(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7141083号
(P7141083)

(45)発行日　令和4年9月22日(2022.9.22)

(24)登録日　令和4年9月13日(2022.9.13)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全281頁）

(21)出願番号　特願2018-60245(P2018-60245)
(22)出願日　平成30年3月27日(2018.3.27)
(65)公開番号　特開2019-170494(P2019-170494A)
(43)公開日　令和1年10月10日(2019.10.10)
審査請求日　令和3年1月27日(2021.1.27)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　吉田 信介
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０ サミー株式会社内
審査官　篠崎 正

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
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、
前記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、
前記第一乱数取得手段により前記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前記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、
或る前記第一保留に関する前記第一当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第一保留に係る前記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前記第一識別情報の停止表示態様と前記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、

前記第一遊技内容決定手段による決定に従い、前記第一識別情報表示部にて前記第一識別情報を変動表示させた後に前記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、
前記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、
前記第二乱数取得手段により前記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前記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、
或る前記第二保留に関する前記第二当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第二保留に係る前記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前記第二識別情報の停止表示態様と前記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、
前記第二遊技内容決定手段による決定に従い、前記第二識別情報表示部にて前記第二識別情報を変動表示させた後に前記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、
前記第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記第一識別情報が停止表示された後又は前記第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記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、
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、前記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、前記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、
通常遊技状態と前記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、
前記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前記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、前記第一演出用図柄及び前記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、
前記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前記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前記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、
前記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前記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前記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、
前記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前記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前記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、
前記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前記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前記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、
前記第一演出用図柄は、複数の変動速度により変動表示可能に構成されており、
前記第二演出用図柄は、一定の変動速度により変動表示可能に構成されており、
前記通常遊技状態において前記第一演出用図柄のリーチ表示態様として特定の数字図柄でのリーチ表示態様に係る前記第一演出用図柄が表示される特殊表示態様となった後に表

示され得る前記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、前記特定遊技状態において前記第一演出用図柄のリーチ表示態様として前記特殊表示態様となった後に表示され得る前記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、

前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の前記第一演出用図柄列のそれぞれに前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第一演出用図柄からなる前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の第二演出用図柄列のそれぞれに前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第二演出用図柄からなる前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

複数の前記第一演出用図柄列と、複数の前記第二演出用図柄列とは、同数の図柄列であり、

前記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前記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前記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前記第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、前記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、前記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前記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、前記特定表示態様Ａが前記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特定表示態様Ｂが前記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、前記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Ａは、前記特定表示態様Ｂよりも前記特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されており、

前記発展演出が実行されるまでに実行される予告演出の種類として、予告演出Ａと予告演出Ｂと予告演出Ｃとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記予告演出Ａ又は前記予告演出Ｂが実行される場合は、前記予告演出Ａ又は前記予告演出Ｂのいずれかが実行されるかに応じて、前記複数種類の特定表示態様のうちの前記特定表示態様Ａが表示される確率が異なるよう構成されているとともに、前記特定表示態様Ａ又は前記特定表示態様Ｂのいずれかが表示されることを契機に前記発展演出が実行され得るよう構成されている一方で、前記予告演出Ｃが実行される場合は、前記特定表示態様Ａ及び前記特定表示態様Ｂのいずれも表示されずに前記発展演出が実行されるよう構成されており、

演出ステージの種類として、演出ステージＡと演出ステージＢとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記演出ステージＡであっても前記演出ステージＢであっても、前記特定表示態様ではない前記第一演出用図柄が表示可能である一方で、前記演出ステージＡであるか前記演出ステージＢであるかに応じて、前記特定表示態様ではない前記第一演出用図柄の表示態様が異なるよう構成されており、

前記演出ステージＡである場合には、前記特定表示態様である前記第一演出用図柄が表示可能である一方で、前記演出ステージＢである場合には、前記特定表示態様である前記第一演出用図柄が表示されないよう構成されており、

前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始直前の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様であるが、前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始以降の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終

表示態様に関わらず、予め定められた複数種類の表示態様である複数種類の規定表示態様のうちの特定種類の規定表示態様を表示した後に当該特定種類の規定表示態様とは異なる所定種類の規定表示態様へと切り替えられるよう構成されており、
前記複数種類の規定表示態様の種類数は、前記第一演出用図柄の最終表示態様の種類数よりも少ないよう構成されており、
特定の種類の前記第一演出用図柄は、特定状況において、遊技者に対して有利度が高いことを示す特殊要素を付帯して表示可能とするよう構成されており、
前記特定の種類の前記第一演出用図柄とは異なる種類の前記第一演出用図柄は、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、
前記第二演出用図柄は、前記特定の種類の前記第一演出用図柄と同じ種類の前記第二演出用図柄であっても、前記特定の種類の前記第一演出用図柄とは異なる種類の前記第一演出用図柄と同じ種類の前記第二演出用図柄であっても、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、
前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せは、ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、ＲＡＭクリア処理が実行される前の前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せの表示態様に関わらず、予め定められた表示態様にて表示されるよう構成されており、
前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せに係る前記予め定められた表示態様として、少なくとも特定の表示態様を有しており、
前記第一演出用図柄は、特定の表示要素と所定の表示要素との組合せにて表示され得るよう構成されており、
ＲＡＭクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を第一表示要素とし、ＲＡＭクリア処理が実行される前における前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を第二表示要素とし、前記第一表示要素と前記第二表示要素とが同じ種類の前記特定の表示要素である場合、ＲＡＭクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第一表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素と、ＲＡＭクリア処理が実行される前における前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第二表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素とが異なる種類となり得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
ぱちんこ遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、７セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「７」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態｛通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技｝に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレー上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「７」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例え

ば「７７７」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【０００３】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、変動表示している「装飾図柄」を一旦停止した後に再始動させたり、変動表示している「装飾図柄」を非表示にしておき、その代わりに興趣性の高い動画像を表示する、といった演出手法により遊技の興趣性を向上させる手法がその一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１４－０１４４９４
特開２０１４－０１４５７６
特開２０１４－０３９７４５
特開２０１４－０７９２８１

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、このような演出手法は従来から多用されているため、興趣性向上を目指すべく、その制御方法については更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本態様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、
前記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、
前記第一乱数取得手段により前記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前記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、
或る前記第一保留に関する前記第一当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第一保留に係る前記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前記第一識別情報の停止表示態様と前記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、
前記第一遊技内容決定手段による決定に従い、前記第一識別情報表示部にて前記第一識別情報を変動表示させた後に前記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、
前記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、
前記第二乱数取得手段により前記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前記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、
或る前記第二保留に関する前記第二当否判定許可条件を充足した場合、当該或る前記第

二保留に係る前記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前記第二識別情報の停止表示態様と前記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、
前記第二遊技内容決定手段による決定に従い、前記第二識別情報表示部にて前記第二識別情報を変動表示させた後に前記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、
前記第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記第一識別情報が停止表示された後又は前記第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって前記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、
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、前記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、前記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、
通常遊技状態と前記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、
前記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前記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、前記第一演出用図柄及び前記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、
前記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前記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前記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、
前記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前記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前記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、
前記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前記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前記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、
前記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前記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前記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、
前記第一演出用図柄は、複数の変動速度により変動表示可能に構成されており、
前記第二演出用図柄は、一定の変動速度により変動表示可能に構成されており、
前記通常遊技状態において前記第一演出用図柄のリーチ表示態様として特定の数字図柄でのリーチ表示態様に係る前記第一演出用図柄が表示される特殊表示態様となった後に表示され得る前記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、前記特定遊技状態において前記第一演出用図柄のリーチ表示態様として前記特殊表示態様となった後に表示され得る前記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、
前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の前記第一演出用図柄列のそれぞれに前記第一演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第一演出用図柄からなる前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示される際には、複数の第二演出用図柄列のそれぞれに前記第二演出用図柄の最終表示態様が表示されることで、複数の前記第二演出用図柄からなる前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せが表示されるよう構成されており、

複数の前記第一演出用図柄列と、複数の前記第二演出用図柄列とは、同数の図柄列であり、

前記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前記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前記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前記第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、前記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、前記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前記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、前記特定表示態様Ａが前記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特定表示態様Ｂが前記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、前記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Ａは、前記特定表示態様Ｂよりも前記特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されており、

前記発展演出が実行されるまでに実行される予告演出の種類として、予告演出Ａと予告演出Ｂと予告演出Ｃとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記予告演出Ａ又は前記予告演出Ｂが実行される場合は、前記予告演出Ａ又は前記予告演出Ｂのいずれかが実行されるかに応じて、前記複数種類の特定表示態様のうちの前記特定表示態様Ａが表示される確率が異なるよう構成されているとともに、前記特定表示態様Ａ又は前記特定表示態様Ｂのいずれかが表示されることを契機に前記発展演出が実行され得るよう構成されている一方で、前記予告演出Ｃが実行される場合は、前記特定表示態様Ａ及び前記特定表示態様Ｂのいずれも表示されずに前記発展演出が実行されるよう構成されており、

演出ステージの種類として、演出ステージＡと演出ステージＢとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記演出ステージＡであっても前記演出ステージＢであっても、前記特定表示態様ではない前記第一演出用図柄が表示可能である一方で、前記演出ステージＡであるか前記演出ステージＢであるかに応じて、前記特定表示態様ではない前記第一演出用図柄の表示態様が異なるよう構成されており、

前記演出ステージＡである場合には、前記特定表示態様である前記第一演出用図柄が表示可能である一方で、前記演出ステージＢである場合には、前記特定表示態様である前記第一演出用図柄が表示されないよう構成されており、

前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始直前の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様であるが、前記第一識別情報又は前記第二識別情報の変動表示開始以降の前記第二演出用図柄の表示態様は、当該変動表示の前の変動表示で表示された前記第二演出用図柄の最終表示態様に関わらず、予め定められた複数種類の表示態様である複数種類の規定表示態様のうちの特定種類の規定表示態様を表示した後に当該特定種類の規定表示態様とは異なる所定種類の規定表示態様へと切り替えられるよう構成されており、

前記複数種類の規定表示態様の種類数は、前記第一演出用図柄の最終表示態様の種類数よりも少ないよう構成されており、

特定の種類の前記第一演出用図柄は、特定状況において、遊技者に対して有利度が高いことを示す特殊要素を付帯して表示可能とするよう構成されており、

前記特定の種類の前記第一演出用図柄とは異なる種類の前記第一演出用図柄は、前記特

定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、
前記第二演出用図柄は、前記特定の種類の前記第一演出用図柄と同じ種類の前記第二演出用図柄であっても、前記特定の種類の前記第一演出用図柄とは異なる種類の前記第一演出用図柄と同じ種類の前記第二演出用図柄であっても、前記特定状況において、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、
前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せは、ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、ＲＡＭクリア処理が実行される前の前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せ及び前記第二演出用図柄の最終表示態様の組合せの表示態様に関わらず、予め定められた表示態様にて表示されるよう構成されており、
前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せに係る前記予め定められた表示態様として、少なくとも特定の表示態様を有しており、
前記第一演出用図柄は、特定の表示要素と所定の表示要素との組合せにて表示され得るよう構成されており、
ＲＡＭクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を第一表示要素とし、ＲＡＭクリア処理が実行される前における前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記特定の表示要素を第二表示要素とし、前記第一表示要素と前記第二表示要素とが同じ種類の前記特定の表示要素である場合、ＲＡＭクリア処理が実行された場合における前記特定の表示態様を構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第一表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素と、ＲＡＭクリア処理が実行される前における前記第一演出用図柄の最終表示態様の組合せを構成する複数の前記第一演出用図柄のうちの或る前記第一演出用図柄における前記第二表示要素と組み合わさる前記所定の表示要素とが異なる種類となり得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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、
　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。
【発明の効果】
【０００７】
　本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技状況に対応する画像表示の制御方法を改善することができるという効果を奏する。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】図１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２】図２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【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。
【図１４】図１４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御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１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図１７】図１７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１８】図１８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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１９】図１９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図２２】図２２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図２３】図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。
【図２７】図２７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２８】図２８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２９】図２９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３０】図３０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３１】図３１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３２】図３２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３３】図３３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。

【図３４】図３４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３５】図３５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３６】図３６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３７】図３７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３８】図３８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。
【図３９】図３９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４０】図４０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４１】図４１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４２】図４２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４３】図４３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。
【図４４】図４４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４５】図４５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４６】図４６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４７】図４７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４８】図４８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。
【図４９】図４９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５０】図５０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５１】図５１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５２】図５２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５３】図５３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。
【図５４】図５４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５５】図５５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５６】図５６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５７】図５７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５８】図５８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。

【図５９】図５９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６０】図６０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６１】図６１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６２】図６２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６３】図６３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。
【図６４】図６４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６５】図６５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６６】図６６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６７】図６７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６８】図６８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。
【図６９】図６９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７０】図７０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７１】図７１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７２】図７２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７３】図７３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。
【図７４】図７４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７５】図７５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７６】図７６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７７】図７７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７８】図７８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。
【図７９】図７９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８０】図８０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８１】図８１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８２】図８２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８３】図８３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。

【図８４】図８４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８５】図８５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８６】図８６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８７】図８７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８８】図８８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。
【図８９】図８９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９０】図９０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９１】図９１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９２】図９２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９３】図９３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９４】図９４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９５】図９５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９６】図９６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９７】図９７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９８】図９８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９９】図９９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。
【図１００】図１００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１０１】図１０１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１０２】図１０２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１０３】図１０３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１０４】図１０４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。
【図１０５】図１０５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１０６】図１０６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１０７】図１０７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１０８】図１０８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１０９】図１０９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。
【図１１０】図１１０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１１１】図１１１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１１２】図１１２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１１３】図１１３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１１４】図１１４は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当り時停止図柄表示イメージ図である。
【図１１５】図１１５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１１６】図１１６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１１７】図１１７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１１８】図１１８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１１９】図１１９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。
【図１２０】図１２０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１２１】図１２１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１２２】図１２２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１２３】図１２３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１２４】図１２４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。
【図１２５】図１２５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１２６】図１２６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１２７】図１２７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１２８】図１２８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１２９】図１２９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ＳＰリーチ中の画面表示を示す図である。
【図１３０】図１３０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１３１】図１３１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１３２】図１３２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１３３】図１３３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１３４】図１３４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。
【図１３５】図１３５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１３６】図１３６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１３７】図１３７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１３８】図１３８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。
【図１３９】図１３９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１４０】図１４０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１４１】図１４１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１４２】図１４２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１４３】図１４３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。
【図１４４】図１４４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１４５】図１４５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１４６】図１４６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１４７】図１４７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。
【図１４８】図１４８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１４９】図１４９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１５０】図１５０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１５１】図１５１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１５２】図１５２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。
【図１５３】図１５３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１５４】図１５４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１５５】図１５５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１５６】図１５６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。
【実施するための形態】
【０００９】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、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）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「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）。「演出用図柄」とは、いわゆる装飾図柄や飾り図柄と呼ばれる類の表示画像であり、典型的にはカード型等の画像オブジェクトに数字や記号等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。「第一演出用図柄」及び「第二演出用図柄」とは、その双方が「演出用図柄」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（特別図柄の変動時間、演出用図柄の変動時間、普通図柄の変動時間のいずれも含む）、装飾図柄がスクロール表示すること、装飾図柄がその場で回転すること（これらは「切替表示態様」と称することもある）等を含む。「演出用図柄を暫定的に停止（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、「演出用図柄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→演出用図柄を暫定的に停止させる」といった状況、「再変動開始→演出用図柄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（演出用図柄をハズレ図柄で暫定的に停止させた後、当り図柄を表示して停止させる）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、いわゆる特別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、「演出用図柄」は第１要素（例えば、数字）を基調としており、第２要素（例えば、色彩）や第３要素（キャラクタや「ＳＵＰＥＲ」等の付帯情報の有無／内容）等を付帯して構成されていてもよい。また、「演出用図柄」は、演出モードが異なる場合には、第１要素が同一であっても、第２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２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りとなる期待度、大当りした際のラウンド数や当該大当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、確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態等である場合には、通常遊技状態である場合に比べて、前記第２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。

【００１０】

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

【００１１】

ここで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。

【００１２】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、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、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）にて詳細に説明する。

【００１３】

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。

【００１４】

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。

【００１５】
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。
【００１６】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、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、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。
【００１７】
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演出）の実行時において、特定の保留表示態様に変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。
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
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。
【００２１】
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。
【００２２】
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を第２装飾図柄とするような構成を（第５実施形態）にて詳細に説明する。
【００２３】
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。
【００２４】
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。
【００２５】
（本実施形態）
【００２６】
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。
【００２７】
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。

【００２８】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠Ｄ１２、前枠Ｄ１４、透明板Ｄ１６、扉Ｄ１８、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２及び発射ハンドルＤ４４を含む。まず、外枠Ｄ１２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Ｄ１４は、外枠Ｄ１２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Ｄ１２に開閉可能に取り付けられる。前枠Ｄ１４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Ｄ１６は、ガラス等により形成され、扉Ｄ１８により支持される。扉Ｄ１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠Ｄ１４に開閉可能に取り付けられる。上球皿Ｄ２０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Ｄ２２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿Ｄ２２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Ｄ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【００２９】

次に、遊技盤は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されている。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８及びアウト口Ｄ３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００３０】

次に、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０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。

【００３１】

次に、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【００３２】

ここで、本実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重ねるように配置されており、且つ、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれている。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導されるよう構成されている。

【００３３】

尚、本実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０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Ａ１０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Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０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Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを離隔して配置するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に

誘導され易い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され易いよう構成してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ１００００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが重なるように配置されており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【００３７】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄にて停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第２大入賞口Ｃ２０の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（及び第１大入賞口ソレノイドＣ１３）と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる（第１大入賞口ソレノイドＣ１３を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方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、ベロ型アタッカー）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２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方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、横長方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、ベロ型アタッカー）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。

【００３９】

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｝。

【００４０】

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ーに、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。

【００４１】

次に、演出表示装置ＳＧは、第１主遊技図柄・第２主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄（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ＳＧは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、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ＳＧ１１と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧは、本実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）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。

【００４２】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０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Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈ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。

【００４３】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０又は遊技領域Ｄ３０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。

【００４４】

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Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００４５】

次に、図３のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄（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ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Ｓは、装飾図柄（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ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄（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理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、ＲＡＭの領域を使用する際についても同様に、若い番地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【００４６】

まず、主制御基板Ｍは、入賞口センサＮｓ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ

１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口ソレノイドＣ１３、第２大入賞口ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Ｍは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータＨＣ等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータＨＣと配線接続することで、主制御基板Ｍから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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等とも電気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と電気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、ハードウエ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。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

次に、乱数取得判定実行手段ＭＪ２０は、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球に基づき第１主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第１当選乱数、第１変動態様決定乱数、第１主遊技図柄決定乱数等）を取得する第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａと、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球

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

【００５５】

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、ハードウエア乱数やソフトウエア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。このような方法で乱数を取得することにより、遊技者に予想され難い、非周期的な乱数を発生させることが可能である。逆に、例えば、ある抽選に使用した乱数を使用して、次回の乱数を生成する方法の場合、当該次回の乱数を予想され易くなってしまう。そのため、乱数を発生させるに際し、前回の抽選で使用された乱数を用いることなく、新たな乱数を発生させることが好適である。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

次に、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技の当否及び第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放可否を抽選する当否抽選手段ＭＮ１０と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段ＭＮ２０と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段ＭＮ４０と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段ＭＮ５０とを、有している。ここで、当否抽選手段ＭＮ１０は、第１主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ａと、第２主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｂと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｈとを、有している。ここで、第１主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ａ、第２主遊技当否抽選手段ＭＮ１１‐Ｂ及び補助遊技当

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

【００６０】

ここで、主遊技乱数に基づいて当否抽選を実行する際、当否抽選手段ＭＮ１０は、主遊技乱数値が、すべての当り乱数値のいずれかと同じ値であるか否かを判定する、又は、当り乱数値の一部又は全部が連続した数値である場合には、主遊技乱数値が当り乱数値の上限値以下であり下限値以上であるか否かを判定することにより、当否判定を実行する。このような当否判定を実行することで、正確な判定処理を実行できることとなる。逆に、当り乱数範囲の上限のみとの比較、又は下限のみとの比較によって当否判定を実行する場合、乱数範囲の端の値（例えば、乱数値の範囲が０～１０２３である場合、０又は１０２３）を当り乱数値とする必要があるため、不正（例えば、主制御基板Ｍに電流を流す不正行為であり、記憶領域のビットがすべて０又は１になり易い）に対して脆弱になってしまう危険性がある。また、本例では、一つの乱数を用いて１回の抽選を実行するよう構成している｛１回の抽選に複数の乱数を用いる（いわゆる、２段階抽選を実行する）場合、二つの乱数が同期することを防ぐ必要があるため｝。

【００６１】

次に、図柄内容決定手段ＭＮ４０は、取得した遊技内容決定乱数（第１主遊技乱数）に基づき、第１主遊技図柄の停止図柄を決定する第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａと、取得した遊技内容決定乱数（第２主遊技乱数）に基づき、第２主遊技図柄の停止図柄を決定する第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈと、を有している。

【００６２】

ここで、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａは、第１主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａを有しており、当該第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第１主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第１主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂは、第２主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂを有しており、当該第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第２主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→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ＭＮ４１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐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）。

【００６３】

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。

【００６４】

ここで、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａは、第１主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａを有しており、当該第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、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ＭＮ５１ｔａ‐Ｂを有しており、当該第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、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ＭＮ５１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、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）。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

次に、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否かを判定する条件判定手段ＭＰ３１と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内にセットする特別遊技内容決定手段ＭＰ３２と、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０を所定条件で開状態にする特別遊技（大当り）を実行するための特別遊技実行手段ＭＰ３３と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段ＭＰ３４と、を有している。ここで、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄと第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄを開閉させる第１・第２大入賞口電動役物開閉制御手段ＭＰ３３‐Ｃと、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０への入賞球を計測する入賞球カウンタＭＰ３３ｃを有している。特別遊技時間管理手段ＭＰ３４は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマＭＰ３４ｔを更に有している。また、特別遊技内容決定手段ＭＰ３２は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０

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ＭＰ３２ｔａを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

ここで、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｃは、現在変動中の第１又は第２主遊技図柄（変動開始条件が成立した第１又は第２主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを有している。

【００７３】

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

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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

【００７８】

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。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

次に、演出表示制御手段ＳＭ２０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ＳＭ２１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ＳＭ２２と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段ＳＭ２３と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段ＳＭ２４と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５と、を有している。

【００８２】

ここで、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて、装飾図柄｛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つ組み合わさ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ＳＭ２１ｎ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ＳＭ２１ｂ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ＳＭ２１ｔ‐１と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄（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ＳＭ２１ｔａ（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ＳＭ２１ｔａ‐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（サブメイン制御部）ＳＭ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。

【００８３】

次に、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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ＳＭ２２ｂを有している。

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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。

【００８８】

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と電気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。

【００８９】

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保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、を有している。

【００９０】

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。
【００９１】
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。
【００９２】
はじめに、図５は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板Ｍは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容（例えば、遊技状態一時記憶手段ＭＢ内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、情報送信制御手段ＭＴは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００８で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板Ｍは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板Ｍは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエ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。
【００９３】
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）。
【００９４】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Ｍは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）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。

【００９５】

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。

【００９６】

次に、図６は、図５におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、補助遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｈは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０４で、補助遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｈは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈを参照し、保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、補助遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｈは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１０８で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈにセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０２又はステップ１１０４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。

【００９７】

次に、図７は、図５におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、補助遊技図柄保留手

段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｈに一時記憶する。次に、ステップ１２１８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には５秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には３０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【００９８】

次に、ステップ１２２４で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｈを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段ＭＰ２１‐Ｂは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂに電動役物の開放時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には６秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には０．５秒）をセットする。次に、ステップ１２３４で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放する。次に、ステップ１２３８で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２３８でＹｅｓの場合、ステップ１２４０及びステップ１２４２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【００９９】

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。

【０１００】

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）。

【０１０１】

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

【０１０２】

次に、ステップ１３１２で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂは、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂを参照し、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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１３１８で、第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｂは、当該取得した第２主遊技内容決定乱数を第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂに一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、保留制御手段ＭＪ３０は、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。尚、ステップ１３１２又はステップ１３１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０１０３】

尚、本実施形態では、ステップ１３１０、ステップ１３２０にてサブメイン制御部ＳＭ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。
【０１０４】
次に、図９は、図５におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂを参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。
【０１０５】
このように、本実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。
【０１０６】
次に、図１０は、図９におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。
【０１０７】
ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ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。
【０１０８】
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対し、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）、のように構成してもよい。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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

【０１１１】

次に、ステップ１４１０‐３で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐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ＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐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ＭＢ１１ｂ‐Ｃに一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【０１１２】

ここで、図１２及び図１３（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（時短遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易く、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みえる演出）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ＭＮ５１ｔａ‐Ｂの場合には第２主遊技保留数である。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１４３２をスキップする。

【０１１７】

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

【０１１８】

次に、図１４は、図１０におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４７０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値を参照し、当該カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４７０でＹｅｓの場合、ステップ１４７２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１４７４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が０であるか否かを判定する。ステップ１４７４でＹｅｓの場合、ステップ１４７６及びステップ１４７８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。尚、ステップ１４５２、ステップ１４７０又はステップ１４７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。

【０１１９】

次に、図１５は、図５におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、条件判定手段ＭＰ３１は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５１４で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５１８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５２０で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５２２で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５０２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１２０】

次に、図１６は、図５におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０７で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１６０８で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１６１２に移行する。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】
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。
【０１２４】
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。
【０１２５】
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。
【０１２６】
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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２１００～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｃ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｃ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、サブメイン制御部ＳＭは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、サブメイン制御部ＳＭは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ）に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０１２９】

次に、図１９は、図１８におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る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ＳＭ２２ｂに一時記憶し、

ステップ２１１８に移行する。
【０１３０】
他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１１１で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１１１でＹｅｓの場合、ステップ２１１２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ２１１４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、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ＳＭ２２ｂから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２１１６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２１１８に移行する。尚、ステップ２１１１でＮｏの場合にもステップ２１１８に移行する。
【０１３１】
次に、ステップ２１１８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、演出表示手段ＳＳを駆使して演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示部ＳＧ１２、第２保留表示部ＳＧ１３）に、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ値と同数の保留画像を点灯表示し、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。
【０１３２】
次に、図２０は、図１８におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２０６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照して、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、大当りを意味しないものの、その後においては大当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。

【０１３３】

次に、ステップ２２０８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照し、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。

【０１３４】

次に、ステップ２２１６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された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ＳＭ２１ｔａ内の装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐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ＳＭ２１ｂ内に一時記憶する。次に、ステップ２２１８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ２２０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０１３５】

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（いわゆる電サポ状態を伴う状態）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。

【０１３６】

ここで、図２１及び図２２（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ＳＭ２１ｔａ‐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３０秒）」「スーパーリーチ（総演出時間６０秒）」の場合のみ例示）と取得乱数値（サブメイン基板ＳＭ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１２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１２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１２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）。

【０１３７】

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みえるのである（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）。

【０１３８】

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、大当りを意味しないものの、その後においては大当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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【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ＳＭ２１ｔ‐１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。

【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ＳＭ２１ｔ‐１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ＳＭ２１ｔ‐１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ＳＭ２１ｔ‐１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ＳＭ２１ｔ‐１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ＳＭ２１ｂ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２３３６に移行する。

【０１４６】

次に、ステップ２３３６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ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２３３６でＹｅｓの場合、ステップ２３３８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（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２３４０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ＳＭ２１ｔ‐１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２３４２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。尚、ステップ２３１０又はステップ２３３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。

【０１４７】

尚、本実施形態においては、サブメイン制御部ＳＭによって、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１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２２００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ＳＳに送信し、サブサブ制御部ＳＳ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）。

【０１４８】

次に、図２４は、図１８におけるステップ２３５０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２３５２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、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２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３５４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、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２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３６０に移行する。他方、ステップ２３５４でＮｏの場合、ステップ２３５８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３６０に移行する。

【０１４９】

次に、ステップ２３６０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、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２３６０でＹｅｓの場合、ステップ２３６２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３６４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図柄表示フラグをオフにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２３５２又はステップ２３６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０１５０】

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ＳＧ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定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。

【０１５１】

次に、図２５は、図１８におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６及びステップ２４０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２４１２に移行する。尚、ステップ２４０２でＮｏの場合にも、ステップ２４１２に移行する。

【０１５２】

次に、ステップ２４１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から逐次送信

されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と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）。

【０１５３】

次に、ステップ２４１３で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該実行中の大当りの当選時の遊技状態と停止中の大当り図柄に基づき、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（例えば、潜伏確変大当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２４１４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２４１４でＹｅｓの場合、ステップ２４１６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２４１８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２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４０４又はステップ２４１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【０１５４】

次に、図２６は、図１８におけるステップ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。まず、ステップ２５０２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２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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２５０６に移行する。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、「６６７」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。

【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装飾図柄は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。

【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。

【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±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、サウンドや色の変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。

【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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

（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。

【０１６８】

はじめに、図３１は、本実施形態からの変更例３における、図１８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。本実施形態からの変更点は、ステップ２２３２（変３）～ステップ２２３６（変３）、ステップ２９００（変３）、ステップ２２４６（変３）及びステップ２２４８（変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２２３２（変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、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２２３２（変３）でＹｅｓの場合、ステップ２２３４（変３）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２９００（変３）に移行する。他方、ステップ２２３２（変３）でＮｏの場合には、ステップ２２３６（変３）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２９００（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２装飾図柄の表示態様も変化するよう構成されている。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。

【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）。

【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、「３７

５」と「２７６」とが停止し得る）。
【０１７２】
次に、図３３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、「３４５」）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。
【０１７３】
次に、図３４及び図３５（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ＳＭ２１ｔａ‐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ＳＧのＪ表示領域ＳＧ１０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「３３秒」を参照）。
【０１７４】
次に、図３６は、本実施形態からの変更例３における、図１８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。本実施形態からの変更点は、ステップ２３２７‐１（変３）及びステップ２３２７‐２（変３）であり、即ち、ステップ２３２６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２３２７‐１（変３）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ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ＳＧの表示領域ＳＧ１０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２３２７‐１（変３）でＹｅｓの場合、ステップ２３２７‐２（変３）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、透過演出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２３３６に移行する。他方、ステップ２３２７‐１（変３）でＮｏの場合にはステップ２３２８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ＳＧの表示領域ＳＧ１０が透過して、演出表示装置ＳＧ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ＳＧ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ＳＧ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。

【０１７５】

次に、図３７は、本実施形態からの変更例３における、図１８でのステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ２４１０（変３）であり、即ち、ステップ２４０８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２４１０（変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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、「７７７」が停止し続ける）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２４１２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。

【０１７６】

次に、図３８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ＳＧ１０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ＳＧ１０の方向に出力される）ことにより表示領域ＳＧ１０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ＳＧ１０にて演出の表示が可能となるのだが、表示領域ＳＧ１０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ＳＧ１０における演出が表示されなくなり、演出表示装置ＳＧ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ＳＧ１０に演出を表示する構成は、これには限定されず、表示領域ＳＧ１０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ＥＬ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５ｍｍ）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ＳＧ１０の左下に常時光を出力している光源Ｂ」、「役物」、「役物を強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、前記光源から表示領域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前記光源の代わりになることにより、透過演出が実行されて前記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。

【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。

【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。

【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よう構成した場合、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）。

【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、保留が生起したタイミングにて、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｝。

【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。

【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。

【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、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ＭＮ５１ｔａ‐Ｂの場合には第２主遊技保留数である。

【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。

【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ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。次に、ステップ２１２２（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、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ＳＭ２２ｂ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２１２０（第２）又はステップ２１２２（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２１２４（

第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１２４（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２５５０（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１２６（第２）に移行する。他方、ステップ２１２４（第２）でＮｏの場合、ステップ２６００（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１２６（第２）に移行する。

【０１９２】

次に、ステップ２１２６（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ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２５７６又はステップ２６２２にて付加される）。ステップ２１２６（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２６５０（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ２１１８に移行する。他方、ステップ２１２６（第２）でＮｏの場合も、ステップ２１１８に移行する。

【０１９３】

他方、ステップ２１１２で装図保留カウンタから１減算した後、ステップ２１２８（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様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ＳＭ２２ｂ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２１１６に移行する。

【０１９４】

次に、図４５は、図４４におけるステップ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。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２５５２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２５５２でＹｅｓの場合、ステップ２５５４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、ステップ２５５８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。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２５５８でＹｅｓの場合、ステップ２５６０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りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２５６０でＹｅｓの場合、ステップ２５６２に移行する。

【０１９５】

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２５６２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、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２５６２でＹｅｓ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。

【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】

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。

【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。

【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、当該新たな保留は大当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ＳＭ２

６ｋ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。

【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。

【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。

【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。

【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り期待度（保留に係る図柄変動にて大当りとなる期待度）は、虹色が大当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、大当りとなった場合における（又は、大当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。

【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。

【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、大当りを意味しないものの、その後においては大当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。

【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、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ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２２５２でＹｅｓの場合、ステップ２２５４で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ２２６０で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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２２６２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。ここで、ステップ２２６２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、大当りを意味しないものの、その後においては大当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。

【０２０８】

他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、ステップ２２５６で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ２２５６でＹｅｓの場合、ステップ２２５８で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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、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２２５８でＹｅｓの場合、ステップ２２６４に移行する。他方、ステップ２２５８でＮｏの場合、ステップ２２６０に移行する。

【０２０９】

次に、ステップ２２６４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。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２２６６で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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、天使ゾーン突入中フラグをオンにする。次に、ステップ２２６８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２２１８の処理）に移行する。

【０２１０】

他方、ステップ２２５６でＮｏの場合、ステップ２２７０で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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２２７０でＹｅｓの場合、ステップ２２７２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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２１及び図２２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２２７２でＹｅｓの場合、ステップ２２７４で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、所定確率（本例では、１／１０）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２２７６で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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２２７６でＹｅｓの場合、ステップ２２７８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→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２１のＡ‐１、Ａ‐２の場合、変動開始時から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、変動途中に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）｝。

【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。

【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）だけではなく、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。

【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」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５１は、第２実施形態から変更例１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。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２２０（第２変１）～ステップ２２２４（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２２２０（第２変１）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、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２２２０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２２２（第２変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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２２２３（第２変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ２２２４（第２変１）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、ステップ２２１８に移行する。尚、ステップ２２２０（第２変１）でＮｏの場合には、ステップ２２５０（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。

【０２２４】

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する演出）の実行時において、特定の保留表示態様に変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。

【０２２５】

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変化する一方、「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変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「特殊図柄」との連動性をより高めることができる。

【０２２６】

（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。

【０２２７】

はじめに、図５２は、第２実施形態から変更例２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。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２２６（第２）、ステップ２２５０（１）（第２変２）及びステップ２２５０（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２２２６（第２変２）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２２２６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２２５０（１）（第２変２）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ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２２１８に移行する。他方、ステップ２２２６（第２変２）でＮｏの場合、ステップ２２５０（２）（第２変２）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ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２２１８に移行する。

【０２２８】

次に、図５３は、第２実施形態から変更例２における、図５２でのステップ２２５０（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２２５０（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。

【０２２９】

次に、図５４は、第２実施形態から変更例２における、図５２でのステップ２２５０（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２２５０（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２２５０（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２２８６（第２変２）及びステップ２２８８（第２変２）であり、即ち、ステップ２２５６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２２８６（第２変２）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ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２２８６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２２７２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ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２２７２でＹｅｓの場合、ステップ２２８８（第２変２）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、所定確率（ステップ２２７４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２２７６に移行する。尚、ステップ２２８６（第２変２）でＮｏの場合には、ステップ２２８２に移行する。

【０２３０】

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ＳＭ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２７００（第２変３）及びステップ２７５０（第２変３）であり、即ち、ステップ２２００で、装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ２７００（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２７５０（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２３００に移行する。

【０２３５】

次に、図５６は、第２実施形態から変更例３における、図５５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。第２実施形態からの変更点は、ステップ２１３０（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２１１２で、装図保留カウンタ値から１を減算した後、ステップ２１３０（第２変３）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、表示態様及び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ＳＭ２４ｂに一時記憶（上書きして記憶）し、ステップ２１２８（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）。

【０２３６】

次に、図５７は、第２実施形態からの変更例３における、図５６のステップ２５５０（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２５８０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留が第２主遊技保留（第１主遊技保留より優先して消化される保留）でないか否かを判定する。ステップ２５８０でＹｅｓの場合、ステップ２５８２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２５８４でＹｅｓの場合、ステップ２５８６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２５８４でＹｅｓの場合、ステップ２５８６に移行する。

【０２３７】

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２５８６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２５８６でＹｅｓの場合、ステップ２５８８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、当該保留が大当り保留の場合、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２５９０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２５９０でＹｅｓの場合、ステップ２５９１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新たな保留に、「トリガ保留」である旨の情報を付加すると共に、保留表示態様を「黄ザコ保留」に決定して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶する。ここで、トリガ保留とは、当該入賞時先読み抽選に当選した保留であり、保留の表示態様が通常保留とは異なる表示態様とし得る保留のことである。次に、ステップ２５９２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留（トリガ保留）の当否及び、現時点での保留数に基づき、当該トリガ保留が消化されるまでの保留変更プラン（例えば、次変動開始時に緑ザコ保留、次々変動開始時に赤ザコ保留に変更、等の演出の実行プラン）を決定して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。

【０２３８】

他方、ステップ２５８０でＮｏの場合（当該新たな保留が第２主遊技保留である場合）

、ステップ２５９６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内に一時記憶されている第１主遊技保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除すると共に（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に変更して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶し、ステップ２５９４に移行する。尚、ステップ２５８２、ステップ２５８４、ステップ２５８６又は２５９０でＮｏの場合も、ステップ２５９４に移行する。

【０２３９】

次に、ステップ２５９４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留の保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に決定して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。ここで、ステップ２５９６及びステップ２５９４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。

【０２４０】

次に、図５８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。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２０８（第２変３）、ステップ２２２２（第２変３）～ステップ２２２６（第２変３）及びステップ２２２８（第２変３）であり、即ち、ステップ２２０６（第２）で、第１装飾図柄の変動態様を決定した後、ステップ２２０８（第２変３）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、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａ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）に一時記憶する。次に、ステップ２２１６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された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ＳＭ２１ｔａ内の装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐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ＳＭ２１ｂ内に一時記憶する。次に、ステップ２２２２（第２変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該変動中に実行する予告演出の内容を抽選して決定する。ここで、同図右の予告内容イメージ図に示されるように、本例では、背景演出としてセットされている画像（所謂、滞在ステージ）によって実行され得る予告演出の内容が異なるよう構成されている。尚、実行する予告演出の内容抽選は、サブメイン制御部ＳＭ側で取得した適当な乱数や、当該変動の当否結果、当選図柄、変動時間等に基づいて実行すればよい。ここで、同イメージ図中に星印を付している予告演出内容は、本例における特定予告演出であり、滞在ステージに基づいて異なる特定予告演出が実行され得るよう構成されている（特定予告演出については、後述の処理において説明する）。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。

【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ＳＭ２１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。

【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。

【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‐１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）。

【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。
【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。
【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。
【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ＳＭ２１ｔ‐１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変化は、同図に図示するような流れで実行されるよう構成されている。尚、本例では、バトル演出が前半で終了せずにバトル演出（後半）へと移行（発展）するパターン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｝。

【０２５９】

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、当該変動の大当り期待度を予想しないという楽しみ方をとる

遊技者に配慮し、保留消化伝達画像変更プランの内容によらず、表示を消去する）。尚、本例では、ザコ保留の大当り期待度は中程度であり、赤星保留の大当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）に移行して大当り期待度が上昇した状況下、大当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が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、当該変動が大当りや確変大当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）。

【０２６０】

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が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、多い回数が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！」＝大当り期待度６０％以上、「おめでとおお！」＝大当り確定、「ぼすううう！」＝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、「ａ４」、「ｂ４」にて実行され得る。

【０２６１】

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ＳＭ２１ｔ－１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）に移行して大当り期待度が上昇した場合には、大当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ＭＮ１１ｔａ‐Ｂ）及び第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本実施形態との相違点は、確率変動遊技状態における大当り確率が低くなったことと、大当りとして短開放大当りと長開放大当りが設けられたことである。ここで、短開放大当りとは、当該大当り中における振分遊技実行ラウンド（第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンド）にて第２大入賞口Ｃ２０が短時間（例えば、０．１秒）しか開放しない大当りであり、長開放大当りとは、当該大当り中における振分遊技実行ラウンド（第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンド）にて第２大入賞口Ｃ２０が長時間（例えば、３０秒）開放し得る大当り

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Ｃ２２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）。

【０２７１】

次に、図６５、図６６（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、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、「ｂ０（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）。

【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】

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種類のみの内容とし、大当りの場合には、長時間（例えば、３０秒）の変動時間が１種類のみ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ＭＮ５１ｔａ‐Ｂの場合には第２主遊技保留数である。

【０２７４】

次に、図６７は、第３実施形態における、図５のステップ１４５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１４５４（第３）～ステップ１４６４（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１４５４（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１４５４（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４５６（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃ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１４５８（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４５８（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４６０（第３）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フにする。次に、ステップ１４６２（第３）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フにする。次に、ステップ１４６４（第３）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フにし、ステップ１４７０に移行する。尚、ステップ１４５４（第３）又はステップ１４５８（第３）でＮｏの場合にも、ステップ１４７０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ＭＰ５１ｃ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、ＳＴ）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主遊技に係る大当りが長開放大当りとなる割合よりも第２主遊技に係る大当りが長開放大当りとなる割合の方が高い、且つ、第２主遊技に係る大当りにも短開放大当りが存在するよう構成してもよい。

【０２７５】

次に、図６８は、第３実施形態における、図５のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１６１１（第３）、ステップ１７００（第３）及びステップ１６５０（第３）であり、即ち、ステップ１６０８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１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂ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Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンドであり、本例では、２Ｒ・４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１７００（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、後述する、振分遊技実行処理を実行し、ステップ１６３４に移行する。他方、ステップ１６１１（第３）でＮｏの場合は、ステップ１６１２に移行する。また、ステップ１６３８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１６５０（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０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１９９７の処理）に移行する。

【０２７６】

次に、図６９は、第３実施形態における、図６８のステップ１７００（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１７０２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のフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７１６に移行する。他方、ステップ１７０２でＮｏの場合、ステップ１７０４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を参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（７Ａ・４Ｂ・５Ｂ・７Ｂであり、第２主遊技大当り図柄はすべて長開放図柄となっている）であるか否かを判定する。ステップ１７０４でＹｅｓの場合、ステップ１７０６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、３０秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が略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。ステップ１７０４でＮｏの場合には、ステップ１７０８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０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Ｃ２２への非入球が略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のカウンタ値をクリアする。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のカウンタ値を確認し、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（同一の数字図柄が並ぶ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、図柄変動途中に仮停止し得る（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、図柄変動途中に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。

【０２８５】

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）に停止するよう構成されている。

【０２８６】

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」を維持した場合の変動時間が「当該変動：１秒、１個目：１０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。

【０２８７】

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」を維持した場合の変動時間が「当該変動：１秒、１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。

【０２８８】

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」を維持した場合の変動時間が「当該変動：１秒、１個目：１０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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

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１装飾図柄の停止図柄をハズレ目に決定し、ステップ２８１４に移行する。尚、ステップ２８１２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２８１４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、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２２０８の処理）に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０２９１】

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。

【０２９２】

次に、図７４は、第３実施形態における、図７１のステップ２８５０（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２８５２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、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２８５２でＹｅｓの場合、ステップ２８５４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２８５６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ＳＭ２１ｔ－１及び第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ－２をスタートし、ステップ２８５８に移行する。他方、ステップ２８５２でＮｏの場合もステップ２８５８に移行する。

【０２９３】

次に、ステップ２８５８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８５８でＹｅｓの場合、ステップ２８６０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ＳＭ２１ｔ－１及び第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ－２のタイマ値を確認する。次に、ステップ２８６２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装飾図柄は停止中であるか否かを判定する。ステップ２８６２でＹｅｓの場合、ステップ２８６４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄の変動表示を開始し、ステップ２８６６に移行する。他方、ステップ２８６２でＮｏの場合、ステップ２８６５で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄の変動表示を継続し、ステップ２８６６に移行する。

【０２９４】

次に、ステップ２８６６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄を変動表示する。次に、ステップ２８６８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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。

【０２９５】

次に、ステップ２８７０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、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ２８７０でＹｅｓの場合、ステップ２８７２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２８７２でＹｅｓの場合、ステップ２８７４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄を確定表示する。次に、ステップ２８７６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ＳＭ２１ｔ－１を停止してリセット（ゼロクリア）し、ステップ２８８０に移行する。他方、ステップ２８７２でＮｏの場合、ステップ２８７８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄の変動表示を継続し、ステップ２８８０に移行する。

【０２９６】

次に、ステップ２８８０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄を確定表

示する。次に、ステップ２８８２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２を停止してリセット（ゼロクリア）し、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２８５８又はステップ２８７０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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、複数回の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、２００回）の場合にも、少ない回数（例えば、１００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。

【０２９９】

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）。

【０３００】

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Ｈ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｈ１０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Ｈ１０を通過した遊技球のほぼすべてが、第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）
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）を実行する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、右打ちを実行する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に表示され、遊技者に現在右打ちにて遊技を進行する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）が異なってい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】

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Ａ１０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ＳＧ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ＳＧ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ＳＧ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｛特別図柄変動中（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ＳＧ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８７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８７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８３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｛特別図柄変動中（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ＳＧ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８７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８７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８３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装飾図柄は特別図柄変動中（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８７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８７を参照）と重複し得る。更に、第１装飾図柄は特別図柄変動中（＋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８３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装飾図柄は特別図柄変動中（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８７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８７を参照）と重複しない。更に、第２装飾図柄は特別図柄変動中（＋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８３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。
（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８７を参照）は、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３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８７を参照）は、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３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。
【０３１１】
　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。
（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）。
（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。

【０３１２】

ステップ３４０４でＮｏの場合、ステップ３４０８で、右打ち表示制御手段ＳＭ２７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２１００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０８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。

【０３１３】

次に、図７７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「７Ａ」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「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、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りとなった場合の当該大当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りが開始された場合には当該大当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りが開始された場合には当該大当り終了後には確率変動遊技状態となることが略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１６Ｒの大当りが確定する（１６Ｒ確変当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、１６Ｒの大当りが確定しない（１６Ｒ確変当りが確定しない構成でもよい）又は４Ｒの大当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。

【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も大きくなっている。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。

【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ＳＧ１０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。

【０３１９】

次に、図８０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「７Ａ」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「７７７」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、「７Ａ」が停止した場合には「７７７」が停止する。

【０３２０】

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「７Ｂ」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、「７７７」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、「７Ｂ」が停止した場合には「ＡＡＡ」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ＬＥＤランプとしてもよい。

【０３２１】

次に、図８１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８０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「７Ａ」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「７７７」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、「７７７」が停止している。

【０３２２】

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「７Ａ」（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「３３３」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→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」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」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いる。

【０３２４】

次に、図８３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７７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。

【０３２５】

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ＳＧ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ＳＧ１０の左下部に保留表示領域ＳＧ１０を新たに設ける（図示されている表示領域ＳＧ１０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。

【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、図柄変動が大当り（又は小当り）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、図柄変動が大当り（又は小当り）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主遊技図柄が大当り（又は小当り）図柄にて停止表示される場合には「○」を点灯表示し、第２主遊技図柄が大当り（又は小当り）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主遊技図柄が大当り（又は小当り）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。

【０３２８】

（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。

【０３２９】

はじめに、図８４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３５００（第４変１）であり、即ち、ステップ２２００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３５００（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２４００に移行する。

【０３３０】

次に、図８５は、第４実施形態からの変更例１における、図８４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。第４実施形態からの変更点は、ステップ２１１８‐１（第４変１）及びステップ２１１８‐２（第４変１）であり、即ち、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１１６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１１１で装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１１８‐１（第４変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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ＳＧ上のランプ形状の保留表示）を演出表示装置ＳＧ上にて点灯表示する。次に、ステップ２１１８‐２（第４変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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ＳＧ上に表示し、次の処理（ステップ２２００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ＳＧ上の表示とは異なるＬＥＤ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。

【０３３１】

次に、図８６は、第４実施形態からの変更例１における、図８４のステップ３５００（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３５０２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３５０２でＹｅｓの場合、ステップ３５０４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３５０６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３５０８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ３５１０に移行する。尚、ステップ３５０２でＮｏの場合にも、ステップ３５１０に移行する。

【０３３２】

次に、ステップ３５１０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３５１０でＹｅｓの場合、ステップ３５１２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ３５１４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ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３５２６に移行する。

【０３３３】

他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ３５１８でＹｅｓの場合、ステップ３５２０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ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３５２６に移行する。

【０３３４】

他方、ステップ３５１８でＮｏの場合、ステップ３５２２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ３５２２でＹｅｓの場合、ステップ３５２４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３５２６に移行する。尚、ステップ３５２２でＮｏの場合にも、ステップ３５２６に移行する。

【０３３５】

次に、ステップ３５２６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３５２６でＹｅｓの場合、ステップ３５２８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３５３０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３５３２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２４００の処理）に移行する。尚、ステップ３５１０又はステップ３５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０３３６】

次に、図８７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、次回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Ａ１０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構成されている。

【０３３７】

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。

【０３３８】

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。

以上のように構成されている。

【０３３９】

次に、図８８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。

【０３４０】
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Ｂ１０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。

【０３４１】
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Ｂ１０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Ａ１０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Ｂ１０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７７の昼ステージと図７７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７７の昼ステージと図７７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。

（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。

（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が変化しない（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。

（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が変化しない（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）ＳＰ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。

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ない。そこで、前述した構成とは異なる演出表示装置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。

【０３４７】

はじめに、図９０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Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを備えた振分始動口ユニットＣ５０が設けられている。振分始動口ユニットＣ５０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Ｃ５０には、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０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Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｃ５０に取り付けられた、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｈｄ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Ｂ１１ｈｄ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Ｂ１１ｈｄが開放して第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｂ１１ｈｄ近傍から振分始動口ユニットＣ５０に入球した遊技球は第１主遊技始動口Ａ１０には入球し難く、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し易いよう構成されている）。

【０３４８】

また、第５実施形態においては、演出表示装置ＳＧにおける表示領域ＳＧ１０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ＳＧ１４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ＳＧ１５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ＳＧ１６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ＳＧ１７と、を有している。また、演出表示装置ＳＧの上部にはＳＰリーチ演出等の大当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体役物である役物ＹＫが設けられている。

【０３４９】

次に、図９１は、第５実施形態に係る振分始動口ユニットＣ５０の全体図及び作用図である。まず、振分始動口ユニットＣ５０は、遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球が入球可能な共通入球口Ｃ５１と、共通入球口Ｃ５１よりも下方に設けられ共通入球口Ｃ５１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Ｃ５０ｙ（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Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた第１主遊技始動口Ａ１０と、始動口振分部材Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた第２主遊技始動口Ｂ１０と、を備える。このように構成された振分始動口ユニットＣ５０は、同図点線囲みにて示されるように、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球を、始動口振分部材Ｃ５０ｙの左右方向への傾倒動作によって、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０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Ｃ５０ｙ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Ｃ５０ｙ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Ｃ５０ｙが「第２位置」である状況下、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球は、第１主遊技始動口Ａ１０側へと誘導されると共に、始動口振分部材Ｃ５０ｙが「第１位置」へと変

位する一方、始動口振分部材Ｃ５０ｙが「第１位置」である状況下、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球は、第２主遊技始動口Ｂ１０側へと誘導されると共に、始動口振分部材Ｃ５０ｙ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Ｃ５０ｙ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Ｃ５１へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０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）。

【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。

【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Ｂ２

０）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。

【０３５３】

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）。

【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。

【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】

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。

【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。

【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）。

【０３６０】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ２０６４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、待機準備計測タイマＳＭ２８ｔをリセットして停止する。次に、ステップ２０６６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フにし、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。尚、ステップ２０５４又はステップ２０６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。

【０３６１】

次に、図９８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。

【０３６２】

次に、図９９は、第５実施形態における、図９６のステップ２１００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２１３０（第５）～ステップ２１３８（第５）及びステップ３０５０（第５）であり、即ち、ステップ２１２８（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１３０（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１３０（第５）でＹｅｓの場合、ステップ２１３４（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１３８（第５）に移行する。他方、ステップ２１３０（第５）でＮｏの場合、ステップ２１３２（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１３２（第５）でＹｅｓの場合、ステップ２１３６（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１３８（第５）に移行する。尚、ステップ２１３２（第５）でＮｏの場合にはステップ２１３４（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。

【０３６３】
次に、ステップ２１３８（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１３８（第５）でＹｅｓの場合、ステップ３０５０（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する、保留変化表示制御処理を実行し、ステップ２１１６に移行する。他方、ステップ２１３８（第５）でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ３０５０（第５）の処理を実行せずにステップ２１１６に移行する。
【０３６４】
次に、図１００は、第５実施形態における、図９９のステップ３０５０（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３０５２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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３０５２でＹｅｓの場合、ステップ３０５４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ３０５４でＹｅｓの場合、ステップ３０５６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、大当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。
【０３６５】
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り期待度（トリガ保留が大当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。
【０３６６】
フローチャートの説明に戻ると、ステップ３０５８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、大当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２１１６の処理）に移行する。また、ステップ３０５４でＮｏの場合、ステップ３０６０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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３０６２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２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２１１６の処理）に移行する。尚、ステップ３０５２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１６の処理）に移行する。
【０３６７】
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大当り期待度（トリガ保留が大当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変化（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変化については、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が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、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り期待度を示唆する（トリガ保留が大当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変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。

【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。

【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。

【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過し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過し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２１１８の処理）に移行する。

【０３７４】

また、ステップ２６０８で保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６が当該新たな保留を大当りとなる保留であると判定した場合、ステップ２６１０（第５）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋ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２６２０に移行する。また、ステップ２６１２で保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６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２６１６（第５）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、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２６２０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２６１０（第５）及びステップ２６１６（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。

【０３７５】

次に、図１０６は、第５実施形態における、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。まず、ステップ２２４９‐１で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２４９‐１でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２４９‐３で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ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２２４９‐３でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐５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２２４９‐５でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐６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２２４９‐７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（図９８参照）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２２４９‐８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（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３３５０（第５）に移行する。

【０３７６】

また、ステップ２２４９‐５でＮｏの場合、ステップ２２４９‐１０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２２４９‐１０でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐１１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２２４９‐１２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（図９８参照）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２２４９‐１５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、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）。

【０３７７】

また、ステップ２２４９‐１０でＮｏの場合、ステップ２２４９‐１３で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ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２２４９‐１４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（図９８参照）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３１００（第５）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ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２２４９‐１５に移行する。次に、ステップ２２４９‐１５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（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３３５０（第５）に移行する。

【０３７８】

次に、ステップ３３５０（第５）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ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２３００の処理）に移行する。また、ステップ２２４９‐３でＮｏの場合、ステップ３１５０（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２３００の処理）に移行する。尚、ステップ２２４９‐１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００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。

【０３７９】

次に、図１０７は、第５実施形態における、図１０６のステップ３３５０（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３３５２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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３３５４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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３３５４でＹｅｓの場合、ステップ３３５６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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３３５８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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２３００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３３５４でＮｏ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３３６０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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３３６２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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２３００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。

【０３８０】

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。

【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。

【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、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（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、役物ＹＫの位置を確認し、役物ＹＫが作動中であった場

合には、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、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。

【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３１５２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の中央部にて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１１２は、第５実施形態における、図９６のステップ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。第２実施形態との相違点は、ステップ２３４４（第５）及びステップ２３４６（第５）であり、即ち、ステップ２３１６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３２４で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３２８で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３２６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３４４（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３４４（第５）でＹｅｓの場合、ステップ２３３６に移行する。他方、ステップ２３４４（第５）でＮｏの場合、ステップ２３４６（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３４０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１１４にて詳述することとする。

【０３８７】

次に、図１１３は、第５実施形態における、図９６のステップ２３５０（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２３６６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、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２３６６でＹｅｓの場合、ステップ２３６８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図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２３７０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図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２３７２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２をスタートし、ステップ２３７４に移行する。尚、ステップ２３６６でＮｏの場合にも、ステップ２３７４に移行する。

【０３８８】

次に、ステップ２３７４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、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２３７４でＹｅｓの場合、ステップ２３７６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２のタイマ値を確認する。次に、ステップ２３７８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２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２３７８でＹｅｓの場合、ステップ２３７９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２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３２００（第５）に移行する。

【０３８９】

他方、ステップ２３７８でＮｏの場合、ステップ２３８０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２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２３８０でＹｅｓの場合、ステップ２３８１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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３２００（第５）に移行する。他方、ステップ２３８０でＮｏの場合、ステップ２３８２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ＳＭ２１ｔ‐１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２３８２でＹｅｓの場合、ステップ２３８３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３２００（第５）に移行する。尚、ステップ２３８２でＮｏの場合にも、ステップ３２００（第５）に移行する。

【０３９０】

次に、ステップ３２００（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３８４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３８４でＹｅｓの場合、ステップ２３８５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ＳＭ１１ｂ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２３８５でＹｅｓの場合、ステップ２３８６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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３２５０（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３９０に移行する。

【０３９１】

また、ステップ２３８４でＮｏの場合、ステップ２３８８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３９０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１１４にて詳述することとする。次に、ステップ２３９０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐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２３９２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図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２３７４又はステップ２３８５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０３９２】

次に、図１１４は、第５実施形態における、大当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主遊技図柄が大当り図柄にて停止したために、メイン領域にて大当りに対応する第１装飾図柄が停止表示される（同図においては「７７７」）。また、第１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「キリン」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。
【０３９３】
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主遊技図柄が大当り図柄にて停止したために、サブ領域にて大当りに対応する第２装飾図柄が停止表示される（同図においては「７７７」）。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。
【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。
【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、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（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、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。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、役物ＹＫ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の実行時にて役物ＹＫが作動している場合に役物ＹＫ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、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ある。

【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装飾図柄が大当り図柄にて停止し、遊技者の大当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。

【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役物ＹＫ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。
（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りとなる変動、
（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役物ＹＫ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。

【０３９８】

尚、不図示であるが、第２割り込み演出は役物ＹＫ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、演出態様として役物ＹＫ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、役物ＹＫが作動した時点で第２装飾図柄の変動が大当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りであった場合には、当該大当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１１７にて後述することとなるが、同図（図１１５）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、次回の第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まにする）ことが好適である。

【０３９９】

次に、図１１６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、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役物ＹＫ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役物ＹＫ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（役物ＹＫ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役物ＹＫが初期位置に戻っていく様子を図示している。

【０４００】

次に、同図下段においては、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、役物ＹＫ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役物ＹＫを作動させること可能であるために、「液晶表示＋役物作動」の演出態様（役物ＹＫ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役物ＹＫが演出表示装置ＳＧの中央部にて作動している様子を図示している。

【０４０１】

次に、図１１７は、第５実施形態における、図１１３のステップ３２５０（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３２５２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、変動中の第２装飾図柄は大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ３２５２でＹｅｓの場合、ステップ３２５４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、３）以上であるか否かを判定する。ステップ３２５４でＹｅｓの場合、ステップ３２５６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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３２５８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２３９０の処理）に移行する。尚、ステップ３２５２又はステップ３２５４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３９０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、役物ＹＫ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役物ＹＫ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。

【０４０２】

次に、図１１８は、第５実施形態における、図９６のステップ２５００（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２５２２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、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２５２２でＹｅｓの場合、ステップ２５２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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２５２４でＹｅｓの場合、ステップ２５２６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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２６２６でＹｅｓの場合、ステップ２５２８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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２０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４０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６０秒が経過したことにより、役物ＹＫ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７０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。

【０４０３】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ２５３０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、先読み中フラグをオンにする。次に、ステップ２５３２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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３３００（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２５２６でＹｅｓ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１１１にて前述したように、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にて左右に並んで変動表示することとなる。尚、ステップ２５２２でＮｏの場合、ステップ２５３４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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２５３４でＹｅｓの場合、ステップ２５３６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先読みフラグをオフにし、ステップ２５３８に移行する。尚、ステップ２５２４又はステップ２５２６でＮｏの場合にも、ステップ２５３８に移行する。次に、ステップ２５３８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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３３００（第５）の処理｝に移行する。尚、ステップ２５３４でＮｏの場合、ステップ２５４０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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３３００（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。

【０４０４】

次に、図１１９は、第５実施形態における、図９６のステップ３３００（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３３０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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３３０２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３３０２でＹｅｓの場合、ステップ３３０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、新たに決定された演出内容において役物ＹＫの作動予定があるか否かを判定する。ステップ３３０４でＹｅｓの場合、ステップ３３０６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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、役物ＹＫを作動し、ステップ３３１４に移行する。また、ステップ３３０２でＮｏの場合、ステップ３３０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３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３３０８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３３０８でＹｅｓの場合、ステップ３３１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、新たに決定された演出内容において役物ＹＫの作動予定があるか否かを判定する。ステップ３３１０でＹｅｓの場合、ステップ３３１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、先読み中予告演出シナリオに基づき役物ＹＫを作動し、ステップ３３１４に移行する。尚、ステップ３３０４、ステップ３３０８又はステップ３３１０でＮｏの場合にも、ステップ３３１４に移行する。

【０４０５】

次に、ステップ３３１４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、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役物ＹＫが初期位置にて停止していない場合にオンとなる、役物ＹＫ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、役物ＴＫ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、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、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み、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。

【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５実施形態からの変更点は、ステップ３１１２（第５変１）、ステップ３１０２（第５変１）、ステップ３１０４（第５変１）、ステップ３１１４（第５変１）及びステップ３１１６（第５変１）であり、即ち、ステップ３１１２（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄は第２装飾図柄であるか否かを判定する。ステップ３１１２（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１０２（第５変１）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装飾図柄の前半優先度を確認する。次に、ステップ３１０４（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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）以上であるか否かを判定する。ステップ３１０４（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１０６に移行し、Ｎｏの場合には、次の処理（ステップ２２４９‐１５の処理）に移行する。また、ステップ３１１２（第５変１）でＮｏの場合、ステップ３１１４（第５変１）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１装飾図柄の前半優先度を確認する。ステップ３１１４（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１１６（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ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）以上であるか否かを判定する。ステップ３１１６（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１０６に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（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ＳＰ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。

【０４１２】
次に、図１２３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。第５実施形態からの変更点は、ステップ３２００（第５変１）であり、即ち、ステップ２３１６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３２４で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３２８で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３２６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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３２００（第５変１）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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２３４４（第５）に移行する。

【０４１３】
次に、図１２４は、第５実施形態からの変更例１における、図１２３のステップ３２００（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３２３６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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否かを判定する。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３２３６でＹｅｓの場合、ステップ３２３７で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１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判定するよう構成されている。ステップ３２３７でＹｅｓの場合、ステップ３２３８で、

装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み可能フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３２３８でＹｅｓの場合、ステップ３２３９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状況は前半であるか否かを判定する。尚、本例においては、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、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（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役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として役物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、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３２４２‐７、ステップ３２４２‐８、ステップ３２４２‐９又はステップ３２４３‐１でＮｏの場合にも次の処理｛ステップ２３４４（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、次回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１２４）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。

【０４１７】

次に、図１２５は、第５実施形態からの変更例１における、図１２３のステップ３２５０（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３２６０（第５変１）及びステップ３２６２（第５変１）であり、即ち、ステップ３２６０（第５変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動が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３２６０（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３２６２（第５変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４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３２６２（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３２５６に移行し、Ｎｏの場合には、次の処理（ステップ２３４０の処理）に移行する。

【０４１８】

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。

【０４１９】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【０４２０】

本態様（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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＰ１１‐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。

【０４２１】

本態様（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、
　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。
【０４２２】
　本態様（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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＰ１１‐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があること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。
【０４２３】
本態様（３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＰ１１‐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、
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。
【０４２４】
本態様（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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、図柄保留手段ＭＪ３２）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ＭＰ１１‐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、演出表示制御手段ＳＭ２０）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、

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るよう構成されており、

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。

【０４２５】

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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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ＭＰ１１‐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、
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る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、
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。
【０４２６】
本態様（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Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第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Ｂ２１

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ＭＪ２１‐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ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段（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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数に基づ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（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
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、
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、
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る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。
【０４２７】
　本態様（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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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ＭＰ１１‐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。
【０４２８】
　本態様（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ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐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ＭＰ１１‐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、
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ＳＧ）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。
【０４２９】
（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、第１実施形態に記載された第一演出用図柄と第二演出用図柄を備える構成、第４実施形態の第一演出図柄や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８２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。

【０４３０】

＜＜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。

【０４３１】

＜装飾図柄＞

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。

【０４３２】

＜第１装飾図柄＞

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る。

＜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。

【０４３３】

＜第２装飾図柄＞

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る。

＜第２装飾図柄の効果＞

（１）常時表示する場合：第２装飾図柄は、確定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装飾図柄が確定停止表示する場合に第２装飾図柄も確定停止表示しても良いが、第２装飾図柄は確定停止表示せずに第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。

【０４３４】

＜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。

【０４３５】

＜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。
【０４３６】
＜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＞
（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。
【０４３７】
＜待機中ムービー＞
　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。
【０４３８】
＜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。
【０４３９】
＜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。
【０４４０】
＜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。
【０４４１】
＜第１保留表示領域＞
　第１保留表示領域は、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＞
（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。
【０４４２】
＜第２保留表示領域＞
　第２保留表示領域は、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。
【０４４３】
＜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。
＜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。
【０４４４】

＜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。
【０４４５】
＜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。
【０４４６】
＜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＞
（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。
【０４４７】
＜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。
【０４４８】
＜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。
【０４４９】
＜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。
【０４５０】
＜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。
【０４５１】
＜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。
【０４５２】
＜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りであることを示すことができる。
【０４５３】
＜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）するまでを）ノーマルリーチと言い、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。
【０４５４】
＜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。
【０４５５】
＜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。
【０４５６】
＜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。
【０４５７】
＜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。
【０４５８】

＜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。
【０４５９】
＜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。
【０４６０】
＜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。トリガ保留が生起したことを条件に（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ときに）、先読み演出が実行される。
＜先読み演出の効果＞
（１）保留内に当りがあるか否かを煽ることができる。
【０４６１】
＜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。
【０４６２】
＜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、主に時短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）時短遊技状態において、遊技者に右打ちを実行するよう促すことができる。
【０４６３】
＜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。
【０４６４】
＜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。
【０４６５】
＜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、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、役物の動作等を強調することができる。
【０４６６】
＜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。
【０４６７】
＜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。
【０４６８】
＜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、画像表示や役物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。
【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。
【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、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いる。

【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、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、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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

次に、図１２７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ＳＢ‐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ＳＢ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ＳＢ‐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、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ＳＢ‐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、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ＳＢ‐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ＳＢ‐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ＳＢ‐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、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ＳＢ‐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、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ＳＢ‐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ＳＢ‐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ＳＢの操作が行われると、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、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。

【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球が開始されると第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。

【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へ入球があった場合でも第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、中抜きか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へ移動表示されるのではなく、一部の表示領域でのみで上から下へ移動しているように見せる変動表示）。

【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。補足しておくと、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。
【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
（１‐１）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）。
（１‐２）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（１‐１）の構成とし、時間短縮遊技状態であれば（１‐２）の構成としてもよく、また、非時間短縮遊技状態であれば（１‐２）の構成とし、時間短縮遊技状態であれ（１‐１）の構成としてもよい。
（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
（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。
（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装飾図柄の手前に第１保留表示が表示される）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、遊技待機中は、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、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、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せる演出表示装置ＳＧ上での演出である）｝、となっている。
【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。

【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。

【０４９９】

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。

【０５００】

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ら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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

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。

【０５０３】

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。

【０５０４】

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）が表示され得る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。

【０５０５】

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。

【０５０６】

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ない。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（「→→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ない。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。

【０５０７】

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。

【０５０８】
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。

【０５０９】
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（キリン）、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（キリン）、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（キリン）、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（キリン）、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（キリン）」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（キリン）」で復帰する。

【０５１０】

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（キリン）、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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

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（キリン）」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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

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のと略同時に、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。

【０５１７】

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。

【０５１８】

次に、図１４２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、「２７５」→「８６４」→「３８７」→「６４１」→「７２８」→「４１３」→「１５６」→「５３２」→「２７５」→・・・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ＳＧ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「２７５」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。

【０５１９】

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）、「８６８」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）、「８６４」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）、「１６８」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）、「３８７」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）、「１６５」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）、「６４１」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）、「１６６」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）、「７２８」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、「１１６」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、「４１３」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「１２６」で変動停止（確定停止）している。

【０５２０】

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「１２６」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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

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。

【０５２３】

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。

【０５２４】

次に、図１４３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「８６１」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、第１装飾図柄表示領域（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、第２装飾図柄表示領域（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。第１装飾図柄表示領域において、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（「７１７」）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（「退避時表示態様」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。

【０５２５】

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、第１装飾図柄表示領域では、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、第１装飾図柄表示領域において特定図柄が表示される際に、第２装飾図柄表示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っており、「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、後述するキリン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。

【０５２６】
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１要素（例えば、数字）と第３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、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１要素（数字）のみで構成されている。
【０５２７】
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「タイマー予告」、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、「タイマー予告」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、「タイマー予告」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、「タイマー予告」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、「タイマー予告」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「コメント予告」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「タイマー予告」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、「タイマー予告」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！！！」に大当り期待度の差があり（大当り期待度：発展＜発展！！！）、また、「コメント予告」と「タイマー予告」と「次回予告」にも大当り期待度の差があり、大当り期待度は、コメント予告＜タイマー予告＜次回予告、となっている。
【０５２８】
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」が表示され得るよう構成し、「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！！！」に大当り期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱！！」にも大当り期待度の差があり、「激熱！！」は「チャンス」よりも大当り期待度が高くなっている。

【０５２９】

次に、図１４７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「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保留表示が青色に変化して装飾図柄が「８６１」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、「１２３」）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。

【０５３０】

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り期待度の差があり、赤色は青色よりも大当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。

【０５３１】

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こととなる。

【０５３２】

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。

【０５３３】

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。

（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。

（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！！！」、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、大当り期待度が高い変動（例えば、大当り変動、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。

【０５３４】

（３）のように、当該変動の予告（ボタン演出、コメント予告、タイマー予告等）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、遊技者が大当り期待度を把握し易いよう構成することができる。

【０５３５】

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構成されている。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

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てもよい。

【０５３９】

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（キリン）、中図柄（キリン）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（キリン）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。

【０５４０】

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（「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。

【０５４１】

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、連荘中に出玉が増加する速度が遅くなってしまう。また、このように、時短遊技状態では、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装飾図柄自体や第１装飾図柄の変動態様も簡易でよく、第１要素（数字）のみで構成されているのが好適で

ある。

【０５４２】

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。

【０５４３】

図１４３から図１５６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。

【０５４４】

また、図１４３から図１５６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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

本態様（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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。
【０５４７】
本態様（１０）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、

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。
【０５４８】
本態様（１１）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
　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、
　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。
【０５４９】
　本態様（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（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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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。
【０５５０】
本態様（１３）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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。
【０５５１】
本態様（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、
遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐２）と、
音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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いる
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０５５２】
　本態様（１５）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。
【０５５３】
本態様（１６）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【０５５４】

本態様（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、
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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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。
【０５５５】

本態様（１８）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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
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。

【０５５６】

本態様（１９）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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、
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、
　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。
【０５５７】
　本態様（２０）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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、
　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。
【０５５８】
　本態様（２１）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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、
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、
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。
【０５５９】
本態様（２２）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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。
【０５６０】
　本態様（２３）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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。

【０５６１】

本態様（２４）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ＳＢ‐２）と、
音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０５６２】
本態様（２５）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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、
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、
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。

【０５６３】

本態様（２６）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０５６４】
本態様（２７）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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。
【０５６５】
　本態様（２８）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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
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、
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。

【０５６６】

本態様（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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。
【０５６７】
本態様（３０）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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いる
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【０５６８】
　本態様（３１）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。

【０５６９】
本態様（３２）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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、
　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。
【０５７０】
　本態様（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Ｂ２１

ｇ）と、
遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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。
【０５７１】
　本態様（３４）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ＳＢ‐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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。
【０５７２】
本態様（３５）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。

【０５７３】

本態様（３６）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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、
　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。
【０５７４】
　本態様（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、
　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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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、
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。
【０５７５】
本態様（３８）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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、
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。

【０５７６】

本態様（３９）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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。
【０５７７】
　本態様（４０）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
　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。
【０５７８】

本態様（４１）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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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。

【０５７９】

本態様（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ＳＢ‐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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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。
【０５８０】
本態様（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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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、
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。

【０５８１】

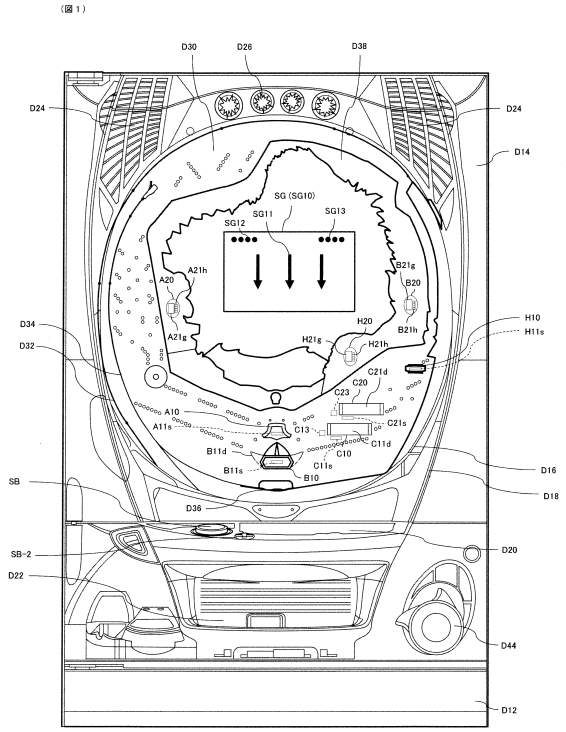
本態様（４４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（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ＭＪ２１‐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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段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ＭＪ３２ｂ‐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ＭＰ１１‐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、
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

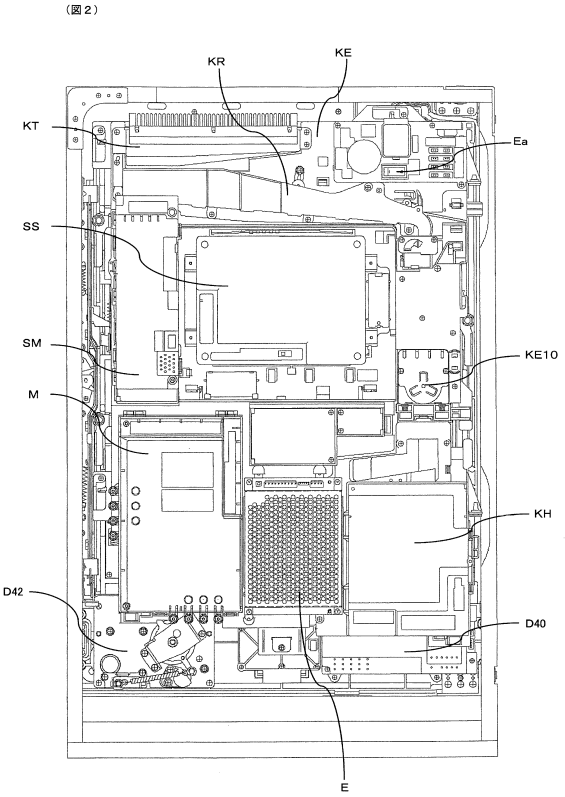
にて実行可能であり、
　先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
　前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特殊表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Ａであるか先読み演出Ｂであるかに応じて異なるよう構成されており、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、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っており、
　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。
【符号の説明】
【０５８２】
Ｍ　主制御基板、ＭＪ　遊技用情報制御手段
ＭＪ１０　入球判定手段、
ＭＪ１１‐Ａ　第１主遊技始動口入球判定手段
ＭＪ１１‐Ｂ　第２主遊技始動口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｈ　補助遊技入球口入球判定手段
ＭＪ１１‐Ｃ１０　第１大入賞口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｃ２０　第２大入賞口入球判定手段
ＭＪ２０　乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ａ　第１主遊技乱数取得判定実行手段
ＭＪ２１‐Ｂ　第２主遊技乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ｈ　補助遊技乱数取得判定実行手段
ＭＪ３０　保留制御手段、ＭＪ３１　保留消化制御手段
ＭＪ３１ｊ　変動開始条件充足判定手段、ＭＪ３２　図柄保留手段
ＭＪ３２‐Ａ　第１主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ａ　第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｂ　第２主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｂ　第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｈ　補助遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｈ　補助遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＮ　遊技内容決定手段、ＭＮ１０　当否抽選手段
ＭＮ１１‐Ａ　第１主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｂ　第２主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｈ　補助遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ２０　特別遊技移行決定手段、ＭＮ４０　図柄内容決定手段
ＭＮ４１‐Ａ　第１主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｂ　第２主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｈ　補助遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ５０　変動態様決定手段、ＭＮ５１‐Ａ　第１主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｈ　補助遊技変動

態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＰ　遊技進行手段
ＭＰ１０　表示制御手段、ＭＰ１１‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄制御手段
ＭＰ１１ｔ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ１１‐Ｈ　補助遊技図柄制御手段
ＭＰ１１ｔ‐Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ２０‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段
ＭＰ２１‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、ＭＰ２２ｔ‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ
ＭＰ３０　特別遊技制御手段、ＭＰ３１　条件判定手段
ＭＰ３２　特別遊技内容決定手段、ＭＰ３２ｔａ　特別遊技内容参照テーブル
ＭＰ３３　特別遊技実行手段、ＭＰ３３‐Ｃ　第１・第２大入賞口電動役物開閉制御手段
ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ、ＭＰ３４　特別遊技時間管理手段
ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ、ＭＰ５０　特定遊技制御手段
ＭＰ５１　確変終了条件判定手段、ＭＰ５２　時短終了条件判定手段
ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ、ＭＢ　遊技状態一時記憶手段
ＭＢ１０‐Ｃ　第１・第２主遊技状態一時記憶手段、ＭＢ１１ｂ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段
ＭＢ１０‐Ｈ 補助遊技状態一時記憶手段、ＭＢ１１ｂ－Ｈ 補助遊技図柄情報一時記憶手段
ＭＢ２０ｂ　特別遊技関連情報一時記憶手段、ＭＢ３０ｂ　特定遊技関連情報一時記憶手段
ＭＴ　情報送信制御手段
ＭＴ１０　コマンド送信用バッファ、ＭＨ　賞球払出決定手段
Ａ　第１主遊技周辺機器、Ａ１０　第１主遊技始動口
Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置
Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部
Ｂ　第２主遊技周辺機器、Ｂ１０　第２主遊技始動口
Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物
Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部
Ｂ２１ｈ　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
Ｃ１０　第１大入賞口、Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置
Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物、Ｃ２０　第２大入賞口
Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置、Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
ＳＭ１０　表示情報受信手段、ＳＭ１１ｂ　メイン側情報一時記憶手段
ＳＭ２０　演出表示制御手段、ＳＭ２１　装飾図柄表示制御手段
ＳＭ２１ｎ　装図表示内容決定手段、ＳＭ２１ｔａ　装図変動内容決定用抽選テーブル
ＳＭ２１ｔａ‐２　装飾図柄演出テーブル、ＳＭ２１ｂ　装図関連情報一時記憶手段
ＳＭ２１ｔ‐１　第１装図変動時間管理タイマ、ＳＭ２２　装図保留情報表示制御手段、
ＳＭ２２ｂ　装図保留情報一時記憶手段、ＳＭ２３　背景演出表示制御手段
ＳＭ２３ｎ　背景演出表示内容決定手段、ＳＭ２３ｂ　背景演出関連情報一時記憶手段
ＳＭ２４　予告演出表示制御手段、ＳＭ２４ｎ　予告演出表示内容決定手段
ＳＭ２４ｂ　予告演出関連情報一時記憶手段、ＳＭ２５　リーチ演出表示制御手段
ＳＭ２５ｎ　リーチ演出表示内容決定手段、ＳＭ２５ｂ　リーチ演出関連情報一時記憶手段
ＳＭ２７　右打ち表示制御手段
ＳＭ４０　情報送受信制御手段
ＳＳ　演出表示手段（サブサブ制御部）、ＳＳ１０　副情報送受信制御手段
ＳＳ２０　画像表示制御手段、ＳＳ２１ｂ　画像表示関連情報一時記憶手段

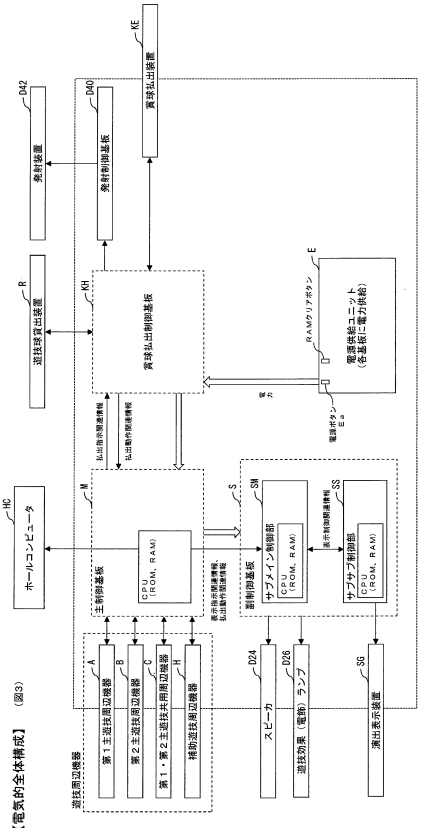
ＳＧ　演出表示装置、ＳＧ１０　表示領域
ＳＧ１１　装飾図柄表示領域、ＳＧ１２　第１保留表示部
ＳＧ１３　第２保留表示部
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置
【図面】
【図１】



【図２】



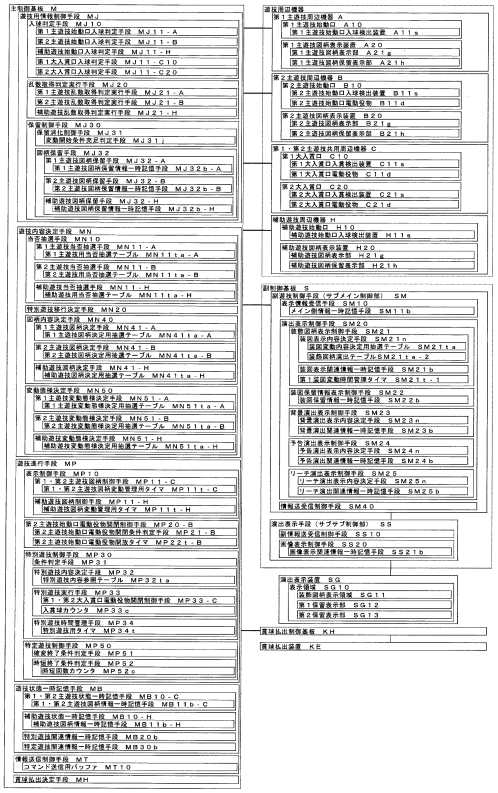
【図３】



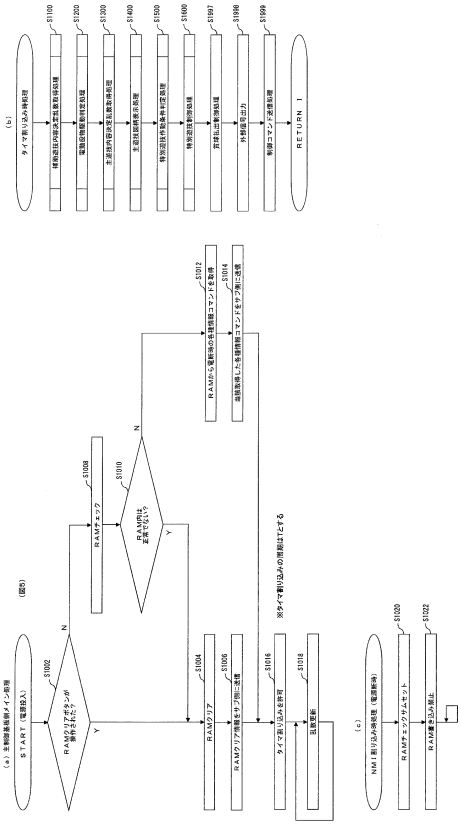
【電気的全体構成】（図３）

【図４】

（図４）

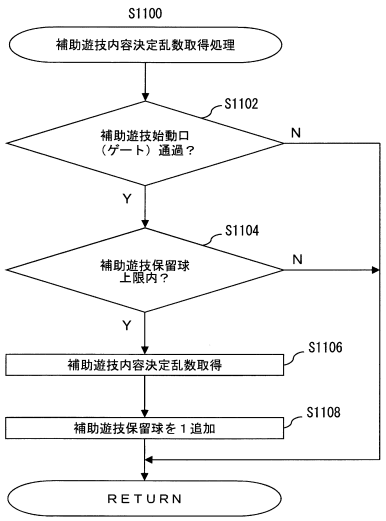


【図５】

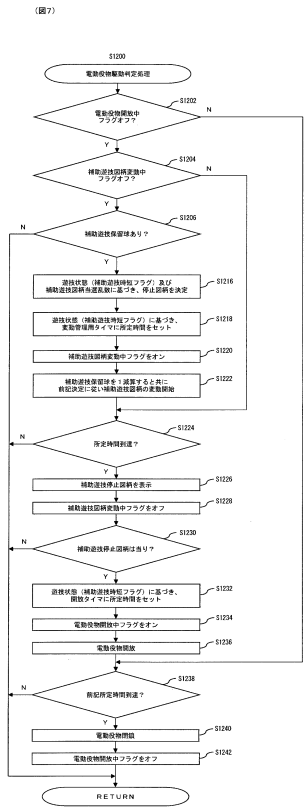


【図６】

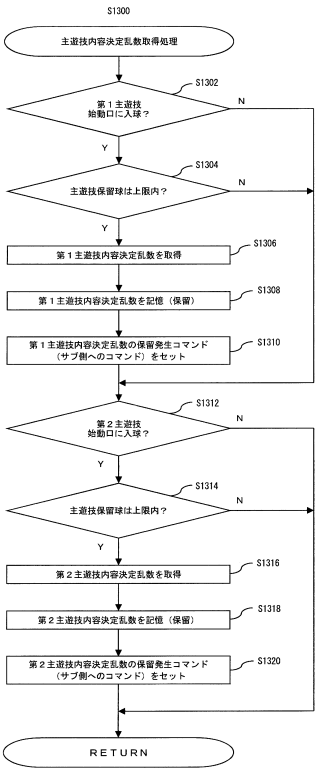
（図6）



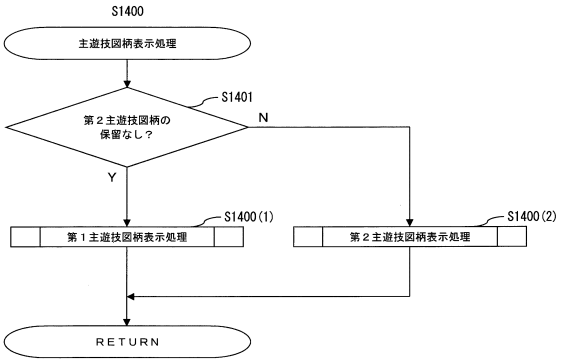
【図７】


(図7)
S1200
電動役物駆動判定処理
S1202
電動役物開放中フラグオフ？
N
Y
S1204
補助遊技図柄変動中フラグオフ？
N
Y
S1206
補助遊技保留球あり？
N
Y
遊技状態（補助遊技時短フラグ）及び補助遊技図柄当選乱数に基づき、停止図柄を決定
S1216
遊技状態（補助遊技時短フラグ）に基づき、変動管理用タイマに所定時間をセット
S1218
補助遊技図柄変動中フラグをオン
S1220
補助遊技保留球を１減算すると共に前記決定に従い補助遊技図柄の変動開始
S1222
所定時間到達？
N
Y
S1224
補助遊技停止図柄を表示
S1226
補助遊技図柄変動中フラグをオフ
S1228
補助遊技停止図柄は当り？
N
Y
S1230
遊技状態（補助遊技時短フラグ）に基づき、開放タイマに所定時間をセット
S1232
電動役物開放中フラグをオン
S1234
電動役物開放
S1236
前記所定時間到達？
N
Y
S1238
電動役物閉鎖
S1240
電動役物開放中フラグをオフ
S1242
RETURN

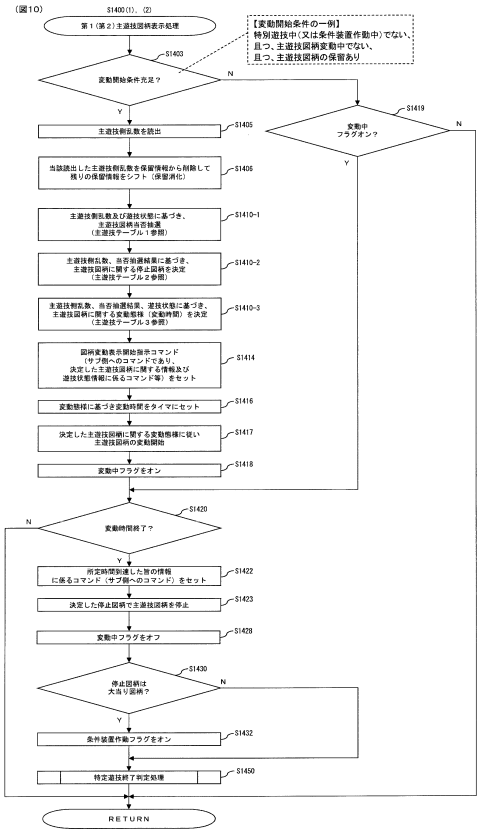
【図８】


(図8)
S1300
主遊技内容決定乱数取得処理
第１主遊技始動口に入球？
S1302
N
Y
主遊技保留球は上限内？
S1304
N
Y
第１主遊技内容決定乱数を取得
S1306
第１主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1308
第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1310
第２主遊技始動口に入球？
S1312
N
Y
主遊技保留球は上限内？
S1314
N
Y
第２主遊技内容決定乱数を取得
S1316
第２主遊技内容決定乱数を記憶（保留）
S1318
第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1320
RETURN

【図９】


(図9)
S1400
主遊技図柄表示処理
第２主遊技図柄の保留なし？
S1401
N
Y
S1400(1)
第１主遊技図柄表示処理
S1400(2)
第２主遊技図柄表示処理
RETURN

【図１０】


(図10)
S1400(1)、(2)
第１(第２)主遊技図柄表示処理
【変動開始条件の一例】
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、主遊技図柄の保留あり
S1403
変動開始条件充足？
N
Y
S1419
変動中フラグオン？
N
Y
主遊技側乱数を読出
S1405
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）
S1406
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（主遊技テーブル１参照）
S1410-1
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（主遊技テーブル２参照）
S1410-2
主遊技側乱数、当否抽選結果、遊技状態に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定（主遊技テーブル３参照）
S1410-3
図柄変動表示開始指示コマンド（サブ側へのコマンドであり、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等）をセット
S1414
変動態様に基づき変動時間をタイマにセット
S1416
決定した主遊技図柄に関する変動態様に従い主遊技図柄の変動開始
S1417
変動中フラグをオン
S1418
変動時間終了？
N
Y
S1420
所定時間到達した旨の情報に係るコマンド（サブ側へのコマンド）をセット
S1422
決定した停止図柄で主遊技図柄を停止
S1423
変動中フラグをオフ
S1428
停止図柄は大当り図柄？
N
Y
S1430
条件装置作動フラグをオン
S1432
特定遊技終了判定処理
S1450
RETURN

【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＞
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
0～29	当り（大当り）
30～1023	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
0～29	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

＜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	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）	スーパーリーチ演出→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	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）	スーパーリーチ演出→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	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）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	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）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	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	a1	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）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	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）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60（秒）	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止

【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→当り出目停止
	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）	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	B6	60（秒）	バトルリーチ演出（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）	スーパーリーチ演出→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）

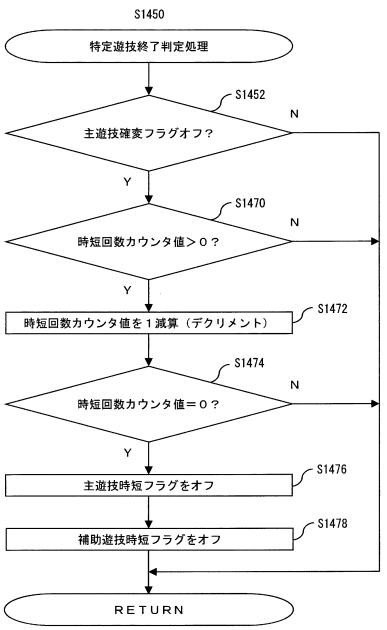
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b2	10（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b3	15（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60（秒）	バトルリーチ演出（前半）→（後半）→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	b1	5（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60（秒）	バトルリーチ演出（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
	900～989	b4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60（秒）	スーパーリーチ演出→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
2～3個	0～849	b0	3（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b1	5（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60（秒）	スーパーリーチ演出→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

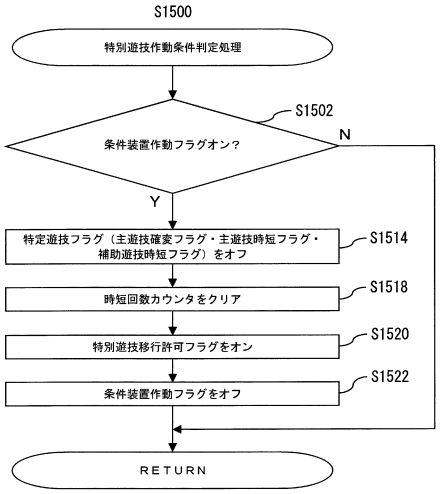
【図１４】

（図14）



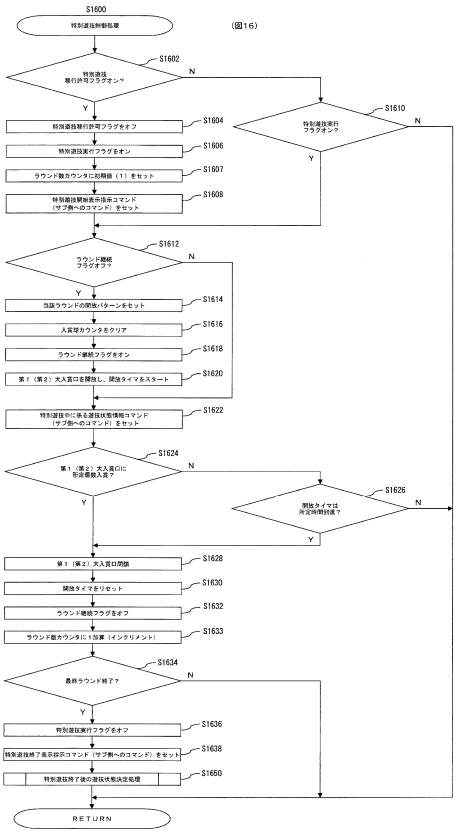
【図１５】

（図15）



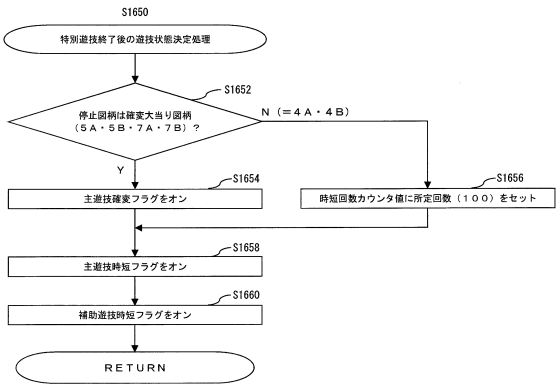
【図１６】

（図16）



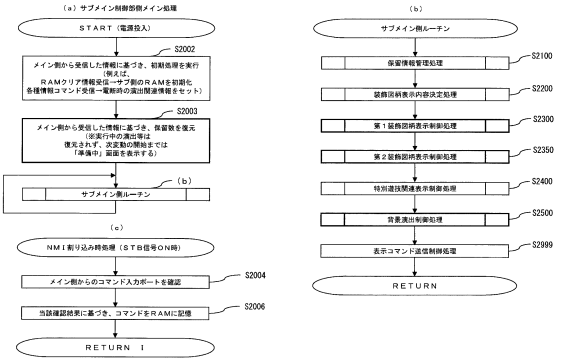
【図１７】

（図17）



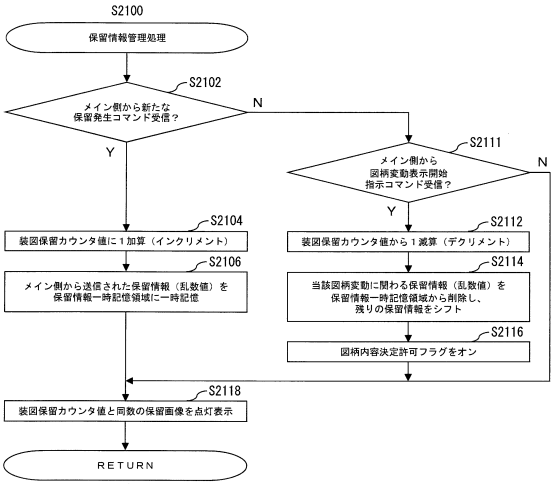
【図１８】

（図18）



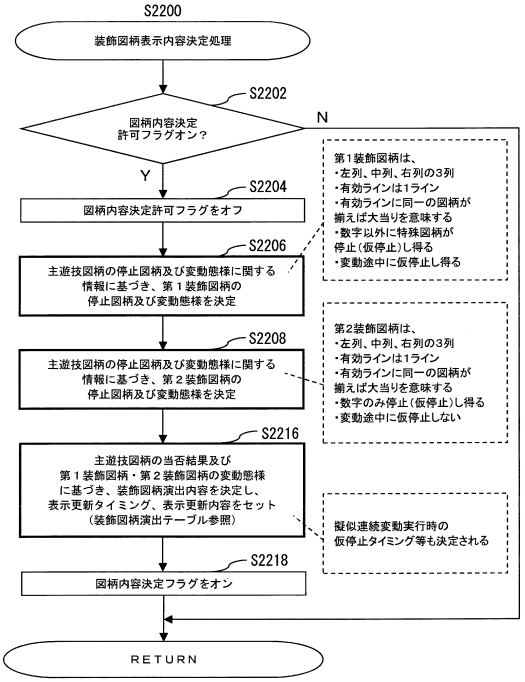
【図１９】

（図19）

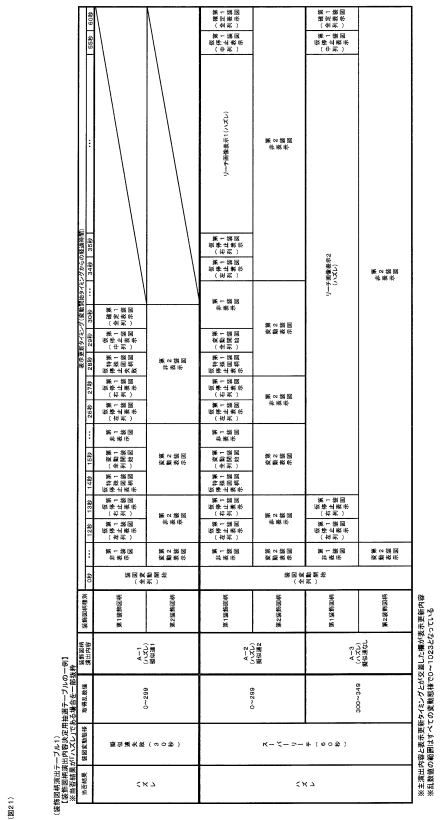


【図２０】

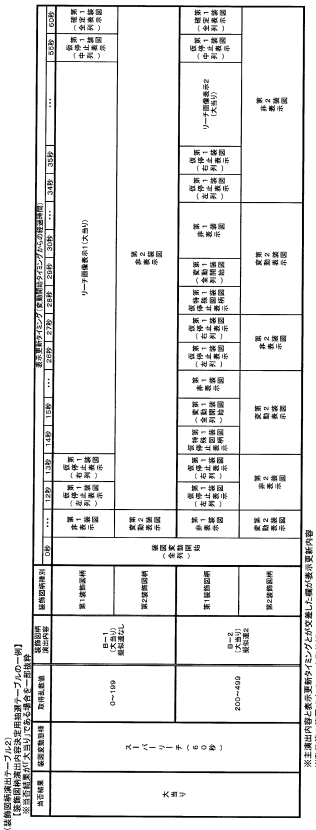
（図20）



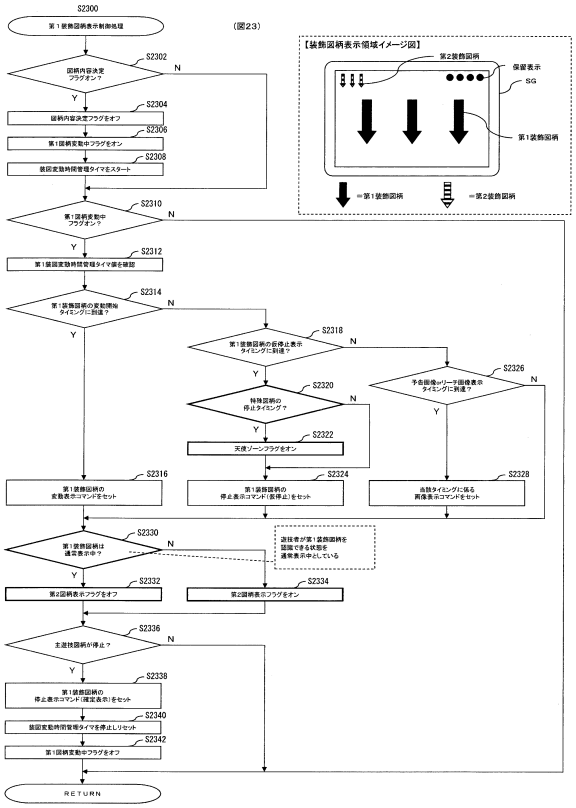
【図２１】



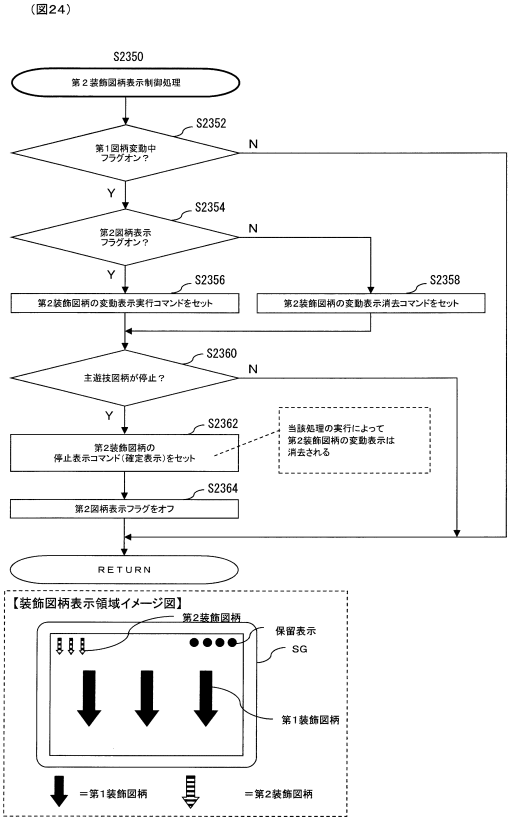
【図２２】



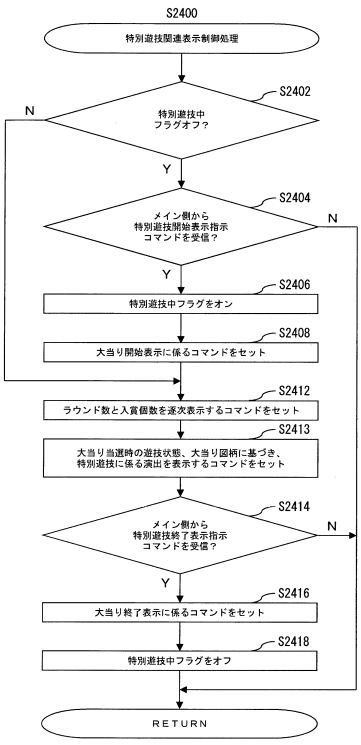
【図２３】



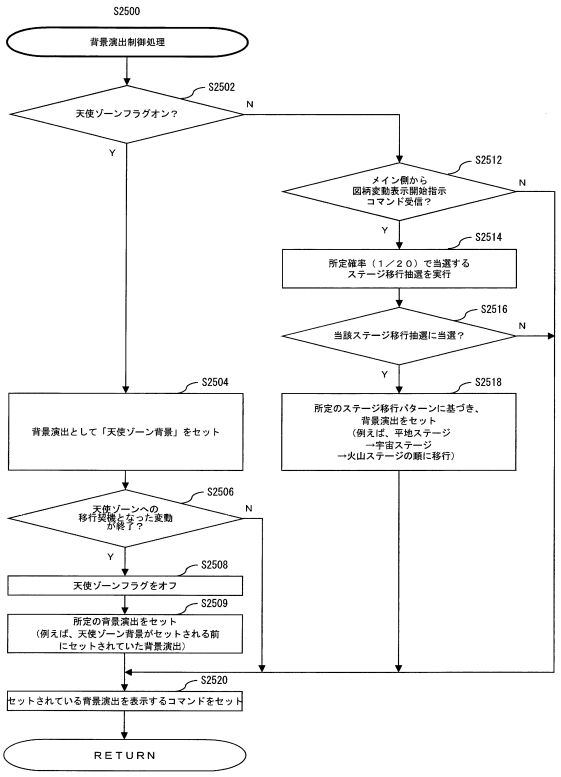
【図２４】



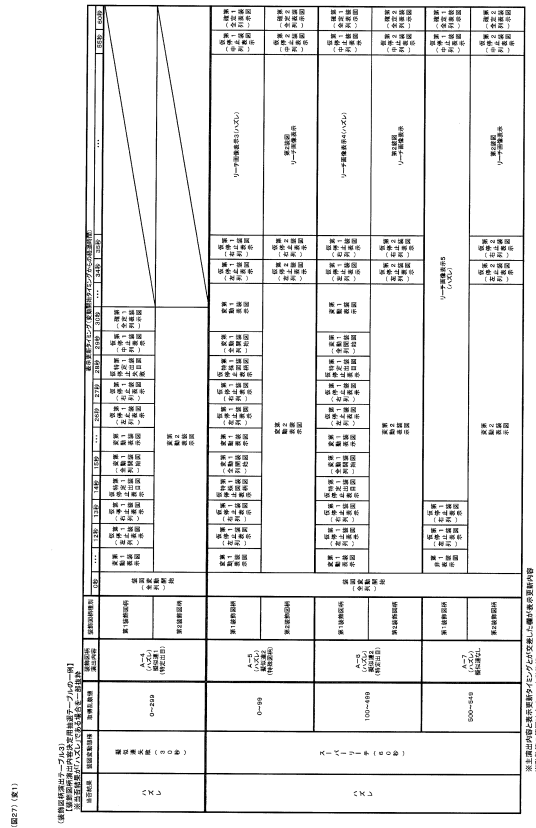
【図２５】



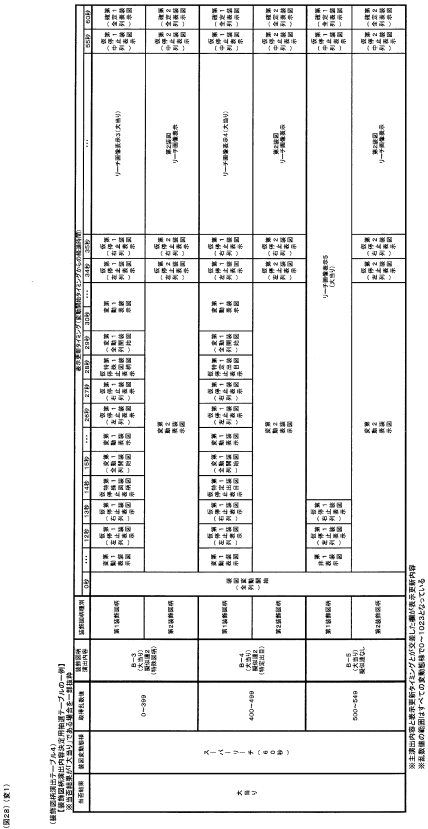
【図２６】



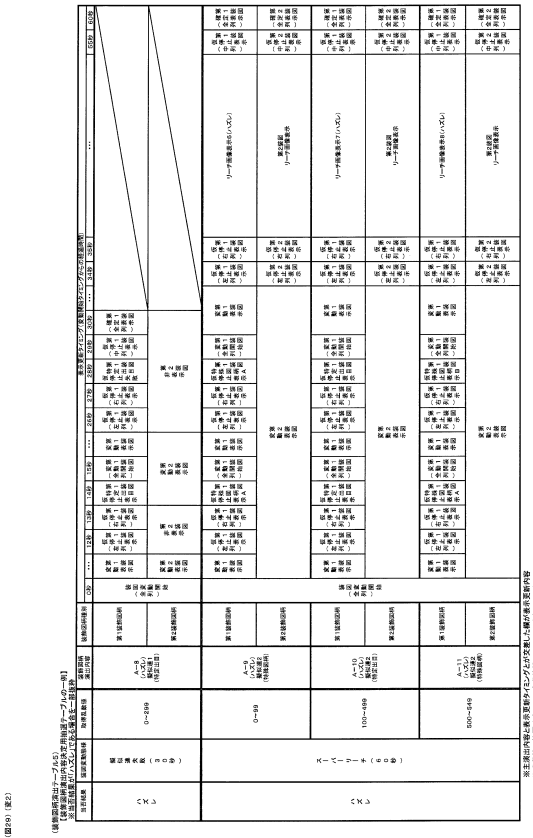
【図２７】



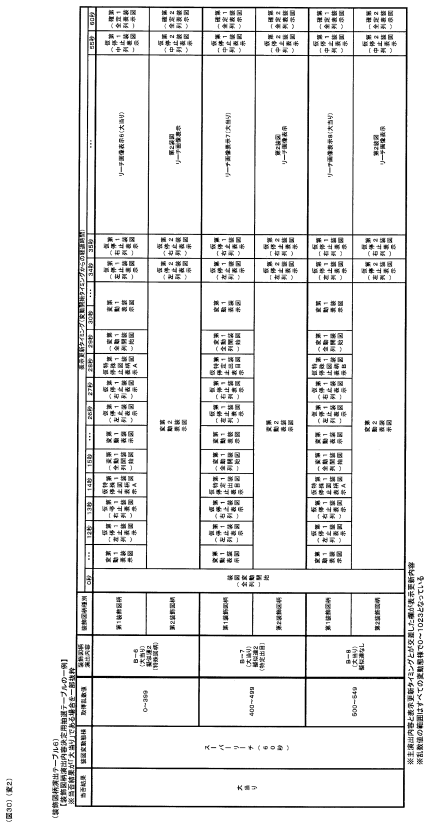
【図２８】



【図２９】

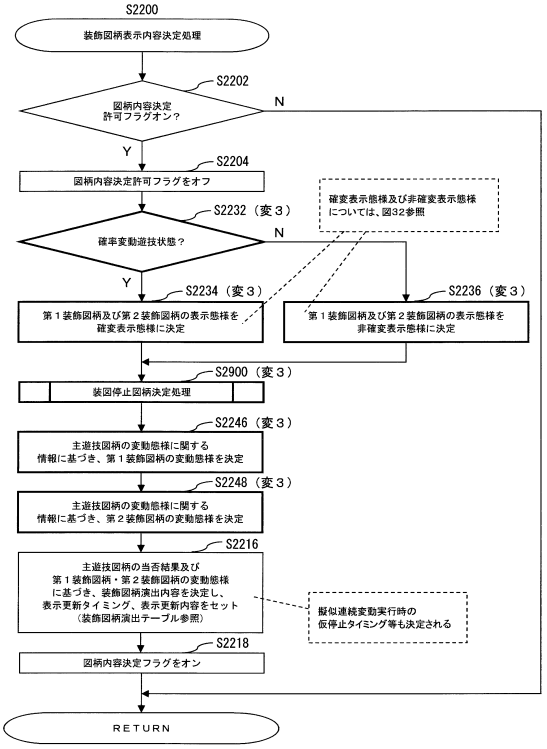


【図３０】



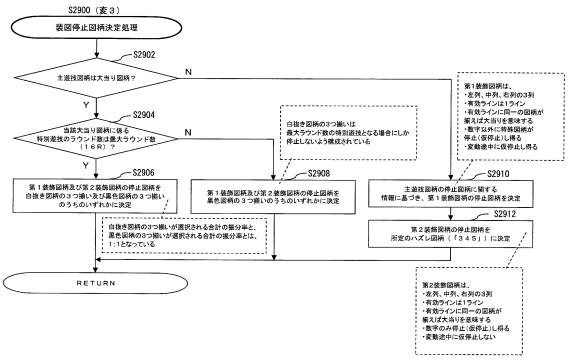
【図３１】

(図31)(変3)



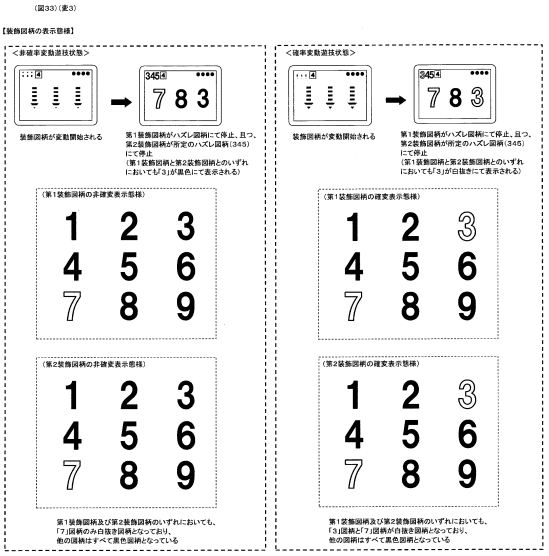
【図３２】

(図32)(変3)

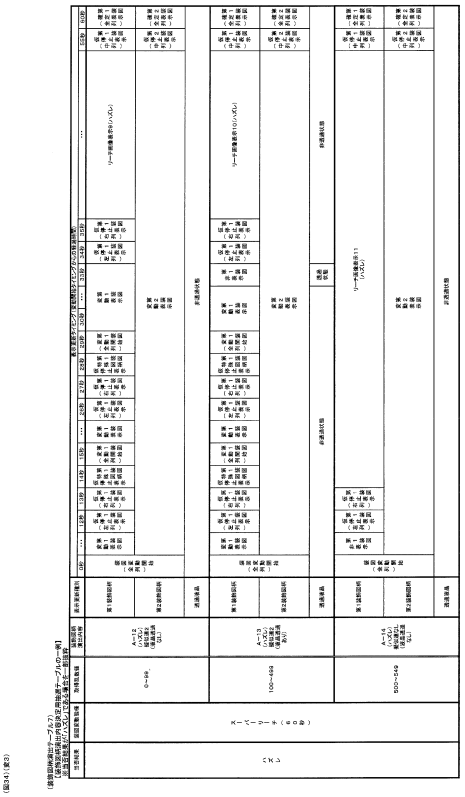


【図３３】

(図33)(変3)



【図３４】



(図34)(変3)

10

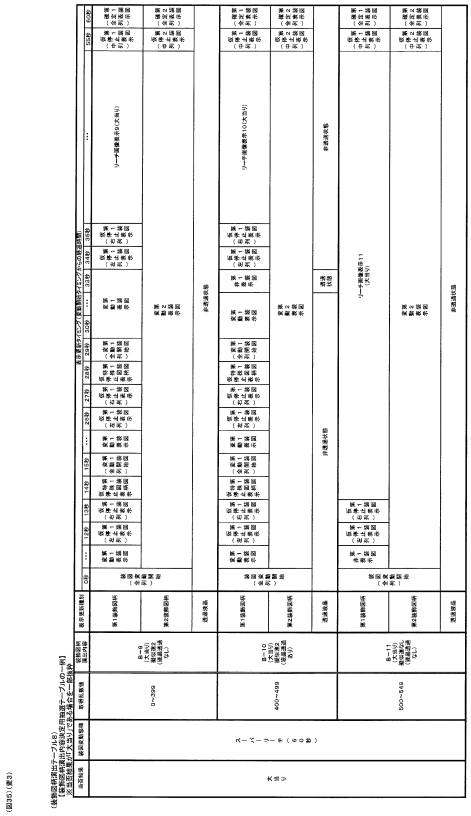
20

30

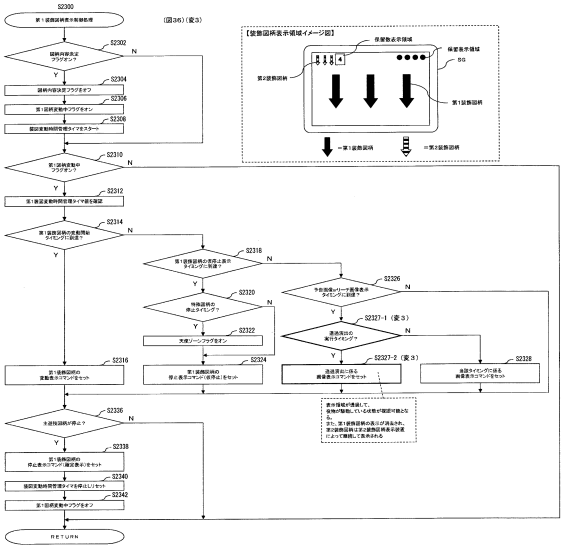
40

50

【図３５】

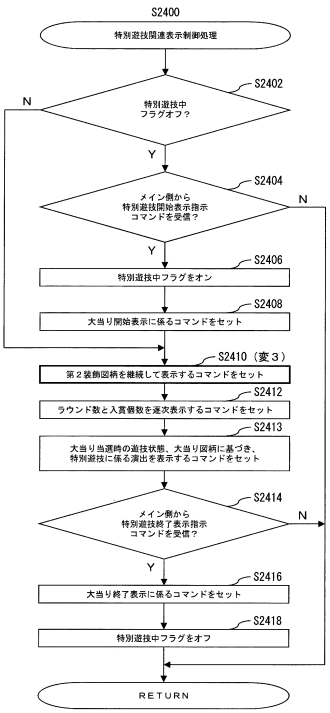


【図３６】



【図３７】

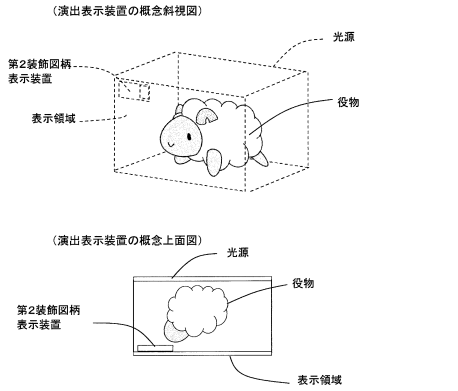
(図37)(変3)



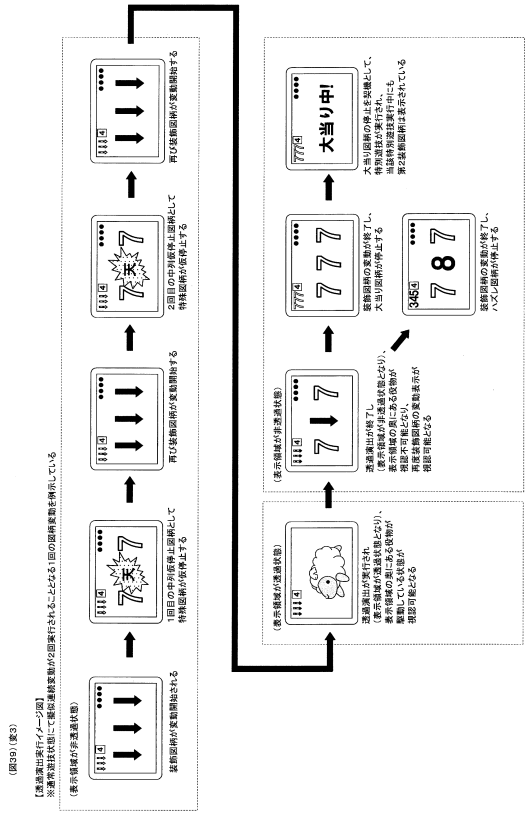
【図３８】

(図38)(変3)

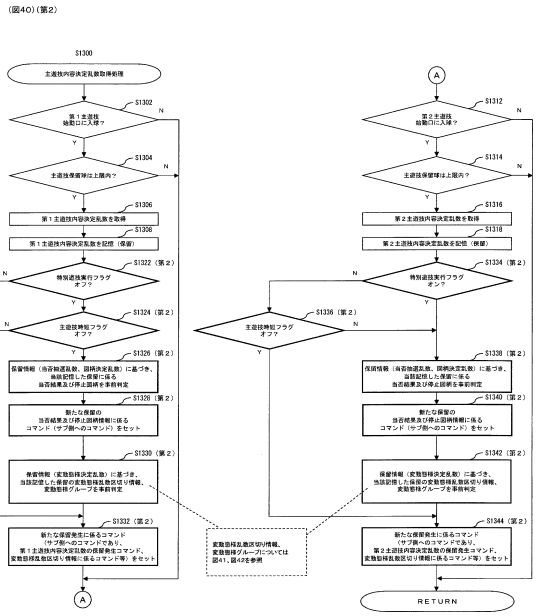
【演出表示装置の構成】



【図３９】



【図４０】



【図４１】

(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	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(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)	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	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>
ハズし時、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	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	
	900～989	a4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	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	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	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>
ハズし時、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	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	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	グループ1
	850～899	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→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>
第１主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズし時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	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2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図４２】

(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	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→ハズし出目停止	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	バトルリーチ演出(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	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
	256～699	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズし出目停止	グループC
	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>
ハズし時、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	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	
	900～989	b4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズし出目停止	グループB
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズし出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズし出目停止	
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	グループA
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	
	900～989	b4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズし出目停止	グループB
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズし出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズし出目停止	

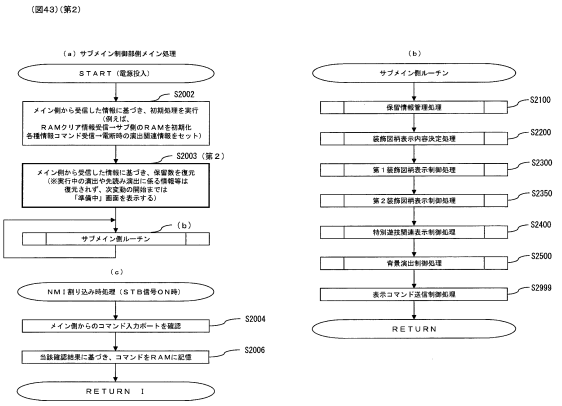
<第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズし時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

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	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	グループA
	800～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	
	900～989	b4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズし出目停止	グループB
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズし出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズし出目停止	
2～3個	0～849	b0	3(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	グループA
	850～899	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズし出目停止	
	900～989	b4	30(秒)	擬似遅大放演出→ハズし出目停止	グループB
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズし出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズし出目停止	

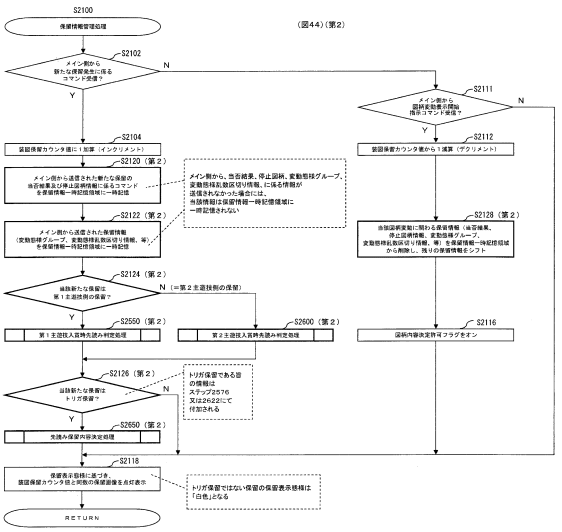
<第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
第２主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズし時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	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	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

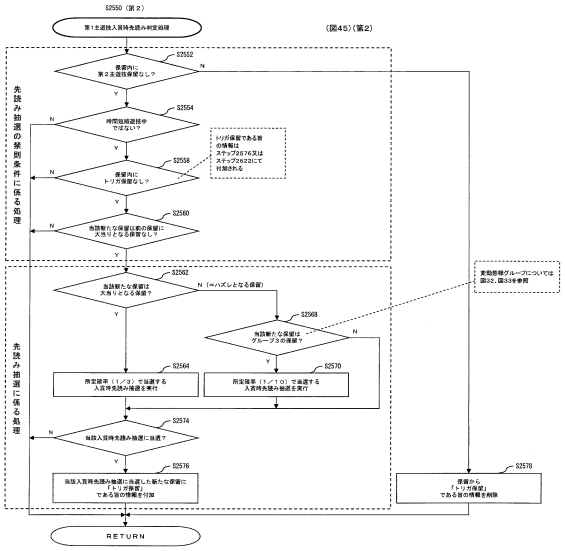
【図４３】



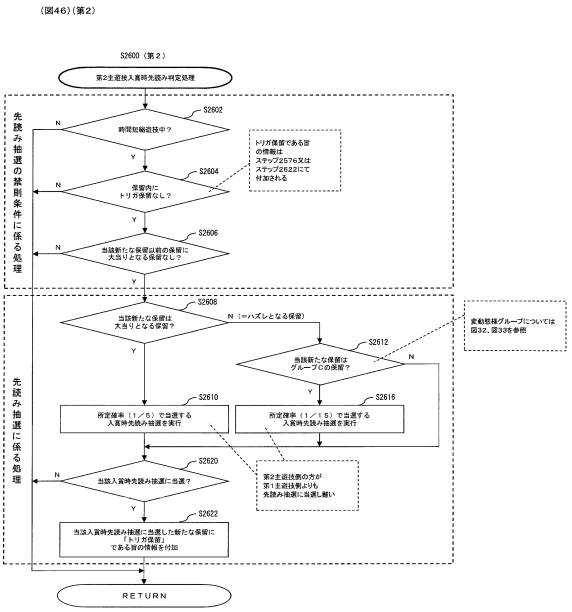
【図４４】



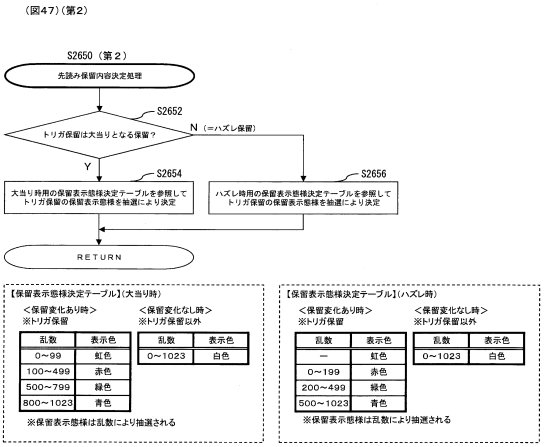
【図４５】



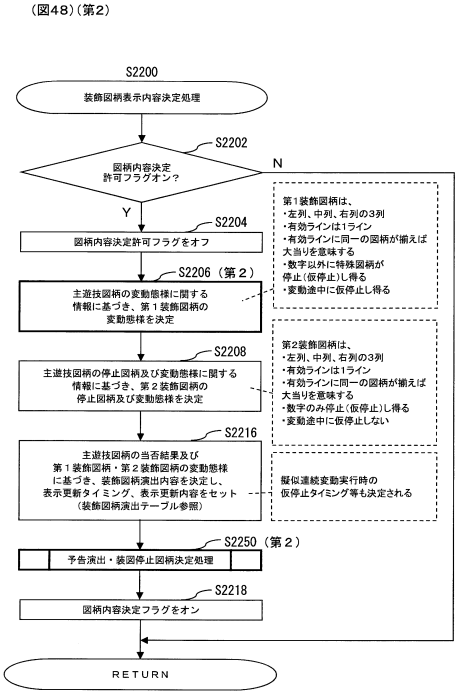
【図４６】



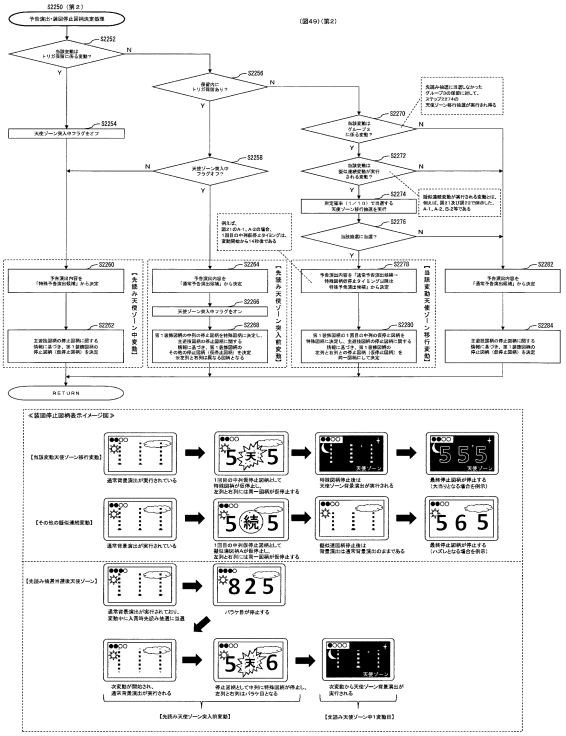
【図４７】



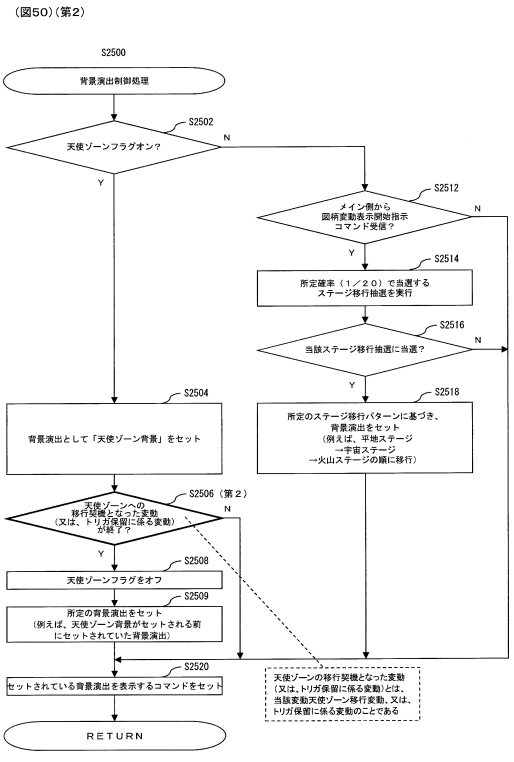
【図４８】



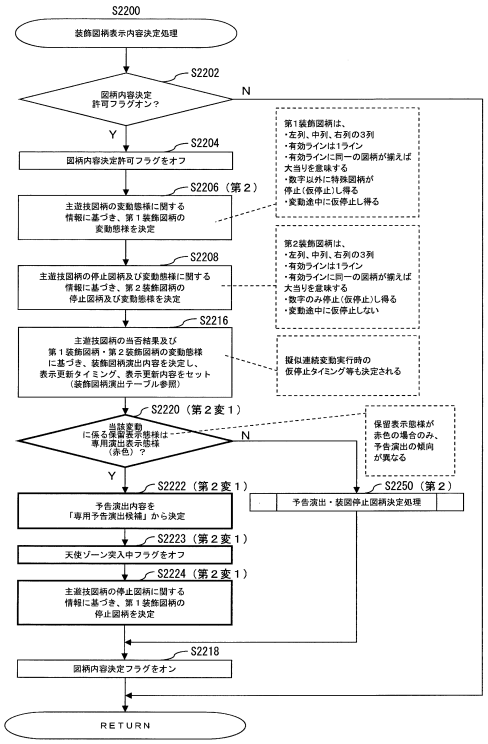
【図４９】



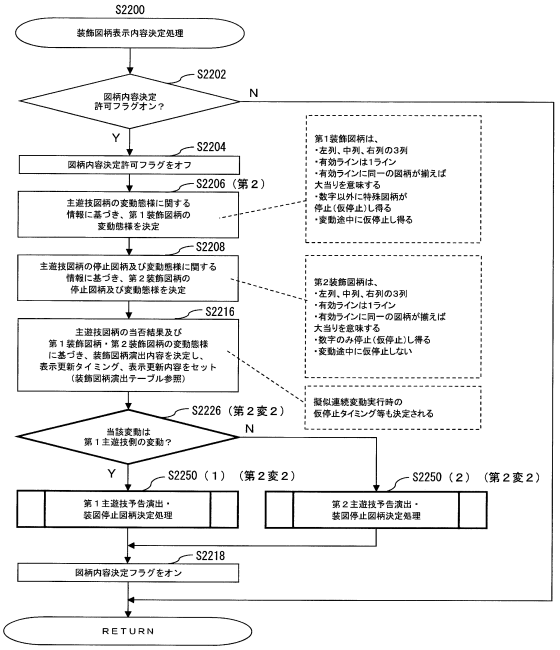
【図５０】



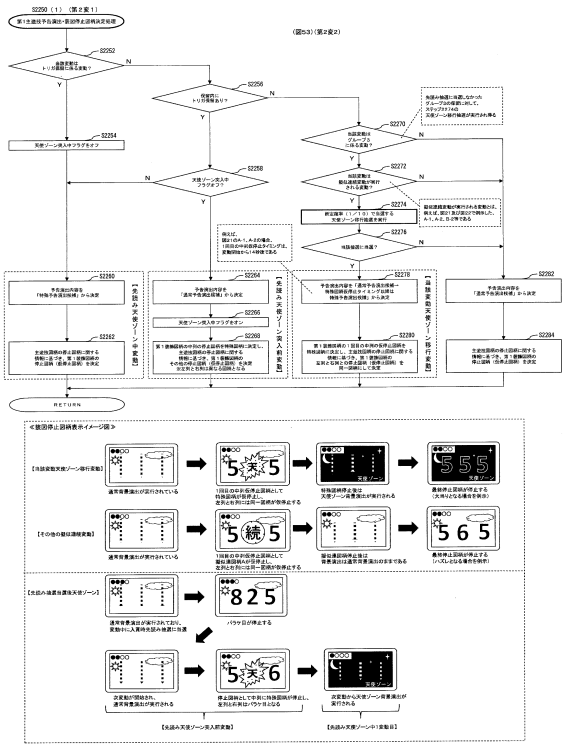
【図５１】



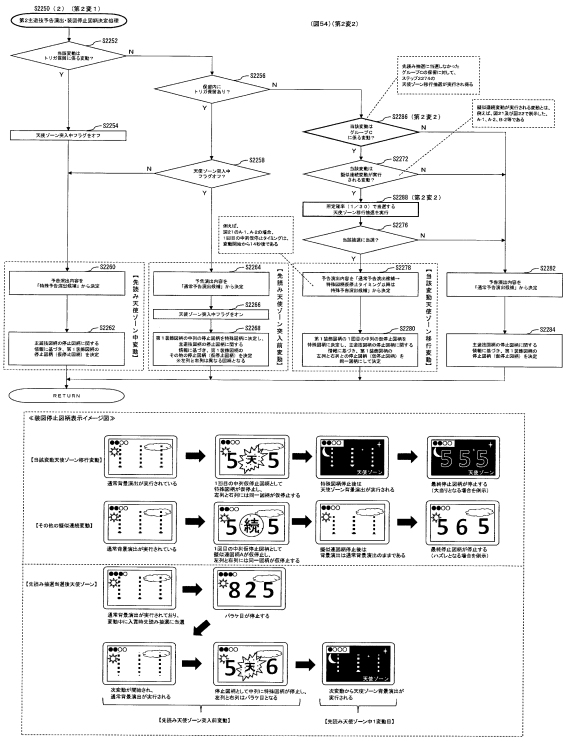
【図５２】



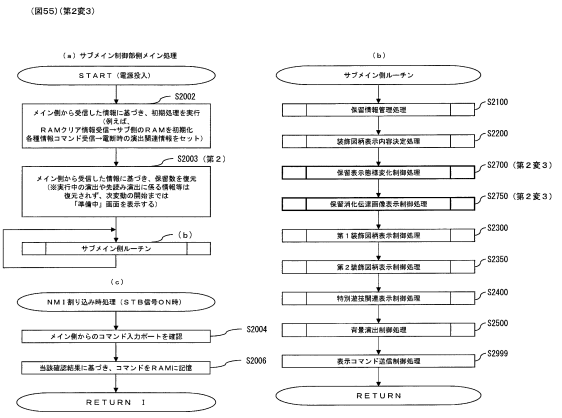
【図５３】



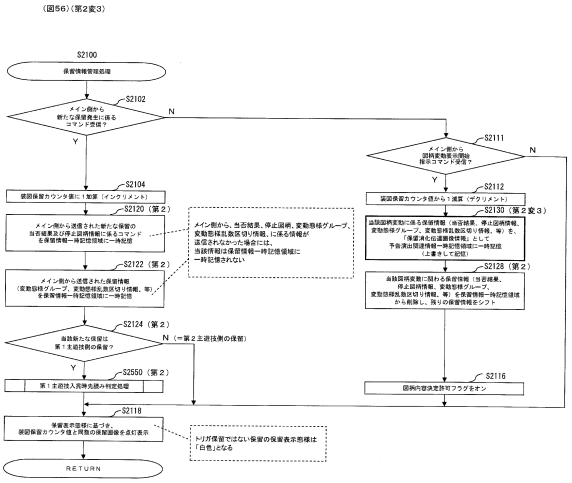
【図５４】



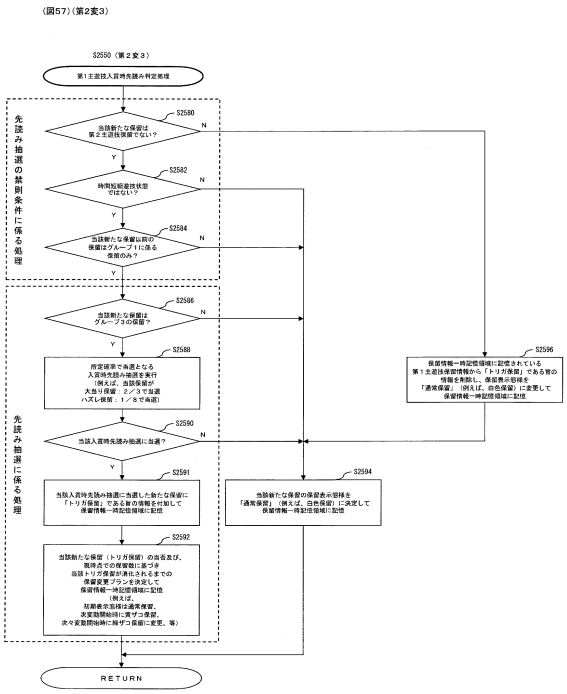
【図５５】



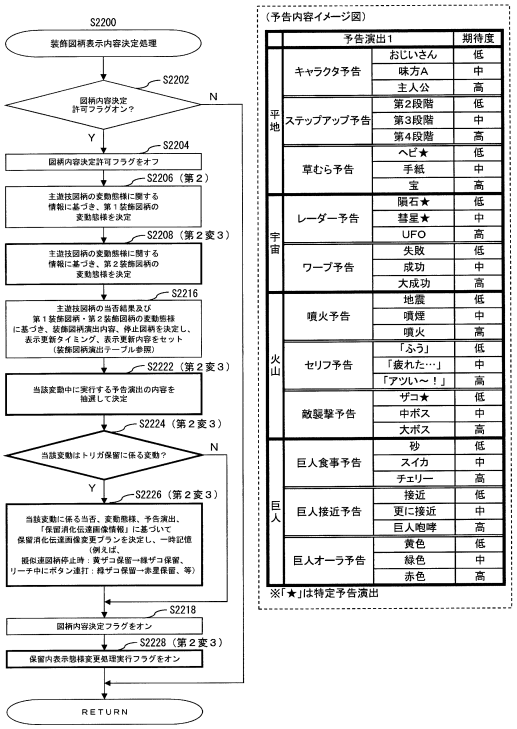
【図５６】



【図５７】



【図５８】

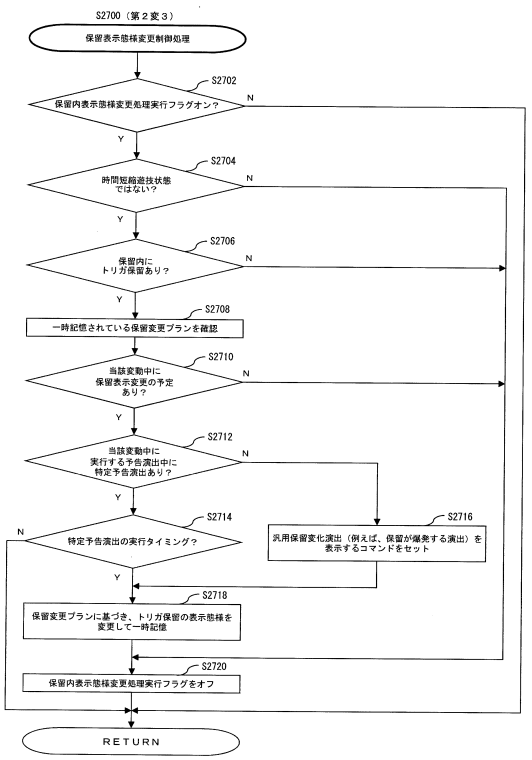


（予告内容イメージ図）

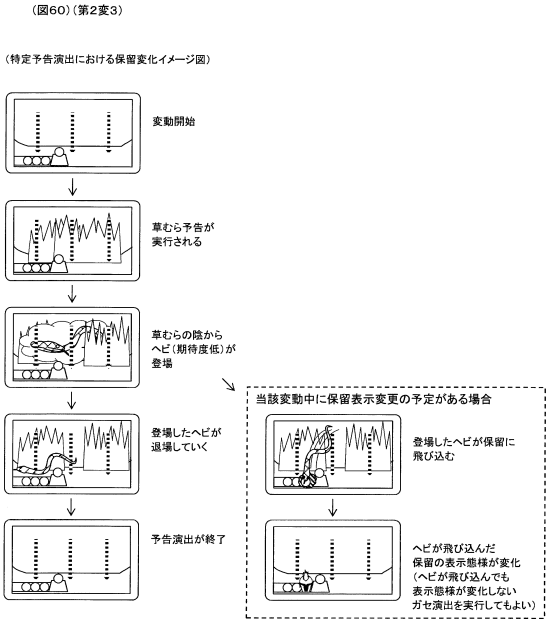
		予告演出１	期待度
平地	キャラクタ予告	おじいさん	低
		味方Ａ	中
		主人公	高
	ステップアップ予告	第２段階	低
		第３段階	中
		第４段階	高
	草むら予告	ヘビ★	低
		手紙	中
		宝	高
宇宙	レーダー予告	隕石★	低
		彗星★	中
		UFO	高
	ワープ予告	失敗	低
		成功	中
		大成功	高
火山	噴火予告	地震	低
		噴煙	中
		噴火	高
	セリフ予告	「ふう」	低
		「疲れた…」	中
		「アツい～！」	高
	敵襲撃予告	ザコ★	低
		中ボス	中
		大ボス	高
巨人	巨人食事予告	砂	低
		スイカ	中
		チェリー	高
	巨人接近予告	接近	低
		更に接近	中
		巨人咆哮	高
	巨人オーラ予告	黄色	低
		緑色	中
		赤色	高

※「★」は特定予告演出

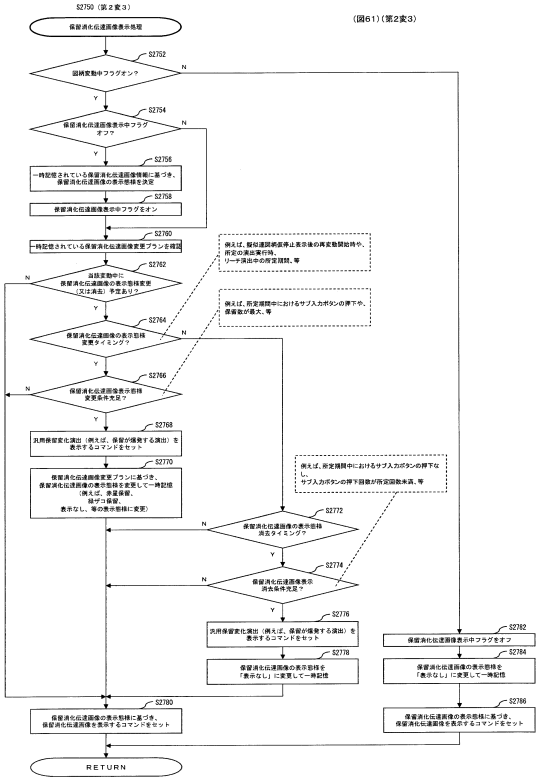
【図５９】



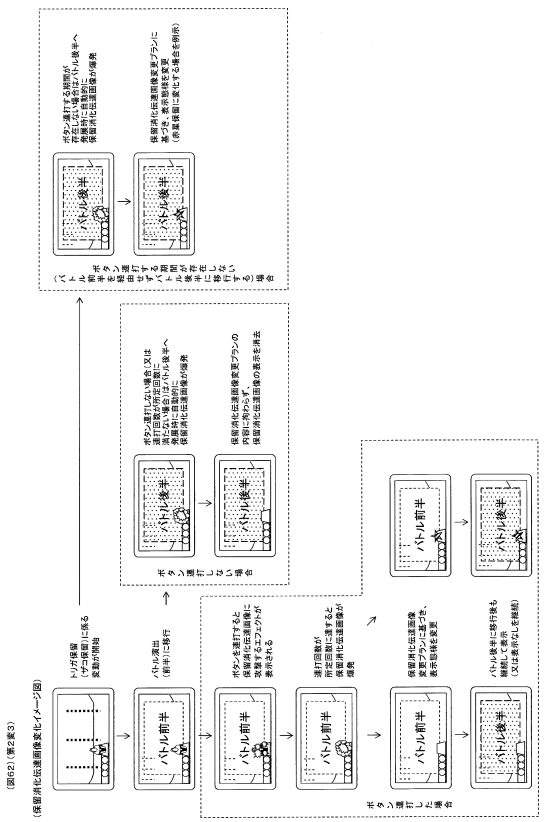
【図６０】



【図６１】

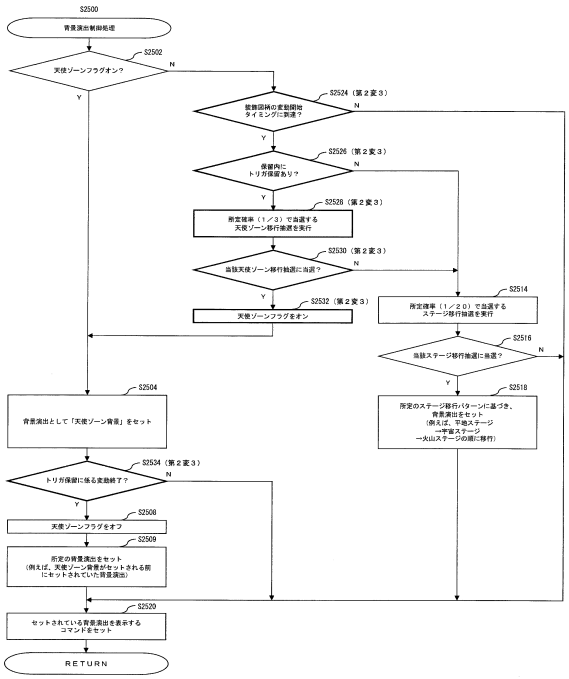


【図６２】



【図６３】

(図63)(第2変3)



【図６４】

(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

＜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

(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

＜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)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

＜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６５】

(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	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(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)	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	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	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	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	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	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	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	変動態様グループ
0個	0～899	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	リーチ煽り演出→ハズレ出目停止	グループ2
	950～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	
1～3個	0～899	a0	1(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止(超短縮変動)	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	リーチ煽り演出→ハズレ出目停止	グループ2
	950～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→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＞
第1主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	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2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図６６】

(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	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)	バトルリーチ演出(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	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
	256～699	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	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	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	
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	990～999	b5	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)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止	
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
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	990～999	b5	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)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止	

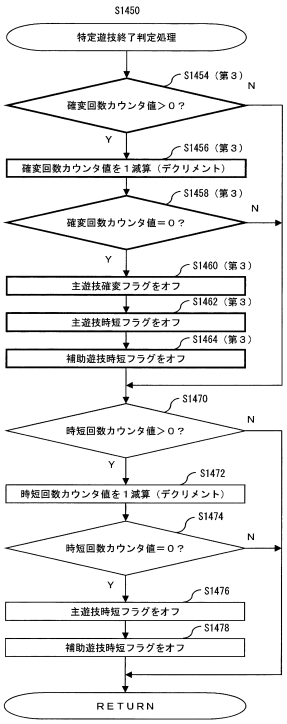
＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

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	変動態様グループ
0個	0～899	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～949	b2	10(秒)	リーチ煽り演出→ハズレ出目停止	グループB
	950～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	
1～3個	0～899	b0	1(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止(超短縮変動)	グループA
	900～949	b2	10(秒)	リーチ煽り演出→ハズレ出目停止	グループB
	950～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	

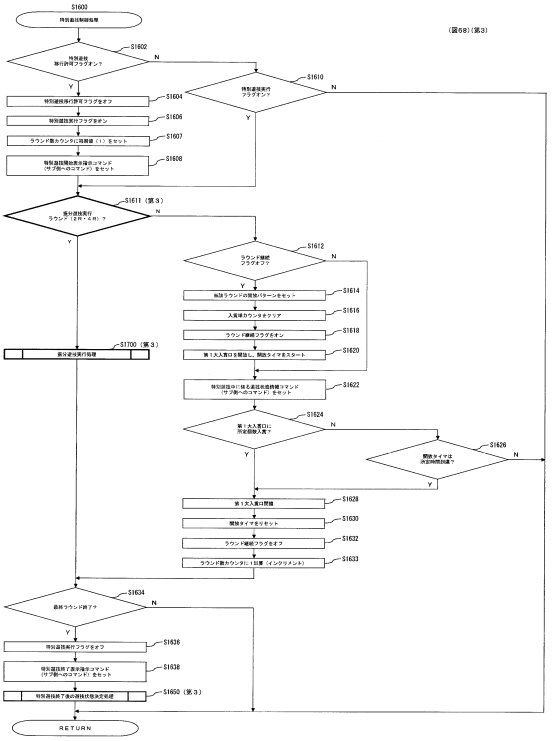
＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
第2主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	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	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

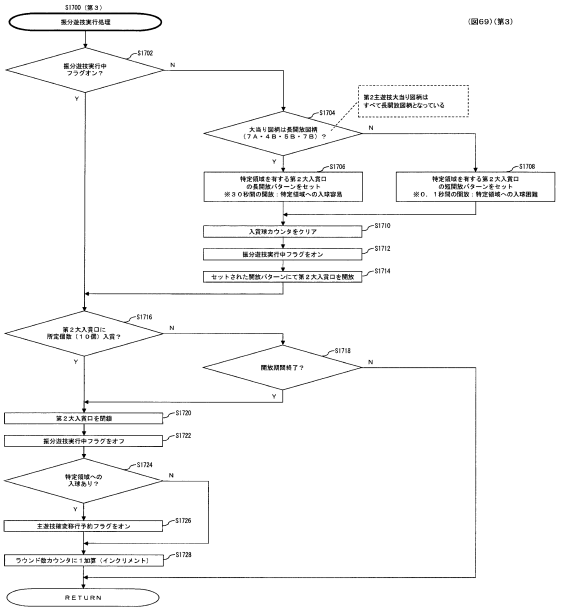
【図６７】



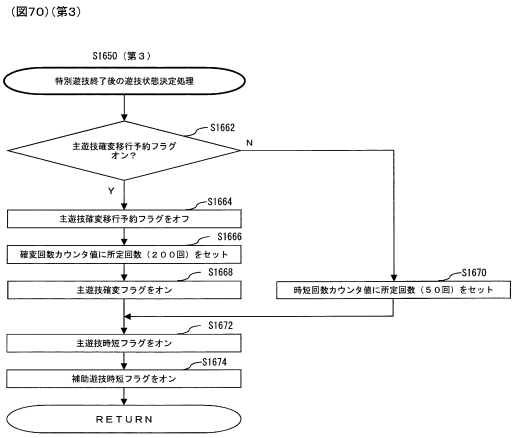
【図６８】



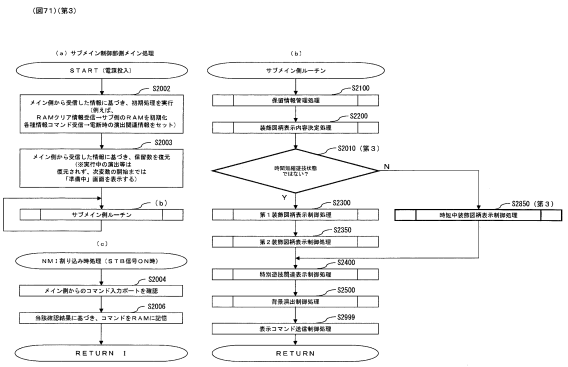
【図６９】



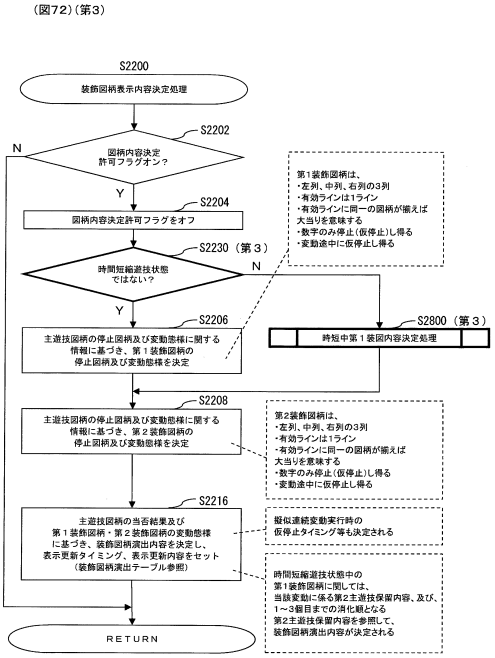
【図７０】



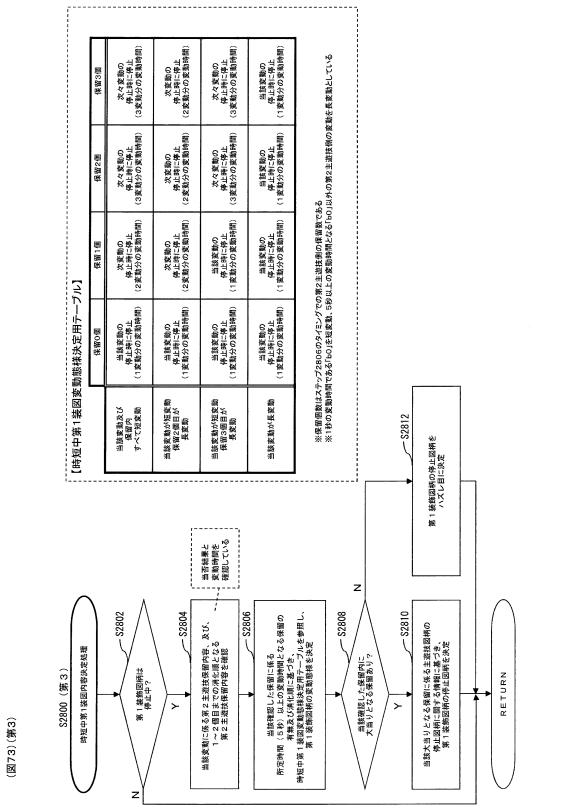
【図７１】



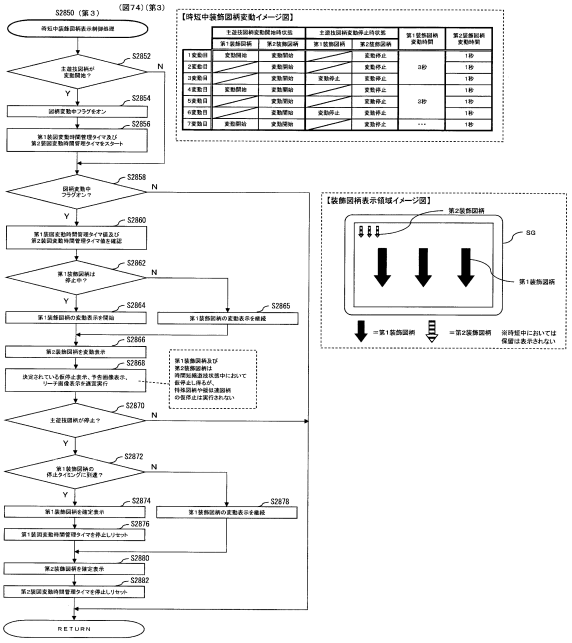
【図７２】



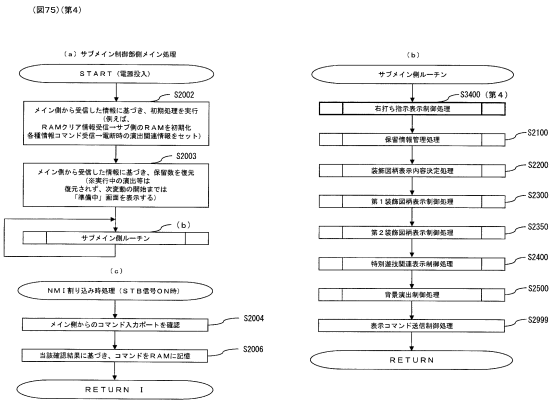
【図７３】



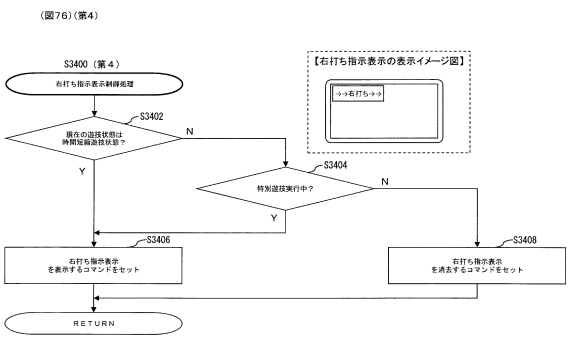
【図７４】



【図７５】



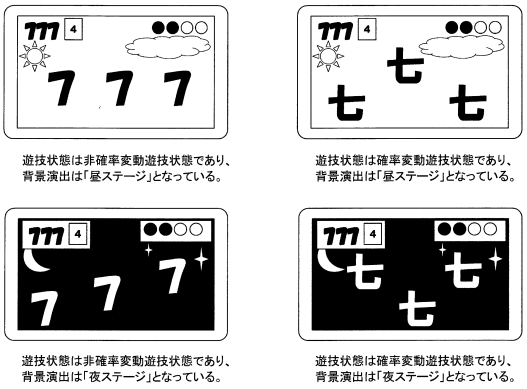
【図７６】



【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。

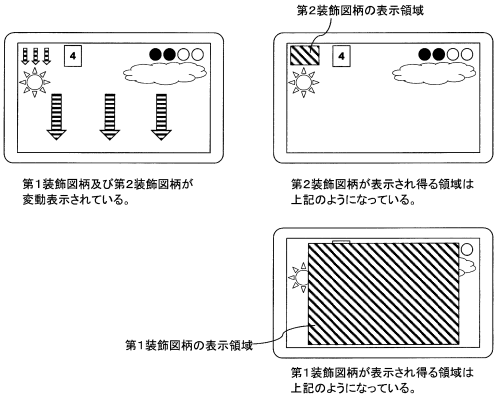
遊技状態は確率変動遊技状態であり、
背景演出は「夜ステージ」となっている。

(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。

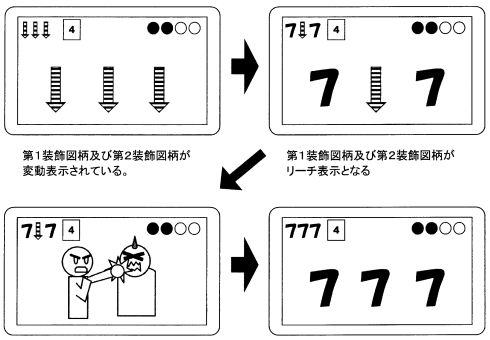
第１装飾図柄が表示され得る領域は
上記のようになっている。

※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。

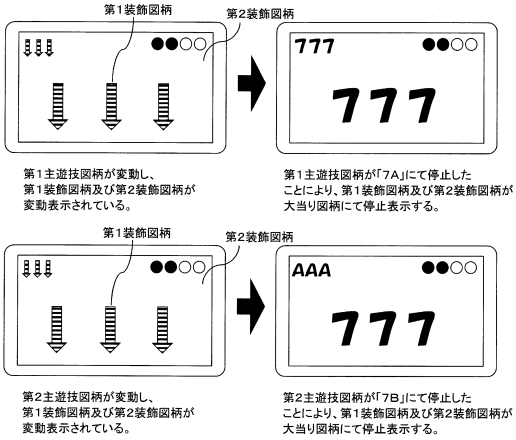
第１装飾図柄及び第２装飾図柄が
リーチ表示となる

※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。

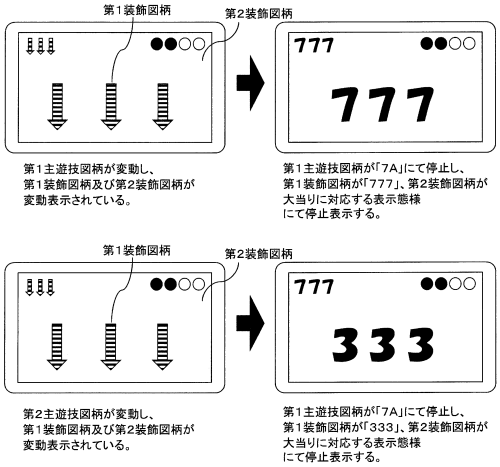
第２主遊技図柄が「７Ｂ」にて停止した
ことにより、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が
大当り図柄にて停止表示する。

※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。

【図８１】

（図81）（第4）

【装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図】



※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しか
存在していない。

【図８２】

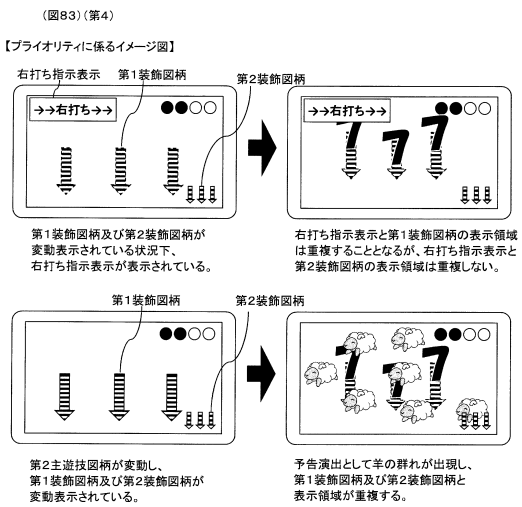
（図82）（第4）

【表示プライオリティの一例】

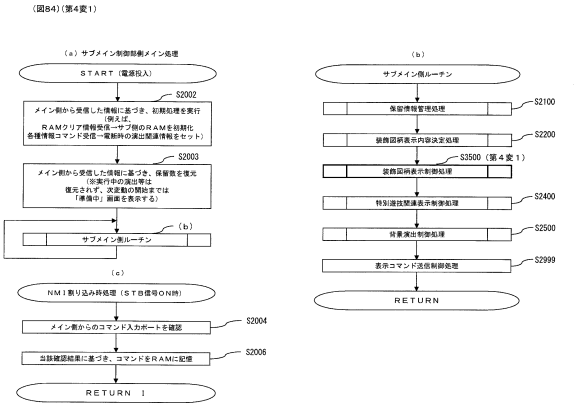
	表示内容	備考
大↑優先度↓小	エラー表示	—
	右打ち指示表示	他の表示物によって隠されない位置に表示
	節電中表示	図柄変動中は表示されない
	第２装飾図柄	—
	予告演出	—
	第１装飾図柄	—
	保留表示	—

※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

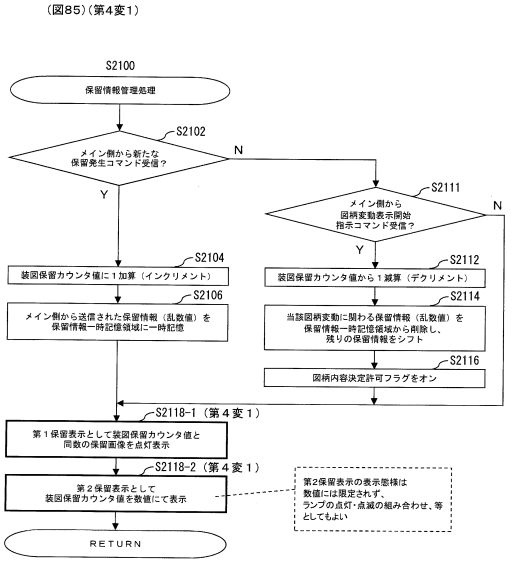
【図８３】



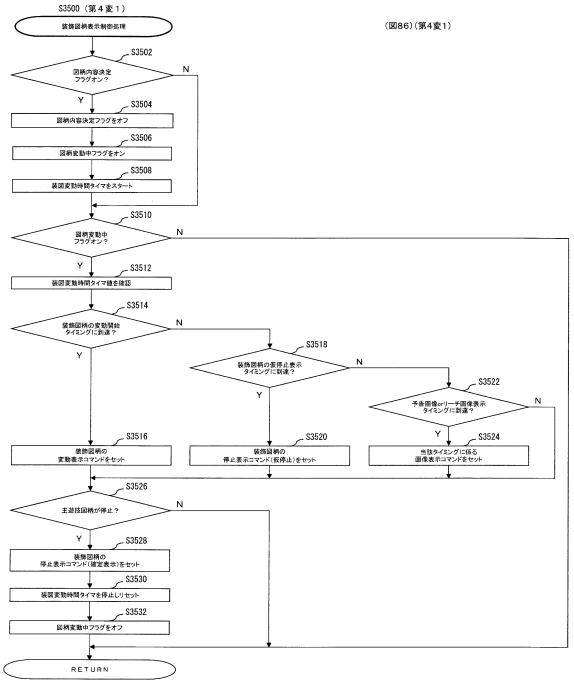
【図８４】



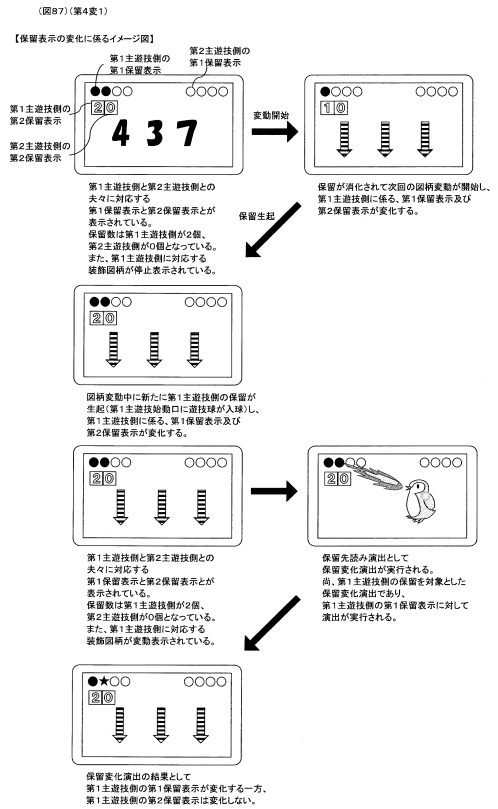
【図８５】



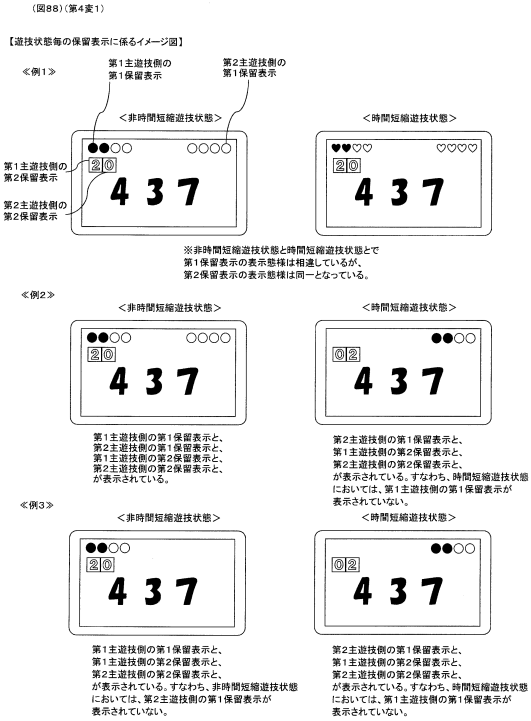
【図８６】



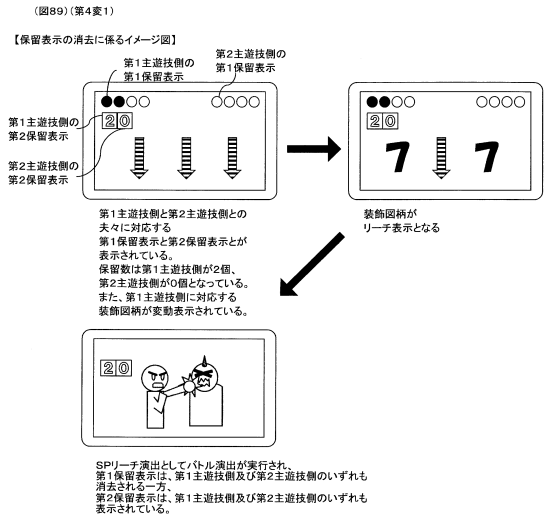
【図８７】



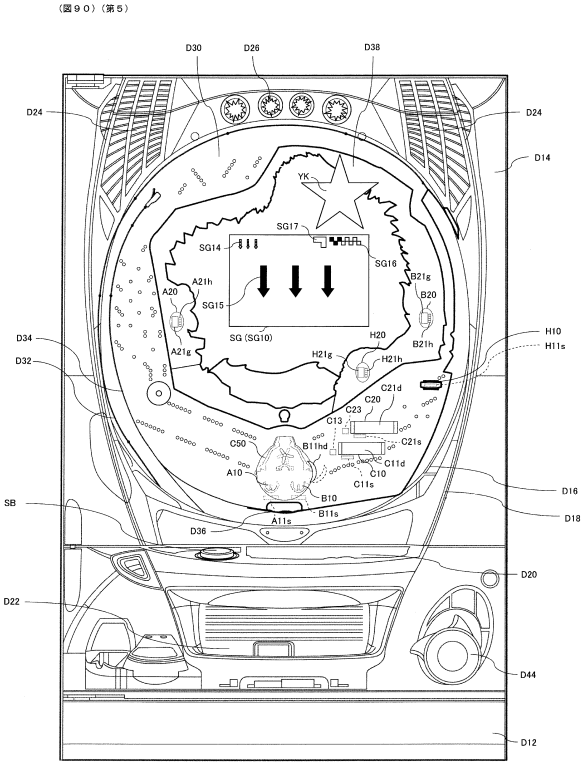
【図８８】



【図８９】

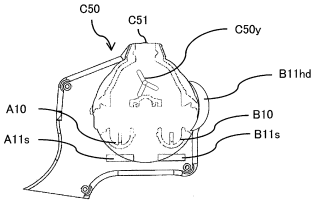


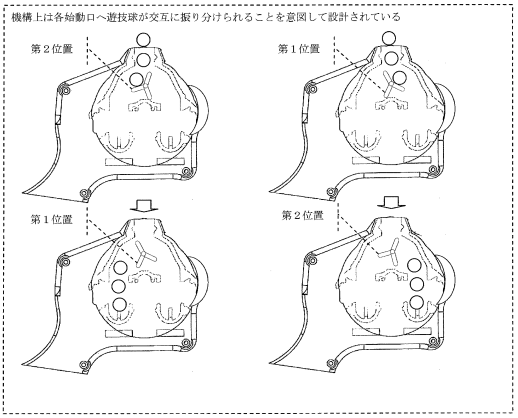
【図９０】



【図９１】

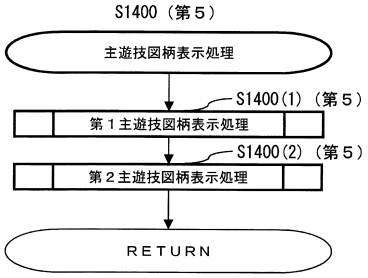
（図９１）（第５）



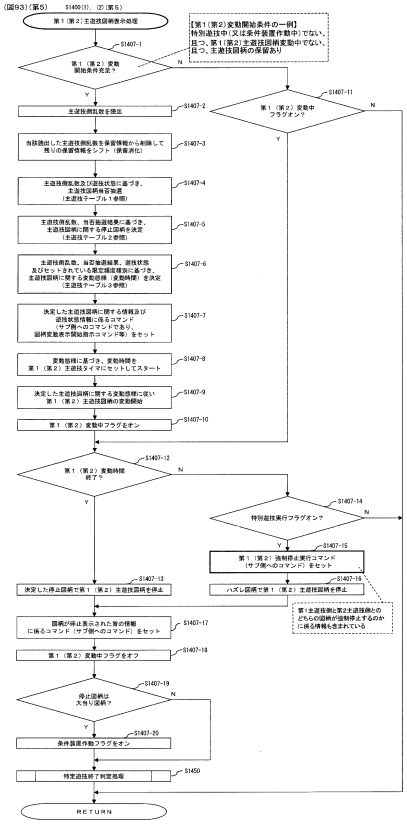


【図９２】

（図92）（第5）



【図９３】



【図９４】

（図94）（第5）

≪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フ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(秒)	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	グループ3
	500～1023	A6	60(秒)	

＜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
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	グループ2
	256～699	A6	60(秒)	グループ3
	700～1023	A6	60(秒)	

＜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フ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	
2～3個	0～849	a1	5(秒)	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	

＜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
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5(秒)	グループ1
	800～899	a2	10(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	
2～3個	0～849	a0	3(秒)	グループ1
	850～899	a1	5(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	

＜第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
第１主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	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2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図９５】

(図95)(第5)

≪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フ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	グループA
	3～79	B3	30(秒)	グループB
	80～499	B6	60(秒)	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	

<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	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	グループB
	256～699	B6	60(秒)	グループC
	700～1023	B6	60(秒)	

<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	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	グループA
	800～899	b3	15(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	
2～3個	0～849	b1	5(秒)	グループA
	850～899	b2	10(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	

<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)

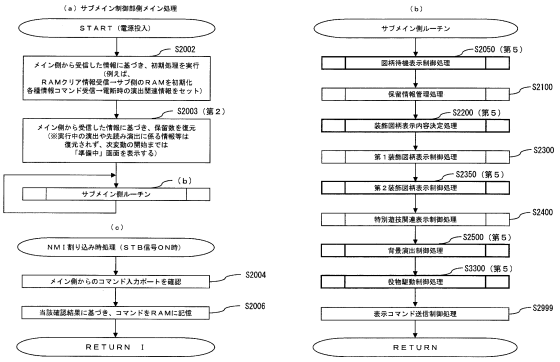
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	グループA
	800～899	b2	10(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	
2～3個	0～849	b0	3(秒)	グループA
	850～899	b1	5(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
第2主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	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	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

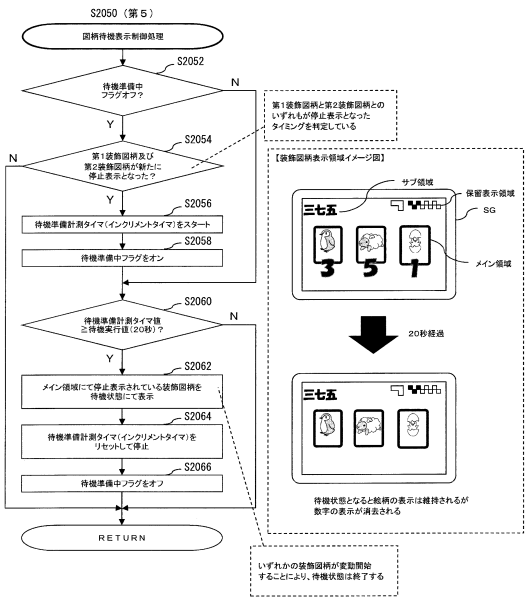
【図９６】

(図96)(第5)



【図９７】

(図97)(第5)

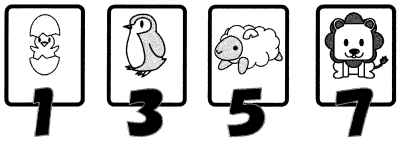


【図９８】

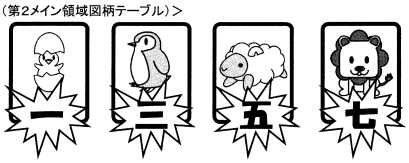
(図98)(第5)

【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)>

1 3 5 7

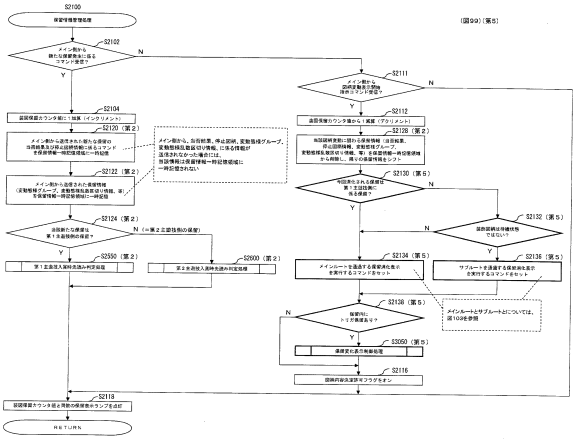
<サブ領域にて第2主遊技側の装飾図柄が表示される場合
(第2サブ領域図柄テーブル)>

一 三 五 七

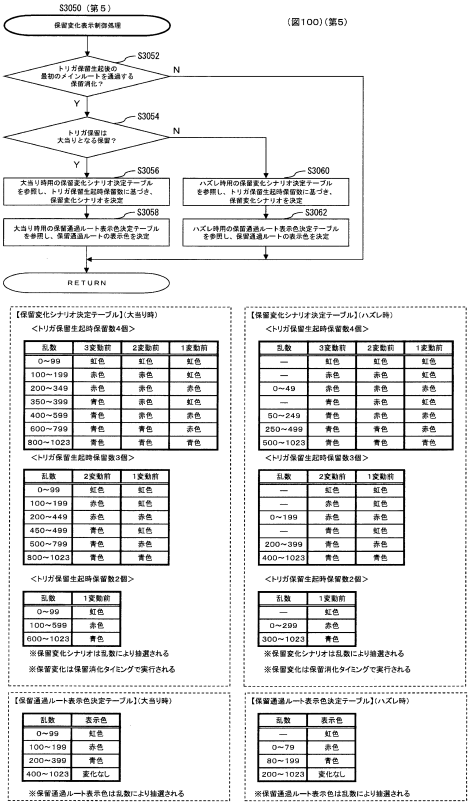
※トリガ保留が存在している場合(先読み演出中)の装飾図柄の表示態様は、
第1サブ領域図柄テーブル又は第2サブ領域図柄テーブルを
参照して決定するよう構成されている

※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。

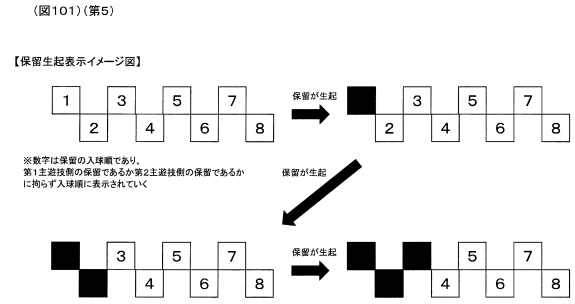
【図９９】



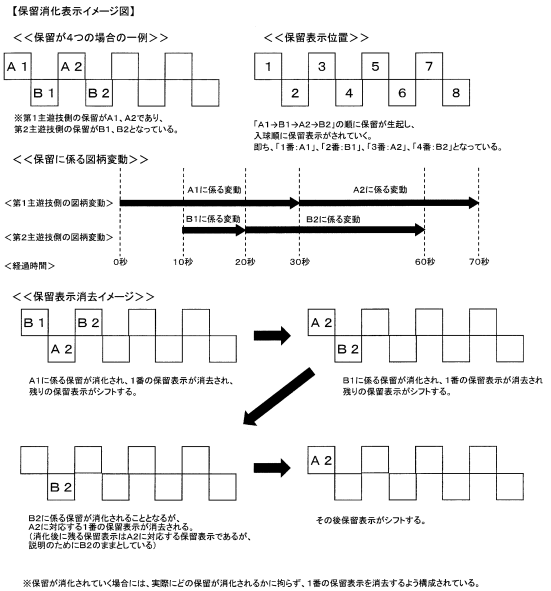
【図１００】



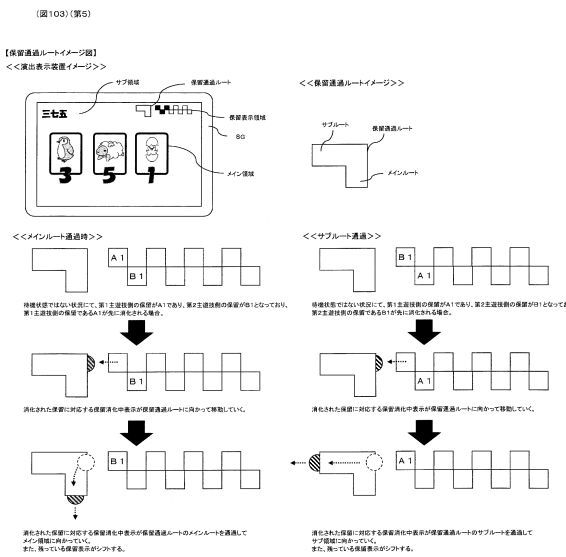
【図１０１】



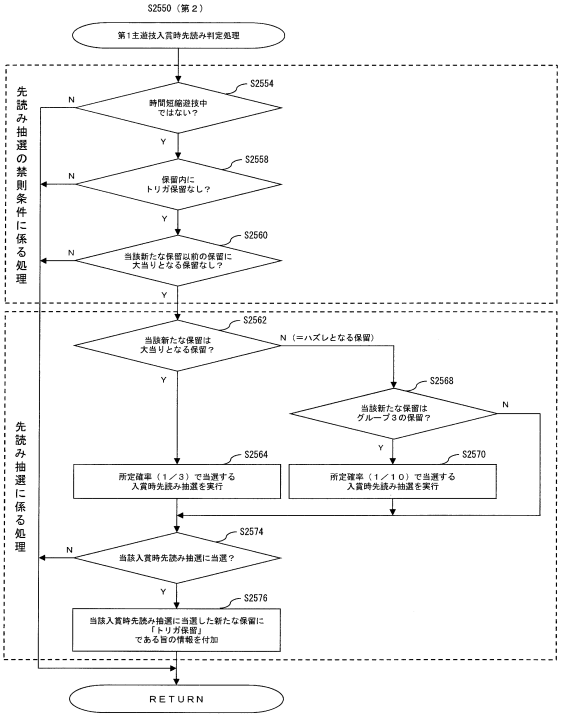
【図１０２】



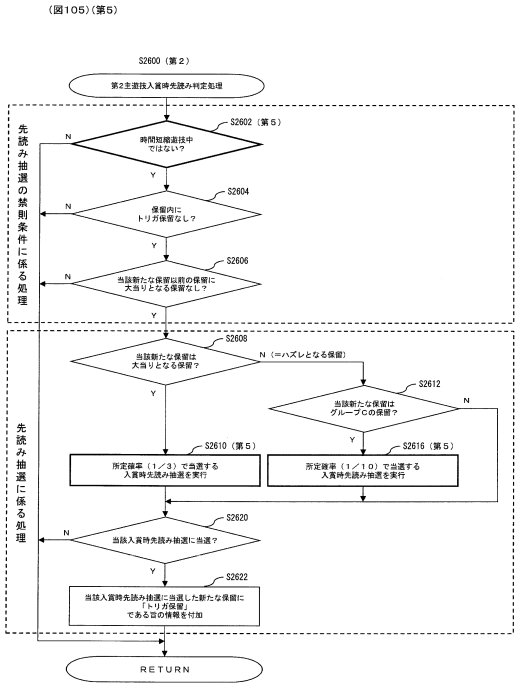
【図１０３】



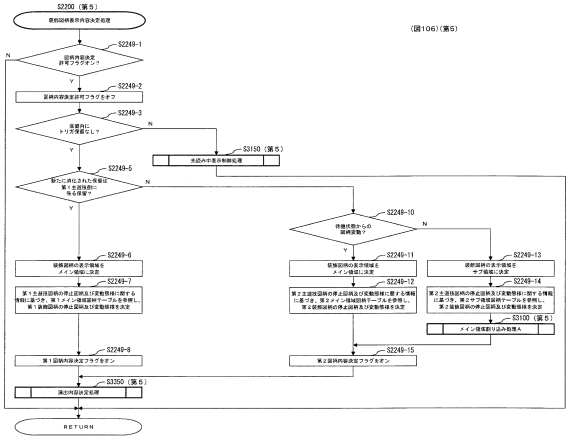
【図１０４】



【図１０５】

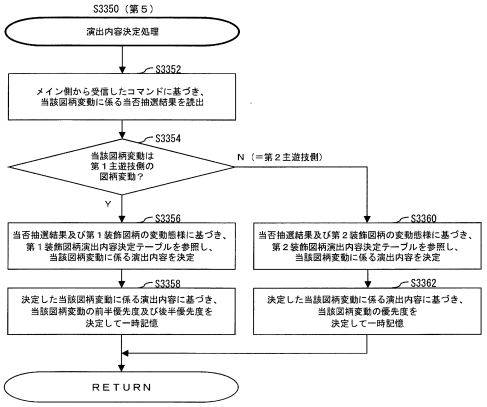


【図１０６】



【図１０７】

(図107)(第5)



【図１０８】

(図108)(第5)

【第１装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

当否結果	変動時間	乱数値	演出内容	前半優先度	後半優先度
ハズレ	5秒	0～1023	演出なし(5秒)ハズレ出目停止	0	なし
		0～699	演出なし(5秒)ハズレ出目停止	0	なし
		700～1023	セリフ予告(5秒)ハズレ出目停止	0	なし
	10秒	0～499	演出なし(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
		500～799	セリフ予告(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
		800～899	カットイン失敗(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
		900～1023	振り向き予告(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
	15秒	0～499	演出なし(15秒)ハズレ出目停止	0	なし
		500～699	セリフ予告(15秒)ハズレ出目停止	0	なし
		700～799	カットイン失敗(15秒)ハズレ出目停止	0	なし
		800～899	振り向き予告(15秒)ハズレ出目停止	0	なし
		900～949	セリフ予告(15秒)ハズレ出目停止	1	なし
		950～1023	振り向き予告(15秒)ハズレ出目停止	1	なし
	30秒	0～699	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	1	なし
		700～799	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	1	なし
		800～899	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	2	2(10秒以降)
		900～949	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	2	2(10秒以降)
		950～1023	カットイン成功(30秒)ハズレ出目停止	3	2(10秒以降)
	60秒	0～299	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	1	なし
		300～599	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	1	なし
		600～699	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	2	2(10秒以降)
		700～799	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	2	2(10秒以降)
		800～899	カットイン成功(60秒)ハズレ出目停止	2	2(10秒以降)
		900～949	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	2	3(10秒以降)
		950～1023	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	2	3(10秒以降)
大当り	10秒	0～199	演出なし(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
		200～399	セリフ予告(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
		400～699	カットイン失敗(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
		700～1023	振り向き予告(10秒)ハズレ出目停止	0	なし
	30秒	0～99	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	1	なし
		100～249	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	1	なし
		250～499	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
		500～749	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
		750～1023	カットイン成功(30秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
	60秒	0～99	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	2	なし
		100～199	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	2	なし
		200～399	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
		400～699	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
		600～799	カットイン成功(60秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
		800～899	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)
		900～1023	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	3	3(10秒以降)

※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

【図１０９】

(図109)(第5)

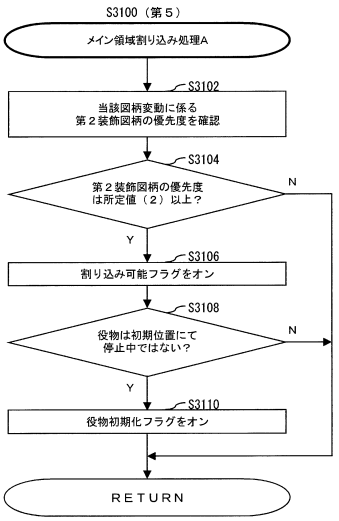
【第２装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

当否結果	変動時間	乱数値	演出内容	優先度
ハズレ	5秒	0～1023	演出なし(5秒)ハズレ出目停止	0
		0～699	演出なし(5秒)ハズレ出目停止	0
		700～1023	セリフ予告(5秒)ハズレ出目停止	0
	10秒	0～499	演出なし(10秒)ハズレ出目停止	0
		500～799	セリフ予告(10秒)ハズレ出目停止	0
		800～899	カットイン失敗(10秒)ハズレ出目停止	0
		900～1023	振り向き予告(10秒)ハズレ出目停止	0
	15秒	0～499	演出なし(15秒)ハズレ出目停止	0
		500～699	セリフ予告(15秒)ハズレ出目停止	0
		700～799	カットイン失敗(15秒)ハズレ出目停止	0
		800～899	振り向き予告(15秒)ハズレ出目停止	0
		900～949	セリフ予告(15秒)ハズレ出目停止	1
		950～1023	振り向き予告(15秒)ハズレ出目停止	1
	30秒	0～699	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	1
		700～799	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	1
		800～899	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	2
		900～949	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	2
		950～1023	カットイン成功(30秒)ハズレ出目停止	3
	60秒	0～299	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	1
		300～599	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	1
		600～699	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	2
		700～799	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	2
		800～899	カットイン成功(60秒)ハズレ出目停止	2
		900～949	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	2
		950～1023	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	2
大当り	10秒	0～199	演出なし(10秒)ハズレ出目停止	0
		200～399	セリフ予告(10秒)ハズレ出目停止	0
		400～699	カットイン失敗(10秒)ハズレ出目停止	0
		700～1023	振り向き予告(10秒)ハズレ出目停止	0
	30秒	0～99	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	1
		100～249	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	1
		250～499	セリフ予告(30秒)ハズレ出目停止	3
		500～749	振り向き予告(30秒)ハズレ出目停止	3
		750～1023	カットイン成功(30秒)ハズレ出目停止	3
	60秒	0～99	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	2
		100～199	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	2
		200～399	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	3
		400～699	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	3
		600～799	カットイン成功(60秒)ハズレ出目停止	3
		800～899	セリフ予告(60秒)ハズレ出目停止	3
		900～1023	振り向き予告(60秒)ハズレ出目停止	3

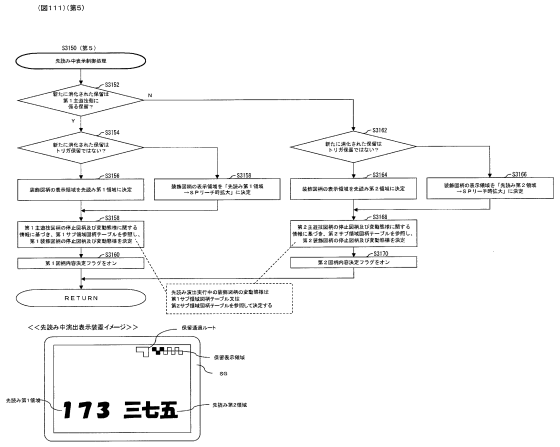
※括弧内の秒数は図柄変動開始からの経過時間となっている

【図１１０】

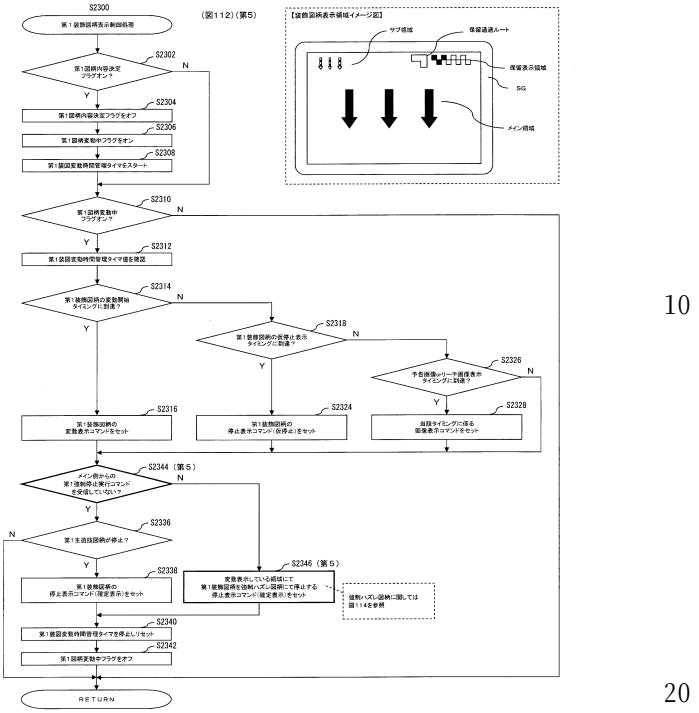
(図110)(第5)



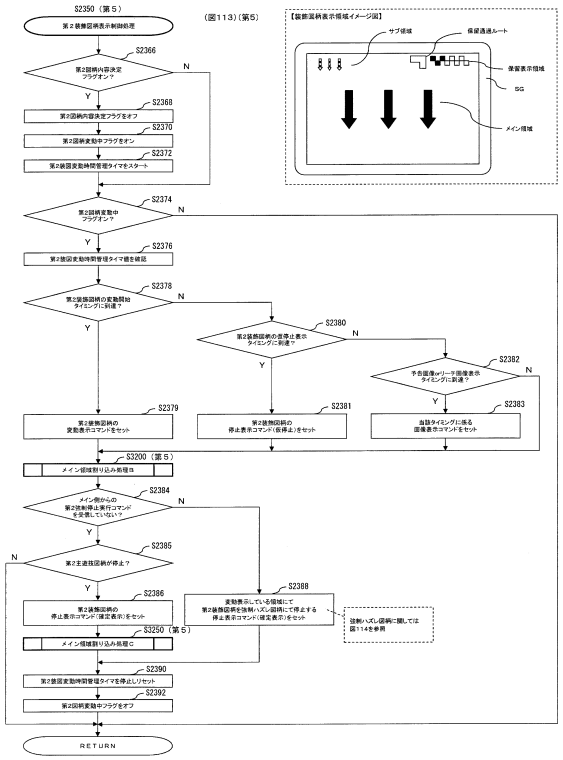
【図１１１】



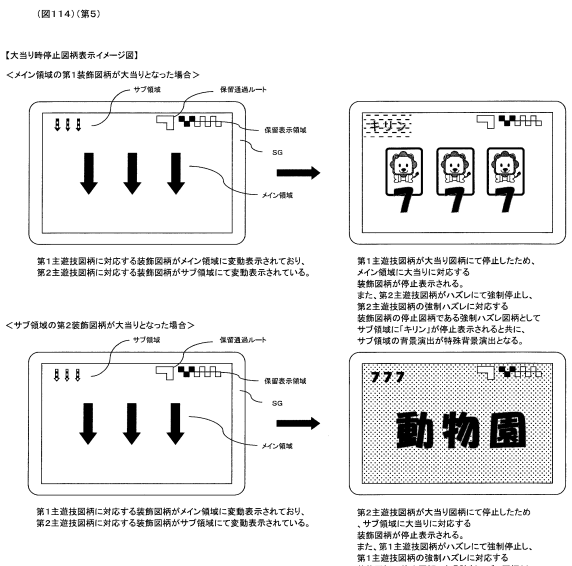
【図１１２】



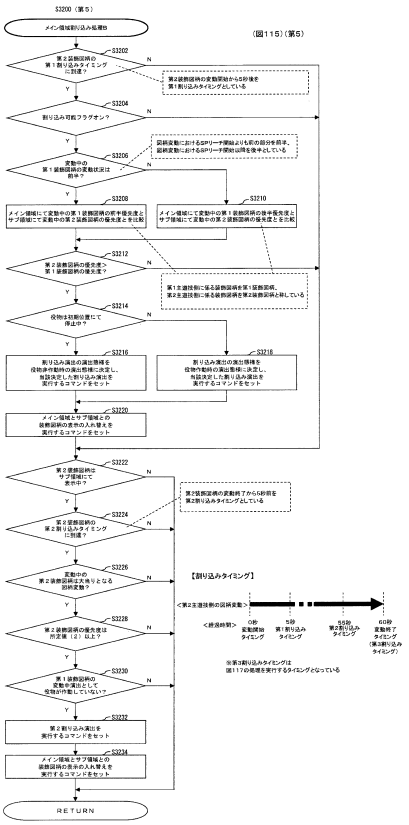
【図１１３】



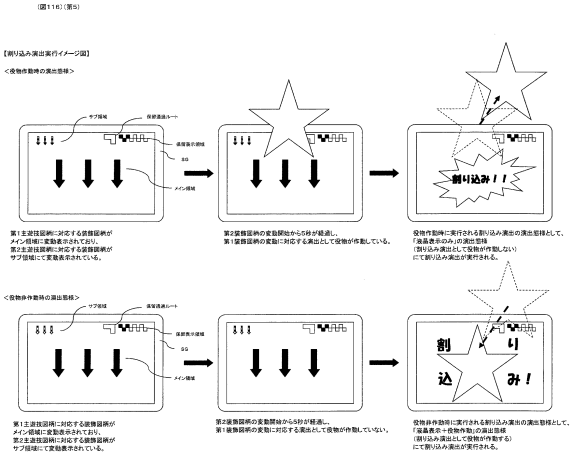
【図１１４】



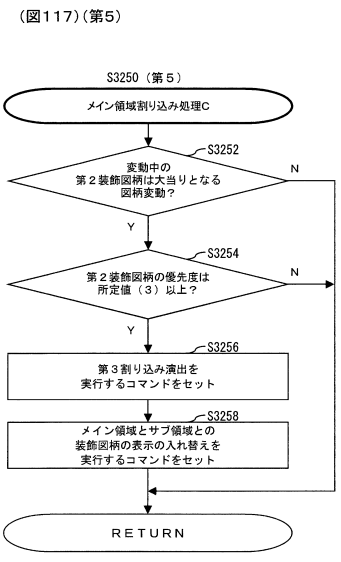
【図１１５】



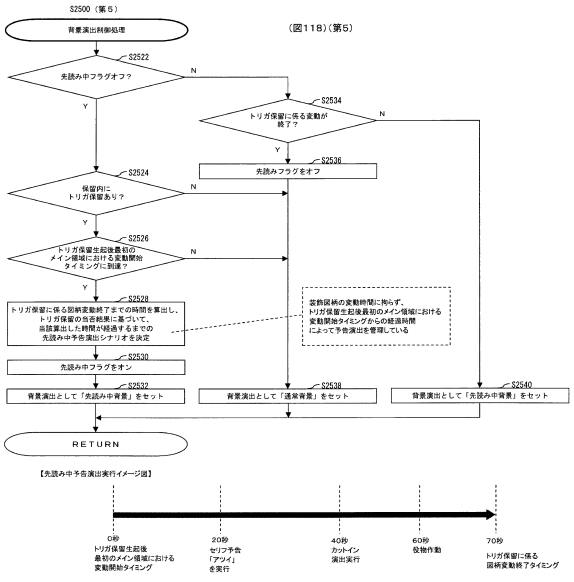
【図１１６】



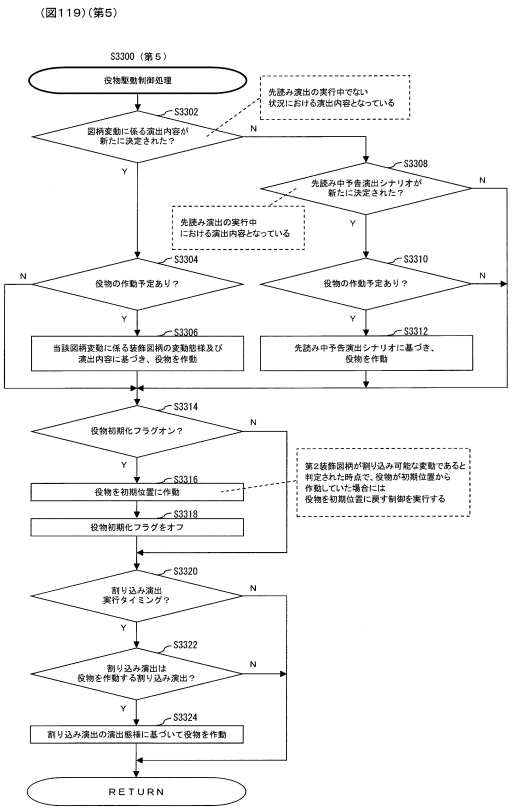
【図１１７】



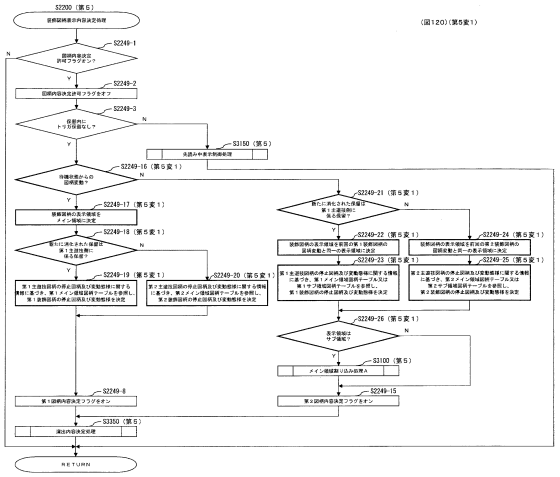
【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】



【図１２１】

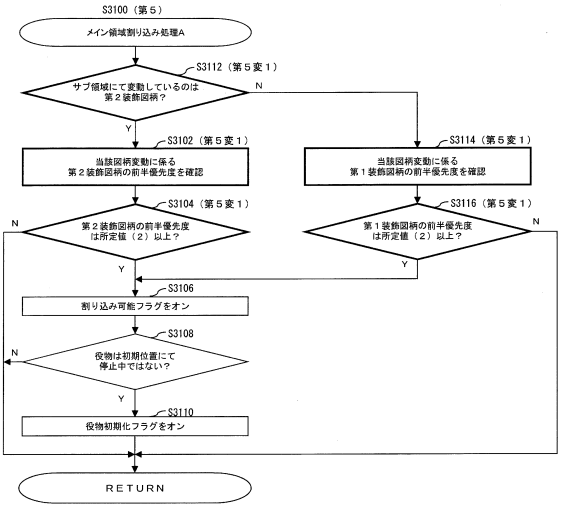
(図121)(第5変1)

【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

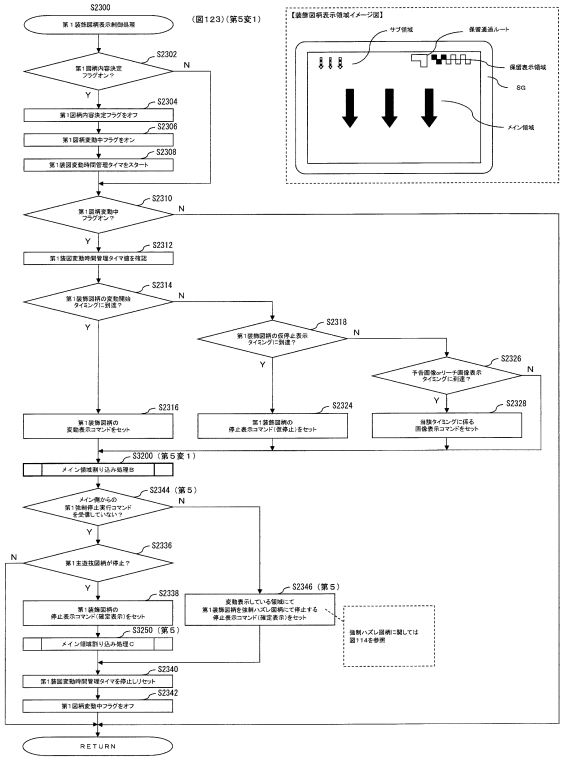
当選結果	変動時間	乱数値	演出内容	前半優先度	後半優先度
ハズレ	3秒	0～1023	演出なし（3秒）→ハズレ出目停止	0	0
	5秒	0～1023	演出なし（5秒）→ハズレ出目停止	0	0
	10秒	0～459	演出なし（10秒）→ハズレ出目停止	0	0
		460～699	ヤギ予告（5秒）→演出なし（10秒）→ハズレ出目停止	0	0
		700～1023	ヤギ予告（5秒）→ハズレ出目停止	0	0
	15秒	0～459	演出なし（15秒）→ハズレ出目停止	0	0
		460～699	ヤギ予告（5秒）→ガゼインド煮込（10秒）→ハズレ出目停止	0	0
		700～799	ヤギ予告（5秒）→ガゼインド煮込（15秒）→ハズレ出目停止	0	0
		800～949	猫用缶予告（10秒）→ガゼインド煮込（15秒）→ハズレ出目停止	0	0
		950～1023	猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（15秒）→ハズレ出目停止	0	0
	30秒	0～89	ヤギ予告（5秒）→演出なし（30秒）→ハズレ出目停止	1	1
		90～699	ヤギ予告（5秒）→ガゼインド煮込（30秒）→ハズレ出目停止	1	1
		700～799	猫用缶予告（10秒）→ガゼインド煮込（30秒）→ハズレ出目停止	2	2
		800～949	猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（30秒）→ハズレ出目停止	2	2
		950～1023	ヤギ予告（5秒）→猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（30秒）→ハズレ出目停止	3	3
	60秒	0～29	ヤギ予告（5秒）→演出なし（60秒）→ハズレ出目停止	1	1
		30～699	ヤギ予告（5秒）→ガゼインド煮込（60秒）→ハズレ出目停止	2	2
		700～799	猫用缶予告（10秒）→ガゼインド煮込（60秒）→ハズレ出目停止	2	2
		800～949	猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（60秒）→ハズレ出目停止	3	3
		950～1023	ヤギ予告（5秒）→猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（60秒）→ハズレ出目停止	3	3
大当り	10秒	0～199	演出なし（10秒）→当り出目停止	0	0
		200～699	ヤギ予告（5秒）→演出なし（10秒）→当り出目停止	0	0
		700～1023	猫用缶予告（10秒）→当り出目停止	0	0
	30秒	0～99	ヤギ予告（5秒）→演出なし（30秒）→当り出目停止	1	1
		100～249	ヤギ予告（5秒）→ガゼインド煮込（30秒）→当り出目停止	3	3
		250～749	猫用缶予告（10秒）→ガゼインド煮込（30秒）→当り出目停止	3	3
		750～1023	猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（30秒）→当り出目停止	3	3
	60秒	0～99	ヤギ予告（5秒）→演出なし（60秒）→当り出目停止	2	2
		100～199	猫用缶予告（5秒）→演出なし（60秒）→当り出目停止	3	3
		200～599	ヤギ予告（5秒）→ガゼインド煮込（60秒）→当り出目停止	3	3
		600～799	猫用缶予告（10秒）→ガゼインド煮込（60秒）→当り出目停止	3	3
		800～1023	猫用缶予告（15秒）→ガゼインド煮込（60秒）→当り出目停止	3	3

※低確状態の時割込図柄変動開始からの経過時間となっている

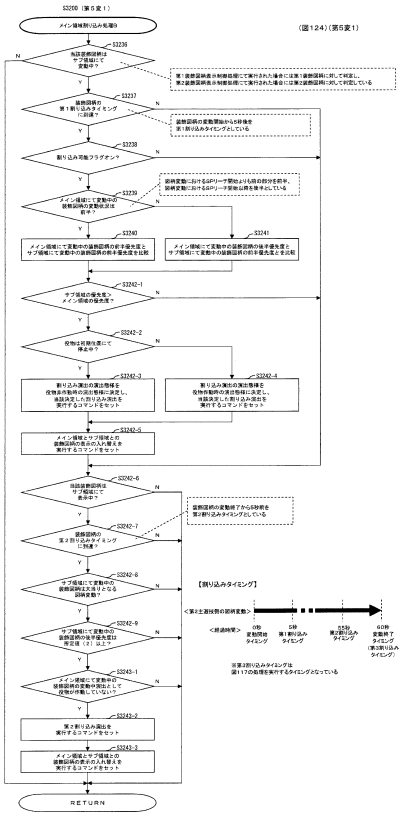
【図１２２】



【図１２３】

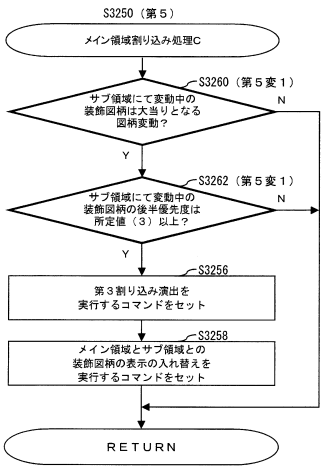


【図１２４】

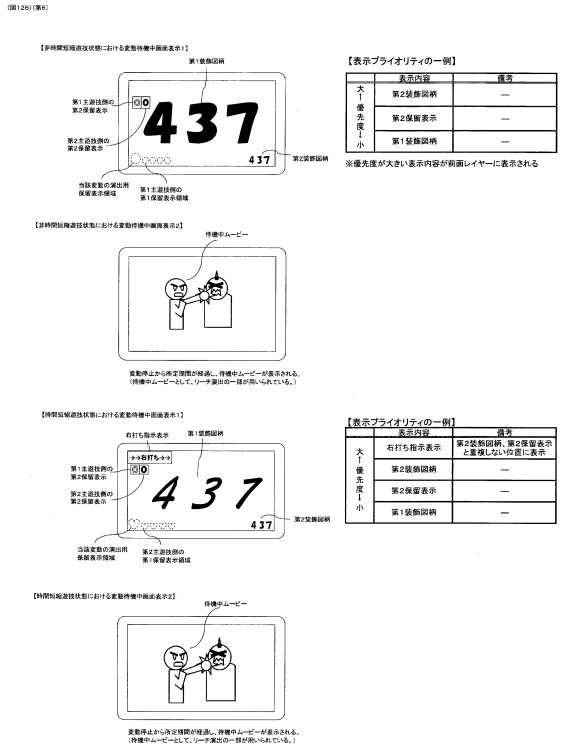


【図１２５】

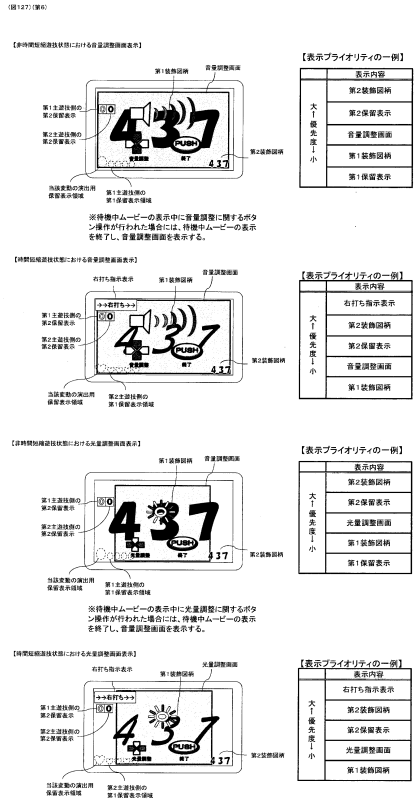
(図125)(第5変1)



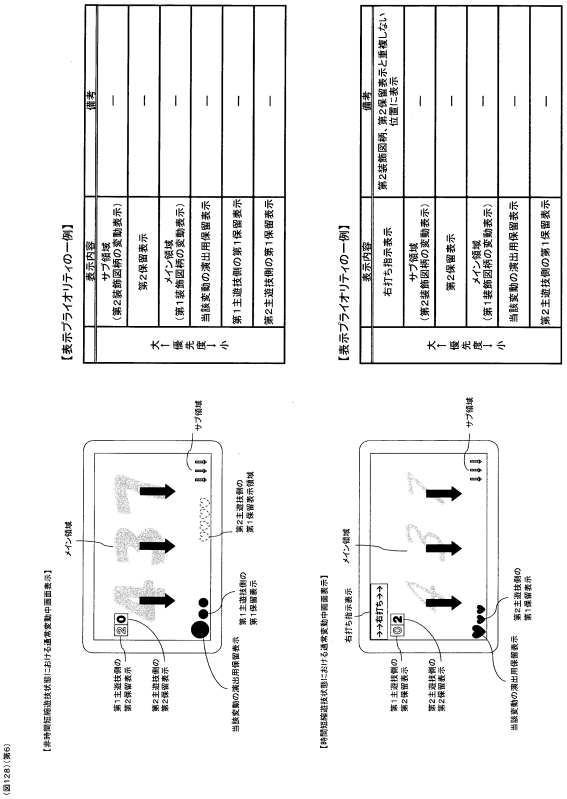
【図１２６】



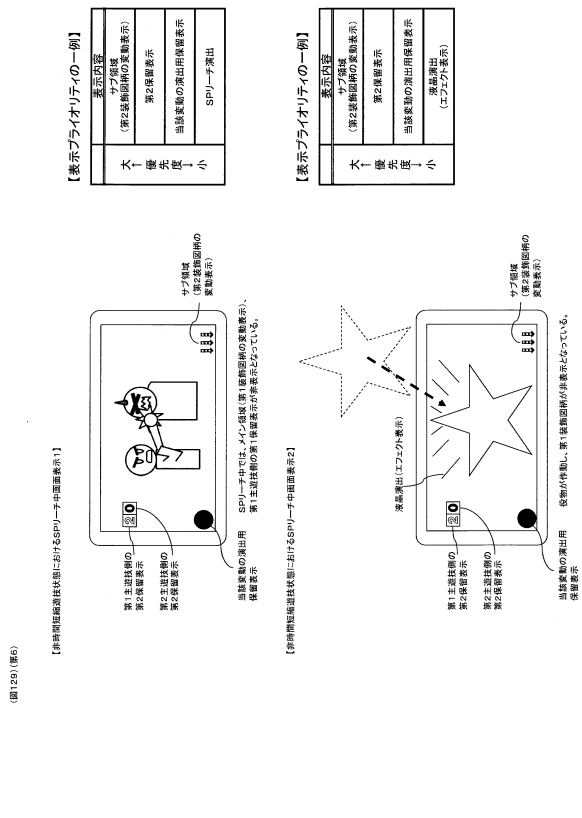
【図１２７】



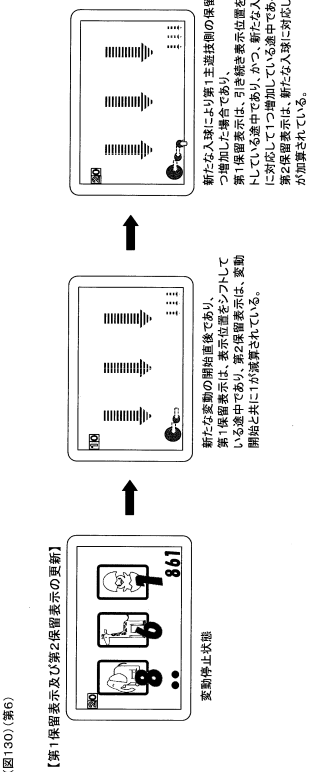
【図１２８】



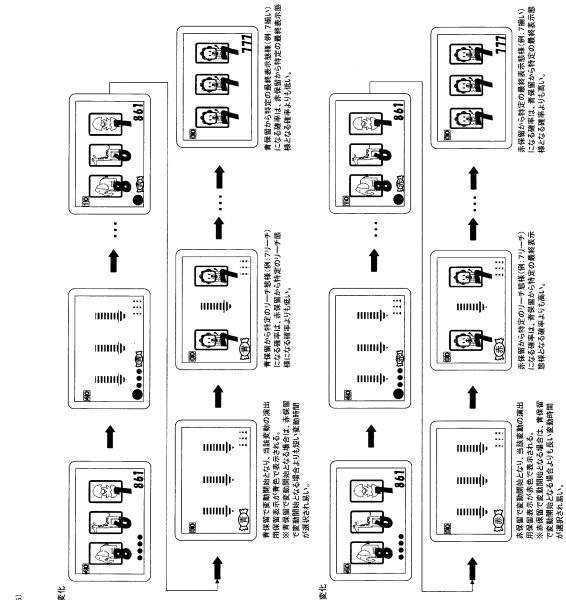
【図１２９】



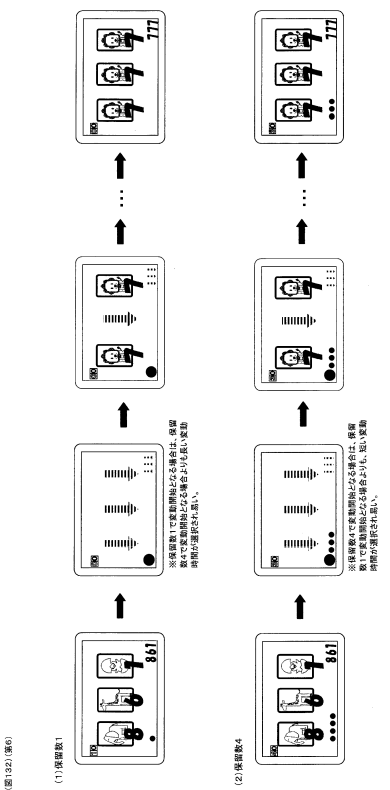
【図１３０】



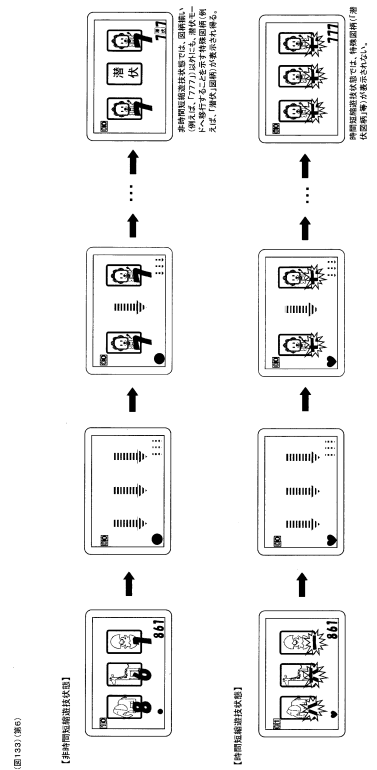
【図１３１】



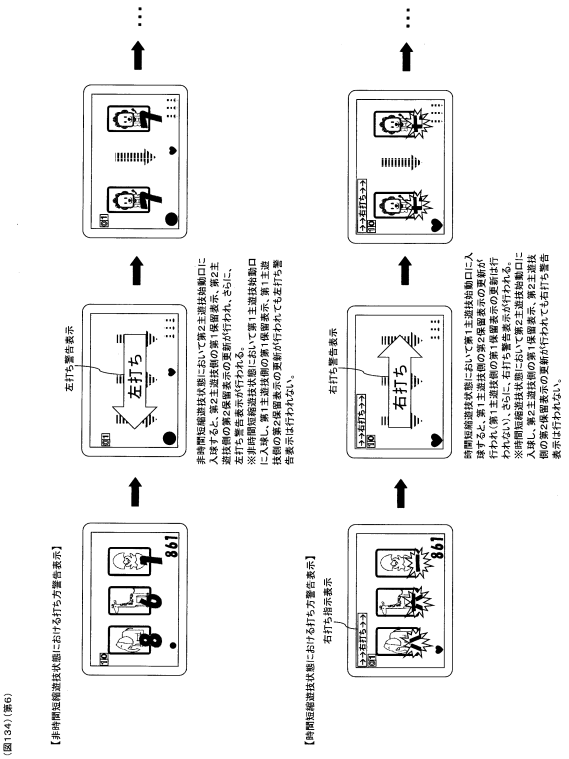
【図１３２】



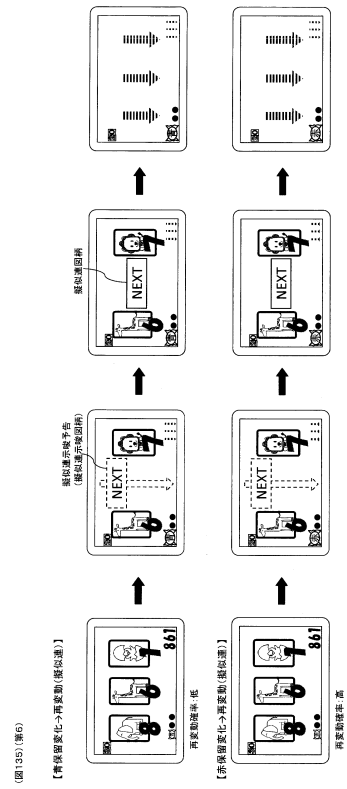
【図１３３】



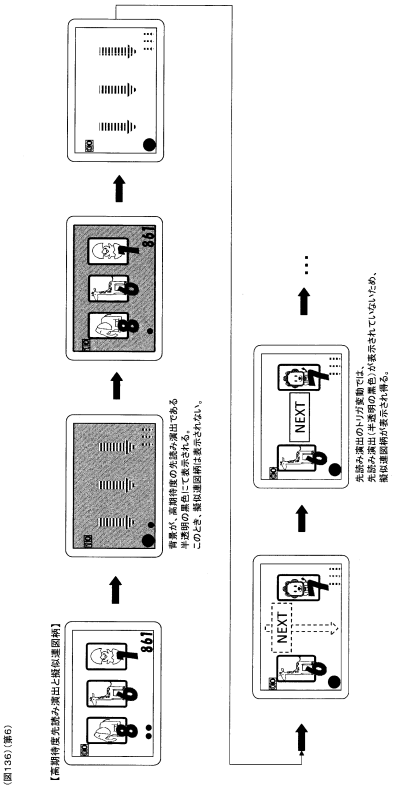
【図１３４】



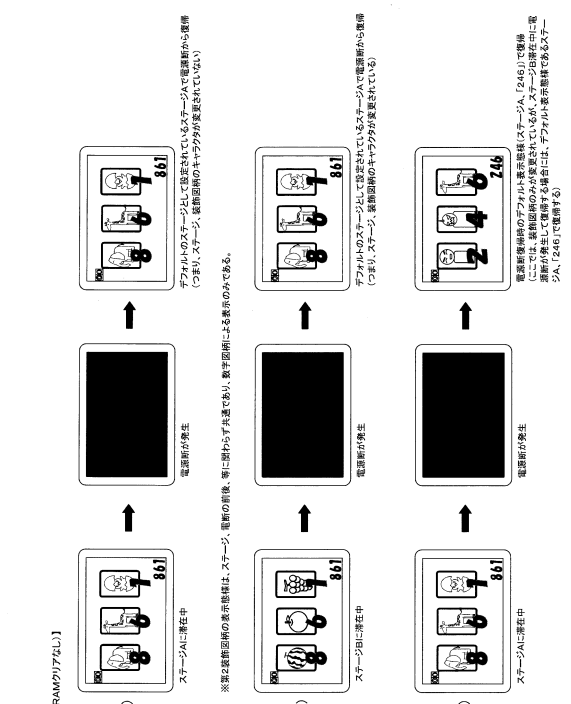
【図１３５】



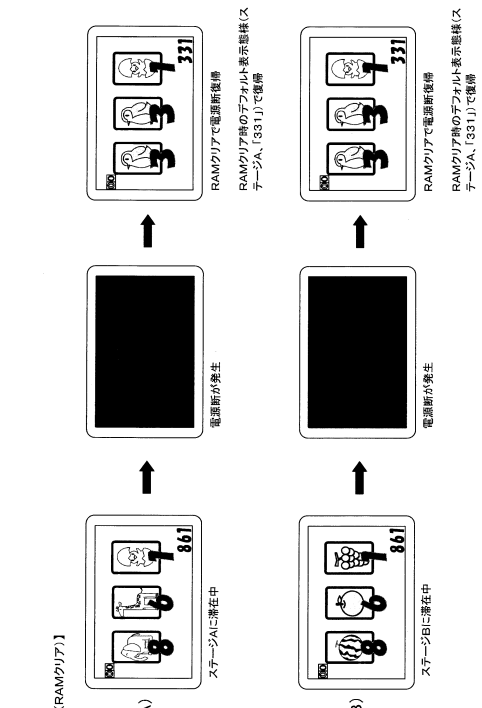
【図１３６】



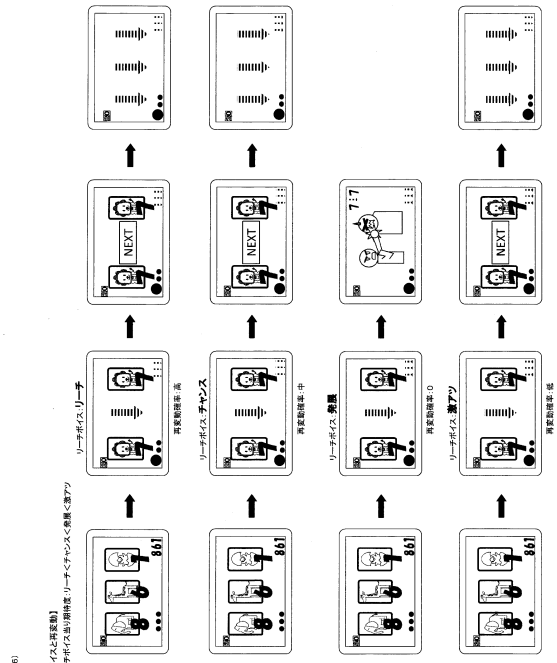
【図１３７】



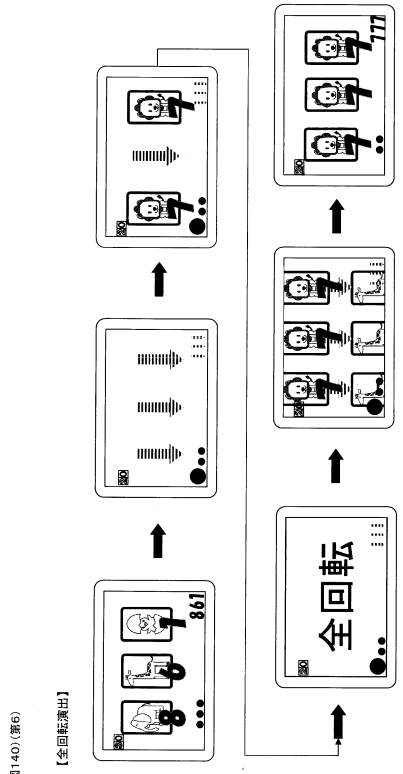
【図１３８】



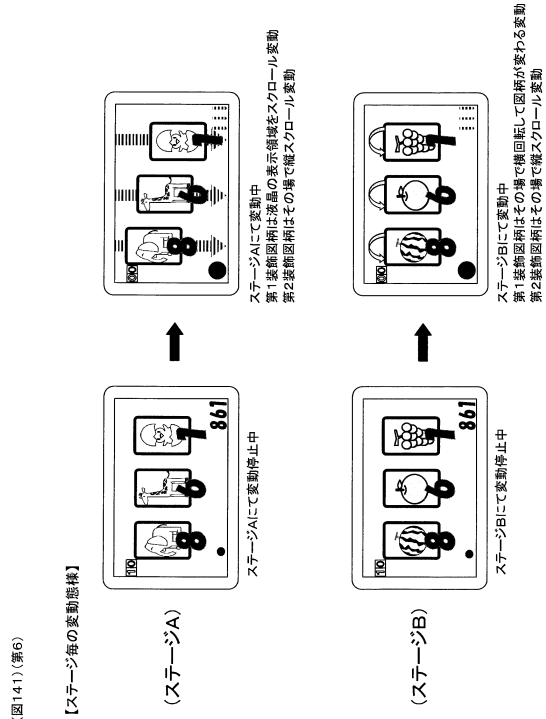
【図１３９】



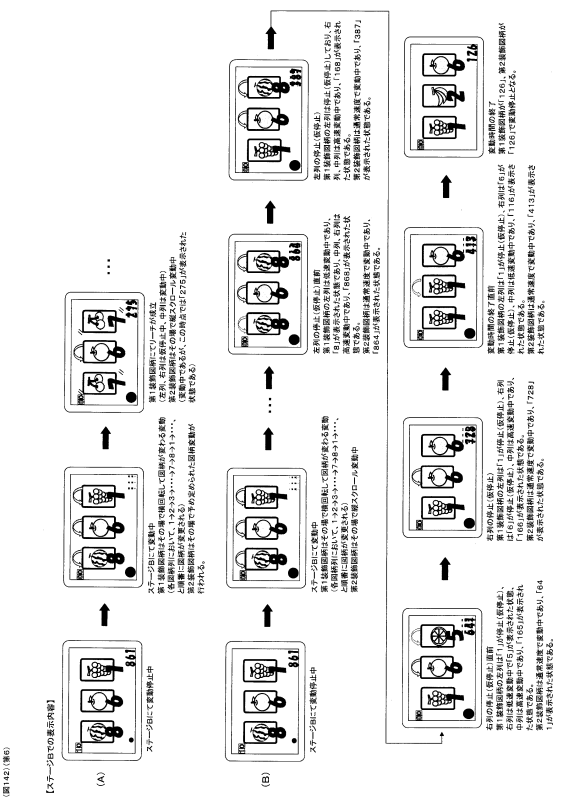
【図１４０】



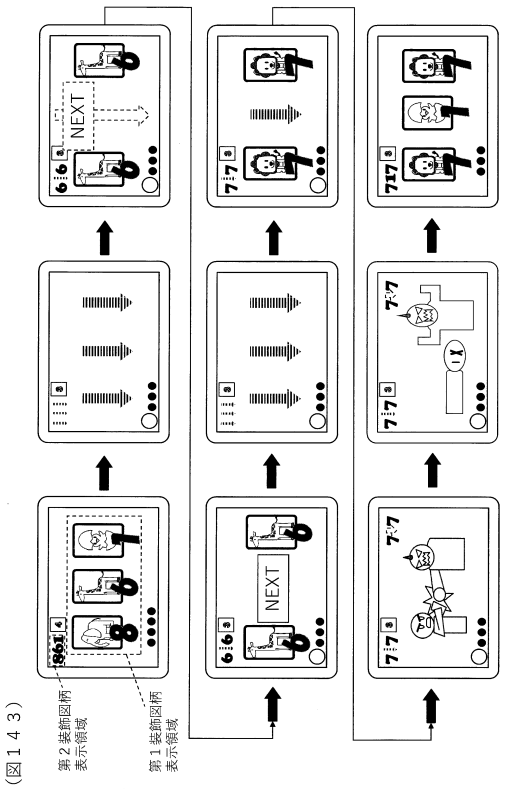
【図１４１】



【図１４２】

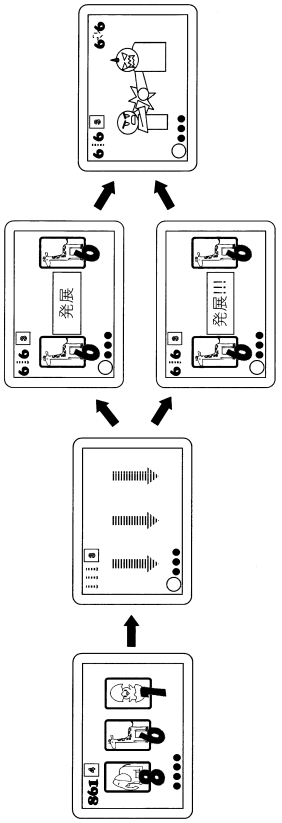


【図１４３】



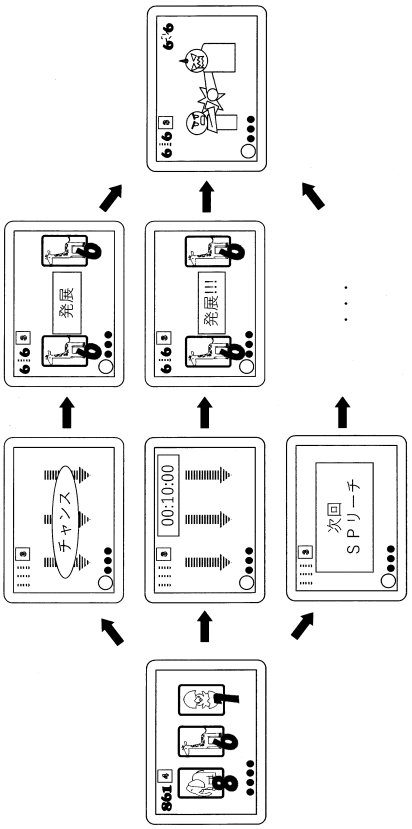
（図１４３）

【図１４４】



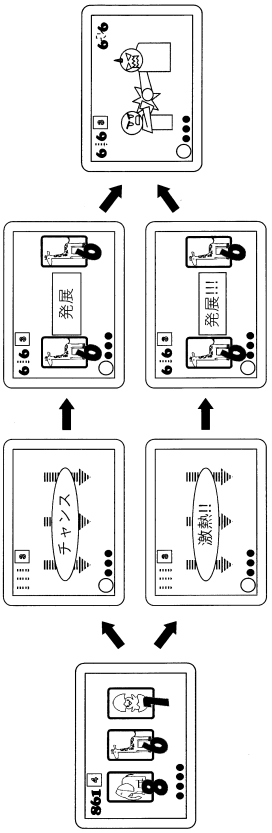
（図１４４）

【図１４５】



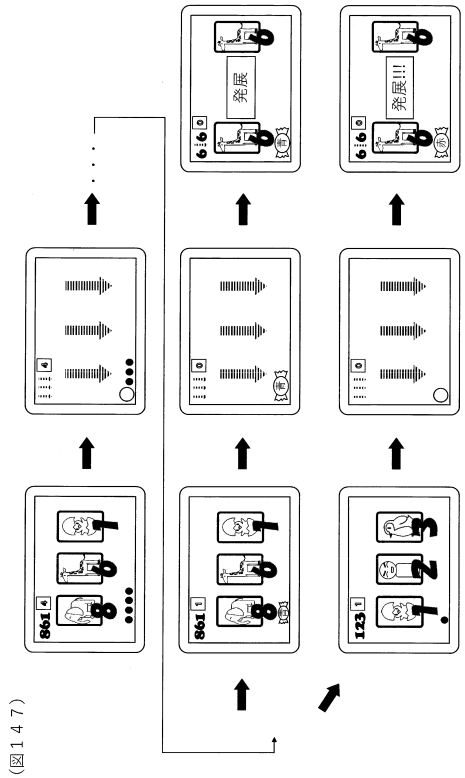
（図１４５）

【図１４６】



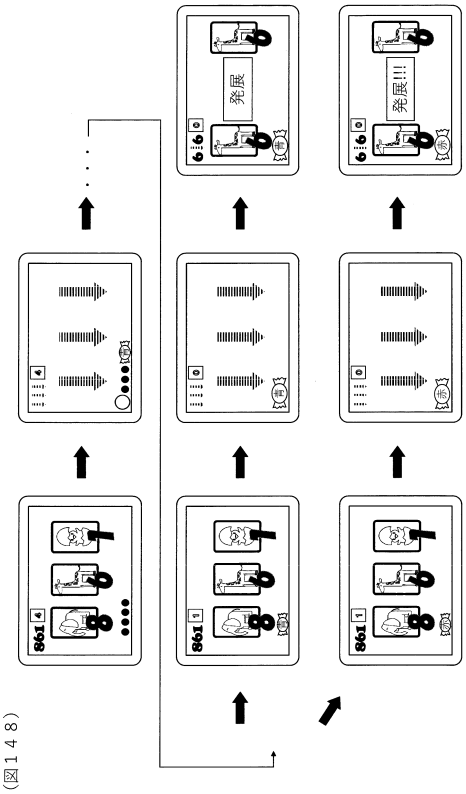
（図１４６）

【図１４７】



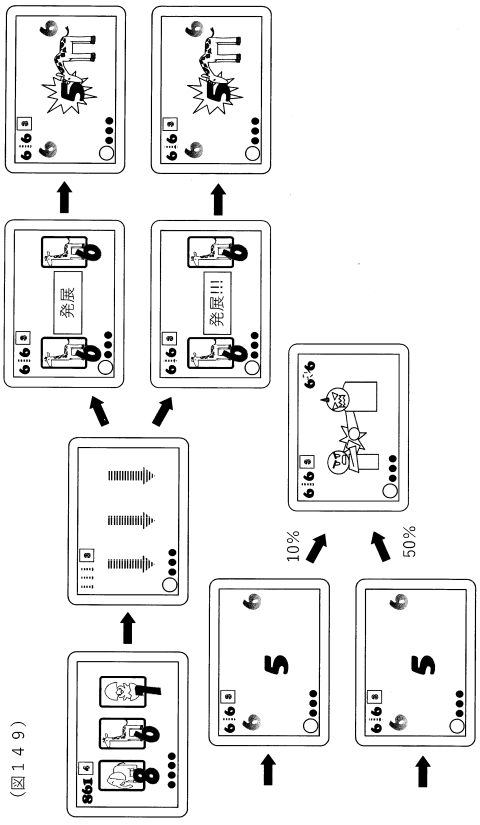
（図１４７）

【図１４８】



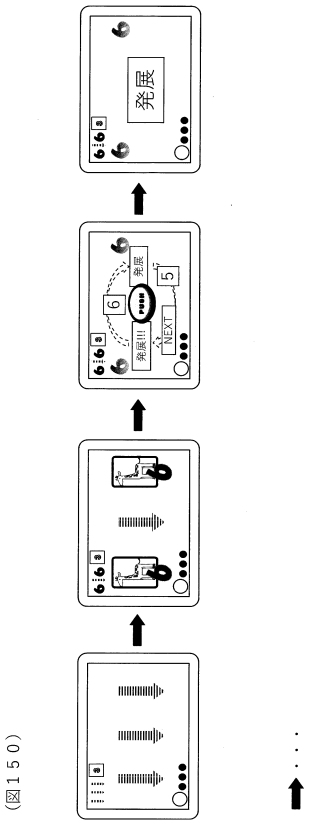
（図１４８）

【図１４９】



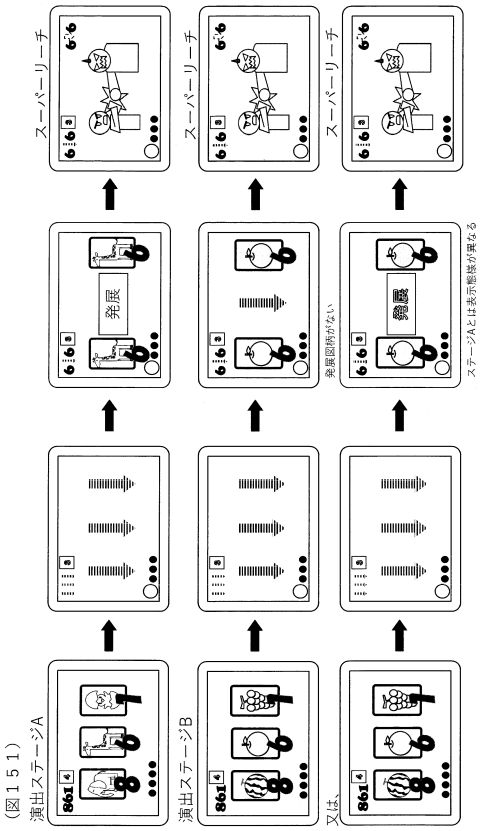
（図１４９）

【図１５０】



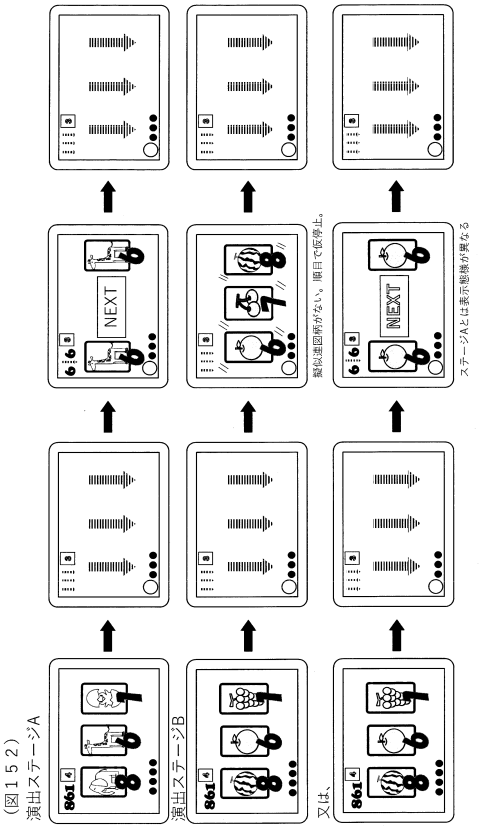
（図１５０）

【図１５１】



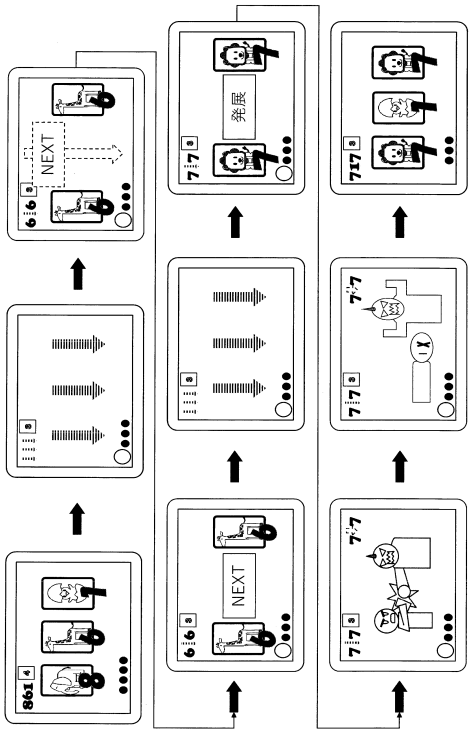
（図１５１）

【図１５２】



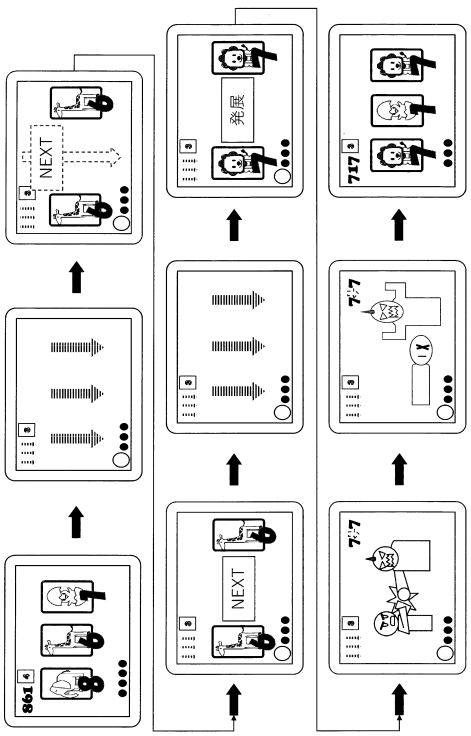
（図１５２）

【図１５３】



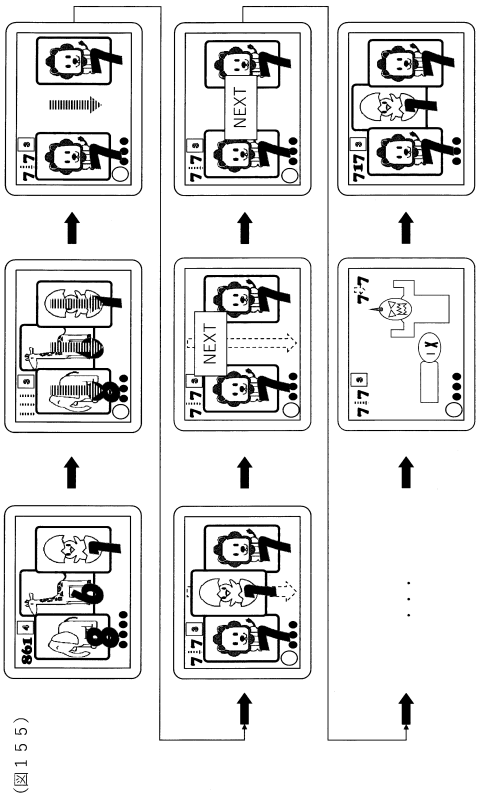
（図１５３）

【図１５４】



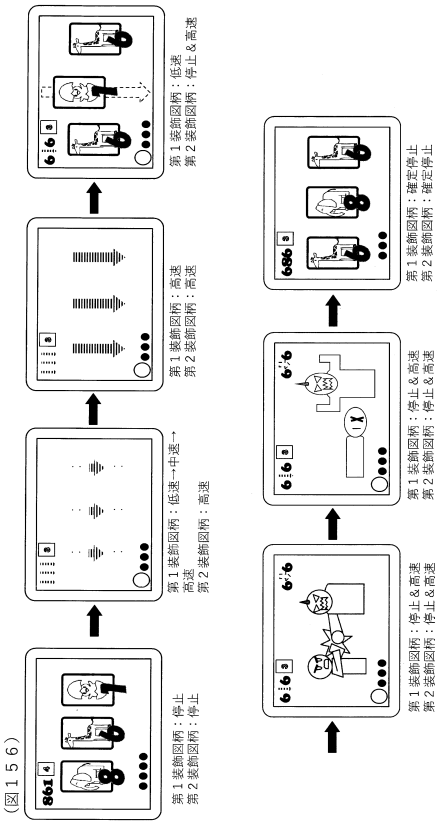
（図１５４）

【図１５５】



（図１５５）

【図１５６】



（図１５６）

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第７１０４３０３（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７１０４３０４（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６１６４３４２（ＪＰ，Ｂ１）
特開２００２－２９２０２１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０１８３４０（ＪＰ，Ａ）
特許第６１７８９０５（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１８－０３８７２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０９６９３２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２４９８９７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２