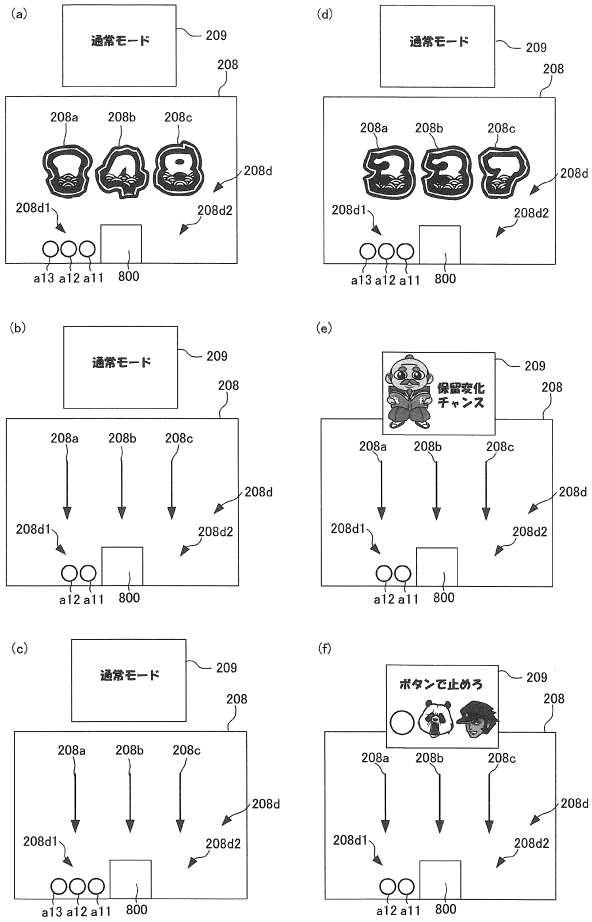
【図９９】



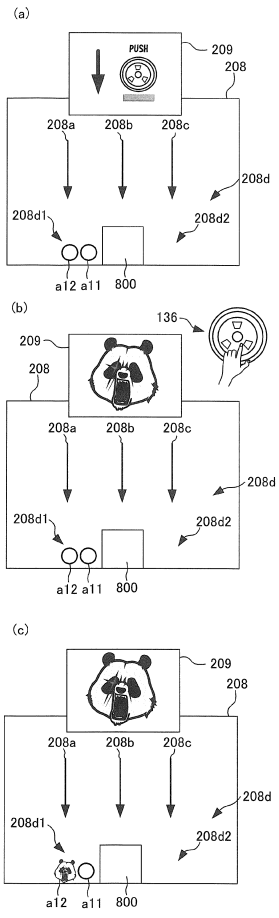
【図１００】



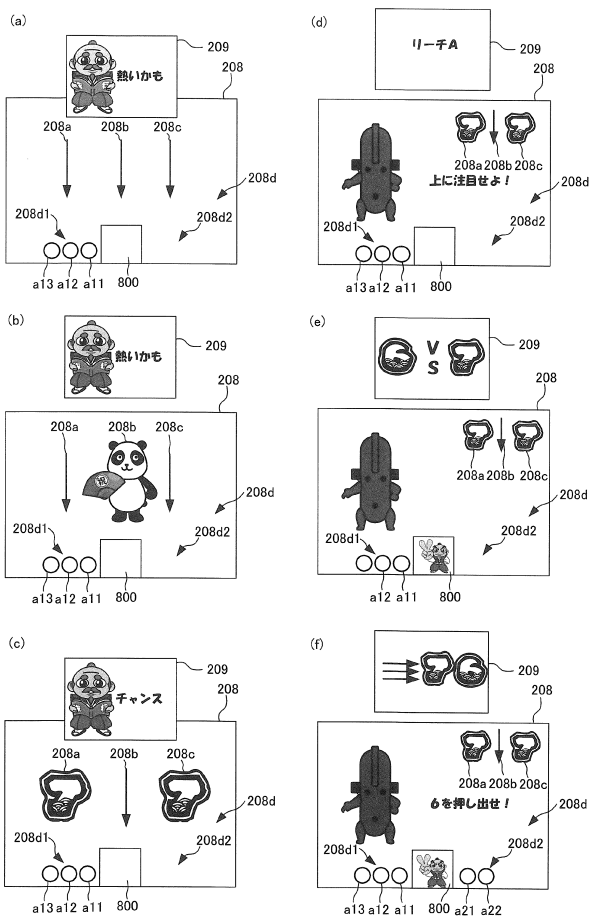
【図１０１】



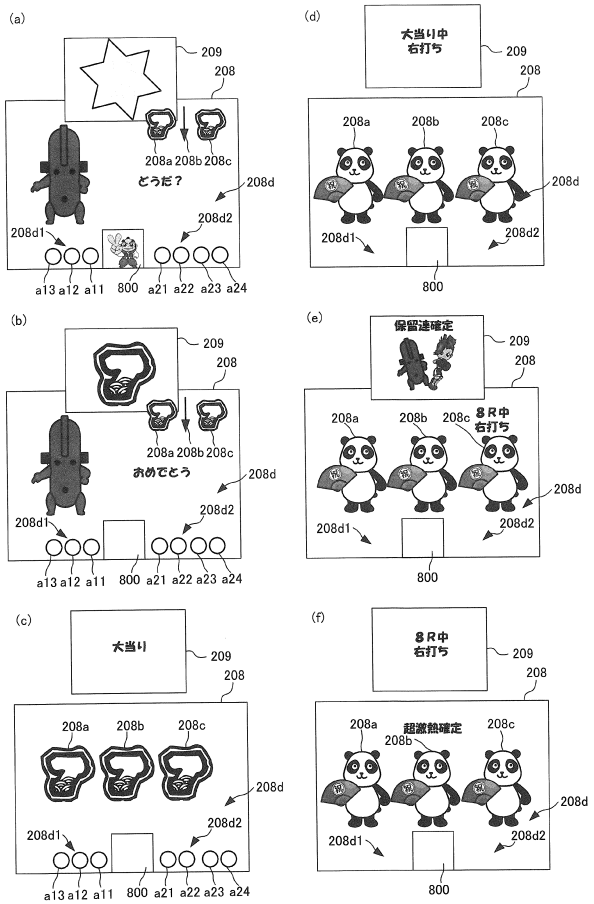
【図１０２】



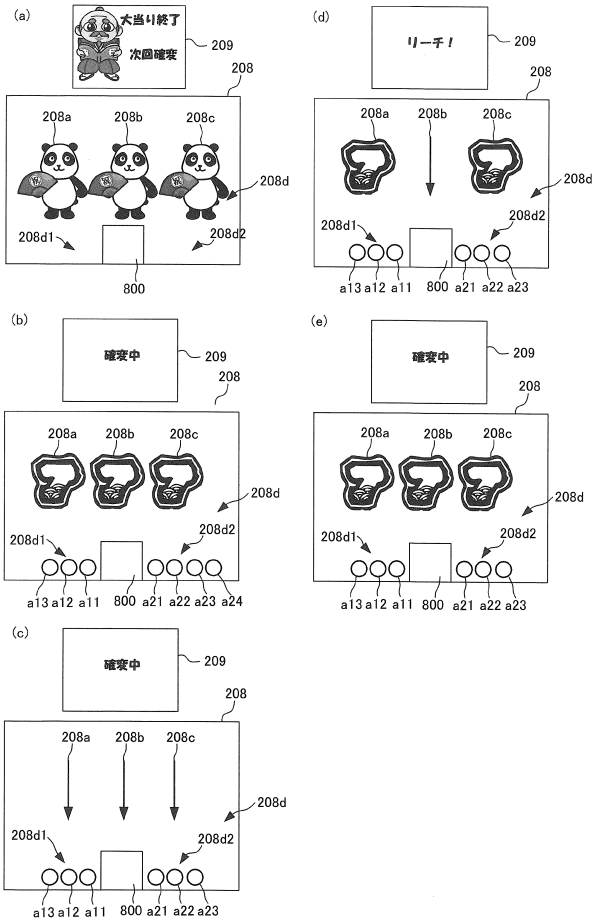
【図１０３】



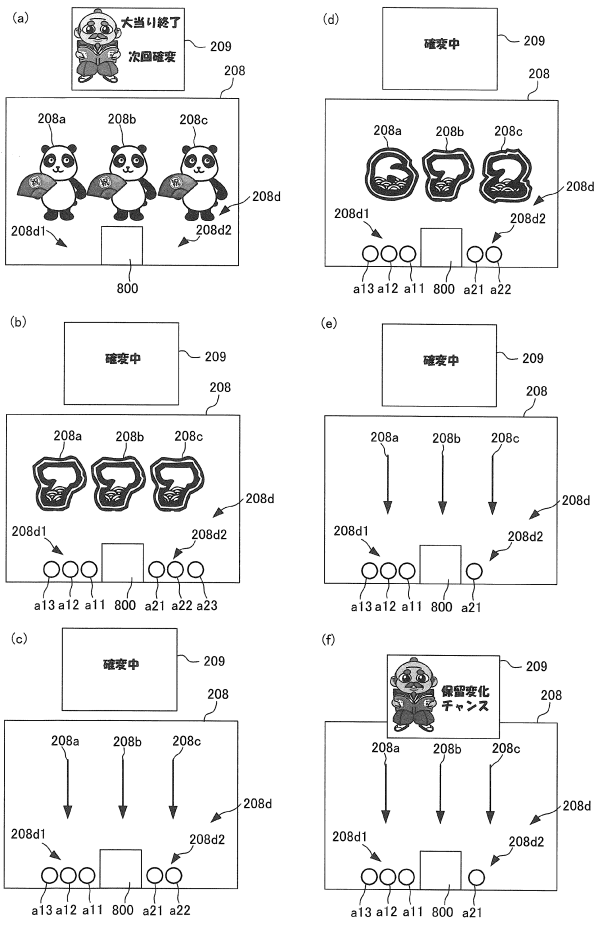
【図１０４】



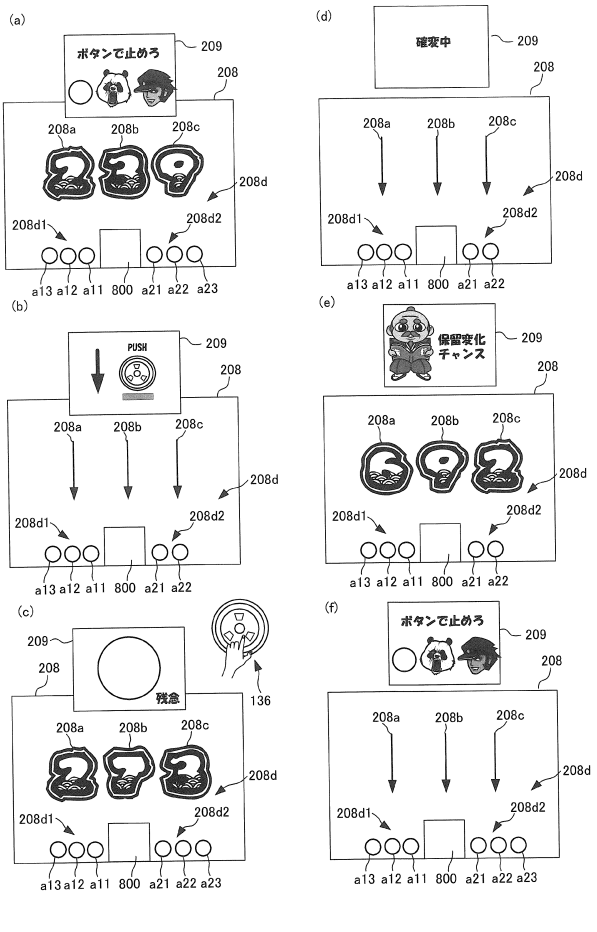
【図１０５】



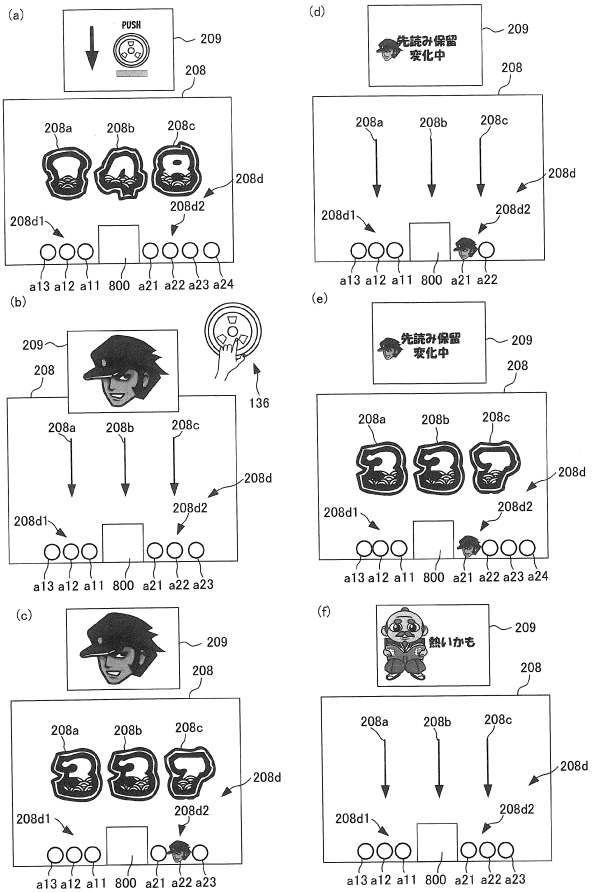
【図１０６】



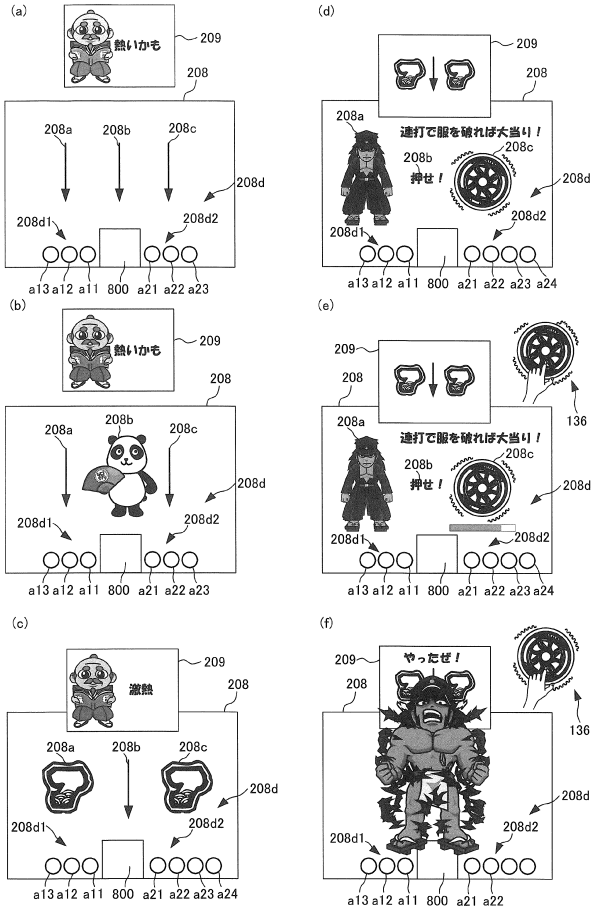
【図１０７】



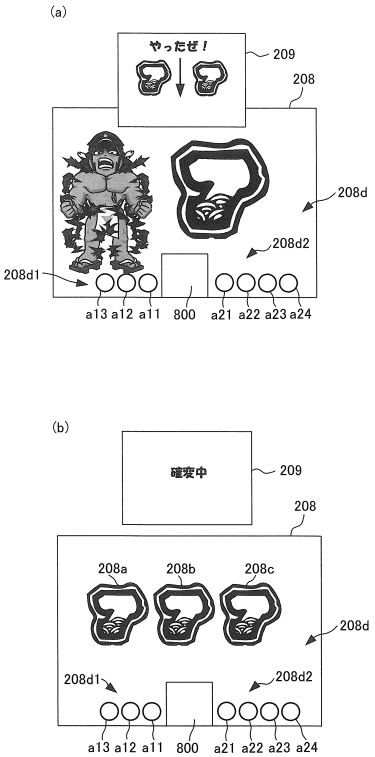
【図１０８】



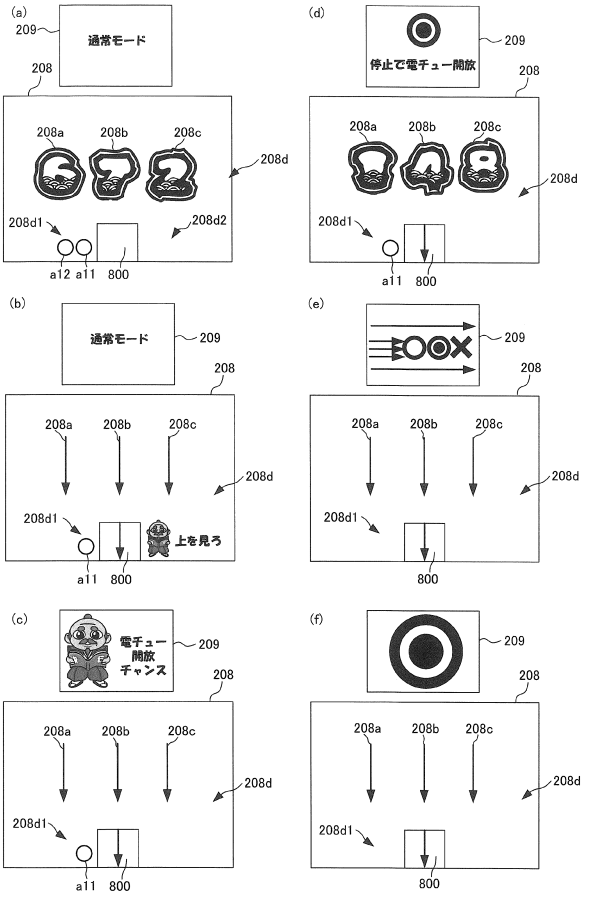
【図１０９】



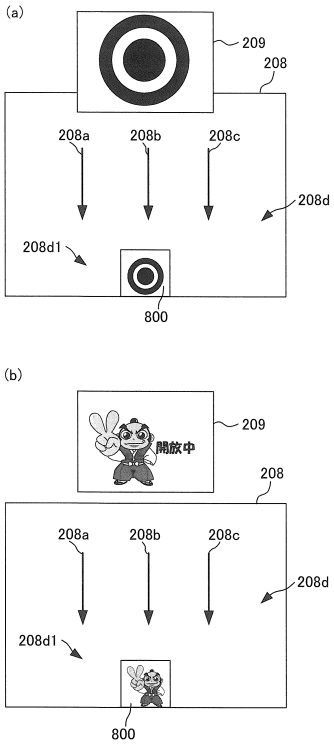
【図１１０】



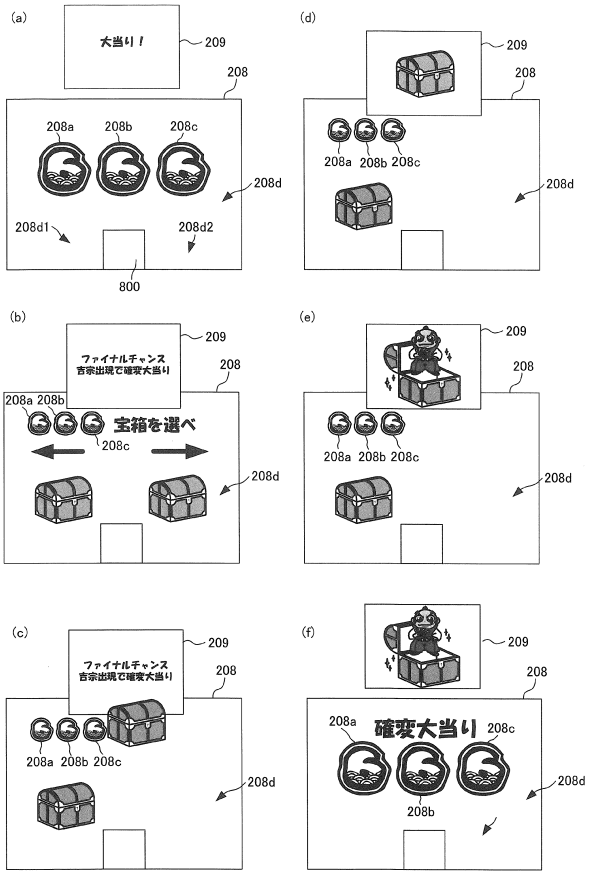
【図１１１】



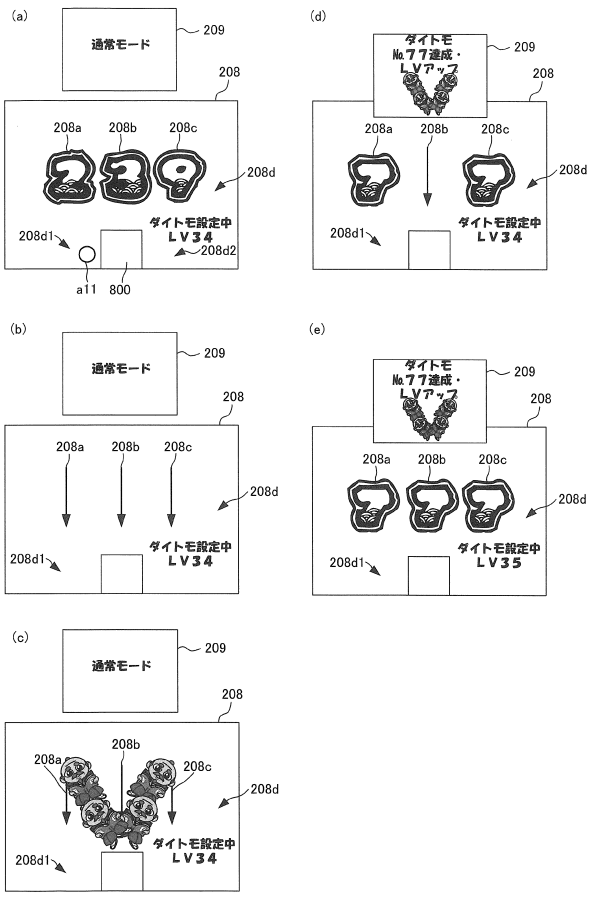
【図１１２】



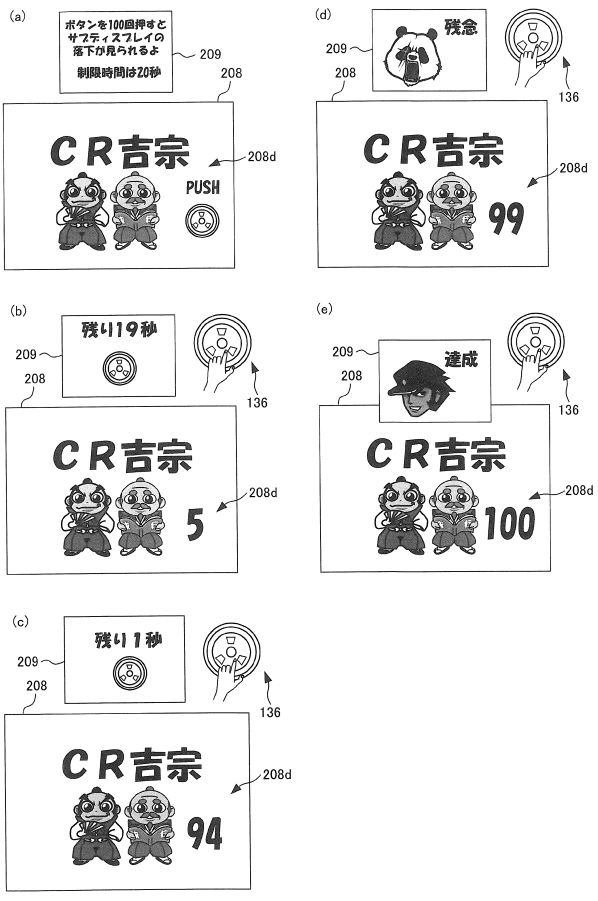
【図１１３】



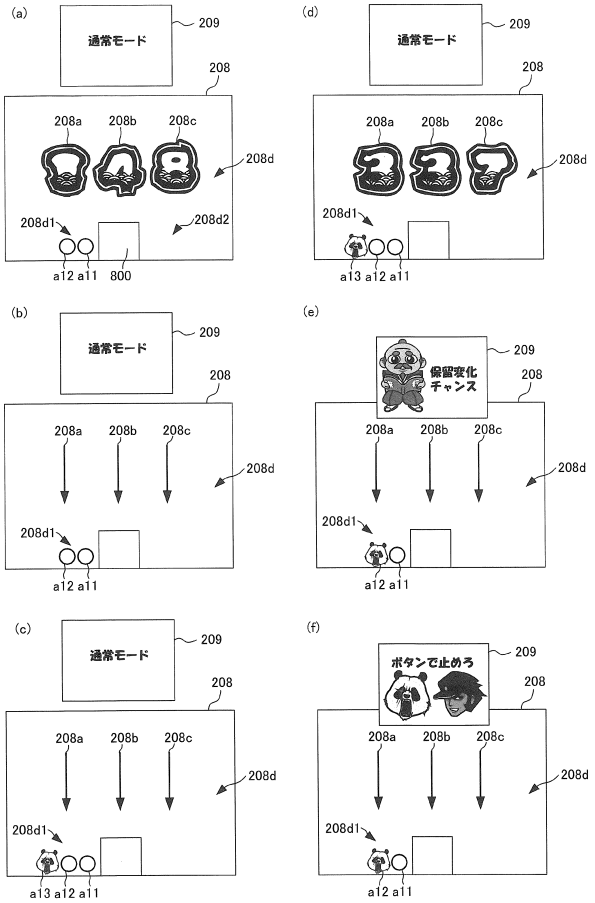
【図１１４】



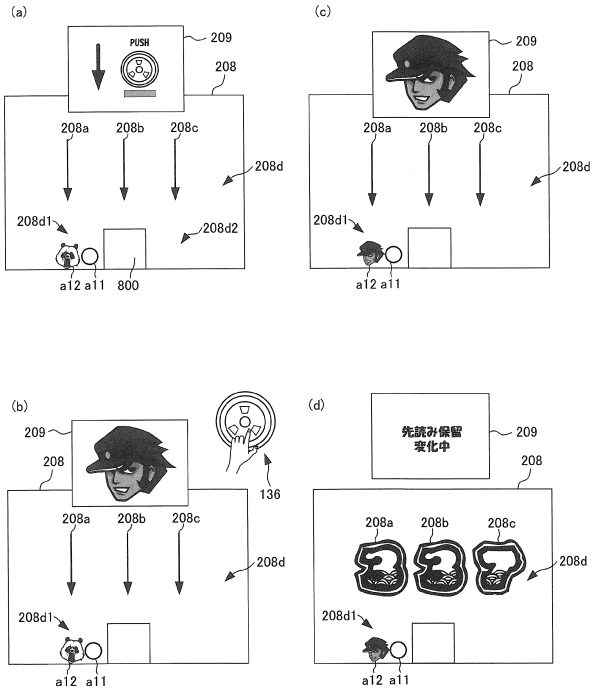
【図１１５】



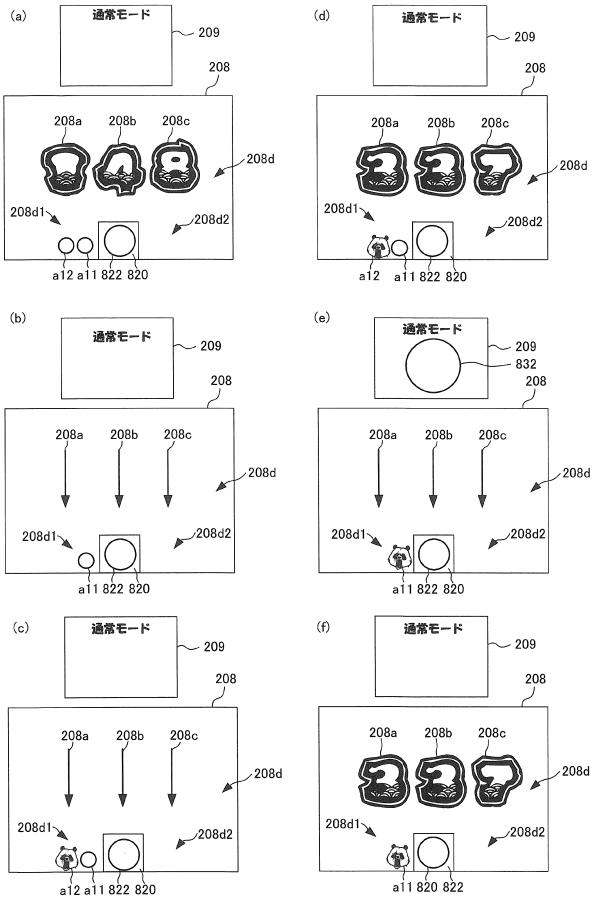
【図１１６】



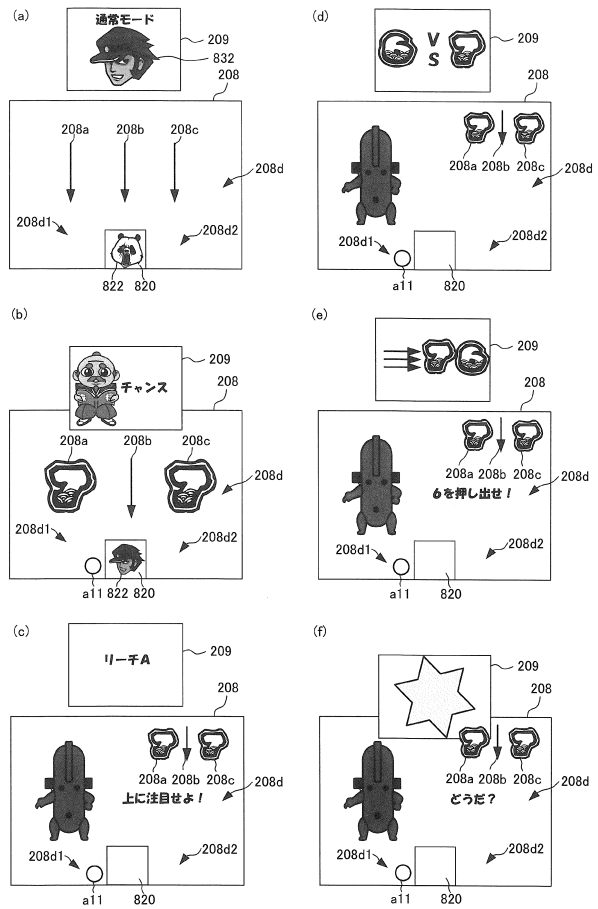
【図１１７】



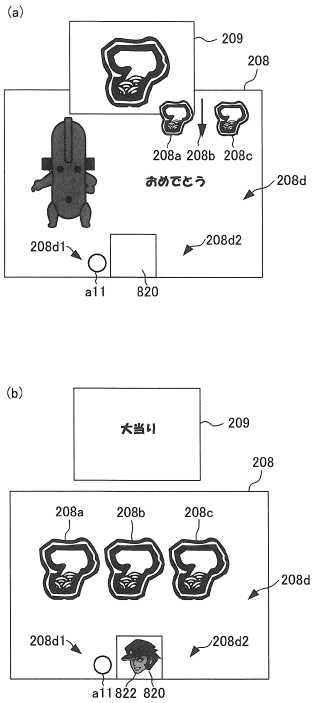
【図１１８】



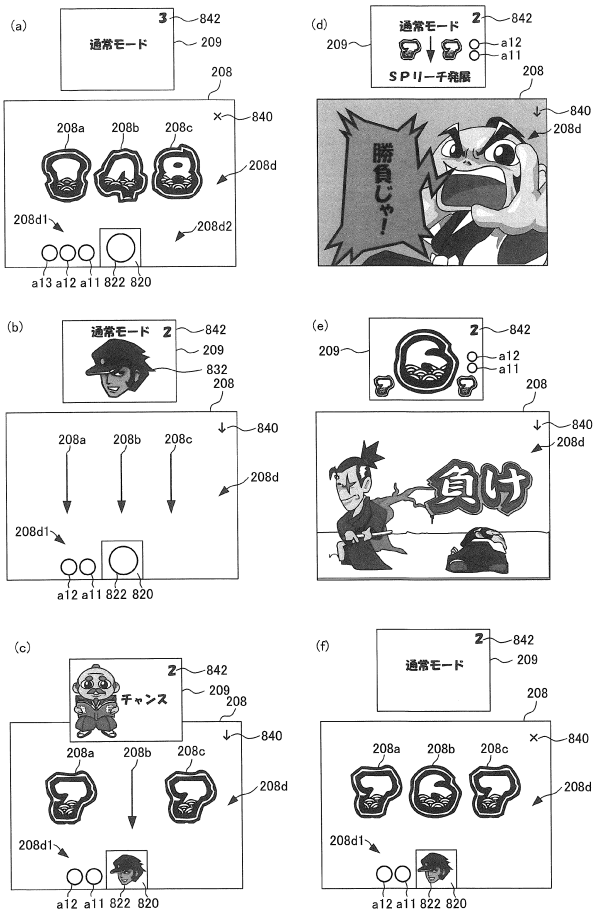
【図１１９】



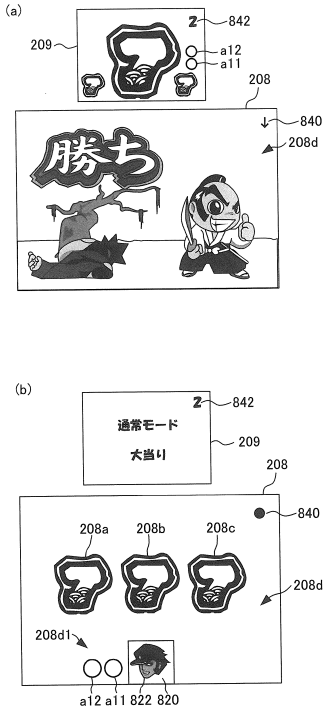
【図１２０】



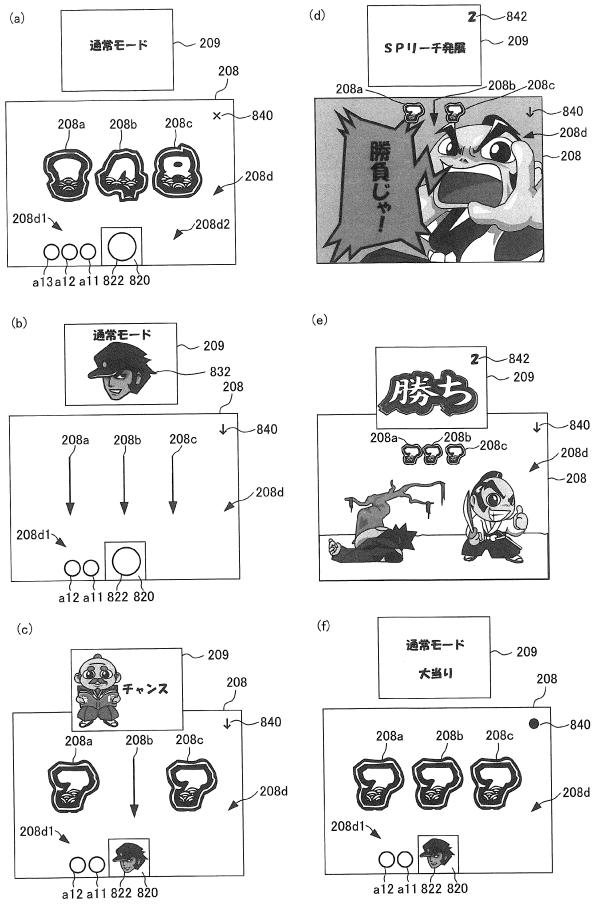
【図１２１】



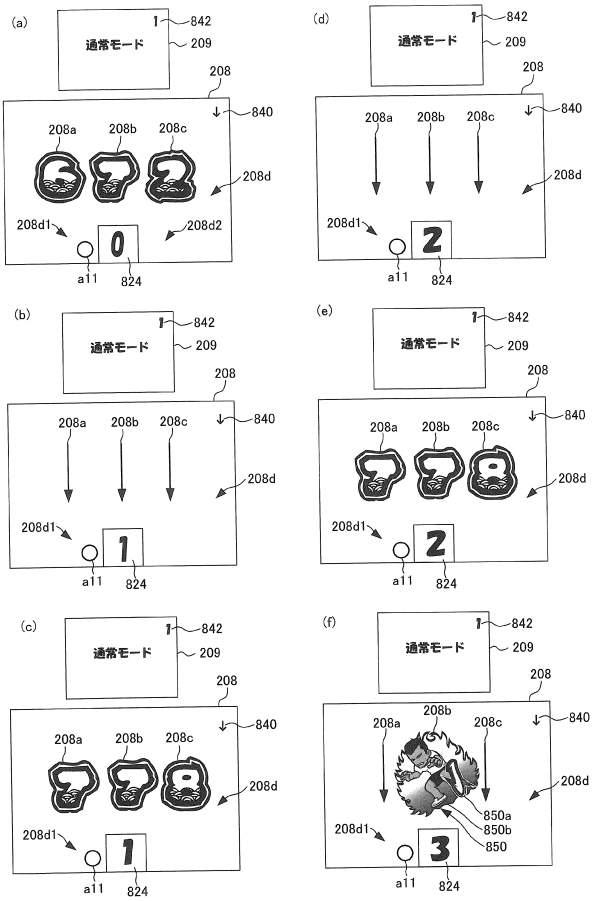
【図１２２】



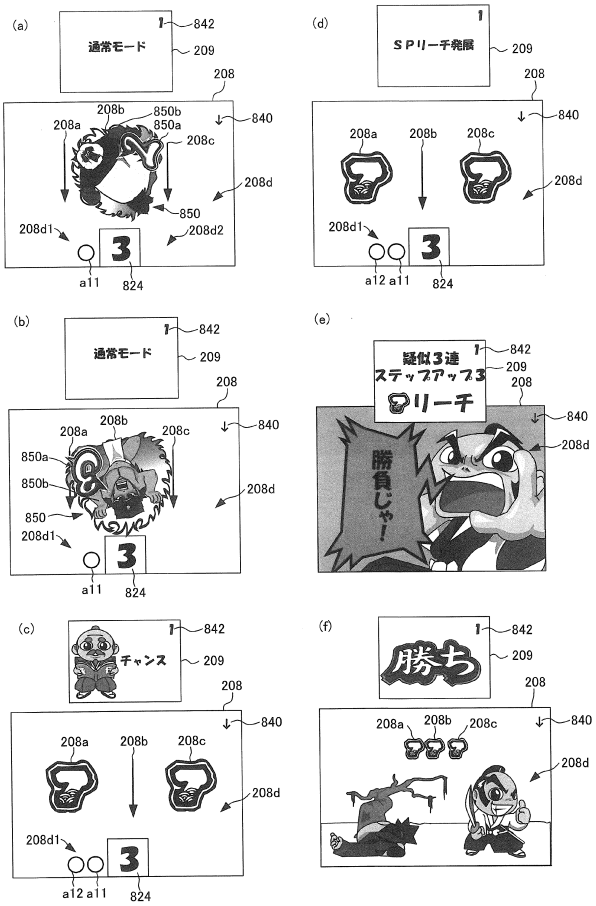
【図１２３】



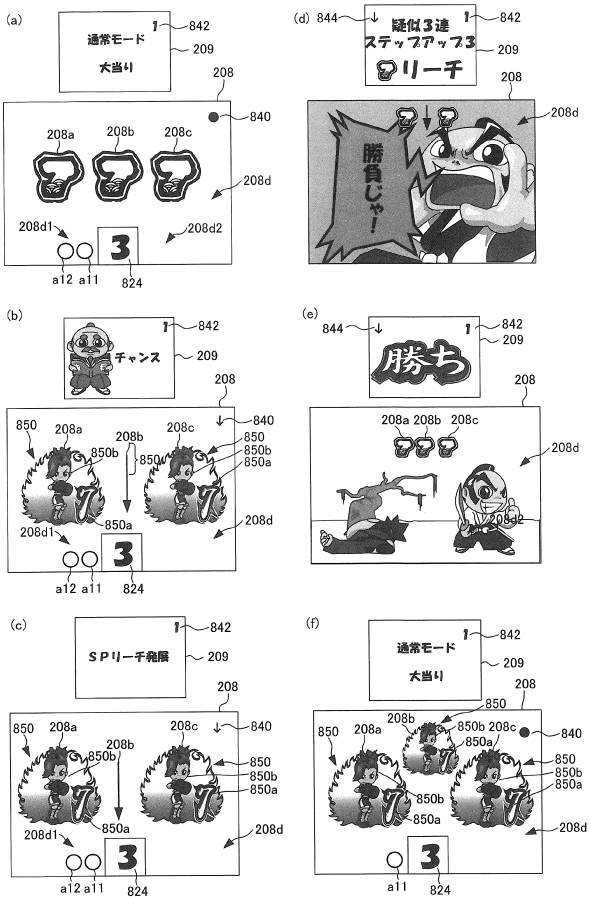
【図１２４】



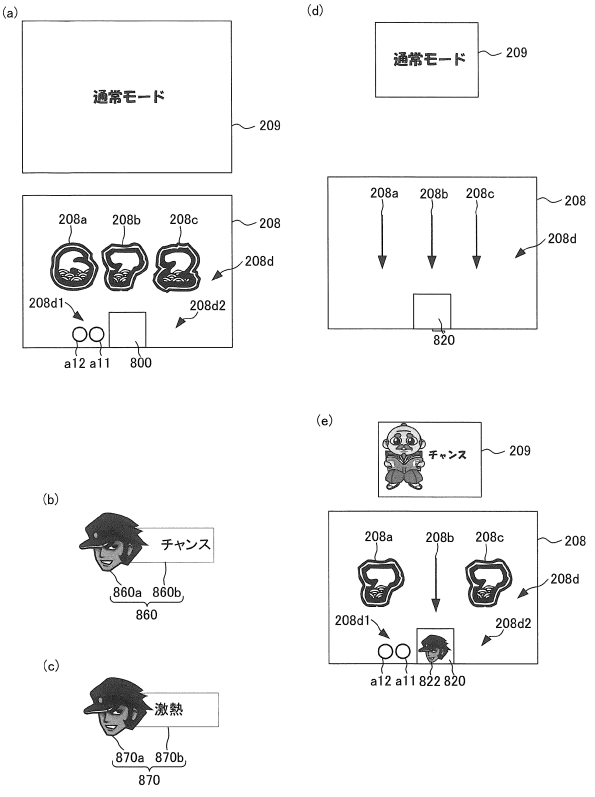
【図１２５】



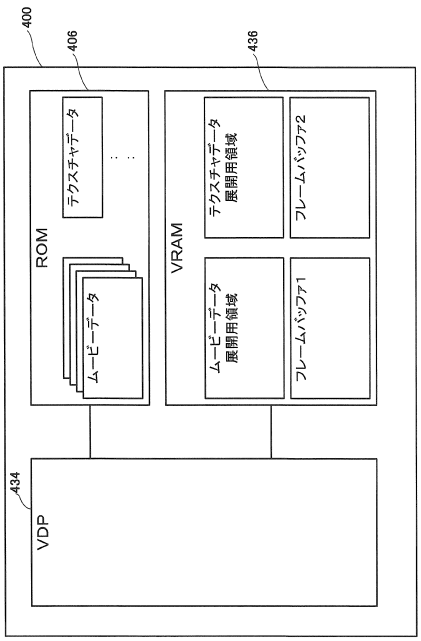
【図１２６】



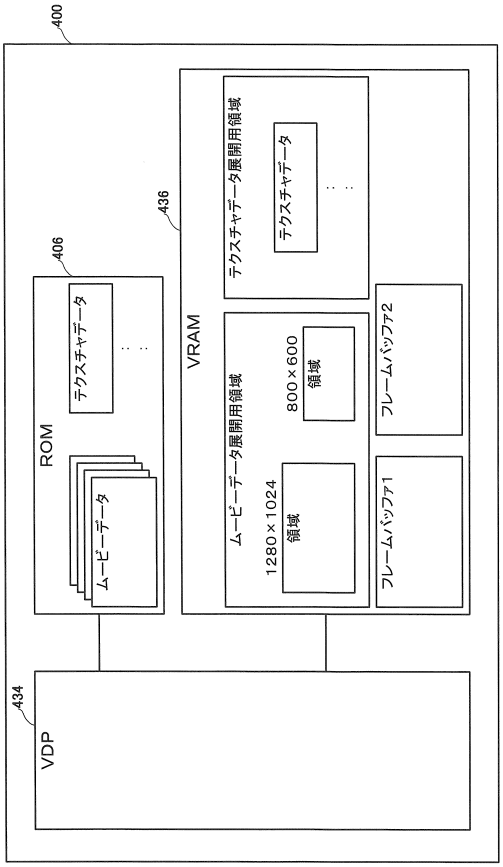
【図１２７】



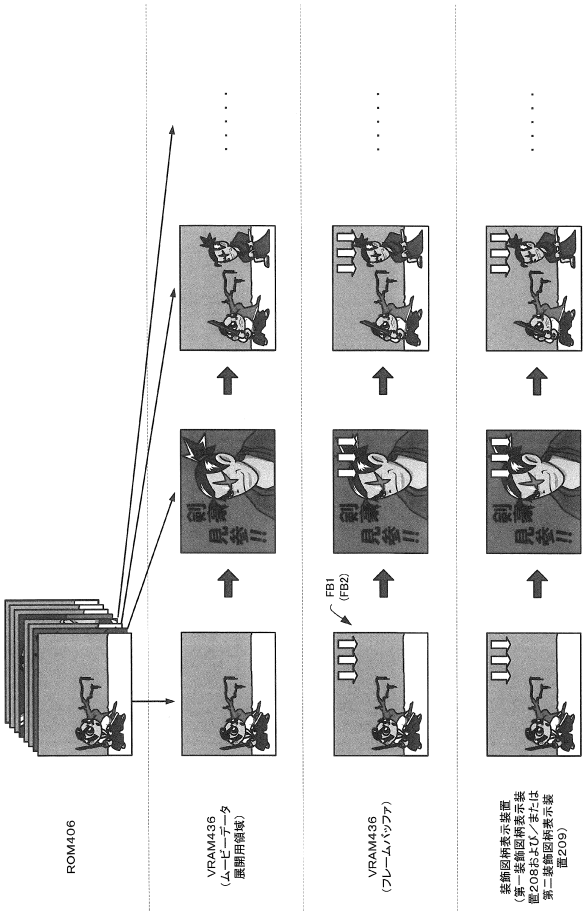
【図１２８】



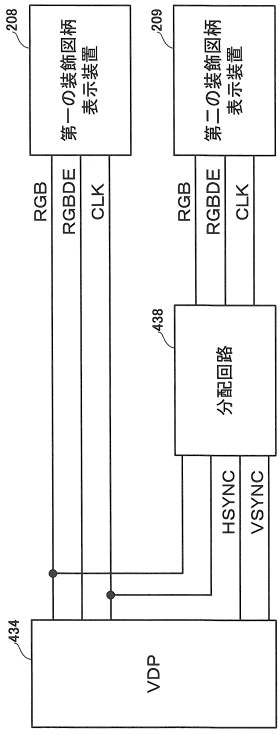
【図１２９】



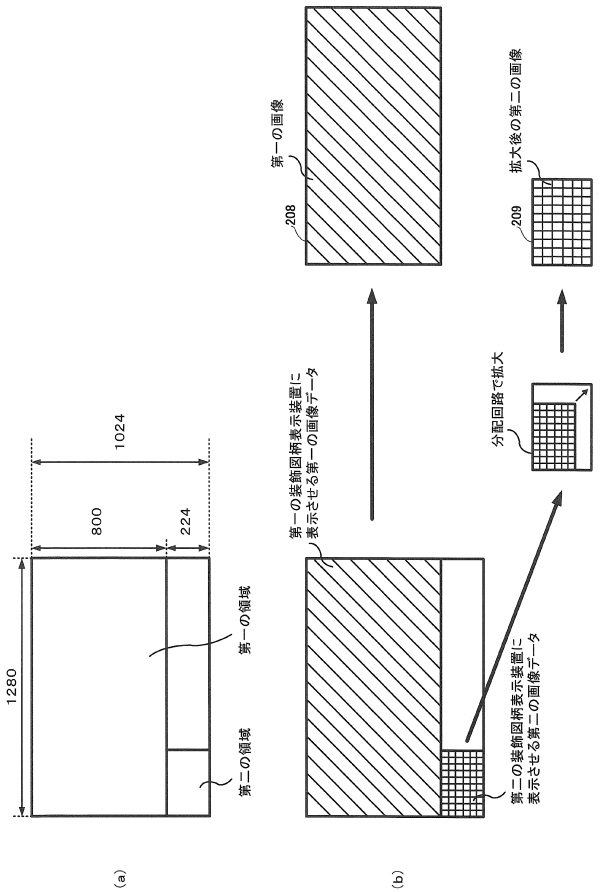
【図１３０】



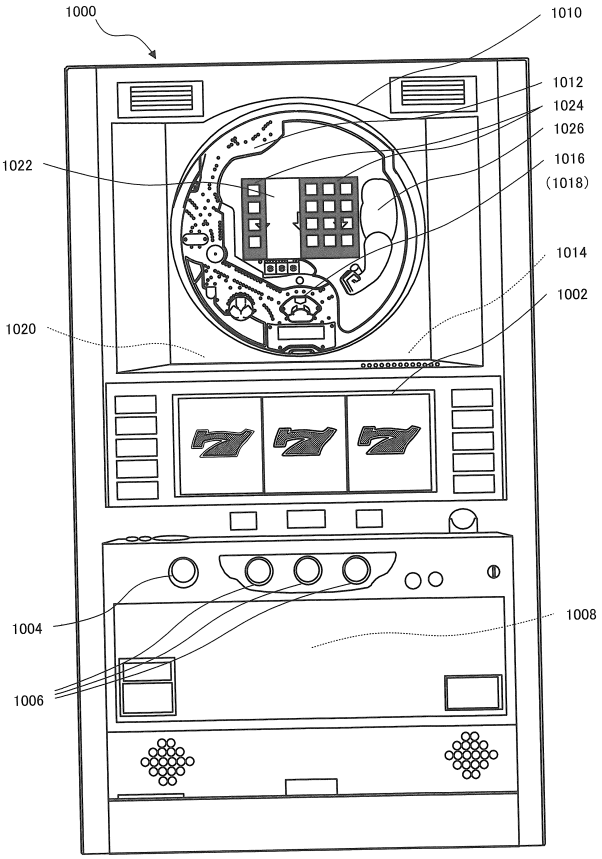
【図１３１】



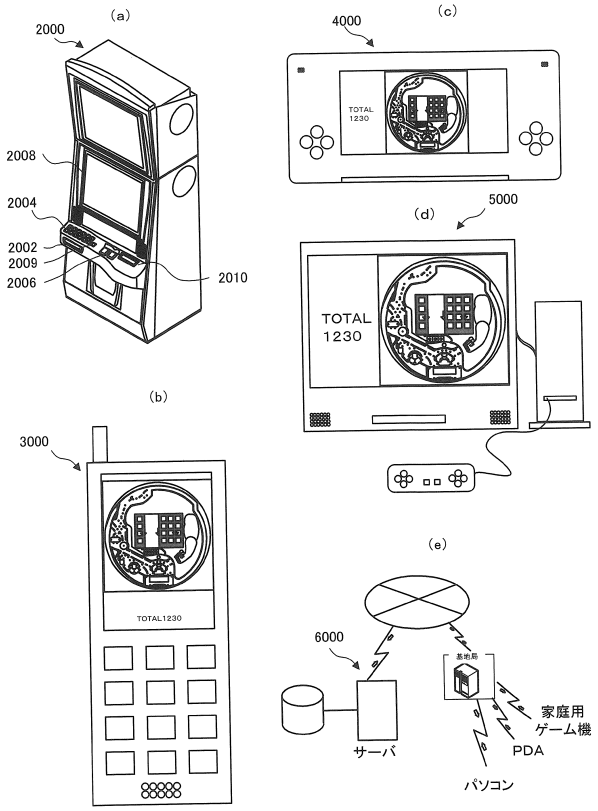
【図１３２】



【図１３３】



【図１３４】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００２－１７７５２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－２３１９７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２３９８００（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０２１０６２（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－３１２５１５（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－３０７２５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－００５６９３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２