

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7381934号  
(P7381934)

(45)発行日 令和5年11月16日(2023.11.16)

(24)登録日 令和5年11月8日(2023.11.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全626頁)

(21)出願番号	特願2021-194513(P2021-194513)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和3年11月30日(2021.11.30)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2023-80933(P2023-80933A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和5年6月9日(2023.6.9)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和5年9月7日(2023.9.7)	(74)代理人	100105315
早期審査対象出願			弁理士 伊藤 温
		(72)発明者	吉田 信介
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		審査官	下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技の進行を制御する主遊技部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
操作可能な操作部材と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と  
を備え、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで  
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当  
否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動  
表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ  
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実  
行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演出を複数種類有しており、操作演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作を実行する場合を有しており、

操作演出中に操作部材の操作が有効となっている状況下では、演出表示部に特定画像が表示可能に構成されており、

操作演出が実行される際に操作部材動作を実行する場合、演出表示部に特定画像が表示されている状況において操作部材が操作されることで、操作部材動作を実行可能とし、且つ、特定画像を非表示へと切り替え可能に構成されており、

特定画像として、特定画像 A と、特定画像 A とは異なる表示態様である特定画像 B とを少なくとも有しており、特定画像 A が表示されるよりも特定画像 B が表示される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

ある保留と当該ある保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が一又は複数存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該ある保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する複数種類の先読み演出の少なくともいずれかを実行可能であり、

複数種類の先読み演出として、先読み演出 A と、先読み演出 A とは異なる演出態様である先読み演出 B とを少なくとも有しており、先読み演出 A が実行されるよりも先読み演出 B が実行される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

ある保留に起因した先読み演出 A が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 B が表示された場合よりも、ある保留に起因した先読み演出 B が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 A が表示された場合の方が特定画像 A 又は特定画像 B が表示されている状況において操作部材が操作された際の操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

操作部材は発光部を有しており、

操作演出の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作演出の種類に応じた複数種類の発光態様を有しており、

操作部材動作の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作部材動作の実行タイミングに応じた複数種類の発光態様を有しており、

電源断が発生し且つその後電源復帰した場合における電源復帰を契機とした操作部材の発光部の発光態様は、操作演出の実行中における特定の発光態様とは異なる発光態様となるよう構成されており、

演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出を演出表示部にて表示可能であり、

特定画像と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、特定画像の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、特殊演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、特殊演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、特定画像の表示領域よりも特殊演出の表示領域の方が大きく、特定画像の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、特定画像の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。また、遊技盤面の構成を工夫したり、演出内容を工夫することで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。演出内容を工夫する構成の一例としては、保留変化演出を実行することで演出に変化を与えるようにする構成が挙げられる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【文献】特開2009-136435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、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性の実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

30

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

40

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

50

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と  
を備え、

操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演出を複数種類有しており、操作演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作を実行する場合を有しており、

操作演出中に操作部材の操作が有効となっている状況下では、演出表示部に特定画像が表示可能に構成されており、

操作演出が実行される際に操作部材動作を実行する場合、演出表示部に特定画像が表示されている状況において操作部材が操作されることで、操作部材動作を実行可能とし、且つ、特定画像を非表示へと切り替え可能に構成されており、

特定画像として、特定画像 A と、特定画像 A とは異なる表示態様である特定画像 B とを少なくとも有しており、特定画像 A が表示されるよりも特定画像 B が表示される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

ある保留と当該ある保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が一又は複数存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該ある保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する複数種類の先読み演出の少なくともいずれかを実行可能であり、

複数種類の先読み演出として、先読み演出 A と、先読み演出 A とは異なる演出態様である先読み演出 B とを少なくとも有しており、先読み演出 A が実行されるよりも先読み演出 B が実行される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

ある保留に起因した先読み演出 A が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 B が表示された場合よりも、ある保留に起因した先読み演出 B が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 A が表示された場合の方が特定画像 A 又は特定画像 B が表示されている状況において操作部材が操作された際の操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

操作部材は発光部を有しており、

操作演出の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作演出の種類に応じた複数種類の発光態様を有しており、

操作部材動作の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作部材動作の実行タイミングに応じた複数種類の発光態様を有しており、

電源断が発生し且つその後電源復帰した場合における電源復帰を契機とした操作部材の発光部の発光態様は、操作演出の実行中における特定の発光態様とは異なる発光態様となるよう構成されており、

演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出を演出表示部にて表示可能であり、

特定画像と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、特定画像の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、特殊演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、特殊演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、特定画像の表示領域よりも特殊演出の表示領域の方が大きく、特定画像の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、特定画像の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

< 付記 >

10

20

30

40

50

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

前記特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モードを複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構

10

20

30

40

50

成されており、

前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

前記演出モードとして、前記通常遊技状態に対応する通常演出モード（例えば、ステージ A）と、前記特定遊技状態に対応する特定演出モード（例えば、ステージ D）を少なくとも有しており、

前記通常演出モード（例えば、ステージ A）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージ D）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第 2 変動権利表示（例えば、白四角アイコン）が表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されており、

前記通常演出モード（例えば、ステージ A）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）にて表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージ D）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第 2 変動権利表示（例えば、白四角アイコン）にて表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

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

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】図 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 2】図 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4】図 1 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

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

【図 1 6】図 1 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 8】図 1 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

10

【図 1 9】図 1 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 2】図 2 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 3】図 2 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

20

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

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

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

30

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 3 1】図 3 1 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装図停止図柄決定のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄の表示態様イメージ図である。

40

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、演出表示装置の構成に係る図である。

50

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、透過演出実行イメージ図である。

【図 4 0】図 4 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

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

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

【図 4 3】図 4 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

10

【図 4 4】図 4 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留内容決定処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄保留内容決定処理のフローチャートである。

20

【図 4 9】図 4 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

【図 5 1】図 5 1 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 5 2】図 5 2 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 5 3】図 5 3 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。

30

【図 5 4】図 5 4 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図 5 8】図 5 8 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

40

【図 5 9】図 5 9 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留表示態様変更制御処理のフローチャートである。

【図 6 0】図 6 0 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特定予告演出における保留変化イメージ図である。

【図 6 1】図 6 1 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。

【図 6 2】図 6 2 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像変化イメージ図である。

【図 6 3】図 6 3 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

50



【図 6 4】図 6 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 6 5】図 6 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 6 6】図 6 6 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 6 7】図 6 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

10

【図 6 9】図 6 9 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 7 0】図 7 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 7 2】図 7 2 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での時短中第 1 装図内容決定処理のフローチャートである。

20

【図 7 4】図 7 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での時短中装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 5】図 7 5 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 7】図 7 7 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図である。

【図 7 8】図 7 8 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の表示領域に係るイメージ図である。

30

【図 7 9】図 7 9 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図である。

【図 8 0】図 8 0 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、使用する装飾図柄に係るイメージ図である。

【図 8 1】図 8 1 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図である。

【図 8 2】図 8 2 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示プライオリティの一例である。

【図 8 3】図 8 3 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、プライオリティに係るイメージ図である。

40

【図 8 4】図 8 4 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 8 5】図 8 5 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 8 6】図 8 6 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 8 7】図 8 7 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の変化に係るイメージ図である。

【図 8 8】図 8 8 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図である。

50

【図 8 9】図 8 9 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の消去に係るイメージ図である。

【図 9 0】図 9 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 9 1】図 9 1 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの作用図である。

【図 9 2】図 9 2 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 9 3】図 9 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

10

【図 9 5】図 9 5 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 9 6】図 9 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 9 7】図 9 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での図柄待機表示制御処理のフローチャートである。

【図 9 8】図 9 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄表示態様イメージ図である。

【図 9 9】図 9 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

20

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留変化表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留生起表示イメージ図である。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留消化表示イメージ図である。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留通過ルートイメージ図である。

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

30

【図 1 0 5】図 1 0 5 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図 1 0 6】図 1 0 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 1 0 7】図 1 0 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 1 0 8】図 1 0 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄演出内容決定テーブルである。

【図 1 0 9】図 1 0 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 装飾図柄演出内容決定テーブルである。

40

【図 1 1 0】図 1 1 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理 A のフローチャートである。

【図 1 1 1】図 1 1 1 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み中表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 2】図 1 1 2 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 3】図 1 1 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 4】図 1 1 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり時停止図

50

柄表示イメージ図である。

【図 1 1 5】図 1 1 5 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理 B のフローチャートである。

【図 1 1 6】図 1 1 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、割り込み演出実行イメージ図である。

【図 1 1 7】図 1 1 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理 C のフローチャートである。

【図 1 1 8】図 1 1 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 9】図 1 1 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での役物駆動制御処理のフローチャートである。

10

【図 1 2 0】図 1 2 0 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄内容決定処理のフローチャートである。

【図 1 2 1】図 1 2 1 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄演出内容決定テーブルである。

【図 1 2 2】図 1 2 2 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理 A のフローチャートである。

【図 1 2 3】図 1 2 3 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 2 4】図 1 2 4 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理 B のフローチャートである。

20

【図 1 2 5】図 1 2 5 は、第 5 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理 C のフローチャートである。

【図 1 2 6】図 1 2 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動待機中の画面表示を示す図である。

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、音量調整又は光量調整の画面表示を示す図である。

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、通常変動中の画面表示を示す図である。

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、S P リーチ中の画面表示を示す図である。

30

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の更新の遷移を示す図である。

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出（保留変化演出）と第 1 装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係を示す図である。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留数と第 1 装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係を示す図である。

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態と最終表示態様との関係を示す図である。

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係を示す図である。

40

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率とトリガ変動の変動中に擬似連図柄表示される確率の関係を示す図である。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（RAM クリアではない）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。

【図 1 3 8】図 1 3 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（RAM クリア）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。

50

【図 1 3 9】図 1 3 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リーチボイスと擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、全回転演出における装飾図柄の表示態様を示す図である。

【図 1 4 1】図 1 4 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ステージ毎の装飾図柄の変動態様を示す図である。

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動中における装飾図柄の表示内容を示す図である。

【図 1 4 3】図 1 4 3 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、再変動が実行される際の第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。

10

【図 1 4 4】図 1 4 4 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 4 5】図 1 4 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 4 6】図 1 4 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 4 7】図 1 4 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

20

【図 1 4 8】図 1 4 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 4 9】図 1 4 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 5 0】図 1 5 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 5 1】図 1 5 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる演出ステージにおいてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 5 2】図 1 5 2 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

30

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 5 5】図 1 5 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 5 6】図 1 5 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。

40

【図 1 5 7】図 1 5 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 1 5 8】図 1 5 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 1 5 9】図 1 5 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出非実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 1 6 0】図 1 6 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 1 6 1】図 1 6 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物演出実行時

50

に関するイメージ図である。

【図 1 6 2】図 1 6 2 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態の作用に関するイメージ図である。

【図 1 6 3】図 1 6 3 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。

【図 1 6 4】図 1 6 4 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、エラー時の表示プライオリティに関するイメージ図である。

【図 1 6 5】図 1 6 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ボタン演出実行時の表示プライオリティに関するイメージ図である。

【図 1 6 6】図 1 6 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 装飾図柄と遊技状態に関するイメージ図である。

10

【図 1 6 7】図 1 6 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態による第 1 装飾図柄の特徴に関するイメージ図である。

【図 1 6 8】図 1 6 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における各アクション等の実行タイミングを示す図である。

【図 1 6 9】図 1 6 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示す図である。

【図 1 7 0】図 1 7 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

20

【図 1 7 1】図 1 7 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図 1 7 2】図 1 7 2 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における左・右・中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図 1 7 3】図 1 7 3 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ハズレ図柄の確定停止から 1 回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。

【図 1 7 4】図 1 7 4 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動開始時アクション 2 から擬似連図柄の定位置アクション 2 までのイメージ図である。

30

【図 1 7 5】図 1 7 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 から揺れアクション 2 までのイメージ図である。

【図 1 7 6】図 1 7 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 から確定停止までのイメージ図である。

【図 1 7 7】図 1 7 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から 2 回目の揺れアクションまでの表示と、大当たり終了デモから 2 回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

40

【図 1 7 8】図 1 7 8 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。

【図 1 7 9】図 1 7 9 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図 1 8 0】図 1 8 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクションを示すイメージ図である。

【図 1 8 1】図 1 8 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状

50

態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図182】図182は、ぱちんこ遊技機の正面図である。

【図183】図183は、表示装置の詳細な構成である。

【図184】図184は、第1主遊技図柄保留表示部の点灯パターンの一例である。

【図185】図185は、第1主遊技図柄表示部の点灯パターンの一例である。

【図186】図186は、表示装置と遊技球の大きさの比較に関する図である。

【図187】図187は、第1主遊技図柄表示部の点灯パターンと第2装飾図柄の表示態様に関する図である。

【図188】図188は、ラウンド表示灯とラウンド表示部の位置に関する図である。

10

【図189】図189は、電源断後の可動役物の動作チェックに関する図である。

【図190】図190は、電源断発生時に関するタイミングチャートである。

【図191】図191は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図192】図192は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図193】図193は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図194】図194は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第2主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

20

【図195】図195は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図196】図196は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図197】図197は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン連打演出実行処理のフローチャートである。

【図198】図198は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン単発演出実行処理のフローチャートである。

【図199】図199は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

30

【図200】図200は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連打演出実行イメージ図である。

【図201】図201は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン連打演出実行処理のフローチャートである。

【図202】図202は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、連打演出実行イメージ図の変更例1である。

【図203】図203は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)の一例である。

【図204】図204は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に関する遷移図である。

40

【図205】図205は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に関する遷移図である。

【図206】図206は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定確認方法に関する遷移図である。

【図207】図207は、ぱちんこ遊技機における、ボタンパイプに関するイメージ図である。

【図208】図208は、ぱちんこ遊技機における、電源断に関する作用図である。

【図209】図209は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。

【図210】図210は、ぱちんこ遊技機における、ボタンランプの点灯態様の一覧表で

50

ある。

【図 2 1 1】図 2 1 1 は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 2】図 2 1 2 は、ぱちんこ遊技機における、特別遊技実行時に関する作用図である。

【図 2 1 3】図 2 1 3 は、ぱちんこ遊技機における、指示表示の一覧である。

【図 2 1 4】図 2 1 4 は、ぱちんこ遊技機における、大当たり中の演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 5】図 2 1 5 は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。

10

【図 2 1 6】図 2 1 6 は、ぱちんこ遊技機における、ステージ A において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 7】図 2 1 7 は、ぱちんこ遊技機における、ステージ B において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 8】図 2 1 8 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において実行可能な特定演出及び遊技機設定に関するイメージ図である。

【図 2 1 9】図 2 1 9 は、ぱちんこ遊技機における、第 1 所定演出及び第 2 所定演出の実行中における特定演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 0】図 2 2 0 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

20

【図 2 2 1】図 2 2 1 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における保留音の出力タイミングと盤面ランプの発光タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 2 2 2】図 2 2 2 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における特殊演出中、特別演出中、スーパーリーチ演出中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 3】図 2 2 3 は、ぱちんこ遊技機における、電源投入に基づく初期化動作中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 4】図 2 2 4 は、ぱちんこ遊技機における、図柄変動中における初期化動作及び初期化動作後の保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 5】図 2 2 5 は、ぱちんこ遊技機における、アイコン変化を示唆する特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

30

【図 2 2 6】図 2 2 6 は、ぱちんこ遊技機における、或る図柄変動の次の図柄変動における特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 7】図 2 2 7 は、ぱちんこ遊技機における、代替表示が実行される場合における保留変化演出に関するイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無いゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別情報の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定

40

50

乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動口やゲート、一般入賞口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態（低確率状態）よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態（高確率状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、高ベース状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間を長くする、可変部材の開放当選確率を高くする、可変部材の開放抽選の結果報知の時間を短くすることが可能な状態であり、これらすべてを有効とする状態又は少なくとも１つを有効とする状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が無い非補助遊技状態（低ベース状態）等の任意の一又は複数の組合せである。「変動表示停止時間」とは、識別情報の変動表示が停止した際に識別情報を停止した状態で保持する時間であり、変動表示の停止後に保留が残っている場合、この変動表示停止時間が経過した後に、残っている保留に係る変動が開始される（変動開始条件、当否判定許可条件が充足される）。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄（特別図柄）や装飾図柄（演出用図柄、装図）と呼ぶことがある。主遊技図柄（特別図柄）は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、装飾図柄（演出用図柄、装図）は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報の変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。そして、「装飾図柄」は、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて図柄の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、カード型やキャラクタ型等の画像オブジェクトに、視覚的なもの、例えば、数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄、図柄等の形状のあるものが記載されているものである。そして、この数字や記号が同一となる組み合わせにて当該画像オブジェクトを有効ライン上にて最終的に停止表示することで大当りが発生した旨が報知される。「第１装飾図柄（第一演出用図柄）」及び「第２装飾図柄（第二演出用図柄）」とは、その双方が「装飾図柄（演出用図柄、装図）」となるものであるが、夫々が独立して大当りの発生を報知可能に構成されているものが相当する（例えば、「第１装飾図柄（第一演出用図柄）」が「７７７」となって大当りの発生を報知可能でもあるし、「第２装飾図柄（第二演出用図柄）」が「７７７」となって大当りの発生を報知可能でもある）。「変動態様」とは、例えば、変動時間（主遊技図柄（特別図柄）の変動時間、装飾図柄（演出用図柄、装図）の変動時間、普通図柄の変動時間のいずれも含む）、装飾図柄（演出用図柄、装図）が上から下へスクロール表示（その他、下から上へ、左から右へ、右から左へのスクロール表示なども可能である）して遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること、装飾図柄（演出用図柄、装図）がその場で回転表示し半回転又は１回転することで遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること（このようなスクロール表示や回転表示などは「切替表示態様」と称することもある）等を含む。「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止（或いは仮停止）する／しない」とは、「暫定的に停止させる 再変動させる」を１セットとし、この１セットを行う／行わないということと同義である。「再変動」とは、「装飾図柄（演出用図

10

20

30

40

50



柄、装図)を暫定的に停止させる 再変動させる」といった状況、「変動開始 装飾図柄(演出用図柄、装図)を暫定的に停止させる」といった状況、「再変動開始 装飾図柄(演出用図柄、装図)を暫定的に停止させる(2回目以降の暫定的な停止)」といった状況を含む用語であり、擬似連演出における擬似変動や、復活演出における復活変動(例えば、スーパーリーチ演出中にはハズレを示す装飾図柄(演出用図柄、装図)の組合せを暫定的に停止させて、スーパーリーチ演出終了後に移行する演出ステージにて再変動を行ったうえで当りを示す装飾図柄へと暫定的に停止したうえで確定的に停止する変動)等を示す用語である。また、大当りの発生有無を報知する最終的な停止表示タイミング(典型的にはその後に、いわゆる主遊技図柄の停止表示とあわせて確定的に停止表示される)を除くこととも同義である。また、「装飾図柄(演出用図柄、装図)」は第2要素(例えば、数字)を基調としており、第1要素(キャラクタや「SUPER」等の付帯情報の有無/内容)や第3要素(例えば、色彩エフェクト)等を付帯して構成されていてもよい。また、「装飾図柄(演出用図柄、装図)」は、演出モードが異なる場合には、第2要素が同一(同じ数字、同じアルファベット、同じ文字、同じ記号など)であっても、第1要素及び/又は第3要素が異なるよう構成されていてもよい。また、第1要素及び/又は第3要素が異なることにより、リーチ変動が大当たりとなる期待度、先読み演出実行時における特定の図柄組み合わせ停止時の当該先読み演出に係る図柄変動にて大当たりとなる期待度、大当たりした際のラウンド数や当該大当たり終了後の遊技状態等の遊技者にとっての利益率が異なるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、高確率状態かつ高ベース状態(高確高ベース状態)や低確率状態かつ高ベース状態(低確高ベース状態)、高確率状態かつ低ベース状態(高確低ベース状態)には、通常遊技状態である低確率状態かつ低ベース状態(低確低ベース状態)の場合に比べて、第1要素及び/又は第3要素が遊技者にとって有利な要素となるように構成してもよい。また、「情報表示部」とは、予告演出等を含む情報を表示するものであり、例えば、演出表示装置、7セグメントLED、LEDランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置+7セグメントLED+LEDランプといった複数の表示媒体の組み合わせ(ユニット全体)を示していてもよい。また、「演出表示部」とは、予告演出等を含む演出を表示するものであり、例えば、演出表示装置、7セグメントLED、LEDランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置+7セグメントLED+LEDランプといった複数の表示媒体の組み合わせ(ユニット全体)を示していてもよい。

10

20

30

#### 【0009】

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

40

#### 【0010】

ここで本発明の詳細な説明に先立ち、本発明に係る簡潔な構成を説明する。

#### 【0011】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、装飾図柄(演出用図柄、装図)として、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2種類を設けて、第1装飾図柄が非表示、又は、視認し難い状況にて第2装飾図柄を表示(変動表示)するような構成を(本実施形態)にて詳細に説明す

50

る。

【 0 0 1 2 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、(本実施形態)の構成から、擬似連続変動の実行時における中列の仮停止タイミングにて、特殊図柄と特定出目(数字のみからなる出目)が仮停止し得るように変更した構成を(本実施形態からの変更例1)にて詳細に説明する。

【 0 0 1 3 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、(本実施形態)の構成から、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにて、当該仮停止タイミングが後半となるほど{又は、当該変動内における擬似連回数(中列の仮停止回数)が多くなるほど}、仮停止し得る停止態様が多くなるように変更した構成を(本実施形態からの変更例2)にて詳細に説明する。

10

【 0 0 1 4 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、演出表示装置SGの表示領域SG10が透過状態となり演出表示装置SG内の役物が視認可能となる透過演出を実行可能に構成し、当該透過演出の実行中に第1装飾図柄が非表示となっても第2装飾図柄表示装置における演出表示が実行されているような構成を(本実施形態からの変更例3)にて詳細に説明する。

【 0 0 1 5 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、装飾図柄(演出用図柄、装図)として第1装飾図柄と第2装飾図柄とを有し、且つ、先読み演出を実行可能に構成し、特殊図柄が、先読み演出の最終変動(トリガ保留に係る変動)の確定停止図柄として停止可能、且つ、擬似連続変動の擬似連図柄として停止可能であるような構成を(第2実施形態)にて詳細に説明する。

20

【 0 0 1 6 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、(第2実施形態)の構成から、先読み抽選の当選に基づく保留変化演出(保留表示態様が変化する場合)の実行時において、特定の保留表示態様に变化した場合にのみ実行される予告演出を設けるよう変更した構成を(第2実施形態からの変更例1)にて詳細に説明する。保留変化演出は、保留内にトリガ保留があることを保留アイコンの表示態様によって示唆する演出である。また、保留変化演出は、当該の図柄変動がトリガ保留であることを当該変動アイコンの表示態様によって示唆する演出である。

【 0 0 1 7 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、(第2実施形態)の構成から、第1主遊技側の変動と第2主遊技側の変動とで特殊図柄の出現率(先読み抽選当選率及び天使ゾーン移行抽選当選率)が異なるように変更した構成を(第2実施形態からの変更例2)にて詳細に説明する。

30

【 0 0 1 8 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄の1回の変動時間が、第2装飾図柄(又は、主遊技図柄)の変動時間複数回分の時間値となり得るような構成を(第3実施形態)にて詳細に説明する。

【 0 0 1 9 】

本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示態様、表示位置、表示領域、プライオリティ、等に関する様々な構成を(第4実施形態)にて詳細に説明する。

40

【 0 0 2 0 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、第1保留表示と第2保留表示との2つの保留に対応する表示を演出表示装置にて表示するような構成を(第4実施形態からの変更例1)にて詳細に説明する。

【 0 0 2 1 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、並列抽選を実行可能であり、第1主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄(演出用図柄、装図)を第1装飾図柄、第2主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄(演出用図柄、装図)を第2装飾図柄とするような構成を(第5実施形態

50

）にて詳細に説明する。

【 0 0 2 2 】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第 5 実施形態）の構成から、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが表示される領域に関する構成を変更した構成を（第 5 実施形態からの変更例 1）にて詳細に説明する。

【 0 0 2 3 】

本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を（第 6 実施形態）にて詳細に説明する。

【 0 0 2 4 】

（本実施形態）

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠 D 1 2、前枠 D 1 4、透明板 D 1 6、扉 D 1 8、上球皿 D 2 0、下球皿 D 2 2 及び発射ハンドル D 4 4 を含む。まず、外枠 D 1 2 は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠 D 1 4 は、外枠 D 1 2 の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠 D 1 2 に開閉可能に取り付けられる。前枠 D 1 4 は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板 D 1 6 は、ガラス等により形成され、扉 D 1 8 により支持される。扉 D 1 8 は、図示しないヒンジ機構を介して前枠 D 1 4 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 D 2 0 は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿 D 2 2 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 D 2 2 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技機の上部左右等にはスピーカ D 2 4 が設けられており、遊技状態等に応じた演出音（効果音）が出力される。

【 0 0 2 8 】

次に、遊技盤は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【 0 0 2 9 】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【 0 0 3 0 】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該

10

20

30

40

50

通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが、上下に重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを離隔して配置するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され難く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【 0 0 3 3 】

次に、補助遊技始動口 H 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 3 4 】

ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口 H 1 0 は、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域 D 3 0 の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている{但し、これには限定されず、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易いよう構成してもよい（例えば、遊技領域 D 3 0 に左右に夫々、補助遊技始動口 H 1 0 を設けてもよい）}。

【 0 0 3 5 】

次に、アウト口 D 3 6 の右上方には、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 とが重なるように配置されており、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口 D 3 6 に到達する前に、第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【 0 0 3 6 】

次に、第 1 大入賞口 C 1 0 は、第 1 主遊技図柄（第 1 特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（第 2 特別図柄）が当たり図柄にて停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右上方、且つ、第 2 大入賞口 C 2 0 の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 1 大入賞口 C 1 0 は、遊技球の入球を検出するための第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s と、第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d（及び第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3）と、を備える。ここで、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s は、第 1 大入賞口 C 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 大入賞口入球情報を生成する。第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d は、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 C 1 0 を可変させる（第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3 を励磁して可変させる）。尚、本

10

20

30

40

50

実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

#### 【００３７】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（第１特別図柄）又は第２主遊技図柄（第２特別図柄）が当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第１大入賞口Ｃ１０の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（及び第２大入賞口ソレノイドＣ２３）と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓによって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

#### 【００３８】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及びハズレの「－」で表示される（但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい）。

#### 【００３９】

尚、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第１主遊技側の装飾図柄（第２主遊技側の装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置ＳＧのような液晶ディスプレイに、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

#### 【００４０】

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0041】

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

#### 【0042】

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

20

#### 【0043】

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

30

#### 【0044】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 M と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 K H と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S（本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 上での装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処

40

50

理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する R A M が搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板 M が搭載する R O M に関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て 0 によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、R A M の領域を使用する際についても同様に、若い番地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【 0 0 4 5 】

まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3、第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3 等）、情報表示 L E D（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板 M は、賞球払出制御基板 K H と、副制御基板 S（サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板 K H に、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板 S にそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板 M は、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータ H C 等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータ H C と配線接続することで、主制御基板 M から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点

10

20

30

40

50

灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを、副制御基板Sにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部SSにより音声制御を実行させる（VDPに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

#### 【0049】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板KHは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置KEと電氣的に接続されている。尚、主制御基板M、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、サブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、賞球払出制御基板KH等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Mに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Mに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

#### 【0050】

まず、主制御基板Mは、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段MJと、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段MNと、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段MPと、現在及び過去の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態〔通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態〕、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段MBと、遊技周辺機器側に各種遊技情報〔例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報〔例えば、16R大当たり、8R大当たり、4R大当たり、ハズレ〕、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等〕を送信するための情報送信制御手段MT（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

#### 【0051】

ここで、遊技用情報制御手段MJは、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段MJ10と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段MJ20と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段MJ30と、を有している。また、遊技進行手段MPは、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段MP10と、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段MP30と、第1主遊技及び第2主遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状

10

20

30

40

50



態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段M P 5 0と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0052】

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

10

【0053】

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

20

【0054】

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

30

【0055】

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

40

【0056】

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

【0057】

50

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

#### 【0058】

次に、遊技内容決定手段MNは、特別遊技の当否及び第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dの開放可否を抽選する当否抽選手段MN 1 0と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段MN 2 0と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段MN 4 0と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段MN 5 0とを、有している。ここで、当否抽選手段MN 1 0は、第1主遊技図柄に關しての当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN 1 1 Aと、第2主遊技図柄に關しての当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN 1 1 Bと、補助遊技図柄に關しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN 1 1 Hとを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN 1 1 A、第2主遊技当否抽選手段MN 1 1 B及び補助遊技当否抽選手段MN 1 1 Hは、第1主遊技図柄に關しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN 1 1 t a Aと、第2主遊技図柄に關しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN 1 1 t a Bと、補助遊技図柄に關しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN 1 1 t a Hを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

#### 【0059】

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

#### 【0060】

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

#### 【0061】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN 4 1 Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に關しては、通常遊技 第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技図柄決定手段MN 4 1 Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種

抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段MN41 Hは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Hを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

#### 【0062】

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

#### 【0063】

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

#### 【0064】

次に、表示制御手段MP10は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21 g上及び第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21 g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cと、補助遊技図柄表示装置H20の補助遊技図柄表示部H21 g上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段MP11 Hとを有している。

#### 【0065】

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

#### 【0066】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口電動役物B11 dを開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21 Bと、第2主遊技始動口電動役物B

10

20

30

40

50

1 1 d の駆動（開放）時間を計測する第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t B とを有している。

【 0 0 6 7 】

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

10

【 0 0 6 8 】

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

20

【 0 0 6 9 】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第 1 主遊技図柄の変動回数と第 2 主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、上記の確変遊技終了条件判定手段 M P 5 1 及び時短遊技終了条件判定手段 M P 5 2 は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよい、即ち、時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が作動している（高確高ベース状態、低確高ベース状態が含まれる）ことを示していてもよいし、非時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が未作動である（低確低ベース状態が含まれる）ことを示していてもよい。尚、時間短縮遊技状態は特定遊技状態と称することがあり、非時間短縮遊技状態は通常遊技状態と称することがある。また、確率変動遊技状態は高確率抽選状態と称することがあり、非確率変動遊技状態は低確率抽選状態と称することがある。また、他の遊技状態としての高確低ベース状態は、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行する場合は、時間短縮遊技状態とし、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技としない場合は、非時間短縮遊技状態とするのが好適である。

30

40

【 0 0 7 0 】

50

次に、遊技状態一時記憶手段MBは、第1主遊技（第1主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）及び第2主遊技（第2主遊技図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cと、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段MB10Hと、特別遊技における現在の遊技状態（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数、特別遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bと、特定遊技における現在の遊技状態（例えば、時短の残り回数、特定遊技に関する各種フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bと、を有している。

#### 【0071】

ここで、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10Cは、現在変動中の第1又は第2主遊技図柄（変動開始条件が成立した第1又は第2主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11bCを有している。

#### 【0072】

また、補助遊技状態一時記憶手段MB10Hは、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11bHを有している。

#### 【0073】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1主遊技側の周辺機器である第1主遊技周辺機器Aと、第2主遊技側の周辺機器である第2主遊技周辺機器Bと、第1主遊技側と第2主遊技側の共用周辺機器である第1・第2主遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Hと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM、サブサブ制御部SS（及び演出表示装置SG）等、を有している。ここで、サブメイン制御部SMにより制御される演出は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

#### 【0074】

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

#### 【0075】

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

#### 【0076】

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

#### 【0077】

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

#### 【0078】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 9 】

まず、表示情報受信手段 S M 1 0 は、主制御基板 M 側からの第 1 主遊技及び第 2 主遊技に関する図柄情報や表示指示情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を有している。

## 【 0 0 8 0 】

次に、演出表示制御手段 S M 2 0 は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段 S M 2 3 と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段 S M 2 4 と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 と、を有している。

10

## 【 0 0 8 1 】

ここで、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、装飾図柄（本実施形態では、2 種類の装飾図柄（以下、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄と呼ぶことがある）を有しており、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第 1 装飾図柄又は第 2 装飾図柄の数字図柄が 3 つ組み合わせられることにより遊技結果を報知可能となっている）の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段 S M 2 1 n と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動時間を計時するための第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブル S M 2 1 t a （テーブルの詳細については不図示）と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の演出内容、表示更新タイミング、表示更新内容を決定（又は、セット）する際に参照される装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2 と、を更に有している。尚、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは共に、主制御基板 M 側からの情報に基づいて演出表示制御手段 S M 2 0 側で、夫々が独立して表示制御されるものであり、この 2 種類の装飾図柄を上手く利用することで、演出上の興趣性を高めたり、遊技の進行状況を把握し易くしたりするよう構成されているのであるが、この点については後述する。

20

30

## 【 0 0 8 2 】

次に、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を有している。

## 【 0 0 8 3 】

次に、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、背景演出の表示内容を決定する背景演出表示内容決定手段 S M 2 3 n と、背景演出表示に係る情報を一時記憶するための背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b と、を有している。

## 【 0 0 8 4 】

40

次に、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、予告演出の表示内容や表示タイミング等を決定する予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n と、予告演出表示に係る情報を一時記憶するための予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b と、を有している。

## 【 0 0 8 5 】

次に、リーチ演出表示制御手段 S M 2 5 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、リーチ演出の表示内容や表示タイミング等を決定するリーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n と、リーチ演出表示に係る情報を一時記憶するためのリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b と、を有している。

## 【 0 0 8 6 】

50

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

はじめに、図５は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板Ｍは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容（例えば、遊技状態一時記憶手段ＭＢ内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、情報送信制御手段ＭＴは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００８で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板Ｍは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックア

10

20

30

40

50

アップされていないか否か)を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理(前述したRAMクリア処理)に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約4.0ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

10

#### 【0092】

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

20

#### 【0093】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約4.0ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板M(特に賞球払出決定手段MH)は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理(賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等)を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理(外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力)を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理(前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する)を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部SM側でコマンドを受信する順序が重要である(例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される)場合があるため、主制御基板M側でコマンドを送信することを決定した順(コマンドをセットした順)に、コマンドを送信するよう構成されている。

30

40

#### 【0094】

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

#### 【0095】

50



次に、図 6 は、図 5 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、補助遊技始動口入球判定手段 M J 1 1 H は、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 4 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H を参照し、保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、補助遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 H は、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ 1 1 0 8 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H にセットする形で保留球を 1 加算し、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 又はステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 2 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 0 9 6 】

次に、図 7 は、図 5 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段 M P 2 0 B は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H を参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H にアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、補助遊技図柄決定手段 M N 4 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H を参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a H を参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b H に一時記憶する。次に、ステップ 1 2 1 8 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t C に補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には 5 秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には 3 0 秒）をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、補助遊技図柄保留手段 M J 3 2 H は、補助遊技図柄に関する当該保留球を 1 減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b H に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t H をスタートした後、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

#### 【 0 0 9 7 】

次に、ステップ 1 2 2 4 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t C を参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b H を参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 8 で、補助遊技図柄制御手段 M P 1 1 H は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 3 0 で、第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段 M P 2 1 B は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り

10

20

30

40

50

」であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22 t Bに電動役物の開放時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には6秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には0.5秒）をセットする。次に、ステップ1234で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口電動役物B11 dを開放する。次に、ステップ1238で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22 t Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 Bは、第2主遊技始動口電動役物B11 dを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB10 Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

10

#### 【0098】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1238に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230又はステップ1238でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

20

#### 【0099】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

#### 【0100】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11 Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11 sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32 b Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21 Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、主遊技図柄（特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32 Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32 b Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、保留制御手段MJ30は、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（第1主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1312に移行する。尚、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合にもステップ1312に移行する。

30

40

#### 【0101】

次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11 Bは、第2主遊

50

技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s から第 2 主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 3 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 4 で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B は、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B を参照し、主遊技（特に第 2 主遊技側）に関する保留球が上限（例えば 4 個）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 6 で、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B は、第 2 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第 2 主遊技内容決定乱数として、第 1 主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、第 1 主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第 2 主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第 1 主遊技用の当否抽選乱数と第 2 主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ 1 3 1 8 で、第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 B は、当該取得した第 2 主遊技内容決定乱数を第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 2 0 で、保留制御手段 M J 3 0 は、第 2 主遊技乱数が取得された旨の情報（第 2 主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）し、次の処理（ステップ 1 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 3 1 2 又はステップ 1 3 1 4 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 4 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 1 0 2 】

尚、本実施形態では、ステップ 1 3 1 0、ステップ 1 3 2 0 にてサブメイン制御部 S M へ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

#### 【 0 1 0 3 】

次に、図 9 は、図 5 におけるステップ 1 4 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 0 1 で、保留消化制御手段 M J 3 1 は、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B を参照し、第 2 主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ 1 4 0 1 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 0 ( 1 ) で、遊技内容決定手段 M N は、後述の第 1 主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 1 4 0 1 で N o の場合、ステップ 1 4 0 0 ( 2 ) で、遊技内容決定手段 M N は、後述の第 2 主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 1 0 4 】

このように、本実施形態においては、第 2 主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第 1 主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第 1 主遊技図柄の保留の方が先でも）、第 2 主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

#### 【 0 1 0 5 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 4 0 0 ( 1 ) { ステップ 1 4 0 0 ( 2 ) } のサブルーチンに係る、第 1 主遊技図柄表示処理（第 2 主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第 1 主遊技図柄側と第 2 主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第 1 主遊技図柄側について主に説明し、第 2 主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ 1 4 0 3 で、保留消化制御手段 M J 3 1 は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

#### 【 0 1 0 6 】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、保留消化制御手段MJ31は、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B)に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b A(第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b B)から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410 1で、当否抽選手段MN10は、各遊技状態に対応する第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta B)を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

10

#### 【0107】

ここで、図11(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta A(第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta B)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り(いわゆる小当り)については例示していないが、小当りが発生(小当りに当選)するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、例えば、(1)小当りの当選確率は第1主遊技側と第2主遊技側とで異なる、第1主遊技側のほうが第2主遊技側よりも当選し易い(第2主遊技側は小当りを設けなくともよい)、(2)小当りに当選した場合、当該小当り終了後の遊技状態は、当該小当り開始前の遊技状態と同一のままである(大当りに当選した場合は、当該大当り終了後の遊技状態は、当該大当り開始前の遊技状態と相違し得る)、(3)大当りは第1主遊技側と第2主遊技側とで当選確率が同一であり、且つ、確率変動遊技状態となることで当該当選確率が高くなることに對し、小当りは第1主遊技側と第2主遊技側とで当選確率が相違し得る、且つ、確率変動遊技状態となることで当該当選確率は変更されない、(4)小当りに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、小当り当選時専用の「特殊図柄」(例えば、「2 2」や「3 9」等の が「特殊図柄」に該当)が停止し得る、(5)小当りに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、同一図柄の3つ揃いではなく、且つ、一定の規則性をもった数字の組み合わせである特定出目(例えば、「234」等の順目や、「432」等逆目や、「357」等の奇数の順目等)が停止し得る、(6)遊技者から見て、小当りと同様の(又は、類似した)大入賞口の開放態様(視認性)となる大当り(2R以上であり、ラウンド数は異なるが遊技者から見た場合に同様の開放態様に見える(小当りは1ラウンドのみであり、当該1ラウンドにて大入賞口が複数回開放し、大当りは当該複数回と同一回数の開放を複数ラウンド内で実行する))を設ける(そのように構成した場合には、小当りであるか大当りであるかを遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せを停止表示することが好適である)、(8)第2装飾図柄では小当り専用の「特殊図柄」が停止しない(又は、停止しないことがある)、(9)小当りであるか大当りであるかを遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せを停止表示される構成においても、当該遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せの種類によって小当りであるか大当りであるかの割合が相違する(例えば、3つ揃いすることによって、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することが略確定的(もしくは確定的)となる装飾図柄が停止図柄に含まれる場合には、含まれない場合よりも大当りである確率が高い)、のよう構成してもよい。

20

30

40

#### 【0108】

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

50

## 【 0 1 0 9 】

ここで、図 1 1 (主遊技テーブル 2) は、第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a A (第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a B) の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補 (本例では、「4 A・5 A・7 A」及び「4 B・5 B・7 B」) の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4 A 及び 5 A が 4 R、4 B 及び 5 B が 8 R、7 A 及び 7 B が 1 6 R となっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない {例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び / 又は選択率が異なる状態 (限定頻度状態) へ移行するよう構成してもよい}。

10

## 【 0 1 1 0 】

次に、ステップ 1 4 1 0 3 で、第 1 主遊技変動態様決定手段 MN 5 1 A (第 2 主遊技変動態様決定手段 MN 5 1 B) は、各遊技状態に対応する第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a B) を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数 (第 2 主遊技内容決定乱数) (特に、変動態様抽選乱数) に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 MB 1 1 b C に一時記憶して、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

20

## 【 0 1 1 1 】

ここで、図 1 2 及び図 1 3 (主遊技テーブル 3) は、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a B) の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、第 1 主遊技側、第 2 主遊技側共に、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態及び変動開始時の保留数に基づき、主遊技図柄の変動態様 (変動時間) が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合 (時間短縮遊技状態) には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易く、保留数が 2 ~ 3 個の場合には保留数が 0 ~ 1 個の場合に比べて相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易い (ハズレ時のみ) よう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態 (主遊技時短フラグがオンの場合) における第 1 主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい {第 2 主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第 1 主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第 2 主遊技側の保留が生起し易い (遊技者にとって有利となる) 状況を構築することを趣旨とするため、第 1 主遊技側の始動口と第 2 主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。尚、「サブ側で実行される演出態様」に、各変動態様選択時に実行される演出の一例を示している。尚、サブ側で実行される演出態様として、後述する擬似連続変動 (主遊技図柄の 1 回の変動表示中において、恰も複数回の図柄変動が発生しているように見える演出) が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されないことを報知する演出である「擬似連失敗演出」を設けてもよく、そのように構成した場合、例えば、ハズレ時且つ同一の遊技状態において「擬似連失敗演出 ハズレ出目停止」の乱数振分 (実行頻度) を、保留数が 0 ~ 1 個の場合のほうが、保留数が 2 ~ 3 個の場合よりも多くなるよう構成してもよい (非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのどちらでもそのように構成してよい)、尚、「擬似連成功演出」が実行された場合には、後述する擬似連続変動が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されることを報知するよう構成してもよい。また、「擬似連失敗演出」及び「擬似連成功演出」は後述する「特殊図柄」又は特定出目を用いた演出であり、例えば、「擬似連失敗演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」の 1 コ

30

40

50

マ後の装飾図柄が中列に停止（仮停止）し、「擬似連成功演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」が中列に停止（仮停止）するような演出態様となっている。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて5秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51tb Bの場合には第2主遊技保留数である。

10

#### 【0112】

次に、ステップ1414で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1416で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t Cにセットする。次に、ステップ1417で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1418で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10 Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

20

#### 【0113】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10 Cのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

30

#### 【0114】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1428で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 Cは、第1・第2主遊技状態一時記憶手段MB10 Cのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

40

#### 【0115】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1432で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1432を

50

スキップする。

【 0 1 1 6 】

次に、ステップ 1 4 5 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 2 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 1 7 】

次に、図 1 4 は、図 1 0 におけるステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 7 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値を参照し、当該カウンタ値が 0 よりも大きいかなんかを判定する。ステップ 1 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 7 2 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値を 1 減算（デクリメント）する。次に、ステップ 1 4 7 4 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 7 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 7 6 及びステップ 1 4 7 8 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 5 2、ステップ 1 4 7 0 又はステップ 1 4 7 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 1 8 】

次に、図 1 5 は、図 5 におけるステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、条件判定手段 M P 3 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 4 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ 1 5 1 8 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 5 2 0 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ 1 5 2 2 で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 0 2 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 1 9 】

次に、図 1 6 は、図 5 におけるステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 0 2 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 0 4 及びステップ 1 6 0 6 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 0 7 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ 1 6 0 8 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される）し、ステップ 1 6 1 2 に移行する。

【 0 1 2 0 】

10

20

30

40

50

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

#### 【0121】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bに開放パターンをセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば、30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

#### 【0122】

次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、特別遊技実行手段MP33は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

#### 【0123】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特



別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

#### 【0124】

次に、図17は、図16におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b Cを参照し、停止図柄が確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1658に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合、即ち、停止図柄が非確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄であり、本例では、4A・4B）の場合、ステップ1656で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100回）をセットし、ステップ1658に移行する。

#### 【0125】

次に、ステップ1658及びステップ1660で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

#### 【0126】

次に、図18～図26を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（a）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合 サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。次に、ステップ2003で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。尚、実行中の演出等は復元されず、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（b）が実行された場合、同図（b）の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する第1装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2350で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する第2装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2500で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する背景演出制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

#### 【0127】

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン ( S 2 1 0 0 ~ S 2 9 9 9 ) をループ処理する形態を採用している。また、同図 ( c ) の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子 ( 本例では、 N M I 端子 ) に接続されていた場合における処理フロー ( c ) である。即ち、サブメイン制御部 S M の C P U において N M I 割り込みが発生した場合 ( S T B 信号線がオンとなった場合 )、ステップ 2 0 0 4 で、サブメイン制御部 S M は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート ( 前述したデータ信号線の入力ポート ) を確認する。そして、ステップ 2 0 0 6 で、サブメイン制御部 S M は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M ( 例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b ) に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

10

#### 【 0 1 2 8 】

次に、図 1 9 は、図 1 8 におけるステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から新たな保留発生に係るコマンド ( 第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報 ) を受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタ ( 本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個 ) に「 1 」を加算する。次に、ステップ 2 1 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報 ( 特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値及び保留先読みグループ情報 ) を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶し、ステップ 2 1 1 8 に移行する。

20

#### 【 0 1 2 9 】

他方、ステップ 2 1 0 2 で N o の場合、ステップ 2 1 1 1 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 1 1 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタから「 1 」を減算する。次に、ステップ 2 1 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る保留情報 ( 特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値 ) を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2 1 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 1 8 に移行する。尚、ステップ 2 1 1 1 で N o の場合にもステップ 2 1 1 8 に移行する。

30

#### 【 0 1 3 0 】

次に、ステップ 2 1 1 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、演出表示手段 S S を駆使して演出表示装置 S G 上 ( 特に、第 1 保留表示領域 S G 1 2、第 2 保留表示領域 S G 1 3 ) に、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタ値と同数の保留画像を点灯表示し、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。

40

#### 【 0 1 3 1 】

次に、図 2 0 は、図 1 8 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 0 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n ( 及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n ) は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報 ( 主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様 ) と、装

50

図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照して、第 1 装飾図柄（前述したように、主制御基板 M 側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等の数字ゾロ目（当り出目）、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第 1 装飾図柄は、左列、中列、右列の 3 列で構成されており、有効ライン（数字図柄が 3 つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は 1 ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当たりを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみには）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、大当たりを意味しないものの、その後においては）大当たりが発生し得る旨を予告する図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止しない、且つ、大当たりを報知する停止態様には含まれないよう構成されており、先読み演出実行時における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止し得る、且つ、大当たりを報知する停止態様には含まれないよう構成されている。

#### 【0132】

次に、ステップ 2 2 0 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照し、第 2 装飾図柄（前述したように、主制御基板 M 側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等の数字ゾロ目（当り出目）、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第 2 装飾図柄は、左列、中列、右列の 3 列で構成されており、有効ライン（同一の数字図柄並ぶことが有効となるライン）は 1 ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当たりを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には数字図柄のみが停止し得る（第 1 装飾図柄のように「特殊図柄」が停止しない）、且つ、図柄変動途中に仮停止しないよう構成されている。このように、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、主遊技図柄に係る当否を報知するための表示内容を独立して決定するよう構成されており、即ち、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、双方がその基本的な性質として、主遊技図柄に係る当否結果を独立して報知可能であるという性質を有している。

#### 【0133】

次に、ステップ 2 2 1 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された主遊技図柄の当否結果及び装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a

内の装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2 (例えば、装飾図柄演出テーブル 1 ~ 装飾図柄演出テーブル 2) を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 内に一時記憶する。次に、ステップ 2 2 1 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 2 3 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 2 0 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 3 0 0 の処理) に移行する。

#### 【 0 1 3 4 】

尚、前述した説明においては、主制御基板 M 側で表示制御されている主遊技図柄が、第 1 主遊技側のもの (第 1 主遊技図柄) であるか、第 2 主遊技側のもの (第 2 主遊技図柄) であるかについては言及していないが、基本的には、第 1 主遊技図柄と対応させて第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の双方の表示内容を決定してもよいし、第 2 主遊技図柄と対応させて第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の双方の表示内容を決定してもよく、即ち、第 1 主遊技図柄の変動表示及び第 2 主遊技図柄の変動表示のいずれが行われる場合であっても、それと連動させて第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の双方の変動表示を実行可能な状態としておいてよい。但し、時間短縮遊技状態時 (いわゆる電サボ状態を伴う状態) においては、その限りではなく、例えば、時間短縮遊技状態時においては、第 1 主遊技図柄の変動表示及び第 2 主遊技図柄の変動表示のいずれが行われる場合であっても、それと連動させて第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄のいずれか一方のみ変動表示を実行可能な状態としておくことを例示することができる。

#### 【 0 1 3 5 】

ここで、図 2 1 及び図 2 2 (装飾図柄演出テーブル 1、装飾図柄演出テーブル 2) は、装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2 (装飾図柄演出テーブル 1、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル 2、特に、当否結果が大当たりである場合の一部) の一例である。尚、図中では簡易的に、第 1 装飾図柄を第 1 装図、第 2 装飾図柄を第 2 装図と記載している場合がある (以下同様)。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果 (左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「大当たり」) 及び装飾図柄 (第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄) の変動態様 (左 2 列目にて図示されており、本例では「擬似連失敗 (総演出時間 3 0 秒)」、「スーパーリーチ (総演出時間 6 0 秒)」の場合のみ例示) と取得乱数値 (サブメイン基板 S M 側で取得した乱数値であって、当該乱数値の一部を左 3 列目にて図示) とに基づき、装飾図柄演出内容 (左 4 列目にて図示されており、本例では、「主演出 A 1 (ハズレ) 擬似連 1」や「主演出 B 1 (大当たり) 擬似連なし」等) を決定可能に構成されている。そして、装飾図柄演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容 = 「A 1 (ハズレ) 擬似連 1」であった場合には、「表示更新タイミング」= 「変動開始時 (0 秒後)」において「表示更新内容」= 「装図変動開始 (第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の全列)」と決定され、「表示更新タイミング」= 「変動開始 1 2 秒後」において「表示更新内容」= 「第 1 装図仮停止表示 (左列)、第 2 装図非表示」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄 (第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄) の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との夫々に対して順次実行されることとなる。即ち、「A 1 (ハズレ) 擬似連 1」が決定された場合、第 1 装飾図柄の全列及び第 2 装飾図柄の全列が変動表示された後、「表示更新タイミング」= 「変動開始 1 2 秒後」に到達するまでにおいて、第 1 装飾図柄に関して、全列が非表示 (変動表示されている様子をも表示されない) となるよう表示制御される場合には、第 2 装飾図柄に関しては、全列が変動表示される (変動表示されている様子が視認可能となる) よう表示制御され、「表示更新タイミング」= 「変動開始 1 2 秒後」に到達した際には、第 1 装飾図柄に関しては、左列のみが停止するよう表示制御される一方で、第 2 装飾図柄に関しては、全列が非表示 (変動表示されている様子をも表示されない) となるよう表示制御されるのである。このように、本例の例示での基本的な動作は、第 1 装飾図柄

が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態である場合には、第２装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態となる一方で、第１装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態である場合には、第２装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態となり、即ち、図柄変動中である旨を遊技者に対して報知することを担保するため、第２装飾図柄が補完的に表示されるよう構成されているのである。尚、「Ａ １（ハズレ）擬似連１」で定義される演出パターン（一連の表示内容）と他の装飾図柄演出内容の名称で定義される演出パターンとは異なる（即ち、表示内容が異なる）ものであることを補足しておく。また、乱数値の範囲はすべての変動態様で「０～１０２３」となっており、本図は装図変動態様における乱数範囲の一部を抜粋している（よって、ある装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲と、当該ある装図変動態様とは異なる装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲とは、夫々別個のものであるが、いずれも「０～１０２３」の範囲となる）。

10

#### 【０１３６】

ここで、本実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「Ａ １（ハズレ）擬似連１」、「Ａ ２（ハズレ）擬似連２」、「Ｂ ２（大当たり）擬似連２」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「Ａ ２（ハズレ）擬似連２」においては、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（０秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第１装飾図柄及び第２装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」、「変動開始１３秒後」、「変動開始１４秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１５秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図変動開始（全列）」（第１装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始２６秒後」、「変動開始２７秒後」、「変動開始２８秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の１回の変動表示中において、第１装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているように見えるのである（この擬似連続変動が行われている様子や、「特殊図柄」が停止表示される様子は、図４０のイメージ図を参照）。

20

30

#### 【０１３７】

また、本実施形態においては、第１装飾図柄が非表示（停止表示・変動表示されている様子が表示されない状態）の場合、及び、第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて仮停止している場合に、第２装飾図柄が変動表示され、その他の場合には、第２装飾図柄が非表示となるよう構成されている。即ち、遊技者が第１装飾図柄を視認し得る、又は、第１装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別可能である場合には、第２装飾図柄が非表示となり（第１装飾図柄のみの表示で、遊技の進行に差支えがないため）、遊技者が第１装飾図柄を視認できない、又は、第１装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別不可能である場合（例えば、「特殊図柄」が停止しており、中列（又は、全列）の数字が判別不可能である場合）には、第２装飾図柄が変動表示されることで、遊技者は常にいずれかの装飾図柄（第１装飾図柄と第２装飾図柄とのいずれか）を視認することができ、遊技の進行状況を把握容易に構成されている。尚、本実施形態においては、第２装飾図柄は「特殊図柄」が仮停止しないよう構成されているが、これは第１装飾図柄に関しては遊技の進行状況を把握困難にしつつ演出上の興趣性を高めることを主眼としているため、遊技の進行状況を把握容易にすることを担保するために設けている第２装飾図柄に関しては「特殊図柄」（即ち、有効ラインに表示された場合、大当たりを意味しないものの、その後においては大当たりが発生し得る旨を予告する図柄）のような遊技の進行状況を把握困

40

50

難にしてしまう恐れのある図柄は表示しないよう構成されているためである。尚、前述した「非表示」（第1装飾図柄及び第2装飾図柄のどちらも含む）の場合には、高速で変動表示されている状態（残像が見える変動状態）を含めてもよく、前述した「表示」（第1装飾図柄及び第2装飾図柄のどちらも含む）の場合には、低速で変動表示されている状態（上から下へと変動する表示態様である場合は、上からゆっくりと（仮）停止予定位置に向かっていく変動状態）を含めてもよい。

#### 【0138】

また、本実施形態においては、第2装飾図柄は変動途中において仮停止しないよう（また、「特殊図柄」が停止しないよう）構成されているが、これには限定されず、第2装飾図柄も第1装飾図柄と同様に、変動途中において仮停止し得る（また、擬似変動が発生し得る）よう構成してもよい。即ち、このような構成とする場合、第1装飾図柄の全列と第2装飾図柄の全列とは、変動表示及び停止表示（仮停止を含む）の動作内容が略同一となり、停止表示される図柄の種類が異なるよう構成されることとなる。

10

#### 【0139】

また、第2装飾図柄に関しては、主遊技図柄の変動表示中において常時表示しておく必要はなく、第2装飾図柄の表示条件や表示態様は適宜変更してもよい。例えば、（1）特定の演出発生中（第1装飾図柄を視認不能とする代わりに、演出表示装置SG上の表示領域全域を用いてムービー動画像を再生するような演出であったり、いわゆる演出用の可動役物が演出表示装置SG上の表示領域を覆い隠す状態に進出するような演出を挙げることができる）において、第2装飾図柄を表示する、（2）特定のリーチ演出時（第1装飾図柄を視認不能とする代わりに、大当たり期待度が著しく上昇するリーチ演出の実行時であり、例えば、演出表示装置SG上で行われていた演出の表示内容を強制的に一時停止させるような、いわゆるフリーズリーチ演出の実行時）のみ第2装飾図柄を表示し、その他のリーチ演出（特に、大当たり期待度が低いリーチ演出の実行時）では、第2装飾図柄を非表示とする、（3）演出パターンに応じて演出表示装置SG上における第2装飾図柄の出現位置を相違させる（例えば、前述した演出用の可動役物が演出表示装置SG上の表示領域を覆い隠す状態に進出するような演出の場合、この演出用の可動役物によっては覆い隠されない演出表示装置SG上の表示領域へ移動させる）、（4）第1装飾図柄については移動・縮小・拡大表示が実行可能である一方、第2装飾図柄については移動・縮小・拡大表示が実行不可能である、又は、移動・縮小・拡大表示が実行される確率、移動幅、縮小率、拡大率等が第1装飾図柄よりも低い、等としてもよい。

20

30

#### 【0140】

なお、特定のリーチ演出時や第1装飾図柄がリーチ状態を形成している状況（例えば、左列と右列とが同一の図柄で仮停止している状況）において、第2装飾図柄が変動表示しているように構成してもよい。

#### 【0141】

次に、図23は、図18におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第1装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2306で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2309で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1をスタートし、ステップ2310に移行する。尚、ステップ2302でNoの場合にも、ステップ2310に移行する。

40

#### 【0142】

次に、ステップ2310で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判

50

定する。ステップ2310でYesの場合、ステップ2312で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1のタイマ値を確認する。次に、ステップ2314で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1と装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、第1装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2314でYesの場合、ステップ2316で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。

#### 【0143】

他方、ステップ2314でNoの場合、ステップ2318で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1と装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、第1装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2318でYesの場合、ステップ2320で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、前述した「特殊図柄」の停止タイミングであるか否かを判定する（本例では、「特殊図柄」は中図柄にのみ仮停止するよう構成されている）。ステップ2320でYesの場合、ステップ2322で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグ（大当たり期待度が高まる旨を報知するための背景画像を表示する契機となるフラグ）をオンにしステップ2324に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合にも、ステップ2324に移行する。次に、ステップ2324で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。尚、本実施形態においては、天使ゾーンフラグがオンとなることによって、背景演出として「天使ゾーン背景」が表示されるよう構成されているが、当該天使ゾーンフラグがオンとなるタイミングとしては、例えば、（1）大当たり期待度が相対的に高い図柄変動（例えば、リーチとなる図柄変動）中、（2）大当たり期待度が高い図柄変動よりも先に消化予定の保留に係る図柄変動停止時、等が挙げられる。また、詳細は後述することとなるが、天使ゾーンフラグがオンとなる契機となる「特殊図柄」は、前述した（1）の場合に仮停止してもよいし、前述した（2）の場合に確定停止してもよい。

#### 【0144】

他方、ステップ2318でNoの場合、ステップ2326で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1と予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2326でYesの場合、ステップ2328で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。尚、ステップ2326でNoの場合にも、ステップ2330に移行する。

#### 【0145】

次に、ステップ2330で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、第1装飾図柄は通常表示中（前述した、遊技者が第1装飾図柄を視認し得る、又は、第1装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別可能な場合であり、第2装飾図柄が非表示である場合）であるか否かを判定する。ステップ2330でYesの場合、ステップ2332で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある第2図柄表示フラグ（第2装飾図柄に関して、非表示状態とする＝オフか、表示状態とする＝オンか、を切り替えるためのフラグ）をオフにし、ステップ2336に移行する。他方、ステップ2330でNoの場合、ステップ2334で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶

手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある第 2 図柄表示フラグをオンにし、ステップ 2 3 3 6 に移行する。

【 0 1 4 6 】

次に、ステップ 2 3 3 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ 2 3 3 6 で Y e s の場合、ステップ 2 3 3 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2 3 4 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t<sub>1</sub> を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 3 4 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 3 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 3 1 0 又はステップ 2 3 3 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 5 0 の処理）に移行する。

【 0 1 4 7 】

尚、本実施形態においては、サブメイン制御部 S M によって、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t<sub>1</sub> を用いて第 1 装飾図柄の変動表示に係るタイミングや背景演出の実行タイミング等を管理するよう構成したが、第 1 装飾図柄の変動に係るタイミングや背景演出の実行タイミング等の管理方法はこれには限定されず、ステップ 2 2 0 0 の装飾図柄表示内容決定処理にて、第 1 装飾図柄の仮停止タイミング、予告画像・リーチ画像表示タイミング、背景演出表示タイミング（背景演出の表示切替タイミング）、等の内容をすべて決定してサブサブ制御部 S S に送信し、サブサブ制御部 S S が、受信した内容に沿ったタイミングにて演出を随時実行（表示）するよう構成してもよい（第 2 装飾図柄についても同様である）。

【 0 1 4 8 】

次に、図 2 4 は、図 1 8 におけるステップ 2 3 5 0 のサブルーチンに係る、第 2 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 5 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、第 1 図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、第 2 図柄表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 5 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の変動表示実行コマンド（第 2 装飾図柄を変動表示するためのコマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 3 6 0 に移行する。他方、ステップ 2 3 5 4 で N o の場合、ステップ 2 3 5 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の変動表示消去コマンド（第 2 装飾図柄を非表示とするためのコマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 3 6 0 に移行する。

【 0 1 4 9 】

次に、ステップ 2 3 6 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ 2 3 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2 3 6 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄表示フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステ



ップ 2 3 5 2 又はステップ 2 3 6 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 5 0 】

ここで、同図下段は装飾図柄表示領域イメージ図である。同図に示されるように、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄と保留表示（第 1 主遊技図柄に関する保留と第 2 主遊技図柄に関する保留とを同時に表示してもよい）とが演出表示装置 S G 上にて表示され得るよう構成されており、本実施形態においては、確定表示タイミング（主遊技図柄が停止表示されるタイミング）では第 1 装飾図柄が停止表示される等、遊技の進行上、第 1 装飾図柄がメインの装飾図柄となるため、第 1 装飾図柄は第 2 装飾図柄よりも視認性が高くなっている（表示される領域が想的に大きくなっている）。また、本実施形態においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との変動開始タイミング及び変動終了タイミング（確定表示タイミング）は同一タイミングとなっている。

10

【 0 1 5 1 】

次に、図 2 5 は、図 1 8 におけるステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 0 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 6 及びステップ 2 4 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 S G 上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ 2 4 1 2 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 4 1 2 に移行する。

20

【 0 1 5 2 】

次に、ステップ 2 4 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置 S G 上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。

【 0 1 5 3 】

次に、ステップ 2 4 1 3 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、当該実行中の大当たりの当選時の遊技状態と停止中の大当たり図柄に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する（例えば、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技の場合には、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することを遊技者が認識できないような演出が実行される）。次に、ステップ 2 4 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、演出表示装置 S G 上で、大当たり終了表示を行う（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ 2 4 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 4 0 4 又はステップ 2 4 1 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。

30

40

【 0 1 5 4 】

次に、図 2 6 は、図 1 8 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、天使ゾーンフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出として「天使ゾーン背景」（「特殊図柄」の仮停止を契機として表示し得る背景演出）をセットし、ステップ 2 5 0 6 に移行

50

する。次に、ステップ2506で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）が終了したか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオフにする。次に、ステップ2509で、背景演出表示制御手段SM23は、所定の背景演出をセット（例えば、「天使ゾーン背景」がセットされる前にセットされていた背景演出をセット）し、ステップ2520に移行する。

【0155】

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2512で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2512で、Yesの場合、ステップ2514で、所定確率（本例では、1/20）で当選するステージ移行抽選を実行する（ステージ移行抽選は各変動の変動開始時に実行されることとなる）。次に、ステップ2516で、背景演出表示制御手段SM23は、ステップ2514の抽選結果を参照し、当該ステージ移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2516でYesの場合、ステップ2518で、背景演出表示制御手段SM23は、所定のステージ移行パターン（例えば、平地ステージ 宇宙ステージ 火山ステージ 平地ステージの順に各ステージをループする用に移行していく）に基づき、背景演出をセットし、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2506、ステップ2512又はステップ2516でNoの場合にもステップ2520に移行する。

【0156】

次に、ステップ2520で、背景演出表示制御手段SM23は、セットされている背景演出を演出表示装置SGに表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0157】

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、装飾図柄として、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2種類を設けて、第1装飾図柄が非表示（停止表示・変動表示されている様子が表示されない状態）、又は、視認し難い状況にて、第2装飾図柄を表示（変動表示）するよう構成することで、遊技者は常にいずれかの装飾図柄を視認することができ、停止している図柄や、大当たり図柄が停止しているか否か等を正確に判別することができるというユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【0158】

（本実施形態からの変更例1）

ここで、本実施形態では、擬似連続変動が実行される場合には、中列の仮停止図柄は必ず「特殊図柄」が停止する、且つ、第1装飾図柄の変動表示中には、常に第2装飾図柄が非表示となるよう構成したが、装飾図柄の表示制御方法はこれには限定されない。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例1とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0159】

はじめに、図27及び図28（装飾図柄演出テーブル3、装飾図柄演出テーブル4）は、装飾図柄演出テーブルSM21ta 2（装飾図柄演出テーブル3、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル4、特に、当否結果が大当たりである場合の一部）の一例である。本実施形態からの変更点を、まず、第1装飾図柄について詳述する。本実施形態からの変更例1においては、第1装飾図柄が変動中においても表示されるよう構成されている。また、例えば、「A 6（ハズレ）擬似連2（特定出目）」等の擬似連続変動実行時において、中図柄の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」以外に、特定出目が停止し得るよう構成されている。ここで、特定出目とは、「特殊図柄」とは異なり、全列（左列、中列、右列）が数字で停止するが、一定の規則に従った停止態様となっている出目（例えば、「345」等の順目）であり、当該特定出目が停止することに

より遊技者に擬似連続変動が実行されていることを報知するよう構成されている。また、本実施形態からの変更例 1 においては、擬似連続変動実行時において、ハズレの場合には、中列の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」よりも特定出目が停止し易くなっている一方、大当りの場合には、中列の仮停止タイミングにて、特定出目よりも「特殊図柄」が停止し易くなっている、即ち、特定出目が停止した場合よりも「特殊図柄」が停止した場合の方が大当りとなる期待度が高くなっている。尚、これには限定されず、「特殊図柄」が停止した場合よりも特定出目が停止した場合の方が大当りとなる期待度が高くなるよう構成しても何ら問題ない。また、擬似連続変動において擬似変動が実行される際には、すべての図柄が再変動、即ち 3 つの図柄が仮停止した後に当該 3 つの図柄が再変動することとなるが、そのような場合において、「特殊図柄」が中列に仮停止し、その後、中列が再変動した場合、当該再変動開始時の中列の装飾図柄は「特殊図柄」ではなくなっている（例えば、「6 7」（＝特殊図柄）で仮停止した場合は、「6 6 7」となった状態で再変動する（中図柄は、右図柄もしくは左図柄の「±1」コマの図柄であることが望ましい））よう構成してもよいし、「特殊図柄」が中列に仮停止する際に「特殊図柄」の背後に「6 6 7」の 3 つの図柄を仮停止させ、その後、「特殊図柄」が再変動し消去される際に、左列の第 1 装飾図柄、中列の第 1 装飾図柄、右列の第 1 装飾図柄が再変動するよう構成してもよい。このような場合、中列の第 1 装飾図柄よりも中列の「特殊図柄」の画像の表示プライオリティを高く設定することで、特定出目を表示する擬似連変動の態様に「特殊図柄」を表示するだけでよいと、第 1 装飾図柄の決定方法が複雑化することを防止することができる。

10

20

#### 【0160】

次に、本実施形態からの変更点を、第 2 装飾図柄について詳述する。本実施形態からの変更例 1 においては、第 2 装飾図柄は主遊技図柄の変動中には、常に表示されるよう構成されている。また、リーチとなる場合には、第 1 装飾図柄の仮停止タイミングにおいても、第 2 装飾図柄も同時に仮停止し、第 1 装飾図柄の確定表示タイミングにおいても、第 2 装飾図柄も同時に確定表示されることとなる（第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とで同一の図柄が停止表示されることとなる）。尚、第 2 装飾図柄の変動表示態様はこれには限定されず、例えば、第 1 装飾図柄が視認可能であり、且つ、遊技者が第 1 装飾図柄を視認することで遊技進行状況が把握容易となる場合には、第 2 装飾図柄を非表示とする、即ち、第 1 装飾図柄の変動表示中、左列と右列の仮停止中、中列の仮停止タイミングにて特定出目が停止中である場合においては、第 2 装飾図柄を非表示とする一方、中列の仮停止タイミングにて「特殊図柄」が停止中である場合においては、第 2 装飾図柄を変動表示（又は、仮停止表示）とするよう構成してもよい。また、第 1 装飾図柄の停止及び仮停止に合わせて、第 2 装飾図柄をすべて停止及び仮停止するよう構成してもよい。また、第 2 装飾図柄を、第 1 装飾図柄の変動状況に拘らず常に変動表示とし、第 1 装飾図柄が確定停止した場合のみ、第 2 装飾図柄も確定停止するよう構成してもよい。

30

#### 【0161】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 1 に係る遊技機においては、中列の仮停止タイミングにて、特定出目が仮停止し得るよう構成することで、擬似連続変動実行時における、仮停止時の停止態様を複数種類設けることができると共に、当該停止態様により大当りとなる期待度を相違させることで、遊技者は、当該停止態様がいずれであるかに着目することとなり、遊技の興趣性が高まることとなる。

40

#### 【0162】

尚、本実施形態からの変更例 1 においては、第 1 装飾図柄を変動表示するよう構成したが、これには限定されず、リーチ演出中等の特定の演出の実行中には、第 1 装飾図柄を変動表示しない（非表示とする）よう構成してもよいし、特定の列（例えば、中列）のみを非表示とするよう構成してもよい。

#### 【0163】

尚、本実施形態からの変更例 1 においては、中列の仮停止タイミングにて特定出目（又は「特殊図柄」）が仮停止し得るよう構成したが、特定出目（又は「特殊図柄」）が表示

50

される際の左列及び右列の表示態様等は変更してもよく、例えば、(1)左列と右列とを同一の数字として、中列を当該同一の数字の $\pm 1$ の数字とする(例えば、「4・5・4」或いは、中列の5の位置に「特殊図柄」が配されている)、(2)特定出目ではないハズレ目と同一の停止態様であるが、サウンドや色の变化によって特定出目であることを報知する、(3)全列同時に仮停止する、(4)左列及び/又は右列の数字が中列の仮停止タイミングにて変更される、(5)左列と右列の装飾図柄が「2」以上離れている数字である場合、中列の装飾図柄が、左列及び/又は右列と「2」以上離れた数字にてハズレで仮停止した場合、等としてもよい。また、特定出目の出現条件も変更してもよく、例えば、左列と右列の仮停止図柄(数字)が同一である場合に出現し易い(又は、同一である場合にのみ出現する)等として、「特殊図柄」の出現条件と相違させるよう構成してもよい。

また、リーチ後に「特殊図柄」(又は、特定出目)が出現するほうが、リーチではない場合に「特殊図柄」(又は、特定出目)が出現した場合よりも大当たり期待度が高い、又は、その後当該図柄変動中に「特殊図柄」が再度仮停止する可能性が高い{例えば、「7 8」( = 特殊図柄)よりも、「7 7」の方が大当たり期待度が高い、又は、再度仮停止する可能性が高い}よう構成してもよい。なお、(1)に示したような左列と右列とを同一の数字として、中列を当該同一の数字の $\pm 1$ の数字とする場合や、中列、右列を左列の数字の $\pm 1$ や $\pm 2$ 等の数字とする場合、つまり左列の数字を基準として中列、右列の数字を予め定めた数字とする場合においては、左列に表示する数字のみを抽選等によって決定すればよく、中列、右列に表示する数字については、抽選により決定された左列に表示する数字と同じ数字や抽選により決定された左列に表示する数字に対して $\pm 1$ や $\pm 2$ の数字と決定する(つまり、中列、右列に表示する数字を抽選等により決定するわけではなく、左列に表示する数字に対応した数字を決定する)だけでよい。例えば、左列をN(Nは、例えば1~8までの数字)、中列をN+1、右列をNとする場合、左列に表示する数字を1~8の中から抽選等によって決定する。左列の数字が、「4」に決定された場合、中列は $4 + 1 =$ 「5」となり、右列は左列と同じ「4」となり、特定出目として、「4・5・4」が設定される。このように構成することにより、左列、中列、右列の組み合わせとなる特定出目を複数設定したテーブルを用いることなく、左列の数字のみを設定したテーブルを用いて特定出目の設定が可能となるため、ステップ2200の装飾図柄表示内容決定処理において特定出目の決定を容易とすることができるという効果を奏する。なお、左列の数字を抽選により決定して左列の数字に基づき中列、右列の数字が決定される場合を例示したが、中列又は右列の数字を抽選等によって決定し、中列の数字の場合は左列および右列の数字、右列の場合は左列および中列の数字を決定してもよい。

#### 【0164】

(本実施形態からの変更例2)

ここで、本実施形態及び本実施形態からの変更例1にて擬似連続変動時の第1装飾図柄の表示態様の構成を挙げたが、当該構成以外の擬似連続変動時の第1装飾図柄の表示態様の構成にて、新たな遊技性を創出することができる。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例2とし、以下、本実施形態からの変更例1に対しての変更点についてのみ、詳述する。

#### 【0165】

はじめに、図29及び図30(装飾図柄演出テーブル5、装飾図柄演出テーブル6)は、装飾図柄演出テーブルSM21ta 2(装飾図柄演出テーブル5、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル6、特に、当否結果が大当たりである場合の一部)の一例である。本実施形態からの変更例1に対しての変更点を、まず、第1装飾図柄について詳述する。本実施形態からの変更例2においては、第1装飾図柄が変動中に表示され、且つ、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにおいて停止し得る「特殊図柄」が「特殊図柄A」と「特殊図柄B」との2種類設けられている。ここで、「特殊図柄A」は、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングから(当該タイミング以降も)仮停止し得るよう構成されている一方、「特殊図柄B」は、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングから仮停止し得るよう構成されている。また

、特定出目は、擬似連続変動における 1 回目の中列の仮停止タイミングから（当該タイミング以降も）仮停止し得るよう構成されている。即ち、擬似連続変動における 1 回目の中列の仮停止タイミングにおいては、停止態様として、「特殊図柄 A」と特定出目の 2 種類が仮停止し得る一方、擬似連続変動における 2 回目の中列の仮停止タイミングにおいては、停止態様として、「特殊図柄 A」と「特殊図柄 B」と特定出目の 3 種類が仮停止し得るよう構成されており、擬似連続変動における 1 回目の中列の仮停止タイミングよりも、擬似連続変動における 2 回目の中列の仮停止タイミングの方が、停止し得る停止態様の種類が多くなっている。このように、擬似連続変動の中列の仮停止タイミングにおいては、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が多くなるよう構成してもよいし、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるよう構成してもよい。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が多くなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が大当たりとなる期待度が高い停止態様が新たに追加されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に遊技者は注目することとなる。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が大当たりとなる期待度が低い停止態様が削除されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に当該変動が大当たりとなる期待度の担保ができることとなる。尚、第 2 装飾図柄については、本実施形態からの変更例 1 と同様の構成となっているため説明は割愛する。

10

【 0 1 6 6 】

20

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 2 に係る遊技機においては、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにて、当該仮停止タイミングが後半となるほど、仮停止し得る停止態様が多くなるよう構成することで、遊技者は、中列が仮停止する回数及び仮停止時の停止態様に着目することとなり、遊技の興趣性が高まることとなる。

【 0 1 6 7 】

（本実施形態からの変更例 3）

ここで、本実施形態においては、装飾図柄として、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 種類を設けて、第 1 装飾図柄が非表示（停止表示・変動表示されている様子が表示されない状態）、又は、視認し難い状況にて、第 2 装飾図柄を表示（変動表示）するよう構成したが、第 2 装飾図柄を用いた構成は本実施形態の構成には限定されない。そこで、そのような構成の一例を本実施形態からの変更例 3 とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

30

【 0 1 6 8 】

はじめに、図 3 1 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 1 8 でのステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 2 3 2（変 3）～ステップ 2 2 3 6（変 3）、ステップ 2 9 0 0（変 3）、ステップ 2 2 4 6（変 3）及びステップ 2 2 4 8（変 3）であり、即ち、ステップ 2 2 0 4 で、図柄内容決定許可フラグをオフにした後、ステップ 2 2 3 2（変 3）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 2 2 3 2（変 3）で Y e s の場合、ステップ 2 2 3 4（変 3）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の表示態様を確変表示態様（確率変動遊技状態中に表示されることとなる装飾図柄の表示態様）に決定し、ステップ 2 9 0 0（変 3）に移行する。他方、ステップ 2 2 3 2（変 3）で N o の場合には、ステップ 2 2 3 6（変 3）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の表示態様を非確変表示態様（非確率変動遊技状態中に表示されることとなる装飾図柄の表示態様）に決定し、ステップ 2 9 0 0（変 3）に移行する。このように、本実施形態からの変更例 3 においては、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによって相違するよう構成されていると共に、第 1 装飾図柄の表示態様が変化する場合（例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態に移行した場合）には、当該変化に伴って第

40

50

2 装飾図柄の表示態様も変化するように構成されている。尚、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによってのみ相違するような構成には限定されず、例えば、時間短縮遊技状態であるか否か、背景演出（演出ステージ）がいずれであるか、等によって相違するように構成してもよい。

#### 【0169】

次に、ステップ 2900（変 3）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、後述する、装図停止図柄決定処理を実行する。次に、ステップ 2246（変 3）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、主遊技図柄の変動態様に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の変動態様を決定する。次に、ステップ 2248（変 3）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、主遊技図柄の変動態様に関する情報に基づき、第 2 装飾図柄の変動態様を決定し、ステップ 2216 に移行する。

10

#### 【0170】

次に、図 32 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 31 でのステップ 2900（変 3）のサブルーチンに係る、装図停止図柄決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2902 で、装図表示内容決定手段 SM21n は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、当該図柄変動に係る主遊技図柄の停止図柄は大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ 2902 で Yes の場合、ステップ 2904 で、装図表示内容決定手段 SM21n は、メイン側情報一時記憶手段 SM11b を参照し、当該大当り図柄に係る特別遊技にて実行されるラウンド数が最大ラウンド数（本例では、16R）であるか否かを判定する。ステップ 2904 で Yes の場合、ステップ 2906 で、装図表示内容決定手段 SM21n は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の停止図柄を「白抜き」図柄の 3 つ揃い（例えば、「777」）及び「黒色」図柄の 3 つ揃い（例えば、「444」）のうちのいずれかに決定（「白抜き」図柄の 3 つ揃いが選択される合計の振分率と「黒色」図柄の 3 つ揃いが選択される合計の振分率とは 1：1 となっている）し、次の処理（ステップ 2246（変 3）の処理）に移行する。他方、ステップ 2904 で No の場合、ステップ 2908 で、装図表示内容決定手段 SM21n は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の停止図柄を「黒色」図柄の 3 つ揃い（例えば、「444」）のうちのいずれかに決定し、次の処理（ステップ 2246（変 3）の処理）に移行する。このように、本実施形態からの変更例 3 においては、「白抜き」図柄の 3 つ揃い（例えば、「777」）は、最大ラウンド数（本例では、16R）となる特別遊技の場合にのみ停止し得る、即ち、白抜き図柄の 3 つ揃いが停止した場合には、最大ラウンド数（本例では、16R）の特別遊技が実行されることが略確定的（もしくは確定的）となるよう構成されている（「黒色」図柄の 3 つ揃いよりも遊技者にとって相対的に高利益としてもよい）。

20

30

#### 【0171】

他方、ステップ 2902 で No の場合、ステップ 2910 で、装図表示内容決定手段 SM1n は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄を決定する。次に、ステップ 2912 で、装図表示内容決定手段 SM21n は、第 2 装飾図柄の停止図柄を所定のハズレ図柄（本例では、「345」であり、第 2 装飾図柄の停止図柄は 1 パターンのみとなっている）に決定し、次の処理（ステップ 2246（変 3）の処理）に移行する。尚、第 2 装飾図柄の停止図柄の種類は 1 パターンのみでなくてもよいが、第 1 装飾図柄の停止図柄の種類よりも少ないことが望ましい。また、第 2 装飾図柄のハズレ時の停止図柄は所定のハズレ図柄（本例では、「345」）であることに対して、第 1 装飾図柄のハズレ時の停止図柄は複数の候補から選択される（例えば、300 種類の停止図柄候補からランダムに選択される）ため、ハズレ時に当該所定のハズレ図柄が停止する頻度は、第 1 装飾図柄よりも第 2 装飾図柄の方が高くなっている（第 1 装飾図柄の停止図柄として所定のハズレ図柄が停止しないよう構成してもよい）。また、第 2 装飾図柄の停止し得るすべてのハズレ図柄（例えば、「375」の 1 パターンのみでもよい）には、同一図柄が 3 つ揃った場合にいずれの遊技状態においても遊技者にとって最も高利益となる図柄（例えば、「7」図柄）が必ず 1 つ以上含まれるよう構成してもよい（例えば、「375」と「276」とが停止し得る）。

40

50

## 【 0 1 7 2 】

次に、図 3 3 は、本実施形態からの変更例 3 における、装飾図柄の表示態様に係るイメージ図である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例 3 においては、遊技状態が非確率変動遊技状態である場合と確率変動遊技状態である場合とで第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の表示態様（本例では、表示色であり、配色パターン、形状、大きさ、等の表示属性である）が相違し得るよう構成されている。具体的には、非確率変動遊技状態である場合には、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄と共に「 7 」図柄のみが「白抜き」にて表示され、「 7 」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示される（非確変表示態様となる）よう構成されている一方、確率変動遊技状態である場合には、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄と共に「 3 」図柄及び「 7 」図柄が「白抜き」にて表示され、「 3 」図柄及び「 7 」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示されるよう構成されている。即ち、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄と共に、「 3 」図柄は遊技状態によって表示態様が相違し得る（確変表示態様となる）よう構成されている。表示態様が相違する条件は確率変動遊技状態であるか否かには限定されず、時間短縮遊技状態であるか否かとしてもよいし、どの背景演出（演出ステージ）が実行されているかによって相違し得るよう構成してもよい。尚、本実施形態からの変更例 3 においては、確率変動遊技状態であるか否かによって表示属性が変化し得る図柄は「 3 」図柄となっているが、当該「 3 」図柄は、前述したハズレ時に第 2 装飾図柄が停止することとなる所定のハズレ図柄（本例では、「 3 4 5 」）の組み合わせの中に含まれており（左列の停止図柄となる）、非確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第 2 装飾図柄の停止図柄はすべて「黒色」にて表示される一方、確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第 2 装飾図柄の停止図柄は左列から、「白抜き」、「黒色」、「黒色」にて表示されることとなる。なお、本図では非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であるが、これについては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよく（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態としてもよく）、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態と時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよい（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態としてもよい）。なお、このような比較の当て嵌めの置換は、本件のいずれの実施形態及び変形例などのすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

## 【 0 1 7 3 】

次に、図 3 4 及び図 3 5（装飾図柄演出テーブル 7、装飾図柄演出テーブル 8）は、装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2（装飾図柄演出テーブル 7、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル 8、特に、当否結果が大当たりである場合の一部）の一例である。本実施形態からの変更点は、装飾図柄種別の項目を表示更新種別とし、「第 1 装飾図柄」と「第 2 装飾図柄」と「透過液晶」との 3 つの項目を設けたことであり、本実施形態からの変更例 3 においては、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 が透過することとなる透過演出を実行可能に構成されており、透過演出が実行されている期間は、第 1 装飾図柄は非表示となるが、第 2 装飾図柄は表示されている状態となる（表示更新タイミングの「 3 3 秒」を参照）。

## 【 0 1 7 4 】

次に、図 3 6 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 1 8 でのステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 3 2 7 1（変 3）及びステップ 2 3 2 7 2（変 3）であり、即ち、ステップ 2 3 2 6 で予告画像又はリーチ画像表示タイミングに到達した場合に、ステップ 2 3 2 7 1（変 3）で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b に一時記憶された変動態様とに基づき、透過演出（演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 が透過することとなる演出）の実行タイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 3 2 7 1（変 3）で Y e s の場合、ステップ 2 3 2 7 2（変 3）で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、透

過演出に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 3 3 6 に移行する。他方、ステップ 2 3 2 7 1（変 3）で N o の場合にはステップ 2 3 2 8 に移行する。尚、透過演出が実行された場合には、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 が透過して、演出表示装置 S G 内の役物が駆動している状態が視認可能となると共に、第 1 装飾図柄の表示が消去され（非表示となり）、第 2 装飾図柄は演出表示装置 S G 内の第 2 装飾図柄表示装置によって継続して表示されることとなる（詳細は後述する）。また、本実施形態からの変更例 3 においては、演出表示装置 S G の第 2 装飾図柄の表示と隣接し（遊技者から見て右方向）、保留数表示領域が設けられている。このように構成することにより、透過演出実行中においても遊技者は保留数を視認することができることとなる。

10

#### 【 0 1 7 5 】

次に、図 3 7 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 1 8 でのステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 4 1 0（変 3）であり、即ち、ステップ 2 4 0 8 で大当り表示に係るコマンドをセットした後、又は、特別遊技中フラグがオンであった場合に、ステップ 2 4 1 0（変 3）で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、第 2 装飾図柄を当該特別遊技に係る大当り図柄の停止時から継続して表示（例えば、「7 7 7」が停止し続ける）するコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 4 1 2 に移行する。このように、本実施形態からの変更例 3 においては、特別遊技実行中においても第 2 装飾図柄は表示されることとなり、遊技者はどの装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）に係る特別遊技実行中であるかを特別遊技実行中においても判断することができることとなる。

20

#### 【 0 1 7 6 】

次に、図 3 8 は、本実施形態からの変更例 3 における、演出表示装置の構成に係るイメージ図である。まず、演出表示装置の概念斜視図及び概念上面図に示すように、表示領域 S G 1 0 から奥側（遊技者から見て）に第 2 装飾図柄表示装置が設けられており、当該装置が発光する（光が表示領域 S G 1 0 の方向に出力される）ことにより表示領域 S G 1 0 に第 2 装飾図柄及び保留数表示領域が表示されることとなる。また、光源から光を出力することにより表示領域 S G 1 0 にて演出の表示が可能となるのだが、表示領域 S G 1 0 のうちの第 2 装飾図柄表示装置に隣接する領域には演出が表示されず、第 2 装飾図柄表示装置による第 2 装飾図柄及び保留数表示領域の表示が遊技者に視認可能となるよう構成されている。また、透過演出が実行された際には、表示領域 S G 1 0 における演出が表示されなくなり、演出表示装置 S G 内部の役物が視認可能となるよう構成されている。尚、透過演出の実行中も第 2 装飾図柄表示装置における演出表示は実行されているため、遊技者に視認可能となっている。このように構成することにより、透過演出が実行されている状況においても、遊技者は、第 2 装飾図柄表示装置における演出表示を視認することにより、装飾図柄の変動状況及び保留数を認識できることとなる。尚、当該保留数の表示は、遊技状態によって表示する保留の種類を相違させてもよいし（例えば、非時間短縮遊技状態においては第 1 主遊技保留数を表示し、時間短縮遊技状態においては第 2 主遊技保留数を表示する）、常に第 1 主遊技保留数と第 2 主遊技保留数とを表示してもよいし、第 1 主遊技保留数と第 2 主遊技保留数との合計の保留数を表示するよう構成してもよい。尚、表示領域 S G 1 0 に演出を表示する構成は、これには限定されず、表示領域 S G 1 0 が透過状態と非透過状態とに切り替えられるよう構成されていればよく、例えば、光源の位置を変更してもよいし（例えば、表示領域の斜め後方から光を出力する、等）、導光板（側面から入射した発光素子から発せられた光を垂直方向に散乱させる透過可能な板状の部材）を介して表示を行う表示領域（いわゆる、エッジライト型）、有機 E L からなる表示領域、等としてもよい。尚、導光板を用いた構成例としては、遊技者側から見て、手前から「透過液晶（液晶シャッター）」、「導光板（透過液晶に近接配置（約 5 mm）されており、当該導光板の外周近傍には当該導光板に光を行き渡らせるための光源 A が配置されている）」、「表示領域 S G 1 0 の左下に常時光を出力している光源 B」、「役物」、「役物を強

30

40

50



調して遊技者に見せるための光源 C」の順に配置し、透過演出を実行する場合（役物を強調して遊技者に見せたい場合）には、光源 A の出力を OFF（光源 A の出力は透過演出非実行時よりも出力低減としてもよい）にして、光源 B 及び光源 C の出力を ON にし、透過演出を実行しない場合（役物を遊技者に見せたくない、且つ、表示領域 SG10 での演出を遊技者に見せたい場合）には、光源 A 及び光源 B の出力を ON にして、光源 C の出力を OFF（光源 C の出力は透過演出実行時よりも出力低減としてもよい）にするよう構成してもよい。また、第 2 装飾図柄及び保留数表示領域の表示は本例の構成には限定されず、例えば、第 2 装飾図柄表示装置が発光する（光が表示領域 SG10 の方向に出力される）ことにより、光源から表示領域 SG10 に向けて光が出力されることによって演出が表示される仕組みと同様の仕組みにて、表示領域 SG10 に第 2 装飾図柄及び保留数表示領域を表示可能とする、即ち、第 2 装飾図柄表示装置が光源の代わりになることにより、透過演出が実行されて光源が光を出力しなくなっても、第 2 装飾図柄表示装置が常時光を出力することにより、第 2 装飾図柄及び保留数表示領域の表示は常時視認可能となるよう構成してもよい（導光板は、透過液晶を透過させないために用いている）。

#### 【0177】

次に、図 39 は、本実施形態からの変更例 3 における、透過演出実行イメージ図である。本例においては、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて擬似連続変動が 2 回実行されることとなる（擬似連 2 の変動）1 回の図柄変動が実行された場合を例示している。まず、ある装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動が開始され、その後、1 回目の中列仮停止図柄として特殊図柄が仮停止する。その後、再度ある装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動が開始され、その後、2 回目の中列仮停止図柄として特殊図柄が再度仮停止する。その後、再度ある装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動が開始され、透過演出が実行されたことに起因して表示領域 SG10 が透過状態となり、当該表示領域 SG10 の奥（遊技者から見て）にある役物が駆動している状態が遊技者に視認可能となる。その後、透過演出が終了し（表示領域 SG10 が非透過状態となり）、当該表示領域 SG10 の奥（遊技者から見て）にある役物が視認不可能となり、再度第 1 装飾図柄の変動表示が視認可能となる（表示される）。その後、ハズレの場合には、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄にて停止する（第 2 装飾図柄は所定のハズレ図柄（「345」）にて停止し、第 1 装飾図柄のハズレ図柄（「787」）とは相違し得る停止図柄の組み合わせとなっている）。また、大当りの場合には、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当り図柄にて停止する（第 1 装飾図柄の大当り図柄と第 2 装飾図柄の大当り図柄とは同様の停止図柄の組み合わせとなっている）。その後、特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中においても、第 2 装飾図柄は当該特別遊技の開始時と同様の大当り図柄にて停止表示され続けることとなる。尚、特別遊技実行中においても、透過演出を実行してもよく（表示領域 SG10 を透過状態にしてもよく）、例えば、特別遊技終了後に確率変動遊技状態となるか否かを報知する演出の実行直前に透過演出を実行し得るよう構成することで、遊技者は透過演出を視認することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する期待を高めることができる。尚、特別遊技実行中に透過演出を実行したとしても、第 2 装飾図柄及び保留数表示領域の表示は維持されているため（視認可能となっているため）、遊技の進行を妨げることはないよう構成されている。特別遊技中の装飾図柄の表示例としては、例えば、特別遊技中は、どの装飾図柄が 3 つ揃って大当りとなったのかを遊技者に報知するため、当該揃った図柄を 1 つだけ表示しておく（例えば、「777」で大当りとなったら、「7」を表示）よう構成し、透過演出の実行時には、当該揃った図柄の表示が視認不能となるため、遊技者に当該揃った図柄を認識可能とするために特別遊技中においても第 2 装飾図柄及び保留数表示領域の表示を維持するよう構成してもよい。

#### 【0178】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例 3 に係る遊技機においては、演出表示装置 SG の表示領域 SG10 が透過状態となり演出表示装置 SG 内の役物が視認可能となる透過演出を実行可能に構成し、当該透過演出の実行中に第 1 装飾図柄が非表示と

10

20

30

40

50

なっても第2装飾図柄表示装置における演出表示は実行されているため、遊技者は、第2装飾図柄表示装置における演出表示を視認することにより、装飾図柄の変動状況及び保留数を認識できることとなり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、第1主遊技始動口A10への入球に係る特別遊技終了後の遊技状態移行振分率と第2主遊技始動口B10への入球に係る特別遊技終了後の遊技状態移行振分率を相違させると共に、確率変動遊技状態であるか否かによって装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の表示属性を相違させ、遊技者に高利益である旨を示唆又は報知可能な図柄の種類数を相違させることにより、第1主遊技始動口A10へ遊技球を入球させて遊技を進行することとなる非確率変動遊技状態よりも、第2主遊技始動口B10へ遊技球を入球させて遊技を進行することとなる確率変動遊技状態の方が、特別遊技終了後に確率変動遊技状態への移行が略確定的（もしくは確定的）となる大当り図柄の表示属性の種類数が多くなり、現在の遊技状態が遊技者にとって高利益であるか否かを遊技者に対して適切に示唆又は報知可能に構成することができることとなる。

10

#### 【0179】

また、本実施形態からの変更例3においては、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄のいずれの変動であっても、現在の遊技状態や演出表示モード（背景演出、等）に対応した表示属性の装飾図柄を変動表示させ、且つ、第1主遊技図柄の変動に対応した装飾図柄と第2主遊技図柄の変動に対応した装飾図柄とは共通の表示（及び、表示属性）となる（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とで装飾図柄の表示属性や表示領域を差別化していない）よう構成している。

20

#### 【0180】

##### （第2実施形態）

ここで、本実施形態では、装飾図柄として、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2種類を設けて、図柄変動の結果を正確に認識できるよう構成されていたが、当該構成は先読み抽選を実行可能にした構成にも適用することができる。そこで、そのような構成の一例を第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

#### 【0181】

はじめに、図40は、第2実施形態における、図5でのステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ1322（第2）～ステップ1344（第2）であり、その目的は、先読み演出内容を決定する際に参照する情報である、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することであり、即ち、ステップ1308で、第1主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1322（第2）で、保留制御手段MJ30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1322（第2）でYesの場合、ステップ1324（第2）で、保留制御手段MJ30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1324（第2）でYesの場合、ステップ1326（第2）で、保留制御手段MJ30は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1328（第2）で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

30

40

#### 【0182】

次に、ステップ1330（第2）で、保留制御手段MJ30は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図41、図42の主遊技テーブル3を参照）、ステップ1332（第2）に移行する。また、ステップ1322（第2）又はステップ1324（第2）でNoの場合にも、ステップ1332（第2）に移行する。尚、第2実施形態においては、1つの変動態様グループには複数

50

種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。次に、ステップ1332（第2）で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1312に移行する。尚、第2実施形態のように図柄情報をサブ側に送信する場合、サブ側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。

10

**【0183】**

このように、第2実施形態においては、主遊技内容決定乱数（第1主遊技内容決定乱数又は第2主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを判定するよう構成されている。

**【0184】**

尚、保留が生じたタイミングにて、サブ側へ主遊技内容決定乱数情報、当否乱数区切り情報、変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ情報を送信するよう構成してもよいが、更に、サブ側に送信する情報はこれには限定されず、主遊技図柄の停止図柄に係る情報、大当りとなる主遊技図柄の利益態様に係る情報（停止予定の主遊技図柄に係る特別遊技のラウンド数、等）、保留入賞直後の保留数（第1主遊技側又は第2主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第1主遊技側と第2主遊技側との両方の保留数でもよい）に係る情報、等を送信し得るよう構成してもよい（当否乱数区切り情報とは、第1主遊技側（第2主遊技側）における夫々の遊技状態と、乱数値（又は乱数値範囲）と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であってもハズレ、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であっても当り、確率変動遊技状態であれば当りであるが非確率変動遊技状態であればハズレ、等のグループ分けを挙げることができる）。

20

**【0185】**

次に、ステップ1318で、第2主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1334（第2）で、保留制御手段MJ30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1334（第2）でYesの場合、ステップ1338（第2）で、保留制御手段MJ30は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1340（第2）で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生じた保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

30

**【0186】**

次に、ステップ1342（第2）で、保留制御手段MJ30は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図32、図33の主遊技テーブル3を参照）、ステップ1344（第2）に移行する。次に、ステップ1344（第2）で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド（第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

40

**【0187】**

他方、ステップ1334（第2）でNoの場合、ステップ1336（第2）で、保留制御手段MJ30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、

50

主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1336(第2)でYesの場合には、ステップ1344(第2)に移行する。他方、ステップ1336(第2)でNoの場合には、ステップ1338(第2)に移行する。

【0188】

尚、ステップ1308及びステップ1318で、第1主遊技内容決定乱数の記憶及び第2主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のRAMの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する(各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない)よう構成することが好適である(同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため)。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化(既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である)が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。尚、第2実施形態においては、保留の情報に係るサブメイン制御部SMへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第2主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第1主遊技に係る保留であるか第2主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部SMが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。また、サブメイン制御部SMへ送信する当否結果情報に係るコマンドの具体例は、「D000H:はずれ、D001H:低確ならはずれ、高確なら当り、D002H:低確、高確両方で当り」であり、サブメイン制御部SMへ送信する停止図柄情報に係るコマンドの具体例は、「D100H:16R確変当り、D101H:16R非確変当り、D102H:2R確変当り」であり、サブメイン制御部SMへ送信する変動態様乱数区切り情報に係るコマンドの具体例は、「D200H:区切り1、D201H:区切り2、D202H:区切り3」となっている。

【0189】

次に、図41及び図42(主遊技テーブル3)は、第2実施形態における、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta B)の一例である。本実施形態との相違点は、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報が設けられたことであり、即ち、第2実施形態においては、ある乱数値(又は乱数値範囲)に対して、変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されており、遊技状態及び当否抽選結果によって、変動態様グループの数(乱数が区切られている数)及び変動時間及び変動態様グループの乱数値範囲が相違(例えば、同じグループ1であっても乱数値の範囲が相違)し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することによって、これらの遊技状態に応じた変動態様グループがサブ側にて導出可能となるよう構成されている。即ち、保留の生起時と保留の消化時とで遊技状態が遷移した場合に、保留の生起時に予定されていた変動態様グループと保留の消化時に実行される変動態様グループとが相違し得ることとなる(例えば、保留の生起時には非時間短縮遊技状態であるため変動態様グループがグループ1となる予定であったが、保留の消化時には時間短縮遊技状態となったため実際の変動態様グループがグループ2となり得る)のであるが、すべての遊技状態に亘って共通の変動態様グループが割り当てられている変動態様乱数区切り情報に関しては、当該変動態様乱数区切り情報をサブ側で受信した時点で(その後の遊技状態遷移を考慮することなく)、いわゆる保留先読み演出を正常に実行することが可能となる。また、図32、図33の変動態様乱数区切り情報は、第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当りであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって、異なる変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技

10

20

30

40

50

側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当りであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかも含めた1つの変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成してもよい。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない(例えば、すべて5秒以上の変動時間となる)よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51t a Bの場合には第2主遊技保留数である。

10

【0190】

次に、図43は、第2実施形態における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2003(第2)であり、即ち、ステップ2002で、初期処理を実行した後、ステップ2003(第2)で、サブメイン制御部SMは、メイン側(主制御基板M側)から受信した情報に基づき、保留数(例えば、装図保留カウンタ値)を復元する。尚、実行中の演出や先読み演出に係る情報等は復元されず(また、保留の内容に係る情報もメイン側から再送されないため)、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。このように構成することで、後述する、背景演出が「天使ゾーン背景」である場合に電断が発生した場合には、サブ側で記憶している情報が失われてしまうため、当該電断の復帰後には、トリガ保留である旨の情報が残っておらず、背景演出は「天使ゾーン背景」からその他の背景演出(後述する、平地ステージ等の背景演出)に変更されることとなる。その結果、電断によって(例えば、電断や電断復帰時のノイズ等によって)メイン側で記憶されている保留情報とサブ側で記憶されている保留情報とに齟齬が生じた場合であっても、メイン側で低期待度の変動中である一方でサブ側では高期待度のゾーン演出を実行してしまう、といった事態を回避できることとなるのである。尚、電断の復帰後の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、電断の発生直前に記憶されていたトリガ保留である旨の情報を復元して、背景演出として「天使ゾーン背景」を維持し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中でも情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時(当該新たに発生した保留以外の保留に関しても)にメイン側から保留の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい(尚、本例では特に図示していないが、電断復帰時において、メイン側からは保留数に係る情報のみが送信される(保留の内容に係る情報が送信されない)よう構成されている。そのため、電断時に存在していた保留に係る情報は、電断復帰後には存在しないため、当該保留に対しては先読み演出を実行不能となるのである(尚、電断復帰時にメイン側から保留に係る情報を受信するよう構成し、当該保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよい)。尚、装飾図柄(第1装飾図柄及び第2装飾図柄)の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、メイン側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面(例えば、「準備中」等と表示する画面)が表示されることとなる)。尚、第2実施形態においては、背景演出として「天使ゾーン背景」を表示するよう背景演出を切り替えることを、「天使ゾーン」に移行する、と記載することがある。なお、電断復帰を、電源復帰、電源断からの復帰などと称することがある。

20

30

40

【0191】

次に、図44は、第2実施形態における図43のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2120(第2)~ステップ2128(第2)、ステップ2550(第2)、ステップ2600(第2)及びステップ2650(第2)であり、即ち、ステップ2104で、装図保留カウンタに1を加算した後、ステップ2120(第2)で、装図保留情報表示制御手段S

50

M 2 2 は、主制御基板 M 側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶する。次に、ステップ 2 1 2 2 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報 (特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等) を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ 2 1 2 0 (第 2) 又はステップ 2 1 2 2 (第 2) にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ 2 1 2 4 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該新たな保留は第 1 主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ 2 1 2 4 (第 2) で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 0 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する第 1 主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ 2 1 2 6 (第 2) に移行する。他方、ステップ 2 1 2 4 (第 2) で N o の場合、ステップ 2 6 0 0 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する第 2 主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ 2 1 2 6 (第 2) に移行する。

10

#### 【 0 1 9 2 】

次に、ステップ 2 1 2 6 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留はトリガ保留である旨の情報を有しているか否かを判定する (トリガ保留である旨の情報はステップ 2 5 7 6 又はステップ 2 6 2 2 にて付加される)。ステップ 2 1 2 6 (第 2) で Y e s の場合、ステップ 2 6 5 0 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ 2 1 1 8 に移行する。他方、ステップ 2 1 2 6 (第 2) で N o の場合も、ステップ 2 1 1 8 に移行する。

20

#### 【 0 1 9 3 】

他方、ステップ 2 1 1 2 で装図保留カウンタから 1 減算した後、ステップ 2 1 2 8 (第 2) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る保留情報 (特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報) を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトし、ステップ 2 1 1 6 に移行する。

#### 【 0 1 9 4 】

30

次に、図 4 5 は、図 4 4 におけるステップ 2 5 5 0 (第 2) のサブルーチンに係る、第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ 2 5 5 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内に第 2 主遊技保留 (第 1 主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留) が存在しないか否かを判定する。ステップ 2 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選 (第 1 主遊技入賞時先読み抽選、第 2 主遊技入賞時先読み抽選) に当選した保留である。ステップ 2 5 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ 2 5 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 2 に移行する。

40

#### 【 0 1 9 5 】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ 2 5 6 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 2 で Y e s

50

の場合、ステップ2564で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、1/3）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2574に移行する。他方、ステップ2562でNoの場合、ステップ2568で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ3であるか否かを判定する。このように、第2実施形態においては、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様グループを考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成している。尚、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様乱数区切り情報を考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成してもよい。ステップ2568でYesの場合、ステップ2570で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、1/10）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2574に移行する。他方、ステップ2568でNoの場合もステップ2574に移行する。

10

## 【0196】

次に、ステップ2574で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2574でYesの場合、ステップ2576で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理{ステップ2126（第2）の処理}に移行する。

## 【0197】

20

他方、ステップ2552でNoの場合（保留内に第2主遊技保留が存在している場合）、ステップ2578で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理{ステップ2126（第2）の処理}に移行する。尚、ステップ2554、ステップ2558、ステップ2560、又はステップ2574でNoの場合にも、次の処理{ステップ2126（第2）の処理}に移行する。尚、ステップ2578の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、第2実施形態のような第2主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第2主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

30

## 【0198】

次に、図46は、図44におけるステップ2600（第2）のサブルーチンに係る、第2主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ2602で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2606でYesの場合、ステップ2608に移行する。

40

## 【0199】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2608で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、

50

当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2608でYesの場合、ステップ2610で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（大当たり保留に対する第1主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、 $1/5$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2608でNoの場合、ステップ2612で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループCであるか否かを判定する。ステップ2612でYesの場合、ステップ2616で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（ハズレ保留に対する第1主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、 $1/15$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2612でNoの場合もステップ2620に移行する。

10

#### 【0200】

次に、ステップ2620で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ2126（第2）の処理）に移行する。尚、ステップ2602、ステップ2604、ステップ2606又はステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2126（第2）の処理）に移行する。

20

#### 【0201】

このように、第2実施形態においては、新たな保留が大当たりとなる場合及びハズレとなる場合のいずれにおいても、第2主遊技側の保留に対する先読み抽選よりも第1主遊技側の保留に対する先読み抽選の方が当選し易くなっている（第1主遊技保留が大当たりとなる保留である場合の先読み抽選当選率 =  $1/3$  > 第2主遊技保留が大当たりとなる保留である場合の先読み抽選当選率 =  $1/5$ 、第1主遊技保留がハズレとなる保留である場合の先読み抽選当選率 =  $1/10$  > 第2主遊技保留が大当たりとなる保留である場合の先読み抽選当選率 =  $1/15$ ）。このように構成することで、先読み演出としての「特殊図柄」の出現率においても、第2主遊技側に係る「特殊図柄」よりも第1主遊技側に係る「特殊図柄」の方が出現し易くなっている。

30

#### 【0202】

次に、図47は、図44におけるステップ2650（第2）のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2652で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、トリガ保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2654で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）を参照して決定し、次の処理（ステップ2118の処理）に移行する。他方、ステップ2652でNoの場合、ステップ2656で、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定し、次の処理（ステップ2118の処理）に移行する。

40

#### 【0203】

ここで、同図下段の2つのテーブルは、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）と保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）である。第2実施形態においては、保留変化演出実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル（大当たり時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の4つであり、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の3つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）参照時においては赤色が最も選択され易く、他方、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）参照時においては青色が最も選択され易くなっており、保留変化演出が発生した際の保留の表示態様毎の大当たり期待度（

50



保留に係る図柄変動にて大当たりとなる期待度)は、虹色が大当たり時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、保留の表示色によって大当たりとなる期待度を示唆し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、大当たりとなった場合における(又は、大当たりとなる期待度と併せて)、特別遊技実行後の遊技状態を示唆し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、特に、確率変動遊技状態中において、保留の表示色によって、その保留にて大当たりとなった場合の、特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行する期待度を示唆する(例えば、保留表示色が赤色であれば確変期待度大、青色であれば確変期待度小、等)よう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態が継続するか終了するかを煽る、効果的な演出を実行することが可能である。

10

#### 【0204】

このように、第2実施形態においては、保留変化演出の実行時には、複数種類の保留の表示態様から選択された表示態様によって大当たり期待度が相違し得るよう構成されている。また、先読み演出の実行中(先読み抽選に当選したタイミングからトリガ保留に係る主遊技図柄の変動終了まで)に複数回の保留変化演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成し、例えば、先読み演出の実行中に保留変化演出が2回実行される場合において、1回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様が青色であった場合には、2回目の保留変化演出で変化する保留の表示態様は緑色又は赤色となるようにする、即ち、保留変化演出が実行されるたびに大当たり期待度の高い保留の表示態様へと変化(ランクアップ)していくよう構成することが望ましい(遊技者の期待感を損なわないため)。また、保留表示変化に係る演出はこれには限定されず、結果的に保留表示変化を伴わない演出態様を設けてよく、例えば、変動開始時(又は、保留消化時)に保留が震えるような演出が起こり、そのまま保留表示が変化しない演出態様(所謂、ガセパターン)と、その後保留表示変化が実行される演出態様とを設けてもよい。

20

#### 【0205】

次に、図48は、第2実施形態における、図43でのステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2206(第2)及びステップ2250(第2)についてであり、その目的は、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止時を含む)、特に、前述した「特殊図柄」(即ち、大当たりを意味しないものの、その後においては大当たりが発生し得る旨を予告する図柄)を決定するためのファクタを変更することにある。即ち、ステップ2204で、図柄内容決定許可フラグをオンにした後、ステップ2206(第2)で、装図表示内容決定手段SM21n(及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n)は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報(主遊技図柄に係る変動態様)と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、第1装飾図柄の変動態様{例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等}を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b(及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b)に一時記憶し、ステップ2208に移行する。

30

40

#### 【0206】

また、ステップ2216で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ2250(第2)で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ2218に移行する。即ち、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止時を含む)は、後述する、予告演出・装図停止図柄決定処理にて決定されることとなる。

#### 【0207】

次に、図49は、図48におけるステップ2250(第2)のサブルーチンに係る、予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、予

50

告演出表示制御手段 S M 2 4 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該変動はトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 4 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 6 0 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する。ここで、「特殊予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ 2 2 6 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ 2 2 1 8 の処理）に移行する。ここで、ステップ 2 2 6 2 においては、第 1 装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）として、前述した「特殊図柄」が選択されないよう構成しておくことが望ましく、その理由としては、後述する「天使ゾーン背景」にある場合（即ち、大当たり期待度の高い保留の存在を既に報知している状態）では、前述した「特殊図柄」（即ち、大当たりを意味しないものの、その後においては当たりが発生し得る旨を予告する図柄）を停止表示させてしまうと、類似した情報の二重報知となってしまうことで遊技者にとって不可解な演出となってしまう恐れがあるためである。

10

#### 【 0 2 0 8 】

他方、ステップ 2 2 5 2 で N o の場合、ステップ 2 2 5 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ 2 2 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 8 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、天使ゾーン突入中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 2 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 8 で N o の場合、ステップ 2 2 6 0 に移行する。

20

#### 【 0 2 0 9 】

次に、ステップ 2 2 6 4 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。ここで、「通常予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」以外である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ 2 2 6 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 6 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の中列の停止図柄を「特殊図柄」に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を決定し（左列と右列とは異なる図柄が仮停止することとなる）、次の処理（ステップ 2 2 1 8 の処理）に移行する。

30

#### 【 0 2 1 0 】

他方、ステップ 2 2 5 6 で N o の場合、ステップ 2 2 7 0 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、当該変動の変動態様グループはグループ 3 であるか否かを判定する { 本処理によって、グループ 3 ではない変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象外となると共に、先読み抽選（入賞時先読み抽選）に当選しなかった（トリガ保留にならなかった）グループ 3 の保留に係る変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象となる }。ステップ 2 2 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 2 7 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、当該変動は擬似連続変動（擬似変動が少なくとも 1 回実行される変動であり、本例では、図 2 1 及び図 2 2 で例示した、A 1、A 2、B 2 等の演出）が実行される変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 7 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 7 4 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、所定確率（本例では、1 / 1 0）で当選する天使ゾーン移行抽選（変動中に背景演出を天使ゾーン背景に変更するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ 2 2 7 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、当該天使ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 2 7 6 で Y e s の場合、ステップ 2 2 7 8 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「通常予告演出候補 特殊図柄仮停止タイミング以降は特殊予告演出候補」から決定する（例えば、図 2 1 の A 1、A 2 の場合、変

40

50

動開始時から14秒までは、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定し、1回目の中列仮停止タイミングとなる変動開始から14秒以降は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する。次に、ステップ2280で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の1回目（擬似連続変動における1回目）の中列の仮停止図柄を「特殊図柄」（背景演出が天使ゾーンに変更されることを遊技者に報知する装飾図柄）に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を同一図柄（リーチの場合と同一の停止態様）にして決定し、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。尚、仮停止図柄とは、擬似連続変動における擬似変動の仮停止図柄であり、以降、擬似連図柄と呼ぶことがある。

#### 【0211】

他方、ステップ2270、ステップ2272又はステップ2276でNoの場合、ステップ2282で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。次に、ステップ2284で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。

#### 【0212】

尚、第2実施形態においては、ステップ2274にて、天使ゾーン移行抽選を実行して、当該変動天使ゾーン移行の可否（変動途中の擬似連図柄を「特殊図柄」とし、且つ、当該特種図柄の仮停止を契機として天使ゾーンに移行するか否か）を決定するよう構成したが、これには限定されず、1回目の擬似連図柄（1回目の中列仮停止図柄）と予告演出の組み合わせ候補を複数設けて、擬似連続変動時においては、当該組み合わせ候補の中から、擬似連図柄と予告演出の組み合わせを決定するよう構成してもよい。具体的には、前記組み合わせ候補として、「擬似連図柄A、予告演出1」、「擬似連図柄A、予告演出2」、「擬似連図柄A、予告演出3」、「擬似連図柄A、予告演出4」、「特殊図柄、予告演出1」及び「特殊図柄、予告演出2」の6つの組み合わせ候補を設け、当該候補の中から抽選にて擬似連図柄と予告演出の組み合わせ決定し、擬似連図柄が「特殊図柄」となる擬似連図柄と予告演出の組み合わせが選択された場合に、変動途中で天使ゾーンに移行するよう構成してもよい。尚、当該擬似連図柄と予告演出の組み合わせの決定方法は、擬似連続変動時のみには限定されず、その他の変動態様の場合にも、当該決定方法を用いてよい。また、前記組み合わせは、擬似連図柄と予告演出だけには限定されず、背景演出やサウンド態様等を含めてもよい。

#### 【0213】

また、予告演出の決定方法として、はじめに予告演出のうちの基本的な予告演出（実行されている背景演出に拘らず実行可能な予告演出、変動における前半にて実行する演出、等）を決定した後、当該決定した基本的な予告演出に基づいて、背景演出等の予告演出ではない演出を決定し、当該決定された演出（予告演出、背景演出、等）を実行し、その後、当該決定した基本的な予告演出と当該決定した背景演出等の予告演出ではない演出とに基づいて、予告演出のうちの決定していない演出を決定するよう構成してもよい（当該決定方法を複数回繰り返し、当該変動にて実行される予告演出のすべてを決定するよう構成してもよい）。このように構成することで、当該変動にて実行される予告演出を複数のタイミングで決定することができ、当該変動にて実行されるすべての予告演出を1つのタイミングで決定することによって生じる、演出の不具合等を軽減することができることとなる。尚、本例においては、（1）「確定停止」：確定停止は仮停止をした後に実行され、当該確定停止した図柄組合せが大当たり（同一図柄の3つ揃い）であれば特別遊技に移行し、ハズレ（同一図柄の3つ揃いではない）であれば特別遊技に移行しない、（2）「仮停止」：仮停止は確定停止よりも前に実行され（例えば、揺れ変動）、1回の図柄変動における変動途中で仮停止した後に再変動することで擬似変動が実行され得る、（3）先読み演出実行時に「特殊図柄」が表示される場合には、当該「特殊図柄」は確定停止として表示されるだけでなく、確定停止前の仮停止としても表示され得るよう構成されている。また、本例においては、確定停止と最終停止は同義であり、「停止」とは、確定停止と仮停

10

20

30

40

50

止のどちらにも用いているが、主遊技図柄の変動における停止図柄とは確定停止図柄に用いており、装飾図柄の変動における停止図柄とは仮停止図柄と確定停止図柄のどちらにも用いている（装飾図柄の停止図柄が「７７７」となる、等と記載した場合には停止図柄＝確定停止図柄となっている）。

#### 【０２１４】

ここで、同図下段は予告演出・装図停止図柄表示の一例を示すイメージ図である。同イメージ図上段に示されるように、本例では、当該変動において天使ゾーンへ移行する場合、背景演出として、通常背景演出（天使ゾーン背景演出ではない背景演出の一例）が実行されている状況下、１回目の中列仮停止図柄として「特殊図柄」が停止する。また、当該「特殊図柄」の仮停止を契機として、背景演出として天使ゾーン背景演出が実行され、その後、最終停止図柄が停止する。尚、本例においては、大当たりとなる場合を例示しているが、ハズレとなる場合も同様に背景演出が切り替わるよう構成されている（この場合の「特殊図柄」の仮停止については、左右の装飾図柄はバラケ目（異なる図柄）となる場合もあるが、ならない（同一の図柄となる）場合もある（＝リーチ後に「特殊図柄」が仮停止する場合もある））。

10

#### 【０２１５】

また、同イメージ図中段に示されるように、本例では、天使ゾーンへの移行を伴わないその他の擬似連続変動が行われる場合（天使ゾーン移行抽選に非当選の場合）、背景演出として通常背景演出が実行されている状況下、１回目の中列仮停止図柄として「擬似連図柄Ａ」（「特殊図柄」とは異なる、擬似連続変動が実行されていることを遊技者に報知する仮停止図柄）が仮停止する。次に、「擬似連図柄Ａ」が仮停止した後も、背景演出は通常背景演出が実行され、その後、最終停止図柄が停止する。

20

#### 【０２１６】

また、同イメージ図下段に示されるように、本例では、背景演出として通常背景演出が実行されている状況下、装飾図柄の変動中において、入賞時先読み抽選に当選した場合、当該変動停止時には停止図柄としてハズレ図柄（バラケ目）が停止する。その後、次変動が開始され、当該変動の停止図柄として「特殊図柄」が停止する（即ち、当該変動は、先読み天使ゾーン突入前変動である）。次に、「特殊図柄」が停止したことを契機として、次変動から、背景演出として天使ゾーン背景演出が実行される（即ち、当該次変動が、先読みゾーン中の１変動目である）。尚、本例においては、トリガ保留より前に消化予定の保留に係る図柄変動において特殊図柄が停止表示（仮停止表示）される場合には、確定停止（前の仮停止）以外では仮停止しない（擬似変動の停止図柄として仮停止した後に再変動する場合には用いられない）ように構成されている。即ち、トリガ保留より前に消化予定の保留に係る図柄変動においては、「特殊図柄が仮停止 擬似変動が実行され、且つ、当該図柄変動がハズレとなったタイミング」からトリガ保留に係る図柄変動まで天使ゾーン背景が表示されることは実行され得ない。このように、第２実施形態においては、「特殊図柄」の停止（又は、仮停止）を契機として、天使ゾーン背景演出を実行するよう構成することで、遊技者は当該「特殊図柄」の停止（又は、仮停止）を視認することで、天使ゾーンに移行することを認識することができると共に、変動停止時（確定表示に係る停止時）だけでなく、変動途中の仮停止時にも「特殊図柄」の停止（又は、仮停止）への期待感を持つことができることとなる。

30

40

#### 【０２１７】

尚、図示されているように、擬似連続変動時の仮停止図柄として「特殊図柄」が停止する場合には、左列と右列とが同一の数字が停止（仮停止）する（リーチ時の停止態様と同一）一方、先読み抽選当選後の次変動の最終停止図柄として「特殊図柄」が停止する場合には、左列と右列とで異なる数字（バラケ目）が停止するよう構成されている。

#### 【０２１８】

次に、図５０は、第２実施形態における、図４３でのステップ２５００のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２５０６（第２）であり、即ち、ステップ２５０４で、背景演出として「天使ゾーン背景

50

」をセットした後、ステップ2506（第2）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）（又は、保留に係る変動）{「天使ゾーン」の移行契機となった変動（又は、保留に係る変動）とは、トリガ保留に係る変動、又は、当該変動天使ゾーン移行変動である}が終了したか否かを判定する。ステップ2506（第2）でYesの場合にはステップ2508に移行し、Noの場合にはステップ2520に移行する。

#### 【0219】

以上のように構成することで、第2実施形態に係る遊技機においては、装飾図柄として第1装飾図柄と第2装飾図柄とを有し、且つ、いわゆる保留先読み演出を実行可能に構成されており、第1装飾図柄として「特殊図柄」が停止表示された場合には、特別遊技への移行期待度が高まる旨を示す背景変化演出が実行されるよう構成されている。そして、保留先読み演出のトリガとなる保留（トリガ保留）より前の消化順となる保留に関しては、その保留消化時における第1装飾図柄の図柄変動時において確定停止図柄として「特殊図柄」が停止表示され得るので、この場合の「特殊図柄」が停止表示される意味合いは、「図柄変動が終了した」且つ「特別遊技への移行期待度が高まった」となる。他方、トリガ保留に関しては、その保留消化時における第1装飾図柄の図柄変動時において仮停止図柄として「特殊図柄」が停止表示され得るので、この場合の「特殊図柄」が停止表示される意味合いは、「図柄変動が再変動する」且つ「特別遊技への移行期待度が高まった」となる。このように、第2実施形態に係る遊技機においては、同一種類の「特殊図柄」でありながら、その停止表示されたタイミング（又は、状況）によって、異なる意味合いを有するという斬新な演出手法を創出することができることとなる。

#### 【0220】

尚、第2実施形態においては、トリガ保留より前の消化順となる保留に関して、その保留消化時における第1装飾図柄の図柄変動時において確定停止図柄として「特殊図柄」が停止表示される場合と、トリガ保留に関して、その保留消化時における第1装飾図柄の図柄変動時において仮停止図柄として「特殊図柄」が停止表示される場合とで、同一種類の「特殊図柄」となるよう構成されているが、これには限定されず、前者の場合の「特殊図柄」を「特殊図柄A」とし、後者の場合の「特殊図柄」を「特殊図柄B」としてもよい。このように構成することで、両者における「特殊図柄」が停止表示される意味合いを、遊技者に対して明確に伝達することができる。また、前者の場合における「特殊図柄」が表示される確率は、後者の場合における「特殊図柄」が表示される確率よりも低くなるよう構成してもよい。

#### 【0221】

また、本例においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の図柄列は3列、有効ラインは1ラインとしたが、これらを変更しても問題なく、例えば、（1）「特殊図柄」が停止したことを契機として、図柄列及び／又は有効ラインが増加する（例えば、有効ラインが9ラインとなる）（2）「特殊図柄」が停止したことを契機として、図柄列及び／又は有効ラインが減少する（例えば、図柄列が2列となり、一方の図柄が停止することでリーチ状態となる、更には、図柄列が1列となり＝当りであることを略確定的（もしくは確定的）に報知し、あとは遊技者に付される利益率の違いを停止表示される図柄の種類で報知する）よう構成してもよい。

#### 【0222】

（第2実施形態からの変更例1）

ここで、第2実施形態では、「特殊図柄」が停止表示されたタイミング（又は、状況）によって、「特殊図柄」が異なる意味合いを有する演出手法としたが、いわゆる保留先読み演出と「特殊図柄」との連動性をより高めることで、更に斬新な演出手法を創出することが可能である。そこで、そのような構成の一例を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

#### 【0223】

はじめに、図 5 1 は、第 2 実施形態から変更例 1 における、図 4 3 でのステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 2 2 0 (第 2 変 1) ~ ステップ 2 2 2 4 (第 2 変 1) であり、その目的は、保留先読み演出によって表示態様の変化した保留に関して、その保留消化時における演出内容は、当該変化した表示態様と紐づけるよう構成することにある。即ち、ステップ 2 2 1 6 で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ 2 2 2 0 (第 2 変 1) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該変動に係る保留表示態様は専用演出表示態様 (他の保留表示態様とは異なる特定の保留表示態様であり、本例では、赤色) であるか否かを判定する。ステップ 2 2 2 0 (第 2 変 1) で Y e s の場合、ステップ 2 2 2 2 (第 2 変 1) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「専用予告演出候補」から決定する。ここで、「専用予告演出候補」とは、特定の保留表示態様である専用演出表示態様 (本例では、赤色) の保留に係る変動においてのみ選択される演出候補であり、例えば、当該変動時には、特定の敵キャラとのバトル演出が実行されるよう構成することを挙げることができる。尚、「専用予告演出候補」に係る図柄変動は、その他の予告演出候補と比較して、大当り期待度が相対的に高くなるよう構成することが望ましい。次に、ステップ 2 2 2 3 (第 2 変 1) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 2 4 (第 2 変 1) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄 (仮停止図柄) を決定し、ステップ 2 2 1 8 に移行する。尚、ステップ 2 2 2 0 (第 2 変 1) で N o の場合には、ステップ 2 2 5 0 (第 2) に移行する。ここで、第 1 装飾図柄の停止図柄 (仮停止図柄) として「特殊図柄」が選択され易くなるよう構成しておけば、保留表示態様が専用演出表示態様であることと、第 1 装飾図柄の停止図柄 (仮停止図柄) として「特殊図柄」が選択され易くなることとの連動性をより高めることができる。

#### 【 0 2 2 4 】

以上のように構成することで、第 2 実施形態からの変更例 1 に係る遊技機においては、予告演出候補として、特定の保留表示態様である専用演出表示態様 (本例では、赤色) の保留に係る変動においてのみ選択される演出候補である「専用予告演出候補」が選択され得るよう構成することで、先読み抽選の当選に基づく保留変化演出 (保留表示態様が変化演出) の実行時において、特定の保留表示態様に变化した場合にのみ実行される予告演出を設けることができ、当該演出が実行された場合の大当り期待度を高くすることで、遊技者は保留変化した場合の保留の表示色 (保留変化実行態様) に注目することとなり遊技の興趣性が高まることとなる。また、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、トリガ保留に係る図柄変動にて実行される演出が、当該トリガ保留の生起時に決定されるわけではなく、当該トリガ保留の消化時に決定されるよう構成されており、そのように構成することで、「トリガ保留が生起する 保留表示態様が決定し、当該表示態様にて表示される トリガ保留が消化される トリガ保留に係る保留表示態様に基づいてトリガ保留に係る図柄変動にて実行される演出が決定される」よう構成することができる。尚、後述する保留消化伝達画像に係る構成は、第 2 実施形態からの変更例 1 に適用しても何ら問題ない。

#### 【 0 2 2 5 】

尚、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、いわゆる保留先読み演出として保留変化演出が実行され、保留表示態様が専用演出表示態様 (本例では、赤色) となった場合に、予告演出内容を「専用予告演出候補」から選択するよう構成したが、第 1 装飾図柄の停止図柄 (仮停止図柄) として「特殊図柄」が停止したタイミングにて保留変化演出が実行されるという、保留変化演出と「特殊図柄」の停止とを更に紐づけるような構成としてもよく、例えば、「特殊図柄」として、「特殊図柄 A」と「特殊図柄 B」とを設け、「特殊図柄 A」が停止した場合には、保留変化演出として赤色以外の保留表示態様に变化する一方、「特殊図柄 B」が停止した場合には、保留変化演出として赤色の保留表示態様に变化するよう構成してもよい。そのように構成することにより、いわゆる保留先読み演出と「特

10

20

30

40

50

殊図柄」との連動性をより高めることができる。

【 0 2 2 6 】

( 第 2 実施形態からの変更例 2 )

ここで、第 2 実施形態では、いわゆる保留先読み演出と「特殊図柄」との連動性をより高めるよう構成されているのであるが、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とで、この連動性の強弱を異ならせても良く、そのような構成の一例を第 2 実施形態からの変更例 2 とし、以下、第 2 実施形態から変更点についてのみ、詳述する。

【 0 2 2 7 】

はじめに、図 5 2 は、第 2 実施形態から変更例 2 における、図 4 3 でのステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 2 2 6 ( 第 2 )、ステップ 2 2 5 0 ( 1 ) ( 第 2 変 2 ) 及びステップ 2 2 5 0 ( 2 ) ( 第 2 変 2 ) であり、その目的は、第 1 主遊技側の図柄変動であるか、第 2 主遊技側の図柄変動であるかに応じて、「特殊図柄」の選択率を変更するよう制御することにある。即ち、ステップ 2 2 1 6 で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ 2 2 2 6 ( 第 2 変 2 ) で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該図柄変動は第 1 主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 2 6 ( 第 2 変 2 ) で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 0 ( 1 ) ( 第 2 変 2 ) で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する、第 1 主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ 2 2 1 8 に移行する。他方、ステップ 2 2 2 6 ( 第 2 変 2 ) で N o の場合、ステップ 2 2 5 0 ( 2 ) ( 第 2 変 2 ) で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する、第 2 主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ 2 2 1 8 に移行する。

【 0 2 2 8 】

次に、図 5 3 は、第 2 実施形態から変更例 2 における、図 5 2 でのステップ 2 2 5 0 ( 1 ) ( 第 2 変 2 ) のサブルーチンに係る、第 1 主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの処理は、ステップ 2 2 5 0 ( 第 2 ) の予告演出・装図停止図柄決定処理と同一の処理であるため、説明は割愛する。尚、本処理は、第 2 実施形態においては、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とで同一の処理を実行していたものを、第 2 実施形態からの変更例 2 においては、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とで別々の処理を実行することを趣旨としている。

【 0 2 2 9 】

次に、図 5 4 は、第 2 実施形態から変更例 2 における、図 5 2 でのステップ 2 2 5 0 ( 2 ) ( 第 2 変 2 ) のサブルーチンに係る、第 2 主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの処理は、ステップ 2 2 5 0 ( 第 2 ) の予告演出・装図停止図柄決定処理と類似しているため、当該処理との相違点についてのみ詳述する。ステップ 2 2 5 0 ( 第 2 ) の予告演出・装図停止図柄決定処理との相違点は、ステップ 2 2 8 6 ( 第 2 変 2 ) 及びステップ 2 2 8 8 ( 第 2 変 2 ) であり、即ち、ステップ 2 2 5 6 で、保留内にトリガ保留が存在しなかった場合に、ステップ 2 2 8 6 ( 第 2 変 2 ) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該変動はグループ C に係る変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 8 6 ( 第 2 変 2 ) で Y e s の場合、ステップ 2 2 7 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該変動は擬似連続変動が実行される変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 7 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 8 8 ( 第 2 変 2 ) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、所定確率 ( ステップ 2 2 7 4 にて実行される第 1 主遊技側の天使ゾーン移行抽選当選率である  $1 / 10$  よりも低確率であり、本例では、 $1 / 30$  ) で当選する天使ゾーン移行抽選を実行し、ステップ 2 2 7 6 に移行する。尚、ステップ 2 2 8 6 ( 第 2 変 2 ) で N o の場合には、ステップ 2 2 8 2 に移行する。

【 0 2 3 0 】

以上のように構成することで、第 2 実施形態からの変更例 2 に係る遊技機においては、第 1 主遊技側の図柄変動と第 2 主遊技側の図柄変動とで天使ゾーン移行抽選 ( 擬似連続変

10

20

30

40

50

動にて「特殊図柄」が仮停止し、背景演出として天使ゾーン背景が表示されるか否かの抽選)の当選確率を相違させるよう構成することで、第1主遊技側の図柄変動であるか、第2主遊技側の図柄変動であるかに応じて、第1装飾図柄における「特殊図柄」の選択率を変更することが可能となり、以て、第1主遊技側の図柄変動に伴う演出傾向と第2主遊技側の図柄変動に伴う演出傾向とを異ならせて演出の幅を広げ演出上の興趣性を高めることができることとなる。

#### 【0231】

尚、第2実施形態からの変更例2においては、非時間短縮遊技状態にて、第2主遊技保留はトリガ保留となり得ないよう構成されているため、非時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留を対象とした保留先読み演出が実行されない。よって、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留先読み演出に係る「特殊図柄」の出現率と、第2主遊技側の保留先読み演出に係る「特殊図柄」の出現率とを比較しても、当該出現率は相違する(第1主遊技側の方が高い)こととなる。更には、前述したように、擬似連続変動にて「特殊図柄」を仮停止させるための抽選確率が、第1主遊技側の図柄変動であるか、第2主遊技側の図柄変動であるかに応じて異なり(第1主遊技側の図柄変動に応じた方が高確率で「特殊図柄」が仮停止し)、トリガ保留の生起し易さについても第1主遊技側の保留であるか、第2主遊技側の保留であるかに応じて異なる(第1主遊技側の保留の方がトリガ保留となり易い)ため、トリガ保留が生起するトリガ保留より前に消化される保留の保留消化時において「特殊図柄」が確定表示される(いわゆる保留先読み演出が実行される)トリガ保留の保留消化時において「特殊図柄」が仮停止する(いわゆる擬似連続変動が実行される)、との一連の演出の流れが発生する確率も、第1主遊技側の方が第2主遊技側よりも高確率となるよう構成することも可能である。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技図柄に係る図柄変動における擬似連続変動にて「特殊図柄」が仮停止する図柄変動の出現率と第2主遊技図柄に係る図柄変動における擬似連続変動にて「特殊図柄」が仮停止する図柄変動の出現率との差分と、第1主遊技図柄に係る図柄変動における先読み演出としての「特殊図柄」の出現率と第2主遊技図柄に係る図柄変動における先読み演出としての「特殊図柄」の出現率との差分とを比較した場合、擬似連続変動に係る差分(前者の差分)の方が小さくなっている。

#### 【0232】

また、本例においては、(1)第1主遊技側と第2主遊技側とで、「特殊図柄」の選択確率(出現率)を同一にしてもよい、(2)大当たりとなる保留が第2主遊技保留に存在している場合に、先読み演出に係る「特殊図柄」が第2主遊技図柄の変動では出現しない、(3)大当たりとなる保留が第1主遊技保留に存在している場合に、先読み演出に係る「特殊図柄」が第1主遊技図柄の変動では出現し得る、(4)第2主遊技図柄の大当たりとなる変動の場合に擬似連続変動に係る「特殊図柄」が出現しない又はし難い、(5)第1主遊技図柄の大当たりとなる変動の場合に擬似連続変動に係る「特殊図柄」が出現する又はし易い、よう構成してもよい。また、第2実施形態からの変更例2において「特殊図柄」は先読み演出時でも擬似連続変動時でも出現し得るよう構成されているが、「特殊図柄A」を先読み演出時にのみ出現し得る「特殊図柄」、「特殊図柄B」を擬似連続変動時にのみ出現し得る「特殊図柄」とし、「特殊図柄A」と「特殊図柄B」との出現率を比較して、第2主遊技図柄の変動では「特殊図柄A」は出現しない、第2主遊技図柄の変動では「特殊図柄B」は出現率が低い、等のように構成してもよい。

#### 【0233】

(第2実施形態からの変更例3)

ここで、第2実施形態では、いわゆる保留先読み演出として、背景変化演出と保留変化演出とを実行可能に構成したが、当該保留先読み演出の実行態様を変更することにより新たな遊技性を創出することが可能である。そこで、そのような構成の一例を第2実施形態からの変更例3とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

#### 【0234】

はじめに、図55は、第2実施形態から変更例3における、副制御基板S側(特に、サ



ブメイン制御部 S M 側) のメインフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 7 0 0 ( 第 2 変 3 ) 及びステップ 2 7 5 0 ( 第 2 変 3 ) であり、即ち、ステップ 2 2 0 0 で、装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ 2 7 0 0 ( 第 2 変 3 ) で、副制御基板 S は、後述する、保留表示態様変化制御処理を実行する。次に、ステップ 2 7 5 0 ( 第 2 変 3 ) で、副制御基板 S は、後述する、保留消化伝達画像表示制御処理を実行し、ステップ 2 3 0 0 に移行する。

#### 【 0 2 3 5 】

次に、図 5 6 は、第 2 実施形態から変更例 3 における、図 5 5 のステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 1 3 0 ( 第 2 変 3 ) であり、その目的は、ある保留の消化時において、当該ある保留が消化中 ( 図柄変動中 ) である旨を報知するための画像を表示可能に構成することである。即ち、ステップ 2 1 1 2 で、装図保留カウンタ値から 1 を減算した後、ステップ 2 1 3 0 ( 第 2 変 3 ) で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る保留情報 ( 特に、表示態様及び変動態様グループ情報 ) を、「保留消化伝達画像情報」 { 当該開始する変動に係る、消化される保留の保留表示を、当該開始する変動中 ( 当該開始する変動が開始して、当該保留が消化された後 ) も継続して表示する「保留消化伝達画像」に係る情報 } として、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b に一時記憶 ( 上書きして記憶 ) し、ステップ 2 1 2 8 ( 第 2 ) に移行する。尚、第 2 実施形態からの変更例 3 においては、第 2 主遊技入賞時先読み判定処理は削除されている ( 先読み抽選は第 1 主遊技側でのみ実行される ) 。

#### 【 0 2 3 6 】

次に、図 5 7 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 5 6 のステップ 2 5 5 0 ( 第 2 変 3 ) のサブルーチンに係る、第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。ここで、本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則条件に係る処理においては、まず、ステップ 2 5 8 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留が第 2 主遊技保留 ( 第 1 主遊技保留より優先して消化される保留 ) でないか否かを判定する。ステップ 2 5 8 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 8 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 5 8 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 8 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留以前の保留の変動態様グループがグループ 1 となる保留のみである ( 当該新たな保留以前に大当たりとなる保留や、長時間の変動時間となり得る保留や、トリガ保留が存在しない ) か否かを判定する。ステップ 2 5 8 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 8 6 に移行する。

#### 【 0 2 3 7 】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ 2 5 8 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留の変動態様グループがグループ 3 であるか否かを判定する { 変動態様グループがグループ 3 である保留に係る変動は、変動開始時の保留数が多い場合 ( 例えば、保留数が 2 個又は 3 個 ) であっても、相対的に長時間の変動時間となる } 。ステップ 2 5 8 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 8 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率 ( 例えば、当該保留が大当たり保留の場合、 $2/3$ 、ハズレ保留の場合、 $1/8$  の確率 ) で当選する入賞時先読み抽選を実行する。次に、ステップ 2 5 9 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 5 9 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 9 1 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に、「トリガ保留」である旨の情報を付加すると共に、保留表示態様を「黄ザコ保留」に決定して、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b の保留情報一時記憶領域に記憶する。ここで、トリガ保留とは、当該入賞時先読み抽選に当選した保留であり、保留の表示態様が通常保留とは異なる表

示態様とし得る保留のことである。次に、ステップ 2 5 9 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留（トリガ保留）の当否及び、現時点での保留数に基づき、当該トリガ保留が消化されるまでの保留変更プラン（例えば、次変動開始時に緑ザコ保留、次々変動開始時に赤ザコ保留に変更、等の演出の実行プラン）を決定して、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b の保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ 2 1 1 8 の処理）に移行する。

#### 【 0 2 3 8 】

他方、ステップ 2 5 8 0 で N o の場合（当該新たな保留が第 2 主遊技保留である場合）、ステップ 2 5 9 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内に一時記憶されている第 1 主遊技保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除すると共に（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に変更して、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b の保留情報一時記憶領域に記憶し、ステップ 2 5 9 4 に移行する。尚、ステップ 2 5 8 2、ステップ 2 5 8 4、ステップ 2 5 8 6 又は 2 5 9 0 で N o の場合も、ステップ 2 5 9 4 に移行する。

#### 【 0 2 3 9 】

次に、ステップ 2 5 9 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留の保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に決定して、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b の保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ 2 1 1 8 の処理）に移行する。ここで、ステップ 2 5 9 6 及びステップ 2 5 9 4 の処理は、第 2 主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本例のような第 2 主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第 2 主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出（例えば、保留変更プランに基づく保留表示態様変化演出）が正常に実行されない事態を回避するための構成である。

#### 【 0 2 4 0 】

次に、図 5 8 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 5 5 のステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 2 0 8（第 2 変 3）、ステップ 2 2 2 2（第 2 変 3）～ステップ 2 2 2 6（第 2 変 3）及びステップ 2 2 2 8（第 2 変 3）であり、即ち、ステップ 2 2 0 6（第 2）で、第 1 装飾図柄の変動態様を決定した後、ステップ 2 2 0 8（第 2 変 3）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照して、第 2 装飾図柄の変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶する。次に、ステップ 2 2 1 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された主遊技図柄の当否結果及び装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a 内の装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2（例えば、装飾図柄演出テーブル 1～装飾図柄演出テーブル 2）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 内に一時記憶する。次に、ステップ 2 2 2 2（第 2 変 3）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該変動中に実行する予告演出の内容を抽選して決定する。ここで、同図右の予告内容イメージ図に示されるように、本例では、背景演出としてセットされている画像（所謂、滞在ステージ）によって実行され得る予告演出の内容が異なるよう構成されている。尚、実行する予告演出の内容抽選は、サブメイン制御部 S M 側で取得した適当な乱数や、当該変動の当否結果、当選図柄、変動時間等に基づいて実行すればよい。ここで、同イメージ図中に星印を付している予告演出内容は、本例における特定予告演出であり、滞在ステージに基づい

10

20

30

40

50

て異なる特定予告演出が実行され得るよう構成されている（特定予告演出については、後述の処理において説明する）。また、予告演出（本例では、リーチ演出等の前に実行され得る演出）の内容もこれには限定されず、例えば、擬似連演出（擬似連続変動が実行される演出）を実行し得るよう構成してもよい（その場合、擬似連演出にて後述する保留消化伝達画像や保留の表示態様を変更してもよいし、擬似連演出中に実行される予告演出によって後述する保留消化伝達画像や保留の表示態様を変更してもよい）。

#### 【0241】

次に、ステップ2224（第2変3）で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶されている「保留消化伝達画像情報」を参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2224（第2変3）でYesの場合、ステップ2226（第2変3）で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図保留情報一時記憶手段SM22b（又は予告演出関連情報一時記憶手段SM24b）を参照し、当該変動に係る当否、変動態様、又は予告演出に関する「保留消化伝達画像情報」に基づいて、保留消化伝達画像変更プラン（例えば、擬似連図柄停止時：黄ザコ保留 緑ザコ保留、リーチ中にボタン連打：緑ザコ保留 赤星保留に変化、等の演出の実行プラン）を決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに記憶し、ステップ2218に移行する。尚、ステップ2224（第2変3）でNoの場合にも、ステップ2218に移行する。

10

#### 【0242】

次に、ステップ2218及びステップ2228（第2変3）で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにすると共に、保留内表示態様変更処理実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

20

#### 【0243】

次に、図59は、第2実施形態からの変更例3における、図55のステップ2700（第2変3）のサブルーチンに係る、保留表示態様変更制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリアを参照し、保留内表示態様変更処理実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態でないか否かを判定する。ステップ2704でYesの場合、ステップ2706で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留が存在するか否かを判定する。ステップ2706でYesの場合、ステップ2708で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶されている保留変更プランを確認する。次に、ステップ2710で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該保留変更プランに基づき、当該変動中に保留表示態様の変更予定があるか否かを判定する。

30

#### 【0244】

ステップ2710でYesの場合、ステップ2712で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、当該変動中に実行する予告演出中に特定予告演出（図49参照）があるか否かを判定する。ステップ2712でYesの場合、ステップ2714で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1装図変動時間管理タイマSM21t<sub>1</sub>と予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶された予告態様に基づき、特定予告演出の実行タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2714でYesの場合、ステップ2718に移行する（特定予告演出の実行に合わせて、保留の表示態様が変更されることとなる）。

40

#### 【0245】

ここで、図60は、特定予告演出における保留変化イメージ図である。本例では、平地ゾーン中における草むら予告（特に、特定予告演出であるヘビが登場する草むら予告）によって保留の表示態様を変化させる例を挙げて説明する。まず、保留内にトリガ保留が存

50

在する状態で、当該トリガ保留以前の保留に係る変動が開始する（本例では、この時点でのトリガ保留の表示態様は通常保留（白色保留））。

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

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

10

【0249】

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

【0250】

他方、ステップ2712でNoの場合（当該変動中に特定予告演出を実行しない場合）、ステップ2716で、装図保留情報表示制御手段SM22は、汎用保留変化演出（他の演出と独立して実行可能であると共に、いずれの演出ステージにおいても実行され得る演出であり、例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2718に移行する。

20

【0251】

次に、ステップ2718で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶されている保留変更プランに基づき、トリガ保留の表示態様を変更して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶する。次に、ステップ2720で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内にある、保留内表示態様変更処理実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ2750（第2変3）の処理）に移行する。尚、ステップ2704、ステップ2706又はステップ2710でNoの場合にはステップ2720に移行し、ステップ2702又はステップ2714でNoの場合には、次の処理（ステップ2750（第2変3）の処理）に移行する。

30

【0252】

次に、図61は、第2実施形態からの変更例3における、図55のステップ2750（第2変3）のサブルーチンに係る、保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。まず、ステップ2752で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2752でYesの場合、ステップ2754で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照して、保留消化伝達画像表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2754でYesの場合、ステップ2756で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶されている保留消化伝達画像情報に基づき、保留消化伝達画像の表示態様（初期表示態様）を決定する。ここで、保留消化伝達画像とは、当該変動に係る保留を、当該変動中（当該変動が開始して、当該変動に係る保留が消化された後）も継続して表示する画像のことである。保留消化伝達画像を表示することによって、保留内で表示態様が変化した保留（例えば、ザコ保留）に係る変動中も、当該変動がザコ保留に係る変動であることを遊技者が認識し易いと共に、当該変動中に、保留消化伝

40

50

達画像の表示態様を変更する演出を実行可能となるのである。

【0253】

次に、ステップ2758で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、保留消化伝達画像表示中フラグをオンにし、ステップ2760に移行する。他方、ステップ2754でNoの場合にも、ステップ2760に移行する。

【0254】

次に、ステップ2760で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、保留消化伝達画像変更プランを確認する。次に、ステップ2762で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該保留消化伝達画像変更プランに基づき、当該変動中に保留消化伝達画像の表示態様変更又は消去の予定があるか否かを判定する。ステップ2762でYesの場合、ステップ2764で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1と保留消化伝達画像変更プランとに基づき、保留消化伝達画像の表示態様変更タイミング（例えば、擬似連図柄仮停止表示後の再変動開始時や、所定の演出実行時、リーチ演出中の所定期間）に到達したか否かを判定する。ステップ2764でYesの場合、ステップ2766で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留消化伝達画像表示態様変更条件（例えば、所定期間中におけるサブ入力ボタンの押下や、保留数が最大、等）を充足したか否かを判定する。ステップ2766でYesの場合、ステップ2768及びステップ2770で、装図保留情報表示制御手段SM22は、汎用保留変化演出（例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）すると共に、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様を変更（例えば、赤星保留、緑ザコ保留、表示なし、等の表示態様に変更）して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶し、ステップ2780に移行する。尚、ステップ2762、又はステップ2766でNoの場合にも、ステップ2780に移行する。

【0255】

ここで、図62は、保留消化伝達画像変化のイメージ図である。第2実施形態からの変更例3における保留消化伝達画像の表示態様の变化は、同図に図示するような流れで実行されるよう構成されている。尚、本例では、バトル演出が前半で終了せずにバトル演出（後半）へと移行（発展）するパターンについて例示している。まず、トリガ保留（現時点で、ザコ保留）に係る変動が開始し、保留消化伝達画像としてザコ保留が表示される。

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

次に、当該バトル演出（前半）におけるサブ入力ボタンの押下回数が所定回数に達すると、保留消化伝達画像であるザコ保留が爆発する画像が表示されると共に、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様が変更されて表示される（例えば、保留の表示態様が赤星保留や、表示なしへと変更される）。尚、バトル演出（後半）に移行した後も、表示態様変更後の表示態様にて保留消化伝達画像が表示（又は表示なし）

されることとなる。隠しコマンドを入力する遊技者は、保留消化伝達画像の表示態様によって当該変動の大当たり期待度を予想したいという意思があるため、バトル演出（後半）に移行後も、表示態様変更後の表示態様にて保留消化伝達画像を表示し続けるのである。

#### 【 0 2 5 9 】

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

#### 【 0 2 6 0 】

また、バトル演出（前半）を経由せずにバトル演出（後半）に移行する場合（例えば、装図変動開始（全列） 予告演出 1、装図仮停止表示（左列） 装図仮停止表示（右列）

リーチ発展煽り バトルリーチ（後半）画像表示 装図仮停止表示（中列） 当否に応じて演出を実行 装図確定表示（全列）となるような演出を実行する場合）、即ち、ボタン連打をする期間（本例では、バトル演出（前半））が存在せずにバトル演出（後半）に移行する場合には、バトル演出（後半）に移行したタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発し、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様を変更して表示されることとなる。尚、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様を変更させるために必要なサブ入力ボタンの押下回数は、当該変動における大当たり期待度が高い（期待度の高い保留表示態様の保留に変化し得る場合）ほど、多い回数を選択されやすいよう構成してもよい。また、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様が変化する際に、汎用保留変化演出に加えて、当該変動の内容を示唆する演出（例えば、ザコ保留が爆発する際にセリフを発する断末魔予告）を実行し得るよう構成してもよい。断末魔予告が示唆する内容としては、当該変動の大当たり期待度や、実行予定の演出内容を示唆する（例えば、「あちちい！」＝大当たり期待度 60% 以上、「おめでとおお！」＝大当たり確定、「ぼすうう！」＝ボスキャラクターとのバトルリーチ発展、等）よう構成すればよいが、遊技者によるサブ入力ボタンの押下が無かった場合には、当該変動に係る大当たり期待度を予想したいと遊技者が思っていないと想定し、当該変動の大当たり期待度に係る断末魔予告を実行しない（実行予定の演出内容に係る断末魔予告のみを実行し得る）よう構成することが好適である。即ち、遊技者の操作によって保留消化伝達画像の表示態様を変化させる場合にのみ、当該変動の当否結果に基づいて、当該変動の大当たり期待度に係る予告演出を実行し得るよう構成すればよい。尚、バトル演出（前半）の演出は、30 秒の変動時間である、「a 4」、「b 4」にて実行され得る。

#### 【 0 2 6 1 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 2764 で No の場合（保留消化伝達画像の表示態様を変更するタイミングでない場合）、ステップ 2772 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、保留消化伝達画像の表示態様を消去するタイミングであるか否かを判定する。ステップ 2772 で Yes の場合、ステップ 2774 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、保留消化伝達画像の表示態様消去条件（例えば、所定期間中におけるサブ入力ボタンの押下なし、サブ入力ボタンの押下回数が所定回数未満、等）を充足したか否かを判定する。ステップ 2774 で Yes の場合、ステップ 2776 及びステップ 2778 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、汎用保留変化演出（例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ 2999 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 SS 側に送信される）すると共に、保留消化伝達画像の表示態様を「表示なし」に変更（保留消化伝達画像変更プランの内容に依らず、「表示なし」に変更）して装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶し、ステップ 2780 に移行する。

#### 【0262】

次に、ステップ 2780 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶された保留消化伝達画像の表示態様に基づき、保留消化伝達画像を表示するコマンドをセット（ステップ 2999 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 SS 側に送信される）し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。他方、ステップ 2752 で No の場合、ステップ 2782 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図表示関連情報一時記憶手段 SM21b のフラグエリア内にある、保留消化伝達画像表示中フラグをオフにする。次に、ステップ 2784 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、保留消化伝達画像の表示態様を「表示なし」に変更して装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶する。次に、ステップ 2786 で、装図保留情報表示制御手段 SM22 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b に一時記憶された保留消化伝達画像の表示態様に基づき、保留消化伝達画像を表示する（当該処理では、保留消化伝達画像を非表示とすることとなる）コマンドをセット（ステップ 2999 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 SS 側に送信される）し、次の処理（ステップ 2300 の処理）に移行する。

#### 【0263】

尚、第 2 実施形態からの変更例 3 においては、保留消化伝達画像を表示し得るよう構成したが、当該保留消化伝達画像は常に表示しなくてもよく、例えば、保留表示態様が通常保留のまま消化された保留に対応する保留消化伝達画像は表示せず、保留表示態様が通常保留から変化した保留に対応する保留消化伝達画像を表示するよう構成してもよい。そのように構成することで、遊技者が当該図柄変動の大当たり期待度を知りたいタイミングにて保留消化伝達画像を確認し、保留消化伝達画像が表示されていれば期待度が相対的に高く、表示されていなければ期待度が相対的に低いことを容易に認識することができる。

#### 【0264】

次に、図 63 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 46 のステップ 2500 のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2524（第 2 変 3）～ステップ 2534（第 2 変 3）であり、即ち、ステップ 2502 で、天使ゾーンフラグがオフであった場合、ステップ 2524（第 2 変 3）で、背景演出表示制御手段 SM23 は、第 1 装図変動時間管理タイマ SM21t1 と装図表示関連情報一時記憶手段 SM21b に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2524（第 2 変 3）で Yes の場合、ステップ 2526（第 2 変 3）で、背景演出表示制御手段 SM23 は、装図保留情報一時記憶手段 SM22b を参照し、保留内にトリガ保留（前述した第 1 主遊技入賞時先読み抽選に当選した保留）が存在するか否かを判定する。ステップ 2526（第 2 変 3）で Yes の場合、ステップ 2528（第 2 変 3）で、背景演出表示制御手段 SM23 は、所定確率（本例では 1/3）で当選する天使ゾーン移行抽選を実行する。次に、ステップ 2530（第 2 変 3）で、背景演出表示制御手段 SM23 は、ステップ 2528（第 2 変 3）の抽選結果を参照し、当該天使ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定す

る。ステップ2530（第2変3）でYesの場合、ステップ2532（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオンにし、ステップ2504に移行する。

【0265】

また、ステップ2504で、背景演出として「天使ゾーン背景」をセットした後、ステップ2534（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11b及び装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、トリガ保留に係る図柄変動が終了したか否かを判定する。ステップ2534（第2変3）でYesの場合、ステップ2508に移行し、Noの場合には、ステップ2520に移行する。

【0266】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例3に係る遊技機によれば、大当たりとなる期待度の高い保留（特に、第1主遊技側の保留）について、サブメイン制御部SM側での保留の表示態様を変更して表示し得ると共に、所定の予告演出（本例では、特定予告演出であり、特に低期待度の予告演出）が実行された場合、当該所定の予告演出と表示された画像の動きに併せて、保留の表示態様を変更して表示し得るよう構成されている。その結果、当該変動における大当たり期待度の低い予告演出であっても、保留の表示態様を変化させる場合があるため、予告演出に対する遊技者の興味を増すことができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。また、バトル演出（後半）に移行して大当たり期待度が上昇した場合には、大当たり期待度が中程度であるザコ保留の表示が継続されていると、大当たり期待度の高い演出であるバトル演出（後半）の興趣性を損なってしまう場合があるため、遊技者の操作が無くとも、高期待度の演出（本例、バトル演出（後半））が開始したタイミングで期待度の高くない演出（本例では、ザコ保留）を非表示とし、演出の興趣性が損なわれることを防止できることとなるのである。また、図柄変動中の所定の演出（例えば、バトルリーチ（前半））が実行されている期間に、遊技者が所定の操作（例えば、サブ入力ボタンSBを所定回数、押下）をすることを条件として、保留消化伝達画像の表示態様を変更し得るため、遊技者参加型の演出とすることができると共に、当該演出によって当該変動の大当たり期待度を知りたくない遊技者は、当該所定の操作をしないことにより、保留消化伝達画像の表示態様が大当たり期待度を示唆しない演出（例えば、保留消化伝達画像消去）になるという選択が可能な遊技を提供できることとなる。

【0267】

尚、第2実施形態からの変更例3においては、先読み演出として、背景変化演出と保留変化演出とを設け、保留変化演出のみ先読み演出実行中に複数回実行されるよう構成したが、これには限定されず、背景変化演出も先読み演出実行中に複数回実行される（例えば、「天使ゾーン背景」に変化後も「真天使ゾーン背景」に変化し得る）よう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、背景変化演出は実行されればされるほど（実行回数が多いほど）、実行中の先読み演出に係る変動にて大当たりとなる期待度が高くなる（ランクアップしていく）よう構成することが望ましい。尚、背景変化演出はトリガ保留に係る図柄変動実行中には変化しない（ランクアップしない）こととする。

【0268】

（第3実施形態）

ここで、前述した実施形態においては、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは主遊技図柄とほぼ同時に変動開始及び変動停止するよう構成したが、装飾図柄の変動態様等はこれには限定されない。そこで、そのような構成の一例を第3実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0269】

尚、第3実施形態においては、第2大入賞口C20内部に、入球することで確率変動遊技状態の移行契機となる領域である特定領域C22を有している。

【0270】

はじめに、図64（主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2）は、第3実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta A（第2主遊技用当否抽選テーブルM

10

20

30

40

50



N 1 1 t a B) 及び第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a A (第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a B) の一例である。本実施形態との相違点は、確率変動遊技状態における大当たり確率が低くなったことと、大当たりとして短開放大当たりと長開放大当たりが設けられたことである。ここで、短開放大当たりとは、当該大当たり中における振分遊技実行ラウンド (第 2 大入賞口 C 2 0 が開放することとなるラウンド) にて第 2 大入賞口 C 2 0 が短時間 (例えば、0.1 秒) しか開放しない大当たりであり、長開放大当たりとは、当該大当たり中における振分遊技実行ラウンド (第 2 大入賞口 C 2 0 が開放することとなるラウンド) にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長時間 (例えば、30 秒) 開放し得る大当たりである。尚、第 3 実施形態においては、前述した振分遊技実行ラウンド中に特定領域 C 2 2 へ遊技球が入球することで、実行中の特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行するような遊技性となっている (所謂、玉確機)。

10

#### 【0271】

次に、図 6 5、図 6 6 (主遊技テーブル 3) は、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a B) の一例である。本実施形態との相違点は、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とのいずれも、ハズレ時且つ時間短縮遊技状態に参照されるテーブルであり、変動開始時の保留数が「0 個」と「1 ~ 3 個」でテーブルの内容が相違するよう構成されている。尚、第 3 実施形態においては、時間短縮遊技状態にて選択される第 2 主遊技図柄の変動態様のうち、「b 0 (1 秒)」を短変動、その他の変動態様を長変動としており、第 2 主遊技図柄の変動態様が短変動であるか長変動であるかによって、装飾図柄 (特に第 1 装飾図柄) の変動態様の決定方法が相違するよう構成されている (詳細は後述する)。尚、時間短縮遊技状態においては、主に第 2 主遊技側にて遊技を進行することとなる (右打ちにて遊技を進行するため、第 2 主遊技側の図柄変動のみが実行される、又は、第 2 主遊技図柄の変動が第 1 主遊技図柄の変動に比べて実行され易い)。

20

#### 【0272】

また、詳細は後述することとなるが、時間短縮遊技状態において、第 2 装飾図柄の変動時間は第 2 主遊技図柄の変動時間と同一となるよう構成されているため、時間短縮遊技状態における第 2 装飾図柄の変動時間も、図柄変動開始時の保留数に依存して決定される (保留数によって相違し得る) こととなる。

#### 【0273】

30

尚、不図示ではあるが、第 3 実施形態においては、時間短縮遊技状態では、主に第 2 主遊技側にて遊技を進行することとなり (右打ちにて遊技を進行するため、第 2 主遊技側の図柄変動のみが実行される)、第 1 主遊技保留は基本的には生起しないこととなるため、時間短縮遊技状態の第 1 主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容は、ハズレの場合には短時間 (例えば、3 秒) の変動時間が 1 種類の内容とし、大当たりの場合には、長時間 (例えば、30 秒) の変動時間が 1 種類の内容としてもよい (時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動は、イレギュラーな図柄変動であるため、変動態様決定テーブル内容は単純な構成にしても問題ない)。また、イレギュラーな図柄変動中に第 2 主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第 1 主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない (例えば、すべて 5 秒以上の変動時間となる) よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第 1 主遊技保留と第 2 主遊技保留との合計数ではなく、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a A の場合には第 1 主遊技保留数であり、第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル M N 5 1 t a B の場合には第 2 主遊技保留数である。

40

#### 【0274】

次に、図 6 7 は、第 3 実施形態における、図 5 のステップ 1 4 5 0 のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1 4 5 4 (第 3) ~ ステップ 1 4 6 4 (第 3) であり、その目的は、確率変動遊技状態を主遊技図柄の変動回数によって終了させる (非確率変動遊技状態に移行させる) ことである。即ち、ステップ 1 4 5 4 (第 3) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、確変回数カウン

50

タ M P 5 1 c を参照し、当該カウンタ値が 0 より大きいかなかを判定する。ステップ 1 4 5 4 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 1 4 5 6 (第 3) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、確変回数カウンタ M P 5 1 c のカウンタ値から 1 減算 (デクリメント) する。次に、ステップ 1 4 5 8 (第 3) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、確変回数カウンタ M P 5 1 c を参照し、当該カウンタ値が 0 であるかなかを判定する。ステップ 1 4 5 8 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 1 4 6 0 (第 3) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにする。次に、ステップ 1 4 6 2 (第 3) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ 1 4 6 4 (第 3) で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、補助遊技時短フラグをオフにし、ステップ 1 4 7 0 に移行する。尚、ステップ 1 4 5 4 (第 3) 又はステップ 1 4 5 8 (第 3) で N o の場合にも、ステップ 1 4 7 0 に移行する。尚、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、確率変動遊技状態において図柄変動が実行され、確変回数カウンタ M P 5 1 c のカウンタ値が 0 になることにより確率変動遊技状態が終了する (いわゆる、S T) よう構成しているが、これには限定されず、例えば、確率変動遊技状態が図柄変動回数によっては終了しない (特別遊技の当選を契機として終了し得る) よう構成し、第 1 主遊技に係る大当たりが長開放大当たりとなる割合よりも第 2 主遊技に係る大当たりが長開放大当たりとなる割合の方が高い、且つ、第 2 主遊技に係る大当たりにも短開放大当たりが存在するよう構成してもよい。

#### 【 0 2 7 5 】

次に、図 6 8 は、第 3 実施形態における、図 5 のステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1 6 1 1 (第 3)、ステップ 1 7 0 0 (第 3) 及びステップ 1 6 5 0 (第 3) であり、即ち、ステップ 1 6 0 8 で特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ 1 6 1 0 で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ 1 6 1 1 (第 3) で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b を参照し、現在実行中のラウンドは振分遊技実行ラウンド (特定領域 C 2 2 を有する第 2 大入賞口 C 2 0 が開放することとなるラウンドであり、本例では、2 R ・ 4 R) であるかなかを判定する。ステップ 1 6 1 1 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 1 7 0 0 (第 3) で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、後述する、振分遊技実行処理を実行し、ステップ 1 6 3 4 に移行する。他方、ステップ 1 6 1 1 (第 3) で N o の場合は、ステップ 1 6 1 2 に移行する。また、ステップ 1 6 3 8 で、特別遊技終了表示指示コマンドをセットした後、ステップ 1 6 5 0 (第 3) で、特別遊技制御手段 M P 3 0 は、後述する、特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

#### 【 0 2 7 6 】

次に、図 6 9 は、第 3 実施形態における、図 6 8 のステップ 1 7 0 0 (第 3) のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 7 0 2 で、振分遊技実行制御手段 M P 3 6 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるかなかを判定する。ステップ 1 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 6 に移行する。他方、ステップ 1 7 0 2 で N o の場合、ステップ 1 7 0 4 で、振分遊技実行制御手段 M P 3 6 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b を参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄 (7 A ・ 4 B ・ 5 B ・ 7 B であり、第 2 主遊技大当たり図柄はすべて長開放図柄となっている) であるかなかを判定する。ステップ 1 7 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 7 0 6 で、振分遊技実行制御手段 M P 3 6 は、特定領域 C 2 2 を有する第 2 大入賞口 C 2 0 の開放パターンとして、長開放パターン (例えば、3 0 秒間の開放であって、特定領域 C 2 2 への入球が略確定的 (もしくは確定的) となるよう設計された開放パターン) をセットし、ステップ 1 7 1 0 に移行する。ステップ 1 7 0 4 で N o の場合には、ステップ 1 7 0 8 で、振分遊技実行制御手段 M P 3 6 は、特定領域 C 2 2 を有する第 2 大入賞口 C 2 0 の開放パターンとして、短開放パターン (例えば、0 . 1 秒間の開放であって、特定領域 C 2 2 への非入球が略確定的 (もしくは

は確定的)となるよう設計された開放パターン)をセットし、ステップ1710に移行する。

#### 【0277】

次に、ステップ1710で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1712で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオンにする。次に、ステップ1714で、振分遊技実行制御手段MP36は、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1716に移行する。

#### 【0278】

次に、ステップ1716で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウント値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数(10個)入賞したか否かを判定する。ステップ1716でYesの場合、ステップ1720に移行する。他方、ステップ1716でNoの場合には、ステップ1718で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20の開放期間(セットされた開放パターン)が終了したか否かを判定する。ステップ1718でYesの場合、ステップ1720に移行する。次に、ステップ1720で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1722で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1724で、振分遊技実行制御手段MP36は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合、ステップ1726で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1728に移行する。尚、ステップ1724でNoの場合も、ステップ1728に移行する。次に、ステップ1728で、振分遊技実行制御手段MP36は、ラウンド数カウンタに1を加算し(振分遊技の実行ラウンドを終了し)、次の処理(ステップ1634の処理)に移行する。尚、ステップ1718でNoの場合にも、次の処理(ステップ1634の処理)に移行する。

#### 【0279】

次に、図70は、第3実施形態における、図68のステップ1650(第3)のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1662で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1662でYesの場合、ステップ1664で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1666で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cに所定回数(本例では、200回)をセットする。次に、ステップ1668で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1672に移行する。他方、ステップ1662でNoの場合、ステップ1670で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数(本例では、50回)をセットし、ステップ1672に移行する。

#### 【0280】

次に、ステップ1672で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1674で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。

#### 【0281】

次に、図71は、第3実施形態における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部S

10

20

30

40

50

M側)のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2010(第3)及びステップ2850(第3)であり、即ち、ステップ2200で、前述した装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ2010(第3)で、副制御基板Sは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2010(第3)でYesの場合には、ステップ2300に移行し、Noの場合には、ステップ2850(第3)で、副制御基板Sは、後述する、時短中装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ2400に移行する。

#### 【0282】

次に、図72は、第3実施形態における、図71のステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2230(第3)及びステップ2800(第3)であり、即ち、ステップ2204で、図柄内容決定許可フラグをオフにした後、ステップ2230(第3)で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2230(第3)でYesの場合には、ステップ2206に移行し、Noの場合には、ステップ2800(第3)で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、時短中第1装図内容決定処理を実行し、ステップ2208に移行する。尚、ステップ2218の処理は第3実施形態においては実行されない(図柄内容決定フラグは存在しない)。尚、第3実施形態においては、第1装飾図柄は、左列、中列、右列の3列で構成されており、有効ライン(同一の数字図柄が揃うことで有効となるライン)は1ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する(逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる)。また、左列、中列、右列には(又は、中列には)、数字図柄のみが停止(仮停止)し得る(前述した「特殊図柄」が停止しない、或いは、出現頻度自体が極めて低確率である)、且つ、図柄変動途中で仮停止し得る(或いは、仮停止する確率が極めて低確率である)よう構成されている。また、第2装飾図柄は、左列、中列、右列の3列で構成されており、有効ライン(同一の図柄揃うことが有効となるライン)は1ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する(逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる)。また、左列、中列、右列には(又は、中列には)、数字図柄のみが停止(仮停止)し得る(前述した「特殊図柄」が停止しない)、且つ、図柄変動途中で仮停止し得るよう構成されている。

#### 【0283】

次に、図73は、第3実施形態における、図72のステップ2800(第3)のサブルーチンに係る、時短中第1装図内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在第1装飾図柄が停止中であるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該図柄変動(主遊技図柄の変動)に係る第2主遊技保留内容(特に、当否結果と変動時間)、及び、1~2個目までの消化順となる第2主遊技保留内容(特に変動時間)、即ち、3個目の保留を除く第2主遊技保留内容(特に、当否結果と変動時間)を確認する。次に、ステップ2806で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該確認した保留に係る所定時間(本例では、5秒)以上の変動時間となる保留(当該図柄変動も含む)の有無、及び、所定時間(本例では、5秒)以上の変動時間となる保留(当該図柄変動も含む)の消化順に基づき、時短中第1装図変動態様決定用テーブルを参照し、第1装飾図柄の変動態様を決定する。

#### 【0284】

ここで、同図右段は、第3実施形態における、時短中第1装図変動態様決定用テーブルの一例である。本テーブルに示されるように、第3実施形態においては、第1装飾図柄の停止時(ステップ2806のタイミング)にて、第2主遊技保留数と、当該第2主遊技図柄変動及び第2主遊技保留に係る変動時間とに基づいて、第1装飾図柄の変動時間が決定されるよう構成されている。尚、前述したように、第2主遊技図柄の変動態様のうち、「b0(1秒)」を短変動、「b0(1秒)」以外を長変動としている。

## 【 0 2 8 5 】

具体的には、第2主遊技保留が2個以上存在する場合には、当該図柄変動と保留1個目と保留2個目とに、長変動となる保留があるか否かを判定して、長変動となる保留がなかった場合には、第2主遊技図柄の3変動分の変動時間が第1装飾図柄の変動時間となる。例えば、第2主遊技保留が3個、且つ、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合は、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」と「2個目」との合計の3秒となり、2個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第1装飾図柄も停止することとなる。尚、第2装飾図柄は、毎変動において主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に停止するように構成されている。

10

## 【 0 2 8 6 】

他方、第2主遊技保留が2個以上存在する場合、且つ、当該図柄変動と保留1個目と保留2個目とのいずれかに、長変動となる保留があった場合には、最先の消化順の長変動となる保留に係る主遊技図柄の変動までの変動時間が第1装飾図柄の変動時間となる。例えば、第2主遊技保留が3個、且つ、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合は、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」との合計の11秒となり、長変動となる1個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第1装飾図柄も停止することとなる。

20

## 【 0 2 8 7 】

また、第2主遊技保留が1個以下である場合には、最終消化順となる保留まで（当該図柄変動を含む）に、長変動となる保留があるか否かを判定して、長変動となる保留がなかった場合には、第2主遊技図柄の当該図柄変動とすべての保留とを合計した変動時間が第1装飾図柄の変動時間となる。例えば、第2主遊技保留が1個、且つ、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合は、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」との合計の2秒となり、1個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第1装飾図柄も停止することとなる。

## 【 0 2 8 8 】

30

他方、第2主遊技保留が1個以下である場合、且つ、最終消化順となる保留まで（当該図柄変動を含む）に長変動となる保留があった場合には、最先の消化順の長変動となる保留に係る主遊技図柄の変動までの変動時間が第1装飾図柄の変動時間となる。例えば、第2主遊技保留が1個、且つ、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合は、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」との合計の11秒となり、長変動となる1個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第1装飾図柄も停止することとなる。

## 【 0 2 8 9 】

尚、第3実施形態においては、ステップ2806のタイミング、即ち、保留消化後のタイミングにて、第1装飾図柄の変動時間を決定するよう構成したが、これには限定されず、保留消化前のタイミングにて、第2主遊技保留情報を確認して、第1装飾図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。

40

## 【 0 2 9 0 】

次に、ステップ2808で、装図表示内容決定手段SM21nは、ステップ2804で確認した保留情報を参照し、当該確認した第2主遊技保留内に大当たりとなる保留があるか否かを判定する。ステップ2808でYesの場合、ステップ2810で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該大当たりとなる保留に係る主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄を決定し、ステップ2814に移行する。他方ステップ2808でNoの場合、ステップ2812で、装図表示内容決定手段SM21nは、第

50

1 装飾図柄の停止図柄をハズレ目に決定し、ステップ 2 8 1 4 に移行する。尚、ステップ 2 8 1 2 の処理においては、第 1 装飾図柄の変動時間によって、当該第 1 装飾図柄の停止図柄をリーチ態様（左列と右列の停止図柄が同一であり、例えば、「4・6・4」）とするかバラケ目（左列と右列の停止図柄が同一ではなく、例えば、「4・6・3」）とするかを決定するよう構成してもよい。次に、ステップ 2 8 1 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、時短中第 1 図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 2 0 8 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 0 2 で N o の場合も、次の処理（ステップ 2 2 0 8 の処理）に移行する。

#### 【 0 2 9 1 】

尚、不図示ではあるが、第 3 実施形態においては、時間短縮遊技状態では、主に第 2 主遊技側にて遊技を進行することとなる（右打ちにて遊技を進行するため、第 2 主遊技側の図柄変動のみが実行される）ため、第 1 主遊技保留は基本的には生起しないこととなるが、遊技者が左打ちを実行するなどして第 1 主遊技保留が生起した場合には、当該第 1 主遊技保留に係る変動が終了するまでは、第 1 装飾図柄は主遊技図柄と同一の変動時間とすることが望ましい。

#### 【 0 2 9 2 】

次に、図 7 4 は、第 3 実施形態における、図 7 1 のステップ 2 8 5 0（第 3）のサブルーチンに係る、時短中装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 8 5 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主遊技図柄の変動が開始したか否かを判定する。ステップ 2 8 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 5 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 8 5 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 及び第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 をスタートし、ステップ 2 8 5 8 に移行する。他方、ステップ 2 8 5 2 で N o の場合もステップ 2 8 5 8 に移行する。

#### 【 0 2 9 3 】

次に、ステップ 2 8 5 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 8 6 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 及び第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 のタイマ値を確認する。次に、ステップ 2 8 6 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、第 1 装飾図柄は停止中であるか否かを判定する。ステップ 2 8 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 6 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の変動表示を開始し、ステップ 2 8 6 6 に移行する。他方、ステップ 2 8 6 2 で N o の場合、ステップ 2 8 6 5 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の変動表示を継続し、ステップ 2 8 6 6 に移行する。

#### 【 0 2 9 4 】

次に、ステップ 2 8 6 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄を変動表示する。次に、ステップ 2 8 6 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、決定されている、当該主遊技図柄の変動に係る仮停止表示、予告画像表示、リーチ画像表示等の画像表示を適宜実行する。尚、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は、時間短縮遊技状態において、仮停止表示され得るが、「特殊図柄」や擬似連図柄等の停止態様では仮停止しないよう構成されている。尚、仮停止する具体例としては、長時間（例えば、30 秒以上）のリーチ変動となる図柄変動にて、第 1 装飾図柄がリーチとなっている（左列と右列が仮停止している）期間にて、第 2 装飾図柄を仮停止させるよう構成してもよいし、第 1 装飾図柄がリーチとなる以前に擬似連続変動として第 1 装飾図柄を仮停止させるよう構成してもよい。

#### 【 0 2 9 5 】

次に、ステップ 2 8 7 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ 2 8 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 7 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情

10

20

30

40

50

報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、第 1 装飾図柄の停止タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 7 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 7 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄を確定表示する。次に、ステップ 2 8 7 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の変動時間管理タイマ S M 2 1 t<sub>1</sub> を停止してリセット（ゼロクリア）し、ステップ 2 8 8 0 に移行する。他方、ステップ 2 8 7 2 で N o の場合、ステップ 2 8 7 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の変動表示を継続し、ステップ 2 8 8 0 に移行する。

【 0 2 9 6 】

次に、ステップ 2 8 8 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄を確定表示する。次に、ステップ 2 8 8 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の変動時間管理タイマ S M 2 1 t<sub>2</sub> を停止してリセット（ゼロクリア）し、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 5 8 又はステップ 2 8 7 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。

【 0 2 9 7 】

ここで、同図上段は、時短中装飾図柄変動イメージ図であり、第 3 実施形態における装飾図柄の変動に係る作用の一例を例示している。まず、「主遊技図柄変動開始状態」とは、主遊技図柄（特に、第 2 主遊技図柄）が変動開始するタイミングにて、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）が変動開始するか否かを表示している。尚、斜線にて表示されている箇所は、装飾図柄（第 1 装飾図柄）が変動中であることを示している。また、主遊技図柄（特に、第 2 主遊技図柄）が変動停止するタイミングにて、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）が変動停止するか否かを表示している。尚、斜線にて表示されている箇所は、装飾図柄（第 1 装飾図柄）が変動中であることを示している。このように、第 2 装飾図柄は主遊技図柄（特に、第 2 主遊技図柄）の変動と同一（又は、略同一）のタイミングにて、変動開始及び変動停止する（主遊技図柄の変動に合わせて変動する）よう構成されている一方、第 2 装飾図柄は主遊技図柄（特に、第 2 主遊技図柄）の 3 回の変動毎に変動開始及び変動停止するよう構成されている。即ち、第 1 装飾図柄は、主遊技図柄（及び、第 2 装飾図柄）の複数回の変動期間に亘って、1 回の図柄変動が実行され得るよう構成されている。

【 0 2 9 8 】

以上のように構成することで、第 3 実施形態に係る遊技機によれば、第 1 装飾図柄の変動時間を、第 2 主遊技保留の保留個数及び変動時間に基づいて決定することで、当該第 1 装飾図柄の変動時間を、第 2 主遊技図柄の複数回の変動時間の値とし得るよう構成することで、複数回的主遊技図柄の変動を 1 回の変動であるかのように遊技者に見せることができることとなり、第 3 実施形態のような、確率変動遊技状態の終了条件である主遊技図柄の変動回数が多い回数（本例では、2 0 0 回）の場合にも、少ない回数（例えば、1 0 0 回）であるように遊技者に見せることができ、確率変動遊技状態中のハズレ変動が連続して遊技の進行が退屈になることを軽減することができることとなると共に、確率変動遊技状態における大当たり確率が実際よりも上昇しているように感じさせることができることとなる。

【 0 2 9 9 】

尚、第 3 実施形態においては、第 1 装飾図柄が 1 回確定停止する期間にて、第 2 装飾図柄は 3 回確定停止し得るよう構成されているが、当該第 2 装飾図柄の確定停止回数の最大数である 3 回は、第 2 主遊技保留上限数である 4 回よりも小さい値となっている（第 2 主遊技保留上限数を超過してしまうと、第 1 装飾図柄の変動途中で第 2 主遊技保留がすべて消化されてしまう事態が発生し得るため）。

【 0 3 0 0 】

尚、第 3 実施形態の盤面構成は変更してもよく、例えば、補助遊技始動口 H 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを、右打ちを実行した場合に遊技球がほぼ確実に通過することとなるルート上に縦に重なるように配置し（補助遊技始動口 H 1 0 が遊技者から見て上側に配置）、当該ルートを流下して補助遊技始動口 H 1 0 を通過した遊技球のほぼすべてが、第

10

20

30

40

50

2主遊技始動口B10に入球し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態にて、遊技球が補助遊技始動口H10を通過してから第2主遊技始動口B10に入球するまでの期間に、「補助遊技図柄の変動開始 補助遊技図柄の変動終了 第2主遊技始動口電動役物B11dの開放」となり得ることが望ましいため、「補助遊技図柄の変動時間を0.2秒、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様を6秒開放閉鎖」となるような構成とすることが好適である。尚、そのような構成にした場合には、時間短縮遊技状態において右打ちを実行した場合に、遊技球が第2主遊技始動口B10に大量に入球しないようにするため、第2主遊技始動口B10の賞球数は1球（第1主遊技始動口A10の賞球数は3球）とすることが望ましい。

#### 【0301】

尚、第3実施形態においては、第1装飾図柄の停止中に第2主遊技保留内容を確認して、第1装飾図柄の次変動に係る変動時間を決定するよう構成しており、第2主遊技図柄の長変動となる保留が2個目の消化順までに存在していた場合には、当該長変動となる保留に係る図柄変動の停止時に第1装飾図柄も同時に停止するよう構成されているため、第1装飾図柄の変動時間は第1装飾図柄の変動開始時の保留数に依存しない場合があり、また、第1装飾図柄の変動中に生起する保留によって、次変動の第1装飾図柄の変動時間は相違し得るよう構成されている。

#### 【0302】

尚、第3実施形態においては、前述したように、第2主遊技保留が2個以上存在する場合、且つ、当該図柄変動と保留1個目と保留2個目とのいずれかに、長変動となる保留があった場合には、最先の消化順の長変動となる保留に係る主遊技図柄の変動までの変動時間が第1装飾図柄の変動時間となるよう構成されており、また、当該図柄変動と保留1個目と保留2個目とのいずれかに、長変動となる保留がなかった場合には、第2主遊技図柄の3変動分の変動時間が第1装飾図柄の変動時間となるよう構成されているが、例えば、第2主遊技保留が3個、且つ、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の変動時間が「当該変動：1秒、1個目：1秒、2個目：1秒、3個目：1秒」の場合には、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」と「2個目」との合計の3秒の予定となるが、第2主遊技保留が「1～3個」を維持されずに、例えば、実際の変動時間が「当該変動：1秒、1個目：1秒、2個目：5秒」となった場合には、第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」と「2個目」との合計の7秒となり、第1装飾図柄の変動時間は、追加保留生起の有無によって相違し得ることとなる。

#### 【0303】

尚、第3実施形態においては、第1装飾図柄の停止中に第2主遊技保留内容を確認して、第1装飾図柄の次変動に係る変動時間を決定するよう構成しているが、当該停止中にて、第1装飾図柄に係る演出を決定してもよく、例えば、ある第1装飾図柄変動にて変動開始時に演出表示装置SG上にて「稲妻が走る演出」が実行された場合に、当該第1装飾図柄変動の停止中にて、その後の第2装飾図柄の変動内容（又は、第2主遊技図柄の変動内容）を確認し、次の第1装飾図柄変動にて「稲妻が走る演出」を再度実行するか否かを決定してもよい。尚、「稲妻が走る演出」が連続すればするほど、当該演出に係る第1装飾図柄変動（又は、第1装飾図柄変動に含まれている主遊技図柄変動）にて大当たりとなる期待度が高くなるよう構成することが望ましい。尚、当該第2装飾図柄の変動内容（又は、第2主遊技図柄の変動内容）を確認するタイミングは変更してもよいが、第1装飾図柄の変動開始タイミングに確認した場合、当該タイミングにおける第2主遊技保留に係る変動内容しか確認できないことに対して、第1装飾図柄の変動停止タイミングや変動終盤のタイミングに確認した場合には、第1装飾図柄の変動中の期間に生起した第2主遊技保留の変動内容も確認し得ることとなるため、当該確認タイミングは第1装飾図柄の変動終盤以降とすることが望ましい。

#### 【0304】

（第4実施形態）

10

20

30

40

50



ここで、前述した実施形態においては、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成について詳述したが、このような構成は前述した実施形態の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成の一例を第4実施形態とし、以下、本実施形態との相違点についてののみ、詳述する。

#### 【0305】

第4実施形態に係る遊技機においては、右打ち（盤面右側に向かって遊技球を発射する発射態様）を実行すべき遊技状況において、右打ちを実行すべき旨の表示である右打ち指示表示の表示制御を司る右打ち表示制御手段SM27を有している。

#### 【0306】

はじめに、図75は、第4実施形態における、副制御基板S側のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ3400（第4）であり、即ち、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（b）の実行が開始されると、ステップ3400（第4）で、副制御基板Sは、後述する、右打ち指示表示制御処理を実行し、ステップ2100に移行する。

#### 【0307】

次に、図76は、第4実施形態における、図75のステップ3400（第4）のサブルーチンに係る右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3402で、右打ち表示制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。尚、本例においては、ステップ3402で時間短縮遊技状態であるか否かを判定したが、これには限定されず、右打ち  
20  
を実行すべき遊技状態であるか否か（例えば、確率変動遊技状態であるか否か、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態であるか否か、等）を判定するよう構成すればよい。尚、ステップ3402でYesの場合には、ステップ3406に移行する。

#### 【0308】

ステップ3402でNoの場合、ステップ3404で、右打ち表示制御手段SM27は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ3404でYesの場合、ステップ3406で、右打ち表示制御手段SM27は、右打ち指示表示を演出表示装置SGに表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。ここで、同図右上段は、右打ち指示表示の表示イメージ図である。同図に示されるように、右打ち指示表示は演出表示装置SGに表示  
30  
され、遊技者に現在右打ちにて遊技を進行すべきである旨を報知し得るよう構成されている。尚、右打ちすべきか否かを認識することは遊技者にとって重要であるため、右打ち指示表示は表示プライオリティの優先度が大きくなるよう構成されている（詳細は後述する）。尚、後述する第2装飾図柄、保留表示（第1保留表示と第2保留表示とを含む）等の基本的に常時演出表示装置SG上に表示されている表示は、右打ち指示表示とは重複しないよう構成してもよい。

#### 【0309】

尚、各遊技状態や状況における右打ち表示態様は、遊技状態や状況（特別遊技実行中の場合と特別遊技実行中でない場合等）が異なっても常に同一の表示態様としてもよいし、遊技状態や状況によって表示態様が相違し得る（例えば、大きさが相違する等）よう  
40  
構成してもよい。また、表示態様が相違し得るよう構成した場合、例えば、大当たり中においては、大入賞口の開放態様によって右打ち指示表示の表示態様が相違するよう構成してもよく、例えば、大入賞口の開放態様がすべて長開放となる大当たり中の右打ち指示表示は相対的に大きい第1表示パターンとし、大入賞口の開放態様がすべて短開放となる大当たり中の右打ち指示表示は相対的に小さい第2表示パターンとし、大入賞口の開放態様として長開放と短開放とが混在する大当たり中の右打ち指示表示は、大入賞口が長開放となるラウンドにおいては相対的に大きい第1表示パターンとなり、大入賞口が短開放となるラウンドにおいては相対的に小さい第2表示パターンとなるように右打ち指示表示を切り替えながら進行していくよう構成してもよい。

#### 【0310】

10

20

30

40

50

また、右打ち指示表示として相対的に表示面積が小さい第 1 右打ち指示表示と、相対的に表示面積が大きい第 2 右打ち指示表示とが表示され得るよう構成した場合には以下のように構成してもよい。

( 1 ) 右打ちすべき状況 ( 例えば、時間短縮遊技状態 ) においては、第 1 右打ち指示表示が表示されるよう構成し、当該右打ちすべき状況にて、左打ちしていることを遊技機が検知した場合 ( 例えば、時間短縮遊技状態にて、左打ちにて入球可能な第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が 3 球入球した場合 ) には、第 2 右打ち指示表示が所定時間表示される ( 第 1 右打ち指示表示は表示されたまま ) 。

( 2 ) 第 1 右打ち指示表示は演出表示装置 S G の四隅近辺 ( 例えば、右上 ) に表示され、第 2 右打ち指示表示は演出表示装置 S G の中央付近に表示される。また、第 1 右打ち指示表示の表示領域と第 2 右打ち指示表示の表示領域とは重複しない。尚、第 1 右打ち指示表示の表示領域と第 2 右打ち指示表示の表示領域とが重複するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、第 2 右打ち指示表示の表示優先度よりも第 1 右打ち指示表示の表示優先度の方が高くなるよう構成してもよい。

( 3 ) 演出表示装置 S G における表示優先度は高い方から、「第 1 右打ち指示表示 第 2 右打ち指示表示 予告演出 変動中の装飾図柄」となっており ( 「第 2 右打ち指示表示 第 1 右打ち指示表示 予告演出 変動中の装飾図柄」としてもよい ) 、例えば、第 2 右打ち指示表示の表示領域と変動中の装飾図柄の表示領域とが重複した場合には、第 2 右打ち指示表示が前面に表示される ( 視認可能となる ) 。

( 4 ) 第 1 右打ち指示表示は、補助遊技状態中の変動中 { 主遊技図柄変動中 ( 第 1 装飾図柄変動中、第 2 装飾図柄変動中 ) } において、第 1 装飾図柄と重複し得るが ( 例えば、演出表示装置 S G に表示されている第 1 装飾図柄の少なくとも一部が拡大する「図柄拡大演出」の発生時など ) 、第 2 装飾図柄とは重複しない。但し、第 1 右打ち指示表示は、変動停止中においては第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄のいずれとも重複しない。また、第 1 右打ち指示表示は、第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) や第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) とは重複しない。更に、第 1 右打ち指示表示は、所定の予告演出 { 例えば、群予告 ( 図 8 3 の右下段図参照 ) } とは重複し得るが、特定の予告演出 { 例えば、台詞予告 ( キャラクタの台詞を表示する予告 ) } とは重複しない。

( 5 ) 第 2 右打ち指示表示は、補助遊技状態中における変動中 { 主遊技図柄変動中 ( 第 1 装飾図柄変動中、第 2 装飾図柄変動中 ) } において、第 1 装飾図柄と重複し得るが ( 例えば、演出表示装置 S G に表示されている第 1 装飾図柄の少なくとも一部が拡大する「図柄拡大演出」の発生時だけでなく、上から下にスクロール変動している最中などでも ) 、第 2 装飾図柄とは重複しない。また、第 2 右打ち指示表示は、第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) や第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) とは重複しない。更に、第 2 右打ち指示表示は、所定の予告演出 { 例えば、群予告 ( 図 8 3 の右下段図参照 ) } 及び特定の予告演出 { 例えば、台詞予告 ( キャラクタの台詞を表示する予告 ) } のいずれとも重複し得る。

( 6 ) 第 1 装飾図柄は主遊技図柄変動中 ( 第 1 装飾図柄変動中、第 2 装飾図柄変動中 ) である際、第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) や第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) と重複し得る。更に、第 1 装飾図柄は主遊技図柄変動中 ( + 第 1 装飾図柄変動中 ) である際、所定の予告演出 { 例えば、群予告 ( 図 8 3 の右下段図参照 ) } 及び特定の予告演出 { 例えば、台詞予告 ( キャラクタの台詞を表示する予告 ) } と重複し得る。

( 7 ) 第 2 装飾図柄は主遊技図柄変動中 ( 第 1 装飾図柄変動中、第 2 装飾図柄変動中 ) である際、第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) や第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) と重複しない。更に、第 2 装飾図柄は主遊技図柄変動中 ( + 第 2 装飾図柄変動中 ) である際、所定の予告演出 { 例えば、群予告 ( 図 8 3 の右下段図参照 ) } と重複し得るが、特定の予告演出 { 例えば、台詞予告 ( キャラクタの台詞を表示する予告 ) } とは重複しない。

10

20

30

40

50

( 8 ) 第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) は、所定の予告演出 { 例えば、群予告 ( 図 8 3 の右下段図参照 ) } と重複し得るが、特定の予告演出 { 例えば、台詞予告 ( キャラクタの台詞を表示する予告 ) } とは重複しない。

( 9 ) 第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示 ( 例えば、図 8 7 を参照 ) は、所定の予告演出 { 例えば、群予告 ( 図 8 3 の右下段図参照 ) } と重複し得るが、特定の予告演出 { 例えば、台詞予告 ( キャラクタの台詞を表示する予告 ) } とは重複しない。

#### 【 0 3 1 1 】

また、遊技状態や状況によって右打ち指示表示の表示態様が相違し得るよう構成した場合においては以下のように構成してもよい。

( 1 ) 小当り実行中においては、右打ち指示表示が相対的に小さい ( 例えば、1 個の矢印等 ) 表示態様となり、小当りが実行されていない場合とは表示態様が異なっている。

10

( 2 ) 特別遊技実行中でない場合の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、特別遊技実行中でない場合の非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、特別遊技実行中である場合とが非時間短縮遊技状態となっている。

( 3 ) 時間短縮遊技状態として、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とを有している。

( 4 ) 特別遊技の実行中でない場合における、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態とでは右打ち指示表示が表示されない ( 左打ちを促す表示は表示され得る ) 一方、特別遊技の実行中においては右打ち指示表示が表示される ( 左打ちを促す表示は表示されない ) 。

20

( 5 ) 時間短縮遊技状態においては、右打ち指示表示が表示される ( 左打ちを促す表示は表示されない ) 。

( 6 ) 非時間短縮遊技状態であっても時間短縮遊技状態であっても、前述した第 1 右打ち指示表示と第 2 右打ち指示表示が表示され得るよう構成した場合、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで、第 1 右打ち指示表示の表示態様は相違しているが第 2 右打ち指示表示の表示態様は同一である。

( 7 ) 左打ちを促す表示は所定期間 ( 例えば、右打ちすべき状況から左打ちすべき状況となってから所定期間、左打ちすべき状況において右打ち実行時に入球し易い補助遊技始動口への遊技球の入球があった場合等の右打ちの検知から所定期間 ) 表示される ( 所定期間経過後は非表示となる ) 一方、右打ち指示表示は右打ちをすべき状況にて常時表示される、又は、右打ち指示表示が表示される期間は前記所定期間よりも長期間である。

30

#### 【 0 3 1 2 】

ステップ 3 4 0 4 で N o の場合、ステップ 3 4 0 8 で、右打ち表示制御手段 S M 2 7 は、右打ち指示表示を消去するコマンドをセットし、次の処理 ( ステップ 2 1 0 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 3 4 0 8 においては、右打ち指示表示が表示されていない場合には、処理を実行しないこととなる。

#### 【 0 3 1 3 】

次に、図 7 7 は、第 4 実施形態における、装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図である。同図においては、遊技状態と背景演出との組み合わせによって、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがどのような表示態様及び表示位置となるかを例示している。尚、同図に示す 4 つの表示例はすべて、第 1 主遊技側の大当り図柄である「 7 A 」に係る装飾図柄 ( 第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄 ) が停止している状況を図示している。まず、同図左上段においては、遊技状態が非確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「 昼ステージ 」である場合を例示している。このような場合においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「 7 7 7 」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。また、第 2 装飾図柄の表示態様は「 7 7 7 」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。次に、同図右上段においては、遊技状態が確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「 昼ステージ 」である場合を例示している。このような場合においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「 七七七 」と漢数字となっており、表示位置は凸形状に 3 つの数字が並んでいる。また、第 2 装飾図柄の表示

40

50

態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。また、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合においては、第１装飾図柄の表示色は、「７７７」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっており、第２装飾図柄の表示色は、「７７７」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっている。

#### 【０３１４】

次に、同図左下段においては、遊技状態が非確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第１装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は斜め一直線に３つの数字が並んでいる。また、第２装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。次に、同図右下段においては、遊技状態が確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第１装飾図柄の表示態様は「七七七」と漢数字となっており、表示位置は凹形状に３つの数字が並んでいる。また、第２装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。また、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合においては、第１装飾図柄の表示色は、「７７７」の場合も「七七七」の場合も、「白色」となっており、第２装飾図柄の表示色は、「７７７」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっている。

#### 【０３１５】

このように、同図においては、

- (１) 第１装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違すると相違する。
- (２) 第１装飾図柄の表示態様は背景演出が相違すると相違する。
- (３) 第１装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違すると相違する。
- (４) 第１装飾図柄の表示位置は背景演出が相違すると相違する。
- (５) 第２装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違しても相違しない。
- (６) 第２装飾図柄の表示態様は背景演出が相違しても相違しない。
- (７) 第２装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違しても相違しない。
- (８) 第２装飾図柄の表示位置は背景演出が相違しても相違しない。

のように構成されている。

#### 【０３１６】

また、背景演出や遊技状態が相違することで第１装飾図柄の表示態様が相違するよう構成する場合において、後述する図９８のように、第１装飾図柄の表示態様を数字とキャラクタ等の絵柄とを組み合わせた表示態様とするよう構成した場合に、当該絵柄を相違させることで第１装飾図柄の表示態様を相違させるよう構成してもよい（数字については、漢数字と算用数字とで相違させてもよいし、同一としてもよい）。また、絵柄が付帯しているか否かによって表示態様を相違させてもよい。また、装飾図柄の数字の表示色によって大当たりとなった場合の当該大当たり終了後の遊技状態を示唆し得るような構成として、表示色が緑色である数字が３つ揃うことにより大当たりが開始された場合には当該大当たり終了後には確率変動遊技状態となるか否かが確定的ではない一方、表示色が赤色である数字が３つ揃うことにより大当たりが開始された場合には当該大当たり終了後には確率変動遊技状態となることが略確定的（もしくは確定的）となるよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態においては「３」が緑色であり「７」が赤色である一方、確率変動遊技状態においては「３」及び「７」が赤色となる（確率変動遊技状態においては「３」が「７」と同一の性質を有する）よう構成してもよい。また、緑色と赤色との性質の相違点としては、緑色の装飾図柄が停止したことにより大当たりが開始された場合には実行ラウンド数が８ラウンド（又は、８ラウンド以上）の大当たりが開始されることになり、赤色の装飾図柄が停止したことにより大当たりが開始された場合には実行ラウンド数が１６ラウンドの大当たりが開始されるよう構成してもよいし、緑色の装飾図柄がリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が１０％である一方、赤色の装飾図柄がリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が５０％となるよう構成してもよい。また、「１」で

リーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が 10 % である一方、「7」でリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が 50 % となるよう構成してもよい。また、背景演出や遊技状態が相違することで第 1 装飾図柄の表示態様が相違するよう構成する場合において、第 1 装飾図柄の数字に文字が付帯されているか否かによって表示態様を相違させるよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態においては第 1 装飾図柄の「7」には「SUPER」の文字が付帯していない一方、確率変動遊技状態においては第 1 装飾図柄の「7」には「SUPER」の文字が付帯されているよう構成してもよい。また、第 1 主遊技図柄での大当たり（特に非時間短縮遊技状態中）では、「7」に「SUPER」の文字が付帯せず、第 2 主遊技図柄での大当たり（特に時間短縮遊技状態中）では、「7」に「SUPER」の文字が付帯する、又は、第 1 主遊技図柄での大当たり（特に非時間短縮遊技状態中）で「7」に「SUPER」の文字が付帯するよりも、第 2 主遊技図柄での大当たり（特に時間短縮遊技状態中）で「7」に「SUPER」の文字が付帯する確率が高くなるよう構成してもよい。さらに、この「SUPER」の文字が付帯している場合は 16 R の大当たりが確定する（16 R 確変当たりが確定する構成でもよい）が、「SUPER」の文字が付帯していない場合は、16 R の大当たりが確定しない（16 R 確変当たりが確定しない構成でもよい）又は 4 R の大当たりが確定するといった性質であっても良い。尚、第 1 装飾図柄では「SUPER」の文字が付帯され得るが、第 2 装飾図柄には「SUPER」の文字が必ず付帯されない構成となっている。また、「7」以外の第 1 装飾図柄（特に、偶数図柄）は、第 1 装飾図柄であっても「SUPER」の文字が付帯されない構成となっている。

10

20

#### 【0317】

次に、図 78 は、第 4 実施形態における、装飾図柄の表示領域に係るイメージ図である。同図においては、演出表示装置 SG にて第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが表示され得る領域について例示している。第 4 実施形態においては、同図左上段に示すように、第 1 装飾図柄は表示領域 SG10 の中央部周辺にて変動表示され、第 2 装飾図柄は表示領域 SG10 の左上部周辺にて変動表示されるよう構成されている。SP リーチ演出の実行中や大当たりの実行中を考慮した装飾図柄が表示され得る表示領域 SG10 の範囲としては、第 2 装飾図柄が同図右上段のような範囲となっており、第 1 装飾図柄が装図右下段のような範囲となっている。図示されているように、第 4 実施形態においては、第 1 装飾図柄が表示され得る領域の方が第 2 装飾図柄が表示され得る領域より大きくなっている。また、第 4 実施形態においては、第 2 装飾図柄は変動表示中に表示が移動しないよう構成されている一方、第 1 装飾図柄は変動表示中に表示が移動する（例えば、表示領域 SG10 の上部から下部へと移動する）よう構成されているため、第 2 装飾図柄の移動範囲よりも第 1 装飾図柄の移動範囲の方が大きくなっている。

30

#### 【0318】

次に、図 79 は、第 4 実施形態における、装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図である。同図においては、SP リーチ演出が実行された場合の第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄と表示について例示している。まず、同図左上段にて、主遊技図柄の図柄変動が実行されているために、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示されている。次に、同図右上段にて、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがリーチ表示となる。次に、同図左下段にて、SP リーチ演出として、バトル演出が実行され、バトル演出の実行中においては、遊技者をバトル演出に注目させたいため（バトル演出の結果が大当たりとなるか否かを示唆することとなる）に第 1 装飾図柄の表示が消去される（非表示となる）。一方、第 2 装飾図柄はリーチ表示のまま継続して表示されており、遊技者がバトル演出中に装飾図柄の状況を確認したい場合には、第 2 装飾図柄の表示を視認することにより、リーチ中であることを認識することができる。その後、バトル演出に勝利し、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示されることとなる。このように、主遊技図柄の変動中において、第 1 装飾図柄の表示は消去される期間（バトル演出の実行中）ある一方、第 2 装飾図柄の表示は常時表示されているため、第 1 装飾図柄の表示期間よりも第 2 装飾図柄の表示期間の方が相対的に長期間となっている。尚、第 1 装飾図柄がリーチ表示となった場合にも、第 2 装

40

50

飾図柄はリーチ表示とならないよう構成してもよい。また、第 1 装飾図柄が前述した擬似連続変動を実行している場合にも、第 2 装飾図柄は擬似連続変動を実行しないよう構成してもよい。また、第 2 装飾図柄は常に表示していなくてもよく、例えば、第 1 装飾図柄が表示されている期間は第 2 装飾図柄を非表示としてもよいし、特定の演出として表示領域 S G 1 0 を覆うような表示面積の大きい演出が実行された場合には第 2 装飾図柄を非表示（視認困難）としてもよい。

#### 【 0 3 1 9 】

次に、図 8 0 は、第 4 実施形態における、使用する装飾図柄に係るイメージ図である。尚、同図においては、第 4 実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示している。まず、同図上段においては、第 1 主遊技図柄が変動しており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している。その後、第 1 主遊技図柄の変動が終了し、第 1 主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「 7 A 」が停止したことにより、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第 1 装飾図柄は、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側との共通の図柄である算用数字を使用しており、本例では「 7 7 7 」が停止している。また、第 2 装飾図柄は、第 1 主遊技図柄が変動した場合は算用数字を使用し、「 7 A 」が停止した場合には「 7 7 7 」が停止する。

#### 【 0 3 2 0 】

次に、同図下段においては、第 2 主遊技図柄が変動しており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している。その後、第 2 主遊技図柄の変動が終了し、第 2 主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「 7 B 」が停止したことにより、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第 1 装飾図柄は、「 7 7 7 」が停止している。一方、第 2 装飾図柄は、第 2 主遊技図柄が変動した場合はアルファベットを使用し、「 7 B 」が停止した場合には「 A A A 」が停止するよう構成されている。このように、第 1 装飾図柄においては、第 1 主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第 2 主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが同一となっている（図柄の表示領域及び図柄のデザインが同一であり、遊技者は第 1 装飾図柄を視認しただけでは、第 1 主遊技図柄の変動と第 2 主遊技図柄の変動との区別が困難である）。一方、第 2 装飾図柄においては、第 1 主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第 2 主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが相違している（変動表示及び停止表示する図柄のデザインが相違している）。尚、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは同一の表示装置に表示してもよいし、異なる表示装置に表示してもよい。また、後述する、第 1 保留表示と第 2 保留表示とは同一の表示装置に表示してもよいし、異なる表示装置に表示してもよい。尚、装飾図柄においても保留表示においても、異なる表示装置に表示する場合には、いずれの表示装置も液晶の表示装置（液晶の表示装置を複数有している）としてもよいし、液晶の表示装置と L E D ランプとしてもよい。

#### 【 0 3 2 1 】

次に、図 8 1 は、第 4 実施形態における、装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図である。尚、同図においては、図 8 0 と同様に、第 4 実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示している。まず、同図上段においては、第 1 主遊技図柄が変動しており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している。その後、第 1 主遊技図柄の変動が終了し、第 1 主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「 7 A 」が停止したことにより、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第 1 装飾図柄は、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側との共通の図柄である算用数字を使用しており、本例では「 7 7 7 」が停止している。また、第 2 装飾図柄は、算用数字を使用しており、「 7 7 7 」が停止している。

#### 【 0 3 2 2 】

次に、同図下段においては、同図上段とは別のタイミングにおける第 1 主遊技図柄の変動中であり、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している。その後、第 1 主遊技図柄の変動が終了し、第 1 主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「 7 A 」（同図上段と同一の大当り図柄）が停止したことにより、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第 1 装飾図柄は算用数字の「 3 3 3 」が停止して

おり、第2装飾図柄は算用数字の「777」が停止している。このように、第1装飾図柄は、主遊技図柄の停止図柄が同一の場合でも、複数種類の停止表示態様（「777」、「333」等）が存在している一方、第2装飾図柄は、主遊技図柄の停止図柄が同一の場合には、1種類の停止表示態様（「777」）しか存在していない。尚、第1装飾図柄と第2装飾図柄との停止表示態様の候補の具体例として、まず、第1装飾図柄の停止表示態様は、16Rの大当たりであることを示唆する停止表示態様の場合には「333」と「777」とであり、8R（もしくは8R以上）の大当たりであることを示唆する停止表示態様の場合には「111」と「555」とであり、4R（もしくは4R以上）の大当たりであることを示唆する停止表示態様の場合には「222」と「444」と「666」と「888」とである。また、第2装飾図柄の停止表示態様は、16Rの大当たりであることを示唆する停止表示態様の場合には「333」のみであり、8R（もしくは8R以上）の大当たりであることを示唆する停止表示態様の場合には「111」のみであり、4R（もしくは4R以上）の大当たりであることを示唆する停止表示態様の場合には「222」のみである。また、その他の具体例としては、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆する（確率変動遊技状態に移行することが略確定的（もしくは確定的）となる）第1装飾図柄の停止表示態様の候補は、「111」と「333」と「555」と「777」であり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆しない（確率変動遊技状態に移行することが確定的ではない）第1装飾図柄の停止表示態様の候補は、「222」と「444」と「666」と「888」である。また、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆する（確率変動遊技状態に移行することが略確定的（もしくは確定的）となる）第2装飾図柄の停止表示態様の候補は、「111」のみであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆しない（確率変動遊技状態に移行することが確定的ではない）第2装飾図柄の停止表示態様の候補は、「222」のみである。

#### 【0323】

次に、図82は、第4実施形態における、表示プライオリティの一例である。同図においては、演出表示装置SGに表示され得る表示内容を列挙しており、表示優先度の高いものが上段に、表示優先度の低いものが下段に示されている。尚、表示優先度が高い表示内容と表示優先度が低い表示内容とが重ねて表示された場合、具体的には、例えば、右打ち指示表示と第1装飾図柄が重ねて表示された場合には、当該重なっている部分の表示については、表示優先度の高い右打ち指示表示が手前側（前面レイヤー）に表示され（視認可能となるよう表示され）、表示優先度の低い第1装飾図柄が奥側（後面レイヤー）に表示される（右打ち指示表示の表示に隠れて視認不能となる）。尚、本例における表示優先度は高いものから、「エラー表示」「右打ち指示表示」「節電中表示（節電画面）」「第2装飾図柄」「予告演出」「第1装飾図柄」「保留表示」となっている。尚、表示優先度は変更してもよいが、「エラー表示」、「右打ち指示表示」、「節電中表示（節電画面）」に関しては、遊技者の利益への影響が大きいため、表示優先度を変更することは望ましくない。また、予告演出と第1装飾図柄と保留表示とは表示優先度の順番を入れ替えてもよいが、予告演出と第1装飾図柄と保留表示とのいずれの表示優先度も第2装飾図柄の表示優先度よりも低くなるよう構成することが好適である。尚、「右打ち指示表示」については他の表示物（役物YK等も含む）によって隠されない位置に表示することが望ましく、「右打ち指示表示」よりも優先度が高い表示内容を新たに設けた場合等においては、当該新たに設けた表示内容が表示される領域は、「右打ち指示表示」が表示される領域と重複しないよう構成することが好適である。また、「節電中表示（節電画面）」に関しては、図柄変動の実行中には表示されないよう構成されており、ぱちんこ遊技機の裏側に設けられた節電切り替えスイッチやぱちんこ遊技機の表側のサブ入力ボタンSB、十字ボタンSB2等を操作することによって節電モードに切り替え、非時間短縮遊技状態又は時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、242秒）経過した後に、遊技機の電力が省電力の状態であることを示す表示である。なお、節電中表示（節電画面）は、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、

2 4 2 秒) 経過した後に実行される待機中ムービーを実行するタイミングにおいて待機中ムービーとともに表示される例を示しているが、以下のように構成されていてもよい。

( 1 ) 第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間(例えば、2 4 2 秒)後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを 2 0 秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から 2 6 2 秒後(待機中ムービー終了後)に節電中表示(節電画面)を表示する。その後は、節電中表示(節電画面)を継続して表示する。

( 2 ) 第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間(例えば、2 4 2 秒)後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを 2 0 秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から 2 6 2 秒後(待機中ムービー終了後)に節電中表示(節電画面)を表示する。節電中表示(節電画面)を、所定時間(例えば、4 8 秒)継続して表示した後、2 回目の待機中ムービーを 2 0 秒表示する。その後は、節電中表示(節電画面)と待機中ムービーを交互に表示する。

( 3 ) 第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間(例えば、2 4 2 秒)後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを 2 0 秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から 2 7 2 秒後(待機中ムービー終了後から 1 0 秒経過後)に節電中表示(節電画面)を表示する。その後は、節電中表示(節電画面)を継続して表示する。

( 4 ) 第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間(例えば、2 4 2 秒)後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを 2 0 秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から 2 7 2 秒後(待機中ムービー終了後から 1 0 秒経過後)に節電中表示(節電画面)を表示する。節電中表示(節電画面)を、所定時間(例えば、3 8 秒)継続して表示した後、2 回目の待機中ムービーを 2 0 秒表示する。その後は、節電中表示(節電画面)と待機中ムービーを交互に表示する。

#### 【 0 3 2 4 】

次に、図 8 3 は、第 4 実施形態における、プライオリティに係るイメージ図である。尚、同図においては、第 4 実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示しており、前述した図 7 7 とは異なる構成となっている。まず、同図上段においては、第 2 主遊技図柄が変動しており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している状況下、右打ち指示表示が表示されている(遊技状態は時間短縮遊技状態となっており、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する遊技性となっている)。その後、第 1 装飾図柄が変動表示されている領域が右打ち指示表示が表示されている領域と重複し、右打ち指示表示の方が優先度が高いため、前面に表示されることとなる。また、第 2 装飾図柄と右打ち指示表示とは表示領域が重複しないよう構成されている。

#### 【 0 3 2 5 】

次に、同図下段においては、第 2 主遊技図柄が変動しており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している状況下、予告演出として羊の群れが出現する。当該予告演出は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄のいずれもと表示領域が重複することとなり、優先度が「第 2 装飾図柄 > 予告演出 > 第 1 装飾図柄」であるため、羊の表示と第 1 装飾図柄とが重なった場合には、羊の表示が前面に表示され、羊の表示と第 2 装飾図柄とが重なった場合には、第 2 装飾図柄が前面に表示されることとなる。尚、後述する第 4 実施形態からの変更例 1 のように、演出表示装置 S G 上の保留表示領域が複数存在している場合(第 1 主遊技側の保留表示と第 2 主遊技側の保留表示とが存在している、第 1 保留表示と第 2 保留表示とが存在している、等)においても、同図における表示領域 S G 1 0 の左下部に保留表示領域 S G 1 0 を新たに設ける(図示されている表示領域 S G 1 0 右上部の保留表示を第 1 保留表示とし、新たに設けた保留表示を第 2 保留表示とする等)等、右打ち指示表示と

10

20

30

40

50





表示領域SG10が重複しないよう構成してもよい。

#### 【0326】

以上のように構成することで、第4実施形態に係る遊技機によれば、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの装飾図柄が演出表示装置SGに表示されるような構成とし、第1装飾図柄が消去されている場合においても第2装飾図柄が表示されるよう構成することにより、遊技者が装飾図柄の状況を確認したい場合にも確認可能なユーザーフレンドリーな遊技機とすることができると共に、SPリーチ演出等の遊技者に演出を見せたい場合等においても第1装飾図柄の表示を消去することにより、見せたい演出をより目立つよう構成することができる。また、第1装飾図柄よりも第2装飾図柄の表示優先度が大きくなるよう構成することにより、第1装飾図柄が非表示である場合に装飾図柄の状況を確認したい状況において、第2装飾図柄が視認不可能となる事態が発生し難いよう構成することができることとなる。

10

#### 【0327】

尚、第4実施形態においては、第1装飾図柄が3つの図柄の組み合わせで表示される一方、第2装飾図柄が1つの図柄にて表示されるよう構成してもよい。また、第1装飾図柄における図柄1個分の停止表示態様を4種類、第2装飾図柄における図柄1個分の停止表示態様を2種類、といったように第1装飾図柄の図柄1個分の停止表示態様の種類数の方が第2装飾図柄の図柄1個分の停止表示態様の種類数よりも多くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、第1装飾図柄の停止表示態様（3つの図柄の組み合わせの表示態様）が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率よりも、第2装飾図柄の停止表示態様が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率の方が高くなるよう構成することができる。また、第2装飾図柄の表示領域として、「」と「」の2つの表示領域を設け、図柄変動が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「」を点灯表示し、図柄変動がハズレとなった場合には「」が点灯表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、第2装飾図柄の表示は表示領域SG10上にて移動せずに、「」又は「」が点滅することによって図柄変動中であることを報知するよう構成してもよい。また、第2装飾図柄の表示領域として、「」の形状の領域と「」の形状の領域との2つの表示領域を設け、第1主遊技図柄が変動した場合は「」の形状の領域にて変動表示及び停止表示を実行し、第2主遊技図柄が変動した場合は「」の形状の領域にて変動表示及び停止表示を実行するよう構成し、且つ、「」又は「」が点滅することによって図柄変動中であることを報知し、図柄変動が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「」又は「」を点灯表示し、図柄変動がハズレ図柄にて停止表示される場合には「」又は「」を消灯表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、第1装飾図柄においては、第1主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第2主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが同一となる（図柄の表示領域及び図柄のデザインが同一であり、遊技者は第1装飾図柄を視認しただけでは、第1主遊技図柄の変動と第2主遊技図柄の変動との区別が困難である図柄であり、例えば、「777」）よう構成してもよい。尚、第2装飾図柄においては、第1主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第2主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが相違している（変動表示及び停止表示する領域が相違している、変動表示及び停止表示する図柄のデザインが相違している）。また、上述したように、第2装飾図柄の表示領域として、「」の形状の領域と「」の形状の領域との2つの表示領域を設けた場合においては、第1主遊技図柄が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「」を点灯表示し、第2主遊技図柄が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「」を点灯表示し、第1主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には「」を消灯表示し、第2主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には「」を消灯表示するよう構成し、且つ、第1装飾図柄の停止図柄としては、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には、「333」や「777」等の複数種類の停止表示態様にて停止表示可能であり、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には、「326」や「761」等の複数種類の停止表示態様にて停止表示可能で

20

30

40

50

あるように構成してもよい。そのように構成することにより、第 2 装飾図柄の停止表示態様の種類数は、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄）が大当り（又は小当り）となる場合に停止し得る停止表示態様が 1 種類のみ、且つ、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄）がハズレとなる場合に停止し得る停止表示態様が 1 種類のみである一方、第 1 装飾図柄の停止表示態様の種類数は、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄）が大当り（又は小当り）となる場合に停止し得る停止表示態様が複数種類、且つ、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄）がハズレとなる場合に停止し得る停止表示態様が複数種類となる。

#### 【 0 3 2 8 】

（第 4 実施形態からの変更例 1）

ここで、前述した実施形態においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成について詳述したが、このような構成は前述した実施形態の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成の一例を第 4 実施形態からの変更例 1 とし、以下、第 4 実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

#### 【 0 3 2 9 】

はじめに、図 8 4 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、副制御基板 S 側のメインフローチャートである。第 4 実施形態からの変更点は、ステップ 3 5 0 0（第 4 変 1）であり、即ち、ステップ 2 2 0 0 で、副制御基板 S は、装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ 3 5 0 0（第 4 変 1）で、副制御基板 S は、後述する、装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ 2 4 0 0 に移行する。

#### 【 0 3 3 0 】

次に、図 8 5 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、図 8 4 のステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る保留情報管理処理のフローチャートである。第 4 実施形態からの変更点は、ステップ 2 1 1 8 1（第 4 変 1）及びステップ 2 1 1 8 2（第 4 変 1）であり、即ち、ステップ 2 1 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 が保留情報を保留情報一時記憶領域に一時記憶した後、ステップ 2 1 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 が図柄内容決定許可フラグをオンにした後、又は、ステップ 2 1 1 1 で装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 がメイン側からの図柄変動表示開始指示コマンドを受信していない場合、ステップ 2 1 1 8 1（第 4 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 1 保留表示として装図保留カウンタ値と同数の保留画像（演出表示装置 S G 上のランプ形状の保留表示）を演出表示装置 S G 上に点灯表示する。次に、ステップ 2 1 1 8 2（第 4 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 2 保留表示として装図保留カウンタ値を数値にて演出表示装置 S G 上に表示し、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。尚、第 2 保留表示の表示態様は本例の態様には限定されず、演出表示装置 S G 上の表示とは異なる L E D ランプにおける点灯・点滅の組み合わせ、等にて表示してもよく、第 1 保留表示と第 2 保留表示とが相違していればよい。

#### 【 0 3 3 1 】

次に、図 8 6 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、図 8 4 のステップ 3 5 0 0（第 4 変 1）のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 5 0 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 5 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 3 5 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 3 5 0 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t をスタートし、ステップ 3 5 1 0 に移行する。尚、ステップ 3 5 0 2 で N o の場合にも、ステップ 3 5 1 0 に移行する。

#### 【 0 3 3 2 】

次に、ステップ 3 5 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時

10

20

30

40

50

記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 5 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t のタイマ値を確認する。次に、ステップ 3 5 1 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 3 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 5 1 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 3 5 2 6 に移行する。

#### 【 0 3 3 3 】

他方、ステップ 3 5 1 4 で N o の場合、ステップ 3 5 1 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 3 5 1 8 で Y e s の場合、ステップ 3 5 2 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 3 5 2 6 に移行する。

#### 【 0 3 3 4 】

他方、ステップ 3 5 1 8 で N o の場合、ステップ 3 5 2 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 3 5 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 5 2 4 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 3 5 2 6 に移行する。尚、ステップ 3 5 2 2 で N o の場合にも、ステップ 3 5 2 6 に移行する。

#### 【 0 3 3 5 】

次に、ステップ 3 5 2 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ 3 5 2 6 で Y e s の場合、ステップ 3 5 2 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 3 5 3 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 3 5 3 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 5 1 0 又はステップ 3 5 2 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。

#### 【 0 3 3 6 】

次に、図 8 7 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、保留表示の変化に係るイメージ図である。まず、同図左上段にて、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側との夫々に対応する第 1 保留表示と第 2 保留表示とが表示されている。尚、保留数は第 1 主遊技側が 2 個、第 2 主遊技側が 0 個となっている。また、第 1 主遊技側に対応する装飾図柄が停止表示されている。その後、第 1 主遊技側の保留が消化されて、次の図柄変動が開始したことにより、第 1 主遊技側に係る第 1 保留表示及び第 1 主遊技側に係る第 2 保留表示が変化する（第 1 主遊技側の保留数が 2 個である旨の表示から 1 個である旨の表示に変化する）こととなる。その後、同一の図柄変動にて、第 1 主遊技側の保留が生起（第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球）し、第 1 主遊技側の保留数が変化することにより、第 1 主遊技側の第 1

10

20

30

40

50

保留表示及び第 1 主遊技側の第 2 保留表示が変化する（第 1 主遊技側の保留数が 1 個である旨の表示から 2 個である旨の表示に変化する）こととなる。このように、第 1 保留表示と第 2 保留表示とは、図柄変動が開始される場合の保留消化タイミングと主遊技始動口への遊技球が入球した場合の保留生起タイミングにて、表示態様が変化するように構成されている。

#### 【 0 3 3 7 】

次に、左中段にて、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側との夫々に対応する第 1 保留表示と第 2 保留表示とが表示されている。尚、保留数は第 1 主遊技側が 2 個、第 2 主遊技側が 0 個となっている。また、第 1 主遊技側に対応する装飾図柄が変動表示されている。その後、同一変動中にて保留先読み演出として保留変化演出（保留の表示態様が変化し得る演出）が実行される。尚、同図に示す保留変化演出の演出態様としては、第 1 主遊技側の保留を対象とした演出であり、第 1 保留表示に炎があたって第 1 保留表示の表示態様が変化するか否かを煽る演出となっている。その後、保留変化演出の演出結果として、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が変化する一方、第 1 主遊技側の第 2 保留表示は変化しないこととなる。このように、保留先読み演出が実行された場合に保留表示が変化し得るのは第 1 保留表示のみであり、第 2 保留表示は変化しないよう構成されている。尚、第 2 主遊技側の保留に対して保留変化演出が実行された場合にも、第 2 主遊技側の第 1 保留表示は変化し得る一方、第 2 主遊技側の第 2 保留表示は変化しないよう構成されている。尚、保留先読み演出は前述した第 2 実施形態等にて例示した処理によって実行されることとする。

#### 【 0 3 3 8 】

同図にて図示したように、第 1 保留表示と第 2 保留表示との特徴は以下のようになっている、

- （ 1 ） 保留数が同一である場合において、第 1 保留表示の表示態様は変化し得る一方、第 2 保留表示の表示態様は変化しない。
- （ 2 ） 第 1 保留表示の表示態様は保留数の増減（保留の消化又は保留の生起）がなくとも変化し得る一方、第 2 保留表示の表示態様は保留数の増減がないと変化しない。
- （ 3 ） 保留変化演出として保留に係る表示に対してアクションが実行されて保留の表示態様が変化する演出を実行する場合には、当該演出の対象となる保留表示は第 1 保留表示であり、第 2 保留表示に対しては保留変化演出を実行しない。

#### 【 0 3 3 9 】

次に、図 8 8 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図である。同図においては、第 4 実施形態からの変更例 1 において適用可能な、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とにおける第 1 保留表示と第 2 保留表示との表示の有無及び表示態様についての構成例を図示している。まず、同図上段の 例 1 においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのいずれにおいても、第 1 保留表示と第 2 保留表示とが表示されるよう構成されているが、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで第 1 保留表示の表示態様が相違している（第 1 主遊技側に係る第 1 保留表示と第 2 主遊技側に係る第 1 保留表示とのいずれも相違している）。尚、同図上段の 例 1 においては、第 1 主遊技側の保留に対応した第 1 保留表示と、第 2 主遊技側の保留に対応した第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の保留に対応した第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の保留に対応した第 2 保留表示と、が夫々表示されている、即ち、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とで、第 1 保留表示（第 1 保留表示が表示される領域）も第 2 保留表示（第 2 保留表示が表示される領域）も共用していない。

#### 【 0 3 4 0 】

次に、同図上段の 例 2 においては、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技側の第 1 保留表示と、第 2 主遊技側の第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、が表示されている。また、時間短縮遊技状態においては、第 2 主遊技側の第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、が表示されており、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示されていない。このように、時間短縮遊技状態にて右打ちを実行し、第 2 主遊技図柄を変動させて（第 2 主遊技

始動口 B 1 0 に遊技球を入球させて)遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合(特に、第 2 主遊技側の保留が第 1 主遊技側の保留よりも優先して消化される遊技機の場合)には、第 1 主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第 1 主遊技側の第 1 保留表示を非表示とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、遊技者が第 1 主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第 1 主遊技側の第 2 保留表示は表示するよう構成されている。

#### 【 0 3 4 1 】

次に、同図上段の 例 3 においては、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技側の第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、が表示されており、第 2 主遊技側の第 1 保留表示が表示されていない。また、時間短縮遊技状態においては、第 2 主遊技側の第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、が表示されており、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示されていない。このように、時間短縮遊技状態にて右打ちを実行し、第 2 主遊技図柄を変動させて(第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球を入球させて)遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合(特に、第 2 主遊技側の保留が第 1 主遊技側の保留よりも優先して消化される遊技機の場合)には、第 1 主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第 1 主遊技側の第 1 保留表示を非表示とするよう構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態にて左打ちを実行し、第 1 主遊技図柄を変動させて(第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球を入球させて)遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合(特に、左打ちを実行した遊技球の流路に第 2 主遊技始動口 B 1 0 が存在しない場合)には、第 2 主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第 2 主遊技側の第 1 保留表示を非表示とするよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、遊技者が第 1 主遊技側の保留数又は第 2 主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第 1 主遊技側の第 2 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示は常に表示するよう構成されている。尚、同図においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで保留表示の有無に係る構成が相違する例を図示したが、これには限定されず、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで保留表示の有無に係る構成が相違していてもよいし、演出モードが相違することで保留表示の有無に係る構成が相違してもよい。尚、前記 例 1 にて示した遊技状態が相違することにより第 1 保留表示の表示態様は相違するが第 2 保留表示の表示態様は相違しない構成は、前記 例 2 や 例 3 の構成にも適用可能である。以上、 例 1 例 2 例 3 で示したように、

( 1 ) 遊技状態が相違すると(例えば、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで、或いは、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで、或いは、限定頻度状態の種類に応じて)、第 1 保留表示の表示態様が相違するが、第 2 保留表示の表示態様は同一である。

( 2 ) 演出モードが相違すると(例えば、図 7 7 の昼ステージと図 7 7 の夜ステージとで、或いは、保留先読み演出が実行中である旨を示す所定の演出ステージと当該所定の演出ステージ以外とで、或いは、手動で切替可能な複数種類の演出ステージのうちのいずれかに応じて)、第 1 保留表示の表示態様が相違するが、第 2 保留表示の表示態様は同一である。

( 3 ) 遊技状態が相違すると(例えば、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで、或いは、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで、或いは、限定頻度状態の種類に応じて)、第 1 保留表示の表示有無が相違するが、遊技状態が何れであるかに拘わらず第 2 保留表示は必ず表示される(但し、特別遊技状態やエラー状態といったように保留表示よりも優先して表示させたい情報を有する状態時においては、第 1 保留表示も第 2 保留表示も表示しないものとしてもよい)。

( 4 ) 演出モードが相違すると(例えば、図 7 7 の昼ステージと図 7 7 の夜ステージとで、或いは、保留先読み演出が実行中である旨を示す所定の演出ステージと当該所定の演出ステージ以外とで、或いは、手動で切替可能な複数種類の演出ステージのうちのいずれかに応じて)、第 1 保留表示の表示有無が相違するが、演出モードが何れであるかに拘わら

10

20

30

40

50

ず第2保留表示は必ず表示される（但し、デモ画面表示やエラー表示といったように保留表示よりも優先して表示させたい情報を有する表示モード時においては、第1保留表示も第2保留表示も表示しないものとしてもよい）。

といった特徴を有している。尚、上記の特徴は、第1主遊技側の保留に対しても第2主遊技側の保留に対しても適用可能な特徴である。


#### 【0342】

次に、図89は、第4実施形態からの変更例1における、保留表示の消去に係るイメージ図である。まず、第1主遊技側と第2主遊技側との夫々に対応する第1保留表示と第2保留表示とが表示されている。また、保留数は第1主遊技側が2個、第2主遊技側が0個となっている。また、第1主遊技側に対応する装飾図柄が変動表示されている。その後、同一変動にて装飾図柄がリーチ表示となり、その後、同一変動にてSPリーチ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出の実行中においては、第1保留表示は第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれの表示も消去（非表示）される一方、第2保留表示は第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれの表示も継続して表示されている。このように、第4実施形態からの変更例1においては、実行中の図柄変動が大当たりとなるか否かを遊技者が注目することとなるSPリーチ演出の実行中においては、表示領域SG10を占有して（表示領域SG10の大部分の領域を使用して）当該バトル演出を実行したいために第1保留表示を消去するよう構成している。また、そのように構成した場合においても、遊技者が第1主遊技側の保留数又は第2主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示は常に表示するよう構成されている。尚、同図においては、SPリーチの実行時において、第1保留表示（第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示）は非表示となるが、第2保留表示（第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示）は表示されたままとなる構成を図示したが、これには限定されず、大当たり中（一部の期間、又は、常時）においても、第1保留表示（第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示）は非表示となるが、第2保留表示（第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示）は表示されたままとなるよう構成してもよい。尚、SPリーチの実行時において、第1保留表示（第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示）は非表示となるが、第2保留表示（第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示）は表示されたままとなる構成は、SPリーチの実行期間において常時適用してもよいし、SPリーチの実行期間における一部の期間に適用してもよい。

#### 【0343】

以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例1に係る遊技機によれば、第1保留表示と第2保留表示との2つの保留表示が演出表示装置SGに表示されるような構成とし、第1保留表示については、表示態様が変化して保留に係る大当たり期待度を示唆したり、SPリーチ演出を遊技者に注目させたい場合には表示を消去するなど、遊技の状況に合わせた表示態様（表示有無）とすると共に、大当たり等を示唆する演出の一部として用いることにより遊技の興趣性を高めることができる。また、第2保留表示においては、常に表示し、且つ、表示態様も変化させないよう構成することにより、遊技者が現在の保留数を確認したい場合に、疑義を生じさせることなく保留数を認識できるよう構成されている。

#### 【0344】

尚、第4実施形態からの変更例1においては、第2実施形態からの変更例3にて例示したような、保留消化伝達画像を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、第1保留表示に対応した保留消化伝達画像を表示し、第2保留表示に対応した保留消化伝達画像を表示しないよう構成してもよい。尚、第1保留表示に対応した保留表示とは、第1保留表示と保留表示態様が同一又は類似している表示態様であり、例えば、第1保留表示が「」の形状の表示であり、且つ、表示色として「赤色」、「緑色」、「青色」、「白色」のいずれかの表示色にて表示される場合には、第1保留表示に対応した保留消

化伝達画像も「 」の形状の表示であり、且つ、表示色として「赤色」、「緑色」、「青色」、「白色」のいずれかの表示色にて表示されるような構成が例示できる。尚、第1保留表示に対応した主遊技側の保留が消化される直前の第1保留表示の表示態様と、第1保留表示に対応した主遊技側の保留が消化された直後に表示される保留消化伝達画像の表示態様と、が同一の表示となり得るよう構成してもよい。

#### 【0345】

尚、保留消化伝達画像を表示し得るよう構成した場合には、以下のように構成してもよい。尚、以下の構成は1つのみを採用してもよいし、複数の構成要素を組み合わせてもよい。また、当該1つのみを採用した構成又は複数の構成要素を組み合わせた構成と、前述した図88における 例1、例2 又は 例3 の構成のうちの一又は複数の構成とを組み合わせてもよい。

10

(1) 非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留消化伝達画像は表示可能であるが第2主遊技側の保留消化伝達画像は表示しない。

(2) 非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留消化伝達画像と第2主遊技側の保留消化伝達画像とのいずれも表示可能である。

(3) 時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側の保留消化伝達画像は表示可能であるが第1主遊技側の保留消化伝達画像は表示しない。

(4) 時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留消化伝達画像と第2主遊技側の保留消化伝達画像とのいずれも表示可能である。

(5) 非時間短縮遊技状態においては保留消化伝達画像を表示可能であるが、時間短縮遊技状態においては保留消化伝達画像を表示しない。

20

(6) 非時間短縮遊技状態において保留消化伝達画像を表示する割合よりも時間短縮遊技状態において保留消化伝達画像を表示する割合の方が高い(例えば、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技側の保留消化伝達画像は常に表示する)

(7) 非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様を変更可能である。

(8) 非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様の変化しない(第2主遊技側の保留消化伝達画像が表示され得るよう構成した場合)。

(9) 時間短縮遊技状態における第2主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様を変更可能である。但し、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の保留消化伝達画像が図柄変動中に変化する割合よりも非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の保留消化伝達画像が図柄変動中に変化する割合の方が低い。

30

(10) 時間短縮遊技状態における第1主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様の変化しない(第2主遊技側の保留消化伝達画像が表示され得るよう構成した場合)。

(11) 保留消化伝達画像は、前述した保留表示が第1保留表示と第2保留表示といった2つの保留表示を有していることとは異なり、第1保留消化伝達画像と第2保留消化伝達画像といった2つの保留消化伝達画像は有しておらず、1つの保留消化伝達画像のみを有している。

(12) S Pリーチ中等は、第1保留表示は前述した図89のように非表示となるが、保留消化伝達画像は表示されたままとなる。

40

以上のように構成してもよい。また、上記においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とにおける保留消化伝達画像の表示に係る構成について記載しているが、上記の構成における「非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態と」を、「非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態と」に置き換えた構成を適用してもよいし、「演出モードAと演出モードBと」に置き換えた構成を適用してもよい。

#### 【0346】

##### (第5実施形態)

ここで、前述した実施形態においては、1つの主遊技図柄に対応する装飾図柄の表示として第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの表示を演出表示装置SGに表示し得るよう構成したが、演出表示装置SGに2つの装飾図柄を同時に表示する構成はこれには限定され

50

ない。そこで、前述した構成とは異なる演出表示装置 S G に 2 つの装飾図柄を同時に表示する構成の一例を第 5 実施形態とし、以下、第 2 実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【 0 3 4 7 】

はじめに、図 9 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。第 2 実施形態との相違点としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを備えた振分始動口ユニット C 5 0 が設けられている。振分始動口ユニット C 5 0 の詳細については後述するが、図示するように、振分始動口ユニット C 5 0 には、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが配設されており、遊技領域の左側を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 のいずれか一方に誘導され易いよう構成されている。また、遊技領域の右側を流下する遊技球は、振分始動口ユニット C 5 0 に取り付けられた、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 h d 近傍に流下し易いよう構成されている。尚、第 5 実施形態においては、補助遊技時短フラグがオンである場合に第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 h d が開放し易いよう構成されているため、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグがオン）である場合に右打ちを実行することにより、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 h d が開放して第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球することとなる（第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 h d 近傍から振分始動口ユニット C 5 0 に入球した遊技球は第 1 主遊技始動口 A 1 0 には入球し難く、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に入球し易いよう構成されている）。

【 0 3 4 8 】

また、第 5 実施形態においては、演出表示装置 S G における表示領域 S G 1 0 の構成として、第 2 装飾図柄が変動表示され得る領域である第 2 装飾図柄表示領域 S G 1 4（以下、サブ領域 S G 1 4）と、第 1 装飾図柄が変動表示され得る領域である第 1 装飾図柄表示領域 S G 1 5（以下、メイン領域 S G 1 5）と、第 1 主遊技側の保留と第 2 主遊技側の保留とのいずれもを表示する共通保留表示部 S G 1 6 と、消化された保留に係る表示である保留消化表示が通過することとなる保留通過ルート S G 1 7 と、を有している。また、演出表示装置 S G の上部には S P リーチ演出等の大当たりとなるか否かを遊技者に煽る演出が実行された場合等に駆動することとなる演出用の可動役物 Y K が設けられている。

【 0 3 4 9 】

次に、図 9 1 は、第 5 実施形態に係る振分始動口ユニット C 5 0 の全体図及び作用図である。まず、振分始動口ユニット C 5 0 は、遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球が入球可能な共通入球口 C 5 1 と、共通入球口 C 5 1 よりも下方に設けられ共通入球口 C 5 1 から流下した遊技球を左右方向へ規則的に振り分ける始動口振分部材 C 5 0 y（本例では、支軸を中心に左右方向へ傾倒する三本足の部材）と、始動口振分部材 C 5 0 y よりも下方に設けられた第 1 主遊技始動口 A 1 0 と、始動口振分部材 C 5 0 y よりも下方に設けられた第 2 主遊技始動口 B 1 0 と、を備える。このように構成された振分始動口ユニット C 5 0 は、同図点線囲みにて示されるように、共通入球口 C 5 1 へ流入した遊技球を、始動口振分部材 C 5 0 y の左右方向への傾倒動作によって、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 のいずれか一方に誘導するよう構成されている。例えば、始動口振分部材 C 5 0 y が左方向への傾倒動作を行っている場合を「第 1 位置」とし、始動口振分部材 C 5 0 y が右方向への傾倒動作を行っている場合を「第 2 位置」とした場合、始動口振分部材 C 5 0 y が「第 2 位置」である状況下、共通入球口 C 5 1 へ流入した遊技球は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側へと誘導されると共に、始動口振分部材 C 5 0 y が「第 1 位置」へと変位する一方、始動口振分部材 C 5 0 y が「第 1 位置」である状況下、共通入球口 C 5 1 へ流入した遊技球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側へと誘導されると共に、始動口振分部材 C 5 0 y が「第 2 位置」へと変位することとなる。そして、本例では、始動口振分部材 C 5 0 y の左右方向への傾倒動作は、遊技球の自重によって行われるよう構成されている結果、機構上は、共通入球口 C 5 1 へ流入した遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられる（いずれか一方へ向けて 1 個の遊技球を振り分けた後に、他方へ向けて 1 個の遊技球を振り分ける動作を繰り返



す)ことを意図して設計されているのである。尚、第5実施形態においては、並列抽選を実行可能であり、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが同時に変動可能に構成されているため、振分始動口ユニットC50を有することにより、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とを略均等に生起させることができ、頻繁に、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄と同時に変動させることができるよう構成されている。

#### 【0350】

次に、図92は、第5実施形態における、図5のステップ1400(第5)のサブルーチンに係る主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1400(1)(第5)で、遊技内容決定手段MNは、後述する、第1主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1400(2)(第5)で、遊技内容決定手段MNは、後述する、第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。このように構成することによって、第1主遊技側の変動時にも第2主遊技側の変動が開始し得ることになり、また、第2主遊技側の変動時にも第1主遊技側の変動が開始し得ることとなる(いわゆる、並列抽選)。

10

#### 【0351】

次に、図93は、第5実施形態における、図92のステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1407 1で、遊技内容決定手段MNは、第1(第2)変動開始条件が充足したか否かを判定する。当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、第1主遊技図柄変動中でない(第2主遊技図柄側の処理の場合には、第2主遊技図柄変動中でない)、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当たり遊技中でないことが条件となる。即ち、並列抽選を実行可能であるため、第1主遊技図柄に係る処理を実行する場合には、第2主遊技図柄は変動していても問題ないが、第1主遊技図柄が変動中であった場合には、第1主遊技側に係る変動開始条件は充足しない。

20

#### 【0352】

次に、ステップ1407 2で、遊技内容決定手段MNは、主遊技側乱数を読出する。次に、ステップ1407 3で、遊技内容決定手段MNは、当該読出した主遊技側乱数を保留情報から削除して残りの保留情報をシフト(保留消化)する。次に、ステップ1407 4で、遊技内容決定手段MNは、主遊技側乱数及び遊技状態に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。次に、ステップ1407 5で、遊技内容決定手段MNは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ1407 6で、遊技内容決定手段MNは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、変動態様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ1407 7で、遊技内容決定手段MNは、決定した主遊技図柄に関する情報及び遊技状態情報に係るコマンド(副制御基板S側へのコマンドであり、図柄変動表示開始指示コマンド等)をセットする。次に、ステップ1407 - 8で、遊技内容決定手段MNは、当該変動態様に基づき、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1主遊技図柄変動管理用タイマMP11t C1(第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t C2)にセットし、当該タイマをスタートさせる。次に、ステップ1407 9で、遊技内容決定手段MNは、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)の第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)上で、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)の変動表示を開始する。次に、ステップ1407 10で、遊技内容決定手段MNは、第1(第2)変動中フラグをオンにし、ステップ1407 12に移行する。他方、ステップ1407 1でNoの場合、ステップ1407 11で、遊技内容決定手段MNは、第1(第2)変動中フラグがオンになっているか否かを判定する。ステップ1407 11でYesの場合には、ステップ1407 12に移行する。

30

40

#### 【0353】

50

次に、ステップ1407 12で、遊技内容決定手段MNは、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1407 12でYesの場合、ステップ1407 13で、遊技内容決定手段MNは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、確定停止図柄として表示制御し、ステップ1407 17に移行する。他方、ステップ1407 12でNoの場合、ステップ1407 14で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1407 14でYesの場合、ステップ1407 15で、遊技内容決定手段MNは、第1（第2）強制停止実行コマンド（サブ側へのコマンドであり、第1主遊技側が大当たりとなった場合には第2主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信し、第2主遊技側が大当たりとなった場合には第1主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信するコマンド）をセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1407 16で、遊技内容決定手段MNは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を、停止図柄をハズレ図柄にして停止し、当該ハズレ図柄を確定停止図柄として表示制御し、ステップ1407 17に移行する。このように、第5実施形態においては、第1主遊技図柄が大当たり図柄にて停止した場合には、変動中の第2主遊技図柄はハズレにて強制停止し、第2主遊技図柄が大当たり図柄にて停止した場合には、変動中の第1主遊技図柄はハズレにて強制停止するよう構成されている。また、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄がハズレにて強制停止する際には、強制停止する直前に、副制御基板S側への強制停止する旨のコマンドがセットされるよう構成されている（副制御基板S側が当該コマンドを受信した場合の演出については後述する）。

10

20

#### 【0354】

次に、ステップ1407 17で、遊技内容決定手段MNは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1407 18で、遊技内容決定手段MNは、第1（第2）変動中フラグをオフし、ステップ1407 19に移行する。次に、ステップ1407 19で、遊技内容決定手段MNは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1407 19でYesの場合、ステップ1407 20で、遊技内容決定手段MNは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1407 19でNoの場合には、ステップ1407 20の処理を実行せずにステップ1450に移行する。

30

#### 【0355】

次に、ステップ1450で、遊技内容決定手段MNは、前述した特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1407 11又はステップ1407 14でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

#### 【0356】

40

次に、図94及び図95は、第5実施形態における、第1主遊技図柄の変動態様を決定する場合に用いられる主遊技テーブル3と第2主遊技図柄の変動態様を決定する場合に用いられる主遊技テーブル3である。テーブルの内容は第2実施形態と同一となっているため説明は割愛する。尚、決定した主遊技図柄の変動態様に対応した演出内容については後述することとなる。

#### 【0357】

次に、図96は、第5実施形態における、副制御基板S側のメインフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2050（第5）、ステップ2200（第5）、ステップ2350（第5）、ステップ2500（第5）及びステップ3300（第5）であり、即ち、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（b）の実行が開始

50

されると、ステップ 2050（第 5）で、副制御基板 S は、後述する、図柄待機表示制御処理を実行し、ステップ 2100 に移行する。また、ステップ 2100 で副制御基板 S が保留情報管理処理を実行した後、ステップ 2200（第 5）で、副制御基板 S は、後述する、装飾図柄表示内容決定処理を実行し、ステップ 2300 に移行する。また、ステップ 2300 で副制御基板 S が第 1 装飾図柄表示制御処理を実行したあと、ステップ 2350（第 5）で、副制御基板 S は、後述する、第 2 装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ 2400 に移行する。また、ステップ 2400 で副制御基板 S が特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ 2500（第 5）で、副制御基板 S は、後述する、背景演出制御処理を実行する。次に、ステップ 3300（第 5）で、副制御基板 S は、後述する、役物駆動制御処理を実行し、ステップ 2999 に移行する。

10

#### 【0358】

次に、図 97 は、第 5 実施形態における、図 96 のステップ 2050（第 5）のサブルーチンに係る図柄待機表示制御処理のフローチャートである。まず、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、装図表示関連情報一時記憶手段 SM21b のフラグエリアを参照し、待機準備中フラグ（第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが停止とのいずれもが停止表示されるとオンなり得るフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2052 で Yes の場合、ステップ 2054 で、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄のいずれもが新たに停止表示となった（第 1 装飾図柄が停止表示されている状況にて新たに第 2 装飾図柄が停止表示となった、又は、第 2 装飾図柄が停止表示されている状況にて新たに第 1 装飾図柄が新たに停止表示となった）か否かを判定する。ステップ 2054 で Yes の場合、ステップ 2056 で、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、待機準備計測タイマ SM28t（インクリメントタイマであり、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが停止とのいずれもが停止表示されてからの経過時間を計測するためのタイマ）をスタートする。次に、ステップ 2058 で、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、装図表示関連情報一時記憶手段 SM21b のフラグエリア内にある待機準備中フラグをオンにし、ステップ 2060 に移行する。尚、ステップ 2052 で No の場合にもステップ 2060 に移行する。

20

#### 【0359】

次に、ステップ 2060 で、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、待機準備計測タイマ SM28t を参照し、当該タイマ値は待機実行値（メイン領域に停止表示されている装飾図柄を待機状態とすることとなるタイマ値であり、本例では、20 秒）以上となったか否かを判定する。ステップ 2060 で Yes の場合、ステップ 2062 で、装飾図柄表示制御手段 SM21 は、メイン領域にて停止表示されている装飾図柄を待機状態にて表示する。尚、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とのいずれかが変動表示を開始することにより待機状態は終了することとなる。ここで、同図右部は装飾図柄表示領域イメージ図である。第 5 実施形態においては、演出表示装置 SG の表示領域 SG10 にて、第 1 主遊技図柄に対応した装飾図柄である第 1 装飾図柄と、第 2 主遊技図柄に対応した装飾図柄である第 2 装飾図柄とが同時に変動表示され得るよう構成されており、いずれかがメイン領域に表示され、もう一方がサブ領域に表示されるよう構成されている。尚、メイン領域はサブ領域よりも表示され得る領域が大きくなるよう構成されている。また、第 5 実施形態においては、メイン領域に表示されている装飾図柄は絵柄と数字とで表示され、サブ領域に表示されている装飾図柄は数字のみで表示されるよう構成されている（数字は、第 1 装飾図柄は算用数字であり、第 2 装飾図柄は漢数字）。また、同図に例示されているように、メイン領域にて第 1 装飾図柄が絵柄と数字とで表示されている状況下、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とのどちらも停止表示されてから 20 秒が経過すると、メイン領域における第 1 装飾図柄の表示が絵柄のみの表示となるよう構成されている。この絵柄のみの表示を待機状態と称している。尚、メイン領域とサブ領域とを、同一液晶内（例えば、演出表示装置 SG の表示領域 SG10 内）に設けてもよいし、別々の装置に設けてもよい。尚、別々の装置に設ける具体例としては、例えば、演出表示装置として演出表示装置 A と演出表示装置 B とを設けて、演出表示装置 A はメイン領域を有しており、演出表示装置 B はサブ領域を有していてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置 A の表示領域の大きさよりも演出

30

40

50

表示装置 B の表示領域の大きさの方が小さくなるよう構成してもよい。また、演出表示装置の数や装飾図柄の表示領域（メイン領域やサブ領域等）の数を 3 つ以上としてもよい（第 1 領域、第 2 領域、第 3 領域を設ける等）。

#### 【 0 3 6 0 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 2 0 6 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、待機準備計測タイマ S M 2 8 t をリセットして停止する。次に、ステップ 2 0 6 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある待機準備中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 0 5 4 又はステップ 2 0 6 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の処理）に移行する。

10

#### 【 0 3 6 1 】

次に、図 9 8 は、第 5 実施形態における、装飾図柄表示態様イメージ図である。同図に示すように、メイン領域に表示されている装飾図柄は絵柄と数字とで表示され、サブ領域に表示されている装飾図柄は数字のみで表示されるよう構成されており、第 1 装飾図柄における数字の表示は算用数字であり、第 2 装飾図柄における数字の表示は漢数字となっている。また、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との種類数は夫々 4 種類ずつとなっている。尚、詳細は後述することとなるが、先読み演出の実行有無に係る保留であるトリガ保留が存在している場合の装飾図柄の表示態様は、第 1 サブ領域図柄テーブル又は第 2 サブ領域図柄テーブルを参照して決定するよう構成されている、即ち、サブ領域における第 1 装飾図柄の表示態様及び第 2 装飾図柄の表示態様と、トリガ保留が存在している場合の第 1 装飾図柄の表示態様及び第 2 装飾図柄の表示態様とは同一となっている。

20

#### 【 0 3 6 2 】

次に、図 9 9 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る保留情報管理処理である。第 2 実施形態との相違点は、ステップ 2 1 3 0（第 5）～ステップ 2 1 3 8（第 5）及びステップ 3 0 5 0（第 5）であり、即ち、ステップ 2 1 2 8（第 2）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 が保留情報を削除して残りの保留情報をシフトした後、ステップ 2 1 3 0（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、今回消化される保留は第 1 主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ 2 1 3 0（第 5）で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 4（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メインルート（保留通過ルートにおける、メイン領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示（保留が消化されたことを遊技者が認識可能な演出）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 1 3 8（第 5）に移行する。他方、ステップ 2 1 3 0（第 5）で N o の場合、ステップ 2 1 3 2（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は待機状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 1 3 2（第 5）で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 6（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、サブルート（保留通過ルートにおける、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 1 3 8（第 5）に移行する。尚、ステップ 2 1 3 2（第 5）で N o の場合にはステップ 2 1 3 4（第 5）に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 1 主遊技側の保留消化表示である、又は、待機状態にて保留が消化された、場合にはメインルートにて保留消化表示が実行され、待機状態でない状況にて第 2 主遊技側の保留が消化された場合には、サブルートにて保留消化表示が実行されるよう構成されている。

30

40

#### 【 0 3 6 3 】

次に、ステップ 2 1 3 8（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ 2 1 3 8（第 5）で Y e s の場合、ステップ 3 0 5 0（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する、保留変化表示制御処理を実行し、ステップ 2 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 2 1 3 8（第 5）で N o の場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 3 0 5 0（第 5）の処理を実行せずにステップ 2 1 1 6 に移行する。

50

## 【 0 3 6 4 】

次に、図 1 0 0 は、第 5 実施形態における、図 9 9 のステップ 3 0 5 0（第 5）のサブルーチンに係る保留変化表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 0 5 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該保留消化はトリガ保留生起後の最初のメインルートを通過する保留消化であるか否かを判定する。ステップ 3 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 5 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、トリガ保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 3 0 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 0 5 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、大当たり時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時保留数に基づき、保留変化シナリオ（トリガ保留に係る図柄変動が開始されるまでに、トリガ保留に係る保留表示態様がどのタイミングでどのように変化していくのかを決定するシナリオ）を決定する。

10

## 【 0 3 6 5 】

ここで、同図下段には保留変化シナリオ決定テーブルとして大当たり時用のテーブルとハズレ時用のテーブルが図示されている。同図に示されているように、保留変化シナリオはトリガ保留生起時保留数（トリガ保留が生起した時点での、トリガ保留より前に消化されることとなる保留数）と、トリガ保留に係る図柄変動の当否結果によって決定されることとなる。また、図示されている「1 変動前」がトリガ保留が消化される直前の保留表示態様となっており、当該「1 変動前」の保留表示態様の大当たり期待度（トリガ保留が大当たりとなる場合とハズレとなる場合との合計に対する、大当たりとなる場合の占める割合）が高い方から「虹色 赤色 青色」となっている。また、保留表示態様は図柄変動毎に変化し得るよう構成されているが、トリガ保留の消化が近づくにつれて、保留表示態様は、変化しない、又は、大当たりの期待度が高い表示態様に変化していくよう構成されている。即ち、トリガ保留の消化が近づくにつれて大当たり期待度の低い保留表示態様に変化することがないよう構成されており、トリガ保留に対する遊技者の期待を損なわないよう構成されている。

20

## 【 0 3 6 6 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 3 0 5 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、大当たり時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ 2 1 1 6 の処理）に移行する。また、ステップ 3 0 5 4 で N o の場合、ステップ 3 0 6 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、ハズレ時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時保留数に基づき、保留変化シナリオを決定する。次に、ステップ 3 0 6 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、ハズレ時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ 2 1 1 6 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 5 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 1 1 6 の処理）に移行する。

30

## 【 0 3 6 7 】

ここで、同図下段には保留通過ルート表示色決定テーブルとして大当たり時用のテーブルとハズレ時用のテーブルが図示されている。同図に示されているように、保留通過ルートの表示色はトリガ保留に係る図柄変動の当否結果によって決定されることとなる。保留通過ルート表示色の期待度（トリガ保留が大当たりとなる場合とハズレとなる場合との合計に対する、大当たりとなる場合の占める割合）は高い方から「虹色 赤色 青色 変化なし」となっている。尚、保留通過ルートはトリガ保留生起後の最初の保留消化タイミングのみで決定されるよう構成しているが、これには限定されず、トリガ保留が消化されるまで毎変動変化し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合には、前述した保留表示態様の变化（保留変化演出）と同様に、トリガ保留の消化が近づくにつれて大当たり期待度の低い表示態様に変化しないよう構成することが好適である。また、保留表示態様及び保留通過ルート表示色の表示態様の变化については、図柄変動におけるどのタイミングで変化するかについては具体的に図示していないが、図柄変動開始時、図柄変動中の予告演出実行タイミング、保留生起時、保留消化時等、実行される演出等に合わせて様々なタイミングにて表示態様に変化し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより

40

50

、遊技者は常に保留表示態様又は保留通過ルート表示色が大当たり期待度が高い表示態様に  
変化することに期待感を抱くことができる。尚、第5実施形態においては、保留通過ルー  
トSG17の表示色である保留通過ルート表示色によってトリガ保留の大当たり期待度を示  
唆する（トリガ保留が大当たりとなる場合の方がトリガ保留がハズレとなる場合よりも保留  
通過ルート表示色が変化し易い、又は、保留通過ルート表示色が大当たり期待度の高い表示  
色となり易い）よう構成したが、これには限定されず、例えば、保留消化伝達画像を表示  
する、且つ、保留消化伝達画像の表示態様を有しており、当該表示態様によって保留消化  
伝達画像に係る図柄変動の大当たり期待度を示唆し得るよう構成した場合に、保留通過ルー  
ト表示色によって、保留消化伝達画像の表示態様が相違し得る、即ち、保留消化伝達画像  
の示唆する大当たり期待度が相違し得るよう構成してもよいし、保留消化伝達画像の表示態  
様の变化し易さが相違するよう構成してよい。また、保留通過ルート表示色によって、保  
留通過ルートSG17を通過した消化された保留に係る図柄変動の演出内容が相違し得る  
（大当たり期待度の高い演出が実行される割合が相違し得る）よう構成してもよい。

10

#### 【0368】

次に、図101は、第5実施形態における、保留生起表示イメージ図である。第5実施  
形態においては、並列抽選を実行可能に構成されているため、第1主遊技側の保留と第2  
主遊技側の保留とが同時に存在している状況が頻繁に発生することとなるが、保留表示は  
第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留とで共通の共通保留表示部SG16にて表示す  
るよう構成されている。また、同図に示される数字の「1 2 3・・・8」の順に、  
生起した保留が第1主遊技側の保留であるか第2主遊技側の保留であるかに拘らず、共通  
保留表示部SG16に保留が生起した順に表示されていくよう構成されている（最も直近  
に生起した保留が1番の領域に表示され、既に表示されている保留表示は「1 2」のよ  
うにシフトして表示されていく）。尚、保留表示態様も、第1主遊技側の保留表示と第2  
主遊技側の保留表示とで同一の表示態様となっており、共通保留表示部SG16を視認し  
ただけでは、第1主遊技側の保留表示であるか第2主遊技側の保留表示であるかが判別で  
きないよう構成されている。

20

#### 【0369】

次に、図102は、第5実施形態における、保留消化表示イメージ図である。まず、同  
図上段においては、保留数が4である場合の共通保留表示部SG16における表示の一例  
を図示している。同図に示されるように、第1主遊技側の保留が2つ、第2主遊技側の保  
留が2つ表示されており、1番に第1主遊技側の保留である「A1」、2番に第2主遊技  
側の保留である「B1」、3番に第1主遊技側の保留である「A2」、4番に第2主遊技  
側の保留である「B2」、が表示されている。このような状況下において、保留が消化さ  
れていった場合の保留表示について以下に詳述することとする。

30

#### 【0370】

同図中段は、上述した4つの保留に係る図柄変動の順序の一例であり、同図下段は、共  
通保留表示部SG16において保留表示が消去されていく様子の一例となっている。これ  
らを参照して、第5実施形態における図柄変動が実行されて保留表示が消去されていく様  
子を詳述する。まず、第1主遊技側の保留であるA1に係る図柄変動が実行開始すること  
により、A1に係る保留表示である1番の領域の保留表示が消去され、残りの保留がシフ  
トして表示される。共通保留表示部SG16における表示は「1番：B1、2番：A2、  
3番：B2」となっている。尚、不図示であるが、A1に係る図柄変動開始タイミングに  
て第2主遊技側の図柄変動は実行されているものとする。その後10秒後に、第2主遊技  
側の保留であるB1に係る図柄変動が実行開始される。共通保留表示部SG16における  
表示は「1番：A2、2番：B2」となっている。その後、A1に係る図柄変動開始から  
20秒後にB1に係る図柄変動が終了する。尚、A1に係る図柄変動は変動中となってい  
る。B1に係る図柄変動が終了したことにより、B2に係る保留が消化されて図柄変動が  
開始されることとなるが、共通保留表示部SG16における表示においては、「A2」に  
係る保留表示が表示されていた1番の領域の保留表示が消去されるよう構成されている。  
即ち、見た目上では、共通保留表示部SG16における1番と2番の領域が点灯している

40

50

状態から、1番の領域における表示が消灯し、その後、2番の領域における表示が1番の領域にシフト表示されることとなる。一方、実際に消化された保留は「B2」に係る保留であるので、1番の領域における表示は「A2」に係る保留表示となっている。このように、第5実施形態においては、実際に消化される保留が第1主遊技側であるか第2主遊技側であるかに拘らず、1番の領域に表示されている保留表示が消去（消灯）されていくこととなる。

#### 【0371】

次に、図103は、第5実施形態における、保留通過ルートイメージ図である。まず、第5実施形態においては、表示領域SG10の右上段に保留通過ルートSG17が表示されている。保留通過ルートは、メイン領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であるメインルートと、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であるサブルートと、を有している。まず、同図左部は、保留が消化される際の保留消化表示がメインルートを通じて通過する場合の一例である。待機状態ではない状況にて、第1主遊技側の保留が「A1」（1番の領域に表示）であり、第2主遊技側の保留が「B1」（2番の領域に表示）となっており、第1主遊技側の保留である「A1」が先に消化される場合について説明する。まず、「A1」が消化されることにより、1番の領域の保留表示が消去され、保留消化表示が保留通過ルートSG17に向かって移動していく。その後、「A1」の保留に係る第1主遊技側の図柄変動がメイン領域にて実行されるため、「A1」に係る保留消化表示はメインルートを通じてメイン領域に向かっていくこととなる。次に、同図右部は、保留が消化される際の保留消化表示がサブルートを通じて通過する場合の一例である。待機状態ではない状況にて、第1主遊技側の保留が「A1」（1番の領域に表示）であり、第2主遊技側の保留が「B1」（2番の領域に表示）となっており、第2主遊技側の保留である「B1」が先に消化される場合について説明する。まず、「B1」が消化されることにより、1番の領域の保留表示が消去され、保留消化表示が保留通過ルートSG17に向かって移動していく。その後、「B1」の保留に係る第2主遊技側の図柄変動がサブ領域にて実行されるため、「B1」に係る保留消化表示はサブルートを通じてサブ領域に向かっていくこととなる。このように、第5実施形態においては、図柄変動がメイン領域にて実行されるかサブ領域にて実行されるかによって、保留通過ルートSG17における保留消化表示が通過する領域がメインルートであるサブルートであるかが決定されるよう構成されている。

#### 【0372】

次に、図104は、第5実施形態における、図99のステップ2550（第2）のサブルーチンに係る第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2552及びステップ2578を削除したことであり、即ち、第5実施形態においては、第2主遊技側の保留が存在している場合においても第1主遊技側の保留に係る先読み演出が実行され得るよう構成されている。尚、本例においては、第1主遊技側の先読み演出を、非時間短縮遊技状態においてのみ実行するよう構成しているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態においても先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。また、入賞時、即ち、保留生起時においてのみ第1主遊技側の先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の変動開始タイミングや、主遊技図柄の変動途中のタイミング等においても先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

#### 【0373】

次に、図105は、第5実施形態における、図99のステップ2600（第2）のサブルーチンに係る第2主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2602（第5）、ステップ2610（第5）及びステップ2616（第5）であり、即ち、ステップ2602（第5）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2602（第5）でYesの場合にはステップ2604に移行し、ステップ2602（第5）でNoの場合には次の処理（ステップ211

8 の処理 ) に移行する。

【 0 3 7 4 】

また、ステップ 2 6 0 8 で保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 が当該新たな保留を大当たりとなる保留であると判定した場合、ステップ 2 6 1 0 ( 第 5 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率 ( 本例では、1 / 3 ) で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 6 2 0 に移行する。また、ステップ 2 6 1 2 で保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 が当該新たな保留をグループ C の保留であると判定した場合、ステップ 2 6 1 6 ( 第 5 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率 ( 本例では、1 / 1 0 ) で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 6 2 0 に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 1 主遊技側の保留が存在している場合においても第 2 主遊技側の保留に係る先読み演出が実行され得るよう構成されている。尚、本例においては、第 2 主遊技側の先読み演出を、非時間短縮遊技状態においてのみ実行するよう構成しているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態においても先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。また、入賞時、即ち、保留生起時においてのみ第 2 主遊技側の先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の変動開始タイミングや、主遊技図柄の変動途中のタイミング等においても先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。また、ステップ 2 6 1 0 ( 第 5 ) 及びステップ 2 6 1 6 ( 第 5 ) においては、第 1 主遊技側の先読み抽選当選率と同一の当選率としている。

10

【 0 3 7 5 】

次に、図 1 0 6 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 2 0 0 ( 第 5 ) のサブルーチンに係る装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 4 9 1 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 1 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 4 9 3 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、保留内にトリガ保留が存在していないか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 3 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 5 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該新たに消化された保留は第 1 主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 5 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 7 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 1 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 1 メイン領域図柄テーブル ( 図 9 8 参照 ) を参照し、第 1 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 1 図柄内容決定フラグ ( 第 1 主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ ) をオンにし、ステップ 3 3 5 0 ( 第 5 ) に移行する。

20

30

【 0 3 7 6 】

また、ステップ 2 2 4 9 5 で N o の場合、ステップ 2 2 4 9 1 0 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該新たに消化された保留に係る図柄変動は待機状態からの図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 1 1 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 1 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 2 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 2 メイン領域図柄テーブル ( 図 9 8 参照 ) を参照し、第 2 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ 2 2 4 9 1 5 に移行する。このように、待機状態から新たに装飾図柄が変動を開始した場合には、当該装飾図柄が第 1 装飾図柄であるか第 2 装飾図柄であるかに拘らず、メイン領域にて変動表示されるよう構成されている。尚、待機状態から新たに変動開始した装飾図柄が第 2 装飾図柄であり、且つ、当該第 2 装飾図柄の変動中に第 1 装飾図柄が変動開始した場合には、第 1 装飾図柄が変動する前まではメイン領域にて第 2 装飾図柄を変動表示するが

40

50



、第 1 装飾図柄の変動開始した場合には、第 1 装飾図柄をメイン領域にて変動表示して、第 2 装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよいし、第 1 装飾図柄が変動開始しても、第 2 装飾図柄をメイン領域にて継続して変動表示して、第 1 装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよい。尚、前述したように、待機状態から新たに変動開始した装飾図柄が第 2 装飾図柄であるため、第 2 装飾図柄がメイン領域にて変動表示される場合には、第 2 装飾図柄の表示は、メイン領域における第 1 装飾図柄と絵柄の表示は同一であり、数字の表示は相違している（第 1 装飾図柄は算用数字であり、第 2 装飾図柄は漢数字となっている）。

#### 【 0 3 7 7 】

また、ステップ 2 2 4 9 1 0 で N o の場合、ステップ 2 2 4 9 1 3 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をサブ領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 1 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 2 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 2 サブ領域図柄テーブル（図 9 8 参照）を参照し、第 2 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ 3 1 0 0（第 5）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する、メイン領域割り込み処理 A を実行し、ステップ 2 2 4 9 1 5 に移行する。次に、ステップ 2 2 4 9 1 5 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄内容決定フラグ（第 2 主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ 3 3 5 0（第 5）に移行する。

#### 【 0 3 7 8 】

次に、ステップ 3 3 5 0（第 5）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する、演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。また、ステップ 2 2 4 9 3 で N o の場合、ステップ 3 1 5 0（第 5）で、後述する先読み中表示制御処理を実行し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 2 4 9 1 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、第 5 実施形態においては、待機状態にて第 2 主遊技図柄が変動開始した場合には、当該第 2 主遊技図柄に対応する第 2 装飾図柄をメイン領域にて変動表示するよう構成したが、これには限定されず、割り込み演出が実行される場合以外の状況では、常に（待機状態であっても）第 1 主遊技図柄に対応した第 1 装飾図柄をメイン領域にて変動表示し、第 2 主遊技図柄に対応した第 2 装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよい。

#### 【 0 3 7 9 】

次に、図 1 0 7 は、第 5 実施形態における、図 1 0 6 のステップ 3 3 5 0（第 5）のサブルーチンに係る演出表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 3 5 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、主制御基板 M 側から受信したコマンドに基づき、当該図柄変動に係る当否抽選結果の読出を実行する。次に、ステップ 3 3 5 4 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該図柄変動は第 1 主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3 3 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 3 5 6 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当否抽選結果及び第 1 装飾図柄の変動態様に基づき、第 1 装飾図柄演出内容決定テーブルを参照し、当該図柄変動に係る演出内容を決定する。次に、ステップ 3 3 5 8 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、決定した当該図柄変動に係る演出内容に基づき、当該図柄変動の前半優先度及び後半優先度を決定して一時記憶し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、前半優先度及び後半優先度については後述することとする。また、ステップ 3 3 5 4 で N o の場合、換言すると、当該図柄変動が第 2 主遊技側の図柄変動である場合、ステップ 3 3 6 0 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当否抽選結果及び第 2 装飾図柄の変動態様に基づき、第 2 装飾図柄演出内容決定テーブルを参照し、当該図柄変動に係る演出内容を決定する。次に、ステップ 3 3 6 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、決定した当該図柄変動に係る演出内容に基づき、当該図柄変動の優先度を決定して一時記憶し、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、優先度については後述することとする。

#### 【 0 3 8 0 】

次に、図108は、第5実施形態における、第1装飾図柄演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、第1装飾図柄に係る演出内容は、第1主遊技図柄の当否結果及び変動時間（変動態様）によって決定するよう構成されており、決定された演出内容によって、割り込み演出の実行有無を決定する要素である前半優先度と後半優先度とが決定されるよう構成されている。尚、当否結果が大当りの場合の方がハズレの場合よりも相対的に優先度が大きくなっている。また、変動時間が長時間である場合の方が、変動時間が短時間である場合より相対的に優先度が高くなっている。また、前半優先度は図柄変動におけるSPリーチ演出（スーパーリーチ演出）の実行開始以前の期間に係る優先度となっており、後半優先度はSPリーチ演出の実行開始以降の期間に係る優先度となっており、SPリーチ演出が実行されない図柄変動（演出内容）においては、前半優先度は有しているが後半優先度は有していないよう構成されている。尚、優先度は「0」～「3」のいずれかの数字となっている。

10

## 【0381】

次に、図109は、第5実施形態における、第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、第2装飾図柄に係る演出内容は、第2主遊技図柄の当否結果及び変動時間（変動態様）によって決定するよう構成されており、決定された演出内容によって、割り込み演出の実行有無を決定する要素である優先度が決定されるよう構成されている。尚、第2装飾図柄においては、第1装飾図柄とは異なり、前半優先度と後半優先度との2つの優先度は有しておらず、1つの優先度のみを有している。尚、当否結果が大当りの場合の方がハズレの場合よりも相対的に優先度が大きくなっている。また、変動時間が長時間である場合の方が、変動時間が短時間である場合より相対的に優先度が高くなっている。尚、優先度は「0」～「3」のいずれかの数字となっている。

20

## 【0382】

次に、図110は、第5実施形態における、図106のステップ3100（第5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Aのフローチャートである。まず、ステップ3102で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、当該図柄変動に係る第2装飾図柄の優先度を確認する。次に、ステップ3104で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、第2装飾図柄の優先度は所定値（本例では、2）以上であるか否かを判定する。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、割り込み可能フラグ（決定された第2装飾図柄の図柄変動が割り込み演出を実行可能な変動である場合にオンとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ3108で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、可動役物YKは初期位置にて停止中ではないか否かを判定する。ステップ3108でYesの場合、ステップ3110で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、役物初期化フラグ（可動役物YKを初期位置に向けて作動させるためのフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ2249 15の処理）に移行する。尚、ステップ3104又はステップ3108でNoの場合にも、次の処理（ステップ2249 15の処理）に移行する。このように、第5実施形態においては、第2装飾図柄をサブ領域にて変動表示することを決定した後、当該第2装飾図柄の図柄変動が割り込み演出（サブ領域にて変動表示されている装飾図柄とメイン領域にて変動表示されている装飾図柄との表示領域を入れ替える演出）を実行可能な変動であるか否かを判定するよう構成されている。また、第2装飾図柄が割り込み実行可能であると判定された場合には、可動役物YKの位置を確認し、可動役物YKが作動中であつた場合には、可動役物YKを初期位置に駆動するよう制御するよう構成されている。このように構成することにより、詳細は後述することとなるが、割り込み演出を実行するタイミング（複数あるうちの最初のタイミング）において、可動役物YKが初期位置にて停止している割合を多くすることができる。

30

40

## 【0383】

次に、図111は、第5実施形態における、図106のステップ3150（第5）のサブルーチンに係る先読み中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ315

50

2で、装図表示内容決定手段SM21nは、新たに消化された保留は第1主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ3152でYesの場合、ステップ3154で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該新たに消化された保留はトリガ保留ではないか否かを判定する。ステップ3154でYesの場合、ステップ3156で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を先読み第1領域に決定し、ステップ3158に移行する。ここで、第5実施形態においては、先読み演出実行中（トリガ保留が存在してから最初の図柄変動が実行開始されてから、トリガ保留に係る図柄変動が終了するまで）においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示領域が変化するように構成されており、同図下段の先読み中演出表示装置イメージのように、表示領域SG10の左下部に第1装飾図柄が変動表示される先読み第1領域が設けられ、表示領域SG10の右下部に第2装飾図柄が変動表示される先読み第2領域が設けられ、先読み第1領域と先読み第2領域とは同程度の表示面積となるよう構成されている。また、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示態様は、サブ領域にて表示される場合と同様の、数字のみにて表示されるよう構成されている。尚、上述したように、演出表示装置を2つ設けるよう構成した場合には、いずれか一方の演出表示装置（例えば、表示領域が大きい方の演出表示装置）にて2つの装飾図柄（第1装飾図柄と第2装飾図柄）を変動表示（又は、停止表示）させるよう構成してもよい。

#### 【0384】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ3154でNoの場合、ステップ3158で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を「先読み第1領域SPリーチ時拡大」に決定し、ステップ3158に移行する。このように、第5実施形態においては、先読み演出実行中におけるトリガ保留に係る図柄変動実行時においては、表示領域SG10の中央部にトリガ保留に係る装飾図柄の変動が拡大表示されてSPリーチ演出が実行されるよう構成されている。尚、拡大表示されない方の装飾図柄（例えば、第1装飾図柄が拡大表示された場合には、第2装飾図柄）は、拡大された装飾図柄の表示領域と重複しない位置にて変動表示していればよい。次に、ステップ3158で、装図表示内容決定手段SM21nは、第1主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第1サブ領域図柄テーブルを参照し、第1装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。前述したように、先読み演出実行中の装飾図柄の変動態様は第1サブ領域図柄テーブル又は第2サブ領域図柄テーブルを参照して決定するため、装飾図柄の表示態様はサブ領域に表示される場合と同様の数字のみの表示となっている。次に、ステップ3160で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、第1図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

#### 【0385】

また、ステップ3152でNoの場合、ステップ3162で、装図表示内容決定手段SM21nは、新たに消化された保留はトリガ保留ではないか否かを判定する。ステップ3162でYesの場合、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を先読み第2領域に決定し、ステップ3168に移行する。ステップ3162でNoの場合、ステップ3166で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を「先読み第2領域SPリーチ時拡大」に決定し、ステップ3168に移行する。尚、第5実施形態においては、トリガ保留が第1装飾図柄に係る保留であるか第2装飾図柄に係る保留であるかに拘らず、トリガ保留に係る図柄変動実行時には拡大して表示されるよう構成されている。次に、ステップ3168で、装図表示内容決定手段SM21nは、第2主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第2サブ領域図柄テーブルを参照し、第2装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ3170で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、第2図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

#### 【0386】

次に、図 1 1 2 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第 2 実施形態との相違点は、ステップ 2 3 4 4 (第 5) 及びステップ 2 3 4 6 (第 5) であり、即ち、ステップ 2 3 1 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が第 1 装飾図柄の変動表示コマンドをセットした後、ステップ 2 3 2 4 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が第 1 装飾図柄の停止表示コマンド (仮停止) をセットした後、ステップ 2 3 2 8 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ 2 3 2 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ 2 3 4 4 (第 5) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの第 1 強制停止実行コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ 2 3 4 4 (第 5) で Y e s の場合、ステップ 2 3 3 6 に移行する。他方、ステップ 2 3 4 4 (第 5) で N o の場合、ステップ 2 3 4 6 (第 5) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、変動表示している領域 (先読み演出実行中でない場合には、メイン領域又はサブ領域) にて第 1 装飾図柄を強制ハズレ図柄にて停止する停止表示コマンド (確定表示) をセットし、ステップ 2 3 4 0 に移行する。尚、第 1 装飾図柄又は第 2 装飾図柄の強制ハズレ図柄の表示態様については、図 1 1 4 にて詳述することとする。

#### 【 0 3 8 7 】

次に、図 1 1 3 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 3 5 0 (第 5) のサブルーチンに係る第 2 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 6 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、第 2 図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 6 6 で Y e s の場合、ステップ 2 3 6 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 2 3 7 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 3 7 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 をスタートし、ステップ 2 3 7 4 に移行する。尚、ステップ 2 3 6 6 で N o の場合にも、ステップ 2 3 7 4 に移行する。

#### 【 0 3 8 8 】

次に、ステップ 2 3 7 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、第 2 図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 7 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 のタイマ値を確認する。次に、ステップ 2 3 7 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、第 2 装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 7 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 7 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の変動表示コマンドをセット (ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される) し、ステップ 3 2 0 0 (第 5) に移行する。

#### 【 0 3 8 9 】

他方、ステップ 2 3 7 8 で N o の場合、ステップ 2 3 8 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、第 2 装飾図柄の停止表示タイミング (仮停止表示タイミング) に到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 8 0 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の停止表示コマンド (仮停止表示コマンド) をセット (ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される) し、ステップ 3 2 0 0 (第 5) に移行する。他方、ステップ 2 3 8 0 で N o の場合、ステップ 2 3 8 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 (及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5) は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b (及びリーチ演出関連情報一時記憶手段

10

20

30

40

50

S M 2 5 b ) に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 8 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 3 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 ( 及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 ) は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット ( ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される ) し、ステップ 3 2 0 0 ( 第 5 ) に移行する。尚、ステップ 2 3 8 2 で N o の場合にも、ステップ 3 2 0 0 ( 第 5 ) に移行する。

#### 【 0 3 9 0 】

次に、ステップ 3 2 0 0 ( 第 5 ) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 B を実行する。次に、ステップ 2 3 8 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの第 2 強制停止実行コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ 2 3 8 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 5 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、第 2 主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する ( 例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から第 2 主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する ) 。ステップ 2 3 8 5 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の停止表示コマンド ( 確定表示コマンド ) をセット ( ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される ) する。次に、ステップ 3 2 5 0 ( 第 5 ) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 C を実行し、ステップ 2 3 9 0 に移行する。

#### 【 0 3 9 1 】

また、ステップ 2 3 8 4 で N o の場合、ステップ 2 3 8 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、変動表示している領域 ( 先読み演出実行中でない場合には、メイン領域又はサブ領域 ) にて第 2 装飾図柄を強制ハズレ図柄にて停止する停止表示コマンド ( 確定表示 ) をセットし、ステップ 2 3 9 0 に移行する。尚、第 1 装飾図柄又は第 2 装飾図柄の強制ハズレ図柄の表示態様については、図 1 1 4 にて詳述することとする。次に、ステップ 2 3 9 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 2 を停止すると共にリセット ( ゼロクリア ) する。次に、ステップ 2 3 9 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄変動中フラグをオフにし、次の処理 ( ステップ 2 4 0 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 2 3 7 4 又はステップ 2 3 8 5 で N o の場合にも、次の処理 ( ステップ 2 4 0 0 の処理 ) に移行する。

#### 【 0 3 9 2 】

次に、図 1 1 4 は、第 5 実施形態における、大当たり時停止図柄表示イメージ図である。まず、同図上段にて示す、メイン領域にて表示されている第 1 装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示される場合を説明する。まず、第 1 主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、第 2 主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている。その後、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄にて停止したために、メイン領域にて大当たりに対応する第 1 装飾図柄が停止表示される ( 同図においては「 7 7 7」 ) 。また、第 1 装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示されたことにより、第 2 装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される。尚、第 2 装飾図柄の強制ハズレ図柄は「麒麟」となっており、第 2 主遊技図柄が強制停止する場合にのみ停止表示される図柄となっている。また、第 2 装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される際には、サブ領域における背景演出が特殊背景演出 ( 強制ハズレ図柄が停止表示される場合にのみ実行される背景演出 ) となる。

#### 【 0 3 9 3 】

次に、同図下段にて示す、サブ領域にて表示されている第 2 装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示される場合を説明する。まず、第 2 主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されており、第 1 主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域にて変動表示されている。その後、第 2 主遊技図柄が大当たり図柄にて停止したために、サブ領域にて大当たりに対応する第 2 装飾図柄が停止表示される ( 同図においては「 7 7 7」 ) 。また、第 2 装

飾図柄が大当り図柄にて停止表示されたことにより、第1装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される。尚、第1装飾図柄の強制ハズレ図柄は「動物園」となっており、第1主遊技図柄が強制停止する場合にのみ停止表示される図柄となっている。また、第1装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される際には、メイン領域における背景演出が特殊背景演出（強制ハズレ図柄が停止表示される場合にのみ実行される背景演出）となる。このように、第5実施形態においては、第1主遊技図柄が大当り図柄にて停止することにより第2主遊技図柄がハズレにて強制停止した場合に停止表示されることとなる第2装飾図柄の強制ハズレ図柄と、第2主遊技図柄が大当り図柄にて停止することにより第1主遊技図柄がハズレにて強制停止した場合に停止表示されることとなる第1装飾図柄の強制ハズレ図柄とは表示態様が相違するよう構成されている。尚、同図に示すように、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とは異なる表示態様となっている。尚、特殊背景演出の表示態様の具体例としては、メイン領域における特殊背景演出の表示態様は「青色」であり、サブ領域における特殊背景演出の表示態様は「赤色」としてもよい。また、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とをすべて同一の表示態様としてもよいし、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とを一部のみ同一（色彩のみ同一で模様は異なる、等）の表示態様としてもよい。

10

**【0394】**

次に、図115は、第5実施形態における、図113のステップ3200（第5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Bのフローチャートである。まず、ステップ3202で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の第1割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。尚、本例においては、第1割り込みタイミングは第2装飾図柄の変動開始から5秒後のタイミングとなっており、第1割り込みタイミングにて割り込み演出を実行可能であるか判定するよう構成されている。ステップ3202でYesの場合、ステップ3204で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み可能フラグ（前述したメイン領域割り込み処理Aにて、第2装飾図柄の変動自体が割り込み可能である場合にオンとなっているフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ3204でYesの場合、ステップ3206で、装飾図柄表示制御手段SM21は、変動中の第1装飾図柄の変動状況は前半であるか否かを判定する。尚、本例においては、第1装飾図柄の変動における、SPリーチ開始よりも前の部分を前半、SPリーチ開始以降を後半としており、SPリーチが実行されない変動においては、前半のみしか有していないこととしている。

20

30

**【0395】**

ステップ3206でYesの場合、ステップ3208で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の第1装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の第2装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ3212に移行する。他方、ステップ3206でNoの場合、ステップ3210で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の第1装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の第2装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ3212に移行する。次に、ステップ3212で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、第1装飾図柄の優先度は、ステップ3208又はステップ3210にて比較した優先度となっている。ステップ3212でYesの場合、ステップ3214で、装飾図柄表示制御手段SM21は、可動役物YKが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ3214でYesの場合、ステップ3216で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物YKが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3220に移行する。他方、ステップ3214でNoの場合、ステップ3218で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物YKが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3220に移行

40

50

する。このように、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物Y Kが初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。尚、第5実施形態においては、割り込み演出は図柄変動の大当たり期待度が高い(第2装飾図柄の優先度が高い)場合に実行される演出となっているため、遊技者が見て目立つ(派手な)演出態様にて実行する方が好適である。よって、液晶上(表示領域SG10上)での演出表示と可動役物の作動とのいずれもを実行する方が、液晶上(表示領域SG10上)での演出表示のみよりも好適である。換言すると、可動役物Y Kが初期位置にて停止している状態にて割り込み演出を実行することが好適である。そのため、前述したように、メイン領域割り込み処理Aの実行時に可動役物Y Kが作動している場合に可動役物Y Kを初期位置に作動するよう構成することにより、割り込み演出が実行される場合の演出態様として、可動役物非作動時の演出態様が選択される割合が多くなるよう構成することができる。尚、ステップ3216及びステップ3218における割り込み演出(第1割り込みタイミングにて実行される割り込み演出)を第1割り込み演出と称することができる。

10

#### 【0396】

次に、ステップ3220で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、ステップ3222に移行する。尚、ステップ3202、ステップ3204又はステップ3212でNoの場合にも、ステップ3222に移行する。ここで、第1装飾図柄がメイン領域にて変動表示しており、第2装飾図柄がサブ領域にて変動表示している場合であり、且つ、第2装飾図柄(第2主遊技図柄)が大当たりとなる場合において、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示領域を変更しない場合には、メイン領域よりも小さい領域であるサブ領域にて変動表示されている第2装飾図柄が大当たり図柄にて停止し、遊技者の大当たりとなった喜びが軽減されてしまう。そこで、割り込み演出を実行して、大当たりとなる第2装飾図柄の変動表示をメイン領域とすることにより、メイン領域にて大当たり図柄を停止表示することができ、遊技の興趣性を高めることができる。

20

#### 【0397】

次に、ステップ3222で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄はサブ領域にて表示中であるか否かを判定する。ステップ3222でYesの場合、ステップ3224で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の第2割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。ここで、第5実施形態においては、第2装飾図柄の第2割り込みタイミングは、第2装飾図柄の変動終了5秒前のタイミングとなっている。ステップ3224でYesの場合、ステップ3226で、装飾図柄表示制御手段SM21は、変動中の第2装飾図柄は大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ3226でYesの場合、ステップ3228で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の優先度は所定値(本例では、2)以上であるか否かを判定する。ステップ3228でYesの場合、ステップ3230で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の変動中演出として可動役物Y Kが作動中ではないか否かを判定する。ステップ3230でYesの場合、ステップ3232で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2割り込み演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ3234で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理(ステップ2384の処理)に移行する。尚、ステップ3222、ステップ3224、ステップ3226、ステップ3228又はステップ3230でNoの場合にも次の処理(ステップ2384の処理)に移行する。このように、第5実施形態においては、第1割り込みタイミングにて、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の優先度より大きいと判定されなかった場合にも、第2割り込みタイミングにて以下の条件を充足していた場合には、第2割り込み演出として割り込み演出を実行するよう構成されている。

30

40

(1) 第2装飾図柄がサブ領域にて変動中、

(2) 第2装飾図柄の変動は大当たりとなる変動、

50

( 3 ) 変動中の第 2 装飾図柄の優先度が所定値 ( 本例では、 2 ) 以上、  
( 4 ) 第 1 装飾図柄の変動中演出として可動役物 Y K が作動していない、  
以上の条件を充足した場合には、割り込み演出が実行されることとなる。

【 0 3 9 8 】

尚、不図示であるが、第 2 割り込み演出は可動役物 Y K が作動していない場合に、実行されるよう構成されているため、演出態様として可動役物 Y K が作動する演出態様とすることが好適である。また、第 2 割り込み演出の演出態様を、可動役物 Y K が作動した時点で第 2 装飾図柄の変動が大当たりとなる図柄変動であることを遊技者が判断可能な演出態様としてもよい。尚、第 5 実施形態においては、第 1 装飾図柄がメイン領域にて変動表示されており、第 2 装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている場合に、割り込み演出が実行されて、第 1 装飾図柄がサブ領域にて変動表示され、第 2 装飾図柄がメイン領域にて変動表示されることとなるが、当該割り込み演出が終了した場合、即ち、割り込み演出に係る第 2 主遊技側の図柄変動がハズレであった場合には、割り込み演出に係る第 2 装飾図柄の変動終了したタイミング、割り込み演出に係る第 2 主遊技側の図柄変動が大当たりであった場合には、当該大当たり終了のタイミング、にて第 1 装飾図柄がメイン領域にて変動表示され、第 2 装飾図柄がサブ領域にて変動表示されるよう構成されている。尚、詳細は図 1 1 7 にて後述することとなるが、同図 ( 図 1 1 5 ) にて図示している第 3 割り込みタイミングは、図柄変動終了タイミング = 図柄変動停止タイミングでもよいし、図柄変動の仮停止直前のタイミングや図柄変動の確定停止直前のタイミングとしてもよい。更には、1 回の図柄変動期間に複数存在している割り込みタイミングの最後のタイミングであれば図柄変動中としてもよい。また、割り込み演出を実行した場合、又は、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との表示領域を入れ替えた場合、例えば、第 1 装飾図柄がメイン領域にて変動表示している場合に割り込み演出が実行され、当該変動表示中の第 1 装飾図柄がサブ領域に表示され、第 2 装飾図柄がメイン領域に表示された場合には、当該メイン領域にて表示された第 2 装飾図柄の変動表示が終了するまでは、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との表示領域を入れ替えないよう構成する ( 割り込み演出が実行された第 2 装飾図柄の変動中に、次の第 1 装飾図柄の変動が開始された場合にも、第 2 装飾図柄をメイン領域にて変動表示させたまにすること ) が好適である。

【 0 3 9 9 】

次に、図 1 1 6 は、第 5 実施形態における、割り込み演出実行イメージ図である。まず、同図上段においては、可動役物作動時の演出態様を例示している。まず、第 1 主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、第 2 主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている。その後、第 2 装飾図柄の変動開始から 5 秒が経過し、第 1 割り込みタイミングとなった時点で、第 1 装飾図柄の変動に対応する演出として可動役物 Y K が作動している。この場合には、割り込み演出が実行されることとなるが、割り込み演出として可動役物 Y K を作動させることができないために、「液晶表示のみ」の演出態様 ( 可動役物 Y K が作動しない演出態様 ) にて割り込み演出が実行されることとなる。同図においては、第 1 装飾図柄に係る演出として作動していた可動役物 Y K が初期位置に戻っていく様子を図示している。

【 0 4 0 0 】

次に、同図下段においては、可動役物非作動時の演出態様を例示している。まず、第 1 主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、第 2 主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている状況下、第 2 装飾図柄の変動開始から 5 秒が経過し、第 1 割り込みタイミングとなった時点で、可動役物 Y K が初期位置にて停止している。この場合には、割り込み演出として可動役物 Y K を作動させること可能であるために、「液晶表示 + 可動役物作動」の演出態様 ( 可動役物 Y K が作動する演出態様 ) にて割り込み演出が実行されることとなる。同図においては、第 2 装飾図柄に係る割り込み演出として可動役物 Y K が演出表示装置 S G の中央部にて作動している様子を図示している。

【 0 4 0 1 】



次に、図 1 1 7 は、第 5 実施形態における、図 1 1 3 のステップ 3 2 5 0（第 5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 C のフローチャートである。まず、ステップ 3 2 5 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、変動中の第 2 装飾図柄は大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3 2 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 5 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の優先度は所定値（本例では、3）以上であるか否かを判定する。ステップ 3 2 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 2 5 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、割り込み演出として第 3 割り込み演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ 3 2 5 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 3 9 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 2 5 2 又はステップ 3 2 5 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 9 0 の処理）に移行する。このように、第 2 割り込みタイミングにて割り込み演出（第 2 割り込み演出）が実行できない場合においても、（1）実行された第 2 装飾図柄の図柄変動が大当りとなる変動である、（2）実行された第 2 装飾図柄の優先度が所定値（本例では、3）以上、の 2 つの条件をいずれも充足した場合には、第 2 装飾図柄の停止タイミングにて割り込み演出として第 3 割り込み演出を実行するよう構成されている。尚、第 2 装飾図柄の停止タイミングを第 3 割り込みタイミングと称している。また、第 3 割り込み演出の演出態様としては、第 3 割り込み演出の実行＝大当り開始となるため、大当りが確定しているような遊技者を祝福する演出態様や、大当り開始時と同様の演出を実行するよう構成してもよい。また、可動役物 Y K が作動する演出態様としてもよい。また、第 1 装飾図柄の変動に係る演出内容として可動役物 Y K が作動している場合と作動していない場合とで、第 3 割り込み演出の演出態様を相違させるよう構成してもよい。

#### 【 0 4 0 2 】

次に、図 1 1 8 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 5 0 0（第 5）のサブルーチンに係る背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 2 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、先読み中フラグ（先読み演出が実行されている場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2 5 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ 2 5 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 6 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出し、トリガ保留の当否結果に基づいて、当該算出した時間が経過するまでの先読み中予告演出シナリオを決定する。ここで、同図下段は先読み中予告演出実行イメージ図である。同図にて先読み中予告演出シナリオが決定され、先読み演出が実行される様子を例示している。まず、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始タイミング（第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との変動開始が早い方の装飾図柄の変動開始タイミング）にて、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出して、当該期間における先読み中予告演出シナリオを決定する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 2 0 秒が経過したことにより、セリフ予告として「アツイ」との表示を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 4 0 秒が経過したことにより、カットイン演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 6 0 秒が経過したことにより、可動役物 Y K が作動する演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 7 0 秒が経過したことにより、トリガ保留に係る図柄変動が終了することとなる。第 5 実施形態においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが同時に変動表示されるため、1 回の図柄変動の変動時間に基づいて予告演出を実行すると、いずれの図柄変動に係る予告演出が実行されているか認識されてしまう、即ち、トリガ保留に係る図柄変動がどの図柄変動であるかが認識されてしまう恐れがあり、トリガ保留以外の保留に係る図柄変動の興趣性が低くなってしまう。そこで、第 5 実施形態においては、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始からの経過時間によって予告

10

20

30

40

50

演出の実行タイミングを管理することにより、先読み演出全体の興趣性が高まることとなる。

#### 【 0 4 0 3 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 2 5 3 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、先読み中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 5 3 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出として「先読み中背景」をセットし、次の処理 { ステップ 3 3 0 0 ( 第 5 ) の処理 } に移行する。このように、「先読み中背景」はステップ 2 5 2 6 で Y e s の場合、即ち、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングにて初めにセットされるよう構成されている。換言すると、「通常背景」から「先読み中背景」に切り替わるタイミングは図柄変動の開始タイミングとなっている。また、背景演出が「先読み中背景」となっている場合には、図 1 1 1 にて前述したように、表示領域 S G 1 0 の左下部に第 1 装飾図柄が変動表示される先読み第 1 領域が設けられ、表示領域 S G 1 0 の右下部に第 2 装飾図柄が変動表示される先読み第 2 領域が設けられ、先読み第 1 領域と先読み第 2 領域とは同程度の表示面積にて左右に並んで変動表示することとなる。尚、ステップ 2 5 2 2 で N o の場合、ステップ 2 5 3 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、トリガ保留に係る図柄変動が終了したか否かを判定する。ステップ 2 5 3 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 3 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある先読みフラグをオフにし、ステップ 2 5 3 8 に移行する。尚、ステップ 2 5 2 4 又はステップ 2 5 2 6 で N o の場合にも、ステップ 2 5 3 8 に移行する。次に、ステップ 2 5 3 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出として「通常背景」をセットして、次の処理 { ステップ 3 3 0 0 ( 第 5 ) の処理 } に移行する。尚、ステップ 2 5 3 4 で N o の場合、ステップ 2 5 4 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出として「先読み中背景」をセットし、次の処理 { ステップ 3 3 0 0 ( 第 5 ) の処理 } に移行する。尚、「先読み中背景」と「通常背景」とは遊技者が視認して識別可能であればどのような表示態様としても問題ない。

#### 【 0 4 0 4 】

次に、図 1 1 9 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 3 3 0 0 ( 第 5 ) のサブルーチンに係る役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 3 0 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、図柄変動に係る演出内容が新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ 3 3 0 2 では、先読み演出実行中以外の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ 3 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 3 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、新たに決定された演出内容において可動役物 Y K の作動予定があるか否かを判定する。ステップ 3 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 3 0 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様及び演出内容に基づき、可動役物 Y K を作動し、ステップ 3 3 1 4 に移行する。また、ステップ 3 3 0 2 で N o の場合、ステップ 3 3 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、先読み中予告演出シナリオが新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ 3 3 0 8 では、先読み演出実行中の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ 3 3 0 8 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、新たに決定された演出内容において可動役物 Y K の作動予定があるか否かを判定する。ステップ 3 3 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、先読み中予告演出シナリオに基づき可動役物 Y K を作動し、ステップ 3 3 1 4 に移行する。尚、ステップ 3 3 0 4、ステップ 3 3 0 8 又はステップ 3 3 1 0 で N o の場合にも、ステップ 3 3 1 4 に移行する。

#### 【 0 4 0 5 】

次に、ステップ 3 3 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、役物初期化フラグ ( 第 2 装飾図柄の変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で可動役物 Y K が初期位置にて停止していない場合にオンとなる、可動役物 Y K を初期位置に作動させるためのフラグ ) がオンである

か否かを判定する。ステップ 3314 で Yes の場合、ステップ 3316 で、背景演出表示制御手段 SM23 は、可動役物 YK を初期位置に向かって作動する。次に、ステップ 3318 で、背景演出表示制御手段 SM23 は、背景演出関連情報一時記憶手段 SM23b のフラグエリア内にある、役物初期化フラグをオフにし、ステップ 3320 に移行する。尚、ステップ 3314 で No の場合にもステップ 3320 に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 2 装飾図柄の図柄変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で、可動役物 YK が初期位置から作動していた場合には、当該作動している可動役物 YK を初期位置に戻す制御を実行するよう構成されている。次に、ステップ 3320 で、背景演出表示制御手段 SM23 は、現在割り込み演出の実行タイミングであるか否かを判定する。ステップ 3320 で Yes の場合、ステップ 3322 で、背景演出表示制御手段 SM23 は、実行される割り込み演出は可動役物 YK が作動する演出態様の割り込み演出であるか否かを判定する。尚、可動役物 YK が作動する割り込み演出としては、例えば、第 1 割り込みタイミングにて可動役物非作動時の演出態様である割り込み演出（第 1 割り込み演出）が実行される、第 2 割り込み演出が実行される、第 3 割り込み演出が実行される、等となっている。ステップ 3322 で Yes の場合、ステップ 3324 で、背景演出表示制御手段 SM23 は、割り込み演出の演出態様に基づいて可動役物 YK を作動し、次の処理（ステップ 2999 の処理）に移行する。尚、ステップ 3320 又はステップ 3322 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2999 の処理）に移行する。

#### 【0406】

以上のように構成することで、第 5 実施形態に係る遊技機によれば、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成として、並列抽選を実行可能に構成し、第 1 主遊技側に対応した装飾図柄を第 1 装飾図柄とし、第 2 主遊技側に対応した装飾図柄を第 2 装飾図柄とすることによって、第 1 主遊技側の図柄変動と第 2 主遊技側の図柄変動とを同時に表示するよう構成することができる。また、第 1 装飾図柄を主にメイン領域にて表示し、第 2 装飾図柄を主にメイン領域よりも表示領域の小さいサブ領域にて表示し、サブ領域にて表示されている第 2 装飾図柄に係る図柄変動の大当たり期待度が高い場合には、割り込み演出を実行して第 2 装飾図柄の表示をメイン領域にて表示するよう構成することにより、遊技者に見せたい装飾図柄の変動表示をメイン領域にて大きく見せることができ、遊技の興趣性が高まることとなる。

#### 【0407】

（第 5 実施形態からの変更例 1）

ここで、第 5 実施形態においては、第 1 主遊技図柄に対応した第 1 装飾図柄をメイン領域に表示し、第 2 主遊技図柄に対応した第 2 装飾図柄をサブ領域に表示し、第 2 装飾図柄の優先度が大きい（例えば、大当たり期待度が高い）場合に、割り込み演出を実行して第 2 装飾図柄をメイン領域にて表示するよう構成したが、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との表示態様はこれには限定されない。そこでそのような構成を第 5 実施形態からの変更例 1 とし、以下、第 5 実施形態からの変更点についての、詳述する。

#### 【0408】

はじめに、図 120 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 96 のステップ 2200（第 5）のサブルーチンに係る装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 2249 16（第 5 変 1）～ステップ 2249 26（第 5 変 1）であり、即ち、ステップ 2249 3 で装図表示内容決定手段 SM21n が保留内にトリガ保留がないと判定した場合、ステップ 2249 16（第 5 変 1）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、当該図柄変動が待機状態からの図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 2249 16（第 5 変 1）で Yes の場合、ステップ 2249 17（第 5 変 1）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ 2249 18（第 5 変 1）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、新たに消化された保留は第 1 主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ 2249 18（第 5 変 1）で Yes の場合、ステップ 2249 19（第 5 変 1）で、装図表示内容決定手段 SM21n は、第 1 主遊技図柄の停止図柄及び変

動態様に関する情報に基づき、第1メイン領域図柄テーブルを参照し、第1装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ2249 8に移行する。他方、ステップ2249 18(第5変1)でNoの場合、ステップ2249 20(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、第2主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第2メイン領域図柄テーブルを参照し、第2装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ2249 8に移行する。

【0409】

また、ステップ2249 16(第5変1)でNoの場合、ステップ2249 21(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、新たに消化された保留は第1主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ2249 21(第5変1)でYesの場合、ステップ2249 22(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を前回の第1装飾図柄の図柄変動と同一の表示領域に決定する。次に、ステップ2249 23(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、第1主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第1メイン領域図柄テーブル又は第1サブ領域図柄テーブルを参照し、第1装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ2249 26(第5変1)に移行する。また、ステップ2249 21(第5変1)でNoの場合、ステップ2249 24(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を前回の第2装飾図柄の図柄変動と同一の表示領域に決定する。次に、ステップ2249 25(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、第2主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第2メイン領域図柄テーブル又は第2サブ領域図柄テーブルを参照し、第2装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ2249 26(第5変1)に移行する。次に、ステップ2249 26(第5変1)で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該図柄変動に係る装飾図柄の表示領域はサブ領域であるか否かを判定する。ステップ2249 26(第5変1)でYesの場合には、ステップ3100(第5)に移行し、Noの場合には、ステップ2249 15に移行する。このように、第5実施形態からの変更例1においては、待機状態ではない場合に装飾図柄が変動を開始する場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのいずれにおいても前回の図柄変動にて変動表示されていた領域(メイン領域とサブ領域とのいずれか)にて変動されるよう構成されている。また、待機状態である場合に、装飾図柄が変動を開始する場合には、新たに変動開始する装飾図柄が第1装飾図柄であるか第2装飾図柄であるかに拘らず、待機状態から新たに変動を開始した装飾図柄がメイン領域にて変動表示され、後から変動を開始した装飾図柄がサブ領域にて変動表示されるよう構成されている。

【0410】

次に、図121は、第5実施形態からの変更例1における、第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例である。第5実施形態からの変更例1においては、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのどちらが主にメイン領域に表示されるかが固定的に決まっていないため、第2装飾図柄においても第1装飾図柄と同様に、決定された演出内容によって、割り込み演出の実行有無を決定する要素である前半優先度と後半優先度が決定されるよう構成されている。尚、当否結果が大当りの場合の方がハズレの場合よりも相対的に優先度が大きくなっている。また、変動時間が長時間である場合の方が、変動時間が短時間である場合よりも相対的に優先度が高くなっている。また、前半優先度は図柄変動におけるSPリーチ演出(スーパーリーチ演出)の実行開始以前の期間に係る優先度となっており、後半優先度はSPリーチ演出の実行開始以降の期間に係る優先度となっており、SPリーチ演出が実行されない図柄変動(演出内容)においては、前半優先度は有しているが後半優先度は有していないよう構成されている。尚、優先度は「0」～「3」のいずれかの数字となっている。

【0411】

次に、図122は、第5実施形態からの変更例1における、図120のステップ3100(第5)のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Aのフローチャートである。第

10

20

30

40

50

5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 1 1 2 (第 5 変 1)、ステップ 3 1 0 2 (第 5 変 1)、ステップ 3 1 0 4 (第 5 変 1)、ステップ 3 1 1 4 (第 5 変 1) 及びステップ 3 1 1 6 (第 5 変 1) であり、即ち、ステップ 3 1 1 2 (第 5 変 1) で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄は第 2 装飾図柄であるかを判定する。ステップ 3 1 1 2 (第 5 変 1) で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 2 (第 5 変 1) で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該図柄変動に係る第 2 装飾図柄の前半優先度を確認する。次に、ステップ 3 1 0 4 (第 5 変 1) で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該確認した第 2 装飾図柄の前半優先度は所定値 (本例では、2) 以上であるかを判定する。ステップ 3 1 0 4 (第 5 変 1) で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 6 に移行し、N o の場合には、次の処理 (ステップ 2 2 4 9 1 5 の処理) に移行する。また、ステップ 3 1 1 2 (第 5 変 1) で N o の場合、ステップ 3 1 1 4 (第 5 変 1) で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該図柄変動に係る第 1 装飾図柄の前半優先度を確認する。ステップ 3 1 1 4 (第 5 変 1) で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 6 (第 5 変 1) で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該確認した第 1 装飾図柄の前半優先度は所定値 (本例では、2) 以上であるかを判定する。ステップ 3 1 1 6 (第 5 変 1) で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 6 に移行し、N o の場合には次の処理 (ステップ 2 2 4 9 1 5 の処理) に移行する。このように、第 5 実施形態からの変更例 1 においては、サブ領域に第 1 装飾図柄が変動表示されている場合と、サブ領域に第 2 装飾図柄が変動表示されている場合とのいずれも場合にも割り込み演出を実行し得るよう構成されているため、現在サブ領域にて表示されている装飾図柄の変動が割り込み演出を実行可能な変動であるかを判定している。また、当該処理を実行するタイミングは S P リーチが開始するよりも前のタイミング (図柄変動開始前のタイミング) であるため、優先度として前半優先度を確認するよう構成している。

10

20

#### 【0 4 1 2】

次に、図 1 2 3 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 9 6 のステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 2 0 0 (第 5 変 1) であり、即ち、ステップ 2 3 1 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が第 1 装飾図柄の変動表示コマンドをセットした後、ステップ 2 3 2 4 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が第 1 装飾図柄の停止表示コマンド (仮停止) をセットした後、ステップ 2 3 2 8 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ 2 3 2 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ 3 2 0 0 (第 5 変 1) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 B を実行し、ステップ 2 3 4 4 (第 5) に移行する。

30

#### 【0 4 1 3】

次に、図 1 2 4 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 1 2 3 のステップ 3 2 0 0 (第 5 変 1) のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 B のフローチャートである。まず、ステップ 3 2 3 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、当該変動中の装飾図柄はサブ領域にて変動中であるかを判定する。尚、第 5 実施形態からの変更例 1 においては、同図におけるメイン領域割り込み処理 B が第 1 装飾図柄表示制御処理にて実行された場合には第 1 装飾図柄に対して判定し、第 2 装飾図柄表示制御処理にて実行された場合には第 2 装飾図柄に対して判定している。ステップ 3 2 3 6 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 7 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、サブ領域にて表示されている装飾図柄の第 1 割り込みタイミングに到達したかを判定する。尚、本例においては、第 1 割り込みタイミングは装飾図柄の変動開始から 5 秒後のタイミングとなっており、第 1 割り込みタイミングにてサブ領域で変動表示されている装飾図柄が割り込み演出を実行可能であるかを判定するよう構成されている。ステップ 3 2 3 7 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、割り込み可能フラグがオンであるかを判定する。ステップ 3 2 3 8 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の変動状況は前半であるかを判定する。尚、本

40

50

例においては、装飾図柄の変動における、ＳＰリーチ開始よりも前の部分を前半、ＳＰリーチ開始以降を後半としており、ＳＰリーチが実行されない変動においては、前半のみしか有していないこととしている。

#### 【０４１４】

ステップ３２３９でＹｅｓの場合、ステップ３２４０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とを比較し、ステップ３２４２ １に移行する。他方、ステップ３２３９でＮｏの場合、ステップ３２４１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とを比較し、ステップ３２４２ １に移行する。次に、ステップ３２４２ １で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度がメイン領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、メイン領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度は、ステップ３２４０又はステップ３２４１にて比較した優先度となっている。ステップ３２４２ １でＹｅｓの場合、ステップ３２４２ ２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、可動役物ＹＫが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ３２４２ ２でＹｅｓの場合、ステップ３２４２ ３で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物ＹＫが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ３２４２ ５に移行する。他方、ステップ３２４２ ２でＮｏの場合、ステップ３２４２ ４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出の演出態様を可動役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物ＹＫが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ３２４２ ５に移行する。このように、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度がメイン領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物ＹＫが初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。

#### 【０４１５】

次に、ステップ３２４２ ５で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、ステップ３２４２ ６に移行する。尚、ステップ３２３７、ステップ３２３８又はステップ３２４２ １でＮｏの場合にも、ステップ３２４２ ６に移行する。

#### 【０４１６】

次に、ステップ３２４２ ６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、当該装飾図柄の変動はサブ領域にて表示中であるか否かを判定する。ステップ３２４２ ６でＹｅｓの場合、ステップ３２４２ ７で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の第２割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。ステップ３２４２ ７でＹｅｓの場合、ステップ３２４２ ８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて変動中の装飾図柄は大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ３２４２ ８でＹｅｓの場合、ステップ３２４２ ９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の後半優先度は所定値（本例では、２）以上であるか否かを判定する（第２割り込みタイミングはＳＰリーチ開始タイミングよりも後のタイミングであるため後半優先度を判定している）。ステップ３２４２ ９でＹｅｓの場合、ステップ３２４３ １で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の変動中演出として可動役物ＹＫが作動中ではないか否かを判定する。ステップ３２４３ １でＹｅｓの場合、ステップ３２４３ ２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２割り込み演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ３２４３ ３で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理〔ステップ２３４４（第５）の処理〕に移行する。尚、ステップ３２４２ ６、

ステップ 3 2 4 2 7、ステップ 3 2 4 2 8、ステップ 3 2 4 2 9 又はステップ 3 2 4 3 1 で No の場合にも次の処理 { ステップ 2 3 4 4 ( 第 5 ) の処理 } に移行する。尚、第 5 実施形態からの変更例 1 においては、割り込み演出が実行されてメイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行した場合には、メイン領域に新たに表示される装飾図柄に係る図柄変動が大当たりとなってもならなくても、その後の装飾図柄の表示領域は割り込み演出実行後の表示領域となるよう構成されている。具体的には、メイン領域に第 1 装飾図柄が表示されており、サブ領域に第 2 装飾図柄が表示されている場合に、割り込み演出が実行され、メイン領域に第 2 装飾図柄が表示されており、サブ領域に第 1 装飾図柄が表示され、割り込み演出の実行結果として第 2 装飾図柄の図柄変動の結果がハズレとなった場合においても、次の図柄変動においては、メイン領域に第 2 装飾図柄が表示され、サブ領域に第 1 装飾図柄が表示されることとなる。尚、同図 ( 図 1 2 4 ) にて図示している第 3 割り込みタイミングは、図柄変動終了タイミング = 図柄変動停止タイミングでもよいし、図柄変動の仮停止直前のタイミングや図柄変動の確定停止直前のタイミングとしてもよい。更には、1 回の図柄変動期間に複数存在している割り込みタイミングの最後のタイミングであれば図柄変動中としてもよい。

#### 【 0 4 1 7 】

次に、図 1 2 5 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 1 2 3 のステップ 3 2 5 0 ( 第 5 ) のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 C のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 2 6 0 ( 第 5 変 1 ) 及びステップ 3 2 6 2 ( 第 5 変 1 ) であり、即ち、ステップ 3 2 6 0 ( 第 5 変 1 ) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動が大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3 2 6 0 ( 第 5 変 1 ) で Yes の場合、ステップ 3 2 6 2 ( 第 5 変 1 ) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動の後半優先度は所定値 ( 本例では、3 ) であるか否かを判定する ( 第 3 割り込みタイミングは S P リーチ開始タイミングよりも後のタイミングであるため後半優先度を判定している )。ステップ 3 2 6 2 ( 第 5 変 1 ) で Yes の場合、ステップ 3 2 5 6 に移行し、No の場合には、次の処理 ( ステップ 2 3 4 0 の処理 ) に移行する。

#### 【 0 4 1 8 】

以上のように構成することで、第 5 実施形態からの変更例 1 に係る遊技機によれば、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成として、並列抽選を実行可能に構成し、第 1 主遊技側に対応した装飾図柄を第 1 装飾図柄とし、第 2 主遊技側に対応した装飾図柄を第 2 装飾図柄とすることによって、第 1 主遊技側の図柄変動と第 2 主遊技側の図柄変動とを同時に表示するよう構成することができる。また、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とのうち、待機状態において最初に変動表示を開始した装飾図柄をメイン領域にて表示し、その後に変動表示を開始した装飾図柄をサブ領域にて表示するよう構成することにより、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との価値を同等にすることができると共に、第 1 装飾図柄をメイン領域にて表示する場合と第 2 装飾図柄をメイン領域にて表示する場合とが頻繁に入れ替わることにより、第 1 主遊技側の図柄変動と第 2 主遊技側の図柄変動とのいずれの図柄変動にも遊技者を注目させることができる。

#### 【 0 4 1 9 】

##### ( 第 6 実施形態 )

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第 6 実施形態とし、以下に詳述する。例えば、本実施形態に記載された第 1 装飾図柄 ( 第一演出用図柄 ) と第 2 装飾図柄 ( 第二演出用図柄 ) を備える構成、第 4 実施形態の第 1 装飾図柄 ( 第一演出用図柄 ) や第 2 装飾図柄 ( 第二演出用図柄 ) と重複する画像表示の構成、に加えて第 6 実施形態に記載した一又は複数の構成を適宜備えることが可能である。また、第 4 実施形態の保留表示と重複する画像表示の構成を第 6 実施形態に記載した一又は複数の構成に変更したり、一又は複数の構成を適宜加えてもよい。補足しておくが、上記の例示した組み合わせに限定されることはなく、本実施形態 ~ 第 5 実施形態に記載された構成であれば、適宜第 6 実施形態に記載した一又は複数の構

10

20

30

40

50

成に変更したり、一又は複数の構成を適宜加えても良く、図 8 2 で示される第 4 実施形態の予告演出と重複する画像表示の構成等と組み合わせることも含まれる。

【 0 4 2 0 】

< 用語の意義 >

第 6 実施形態における各用語の意義について以下に詳述する。なお、以下の用語に係る構成や効果は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能であることを補足しておく。

【 0 4 2 1 】

< 非時間短縮遊技状態 >

非時間短縮遊技状態は、低確低ベース状態（通常遊技状態）を示す遊技状態である。なお、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行しない高確低ベース状態を非時間短縮遊技状態としてもよい。

< 非時間短縮遊技状態の効果 >

（ 1 ）主に、第 1 主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【 0 4 2 2 】

< 時間短縮遊技状態 >

時間短縮遊技状態は、高確高ベース状態、低確高ベース状態を示す遊技状態である。なお、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行する高確低ベース状態を時間短縮遊技状態としてもよい。

< 非時間短縮遊技状態の効果 >

（ 1 ）主に、第 2 主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【 0 4 2 3 】

< 装飾図柄（演出用図柄） >

装飾図柄は、副制御基板 S にて制御される、主遊技側における当否抽選の結果を示唆又は報知する画像であって、第 1 装飾図柄と、第 2 装飾図柄とを有している。装飾図柄は変動を開始した後、仮停止し、その後、確定停止する。また、確定停止した際の停止表示態様（停止図柄）によって主遊技側における当否抽選の結果を示唆又は報知可能に構成されている。

< 装飾図柄の効果 >

（ 1 ）装飾図柄により、変動中であること、変動待機中であること、当否抽選の結果等を遊技者が認識し易くすることができる。

【 0 4 2 4 】

< 第 1 装飾図柄（第一演出用図柄） >

第 1 装飾図柄は、遊技者が視認し易いよう表示される装飾図柄であり、第 1 要素としてのカード型やキャラクタ型の画像オブジェクトと、第 2 要素としての数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄である。また、第 1 装飾図柄に第 3 要素として、キャラクタ型の画像オブジェクト等（第 1 要素）のキャラクタ型の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトやキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト、数字の画像オブジェクト等（第 2 要素）の数字の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトや数字の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクトを設けてもよい。さらに、第 1 装飾図柄は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第 1 要素または第 2 要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「 7 」の第 1 装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像オブジェクト（第 1 要素）であるが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では横を向いたライオンの画像オブジェクト（第 1 要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「 7 」の画像オブジェクト（第 2 要素）であるが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では漢字の「 七 」の画像オブジェクト（第 2 要素）としたり、低確低ベース状態では「 7 」の画像オブジェクト又は「 7 」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが赤色（

10

20

30

40

50



第3要素)であるが、他の遊技状態(例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態)では「7」の画像オブジェクト又は「7」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが金色(第3要素)としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクトが黄色(第3要素)であるが、他の遊技状態(例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態)ではライオンの画像オブジェクトが金色(第3要素)としたりしてもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の有無が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」図柄の第1装飾図柄において、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクト(第1要素)を有するが、他の遊技状態(例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態)ではライオンの画像オブジェクト(第1要素)を有しない(つまり、第2要素と第3要素のみ、又は、第2要素のみ)よう構成したり、低確低ベース状態では「7」の画像オブジェクト又はキャラクター型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト(第3要素)を有するが、他の遊技状態(例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態)では「7」の画像オブジェクト又はキャラクター型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト(第3要素)を有しない(つまり、第1要素と第2要素のみ、又は、第2要素のみ)よう構成したりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様や有無が異なるように構成されていてもよい。

10

#### <第1装飾図柄の効果>

(1)第1装飾図柄は、変動中の演出の興趣性を向上させることができる。

(2)第1装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。

【0425】

20

#### <第2装飾図柄(第二演出用図柄)>

第2装飾図柄は、常時若しくは遊技者が第1装飾図柄を視認し難い場合又は遊技者が第1装飾図柄を視認できない場合に、変動中であることを示す装飾図柄であり、第1装飾図柄の第2要素と同じまたは類似する数字(漢数字含む)、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄であって、第1装飾図柄の第2要素よりも小さく構成されている。なお、第2装飾図柄は、第2要素だけで構成されており、第1要素や第3要素は付帯されていない実施形態を示しているが、第1装飾図柄の第1要素と同じまたは類似し、第1装飾図柄の第1要素よりも小さい第1要素を付帯させてもよい。また、第1装飾図柄の第3要素と同じまたは類似する第3要素を付帯させてもよい。

#### <第2装飾図柄の効果>

30

(1)常時表示する場合：第2装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。

(2)第1装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合1：第1装飾図柄が確定的に停止表示する場合に第2装飾図柄も確定的に停止表示しても良いが、第2装飾図柄は確定的に停止表示せずに第1装飾図柄を視認し難い又は第1装飾図柄を視認できないときにだけ表示する(仮停止)させることが好適であり、この場合はこの仮停止表示で遊技の結果を報知することができる。

(3)第1装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合2：第2装飾図柄は仮停止表示及び確定的に停止表示を行わずに変動表示のみとし、第1装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができる。

40

【0426】

#### <第1装飾図柄の図柄変動>

第1装飾図柄は、主遊技図柄(第1主遊技図柄、第2主遊技図柄)の変動と時間的に同期の取れた形であって、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄よりも視認し易い態様で表示領域SG10にて変動を行う。なお、第1装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過するまでの変動を加速変動と呼び、第1装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過した後の変動を高速変動と呼び、高速変動から仮停止や確定停止までの変動を減速変動と呼ぶ。高速変動している場合には第1装飾図柄は透過状態(例えば、第1装飾図柄の透明度を0~100のうち半透明とする50に設定する状態であり第1装飾図柄の後面に表示され且つ第1装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を

50

、第 1 装飾図柄を通して視認することができる状態）であり、遊技者が視認し難い又は視認できない状態となっており、加速変動および減速変動している場合には第 1 装飾図柄は非透過状態（例えば、第 1 装飾図柄の透明度を 0 ～ 100 のうち完全不透明とする 0 に設定する状態であり、第 1 装飾図柄の後面に表示され且つ第 1 装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第 1 装飾図柄を通して視認することができない状態）であり、遊技者が視認し易い状態となっている。変形例としては、前述した高速変動中である期間において、装飾図柄が非表示となっていてよく、この場合は実質的に変動していないため、「非表示状態」と称しても良い。

< 第 1 装飾図柄の図柄変動の効果 >

( 1 ) 第 1 装飾図柄により、変動中であることを遊技者に認識し易くすることができる。

10

【 0 4 2 7 】

< 第 2 装飾図柄の図柄変動 >

第 2 装飾図柄は、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）及び第 1 装飾図柄の変動と時間的に同期の取れた形で変動を行う。第 2 装飾図柄は、主遊技図柄及び第 1 装飾図柄の変動中において常に変動していることが遊技者に確認できるように、加速や減速などを伴わず一定速度で変動表示され、透過状態になることもないよう構成されているが、第 1 装飾図柄と同様に、加速変動、高速変動、減速変動を行ってもよく、透過状態になることがあってもよい。

< 第 2 装飾図柄の図柄変動の効果 >

( 1 ) 第 2 装飾図柄は、第 1 装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができ、変動中であることを遊技者に認識し易くすることができる。

20

【 0 4 2 8 】

< メイン領域 >

メイン領域とは、第 1 装飾図柄を表示するための表示領域（第 1 装飾図柄表示領域 S G 1 5 ）である。メイン領域内で第 1 装飾図柄が変動表示又は停止表示される。

< メイン領域の効果 >

( 1 ) 第 1 装飾図柄を表示することができる。

( 2 ) 演出性に富んだ変動表示をすることができる。

【 0 4 2 9 】

30

< サブ領域 >

サブ領域とは、第 2 装飾図柄を表示するための表示領域（第 2 装飾図柄表示領域 S G 1 4 ）である。サブ領域内で第 2 装飾図柄が変動表示又は停止表示される。

< サブ領域の効果 >

( 1 ) 第 2 装飾図柄を表示することができる。

【 0 4 3 0 】

< 変動待機中 >

変動待機中とは、主遊技図柄や装飾図柄が変動していない状態である。変動停止中、変動停止状態と称することもある。

< 変動待機中の効果 >

40

( 1 ) 変動待機中は、遊技が進行中でないことを報知することができる。

【 0 4 3 1 】

< 待機中ムービー（待機デモ画面） >

待機中ムービーは、遊技者に変動中でないことを示す動画像の表示である。

< 待機中ムービーの効果 >

( 1 ) 待機中ムービーを表示することで、空き台であり、遊技可能であることを示唆することができる。

【 0 4 3 2 】

< 保留表示 >

保留表示は、副制御基板 S にて制御される、主遊技側において実行されていない変動の

50

数を示す画像である。

< 保留表示の効果 >

( 1 ) 遊技者が未変動の数を認識し易くすることができる。

【 0 4 3 3 】

< 第 1 保留表示 >

第 1 保留表示は、遊技者が視認し易いよう表示される保留表示である。

< 第 1 保留表示の効果 >

( 1 ) 遊技者が未変動の数を認識することができる。

( 2 ) 第 1 保留表示の表示態様を変化させることで、当りである可能性を示唆できる。

【 0 4 3 4 】

10

< 第 2 保留表示 >

第 2 保留表示は、常時若しくは遊技者が第 1 保留表示を視認し難い場合又は遊技者が第 1 保留表示を視認できない場合に、遊技者が視認可能に表示される保留表示である。

< 第 2 保留表示の効果 >

( 1 ) 遊技者が未変動の数を認識することができる。

【 0 4 3 5 】

< 第 1 保留表示領域 >

第 1 保留表示領域 S G 1 2 は、第 1 保留表示を表示するための領域である。第 1 保留表示の上限数を示す表示を行う場合もある。

< 第 1 保留表示領域の効果 >

20

( 1 ) 第 1 保留表示を表示することができる。

( 2 ) 第 1 保留表示の上限数を示す表示ができる。

【 0 4 3 6 】

< 第 2 保留表示領域 >

第 2 保留表示領域 S G 1 3 は、第 2 保留表示を表示するための領域である。

< 第 2 保留表示領域の効果 >

( 1 ) 第 2 保留表示を表示することができる。

【 0 4 3 7 】

< シフト表示 ( シフトアニメーション ) >

シフト表示 ( シフトアニメーション ) とは、保留数が減少した場合に表示されている第 1 保留表示を移動させる際の動画像の表示である。

30

< シフト表示 ( シフトアニメーション ) の効果 >

( 1 ) 保留数が減少したことを認識し易くすることができる。

【 0 4 3 8 】

< 保留生起表示 ( 保留生起アニメーション ) >

保留生起表示 ( 保留生起アニメーション ) とは、保留数が増加した場合に新たな第 1 保留表示を表示させる際の動画像の表示である。

< 生起表示 ( 保留生起アニメーション ) の効果 >

( 1 ) 保留数が増加したことを認識し易くすることができる。

【 0 4 3 9 】

40

< 当該変動の演出用保留表示 ( 保留消化伝達画像、変動対応画像 ) >

当該変動の演出用保留表示とは、保留消化伝達画像、変動対応画像とも言い、ある保留が消化された場合に表示される画像である。

< 当該変動の演出用保留表示の効果 >

( 1 ) 現在変動中の変動に関して、当り期待度を示唆することができる。

【 0 4 4 0 】

< 当該変動の演出用保留表示領域 >

当該変動の演出用保留表示領域は、ある保留が消化された場合に表示される画像を表示するための領域である。

< 当該変動の演出用保留表示領域の効果 >

50

- ( 1 ) 当該変動の演出用保留表示を表示することができる。
- ( 2 ) 当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。

【 0 4 4 1 】

< 表示プライオリティ >

表示プライオリティとは、演出表示装置に表示する画像及び動画像の優先度（演出表示装置の前面側から表示する順序）を示すものである。

< 表示プライオリティの効果 >

( 1 ) 複数の画像又は動画像が重複して表示される場合に、遊技者が画像や動画像を見やすいように構成することができる。

【 0 4 4 2 】

< 音量調整画面表示 >

音量調整画面表示とは、音量調整が可能であることを示し、現在設定されている音量、音量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。

< 音量調整画面表示の効果 >

- ( 1 ) 音量調整が可能であることを報知することができる。
- ( 2 ) 遊技者が容易に音量調整できるようにすることができる。

【 0 4 4 3 】

< 光量調整画面表示 >

光量調整画面表示とは、光量調整が可能であることを示し、現在設定されている光量、光量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。

< 光量調整画面表示の効果 >

- ( 1 ) 光量調整が可能であることを報知することができる。
- ( 2 ) 遊技者が容易に光量調整できるようにすることができる。

【 0 4 4 4 】

< ステージ（演出ステージ） >

ステージ（演出ステージ）とは、モード（演出モード）とも言い、背景画像により示される演出態様である。

< ステージ（演出ステージ）の効果 >

- ( 1 ) ステージに対応した表示（第1装飾図柄、予告等）をすることができる。

【 0 4 4 5 】

< 潜伏モード（潜伏ステージ） >

潜伏モード（潜伏ステージ）とは、確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかが不明な演出ステージ（演出モード）のことである。

< 潜伏モードの効果 >

- ( 1 ) 確率変動遊技状態であるか否かを煽ることができる。

【 0 4 4 6 】

< テンパイ >

テンパイとは、リーチ、リーチ状態ともいい、複数の図柄列のうち最後に停止（仮停止）予定の図柄列以外の図柄列が同一の装飾図柄となっており、最後に停止（仮停止）予定の図柄列が変動している状態である。

< テンパイの効果 >

( 1 ) あと1つの図柄列で他の図柄列に停止している装飾図柄と同一の装飾図柄が停止すると当たりであることを示すことができる。

【 0 4 4 7 】

< リーチ演出 >

リーチ演出とは、当該変動の当り期待度を示唆する演出であり、主にテンパイ後に、発生する演出である。リーチ演出には、ノーマルリーチ（ノーマルリーチ演出）、スーパーリーチ（スーパーリーチ演出、SPリーチ、SPリーチ演出、スーパーリーチ前半、スーパーリーチ後半）等がある。主に、リーチ成立後からスーパーリーチに発展する前までを（又は、スーパーリーチにならない場合はリーチ成立後から全図柄列が停止（仮停止）す

10

20

30

40

50

るまでを)ノーマルリーチと言ひ、リーチ成立後に発展する演出をスーパーリーチ(リーチ後発展演出とも言う)と言う。

<リーチ演出の効果>

(1)当該変動の当り期待度を示唆することができる。

【0448】

<予告(予告表示、演出)>

予告(予告表示、演出)とは、主に当該変動の当り期待度を示唆することであるが、保留内に当りがあることを示唆すること(例:先読み予告、先読み演出等)として用いることもある。

<予告(予告表示、演出)の効果>

(1)当該変動が当りであるか否かを煽ることができる。

(2)保留内に当りがあるか否かを煽ることができる。

【0449】

<仮停止(仮停止表示)>

仮停止(仮停止表示)とは、装飾図柄の変動が開始し、一旦装飾図柄が確定停止しているように見せるが、実際には、装飾図柄が微動している(揺れ変動と称することもある)状態である。

<仮停止(仮停止表示)の効果>

(1)複数回の変動を実行しているようにみせることができる。

(2)確定停止するか否か(換言すると、確定停止せずに再変動するか、確定停止せずに当りとなるか等)を煽ることができる。

【0450】

<擬似連>

擬似連とは、広義に再変動と称されることもあり、1回の変動において、装飾図柄が複数回変動しているように見せる演出である。

<擬似連の効果>

(1)1変動内で装飾図柄が複数回変動しているように見せることができる。

【0451】

<擬似連示唆図柄>

擬似連示唆図柄とは、擬似連が発生するか否かを煽る際に表示される特殊な装飾図柄のうちの1つである。

<擬似連示唆図柄の効果>

(1)擬似連が発生するか否かを煽ることができる。

【0452】

<擬似連(再変動)図柄>

擬似連(再変動)図柄とは、擬似連(再変動)が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの1つである。

<擬似連(再変動)図柄の効果>

(1)擬似連(再変動)が発生することを確定的に報知することができる。

【0453】

<発展図柄>

発展図柄とは、リーチ演出が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの1つである。

<発展図柄の効果>

(1)リーチ演出が発生することを確定的に報知することができる。

【0454】

<先読み演出>

先読み演出とは、保留内に当りがあることを示唆する演出である。トリガ保留が生じたことを条件に(生じた保留に対する先読み演出を実行すると決定されたときに)、先読み演出が実行される。

<先読み演出の効果>

10

20

30

40

50

( 1 ) 保留内に当りがあるか否かを煽ることができる。

【 0 4 5 5 】

<トリガ保留>

トリガ保留とは、先読み演出の実行契機となった(生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定された)保留である。

<トリガ保留の効果>

( 1 ) 先読み演出を実行することが可能となる。

( 2 ) トリガ保留の変動で当りになる可能性を示唆することができる。

【 0 4 5 6 】

<右打ち指示表示>

右打ち指示表示とは、第2主遊技始動口又は大入賞口が盤面右側に備えられていることが前提であるが、主に時間短縮遊技状態において表示される、右打ちを実行すべき旨の表示である。

<右打ち指示表示の効果>

( 1 ) 時間短縮遊技状態において、遊技者に右打ちを実行するよう促すことができる。

【 0 4 5 7 】

<打ち方警告表示(左打ち警告表示、右打ち警告表示)>

打ち方警告表示とは、現在の遊技状態において推奨される打ち方とは異なる打ち方であった場合に、推奨される打ち方を示す表示である。

( 1 ) 遊技者に遊技状態に対応した打ち方を実行するよう促すことができる。

【 0 4 5 8 】

<デフォルト表示>

デフォルト表示とは、予め初期状態として定められた表示態様である。

<デフォルト表示の効果>

( 1 ) 遊技者に初期状態の表示であることを認識させ易くすることができる。

【 0 4 5 9 】

<エフェクト表示>

エフェクト表示とは、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動役物の動作等を対象に演出表示装置にて表示される特殊効果である。

<エフェクト表示の効果>

( 1 ) 対象である、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動役物の動作等を強調することができる。

【 0 4 6 0 】

<全回転演出>

全回転演出とは、第1装飾図柄又は第2装飾図柄が図柄揃いしたまま、低速でスクロールしている状態である。

<全回転演出の効果>

( 1 ) 当該変動が当りとなることを確定的に報知することができる。

【 0 4 6 1 】

<昇格演出>

昇格演出とは、非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る演出又は低ラウンド当り(例えば、4R当り)から高ラウンド当り(例えば、16R当り)に変更されるか否かを煽る演出である。昇格演出は、変動中のみではなく、大当たり中にも発生し得る。非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る昇格演出を確変昇格演出、低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽る昇格演出をラウンド昇格演出と言うこともある。

<昇格演出の効果>

( 1 ) 非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。

( 2 ) 低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽ることができる。

【 0 4 6 2 】

10

20

30

40

50

#### <リーチボイス>

リーチボイスとは、リーチが成立した際又はリーチが成立して所定時間（例えば、1秒）経過後に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告である。

#### <リーチボイスの効果>

（1）リーチとなった際に、画像表示や可動役物の可動等と複合して当り期待度等を示唆することができる。

#### 【0463】

#### <変動開始時アクション（開始時動作）>

第1装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第1装飾図柄についても、特別な図柄アクション（キャラクタ等の第1要素、数字等の第2要素、色彩エフェクト等の第3要素、これらの組み合わせ又はいずれか1以上の要素が、変動開始直前（変動停止表示時）と比べて、拡大、縮小、回転、発光したり、いずれか1以上の要素に1以上の要素を追加したり、複数の要素の組み合わせから1以上の要素を削除したりする等の動作）を伴ってから図柄変動を開始することができる。そして、変動開始時アクションは、変動開始時アクションA、変動開始時アクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である変動開始時アクションBなど複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、変動開始時アクションBが発生しやすいように構成されている。つまり、変動開始時アクションBは変動開始時アクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。また、時間短縮遊技状態においては、変動開始時アクションを伴わず開始するのが好適であるが、変動開始時アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも変動開始時アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動を開始する際や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの通常の図柄変動の開始する際に、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを伴って変動を開始するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、図柄変動を開始する際に変動開始時アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、変動開始時アクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な変動開始時アクションを実行してもよい。

#### <変動開始時アクション（開始時動作）の効果>

（1）変動開始時アクションを伴って変動を開始することにより、変動開始タイミングを明確に示すことができる。また、変動開始のタイミングで当り期待度等を示唆することができる。

#### 【0464】

また、変動開始時アクションとして、いずれか1以上の要素に1以上の要素を追加する具体例は以下の通りである。

（1）変動開始直前の第1装飾図柄は、第1要素のみで構成されているが、変動開始すると、第2要素が加わり、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（2）変動開始直前の第1装飾図柄は、第1要素のみで構成されているが、変動開始すると、第3要素が加わり、第1要素と第3要素とで構成される第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（3）変動開始直前の第1装飾図柄は、第2要素のみで構成されているが、変動開始すると、第1要素が加わり、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（4）変動開始直前の第1装飾図柄は、第2要素のみで構成されているが、変動開始すると、第3要素が加わり、第2要素と第3要素とで構成される第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

10

20

30

40

50

( 5 ) 変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 1 要素と第 2 要素とで構成されているが、変動開始すると、第 3 要素が加わり、第 1 要素、第 2 要素、第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

( 6 ) 変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 1 要素と第 3 要素とで構成されているが、変動開始すると、第 2 要素が加わり、第 1 要素、第 2 要素、第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

( 7 ) 変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 2 要素と第 3 要素とで構成されているが、変動開始すると、第 1 要素が加わり、第 1 要素、第 2 要素、第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

以上の ( 1 ) ~ ( 7 ) は、左列、中列、右列の全ての第 1 装飾図柄による変動開始時アクションであってもよいし、左列、中列、右列のうちいずれか 1 つの列による変動開始時アクションであってもよいし、左列、中列、右列のうちいずれか 2 つの列による変動開始時アクションであってもよい。

#### 【 0 4 6 5 】

##### < 定位置アクション ( 定位置動作 ) >

第 1 装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第 1 装飾図柄についても、図柄変動を開始した後に仮停止した際に ( 仮停止直後である仮停止したタイミングに )、特別な図柄アクションを実行することができる。そして、定位置アクションは、定位置アクション A、定位置アクション A よりも派手な図柄アクション ( アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど ) である定位置アクション B など複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、定位置アクション B が発生しやすいように構成されている。つまり、定位置アクション B は定位置アクション A よりも、高期待度のアクションとして構成されている。定位置アクションは、変動開始時アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。変動開始時アクションと異なるアクションの場合は、変動開始時アクションの第 1 装飾図柄よりも下側の位置で第 1 装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すような定位置アクションとしてもよい。また、定位置アクションについては、第 1 装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第 1 装飾図柄の種類 ( 例えば、第 1 要素+第 2 要素の種類、第 1 要素の種類、第 2 要素の種類 ) に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。第 1 装飾図柄の種類 ( 例えば、第 1 要素+第 2 要素の種類、第 1 要素の種類、第 2 要素の種類 ) に対応する定位置アクションを実行する場合、第 1 要素がライオンであれば、ライオンが襲い掛かるアクションを実行し、第 1 要素がヒヨコであれば、ヒヨコが両手を振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、チャンス目先読み演出でのチャンス目の図柄組み合わせを確定停止させる場合に用いるチャンス目先読み演出専用の定位置アクションを設けてもよい。このチャンス目先読み演出専用の定位置アクションは、第 1 装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、定位置アクションを伴わず仮停止するのが好適であるが、定位置アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも定位置アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動の第 1 装飾図柄の仮停止時や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの図柄変動での第 1 装飾図柄の仮停止時には、左列、右列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域 ( 定位置の表示領域 ) において、定位置アクションを伴って仮停止するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、左列、右列の第 1 装飾図柄は定位置アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第 2 装飾図柄については、定位置アクションを実行しないことが好適であるが、第 1 装飾図柄と同様な定位置アクションを実行してもよい。擬似連と

10

20

30

40

50



なる図柄変動において、中列の第1装飾図柄が仮停止してから再変動する場合は、中列の第1装飾図柄も定位置の表示領域において定位置アクションを実行してもよい。

< 定位置アクション（定位置動作）の効果 >

（1）定位置アクションを伴って第1装飾図柄を仮停止することにより、仮停止タイミングを明確に示すことができる。また、当り期待度等を示唆することができる。

【0466】

< 揺れアクション（揺れ動作） >

第1装飾図柄は、図柄変動中または変動待機状態（確定停止状態）中に、特別な図柄アクションである揺れアクションを実行することができる。なお、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態を変動待機状態と称する。例えば、図柄変動中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が仮停止した後に揺れアクション（揺れ変動ともいう）を実行し、変動待機状態中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止した後の所定時間経過時に揺れアクションを実行する。揺れアクションは、変動開始時アクション、定位置アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、揺れアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるアクションとしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する揺れアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが頭を上下に振るアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが頭を左右に振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションと、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションとが異なるように構成されていてもよい。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションと比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されている例が挙げられる。なお、第2装飾図柄については、揺れアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な揺れアクションを実行してもよい。また、仮停止前の状態である加速変動、高速変動、減速変動においては、この揺れアクションを伴わない（図柄アクションを一切行わず変動表示を行う）。また、時間短縮遊技状態においては、図柄変動中には揺れアクションを実行するが、変動待機状態（確定停止状態）中には揺れアクションを実行しない。また、揺れアクションは、揺れアクションA、揺れアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である揺れアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、揺れアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、揺れアクションBは揺れアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。

< 揺れアクション（揺れ動作）の効果 >

（1）揺れアクションを実行することにより、仮停止中であること、換言すれば確定停止前の状況（当りかハズレかが演出上未だ確定しない状況）であることを示すことができる。また、変動中のみならず確定停止後も第1装飾図柄に対する演出を実行することができる。

【0467】

< テンパイアクション（特殊動作） >

第1装飾図柄は、先に仮停止した第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）と次に仮停止した第1装飾図柄（例えば、右列の第1装飾図柄）、又は、同時に仮停止した第1装飾図柄同士（例えば、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄）が同一の図柄である

テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際、特別な図柄アクションであるテンパイアクションを実行することができる。テンパイアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、テンパイアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるテンパイアクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するテンパイアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが上下の殻を吹き飛ばすアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行するのが好適であるが、テンパイアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合、非時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合よりも、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、テンパイアクションは、テンパイアクションA、テンパイアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）であるテンパイアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、テンパイアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、テンパイアクションBはテンパイアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。なお、第2装飾図柄については、変動中にテンパイアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様なテンパイアクションを実行してもよい。

<テンパイアクション（特殊動作）の効果>

（1）テンパイしている第1装飾図柄の種類を遊技者に強調表示することができる。

【0468】

<決めアクション（決め動作）>

第1装飾図柄は、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際、左列、中列、右列の第1装飾図柄による特別な図柄アクションである決めアクションを実行することができる。決めアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、時間短縮遊技状態においては、決めアクションを実行するのが好適であるが、決めアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合、非時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合よりも、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、決めアクションは、決めアクションA、決めアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である決めアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、「777」などのような大当り後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する

図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合の方が、「２２２」などのような大当り後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合よりも、決めアクションＢが発生しやすいように構成される。また、「７７７」などのような大当り後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合には決めアクションが発生するが、「２２２」などのような大当り後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合には決めアクションが発生しないように構成してもよい。なお、第２装飾図柄については、決めアクションを実行しないことが好適であるが、第１装飾図柄と同様な決めアクションを実行してもよい。

10

< 決めアクション（決め動作）の効果 >

（１）大当り図柄を表示する際、大当りとなることを遊技者に強調表示することができる。  
【０４６９】

図１２６は、演出表示装置ＳＧに表示される変動待機中の表示画面と表示プライオリティを示したものである。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１について説明する。現在、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）経過する前（後述する待機中ムービー移行前）であり、第１装飾図柄として「４３７」が停止した状態で表示、第２装飾図柄も同様に「４３７」で停止した状態で表示、第１主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示されており、当該変動の演出用保留表示（変動開始となった際に第１保留表示の消去を契機として表示されるものであり、当該変動の終了又は途中まで表示されるものである（表示が終了しても次変動が開始されると、当該次変動に対応した当該変動の演出用保留表示が表示される））、第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示は表示されていない。尚、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様と第２主遊技側の第２保留表示の表示態様とは異なっており、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第２主遊技側の第２保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっていない。表示プライオリティは、第２装飾図柄 > 第２保留表示 > 第１装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、第２保留表示 > 第２装飾図柄 > 第１装飾図柄、であってもよく、また、第２装飾図柄と第２保留表示とが重畳することはないため、第２装飾図柄＝第２保留表示 > 第１装飾図柄、であってもよい。

20

30

【０４７０】

次に、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示２について説明する。現在、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として２４２秒）経過した後であり、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１では表示されていた第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１と同様に、当該変動の演出用保留表示、第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示は表示されていない。ここでは、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、リーチ演出の一部が用いられており、第１装飾図柄で用いられているキャラクタ（第１要素）の権利の情報が表示されている。この待機中ムービー中に表示されるキャラクタは複数種類存在し、各第１装飾図柄で用いられているキャラクタ（第１要素）と同じキャラクタであるが、特定の第１装飾図柄であり第２要素が「７」の第１装飾図柄（この「７」については、例えば、数字ゾロ目となることで高確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第１装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技が実行されることを

40

50

示す第1装飾図柄である)に対応するキャラクタ(第2要素)が、それ以外の第1装飾図柄であり第2要素が「6」の第1装飾図柄(この「6」については、例えば、数字ゾロ目となることで低確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技以外の特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄である)に対応するキャラクタ(第2要素)よりも、待機中ムービーにて長時間表示される(又は、第2要素が「6」の第1装飾図柄に対応するキャラクタは、待機中ムービーに一切表示されないよう構成しても良い)。

#### 【0471】

尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1又は非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2では、当該変動の演出用保留表示領域(当該変動の演出用保留が表示される場所を示すため表示)や第1主遊技側の第1保留表示領域(保留が表示される場所を示すための表示)が非表示である構成を説明したが、これらを表示する構成としてもよい。例えば、当該変動の演出用保留表示領域、第1主遊技側の第1保留表示領域として、各表示領域が区画された表示を行っても良い。これにより、変動待機(変動停止)中であっても、第1保留表示の上限数を示す表示や当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2において、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同じように(同じ位置に)、第2装飾図柄、第2保留表示(第1主遊技側、第2主遊技側)、を表示し、第1装飾図柄、第1保留表示を表示しないよう構成してもよい。これにより、第1保留表示では遊技者が未変動の数を認識することができないが、待機中ムービーに加え、第1装飾図柄及び第2装飾図柄で変動中でないことを認識でき、第2保留表示で未変動の数を認識することができる構成とすることができる。

#### 【0472】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1について説明する。現在、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間(例えば、242秒)経過する前(待機中ムービー移行前)であり、第1装飾図柄として「437」で停止した状態を表示、第2装飾図柄も同様に「437」で停止した状態を表示、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、右打ち指示表示として「右打ち」が表示されており、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様とは異なっており、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第2主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きになっていない。表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>第1装飾図柄、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2保留表示>第2装飾図柄>第1装飾図柄、であってもよく、また、右打ち指示表示は、第2装飾図柄及び第2保留表示と重畳することはないため、右打ち指示表示>第2装飾図柄=第2保留表示>第1装飾図柄、であってもよい。

#### 【0473】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2について説明する。現在、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間(例えば、特定時間として242秒)経過した後であり、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1では表示されていた第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2と同様に、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機(変動停止)中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2にて表示する待機中ムービーと同様となっている。

## 【 0 4 7 4 】

尚、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 1 又は時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 2 では、当該変動の演出用保留表示領域（当該変動の演出用保留が表示される場所を示すため表示）や第 2 主遊技側の第 1 保留表示領域（保留が表示される場所を示すための表示）が非表示である構成を説明したが、これらを表示する構成としてもよい。例えば、当該変動の演出用保留表示領域、第 2 主遊技側の第 1 保留表示領域として、各表示領域が区画された表示を行っても良い。これにより、時間短縮遊技中であっても、当該変動の演出用保留表示を表示することを示唆し、第 2 主遊技側の第 1 保留表示の個数を認識し易くすることができる。また、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 2 において、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 1 と同じように（同じ位置に）、第 2 装飾図柄、第 2 保留表示（第 1 主遊技側、第 2 主遊技側）、を表示し、第 1 装飾図柄、第 1 保留表示を表示しないよう構成してもよい。これにより、第 1 保留表示では遊技者が未変動の数を認識することができないが、待機中ムービーに加え、第 2 装飾図柄で変動中でないことを認識でき、第 2 保留表示で未変動の数を認識することができる構成とすることができる。

10

## 【 0 4 7 5 】

尚、上述した画面表示の構成以外にも様々な画面表示の構成とすることが可能であり、例えば、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 1 及び時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 1 において、第 1 主遊技側の第 2 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示が表示されない構成としたり、非時間短縮遊技状態では、第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、所定期間経過した場合、変動待機中画面表示 1 から変動待機中画面表示 2 へ移行し得るが、時間短縮遊技状態においては、変動待機中画面表示 1 は表示されるが、第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく、所定期間経過した場合であっても、変動待機中画面表示 1 から変動待機中画面表示 2 へ移行しないよう構成してもよい。

20

## 【 0 4 7 6 】

次に、図 1 2 7 を用いて、音量調整画面表示及び光量調整画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。音量調整は、十字ボタン S B 2 の上下ボタンの操作により行う。尚、音量調整画面（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンの表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタン S B の操作が行われると、音量調整画面の表示を終了する。非時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が表示され、これらの全てと重複して音量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように音量調整画面が表示されてもよい。例えば、音量調整画面は第 1 装飾図柄と重複するが、第 2 装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、音量調整画面を重複させる構成とすることができる。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示され、図示していないが変動中には音量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、変動待機（変動停止）中の音量調整画面を単純に縮小したもの（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタン S B の表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でもよいし、音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとしてもよい。音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも

30

40

50

良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、音量調整画面と第2装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第2装飾図柄とは重複せず、変動中の第1装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第2装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタンS B 2の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、第2装飾図柄>第2保留表示>音量調整画面>第1装飾図柄>第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、第2装飾図柄=第2保留表示、第2装飾図柄<第2保留表示、第1装飾図柄<第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、であっても良い。尚、待機中ムービーの表示中に音量調整に関するボタン操作（十字ボタンS B 2の上下ボタンの操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面を表示する。

#### 【0477】

次に、時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して音量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように音量調整画面が表示されてもよい。例えば、音量調整画面は第1装飾図柄と重複するが、第2装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、音量調整画面を重複させる構成とすることができる。時間短縮遊技状態において変動中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第2主遊技側の第1保留表示、右打ち指示表示が表示され、図示していないが変動中には音量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、音量調整画面と第2装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。例えば、変動待機（変動停止）中の音量調整画面を単純に縮小したもの（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンS B 2の表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンS Bの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でもよいし、音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタンS B 2の表示の2つの組合せのみとしても良い。音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタンS B 2の表示の2つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、音量調整画面と第2装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第2装飾図柄とは重複せず、変動中の第1装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第2装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタンS B 2の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>音量調整画面>第1装飾図柄>第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2保留表示>第2装飾図柄、第2装飾図柄>第2保留表示>右打ち指示表示、第2保留表示>第2装飾図柄>右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第2装飾図柄=第2保留表示、第1装飾図柄<第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

#### 【0478】

次に、非時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。光量調整は、十字ボタンS B 2の左右ボタンの操作により行う。尚、光量調整画面（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンの表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタンS Bの操作が行

10

20

30

40

50

われると、光量調整画面の表示を終了する。非時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示が表示され、これらの全てと重複して光量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように光量調整画面が表示されてもよい。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第1主遊技側の第1保留表示が表示され、図示していないが変動中には光量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、変動待機（変動停止）中の光量調整画面を単純に縮小したもの（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンSB 2の表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンSBの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンSB 2の表示の2つの組合せのみとしても良い。光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンSB 2の表示の2つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、光量調整画面と第2装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した光量調整画面は、変動中の第2装飾図柄とは重複せず、変動中の第1装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、光量調整画面を重複させる構成とすることができる。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第1主遊技側の第1保留表示が表示され、光量調整画面は表示されない。尚、変動中にも光量調整が可能となるよう構成してもよく、変動中に光量調整画面を表示しておらず、十字ボタンSB 2の左右ボタンの操作が行われた場合に、光量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、第2装飾図柄＞第2保留表示＞光量調整画面＞第1装飾図柄＞第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、第2装飾図柄＝第2保留表示、第2装飾図柄＜第2保留表示、第1装飾図柄＜第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、であっても良い。尚、待機中ムービーの表示中に光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB 2の左右ボタンの操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、光量調整画面を表示する。

#### 【0479】

次に、時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して光量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように光量調整画面が表示されてもよい。例えば、光量調整画面は第1装飾図柄と重複するが、第2装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。例えば、変動待機（変動停止）中の光量調整画面を単純に縮小したもの（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンSB 2の表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンSBの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンSB 2の表示の2つの組合せのみとしても良い。光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンSB 2の表示の2つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、光量調整画面と第2装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した光量調整画面は、変動中の第2装飾図柄とは重複せず、変動中の第1装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、光量調整画面を重複させる構成とすることができる。時間短縮遊技状態において変動中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊



技側の第2保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第2主遊技側の第1保留表示、右打ち指示表示が表示され、光量調整画面は表示されない。尚、変動中にも光量調整が可能となるよう構成してもよく、変動中に光量調整画面を表示しておらず、十字ボタンS B 2の左右ボタンの操作が行われた場合に、光量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>光量調整画面>第1装飾図柄>第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2保留表示>第2装飾図柄、第2装飾図柄>第2保留表示>右打ち指示表示、第2保留表示>第2装飾図柄>右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第2装飾図柄＝第2保留表示、第1装飾図柄<第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

10

#### 【0480】

次に、図128を用いて、通常変動中における画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示（2個）、が表示されており、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第2主遊技始動口B10へ入球があると第2主遊技側の第1保留表示が表示され、第2主遊技側の第2保留表示がカウントアップ（加算）され、第2主遊技側の保留に係る変動が開始されると第2主遊技側の第1保留表示が1つ減り、第2主遊技側の第2保留表示がカウントダウン（減算）されるよう構成されている。具体的には、現在、第1主遊技側の保留が2つであり、第1主遊技側の第1保留表示が2つ表示、第1主遊技側の第2保留表示が「2」、第2主遊技側の第1保留表示が表示されておらず、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、新たに第2主遊技始動口B10へ入球があると、第2主遊技側の第1保留表示が1つ表示され、第2主遊技側の第2保留表示が「0」から「1」へと更新表示される。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）>第2保留表示>メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）>当該変動の演出用保留表示>第1主遊技側の第1保留表示>第2主遊技側の第1保留表示、となっている。尚、表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）<第2保留表示、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＝第2保留表示、であっても良く、また、メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）の表示プライオリティをこれらのうち最も低く設定しても良く、また、第1主遊技側の第1保留表示<第2主遊技側の第1保留表示、第1主遊技側の第1保留表示＝第2主遊技側の第1保留表示、としても良い。

20

30

#### 【0481】

次に、時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「0」、第2主遊技側の第2保留表示「2」、当該変動の演出用保留表示、第2主遊技側の第1保留表示（2個）、右打ち指示表示、が表示されており、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第1主遊技始動口A10へ入球があつた場合でも第1主遊技側の第1保留表示が表示されないが、第1主遊技側の第2保留表示はカウントアップされるよう構成されている。表示プライオリティは、右打ち指示表示>サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）>第2保留表示>メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）>当該変動の演出用保留表示>第2主遊技側の第1保留表示、となっている。尚、表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）<第2保留表示、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＝第2保留表示、であっても良く、また、メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）の表示プライオリティをこれらのうち最も低く設定しても良く、また、第1主遊技側の第1保留表示を表示する構

40

50




成とし、当該変動の演出用保留表示＞第1主遊技側の第1保留表示＞第2主遊技側の第1保留表示、又は、当該変動の演出用保留表示＞第2主遊技側の第1保留表示＞第1主遊技側の第1保留表示、としてもよい。

【0482】

ここで、図128を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【0483】

非時間短縮遊技状態（電サポ状態を伴わない状態）では、第1保留表示として第1主遊技側の保留表示が「」の表示態様にて表示される。一方、時間短縮遊技状態（電サポ状態を伴う状態）では、第1保留表示として第2主遊技側の保留表示が「ハート（塗りつぶし）」の表示態様にて表示される。また、第2保留表示は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一であるが、第1主遊技側の第2保留表示は、「中抜き」の数字」の表示態様であり、第2主遊技側の第2保留表示は「塗りつぶしの数字」の表示態様となっている。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様の違いを、中抜きが塗りつぶしかではなく、数字の色が異なる等で示すよう構成してもよい。


【0484】

尚、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10に交互に入球する始動口の構成（第5実施形態を参照）とした場合には、第1主遊技側の第1保留表示の表示態様と第2主遊技側の第1保留表示の表示態様を同一としてもよく、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態のいずれであっても第1主遊技側の第1保留及び第2主遊技側の第1保留表示を表示するよう構成してもよい。これにより、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10のいずれに入球したかを認識し難くすることができる。

【0485】

メイン領域では、第1装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの全体を使用し、上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示（具体的には、1 2 … 7 8 … 1 … の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、左右中の順で仮停止 確定停止する。）が行われるが、サブ領域では、第2装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの右下でその場で変動しているように表示される（つまり、演出表示装置SGの全体を使用して上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示するのではなく、一部の表示領域でのみで上から下や下から上、左から右、右から左へ移動しているように見せる変動表示や一部の表示領域でのみ横回転または縦回転して半回転又は一回転することで該一部の表示領域にて遊技者が認識する第2装飾図柄の表示を切り替える切替表示態様の変動表示）。なお、第1装飾図柄については、スクロール表示のみならず、その場で変動しているような横回転または縦回転の回転表示でも良い。また、演出を盛り上げる役目を持つ第1装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに応じて変動表示の種類が異なるよう構成する（例えば、第1装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードAにおいてはスクロール表示であるが、高確高ベース状態や演出モードBでは回転表示とする）ことで、演出の多様性を実現する一方、変動状況や停止状況の把握の役目を持つ第2装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに依らず変動表示の種類が同一である（例えば、第2装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードAにおいても、高確高ベース状態や演出モードBにおいても、スクロール表示のみとする又は回転表示のみとする）ことが好適である。

【0486】

また、図128に示す通り、非時間短縮遊技状態では、演出表示装置SGの左下に当該変動の演出用保留表示及び第1主遊技側の第1保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、演出表示装置SGの左下に当該変動の演出用保留表示及び第2主遊技側の第1保留表示が表示されるよう構成されており、遊技者は現在いずれの始動口による遊技が主となっている（非時間短縮遊技状態では第1主遊技始動口A10が主、時間短縮遊技状態では第2主遊技始動口B10が主）かを左下に表示される第1保留表示の表示態様（「」又は

「ハート（塗りつぶし）」）、又は、第１主遊技側の第１保留表示又は第２主遊技側の第１保留表示の表示位置（非時間短縮遊技状態では第１主遊技側の第１保留表示が演出表示装置ＳＧの左下に表示され、時間短縮遊技状態では第２主遊技側の第１保留表示が演出表示装置ＳＧの左下に表示される）、によって把握することが可能となっている。尚、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示の表示態様及び表示位置は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一である。

#### 【０４８７】

ここで、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における変動中に表示され得る第１主遊技側の第１保留表示と第２主遊技側の第１保留表示、第１主遊技側の第２保留表示と第２主遊技側の第２保留表示、の表示パターンについて、変更例を含め、以下に詳述する。

##### （１）第１保留表示

（１　１）非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示のみ表示され（第２主遊技側の第１保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第２主遊技側の第１保留表示のみが表示される（第１主遊技側の第１保留表示が表示されない）。

（１　２）非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第１保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、第２主遊技側の第１保留表示のみが表示される（第１主遊技側の第１保留表示が表示されない）。

（１　３）非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示のみ表示され（第２主遊技側の第１保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第１保留表示が表示される。


##### （２）第２保留表示

非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態のいずれの遊技状態においても、第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示が表示される。

#### 【０４８８】

第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示、当該変動の演出用保留表示が表示される領域を併せて第１保留表示領域とし、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示が表示される領域を併せて第２保留表示領域と称することもある。補足しておく、第２保留表示領域では第１保留表示領域とは異なり、当該変動の演出用保留表示のような当該変動の変動表示に対応する表示が行われない。つまり、変動中であることを示すための第２保留表示を追加で表示することはなく、飽くまでも保留の数（未変動の数）を表示しているだけである。

#### 【０４８９】

当該変動の演出用保留表示は、第１主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の変動であっても、同一の表示態様である。具体的には、非時間短縮遊技状態であれば、第１主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の変動であっても、第１主遊技側の第１保留表示より大きい「」で表示され、時間短縮遊技状態であれば、第１主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の第１保留表示より大きい「ハート（塗りつぶし）」で表示される。尚、当該変動の演出用保留表示は、非時間短縮遊技状態であれば、第１主遊技側の変動（第１主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においてのみ表示され得る（つまり、第２主遊技側の変動（第２主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においては表示されない）よう構成し、時間短縮遊技状態であれば、第２主遊技側の変動（第２主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においてのみ表示され得る（つまり、第１主遊技側の変動（第１主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においては表示されない）よう構成してもよい。また、当該変動の期待度に応じた演出として、当該変動の演出用保留表示の表示態様が変更されることがあり、例えば、色が変化（デフォルトの色（ここでは塗りつぶしの黒色）赤色、等）したり、形状が変化（デフォルトの形状（ここでは、第１主遊技側は「丸」、第２主遊技は「ハート」）、等）することもあり、表示態様のパターン数は、非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の計６色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜青色＜黄色＜緑色＜赤色＜虹色である。）が第２

10

20

30

40

50

主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、赤色、虹色の計３色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜赤色＜虹色である。）よりも多くなっており、時間短縮遊技状態では、第２主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の計６色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜青色＜黄色＜緑色＜赤色＜虹色である。）が第１主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、赤色、虹色の計３色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜赤色＜虹色である。）よりも多くなっている。尚、未消化保留（第１保留表示）についても同様のパターン数の関係を採用しても良い。

#### 【０４９０】

第１保留表示と第２保留表示との表示プライオリティは、第２保留表示＞第１保留表示となっており、通常変動中以外であっても双方の保留表示が表示される場合には、第２保留表示の表示プライオリティが第１保留表示の表示プライオリティよりも高く設定されている。例えば、予告画像（次回予告など画面全体に表示されるもの）やＳＰリーチ、第１装飾図柄等が表示される場合に、第２保留表示＞予告画像（又はＳＰリーチ、第１装飾図柄等）＞第１保留表示となる。

10

#### 【０４９１】

第１装飾図柄と第２装飾図柄との重複可否及び第１保留表示と第２保留表示の重複可否については、変更例を含め、以下の通りである（必要に応じて図１２６、図１２８等を参照）。

#### （１）第１装飾図柄と第２装飾図柄との重複可否

20

（１１）変動待機（変動停止）中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１装飾図柄の手前に第２装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第２装飾図柄との停止表示位置が定められている（図示なし）。

（１２）変動待機（変動停止）中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが重複せず、変動中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１装飾図柄の手前に第２装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第２装飾図柄との停止表示位置が定められている。

例えば、非時間短縮遊技状態であれば（１１）の構成とし、時間短縮遊技状態であれば（１２）の構成としてもよく、また、非時間短縮遊技状態であれば（１２）の構成とし、時間短縮遊技状態であれば（１１）の構成としてもよい。

30

#### （２）第１保留表示と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれの場合においても、第１保留表示（第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示）と第２保留表示（第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示）とが重複しないよう、第１保留表示と第２保留表示との表示位置が定められている。尚、確定停止中においても適用可能である。

#### 【０４９２】

第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否、第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否、第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否、第２装飾図柄と第１保留表示の重複可否については、以下の通りである。

#### （Ａ）非時間短縮遊技状態

40

#### （１）第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第１保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１保留表示の手前に第１装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第１保留表示の表示位置が定められている。

#### （２）第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第２装飾図柄と第２保留表示とが重複しないよう、第２装飾図柄と第２保留表示の表示位置が定められている。

#### （３）第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第２保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１装飾図柄の手前に第２保留表

50

示が表示される)よう、第1装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。

(4) 第2装飾図柄と第1保留表示の重複可否

変動待機(変動停止)中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。尚、非時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄と第1保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、同じく非時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄と第2保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、変動待機中は、重複するように定められていても、重複しないように定められていてもよい。

(B) 時間短縮遊技状態

(1) 第1装飾図柄と第1保留表示との重複可否

変動待機(変動停止)中と変動中のいずれにおいても、第1装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第1装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。尚、変動中は稀に(非時間短縮遊技状態よりは低頻度である)重複するよう構成しても良い。

(2) 第2装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機(変動停止)中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第2保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。

(3) 第1装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機(変動停止)中と変動中のいずれにおいても、第1装飾図柄と第2保留表示とが重複しないよう、第1装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。尚、変動中は稀に(非時間短縮遊技状態よりは低頻度である)重複するよう構成しても良い。

(4) 第2装飾図柄と第1保留表示の重複可否

変動待機(変動停止)中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。

【0493】

次に、図129を用いて、SPリーチ中における画面表示について説明する。まず、非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示1について説明する。現在、SPリーチ中であり、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。言うまでもないが、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合には、第1主遊技側の第2保留表示が更新され(ただし、保留4まで)、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合には、第2主遊技側の第2保留表示が更新され(ただし、保留4まで)る。尚、第1保留表示は、SPリーチ終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である通常ステージ画面(平地ステージ画面等)に戻った際等に表示可能となるが、このときにSPリーチ中に入球した分を含めて第1保留表示が表示されることとなる。具体的には、SPリーチ中に保留数が2→3に増加した場合、SPリーチ中には第1保留表示が表示されないが、通常ステージ画面に戻ると第1保留表示が3つ表示されるのである。表示プライオリティは、サブ領域(第2装飾図柄の変動表示)>第2保留表示>当該変動の演出用保留表示>SPリーチ演出、となっている。

【0494】

次に、非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示2について説明する。現在、SPリーチ中であり、可動役物YKが演出表示装置SGの前面に移動した状態であり、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、当該変動の演出用保留表示は、表示されないよう構成してもよい。

【0495】

このように、特定の状況下{SPリーチ中、可動役物作動中、昇格演出(非確変図柄である偶数図柄から確変図柄である奇数図柄に昇格するか否かを煽る演出)、エラー画面表示中等}では、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示や第1主遊技側の第1保留表

10

20

30

40

50

示を表示しない構成とすることで、遊技者がSPリーチを視認し易くなるようにすることができる。尚、SPリーチ中であっても、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示や第1主遊技側の第1保留表示を表示する構成としてもよく、この場合には、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示は、演出表示装置SGの右上等に小さく表示する（第2装飾図柄の変動表示とほぼ同じ大きさ又は第1装飾図柄の変動表示の方が若干大きい）のが好ましく、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示を表示することで、リーチ態様（例えば、「4 4」）やリーチ図柄（例えば、「4」を1つだけ表示する）を遊技者に示すことが可能となる。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）>第2保留表示>当該変動の演出用保留表示>液晶演出{エフェクト表示（図129で言えば、星型の可動役物YKが落下したときに、その落下位置を基準として上側にピカピカ光っているように見える演出表示装置SG上での演出である）}、となっている。

10

#### 【0496】

次に、図130を用いて、第1保留表示及び第2保留表示の更新について説明する。まず、変動が終了し、第1主遊技側の保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、第1主遊技側の新たな変動が開始したところであり、第1主遊技側の第1保留表示は表示位置をシフトし始め（シフトアニメーションが開始）、第1主遊技側の第2保留表示は変動開始後すぐに「2」から「1」に減算されている。次に、第1主遊技側の第1保留表示のシフトが終了する前に、新たに第1主遊技始動口A10へ遊技球が入球しており、新たな入球に対応して第1主遊技側の第1保留表示が1つ増加する保留生起表示（保留生起アニメーション）が行われており、第1主遊技側の第2保留表示は新たな入球後すぐに「1」から「2」になっている。

20

#### 【0497】

ここで、図130を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

#### 【0498】

新たに保留が生起した場合（新たに始動口に遊技球が入球した場合）、第1保留表示の保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行時間（例えば、1000ms）{演出表示装置SG下部から保留が徐々に出現して定位置（N個目の保留を表示する場所）に収まって表示する演出であり、出現開始から表示完了までの時間が1000ms}は、第2保留表示の更新時間（加算時間、減算時間であり、例えば、100ms）よりも長くなるよう構成されている。また、第1保留表示のシフト表示（シフトアニメーション）の実行時間（例えば、1500ms）{N個目の保留を表示する場所に表示されていた保留が移動する動作を行い、N-1個目の保留を表示する場所へと移動し、その後定位置（N-1個目の保留を表示する場所）に収まって表示する演出であり、移動開始から表示完了（移動完了）までの時間が1500ms}は、第2保留表示の更新時間よりも長くなるよう構成されている。さらに、第2保留表示の更新時間は、変動固定時間（例えば、第1主遊技図柄の変動固定時間が500ms、第2主遊技図柄の変動固定時間が300ms）よりも短く、さらに、最短の変動時間（本実施形態では3000ms）よりも短くなるよう構成されている。

30

#### 【0499】

なお、変動固定時間について、第1主遊技図柄の変動固定時間を500ms、第2主遊技図柄の変動固定時間を300msとしたが、これに限定されることはなく、第1主遊技図柄の変動固定時間と第2主遊技図柄の変動固定時間とが同じ時間でもよいし、遊技状態に応じて各変動固定時間（例えば、非時間短縮遊技状態を500ms、時間短縮遊技状態を300ms）が予め定められていてもよい。また、保留数に応じた図柄変動の変動固定時間が異なるように設定してもよく、この場合、保留が2~4個ある状況において図柄変動を開始した場合や確定停止時に第1主遊技側の保留または第2主遊技側の保留が存在する場合における変動固定時間を500ms、保留が1個ある状況において図柄変動を開始した場合や確定停止時に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない場合における変動固定時間を0msに設定することが好適であるが、変動固定時間に関しては、この時間に限定されない。また、第1装飾図柄の変動固定時間、第2装飾図柄の変動固

40

50

定時間は、第 1 主遊技図柄の変動固定時間および第 2 主遊技図柄の変動固定時間に合わせるように設定されるのが好適であるが、第 1 主遊技図柄の変動固定時間および第 2 主遊技図柄の変動固定時間と相違する変動固定時間としてもよい。

#### 【 0 5 0 0 】

変動開始直後において、第 1 保留表示は、シフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）を同時に（重複して）表示することが可能である（つまり、第 1 保留表示は、保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行中にシフト表示（シフトアニメーション）の実行が開始される場合、実行中の保留生起表示（保留生起アニメーション）を中断せずに保留生起表示（保留生起アニメーション）とシフト表示（シフトアニメーション）とを同時に実行可能であり、且つ、シフト表示（シフトアニメーション）の実行中に保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行が開始される場合、実行中のシフト表示（シフトアニメーション）を中断せずにシフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）とを同時に実行可能である。）が、第 2 保留表示は、減算と加算を同時に表示することは不可能であり、（変動開始による）減算した表示を行った後で（始動口への入球による）加算した表示を行うこととなる。変動開始直前に保留数が増加し、変動開始となった場合、第 2 保留表示は、（変動開始による）加算した表示を行った後で（変動開始による）減算した表示を行うこととなる。尚、減算・加算のいずれも、この更新表示（例としては、「2」から「1」への更新や、「1」から「2」への更新）に要する時間（個数表示が切り替わるために要する時間）は、100ms となっている。

#### 【 0 5 0 1 】

次に、図 131 を用いて、先読み演出（保留変化演出）と第 1 装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「（1）青保留変化」の場合を説明する。まず、保留が 4 つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が 4 つになっており、さらに、新たな入球に対応する第 1 保留表示の表示態様が青保留となっている。次に、青保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「861」）で変動停止状態となっている。次に、青保留に対応する変動が開始され、青保留は、当該変動の演出用保留表示（青）として表示されている。尚、青保留で変動開始となる場合は、赤保留で変動開始となる場合よりも短い変動時間が選択され易い（言い換えると、当り期待度の低い変動時間が選択され易い）。次に、第 1 装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7 リーチとなっており、7 リーチはそれ以外のリーチ（例：2 リーチ）よりも大当り期待度が高い）となっている（第 2 装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、青保留で変動開始となった場合は、後述する赤保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が低くなっている。次に、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7 揃い）で表示されているが、青保留で変動開始となった場合は、赤保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が低くなっている。次に、「（2）赤保留変化」の場合を説明する。基本的な流れは「（1）青保留変化」と同様であるが、先読み演出（保留変化演出）の表示態様が異なっている。まず、保留が 4 つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が 4 つになっており、さらに、新たな入球に対応する第 1 保留表示の表示態様が赤保留となっている。次に、赤保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「861」）で変動停止状態となっている。次に、赤保留に対応する変動が開始され、赤保留は、当該変動の演出用保留表示（赤）として表示されている。尚、赤保留で変動開始となる場合は、青保留で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い（言い換えると、当り期待度の高い変動時間が選択され易い）。次に、第 1 装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7 リーチ）となっている（第 2 装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が高くなっている。次に、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7 揃い）が表示されているが、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で

変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が高くなっている。一例として、青保留でリーチになる確率は、青保留に係る変動のうち90%であり、赤保留でリーチになる確率は、赤保留に係る変動のうち99%であり、その差分は9%である。また、青保留で特定のリーチ態様（例えば、7リーチ）となる確率は、青保留に係る変動でリーチとなった場合の5%であり、赤保留で特定のリーチ態様（例えば、7リーチ）となる確率は、赤保留に係る変動でリーチとなった場合の30%であり。その差分は25%である。このように、青保留でも赤保留でもリーチとなる確率は高く設定し且つその差も大きくならないように設定し、特定のリーチ態様（例えば、7リーチ）になる確率はそこまで高くないよう設定し且つその差がそれなりに大きくすることが望ましい。これにより、保留が変化することでリーチとなる期待度はある程度担保される一方で、その後の展開（どの数字でリーチになるのか）への期待度に差を設けることで、第1保留表示の表示態様の相違によって示唆される内容を複雑化することができる。尚、これら数値（パーセンテージ）は一例であり、適宜変更可能であるが、このような大小関係であることが望ましい。

#### 【0502】

尚、第1装飾図柄がリーチ態様となる際に、第2装飾図柄もリーチ態様となるよう構成してもよい。

#### 【0503】

次に、図132を用いて、保留数と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「(1)保留数1」の場合を説明する。まず、保留が1つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始されている。尚、保留数1で変動開始となる場合は、後述する保留数4で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7リーチ）となっている（第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、「(2)保留数4」の場合を説明する。変動時の流れは「(1)保留数1」と同様であるため省略するが、保留数4で変動開始となる場合は、保留数1で変動開始となる場合よりも、短い変動時間が選択され易い。また、「(1)保留数1」の説明にて記載した通り、第1装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7リーチ）となっている（第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差であり、さらに、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率も、保留数に係わらず同一又は微差である。

#### 【0504】

尚、第1装飾図柄がリーチ態様となる際に、第2装飾図柄もリーチ態様となるよう構成してもよい。

#### 【0505】

次に、図133を用いて、遊技状態と最終表示態様との関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態について説明する。まず、保留が1つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、第1装飾図柄がリーチ態様（ここでは、7リーチ）となり（第2装飾図柄はリーチ態様とならず、変動表示を継続している）、最後に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様となっているが、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の最終表示態様として、図柄揃い（例えば、「777」）以外にも、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄（例えば、「潜伏」図柄）が表示され得よう構成されている。次に、時間短縮遊技状態について説明する。変動の流れの説明については非時間短縮遊技状態と同様であるため省略する。時間短縮遊技状態では、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様が図柄揃い（例えば、「777」）のみとなっており、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄が表示されないよう構成されている。つまり、最終表示態様の候補数は第1装飾図柄、第2装飾図柄共に時間短

10

20

30

40

50

縮遊技状態よりも非時間短縮遊技状態の方が多く備えられている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めることで多様な遊技性とし、時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めず、遊技状態を遊技者が認識できる、つまり、連荘中には単純明快な遊技性とすることができる。さらに、特定のリーチ態様（ここでも高期待度の７リーチが望ましい）後は、非時間短縮遊技状態では「７６７」と「７８７」、「７７７」とがあり、一例としてそれぞれ１／３ずつ出現する一方、時間短縮遊技状態では「７８７」、「７７７」とがあり、一例としてそれぞれ１／２ずつ出現する構成とし、時間短縮遊技状態では、外れとなる確率を下げることで、７リーチとなった場合に中図柄が７に到達することなく外れてしまうことを制限し、非時間短縮遊技状態よりも期待度を高めることができる。

10

#### 【０５０６】

尚、非時間短縮遊技状態において、当り態様を示す最終表示態様として、第１装飾図柄では、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄を表示し得るが、第２装飾図柄では、第１装飾図柄に表示されるモード移行図柄を表示し得ず、異なる最終表示態様にて潜伏モードへ移行することを示す構成としてもよく、例えば、第２装飾図柄では、「３５７」や「２４６」のように、奇数図柄の組み合わせや偶数図柄の組み合わせを表示する構成としてもよく、さらに、奇数図柄の組み合わせは偶数図柄の組み合わせよりも潜伏モードにおいて確率変動状態である確率が高くなるよう構成してもよい。

#### 【０５０７】

次に、図１３４を用いて、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第１主遊技側の保留が１つある状態で変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示はされていない。次に、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球すると、第２主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第２保留表示の更新が行われ、さらに、左打ち警告表示が終了条件（例えば、１０秒、第１主遊技始動口Ａ１０に入球する、等）を満たすまで行われ、左打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「左打ちしてください」×３回）。左打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第１装飾図柄と重複して表示され得るが、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、非時間短縮遊技状態において第１主遊技始動口Ａ１０に入球し、第１主遊技側の第１保留表示、第１主遊技側の第２保留表示の更新が行われても左打ち警告表示は行われず、次に、時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第２主遊技側の保留が１つある状態で変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示である右打ち指示表示（「右打ち」）が表示されている。右打ち指示表示（「

20

右打ち」）は、時間短縮遊技状態において表示されるものであり、保留数の更新表示（例えば、第２保留表示の加算）に依存せず、時間短縮遊技状態であれば継続して表示される。次に、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球すると、第１主遊技側の第２保留表示の更新が行われ（第１主遊技側の第１保留表示は表示されない）、さらに、右打ち警告表示が終了条件（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球する、等）を満たすまで行われ、右打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「右打ちしてください」）。右打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第１装飾図柄と重複して表示され得るが、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し、第２主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第２保留表示の更新が行われても右打ち警告表示は行われず、尚、演出表示装置ＳＧに打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）を表示することなく、音声による警告（「右打ちしてください」、「左打ちしてください」）が出力される構成であってもよい。

30

40

#### 【０５０８】

次に、図１３５を用いて、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。初めに、「青保留変化 再変動（擬似連）」の場合を用いて、演

50



出の流れを説明する。まず、第1主遊技側の保留が3つあり、1つ目の第1保留表示が青保留で表示されている状態で変動停止状態となっている。次に、青保留による変動が開始され（当該変動の演出用保留表示として青色が表示されている）、左列に「6」、右列に「7」が表示された状態で、擬似連示唆予告として、後述する擬似連図柄（ここでは、非透過の「NEXT」）が半透明となっている擬似連示唆図柄（ここでは、半透明の「NEXT」）が演出表示装置SGの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの略中央までスクロール表示され、擬似連が発生することを示す擬似連図柄が演出表示装置SGの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「6」、右列に表示されていた「7」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。尚、第1装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが、第2装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示されないよう構成されている。次に、先読み演出（保留変化演出）の表示態様（本例では、青保留変化、赤保留変化）と擬似連図柄が表示される確率について説明する。上述した通り、擬似連図柄が表示されると、再変動となる擬似連が発生するが、擬似連図柄が表示される確率は、先読み演出（保留変化演出）の表示態様によって異なるよう構成してもよく、例えば、当り期待度の低い青保留では、再変動となる確率（擬似連が発生する確率）が低く、当り期待度の高い赤保留では、再変動となる確率が高くなる（つまり、再変動となる確率は、赤保留＞青保留）、よう構成してもよい。尚、上記では、左図柄と右図柄が同一ではない（リーチではない）表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される場合を説明したが、これに限られず、左図柄と右図柄が同一であるリーチ表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される構成、第1装飾図柄を再変動（擬似連）可能な構成とするだけでなく、第2装飾図柄も再変動（擬似連）可能な構成、擬似連図柄が特定の図柄（例えば、「7」）である構成としてもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される図柄列は、左列や右列であってもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

#### 【0509】

次に、図136を用いて、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）とトリガ変動（先読み演出の開始契機となった保留に係る変動）の変動中に擬似連図柄表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。まず、保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、背景が先読み演出の高期待度の表示態様である半透明の黒色で表示されている。このように、先読み演出の高期待度の表示態様が表示されている場合には、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄は表示されないよう構成してもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが低確率である、よう構成してもよい。次に、引き続き、背景が半透明の黒色で表示されたまま、変動停止状態となっている。次に、トリガ変動が開始され、背景が通常背景（半透明の黒色ではない）となっている。次に、左列に「6」、右列に「7」が表示された状態で、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの略中央までスクロール表示され、擬似連図柄が演出表示装置SGの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「6」、右列に表示されていた「7」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。このように、先読み演出の発生契機となった保留に係る変動（所謂、トリガ変動）より前の保留に係る変動では、先読み演出の表示態様として高期待度の表示態様（ここでは、半透明の黒色の背景）を表示し得るが、擬似連図柄は表示されず、再変動（擬似連）が発生することはない、又は、先読み演出の表示態様が高期待度の表示態様のときは先読み演出の表示態様が低期待度のときよりも擬似連図柄が表示されて再変動（擬似連）が発生する確率が低くなるよう構成されていてもよく、また、トリガ変動では、先読み演出の高期待度の表示態様が表示され得ず、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得る

ため、再変動（擬似連）が発生し得る、又は、トリガ変動より前の保留に係る変動よりも擬似連図柄が表示されて再変動（擬似連）が発生する確率が高くなるよう構成されていてもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

#### 【0510】

次に、図137を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアではない場合。つまり、図5のS1002 S1008 S1010 S1012 S1014・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と同様に、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「861」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。次に、（A）の変形例である（C）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であり、第1装飾図柄が「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、第1装飾図柄は、電源断前とは異なり、電源断復帰時のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。尚、ここでは、第1装飾図柄のみが変更されているが、ステージB滞在中に電源断が発生して復帰する場合には、デフォルトのステージであるステージA、電源断復帰時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」で復帰する。

#### 【0511】

次に、図138を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアである場合。図5のS1002 S1004 S1006・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに、（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」で表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「331」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されてい

10

20

30

40

50

ない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」で表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「331」と表示されている。

#### 【0512】

このように、RAMクリア時（RAMクリア且つ電源断復帰）には、電源断前の演出状態（ステージ等）や装飾図柄の停止図柄に関わらず、予め定められた表示態様（ここでは、ステージA、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が共に「331」）となるよう構成されており、RAMクリアが行われたことを遊技者、遊技店員等が把握し易くなっている。

#### 【0513】

尚、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」は、RAMクリア時にのみ表示可能な表示態様としてもよいし、通常遊技中にも発生し得るが、例えば、ほぼ大当たり確定であるプレミア演出として表示するよう構成してもよい。また、RAMクリア時の表示態様を、電源断復帰時のデフォルト表示態様と同様の表示態様（図137の（C）と同様の表示態様）とし、RAMクリア時に、第1装飾図柄が「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」で表示され、第2装飾図柄が、数字で「246」と表示されるようにしても良い。

#### 【0514】

次に、図139を用いて、リーチ時演出であるリーチボイス（リーチが成立した際に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告）と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。尚、リーチボイスの当り期待度は、リーチ<チャンス<発展<激アツ、となっている。また、本図は、リーチ成立以降に所定のSPリーチに発展する変動において、リーチ成立時のリーチボイスによる再変動となる確率を説明するものであることを予め補足しておく。初めに、（A）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「リーチ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央（第1装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「リーチ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が高に設定されている。次に、（B）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「チャンス」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央（第1装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「チャンス」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が中に設定されている。次に、（C）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「発展」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGに表示されることなく、スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ演出が表示されている。このように、リーチが成立した際に「発展」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が0であり、再変動することなく直接スーパーリーチ演出へと発展するよう構成されている。次に、（D）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「激アツ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央（第1装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「激アツ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が低に設定されている。

#### 【0515】

このように、当り期待度の高いリーチボイスが発生するほど、再変動（擬似連）確率は低くなるよう構成されているが、当り期待度が高いリーチボイスのうち、一部のリーチボイスが発生した場合（ここでは、「発展」のリーチボイス）には、再変動（擬似連）が発生しないよう構成されている。尚、当り期待度が高いリーチボイスのうち、一部のリーチ

10

20

30

40

50

ボイス（例えば、「発展」のリーチボイス）が発生した場合であっても、再変動（擬似連）が発生するよう構成し、当該一部のリーチボイス（例えば、「発展」のリーチボイス）が発生した場合には、再変動確率が高に設定される（例えば、「チャンス」のときよりも再変動確率が高い）よう構成してもよい。

#### 【0516】

つまり、リーチボイスによる当り期待度は、リーチ<チャンス<発展<激アツ、であり、リーチボイスによる再変動（擬似連）確率は、

（１）発展（発生しないことを含む）<激アツ<チャンス<リーチ

（２）激アツ<チャンス<発展 リーチ

のように、当り期待度とは異なる序列で構成することが可能である。

10

#### 【0517】

次に、図140を用いて、全回転演出における装飾図柄の表示態様について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチとなっている。次に、演出表示装置SGの略中央に「全回転」の文字が表示され、第1装飾図柄の左列、中列、右列において、図柄が揃った状態（例えば、「777」や「888」等）で、通常の変動（例えば、2つ目の図の状態）よりも低速でスクロール表示されている。尚、上述した通り、第1装飾図柄は、図柄が揃った状態でスクロール表示され得るが、第1装飾図柄は図柄が揃った状態でスクロール表示されている際であっても、第2装飾図柄は、左列、中列、右列で図柄が揃っていない状態で個別に変動表示されており、低速にもならない（＝一定の速度を保っている）。次に、第1装飾図柄が確定停止すると略同時に、第2装飾図柄は数字のみで図柄が揃った状態で表示されている。尚、第2装飾図柄も第1装飾図柄と同期するように図柄が揃った状態（例えば、「777」や「888」等）で変動表示されるよう構成してもよい。

20

#### 【0518】

次に、図141を用いて、ステージ毎の装飾図柄の変動態様について説明する。初めに、ステージAについて説明する。ステージAでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、演出表示装置SGの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示にて変動表示が行われ、第2装飾図柄は、その場（第2装飾図柄の表示領域）で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。次に、ステージBについて説明する。ステージBでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、その場で横回転して図柄が変更される変動表示が行われ、第2装飾図柄は、ステージAと同様に、その場（第2装飾図柄の表示領域）で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。このように、第1装飾図柄は、遊技者が視認し易い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることで遊技者が飽きないようにし、第2装飾図柄は、遊技者が視認し難い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることなく、同一の変動態様で表示している。ここで、ステージAは、非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージBは、時間短縮遊技状態（又は、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態）に対応したステージであってよいし、もしくは、ステージA及びステージBともに非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージAからステージBへの移行が可能であるよう構成してもよい。また、ステージを演出モードと称することがある。

30

40

#### 【0519】

なお、演出表示装置SGの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示、演出表示装置SGの表示領域を右から左へ移動するスクロール表示、その場で横回転して図柄が変更される変動表示、などを変動表示形式と称することがあり、即ち、演出表示装置SGの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示する変動表示形式と、その場で横回転して図柄が変更される変動表示を実行する変動表示形式とは、変動表示形式が相違することとなる。

#### 【0520】

50

次に、図 1 4 2 を用いて、変動中における装飾図柄の表示内容の詳細を説明する。まず、( A ) について説明する。( A ) は、リーチとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。第 1 装飾図柄の各図柄列では、「 1 2 3 . . . . . 7 8 1 . . . . . 」と、規則正しく順番に図柄が変更され、第 2 装飾図柄では、第 1 装飾図柄の変動がどのような変動であっても一律に予め定められた図柄変動が行われ、「 2 7 5 」 「 8 6 4 」 「 3 8 7 」 「 6 4 1 」 「 7 2 8 」 「 4 1 3 」 「 1 5 6 」 「 5 3 2 」 「 2 7 5 」 . . . といった順番でスクロール表示されて図柄が切り替えられる。次に、第 1 装飾図柄で「 7 」でリーチが成立したタイミングであり、且つ、中図柄列の中央部分（演出表示装置 S G の略中央）に変動中の「 6 」が位置したタイミングにおいては、変動中の第 2 装飾図柄は「 2 7 5 」がサブ領域内で位置しており、このようにリーチ成立時の所定のタイミングにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様は異なっている。また、第 2 装飾図柄では、左列と右列の図柄が異なっており、リーチも成立していない。

#### 【 0 5 2 1 】

次に、( B ) について説明する。( B ) は、リーチとならずにハズレとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており（高速変動）、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。次に、左列の停止直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は低速変動中であり、「 8 」が表示された状態であり、中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 8 6 8 」が表示された状態となる（ただし、右図柄は高速変動中であるためリーチではない）。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり（第 2 装飾図柄は、ほぼ通常速度でしか変動しない。全回転演出のときには低速で変動させるよう構成してもよい。）、このとき（一瞬であるが）、「 8 6 4 」が表示された状態となる。次に、左列の停止タイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は停止（仮停止）されており、第 1 装飾図柄の中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 1 6 8 」が表示された状態となる。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 3 8 7 」が表示された状態となる。次に、右列の停止直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は「 1 」が停止（仮停止）しており、右列は低速変動中で「 5 」が表示された状態であり、中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 1 6 5 」が表示された状態となる。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 6 4 1 」が表示された状態となる。次に、右図柄の停止タイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は「 1 」が停止（仮停止）、右列は「 6 」が停止（仮停止）されており、第 1 装飾図柄の中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 1 6 6 」が表示された状態となる。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 7 2 8 」が表示された状態となる。次に、変動時間の終了直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は「 1 」が停止（仮停止）しており、右列は「 6 」が停止（仮停止）しており、中列は低速変動中であり、「 1 1 6 」が表示された状態である。第 2 装飾図柄は通常速度で変動中であり、「 4 1 3 」が表示された状態である。次に、変動時間が終了するタイミングであり、主制御基板 M から副制御基板 S へ変動時間の終了を示す（装飾図柄の変動を停止表示させるためでもある）変動停止コマンドが送信されており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がともに「 1 2 6 」で変動停止（確定停止）している。

#### 【 0 5 2 2 】

第 1 装飾図柄では、左列及び右列の停止（仮停止）直前から停止（仮停止）になるまでにおいて、又は、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、予め連続して配列された順序で図柄が変更されて変動停止（確定停止）となるが、第

2 装飾図柄では、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄に一瞬で変更されて変動停止（確定停止）となる。本例では、第 1 装飾図柄では、左列の停止（仮停止）直前から左列の停止（仮停止）になるまでにおいて、左列が「8 1」に変更され、右列の停止（仮停止）直前から右列の停止（仮停止）になるまでにおいて、右列が「5 6」に変更され、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、中列が「1 2」に変更されている。第 2 装飾図柄では、変動停止まで継続して通常速度で変動中であるため、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄である「1 2 6」に一瞬で変更されており、左列が「3 1」、中列が「6 2」、右列が「2 6」に変更されている。ただし、第 2 装飾図柄の変動中は、ランダムに図柄が表示されることになるため、変動停止（確定停止）直前に表示された図柄と最終停止図柄とが偶然連続することもあり得る。

10

#### 【0523】

また、第 2 装飾図柄の図柄配列パターンは規則正しく連続していてもよく、例えば、第 1 装飾図柄と同様に「1 2 3 . . . . . 7 8 1 . . . . .」と表示されてもよいが、この場合、左列、中列、右列に表示される図柄は異なるよう表示される。具体的には、1 つズレで表示する仕様であれば、左列は「1」から始まり「1 2 3 . . .」、中列は「2」から始まり「2 3 4 . . .」、右列は「3」から始まり「3 4 5 . . .」のように変更され、変動停止（確定停止）時に最終停止図柄に変更される。

#### 【0524】

20

このように、第 1 装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続している又は連続していることが多く、第 2 装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続していない又は連続していないことが多くなっている。

#### 【0525】

次に、擬似連図柄、発展図柄、擬似連図柄と発展図柄の関係について説明する。尚、以降の説明では、スーパーリーチ中等に第 1 装飾図柄、第 1 保留表示等を表示する構成を示すが、上述したように、スーパーリーチ中等には第 1 装飾図柄や第 1 保留表示等を表示しない構成を採用してもよい。

30

#### 【0526】

次に、図 1 4 3 は、再変動が実行される際の第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。まず、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄がともに「8 6 1」で停止表示している。第 1 装飾図柄は、キャラクタと数字図柄によって構成されており、第 2 装飾図柄は、数字図柄のみで構成されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、再変動（例えば、擬似連続変動）が実行されるか否かを示唆する半透明の「NEXT」図柄（「再変動示唆図柄」、「擬似連示唆図柄（擬似連示唆演出）」）が液晶画面上から下へ移動表示されている。次に、再変動が実行される場合には、半透明の「NEXT」図柄ではなく、非透過の「NEXT」図柄（「再変動図柄」「擬似連図柄」ともいう）が液晶画面略中央に表示される。このとき、サブ領域において再変動を示唆する図柄が表示されることはない。メイン領域において、非透過の「NEXT」図柄が表示された後、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄はともに、再度図柄変動を開始する（再度図柄変動が開始される前の第 1 装飾図柄の停止状況を「仮停止」とも言う）。このとき、保留数は 3 個のままであることから、1 回の図柄変動において、複数回図柄変動しているかのように見せていることがわかる。次に、再度行われた図柄変動において左図柄と右図柄により「7」で再度リーチが形成され、その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄がともにゾロ目ではないリーチハズレ図柄（「7 1 7」）で確定停止している。なお、スーパーリーチ演出中には、液晶画面中央にて味方キ

40

50

キャラクタと敵キャラクタのバトル演出を表示しているため、第1装飾図柄であっても画面右上に数字図柄のみを小さく表示するようにし(「回避時表示態様」ともいう)、遊技者にバトル演出に注目させるようにしており、バトル演出終了後には変動開始時と同様にキャラクタと数字図柄によって構成される装飾図柄にて表示する。尚、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置(例としては、中図柄列の中央部分(演出表示装置SGの略中央)や、保留表示の近傍など)に表示されることで再変動(擬似連)が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分(演出表示装置SGの略中央)に表示されるよう構成しても良い。

#### 【0527】

次に、図144は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。初めに、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄(発展図柄ともいう)である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行されている。なお、メイン領域において特定図柄が表示される際に、サブ領域においてスーパーリーチ演出に発展することを示す図柄が表示されることはない。また、「発展」と「発展!!!」は異なる図柄であるが、いずれが表示された場合であっても、同一の発展先であるスーパーリーチ演出が実行され得るようになっている。さらに、「発展」と「発展!!!」では、当りとなる期待度が異なり、

「発展!!!」が表示された場合は、「発展」が表示された場合よりも、大当り期待度が高くなっている。なお、スーパーリーチ演出が複数種類設けられおり、例えば、キャラクタが異なるスーパーリーチ演出であり当りとなる期待度が異なる構成やスーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半のようにスーパーリーチ演出が複数段階で構成されてもよく、スーパーリーチ演出への発展パターンとして、スーパーリーチ前半を経由してスーパーリーチ後半となるパターンだけでなく、スーパーリーチ前半を経由せずにスーパーリーチ後半が表示されるパターンを備えていてもよい。したがって、「発展」や「発展!!!」が表示された場合には、例えば、共にスーパーリーチ演出A(キャラクタA)が表示され得るよう構成されていればよく、このとき、スーパーリーチ演出Aにおける大当り期待度が異なる(「発展」スーパーリーチ演出Aと「発展!!!」スーパーリーチ演出Aとでは、大当り期待度が異なる)よう構成することが可能である。また、スーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半とで構成される場合では、「発展」が表示された場合と「発展!!!」が表示された場合とでは、同一のスーパーリーチ前半が表示された場合であってもスーパーリーチ後半となる割合が異なるよう構成することも可能である。勿論、発展図柄の種類(「発展」「発展!!!」等)に応じて、複数種類のスーパーリーチのうち大当り期待度の高いスーパーリーチに発展する可能性が異なるよう構成してもよい。また、大当り期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ(例えば、後述する麒麟によるスーパーリーチ演出)と大当り期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ(例えば、スーパーリーチ演出であるバトル演出)をそれぞれ複数備える構成としてもよい。

#### 【0528】

補足であるが、ここでは、第1装飾図柄が、変動開始時、変動停止時、スーパーリーチ発展前までは第2要素(例えば、数字)と第1要素(例えば、キャラクタ等)によって構成されているが、演出パターンによって発生する特定の状況下(例えば、スーパーリーチ中、可動役物可動中、確変昇格演出中、エラー画面表示中。ここではスーパーリーチ。)では、第2要素(数字)のみで構成されている。

#### 【0529】

次に、図145は、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄)が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示(楕円形の枠内に文字で大当り

期待度が示唆される「コメント予告」、大当たり期待度を示唆する演出が表示されるまでの時間が表示される「タイマ予告」、当該変動でスーパーリーチとなることを示す「次回予告」）が行われる。まず、「コメント予告」である「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「タイマ予告」である「00:10:00」（10秒後に何かしらの演出が発生することを示す表示）の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「次回予告」である「次回 SPリーチ」の表示がされた場合、特定図柄が表示されず、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展!!!」が表示され、「次回予告」の後には特定図柄が表示されないよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「コメント予告」の後にも「発展!!!」が、「タイマ予告」の後にも「発展」が表示され得よう構成し、「コメント予告」の後に「発展!!!」が表示される割合よりも「タイマ予告」の後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「タイマ予告」の後に「発展」が表示されるよりも「コメント予告」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した「発展」と「発展!!!」に大当たり期待度の差があり（大当たり期待度：発展<発展!!!）、また、「コメント予告」と「タイマ予告」と「次回予告」にも大当たり期待度の差があり、大当たり期待度は、コメント予告<タイマ予告<次回予告、となっている。

10

20

#### 【0530】

また、図32にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

#### 【0531】

30

次に、図146は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示（楕円形の枠内に文字で大当たり期待度が示唆される「コメント予告」（「チャンス」と「激熱!!」は共にコメント予告である））が行われる。まず、「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「激熱!!」の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「チャンス」の後には「発展」が、「激熱!!」の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「チャンス」の後には「発展」が、「激熱!!」の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「チャンス」の後にも「発展!!!」が、「激熱!!」の後にも「発展」が表示され得よう構成し、「チャンス」の後に「発展!!!」が表示される割合よりも「激熱!!」の後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「激熱!!」の後に「発展」が表示される割合よりも「チャンス」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した通り「発展」と「発展!!!」に大当たり期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱!!」にも大当たり期待度の差があり、「激熱!!」は「チャンス」よりも大当たり期待度が高くなっている。

40

50



## 【 0 5 3 2 】

また、図 3 2 にて前述した、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1 以上の所定の遊技状態において、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

## 【 0 5 3 3 】

次に、図 1 4 7 は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）が「8 6 1」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第 1 保留表示が青色に変化して装飾図柄が「8 6 1」で停止表示している。次に、トリガ保留（先読み演出の開始契機となった保留。ここでは、青色の保留表示。）に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、変動停止時の装飾図柄の図柄組み合わせがチャンス目先読みである連続出目（ここでは、「1 2 3」）が発生した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。尚、チャンス目先読み発生時は、確定停止した第 1 装飾図柄の周りに専用エフェクトが発生し、チャンス目先読みが発生したことを認識しやすくし、第 2 装飾図柄については、その専用エフェクトが発生することがないように構成してもよい。このように、先読み演出として保留変化演出が表示された後には「発展」が、先読み演出としてチャンス目が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは保留変化演出の後には「発展」が、チャンス目先読みの後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、保留変化演出の後にも「発展！！！」が表示され、保留変化演出の後に「発展！！！」が表示される割合より、チャンス目先読みの後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、チャンス目先読みの後に「発展」が表示されることもあり、チャンス目先読みの後に「発展」が表示される割合より、保留変化演出の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。前述した通り「発展」と「発展！！！」に大当たり期待度の差があるように、保留変化演出とチャンス目先読みにも大当たり期待度の差があり、チャンス目先読みは保留変化演出よりも大当たり期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出とチャンス目先読みにおける発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば他の演出であってもよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」においても適用可能である。また、本例では、一つの先読み演出（保留変化演出又はチャンス目先読み）における大当たり期待度の差を用いて説明したが、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が 1 種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が 2 種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において発展図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が 1 種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が 2 種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が 2 種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が 1 種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。また、擬似連図柄も発展図柄と同様に、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって擬似連図柄（「NEXT」「NEXT！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留

10

20

30

40

50

変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において擬似連図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「NEXT!!!」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「NEXT!!!」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「NEXT」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「NEXT」が表示される割合が高くなっていてもよい。

#### 【０５３４】

また、図３２にて前述した、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、１以上の所定の遊技状態において、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

#### 【０５３５】

次に、図１４８は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に第１主遊技始動口Ａ１０に新たに入球し、入賞時先読み抽選に当選したこと（当該保留を「トリガ保留」ともいう）により、新たな保留表示（「トリガ保留表示」ともいう）が青色にて表示されている（つまり、先読み演出の１つである保留変化演出において、青色が決定されたことになる）。次に、トリガ保留表示が青色のまま変化しなかった場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、トリガ保留表示が青色から赤色に変化した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展!!!」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。このように、保留変化演出において青色が表示された後には「発展」が、保留変化演出において赤色が表示された後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは青色の後には「発展」が、赤色の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、青色の後にも「発展!!!」が表示され、青色の後に「発展!!!」が表示される割合よりも赤色の後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、赤色の後に「発展」が表示されることもあり、赤色の後に「発展」が表示される割合よりも青色の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、保留変化演出の表示態様である青色と赤色にも大当たり期待度の差があり、赤色は青色よりも大当たり期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出における表示態様と発展図柄（「発展」「発展!!!」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば保留変化演出でなくともよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」等においても適用可能である。

#### 【０５３６】

次に、図１４９は、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、大当たり期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ演出（スーパーリーチ前半）として、キリンが中図柄を破壊する演出が実行され、低期待度スーパーリーチ演出でリーチハズレの図柄組み合わせ（「６５６」）が表示されている。なお、低期待度スーパーリーチ中には、第１装飾図柄が数字図柄のみ表示されてい

10

20

30

40

50

るが、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第1装飾図柄であってもよい。次に、大当り期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ演出（スーパーリーチ後半）が実行されている。ここで、「発展」、「発展！！」のいずれが表示された場合であっても、スーパーリーチ演出へ発展することがあり得ることを示しているが、「発展」と「発展！！」では当該高期待度スーパーリーチ演出に発展する割合が異なっており、「発展」が表示された場合には10パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行され、「発展！！」が表示された場合には50パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行されるようになっている。なお、「発展」が表示された場合の90パーセント、「発展！！」が表示された場合の50パーセントは、図示しない別の高期待度スーパーリーチ演出へ発展する、もしくは、高期待度スーパーリーチ演出に発展することなく通常画面に戻る事となる。

10

#### 【0537】

次に、図150は、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が変動中である。次に、装飾図柄がリーチを形成し、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作を可能とするボタン演出が実行される。当該ボタン演出時には、第1装飾図柄が数字のみとなり、左図柄は液晶画面左端に、右図柄は液晶画面右端に表示され、液晶画面中央に遊技者のサブ入力ボタンSBの操作により選択され得る複数の図柄が円状に表示されている。複数の図柄には、当り図柄である「6」、スーパーリーチ演出となることを示す「発展」及び「発展！！」、ハズレ図柄である「5」、擬似連図柄である「NEXT」が表示されている。複数の図柄が円状に回転し、サブ入力ボタンSBの操作が可能となると、液晶画面の略中央に「PUSH」と記載されたボタン画像が表示され、サブ入力ボタンSBの操作が行われたことを契機として、1つの図柄が表示される。ここでは、予め決定されている「発展」が表示され、この後、図示していないがスーパーリーチ演出が実行されることになる。なお、サブ入力ボタンSBの操作が行われなかった場合には、サブ入力ボタンSBの有効期間経過後、「発展」を表示し、スーパーリーチ演出が実行される。尚、サブ入力ボタンSBの操作が行われたことを契機として表示される図柄は、変動開始時に行われる副制御基板Sの予告抽選により予め決定されている。

20

#### 【0538】

なお、本例における演出では以下のように変更してもよい。

30

（1）スーパーリーチ演出に発展する前まで（＝図示した発展図柄が表示される段階まで）は、第1装飾図柄が数字図柄のみで表示されることなく、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第1装飾図柄が表示される構成であってもよい。

（2）ボタン画像の種類（例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色、赤色、虹色等）に応じて、停止する図柄の割合が異なるよう構成してもよく、例えば、大きいボタン画像が表示された場合には、小さいボタン画像が表示された場合よりも「NEXT」、「発展」、「発展！！」、当り図柄等のハズレ図柄以外の図柄が表示される割合を高くしてもよい。

（3）ボタン画像の種類（例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色、赤色、虹色等）に応じて、表示される発展図柄や擬似連図柄の割合が異なるよう構成してもよく、例えば、大きいボタン画像が表示された場合には小さいボタン画像が表示された場合よりも、発展図柄が表示される割合が高い、「発展！！」が表示される割合が高い、擬似連図柄が表示される割合が高い、「NEXT！！」が表示される割合が高い等としてもよい。

40

（4）ボタン画像を表示せず、予め定められたタイミングにていずれかの画像が表示されてもよい。また、ボタン画像が表示されるパターン（遊技者がボタン操作可能であるパターン）と予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターン（遊技者がボタン操作不可能なパターン）を備える構成としてもよく、この場合、ボタン画像が表示されるパターンは予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターンよりも、大当り期待度を高くなるよう構成したり、ハズレ図柄以外の図柄（「NEXT」、「発展」、「発展

50

「！！！」、当り図柄等）が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。さらに、ボタン画像が表示されるパターンと予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターンとで、表示される発展図柄の割合を異ならせても（例えば、ボタン画像が表示されるパターンの方が「発展！！！」が表示される割合を高くしても）よい。

（５）擬似連図柄は、「NEXT」だけでなく、「NEXT！！！」等のように複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、「NEXT」よりも「NEXT！！！」の方が大当たり期待度が高くなるよう構成してもよく、複数の図柄が円状に表示される配列パターンに「NEXT！！！」が表示されてもよく、さらに、「NEXT」と「NEXT！！！」が同時に表示される配列パターンを備えていてもよい。

（６）複数の図柄が円状に表示される配列パターンは、複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、大当たり期待度が高い変動（例えば、大当たり変動、スーパーリーチ演出となる変動等）である場合には、大当たり期待度が低い変動（例えば、リーチなしハズレ変動等）である場合よりも、大当たり期待度が高い配列パターンが表示される割合が高くなるよう構成してもよい。例えば、大当たり期待度が高い配列パターンとしては、ハズレ図柄がない配列パターン（例えば、「６（大当たり図柄）・発展・発展・NEXT・発展！！！」と表示される配列パターン）や、「発展」がなく「発展！！！」が表示される配列パターン（例えば、「６・発展！！！」・５・NEXT・発展！！！」、「６・発展！！！」・発展！！！」・NEXT・発展！！！」が表示される配列パターンなど）等が挙げられる。

#### 【０５３９】

（３）のように、当該変動の予告（ボタン演出、コメント予告、タイマ予告等）の表示態様に応じて発展図柄が表示される割合が異なるよう構成したり、当該変動の予告の表示態様に応じて擬似連図柄が表示される割合が異なるよう構成することで、当該変動の予告の表示態様が高期待度であれば、発展図柄や擬似連図柄が表示される可能が高くなり、遊技者が大当たり期待度を把握し易いよう構成することができる。

#### 【０５４０】

次に、図１５１は、異なる演出ステージ（演出モードともいう）においてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージＡについて詳述する。演出ステージＡでは、動物のキャラクタと数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。次に、演出ステージＢについて詳述する。演出ステージＢでは、果物と数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成後、そのままスーパーリーチ演出が実行される（つまり、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示されない）、又は、リーチを形成した際、演出ステージＡとは異なる「発展（図示するような漢字の内側をくり抜いた態様）」を表示した後、スーパーリーチ演出を実行する。つまり、本例では、演出ステージに応じて、第１装飾図柄の表示態様が異なるが、第２装飾図柄の表示態様は異ならず（同様であり）、また、演出ステージに応じて、第１装飾図柄では発展図柄が表示され得るが、第２装飾図柄では発展図柄が表示されることがないように構成されている。

#### 【０５４１】

次に、図１５２は、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージＡについて詳述する。演出ステージＡでは、動物のキャラクタと数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されることを示す「NEXT」図柄が表示された後、再度図柄変動が開始される。次に、演出ステージＢについて詳述する。演出ステージＢでは、果物と数字で構成される第１装飾

図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄にて再変動が実行されることを示す図柄組み合わせである「678」（順目）が表示（仮停止）された後、再度図柄変動が開始される、又は、リーチを形成した際、演出ステージAとは異なる「NEXT（図示するようなアルファベットの内側をくり抜いた態様）」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。なお、いずれの演出ステージにて再変動が実行されたかに応じて、再変動が2回実行される場合{変動開始 仮停止 再変動 リーチ（リーチハズレで仮停止） SPリーチ発展（再変動）}の大当たり期待度と、再変動が3回実行される場合{変動開始 仮停止 再変動 仮停止 再変動 リーチ（リーチハズレで仮停止） SPリーチ発展（再変動）}の大当たり期待度との差が異なるようにしてもよい。例えば、演出ステージA（例えば、昼ステージ、又は、天使ゾーン以外の非先読みステージ）では再変動が2回実行される場合の大当たり期待度は平均で5パーセントであり、再変動が3回実行される場合の大当たり期待度が平均は25%であり、その差は20パーセント（5倍の差）であるが、演出ステージB（例えば、夜ステージ、又は、天使ゾーンなどの先読みステージ）では再変動が2回実行される場合の大当たり期待度は平均で40パーセントであり、再変動が3回実行される場合の大当たり期待度は50%であり、その差は10パーセント（1.25倍の差）であるようにしてもよい。大当たり期待度（特別遊技の実行期待度）の差とは、パーセント表示で減算したもの、大当たり期待度（1/N）を除算したもの等である。また、演出ステージ（演出ステージA、演出ステージB）に応じて第1装飾図柄の表示態様が異なるが、第2装飾図柄の表示態様は同じであり、第1装飾図柄については「NEXT」図柄が表示され得るが、第2装飾図柄については「NEXT」図柄が表示されないよう構成してもよい。なお、演出ステージA及び演出ステージBを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージであることを主として説明した（前述の昼ステージと同様の遊技状態）が、これに限られず、演出ステージAを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージ（例えば、前述の昼ステージ）、演出ステージBを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージ（例えば、前述の夜ステージ）として構成する、演出ステージA及び演出ステージBを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージとして構成する、演出ステージA及び演出ステージBを共に確率変動遊技状態かつ時間短縮遊技状態における非先読みステージとして構成する、こと等も可能であり、複数の演出ステージを備えていれば遊技状態等に関わらず本例に示す演出形態を適用することが可能である。

#### 【0542】

なお、図152においては、擬似連図柄である「NEXT」図柄に関する構成を例示したが、発展図柄に関しても図152と同様に構成してもよい。即ち、（1）演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止しない、（2）演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Aにて仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Bにて仮停止する（演出ステージAとは表示態様が異なる）、よう構成してもよい。

#### 【0543】

次に、図153は、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されること示唆する再変動示唆図柄である半透明の「NEXT」図柄を表示する。半透明の「NEXT」図柄が液晶画面上部から下部へ移動表示し、再変動が実行される場合には、非透過の「NEXT」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。再度図柄変動が行われ、再度リーチが形成され、今度は擬似連図柄ではなく、スーパーリーチ演出が実行されることを示す「発展」が表示される。その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため

、リーチハズレ図柄（「７１７」）で確定停止する。本図にて示すとおり、擬似連図柄（例えば、「NEXT」）を表示した後に特定図柄（例えば、「発展」）を表示することは可能である一方、特定図柄を表示した後に擬似連図柄を表示することは不可能とするよう構成してもよい。また、擬似連図柄が表示されるか否か（＝再変動が実行されるか否か）、擬似連図柄の表示回数（＝再変動の回数）等に応じて、特定図柄が表示される割合を異ならせてもよい。例えば、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されやすい（＝ハズレ図柄が表示されずに特定図柄が表示される割合が高くなる）よう構成してもよく、また、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されるにしても大当たり期待度が高い「発展！！」が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。

【０５４４】

尚、図１５４に示すように、第１装飾図柄の仮停止時（擬似連図柄の表示時、発展図柄の表示時）であっても、第２装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されており、さらに、スーパーリーチ中であっても第２装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されているもよい。

【０５４５】

次に、図１５５は、第１装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、第１装飾図柄が「８６１」で停止表示しているが、左図柄（ゾウ）と中図柄（麒麟）、中図柄（麒麟）と右図柄（ヒヨコ）が重複して表示されている。このとき、中図柄（麒麟）は、左図柄（ゾウ）と右図柄（ヒヨコ）より液晶画面後方（遊技者側が前方）に配置され、左図柄（ゾウ）と右図柄（ヒヨコ）によって一部が隠蔽されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、中図柄は低速の変動表示となる。このとき、中図柄はリーチを形成する左図柄と右図柄よりも液晶画面前方に配置される。本図では、中図柄としてヒヨコ（「１」）が低速で変動表示されて停止せず、次に擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて停止している。その後、図示していないが、再変動（擬似連変動）が実行された後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「７１７」）で確定停止されている。リーチハズレ図柄を表示する際には、変動開始前と同様に、中図柄（ヒヨコ）は、左図柄（ライオン）と右図柄（ライオン）より液晶画面後方に配置され、中図柄（ヒヨコ）の一部が隠蔽されている。なお、第２装飾図柄は、左図柄、中図柄、右図柄がいずれのタイミングにおいても重複して表示されない。なお、擬似連図柄ではなく、発展図柄（「発展」や「発展！！！」）が表示される場合であっても、左右図柄と中図柄の表示の関係性は、擬似連図柄が表示される場合と同様とすることができる。尚、当該表示態様は、ステージＣにおける表示態様であったり、特定の変動（当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。つまり、本図における表示態様は、ステージＡやステージＢでは表示されない表示態様であるがステージＣにおいて表示され得る表示態様であってもよいし、通常変動（リーチが行われずにハズレで停止する比較的短時間の変動）ではなく特定の変動（リーチが行われる当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。

【０５４６】

次に、図１５６は、第１装飾図柄と第２装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。まず、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともに「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第１装飾図柄、第２装飾図柄はともに図柄変動を開始する。このとき、第１装飾図柄は、低速から徐々に速度を上げて高速の図柄変動となる（低速 中速 高速となる）。他方、第２装飾図柄は、図柄変動の速度は一定であり、常に高速の図柄変動である。次に、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともに高速となり、第１装飾図柄、第２装飾図柄でリーチが形成された際、第１装飾図柄では、中図柄が低速の図柄変動となり、第２装飾図柄では、中図柄は高速の図柄変動である。その後、スーパーリーチ演出の実行中には、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともにリーチを形成している左図柄と右図柄は停止（又は仮停止）しており、中図柄のみが高速で図柄変動している。スーパーリーチ演出が終了した後、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「

10

20

30

40

50

686」)で確定停止されている。なお、本図においてスーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄と第2装飾図柄においてリーチを形成したまま中図柄のみを図柄変動させているが、これに限られず、スーパーリーチ演出の実行中又は特定のスーパーリーチ演出の実行中においては、全ての第1装飾図柄、全ての第2装飾図柄を図柄変動させるようにしてもよい。なお、第2装飾図柄においても複数の変動速度を備えるようにしてもよく、この場合、第2装飾図柄は第1装飾図柄よりも変動速度の変化が行われ難くするのが好適である。例えば、第2装飾図柄では低速は用いないが中速は用いる等である(なお、第1装飾図柄は、低速・中速・高速を用いる)。また、第2装飾図柄は途中で仮停止しないよう構成することも可能であり、具体的には、常に高速又は停止(確定停止)とする構成、又は、高速と中速と停止(確定停止)とする構成等である。

10

#### 【0547】

ここで、時間短縮遊技状態における擬似連図柄及び発展図柄について補足しておく。時間短縮遊技状態においては、擬似連図柄や発展図柄を表示し得るよう構成してもよいが、擬似連図柄や発展図柄を表示し得ないよう構成する方がより好適である。なぜなら、時間短縮遊技状態では、通常状態(非時間短縮遊技状態)よりも相対的に変動時間が短くなっており、1変動内において大当りを示唆する演出が少なくなっている。擬似連図柄や発展図柄を表示する場合には、相対的に変動時間が長いものを選択していることになるため、大当り間(ある大当り終了後から次の大当り開始までの期間)が間延びしてしまい、連荘中に当りが増加する速度が遅くなってしまう。また、このように、時間短縮遊技状態では、短い変動時間が選択され易く、演出量も少なくなっていることから、第1装飾図柄自体

20

#### 【0548】

次に、図157は、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。(b)その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像(当該保留画像、当該保留表示、当該保留等と称することがある)が表示され、ハズレとなる図柄変動が開始される。なお、保留表示(保留画像と称することがある)と保留消化伝達画像とを総称して変動権利画像と称することがある。また、第1保留表示と第2保留表示とを総称して、保留表示と称することがあり、第1保留表示と第2保留表示と保留消化伝達画像との複数又は全てを変動権利画像と称することがある。

30

#### 【0549】

##### <電源断が発生しなかった場合>

その後、(c)第1装飾図柄がハズレ図柄である「数字+キャラクタ」の「817」にて停止表示し、第2装飾図柄がハズレ図柄である「数字」の「817」で停止表示する。なお、次回の変動が開始した場合には、第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」の「817」の装飾図柄、第2装飾図柄は「数字」の「817」の装飾図柄が変動開始する(スクロールを開始する)こととなる。ここで、変形例としては、第1装飾図柄と第2装飾図柄の双方が変動表示するのではなく、第1装飾図柄のみが変動表示し第2装飾図柄は非表示であってもよい。

40

#### 【0550】

##### <電源が発生した場合>

前述した(b)の後、(d)図柄変動の途中で電源断が発生する。(e)その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない(非表示となる)。なお、当該図柄変動の変動時間が50秒であり、変動開始から10秒後のタイミングで電源断が発生した場合(電源断時処理が実行された場合としてもよい)には、電源復帰後には残りの40秒間の変動を実行するよう

50

構成されている。

【 0 5 5 1 】

( f ) その後、実行されていたハズレとなる図柄変動が終了し、電源断時専用の停止態様である「 7 1 1 」となる「数字 + キャラクタ」にて第 1 装飾図柄が停止表示し、「 7 1 1 」となる「数字」にて第 2 装飾図柄が停止表示する。なお、ここでの停止表示とは、確定表示であってもよいし、仮停止表示であってもよい（他の構成についても同様）が、それは第 1 装飾図柄のみに適用することが好ましく、第 2 装飾図柄は確定停止ししない（仮停止しない）ことが望ましい。（ g ）その後、保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。ここで、変形例としては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の停止表示を介さないよう構成してもよく、即ち、電源復帰後に再開された主遊技図柄の変動表示（変動表示期間）及び当該変動表示後の停止表示（停止表示を維持する期間である変動固定時間）が終了するまでは第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄を非表示とし、次の主遊技図柄の変動表示が開始することを契機に第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄を再表示するよう構成してもよい。

10

【 0 5 5 2 】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後には電源復帰時専用の停止図柄として、第 1 装飾図柄で「数字 + キャラクタ」の「 7 1 1 」が表示され、第 2 装飾図柄で「数字」の「 7 1 1 」が表示される。即ち、電源復帰後以外においては、第 1 装飾図柄においても第 2 装飾図柄においてもハズレ図柄として「 7 1 1 」は停止表示しない（停止図柄として選択されない）よう構成されている。変形例として、このハズレ図柄「 7 1 1 」は電源復帰後以外にも停止表示するよう構成してもよい。但し、いずれにおいても、電源復帰後に表示されるハズレ図柄は、3 桁のうち 2 つまでが同一の数字である又は 3 桁それぞれの数字が異なる数字であることが望ましく、リーチ態様（例えば、「 7 2 7 」、「 2 3 2 」などの左図柄と右図柄とが同一の数字）や、当り態様（例えば、「 7 7 7 」、「 2 2 2 」など 3 つの図柄が同一の数字）ではないことが望ましい。

20

【 0 5 5 3 】

また、第 1 装飾図柄で「数字 + キャラクタ」の「 7 1 1 」が表示されるタイミング及び第 2 装飾図柄で「数字」の「 7 1 1 」が表示されるタイミングとしては、主遊技図柄の確定停止タイミング（確定停止が開始したタイミング）とする。この場合、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が表示されたタイミングでは、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は停止表示していることになる。また、前述したとおり、第 1 装飾図柄で「数字 + キャラクタ」の「 7 1 1 」が表示されるタイミング及び第 2 装飾図柄で「数字」の「 7 1 1 」が表示されるタイミングとして、主遊技図柄が確定停止した後に次の図柄変動が開始するタイミング（第 1 装飾図柄が変動開始するタイミング）としてもよい。この場合、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が表示されたタイミングでは、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は（停止表示を介さずに）変動開始していることになる。

30

【 0 5 5 4 】

なお、同図にて詳述した電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合とでは、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の停止態様は、いずれも「 8 1 7 」となる予定であったが、電源断が発生した場合には、電源断時専用の「 7 1 1 」が表示されるよう構成されている。即ち、予定されている第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との停止図柄は、変動中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで、異なる停止図柄（主遊技図柄が停止した後の表示態様）が表示され得るよう構成されている。

40

【 0 5 5 5 】

なお、主遊技図柄の停止図柄は電源断の発生有無に拘らず同一の停止図柄となる。このように構成することにより、遊技場の停電等により、図柄変動中に電源断が発生してしまった場合にも、主遊技図柄の停止図柄が変更されないので遊技の結果には影響を及ぼさない一方、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の停止図柄を電源断時専用の図柄とすることで、電源断が発生したことを遊技者や管理者に適切に報知できる。

【 0 5 5 6 】

50



なお、図 1 5 7 の ( a ) に記載したように、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて図柄変動が開始した場合を例示しているが、これには限定されず、他の遊技状態においても同図に例示する構成を適用可能である。同様に、図 1 5 7 以外の図において遊技状態を記載している場合においても、あくまで一例であり、他の遊技状態にも適用可能であることを補足しておく。

【 0 5 5 7 】

次に、図 1 5 8 は、大当たり変動の実行中に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、( a ) 非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が 4 であり、演出表示装置 S G に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第 1 装飾図柄の表示態様 ( 表示形式と称することがある ) は「数字 + キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様 ( 表示形式と称することがある ) は「数字」のみとなっている。( b ) その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像が表示され、大当たりとなる図柄変動が開始される。

【 0 5 5 8 】

ここで、第 1 装飾図柄又は第 2 装飾図柄の表示形式とは、「数字」、「数字 + キャラクタ」などであり、「数字」の「 7 7 7 」と「数字」の「 6 6 6 」とでは表示形式が同一であり、「数字」の「 7 7 7 」と「数字 + キャラクタ」と「 7 7 7 」とでは表示形式が異なることとなる。

【 0 5 5 9 】

< 電源断が発生しなかった場合 >

( c ) その後、第 1 装飾図柄が大当たり図柄である「数字 + キャラクタ」の「 7 7 7 」にて停止表示し、第 2 装飾図柄が大当たり図柄である「数字」の「 7 7 7 」にて停止表示する。( d ) その後、大当たりが開始される。大当たり中においては、第 1 装飾図柄の表示位置は演出表示装置 S G の左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、「数字 + キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3 桁の数字ではなく、1 桁の数字 ( 例えば、「 7 7 7 」で大当たりした場合は「 7 」のみ、「 2 2 2 」で大当たりした場合は「 2 」のみ、など) としてもよい。また、第 2 装飾図柄は非表示となる。( e ) その後、大当たりが終了すると、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄である「数字」のみの「 7 7 7 」で表示され、その後保留が消化されて次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、「 7 7 7 」の装飾図柄 ( 第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄、第 1 装飾図柄のみであってもよい ) が変動開始することとなる。大当たり終了後は、大当たり開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される ( 表示形式は「数字」のみとなっている ) 。尚、大当たり後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、大当たり開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。

【 0 5 6 0 】

< 電源断が発生した場合 >

( f ) その後、図柄変動の途中で電源断が発生する。( g ) その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は変動表示されない ( 非表示となる ) 。

【 0 5 6 1 】

( h ) その後、実行されていた大当たりとなる図柄変動が終了し、大当たりが実行されることとなる。大当たりが開始されると、電源断時専用の停止態様である「 7 1 1 」にて、第 1 装飾図柄が表示される。大当たり中においては、第 1 装飾図柄の表示位置は演出表示装置 S G の左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、表示形式が「数字 + キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3 桁の数字ではなく、代わりに記号 ( 例えば「 ? 」や「 ? ? ? 」など) としてもよいし、もしくは、第 1 装飾図柄や「 ? 」 ( 「 ? ? ? 」 ) などを一切表示しない仕様としてもよい。また、第 2 装飾図柄は非表示となる。( g

10

20

30

40

50

その後、大当たりが終了し、保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とで「数字」のみの「711」の装飾図柄が変動開始することとなる（第1装飾図柄のみであってもよい）。大当たり終了後は、大当たり開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される。尚、大当たり後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、大当たり開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。また、大当たり中の演出（大当たり演出）については、電源断が発生しなかった場合は、大当たり種別（16R大当たりであるか4R大当たりであるか）に応じて演出が相違する（電源断が発生しなかった場合の16R大当たりは大当たり演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当たりは大当たり演出Bとなる）が、電源断が発生した場合は、大当たり種別（大当たり図柄としてもよい）に関係なく大当たり演出が同一となる（電源断が発生した場合の16R大当たり及び電源断が発生した場合の4R大当たりは大当たり演出Cとなる）ことが好適である。

10

#### 【0562】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後の大当たり中と大当たり終了後の装飾図柄とでは、電源復帰時専用の停止図柄として、「711」が表示される（第1装飾図柄と第2装飾図柄共に表示される構成を例示したが、第1装飾図柄のみであってもよい）よう構成されている。このように、大当たりとなる図柄変動中に電源断が発生した場合においても、ハズレとなる図柄変動中に電源断が発生した場合と同様に、電源復帰後専用の停止図柄である「711」が表示されるよう構成されている。

20

#### 【0563】

また、同図においては、大当たり中に第1装飾図柄を表示し第2装飾図柄が非表示とするよう構成したが、これには限定されず、大当たり中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当たり中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当たり開始前に3つ揃った「7」図柄を、大当たり中に1つのみ表示するよう構成してもよい。なお、大当たり中に第1装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第1装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第3装飾図柄（例えば、第1装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第3装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。

30

#### 【0564】

また、「711」が表示されるタイミングとしては、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）としてもよいし、大当たり終了後の最初の図柄変動が開始するタイミング（第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始するタイミング）としてもよい。

#### 【0565】

なお、同図にて詳述した電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合とでは、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止態様は、いずれも「777」となる予定であったが、電源断が発生した場合には、電源断時専用の「711」が大当たり中及び/又は大当たり終了後に表示されるよう構成されている。即ち、予定されている第1装飾図柄と第2装飾図柄との停止図柄は、変動中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで、異なる停止図柄（主遊技図柄が停止した後の表示態様）が表示されるよう構成されている。

40

#### 【0566】

図157と図158にて詳述したように、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて実行された図柄変動の実行中に電源断が発生した場合には、大当たりとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合と、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合とで、電源復帰後の次の変動開始時（又は、次の変動開始直前、保留消化直前）には、第1装飾図柄においても第2装飾図柄においても同一の

50

図柄組合せ（数字の組合せ）が表示される（同図においては「7 1 1」）よう構成されているが、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は相違し得るよう構成されている。より具体的には、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図157の（f）、（g）に図示するように、「数字＋キャラクタ」で構成される表示態様（表示形式）であり、大当たりとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図158の（j）に図示するように、「数字」のみで構成される表示態様（表示形式）となっている。尚、第2装飾図柄については、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、大当たりとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、電源復帰後（電源復帰後の次回の変動開始時、次回の変動開始直前、保留消化直前など）における第2装飾図柄の表示態様（表示形式）も図柄組合せ（数字の組合せ）も同一となる。

10

#### 【0567】

このように、同一の遊技状態にて開始した図柄変動においても、当該図柄変動がハズレ変動であるか大当たり変動であるかによって、図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した際の第1装飾図柄の表示態様（表示形式）が相違し得るよう構成することにより、電源断が発生した後においても遊技者に遊技の状況を適切に報知することができる。ここで、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の「数字」の組合せについては、当該図柄変動がハズレ変動であるか大当たり変動であるかにかかわらず「7 1 1」とするよう構成しており、それにより、電源断が発生した図柄変動が大当たり変動であったのかハズレ変動であったのかや、大当たり変動であった場合はどの「数字」が揃って大当たりしたのか、などといった遊技者が電源復帰後では知ることができない情報について一律的且つ公平に表示することができる。更にハズレを示す態様にて表示されるため、第1装飾図柄及び第2装飾図柄を視認した遊技者が損をしたと感じ難いよう構成することができる。

20

#### 【0568】

なお、図157及び図158にて詳述した同一の遊技状態とは、時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態や限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態）などの主制御基板Mが制御するいずれの状態に適用してもよいし、演出モードなどの副制御基板Sが制御するいずれの状態に適用してもよい。

#### 【0569】

次に、図159は、大当たり変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している。なお、先読み演出は実行されていない、換言すると、保留内にトリガ保留が存在していない。（b）その後、所定のタイミングにて図柄変動中の予告演出として大当たり確定演出が実行される。同図における予告演出とは、先読み演出とは異なる演出であり、実行中の図柄変動の結果に対する示唆を行う演出である。また、大当たり確定演出とは、大当たりとなる予定が確定的である旨を報知する演出であり、同図においては、「虹！」が表示されることとなる。即ち、図柄変動中に予告演出として大当たり確定演出が実行された場合には、当該図柄変動の結果として大当たり図柄が停止表示することが確定的となる。なお、大当たり確定演出が実行された場合に、その後1000/1000で大当たりとなることを確定的としてもよいし、大当たり確定演出が実行された場合に、その後999/1000（1に限りなく近似した確率）で大当たりとなることを確定的としてもよい。また、同図における予告演出を、当該変動予告演出や非先読み予告演出等と称してもよい。

30

40

#### 【0570】

（c）その後、図柄変動中の予告演出として大当たり確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生する。（d）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない（非表示となり、画面復帰中の文字が表示される）。（e）その後、主遊技図柄が大当たり図柄（16R大当たりに対応した「7A」）にて停止表示して、大当たりが実行開始される。大当たりが開始する（又は、大当たり開始デモ時間が開始する）ときに、演出表示装置SGでは画面復帰中の文字が消去され、大当たり中の画面表示に切り替わる。また、大当たり中においては、第1装飾図

50

柄として電源復帰時専用の「 7 1 1 」を表示して、第 2 装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、大当たり中は第 1 装飾図柄も第 2 装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当たり中は第 1 装飾図柄を非表示とし、第 2 装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当たり中に第 1 装飾図柄を表示して第 2 装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、「 ? 」や「 ? ? ? 」を、大当たり中に表示するよう構成してもよいし、もしくは、第 1 装飾図柄や「 ? 」(「 ? ? ? 」)などを一切表示しない仕様としてもよい。また、大当たり中の演出(大当たり演出)については、電源断が発生しなかった場合は、大当たり種別(16R大当たりであるか4R大当たりであるか)に応じて演出が相違する(電源断が発生しなかった場合の16R大当たりは大当たり演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当たりは大当たり演出Bとなる)が、電源断が発生した場合は、大当たり種別に関係なく演出が同一となる(電源断が発生した場合の16R大当たり及び電源断が発生した場合の4R大当たりは大当たり演出Cとなる)ことが好適である。

10

**【 0 5 7 1 】**

(f)その後、大当たりが終了し、新たに保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。当該次の図柄変動の開始時(又は、大当たり終了後且つ図柄変動開始前)においては、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄について、電源復帰時専用の「 7 1 1 」が「数字」にて表示されることとなる。なお、大当たり終了後の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する場合を例示している。

**【 0 5 7 2 】**

20

次に、図 160 は、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が 2 であり、演出表示装置 SG に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに保留が生じ保留数が 3 となり、当該新たに生じた保留画像に対して、先読み演出として保留変化演出である大当たり確定演出が実行される(同図における「 」表示)。(b)その後、同一の図柄変動中に電源断が発生する。なお、先読み演出として大当たり確定演出が実行された場合は、実行中の図柄変動(又は、実行開始された図柄変動)が大当たりとなることを報知するわけではなく、先読み演出の対象となる図柄変動、換言すると、トリガ保留に係る図柄変動が大当たりとなることが確定的である旨を報知している。

**【 0 5 7 3 】**

30

(c)その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は変動表示されない(非表示となり、画面復帰中の文字が表示される)。(d)その後、複数回のハズレとなる図柄変動が実行され、先読み演出として実行された大当たり確定演出の実行契機となる保留に係る図柄変動が開始する。なお、先読み演出として実行された大当たり確定演出の実行契機となる保留が消化された場合、その後の保留消化伝達画像の表示態様は、先読み演出として実行された大当たり確定演出である保留画像の表示態様と同様となっている。この場合、複数回のハズレとなる図柄変動中においては、先読み演出として保留変化演出である大当たり確定演出(同図における「 」表示)が実行されないよう構成してもよいし、複数回のハズレとなる図柄変動中のいずれかの図柄変動中に再開するよう構成してもよい。また、保留消化伝達画像の表示態様についても、先読み演出として実行された大当たり確定演出である保留画像の表示態様とは異なる表示態様(例えば、「 」表示)としてもよい。

40

**【 0 5 7 4 】**

(e)その後、大当たり確定演出の対象となった図柄変動が終了し、大当たり図柄(16R大当たりに対応した「 7 A 」)が停止表示する。非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における大当たり図柄の停止表示であるため、第 1 装飾図柄は「数字 + キャラクタ」の表示態様(表示形式)にて「 7 7 7 」が停止表示し、第 2 装飾図柄は「数字」の表示態様(表示形式)にて「 7 7 7 」が停止表示している。(f)大当たり中においては、第 1 装飾図柄として「 7 7 7 」を表示して、第 2 装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、大当たり中は第 1 装飾図柄も第 2 装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第 1

50

装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当たり中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当たり開始前に3つ揃った「7」図柄を、大当たり中に1つのみ表示するよう構成してもよい。

#### 【0575】

(g)その後、大当たりが終了する。大当たり終了後且つ図柄変動開始前においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、実行していた大当たりに係る大当たり図柄の「777」が「数字」にて表示されることとなる。大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「777」は「数字」にて表示されている。

10

#### 【0576】

このように、先読み演出として、大当たり確定演出が実行され、大当たり確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生した場合には、その後実行される大当たり終了後の停止図柄は「777」であり、電源復帰時専用の図柄組合せではないよう構成されている。

#### 【0577】

図159及び図160にて詳述したように、大当たり変動にて大当たり確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、大当たり終了直後の第1装飾図柄は電源復帰時専用の数字の組合せにて表示される一方、先読み演出として大当たり確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、大当たり終了直後の第1装飾図柄は電源復帰時専用の表示対応ではなく、大当たり開始前に停止表示した大当たり図柄となり得るよう構成されている。このように構成することにより、当該変動で大当たりとなる場合には、電源断が発生した場合にも、すぐに大当たりが開始されるため電源断が発生したことを優先的に報知するために電源断時専用の数字の組合せにて第1装飾図柄を表示し、所定回数の図柄変動を実行した後に大当たりとなる場合には、電源断が発生した場合には、電源復帰後から大当たり終了までの期間が長い場合、大当たり終了直後に大当たり図柄にて第1装飾図柄を表示するよう構成することで、遊技の状況に合わせて、電源断が発生したことを優先的に報知する場合と大当たりが実行されたことを優先的に報知する場合とを使い分けることができる。

20

#### 【0578】

なお、図160において、先読み演出の一例として、保留変化演出を例示したが、本例に適用可能な先読み演出はこれには限定されず、背景変化を伴う先読みゾーン演出（具体的には、背景演出として通常や「山」背景が表示されるが、先読みゾーン演出の実行契機となる保留が生起することで、「空」背景や「宇宙」背景などに表示が切り替わることがあり、「空」背景は「山」背景よりも大当たり期待度が高く、「宇宙」背景は「空」背景よりも大当たり期待度が高く且つ先読みゾーン演出の実行契機となった保留での大当たりが確定する演出）や、図柄変動開始時に数字が減算表示されていくカウントダウン先読み演出（具体的には、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留が消化される際に「0」が表示されるよう、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留よりも先に消化される保留が消化されるたびに数字が減算していく演出であり、その数字の色として「白」、「赤」、「虹」があり、「虹」である場合はカウントダウン先読み演出の実行契機となった保留での大当たりが確定する演出）など、様々な先読み演出に適用可能である。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第1装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第3装飾図柄（例えば、第1装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第3装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。なお、背景演出を演出モードと称することがある。

30

40

#### 【0579】

次に、図161は、役物演出実行時に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示し、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行されている（図柄変動開始時から30秒後に実行開始される）。なお、スーパーリーチ演出が実行されているため、第1装飾図柄は演出表示装置の右上段にて左図柄と右図柄とがテ

50

ンパイ状態で変動表示している、また、第2装飾図柄は、テンパイせずにすべての図柄が変動表示している。(b)その後、スーパーリーチ演出として、主人公の攻撃が敵キャラにヒットし、役物演出(可動役物の駆動を伴う演出)が実行される(図柄変動開始時から50秒後に実行開始される)。このように、同図における役物演出は、実行中の図柄変動が大当たりとなることを遊技者に確定的に報知する役割を担っている。

#### 【0580】

ここで、同図における役物演出実行時の可動役物(可動役物YKと称することがある)は、「初期位置 演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止 初期位置」のように駆動することとなり、役物演出の実行中(「初期位置 演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止 初期位置」のすべての期間でもよいし、演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止している期間でもよい)においては、第1装飾図柄は非表示となり、第2装飾図柄は変動表示を維持している。また、第1保留表示は非表示となり、第2保留表示は表示を継続している。尚、第1保留表示については、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行開始される前は表示されているが、バトル演出実行開始後は非表示とするよう構成してもよい。また、役物演出の実行中は、(b)にて示すとおり、第2装飾図柄の前方に動作後の可動役物が駆動するため、第2装飾図柄を正面視した際に一部の図柄(左列の第2装飾図柄)の視認性が低下するが、それを改善すべく、変形例として、第2装飾図柄の表示位置を、可動役物が駆動前であっても駆動中であっても、可動役物の後方に第2装飾図柄が表示されないよう(可動役物によって第2装飾図柄の視認性が阻害されないよう)構成してもよい。

#### 【0581】

ここで、同図においては、第2保留表示として保留数が3である画像を表示している、即ち、第1主遊技側の保留数又は第2主遊技側の保留数(例えば、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技側の保留数、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留数)の一方のみを表示する構成を例示したが、これには限定されず、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数との双方を表示するよう構成してもよい(例えば、「3」、「0」と2つの数字の画像を表示)。そのように構成した場合には、演出モードがいずれであっても、遊技状態がいずれであっても、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数との双方を表示するよう構成してもよい。また、そのような構成は、同図の構成のみには限定されず、本例に係るすべての実施形態又は構成に適用可能であることを補足しておく。

#### 【0582】

(c)その後、敵キャラが倒される演出を実行し、第1装飾図柄、第2装飾図柄共に大当たり図柄が表示することとなる。図示していないが、この後、第1装飾図柄については、図160の(e)で示したような態様にて(拡大され且つ「数字+キャラクタ」の表示形式にて)表示され、第2装飾図柄の表示サイズや表示態様(表示形式)は変わらず、そのうえで第1装飾図柄及び第2装飾図柄が確定停止するよう構成されている。

#### 【0583】

(d)他方、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて保留が存在しておらず図柄が停止している状況にて、電源断が発生する。(e)その後、電源復帰し、電源復帰後の初期動作として可動役物の動作チェックが実行される。

#### 【0584】

ここで、同図における動作チェック時の可動役物は、「初期位置 演出表示装置SGの前方の所定位置にて2秒停止 初期位置」のように駆動することとなり、動作チェックの実行中は第1装飾図柄と第2装飾図柄とが非表示となっている(演出表示装置SGに画面復帰中と表示)。また、動作チェックが開始してから終了するまでの時間は10秒となっている。

#### 【0585】

(f)その後、可動役物の動作チェック中(初期位置に戻っている途中)にて保留が生起し、当該保留が消化されて図柄変動が開始され、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示を開始することとなる。なお、電源復帰後の第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示再

開タイミングとしては、（１）保留が生起したタイミング、（２）保留が消化されたタイミング、（３）電源復帰時から所定時間経過したタイミング、等としてもよい。

【０５８６】

このように、役物演出の実行時には、第１装飾図柄は非表示となり、第２装飾図柄は表示される一方、電源復帰後の動作チェックの実行中に図柄変動が開始した場合には、第１装飾図柄と第２装飾図柄との双方が表示されることとなる。

【０５８７】

なお、同図における（ｄ）～（ｆ）では、図柄停止中に電源断が発生する場合を例示したが、以下のように構成してもよい。

（１）図柄変動中に電源断が発生する

10

（２）電源復帰する

（３）電源復帰に基づき図柄変動が再開するとともに、可動役物が２秒間演出表示装置の前で停止する動作チェックを実行し、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示は非表示となっている（「画面復帰中」の文字が表示された画面となる）

（４）可動役物の動作チェックの実行途中に図柄変動が終了し、保留が生起していたため、新たに図柄変動が開始する。当該新たな図柄変動が開始すると、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示が表示される

上記のように構成してもよい。上記のように構成した場合、（４）における新たな図柄変動にて、図１６１における（ａ）～（ｃ）のような演出を実行する場合、動作チェックは新たな図柄変動が開始してから１０秒以内に完了するため（新たな図柄変動の前の図柄変動中に電源復帰且つ動作チェックを開始するため）、動作チェックはスーパーリーチ演出（バトル演出）と重複して実行されることがなく、更には、動作チェックは役物演出とも重複して実行されることがない。

20

【０５８８】

なお、役物演出としては、同図に示したような、実行することで当該図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する場合に実行してもよいし、実行中の図柄変動が大当たりとなる可能性が相対的に高い旨を遊技者に対して報知するために実行するよう構成してもよい。いずれのように構成した場合にも、同図の構成を適用可能である。

【０５８９】

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する役物演出を実行する場合において、大当たりとなる図柄変動の開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までの時間（同図においては５０秒）は、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間（同図においては１０秒）よりも長時間となっている。なお、同図における演出の流れのように役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から５０秒が必要となる演出パターン以外にも、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から２０秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から３０秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から４０秒が必要となる演出パターンなど、複数の可動役物駆動演出パターンを設けてもよいが、そのいずれの演出パターンにおいても、図柄変動の変動開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までに要する時間が、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間である１０秒を超えるよう構成することが好適である。

30

40

【０５９０】

このように構成することによって、例えば、「ハズレとなる図柄変動 大当たりとなる図柄変動」のように図柄変動が実行される場合における、ハズレとなる図柄変動の終了直前（例えば、確定停止の０．１秒前）に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、電源復帰後の動作チェックが終了した後に、実行中の図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する役物演出を実行することができ、遊技者が遊技の状況を把握できない事態を防止することができる。

【０５９１】

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が大当たりとなること

50

を確定的に報知する役物演出を実行する場合において、大当たりとなる図柄変動の開始から役物演出に係る可動役物の駆動が終了して第 1 装飾図柄が再度表示されるまでの時間は、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間（同図においては 10 秒）よりも長時間となっている。

#### 【0592】

また、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合を例示したが、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図 32 にて前述した、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1 以上の所定の遊技状態において、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

10

#### 【0593】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（1）第 1 装飾図柄がリーチ（「7 7」）となり、その後、リーチハズレにて停止表示する（「787」）。

（2）その後所定時間遊技が実行されていない（例えば、入球口への遊技球の入球がなく、且つ、図柄変動が実行されていない）ことにより、待機状態となり待機中ムービーが表示される。待機中ムービーの表示中は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は非表示となる（第 1 装飾図柄のみ非表示としてもよい）。

20

（3）待機中ムービーの表示中に電源断が発生し、その後、電源復帰すると、待機中ムービーは表示されておらず、第 1 装飾図柄が電源復帰時専用の停止図柄（例えば、「711」）にて表示されている（第 2 装飾図柄も「711」で表示されている）。

（4）待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、電源復帰後の第 1 装飾図柄は「数字 + キャラクタ」の「711」が表示され（第 2 装飾図柄は「数字」のみの「711」が表示され）、待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）である場合、電源復帰後の第 1 装飾図柄は「数字」のみの「711」が表示されている（第 2 装飾図柄は「数字」のみの「711」が表示されている）。

30

上記のように構成してもよい。なお、電源復帰時には前述したように、可動役物の動作チェックを実行するよう構成してもよい。

#### 【0594】

次に、図 162 は、電源断に関するイメージ図である。

#### 【0595】

< 非時間短縮遊技状態の場合 >

（a）非時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第 1 装飾図柄は、「数字 + キャラクタ」にて「711」が停止表示しており、第 2 装飾図柄は「711」（数字のみ）が停止表示している。（b）その後、電源断が発生する。（c）その後、電源復帰し、所定時間経過後に第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が再度表示されることとなる。第 2 装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）及び表示態様（表示形式）となっている。他方、第 1 装飾図柄は、電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）であるが、表示態様（表示形式）は「数字」のみに変更されている。なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況において電源断が発生した場合に、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）のみが変更されて図柄組合せ（数字の組合せ）は同一である構成を例示したが、これには限定されず、電源断発生前と電源復帰後とで、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）と図柄組合せ（数字の組合せ）の双方が変更され得るよう構成してもよい。一例としては、非時間短縮遊技状態にて第 1 装飾図

40

50



柄が「数字＋キャラクタ」にて「２８３」で停止表示している状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、第１装飾図柄は「数字」にて電源復帰時専用の「７１１」にて表示されるよう構成してもよい。なお、電源断前と電源復帰後で第１装飾図柄が、表示態様（表示形式）のみ変更され得るよう構成した場合にも、表示態様（表示形式）及び図柄組合せ（数字の組合せ）が変更され得るよう構成した場合にも、電源復帰後に「数字」のみで表示され、その後図柄変動が開始するタイミングで「数字＋キャラクタ」にて表示され得るよう構成してもよい。

#### 【０５９６】

<時間短縮遊技状態の場合>

（ｄ）時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第１装飾図柄は、「数字＋キャラクタ」にて「７１１」が停止表示しており、第２装飾図柄は「７１１」（数字のみ）が停止表示している。（ｅ）その後、電源断が発生する。（ｆ）その後、電源復帰し、所定時間経過後に第１装飾図柄及び第２装飾図柄が再度表示されることとなる。第２装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）及び表示態様（表示形式）となっている。また、第１装飾図柄も、電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）であり、表示態様（表示形式）も電源断前と同一の「数字＋キャラクタ」にて表示されている。

#### 【０５９７】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合と、時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合とを比較しているが、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよい。また、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、図１５７の（ｅ）のような電源復帰画面が表示されないよう構成してもよい。もしくは、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、図１５７の（ｅ）のような電源復帰画面が表示されるが、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、その表示時間が短くなるよう構成してもよい。

#### 【０５９８】

また、非時間短縮遊技状態において、電源断前と電源復帰後とで第１装飾図柄の表示態様（表示形式）が異なる構成について例示したが、図柄組合せ（数字の組合せ）のみが異なるよう構成してもよいし、図柄組合せ（数字の組合せ）と表示態様（表示形式）の双方が異なるよう構成してもよい。また、表示態様（表示形式）が異なる構成として、「数字」と「数字＋キャラクタ」とを例示したが、これには限定されず、キャラクタのデザインや、キャラクタの種類、数字の色、算用数字であるか漢数字であるか、大きさ、等の相違を表示態様が異なることとしてもよい（他の構成についても同様に適用可能である）。また、同図における時間短縮遊技状態にて電源断が発生した場合において、電源断発生前と電源復帰後とで、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一であるが、図柄組合せ（数字の組合せ）は相違するよう構成してもよい（例えば、電源断前：「２８３」、電源復帰後：「７１１」）。

#### 【０５９９】

また、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）では、演出ステージ（演出モードともいう）を複数種類用意し、その演出ステージに応じて第１装飾図柄の表示態様（表示形式）を異ならせるよう構成してもよい。一例としては、図１４１に示すように少なくとも演出ステージＡと演出ステージＢを有し、演出ステージＡから演出ステージＢへと変化可能に（移行可能に）構成してもよく、この場合、演出ステージＡでは「数字＋キャラクタＡ」で、演出ステージＢでは「数字＋キャラクタＢ」のように、「数字」は共通形式であるが、「キャラクタ」の種別（表示内容）が異なるよう構成してもよい（「キャラク

10

20

30

40

50

タ A」はキャラクタ種別 A である動物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「象」が該当し、「キャラクタ B」はキャラクタ種別 B である果物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「スイカ」が該当する、また、第 2 装飾図柄の表示態様（表示形式）は、演出ステージ A でも演出ステージ B でも同じである）。一方、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）では、演出ステージを演出ステージ C の 1 種類とし、演出ステージ C は「数字」のみの表示態様（表示形式）とするよう構成してもよい。ここで、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは必ず演出ステージ A となるように構成すると、演出ステージ B にて第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ B」で「7 1 1」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ B」で「7 1 1」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージ C にて第 1 装飾図柄が「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ C が維持され且つ第 1 装飾図柄は「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されることとなる。同様に、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、演出ステージは必ず演出ステージ A となるよう構成すると、演出ステージ B にて第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ B」で「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ B」で「7 1 1」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージ C にて第 1 装飾図柄が「数字」のみで「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ C が維持され且つ第 1 装飾図柄は「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されることとなる。このような遊技状態と演出ステージと第 1 装飾図柄（及び第 2 装飾図柄）の関係性は、本例に係るすべての構成に適用可能であることを補足しておく。なお、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合であって、演出ステージは必ず演出ステージ A となるよう構成した場合、演出ステージ B にて第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ B」で「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ A」で「7 1 1」と停止表示されてもよい。

#### 【0600】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較したが、これには限定されず、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよい。なお、当該適用可能な遊技状態の比較は、同図の構成に限定されず、本例にて詳述する遊技状態に関するすべての構成に適用可能である。また、同様に、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを比較した構成を、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよい。また、同様に、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合とを比較した構成を、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよいし、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよい。

#### 【0601】

次に、図 163 は、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。同図においては、大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行し、時短回数が 100 回付与される場合について例示している。

#### 【0602】

( a ) 時間短縮遊技状態における 99 回目の図柄変動が終了し、装飾図柄が停止表示している。第 1 装飾図柄は、「数字」にて「 6 1 3 」が停止表示しており、第 2 装飾図柄は「 6 1 3 」(数字のみ)が停止表示している。また、保留は 1 つであり、時間短縮遊技状態であるために右打ち指示表示(遊技者に右打ちを促す画像)が表示されている。

【 0 6 0 3 】

( b ) その後、時間短縮遊技状態における最終変動として 100 回目の図柄変動が開始する。( c ) その後、当該時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生する。( d ) その後、電源復帰し、電源復帰以降の第 1 のタイミングで、右打ち指示表示が再度表示され、電源断前と同一の表示態様となっている。また、第 2 装飾図柄の表示も電源断前と同一の表示態様(表示形式)にて表示される。変形例としては、右打ち指示表示は再度表示されるが、第 2 装飾図柄は再表示されないよう構成してもよい。( e ) その後、電源復帰以降の第 2 のタイミングで、第 1 装飾図柄が電源断前と同一の表示態様(表示形式)及び図柄組合せ(数字の組合せ)で再度表示される、つまり、「数字」のみの表示態様(表示形式)且つ「 7 1 1 」の数字の組合せで再度表示される。再度表示された第 1 装飾図柄は、確定停止しており、この確定停止時における変動固定時間中は、時間短縮遊技状態が維持されているため(変動固定時間が終了すると非時間短縮遊技状態へ移行する)、未だ右打ち指示表示も継続表示されている。( f ) その後、電源復帰後の第 3 のタイミングで変動固定時間が終了し、非時間短縮遊技状態へ移行し、第 1 装飾図柄が非時間短縮遊技状態に対応した表示態様(表示形式)にて表示される(「数字 + キャラクタ」且つ「 7 1 1 」)。このように、電源復帰以降においては、右打ち指示表示が再度表示された後に第 1 装飾図柄が再度表示されるよう構成されている。

【 0 6 0 4 】

このように構成することにより、時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生した場合にも、電源復帰後の第 1 装飾図柄の停止表示を視認することで、どの遊技状態にて電源断が発生したのかを認識することができ、例えば、時間短縮遊技状態における装飾図柄の変動時間が短時間である遊技機などにおいては、どのタイミングで時間短縮遊技状態が終了するのかが判別し難いため、特に好適である。

【 0 6 0 5 】

また、遊技者が右打ちにて遊技球を発射して主遊技図柄が変動を開始するまでには時間を要するため、時間短縮遊技状態にて電源断が発生し、電源復帰した場合には、第 1 装飾図柄の表示よりも右打ち指示表示を先に表示するよう構成することにより、電源断が発生した場合、装飾図柄を再表示させることよりも適切な発射位置を遊技者に教えることを優先することで、その後の遊技をスムーズに進行させることができる。

【 0 6 0 6 】

なお、図 163 においては、電源復帰後の第 2 装飾図柄の再表示タイミングは、右打ち指示表示の再表示タイミングよりも前であってもよいし、右打ち指示表示の再表示タイミングと略同一であってもよいし、第 1 装飾図柄の再表示タイミングと略同一であってもよい。また、前述したとおり、非時間短縮遊技状態における演出モードと時間短縮遊技状態における演出モードとを相違させてもよい。そのように構成すると、電源断が発生しなかった場合、時間短縮遊技状態の最終変動である 100 回転目の第 1 装飾図柄が仮停止するまでは、時間短縮遊技状態に対応した第 1 装飾図柄の表示態様(表示形式)であり、その仮停止中(この仮停止中の遊技状態は未だ時間短縮遊技状態である)に、時間短縮遊技状態ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第 1 装飾図柄の表示態様(表示形式)に変更され、その後に第 1 装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第 1 装飾図柄の仮停止時には変動中であつた第 2 装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第 1 装飾図柄の表示態様(表示形式)も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様(表示形式)を維持するよう構成してもよい(この場合、第 2 装飾図柄の表示態様(表示形式)は変化しない)。

【 0 6 0 7 】

また、図 163 においては、( e ) のタイミングで第 1 装飾図柄が電源断前の表示態様

(表示形式)にて表示された後、時間経過では表示態様(表示形式)が変化せず、その後新たに保留が生起して図柄変動が開始するときに、非時間短縮遊技状態に対応した表示態様(表示形式)にて第1装飾図柄が表示されるよう構成してもよい。

#### 【0608】

また、図163においては、(c)のタイミングの後に(d)を経由せずに、(e)のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様(表示形式)にて表示されるように構成してもよい。また、(e)の後のタイミング(変動固定時間の経過後のタイミング)で、遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に切り替わったことに基づいて、左打ち指示表示がされるように構成し、該左打ち指示表示は(f)のタイミング以降、つまりは非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動が開始した直後、所定時間継続して表示してから消去してもよい。その際の表示プライオリティは、左打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>第1装飾図柄の順となるよう構成されている。なお、左打ち指示表示は、図134に示した左打ち警告表示と同じまたは類似する画像オブジェクトによって構成されている。なお、上記は電源断が発生し且つ電源復帰した場合における左打ち指示表示について述べたが、図163とは異なり、電源断が行われないうち時間短縮遊技状態の99回目、100回目、そしてその後の非時間短縮遊技状態へと進行する場合であっても、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動(非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動)の開始直後において、左打ち指示表示がされるよう構成してもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態の100回目に電源断が発生し且つ電源復帰した場合は、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動(非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動)の開始直後であっても、左打ち指示表示をしないよう構成してもよい。

#### 【0609】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

(1) 保留が生起しておらず、装飾図柄が停止表示している。

(2) 電源断が発生する。

(3) 電源復帰し、演出表示装置には画面復帰中と表示され、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが非表示となる。

(4) 演出表示装置に画面復帰中と表示されている状況にて、新たに保留が生起し、主遊技図柄が変動開始するが、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが非表示のままとなる。

(5-1) 電源復帰後から所定時間が経過し、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了し、第1装飾図柄と第2装飾図柄との変動表示が再開する。

(5-2) または、電源復帰後から、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了可能な時間である所定時間が経過したが、主遊技図柄が変動中であるため、画面復帰中との表示が継続し、主遊技図柄の変動が終了すると、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了し、第1装飾図柄と第2装飾図柄との変動表示が再開する(保留が更に生起している場合)又は停止表示がなされる(保留が生起していない場合、つまり新たな変動が開始不可能である場合)。

上記のように構成してもよい。

即ち、「(1) (2) (3) (4) (5-1)」のように作用するよう構成してもよいし、「(1) (2) (3) (4) (5-2)」のように作用するよう構成してもよい。

#### 【0610】

次に、図164は、エラー発生時の演出表示装置SGにおける表示プライオリティ(表示優先度)に関する構成である。なお、表示プライオリティが高いとは、遊技者から見て前面側(前面レイヤー)に表示されていることであり、表示プライオリティが低いとは、遊技者から見て後面側(後面レイヤー)に表示されていることである。

#### 【0611】

まず、(a)受け皿(上皿)満タン異常が検出され、「球を抜いてください」とのエラー表示が演出表示装置SGに表示される。また、当該エラー表示は、第1装飾図柄と表示

領域が重複しており、表示プライオリティは、第1装飾図柄よりもエラー表示の方が高くなっている。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「数字+キャラクタ」にて「7 1 1」と表示されている第1装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示されている。また、エラー表示の表示領域は第2装飾図柄の表示領域と重複しない。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「7 1 1」と表示されている第2装飾図柄の表示と表示領域が重複していない。

#### 【0612】

その後、(b)十字ボタンSB 2が操作(右ボタンの操作でも左ボタンの操作でもよい)されたことにより、音量調整画面が表示される。この音量調整画面を表示する十字ボタンSB 2の操作では、右ボタン操作であっても左ボタン操作であっても、音量調整はされない(つまり、音量調整画面を表示するだけである)。変形例としては、右ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階大きくなり、左ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階小さくなるよう構成してもよい。音量調整画面が表示されている状況にて、音量調整画面の表示中における十字ボタンSB 2の操作に基づいて音量調整が可能となっている(例えば、十字ボタンSB 2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなり、十字ボタンSB 2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなる)。また、音量調整画面は、第1装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから「エラー表示 音量調整画面 第1装飾図柄」となっている。即ち、音量調整画面が表示されることによって、「数字+キャラクタ」にて「7 1 1」と表示されている第1装飾図柄の表示の一部が視認不可能となる一方、「球を抜いてください」とのエラー表示はすべて視認できるように構成されている。また、音量調整画面が表示されている状況にて、十字ボタンSB 2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなったときや、十字ボタンSB 2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなったときには、変化後の音量のレベルが認識できるような音をスピーカから出力するよう構成してもよい(十字ボタンSB 2の右ボタン又は左ボタンを操作する毎に出力され得る)。

#### 【0613】

このように、同図においては、受け皿(上皿)満タン異常の発生中、換言すると、エラー表示と第1装飾図柄と第2装飾図柄とが表示されている状況にて、十字ボタンSB 2を操作することで音量調整画面が表示される、換言すると、受け皿(上皿)満タン異常の発生中においても、音量調整が可能となっている。なお、同図においては、受け皿(上皿)満タン異常が発生している場合について例示したが、あくまで一例であり、他のエラーが発生している状況に適用してもよい。また、すべてのエラーの発生中に同図のように作用する必要はなく、発生しているエラーの種類によっては、同図とは異なる作用(例えば、エラーの発生中に十字ボタンSB 2を操作しても音量調整画面が表示されず音量調整ができない)となるよう構成してもよい。

#### 【0614】

このように構成することにより、エラー表示という遊技者に報知すべき情報を優先して報知できると共に、第1装飾図柄の視認性が低下してしまっても第2装飾図柄を視認することで遊技の状況を遊技者が把握することができる。また、音量調整画面はエラー表示を重複して視認性が低下してしまうが、音量調整画面が表示されていること自体は視認可能であるため、現在音量調整が可能であることを遊技者は認識することができ、十字ボタンSB 2を操作することにより、スピーカから出力される音量が変化するため、遊技者は問題なく音量調整を実行することができる。なお、音量調整として十字ボタンSB 2を操作する毎に、現在の音量レベルを認識できるよう、確認音をスピーカから出力するよう構成してもよい(確認音の音量が音量レベルに応じて変化する)。

#### 【0615】

なお、同図においては、音量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、音量調整の操作について詳述したが、光量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、光量調整の操作についても同様に適用可能である。但し、光量調整画面を表示するには、音量調整画面を

10

20

30

40

50

とは異なり、十字ボタン S B 2 の上ボタン又は下ボタンの操作が必要となり、光量調整を行うには、音量調整とは異なり、十字ボタン S B 2 の上ボタン又は下ボタンの操作（上ボタンの操作を行うと、光量調整画面が表示されるとともに光量が 1 段階大きくなり、下ボタンの操作を行うと、光量調整画面が表示されるとともに光量が 1 段階小さくなる）が必要となる点が相違する。

【 0 6 1 6 】

なお、エラー表示と第 2 装飾図柄との表示領域が重複するよう構成してもよいし、エラー表示の方が第 2 装飾図柄よりも表示プライオリティが高いよう構成してもよい。

【 0 6 1 7 】

また、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）しており、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）してから所定時間（例えば、10 秒）が経過する前までをエラー状態 A、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）しており、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）してから所定時間（例えば、10 秒）が経過している状況をエラー状態 B とした場合においては、以下のように構成してもよい。

【 0 6 1 8 】

第 1 装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときに停止音（停止時のサウンドエフェクトであり、停止 S E ともいう）を出力し得るよう構成した場合において、エラー表示が演出表示装置 S G に表示されておりエラー状態 A である場合において、第 1 装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときには停止音（停止 S E ）を出力する一方、エラー表示が演出表示装置 S G に表示されておりエラー状態 B である場合において、第 1 装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときには停止音（停止 S E ）を出力しないよう構成してもよい。

【 0 6 1 9 】

なお、確定停止するときとは、確定停止する直前の仮停止時であってもよく、具体的には、「第 1 装飾図柄が変動中 第 1 装飾図柄が仮停止 停止音を出力 揺れ変動が行われる 第 1 装飾図柄が確定停止」のように作用する。また、仮停止するときとは、擬似連変動に関する特殊図柄の仮停止時などに適用してもよい。

【 0 6 2 0 】

なお、所定のエラーの発生中（例えば、受け皿（上皿）満タン異常）をエラー状態 A とし、特定のエラーの発生中（例えば、始動口入賞異常）をエラー状態 B として、上記構成に適用してもよい。

【 0 6 2 1 】

なお、同図においては、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の停止表示中において、エラー表示及び / 又は音量調整画面が表示されている場合を例示したが、これには限定されず、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中（第 1 装飾図柄は仮停止表示中でもよい）において、エラー表示及び / 又は音量調整画面が表示されている場合についても、同図と同様の表示プライオリティに関する構成を適用してもよい。換言すると、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中のいずれかのタイミングについて同図と同様の表示プライオリティに関する構成を適用してもよい。

【 0 6 2 2 】

なお、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図 3 2 にて前述した、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1 以上の所定の遊技状態において、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 2 3 】

次に、図 1 6 5 は、ボタン演出実行時の演出表示装置 S G における表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。まず、（ a ）保留数が 2 個であり、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄が変動している。その後、（ b ）当該変動の所定のタイミングで、ボタン演出が実行され、操作示唆画像（液晶画面の略中央に「 P U S H 」と記載されたボタン画像）が演出表示装置 S G に表示される。操作示唆画像は、第 1 装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、操作指示画像の方が第 1 装飾図柄よりも高くなっている。また、操作示唆画像と第 2 装飾図柄とは表示領域が重複しない。

## 【 0 6 2 4 】

## &lt; パターン 1 &gt;

その後、（ c ）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B の有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「激熱!!!」が演出表示装置 S G に表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄と第 2 保留表示（第 2 保留画像と称することがある）と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、高いものから、「第 2 装飾図柄 第 2 保留表示 操作後画像 第 1 装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲してサブ入力ボタン S B を操作する頻度を高くすることができる。なお、第 2 装飾図柄と第 2 保留表示とは、重複表示することがないように構成されているため、第 2 装飾図柄と第 2 保留表示との表示プライオリティの順序を変更してもよいし、表示プライオリティを同一にしてもよい。また、同図のパターン 1 においては、操作後画像が第 2 保留表示と重複するよう構成したが、操作後画像が第 2 保留表示と重複しないよう構成してもよい。

## 【 0 6 2 5 】

## &lt; パターン 2 &gt;

前述した（ b ）の後、（ d ）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B の有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「 C H A N C E ! 」が演出表示装置 S G に表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第 1 装飾図柄と第 1 保留表示（保留消化伝達画像とも重複するよう構成してもよい）と表示領域が重複しており、第 2 装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから、「第 1 保留表示 操作後画像 第 1 装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲してサブ入力ボタン S B を操作する頻度を高くすることができる。なお、（ d ）のように作用する場合において、第 2 装飾図柄の表示プライオリティが第 1 保留表示よりも高くなるよう構成してもよい。なお、同図のパターン 2 においては、操作後画像が第 2 保留表示とは重複しないよう構成したが、これには限定されず、操作後画像が、第 1 保留表示と第 2 保留表示と重複するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、操作後画像の表示プライオリティは、第 1 保留表示と第 2 保留表示との表示プライオリティよりも低くなるよう構成してもよい。

## 【 0 6 2 6 】

なお、操作示唆画像を複数種類有するよう構成してもよく、例えば、表示される頻度が相対的に高い操作示唆画像 A と表示される頻度が相対的に低い操作示唆画像 B とを有するよう構成した場合、操作示唆画像 A のみが上記パターン 1 またはパターン 2 のように作用し、操作示唆画像 B は上記パターン 1 またはパターン 2 のように作用しないよう構成してもよい。一例としては、操作示唆画像 A は、操作後画像よりも表示領域が小さいが、操作示唆画像 B は、操作後画像よりも表示領域大きくなるよう構成してもよい。

## 【 0 6 2 7 】

また、同図においては、図柄変動におけるリーチとなっていない状況にて、ボタン演出が開始（操作示唆画像を表示）するよう構成したが、これには限定されず、スーパーリー

10

20

30

40

50

チ演出の実行中にボタン演出（操作示唆画像）を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合、スーパーリーチ演出中の画像（例えば、主人公キャラの画像と敵キャラの画像）よりも、操作示唆画像や操作後画像の方が表示プライオリティが高くなるよう構成してもよい。その他の要素との表示プライオリティについては同図の構成と同様にしてもよい。

#### 【0628】

次に、図166は、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）と変動パターンに関する構成である。同図における構成では、前述した限定頻度状態として、限定頻度状態A（変動パターンテーブルAを参照する状態）と限定頻度状態B（変動パターンテーブルBを参照する状態）とを有しており、限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する状態として通常状態（通常変動パターンテーブルを参照する状態）を有している。

10

#### 【0629】

（a）時間短縮遊技状態であり、変動パターンに関する状態は限定頻度状態Aとなっており、第1装飾図柄は「数字」にて「617」が表示されている。また、限定頻度状態Aにおいては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動においては、第2主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態Aにて（変動パターンテーブルAを用いて）変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動においても、第2主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態A（変動パターンテーブルA）を用いて変動パターンを決定するように構成されている。なお、限定頻度状態A（変動パターンテーブルA）は、第2主遊技側の保留数に応じた限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよく、例えば、保留数が「1」の場合に使用する限定頻度状態A1（変動パターンテーブルA1）、保留数が「2」の場合に使用する限定頻度状態A2（変動パターンテーブルA2）、保留数が「3」の場合に使用する限定頻度状態A3（変動パターンテーブルA3）、保留数が「4」の場合に使用する限定頻度状態A4（変動パターンテーブルA4）等のように個別に限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する限定頻度状態A12（変動パターンテーブルA12）、保留数が「3」、「4」の場合に使用する限定頻度状態A34（変動パターンテーブルA34）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

20

30

<ハズレ時>

乱数： 0～499 変動時間：3秒  
 乱数：500～799 変動時間：5秒  
 乱数：800～999 変動時間：10秒

<当たり時>

乱数： 0～299 変動時間：3秒  
 乱数：300～499 変動時間：5秒  
 乱数：500～999 変動時間：10秒

#### 【0630】

その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が50回実行され、遊技状態は時間短縮遊技状態のままであるが、変動パターンに関する状態が限定頻度状態Aから限定頻度状態Bに切り替わる。第1装飾図柄は「数字」にて「617」が表示されているままである。また、限定頻度状態Bにおいては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動においては、第2主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態B（変動パターンテーブルB）を用いて変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において限定頻度状態A（変動パターンテーブルA）を用いない場合は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、限定頻度状態B（変動パターンテーブルB）を用いて、変動パターンを決定するように構成する。なお、限定頻度状態B（変動パターンテーブルB）は、第2主遊技側の

40

50



保留数に応じた限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよく、例えば、保留数が「１」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ１（変動パターンテーブルＢ１）、保留数が「２」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ２（変動パターンテーブルＢ２）、保留数が「３」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ３（変動パターンテーブルＢ３）、保留数が「４」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ４（変動パターンテーブルＢ４）等のように個別に限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「１」、「２」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ１２（変動パターンテーブルＢ１２）、保留数が「３」、「４」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ３４（変動パターンテーブルＢ３４）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： ０～２９９ 変動時間：３秒  
 乱数：３００～４９９ 変動時間：５秒  
 乱数：５００～８４９ 変動時間：１０秒  
 乱数：８５０～９１９ 変動時間：３０秒  
 乱数：９２０～９７９ 変動時間：６０秒  
 乱数：９８０～９９９ 変動時間：１２０秒

<当り時>

乱数： ０～ ９９ 変動時間：１０秒  
 乱数：１００～１９９ 変動時間：３０秒  
 乱数：２００～３９９ 変動時間：６０秒  
 乱数：４００～９９９ 変動時間：１２０秒

【０６３１】

その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が５０回実行され、時間短縮遊技状態が終了して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となり、変動パターンに関する状態が限定頻度状態Ｂから通常状態（限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する通常状態である通常変動パターンテーブル）に切り替わる。第１装飾図柄は「数字＋キャラクタ」にて「６１７」が表示されることとなる。また、通常状態においては、変動パターンは以下のように構成されている。なお、通常状態（通常変動パターンテーブル）は、第１主遊技側の保留数に応じた通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けるのが好適である。例えば、保留数が「１」の場合に使用する通常状態１（通常変動パターンテーブル１）、保留数が「２」の場合に使用する通常状態２（通常変動パターンテーブル２）、保留数が「３」の場合に使用する通常状態３（通常変動パターンテーブル３）、保留数が「４」の場合に使用する通常状態４（通常変動パターンテーブル４）等のように個別に通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「１」、「２」の場合に使用する通常状態１２（通常変動パターンテーブル１２）、保留数が「３」、「４」の場合に使用する通常状態３４（通常変動パターンテーブル３４）等のように一部の保留数で共通する通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： ０～１９９ 変動時間：５秒  
 乱数：２００～６９９ 変動時間：１０秒  
 乱数：７００～９１９ 変動時間：３０秒  
 乱数：９２０～９７９ 変動時間：６０秒  
 乱数：９８０～９９９ 変動時間：１２０秒

<当り時>

乱数： ０～ ９９ 変動時間：１０秒  
 乱数：１００～１９９ 変動時間：３０秒  
 乱数：２００～３９９ 変動時間：６０秒  
 乱数：４００～９９９ 変動時間：１２０秒

【０６３２】

このように、同図における構成においては、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行し

10

20

30

40

50

、その後大当りに当選しなかった場合においては、「時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態 A を 5 0 変動 時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態 B を 5 0 変動 非時間短縮遊技状態且つ通常状態」のように遷移するよう構成されている。

【 0 6 3 3 】

また、同図においては、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）は、時間短縮遊技状態である場合と非時間短縮遊技状態である場合とで相違することとなるが、いずれも時間短縮遊技状態で同一の遊技状態となっている、限定頻度状態 A と限定頻度状態 B とでは第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一となっている。このように構成することにより、同一の遊技状態であっても背景演出等が様々な演出態様に切り替わるよう設計した場合においても、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）を視認することにより遊技状態を把握することができ、例えば、時間短縮遊技状態の終盤（遊技者は時間短縮遊技状態が終了したか否かを正確に把握できていない状況）にて、大当り図柄が停止表示した場合においても、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）を視認することで、どの遊技状態において大当りとなったのかを正確に認識することができる。

【 0 6 3 4 】

同図においては、時間短縮遊技状態において、2 つの限定頻度状態を遷移するよう構成したが、これには限定されず、3 つ以上の限定頻度状態を遷移するよう構成してもよく、そのような場合には、同図の構成と同様に、遊技状態が同一であれば、限定頻度状態が異なっている第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）が同一となるよう構成してもよい。

【 0 6 3 5 】

なお、同図においては、第 2 装飾図柄の表示態様（表示形式）は、遊技状態（時間短縮遊技状態であるか否か）や変動パターンに関する状態（限定頻度状態であるか否か）などに拘らず、すべて「数字」となっている。また、限定頻度状態 A 及び限定頻度状態 B にて表示可能な特殊演出である「時短残り回数示唆演出」を有し、限定頻度状態 A 及び限定頻度状態 B の特定の区切り変動（例えば、時間短縮遊技状態の残り回数が 1 0 の倍数となる契機の変動であり、1 0 変動目、2 0 変動目、・・・、8 0 変動目、9 0 変動目）、及び / 又は時間短縮遊技状態の残り回数が所定回数（例えば 1 0 回）以下になった場合の毎変動にて「時短残り回数 回！」といった表示を行う。この「時短残り回数示唆演出」は、非時間短縮遊技状態では表示されない。また、この「時短残り回数示唆演出」は、第 1 装飾図柄と重複するが第 2 装飾図柄とは重複しない程度に大きく表示される。なお、表示プライオリティは、時短残り回数示唆演出 > 第 1 装飾図柄であることが好適である。但し、表示プライオリティは、当否判定結果の報知を優先すべく、第 1 装飾図柄 > 時短残り回数示唆演出としてもよい。

【 0 6 3 6 】

なお、同図における時間短縮遊技状態とは、主遊技図柄の変動パターンに関する遊技状態であってもよいし、補助遊技図柄（補助遊技図柄が当り図柄で停止する確率、補助遊技図柄の変動時間、第 2 主遊技始動口電動役物の開放態様等）に関する遊技状態であってもよいし、その両方を兼ねていてもよい。また、この定義は、同図の構成に限定されず、本例に係るすべての構成に適用可能である。

【 0 6 3 7 】

なお、同図における、（ a ）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態 A と、（ b ）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態 B とは同じ背景演出（または、演出モード）であるが、（ c ）非時間短縮遊技状態且つ通常状態では異なる背景演出（または、演出モード）となるよう構成している。この場合、限定頻度状態 B における最終変動の第 1 装飾図柄が仮停止するまでは、限定頻度状態 B（時間短縮遊技状態）に対応した第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ限定頻度状態 B であり時間短縮遊技状態である）に、限定頻度状態 B（時間短縮遊技状態）ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後第 1 装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第 1 装飾図柄の仮停止時には変動中であつた第 2 装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第 1 装飾図柄の表示態様（表

10

20

30

40

50

示形式)も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様(表示形式)を維持するよう構成してもよい(この場合、第2装飾図柄の表示態様(表示形式)は変化しない)。また、変形例としては、(a)時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、(b)時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bと、(c)非時間短縮遊技状態且つ通常状態と、でそれぞれ背景演出(または、演出モード)が異なるよう構成してもよい。なお、演出モードとは、演出ステージとも称することがあり、背景画像により示される演出態様である。一例としては、図77等に図示した昼ステージや夜ステージ、図142等に図示したステージAやステージB、前述した演出ステージA、B、Cなど、各実施形態及び変形例に記載した背景・ステージ・モードが演出モードに相当する。即ち、本構成と図142等に図示した構成との双方を採用して構成してもよい。また、これには限定されず、本例に係る演出モード(演出ステージ、背景演出、背景画像)に関する構成については、複数を組み合わせて採用しても何ら問題ない。

10

#### 【0638】

また、図32にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄(図柄組合せ)の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄(図柄組合せ)の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において(すべての遊技状態を含めて)、第2装飾図柄の停止図柄(図柄組合せ)の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄(図柄組合せ)の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄(図柄組合せ)の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄(図柄組合せ)の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

20

#### 【0639】

次に、図167は、遊技状態による第1装飾図柄の特徴に関する構成である。

#### 【0640】

##### <a:時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄(数字の組み合わせ)として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示されない(「232」であれば停止表示され得る)。なお、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)は「数字」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第2主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第1主遊技側の保留が生起したとしても、当該第1主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。また、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄(同図における「続」)が停止表示しないよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合(「7 7」)には大当たりとなる(ハズレとならない)、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「777」のみが停止表示されるよう構成してもよい。なお、本構成は時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

30

#### 【0641】

##### <b、c:非時間短縮遊技状態>

(b)非時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄(数字の組み合わせ)として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示される場合があるよう構成されている(「232」も停止表示され得る)。なお、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)は「数字+キャラクタ」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第1主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第2主遊技側の保留が生起したとしても、当該第2主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。なお、非時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合(「7 7」)にもハズレとなる場合がある、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示され得るよう構成してもよい。なお、本構成は非時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

40

#### 【0642】

50

また、(c) 非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄(同図における「続」)が停止表示し得るよう構成されている。ここで、特殊図柄とは、擬似連続変動の実行時に仮停止する「続」図柄や、スーパーリーチ演出が実行される前に仮停止する「発展」図柄など、確定停止図柄としては停止表示されない図柄となっている。

#### 【0643】

このように構成することによって、時間短縮遊技状態においては、遊技者は当該有利な遊技状態が継続することに注目しているため、第1装飾図柄の停止態様の種類数を少なくしたり、所定の特殊図柄が停止表示しないようにする等、第1装飾図柄の表示態様(表示種類数)をシンプルにする一方、非時間短縮遊技状態においては、大当たりとなるまでの過程を楽しませるために、第1装飾図柄の停止態様の種類数を多くしたり、所定の特殊図柄が停止表示し得るようにするなど、第1装飾図柄の表示態様(表示種類数)を多彩にすることで、遊技状態によって適切な演出環境を構築することができる。

#### 【0644】

また、同図においては、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とを比較しているが、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで比較してもよいし、変動パターンに関する遊技状態(限定頻度状態Aと限定頻度状態B)で比較してもよいし、副制御基板Sが制御する演出モード(演出モードAと演出モードB)とで比較してもよい。なお、演出モードで比較する場合などにおいては、図141にて前述した演出モードに関する構成(ステージA、ステージB)と組合せて構成してもよい。より具体的には、同図における非時間短縮遊技状態(非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態としてもよい)における演出モードを図141におけるステージAとし、同図における時間短縮遊技状態(確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態としてもよい)における演出モードを図141におけるステージBとして、同図の構成と図141の構成の双方を採用してもよい。

#### 【0645】

なお、所定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示し得る一方、時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示しないよう構成し、特定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態においても仮停止図柄として停止表示し得るよう構成してもよい。

#### 【0646】

また、主遊技図柄の確定停止を契機として、第1装飾図柄のアニメーションが停止する一方、第1保留表示のアニメーションは停止しないよう構成してもよい。アニメーションとは、第1装飾図柄の場合、揺れ変動等の図柄が動いていることや、図柄を構成する数字における模様が動いていたたり、図柄を構成するキャラクタが動作したりしていること等であり、第1保留表示の場合、第1保留表示が回転していることや、第1保留表示における模様が動きを伴っていること等である。なお、第1装飾図柄のアニメーションが停止している期間の一例としては、変動固定時間等が例示できる。なお、第2装飾図柄及び第2保留表示については、変動中であっても変動固定中(停止表示中、変動固定時間中)であっても、アニメーション自体が実行されず、第2装飾図柄は変動表示及び変動固定(停止表示)のみであり、第2保留表示は保留数の表示(加算、減算含む)を行うのみである。

#### 【0647】

また、第1装飾図柄は、すべての図柄が仮停止表示してから再度変動表示して、仮停止表示時とは異なる図柄組合せで停止表示する場合があるが、第2装飾図柄にはそのような場合がないよう構成してもよい。具体例としては、

(1) 第1装飾図柄が変動開始 スーパーリーチ演出に発展 スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示 すべての図柄が再度変動開始 「777」が仮停止 揺れ変動 確定停止

(2) 第1装飾図柄が変動開始 中図柄が特殊図柄の図柄組合せ「6続6」にて仮停止表示 すべての図柄が再度変動開始 スーパーリーチ演出に発展 スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示 揺れ変動 確定停止

上記のように構成してもよい。(1)及び(2)における第2装飾図柄は、第1装飾図柄の揺れ変動中まで(第1装飾図柄の確定停止直前まで)継続して変動表示し、第1装飾図柄の確定停止と同時に確定停止する。

このように構成することにより、第1装飾図柄は多彩な演出を実行して遊技を盛り上げる役割を担う一方、第2装飾図柄は遊技の結果を正確に報知することができる。

【0648】

また、第1装飾図柄は、副制御基板Sが制御する操作部材(例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等)の操作によって、態様変化し得るが、第2装飾図柄は、副制御基板Sが制御する操作部材(例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等)の操作によって、態様変化しない。ここで、態様変化とは、図柄のデザインの一部またはすべてが変更されることや、仮停止している第1装飾図柄が戻って仮停止する場合や、進んで(滑って)仮停止する場合等の変動態様に関する変化、特殊図柄の仮停止表示、第1装飾図柄の変動表示の速度の変化、等となっている。このように構成することにより、第1装飾図柄は多彩な演出を実行して遊技を盛り上げる役割を担う一方、第2装飾図柄は遊技の結果を正確に報知することができる。

【0649】

次に、図168は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動(例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動)における各アクション等の実行タイミングを示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図13に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【0650】

図168では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図168で示す各アクション等(a)~(n2)の詳細な態様は、図173~図176の(a)~(n2)に対応しているため、図173~図176で詳細を説明する。まず、(a)は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、(b)は、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行するタイミングであり、(c)は、変動表示を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(d)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(e)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(f)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(g)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(h)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(i)は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(j)は、擬似連図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(k)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(l)は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、(m)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション2を実行するタイミングであり、(n)は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(o)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行す

10

20

30

40

50

るタイミングであり、( p )は、高速変動を実行した左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( q )は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( r )は、高速変動を実行した右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( s )は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( t )は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行した後のタイミングであり、( u )は、左列および右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 1 を実行するタイミングであり、( v )は、左列および右列の第 1 装飾図柄が揺れアクション 1 を実行するタイミングであり、( w )は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( x )は、擬似連図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( y )は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( z )は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、( a 2 )は、左列、中列、右列の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション 3 を実行するタイミングであり、( b 2 )は、再変動を開始した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、( c 2 )は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、( d 2 )は、高速変動を実行した左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( e 2 )は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行するタイミングであり、( f 2 )は、高速変動を実行した右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( g 2 )は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行するタイミングであり、( h 2 )は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行した後のタイミングであり、( i 2 )は、左列および右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 2 を実行するタイミングであり、( j 2 )は、左列および右列の第 1 装飾図柄が揺れアクション 2 を実行するタイミングであり、( k 2 )は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行するタイミングであり、( l 2 )は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が決めアクションを実行するタイミングであり、( m 2 )は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミングであり、( n 2 )は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が確定停止を実行するタイミングである。

#### 【 0 6 5 1 】

図 1 6 8 で示す非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動は、( b )のタイミングで第 1 主遊技図柄の図柄変動を開始する。そして、( f ) ~ ( k )のタイミングで左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の( l )のタイミングで 1 回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第 1 装飾図柄に関しては( m )のタイミングで 2 回目の再変動(擬似連)を開始することになる。この 1 回目の再変動(擬似連)は非リーチ擬似連(テンパイ状態ではない状況における擬似連)と呼ぶ。そして、1 回目の再変動(擬似連)の( u )のテンパイアクション 1 のタイミングから( y )の定位置アクション 2 までリーチ演出を実行し、( q ) ~ ( y )のタイミングで左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の( z )のタイミングで 2 回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第 1 装飾図柄に関しては( a 2 )のタイミングで 2 回目の再変動(擬似連)を開始することになる。この 2 回目の再変動(擬似連)はリーチ後擬似連(テンパイ状態となった状況の後の擬似連)と呼ぶ。そして、2 回目の再変動(擬似連)の( i 2 )のテンパイアクション 2 のタイミングから( k 2 )の定位置アクション 3 までリーチ演出を実行するように構成されている。また、演出音( B G M )については、( a ) ~ ( u )までステージ B G M を出力し、( u ) ~ ( y )までリーチ B G M を出力し、( z ) ~ ( i 2 )までステージ B G M を出力し、( i 2 ) ~ ( k 2 )までリーチ B G M を出力し、( l 2 ) ~ ( n 2 )まで大当り B G M (例えば、決めアクションの演出音)を出力するように構成されている。なお、ステージ B G M は再変動(擬似連)を契機としてその内容を切り替えてもよく、例えば、( a ) ~ ( k )まではステージ B G M 1、( l ) ~ ( u )まではステージ B G M 2 又は擬似連専用 B G M 1、( z ) ~ ( i 2 )まではステージ B G M 3 又は擬似連専用 B G M 2 を出力してもよい、もしくは、( a ) ~ ( k )まではステージ B G M 1、( l ) ~ ( u )まではステージ B G M 2 又は擬似連専用 B G M、( z ) ~ ( i 2 )まではステージ B G M 2 又は擬似連専用 B G M を出力してもよい。また、( j )

や（×）などの擬似連図柄が定位置アクションを行う際には、擬似連図柄表示専用 B G M を出力してもよい。

#### 【 0 6 5 2 】

図 1 6 9 は、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示したものである。図 1 6 9 の（ a 3 ）は、図 1 6 8 の（ a ）～（ n 2 ）とは別の状況であって、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示している。そして、（ a 3 ）以降の（ b 3 ）～（ f 3 ）においても、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態を示している。なお、図 1 6 9 の（ a 3 ）は、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図 1 6 9 の（ a 3 ）は、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。そして、（ a 3 ）以降の（ b 3 ）～（ f 3 ）においても、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態を示したが、（ b 3 ）～（ f 3 ）は、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよい。さらに、図 1 6 9 の（ a 3 ）は、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図 1 6 9 の（ a 3 ）として、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当たりの終了後に第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況において、大当たり図柄として「 7 7 7 」等が表示されたタイミングであってもよい。そして、このように構成する場合、（ a 3 ）以降の（ b 3 ）～（ f 3 ）は、大当たりの終了後に第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況において、大当たり図柄として「 7 7 7 」等が表示された状態（変動待機状態）が継続している状態となる。

#### 【 0 6 5 3 】

図 1 6 9 では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図 1 6 9 で示す各アクション等（ a 3 ）～（ f 3 ）の詳細な態様は、図 1 7 7 の（ a 3 ）～（ f 3 ）に対応しているため、図 1 7 7 で詳細を説明する。まず、（ a 3 ）は、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄が

ハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、(b3)は、変動待機状態において音量調整画面、光量調整画面が表示されるタイミングであり、(c3)は、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングであり、(d3)は、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングであり、(e3)は、変動待機状態において待機中ムービーを実行するタイミングであり、(f3)は、第1装飾図柄が変動待機状態中の2回目の揺れアクションを実行するタイミングである。なお、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングを(d3)とし、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングを(c3)としてもよい。

#### 【0654】

BGM(演出音)については、(a3)～(d3)までステージBGMを出力し、(d3)の揺れアクションから所定時間の経過後にステージBGMの出力を停止(出力を0とする)する。そして、ステージBGMの出力が停止された以降の(e3)、(f3)もステージBGMが出力されていない状態となっている。ここで、ステージBGMの出力を停止(出力を0とする)するタイミングは、(d3)よりも後のタイミング且つ(e3)よりも前のタイミングであることが好適であるが、(e3)のタイミングと同じタイミングとしてもよい。

#### 【0655】

次に、図170は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動(例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動)における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図13に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、A3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0656】

まず、非時間短縮遊技状態において第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH1秒実行する。その後、定位置アクション1をT1秒、揺れアクションをY1秒、変動開始時アクション2をH4秒、定位置アクション2をT4秒、揺れアクションをY3秒、テンパイアクション1をTP1秒、揺れアクション1をY4秒、変動開始時アクション3をH7秒、定位置アクション3をT7秒、揺れアクションをY6秒、テンパイアクション2をTP3秒、揺れアクション2をY7秒、決めアクションをK1秒実行する。決めアクションの後には左列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH2秒、定位置アクション1をT2秒、揺れアクションをY2秒、変動開始時アクション2をH5秒、定位置アクション2をT5秒、テンパイアクション1をTP2秒、揺れアクション1をY5秒、変動開始時アクション3をH8秒、定位置アクション3をT8秒、テンパイアクション2をTP4秒、揺れアクション2をY8秒、決めアクションをK2秒実行する。決めアクションの後には右列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH3秒、定位置アクション1をT3秒、変動開始時アクション2をH6秒、定位置アクション2をT6秒、変動開始時アクション3をH9秒、定位置アクション3をT9秒、決めアクションをK3秒実行する。決めアクションの後には中列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする

10

20

30

40

50



場合、図 170 に示す当り場合の中列の定位置アクション 3 を実行しないように構成している。

#### 【0657】

また、暫定表示態様として 1 回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション 1 のタイミング、その後の 2 回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション 2 のタイミングで表示される。その際、特殊図柄は、定位置アクションを実行して表示してもよい。そして、図 83 で示す群予告は、左列及び右列のテンパイアクション 2 の実行後であって揺れアクション 2 の実行中の所定のタイミング（例えば、Y7 秒の中間よりも前半のタイミング）で所定時間実行されるが、左列及び右列のテンパイアクション 1 の実行後であって揺れアクション 1 の実行中では実行されないように構成されている。また、図 87 で示す保留変化演出は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 1 の実行後であって左列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 1 までの間（変化タイミング 1）、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 2 の実行後であって左列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 までの間（変化タイミング 2）、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 3 の実行後であって左列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 までの間（変化タイミング 3）に実行可能とされており、変化タイミング 1～3 の全てのタイミングで保留変化演出を実行してもよいし、いずれか 1 のタイミングまたはタイミング 1～3 のうち 2 のタイミングで保留変化演出を実行してもよい。

#### 【0658】

図 170 の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

（1）変動開始時アクション H 秒（H1～H9 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y1～Y8 秒のいずれか 1 つ）

（1-1）左列の変動開始時アクション H 秒（H1、H4、H7 秒のいずれか 1 つ）＜左列の揺れアクション Y 秒（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7 秒のいずれか 1 つ）

（1-2）右列の変動開始時アクション H 秒（H2、H5、H8 秒のいずれか 1 つ）＜右列の揺れアクション Y 秒（Y2、Y5、Y8 秒のいずれか 1 つ）

（2）定位置アクション T 秒（T1～T9 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y1～Y8 秒のいずれか 1 つ）

（2-1）左列の定位置アクション T 秒（T1、T4、T7 秒のいずれか 1 つ）＜左列の揺れアクション Y 秒（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7 秒のいずれか 1 つ）

（2-2）右列の定位置アクション T 秒（T2、T5、T8 秒のいずれか 1 つ）＜右列の揺れアクション Y 秒（Y2、Y5、Y8 秒のいずれか 1 つ）

（3）テンパイアクション TP 秒（TP1～TP4 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y1～Y8 秒のいずれか 1 つ）

（3-1）左列のテンパイアクション TP 秒（TP1、TP3 秒のいずれか 1 つ）＜左列の揺れアクション Y 秒（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7 秒のいずれか 1 つ）

（3-2）右列のテンパイアクション TP 秒（TP2、TP4 秒のいずれか 1 つ）＜右列の揺れアクション Y 秒（Y2、Y5、Y8 秒のいずれか 1 つ）

（4）決めアクション K 秒（K1～K3 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y1～Y8 秒のいずれか 1 つ）

（4-1）左列の決めアクション K1 秒＜左列の揺れアクション Y 秒（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7 秒のいずれか 1 つ）

（4-2）右列の決めアクション K2 秒＜右列の揺れアクション Y 秒（Y2、Y5、Y8 秒のいずれか 1 つ）

（5）変動開始時アクションの合計時間（H1～H9 秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Y1～Y8 秒の合計時間）

（5-1）左列の変動開始時アクションの合計時間（H1、H4、H7 秒の合計時間）＜左列の揺れアクションの合計時間（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7 秒の合計時間）

10

20

30

40

50

( 5 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 6 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 6 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 6 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 7 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

10

( 7 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 7 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 8 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 8 - 1 ) 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 8 - 2 ) 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

20

( 9 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 10 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 10 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

30

( 10 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 11 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 11 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 11 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 12 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

40

( 13 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 13 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) + 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 13 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパ

50

イアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒  
 < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(14) 変動開始時アクションの合計時間 (H1 ~ H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1 ~ T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1 ~ TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1 ~ K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1 ~ Y8秒のいずれか1つ)

(14-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒  
 < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

10

(14-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒  
 < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(15) 変動開始時アクションH秒 (H1 ~ H9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(16) 定位置アクションT秒 (T1 ~ T9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(17) テンパイアクションTP秒 (TP1 ~ TP4秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(18) 決めアクションK秒 (K1 ~ K3秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(19) 揺れアクションY秒 (Y1 ~ Y8秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(20) 変動開始時アクションH秒 (H1 ~ H9秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒 (T1 ~ T9秒のいずれか1つ) + テンパイアクションTP秒 (TP1 ~ TP4秒のいずれか1つ) + 決めアクションK秒 (K1 ~ K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

20

(21) 変動開始時アクションの合計時間 (H1 ~ H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1 ~ T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1 ~ TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1 ~ K3秒の合計時間) > 変動固定時間

(22) 変動開始時アクションの合計時間 (H1 ~ H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1 ~ T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1 ~ TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1 ~ K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

30

(23) 変動開始時アクションの合計時間 (H1 ~ H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1 ~ T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1 ~ TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1 ~ K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

なお、上記(15) ~ (18)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒 (H1 ~ H9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒 (T1 ~ T9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒 (TP1 ~ TP4秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「決めアクションK秒 (K1 ~ K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。

なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(3-2)の場合、TP2 < Y2、TP2 < Y5、TP2 < Y8、TP4 < Y2、TP4 < Y5、TP4 < Y8のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。なお、変動固定時間は、第1主遊技図柄の変動固定時間、第2主遊技図柄の変動固定時間であり、合計する概念がないため、単独の時間としている。

40

【0659】

次に、図171は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動 (例えば、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動) における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図13に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図

50

柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0660】

まず、非時間短縮遊技状態において第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH1秒実行する。その後、定位置アクション1をT1秒、揺れアクションをY1秒、変動開始時アクション2をH4秒、定位置アクション2をT4秒、揺れアクションをY3秒、テンパイアクション1をTP1秒、揺れアクション1をY4秒、変動開始時アクション3をH7秒、定位置アクション3をT7秒、揺れアクションをY6秒、テンパイアクション2をTP3秒、揺れアクション2をY7秒実行する。揺れアクション2の後は左列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH2秒、定位置アクション1をT2秒、揺れアクションをY2秒、変動開始時アクション2をH5秒、定位置アクション2をT5秒、テンパイアクション1をTP2秒、揺れアクション1をY5秒、変動開始時アクション3をH8秒、定位置アクション3をT8秒、テンパイアクション2をTP4秒、揺れアクション2をY8秒実行する。揺れアクション2の後は右列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH3秒、定位置アクション1をT3秒、変動開始時アクション2をH6秒、定位置アクション2をT6秒、変動開始時アクション3をH9秒実行する。そして、左列と右列の揺れ変動に合わせて中列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図170に示す当り場合の中列の定位置アクション3、左列、中列、右列の第1装飾図柄の決めアクションを実行しないように構成している。

#### 【0661】

図171の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

- (1) 変動開始時アクションH秒(H1～H9秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒(Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (1-1) 左列の変動開始時アクションH秒(H1、H4、H7秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (1-2) 右列の変動開始時アクションH秒(H2、H5、H8秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒(Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (2) 定位置アクションT秒(T1～T8秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒(Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (2-1) 左列の定位置アクションT秒(T1、T4、T7秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (2-2) 右列の定位置アクションT秒(T2、T5、T8秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒(Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (3) テンパイアクションTP秒(TP1～TP4秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒(Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (3-1) 左列のテンパイアクションTP秒(TP1、TP3秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (3-2) 右列のテンパイアクションTP秒(TP2、TP4秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒(Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (4) 変動開始時アクションの合計時間(H1～H9秒の合計時間) < 揺れアクションの

合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 4 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 4 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 5 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 5 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 5 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 6 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 6 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 6 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 7 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 7 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 7 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 8 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 8 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 8 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 9 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 10 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 10 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) + 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 10 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 11 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 11 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 )

10

20

30

40

50

+ 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 1 1 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 1 2 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 3 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 4 ) テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 5 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 1 6 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) + テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 1 7 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) > 変動固定時間

( 1 8 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 1 9 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

なお、上記 ( 1 2 ) ~ ( 1 4 ) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、( 3 - 2 ) の場合、T P 2 < Y 2、T P 2 < Y 5、T P 2 < Y 8、T P 4 < Y 2、T P 4 < Y 5、T P 4 < Y 8 のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

#### 【 0 6 6 2 】

次に、図 1 7 2 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動 ( 例えば、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動、リーチ変動 ) における左・右・中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。また、図 1 7 2 は、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第 1 装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成されており、これら 2 つの図柄変動は、時系列的に繋がっている前後の図柄変動である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。また、通常の図柄変動、リーチ変動を対象とする場合、図 1 2 に示す a 1 ~ a 4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。

#### 【 0 6 6 3 】

まず、通常の図柄変動における左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H 1 秒、定位置アクションを T 1 秒、揺れアクションを Y 1 秒実行する。その後、左列の第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、変動開始時

10

20

30

40

50

アクションをH 2 秒、定位置アクションをT 2 秒、揺れアクションをY 2 秒実行する。その後、右列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH 3 秒、定位置アクションをT 3 秒、揺れアクションをY 3 秒実行する。その後、中列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは、図170及び図171における定位置アクションとは異なる態様の定位置アクションを行ってもよい(例えば、図170及び図171における仮停止時の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションであり、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するようなアクションまで行うアクションである)。なお、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図170の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や当りのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。また、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図171のハズレのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やハズレのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。さらに、図172で示すリーチ変動は、図41や図45に示すグループ2やグループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留としてもよい。この場合、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図172の当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成される。つまり、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図172のリーチ変動に繋がることに限らず、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図170の当りのリーチ変動や図171のハズレのリーチ変動に繋がるように構成してもよい。

#### 【0664】

図172の通常の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

(1) 変動開始時アクションH秒(H 1 ~ H 3 秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒(Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか1つ)

(1 - 1) 左列の変動開始時アクションH 1 秒 < 左列の揺れアクションY 1 秒

(1 - 2) 右列の変動開始時アクションH 2 秒 < 右列の揺れアクションY 2 秒

(1 - 3) 中列の変動開始時アクションH 3 秒 < 中列の揺れアクションY 3 秒

(2) 定位置アクションT秒(T 1 ~ T 3 秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒(Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか1つ)

(2 - 1) 左列の定位置アクションT 1 秒 < 左列の揺れアクションY 1 秒

(2 - 2) 右列の定位置アクションT 2 秒 < 右列の揺れアクションY 2 秒

(2 - 3) 中列の定位置アクションT 3 秒 < 中列の揺れアクションY 3 秒

(3) 変動開始時アクションの合計時間(H 1 ~ H 3 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間(Y 1 ~ Y 3 秒の合計時間) (4) 定位置アクションの合計時間(T 1 ~ T 3 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間(Y 1 ~ Y 3 秒の合計時間)

(5) 変動開始時アクションの合計時間(H 1 ~ H 3 秒の合計時間) < 揺れアクションY秒(Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか1つ)

(6) 定位置アクションの合計時間(T 1 ~ T 3 秒の合計時間) < 揺れアクションY秒(Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか1つ)

(7) 変動開始時アクションの合計時間(H 1 ~ H 3 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間(T 1 ~ T 3 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間(Y 1 ~ Y 3 秒の合計時間)

( 8 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ )

( 8 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 1 秒 + 左列の定位置アクション T 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 1 秒

( 8 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 2 秒 + 右列の定位置アクション T 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 2 秒

( 8 - 3 ) 中列の変動開始時アクション H 3 秒 + 中列の定位置アクション T 3 秒 < 中列の揺れアクション Y 3 秒

( 9 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 10 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 11 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 12 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 13 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) > 変動固定時間

なお、上記 ( 9 )、( 10 ) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、( 1 ) の場合、 $H 1 < Y 1$ 、 $H 1 < Y 2$ 、 $H 1 < Y 3$ 、 $H 2 < Y 1$ 、 $H 2 < Y 2$ 、 $H 2 < Y 3$ 、 $H 3 < Y 1$ 、 $H 3 < Y 2$ 、 $H 3 < Y 3$ のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

#### 【 0 6 6 5 】

次に、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側のリーチ変動における左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H 4 秒、定位置アクションを T 4 秒、揺れアクションを Y 4 秒、テンパイアクションを T P 1 秒、揺れアクション 1 を Y 5 秒、決めアクションを K 1 秒実行する。決めアクションの後は左列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、左列の第 1 装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションを H 5 秒、定位置アクションを T 5 秒、テンパイアクションを T P 2 秒、揺れアクションを Y 6 秒、決めアクションを K 2 秒実行する。決めアクションの後は右列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第 1 装飾図柄は、左列および右列の第 1 装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションを H 6 秒、決めアクションを K 3 秒実行する。決めアクションの後は中列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、このリーチ変動は、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違 ( 各々の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミング ) している。このように左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させることにより、変動開始時のタイミングにおいて、遊技者に特定の図柄変動が開始した可能性があることを示唆することができるとともに、遊技者に大当りの期待度を報知することができる。ここで、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させる場合の変動開始時アクションの態様と、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを同一とする場合の変動開始時アクションの態様とを、異なる態様としても良い ( 例えば、実行タイミングを相違させる場合は第 1 装飾図柄が縦方向に震えるようなアクションとし、実行タイミングを同一とする場合は第 1 装飾図柄が横方向に震えるようなアクションとする )。なお、このリーチ変動の場合、左列、中列、右列

10

20

30

40

50



の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミングで実行）している例を示したが、通常の図柄変動で示したように、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一であってもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクションを実行しない例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合は、中列の第1装飾図柄が定位置アクションを実行して中列の第1装飾図柄を停止表示させてもよい。ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合の中列の第1装飾図柄が定位置アクションの態様は、図170で示した定位置アクション3の態様と同じ定位置アクションの態様を実行してもよいし、異なる定位置アクションの態様を実行してもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合について例示したが、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象としてもよく、その場合、図170に示す当りのリーチ変動の場合のように中列の定位置アクション3を実行しないように構成するのが好適である。

#### 【0666】

また、図172の特定の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

(1) 変動開始時アクションH秒（H4～H6秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(1-1) 左列の変動開始時アクションH4秒＜左列の揺れアクションY秒（Y4、Y5秒のいずれか1つ）

(1-2) 右列の変動開始時アクションH5秒＜右列の揺れアクションY6秒

(2) 定位置アクションT秒（T4、T5秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(2-1) 左列の定位置アクションT4秒＜左列の揺れアクションY秒（Y4、Y5秒のいずれか1つ）

(2-2) 右列の定位置アクションT5秒＜右列の揺れアクションY6秒

(3) テンパイアクションTP秒（TP1、TP2秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(3-1) 左列のテンパイアクションTP1秒＜左列の揺れアクションY秒（Y4、Y5秒のいずれか1つ）

(3-2) 右列のテンパイアクションTP2秒＜右列の揺れアクションY6秒

(4) 決めアクションK秒（K1～K3秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(4-1) 左列の決めアクションK1秒＜左列の揺れアクションY秒（Y4、Y5秒のいずれか1つ）

(4-2) 右列の決めアクションK2秒＜右列の揺れアクションY6秒

(5) 変動開始時アクションの合計時間（H4～H6秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Y4～Y6秒の合計時間）

(5-1) 左列の変動開始時アクションH4秒＜左列の揺れアクションの合計時間（Y4、Y5秒の合計時間）

(6) 定位置アクションの合計時間（T4～T5秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Y4～Y6秒の合計時間）

(7) テンパイアクションの合計時間（TP1、TP2秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Y4～Y6秒の合計時間）

(8) 決めアクションの合計時間（K1～K3秒の合計時間）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒の合計時間）  
(9) 変動開始時アクションの合計時間（H4～H6秒の合計時間）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(10) 定位置アクションの合計時間（T4、T5秒の合計時間）＜揺れアクションY秒

( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 1 1 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 1 2 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 1 3 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4、T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間 )

( 1 3 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 + 左列の定位置アクション T 4 秒 + 左列のテンパイアクション T P 1 秒 + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 4、Y 5 秒の合計時間 )

10

( 1 3 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 5 秒 + 右列の定位置アクション T 5 秒 + 右列のテンパイアクション T P 2 秒 + 左列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

( 1 4 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4、T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 1 4 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 + 左列の定位置アクション T 4 秒 + 左列のテンパイアクション T P 1 秒 + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ )

20

( 1 5 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 6 ) 定位置アクション T 秒 ( T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 7 ) テンパイアクション T P 秒 ( T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 8 ) 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 9 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 2 0 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ ) + テンパイアクション T P 秒 ( T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ ) + 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

30

( 2 1 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4、T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) > 変動固定時間

( 2 2 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4、T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ )

なお、上記 ( 1 5 ) ~ ( 1 8 ) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 ( H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 ( T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「テンパイアクション T P 秒 ( T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、( 1 - 1 ) の場合、 $H 4 < Y 4$ 、 $H 4 < Y 5$  のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

40

【 0 6 6 7 】

次に、図 1 7 3 は、( a ) ハズレ図柄の確定停止から ( 1 ) 1 回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。なお、図 1 7 3 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動 (例えば、図 1 2 における A 3 の当りのノーマルリーチ演出を行うリ

50

ーチ変動や A 6 の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動)における各アクション (b) ~ (1) を示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図 13 に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図 12、図 13 に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 41 や図 45 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【0668】

10

(a) は、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留が 4、第 2 主遊技側の保留が 0 であり、演出表示装置 SG に第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止していることを示している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の表示態様は「数字 + キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が 4 個表示され、第 2 主遊技側の第 1 保留表示はされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「4」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「0」で表示されている。

【0669】

20

(b) は、第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像 (例えば、図中の白い丸の画像オブジェクト) が表示され、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション 1 を示している。今回の図柄変動の変動態様は、擬似連を 2 回伴う図柄変動であって、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出) となってから「777」の大当たり図柄を表示する変動態様であり、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際に変動開始時アクション 1 を実行する。この変動開始時アクション 1 は、第 1 主遊技図柄の変動表示が開始された直後 (例えば、0.1 秒後) のタイミングで、(a) で示したハズレ図柄の確定停止している際の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が変動開始時アクション 1 を実行する表示領域 (開始時動作の表示領域) は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が確定停止している表示領域 (確定停止の表示領域) よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション 1 を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。

30

【0670】

(c) は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始した後の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の加速変動を示している。第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション 1 を実行した後、拡大された第 1 装飾図柄は、確定停止していた際の第 1 装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄の変動開始から所定時間 (例えば、1 秒) が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

40

【0671】

(d) は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の高速変動を示している。第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の変動開始から所定時間 (例えば、1 秒) が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【0672】

(e) は、高速変動を実行した後の左列の第 1 装飾図柄の減速変動を示している。第 1

50

主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0673】

(f)は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するとともに、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すようなアクションを例示する。また、この定位置アクションとは、異なる定位置アクションの態様として、第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。この場合、左列で示した第1要素がヒヨコであればヒヨコが両手を振る定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

10

【0674】

(g)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション1を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

20

【0675】

(h)は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション1と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列とは異なる定位置アクションを実行する場合は、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応するアクションを実行するようにしてもよい。第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応するアクションを実行する場合、左列で示した第1要素のヒヨコが両手を振る定位置アクションとは異なり、第1要素がライオンであるので、ライオンが襲い掛かる定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

40

【0676】

(i)は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。右列の第1装飾図柄は、定位置アクション1を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。そして、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄(「NEXT」図柄)が、左列と右列の第1装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0677】

50

(j) は、擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション1を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第1装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション1を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

#### 【0678】

(k) は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行するように構成されている。なお、本実施例では、(j)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション1を実行し、(k)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行した後に、(l)の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、(j)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション1を実行した後に、(1)(k)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態(第1装飾図柄が仮停止していない状態)で(l)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2)擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい(例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、1 2 . . . 7 8 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、1 2 . . . 7 8 NEXT 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい)。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図173における擬似連図柄に限らず、図175における擬似連図柄や、その他の擬似連図柄に関する記載(図20等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション1を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図20等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

#### 【0679】

(1) は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動(擬似連)が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動(擬似連)を開始したり、専用アクション(擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど)が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(1)の擬似連図柄の再変動を実行し、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2を実行した後に、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(1)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実

10

20

30

40

50

行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2、および、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい(この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である)。

【0680】

次に、図174は、図173に続く状態であって、(m)変動開始時アクション2から(x)擬似連図柄の定位置アクション2までのイメージ図である。まず、(m)は、第1装飾図柄の1回目の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション2を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション2を実行する。この変動開始時アクション2は、再変動が開始された直後(例えば、0.1秒後)のタイミングで、(k)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する表示領域(開始時動作の表示領域)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域(確定停止の表示領域)よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション2を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の1回目の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション2を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション2を実行しなくてもよい。

【0681】

(n)は、第1装飾図柄が1回目の再変動(擬似連)を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション2を実行した後、拡大された第1装飾図柄は、確定停止していた際の第1装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するよう構成されている。なお、第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間(例えば、1秒)が経過するまで加速変動を実行するよう構成されている。

【0682】

(o)は、第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間(例えば、1秒)が経過した後に高速変動を実行するよう構成されている。

【0683】

(p)は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するよう構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0684】

(q)は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション2を実行することを示している。この定位置アクション2は、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0685】

(r)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション2を実行した後に縮小してから揺

れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0686】

(s)は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション2を実行することを示している。この定位置アクション2は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション2と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

10

【0687】

(t)は、右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後の状態を示している。右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後、右列の第1装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第1装飾図柄は、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示されている。この際、右列の第1装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0688】

20

(u)は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション1を示している。(t)において、左列と右列に、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示された後、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄においてテンパイアクション1を実行するように構成されている。このテンパイアクション1は、第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類のいずれか)に対応するアクションを実行する定位置アクションを例示する。この例の場合、第1要素がヒヨコであるので、ヒヨコの上下にある殻を吹き飛ばすアクションを実行するようになっているが、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行するようになっている。なお、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行する表示領域(テンパイアクションの表示領域)として、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させるテンパイアクション1を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【0689】

(v)は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄において実行する揺れアクション1を示している。この揺れアクション1は、(u)のテンパイアクション1が実行された後、左列および右列の第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタと第2要素としての「1」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。なお、(u)のテンパイアクション1が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(v)の揺れアクション1を実行するように構成されているが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中に擬似連図柄を仮停止させても良く、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中においてもノーマルリーチ演出中と同様に揺れアクションを行ってもよい。ここで、このスーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1とは異なるように構成され

40

50

ていることが好適である。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション 1 と比較して、第 1 装飾図柄が小さい、第 1 要素を消去して第 2 要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1 回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されていることが好適である。

【0690】

（w）は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が、左列と右列の第 1 装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

10

【0691】

（x）は、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション 2 を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 2 を実行する。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第 1 装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション 2 を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

【0692】

次に、図 175 は、図 173、図 174 に続く状態であって、（y）中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 から（j2）揺れアクション 2 までのイメージ図である。まず、（y）は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第 1 装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第 1 装飾図柄は、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 2 を実行するように構成されている。なお、本実施例では、（x）の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション 2 を実行し、（y）の中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行した後に、（z）の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、（x）の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション 2 を実行した後に、（1）（y）の中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行せずに、中列の第 1 装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態（第 1 装飾図柄が仮停止していない状態）で（z）の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、（2）擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第 1 装飾図柄における仮停止候補の 1 つとして設定し、第 1 装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい（例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、1 2 . . . 7 8 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第 1 装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、1 2 . . . 7 8 NEXT 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第 1 装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい）。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図 173 における擬似連図柄や図 175 における擬似連図柄に限らず、その他の擬似連図柄に関する記載（図 20 等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる定位置アクション 2 を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図 20 等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

20

30

40

【0693】

（z）は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動（擬似

50



連)が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動(擬似連)を開始したり、専用アクション(擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど)が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(z)の擬似連図柄の再変動を実行し、(a2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3を実行した後に、(b2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(c2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(z)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(a2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3、および、(b2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(c2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい(この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である)。

#### 【0694】

(a2)は、第1装飾図柄が2回目の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション3を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション3を実行する。この変動開始時アクション3は、再変動が開始された直後(例えば、0.1秒後)のタイミングで、(y)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション3を実行する表示領域(開始時動作の表示領域)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域(確定停止の表示領域)よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション3を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の2回目の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション3を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション3を実行しなくてもよい。

#### 【0695】

(b2)は、第1装飾図柄が1回目の再変動(擬似連)を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション3を実行した後、拡大された第1装飾図柄は、確定停止していた際の第1装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間(例えば、1秒)が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

#### 【0696】

(c2)は、第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間(例えば、1秒)が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

#### 【0697】

(d2)は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

## 【 0 6 9 8 】

( e 2 ) は、減速変動を実行しながら左列の「 7 」の数字 + ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 3 を実行することを示している。この定位置アクション 3 は、( a ) で示したハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄、( b ) で示した変動開始時アクション 1 の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行している状態において、中列、右列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

## 【 0 6 9 9 】

( f 2 ) は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第 1 装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第 1 装飾図柄は、定位置アクション 3 を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第 1 装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

## 【 0 7 0 0 】

( g 2 ) は、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「 7 」の数字 + ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 3 を実行することを示している。この定位置アクション 3 は、左列の第 1 装飾図柄が実行した定位置アクション 3 と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

## 【 0 7 0 1 】

( h 2 ) は、右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 を実行した後の状態を示している。右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 を実行した後、右列の第 1 装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第 1 装飾図柄は、同じ「 7 」の数字 + ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示されている。この際、右列の第 1 装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

## 【 0 7 0 2 】

( i 2 ) は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション 2 を示している。( h 2 ) において、左列と右列に、同じ「 7 」の数字 + ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示された後、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄においてテンパイアクション 2 を実行するように構成されている。このテンパイアクション 2 は、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのライオンのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを例示する。なお、左列、右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 2 を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第 1 装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させるテンパイアクション 2 を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第 1 装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

## 【 0 7 0 3 】

( j 2 ) は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄において実行する揺れアクション 2 を示している。この揺れアクション 2 は、( i 2 ) のテンパイアクション 2 が実行された後、左列および右列の第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのライオンのキャラクタと

10

20

30

40

50

第2要素としての「7」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、(i2)のテンパイアクション2が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行するように構成されており、このノーマルリーチ演出中に(j2)の揺れアクション2を実行し、その後、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展するように構成されている。ここで、(i2)のテンパイアクション2が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(j2)の揺れアクション2を実行するようにしたが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。また、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展せずに、ノーマルリーチ演出を継続してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

10

#### 【0704】

次に、図176は、図173、図174、図175に続く状態であって、(k2)中列の第1装飾図柄の定位置アクション3から(n2)確定停止までのイメージ図である。まず、(k2)は、(j2)で左列と右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行することを示している。左列と右列の第1装飾図柄がテンパイした状態であって、揺れアクション2を実行している状態において、中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が減速変動し、その後、仮停止される。この中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション3を実行するように構成されている。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション3を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)を伴って大当たり図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当たり図柄を停止表示する場合は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行せずに中列の第1装飾図柄である「7」を停止表示させてもよい。このように構成することにより、ノーマルリーチ演出で大当たりになる場合、中列の第1装飾図柄の定位置アクションを実行せず、いきなり大当たり図柄が停止表示するため、遊技者の意表をつく演出を実行することが可能となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)を伴って大当たり図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、中列の定位置アクション3を実行しないように構成してもよい。例えば、通常背景であるかりーち背景(スーパーリーチ背景)であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定される場合、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)の図柄変動では、スーパーリーチ背景のため、定位置アクションを実行しないようになっている。そして、大当たり図柄が停止表示されるとスーパーリーチ背景から通常背景に背景が変更され、その後、第1装飾図柄は揺れ変動(揺れアクション)を実行するように構成されている。このようにスーパーリーチ演出中に定位置アクションを実行しないように構成することで、定位置アクションで邪魔されることなくスーパーリーチ演出を遊技者に見せることができる。

20

30

40

#### 【0705】

(l2)は、リーチ演出とともに左列、右列の第1装飾図柄の揺れアクション2の実行中に中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を伴って仮停止した後、大当たり図柄が表示され、左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行することを示すものである。この決めアクションは、第1装飾図柄の第1要素としてのカード型の画像オブジェクトを消去し、第1要素としてのライオンのキャラクタを拡大した状態とするアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄が一瞬、発光するように構成されている。なお、決めアクションは、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと異なるように構成されている例を示したが、変動開

50

始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと同じであってもよい。また、左列、中列、右列の各第1装飾図柄が決めアクションを実行する表示領域（決め動作の表示領域）として、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる決めアクションを実行する場合は、決め動作の表示領域が、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、(k2)中列の第1装飾図柄の定位置アクション3の実行後に、(12)の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行する例を示したが、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、(k2)の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後に、スーパーリーチ演出を終了させ、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、(12)の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。それ以外にも、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、(k2)の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行せずにスーパーリーチ演出を終了させ（スーパーリーチ演出の表示画面から通常背景の表示画面へと切り替え）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、(12)の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。

#### 【0706】

(m2)は、決めアクションの後に大当り図柄が表示された状態で揺れ変動（揺れアクション）を実行することを示している。揺れ変動（揺れアクション）は、確定停止のタイミングまで所定時間（例えば、1秒）実行される。そして、(n2)は、大当り図柄が確定停止した状態を示している。確定停止は、変動固定時間が示す時間に亘って第1装飾図柄を確定停止させるように構成されている。

#### 【0707】

また、図173の(i)～図174の(m)で説明したように、左列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動する際には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを実行するように構成されているが、変動開始時アクションを実行しないように構成してもよい。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した際には、既に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行するように構成される。このように構成することで、再変動のタイミングが分かりにくい擬似連の図柄変動において、最初の変動開始時アクション（図173の変動開始時アクション1）のみを強調することができるため、遊技者が容易に特定の図柄変動であることを認識することができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図135や図136に示す擬似連であってもよい。

#### 【0708】

また、図173の(i)～図174の(m)で説明したように、左列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動した後に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は変動開始時アクションを実行する。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した後であって、擬似連図柄が高速変動となり非透過状態に

10

20

30

40

50

なった後、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する。このように構成することで、擬似連の図柄変動については、実行された変動開始時アクションの実行回数により、当り期待度を異ならせる（擬似連の実行回数が2回よりも3回の方が当り期待度が高い）ことができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図135や図136に示す擬似連であってもよい。この場合は、左列および右列の2つの第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行してもよいし、左列および右列の第1装飾図柄と擬似連図柄との3つの図柄（2つの第1装飾図柄と1つの特殊図柄）で変動開始時アクションを実行してもよいし、擬似連図柄のみで変動開始時アクションを実行してもよい。

10

#### 【0709】

なお、擬似連図柄を用いて擬似連する変動の場合において、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図174の(q)定位置アクション2からの(u)テンパイアクション1を経由して(w)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図173(f)定位置アクション1からの(i)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}とが異なるよう構成されている。ここで、所定の動作に係る動作パターンとは、所定の動作の種類数及び/又は組み合わせでもよい。所定の動作の種類数としては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの3種類であり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図173(i)で示す揺れアクションの2種類であり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（3種類）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（2種類）とが異なるよう構成されている。また、所定の動作の組み合わせとしては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせであり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図173(i)で示す揺れアクションの組み合わせであり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせ）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、揺れアクションの組み合わせ）とが異なるよう構成されている。このように構成することで、擬似連演出といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第1装飾図柄の仮停止の態様）に応じて、第1装飾図柄のアクションの時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第1装飾図柄の態様の相違によって多様化することができる。

20

30

40

#### 【0710】

次に、図177は、(a3)非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から(f3)2回目の揺れアクションまでの表示と、(a4)大当り終了デモから(f4)2回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

#### 【0711】

(a3)は、非時間短縮遊技状態にて、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の

50

表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第1主遊技側の第1保留表示も第2主遊技側の第1保留表示もされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、すなわち(a3)以降、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、(a3)として、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミング(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後のタイミング)を例示したが、大当たり終了タイミング(または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)として、大当たりの終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、大当たり図柄として「777」等が表示されたタイミングであってもよい。また、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。

10

**【0712】**

(b3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、5秒)が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。音量調整画面表示及び光量調整画面表示について、図127で説明したとおりであり、図177では、音量調整画面表示及び光量調整画面表示を同時に実行する点および所定時間で音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去される点で相違している。なお、変動待機状態であれば、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間(例えば、5秒)が経過することを条件に音量調整画面表示及び光量調整画面表示を再度実行するように構成してもよい。また、音量調整画面表示及び光量調整画面表示は、図177の(d3)の変動待機状態中の1回目の揺れアクション、図177の(e3)の待機中ムービーよりも先のタイミングで、遊技者の十字ボタンSB2の操作を必要とせずに自動的に変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、5秒)が経過することにより}に表示可能となっている。

20

30

**【0713】**

(c3)は、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間(例えば、10秒)が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。なお、待機中ムービーが表示されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、待機中ムービーが表示されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。その他、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間(例えば、10秒)が経過した以降の変動待機状態であれば、新たな変動が開始されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、新たな変動が開始されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。

40

**【0714】**

(d3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション(第二の揺れ動作)を所定時間(例えば、10秒)実行する。この変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは

50

、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行していたが、変動待機状態において音量調整又は光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、20秒）が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するように構成してもよい。また、このようにする場合、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒）が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されてもよく、このように構成することで、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが、キャラクタのみを表示した状態で揺れ動作を行うようになる。なお、この変動待機状態中の1回目の揺れアクションを（n）の音量調整画面表示及び光量調整画面表示の実行前に行ってもよいが、いずれのタイミングで揺れアクションを開始したとしても、この揺れアクションが実行されている最中にも音量調整及び光量調整の設定が可能であり、且つ、音量調整又は光量調整を設定したとしても、この揺れアクションは終了せず継続する。また、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、図177の（e3）の待機中ムービーよりも先のタイミングで開始可能なアクションである。

【0715】

（e3）は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、242秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。この待機中ムービーは、図177に示す通り、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの後に実行され、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）が表示され、所定時間（例えば、20秒）が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、（e3）の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB2の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB2の操作）が2回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに係る情報表示との大小関係は、第2装飾図柄＞第1主遊技側の第2保留表示＝第2主遊技側の第2保留表示＞待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに係る情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに係る情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に係る図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【0716】

図177の（e3）の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留

表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

(1) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第2装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

(2) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄は表示されない。

(3) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

【0717】

(f3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション(第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、10秒)実行する。この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、変動待機状態中の1回目の揺れアクション同様、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間(例えば、242秒)が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間(例えば、10秒)だけ実行するようにしたが、次回(2回目)の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、(a3)(b3)(c3)(d3)(e3)の1回目の待機中ムービー(f3)の2回目の揺れアクション 2回目の待機中ムービー 3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション 待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、前述したように、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒)が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されるよう構成した場合において、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する際には、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの第1装飾図柄の表示態様としてもよいが、2回目の待機中ムービーの終了直後から再度、第1要素と第2要素とからなる第1装飾図柄の表示態様に戻してもよい。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の

10

20

30

40

50



揺れアクションが視認可能となるように構成されている。なお、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【0718】

(a4)は、大当たり終了タイミング(または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)として、大当たりの終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況である時間短縮遊技状態において、大当たり図柄として「777」等が表示されたタイミングを示している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。但し、特定種類の第1装飾図柄に関してのみ、「数字+キャラクタ」としてもよい(例えば、7図柄と3図柄についてのみ「数字+キャラクタ」とし、それ以外の第1装飾図柄については「数字」のみとしてもよい)。そして、第1主遊技側の第1保留表示も第2主遊技側の第1保留表示もされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、すなわち(a4)以降、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、(a4)は、時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成したが、(a4)は、特定の演出ステージにおいて、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成する場合であっても適用可能である。また、このように、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった第1装飾図柄の表示態様について、これらに第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【0719】

(b4)は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング(または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)から所定時間(例えば、5秒)が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。図示はしないが、(b3)のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「711」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「777」となることで相違している。

【0720】

(c4)は、図示は省略するが、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間(例えば、10秒)が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。図示はしないが、(c3)のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「711」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「777」となることで相違している。

【0721】

(d4)は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング(または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)から所定時間(例えば、20秒)が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション(第二の揺れ動作)を所定時間(例えば、10秒)実行する。図示はしないが、(d3)のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「711」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「777」となることで相違している。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【0722】

(e4)は、特別遊技(大当たり遊技)の終了後であり、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング(または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊

10

20

30

40

50

技状態開始直後)が終了してから所定期間(例えば、242秒)が経過すると待機中ムービーを実行する。待機中ムービーは、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、所定時間(例えば、20秒)が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB 2の操作)が2回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示、連荘表示、利益数表示、実行可能回数表示との大小関係は、実行可能回数表示>連荘表示>利益数表示>第2装飾図柄>第1主遊技側の第2保留表示=第2主遊技側の第2保留表示>待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関係する図柄および保留の表示(数字)を、遊技者に対して強調して表示することができる。

#### 【0723】

図177の(e4)の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

(1)第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第2装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

(2)第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示

され、第 2 装飾図柄は表示されない。

( 3 ) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示は表示されない。

( 4 ) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第 2 装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

( 5 ) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第 2 装飾図柄、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

( 6 ) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

なお、図 177 の( a 4 ) ~ ( d 4 ) 及び( f 4 ) の状況(待機中ムービーが表示されていない状況)においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、( e 4 ) の状況(待機中ムービーが表示されている状況)においては、右打ち指示表示が表示されない(非表示に切り替える)よう構成してもよい。このように構成した場合、図 177 の( e 4 ) を上記( 1 ) ~ ( 6 ) のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示されない(非表示に切り替える)よう構成してもよい。また、図 177 の( a 4 ) ~ ( d 4 ) 及び( f 4 ) の状況(待機中ムービーが表示されていない状況)においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、( e 4 ) の状況(待機中ムービーが表示されている状況)においても、右打ち指示表示が表示される(継続表示される)よう構成してもよい。このように構成した場合、図 177 の( e 4 ) を上記( 1 ) ~ ( 6 ) のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示される(継続表示される)よう構成してもよい。

#### 【 0 7 2 4 】

図 177 の( f 4 ) は、変動待機状態であって、大当り終了タイミング(または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)から所定時間(例えば、300 秒)が経過すると、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクション(第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、10 秒)実行する。この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、第 1 装飾図柄は確定停止している状態であって、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の 2 回目

10

20

30

40

50

の揺れアクションは、変動待機状態中の１回目の揺れアクション同様、第１装飾図柄の第１要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション１や揺れアクション２と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、２４２秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

#### 【０７２５】

図１７７の（ｆ４）に示す変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、１０秒）だけ実行するようにしたが、次回（２回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（ａ４）（ｂ４）（ｃ４）（ｄ４）（ｅ４）の１回目の待機中ムービー（ｆ４）の２回目の揺れアクション ２回目の待機中ムービー ３回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション 待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、待機中ムービーの終了直後から２回目の揺れアクションを開始する場合、且つ、揺れアクションを実行する第１装飾図柄の態様が、第２要素としての数字が消去され、第１要素としてのキャラクタのみが表示される場合、２回目の待機中ムービーの終了直後から第１要素のみの表示としても良い。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。また、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

#### 【０７２６】

次に、図１７８は、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。まず、通常の図柄変動において、左列および右列の第１装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）にて中列の第１装飾図柄と、第１の重複領域で重なる（重複する）が、左列と右列の第１装飾図柄同士は重ならないように構成されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列および右列の第１装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時、揺れ変動時）にて中列の第１装飾図柄と、第２の重複領域で重なるが、左列と右列の第１装飾図柄同士は重ならないように構成されている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄とが重複している重複領域／左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第１の重複領域＜第２の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第２の重複領域は、所定タイミングの種類に応じて異なるよう構成されており、変動開始時（変動開始時アクション時）のほうが、リーチの中列の図柄送り変動時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクション時や揺れ変動時などのほうが、変動開始時（変動開始時アクション時）よりも重複割合（又は重複領域）が大きい。なお、所定タイミングにおいては、アクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）が発生し、左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラ

10

20

30

40

50

クタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当り態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である大当りかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況(例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など)においては、上記のとおり第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなタイミングを設けてもよい(例えば、通常背景に戻って決めアクションを行う前のタイミングであり、スーパーリーチ演出中に「777」と表示するタイミングなど)。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合(=左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域/左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域)と第2要素同士の重複割合(=左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域/左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域)とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のタイミング(変動開始時アクション時、揺れアクション時、テンパイアクション時、決めアクション時など)において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0727】

図178では、リーチ変動において中列の図柄送り時に左列および右列の第1装飾図柄がテンパイしている状況において、左列および右列の第1装飾図柄の方が、中列の第1装飾図柄より表示優先度が高いものを例示したが、中列の第1装飾図柄の方が、右列および左列の第1装飾図柄より表示優先度が高くしてもよい。このように構成することで、中列の第1装飾図柄が大当り図柄組み合わせになるか(ゾロ目になるか)を遊技者に対して注視させることができる。また、図178は、リーチ変動において左列および右列の第1装飾図柄のテンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄が拡大し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄よりも小さいサイズでスクロール変動している例示であるが、この例示以外にも、テンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄は拡大しない又は縮小し、その後、中列の第1装飾図柄が拡大して左列および右列の第1装飾図柄よりも大きなサイズで左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と重複しながらスクロール表示してもよい。その場合、中列の第1装飾図柄を左列および右列の第1装飾図柄より表示優先度を高くして中列の第1装飾図柄を注視させることが好適であるが、左列および右列の第1装飾図柄を中列の第1装飾図柄より表示優先度を高くしてもよい。このように構成する場合、通常の図柄変動(非リーチ変動)においては、リーチ変動に比べて、第1装飾

10

20

30

40

50

図柄が、拡大縮小しない、拡大縮小し難いことが好適である。また、通常の図柄変動（非リーチ変動）では、左列および右列の第1装飾図柄が、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）に中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重複しないよう構成してもよい。

【0728】

また、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション等）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる第1の時間よりも、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、決めアクション等）にて中列の第1装飾図柄と第2の重複領域で重なる第2の時間の方が長く構成（第1の時間<第2の時間）されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。

【0729】

また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と重なる場合もある。この場合、通常の図柄変動において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第3の重複領域で重なる（重複する）ように構成されており、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第4の重複領域で重なるように構成されている。特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第3の重複領域<第4の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第4の重複領域は、所定のアクションに応じて異なるよう構成されており、変動開始時アクションのほうが、リーチの中列の図柄送り変動時の揺れアクション時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクションや揺れアクションなどのほうが、変動開始時アクションよりも重複割合（又は重複領域）が大きい。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複し、左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなアクションを設けてもよい（例えば、決めアクションなど）。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域）と第2要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊

10

20

30

40

50

技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図 1 2、図 1 3 に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第 1 装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第 1 要素なしの第 2 要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のアクション（変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションなど）において、第 2 要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 4 1 や図 4 5 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、第 3 の重複領域で左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄とが重複する時間よりも、第 4 の重複領域で左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄とが重複する時間の方が長く構成されている。なお、左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第 2 要素同士は重複しないように構成されていることが好ましい。このように第 1 装飾図柄に動きを付ける際には、第 1 要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第 2 要素としての数字については重複しないように構成することで、第 1 装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第 1 装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。また、大当たりの期待度が高いリーチ変動において、左列の第 1 装飾図柄が右列の第 1 装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、図 1 7 8 において、変動開始時、揺れ変動時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時に左列および右列の第 1 装飾図柄が中列の第 1 装飾図柄に重複している例を示したが、これらのタイミング以外（確定停止のタイミングを含む）においては、左列および右列の第 1 装飾図柄が中列の第 1 装飾図柄に重複していてもよい（例えば、確定停止している状態での重複）し、重複していなくてもよい。

【 0 7 3 0 】

また、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図 1 6 8、図 1 7 3 ~ 図 1 7 6、図 1 7 8 に示すような、左列および右列の第 1 装飾図柄を用いたテンパイアクション 2 が行われ、その後、左列、右列の第 1 装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態（図 1 7 8 のリーチの中列の図柄送り変動時）で、中列の第 1 装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション 2 を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素とが第 2 の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図 1 7 2、図 1 7 8 に示すような、左列、右列の第 1 装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図 1 7 9（d）で示すような中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション 3 を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対

10

20

30

40

50

応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第2の重複領域の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第1の重複領域よりも、大きく構成（第2の重複領域＞第1の重複領域）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する領域の割合（重複割合）が大きく構成（第2の重複領域＞第1の重複領域）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0731】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図168、図173～図176、図178に示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第2の重複領域で第5の時間重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図172、図178に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図179（d）で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で第6の時間重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、



変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第5の時間の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第6の時間よりも、長く構成（第5の時間＞第6の時間）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する時間の割合（重複割合）が大きく（第1要素同士が重複する時間が長く）構成（第5の時間＞第6の時間）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

10

20

#### 【0732】

次に、図179は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第1装飾図柄に第3要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第1装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図179の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が2、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第1主遊技側の第1保留表示が2個表示、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「2」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、第1主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。ここで、図179以降について、トリガ保留であるかどうかを理解しやすいよう、トリガ保留ではない第1保留表示については「」にて、トリガ保留である第1保留表示については「」にて図示しているが、実際の第1保留表示においては、（1）トリガ保留であってもトリガ保留でなくても同じ表示態様の第1保留表示、例えば全て「」としてもよいし、（2）図示しているように、トリガ保留であることが遊技者に対して明示されるように「」ではなく「」としてもよい（トリガ保留でない場合は「」とする）。このように構成する場合、トリガ保留が生起したことを契機として、トリガ保留を（1）のように表示するが（2）のように表示するかを抽選により決定してもよい。この場合において、（b）変動時間が10秒のハズレ変動を実行し、左列の「1」の第1装飾図柄の定位置アクション1（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が10秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動と

30

40

50

なり得ることは明らかである。次に、(c)右列の「7」の第1装飾図柄の定位置アクション2(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行し、その後、(d)中列の「1」の第1装飾図柄の定位置アクション3(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、(d)において、中列の第1装飾図柄のみの定位置アクション3(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する例を示したが、この(d)のタイミングにおいて左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション(第1装飾図柄が拡大するアクション)については、左列は(b)のタイミングにて実行され、中列は(c)のタイミングにて実行され、左列は(d)のタイミングにて実行され、この(d)のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。

#### 【0733】

次に、図179の(e)は、図179の(a)~(d)とは別の状態であって、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が4、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第1主遊技側の第1保留表示が4個表示、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「4」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、第1主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(f)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション4(例えば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する際に各列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ各列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図12に示すa1~a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる(チャンス目先読み演出の演出態様が異なる)ように構成されている。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留2 1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている(もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい)。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ(例えば、「117」)のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留

10

20

30

40

50

よりも先に消化される保留が保留 2 1 の変動であると変動時間が 10 秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第 1 装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留 4 3 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留 3 2 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留 2 1 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留 2 1 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

#### 【0734】

次に、図 180 は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第 1 装飾図柄に第 3 要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第 1 装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図 180 の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない保留が 0 であり、演出表示装置 SG に第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが図柄変動中を示している。そして、図柄変動中に（b）第 1 主遊技側の保留が 4 個生起した場合、（c）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が 5 秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション 4（例えば、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する際に同時に実行される拡大アクションに青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が 5 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a1 ~ a4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。この定位置アクション 4 は、図 179 の（f）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であつ

てもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。

#### 【 0 7 3 5 】

また、図柄変動中に ( d ) 第 1 主遊技側の保留が 2 個生起した場合、( e ) 当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が 10 秒のハズレ変動を実行し、その変動において、左列の第 1 装飾図柄にて「 1 」の図柄の定位置アクション 1 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が 10 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a 1 ~ a 4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、( f ) 右列の第 1 装飾図柄にて「 7 」の図柄の定位置アクション 2 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行し、さらにその次に、( g ) 中列の第 1 装飾図柄にて「 1 」の図柄の定位置アクション 3 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、定位置アクション 1、2、3 は、図 179 の ( b )、( c )、( d ) で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、この ( g ) のタイミングにおいて左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション (第 1 装飾図柄が拡大するアクション)については、左列は ( e ) のタイミングにて実行され、右列は ( f ) のタイミングにて実行され、中列は ( g ) のタイミングにて実行され、この ( g ) のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。

#### 【 0 7 3 6 】

このように、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起した場合、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び / 又は、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、定位置アクション (チャンス目先読み演出の演出態様)が異なるよう構成されている。このように構成することで、第 1 装飾図柄を用いたチャンス目先読み演出を実行するに際してトリガ保留が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留 4 3 の変動であると変動時間が 5 秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第 1 装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション 4 として左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留 2 1 の変動であると変動時間が 10 秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で実行する、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている (もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい)。また、第 1 装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ (例えば、「 1 1 7 」) のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留 4 3 の変動であると変動時間が 5 秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第 1 装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション 4 として左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先

10

20

30

40

50

読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2 1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、ある図柄変動中にトリガ保留が生起した場合、当該ある図柄変動からチャンス目先読み演出を実行せずに、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出を実行可能なように構成するのが好適である。例えば、図180の(a)のように第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0の状態第1主遊技図柄の変動時間が10秒のハズレ変動を実行中であって、変動時間の残り時間が3秒以上の状況（チャンス目先読み演出を実行可能な変動時間が残っている状況）においてトリガ保留が生起しても、チャンス目先読み演出の実行する時間を十分に確保している状況ではあるが、当該ある図柄変動でチャンス目先読み演出が実行されず、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出が実行可能なように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3 2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2 1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2 1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【0737】

次に、図181は、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。なお、不図示であるが、図181では、右打ち指示表示を表示している。まず、図181の(a)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっており、第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。そして、第2主遊技側の第1保留表示が2個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「2」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。この場合において、(b)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左

列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。また、時間短縮遊技状態ではなく非時間短縮遊技状態であってもよいし、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、青、緑、赤の色彩エフェクトを用いたチャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3 2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2 1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

#### 【0738】

次に、図181の(c)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第2主遊技側の第1保留表示が4個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「4」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(d)変動時間が3秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が3秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が同じになるように構成されている。なお、チャンス目先読み演出の演出態様を定位置アクション5としたが、時間短縮遊技状態での先読み専用のエフェクトを表示するよう構成してもよい。その場合、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、先読み専用のエフェクトが異なるように構成されている。

#### 【0739】

また、図179の(a)～(d)と、図179の(e)～(f)とが示すように、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留数に応じて第1主遊技側の変動時間が異な

り且つチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が異なるように構成されている。一方、図181の（a）、（b）と、図181の（c）、（d）とが示すように、時間短縮遊技状態において、第2主遊技側の保留数によって第2主遊技側の変動時間が異なるがチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が同じになるように構成されている。このように構成することで、いずれの遊技状態であっても保留数によって変動時間が異なるが、変動効率よりも演出重視の非時間短縮遊技状態と、変動効率重視の時間短縮遊技状態とでは、第1装飾図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各遊技状態に合った第1装飾図柄の図柄変動の態様とすることができる。また、保留数の相違による定位置アクションの態様変化を楽しむことができる遊技状態と、保留数の相違によって定位置アクションの態様を一律化してシームレスな演出進行を実現する遊技状態とに分けることができ、遊技状態に応じたチャンス目の態様の傾向を楽しむことができる。なお、チャンス目先読み演出時の仮停止の順番に限定されることなく、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番であってもよい。非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番に上記構成を適用する場合、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における定位置アクションについては、第3要素としての色彩エフェクトや先読み専用のエフェクトを追加する必要はない。

10

#### 【0740】

20

また、変動開始の順番について、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態との両状態において、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されている。さらに、変動開始時アクションについて、非時間短縮遊技状態では、保留数にかかわらず第1装飾図柄の変動開始時アクションを行うが、時間短縮遊技状態では第1装飾図柄の変動開始時アクションを行わない又は行う確率が低いように構成されている。詳細には、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するが、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行しない、もしくは、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1（保留が2 1となる）の場合のみ、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するように構成されている。なお、チャンス目先読み演出は、保留が4 3となる図柄変動、保留が3 2となる図柄変動、保留が2 1となる図柄変動において実行可能に構成されている。そして、先読み当選した場合のチャンス目先読み演出は、電源断し復旧すると、トリガ保留に対応したチャンス目先読み演出は実行しなくなるように構成されている。つまり、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が1以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起し、当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該或る変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該或る変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行せず、また、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が3以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起して当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行し、当該或る変動の次々変動でもチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該次々変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該次々変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行しない（当該次々変動においては、電源復帰画面が表示されるため、第1装飾図柄が表示されない、つまり、当該次々変動においてもチャンス目先読み演出が実行されない）。

30

40

#### 【0741】

また、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こる確率が低いように構成さ

50



れている。例えば、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されており、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。

10

#### 【0742】

また、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されており、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。

20

30

#### 【0743】

また、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる（第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又

40

50



は変動パターンテーブル)として、一の変動パターンテーブル(例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図166で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図166で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B)を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に仮停止するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

10

#### 【0744】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる(第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄 第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる)。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一(略同一)となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番が同一(略同一)に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一(略同一)とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態(変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル)として、一の変動パターンテーブル(例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図166で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図166で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B)を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に実行するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

20

30

40

#### 【0745】

また、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態に

50

における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番が同一（略同一）であるが、仮停止の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2 1、保留1 0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が仮停止する順番となるように構成されている。

【0746】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番が同一（略同一）であるが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留2 1、保留1 0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）する順番となるように構成されている。

【0747】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの

10

20

30

40

50

通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。

10

#### 【0748】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限(「4」)まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行(例えば、左列、右列、中列の順番で実行)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行(例えば、左列、右列、中列の順番で実行)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行(例えば、左列、右列、中列の順番で実行)するように構成されている。

20

30

40

#### 【0749】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限(「4」)まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変

50

動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が4 3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

#### 【0750】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が4 3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非

10

20

30

40

50

リーチの図柄変動) }における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であるように構成されている。

【0751】

また、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一(略同一)となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一(略同一)に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一(略同一)とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態(通常変動パターンテーブル)として、一の変動パターンテーブル(例えば、図166で示す通常状態である通常変動パターンテーブル)を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に仮停止するように構成されている。

【0752】

また、時間短縮遊技状態における第1主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一(略同一)となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番が同一(略同一)に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一(略同一)とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態(通常変動パターンテーブル)として、一の変動パターンテーブル(例えば、図166で示す通常状態である通常変動パターンテーブル)を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に実行するように構成されており、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に仮停止するように構成されている。

【0753】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リー

チの図柄変動)は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一(略同一)に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態(変動パターンテーブル)として、保留数に応じた限定頻度状態A1~A4(変動パターンテーブルA1~A4)や保留数に応じた限定頻度状態B1~B4(変動パターンテーブルB1~B4)を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に仮停止するように構成されている。

10

#### 【0754】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一(略同一)に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態(変動パターンテーブル)として、保留数に応じた限定頻度状態A1~A4(変動パターンテーブルA1~A4)や保留数に応じた限定頻度状態B1~B4(変動パターンテーブルB1~B4)を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に実行するように構成されており、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に実行するように構成されている。

20

30

#### 【0755】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2(パターン1とは異なるパターン)について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一(略同一)に構成されている。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態(変動パターンテーブル)として、保留数に応じた限定頻度状態A1~A4(変動パターンテーブルA1~A4)や保留数に応じた限定頻度状態B1~B4(変動パターンテーブルB1~B4)を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合(保留4 3、保留3 2)に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時(略同時)に仮停止し、少ない場合(保留2 1

40

50

、保留 1 0 ) に左列、右列、中列の順番となるように構成されている。

【 0 7 5 6 】

また、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技側の第 1 装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第 2 主遊技側の第 1 装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合の第 1 装飾図柄の変動態様パターンの 1 つであるパターン 2（パターン 1 とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を用いる。そして、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 2 主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第 2 主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態 A 1 ~ A 4（変動パターンテーブル A 1 ~ A 4）や保留数に応じた限定頻度状態 B 1 ~ B 4（変動パターンテーブル B 1 ~ B 4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄は同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留 4 3、保留 3 2）に左列、中列、右列の第 1 装飾図柄を同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留 2 1、保留 1 0）に左列、右列、中列の順番で実行するように構成されている。

【 0 7 5 7 】

また、時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合の第 1 装飾図柄の変動態様パターンの 1 つであるパターン 3（パターン 1 とともにパターン 2 とともに異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を用いる。そして、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 2 主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、仮停止の順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始の順番は、第 2 主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態 A 1 ~ A 4（変動パターンテーブル A 1 ~ A 4）や保留数に応じた限定頻度状態 B 1 ~ B 4（変動パターンテーブル B 1 ~ B 4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始の順番は、例えば、保留数が多い場合（保留 4 3、保留 3 2）に左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に変動を開始するよう構成し、少ない場合（保留 2 1、保留 1 0）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第 2 主遊技側の保留数に応じて変動開始の順番が異なるように構成されていけばよい。なお、仮停止の順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合の第 1 装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン 1 からパターン 3 まで）のいずれかを採用する。

【 0 7 5 8 】

また、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技側の第 1 装飾図柄の変動開始の際に変動開



始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成し、少ない場合（保留2 1、保留1 1）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始時アクションの順番が異なるように構成されていればよい。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

#### 【0759】

また、第1装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄は、変動固定時間中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様は、第1要素と、第2要素とを表示する態様である（但し、時間短縮遊技状態においては、第2要素のみでもよい）。また、第1装飾図柄に第3要素を付帯させてもよい。さらに、第1装飾図柄の表示態様は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第1要素または第2要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」の第1装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像（第1要素）であるが、他の遊技状態では横を向いたライオンの画像（第1要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「7」の画像（第2要素）であるが、他の遊技状態では漢字の「七」の画像（第2要素）としたり、低確低ベース状態では「7」の画像が赤色（第3要素）であるが、他の遊技状態では「7」の画像が金色（第3要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像が黄色（第3要素）であるが、他の遊技状態ではライオンの画像が金色（第3要素）としたりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様が異なるように構成されていてもよい。

（2）第1装飾図柄は、減速変動中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。減速変動中における第1装飾図柄の表示態様は、変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様と同様であることが好ましい。

#### 【0760】

また、第2装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第2装飾図柄については、変動開始時アクションを行わないことが好ましい。

（2）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中にテンパイアクシ

10

20

30

40

50



ョンを行わないことが好ましい。

(3) 第2装飾図柄については、常に表示可能であるため、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中に透過しないことが好ましい。

(4) 第2装飾図柄については、図178に示すように、左列および右列の第2装飾図柄と中列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されているとともに、左列の第2装飾図柄と右列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されていることが好ましい。

(5) 第2装飾図柄については、第1主遊技側の保留数にかかわらず(または第2主遊技側の保留数にかかわらず)、変動開始の順番及び停止の順番が同一(略同一)に構成されていることが好ましい。

(6) 第2装飾図柄については、遊技状態(非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態)にかかわらず、変動開始の順番及び停止の順番が同一(略同一)に構成されていることが好ましい。

10

(7) 第2装飾図柄については、第1主遊技側の図柄変動であっても第2主遊技側の図柄変動であっても、保留数に関係なく、時間短縮遊技状態の有無に関係なく、変動開始の順番及び停止の順番が同一(略同一)であることが好ましい。

(8) 第2装飾図柄については、主遊技図柄および第1装飾図柄の変動中に揺れアクションを行わないことが好ましい。

(9) 第2装飾図柄については、変動待機状態中において、揺れアクションを行わないことが好ましい。

(10) 第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中であっても、変動待機状態中(待機中ムービーの実行中含む)であっても、常に表示されている装飾図柄である。

20

(11) 第2装飾図柄については、その表示態様が遊技状態(低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態)にかかわらず、第2要素のみを表示する態様であり、その形状(例えば、各数字の輪郭、色、種類(ローマ数字か漢数字か))も遊技状態にかかわらず同じであることが好ましい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードにかかわらず、第2要素のみを表示する態様とし、その形状(例えば、各数字の輪郭、色、種類(ローマ数字か漢数字か))もステージやモードにかかわらず同じとなるように構成されていてもよい。

【0761】

30

また、揺れアクションは、以下のように構成されている。

(1) 図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクション(第一の揺れ動作)は、第1要素と第2要素との両方が揺れているが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション(変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の2回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の2回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)は、第1要素のみが揺れており、第2要素は揺れていないように構成されている。すなわち、図柄変動中における揺れアクションと変動待機状態中における揺れアクションの態様とが相違している。しかしながら、第1要素の揺れアクションについては、図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の第1要素の揺れアクションと、変動待機状態中の第1装飾図柄の第1要素の揺れアクションとが、同一であることが好ましい。図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面(第1装飾図柄が停止しているだけの画面)とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第2要素(数字)だけは揺れアクションを行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

40

(2) 時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)と、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)とが異なるため、

50

時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

(3) 図柄変動中の第1装飾図柄の揺れアクションの実行時間については、リーチ演出の実行時間だけではなく、第1列(例えば、左列)および第2列(例えば、右列)の第1装飾図柄がそれぞれ仮停止してから確定停止するまでの揺れアクションの時間も含んでいる。

(4) 揺れアクションは、所定時間で1回のアクションを行う動作(例えば、第1装飾図柄を上方向へ移動させてその後下方へ移動させる0.5秒の動作)を複数回実行して表示(継続表示、ループ表示)するように構成されている。一方、変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションに関しては、所定時間で1回のアクション(例えば、第1装飾図柄を徐々に拡大させる1.0秒の動作)を行う動作を1回実行して表示(単発表示、非ループ表示)するだけである。なお、揺れアクションの所定時間、変動開始時アクションの所定時間、定位置アクションの所定時間、テンパイアクションの所定時間、決めアクションの所定時間については、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。

(5) 変動待機状態中の揺れアクションについては、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション(第二の揺れ動作)を所定時間(例えば、10秒)実行するように構成されており、さらに、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄がハズレ図柄の確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)から所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション(第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、10秒)実行するように構成されている。このように、変動待機状態中の揺れアクションについても変動中の揺れアクション同様、複数のタイミングにおいて揺れアクションを実行することができるように構成されている。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力(確定停止以降から継続出力)されているが、待機中ムービーを実行した後であって、変動待機状態中における2回目の揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。

(6) 非時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)とが異なるため、非時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

(7) 非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)とが異なるため、非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

(8) 時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素(数字)のみで構成した場合、時間短縮遊技状態の変動待機状態において揺れアクションを行わないことが好ましい。つまり、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素(数字)のみで構成した場合、図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクション(第一の揺れ動作)は実行するが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション(変動待

10

20

30

40

50

機状態中の 1 回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の 2 回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)は行わないことが好ましい。  
【0762】

また、定位置アクションは、以下のように構成されている。

(1) ハズレのスーパーリーチ演出において、最終の列としての第3列(例えば、中列)にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行わないことが好ましい。このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であれば中列の第1装飾図柄でも定位置アクションを行うことで仮停止したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長であるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。一方、ノーマルリーチに最終の列としての第3列(例えば、中列)にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行うことが好ましいが、第3列の定位置アクションを行わなくてもよい。このように構成することで、ハズレのノーマルリーチ演出についてもスーパーリーチ演出同様に、リーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長となるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。ここで、リーチが成立しないハズレの場合(例えば、「247」や「183」のようなバラケ目で停止する場合)、第3列の定位置アクションを行うことが好ましい。また、第1装飾図柄が「7」でのテンパイは、その他の数字の第1装飾図柄より当り期待度が高く、ノーマルリーチにおいてハズレがないように構成される、または、ノーマルリーチにはならず必ずスーパーリーチ演出に発展する(もしくは、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりもスーパーリーチ演出に発展しやすい)よう構成されているため、第1装飾図柄が「7」でテンパイとなった場合、最終の列としての第3列(例えば、中列)の第1装飾図柄の定位置アクションを行わない、または、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりも最終の列としての第3列(例えば、中列)の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を低くすることが好ましく、その他の数字の第1装飾図柄のテンパイでは、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションを行うことが可能である、または、「7」がテンパイするよりも最終の列としての第3列(例えば、中列)の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を高くすることが好ましい。

【0763】

また、テンパイアクションは、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄のテンパイアクションについて、第1列(例えば、左列)および第2列(例えば、右列)の第1装飾図柄では行わぬが、最終の列としての第3列(例えば、中列)の第1装飾図柄では行わぬ。このように構成することにより、最も着目される最終の列以外の第1装飾図柄である左列、右列の第1装飾図柄のみで行われる可能性があるアクションを用意することで、最終の列の第1装飾図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。一方、第1装飾図柄のテンパイアクション以外のアクションについて、第1列(例えば、左列)および第2列(例えば、右列)の第1装飾図柄で行われ、さらに最終の列としての第3列(例えば、中列)の第1装飾図柄でも実行可能である。

(2) 非テンパイから擬似連(非リーチ擬似連)する場合であっても、テンパイから擬似連(リーチ後擬似連)する場合であっても、同じテンパイアクションを行うように構成されている。詳細には、図168において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに、(i2)のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行った後に(i2)のテンパイアクション2を行う場合とで、テンパイアクション2が同じ(共通)であるということである。また、図168において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに(i2)のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行う場合の(u)のテンパイアクション

ン 1 を行う場合とで、テンパイアクション 2 とテンパイアクション 1 の態様が同一ということでもよい。なお、擬似連の図柄変動における擬似変動において、リーチとなることが確定する特定の予告演出（例えば、台詞予告で赤台詞の予告演出）が発生しても、該特定の予告演出が発生した擬似変動時には非テンパイになる場合もあれば、テンパイになる場合もあり、非テンパイになる場合は、その後の擬似変動においてテンパイになるように構成されている。

【 0 7 6 4 】

また、決めアクションは、以下のように構成されている。

( 1 ) 1 回の図柄変動であり大当たりとなる特定の図柄変動（例えば、スーパーリーチ変動）において、第 1 列（例えば、左列の「 7 」）の第 1 装飾図柄と第 2 列（例えば、右列の「 7 」）の第 1 装飾図柄とが同一の図柄となりテンパイアクションを実行してからリーチ演出を行った後、リーチ後発展演出であるスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。そして、スーパーリーチ演出では、第 3 列（例えば、中列の「 7 」）の第 1 装飾図柄が大当たりの図柄で仮停止し、大当たり図柄組み合わせである「 7 7 7 」を表示する成功パターンと、第 3 列（例えば、中列の「 8 」）の第 1 装飾図柄がハズレの図柄で仮停止し、ハズレ図柄組み合わせである「 7 8 7 」を表示してから再変動を実行して大当たり図柄組み合わせである「 7 7 7 」を表示する復活パターンと、を備えており、成功パターンを経由して大当たりとなるか、復活パターンを経由して大当たりとなるかに応じて、決めアクションの実行の有無が決定されるようになっている。また、成功パターンを経由して大当たりとなるか、復活パターンを経由して大当たりとなるかに応じて、決めアクションの態様（例えば、決めアクション A、決めアクション B のうちいずれかを選択して実行する）が異なるように構成されていてもよい。また、復活パターンを経由して大当たりとなる場合は決めアクションを実行しない又は通常の決めアクションとは異なる態様の復活専用決めアクションが実行されるように構成してもよい。

【 0 7 6 5 】

非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第 1 主遊技側の保留数に依存する（第 1 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、第 1 装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第 1 装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第 2 主遊技側の保留数に依存する（第 2 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第 1 主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留 1 0 ）を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第 2 主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留 1 0 ）であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかを行わないようにしてもよい。

【 0 7 6 6 】

非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第 1 主遊技側の保留数に依存する（第 1 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄のハズレの通常の図柄変動においては、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄のハズレの通常の図柄変動と比べて、

第 1 装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第 1 装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第 2 主遊技側の保留数に依存する（第 2 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第 1 主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留 1 0）を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第 2 主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留 1 0）であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する（例えば、パターン 1：変動開始時アクション = 50%、定位置アクション = 100%、パターン 2：変動開始時アクション = 100%、定位置アクション = 80%）ようにしてもよい。

10

#### 【0767】

時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動において、第 1 装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第 1 装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。また、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動において、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動と比べて、第 1 装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第 1 装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。

20

#### 【0768】

また、変動固定時間と各アクションの実行時間は、以下のように構成されている。

（1）第 1 装飾図柄の変動固定時間（例えば、500ms）よりも、変動待機状態中の揺れアクションが実行されるまでの所定時間（第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してからの所定期間（例えば、20秒））の方が長く設定されている。このように設定することにより、第 1 装飾図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、図柄変動中（仮停止中も含む）の第 1 装飾図柄の揺れアクションを、第 1 装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（第 1 装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れアクションを開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

30

（2）1 回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留 1 0 のハズレの通常の図柄変動等）において、実行される揺れアクション以外の 1 のアクションの実行時間は、揺れアクションの実行時間よりも短く構成されていることが好ましい。

（3）1 回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留 1 0 のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、揺れアクションの実行時間の合計時間よりも短く構成されていることが好ましい。

40

（4）1 回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留 1 0 のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の 1 のアクションの実行時間は、変動固定時間よりも短く構成されていることが好ましいが、変動固定時間よりも長く構成されていてもよい。

（5）1 回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留 1 0 のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、変動固定時間よりも長く構成されていることが好ましい。

#### 【0769】

また、BGM（演出音）については、図 168、図 169 に示すように、図柄変動中、

50

変動待機状態中にステージ B G M を出力するように構成され、図柄変動中であってリーチ演出中は、リーチ B G M を出力するように構成されている。そして、変動待機状態中における最初の揺れアクションの開始時においては、ステージ B G M が出力（確定停止以降から継続出力）されているが、待機中ムービーを実行した後の変動待機状態中における揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージ B G M が出力されないように構成されている。例示すると、図 1 6 9、図 1 7 7 の（a 3）の第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）のタイミングでは、ステージ B G M が出力されており、（d 3）の第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20 秒）が経過して変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションの開始時においてもステージ B G M が継続して出力されているが、（d 3）の揺れアクションが実行された後のタイミング（第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、30 秒）が経過時）では、ステージ B G M が出力されないように構成されている。そして、ハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、300 秒）が経過すると、変動待機状態中の 2 回目の（f 3）揺れアクションを所定時間（例えば、10 秒）実行するが、その際、ステージ B G M が出力されていないように構成されている。なお、（d 3）の揺れアクションが実行された後のタイミング（第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、30 秒）が経過時）では、ステージ B G M が出力されないように構成されているようにしたが、（e 3）の待機中ムービーを実行する際に、ステージ B G M を出力しないように構成されていればよい。また、（e 3）の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示し、ステージ B G M は出力されないように構成される。なお、変動待機状態中にエラーを検出した場合、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションの開始時であっても、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションの開始時であっても、エラーの検出に基づくエラー音は出力されるように構成されている。図柄変動中（仮停止中も含む）の第 1 装飾図柄の揺れアクションを、第 1 装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（第 1 装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れアクションを開始した場合は、遊技機アピールのためステージ B G M の出力を継続する一方で、待機中ムービーの表示を経由した場合は省電力のためステージ B G M の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

#### 【0770】

また、リーチボイスは、以下のように構成されている。

（1）テンパイアクション発生時にリーチボイスが発生する。

（2）リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとは同じアクションであっても、リーチボイスが異なる場合がある。例えば、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションでは「チャンス」、その後のテンパイアクションでは「ゲキアツ」と出力する。

（3）テンパイアクションを複数種類有し、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとが異なるアクションであっても、リーチボイスが同じとなる場合がある。例えば、テンパイアクション A とテンパイアクション B があり、テンパイアクション A とテンパイアクション B に対応するリーチボイスは、「チャンス」のみとなっている。

#### 【0771】

また、待機中ムービーについては、図 1 2 6 で説明したとおり、非時間短縮遊技状態であっても、時間短縮遊技状態であっても、待機中ムービーの表示が可能であり、その表示条件（変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間があ

10

20

30

40

50

る場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、242秒）の経過）は同じであるように構成されている。

【0772】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB 2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である（換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である）。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB 2の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

10

（2）第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB 2の操作を行うと、音量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、音量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

（3）第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態（変動待機状態）中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態（変動待機状態）でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間（十字ボタンSB 2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒）は、揺れアクションの時間（1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間）よりも短い一方で、その他のアクションの時間（1のアクションの実行時間、アクションの合計時間）よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB 2を再度操作することで延長（表示時間のタイマがリスタートまたはリセット）可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB 2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。

20

30

【0773】

また、光量調整画面は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれのアクション中にも、光量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB 2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと光量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である（換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、光量調整画面を表示可能である）。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB 2の操作を行っても光量調整画面を表示しないようにしてもよい。

40

（2）第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB 2の操作を行うと、光量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された光量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、光量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、光量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

（3）第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄

50

は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態（変動待機状態）中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態（変動待機状態）でありアクションは行わないように構成されている。但し、光量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、光量調整画面の表示時間（十字ボタンS B 2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒）は、揺れアクションの時間（1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間）よりも短い一方で、その他のアクションの時間（1のアクションの実行時間、アクションの合計時間）よりも長く構成されている。但し、光量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンS B 2を再度操作することで延長（表示時間のタイマがリスタートまたはリセット）可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンS B 2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面が同時表示されるように構成されている。なお、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に、十字ボタンS B 2の1回の操作により光量調整画面を表示し、その光量調整画面の表示中に十字ボタンS B 2の1回の操作により音量調整画面を表示し、その音量調整画面の表示中に十字ボタンS B 2の1回の操作により光量調整画面を表示するように、揺れアクションの実行中に光量調整画面の表示操作と音量調整画面の表示操作を交互に繰り返し行うことで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面及び音量調整画面が同時表示されるように構成されている（光量調整画面と音量調整画面の一方のみを表示するように構成した場合は、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面の表示と音量調整画面の表示とが繰り返し切り替えられる）。

#### 【0774】

また、予告演出は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄の高速変動時において予告演出が発生する割合は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において予告演出が発生する割合よりも高く構成されている。また、1の図柄変動における第1装飾図柄の高速変動時において実行できる予告演出の数は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において実行できる予告演出の数よりも多く構成されている。また、1の図柄変動における第1装飾図柄の高速変動時において発生可能な予告演出の候補数は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において発生可能な予告演出の候補数よりも多く構成されている。第1装飾図柄が高速変動している場合は透過状態であって何もアクションを実行していない状態であるため、高速変動時に予告演出が実行された場合は、遊技者が容易に予告演出を視認できるようになっている一方、第1装飾図柄の減速変動時も何もアクションを実行していないが、第1装飾図柄が非透過状態であるので、この状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。そして、仮停止時直前は、定位置アクションを実行するためこの状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。

#### 【0775】

また、副制御部は、第1装飾図柄の第2要素を表示するときに生成した画像オブジェクトの画像データを、第2装飾図柄の第2要素を表示するときのデータとして使用している。例えば、副制御部（特に、サブサブ制御部SS）は、装飾図柄表示領域SG11に表示させる画像オブジェクトの画像データが格納されるフレームバッファと、フレームバッファに格納された画像データを表示制御する画像制御手段（VDP）と、フレームバッファに格納した画像データを拡大または縮小させる拡張手段と、を備え、拡張手段は、第1装飾図柄の第2要素を表示するときに格納した画像オブジェクトの画像データを縮小させる



処理を行い、画像制御手段は、拡縮手段で処理された画像データを第2装飾図柄の第2要素として表示するように構成している。このように画像データを使用することで、効率的に画像オブジェクトを生成することができる。

【0776】

補足しておくが、第6実施形態では、変動表示中に第2装飾図柄が常に表示され、必ず確定停止する例を示したが、上述した通り、第2装飾図柄は第1装飾図柄が視認不可能又は視認し難い場合に表示するよう構成してもよく、この場合には、第2装飾図柄は必ず確定停止することにはならない。

【0777】

各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、演出ステージAであるか演出ステージBであるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、演出ステージAであるか演出ステージBであるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。

【0778】

テンパイについて、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイするように説明してきたが、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイしてもよい。この場合、最初（例えば、1回目）の擬似変動では、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイしてから中列に擬似連図柄が仮停止し、次（例えば、2回目）の擬似変動が開始される。そして、次の擬似変動では、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイして、そのままリーチ演出を実行する又は擬似連図柄を仮停止するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイする場合、左列の第1装飾図柄の定位置アクションと、右列の第1装飾図柄の定位置アクションは同時に開始される。

【0779】

図柄変動中に特定の予告演出（例えば、次回予告演出）が発生した場合は、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないようにしても良い。例えば、図柄変動中に次回予告演出が発生した場合、テンパイになることなく、そしてノーマルリーチ演出になることなくスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。このように構成する場合は、スーパーリーチ演出を確実に遊技者に見せたいため、スーパーリーチ演出中は遊技者に分かりにくいように左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とがテンパイするようになり、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないことが好適である。そして、このように構成することによって、遊技者の意表を突くタイミングでテンパイ状態となっていることを遊技者に対して見せることができる。

【0780】

当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の表示態様に応じて、変動開始時アクションの態様（変動開始時アクションを実行しやすいかどうか、又は、高期待度の変動開始時アクションBを実行しやすいかどうか）の傾向が異なるように構成されていてもよい。例えば、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するが、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するとは限らないように構成

10

20

30

40

50

したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第 1 保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第 1 保留表示の場合よりも、変動開始時アクションが実行される割合が高くなるように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第 1 保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第 1 保留表示の場合よりも、変動開始時アクション B が実行される割合が高くなるように構成したり、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第 1 保留表示の場合は、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第 1 保留表示の場合よりも、変動開始時アクション A が実行される割合が高くなるように構成したりするようになっている。

#### 【0781】

10

アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション）にて拡大する場合、第 1 要素と第 2 要素の拡大率が異なってもよい。例えば、第 1 要素は拡大率が 1.4 倍だが第 2 要素は拡大率が 1.1 倍としたり、第 1 要素のみ拡大させ第 2 要素は拡大させないようにしたりしてもよい。また、揺れアクションについては、揺れ移動量を第 1 要素と第 2 要素とで異ならせても良い。例えば、第 1 要素の移動量は、第 1 要素の表示領域を 1 とした場合、左右に 0.1 ずつ揺動するが、第 2 要素の移動量は、第 2 要素の表示領域を 1 とした場合、左右に 0.2（又は、0.05）ずつ揺動する、としてもよい。但し、1 回の揺動に要する時間（1 回の揺動の周期）は、第 1 要素も第 2 要素も同じ時間であることが望ましい。

#### 【0782】

20

ここまでの説明において、各アクション、遊技状態、ステージにおける第 1 装飾図柄の表示態様として、「数字」のみや、「数字＋キャラクタ」といった表示態様で説明してきたが、「数字」のみや、「数字＋キャラクタ」の表示態様に第 3 要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字＋エフェクト」としてもよく、「数字＋キャラクタ」の場合は、「数字＋キャラクタ＋エフェクト」としてもよい。

#### 【0783】

図 12、図 13 では、第 1 主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第 1 主遊技側の保留数に依存し（第 1 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第 2 主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第 2 主遊技側の保留数に依存する（第 2 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ように構成されているが、第 1 主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第 1 主遊技側の保留数に依存しない（第 1 主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）が、非時間短縮遊技状態では第 1 主遊技側の保留数に依存し（第 1 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第 2 主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第 2 主遊技側の保留数に依存する（第 2 主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）が、非時間短縮遊技状態では第 2 主遊技側の保留数に依存しない（第 2 主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）ように構成してもよい。

30

#### 【0784】

保留が 4 3、保留が 3 2、保留が 2 1、保留が 1 0、保留 4 3、保留 3 2、保留 2 1、保留 1 0 との記載における変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定および図柄変動は、以下のように対応している。保留が 4 3、保留 4 3 では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数 = 3 を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が 3 2、保留 3 2 では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数 = 2 を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が 2 1、保留 2 1 では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数 = 1 を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が 1 0、保留 1 0 では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数 = 0 を参照して変動態様を決

40

50

定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。

【 0 7 8 5 】

図 1 2 7 において、音量調整画面、光量調整画面をそれぞれ別に表示する態様を用いて説明したが、図 1 7 7 の ( b 3 ) のように音量調整画面と光量調整画面とを表示領域 S G 1 0 に表示する構成としてもよい。

【 0 7 8 6 】

図 1 4 3 から図 1 6 7 において、第 1 主遊技側の第 1 保留表示及び第 1 主遊技側の第 2 保留表示が表示された例を用いて説明したが、第 2 主遊技側の第 1 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示も表示するよう構成してもよい。

【 0 7 8 7 】

また、図 1 4 3 から図 1 6 7 において、第 2 装飾図柄にてリーチ態様となる例を用いて説明したが、第 2 装飾図柄でリーチ態様にならない ( 確定停止まで常に変動中である ) 構成としても良い。

【 0 7 8 8 】

< < 表示装置に関する構成 > >

ここで、前述した実施形態においては、主制御基板側の表示装置として、主に第 1 主遊技図柄を表示する表示装置である第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 ( 第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h とを備える図柄表示装置 ) と、主に第 2 主遊技図柄を表示する表示装置である第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 ( 第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h とを備える図柄表示装置 ) と、主に補助遊技図柄を表示する表示装置である補助遊技図柄表示装置 H 2 0 ( 補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とを備える図柄表示装置 ) との 3 つの表示装置を備える構成としたが、第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄、補助遊技図柄を表示する表示装置の構成 ( 位置、大きさ、形状など ) はこれには限定されない。そこで、前述した構成とは異なる第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄、補助遊技図柄などを表示する主制御基板側の表示装置を 1 つの表示装置とする構成の一例を以下に詳述する。また、詳細は後述することとなるが、以下の構成においては、副制御基板側の表示装置も有している。なお、補足しておくが、以下に詳述する一または複数の構成については、本明細書のすべての構成に適用しても問題ない。

【 0 7 8 9 】

はじめに、図 1 8 2 は、本例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。本実施形態との相違点は、主制御基板 M が制御するメイン表示装置 M H 2 0 と、副制御基板 S が制御するサブ表示装置 S H 2 0 とが設けられている点である。なお、本実施形態に係るぱちんこ遊技機に設けられていた、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 と、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 とは、本例におけるメイン表示装置 M H 2 0 の一部となっており、メイン表示装置 M H 2 0 の詳細については後述する。

【 0 7 9 0 】

また、大当たりが開始する際に、当該大当たりにて実行されるラウンド数を 2 つの 7 セグメントにて報知するラウンド表示灯 R 1 0 と、ラウンド表示灯 R 1 0 と大当たりのラウンド数との対応関係を表示するシールであるラウンド表示部 R 2 0 とを有している。

【 0 7 9 1 】

< 主制御基板側の表示装置 >

次に、図 1 8 3 は、表示装置の詳細な構成である。( a ) のメイン表示装置 M H 2 0 は、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h と、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h と、が一体化した表示装置である。

【 0 7 9 2 】

第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g は、8 個のランプで構成されている。ここで、本例におけるランプとは、表示部内部の L E D が点灯した際に、当該点灯を遊技機外部から遊技者が視認可能な表示窓のことであり、この表示窓の領域 ( L E D の点灯、点滅、消灯を認識

10

20

30

40

50

できるよう遊技者が視認可能な領域)が大きいほど、LEDの光を透過する面積が大きくなる、つまり、ランプが大きいほど、LEDの光を透過する面積が大きくなる。なお、この表示窓は、表示部内部の各LEDに対応した数だけ存在する(例えば、LEDが8個存在する場合、表示窓はその8個のLEDそれぞれに対して設けられ、表示窓は合計8個存在することになる)。また、ランプが点灯、点滅、消灯とは、遊技者が表示窓を介して点灯、点滅、消灯しているように見えていることを示している。ここで、点灯とはLEDが発光している(例えば、10ms以上発光している)ことを指し、消灯とはLEDが発光していない(例えば、10ms以上発光していない)ことを指し、点滅とはLEDが所定時間間隔(例えば、20ms間隔)で発光と非発光を繰り返していることを指している。なお、点滅においては、発光と非発光の時間が異なっても良い(例えば、発光が20msで消灯が40msであっても良い)。また、以降で記載する「点灯」については、「点滅」における「点灯」も含まれてよい(「点灯」と「消灯」の繰り返しにおける「点灯」も含まれてよい)ことを補足しておく。一例としては、ある期間においてランプAとランプBとが同じ色で点灯すると記載した場合には、ランプAがある期間において点灯を継続し、ランプBがある期間において点灯を継続する場合における、点灯する色に適用してもよいし、ランプAがある期間において点滅(例えば、20ms点灯 20ms消灯 20ms点灯...)し、ランプBがある期間において点滅(例えば、20ms点灯 20ms消灯 20ms点灯...)する場合における、点灯する色(20ms点灯の色)に適用してもよい。なお、ランプまたは表示窓を、ランプの点灯を視認可能な領域と称することがある。

10

20

#### 【0793】

なお、「点灯・点滅・消灯」の組み合わせや「点灯・消灯」の組み合わせを点灯パターンと称することがあり、具体的には、以下を点灯パターンと称することがある。

(1)あるタイミングにおける、複数のランプの点灯・点滅・消灯の組み合わせ

(2)1のランプにおける、時系列で変化していく点灯・点滅・消灯のパターン

(3)複数のランプにおける、時系列で変化していく点灯・点滅・消灯のパターン

なお、上記(1)~(3)には、点滅を含んでいなくともよい。

#### 【0794】

また、ランプの大きさについても、前述したとおり、表示窓の大きさ(LEDの光を透過する面積)を示している。また、点滅とは、前述したとおり、LEDが所定時間間隔で発光と非発光を繰り返すこと、つまり、所定時間毎に点灯と消灯とを繰り返すことである。点滅に関する所定時間は一定以上の時間(例えば、20ms以上の時間)としているが、ダイナミック点灯にてLEDを点灯させる場合、つまり、極めて短時間の間隔(例えば、20ms未満の間隔である4msの間隔)で点灯と消灯とを繰り返すことによって見た目は点滅ではなく点灯しているように見せる場合は、便宜上、点灯と称している。一例として、ダイナミック点灯にてLEDを20ms間隔で点滅させる場合には、「20ms点灯 20ms消灯 20ms点灯...」のような点灯パターンとなり、この「20ms点灯」においても、実際には極めて短時間の間隔(例えば、20ms未満の間隔である4msの間隔)で点灯と消灯とを繰り返すこととなるが、便宜上、点灯と称している。

30

#### 【0795】

40

第1主遊技図柄表示部A21gは、8個のランプで構成されている。第1主遊技図柄表示部A21gは、第1主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第1主遊技図柄表示部A21gは、第1主遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、第1主遊技図柄が変動している状況(例えば、第1主遊技図柄表示処理に係る図10のステップ1417から図10のステップ1423までが変動している状況となる)では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、第1主遊技図柄が停止している状況では、8個のランプが、1の点灯・消灯の組み合わせにて点灯(複数のランプの点灯・消灯の組み合わせを点灯パターンとも称することがある)するように構成されている一方、第1主遊技図柄が変動している状況では、8個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例とし

50

ては、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、8 個のランプは「

」（図 1 8 3 の 8 個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、は消灯、は点灯を示している）となり、第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、8 個のランプは「」となり、第 1 主遊技図柄が変動中である状況では、8 個のランプは「

・・」のように、1 個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、第 1 主遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「

・・」のように、8 個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。

#### 【 0 7 9 6 】

第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g は、8 個のランプで構成されている。第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g は、第 2 主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g は、第 2 主遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、第 2 主遊技図柄が変動している状況（例えば、第 2 主遊技図柄表示処理に係る図 1 0 のステップ 1 4 1 7 から図 1 0 のステップ 1 4 2 3 ままで変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、第 2 主遊技図柄が停止している状況では、8 個のランプが、1 の点灯・消灯の組み合わせにて点灯（複数のランプの点灯・消灯の組み合わせを点灯パターンとも称することがある）するように構成されている一方、第 2 主遊技図柄が変動している状況では、8 個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例とし

ては、第 2 主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、8 個のランプは「」（図 1 8 3 の 8 個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、は消灯、は点灯を示している）となり、第 2 主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、8 個のランプは「」となり、第 2 主遊技図柄が変動中である状況では、8 個のランプは「

・・」のように、1 個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、第 2 主遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「

・・」のように、8 個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。

#### 【 0 7 9 7 】

第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h は、2 個のランプで構成されている。第 1 主遊技側の保留は 4 個まで記憶可能に構成されており、保留 0 ～ 4 個の状況を 2 個のランプで示すよう構成されている。より具体的には、図 1 8 4 に示すように、以下のような点灯パターンとなっている。

保留 0 個の場合：2 個のランプが消灯

保留 1 個の場合：1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が消灯

保留 2 個の場合：2 個のランプが点灯

保留 3 個の場合：1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が点灯

保留 4 個の場合：2 個のランプが点滅

このように、1 個のランプが点灯している場合は保留 1 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 2 個を示すよう構成することで、1 個のランプによって保留 2 個分を報知することができ、2 個のランプによって、0 ～ 4 個の保留数（ランプの数よりも多い保留数）を報知することができる。なお、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留 1 個の場合は、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が消灯し、保留 3 個の場合は、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が点灯するよう構成

10

20

30

40

50

しても良い。

【 0 7 9 8 】

図 1 8 3 の説明に戻ると、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h は、2 個のランプで構成されている。第 2 主遊技側の保留は 4 個まで記憶可能に構成されており、保留 0 ~ 4 個の状況を 2 個のランプで示すよう構成されている。点灯パターンについては、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と同様となっている。なお、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留 1 個の場合は、1 個のランプ（下側の B 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（上側の B 2 1 h）が消灯し、保留 3 個の場合は、1 個のランプ（下側の B 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（上側の B 2 1 h）が点灯するよう構成しても良い。

10

【 0 7 9 9 】

補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、2 個のランプで構成されている。補助遊技側の保留は 4 個まで記憶可能に構成されており、保留 0 ~ 4 個の状況を 2 個のランプで示すよう構成されている。点灯パターンについては、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と同様となっている。なお、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、補助遊技側の記憶可能な保留数の上限についても変更しても問題なく、その場合には、記憶可能な保留数の上限に合わせた、ランプの数や点灯パターンとすればよい。

20

【 0 8 0 0 】

補助遊技図柄表示部 H 2 1 g は、4 個のランプで構成されている。補助遊技図柄表示部 H 2 1 g は、補助遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。補助遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、補助遊技図柄が変動している状況（例えば、図 7 のステップ 1 2 2 2 から図 7 のステップ 1 2 2 6 ままで変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、補助遊技図柄が停止している状況では、4 個のランプが、1 の点灯・消灯の組み合わせにて点灯するように構成されている一方、補助遊技図柄が変動している状況では、4 個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、補助遊技図柄が当り図柄 A で停止している状況では、4 個のランプは「

30

」（図 1 8 3 の 4 個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、 は消灯、 は点灯を示している）となり、補助遊技図柄が当り図柄 B で停止している状況では、4 個のランプは「 となり、補助遊技図柄が当り図柄 C で停止している状況では、4 個のランプは「 となり、補助遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、4 個のランプは「 となり、補助遊技図柄が変動中である状況では、4 個のランプは「

・ ・ 」のように、1 個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、補助遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「

40

・ ・ 」のように、4 個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合は、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄 A が停止した場合には、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放パターンは「 5 秒開放 閉鎖」となり、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄 B が停止した場合には、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放パターンは「 2 秒開放 1 秒閉鎖 2 秒開放 閉鎖」となり、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄 C が停止した場合には、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放パターンは「 1 秒開放 1 秒閉鎖 1 秒開放 1 秒閉鎖 1 秒開放 閉鎖」となり、非時間短縮遊技状態においては補助遊技図柄 A ~ C のいずれが停止した場合にも、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放パターンは「 0 . 1 秒開放 閉鎖」となるよう構成してもよい。

50

## 【 0 8 0 1 】

図 1 8 3 の ( a ) に示す、メイン表示装置 M H 2 0 を構成する、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h と、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）であり、すべてのランプが同一の色（例えば、赤色）で点灯・点滅するよう構成されている。また、これには限定されず、一部のランプの大きさや点灯色・点滅色を相違させてもよい（例えば、メイン表示装置 M H 2 0 における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプと第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプは、メイン表示装置 M H 2 0 における他の表示部のランプよりも大きくし、メイン表示装置 M H 2 0 における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプと第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプは赤色で、メイン表示装置 M H 2 0 における他の表示部のランプは青色としても良い）。

10

## 【 0 8 0 2 】

< 副制御基板側の表示装置 >

次に、図 1 8 3 の ( b ) は、サブ表示装置 S H 2 0 を図示しており、サブ表示装置 S H 2 0 は、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g と、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h と、が一体化した表示装置である。

## 【 0 8 0 3 】

第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g は、1 個のランプで構成されている。第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g は、第 1 主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、点灯を継続し、第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、消灯を継続し、第 1 主遊技図柄が変動している状況（例えば、第 1 主遊技図柄表示処理に係る図 1 0 のステップ 1 4 1 7 から図 1 0 のステップ 1 4 2 3 ままで変動している状況となる）では、点滅し続けることとなる。なお、これには限定されず、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g を複数のランプで構成してもよい。また、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g が、第 1 主遊技図柄が停止している状況に対応した点灯パターンにて点灯することを停止表示すると称することがあり、同図の場合においては、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g が点灯を継続していることや消灯を継続していることを停止表示していると称することがある。

20

30

## 【 0 8 0 4 】

また、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

( 1 ) 第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止し、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯する。

( 2 ) 大当たりが実行され、大当たり中においても第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯したままとなる。当該大当たり中に電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、大当たり中においても、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

( 3 - 1 ) 大当たり終了時に第 1 主遊技側も第 2 主遊技側も保留が生起していない場合、大当たり終了後においても、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置 S G に待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

40

( 3 - 2 ) 大当たり終了時に第 1 主遊技側の保留が生起しており、第 2 主遊技側の保留が生起していない場合、大当たり終了後には、第 1 主遊技図柄の変動開始を契機に、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰し

50

た場合には、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

( 3 - 3 ) 大当たり終了時に第 1 主遊技側の保留が生起しておらず、第 2 主遊技側の保留が生起している場合、大当たり終了後においても、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯したままとなり、後述する第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプ及び第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプ及び第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

#### 【 0 8 0 5 】

また、第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

( 1 ) 第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯する。

( 2 - 1 ) 第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第 1 主遊技側も第 2 主遊技側も保留が生起していない場合、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置 S G に待機デモ画面が表示される(遊技待機状態となる)。

( 2 - 2 ) 第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第 1 主遊技側の保留が生起した場合には、第 1 主遊技図柄の変動開始を契機に、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。

( 3 ) 第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯したままであり、その後電源復帰した場合には、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

#### 【 0 8 0 6 】

また、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止することとなる図柄変動中(大当たり変動中)において、以下のように構成してもよい。

( 1 ) 第 1 主遊技図柄の大当たり変動中において、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点滅する。

( 2 - 1 ) 第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなり、その後第 1 主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止すると、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯する。大当たりの実行中においても点灯したままとなる。

( 2 - 2 ) 第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなり、その後第 1 主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止しても、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯したままとなり、大当たりの実行中においても消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。なお、上述した構成は組み合わせてもよく、例えば、大当たり変動中に關する構成と大当たりの実行中に關する構成とを組み合わせてもよい。

#### 【 0 8 0 7 】

また、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g の点灯パターンは、上記の構成には限定されず、例えば、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、赤色にて点灯を継続し、第 1 主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、緑色にて点灯を継続する、すなわち、ランプの点灯色によって、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄で停止しているかハズレ図柄で停止しているかを報知するよう構成してもよい。このように構成した場合、第 1 主遊技図柄が変動中である場合は、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g の点灯パターンが緑色の点滅であることが望ましい。

10

20

30

40

50



## 【 0 8 0 8 】

第2サブ図柄表示部BS21gは、1個のランプで構成されている。第2サブ図柄表示部BS21gは、第2主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、点灯を継続し、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、消灯を継続し、第2主遊技図柄が変動している状況（例えば、第2主遊技図柄表示処理に係る図10のステップ1417から図10のステップ1423までが変動している状況となる）では、点滅し続けることとなる。このように、第2サブ図柄表示部BS21gは、1個のランプであるため、変動中であるか停止中であるかを報知することは可能であるが、停止中の点灯パターンは消灯を継続するのみであり、点灯パターンによって停止図柄を報知することはできないように構成されている。なお、これには限定されず、第2サブ図柄表示部BS21gを複数のランプで構成してもよい。また、第2サブ図柄表示部BS21gが、第2主遊技図柄が停止している状況に対応した点灯パターンにて点灯することを停止表示すると称することがあり、同図の場合においては、第2サブ図柄表示部BS21gが点灯を継続していることや消灯を継続していることを停止表示していると称することがある。

10

## 【 0 8 0 9 】

また、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

（1）第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止し、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯する。

20

（2）大当たりが実行され、大当たり中においても第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯したままとなる。当該大当たり中に電源断が発生すると第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、大当たり中においても、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなる。

（3-1）大当たり終了時に第1主遊技側も第2主遊技側も保留が生起していない場合、大当たり終了後においても、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置SGに待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなる。

30

（3-2）大当たり終了時に第1主遊技側の保留が生起しており、第2主遊技側の保留が生起していない場合、大当たり終了後においても、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯したままとなり、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプ及び第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部AS21gのランプ及び第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなる。

（3-3）大当たり終了時に第2主遊技側の保留が生起している場合、大当たり終了後には、第2主遊技図柄の変動開始を契機に、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなる。

40

上記のように構成してもよい。

## 【 0 8 1 0 】

また、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

（1）第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯する。

（2-1）第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第1主遊技側も第2主遊技側も保

50

留が生起していない場合、第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置SGに待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。

（2-2）第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第2主遊技側の保留が生起した場合には、第2主遊技図柄の変動開始を契機に、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。

（3）第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯したままであり、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

10

#### 【0811】

また、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止することとなる図柄変動中（大当たり変動中）において、以下のように構成してもよい。

（1）第2主遊技図柄の大当たり変動中において、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点滅する。

（2-1）第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなり、その後第2主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止すると、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯する。大当たりの実行中においても点灯したままとなる。

20

（2-2）第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなり、その後第2主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止しても、第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯したままとなり、大当たりの実行中においても消灯したままとなる。上記のように構成してもよい。なお、上述した構成は組み合わせてもよく、例えば、大当たり変動中に関する構成と大当たりの実行中に関する構成とを組み合わせてもよい。

#### 【0812】

また、第2サブ図柄表示部BS21gの点灯パターンは、上記の構成には限定されず、例えば、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、赤色にて点灯を継続し、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、緑色にて点灯を継続する、すなわち、ランプの点灯色によって、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止しているかハズレ図柄で停止しているかを報知するよう構成してもよい。このように構成した場合、第2主遊技図柄が変動中である場合は、第2サブ図柄表示部BS21gの点灯パターンが緑色の点滅であることが望ましい。

30

#### 【0813】

なお、第1主遊技図柄の変動中において第1サブ図柄表示部AS21gは点滅するよう構成されているが、第1主遊技図柄の変動中において、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間においても、第1サブ図柄表示部AS21gは点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間よりも第1サブ図柄表示部AS21gの点滅間隔の方が短くなっている。

40

#### 【0814】

また、第2主遊技図柄の変動中において第2サブ図柄表示部BS21gは点滅するよう構成されているが、第2主遊技図柄の変動中において、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間においても、第2サブ図柄表示部BS21gは点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間よりも第2サブ図柄表示部BS21gの点滅間隔の方が短くなっている。

#### 【0815】

第1サブ保留表示部AS21hは、2個のランプで構成されている。第1主遊技側の保留は4個まで記憶可能に構成されており、保留0～4個の状況を2個のランプで示すよう

50

構成されている。より具体的には、以下のような点灯パターンとなっている（図 1 8 4 と同様）。

保留 0 個の場合：2 個のランプが消灯

保留 1 個の場合：1 個のランプ（左側の A S 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（右側の A S 2 1 h）が消灯

保留 2 個の場合：2 個のランプが点灯

保留 3 個の場合：1 個のランプ（左側の A S 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（右側の A S 2 1 h）が点灯

保留 4 個の場合：2 個のランプが点滅

このように、1 個のランプが点灯している場合は保留 1 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 2 個を示すよう構成することで、2 個のランプによって、0 ~ 4 個の保留数を報知することができる。なお、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留 1 個の場合は、1 個のランプ（右側の A S 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（左側の A S 2 1 h）が消灯し、保留 3 個の場合は、1 個のランプ（右側の A S 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（左側の A S 2 1 h）が点灯するよう構成しても良い。

#### 【0 8 1 6】

また、演出表示装置 S G の所定の表示領域にて、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h とは別に第 1 主遊技側の保留に対応した表示部（図 1 2 6 にて前述した、第 1 主遊技側の第 2 保留表示）を設けてもよい。また、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と第 2 保留表示（演出表示装置 S G の所定の表示領域に表示）とを有するようにしてもよいし、いずれか一方のみ有するよう構成してもよい。なお、本例では、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h のみを有する構成について詳述することとなるが、本明細書のすべての構成について、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h を第 2 保留表示に置き換えて構成しても問題ないことを補足しておく。

#### 【0 8 1 7】

第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h は、2 個のランプで構成されている。第 2 主遊技側の保留は 4 個まで記憶可能に構成されており、保留 0 ~ 4 個の状況を 2 個のランプで示すよう構成されている。第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h の点灯パターンについては、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と同様となっている。なお、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留 1 個の場合は、1 個のランプ（右側の B S 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（左側の B S 2 1 h）が消灯し、保留 3 個の場合は、1 個のランプ（右側の B S 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（左側の B S 2 1 h）が点灯するよう構成しても良い。

#### 【0 8 1 8】

また、演出表示装置 S G の所定の表示領域にて、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とは別に第 2 主遊技側の保留に対応した表示部（図 1 2 6 にて前述した、第 2 主遊技側の第 2 保留表示）を設けてもよい。また、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h と第 2 保留表示（演出表示装置 S G の所定の表示領域に表示）とを有するようにしてもよいし、いずれか一方のみ有するよう構成してもよい。なお、本例では、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h のみを有する構成について詳述することとなるが、本明細書のすべての構成について、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h を第 2 保留表示に置き換えて構成しても問題ないことを補足しておく。

#### 【0 8 1 9】

図 1 8 3 の（b）に示す、サブ表示装置 S H 2 0 を構成する、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g と、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）であり、すべてのランプが同一の色で点灯・点滅するよう構成されている。また、これには

限定されず、サブ表示装置 S H 2 0 の一部のランプの大きさや点灯色・点滅色を相違させてもよい（例えば、サブ表示装置 S H 2 0 における第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプと第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプは、サブ表示装置 S H 2 0 における他の表示部のランプよりも大きくし、サブ表示装置 S H 2 0 における第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプと第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプは赤色で、サブ表示装置 S H 2 0 における他の表示部のランプは青色としても良い）。但し、サブ表示装置 S H 2 0 の各ランプの大きさは、メイン表示装置 M H 2 0 における各ランプの大きさよりも大きくすることが好適である。

#### 【 0 8 2 0 】

また、上述のように、本例においては、メイン表示装置 M H 2 0 の 8 個のランプは全て同じ大きさであり、サブ表示装置 S H 2 0 の 8 個のランプは全て同じ大きさであり、メイン表示装置 M H 2 0 を構成するそれぞれのランプは、サブ表示装置 S H 2 0 を構成するそれぞれのランプよりも小さいよう構成されている。なお、1 の表示装置におけるランプの大きさがすべて同一ではないよう構成した場合には、メイン表示装置 M H 2 0 の最も大きいランプよりもサブ表示装置 S H 2 0 の最も小さいランプの方が大きいように構成してもよいし、メイン表示装置 M H 2 0 のランプの平均の大きさよりもサブ表示装置 S H 2 0 のランプの平均の大きさの方が大きいように構成してもよい。このように構成することにより、主制御基板側のランプ（メイン表示装置 M H 2 0 のランプ）と副制御基板側のランプ（サブ表示装置 S H 2 0 のランプ）とを大きさで判別することができ、どちらが主制御基板側のランプでどちらが副制御基板側のランプであることを遊技者が混同しないようにすることができる。また、副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、1 個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を（大きさを相違させて）目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置 M H 2 0 ）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまう事態を防止することができる。なお、ランプの大きさが同一など、本明細書において「同一」と記載している場合には、完全に同一であることに限定されず、略同一である場合を含んでも問題ない。

#### 【 0 8 2 1 】

また、メイン表示装置 M H 2 0 のランプは赤色にて点灯・点滅する一方、サブ表示装置 S H 2 0 のランプは緑色にて点灯・点滅するといったように、メイン表示装置 M H 2 0 のランプとサブ表示装置 S H 2 0 のランプとで点灯色・点滅色を相違させてもよい。このように構成することで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを判別し易くすることができる。なお、当該構成はすべてのランプに適用してもよいし、一部のランプのみに適用してもよい。一部のランプのみに適用する一例としては、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h とは、赤色で点灯・点滅するのに対し、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とは、緑色で点灯・点滅するよう構成してもよい（この場合、これ以外の主制御基板側のランプと副制御基板側のランプは、全て赤色であることが望ましいが、緑色でも良いし、それ以外の色でも良い）。これ以外の好適な例としては、メイン表示装置 M H 2 0 のランプとサブ表示装置 S H 2 0 のランプのうち、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプと第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプのみが緑色で点灯・点滅可能であり、それ以外のランプは赤色でのみ点灯・点滅するよう構成するとともに、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプと第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプについて、当り図柄で停止する場合は赤色で点灯し、ハズレ図柄で停止する場合は緑色で点灯し、変動中である場合は緑色で点滅するよう構成することである。このように、変動中である場合は当り図柄で停止する場合の点灯色とは異なる色で点滅させることで、変動中であり且つまだ当りかハズレかが確定しないことを明示させることができる。

#### 【 0 8 2 2 】

また、ランプの点灯色・点滅色の種類数も主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとで相違させてもよい。例えば、メイン表示装置MH20のランプは赤色のみで点灯・点滅する一方、サブ表示装置SH20のランプは緑色と青色とのいずれかにて点灯・点滅するようにしてもよい（もしくは、緑色と赤色とのいずれかにて点灯・点滅するようにしてもよい）。なお、当該構成はすべてのランプに適用してもよいし、一部のランプのみに適用してもよい。一部のランプのみに適用する一例としては、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hとは、赤色で点灯・点滅するのに対し、第1サブ保留表示部AS21hと、第2サブ保留表示部BS21hとは、緑色と青色（もしくは緑色と赤色）にて点灯・点滅するよう構成してもよい。また、ランプの点灯色・点滅色の種類数は、主制御基板側のランプが2種類、副制御基板側のランプが3種類としてもよいし、主制御基板側のランプが1種類、副制御基板側のランプが2種類としてもよいし、主制御基板側のランプが3種類、副制御基板側のランプが2種類としてもよい。なお、ランプの点灯色・点滅色の種類数とは、1の種類のランプで採り得る点灯色・点滅色の種類数（例えば、メイン表示装置MH20のうち第1主遊技図柄保留表示部A21hのランプにて採り得る点灯色・点滅色の種類数）としてもよいし、複数の種類のランプで採り得る点灯色・点滅色の種類数（例えば、メイン表示装置MH20やサブ表示装置SH20のランプにて採り得る点灯色・点滅色の種類数）としてもよい。

#### 【0823】

このように、主制御基板側のランプは1色とする（もしくは相対的に少なくする）ことで、各表示部に対応するランプが判別し難くなり、遊技の結果を認識され難くすることができるとともに、副制御基板側のランプは複数色とする（もしくは相対的に多くする）ことで、各表示部に対応するランプが判別し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0824】

また、図183に示すように、第1主遊技図柄表示部A21gのランプの数は8個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数は4個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数よりも第1主遊技図柄表示部A21gのランプの数の方が多くなっている。また、第2主遊技図柄表示部B21gのランプの数は8個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数は4個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数よりも第2主遊技図柄表示部B21gのランプの数の方が多くなっている。このように構成することにより、補助遊技図柄の図柄変動よりも主遊技図柄の図柄変動に興味を抱く遊技者が、メイン表示装置MH20を視認した場合に、即座に主遊技図柄表示部（第1主遊技図柄表示部A21gと第2主遊技図柄表示部B21gとを総称して主遊技図柄表示部と称することがある）を認識することができる。なお、図183に図示するように、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数よりも主遊技図柄表示部のランプの数（第1主遊技図柄表示部A21gと第2主遊技図柄表示部B21gとのランプの数の合計）が多くなるよう構成し、補助遊技図柄に関するランプの数よりも主遊技図柄に関するランプの数の方が多くなるように構成してもよい。

#### 【0825】

また、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数は4個であり、第1サブ図柄表示部AS21gのランプの数は1個であり、第1サブ図柄表示部AS21gのランプの数よりも補助遊技図柄表示部H21gのランプの数の方が多くなっている。また、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数は4個であり、第2サブ図柄表示部BS21gのランプの数は1個であり、第2サブ図柄表示部BS21gのランプの数よりも補助遊技図柄表示部H21gのランプの数の方が多くなっている。このように構成することにより、副制御基板側のサブ図柄表示部（第1サブ図柄表示部AS21gと第2サブ図柄表示部BS21gとを総称してサブ図柄表示部と称することがある）のランプの数を、主制御基板側の主遊技図柄表示部のランプの数だけでなく、主制御基板側の補助遊技図柄表示部H21gのランプの数よりも少なくすることで、主制御基板側の主遊技図柄表示部をより目立たせることができる。なお、図183に図示するように、サブ図柄表示部のランプの数（第1サブ図柄

10

20

30

40

50

表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g とのランプの数の合計) よりも補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数が多くなるよう構成してもよい。

#### 【 0 8 2 6 】

< 主遊技図柄表示部の点灯パターン >

次に、図 1 8 5 を参照して、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンの一例について詳述する。まず、図中 ( 1 ) では、第 1 主遊技図柄はハズレ図柄が停止しており、4 個のランプが点灯している。その後、第 1 主遊技図柄が変動を開始すると、「 ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) ( 5 ) ( 6 ) ( 2 ) ( 3 ) . . . 」の順に所定時間毎 ( 例えば、5 0 m s ) に点灯しているランプを切り替える点灯パターンにて第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g を点灯する。ここで、第 1 主遊技図柄の停止図柄 ( ハズレ図柄だけでなく当り図柄も含む ) が如何なる停止態様であっても ( 点灯と消灯の組合せパターンが如何なるものであっても )、第 1 主遊技図柄が変動を開始すると、変動開始直後の切り替わりは、必ず図 1 8 5 の ( 2 ) となる。これは、第 2 主遊技図柄についても同様である。本例においては、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成されている。

10

#### 【 0 8 2 7 】

また、第 1 主遊技図柄の停止時には、第 1 装飾図柄は停止しており、第 2 装飾図柄は停止しており、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g も停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第 1 主遊技図柄の変動中には、第 1 装飾図柄は変動中であり、第 2 装飾図柄は変動中であり、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g も変動中に対応して点滅している。

20

#### 【 0 8 2 8 】

また、第 2 主遊技図柄の停止時には、第 1 装飾図柄は停止しており、第 2 装飾図柄は停止しており、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g も停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第 2 主遊技図柄の変動中には、第 1 装飾図柄は変動中であり、第 2 装飾図柄は変動中であり、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g も変動中に対応して点滅している。

#### 【 0 8 2 9 】

このことから、本例においては、以下のように構成してもよい。

30

( 1 ) 第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中である時に 1 回は点灯するよう構成されている。

( 2 ) 第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中である時に 1 回は点灯するよう構成されている。

( 3 ) 第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯しているよう構成されている。

40

( 4 ) 第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは点灯しているよう構成されている。

( 5 ) 第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 2 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は、第 1 装飾図柄が第 2 主遊技側に対応する変動中である時に 1 回は点灯するよう構成されている。

( 6 ) 第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 2 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g の点灯しているランプの

50

少なくとも1個は、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中である時に1回は点灯するよう構成されている。

(7) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時、第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯しているよう構成されている。

(8) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時、第2サブ図柄表示部BS21gのランプは点灯しているよう構成されている。

#### 【0830】

なお、演出表示装置SGに表示される、第1装飾図柄の第1主遊技側のハズレに対応する表示態様を特定態様(例えば、「253」や「121」などのゾロ目以外の態様)と称することがあり、演出表示装置SGに表示される、第1装飾図柄の第2主遊技側のハズレに対応する表示態様を特定態様(例えば、「253」や「121」などのゾロ目以外の態様)と称することがある。

#### 【0831】

なお、図185の、(2)から(3)のように点灯しているランプを切り替える場合には、「(2) (3)」のように点灯しているランプを直接切り替えてもよいし、「(2) すべて消灯 (3)」のように、すべてのランプが消灯している状態を経由するよう構成してもよい。

#### 【0832】

このように、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際(ハズレ図柄の停止を示す際)にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状態を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン(点灯と消灯のみ)とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際(ハズレ図柄の停止を示す際)にも変動中である際にも共通のランプ(第1主遊技図柄表示部A21gまたは第2主遊技図柄表示部B21g)を使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。また、大当り図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯し、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプも、点灯するよう構成することによって、主制御基板側と副制御基板側との双方で大当りであることを明示することができ、遊技者に対して大入賞口に遊技球を発射すべきであることを確実に報知することができるとともに、大当りが実行されることに気付かずに遊技者が離席してしまう事態を防止することができる。

#### 【0833】

なお、同図においては、(2)~(6)はすべて2個のランプが点灯するよう構成しているが、あくまで一例であり、第1主遊技図柄表示部A21gの少なくとも1個のランプが点灯するようにしていれば変更しても何ら問題ない。また、本例においては、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンは1通りであり、変動時間が同一の場合においては、大当りとなる図柄変動とハズレとなる図柄変動とで同一の点灯パターンとなるよう構成されている。また、変動時間に応じて、変動開始から(変動中から)ハズレ図柄又は当り図柄にて停止の流れまでの時間が異なるため、点灯パターンのサイクル数が異なる場合があると同時に、ハズレ図柄又は当り図柄の停止直前の点

10

20

30

40

50

灯態様（例えば、図 1 8 5 における（ 2 ）であるか（ 4 ）であるか）が異なる場合がある。

【 0 8 3 4 】

また、本例においては、ハズレ図柄は 1 個のみである場合を例示したが、これには限定されず、ハズレ図柄を複数種類有するよう構成してもよい。このように構成した場合であっても、すべてのハズレ図柄において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成してもよい。なお、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンとして、「（ 2 ） （ 3 ） （ 4 ） （ 5 ） （ 6 ）」を繰り返すよう構成したが、この場合の、新たに（ 2 ）となってから再度（ 2 ）となるまでの時間を 1 周期の時間（図 1 8 5 においては、 $50 \times 5 = 250 \text{ ms}$ ）とした場合、当該 1 周期の時間よりも長時間の変動時間となる図柄変動において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成すればよい。例えば、当該 1 周期の時間よりも短時間となる変動時間を有していた場合には、新たに（ 2 ）となってから再度（ 2 ）となる前に図柄変動が終了してしまうこととなるが、このような場合においても、当該 1 周期の時間よりも長時間の変動時間となる図柄変動において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成すればよい。なお、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g や補助遊技図柄表示部 H 2 1 g についても同様である。なお、1 周期の時間を 1 サイクルや 1 サイクル分の時間と称することがある。

【 0 8 3 5 】

なお、同図においては、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g について図示したが、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g や補助遊技図柄表示部 H 2 1 g についても同様に、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、変動中において 1 回は点灯するよう構成してもよいし、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側のランプは少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側のランプは消灯するよう構成してもよい。

【 0 8 3 6 】

< 補助遊技側のランプが停止時に消灯する構成 >

また、上述した構成の変形例として、第 1 主遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合において、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は点灯し、第 2 主遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合において、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は点灯するよう構成されている一方、補助遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合においては、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプはすべて消灯しているように構成してもよい。また、第 1 主遊技図柄が大当たり図柄にて停止した場合において、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は点灯し、第 2 主遊技図柄が大当たり図柄にて停止した場合において、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は点灯し、補助遊技図柄が当り図柄にて停止した場合において、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は点灯するよう構成してもよい。なお、前述したように、補助遊技図柄の当り図柄としては、当り図柄 A と当り図柄 B と当り図柄 C とを有しているが、すべての当り図柄において、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は点灯するよう構成してもよい。

【 0 8 3 7 】

このように構成することによって、遊技の結果に興味のある遊技者が、主遊技図柄の停止時に対応する表示装置（第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g または第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）を視認した場合に、補助遊技図柄に対応する表示装置（補助遊技図柄表示部 H 2 1 g ）のランプがすべて消灯しているため、主遊技図柄に対応するランプのみを視認することとなり、停止図柄を認識し易くすることができる。

【 0 8 3 8 】

< 表示装置の位置 >

また、図 1 8 2 に図示するように、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とは離れた位置に設けており、メイン表示装置 M H 2 0 は盤面中央よりも左側に設けられて



おり、サブ表示装置 S H 2 0 は盤面中央よりも右側に設けられている。換言すると、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とは第 1 主遊技始動口 A 1 0 を挟んで反対側に設けられている。このように構成することで、主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

#### 【 0 8 3 9 】

< 表示装置の点滅間隔 >

メイン表示装置 M H 2 0 におけるランプの点滅間隔とサブ表示装置 S H 2 0 におけるランプの点滅間隔（「点灯 消灯 点灯・・・」の繰り返しにおける、ある点灯から次の点灯までに要する時間）とを相違させてもよい。なお、メイン表示装置 M H 2 0 における点滅するすべてのランプとサブ表示装置 S H 2 0 における点滅するすべてのランプの点滅間隔を異ならせてもよいし、メイン表示装置 M H 2 0 における一部のランプとサブ表示装置 S H 2 0 における一部のランプの点滅間隔を異ならせてもよい。一例としては、メイン表示装置 M H 2 0 における第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h のランプについては、50ms 間隔で点滅するのに対し、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h のランプについては、100ms 間隔で点滅するよう構成してもよいし、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の 1 のランプ（例えば、図 1 8 3 に図示する第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の 8 つのランプのうち最も左上のランプ）については、50ms 間隔で点滅するのに対し、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプについては、100ms 間隔で点滅するよう構成してもよいし、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の 8 個のランプの点灯と消灯の組み合わせは、50ms 間隔で切り替わる（点滅する）のに対し、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプについては、100ms 間隔で点滅するよう構成してもよい。このように構成することで、主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。なお、ランプの点滅は、「点灯 消灯 点灯・・・」ではなく、「消灯 点灯 消灯・・・」のように消灯から点滅が開始する（点滅間隔については、前述した点灯から点滅が開始する場合と同様）よう構成してもよい。

#### 【 0 8 4 0 】

なお、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 及び第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g における点滅間隔は、以下のように定義してもよい。

（ 1 ） 所定のランプにおける、ある点灯から次の点灯までの最短の時間

（ 2 ） 第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g （または第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）における複数のランプの点灯と消灯の組み合わせが切り替わる間隔（例えば、図 1 8 5 における（ 2 ）から（ 3 ）となるまでの間隔）

#### 【 0 8 4 1 】

< 右打ちランプ >

メイン表示装置 M H 2 0 の図 1 8 3 に図示したものとは異なる構成として、右打ちランプを有するよう構成してもよい。右打ちランプは、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプなど、メイン表示装置 M H 2 0 の他のランプと同一の形状（大きさなど）であり、同一の点灯色となっている。また、右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）においては右打ちランプは点灯し、左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）においては右打ちランプは消灯するよう構成されている。

#### 【 0 8 4 2 】

サブ表示装置 S H 2 0 の図 1 8 3 に図示したものとは異なる構成として、サブ右打ちランプを有するよう構成してもよい。サブ右打ちランプは、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプなど、サブ表示装置 S H 2 0 の他のランプと異なる形状（大きさなど）となっている。なお、サブ右打ちランプの形状は、サブ表示装置 S H 2 0 における他のランプの形状と異なっていればよい。また、サブ右打ちランプの点灯色については、サブ表示装置 S H 2 0 における他のランプと同一でもよいし、異なってもよい。

#### 【 0 8 4 3 】

このように構成することで、サブ右打ちランプについては、他のサブ表示装置 S H 2 0 におけるランプと混同し難くなり、点灯色を同一にしてもサブ右打ちランプであることを

判別容易となる。右打ちランプについては、他のランプと同一の形状とすることで、遊技の結果を認識され難くすることができる。なお、変形例としては、サブ右打ちランプについて、点灯色をサブ表示装置 S H 2 0 における他のランプと異ならせる一方で、サブ表示装置 S H 2 0 における他のランプの形状と同じとしてもよい。

#### 【 0 8 4 4 】

< 変動中に電源断が発生した場合 >

主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生（遊技機への電源供給が遮断されることを電源断が発生と称している）し、その後、電源復帰した場合、メイン表示装置 M H 2 0 のランプ（第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h と、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h ）は即時（電源投入を検知した直後のタイミングであり、電源投入後の第 1 のタイミングと称することがある）復帰するよう構成されている。一例としては、第 1 主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、その後電源復帰すると、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g は、前記第 1 のタイミングから電源断時の点灯パターンの続きから点灯・点滅を再開するよう構成されている。具体例としては、図 1 8 5 の（ 4 ）の点灯表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、図 1 8 5 の（ 4 ）から点灯表示を再開してもよいし、図 1 8 5 の（ 4 ）の点灯表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、図 1 8 5 の（ 5 ）から点灯表示を再開してもよい。このように、電源復帰後において、残りの変動時間が 0 でなければ、残りの変動時間の長短に拘らず、メイン表示装置 M H 2 0 のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。変形例としては、電源復帰後において、残りの変動時間が 0 でなければ、電源断時の点灯パターンにかかわらず、必ず図 1 8 5 の（ 2 ）から点灯・点滅を再開するよう構成してもよい。

#### 【 0 8 4 5 】

主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生した場合について、副制御基板側の表示装置の構成として、3 個の構成を例示できる。当該 3 個の構成を構成 1 ～構成 3 として、以下に詳述する。なお、構成 1 ～構成 3 のいずれにおいても、主制御基板側においては、メイン表示装置 M H 2 0 のランプは前記第 1 のタイミングで復帰するものとする。

#### 【 0 8 4 6 】

また、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h については、第 1 主遊技側の保留数が 0 の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h についても、第 2 主遊技側の保留数が 0 の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h についても、補助遊技側の保留数が 0 の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

#### 【 0 8 4 7 】

< 構成 1 >

主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは前記第 1 のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部（第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g ）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。なお、ここでは、電源断時の点灯パターンの続きから点灯・点滅を再開することを復帰と称しており、例えば、電源断時の点灯パターンが、保留 3 個に対応した 1 個のランプ（左側の A S 2 1 h ）の点滅且つ 1 個のランプ（右側の A S 2 1 h ）の点灯・点滅の組合せである点灯パターンであった場合、この点灯パターンにて点灯・点滅を再開ことになるが、点滅の再開については、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯（点灯 消灯 点灯・・における点灯しているタイミング）であっても消灯（点灯 消灯 点

10

20

30

40

50

灯・・における消灯しているタイミング)であっても、点灯から再開するよう構成している。但し、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であっても消灯であっても、消灯から再開するよう構成してもよいし、更なる変形例としては、(1)電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば点灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば消灯から再開する、又は、(2)電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば消灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば点灯から再開するよう構成してもよい。主遊技図柄の変動が終了すると、サブ図柄表示部のランプは、主遊技図柄停止時に対応した点灯パターンにて点灯することとなるが、本例においては、主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示する場合には、サブ図柄表示部のランプの点灯パターンは消灯となっているため、主遊技図柄の変動が終了した後においても、次の主遊技図柄の変動開始までは、サブ図柄表示部のランプは消灯を維持している。なお、主遊技図柄(第1主遊技図柄または第2主遊技図柄)の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、装飾図柄の表示についても、再開した主遊技図柄の変動が終了するまでは非表示となっており、このように構成することにより、装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している(変動中に対応した点灯パターンで点灯・点滅している)ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。また、本例においては、図柄停止後には変動固定時間(例えば、500msであり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない)を有しており、電源断のタイミング(電源復帰のタイミング)に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯・点滅させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

#### 【0848】

なお、電源復帰後のサブ保留表示部のランプの復帰タイミングは、前記第1のタイミングではなく、前記第1のタイミングよりも前であってもよいし、前記第1のタイミングよりも後であってもよい。

#### 【0849】

また、第1サブ保留表示部AS21hについては、第1主遊技側の保留数が0の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第1のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第2サブ保留表示部BS21hについても、第2主遊技側の保留数が0の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第1のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

#### 【0850】

##### <構成2>

主遊技図柄(第1主遊技図柄または第2主遊技図柄)の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部(第1サブ保留表示部AS21hと第2サブ保留表示部BS21hとを総称してサブ保留表示部と称することがある)のランプは前記第1のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部(第1サブ図柄表示部AS21gと第2サブ図柄表示部BS21g)のランプも前記第1のタイミング(前記構成1の第1のタイミングであり、以下についても同様)で復帰する。このように構成することで、電源復帰後において装飾図柄が非表示となった場合にも、サブ図柄表示部のランプが復帰することにより、遊技者が、図柄変動が実行されているのか否かが認識できなくなってしまう事態を防止することができる。なお、サブ図柄表示部(第1サブ図柄表示部AS21gと第2サブ図柄表示部BS21g)のランプの復帰について、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であっても消灯であっても、点灯から再開するよう構成しているが、消灯から再開するよう構成してもよい。変形例としては、サブ図柄表示部(第1サブ図柄表示部AS21gと第2サブ図柄表示部BS21g)のランプの復帰について、(1)電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば点灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば消灯から再開する、又は、(2)電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば消灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅にお

ける消灯であったならば点灯から再開するよう構成してもよい。

【 0 8 5 1 】

なお、電源復帰後のサブ保留表示部のランプの復帰タイミングは、前記第 1 のタイミングではなく、前記第 1 のタイミングよりも前であってもよいし、前記第 1 のタイミングよりも後であってもよく、電源復帰後のサブ図柄表示部のランプの復帰タイミングは、前記第 1 のタイミングではなく、前記第 1 のタイミングよりも前であってもよいし、前記第 1 のタイミングよりも後であってもよい。

【 0 8 5 2 】

また、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h については、第 1 主遊技側の保留数が 0 の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h についても、第 2 主遊技側の保留数が 0 の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

【 0 8 5 3 】

また、上述したように、サブ図柄表示部のランプは、主遊技図柄の変動中において点滅し得るよう構成されており、サブ保留表示部のランプは、保留数によって点滅し得るよう構成されている。サブ図柄表示部のランプの点滅間隔と、サブ保留表示部のランプの点滅間隔とを同一（略同一としてもよい）の時間としてもよい。

【 0 8 5 4 】

このように構成した場合において、サブ図柄表示部のランプの点滅開始タイミング（「点灯 消灯 点灯・・・」の繰り返しにおける、最初の点灯タイミング）は主遊技図柄の変動開始タイミングに依存し、サブ保留表示部のランプの点滅開始タイミングは、保留生起タイミングに依存するため、点滅が同期し難くなっている。ランプの点滅が同期していないと、視認性が低下するため、電源断が発生した後の電源復帰後においては、サブ図柄表示部のランプの点滅とサブ保留表示部のランプの点滅とが同期する（点滅開始タイミングが同時となる）よう構成してもよい（点滅開始タイミングは略同時としてもよい）。

【 0 8 5 5 】

< 構成 3 >

主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなり、サブ図柄表示部（第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g ）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。なお、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、演出表示装置 S G の表示のすべてが、再開した主遊技図柄の変動が終了するまでは非表示となっており、すなわち、装飾図柄の表示も保留表示も非表示となっている。そこで上記のように構成することにより、演出表示装置 S G における表示と、サブ保留表示部のランプ及びサブ図柄表示部のランプにおける表示（点灯パターン）の復帰タイミングを一致させることによって、遊技者に対して疑義の生じない遊技機とすることができる。

【 0 8 5 6 】

なお、右打ちランプを設けた場合、右打ちランプは、電源復帰の際に右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）の場合は即時（前記第 1 のタイミングで）復帰するように構成されているが、電源復帰の際に左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）の場合は消灯を維持するように構成されている。

【 0 8 5 7 】

また、サブ右打ちランプを設けた場合、サブ右打ちランプは、電源復帰の際に右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）の場合は即時（前記第 1 のタイミングで）復帰するように構成されているが、電源復帰の際に左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）の場合は消灯を維持するように構成されて

いる。

#### 【 0 8 5 8 】

< 表示装置と遊技球の大きさの比較 >

次に、図 1 8 6 を参照して、メイン表示装置 M H 2 0 及びサブ表示装置 S H 2 0 と遊技球の大きさを比較する。

#### 【 0 8 5 9 】

図 1 8 6 の ( a ) は、メイン表示装置 M H 2 0 と遊技球の大きさの比較である。図示するように、1 個の遊技球によって、メイン表示装置 M H 2 0 のランプ 2 個が ( 正面視で ) 完全に隠れるように構成されている。より詳細には、メイン表示装置 M H 2 0 の 1 個のランプの直径が A、メイン表示装置 M H 2 0 のランプ間の最短の距離が B、遊技球の直径が X であり、1 個の遊技球によってランプ 2 個が完全に隠れることから、以下の関係を満たしている。

$$\text{式 1 : } 2 A + B < X$$

#### 【 0 8 6 0 】

次に、図 1 8 6 の ( b ) は、サブ表示装置 S H 2 0 と遊技球の大きさの比較である。図示するように、1 個の遊技球によって、サブ表示装置 S H 2 0 のランプ 1 個が完全に隠れる一方、ランプ 2 個は完全に隠れないよう構成されている。より詳細には、サブ表示装置 S H 2 0 のランプ間の最短の距離が C、サブ表示装置 S H 2 0 の 1 個のランプの直径が D、遊技球の直径が X であり、1 個の遊技球によって、ランプ 1 個が完全に隠れる一方、ランプ 2 個は完全に隠れないことから、以下の関係を満たしている。

$$\text{式 2 : } 2 D + C > X$$

$$\text{式 3 : } D < X$$

#### 【 0 8 6 1 】

上記のように構成した場合にも、メイン表示装置 M H 2 0 における、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g とは、図柄 ( 主遊技図柄または補助遊技図柄 ) 停止時において、2 個を超える複数のランプ ( 本例では 4 個のランプ ) が点灯するよう構成されている ( 図 1 8 5 の ( 1 ) を参照、他の表示部についても同様に主遊技図柄または補助遊技図柄の停止時には複数のランプが点灯する ) ため、1 個の遊技球がメイン表示装置 M H 2 0 上 ( 遊技者から見て手前方向 ) に載置された場合にも、ランプが点灯・点滅していることを遊技者が確認する機会を増やすことができ、第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄、補助遊技図柄が変動中であるかどうか、停止しているのであれば停止態様 ( 点灯と消灯の組合せが何であるか ) を確認することができる。但し、メイン表示装置 M H 2 0 における第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h については、2 個のランプにて構成されているため、1 個の遊技球がメイン表示装置 M H 2 0 上 ( 遊技者から見て手前方向 ) に載置された場合、2 個のランプの両方とも視認できない場合がある。しかし、サブ表示装置 S H 2 0 における第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h については、1 個の遊技球がサブ表示装置 S H 2 0 上 ( 遊技者から見て手前方向 ) に載置された場合であっても、2 個のランプの両方とも視認できないことがないため、遊技者が保留数を確認できる機会を阻害することがない。

#### 【 0 8 6 2 】

なお、本例においては、メイン表示装置 M H 2 0 のランプの大きさ ( 直径 ) はすべて同一であり、サブ表示装置 S H 2 0 のランプの大きさ ( 直径 ) はすべて同一であるが、これには限定されず、ランプの大きさが相違するよう構成してもよい。このように構成した場合には、

( 1 ) メイン表示装置 M H 2 0 における最小の A 及び B にて上記式 1 を満たし、サブ表示装置 S H 2 0 における最小の C 及び D にて上記式 2 及び式 3 を満たす、

( 2 ) メイン表示装置 M H 2 0 における最大の A 及び B にて上記式 1 を満たし、サブ表示装置 S H 2 0 における最大の C 及び D にて上記式 2 及び式 3 を満たす、

上記のように構成してもよい。

## 【 0 8 6 3 】

## &lt; 表示装置と透明板 D 1 6 との距離 &gt;

本明細書における遊技機に適用可能な、表示装置と透明板 D 1 6 との距離について、以下に詳述する。なお、表示装置と透明板 D 1 6 との距離とは、透明板 D 1 6 に対して垂直方向の距離、換言すると、遊技者から見て手前奥方向の距離である（表示装置よりも透明板 D 1 6 の方が手前側に位置する）。なお、メイン表示装置 M H 2 0 をメイン表示装置 M H 2 0 のいずれかのランプ、サブ表示装置 S H 2 0 をサブ表示装置 S H 2 0 のいずれかのランプに置き換えてもよい。

## 【 0 8 6 4 】

## &lt; 構成 1 &gt;

メイン表示装置 M H 2 0 よりもサブ表示装置 S H 2 0 の方が、透明板 D 1 6 との距離が近い（短い）、換言すると、メイン表示装置 M H 2 0 よりもサブ表示装置 S H 2 0 の方が手前に位置しているよう構成してもよい。なお、メイン表示装置 M H 2 0 と透明板 D 1 6 との距離は遊技球の直径以下であり、サブ表示装置 S H 2 0 と透明板 D 1 6 との距離は遊技球の直径以下であるよう構成してもよい。

## 【 0 8 6 5 】

このように構成することにより、遊技球が流下し得る領域にメイン表示装置 M H 2 0 またはサブ表示装置 S H 2 0 を設けた場合にも、メイン表示装置 M H 2 0 またはサブ表示装置 S H 2 0 と透明板 D 1 6 との間に遊技球が流入することがなく、メイン表示装置 M H 2 0 やサブ表示装置 S H 2 0 のランプが破損しないようにすることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。また、メイン表示装置 M H 2 0 よりもサブ表示装置 S H 2 0 の方が手前になるよう構成することにより、メイン表示装置 M H 2 0 を目立ちにくくすることができ、遊技の結果が遊技者にすぐ分かってしまうことによる興趣性の低下を防止することができる。

## 【 0 8 6 6 】

## &lt; 構成 2 &gt;

サブ表示装置 S H 2 0 よりもメイン表示装置 M H 2 0 の方が、透明板 D 1 6 との距離が近い（短い）、換言すると、サブ表示装置 S H 2 0 よりもメイン表示装置 M H 2 0 の方が手前に位置しているよう構成してもよい。このように構成した場合には、サブ表示装置 S H 2 0 は、遊技領域近傍に設けられた、役物や装飾体などの部材に設置するようにしてもよい。

## 【 0 8 6 7 】

サブ表示装置 S H 2 0 よりもメイン表示装置 M H 2 0 の方が手前になるよう構成することにより、メイン表示装置 M H 2 0 を目立ち易くすることができ、遊技の結果が気になる遊技者が所望する遊技機にすることができる。

## 【 0 8 6 8 】

また、前記構成 1 または当該構成 2 のように構成した場合には、メイン表示装置 M H 2 0 よりもサブ表示装置 S H 2 0 の方が、演出表示装置 S G に近いよう構成してもよい。このように構成することで、演出表示装置 S G に注目する遊技者がサブ表示装置 S H 2 0 を視認し易くすることができる。また、演出表示装置 S G は、メイン表示装置 M H 2 0 やサブ表示装置 S H 2 0 よりも大きい（遊技者から見て、上下左右方向の面積が大きい）ため、演出表示装置 S G が目立つよう構成されているが、メイン表示装置 M H 2 0 のランプよりもサブ表示装置 S H 2 0 のランプの方が大きい、換言すると、メイン表示装置 M H 2 0 のランプよりもサブ表示装置 S H 2 0 のランプの方が目立つため、サブ表示装置 S H 2 0 は演出表示装置 S G 近傍に設置しても、視認性を担保することができる。なお、演出表示装置 S G に近いとは、表示装置と演出表示装置 S G（のいずれかの箇所）との最も近い距離で比較してもよいし、演出表示装置 S G の中心から表示装置までの距離で比較してもよい。

## 【 0 8 6 9 】

## &lt; 第 1 主遊技図柄表示部の点灯パターンと第 2 装飾図柄の表示態様 &gt;

10

20

30

40

50

次に、図 187 を参照して、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンと第 2 装飾図柄の表示態様について詳述する。なお、同図においては、第 1 主遊技図柄に関してのみ例示しているが、第 2 主遊技図柄についても同様の構成が適用可能である。

【0870】

まず、図 187 の (A 1) は、第 1 主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況における、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンである。図示するように、第 1 主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況では、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g は 4 個のランプが点灯している点灯パターンとなっている。

【0871】

次に、図 187 の (A 2) は、第 1 主遊技図柄が変動中である状況における、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンである。図示するように、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g は 2 個のランプが点灯している 5 種類の点灯パターンとなっている。図 185 にて前述したように、第 1 主遊技図柄の変動中は当該 5 種類の点灯パターンを繰り返すように構成されている。このように、第 1 主遊技図柄が大当り図柄にて停止している状況における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターン (第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g における大当りであることを示す点灯と消灯の組合せパターン) は、第 1 主遊技図柄の変動中の点灯パターンとしては実行されないよう構成されている。なお、図示している第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンはあくまで一例であり、第 1 主遊技図柄の変動中における点灯パターンとして、大当り図柄の停止時における点灯パターンが実行されないように構成されていけばよい。

【0872】

次に、図 187 の (B 1) は、第 1 主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況における、演出表示装置 S G における表示の一部である。同図においては、演出表示装置 S G における表示の一部のみを図示しており、保留表示などは割愛している。なお、第 2 装飾図柄は、図 126 にて前述したものと同様である。

【0873】

図示するように、第 1 主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況においては、第 2 装飾図柄は「777」にて停止表示されることとなる。なお、第 2 装飾図柄は、第 1 主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況では、「777」以外にも「333」など複数種類の表示態様に停止表示し得るよう構成されており、いずれにおいても 3 つの数字などの図柄が同一となる (ゾロ目となる) よう構成されている。

【0874】

次に、図 187 の (B 2) は、第 1 主遊技図柄が変動中である状況における、演出表示装置 S G における表示の一部である。同図においては、第 2 装飾図柄は複数種類の表示態様 (数字の組み合わせ) を所定時間 (例えば、100ms) 毎に切り替え続けるようになっている。図示しているのは、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の複数種類の表示態様の一例であり、例えば、「726」、「314」、「228」などの表示態様を採り得るよう構成されている (本例においては、「726」「314」「228」

「726」・・・のように繰り返し表示される)。図示していない表示態様も含めて、第 1 主遊技図柄の変動中においては、第 2 装飾図柄は 3 つの数字が同一 (ゾロ目) にはならないよう構成されている。当該構成は、変動態様や決定した図柄に拘らず共通した構成となっている。すなわち、第 2 装飾図柄は、第 1 主遊技図柄の変動中においては、大当り図柄の停止時に採り得る表示態様とならないよう構成されている。

【0875】

上述したように、本例においては、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g (または、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と第 2 装飾図柄とのいずれにおいても、第 1 主遊技図柄 (または、第 2 主遊技図柄) の変動中においては、第 1 主遊技図柄 (または、第 2 主遊技図柄) が大当り図柄にて停止している状況で採り得る態様 (表示態様または点灯パターン) にはならないよう構成されている。

【0876】

10

20

30

40

50

このように構成することにより、主遊技図柄の変動中に、遊技者が、メイン表示装置 M H 2 0 を視認した場合にも、演出表示装置 S G の第 2 装飾図柄を視認した場合にも、大当りの態様で表示（点灯）している場合がないため、遊技の結果を誤認してしまわないようにすることができる。

#### 【 0 8 7 7 】

また、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンは、A 2 に図示する 5 個のパターン（点灯パターンを単にパターンと称することがある）を繰り返す（図 1 8 5 の（ 2 ）～（ 6 ）のパターンを繰り返す）ようになっており、所定時間 A（例えば、前述した所定時間であり、5 0 m s）毎にパターンが切り替わるようになっている。よって、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル（図 1 8 5 の（ 2 ）～（ 6 ）を 1 サイクルとしている）分の時間は、

$$5 \times 50 \text{ m s} = 250 \text{ m s}$$

となっている。

#### 【 0 8 7 8 】

他方、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様は、B 2 に図示する 3 個のパターンを繰り返すようになっており、所定時間 B（例えば、前述した所定時間であり、1 0 0 m s）毎に表示態様が切り替えるようになっている。よって、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル（「 7 2 6 」 「 3 1 4 」 「 2 2 8 」を 1 サイクルとしている）分の時間は、

$$3 \times 100 \text{ m s} = 300 \text{ m s}$$

となっている。

#### 【 0 8 7 9 】

上述したように、本例においては、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル分の時間よりも、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成されている。なお、一例として、第 1 主遊技図柄の場合を例示したが、第 2 主遊技図柄についても同様に、第 2 主遊技図柄の変動中における第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル分の時間よりも、第 2 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成されている。以下についても、同様に、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g を第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と置き換えてもよいことを補足しておく。

#### 【 0 8 8 0 】

主制御基板側に係る第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と副制御基板側に係る演出表示装置 S G の第 2 装飾図柄との 1 サイクルに要する時間が同一である場合、遊技者はどちらが遊技の結果を正確に報知しているのかが分からなくなってしまうおそれがある。そのため、上記のように、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル分の時間よりも、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成することで、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と第 2 装飾図柄との区別がし易くなる。

#### 【 0 8 8 1 】

さらに、第 1 主遊技図柄の変動中に表示され得る第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数は、1 ～ 9 までの図柄がゾロ目以外で表示される組み合わせであるため、

$$9 \times 9 \times 9 - 9 = 720 \text{ 通り}$$

となる。

#### 【 0 8 8 2 】

第 1 主遊技図柄の変動中に表示され得る第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数は、8 個のランプを 2 個（2 個はあくまで一例であり、3 個以上点灯させても問題ない）点灯させる組み合わせであるため、

$$8 C_2 = 8 \times 7 \div 2 = 28 \text{ 通り}$$



となる。

【 0 8 8 3 】

上記の組み合わせ数を比較すると、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数よりも第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多いため、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成しても、遊技者が視認した場合に同じ組み合わせばかり表示されているように見ることがないように構成することができる。なお、上記第 1 主遊技図柄の変動中に表示され得る第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と第 1 主遊技図柄の変動中に表示され得る第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数とは、本例において設計可能な最大数であるため、第 2 装飾図柄の変動表示中に 7 2 0 通りの表示態様が表示される場合があるように構成する必要はないし、第 1 主遊技図柄の変動中に第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは 2 8 通りの点灯パターンで表示される場合があるように構成する必要はないことを補足しておく。

10

【 0 8 8 4 】

また、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数とは以下のように構成してもよい。

( 1 ) 所定の第 1 主遊技図柄の変動中において表示される、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数 ( 例えば、図 1 8 7 では 3 通り ) と、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数 ( 例えば、図 1 8 7 では 5 通り ) とでは、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数の方が多い。

20

( 2 ) 所定の第 1 主遊技図柄の変動中において表示される、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多い。

( 3 ) すべての第 1 主遊技図柄の変動中において表示され得る、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数の方が多い。

( 4 ) すべての第 1 主遊技図柄の変動中において表示され得る、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多い。

30

上記のように構成してもよい。なお、上記 ( 3 ) 及び ( 4 ) は、第 1 主遊技図柄の変動中に表示される第 2 装飾図柄の表示態様の組み合わせと第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンの組み合わせとを、複数種類有している ( 例えば、変動態様によって相違する、停止図柄によって相違する、遊技状態によって相違する、など ) 場合に適用してもよい。また、第 1 主遊技図柄について例示したが、第 2 主遊技図柄にも同様に適用可能である。

【 0 8 8 5 】

なお、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプはすべて同一の形状及び同一の点灯色となっている、一方、第 2 装飾図柄においては、1 ~ 9 の数字のいずれかの図柄が各列に表示されるようになっており、更には各数字によって色が異なる ( 3 と 7 は赤色、1 と 5 と 9 は緑色、2 と 4 と 6 と 8 は青色 ) 。すなわち、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g においては、点灯パターンが切り替わっていることが認識できれば、どの点灯パターンであるかが認識され難いのであるが、第 2 装飾図柄においては、数字の図柄や色がはっきりと視認できてしまうと、どの表示態様で表示されているかが認識され易くなってしまい、遊技者は、認識した図柄の組み合わせに意味があるものと勘違いしてしまうおそれがある。よって、上記構成とは逆に、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間の方が短時間となる ( 例えば、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクルの時間を  $20 \text{ ms} \times 3 = 60 \text{ ms}$  とする ) よう構成することにより、第 2 装飾図柄の数字の組み合わせを遊技者に認識し難くして、遊技者の誤認を防止することができるようにしてもよい。

40

50

## 【0886】

図187にて前述したように、本例においては、第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が大当り図柄にて停止している状態で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成されている。

## 【0887】

上記構成に加えて、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）がハズレ図柄及び（または）小当り図柄にて停止している状態で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）についても、大当り図柄の構成と同様に、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中に採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成してもよい。すなわち、第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止している状態で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成してもよい。

## 【0888】

第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）は、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中において、前述したサイクルを繰り返しているのだが、当否判定結果が当選である場合において、どのようなタイミングで第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前の第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の停止タイミングになると、第1主遊技図柄表示部A21gは定められた点灯パターンに切り替わることとなる。また、当否判定結果が非当選である場合においても、どのようなタイミングで第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前の第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の停止タイミングになると、第1主遊技図柄表示部A21gは定められた点灯パターンに切り替わることとなる。

## 【0889】

また、第2装飾図柄においても同様に、当否判定結果が当選である場合において、どのようなタイミングで第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前（停止する前の所定タイミングとしてもよい）の第2装飾図柄の表示態様と、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第2装飾図柄の表示態様と、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の停止タイミングになると、第2装飾図柄は定められた表示態様に切り替わることとなる。但し、当否判定結果が非当選である場合においては、当否判定結果が当選である場合とは異なり、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止するタイミングによっては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前（停止する前の所定タイミングとしてもよい）の第2装飾図柄の表示態様と、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第2装飾図柄の表示態様と、が同一となる（連続する）場合がある（例えば、第2装飾図柄の最終表示態様が「228」である場合、変動時間によっては、第2装飾図柄の最終表示態様が表示

10

20

30

40

50

される直前の変動中の第 2 装飾図柄の表示態様が、後述する第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクルにおける「228」である場合がある）。

【0890】

このように構成することにより、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（または、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と第 2 装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がある。

【0891】

また、第 1 主遊技図柄の停止時には、第 1 装飾図柄は停止しており、第 2 装飾図柄は停止しており、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g も停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第 1 主遊技図柄の変動中には、第 1 装飾図柄は変動中であり、第 2 装飾図柄は変動中であり、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g も変動中に対応して点滅している。

【0892】

また、第 2 主遊技図柄の停止時には、第 1 装飾図柄は停止しており、第 2 装飾図柄は停止しており、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g も停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第 2 主遊技図柄の変動中には、第 1 装飾図柄は変動中であり、第 2 装飾図柄は変動中であり、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g も変動中に対応して点滅している。

【0893】

このことから、本例においては、以下のように構成してもよい。

（1）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンと、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンとは同一にならない。

（2）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンと、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターンとは同一にならない。

（3）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 2 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの点灯パターンと、第 1 装飾図柄が第 2 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの点灯パターンとは同一にならない。

（4）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 2 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの点灯パターンと、第 1 装飾図柄が第 2 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの点灯パターンとは同一にならない。

（5）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時の第 2 装飾図柄の表示態様と、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 2 装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

（6）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時の第 2 装飾図柄の表示態様と、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 2 装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

（7）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 2 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時の第 2 装飾図柄の表示態様と、第 1 装飾図柄が第 2 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 2 装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

（8）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 2 主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時の第 2 装飾図柄の表示態様と、第 1 装飾図柄が第 2 主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第 2 装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

【0894】

<サブ表示装置 S H 2 0 の光量>

10

20

30

40

50

図 1 2 7 などで前述したように、本明細書における遊技機は、光量調整を実行可能に構成することができる。このように構成した場合において、光量の段階（光量レベルと称することがある）を変更しても、サブ表示装置 S H のランプの光量（輝度としてもよい）は変更されないよう構成してもよい。

【 0 8 9 5 】

具体例としては、光量レベルがレベル 1 の場合と、光量レベルがレベル 1 よりも 2 段階大きいレベル 3 の場合とで、サブ表示装置 S H 2 0 のランプの光量（輝度）は同一であるが、遊技効果ランプ D 2 6 の光量（輝度）は、レベル 1 よりもレベル 3 の方が、光量（輝度）が高くなるよう構成してもよい。

【 0 8 9 6 】

なお、図 1 8 2 における遊技効果ランプ D 2 6 の配置はあくまで一例であり、光量レベルによって光量（輝度）が相違する遊技効果ランプ D 2 6 は、サブ表示装置 S H 2 0 近傍に設けてもよいし、遊技領域の（遊技者から見て）右側や左側に設けてもよい。

【 0 8 9 7 】

また、遊技効果ランプ D 2 6 の発光色（点灯色・点滅色と称してもよい）として、サブ表示装置 S H 2 0 のランプの点灯色・点滅色と同一の色（遊技者から見て同一と認識される色）には発光しないよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技効果ランプ D 2 6 の発光色がサブ表示装置 S H 2 0 のランプの点灯色・点滅色と同一とならない期間を以下のように構成してもよい。

（ 1 ）常時同一の発光色とならない

（ 2 ）所定のエラーの発生中以外は同一の発光色とならない

（ 3 ）所定のエラーの発生中は同一の発光色とならない

（ 4 ）主遊技図柄の変動中は同一の発光色とならない

（ 5 ）スーパーリーチ中は同一の発光色とならない

（ 6 ）リーチ中（スーパーリーチ中やノーマルリーチ中を含むすべてのリーチ中）は同一の発光色とならない

【 0 8 9 8 】

なお、遊技効果ランプ D 2 6 の発光色がサブ表示装置 S H 2 0 のランプの点灯色・点滅色と同一とならない期間は、上記（ 2 ）～（ 6 ）以外の期間としてもよい。すなわち、本例に係る遊技機は、所定の期間においては、遊技効果ランプ D 2 6 の発光色がサブ表示装置 S H 2 0 のランプの点灯色・点滅色と同一とならないよう構成することができる。なお、より好適な例としては、遊技効果ランプ D 2 6 の発光色（点灯色・点滅色と称してもよい）として、演出効果を高めるため（様々な色の発光を演出的に見せるため）に、サブ表示装置 S H 2 0 のランプの点灯色・点滅色と同一の色（遊技者から見て同一と認識される色）に発光しても良いが、1 回の変動内において、サブ表示装置 S H 2 0 のランプが点灯・点滅している時間よりも短い時間にて遊技効果ランプ D 2 6 をサブ表示装置 S H 2 0 のランプと同じ発光色にて発光させることである。例えば、スーパーリーチ中に大当たりすることを報知する演出（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す映像）が実行されている最中は、遊技効果ランプ D 2 6 をサブ表示装置 S H 2 0 のランプと同じ発光色（赤色）と異なる発光色（青色と緑色）を交互に点滅させるようにすることで、遊技機全体として一体感のある発光を行いつつも、サブ表示装置 S H 2 0 のランプの視認性を極端に低下させることがなくなる。

【 0 8 9 9 】

また、遊技効果ランプ D 2 6 として、サブ表示装置 S H 2 0 の近傍（例えば、サブ表示装置 S H 2 0 と演出表示装置 S G までの距離よりも、サブ表示装置 S H 2 0 からの距離が近い遊技効果ランプ D 2 6 ）に設けられたもののみ、上記（ 1 ）～（ 6 ）の構成を適用してもよい。

【 0 9 0 0 】

このように、サブ表示装置 S H 2 0 の近傍から離れて構成することにより、サブ表示装置 S H 2 0 の近傍に遊技効果ランプ D 2 6 を設けた場合に比べて、遊技効果ランプ D 2 6

10

20

30

40

50

の発光によって、サブ表示装置 S H 2 0 の視認性を低下させ難くすることができ、遊技の結果を認識し易くできる。

#### 【 0 9 0 1 】

また、図 1 8 2 に図示するように、メイン表示装置 M H 2 0 の近傍には、遊技効果ランプ D 2 6 が設けられていない。換言すると、本例においては、メイン表示装置 M H 2 0 と遊技効果ランプ D 2 6 との距離よりも、サブ表示装置 S H 2 0 と遊技効果ランプ D 2 6 との距離の方が長い（遠い）ように構成されている。さらに、不図示であるが、メイン表示装置 M H 2 0 のランプの近傍（例えば、表示部内部の L E D の前面に設置されランプの表示窓となる空洞を形成するプレート部材、つまりはメイン表示装置 M H 2 0 のランプの表示窓以外の部分など）は黒色になっており、メイン表示装置 M H 2 0 のランプの点灯色・点滅色（例えば、赤色）とは異なる色となっている。また、サブ表示装置 S H 2 0 のランプの近傍（例えば、表示部内部の L E D の前面に設置されランプの表示窓となる空洞を形成するプレート部材、つまりはサブ表示装置 S H 2 0 のランプの表示窓以外の部分など）は黒色とは異なる色（例えば、白色や青色などの赤色以外の色）となっている。

10

#### 【 0 9 0 2 】

このように構成することにより、メイン表示装置 M H 2 0 近傍の部材や遊技効果ランプ D 2 6 の発光によって、メイン表示装置 M H 2 0 のランプの視認性を低下させないよう構成することができる。

#### 【 0 9 0 3 】

< 保留表示とランプとの関係性 >

20

前述したように、本例に係る、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル（図 1 8 5 の（ 2 ）～（ 6 ）を 1 サイクルとしている）分の時間は、2 5 0 m s となっている。

#### 【 0 9 0 4 】

また、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル（「 7 2 6 」 「 3 1 4 」 「 2 2 8 」を 1 サイクルとしている）分の時間は、3 0 0 m s となっている。

#### 【 0 9 0 5 】

ここで、演出表示装置 S G に表示される、保留表示（保留画像、保留アイコン、などと称することがある）においても、時系列で表示態様が変化する動画像のパターンを繰り返す（1 パターン分の動画像の表示時間を 1 サイクルの時間と称する、具体的には、例えば、保留表示が基準位置から時計回りに 1 回転する動画像の表示時間を 1 サイクルの時間と称する）ようになっており、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の 1 サイクルの時間を 1 0 0 0 m s としてもよい。すなわち、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の 1 サイクルの時間を、第 1 主遊技図柄の変動中における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第 2 主遊技図柄の変動中における第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g のランプの点灯パターン 1 サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第 1 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第 2 主遊技図柄の変動中における第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分の時間よりも長時間としてもよい。このように、保留表示の 1 サイクルの時間を、各ランプの点灯パターン 1 サイクル分や第 2 装飾図柄の表示態様 1 サイクル分よりも長時間とすることで、遊技者がその 1 サイクル（保留表示の動き）を認識しやすくするとともに、認識しやすい保留表示に目がいくことで、各ランプの点灯パターンや第 2 装飾図柄の変動表示をより目立たなくすることができる。

30

40

#### 【 0 9 0 6 】

また、前述したように、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h と、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とは、点滅表示し得るよう構成されているが、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の 1 サイクルの時間を、第 1 主遊技図柄保留

50

表示部 A 2 1 h の点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の 1 サイクルの時間を、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h の点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の 1 サイクルの時間を、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h の点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の 1 サイクルの時間を、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h の点滅間隔よりも長時間としてもよい。

#### 【0907】

< ラウンド表示灯 R 1 0 とラウンド表示部 R 2 0 の位置 >

10

次に、図 1 8 8 を参照して、本例に係るラウンド表示灯 R 1 0 について詳述する。前述したようにラウンド表示灯 R 1 0 は 2 個の 7 セグメントで構成されており、大当たりが開始する際に、当該大当たりにて実行されるラウンド数を報知する。当該報知タイミングについては、大当たりが開始されるまでに点灯すればよく、大当たり開始時としてもよいし、大当たり図柄の確定停止タイミングとしてもよい。また、ラウンド表示灯 R 1 0 は、メイン表示装置 M H 2 0 のように、複数のランプで構成されていてもよい。一例としては、ラウンド表示灯 R 1 0 を 4 つのランプで構成し、1 0 R の大当たりが実行される場合には、4 個のランプは「                      」(                      は消灯、                      は点灯を示している ) となり、4 R の大当たりが実行される場合には、4 個のランプは「                      」となるよう構成してもよい。また、4 R に対応したランプと 1 0 R に対応したランプとを別に設けるなど、ラウンド数に対応したランプを設けて、大当たりが開始する際に、当該大当たりのラウンド数に対応したランプを点灯させるよう構成してもよい。なお、ラウンド表示灯 R 1 0 を複数のランプで構成する場合には、当該ランプは点滅せず、点灯することでラウンド数を報知するよう構成してもよい。

20

#### 【0908】

次に、ラウンド表示部 R 2 0 は、ラウンド表示灯 R 1 0 と大当たりのラウンド数との対応関係を表示するために遊技盤の前面に貼付されたシールであり、本例においては、1 6 ラウンドと 4 ラウンドの表示態様を示している。なお、同図においては、ラウンド表示灯 R 1 0 は、1 6 ラウンドを報知している。

#### 【0909】

また、図 1 8 2 に示すように、ラウンド表示灯 R 1 0 とラウンド表示部 R 2 0 とは、盤面右側（第 1 主遊技始動口 A 1 0 よりも右側）に位置しており、他方、メイン表示装置 M H 2 0 は、盤面左側（第 1 主遊技始動口 A 1 0 よりも左側）に位置している。換言すると、メイン表示装置 M H 2 0 よりもラウンド表示灯 R 1 0 の方が、ラウンド表示部 R 2 0 との距離が短い（近い）よう構成されている。

30

#### 【0910】

なお、ラウンド表示灯 R 1 0 とラウンド表示部 R 2 0 とメイン表示装置 M H 2 0 との位置はあくまで一例であり、例えば、ラウンド表示灯 R 1 0 とラウンド表示部 R 2 0 とメイン表示装置 M H 2 0 とが、盤面左側（第 1 主遊技始動口 A 1 0 よりも左側）に位置するよう構成してもよい。その場合においても、メイン表示装置 M H 2 0 よりもラウンド表示灯 R 1 0 の方が、ラウンド表示部 R 2 0 との距離が短い（近い）よう構成することが好適である。

40

#### 【0911】

このように構成することにより、遊技者は、大当たり開始時にラウンド表示部 R 2 0 を視認しながらラウンド表示灯 R 1 0 を確認することができると共に、メイン表示装置 M H 2 0 を視認して混乱してしまう事態を防止することができる。

#### 【0912】

また、本例においては、ラウンド表示灯 R 1 0 とラウンド表示部 R 2 0 とで、4 ラウンドと 1 6 ラウンドのみ報知（表示）するよう構成したが、あくまで一例であり、実行可能な大当たりのラウンド数の種類分報知（表示）するよう構成してもよい。また、小当たりを有するよう構成した場合には、小当たりが実行される際にも、ラウンド表示灯 R 1 0 にて 1 ラ

50

ウンドであることを報知するよう構成してもよい。その場合には、ラウンド表示部 R 2 0 にて 1 ラウンドに対応する表示態様を示すよう構成してもよいし、示さないよう構成してもよい。

#### 【 0 9 1 3 】

##### < 可動役物と表示装置 >

ここで、本例における遊技機には、前述した可動役物を有するよう構成してもよい。このように構成した場合には、可動役物は、前述した役物演出を実行可能であり、電源断が発生した場合には、電源復帰後に動作チェックを実行するよう構成される。このような可動役物を有した場合の特徴的な構成について、以下に詳述する。

#### 【 0 9 1 4 】

図 1 8 9 は、電源断後の可動役物の動作チェックに関するイメージ図である。( A 1 ) ~ ( A 3 ) は、可動役物が初期位置に位置状況にて電源断が発生した場合を図示している。

#### 【 0 9 1 5 】

まず、( A 1 ) では、可動役物が初期位置 ( 演出表示装置 S G にて表示される第 2 装飾図柄等の視認性を損なわない位置 ) に位置しており、役物演出が実行されていない。( A 1 ) の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、電源復帰後の動作チェック ( 当該動作チェックを初期動作と称することがある ) として可動役物が駆動する。可動役物が初期動作を実行した場合には、( A 2 ) に示すように、演出表示装置 S G に表示されている第 2 装飾図柄の表示領域の正面を可動役物が通過することとなる。その後、( A 3 ) に示すように、可動役物は初期動作を終了し、初期位置にて停止する。

#### 【 0 9 1 6 】

このように、可動役物は初期動作を行う際に、第 2 装飾図柄の表示領域の前を通過して、第 2 装飾図柄の視認性を妨げるよう構成されている。また、図 1 8 2 にて図示するように、メイン表示装置 M H 2 0 やサブ表示装置 S H 2 0 は、演出表示装置 S G からの距離が長い ( 遠い ) ため、可動役物が初期動作や役物演出を実行しても、メイン表示装置 M H 2 0 及びサブ表示装置 S H 2 0 の視認性を妨げることはない。

#### 【 0 9 1 7 】

このように構成することにより、遊技場の営業中に電源断が発生してしまった場合にも、可動役物は初期動作を実行することで問題なく駆動することを確認でき、さらに、その際に第 2 装飾図柄の視認性が妨げられた場合にも、サブ表示装置 S H 2 0 の視認性が担保されているため、遊技者は遊技の状況を認識することができる。

#### 【 0 9 1 8 】

なお、同図においては、主遊技図柄が停止している場合を例示しているが、主遊技図柄が変動中に電源断が発生した場合にも、可動役物は第 2 装飾図柄の視認性を妨げることとなる。また、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示については、同図においては、図柄停止中に電源断が発生した場合と図柄変動中に電源断が発生した場合とのいずれにおいても、電源復帰後の所定のタイミング ( 例えば、メイン表示装置 M H 2 0 の復帰と略同時 ) で復帰する構成を例示したが、これには限定されず、図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における当該図柄変動終了後に復帰するよう構成してもよいし、図柄停止中または図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における次の図柄変動開始時に復帰するよう構成してもよい。このように構成した場合には、電源復帰後から第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が復帰するまでは、演出表示装置 S G には暗転画像 ( 表示領域全体が黒くなっている画像 ) を表示したり、「電源復帰中」と表示するよう構成してもよい。

#### 【 0 9 1 9 】

次に、( B 1 ) ~ ( B 3 ) は、役物演出の実行中に電源断が発生した場合を図示している。

#### 【 0 9 2 0 】

まず、( B 1 ) では、役物演出の実行中に可動役物が第 2 装飾図柄の正面に位置している。( B 1 ) の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、( B 2 ) に示すように、可動役物は初期位置に向かって駆動する。換言すると、第 2 装飾図柄の視認性を妨

10

20

30

40

50

げない位置に向かって駆動する。その後、初期位置に移動した後、(B3)のように可動役物は初期動作を実行することとなる。

【0921】

なお、同図における(B1)～(B3)では、役物演出の実行中であり、且つ主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合を例示したが、これには限定されず、主遊技図柄の停止中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の可動役物の初期動作の実行中において、再度電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、同図における(B1)～(B3)と同様に、可動役物は電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成してもよい。

【0922】

このように、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合にも、電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成されていることにより、第2装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。

【0923】

なお、これには限定されず、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に戻った後に初期動作を実行する構成としなくてもよい。具体例としては、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に向かって駆動せずに、初期動作を途中から実行するよう構成してもよい。このように構成した場合にも、第2装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。

【0924】

また、図189において、可動役物が第2装飾図柄の視認性を妨げる構成を例示したが、可動役物によって第2装飾図柄(の表示領域)が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動役物によって第2装飾図柄(の表示領域)の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。なお、図189における可動役物の形状はあくまで一例であり、演出表示装置SGにおける第2装飾図柄の表示領域が正面視にて完全に視認不能となる形状としてもよい。

【0925】

また、前述したように、メイン表示装置MH20よりもサブ表示装置SH20の方が、演出表示装置SGに近いよう構成した場合において、可動役物が役物演出の実行時及び/または初期動作の実行時に、サブ表示装置SH20のランプの視認性を妨げるが、メイン表示装置MH20の視認性を妨げないように構成してもよい。このように構成した場合においても、メイン表示装置MH20の視認性が担保されていることにより、遊技者は、可動役物の位置に拘らず遊技の状況を把握することができる。なお、この場合において、可動役物によってサブ表示装置SH20が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動役物によってサブ表示装置SH20の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。

【0926】

このように、可動役物によって、メイン表示装置MH20のランプの視認性は妨げられない(または、相対的に妨げられ難い)が、サブ表示装置SH20のランプの視認性は妨げられる(または、相対的に妨げられ易い)よう構成してもよい。

【0927】

次に、図190を参照して、主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合について詳述する。同図においては、役物演出は実行されておらず可動役物は初期位置に位置している。また、メイン表示装置MH20及びサブ表示装置にSH20における「点灯」とは、点灯パターンを実行していることを示しており、点灯パターンの実行途中における消灯も含めて「点灯」と称している。他方、「非点灯」とは、電源断が発生後の遊技機に電源が供給されていない状態などの、点灯パターンが実行されておらず、すべてのランプが消灯している状況を示している。また、可動役物における「初期動作中」とは、初期動作の開始から終了までのことであり、初期動作の実行中に可動役物が停止している状態も含めて「

10

20

30

40

50



初期動作中」と称している。他方、「停止」とは、初期動作を実行しておらず、可動役物が初期位置にて停止している状態を示している。

【 0 9 2 8 】

また、図 1 8 9 にて図示しているように、可動役物には、役物演出及び初期動作の実行時に点灯（発光）する役物ランプが設けられている。本例においては、役物ランプは、可動役物の役物演出の実行中と初期動作の実行中に亘って、所定の点灯パターンにて点灯するよう構成されている。

【 0 9 2 9 】

図 1 9 0 の説明に戻ると、まず、図中（ 1 ）のタイミングにて、電源断が発生する。その後、図中（ 2 ）のタイミングにて、電源が投入（遊技機への電源の供給が再開）される。その後、図中（ 3 ）のタイミングにて、主遊技図柄の変動が再開され、メイン表示装置 M H 2 0 の点灯が再開され、サブ表示装置 S H 2 0 の点灯が再開される。

【 0 9 3 0 】

その後、図中（ 4 ）のタイミングにて、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始される（見た目上役物ランプの点灯が開始される）。その後、図中（ 5 ）のタイミングにて、可動役物の初期動作が開始される（見た目上初期動作の駆動が開始される）。その後、図中（ 6 ）のタイミングにて、可動役物の初期動作が終了し、役物ランプの点灯も終了する。

【 0 9 3 1 】

このように、主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始することとなる。

【 0 9 3 2 】

このように構成することにより、電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【 0 9 3 3 】

なお、図 1 9 0 においては、図中（ 3 ）に示すように、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 との点灯復帰タイミングを同時としたが、点灯復帰タイミングは完全に同時である必要はなく、略同時（完全に同時である場合と、完全に同時ではないがほぼ同時である場合とのいずれも含んでおり、本明細書において「同時」と称しているものは、「略同時」と読み替えても問題ない）であればよい（ 1 0 0 m s 程度ずれていてもよい）。

【 0 9 3 4 】

また、図 1 9 0 においては、図中（ 1 ）に示すように、電源断からの復帰時にメイン表示装置 M H 2 0 のランプとサブ表示装置 S H 2 0 のランプとがすべて復帰するよう例示しているが、これには限定されず、前述したように、一部のランプを、主遊技図柄の変動停止時や次回の変動開始時に点灯復帰するよう構成してもよい。

【 0 9 3 5 】

また、可動役物の初期動作に係る駆動開始タイミングと可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯開始タイミングとを同時（または略同時）としてもよい。

【 0 9 3 6 】

また、図 1 9 0 の図中（ 6 ）のタイミングでは、可動役物の初期動作に係る駆動終了タイミングと可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯終了タイミングとを同時としているが、略同時としてもよい（ 1 0 0 m s 程度ずれていてもよい）。

【 0 9 3 7 】

10

20

30

40

50

< サブ入力ボタンの初期動作 >

図 1 8 9 などでは、可動役物の初期動作について詳述したが、電源断からの復帰時においては、サブ入力ボタン S B も初期動作を実行するよう構成されている。そこで、サブ入力ボタン S B の初期動作について以下に詳述する。

【 0 9 3 8 】

また、サブ入力ボタン S B の内部には、不図示であるが、ボタンランプが設けられており、当該ボタンランプが点灯（発光）すると、遊技者は当該点灯を外部から視認することができる。本例においては、前述した、遊技者へのサブ入力ボタン S B の操作を促す演出であるボタン演出の実行時において、ボタンランプが所定の点灯態様、例えば白色で点灯し得るよう構成されている。

10

【 0 9 3 9 】

なお、ボタン演出が実行されていない状況においても、ボタンランプが点灯するよう構成してもよいし、点灯しないよう構成してもよい。ボタン演出が実行されていない状況においても、ボタンランプが点灯するよう構成した場合には、ボタン演出が実行されていない状況では、ボタン演出の実行時における前記所定の点灯態様とは異なる点灯態様で点灯することが好適である。また、ボタン演出の実行時以外においても、例えば、大当たりが実行されることを報知する場合などにボタンランプが（特定の点灯態様、例えば赤色で）点灯し得るよう構成されている。

【 0 9 4 0 】

また、本例においては、サブ入力ボタン S B が細かく振動するボタンバイブ演出を実行し得るよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される場合の具体例としては、

20

（ 1 ）ボタン演出の実行時の一部で実行され、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す役割を担っている。ボタンバイブ演出を伴わないボタン演出よりも、ボタンバイブ演出を伴うボタン演出が実行された場合の方が、相対的に大当たり期待度が高くなるよう構成されている。

（ 2 ）図柄変動の途中などにおいてボタン演出を実行し、その後、実行中の図柄変動の結果が大当たりとなるか否かを報知する場合にボタンバイブ演出が実行され得る。その場合には、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作し、ハズレを報知する場合にはボタンバイブ演出が実行されず、大当たりを報知する場合にはボタンバイブ演出を実行する。

上記のように構成してもよい。

30

【 0 9 4 1 】

また、上述した以外にも、サブ入力ボタン S B が伸縮するよう構成したり、ボタンの形態とレバーの形態とに変形可能に構成するといったように、様々な態様で駆動し得るよう構成したりしてもよい。

【 0 9 4 2 】

サブ入力ボタン S B の初期動作においては、サブ入力ボタン S B が正常に機能するか否かを確認できることが好適であることから、ボタンランプの点灯やボタンバイブ（初期動作におけるサブ入力ボタン S B が細かく振動することをボタンバイブと称しており、ボタンバイブ演出と同様に振動する）の実行など、遊技中において実行され得る動作をすべて初期動作においても実行されるよう構成されている。

40

【 0 9 4 3 】

ここで、サブ入力ボタン S B の初期動作の実行時について、図 1 9 0 を参照して詳述すると、まず、図中（ 1 ）のタイミングにて、電源断が発生する。その後、図中（ 2 ）のタイミングにて、電源が投入（遊技機への電源の供給が再開）される。その後、図中（ 3 ）のタイミングにて、主遊技図柄の変動が再開され、メイン表示装置 M H 2 0 の点灯が再開され、サブ表示装置 S H 2 0 の点灯が再開される。

【 0 9 4 4 】

その後、不図示であるが、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンランプの点灯が開始され（見た目上ボタンランプの点灯が開始される）、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンバイブの実行が開始される。

50

## 【 0 9 4 5 】

このように構成することで、電源断からの復帰後においては、ボタンランプとボタンパイプよりも先に、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とが復帰することとなり、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後にサブ入力ボタン S B の初期動作を実行することができる。

## 【 0 9 4 6 】

なお、本例においては、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンランプの点灯開始とボタンパイプの実行開始とを同時としたが、これには限定されず、略同時としてもよい（ 1 0 0 m s 程度ずれていてもよい）。

## 【 0 9 4 7 】

また、主遊技図柄の変動に係るボタンパイプ演出が実行される演出として選択され、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンパイプが実行されている途中で、ボタンパイプ演出の実行タイミングとなった場合（例えば、主遊技図柄の変動中の電源断からの復帰後における次の変動が開始した際にサブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンパイプが未だ実行中である場合や、主遊技図柄の停止中且つ第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在しない状況における電源断からの復帰後にて第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球によって新たに主遊技図柄の変動が開始した際にサブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンパイプが未だ実行中である場合など）においては、初期動作に係るボタンパイプが優先されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、初期動作に係るボタンパイプのみを行って、ボタンパイプ演出は実行されないように構成してもよいし、初期動作に係るボタンパイプが終了した後にボタンパイプ演出の実行期間が残存していた場合には、当該ボタンパイプ演出が途中から実行され得るよう構成してもよいが、初期動作に係るボタンパイプが延長されたように見えるため、当該ボタンパイプ演出が途中からでも実行しないようにすることが好適である。

## 【 0 9 4 8 】

サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンパイプが実行されている途中で、ボタン演出が実行された場合（サブ入力ボタン S B の操作有効期間となった場合）には、サブ入力ボタン S B の操作が有効であるよう構成してもよい。例えば、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンパイプが実行されている途中で、液晶画面（演出表示装置 S G ）の略中央に「 P U S H 」と記載されたボタン画像が表示された場合、サブ入力ボタン S B の操作が行われたことを契機として台詞予告が実行されるよう構成してもよい。つまり、初期動作を実行している最中であっても、サブ入力ボタン S B の操作を契機とした演出を実行可能としてもよい。

## 【 0 9 4 9 】

本明細書におけるメイン表示装置 M H 2 0 は、主遊技表示部と称することがある。また、本明細書における第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g とは、識別情報表示部と称することがある（ 1 つのみでもよいし、 2 つを総称してもよい）。また、本明細書における第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h とは、主遊技保留表示部と称することがある（ 1 つのみでもよいし、 2 つを総称してもよい）。また、本明細書におけるサブ表示装置 S H 2 0 は、副遊技表示部と称することがある。また、本明細書における第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g とは、演出情報表示部と称することがある（ 1 つのみでもよいし、 2 つを総称してもよい）。また、本明細書における第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とは、副遊技保留表示部と称することがある（ 1 つのみでもよいし、 2 つを総称してもよい）。

## 【 0 9 5 0 】

## &lt; &lt; 構成の具体例 &gt; &gt;

前述した表示装置に関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

## 【 0 9 5 1 】

## &lt; 構成 1 &gt;

第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h と、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）である。

メイン表示装置 M H 2 0 の（一部またはすべての）ランプよりもサブ表示装置 S H 2 0 の（一部またはすべての）ランプの方が大きい。

【 0 9 5 2 】

## &lt; 効果 &gt;

副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、1 個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置 M H 2 0 ）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまいう事態を防止することができる。

【 0 9 5 3 】

## &lt; 構成 2 &gt;

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成されている。

【 0 9 5 4 】

## &lt; 効果 &gt;

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないように構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置 M H 2 0 のランプとして、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が 2 個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

【 0 9 5 5 】

## &lt; 構成 3 &gt;

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成されている。

メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とは第 1 主遊技始動口 A 1 0 を挟んで反対側に設けられている。

第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g または第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g の所定のランプの点滅間隔と、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g または第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g の特定のランプの点滅間隔とが異なる。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 5 6 】

## &lt; 効果 &gt;

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプがすべて消灯している状態を避けることができ、違和感を生じないように構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置 M H 2 0 のランプとして、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

10

主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを、第1主遊技始動口 A 1 0 を挟んで対角上に配置し、且つ点灯間隔を相違させることで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを同時に視認してしまう事態を防止し、演出表示装置 S G における演出に注目することができる。

20

## 【 0 9 5 7 】

## &lt; 構成 4 &gt;

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、メイン表示装置 M H 2 0 のランプは即時（電源投入後の第1のタイミングと称することがある）復帰し、サブ保留表示部のランプは前記第1のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。

## 【 0 9 5 8 】

## &lt; 効果 &gt;

装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

30

電源復帰後において、残りの変動時間に拘らず、メイン表示装置 M H 2 0 のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。

図柄停止後には変動固定時間（例えば、500msであり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

40

## 【 0 9 5 9 】

## &lt; 構成 5 &gt;

第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g と、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g と、第1主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と、第2主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h と、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）である。

メイン表示装置 M H 2 0 の（一部またはすべての）ランプよりもサブ表示装置 S H 2 0 の（一部またはすべての）ランプの方が大きい。

第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g （または、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中におい

50

ては、第 1 主遊技図柄（または、第 2 主遊技図柄）が停止している状態で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならない。

【 0 9 6 0 】

< 効果 >

副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、1 個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置 M H 2 0 ）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまいう事態を防止することができる。

10

第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（または、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と第 2 装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

【 0 9 6 1 】

< 構成 6 >

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成されている。

20

主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始する。

【 0 9 6 2 】

< 効果 >

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置 M H 2 0 のランプとして、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が 2 個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

30

40

電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【 0 9 6 3 】

50

## &lt; 構成 7 &gt;

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成されている。

メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とは第1主遊技始動口A10を挟んで反対側に設けられている。

第1主遊技図柄表示部A21gまたは第2主遊技図柄表示部B21gの所定のランプの点滅間隔と、第1サブ図柄表示部AS21gまたは第2サブ図柄表示部BS21gの特定のランプの点滅間隔とが異なる。

主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始する。

【0964】

## &lt; 効果 &gt;

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状態を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを、第1主遊技始動口A10を挟んで対角上に配置し、且つ点灯間隔を相違させることで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを同時に視認してしまう事態を防止し、演出表示装置SGにおける演出に注目することができる。

電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【0965】

## &lt; 構成 8 &gt;

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、メイン表示装置MH20のランプは即時（電源投入後の第1のタイミングと称することがある）復帰し、サブ保留表示部のランプは前記第1のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。

10

20

30

40

50

第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g (または、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と第 2 装飾図柄とのいずれにおいても、第 1 主遊技図柄 (または、第 2 主遊技図柄) の変動中においては、第 1 主遊技図柄 (または、第 2 主遊技図柄) が停止している状態で採り得る態様 (表示態様または点灯パターン) にはならない。

【 0 9 6 6 】

< 効果 >

装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している (変動中に対応した点灯パターンで点灯している) ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

電源復帰後において、残りの変動時間に拘らず、メイン表示装置 M H 2 0 のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。

10

図柄停止後には変動固定時間 (例えば、5 0 0 m s であり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない) を有しており、電源断のタイミング (電源復帰のタイミング) に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g (または、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と第 2 装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様 (表示態様または点灯パターン) になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

20

【 0 9 6 7 】

( 第 7 実施形態 )

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第 7 実施形態とし、以下に詳述する。例えば、本実施形態に記載された第 1 装飾図柄 (第一演出用図柄) と第 2 装飾図柄 (第二演出用図柄) を備える構成、第 4 実施形態の第 1 装飾図柄 (第一演出用図柄) や第 2 装飾図柄 (第二演出用図柄) と重複する画像表示の構成等、本明細書に記載されたすべての構成と第 7 実施形態の構成とを適宜組み合わせることが可能である。

【 0 9 6 8 】

30

次に、図 1 9 1 ~ 図 1 9 9 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 1 9 1 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側 (特に、サブメイン制御部 S M 側) のメインフローチャートである。ここで、同図 ( d ) の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 0 2 で、サブメイン制御部 S M は、メイン側 (主制御基板 M 側) から受信した情報に基づき、初期処理を実行する (例えば、R A M クリア情報を受信した場合 サブ側の R A M を初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側の R A M に再セット)。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである ( f ) を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、( f ) が実行された場合、同図 ( f ) の処理に示されるように、まず、ステップ 2 5 0 0 で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) S M は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2 7 0 0 で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) S M は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 8 0 0 で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) S M は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 0 0 で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) S M は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 9 9 で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) S M は、表示コマンド送信制御処理 (これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する) を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

40

【 0 9 6 9 】

50



以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン ( S 2 5 0 0 ~ S 2 9 9 9 ) をループ処理する形態を採用している。また、同図 ( e ) の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子 ( 本例では、 N M I 端子 ) に接続されていた場合における処理フロー ( e ) である。即ち、サブメイン制御部 S M の C P U において N M I 割り込みが発生した場合 ( S T B 信号線がオンとなった場合 )、ステップ 2 0 0 4 で、サブメイン制御部 S M は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート ( 前述したデータ信号線の入力ポート ) を確認する。そして、ステップ 2 0 0 6 で、サブメイン制御部 S M は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M ( 例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b ) に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

10

#### 【 0 9 7 0 】

次に、図 1 9 2 は、図 1 9 1 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から新たな保留発生に係るコマンド ( 第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報 ) を受信したか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタ ( 本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個 ) に「 1 」を加算する。次に、ステップ 2 5 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、主制御基板 M 側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶する。次に、ステップ 2 5 0 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報 ( 特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等 ) を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ 2 5 0 6 又はステップ 2 5 0 8 にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ 2 5 0 9 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該新たな保留は第 1 主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 9 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する第 1 主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ 2 5 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 5 0 9 で N o の場合、ステップ 2 6 5 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する第 2 主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ 2 5 2 0 に移行する。

20

30

#### 【 0 9 7 1 】

他方、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合、ステップ 2 5 1 1 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 5 1 1 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタから「 1 」を減算する。次に、ステップ 2 5 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る保留情報 ( 特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報 ) を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2 5 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 5 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 5 1 1 で N o の場合にもステップ 2 5 2 0 に移行する。

40

#### 【 0 9 7 2 】

次に、ステップ 2 5 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、演出表示装置 S G 上 ( 特に、第 1 保留表示部 S G 1 2、第 2 保留表示部 S G 1 3 ) に、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを白色 ( 保留表示態様変化しない場合には保留表示態様は白色となっている ) にて点灯表示し、次の処理 ( ス

50

ステップ 2 7 0 0 の処理 ) に移行する。

【 0 9 7 3 】

次に、図 1 9 3 は、図 1 9 2 におけるステップ 2 5 5 0 のサブルーチンに係る、第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ 2 5 5 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内に第 2 主遊技保留 ( 第 1 主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留 ) が存在しないか否かを判定する。ステップ 2 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 5 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選 ( 第 1 主遊技入賞時先読み抽選、第 2 主遊技入賞時先読み抽選 ) に当選した保留である。ステップ 2 5 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ 2 5 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 2 に移行する。

10

【 0 9 7 4 】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ 2 5 6 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留に対し、所定確率 ( 本例では、 $1 / 3$  ) で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 5 7 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 2 で N o の場合、ステップ 2 5 6 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ 3 であるか否かを判定する。尚、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様乱数区切り情報を考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成してもよい。ステップ 2 5 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留に対し、所定確率 ( 本例では、 $1 / 1 0$  ) で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 5 7 4 に移行する。尚、ステップ 2 5 6 8 で N o の場合にもステップ 2 5 7 4 に移行する。

20

30

【 0 9 7 5 】

次に、ステップ 2 5 7 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 5 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理 ( ステップ 2 5 1 2 の処理 ) に移行する。

【 0 9 7 6 】

他方、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合 ( 保留内に第 2 主遊技保留が存在している場合 ) 、ステップ 2 5 7 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し ( トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する ) 、次の処理 ( ステップ 2 5 2 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 2 5 5 4、ステップ 2 5 5 8、ステップ 2 5 6 0、又はステップ 2 5 7 4 で N o の場合にも、次の処理 ( ステップ 2 5 2 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 2 5 7 8 の処理は、第 2 主遊技側の保留が存在 ( 発生 ) した場合、第 7 実施形態のような第 2 主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第 2 主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順となくなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件と

40

50

して、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

#### 【 0 9 7 7 】

次に、図 1 9 4 は、図 1 9 2 におけるステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、第 2 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ 2 6 0 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ 2 6 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ 2 6 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 8 に移行する。

10

#### 【 0 9 7 8 】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ 2 6 0 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、 $1/3$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 6 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 6 0 8 で N o の場合、ステップ 2 6 1 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ C であるか否かを判定する。ステップ 2 6 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 1 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、 $1/5$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 6 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 6 1 2 で N o の場合、ステップ 2 6 2 0 に移行する。

20

#### 【 0 9 7 9 】

次に、ステップ 2 6 2 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 6 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 6 2 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ 2 5 2 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 6 0 2、ステップ 2 6 0 4、ステップ 2 6 0 6 又はステップ 2 6 2 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 5 2 0 の処理）に移行する。

30

#### 【 0 9 8 0 】

次に、図 1 9 5 は、図 1 9 1 におけるステップ 2 7 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 0 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 0 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 7 0 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b

40

50

、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b ) に一時記憶する。

【 0 9 8 1 】

次に、ステップ 2 7 1 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 7 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 0 0 の処理）に移行する。

【 0 9 8 2 】

次に、図 1 9 6 は、図 1 9 1 におけるステップ 2 8 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 8 0 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 2 8 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 8 0 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t をスタートし、ステップ 2 8 1 0 に移行する。尚、ステップ 2 8 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 8 1 0 に移行する。

【 0 9 8 3 】

次に、ステップ 2 8 1 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t のタイマ値を確認する。次に、ステップ 2 8 1 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 8 2 4 に移行する。

【 0 9 8 4 】

他方、ステップ 2 8 1 2 で N o の場合、ステップ 2 8 1 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 8 2 4 に移行する。

【 0 9 8 5 】

他方、ステップ 2 8 1 6 で N o の場合、ステップ 2 8 2 0 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 2 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 8 2 4 に移行する。尚、ステップ 2 8 2 0 で N o の場合にも、ステップ 2 8 2 4 に移行する。

【 0 9 8 6 】

次に、ステップ 2 8 2 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する

10

20

30

40

50

。ステップ2824でYesの場合、ステップ2826で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在実行中の図柄変動はボタン連打演出実行変動（非時間短縮遊技且つ第1主遊技図柄に係る図柄変動の変動時間が60秒となる変動の一部）であるか否かを判定する。尚、ボタン連打演出は後述するボタン単発演出とは重複して実行されない（ボタン連打演出に係る図柄変動とボタン単発演出に係る図柄変動とは異なる図柄変動となる）よう構成されている。ステップ2826でYesの場合、ステップ2850で、装飾図柄表示制御手段SM21は、後述する、ボタン連打演出実行処理を実行し、ステップ2830に移行する。他方、ステップ2826でNoの場合、ステップ2828で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在実行中の図柄変動はボタン単発演出実行変動（非時間短縮遊技且つ第1主遊技図柄に係る図柄変動の変動時間が60秒となる変動の一部）であるか否かを判定する。ステップ2828でYesの場合、ステップ2950で、装飾図柄表示制御手段SM21は、後述する、ボタン単発演出実行処理を実行し、ステップ2830に移行する。尚、ステップ2824又はステップ2828でNoの場合にも、ステップ2830に移行する。このように、第7実施形態においては、ボタン演出（サブ入力ボタンを遊技者が操作することによって演出表示態様が変化したり演出結果が表示されることとなる演出）として、ボタン連打演出とボタン単発演出との2つのボタン演出を有している。尚、ボタン演出を実行条件は変更してもよく、時間短縮遊技状態に実行し得るよう構成してもよいし、変動時間が60秒未満の図柄変動にて実行し得るよう構成してもよいし、第2主遊技図柄の変動時にも実行し得るよう構成してもよい。また、第7実施形態においては、第1主遊技側の先読み抽選の実行対象となる保留は、大当たりとなる保留とハズレとなる保留且つ60秒の変動時間の保留となっており、ボタン演出実行変動（ボタン連打演出実行変動、ボタン単発演出実行変動）は第1主遊技図柄の60秒の変動時間となる図柄変動となるため、第1主遊技側の先読み演出として、ボタン演出が実行されることを示唆するような先読み演出（例えば、トリガ保留の保留表示態様がサブ入力ボタンの形状と類似した表示となる、等）を実行し得るよう構成してもよい。尚、第7実施形態では、ボタン演出実行変動の変動時間を60秒としたが、当該60秒は長時間となる変動時間の一例であり、60秒より長時間の変動時間となる図柄変動を設けて、当該60秒より長時間の変動時間となる図柄変動もボタン演出実行変動となり得る（例えば、60秒以上の変動時間として、60秒、80秒、120秒となる図柄変動を設けて、当該60秒、80秒、120秒となる図柄変動がボタン演出実行変動となり得る）よう構成してもよい。

#### 【0987】

次に、ステップ2830で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2830でYesの場合、ステップ2831で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2832で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2834で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2810又はステップ2830でNoの場合にも、次の処理（ステップ2490の処理）に移行する。

#### 【0988】

次に、図197は、図196におけるステップ2850のサブルーチンに係るボタン連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2851で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、現在ボタン連打有効期間（サブ入力ボタンASBを押下することによって連打演出が表示される期間）であるか否かを判定する。ステップ2851でYesの場合、ステップ2852で、予

10

20

30

40

50

告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、宝箱開放演出（ボタン連打有効期間に実行されることとなる演出であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 2 8 5 3 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、サブ入力ボタン A S B が新たに入力されたか否かを判定する（サブ入力ボタン A S B がオフ オンとなってからオンの状態が 0 . 5 秒継続した場合に長押しされたと判定している）。ステップ 2 8 5 3 で Y e s の場合、ステップ 2 8 5 4 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にあるオート連打有効フラグ（当該フラグがオンとなっており、且つ、ボタン連打有効期間である場合には、オート連打演出が実行されることとなる）をオンにし、ステップ 2 8 5 6 に移行する。尚、ステップ 2 8 5 3 で N o の場合にも、ステップ 2 8 5 6 に移行する。

10

【 0 9 8 9 】

次に、ステップ 2 8 5 6 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 5 8 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、オート連打演出を実行し、ステップ 2 8 6 4 に移行する。尚、オート連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタン A S B を長押しすることによって、宝箱開放演出と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタン A S B を長押しし続けた場合には 0 . 2 秒毎に 1 回の連打演出が連続して実行される（エフェクトが発生することとなる。尚、オート連打演出の演出態様と後述する単発連打演出の演出態様とは同一の演出態様となっており、総称して連打演出と称することもある。他方、ステップ 2 8 5 6 で N o の場合、ステップ 2 8 6 0 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、サブ入力ボタン A S B に対する単発押し操作があったか否かを判定する（サブ入力ボタン A S B がオフ オンとなってからオンの状態が 0 . 5 秒継続せずに再度オフとなった場合に単発押し操作があったと判定する）。ステップ 2 8 6 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 6 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、単発連打演出を実行し、ステップ 2 8 6 4 に移行する。尚、単発連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタン A S B を単発押しすることによって、宝箱開放演出と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタン A S B に対して単発押しを 1 回実行する毎に 1 回の連打演出が実行される（エフェクトが発生することとなる。次に、ステップ 2 8 6 4 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、1 回のボタン連打有効期間にて所定回数の連打演出が実行されたか否かを判定する。尚、所定回数の連打とは、オート連打演出にて実行された連打演出の回数と単発連打演出にて実行された連打演出の回数との合計数が所定回数となっていればよく、本例では 1 0 回となっている。ステップ 2 8 6 4 で Y e s の場合にはステップ 2 8 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 8 6 4 で N o の場合、ステップ 2 8 6 6 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、ボタン連打有効期間の終了タイミング（本例では、ボタン連打有効期間の開始タイミングから 4 秒後）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 8 6 6 で Y e s の場合にはステップ 2 8 6 8 に移行し、N o の場合には次の処理（ステップ 2 8 3 0 の処理）に移行する。次に、ステップ 2 8 6 8 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、宝箱開放演出の結果（例えば、「星」が出現する、「スカ」が出現する等して、当該実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する）を表示し、次の処理（ステップ 2 8 3 0 の処理）に移行する。尚、大当たり期待度とは、同一の演出が発生することとなるハズレ変動と大当たり変動との合計に対する大当たり変動の発生する割合である（例えば、宝箱開放演出の結果として 1 回目が「星」、2 回目が「星」、3 回目が「スカ」となる図柄変動の出現率が、「ハズレ変動：大当たり変動 = 3 : 7 」であった場合には、大当たり期待度は 7 割となる）。

20

30

40

【 0 9 9 0 】

また、ステップ 2 8 5 1 で N o の場合、ステップ 2 8 7 0 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、現在オート連打受

50

付期間（サブ入力ボタン A S B を長押しすることによって連打演出が連続して表示されることとなる期間）であるか否かを判定する。ステップ 2 8 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 7 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、宝箱発見演出（オート連打有効期間でありボタン連打有効期間でない期間に実行されることとなる演出であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ 2 8 7 4 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、サブ入力ボタン A S B が新たに長押しされたか否かを判定する。ステップ 2 8 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 8 7 6 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にあるオート連打有効フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 8 3 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 7 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 3 0 の処理）に移行する。

10

#### 【 0 9 9 1 】

他方、ステップ 2 8 7 0 で N o の場合、ステップ 2 8 7 8 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 7 8 で Y e s の場合、ステップ 2 8 8 0 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、サブ入力ボタン A S B がオフであるか否か（長押しされていないか否かとしてもよい）を判定する。ステップ 2 8 8 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 8 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にあるオート連打有効フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 8 3 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 7 8 又はステップ 2 8 8 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 8 3 0 の処理）に移行する。

20

#### 【 0 9 9 2 】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。同図においては、6 0 秒の変動時間であるボタン連打演出が実行される図柄変動について例示している。まず、図柄変動が開始されてから 3 秒間はサブ入力ボタン A S B は無効となっており、装飾図柄が変動している。その後、図柄変動開始から 3 秒後のタイミングからオート連打受付期間が開始される。尚、当該タイミングにおいてはまだボタン連打有効期間は開始されていない。その後、2 秒後に 1 回目のボタン連打有効期間が開始されることとなる（ボタン連打有効期間は 1 回の図柄変動に 3 回設けられている）。このように、第 7 実施形態においては、1 回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも前からオート連打受付期間が設けられており、例えば、1 回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの 1 秒前にサブ入力ボタン A S B の長押しを開始したとしても 1 回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が開始されることとなる。その後 1 回目のボタン連打有効期間の開始タイミングから 4 秒後に 1 回目のボタン連打有効期間が終了することとなるが、オート連打受付期間は継続している。その後、1 回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから 2 秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後 4 秒間 2 回目のボタン連打有効期間となり、その後 2 回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから 2 秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後 4 秒間 3 回目のボタン連打有効期間となるよう構成されている。また、オート連打受付期間は 3 回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続することとなる。このように、第 7 実施形態においては、1 回の図柄変動において 3 回のボタン連打有効期間が設けられており、オート連打受付期間は 1 回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも 2 秒前のタイミングから 3 回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続して設けられている、即ち、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間（例えば、1 回目のボタン連打有効期間と 2 回目のボタン連打有効期間）との間のボタン連打有効期間ではない期間もオート連打受付期間となっている。

30

40

#### 【 0 9 9 3 】

次に、図 1 9 8 は、図 1 9 6 におけるステップ 2 9 5 0 のサブルーチンに係るボタン単発演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 9 5 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、現在単発ボ

50

タン有効期間（ボタン単発演出が実行される図柄変動におけるサブ入力ボタンの操作が有効となる期間であり、例えば、変動開始から５秒後のタイミング）であるか否かを判定する。ステップ２９５２でＹｅｓの場合、ステップ２９５４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、単発ボタン画像（例えば、「ＰＵＳＨ」と表示されているボタン画像）を演出表示装置ＳＧ上に表示する。次に、ステップ２９５６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、いずれかのサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＡＳＢ、サブ入力ボタンＢＳＢ ２又はサブ入力ボタンＣＳＢ ３のいずれか）の操作があったか否かを判定する。ステップ２９５６でＹｅｓの場合、ステップ２９５８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、表示されている単発ボタン画像を消去し、カットイン演出（サブ入力ボタンを操作することによって表示されることとなる実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出）を実行し（例えば、３秒間実行される）、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。

#### 【０９９４】

他方、ステップ２９５６でＮｏの場合、ステップ２９６０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、単発ボタン有効期間が終了（例えば、単発ボタン有効期間開始タイミングから３秒後に終了する）したか否かを判定する。ステップ２９６０でＹｅｓの場合、ステップ２９６２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、表示されている単発ボタン画像を消去し（サブ入力ボタンが操作されなかったためカットイン演出は実行されない）、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。尚、ステップ２９５２又はステップ２９６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。このように、第７実施形態においては、ボタン連打演出の実行の際に操作が有効となるサブ入力ボタンはサブ入力ボタンＡＳＢのみであることに對し、ボタン単発演出の実行の際に操作が有効となるサブ入力ボタンはすべてのサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＡＳＢ、サブ入力ボタンＢＳＢ ２及びサブ入力ボタンＣＳＢ ３）となっている。尚、サブ入力ボタンＣＳＢ ３は、手前に引くことによりオンとなるため連打操作がし難く、且つ、１回の操作に必要なストローク（オフの状態からセンサがオンとなるまでの距離）がサブ入力ボタンＡＳＢ及びサブ入力ボタンＢＳＢ ２よりも長くなっている。また、サブ入力ボタンＢＳＢ ２は十字の形状となっており、「上」、「下」、「左」、「右」の４つボタン（センサも４つ）から形成されており、遊技者が連打操作しようとした際に当該４つのボタンの複数を同時に押下してしまつて操作が無効となる等連打操作にはあまり向いていない形状となっている。このように構成されていることにより、１つのボタンから形成されており、且つ１回の操作に必要なストロークも相対的に短いサブ入力ボタンであるサブ入力ボタンＡＳＢボタンのみが連打演出の実行の際に操作が有効となるよう構成されており、操作性の良いユーザーフレンドリーな遊技機となると共に、１つのサブ入力ボタンのみで連打操作が可能に構成することにより、統一のとれた連打判定が実行可能且つ副制御基板Ｓの容量に負担の少ない遊技機とすることができる。また、ボタン単発演出においてはサブ入力ボタンを１回操作できれば問題ないためすべてのサブ入力ボタンが有効となるよう構成されている。

#### 【０９９５】

次に、図１９９は、図１９１におけるステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２の値に１加算（インクリメント）する。次に、ステップ２９１２及びステップ２９１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置ＳＧ上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を



行う)、ステップ2916に移行する。尚、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2916に移行する。

【0996】

次に、ステップ2916で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する(遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい)。次に、ステップ2918で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2を参照し、当該カウンタ値が所定値(例えば、10)以上であるか否かを判定する。ステップ2918でYesの場合、ステップ2922で、背景演出表示制御手段SM23は、エンディング演出(連荘回数カウンタ値が所定値に到達した特別遊技にて実行され得る演出)の表示に係るコマンドをセットし、ステップ2926に移行する。他方、ステップ2918でNoの場合、ステップ2924で、背景演出表示制御手段SM23は、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ2926に移行する。尚、エンディング演出が実行される条件はこれには限定されず、例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件を満たした場合に実行されるよう構成してもよい。

10

【0997】

このように構成することで、大当りの連荘回数(連荘回数カウンタSM23c2がクリアされない限り連荘とみなす)に基づいて、大当り実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能であるよう構成されている。

20

【0998】

次に、ステップ2926で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2926でYesの場合、ステップ2928で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当り終了表示を行う(大当りの種類に基づき適宜表示を行う)。次に、ステップ2930で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。

【0999】

30

次に、図200は、第7実施形態に係る連打演出実行イメージ図である。同図においては、ボタン連打演出が実行されることとなる装飾図柄の1回の変動においてオート連打演出が実行される場合について例示している。まず、ボタン連打演出実行変動(ボタン連打演出が実行されることとなる図柄変動)に係る装飾図柄の変動が実行されている。その後オート連打受付期間が開始されると共に、1回目の宝箱発見演出が実行される。尚、宝箱発見演出はオート連打受付期間であり且つボタン連打有効期間でない期間にて実行されるよう構成されている。その後、1回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、1回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたこと起因してオート連打演出が実行される。尚、宝箱開放演出はボタン連打有効期間にて実行されるよう構成されている。その後、1回目のボタン連打有効期間が終了し、実行された1回目の宝箱開放演出の演出結果として「星」が宝箱から出てくる。尚、宝箱開放演出の演出結果としては「星」と「スカ」とがあり、1回の図柄変動にて3回実行される宝箱開放演出の演出結果として「星」の合計数が多い程、当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成されている。

40

【1000】

その後、2回目の宝箱発見演出が実行される。その後、2回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、2回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたこと起因してオート連打演出が実行される。尚、本例では、2回目のボタン連打有効期間にて遊技者が新たにサブ入力ボタンを長押しした例を示しているが、1回目の宝箱開放演出からサブ入力ボタンを長押しし続けていても、2回目の宝箱開放演出に

50

てオート連打演出が実行されることとなる。その後、2回目のボタン連打有効期間が終了し、実行された2回目の宝箱開放演出の演出結果として「スカ」が宝箱から出てくる。

【1001】

その後、3回目の宝箱発見演出が実行される。その後、3回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、3回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたことに起因してオート連打演出が実行される。尚、本例では、3回目のボタン連打有効期間にて遊技者が新たにサブ入力ボタンを長押しした例を示しているが、3回目のボタン連打有効期間以前のオート連打受付期間であるタイミングからサブ入力ボタンを長押しし続けていても、3回目の宝箱開放演出にてオート連打演出が実行されることとなる。その後、3回目のボタン連打有効期間及びオート連打受付期間が終了し、実行された3回目の宝箱開放演出の演出結果として「星」が宝箱から出てくる。その後、3回の宝箱演出にて発見した「星」の合計数（大当たり期待度）が表示される。その後、ボタン連打演出がすべて終了したことに起因してリーチ演出が実行されることとなる。

10

【1002】

以上のように構成することで、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打演出が実行される図柄変動において、ボタン連打有効期間を3つ設け、1回目のボタン演出期間の開始タイミングよりも前にオート連打受付期間を開始することにより、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの直前にサブ入力ボタン（サブ入力ボタンA S B）の長押しを実行した場合にも1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が実行されることとなると共に、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間との間のボタン連打有効期間でない期間においてもオート連打受付期間とすることにより、遊技者はサブ入力ボタン（サブ入力ボタンA S B）の長押しを実行し続けることで3つのボタン連打有効期間のすべての期間でオート連打演出を実行させることが可能となり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、手前に引くことによりオンとなるために連打操作がし難いサブ入力ボタンC S B 3は、ボタン連打演出では有効とならず、連打操作のし易いサブ入力ボタンA S Bがボタン連打演出で有効となり得るよう構成することにより、更にユーザーフレンドリーな遊技機となると共に、1つのサブ入力ボタンのみで連打操作が可能に構成することにより、統一のとれた連打判定が実行可能且つ副制御基板Sの容量に負担の少ない遊技機とすることができることとなる。

20

【1003】

また、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりもオート連打受付期間の開始タイミングの方が前になるよう構成することにより、1回目のボタン連打有効期間開始前の宝箱発見演出実行中に遊技者がサブ入力ボタンA S Bの長押しを開始してしまっても、当該長押しを維持することで1回目のボタン連打有効期間、即ち、1回目の宝箱開放演出にて連打演出が実行されることとなる。

30

【1004】

また、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打有効期間同士の間のボタン連打有効期間でない期間（例えば、1回目のボタン連打有効期間と2回目のボタン連打有効期間との間の期間）もオート連打受付期間とすることにより、遊技者が1回目のボタン連打有効期間の終了後にサブ入力ボタンA S Bの長押しをやめてしまったとしても、当該ボタン連打有効期間でない期間又は2回目のボタン連打有効期間にて再度サブ入力ボタンA S Bを長押しすれば2回目のボタン連打有効期間にて連打演出が実行されることとなり、ボタン演出中にサブ入力ボタンA S Bを長押ししたのに連打演出が実行されない等のストレスの溜まる事象が発生し難くなり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

40

【1005】

また、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機のような、サブ入力ボタンA S Bを長押しし続けることによりオート連打演出がすべてのボタン連打有効期間に実行されるような構成は、短い時間間隔で複数回のボタン連打有効期間が設けられている（例えば、「1回目のボタン連打有効期間 = 4秒」「ボタン連打有効期間でない期間 = 2秒」「2回目のボ

50

タン連打有効期間 = 4 秒」 「ボタン連打有効期間でない期間 = 2 秒」 「3 回目のボタン連打有効期間 = 4 秒」) ように構成されている遊技機に適用することがより好適となっている(サブ側の処理容量を余計に使用することがないため)。

【1006】

(第7実施形態からの変更例1)

ここで、第7実施形態では、ボタン連打演出の演出態様として、宝箱開放演出を複数回実行し、実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出を実行可能に構成したが、ボタン連打演出の演出態様はこれには限定されない。そこでそのような構成を第7実施形態からの変更例1として、以下、第7実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【1007】

はじめに、図201は、第7実施形態からの変更例1における図196のステップ2850のサブルーチンに係るボタン連打演出実行処理のフローチャートである。第7実施形態からの変更点は、ステップ2884(変1)～ステップ2888(変1)であり、即ち、ステップ2852で宝箱開放演出を実行した後、ステップ2884(変1)で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、オート連打有効演出を演出表示装置SG上に表示し、ステップ2853に移行する。ここで、オート連打有効演出とは、遊技者に対して現在サブ入力ボタンASBを長押しすることによってオート連打演出が実行されることを報知する演出である。また、ステップ2868で宝箱開放演出の結果を表示した後、ステップ2885(変1)で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、特殊図柄が停止する予定であるか否かを判定する。ここで、特殊図柄とは、装飾図柄の仮停止図柄であり、遊技者に対して擬似連続変動(1回の装飾図柄の変動において恰も複数回の図柄変動が実行されているかのように見せる図柄変動)が実行されることを示唆する停止図柄である。尚、第7実施形態から変更例1においては、ボタン連打演出実行態様として、ボタン連打有効期間が1回、ボタン連打有効期間が2回及びボタン連打有効期間が3回の3種類のボタン連打有効期間の回数のボタン連打演出が設けられており(ボタン連打有効期間の回数が同一となるボタン連打演出の中にも複数の演出結果の異なる演出態様が存在している)、抽選によってボタン連打演出の実行有無及びボタン連打演出の演出態様が決定される(主遊技図柄の変動態様や装飾図柄の変動態様に基づいて決定してもよい)。また、このように構成した場合には、ボタン連打有効期間の回数が多いボタン連打演出が実行された場合はボタン連打有効期間の回数が少ないボタン連打演出が実行された場合よりも大当たり期待度が高くなるよう構成してもよいし、ボタン連打有効期間の回数が1回のボタン連打演出は大当たりとなることが確定的となるよう構成してもよい。ステップ2885(変1)でYesの場合、ステップ2886(変1)で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、特殊図柄を停止表示し、次の処理(ステップ2830の処理)に移行する。他方、ステップ2885(変1)でNoの場合にも次の処理(ステップ2830の処理)に移行する。

【1008】

また、ステップ2872で宝箱発見演出を実行した後、ステップ2888(変1)で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、カウントダウン演出を演出表示装置SG上に表示し、ステップ2874に移行する。ここで、オート連打有効演出とは、遊技者に対して現在オート連打受付期間であり、当該オート連打受付期間が後何秒で終了するのかを報知する演出である。

【1009】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。第7実施形態からの変更点は、ボタン連打有効期間の回数が1回、2回、3回の3種類設けられていることであり、同図に示すように、ボタン連打有効期間の回数が相違した場合には、ボタン連打演出の実行期間及びオート連打受付期間が相違するよう構成されている。また、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間との間のボタン連打有効期間でない期間には特殊図柄が停止することとなる。

【1010】

10

20

30

40

50

次に、図 202 は、第 7 実施形態からの変更例 1 に係る連打演出実行イメージ図の変更例である。同図においては、第 7 実施形態にて示した連打演出実行イメージ図と同様にボタン連打演出が実行されることとなる装飾図柄の 1 回の変動においてオート連打演出が実行される、且つ、ボタン連打有効期間の回数が 3 回となる場合について例示している。第 7 実施形態からの変更点は、宝箱発見演出の実行時においてカウントダウン演出が実行されることと、宝箱開放演出の実行時においてオート連打有効演出が実行されることと、宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現した場合に特殊図柄である「続」図柄が停止することである。尚、第 7 実施形態からの変更例 1 においては、宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現した場合には、特殊図柄が停止し、その後次の宝箱発見演出が実行されることとなり、宝箱開放演出の演出結果として「リーチ」が出現した場合には、その後リーチ演出が実行されることとなる。また、特殊図柄が停止して擬似連続変動が実行されるほど大当たり期待度が高くなるよう構成されているために、遊技者は宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現することに期待感を抱く、即ち、リーチ演出の実行開始が遅いタイミングとなるほどに当該図柄変動が大当たりとなることに期待感を高めることができるよう構成されている。尚、本例においては、オート連打有効演出は宝箱開放演出の実行中、換言すると、ボタン連打有効期間においてのみ実行（表示）するよう構成したが、これには限定されず、宝箱発見演出の実行時にも実行（表示）するよう構成してもよい、換言すると、オート連打受付期間において常に実行（表示）するよう構成してもよい。尚、カウントダウン演出は宝箱演出の終了タイミング、即ち、ボタン連打有効期間の開始タイミングまでの時間を表示する（当該タイミングが近づくにつれて表示されている時間値が少なくなっていく）よう構成されており、当該タイミングに到達すると表示が「開放開始まであと 0 秒」となり、当該表示が消去されるよう構成されている。

10

20

**【1011】**

尚、第 7 実施形態からの変更例 1 においては、宝箱開放演出の結果演出が「続」となった場合に、特殊図柄が停止するよう構成したが、ボタン連打演出の演出態様はこれには限定されず、例えば、宝箱開放演出の結果演出は第 7 実施形態と同様に「星」又は「スカ」が出現して当該変動の大当たり期待度を煽り、宝箱開放演出の結果演出とは別に、特殊図柄が停止するか否か（擬似連続変動が実行されるか否か）を煽る演出を実行するよう構成してもよい。

**【1012】**

30

尚、本例においては、ボタン連打有効期間において、所定回数（本例では、10 回）の連打演出が実行された、即ち、サブ入力ボタン S B の所定回数の押下が検出された場合に、宝箱開放演出の結果演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打演出が実行される図柄変動におけるボタン連打有効期間にて、サブ入力ボタン S B を 1 回押下する毎にポイントが獲得でき（獲得ポイントが表示され）、サブ入力ボタン S B の所定回数の押下が検出された場合に、当該所定回数分の獲得ポイントの合計が表示されるよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は獲得ポイントが表示される度に当該図柄変動が大当たりとなることに期待することができ、遊技の興趣性が向上することとなる。

**【1013】**

40

以上のように構成することで、第 7 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打演出の実行時において、特殊図柄を停止表示可能にし、リーチ演出の実行が遅いタイミングとなるほど実行中の図柄変動の大当たり期待度が高くなるよう構成することにより、遊技者は特殊図柄が停止表示すること期待感を抱き、実行予定のリーチ演出の実行タイミングが遅くなることを切望するという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

**【1014】**

尚、第 7 実施形態からの変更例 1 においては、擬似連続変動が実行される回数に拘らず、図柄変動の変動時間が 60 秒となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、ボタン連打演出が実行される図柄変動において、擬似連続変動が 1 回実行される図柄変動の

50

変動時間を60秒、擬似連続変動が2回実行される図柄変動の変動時間を80秒、擬似連続変動が3回実行される図柄変動の変動時間を120秒とし、擬似連続変動が実行される回数が多いほど変動時間が長時間となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、擬似連続変動の実行回数が多い場合にも、スーパーリーチ演出等の演出実行時間を担保することができることとなる。

#### 【1015】

尚、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンASBを長押しすることによって実行されるオート連打演出の連打演出の間隔（本例では、0.2秒毎に1回の間隔で連打演出が実行される）を遊技者が変更できるよう構成してもよい。具体的な変更方法の例としては、主遊技図柄の変動が実行されておらず且つ特別遊技中（又は小当り中）でない場合に、サブ入力ボタンASBを押下することによって、オート連打間隔調整モードに移行し（演出表示装置SG上にオート連打演出の連打演出の間隔を変更できる旨が表示される）、当該オート連打間隔調整モードにてサブ入力ボタンBSB2を操作することによってオート連打演出の連打演出の間隔を変更して、再度サブ入力ボタンASBを押下することによって変更したオート連打演出の連打演出の間隔が決定されるよう構成してもよいし、主遊技図柄の変動が実行されておらず且つ特別遊技中（又は小当り中）でない場合に、サブ入力ボタンASBを長押しすることによって、オート連打間隔調整モードに移行し、当該オート連打間隔調整モードにてサブ入力ボタンASBを遊技者が連打し、所定時間計測した当該連打の間隔をオート連打演出の連打演出の間隔に決定する（例えば、3秒間で遊技者によってサブ入力ボタンASBが押下された合計の回数を計測して、1回あたりの連打間隔の平均を算出する）よう構成してもよい。

#### 【1016】

また、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンASBを長押しすることによってオート連打演出を実行可能に構成した、即ち、サブ入力ボタンASBがオフオンとなり、当該オンが所定時間（本例では、0.5秒）継続した場合にオート連打が開始され得るよう構成したが、これには限定されず、オート連打を実行するための専用のサブ入力ボタンであるオート連打専用ボタンを設けてもよい。具体的には、当該オート連打専用ボタンをボタン連打有効期間にて押下した場合には、当該オート連打専用ボタンオフオンになった時点でオート連打演出が開始されることとなる。

#### 【1017】

##### （第8実施形態）

本例に係る遊技機は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値から1の設定値を設定可能に構成することもできる。そこで、複数の設定値を有する構成の一例を、第8実施形態として以下に詳述する。

#### 【1018】

まず、図203は、第8実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例では、設定1、設定2、設定3の順に遊技者に付与される利益率が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定1の当り（大当り）当選確率が、約1/320に設定されており、非確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約1/318に設定されており、非確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約1/317に設定されている。また、確率変動遊技時の設定1の当り（大当り）当選確率が、約1/160に設定されており、確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約1/159に設定されており、確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約1/158に設定されている。よって、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約2倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第1主遊技側、第2主遊技側も同様となっている。

#### 【1019】

また、同図に示されるように、非確率変動遊技時の設定1において当り（大当り）と判

定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定 2 において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定 3 において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、「0 ~ 204」が共通の範囲として含まれている。よって、例えば、「0 ~ 204」のいずれかを乱数値とする保留が非確率変動遊技時において生じた場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（大当り）となる予定である旨を事前報知した場合（且つ、「0 ~ 204」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値の場合には、事前報知しないこととすると）、その事前報知（先読み演出）が実行されることなく当該保留が消化され当否抽選が行われる（結果、大当りが発生する）ことの頻度が高まるほど、設定 3 である可能性が高くなる（設定値の示唆が可能となる）よう構成することもできる（設定 1、設定 2、設定 3 の順で、「0 ~ 204」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値が多くなるためである）。尚、この点については、確率変動遊技時にも同様に適用可能であり、第 1 主遊技側でも第 2 主遊技側でも同様に適用可能である。また、ある設定値において当り（小当り）と判定される乱数値範囲は、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複していないため、設定値がいずれであるかに拘わらず、当り（小当り）と判定される乱数値範囲に属する乱数値とする保留が生じた場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（小当り）となる予定である旨を事前報知すると、設定値がいずれであっても当り（小当り）の事前報知とできる（先読み演出に係る事前判定処理を共通化できる）。

10

#### 【1020】

20

他方、先読み演出によって設定値の示唆が行われないよう構成することも可能であり、以下、その一例を示す。下表の先読み判定テーブルは、主制御基板 M が有している事前判定用のテーブルである。主制御基板 M は、保留が生起すると当該保留に係る乱数値に基づき先読み判定テーブルを参照して先読みコードを導出し、副制御基板 S へ送信する。副制御基板 S は、予め主制御基板 M から送信された設定値に係る情報に基づき、例えば、主制御基板 M 側が設定 3 であれば、先読みコード A、B、C のいずれかの場合に当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板 M 側が設定 2 であれば、先読みコード A、B のいずれかの場合にのみ当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板 M 側が設定 1 であれば、先読みコード A の場合にのみ当り（大当り）である旨の事前報知を行う。このように構成することで、先読み演出の実行傾向からは主制御基板 M 側の設定を推測することが困難となるのである。

30

#### 【1021】

なお、図 203 においては、設定され得る設定値として設定 1 と設定 2 と設定 3 との 3 段階の設定値を有する構成を例示したが、これには限定されず、設定され得る設定値の種類数や設定値の内容を変更してもよい。具体例としては、「設定 1、設定 2、設定 3、設定 4、設定 5、設定 6」の 6 段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定 1、設定 3、設定 5」の 3 段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定 1、設定 4、設定 5」の 3 段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定値 1」の 1 段階のみの設定値を有するよう構成してもよい。なお、1 段階のみの設定値を有するよう構成した場合においても、設定確認モードや設定変更モードに移行可能に構成することが好適である。このように構成した場合には、設定変更モードにおいては、RAM クリアボタンが押下されても設定値の表示（設定値データ）は変更されず、設定キースイッチをオフにすることで設定値が確定するよう構成してもよい。

40

#### 【1022】

##### （設定変更方法）

次に、図 204 及び図 205 は、設定キースイッチ及び RAM クリアボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

（1）遊技店員等が前枠 D14 を外枠 D12 から開放する。

（2）遊技店員等が前枠 D14 を開放した際、遊技機の電源スイッチ E a がオフ且つ設定キースイッチがオフ且つ RAM クリアボタンがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技

50

機の電源スイッチ E a がオン又は設定キースイッチがオンであれば、オフにして次の手順に進む。

( 3 ) 遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにする、R A M クリアボタンをオンにする。

( 4 ) 遊技店員等が電源スイッチ E a をオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当たり確率が最も低い設定 1 ）が表示されるよう構成してもよいし、現在設定されている設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。なお、設定値表示装置は主制御基板 M にて制御される。

10

( 5 ) R A M クリアボタンを一旦オフにする

( 6 ) 遊技店員等が R A M クリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定値（設定値データ、設定値候補と称することがある）が次の設定値（設定値データ）に変更されると共に、設定値表示装置に設定値（設定値データ）が表示される。同図においては、設定値 1 に + 1 され、設定値 2 に変更されているが、設定が飛び番（例えば、設定 1 設定 3 設定 5、設定 2 設定 4 設定 6、等）で構成されている場合であっても、次の設定値（例えば、設定値 1 から設定値 3 に変更される）となるよう構成することが好適である。また、遊技店員等が設定変更ボタンを 1 回押下すると、設定が - 1 される構成であってもよい。この場合、設定 6 は大当たり確率が最も低い設定であることが望ましく、デフォルト設定値を 6 としておくことが望ましい。さらに、設定として、7 セグメント表示機の設定値表示装置で表示可能である文字や記号が用いられてもよく、例えば、L（LOW）や H（HIGH）とすることも可能である。尚、ここでは設定値の表示や設定値の選択候補が変更可能であって、設定が確定するのは確定条件を満たした際となるよう構成されている。即ち、設定値表示装置の表示は、設定変更モードに移行した時点で「1」が表示され、設定変更ボタンを操作する毎に、「1 2 3 1 2」と表示が切り替わっていき、設定値表示装置の表示が「2」であるときに確定条件を満たすと、設定値が 2 に設定（確定）されるよう構成されている。

20

( 7 ) 遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにすることで設定が確定され（確定条件を満たして設定変更モード終了）、遊技機の設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。尚、設定確定後、所定時間（例えば、5 秒）が経過するまでは設定値が表示されるよう構成してもよい。

30

( 8 ) 前枠 D 1 4 を閉鎖する。尚、設定が確定されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよいし、前枠 D 1 4 が閉鎖されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよい。なお、本例に係る遊技機は、前枠 D 1 4 が閉鎖しているか開放しているかを検出可能なセンサを有している。

#### 【 1 0 2 3 】

( 設定確認方法 )

次に、図 2 0 6 は、設定キースイッチ及び R A M クリアボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

( 1 ) 遊技店員等が前枠 D 1 4 を外枠 D 1 2 から開放する。

40

( 2 ) 遊技機の電源スイッチ E a がオフ且つ設定キースイッチがオフ且つ R A M クリアボタンがオフとなっている。

( 3 ) ( 4 ) 遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにし、電源スイッチ E a をオンにすると、遊技機は設定確認モード（設定表示モードと称することもある）へ移行し、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（BGM、SE 等）は出力されず（遊技音の出力が停止して）、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成としてもよい。

( 5 ) 遊技店員等が設定キースイッチをオフにすると、遊技機は設定確認モードを終了し

50

、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。この際、「設定確認を終了します」の音声が出力されるよう構成してもよい。

(6) 遊技店員等が前枠D14を閉鎖する。設定確認モードでは、遊技の進行(特別図柄の変動等)が一時停止することなく継続されているため、特別図柄の変動中に前枠が閉鎖された場合であっても、演出表示装置SGでは装飾図柄の変動や演出表示が継続されたままである。尚、設定確認モードにおいて、遊技の進行を一時停止する構成としてもよく、この場合には、設定キースイッチがオンになると設定確認モードに移行して遊技の進行が一時停止され、設定キースイッチがオフになると設定確認モードが終了して一時停止が解除され、引き続き遊技が進行することとなる。ここで、設定確認モードに移行した場合には、設定変更モードに移行した場合とは異なり、確率状態は設定確認モードに移行する直前の状態に維持されている。

10

#### 【1024】

<<サブ入力ボタンSBに関する構成>>

次に、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能なサブ入力ボタンSBに関する構成として、サブ入力ボタンSBが駆動するサブ入力ボタン駆動演出(操作部材駆動演出と称することがある)を実行可能に構成してもよい。サブ入力ボタン駆動演出は、サブ入力ボタンSB全体が振動するボタンバيب演出(操作部材バيب演出と称することがある)や、サブ入力ボタンSB内部の構造物(または、サブ入力ボタンSB自体)が回転するボタン回転演出(操作部材回転演出と称することがある)や、サブ入力ボタンSBが上下に駆動するボタン伸縮演出(操作部材伸縮演出と称することがある)や、サブ入力ボタンSBの形状が変化するボタン変形演出(操作部材変形演出と称することがある)などを実行可能に構成することが可能である。以下においては、サブ入力ボタン駆動演出として、ボタンバيب演出を実行可能に構成されたぱちんこ遊技機について詳述する。なお、本明細書におけるボタンバيب演出は、あくまでサブ入力ボタン駆動演出の一例であるため、ボタンバيب演出を、ボタン回転演出やボタン伸縮演出やボタン変形演出に置き換えて構成しても何ら問題ないことを補足しておく。また、副制御基板Sが制御する操作部材をサブ入力ボタンSB以外にも設けてもよく(サブ入力ボタンSBとは別に設けてもよいし、サブ入力ボタンSBを有していない代わりに当該操作部材を設けてもよい)、例えば、電話機の形状であり受話器が取られることで遊技者の操作を検知する操作部材や、ピストルの形状であり引き金が引かれることで遊技者の操作を検知する操作部材や、剣またはレバーの形状であり手前に引かれることで遊技者の操作を検知する操作部材などを有するよう構成してもよく、このような操作部材においても、以下の詳述するサブ入力ボタンSBの操作部材駆動演出の構成をすべて適用可能である。一例としては、前記電話機の形状の操作部材に係る操作部材バيب演出を実行可能に構成した場合には、受話器の形状の操作部材が振動するよう構成されることとなる。なお、補足しておくが、以下に詳述する一または複数の構成については、本明細書のすべての構成に適用しても問題ない。

20

30

#### 【1025】

<A:ボタンバيب演出>

はじめに、図207は、サブ入力ボタンSBが実行可能なボタンバيب演出と初期動作に係るボタンバيبに関するイメージ図である。まず、同図上段に図示するボタンバيب演出について詳述する。

40

#### 【1026】

また、不図示であるが、本例においては、サブ入力ボタンSBの内部には複数の点灯態様にて点灯可能なボタンランプを有しており、サブ入力ボタンSBに係る演出を実行していない状況における点灯態様を通常態様と称している。なお、サブ入力ボタンSBに係る演出を実行していない状況においては、ボタンランプを消灯させていてもよい(以降における通常態様の点灯は、「消灯」に置換してもよいことを補足しておく)。

#### 【1027】

まず、同図(a)にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変

50



動中となっており、サブ入力ボタン S B のボタンランプは通常態様（例えば、灰色）にて点灯している。

【 1 0 2 8 】

なお、リーチとは、例えば、左列と中列と右列との 3 つの列を有する装飾図柄において、左列と右列とが同一の図柄にて仮停止し、中列が変動中となっている状況などの、残り 1 つの図柄が変動中であり、他の図柄が同一の図柄にて仮停止している状況である。

【 1 0 2 9 】

なお、サブ入力ボタン S B に関する構成を詳述する際の第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との構成は、あくまで一例であり、本明細書に係るすべての構成が適用可能であることを補足しておく。変形例の一例としては、第 1 装飾図柄がリーチとなった場合には、第 2 装飾図柄もリーチとなるよう構成するなど、図示している構成から変更しても問題ない。

【 1 0 3 0 】

次に、同図（ b ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像（サブ入力ボタンを模した画像）と「押せ！！」（ボタン画像と同時に表示され得る当該表示を指示表示と称することがあり、詳細については後述する）との指示表示が表示される。なお、同図においては、ボタン演出の実行中においてもボタンランプが通常態様となるよう構成しているが、これには限定されず、ボタン演出の実行中においては、ボタン演出に対応した点灯態様（例えば、灰色よりも照度が高い青色や緑色など）にてボタンランプが点灯するよう構成してもよい（遊技者がサブ入力ボタン S B を操作すべき状況であることを認識できるよう、少なくとも消灯していないよう構成することが適切である）。このように構成することにより、遊技者は、ボタンランプを視認することで、サブ入力ボタン S B を操作すべき状況であることを認識することができる。なお、サブ入力ボタン S B の点灯態様にて特別遊技の実行期待度を示唆又は報知するよう構成してもよく、そのように構成する場合、特別遊技の実行期待度が相対的に高いことを示唆又は報知する場合は、白色ではなく赤色に点灯し、特別遊技の実行期待度が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）ことを示唆又は報知する場合は、白色や赤色ではなく虹色に点灯してもよい。また、同図においては、ボタンパイプ演出の実行中とボタンパイプ演出の実行中でない状況とを明確にするために、ボタンパイプ演出の実行中でない状況では、ボタンランプを通常態様にて点灯する構成を例示したが、変更しても問題なく、ボタンパイプ演出の実行中でない様々な状況において、通常態様以外の点灯態様にてボタンランプが点灯するよう構成しても問題ない。なお、ボタン画像を特定画像や第 1 の画像と称することがある。

【 1 0 3 1 】

次に、同図（ c ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作したことによって、ボタンパイプ演出の実行が開始される。ボタンパイプ演出の実行時においては、サブ入力ボタン S B が振動するとともに、ボタンランプがボタンパイプ演出に対応した点灯態様（例えば、青色、特別遊技の実行期待度が相対的に高いことを示唆又は報知する場合は緑色、特別遊技の実行期待度が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）ことを示唆又は報知する場合は虹色など）にて点灯するよう構成されている。この際、サブ入力ボタン S B の操作前と操作後とで（または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで）、ボタンランプの点灯態様が異なる（例えば、サブ入力ボタン S B の操作前は白色で操作後は緑色又は虹色となる、サブ入力ボタン S B の操作前は緑色で操作後は虹色となる、など）よう構成してもよい。それ以外にも、サブ入力ボタン S B の操作前と操作後とで（または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで）、ボタンランプの点灯態様が同じとなる（例えば、サブ入力ボタン S B の操作前は白色で操作後も白色となる、サブ入力ボタン S B の操作前は緑色で操作後も緑色となる、サブ入力ボタン S B の操作前は虹色で操作後も虹色となる、など）よう構成してもよい。このように構成した場合、1 回の変動内で 2 回のボタン演出及びそれに付随するボタンパイプ演出が実行される場合、1 回目のボタン演出と 2 回目のボタン演出とで、サブ入力ボタン S B の操作前と操作後とで（または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで）、ボタンランプの点灯態様の切替パターンが異なる（例えば、1 回目のサブ入力ボタン S B の操作前は白

10

20

30

40

50

色で操作後は緑色となり 2 回目のサブ入力ボタン S B の操作前は緑色で操作後は虹色となる、1 回目のサブ入力ボタン S B の操作前は白色で操作後も白色となり 2 回目のサブ入力ボタン S B の操作前は白色で操作後は虹色となる、など) よう構成してもよい。このように、ボタンバイブ演出は、大当り(特別遊技)の実行期待度が高いことを示唆又は報知する演出となっている。換言すると、大当りの実行期待度が高いことを示唆又は報知する場合に、ボタンバイブ演出を実行し得るよう構成されている。なお、ボタン演出には有効期間(操作有効期間と称することがある)が設けられており、ボタンバイブ演出を伴うボタン演出が実行されて、有効期間が経過した場合には、サブ入力ボタン S B が操作されなくても、ボタンバイブ演出が実行開始するよう構成されている。なお、本明細書におけるボタンランプに係る構成は、ぱちんこ遊技機が有する装飾 L E D の一例であり、本明細書に係るボタンランプの構成を装飾 L E D である遊技効果ランプ D 2 6 の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用してもよい。また、ボタンランプを装飾ランプと称することがあり、遊技効果ランプ D 2 6 を装飾ランプと称することがある。ここで、本明細書に係るボタンランプの構成を、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用した場合、ボタン演出(または、ボタンバイブ演出)実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数(例えば、白色、赤色、虹色の 3 種類)よりも遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数(例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の 6 種類)の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプ D 2 6 については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者(ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者)がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は 1 種類(例えば赤色のみ)であり、電源復帰時における遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数も 1 種類(例えば赤色のみ)又は 2 種類(例えば白色、赤色の 2 種類)のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出(または、ボタンバイブ演出)実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い(特別遊技の実行が確定的である)状況であると誤認されることがない。

#### 【1032】

なお、本明細書に係る遊技機においては、サブ入力ボタン S B の操作態様として、単発押し(単発押し操作と称することがある)、長押し(長押し操作と称することがある)、連打(連打操作と称することがある)を少なくとも有している。

(1) 単発押しとは、サブ入力ボタン S B がオフ オンとなってからオンの状態が所定時間(例えば、0.5 秒)継続せずに再度オフとなる操作態様である。

(2) 長押しとは、サブ入力ボタン S B がオフ オンとなってからオンの状態が所定時間(例えば、0.5 秒)以上継続する操作態様である。

(3) 連打とは、サブ入力ボタン S B の有効期間(連打の有効期間)にて、単発押しを複数回実行する操作態様である。

なお、操作態様について特に言及せずに、サブ入力ボタン S B を操作する、サブ入力ボタン S B を押下すると称した場合には、サブ入力ボタン S B を単発押しすると置き換えても問題ない。

#### 【1033】

イメージ図の説明に戻ると、同図(d)にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過(例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから 3 秒が経過)したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。このように、本例においては、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了する(主遊技図柄が停止する)までにボタンバイブ演出が実行終了するよう構成されている。また、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作せずに、有効期間が経過してボタンバイブ演出が実行された場合においても、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了するまでにボタンバイブ演出が実行終了するよう構成されている。なお、こ

れには限定されず、ボタンパイプ演出が実行開始された図柄変動の次の図柄変動が実行開始されるまでに、ボタンパイプ演出が終了する（例えば、変動固定時間中に終了する）よう構成してもよい。

#### 【 1 0 3 4 】

このように、本例においては、ボタン演出としてボタンパイプ演出を実行可能に構成されており、様々なタイミングでボタンパイプ演出を実行する場合を有しているが、一例として、同図においては、リーチ演出（特に、後述するバトルリーチ演出などのスーパーリーチ演出）の結果（換言すれば、特別遊技へ移行するかどうか）を報知するタイミングでサブ入力ボタン S B が操作された場合に、ボタンパイプ演出を実行するよう構成されている（大当りの場合）。このような、リーチ演出の結果を報知するタイミングのボタン演出を当落分岐演出や当落分岐に係るボタン演出や当落分岐操作演出と称することがある。当落分岐演出において大当りであることを示唆又は報知する場合は、サブ入力ボタン S B の操作により（又は操作有効期間が経過したことにより）、バトル演出中（主人公と敵が戦っている演出中）に可動役物が動作し且つ虹色に発光し、その後「勝利」の文字が金色で表示され、その後第 1 装飾図柄が「 7 7 7 」などのゾロ目で表示され、当落分岐演出において大当りでないことを示唆又は報知する場合は、サブ入力ボタン S B の操作により（又は操作有効期間が経過したことにより）、可動役物が動作せず、「敗北」の文字が白色で表示され、その後第 1 装飾図柄が「 7 8 7 」などのリーチ外れの態様にて表示される。また、リーチ演出の結果を報知するタイミングでボタン演出が実行され、実行中の図柄変動がハズレであることを報知する場合には、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作してもボタンパイプ演出は実行されず、その後、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄で停止することとなる。なお、ボタン演出を操作演出と称することがあり、ボタンパイプ演出（ボタンパイプ演出実行時におけるサブ入力ボタン S B の振動）を演出動作や所定動作と称することがある。

#### 【 1 0 3 5 】

また、前述したように、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なボタンパイプ演出の構成としては、以下の構成を適用可能である。

（ 1 ）図柄変動の途中などにおいてボタン演出を実行し、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作する、または有効期間が経過するとボタンパイプ演出が実行される。

（ 2 ）ボタン演出の実行時の一部で実行され、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す役割を担っている。換言すると、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作がなくとも、ボタン演出の実行タイミングになるとボタンパイプ演出が実行され、（以降の所定のタイミングで）サブ入力ボタン S B の有効期間が開始される。当該ボタンパイプ演出を、サブ入力ボタン S B の操作が不要且つ有効期間を有するボタンパイプ演出と称することがある。

（ 3 ）予告演出の一種として実行される演出であり、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作がなくとも、実行タイミングになるとボタンパイプ演出が実行され、サブ入力ボタン S B の有効期間は開始されない。また、ボタン画像が表示されない。当該ボタンパイプ演出を、サブ入力ボタン S B の操作が不要且つ有効期間を有していないボタンパイプ演出と称することがあり、サブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンパイプ演出と称することがある。

#### 【 1 0 3 6 】

なお、本明細書においては、サブ入力ボタン S B の操作が有効になる期間を有する（有効期間を有する）演出をボタン演出とし、有効期間が開始してから、サブ入力ボタン S B の操作後（または、有効期間経過後）に実行される演出（ボタンパイプ演出も含む）が終了するまでをボタン演出の実行期間としているが、これには限定されず、サブ入力ボタン S B の操作後（または、有効期間経過後）に実行される演出（ボタンパイプ演出も含む）が開始してから、当該演出が終了するまでをボタン演出と称してもよいし、前述したサブ入力ボタン S B の操作が不要且つ有効期間を有していないボタンパイプ演出などの、サブ入力ボタン S B が動作を伴う演出をボタン演出と称してもよい。

#### 【 1 0 3 7 】

< B : 初期動作に係るボタンパイプ >

また、前述したように、本例においては、電源断からの復帰時（電源投入時）において、サブ入力ボタン S B が初期動作を実行するよう構成されており、当該初期動作にて実行されるボタンパイプを初期動作に係るボタンパイプと称することがある。電源復帰後に初期動作に係るボタンパイプを実行することで、サブ入力ボタン S B の動作確認を行うことができるように構成されている。初期動作に係るボタンパイプが実行される場合の一例を以下に詳述する。

【 1 0 3 8 】

まず、同図（ e ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄は 7 図柄でリーチとなっており、第 2 装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタン S B のボタンランプは通常態様にて点灯している。

10

【 1 0 3 9 】

次に、同図（ f ）にて、電源断が発生する（遊技機への電源の供給が遮断される）。次に、同図（ g ）にて、電源が復帰し（遊技機への電源の供給が再開し）た以降の所定のタイミング（例えば、電源の供給が再開してから 0 . 5 秒後）においては、演出表示装置 S G には「電源復帰中」と、演出表示装置 S G における表示を復帰させている（表示を復帰させる処理を実行している）旨を表示し、サブ入力ボタン S B においては初期動作に係るボタンパイプが実行されている。

【 1 0 4 0 】

次に、同図（ h ）にて、同図（ e ）と同一の図柄変動が継続して実行されており、演出表示装置 S G の表示が復旧し、背景画像などが表示されることとなるが、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは非表示となっている。同図においては、実行中の図柄変動が変動終了することで（または、次の図柄変動が開始することで）、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが表示され得るよう構成されている。なお、これには限定されず、電源復帰後に演出表示装置 S G の表示が復旧した場合（「電源復帰中」の表示が終了した場合）には、図柄変動が終了していなくとも第 1 装飾図柄の表示および / または第 2 装飾図柄の表示も復帰するよう構成してもよい。また、その他の電源復帰の態様としては、電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、電源が復帰し（遊技機への電源の供給が再開し）た以降の所定のタイミング（例えば、電源の供給が再開してから 0 . 5 秒後）においては、演出表示装置 S G には「電源復帰中」と、演出表示装置 S G における表示を復帰させている（表示を復帰させる処理を実行している）旨を表示し、図柄変動が終了するまでは「電源復帰中」の表示を継続させ、図柄変動が終了することを契機として、「電源復帰中」の表示を終了し、背景画像が表示され、電源復帰時専用の停止図柄として、第 1 装飾図柄で「 7 1 1 」が表示され、第 2 装飾図柄で「 7 1 1 」が表示される。即ち、電源復帰後以外においては、第 1 装飾図柄においても第 2 装飾図柄においてもハズレ図柄として「 7 1 1 」は停止表示しない（停止図柄として選択されない）よう構成してもよい。このように構成した場合、サブ入力ボタン S B における初期動作に係るボタンパイプの実行タイミングは、電源断が発生した際の変動表示の残り時間が長時間（例えば、60 秒）であれば、「電源復帰中」の表示中であり、電源断が発生した際の変動表示の残り時間が短時間（例えば、3 秒）であれば、「電源復帰中」の表示を終了した後（背景画像、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄などの表示中）である。なお、詳細は後述するが、電源断のタイミングによっては、「電源復帰中」の表示の終了前後（背景画像、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄などの表示の再開前後）に跨って、初期動作に係るボタンパイプが行われる場合がある。なお、一例として、サブ入力ボタン S B における初期動作に係るボタンパイプは、「電源復帰中」の表示が開始されるタイミングから 10 秒後のタイミングから開始され 5 秒間継続されることとする。また、可動役物の初期動作と初期動作に係るボタンパイプとは実行タイミング（または実行開始タイミング）が重複しないことが適切である（例えば、可動役物の初期動作が「電源復帰中」の表示が開始されるタイミングから 20 秒後のタイミングから開始され 10 秒間初期動作が行われる）。但し、可動役物を 2 つ以上有している場合については、いずれの可動役物の初期動作とも初期動作に係るボタンパイプは実行タイミン

20

30

40

50

グが重複しないように構成してもよいが、初期動作を早急に完了させるために、1つの可動役物の初期動作と初期動作に係るボタンパイプとで実行タイミングが重複（少なくとも一部期間が重複）するよう構成してもよい。

【1041】

また、同図（h）においては、初期動作に係るボタンパイプが継続しており、詳細は後述するが、初期動作に係るボタンパイプは次の図柄変動に跨って実行され得るよう構成されている。

【1042】

なお、ボタンパイプ演出としてサブ入力ボタンSBが振動することと、初期動作に係るボタンパイプとしてサブ入力ボタンSBが振動することを総称して、操作部材動作、操作部材動作を実行と称することがある。

10

【1043】

< 電源断に関する作用1 >

次に、図208は、電源断とサブ入力ボタンSBの初期動作に係るボタンパイプとに関する作用図である。まず、同図上段に図示する電源断に関する作用1について詳述する。

【1044】

主遊技図柄が変動している状況下、図中（1）のタイミングにて、電源断が発生し（遊技機への電源供給が遮断され）、主遊技図柄の変動が非変動となる（図柄変動が終了したのではなく、遊技機への電源供給が遮断されたために変動が実行されなくなる）。

【1045】

20

その後、図中（2）のタイミングにて、電源が復帰し（遊技機への電源供給が再開し）、主遊技図柄の変動が再開する。その後、図中（4）のタイミングにて、電源が復帰したことに基つき、サブ入力ボタンSBの初期動作に係るボタンパイプが実行開始される。その後、図中（5）のタイミングで、実行されていた図柄変動が終了するが、初期動作に係るボタンパイプの実行は継続している。その後、図中（6）のタイミングにて、次の図柄変動が実行開始され、初期動作に係るボタンパイプは継続して実行されている。

【1046】

このように、本例においては、初期動作に係るボタンパイプが実行された図柄変動が終了し、次の図柄変動が開始した以降も継続して初期動作に係るボタンパイプが実行され得るよう構成されている。換言すると、初期動作に係るボタンパイプは、複数の図柄変動を跨いで実行され得るよう構成されている。また、初期動作に係るボタンパイプは、変動固定時間中に実行される場合を有している。なお、初期動作に係るボタンパイプを単に初期動作と称することがある。

30

【1047】

他方、前述したように、ボタンパイプ演出においては、ボタンパイプ演出が実行開始された図柄変動が終了する（主遊技図柄が停止する）までにボタンパイプ演出が実行終了するように構成されている。換言すると、ボタンパイプ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されないように構成されている。また、ボタンパイプ演出は、変動固定時間中には実行されないように構成されている。

【1048】

40

また、先読み演出として、ボタンパイプ演出が実行され得るボタンパイプ先読み演出を実行可能に構成してもよい。なお、ボタンパイプ先読み演出は、ボタン演出ではない（サブ入力ボタンSBの操作を必要としないボタンパイプ演出であり、このボタンパイプ演出に対応するボタン画像が表示されない演出であり、前述した、サブ入力ボタンSBの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンパイプ演出である）。一例としては、3回の図柄変動に亘って各図柄変動の開始直後（図柄変動が開始してから0.5秒後に1秒間ボタンパイプが継続する）ボタンパイプ先読み演出が実行される（3変動目がトリガ変動となる）場合においては、（1）1変動目と2変動目と3変動目とでボタンパイプ演出が（合計3回）実行される、（2）1変動目と2変動目とで、換言すると、トリガ変動以外の図柄変動（トリガ前変動と称することがある）でボタンパイプ演出が実行される、ように構

50

成してもよい。このように、先読み演出として複数回の図柄変動に亘ってボタンパイプ演出が実行される場合においても、ボタンパイプ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されないように構成してもよい。

【1049】

このように構成することで、遊技が正常に進行している状況においては、複数回の図柄変動に亘ってボタンパイプ演出を実行し得るよう構成することができ、遊技の興趣性が向上するとともに、複数回の図柄変動に跨ってボタンパイプ演出が実行されないように構成することで、ボタンパイプ演出の区切りが明確となり、遊技者が混乱することを防止できる。他方、電源断発生後の電源復帰時においては、初期動作に係るボタンパイプが複数回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成することで、サブ入力ボタンS Bの振動が正常に行われるか否かの確認を優先させることができる。

10

【1050】

また、上述した構成においては、ボタンパイプ演出は、常に複数の図柄変動に跨って実行されないよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。

(1) 所定の遊技状態(例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態)においては、ボタンパイプ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。

(2) 所定の演出モード(演出ステージ、滞在ステージ、背景演出と称することがある)においては、ボタンパイプ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。

20

(3) ボタンパイプ先読み演出の実行中においては、ボタンパイプ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。

(4) ボタンパイプ先読み演出の実行中においては、ボタンパイプ演出は複数の図柄変動に跨って実行され得る。

(5) ある図柄変動と次の図柄変動とが同一の遊技状態である場合には、ある図柄変動と次の図柄変動とに跨ってボタンパイプ演出が実行される場合を有するが、ある図柄変動と次の図柄変動とが異なる遊技状態である場合には、ある図柄変動と次の図柄変動とに跨ってボタンパイプ演出が実行されない。

上記の1または複数の構成を有するように構成してもよい。

【1051】

30

<電源断に関する作用2>

次に、同図下段に図示する電源断に関する作用2について詳述する。

【1052】

主遊技図柄が変動しており、設定キースイッチがオフである状況下、図中(1)のタイミングにて、電源断が発生し(遊技機への電源供給が遮断され)、主遊技図柄の変動が非変動となる(図柄変動が終了したのではなく、遊技機への電源供給が遮断されたために変動が実行されなくなる)。

【1053】

その後、図中(2)のタイミングにて、電源が復帰し(遊技機への電源供給が再開し)、主遊技図柄の変動が再開する(なお、この時点では主遊技図柄の変動が再開しなくてもよく、後述する設定キースイッチがオンからオフになった後に再開してもよい)。その後、図中(3)のタイミングにて、設定キースイッチがオフからオンとなる。その後、図中(4)のタイミングにて、前述した「電源断に関する作用1」と同様に初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングとなるのだが、設定キースイッチがオンであることに基づき、図中(4)のタイミングにおいては初期動作に係るボタンパイプは実行されない。

40

【1054】

このように、「電源断に関する作用2」においては、設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフの状況のまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングよりも前(及び/又は「電源復帰中」の表示開始タイミングよりも後)に設定キースイッチがオフからオンとなった場合

50

には、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンパイプの実行タイミングとなっても、初期動作に係るボタンパイプが実行されないように構成されている。

【 1 0 5 5 】

このように構成することで、例えば、電源復帰後の遊技動作を確認する場合や、可動役物の動作などのボタンパイプ以外の動作を確認したい場合や、振動エラーを発生させたくない場合など、遊技場の管理者が初期動作に係るボタンパイプを実行させたくない場合に、電源復帰後に設定キースイッチをオンにするという特殊な操作を行うことで、初期動作に係るボタンパイプを発生させないようにすることができ、遊技機の点検の利便性が向上する。

【 1 0 5 6 】

なお、同図においては、電源復帰後から初期動作に係るボタンパイプの実行タイミングまでに、設定キースイッチをオフからオンにすることで、初期動作に係るボタンパイプを実行しないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後から図 2 0 7 にて前述した演出表示装置 S G における「電源復帰中」の表示が終了するまでに設定キースイッチをオフからオンにすることで、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンパイプの実行タイミングとなった場合に、初期動作に係るボタンパイプを実行しないように構成してもよい。また、設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフの状況のまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングよりも前、及び／又は、「電源復帰中」の表示開始タイミングよりも後に設定キースイッチがオフからオンとなり、その後、初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングよりも前の特定タイミング（例えば、初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングの 1 秒前）に設定キースイッチがオンからオフとなった場合、初期動作に係るボタンパイプの実行タイミングになると、初期動作に係るボタンパイプが実行されるよう構成してもよい。

【 1 0 5 7 】

また、「電源断に関する作用 2」と同様に、設定キースイッチがオンの状態で図中（ 4 ）のタイミングとなり、初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングとなったが、初期動作に係るボタンパイプが実行されない場合において、その後の作用として、以下のように構成してもよい。

（ 1 ）図中（ 4 ）から開始される初期動作に係るボタンパイプの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合には、初期動作に係るボタンパイプを途中から残りの期間だけ実行する。

（ 2 ）図中（ 4 ）から開始される初期動作に係るボタンパイプの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合には、初期動作に係るボタンパイプを最初から新たに実行する。

（ 3 ）図中（ 4 ）から開始される初期動作に係るボタンパイプの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合においても、初期動作に係るボタンパイプは実行しない。

【 1 0 5 8 】

< A : ボタン演出イメージ 1 >

次に、図 2 0 9 は、ボタン演出イメージ 1 とボタン演出イメージ 2 である。まず、ボタン演出イメージ 1 について詳述する。

【 1 0 5 9 】

まず、同図（ a ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とはすべて変動中となっている。

【 1 0 6 0 】

次に、同図（ b ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。

【 1 0 6 1 】

次に、同図（ c ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した

10

20

30

40

50

ことによって、演出表示装置 S G にキツネの表示態様のカットイン演出が表示される。このように、演出表示装置 S G にボタン画像が表示されるボタン演出を、表ボタン演出と称することがある。また、詳細は後述することとなるが、カットイン演出は、大当たり期待度（特別遊技の実行期待度）を示唆する演出であり、サブ入力ボタン S B を操作したことでボタンパイプ演出を伴う（サブ入力ボタン S B の振動を伴う）場合と、サブ入力ボタン S B を操作してもボタンパイプ演出を伴わない（サブ入力ボタン S B の振動を伴わない）場合とを有している。また、同図に示すキツネの表示態様はあくまで一例であり、カットイン演出の表示態様は複数種類有しており、カットイン演出としていずれの表示態様を表示するかによって、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動の大当たり期待度が相違するように構成されている。また、カットイン演出の表示態様として、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）を有するよう構成してもよい。カットイン演出以外の表ボタン演出においても、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）を有するよう構成してもよい。なお、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）である場合にのみボタンパイプ演出を伴うこととしてもよいし、それ以外にも、例えば、大当たりとなることが確定的ではないものの大当たり期待度が相対的に非常に高い（例えば、大当たり期待度が 55%）表示態様（例えば、キツネの表示態様）である場合にもボタンパイプ演出を伴うこととしてよい（その場合、大当たり期待度が相対的に低い（例えば、大当たり期待度が 10%）表示態様（例えば、マンガースの表示態様）である場合にはボタンパイプ演出が伴わない、または、ボタンパイプ演出が実行され難い）。

10

20

#### 【1062】

なお、表ボタン演出が実行された図柄変動は大当たりとなる場合を有している。また、カットイン演出は、前述したリーチ演出の結果を報知するタイミング当落分岐演出とは実行タイミングが異なっており（当落分岐演出よりも前に実行される演出であり）、リーチの発生前（リーチとなる前）にもリーチの発生後（リーチとなった後）にも実行され得るよう構成されている。

#### 【1063】

30

なお、同図においては、表ボタン演出としてボタン画像を表示する場合を例示したが、これには限定されず、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す画像を表示すればよい。

#### 【1064】

< B : ボタン演出イメージ 2 >

次に、図 209 におけるボタン演出イメージ 2 について詳述する。

#### 【1065】

まず、同図（d）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とはすべて変動中となっている。また、保留画像が 3 個表示されており、実行中の図柄変動に係る消化された保留に対応する画像である当該変動画像（保留消化伝達画像、当該保留画像、当該保留アイコン、当該変動アイコン、などと称することがある）が 1 個表示されている（前述したザコ保留と同様の表示態様）。

40

#### 【1066】

その後、同図（e）にて、サブ入力ボタン S B が連打操作され、当該変動画像にエフェクトが発生する。なお、サブ入力ボタン S B を操作する毎にエフェクトが発生するよう構成されている。その後、同図（f）にて、サブ入力ボタン S B が所定回数（例えば、20 回）連打操作され、当該変動画像の表示態様がザコ保留と同様の表示態様から「チャンス」文字に変化する。

#### 【1067】

同図（e）や（f）のように、本例においては、ボタン画像は非表示であるが、サブ入

50



力ボタン S B を操作（同図においては連打操作）することで、エフェクトが発生したり当該変動画像の表示態様が変化したりするよう構成されており、このような演出を裏ボタン演出と称することがある。すなわち、裏ボタン演出の実行期間は、サブ入力ボタン S B の操作に係る有効期間となっているが、ボタン画像などの遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す画像は非表示となっている。なお、裏ボタン演出の実行時においては（裏ボタン演出に係るサブ入力ボタン S B の操作時においては）、ボタンパイプ演出が実行されないよう構成されている。なお、ザコ保留は大当たり期待度が 5 % の当該変動画像であり、「チャンス」文字は大当たり期待度が 20 % の当該変動画像である。なお、これ以外にも、「激熱」文字（大当たり期待度 70 % の当該変動画像）に変化したり、宇宙人保留（大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）な当該変動画像）に変化したりするが、いずれの表示態様であっても、ボタンパイプ演出が実行されない。

10

#### 【1068】

次に、同図（g）にて、第 1 装飾図柄が 7 図柄でリーチとなる。その後、同図（h）にて、表ボタン演出（前述した当落分岐演出）が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。その後、不図示であるが、遊技者がボタン演出の有効期間にてサブ入力ボタン S B を操作することにより、ボタンパイプ演出（及び可動役物の動作及び発光、「勝利」文字の表示など）が実行され、その後、同図（i）にて第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。このように、表ボタン演出が実行された場合も裏ボタン演出が実行された場合も、当該図柄変動が大当たりとなる場合を有している。また、「ボタン演出イメージ 2」のように、1 の図柄変動にて表ボタン演出と裏ボタン演出とを実行可能に構成されており、このような場合においては、裏ボタン演出を実行した後に表ボタン演出を実行するよう構成されている。なお、これに限らず、同図（a）から（i）までを時系列的に実行してもよく、その場合、当該図柄変動が大当たりとなる場合において、1 回目の表ボタン演出、裏ボタン演出、2 回目の表ボタン演出の順に実行されることになる。その場合、1 回目の表ボタン演出の実行開始から裏ボタン演出の実行開始までの時間は例えば 120 秒で、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間は 60 秒であるなど、裏ボタン演出の演出結果から 2 回目の表ボタン演出の演出結果までを引き延ばすことがないように（期待感を途切れさせないように）、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間の方が短時間となることが望ましい。但し、1 回目の表ボタン演出の実行開始から裏ボタン演出の実行開始までの時間は例えば 60 秒で、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間は 120 秒であるなど、裏ボタン演出の演出結果から 2 回目の表ボタン演出の演出結果までを引き延ばすように（敢えて期待感を持続させるように）、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間のほうが長時間としてもよい。また、1 回目の表ボタン演出よりも 2 回目の表ボタン演出の方が、サブ入力ボタン S B を操作することでボタンパイプ演出が実行されやすくすることが好適である。

20

30

#### 【1069】

また、同図に示す「チャンス」の表示態様はあくまで一例であり、裏ボタン演出の表示態様（演出態様）は複数種類有しており、裏ボタン演出としていずれの表示態様を表示するかによって、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動の大当たり期待度が相違するよう構成されている。また、裏ボタン演出の表示態様として、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、前述した宇宙人や、「確定？！」、「おめでとう」などの表示態様）を有するよう構成してもよい。

40

#### 【1070】

このように、本例においては、ボタン演出として、表ボタン演出と裏ボタン演出とを有しており、表ボタン演出も裏ボタン演出も大当たり期待度を示唆する演出である。また、表ボタン演出を実行する場合には表ボタン演出としてボタンパイプ演出が実行され得る一方、裏ボタン演出を実行する場合には裏ボタン演出としてボタンパイプ演出が実行されない

50

ように構成されている。

【 1 0 7 1 】

このように構成することで、秘匿的な裏ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識されないようにすることができることで、遊技者のみが認識できる満足感を感じさせることができ、秘匿的でない表ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識させることができることで、遊技者は優越感に浸ることができる。

【 1 0 7 2 】

また、表ボタン演出としては、図 2 0 7 にて前述した当落分岐演出や、図 2 0 9 にて例示したカットイン演出（当落分岐演出とは異なる演出）などを例示したが、電源断が発生した後に電源復帰した場合における、初期動作に係るボタンパイプの実行中（例えば、前述したような遊技待機状態や変動待機状態にて電源断が発生しその後電源復帰した場合に新たな変動表示が開始した場合の当該新たな変動表示中に実行されている初期動作に係るボタンパイプの実行中）においては、カットイン演出などの当落分岐演出とは異なる表ボタン演出を実行可能であるが、当落分岐演出は実行されないよう構成してもよい。なお、当該当落分岐演出は、（サブ入力ボタン S B が操作されるまたは有効期間が経過すると）ボタンパイプ演出が実行され、ボタンランプがボタンパイプ演出に対応した点灯態様（例えば、虹色）にて点灯する、大当たりを報知する当落分岐演出としてもよい。また、初期動作に係るボタンパイプの実行中に当落分岐演出を実行しない構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態との、1 または複数の遊技状態のみで適用してもよい。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプ D 2 6 の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用してもよい。双方に適用した場合、前述したとおり、ボタン演出実行時には、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の 3 種類）よりも遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の 6 種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプ D 2 6 については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は 1 種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数も 1 種類（例えば赤色のみ）又は 2 種類（例えば白色、赤色の 2 種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンパイプ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【 1 0 7 3 】

このように構成することで、電源断が発生し、電源復帰した後の初期動作に係るボタンパイプの実行中に図柄変動が実行された場合であっても、大当たりを報知する当落分岐演出が実行されないこととなり、サブ入力ボタン S B が振動することによって、遊技者が大当たりとなることが確定したと誤認してしまう事態を防止することができる。

【 1 0 7 4 】

< ボタンランプの点灯態様 >

次に、図 2 1 0 は、サブ入力ボタン S B のボタンランプの点灯態様の一覧である。

【 1 0 7 5 】

< 初期動作に係るボタンパイプ >

電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプにおいては、ボタンランプは以下の点灯態様を有している。

点灯態様：パターン 1 基調色：赤色 実行契機：電源投入時

なお、ボタンランプは複数の L E D で構成されており、基調色とは、遊技者が見て最も目

10

20

30

40

50

立って見える色としてもよいし、最も多くのＬＥＤが点灯している色としてもよい。また、基調色が赤色であっても赤色以外で点灯しているＬＥＤがあってもよいし、基調色が同一の点灯態様同士であっても、ボタンランプの複数のＬＥＤの点灯色の組み合わせが異なっている場合には異なる点灯態様となっている。また、ボタンランプは所定時間の周期で複数の点灯色の組み合わせを繰り返して点灯するため、「組み合わせ１ 組み合わせ２ 組み合わせ３」を繰り返す点灯態様と、「組み合わせ２ 組み合わせ１ 組み合わせ３」を繰り返す点灯態様とは、採り得る組み合わせの種類は同一であるが、異なる点灯態様としてもよい。

#### 【１０７６】

上述したように、電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプにおいては、ボタンランプは１種類の点灯態様のみを有しており、電源断が発生した状況に拘らず、１の点灯態様に点灯するよう構成されている。

#### 【１０７７】

##### < ボタンパイプ演出 >

ボタンパイプ演出においては、ボタンランプは以下の点灯態様を有している。

点灯態様：パターン２ 基調色：青色 実行契機：カットイン演出実行時

点灯態様：パターン３ 基調色：緑色 実行契機：カットイン演出実行時

点灯態様：パターン４ 基調色：虹色 実行契機：カットイン演出実行時

点灯態様：パターン５ 基調色：虹色 実行契機：当落分岐成功演出実行時

なお、基調色が虹色の点灯態様は、複数のＬＥＤの組み合わせを遊技者が視認したときに虹色に見える点灯態様としている。また、前述した大当りを報知する当落分岐演出を当落分岐成功演出と称している。なお、ハズレを報知する当落分岐演出を当落分岐失敗演出と称することがある。

#### 【１０７８】

上述したように、ボタンパイプ演出においては、ボタンランプは４種類（基調色は３種類）の点灯態様を有しており、実行契機となるボタン演出の種類によっても点灯態様が相違し得るし、同じ種類のボタン演出（例えば、カットイン演出）においても、演出態様によって点灯態様が相違し得るよう構成されている。また、当落分岐成功演出の実行時においては、基調色が虹色のパターン５のみが実行され得るよう構成されており、当該パターン５を視認することにより、遊技者は実行中の図柄変動が大当たりとなることを明確に認識することができる（なお、当落分岐失敗演出の実行時においては、通常態様の白色となる（又は消灯する）ことになる、つまりボタン演出前の状態に戻る）。

#### 【１０７９】

なお、同図においては、ボタンパイプ演出を伴う場合とボタンパイプ演出を伴わない場合とを有するボタン演出においては、ボタンパイプ演出を伴う場合のみ例示している。

#### 【１０８０】

また、当落分岐演出以外のボタン演出（カットイン演出など）の実行時においては、ボタン演出の演出態様が同一であっても、ボタンパイプ演出を伴う場合とボタンパイプ演出を伴わない場合とで、ボタンランプの点灯態様または点灯態様の選択傾向を相違させてもよい。

#### 【１０８１】

このように、本例においては、電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンパイプ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなっている。なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類を２種類以上としてもよいが、このように構成した場合においても、電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンパイプ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなるよう構成することが好適である。

#### 【１０８２】

このように構成することで、電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプにおいては、動

10

20

30

40

50

作確認という最低限の必要性のみを充足すればよいので、点灯態様にバリエーションを持たないことで容量の削減が可能となる。他方、ボタンパイプ演出は、大当りを示唆する演出であるため、ボタンパイプ演出の実行タイミングや付随するボタン演出の演出態様などに応じて、多彩な点灯態様のバリエーションを有することで、興趣性を向上させることができる。

#### 【 1 0 8 3 】

なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプ D 2 6 の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用してもよい。一例としては、同図における初期動作に係るボタンパイプの実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類数や内容、ボタンパイプ演出の実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類数や内容についても、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様に置き換えることが可能である。但し、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の 3 種類）よりも遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の 6 種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプ D 2 6 については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は 1 種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数も 1 種類（例えば赤色のみ）又は 2 種類（例えば白色、赤色の 2 種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンパイプ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

#### 【 1 0 8 4 】

##### < ボタン演出の特徴 >

本例においては、当落分岐演出以外のボタン演出の一例として、カットイン演出を例示したが、当落分岐演出以外のボタン演出として、カットイン演出に加えてカットイン演出以外のボタン演出を有するよう構成してもよいし、カットイン演出を有せずにカットイン演出以外のボタン演出を有するよう構成してもよい。ここで、当落分岐演出以外のボタン演出として、カットイン演出以外のボタン演出やその他予告演出を有する構成の一例を以下に詳述する。

#### 【 1 0 8 5 】

本例に係るぱちんこ遊技機は、ボタン演出として、図 2 0 9 にて前述したカットイン演出とキャラクタが歌を歌う歌唱演出とを有するよう構成してもよく、このように構成した場合の特徴点を以下に詳述する。なお、歌唱演出はボタン演出でなくてもよい（サブ入力ボタン S B の操作が必要なく、ボタン画像も表示されない演出であってよい）。

#### 【 1 0 8 6 】

##### < カットイン演出 >

カットイン演出は、図柄変動の様々なタイミングで実行され得るよう構成されており、ボタンパイプ演出を伴う場合とボタンパイプ演出を伴わない場合とを有する。また、カットイン演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動においても実行され得るよう構成されている。なお、カットイン演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ変動においても実行され得るよう構成してもよいし、先読み演出の実行中におけるトリガ変動では実行されないよう構成してもよい。また、カットイン演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。なお、カットイン演出は必ずボタン演出として実行されることが望ましい（サブ入力ボタン S B の操作が必要であり、ボタン画像が表示される演出であることが望ましい、但し、操作有効期間が経過した場合は操作なくともカットイン演出が実行される）。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 8 7 】

また、前述したように、カットイン演出は、演出態様を複数有しており、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様も有している。実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様のカットイン演出は、トリガ前変動では実行されず、トリガ変動では実行され得るよう構成されている。

## 【 1 0 8 8 】

## &lt; 歌唱演出 &gt;

歌唱演出は、図柄変動中の様々なタイミングで実行され得るよう構成されており、実行される場合にはボタンバイブ演出を伴うよう構成されている。歌唱演出は相対的に大当たり期待度が高い演出（例えば、大当たり期待度 60%）である。また、歌唱演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動においては実行されず、先読み演出の実行中におけるトリガ変動において実行され得るよう構成されている。また、歌唱演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。なお、歌唱演出は、前述したとおり、ボタン演出でなくてもよい（サブ入力ボタン S B の操作が必要なく、ボタン画像も表示されない演出であってよい）。

10

## 【 1 0 8 9 】

また、歌唱演出は、演出態様を 1 種類のみ有しており、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様を有していない。なお、歌唱演出の演出態様を 2 種類以上としてもよいが、このように構成した場合にも、歌唱演出の演出態様の種類数よりもカットイン演出の演出態様の種類数の方が多くなるように構成することが好適である。

20

## 【 1 0 9 0 】

## &lt; 台詞演出 &gt;

カットイン演出や歌唱演出とは異なる演出として、所定のキャラクタが表示された後に台詞が表示される演出である。但し、カットイン演出や歌唱演出とは異なり、ボタンバイブ演出が伴うこともない。台詞演出は、台詞の文字の色が白色、青色、黄色、緑色、赤色、金色、虹色の 7 種類存在し、この順番で大当たり期待度が高くなっていく（例えば、文字の色が白色だと大当たり期待度 1%、文字の色が青色だと大当たり期待度 2%、文字の色が黄色だと大当たり期待度 5%、文字の色が緑色だと大当たり期待度 10%、文字の色が赤色だと大当たり期待度 20%、文字の色が金色だと大当たり期待度 50%、文字の色が虹色だと実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）である）。

30

## 【 1 0 9 1 】

なお、台詞演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ変動においても実行され得るよう構成してもよいし、先読み演出の実行中におけるトリガ変動では実行されないよう構成してもよい。また、台詞演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。但し、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様の台詞演出は、トリガ前変動では実行されず、トリガ変動では実行され得るよう構成されている。

## 【 1 0 9 2 】

40

ここで、カットイン演出と歌唱演出は、前述したボタンバイブ先読み演出とは実行タイミングが重複しないが、台詞演出は、前述したボタンバイブ先読み演出と実行タイミングが重複し得るよう構成されている。具体的には、ボタン演出ではない（サブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンバイブ演出であり、このボタンバイブ演出に対応するボタン画像が表示されない演出である）ボタンバイブ先読み演出が、3 回の図柄変動に亘って各図柄変動の開始直後（図柄変動が開始してから 0.5 秒後に 1 秒間ボタンバイブが継続する）ボタンバイブ先読み演出が実行される（3 変動目がトリガ変動となる）場合において、1 変動目と 2 変動目と 3 変動目とでボタンバイブ演出が（合計 3 回）実行される場合、トリガ変動である 3 変動目の図柄変動が開始してから 0.5 秒後に 1 秒間ボタンバイブ先読み演出が実行されるが、このボタンバイブ先読み演出の実行タイミングにて台詞演出

50

も同時に実行可能である（換言すれば、台詞演出の実行中にボタンバイブが実行されている状況が発生し得る）。その一方で、このボタンバイブ先読み演出の実行タイミングでは、カットイン演出や歌唱演出は必ず実行されない（ボタンバイブ先読み演出の実行タイミングよりも後のタイミングにて実行される）。なお、トリガ前変動（1変動目、2変動目）においても台詞演出（文字の色は白又は青のみ）を実行可能であり、その場合も、ボタンバイブ先読み演出の実行タイミングと台詞演出の実行タイミングが重複する。ここで、トリガ前変動にて実行されるボタンバイブ先読み演出のボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ変動にて実行されるボタンバイブ先読み演出のボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となるよう構成してもよい（例えば、トリガ前変動では1秒、トリガ変動では2秒など）。

10

**【1093】**

また、台詞演出は、他の演出（例えば、大当り期待度を示唆するキャラクタが徐々に切り替わっていくステップアップ演出）と同時に実行され得るが、歌唱演出は他の演出と同時に実行されないよう構成されている。変形例として、台詞演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数よりも、歌唱演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数の方が少なくなるよう構成してもよい。更に、台詞演出は、リーチとなる前に実行され得るが、歌唱演出はリーチとなる前には実行されないよう構成したり、もしくは、台詞演出は、リーチとなる前の方が、リーチとなった後よりも実行され易く、歌唱演出は、リーチとなった後の方が、リーチとなる前よりも実行され易くなるよう構成したりしてもよい。

20

**【1094】**

また、ボタン演出について以下のように構成してもよい。

（1）カットイン演出は、他の演出（例えば、大当り期待度を示唆するキャラクタが徐々に切り替わっていくステップアップ演出）と同時に実行され得るが、歌唱演出は他の演出と同時に実行されない

（2）カットイン演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数よりも、歌唱演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数の方が少ない

（3）カットイン演出は、リーチとなる前に実行され得るが、歌唱演出はリーチとなる前には実行されない

30

（4）カットイン演出は、リーチとなる前の方が、リーチとなった後よりも実行され易い

（5）歌唱演出は、リーチとなった後の方が、リーチが発生となる前よりも実行され易い

（6）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、歌唱演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長い

（7）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、歌唱演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短い

（8）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、ボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短い

（9）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短く、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長い

40

（10）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分よりも、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分の方が相対的に長い

（11）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分よりも、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分の方が相対的に短い

50

## 【 1 0 9 5 】

また、図柄変動中において、カットイン演出が実行された場合よりも歌唱演出が実行された場合の方が、当該図柄変動の大当たり期待度が相対的に高いように構成してもよい。つまり、カットイン演出の表示態様によっては、歌唱演出が実行されるよりも大当たり期待度が高いが、カットイン演出が実行される場合の大当たり期待度の平均値（各表示態様の選択率及び大当たり期待度を考慮した加重平均値）と、歌唱演出が実行される場合の大当たり期待度の平均値とを比較すると、後者の方が大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。このように構成した場合には、ボタンパイプ演出が実行される歌唱演出が実行されなくても、カットイン演出にてボタンパイプ演出が実行される場合があることで、遊技者の期待感を持続させることができる。また、ボタンパイプ演出が実行され得る演出の実行頻度を高めることができる。

10

## 【 1 0 9 6 】

なお、ボタン演出の一例として、カットイン演出と歌唱演出とを例示したが、あくまで一例であり、上述したカットイン演出と歌唱演出との特徴点を、他のボタン演出に適用しても何ら問題ない。

## 【 1 0 9 7 】

## &lt; ボタン演出イメージ 3 &gt;

次に、図 2 1 1 は、ボタン演出イメージ 3 である。

## 【 1 0 9 8 】

まず、同図（ a ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とはすべて変動中となっており、サブ入力ボタン S B は通常態様にて点灯している。

20

## 【 1 0 9 9 】

次に、同図（ b ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。

## 【 1 1 0 0 】

次に、同図（ c ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作したことによって、演出表示装置 S G にキツネの表示態様のカットイン演出が表示される。当該カットイン演出はボタンパイプ演出を伴うカットイン演出であるため、ボタンパイプ演出の実行が開始される。なお、サブ入力ボタン S B の有効期間が経過した場合にも、ボタンパイプ演出の実行が開始される。

30

## 【 1 1 0 1 】

次に、同図（ d ）にて、第 1 装飾図柄が 7 図柄でリーチとなる。なお、同図においては、カットイン演出に伴うボタンパイプ演出は、同図（ d ）のリーチとなるタイミングでは終了しているよう構成されているが、これには限定されず、第 1 装飾図柄がリーチとなったタイミングを跨いでボタンパイプ演出が実行され得るよう構成してもよい。

## 【 1 1 0 2 】

次に、同図（ e ）にて、当落分岐演出としてボタン演出が実行される。次に、同図（ f ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作したことによって、ボタンパイプ演出の実行が開始される。ボタンパイプ演出の実行時においては、サブ入力ボタン S B が振動するとともに、ボタンランプがボタンパイプ演出（当落分岐演出）に対応した点灯態様（例えば、前述したパターン 5 ）にて点灯するよう構成されている。実行された当落分岐演出は大当たりを報知する当落分岐成功演出であるため、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプ D 2 6 の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の 3 種類）よりも遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の 6 種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプ D 2 6 については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについ

40

50

ては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

#### 【１１０３】

10

このように、本例においては、大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタン演出を複数回実行可能に構成されている。また、大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出を伴うボタン演出）を複数回実行可能に構成されている。

#### 【１１０４】

また、１回の大当たり変動においてボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、１回目のボタンバイブ演出よりも２回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンＳＢが振動している時間）が長時間となっている。なお、１回の大当たり変動においてボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、１回目のボタンバイブ演出の実行時間よりも２回目のボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長時間となるよう構成してもよい。

20

#### 【１１０５】

ここで、前述したように、ボタン演出として、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す役割を担う、換言すると、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出（有効期間が経過したわけではなく、ボタンバイブ演出の実行タイミングとなると、遊技者操作を介さずにボタンバイブ演出が実行開始される）を実行し得るよう構成してもよく、一例としては、図２１１における（ｂ）乃至（ｃ）の１回目のボタンバイブ演出を、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出としてもよい。なお、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出としては、前述したサブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有するボタンバイブ演出としてもよいし、サブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出としてもよい。

30

#### 【１１０６】

このように構成した場合には、大当たり変動において、ボタンバイブ演出が２回実行され得るよう構成され、１回目のボタンバイブ演出は遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出であり、２回目のボタンバイブ演出は遊技者にサブ入力ボタンＳＢが操作されることで実行されるボタンバイブ演出となり、１回目のボタンバイブ演出よりも２回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンＳＢが振動している時間）が長時間となる。

#### 【１１０７】

40

このように構成することで、１回の図柄変動にて２回以上ボタンバイブ演出を実行することで、１回の図柄変動にて複数回大当たりへの期待感を抱くことができるとともに、ボタンバイブ演出を遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要な演出と遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が不要な演出とに区分けすることで、ボタンバイブ演出の発生タイミングの多様性や意外性を創出することができる。

#### 【１１０８】

< 特別遊技実行時の作用 >

次に、図２１２は、大当たり変動にてボタンバイブ演出が実行され、その後特別遊技（大当たり）が実行される場合に関する作用図である。

#### 【１１０９】

50



主遊技図柄の図柄変動として大当り変動が実行されており、ボタンバイブ演出は実行されておらず、特別遊技が実行されていない状況下、図中（１）のタイミングにて、ボタンバイブ演出が実行開始される。図中（１）のボタンバイブ演出については、前述したいずれの構成も適用可能であるが、一例としては、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことを契機として、当落分岐演出であるボタンバイブ演出が実行開始される。

【１１１０】

その後、主遊技図柄の変動時間が終了していない状況下、図中（２）のタイミングにて、ボタンバイブ演出が終了する。なお、図中（２）のタイミングでは、主遊技図柄の変動時間が終了していなければよく、第１装飾図柄は大当り図柄で仮停止していてもよい。

【１１１１】

その後、図中（３）のタイミングで、主遊技図柄の変動が終了（大当り図柄が確定停止）する。その後、図中（４）のタイミングで、特別遊技開始デモ時間が終了し、特別遊技の第１ラウンドが実行開始される。

【１１１２】

その後、図中（５）のタイミングで、特別遊技の第１ラウンドが実行中であり、特別遊技中におけるボタンバイブ演出が実行開始される。このように、本例においては、特別遊技の実行中においても、ボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、実行され得るボタンバイブ演出としては、本明細書にて詳述したいずれのボタンバイブ演出を適用してもよい。すなわち、前述した遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要なボタンバイブ演出および／または遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が不要なボタンバイブ演出を実行可能に構成してもよい。一例としては、ボタン画像が表示され、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作することで、ボタンバイブ演出が実行開始され、報知している特別遊技の実行ラウンド数を増加させる演出や特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態となる旨を報知する演出を実行するよう構成してもよい。

【１１１３】

その後、図中（６）のタイミングで、特別遊技の第１ラウンドが終了し、ボタンバイブ演出の実行は継続されている。その後、図中（７）のタイミングで、特別遊技の第２ラウンドが実行開始され、ボタンバイブ演出の実行は継続されている。

【１１１４】

その後、図中（８）のタイミングで、特別遊技の第２ラウンドが実行中であり、ボタンバイブ演出が終了する。

【１１１５】

このように、同図に例示した構成においては、主遊技図柄の変動中においてボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、特別遊技の実行中においてもボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されている。なお、主遊技図柄の変動中におけるボタンバイブ演出と特別遊技の実行中におけるボタンバイブ演出とは、異なる演出態様としても問題ない。

【１１１６】

また、主遊技図柄の変動中におけるボタンバイブ演出は、ボタンバイブ演出が実行開始された際に実行されている図柄変動の変動時間中に実行終了する（特別遊技の実行中に跨って実行されることがない）よう構成されている。また、特別遊技の実行中におけるボタンバイブ演出は、ボタンバイブ演出が実行開始された際に実行されているラウンドの次のラウンドに跨って（次のラウンドの開始時においても継続して）実行され得るよう構成されている。変形例として、報知している特別遊技の種類が確率変動遊技状態への移行契機となる特別遊技であったり、実行ラウンド数が相対的に多かったり（例えば、１０ラウンド）する場合には、その旨を報知する演出を実行すると同時に、大当り開始デモ時間と第１ラウンドに跨って、ボタンバイブ演出（サブ入力ボタンＳＢの操作を必要とせず、ボタン画像も表示されない演出）を実行してもよい。

【１１１７】

< 指示表示の種類 >

10

20

30

40

50

本例に係るぱちんこ遊技機においては、前述したように、ボタン演出を実行する際に、ボタン画像と指示表示とを表示し得るよう構成されている。指示表示として「押せ！！」との表示態様を前述したが、指示表示の表示態様はこれには限定されない。本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な指示表示の表示態様とボタン画像の表示態様とを、以下に詳述する。なお、指示表示を第2の画像、所定画像と称することがある。

【1118】

まず、指示表示の種類について詳述する。単発指示表示は、前述した「押せ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンSBの単発押しを促す指示表示である。

【1119】

次に、連打指示表示は、「連打しろ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンSBの連打を促す指示表示である。

【1120】

次に、長押し指示表示は、「長押しだ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンSBの長押しを促す指示表示である。

【1121】

本例においては、ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンSBを操作した際にボタンパイプ演出が実行される期待度が相違するよう構成されている。ボタンパイプ演出が実行される期待度は、低いものから「単発指示表示<連打指示表示<長押し指示表示」となっている。なお、当該期待度は、ボタン画像などの指示表示以外の要素が同一（または同様）である場合における、ボタンパイプ演出が実行される期待度となっている。当該構成をすべての遊技状態に適用してもよいし、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に適用してもよい。なお、ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンSBを操作した際に可動役物が駆動する確率が相違し得るよう構成してもよい。また、指示表示が単発指示表示であるボタン演出Aと、指示表示が単発指示表示（または、連打指示表示）であるボタン演出Bと、指示表示が長押し指示表示であるボタン演出Cとを有する場合、ボタンパイプ演出が実行される期待度は、低いものから「ボタン演出A<ボタン演出B<ボタン演出C」となるが、ボタンパイプ演出が実行された場合の大当たり期待度は、低いものから「ボタン演出C<ボタン演出B<ボタン演出A」となるよう構成してもよく、そのように構成した場合、ボタン演出Aはサブ入力ボタンSBの操作が1回行われることで、ボタンパイプ演出が1回実行される可能性があり、その実行時間は相対的に長時間（例えば、10秒間）となり、ボタン演出Bはサブ入力ボタンSBの操作が複数回行われることで、ボタンパイプ演出が複数回（例えば、3回）実行される可能性があり、その各実行時間は相対的に短時間（例えば、4秒間、但し最後の3回目は10秒間）となり、ボタン演出Cはサブ入力ボタンSBの操作が長押しされることで、ボタンパイプ演出が複数回（例えば、5回）実行される可能性があり、その各実行時間は相対的に短時間（例えば、2秒間、但し最後の5回目は10秒間）となるよう構成してもよい。この場合更に、ボタン演出Aはボタンパイプ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となり、ボタン演出Bは最後の3回目のボタンパイプ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となり（1回目は大当たり期待度10%、2回目は大当たり期待度30%）、ボタン演出Bは最後の5回目のボタンパイプ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる（1回目は大当たり期待度5%、2回目は大当たり期待度10%、3回目は大当たり期待度20%、4回目は大当たり期待度30%）よう構成してもよい。

【1122】

<ボタン画像の表示態様>

本例に係るぱちんこ遊技機においては、ボタン演出を実行する際に表示されるボタン画像においても、複数種類の表示態様を有している。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 2 3 】

通常態様は、前述したボタン演出が実行されている場合のボタン画像である（例えば、図 2 0 7 の（ b ）のボタン画像）。

## 【 1 1 2 4 】

確定態様は、通常態様とは異なる色彩となっているボタン画像である。ボタン演出の実行時にボタン画像として確定態様が表示された場合には、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる。一例としては、当落分岐演出としてボタン演出が実行され、ボタン画像が確定態様にて表示された場合には、大当たりを報知する当落分岐成功演出が実行される（実行されている）ことが略確定的（もしくは確定的）となる。

## 【 1 1 2 5 】

巨大態様は、通常態様よりも大きいボタン画像である。同図においては、通常態様と比較して色彩も異なっており、指示表示も大きくなっている。これには限定されず、通常態様と色彩が同一でもよいし、ボタン画像の大きさのみが異なってもよい。

## 【 1 1 2 6 】

本例においては、ボタン演出が実行される場合において、ボタン画像の表示態様によってサブ入力ボタン S B を操作した際にボタンパイプ演出が実行される期待度が相違するよう構成されている。ボタンパイプ演出が実行される期待度は、低いものから「通常態様 < 巨大態様 < 確定態様」となっている。なお、当該期待度は、指示表示などのボタン画像以外の要素が同一（または同様）である場合における、ボタンパイプ演出が実行される期待度となっている。また、ボタン演出の実行時において、確定態様のボタン画像が表示された場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンパイプ演出が実行される確率を 1 0 0 % としてもよい。なお、ボタン演出が実行される場合において、ボタン画像の表示態様によってサブ入力ボタン S B を操作した際に可動役物が駆動する確率が相違し得るよう構成してもよい。

## 【 1 1 2 7 】

このように構成することで、指示表示やボタン画像といった遊技者に対してサブ入力ボタン S B の操作を促す表示の表示態様に応じて、サブ入力ボタン S B を操作した際にボタンパイプ演出が実行される期待度が相違することとなり、遊技者はボタン演出の発生前にどのような演出態様のボタン演出が実行されるのかに期待感を抱くことができる。また、遊技者がサブ入力ボタン S B を直接操作することで触感としてボタンパイプ演出を体感する場合と、演出表示装置 S G の表示やボタンランプの点灯態様などによってサブ入力ボタン S B に触れずともボタンパイプ演出の実行を認識する場合とを有するよう構成することができ、遊技の興趣性や遊技者の参加性を向上させることができる。

## 【 1 1 2 8 】

また、前述したように、サブ入力ボタン S B 以外の操作部材として、電話機の形状の操作部材や、ピストルの形状の操作部材や、剣の形状の操作部材や、レバーの形状の操作部材を有するよう構成した場合において、当該操作部材と同様のボタン画像をボタン演出の実行時に表示し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、図 2 1 3 における通常態様などのサブ入力ボタン S B と同様のボタン画像よりも、サブ入力ボタン S B 以外に操作部材と同様のボタン画像が表示された場合の方が、相対的にボタンパイプ演出が実行され易いように構成してもよい。

## 【 1 1 2 9 】

< 保留画像の表示態様 >

本例に係るぱちんこ遊技機においては、保留画像の表示態様として複数種類の表示態様を有している。

## 【 1 1 3 0 】

前述したように、本明細書に係るぱちんこ遊技機は、先読み演出として保留画像の表示態様を変化させ得るよう構成されている。白色の表示態様は、先読み演出として表示態様に変化していない表示態様であり、赤色と虹色の表示態様は先読み演出として表示態様に変化した後の表示態様である。なお、先読み演出として表示態様に変化した保留画像に対

10

20

30

40

50

応する保留が消化された場合には、同様の表示態様にて当該変動画像がシフト表示されることとなる。なお、シフト表示される際に、表示態様が再度変化してもよいし、当該変動画像の表示中（トリガ変動の変動表示中）に、当該変動画像の表示態様が変化し得るよう構成してもよい。

【 1 1 3 1 】

このように構成した場合には、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動にてボタン演出が実行される場合に、トリガ保留に係る保留画像の表示態様によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンパイプ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンパイプ演出（前述したボタンパイプ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。ボタンパイプ演出が実行される期待度は、低いものから「白色<赤色<虹色」となっている。なお、トリガ保留に係る保留画像が虹色にて表示されている場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンパイプ演出が実行される確率を 1 0 0 % としてもよい。

10

【 1 1 3 2 】

また、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行される場合に、トリガ保留に係る当該変動画像の表示態様によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンパイプ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンパイプ演出（前述したボタンパイプ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。例えば、ボタンパイプ演出が実行される期待度は、低いものから「白色<赤色<虹色」となっている。なお、トリガ保留に係る当該変動画像が虹色にて表示されている場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンパイプ演出が実行される確率を 1 0 0 % としてもよい。

20

【 1 1 3 3 】

また、先読み演出として、背景演出が変化する先読み演出を実行可能に構成し、背景演出として、青色背景、金色背景、虹色背景を表示し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においては、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行される場合に、表示されている背景演出の表示態様によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンパイプ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンパイプ演出（前述したボタンパイプ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。ボタンパイプ演出が実行される期待度は、低いものから「青色背景<金色背景<虹色背景」となっている。なお、背景演出が虹色背景にて表示されている場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンパイプ演出が実行される確率を 1 0 0 % としてもよい。

30

【 1 1 3 4 】

このように、先読み演出の実行中（トリガ変動またはトリガ前変動）にボタン演出が実行された場合においては、保留画像の表示態様や背景演出の表示態様などの先読み演出の種類によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンパイプ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンパイプ演出（前述したボタンパイプ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンパイプ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよいし、当該保留画像の表示態様などのトリガ変動の実行中における演出内容（予告演出やリーチ演出の内容としてもよい）によって、サブ入力ボタン S B を操作した際にボタンパイプ演出が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。

40

【 1 1 3 5 】

また、このように構成した場合の構成の一例としては、先読み演出の実行中におけるト

50

リガ変動にてボタン演出が実行された場合においては、指示表示として長押し指示表示が表示され且つ先読み演出に係る背景演出が青色背景である場合よりも、指示表示として単発指示表示が表示され且つ先読み演出に係る背景演出が金色背景である場合の方が、サブ入力ボタン S B を操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が高くなるように構成してもよい。

【 1 1 3 6 】

すなわち、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行された場合においては、ボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に高い指示表示 B が表示され且つボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に低い先読み演出 A またはトリガ変動の実行中における演出内容 A が実行された場合よりも、ボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に低い指示表示 A が表示され且つボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に高い先読み演出 B またはトリガ変動の実行中における演出内容 B が実行された場合の方が、サブ入力ボタン S B を操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が高くなるように構成してもよい。

【 1 1 3 7 】

< 通常大当たりと復活大当たり >

次に、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なリーチ演出に関して、図 2 1 4 を参照して、以下に詳述する。

【 1 1 3 8 】

< A : 通常大当たり >

まず、同図上段の通常大当たりとなる場合について詳述する。同図 ( a ) にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄は 7 図柄でリーチとなっており、第 2 装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタン S B のボタンランプは通常態様にて点灯している。また、演出表示装置 S G にて、リーチ演出として、バトルリーチ演出が表示されている。より具体的には、主人公と敵キャラが戦っている演出が表示されている。

【 1 1 3 9 】

次に、同図 ( b ) にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される当落分岐演出が実行される。

【 1 1 4 0 】

次に、同図 ( c ) にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始されるとともに、バトルリーチ演出の結果として、主人公が敵キャラに勝利する演出 ( 大当たりとなる旨を報知する演出 ) が表示される ( 当落分岐成功演出が実行される ) 。なお、サブ入力ボタン S B の有効期間が経過した場合にも、ボタンバイブ演出の実行が開始される。

【 1 1 4 1 】

次に、同図 ( d ) にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過 ( 例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから 1 0 秒が経過 ) したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。

【 1 1 4 2 】

このように、リーチ演出の結果として大当たりとなる旨 ( 同図においては、主人公が敵キャラに勝利する演出 ) が表示される場合を通常大当たり ( または、通常大当たり演出 ) と称している。

【 1 1 4 3 】

< B : 復活大当たり >

次に、同図下段の復活大当たりとなる場合について詳述する。同図 ( e ) にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄は 7 図柄でリーチとなっており、第 2 装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタン S B のボタンランプは通常態様にて点灯している。また、演出表示装置 S G にて、リーチ演出として、バトルリーチ演出が表示されている。より具体的には、主人公と敵キャラが

10

20

30

40

50

戦っている演出が表示されている。

【 1 1 4 4 】

その後、図示は省略するが、同図（ b ）と同様に、ボタン演出が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される当落分岐演出が実行されるが、次に、同図（ f ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作したことによって、ボタンバيب演出の実行がないまま、バトルリーチ演出の結果として、主人公が敵キャラに敗北する演出（基本的には大当たりとならない旨を報知する演出であるが、後述するように復活演出が実行される場合があるため、大当たり変動においても実行され得る）が表示される（当落分岐失敗演出が実行される）。なお、バトルリーチ演出が開始されてから同図（ f ）となる期間は、バトルリーチ演出が開始されてから同図（ c ）となる期間と略同一となっている。変形例として、当落分岐失敗演出となる場合は、ボタン画像を表示しない（ボタン演出を実行しない）よう構成してもよい。

10

【 1 1 4 5 】

同図（ f ）にて主人公が敵キャラに敗北する演出が表示されてから、サブ入力ボタン S B が操作されないまま（サブ入力ボタン S B の有効期間でないため、サブ入力ボタン S B を操作しても何も演出は発生しない）所定時間（例えば、5 秒）が経過すると、同図（ g ）にて、バトルリーチ演出に係る復活演出として、主人公が立ち上がる演出が表示されるとともに、ボタンバيب演出（ボタン画像も表示されず、サブ入力ボタン S B が操作されずに実行されるボタンバيب演出）が実行される。

【 1 1 4 6 】

20

次に、同図（ h ）にて、ボタンバيب演出の実行時間が経過（例えば、ボタンバيب演出が実行開始してから 5 秒が経過）したことにより、ボタンバيب演出が終了し、その後、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。

【 1 1 4 7 】

このように、リーチ演出の結果として大当たりとなる旨が表示されず（同図においては、主人公が敵キャラに敗北する演出が表示される）、その後復活演出を実行することで、実行中の図柄変動が大当たりとなる旨を報知する場合を復活大当たり（または、復活大当たり演出）と称している。

【 1 1 4 8 】

このように、本例においては、大当たり変動にて、バトルリーチ演出という同一のリーチ演出（スーパーリーチ演出、S P リーチ演出としてもよい）が実行される場合において、演出パターンとして、通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとを有している。

30

【 1 1 4 9 】

通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとのいずれにおいても、リーチとなった後にボタンバيب演出が実行され得るよう構成されており、通常大当たりとなるパターンにおいては、遊技者にサブ入力ボタン S B が操作されることで実行されるボタンバيب演出が実行され、復活大当たりとなるパターンにおいては、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバيب演出が実行される。

【 1 1 5 0 】

40

また、通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバيب演出の開始タイミングは同図（ c ）であり、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバيب演出の開始タイミングは同図（ g ）であり、通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバيب演出の開始タイミングは、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバيب演出の開始タイミングよりも早いタイミングとなっている。また、通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバيب演出の開始タイミングは、ボタンバيب演出が実行される場合における相対的に早いタイミングとなっている。また、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバيب演出の開始タイミングは、ボタンバيب演出が実行される場合における相対的に遅いタイミングとなっている。なお、ボタンバيب演出の開始タイミングとは、サブ入力ボタン S B が振動を開始するタイミングとしてもよいし、サブ入力ボタン S B が振動を開始するタイミングとボタン演

50

出が実行開始するタイミングのうち、早い方のタイミングとしてもよい。また、早いタイミングであるか否か及び遅いタイミングであるか否かについては、図柄変動の開始からの経過時間で比較してもよいし、リーチとなったタイミングからの経過時間で比較してもよい。

#### 【 1 1 5 1 】

このように構成することで、大当たりする際のボタンパイプ演出として、遊技者が関与する演出パターンと遊技者が関与しない演出パターンとを有することで演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が関与しない演出パターンのボタンパイプ演出においては、実行されるタイミングを相対的に遅くすることにより、意外性を高めることができ、図柄変動の後半になっても遊技者の期待感を持続させることができる。

10

#### 【 1 1 5 2 】

< ボタン画像の表示に関する構成 >

次に、図 2 1 5 は、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、ボタン画像の表示に関する構成である。

#### 【 1 1 5 3 】

< A : ボタン単発押し演出イメージ >

まず、同図上段のボタン単発押し演出が実行される場合について詳述する。同図 ( a ) にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄は 7 図柄でリーチとなっており、第 2 装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタン S B のボタンランプは通常態様にて点灯している。

20

#### 【 1 1 5 4 】

次に、同図 ( b ) にて、ボタン単発押し演出が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ!!」との単発指示表示が表示される。また、本例においては、ボタン演出の実行時にはサブ入力ボタン S B の有効期間を示すインジケータ画像が表示されるよう構成されている。インジケータ画像が表示された場合には、インジケータ画像のメーターが時間経過で減少していき、当該メーターが 0 になると(なくなると)サブ入力ボタン S B の有効期間が経過する(残り 0 になる)ように構成されている。なお、ボタン演出の実行時にサブ入力ボタン S B の有効期間が経過すると、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合と同様の作用となるよう構成されている。なお、ボタン単発押し演出に係るサブ入力ボタン S B の有効期間は 3 秒となっている。

30

#### 【 1 1 5 5 】

次に、同図 ( c ) にて、ボタン演出の実行中(サブ入力ボタン S B の有効期間中)に遊技者がサブ入力ボタン S B を単発押ししたことによって、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となり、ボタンパイプ演出の実行が開始され、ボタンランプがボタンパイプ演出に対応した点灯態様にて点灯するとともに、第 1 装飾図柄が「 7 7 7 」の大当たり図柄にて仮停止する。単発押し操作に係るボタンパイプ演出は実行開始から 1 0 秒間継続するよう構成されている。なお、同図 ( c ) のタイミングでは、第 2 装飾図柄は変動中となっている。このように、ボタン単発押し演出においては、サブ入力ボタン S B が操作されたことによってボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成されている。また、ボタン単発押し演出においては、ボタンパイプ演出が実行されたことによってボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成されている。以上は大当たりである場合を示したが、大当たりでない場合は、ボタン単発押し演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を単発押ししても、ボタンパイプ演出が実行されず、「 7 8 7 」などが表示される。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプ D 2 6 の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数(例えば、白色、赤色、虹色の 3 種類)よりも遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数(例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の 6 種類)の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプ D 2 6 については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊

40

50

技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンパイプ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１１５６】

< B：ボタン連打実行イメージ >

次に、同図下段のボタン連打演出が実行される場合について詳述する。同図（d）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様にて点灯している。

【１１５７】

次に、同図（e）にて、ボタン連打演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「連打しろ！！」との連打指示表示とインジケータ画像とが表示される。なお、ボタン連打演出に係るサブ入力ボタンＳＢの有効期間は５秒となっている。

【１１５８】

次に、同図（f）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打操作したことによって、ボタンパイプ演出の実行が開始され、ボタンランプがボタンパイプ演出に対応した点灯態様にて点灯する。より具体的には、連打回数が所定回数に到達した場合にボタンパイプ演出の実行が開始され、連打回数が所定回数未満である場合には開始されない。この所定回数は、１回から２０回までの間で決定される。そして、連打操作に係るボタンパイプ演出は実行開始から最長で１５秒間継続するよう構成されている。より具体的には、ボタンパイプ演出の実行が開始されてからサブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過するまでの時間（最長５秒）に加えてその後１０秒間ボタンパイプ演出が実行されることになる。また、連打操作としてサブ入力ボタンＳＢの有効期間内にサブ入力ボタンＳＢが操作される毎に、ボタン画像の近傍にエフェクトが表示される。なお、連打のボタン演出の実行中においては、サブ入力ボタンＳＢが操作された後も、ボタン連打演出の有効期間においては、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが継続して表示される。以上は大当たりである場合を示したが、大当たりでない場合は、ボタン連打演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打しても、ボタンパイプ演出が実行されず、「７８７」などが表示される。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンパイプ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

10

20

30

40

50



## 【 1 1 5 9 】

次に、同図（g）にて、ボタン連打演出に係るサブ入力ボタンS Bの有効期間が経過して、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となり、ボタンパイプ演出は継続して実行されており、第1装飾図柄が大当たり図柄にて仮停止する。なお、同図（g）のタイミングでは、第2装飾図柄は変動中となっている。このように、ボタン連打演出においては、サブ入力ボタンS Bが操作されても（1回以上の単発押し、つまり連打操作がされても）ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成されている。また、ボタン連打演出においては、有効期間にてサブ入力ボタンS Bが操作されてボタンパイプ演出が実行されても、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成されている。変形例として、ボタン連打演出においては、有効期間にてサブ入力ボタンS Bが操作されてボタンパイプ演出が実行されることを契機として、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成してもよい。また、ボタン連打演出におけるボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるタイミングとしては、有効期間が経過したタイミング（有効期間が経過するまで非表示とならない）、所定の演出（大当たり確定演出など）が実行開始されたタイミング（所定の演出が実行開始されるまでは非表示とはならない）としてもよい。

10

## 【 1 1 6 0 】

このように、本例においては、ボタンパイプ演出の実行を契機としてボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるボタン単発押し演出と、ボタンパイプ演出の実行を契機としてはボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないボタン連打演出とを有している。また、ボタン単発押し演出とボタン連打演出とのいずれにおいても、ボタン演出に係るサブ入力ボタンS Bの有効期間よりもボタンパイプ演出の実行時間の方が長時間となっている。

20

## 【 1 1 6 1 】

このように構成することにより、遊技者の操作が必要な期間よりも、大当たりとなったことを祝福する期間を長時間とすることができ、遊技者が優越感に浸って遊技意欲を向上させることができる。また、遊技機に指示された操作態様に応じて、ボタンパイプ演出の実行時間が異なるため、いずれの操作態様が指示されるかを事前に期待することで、ボタン演出の発生前に期待感を抱くことができる。

## 【 1 1 6 2 】

30

なお、ボタン連打演出の実行時においては、サブ入力ボタンS Bの有効期間が経過する前であっても、当該有効期間にて所定回数の連打操作を検出した第1のタイミング又は当該有効期間が経過した第2のタイミングにて、大当たりとなる旨を報知する演出を実行開始し、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成してもよい。このように構成した場合においては、前記第1のタイミング又は前記第2のタイミングからボタンパイプ演出が実行開始され、所定のタイミングにてボタンパイプ演出が終了するよう構成してもよい。すなわち、ボタンパイプ演出が終了する所定のタイミングはサブ入力ボタンS Bの操作状況（連打状況）によって相違しないが、ボタンパイプ演出が実行開始される前記第1のタイミングはサブ入力ボタンS Bの操作状況（連打状況）によって相違し得ることとなり、換言すると、サブ入力ボタンS Bの操作状況（連打状況）によってボタンパイプ演出の実行時間が相違し得ることとなる。なお、ボタン連打演出の実行時にサブ入力ボタンS Bを操作せず、有効期間が経過したことによりボタンパイプ演出が実行された場合が、前記第1のタイミングが最も遅いタイミングとなるため、ボタンパイプ演出の実行時間が最も短時間となる。このように構成した場合には、ボタン単発押し演出の実行時においては、サブ入力ボタンS Bの操作状況によってはボタンパイプ演出の実行時間が相違しない一方、ボタン連打演出の実行時においては、サブ入力ボタンS Bの操作状況によってボタンパイプ演出の実行時間が相違し得ることとなる。

40

## 【 1 1 6 3 】

なお、ボタン長押し演出においても、ボタン連打演出と同様に、サブ入力ボタンS Bが操作されても（押下されても）ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とな

50

らないよう構成してもよいし、ボタンバイブ演出が実行されてもボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成してもよい。また、上述したボタン連打演出の特徴構成をボタン長押し演出に適用してもよい。

#### 【 1 1 6 4 】

なお、ボタンバイブ演出が実行開始した後に可動役物が動作する演出を実行してもよく、このように構成した場合には、可動役物の動作中においてもボタンバイブ演出が継続してサブ入力ボタン S B が振動しているよう構成してもよい。

#### 【 1 1 6 5 】

< その他の適用可能な構成 >

本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なボタンバイブに関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用してもよく、複数組み合わせ合わせて適用しても問題ない。

#### 【 1 1 6 6 】

< 音量調整に関する構成 >

本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、音量調整に関する構成として、以下の 1 または複数の構成を適用可能である。

( 1 ) ボタンバイブ演出の実行中に十字ボタン S B 2 を操作することで音量調整が可能である

( 2 ) 音量調整画面が表示されており、且つ、ボタンバイブ演出が実行されている状況を有する

( 3 ) ボタンバイブ演出に係る ( ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す ) ボタン画像よりも音量調整画面の方が、表示優先度 ( 表示優先度、視認性と称することがある ) が高い

( 4 ) ボタンバイブ演出に係る ( ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す ) ボタン画像よりも音量調整画面の方が、表示優先度 ( 表示優先度、視認性と称することがある ) が低い

( 5 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B 2 を操作することで音量調整が可能である

( 6 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B 2 を操作することで音量調整画面は表示されないが音量レベルが変更される場合がある

( 7 ) 音量調整画面が表示されており、且つ、初期動作に係るボタンバイブが実行されている状況を有する

( 8 ) ボタンバイブ演出の実行中に十字ボタン S B 2 を操作することで光量調整が可能である

( 9 ) 光量調整画面が表示されており、且つ、ボタンバイブ演出が実行されている状況を有する

( 1 0 ) ボタンバイブ演出に係る ( ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す ) ボタン画像よりも光量調整画面の方が、表示優先度 ( 表示優先度、視認性と称することがある ) が高い

( 1 1 ) ボタンバイブ演出に係る ( ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す ) ボタン画像よりも光量調整画面の方が、表示優先度 ( 表示優先度、視認性と称することがある ) が低い

( 1 2 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B 2 を操作することで光量調整が可能である

( 1 3 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B 2 を操作することで光量調整画面は表示されないが光量レベルが変更される場合がある

( 1 4 ) 光量調整画面が表示されており、且つ、初期動作に係るボタンバイブが実行されている状況を有する

なお、上記音量調整画面は、音量レベルが変更された場合に表示される現在の音量レベルの表示に置き換えてもよい。また、上記光量調整画面は、光量レベルが変更された場合に

10

20

30

40

50

表示される現在の光量レベルの表示に置き換えてもよい。また、音量調整画面及び光量調整画面を、双方が一体化した音量光量調整画面に置き換えてもよい。

【 1 1 6 7 】

< エラーに関する構成 >

本例に係るぱちんこ遊技機においては、ボタンパイプ演出の実行中に所定のエラー（例えば、これ以上受け皿（上皿）に遊技球を貯留できないことに基づく受け皿（上皿）満タン異常や、始動口への不正入球や過剰入球に基づく始動口入賞異常、外枠 D 1 2 又は前枠 D 1 4 が開放していることに基づく扉開放エラーなど）が発生した場合にはボタンパイプ演出は継続して実行されるが、ボタンランプおよび／または遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様は、所定のエラーに対応した点灯態様に変更されるよう構成してもよい。

10

【 1 1 6 8 】

< 発生し得るエラー >

ここで、本明細書に係る遊技機において発生し得るエラーを以下に詳述する。

【 1 1 6 9 】

遊技球排出に係るエラーとして；払出制御基板は；自身が有するカウンタを参照し；前記カウンタが所定数に到達（過剰な払出し分の累積数が許容数を越えた）した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（1）の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により；払出動作の解除、及び前記エラー番号を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、演出表示装置 S G にてエラー表示、枠装飾 L E D 点滅、エラー報知音声再生にてエラー報知を実行してもよい。

20

【 1 1 7 0 】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；カウントセンサを参照し；前記センサからの異常な信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（3）の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

30

【 1 1 7 1 】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；カウントセンサを参照し；払出制御の非実行時において前記センサからの入球信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（5）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

40

【 1 1 7 2 】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；カウントセンサを参照し；所定数分の払出制御の実行完了前において前記センサから当該所定数分を超える入球信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（5）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

50

## 【 1 1 7 3 】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；払出モータセンサを参照し；遊技球 1 個分の払出モータ駆動完了時において、スプロケットが所定角度分の回転変位をしていない場合；払出動作の停止（又はリトライ動作の実行）、及びエラー表示器（7 セグ表示器）へのエラー番号（7）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作、又はエラー発生後から所定期間（例えば、2 分）の経過により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7 セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

10

## 【 1 1 7 4 】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；カウントセンサを参照し；所定数分の払出制御の実行完了時（又は完了後の所定期間経過時）において前記センサから当該所定数分未満の入球信号を検出した場合；払出動作の停止（又は低速な払出動作の実行）、及びエラー表示器（7 セグ表示器）へのエラー番号（7）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作、又はエラー発生後から所定期間（例えば、2 分）の経過により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7 セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

20

## 【 1 1 7 5 】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；第 1（第 2）大入賞口センサ（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 入球検出装置又は第 2 大入賞口 C 2 0 入球検出装置）を参照し；第 1（第 2）大入賞口有効期間外における、第 1（第 2）大入賞口への遊技球入球を検出した場合（但し、特別遊技実行中においては、1 回の特別遊技実行中に所定回数、当該入球を検出した場合としてもよい）；枠装飾 L E D の点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示、及びエラー報知音再生を実行する。また、R A M クリアボタンを押下した状態で電源再投入、又はエラー発生から所定時間（30 秒間）経過により；前記エラー報知を終了する。

30

## 【 1 1 7 6 】

次に、扉開放に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；扉開放センサを参照し；扉開放センサが、オフからオンに変化した場合；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾 L E D の点滅、演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生、第 1（第 2）主遊技始動口又は補助遊技始動口への入球を検出した場合には専用の入球効果音の再生、を実行する。また、扉開放センサがオンからオフに変化することにより；払出動作を再開、球貸出を許可、及び前記エラー表示、エラー報知音再生、入球効果音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾 L E D の点滅は継続）。尚、他の大入賞口異常検知に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止及び球貸出の禁止を維持、及び報知制御に関しては、大入賞口異常検知を優先するよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよいし、優先度の高いエラー（例えば、大入賞口異常検知）発生時には、当該優先度の高いエラーに係る処置を優先して実行してもよい。また、エラー解除からエラー報知音再生を終了するまでの時間は、主遊技図柄の最短変動時間以内となり得る一方エラー解除から枠装飾 L E D の点滅を終了までの時間は、主遊技図柄の最短変動時間を超過するよう構成されていることを補足しておく。

40

## 【 1 1 7 7 】

次に、枠に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；枠開放センサを参照し；枠開放センサが、オフからオンに変化した場合；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾 L E D の点滅、演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知

50

音再生、を実行する。また、前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより；前記エラー表示、エラー報知音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾LEDの点滅は継続）。尚、検出主体は主制御基板でもよい。

#### 【1178】

次に、大入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；第1（第2）大入賞口有効期間外における、第1（第2）大入賞口への遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾LED・盤面装飾LED・モニターLEDの点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより；前記エラー報知を終了する。尚、枠装飾LED（及び盤面装飾LED）は点滅ではなく点灯である。また、枠開放におけるエラー解除条件と同一だが、枠装飾LEDの消灯条件が異なる。

10

#### 【1179】

次に、入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；電波センサ、全入球口の入球センサ、第1（第2）大入賞口センサを参照し；異常電波検知や、入賞センサ又はアウトスイッチで一定時間ONが継続したことを検出、特別遊技中において大入賞口への所定数以上の遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾LED・盤面装飾LED・モニターLEDの点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより；前記エラー報知を終了する。

20

#### 【1180】

次に、普通電動役物入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第2主遊技始動口センサ（例えば、第2主遊技始動口入球検出装置B11s）を参照し；第2主遊技始動口有効期間中フラグオフ オン オフの期間に第2主遊技始動口に所定数A（15球）以上の遊技球が入球した場合、又は第2主遊技始動口有効期間中フラグオフの状態第2主遊技始動口に所定数B（10球）以上の遊技球が入球した場合、又は普通電動役物入賞異常発生中（例えば、当該エラー発生中）に第2主遊技始動口に遊技球が所定数C（1球）以上入球した場合；サブ入力ボタン（例えば、サブ入力ボタンSB）、ボタンランプ、その他の各種LEDが点滅又は点灯、及び演出表示装置SGにてエラー表示{ エラー解除しない場合には、所定時間A（300秒）後に終了}、エラー報知音再生{ エラー解除しない場合には、所定時間B（90秒）後に終了}を実行する。また、電源再投入{例えば、図8の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始}により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない所定数A>所定数B>所定数Cとなっている。また、サブ入力ボタン系LEDの表示態様が演出に依存しない一方、演出表示装置SGの表示態様は演出に依存しつつエラー表示も実行されるよう構成されている。

30

#### 【1181】

次に、大入賞口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；小当り実行中において小当り実行フラグオンから小当り入球待機中フラグオン オフの期間{例えば、小当り遊技中における、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオンである期間}に大入賞口に所定数A（11球）の遊技球が入球した場合、特別遊技の実行中に大入賞口に停止中の主遊技図柄に基づいた所定数Nの遊技球が入球した場合、小当り実行フラグオフ且つ条件装置作動フラグオフ時に大入賞口に所定数B（3球）の遊技球が入球した場合、大入賞口入賞異常中発生中（例えば、当該エラー発生中）に大入賞口に遊技球が所定数C（1球）入球した場合；サブ入力ボタンセンサ（例えば、サブ入力ボタンSB）、サブ入力ボタン装飾LED（不図示）、その他の各種LEDが点滅又は点灯、演出表示装置SGにてエラー表示{ エラー解除しない場

40

50

合には、所定時間 A ( 3 0 0 秒 ) 後に終了 }、エラー報知音再生 { エラー解除しない場合には、所定時間 B ( 9 0 秒 ) 後に終了 } を実行する。また、電源再投入により ; 前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、所定数 N は停止中の主遊技図柄によって決定され、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても所定数 N は相違し得る。また、所定数 A > 所定数 B > 所定数 C となるよう構成されている。また、同一の大入賞口を開放する場合において、所定数 N の最小値は、所定数 A の値と同値となることを補足しておく。

#### 【 1 1 8 2 】

次に、始動口入賞異常に係るエラーとして ; 主制御基板 ( 例えば、主制御基板 M ) は ; 第 1 主遊技始動口センサ及び第 1 主遊技始動口確認センサを参照し ; 第 1 主遊技始動口入球数カウンタ値が第 1 主遊技始動口確認カウンタ値よりも所定数 ( 1 0 0 球 ) 以上多い場合 ; ジョグセンサ ( 例えば、サブ入力ボタン S B )、ジョグ装飾 L E D ( 不図示 )、その他の各種 L E D が点滅又は点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示 { エラー解除しない場合には、所定時間 A ( 3 0 0 秒 ) 後に終了 }、エラー報知音再生 { エラー解除しない場合には、所定時間 B ( 9 0 秒 ) 後に終了 } を実行する。また、電源再投入 { 例えば、図 8 の ( a ) 主制御基板側メイン処理の実行開始 } により ; 前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、第 1 主遊技始動口センサは非接触センサであり第 1 主遊技始動口確認センサは接触センサであるよう構成することが好適である。また、第 1 主遊技始動口センサを接触センサに、第 1 主遊技始動口確認センサを非接触センサにしてもよい。

#### 【 1 1 8 3 】

次に、受け皿 ( 上皿 ) 満タン異常に係るエラーとして ; 払出制御基板 ( 例えば、賞球払出制御基板 K H ) は ; 受け皿 ( 上皿 ) 満タンセンサ ( 不図示 ) を参照し ; 賞球払出装置 K E 又は遊技球貸出装置 R の作動によって受け皿満タンエラーフラグがオフ オンとなった場合 ; 払出動作の停止、及び演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生を実行する。また、受け皿満タンエラーフラグがオン オフとなった場合 ; 払出動作の再開、及び前記エラー報知を終了する。尚、エラー報知音は所定の主遊技図柄 ( 大当たり図柄 ) 停止時且つ条件装置作動フラグオン時 ( 特に、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても、賞球の獲得が容易である、長開放大当りに係る特別遊技時 ) にのみ再生されるよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよい。

#### 【 1 1 8 4 】

次に、扉開放エラーに係るエラーとして ; 払出制御基板 ( 例えば、賞球払出制御基板 K H ) は ; 扉開放センサ及び枠開放センサを参照し ; 枠開放センサが、オフ オンに変化した場合 ; 払出動作の停止、サブ制御の演出用役物 ( 他のエラー報知の視認性を阻害しないような役物 ) を初期位置に移動、及び枠装飾 L E D の点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生 { エラー発生から所定時間 ( 3 0 0 秒 ) 後に再生終了 } を実行する。また、扉開放センサが、オン オフに変化した場合、又は枠開放センサが、オン オフに変化した場合 ; 払出動作の再開、及びエラー解除後所定時間 A ( 3 0 秒 ) 後に枠装飾 L E D を消灯、前記エラー表示を終了、エラー解除後所定時間 B ( 5 秒 ) 後にエラー報知音の再生を終了する。尚、サブ制御の演出用役物がエラー表示を視認し難くなり得るよう構成している場合には、エラー発生時には初期位置に移動することで、他のエラー表示を視認し易くするよう構成してもよい。また、検出主体は主制御基板でもよい。

#### 【 1 1 8 5 】

次に、異常入賞に係るエラーとして ; 主制御基板 ( 例えば、主制御基板 M ) は ; 第 2 主遊技始動口センサ ( 第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s ) 及び第 1 ( 第 2 ) 大入賞口センサ ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 入球検出装置又は第 2 大入賞口 C 2 0 入球検出装置 ) を参照し ; 第 2 主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第 2 主遊技始動口に遊技球が所定数 A ( 1 0 球 ) 以上入球した場合、又は第 1 ( 第 2 ) 大入賞口有効期間中フラグオフ時に第 1 ( 第 2 ) 大入賞口に遊技球が所定数 A ( 1 0 球 ) 以上入球した場合 ; 枠装飾 L E D の点灯 { エラー発生から所定時間 A ( 1 秒 ) 後に消灯 } を実行する。 ; また、第 2 主遊

10

20

30

40

50

技始動口有効期間中フラグオフ時に第2主遊技始動口に遊技球が所定数B(30球)以上入球した場合、又は第1(第2)大入賞口有効期間中フラグオフ時に第1(第2)大入賞口に遊技球が所定数B(30球)以上入球した場合；枠装飾LEDの点灯{エラー発生から所定時間B(30秒)後に消灯}を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、2つのエラー報知態様に付随して、夫々のエラー発生条件が異なる且つエラー報知の終了契機が2つ以上存在することが特徴である。

#### 【1186】

次に、排出エラーに係るエラーとして；主制御基板(例えば、主制御基板M)は；全入球口の入球センサ(例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、第1大入賞口C10入球検出装置、第2大入賞口C20入球検出装置、一般入賞口入球検出装置)及び入球確認用のスイッチ(特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ)を参照し；入球数カウンタ値(例えば、全入球口の入球センサによって検出された遊技球数)と入球確認用のスイッチが検出した遊技球数との差が所定数(100)を超えた場合；演出表示装置SGにてエラー表示{エラー発生から所定時間(30秒)後にエラー報知終了}、エラー報知音再生{エラー発生から所定時間(30秒)後にエラー報知終了}、枠装飾LED(例えば、枠装飾ランプD18-L)点灯{エラー発生から所定時間(30秒)後にエラー報知終了}を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、異常入賞エラーよりもエラー報知態様が多く、エラー報知終了条件が少ない。

#### 【1187】

##### <電源投入時に関する構成>

電源投入時に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

- (1) 電源断が発生し、その後の電源投入時に設定変更モードにも設定確認モードにもならなかった場合には、初期動作に係るボタンバイブが実行される
- (2) 電源断が発生し、その後の電源投入時に設定変更モードになった場合には、設定変更モード中にて初期動作に係るボタンバイブが実行されない
- (3) 電源断が発生し、その後の電源投入時に設定確認モードになった場合には、設定確認モード中にて初期動作に係るボタンバイブが実行されない

#### 【1188】

##### <サブ入力ボタンSBの振動時間>

サブ入力ボタンSBの振動時間に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

- (1) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンSBの振動時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の方が相対的に長時間となっている
- (2) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間の方が長時間となっている
- (3) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間の方が長時間となっている
- (4) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の方が相対的に短時間となっている
- (5) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間の方が短時間となっている
- (6) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の

最短の時間の方が短時間となっている

( 7 ) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の方が相対的に短時間となっている

( 8 ) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最長の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

( 9 ) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最短の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

10

( 10 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の方が相対的に長時間となっている

( 11 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間の方が長時間となっている

( 12 ) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間の方が長時間となっている

( 13 ) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の方が相対的に短時間となっている

20

( 14 ) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

( 15 ) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

( 16 ) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の方が相対的に短時間となっている

30

( 17 ) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

( 18 ) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

( 19 ) 当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間は、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の振動時間よりも短時間となる場合がある

40

なお、1 周期の振動時間とは、連続して振動が実行される時間であり、例えば、「 0 . 3 秒振動あり 0 . 2 秒振動なし 0 . 3 秒振動あり 0 . 2 秒振動なし . . 」のようにサブ入力ボタン S B が振動する場合には、振動時間の周期は「 0 . 2 + 0 . 3 = 0 . 5 秒」となる。また、「 0 . 3 秒振動あり 0 . 2 秒振動なし 0 . 5 秒振動あり 0 . 2 秒振動なし」を繰り返す振動パターンである場合には、当該繰り返される時間値を 1 周期としてもよく、この場合には、振動時間の周期は「 0 . 3 + 0 . 2 + 0 . 5 + 0 . 2 = 1 . 2 秒」となる。なお、振動時間を 1 種類のみ有する場合には、当該 1 種類の振動時間が最長の時間であるし、当該 1 種類の振動時間が最短の時間である。すなわち、振動時間の種類数が 2 以上でなくても最長の時間や最短の時間を有している。

【 1 1 8 9 】

50



なお、本明細書における、「Aの時間の平均値はBの時間の平均値よりも短時間である」における「平均値」については、Aの選択され得る時間値とその選択される頻度に基づいて算出される時間の平均値とBの選択され得る時間値とその選択される頻度に基づいて算出される時間の平均値とを比較したものである。長時間に関しても同様の解釈を適用可能であるし、大きい、小さい、長い、短い、等においても同様の解釈を適用可能である。

【1190】

また、本明細書における、AはBよりも相対的に短時間であるとは、Aの採り得る時間の平均値（上述した平均値と同様）とBの採り得る時間の平均値とを比較してAはBよりも短時間であるとしてもよいし、Aの選択される頻度が最も高い時間値とBの選択される頻度が最も高い時間値を比較してAはBよりも短時間であるとしてもよいし、AはBよりも短時間の時間値を選択する頻度が高いとしてもよい。長時間に関しても同様の解釈を適用可能であるし、大きい、小さい、長い、短い、等においても同様の解釈を適用可能である。

10

【1191】

< ボタンパイプの重複について >

本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、電源復帰時に係るボタンパイプでのサブ入力ボタンS Bの振動中に、図柄変動で実行される演出としてボタンパイプ演出が副制御基板Sによって決定され得る、または、図柄変動で実行される演出としてボタンパイプ演出が副制御基板Sによって決定された図柄変動の実行中に、電源復帰時に係るボタンパイプでのサブ入力ボタンS Bの振動が実行され得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

20

（1）電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプでのサブ入力ボタンの振動中にボタンパイプ演出の実行タイミングとなった場合には、電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプが優先される、換言すると、電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプは継続して実行され、電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプの振動時間中はボタンパイプ演出が実行されない

（2）上記（1）のように構成した場合、電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプの振動時間が経過した場合に、ボタンパイプ演出の実行タイミングからのボタンパイプ演出の振動時間が残っていてもボタンパイプ演出は実行されない

（3）上記（1）のように構成した場合、電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプの振動時間が経過した場合に、ボタンパイプ演出の実行タイミングからのボタンパイプ演出の振動時間が残っていた場合にはボタンパイプ演出を途中から振動時間が経過するまで実行する

30

【1192】

< 先読み演出 >

また、本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、先読み演出に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

（1）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当たり期待度の相対的に高い保留画像となっている状況下、トリガ前変動にてボタンパイプ演出（ボタンパイプ先読み演出）を実行可能

40

（2）先読み演出の実行時における、トリガ前変動にてボタンパイプ演出（ボタンパイプ先読み演出）が実行されている所定の状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に実行されていたボタンパイプ演出は実行されないが、電源復帰時の初期動作に係るボタンパイプは実行される。

（3）上記（2）のように構成した場合、トリガ変動が実行される前ではサブ入力ボタンS Bが振動し得る一方、トリガ変動においてはサブ入力ボタンS Bが新たに振動しない

（4）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当たり期待度の相対的に高い保留画像となっている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当たり期待度の相対的に高い保留画像はトリガ変動が終了するまで大当たり期待度の相対的に高い表示態様にて表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変

50

動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が終了する前に実行され得る

（５）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当り期待度の相対的に高い保留画像となっている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い保留画像はトリガ変動が開始するまで大当り期待度の相対的に高い表示態様にて表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が開始する前に実行され得る

10

（６）先読み演出の実行時に、背景演出として大当り期待度の相対的に高い背景演出が表示されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い背景演出はトリガ変動が終了するまで表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が終了する前に実行（実行開始）され得る

（７）先読み演出の実行時に、背景演出として大当り期待度の相対的に高い背景演出が表示されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い背景演出はトリガ変動が開始するまで表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が開始する前に実行（実行開始）され得る

20

#### 【 1 1 9 3 】

##### < ボタンバイブ演出実行中の電源断 >

ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生する場合について、以下の作用となるよう構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：「ボタンバイブ演出が実行開始 ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生 電源復帰（設定確認モードや設定変更モードには移行しない） ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない） 初期動作に係るボタンバイブが実行開始」

30

構成 2：「ボタンバイブ演出が実行開始 ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生 設定キースイッチがオフからオンとなる 電源復帰 設定確認モードに移行 ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されない 設定確認モード終了 ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない） 初期動作に係るボタンバイブが実行開始」

構成 3：「ボタンバイブ演出が実行開始 ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生 設定キースイッチがオフからオンとなる R A M クリアボタンがオンの状態で電源復帰 設定変更モードに移行 ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されない 設定変更モード終了 ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない） 初期動作に係るボタンバイブが実行開始」

40

なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、ボタンバイブ演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、1 秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。また、設定確認モードの移行条件と設定変更モードの移行条件とはあくまで一例であり、変更しても問題ない。

#### 【 1 1 9 4 】

##### < ボタンバイブ演出及び役物演出実行中の電源断 >

ボタンバイブ演出及び役物演出の実行中に電源断が発生する場合について、以下の作用となるよう構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

50

構成 1 : 「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中 ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生 電源復帰(設定確認モードや設定変更モードには移行しない) ボタンバイブ演出は再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、役物演出も再開されない(残りの実行時間分が実行されない) 初期動作に係るボタンバイブが実行開始 可動役物の初期動作が実行開始」

構成 2 : 「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中 ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生 設定キースイッチがオフからオンとなる 電源復帰 設定確認モードに移行 ボタンバイブ演出は再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、初期動作に係るボタンバイブも実行されず、役物演出も再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、可動役物の初期動作も実行されない 設定確認モード終了 ボタンバイブ演出は再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、役物演出も再開されない(残りの実行時間分が実行されない) 初期動作に係るボタンバイブが実行開始 可動役物の初期動作が実行開始」

10

構成 3 : 「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中 ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生 設定キースイッチがオフからオンとなる R A M クリアボタンがオンの状態で電源復帰 設定変更モードに移行 ボタンバイブ演出は再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、初期動作に係るボタンバイブも実行されず、役物演出も再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、可動役物の初期動作も実行されない 設定変更モード終了 ボタンバイブ演出は再開されず(残りの実行時間分が実行されず)、役物演出も再開されない(残りの実行時間分が実行されない) 初期動作に係るボタンバイブが実行開始 可動役物の初期動作が実行開始」

20

なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、ボタンバイブ演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間(例えば、1 秒)経過後に実行開始するよう構成してもよい。電源復帰後の可動役物の初期動作も、役物演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間(例えば、5 秒)経過後に実行開始するよう構成してもよい。また、設定確認モードの移行条件と設定変更モードの移行条件とはあくまで一例であり、変更しても問題ない。また、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも可動役物の初期動作の実行開始タイミングの方が早いタイミングとしてもよいし、初期動作に係るボタンバイブの実行期間と可動役物の初期動作の実行期間とが重複しないように構成してもよい。また、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、電源復帰後から所定時間(例えば、5 秒)経過後に実行開始し、電源復帰後の可動役物の初期動作は、電源復帰後から所定時間(例えば、1 秒)経過後に実行開始するよう構成してもよい。なお、可動役物が 2 つ以上搭載されており、少なくとも可動役物 A 及び可動役物 B を有する場合、構成 1 ~ 構成 3 については、可動役物 A と可動役物 B とのいずれかにのみ適用してもよいし、可動役物 A と可動役物 B との双方に適用してもよい。

30

#### 【 1 1 9 5 】

##### < 装図アクションとボタンバイブとの関係性 >

装図アクションとボタンバイブとの関係性について、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

40

構成 1 : 前述した装飾図柄(第 1 装飾図柄)に係る定位置アクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行されない。

構成 2 : 前述した装飾図柄(第 1 装飾図柄)に係るテンパイアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行されない。

構成 3 : 前述した装飾図柄(第 1 装飾図柄)に係る揺れアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る(例えば、揺れアクションの実行中にボタン演出としてカットイン演出が実行され、その後ボタンバイブ演出が実行される)。

構成 4 : 前述した装飾図柄(第 1 装飾図柄)に係る変動開始時アクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る(例えば、変動開始時アクションの実行中にボタ

50

ンバイブ先読み演出が実行される)。

構成 5：前述した装飾図柄(第 1 装飾図柄)に係る決めアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る(例えば、決めアクションの実行中にサブ入力ボタン S B の操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出が実行される)。

なお、保留が 0 個で第 1 装飾図柄が停止している状況(変動待機状態)における揺れアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出を実行しないように構成してもよい。

#### 【 1 1 9 6 】

<遊技状態に応じたボタンバイブ演出>

遊技状態に応じたボタンバイブ演出について、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

10

構成 1：非時間短縮遊技状態(低ベース状態)における第 1 主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などが実行され得るが、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出が実行されない(歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などは実行され得る)。

構成 2：時間短縮遊技状態(高ベース状態)における第 2 主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などが実行され得るが、時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出が実行されない(カットイン演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などは実行され得る)。

20

#### 【 1 1 9 7 】

<有効期間開始前のボタンバイブ>

サブ入力ボタン S B の有効期間の開始前又は開始時からボタンバイブが実行されるボタンバイブ演出(先ボタンバイブ演出と称することがある)を実行し得るよう構成してもよく、このように構成した場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：先ボタンバイブ演出がボタン単発押し演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタン S B が単発押しされた後もボタンバイブが継続し得る。

30

構成 2：先ボタンバイブ演出がボタン連打演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタン S B が連打操作されている時もボタンバイブが継続し得る(当該有効期間にて長押し操作がされるとオート連打演出が実行されるよう構成してもよい)。

構成 3：先ボタンバイブ演出がボタン長押し演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタン S B が長押し操作されている時もボタンバイブが継続し得る。

#### 【 1 1 9 8 】

40

<ボタン操作に関する構成>

ボタン操作に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：ボタン連打演出の実行期間中における連打操作の実行中にボタンバイブ演出が実行される場合がある。

構成 2：オート連打演出の実行中(長押し操作の実行中)にボタンバイブ演出が実行される場合がある。

#### 【 1 1 9 9 】

<エラーに関する構成>

エラーに関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を

50

組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：ボタンバイブ演出の実行中に第 1 のエラーが発生すると、ボタンバイブ演出の実行が中断される。

構成 2：ボタンバイブ演出の実行中に第 2 のエラーが発生しても、ボタンバイブ演出の実行が中断されない。

構成 3：初期動作に係るボタンバイブの実行中に第 1 のエラーが発生しても、初期動作に係るボタンバイブの実行が中断されない。

構成 4：初期動作に係るボタンバイブの実行中に第 2 のエラーが発生しても、初期動作に係るボタンバイブの実行が中断されない。

なお、第 1 のエラーとしては、異常入賞エラーなどが相当し、第 2 のエラーとしては、受け皿（上皿）満タン異常、遊技球払出に係るエラーなどが相当する。

10

#### 【 1 2 0 0 】

##### < ボタンバイブ中のボタンランプ >

ボタンバイブ中のボタンランプに関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：ボタンバイブ演出の実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されても、そのボタンバイブ演出中のボタンランプの光量に変更されない。

構成 2：ボタンバイブ演出の実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されると、そのボタンバイブ演出中のボタンランプの光量も変更される。

20

構成 3：初期動作に係るボタンバイブの実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されても、その初期動作に係るボタンバイブの実行中のボタンランプの光量に変更されない。

#### 【 1 2 0 1 】

##### < ボタンバイブ演出の時系列 >

ボタンバイブ演出の時系列に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

30

構成 1：1 回の図柄変動でボタンバイブ演出が 2 回以上実行されることがある（例えば、カットイン演出に係るボタンバイブ演出 当落分岐演出に係るボタンバイブ演出）。

構成 2：1 回の図柄変動でボタンバイブ演出が 2 回実行される場合においては、後に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には役物演出が実行される（可動役物が動作する）。なお、可動役物が 2 つ以上搭載されており、少なくとも可動役物 A 及び可動役物 B を有する場合、1 回の図柄変動でボタンバイブ演出が 2 回実行される場合においては、先に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には可動役物 A に係る役物演出も可動役物 B に係る役物演出も実行されず、後に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には可動役物 A に係る役物演出又は可動役物 B に係る役物演出の少なくともいずれかが実行される（可動役物が動作する）。

40

構成 3：1 回の図柄変動でボタンバイブ演出が 2 回実行される場合においては、先に実行されるボタンバイブ演出の実行中においては第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G に表示（変動表示）されており、後に実行されるボタンバイブ演出の実行中においては第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G に表示されない（または、表示されない期間を有する）。

#### 【 1 2 0 2 】

##### < ボタンバイブ演出と装飾図柄との関係 >

ボタンバイブ演出と装飾図柄との関係に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：第 2 装飾図柄の停止中（確定停止中）においては、ボタンバイブ演出が実行され

50

ない。

構成 2：大当たりとなるある図柄変動にて所定のスーパーリーチ（例えば、バトルリーチ）が実行され、所定のスーパーリーチの実行後における第 1 装飾図柄の仮停止図柄（例えば、「787」）は、当該ある図柄変動における第 2 装飾図柄の確定停止図柄（例えば、「777」）とは異なる場合がある。

構成 3：前記ある図柄変動にて、第 1 装飾図柄の確定停止図柄（または、確定停止前の仮停止図柄）は、第 2 装飾図柄の確定停止図柄と同じ（例えば、「777」）であり、第 2 装飾図柄の確定停止図柄とは異なる第 1 装飾図柄の仮停止図柄（例えば、「787」）が停止されるときや停止される所定時間前（例えば、2 秒前）においてはボタンパイプ演出が実行開始されないよう構成されているが、第 1 装飾図柄の確定停止図柄（または、確定停止前の仮停止図柄であり、例えば、「777」）が停止されるときや停止される所定時間前（例えば、2 秒前）においてはボタンパイプ演出が実行開始され得る。

10

#### 【1203】

< 当落分岐演出とボタン画像との関係 >

当落分岐演出とボタン画像との関係に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：当落分岐演出の実行中において大当たりが略確定的（もしくは確定的）となるボタン演出が実行される（大当たりが略確定的（もしくは確定的）となるボタン画像が表示される、ボタンランプが大当たりが略確定的（もしくは確定的）となる点灯態様にて点灯するなど）場合、当該図柄変動における演出としては復活演出（復活演出に係るボタンパイプ）が実行されない。

20

構成 2：当落分岐演出の実行前に大当たりが略確定的（もしくは確定的）となる予告演出（ボタン演出以外の演出）が実行され、当落分岐演出の実行中において大当たりが略確定的（もしくは確定的）となるボタン演出以外のボタン演出が実行される場合、当該図柄変動における演出として復活演出（復活演出に係るボタンパイプ）が実行され得る。

#### 【1204】

< 構成の具体例 >

前述したサブ入力ボタン S B に関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

30

#### 【1205】

< 構成 1 >

初期動作に係るボタンパイプは、複数の図柄変動を跨いで実行され得る。

ボタンパイプ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されない。

#### 【1206】

< 効果 >

遊技が正常に進行している状況においては、複数回の図柄変動に亘ってボタンパイプ演出を実行し得るよう構成することができ、遊技の興趣性が向上するとともに、複数回の図柄変動に跨ってボタンパイプ演出が実行されないように構成することで、ボタンパイプ演出の区切りが明確となり、遊技者が混乱することを防止できる。他方、電源断発生後の電源復帰時においては、初期動作に係るボタンパイプが複数回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成することで、サブ入力ボタン S B の振動が正常に行われるか否かの確認を優先させることができる。

40

#### 【1207】

< 構成 2 >

設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフである状態を維持したまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンパイプの実行開始タイミングよりも前に設定キースイッチがオフからオンとなった場合には、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンパイプの実行タイミングとなっても、初期動作に係るボタンパイプが実行されない。

50

## 【 1 2 0 8 】

## &lt; 効果 &gt;

電源復帰後の遊技動作を確認する場合や、可動役物の動作などボタンパイプ以外の動作を確認したい場合や、振動エラーを発生させたくない場合など、遊技場の管理者が初期動作に係るボタンパイプを実行させたくない場合に、設定キースイッチをオンにすることで、初期動作に係るボタンパイプを発生させないようにすることができ、遊技機の点検の利便性が向上する。

## 【 1 2 0 9 】

## &lt; 構成 3 &gt;

電源断が発生した後に電源復帰した場合における、初期動作に係るボタンパイプの実行中においては、カットイン演出などの当落分岐演出とは異なる表ボタン演出を実行可能であるが、当落分岐演出が実行されない。

10

## 【 1 2 1 0 】

## &lt; 効果 &gt;

電源断が発生し、電源復帰した後の初期動作に係るボタンパイプの実行中に図柄変動が実行された場合であっても、大当りを報知する当落分岐演出が実行されないこととなり、サブ入力ボタン S B が振動することによって、遊技者が大当たりとなることが確定したと誤認してしまう事態を防止することができる。

## 【 1 2 1 1 】

## &lt; 構成 4 &gt;

ボタン演出として、表ボタン演出と裏ボタン演出とを有している。

表ボタン演出も裏ボタン演出も大当りを示唆する演出である。

表ボタン演出を実行する場合にはボタンパイプ演出が実行され得る一方、裏ボタン演出を実行する場合にはボタンパイプ演出が実行されない。

20

## 【 1 2 1 2 】

## &lt; 効果 &gt;

秘匿的な裏ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識されないようにすることができることで、遊技者のみが認識できる満足感を感じさせることができ、秘匿的でない表ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識させることができることで、遊技者は優越感に浸ることができる。

30

## 【 1 2 1 3 】

## &lt; 構成 5 &gt;

電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンパイプ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなっている。

## 【 1 2 1 4 】

## &lt; 効果 &gt;

電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプにおいては、動作確認という最低限の必要性のみを充足すればよいので、点灯態様にバリエーションを持たないことで容量の削減が可能となる。他方、ボタンパイプ演出は、大当りを示唆する演出であるため、ボタンパイプ演出の実行タイミングや付随するボタン演出の演出態様などに応じて、多彩な点灯態様のバリエーションを有することで、興趣性を向上させることができる。

40

## 【 1 2 1 5 】

## &lt; 構成 6 &gt;

歌唱演出が実行される場合にはボタンパイプ演出を伴う。

台詞演出が実行される場合にはボタンパイプ演出を伴う場合とボタンパイプ演出を伴わない場合とを有する。

## 【 1 2 1 6 】

## &lt; 効果 &gt;

ボタンパイプ演出が実行される歌唱演出が実行されなくても、他の演出にてボタンパイ

50

ブ演出が実行される場合があることで、遊技者の期待感を持続させることができる。また、ボタンパイプ演出が実行され得る演出の実行頻度を高めることができる。

#### 【 1 2 1 7 】

##### < 構成 7 >

大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタン演出を複数回実行可能に構成されている。

大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタンパイプ演出（ボタンパイプ演出を伴うボタン演出）を複数回実行可能に構成されている。

1 回の大当たり変動においてボタンパイプ演出が 2 回実行される場合においては、1 回目のボタンパイプ演出よりも 2 回目のボタンパイプ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタン S B が振動している時間）が長時間となっている。

10

大当たり変動において、ボタンパイプ演出が 2 回実行され得よう構成され、1 回目のボタンパイプ演出は遊技者のサブ入力ボタン S B の操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンパイプ演出であり、2 回目のボタンパイプ演出は遊技者にサブ入力ボタン S B が操作されることで実行されるボタンパイプ演出となり、1 回目のボタンパイプ演出よりも 2 回目のボタンパイプ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタン S B が振動している時間）が長時間となる。

#### 【 1 2 1 8 】

##### < 効果 >

1 回の図柄変動にて 2 回以上ボタンパイプ演出を実行することで、1 回の図柄変動にて複数回大当たりへの期待感を抱くことができるとともに、ボタンパイプ演出を遊技者のサブ入力ボタン S B の操作が必要な演出と遊技者のサブ入力ボタン S B の操作が不要な演出とに区分けすることで、ボタンパイプ演出の発生タイミングの多様性や意外性を創出することができる。

20

#### 【 1 2 1 9 】

##### < 構成 8 >

ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタン S B を操作した際にボタンパイプ演出が実行される期待度が相違する。

#### 【 1 2 2 0 】

##### < 効果 >

遊技者はボタン演出の発生前にどのような演出態様のボタン演出が実行されるのかに期待感を抱くことができる。また、遊技者がサブ入力ボタン S B を直接操作することで触感としてボタンパイプ演出を体感する場合と、演出表示装置 S G の表示やボタンランプの点灯態様などによってサブ入力ボタン S B に触れずともボタンパイプ演出の実行を認識する場合とを有するよう構成することができ、遊技の興趣性や遊技者の参加性を向上させることができる。

30

#### 【 1 2 2 1 】

##### < 構成 9 >

大当たり変動にて、バトルリーチ演出という同一のリーチ演出（スーパーリーチ演出、S P リーチ演出としてもよい）が実行される場合において、演出パターンとして、通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとを有している。

40

通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとのいずれにおいても、リーチとなった後にボタンパイプ演出が実行され得よう構成されており、通常大当たりとなるパターンにおいては、遊技者にサブ入力ボタン S B が操作されることで実行されるボタンパイプ演出が実行され、復活大当たりとなるパターンにおいては、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンパイプ演出が実行される。

通常大当たりとなるパターンにおけるボタンパイプ演出の開始タイミングは、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンパイプ演出の開始タイミングよりも早いタイミングとなっている。

#### 【 1 2 2 2 】

50



## &lt; 効果 &gt;

大当たりする際のボタンパイプ演出として、遊技者が関与する演出パターンと遊技者が関与しない演出パターンとを有することで演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が関与しない演出パターンのボタンパイプ演出においては、実行されるタイミングを相対的に遅くすることにより、意外性を高めることができ、図柄変動の後半になっても遊技者の期待感を持続させることができる。

## 【 1 2 2 3 】

## &lt; 構成 1 0 &gt;

ボタンパイプ演出の実行を契機としてボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるボタン単発押し演出と、ボタンパイプ演出の実行を契機としてはボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないボタン連打演出とを有している。

ボタン単発押し演出とボタン連打演出とのいずれにおいても、ボタン演出に係るサブ入力ボタン S B の有効期間よりもボタンパイプ演出の実行時間の方が長時間となっている。

## 【 1 2 2 4 】

## &lt; 効果 &gt;

遊技者の操作が必要な期間よりも、大当たりとなったことを祝福する期間を長時間とすることができ、遊技者が優越感に浸って遊技意欲を向上させることができる。また、遊技機に指示された操作態様に応じて、ボタンパイプ演出の実行時間が異なるため、いずれの操作態様が指示されるかを事前に期待することで、ボタン演出の発生前に期待感を抱くことができる。

## 【 1 2 2 5 】

以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

## 【 1 2 2 6 】

## &lt; 保留変化演出に関する構成 &gt; &gt;

次に、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な保留変化演出について説明する。保留変化演出については、前述した第 2 実施形態において一部説明したものもあるが、この実施形態にさらに適用可能な構成の一例を以下に詳述する。なお、以下に説明する保留変化演出は、本実施形態、第 3 ～ 8 実施形態の構成においても適宜組み合わせることが可能である。

## 【 1 2 2 7 】

## &lt; 用語の意義 &gt; &gt;

保留変化演出における各用語の意義を、以下に詳述する。なお、用語に係る構成は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能である。

## 【 1 2 2 8 】

## &lt; 非時間短縮遊技状態 &gt;

非時間短縮遊技状態は、低ベース状態を示す遊技状態であり、非時短遊技状態や通常遊技状態ともいう。本例において、非時間短縮遊技状態を、低確低ベース状態としているが、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行しない高確低ベース状態を非時間短縮遊技状態としてもよい。

## 【 1 2 2 9 】

## &lt; 時間短縮遊技状態 &gt;

時間短縮遊技状態は、高ベース状態を示す遊技状態である。本例において、時間短縮遊技状態を、高確高ベース状態、低確高ベース状態としている。

## 【 1 2 3 0 】

## &lt; 保留表示 &gt;

保留表示は、未だ実行されていない図柄変動の数を示す表示である。保留表示は、第 1 保留表示と第 2 保留表示で未変動の数である保留数を遊技者に対して報知する。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 3 1 】

## &lt; 第 1 保留表示 &gt;

第 1 保留表示は、保留画像（アイコンと称することがある）を用いた保留表示である。保留画像は、保留アイコンと、当該変動アイコンとを有する。本例において、保留アイコン、当該変動アイコンの表示態様の種類は、虹色の虹アイコン、赤色の赤アイコン、緑色の緑アイコン、青色の青アイコン、デフォルトのアイコンであって白色の白アイコンの 5 つのアイコンを用いている。なお、5 種類以外の表示態様として、例えば、キャラクタを模した表示態様や文字を模した表示態様等を設けても良い。キャラクタを模した表示態様としては、図 60 等のザコ保留を例示する。保留アイコンと当該変動アイコンは、大きさが異なる。保留アイコンと当該変動アイコンは、形状のみが異なっても良いし、大きさ、形状の両方が異なっても良いし、大きさ、形状の両方が同じであっても良い。5 種類の保留アイコンは、大きさ及び形状が全て同じである。なお、5 種類の保留アイコンの一部または全ての保留アイコンの大きさが異なっても良いし、形状が異なっても良い。保留画像が示す当り期待度は、高い方から「虹色 赤色 緑色 青色 白色」となっている。また、白色の白アイコン（白色の丸の表示態様のアイコン、白色の三角の表示態様のアイコン、白色の逆三角の表示態様のアイコン、白色の四角の表示態様のアイコンなど）を通常保留画像（通常アイコン）、青色の青アイコンを第 1 特殊保留画像（第 1 アイコン）、緑色の緑アイコンを第 1 特殊保留画像（第 1 アイコン）、赤色の赤アイコンを第 2 特殊保留画像（第 2 アイコン）、虹色の虹アイコンを第 3 特殊保留画像（第 3 アイコン）とも称し、青アイコンを第 1 特殊保留画像 A（第 1 アイコン A）、緑アイコンを第 1 特殊保留画像 A とは異なる保留画像である第 1 特殊保留画像 B（第 1 アイコン B）と称することがある。

10

20

## 【 1 2 3 2 】

ここで、通常保留画像について、白色の丸の点灯態様である白アイコンの第 1 通常保留画像と、白色の丸の点滅態様（もしくは第 1 通常保留画像よりもサイズが大きい態様）のである白アイコンの第 2 通常保留画像とを有し、第 1 通常保留画像よりも第 2 通常保留画像のほうが当り期待度が高くなる、及び／又は、第 1 通常保留画像よりも第 2 通常保留画像のほうが特殊保留画像への変化期待度が高くなるよう構成してもよい。同様に、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンと、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）である白アイコンとを有し、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりも白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）である白アイコンのほうが当り期待度が高くなる、及び／又は、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりも白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）である白アイコンのほうが他の特殊保留画像への変化期待度が高くなるよう構成してもよい。なお、上記のとおり、第 1 保留表示は、保留アイコンと当該変動アイコン（後述する当該変動の演出用保留表示）の総称であるが、第 1 保留表示を、変動権利表示（変動権利画像）と称してもよい。つまり、保留アイコンと当該変動アイコンとを有する保留画像について、変動権利表示（変動権利画像）と称してもよい。その場合、通常保留画像を第 1 変動権利表示や通常変動権利表示と称し、特殊保留画像を第 2 変動権利表示や特殊変動権利表示と称しても良く、青色の青アイコンを第 2 変動権利表示 A（第 1 アイコン）、緑色の緑アイコンを第 2 変動権利表示 A（第 1 アイコン）、赤色の赤アイコンを第 2 変動権利表示 B（第 2 アイコン）、虹色の虹アイコンを第 2 変動権利表示 C（第 3 アイコン）とも称し、青アイコンを第 2 変動権利表示 A 1（第 1 アイコン A）、緑アイコンを第 2 変動権利表示 A 1 とは異なる保留画像である第 2 変動権利表示 A 2（第 1 アイコン B）と称しても良い。また、保留アイコンについては、識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する変動権利表示と称し、当該変動アイコンについては、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応する変動権利画像と称しても良い。

30

40

## 【 1 2 3 3 】

50

< 特殊保留画像（特殊アイコン） >

第 1 特殊保留画像と、第 2 特殊保留画像と、第 3 特殊保留画像とは、通常保留画像とは異なる特殊保留画像である。なお、第 1 特殊保留画像と、第 2 特殊保留画像と、第 3 特殊保留画像を含む特殊保留画像（特殊アイコン）を特殊保留音に係るアイコンと称する。白色の三角の表示態様のアイコン、白色の逆三角の表示態様のアイコン、白色の四角の表示態様のアイコンを特殊保留画像（特殊アイコン）としても良い。特殊保留音を含む保留音については後述するが、保留音も、保留画像と同様に、変動権利音と称しても良い、つまり、後述する通常保留音については第 1 変動権利音や通常変動権利音と称し、特殊保留音については第 2 変動権利音や特殊変動権利音と称しても良い。なお、特殊保留音については後述する。

10

【 1 2 3 4 】

< 第 2 保留表示 >

第 2 保留表示は、常時若しくは遊技者が第 1 保留表示を視認し難い場合又は遊技者が第 1 保留表示を視認できない場合に、遊技者が視認可能に表示される保留表示である。第 2 保留表示は数字を示す数字画像にて表示される。第 2 保留表示は、変動権利表示（特に、第 2 変動権利表示）と文言上明確に区別するため、保留数表示や変動権利数表示と称しても良い。

【 1 2 3 5 】

< 第 1 保留表示領域 >

第 1 保留表示領域 S G 1 2 は、第 1 保留表示を表示するための領域である。第 1 保留表示の上限数を示す表示を行う場合もある。第 1 保留表示領域 S G 1 2 には、保留アイコンを表示する。第 1 保留表示領域 S G 1 2 は、当該変動の演出用保留表示領域を含む領域であっても良く、その場合は、アイコン表示領域や変動権利表示領域（変動権利画像領域）と称する。

20

【 1 2 3 6 】

< 第 2 保留表示領域 >

第 2 保留表示領域 S G 1 3 は、第 2 保留表示を表示するための領域である。第 2 保留表示領域 S G 1 3 には、第 1 主遊技側の保留数を示す数字画像と、第 2 主遊技側の保留数を示す数字画像とを表示する。第 2 保留表示領域 S G 1 3 は、保留数表示領域や変動権利数表示領域と称しても良い。

30

【 1 2 3 7 】

< 当該変動の演出用保留表示（保留消化伝達画像、変動対応画像） >

当該変動の演出用保留表示とは、当該変動アイコン（保留消化伝達画像、変動対応画像）とも言い、ある保留が消化された場合に表示される画像である。なお、当該変動の演出用保留表示は、前述したとおり第 1 保留表示（保留画像を用いた保留表示）の 1 つであり、変動権利表示（変動権利画像）などとも称する。

【 1 2 3 8 】

< 当該変動の演出用保留表示領域 >

当該変動の演出用保留表示領域は、ある保留が消化された場合に表示される当該変動アイコンの保留画像を表示するための領域である。当該変動の演出用保留表示領域と、第 1 保留表示領域 S G 1 2 とは、各表示領域が区画された表示としているが、統一された表示領域としても良い。統一された表示領域とする場合は、アイコン表示領域や変動権利表示領域（変動権利画像領域）と称する。

40

【 1 2 3 9 】

< 保留生起表示（保留生起アニメーション） >

保留生起表示（保留生起アニメーション）とは、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球したことに基づき保留数が増加した場合（又は、第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数が 0 の状況で遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球した場合）に、新たな第 1 保留表示を演出表示装置 S G に表示させる際の動画像の表示である。この保留生起表示については、保留アイコンの保留生起表

50

示と、当該変動アイコンの保留生起表示とがある。保留数が上限に達している場合は、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球しても保留数が増加しないため、保留アイコンの保留生起表示は実行されない。但し、第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数が 0 の状態で遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球した場合、当該変動アイコンの保留生起表示が実行され得る。非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数が 0 ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球しても保留生起表示は実行されないが、非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。更に、非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数が 0 ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球すると保留生起表示が実行され、非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。また、時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数が 0 ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球しても保留生起表示は実行されないが、時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。更に、時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側及び第 2 主遊技側の保留数が 0 ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球すると保留生起表示が実行され、時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。なお、保留生起表示は、保留アイコンの保留生起表示と、当該変動アイコンの保留生起表示とを総称して、変動権利生起表示と称しても良い。また、保留生起表示は、保留アイコンの保留生起表示のみ有し、当該変動アイコンの保留生起表示を有さないよう構成しても良いし、もしくは、保留アイコンの保留生起表示の表示態様（例えば、上から徐々に表示される、最初は小さな表示から拡大表示するが表示し切った際には当該変動アイコンよりも小さく表示されるなど）と、当該変動アイコンの保留生起表示の表示態様（例えば、下から徐々に表示される、最初は小さな表示から拡大表示し表示し切った際には保留アイコンよりも大きく表示されるなど）とを異なる表示態様としても良い。また、変形例として、非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されず、時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留がともになく第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されないよう構成しても良い。

【 1 2 4 0 】

< シフト表示（シフトアニメーション） >

シフト表示（シフトアニメーション）とは、第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄の変動表示開始条件を充足することにより、先に存在している保留である先消化保留が減少した場合において、表示されている保留アイコンを移動させる際の動画像の表示である。なお、保留アイコンの移動先は、第 1 保留表示領域 S G 1 2 内に限られず、当該変動の演出用保留表示領域内にも含まれる（つまり、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留 1 に対応する保留アイコンが当該変動の演出用保留表示領域内に移動したり、時間短縮遊技状態において第 2 主遊技側の保留 1 に対応する保留アイコンが当該変動の演出用保留表示

10

20

30

40

50

領域内に移動したりする)。非時間短縮遊技状態において第2主遊技側の保留数が0且つ第1主遊技側の保留数が1以上である場合であって、第1主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第1主遊技側の保留数が減少した場合に、表示されている第1主遊技側の保留アイコンを移動させる際に、第1主遊技側の保留アイコン(第1主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)及び第1主遊技側の当該変動アイコン(第1主遊技側の保留1の保留アイコンが対象)のシフト表示が実行されるように構成されている。非時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が1以上である場合において、第2主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第2主遊技側の保留数が減少した場合に、第2主遊技側の当該変動アイコン(第2主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されるように構成されている(第2主遊技側の保留アイコン(第2主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)のシフト表示は実行されない)。時間短縮遊技状態において第2主遊技側の保留数が1以上である場合であって、第2主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第2主遊技側の保留数が減少した場合に、表示されている第2主遊技側の保留アイコンを移動させる際に、第2主遊技側の保留アイコン(第2主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)及び第2主遊技側の当該変動アイコン(第2主遊技側の保留1の保留アイコンが対象)のシフト表示が実行されるように構成されている。時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が0且つ第1主遊技側の保留数が1以上である場合において、第1主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第1主遊技側の保留数が減少した場合に、第1主遊技側の当該変動アイコン(第1主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されるように構成されている(第1主遊技側の保留アイコン(第1主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)のシフト表示は実行されない)。なお、シフト表示は、移動表示や変動権利移動表示と称しても良い。また、シフト表示は、保留アイコンのシフト表示のみ有し、当該変動アイコンのシフト表示を有さないよう構成しても良いし、もしくは、保留アイコンのシフト表示の表示態様(例えば、低速で移動する、拡大せずに移動するなど)と、当該変動アイコンのシフト表示の表示態様(例えば、高速で移動する、拡大しながら移動するなど)とを異なる表示態様としても良い。また、変形例として、非時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が1以上である場合において、第2主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第2主遊技側の保留数が減少した場合でも、第2主遊技側の当該変動アイコン(第2主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されないように構成し、時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が0且つ第1主遊技側の保留数が1以上である場合において、第1主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第1主遊技側の保留数が減少した場合でも、第1主遊技側の当該変動アイコン(第1主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されないよう構成しても良い。

【1241】

<保留音>

保留音とは、遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合に、保留生起表示の実行とともにスピーカD24から出力される効果音である。保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球しても保留数が増加しないため、保留音は出力されないが、保留音とは異なる音を出力しても良い。非時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が上限に達していない場合において、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球しても保留音(通常保留音及び特殊保留音)は出力されないように構成されているが、非時間短縮遊技状態の第1主遊技側の通常保留音及び特殊保留音と同じ音を出力しても良い。時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留数が上限に達していない場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留音(通常保留音及び特殊保留音)は出力されないように構成されているが、時間短縮遊技状態の第2主遊技側の通常保留音及び特殊保留音と同じ音を出力しても良い。なお、非時間短縮遊技状態の第1主遊技側の通常保留音と、時間短縮遊技状態の第2主遊技側の通常保留音とは異なる保留音であって良く、非時間短縮遊技状態の第1主遊技側の特殊保留音と、時間短縮遊技状態の第2主遊技側の特殊保留音とは異なる保留音であっても良いが、複数ある特殊保留音のうち特定の

10

20

30

40

50

特殊保留音については非時間短縮遊技状態の第1主遊技側と時間短縮遊技状態の第2主遊技側とで共通しても良い。

【1242】

<通常保留音>

通常保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことに基つき保留数が増加した場合に、丸や三角、逆三角の白アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。通常保留音としては、例えば、ドレミファソラシの「ド」の音階であるが、他の音階や音であっても良い。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留がなく、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に白アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに通常保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留が上限（例えば、4個）に達していなく、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に白アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに通常保留音が出力される。第1主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留数が増加しないため、通常保留音は出力されないが、通常保留音とは異なる音を出力しても良い。変形例として、第1通常保留画像が表示された場合には通常保留音は出力されず、第2通常保留画像が表示された場合には通常保留音は出力されるよう構成しても良い。その他変形例として、第1通常保留画像が表示された場合には通常保留音A（例えば、「ド」）が出力され、第2通常保留画像が表示された場合には通常保留音B（例えば、「ドド」）が出力されるよう構成しても良い。同じく、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンが表示された場合にも例えば「ド」が出力され、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）なのである白アイコンが表示された場合にも例えば「ドド」が出力されても良い。なお、時間短縮遊技状態において、四角の白アイコンが新たに表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に通常保留音は出力される。なお、保留生起表示を契機としては通常保留音は出力されるが、シフト表示を契機として通常保留音は出力されることはない。通常保留音は、第1変動権利音と称しても良い。また、後述する特殊保留音は、第2変動権利音（第2変動権利音A～C）と称しても良い。

【1243】

<第1保留音>

第1保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことに基つき保留数が増加した場合であって先読み抽選に当選した場合に、青アイコン又は緑アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。第1保留音は、通常保留音とは異なる音であり、例えば、ドレミファソラシの「レ」の音階であるが、他の音階や音（例えば、ドレ）、通常保留音の音量よりも大きな音量や小さな音量としても良い。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留がなく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に青アイコン又は緑アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに第1保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留が上限（例えば、4個）に達していなく、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に青アイコン又は緑アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに第1保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留数が増加しないため、第1保留音は出力されないが、第1保留音とは異なる音を出力しても良い。また、先読み抽選に当選し、表示されている白アイコンが青アイコン又は緑アイコンに保留変化する場合、保留変化のタイミング（例えば、保留アイコンのシフト表示時、当該変動アイコンのシフト表示時、トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなど）でも第1保留音が出力されるように構成されている。なお、青アイコンの場合に出力される音を第1保留音A、緑アイコンの場合

に出力される音を第 1 保留音 A とは異なる音である第 1 保留音 B としても良い。なお、時間短縮遊技状態において、青アイコン又は緑アイコンが保留生起表示やシフト表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に第 1 保留音が出力される。また、白アイコンの場合に出力される音を第 1 保留音としても良い。第 1 保留音は第 2 変動権利音 A と称しても良い。第 1 保留音 A を第 2 変動権利音 A 1、第 1 保留音 B を第 2 変動権利音 A 2 と称してもよい。

【 1 2 4 4 】

< 第 2 保留音 >

第 2 保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したに基づき保留数が増加した場合であって先読み抽選に当選した場合に、赤アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。第 2 保留音は、通常保留音、第 1 保留音とは異なる音であり、例えば、ドレミファソラシの「ミ」の音階であるが、他の音階や音（例えば、ドレミ）、通常保留音や第 1 保留音の音量よりも大きな音量や小さな音量としても良い。非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留がなく、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したことを契機に赤アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに第 2 保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留が上限（例えば、4 個）に達していなく、第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したことを契機に赤アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに第 2 保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球しても保留数が増加しないため、第 2 保留音は出力されないが、第 2 保留音とは異なる音を出力しても良い。また、先読み抽選に当選し、表示されている白アイコンや青アイコン、緑アイコンが赤アイコンに保留変化する場合、保留変化のタイミング（例えば、保留アイコンのシフト表示時、当該変動アイコンのシフト表示時、トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなど）でも第 2 保留音が出力されるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態において、赤アイコンが保留生起表示やシフト表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に第 2 保留音が出力される。第 2 保留音は第 2 変動権利音 B と称しても良い。

【 1 2 4 5 】

< 第 3 保留音 >

第 3 保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したに基づき保留数が増加した場合であって先読み抽選に当選した場合に、虹アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。第 3 保留音は、通常保留音、第 1 保留音、第 2 保留音とは異なる音であり、例えば、ドレミファソラシの「ファ」の音階であるが、他の音階や音（例えば、ドレミファ）、通常保留音や第 1 保留音や第 2 保留音の音量よりも大きな音量や小さな音量としても良い。非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留がなく、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したことを契機に虹アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに第 3 保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第 1 主遊技側の保留が上限（例えば、4 個）に達していなく、第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したことを契機に虹アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに第 3 保留音が出力される。第 1 主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球しても保留数が増加しないため、第 3 保留音は出力されないが、第 3 保留音とは異なる音を出力しても良い。また、先読み抽選に当選し、表示されている白アイコンや青アイコン、緑アイコン、赤アイコンが虹アイコンに保留変化する場合、保留変化のタイミングでも第 3 保留音が出力されるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態において、虹アイコンが保留生起表示やシフト表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に第 3 保留音が出力される。第 3 保留音は第 2 変動権利音 C と称し

10

20

30

40

50

ても良い。

#### 【 1 2 4 6 】

##### < 特殊保留音 >

第 1 保留音と、第 2 保留音と、第 3 保留音とは、通常保留音とは異なる特殊保留音である。

#### 【 1 2 4 7 】

##### < ステージ >

ステージとは、演出ステージ、モード、演出モード等とも称し、背景画像により示される演出態様である。本例におけるステージは、ステージ A、ステージ B、ステージ C、ステージ D の 4 つの種類を有する。ステージ A、ステージ B、ステージ C は、非時間短縮遊技状態のステージである。なお、これ以外に非時間短縮遊技状態のステージを設けても良い。ステージ D は、時間短縮遊技状態のステージである。なお、これ以外に時間短縮遊技状態のステージを設けても良い。また、本例において特殊なステージとして、ステージ A の表示中にバトル演出（スーパーリーチ演出の 1 種）を行うバトルステージやバトル演出以外のスーパーリーチ演出（例えば、前述した低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出や、パズルが完成すると大当たりとなるストーリーのスーパーリーチ演出、前述した全回転演出など）を行う S P リーチステージ、大当たり遊技中の大当たり遊技ステージ等を設けている。なお、ステージ A は前述した演出ステージ A（第 6 実施形態における演出ステージ A 又はステージ A）に対応し、ステージ B は前述した演出ステージ B（第 6 実施形態における演出ステージ B 又はステージ B）に対応し、ステージ D は前述した演出ステージ C（第 6 実施形態における演出ステージ C 又はステージ C）に対応する。

#### 【 1 2 4 8 】

##### < 予告（予告表示、演出） >

予告（予告表示、演出）とは、主に当該変動の当り期待度を示唆することであるが、保留内に当りがあることを示唆すること（例：先読み予告、先読み演出等）として用いることもある。

#### 【 1 2 4 9 】

##### < トリガ保留 >

トリガ保留とは、既に存在している保留や新たに生起した保留に対して先読み抽選を実行し、該抽選に当選して先読み演出（例えば、保留変化演出）を実行すると決定された保留である。トリガ保留は、当否抽選の結果として当り（大当たり、小当たり）を示すトリガ保留とハズレを示すトリガ保留がある。

#### 【 1 2 5 0 】

##### < 保留変化演出 >

保留変化演出とは、保留内にトリガ保留があることを当該変動アイコンや保留アイコンの表示態様によって示唆する保留変化先読み演出である。保留変化演出は、アイコン表示領域のアイコン内に当りのトリガ保留があるか否かを示唆することができる演出である。保留変化演出は、単に変化演出と称しても良いし、変動権利表示変化演出や変動権利変化演出と称しても良い。

#### 【 1 2 5 1 】

##### < 盤ランプ（盤光源） >

盤ランプとは、遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球したことに基づき保留数が増加した場合に、保留音の出力とともに点灯（発光）されるランプである。盤ランプは、1 個の LED で構成されており、図示しないが第 1 主遊技始動口 A 1 0 の内部に設けられている。盤ランプは、第 1 主遊技始動口 A 1 0 が略透明な部材で構成されているため、遊技者から盤ランプの発光及び発光色が確認できるようになっている。盤ランプは、遊技盤の何れかの位置に設けられていれば良い。盤ランプは、遊技球が第 2 主遊技始動口 B 1 0 へ入球したことに基づき保留数が増加した場合に、発光されても良い。盤ランプは、1 の LED に限定されず、複数の LED で構成されても良い。例えば、5 個の LED で構成し、1 の LED が当該変動アイコンに対応し、その他の LED が第 1 保留表示の保留アイコンに

10

20

30

40

50



対応したものとしても良い。盤ランプは、LEDに限定されない。盤ランプは、副制御基板Sで制御されるが、主制御基板Mで制御されるようにしても良い。盤ランプ（盤光源）は、第1発光部と称しても良い。

#### 【1252】

ここで、点灯とはLEDが発光している（例えば、10ms以上発光している）ことを指す。消灯とはLEDが発光していない（例えば、10ms以上発光していない）ことを指し、点滅とはLEDが所定時間間隔（例えば、20ms間隔）で発光と非発光（消灯）を繰り返していることを指している。点滅においては、発光と非発光の時間が異なっても良い（例えば、発光が20msで消灯が40msであっても良い）。「点灯」については、「点滅」における「点灯」も含まれていても良い（「点灯」と「消灯」の繰り返しにおける「点灯」も含まれていても良い）。一例としては、ある期間において盤ランプと枠ランプとが同じ色である赤で点灯すると記載した場合には、盤ランプがある期間において点灯を継続し、枠ランプがある期間において点灯を継続する場合における、点灯する色に適用しても良いし、盤ランプがある期間において点滅（例えば、20ms点灯 20ms消灯 20ms点灯・・・）し、枠ランプがある期間において点滅（例えば、20ms点灯 20ms消灯 20ms点灯・・・）する場合における、点灯する色（20ms点灯の色）に適用しても良い。なお、点灯及び点滅を総称して発光と称しても良い。

10

#### 【1253】

< 枠ランプ（枠光源） >

枠ランプとは、遊技効果ランプD26である。遊技効果ランプD26は、演出表示装置SGで表示される演出に対応した点灯（発光）、エラーの種類に対応した点灯（発光）、電源復帰時における点灯（発光）等を行うように構成されている。枠ランプは、副制御基板Sで制御されるが、主制御基板Mで制御されるようにしても良い。枠ランプ（枠光源）は、第2発光部と称しても良い。

20

#### 【1254】

< 特殊発光 >

特殊発光とは、保留変化演出が実行された場合における盤ランプの点灯態様（発光態様）である。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される青アイコンに対応する特殊発光を第1特殊発光Aといい、青で盤ランプが発光する。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される緑アイコンに対応する特殊発光を第1特殊発光Bといい、緑で盤ランプが発光する。第1特殊発光Aと第1特殊発光Bを総称して第1特殊発光とする。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される赤アイコンに対応する特殊発光を第2特殊発光といい、赤で盤ランプが発光する。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される虹アイコンに対応する特殊発光を第3特殊発光といい、虹で盤ランプが発光する。第1特殊発光A、第1特殊発光B、第2特殊発光、第3特殊発光を総称して、特殊発光とする。なお、保留変化が実行されていない場合は、白で盤ランプが発光する通常発光である。なお、第1通常保留画像が表示される場合は通常発光であるが点灯態様であり、第2通常保留画像が表示される場合は通常発光であるが点滅態様であって良く、第2通常保留画像については保留生起時（保留生起表示時）のみならずシフト表示時やトリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなどで第1通常保留画像から表示されても良い。同じく、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンが表示される場合にも通常発光であるが点灯態様であり、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）のである白アイコンが表示される場合にも通常発光であるが点滅態様であって良く、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）のである白アイコンについては保留生起時（保留生起表示時）のみならずシフト表示時やトリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所

30

40

50

定タイミングなどで白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンから表示されても良い。

#### 【 1 2 5 5 】

##### < 特定演出 >

特定演出とは、新たな保留が生起して保留数が所定数以上となった場合に演出表示装置 S G にて実行可能な演出である。具体的には、保留数が 3 個以上となった場合にサブ入力ボタン S B が振動するボタンパイプ演出である。新たな保留が生起して保留数が所定数以上となった場合、新たな保留生起に基づく特定演出及び保留音は略同時に実行可能である。また、保留数が 3 個以上となった場合にスピーカ D 2 4 から保 3 以上報知音を出力する演出を特定演出としても良い。この場合、保留数が 3 個の場合に出力される保 3 以上報知音と保留数が 4 個の場合に出力される保 3 以上報知音は同じ音で構成されるが、異なるようにしても良い。新たな保留が生起して保留数が所定数以上である場合、特定演出としてのボタンパイプ演出と略同時に実行可能である保留音（例えば、通常保留音）に代えて保 3 以上報知音を出力するように構成しても良い。保 3 以上報知音は、通常保留音、第 1 保留音、第 2 保留音、第 3 保留音とは異なる音である。なお、時間短縮遊技状態においては、第 2 主遊技側の保留数が 3 個以上になり易いため、第 2 主遊技側の保留数が所定数以上となっても特定演出を実行しないことが好適である。時間短縮遊技状態においては、第 2 主遊技図柄での遊技が主となるため、第 1 主遊技側の保留数が所定数以上となっても特定演出を実行しないことが好適である。また、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技図柄での遊技が主となるため、第 2 主遊技側の保留数が所定数以上となっても特定演出を実行しないことが好適である。

10

20

#### 【 1 2 5 6 】

##### < 第 1 選択操作 >

第 1 選択操作とは、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等を実行することによって第 1 設定、第 2 設定に遊技機の設定を変更することが可能な機能である。なお、第 1 選択操作については、変動待機状態であっても変動中であっても第 1 設定又は第 2 設定のいずれかに設定可能であるが、大当り遊技中には設定できないよう構成されている。但し、変動待機中であっても、ステージ A、B、C では設定可能であるが、ステージ D では設定不可能であり、変動中であっても、ステージ A、B、C では設定可能であるが、ステージ D では設定不可能であるよう構成されている。更に、ステージ A、B、C であっても、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であれば設定可能であるが、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においては、設定不可能であるよう構成されている。

30

#### 【 1 2 5 7 】

##### < 第 1 設定 >

第 1 設定とは、特定演出の実行確率が 0 % の設定である。第 1 選択操作によって第 1 設定に設定した場合、保留数が 3 個以上となった場合であっても特定演出は実行されない。なお、第 1 設定は、特定演出の実行確率が 0 % に限定されず、第 2 設定よりも低い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第 1 設定は、特定演出の実行の頻度が第 2 設定よりも低い設定である。

40

#### 【 1 2 5 8 】

##### < 第 2 設定 >

第 2 設定とは、特定演出の実行確率が 1 0 0 % の設定である。第 1 選択操作によって第 2 設定に設定した場合、保留数が 3 個以上となった場合は必ず特定演出が実行される。なお、第 2 設定は、特定演出の実行確率が 1 0 0 % に限定されず、第 1 設定よりも高い実行

50

確率であれば良い設定である。換言すると、第 2 設定は、特定演出の実行の頻度が第 1 設定よりも高い設定である。

【 1 2 5 9 】

< 第 2 選択操作 >

第 2 選択操作とは、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等进行操作することによって第 3 設定、第 4 設定に遊技機の設定を変更することが可能な機能である。第 2 選択操作に基づく第 3 設定及び第 4 設定で実行される演出（保留変化演出、特殊保留音）の実行確率の範囲は、第 1 選択操作に基づく第 1 設定及び第 2 設定で実行される演出（ボタンパイプ演出、保留 3 以上報知音）の実行確率の範囲内となるように構成されている。このように構成することによって、演出バランスの良いちんこ遊技機を提供することができるようになる。なお、第 2 選択操作については、変動待機状態であっても変動中であっても第 3 設定又は第 4 設定のいずれかに設定可能であるが、大当り遊技中には設定できないよう構成されている。但し、変動待機中であっても、ステージ A、B、C では設定可能であるが、ステージ D では設定不可能であり、変動中であっても、ステージ A、B、C では設定可能であるが、ステージ D では設定不可能であるよう構成されている。更に、ステージ A、B、C であっても、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であれば設定可能であるが、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においては、設定不可能であるよう構成されている。

【 1 2 6 0 】

< 第 3 設定 >

第 3 設定とは、保留変化演出、特殊保留音の実行確率が 5 % の設定である。第 2 選択操作によって第 3 設定に設定した場合、先読み抽選の当選確率が 5 % に設定される。具体的には、保留変化演出の当選確率が 5 % に設定されるため、特殊保留音の実行確率が 5 % となる。なお、特殊保留音以外の先読み演出の実行確率も 5 % に設定されるようにしても良い。第 3 設定は、特殊保留音の実行確率が 5 % に限定されず、第 4 設定よりも高い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第 3 設定は、保留変化演出の実行の頻度、特殊保留音の出力の頻度が第 4 設定よりも高い設定である。なお、この実行確率（5 %）については、例えば当り確率 1 / 2 0 0 を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率（およそ 4 . 7 %）と当り保留時の実行確率（およそ 6 0 %）との合算である。

【 1 2 6 1 】

< 第 4 設定 >

第 4 設定とは、保留変化演出、特殊保留音の実行確率が 1 % の設定である。第 2 選択操作によって第 4 設定に設定した場合、先読み抽選の当選確率が 1 % に設定される。具体的には、保留変化演出の当選確率が 1 % に設定されるため、特殊保留音の実行確率が 1 % となる。なお、特殊保留音以外の先読み演出の実行確率も 1 % に設定されるようにしても良い。第 4 設定は、特殊保留音の実行確率が 1 % に限定されず、第 3 設定よりも低い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第 4 設定は、保留変化演出の実行の頻度、特殊保留音の出力の頻度が第 3 設定よりも低い設定である。なお、この実行確率（1 %）については、例えば当り確率 1 / 2 0 0 を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率（およそ 0 . 5 5 %）と当り保留時の実行確率（およそ 9 0 %）との合算である。第 2 選択操作に基づき特殊保留音の実行確率（頻度）を変化させる場合、通常保留音出力後に特殊保留音（第 1 保留音）が出力される確率（頻度）は、第 4 設定よりも第 3 設定とした方が高いが、この特殊保留音（第 1 保留音）の出力後に他の特殊保留音（第 2 保留音）が出力される確率（頻度）は、第 3 設定よりも第 4 設定とした方が高くなっている。また、第 2 選択操作

に基づき特殊保留音の実行確率（頻度）を変化させる場合、白アイコンから青アイコンになる確率（頻度）は、第４設定よりも第３設定とした方が高いが、青アイコンから赤アイコンになる確率（頻度）は、第３設定よりも第４設定とした方が高くなっている。つまり、第４設定は、通常保留音（通常保留画像）の出力後に第１段階の特殊保留音の出力をし難い（第１段階の特殊保留画像に変更し難い）が、第１段階の特殊保留音（特殊保留画像）となった場合は、第２段階以上の特殊保留音を出力し易い（第２段階以上の特殊保留画像に変更し易い）ように構成されている。このように構成することで、当り期待度の低い演出であっても、発生すればそれ以上の当り期待度の変化に期待することができる遊技性が創出可能なため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【１２６２】

ステージＡにおける保留変化演出について図２１６を用いて説明する。図２１６は、ステージＡにおいて実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

#### 【１２６３】

（ａ）非時間短縮遊技状態におけるステージＡにおいて、第１主遊技側の保留が３個存在しており、第２主遊技側の保留が存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第１主遊技側の保留が３個存在しており、第１保留表示領域ＳＧ１２には白アイコンの保留アイコンが３個表示されており、第２保留表示領域ＳＧ１３の第１主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には３個の保留を示す数字画像として３が表示されている。第２主遊技側の保留は存在しておらず、第２保留表示領域ＳＧ１３の第２主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として０が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング（例えば、０．５秒前）に消去してもよい。

#### 【１２６４】

（ｂ）第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第１主遊技図柄の１変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置ＳＧでは、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示を開始する。（ｂ）においては、第１主遊技側の保留が消化されたため、第１主遊技側の保留が２個となり、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動となっている。

#### 【１２６５】

（ｃ１）１変動目の第１主遊技図柄に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第１主遊技側の保留が生起し、第１主遊技側の保留が３個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Ｓは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカＤ２４から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。また、副制御基板Ｓは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくても良い。なお、白アイコンの表示タイミング、保留音の出力タイミング、盤ランプの発光タイミング、枠ランプの発光タイミングは、同一（略同一）のタイミングであっても良いし、異なるタイミングであっても良い。特に、枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング以前から白で発光を開始するようにしても良く（例えば、遊技待機状態中／変動待機状態中から白で発光していても良く、その後に変動開始した以降も白での発光を継続して良い）、盤ランプも、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング以前から白で発光を開始するようにしても良い（例えば、遊技待機状態中／変動待機状態中から白で発光していても良く、その後に変動開始した以降も白での発光を継続して良い）。また、枠ランプは、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がない状態であ

10

20

30

40

50

って第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が図柄変動している状態や、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がない状態であって第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止している状態（変動待機状態を含む）では、白で発光制御することが好適であるが、その他の色で発光していてもよい。

【1266】

（d1）1変動目の第1主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動が開始する。第1主遊技側の保留数が2個であり、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、2個目の保留の保留画像が白アイコンから青アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光制御する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御する。枠ランプは、青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光されているが、その他の色（例えば、青等）で発光制御しても良く、その場合、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、その他の色にて発光されていれば良い。

【1267】

（c2）1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が3個となり、当該新たに生起した保留画像として青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光制御する。保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から出力される青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」と、（d1）で説明した第1保留表示されている白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から出力される青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」とは、同じ保留音となっている。このように構成することで、遊技者が演出表示装置SGの演出を見逃した場合であっても保留音によって保留変化演出の実行を知ることができるので、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。また、副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光していることが好ましい。

【1268】

（d2）1変動目の第1主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動が開始する。第1主遊技側の保留数が2個であり、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、2個目の保留の保留画像が青アイコンから緑アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、青アイコンから緑アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から緑アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを緑アイコンに対応した色である緑で特殊発光制御する。このように、青アイコンに対応した保留音（第1保留音）と、緑アイコンに対応した保留音（第1保留音）とを共通（同一）にすることによって、ROMの容量削減が可能となるとともに、青アイコンに対応した特殊発光と、緑アイコンに対応した特殊発光とを非共通（非同一）にすることによって、遊技者の視線を遊技機（特に遊技盤）に引き付けることができるぱちんこ遊技機を提供することができる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御する。枠ランプは、緑アイコ

10

20

30

40

50

ンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光されているが、その他の色（例えば、緑等）で発光制御しても良く、その場合、青アイコンから緑アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、その他の色にて発光されていれば良い。

【 1 2 6 9 】

（ c 3 ） 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第 1 主遊技側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 3 個となり、当該新たに生起した保留画像として青アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光制御する。また、副制御基板 S は、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光していることが好ましい。

10

【 1 2 7 0 】

（ d 3 ） 1 変動目の第 1 主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動が開始する。第 1 主遊技側の保留数が 2 個であり、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、2 個目の保留の保留画像が青アイコンから赤アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板 S は、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した第 2 保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光制御する。このように、赤アイコンに対応した当り期待度の高い保留音を、青アイコンや緑アイコンに対応した当り期待度の低い保留音（第 1 保留音）と異なる専用の保留音とすることによって、遊技者に対して当りの期待感を煽ることができるとともに、遊技者が演出表示装置 S G の演出を見逃した場合であっても専用の保留音によって保留変化演出の実行であって当り期待度の高い演出が実行されたことを知ることができるので、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御する。枠ランプは、赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光されているが、その他の色（例えば、赤等）で発光制御しても良く、その場合、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、その他の色にて発光されていれば良い。

20

30

【 1 2 7 1 】

次に、図 2 1 7 を用いてステージ B における保留変化演出について説明する。図 2 1 7 は、ステージ B において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。図 2 1 6 のステージ A の保留変化演出との相違点は、ステージ A の第 1 保留表示の白アイコンの表示態様と、ステージ B の第 1 保留表示の白アイコンの表示態様とが異なる点である。具体的には、ステージ A の白アイコンの外形が丸であるのに対し、ステージ B の白アイコンの外形を三角として、ステージ間の白アイコンの表示態様を異なるように構成している。また、ステージ C の白アイコンの外形は図示しないが逆三角となっている。なお、ステージ間での白アイコンの表示態様は各々異なるが、白アイコンに対応する通常保留音、さらには青アイコンと緑アイコンに対応する第 1 保留音、赤アイコンに対応する第 2 保留音、虹アイコンに対応する第 3 保留音は、ステージ A、ステージ B、ステージ C で共通の保留音が出力されるように構成されている。したがって、複数のステージを備える非時間短縮遊技状態であっても遊技者に対する当り期待度の報知（予告）を共通化することができるため、遊技者が安心して遊技を実行することができるぱちんこ遊技機を提供することができる。

40

【 1 2 7 2 】

また、青アイコン、緑アイコン、赤アイコン、虹アイコン等の特殊保留画像も、ステージ A、ステージ B、ステージ C で共通の表示態様となるように構成されているので、表示される頻度が低く、当り期待度が高い特殊保留画像をステージ共通の画像とすることで、

50

複数のステージを備える非時間短縮遊技状態であっても遊技者に対する当り期待度の報知（予告）を共通化することができるため、遊技者が安心して遊技を実行することができるばちんこ遊技機を提供することができる。

#### 【 1 2 7 3 】

なお、当り期待度の低い青アイコンと緑アイコンの表示態様もステージ A、ステージ B、ステージ C の間で異なるように構成しても良い。具体的には、ステージ A の青アイコンの外形が丸であるのに対しステージ B の青アイコンの外形を三角、ステージ C の青アイコンの外形を逆三角とし、ステージ A の緑アイコンの外形が丸であるのに対しステージ B の緑アイコンの外形を三角、ステージ C の緑アイコンの外形を逆三角とする。

#### 【 1 2 7 4 】

次に、非時間短縮遊技状態における特定演出及び遊技機設定（遊技機カスタマイズ）について図 2 1 8 を用いて説明する。図 2 1 8 は、非時間短縮遊技状態において実行可能な特定演出及び遊技機設定に関するイメージ図である。なお、以下において非時間短縮遊技状態のステージ A における特定演出及び遊技機設定の例を示すが、ステージ B やステージ C であっても良い。

#### 【 1 2 7 5 】

（ a ）非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 3 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。ハズレ図柄で確定停止に基づき遊技機設定画面が表示されるが、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作に基づき遊技機設定画面が表示されるようにしても良い。また、ハズレ図柄で確定停止してから所定時間経過後に遊技機設定画面が表示されるようにしても良い。なお、遊技待機状態 / 変動待機状態中、変動中、確定停止状態のいずれにおいても、十字ボタン S B 2 の操作に基づき遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成する、もしくは、遊技待機状態 / 変動待機状態中、変動中のいずれにおいても、十字ボタン S B 2 の操作に基づき遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成するが、確定停止状態では、十字ボタン S B 2 の操作があっても遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わらないよう構成することがより好適である。また、詳細は後述するが、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作を行っても遊技機設定画面が表示されない状況（後述する第 1 所定演出、第 2 所定演出の実行中）が存在する。その状況については後述するが、後述する状況以外にも前述した第 1 選択操作又は第 2 選択操作が不可能な状況（特定の演出が実行されている状況であり、例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）であれば遊技機設定画面が表示されない。変形例としては、遊技機設定画面が第 1 選択操作又は第 2 選択操作が可能な状況であれば常時表示されていても良く、第 1 選択操作又は第 2 選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。なお、後述する遊技機設定画面の表示やカスタマイズ画面 A ~ C の表示における変形例 1 として、十字ボタン S B 2 における上下ボタンではなく左右ボタンで音量調整画面の表示（左右ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及び音量調整（音量調整画面が表示状態である際に左ボタンを 1 回操作すると音量が 1 段階小さくなり右ボタンを 1 回操作すると音量が 1 段階大きくなる調整）を実行可能とし、十字ボタン S B 2 における上下ボタンで遊技機設定画面の表示（上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及びカスタマイズ画面 A の表示（遊技機設定画面表示中に上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）、カスタマイズ画面 B 又はカスタマイズ画面 C の選択（カスタマイズ画面 A 表示中の上下ボタン操作でいずれかを選択、その後はカスタマイズ画面 B にて上下ボタン操作で第 1 設定か第 2 設定かに切り替え / カスタマイズ画面 C にて上下ボタン操作で第 3 設定か第 4 設定かに切り替え）を実行可能に構成しても良い（第 1 選択操作又は第 2 選択操作が不可能な状況であれば上下ボタンを操作しても遊技機設定画面が表示されない）。また、後述する遊技機設定画面の表示やカスタマイズ画面 A ~ C の表示における変形例 2 として、前述した変形例 1 に

10

20

30

40

50

おける遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば常時表示され、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cについては、音量調整画面と同時に表示可能であり、両表示を維持しつつ同時に調整及び設定が可能である（両画面が表示可能な状況に限る）。なお、音量調整画面の表示及び音量調整については、後述する高期待度演出、第1所定演出、第2所定演出の実行中であっても実行可能であり。その他、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であっても、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においても、音量調整画面の表示及び音量調整が実行可能である。また、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況（ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）、及び第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況（後述する第1所定演出の実行中、第2所定演出の実行中、スーパーリーチや決めアクションなどの特定の演出が実行されている状況）においてボタン演出を実行可能に構成し、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）と第1選択操作又は第2選択操作の実行（遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示）を同時に実行可能とする一方で、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）を同時に実行可能であるが第1選択操作又は第2選択操作の実行（遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示）は同時に実行不可能であるよう構成しても良い。ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）を同時に実行している際、サブ入力ボタンが操作されてボタン演出における操作後画像が表示されても音量調整画面の表示は維持され且つ遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示も維持され、音量調整のための操作をしてもボタン演出及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示も維持され、第1選択操作又は第2選択操作としてもボタン演出及び音量調整画面の表示も維持されるよう構成することが好適である。音量調整画面は表示開始から新たな音量調整のための操作がないと3秒後に非表示となる一方で、音量調整画面の表示中に音量調整のための操作が実行されたことを契機に音量調整画面の表示時間の3秒が再セットされるが、音量調整画面の表示中に第1選択操作又は第2選択操作が実行されても音量調整画面の表示時間の3秒が再セットされない（そのため、音量調整画面の表示中に第1選択操作又は第2選択操作が実行された場合、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に音量調整画面が非表示となり得る）よう構成しても良い。また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cは表示開始から新たな第1選択操作又は第2選択操作がないと3秒後に非表示となる一方で、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に第1選択操作又は第2選択操作が実行されたことを契機に遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示時間の3秒が再セットされるが、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に音量調整のための操作が実行されても遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示時間の3秒が再セットされない（そのため、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に音量調整のための操作が実行された場合、音量調整画面の表示中に遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cが非表示となり得る）よう構成しても良い。なお、ボタン演出におけるボタン画像又は操作後画像は音量調整画面及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cと重畳表示し得る一方で、音量調整画面と遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cとは重畳表示しないことが好適である。更に、ボタン演出における

10

20

30

40

50



ボタン画像及び音量調整画面及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A ～ C は、第 1 装飾図柄と重畳表示し得る一方で、第 2 装飾図柄と重畳表示せず、ボタン演出における操作後画像は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄と重畳表示し得ることが好適である。また、ボタン演出が連打演出である場合、サブ入力ボタンの長押しで複数回の操作（連打操作）があったと見做されるが、音量調整については左右ボタンの長押し（左ボタンの長押し又は右ボタンの長押し）でも複数回の操作と見做されず 1 段階しか音量が調整されず、第 1 選択操作又は第 2 選択操作についても上下ボタンの長押し（上ボタンの長押し又は下ボタンの長押し）でも複数回の操作と見做されず画面及び設定の切り替えが 1 回のみ実行されるよう構成しても良い。

【 1 2 7 6 】

10

（ b ）ハズレ図柄の確定停止中において、カスタマイズ画面 A が表示される。カスタマイズ画面 A は、遊技機設定画面が表示される状態において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の所定操作に基づき表示される。カスタマイズ画面 A は、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の所定操作 A に基づきカスタマイズ画面 B 又はカスタマイズ画面 C を選択可能な画面である。カスタマイズ画面 B は、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の所定操作 B に基づき第 1 設定又は第 2 設定を選択可能な画面であり、詳細には、特定演出の実行確率が 0 % の第 1 設定又は特定演出の実行確率が 1 0 0 % の第 2 設定を選択可能な画面（ c 参照）である。カスタマイズ画面 C は、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の所定操作 C に基づき第 3 設定又は第 4 設定を選択可能な画面であり、詳細には、特殊保留音の実行確率が 5 % の第 3 設定又は特殊保留音の実行確率が 1 % の第 4 設定を選択可能な画面（ f 参照）である。このカスタマイズ画面 A において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作に基づきカスタマイズ画面 B（第 1 ・ 2 設定画面）を選択する。

20

【 1 2 7 7 】

（ c ）ハズレ図柄の確定停止中において、カスタマイズ画面 B が選択された場合、カスタマイズ画面 B が表示される。このカスタマイズ画面 B において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作である第 1 選択操作に基づき第 1 設定又は第 2 設定を選択可能であり、（ c ）においては第 1 設定を選択する。変動中の第 1 選択操作においては、第 1 設定又は第 2 設定を選択した時点で（選択した変動で）、選択した設定に切り替わる。遊技待機状態 / 変動待機状態中の第 1 選択操作においても同様である（選択した時点で選択した設定に切り替わる）。

30

【 1 2 7 8 】

（ d ）第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 1 変動目の図柄変動が開始する。（ d ）においては、第 1 主遊技側の保留が消化されたため、第 1 主遊技側の保留が 2 個存在しており、第 2 主遊技側の保留は存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動となっている。

【 1 2 7 9 】

（ e ） 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の所定操作 B 1 によって、カスタマイズ画面 B が表示される。このカスタマイズ画面 B において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作である第 1 選択操作に基づき第 1 設定又は第 2 設定を選択可能であり、（ e ）においては第 2 設定を選択する。

40

【 1 2 8 0 】

（ f ） 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の所定操作 C 1 によって、カスタマイズ画面 C が表示される。このカスタマイズ画面 C において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作である第 2 選択操作に基づき第 3 設定又は第 4 設定を選択可能であり、（ f ）においては第 4 設定を選択する。変動中の第 2 選択操作においては、第 3 設定又は第 4 設定を選択した時点で（選択した変動で）、選択した設定に切り替わる。遊技待機状態 / 変動待機状態中の第 2 選択操作においても同様である（選択した時点

50

で選択した設定に切り替わる)。変形例として、変動中の第2選択操作においては、第3設定又は第4設定を選択した時点では選択した設定に切り替わらず、選択した変動の次変動で選択した設定に切り替わるよう構成しても良く、そのように構成した場合でも遊技待機状態/変動待機状態中の第2選択操作においては選択した時点で切り替わる(選択した時点で選択した設定に切り替わる)。

#### 【1281】

(g) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が3個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態であるため、(g)においては、副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、ボタンバイブ演出を実行するとともに、スピーカD24から保3以上報知音である「ドドド」を出力する。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、(g)のタイミングがリーチ状態であれば青の発光、エラーの場合は赤の発光で制御するようにしても良い。

#### 【1282】

(h) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって高期待度演出として高期待度キャラクタが表示される演出が実行されている状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が4個となり、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態であるため、(h)においては、副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、ボタンバイブ演出を実行するとともに、スピーカD24から保3以上報知音である「ドドド」を出力する。なお、保3以上報知音として「ドドド」とは異なる音であって、赤アイコンに対応する保3以上報知音である「ミミミ」を出力しても良い。また、副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音(特殊保留音)である「ミ」の出力をしない(出力を制限する)ように制御している。このように、遊技者が所望して選択した特定演出を他の演出よりも優先して実行することにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、副制御基板Sは、特殊保留音よりも保3以上報知音を優先してスピーカD24から出力するよう制御しているが、特殊保留音を保3以上報知音よりも優先して出力するよう制御しても良い。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、(h)の高期待度演出に対応するランプ演出が青系のランプ演出であれば青で発光制御し、高期待度演出に対応するランプ演出が赤系のランプ演出やエラーの場合は赤で発光制御するようにしても良い。なお、高期待度演出は、例示した高期待度キャラクタが表示されるものに限定されず、ゾーン演出や擬似連演出等の予告演出であっても良いが、リーチ前に実行される演出であることが好適である。なお、変形例として、高期待度演出が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、高期待度演出が実行されていない状況(例えば、低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況)で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い(例えば、確率が0でも良い)よう構成しても良い。但し、高期待度演出が実行されている状況におい

10

20

30

40

50

ては、高期待度演出が実行されていない状況（例えば、低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）よりも、当該変動アイコンが特殊保留画像にて表示される確率が高くなるよう構成しても良い。

【 1 2 8 3 】

また、（ h ）に示すように、高期待度演出中であっても、第 1 選択操作に基づき第 1 設定又は第 2 設定を選択可能である。新たな保留生起よりも前に第 1 選択操作に基づき第 1 設定に設定された場合は、（ h ）における新たな保留生起に基づくボタンパイプ演出及び保 3 以上報知音は実行せず、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した第 2 保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力する。一方、新たな保留生起よりも前に第 2 選択操作に基づき第 2 設定に設定された場合は、上述の通り、（ h ）においてボタンパイプ演出の実行及び保 3 以上報知音を出力する。

10

【 1 2 8 4 】

なお、図示していないが、高期待度演出中であっても、第 2 選択操作に基づき第 3 設定又は第 4 設定を選択可能である。第 1 選択操作に基づき第 1 設定に設定されており、新たな保留生起よりも前に第 2 選択操作に基づき第 3 設定に設定された場合であって保留内にトリガ保留がない場合は、（ h ）における新たな保留生起に基づく先読み抽選において、5 % の当選確率の先読み抽選を行い、先読み抽選に当選した場合は、トリガ保留に対して保留変化演出の実行及び特殊保留音を出力する。なお、第 2 設定が設定されている場合は、トリガ保留に対しての保留変化演出を実行するとともに特殊保留音の出力をせずに（出力を制限して）保 3 以上報知音を出力する。

20

【 1 2 8 5 】

一方、第 1 選択操作に基づき第 1 設定に設定されており、新たな保留生起よりも前に第 2 選択操作に基づき第 4 設定に設定された場合であって保留内にトリガ保留がない場合は、（ h ）における新たな保留生起に基づく先読み抽選において、1 % の当選確率の先読み抽選を行い、先読み抽選に当選した場合は、トリガ保留に対して保留変化演出の実行及び特殊保留音を出力する。第 2 設定が設定されている場合は、トリガ保留に対しての保留変化演出を実行するとともに特殊保留音の出力をせずに（出力を制限して）保 3 以上報知音を出力する。なお、前述したとおり、変動中の第 2 選択操作においては、第 3 設定又は第 4 設定を選択した時点では選択した設定に切り替わらず、選択した変動の次変動で選択した設定に切り替わるよう構成しても良く、そのように構成した場合は、変動中に第 3 設定から第 4 設定に切り替わった場合であっても、その変動中においては 1 % の当選確率の先読み抽選ではなく 5 % の当選確率の先読み抽選を行うよう構成することが好適である（次変動から新たに生起した保留に対して 1 % の当選確率の先読み抽選を行うよう構成することが好適である）。

30

【 1 2 8 6 】

なお、演出表示装置 S G に表示されている保留アイコンの表示態様に関わらず既に保留内にトリガ保留がある状態において、第 2 選択操作に基づき第 3 設定又は第 4 設定を選択した場合は、先読み抽選を実行せずに制限し、保留内に存在しているトリガ保留が消化されたことを条件として先読み抽選の制限を解除するように構成している。したがって、保留内にトリガ保留がない場合であって第 2 選択操作に基づき第 3 設定又は第 4 設定を選択した場合は、既に存在している保留及び新たに生起した保留に対して新たに設定した実行確率で先読み抽選が実行できるように構成している。例えば、（ f ）において設定 4 に設定された状態で先読み抽選を実行し、その結果、全ての保留が先読み抽選に当選しなかった場合であっても、（ g ）において設定 3 に設定された場合、（ f ）で先読み抽選を実行した保留及び新たに生起した保留に対しても設定 3 の実行確率で先読み抽選が実行できるように構成されている。

40

【 1 2 8 7 】

次に、第 1 所定演出及び第 2 所定演出の実行中における特定演出の実行について図 2 1 9 を用いて説明する。図 2 1 9 は、第 1 所定演出及び第 2 所定演出の実行中における特定演出に関するイメージ図である。以下の説明において、第 1 所定演出としてスーパーリー

50

チ演出の１種であるバトル演出を例示し、第２所定演出として復活演出を例示するが、これに限定されない。また、以下において非時間短縮遊技状態のステージＡにおける第１所定演出及び第２所定演出の実行中における特定演出の例を示すが、ステージＢやステージＣであっても良い。

【１２８８】

（ａ）非時間短縮遊技状態におけるステージＡにおいて、第１主遊技側の保留が２個存在しており、第２主遊技側の保留が存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第１主遊技側の保留が２個存在しており、第１保留表示領域ＳＧ１２には白アイコンの保留アイコンが２個表示されており、第２保留表示領域ＳＧ１３の第１主遊技側の保留数  
10  
を示す領域（左の領域）には２個の保留を示す数字画像として２が表示されている。第２主遊技側の保留は存在しておらず、第２保留表示領域ＳＧ１３の第２主遊技側の保留数  
20  
を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として０が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング（例えば、０．５秒前）に消去してもよい。

【１２８９】

（ｂ）第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第１主遊技図柄の１変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置ＳＧでは、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示を開始する。（ｂ）においては、第１主遊技側の保留が消化されたため、第１主遊技側の保留が１個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動となっている。

【１２９０】

（ｃ）１変動目の第１主遊技図柄に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下であって、変動開始してから所定時間経過後に高期待度キャラクタが表示される高期待度演出が実行されている状況下、サブ入力ボタンＳＢ、十字ボタンＳＢ ２等の所定操作Ｂ２によって、カスタマイズ画面Ｂが表示される。このカスタマイズ画面Ｂにおいて、サブ入力ボタンＳＢ、十字ボタンＳＢ ２等の操作である第１選択操作に基づき第１設定又は第２設定を選択可能であり、（ｃ）においては第２設定を選択する。なお、高期待度演出中において、カスタマイズ画面Ｃで第２選択操作に基づき第３設定又は第４設定を選択可能であり、（ｃ）においては第４設定に設定されている。

【１２９１】

（ｄ１）１変動目の高期待度演出の実行終了後、リーチが成立し、第１所定演出を実行する。第１所定演出として、高期待度演出が実行された後のステージＡではない遊技の状態（例えば、バトルステージ）のバトル演出を例示するが、これに限定されない。副制御基板Ｓは、バトル演出中に、（ｄ１）に示すように新たに第１主遊技側の保留が生じ第１主遊技側の保留が３個となった場合、第２設定が選択されている状態ではあるが、副制御基板Ｓは、ボタンバンプ演出の実行と保３以上報知音の出力をしないよう制御する。つまり、副制御基板Ｓは、バトル演出中においては遊技機設定及び保留数に関わらず特定演出を実行せず  
40  
に制限するよう制御する。このように構成することで、ステージＡ（ステージＢ、Ｃでも良い）で設定された特定演出が他の遊技の状態（バトルステージ等）で実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、特定演出によって主たる演出を邪魔することがないように遊技の状態に応じた適切な演出を遊技者に提供することができる。

【１２９２】

また、副制御基板Ｓは、バトル演出中において保留変化演出の実行及び特殊保留音の出力も実行しないようにする（実行を制限する）。つまり、副制御基板Ｓは、新たに生じた保留がトリガ保留になり得る保留であっても、バトル演出中は、第１主遊技側の先読み  
50

抽選を実行せずに制限するよう制御する。なお、(d 1) のバトル演出中では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、バトル演出を主とした演出として実行するため、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第 1 保留表示領域 S G 1 2 は表示しないことが好適である。このように構成することで、保留画像が表示されない遊技の状態(バトルステージ等)で保留に関する演出が実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、遊技の状態に応じた主たる演出を遊技者に明確に提供することができる。また、変形例として、第 1 所定演出が実行されている状況で新たに第 1 主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第 1 所定演出が実行されていない状況(例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況)で新たに第 1 主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い(例えば、確率が 0 でも良い)よう構成しても良い。(d 1) のバトル演出中では、第 2 保留表示領域 S G 1 3 については表示を維持することが好適である。また、(d 1) のバトル演出中では、保留アイコン及び第 1 保留表示領域 S G 1 2 を非表示とし、当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を表示するよう構成しても良く、そのように構成した場合、バトル演出中の一部期間(例えば、味方キャラクタが勝利する演出を実行している期間)においては当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を非表示するよう構成しても良く、第 1 所定演出が実行されている状況で表示されている当該変動アイコンは、第 1 所定演出が実行されていない状況(例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況)で表示されている当該変動アイコンよりも、高期待度の特殊保留画像に変化する確率が高くなるよう構成しても良い。なお、第 1 所定演出は、1 変動目の図柄変動が大当たりとなった場合における大当たり遊技中の演出であっても良く、大当たり遊技中の遊技の状態(大当たり遊技ステージ)は保留画像が表示されない遊技の状態となっている。

#### 【 1 2 9 3 】

また、第 1 所定演出中は、カスタマイズ画面 B もカスタマイズ画面 C も表示できないように構成している。つまり、カスタマイズ画面 B において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作である第 1 選択操作に基づき第 1 設定又は第 2 設定が選択できないようになり、カスタマイズ画面 C において、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B 2 等の操作である第 2 選択操作に基づき第 3 設定又は第 4 設定が選択できないようになっている。

#### 【 1 2 9 4 】

(d 2) 1 変動目の高期待度演出の実行終了後、第 2 所定演出を実行する。第 2 所定演出として、高期待度演出が実行された後の復活演出を例示するが、これに限定されない。復活演出は、スーパーリーチ演出中にはハズレを示す装飾図柄の組合せを暫定的に停止させて、スーパーリーチ演出終了後に移行するステージ A にて再変動を行ったうえで当りを示す装飾図柄へと暫定的に停止したうえで確定的に停止する演出である。第 2 所定演出は、第 1 所定演出とは異なるタイミングで実行される演出であるが、同じタイミングで実行される演出としても良い。また、第 2 所定演出は、第 1 所定演出が実行された後に実行されても良い。第 2 所定演出中において、(d 2) に示すように新たに第 1 主遊技側の保留が生起し第 1 主遊技側の保留が 2 個となった場合、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した第 2 保留音(特殊保留音)である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。このように構成することで、遊技者が演出表示装置 S G の演出を見逃した場合であっても保留音によって保留変化演出の実行を知ることができるのでユーザーフレンドリーなばちんこ遊技機を提供することができる。また、変形例として、第 2 所定演出が実行されている状況で新たに第 1 主遊技側

10

20

30

40

50

の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第2所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。なお、（d2）の復活演出中では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像（当該変動アイコンと保留アイコン）と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、（d2）の復活演出中では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。

10

**【1295】**

また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、（d2）の第2所定演出に対応するランプ演出が青系のランプ演出であれば青の発光、第2所定演出に対応するランプ演出が赤系のランプ演出やエラーの場合は赤の発光で制御するようにしても良い。

**【1296】**

また、第2所定演出中は、カスタマイズ画面Bもカスタマイズ画面Cも表示できるように構成している。つまり、カスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB 2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定が選択できるようになっており、カスタマイズ画面Cにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB 2等の操作である第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定が選択できるようになっている。

20

**【1297】**

（d3）1変動目の高期待度演出の実行終了後、第2所定演出を実行する。第2所定演出として、（d2）と同様に復活演出を例示するが、これに限定されない。第2所定演出は、第1所定演出とは異なるタイミングで実行される演出であるが、同じタイミングで実行される演出としても良い。また、第2所定演出は、第1所定演出が実行された後に実行されても良い。第2所定演出中において、（d3）に示すように新たに第1主遊技側の保留が生起し第1主遊技側の保留が3個となった場合、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。（c）にて第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態となっているため、（d3）において、副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、特定演出（ボタンパイプ演出の実行、保3以上報知音「ドドド」の出力）を実行する。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、（d3）の第2所定演出に対応するランプ演出が青系のランプ演出であれば青で発光制御、第2所定演出に対応するランプ演出が赤系のランプ演出やエラーの場合は赤で発光制御するようにしても良い。このように、遊技者が所望して選択した特定演出を他の演出よりも優先して実行することにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、変形例として、第2所定演出が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第2所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても

30

40

50

良い。なお、(d 3)の復活演出中では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、(d 3)の復活演出中では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。

【1298】

また、(d 3)の第2所定演出中は、カスタマイズ画面Bもカスタマイズ画面Cも表示できるように構成している。つまり、カスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB 2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定が選択できるようになっており、カスタマイズ画面Cにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB 2等の操作である第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定が選択できるようになっている。

10

【1299】

第2所定演出は、1変動目の図柄変動がハズレとなった場合における2変動目の図柄変動での演出であっても良く、その場合、(d 2)、(d 3)は2変動目における高期待度演出としても良い。その場合は、図218の(h)や図219の(c)のような制御が可能である。

【1300】

図219の(d 1)に示すように、第1所定演出中は第1選択操作及び第2選択操作のいずれも実行不可能であるように構成されている。一方、図219の(d 2)(d 3)に示すように、第2所定演出中は第1選択操作及び第2選択操作のいずれも実行可能であるように構成されている。このように構成することで、保留画像が表示されない遊技の状態(第1所定演出中の状態)で保留に関する演出(特殊保留音や保3以上報知音)が実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、保留画像が表示される遊技の状態(第2所定演出中の状態)で保留に関する演出(特殊保留音や保3以上報知音)が実行されることにより、保留に関する音の頻度調整の期間を適切化することができる。

20

【1301】

次に、第1所定演出及び第2所定演出の実行中における特定演出について図219を用いて補足説明する。

【1302】

30

(a)～(c)非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、副制御基板Sは、ステージA用のBGMをスピーカD24から出力するように制御する。

【1303】

(d 1)副制御基板Sは、バトル演出中に、バトルステージ用のBGMをスピーカD24から出力するように制御する。副制御基板Sは、バトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中においては遊技機設定及び保留数に関わらず特定演出を実行しないよう制限する。このように構成することで、ステージA(ステージB、Cでも良い)で設定された特定演出が他の遊技の状態(バトルステージ等)で実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、特定演出によって主たる演出を邪魔することがないように遊技の状態に応じた適切な演出を遊技者に提供することができる。

40

【1304】

また、副制御基板Sは、バトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中において保留変化演出の実行及び特殊保留音の出力も制限する。つまり、副制御基板Sは、新たに生起した保留がトリガ保留になり得る保留であっても、バトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中は、第1主遊技側の先読み抽選を制限する(実行しない)よう制御する。なお、(d 1)のバトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中は、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。このように構成することで、保留画像が表示されない遊技の状態(バトルステージ等)で保留に関する演出が実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、遊技の状態に応じた主たる演

50

出を遊技者に明確に提供することができる。なお、第1所定演出は、1変動目の図柄変動が大当たりとなった場合における大当たり遊技中の演出であっても良く、その場合、大当たり遊技中の遊技の状態（大当たり遊技ステージ）は保留画像が表示されない遊技の状態であって、大当たり遊技用のBGMを出力するようになっている。また、変形例として、バトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第1所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。（d1）のバトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。また、（d1）のバトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況では、保留アイコン及び第1保留表示領域SG12を非表示とし、当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を表示するよう構成しても良く、そのように構成した場合、バトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況の一部期間（例えば、味方キャラクタが勝利する演出を実行している期間）においては当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を非表示するよう構成しても良く、バトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況で表示されている当該変動アイコンは、バトルステージ用のBGMの出力が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されておらずステージA用のBGMが出力されている状況）で表示されている当該変動アイコンよりも、高期待度の特殊保留画像に変化する確率が高くなるよう構成しても良い。

10

20

#### 【1305】

（d2）復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力中において、（d2）に示すように新たに第1主遊技側の保留が生起し第1主遊技側の保留が2個となった場合、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24からステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）とともに赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御する。また、副制御基板Sは、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。このように構成することで、遊技者が演出表示装置SGの演出を見逃した場合であっても保留音によって保留変化演出の実行を知ることができるのでユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができるとともに、ステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）に対応した特殊保留音を出力することで、表示されているステージと違和感のない演出とすることができる。また、変形例として、復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されておらずステージA用のBGMが出力されている状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。なお、（d2）の復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像（当該変動アイコンと保留アイコン）と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、（d2）の復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況では、第2保留表示領域SG13については表示

30

40

50



を維持することが好適である。

【 1 3 0 6 】

( d 3 ) 復活演出中であってステージ A 用の B G M ( 又は復活演出専用の B G M ) の出力中において、( d 3 ) に示すように新たに第 1 主遊技側の保留が生起し第 1 主遊技側の保留が 3 個となった場合、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。

( c ) にて第 1 選択操作に基づき第 2 設定が選択された状態となっているため、( d 3 ) において、副制御基板 S は、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング ( 保留生起表示のタイミング ) において、ステージ A 用の B G M ( 又は復活演出専用の B G M ) を出力 ( 出力を継続 ) し、特定演出 ( ボタンパイプ演出の実行、保 3 以上報知音「ドドド」の出力 ) を実行する。このように、遊技者が所望して選択した特定演出を他の演出よりも優先して実行することにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、変形例として、復活演出中であってステージ A 用の B G M ( 又は復活演出専用の B G M ) の出力が実行されている状況で新たに第 1 主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、復活演出中であってステージ A 用の B G M ( 又は復活演出専用の B G M ) の出力が実行されていない状況 ( 例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されておらずステージ A 用の B G M が出力されている状況 ) で新たに第 1 主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い ( 例えば、確率が 0 でも良い ) よう構成しても良い。なお、( d 3 ) の復活演出中であってステージ A 用の B G M ( 又は復活演出専用の B G M ) の出力が実行されている状況では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像 ( 当該変動アイコンと保留アイコン ) と当該変動の演出用保留表示領域、第 1 保留表示領域 S G 1 2 は表示しないことが好適である。また、( d 3 ) の復活演出中であってステージ A 用の B G M ( 又は復活演出専用の B G M ) の出力が実行されている状況では、第 2 保留表示領域 S G 1 3 については表示を維持することが好適である。

【 1 3 0 7 】

第 2 所定演出は、1 変動目の図柄変動がハズレとなった場合における 2 変動目の図柄変動での演出であっても良く、その場合、( d 2 )、( d 3 ) はステージ A 用の B G M が出力されるステージ A の 2 変動目であることが好適である。

【 1 3 0 8 】

次に、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態における保留変化演出について図 2 2 0 を用いて説明する。図 2 2 0 は、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【 1 3 0 9 】

( a ) 非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第 1 主遊技側の保留が存在していないため、第 1 保留表示領域 S G 1 2 にはアイコンが表示されておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 1 主遊技側の保留数を示す領域 ( 左の領域 ) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。第 2 主遊技側の保留も同様に存在していないため、第 1 保留表示領域 S G 1 2 にはアイコンが表示されておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 2 主遊技側の保留数を示す領域 ( 右の領域 ) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。

【 1 3 1 0 】

( b ) 新たに第 2 主遊技側の保留が生起し、第 2 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、非時間短縮遊技状態の 1 変動目として第 2 主遊技図柄の図柄変動が開始する。演出表示装置 S G では、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始する。副制御基板 S は、( b ) において、第 2 主遊技側の保留が生起したことを契機として当該変動の演

出用保留表示領域に丸の白アイコンの当該変動アイコンを表示する。非時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである丸の白アイコンは、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである四角の白アイコンと異なる表示態様となっており、保留アイコンも同様である。また、副制御基板Sは、第2主遊技側の保留が生起したことに基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。このタイミングで枠ランプは、白アイコンに対応した色である白で発光するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくても良い。このように非時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側のアイコンとして時間短縮遊技状態のアイコンとは異なるアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。具体的には、非時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側のアイコンとして四角の表示態様のアイコンとは異なる丸の表示態様のアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。なお、非時間短縮遊技状態において、第2主遊技側の保留としてトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。ここで、トリガ保留となり得る保留とは、実際に先読み抽選をして否当選であった場合の保留や先読み抽選をしなかったが先読み抽選をすれば当選する可能性のある保留のことである。例えば、後者の場合、非時間短縮遊技状態において新たな保留として第2主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選をしないが、時間短縮遊技状態において新たな保留として第2主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選を実行して当選する場合がある保留のことである。

10

20

#### 【1311】

なお、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンが白アイコンの場合は非リーチ以上（非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、青アイコンの場合はノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、緑アイコンの場合は低期待度のスーパーリーチ（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出）以上（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、赤アイコンの場合は高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、虹アイコンの場合は全回転演出などの大当たり確定演出が実行されるように遊技機を設定しても良い。つまり、実行される演出に対応して表示可能なアイコンの種類が対応付けられても良い。このように設定した遊技機においては、非時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄の図柄変動が、ノーマルリーチ以上となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、青アイコンを表示せず、低期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、緑アイコンを表示せず、高期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、赤アイコンを表示せず、全回転演出などの大当たり確定演出となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、虹アイコンを表示しないようにするのが好ましい。したがって、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコンは、特殊保留音や特殊発光が実行されないように構成されている。

30

40

#### 【1312】

（c）第1主遊技側の保留数が0個であり、第2主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主

50

遊技側の保留が１個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Ｓは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカＤ２４から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。また、副制御基板Ｓは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。

【１３１３】

（ｄ）非時間短縮遊技状態の１変動目の第２主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、非時間短縮遊技状態の２変動目の第１主遊技図柄の図柄変動が開始する。第１主遊技図柄に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下、当該新たに生起した第１主遊技側の保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板Ｓは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカＤ２４から赤アイコンに対応した第２保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。また、副制御基板Ｓは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。なお、非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動中や第２主遊技側の保留が存在する状況（例えば、高ベース状態が終了して低ベース状態に移行した直後に第２主遊技側の保留が複数存在し、当該保留に係る第２主遊技図柄の図柄変動が開始された状況など）で新たに第１主遊技側の保留が生起した場合には、当該新たな第１主遊技側の保留に係る保留画像を特殊保留画像として表示しない（例えば、当該新たな第１主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第１主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されても、第１主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンが特殊保留画像として表示されない）よう構成しても良く、更に当該新たな第１主遊技側の保留が生起しても特殊保留音と特殊発光を実行しない（例えば、当該新たな第１主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第１主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されても、第１主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンに係る特殊保留音と特殊発光が実行されない）よう構成しても良い。

【１３１４】

（ｅ）時間短縮遊技状態におけるステージＤにおいて、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の第１装飾図柄は、非時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の第１装飾図柄とは異なりキャラクタが付加されていない図柄となっている。第１主遊技側の保留が存在していないため、第１保留表示領域ＳＧ１２にはアイコンが表示されておらず、第２保留表示領域ＳＧ１３の第１主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として０が表示されている。第２主遊技側の保留も同様に存在していないため、第１保留表示領域ＳＧ１２にはアイコンが表示されておらず、第２保留表示領域ＳＧ１３の第２主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として０が表示されている。また、時間短縮遊技状態においては、右打ちを実行すべき旨の表示である右打ち指示表示の画像を表示している。

【１３１５】

（ｆ）新たに第１主遊技側の保留が生起し、第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、時間短縮遊技状態の１変動目として第１主遊技図柄の図柄変動が開始する。演出表示装置ＳＧでは、時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示を開始する。副制御基板Ｓは、（ｆ）において、第１主遊技側の保留が生起したことを契機として当該変動の演出用保留表示領域に四角の白アイコンの当該変動アイコンを表示する。時間短縮遊技状態の第

1 主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである四角の白アイコンは、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである丸の白アイコンと異なる表示態様となっており、保留アイコンも同様である。また、副制御基板Sは、第1主遊技側の保留が生起したことに基づく四角の白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。このタイミングで枠ランプは、白アイコンに対応した色である白で発光するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくても良い。このように時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンとして非時間短縮遊技状態のアイコンとは異なるアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。具体的には、時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンとして丸の表示態様のアイコンとは異なる四角の表示態様のアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。なお、時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留としてトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。ここで、トリガ保留となり得る保留とは、実際に先読み抽選をして否当選であった場合の保留や先読み抽選をしなかったが先読み抽選をすれば当選する可能性のある保留のことである。例えば、後者の場合、時間短縮遊技状態において新たな保留として第1主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選をしないが、非時間短縮遊技状態において新たな保留として第1主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選を実行して当選する場合がある保留のことである。なお、時間短縮遊技状態の通常保留音は非時間短縮遊技状態の通常保留音と異なる音としても良く、例えば、半音上げた「ド」等であっても良い。

#### 【1316】

なお、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側のアイコンが白アイコンの場合は非リーチ以上（非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、青アイコンの場合はノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、緑アイコンの場合は低期待度のスーパーリーチ（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出）以上（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、赤アイコンの場合は高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、虹アイコンの場合は全回転演出などの大当たり確定演出が実行されるように遊技機を設定しても良い。つまり、実行される演出に対応して表示可能なアイコンの種類が対応付けられても良い。このように設定した遊技機においては、時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄の図柄変動が、ノーマルリーチ以上となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、青アイコンを表示せず、低期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、緑アイコンを表示せず、高期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、赤アイコンを表示せず、全回転演出などの大当たり確定演出となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、虹アイコンを表示しないようにするのが好ましい。したがって、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコンは、特殊保留音や特殊発光が実行されないように構成されている。

#### 【1317】

（g）第1主遊技側の保留数が0個であり、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と

第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第2主遊技側の保留が生起し、第2主遊技側の保留が1個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンとして非時間短縮遊技状態のアイコンとは異なるアイコン（四角の白アイコン）が表示された場合であって、その後第2主遊技側の新たな保留が生起した場合は、第1主遊技側の四角の白アイコンの表示態様を維持する。一方、(d)に示すような非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の変化したアイコン（赤アイコン）が表示された場合であって、その後第2主遊技側の新たな保留が生起した場合は、第1主遊技側の変化したアイコン（赤アイコン）は、その他のアイコン（例えば、丸の白アイコン）に変化するように構成されている。このように構成することによって、非時間短縮遊技状態においては変化したアイコンを適正な態様に戻すことにより、遊技者の混乱を抑止することが可能となる。

10

#### 【1318】

(h) 時間短縮遊技状態の1変動目の第1主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、時間短縮遊技状態の2変動目の第2主遊技図柄の図柄変動が開始する。第2主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。なお、時間短縮遊技状態の赤アイコンは四角の外形となっているが、非時間短縮遊技状態の赤アイコンと同様の外形（表示態様）であっても良い。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。なお、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動中や第1主遊技側の保留が存在する状況（例えば、低ベース状態から大当り遊技を経由して高ベース状態に移行した直後に第1主遊技側の保留が複数存在し、当該保留に係る第1主遊技図柄の図柄変動が開始された状況など）で新たに第2主遊技側の保留が生起した場合には、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留画像を特殊保留画像として表示しない（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示/シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示/シフト表示が実行されても、第2主遊技側の保留アイコン/当該変動アイコンが特殊保留画像として表示されない）よう構成しても良く、更に当該新たな第2主遊技側の保留が生起しても特殊保留音と特殊発光を実行しない（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示/シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示/シフト表示が実行されても、第2主遊技側の保留アイコン/当該変動アイコンに係る特殊保留音と特殊発光が実行されない）よう構成しても良い。また、それとは逆に、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動中や第1主遊技側の保留が存在する状況（例えば、低ベース状態から大当り遊技を経由して高ベース状態に移行した直後に第1主遊技側の保留が複数存在し、当該保留に係る第1主遊技図柄の図柄変動が開始された状況など）で新たに第2主遊技側の保留が生起した場合であっても、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留画像を特殊保留画像として表示する（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示/シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示/シフト表示が実行されると、第2主遊技側の保留アイコン/当該変動アイコンが特殊保留画像として表示され得る）よう構成しても良く、更に当該新たな第2主遊技側の保留が生起しても特殊保留音と特殊発光を実行する（例えば、当該新

20

30

40

50

たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示/シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示/シフト表示が実行されると、第2主遊技側の保留アイコン/当該変動アイコンに係る特殊保留音と特殊発光が実行され得る)よう構成しても良い。

#### 【1319】

図220(d)に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージA(ステージB、C)では第1主遊技側の保留生起(特殊アイコンの表示態様で表示される場合の保留生起)又はアイコン変化を契機に特殊保留音を出力可能であるが、図220(f)に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージDでは第1主遊技側の保留生起(四角の白アイコンの保留生起)を契機としては特殊保留音を出力しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音の出力制御を実行することができる。

10

#### 【1320】

図220(d)に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージA(ステージB、C)では第1主遊技側の保留生起(特殊アイコンの表示態様で表示される場合の保留生起)又はアイコン変化を契機に盤ランプで特殊発光を実行可能であるが、図220(f)に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージDでは第1主遊技側の保留生起(四角の白アイコンの保留生起)を契機としては盤ランプで特殊発光を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な盤ランプの発光制御を実行することができる。

20

#### 【1321】

図220(h)に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージDでは第2主遊技側の保留生起又はアイコン変化を契機に特殊保留音を出力可能であるが、図220(b)に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージA(ステージB、C)では第2主遊技側の保留生起(丸の白アイコンの保留生起)を契機としては特殊保留音を出力しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音の出力制御を実行することができる。

#### 【1322】

図220(h)に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージDでは第2主遊技側の保留生起又はアイコン変化を契機に盤ランプで特殊発光を実行可能であるが、図220(b)に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージA(ステージB、C)では第2主遊技側の保留生起(丸の白アイコンの保留生起)を契機としては盤ランプで特殊発光を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音の出力制御を実行することができる。

30

#### 【1323】

次に、保留音の出力タイミング及び盤面ランプの発光タイミングについて図221を用いて説明する。図221は、非時間短縮遊技状態における保留音の出力タイミングと盤面ランプの発光タイミングを示すタイミングチャートである。

#### 【1324】

(a)非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が存在していないため、第1保留表示領域SG12にはアイコンが表示されておらず、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域(左の領域)には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。第2主遊技側の保留も同様に存在していないため、第1保留表示領域SG12にはアイコンが表示されておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域(右の領域)には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。この状態において、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、スピーカD24からは保留音を出力しないようにOFFで制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、盤ランプを発光させないようにOFFで制御する。さらに、副制御基板Sは、タイミ

40

50

ングチャートに示すように、電源投入時（正確には、電源投入後に初期化動作として初期化報知のための発光である規定態様の発光が実行されている期間が終了した後）や変動待機状態から枠ランプを白で発光（ON）制御しているため、白の発光を継続するよう制御する。

【1325】

（b）新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、非時間短縮遊技状態の1変動目として第1主遊技図柄の図柄変動が開始する。演出表示装置SGでは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を第1保留音出力時間に亘って出力（ON）してからOFFに制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光（ON）制御する。さらに、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）より前のタイミングにおいて、枠ランプを白で発光（ON）制御しているため、保留生起表示のタイミングでは、白の発光を継続するよう制御する。なお、電源投入時（正確には、電源投入後に初期化動作として初期化報知のための発光である規定態様の発光が実行されている期間が終了した後）や変動待機状態から盤ランプも白で発光（ON）制御し、白の発光を継続するよう制御していても良い。つまり、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングより以前のタイミングから盤ランプも白で発光（ON）制御し、白の発光を継続するよう制御していても良い。

【1326】

（c）1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下の所定タイミングCにおいて、当該変動アイコンが白アイコンから青アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を第2保留音出力時間に亘って出力（ON）してからOFFに制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、盤ランプを青アイコンに対応した色である青に変化させて特殊発光の制御をする。この際、白の通常発光（ON）を一旦OFF（例えば、0.5秒OFF）にしてから青で特殊発光（ON）するように制御しても良い。もしくは、白の通常発光（ON）をOFFにしてから紫色の発光を0.5秒ONにし、該紫色の発光（ON）をOFFにしてから青で特殊発光（ON）するように制御しても良い。さらに、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいても継続して枠ランプを白で発光制御しているため、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングでは、青の特殊発光の制御はせずに、白の発光を継続するよう制御する。

【1327】

（d）1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下の所定タイミングDにおいて、当該変動アイコンが青アイコンから赤アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を第3保留音出力時間に亘って出力（ON）してからOFFに制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤に変化させて特殊発光の制御をする。この際、青の特殊発光（ON）を一旦OFF（例えば、0.5秒OFF）にしてから赤で特殊発光（

ON)するように制御しても良い。もしくは、青の特殊発光(ON)をOFFにしてから紫色の発光を0.5秒ONにし、該紫色の発光(ON)をOFFにしてから青で特殊発光(ON)するように制御しても良い。さらに、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいても継続して枠ランプを白で発光制御しているため、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングでは、赤の特殊発光の制御はせずに、白の発光を継続するよう制御する。なお、第1保留音出力時間と第2保留音出力時間と第3保留音出力時間とは同じ時間(例えば、2秒)であっても良いし、異なる時間(例えば、第1保留音出力時間は1秒、第2保留音出力時間は2秒、第3保留音出力時間は3秒)であっても良い。また、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間である第1時間と、変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間である第2時間は、同じ時間であってもよいが、異なる時間であることが好適である。例えば、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間も、変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間も、必ず5秒以上であるよう構成し、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されて更に変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されることが可能な変動表示に係る変動時間(例えば、30秒、60秒、90秒、120秒であり、30秒未満の変動時間を除く)が相対的に長時間(例えば、90秒、120秒など)である場合の方が、変動時間が相対的に短時間(例えば、30秒、60秒など)である場合と比して、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間及び変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間の候補数が多くなる(例えば、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間として10秒、20秒、30秒が候補であり且つ第2時間として25秒、35秒、45秒が候補であり、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間として10秒が候補であり且つ第2時間として15秒が候補である)よう構成しても良く、更に、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間と変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間との差が大きくなる傾向にある(例えば、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間と第2時間との差が平均15秒であるが、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間と第2時間との差が平均5秒である)よう構成しても良い。なお、図221では当該変動アイコンの保留変化について説明したが、保留アイコンの保留変化も当該変動アイコンの保留変化と同様に構成しても良い。但し、保留アイコンについては1回の変動表示で1回しか変化しない(シフト表示又はトリガ前変動の所定タイミングを契機に1回しか変化しない)ため、例えばトリガ前変動A(トリガ変動の3変動前) トリガ前変動B(トリガ変動の2変動前) トリガ前変動C(トリガ変動の1変動前)の順で遊技が進行する場合、保留4 3で実行されるトリガ前変動Aで保留3に白アイコンが既に表示され(シフト表示前から白アイコンであり且つ白の通常発光が実行されており)、保留3 2で実行されるトリガ前変動Bでシフト表示を契機に保留2に白アイコンから青アイコンが表示され且つ青で特殊発光され、保留2 1で実行されるトリガ前変動Cでシフト表示を契機に保留1に青アイコンから赤アイコンが表示され且つ赤で特殊発光される場合、トリガ前変動A~Cのいずれにおいても必ず4秒以上とすることが好適である。但し、トリガ前変動A~Cのいずれにおいても、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示されて更に変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示されることが可能な変動表示に係る変動時間(例えば、30秒、60秒、90秒、120秒)よりも相対的に短くなる(例えば、5秒、7秒のいずれかである)よう構成することが望ましい。

#### 【1328】

なお、第1保留音(特殊保留音)である「レ」で出力されている状態から少なくとも所定期間(T2)は、第2保留音(特殊保留音)である「ミ」が出力されないよう構成される。一方、盤ランプが青の態様で発光されている状態から所定期間(T2)内に盤ランプ

10

20

30

40

50



が赤の態様 B で発光可能に構成される。詳細は図 2 2 1 に示すように、第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」の出力が OFF となるタイミングから T 1 前のタイミングを起点として、所定期間である T 2 の期間内は、第 2 保留音（特殊保留音）である「ミ」が出力されないよう構成されている。一方、盤ランプが青の態様で発光されている状態から赤の態様で発光されるタイミングから T 1 前のタイミングを起点として、所定期間である T 2 の期間内は、盤ランプが赤の態様 B で発光可能に構成される。所定期間である T 2 は、T 1 よりも長く、第 2 保留音出力時間よりも短くすることが好ましい。

#### 【 1 3 2 9 】

図 2 2 1 の（b）に示すように、アイコン（例えば、当該変動アイコン）が白アイコンで表示される場合は、盤ランプ及び枠ランプの両ランプが白にて発光するように構成されている。また、図 2 2 1 の（c）や（d）に示すように、アイコン（例えば、当該変動アイコン）が青、緑、赤、虹のアイコンで表示される場合は、盤ランプのみがアイコンに対応した青、緑、赤、虹の態様で特殊発光し、枠ランプは白にて発光するように構成されている。なお、枠ランプは、変動待機状態や図 2 2 1 の（b）の保留がない状態での図柄変動中においても発光可能に構成されている。このように盤ランプと枠ランプの発光色が対応しない態様で発光される場合であっても、枠ランプよりも遊技者が視認し易い位置にある盤ランプを確認することで、当り期待度を確認することができるばちんこ遊技機を提供することができる。

#### 【 1 3 3 0 】

図 2 2 1 の（c）から（d）に示すように、特殊保留音（第 1 保留音である「レ」や第 2 保留音である「ミ」）と特殊発光（第 1 特殊発光である青発光や第 2 特殊発光である赤発光）は略同時に実行される一方で、特殊保留音のほうが先に終了するように構成されている。また、特殊保留音及び特殊発光は 1 の保留情報に対応して複数回実行され、先の特殊保留音（第 1 保留音である「レ」）の実行中に後の特殊保留音（第 2 保留音である「ミ」）が実行されることないが、先の特殊発光（第 1 特殊発光である青発光）の実行中に後の特殊発光（第 2 特殊発光である赤発光）が実行される場合があり得るように構成されている。このように先の特殊保留音と後の特殊保留音との間に特殊保留音が出力されない期間を設けることによって、音が混じり合わずに明確な音となり、何の種類のアイコンが生起（何の種類のアイコンに変化）したのかが遊技者に確実に伝わるばちんこ遊技機を提供することができる。なお、盤ランプにおける通常発光（白の発光）を第 1 態様の発光と称し、盤ランプにおける特殊発光（白の発光以外であり、青、緑、赤、虹色の発光）を第 2 態様の発光と称しても良い。なお、青の発光及び緑の発光については第 2 態様 A（青の発光を第 2 態様 A 1、緑の発光を第 2 態様 A 2）、赤の発光を第 2 態様 B、虹の発光を第 2 態様 C と称しても良い。また、枠ランプにおける白の発光を、第 3 態様の発光、又は、枠ランプにおける通常発光と称して良い。更に、枠ランプにおける白の発光以外であり、例えば後述するキツネ背景演出時に白の発光ではなく黄色の発光としたり、バトル演出時に白の発光ではなく橙色の発光としたり、決めアクション時に虹色の発光としたりする場合、これらの発光態様を、第 4 態様の発光、又は、枠ランプにおける特殊発光と称しても良い。なお、第 2 態様は（第 1 態様よりも）大当り期待度が高いことを示唆する役割を持ち、第 4 態様も（第 3 態様よりも）大当り期待度が高いことを示唆する役割を持つ。換言すれば、第 2 態様は（第 1 態様よりも）大当り期待度が高い演出時の発光態様であり、第 4 態様も（第 3 態様よりも）大当り期待度が高い発光態様である。

#### 【 1 3 3 1 】

次に、特殊演出中、特別演出中、スーパーリーチ（S P リーチ）演出中の保留変化演出について図 2 2 2 を用いて説明する。図 2 2 2 は、非時間短縮遊技状態における特殊演出中、特別演出中、スーパーリーチ演出中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

#### 【 1 3 3 2 】

（e）1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている。なお、（e）は、図

10

20

30

40

50

221の(d)の次のタイミングにおける図である。副制御基板Sは、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光の制御をしている。また、副制御基板Sは、枠ランプを白の態様で発光制御している。

#### 【1333】

(f)1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている状況下における所定タイミング前のタイミングFに特殊演出を実行する。特殊演出として暗転演出を例示するが、ステージチェンジ演出等であっても良い。副制御基板Sは、特殊演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を非表示(制限)にする。具体的には、特殊演出の画像が、赤アイコンの画像よりも表示プライオリティが高く構成されているため、赤アイコンの画像の表示が表示されなくなる。その他、特殊演出によって、第2保留表示、第1装飾図柄、第2装飾図柄、アイコン表示領域、ステージ背景等の表示が非表示になる。なお、盤ランプは、赤アイコンが演出表示部に表示されていなくても、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されており、枠ランプは、白の態様で発光されている。

#### 【1334】

(g)1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている状況下における所定タイミング前のタイミングGに特別演出を実行する。特別演出として、キツネのキャラクタの背景を表示するキツネ背景演出を例示するが、当り期待度が非常に高いことを示唆する演出や当りが確定であることを示唆する演出(例えば、プレミア演出である大当り確定キャラクタの宇宙人が表示されたり、擬似連演出が所定回数である3回を超過して4回実行されたりした場合)等であっても良い。副制御基板Sは、特別演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を継続して表示する。また、副制御基板Sは、特別演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を一時中断する。具体的には、副制御基板Sは、特別演出に対応した色(例えば、黄色)で盤ランプを発光するように制御するが、盤ランプの発光をOFFにする消灯制御を実行しても良い。一方、枠ランプは、白の態様又は特別演出に対応した色(例えば、黄色)で発光制御する(プレミア演出である大当り確定キャラクタの宇宙人が表示された場合は虹色で発光制御し、擬似連演出が所定回数である3回を超過して4回実行されたりした場合は虹色で発光制御する)。図222では、特殊演出の実行後に特別演出を実行しているが、特殊演出を実行せずに特別演出を実行するようにしても良いし、特殊演出の実行前に特別演出を実行しても良い。もしくは、特殊演出を実行する一方で特別演出を実行しないよう構成しても良い。何れの場合であっても、特殊演出及び特別演出が同時に実行されない(実行タイミングが重複しない)ように構成されていれば良い。このように同時に実行されないようにすることによって、所定タイミング前に少なくとも特殊演出又は特別演出の何れかの演出を実行することができる。特殊演出及び特別演出をこのように構成することにより、各演出(特殊演出又は特別演出)が実行される状況であっても、アイコンの表示又は盤ランプの発光のいずれかによって当り期待度を示す演出が担保されるため、遊技者は現在の当り期待度を常に把握することができる。

#### 【1335】

特別演出は、遊技機設定における第3選択操作に基づき、その実行確率を第5設定(実行確率3%)又は第6設定(実行確率1%)に変更可能なように構成しても良い。具体的には、前述した遊技機設定画面(変形例含む)を表示した後に表示されるカスタマイズ画面Aに「第5・第6設定」といった新たな項目が追加され、当該新たな項目を選択することでカスタマイズ画面Dである「第5設定」及び「第6設定」の項目が表示されるよう構成される。例えば、遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が可能でなければ常時表示されていても良く、第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。なお、十字ボタンS

B 2における上下ボタンではなく左右ボタンで音量調整画面の表示（左右ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及び音量調整（音量調整画面が表示状態である際に左ボタンを1回操作すると音量が1段階小さくなり右ボタンを1回操作すると音量が1段階大きくなる調整）を実行可能とし、十字ボタンS B 2における上下ボタンで遊技機設定画面の表示（上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及びカスタマイズ画面Aの表示（遊技機設定画面表示中に上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）、カスタマイズ画面B又はカスタマイズ画面C又はカスタマイズ画面Dの選択（カスタマイズ画面A表示中の上下ボタン操作でいずれかを選択、その後はカスタマイズ画面Bにて上下ボタン操作で第1設定か第2設定かに切り替え／カスタマイズ画面Cにて上下ボタン操作で第3設定か第4設定かに切り替え／カスタマイズ画面Dにて上下ボタン操作で第5設定か第6設定かに切り替え）を実行可能に構成しても良い（第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が不可能な状況であれば上下ボタンを操作しても遊技機設定画面が表示されない）。もしくは、遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が可能な状況であれば常時表示され、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Dについては、音量調整画面と同時に表示可能であり、両表示を維持しつつ同時に調整及び設定が可能である（両画面が表示可能な状況に限る）。なお、音量調整画面の表示及び音量調整については、後述する高期待度演出、第1所定演出、第2所定演出の実行中であっても実行可能であり。その他、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であっても、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においても、音量調整画面の表示及び音量調整が実行可能である。なお、変動中の第3選択操作においては、第5設定又は第6設定を選択した時点では選択した設定に切り替わらず、選択した変動の次変動で選択した設定に切り替わるよう構成しても良く、そのように構成した場合は、変動中に第5設定から第6設定に切り替わった場合であっても、次変動から第6設定での演出抽選が適用されることが好適である。なお、第5設定の実行確率（3%）については、例えば当り確率1/200を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率（およそ2.75%）と当り保留時の実行確率（およそ50%）との合算であり、第6設定の実行確率（1%）については、例えば当り確率1/200を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率（およそ0.55%）と当り保留時の実行確率（およそ90%）との合算である。このように特別演出の実行確率を調整可能として当りとなる図柄変動における特別演出の占有率を上げることができるので、遊技者の好みに合わせた遊技機にカスタマイズすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方、特殊演出は実行確率を調整できないように構成するのが好適である。

#### 【1336】

(h) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、特別演出又は特別演出の実行後の状況下、当該変動アイコンが赤アイコンで表示される。副制御基板Sは、特別演出又は特別演出の実行後において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを継続して表示する。また、副制御基板Sは、特別演出又は特別演出の実行後において、特殊発光を一時中断していた盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光させ、枠ランプを白の態様で発光させる。

#### 【1337】

(i) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、特別演出又は特別演出の実行後の状況下のタイミングIにおい

10

20

30

40

50

て、リーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出）が実行される。副制御基板 S は、リーチ演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを表示する。また、副制御基板 S は、リーチ演出の実行中の期間において、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光させ、枠ランプを白の態様で発光させる。

【 1 3 3 8 】

（ j ） 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下であって、リーチ演出の実行中の状況下の所定タイミングにおいて、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展してリーチ演出が実行される。ここで、所定タイミングは、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したタイミングである。副制御基板 S は、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を制限する。具体的には、所定タイミングにおいて赤アイコンの画像を非表示（消去）する。また、所定タイミングにおいて、保留アイコンが存在している場合は保留アイコンも非表示（消去）し、当該変動の演出用表示領域と第 1 保留表示領域 S G 1 2 も非表示（消去）する。さらに、所定タイミングにおいて、ステージ A を示す背景画像も非表示（消去）し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示（図では S P リーチステージにステージを変更）する。所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。なお、（ g ）で特殊発光を一時中断した例を示したが、特殊発光については、特別演出を実行しない場合であれば、所定の図柄変動（この 1 変動目で示すスーパーリーチ変動）における所定タイミングまで継続して実行可能である。副制御基板 S は、盤ランプの発光を OFF にして消灯制御するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、赤色）で盤ランプを発光するように制御しても良い。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として赤色で盤ランプを発光する場合、第 2 特殊発光（特殊発光）とは異なる発光態様とするのが好ましい。具体的には、第 2 特殊発光は赤の点灯の態様で発光させるが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した赤の点滅の態様で発光させるようにすることが好ましい。一方、枠ランプは、白の態様又はスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、赤色）で発光される。

【 1 3 3 9 】

（ k ） 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄がハズレの態様で仮停止し、第 2 装飾図柄が変動表示している状況下、スーパーリーチ演出が終了したタイミングである特定タイミングにおいて、ステージがステージ A に変更された状態で表示される。副制御基板 S は、特定タイミング以降から（ l ）の 1 変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを表示する。また、副制御基板 S は、特定タイミング以降から（ l ）の 1 変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様の盤ランプの特殊発光を制限し、特殊発光の中断を継続する。具体的には、副制御基板 S は、盤ランプの発光を OFF に制御するが、通常発光（白の発光）で盤ランプを発光させる。変形例としては、この期間の遊技の状態に対応した色（例えば、特殊発光とは異なる色である黄色）で盤ランプを発光しても良い。なお、（ j ）から（ l ）の期間においては、特殊発光を一切実行していない。一方、枠ランプは、白の態様又はこの期間の遊技の状態に対応した色で発光される。

【 1 3 4 0 】

ここで、（ k ）において、図示していないが、虹アイコンが表示される場合を説明する。個の場合、（ k ）のタイミングで虹アイコンが表示されるだけでなく、（ i ）以前に虹アイコンになっていても良い。スーパーリーチ演出が終了したタイミングである特定タイミングにおいて、ステージがステージ A に変更され、第 1 装飾図柄によって 7 7 7 の当り表示がされる。副制御基板 S は、特定タイミング以降から（ l ）の 1 変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、当該変動の演出用保留表示領域に虹アイコンの当該変

10

20

30

40

50

動アイコンを表示する。特定タイミング以降から(1)の1変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、盤ランプを虹アイコンに対応した色である虹の態様で特殊発光させる。また、枠ランプも、この期間の遊技の状態に対応した色である虹の態様で発光される。このように当りになる場合は、特定タイミング以降であっても盤ランプを虹の態様で発光させることができ、当りであることを、盤ランプ及び枠ランプを含めた全てのランプを用いて遊技者に視認させることができるため、遊技者に高揚感を与えることができる。

#### 【1341】

(1)1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄及び第2装飾図柄の変動表示が確定停止したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域の赤アイコンの当該変動アイコンが消去される。副制御基板Sは、盤ランプの発光のOFFを継続し、通常発光(白の発光)での盤ランプ発光を継続させる。変形例としては、この期間の遊技の状態に対応した色(例えば、特殊発光とは異なる色である黄色)で盤ランプを発光しても良い。一方、枠ランプは、白の態様又はこの期間の遊技の状態に対応した色で発光される。

10

#### 【1342】

次に、電源投入に基づく初期化動作中の保留変化演出について図223及び図224を用いて説明する。図223は、電源投入に基づく初期化動作中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。図224は、図柄変動中における初期化動作及び初期化動作後の保留変化演出に関するイメージ図である。

#### 【1343】

初期化動作は、ぱちんこ遊技機の電源投入後にRAMクリアボタンが操作されたこと(図5のステップS1002)に基づく、主制御基板MのRAMクリアの処理(図5のステップS1004)やサブメイン制御部SMの初期処理(例えば、図18~図26のRAMクリア情報を受信した場合サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合電源時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット)時に実行される、演出表示装置SG、スピーカD24、ランプ(盤ランプ、枠ランプ含む)、可動役物YKの動作である。なお、初期化動作は、RAMクリアを伴わない電源投入の際の動作であっても良い。

20

#### 【1344】

演出表示装置SGの初期化動作は、(a1)で示す初期化画面を表示する動作であり、演出表示装置SGの初期化動作が完了するまで継続して「初期化動作中」を報知する初期化画面が表示される。演出表示装置SGの初期化動作が完了した場合は、(b1)に示すステージAの画面が表示される(電源が遮断される前のステージにかかわらずステージAの画面が表示される)。なお、RAMクリアを伴わない電源投入の場合は電源が遮断される前のステージの画面を表示する。変形例として、RAMクリアを伴わない電源投入の場合、電源が遮断される前のステージがステージA~Cである場合はステージAの画面を表示し、ステージDである場合はステージDの画面を表示するよう構成しても良い。

30

#### 【1345】

スピーカD24の初期化動作は、初期化音(例えば、「初期化中です」や「電源が入りました」等の音)を出力する動作であり、スピーカD24の初期化動作が完了するまで継続して初期化音が出力される。スピーカD24の初期化動作が完了した場合は、遊技に対応した音出力可能となり、(c1)に示すように、特殊保留音や図柄変動中の演出音等が出力可能となる。この初期化音は、規定音と称しても良い。

40

#### 【1346】

ランプの初期化動作は、初期化ランプパターン(例えば、白、青、黄、緑、赤、虹の順に発光するランプパターン)で発光する動作であり、ランプの初期化動作が完了するまで継続して初期化ランプパターンで発光される。ランプの初期化動作が完了した場合は、遊技に対応した態様でランプが発光可能となり、(d1)に示すように、盤ランプを白、枠ランプ等を白で発光可能となる。この初期化ランプパターンでの発光は、規定発光と称しても良い。

#### 【1347】

可動役物YKの初期化動作は、(a1)に示す上位置である第一位置から(b1)に示

50

す下位置である第二位置にて所定秒間停止して、第一位置へ戻る動作であり、初期化動作が完了するまで継続して可動役物はこの動作を繰り返し実行する。可動役物 Y K の初期化動作が完了した場合は、遊技に対応した可動役物 Y K の動作が実行可能となる。

【 1 3 4 8 】

図 2 2 3 の ( a 1 ) は、電源投入に基づく全ての初期化動作を実行している状況下、新たに第 1 主遊技側の保留が生起した非時間短縮遊技状態を示す。なお、主制御基板 M の R A M クリアの処理は完了している状態であり、副制御基板 S は各種初期化動作が完了していないが主制御基板 M のコマンドは受信可能な状態である。当該新たに生起した保留は、白アイコンで表示され得る保留である。副制御基板 S は、保留生起のタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に白アイコンを表示すべきであるが、演出表示装置 S G の初期化動作を行っているため、当該変動アイコンの表示を制限し、初期化画面を継続して表示する。また、副制御基板 S は、保留生起のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」の出力をすべきであるが、スピーカ D 2 4 の初期化動作を行っているため保留音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板 S は、保留生起のタイミングにおいて、盤ランプの白アイコンに対応した色である白での発光を制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。可動役物 Y K は、保留生起のタイミングにおいて初期化動作を実行している。

10

【 1 3 4 9 】

( b 1 ) 電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作を実行している状況下、演出表示装置 S G の初期化動作が完了した状態を示す。副制御基板 S は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に白アイコンの当該変動アイコンを表示する。また、副制御基板 S は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力すべきであるが、スピーカ D 2 4 の初期化動作を行っているため当該図柄変動の演出に対応する効果音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板 S は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、盤ランプの白アイコンに対応した色での発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物 Y K は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

20

30

【 1 3 5 0 】

( c 1 ) 電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作を実行している状況下、演出表示装置 S G の初期化動作が完了した状態を示す。この状態において、新たに第 1 主遊技側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 1 個となり、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した第 2 保留音（特殊保留音）である「ミ」の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。また、副制御基板 S は、保留生起表示のタイミングにおいて、盤ランプの赤アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物 Y K は、保留生起表示のタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

40

【 1 3 5 1 】

なお、( c 1 ) でスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了している状態の場合、副制御基板 S は、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した第 2 保留音（特殊保留音）である「ミ」の出力をするように制御する。

【 1 3 5 2 】

( d 1 ) 電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した後の状況下、新たに第 1 主遊技

50

側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 2 個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる。なお、保留生起に基づく白アイコンの前に赤アイコンがあるため、保留生起表示のタイミングにおいて、盤ランプを白アイコンに対応した色である白ではなく、手前の赤アイコンに対応した赤で発光させても良い。また、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。なお、新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される場合（手前にトリガ保留がない場合）は、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。

### 【 1 3 5 3 】

（ a 2 ）電源投入に基づく全ての初期化動作を実行している状況下、新たに第 1 主遊技側の保留が生起した非時間短縮遊技状態を示す。なお、主制御基板 M の R A M クリアの処理は完了している状態であり、副制御基板 S は各種初期化動作が完了していないが主制御基板 M のコマンドは受信可能な状態である。当該新たに生起した保留は、青アイコンで表示され得る保留である。副制御基板 S は、保留生起のタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンを表示すべきであるが、演出表示装置 S G の初期化動作を行っているため、当該変動アイコンの表示を制限し、初期化画面を継続して表示する。また、副制御基板 S は、保留生起のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」の出力をすべきであるが、スピーカ D 2 4 の初期化動作を行っているため特殊保留音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板 S は、保留生起のタイミングにおいて、盤ランプの青アイコンに対応した色である青での特殊発光を制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。

### 【 1 3 5 4 】

（ b 2 ）電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作を実行している状況下、演出表示装置 S G の初期化動作が完了した状態を示す。副制御基板 S は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンを表示すべきであるが、白アイコンの当該変動アイコンを表示する。なお、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンの当該変動アイコンを表示しても良い。また、副制御基板 S は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力すべきであるが、スピーカ D 2 4 の初期化動作を行っているため当該図柄変動の演出に対応する効果音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板 S は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて、盤ランプの青アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物 Y K は、演出表示装置 S G の初期化動作が完了したタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

### 【 1 3 5 5 】

（ c 2 ）電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作を実行している状況下、演出表示装置 S G の初期化動作が完了した状態を示す。この状態において、当該変動の演出用保留表示領域の白アイコン（青アイコンが表示されている場合は青アイコン）から緑アイコンに変更される。副制御基板 S は、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から緑アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。また、副制御基板 S は、保留変化演出に基づく緑ア

10

20

30

40

50

アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、盤ランプの緑アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物 Y K は、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

【 1 3 5 6 】

( d 2 ) 電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した後の状況下、当該変動の演出用保留表示領域の緑アイコンから赤アイコンに変更される。副制御基板 S は、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる(例えば、白で発光制御させる)が、赤アイコンに対応した色である赤で発光制御させても良い。

10

【 1 3 5 7 】

電源投入に基づく初期化動作において、スピーカ D 2 4 の初期化動作は、ランプの初期化動作よりも、早く終了(完了)するように構成されている。なお、リトライ等がない場合の通常の場合に、スピーカ D 2 4 の初期化動作が、ランプの初期化動作よりも、早く終了(完了)するように構成されていれば良い。したがって、( d 2 )において、電源投入に基づくランプの初期化動作を実行している状況下、スピーカ D 2 4 の初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作、演出表示装置 S G の初期化動作が完了した状態を示す場合、副制御基板 S は、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力するように制御する一方、盤ランプの赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を制限するように制御する。また、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる(例えば、白で発光制御させる)が、赤アイコンに対応した色である赤で発光制御させても良い。

20

【 1 3 5 8 】

なお、スピーカ D 2 4 の初期化動作を、演出表示装置 S G の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作よりも、遅く終了(完了)するように構成してもよい。そのように構成した場合、( d 2 )において、電源投入に基づくスピーカ D 2 4 の初期化動作を実行している状況下、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作、演出表示装置 S G の初期化動作が完了した状態を示す場合、副制御基板 S は、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、盤ランプの赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を実行するように制御する一方、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力することを制限するように制御する。また、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる(例えば、白で発光制御させる)が、赤アイコンに対応した色である赤で発光制御させても良い。なお、電源断から復帰した後の特定期間中において、スピーカから規定音を出力可能に構成している。また、電源断から復帰した後の特定期間中において、盤ランプ及び枠ランプを規定態様にて発光可能に構成している。ここでの特定期間は、電源投入から、演出表示装置 S G の初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作の全ての初期化動作が完了するまでの期間であれば良い。例えば、電源投入から、演出表示装置 S G の初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作のうち、最後の初期化動作が完了したタイミングまでの期間を特定期間とすることができる。

30

40

【 1 3 5 9 】

役物位置 Y K が第一位置(初期位置)である場合と第二位置(移動後位置)である場合とで、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が異なる。例えば、大当り遊技状態やスーパーリーチ演出の実行中に役物位置 Y K が第二位置に位置するよう設定されている場合は、大当り遊技状態やスーパーリーチ演出においては特殊保留音及び特殊発光が実行され

50



ないので、役物位置 Y K が第二位置（移動後位置）にある場合は、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が 0 に構成されている。一方、非時間短縮遊技状態のステージ A 等の第 1 主遊技図柄の図柄変動中は、主に役物位置 Y K が第一位置に位置するように設定されているため、青アイコンや赤アイコンの表示に伴う特殊保留音及び特殊発光が実行されるように構成されている。したがって、役物位置 Y K が第一位置である場合の方が、第二位置である場合よりも、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が高いように構成されている。ただし、少なくともスピーカ D 2 4 の初期化動作中及びランプの初期化動作中であって、可動役物 Y K の初期化動作中である場合は、第一位置及び第二位置のいずれであっても、特殊保留音の出力がされず、また、特殊発光が実行されないため、役物位置 Y K が第一位置である場合と第二位置である場合とで、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が 0 となっている。

10

## 【 1 3 6 0 】

このように役物位置 Y K が第二位置にある場合は、保留アイコンが遊技者から視認し難いため、保留変化演出の実行の頻度を押さえることが好ましい。したがって、遊技バランスを保ったばちんこ遊技機を提供することができる。

## 【 1 3 6 1 】

次に、図柄変動中における電源投入に基づく初期化動作中の保留変化演出の処理及び電源投入に基づく全ての初期化動作完了後の保留変化演出について図 2 2 4 を用いて説明する。（ e ）は図 2 2 3 の（ d 1 ）の後のタイミングの 2 変動目の図柄変動中を示している。

## 【 1 3 6 2 】

20

（ f ）は、（ e ）の状態では電源断し、その後の電源投入に基づく R A M クリアを伴わない電源投入の際の全ての初期化動作（演出表示装置 S G の初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作）を実行している状況を示す。副制御基板 S は、特殊アイコン（トリガ保留である赤アイコン）で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン（赤アイコン）での表示及び保留 1 の白アイコンでの保留アイコンの表示を非表示（制限）し、初期化画面を表示する。また、副制御基板 S は、スピーカから初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させる。なお、この状態で通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、保留音及び特殊保留音の出力を制限する（出力しない）とともに、通常発光及び特殊発光を制限する。さらに、副制御基板 S は、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。さらにまた、副制御基板 S は、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限する。なお、「通常アイコンや特殊アイコンで表示され得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留が非リーチ以上（非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は通常アイコン（白アイコン）で表示され得ること、ノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出）以上（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（赤アイコン）で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（虹アイコン）で表示され得ることを意味している。

30

40

## 【 1 3 6 3 】

50

(g) 電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した状態であって、2変動目の図柄変動中を示す。この状態において、副制御基板Sは、(e)で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン(赤アイコン)での表示及び白アイコンでの保留アイコンの表示を実行せず制限し、白アイコンで表示する。また、副制御基板Sは、特殊保留音の出力を制限するとともに当該図柄変動の演出に対応する効果音をスピーカD24から出力し、盤ランプを消灯状態又は通常発光(白の発光制御)として特殊発光を制限する。なお、この状態で通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起した場合、通常保留音及び特殊保留音の出力をするとともに、通常発光及び特殊発光で盤ランプを制御しても良い。さらに、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において(e)で表示されていたトリガ保留である赤アイコンに対応する図柄変動(先読み抽選に当選した当該変動アイコンの図柄変動)が実行中であるため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起する保留が対象である。なお、「通常アイコンや特殊アイコンで表示され得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留が非リーチ以上(非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は通常アイコン(白アイコン)で表示され得ること、ノーマルリーチ以上(ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(青アイコン)で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ(低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出)以上(低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(緑アイコン)で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出)以上(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(赤アイコン)で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(虹アイコン)で表示され得ることを意味している。なお、変形例として、2変動目の図柄変動が終了するまでは、(f)と同様に特殊アイコン(トリガ保留である赤アイコン)で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン(赤アイコン)での表示及び保留1の白アイコンでの保留アイコンの表示を非表示(制限)し、初期化画面を表示するとともに、スピーカから初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させ、通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、保留音及び特殊保留音の出力を制限する(出力しない)とともに、通常発光及び特殊発光を制限し、副制御基板Sは、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させ、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限しても良い。

【1364】

(h) 2変動目において、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が2個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音(通常保留音)である「ド」と当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において(e)で表示されていたトリガ保留である赤アイコンに対応する図柄変動(先読み抽選に当選した当該変動アイコンの図柄変動)が実行中であるため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限

10

20

30

40

50

の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象である。なお、この状態で新たな特殊アイコンの表示をし得る保留（先読み抽選すればトリガ保留になる可能性のある保留）が生起しても、先読み抽選を制限しているため、特殊アイコンの表示、特殊保留音の出力、特殊発光の出力が制限されるが、先読み抽選の制限を解除した場合であって保留生起に基づき特殊アイコンを演出表示装置SGに表示する場合は、保留生起表示のタイミングにおいて、スピーカD24から特殊アイコンに対応した特殊保留音及び盤ランプを特殊発光の態様で出力するようにしても良い。なお、「特殊アイコンの表示をし得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留がノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出）以上（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（赤アイコン）で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（虹アイコン）で表示され得ることを意味している。

#### 【1365】

(i) 3変動目において、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が2個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」と当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において(e)から(f)の間の電源断の時に存在していた保留が消化されて当該変動アイコンとして残っているため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象である。なお、この状態で新たな特殊アイコンの表示をし得る保留（先読み抽選すればトリガ保留になる可能性のある保留）が生起しても、先読み抽選を制限しているため、特殊アイコンの表示、特殊保留音の出力、特殊発光の出力が制限されるが、先読み抽選の制限を解除した場合であって保留生起に基づき特殊アイコンを演出表示装置SGに表示する場合は、保留生起表示のタイミングにおいて、スピーカD24から特殊アイコンに対応した特殊保留音及び盤ランプを特殊発光の態様で出力するようにしても良い。なお、(i)において(e)でトリガ保留であった保留が消化されて残存していないため、このタイミングから先読み抽選の制限を解除しても良い。その場合の先読み抽選の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象であるが、新たに生起した保留のみを対象としても良い。なお、「特殊アイコンの表示をし得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留がノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出）以上（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出な

10

20

30

40

50

どの大当り確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(赤アイコン)で表示され得ること、全回転演出などの大当り確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(虹アイコン)で表示され得ることを意味している。

#### 【1366】

(j) 4変動目において、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が2個となり、当該新たに生起した保留画像として青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカD24から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」と当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、青アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において(e)から(f)の間の電源断の時に存在していた保留が全て消化されているため、先読み抽選の制限を解除して、先読み抽選を実行している。先読み抽選の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象である。なお、この(j)において図示していないが、カスタマイズ画面Bを表示し、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB 2等の操作である第1選択操作に基づき第2設定を選択している。

#### 【1367】

(k)は、(j)の状態電源断し、その後の電源投入に基づくRAMクリアを伴わない電源投入の際の全ての初期化動作を実行している状況を示す。副制御基板Sは、当該変動アイコンの白アイコンの表示、特殊アイコン(青アイコン)及び白アイコンでの保留アイコンの表示を制限し、初期化画面を表示する。また、副制御基板Sは、スピーカから初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させる。なお、この状態で通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、通常保留音及び特殊保留音の出力を制限する(出力しない)とともに、通常発光及び特殊発光を制限する。さらに、副制御基板Sは、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限する。なお、「通常アイコンや特殊アイコンで表示され得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留が非リーチ以上(非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当り確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は通常アイコン(白アイコン)で表示され得ること、ノーマルリーチ以上(ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当り確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(青アイコン)で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ(低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出)以上(低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当り確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(緑アイコン)で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出)以上(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当り確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(赤アイコン)で表示され得ること、全回転演出などの大当り確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(虹アイコン)で表示され得ることを意味している。

#### 【1368】

(l)電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した状態であって、4変動目の図柄変動中を示す。この状態において、副制御基板Sは、(e)で表示されていた白アイコンの当該変動アイコン、特殊アイコン(青アイコン)及び白アイコンでの保留アイコンの表示を

制限し、全て白アイコンで表示する。また、副制御基板 S は、特殊保留音の出力を制限するとともに当該図柄変動の演出に対応する効果音をスピーカ D 2 4 から出力し、盤ランプを消灯状態又は通常発光（白の発光制御）として特殊発光を制限する。さらに、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる。さらにまた、副制御基板 S は、この状態において（k）でトリガ保留であった保留が存在しているため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起する保留が対象である。なお、変形例として、4 変動目の図柄変動が終了するまでは、（f）と同様に特殊アイコン（トリガ保留である赤アイコン）で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン（赤アイコン）での表示及び保留 1 の白アイコンでの保留アイコンの表示を非表示と（制限）し、初期化画面を表示するとともに、スピーカ D 2 4 から初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させ、通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、保留音及び特殊保留音の出力を制限する（出力しない）とともに、通常発光及び特殊発光を制限し、副制御基板 S は、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させ、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限しても良い。

#### 【1369】

このタイミングで、新たに第 1 主遊技側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 3 個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。第 1 選択操作に基づき第 2 設定が選択された状態であるため、（l）においては、副制御基板 S は、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、ボタンパイプ演出を実行するとともに、スピーカ D 2 4 から保 3 以上報知音である「ドドド」を出力する。また、副制御基板 S は、保留生起に基づき盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。

#### 【1370】

このように初期化動作前（電源断の発生前）に表示されていた特殊アイコン及び特殊発光は電源投入後の全ての初期化動作完了後に制限されるが、第 1 選択操作に基づく第 2 設定はその設定を維持するように構成されている。したがって、電源投入後の全ての初期化動作完了後に再度、第 1 選択操作に基づく第 2 設定を設定しなくても遊技者が所望の演出の設定で遊技を実行することができる。変形例として、電源断し、その後に R A M クリアを伴わない電源投入した場合、電源断前の第 1 選択操作に基づく設定が第 1 設定でも第 2 設定でも、R A M クリアを伴わない電源投入後は必ず第 1 設定が設定されるよう構成しても良く、その場合は、（l）で示すような状況（新たに第 1 主遊技側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 3 個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される状況）であっても、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、ボタンパイプ演出を実行せず、スピーカ D 2 4 から保 3 以上報知音である「ドドド」も出力しない。

#### 【1371】

次に、アイコン変化を示唆する特定予告演出を伴う保留変化演出について図 2 2 5 を用いて説明する。図 2 2 5 は、アイコン変化を示唆する特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

#### 【1372】

特定予告演出は、主遊技図柄の図柄変動であって、主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の図柄変動中において特定キャラクタであるヘビが登場してアイコンに対して飛び込むか否かのアクションを実行することでアイコンの表示態様の変化を示唆する保留変化示唆演出であり、以下、アクション演出とも称す。そして、保留変化演出は、少なくともアイコン変化を示唆する特定予告演出を実行せずにアイコンを変化させる第 1

10

20

30

40

50

変化パターンと、特定予告演出を実行したうえでアイコンを変化させる第2変化パターンとを有する。なお、特定予告演出は、特定予告演出A（前半部）と特定予告演出B（後半部）とで構成され、そのいずれもがアクション演出に相当する。特定予告演出Aが実行されて更に特定予告演出Bが実行されるとアイコンの表示態様が変化し、特定予告演出Aが実行されたにもかかわらず特定予告演出Bが実行されないとアイコンの表示態様が変化しない。

【1373】

先ず、図225の(a1)～(d1)を用いて、第1変化パターンについて説明する。

【1374】

(a1) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が2個存在しており、第1保留表示領域SG12には白アイコンの保留アイコンが2個表示されており、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には2個の保留を示す数字画像として2が表示されている。第2主遊技側の保留は存在しておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング（例えば、0.5秒前）に消去してもよい。

【1375】

(b1) 第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置SGでは、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。(b1)においては、第1主遊技側の保留が消化されたが新たな保留が生じたため、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。なお、当該新たな保留生起のタイミングは、後述する(b2)のタイミングと同じタイミングであり、残り変動時間が20秒のタイミングである。当該新たに生起した保留画像は青アイコンに対応した保留であるので、保留生起のタイミングで（保留生起表示を契機として）第1変化パターンにて青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1376】

(c1) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。(c1)は、(b1)の第1所定期間経過後であって、後述する(c2)のタイミングと同じタイミングであり、残り変動時間が15秒のタイミングである。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、スピーカD24からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青での特殊発光を継続する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1377】

(d1) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。(d1)は、(c1)の第2所定期間経過後であって、後述する(d2)のタイミングと同じタイミングであり、残り変動時間が10秒のタイミングである。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、スピーカD24からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青での特殊発光を継続する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

## 【 1 3 7 8 】

次に、図 2 2 5 の ( a 2 ) ~ ( d 2 ) を用いて、第 2 変化パターンについて説明する。  
( a 2 ) 非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 2 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第 1 主遊技側の保留が 2 個存在しており、第 1 保留表示領域 S G 1 2 には白アイコンの保留アイコンが 2 個表示されており、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 1 主遊技側の保留数を示す領域 ( 左の領域 ) には 2 個の保留を示す数字画像として 2 が表示されている。第 2 主遊技側の保留は存在しておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 2 主遊技側の保留数を示す領域 ( 右の領域 ) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング ( 例えば、0 . 5 秒前 ) に消去してもよい。

10

## 【 1 3 7 9 】

( b 2 ) 第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 1 変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置 S G では、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始する。( b 2 ) においては、第 1 主遊技側の保留が消化されたため、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留は存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動となっている。また、( b 2 ) は、第 1 主遊技図柄の図柄変動が開始して変動時間の残りが 2 0 秒となったタイミングであり、( b 1 ) のタイミングと同じタイミングである。( b 2 ) のタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する。副制御基板 S は、特定キャラクタであるヘビを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する特定予告演出 A に対応した効果音としてアクション音 A ( 「 ニョロニョロニョロ 」 という 3 秒の効果音 ) を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる ( 継続して白で発光させている ) 。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 A に対応する色 ( 例えば、紫色など ) で発光制御しても良い。

20

## 【 1 3 8 0 】

( c 2 ) 第 1 主遊技図柄の 1 変動目の図柄変動中を示す。( c 2 ) は、第 1 主遊技図柄の図柄変動が開始して変動時間の残りが 1 5 秒となったタイミングであり、( c 1 ) のタイミングと同じタイミングである。( c 2 ) のタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込むか否かのアクション演出を実行する。( c 2 ) では、特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込む特定予告演出 B を示す。副制御基板 S は、特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込むアクション演出を実行したタイミングにおいて、特定予告演出 B に対応した効果音としてアクション音 B ( 「 シャー ! 」 という 2 秒の効果音 ) を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる ( 継続して白で発光させている ) 。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 B に対応する色 ( 例えば、橙色など ) で発光制御しても良い。このように、アクション音 A が 3 秒、アクション音 B が 2 秒出力されることで、第 2 変化パターンが成立し、( d 2 ) で示すように、特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込んだ結果、青アイコンが表示されることになる。なお、特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込まずに逃げていく場合 ( 特定予告演出 B を実行しない場合 ) は、特定予告演出 B に対応した効果音であるアクション音 B を出力しないが、盤ランプは白アイコンに対応した色である白で発光させる ( 継続して白で発光させている ) 。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御する。なお、アクション音 A とアクション音 B とは同一のアクション音としてもよく、一例としては、特定予告演出 A 及び B に対応した効果音としてアクション音 C を 5 秒間出力するよう構成してもよい。

30

40

50

## 【 1 3 8 1 】

( d 2 ) 第 1 主遊技図柄の 1 変動目の図柄変動中を示す。( d 2 ) は、第 1 主遊技図柄の図柄変動が開始して変動時間の残りが 1 0 秒となったタイミング(特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込んでから 5 秒後)であり、( d 1 ) のタイミングと同じタイミングである。( d 2 ) のタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込んだ結果、青アイコンが表示される。副制御基板 S は、青アイコンが表示されたタイミング(特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込んだタイミング)において、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 B に対応する色(例えば、橙色など)で発光制御しても良い。

10

## 【 1 3 8 2 】

このように、第 1 変化パターンであっても第 2 変化パターンであっても、同じ特殊保留音(本例では、青アイコンに対応した特殊保留音)を実行可能であり、また、同じ特殊発光(本例では、青の特殊発光)を実行可能であるように構成されている。

## 【 1 3 8 3 】

また、第 2 変化パターンについては、第 1 変化パターンと比べて、特殊保留音が出力される前に所定期間の( b 2 ) ~ ( c 2 ) の期間に亘ってアクション音 A 及びアクション音 B(総称して単にアクション音と称する)を出力可能である。このようにアクション音を出力することで、遊技者に保留変化が行われることを期待させることができ、遊技の興趣

20

## 【 1 3 8 4 】

図 2 2 5 の( a 1 ) ~ ( d 1 ) に示すように、或る図柄変動の最中にトリガ保留が生起し且つ当該或る図柄変動の残り時間が所定期間(例えば、残り時間が 2 0 秒であって第 2 変化パターンを実行可能な期間)であったとしても、当該或る図柄変動においては第 2 変化パターンが実行されないが、第 1 変化パターンは実行可能であるように構成されている。

## 【 1 3 8 5 】

ただし、当該或る図柄変動の次の図柄変動(例えば、2 変動目の図柄変動)においては、第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンのいずれも実行可能であるように構成されている。具体的には、当該或る図柄変動で第 1 変化パターンも第 2 変化パターンも実行されなかった場合、当該或る図柄変動の次の図柄変動では第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンの少なくともいずれかを実行可能であり、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ前変動である場合はいずれか 1 つの変化パターンが実行され、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ変動である場合はいずれか 1 つが 1 回又は複数回実行される、又は、両方の変化パターンがそれぞれ 1 回又は複数回実行される。また、当該或る図柄変動で第 1 変化パターンが実行された場合でも、当該或る図柄変動の次の図柄変動では第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンの少なくともいずれかを実行可能であり、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ前変動である場合はいずれか 1 つの変化パターンが実行され、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ変動である場合はいずれか 1 つが 1 回又は複数回実行される、又は、両方の変化パターンがそれぞれ 1 回又は複数回実行される。なお、トリガ変動にて第 1 変化パターンと第 2 変動パターンの少なくともいずれかが実行され、そのうえで第 1 変化パターンの実行回数と第 2 変動パターンの実行回数との合計が複数回である場合、トリガ変動においては複数回の保留変化演出が実行されることになり、例えば、白アイコンから青アイコン(第 1 変化パターン又は第 2 変動パターンにて変化)、青アイコンから赤アイコン(第 1 変化パターン又は第 2 変動パターンにて変化)、赤アイコンから虹アイコン(第 1 変化パターン又は第 2 変動パターンにて変化)に変化することが可能となる。このように構成することで、図柄変動の残り変動時間に余裕があったとしても、煩雑な保留変化演出となってしまうことを防ぐことができる。

30

40

## 【 1 3 8 6 】

次に、或る図柄変動の次の図柄変動における特定予告演出を伴う保留変化演出について

50



図 2 2 6 を用いて説明する。図 2 2 6 は、或る図柄変動の次の図柄変動における特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

【 1 3 8 7 】

先ず、図 2 2 6 の ( e 1 ) ~ ( h 1 ) を用いて、2 変動目がトリガ保留ではない図柄変動における第 1 変化パターンについて説明する。( e 1 ) は図 2 2 5 の ( d 1 ) の続きである。( e 1 ) 非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 2 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第 1 主遊技側の保留が 2 個存在しており、第 1 保留表示領域 S G 1 2 には白アイコン 1 個と青アイコン 1 個の保留アイコンが合計 2 個表示されており、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 1 主遊技側の保留数を示す領域 ( 左の領域 ) には 2 個の保留を示す数字画像として 2 が表示されている。第 2 主遊技側の保留は存在しておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 2 主遊技側の保留数を示す領域 ( 右の領域 ) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング ( 例えば、0 . 5 秒前 ) に消去してもよい。

10

【 1 3 8 8 】

( f 1 ) 第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置 S G では、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始する。( f 1 ) においては、第 1 主遊技側の保留が消化されたため、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留は存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動となっている。なお、このタイミングは、第 1 主遊技図柄の図柄変動 ( 変動時間が 1 2 0 秒の図柄変動 ) の開始タイミング ( 残りの変動時間が 1 2 0 秒のタイミング ) である。このタイミングにおいて ( シフト表示を契機として ) 、青アイコンは第 1 変化パターンを伴って赤アイコンに変化して表示される。副制御基板 S は、赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

20

30

【 1 3 8 9 】

( g 1 ) 第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動中を示す。( g 1 ) は、( f 1 ) から 5 秒経過した後であって、残り変動時間が 1 1 5 秒のタイミングである。副制御基板 S は、このタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を継続する。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【 1 3 9 0 】

( h 1 ) 第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動中を示す。( h 1 ) は、( g 1 ) から 5 秒経過した後であって、残り変動時間が 1 1 0 秒のタイミングである。副制御基板 S は、このタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を継続する。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

40

【 1 3 9 1 】

なお、( e 1 ) ~ ( h 1 ) において、第 1 変化パターンを実行する保留変化演出を説明したが、( e 1 ) ~ ( h 1 ) において、以下に説明する第 2 変化パターンを実行する保留変化演出としても良い。このように構成する場合、( f 1 ) では保留変化せず、特定キャラクタのヘビが登場し、( g 1 ) で保留変化を行う。

50

## 【 1 3 9 2 】

次に、図 2 2 5 の ( e 2 ) ~ ( h 2 ) を用いて、2 変動目がトリガ保留である図柄変動における第 2 変化パターンについて説明する。( e 2 ) は図 2 2 5 の ( d 2 ) の続きである。( e 2 ) 非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 1 保留表示領域 S G 1 2 には青アイコンの保留アイコンが 1 個表示されており、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 1 主遊技側の保留数を示す領域 ( 左の領域 ) には 1 個の保留を示す数字画像として 1 が表示されている。第 2 主遊技側の保留は存在しておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 2 主遊技側の保留数を示す領域 ( 右の領域 ) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング ( 例えば、0 . 5 秒前 ) に消去してもよい。

10

## 【 1 3 9 3 】

( f 2 ) 第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置 S G では、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始する。( f 2 ) においては、第 1 主遊技側の保留が消化されたため、第 1 主遊技側の保留が 0 個となり、第 2 主遊技側の保留は存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動となっている。( f 2 ) のタイミングは、第 1 主遊技図柄の図柄変動の残りの変動時間が 1 2 0 秒のタイミングであり、このタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する。副制御基板 S は、特定キャラクタであるヘビを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する特定予告演出 A に対応した効果音としてアクション音 A ( 「 ニョロニョロニョロ 」 という 3 秒の効果音 ) を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる ( 継続して青で発光させている ) 。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 A に対応する色 ( 例えば、紫色など ) で発光制御しても良い。

20

## 【 1 3 9 4 】

( g 2 ) 第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動中を示す。( g 2 ) のタイミングにおいて、青アイコンに対して飛び込むか否かのアクション演出を実行する。( g 2 ) のタイミングは、第 1 主遊技図柄の図柄変動の残りの変動時間が 1 1 5 秒のタイミングであり、特定キャラクタであるヘビが青アイコンに対して飛び込む特定予告演出 B を示す。副制御基板 S は、特定キャラクタであるヘビが青アイコンに対して飛び込むアクション演出を実行したタイミングにおいて、特定予告演出 B に対応した効果音としてアクション音 B ( 「 シャー ! 」 という 2 秒の効果音 ) を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 B に対応する色 ( 例えば、橙色など ) で発光制御しても良い。このように、アクション音 A が 3 秒、アクション音 B が 2 秒出力されることで、第 2 変化パターンが成立し、( h 2 ) で示すように、特定キャラクタであるヘビが当該変動アイコンである青アイコンに対して飛び込んだ結果、赤アイコンが表示されることになる。なお、特定キャラクタであるヘビが当該変動アイコンである青アイコンに対して飛び込まずに逃げていく場合 ( 特定予告演出 B を実行しない場合 ) は、特定予告演出 B に対応した効果音であるアクション音 B を出力しないが、盤ランプは青アイコンに対応した色である青で発光させる ( 継続して青で発光させている ) 。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御する。

30

40

## 【 1 3 9 5 】

( h 2 ) 第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動中を示す。( h 2 ) のタイミングは、第 1 主遊技図柄の図柄変動の残りの変動時間が 1 1 0 秒のタイミングであり、特定キャラクタであるヘビが青アイコンに対して飛び込んだ結果、赤アイコンが表示される。副制御基

50

板 S は、赤アイコンが表示されたタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 B に対応する色で発光制御しても良い。

【 1 3 9 6 】

なお、( e 2 ) ~ ( h 2 ) において、第 2 変化パターンを実行する保留変化演出を説明したが、( e 2 ) ~ ( h 2 ) において、第 1 変化パターンを実行する保留変化演出としても良い。このように構成する場合、( f 2 ) で保留変化し、( g 2 ) では赤アイコンを維持して継続表示する。

【 1 3 9 7 】

このように、第 1 変化パターンであっても第 2 変化パターンであっても、同じ特殊保留音（本例では、赤アイコンに対応した特殊保留音）を実行可能であり、また、同じ特殊発光（本例では、赤の特殊発光）を実行可能であるように構成されている。なお、第 1 変動パターンは保留生起表示やシフト表示を契機に実行されるだけでなく、変動表示開始から所定時間経過（例えば、1 2 0 秒の変動表示であれば 5 秒経過、3 0 秒経過、6 5 秒経過のいずれかのタイミング）で実行されても良いし、第 2 変動パターンも、変動表示開始から所定時間経過（例えば、1 2 0 秒の変動表示であれば 1 5 秒経過、4 0 秒経過、9 0 秒経過のいずれかのタイミング）で実行されても良い。

【 1 3 9 8 】

また、第 2 変化パターンについては、第 1 変化パターンと比べて、特殊保留音が実行される前に所定期間の ( f 2 ) ~ ( g 2 ) の期間に亘ってアクション音を実行可能である。このようにアクション音を実行することで、遊技者に保留変化が行われることを期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 3 9 9 】

このようにトリガ保留が発生した後であって或る図柄変動の次の図柄変動（例えば、2 変動目の図柄変動）においては、第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンのいずれも実行可能であるように構成されている。このように構成することで、トリガ保留が発生した後の如何なる変動であっても保留変化演出に対する期待感を維持した状態を保つことが可能となるため、遊技者に対する遊技の興趣を低下させることなく遊技を実行できる。

【 1 4 0 0 】

また、或る図柄変動の次の図柄変動の種類に応じて、第 2 変化パターンを選択する確率（頻度）が異なるように構成されている。例えば、次の図柄変動が、トリガ保留に対する図柄変動ではない場合（図 2 2 6 の第 1 変化パターンを実行した図柄変動）よりも、トリガ保留に対する図柄変動である場合（図 2 2 6 の第 2 変化パターンを実行した図柄変動）の方が、特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）が高くなるように構成されている。つまり、トリガ保留における図柄変動での特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）が、トリガ保留でない図柄変動での特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）よりも高く構成される。このように構成することで、トリガ保留の図柄変動までの保留消化数及びトリガ保留の当り期待度等に応じた適切な保留変化演出を実行することができる。

【 1 4 0 1 】

また、例えば、次の図柄変動が、トリガ保留よりも前の図柄変動であって、保留が多い状態（例えば、4 個ある状態）での図柄変動よりも、トリガ保留よりも前の図柄変動であって、保留が少ない状態（例えば、1 個ある状態）での図柄変動の方が、特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）が高くなるように構成されていても良い。

【 1 4 0 2 】

次に、代替表示が実行される場合における保留変化演出について図 2 2 7 を用いて説明する。図 2 2 7 は、代替表示が実行される場合における保留変化演出に関するイメージ図である。

【 1 4 0 3 】

10

20

30

40

50

代替表示とは、特殊保留音に係るアイコンを模した表示や特殊保留音に係るアイコンを想起させる表示であり、(a)等に示す遊技説明演出での遊技説明表示や(g)に示す大アイコン演出での大アイコン表示を例示する。また、代替表示のことを特殊保留音に係るアイコンと称することがある。また、代替表示は、特殊保留音に係るアイコンである特殊保留画像(第2変動権利表示)を模した表示でもあるため、代替表示のことを第2擬似変動権利表示と称しても良い。

#### 【1404】

(a)非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄の図柄変動中であることを示す。このタイミングにおいて、「赤は激熱だよ!」と表示する遊技説明演出(代替表示)が実行される。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、遊技説明演出の効果音(例えば、「ジャジャン!」という2.5秒の効果音)を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる(継続して白で発光させている)。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や遊技説明演出に対応する色で発光制御しても良い。

10

#### 【1405】

(b)第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。(b)は(a)の所定時間経過後を示すが、(b)のタイミングにおいても、「赤は激熱だよ!」と表示する遊技説明演出(代替表示)が継続して実行されている。そして、(b)のタイミングにおいて、保留変化演出の第1変化パターンにて白アイコンの当該変動アイコンが赤アイコンに変化して表示される。副制御基板Sは、赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留変化のタイミング)において、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

20

#### 【1406】

(c)第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動であってリーチ演出中を示す。(c)は(b)の所定時間経過後を示し、7の図柄でのノーマルリーチ演出となっている。このタイミングにおいては、遊技説明演出や大アイコン演出等の代替表示が実行可能に構成されているが、(c)においては実行しない例を示す。また、このタイミングにおいて、当該変動アイコンとして赤アイコンが表示されており、盤ランプが赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光されている。また、枠ランプは、白で発光しているが、ノーマルリーチ演出に対応する色で発光させても良い。

30

#### 【1407】

(d)第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動であってスーパーリーチ演出中を示す。(d)は、リーチ演出中の状況下の所定タイミングを示し、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したリーチ演出を示す。なお、所定タイミングは、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したタイミングである。所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間においては、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を制限する。具体的には、所定タイミングにおいて赤アイコンの画像を消去する。また、所定タイミングにおいて、第1保留表示領域SG12に表示されていた2個の白アイコンの保留アイコンも消去し、当該変動の演出用表示領域と第1保留表示領域SG12も消去する。さらに、所定タイミングにおいて、ステージAを示す背景画像も消去し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示(図ではSPリーチステージにステージを変更)する。また、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。具体的には、盤ランプの発光をOFFにして制限するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色(例えば、赤色)で盤ランプを発光するようにしても良い。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として赤で盤

40

50

ランプを発光する場合、第2特殊発光（特殊発光）とは異なる発光態様とするのが好ましい。具体的には、第2特殊発光は赤の点灯の態様で発光させるが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した赤の点滅の態様で発光させる。一方、枠ランプは、白の態様又はスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、赤色）で発光させる。

【1408】

（e）非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、1変動目が終了した後であって、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄の2変動目の図柄変動中であることを示す。このタイミングにおいて、「赤は激熱だよ！」と表示する遊技説明演出（代替表示）が実行される。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、遊技説明演出の効果音（例えば、「ジャジャン！」という2.5秒の効果音）を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる（継続して白で発光させている）。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や遊技説明演出に対応する色で発光制御しても良い。

10

【1409】

（f）第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動中を示す。（f）は、（e）の所定時間経過後を示し、このタイミングにおいて、「赤は激熱だよ！」と表示する遊技説明演出（代替表示）が継続して実行されており、第1主遊技側の新たな保留が生じたため、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。当該新たに生じた保留画像は青アイコンに対応した保留であるので、保留生起のタイミングで第1変化パターンにて青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

20

【1410】

（g）第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動であってリーチ演出中を示す。（g）は、（f）の所定時間経過後を示し、7の図柄でのノーマルリーチ演出となっている。このタイミングにおいては、遊技説明演出や大アイコン演出等の代替表示が実行可能に構成されており、大アイコン演出を実行する例を示す。大アイコン演出は、アイコンの表示態様の変化を示唆する演出であり、演出表示装置SGの上から下に向かって移動し（特定予告演出Aを実行し）、アイコン表示領域のアイコンに対して衝突アクションするアクション演出であり、大アイコンがアイコン表示領域のアイコンに衝突した結果、アイコンの表示態様に変化する成功パターン（特定予告演出Bが実行されるパターン）と、大アイコンがアイコン表示領域のアイコンに衝突して弾き返されアイコンの表示態様に変化しない失敗パターン（特定予告演出Bが実行されないパターン）とを有している。ここでは結果を表示していないが、失敗パターンが実行されアイコンが変化しない例を示す。このタイミングにおいて、当該変動アイコンとして青アイコンが表示されており、盤ランプが青アイコンに対応した色である青で特殊発光されている。また、枠ランプは、白で発光しているが、ノーマルリーチ演出に対応する色で発光させても良い。大アイコンが演出表示装置SGの上から下に向かって移動する際には、アクション音Aである「ダダダダダダ」の効果音が3秒出力され、大アイコンがアイコン表示領域のアイコンに衝突して弾き返されない場合には、アクション演出Bである「ドカーン」の効果音が2秒出力される。

30

40

【1411】

（h）第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動であってスーパーリーチ演出中を示す。（h）は、リーチ演出中の状況下の所定タイミングを示し、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したリーチ演出を示す。所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間においては、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた白アイコンの当該変動アイコンの表示を制限する。具体的には、所定タイミングにおいて白アイコンの

50

画像を消去する。また、所定タイミングにおいて、第1保留表示領域SG12に表示されていた白アイコン及び青アイコンの保留アイコンも消去し、当該変動の演出用表示領域と第1保留表示領域SG12も消去する。さらに、所定タイミングにおいて、ステージAを示す背景画像も消去し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示（図ではSPリーチステージにステージを変更）する。また、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、青アイコンに対応した色である青の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。具体的には、盤ランプの発光をOFFにして制限するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、青や赤）で盤ランプを発光するようにしても良い。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として青で盤ランプを発光する場合、第1特殊発光（特殊発光）とは異なる発光態様とするのが好ましい。具体的には、第1特殊発光は青の点灯の態様で発光させるが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した青の点滅の態様で発光させる。一方、枠ランプは、白の態様又はスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、青色）で発光させる。

10

#### 【1412】

図227の(a)、(b)、(e)～(g)に示すように、代替表示（例えば、遊技説明演出や大アイコン演出）がアイコン表示領域以外に表示される状況においては、特殊保留音に係るアイコン（例えば、青アイコンや赤アイコン等の特殊アイコン）がアイコン表示領域に表示されている場合よりも、特殊保留音に係るアイコン（例えば、青アイコンや赤アイコン等の特殊アイコン）がアイコン表示領域に表示されていない場合の方が多くなるように構成されている。このように構成することで、遊技者に誤認させない程度に、当り期待度の高いアイコン（例えば、赤アイコン）の認知を広めることが可能となる。

20

#### 【1413】

また、図227の(a)、(e)に示すように、特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出の赤アイコンや大アイコン演出の赤アイコン）が、アイコン表示領域以外に表示される場合は、特殊保留音及び特殊発光が実行されない場合があるように構成されている。特殊保留音に係るアイコンは実際の当り期待度を報知するアイコンではないため、アイコンに対応する特殊保留音及び特殊発光が実行されないように構成することによって、遊技者が当りの期待度を誤認することがないばちんこ遊技機を提供することができる。なお、アイコン表示領域に表示されているアイコンが全て通常アイコンであることが好ましいが、アイコン表示領域に表示されているアイコンに特殊アイコンが含まれていても良い。

30

#### 【1414】

また、図227の(f)に示すように、1の特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出で用いられる赤アイコン）がアイコン表示領域以外に表示される場合であって、当該1のアイコン以外の特殊保留音に係るアイコン（例えば、青アイコン）がアイコン表示領域に表示される場合があるように構成されている。

#### 【1415】

また、図227の(f)に示すような特殊保留音に係るアイコン（例えば、赤アイコンの遊技説明演出）がアイコン表示領域以外に表示される状況にて新たな保留が生起した場合、当該新たな保留の生起を契機として特殊保留音に係るアイコン（例えば、(f)では青アイコンが表示されるが、赤アイコンが表示される場合が該当）がアイコン表示領域に表示される場合があるように構成されている。このように構成することで、当り期待度の高いアイコン（例えば、赤アイコン）の認知を広めることが可能となるとともに、当り期待度が高いアイコンへ実際に変化する期待感を遊技者に提供することができる。

40

#### 【1416】

なお、特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出の赤アイコンや大アイコン演出の赤アイコン）がアイコン表示領域以外に表示される状況は、非時間短縮遊技状態（例えば、低ベース状態）のみであり、時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）では表示されることがないように構成されている。

#### 【1417】

50

また、図 2 2 7 に示すように、特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出の赤アイコンや大アイコン演出の赤アイコン）がアイコン表示領域以外に表示される状況は、所定タイミング前であり、所定タイミング以降は表示されることがないように構成されている。

#### 【 1 4 1 8 】

第 2 選択操作に基づき特殊保留音の実行確率を第 3 設定又は第 4 設定に変化させた場合であっても、特殊保留音に対応するアイコン色（例えば、赤アイコン）と同じ系統の色の予告演出（例えば、当り期待度が 2 0 % である台詞の文字が赤い台詞演出）を実行可能であり、第 4 設定（実行確率 1 %）の場合の方が第 3 設定（実行確率 5 %）よりも、特殊保留音が発生した際に、該特殊保留音が、該予告演出の同系統の色に係る特殊保留音である確率が高くなるように構成されている。例えば、第 3 設定において赤い台詞予告が実行された場合には赤アイコン（青アイコン発生後に赤アイコンに変化することを含む）よりも青アイコンが発生し易くなっているため、赤アイコンに伴う特殊保留音が青アイコンに伴う特殊保留音よりも発生し難くなっている。一方、第 4 設定においては赤い台詞予告が実行された場合、青アイコンよりも赤アイコン（青アイコン発生後に赤アイコンに変化することを含む）が発生し易くなっている（もしくは青アイコンが発生した場合に第 3 設定よりも赤アイコンに変化し易くなっている）ため、この赤アイコンに伴う特殊保留音が第 3 設定よりも発生し易くなっている。つまり、特殊保留音が発生する変動（又は特殊保留音が発生する保留が消化されることで実行される変動）にて赤の予告演出が実行された場合、第 3 設定よりも第 4 設定の方が当該特殊保留音として赤アイコンに伴う特殊保留が実行される可能性が高くなる。また、第 4 設定においては、赤アイコンに伴う特殊保留音が青アイコンに伴う特殊保留音よりも発生し易くなっている。なお、第 3 設定の予告演出（例えば、当り期待度が 2 0 % である台詞の文字が赤い台詞演出）の実行確率は、第 4 設定の予告演出（例えば、当り期待度が 2 0 % である台詞の文字が赤い台詞演出）の実行確率と同じ確率である。このように保留変化演出（特殊保留音含む）と予告演出の同系統（同じ色の系統）演出の関連性を高めた設計にすることによって、予告演出の赤系の予告演出の発生によって、その後の赤系の保留変化演出及び赤系の特殊保留音の発生を期待させることができる遊技性を創出可能なぱちんこ遊技機を提供することができる。

#### 【 1 4 1 9 】

以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

#### 【 1 4 2 0 】

態様（ 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、  
主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、  
始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1421】

態様（12）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

10

20

30

40

50



第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、  
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、  
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、  
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、  
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と  
を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、  
副遊技部は、  
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、  
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、  
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と  
を備え、  
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能とするよう構成されており、  
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、  
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、  
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、  
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、  
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、  
或る一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該或る一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

或る一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該或る一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 2 2 】

態様(2)に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

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

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

複数種類の第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

複数種類の第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内

10

20

30

40

50

において第一演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させると共に、当該ある一演出期間内において第二演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させるよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示されるよう構成されており、第一演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該停止表示の時点では特別遊技が実行されないことを示す一方その後においては特別遊技の実行可能性を示す特殊停止表示態様が、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄として停止表示され得よう構成されており、

10

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ないか又は当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示される場合であっても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示され得ず、第二演出用図柄が確定的に停止表示される際においても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 2 3 】

態様（ 3 ）に係るぱちんこ遊技機は、

20

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

30

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を

40

変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

50

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

10

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

20

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されており、

ある一演出期間内における第一演出用図柄の表示状態として、変動表示されている第一演出用図柄が遊技者にとって視認可能となる第一表示状態と、変動表示されている第一演出用図柄が非表示となる又は第一表示状態よりも第一演出用図柄が遊技者にとって視認困難となる第二表示状態とのいずれかを採るよう構成されており、ある一演出期間内における第二演出用図柄は、少なくとも前記第二表示状態である場合において表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において第一演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には含まれ得ない特定種類の第一演出用図柄が含まれる第一特殊停止表示態様となるか又は当該特定種類の第一演出用図柄が含まれない第二特殊停止表示態様となるよう構成されており、

30

ある一演出期間内において第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、前記第一特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合よりも前記第二特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合の方が、当該ある一演出期間の終了後における特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 2 4 】

態様（ 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

40

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

を備え、

50

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

10

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

20

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と

30

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性のあることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

40

ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生起した時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が確定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が確定的に停止表示される一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が暫定的に停止表示される際において

50

のみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 2 5 】

態様（５）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、  
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と  
を備え、

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

乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１Ｃ）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と  
を備え、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と  
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際に、演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示される場合には、少なくとも一の特殊演出用図柄と特殊演出用図柄とは異なる種類である複数の通常演出用図柄との組み合わせとなるよう構成されており、

10

ある保留が生じた後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生じた時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得ない一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得よう構成されている

20

#### 【 1 4 2 6 】

態様（ 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d ）と、

30

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

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

40

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

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

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、

50

第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

10

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T ) とを備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) は、

20

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

遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

30

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内と、第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内とでは、前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される割合が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【 1 4 2 7 】

態様 ( 7 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

50



主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するように制御する乱数一時記憶手段 ( 例えば、保留制御手段 M J 3 0 ) と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

を備え、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) は、

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

遊技情報受信手段 ( 例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 ( 例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

第一演出用図柄を演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段 ( 例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と、

第二演出用図柄を演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段 ( 例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合には、当該ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されず当該ある一演出期間内の終了以降においても継続して変動表示された後、当該所定個数の保留のいずれかに関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において行われる一演出期間内にて、当該継続して変動表示されている第一演出用図柄が確定的に停止表示される一方、

ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた

10

20

30

40

50

場合であっても、当該ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 2 8 】

態様（ 8 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

複数種類の第一演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第一

10

20

30

40

50

演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう構成されており、

複数種類の第二演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう構成されており、

前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせ総数よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせ総数の方が少なくなるよう構成されており、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出表示モードとして、複数種類の演出表示モードを有しており、

前記複数種類の第一演出用図柄のうちの或る第一演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性とが異なり、

前記複数種類の第二演出用図柄のうちの或る第二演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性とが異なるよう構成されており、

前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせにて前記或る第一演出用図柄が含まれる確率よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせにて前記或る第二演出用図柄が含まれる確率の方が高くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 2 9 】

態様（ 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技

10

20

30

40

50

内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)とを備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、

10

20

30

40

50

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 3 0 】

態様（ 1 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を

10

20

30

40

50

副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 3 1 】

態様（ 1 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

10

20

30

40

50

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

20

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

30

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、

特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、

40

通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 3 2 】

態様（ 1 2 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

50

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

を備え、

10

20

30

40

50



通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、

通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しない

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 3 3 】

10

態様 ( 1 3 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

20

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

30

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

40

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

50

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得るよう構成され、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1434】

態様（14）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

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

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

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

10

20

30

40

50

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B 2）と、  
音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表  
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図  
柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
よう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P  
1 1 C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表  
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別  
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C  
）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって  
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段  
M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を  
副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と  
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報  
に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す  
る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、  
第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させ  
よう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）

10

20

30

40

50

と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数を、演出表示部にて表示可能であり、

10

第二保留の保留数を示す第二保留数を、演出表示部にて表示可能であり、

変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、

音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、

音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

20

変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、

変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 3 5 】

態様（ 1 5 ）に係るぱちんこ遊技機は、

30

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

40

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表

50

示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

10

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

30

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

40

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行

50

可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【 1 4 3 6 】

態様 ( 1 6 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

20

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

30

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

40

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C

50

）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

10

20

30

40

50

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

10

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一である

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1437】

態様(17)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

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

30

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

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

40

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP

50



1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 (例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 (例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、 第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T ) とを備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) は、

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

遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

第一演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と、

第二演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対

10

20

30

40

50

応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 3 8 】

態様 ( 1 8 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

10

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

20

を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

30

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

40

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい

50

て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第 2 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 3 9 】

態様（ 1 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する

10

20

30

40

50

まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

10

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

20

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可变入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

30

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

40

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能で

50

あり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 4 0 】

態様 ( 2 0 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

10

20

30

40

50

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

10

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

30

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

40

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保

50

留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 4 1 】

態様 ( 2 1 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技

10

20

30

40

50

内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

10

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T ) とを備え、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

を備え、

20

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、

30

特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、

通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

40

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 4 2 】

態様 ( 2 2 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

50



開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

10

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

20

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

30

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

40

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

遊技球が流下可能な遊技領域として、第一領域と、第一領域とは異なる第二領域とを有しており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

50

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、

通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しないよう構成されており、

遊技球を第一領域側に向けて発射すべきであると報知する第一報知画像を演出表示部にて表示可能であり、

遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する第二報知画像を演出表示部にて表示可能であり、

特定遊技状態において第一保留数画像が更新されると、第二報知画像を表示し得るよう構成され、

第二報知画像は、第一演出用図柄と重複して表示可能であり、一方、第二演出用図柄、第一保留画像、第二保留画像、第一保留数画像、第二保留数画像とは重複して表示されないよう構成され、

特定遊技状態において第一保留数画像が更新されたか否かに関わらず、第一報知画像及び第二報知画像とは異なる画像であり且つ遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する特殊報知画像を演出表示部にて表示可能であるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 4 3 】

態様（ 2 3 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

10

20

30

40

50

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

10

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

20

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

30

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

40

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と

50

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得よう構成され、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得よう構成されており、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、

40

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 4 4 】

態様 ( 2 4 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

50

g ) と、

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

g ) と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B 2 ）と、

音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4 ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

10

20

30

40

50

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、  
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、  
変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、

音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、  
音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、  
音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、  
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、  
変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、  
変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、  
変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されており、

通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 4 5 】

態様 ( 2 5 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

を備え、

10

20

30

40

50

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

10

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

20

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

30

前記複数種類の演出表示形式のうち第 1 演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

40

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 4 6 】

態様（ 2 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C

50



20)と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)とを備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

10

20

30

40

50

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像

10

20

30

40

50

に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一であり、

通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 4 7 】

態様 ( 2 7 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

20

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例え

30

ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

40

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例え

ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制

50

御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口 C 1 0、第２大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

10

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

20

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

30

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも有し、

第１演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第１表示態様と、第２演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第２表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

第１演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第１演出モードであ

50

る場合における第二識別情報の変動表示でも、第 1 表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第 2 演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第 2 演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第 2 表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 4 8 】

態様 ( 2 8 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって

10

20

30

40

50

有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第 1 演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で、第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第 2 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新

10

20

30

40

50

表示の実行が終了した後、第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1449】

態様(29)に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、  
遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、  
遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、  
演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と  
を備え、

主遊技部は、  
主遊技部(例えば、主制御基板M)は、  
第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を

10

20

30

40

50

副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

40

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

50



## 【 1 4 5 0 】

態様（ 3 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
 遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、  
 遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、  
 第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、  
 第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、  
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、  
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

10

を備え、  
 主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、  
 第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、  
 第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、  
 ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

20

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

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

30

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

40

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）と  
 を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

50

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

30

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

40

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なる

50

よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 5 1 】

態様 ( 3 1 ) に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、  
遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、  
遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、  
演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と  
を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、  
第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する  
第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例え  
ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表  
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技  
内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図  
柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
るよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P  
1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例え  
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表  
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技  
内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別  
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
て、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって  
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段  
M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を  
副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

40

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N（ $N > 0$ ）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M（ $M > N$ ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 5 2 】

態様（ 3 2 ）に係るぱちんこ遊技機は、

50

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

30

所定条件を充足する第一保留である特定保留が存在している状況下において、前記特定保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

40

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち  $N$  ( $N > 0$ ) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち  $M$  ( $M > N$ ) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち  $M$  種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 5 3 】

50

態様（３３）に係るぱちんこ遊技機は、  
 遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、  
 遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ  
 ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１  
 ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１  
 ｇ）と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ２）と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、  
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、  
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と  
 を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得す  
 る第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ａ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
 まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え  
 ば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂＡ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
 第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表  
 示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技  
 内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図  
 柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
 るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ  
 １１Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得す  
 る第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ｂ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
 まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え  
 ば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂＢ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
 第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表  
 示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技  
 内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別  
 情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
 御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１Ｃ  
 ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
 第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
 て、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって  
 有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段  
 ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を  
 副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と  
 を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

10

20

30

40

50

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

第 1 操作促進演出が表示された場合において第 1 操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第 2 操作促進演出が表示された場合において第 2 操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 5 4 】

態様（ 3 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

10

20

30

40

50



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

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

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B 2）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

10

20

30

40

50

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

操作促進演出の種類として、少なくとも第 1 操作促進演出と第 2 操作促進演出とを有し、第 1 操作促進演出が表示された場合において第 1 操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第 2 操作促進演出が表示された場合において第 2 操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 5 5 】

態様（ 3 5 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

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

50

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）

10

20

30

40

50

と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

30

リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 5 6 】

態様（ 3 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

40

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

50

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

10

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

30

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

40

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可

50

能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第2演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なるよう構成されている一方、

20

第1演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第2演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1457】

態様(37)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

30

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

40

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ

50

るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

10

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

30

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

40

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対

50

応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

10

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

30

#### 【 1 4 5 8 】

態様 ( 3 8 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

40

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

50



第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

10

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

40

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対

50

応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

20

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類に応じて異なるよう構成されており、

30

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

40

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 5 9 】

態様 ( 3 9 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

50

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御す

10

20

30

40

50

る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

40

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち  $N$  ( $N > 0$ ) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち  $M$  ( $M > N$ ) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち  $M$  種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表

50

示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 6 0 】

態様（ 4 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と  
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、  
第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する  
第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、  
第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示  
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図  
柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P  
1 1 C ）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示  
態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別  
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C  
）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって  
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段  
M P 3 0 ）と、

10

20

30

40

50

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

20

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に对应した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に对应した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

40

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を

50

備え、

複数種類の先読み演出のうち  $N$  ( $N > 0$ ) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち  $M$  ( $M > N$ ) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち  $M$  種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 6 1 】

態様 ( 4 1 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい

10

20

30

40

50

て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期

10

20

30

40

50



間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1462】

態様(42)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

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

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

遊技者が操作可能な操作部材(例えば、十字ボタンSB2)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表

10

20

30

40

50

示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

10

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

20

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成さ

50

れており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1463】

態様(43)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

10

20

30

40

50

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示さ

10

20

30

40

50

れる再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N$  ( $N > 0$ ) 回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N + 1$  回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差は、第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N$  ( $N > 0$ ) 回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N + 1$  回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差よりも小さくなるよう構成されており、

10

リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1464】

20

態様(44)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

30

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

40

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する

50

まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

20

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

40

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期

50

間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

10

前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特殊表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第 1 演出モードと第 2 演出モードとを少なくとも有し、

第 1 演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第 2 演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なり、

20

第 1 演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第 2 演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一である

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 6 5 】

態様 ( 4 5 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 ) は、

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

30

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

40

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

50

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

少なくとも1以上の演出用図柄について、演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

10

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、が異なり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

【1466】

態様(46)に係るぱちんこ遊技機(A2)は、

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

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

40

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

50



遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

10

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

20

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 6 7 】

態様 ( 4 7 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 3 ) は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

30

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

40

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄

50

を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 6 8 】

態様（ 4 8 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 4 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

20

30

40

50

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式の第一演出用図柄となり得るよう構成されており、

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式の第一演出用図柄となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 6 9 】

10

態様（ 4 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 5 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

20

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

30

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

40

特定遊技状態から通常遊技状態への移行契機となる識別情報の変動表示中であり且つ保留が残存せず新たに生起もしない状況での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で、通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 7 0 】

態様（ 5 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 6 ）は、

50

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１４７１】

態様（５１）に係るぱちんこ遊技機（Ａ７）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

10

20

30

40

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示  
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を  
実行可能な特別遊技制御手段と、  
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技  
情報送信手段と  
を備え、  
副遊技部は、  
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、  
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表  
示内容を制御する演出表示内容制御手段と  
を備え、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内におい  
て第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合  
せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄  
を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部に  
て表示させ得るよう制御し、  
前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて  
表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があった  
ことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、  
操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が  
第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、  
操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して  
前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出  
用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よ  
りも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも  
表示優先度が低く、  
操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出  
の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域  
と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、  
操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して  
前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄  
の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。  
【 1 4 7 2 】  
態様（ 5 2 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 8 ）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1  
0）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2  
主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

10

20

30

40

50

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

10

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

20

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 7 3 】

態様（ 5 3 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 9 ）は、

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

40

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示

50

させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、

演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 7 4 】

態様 ( 5 4 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 0 ) は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

10

20

30

40

50

情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

少なくとも1以上の第一演出用図柄について、第一演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

少なくとも1以上の第二演出用図柄について、第二演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となるよう構成されており、

20

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となる場合であっても第一演出用図柄の表示形式は異なり得るよう構成されており、

30

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、が同一となるよう構

40

50



成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該ある一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【 1 4 7 5 】

態様 ( 5 5 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 1 ) は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

20

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

30

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、

40

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として

50

表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

10

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

20

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 7 6 】

30

態様 ( 5 6 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 2 ) は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部は、

40

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 7 7 】

態様（ 5 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 1 3 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式となり得るよう構成されており、

10

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式となるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第1表示形式と、第2演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第2表示形式と、が異なる表示形式となるよう構成されており、

20

第1演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1478】

態様(58)に係るぱちんこ遊技機(A14)は、

30

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

40

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態と

50

し得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

特定遊技状態から通常遊技状態へ移行することが予定されており且つ保留も残存していない識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

20

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

ある一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 7 9 】

態様 ( 5 9 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 5 ) は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

40

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

50

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、

20

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

30

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

40

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 8 0 】

50

態様（６０）に係るぱちんこ遊技機（Ａ１６）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期

10

20

30

40

50

間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

前記特定表示態様と前記特殊表示態様とは異なる表示態様となっており、

操作指示演出の種類として、少なくとも第1操作指示演出と第2操作指示演出とを有し、第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されており、

10

第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1481】

態様(61)に係るぱちんこ遊技機(A17)は、

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

20

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

30

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得よう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

40

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

50



識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されており、

10

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

20

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

30

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 8 2 】

態様 ( 6 2 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 8 ) は、

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

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

40

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

50

実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、

演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

20

演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、

30

演出モード A における第一演出用図柄の変動表示形式と演出モード B における第一演出用図柄の変動表示形式とが異なるよう構成されている一方、

演出モード A における第二演出用図柄の変動表示形式と演出モード B における第二演出用図柄の変動表示形式とが同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 8 3 】

態様 ( 6 3 ) に係るぱちんこ遊技機 ( B 1 ) は、

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

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

40

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示

50

させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

20

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とが含まれており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 8 4 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

30

【 1 4 8 5 】

態様（ 6 4 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 2 ）は、

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

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

40

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

50

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

が含まれており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 8 6 】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

#### 【 1 4 8 7 】

態様（ 6 5 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 3 ）は、

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

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

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

10

20

30

40

50

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

10

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とが含まれており、

20

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 8 8 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージ B G M）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

40

【 1 4 8 9 】

態様（ 6 6 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 4 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

50

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、  
 主遊技部は、  
 始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
 乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
 乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
 識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

10

を備え、  
 副遊技部は、  
 演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
 識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、  
 複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

20

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、  
 所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、

前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されている  
 ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 9 0 】

30

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

【 1 4 9 1 】

態様（ 6 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 5 ）は、  
 遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

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

40

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、  
 始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
 乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示

50

させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

20

所定の動作には、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 9 2 】

また、態様（ 6 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 5 ）は、

所定の動作に係る動作パターンは、所定の動作の種類数及び / 又は組合せであることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 4 9 3 】

擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

40

【 1 4 9 4 】

態様（ 6 8 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 6 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

50

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、  
所定の動作には、少なくとも演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作が含まれており、

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 9 5 】

また、態様（ 6 8 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 6 ）は、図 1 7 9 に示すように、  
リーチ状態が形成されずに特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列（例えば、中列）以外の演出用図柄列（例えば、左列、右列）に対応した演出用図柄も、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄も、定位置動作を実行可能に構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 4 9 6 】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

#### 【 1 4 9 7 】

態様（ 6 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 7 - 1 ）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

10

20

30

40

50



演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

10

を備え、  
副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、  
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

20

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、  
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、  
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

30

#### 【 1 4 9 8 】

また、態様（ 6 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 7 - 1 ）は、  
リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

#### 【 1 4 9 9 】

また、態様（ 7 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 7 - 2 ）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

50

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 0 0 】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

#### 【 1 5 0 1 】

態様（ 7 1 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 8 ）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

10

20

30

40

50

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出（例えば、チャンス目先読み演出）を演出表示部にて実行可能であり、

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 0 2 】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

#### 【 1 5 0 3 】

態様（ 7 2 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 9 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【１５０４】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができる。とともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

#### 【１５０５】

態様（７３）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１０）は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状

10

20

30

40

50

態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と  
を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【１５０６】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

#### 【１５０７】

態様（７４）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１１）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるように構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 0 8 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

【 1 5 0 9 】

態様（ 7 5 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 2 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

10

20

30

40

50

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

20

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 1 0 】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

30

【 1 5 1 1 】

態様（ 7 6 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 3 ）は、

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

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

40

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

50

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

20

演出用図柄は、所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とを備えており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、

30

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

#### 【 1 5 1 2 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージ B G M）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作））した場合

50



は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【 1 5 1 3 】

態様（ 7 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 4 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、

前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 1 4 】

また、態様（ 7 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 4 ）は、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 1 5 】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

## 【 1 5 1 6 】

態様（ 7 8 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 5 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

10

20

30

40

50

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、  
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と  
が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

10

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１５１７】

また、態様（７８）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１５）は、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１５１８】

擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じ、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【１５１９】

態様（７９）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１６）は、

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

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

40

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

50

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 2 0 】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

#### 【 1 5 2 1 】

態様（ 8 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 7 - 1 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

10

20

30

40

50

実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

20

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

30

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 2 2 】

また、態様（ 8 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 7 - 1 ）は、

リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 2 3 】

態様（ 8 1 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 7 - 2 ）は、

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

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

50

主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄 (例えば、第一演出用図柄) を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作 (例えば、テンパイアクション) と

が含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが重複可能となるよう構成されており、

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されており、

10

20

30

40

50

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 2 4 】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにする

10

【 1 5 2 5 】

態様（ 8 2 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 8 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

20

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

30

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

40

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技

50

の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 2 6 】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

10

#### 【 1 5 2 7 】

態様（ 8 3 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 9 ）は、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

20

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

30

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の 3 つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

40

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動

50



作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

10

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1528】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

20

【1529】

態様（84）に係るぱちんこ遊技機（B20）は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

30

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

40

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状

50

態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と  
を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と  
が含まれており、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 １ ５ ３ ０ 】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【 １ ５ ３ １ 】

態様（８５）に係るぱちんこ遊技機（３４２）は、  
第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、  
第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、  
遊技の進行を制御する主遊技部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

10

を備え、  
主遊技部は、  
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、  
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、  
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、  
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、  
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

20

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

30

を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、  
副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、  
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

40

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の

50

変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 3 2 】

態様（ 8 6 ）に係るぱちんこ遊技機（ 1 8 7 ）は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動

10

20

30

40

50

表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、  
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

10

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

20

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

40

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出

50

出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1533】

態様(87)に係るぱちんこ遊技機(2342)は、  
 遊技球が入球可能な第一始動口と、  
 遊技球が入球可能な第二始動口と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、  
 第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、 10  
 第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部と、  
 演出を表示可能な演出表示部と、  
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と  
 を備え、  
 主遊技部は、  
 第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
 第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
 まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、  
 ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る 20  
 第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示  
 態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、  
 第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動  
 表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、  
 第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
 第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
 まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、  
 ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
 第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示  
 態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、 30  
 第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動  
 表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、  
 第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
 第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、  
 可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御  
 手段と、  
 副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技  
 情報送信手段と  
 を備え、  
 第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報 40  
 報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、  
 副遊技部は、  
 主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、  
 遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示  
 内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
 第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様  
 を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、  
 第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様  
 を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と  
 を備え、 50

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

30

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

新たな第一保留の生起時において第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がなくとも第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がなくとも第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

40

新たな第一保留の生起時において第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がない場合は第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がない場合は第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更する際には、第一保留画像表示領

50

域にて表示されている第一保留画像の数を変更することなく第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像のうち少なくとも1つの第一保留画像の表示態様を変更し、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1534】

態様(88)に係るぱちんこ遊技機(536)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

20

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

30

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

40

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

を備え、

第一識別情報を変動表示されている間は第二識別情報を変動表示されず且つ第二識別情報を変動表示されている間は第一識別情報を変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表

50



示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に  
10 対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に  
対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に  
対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に  
対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に  
対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に  
対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に  
対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に  
対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、  
20

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、  
30

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、  
40

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表  
50

示位置が同一となるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第一演出用図柄の表示サイズは、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第二演出用図柄の表示サイズよりも大きくなるよう構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式に対応した特定の第一演出用図柄の表示態様である第1表示態様と、第2演出表示形式に対応した前記特定の第一演出用図柄の表示態様である第2表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

第1演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1535】

態様(89)に係るぱちんこ遊技機(806)は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

乱数に基づく当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と、

遊技情報受信手段により受信された保留に関する情報に基づき表示する先読み演出表示内容として、先読み演出表示内容Aと先読み演出表示内容Aとは異なる先読み演出表示内容Bとを少なくとも有し、遊技情報受信手段により保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する先読み演出表示内容Aを演出表示部にて表示し得るよう制御する先読み演出表示制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

10

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示されるよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

20

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されており、

先読み演出表示内容Aが表示開始されるタイミングは、前記所定条件を充足した保留が生起した後における識別情報の変動表示開始タイミングとなっており、

前記所定条件を充足した保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先保留が存在している状況下において先読み演出表示内容Aが表示されている場合、先保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示開始から停止表示までの一演出期間内においては前記特殊表示態様が表示されないよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1536】

態様(90)に係るぱちんこ遊技機(537)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

40

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する

50

まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

10

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

20

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1537】

30

態様(91)に係るぱちんこ遊技機(538)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

40

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

50

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

20

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形

50

式のうちの第 1 演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第 2 演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

10

前記複数種類の演出表示形式のうちの第 1 演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第 2 演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第 1 演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第 2 演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 3 8 】

態様 ( 9 2 ) に係るぱちんこ遊技機 ( 3 4 3 ) は、

20

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

30

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

40

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

50

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

40

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

50



或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、  
演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 3 9 】

態様（ 9 3 ）に係るぱちんこ遊技機（ 7 6 1 ）は、  
第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様

10

20

30

40

50

を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

30

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

40

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複し第二演出用図柄と重複しない位置にて表示されるよう構成されており、

第1表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度と第2表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度とが異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示している最中において、第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった際には、第二演出用図柄を用いたリーチ表示がなされないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1540】

50

これまでの「停止表示」について、「暫定的に停止表示」、「確定的に停止表示」との表現ではなく、単に「停止表示」と記載している停止表示の態様は、暫定的に停止表示している態様と確定的に停止表示している態様との両方の態様を含む。

#### 【 1 5 4 1 】

態様（ A 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と主遊技保留表示部（例えば、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h）とを少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置 M H 2 0）と、

10

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出情報表示部（例えば、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g）と副遊技保留表示部（例えば、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h）とを少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置 S H 2 0）と、演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

識別情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

主遊技保留表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

20

演出情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

副遊技保留表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

30

を備え、

残存する保留の保留数に対応した保留表示を主遊技保留表示部にて表示可能であり、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と

40

を備え、

副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、

識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさと主遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさは同一となっており、

識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも演出情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっており、

主遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも副遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 4 2 】

50

態様（Ａ２）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、  
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、  
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

10

を備え、

識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、  
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

20

を備え、

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と

30

を備え、

第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、  
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、  
第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１５４３】

態様（Ａ３）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

40

識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、  
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、  
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

50

識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、  
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

10

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と  
を備え、

20

第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、識別情報表示部の前記所定のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第１の時間であり、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、演出情報表示部のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第２の時間であり、  
第１の時間と第２の時間とは異なる長さであり、

30

始動口を基準位置とした場合、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該基準位置の左右方向の異なる方向に設けられているとともに、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該基準位置の上下方向の異なる方向に設けられていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【１５４４】

態様（Ａ４）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

40

識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と主遊技保留表示部（例えば、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）と副遊技保留表示部（例えば、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈ、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈ）とを少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、

演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

50

を備え、

識別情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、  
主遊技保留表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、  
演出情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、  
副遊技保留表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、  
主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

主遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と

を備え、

副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、

識別情報の変動表示中である第 1 のタイミングにてぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、識別情報表示部の表示は第 2 のタイミングにて復帰し、主遊技保留表示部の表示は前記第 2 のタイミングにて復帰し、副遊技保留表示部の表示は前記第 2 のタイミングにて復帰する一方で、演出情報表示部の表示は前記第 2 のタイミングでは復帰しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 4 5 】

態様 ( A 5 ) に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と主遊技保留表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h) とを少なくとも有する主遊技表示部 (例えば、メイン表示装置 M H 2 0) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出情報表示部 (例えば、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g) と副遊技保留表示部 (例えば、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h、第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h) とを少なくとも有する副遊技表示部 (例えば、サブ表示装置 S H 2 0) と、

演出に関する制御を行う副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、

主遊技保留表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

演出情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

副遊技保留表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

主遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、  
副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、  
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、  
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう構成されており、

副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、  
識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさと主遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさととは同一となっており、

識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも演出情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっており、

識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも副遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっており、

識別情報の停止表示後に特別遊技が実行される場合、識別情報表示部においては、識別情報が停止表示されている状況における前記複数のランプの表示態様と、識別情報が変動表示されている状況であって識別情報が停止表示される直前の所定のタイミングにおける前記複数のランプの表示態様とが同一にならないよう構成されており、

第二演出用図柄の最終表示態様の表示後に特別遊技が実行される場合、第二演出用図柄の最終表示態様と、第二演出用図柄が変動表示されている状況であって第二演出用図柄の最終表示態様が表示される直前の所定のタイミングにおける第二演出用図柄の表示態様とが同一にならないよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 4 6 】

態様（ A 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

10

20

30

40

50

識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置 M H 2 0）と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
 演出情報表示部（例えば、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置 S H 2 0）と、  
 動作可能な可動役物と、  
 演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
 を備え、

可動役物は、発光可能な役物ランプを有しており、  
 識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、  
 演出情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、  
 主遊技部は、  
 始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
 乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
 乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
 識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、  
 副遊技部は、  
 演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
 識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、  
 識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と  
 を備え、

第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されており、

ぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、可動役物が初期動作パターンで動作するよう構成されており、

可動役物が初期動作パターンで動作する際には、役物ランプが所定の発光パターンにて発光し得るよう構成されており、

電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、第 1 のタイミングにて識別情報表示部の表示が復帰し、その後の第 2 のタイミングにて役物ランプが前記所定の発光パターンの発光を開始し、その後の第 3 のタイミングにて可動役物が初期動作パターンの動作を開始するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 4 7 】

態様（ A 7 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
 遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2



1 g) を少なくとも有する主遊技表示部 (例えば、メイン表示装置 M H 2 0) と、  
遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、  
演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、  
演出情報表示部 (例えば、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g、第 2 サブ図柄表示部 B S 2  
1 g) を少なくとも有する副遊技表示部 (例えば、サブ表示装置 S H 2 0) と、  
動作可能な可動役物と、  
演出に関する制御を行う副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

可動役物は、発光可能な役物ランプを有しており、  
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、  
演出情報表示部は少なくとも 1 以上のランプを含んで構成されており、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するま  
で当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示  
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を  
実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい  
て第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部  
にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい  
て第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報  
表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と  
を備え、

第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情  
報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の  
前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演  
出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されており、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、識別情報表示部の  
前記所定のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第 1 の  
時間であり、

第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、演出情報表示部の  
ランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第 2 の時間であり、  
第 1 の時間と第 2 の時間とは異なる長さであり、

始動口を基準位置とした場合、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該  
基準位置の左右方向の異なる方向に設けられているとともに、識別情報表示部と演出情報  
表示部とのそれぞれが、当該基準位置の上下方向の異なる方向に設けられており、

ぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合  
においては、可動役物が初期動作パターンで動作するよう構成されており、

可動役物が初期動作パターンで動作する際には、役物ランプが所定の発光パターンにて  
発光し得るよう構成されており、

電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、第 1 のタイミングにて識別情  
報表示部の表示が復帰し、その後の第 2 のタイミングにて役物ランプが前記所定の発光パ

10

20

30

40

50

ターンの発光を開始し、その後の第3のタイミングにて可動役物が初期動作パターンの動作を開始するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1548】

態様(A8)に係るぱちんこ遊技機は、

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

識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と主遊技保留表示部(例えば、第1主遊技図柄保留表示部A21h、第2主遊技図柄保留表示部B21h)とを少なくとも有する主遊技表示部(例えば、メイン表示装置MH20)と、

10

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出情報表示部(例えば、第1サブ図柄表示部AS21g、第2サブ図柄表示部BS21g)と副遊技保留表示部(例えば、第1サブ保留表示部AS21h、第2サブ保留表示部BS21h)とを少なくとも有する副遊技表示部(例えば、サブ表示装置SH20)と、演出に関する制御を行う副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、

主遊技保留表示部は少なくとも1以上のランプを含んで構成されており、

20

演出情報表示部は少なくとも1以上のランプを含んで構成されており、

副遊技保留表示部は少なくとも1以上のランプを含んで構成されており、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

30

を備え、

主遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

40

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

50

或る一演出期間内において演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう構成されており、

副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、

識別情報の停止表示後に特別遊技が実行される場合、識別情報表示部においては、識別情報が停止表示されている状況における前記複数のランプの表示態様と、識別情報が変動表示されている状況であって識別情報が停止表示される直前の所定のタイミングにおける前記複数のランプの表示態様とが同一にならないよう構成されており、

第二演出用図柄の最終表示態様の表示後に特別遊技が実行される場合、第二演出用図柄の最終表示態様と、第二演出用図柄が変動表示されている状況であって第二演出用図柄の最終表示態様が表示される直前の所定のタイミングにおける第二演出用図柄の表示態様とが同一にならないよう構成されており、

10

識別情報の変動表示中である第1のタイミングにてぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、識別情報表示部の表示は第2のタイミングにて復帰し、主遊技保留表示部の表示は前記第2のタイミングにて復帰し、副遊技保留表示部の表示は前記第2のタイミングにて復帰する一方で、演出情報表示部の表示は前記第2のタイミングでは復帰しないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1549】

態様(204)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

20

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

30

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示(例えば、アイコン)を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モード(例えば、ステージ)を複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

40

変動権利表示として、第1グループ(例えば、低期待度グループの白アイコン、青アイコン、緑アイコン)に属し複数の表示態様を有する第1変動権利表示(例えば、白アイコン)と、第2グループ(例えば、高期待度グループの赤アイコン、虹アイコン)に属し複数の前記第1変動権利表示のいずれとも表示態様が異なる第2変動権利表示(例えば、赤アイコン)を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音(例えば、「ド」と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音(例えば、「ミ」)を少なくとも有しており、

演出モードとして、第1演出モード(例えば、ステージA)と、前記第1演出モードと

50

は異なる第2演出モード（例えば、ステージB）を少なくとも有しており、

前記第1演出モードにおける前記第1変動権利表示の表示態様（例えば、外形が丸）と前記第2演出モードにおける前記第1変動権利表示の表示態様（例えば、外形が三角）とは異なるよう構成される一方、前記第1演出モードにおける前記第1変動権利音（例えば、「ド」）と前記第2演出モードにおける前記第1変動権利音（例えば、「ド」）とが同じ音となり得るよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1550】

このように構成することで、低期待度の特殊保留音（青アイコンの特殊保留音と緑アイコンの特殊保留音）は複数種類を共通させることでプログラム容量の削減が可能となり、高期待度の特殊保留音（赤アイコンの特殊保留音や虹アイコンの特殊保留音）は専用音を用意することで期待感を煽ることが可能となる。

【1551】

態様（205）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と、  
音を出力するスピーカと、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

操作部材の操作に基づき前記第2変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第1の設定（例えば、第3設定）から前記所定頻度よりも頻度が低い第2の設定（例えば、第4設定）に変更可能に構成される

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 5 2 】

このように構成することで、表示態様（視覚）ではなく、保留音（聴覚）にて高期待度の保留を認識したいユーザーのニーズに応えることができる。

【 1 5 5 3 】

態様（ 2 0 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と、  
音を出力するスピーカと、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と  
を備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音（例えば、「ド」）として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

操作部材の操作に基づき前記第 2 変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第 1 の設定（例えば、第 3 設定）から前記所定頻度よりも頻度が低い第 2 の設定（例えば、第 4 設定）に変更可能に構成されており、

前記第 2 変動権利表示として、第 2 変動権利表示 A（例えば、青アイコン）と、前記第 2 変動権利表示 A とは異なる表示態様である第 2 変動権利表示 B（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

前記第 1 の設定（例えば、第 3 設定）に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第 2 変動権利表示 A が表示されている状況において変動権利表示を前記第 2 変動権利表示 A（例えば、青アイコン）から前記第 2 変動権利表示 B（例えば、赤アイコン）にて表示する頻度よりも、前記第 2 の設定（例えば、第 4 設定）に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第 2 変動権利表示 A が表示されている状況において変動

10

20

30

40

50

権利表示を前記第 2 変動権利表示 A（例えば、青アイコン）から前記第 2 変動権利表示 B（例えば、赤アイコン）にて表示する頻度の方が高くなるよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 5 4 】

このように構成することで、低期待度の保留でも変化すれば、それ以降の変化に期待できるという遊技性が創出される。

【 1 5 5 5 】

態様（ 2 0 7 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と、  
音を出力するスピーカと、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と  
を備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、  
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

演出表示内容として、前記特別遊技の実行期待度が高いことを示す高期待度演出（例えば、高期待度キャラクタが表示される演出）を実行可能に構成されており、

演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に第 1 所定演出（例えば、バトル演出）を実行可能に構成されており、

演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に前記第 1 所定演出とは異なる第 2 所定演出（例えば、復活演出）を実行可能に構成されており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

操作部材の操作に基づき前記第 2 変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第 1 の設定（例えば、第 3 設定）から前記所定頻度よりも頻度が低い第 2 の設定（例えば、第 4 設定）に変更可能に構成されており、

10

20

30

40

50

前記第 2 変動権利表示として、第 2 変動権利表示 A（例えば、青アイコン）と、前記第 2 変動権利表示 A とは異なる表示態様である第 2 変動権利表示 B（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

前記第 1 の設定（例えば、第 3 設定）に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第 2 変動権利表示 A が表示されている状況において変動権利表示を前記第 2 変動権利表示 A（例えば、青アイコン）から前記第 2 変動権利表示 B（例えば、赤アイコン）にて表示する頻度よりも、前記第 2 の設定（例えば、第 4 設定）に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第 2 変動権利表示 A が表示されている状況において変動権利表示を前記第 2 変動権利表示 A（例えば、青アイコン）から前記第 2 変動権利表示 B（例えば、赤アイコン）にて表示する頻度の方が高くなるよう構成されており、

10

前記高期待度演出が実行されている状態においては、前記操作に基づく前記第 2 保留音が出力される頻度が変更可能に構成されており、

前記第 1 所定演出が実行されている状態においては、前記操作に基づく前記第 2 保留音が出力される頻度が変更できないよう構成される一方、前記第 2 所定演出が実行されている状態においては、前記操作に基づく前記第 2 保留音が出力される頻度が変更可能に構成されており、

前記第 1 所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、前記第 2 保留音が出力されない一方、前記第 2 所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、前記第 2 保留音の出力が可能に構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

#### 【 1 5 5 6 】

このように構成することで、保留音の頻度調整の期間を適切化することができる。

#### 【 1 5 5 7 】

態様（ 2 0 8 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技者が操作可能な操作部材と、  
音を出力するスピーカと、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

30

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

40

前記特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モード（例えば、ステージ）を複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利

50

表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記演出モードとして、前記通常遊技状態に対応する通常演出モード（例えば、ステージA）と、前記特定遊技状態に対応する特定演出モード（例えば、ステージD）を少なくとも有しており、

10

始動口への新たな入球があった際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に前記第1変動権利表示から前記第1変動権利表示とは異なる変動権利表示が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得よう構成されており、

前記通常演出モード（例えば、ステージA）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に前記第2変動権利音が出力可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージD）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利音が出力されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

【1558】

このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音を出力可能となる。

【1559】

態様（209）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

30

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

40

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利

50



表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 6 0 】

このように構成することで、その他音声との重複を避けることができる。

【 1 5 6 1 】

態様（ 2 1 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示され

10

20

30

40

50

る際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

ある変動権利表示に対して、複数回の前記第 2 変動権利音の出力が可能に構成されるとともに、複数回の前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が可能に構成されており、

前記第 2 変動権利音として、第 2 変動権利音 A（例えば、「レ」）と、前記第 2 変動権利音 A とは異なる第 2 変動権利音 B（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

前記第 1 発光部の前記第 2 態様の発光態様として、第 2 態様 A（例えば、青）と、前記第 2 態様 A とは異なる第 2 態様 B（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 2 変動権利音 A で出力されている状態から少なくとも所定期間は前記第 2 変動権利音 B が出力されないよう構成される一方、前記第 1 発光部が前記第 2 態様 A で発光されている状態から前記所定期間内に前記第 2 態様 B で発光可能に構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 6 2 】

このように構成することで、保留生起を契機とした保留音と発光を複数回実行することで期待感を高めるとともに、保留音についてはそれぞれの音を認識しやすく、発光については変化を認識しやすくすることができる。

#### 【 1 5 6 3 】

態様（ 2 1 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後

10

20

30

40

50

に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後から所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）まで前記第2変動権利表示を表示可能に構成されており、

前記ある一演出期間の開始後から前記所定タイミングまで前記第2態様（例えば、赤）にて前記第1発光部が発光可能に構成されており、

前記ある一演出期間の前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出が終了するタイミング）以降において前記第2変動権利表示が表示されない一方で、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング以降において前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が再び表示可能となるよう構成されており、

前記特定タイミング以降において前記第2変動権利表示が表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）とは異なる発光態様で発光されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1564】

このように構成することで、変動状況に応じた発光とすることで、必要以上にランプへ

10

20

30

40

50

負担をかけることがないぱちんこ遊技機を提供することができる。

【 1 5 6 5 】

態様（ 2 1 2 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
音を出力するスピーカと、  
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得  
された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識  
別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後  
に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を  
実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と  
を備え、

前記特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と当該通常遊技状態よ  
りも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）  
を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力  
可能に構成されており、

演出モードを複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表  
示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対  
応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利  
表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な  
第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示され  
る際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利  
表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変  
動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される  
際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前  
記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権  
利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異な  
る発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異な  
る発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態  
様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構  
成されており、

前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態  
様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構

10

20

30

40

50

成されており、

前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

前記演出モードとして、前記通常遊技状態に対応する第 1 演出モード（例えば、ステージ A）と、前記特定遊技状態に対応する特定演出モード（例えば、ステージ D）を少なくとも有しており、

前記第 1 演出モード（例えば、ステージ A）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージ D）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第 2 変動権利表示（例えば、白四角アイコン）が表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されており、

前記第 1 演出モード（例えば、ステージ A）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）にて表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージ D）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第 2 変動権利表示（例えば、白四角アイコン）にて表示される際に前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 6 6 】

このように構成することで、遊技状態に応じた適切な発光を出力可能となる。

【 1 5 6 7 】

態様（ 2 1 3 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
音を出力するスピーカと、  
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示され

10

20

30

40

50

る際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、  
演出表示内容として、第1予告演出を実行可能に構成されており、  
演出表示内容として、前記第1予告演出とは異なる第2予告演出を実行可能に構成されて

ており、  
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

10

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

20

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後から所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）まで前記第2変動権利表示を表示可能に構成されており、

前記第1予告演出（例えば、暗転演出）が前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）の前において実行可能に構成されており、

30

前記第2変動権利表示が表示され且つ前記第2態様にて前記第1発光部が発光されている状況において前記第1予告演出（例えば、暗転演出）が実行される場合、前記第2変動権利表示が表示されなくなる一方、前記第2態様（例えば、赤）にて前記第1発光部を発光可能に構成されており、

前記第2予告演出（例えば、激熱背景演出）が前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）の前において実行可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が表示され且つ前記第2態様にて前記第1発光部が発光されている状況において前記第2予告演出（例えば、激熱背景演出）が実行される場合、前記第2変動権利表示の表示が継続される一方、前記第2態様（例えば、赤）にて前記第1発光部が発光されなくなるよう構成されており、

40

前記第1予告演出（例えば、暗転演出）と前記第2予告演出（例えば、激熱背景演出）は、同時に実行されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1568】

このように構成することで、各演出が実行される状況でも、アイコン又は発光のいずれかが担保されるため、現在の期待度を常に把握可能となる。

【1569】

態様（214）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

50

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
音を出力するスピーカと、  
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、  
始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、  
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、  
変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、  
変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、  
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、  
識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、  
前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、  
前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、  
前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、  
前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、  
前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、  
前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、  
電源断から復帰した後の特定期間中において、スピーカから規定音（例えば、初期化音）を出力可能に構成されており、  
電源断から復帰した後の前記特定期間中において、前記第 1 発光部が規定態様（例えば、初期化ランプパターン）にて発光可能に構成されており、

10

20

30

40

50

前記特定期間中における第 1 タイミングにおいて、始動口への新たな入球を契機として、前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が演出表示部に表示され得よう構成される一方、前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）の出力が制限されるよう構成されており、

前記特定期間中における前記第 1 タイミングにおいて、始動口への新たな入球を契機として、前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が演出表示部に表示され得よう構成される一方、前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、赤）での発光が制限されるよう構成されており、

前記特定期間中における前記第 1 タイミングの後の第 2 タイミングにおいて、前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）の出力制限が解除されるよう構成されており、

10

前記特定期間中における前記第 2 タイミングの後の第 3 タイミングにおいて、前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、赤）での発光制限が解除されるよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 5 7 0 】

このように構成することで、不測の事態による遊技中の電断があっても、電断復帰報知を適切に実行しつつ、少なくとも片方を先行して実行可能とすることで、アイコン変化に係る演出をできるだけ早急に復帰させることができる。

#### 【 1 5 7 1 】

態様（ 2 1 5 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
音を出力するスピーカと、  
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と  
を備え、

20

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

40

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前

50



記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、

10

前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

変動権利表示を前記第 2 変動権利表示で表示する際において、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示させる第 1 変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示させる第 2 変化パターンとのいずれかを実行可能であり、

20

前記第 1 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）と、前記第 2 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、青）と、前記第 2 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

30

前記第 2 変化パターンによって変動権利表示を前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記第 2 変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第 1 変化パターンによって変動権利表示を前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、前記第 1 変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第 2 変動権利表示で表示され得るよう構成される一方、前記第 2 変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【 1 5 7 2 】

このように構成することで、変動に余裕があったとしても、煩雑な演出となってしまうことを防ぐことが可能である。

【 1 5 7 3 】

態様（ 2 1 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

50

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
音を出力するスピーカと、  
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、  
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、  
始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、  
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、  
変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、  
変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、  
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、  
識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、  
前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、  
前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、  
前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、  
前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、  
前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、  
前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了する時期は前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、  
変動権利表示を前記第 2 変動権利表示で表示する際において、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示させる第 1 変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示させる第 2 変化パターンとの

10

20

30

40

50

いずれかを実行可能であり、

前記第 1 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）と、前記第 2 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、青）と、前記第 2 変化パターンによって前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

10

前記第 2 変化パターンによって変動権利表示を前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記第 2 変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第 1 変化パターンによって変動権利表示を前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第 2 変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、前記第 1 変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第 2 変動権利表示で表示され得るよう構成される一方、前記第 2 変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第 2 変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されており、

20

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第 1 変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第 2 変動権利表示で表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第 2 変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第 2 変動権利表示で表示され得るよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

30

#### 【 1 5 7 4 】

このように構成することで、煩雑な演出となることを回避した次変動では適切に実行可能である。

#### 【 1 5 7 5 】

態様（ 2 1 7 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

40

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

50

実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

変動権利表示を前記第2変動権利表示で表示する際において、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第1変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第2変化パターンとのいずれかを実行可能であり、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

前記第2変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場

10

20

30

40

50

合、前記第2変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第1変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得よう構成される一方、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されており、

10

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得よう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得よう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間に係る識別情報の変動表示の種類（例えば、トリガ保留の変動表示であるか否か）に応じて、当該ある一演出期間の次の一演出期間において当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示で表示する頻度が異なるよう構成される

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1576】

このように構成することで、煩雑な演出となることを回避した次変動では変動態様（保留数、期待度など）に応じて適切に実行可能である。

【1577】

30

態様（218）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
音を出力するスピーカと、  
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

40

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部の変動権利表示領域に表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力

50

可能に構成されており、

変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、

10

前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記変動権利表示領域以外の表示領域に、第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を模した表示又は第 2 変動権利表示を想起させる第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）を表示可能に構成されており、

前記変動権利表示領域に前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されていない場合の方が、前記変動権利表示領域に前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されている場合よりも、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示され易く構成されており、

20

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）が出力されないよう構成されており、

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第 1 発光部が前記第 2 態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

30

【 1 5 7 8 】

このように構成することで、遊技者に誤認させない程度に、高期待度のアイコンへの認知を広めることが可能となる。

【 1 5 7 9 】

態様（ 2 1 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、

40

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

50

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部の変動権利表示領域に表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

10

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

20

前記変動権利表示領域以外の表示領域に、第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を模した表示又は第2変動権利表示を想起させる第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）を表示可能に構成されており、

前記変動権利表示領域に前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されていない場合の方が、前記変動権利表示領域に前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されている場合よりも、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示され易く構成されており、

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）が出力されないよう構成されており、

30

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されており、

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されている場合において、前記変動権利表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、赤アイコン）とは異なる表示態様の前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される場合があるよう構成されており、

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されている場合において、始動口への新たな入球を契機として前記変動権利表示領域に前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される場合があるよう構成されており、

40

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）よりも前の期間において、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示可能に構成される一方、前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）よりも後の期間において、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されないよう構成さ

50

れる

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 5 8 0 】

このように構成することで、高期待度のアイコンへの認知を広めている最中又はその直後に、実際に高期待度のアイコンへと変化することを期待できる状況が生まれる。

【符号の説明】

【 1 5 8 1 】

M 主制御基板、M J 遊技用情報制御手段

M J 1 0 入球判定手段、

M J 1 1 A 第1主遊技始動口入球判定手段

M J 1 1 B 第2主遊技始動口入球判定手段、M J 1 1 H 補助遊技入球口入球判定手段

M J 1 1 C 1 0 第1大入賞口入球判定手段、M J 1 1 C 2 0 第2大入賞口入球判定手段

M J 2 0 乱数取得判定実行手段、M J 2 1 A 第1主遊技乱数取得判定実行手段

M J 2 1 B 第2主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1 H 補助遊技乱数取得判定実行手段

M J 3 0 保留制御手段、M J 3 1 保留消化制御手段

M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段、M J 3 2 図柄保留手段

M J 3 2 A 第1主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段

M J 3 2 B 第2主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段

M J 3 2 H 補助遊技図柄保留手段、M J 3 2 b H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段

M N 遊技内容決定手段、M N 1 0 当否抽選手段

M N 1 1 A 第1主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a A 第1主遊技用当否抽選テーブル

M N 1 1 B 第2主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a B 第2主遊技用当否抽選テーブル

M N 1 1 H 補助遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a H 補助遊技用当否抽選テーブル

M N 2 0 特別遊技移行決定手段、M N 4 0 図柄内容決定手段

M N 4 1 A 第1主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル

M N 4 1 B 第2主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル

M N 4 1 H 補助遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル

M N 5 0 変動態様決定手段、M N 5 1 A 第1主遊技変動態様決定手段

M N 5 1 t a A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 B 第2主遊技変動態様決定手段

M N 5 1 t a B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 H 補助遊技変動態様決定手段

M N 5 1 t a H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P 遊技進行手段

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

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

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

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

M P 3 0 特別遊技制御手段、M P 3 1 条件判定手段

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

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

M P 3 3 c 入賞球カウンタ、M P 3 4 特別遊技時間管理手段

10

20

30

40

50

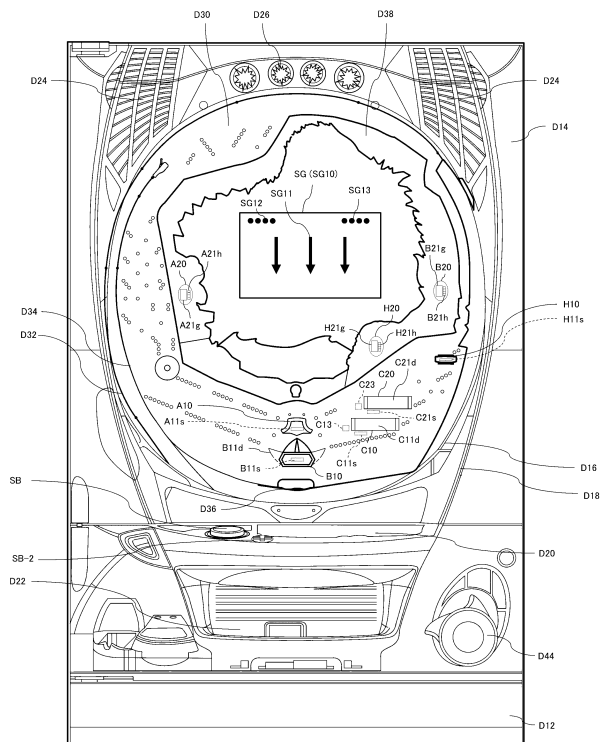


M P 3 4 t	特別遊技用タイマ、M P 5 0	特定遊技制御手段	
M P 5 1	確変終了条件判定手段、M P 5 2	時短終了条件判定手段	
M P 5 2 c	時短回数カウンタ、M B	遊技状態一時記憶手段	
M B 1 0	C	第1・第2主遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b	C 第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段
M B 1 0	H	補助遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b - H	補助遊技図柄情報一時記憶手段
M B 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段、M B 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段	
M T	情報送信制御手段		
M T 1 0	コマンド送信用バッファ、M H	賞球払出決定手段	
A	第1主遊技周辺機器、A 1 0	第1主遊技始動口	10
A 1 1 s	第1主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第1主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第1主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第1主遊技図柄保留表示部	
B	第2主遊技周辺機器、B 1 0	第2主遊技始動口	
B 1 1 s	第2主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第2主遊技始動口電動役物	
B 2 0	第2主遊技図柄表示装置、B 2 1 g	第2主遊技図柄表示部	
B 2 1 h	第2主遊技図柄保留表示部、C	第1・第2主遊技共用周辺機器	
C 1 0	第1大入賞口、C 1 1 s	第1大入賞口入賞検出装置	
C 1 1 d	第1大入賞口電動役物、C 2 0	第2大入賞口	
C 2 1 s	第2大入賞口入賞検出装置、C 2 1 d	第2大入賞口電動役物	
H	補助遊技周辺機器、H 1 0	補助遊技始動口	20
H 1 1 s	補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0	補助遊技図柄表示装置	
H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	
S	副制御基板、S M	副遊技制御手段（サブメイン制御部）	
S M 1 0	表示情報受信手段、S M 1 1 b	メイン側情報一時記憶手段	
S M 2 0	演出表示制御手段、S M 2 1	装飾図柄表示制御手段	
S M 2 1 n	装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a	装図変動内容決定用抽選テーブル	
S M 2 1 t a	2	装飾図柄演出テーブル、S M 2 1 b	装図関連情報一時記憶手段
S M 2 1 t	1	第1装図変動時間管理タイマ、S M 2 2	装図保留情報表示制御手段、
S M 2 2 b	装図保留情報一時記憶手段、S M 2 3	背景演出表示制御手段	
S M 2 3 n	背景演出表示内容決定手段、S M 2 3 b	背景演出関連情報一時記憶手段	30
S M 2 4	予告演出表示制御手段、S M 2 4 n	予告演出表示内容決定手段	
S M 2 4 b	予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5	リーチ演出表示制御手段	
S M 2 5 n	リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b	リーチ演出関連情報一時記憶手段	
S M 2 7	右打ち表示制御手段、S M 4 0	情報送受信制御手段	
S S	演出表示手段（サブサブ制御部）、S S 1 0	副情報送受信制御手段	
S S 2 0	画像表示制御手段、S S 2 1 b	画像表示関連情報一時記憶手段	
S G	演出表示装置、S G 1 0	表示領域	
S G 1 1	装飾図柄表示領域、S G 1 2	第1保留表示領域	
S G 1 3	第2保留表示領域、K H	賞球払出制御基板	
K E	賞球払出装置		40
M H 2 0	メイン表示装置、S H 2 0	サブ表示装置	
R 1 0	ラウンド表示灯、R 2 0	ラウンド表示部	

【図面】

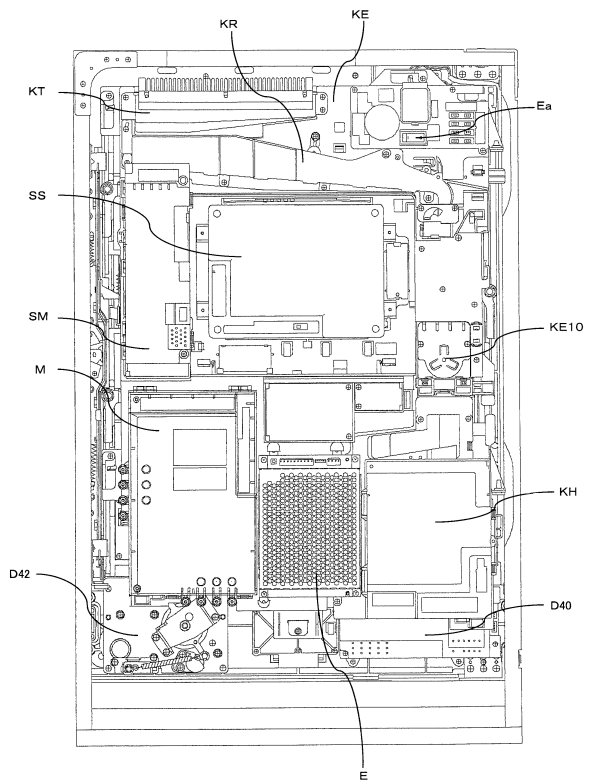
【 図 1 】

(圖 1)

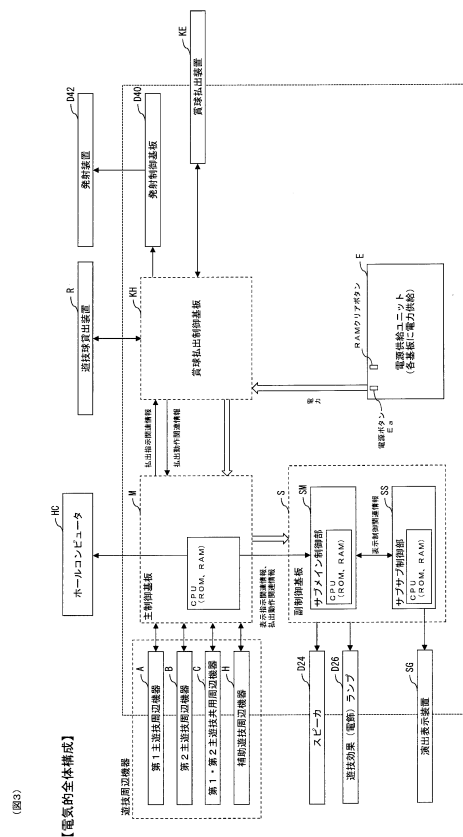


【 図 2 】

(图 2)



【 図 3 】

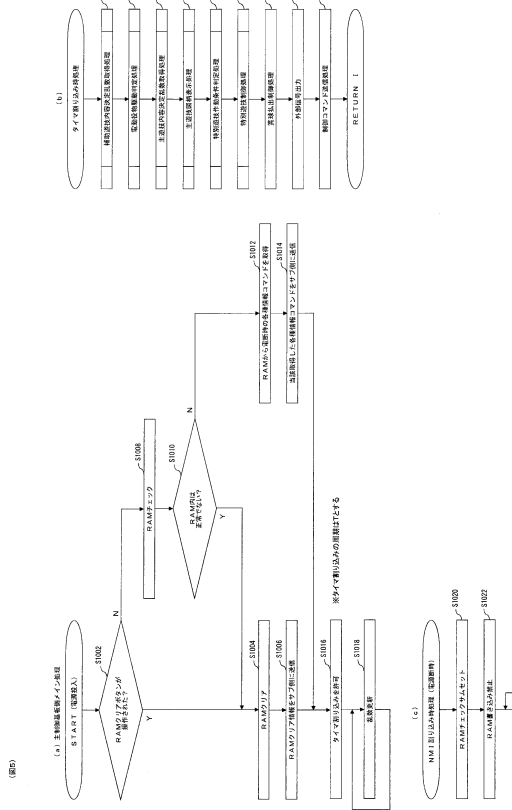


【圖 4】

(図4)

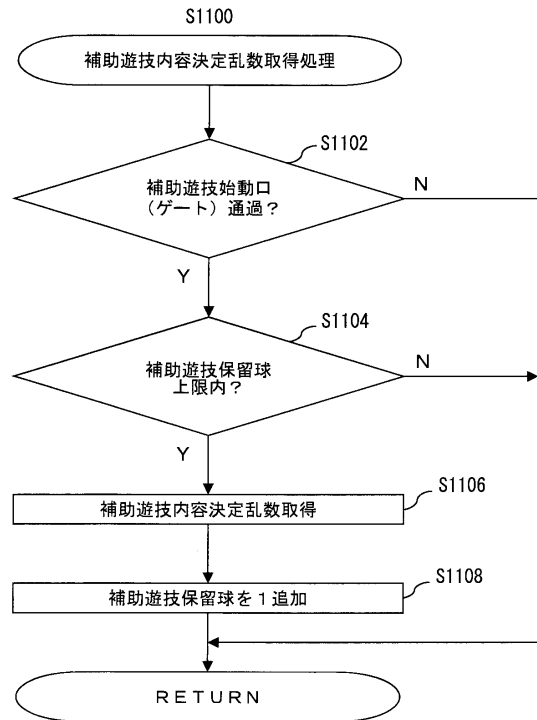
[illegible]

【図 5】



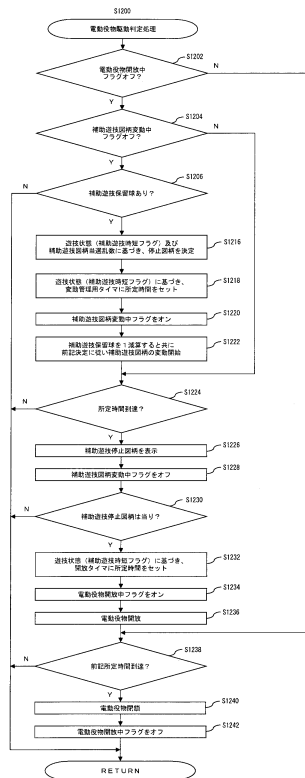
【図 6】

(図6)



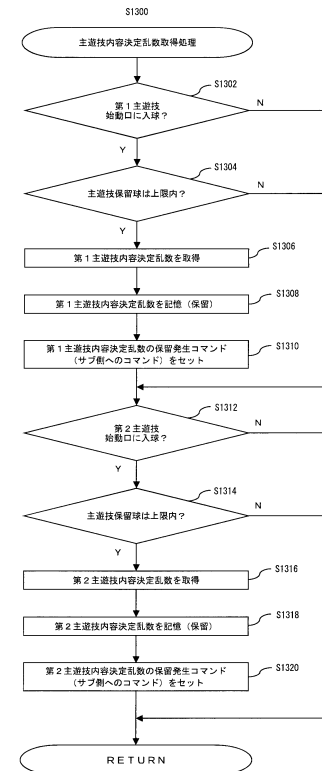
【図 7】

(図7)



【図 8】

(図8)



10

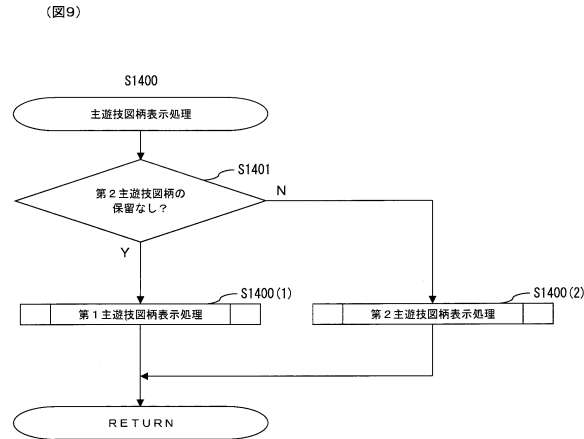
20

30

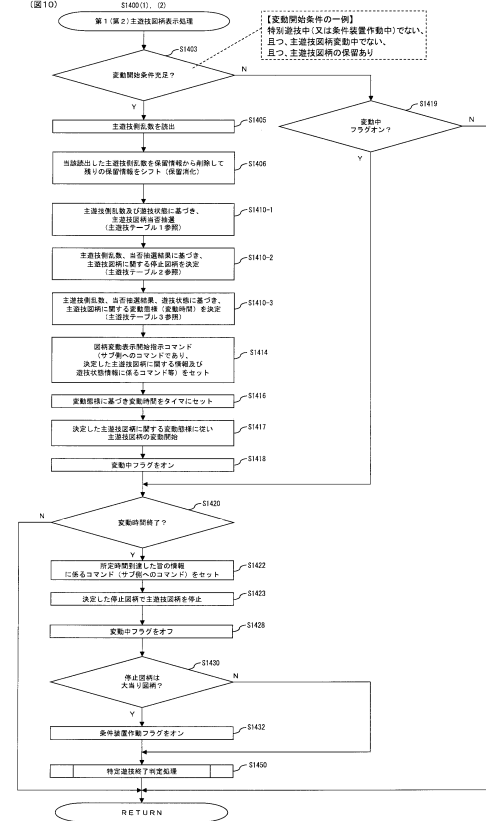
40

50

【図 9】



【図 10】



【図 11】

(図11)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞  
非確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～29	当り(大当り)
30～1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
非確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～29	当り(大当り)
30～1023	ハズレ

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

【図 12】

(図12)

＜第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル＞

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、非時間短縮遊技時  
(＝主遊技短縮フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～2	A2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80～499	A6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	A6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、時間短縮遊技時  
(＝主遊技短縮フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256～699	A6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	A6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、非時間短縮遊技時  
(＝主遊技短縮フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	疑似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	疑似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、時間短縮遊技時  
(＝主遊技短縮フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	a2	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	疑似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a0	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	疑似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止

10

20

30

40

50

【図 13】

(図13)

## 《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、非時間短縮遊技時  
(＝主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80～499	B6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	B6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、時間短縮遊技時  
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256～699	B6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、非時間短縮遊技時  
(＝主遊技時短フラグオフ)

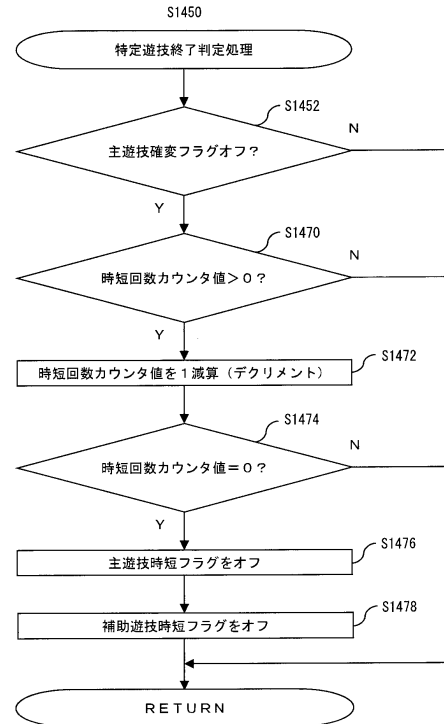
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
2～3個	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、時間短縮遊技時  
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止
	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
2～3個	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止

【図 14】

(図14)

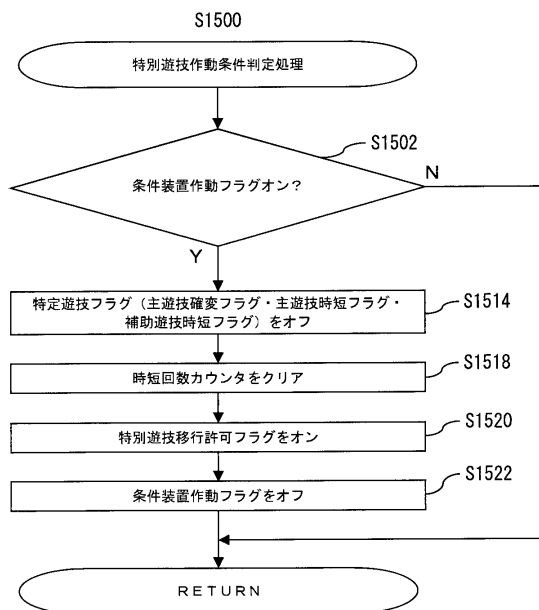


10

20

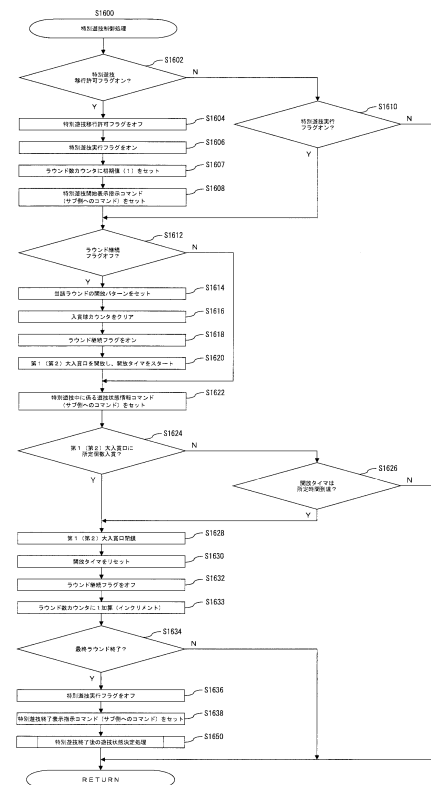
【図 15】

(図15)



【図 16】

(図16)



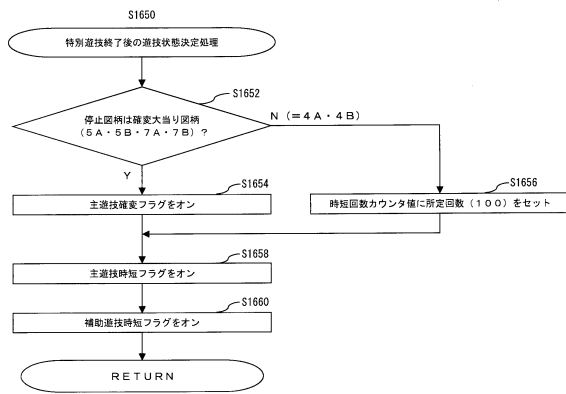
30

40

50

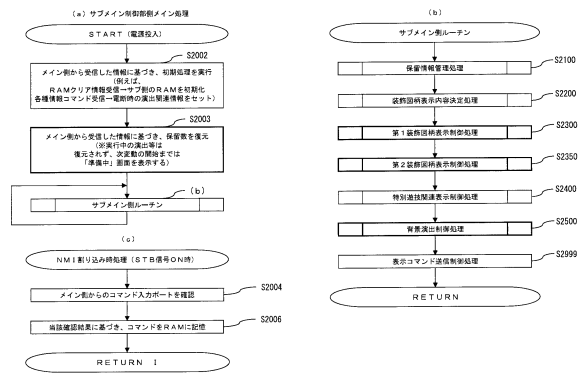
【図 17】

(図17)



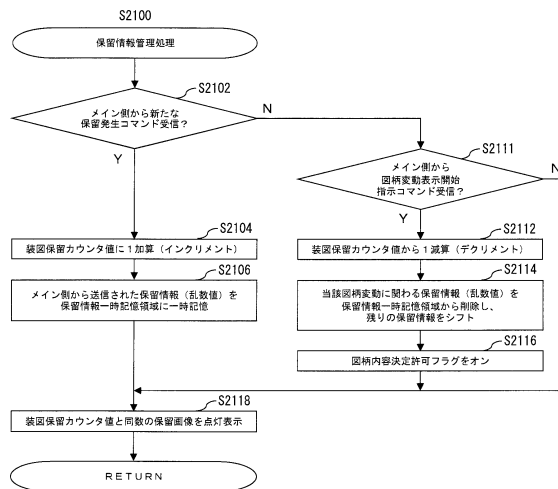
【図 18】

(図18)



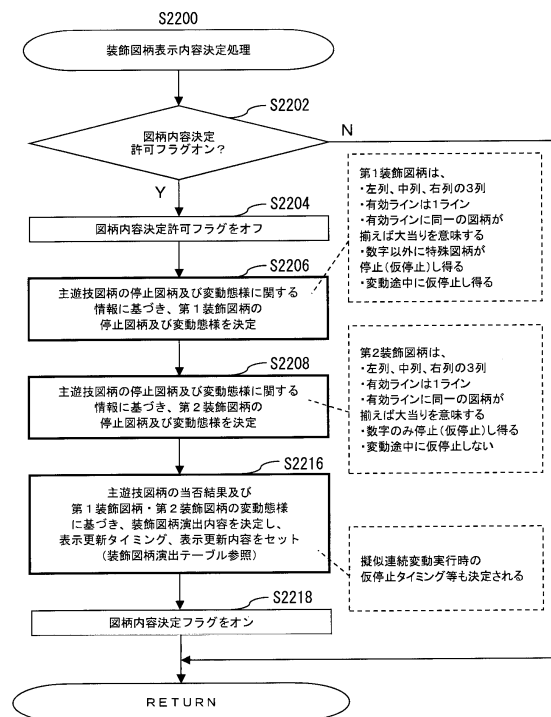
【図 19】

(図19)



【図 20】

(図20)



10

20

30

40

50

【 図 2 1 】

[illegible]

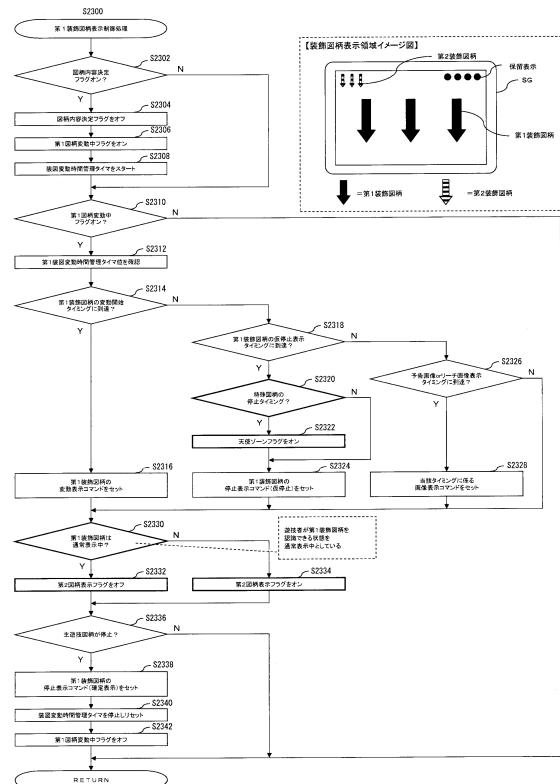
【 図 2 2 】

[illegible]

※主演出内容と表示更新タイミングとが交差した欄が表示更新内容

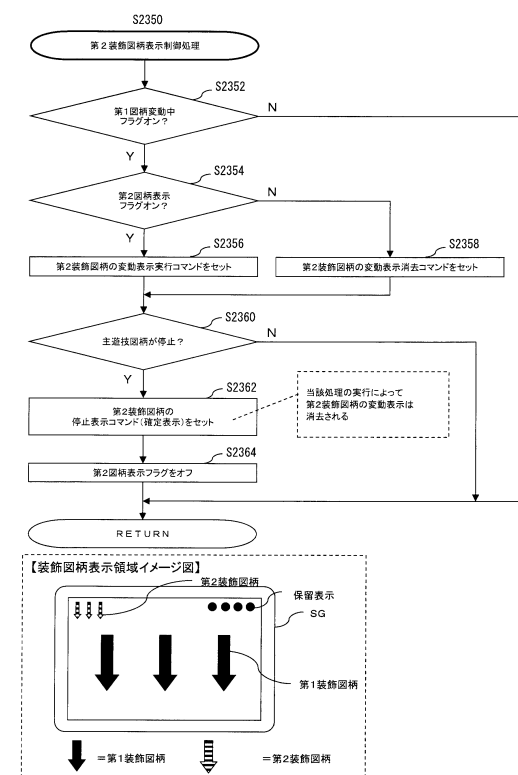
【 図 2 3 】

(圖23)



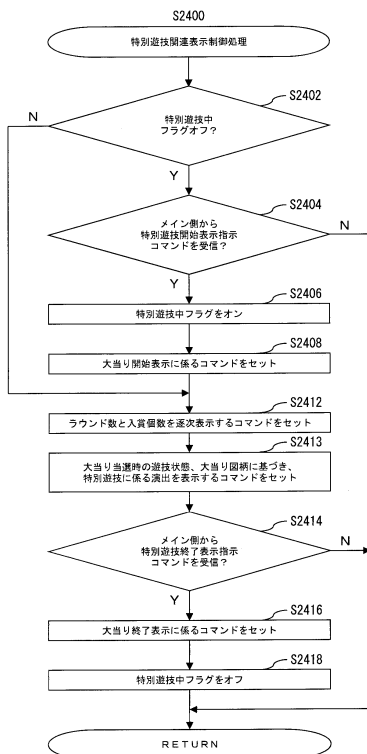
【圖 24】

(图24)



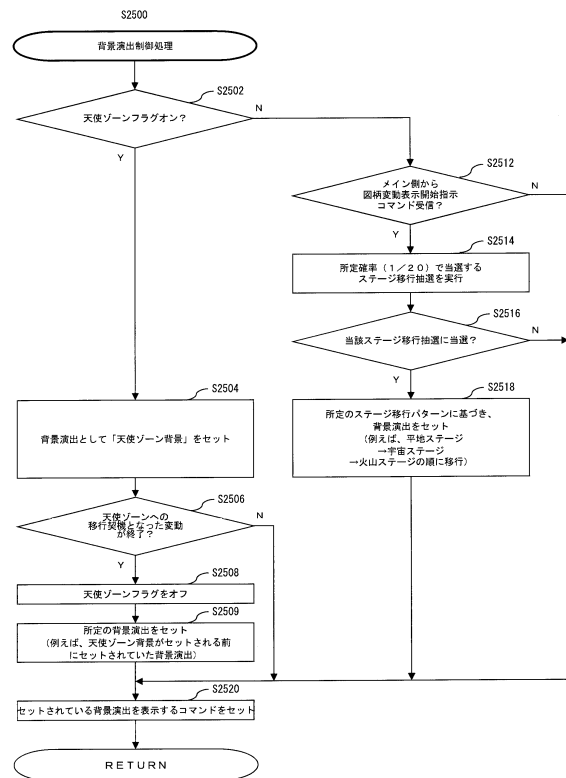
【 図 2 5 】

(图25)



【 図 2 6 】

(图26)



【 図 2 7 】

[illegible]

【圖 28】

[illegible]



【 図 2 9 】

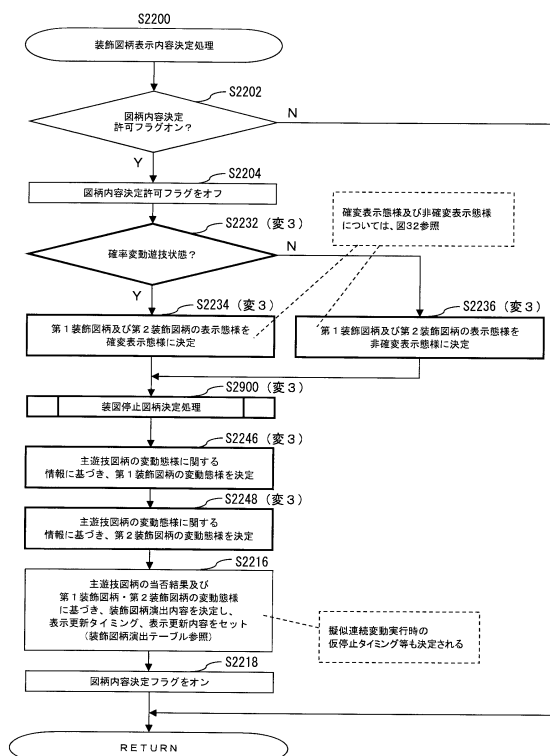
[illegible]

【 図 3 0 】

[illegible]

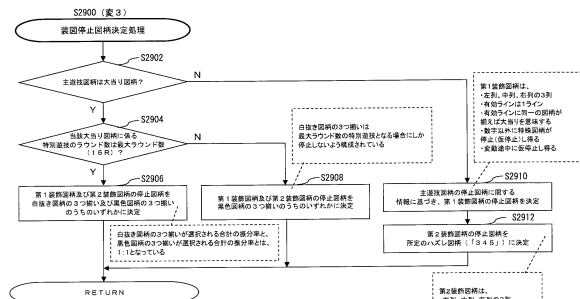
【 図 3 1 】

(図31)(変3)

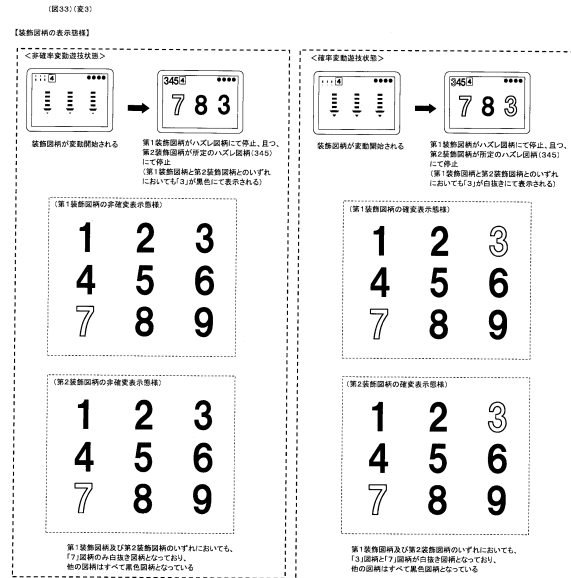


【 図 3 2 】

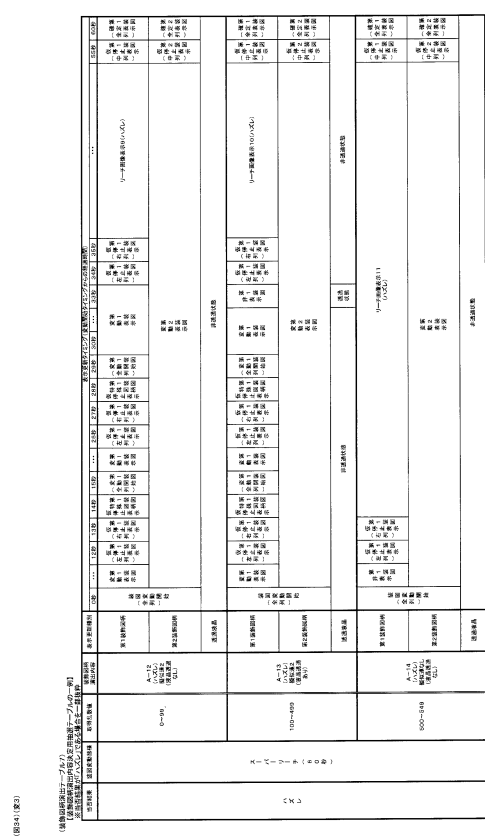
(圖32)(變3)



【図 3 3】



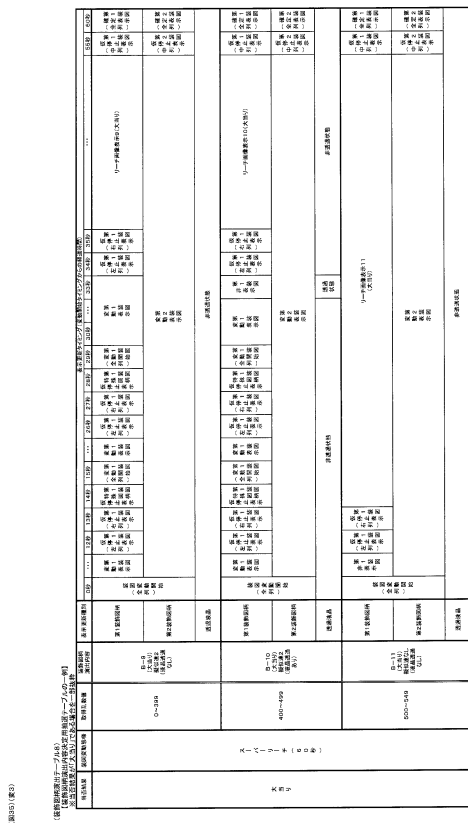
【図 3 4】



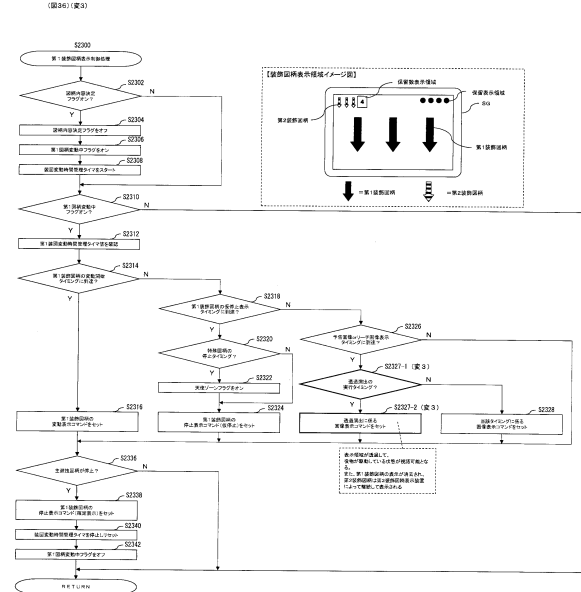
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



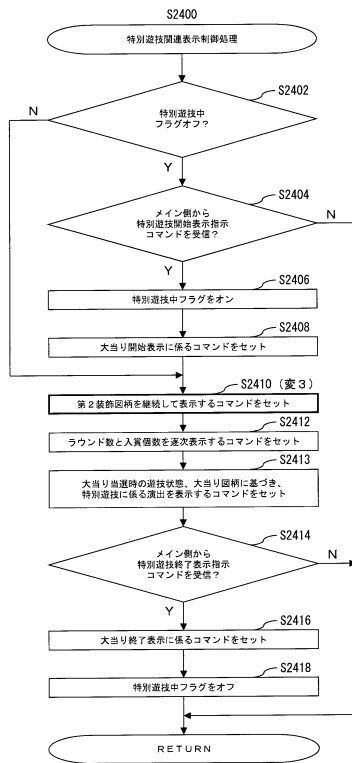
30

40

50

【 図 3 7 】

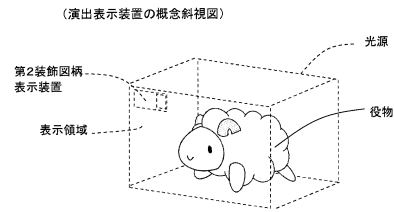
(図37)(変3)



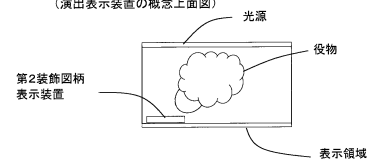
【 図 3 8 】

(圖38)(變3)

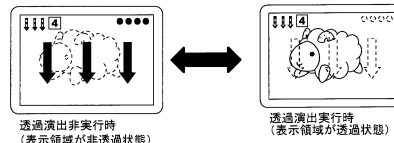
### 【演出表示装置の構成】



(演出表示装置の概念上面図)

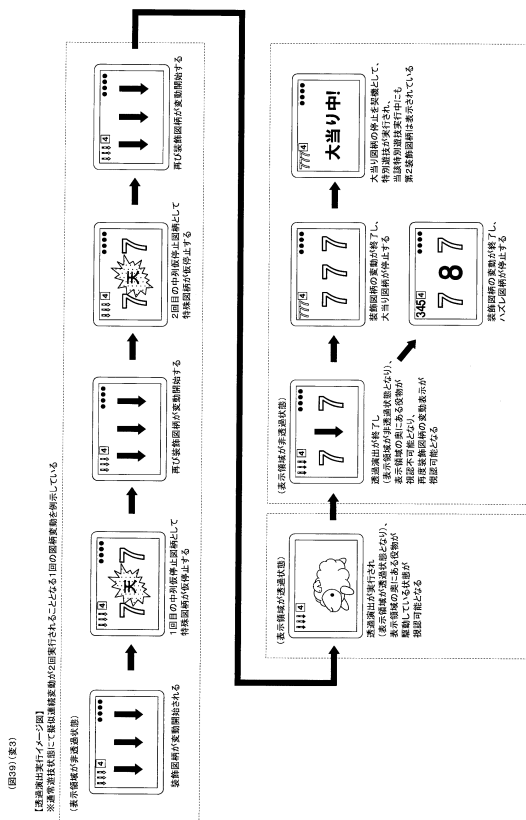


【透過演出の実行及び非実行に係るイメージ図】



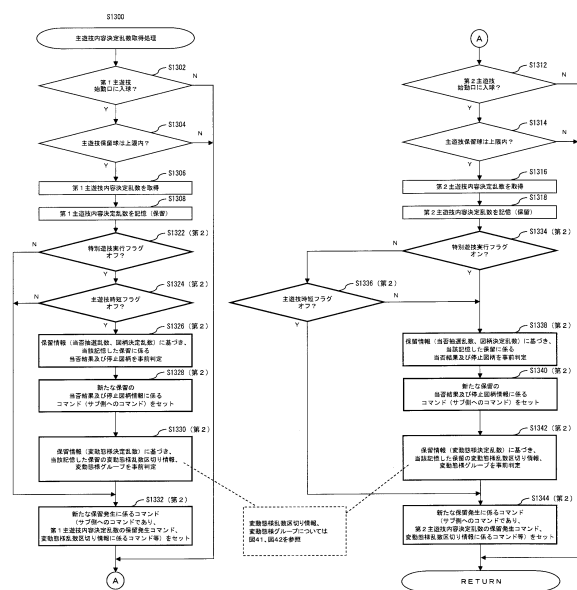
※第1装飾図柄は、透過演出非実行時にのみ表示されている(視認可能である)一方、第2装飾図柄は、透過演出の実行の有無に拘らず常に表示されている(視認可能である)

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

(圖40)(第2)



## 【図 4 1】

(図41)(第2)

## 《第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報》

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 当り時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~3個	0~2	A2	10(秒)	非リリーチ演出→当り目停止	グループ1
	3~79	A3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループ2
	80~499	A6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループ3
	500~1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	
	1024~1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 当り時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~3個	0~255	A3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループ2
	256~655	A6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループ3
	656~1023	A6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→当り目停止	

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 ハズレ時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~1個	0~799	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	800~999	a3	15(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ2
	900~989	a4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990~999	a5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000~1023	a6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 ハズレ時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

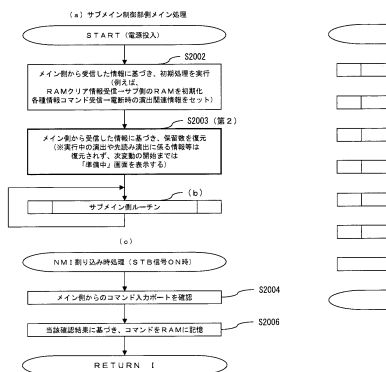
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~1個	0~799	a1	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	800~899	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ2
	900~989	a4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990~999	a5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000~1023	a6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 ハズレ時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時
0~2	区切り1	非時間短縮	非時間短縮
3~79	区切り2	グループ2	グループ1
80~499	区切り3	グループ3	グループ2
500~999	区切り4	グループ3	グループ1
900~989	区切り5	グループ3	グループ2
990~1023	区切り6	グループ3	グループ3

## 【図 4 3】

(図43)(第2)



## 【図 4 2】

(図42)(第2)

## 《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 当り時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~3個	0~2	B2	10(秒)	非リリーチ演出→当り目停止	グループA
	3~79	B3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループB
	80~499	B6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループC
	500~1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	
	1024~1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 当り時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~3個	0~255	B3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループB
	256~655	B6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループC
	656~1023	B6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→当り目停止	

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 ハズレ時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~1個	0~799	b2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループA
	800~899	b3	15(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループB
	900~989	b4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990~999	b5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000~1023	b6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 ハズレ時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

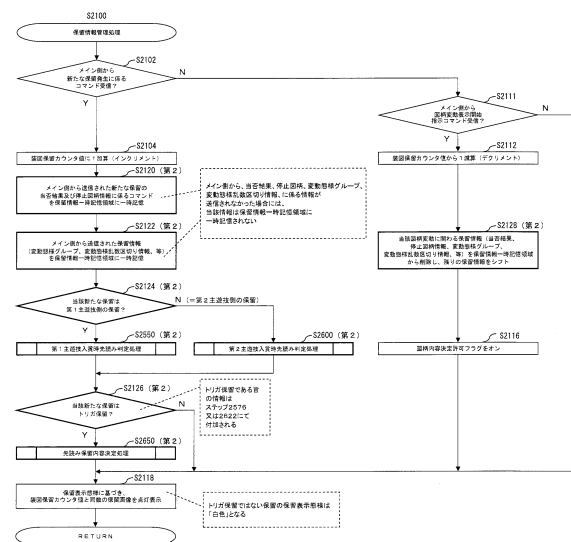
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0~1個	0~799	b1	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループA
	800~899	b2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループB
	900~989	b4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990~999	b5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000~1023	b6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
 ハズレ時、非時間短縮遊技時  
 (=主遊技時短フラグオン)

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時
0~2	区切り1	グループA	グループA
3~79	区切り2	グループB	グループB
80~499	区切り3	グループC	グループB
500~999	区切り4	グループC	グループA
900~989	区切り5	グループC	グループB
990~1023	区切り6	グループC	グループC

## 【図 4 4】

(図44)(第2)



10

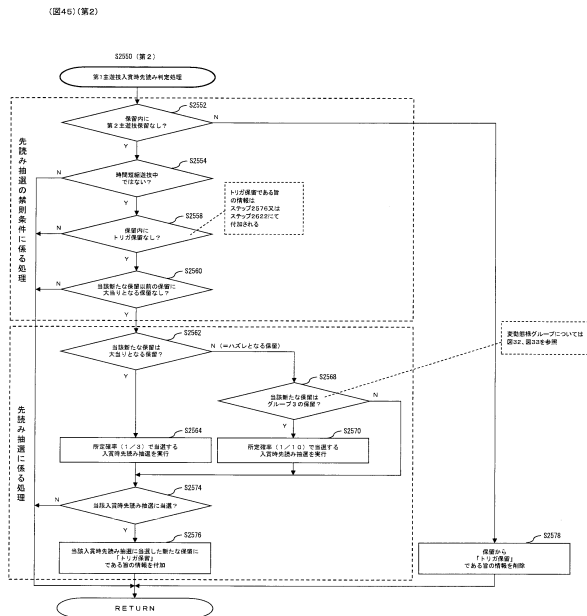
20

30

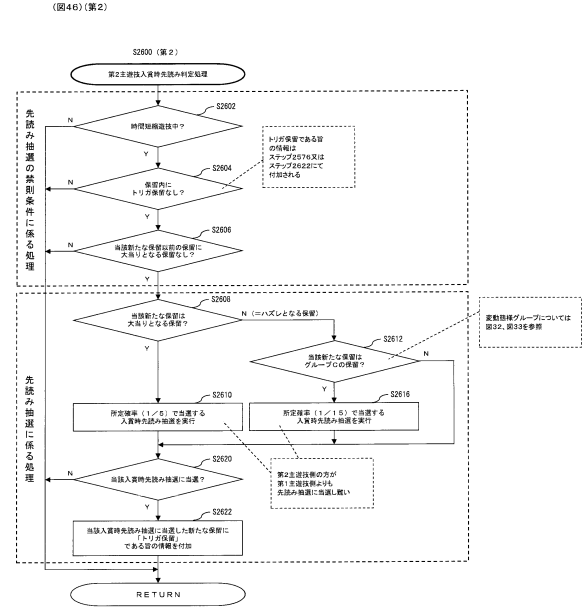
40

50

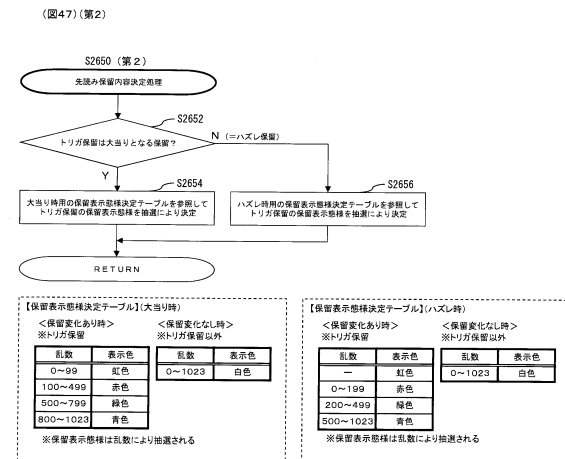
【図45】



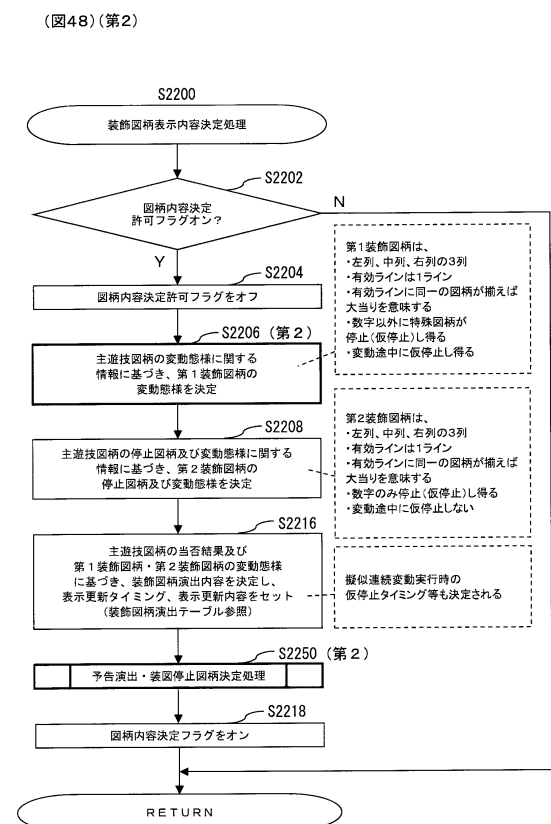
【図46】



【図47】



【図48】



10

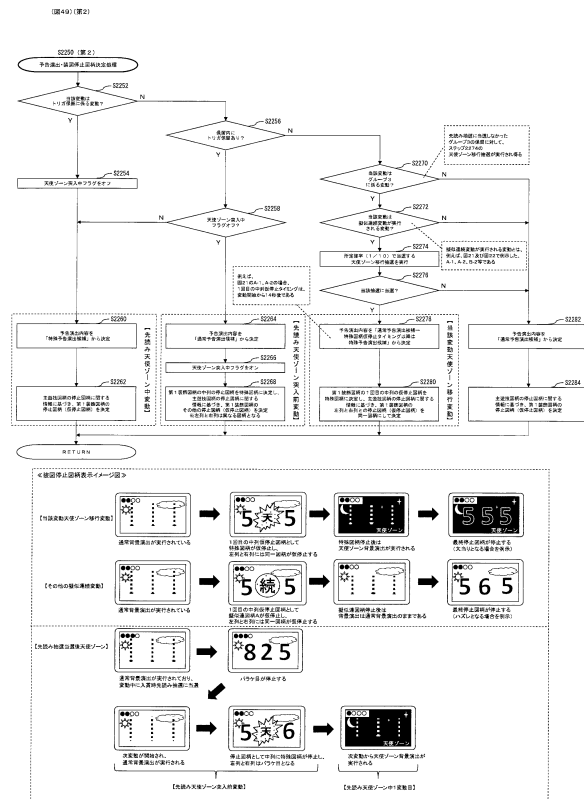
20

30

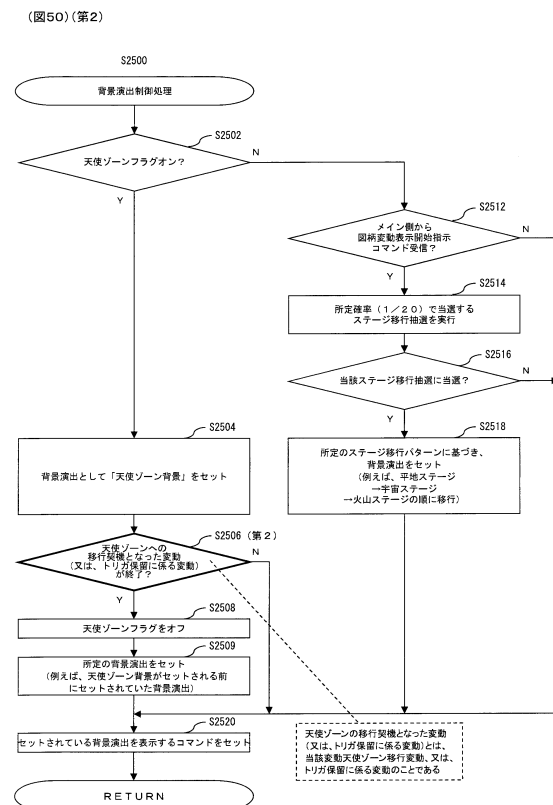
40

50

【 図 4 9 】

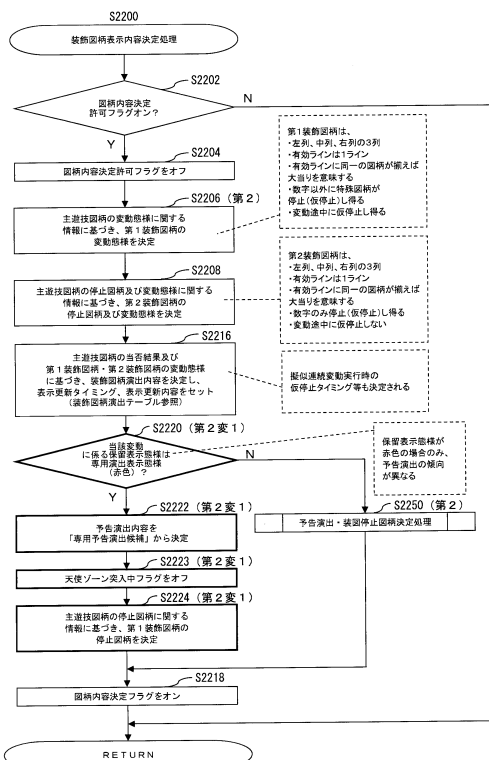


【 図 5 0 】



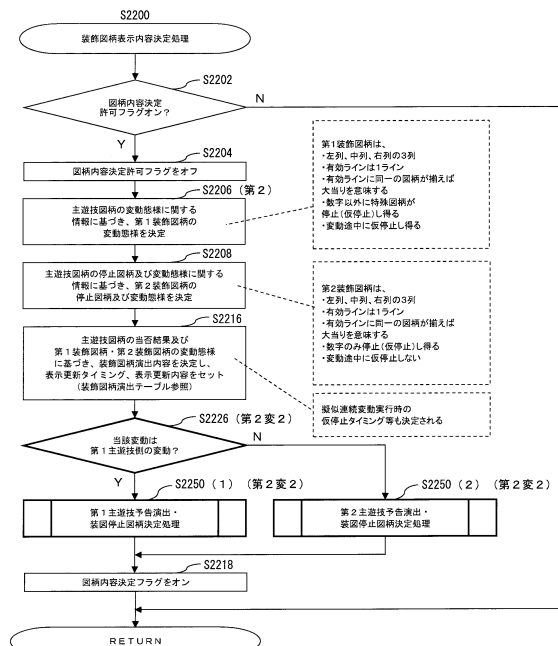
【 図 5 1 】

(図51)(第2変1)



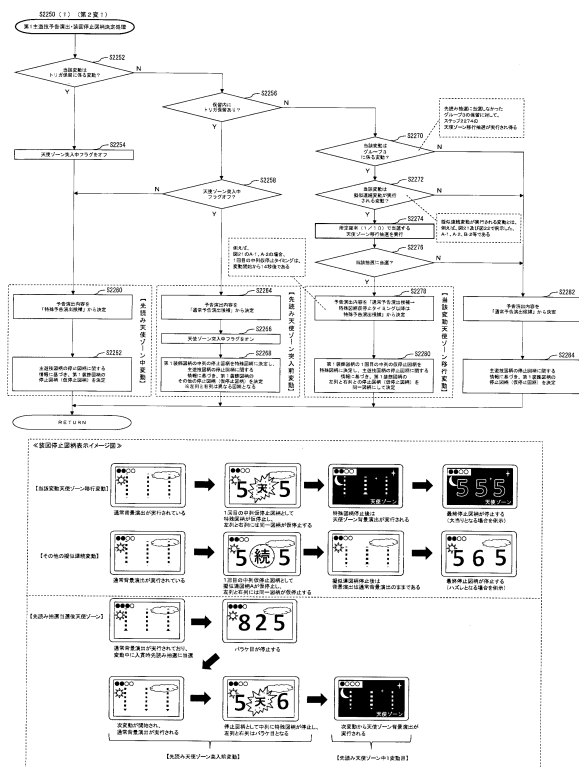
【圖 5 2】

(図52)(第2変2)



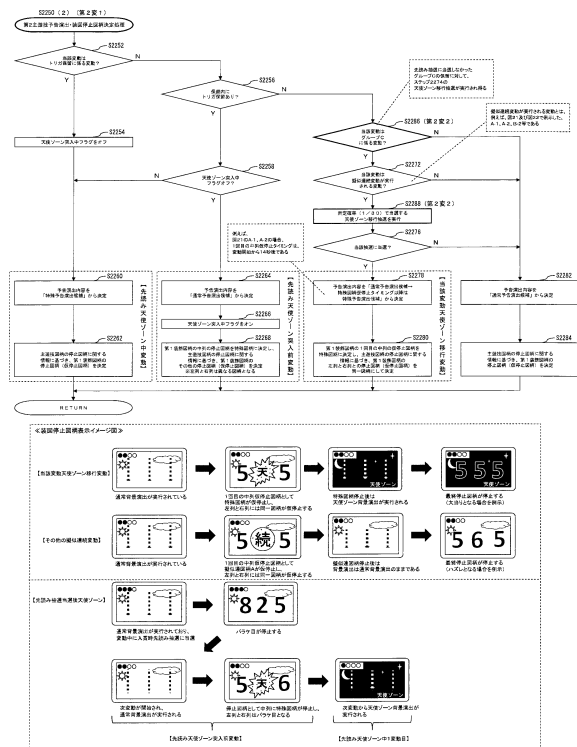
## 【 ㊦ 5 3 】

(圖53)〈第2度2〉



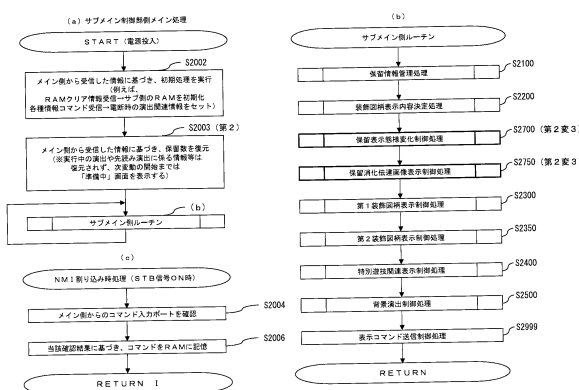
## 【 ㄨ 5 4 】

(圖5-4)(第2處2)



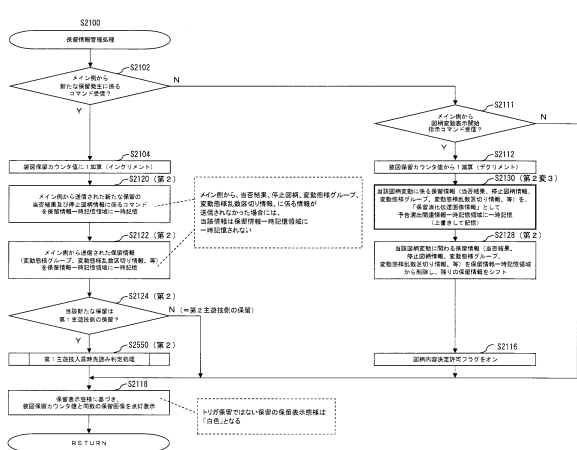
## 【 図 5 5 】

〈图55〉(第2变3)



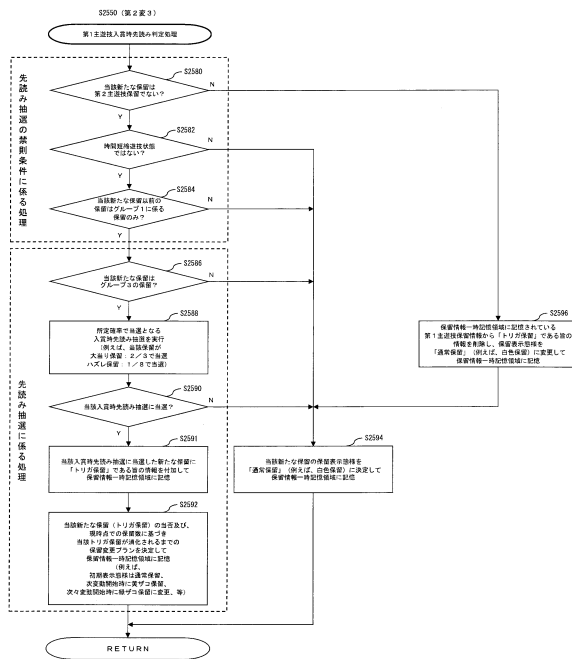
## 【图 5 6】

(圖56)(第2室3)



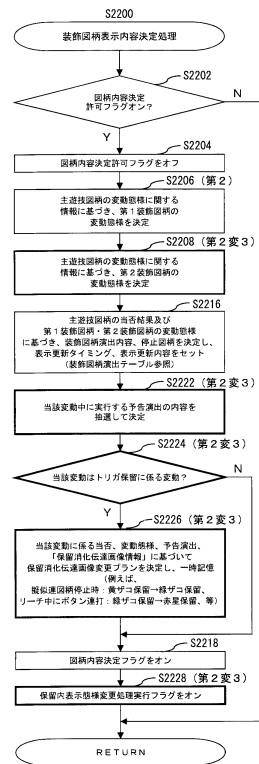
【図57】

(図57)(第2変3)



【図58】

(図58)(第2変3)



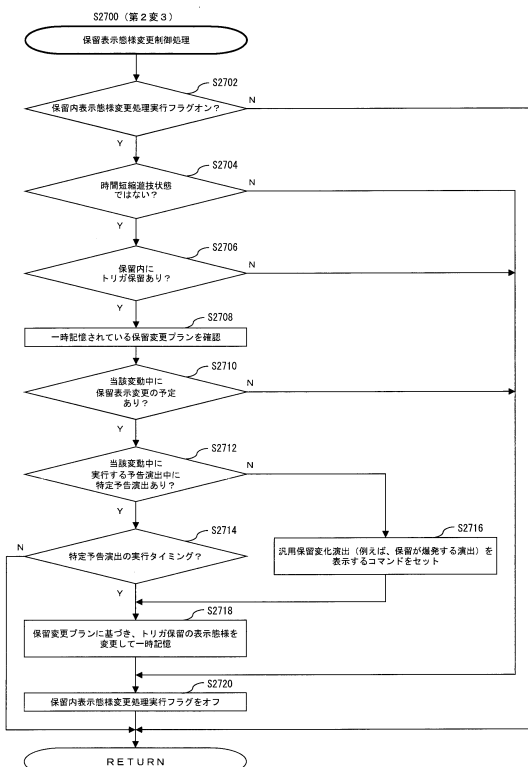
(予告内容イメージ図)

予告演出1	期待度
キャラクター予告	おじいさん 低
キャラクター予告	味方A 中
キャラクター予告	主人公 高
ステップアップ予告	第2段階 低
ステップアップ予告	第3段階 中
ステップアップ予告	第4段階 高
草むら予告	ヘビ★ 低
草むら予告	手紙 中
草むら予告	宝 高
レーダー予告	隕石★ 低
レーダー予告	彗星★ 中
レーダー予告	UFO 高
ワープ予告	失敗 低
ワープ予告	成功 中
ワープ予告	大成功 高
噴火予告	地震 低
噴火予告	噴煙 中
噴火予告	噴火 高
セリフ予告	「ふう」 低
セリフ予告	「疲れた…」 中
セリフ予告	「アツい〜!」 高
敵襲撃予告	ザコ★ 低
敵襲撃予告	中ボス 中
敵襲撃予告	大ボス 高
巨人食事予告	砂 低
巨人食事予告	スイカ 中
巨人食事予告	チェリー 高
巨人接近予告	接近 低
巨人接近予告	更に接近 中
巨人接近予告	巨人咆哮 高
巨人オーラ予告	黄色 低
巨人オーラ予告	緑色 中
巨人オーラ予告	赤色 高

※「★」は特定予告演出

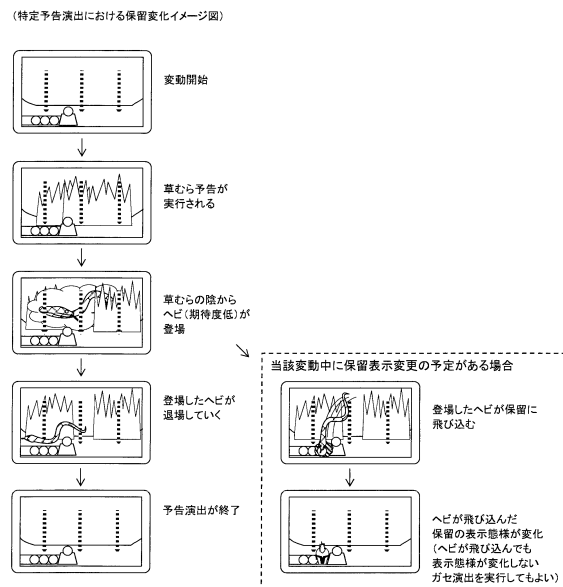
【図59】

(図59)(第2変3)



【図60】

(図60)(第2変3)



10

20

30

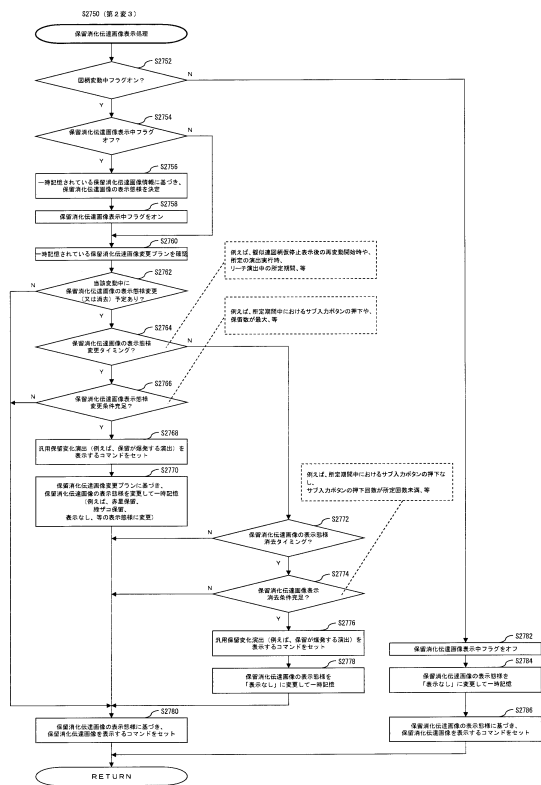
40

50

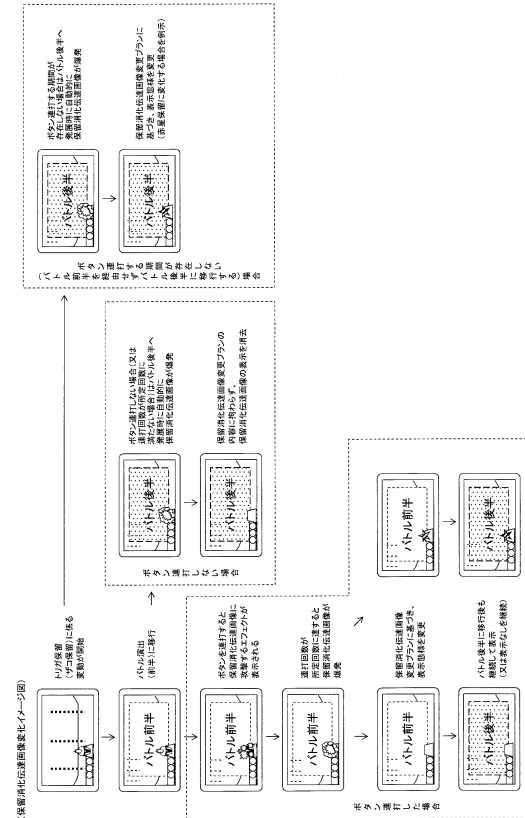


【 図 6 1 】

(圖61)(第2案3)

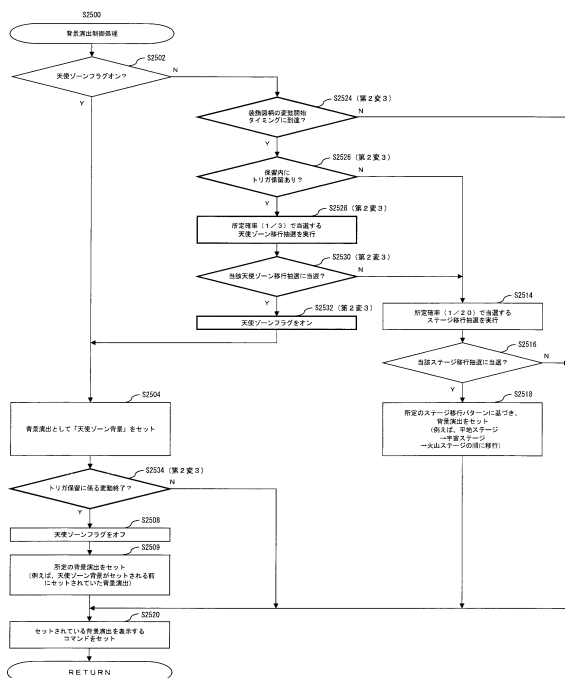


【 図 6 2 】



【 図 6 3 】

(圖63)(第2變3)



【 図 6 4 】

(図64)(第3)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞  
非確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1023	ハズレ

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

確率変動遊技時(=主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
当り(大当たり時)

乱数值	停止図柄
0~299	4A
300~499	5A
500~1023	7A

※4A・5A…4R短開放大当り、4B・5B…8R長開放大当り、7A・7B…16R長開放大当り

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
（ハズレ時）

乱数值	停止図柄
0~1023	F

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
当り(大当り時)

乱数值	停止図柄
0~299	4B
300~399	5B
400~1023	7B

大当り、7A・7B・・・16R長開放大当り

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
(ハズレ時)

乱数值	停止図柄
0~1023	F

## 【図 6 5】

(図65) (第3)

## 《第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、非時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	A3	30(秒)	非リーチ演出→当り出目停止	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	500～1023	A6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	256～699	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	700～1023	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、非時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオフ)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～999	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	1000～1023	a5	60(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0個	0～799	a2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
1～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～999	a2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	1000～1023	a5	60(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル

変動態様乱数値及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数値 区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ1
256～699	区切り4	グループ3	グループ1
700～999	区切り5	グループ3	グループ1
1000～1023	区切り6	グループ3	グループ3

## 【図 6 6】

(図66) (第3)

## 《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
当り時、非時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止	グループA
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	80～499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、非時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	256～999	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～999	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	1000～1023	b5	60(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、時短抽選時  
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0個	0～799	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
1～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～999	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	1000～1023	b5	60(秒)	短縮演出演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

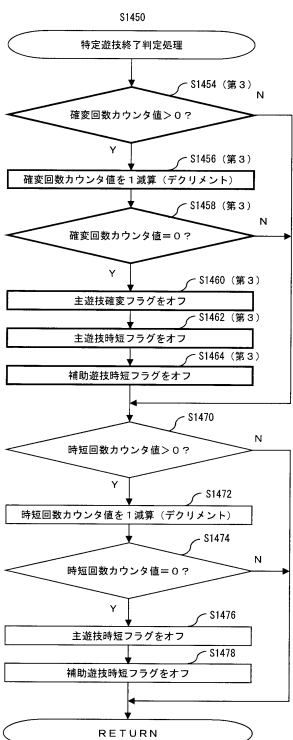
第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル

変動態様乱数値及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数値 区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループA
256～999	区切り4	グループC	グループA
1000～999	区切り5	グループC	グループB
1000～1023	区切り6	グループC	グループC

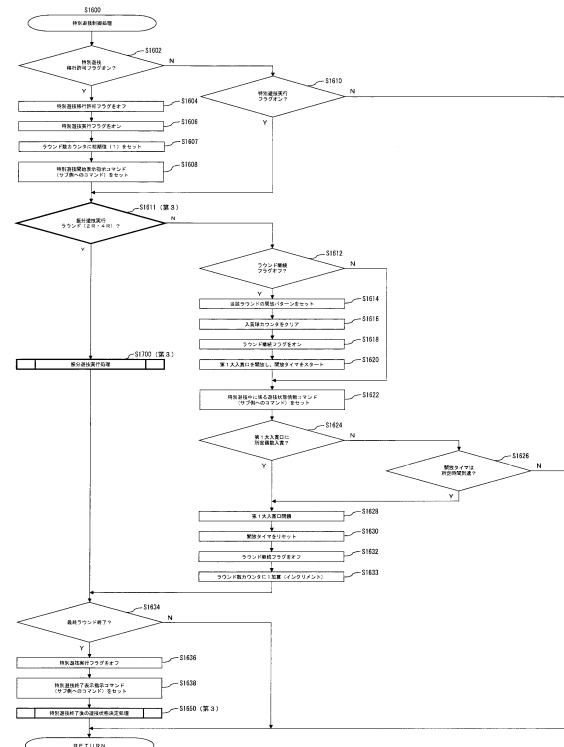
## 【図 6 7】

(図67) (第3)



## 【図 6 8】

(図68) (第3)



10

20

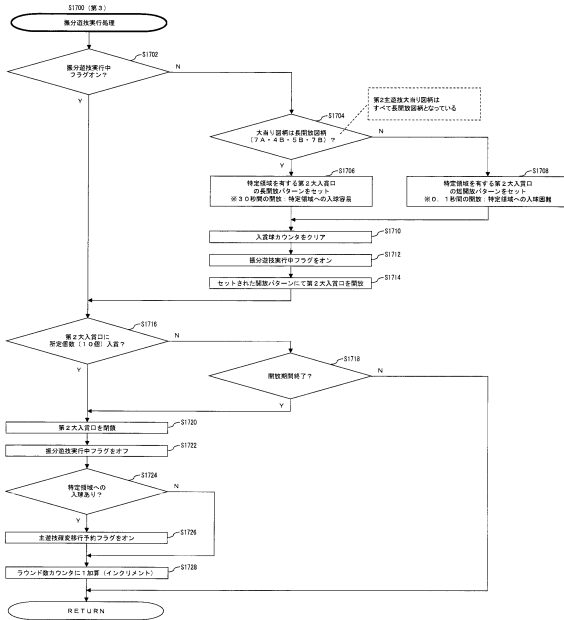
30

40

50

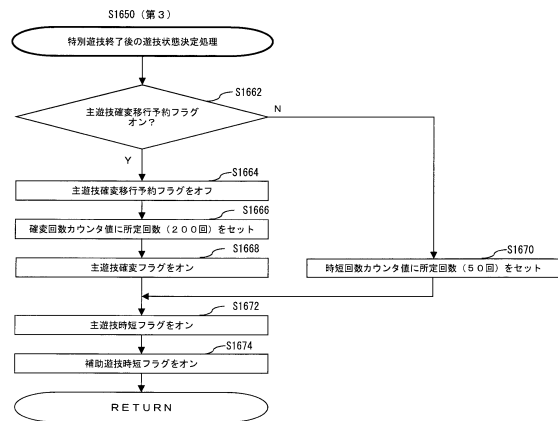
【 図 6 9 】

(圖69)〈第3〉



【 図 7 0 】

(図70)(第3)

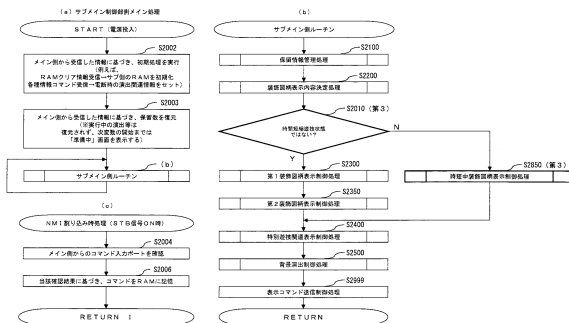


10

20

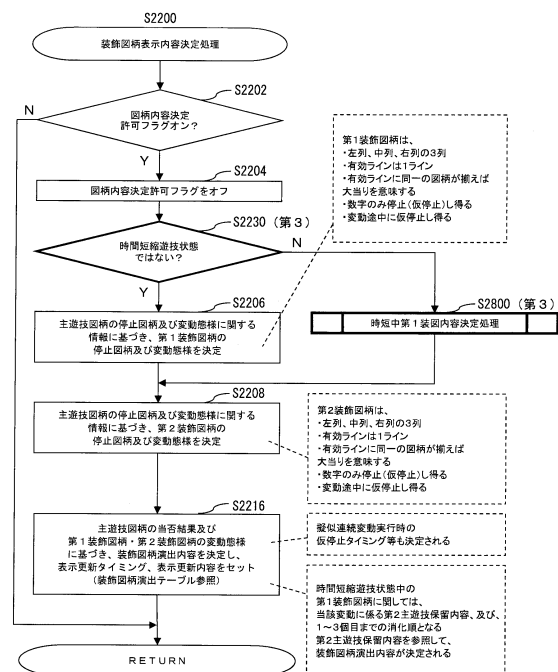
【 図 7 1 】

(圖71)(第3)



【圖 7 2】

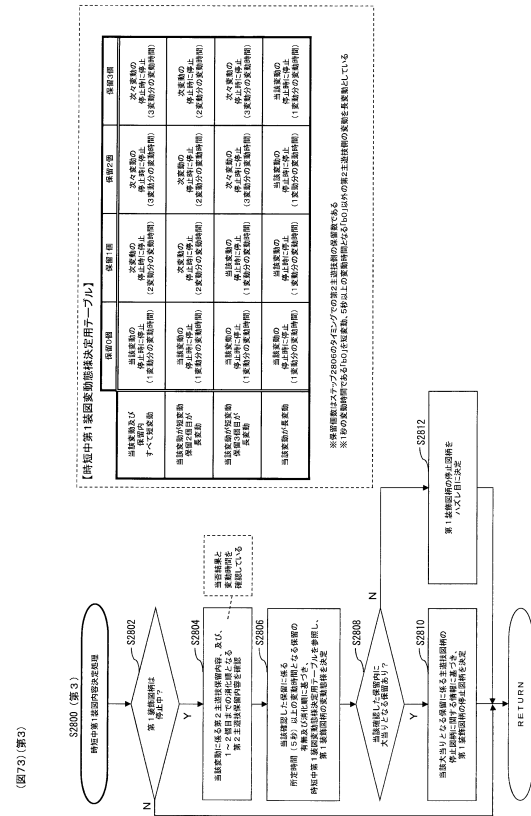
(図72)(第3)



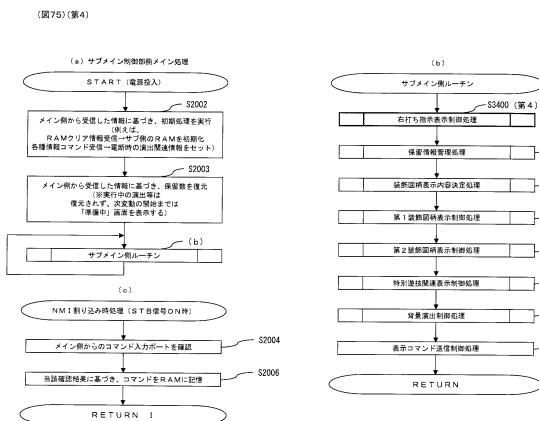
30

40

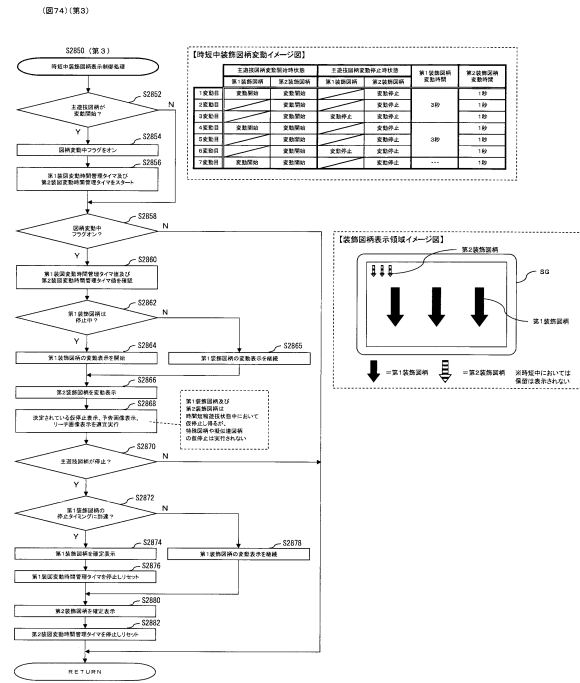
【 図 7 3 】



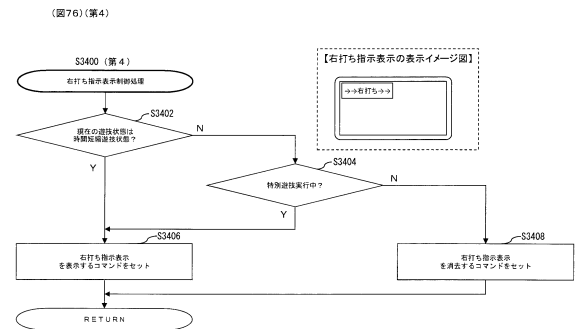
【 図 7 5 】



【圖 7 4】



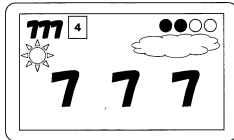
【 図 7 6 】



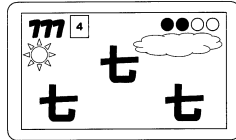
## 【図 77】

(図77)(第4)

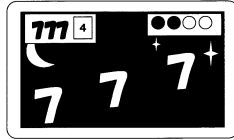
【装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図】



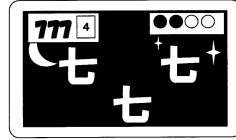
遊技状態は非確率変動遊技状態であり、  
背景演出は「昼ステージ」となっている。



遊技状態は確率変動遊技状態であり、  
背景演出は「昼ステージ」となっている。



遊技状態は非確率変動遊技状態であり、  
背景演出は「夜ステージ」となっている。



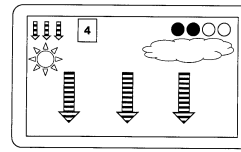
遊技状態は確率変動遊技状態であり、  
背景演出は「夜ステージ」となっている。

- (1) 第1装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違すると相違する。
- (2) 第1装飾図柄の表示態様は背景演出が相違すると相違する。
- (3) 第1装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違すると相違する。
- (4) 第1装飾図柄の表示位置は背景演出が相違すると相違する。
- (5) 第2装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違しても相違しない。
- (6) 第2装飾図柄の表示態様は背景演出が相違しても相違しない。
- (7) 第2装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違しても相違しない。
- (8) 第2装飾図柄の表示位置は背景演出が相違しても相違しない。

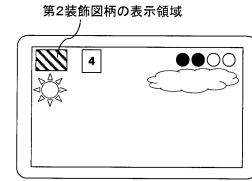
## 【図 78】

(図78)(第4)

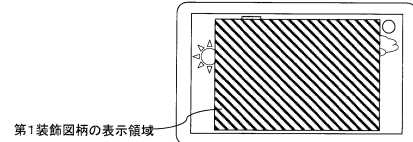
【装飾図柄の表示領域に係るイメージ図】



第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
変動表示されている。



第2装飾図柄が表示され得る領域は  
上記のようになっている。

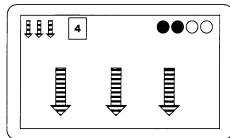


※演出表示装置の表示領域において、  
第2装飾図柄が表示され得る領域よりも第1装飾図柄が表示され得る領域の方が大きい。

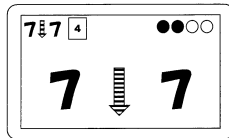
## 【図 79】

(図79)(第4)

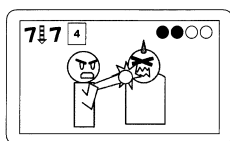
【装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図】



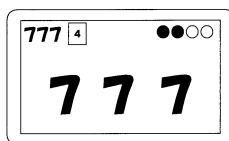
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
変動表示されている。



第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
リーチ表示となる



SPIリーチ演出としてバトル演出が実行され、  
第1装飾図柄の表示が消去される一方、  
第2装飾図柄はリーチ表示のまま  
表示されている。



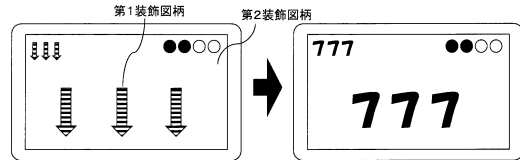
バトル演出に勝利し、  
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
大当たり図柄にて停止表示される。

※第1装飾図柄の表示は消去される期間がある一方、第2装飾図柄の表示は常時表示されているため、  
第1装飾図柄の表示期間よりも第2装飾図柄の表示期間の方が長期間となっている。

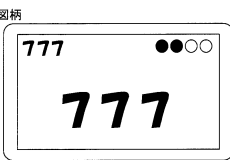
## 【図 80】

(図80)(第4)

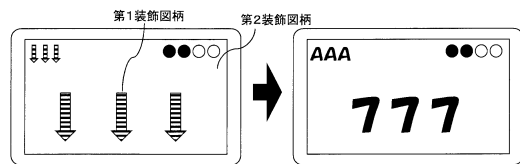
【使用する装飾図柄に係るイメージ図】



第1主遊技図柄が変動し、  
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
変動表示されている。



第1主遊技図柄が「7A」にて停止した  
ことにより、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
大当たり図柄にて停止表示する。



第2主遊技図柄が変動し、  
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
変動表示されている。



第2主遊技図柄が「7B」にて停止した  
ことにより、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が  
大当たり図柄にて停止表示する。

※第1主遊技図柄の変動と第2主遊技図柄の変動とは、第1装飾図柄は同一の図柄を用いる一方、  
第2装飾図柄は異なる図柄を用いるよう構成されている。

10

20

30

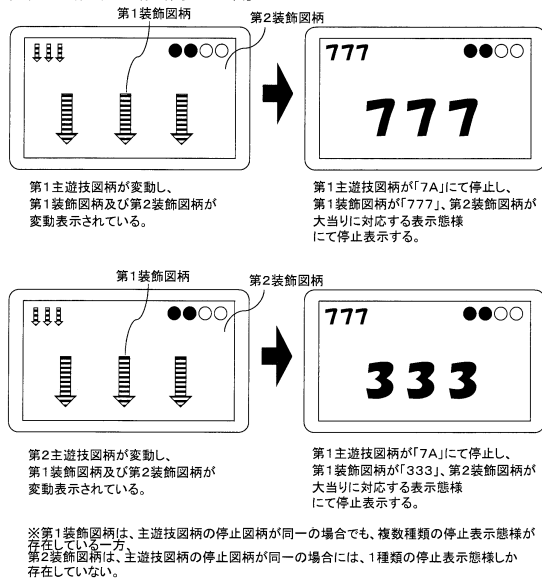
40

50

【図 8 1】

(図81)(第4)

【装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図】



【図 8 2】

(図82)(第4)

【表示プライオリティの一例】

	表示内容	備考
大 → 優先度 ↓ 小	エラー表示	—
	右打ち指示表示	他の表示物によって隠されない位置に表示
	節電中表示	図柄変動中は表示されない
	第2装飾図柄	—
	予告演出	—
	第1装飾図柄	—
	保留表示	—

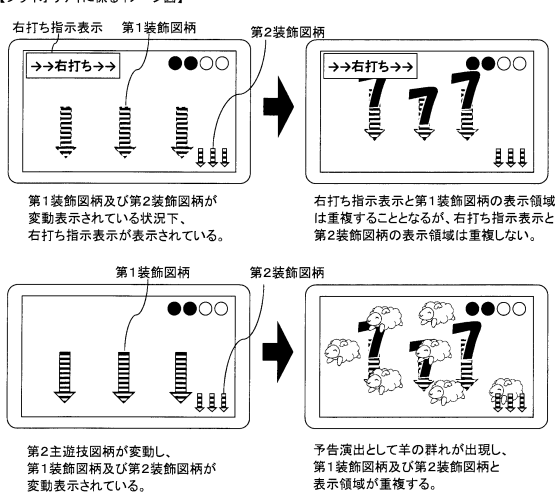
※優先度が大きい表示内容が「前面レイヤー」に表示されることとなる

10

【図 8 3】

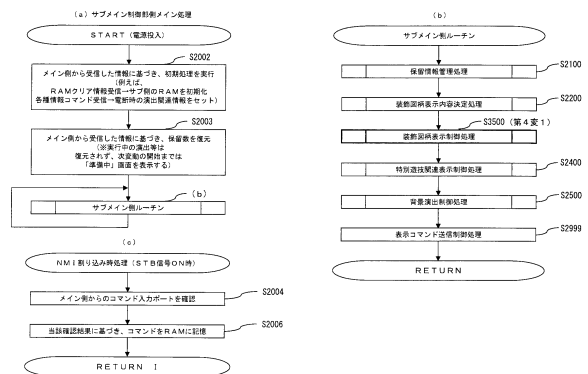
(図83)(第4)

【プライオリティに係るイメージ図】



【図 8 4】

(図84)(第4変1)



20

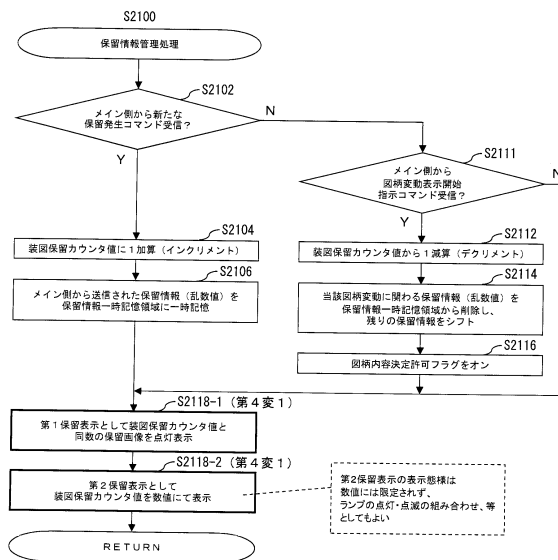
30

40

50

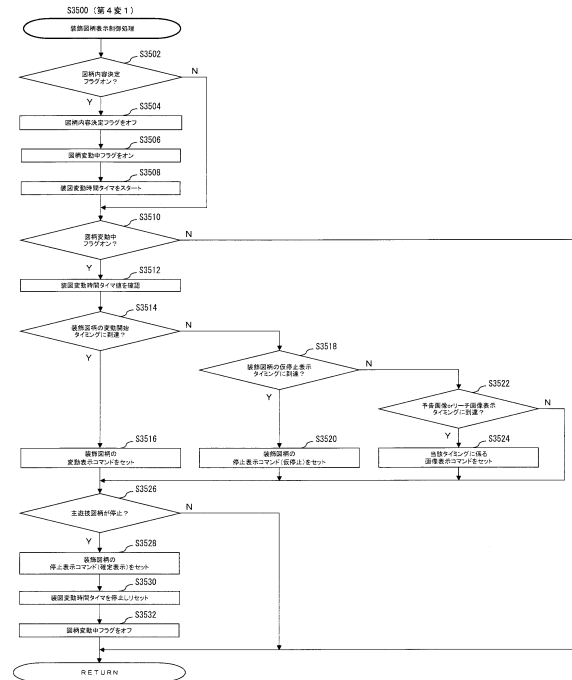
【 図 8 5 】

(図85)(第4変1)



【 図 8 6 】

(圖86)(第4度1)



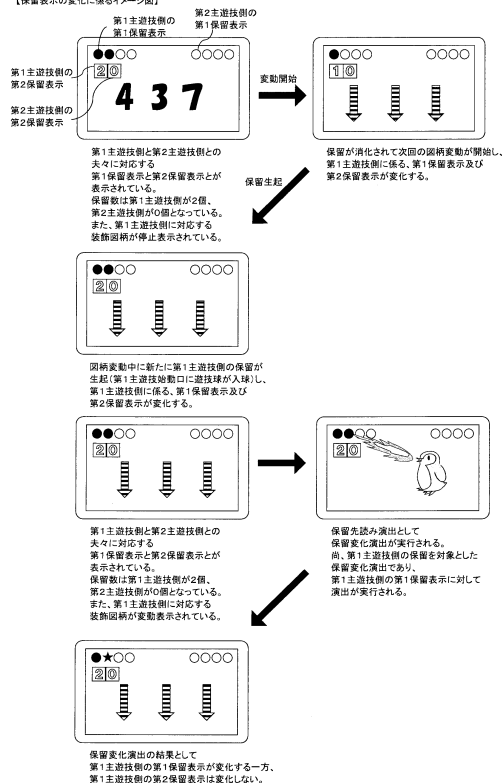
10

20

## 【 図 8 7 】

(圖87)(第4変1)

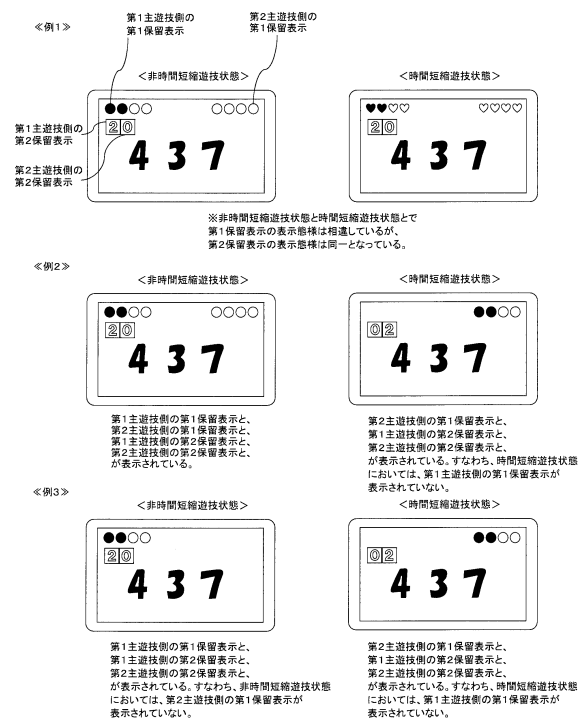
【保留表示の変化に係るイメージ図】



## 【 图 8 8 】

(圖88)(第4變1)

【遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図】



30

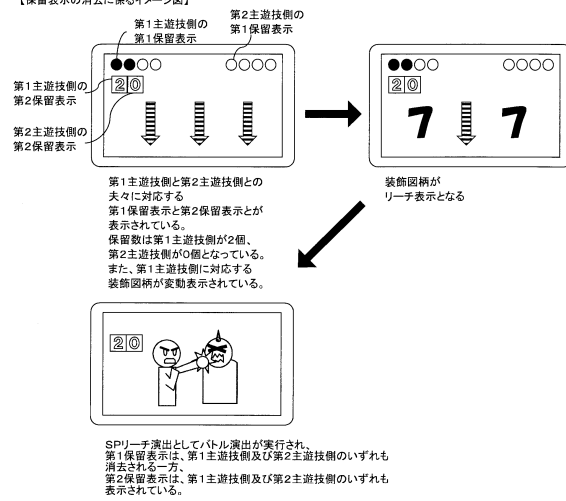
40

50

## 【 図 8 9 】

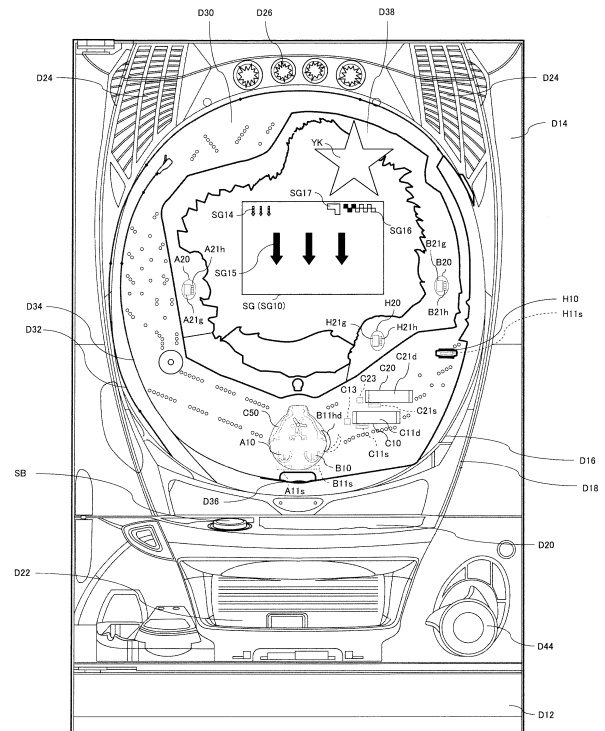
(圖89)(第4變1)

【保留表示の消去に係るイメージ図】



【 図 9 0 】

(圖90)(第5)

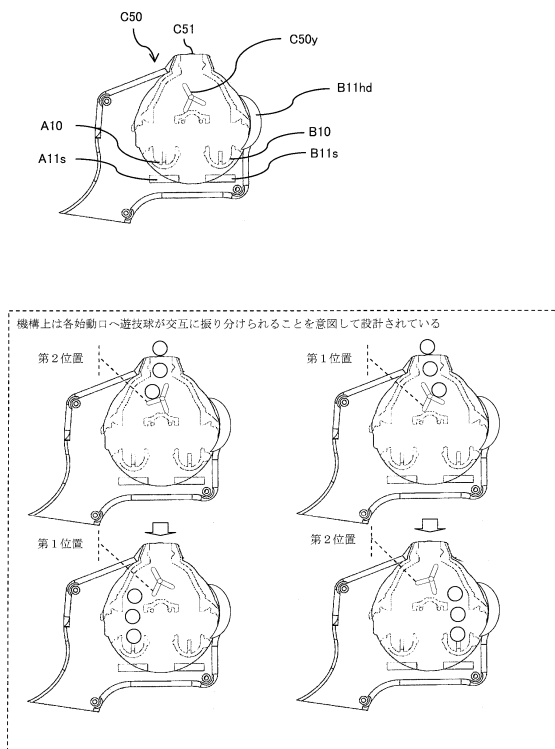


10

20

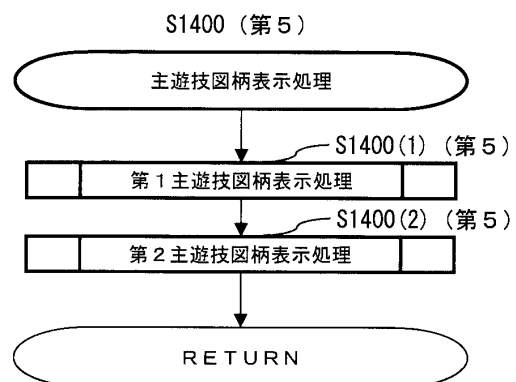
## 【 図 9 1 】

(圖 9 1) (第 5)



## 【圖 9 2】

(図92)(第5)



30

40

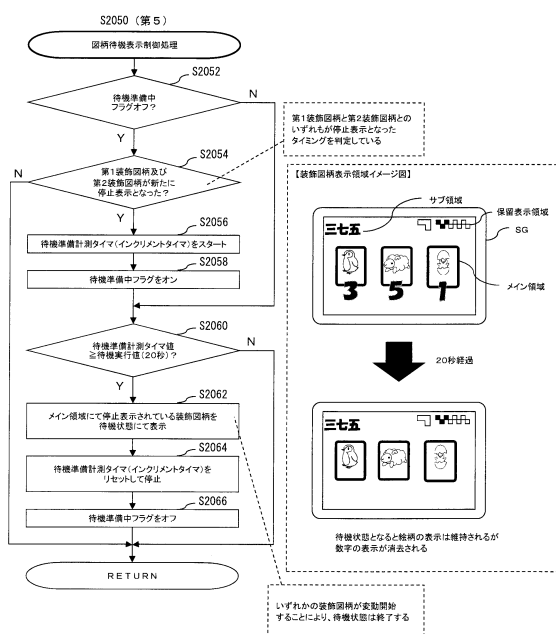
50





## 【图 9-7】

(圖97)(第5)

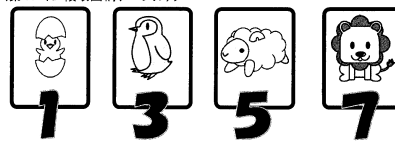


## 【 図 9 8 】

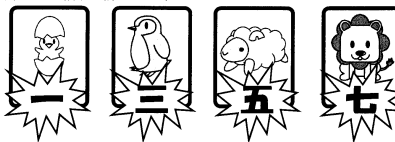
(図98)(第5)

【装飾図柄表示態様イメージ図】

＜メイン領域にて第1主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第1メイン領域図柄テーブル)＞

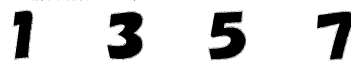


＜メイン領域にて第2主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第2メイン領域図柄テーブル)＞



※メイン領域における装飾図柄の表示は、絵柄と数字の組み合わせとなっている。

＜サブ領域にて第1主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第1サブ領域図柄テーブル)＞



＜サブ領域にて第2主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第2サブ領域図柄テーブル)＞

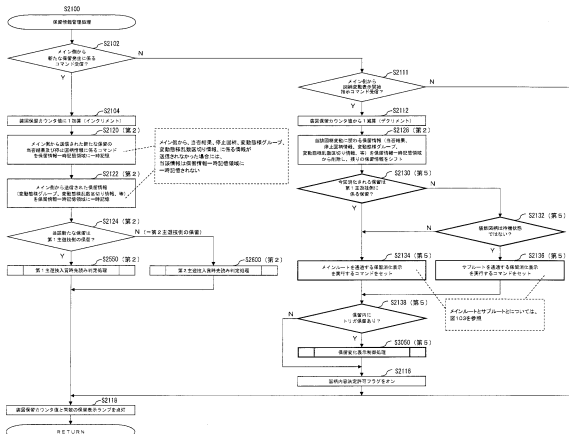


※トリガ保留が存在している場合(先読み演出中)の装飾図柄の表示態様は、第1サブ領域図柄テーブル又は第2サブ領域図柄テーブルを参照して決定するよう構成されている

※サブ領域における装飾図柄の表示は、数字のみとなっている。

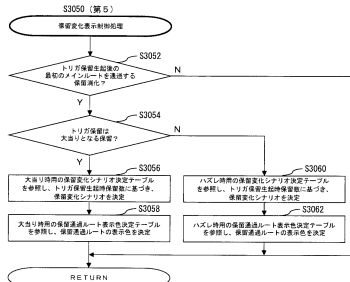
## 【图 9 9】

(圖99)(第5)



【 叉 1 0 0 】

(圖100)(第5)



【保留変化シナリオ決定テーブル】(大当り時)

<トリガ保留発生時保留数4例>

乱数	3変動前	2変動前	1変動前
0~99	紅色	紅色	紅色
100~199	赤色	赤色	紅色
200~349	赤色	赤色	赤色
350~399	青色	赤色	紅色
400~599	青色	赤色	赤色
600~799	青色	青色	赤色
800~1023	青色	青色	青色

乱数	2変動前	1変動前
0~99	紅色	紅色
100~199	赤色	紅色
200~449	赤色	赤色
450~499	青色	紅色
500~799	青色	赤色
800~1023	青色	青色

＜トリガ保留生起時保留数2個＞

乱数	1変数乱数
0~99	紅色
100~599	赤色
600~1023	青色

※保留変化シナリオは乱数により抽選される  
※保留変化は保留消化タイミングで実行される

乱数	表示色
0~99	紅色
100~199	赤色
200~399	青色
400~1023	変化なし

※保銀通過し、一上直営の付加費により抽選される

【保留変化シナリオ決定テーブル】(ハズレ時)

<トリが保留生起時保留数4個>

乱数	3変動前	2変動前	1変動前
—	紅色	紅色	紅色
—	赤色	赤色	紅色
0~49	赤色	赤色	赤色
—	青色	赤色	紅色
50~249	青色	赤色	赤色
250~499	青色	青色	赤色
500~1023	青色	青色	青色

温度	2週間前	1週間前
—	紅色	紅色
—	赤色	紅色
0~199	赤色	赤色
—	青色	紅色
200~399	青色	赤色
400~1023	青色	青色

＜トリガ保留発生時保留数2個＞

乱数	1変動前
—	虹色
0~299	赤色
300~1023	青色

※保留変化シナリオは乱数により抽選される

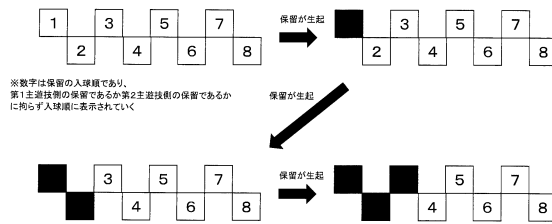
乱数	表示色
—	虹色
0~79	赤色
80~109	青色
110~123	紫色

※最良環境選択シート表示色は彩数により決まれます。

## 【図101】(第5)

(図101)(第5)

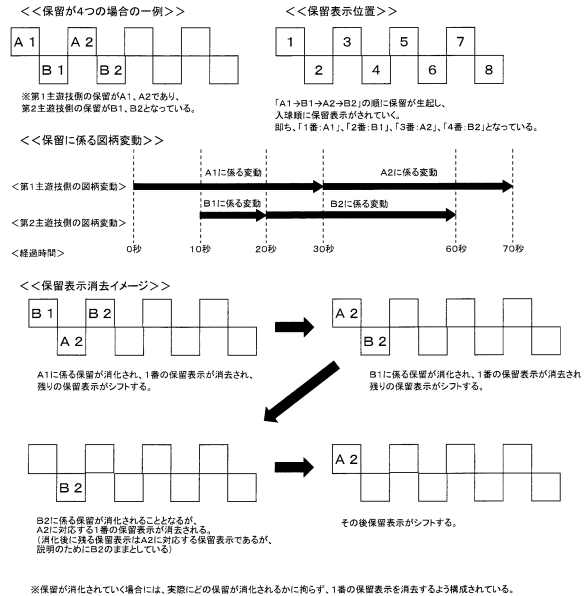
## 【保留生成表示イメージ図】



## 【図102】(第5)

(図102)(第5)

## 【保留消化表示イメージ図】



10

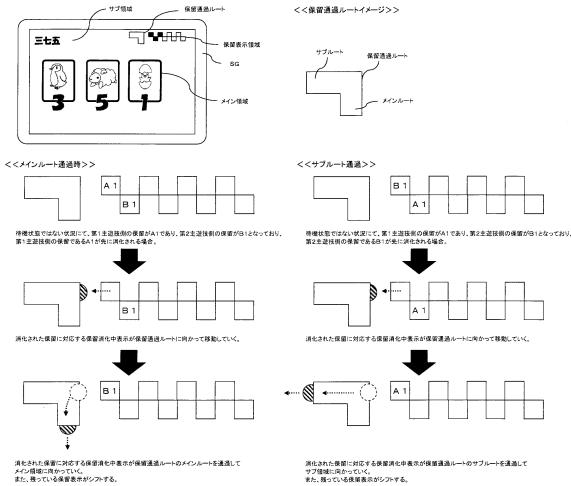
20

## 【図103】(第5)

(図103)(第5)

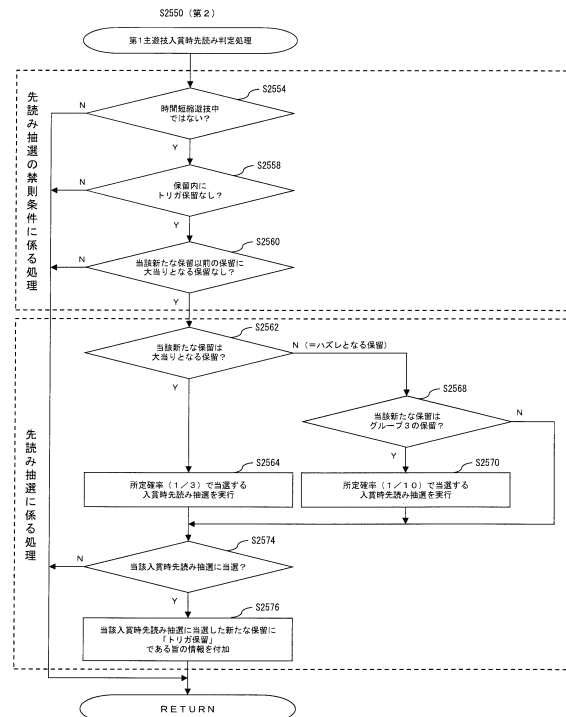
## 【保留通過ルートイメージ図】

## ＜＜表示表示位置イメージ＞＞



## 【図104】(第5)

(図104)(第5)



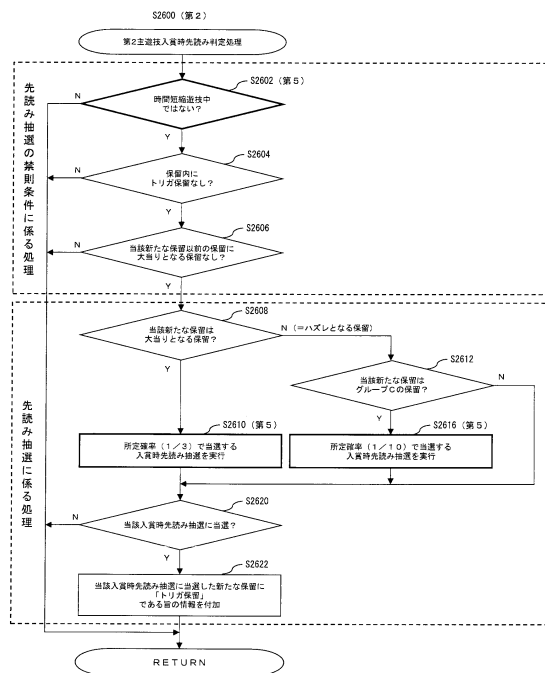
30

40

50

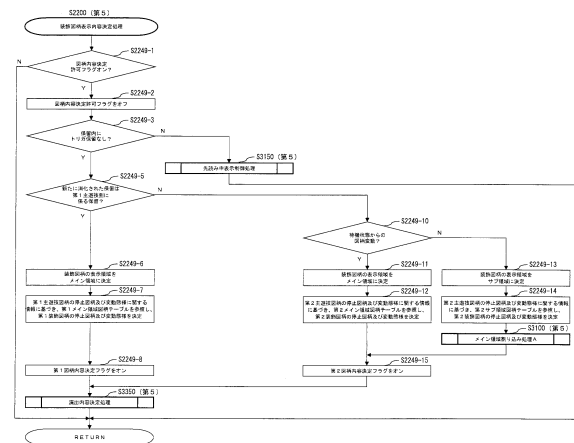
【 ㊦ 1 0 5 】

(圖105)(第5)



【 図 1 0 6 】

(圖105)(第5)

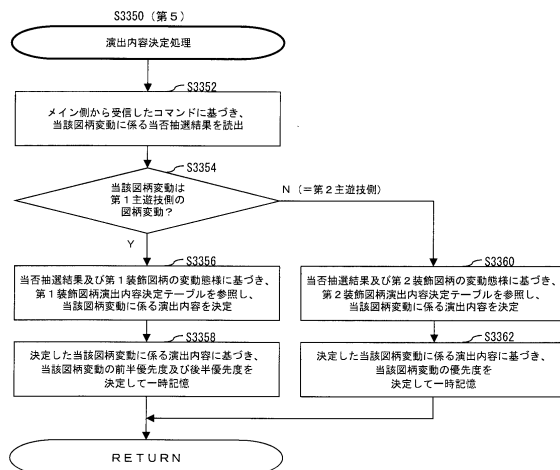


10

20

【 図 1 0 7 】

(図107)(第5)



【 図 1 0 8 】

【第1装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

当分経費	支払時経費	減価償却	期末残高	期末残高	期末残高
5秒	0-1023	減価償却(60秒)ハズレ目発生止			
	0-659	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	0-493	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	500-759	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	800-899	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
10秒	0-489	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	0-489	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	500-699	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	700-759	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	800-899	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
15秒	900-949	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	950-1023	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	0-489	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	500-699	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	700-759	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
30秒	800-899	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	900-949	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	950-1023	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	0-489	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	500-699	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
60秒	700-759	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	800-899	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	900-949	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	950-1023	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	0-489	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
10秒	0-199	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	200-399	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	400-699	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	700-1023	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	0-99	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
30秒	100-499	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	500-749	セリヤ番(30秒)ハズレ目発生止			
	750-899	セリヤ番(30秒)ハズレ目発生止			
	900-949	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
	950-1023	セリヤ番(15秒)ハズレ目発生止			
60秒	0-199	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			
	200-399	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	400-699	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	700-1023	セリヤ番(10秒)ハズレ目発生止			
	0-99	減価償却(10秒)ハズレ目発生止			

※括弧内の秒数は図柄変動開始からの経過時間となっている

30

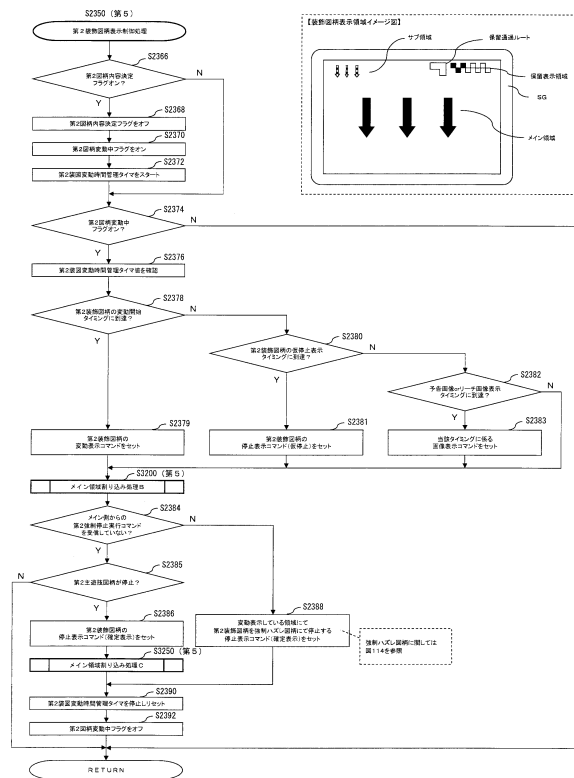
40

50



【 ㊦ 1 1 3 】

(圖113)(第5)

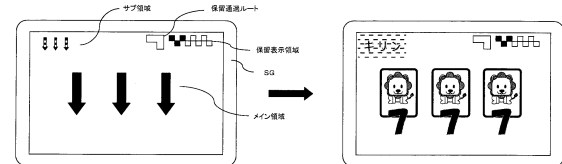


【 図 1 1 4 】

(圖114)(第5)

【大当たり時停止図柄表示イメージ図】

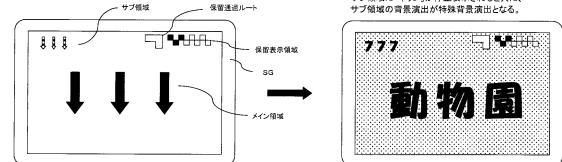
＜メイン領域の第1装飾図柄が大当たりとなった場合＞



第1主道扶図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、  
第2主道扶図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されている。

第1主進扶図柄が大当たり図柄にて停止したため、メイン領域に大当たりに対応する装飾図柄が停止表示される。  
また、第2主進扶図柄がハズレにて強制停止し、

＜サブ領域の第2装飾図柄が大当たりとなった場合＞



第1主道技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、  
第2主道技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されている。

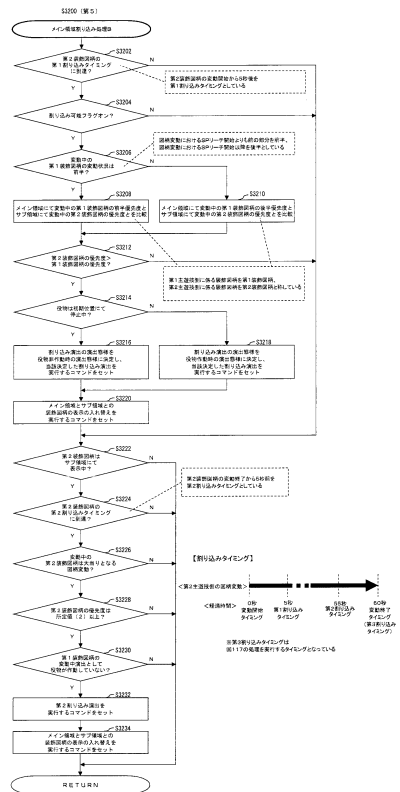
第2主進技図柄が大当たり図柄にて停止したため、サブ領域に大当たりに対応する  
 強制図柄が停止表示される。  
 また、第1主進技図柄がハズレにて強制停止し、  
 第1主進技図柄の強制ハズレに対応する  
 装飾図柄の停止図柄である強制ハズレ図柄として  
 メイン領域に「勳物園」が停止表示されると共に、  
 メイン領域の背景演出が特殊背景演出となる。

10

20

【 図 1 1 5 】

〈圖115〉(第5)

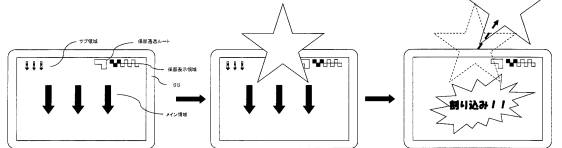


【 図 1 1 6 】

(圖116)(第5)

【割り込み演出実行イメージ図】

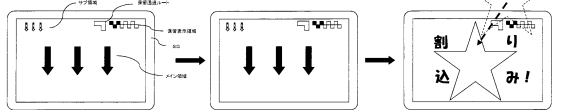
＜役物作動時の演出目標＞



第1主進投説明に対応する破産図がメイン領域に数値表示されており、第2主進投説明に対応する破産図がサブ領域に数値表示されている。

役物作動時に実行される割り込み演出の演出目標として、「演出表示のみ」の演出目標（割り込み演出として役物が作動しない）にて割り込み演出が実行される。

#### ＜役物非作監時の演出感想＞



第1主遊技図柄に対応する従遊技図柄がメイン領域に発動表示されており、第2主遊技図柄に対応する従遊技図柄がサブ領域にて発動表示されている。

役物非作動時に実行される割り込み演出の演出目標として、「演目表示+役物作動」の演出目標（割り込み演出として役物が作動する）にて割り込み演出が実行される。

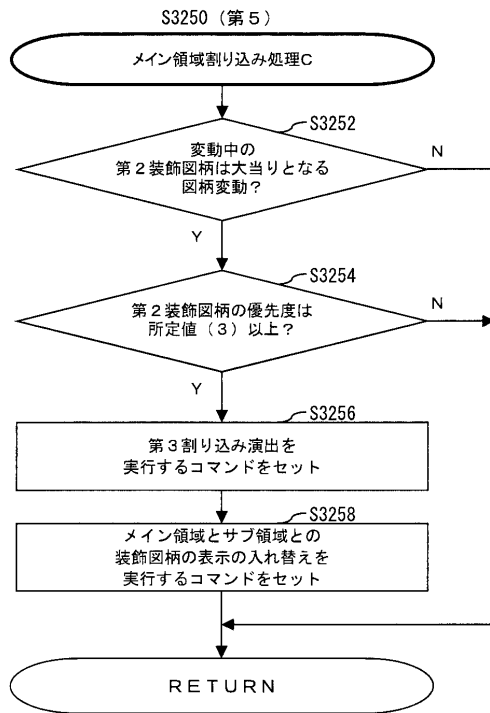
30

40

50

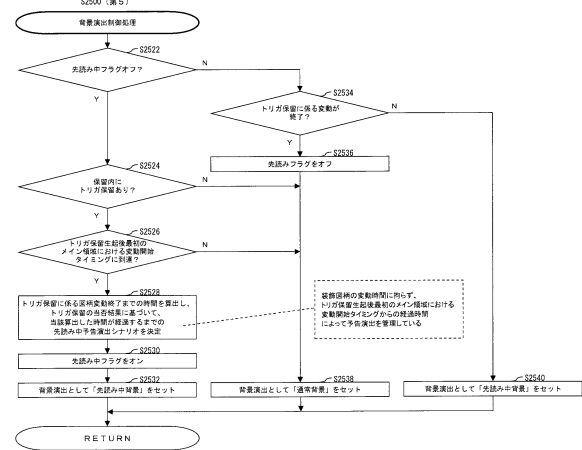
【図 1 1 7】

(図 117) (第 5)



【図 1 1 8】

(図 118) (第 6)

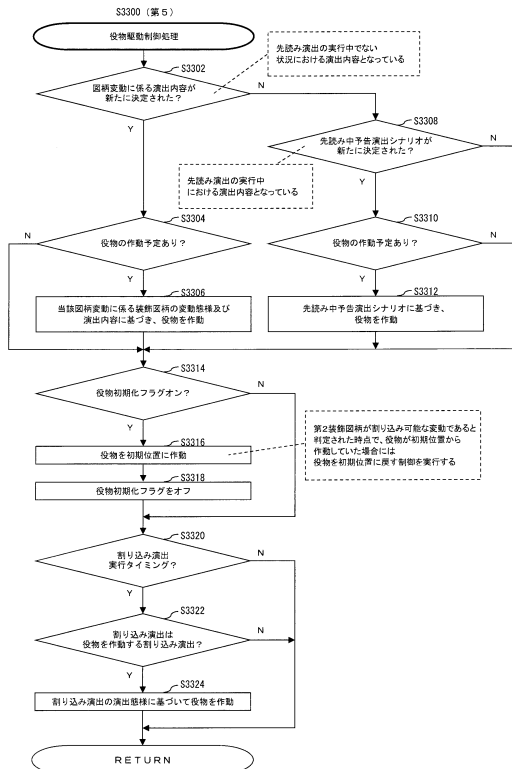


10

20

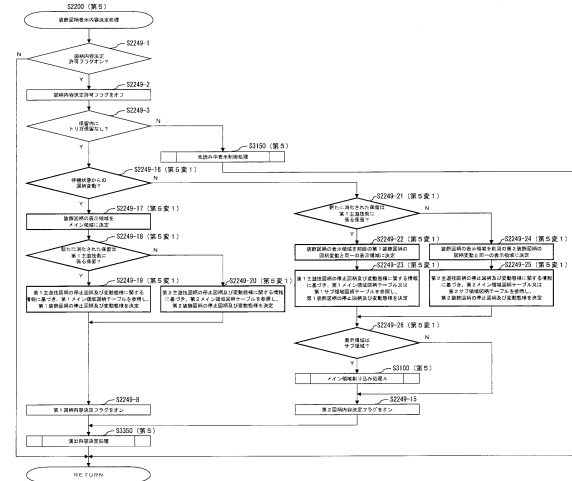
【図 1 1 9】

(図 119) (第 5)



【図 1 2 0】

(図 120) (第 5 変 1)



【 ㊦ 1 2 1 】

[illegible]

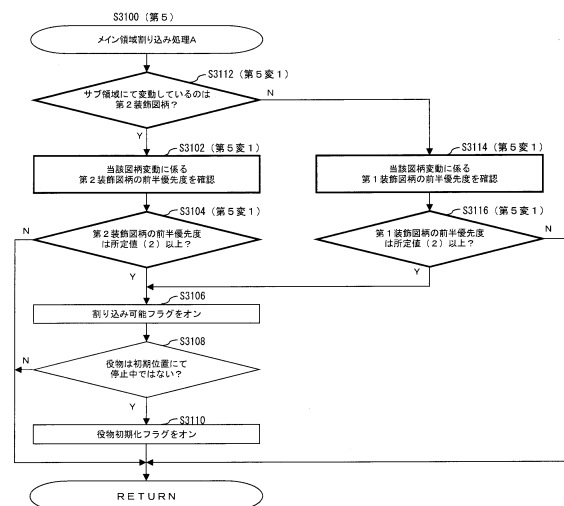
(图121)(第5变1)

【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

※話場内の秒数は図柄変動開始からの経過時間となっている

【 図 1 2 2 】

(図122)(第5変1)

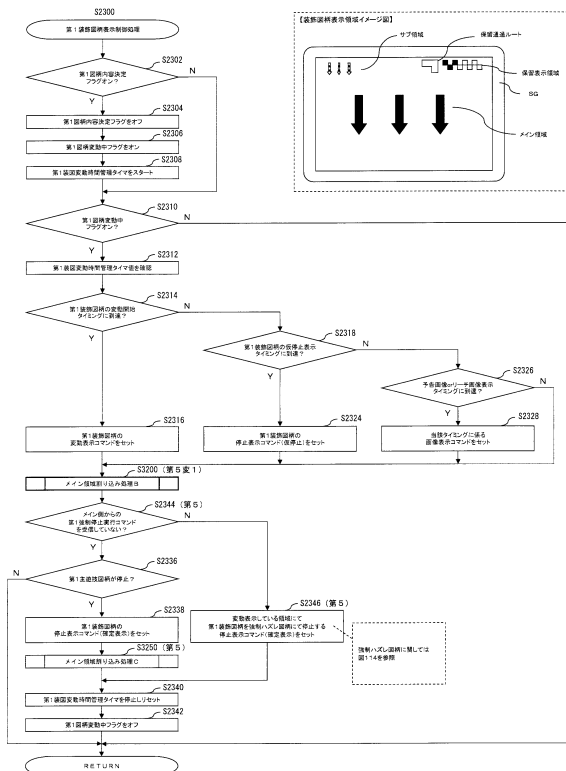


10

20

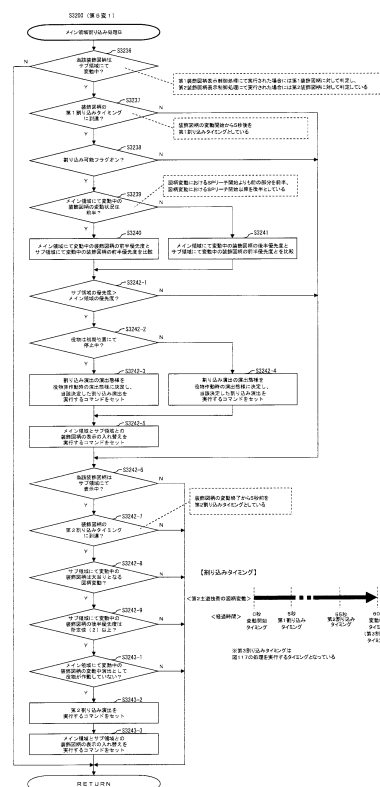
【 図 1 2 3 】

(圖123)(第5変1)



【 図 1 2 4 】

(圖124)(第5度1)



30

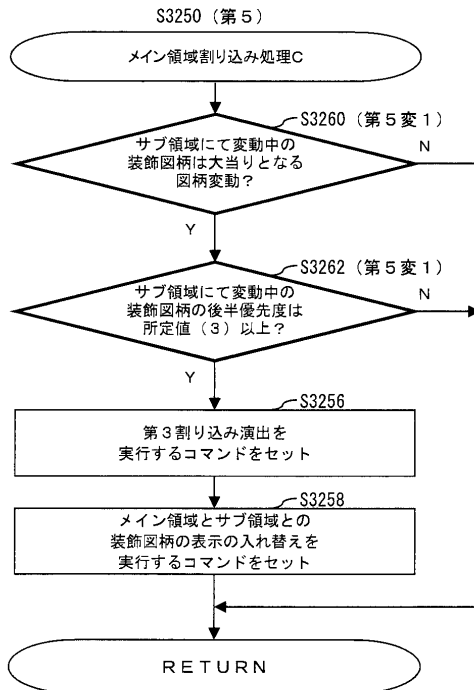
40

50



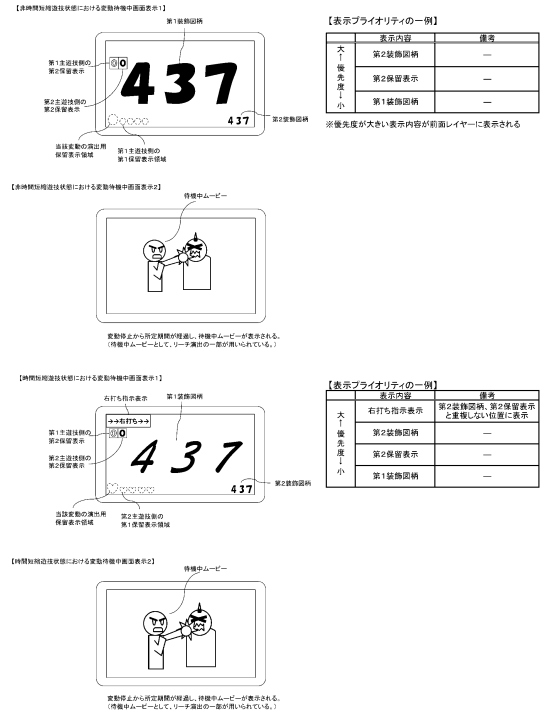
【図 1 2 5】

(図125) (第5変1)



【図 1 2 6】

(図126) (第6)

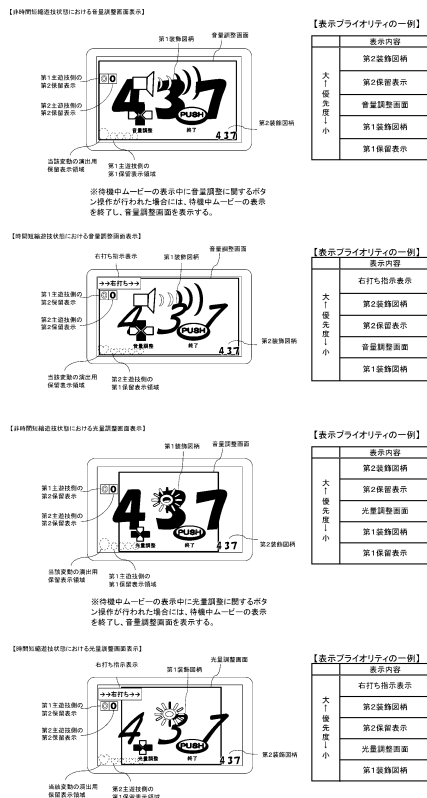


10

20

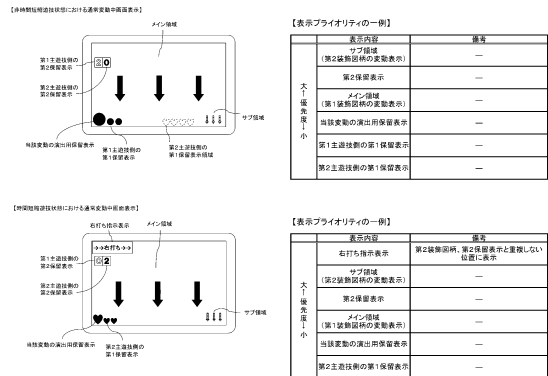
【図 1 2 7】

(図127) (第6)



【図 1 2 8】

(図128) (第6)



30

40

50

【図 129】

(図 129) (第6)

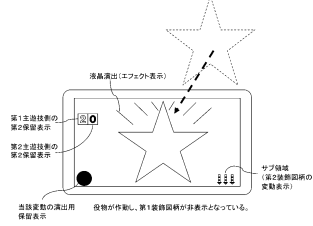
【待時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示1】



【表示プライオリティの一例】

表示内容	
サブ領域 (第2遊技図柄の変動表示)	第2保留表示
当該変動の演出用保留表示	SPリーチ演出

【待時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示2】



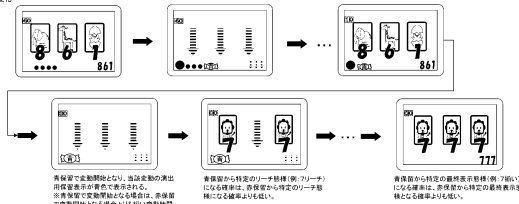
【表示プライオリティの一例】

表示内容	
サブ領域 (第2遊技図柄の変動表示)	第2保留表示
当該変動の演出用保留表示	演出演出 (エフェクト表示)

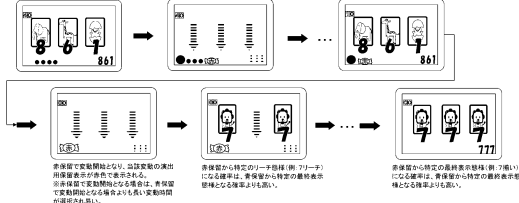
【図 131】

(図 131) (第6)

(1) 青保留変化



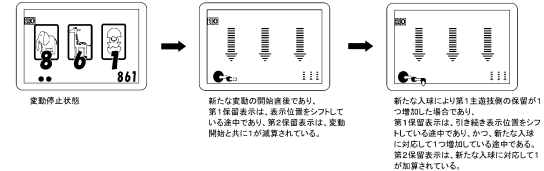
(2) 赤保留変化



【図 130】

(図 130) (第6)

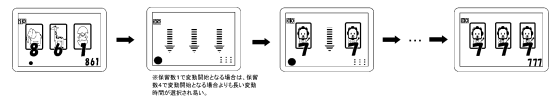
【第1保留表示及び第2保留表示の更新】



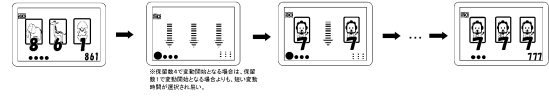
【図 132】

(図 132) (第6)

(1) 保留数1



(2) 保留数4



10

20

30

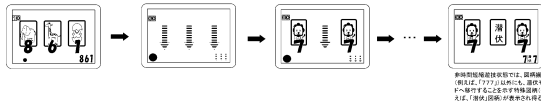
40

50

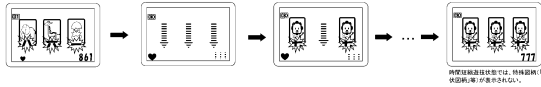
【図 133】

(図 133) (第 6)

【非時間短縮遊技状態】



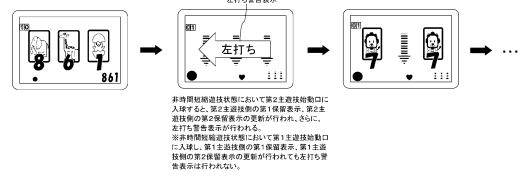
【時間短縮遊技状態】



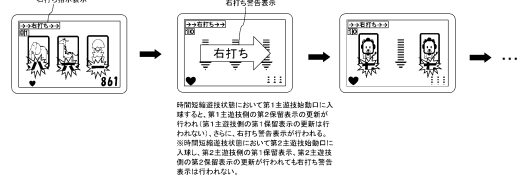
【図 134】

(図 134) (第 6)

【非時間短縮遊技状態における方警告表示】



【時間短縮遊技状態における方警告表示】

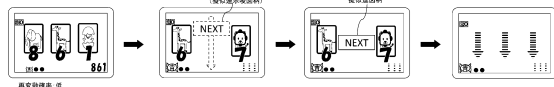


10

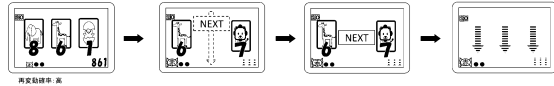
【図 135】

(図 135) (第 6)

【非時間短縮遊技状態】



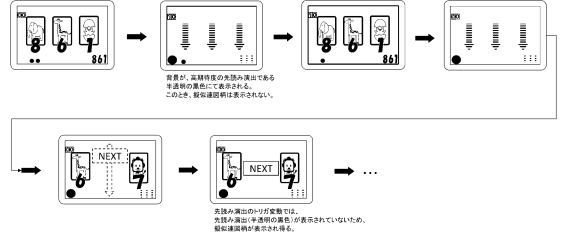
【時間短縮遊技状態】



【図 136】

(図 136) (第 6)

【非時間短縮遊技状態における方警告表示】

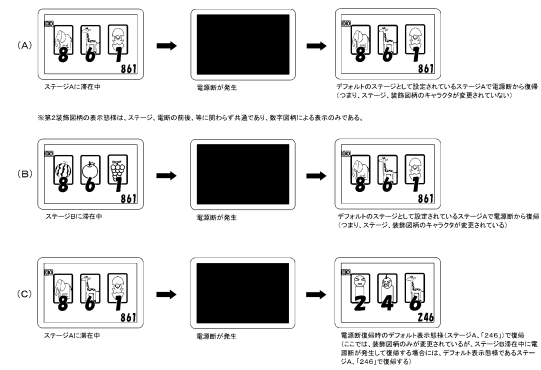


20

【図 137】

(図 137) (第 6)

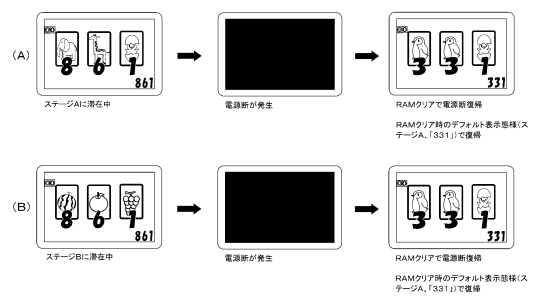
【電源断復帰 (RAMクリアなし)】



【図 138】

(図 138) (第 6)

【電源断復帰 (RAMクリア)】



30

40

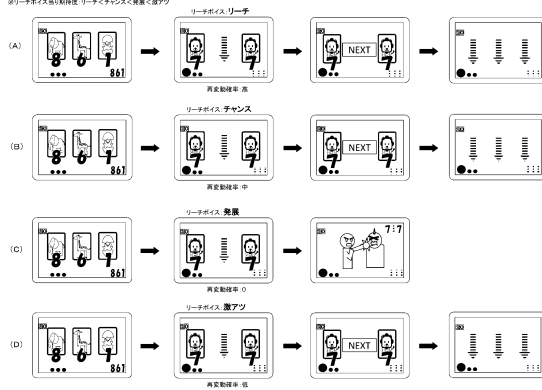
50

【図 139】

(第6)

【リーチボイスと再変動】

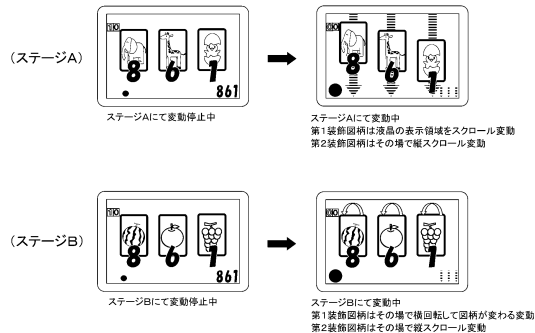
リーチボイス発生時特選リーチでチャンス変動で図アツ



【図 141】

(第6)

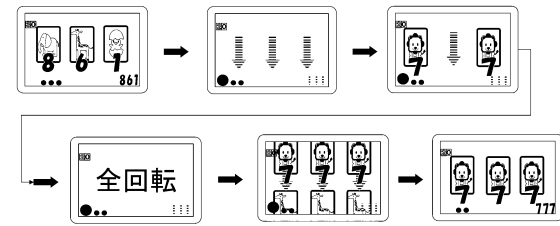
【ステージ毎の変動態様】



【図 140】

(第6)

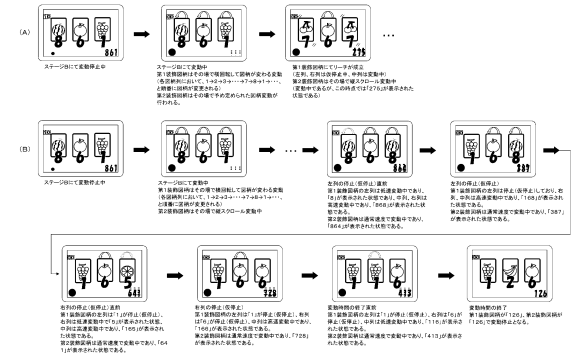
【全回転演出】



【図 142】

(第6)

【ステージ毎の表示内容】



10

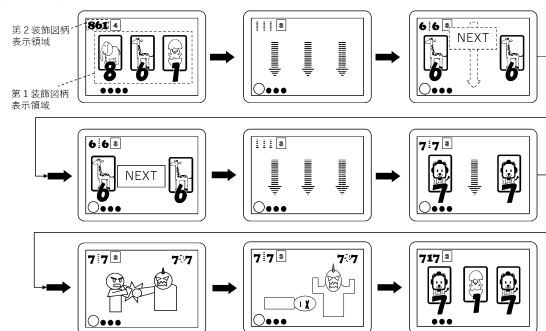
20

30

40

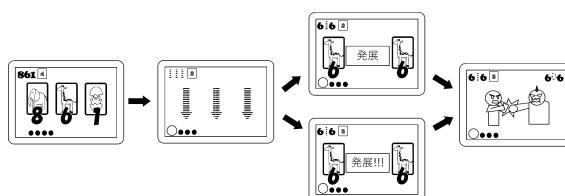
50

【 図 1 4 3 】

 $(\boxtimes 1\ 4\ 3)$ 

【 図 1 4 4 】

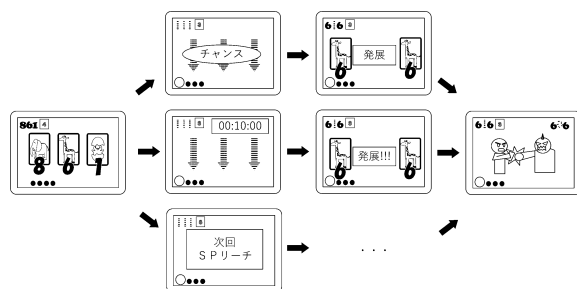
(图 1 4 4)



10

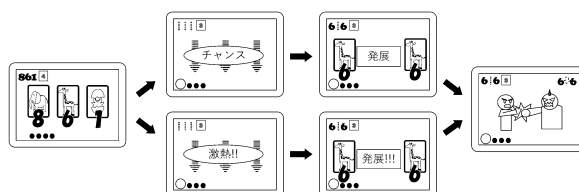
【 図 1 4 5 】

(图 145)



【 図 1 4 6 】

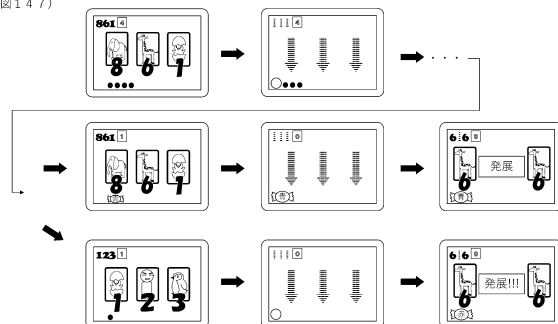
(图 146)



20

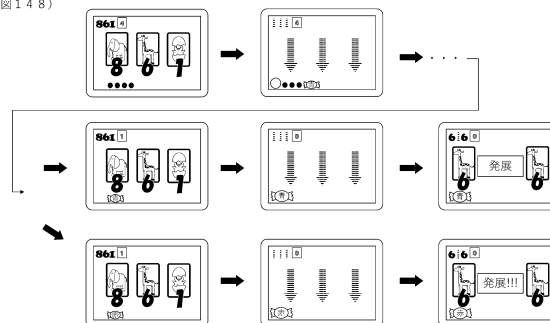
【 図 1 4 7 】

(图 1 4 7)



【 図 1 4 8 】

(图 1 4 8)



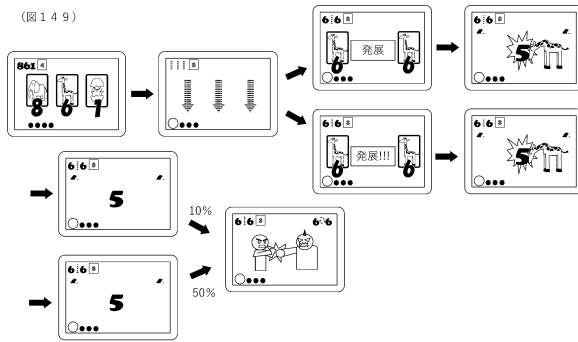
30

40

50

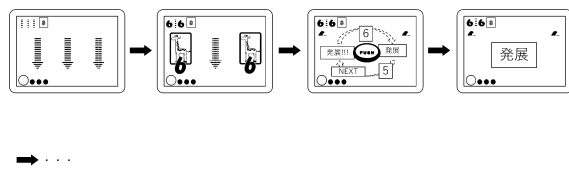
## 【図 1 4 9】

(図 1 4 9)



## 【図 1 5 0】

(図 1 5 0)

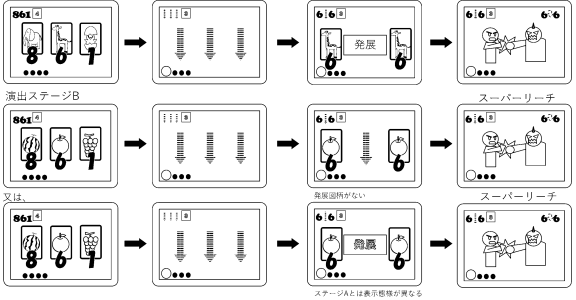


10

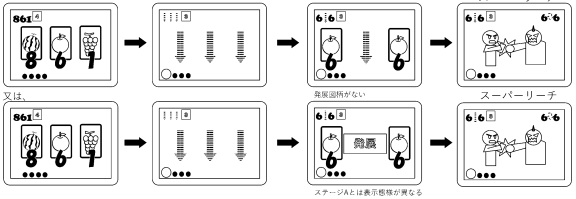
## 【図 1 5 1】

(図 1 5 1)

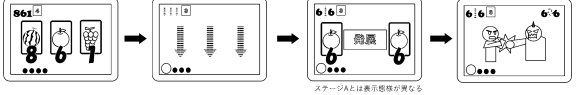
演出ステージA



演出ステージB



又は、

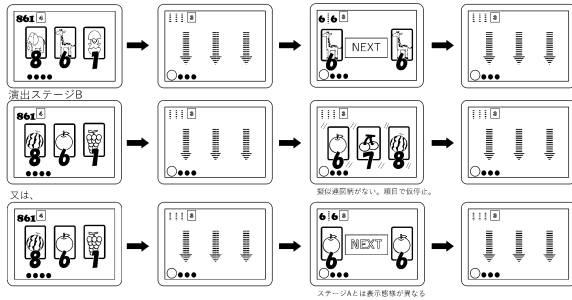


ステージAとは表示態様が異なる

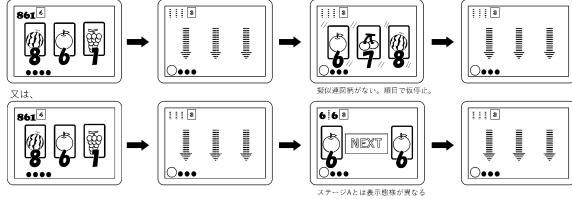
## 【図 1 5 2】

(図 1 5 2)

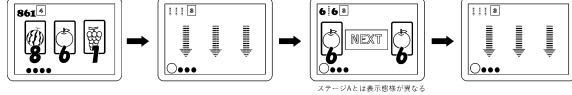
演出ステージA



演出ステージB



又は、



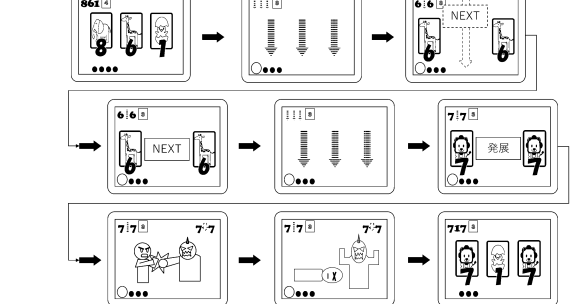
類似図形がない、順目で仮停止。

ステージAとは表示態様が異なる

20

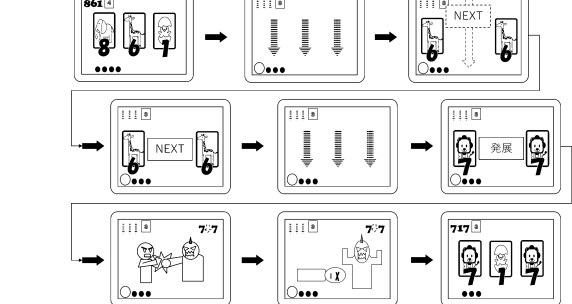
## 【図 1 5 3】

(図 1 5 3)



## 【図 1 5 4】

(図 1 5 4)



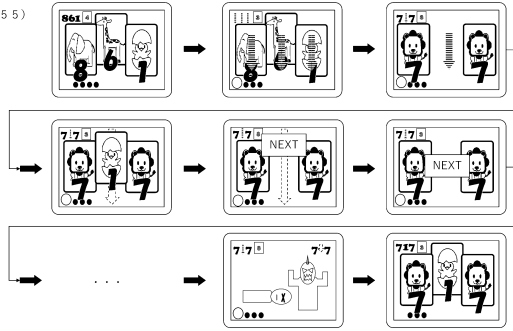
30

40

50

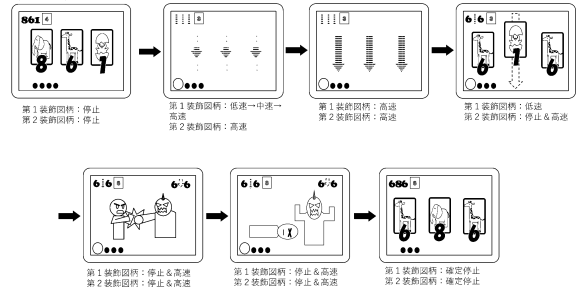
【図 1 5 5】

(図 1 5 5)



【図 1 5 6】

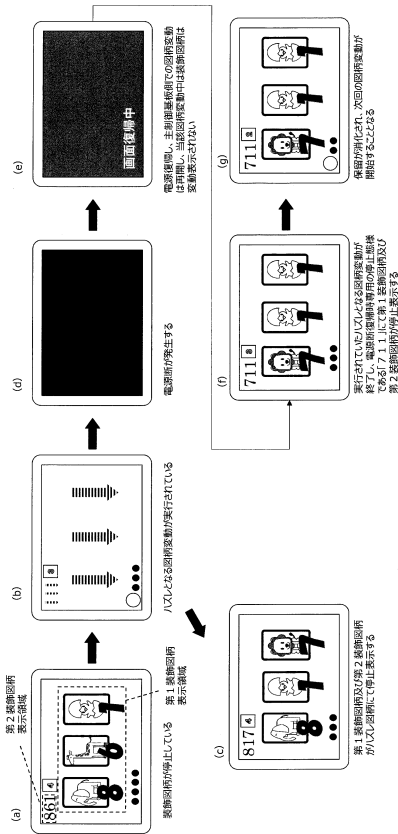
(図 1 5 6)



10

【図 1 5 7】

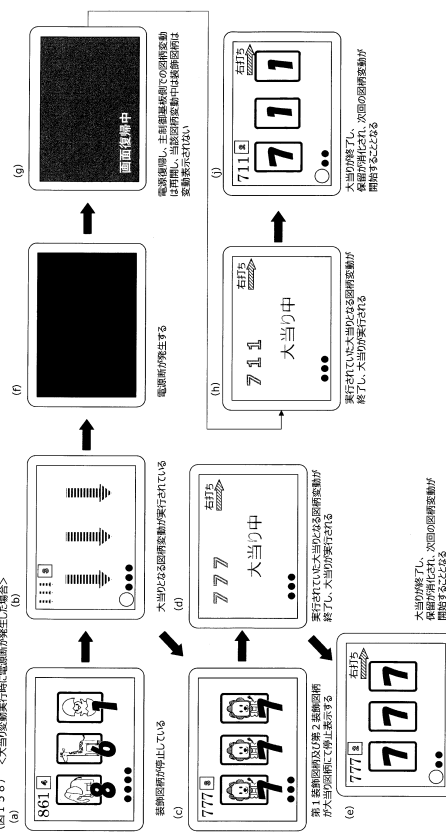
(図 1 5 7) <ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合>



20

【図 1 5 8】

(図 1 5 8) <大当たり変動実行時に電源断が発生した場合>

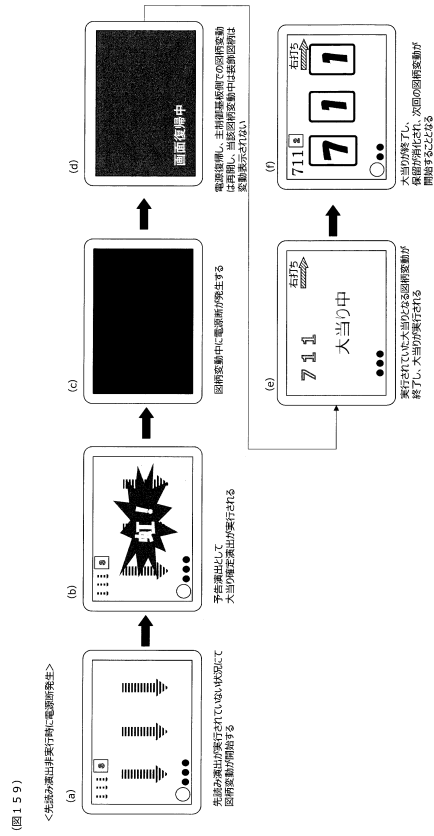


30

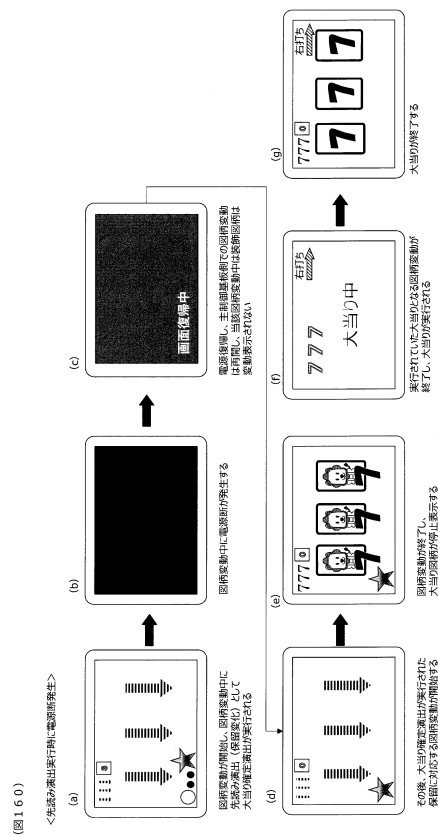
40

50

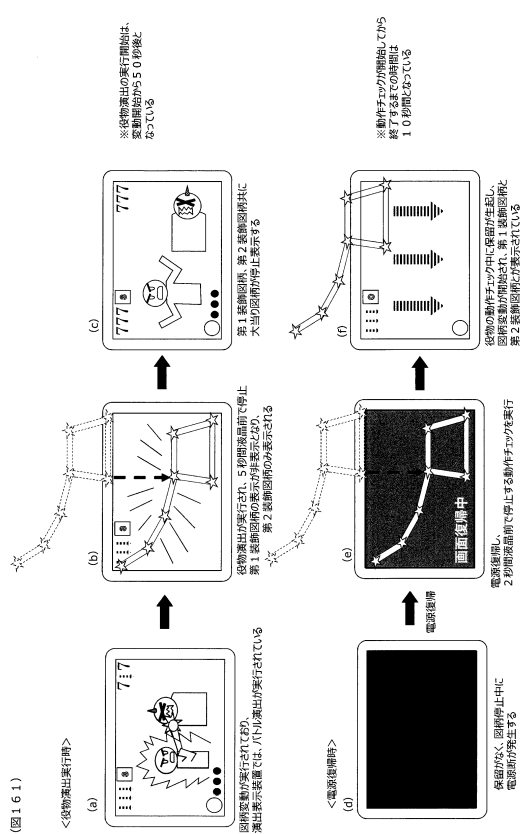
【図 159】



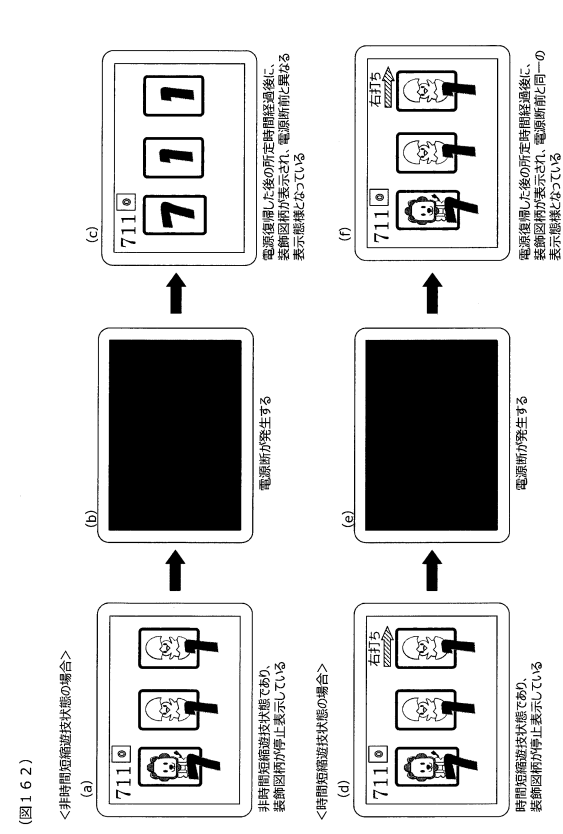
【図 160】



【図 161】



【図 162】



10

20

30

40

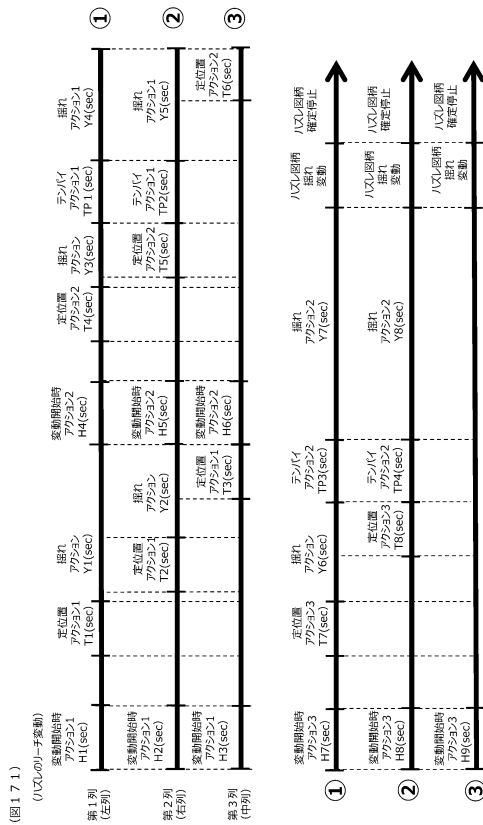
50



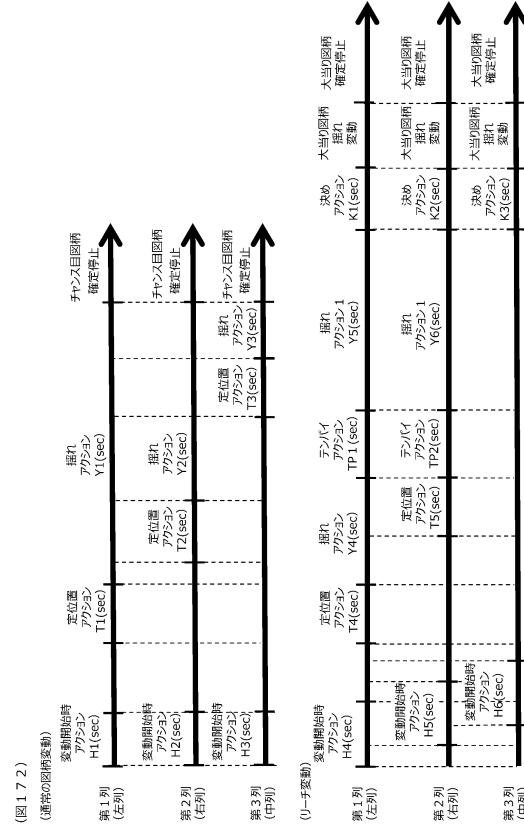




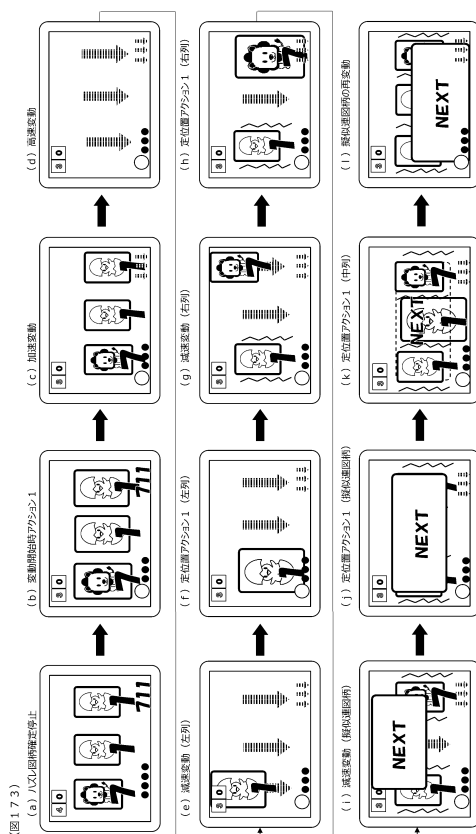
【 図 1 7 1 】



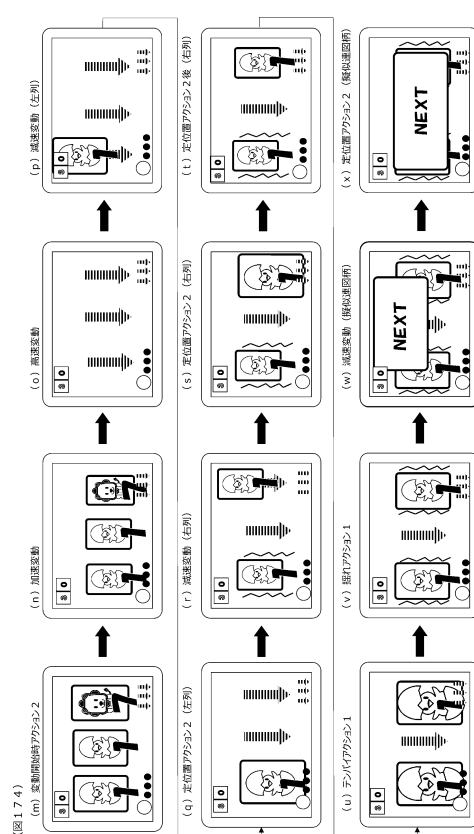
【図 1 7 2】



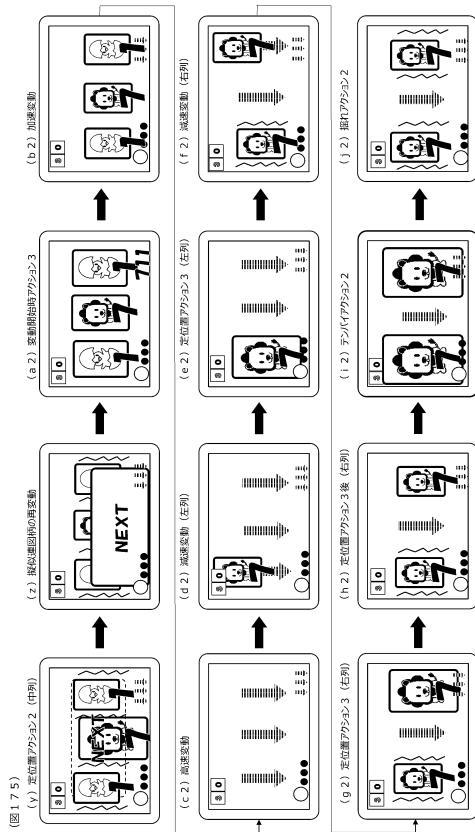
【 図 1 7 3 】



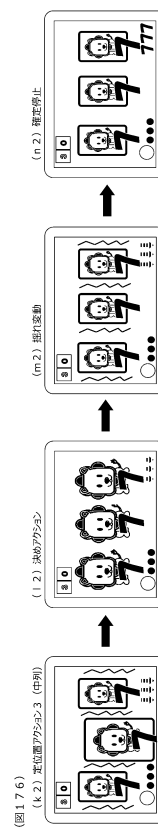
【 図 1 7 4 】



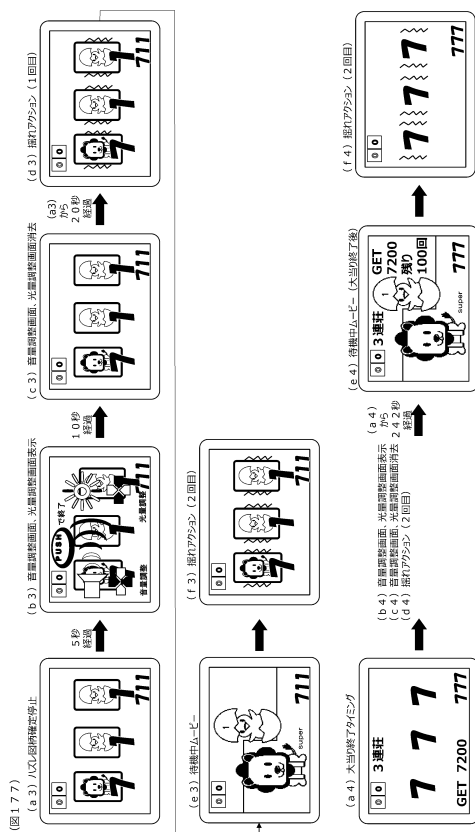
【図 175】



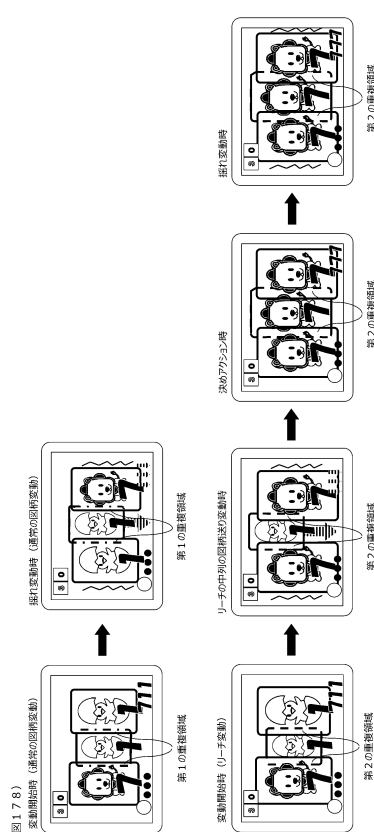
【図 176】



【図 177】



【図 178】



10

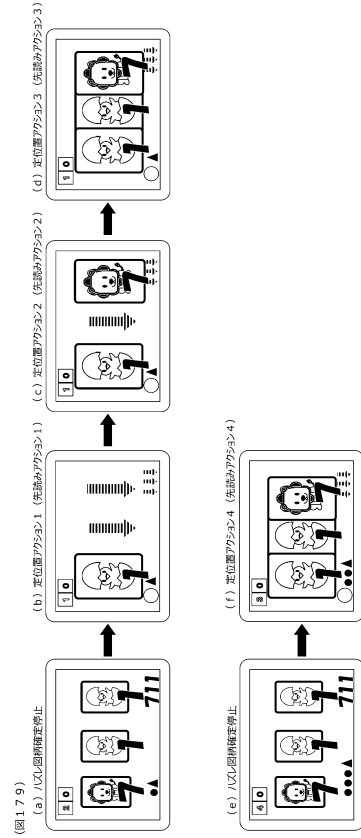
20

30

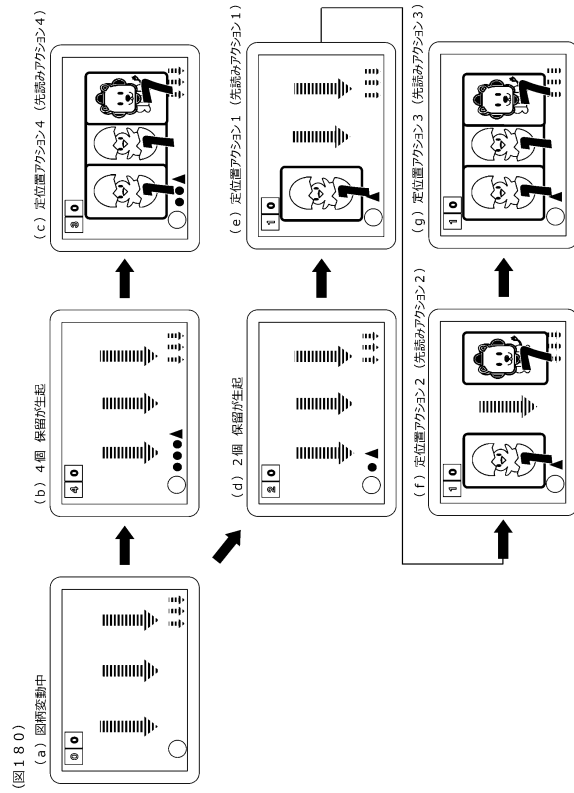
40

50

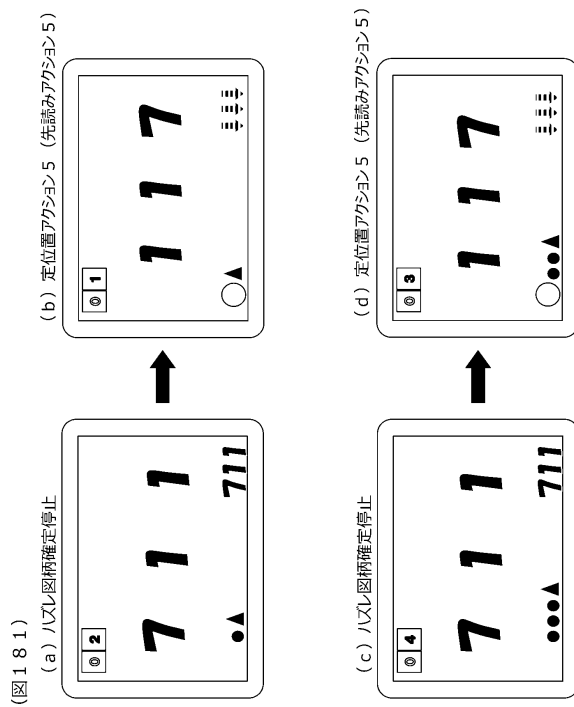
【図 179】



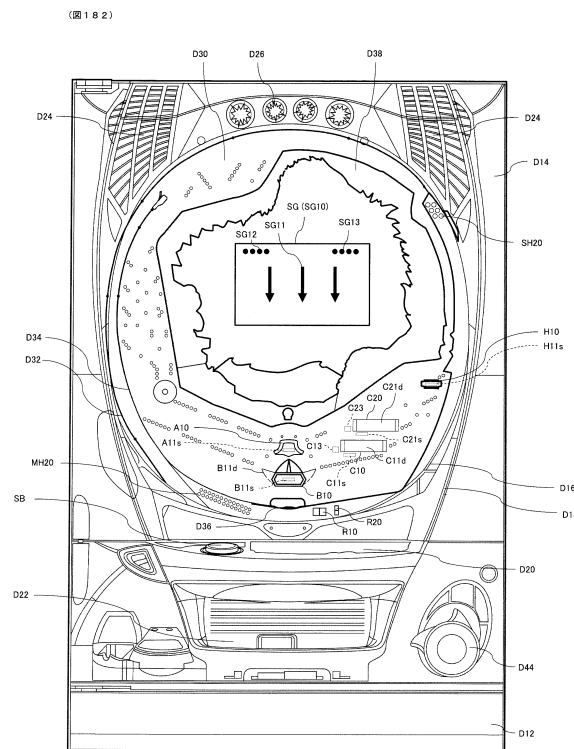
【図 180】



【図 181】



【図 182】



10

20

30

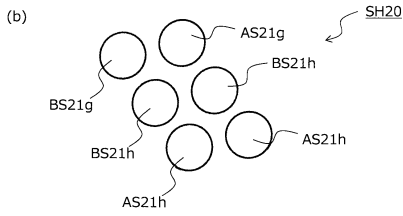
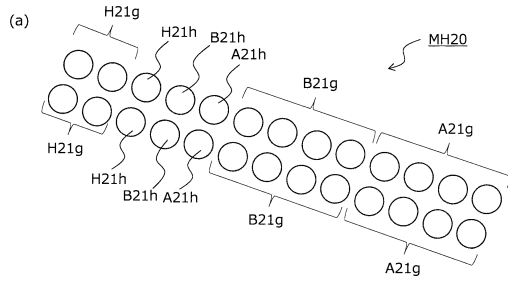
40

50

## 【図 1 8 3】

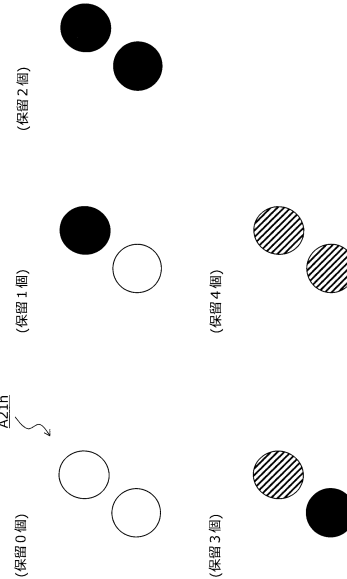
(図 1 8 3)

&lt;表示装置の詳細な構成&gt;



## 【図 1 8 4】

○ = 非点灯  
● = 点灯  
◐ = 点滅

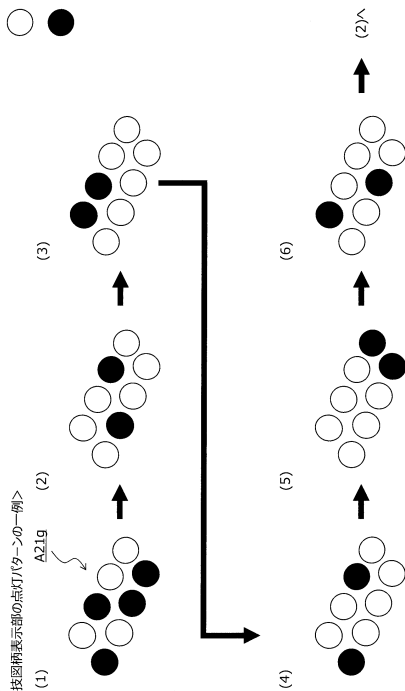


(図 1 8 4)

&lt;第 1 主遊技図柄保留表示部の点灯パターン&gt;の一例&gt;

## 【図 1 8 5】

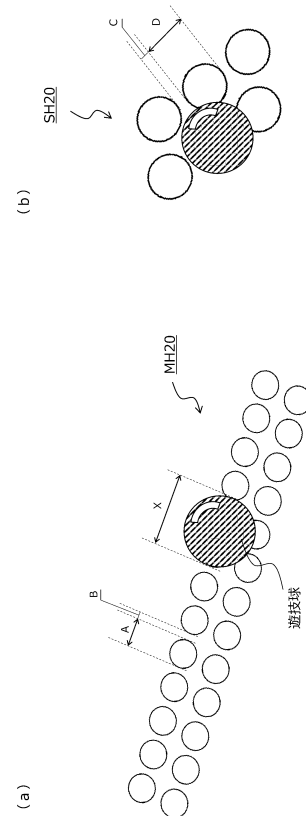
○ = 非点灯  
● = 点灯



(図 1 8 5)

&lt;第 1 主遊技図柄保留表示部の点灯パターン&gt;の一例&gt;

## 【図 1 8 6】



(図 1 8 6)

&lt;表示装置と遊技球の大きさの比較&gt;

10

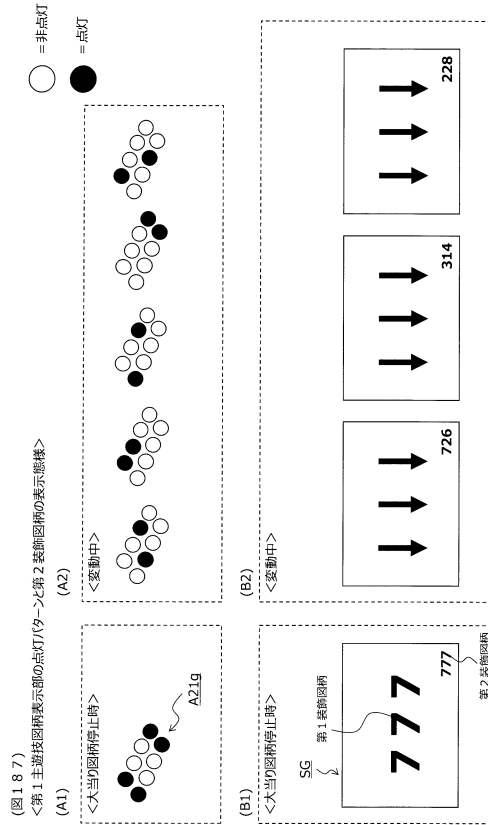
20

30

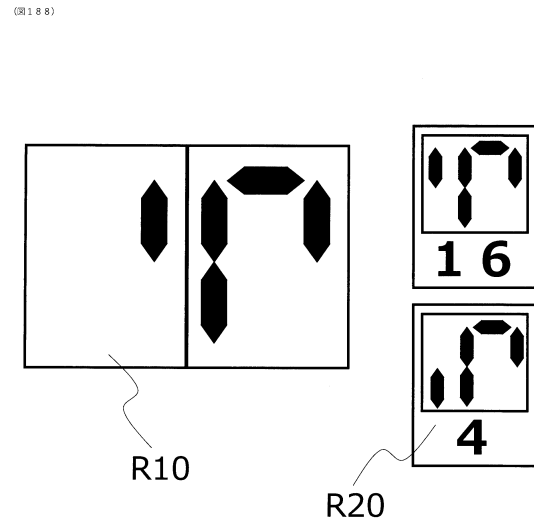
40

50

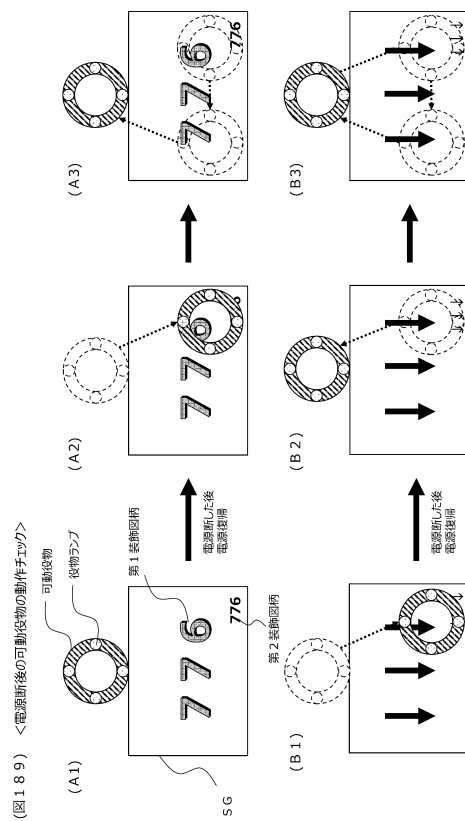
【図 187】



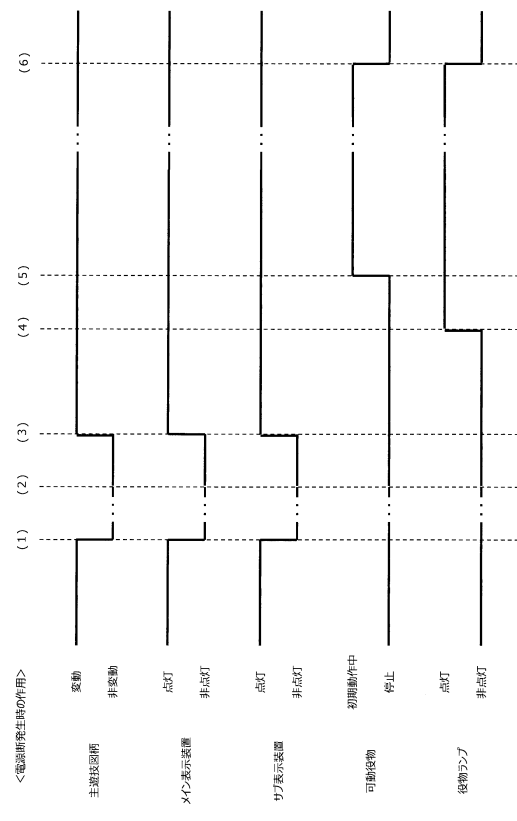
【図 188】



【図 189】



【図 190】



10

20

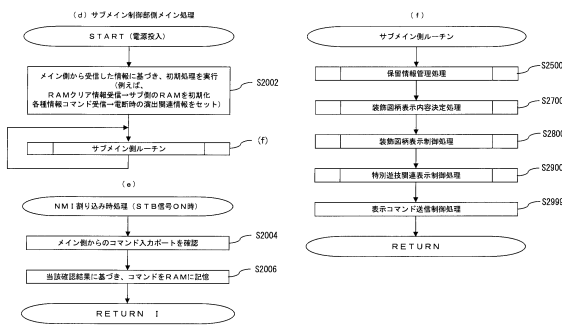
30

40

50

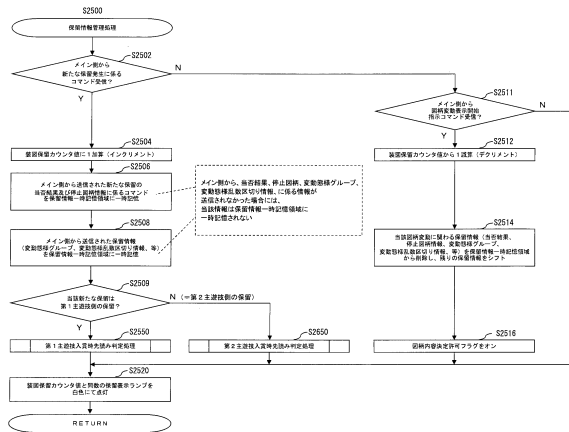
【 ㊦ 1 9 1 】

(圖191)



【 図 1 9 2 】

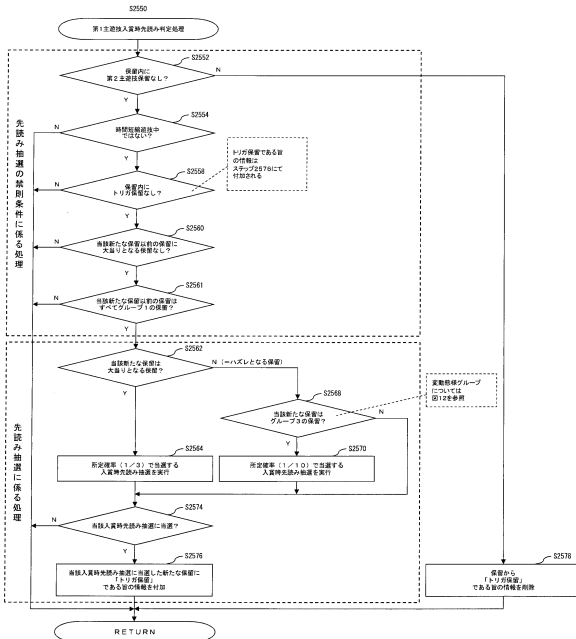
(圖192)



10

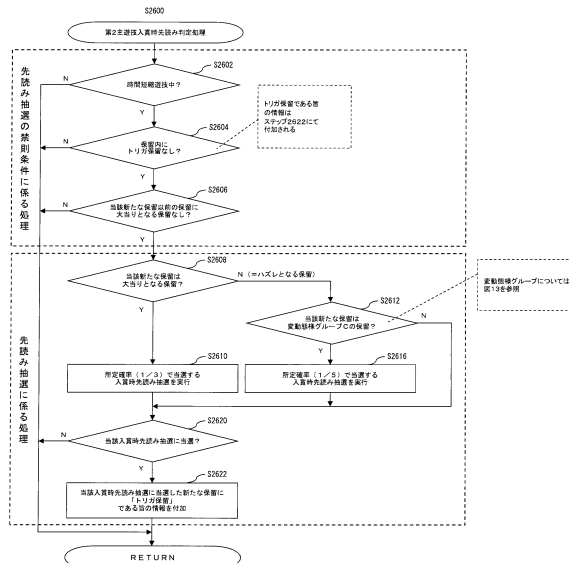
【 図 1 9 3 】

(圖193)



【 図 1 9 4 】

(圖194)



20

30

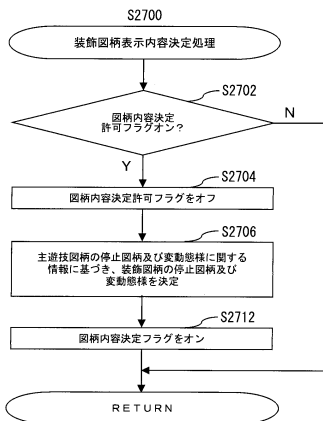
40

50



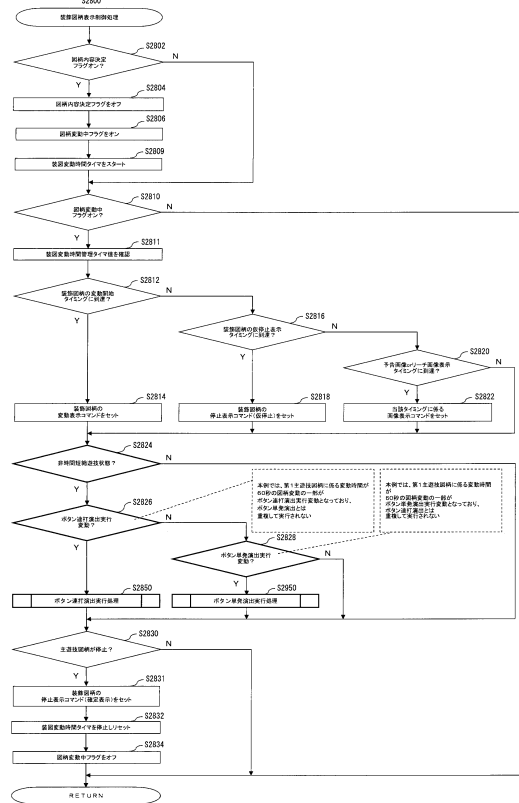
【 ㊦ 1 9 5 】

(図195)



【 図 1 9 6 】

(圖196)

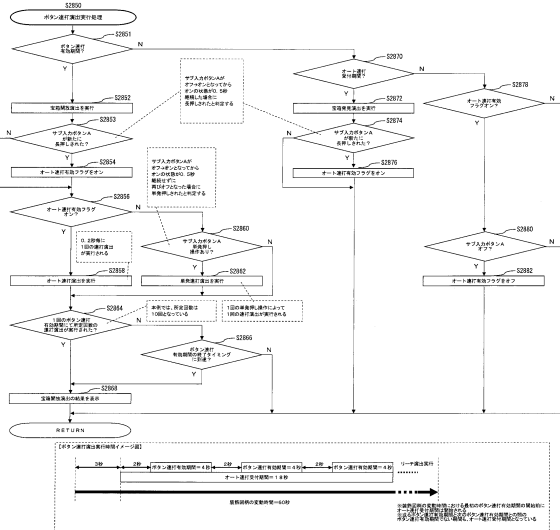


10

20

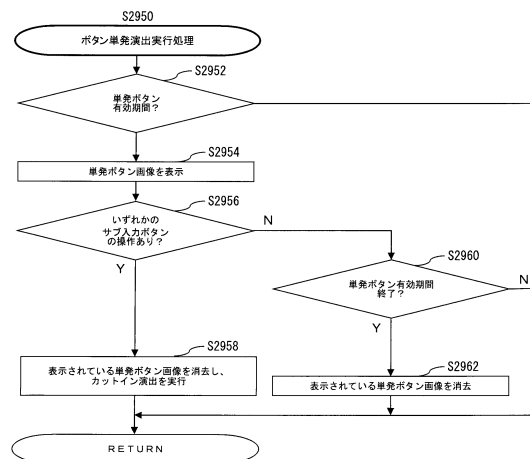
【 図 1 9 7 】

(圖197)



【 図 1 9 8 】

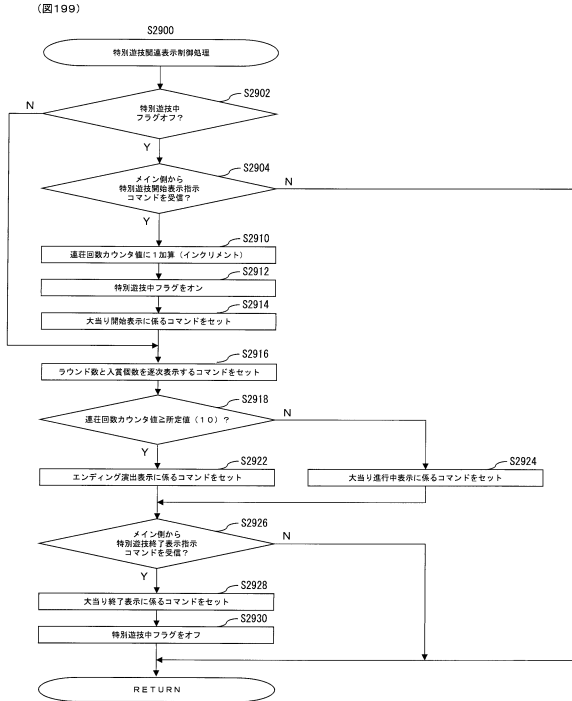
(图198)



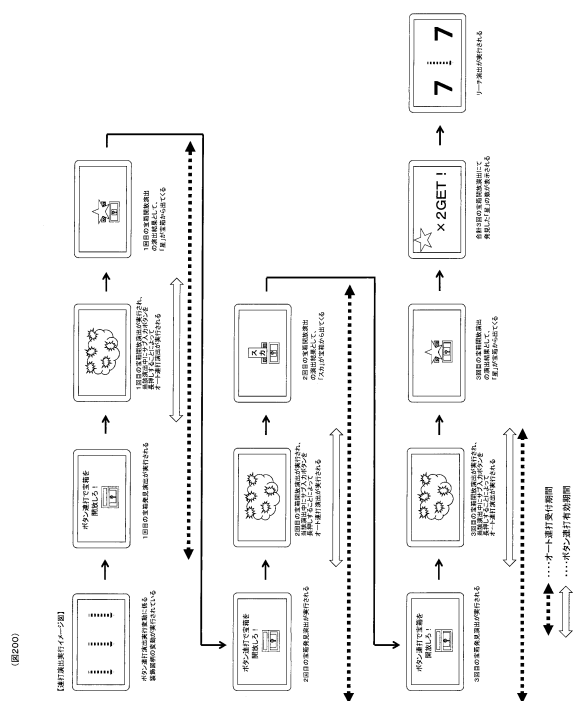
30

40

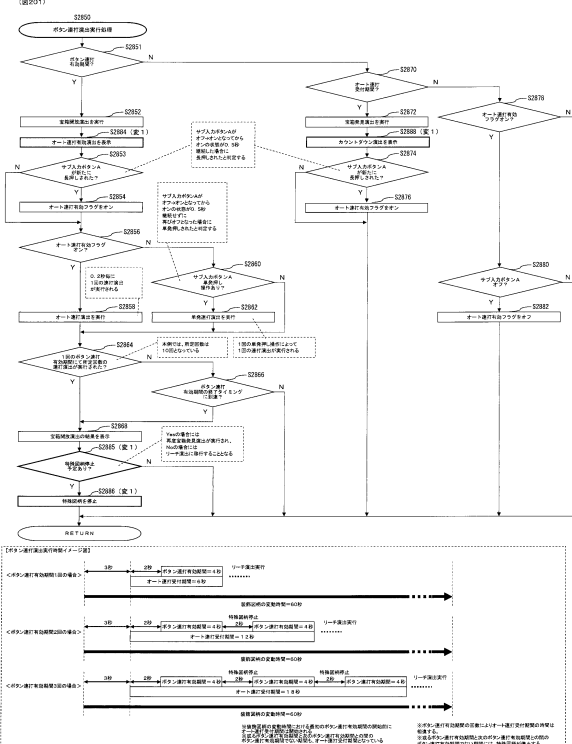
【図 199】



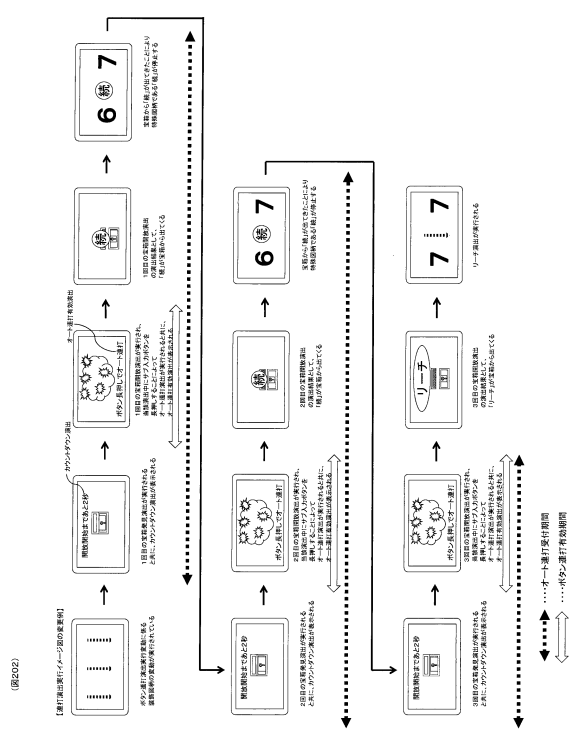
【図 200】



【図 201】



【図 202】



10

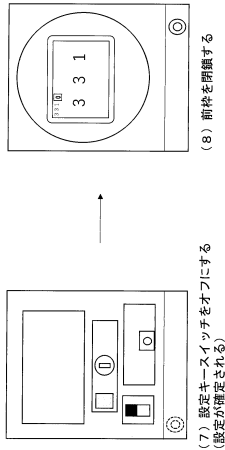
20

30

40

50

(図2 0 5) 【設定変更方法】



【図 2 0 5】

(図2 0 3)

(主制御ケーブル1)

設定	主制御ケーブル1	主制御ケーブル2	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)

(主制御ケーブル2)

設定	主制御ケーブル2	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)

(主制御ケーブル3)

設定	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)

(主制御ケーブル2)

設定	主制御ケーブル2	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)

(主制御ケーブル3)

設定	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)

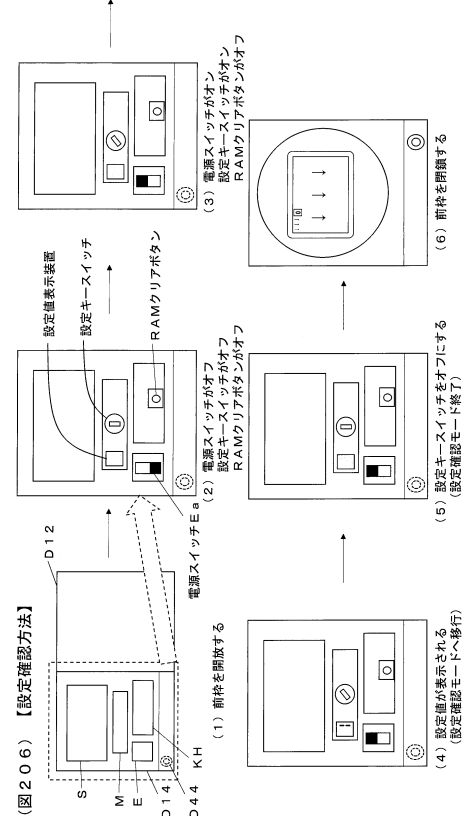
(主制御ケーブル2)

設定	主制御ケーブル2	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)	200~6487.1(4.648)

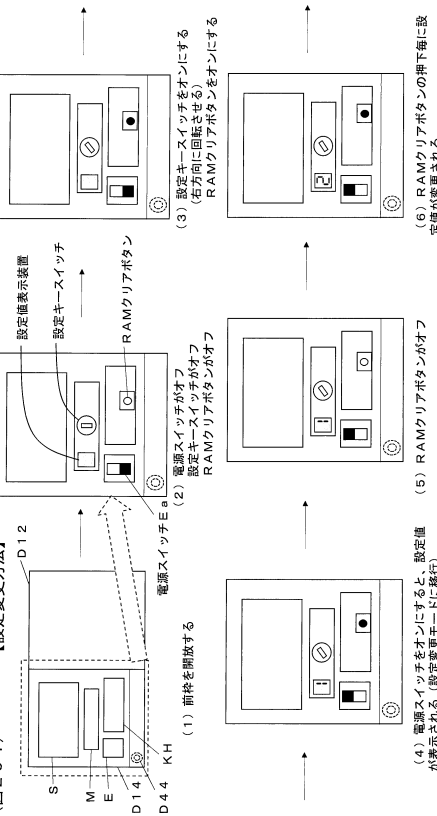
(主制御ケーブル3)

設定	主制御ケーブル3
1	200~6487.1(4.648)
2	200~6487.1(4.648)
3	200~6487.1(4.648)

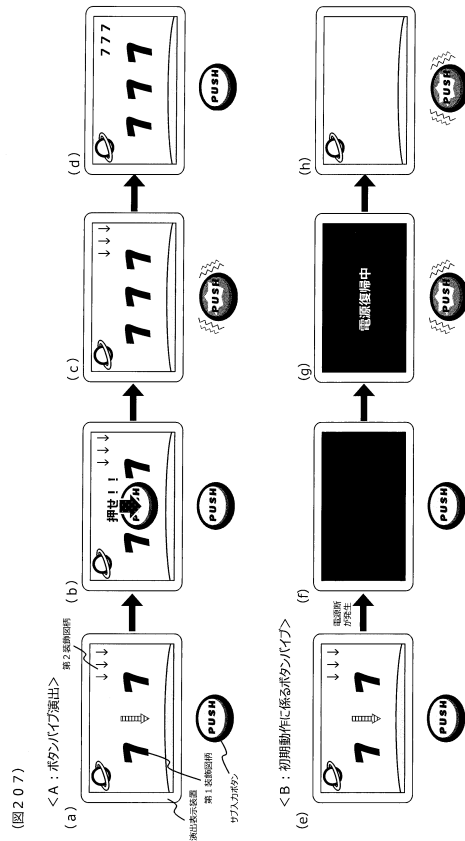
【図 2 0 6】



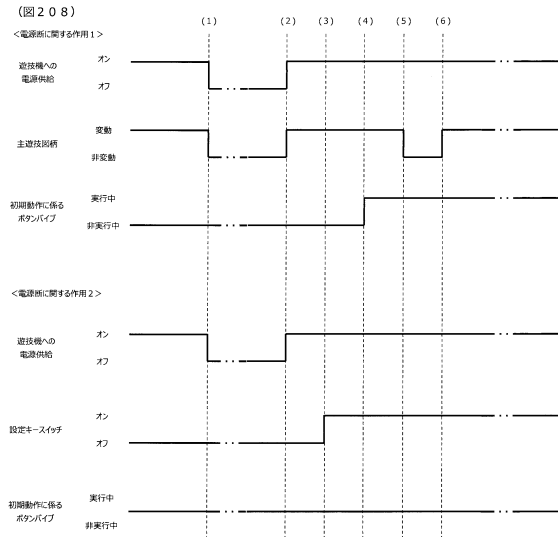
(図2 0 4) 【設定変更方法】



【 図 2 0 7 】



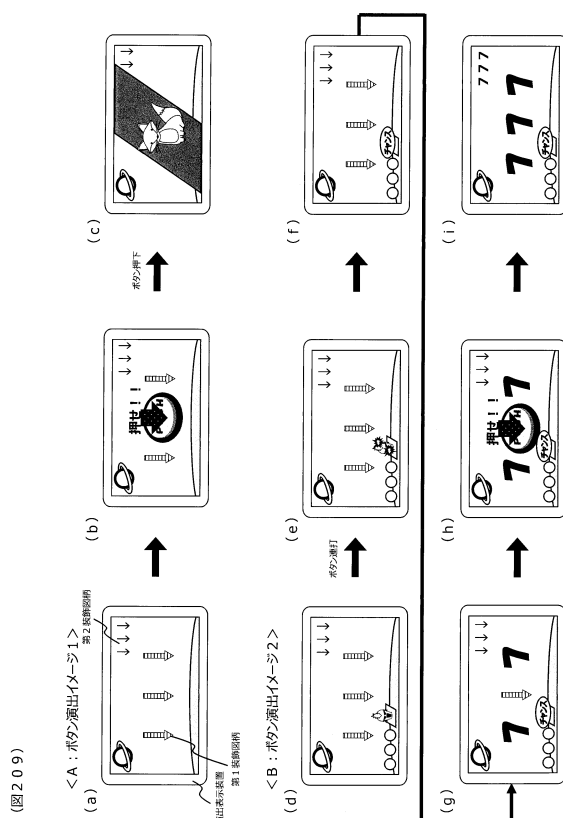
【図 208】



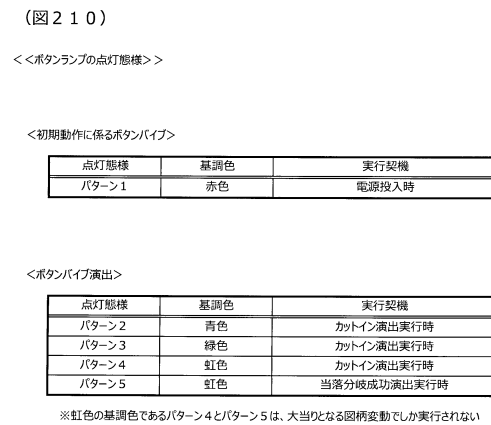
10

20

【 図 2 0 9 】



【 図 2 1 0 】

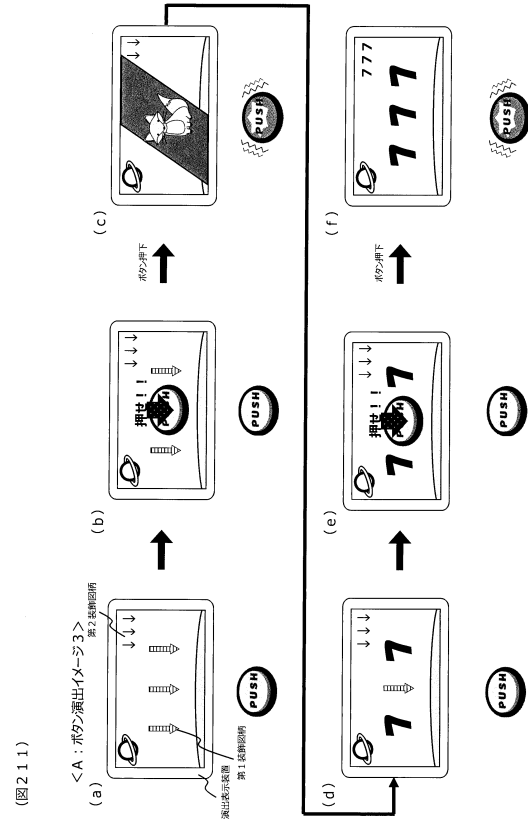


30

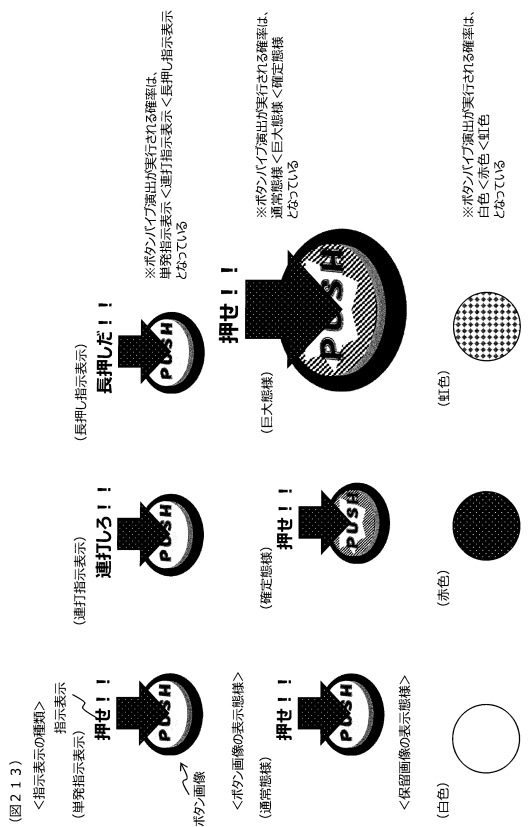
40

50

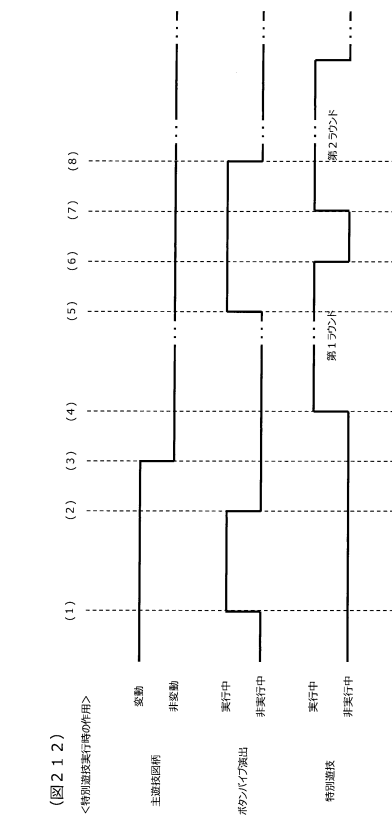
【図 2 1 1】



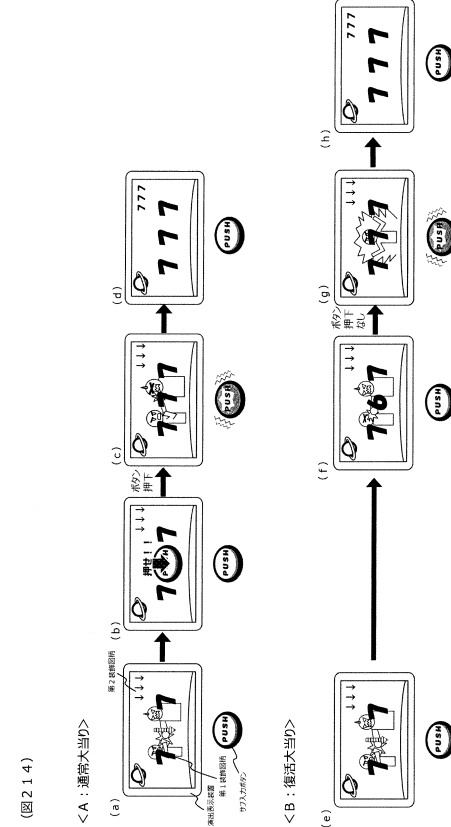
【図 2 1 3】



【図 2 1 2】

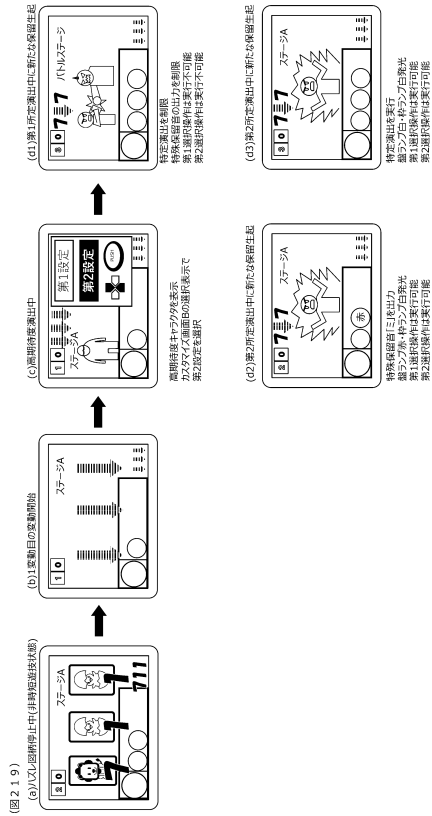


【図 2 1 4】

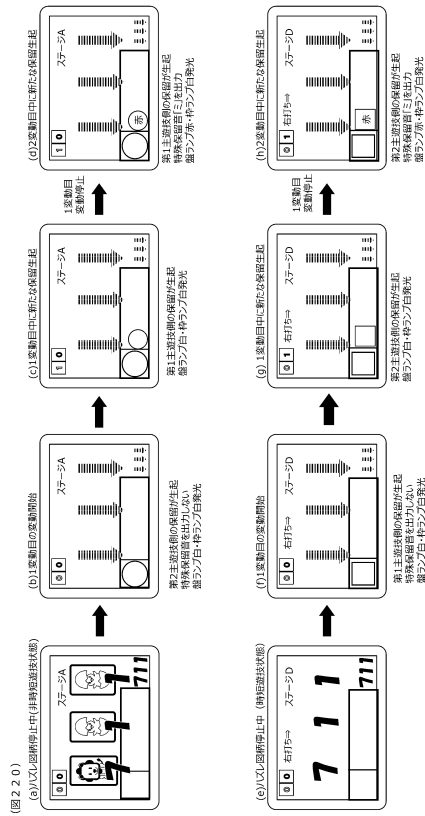




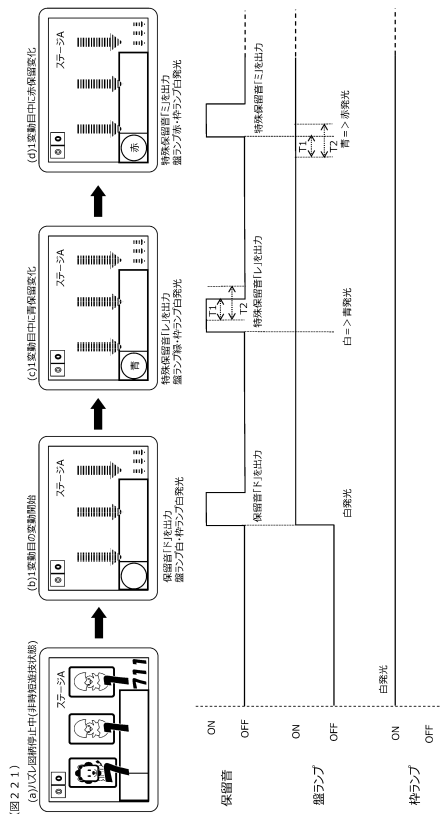
【 図 2 1 9 】



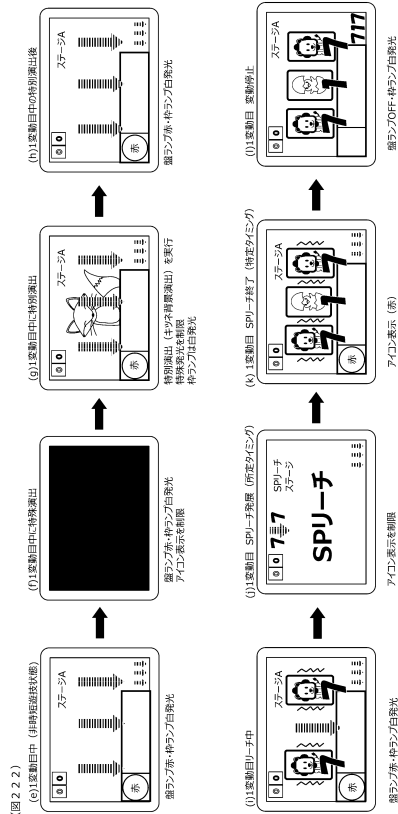
【図 2 2 0】



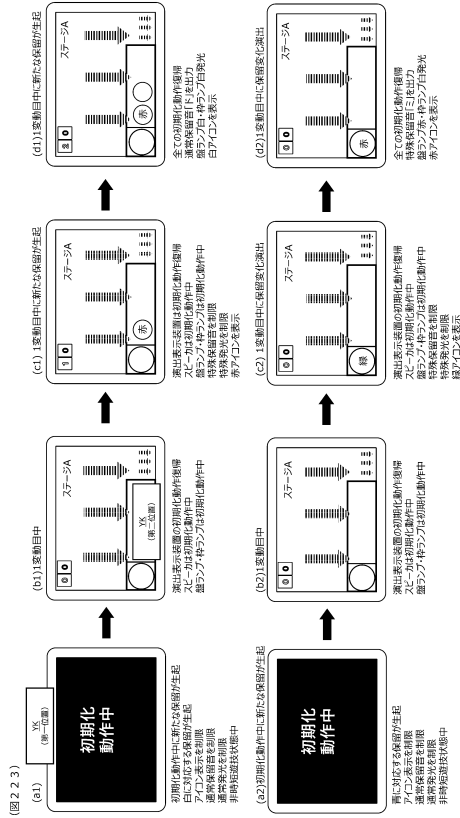
【 図 2 2 1 】



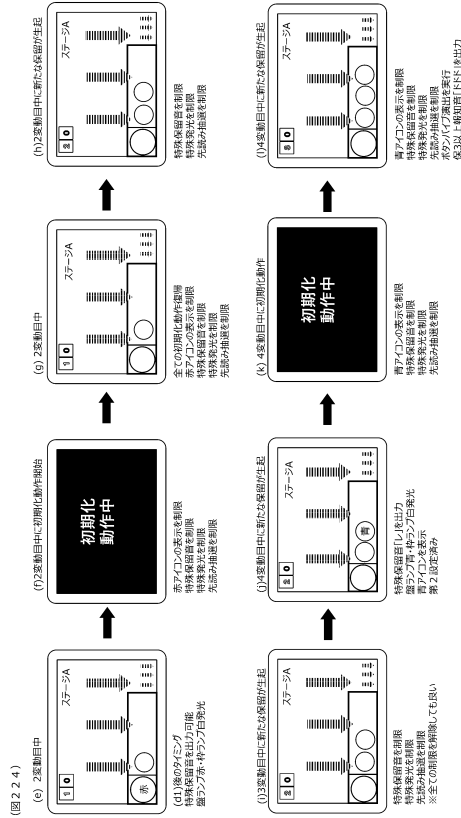
【 図 2 2 2 】



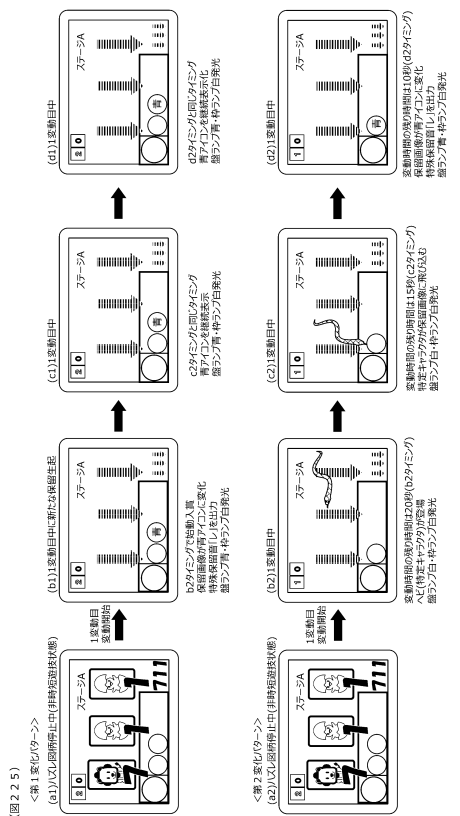
## 【図 2 2 3】



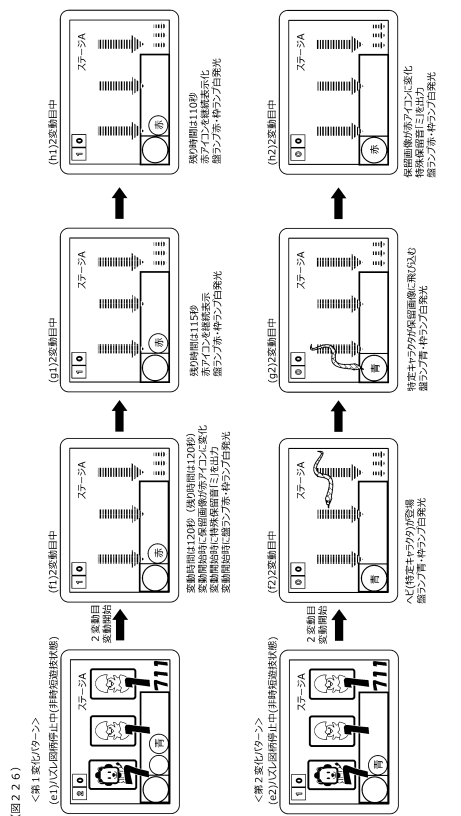
## 【図 2 2 4】



## 【図 2 2 5】



## 【図 2 2 6】



10

20

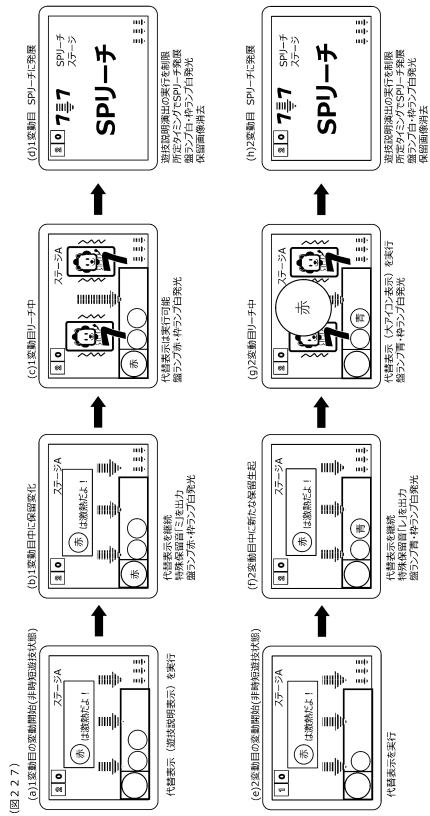
30

40

50



【図 227】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 9 2 1 9 0 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2