

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7141116号

(P7141116)

(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

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全475頁)

(21)出願番号 特願2019-139387(P2019-139387)

(22)出願日 令和1年7月30日(2019.7.30)

(65)公開番号 特開2021-19973(P2021-19973A)

(43)公開日 令和3年2月18日(2021.2.18)

審査請求日 令和4年6月14日(2022.6.14)

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 小菅 健太郎

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友

不動産大崎ガーデンタワー サミー株式

会社内

審査官 下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、識別情報を表示可能な識別情報表示部と、遊技の進行を制御する主遊技部と、演出を表示可能な演出表示部と、演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、主遊技部は、始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段とを備え、副遊技部は、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において

10

20

複数の第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記第一演出期間内において複数の第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記演出用図柄先読み演出を実行するに際しては、第一演出用図柄を所定の組合せにて表示させるとともに第一演出用図柄に対して特殊演出を実行し得る一方、第二演出用図柄を前記所定の組合せにて表示させるとともに第二演出用図柄に対して前記特殊演出が実行されないよう構成されており、

10

保留が残存していない状況下での識別情報の変動表示の実行中における始動口への入球を契機に複数の保留が生起され、当該複数の保留のうち最先で消化される保留以外の1つが特定保留であり、当該変動表示の終了後に当該最先で消化される保留が消化された場合、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数である状況下で実行され得る第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能であるとともに、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である状況下で実行され得る第二の図柄変動においても前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能である一方、前記第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第一の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程と、前記第二の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第二の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程とが異なるよう構成されており、

20

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

前記通常遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様と、前記特定遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様とは互いに相違するよう構成されており、

30

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも第一演出用図柄の変動表示中において所定の演出音が出力可能に構成されており、前記所定の演出音を複数種類備えるとともに、識別情報の変動表示中に前記所定の演出音の種類を切替可能に構成されており、

識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、

40

第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、

識別情報の停止表示から前記所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始されてから前記所定の待機表示が開始するまでの期間のうち少なくとも特定期間においては前記所定の演出音が出力されている一方、前記所定の待機表示が終了した後に表示される前記第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては前記所定の演出音が出力

50

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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【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2005 312674

特開2014 014494

特開2014 014576

特開2008 212245

【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始動口と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、  
遊技の進行を制御する主遊技部と、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と  
を備え、  
主遊技部は、

10

20

30

40

50

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで  
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ  
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実  
行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、  
副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において  
複数の第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な  
組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記一演出期間内において複数の第  
二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを  
演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
を備え、  
所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の  
実行期待度を、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表  
示部にて実行可能であり、  
前記演出用図柄先読み演出を実行するに際しては、第一演出用図柄を所定の組合せにて表  
示させるとともに第一演出用図柄に対して特殊演出を実行し得る一方、第二演出用図柄を  
前記所定の組合せにて表示させるとともに第二演出用図柄に対して前記特殊演出が実行さ  
れないよう構成されており、  
保留が残存していない状況下での識別情報の変動表示の実行中における始動口への入球を  
契機に複数の保留が生起され、当該複数の保留のうち最先で消化される保留以外の1つが  
特定保留であり、当該変動表示の終了後に当該最先で消化される保留が消化された場合、  
特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数である状況下で実行され得る第一  
の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せ  
にて表示可能であるとともに、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数よ  
りも多い第二の保留数である状況下で実行され得る第二の図柄変動においても前記演出用  
図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能である一方、前記  
第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組  
合せにて表示される場合の当該第一の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組  
合せにて表示されるまでの演出過程と、前記第二の図柄変動において前記演出用図柄先読み  
演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第二の図柄変動  
における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程とが異なるよ  
う構成されており、  
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも遊  
技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、  
前記通常遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において所定の待機表  
示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後  
に表示される第一演出用図柄の表示態様と、前記特定遊技状態中且つ識別情報が変動表示  
していない変動待機中において前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で  
電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様  
とは互いに相違するよう構成されており、  
特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なく  
とも第一演出用図柄の変動表示中において所定の演出音が出力可能に構成されており、  
前記所定の演出音を複数種類備えるとともに、識別情報の変動表示中に前記所定の演出音  
の種類を切替可能に構成されており、  
識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表

10

20

30

40

50

示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、識別情報の停止表示から前記所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始されてから前記所定の待機表示が開始するまでの期間のうち少なくとも特定期間においては前記所定の演出音が出力されている一方、前記所定の待機表示が終了した後に表示される前記第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては前記所定の演出音が出力されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

<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、

導光板を備えている遊技機において、

導光板における第1縁側と、該第1縁側と方向の異なる第2縁側とに向けて光を発光する発光手段を備え、

20

発光手段は、光源と、この光源からの光を集光させる集光部と、光源からの光を拡散させる拡散部とを備え、

拡散部からの拡散光の少なくとも一部は、導光板における第1縁側及び第2縁側とは方向の異なる第3縁側に向かうように構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係る遊技機によれば、遊技の興趣を損なうのを防止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】

30

【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氣的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

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

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

40

【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

50

(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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

イン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 6 2】図 6 2 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブ

50

メイン制御部側での保留消化伝達画像変化イメージ図である。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 8 7】図 8 7 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、保留

50



表示の変化に係るイメージ図である。

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

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

【図 1 1 4】図 1 1 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり時停止図柄表示イメージ図である。

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（R A M

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【図157】図157は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図158】図158は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図159】図159は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出非実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

50

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

【図 1 6 1】図 1 6 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物演出実行時に関するイメージ図である。

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

【図 1 8 0】図 1 8 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 主遊技図柄

50

の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクションを示すイメージ図である。

【図 1 8 1】図 1 8 1 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態において、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図 1 8 2】図 1 8 2 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 1 8 3】図 1 8 3 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技盤の斜視図である。

【図 1 8 4】図 1 8 4 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機の大入賞口装置の分解斜視図である。

【図 1 8 5】図 1 8 5 は、第 7 実施形態に係る大入賞口装置の内部構造を示す図である。

10

【図 1 8 6】図 1 8 6 は、第 7 実施形態に係る大入賞口装置の前面カバー及び第 1 ベース部を示す図である。

【図 1 8 7】図 1 8 7 は、第 7 実施形態に係る変形例を説明するイメージ図である。

【図 1 8 8】図 1 8 8 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置 Y K 1 を示す斜視図である。

【図 1 8 9】図 1 8 9 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物と導光板との位置関係を説明するための図である。

【図 1 9 0】図 1 9 0 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置の分解斜視図である。

【図 1 9 1】図 1 9 1 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置の駆動部を示す斜視図である。

【図 1 9 2】図 1 9 2 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置の動作を説明する図である。

【図 1 9 3】図 1 9 3 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物の可動可能な範囲を説明する正面図である。

20

【図 1 9 4】図 1 9 4 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図である。

【図 1 9 5】図 1 9 5 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物の初期動作処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 9 6】図 1 9 6 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のガイド部材を説明する斜視図である。

【図 1 9 7】図 1 9 7 は、第 7 実施形態に係るガイド部材の作用を説明するイメージ図である。

【図 1 9 8】図 1 9 8 は、第 7 実施形態に係る導光板ユニットを示す正面図である。

30

【図 1 9 9】図 1 9 9 は、第 7 実施形態に係る導光板ユニットの駆動部を示す正面図である。

【図 2 0 0】図 2 0 0 は、第 7 実施形態に係る導光板の上下左右の動きを示す正面図である。

【図 2 0 1】図 2 0 1 は、第 7 実施形態に係る導光板の上下方向の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図である。

【図 2 0 2】図 2 0 2 は、第 7 実施形態に係る導光板の左右方向の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図である。

【図 2 0 3】図 2 0 3 は、第 7 実施形態に係る導光板の初期動作制御を簡易的に示すフローチャートである。

40

【図 2 0 4】図 2 0 4 は、第 7 実施形態に係る導光板の初期動作制御を簡易的に示すフローチャートである。

【図 2 0 5】図 2 0 5 は、第 7 実施形態に係る導光板が初期位置に位置している状態を示す正面図である。

【図 2 0 6】図 2 0 6 は、第 7 実施形態に係る導光板が可動位置に位置している状態を示す正面図である。

【図 2 0 7】図 2 0 7 は、第 7 実施形態に係る導光板の滞在位置の初期動作処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 0 8】図 2 0 8 は、第 7 実施形態に係る導光板を示す正面図である。

【図 2 0 9】図 2 0 9 は、第 7 実施形態に係る導光板の作用を説明する模式図である。

50

【図 2 1 0】図 2 1 0 は、第 7 実施形態に係る出沒役物の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図である。

【図 2 1 1】図 2 1 1 は、第 7 実施形態に係る左出沒役物を駆動するための駆動部を拡大して示す拡大図である。

【図 2 1 2】図 2 1 2 は、第 7 実施形態に係る左出沒役物の駆動部のラックギア及びピニオンギアの作用を説明する図である。

【図 2 1 3】図 2 1 3 は、第 7 実施形態に係る左出沒役物の駆動部のラックギア及びピニオンギアの作用を説明する図である。

【発明を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ゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別情報の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動口やゲート、一般入賞口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態（低確率状態）よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態（高確率状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、高ベース状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合には、可変部材の開放期間を長くする、可変部材の開放当選確率を高くする、可変部材の開放抽選の結果報知の時間を短くすることが可能な状態であり、これらすべてを有効とする状態又は少なくとも一つを有効とする状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が無い非補助遊技状態（低ベース状態）等の任意の一又は複数の組合せである。「変動表示停止時間」とは、識別情報の変動表示が停止した際に識別情報を停止した状態で保持する時間であり、変動表示の停止後に保留が残っている場合、この変動表示停止時間が経過した後に、残っている保留に係る変動が開始される（変動開始条件、当否判定許可条件が充足される）。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄（特別図柄）や装飾図柄（演出用図柄、装図）と呼ぶことがある。主遊技図柄（特別図柄）は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、装飾図柄（演出用図柄、装図）は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、7セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げること

10

20

30

40

50

ができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報の変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。そして、「装飾図柄」は、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて図柄の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、カード型やキャラクタ型等の画像オブジェクトに、視覚的なもの、例えば、数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄、図柄等の形状のあるものが記載されているものである。そして、この数字や記号が同一となる組み合わせにて当該画像オブジェクトを有効ライン上にて最終的に停止表示することで大当たりが発生した旨が報知される。「第1装飾図柄（第一演出用図柄）」及び「第2装飾図柄（第二演出用図柄）」とは、その双方が「装飾図柄（演出用図柄、装図）」となるものであるが、夫々が独立して大当たりの発生を報知可能に構成されているものが相当する（例えば、「第1装飾図柄（第一演出用図柄）」が「777」となって大当たりの発生を報知可能でもあるし、「第2装飾図柄（第二演出用図柄）」が「777」となって大当たりの発生を報知可能でもある）。「変動態様」とは、例えば、変動時間（主遊技図柄（特別図柄）の変動時間、装飾図柄（演出用図柄、装図）の変動時間、普通図柄の変動時間のいずれも含む）、装飾図柄（演出用図柄、装図）が上から下へスクロール表示（その他、下から上へ、左から右へ、右から左へのスクロール表示なども可能である）して遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること、装飾図柄（演出用図柄、装図）がその場で回転表示し半回転又は1回転することで遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること（このようなスクロール表示や回転表示などは「切替表示態様」と称することもある）等を含む。「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止（或いは仮停止）する／しない」とは、「暫定的に停止させる 再変動させる」を1セットとし、この1セットを行う／行わないということと同義である。「再変動」とは、「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる 再変動させる」といった状況、「変動開始 装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる」といった状況、「再変動開始 装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる（2回目以降の暫定的な停止）」といった状況を含む用語であり、擬似連演出における擬似変動や、復活演出における復活変動（例えば、スーパーリーチ演出中にはハズレを示す装飾図柄（演出用図柄、装図）の組合せを暫定的に停止させて、スーパーリーチ演出終了後に移行する演出ステージにて再変動を行ったうえで当りを示す装飾図柄へと暫定的に停止したうえで確定的に停止する変動）等を示す用語である。また、大当たりの発生有無を報知する最終的な停止表示タイミング（典型的にはその後に、いわゆる主遊技図柄の停止表示とあわせて確定的に停止表示される）を除くこととも同義である。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は第2要素（例えば、数字）を基調としており、第1要素（キャラクタや「SUPER」等の付帯情報の有無／内容）や第3要素（例えば、色彩エフェクト）等を付帯して構成されていてもよい。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は、演出モードが異なる場合には、第2要素が同一（同じ数字、同じアルファベット、同じ文字、同じ記号など）であっても、第1要素及び／又は第3要素が異なるよう構成されていてもよい。また、第1要素及び／又は第3要素が異なることにより、リーチ変動が大当たりとなる期待度、先読み演出実行時における特定の図柄組み合わせ停止時の当該先読み演出に係る図柄変動にて大当たりとなる期待度、大当たりした際のラウンド数や当該大当たり終了後の遊技状態等の遊技者にとっての利益率が異なるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、高確率状態かつ高ベース状態（高確高ベース状態）や低確率状態かつ高ベース状態（低確高ベース状態）、高確率状態かつ低ベース状態（高確低ベース状態）には、通常遊技状態である低確率状態かつ低ベース状態（低確低ベース状態）の場合に比べて、第1要素及び／又は第3要素が遊技者にとって有利な要素となるように構成してもよい。また、「情報表示部」とは、予告演出等を含む情報を表示するものであり、例えば、演出表示装置、7セグメントLED、LEDランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置＋7セグメントLED＋LEDランプといった複数の表示媒体の組み合わせ（ユニット全体）を示していてもよい。また、「演出表示部」とは、予告演出等を含む演出を表示するものであり、例

10

20

30

40

50

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。

10

【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（演出用図柄、装図）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2種類を設けて、第1装飾図柄が非表示、又は、視認し難い状況にて第2装飾図柄を表示（変動表示）するような構成を（本実施形態）にて詳細に説明する。

20

【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。

30

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

40

【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变化した場合にのみ実行される予告演出を設けるよう変更した構成を（第2実施形態からの変更例1）にて詳細に説明する。

【0018】

50



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。

10

【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（演出用図柄、装図）を第１装飾図柄、第２主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄（演出用図柄、装図）を第２装飾図柄とするような構成を（第５実施形態）にて詳細に説明する。

20

【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】

本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を（第７実施形態）にて詳細に説明する。

【００２６】

30

（本実施形態）

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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演出音（効果音）が出力され

40

50

る。

#### 【 0 0 3 0 】

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

#### 【 0 0 3 1 】

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

#### 【 0 0 3 2 】

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

#### 【 0 0 3 3 】

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

#### 【 0 0 3 4 】

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

#### 【 0 0 3 5 】

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

#### 【 0 0 3 6 】

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

#### 【0037】

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

10

#### 【0038】

次に、第 1 大入賞口 C 1 0 は、第 1 主遊技図柄（第 1 特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（第 2 特別図柄）が大当たり図柄にて停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右上方、且つ、第 2 大入賞口 C 2 0 の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 1 大入賞口 C 1 0 は、遊技球の入球を検出するための第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s と、第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d（及び第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3）と、を備える。ここで、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s は、第 1 大入賞口 C 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 大入賞口入球情報を生成する。第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d は、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 C 1 0 を可変させる（第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3 を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10 個）とすることを担保したい場合において好適である。

20

#### 【0039】

次に、第 2 大入賞口 C 2 0 は、第 1 主遊技図柄（第 1 特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（第 2 特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右上方、且つ、第 1 大入賞口 C 1 0 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 C 2 0 は、遊技球の入球を検出するための第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s と、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d（及び第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3）と、を備える。ここで、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s は、第 2 大入賞口 C 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 大入賞口入球情報を生成する。そして、第 2 大入賞口 C 2 0 内に入球した遊技球は、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s 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 C 2 1 d は、第 2 大入賞口 C 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第 2 大入賞口 C 2 0 を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10 個）とすることを担保したい場合において好適である。

30

40

#### 【0040】

次に、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）は、第 1 主遊技（第 2 主遊技）に対応する第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄

50

表示装置 B 2 0 ) は、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ( 第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h ( 第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h ) とを備える。ここで、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h ( 第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h ) は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第 1 主遊技 ( 第 2 主遊技 ) に係る乱数の保留数 ( 実行されていない主遊技図柄の変動数 ) に相当する。尚、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ( 第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) は、例えば 7 セグメント L E D で構成され、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) は、「 0 」 ~ 「 9 」 の 1 0 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 L E D 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 }。

10

#### 【 0 0 4 1 】

尚、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 ( 第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 ) の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) 自体に演出的な役割を持たせて第 1 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 S G のような液晶ディスプレイに、第 1 主遊技図柄 ( 第 2 主遊技図柄 ) を表示させるように構成してもよい。

20

#### 【 0 0 4 2 】

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

30

#### 【 0 0 4 3 】

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

#### 【 0 0 4 4 】

40

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

#### 【 0 0 4 5 】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 A 1 0 ( 第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御 ( 即ち、遊技者の利益と直接関係する制御 ) を行う主制御基板 M と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 S G 上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部 S M と、主に演出表示

50

を実行するサブサブ制御部 S S とを備え演出全般を制御する副制御基板 S と、賞球タンク K T、賞球レール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤）K E と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

#### 【 0 0 4 6 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板 M と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 K H と、主制御基板 M からの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板 S（本例では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニット E と、を主体として構成されている。ここで、副制御基板 S は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 上での装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 S S の 2 つの制御部とを備えている。尚、主制御基板 M、賞球払出制御基板 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや R O M から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する R A M が搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板 M が搭載する R O M に関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て 0 によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、R A M の領域を使用する際についても同様に、若い番地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

#### 【 0 0 4 7 】

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

10

20

30

40

50

御基板 M から外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、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 S S 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 S M とサブサブ制御部 S S 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 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【 0 0 5 1 】

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 S M（副遊技制御手段 S M）、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 K H 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 S M（副遊技制御手段 S M）は、画像演出を実行するサブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、各種遊技効果ランプ D 2 6（例えばサイドランプ）やスピーカ D 2 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H 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 K E と電氣的に接続されている。尚、主制御基板 M、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、サブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 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。

【 0 0 5 2 】

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 M J と、遊

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【0053】

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

20

#### 【0054】

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MJ11A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MJ11B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MJ11H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MJ11C10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MJ11C20と、を有している。

30

#### 【0055】

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MJ21A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MJ21B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MJ21Hと、を有している。

40

#### 【0056】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終

50

値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。このような方法で乱数を取得することにより、遊技者に予想され難い、非周期的な乱数を発生させることが可能である。逆に、例えば、ある抽選に使用した乱数を使用して、次の乱数を生成する方法の場合、当該次の乱数を予想され易くなってしまふ。そのため、乱数を発生させるに際し、前回の抽選で使用された乱数を用いることなく、新たな乱数を発生させることが好適である。

#### 【 0 0 5 7 】

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

10

#### 【 0 0 5 8 】

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

20

#### 【 0 0 5 9 】

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

#### 【 0 0 6 0 】

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

30

40

#### 【 0 0 6 1 】

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 M N 1 0 は、主遊技乱数値が、すべての当り乱数値のいずれかと同じ値であるか否かを判定する、又は、当り乱数値の一部又は全部が連続した数値である場合には、主遊技乱数値が当り乱数値の上限値以下であり下限値以上であるか否かを判定することにより、当否判定を実行する。このような当否判定を実行することで、正確な判定処理を実行できることとなる。逆に、当り乱数範囲の上限のみとの比較、又は下限のみとの比較によって当否判定を実行する場合

50



、乱数範囲の端の値（例えば、乱数値の範囲が 0 ~ 1 0 2 3 である場合、0 又は 1 0 2 3）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）。

【 0 0 6 2 】

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

10

【 0 0 6 3 】

ここで、第 1 主遊技図柄決定手段 MN 4 1 A は、第 1 主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a A を有しており、当該第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a A は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、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 MN 4 1 B は、第 2 主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a B を有しており、当該第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a B は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第 2 主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第 2 主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第 2 主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段 MN 4 1 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 MN 4 1 t a H を有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブル MN 4 1 t a H は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

20

30

【 0 0 6 4 】

次に、変動態様決定手段 MN 5 0 は、取得した遊技内容決定乱数（第 1 主遊技乱数）に基づき、第 1 主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第 1 主遊技変動態様決定手段 MN 5 1 A と、取得した遊技内容決定乱数（第 2 主遊技乱数）に基づき、第 2 主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第 2 主遊技変動態様決定手段 MN 5 1 B と、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段 MN 5 1 H と、を有している。

【 0 0 6 5 】

ここで、第 1 主遊技変動態様決定手段 MN 5 1 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 MN 5 1 t a A を有しており、当該第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a A は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、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 MN 5 1 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 MN 5 1 t a B を有しており、当該第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a B は、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 第 2 主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 第 2 主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 第 2 主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。

40

50

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MN51H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MN51taH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MN51taH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）。

#### 【0066】

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MP11C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MP11Hとを有している。

10

#### 【0067】

ここで、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C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MP11tC（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MP11Hは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tHを更に備えている。

#### 【0068】

次に、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20B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MP21B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MP22tBとを有している。

20

#### 【0069】

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MP33C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MB20b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）。

30

40

#### 【0070】

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。

#### 【0071】

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、

50

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

10

20

#### 【 0 0 7 2 】

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

30

#### 【 0 0 7 3 】

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

#### 【 0 0 7 4 】

また、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 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 M B 1 1 b H を有している。

40

#### 【 0 0 7 5 】

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）S M、サブサブ制御部 S S（及び演出表示装置 S G）等、を有している。ここで、サブメイン制御部 S M 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

50

を順番に説明する。

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 を有している。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

次に、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M 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 S M 1 0 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 S M 2 0 と、サブサブ制御部 S S 側との情報送受信を制御する情報送受信制御手段 S M 4 0 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

ここで、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの情報に基づいて、装飾図柄（本実施形態では、2 種類の装飾図柄（以下、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄と呼ぶことがある）を有しており、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第 1 装飾図柄又は第 2 装飾図柄の数字図柄が 3 つ組み合わせられることにより遊技結果を報知可能となっている）の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段 S M 2 1 n と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動時間を計時するための第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブル S M 2 1 t a （テーブルの詳細については不図示）と、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の演出内容、表示更新タイミング、表示更新内容を決定（又は、セット）する際に参照される装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2 と、を更に有している。尚、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは共に、主制御基板 M 側からの情報に基づいて演出表示制御手段 S M 2 0 側

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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

10

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

20

【 0 0 8 8 】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、サブメイン制御部 S M 側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段 S S 1 0 と、演出表示装置 S G 上の表示領域 S G 1 0 へ画像を表示する画像表示制御手段 S S 2 0 と、を有している。ここで、画像表示制御手段 S S 2 0 は、サブメイン制御部 S M 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 S S 2 1 b を更に有している。

【 0 0 8 9 】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）S S は、演出表示手段（サブサブ制御部）S S 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 S G と電氣的に接続されている。ここで、演出表示装置 S G は、画像を表示する表示領域 S G 1 0 を有している。

30

【 0 0 9 0 】

ここで、表示領域 S G 1 0 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 S G 1 1 と、主遊技保留情報を表示する第 1 保留表示領域 S G 1 2（及び第 2 保留表示領域 S G 1 3）と、を有している。

【 0 0 9 1 】

尚、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 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）S S が、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M 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 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 及び補助遊技図柄表示装置 H 2 0 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）S S は、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M 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。

40

【 0 0 9 2 】

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

50

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。

#### 【0093】

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4.0ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

#### 【0094】

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)。

#### 【0095】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約4.0ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表

示処理を実行する。次に、ステップ１５００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１９９７で、主制御基板Ｍ（特に賞球払出決定手段ＭＨ）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置ＫＥの駆動制御等を賞球払出制御基板ＫＨに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ１９９８で、主制御基板Ｍは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータＨＣ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板Ｍは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部ＳＭ側でコマンドを受信する順序が重要である（例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される）場合があるため、主制御基板Ｍ側でコマンドを送信することを決定した順（コマンドをセットした順）に、コマンドを送信するよう構成されている。

#### 【００９６】

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。

#### 【００９７】

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。

#### 【００９８】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0099】

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。

#### 【0100】

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。

#### 【0101】

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)。

#### 【0102】

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、主遊技図柄（特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32 Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段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。

10

20

#### 【0103】

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。

30

40

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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140

50

0 ( 1 ) で、遊技内容決定手段 M N は、後述の第 1 主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理 ( ステップ 1 5 0 0 の処理 ) に移行する。他方、ステップ 1 4 0 1 で N o の場合、ステップ 1 4 0 0 ( 2 ) で、遊技内容決定手段 M N は、後述の第 2 主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理 ( ステップ 1 5 0 0 の処理 ) に移行する。

#### 【 0 1 0 6 】

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 )。

10

#### 【 0 1 0 7 】

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

20

#### 【 0 1 0 8 】

ステップ 1 4 0 3 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 5 及びステップ 1 4 0 6 で、保留消化制御手段 M J 3 1 は、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ( 第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) 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 M J 3 2 b A ( 第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) 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 1 4 1 0 1 で、当否抽選手段 M N 1 0 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 M N 1 1 t a A ( 第 2 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a 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。

30

#### 【 0 1 0 9 】

ここで、図 1 1 ( 主遊技テーブル 1 ) は、第 1 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a A ( 第 2 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a B ) の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当た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

40

50

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、小当たりと同様の（又は、類似した）大入賞口の開放態様（視認性）となる大当たり（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、小当たりであるか大当た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装飾図柄では小当たり専用の「特殊図柄」が停止しない（又は、停止しないことがある）、(9)小当たりであるか大当た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たりであるか大当た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、大当た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たりである確率が高い）、のように構成してもよい。

#### 【0110】

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MN41 t a A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、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MB11 b Cに一時記憶する。

#### 【0111】

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MN41 t a A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41 t a B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当た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）。

#### 【0112】

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MN51 t a A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 t a B）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11 b Cに一時記憶して、ステップ1414に移行する。

#### 【0113】

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MN51 t a A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51 t a B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、第1主遊技側、第2主遊技側共に、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態及び変動開始時の保留数に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態）には相対的に変動時

10

20

30

40

50

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

#### 【0114】

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。

#### 【0115】

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

10

20

30

40

50

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0121】

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。

#### 【0122】

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。

#### 【0123】

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のカウント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。

#### 【0124】

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のカウント値

を参照し、当該ラウンドで第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) 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 1 6 2 4 で Y e s の場合には、ステップ 1 6 2 8 に移行する。他方、ステップ 1 6 2 4 で N o の場合、ステップ 1 6 2 6 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技用タイマ M P 3 4 t (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 1 6 2 6 で Y e s の場合にも、ステップ 1 6 2 8 に移行する。尚、ステップ 1 6 2 6 で N o の場合には、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

#### 【 0 1 2 5 】

次に、ステップ 1 6 2 8 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、第 1 大入賞口 C 1 0 の第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d (又は第 2 大入賞口 C 2 0 の第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d) の駆動を停止して第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) を閉鎖する。次に、ステップ 1 6 3 0 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技用タイマ M P 3 4 t (特に開放時間タイマ) をリセットする。次に、ステップ 1 6 3 2 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 3 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 内のラウンド数カウンタ (不図示) のカウンタ値に 1 を加算する。次に、ステップ 1 6 3 4 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 M B 2 0 b 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 1 6 3 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 6 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 8 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 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 1 9 9 7 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

#### 【 0 1 2 6 】

次に、図 1 7 は、図 1 6 におけるステップ 1 6 5 0 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 1 6 5 2 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b C を参照し、停止図柄が確変大当たり図柄 (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たり図柄であり、本例では、5 A・5 B・7 A・7 B) であるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 5 4 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ 1 6 5 8 に移行する。他方、ステップ 1 6 5 2 で N o の場合、即ち、停止図柄が非確変大当たり図柄 (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たり図柄であり、本例では、4 A・4 B) の場合、ステップ 1 6 5 6 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値に所定回数 (本例では、100 回) をセットし、ステップ 1 6 5 8 に移行する。

#### 【 0 1 2 7 】

次に、ステップ 1 6 5 8 及びステップ 1 6 6 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

#### 【 0 1 2 8 】

次に、図 1 8 ~ 図 2 6 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 1 8 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 S M 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 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 0 2 で、サブメイン制御部 S M は、メイン側（主制御基板 M 側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、R A M クリア情報を受信した場合 サブ側の R A M を初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側の R A M に再セット）。次に、ステップ 2 0 0 3 で、サブメイン制御部 S M は、メイン側（主制御基板 M 側）から受信した情報に基づき、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「準備中」画面を表示する。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（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 2 1 0 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2 2 0 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2 3 0 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する第 1 装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 3 5 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M 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 2 4 0 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 0 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、後述する背景演出制御処理を実行する。次に、ステップ 2 9 9 9 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）S M は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

10

20

#### 【0129】

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

30

#### 【0130】

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

40

#### 【0131】

他方、ステップ 2 1 0 2 で N o の場合、ステップ 2 1 1 1 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 1 1 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶

50



手段 S M 2 2 b 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 2 1 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2 1 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 1 8 に移行する。尚、ステップ 2 1 1 1 で N o の場合にもステップ 2 1 1 8 に移行する。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

次に、図 2 0 は、図 1 8 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 0 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照して、第 1 装飾図柄（前述したように、主制御基板 M 側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等の数字ゾロ目（当り出目）、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第 1 装飾図柄は、左列、中列、右列の 3 列で構成されており、有効ライン（数字図柄が 3 つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は 1 ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当たりを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみには）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、大当たりを意味しないものの、その後においては大当たりが発生し得る旨を予告する図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止しない、且つ、大当たりを報知する停止態様には含まれないよう構成されており、先読み演出実行時における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止し得る、且つ、大当たりを報知する停止態様には含まれないよう構成されている。

【 0 1 3 4 】

次に、ステップ 2 2 0 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）

10

20

30

40

50

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

#### 【0135】

次に、ステップ 2 2 1 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された主遊技図柄の当否結果及び装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a 内の装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2（例えば、装飾図柄演出テーブル 1～装飾図柄演出テーブル 2）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b 内に一時記憶する。次に、ステップ 2 2 1 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 2 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。

#### 【0136】

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。

#### 【0137】

ここで、図 2 1 及び図 2 2（装飾図柄演出テーブル 1、装飾図柄演出テーブル 2）は、装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a 2（装飾図柄演出テーブル 1、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル 2、特に、当否結果が大当たりである場合の一部）の一例である。尚、図中では簡易的に、第 1 装飾図柄を第 1 装図、第 2 装飾図柄を第 2 装図と記載している場合がある（以下同様）。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果（左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「大当たり」）及び装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動態様（左 2

10

20

30

40

50

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（大当たり）擬似連なし」等）を決定可能に構成されている。そして、装飾図柄演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容 = 「A 1（ハズレ）擬似連 1」であった場合には、「表示更新タイミング」 = 「変動開始時（0 秒後）」において「表示更新内容」 = 「装図変動開始（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の全列）」と決定され、「表示更新タイミング」 = 「変動開始 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）。

#### 【0138】

ここで、本実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「A 1（ハズレ）擬似連 1」、「A 2（ハズレ）擬似連 2」、「B 2（大当たり）擬似連 2」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「A 2（ハズレ）擬似連 2」においては、「表示更新タイミング」 = 「変動開始時（0 秒後）」において「表示更新内容」 = 「装図変動開始（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」 = 「変動開始 12 秒後」、「変動開始 13 秒後」、「変動開始 14 秒後」において「表示更新内容」 = 「第 1 装図仮停止表示（左列）」（第 1 装飾図柄の左列が停止表示）、「第 1 装図仮停止表示（右列）」（第 1 装飾図柄の右列が停止表示）、「第 1 装図特殊図柄仮停止表示」（第 1 装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「表示更新タイミング」 = 「変動開始 15 秒後」において「表示更新内容」 = 「第 1 装図変動開始（全列）」（第 1 装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示更新タイミング」 = 「変動開始 26 秒後」、「変動開始 27 秒後」、「変動開始 28 秒後」において「表示更新内容」 = 「第 1 装図仮停止表示（左列）」（第 1 装飾図柄の左列が停止表示）、「第 1 装図仮停止表示（右列）」（第 1 装飾図柄の右列が停止表示）、「第 1

10

20

30

40

50

装図特殊図柄仮停止表示」(第1装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示)が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の1回の変動表示中において、第1装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているように見えるのである(この擬似連続変動が行われている様子や、「特殊図柄」が停止表示される様子は、図40のイメージ図を参照)。

#### 【0139】

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。

#### 【0140】

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。

#### 【0141】

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。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

るが、天使ゾーンフラグがオンとなる契機となる「特殊図柄」は、前述した(1)の場合に仮停止してもよいし、前述した(2)の場合に確定停止してもよい。

【0146】

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

10

【0147】

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。

20

【0148】

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SM21t1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。

30

【0149】

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SM21t1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)。

40

【0150】

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

50

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

10

#### 【 0 1 5 1 】

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

20

#### 【 0 1 5 2 】

ここで、同図下段は装飾図柄表示領域イメージ図である。同図に示されるように、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄と保留表示（第 1 主遊技図柄に関する保留と第 2 主遊技図柄に関する保留とを同時に表示してもよい）とが演出表示装置 S G 上にて表示され得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。

30

#### 【 0 1 5 3 】

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

40

#### 【 0 1 5 4 】

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

50

## 【 0 1 5 5 】

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

10

## 【 0 1 5 6 】

次に、図 2 6 は、図 1 8 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、天使ゾーンフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出として「天使ゾーン背景」（「特殊図柄」の仮停止を契機として表示し得る背景演出）をセットし、ステップ 2 5 0 6 に移行する。次に、ステップ 2 5 0 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、「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 2 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 0 9 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 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 2 5 2 0 に移行する。

20

## 【 0 1 5 7 】

他方、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合、ステップ 2 5 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 5 1 2 で、Y e s の場合、ステップ 2 5 1 4 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 2 5 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、ステップ 2 5 1 4 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 2 5 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 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 2 5 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 5 0 6、ステップ 2 5 1 2 又はステップ 2 5 1 6 で N o の場合にもステップ 2 5 2 0 に移行する。

30

40

## 【 0 1 5 8 】

次に、ステップ 2 5 2 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、セットされている背景演出を演出表示装置 S G に表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。

## 【 0 1 5 9 】

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

50



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。

#### 【0160】

(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。

10

#### 【0161】

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し、「特殊図柄」が中列に仮停止する際に「特殊図柄」の背後に「667」の3つの図柄を仮停止させ、その後、「特殊図柄」が再変動し消去される際に、左列の第1装飾図柄、中列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄が再変動するよう構成してもよい。このような場合、中列の第1装飾図柄よりも中列の「特殊図柄」の画像の表示プライオリティを高く設定することで、特定出目を表示する擬似連変動の態様に「特殊図柄」を表示するだけでよいため、第1装飾図柄の決定方法が複雑化することを防止することができる。

20

30

40

#### 【0162】

次に、本実施形態からの変更点を、第2装飾図柄について詳述する。本実施形態からの変更例1においては、第2装飾図柄は主遊技図柄の変動中には、常に表示されるよう構成されている。また、リーチとなる場合には、第1装飾図柄の仮停止タイミングにおいても、第2装飾図柄も同時に仮停止し、第1装飾図柄の確定表示タイミングにおいても、第2装飾図柄も同時に確定表示されることとなる(第1装飾図柄と第2装飾図柄とで同一の図柄が停止表示されることとなる)。尚、第2装飾図柄の変動表示態様はこれには限定されず、例えば、第1装飾図柄が視認可能であり、且つ、遊技者が第1装飾図柄を視認するこ

50

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。

#### 【0163】

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、疑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た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。

#### 【0164】

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。

#### 【0165】

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、サウンドや色の变化によって特定出目であることを報知する、（3）全列同時に仮停止する、（4）左列及び/又は右列の数字が中列の仮停止タイミングにて変更される、（5）左列と右列の装飾図柄が「2」以上離れている数字である場合、中列の装飾図柄が、左列及び/又は右列と「2」以上離れた数字にてハズレで仮停止した場合、等としてもよい。また、特定出目の出現条件も変更してもよく、例えば、左列と右列の仮停止図柄（数字）が同一である場合に出現し易い（又は、同一である場合にのみ出現する）等として、「特殊図柄」の出現条件と相違させるよう構成してもよい。また、リーチ後に「特殊図柄」（又は、特定出目）が出現するほうが、リーチではない場合に「特殊図柄」（又は、特定出目）が出現した場合よりも大当たり期待度が高い、又は、その後当該図柄変動中に「特殊図柄」が再度仮停止する可能性が高い（例えば、「7 8」（＝特殊図柄）よりも、「7 7」の方が大当たり期待度が高い、又は、再度仮停止する可能性が高い）よう構成してもよい。なお、（1）に示したような左列と右列とを同一の数字として、中列を当該同一の数字の±1の数字とする場合や、中列、右列を左列の数字の±1や±2等の数字とする場合、つまり左列の数字を基準として中列、右列の数字を予め定めた数字とする場合においては、左列に表示する数字のみを抽選等によって決定すればよく、中列、右列に表示する数字については、抽選により決定された左列に表示する数字と同じ数字や抽選により決定された左列に表示する数字に対して±1や±2の数字と決定する（つまり、中列、右列に表示する数字を抽選等により決定するわけではなく、左列に表示する数字に対応した数字を決定する）だけでよい。例えば、左列をN（Nは、例えば1～8までの数字）、中列をN+1、右列をNとする場合、左列に表示する数字を1～8の中から抽選等によって決定する。左列の数字が、「4」に決定された場合、中列は4+1＝「5」となり、右列は左列と同じ「4」となり、特定出目として、「4・5・4」が設定される。このように構成することにより、左列、中列、右列の組み合わせとなる特定出目を複数設定したテーブルを用いることなく、左列の数字のみを設定したテーブルを用いて特定出目の設定が可能となるため、ステップ2200の装飾図柄表示内容決定処

10

20

30

40

50

理において特定出目の決定を容易とすることができるという効果を奏する。なお、左列の数字を抽選により決定して左列の数字に基づき中列、右列の数字が決定される場合を例示したが、中列又は右列の数字を抽選等によって決定し、中列の数字の場合は左列および右列の数字、右列の場合は左列および中列の数字を決定してもよい。

#### 【0166】

(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。

#### 【0167】

はじめに、図29及び図30(装飾図柄演出テーブル5、装飾図柄演出テーブル6)は、装飾図柄演出テーブルSM21ta 2(装飾図柄演出テーブル5、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル6、特に、当否結果が大当たりである場合の一部)の一例である。本実施形態からの変更例1に対しての変更点を、まず、第1装飾図柄について詳述する。本実施形態からの変更例2においては、第1装飾図柄が変動中に表示され、且つ、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにおいて停止し得る「特殊図柄」が「特殊図柄A」と「特殊図柄B」との2種類設けられている。ここで、「特殊図柄A」は、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングから(当該タイミング以降も)仮停止し得るよう構成されている一方、「特殊図柄B」は、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングから仮停止し得るよう構成されている。また、特定出目は、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングから(当該タイミング以降も)仮停止し得るよう構成されている。即ち、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングにおいては、停止態様として、「特殊図柄A」と特定出目の2種類が仮停止し得る一方、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングにおいては、停止態様として、「特殊図柄A」と「特殊図柄B」と特定出目の3種類が仮停止し得るよう構成されており、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングよりも、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングの方が、停止し得る停止態様の種類が多くなっている。このように、擬似連続変動の中列の仮停止タイミングにおいては、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が多くなるよう構成してもよいし、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるよう構成してもよい。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が多くなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が大当たりとなる期待度が高い停止態様が新たに追加されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に遊技者は注目することとなる。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が大当たりとなる期待度が低い停止態様が削除されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に当該変動が大当たりとなる期待度の担保ができることとなる。尚、第2装飾図柄については、本実施形態からの変更例1と同様の構成となっているため説明は割愛する。

#### 【0168】

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。

#### 【0169】

(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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0170】

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。

#### 【0171】

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。

#### 【0172】

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、「7 7 7」）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）。

#### 【0173】

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

#### 【0174】

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。なお、本図では非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であるが、これについては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよく（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態としてもよく）、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態と時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよい（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態として

もよい)。なお、このような比較の当て嵌めの置換は、本件のいずれの実施形態及び変形例などのすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【 0 1 7 5 】

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

10

【 0 1 7 6 】

次に、図 3 6 は、本実施形態からの変更例 3 における、図 1 8 でのステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 3 2 7 1 ( 変 3 ) 及びステップ 2 3 2 7 2 ( 変 3 ) であり、即ち、ステップ 2 3 2 6 で予告画像又はリーチ画像表示タイミングに到達した場合に、ステップ 2 3 2 7 1 ( 変 3 ) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、第 1 装飾図柄変動時間管理タイマ S M 2 1 t 1 と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b に一時記憶された変動態様とに基づき、透過演出 ( 演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 が透過することとなる演出 ) の実行タイミングであるか否かを判定する。ステップ 2 3 2 7 1 ( 変 3 ) で Y e s の場合、ステップ 2 3 2 7 2 ( 変 3 ) で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、透過演出に係る画像表示コマンドをセット ( ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される ) し、ステップ 2 3 3 6 に移行する。他方、ステップ 2 3 2 7 1 ( 変 3 ) で N o の場合にはステップ 2 3 2 8 に移行する。尚、透過演出が実行された場合には、演出表示装置 S G の表示領域 S G 1 0 が透過して、演出表示装置 S G 内の役物が駆動している状態が視認可能となると共に、第 1 装飾図柄の表示が消去され ( 非表示となり )、第 2 装飾図柄は演出表示装置 S G 内の第 2 装飾図柄表示装置によって継続して表示されることとなる ( 詳細は後述する )。また、本実施形態からの変更例 3 においては、演出表示装置 S G の第 2 装飾図柄の表示と隣接し ( 遊技者から見て右方向 )、保留数表示領域が設けられている。このように構成することにより、透過演出実行中においても遊技者は保留数を視認することができることとなる。

20

30

【 0 1 7 7 】

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

40

【 0 1 7 8 】

次に、図 3 8 は、本実施形態からの変更例 3 における、演出表示装置の構成に係るイメージ図である。まず、演出表示装置の概念斜視図及び概念上面図に示すように、表示領域 S G 1 0 から奥側 ( 遊技者から見て ) に第 2 装飾図柄表示装置が設けられており、当該装置が発光する ( 光が表示領域 S G 1 0 の方向に出力される ) ことにより表示領域 S G 1 0 に第 2 装飾図柄及び保留数表示領域が表示されることとなる。また、光源から光を出力す

50

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

#### 【 0 1 7 9 】

次に、図 3 9 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 S G 1 0 が透過状態となり、当該表示領域 S G 1 0 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 S G 1 0 が非透過状態となり）、当該表示領域 S G 1 0 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

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【０１８０】

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にとって高利益であるか否かを遊技者に対して適切に示唆又は報知可能に構成することができることとなる。

20

30

#### 【０１８１】

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。

40

#### 【０１８２】

##### （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。

#### 【０１８３】

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

50



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。

#### 【0184】

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、当該大当た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たりとなる場合にのみ停止図柄を報知する)。

#### 【0185】

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。

#### 【0186】

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、大当た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ればハズレ、等のグループ分けを挙げることができる)。

#### 【0187】

次に、ステップ 1 3 1 8 で、第 2 主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ 1 3 3 4 (第 2) で、保留制御手段 M J 3 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b のフラグエリアを参照し、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 1 3 3 4 (第 2) で Y e s の場合、ステップ 1 3 3 8 (第 2) で、保留制御手段 M J 3 0 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 1 3 4 0 (第 2) で、保留制御手段 M J 3 0 は、当該新たに生じた保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される) する。

【 0 1 8 8 】

次に、ステップ 1 3 4 2 (第 2) で、保留制御手段 M J 3 0 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 3 2、図 3 3 の主遊技テーブル 3 を参照)、ステップ 1 3 4 4 (第 2) に移行する。次に、ステップ 1 3 4 4 (第 2) で、保留制御手段 M J 3 0 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 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される) し、次の処理 (ステップ 1 4 0 0 の処理) に移行する。

【 0 1 8 9 】

他方、ステップ 1 3 3 4 (第 2) で N o の場合、ステップ 1 3 3 6 (第 2) で、保留制御手段 M J 3 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b のフラグエリア内にある、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 1 3 3 6 (第 2) で Y e s の場合には、ステップ 1 3 4 4 (第 2) に移行する。他方、ステップ 1 3 3 6 (第 2) で N o の場合には、ステップ 1 3 3 8 (第 2) に移行する。

【 0 1 9 0 】

尚、ステップ 1 3 0 8 及びステップ 1 3 1 8 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 R A M 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 S M 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 S M 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 S M へ送信する当否結果情報に係るコマンドの具体例は、「D 0 0 0 H : はずれ、D 0 0 1 H : 低確ならはずれ、高確なら当り、D 0 0 2 H : 低確、高確両方で当り」であり、サブメイン制御部 S M へ送信する停止図柄情報に係るコマンドの具体例は、「D 1 0 0 H : 1 6 R 確変当り、D 1 0 1 H : 1 6 R 非確変当り、D 1 0 2 H : 2 R 確変当り」であり、サブメイン制御部 S M 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、「D 2 0 0 H : 区切り 1、D 2 0 1 H : 区切り 2、D 2 0 2 H : 区切り 3」となっている。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 9 1 】

次に、図 4 1 及び図 4 2 (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 MN 5 1 t a A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a B) の一例である。本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 3 2、図 3 3 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 MN 5 1 t a A の場合には第 1 主遊技保留数であり、第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル MN 5 1 t a B の場合には第 2 主遊技保留数である。

## 【 0 1 9 2 】

次に、図 4 3 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 S M 側) のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 2 0 0 3 (第 2) であり、即ち、ステップ 2 0 0 2 で、初期処理を実行した後、ステップ 2 0 0 3 (第 2) で、サブメイン制御部 S M は、メイン側 (主制御基板 M 側) から受信した情報に基づき、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

10

20

30

40

50

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。なお、電断復帰を、電源復帰、電源断からの復帰などと称することがある。

#### 【0193】

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。

#### 【0194】

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。

#### 【0195】

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2

1 1 6 に移行する。

【 0 1 9 6 】

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

10

【 0 1 9 7 】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ 2 5 6 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ 2 5 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留に対し、所定確率 ( 本例では、 $1 / 3$  ) で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 5 7 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 2 で N o の場合、ステップ 2 5 6 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ 3 であるか否かを判定する。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 2 5 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該新たな保留に対し、所定確率 ( 本例では、 $1 / 1 0$  ) で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ 2 5 7 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 6 8 で N o の場合もステップ 2 5 7 4 に移行する。

20

30

【 0 1 9 8 】

次に、ステップ 2 5 7 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 5 7 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 7 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理 { ステップ 2 1 2 6 ( 第 2 ) の処理 } に移行する。

40

【 0 1 9 9 】

他方、ステップ 2 5 5 2 で N o の場合 ( 保留内に第 2 主遊技保留が存在している場合 ) 、ステップ 2 5 7 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し ( トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する ) 、次の処理 { ステップ 2 1 2 6 ( 第 2 ) の処理 } に移行する。尚、ステップ 2 5 5 4 、ステップ 2 5 5 8 、ステップ 2 5 6 0 、又はステップ 2 5 7 4 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 2 1 2 6 ( 第 2 ) の処理 } に移行する。尚、ステップ 2 5 7 8 の処理は、第 2 主遊技側の保留が存在 ( 発生 ) した場合、

50

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。

#### 【0200】

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

#### 【0201】

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

#### 【0202】

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。

#### 【0203】

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

10

20

30

40

50

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。

【0204】

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

10

【0205】

ここで、同図下段の2つのテーブルは、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）と保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）である。第2実施形態においては、保留変化演出実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル（大当たり時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の4つであり、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の3つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）参照時においては赤色が最も選択され易く、他方、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）参照時においては青色が最も選択され易くなっており、保留変化演出が発生した際の保留の表示態様毎の大当たり期待度（保留に係る図柄変動にて大当たりとなる期待度）は、虹色が大当たり時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、保留の表示色によって大当たりとなる期待度を示唆し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、大当たりとなった場合における（又は、大当たりとなる期待度と併せて）、特別遊技実行後の遊技状態を示唆し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、特に、確率変動遊技状態中において、保留の表示色によって、その保留にて大当たりとなった場合の、特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行する期待度を示唆する（例えば、保留表示色が赤色であれば確変期待度大、青色であれば確変期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態が継続するか終了するかを煽る、効果的な演出を実行することが可能である。

20

30

【0206】

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

40

【0207】

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、

50

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。

10

#### 【0208】

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。

#### 【0209】

20

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。

30

#### 【0210】

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。

40

#### 【0211】

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

50



出候補である。次に、ステップ 2 2 6 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 6 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の中列の停止図柄を「特殊図柄」に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を決定し（左列と右列とは異なる図柄が仮停止することとなる）、次の処理（ステップ 2 2 1 8 の処理）に移行する。

#### 【 0 2 1 2 】

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

#### 【 0 2 1 3 】

他方、ステップ 2 2 7 0、ステップ 2 2 7 2 又はステップ 2 2 7 6 で N o の場合、ステップ 2 2 8 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。次に、ステップ 2 2 8 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ 2 2 1 8 の処理）に移行する。

#### 【 0 2 1 4 】

尚、第 2 実施形態においては、ステップ 2 2 7 4 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0215】

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

#### 【0216】

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

#### 【0217】

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。

#### 【0218】

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。

10

#### 【0219】

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。

#### 【0220】

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。

20

#### 【0221】

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。

30

40

#### 【0222】

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

50

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。

#### 【0223】

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。

#### 【0224】

(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。

#### 【0225】

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、大当た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。

#### 【0226】

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

10

20

30

40

50

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变化した場合にのみ実行される予告演出を設けることができ、当該演出が実行された場合の大当た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。

10

#### 【0227】

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

20

#### 【0228】

（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。

#### 【0229】

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。

30

40

#### 【0230】

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

50

、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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

## 【 0 2 3 4 】

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

10

## 【 0 2 3 5 】

( 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。

20

## 【 0 2 3 6 】

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

## 【 0 2 3 7 】

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

30

40

## 【 0 2 3 8 】

次に、図 5 7 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 5 6 のステップ 2 5 5 0 (第 2 変 3) のサブルーチンに係る、第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。ここで、本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則条件に係る処理においては、まず、ステップ 2 5 8 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該新たな保留が第 2 主遊技保留(第 1 主遊技保留より優先して消化される保留)でないか否かを判定する。ステップ 2 5 8 0 で Y e s の場合、ステップ 2

50

582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たりとなる保留や、長時間の変動時間となり得る保留や、トリガ保留が存在しない）か否かを判定する。ステップ2584でYesの場合、ステップ2586に移行する。

#### 【0239】

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、当該保留が大当たり保留の場合、2/3、ハズレ保留の場合、1/8の確率）で当選する入賞時先読み抽選を実行する。次に、ステップ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。

#### 【0240】

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。

#### 【0241】

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。

#### 【0242】

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

10

20

30

40

50



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

#### 【 0 2 4 3 】

次に、ステップ 2 2 2 4 (第 2 変 3) で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b に一時記憶されている「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 2 2 2 4 (第 2 変 3) で Y e s の場合、ステップ 2 2 2 6 (第 2 変 3) で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b (又は予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b) を参照し、当該変動に係る当否、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 S M 2 4 b に記憶し、ステップ 2 2 1 8 に移行する。尚、ステップ 2 2 2 4 (第 2 変 3) で N o の場合にも、ステップ 2 2 1 8 に移行する。

#### 【 0 2 4 4 】

次に、ステップ 2 2 1 8 及びステップ 2 2 2 8 (第 2 変 3) で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにすると共に、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 2 3 0 0 の処理) に移行する。

#### 【 0 2 4 5 】

次に、図 5 9 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 5 5 のステップ 2 7 0 0 (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 2 7 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b のフラグエリアを参照し、保留内表示態様変更処理実行フラグがオンで

10

20

30

40

50

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。

#### 【0246】

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SM21t1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）。

#### 【0247】

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））。

#### 【0248】

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。

#### 【0249】

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

#### 【0250】

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。

#### 【0251】

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）の表示態様に変化し、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に変化しない演出（所謂、ガセ演出）を実行し得るよう構成してもよい。

#### 【0252】

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。

#### 【0253】

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

10

20

30

40

50

変更して、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に記憶する。次に、ステップ 2 7 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b 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 2 7 5 0 ( 第 2 変 3 ) の処理 } に移行する。尚、ステップ 2 7 0 4、ステップ 2 7 0 6 又はステップ 2 7 1 0 で N o の場合にはステップ 2 7 2 0 に移行し、ステップ 2 7 0 2 又はステップ 2 7 1 4 で N o の場合には、次の処理 { ステップ 2 7 5 0 ( 第 2 変 3 ) の処理 } に移行する。

#### 【 0 2 5 4 】

次に、図 6 1 は、第 2 実施形態からの変更例 3 における、図 5 5 のステップ 2 7 5 0 ( 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 2 7 5 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 7 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 5 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 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 2 7 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 5 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 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。

#### 【 0 2 5 5 】

次に、ステップ 2 7 5 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b 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 2 7 6 0 に移行する。他方、ステップ 2 7 5 4 で N o の場合にも、ステップ 2 7 6 0 に移行する。

#### 【 0 2 5 6 】

次に、ステップ 2 7 6 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、保留消化伝達画像変更プランを確認する。次に、ステップ 2 7 6 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該保留消化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 2 7 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t 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 2 7 6 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、保留消化伝達画像表示態様変更条件 ( 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 2 7 6 6 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 8 及びステップ 2 7 7 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、汎用保留変化演出 ( 例えば、保留が爆発する演出 ) を表示するコマンドをセット ( ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される ) すると共に、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 S M 2 2 b に記憶し、ステップ 2 7 8 0 に移行する。尚、ステップ 2 7 6 2、又はステップ 2 7 6 6 で N o の場合にも、ステップ 2 7 8 0 に移行する。

#### 【 0 2 5 7 】

ここで、図 6 2 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 2 5 8 】

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。

10

【 0 2 5 9 】

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。

【 0 2 6 0 】

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

20

【 0 2 6 1 】

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

30

40

【 0 2 6 2 】

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）

50

リーチ発展煽り バトルリーチ（後半）画像表示 装図仮停止表示（中列） 当否に応じて演出を実行 装図確定表示（全列）となるような演出を実行する場合）、即ち、ボタン連打をする期間（本例では、バトル演出（前半））が存在せずにバトル演出（後半）に移行する場合には、バトル演出（後半）に移行したタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発し、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様を変更して表示されることとなる。尚、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様を変更させるために必要なサブ入力ボタンの押下回数は、当該変動における大当たり期待度が高い（期待度の高い保留表示態様の保留に変化し得る場合）ほど、多い回数を選択されやすいよう構成してもよい。また、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様が変化する際に、汎用保留変化演出に加えて、当該変動の内容を示唆する演出（例えば、ザコ保留が爆発する際にセリフを発する断末魔予告）を実行し得るよう構成してもよい。断末魔予告が示唆する内容としては、当該変動の大当たり期待度や、実行予定の演出内容を示唆する（例えば、「あちちい！」＝大当たり期待度60%以上、「おめでとおお！」＝大当たり確定、「ぼすうう！」＝ボスキャラクターとのバトルリーチ発展、等）よう構成すればよいが、遊技者によるサブ入力ボタンの押下が無かった場合には、当該変動に係る大当たり期待度を予想したいと遊技者が思っていないと想定し、当該変動の大当たり期待度に係る断末魔予告を実行しない（実行予定の演出内容に係る断末魔予告のみを実行し得る）よう構成することが好適である。即ち、遊技者の操作によって保留消化伝達画像の表示態様を変化させる場合にのみ、当該変動の当否結果に基づいて、当該変動の大当たり期待度に係る予告演出を実行し得るよう構成すればよい。尚、バトル演出（前半）の演出は、30秒の変動時間である、「a4」、「b4」にて実行され得る。

【0263】

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。

【0264】

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。

【0265】

10

20

30

40

50

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

#### 【0266】

次に、図63は、第2実施形態からの変更例3における、図46のステップ2500のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2524（第2変3）～ステップ2534（第2変3）であり、即ち、ステップ2502で、天使ゾーンフラグがオフであった場合、ステップ2524（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、第1装図変動時間管理タイマSM21t1と装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2524（第2変3）でYesの場合、ステップ2526（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留{前述した第1主遊技入賞時先読み抽選に当選した保留}が存在するか否かを判定する。ステップ2526（第2変3）でYesの場合、ステップ2528（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、所定確率（本例では1/3）で当選する天使ゾーン移行抽選を実行する。次に、ステップ2530（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、ステップ2528（第2変3）の抽選結果を参照し、当該天使ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2530（第2変3）でYesの場合、ステップ2532（第2変3）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオンにし、ステップ2504に移行する。

#### 【0267】

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。

#### 【0268】

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

10

20

30

40

50

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。

【0269】

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

10

【0270】

(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。

【0271】

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。

【0272】

20

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たり確率が低くなったことと、大当たりとして短開放大当たりと長開放大当たりが設けられたことである。ここで、短開放大当たりとは、当該大当たり中における振分遊技実行ラウンド(第2大入賞口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たりであり、長開放大当たりとは、当該大当たり中における振分遊技実行ラウンド(第2大入賞口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)開放し得る大当たりである。尚、第3実施形態においては、前述した振分遊技実行ラウンド中に特定領域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)。

30

【0273】

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)。

40

【0274】

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(

50

保留数によって相違し得る)こととなる。

#### 【0275】

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

#### 【0276】

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より大きいかな否かを判定する。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であるかな否かを判定する。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主遊技に係る大当たりが長開放大当たりとなる割合よりも第2主遊技に係る大当たりが長開放大当たりとなる割合の方が高い、且つ、第2主遊技に係る大当たりにも短開放大当たりが存在するよう構成してもよい。

#### 【0277】

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)であるかな否かを判定する。ステッ



ブ 1 6 1 1 ( 第 3 ) で Y e s の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 0 0 ( 第 3 ) で 、 特 別 遊 技 制 御 手 段 M P 3 0 は 、 後 述 する 、 振 分 遊 技 実 行 処 理 を 実 行 し 、 ス テ ッ プ 1 6 3 4 に 移 行 する 。 他 方 、 ス テ ッ プ 1 6 1 1 ( 第 3 ) で N o の 場 合 は 、 ス テ ッ プ 1 6 1 2 に 移 行 する 。 ま た 、 ス テ ッ プ 1 6 3 8 で 、 特 別 遊 技 終 了 表 示 指 示 コ マ ン ド を セ ッ ト し た 後 、 ス テ ッ プ 1 6 5 0 ( 第 3 ) で 、 特 別 遊 技 制 御 手 段 M P 3 0 は 、 後 述 する 、 特 別 遊 技 終 了 後 の 遊 技 状 態 決 定 処 理 を 実 行 し 、 次 の 処 理 ( ス テ ッ プ 1 9 9 7 の 処 理 ) に 移 行 する 。

#### 【 0 2 7 8 】

次 に 、 図 6 9 は 、 第 3 実 施 形 態 に お け る 、 図 6 8 の ス テ ッ プ 1 7 0 0 ( 第 3 ) の サ ブ ル ー チ ン に 係 る 、 振 分 遊 技 実 行 処 理 の フ ロ ー チ ャ ー ト で あ る 。 ま ず 、 ス テ ッ プ 1 7 0 2 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 別 遊 技 関 連 情 報 一 時 記 憶 手 段 M B 2 0 b の フ ラ グ エ リ ア を 参 照 し 、 振 分 遊 技 実 行 中 フ ラ グ が オ ン で あ る か 否 か を 判 定 する 。 ス テ ッ プ 1 7 0 2 で Y e s の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 1 6 に 移 行 する 。 他 方 、 ス テ ッ プ 1 7 0 2 で N o の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 0 4 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 別 遊 技 関 連 情 報 一 時 記 憶 手 段 M B 2 0 b を 参 照 し 、 停 止 し て い る 主 遊 技 図 柄 は 長 開 放 図 柄 ( 7 A ・ 4 B ・ 5 B ・ 7 B で あ り 、 第 2 主 遊 技 大 当 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 1 7 0 4 で Y e s の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 0 6 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 定 領 域 C 2 2 を 有 する 第 2 大 入 賞 口 C 2 0 の 開 放 パ タ ー ン と し て 、 長 開 放 パ タ ー ン ( 例 え ば 、 3 0 秒 間 の 開 放 で あ っ て 、 特 定 領 域 C 2 2 へ の 入 球 が 略 確 定 的 と な る よ う 設 計 さ れ た 開 放 パ タ ー ン ) を セ ッ ト し 、 ス テ ッ プ 1 7 1 0 に 移 行 する 。 ス テ ッ プ 1 7 0 4 で N o の 場 合 に は 、 ス テ ッ プ 1 7 0 8 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 定 領 域 C 2 2 を 有 する 第 2 大 入 賞 口 C 2 0 の 開 放 パ タ ー ン と し て 、 短 開 放 パ タ ー ン ( 例 え ば 、 0 . 1 秒 間 の 開 放 で あ っ て 、 特 定 領 域 C 2 2 へ の 非 入 球 が 略 確 定 的 と な る よ う 設 計 さ れ た 開 放 パ タ ー ン ) を セ ッ ト し 、 ス テ ッ プ 1 7 1 0 に 移 行 する 。

#### 【 0 2 7 9 】

次 に 、 ス テ ッ プ 1 7 1 0 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 入 賞 球 カ ウ ン タ M P 3 3 c の カ ウ ン タ 値 を ク リ ア する 。 次 に 、 ス テ ッ プ 1 7 1 2 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 別 遊 技 関 連 情 報 一 時 記 憶 手 段 M B 2 0 b の フ ラ グ エ リ ア 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 1 7 1 4 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 セ ッ ト さ れ た 開 放 パ タ ー ン に て 第 2 大 入 賞 口 C 2 0 を 開 放 し 、 ス テ ッ プ 1 7 1 6 に 移 行 する 。

#### 【 0 2 8 0 】

次 に 、 ス テ ッ プ 1 7 1 6 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 入 賞 球 カ ウ ン タ M P 3 3 c の カ ウ ン タ 値 を 確 認 し 、 第 2 大 入 賞 口 C 2 0 に 遊 技 球 が 所 定 個 数 ( 1 0 個 ) 入 賞 し た か 否 か を 判 定 する 。 ス テ ッ プ 1 7 1 6 で Y e s の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 2 0 に 移 行 する 。 他 方 、 ス テ ッ プ 1 7 1 6 で N o の 場 合 に は 、 ス テ ッ プ 1 7 1 8 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 第 2 大 入 賞 口 C 2 0 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 1 7 1 8 で Y e s の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 2 0 に 移 行 する 。 次 に 、 ス テ ッ プ 1 7 2 0 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 第 2 大 入 賞 口 C 2 0 を 閉 鎖 する 。 次 に 、 ス テ ッ プ 1 7 2 2 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 別 遊 技 関 連 情 報 一 時 記 憶 手 段 M B 2 0 b の フ ラ グ エ リ ア 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 1 7 2 4 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 当 該 振 分 遊 技 の 実 行 ラ ウ ン ド に お い て 特 定 領 域 C 2 2 へ の 遊 技 球 の 入 球 が あ っ た か 否 か を 判 定 する 。 ス テ ッ プ 1 7 2 4 で Y e s の 場 合 、 ス テ ッ プ 1 7 2 6 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 は 、 特 別 遊 技 関 連 情 報 一 時 記 憶 手 段 M B 2 0 b の フ ラ グ エ リ ア 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 1 7 2 8 に 移 行 する 。 尚 、 ス テ ッ プ 1 7 2 4 で N o の 場 合 も 、 ス テ ッ プ 1 7 2 8 に 移 行 する 。 次 に 、 ス テ ッ プ 1 7 2 8 で 、 振 分 遊 技 実 行 制 御 手 段 M P 3 6 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 1 6 3 4 の 処 理 ) に 移 行 する 。 尚 、 ス テ ッ プ 1 7 1 8 で N o の 場 合 に も 、 次 の 処 理 ( ス テ ッ プ 1 6 3 4 の 処 理 ) に 移 行 する 。

#### 【 0 2 8 1 】

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。

#### 【0282】

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。

#### 【0283】

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。

#### 【0284】

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

10

20

30

40

50

図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。

【 0 2 8 5 】

次に、図 7 3 は、第 3 実施形態における、図 7 2 のステップ 2 8 0 0 ( 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 2 8 0 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在第 1 装図図柄が停止中であるか否かを判定する。ステップ 2 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n 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 2 8 0 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n 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 装図図柄の変動態様を決定する。

10

【 0 2 8 6 】

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 装図図柄の停止時 ( ステップ 2 8 0 6 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 装図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、「 b 0 ( 1 秒 ) 」を短変動、「 b 0 ( 1 秒 ) 」以外を長変動としている。

20

【 0 2 8 7 】

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 装図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 装図図柄の変動時間は、「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 装図図柄も停止することとなる。尚、第 2 装図図柄は、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。

30

【 0 2 8 8 】

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 装図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 0 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 装図図柄の変動時間は、「当該変動」と「 1 個目」との合計の 1 1 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 装図図柄も停止することとなる。

40

【 0 2 8 9 】

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 装図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 装図図柄の変動時間は、「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 装図図柄も停止することとなる。

50

## 【 0 2 9 0 】

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：1 0 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 1 1 秒となり、長変動となる 1 個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第 1 装飾図柄も停止することとなる。

## 【 0 2 9 1 】

尚、第 3 実施形態においては、ステップ 2 8 0 6 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。

## 【 0 2 9 2 】

次に、ステップ 2 8 0 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、ステップ 2 8 0 4 で確認した保留情報を参照し、当該確認した第 2 主遊技保留内に大当たりとなる保留があるか否かを判定する。ステップ 2 8 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 0 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該大当たりとなる保留に係る主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄を決定し、ステップ 2 8 1 4 に移行する。他方ステップ 2 8 0 8 で N o の場合、ステップ 2 8 1 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n 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 2 8 1 4 に移行する。尚、ステップ 2 8 1 2 の処理においては、第 1 装飾図柄の変動時間によって、当該第 1 装飾図柄の停止図柄をリーチ態様（左列と右列の停止図柄が同一であり、例えば、「4・6・4」）とするかバラケ目（左列と右列の停止図柄が同一ではなく、例えば、「4・6・3」）とするかを決定するよう構成してもよい。次に、ステップ 2 8 1 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、時短中第 1 図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 2 0 8 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 0 2 で N o の場合も、次の処理（ステップ 2 2 0 8 の処理）に移行する。

## 【 0 2 9 3 】

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

## 【 0 2 9 4 】

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

## 【 0 2 9 5 】

次に、ステップ 2 8 5 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 8 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 8 6 0 で、装飾図柄表示制御手段

10

20

30

40

50

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

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

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

【 0 2 9 8 】

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

【 0 2 9 9 】

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

【 0 3 0 0 】

10

20

30

40

50

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当たり確率が実際よりも上昇しているように感じさせることができることとなる。

10

#### 【0301】

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）。

#### 【0302】

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。

20

30

#### 【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。

#### 【0304】

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

40

50

： 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。

#### 【 0 3 0 5 】

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

#### 【 0 3 0 6 】

##### （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。

#### 【 0 3 0 7 】

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 S M 2 7 を有している。

#### 【 0 3 0 8 】

はじめに、図 7 5 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 3 4 0 0（第 4）であり、即ち、サブメイン制御部 S M 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 3 4 0 0（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 2 1 0 0 に移行する。

#### 【 0 3 0 9 】

次に、図 7 6 は、第 4 実施形態における、図 7 5 のステップ 3 4 0 0（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 3 4 0 2 で、右打ち表示制御手段 S M 2 7 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。尚、本例においては、ステップ 3 4 0 2 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 3 4 0 2 で Y e s の場合には、ステップ 3 4 0 6 に移行する。

#### 【 0 3 1 0 】

ステップ 3 4 0 2 で N o の場合、ステップ 3 4 0 4 で、右打ち表示制御手段 S M 2 7 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 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 3 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 4 0 6 で、右打ち表示制御手段 S M 2 7 は、右打ち指示表示を演出表示装置 S G に表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の処理）に移行する。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 S G 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こと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 S G 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。

#### 【 0 3 1 1 】

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

#### 【 0 3 1 2 】

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50



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

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

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

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

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

#### 【 0 3 1 3 】

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 ) 小当た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、小当た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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0314】

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。

#### 【0315】

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主遊技側の大当たり図柄である「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。

#### 【0316】

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。

#### 【0317】

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。

## 【 0 3 1 8 】

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 9 8 のように、第 1 装飾図柄の表示態様を数字とキャラクタ等の絵柄とを組み合わせた表示態様とするよう構成した場合に、当該絵柄を相違させることで第 1 装飾図柄の表示態様を相違させるよう構成してもよい（数字については、漢数字と算用数字とで相違させてもよいし、同一としてもよい）。また、絵柄が付帯しているか否かによって表示態様を相違させてもよい。また、装飾図柄の数字の表示色によって大当たりとなった場合の当該大当たり終了後の遊技状態を示唆し得るような構成として、表示色が緑色である数字が 3 つ揃うことにより大当たりが開始された場合には当該大当たり終了後には確率変動遊技状態となるか否かが確定的ではない一方、表示色が赤色である数字が 3 つ揃うことにより大当たりが開始された場合には当該大当たり終了後には確率変動遊技状態となることが略確定的となるよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態においては「3」が緑色であり「7」が赤色である一方、確率変動遊技状態においては「3」及び「7」が赤色となる（確率変動遊技状態においては「3」が「7」と同一の性質を有する）よう構成してもよい。また、緑色と赤色との性質の相違点としては、緑色の装飾図柄が停止したことにより大当たりが開始された場合には実行ラウンド数が 8 ラウンド（又は、8 ラウンド以上）の大当たりが開始されることになり、赤色の装飾図柄が停止したことにより大当たりが開始された場合には実行ラウンド数が 16 ラウンドの大当たりが開始されるよう構成してもよいし、緑色の装飾図柄がリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が 10 % である一方、赤色の装飾図柄がリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が 50 % となるよう構成してもよい。また、「1」でリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が 10 % である一方、「7」でリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当たりとなる割合が 50 % となるよう構成してもよい。また、背景演出や遊技状態が相違することで第 1 装飾図柄の表示態様が相違するよう構成する場合において、第 1 装飾図柄の数字に文字が付帯されているか否かによって表示態様を相違させるよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態においては第 1 装飾図柄の「7」には「SUPER」の文字が付帯していない一方、確率変動遊技状態においては第 1 装飾図柄の「7」には「SUPER」の文字が付帯されているよう構成してもよい。また、第 1 主遊技図柄での大当たり（特に非時間短縮遊技状態中）では、「7」に「SUPER」の文字が付帯せず、第 2 主遊技図柄での大当たり（特に時間短縮遊技状態中）では、「7」に「SUPER」の文字が付帯する、又は、第 1 主遊技図柄での大当たり（特に非時間短縮遊技状態中）で「7」に「SUPER」の文字が付帯するよりも、第 2 主遊技図柄での大当たり（特に時間短縮遊技状態中）で「7」に「SUPER」の文字が付帯する確率が高くなるよう構成してもよい。さらに、この「SUPER」の文字が付帯している場合は 16 R の大当たりが確定する（16 R 確変当たりが確定する構成でもよい）が、「SUPER」の文字が付帯していない場合は、16 R の大当たりが確定しない（16 R 確変当たりが確定しない構成でもよい）又は 4 R の大当たりが確定するといった性質であっても良い。尚、第 1 装飾図柄では「SUPER」の文字が付帯され得るが、第 2 装飾図柄には「SUPER」の文字が必ず付帯されない構成となっている。また、「7」以外の第 1 装飾図柄（特に、偶数図柄）は、第 1 装飾図柄であっても「SUPER」の文字が付帯されない構成となっている。

## 【 0 3 1 9 】

次に、図 7 8 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 SG 10 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 SG 10 の左上部周辺にて変動表示されるよう構成されている。SP リーチ演出の実行中や大当たりの実行中を考慮した装飾図柄が表示され得る表示領域 SG 10 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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0320】

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

#### 【0321】

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たり図柄である「7A」が停止したことにより、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が大当た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。

#### 【0322】

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たり図柄である「7B」が停止したことにより、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が大当た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。

#### 【 0 3 2 3 】

次に、図 8 1 は、第 4 実施形態における、装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図である。尚、同図においては、図 8 0 と同様に、第 4 実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示している。まず、同図上段においては、第 1 主遊技図柄が変動しており、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示している。その後、第 1 主遊技図柄の変動が終了し、第 1 主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「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。

#### 【 0 3 2 4 】

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。

#### 【 0 3 2 5 】

次に、図 8 2 は、第 4 実施形態における、表示プライオリティの一例である。同図においては、演出表示装置 SG に表示され得る表示内容を列挙しており、表示優先度の高いものが上段に、表示優先度の低いものが下段に示されている。尚、表示優先度が高い表示内容と表示優先度が低い表示内容とが重ねて表示された場合、具体的には、例えば、右打ち指示表示と第 1 装飾図柄が重ねて表示された場合には、当該重なっている部分の表示につい

ては、表示優先度の高い右打ち指示表示が手前側（前面レイヤー）に表示され（視認可能となるよう表示され）、表示優先度の低い第１装飾図柄が奥側（後面レイヤー）に表示される（右打ち指示表示の表示に隠れて視認不能となる）。尚、本例における表示優先度は高いものから、「エラー表示 右打ち指示表示 節電中表示（節電画面） 第２装飾図柄

予告演出 第１装飾図柄 保留表示」となっている。尚、表示優先度は変更してもよいが、「エラー表示」、「右打ち指示表示」、「節電中表示（節電画面）」に関しては、遊技者の利益への影響が大きいため、表示優先度を変更することは望ましくない。また、予告演出と第１装飾図柄と保留表示とは表示優先度の順番を入れ替えてもよいが、予告演出と第１装飾図柄と保留表示とのいずれの表示優先度も第２装飾図柄の表示優先度よりも低くなるよう構成することが好適である。尚、「右打ち指示表示」については他の表示物（役物 Y K 等も含む）によって隠されない位置に表示することが望ましく、「右打ち指示表示」よりも優先度が高い表示内容を新たに設けた場合等においては、当該新たに設けた表示内容が表示される領域は、「右打ち指示表示」が表示される領域と重複しないよう構成することが好適である。また、「節電中表示（節電画面）」に関しては、図柄変動の実行中には表示されないよう構成されており、ぱちんこ遊技機の裏側に設けられた節電切り替えスイッチやぱちんこ遊技機の表側のサブ入力ボタン S B、十字ボタン S B ２等进行操作することによって節電モードに切り替え、非時間短縮遊技状態又は時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）経過した後に、遊技機の電力が省電力の状態であることを示す表示である。なお、節電中表示（節電画面）は、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）経過した後に実行される待機中ムービーを実行するタイミングにおいて待機中ムービーとともに表示される例を示しているが、以下のように構成されていてもよい。

（１）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２６２秒後（待機中ムービー終了後）に節電中表示（節電画面）を表示する。その後は、節電中表示（節電画面）を継続して表示する。

（２）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２６２秒後（待機中ムービー終了後）に節電中表示（節電画面）を表示する。節電中表示（節電画面）を、所定時間（例えば、４８秒）継続して表示した後、２回目の待機中ムービーを２０秒表示する。その後は、節電中表示（節電画面）と待機中ムービーを交互に表示する。

（３）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２７２秒後（待機中ムービー終了後から１０秒経過後）に節電中表示（節電画面）を表示する。その後は、節電中表示（節電画面）を継続して表示する。

（４）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２７２秒後（待機中ムービー終了後から１０秒経過後）に節電中表示（節電画面）を表示する。節電中表示（節電画面）を、所定時間（例えば、３８秒）継続して表示した後、２回目の待機中ムービーを２０秒表示する。その後は、節電中表示（節電画面）と待機中ムービーを交互に表示する。

【０３２６】

10

20

30

40

50

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










#### 【 0 3 2 7 】




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

#### 【 0 3 2 8 】

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 S G 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、S P 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。

#### 【 0 3 2 9 】

尚、第 4 実施形態においては、第 1 装飾図柄が 3 つの図柄の組み合わせで表示される一方、第 2 装飾図柄が 1 つの図柄にて表示されるよう構成してもよい。また、第 1 装飾図柄における図柄 1 個分の停止表示態様を 4 種類、第 2 装飾図柄における図柄 1 個分の停止表示態様を 2 種類、といったように第 1 装飾図柄の図柄 1 個分の停止表示態様の種類数の方が第 2 装飾図柄の図柄 1 個分の停止表示態様の種類数よりも多くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、第 1 装飾図柄の停止表示態様（3 つの図柄の組み合わせの表示態様）が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率よりも、第 2 装飾図柄の停止表示態様が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率の方が高くなるよう構成することができる。また、第 2 装飾図柄の表示領域として、「」と「」の 2 つの表示領域を設け、図柄変動が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「」を点灯表示し、図柄変動がハズレとなった場合には「」が点灯表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、第 2 装飾図柄の表示は表示領域 S G 1 0 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、「」）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、「」や「」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、「」や「」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。

#### 【0330】

（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。

#### 【0331】

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

#### 【0332】

次に、図 8 5 は、第 4 実施形態からの変更例 1 における、図 8 4 のステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る保留情報管理処理のフローチャートである。第 4 実施形態からの変更点は、ステップ 2 1 1 8 1（第 4 変 1）及びステップ 2 1 1 8 2（第 4 変 1）であり、即ち、ステップ 2 1 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 が保留情報を保留情報一時記憶領域に一時記憶した後、ステップ 2 1 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 が図柄内容決定許可フラグをオンにした後、又は、ステップ 2 1 1 1 で装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 がメイン側からの図柄変動表示開始指示コマンドを受信していない場合、ステップ 2 1 1 8 1（第 4 変 1）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 1



保留表示として装図保留カウンタ値と同数の保留画像（演出表示装置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。

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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。

【0336】

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。

【0337】

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

10

20

30

40

50

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

10

#### 【 0 3 3 8 】

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

20

#### 【 0 3 3 9 】

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り第 1 保留表示の表示態様が変化するかどう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。

30

40

#### 【 0 3 4 0 】

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。

50

## 【 0 3 4 1 】

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

10

## 【 0 3 4 2 】

次に、同図上段の 例 2 においては、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技側の第 1 保留表示と、第 2 主遊技側の第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、が表示されている。また、時間短縮遊技状態においては、第 2 主遊技側の第 1 保留表示と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と、第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、が表示されており、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示されていない。このように、時間短縮遊技状態にて右打ちを実行し、第 2 主遊技図柄を変動させて（第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球を入球させて）遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合（特に、第 2 主遊技側の保留が第 1 主遊技側の保留よりも優先して消化される遊技機の場合）には、第 1 主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第 1 主遊技側の第 1 保留表示を非表示とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、遊技者が第 1 主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第 1 主遊技側の第 2 保留表示は表示するよう構成されている。

20

## 【 0 3 4 3 】

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

30

40

50

てもよい。尚、前記 例 1 にて示した遊技状態が相違することにより第 1 保留表示の表示態様は相違するが第 2 保留表示の表示態様は相違しない構成は、前記 例 2 や 例 3 の構成にも適用可能である。以上、 例 1 例 2 例 3 で示したように、

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

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

10

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

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

20

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。

#### 【 0 3 4 4 】

次に、図 8 9 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 S P リーチ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出の実行中においては、第 1 保留表示は第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とのいずれの表示も消去(非表示)される一方、第 2 保留表示は第 1 主遊技側と第 2 主遊技側とのいずれの表示も継続して表示されている。このように、第 4 実施形態からの変更例 1 においては、実行中の図柄変動が大当たりとなるか否かを遊技者が注目することとなる S P リーチ演出の実行中においては、表示領域 S G 1 0 を占有して(表示領域 S G 1 0 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、S P リーチの実行時において、第 1 保留表示(第 1 主遊技側の第 1 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示)は非表示となるが、第 2 保留表示(第 1 主遊技側の第 2 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示)は表示されたままとなる構成を図示したが、これには限定されず、大当たり中(一部の期間、又は、常時)においても、第 1 保留表示(第 1 主遊技側の第 1 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示)は非表示となるが、第 2 保留表示(第 1 主遊技側の第 2 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示)は表示されたままとなるよう構成してもよい。尚、S P 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

30

40

50

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、S Pリーチの実行期間において常時適用してもよいし、S P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。

【0345】

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

10

【0346】

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。

20

【0347】

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。

30

(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。

40

(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

50

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

10

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。

#### 【0348】

(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。

20

#### 【0349】

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)。

30

40

#### 【0350】

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(以下、サブ領域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(以下、メイン領域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S Pリーチ演出等の大当たりとなるか否かを遊技者に煽る演出が実行された場合等に駆動することとなる演出用の可動役物YKが設けられている。

#### 【0351】

50

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

#### 【 0 3 5 2 】

次に、図 9 2 は、第 5 実施形態における、図 5 のステップ 1 4 0 0 (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 1 4 0 0 (1) (第 5) で、遊技内容決定手段 M N 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 1 4 0 0 (2) (第 5) で、遊技内容決定手段 M N 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 1 5 0 0 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)。

#### 【 0 3 5 3 】

次に、図 9 3 は、第 5 実施形態における、図 9 2 のステップ 1 4 0 0 (1) {ステップ 1 4 0 0 (2)} のサブルーチンに係る、第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。尚、本処理は、第 1 主遊技図柄側と第 2 主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第 1 主遊技図柄側について主に説明し、第 2 主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ 1 4 0 7 1 で、遊技内容決定手段 M N は、第 1 (第 2) 変動開始条件が充足したか否かを判定する。当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、第 1 主遊技図柄変動中でない(第 2 主遊技図柄側の処理の場合には、第 2 主遊技図柄変動中でない)、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当たり遊技中でないことが条件となる。即ち、並列抽選を実行可能であるため、第 1 主遊技図柄に係る処理を実行する場合には、第 2 主遊技図柄は変動していても問題ないが、第 1 主遊技図柄が変動中であった場合には、第 1 主遊技側に係る変動開始条件は充足しない。

#### 【 0 3 5 4 】

次に、ステップ 1 4 0 7 2 で、遊技内容決定手段 M N は、主遊技側乱数を読出する。次に、ステップ 1 4 0 7 3 で、遊技内容決定手段 M N は、当該読出した主遊技側乱数を

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

10

20

#### 【0355】

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

30

40

#### 【0356】

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

50



する。次に、ステップ 1 4 0 7 1 9 で、遊技内容決定手段 M N 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 1 4 0 7 1 9 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 7 2 0 で、遊技内容決定手段 M N は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ 1 4 5 0 に移行する。他方、ステップ 1 4 0 7 1 9 で N o の場合には、ステップ 1 4 0 7 2 0 の処理を実行せずにステップ 1 4 5 0 に移行する。

【 0 3 5 7 】

次に、ステップ 1 4 5 0 で、遊技内容決定手段 M N 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 1 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 0 7 1 1 又はステップ 1 4 0 7 1 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の処理）に移行する。

【 0 3 5 8 】

次に、図 9 4 及び図 9 5 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。

【 0 3 5 9 】

次に、図 9 6 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 2 0 5 0（第 5）、ステップ 2 2 0 0（第 5）、ステップ 2 3 5 0（第 5）、ステップ 2 5 0 0（第 5）及びステップ 3 3 0 0（第 5）であり、即ち、サブメイン制御部 S M 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 2 0 5 0（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 2 1 0 0 に移行する。また、ステップ 2 1 0 0 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 2 2 0 0（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 2 3 0 0 に移行する。また、ステップ 2 3 0 0 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 2 3 5 0（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 2 4 0 0 に移行する。また、ステップ 2 4 0 0 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 2 5 0 0（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 3 3 0 0（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 2 9 9 9 に移行する。

【 0 3 6 0 】

次に、図 9 7 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 0 5 0（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 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、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 2 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 0 5 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 2 0 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 0 5 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、待機準備計測タイマ S M 2 8 t（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 2 0 5 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある待機準備中フラグをオンにし、ステップ 2 0 6 0 に移行する。尚、ステップ 2 0 5 2 で N o の場合にもステップ 2 0 6 0 に移行する。

【 0 3 6 1 】

次に、ステップ 2 0 6 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、待機準備計測タイマ S M 2 8 t を参照し、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

10

20

30

40

50

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)。

10

20

#### 【0362】

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。

30

#### 【0363】

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。

40

#### 【0364】

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S

50

M 2 2 は、メインルート（保留通過ルートにおける、メイン領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示（保留が消化されたことを遊技者が認識可能な演出）を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 1 3 8（第 5）に移行する。他方、ステップ 2 1 3 0（第 5）で N o の場合、ステップ 2 1 3 2（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は待機状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 1 3 2（第 5）で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 6（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、サブルート（保留通過ルートにおける、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 1 3 8（第 5）に移行する。尚、ステップ 2 1 3 2（第 5）で N o の場合にはステップ 2 1 3 4（第 5）に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 1 主遊技側の保留消化表示である、又は、待機状態にて保留が消化された、場合にはメインルートにて保留消化表示が実行され、待機状態でない状況にて第 2 主遊技側の保留が消化された場合には、サブルートにて保留消化表示が実行されるよう構成されている。

10

#### 【 0 3 6 5 】

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

20

#### 【 0 3 6 6 】

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

30

#### 【 0 3 6 7 】

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

40

#### 【 0 3 6 8 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 3 0 5 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、大当たり時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ 2 1 1 6 の処理）に移行する。また、ステップ 3 0 5

50

4でN o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N oの場合にも、次の処理（ステップ2116の処理）に移行する。

#### 【0369】

ここで、同図下段には保留通過ルート表示色決定テーブルとして大当たり時用のテーブルとハズレ時用のテーブルが図示されている。同図に示されているように、保留通過ルートの表示色はトリガ保留に係る図柄変動の当否結果によって決定されることとなる。保留通過ルート表示色の当り期待度（トリガ保留が大当たりとなる場合とハズレとなる場合との合計に対する、大当たりとなる場合の占める割合）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たり期待度の低い表示態様に变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たり期待度が高い表示態様に变化することに期待感を抱くことができる。尚、第5実施形態においては、保留通過ルートSG17の表示色である保留通過ルート表示色によってトリガ保留の大当たり期待度を示唆する（トリガ保留が大当たりとなる場合の方がトリガ保留がハズレとなる場合よりも保留通過ルート表示色変化し易い、又は、保留通過ルート表示色が大当たり期待度の高い表示色となり易い）よう構成したが、これには限定されず、例えば、保留消化伝達画像を表示する、且つ、保留消化伝達画像の表示態様を有しており、当該表示態様によって保留消化伝達画像に係る図柄変動の大当たり期待度を示唆し得るよう構成した場合に、保留通過ルート表示色によって、保留消化伝達画像の表示態様が相違し得る、即ち、保留消化伝達画像の示唆する大当たり期待度が相違し得るよう構成してもよいし、保留消化伝達画像の表示態様の变化し易さが相違するよう構成してよい。また、保留通過ルート表示色によって、保留通過ルートSG17を通過した消化された保留に係る図柄変動の演出内容が相違し得る（大当たり期待度の高い演出が実行される割合が相違し得る）よう構成してもよい。

#### 【0370】

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。

#### 【0371】

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「A 1」、2 番に第 2 主遊技側の保留である「B 1」、3 番に第 1 主遊技側の保留である「A 2」、4 番に第 2 主遊技側の保留である「B 2」、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。

【0372】

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 S G 1 6 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 A 1 に係る図柄変動が実行開始することにより、A 1 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 S G 1 6 における表示は「1 番：B 1、2 番：A 2、3 番：B 2」となっている。尚、不図示であるが、A 1 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 B 1 に係る図柄変動が実行開始される。共通保留表示部 S G 1 6 における表示は「1 番：A 2、2 番：B 2」となっている。その後、A 1 に係る図柄変動開始から 20 秒後に B 1 に係る図柄変動が終了する。尚、A 1 に係る図柄変動は変動中となっている。B 1 に係る図柄変動が終了したことにより、B 2 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 S G 1 6 における表示においては、「A 2」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 S G 1 6 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「B 2」に係る保留であるので、1 番の領域における表示は「A 2」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。

【0373】

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 S G 1 0 の右上段に保留通過ルート S G 1 7 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「A 1」（1 番の領域に表示）であり、第 2 主遊技側の保留が「B 1」（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「A 1」が先に消化される場合について説明する。まず、「A 1」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 S G 1 7 に向かって移動していく。その後、「A 1」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、「A 1」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「A 1」（1 番の領域に表示）であり、第 2 主遊技側の保留が「B 1」（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「B 1」が先に消化される場合について説明する。まず、「B 1」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 S G 1 7 に向かって移動していく。その後、「B 1」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、「B 1」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 S G 1 7 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。

【 0 3 7 4 】

次に、図 1 0 4 は、第 5 実施形態における、図 9 9 のステップ 2 5 5 0 ( 第 2 ) のサブルーチンに係る第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。第 2 実施形態との相違点は、ステップ 2 5 5 2 及びステップ 2 5 7 8 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。

10

【 0 3 7 5 】

次に、図 1 0 5 は、第 5 実施形態における、図 9 9 のステップ 2 6 0 0 ( 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 2 6 0 2 ( 第 5 )、ステップ 2 6 1 0 ( 第 5 ) 及びステップ 2 6 1 6 ( 第 5 ) であり、即ち、ステップ 2 6 0 2 ( 第 5 ) で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、現在時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 ( 第 5 ) で Y e s の場合にはステップ 2 6 0 4 に移行し、ステップ 2 6 0 2 ( 第 5 ) で N o の場合には次の処理 ( ステップ 2 1 1 8 の処理 ) に移行する。

20

【 0 3 7 6 】

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

30

【 0 3 7 7 】

次に、図 1 0 6 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 2 0 0 ( 第 5 ) のサブルーチンに係る装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 4 9 1 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 1 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 4 9 3 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、保留内にトリガ保留が存在していないか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 3 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 5 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該新たに消化された保留は第 1 主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステッ

40

50

ブ 2 2 4 9 5 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 7 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 1 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 1 メイン領域図柄テーブル（図 9 8 参照）を参照し、第 1 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 1 図柄内容決定フラグ（第 1 主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ 3 3 5 0（第 5）に移行する。

#### 【 0 3 7 8 】

また、ステップ 2 2 4 9 5 で N o の場合、ステップ 2 2 4 9 10 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該新たに消化された保留に係る図柄変動は待機状態からの図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 10 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 11 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 12 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 2 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 2 メイン領域図柄テーブル（図 9 8 参照）を参照し、第 2 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ 2 2 4 9 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）。

#### 【 0 3 7 9 】

また、ステップ 2 2 4 9 10 で N o の場合、ステップ 2 2 4 9 13 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をサブ領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 14 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 2 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 2 サブ領域図柄テーブル（図 9 8 参照）を参照し、第 2 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ 3 1 0 0（第 5）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する、メイン領域割り込み処理 A を実行し、ステップ 2 2 4 9 15 に移行する。次に、ステップ 2 2 4 9 15 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄内容決定フラグ（第 2 主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ 3 3 5 0（第 5）に移行する。

#### 【 0 3 8 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0381】

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。

10

20

【0382】

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。

30

【0383】

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。

40

【0384】

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

50



は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、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 3 1 0 8 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、可動役物 Y K 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 3 1 0 8 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 0 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、役物初期化フラグ（可動役物 Y K 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 2 2 4 9 1 5 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 1 0 4 又はステップ 3 1 0 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 2 4 9 1 5 の処理）に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 2 装飾図柄をサブ領域にて変動表示することを決定した後、当該第 2 装飾図柄の図柄変動が割り込み演出（サブ領域にて変動表示されている装飾図柄とメイン領域にて変動表示されている装飾図柄との表示領域を入れ替える演出）を実行可能な変動であるか否かを判定するよう構成されている。また、第 2 装飾図柄が割り込み実行可能であると判定された場合には、可動役物 Y K の位置を確認し、可動役物 Y K が作動中であつた場合には、可動役物 Y K を初期位置に駆動するよう制御するよう構成されている。このように構成することにより、詳細は後述することとなるが、割り込み演出を実行するタイミング（複数あるうちの最初のタイミング）において、可動役物 Y K 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。

10

#### 【 0 3 8 5 】

次に、図 1 1 1 は、第 5 実施形態における、図 1 0 6 のステップ 3 1 5 0（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 3 1 5 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n 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 3 1 5 2 で Y e s の場合、ステップ 3 1 5 4 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該新たに消化された保留はトリガ保留ではないか否かを判定する。ステップ 3 1 5 4 で Y e s の場合、ステップ 3 1 5 6 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域を先読み第 1 領域に決定し、ステップ 3 1 5 8 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 S G 1 0 の左下部に第 1 装飾図柄が変動表示される先読み第 1 領域が設けられ、表示領域 S G 1 0 の右下部に第 2 装飾図柄が変動表示される先読み第 2 領域が設けられ、先読み第 1 領域と先読み第 2 領域とは同程度の表示面積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。

20

30

#### 【 0 3 8 6 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 3 1 5 4 で N o の場合、ステップ 3 1 5 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域を「先読み第 1 領域 S P リーチ時拡大」に決定し、ステップ 3 1 5 8 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 S G 1 0 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 S P 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 3 1 5 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 1 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 1 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

40

50

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。

【0387】

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。

【0388】

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。

【0389】

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SM21t2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。

【0390】

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SM21t2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SM21t2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。

10

#### 【0391】

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SM21t2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SM21t1と予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ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。

20

#### 【0392】

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。

30

40

#### 【0393】

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SM21t2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

50

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。

【0394】

次に、図114は、第5実施形態における、大当たり時停止図柄表示イメージ図である。まず、同図上段にて示す、メイン領域にて表示されている第1装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示される場合を説明する。まず、第1主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、第2主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている。その後、第1主遊技図柄が大当たり図柄にて停止したために、メイン領域にて大当たりに対応する第1装飾図柄が停止表示される（同図においては「777」）。また、第1装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示されたことにより、第2装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される。尚、第2装飾図柄の強制ハズレ図柄は「麒麟」となっており、第2主遊技図柄が強制停止する場合にのみ停止表示される図柄となっている。また、第2装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される際には、サブ領域における背景演出が特殊背景演出（強制ハズレ図柄が停止表示される場合にのみ実行される背景演出）となる。

10

【0395】

次に、同図下段にて示す、サブ領域にて表示されている第2装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示される場合を説明する。まず、第2主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されており、第1主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域にて変動表示されている。その後、第2主遊技図柄が大当たり図柄にて停止したために、サブ領域にて大当たりに対応する第2装飾図柄が停止表示される（同図においては「777」）。また、第2装飾図柄が大当たり図柄にて停止表示されたことにより、第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主遊技図柄が大当た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主遊技図柄が大当た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。

20

30

【0396】

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

40

50

おける、S Pリーチ開始よりも前の部分を前半、S Pリーチ開始以降を後半としており、S P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。

【0397】

ステップ3206でYesの場合、ステップ3208で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の第1装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の第2装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ3212に移行する。他方、ステップ3206でNoの場合、ステップ3210で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の第1装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の第2装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ3212に移行する。次に、ステップ3212で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、第1装飾図柄の優先度は、ステップ3208又はステップ3210にて比較した優先度となっている。ステップ3212でYesの場合、ステップ3214で、装飾図柄表示制御手段SM21は、可動役物YKが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ3214でYesの場合、ステップ3216で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物YKが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3220に移行する。他方、ステップ3214でNoの場合、ステップ3218で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物YKが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3220に移行する。このように、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物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たり期待度が高い（第2装飾図柄の優先度が高い）場合に実行される演出となっているため、遊技者が見て目立つ（派手な）演出態様にて実行する方が好適である。よって、液晶上（表示領域SG10上）での演出表示と可動役物の作動とのいずれもを実行する方が、液晶上（表示領域SG10上）での演出表示のみよりも好適である。換言すると、可動役物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の実行時に可動役物YKが作動している場合に可動役物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、可動役物非作動時の演出態様が選択される割合が多くなるよう構成することができる。尚、ステップ3216及びステップ3218における割り込み演出（第1割り込みタイミングにて実行される割り込み演出）を第1割り込み演出と称することができる。

【0398】

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

【0399】

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

10

20

30

40

50

域にて表示中であるか否かを判定する。ステップ 3 2 2 2 で Yes の場合、ステップ 3 2 2 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 3 2 2 4 で Yes の場合、ステップ 3 2 2 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、変動中の第 2 装飾図柄は大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3 2 2 6 で Yes の場合、ステップ 3 2 2 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の優先度は所定値（本例では、2）以上であるか否かを判定する。ステップ 3 2 2 8 で Yes の場合、ステップ 3 2 3 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の変動中演出として可動役物 Y K が作動中ではないか否かを判定する。ステップ 3 2 3 0 で Yes の場合、ステップ 3 2 3 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 3 2 3 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 3 8 4 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 2 2 2、ステップ 3 2 2 4、ステップ 3 2 2 6、ステップ 3 2 2 8 又はステップ 3 2 3 0 で No の場合にも次の処理（ステップ 2 3 8 4 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可動役物 Y K が作動していない、
- 以上の条件を充足した場合には、割り込み演出が実行されることとなる。

#### 【 0 4 0 0 】

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

#### 【 0 4 0 1 】

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

10

#### 【 0 4 0 2 】

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

20

#### 【 0 4 0 3 】

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

30

40

#### 【 0 4 0 4 】

次に、図 1 1 8 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 2 5 0 0（第 5）のサブルーチンに係る背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 2 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、先読み中フラグ（先読み演出が実行されている場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2 5 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定す

50

る。ステップ 2 5 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 6 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出し、トリガ保留の当否結果に基づいて、当該算出した時間が経過するまでの先読み中予告演出シナリオを決定する。ここで、同図下段は先読み中予告演出実行イメージ図である。同図にて先読み中予告演出シナリオが決定され、先読み演出が実行される様子を例示している。まず、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始タイミング（第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との変動開始が早い方の装飾図柄の変動開始タイミング）にて、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出して、当該期間における先読み中予告演出シナリオを決定する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 2 0 秒が経過したことにより、セリフ予告として「アツイ」との表示を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 4 0 秒が経過したことにより、カットイン演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 6 0 秒が経過したことにより、可動役物 Y K が作動する演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから 7 0 秒が経過したことにより、トリガ保留に係る図柄変動が終了することとなる。第 5 実施形態においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが同時に変動表示されるため、1 回の図柄変動の変動時間に基づいて予告演出を実行すると、いずれの図柄変動に係る予告演出が実行されているか認識されてしまう、即ち、トリガ保留に係る図柄変動がどの図柄変動であるかが認識されてしまう恐れがあり、トリガ保留以外の保留に係る図柄変動の興趣性が低くなってしまう。そこで、第 5 実施形態においては、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始からの経過時間によって予告演出の実行タイミングを管理することにより、先読み演出全体の興趣性が高まることとなる。

#### 【 0 4 0 5 】

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

#### 【 0 4 0 6 】

次に、図 1 1 9 は、第 5 実施形態における、図 9 6 のステップ 3 3 0 0 ( 第 5 ) のサブルーチンに係る役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 3 0 2 で、



背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、図柄変動に係る演出内容が新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ 3 3 0 2 では、先読み演出実行中以外の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ 3 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 3 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、新たに決定された演出内容において可動役物 Y K の作動予定があるか否かを判定する。ステップ 3 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 3 0 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様及び演出内容に基づき、可動役物 Y K を作動し、ステップ 3 3 1 4 に移行する。また、ステップ 3 3 0 2 で N o の場合、ステップ 3 3 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、先読み中予告演出シナリオが新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ 3 3 0 8 では、先読み演出実行中の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ 3 3 0 8 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、新たに決定された演出内容において可動役物 Y K の作動予定があるか否かを判定する。ステップ 3 3 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、先読み中予告演出シナリオに基づき可動役物 Y K を作動し、ステップ 3 3 1 4 に移行する。尚、ステップ 3 3 0 4、ステップ 3 3 0 8 又はステップ 3 3 1 0 で N o の場合にも、ステップ 3 3 1 4 に移行する。

10

#### 【 0 4 0 7 】

次に、ステップ 3 3 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリアを参照し、役物初期化フラグ（第 2 装飾図柄の変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で可動役物 Y K が初期位置にて停止していない場合にオンとなる、可動役物 Y K を初期位置に作動させるためのフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ 3 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、可動役物 Y K を初期位置に向かって作動する。次に、ステップ 3 3 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b のフラグエリア内にある、役物初期化フラグをオフにし、ステップ 3 3 2 0 に移行する。尚、ステップ 3 3 1 4 で N o の場合にもステップ 3 3 2 0 に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 2 装飾図柄の図柄変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で、可動役物 Y K が初期位置から作動していた場合には、当該作動している可動役物 Y K 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 3 3 2 0 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 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 3 3 2 0 で Y e s の場合、ステップ 3 3 2 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、実行される割り込み演出は可動役物 Y K が作動する演出態様の割り込み演出であるか否かを判定する。尚、可動役物 Y K が作動する割り込み演出としては、例えば、第 1 割り込みタイミングにて可動役物非作動時の演出態様である割り込み演出（第 1 割り込み演出）が実行される、第 2 割り込み演出が実行される、第 3 割り込み演出が実行される、等となっている。ステップ 3 3 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 3 2 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、割り込み演出の演出態様に基づいて可動役物 Y K を作動し、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 3 2 0 又はステップ 3 3 2 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。

20

30

#### 【 0 4 0 8 】

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。

40

50

## 【 0 4 0 9 】

(第5実施形態からの変更例1)

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

## 【 0 4 1 0 】

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。

## 【 0 4 1 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0412】

次に、図121は、第5実施形態からの変更例1における、第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例である。第5実施形態からの変更例1においては、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのどちらが主にメイン領域に表示されるかが固定的に決まっていないため、第2装飾図柄においても第1装飾図柄と同様に、決定された演出内容によって、割り込み演出の実行有無を決定する要素である前半優先度と後半優先度が決定されるよう構成されている。尚、当否結果が大当りの場合の方がハズレの場合よりも相対的に優先度が大きくなっている。また、変動時間が長時間である場合の方が、変動時間が短時間である場合よりも相対的に優先度が高くなっている。また、前半優先度は図柄変動におけるSPリーチ演出（スーパーリーチ演出）の実行開始以前の期間に係る優先度となっており、後半優先度はSPリーチ演出の実行開始以降の期間に係る優先度となっており、SPリーチ演出が実行されない図柄変動（演出内容）においては、前半優先度は有しているが後半優先度は有していないよう構成されている。尚、優先度は「0」～「3」のいずれかの数字となっている。

10

#### 【0413】

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。

20

30

40

#### 【0414】

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）

50

をセットした後、ステップ 2 3 2 8 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ 2 3 2 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ 3 2 0 0 (第 5 変 1) で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 B を実行し、ステップ 2 3 4 4 (第 5) に移行する。

【 0 4 1 5 】

次に、図 1 2 4 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 1 2 3 のステップ 3 2 0 0 (第 5 変 1) のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 B のフローチャートである。まず、ステップ 3 2 3 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、当該変動中の装飾図柄はサブ領域にて変動中であるか否かを判定する。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 3 2 3 6 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 7 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、サブ領域にて表示されている装飾図柄の第 1 割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。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 3 2 3 7 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、割り込み可能フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 2 3 8 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の変動状況は前半であるか否かを判定する。尚、本例においては、装飾図柄の変動における、S P リーチ開始よりも前の部分を前半、S P リーチ開始以降を後半としており、S P 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。

【 0 4 1 6 】

ステップ 3 2 3 9 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の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 3 2 4 2 1 に移行する。他方、ステップ 3 2 3 9 で N o の場合、ステップ 3 2 4 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の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 3 2 4 2 1 に移行する。次に、ステップ 3 2 4 2 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 3 2 4 0 又はステップ 3 2 4 1 にて比較した優先度となっている。ステップ 3 2 4 2 1 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、可動役物 Y K 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 3 2 4 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 3 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様 (可動役物 Y K 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 3 2 4 2 5 に移行する。他方、ステップ 3 2 4 2 2 で N o の場合、ステップ 3 2 4 2 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、割り込み演出の演出態様を可動役物作動時の演出態様 (割り込み演出以外を契機として可動役物 Y K 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 3 2 4 2 5 に移行する。このように、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度がメイン領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物 Y K が初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。

【 0 4 1 7 】

10

20

30

40

50

次に、ステップ 3 2 4 2 5 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、ステップ 3 2 4 2 6 に移行する。尚、ステップ 3 2 3 7、ステップ 3 2 3 8 又はステップ 3 2 4 2 1 で N o の場合にも、ステップ 3 2 4 2 6 に移行する。

【 0 4 1 8 】

次に、ステップ 3 2 4 2 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 3 2 4 2 6 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 7 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 3 2 4 2 7 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、サブ領域にて変動中の装飾図柄は大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3 2 4 2 8 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 S P リーチ開始タイミングよりも後のタイミングであるため後半優先度を判定している）。ステップ 3 2 4 2 9 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 3 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の変動中演出として可動役物 Y K が作動中ではないか否かを判定する。ステップ 3 2 4 3 1 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 3 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 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 3 2 4 3 3 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理 { ステップ 2 3 4 4（第 5）の処理 } に移行する。尚、ステップ 3 2 4 2 6、ステップ 3 2 4 2 7、ステップ 3 2 4 2 8、ステップ 3 2 4 2 9 又はステップ 3 2 4 3 1 で N o の場合にも次の処理 { ステップ 2 3 4 4（第 5）の処理 } に移行する。尚、第 5 実施形態からの変更例 1 においては、割り込み演出が実行されてメイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行した場合には、メイン領域に新たに表示される装飾図柄に係る図柄変動が大当たりとなってもならなくても、その後の装飾図柄の表示領域は割り込み演出実行後の表示領域となるよう構成されている。具体的には、メイン領域に第 1 装飾図柄が表示されており、サブ領域に第 2 装飾図柄が表示されている場合に、割り込み演出が実行され、メイン領域に第 2 装飾図柄が表示されており、サブ領域に第 1 装飾図柄が表示され、割り込み演出の実行結果として第 2 装飾図柄の図柄変動の結果がハズレとなった場合においても、次の図柄変動においては、メイン領域に第 2 装飾図柄が表示され、サブ領域に第 1 装飾図柄が表示されることとなる。尚、同図（図 1 2 4）にて図示している第 3 割り込みタイミングは、図柄変動終了タイミング = 図柄変動停止タイミングでもよいし、図柄変動の仮停止直前のタイミングや図柄変動の確定停止直前のタイミングとしてもよい。更には、1 回の図柄変動期間に複数存在している割り込みタイミングの最後のタイミングであれば図柄変動中としてもよい。

【 0 4 1 9 】

次に、図 1 2 5 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 1 2 3 のステップ 3 2 5 0（第 5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 C のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 2 6 0（第 5 変 1）及びステップ 3 2 6 2（第 5 変 1）であり、即ち、ステップ 3 2 6 0（第 5 変 1）で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動が大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3 2 6 0（第 5 変 1）で Y e s の場合、ステップ 3 2 6 2（第 5 変 1）で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動の後半優先度は所定値（本例では、3）であるか否かを判定する（第 3 割り込みタイミングは S P リーチ開始タイミングよりも後のタイミングであるため後半優先度を判定している）。ステップ 3 2 6 2（第 5 変 1）で Y e s の場合、ステップ 3 2 5 6 に移行し、N o の場合には、次の処理（ステップ 2 3 4 0 の処理）に移行する。

【 0 4 2 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【0421】

##### (第 6 実施形態)

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第 6 実施形態とし、以下に詳述する。例えば、本実施形態に記載された第 1 装飾図柄（第一演出用図柄）と第 2 装飾図柄（第二演出用図柄）を備える構成、第 4 実施形態の第 1 装飾図柄（第一演出用図柄）や第 2 装飾図柄（第二演出用図柄）と重複する画像表示の構成、に加えて第 6 実施形態に記載した一又は複数の構成を適宜備えることが可能である。また、第 4 実施形態の保留表示と重複する画像表示の構成を第 6 実施形態に記載した一又は複数の構成に変更したり、一又は複数の構成を適宜加えてもよい。補足しておくが、上記の例示した組み合わせに限定されることはなく、本実施形態～第 5 実施形態に記載された構成であれば、適宜第 6 実施形態に記載した一又は複数の構成に変更したり、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。

20

#### 【0422】

##### <<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。

#### 【0423】

##### <非時間短縮遊技状態>

30

非時間短縮遊技状態は、低確低ベース状態（通常遊技状態）を示す遊技状態である。なお、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行しない高確低ベース状態を非時間短縮遊技状態としてもよい。

##### <非時間短縮遊技状態の効果>

(1) 主に、第 1 主遊技側での遊技を可能とすることができる。

#### 【0424】

##### <時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態は、高確高ベース状態、低確高ベース状態を示す遊技状態である。なお、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行する高確低ベース状態を時間短縮遊技状態としてもよい。

40

##### <非時間短縮遊技状態の効果>

(1) 主に、第 2 主遊技側での遊技を可能とすることができる。

#### 【0425】

##### <装飾図柄（演出用図柄）>

装飾図柄は、副制御基板 S にて制御される、主遊技側における当否抽選の結果を示唆又は報知する画像であって、第 1 装飾図柄と、第 2 装飾図柄とを有している。装飾図柄は変動を開始した後、仮停止し、その後、確定停止する。また、確定停止した際の停止表示態様（停止図柄）によって主遊技側における当否抽選の結果を示唆又は報知可能に構成されている。

##### <装飾図柄の効果>

50

( 1 ) 装飾図柄により、変動中であること、変動待機中であること、当否抽選の結果等を遊技者が認識し易くすることができる。

【 0 4 2 6 】

< 第 1 装飾図柄 ( 第一演出用図柄 ) >

第 1 装飾図柄は、遊技者が視認し易いよう表示される装飾図柄であり、第 1 要素としてのカード型やキャラクタ型の画像オブジェクトと、第 2 要素としての数字 ( 漢数字含む ) 、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄である。また、第 1 装飾図柄に第 3 要素として、キャラクタ型の画像オブジェクト等 ( 第 1 要素 ) のキャラクタ型の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトやキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト、数字の画像オブジェクト等 ( 第 2 要素 ) の数字の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトや数字の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクトを設けてもよい。さらに、第 1 装飾図柄は、遊技状態 ( 低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態 ) に応じて、第 1 要素または第 2 要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「 7 」の第 1 装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像オブジェクト ( 第 1 要素 ) であるが、他の遊技状態 ( 例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態 ) では横を向いたライオンの画像オブジェクト ( 第 1 要素 ) としたり、低確低ベース状態では数字の「 7 」の画像オブジェクト ( 第 2 要素 ) であるが、他の遊技状態 ( 例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態 ) では漢字の「 七 」の画像オブジェクト ( 第 2 要素 ) としたり、低確低ベース状態では「 7 」の画像オブジェクト又は「 7 」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが赤色 ( 第 3 要素 ) であるが、他の遊技状態 ( 例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態 ) では「 7 」の画像オブジェクト又は「 7 」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが金色 ( 第 3 要素 ) としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクトが黄色 ( 第 3 要素 ) であるが、他の遊技状態 ( 例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態 ) ではライオンの画像オブジェクトが金色 ( 第 3 要素 ) としたりしてもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の有無が異なるように構成されていてもよく、例えば、「 7 」図柄の第 1 装飾図柄において、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクト ( 第 1 要素 ) を有するが、他の遊技状態 ( 例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態 ) ではライオンの画像オブジェクト ( 第 1 要素 ) を有しない ( つまり、第 2 要素と第 3 要素のみ、又は、第 2 要素のみ ) よう構成したり、低確低ベース状態では「 7 」の画像オブジェクト又はキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト ( 第 3 要素 ) を有するが、他の遊技状態 ( 例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態 ) では「 7 」の画像オブジェクト又はキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト ( 第 3 要素 ) を有しない ( つまり、第 1 要素と第 2 要素のみ、又は、第 2 要素のみ ) よう構成したりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様や有無が異なるように構成されていてもよい。

< 第 1 装飾図柄の効果 >

( 1 ) 第 1 装飾図柄は、変動中の演出の興趣性を向上させることができる。

( 2 ) 第 1 装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。

【 0 4 2 7 】

< 第 2 装飾図柄 ( 第二演出用図柄 ) >

第 2 装飾図柄は、常時若しくは遊技者が第 1 装飾図柄を視認し難い場合又は遊技者が第 1 装飾図柄を視認できない場合に、変動中であることを示す装飾図柄であり、第 1 装飾図柄の第 2 要素と同じまたは類似する数字 ( 漢数字含む ) 、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄であって、第 1 装飾図柄の第 2 要素よりも小さく構成されている。なお、第 2 装飾図柄は、第 2 要素だけで構成されており、第 1 要素や第 3 要素は付帯されていない実施形態を示しているが、第 1 装飾図柄の第 1 要素と同じまたは類似し、第 1 装飾図柄の第 1 要素よりも小さい第 1 要素を付帯させてもよい。また、第 1 装飾図柄の第 3 要素と同じまたは類似する第 3 要素を付帯させてもよい。

< 第 2 装飾図柄の効果 >

( 1 ) 常時表示する場合：第 2 装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。

( 2 ) 第 1 装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合 1：第 1 装飾図柄が確定的に停止表示する場合に第 2 装飾図柄も確定的に停止表示しても良いが、第 2 装飾図柄は確定的に停止表示せずに第 1 装飾図柄を視認し難い又は第 1 装飾図柄を視認できないときにだけ表示する（仮停止）させることが好適であり、この場合はこの仮停止表示で遊技の結果を報知することができる。

( 3 ) 第 1 装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合 2：第 2 装飾図柄は仮停止表示及び確定的に停止表示を行わずに変動表示のみとし、第 1 装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができる。

【 0 4 2 8 】

< 第 1 装飾図柄の図柄変動 >

第 1 装飾図柄は、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）の変動と時間的に同期の取れた形であって、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄よりも視認し易い態様で表示領域 S G 1 0 にて変動を行う。なお、第 1 装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過するまでの変動を加速変動と呼び、第 1 装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過した後の変動を高速変動と呼び、高速変動から仮停止や確定停止までの変動を減速変動と呼ぶ。高速変動している場合には第 1 装飾図柄は透過状態（例えば、第 1 装飾図柄の透明度を 0 ~ 1 0 0 のうち半透明とする 5 0 に設定する状態であり第 1 装飾図柄の後面に表示され且つ第 1 装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第 1 装飾図柄を通して視認することができる状態）であり、遊技者が視認し難い又は視認できない態様となっており、加速変動および減速変動している場合には第 1 装飾図柄は非透過状態（例えば、第 1 装飾図柄の透明度を 0 ~ 1 0 0 のうち完全不透明とする 0 に設定する状態であり、第 1 装飾図柄の後面に表示され且つ第 1 装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第 1 装飾図柄を通して視認することができない状態）であり、遊技者が視認し易い態様となっている。変形例としては、前述した高速変動中である期間において、装飾図柄が非表示となっていてよく、この場合は実質的に変動していないため、「非表示状態」と称しても良い。

< 第 1 装飾図柄の図柄変動の効果 >

( 1 ) 第 1 装飾図柄により、変動中であることを遊技者に認識し易くすることができる。

【 0 4 2 9 】

< 第 2 装飾図柄の図柄変動 >

第 2 装飾図柄は、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）及び第 1 装飾図柄の変動と時間的に同期の取れた形で変動を行う。第 2 装飾図柄は、主遊技図柄及び第 1 装飾図柄の変動中において常に変動していることが遊技者に確認できるように、加速や減速などを伴わず一定速度で変動表示され、透過状態になることもないよう構成されているが、第 1 装飾図柄と同様に、加速変動、高速変動、減速変動を行ってもよく、透過状態になることがあってもよい。

< 第 2 装飾図柄の図柄変動の効果 >

( 1 ) 第 2 装飾図柄は、第 1 装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができ、変動中であることを遊技者に認識し易くすることができる。

【 0 4 3 0 】

< メイン領域 >

メイン領域とは、第 1 装飾図柄を表示するための表示領域（第 1 装飾図柄表示領域 S G 1 5）である。メイン領域内で第 1 装飾図柄が変動表示又は停止表示される。

< メイン領域の効果 >

( 1 ) 第 1 装飾図柄を表示することができる。

( 2 ) 演出性に富んだ変動表示をすることができる。



## 【 0 4 3 1 】

## &lt; サブ領域 &gt;

サブ領域とは、第 2 装飾図柄を表示するための表示領域（第 2 装飾図柄表示領域 S G 1 4）である。サブ領域内で第 2 装飾図柄が変動表示又は停止表示される。

## &lt; サブ領域の効果 &gt;

（ 1 ）第 2 装飾図柄を表示することができる。

## 【 0 4 3 2 】

## &lt; 変動待機中 &gt;

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。

## &lt; 変動待機中の効果 &gt;

（ 1 ）変動待機中は、遊技が進行中でないことを報知することができる。

## 【 0 4 3 3 】

## &lt; 待機中ムービー（待機デモ画面） &gt;

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。

## &lt; 待機中ムービーの効果 &gt;

（ 1 ）待機中ムービーを表示することで、空き台であり、遊技可能であることを示唆することができる。

## 【 0 4 3 4 】

## &lt; 保留表示 &gt;

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。

## &lt; 保留表示の効果 &gt;

（ 1 ）遊技者が未変動の数を認識し易くすることができる。

## 【 0 4 3 5 】

## &lt; 第 1 保留表示 &gt;

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。

## &lt; 第 1 保留表示の効果 &gt;

（ 1 ）遊技者が未変動の数を認識することができる。

（ 2 ）第 1 保留表示の表示態様を変化させることで、当りである可能性を示唆できる。

## 【 0 4 3 6 】

## &lt; 第 2 保留表示 &gt;

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。

## &lt; 第 2 保留表示の効果 &gt;

（ 1 ）遊技者が未変動の数を認識することができる。

## 【 0 4 3 7 】

## &lt; 第 1 保留表示領域 &gt;

第 1 保留表示領域 S G 1 2 は、第 1 保留表示を表示するための領域である。第 1 保留表示の上限数を示す表示を行う場合もある。

## &lt; 第 1 保留表示領域の効果 &gt;

（ 1 ）第 1 保留表示を表示することができる。

（ 2 ）第 1 保留表示の上限数を示す表示ができる。

## 【 0 4 3 8 】

## &lt; 第 2 保留表示領域 &gt;

第 2 保留表示領域 S G 1 3 は、第 2 保留表示を表示するための領域である。

## &lt; 第 2 保留表示領域の効果 &gt;

（ 1 ）第 2 保留表示を表示することができる。

## 【 0 4 3 9 】

## &lt; シフト表示（シフトアニメーション） &gt;

10

20

30

40

50

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。

【0440】

<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。

10

【0441】

<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。

【0442】

<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。

20

<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。

【0443】

<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。

30

【0444】

<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。

【0445】

<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。

40

<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。

【0446】

<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。

50

## 【 0 4 4 7 】

## &lt; 潜伏モード（潜伏ステージ）&gt;

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。

## &lt; 潜伏モードの効果 &gt;

（ 1 ）確率変動遊技状態であるか否かを煽ることができる。

## 【 0 4 4 8 】

## &lt; テンパイ &gt;

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。

10

## &lt; テンパイの効果 &gt;

（ 1 ）あと 1 つの図柄列で他の図柄列に停止している装飾図柄と同一の装飾図柄が停止すると当たりであることを示すことができる。

## 【 0 4 4 9 】

## &lt; リーチ演出 &gt;

リーチ演出とは、当該変動の当た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。

20

## &lt; リーチ演出の効果 &gt;

（ 1 ）当該変動の当たり期待度を示唆することができる。

## 【 0 4 5 0 】

## &lt; 予告（予告表示、演出）&gt;

予告（予告表示、演出）とは、主に当該変動の当たり期待度を示唆することであるが、保留内に当た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。

30

## &lt; 予告（予告表示、演出）の効果 &gt;

（ 1 ）当該変動が当たりであるか否かを煽ることができる。

（ 2 ）保留内に当たりがあるか否かを煽ることができる。

## 【 0 4 5 1 】

## &lt; 仮停止（仮停止表示）&gt;

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。

## &lt; 仮停止（仮停止表示）の効果 &gt;

（ 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。

40

（ 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、確定停止せずに当たりとなるか等）を煽ることができる。

## 【 0 4 5 2 】

## &lt; 擬似連 &gt;

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。

## &lt; 擬似連の効果 &gt;

（ 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。

## 【 0 4 5 3 】

## &lt; 擬似連示唆図柄 &gt;

50

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。

【 0 4 5 4 】

< 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。

【 0 4 5 5 】

< 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。

【 0 4 5 6 】

< 先読み演出 >

先読み演出とは、保留内に当りがあることを示唆する演出である。トリガ保留が生じたことを条件に ( 生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。

【 0 4 5 7 】

< トリガ保留 >

トリガ保留とは、先読み演出の実行契機となった ( 生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定された ) 保留である。

< トリガ保留の効果 >

( 1 ) 先読み演出を実行することが可能となる。

( 2 ) トリガ保留の変動で当りになる可能性を示唆することができる。

【 0 4 5 8 】

< 右打ち指示表示 >

右打ち指示表示とは、第2主遊技始動口又は大入賞口が盤面右側に備えられていることが前提であるが、主に時間短縮遊技状態において表示される、右打ちを実行すべき旨の表示である。

< 右打ち指示表示の効果 >

( 1 ) 時間短縮遊技状態において、遊技者に右打ちを実行するよう促すことができる。

【 0 4 5 9 】

< 打ち方警告表示 ( 左打ち警告表示、右打ち警告表示 ) >

打ち方警告表示とは、現在の遊技状態において推奨される打ち方とは異なる打ち方であった場合に、推奨される打ち方を示す表示である。

( 1 ) 遊技者に遊技状態に対応した打ち方を実行するよう促すことができる。

【 0 4 6 0 】

< デフォルト表示 >

デフォルト表示とは、予め初期状態として定められた表示態様である。

< デフォルト表示の効果 >

( 1 ) 遊技者に初期状態の表示であることを認識させ易くすることができる。

【 0 4 6 1 】

< エフェクト表示 >

エフェクト表示とは、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動役物の動作等を対象に演出表示装置にて表示される特殊効果である。

10

20

30

40

50

< エフェクト表示の効果 >

( 1 ) 対象である、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動役物の動作等を強調することができる。

【 0 4 6 2 】

< 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 ) 当該変動が当たりとなることを確定的に報知することができる。

【 0 4 6 3 】

< 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、4 R 当り) から高ラウンド当り (例えば、16 R 当り) に変更されるか否かを煽る演出である。昇格演出は、変動中のみではなく、大当たり中にも発生し得る。非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る昇格演出を確変昇格演出、低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽る昇格演出をラウンド昇格演出と言うこともある。

< 昇格演出の効果 >

( 1 ) 非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。

( 2 ) 低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽ることができる。

【 0 4 6 4 】

< リーチボイス >

リーチボイスとは、リーチが成立した際又はリーチが成立して所定時間 (例えば、1 秒) 経過後に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告である。

< リーチボイスの効果 >

( 1 ) リーチとなった際に、画像表示や可動役物の可動等と複合して当り期待度等を示唆することができる。

【 0 4 6 5 】

< 変動開始時アクション (開始時動作) >

第 1 装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第 1 装飾図柄についても、特別な図柄アクション (キャラクタ等の第 1 要素、数字等の第 2 要素、色彩エフェクト等の第 3 要素、これらの組み合わせ又はいずれか 1 以上の要素が、変動開始直前 (変動停止表示時) と比べて、拡大、縮小、回転、発光したり、いずれか 1 以上の要素に 1 以上の要素を追加したり、複数の要素の組み合わせから 1 以上の要素を削除したりする等の動作) を伴ってから図柄変動を開始することができる。そして、変動開始時アクションは、変動開始時アクション A、変動開始時アクション A よりも派手な図柄アクション (アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど) である変動開始時アクション B など複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、変動開始時アクション B が発生しやすいように構成されている。つまり、変動開始時アクション B は変動開始時アクション A よりも、高期待度のアクションとして構成されている。また、時間短縮遊技状態においては、変動開始時アクションを伴わず開始するのが好適であるが、変動開始時アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも変動開始時アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動を開始する際や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの通常の図柄変動の開始する際に、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が変動開始時アクションを伴って変動を開始するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、図柄変動を開始する際に変動開始時アクションを伴わないように構成してもよい。なお、

10

20

30

40

50

第 2 装飾図柄については、変動開始時アクションを実行しないことが好適であるが、第 1 装飾図柄と同様な変動開始時アクションを実行してもよい。

< 変動開始時アクション（開始時動作）の効果 >

（ 1 ）変動開始時アクションを伴って変動を開始することにより、変動開始タイミングを明確に示すことができる。また、変動開始のタイミングで当り期待度等を示唆することができる。

【 0 4 6 6 】

また、変動開始時アクションとして、いずれか 1 以上の要素に 1 以上の要素を追加する具体例は以下の通りである。

（ 1 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 1 要素のみで構成されているが、変動開始すると、第 2 要素が加わり、第 1 要素と第 2 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

10

（ 2 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 1 要素のみで構成されているが、変動開始すると、第 3 要素が加わり、第 1 要素と第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（ 3 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 2 要素のみで構成されているが、変動開始すると、第 1 要素が加わり、第 1 要素と第 2 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（ 4 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 2 要素のみで構成されているが、変動開始すると、第 3 要素が加わり、第 2 要素と第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

20

（ 5 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 1 要素と第 2 要素とで構成されているが、変動開始すると、第 3 要素が加わり、第 1 要素、第 2 要素、第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（ 6 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 1 要素と第 3 要素とで構成されているが、変動開始すると、第 2 要素が加わり、第 1 要素、第 2 要素、第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

（ 7 ）変動開始直前の第 1 装飾図柄は、第 2 要素と第 3 要素とで構成されているが、変動開始すると、第 1 要素が加わり、第 1 要素、第 2 要素、第 3 要素とで構成される第 1 装飾図柄で変動開始時アクションを実行する。

30

以上の（ 1 ）～（ 7 ）は、左列、中列、右列の全ての第 1 装飾図柄による変動開始時アクションであってもよいし、左列、中列、右列のうちいずれか 1 つの列による変動開始時アクションであってもよいし、左列、中列、右列のうちいずれか 2 つの列による変動開始時アクションであってもよい。

【 0 4 6 7 】

< 定位置アクション（定位置動作） >

第 1 装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第 1 装飾図柄についても、図柄変動を開始した後に仮停止した際に（仮停止直後である仮停止したタイミングに）、特別な図柄アクションを実行することができる。そして、定位置アクションは、定位置アクション A、定位置アクション A よりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である定位置アクション B など複数種類あり、疑似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、疑似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、定位置アクション B が発生しやすいように構成されている。つまり、定位置アクション B は定位置アクション A よりも、高期待度のアクションとして構成されている。定位置アクションは、変動開始時アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。変動開始時アクションと異なるアクションの場合は、変動開始時アクションの第 1 装飾図柄よりも下側の位置で第 1 装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すような定位置アクションとしてもよい。また、定位置アクションについては、第

40

50

第1装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが襲い掛かるアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが両手を振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、チャンス目先読み演出でのチャンス目の図柄組み合わせを確定停止させる場合に用いるチャンス目先読み演出専用の定位置アクションを設けてもよい。このチャンス目先読み演出専用の定位置アクションは、第1装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、定位置アクションを伴わず仮停止するのが好適であるが、定位置アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも定位置アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動の第1装飾図柄の仮停止時や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの図柄変動での第1装飾図柄の仮停止時には、左列、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域）において、定位置アクションを伴って仮停止するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、左列、右列の第1装飾図柄は定位置アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、定位置アクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な定位置アクションを実行してもよい。擬似連となる図柄変動において、中列の第1装飾図柄が仮停止してから再変動する場合は、中列の第1装飾図柄も定位置の表示領域において定位置アクションを実行してもよい。

< 定位置アクション（定位置動作）の効果 >

（1）定位置アクションを伴って第1装飾図柄を仮停止することにより、仮停止タイミングを明確に示すことができる。また、当り期待度等を示唆することができる。

【0468】

< 揺れアクション（揺れ動作） >

第1装飾図柄は、図柄変動中または変動待機状態（確定停止状態）中に、特別な図柄アクションである揺れアクションを実行することができる。なお、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態を変動待機状態と称する。例えば、図柄変動中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が仮停止した後に揺れアクション（揺れ変動ともいう）を実行し、変動待機状態中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止した後の所定時間経過時に揺れアクションを実行する。揺れアクションは、変動開始時アクション、定位置アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、揺れアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるアクションとしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する揺れアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが頭を上下に振るアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが頭を左右に振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションと、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションとが異なるように構成されていてもよい。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションと比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されている例が挙げられる。なお、第2装飾図柄については、揺れアクションを実行しないことが好適であ

るが、第1装飾図柄と同様な揺れアクションを実行してもよい。また、仮停止前の状態である加速変動、高速変動、減速変動においては、この揺れアクションを伴わない（図柄アクションを一切行わず変動表示を行う）。また、時間短縮遊技状態においては、図柄変動中には揺れアクションを実行するが、変動待機状態（確定停止状態）中には揺れアクションを実行しない。また、揺れアクションは、揺れアクションA、揺れアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である揺れアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、揺れアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、揺れアクションBは揺れアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。

10

<揺れアクション（揺れ動作）の効果>

（1）揺れアクションを実行することにより、仮停止中であること、換言すれば確定停止前の状況（当りかハズレかが演出上未だ確定しない状況）であることを示すことができる。また、変動中のみならず確定停止後も第1装飾図柄に対する演出を実行することができる。

【0469】

<テンパイアクション（特殊動作）>

第1装飾図柄は、先に仮停止した第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）と次に仮停止した第1装飾図柄（例えば、右列の第1装飾図柄）、又は、同時に仮停止した第1装飾図柄同士（例えば、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄）が同一の図柄であるテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際、特別な図柄アクションであるテンパイアクションを実行することができる。テンパイアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、テンパイアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるテンパイアクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するテンパイアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが上下の殻を吹き飛ばすアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行するのが好適であるが、テンパイアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合構成する場合は、非時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合よりも、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、テンパイアクションは、テンパイアクションA、テンパイアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）であるテンパイアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、テンパイアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、テンパイアクションBはテンパイアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。なお、第2装飾図柄については、変動中にテンパイアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様なテンパイアクションを実行してもよい。

20

30

40

<テンパイアクション（特殊動作）の効果>

50



( 1 ) テンパイしている第 1 装飾図柄の種類を遊技者に強調表示することができる。

【 0 4 7 0 】

< 決めアクション ( 決め動作 ) >

第 1 装飾図柄は、リーチ演出 ( ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等 ) を経由して大当り図柄を表示する際、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄による特別な図柄アクションである決めアクションを実行することができる。決めアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、時間短縮遊技状態においては、決めアクションを実行するのが好適であるが、決めアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてリーチ演出 ( ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等 ) を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを実行するよう構成する場合は、非時間短縮遊技状態においてリーチ演出 ( ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等 ) を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合よりも、リーチ演出 ( ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等 ) を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、決めアクションは、決めアクション A、決めアクション A よりも派手な図柄アクション ( アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど ) である決めアクション B など複数種類設けてもよい。このように構成する場合、「 7 7 7 」などのような大当り後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ ( 又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ ) で停止表示する場合の方が、「 2 2 2 」などのような大当り後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ ( 又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ ) で停止表示する場合よりも、決めアクション B が発生しやすいように構成される。また、「 7 7 7 」などのような大当り後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ ( 又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ ) で停止表示する場合には決めアクションが発生するが、「 2 2 2 」などのような大当り後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ ( 又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ ) で停止表示の場合には決めアクションが発生しないように構成してもよい。なお、第 2 装飾図柄については、決めアクションを実行しないことが好適であるが、第 1 装飾図柄と同様な決めアクションを実行してもよい。

< 決めアクション ( 決め動作 ) の効果 >

( 1 ) 大当り図柄を表示する際、大当りとなることを遊技者に強調表示することができる。

【 0 4 7 1 】

図 1 2 6 は、演出表示装置 S G 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、2 4 2 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「 4 3 7 」が停止した状態で表示、第 2 装飾図柄も同様に「 4 3 7 」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、表示プライオリティは、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。

#### 【0472】

次に、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2について説明する。現在、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として242秒）経過した後であり、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1では表示されていた第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。ここでは、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、リーチ演出の一部が用いられており、第1装飾図柄で用いられているキャラクタ（第1要素）の権利の情報が表示されている。この待機中ムービー中に表示されるキャラクタは複数種類存在し、各第1装飾図柄で用いられているキャラクタ（第1要素）と同じキャラクタであるが、特定の第1装飾図柄であり第2要素が「7」の第1装飾図柄（この「7」については、例えば、数字ゾロ目となることで高確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄である）に対応するキャラクタ（第2要素）が、それ以外の第1装飾図柄であり第2要素が「6」の第1装飾図柄（この「6」については、例えば、数字ゾロ目となることで低確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技以外の特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄である）に対応するキャラクタ（第2要素）よりも、待機中ムービーにて長時間表示される（又は、第2要素が「6」の第1装飾図柄に対応するキャラクタは、待機中ムービーに一切表示されないよう構成しても良い）。

#### 【0473】

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。

#### 【0474】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1について説明する。現在、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、242秒）経過する前（待機中ムービー移行前）であり、第1装飾図柄として「437」で停止した状態を表示、第2装飾図柄も同様に「437」で停止した状態を表示、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、右打ち指示表示として「 右打ち 」が表示されており、当

該変動の演出用保留表示、第 1 主遊技側の第 1 保留表示、第 2 主遊技側の第 1 保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 1 と同様に、第 1 主遊技側の第 2 保留表示の表示態様と第 2 主遊技側の第 2 保留表示の表示態様とは異なっており、第 1 主遊技側の第 2 保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第 2 主遊技側の第 2 保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きになっていない。表示プライオリティは、右打ち指示表示 > 第 2 装飾図柄 > 第 2 保留表示 > 第 1 装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、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。

10

#### 【 0 4 7 5 】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示 2 について説明する。現在、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として 2 4 2 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。

20

#### 【 0 4 7 6 】

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。

30

#### 【 0 4 7 7 】

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。

40

#### 【 0 4 7 8 】

次に、図 1 2 7 を用いて、音量調整画面表示及び光量調整画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における音量調整について説明する

50

。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。音量調整は、十字ボタン S B 2 の上下ボタンの操作により行う。尚、音量調整画面（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンの表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタン S B の操作が行われると、音量調整画面の表示を終了する。非時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が表示され、これらの全てと重複して音量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように音量調整画面が表示されてもよい。例えば、音量調整画面は第 1 装飾図柄と重複するが、第 2 装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、音量調整画面を重複させる構成とすることができる。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示され、図示していないが変動中には音量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、変動待機（変動停止）中の音量調整画面を単純に縮小したもの（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタン S B の表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、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 S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとしても良い。音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、音量調整画面と第 2 装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第 2 装飾図柄とは重複せず、変動中の第 1 装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第 2 装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタン S B 2 の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、第 2 装飾図柄 > 第 2 保留表示 > 音量調整画面 > 第 1 装飾図柄 > 第 1 保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、第 2 装飾図柄 = 第 2 保留表示、第 2 装飾図柄 < 第 2 保留表示、第 1 装飾図柄 < 第 1 保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、であっても良い。尚、待機中ムービーの表示中に音量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B 2 の上下ボタンの操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面を表示する。

#### 【 0 4 7 9 】

次に、時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して音量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように音量調整画面が表示されてもよい。例えば、音量調整画面は第 1 装飾図柄と重複するが、第 2 装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、音量調整画面を重複させる構成とすることができる。時間短縮遊技状態において変動中であれば、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第 2 主遊技側の第 1 保留表示、右打ち指示表示が表示され、図示していないが変動中には音量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、音量調整画面と第 2 装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。例えば、変動待機（変動停止）中の音量調整画面を単純に縮小したもの（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタン S B の表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、音量を示す表示のみとした

10

20

30

40

50

り、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとしても良い。音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタン S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、音量調整画面と第 2 装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第 2 装飾図柄とは重複せず、変動中の第 1 装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第 2 装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタン S B 2 の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示 > 第 2 装飾図柄 > 第 2 保留表示 > 音量調整画面 > 第 1 装飾図柄 > 第 1 保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示 > 第 2 保留表示 > 第 2 装飾図柄、第 2 装飾図柄 > 第 2 保留表示 > 右打ち指示表示、第 2 保留表示 > 第 2 装飾図柄 > 右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第 2 装飾図柄 = 第 2 保留表示、第 1 装飾図柄 < 第 1 保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

【 0 4 8 0 】

次に、非時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。光量調整は、十字ボタン S B 2 の左右ボタンの操作により行う。尚、光量調整画面（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンの表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタン S B の操作が行われると、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 S B 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 S B の表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でもよいし、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 S B 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 S B 2 の表示の 2 つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、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 S B 2 の左右ボタンの操作が行われた場合に、光量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、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 S B 2 の左右ボタンの操作）が行わ

10

20

30

40

50

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。

#### 【0481】

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。

#### 【0482】

次に、図128を用いて、通常変動中における画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示（2個）、が表示されており、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第2主遊技始動口B10へ入球があると第2主遊技側の第1保留表示が表示され、第2主遊技側の第2保留表示がカウントアップ（加算）され、第2主遊技側の保留に係る変動が開始されると第2主遊技側の第1保留表示が1つ減り、第2主遊技側の第2保留表示がカウントダウン（減算）されるよう構成されている。具体的には、現在、第1主遊技側の保留が2つであり、第1主遊技側の第1保留表示が2つ表示、第1主遊技側の第2保留表示が「2」、第2主遊技側の第1保留表示が表示されておらず、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、新たに第2主遊技始動口B10へ入球があると、第2主遊技側の第1保留表示が1つ表示され、第2主遊技側の第2保留表示が「0」から「1」へと更新表示される。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）＞当該変動の演出用保留表示＞第1主遊技側の第1保留表示＞

第2主遊技側の第1保留表示、となっている。尚、表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＜第2保留表示、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＝第2保留表示、であっても良く、また、メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）の表示プライオリティをこれらのうち最も低く設定しても良く、また、第1主遊技側の第1保留表示＜第2主遊技側の第1保留表示、第1主遊技側の第1保留表示＝第2主遊技側の第1保留表示、としても良い。

#### 【0483】

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。

#### 【0484】

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。

#### 【0485】

非時間短縮遊技状態（電サボ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（電サボ状態を伴う状態）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「塗りつぶし数字」の表示態様となっている。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様の違いを、中抜きが塗りつぶしではなく、数字の色が異なる等で示すよう構成してもよい。

#### 【0486】

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。

#### 【0487】

メイン領域では、第1装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの全体を使用し、上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示（具体的には、1 2 . . . 7 8 . . . 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、左右中の順で仮停止 確定停止する。）が行われるが、サブ領域では、第2装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの右下でその場で変動しているように表示される（つ



まり、演出表示装置 S G の全体を使用して上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示するのではなく、一部の表示領域でのみで上から下や下から上、左から右、右から左へ移動しているように見せる変動表示や一部の表示領域でのみ横回転または縦回転して半回転又は一回転することで該一部の表示領域にて遊技者が認識する第 2 装飾図柄の表示を切り替える切替表示態様の変動表示）。なお、第 1 装飾図柄については、スクロール表示のみならず、その場で変動しているような横回転または縦回転の回転表示でも良い。また、演出を盛り上げる役目を持つ第 1 装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに応じて変動表示の種類が異なるよう構成する（例えば、第 1 装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モード A においてはスクロール表示であるが、高確高ベース状態や演出モード B では回転表示とする）ことで、演出の多様性を実現する一方、変動状況や停止状況の把握の役目を持つ第 2 装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに依らず変動表示の種類が同一である（例えば、第 2 装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モード A においても、高確高ベース状態や演出モード B においても、スクロール表示のみとする又は回転表示のみとする）ことが好適である。

10

#### 【 0 4 8 8 】

また、図 1 2 8 に示す通り、非時間短縮遊技状態では、演出表示装置 S G 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 S G 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 A 1 0 が主、時間短縮遊技状態では第 2 主遊技始動口 B 1 0 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 S G 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 S G 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。

20

#### 【 0 4 8 9 】

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。

30

##### （ 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。

40

##### （ 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。

#### 【 0 4 9 0 】


第 1 主遊技側の第 1 保留表示、第 2 主遊技側の第 1 保留表示、当該変動の演出用保留表示が表示される領域を併せて第 1 保留表示領域とし、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が表示される領域を併せて第 2 保留表示領域と称することもある。補足しておく、第 2 保留表示領域では第 1 保留表示領域とは異なり、当該変動の演出用保留表示のような当該変動の変動表示に対応する表示が行われない。つまり、変動中で

50



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。

#### 【 0 4 9 1 】

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。

#### 【 0 4 9 2 】

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 S P 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 S P リーチ、第 1 装飾図柄等）＞第 1 保留表示となる。

#### 【 0 4 9 3 】

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 1 2 6、図 1 2 8 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。

【０４９４】

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。

（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、変動待機中は、重複するように定められていても、重複しないように定められていてもよい。

（Ｂ）時間短縮遊技状態

（１）第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第１保留表示とが重複しないよう、第１装飾図柄と第１保留表示の表示位置が定められている。尚、変動中は稀に（非時間短縮遊技状態よりは低頻度である）重複するよう構成しても良い。

（２）第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第２装飾図柄と第２保留表示とが重複しないよう、第２装飾図柄と第２保留表示の表示位置が定められている。

（３）第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第２保留表示とが重複しないよう、第１装飾図柄と第２保留表示の表示位置が定められている。尚、変動中は稀に（非時間短縮遊技状態よりは低頻度である）重複するよう構成しても良い。

（４）第２装飾図柄と第１保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第２装飾図柄と第１保留表示とが重複しないよう、第２装飾図柄と第１保留表示の表示位置が定められている。

【０４９５】

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

10

20

30

40

50

いない。言うまでもないが、第 1 主遊技始動口 A 1 0 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 B 1 0 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、S P 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 S P 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、S P リーチ中に保留数が 2 → 3 に増加した場合、S P 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＞S P リーチ演出、となっている。

10

#### 【 0 4 9 6 】

次に、非時間短縮遊技状態における S P リーチ中画面表示 2 について説明する。現在、S P リーチ中であり、可動役物 Y K が演出表示装置 S G 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。

#### 【 0 4 9 7 】

このように、特定の状況下 { S P リーチ中、可動役物作動中、昇格演出（非確変図柄である偶数図柄から確変図柄である奇数図柄に昇格するか否かを煽る演出）、エラー画面表示中等 } では、メイン領域における第 1 装飾図柄の変動表示や第 1 主遊技側の第 1 保留表示を表示しない構成とすることで、遊技者が S P リーチを視認し易くなるようにすることができる。尚、S P 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 S G 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 1 2 9 で言えば、星型の可動役物 Y K が落下したときに、その落下位置を基準として上側にピカピカ光っているように見える演出表示装置 S G 上での演出である） }、となっている。

20

30

#### 【 0 4 9 8 】

次に、図 1 3 0 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 A 1 0 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。

40

#### 【 0 4 9 9 】

ここで、図 1 3 0 を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

#### 【 0 5 0 0 】

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、1 0 0 0 m s）{ 演出表示装置 S G 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 1 0 0 0 m s } 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、1 0 0 m s）よりも長くなるよ

50

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。

#### 【0501】

なお、変動固定時間について、第1主遊技図柄の変動固定時間を500ms、第2主遊技図柄の変動固定時間を300msとしたが、これに限定されることはなく、第1主遊技図柄の変動固定時間と第2主遊技図柄の変動固定時間とが同じ時間でもよいし、遊技状態に応じて各変動固定時間（例えば、非時間短縮遊技状態を500ms、時間短縮遊技状態を300ms）が予め定められていてもよい。また、保留数に応じた図柄変動の変動固定時間が異なるように設定してもよく、この場合、保留が2～4個ある状況において図柄変動を開始した場合や確定停止時に第1主遊技側の保留または第2主遊技側の保留が存在する場合における変動固定時間を500ms、保留が1個ある状況において図柄変動を開始した場合や確定停止時に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない場合における変動固定時間を0msに設定することが好適であるが、変動固定時間に関しては、この時間に限定されない。また、第1装飾図柄の変動固定時間、第2装飾図柄の変動固定時間は、第1主遊技図柄の変動固定時間および第2主遊技図柄の変動固定時間に合わせるように設定されるのが好適であるが、第1主遊技図柄の変動固定時間および第2主遊技図柄の変動固定時間と相違する変動固定時間としてもよい。

#### 【0502】

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。

#### 【0503】

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

10

20

30

40

50

い換えると、当り期待度の低い変動時間が選択され易い)。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様(ここでは、7リーチとなっており、7リーチはそれ以外のリーチ(例:2リーチ)よりも大当り期待度が高い)となっている(第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している)が、青保留で変動開始となった場合は、後述する赤保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が低くなっている。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様(ここでは、7揃い)で表示されているが、青保留で変動開始となった場合は、赤保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が低くなっている。次に、「(2)赤保留変化」の場合を説明する。基本的な流れは「(1)青保留変化」と同様であるが、先読み演出(保留変化演出)の表示態様が異なっている。まず、保留が4つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が4つになっており、さらに、新たな入球に対応する第1保留表示の表示態様が赤保留となっている。次に、赤保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ(「861」)で変動停止状態となっている。次に、赤保留に対応する変動が開始され、赤保留は、当該変動の演出用保留表示(赤)として表示されている。尚、赤保留で変動開始となる場合は、青保留で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い(言い換えると、当り期待度の高い変動時間が選択され易い)。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様(ここでは、7リーチ)となっている(第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している)が、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が高くなっている。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様(ここでは、7揃い)が表示されているが、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が高くなっている。一例として、青保留でリーチになる確率は、青保留に係る変動のうち90%であり、赤保留でリーチになる確率は、赤保留に係る変動のうち99%であり、その差分は9%である。また、青保留で特定のリーチ態様(例えば、7リーチ)となる確率は、青保留に係る変動でリーチとなった場合の5%であり、赤保留で特定のリーチ態様(例えば、7リーチ)となる確率は、赤保留に係る変動でリーチとなった場合の30%であり、その差分は25%である。このように、青保留でも赤保留でもリーチとなる確率は高く設定し且つその差も大きくならないように設定し、特定のリーチ態様(例えば、7リーチ)になる確率はそこまで高くないよう設定し且つその差がそれなりに大きくすることが望ましい。これにより、保留が変化することでリーチとなる期待度はある程度担保される一方で、その後の展開(どの数字でリーチになるのか)への期待度に差を設けることで、第1保留表示の表示態様の相違によって示唆される内容を複雑化することができる。尚、これら数値(パーセンテージ)は一例であり、適宜変更可能であるが、このような大小関係であることが望ましい。

【0504】

尚、第1装飾図柄がリーチ態様となる際に、第2装飾図柄もリーチ態様となるよう構成してもよい。

【0505】

次に、図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

10

20

30

40

50

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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0510】

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。

#### 【0511】

次に、図 1 3 6 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 S G 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 S G 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 S G 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 S G 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 S G の略中央）に表示されるよう構成しても良い。

#### 【 0 5 1 2 】

次に、図 1 3 7 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 S 1 0 0 2 S 1 0 0 8 S 1 0 1 0 S 1 0 1 2 S 1 0 1 4 … 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「8 6 1」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置 S G 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、「8 6 1」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「8 6 1」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置 S G 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「8 6 1」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「8 6 1」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置 S G には何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージ A が表示され



、第1装飾図柄は、電源断前とは異なり、電源断復帰時のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。尚、ここでは、第1装飾図柄のみが変更されているが、ステージB滞在中に電源断が発生して復帰する場合には、デフォルトのステージであるステージA、電源断復帰時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」で復帰する。

#### 【0513】

次に、図138を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアである場合。図5のS1002 S1004 S1006・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに、（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と異なり、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。

#### 【0514】

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。

#### 【0515】

尚、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」は、RAMクリア時にのみ表示可能な表示態様としてもよいし、通常遊技中にも発生し得るが、例えば、ほぼ大当たり確定であるプレミア演出として表示するよう構成してもよい。また、RAMクリア時の表示態様を、電源断復帰時のデフォルト表示態様と同様の表示態様（図137の（C）と同様の表示態様）とし、RAMクリア時に、第1装飾図柄が「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」で表示され、第2装飾図柄が、数字で「246」と表示されるようにしても良い。

#### 【0516】

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。

10

#### 【0517】

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。

20

#### 【0518】

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

30

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。

#### 【0519】

次に、図140を用いて、全回転演出における装飾図柄の表示態様について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチとなっている。次に、演出表示装置SGの略中央に「全回転」の文字が表示され、第1装飾図柄の左列、中列、右列において、図柄が揃った状態（例えば、「777」や「888」等）で、通常の変動（例えば、2つ目の図の状態）よりも低速でスクロール表示されている。尚、上述した通り、第1装飾図柄は、図柄が揃った状態でスクロール表示され得るが、第1装飾図柄は図柄が揃った状態でスクロール表示されている際であっても、第2装飾図柄は、左列、中列、右列で図柄が揃っていない状態で個別に変動表示されており、低速にもならない（＝一定の速度を保っている）。次に、第1装飾図柄が確定停止すると略同時に、第2装飾図柄は数字のみで図柄が揃った状態で表示されている。尚、第2装飾図柄も第1装飾図柄と同期するように図柄が揃った状態（例えば、「777」や「888」等）で変動表示されるよう構成してもよい。

40

#### 【0520】

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

50

ページ B では、変動が開始すると、第 1 装飾図柄は、その場で横回転して図柄が変更される変動表示が行われ、第 2 装飾図柄は、ステージ A と同様に、その場（第 2 装飾図柄の表示領域）で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。このように、第 1 装飾図柄は、遊技者が視認し易い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることで遊技者が飽きないようにし、第 2 装飾図柄は、遊技者が視認し難い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることなく、同一の変動態様で表示している。ここで、ステージ A は、非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージ B は、時間短縮遊技状態（又は、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態）に対応したステージであってよいし、もしくは、ステージ A 及びステージ B とともに非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージ A からステージ B への移行が可能であるよう構成してもよい。また、ステージを演出モードと称することがある。

10

#### 【 0 5 2 1 】

なお、演出表示装置 S G の表示領域を上から下へ移動するスクロール表示、演出表示装置 S G の表示領域を右から左へ移動するスクロール表示、その場で横回転して図柄が変更される変動表示、などを変動表示形式と称することがあり、即ち、演出表示装置 S G の表示領域を上から下へ移動するスクロール表示する変動表示形式と、その場で横回転して図柄が変更される変動表示を実行する変動表示形式とは、変動表示形式が相違することとなる。

20

#### 【 0 5 2 2 】

次に、図 1 4 2 を用いて、変動中における装飾図柄の表示内容の詳細を説明する。まず、（ A ）について説明する。（ A ）は、リーチとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。第 1 装飾図柄の各図柄列では、「 1 2 3 . . . . . 7 8 1 . . . . . 」と、規則正しく順番に図柄が変更され、第 2 装飾図柄では、第 1 装飾図柄の変動がどのような変動であっても一律に予め定められた図柄変動が行われ、「 2 7 5 」 「 8 6 4 」 「 3 8 7 」 「 6 4 1 」 「 7 2 8 」 「 4 1 3 」 「 1 5 6 」 「 5 3 2 」 「 2 7 5 」 . . . といった順番でスクロール表示されて図柄が切り替えられる。次に、第 1 装飾図柄で「 7 」でリーチが成立したタイミングであり、且つ、中図柄列の中央部分（演出表示装置 S G の略中央）に変動中の「 6 」が位置したタイミングにおいては、変動中の第 2 装飾図柄は「 2 7 5 」がサブ領域内で位置しており、このようにリーチ成立時の所定のタイミングにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様は異なっている。また、第 2 装飾図柄では、左列と右列の図柄が異なっており、リーチも成立していない。

30

#### 【 0 5 2 3 】

次に、（ B ）について説明する。（ B ）は、リーチとならずにハズレとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており（高速変動）、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。次に、左列の停止直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は低速変動中であり、「 8 」が表示された状態であり、中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「 8 6 8 」が表示された状態となる（ただし、右図柄は高速変動中であるためリーチではない）。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり（第 2 装飾図柄は、ほぼ通常速度でしか変動しない。全回転演出のときには低速で変動させるよう構成してもよい。）、このとき（一瞬であるが）、「 8 6 4 」が表示された状態となる。次に、左列の停止タイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は停止（仮停止）されており、第 1 装

40

50

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。

#### 【０５２４】

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。

#### 【０５２５】

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。

#### 【０５２６】

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。

#### 【０５２７】

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。

【0528】

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、メイン領域では、再変動（例えば、擬似連続変動）が実行されるか否かを示唆する半透明の「NEXT」図柄（「再変動示唆図柄」、「擬似連示唆図柄（擬似連示唆演出）」）が液晶画面上から下へ移動表示されている。次に、再変動が実行される場合には、半透明の「NEXT」図柄ではなく、非透過の「NEXT」図柄（「再変動図柄」「擬似連図柄」ともいう）が液晶画面略中央に表示される。このとき、サブ領域において再変動を示唆する図柄が表示されることはない。メイン領域において、非透過の「NEXT」図柄が表示された後、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに、再度図柄変動を開始する（再度図柄変動が開始される前の第1装飾図柄の停止状況を「仮停止」とも言う）。このとき、保留数は3個のままであることから、1回の図柄変動において、複数回図柄変動しているかのように見せていることがわかる。次に、再度行われた図柄変動において左図柄と右図柄により「7」で再度リーチが形成され、その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにゾロ目ではないリーチハズレ図柄（「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。

【0529】

次に、図144は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。初めに、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄（発展図柄ともいう）である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行されている。なお、メイン領域において特定図柄が表示される際に、サブ領域においてスーパーリーチ演出に発展することを示す図柄が表示されることはない。また、「発展」と「発展!!!」は異なる図柄であるが、いずれが表示された場合であっても、同一の発展先であるスーパーリーチ演出が実行され得ようになっている。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

10

20

30

40

50

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、大当たり期待度が異なる）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た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、大当たり期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ（例えば、後述する麒麟によるスーパーリーチ演出）と大当た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。

10

#### 【0530】

補足であるが、ここでは、第1装飾図柄が、変動開始時、変動停止時、スーパーリーチ発展前までは第2要素（例えば、数字）と第1要素（例えば、キャラクタ等）によって構成されているが、演出パターンによって発生する特定の状況下（例えば、スーパーリーチ中、可動役物可動中、確変昇格演出中、エラー画面表示中。ここではスーパーリーチ。）では、第2要素（数字）のみで構成されている。

#### 【0531】

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たり期待度が示唆される「コメント予告」、大当たり期待度を示唆する演出が表示されるまでの時間が表示される「タイマ予告」、当該変動でスーパーリーチとなることを示す「次回予告」）が行われる。まず、「コメント予告」である「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「タイマ予告」である「00:10:00」（10秒後に何かしらの演出が発生することを示す表示）の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「次回予告」である「次回 SPリーチ」の表示がされた場合、特定図柄が表示されず、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展！！！」が表示され、「次回予告」の後には特定図柄が表示されないよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「コメント予告」の後にも「発展！！！」が、「タイマ予告」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「コメント予告」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「タイマ予告」の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「タイマ予告」の後に「発展」が表示されるよりも「コメント予告」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した「発展」と「発展！！！」に大当たり期待度の差があり（大当たり期待度：発展<発展！！！）、また、「コメント予告」と「タイマ予告」と「次回予告」にも大当たり期待度の差があり、大当たり期待度は、コメント予告<タイマ予告<次回予告、となっている。

20

30

40

#### 【0532】

また、図32にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

50

## 【 0 5 3 3 】

次に、図 1 4 6 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「8 6 1」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示（楕円形の枠内に文字で大当たり期待度が示唆される「コメント予告」（「チャンス」と「激熱！！」は共にコメント予告である））が行われる。まず、「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「激熱！！」の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「チャンス」の後にも「発展！！！」が、「激熱！！」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「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！！！」に大当たり期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱！！」にも大当たり期待度の差があり、「激熱！！」は「チャンス」よりも大当たり期待度が高くなっている。

10

20

## 【 0 5 3 4 】

また、図 3 2 にて前述した、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1 以上の所定の遊技状態において、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

## 【 0 5 3 5 】

30

次に、図 1 4 7 は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）が「8 6 1」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第 1 保留表示が青色に変化して装飾図柄が「8 6 1」で停止表示している。次に、トリガ保留（先読み演出の開始契機となった保留。ここでは、青色の保留表示。）に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、変動停止時の装飾図柄の図柄組み合わせがチャンス目先読みである連続出目（ここでは、「1 2 3」）が発生した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。尚、チャンス目先読み発生時は、確定停止した第 1 装飾図柄の周りに専用エフェクトが発生し、チャンス目先読みが発生したことを認識しやすくし、第 2 装飾図柄については、その専用エフェクトが発生することがないように構成してもよい。このように、先読み演出として保留変化演出が表示された後には「発展」が、先読み演出としてチャンス目が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは保留変化演出の後には「発展」が、チャンス目先読みの後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、保留変化演出の後にも「発展！！！」が表示され、保留変化演出の後に「発展！！！」が表示される割合より、チャンス目先読みの後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、チャンス目先読みの後に「発展」が表示されることもあり、チャンス目先読みの後に「発展」が表示される割合より、保留変化演出の後に「発展」が表示され

40

50

る割合が高くなっている。前述した通り「発展」と「発展！！！」に大当たり期待度の差があるように、保留変化演出とチャンス目先読みにも大当たり期待度の差があり、チャンス目先読みは保留変化演出よりも大当たり期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出とチャンス目先読みにおける発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば他の演出であってもよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」においても適用可能である。また、本例では、一つの先読み演出（保留変化演出又はチャンス目先読み）における大当たり期待度の差を用いて説明したが、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において発展図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合が高くなっている。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る。

#### 【０５３６】

また、図３２にて前述した、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、１以上の所定の遊技状態において、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

#### 【０５３７】

次に、図１４８は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に第１主遊技始動口Ａ１０に新たに入球し、入賞時先読み抽選に当選したこと（当該保留を「トリガ保留」ともいう）により、新たな保留表示（「トリガ保留表示」ともいう）が青色にて表示されている（つまり、先読み演出の１つである保留変化演出において、青色が決定されたことになる）。次に、トリガ保留表示が青色のまま変化しなかった場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、トリガ保留表示が青色から赤色に変化した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。このように、保



留変化演出において青色が表示された後には「発展」が、保留変化演出において赤色が表示された後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは青色の後には「発展」が、赤色の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、青色の後にも「発展!!!」が表示され、青色の後に「発展!!!」が表示される割合よりも赤色の後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、赤色の後に「発展」が表示されることもあり、赤色の後に「発展」が表示される割合よりも青色の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、保留変化演出の表示態様である青色と赤色にも大当たり期待度の差があり、赤色は青色よりも大当たり期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出における表示態様と発展図柄(「発展」「発展!!!」)との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば保留変化演出でなくともよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」等においても適用可能である。

10

#### 【0538】

次に、図149は、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄)が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、大当たり期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ演出(スーパーリーチ前半)として、キリンが中図柄を破壊する演出が実行され、低期待度スーパーリーチ演出でリーチハズレの図柄組み合わせ(「656」)が表示されている。なお、低期待度スーパーリーチ中には、第1装飾図柄が数字図柄のみ表示されているが、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、大当たり期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ演出(スーパーリーチ後半)が実行されている。ここで、「発展」、「発展!!!」のいずれが表示された場合であっても、スーパーリーチ演出へ発展することがあり得ることを示しているが、「発展」と「発展!!!」では当該高期待度スーパーリーチ演出に発展する割合が異なっており、「発展」が表示された場合には10パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行され、「発展!!!」が表示された場合には50パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行されるようになっている。なお、「発展」が表示された場合の90パーセント、「発展!!!」が表示された場合の50パーセントは、図示しない別の高期待度スーパーリーチ演出へ発展する、もしくは、高期待度スーパーリーチ演出に発展することなく通常画面に戻る事となる。

20

30

#### 【0539】

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S Bの操作を可能とするボタン演出が実行される。当該ボタン演出時には、第1装飾図柄が数字のみとなり、左図柄は液晶画面左端に、右図柄は液晶画面右端に表示され、液晶画面中央に遊技者のサブ入力ボタンS B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S B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S B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S Bの操作が行われなかった場合には、サブ入力ボタンS B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S B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。

40

#### 【0540】

50

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「 N E X T 」、「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、「 N E X T !!!」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 ( 「 N E X T 」、「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、「 N E X T 」だけでなく、「 N E X T !!!」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、「 N E X T 」よりも「 N E X T !!!」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「 N E X T !!!」が表示されてもよく、さらに、「 N E X T 」と「 N E X T !!!」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・ N E X T ・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 ・ N E X T ・発展!!!」、「 6 ・発展!!!・発展!!!・ N E X T ・発展!!!」が表示される配列パターンなど ) 等が挙げられる。

【 0 5 4 1 】

( 3 ) のように、当該変動の予告 ( ボタン演出、コメント予告、タイマ予告等 ) の表示態様に応じて発展図柄が表示される割合が異なるよう構成したり、当該変動の予告の表示態様に応じて擬似連図柄が表示される割合が異なるよう構成することで、当該変動の予告の表示態様が高期待度であれば、発展図柄や擬似連図柄が表示される可能性が高くなり、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。

【 0 5 4 2 】

次に、図 1 5 1 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「 8 6 1 」で停止表示している

10

20

30

40

50

。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「8 6 1」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、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。

#### 【0543】

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「8 6 1」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、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「8 6 1」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第 1 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「6 7 8」（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） S P リーチ発展（再変動） } の大当たり期待度と、再変動が 3 回実行される場合 { 変動開始 仮停止 再変動 仮停止 再変動 リーチ（リーチハズレで仮停止） S P リーチ発展（再変動） } の大当たり期待度との差が異なるようにしてもよい。例えば、演出ステージ A（例えば、昼ステージ、又は、天使ゾーン以外の非先読みステージ）では再変動が 2 回実行される場合の大当たり期待度は平均で 5 パーセントであり、再変動が 3 回実行される場合の大当たり期待度が平均は 2.5 % であり、その差は 2.0 パーセント（5 倍の差）であるが、演出ステージ B（例えば、夜ステージ、又は、天使ゾーンなどの先読みステージ）では再変動が 2 回実行される場合の大当たり期待度は平均で 4.0 パーセントであり、再変動が 3 回実行される場合の大当たり期待度は 5.0 % であり、その差は 1.0 パーセント（1.25 倍の差）であるようにしてもよい。大当たり期待度（特別遊技の実行期待度）の差とは、パーセント表示で減算したもの、大当たり期待度（ $1/N$ ）を除算したもの等である。また、演出ステージ（演出ステージ A、演出ステージ B）に応じて第 1 装飾図柄の表示態様が異なるが、第 2 装飾図柄の表示態様は同じであり、第 1 装飾図柄については「NEXT」図柄が表示され得るが、第 2 装飾図柄については「NEXT」図柄が表示されないよう構成してもよい。なお、演出ステージ A 及び演出ステージ B を共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージであることを主として説明した（前述の昼ステージと同様の遊技状態）が、これに限られず、演出ステージ A を非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージ（例えば、前述の昼ステージ）、演出ステージ B を非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージ（例えば、前述の夜ステージ）として構成する、演出ステージ A 及び演出ステージ B を共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージとして構成する、演出ステージ A 及び演出ステージ B を共に確率

10

20

30

40

50

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、ことも等も可能であり、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。

#### 【 0 5 4 4 】

なお、図 1 5 2 においては、擬似連図柄である「 N E X T 」図柄に関する構成を例示したが、発展図柄に関しても図 1 5 2 と同様に構成してもよい。即ち、( 1 ) 演出ステージ A においては発展図柄が第 1 装飾図柄として仮停止する一方、演出ステージ B においては発展図柄が第 1 装飾図柄として仮停止しない、( 2 ) 演出ステージ A においては発展図柄が第 1 装飾図柄として表示態様 A にて仮停止する一方、演出ステージ B においては発展図柄が第 1 装飾図柄として表示態様 B にて仮停止する(演出ステージ A とは表示態様が異なる)、よう構成してもよい。

10

#### 【 0 5 4 5 】

次に、図 1 5 3 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「 8 6 1 」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、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「 N E X T 」図柄を表示する。半透明の「 N E X T 」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「 N E X T 」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(「 7 1 7 」)で確定停止する。本図にて示すとおり、擬似連図柄(例えば、「 N E X T 」)を表示した後に特定図柄(例えば、「発展」)を表示することは可能である一方、特定図柄を表示した後に擬似連図柄を表示することは不可能とするよう構成してもよい。また、擬似連図柄が表示されるか否か(=再変動が実行されるか否か)、擬似連図柄の表示回数(=再変動の回数)等に応じて、特定図柄が表示される割合を異ならせてもよい。例えば、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されやすい(=ハズレ図柄が表示されずに特定図柄が表示される割合が高くなる)よう構成してもよく、また、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されるにしても大当たり期待度が高い「発展!!!」が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。

20

30

#### 【 0 5 4 6 】

尚、図 1 5 4 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。

#### 【 0 5 4 7 】

次に、図 1 5 5 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「 8 6 1 」で停止表示しているが、左図柄(ゾウ)と中図柄(麒麟)、中図柄(麒麟)と右図柄(ヒヨコ)が重複して表示されている。このとき、中図柄(麒麟)は、左図柄(ゾウ)と右図柄(ヒヨコ)より液晶画面後方(遊技者側が前方)に配置され、左図柄(ゾウ)と右図柄(ヒヨコ)によって一部が隠蔽されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、中図柄は低速の変動表示となる。このとき、中図柄はリーチを形成する左図柄と右図柄よりも液晶画面前方に配置される。本図では、中図柄としてヒヨコ(「 1 」)が低速で変動表示されて停止せず、次に擬似連図柄(「 N E X T 」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(「 7 1 7 」)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

40

50

、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。

#### 【0548】

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。

#### 【0549】

ここで、時間短縮遊技状態における擬似連図柄及び発展図柄について補足しておく。時間短縮遊技状態においては、擬似連図柄や発展図柄を表示し得るよう構成してもよいが、擬似連図柄や発展図柄を表示し得ないよう構成する方がより好適である。なぜなら、時間短縮遊技状態では、通常状態（非時間短縮遊技状態）よりも相対的に変動時間が短くなっており、1変動内において大当りを示唆する演出が少なくなっている。擬似連図柄や発展図柄を表示する場合には、相対的に変動時間が長いものを選択していることになるため、大当り間（ある大当り終了後から次の大当り開始までの期間）が間延びしてしまい、連荘中に当りが増加する速度が遅くなってしまう。また、このように、時間短縮遊技状態では、短い変動時間が選択され易く、演出量も少なくなっていることから、第1装飾図柄自体や第1装飾図柄の変動態様も簡易でよく、第2要素（数字）のみで構成されているのが好適である。

#### 【0550】

次に、図157は、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。（b）その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像（当該保留画像、当

10

20

30

40

50

該保留表示、当該保留等と称することがある)が表示され、ハズレとなる図柄変動が開始される。なお、保留表示(保留画像と称することがある)と保留消化伝達画像とを総称して変動権利画像と称することがある。また、第1保留表示と第2保留表示とを総称して、保留表示と称することがあり、第1保留表示と第2保留表示と保留消化伝達画像との複数又は全てを変動権利画像と称することがある。

【0551】

<電源断が発生しなかった場合>

その後、(c)第1装飾図柄がハズレ図柄である「数字+キャラクタ」の「817」にて停止表示し、第2装飾図柄がハズレ図柄である「数字」の「817」で停止表示する。なお、次回の変動が開始した場合には、第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」の「817」の装飾図柄、第2装飾図柄は「数字」の「817」の装飾図柄が変動開始する(スクロールを開始する)こととなる。ここで、変形例としては、第1装飾図柄と第2装飾図柄の双方が変動表示するのではなく、第1装飾図柄のみが変動表示し第2装飾図柄は非表示であってよい。

10

【0552】

<電源が発生した場合>

前述した(b)の後、(d)図柄変動の途中で電源断が発生する。(e)その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない(非表示となる)。なお、当該図柄変動の変動時間が50秒であり、変動開始から10秒後のタイミングで電源断が発生した場合(電源断時処理が実行された場合としてもよい)には、電源復帰後には残りの40秒間の変動を実行するよう構成されている。

20

【0553】

(f)その後、実行されていたハズレとなる図柄変動が終了し、電源断時専用の停止態様である「711」となる「数字+キャラクタ」にて第1装飾図柄が停止表示し、「711」となる「数字」にて第2装飾図柄が停止表示する。なお、ここでの停止表示とは、確定表示であってよいし、仮停止表示であってよい(他の構成についても同様)が、それは第1装飾図柄のみに適用することが好ましく、第2装飾図柄は確定停止ししない(仮停止しない)ことが望ましい。(g)その後、保留が消化され、次回の図柄変動が開始することとなる。ここで、変形例としては、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止表示を介さないよう構成してもよく、即ち、電源復帰後に再開された主遊技図柄の変動表示(変動表示期間)及び当該変動表示後の停止表示(停止表示を維持する期間である変動固定時間)が終了するまでは第1装飾図柄及び第2装飾図柄を非表示とし、次の主遊技図柄の変動表示が開始することを契機に第1装飾図柄及び第2装飾図柄を再表示するよう構成してもよい。

30

【0554】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後には電源復帰時専用の停止図柄として、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「711」が表示され、第2装飾図柄で「数字」の「711」が表示される。即ち、電源復帰後以外においては、第1装飾図柄においても第2装飾図柄においてもハズレ図柄として「711」は停止表示しない(停止図柄として選択されない)よう構成されている。変形例として、このハズレ図柄「711」は電源復帰後以外にも停止表示するよう構成してもよい。但し、いずれにおいても、電源復帰後に表示されるハズレ図柄は、3桁のうち2つまでが同一の数字である又は3桁それぞれの数字が異なる数字であることが望ましく、リーチ態様(例えば、「727」、「232」などの左図柄と右図柄とが同一の数字)や、当り態様(例えば、「777」、「222」など3つの図柄が同一の数字)ではないことが望ましい。

40

【0555】

また、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「711」が表示されるタイミング及び第2装飾図柄で「数字」の「711」が表示されるタイミングとしては、主遊技図柄の確定停止タイミング(確定停止が開始したタイミング)とする。この場合、第1装飾図柄及

50

び第2装飾図柄が表示されたタイミングでは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄は停止表示していることになる。また、前述したとおり、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「711」が表示されるタイミング及び第2装飾図柄で「数字」の「711」が表示されるタイミングとして、主遊技図柄が確定停止した後に次の図柄変動が開始するタイミング（第1装飾図柄が変動開始するタイミング）としてもよい。この場合、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が表示されたタイミングでは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄は（停止表示を介さずに）変動開始していることになる。

#### 【0556】

なお、同図にて詳述した電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合とでは、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止態様は、いずれも「817」となる予定であったが、電源断が発生した場合には、電源断時専用の「711」が表示されるよう構成されている。即ち、予定されている第1装飾図柄と第2装飾図柄との停止図柄は、変動中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで、異なる停止図柄（主遊技図柄が停止した後の表示態様）が表示され得るよう構成されている。

#### 【0557】

なお、主遊技図柄の停止図柄は電源断の発生有無に拘らず同一の停止図柄となる。このように構成することにより、遊技場の停電等により、図柄変動中に電源断が発生してしまった場合にも、主遊技図柄の停止図柄が変更されないの遊技の結果には影響を及ぼさない一方、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止図柄を電源断時専用の図柄とすることで、電源断が発生したことを遊技者や管理者に適切に報知できる。

#### 【0558】

なお、図157の(a)に記載したように、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて図柄変動が開始した場合を例示しているが、これには限定されず、他の遊技状態においても同図に例示する構成を適用可能である。同様に、図157以外の図において遊技状態を記載している場合においても、あくまで一例であり、他の遊技状態にも適用可能であることを補足しておく。

#### 【0559】

次に、図158は、大当たり変動の実行中に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様（表示形式と称することがある）は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様（表示形式と称することがある）は「数字」のみとなっている。(b)その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像が表示され、大当たりとなる図柄変動が開始される。

#### 【0560】

ここで、第1装飾図柄又は第2装飾図柄の表示形式とは、「数字」、「数字+キャラクタ」などであり、「数字」の「777」と「数字」の「666」とでは表示形式が同一であり、「数字」の「777」と「数字+キャラクタ」と「777」とでは表示形式が異なることとなる。

#### 【0561】

<電源断が発生しなかった場合>

(c)その後、第1装飾図柄が大当たり図柄である「数字+キャラクタ」の「777」にて停止表示し、第2装飾図柄が大当たり図柄である「数字」の「777」にて停止表示する。(d)その後、大当たりが開始される。大当たり中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、「数字+キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、1桁の数字（例えば、「777」で大当たりした場合は「7」のみ、「222」で大当たりした場合は「2」のみ、など）としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。(e)その後、大当たりが終了すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが大当たり図柄である「数字」のみの「777

10

20

30

40

50

」で表示され、その後保留が消化されて次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、「777」の装飾図柄（第1装飾図柄と第2装飾図柄、第1装飾図柄のみであってもよい）が変動開始することとなる。大当たり終了後は、大当たり開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される（表示形式は「数字」のみとなっている）。尚、大当たり後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、大当たり開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。

#### 【0562】

<電源断が発生した場合>

（f）その後、図柄変動の途中で電源断が発生する。（g）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない（非表示となる）。

#### 【0563】

（h）その後、実行されていた大当たりとなる図柄変動が終了し、大当たりが実行されることとなる。大当たりが開始されると、電源断時専用の停止態様である「711」にて、第1装飾図柄が表示される。大当たり中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、表示形式が「数字+キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、代わりに記号（例えば「?」や「???」など）としてもよいし、もしくは、第1装飾図柄や「?」（「???」）などを一切表示しない仕様としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。（g）その後、大当たりが終了し、保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とで「数字」のみの「711」の装飾図柄が変動開始することとなる（第1装飾図柄のみであってもよい）。大当たり終了後は、大当たり開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される。尚、大当たり後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、大当たり開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。また、大当たり中の演出（大当たり演出）については、電源断が発生しなかった場合は、大当たり種別（16R大当たりであるか4R大当たりであるか）に応じて演出が相違する（電源断が発生しなかった場合の16R大当たりは大当たり演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当たりは大当たり演出Bとなる）が、電源断が発生した場合は、大当たり種別（大当たり図柄としてもよい）に関係なく大当たり演出が同一となる（電源断が発生した場合の16R大当たり及び電源断が発生した場合の4R大当たりは大当たり演出Cとなる）ことが好適である。

#### 【0564】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後の大当たり中と大当たり終了後の装飾図柄とでは、電源復帰時専用の停止図柄として、「711」が表示される（第1装飾図柄と第2装飾図柄共に表示される構成を例示したが、第1装飾図柄のみであってもよい）よう構成されている。このように、大当たりとなる図柄変動中に電源断が発生した場合においても、ハズレとなる図柄変動中に電源断が発生した場合と同様に、電源復帰後専用の停止図柄である「711」が表示されるよう構成されている。

#### 【0565】

また、同図においては、大当たり中に第1装飾図柄を表示し第2装飾図柄が非表示とするよう構成したが、これには限定されず、大当たり中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当たり中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当たり開始前に3つ揃った「7」図柄を、大当たり中に1つのみ表示するよう構成してもよい。なお、大当たり中に第1装飾図柄を表示する実施

10

20

30

40

50



形態においては、変形例として、第 1 装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第 3 装飾図柄（例えば、第 1 装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第 3 装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。

【0566】

また、「711」が表示されるタイミングとしては、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）としてもよいし、大当り終了後の最初の図柄変動が開始するタイミング（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始するタイミング）としてもよい。

【0567】

なお、同図にて詳述した電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合とでは、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の停止態様は、いずれも「777」となる予定であったが、電源断が発生した場合には、電源断時専用の「711」が大当り中及び／又は大当り終了後に表示されるよう構成されている。即ち、予定されている第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との停止図柄は、変動中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで、異なる停止図柄（主遊技図柄が停止した後の表示態様）が表示されるよう構成されている。

【0568】

図 157 と図 158 にて詳述したように、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて実行された図柄変動の実行中に電源断が発生した場合には、大当りとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合と、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合とで、電源復帰後の次回の変動開始時（又は、次回の変動開始直前、保留消化直前）には、第 1 装飾図柄においても第 2 装飾図柄においても同一の図柄組合せ（数字の組合せ）が表示される（同図においては「711」）よう構成されているが、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）は相違し得るよう構成されている。より具体的には、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図 157 の（f）、（g）に図示するように、「数字＋キャラクタ」で構成される表示態様（表示形式）であり、大当りとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図 158 の（j）に図示するように、「数字」のみで構成される表示態様（表示形式）となっている。尚、第 2 装飾図柄については、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、大当りとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、電源復帰後（電源復帰後の次回の変動開始時、次回の変動開始直前、保留消化直前など）における第 2 装飾図柄の表示態様（表示形式）も図柄組合せ（数字の組合せ）も同一となる。

【0569】

このように、同一の遊技状態にて開始した図柄変動においても、当該図柄変動がハズレ変動であるか大当り変動であるかによって、図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した際の第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）が相違し得るよう構成することにより、電源断が発生した後においても遊技者に遊技の状況を適切に報知することができる。ここで、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の「数字」の組合せについては、当該図柄変動がハズレ変動であるか大当り変動であるかにかかわらず「711」とするよう構成しており、それにより、電源断が発生した図柄変動が大当り変動であったのかハズレ変動であったのかや、大当り変動であった場合はどの「数字」が揃って大当りしたのか、などといった遊技者が電源復帰後では知ることができない情報について一律的且つ公平に表示することができる。更にはハズレを示す態様にて表示されるため、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄を視認した遊技者が損をしたと感じ難いよう構成することができる。

【0570】

なお、図 157 及び図 158 にて詳述した同一の遊技状態とは、時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態や限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態）などの主制御基板 M が制御するいずれの状態に適用してもよいし、演出モードなどの副制御基板 S が制御するいずれの状態に適用してもよい。

【0571】

次に、図 159 は、大当り変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図であ

10

20

30

40

50

る。まず、(a) 非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している。なお、先読み演出は実行されていない、換言すると、保留内にトリガ保留が存在していない。(b) その後、所定のタイミングにて図柄変動中の予告演出として大当たり確定演出が実行される。同図における予告演出とは、先読み演出とは異なる演出であり、実行中の図柄変動の結果に対する示唆を行う演出である。また、大当たり確定演出とは、大当たりとなる予定が確定的である旨を報知する演出であり、同図においては、「虹！」が表示されることとなる。即ち、図柄変動中に予告演出として大当たり確定演出が実行された場合には、当該図柄変動の結果として大当たり図柄が停止表示することが確定的となる。なお、大当たり確定演出が実行された場合に、その後1000/1000で大当たりとなることを確定的としてもよいし、大当たり確定演出が実行された場合に、その後999/1000(1に限りなく近似した確率)で大当たりとなることを確定的としてもよい。また、同図における予告演出を、当該変動予告演出や非先読み予告演出等と称してもよい。

10

#### 【0572】

(c) その後、図柄変動中の予告演出として大当たり確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生する。(d) その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない(非表示となり、画面復帰中の文字が表示される)。(e) その後、主遊技図柄が大当たり図柄(16R大当たりに対応した「7A」)にて停止表示して、大当たりが実行開始される。大当たりが開始する(又は、大当たり開始デモ時間が開始する)ときに、演出表示装置SGでは画面復帰中の文字が消去され、大当たり中の画面表示に切り替わる。また、大当たり中においては、第1装飾図柄として電源復帰時専用の「711」を表示して、第2装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、大当たり中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当たり中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、「?」や「???」を、大当たり中に表示するよう構成してもよいし、もしくは、第1装飾図柄や「?」(「???」)などを一切表示しない仕様としてもよい。また、大当たり中の演出(大当たり演出)については、電源断が発生しなかった場合は、大当たり種別(16R大当たりであるか4R大当たりであるか)に応じて演出が相違する(電源断が発生しなかった場合の16R大当たりは大当たり演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当たりは大当たり演出Bとなる)が、電源断が発生した場合は、大当たり種別に関係なく演出が同一となる(電源断が発生した場合の16R大当たり及び電源断が発生した場合の4R大当たりは大当たり演出Cとなる)ことが好適である。

20

30

#### 【0573】

(f) その後、大当たりが終了し、新たに保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。当該次の図柄変動の開始時(又は、大当たり終了後且つ図柄変動開始前)においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、電源復帰時専用の「711」が「数字」にて表示されることとなる。なお、大当たり終了後の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する場合を例示している。

40

#### 【0574】

次に、図160は、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a) 非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに保留が生起し保留数が3となり、当該新たに生起した保留画像に対して、先読み演出として保留変化演出である大当たり確定演出が実行される(同図における「」表示)。(b) その後、同一の図柄変動中に電源断が発生する。なお、先読み演出として大当たり確定演出が実行された場合は、実行中の図柄変動(又は、実行開始された図柄変動)が大当たりとなることを報知するわけではなく、先読み演出の対象となる図柄変動、換言すると、トリガ保留に係る図柄変動が大当たりとなることが確定的である旨を報知している。

50

## 【 0 5 7 5 】

( c ) その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄は変動表示されない（非表示となり、画面復帰中の文字が表示される）。( d ) その後、複数回のハズレとなる図柄変動が実行され、先読み演出として実行された大当り確定演出の実行契機となる保留に係る図柄変動が開始する。なお、先読み演出として実行された大当り確定演出の実行契機となる保留が消化された場合、その後の保留消化伝達画像の表示態様は、先読み演出として実行された大当り確定演出である保留画像の表示態様と同様となっている。この場合、複数回のハズレとなる図柄変動中においては、先読み演出として保留変化演出である大当り確定演出（同図における「 」表示）が実行されないよう構成してもよいし、複数回のハズレとなる図柄変動中のいずれかの図柄変動中に再開するよう構成してもよい。また、保留消化伝達画像の表示態様についても、先読み演出として実行された大当り確定演出である保留画像の表示態様とは異なる表示態様（例えば、「 」表示）としてもよい。

10

## 【 0 5 7 6 】

( e ) その後、大当り確定演出の対象となった図柄変動が終了し、大当り図柄（ 1 6 R 大当りに対応した「 7 A 」）が停止表示する。非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における大当り図柄の停止表示であるため、第 1 装飾図柄は「数字 + キャラクタ」の表示態様（表示形式）にて「 7 7 7 」が停止表示し、第 2 装飾図柄は「数字」の表示態様（表示形式）にて「 7 7 7 」が停止表示している。( f ) 大当り中においては、第 1 装飾図柄として「 7 7 7 」を表示して、第 2 装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、大当り中は第 1 装飾図柄も第 2 装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当り中は第 1 装飾図柄を非表示とし、第 2 装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当り中に第 1 装飾図柄を表示して第 2 装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当り開始前に 3 つ揃った「 7 」図柄を、大当り中に 1 つのみ表示するよう構成してもよい。

20

## 【 0 5 7 7 】

( g ) その後、大当りが終了する。大当り終了後且つ図柄変動開始前においては、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄について、実行していた大当りに係る大当り図柄の「 7 7 7 」が「数字」にて表示されることとなる。大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「 7 7 7 」は「数字」にて表示されている。

30

## 【 0 5 7 8 】

このように、先読み演出として、大当り確定演出が実行され、大当り確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生した場合には、その後実行される大当り終了後の停止図柄は「 7 7 7 」であり、電源復帰時専用の図柄組合せではないよう構成されている。

## 【 0 5 7 9 】

図 1 5 9 及び図 1 6 0 にて詳述したように、大当り変動にて大当り確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、大当り終了直後の第 1 装飾図柄は電源復帰時専用の数字の組合せにて表示される一方、先読み演出として大当り確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、大当り終了直後の第 1 装飾図柄は電源復帰時専用の表示対応ではなく、大当り開始前に停止表示した大当り図柄となり得るよう構成されている。このように構成することにより、当該変動で大当りとなる場合には、電源断が発生した場合にも、すぐに大当りが開始されるため電源断が発生したことを優先的に報知するために電源断時専用の数字の組合せにて第 1 装飾図柄を表示し、所定回数の図柄変動を実行した後に大当りとなる場合には、電源断が発生した場合には、電源復帰後から大当り終了までの期間が長いため、大当り終了直後に大当り図柄にて第 1 装飾図柄を表示するよう構成することで、遊技の状況に合わせて、電源断が発生したことを優先的に報知する場合と大当りが実行されたことを優先的に報知する場合とを使い分けることができる。

40

## 【 0 5 8 0 】

なお、図 1 6 0 において、先読み演出の一例として、保留変化演出を例示したが、本例

50

に適用可能な先読み演出はこれには限定されず、背景変化を伴う先読みゾーン演出（具体的には、背景演出として通常や「山」背景が表示されるが、先読みゾーン演出の実行契機となる保留が生起することで、「空」背景や「宇宙」背景などに表示が切り替わることがあり、「空」背景は「山」背景よりも大当たり期待度が高く、「宇宙」背景は「空」背景よりも大当たり期待度が高く且つ先読みゾーン演出の実行契機となった保留での大当たりが確定する演出）や、図柄変動開始時に数字が減算表示されていくカウントダウン先読み演出（具体的には、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留が消化される際に「0」が表示されるよう、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留よりも先に消化される保留が消化されるたびに数字が減算していく演出であり、その数字の色として「白」、「赤」、「虹」があり、「虹」である場合はカウントダウン先読み演出の実行契機となった保留での大当たりが確定する演出）など、様々な先読み演出に適用可能である。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第1装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第3装飾図柄（例えば、第1装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第3装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。なお、背景演出を演出モードと称することがある。

#### 【0581】

次に、図161は、役物演出実行時に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示し、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行されている（図柄変動開始時から30秒後に実行開始される）。なお、スーパーリーチ演出が実行されているため、第1装飾図柄は演出表示装置の右上段にて左図柄と右図柄とがテンパイ状態で変動表示している、また、第2装飾図柄は、テンパイせずにすべての図柄が変動表示している。(b)その後、スーパーリーチ演出として、主人公の攻撃が敵キャラにヒットし、役物演出（可動役物の駆動を伴う演出）が実行される（図柄変動開始時から50秒後に実行開始される）。このように、同図における役物演出は、実行中の図柄変動が大当たりとなることを遊技者に確定的に報知する役割を担っている。

#### 【0582】

ここで、同図における役物演出実行時の可動役物（可動役物YKと称することがある）は、「初期位置 演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止 初期位置」のように駆動することとなり、役物演出の実行中（「初期位置 演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止 初期位置」のすべての期間でもよいし、演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止している期間でもよい）においては、第1装飾図柄は非表示となり、第2装飾図柄は変動表示を維持している。また、第1保留表示は非表示となり、第2保留表示は表示を継続している。尚、第1保留表示については、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行開始される前は表示されているが、バトル演出実行開始後は非表示とするよう構成してもよい。また、役物演出の実行中は、(b)にて示すとおり、第2装飾図柄の前方に動作後の可動役物が駆動するため、第2装飾図柄を正面視した際に一部の図柄（左列の第2装飾図柄）の視認性が低下するが、それを改善すべく、変形例として、第2装飾図柄の表示位置を、可動役物が駆動前であっても駆動中であっても、可動役物の後方に第2装飾図柄が表示されないよう（可動役物によって第2装飾図柄の視認性が阻害されないよう）構成してもよい。

#### 【0583】

ここで、同図においては、第2保留表示として保留数が3である画像を表示している、即ち、第1主遊技側の保留数又は第2主遊技側の保留数（例えば、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技側の保留数、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留数）の一方のみを表示する構成を例示したが、これには限定されず、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数との双方を表示するよう構成してもよい（例えば、「3」、「0」と2つの数字の画像を表示）。そのように構成した場合には、演出モードがいずれであっても、遊技状態がいずれであっても、第1主遊技側の保留数と第2主遊技側の保留数との双方を表示するよう構成してもよい。また、そのような構成は、同図の構成のみには限定さ

10

20

30

40

50

れず、本例に係るすべての実施形態又は構成に適用可能であることを補足しておく。

【 0 5 8 4 】

( c ) その後、敵キャラが倒される演出を実行し、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄共に大当たり図柄が表示することとなる。図示していないが、この後、第 1 装飾図柄については、図 1 6 0 の ( e ) で示したような態様にて ( 拡大され且つ「数字 + キャラクタ」の表示形式にて ) 表示され、第 2 装飾図柄の表示サイズや表示態様 ( 表示形式 ) は変わらず、そのうえで第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が確定停止するよう構成されている。

【 0 5 8 5 】

( d ) 他方、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて保留が存在しておらず図柄が停止している状況にて、電源断が発生する。( e ) その後、電源復帰し、電源復帰後の初期動作として可動役物の動作チェックが実行される。

10

【 0 5 8 6 】

ここで、同図における動作チェック時の可動役物は、「初期位置 演出表示装置 S G の前方の所定位置にて 2 秒停止 初期位置」のように駆動することとなり、動作チェックの実行中は第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが非表示となっている ( 演出表示装置 S G に画面復帰中と表示 )。また、動作チェックが開始してから終了するまでの時間は 1 0 秒となっている。

【 0 5 8 7 】

( f ) その後、可動役物の動作チェック中 ( 初期位置に戻っている途中 ) にて保留が生起し、当該保留が消化されて図柄変動が開始され、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示を開始することとなる。なお、電源復帰後の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の表示再開タイミングとしては、( 1 ) 保留が生起したタイミング、( 2 ) 保留が消化されたタイミング、( 3 ) 電源復帰時から所定時間経過したタイミング、等としてもよい。

20

【 0 5 8 8 】

このように、役物演出の実行時には、第 1 装飾図柄は非表示となり、第 2 装飾図柄は表示される一方、電源復帰後の動作チェックの実行中に図柄変動が開始した場合には、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との双方が表示されることとなる。

【 0 5 8 9 】

なお、同図における ( d ) ~ ( f ) では、図柄停止中に電源断が発生する場合を例示したが、以下のように構成してもよい。

30

( 1 ) 図柄変動中に電源断が発生する

( 2 ) 電源復帰する

( 3 ) 電源復帰に基づき図柄変動が再開するとともに、可動役物が 2 秒間演出表示装置の前で停止する動作チェックを実行し、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 保留表示、第 2 保留表示は非表示となっている ( 「画面復帰中」の文字が表示された画面となる )

( 4 ) 可動役物の動作チェックの実行途中に図柄変動が終了し、保留が生起していたため、新たに図柄変動が開始する。当該新たな図柄変動が開始すると、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄、第 1 保留表示、第 2 保留表示が表示される

上記のように構成してもよい。上記のように構成した場合、( 4 ) における新たな図柄変動にて、図 1 6 1 における ( a ) ~ ( c ) のような演出を実行する場合、動作チェックは新たな図柄変動が開始してから 1 0 秒以内に完了するため ( 新たな図柄変動の前の図柄変動中に電源復帰且つ動作チェックを開始するため )、動作チェックはスーパーリーチ演出 ( バトル演出 ) と重複して実行されることがなく、更には、動作チェックは役物演出とも重複して実行されることがない。

40

【 0 5 9 0 】

なお、役物演出としては、同図に示したような、実行することで当該図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する場合に実行してもよいし、実行中の図柄変動が大当たりとなる可能性が相対的に高い旨を遊技者に対して報知するために実行するよう構成してもよい。いずれのように構成した場合にも、同図の構成を適用可能である。

【 0 5 9 1 】

50

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する役物演出を実行する場合において、大当たりとなる図柄変動の開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までの時間（同図においては50秒）は、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間（同図においては10秒）よりも長時間となっている。なお、同図における演出の流れのように役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から50秒が必要となる演出パターン以外にも、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から20秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から30秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から40秒が必要となる演出パターンなど、複数の可動役物駆動演出パターンを設けてもよいが、そのいずれの演出パターンにおいても、図柄変動の変動開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までに要する時間が、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間である10秒を超えるよう構成することが好適である。

10

#### 【0592】

このように構成することによって、例えば、「ハズレとなる図柄変動 大当たりとなる図柄変動」のように図柄変動が実行される場合における、ハズレとなる図柄変動の終了直前（例えば、確定停止の0.1秒前）に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、電源復帰後の動作チェックが終了した後に、実行中の図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する役物演出を実行することができ、遊技者が遊技の状況を把握できない事態を防止することができる。

#### 【0593】

20

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する役物演出を実行する場合において、大当たりとなる図柄変動の開始から役物演出に係る可動役物の駆動が終了して第1装飾図柄が再度表示されるまでの時間は、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間（同図においては10秒）よりも長時間となっている。

#### 【0594】

また、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合を例示したが、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図32にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

30

#### 【0595】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（1）第1装飾図柄がリーチ（「7 7」）となり、その後、リーチハズレにて停止表示する（「7 8 7」）。

（2）その後所定時間遊技が実行されていない（例えば、入球口への遊技球の入球がなく、且つ、図柄変動が実行されていない）ことにより、待機状態となり待機中ムービーが表示される。待機中ムービーの表示中は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄は非表示となる（第1装飾図柄のみ非表示としてもよい）。

40

（3）待機中ムービーの表示中に電源断が発生し、その後、電源復帰すると、待機中ムービーは表示されておらず、第1装飾図柄が電源復帰時専用の停止図柄（例えば、「7 1 1」）にて表示されている（第2装飾図柄も「7 1 1」で表示されている）。

（4）待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、電源復帰後の第1装飾図柄は「数字＋キャラクタ」の「7 1 1」が表示され（第2装飾図柄は「数字」のみの「7 1 1」が表示され）、待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態（例えば、確率変動遊技

50

状態且つ時間短縮遊技状態)である場合、電源復帰後の第1装飾図柄は「数字」のみの「7 1 1」が表示されている(第2装飾図柄は「数字」のみの「7 1 1」が表示されている)。

上記のように構成してもよい。なお、電源復帰時には前述したように、可動役物の動作チェックを実行するよう構成してもよい。

【0596】

次に、図162は、電源断に関するイメージ図である。

【0597】

<非時間短縮遊技状態の場合>

(a)非時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第1装飾図柄は、「数字+キャラクタ」にて「7 1 1」が停止表示しており、第2装飾図柄は「7 1 1」(数字のみ)が停止表示している。(b)その後、電源断が発生する。(c)その後、電源復帰し、所定時間経過後に第1装飾図柄及び第2装飾図柄が再度表示されることとなる。第2装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ(同一の数字の組合せ)及び表示態様(表示形式)となっている。他方、第1装飾図柄は、電源断前と同一の図柄組合せ(同一の数字の組合せ)であるが、表示態様(表示形式)は「数字」のみに変更されている。なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況において電源断が発生した場合に、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)のみが変更されて図柄組合せ(数字の組合せ)は同一である構成を例示したが、これには限定されず、電源断発生前と電源復帰後とで、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)と図柄組合せ(数字の組合せ)の双方が変更され得るよう構成してもよい。一例としては、非時間短縮遊技状態にて第1装飾図柄が「数字+キャラクタ」にて「2 8 3」で停止表示している状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、第1装飾図柄は「数字」にて電源復帰時専用の「7 1 1」にて表示されるよう構成してもよい。なお、電源断前と電源復帰後で第1装飾図柄が、表示態様(表示形式)のみ変更され得るよう構成した場合にも、表示態様(表示形式)及び図柄組合せ(数字の組合せ)が変更され得るよう構成した場合にも、電源復帰後に「数字」のみで表示され、その後図柄変動が開始するタイミングで「数字+キャラクタ」にて表示され得るよう構成してもよい。

【0598】

<時間短縮遊技状態の場合>

(d)時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第1装飾図柄は、「数字+キャラクタ」にて「7 1 1」が停止表示しており、第2装飾図柄は「7 1 1」(数字のみ)が停止表示している。(e)その後、電源断が発生する。(f)その後、電源復帰し、所定時間経過後に第1装飾図柄及び第2装飾図柄が再度表示されることとなる。第2装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ(同一の数字の組合せ)及び表示態様(表示形式)となっている。また、第1装飾図柄も、電源断前と同一の図柄組合せ(同一の数字の組合せ)であり、表示態様(表示形式)も電源断前と同一の「数字+キャラクタ」にて表示されている。

【0599】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合と、時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合とを比較しているが、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよい。また、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、図157の(e)のような電源復帰画面が表示されないよう構成してもよい。もしくは、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、図157の(e)のような電源復帰画面が表示されるが、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、その表示時間が短く

10

20

30

40

50

なるよう構成してもよい。

【0600】

また、非時間短縮遊技状態において、電源断前と電源復帰後とで第1装飾図柄の表示態様（表示形式）が異なる構成について例示したが、図柄組合せ（数字の組合せ）のみが異なるよう構成してもよいし、図柄組合せ（数字の組合せ）と表示態様（表示形式）の双方が異なるよう構成してもよい。また、表示態様（表示形式）が異なる構成として、「数字」と「数字＋キャラクタ」とを例示したが、これには限定されず、キャラクタのデザインや、キャラクタの種類、数字の色、算用数字であるか漢数字であるか、大きさ、等の相違を表示態様が異なることとしてもよい（他の構成についても同様に適用可能である）。また、同図における時間短縮遊技状態にて電源断が発生した場合において、電源断発生前と電源復帰後とで、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一であるが、図柄組合せ（数字の組合せ）は相違するよう構成してもよい（例えば、電源断前：「283」、電源復帰後：「711」）。

10

【0601】

また、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）では、演出ステージ（演出モードともいう）を複数種類用意し、その演出ステージに応じて第1装飾図柄の表示態様（表示形式）を異ならせるよう構成してもよい。一例としては、図141に示すように少なくとも演出ステージAと演出ステージBを有し、演出ステージAから演出ステージBへと変化可能に（移行可能に）構成してもよく、この場合、演出ステージAでは「数字＋キャラクタA」で、演出ステージBでは「数字＋キャラクタB」のように、「数字」は共通形式であるが、「キャラクタ」の種別（表示内容）が異なるよう構成してもよい（「キャラクタA」はキャラクタ種別Aである動物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「象」が該当し、「キャラクタB」はキャラクタ種別Bである果物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「スイカ」が該当する、また、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は、演出ステージAでも演出ステージBでも同じである）。一方、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）では、演出ステージを演出ステージCの1種類とし、演出ステージCは「数字」のみの表示態様（表示形式）とするよう構成してもよい。ここで、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは必ず演出ステージAとなるように構成すると、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「711」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「711」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージCにて第1装飾図柄が「数字」のみで「711」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージCが維持され且つ第1装飾図柄は「数字」のみで「711」と停止表示されることとなる。同様に、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、演出ステージは必ず演出ステージAとなるよう構成すると、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「283」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「711」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージCにて第1装飾図柄が「数字」のみで「283」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージCが維持され且つ第1装飾図柄は「数字」のみで「711」と停止表示されることとなる。このような遊技状態と演出ステージと第1装飾図柄（及び第2装飾図柄）の関係性は、本例に係るすべての構成に適用可能であることを補足しておく。なお、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合であって、演出ステージは必ず演出ステージAとなるよう構成した場合、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「283」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステ

20

30

40

50



ージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字 + キャラクタ A」で「7 1 1」と停止表示されてもよい。

【0602】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較したが、これには限定されず、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよい。なお、当該適用可能な遊技状態の比較は、同図の構成に限定されず、本例にて詳述する遊技状態に関するすべての構成に適用可能である。また、同様に、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを比較した構成を、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよい。また、同様に、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態の場合と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の場合とを比較した構成を、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよいし、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを比較する場合に適用してもよい。

10

【0603】

次に、図 163 は、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。同図においては、大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行し、時短回数が 100 回付与される場合について例示している。

20

【0604】

(a) 時間短縮遊技状態における 99 回目の図柄変動が終了し、装飾図柄が停止表示している。第 1 装飾図柄は、「数字」にて「6 1 3」が停止表示しており、第 2 装飾図柄は「6 1 3」(数字のみ)が停止表示している。また、保留は 1 つであり、時間短縮遊技状態であるために右打ち指示表示(遊技者に右打ちを促す画像)が表示されている。

【0605】

(b) その後、時間短縮遊技状態における最終変動として 100 回目の図柄変動が開始する。(c) その後、当該時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生する。(d) その後、電源復帰し、電源復帰以降の第 1 のタイミングで、右打ち指示表示が再度表示され、電源断前と同一の表示態様となっている。また、第 2 装飾図柄の表示も電源断前と同一の表示態様(表示形式)にて表示される。変形例としては、右打ち指示表示は再度表示されるが、第 2 装飾図柄は再表示されないよう構成してもよい。(e) その後、電源復帰以降の第 2 のタイミングで、第 1 装飾図柄が電源断前と同一の表示態様(表示形式)及び図柄組合せ(数字の組合せ)で再度表示される、つまり、「数字」のみの表示態様(表示形式)且つ「7 1 1」の数字の組合せで再度表示される。再度表示された第 1 装飾図柄は、確定停止しており、この確定停止時における変動固定時間中は、時間短縮遊技状態が維持されているため(変動固定時間が終了すると非時間短縮遊技状態へ移行する)、未だ右打ち指示表示も継続表示されている。(f) その後、電源復帰後の第 3 のタイミングで変動固定時間が終了し、非時間短縮遊技状態へ移行し、第 1 装飾図柄が非時間短縮遊技状態に対応した表示態様(表示形式)にて表示される(「数字 + キャラクタ」且つ「7 1 1」)。このように、電源復帰以降においては、右打ち指示表示が再度表示された後に第 1 装飾図柄が再度表示されるよう構成されている。

30

40

【0606】

このように構成することにより、時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生した場合にも、電源復帰後の第 1 装飾図柄の停止表示を視認することで、どの遊技状態にて電源断が発生したのかを認識することができ、例えば、時間短縮遊技状態における装飾図柄の変動時間が短時間である遊技機などにおいては、どのタイミングで時間短縮遊技状態が終了するのかが判別し難いため、特に好適である。

【0607】

また、遊技者が右打ちにて遊技球を発射して主遊技図柄が変動を開始するまでには時間

50

を要するため、時間短縮遊技状態にて電源断が発生し、電源復帰した場合には、第1装飾図柄の表示よりも右打ち指示表示を先に表示するように構成することにより、電源断が発生した場合、装飾図柄を再表示させることよりも適切な発射位置を遊技者に教えることを優先することで、その後の遊技をスムーズに進行させることができる。

#### 【0608】

なお、図163においては、電源復帰後の第2装飾図柄の再表示タイミングは、右打ち指示表示の再表示タイミングよりも前であってもよいし、右打ち指示表示の再表示タイミングと略同一であってもよいし、第1装飾図柄の再表示タイミングと略同一であってもよい。また、前述したとおり、非時間短縮遊技状態における演出モードと時間短縮遊技状態における演出モードとを相違させてもよい。そのように構成すると、電源断が発生しなかった場合、時間短縮遊技状態の最終変動である100回転目の第1装飾図柄が仮停止するまでは、時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ時間短縮遊技状態である）に、時間短縮遊技状態ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後に第1装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第1装飾図柄の仮停止時には変動中であった第2装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）を維持するように構成してもよい（この場合、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は変化しない）。

#### 【0609】

また、図163においては、（e）のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示された後、時間経過では表示態様（表示形式）が変化せず、その後新たに保留が生起して図柄変動が開始するときに、非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）にて第1装飾図柄が表示されるよう構成してもよい。

#### 【0610】

また、図163においては、（c）のタイミングの後に（d）を経由せずに、（e）のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示されるように構成してもよい。また、（e）の後のタイミング（変動固定時間の経過後のタイミング）で、遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に切り替わったことに基づいて、左打ち指示表示がされるように構成し、該左打ち指示表示は（f）のタイミング以降、つまりは非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動が開始した直後、所定時間継続して表示してから消去してもよい。その際の表示プライオリティは、左打ち指示表示＞第2装飾図柄＞第2保留表示＞第1装飾図柄の順となるよう構成されている。なお、左打ち指示表示は、図134に示した左打ち警告表示と同じまたは類似する画像オブジェクトによって構成されている。なお、上記は電源断が発生し且つ電源復帰した場合における左打ち指示表示について述べたが、図163とは異なり、電源断が行われぬまま時間短縮遊技状態の99回目、100回目、そしてその後の非時間短縮遊技状態へと進行する場合であっても、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動）の開始直後において、左打ち指示表示がされるよう構成してもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態の100回転目に電源断が発生し且つ電源復帰した場合は、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動）の開始直後であっても、左打ち指示表示をしないよう構成しても良い。

#### 【0611】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（1）保留が生起しておらず、装飾図柄が停止表示している。

（2）電源断が発生する。

（3）電源復帰し、演出表示装置には画面復帰中と表示され、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが非表示となる。

（4）演出表示装置に画面復帰中と表示されている状況にて、新たに保留が生起し、主遊

技図柄が変動開始するが、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが非表示のままとなる。

( 5 - 1 ) 電源復帰後から所定時間が経過し、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了し、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との変動表示が再開する。

( 5 - 2 ) または、電源復帰後から、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了可能な時間である所定時間が経過したが、主遊技図柄が変動中であるため、画面復帰中との表示が継続し、主遊技図柄の変動が終了すると、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了し、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との変動表示が再開する( 保留が更に生起している場合 ) 又は停止表示がなされる( 保留が生起していない場合、つまり新たな変動が開始不可能である場合 )。

上記のように構成してもよい。

10

即ち、「( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) ( 5 - 1 )」のように作用するよう構成してもよいし、「( 1 ) ( 2 ) ( 3 ) ( 4 ) ( 5 - 2 )」のように作用するよう構成してもよい。

#### 【 0 6 1 2 】

次に、図 1 6 4 は、エラー発生時の演出表示装置 S G における表示プライオリティ( 表示優先度 ) に関する構成である。なお、表示プライオリティが高いとは、遊技者から見て前面側( 前面レイヤー ) に表示されていることであり、表示プライオリティが低いとは、遊技者から見て後面側( 後面レイヤー ) に表示されていることである。

#### 【 0 6 1 3 】

まず、( a ) 受け皿( 上皿 ) 満タン異常が検出され、「球を抜いてください」とのエラー表示が演出表示装置 S G に表示される。また、当該エラー表示は、第 1 装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、第 1 装飾図柄よりもエラー表示の方が高くなっている。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「数字 + キャラクタ」にて「 7 1 1 」と表示されている第 1 装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示されている。また、エラー表示の表示領域は第 2 装飾図柄の表示領域と重複しない。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「 7 1 1 」と表示されている第 2 装飾図柄の表示と表示領域が重複していない。

20

#### 【 0 6 1 4 】

その後、( b ) 十字ボタン S B 2 が操作( 右ボタンの操作でも左ボタンの操作でもよい ) されたことにより、音量調整画面が表示される。この音量調整画面を表示する十字ボタン S B 2 の操作では、右ボタン操作であっても左ボタン操作であっても、音量調整はされない( つまり、音量調整画面を表示するだけである )。変形例としては、右ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が 1 段階大きくなり、左ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が 1 段階小さくなるよう構成してもよい。音量調整画面が表示されている状況にて、音量調整画面の表示中における十字ボタン S B 2 の操作に基づいて音量調整が可能となっている( 例えば、十字ボタン S B 2 の右ボタンの操作で音量が 1 段階大きくなり、十字ボタン S B 2 の左ボタンの操作で音量が 1 段階小さくなる )。また、音量調整画面は、第 1 装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第 2 装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから「エラー表示 音量調整画面 第 1 装飾図柄」となっている。即ち、音量調整画面が表示されることによって、「数字 + キャラクタ」にて「 7 1 1 」と表示されている第 1 装飾図柄の表示の一部が視認不可能となる一方、「球を抜いてください」とのエラー表示はすべて視認できるように構成されている。また、音量調整画面が表示されている状況にて、十字ボタン S B 2 の右ボタンの操作で音量が 1 段階大きくなったときや、十字ボタン S B 2 の左ボタンの操作で音量が 1 段階小さくなったときには、変化後の音量のレベルが認識できるような音をスピーカから出力するよう構成してもよい( 十字ボタン S B 2 の右ボタン又は左ボタンを操作する毎に出力され得る )。

30

40

#### 【 0 6 1 5 】

このように、同図においては、受け皿( 上皿 ) 満タン異常の発生中、換言すると、エラー表示と第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが表示されている状況にて、十字ボタン S B 2

50

を操作することで音量調整画面が表示される、換言すると、受け皿（上皿）満タン異常の発生中においても、音量調整が可能となっている。なお、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常が発生している場合について例示したが、あくまで一例であり、他のエラーが発生している状況に適用してもよい。また、すべてのエラーの発生中に同図のように作用する必要はなく、発生しているエラーの種類によっては、同図とは異なる作用（例えば、エラーの発生中に十字ボタン S B 2 を操作しても音量調整画面が表示されず音量調整ができない）となるよう構成してもよい。

#### 【0616】

このように構成することにより、エラー表示という遊技者に報知すべき情報を優先して報知できると共に、第1装飾図柄の視認性が低下してしまっても第2装飾図柄を視認することで遊技の状況を遊技者が把握することができる。また、音量調整画面はエラー表示を重複して視認性が低下してしまうが、音量調整画面が表示されていること自体は視認可能であるため、現在音量調整が可能であることを遊技者は認識することができ、十字ボタン S B 2 を操作することにより、スピーカから出力される音量が変化するため、遊技者は問題なく音量調整を実行することができる。なお、音量調整として十字ボタン S B 2 を操作する毎に、現在の音量レベルを認識できるよう、確認音をスピーカから出力するよう構成してもよい（確認音の音量が音量レベルに応じて変化する）。

#### 【0617】

なお、同図においては、音量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、音量調整の操作について詳述したが、光量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、光量調整の操作についても同様に適用可能である。但し、光量調整画面を表示するには、音量調整画面をと異なり、十字ボタン S B 2 の上ボタン又は下ボタンの操作が必要となり、光量調整を行うには、音量調整とは異なり、十字ボタン S B 2 の上ボタン又は下ボタンの操作（上ボタンの操作を行うと、光量調整画面が表示されるとともに光量が1段階大きくなり、下ボタンの操作を行うと、光量調整画面が表示されるとともに光量が1段階小さくなる）が必要となる点が相違する。

#### 【0618】

なお、エラー表示と第2装飾図柄との表示領域が重複するよう構成してもよいし、エラー表示の方が第2装飾図柄よりも表示プライオリティが高いよう構成してもよい。

#### 【0619】

また、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）しており、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）してから所定時間（例えば、10秒）が経過する前までをエラー状態A、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）しており、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）してから所定時間（例えば、10秒）が経過している状況をエラー状態Bとした場合においては、以下のように構成してもよい。

#### 【0620】

第1装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときに停止音（停止時のサウンドエフェクトであり、停止 S E ともいう）を出力し得るよう構成した場合において、エラー表示が演出表示装置 S G に表示されておりエラー状態Aである場合において、第1装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときには停止音（停止 S E ）を出力する一方、エラー表示が演出表示装置 S G に表示されておりエラー状態Bである場合において、第1装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときには停止音（停止 S E ）を出力しないよう構成してもよい。

#### 【0621】

なお、確定停止するときとは、確定停止する直前の仮停止時であってもよく、具体的には、「第1装飾図柄が変動中 第1装飾図柄が仮停止 停止音を出力 揺れ変動が行われる 第1装飾図柄が確定停止」のように作用する。また、仮停止するときとは、擬似連変動に関する特殊図柄の仮停止時などに適用してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 6 2 2 】

なお、所定のエラーの発生中（例えば、受け皿（上皿）満タン異常）をエラー状態 A とし、特定のエラーの発生中（例えば、始動口入賞異常）をエラー状態 B として、上記構成に適用してもよい。

## 【 0 6 2 3 】

なお、同図においては、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の停止表示中において、エラー表示及び / 又は音量調整画面が表示されている場合を例示したが、これには限定されず、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中（第 1 装飾図柄は仮停止表示中でもよい）において、エラー表示及び / 又は音量調整画面が表示されている場合についても、同図と同様の表示プライオリティに関する構成を適用してもよい。換言すると、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中のいずれかのタイミングについて同図と同様の表示プライオリティに関する構成を適用してもよい。

10

## 【 0 6 2 4 】

なお、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図 3 2 にて前述した、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1 以上の所定の遊技状態において、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

20

## 【 0 6 2 5 】

次に、図 1 6 5 は、ボタン演出実行時の演出表示装置 S G における表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。まず、（ a ）保留数が 2 個であり、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄が変動している。その後、（ b ）当該変動の所定のタイミングで、ボタン演出が実行され、操作示唆画像（液晶画面の略中央に「 P U S H 」と記載されたボタン画像）が演出表示装置 S G に表示される。操作示唆画像は、第 1 装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、操作指示画像の方が第 1 装飾図柄よりも高くなっている。また、操作示唆画像と第 2 装飾図柄とは表示領域が重複しない。

## 【 0 6 2 6 】

## &lt; パターン 1 &gt;

その後、（ c ）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B の有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「激熱！！！」が演出表示装置 S G に表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄と第 2 保留表示（第 2 保留画像と称することがある）と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、高いものから、「第 2 装飾図柄 第 2 保留表示 操作後画像 第 1 装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲してサブ入力ボタン S B を操作する頻度を高くすることができる。なお、第 2 装飾図柄と第 2 保留表示とは、重複表示することがないように構成されているため、第 2 装飾図柄と第 2 保留表示との表示プライオリティの順序を変更してもよいし、表示プライオリティを同一にしてもよい。また、同図のパターン 1 においては、操作後画像が第 2 保留表示と重複するよう構成したが、操作後画像が第 2 保留表示と重複しないよう構成してもよい。

30

40

## 【 0 6 2 7 】

## &lt; パターン 2 &gt;

前述した（ b ）の後、（ d ）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B の有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「 C H A N C E ! 」が演出表示装置 S G に表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第 1 装飾図柄と第 1 保留表示（保留消化伝達画像とも重

50

複するよう構成してもよい)と表示領域が重複しており、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから、「第1保留表示 操作後画像 第1装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲してサブ入力ボタンSBを操作する頻度を高くすることができる。なお、(d)のように作用する場合において、第2装飾図柄の表示プライオリティが第1保留表示よりも高くなるよう構成してもよい。なお、同図のパターン2においては、操作後画像が第2保留表示とは重複しないよう構成したが、これには限定されず、操作後画像が、第1保留表示と第2保留表示と重複するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、操作後画像の表示プライオリティは、第1保留表示と第2保留表示との表示プライオリティよりも低くなるよう構成してもよい。

10

#### 【0628】

なお、操作示唆画像を複数種類有するよう構成してもよく、例えば、表示される頻度が相対的に高い操作示唆画像Aと表示される頻度が相対的に低い操作示唆画像Bとを有するよう構成した場合、操作示唆画像Aのみが上記パターン1またはパターン2のように作用し、操作示唆画像Bは上記パターン1またはパターン2のように作用しないよう構成してもよい。一例としては、操作示唆画像Aは、操作後画像よりも表示領域が小さいが、操作示唆画像Bは、操作後画像よりも表示領域大きくなるよう構成してもよい。

#### 【0629】

また、同図においては、図柄変動におけるリーチとなっていない状況にて、ボタン演出が開始(操作示唆画像を表示)するよう構成したが、これには限定されず、スーパーリーチ演出の実行中にボタン演出(操作示唆画像)を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合、スーパーリーチ演出中の画像(例えば、主人公キャラの画像と敵キャラの画像)よりも、操作示唆画像や操作後画像の方が表示プライオリティが高くなるよう構成してもよい。その他の要素との表示プライオリティについては同図の構成と同様にしてもよい。

20

#### 【0630】

次に、図166は、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)と変動パターンに関する構成である。同図における構成では、前述した限定頻度状態として、限定頻度状態A(変動パターンテーブルAを参照する状態)と限定頻度状態B(変動パターンテーブルBを参照する状態)とを有しており、限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する状態として通常状態(通常変動パターンテーブルを参照する状態)を有している。

30

#### 【0631】

(a)時間短縮遊技状態であり、変動パターンに関する状態は限定頻度状態Aとなっており、第1装飾図柄は「数字」にて「617」が表示されている。また、限定頻度状態Aにおいては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動においては、第2主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態Aにて(変動パターンテーブルAを用いて)変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動においても、第2主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態A(変動パターンテーブルA)を用いて変動パターンを決定するように構成されている。なお、限定頻度状態A(変動パターンテーブルA)は、第2主遊技側の保留数に応じた限定頻度状態(変動パターンテーブル)を設けてもよく、例えば、保留数が「1」の場合に使用する限定頻度状態A1(変動パターンテーブルA1)、保留数が「2」の場合に使用する限定頻度状態A2(変動パターンテーブルA2)、保留数が「3」の場合に使用する限定頻度状態A3(変動パターンテーブルA3)、保留数が「4」の場合に使用する限定頻度状態A4(変動パターンテーブルA4)等のように個別に限定頻度状態(変動パターンテーブル)を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する限定頻度状態A12(変動パターンテーブルA12)、保留数が「3」、「4」の場合に使用する限定頻度状態A34(変動パターンテーブルA34)等のように

40

50

一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： 0 ~ 4 9 9 変動時間： 3 秒

乱数： 5 0 0 ~ 7 9 9 変動時間： 5 秒

乱数： 8 0 0 ~ 9 9 9 変動時間： 1 0 秒

<当り時>

乱数： 0 ~ 2 9 9 変動時間： 3 秒

乱数： 3 0 0 ~ 4 9 9 変動時間： 5 秒

乱数： 5 0 0 ~ 9 9 9 変動時間： 1 0 秒

【 0 6 3 2 】

その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が 5 0 回実行され、遊技状態は時間短縮遊技状態のままであるが、変動パターンに関する状態が限定頻度状態 A から限定頻度状態 B に切り替わる。第 1 装飾図柄は「数字」にて「6 1 7」が表示されているままである。また、限定頻度状態 B においては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動においては、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B）を用いて変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動において限定頻度状態 A（変動パターンテーブル A）を用いない場合は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B）を用いて、変動パターンを決定するように構成する。なお、限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B）は、第 2 主遊技側の保留数に応じた限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよく、例えば、保留数が「1」の場合に使用する限定頻度状態 B 1（変動パターンテーブル B 1）、保留数が「2」の場合に使用する限定頻度状態 B 2（変動パターンテーブル B 2）、保留数が「3」の場合に使用する限定頻度状態 B 3（変動パターンテーブル B 3）、保留数が「4」の場合に使用する限定頻度状態 B 4（変動パターンテーブル B 4）等のように個別に限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する限定頻度状態 B 1 2（変動パターンテーブル B 1 2）、保留数が「3」、「4」の場合に使用する限定頻度状態 B 3 4（変動パターンテーブル B 3 4）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： 0 ~ 2 9 9 変動時間： 3 秒

乱数： 3 0 0 ~ 4 9 9 変動時間： 5 秒

乱数： 5 0 0 ~ 8 4 9 変動時間： 1 0 秒

乱数： 8 5 0 ~ 9 1 9 変動時間： 3 0 秒

乱数： 9 2 0 ~ 9 7 9 変動時間： 6 0 秒

乱数： 9 8 0 ~ 9 9 9 変動時間： 1 2 0 秒

<当り時>

乱数： 0 ~ 9 9 変動時間： 1 0 秒

乱数： 1 0 0 ~ 1 9 9 変動時間： 3 0 秒

乱数： 2 0 0 ~ 3 9 9 変動時間： 6 0 秒

乱数： 4 0 0 ~ 9 9 9 変動時間： 1 2 0 秒

【 0 6 3 3 】

その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が 5 0 回実行され、時間短縮遊技状態が終了して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となり、変動パターンに関する状態が限定頻度状態 B から通常状態（限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する通常状態である通常変動パターンテーブル）に切り替わる。第 1 装飾図柄は「数字 + キャラクタ」にて「6 1 7」が表示されることとなる。また、通常状態においては、変動パターンは以下のように構成されている。なお、通常状態（通常変動パターンテーブル）は、第 1 主遊技側の保留数に応じた通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けるのが好適である。例え

ば、保留数が「１」の場合に使用する通常状態１（通常変動パターンテーブル１）、保留数が「２」の場合に使用する通常状態２（通常変動パターンテーブル２）、保留数が「３」の場合に使用する通常状態３（通常変動パターンテーブル３）、保留数が「４」の場合に使用する通常状態４（通常変動パターンテーブル４）等のように個別に通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「１」、「２」の場合に使用する通常状態１２（通常変動パターンテーブル１２）、保留数が「３」、「４」の場合に使用する通常状態３４（通常変動パターンテーブル３４）等のように一部の保留数で共通する通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： ０～１９９ 変動時間：５秒  
 乱数：２００～６９９ 変動時間：１０秒  
 乱数：７００～９１９ 変動時間：３０秒  
 乱数：９２０～９７９ 変動時間：６０秒  
 乱数：９８０～９９９ 変動時間：１２０秒

<当り時>

乱数： ０～ ９９ 変動時間：１０秒  
 乱数：１００～１９９ 変動時間：３０秒  
 乱数：２００～３９９ 変動時間：６０秒  
 乱数：４００～９９９ 変動時間：１２０秒

【０６３４】

このように、同図における構成においては、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行し、その後大当りに当選しなかった場合においては、「時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Ａを５０変動 時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Ｂを５０変動 非時間短縮遊技状態且つ通常状態」のように遷移するよう構成されている。

【０６３５】

また、同図においては、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は、時間短縮遊技状態である場合と非時間短縮遊技状態である場合とで相違することとなるが、いずれも時間短縮遊技状態で同一の遊技状態となっている、限定頻度状態Ａと限定頻度状態Ｂとでは第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一となっている。このように構成することにより、同一の遊技状態であっても背景演出等が様々な演出態様に切り替わるよう設計した場合においても、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）を視認することにより遊技状態を把握することができ、例えば、時間短縮遊技状態の終盤（遊技者は時間短縮遊技状態が終了したか否かを正確に把握できていない状況）にて、大当り図柄が停止表示した場合においても、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）を視認することで、どの遊技状態において大当りとなったのかを正確に認識することができる。

【０６３６】

同図においては、時間短縮遊技状態において、２つの限定頻度状態を遷移するよう構成したが、これには限定されず、３つ以上の限定頻度状態を遷移するよう構成してもよく、そのような場合には、同図の構成と同様に、遊技状態が同一であれば、限定頻度状態が異なっているとしても第１装飾図柄の表示態様（表示形式）が同一となるよう構成してもよい。

【０６３７】

なお、同図においては、第２装飾図柄の表示態様（表示形式）は、遊技状態（時間短縮遊技状態であるか否か）や変動パターンに関する状態（限定頻度状態であるか否か）などに拘らず、すべて「数字」となっている。また、限定頻度状態Ａ及び限定頻度状態Ｂにて表示可能な特殊演出である「時短残り回数示唆演出」を有し、限定頻度状態Ａ及び限定頻度状態Ｂの特定の区切り変動（例えば、時間短縮遊技状態の残り回数が１０の倍数となる契機の変動であり、１０変動目、２０変動目、・・・、８０変動目、９０変動目）、及び／又は時間短縮遊技状態の残り回数が所定回数（例えば１０回）以下になった場合の毎変動にて「時短回数残り 回！」といった表示を行う。この「時短残り回数示唆演出」は、非時間短縮遊技状態では表示されない。また、この「時短残り回数示唆演出」は、第１

10

20

30

40

50



装飾図柄と重複するが第2装飾図柄とは重複しない程度に大きく表示される。なお、表示プライオリティは、時短残り回数示唆演出>第1装飾図柄であることが好適である。但し、表示プライオリティは、当否判定結果の報知を優先すべく、第1装飾図柄>時短残り回数示唆演出としてもよい。

#### 【0638】

なお、同図における時間短縮遊技状態とは、主遊技図柄の変動パターンに関する遊技状態であってもよいし、補助遊技図柄（補助遊技図柄が当り図柄で停止する確率、補助遊技図柄の変動時間、第2主遊技始動口電動役物の開放態様等）に関する遊技状態であってもよいし、その両方を兼ねていてもよい。また、この定義は、同図の構成に限定されず、本例に係るすべての構成に適用可能である。

#### 【0639】

なお、同図における、（a）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、（b）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bとは同じ背景演出（または、演出モード）であるが、（c）非時間短縮遊技状態且つ通常状態では異なる背景演出（または、演出モード）となるよう構成している。この場合、限定頻度状態Bにおける最終変動の第1装飾図柄が仮停止するまでは、限定頻度状態B（時間短縮遊技状態）に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ限定頻度状態Bであり時間短縮遊技状態である）に、限定頻度状態B（時間短縮遊技状態）ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後第1装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第1装飾図柄の仮停止時には変動中であった第2装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）を維持するよう構成してもよい（この場合、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は変化しない）。また、変形例としては、（a）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、（b）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bと、（c）非時間短縮遊技状態且つ通常状態と、でそれぞれ背景演出（または、演出モード）が異なるよう構成してもよい。なお、演出モードとは、演出ステージとも称することがあり、背景画像により示される演出態様である。一例としては、図77等に図示した昼ステージや夜ステージ、図142等に図示したステージAやステージB、前述した演出ステージA、B、Cなど、各実施形態及び変形例に記載した背景・ステージ・モードが演出モードに相当する。即ち、本構成と図142等に図示した構成との双方を採用して構成してもよい。また、これには限定されず、本例に係る演出モード（演出ステージ、背景演出、背景画像）に関する構成については、複数を組み合わせて採用しても何ら問題ない。

#### 【0640】

また、図32にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

#### 【0641】

次に、図167は、遊技状態による第1装飾図柄の特徴に関する構成である。

#### 【0642】

<a：時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示されない（「232」であれば停止表示され得る）。なお、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第2主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第1主遊技側の保留が生起したとしても、当該第1主遊技側の保

10

20

30

40

50

留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。また、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）が停止表示しないよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合（「7 7」）には大当たりとなる（ハズレとならない）、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「7 7 7」のみが停止表示されるよう構成してもよい。なお、本構成は時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

#### 【0643】

< b、c：非時間短縮遊技状態 >

（b）非時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「7 8 7」が停止表示される場合があるよう構成されている（「2 3 2」も停止表示され得る）。なお、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字＋キャラクタ」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第1主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第2主遊技側の保留が生じたとしても、当該第2主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。なお、非時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合（「7 7」）にもハズレとなる場合がある、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「7 8 7」が停止表示され得るよう構成してもよい。なお、本構成は非時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

#### 【0644】

また、（c）非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）が停止表示し得るよう構成されている。ここで、特殊図柄とは、擬似連続変動の実行時に仮停止する「続」図柄や、スーパーリーチ演出が実行される前に仮停止する「発展」図柄など、確定停止図柄としては停止表示されない図柄となっている。

#### 【0645】

このように構成することによって、時間短縮遊技状態においては、遊技者は当該有利な遊技状態が継続することに注目しているため、第1装飾図柄の停止態様の種類数を少なくしたり、所定の特殊図柄が停止表示しないようにする等、第1装飾図柄の表示態様（表示種類数）をシンプルにする一方、非時間短縮遊技状態においては、大当たりとなるまでの過程を楽しませるために、第1装飾図柄の停止態様の種類数を多くしたり、所定の特殊図柄が停止表示し得るようにするなど、第1装飾図柄の表示態様（表示種類数）を多彩にすることで、遊技状態によって適切な演出環境を構築することができる。

#### 【0646】

また、同図においては、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とを比較しているが、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで比較してもよいし、変動パターンに関する遊技状態（限定頻度状態Aと限定頻度状態B）で比較してもよいし、副制御基板Sが制御する演出モード（演出モードAと演出モードB）とで比較してもよい。なお、演出モードで比較する場合などにおいては、図141にて前述した演出モードに関する構成（ステージA、ステージB）と組合せて構成してもよい。より具体的には、同図における非時間短縮遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態としてもよい）における演出モードを図141におけるステージAとし、同図における時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態としてもよい）における演出モードを図141におけるステージBとして、同図の構成と図141の構成の双方を採用してもよい。

#### 【0647】

なお、所定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示し得る一方、時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示しないよう構成し、特定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態においても仮停止図柄として停止表示し得るよう構成してもよい。

## 【 0 6 4 8 】

また、主遊技図柄の確定停止を契機として、第 1 装飾図柄のアニメーションが停止する一方、第 1 保留表示のアニメーションは停止しないよう構成してもよい。アニメーションとは、第 1 装飾図柄の場合、揺れ変動等の図柄が動いていることや、図柄を構成する数字における模様が動いていたたり、図柄を構成するキャラクタが動作したりしていること等であり、第 1 保留表示の場合、第 1 保留表示が回転していることや、第 1 保留表示における模様が動きを伴っていること等である。なお、第 1 装飾図柄のアニメーションが停止している期間の一例としては、変動固定時間等が例示できる。なお、第 2 装飾図柄及び第 2 保留表示については、変動中であっても変動固定中（停止表示中、変動固定時間中）であっても、アニメーション自体が実行されず、第 2 装飾図柄は変動表示及び変動固定（停止表示）のみであり、第 2 保留表示は保留数の表示（加算、減算含む）を行うのみである。

10

## 【 0 6 4 9 】

また、第 1 装飾図柄は、すべての図柄が仮停止表示してから再度変動表示して、仮停止表示時とは異なる図柄組合せで停止表示する場合があるが、第 2 装飾図柄にはそのような場合がないよう構成してもよい。具体例としては、

（ 1 ）第 1 装飾図柄が変動開始 スーパーリーチ演出に発展 スーパーリーチ演出の結果として、「 6 6 6 」が仮停止表示 すべての図柄が再度変動開始 「 7 7 7 」が仮停止揺れ変動 確定停止

（ 2 ）第 1 装飾図柄が変動開始 中図柄が特殊図柄の図柄組合せ「 6 続 6 」にて仮停止表示 すべての図柄が再度変動開始 スーパーリーチ演出に発展 スーパーリーチ演出の結果として、「 6 6 6 」が仮停止表示 揺れ変動 確定停止

20

上記のように構成してもよい。（ 1 ）及び（ 2 ）における第 2 装飾図柄は、第 1 装飾図柄の揺れ変動中まで（第 1 装飾図柄の確定停止直前まで）継続して変動表示し、第 1 装飾図柄の確定停止と同時に確定停止する。

このように構成することにより、第 1 装飾図柄は多彩な演出を実行して遊技を盛り上げる役割を担う一方、第 2 装飾図柄は遊技の結果を正確に報知することができる。

## 【 0 6 5 0 】

また、第 1 装飾図柄は、副制御基板 S が制御する操作部材（例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等）の操作によって、態様変化し得るが、第 2 装飾図柄は、副制御基板 S が制御する操作部材（例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等）の操作によって、態様変化しない。ここで、態様変化とは、図柄のデザインの一部分またはすべてが変更されることや、仮停止している第 1 装飾図柄が戻って仮停止する場合や、進んで（滑って）仮停止する場合等の変動態様に関する変化、特殊図柄の仮停止表示、第 1 装飾図柄の変動表示の速度の変化、等となっている。このように構成することにより、第 1 装飾図柄は多彩な演出を実行して遊技を盛り上げる役割を担う一方、第 2 装飾図柄は遊技の結果を正確に報知することができる。

30

## 【 0 6 5 1 】

次に、図 1 6 8 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図 1 2 における A 3 の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や A 6 の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における各アクション等の実行タイミングを示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図 1 3 に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図 1 2、図 1 3 に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 4 1 や図 4 5 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

40

## 【 0 6 5 2 】

図 1 6 8 では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここ

50

では省略する。図 1 6 8 で示す各アクション等 ( a ) ~ ( n 2 ) の詳細な態様は、図 1 7 3 ~ 図 1 7 6 の ( a ) ~ ( n 2 ) に対応しているため、図 1 7 3 ~ 図 1 7 6 で詳細を説明する。まず、( a ) は、非時間短縮遊技状態において、第 1 主遊技側の保留が存在しており、第 2 主遊技側の保留は存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、( b ) は、第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション 1 を実行するタイミングであり、( c ) は、変動表示を開始した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、( d ) は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、( e ) は、高速変動を実行した左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( f ) は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行するタイミングであり、( g ) は、高速変動を実行した右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( h ) は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行するタイミングであり、( i ) は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( j ) は、擬似連図柄が定位置アクション 1 を実行するタイミングであり、( k ) は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行するタイミングであり、( l ) は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、( m ) は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が再変動 ( 擬似連 ) を開始する際の変動開始時アクション 2 を実行するタイミングであり、( n ) は、再変動を開始した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、( o ) は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、( p ) は、高速変動を実行した左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( q ) は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( r ) は、高速変動を実行した右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( s ) は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( t ) は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行した後のタイミングであり、( u ) は、左列および右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 1 を実行するタイミングであり、( v ) は、左列および右列の第 1 装飾図柄が揺れアクション 1 を実行するタイミングであり、( w ) は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( x ) は、擬似連図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( y ) は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行するタイミングであり、( z ) は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、( a 2 ) は、左列、中列、右列の再変動 ( 擬似連 ) を開始する際の変動開始時アクション 3 を実行するタイミングであり、( b 2 ) は、再変動を開始した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、( c 2 ) は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、( d 2 ) は、高速変動を実行した左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( e 2 ) は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行するタイミングであり、( f 2 ) は、高速変動を実行した右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、( g 2 ) は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行するタイミングであり、( h 2 ) は、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行した後のタイミングであり、( i 2 ) は、左列および右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 2 を実行するタイミングであり、( j 2 ) は、左列および右列の第 1 装飾図柄が揺れアクション 2 を実行するタイミングであり、( k 2 ) は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行するタイミングであり、( l 2 ) は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が決めアクションを実行するタイミングであり、( m 2 ) は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミングであり、( n 2 ) は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が確定停止を実行するタイミングである。

#### 【 0 6 5 3 】

図 1 6 8 で示す非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動は、( b ) のタイミングで第 1 主遊技図柄の図柄変動を開始する。そして、( f ) ~ ( k ) のタイミ

10

20

30

40

50

ングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の(1)のタイミングで1回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては(m)のタイミングで2回目の再変動(擬似連)を開始することになる。この1回目の再変動(擬似連)は非リーチ擬似連(テンパイ状態ではない状況における擬似連)と呼ぶ。そして、1回目の再変動(擬似連)の(u)のテンパイアクション1のタイミングから(y)の定位置アクション2までリーチ演出を実行し、(q)~(y)のタイミングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の(z)のタイミングで2回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては(a2)のタイミングで2回目の再変動(擬似連)を開始することになる。この2回目の再変動(擬似連)はリーチ後擬似連(テンパイ状態となった状況の後の擬似連)と呼ぶ。そして、2回目の再変動(擬似連)の(i2)のテンパイアクション2のタイミングから(k2)の定位置アクション3までリーチ演出を実行するように構成されている。また、演出音(BGM)については、(a)~(u)までステージBGMを出力し、(u)~(y)までリーチBGMを出力し、(z)~(i2)までステージBGMを出力し、(i2)~(k2)までリーチBGMを出力し、(l2)~(n2)まで大当りBGM(例えば、決めアクションの演出音)を出力するように構成されている。なお、ステージBGMは再変動(擬似連)を契機としてその内容を切り替えてもよく、例えば、(a)~(k)まではステージBGM1、(l)~(u)まではステージBGM2又は擬似連専用BGM1、(z)~(i2)まではステージBGM3又は擬似連専用BGM2を出力してもよい、もしくは、(a)~(k)まではステージBGM1、(l)~(u)まではステージBGM2又は擬似連専用BGM、(z)~(i2)まではステージBGM2又は擬似連専用BGMを出力してもよい。また、(j)や(x)などの擬似連図柄が定位置アクションを行う際には、擬似連図柄表示専用BGMを出力してもよい。

#### 【0654】

図169は、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示したものである。図169の(a3)は、図168の(a)~(n2)とは別の状況であって、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示している。そして、(a3)以降の(b3)~(f3)においても、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態(変動待機状態)が継続している状態を示している。なお、図169の(a3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図169の(a3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。そして、(a3)以降の(b3)~(f3)においても、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態(変動待機状態)が継続している状態を示したが、(b3)~(f3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態(変動待機状態)が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保

留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよい。さらに、図169の（a3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図169の（a3）として、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当たりの終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、大当たり図柄として「777」等が表示されたタイミングであってもよい。そして、このように構成する場合、（a3）以降の（b3）～（f3）は、大当たりの終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、大当たり図柄として「777」等が表示された状態（変動待機状態）が継続している状態となる。

10

#### 【0655】

図169では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図169で示す各アクション等（a3）～（f3）の詳細な態様は、図177の（a3）～（f3）に対応しているため、図177で詳細を説明する。まず、（a3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、（b3）は、変動待機状態において音量調整画面、光量調整画面が表示されるタイミングであり、（c3）は、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングであり、（d3）は、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングであり、（e3）は、変動待機状態において待機中ムービーを実行するタイミングであり、（f3）は、第1装飾図柄が変動待機状態中の2回目の揺れアクションを実行するタイミングである。なお、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングを（d3）とし、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングを（c3）としてもよい。

20

30

#### 【0656】

BGM（演出音）については、（a3）～（d3）までステージBGMを出力し、（d3）の揺れアクションから所定時間の経過後にステージBGMの出力を停止（出力を0とする）する。そして、ステージBGMの出力が停止された以降の（e3）、（f3）もステージBGMが出力されていない状態となっている。ここで、ステージBGMの出力を停止（出力を0とする）するタイミングは、（d3）よりも後のタイミング且つ（e3）よりも前のタイミングであることが好適であるが、（e3）のタイミングと同じタイミングとしてもよい。

#### 【0657】

次に、図170は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図13に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、A3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

40

50

## 【 0 6 5 8 】

まず、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクション 1 を H 1 秒実行する。その後、定位置アクション 1 を T 1 秒、揺れアクションを Y 1 秒、変動開始時アクション 2 を H 4 秒、定位置アクション 2 を T 4 秒、揺れアクションを Y 3 秒、テンパイアクション 1 を T P 1 秒、揺れアクション 1 を Y 4 秒、変動開始時アクション 3 を H 7 秒、定位置アクション 3 を T 7 秒、揺れアクションを Y 6 秒、テンパイアクション 2 を T P 3 秒、揺れアクション 2 を Y 7 秒、決めアクションを K 1 秒実行する。決めアクションの後は左列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクション 1 を H 2 秒、定位置アクション 1 を T 2 秒、揺れアクションを Y 2 秒、変動開始時アクション 2 を H 5 秒、定位置アクション 2 を T 5 秒、テンパイアクション 1 を T P 2 秒、揺れアクション 1 を Y 5 秒、変動開始時アクション 3 を H 8 秒、定位置アクション 3 を T 8 秒、テンパイアクション 2 を T P 4 秒、揺れアクション 2 を Y 8 秒、決めアクションを K 2 秒実行する。決めアクションの後は右列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクション 1 を H 3 秒、定位置アクション 1 を T 3 秒、変動開始時アクション 2 を H 6 秒、定位置アクション 2 を T 6 秒、変動開始時アクション 3 を H 9 秒、定位置アクション 3 を T 9 秒、決めアクションを K 3 秒実行する。決めアクションの後は中列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 1 7 0 に示す当り場合の中列の定位置アクション 3 を実行しないように構成している。

## 【 0 6 5 9 】

また、暫定表示態様として 1 回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション 1 のタイミング、その後の 2 回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション 2 のタイミングで表示される。その際、特殊図柄は、定位置アクションを実行して表示してもよい。そして、図 8 3 で示す群予告は、左列及び右列のテンパイアクション 2 の実行後であって揺れアクション 2 の実行中の所定のタイミング（例えば、Y 7 秒の中間よりも前半のタイミング）で所定時間実行されるが、左列及び右列のテンパイアクション 1 の実行後であって揺れアクション 1 の実行中では実行されないように構成されている。また、図 8 7 で示す保留変化演出は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 1 の実行後であって左列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 1 までの間（変化タイミング 1）、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 2 の実行後であって左列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 までの間（変化タイミング 2）、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 3 の実行後であって左列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 までの間（変化タイミング 3）に実行可能とされており、変化タイミング 1 ~ 3 の全てのタイミングで保留変化演出を実行してもよいし、いずれか 1 のタイミングまたはタイミング 1 ~ 3 のうち 2 のタイミングで保留変化演出を実行してもよい。

## 【 0 6 6 0 】

図 1 7 0 の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

( 1 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 1 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 秒 ( H 1、H 4、H 7 秒のいずれか 1 つ ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 1 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 秒 ( H 2、H 5、H 8 秒のいずれか 1 つ ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 2 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 9 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y

10

20

30

40

50

1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ)

( 2 - 1 ) 左列の定位置アクション T 秒 ( T 1、T 4、T 7 秒のいずれか 1 つ ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 2 - 2 ) 右列の定位置アクション T 秒 ( T 2、T 5、T 8 秒のいずれか 1 つ ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 3 ) テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 3 - 1 ) 左列のテンパイアクション T P 秒 ( T P 1、T P 3 秒のいずれか 1 つ ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 3 - 2 ) 右列のテンパイアクション T P 秒 ( T P 2、T P 4 秒のいずれか 1 つ ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

10

( 4 ) 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 4 - 1 ) 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 4 - 2 ) 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 5 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 5 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

20

( 5 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 6 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 6 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 6 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 7 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

30

( 7 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 7 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 8 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 8 - 1 ) 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

( 8 - 2 ) 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

40

( 9 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 10 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 10 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) < 左

50



列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 0 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 1 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 1 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 1 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 2 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )	10	
( 1 3 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )		
( 1 3 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) + 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )		
( 1 3 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) + 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )		
( 1 4 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 4 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) + 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 4 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) + 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )		
( 1 5 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間	30	
( 1 6 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 9 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間		
( 1 7 ) テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間	40	
( 1 8 ) 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間		
( 1 9 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間	40	
( 2 0 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 9 秒のいずれか 1 つ ) + テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) + 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間		
( 2 1 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) > 変動固定時間		
( 2 2 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 9 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアク		

ションの合計時間（Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間）

（23）変動開始時アクションの合計時間（H 1～H 9 秒の合計時間）＋定位置アクションの合計時間（T 1～T 9 秒の合計時間）＋テンパイアクションの合計時間（TP 1～TP 4 秒の合計時間）＋決めアクションの合計時間（K 1～K 3 秒の合計時間）＜揺れアクション Y 秒（Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ）

なお、上記（15）～（18）については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒（H 1～H 9 秒のいずれか 1 つ）＞変動固定時間」、「定位置アクション T 秒（T 1～T 9 秒のいずれか 1 つ）＞変動固定時間」、「テンパイアクション TP 秒（TP 1～TP 4 秒のいずれか 1 つ）＞変動固定時間」、「決めアクション K 秒（K 1～K 3 秒のいずれか 1 つ）＞変動固定時間」としてもよい。  
 なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、（3-2）の場合、TP 2＜Y 2、TP 2＜Y 5、TP 2＜Y 8、TP 4＜Y 2、TP 4＜Y 5、TP 4＜Y 8 のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。なお、変動固定時間は、第 1 主遊技図柄の変動固定時間、第 2 主遊技図柄の変動固定時間であり、合計する概念がないため、単独の時間としている。

#### 【0661】

次に、図 171 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図 12、図 13 に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における左列、右列、中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図 13 に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 41 や図 45 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0662】

まず、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクション 1 を H 1 秒実行する。その後、定位置アクション 1 を T 1 秒、揺れアクションを Y 1 秒、変動開始時アクション 2 を H 4 秒、定位置アクション 2 を T 4 秒、揺れアクションを Y 3 秒、テンパイアクション 1 を TP 1 秒、揺れアクション 1 を Y 4 秒、変動開始時アクション 3 を H 7 秒、定位置アクション 3 を T 7 秒、揺れアクションを Y 6 秒、テンパイアクション 2 を TP 3 秒、揺れアクション 2 を Y 7 秒実行する。揺れアクション 2 の後は左列の第 1 装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクション 1 を H 2 秒、定位置アクション 1 を T 2 秒、揺れアクションを Y 2 秒、変動開始時アクション 2 を H 5 秒、定位置アクション 2 を T 5 秒、テンパイアクション 1 を TP 2 秒、揺れアクション 1 を Y 5 秒、変動開始時アクション 3 を H 8 秒、定位置アクション 3 を T 8 秒、テンパイアクション 2 を TP 4 秒、揺れアクション 2 を Y 8 秒実行する。揺れアクション 2 の後は右列の第 1 装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクション 1 を H 3 秒、定位置アクション 1 を T 3 秒、変動開始時アクション 2 を H 6 秒、定位置アクション 2 を T 6 秒、変動開始時アクション 3 を H 9 秒実行する。そして、左列と右列の揺れ変動に合わせて中列の第 1 装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 170 に示す当り場合の中列の定位置アクション 3、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の決めアクションを実行しないように構成している。

#### 【0663】

図 1 7 1 の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

- ( 1 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 1 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 秒 ( H 1 、 H 4 、 H 7 秒のいずれか 1 つ ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒のいずれか 1 つ )
- ( 1 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 秒 ( H 2 、 H 5 、 H 8 秒のいずれか 1 つ ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 2 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 2 - 1 ) 左列の定位置アクション T 秒 ( T 1 、 T 4 、 T 7 秒のいずれか 1 つ ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒のいずれか 1 つ )
- ( 2 - 2 ) 右列の定位置アクション T 秒 ( T 2 、 T 5 、 T 8 秒のいずれか 1 つ ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 3 ) テンパイアクション TP 秒 ( TP 1 ~ TP 4 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 3 - 1 ) 左列のテンパイアクション TP 秒 ( TP 1 、 TP 3 秒のいずれか 1 つ ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒のいずれか 1 つ )
- ( 3 - 2 ) 右列のテンパイアクション TP 秒 ( TP 2 、 TP 4 秒のいずれか 1 つ ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 4 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )
- ( 4 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 、 H 4 、 H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒の合計時間 )
- ( 4 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2 、 H 5 、 H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒の合計時間 )
- ( 5 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )
- ( 5 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1 、 T 4 、 T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒の合計時間 )
- ( 5 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2 、 T 5 、 T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒の合計時間 )
- ( 6 ) テンパイアクションの合計時間 ( TP 1 ~ TP 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )
- ( 6 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( TP 1 、 TP 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒の合計時間 )
- ( 6 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( TP 2 、 TP 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒の合計時間 )
- ( 7 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 7 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 、 H 4 、 H 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒のいずれか 1 つ )
- ( 7 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2 、 H 5 、 H 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 8 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )
- ( 8 - 1 ) 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1 、 T 4 、 T 7 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1 、 Y 3 、 Y 4 、 Y 6 、 Y 7 秒のいずれか 1 つ )
- ( 8 - 2 ) 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2 、 T 5 、 T 8 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2 、 Y 5 、 Y 8 秒のいずれか 1 つ )

10

20

30

40

50

( 9 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 1 ) 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 9 - 2 ) 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 1 0 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 8 秒の合計時間 )

( 1 0 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) + 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

10

( 1 0 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクションの合計時間 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間 )

( 1 1 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ )

20

( 1 1 - 1 ) 左列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 1、H 4、H 7 秒の合計時間 ) + 左列の定位置アクションの合計時間 ( T 1、T 4、T 7 秒の合計時間 ) + 左列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 3 秒の合計時間 ) < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

( 1 1 - 2 ) 右列の変動開始時アクションの合計時間 ( H 2、H 5、H 8 秒の合計時間 ) + 右列の定位置アクションの合計時間 ( T 2、T 5、T 8 秒の合計時間 ) + 右列のテンパイアクションの合計時間 ( T P 2、T P 4 秒の合計時間 ) < 右列の揺れアクション Y 秒 ( Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ )

( 1 2 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 3 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

30

( 1 4 ) テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 1 5 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 1 6 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) + テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 1 7 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) > 変動固定時間

( 1 8 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間 )

40

( 1 9 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 9 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 8 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 ~ T P 4 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ )

なお、上記 ( 1 2 ) ~ ( 1 4 ) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 ~ T P 4 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」と

50

してもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(3 - 2)の場合、 $TP2 < Y2$ 、 $TP2 < Y5$ 、 $TP2 < Y8$ 、 $TP4 < Y2$ 、 $TP4 < Y5$ 、 $TP4 < Y8$ のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

#### 【0664】

次に、図172は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動、リーチ変動）における左・右・中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。また、図172は、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成されており、これら2つの図柄変動は、時系列的に繋がっている前後の図柄変動である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。また、通常の図柄変動、リーチ変動を対象とする場合、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。

#### 【0665】

まず、通常の図柄変動における左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH1秒、定位置アクションをT1秒、揺れアクションをY1秒実行する。その後、左列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH2秒、定位置アクションをT2秒、揺れアクションをY2秒実行する。その後、右列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH3秒、定位置アクションをT3秒、揺れアクションをY3秒実行する。その後、中列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは、図170及び図171における定位置アクションとは異なる態様の定位置アクションを行ってもよい（例えば、図170及び図171における仮停止時の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションであり、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するようなアクションまでも行うアクションである）。なお、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図170の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や当りのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。また、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図171のハズレのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やハズレのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。さらに、図172で示すリーチ変動は、図41や図45に示すグループ2やグループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留としてもよい。この場合、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図172の当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成される。つまり、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図172のリーチ変動に繋がることに限らず、図172のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図170の当りのリーチ変動や図171のハズレのリーチ変動に繋がるように構成してもよい。

#### 【0666】

図172の通常の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下の

10

20

30

40

50

ような関係に構成されている。

( 1 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ )

( 1 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 1 秒

( 1 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 2 秒

( 1 - 3 ) 中列の変動開始時アクション H 3 秒 < 中列の揺れアクション Y 3 秒

( 2 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ )

( 2 - 1 ) 左列の定位置アクション T 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 1 秒

( 2 - 2 ) 右列の定位置アクション T 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 2 秒

( 2 - 3 ) 中列の定位置アクション T 3 秒 < 中列の揺れアクション Y 3 秒

( 3 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 3 秒の合計時間 ) ( 4 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 3 秒の合計時間 )

( 5 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ )

( 6 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ )

( 7 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 1 ~ Y 3 秒の合計時間 )

( 8 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ )

( 8 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 1 秒 + 左列の定位置アクション T 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 1 秒

( 8 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 2 秒 + 右列の定位置アクション T 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 2 秒

( 8 - 3 ) 中列の変動開始時アクション H 3 秒 + 中列の定位置アクション T 3 秒 < 中列の揺れアクション Y 3 秒

( 9 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 10 ) 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 11 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 1 ~ Y 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 12 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 13 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 1 ~ H 3 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 1 ~ T 3 秒の合計時間 ) > 変動固定時間

なお、上記 ( 9 )、( 10 ) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 ( H 1 ~ H 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 ( T 1 ~ T 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、( 1 ) の場合、 $H 1 < Y 1$ 、 $H 1 < Y 2$ 、 $H 1 < Y 3$ 、 $H 2 < Y 1$ 、 $H 2 < Y 2$ 、 $H 2 < Y 3$ 、 $H 3 < Y 1$ 、 $H 3 < Y 2$ 、 $H 3 < Y 3$  のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

【 0 6 6 7 】

次に、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側のリーチ変動における左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H 4 秒、定位置アクションを T 4 秒、揺れアクションを Y 4 秒、テンパイアクションを T P 1 秒、揺れアクション 1 を Y 5 秒、決めアクションを K 1 秒実行する。決めアクションの後は左列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、左列の

10

20

30

40

50

第1装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションをH5秒、定位置アクションをT5秒、テンパイアクションをTP2秒、揺れアクションをY6秒、決めアクションをK2秒実行する。決めアクションの後は右列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、左列および右列の第1装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションをH6秒、決めアクションをK3秒実行する。決めアクションの後は中列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、このリーチ変動は、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミング）している。このように左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させることにより、変動開始時のタイミングにおいて、遊技者に特定の図柄変動が開始した可能性があることを示唆することができるとともに、遊技者に大当りの期待度を報知することができる。ここで、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させる場合の変動開始時アクションの態様と、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを同一とする場合の変動開始時アクションの態様とを、異なる態様としても良い（例えば、実行タイミングを相違させる場合は第1装飾図柄が縦方向に震えるようなアクションとし、実行タイミングを同一とする場合は第1装飾図柄が横方向に震えるようなアクションとする）。なお、このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミングで実行）している例を示したが、通常の図柄変動で示したように、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一であってもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクションを実行しない例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合は、中列の第1装飾図柄が定位置アクションを実行して中列の第1装飾図柄を停止表示させてもよい。ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合の中列の第1装飾図柄が定位置アクションの態様は、図170で示した定位置アクション3の態様と同じ定位置アクションの態様を実行してもよいし、異なる定位置アクションの態様を実行してもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合について例示したが、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象としてもよく、その場合、図170に示す当りのリーチ変動の場合のように中列の定位置アクション3を実行しないように構成するのが好適である。

#### 【0668】

また、図172の特定の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

(1) 変動開始時アクションH秒（H4～H6秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(1-1) 左列の変動開始時アクションH4秒＜左列の揺れアクションY秒（Y4、Y5秒のいずれか1つ）

(1-2) 右列の変動開始時アクションH5秒＜右列の揺れアクションY6秒

(2) 定位置アクションT秒（T4、T5秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y4～Y6秒のいずれか1つ）

(2-1) 左列の定位置アクションT4秒＜左列の揺れアクションY秒（Y4、Y5秒のいずれか1つ）

(2-2) 右列の定位置アクションT5秒＜右列の揺れアクションY6秒

(3) テンパイアクションTP秒（TP1、TP2秒のいずれか1つ）＜揺れアクション

Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 3 - 1 ) 左列のテンパイアクション T P 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 4 、 Y 5 秒のいずれか 1 つ )

( 3 - 2 ) 右列のテンパイアクション T P 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

( 4 ) 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 4 - 1 ) 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 4 、 Y 5 秒のいずれか 1 つ )

( 4 - 2 ) 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

( 5 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間 )

10

( 5 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 4 、 Y 5 秒の合計時間 )

( 6 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 4 ~ T 5 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間 )

( 7 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 、 T P 2 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間 )

( 8 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間 ) ( 9 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

20

( 10 ) 定位置アクションの合計時間 ( T 4 、 T 5 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 11 ) テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 、 T P 2 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 12 ) 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

( 13 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4 、 T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 、 T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクションの合計時間 ( Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間 )

30

( 13 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 + 左列の定位置アクション T 4 秒 + 左列のテンパイアクション T P 1 秒 + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 ( Y 4 、 Y 5 秒の合計時間 )

( 13 - 2 ) 右列の変動開始時アクション H 5 秒 + 右列の定位置アクション T 5 秒 + 右列のテンパイアクション T P 2 秒 + 左列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

( 14 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4 、 T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1 、 T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ )

40

( 14 - 1 ) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 + 左列の定位置アクション T 4 秒 + 左列のテンパイアクション T P 1 秒 + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 ( Y 4 、 Y 5 秒のいずれか 1 つ )

( 15 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 16 ) 定位置アクション T 秒 ( T 4 、 T 5 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 17 ) テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 、 T P 2 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 18 ) 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) < 変動固定時間

( 19 ) 揺れアクション Y 秒 ( Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間

( 20 ) 変動開始時アクション H 秒 ( H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ ) + 定位置アクション T 秒 ( T 4 、 T 5 秒のいずれか 1 つ ) + テンパイアクション T P 秒 ( T P 1 、 T P 2 秒の

50



いずれか 1 つ) + 決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間  
 ( 2 1 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4、T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) > 変動固定時間

( 2 2 ) 変動開始時アクションの合計時間 ( H 4 ~ H 6 秒の合計時間 ) + 定位置アクションの合計時間 ( T 4、T 5 秒の合計時間 ) + テンパイアクションの合計時間 ( T P 1、T P 2 秒の合計時間 ) + 決めアクションの合計時間 ( K 1 ~ K 3 秒の合計時間 ) < 揺れアクション Y 秒 ( Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ )

なお、上記 ( 1 5 ) ~ ( 1 8 ) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 ( H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 ( T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「テンパイアクション T P 秒 ( T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」、「決めアクション K 秒 ( K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、( 1 - 1 ) の場合、 $H 4 < Y 4$ 、 $H 4 < Y 5$  のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

#### 【 0 6 6 9 】

次に、図 1 7 3 は、( a ) ハズレ図柄の確定停止から ( 1 ) 1 回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。なお、図 1 7 3 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動 (例えば、図 1 2 における A 3 の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や A 6 の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動) における各アクション ( b ) ~ ( 1 ) を示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図 1 3 に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図 1 2、図 1 3 に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 4 1 や図 4 5 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【 0 6 7 0 】

( a ) は、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留が 4、第 2 主遊技側の保留が 0 であり、演出表示装置 S G に第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「 7 1 1 」で確定停止していることを示している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の表示態様は「数字 + キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が 4 個表示され、第 2 主遊技側の第 1 保留表示はされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「 4 」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示されている。

#### 【 0 6 7 1 】

( b ) は、第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像 (例えば、図中の白い丸の画像オブジェクト) が表示され、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション 1 を示している。今回の図柄変動の変動態様は、擬似連を 2 回伴う図柄変動であって、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出) となってから「 7 7 7 」の大当たり図柄を表示する変動態様であり、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際に変動開始時アクション 1 を実行する。この変動開始時アクション 1 は、第 1 主遊技図柄の変動表示が開始された直後 (例えば、0 . 1 秒後) のタイミングで、( a ) で示したハズレ図柄の確定停止している際の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列

10

20

30

40

50

、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション1を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション1を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。

【0672】

（c）は、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行した後、拡大された第1装飾図柄は、確定停止していた際の第1装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第1装飾図柄の変動開始から所定時間（例えば、1秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

10

【0673】

（d）は、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始から所定時間（例えば、1秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【0674】

20

（e）は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0675】

（f）は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、（a）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、（b）で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するとともに、（b）で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すようなアクションを例示する。また、この定位置アクションとは、異なる定位置アクションの態様として、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。この場合、左列で示した第1要素がヒヨコであればヒヨコが両手を振る定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【0676】

40

（g）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション1を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0677】

（h）は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止

50

し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 1 を実行することを示している。この定位置アクション 1 は、左列の第 1 装飾図柄が実行した定位置アクション 1 と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列とは異なる定位置アクションを実行する場合は、第 1 装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第 1 装飾図柄の種類（例えば、第 1 要素+第 2 要素の種類、第 1 要素の種類、第 2 要素の種類）に対応するアクションを実行するようにしてもよい。第 1 装飾図柄の種類（例えば、第 1 要素+第 2 要素の種類、第 1 要素の種類、第 2 要素の種類）に対応するアクションを実行する場合、左列で示した第 1 要素のヒヨコが両手を振る定位置アクションとは異なり、第 1 要素がライオンであるので、ライオンが襲い掛かる定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【 0 6 7 8 】

（ i ）は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。右列の第 1 装飾図柄は、定位置アクション 1 を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。そして、左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「 N E X T 」図柄）が、左列と右列の第 1 装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【 0 6 7 9 】

（ j ）は、擬似連図柄（「 N E X T 」図柄）が定位置アクション 1 を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 1 を実行する。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第 1 装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション 1 を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

#### 【 0 6 8 0 】

（ k ）は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「 N E X T 」の背後の中列に「 1 」の数字 + ヒヨコのキャラクタの第 1 装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第 1 装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第 1 装飾図柄は、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 1 を実行するように構成されている。なお、本実施例では、（ j ）の擬似連図柄（「 N E X T 」図柄）が定位置アクション 1 を実行し、（ k ）の中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行した後に、（ l ）の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、（ j ）の擬似連図柄（「 N E X T 」図柄）が定位置アクション 1 を実行した後に、（ 1 ）（ k ）の中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 1 を実行せずに、中列の第 1 装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態（第 1 装飾図柄が仮停止していない状態）で（ l ）の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、（ 2 ）擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第 1 装飾図柄における仮停止候補の 1 つとして設定し、第 1 装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい（例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、 1 2 . . . 7 8 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第 1 装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、 1 2 . . . 7 8 N E X T 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第 1 装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい）。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図 1 7 3 における擬似連図柄に限らず、図 1 7 5 における擬似連図柄や、その他の擬似連図柄に関する記載（図 2 0 等の

10

20

30

40

50

「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明かである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる定位置アクション 1 を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図 20 等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

#### 【0681】

(1) は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動（擬似連）が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動（擬似連）を開始したり、専用アクション（擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど）が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(1) の擬似連図柄の再変動を実行し、(m) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 2 を実行した後に、(n) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の加速変動を経由して、(o) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(1) の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(m) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクション 2、および、(n) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の加速変動を実行せずに、(o) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい（この場合、(n) の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である）。

#### 【0682】

次に、図 174 は、図 173 に続く状態であって、(m) 変動開始時アクション 2 から (x) 擬似連図柄の定位置アクション 2 までのイメージ図である。まず、(m) は、第 1 装飾図柄の 1 回目の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション 2 を示している。第 1 装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション 2 を実行する。この変動開始時アクション 2 は、再変動が開始された直後（例えば、0.1 秒後）のタイミングで、(k) で示した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が変動開始時アクション 2 を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション 2 を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第 1 装飾図柄の 1 回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション 2 を実行する例を示したが、第 1 装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション 2 を実行しなくてもよい。

#### 【0683】

(n) は、第 1 装飾図柄が 1 回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の加速変動を示している。第 1 装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション 2 を実行した後、拡大された第 1 装飾図柄は、確定停止していた際の第 1 装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1 秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

#### 【0684】

(o) は、第 1 装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の

高速変動を示している。第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1 秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【0685】

（p）は、高速変動を実行した後の左列の第 1 装飾図柄の減速変動を示している。第 1 装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第 1 装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【0686】

（q）は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第 1 装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 2 を実行することを示している。この定位置アクション 2 は、（a）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄、（b）で示した変動開始時アクション 1 の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行している状態において、中列、右列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【0687】

（r）は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第 1 装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第 1 装飾図柄は、定位置アクション 2 を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第 1 装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【0688】

（s）は、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第 1 装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 2 を実行することを示している。この定位置アクション 2 は、左列の第 1 装飾図柄が実行した定位置アクション 2 と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 2 を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【0689】

（t）は、右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 を実行した後の状態を示している。右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 を実行した後、右列の第 1 装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第 1 装飾図柄は、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示されている。この際、右列の第 1 装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【0690】

（u）は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション 1 を示している。（t）において、左列と右列に、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示された後、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄においてテンパイアクション 1 を実行するように構成されている。このテンパイアクション 1 は、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのヒヨコのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第 1 装飾図柄の種類（例えば、第 1 要素+第 2 要素の種類、第 1 要素の種類、第 2 要素の種類のいずれか）に対応するアクションを実行する定位置アクションを例示する。この例の場合、第 1 要素がヒヨコであるので、ヒヨコの上下

10

20

30

40

50

にある殻を吹き飛ばすアクションを実行するようになっているが、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行するようになっている。なお、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させるテンパイアクション1を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【0691】

(v)は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄において実行する揺れアクション1を示している。この揺れアクション1は、(u)のテンパイアクション1が実行された後、左列および右列の第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタと第2要素としての「1」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。なお、(u)のテンパイアクション1が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(v)の揺れアクション1を実行するように構成されているが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中に擬似連図柄を仮停止させても良く、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中においてもノーマルリーチ演出中と同様に揺れアクションを行ってもよい。ここで、このスーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1とは異なるように構成されていることが好適である。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1と比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されていることが好適である。

#### 【0692】

(w)は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が、左列と右列の第1装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【0693】

(x)は、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション2を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第1装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション2を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

#### 【0694】

次に、図175は、図173、図174に続く状態であって、(y)中列の第1装飾図柄の定位置アクション2から(j2)揺れアクション2までのイメージ図である。まず、(y)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行するように構成されている。なお、本実施例では、(x)の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション2を実行し、(y)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後に、(z)の擬似連図柄の再変動を実行する例を

示したが、(x)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション2を実行した後、(1)(y)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態(第1装飾図柄が仮停止していない状態)で(z)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2)擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい(例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、1 2 . . . 7 8 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、1 2 . . . 7 8 NEXT 1 . . . の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい)。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図173における擬似連図柄や図175における擬似連図柄に限らず、その他の擬似連図柄に関する記載(図20等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション2を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図20等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

10

【0695】

20

(z)は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動(擬似連)が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動(擬似連)を開始したり、専用アクション(擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど)が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(z)の擬似連図柄の再変動を実行し、(a2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3を実行した後に、(b2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(c2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(z)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(a2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3、および、(b2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(c2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい(この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である)。

30

40

【0696】

(a2)は、第1装飾図柄が2回目の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション3を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション3を実行する。この変動開始時アクション3は、再変動が開始された直後(例えば、0.1秒後)のタイミングで、(y)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション3を実行する表示領域(開始時動作の表示領域)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域(確定停止の表示領域)よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション3を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確

50

定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第 1 装飾図柄の 2 回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション 3 を実行する例を示したが、第 1 装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション 3 を実行しなくてもよい。

【 0 6 9 7 】

（ b 2 ）は、第 1 装飾図柄が 1 回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の加速変動を示している。第 1 装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション 3 を実行した後、拡大された第 1 装飾図柄は、確定停止していた際の第 1 装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1 秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

10

【 0 6 9 8 】

（ c 2 ）は、第 1 装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の高速変動を示している。第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1 秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【 0 6 9 9 】

（ d 2 ）は、高速変動を実行した後の左列の第 1 装飾図柄の減速変動を示している。第 1 装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第 1 装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

20

【 0 7 0 0 】

（ e 2 ）は、減速変動を実行しながら左列の「 7 」の数字 + ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 3 を実行することを示している。この定位置アクション 3 は、（ a ）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄、（ b ）で示した変動開始時アクション 1 の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行している状態において、中列、右列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【 0 7 0 1 】

（ f 2 ）は、左列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第 1 装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第 1 装飾図柄は、定位置アクション 3 を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第 1 装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【 0 7 0 2 】

（ g 2 ）は、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「 7 」の数字 + ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 3 を実行することを示している。この定位置アクション 3 は、左列の第 1 装飾図柄が実行した定位置アクション 3 と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第 1 装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

40

【 0 7 0 3 】

（ h 2 ）は、右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 を実行した後の状態を示している。右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 を実行した後、右列の第 1 装飾図柄は、縮

50



小表示される。そして、左列と右列の第 1 装飾図柄は、同じ「7」の数字+ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示されている。この際、右列の第 1 装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【0704】

(i2) は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション 2 を示している。(h2) において、左列と右列に、同じ「7」の数字+ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示された後、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄においてテンパイアクション 2 を実行するように構成されている。このテンパイアクション 2 は、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのライオンのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを例示する。なお、左列、右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 2 を実行する表示領域(テンパイアクションの表示領域)として、左列、右列の第 1 装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させるテンパイアクション 2 を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第 1 装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【0705】

(j2) は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄において実行する揺れアクション 2 を示している。この揺れアクション 2 は、(i2) のテンパイアクション 2 が実行された後、左列および右列の第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのライオンのキャラクタと第 2 要素としての「7」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、(i2) のテンパイアクション 2 が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行するように構成されており、このノーマルリーチ演出中に(j2)の揺れアクション 2 を実行し、その後、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展するように構成されている。ここで、(i2) のテンパイアクション 2 が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(j2)の揺れアクション 2 を実行するようにしたが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。また、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展せずに、ノーマルリーチ演出を継続してもよい。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

#### 【0706】

次に、図 176 は、図 173、図 174、図 175 に続く状態であって、(k2) 中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 から(n2) 確定停止までのイメージ図である。まず、(k2) は、(j2) で左列と右列の第 1 装飾図柄が揺れアクション 2 を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行することを示している。左列と右列の第 1 装飾図柄がテンパイした状態であって、揺れアクション 2 を実行している状態において、中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が減速変動し、その後、仮停止される。この中列の第 1 装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第 1 装飾図柄は、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション 3 を実行するように構成されている。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる定位置アクション 3 を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)を伴って大当たり図柄を停止表示する場合に、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行する例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当たり図柄を停止表示する場合は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行せずに中列の第 1 装飾図柄である「7」を停止表示させてもよい。このように構成することにより、ノーマルリーチ演出で大当たりになる場合、中列の第 1 装飾

10

20

30

40

50

図柄の定位置アクションを実行せず、いきなり大当り図柄が停止表示するため、遊技者の意表をつく演出を実行することが可能となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、中列の定位置アクション3を実行しないように構成してもよい。例えば、通常背景であるかりーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定される場合、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）の図柄変動では、スーパーリーチ背景のため、定位置アクションを実行しないようになっている。そして、大当り図柄が停止表示されるとスーパーリーチ背景から通常背景に背景が変更され、その後、第1装飾図柄は揺れ変動（揺れアクション）を実行するように構成されている。このようにスーパーリーチ演出中に定位置アクションを実行しないように構成することで、定位置アクションで邪魔されることなくスーパーリーチ演出を遊技者に見せることができる。

10

#### 【0707】

（12）は、リーチ演出とともに左列、右列の第1装飾図柄の揺れアクション2の実行中に中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を伴って仮停止した後、大当り図柄が表示され、左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行することを示すものである。この決めアクションは、第1装飾図柄の第1要素としてのカード型の画像オブジェクトを消去し、第1要素としてのライオンのキャラクタを拡大した状態とするアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄が一瞬、発光するように構成されている。なお、決めアクションは、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと異なるように構成されている例を示したが、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと同じであってもよい。また、左列、中列、右列の各第1装飾図柄が決めアクションを実行する表示領域（決め動作の表示領域）として、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる決めアクションを実行する場合は、決め動作の表示領域が、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、（k2）中列の第1装飾図柄の定位置アクション3の実行後に、（12）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行する例を示したが、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後に、スーパーリーチ演出を終了させ、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（12）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。それ以外にも、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行せずにスーパーリーチ演出を終了させ（スーパーリーチ演出の表示画面から通常背景の表示画面へと切り替え）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（12）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。

20

30

#### 【0708】

（m2）は、決めアクションの後に大当り図柄が表示された状態で揺れ変動（揺れアクション）を実行することを示している。揺れ変動（揺れアクション）は、確定停止のタイミグまで所定時間（例えば、1秒）実行される。そして、（n2）は、大当り図柄が確定停止した状態を示している。確定停止は、変動固定時間が示す時間に亘って第1装飾図柄を確定停止させるように構成されている。

40

#### 【0709】

また、図173の（i）～図174の（m）で説明したように、左列に「1」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄

50

である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動する際には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを実行するように構成されているが、変動開始時アクションを実行しないように構成してもよい。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した際には、既に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行するように構成される。このように構成することで、再変動のタイミングが分かりにくい擬似連の図柄変動において、最初の変動開始時アクション（図173の変動開始時アクション1）のみを強調することができるため、遊技者が容易に特定の図柄変動であることを認識することができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図135や図136に示す擬似連であってもよい。

10

#### 【0710】

また、図173の(i)~図174の(m)で説明したように、左列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動した後に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は変動開始時アクションを実行する。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した後であって、擬似連図柄が高速変動となり非透過状態になった後、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する。このように構成することで、擬似連の図柄変動については、実行された変動開始時アクションの実行回数により、当り期待度を異ならせる（擬似連の実行回数が2回よりも3回の方が当り期待度が高い）ことができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図135や図136に示す擬似連であってもよい。この場合は、左列および右列の2つの第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行してもよいし、左列および右列の第1装飾図柄と擬似連図柄との3つの図柄（2つの第1装飾図柄と1つの特殊図柄）で変動開始時アクションを実行してもよいし、擬似連図柄のみで変動開始時アクションを実行してもよい。

20

30

#### 【0711】

なお、擬似連図柄を用いて擬似連する変動の場合において、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図174の(q)定位置アクション2からの(u)テンパイアクション1を経由して(w)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図173(f)定位置アクション1からの(i)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}とが異なるよう構成されている。ここで、所定の動作に係る動作パターンとは、所定の動作の種類数及び/又は組み合わせでもよい。所定の動作の種類数としては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの3種類であり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図173(i)で示す揺れアクションの2種類であり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（3種類）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（2種類）とが異なるよう構成されている。また、所定の動作の組み合わせとしては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクショ

40

50

ンの組み合わせであり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図 1 7 3 ( i ) で示す揺れアクションの組み合わせであり、第 1 装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第 1 装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせ）と、第 1 装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第 1 装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、揺れアクションの組み合わせ）とが異なるよう構成されている。このように構成することで、擬似連演出といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第 1 装飾図柄の仮停止の態様）に応じて、第 1 装飾図柄のアクションの時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第 1 装飾図柄の態様の相違によって多様化することができる。

10

#### 【 0 7 1 2 】

次に、図 1 7 7 は、( a 3 ) 非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から ( f 3 ) 2 回目の揺れアクションまでの表示と、( a 4 ) 大当り終了デモから ( f 4 ) 2 回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

#### 【 0 7 1 3 】

( a 3 ) は、非時間短縮遊技状態にて、演出表示装置 S G に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「 7 1 1 」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「数字 + キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示も第 2 主遊技側の第 1 保留表示もされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示されており、すなわち ( a 3 ) 以降、第 1 装飾図柄が確定停止し、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、( a 3 ) として、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミング（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後のタイミング）を例示したが、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当りの終了後に第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況において、大当り図柄として「 7 7 7 」等が表示されたタイミングであってもよい。また、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。

20

30

#### 【 0 7 1 4 】

( b 3 ) は、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、5 秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。音量調整画面表示及び光量調整画面表示について、図 1 2 7 で説明したとおりであり、図 1 7 7 では、音量調整画面表示及び光量調整画面表示を同時に実行する点および所定時間で音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去される点で相違している。なお、変動待機状態であれば、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、5 秒）が経過することを条件に音量調整画面表示及び光量調整画面表示を再度実行するように構成してもよい。また、音量調整画面表示及び光量調整画面表示は、図 1 7 7 の ( d 3 ) の変動待機状態中の 1 回目の揺れアクション、図 1 7 7 の ( e 3 ) の待機中ムービーよりも先のタイミングで、遊技者の十

40

50

字ボタン S B 2 の操作を必要とせずに自動的 { 変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) してから所定時間 ( 例えば、5 秒 ) が経過することにより } に表示可能となっている。

【 0 7 1 5 】

( c 3 ) は、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間 ( 例えば、10 秒 ) が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。なお、待機中ムービーが表示されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、待機中ムービーが表示されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。その他、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間 ( 例えば、10 秒 ) が経過した以降の変動待機状態であれば、新たな変動が開始されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、新たな変動が開始されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。

【 0 7 1 6 】

( d 3 ) は、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) してから所定時間 ( 例えば、20 秒 ) が経過すると、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクション ( 第二の揺れ動作 ) を所定時間 ( 例えば、10 秒 ) 実行する。この変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションは、第 1 装飾図柄は確定停止している状態であって、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションは、第 1 装飾図柄の第 1 要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション 1 や揺れアクション 2 と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) してから所定時間 ( 例えば、20 秒 ) が経過することを条件に変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションを実行していたが、変動待機状態において音量調整又は光量調整の設定が終了してから所定時間 ( 例えば、20 秒 ) が経過することを条件に変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションを実行するように構成してもよい。また、このようにする場合、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) してから所定時間 ( 例えば、15 秒、もしくは、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションが開始する時間と同じ 20 秒 ) が経過した際に、第 2 要素としての数字が消去され、第 1 要素としてのキャラクタのみが表示されてもよく、このように構成することで、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションが、キャラクタのみを表示した状態で揺れ動作を行うようになる。なお、この変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションを ( n ) の音量調整画面表示及び光量調整画面表示の実行前に行ってもよいが、いずれのタイミングで揺れアクションを開始したとしても、この揺れアクションが実行されている最中にも音量調整及び光量調整の設定が可能であり、且つ、音量調整又は光量調整を設定したとしても、この揺れアクションは終了せず継続する。また、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションは、図 177 の ( e 3 ) の待機中ムービーよりも先のタイミングで開始可能なアクションである。

【 0 7 1 7 】

( e 3 ) は、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) してから所定期間 ( 例えば、242 秒 ) が経過すると待機中ムービーを実行する。この待機中ムービーは、図 177 に示す通り、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションの後に実行され、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示 ( 「 1 」 や 「 7 」 の数字や 「 s u p e r 」 などのアルファベットの情報等 ) が表示され、所定時間 ( 例えば、20 秒 ) が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作 ( 十字ボタン

10

20

30

40

50

S B 2 の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、(e 3)の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタン S B 2 の操作)が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタン S B 2 の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタン S B 2 の操作)が2回行われな

10

いと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示との大小関係は、第2装飾図柄>第1主遊技側の第2保留表示=第2主遊技側の第2保留表示>待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関する図柄および保留の表示(数字)を、遊技者に対して強調して表示することができる。

#### 【0718】

図177の(e 3)の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

(1)第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第2装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

(2)第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄は表示されない。

(3)第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

#### 【0719】

(f 3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション(第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、10秒)実行する。この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、変動待機状態中の1回目の揺れアクション同様、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作さ

10

20

30

40

50

せるものを例示したが、揺れアクション 1 や揺れアクション 2 と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、242 秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、10 秒）だけ実行するようにしたが、次回（2 回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（a3）（b3）（c3）（d3）（e3）の 1 回目の待機中ムービー（f3）の 2 回目の揺れアクション 2 回目の待機中ムービー 3 回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション 待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、前述したように、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、15 秒、もしくは、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションが開始する時間と同じ 20 秒）が経過した際に、第 2 要素としての数字が消去され、第 1 要素としてのキャラクタのみが表示されるよう構成した場合において、待機中ムービーの終了直後から 2 回目の揺れアクションを開始する際には、2 回目の待機中ムービーの終了直後から第 1 要素のみの第 1 装飾図柄の表示態様としてもよいが、2 回目の待機中ムービーの終了直後から再度、第 1 要素と第 2 要素とからなる第 1 装飾図柄の表示態様に戻してもよい。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。なお、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

#### 【0720】

（a4）は、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当たりの終了後に第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況である時間短縮遊技状態において、大当たり図柄として「777」等が表示されたタイミングを示している。なお、時間短縮遊技状態においては、第 1 装飾図柄の表示態様も第 2 装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。但し、特定種類の第 1 装飾図柄に関してのみ、「数字＋キャラクタ」としてもよい（例えば、7 図柄と 3 図柄についてのみ「数字＋キャラクタ」とし、それ以外の第 1 装飾図柄については「数字」のみとしてもよい）。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示も第 2 主遊技側の第 1 保留表示もされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「0」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「0」で表示されており、すなわち（a4）以降、第 1 装飾図柄が確定停止し、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、（a4）は、時間短縮遊技状態において、第 1 装飾図柄の表示態様も第 2 装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成したが、（a4）は、特定の演出ステージにおいて、第 1 装飾図柄の表示態様も第 2 装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成する場合であっても適用可能である。また、このように、「数字」のみや、「数字＋キャラクタ」といった第 1 装飾図柄の表示態様について、これらに第 3 要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字＋エフェクト」としてもよく、「数字＋キャラクタ」の場合は、「数字＋キャラクタ＋エフェクト」としてもよい。

#### 【0721】

（b4）は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、5 秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。図示はしないが、（b3）のハズレ図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「711」が、大当たり図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「777」とな

10

20

30

40

50

ることで相違している。

【 0 7 2 2 】

( c 4 ) は、図示は省略するが、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、10秒）が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。図示はしないが、( c 3 ) のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 1 1」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。

【 0 7 2 3 】

( d 4 ) は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、20秒）が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、10秒）実行する。図示はしないが、( d 3 ) のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 1 1」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【 0 7 2 4 】

( e 4 ) は、特別遊技（大当たり遊技）の終了後であり、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）が終了してから所定期間（例えば、242秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。待機中ムービーは、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「3連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「GET7200」）、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り100回」）が表示され、所定時間（例えば、20秒）が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB 2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB 2の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB 2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB 2の操作）が2回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示、連荘表示、利益数表示、実行可能回数表示との大小関係は、実行可能回数表示 > 連荘表示 > 利益数表示 > 第2装飾図柄 > 第1主遊技側の第2保留表示 = 第2主遊技側の第2保留表示 > 待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関係する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

10

20

30

40

50



## 【 0 7 2 5 】

図 1 7 7 の ( e 4 ) の待機中ムービーには、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

(1) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第 2 装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示は表示されない。

10

(2) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第 2 装飾図柄は表示されない。

20

(3) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示は表示されない。

(4) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第 2 装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

30

(5) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第 2 装飾図柄、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

40

(6) 第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第 2 装飾図柄、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3 連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

50

なお、図 177 の ( a 4 ) ~ ( d 4 ) 及び ( f 4 ) の状況 ( 待機中ムービーが表示されていない状況 ) においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、 ( e 4 ) の状況 ( 待機中ムービーが表示されている状況 ) においては、右打ち指示表示が表示されない ( 非表示に切り替える ) よう構成してもよい。このように構成した場合、図 177 の ( e 4 ) を上記 ( 1 ) ~ ( 6 ) のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示されない ( 非表示に切り替える ) よう構成してもよい。また、図 177 の ( a 4 ) ~ ( d 4 ) 及び ( f 4 ) の状況 ( 待機中ムービーが表示されていない状況 ) においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、 ( e 4 ) の状況 ( 待機中ムービーが表示されている状況 ) においても、右打ち指示表示が表示される ( 継続表示される ) よう構成してもよい。このように構成した場合、図 177 の ( e 4 ) を上記 ( 1 ) ~ ( 6 ) のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示される ( 継続表示される ) よう構成してもよい。

10

#### 【 0 7 2 6 】

図 177 の ( f 4 ) は、変動待機状態であって、大当り終了タイミング ( または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後 ) から所定時間 ( 例えば、300 秒 ) が経過すると、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクション ( 第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。 ) を所定時間 ( 例えば、10 秒 ) 実行する。この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、第 1 装飾図柄は確定停止している状態であって、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクション同様、第 1 装飾図柄の第 1 要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション 1 や揺れアクション 2 と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間 ( 例えば、242 秒 ) が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

20

#### 【 0 7 2 7 】

図 177 の ( f 4 ) に示す変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、所定時間 ( 例えば、10 秒 ) だけ実行するようにしたが、次回 ( 2 回目 ) の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、 ( a 4 ) ( b 4 ) ( c 4 ) ( d 4 ) ( e 4 ) の 1 回目の待機中ムービー ( f 4 ) の 2 回目の揺れアクション 2 回目の待機中ムービー 3 回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション 待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、待機中ムービーの終了直後から 2 回目の揺れアクションを開始する場合、且つ、揺れアクションを実行する第 1 装飾図柄の態様が、第 2 要素としての数字が消去され、第 1 要素としてのキャラクタのみが表示される場合、2 回目の待機中ムービーの終了直後から第 1 要素のみの表示としても良い。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。また、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

30

40

#### 【 0 7 2 8 】

次に、図 178 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄との重複関係を示す

50

イメージ図である。まず、通常の図柄変動において、左列および右列の第 1 装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）にて中列の第 1 装飾図柄と、第 1 の重複領域で重なる（重複する）が、左列と右列の第 1 装飾図柄同士は重ならないように構成されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列および右列の第 1 装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時、揺れ変動時）にて中列の第 1 装飾図柄と、第 2 の重複領域で重なるが、左列と右列の第 1 装飾図柄同士は重ならないように構成されている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第 1 装飾図柄が中列の第 1 装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄とが重複している重複領域 / 左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第 1 の重複領域 < 第 2 の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第 1 装飾図柄が中列の第 1 装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第 2 の重複領域は、所定タイミングの種類に応じて異なるよう構成されており、変動開始時（変動開始時アクション時）のほうが、リーチの中列の図柄送り変動時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクション時や揺れ変動時などのほうが、変動開始時（変動開始時アクション時）よりも重複割合（又は重複領域）が大きい。なお、所定タイミングにおいては、アクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）が発生し、左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第 2 要素同士は重複しないように構成されている。このように第 1 装飾図柄に動きを付ける際には、第 1 要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第 2 要素としての数字については重複しないように構成することで、第 1 装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第 1 装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。但し、第 1 要素と第 2 要素とで構成される第 1 装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、上記のとおり第 1 要素同士は重複し第 2 要素同士は重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第 1 要素なしの第 2 要素で構成される第 1 装飾図柄が表示されている状況においては、第 2 要素同士が重複するようなタイミングを設けてもよい（例えば、通常背景に戻って決めアクションを行う前のタイミングであり、スーパーリーチ演出中に「777」と表示するタイミングなど）。また、第 1 要素と第 2 要素とで構成される第 1 装飾図柄において、第 1 要素同士は重複し第 2 要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第 1 要素同士も重複し第 2 要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第 1 要素同士の重複割合（＝左列および右列の第 1 装飾図柄の第 1 要素と中列の第 1 装飾図柄の第 1 要素とが重複している重複領域 / 左列および右列の第 1 装飾図柄の第 1 要素と中列の第 1 装飾図柄の第 1 要素の表示領域）と第 2 要素同士の重複割合（＝左列および右列の第 1 装飾図柄の第 2 要素と中列の第 1 装飾図柄の第 2 要素とが重複している重複領域 / 左列および右列の第 1 装飾図柄の第 2 要素と中列の第 1 装飾図柄の第 2 要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第 1 要素同士の重複割合のほうが、第 2 要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図 12、図 13 に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第 1 装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第 1 要素なしの第 2 要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮

10

20

30

40

50

遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のタイミング（変動開始時アクション時、揺れアクション時、テンパイアクション時、決めアクション時など）において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0729】

図178では、リーチ変動において中列の図柄送り時に左列および右列の第1装飾図柄がテンパイしている状況において、左列および右列の第1装飾図柄の方が、中列の第1装飾図柄より表示優先度が高いものを例示したが、中列の第1装飾図柄の方が、右列および左列の第1装飾図柄より表示優先度が高くしてもよい。このように構成することで、中列の第1装飾図柄が当たり図柄組み合わせになるか（ゾロ目になるか）を遊技者に対して注視させることができる。また、図178は、リーチ変動において左列および右列の第1装飾図柄のテンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄が拡大し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄よりも小さいサイズでスクロール変動している例示であるが、この例示以外にも、テンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄は拡大しない又は縮小し、その後、中列の第1装飾図柄が拡大して左列および右列の第1装飾図柄よりも大きなサイズで左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と重複しながらスクロール表示してもよい。その場合、中列の第1装飾図柄を左列および右列の第1装飾図柄より表示優先度を高くして中列の第1装飾図柄を注視させることが好適であるが、左列および右列の第1装飾図柄を中列の第1装飾図柄より表示優先度を高くしてもよい。このように構成する場合、通常の図柄変動（非リーチ変動）においては、リーチ変動に比べて、第1装飾図柄が、拡大縮小しない、拡大縮小し難いことが好適である。また、通常の図柄変動（非リーチ変動）では、左列および右列の第1装飾図柄が、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）に中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重複しないよう構成してもよい。

#### 【0730】

また、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション等）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる第1の時間よりも、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、決めアクション等）にて中列の第1装飾図柄と第2の重複領域で重なる第2の時間の方が長く構成（第1の時間<第2の時間）されている。このように大当たりの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。

#### 【0731】

また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と重なる場合もある。この場合、通常の図柄変動において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第3の重複領域で重なる（重複する）ように構成されており、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第4の重複領域で重なるように構成されている。特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第3の重複領域<第4の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図

10

20

30

40

50

柄が右列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第4の重複領域は、所定のアクションに応じて異なるよう構成されており、変動開始時アクションのほうが、リーチの中列の図柄送り変動時の揺れアクション時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクションや揺れアクションなどのほうが、変動開始時アクションよりも重複割合（又は重複領域）が大きい。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複し、左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなアクションを設けてもよい（例えば、決めアクションなど）。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域）と第2要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のアクション（変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションなど）において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、第3の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間よりも、第4の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間の方が長く構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されていることが好ましい。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。また、大当たりの期待度が高いリーチ変動において、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、図178において、変動開始時、揺れ変動時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時に左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複している例を示したが、これらのタイミング以外（確定停止のタイミングを含む）においては、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複していてもよい（例えば、確定停止している状態での重複）し、重複していなくてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 3 2 】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図168、図173～図176、図178に示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態（図178のリーチの中列の図柄送り変動時）で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第2の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図172、図178に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図179（d）で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第2の重複領域の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第1の重複領域よりも、大きく構成（第2の重複領域＞第1の重複領域）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する領域の割合（重複割合）が大きく構成（第2の重複領域＞第1の重複領域）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

## 【 0 7 3 3 】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図168、図1

10

20

30

40

50

73～図176、図178に示すに示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミングにおいては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第2の重複領域で第5の時間重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図172、図178に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図179（d）で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で第6の時間重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第5の時間の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第6の時間よりも、長く構成（第5の時間＞第6の時間）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する時間の割合（重複割合）が大きく（第1要素同士が重複する時間が長く）構成（第5の時間＞第6の時間）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

#### 【0734】

次に、図179は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第1装飾図柄に第3要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第1装飾

10

20

30

40

50



図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図 179 の ( a ) では、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留が 2、第 2 主遊技側の保留が 0 であり、演出表示装置 S G に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「 7 1 1 」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「数字 + キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が 2 個表示、第 2 主遊技側の第 1 保留表示はされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「 2 」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示されており、第 1 主遊技側の第 1 保留表示の保留 2 にトリガ保留が表示されている。ここで、図 179 以降について、トリガ保留であるかどうかを理解しやすいよう、トリガ保留ではない第 1 保留表示については「 」にて、トリガ保留である第 1 保留表示については「 」にて図示しているが、実際の第 1 保留表示においては、( 1 ) トリガ保留であってもトリガ保留でなくとも同じ表示態様の第 1 保留表示、例えば全て「 」としてもよいし、( 2 ) 図示しているように、トリガ保留であることが遊技者に対して明示されるように「 」ではなく「 」としてもよい(トリガ保留でない場合は「 」とする)。このように構成する場合、トリガ保留が生起したことを契機として、トリガ保留を( 1 ) のように表示するが( 2 ) のように表示するかを抽選により決定してもよい。この場合において、( b ) 変動時間が 10 秒のハズレ変動を実行し、左列の「 1 」の第 1 装飾図柄の定位置アクション 1 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が 10 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a 1 ~ a 4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、( c ) 右列の「 7 」の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行し、その後、( d ) 中列の「 1 」の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、( d ) において、中列の第 1 装飾図柄のみの定位置アクション 3 (例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する例を示したが、この( d )のタイミングにおいて左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション(第 1 装飾図柄が拡大するアクション)については、左列は( b )のタイミングにて実行され、中列は( c )のタイミングにて実行され、左列は( d )のタイミングにて実行され、この( d )のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。

#### 【 0 7 3 5 】

次に、図 179 の ( e ) は、図 179 の ( a ) ~ ( d ) とは別の状態であって、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留が 4、第 2 主遊技側の保留が 0 であり、演出表示装置 S G に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「 7 1 1 」で確定停止している。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が 4 個表示、第 2 主遊技側の第 1 保留表示はされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「 4 」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示されており、第 1 主遊技側の第 1 保留表示の保留 4 にトリガ保留が表示されている。この場合において、( f ) 変動時間が 5 秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション 4 (例えば、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する際に各列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ各列の第 1 装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が 5 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a 1 ~ a 4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは



明らかである。このように、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留2 1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「117」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留2 1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3 2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2 1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2 1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が大）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【0736】

10

20

30

40

50

次に、図 180 は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第 1 装飾図柄に第 3 要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第 1 装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図 180 の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない保留が 0 であり、演出表示装置 SG に第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが図柄変動中を示している。そして、図柄変動中に（b）第 1 主遊技側の保留が 4 個生起した場合、（c）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が 5 秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション 4（例えば、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する際に同時に実行される拡大アクションに青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が 5 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a1 ~ a4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。この定位置アクション 4 は、図 179 の（f）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。

#### 【0737】

また、図柄変動中に（d）第 1 主遊技側の保留が 2 個生起した場合、（e）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が 10 秒のハズレ変動を実行し、その変動において、左列の第 1 装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション 1（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が 10 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a1 ~ a4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、（f）右列の第 1 装飾図柄にて「7」の図柄の定位置アクション 2（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行し、さらにその次に、（g）中列の第 1 装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション 3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、定位置アクション 1、2、3 は、図 179 の（b）、（c）、（d）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、この（g）のタイミングにおいて左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション（第 1 装飾図柄が拡大するアクション）については、左列は（e）のタイミングにて実行され、右列は（f）のタイミングにて実行され、中列は（g）のタイミングにて実行され、この（g）のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。

#### 【0738】

このように、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起した場合、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び / 又は、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が異なるよう構成されている。このように構成することで、第 1 装飾図柄を用いたチャンス目先読み演出を実行するに際してトリガ保留が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯める

か否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2 1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で実行する、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「117」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2 1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、ある図柄変動中にトリガ保留が生起した場合、当該ある図柄変動からチャンス目先読み演出を実行せずに、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出を実行可能なように構成するのが好適である。例えば、図180の(a)のように第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0の状態第1主遊技図柄の変動時間が10秒のハズレ変動を実行中であって、変動時間の残り時間が3秒以上の状況（チャンス目先読み演出を実行可能な変動時間が残っている状況）においてトリガ保留が生起しても、チャンス目先読み演出の実行する時間を十分に確保している状況ではあるが、当該ある図柄変動でチャンス目先読み演出が実行されず、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出が実行可能なように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4 3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3 2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2 1の変動では、定位置アク

10

20

30

40

50

ションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留21の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【0739】

10

次に、図181は、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。なお、不図示であるが、図181では、右打ち指示表示を表示している。まず、図181の(a)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっており、第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。そして、第2主遊技側の第1保留表示が2個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「2」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。この場合において、(b)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。また、時間短縮遊技状態ではなく非時間短縮遊技状態であってもよいし、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、青、緑、赤の色彩エフェクトを用いたチャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留43の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留32の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留21の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

20

30

40

【0740】

次に、図181の(c)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2

50

主遊技側の保留が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第2主遊技側の第1保留表示が4個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「4」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(d)変動時間が3秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が3秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)が同じになるように構成されている。なお、チャンス目先読み演出の演出態様を定位置アクション5としたが、時間短縮遊技状態での先読み専用のエフェクトを表示するよう構成してもよい。その場合、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、先読み専用のエフェクトが異なるように構成されている。

#### 【0741】

また、図179の(a)～(d)と、図179の(e)～(f)とが示すように、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留数に応じて第1主遊技側の変動時間が異なり且つチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番(定位置アクションの順番)が異なるように構成されている。一方、図181の(a)、(b)と、図181の(c)、(d)とが示すように、時間短縮遊技状態において、第2主遊技側の保留数によって第2主遊技側の変動時間が異なるがチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番(定位置アクションの順番)が同じになるように構成されている。このように構成することで、いずれの遊技状態であっても保留数によって変動時間が異なるが、変動効率よりも演出重視の非時間短縮遊技状態と、変動効率重視の時間短縮遊技状態とでは、第1装飾図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各遊技状態に合った第1装飾図柄の図柄変動の態様とすることができる。また、保留数の相違による定位置アクションの態様変化を楽しむことができる遊技状態と、保留数の相違によって定位置アクションの態様を一律化してシームレスな演出進行を実現する遊技状態とに分けることができ、遊技状態に応じたチャンス目の態様の傾向を楽しむことができる。なお、チャンス目先読み演出時の仮停止の順番に限定されることなく、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番であってもよい。非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番に上記構成を適用する場合、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における定位置アクションについては、第3要素としての色彩エフェクトや先読み専用のエフェクトを追加する必要はない。

#### 【0742】

また、変動開始の順番について、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態との両状態において、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されている。さらに、変動開始時アクションについて、非時間短縮遊技状態では、保留数にかかわらず第1装飾図柄の変動開始時アクションを行うが、時間短縮遊技状態では第1装飾図柄の変動開始時アクションを行わない又は行う確率が低いように構成されている。詳細には、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するが、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行しない

、もしくは、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1（保留が2 1となる）の場合のみ、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するように構成されている。なお、チャンス目先読み演出は、保留が4 3となる図柄変動、保留が3 2となる図柄変動、保留が2 1となる図柄変動において実行可能に構成されている。そして、先読み当選した場合のチャンス目先読み演出は、電源断し復旧すると、トリガ保留に対応したチャンス目先読み演出は実行しなくなるように構成されている。つまり、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が1以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起し、当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該或る変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該或る変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行せず、また、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が3以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起して当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行し、当該或る変動の次々変動でもチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該次々変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該次々変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行しない（当該次々変動においては、電源復帰画面が表示されるため、第1装飾図柄が表示されない、つまり、当該次々変動においてもチャンス目先読み演出が実行されない）。

#### 【0743】

また、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されており、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。

#### 【0744】

また、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2 1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されており、第1主遊技側の保留が2

10

20

30

40

50

1 となる第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第 1 装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。

【 0 7 4 5 】

また、非時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第 1 主遊技側の保留の有無にかかわらず第 2 主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第 1 装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と同一の図柄を用いる（第 1 主遊技図柄の図柄変動であっても第 2 主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第 1 装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第 2 主遊技図柄

10

第 1 主遊技図柄の順となる場合、まずは第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応した第 1 装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第 1 装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応した第 1 装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図 1 3 のような第 2 主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図 1 6 6 で示した限定頻度状態 A や限定頻度状態 B のような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図 1 6 6 で示す限定頻度状態 A または限定頻度状態 B ）を第 2 主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第 2 主遊技側の変動に対応した第 1 装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第 1 主遊技側の遊技に復帰できるため、第 1 装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第 1 主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

20

30

【 0 7 4 6 】

また、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技側の第 1 装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第 1 主遊技側の保留の有無にかかわらず第 2 主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第 1 装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と同一の図柄を用いる（第 1 主遊技図柄の図柄変動であっても第 2 主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第 1 装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第 2 主遊技図柄 第 1 主遊技図柄の順となる場合、まずは第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応した第 1 装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第 1 装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応した第 1 装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また

40

50



、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図166で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図166で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B）を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

10

#### 【0747】

また、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番が同一（略同一）であるが、仮停止の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4、保留3、保留2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2、保留1、保留0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が仮停止する順番となるように構成されている。

20

30

#### 【0748】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番が同一（略同一）であるが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。

40

50



なお、変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留2 1、保留1 0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）する順番となるように構成されている。

#### 【0749】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。

#### 【0750】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4 3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図

10

20

30

40

50

柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A 1 0に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。

10

**【0751】**

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第2主遊技側の保留が4 3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第2主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

20

30

40

**【0752】**

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応

50

する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が4 3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1 0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

#### 【0753】

また、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A 1 0に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図166で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

#### 【0754】

また、時間短縮遊技状態における第1主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A 1 0に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対

10

20

30

40

50

応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図166で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

10

#### 【0755】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

20

30

#### 【0756】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾

40

50

図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。

#### 【0757】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2 1、保留1 0）に左列、右列、中列の順番となるように構成されている。

#### 【0758】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留2 1、保留1 0）に左列、右列、中列の順番で実行するように構成されている。

#### 【0759】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用い

10

20

30

40

50

る。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に変動を開始するよう構成し、少ない場合（保留2 1、保留1 0）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始の順番が異なるように構成されていけばよい。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【0760】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4 3、保留3 2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成し、少ない場合（保留2 1、保留1 1）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始時アクションの順番が異なるように構成されていけばよい。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【0761】

また、第1装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄は、変動固定時間中において、非透過状態であって一切のアクション

を行わないことが好ましい。変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様は、第1要素と、第2要素とを表示する態様である（但し、時間短縮遊技状態においては、第2要素のみでもよい）。また、第1装飾図柄に第3要素を付帯させてもよい。さらに、第1装飾図柄の表示態様は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第1要素または第2要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」の第1装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像（第1要素）であるが、他の遊技状態では横を向いたライオンの画像（第1要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「7」の画像（第2要素）であるが、他の遊技状態では漢字の「七」の画像（第2要素）としたり、低確低ベース状態では「7」の画像が赤色（第3要素）であるが、他の遊技状態では「7」の画像が金色（第3要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像が黄色（第3要素）であるが、他の遊技状態ではライオンの画像が金色（第3要素）としたりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様が異なるように構成されていてもよい。

10

（2）第1装飾図柄は、減速変動中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。減速変動中における第1装飾図柄の表示態様は、変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様と同様であることが好ましい。

【0762】

また、第2装飾図柄は、以下のように構成されている。

20

（1）第2装飾図柄については、変動開始時アクションを行わないことが好ましい。

（2）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中にテンパイアクションを行わないことが好ましい。

（3）第2装飾図柄については、常に表示可能であるため、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中に透過しないことが好ましい。

（4）第2装飾図柄については、図178に示すように、左列および右列の第2装飾図柄と中列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されているとともに、左列の第2装飾図柄と右列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されていることが好ましい。

（5）第2装飾図柄については、第1主遊技側の保留数にかかわらず（または第2主遊技側の保留数にかかわらず）、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

30

（6）第2装飾図柄については、遊技状態（非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態）にかかわらず、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（7）第2装飾図柄については、第1主遊技側の図柄変動であっても第2主遊技側の図柄変動であっても、保留数に関係なく、時間短縮遊技状態の有無に関係なく、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）であることが好ましい。

（8）第2装飾図柄については、主遊技図柄および第1装飾図柄の変動中に揺れアクションを行わないことが好ましい。

（9）第2装飾図柄については、変動待機状態中において、揺れアクションを行わないことが好ましい。

40

（10）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中であっても、変動待機状態中（待機中ムービーの実行中含む）であっても、常に表示されている装飾図柄である。

（11）第2装飾図柄については、その表示態様が遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）にかかわらず、第2要素のみを表示する態様であり、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））も遊技状態にかかわらず同じであることが好ましい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードにかかわらず、第2要素のみを表示する態様とし、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））もステージやモードにかかわらず同じとなるように構成されていてもよい。

50



## 【 0 7 6 3 】

また、揺れアクションは、以下のように構成されている。

( 1 ) 図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクション ( 第一の揺れ動作 ) は、第 1 要素と第 2 要素との両方が揺れているが、確定停止の状態である変動待機状態の第 1 装飾図柄の揺れアクション ( 変動待機状態中の 1 回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の 2 回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。 ) は、第 1 要素のみが揺れており、第 2 要素は揺れていないように構成されている。すなわち、図柄変動中における揺れアクションと変動待機状態中における揺れアクションの態様とが相違している。しかしながら、第 1 要素の揺れアクションについては、図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の第 1 要素の揺れアクションと、変動待機状態中の第 1 装飾図柄の第 1 要素の揺れアクションとが、同一であることが好ましい。図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクションを、第 1 装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面 ( 第 1 装飾図柄が停止しているだけの画面 ) とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第 2 要素 ( 数字 ) だけは揺れアクションを行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

10

( 2 ) 時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の画像オブジェクト ( 第 1 要素の画像オブジェクトと第 2 要素の画像オブジェクト ) と、非時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の画像オブジェクト ( 第 1 要素の画像オブジェクトと第 2 要素の画像オブジェクト ) とが異なるため、時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の揺れアクションの態様と、非時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

20

( 3 ) 図柄変動中の第 1 装飾図柄の揺れアクションの実行時間については、リーチ演出の実行時間だけではなく、第 1 列 ( 例えば、左列 ) および第 2 列 ( 例えば、右列 ) の第 1 装飾図柄がそれぞれ仮停止してから確定停止するまでの揺れアクションの時間も含んでいる。

( 4 ) 揺れアクションは、所定時間で 1 回のアクションを行う動作 ( 例えば、第 1 装飾図柄を上方向へ移動させてその後下方へ移動させる 0 . 5 秒の動作 ) を複数回実行して表示 ( 継続表示、ループ表示 ) するように構成されている。一方、変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションに関しては、所定時間で 1 回のアクション ( 例えば、第 1 装飾図柄を徐々に拡大させる 1 . 0 秒の動作 ) を行う動作を 1 回実行して表示 ( 単発表示、非ループ表示 ) するだけである。なお、揺れアクションの所定時間、変動開始時アクションの所定時間、定位置アクションの所定時間、テンパイアクションの所定時間、決めアクションの所定時間については、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。

30

( 5 ) 変動待機状態中の揺れアクションについては、第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄がハズレ図柄で確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) してから所定時間 ( 例えば、20 秒 ) が経過すると、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクション ( 第二の揺れ動作 ) を所定時間 ( 例えば、10 秒 ) 実行するように構成されており、さらに、第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄がハズレ図柄の確定停止 ( 変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後 ) から所定時間 ( 例えば、300 秒 ) が経過すると、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクション ( 第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。 ) を所定時間 ( 例えば、10 秒 ) 実行するように構成されている。このように、変動待機状態中の揺れアクションについても変動中の揺れアクション同様、複数のタイミングにおいて揺れアクションを実行することができるように構成されている。なお、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションの開始時においては、ステージ B G M が出力 ( 確定停止以降から継続出力 ) されているが、待機中ムービーを実行した後であって、変動待機状態中における 2 回目の揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージ B G M が出力されないように構成されている。

40

50



( 6 ) 非時間短縮遊技状態の図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の画像オブジェクト ( 第 1 要素の画像オブジェクトと第 2 要素の画像オブジェクト ) と、時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の画像オブジェクト ( 第 1 要素の画像オブジェクトと第 2 要素の画像オブジェクト ) とが異なるため、非時間短縮遊技状態の図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

( 7 ) 非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第 1 装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第 1 装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の画像オブジェクト ( 第 1 要素の画像オブジェクトと第 2 要素の画像オブジェクト ) と、時間短縮遊技状態の第 1 装飾図柄の画像オブジェクト ( 第 1 要素の画像オブジェクトと第 2 要素の画像オブジェクト ) とが異なるため、非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第 1 装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第 1 装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

( 8 ) 時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を第 2 要素 ( 数字 ) のみで構成した場合、時間短縮遊技状態の変動待機状態において揺れアクションを行わないことが好ましい。つまり、時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を第 2 要素 ( 数字 ) のみで構成した場合、図柄変動中 ( 仮停止中も含む ) の第 1 装飾図柄の揺れアクション ( 第一の揺れ動作 ) は実行するが、確定停止の状態である変動待機状態の第 1 装飾図柄の揺れアクション ( 変動待機状態中の 1 回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の 2 回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。 ) は行わないことが好ましい。

【 0 7 6 4 】

また、定位置アクションは、以下のように構成されている。

( 1 ) ハズレのスーパーリーチ演出において、最終の列としての第 3 列 ( 例えば、中列 ) にハズレの第 1 装飾図柄を仮停止する際は、第 3 列の第 1 装飾図柄の定位置アクションは行わないことが好ましい。このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であれば中列の第 1 装飾図柄でも定位置アクションを行うことで仮停止したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長であるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第 1 装飾図柄の動きを実現できる。一方、ノーマルリーチに最終の列としての第 3 列 ( 例えば、中列 ) にハズレの第 1 装飾図柄を仮停止する際は、第 3 列の第 1 装飾図柄の定位置アクションは行うことが好ましいが、第 3 列の定位置アクションを行わなくてもよい。このように構成することで、ハズレのノーマルリーチ演出についてもスーパーリーチ演出同様に、リーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長となるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第 1 装飾図柄の動きを実現できる。ここで、リーチが成立しないハズレの場合 ( 例えば、「 2 4 7 」や「 1 8 3 」のようなバラケ目で停止する場合 )、第 3 列の定位置アクションを行うことが好ましい。また、第 1 装飾図柄が「 7 」でのテンパイは、その他の数字の第 1 装飾図柄より当り期待度が高く、ノーマルリーチにおいてハズレがないように構成される、または、ノーマルリーチにはならず必ずスーパーリーチ演出に発展する ( もしくは、その他の数字の第 1 装飾図柄がテンパイするよりもスーパーリーチ演出に発展しやすい ) よう構成されているため、第 1 装飾図柄が「 7 」でテンパイとなった場合、最終の列としての第 3 列 ( 例えば、中列 ) の第 1 装飾図柄の定位置アクションを行わない、または、その他の数字の第 1 装飾図柄がテンパイするよりも最終の列としての第 3 列 ( 例えば、中列 ) の第 1 装飾図柄の定位置アクションを行う確率を低くすることが好ましく、その他の数字の第 1 装飾図柄のテンパイでは、第 3 列の第 1 装飾図柄の定位置アクションを行うことが可能である、または、「 7 」

10

20

30

40

50

がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を高くすることが好ましい。

【0765】

また、テンパイアクションは、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄のテンパイアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄では行わぬが、最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄では行われる。このように構成することにより、最も着目される最終の列以外の第1装飾図柄である左列、右列の第1装飾図柄のみで行われる可能性があるアクションを用意することで、最終の列の第1装飾図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。一方、第1装飾図柄のテンパイアクション以外のアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄で行われ、さらに最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄でも実行可能である。

10

（2）非テンパイから擬似連（非リーチ擬似連）する場合であっても、テンパイから擬似連（リーチ後擬似連）する場合であっても、同じテンパイアクションを行うように構成されている。詳細には、図168において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに、（i2）のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行った後に（i2）のテンパイアクション2を行う場合とで、テンパイアクション2が同じ（共通）であるということである。また、図168において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに（i2）のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行う場合の（u）のテンパイアクション1を行う場合とで、テンパイアクション2とテンパイアクション1の態様が同一ということでもよい。なお、擬似連の図柄変動における擬似変動において、リーチとなることが確定する特定の予告演出（例えば、台詞予告で赤台詞の予告演出）が発生しても、該特定の予告演出が発生した擬似変動時には非テンパイになる場合もあれば、テンパイになる場合もあり、非テンパイになる場合は、その後の擬似変動においてテンパイになるように構成されている。

20

【0766】

また、決めアクションは、以下のように構成されている。

（1）1回の図柄変動であり大当たりとなる特定の図柄変動（例えば、スーパーリーチ変動）において、第1列（例えば、左列の「7」）の第1装飾図柄と第2列（例えば、右列の「7」）の第1装飾図柄とが同一の図柄となりテンパイアクションを実行してからリーチ演出を行った後、リーチ後発展演出であるスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。そして、スーパーリーチ演出では、第3列（例えば、中列の「7」）の第1装飾図柄が大当たりの図柄で仮停止し、大当たり図柄組み合わせである「777」を表示する成功パターンと、第3列（例えば、中列の「8」）の第1装飾図柄がハズレの図柄で仮停止し、ハズレ図柄組み合わせである「787」を表示してから再変動を実行して大当たり図柄組み合わせである「777」を表示する復活パターンと、を備えており、成功パターンを経由して大当たりとなるか、復活パターンを経由して大当たりとなるかに応じて、決めアクションの実行の有無が決定されるようになっている。また、成功パターンを経由して大当たりとなるか、復活パターンを経由して大当たりとなるかに応じて、決めアクションの態様（例えば、決めアクションA、決めアクションBのうちいずれかを選択して実行する）が異なるように構成されていてもよい。また、復活パターンを経由して大当たりとなる場合は決めアクションを実行しない又は通常の決めアクションとは異なる態様の復活専用決めアクションが実行されるように構成してもよい。

30

40

【0767】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄

50

変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1 0）を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1 0）であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかを行わないようにしてもよい。

10

**【0768】**

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1 0）を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1 0）であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する（例えば、パターン1：変動開始時アクション＝50％、定位置アクション＝100％、パターン2：変動開始時アクション＝100％、定位置アクション＝80％）ようにしてもよい。

20

30

**【0769】**

時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。

40

**【0770】**

また、変動固定時間と各アクションの実行時間は、以下のように構成されている。  
（1）第1装飾図柄の変動固定時間（例えば、500ms）よりも、変動待機状態中の揺れアクションが実行されるまでの所定時間（第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してからの所定期間（例えば、20秒））の方が長く設定されている。このように設定することにより、第1装飾図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、図柄変動中（仮停止

50

中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面(第1装飾図柄が停止しているだけの画面)とすることを回避する(液晶画面上に動きを与える)よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れアクションを開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

(2)1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1 0のハズレの通常の図柄変動等)において、実行される揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、揺れアクションの実行時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(3)1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1 0のハズレの通常の図柄変動等)において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、揺れアクションの実行時間の合計時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(4)1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1 0のハズレの通常の図柄変動等)において、揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、変動固定時間よりも短く構成されていることが好ましいが、変動固定時間よりも長く構成されていてもよい。

(5)1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1 0のハズレの通常の図柄変動等)において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、変動固定時間よりも長く構成されていることが好ましい。

【0771】

また、BGM(演出音)については、図168、図169に示すように、図柄変動中、変動待機状態中にステージBGMを出力するように構成され、図柄変動中であってリーチ演出中は、リーチBGMを出力するように構成されている。そして、変動待機状態中における最初の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力(確定停止以降から継続出力)されているが、待機中ムービーを実行した後の変動待機状態中における揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。例示すると、図169、図177の(a3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)のタイミングでは、ステージBGMが出力されており、(d3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過して変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においてもステージBGMが継続して出力されているが、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング{第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、30秒)が経過時}では、ステージBGMが出力されないように構成されている。そして、ハズレ図柄の確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)から所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の(f3)揺れアクションを所定時間(例えば、10秒)実行するが、その際、ステージBGMが出力されていないように構成されている。なお、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング{第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、30秒)が経過時}では、ステージBGMが出力されないように構成されているようにしたが、(e3)の待機中ムービーを実行する際に、ステージBGMを出力しないように構成されていればよい。また、(e3)の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示し、ステージBGMは出力されないように構成される。なお、変動待機状態中にエラーを検出した場合、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時であっても、変動待機状態中の2回目の揺れアクションの開始時であっても、エラーの検出に基づくエラー音は出力されるように構成されている。図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であつ

10

20

30

40

50

ても味気ない画面（第1装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れアクションを開始した場合は、遊技機アピールのためステージBGMの出力を継続する一方で、待機中ムービーの表示を経由した場合は省電力のためステージBGMの出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

#### 【0772】

また、リーチボイスは、以下のように構成されている。

（1）テンパイアクション発生時にリーチボイスが発生する。

（2）リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとは同じアクションであっても、リーチボイスが異なる場合がある。例えば、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションでは「チャンス」、その後のテンパイアクションでは「ゲキアツ」と出力する。

（3）テンパイアクションを複数種類有し、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとが異なるアクションであっても、リーチボイスが同じとなる場合がある。例えば、テンパイアクションAとテンパイアクションBがあり、テンパイアクションAとテンパイアクションBに対応するリーチボイスは、「チャンス」のみとなっている。

#### 【0773】

また、待機中ムービーについては、図126で説明したとおり、非時間短縮遊技状態であっても、時間短縮遊技状態であっても、待機中ムービーの表示が可能であり、その表示条件（変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、242秒）の経過）は同じであるように構成されている。

#### 【0774】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB 2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である（換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である）。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB 2の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

（2）第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB 2の操作を行うと、音量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、音量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

（3）第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態（変動待機状態）中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態（変動待機状態）でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間（十字ボタンSB 2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒）は、揺れアクションの時間（1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間）よりも短い一方で、その他のアクションの時間（1のアクションの実行時間、アクションの合計時間）よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB 2を再度操作することで延長（表示時間のタイマが

10

20

30

40

50

リスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンS B 2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。

【0775】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

(1)第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタンS B 2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域S G 1 0に同時表示可能である(換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である)。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンS B 2の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2)第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンS B 2の操作を行うと、音量調整画面が表示領域S G 1 0に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、音量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

(3)第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態(変動待機状態)中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態(変動待機状態)でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄(例えば、左列の第1装飾図柄)とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間(十字ボタンS B 2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒)は、揺れアクションの時間(1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間)よりも短い一方で、その他のアクションの時間(1のアクションの実行時間、アクションの合計時間)よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンS B 2を再度操作することで延長(表示時間のタイマがリスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンS B 2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。なお、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に、十字ボタンS B 2の1回の操作により音量調整画面を表示し、その音量調整画面の表示中に十字ボタンS B 2の1回の操作により音量調整画面を表示するように、揺れアクションの実行中に音量調整画面の表示操作と音量調整画面の表示操作を交互に繰り返し行うことで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面及び音量調整画面が同時表示されるように構成されている(音量調整画面と音量調整画面の一方のみを表示するように構成した場合は、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面の表示と音量調整画面の表示とが繰り返し切り替えられる)。

【0776】

また、予告演出は、以下のように構成されている。

( 1 ) 第 1 装飾図柄の高速変動時において予告演出が発生する割合は、第 1 装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において予告演出が発生する割合よりも高く構成されている。また、1 の図柄変動における第 1 装飾図柄の高速変動時において実行できる予告演出の数は、第 1 装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において実行できる予告演出の数よりも多く構成されている。また、1 の図柄変動における第 1 装飾図柄の高速変動時において発生可能な予告演出の候補数は、第 1 装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において発生可能な予告演出の候補数よりも多く構成されている。第 1 装飾図柄が高速変動している場合は透過状態であって何もアクションを実行していない状態であるため、高速変動時に予告演出が実行された場合は、遊技者が容易に予告演出を視認できるようになっている一方、第 1 装飾図柄の減速変動時も何もアクションを実行していないが、第 1 装飾図柄が非透過状態であるので、この状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。そして、仮停止時直前は、定位置アクションを実行するためこの状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。

10

#### 【 0 7 7 7 】

また、副制御部は、第 1 装飾図柄の第 2 要素を表示するときに生成した画像オブジェクトの画像データを、第 2 装飾図柄の第 2 要素を表示するときのデータとして使用している。例えば、副制御部(特に、サブサブ制御部 S S ) は、装飾図柄表示領域 S G 1 1 に表示させる画像オブジェクトの画像データが格納されるフレームバッファと、フレームバッファに格納された画像データを表示制御する画像制御手段 ( V D P ) と、フレームバッファに格納した画像データを拡大または縮小させる拡張手段と、を備え、拡張手段は、第 1 装飾図柄の第 2 要素を表示するときに格納した画像オブジェクトの画像データを縮小させる処理を行い、画像制御手段は、拡張手段で処理された画像データを第 2 装飾図柄の第 2 要素として表示するように構成している。このように画像データを使用することで、効率的に画像オブジェクトを生成することができる。

20

#### 【 0 7 7 8 】

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。

#### 【 0 7 7 9 】

30

各アクション(変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション)について、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション(変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション)について、演出ステージ A であるか演出ステージ B であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、演出ステージ A であるか演出ステージ B であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション(変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション)について、通常背景であるかリーチ背景(スーパーリーチ背景)であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、通常背景であるかリーチ背景(スーパーリーチ背景)であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。

40

#### 【 0 7 8 0 】

テンパイについて、左列の第 1 装飾図柄、右列の第 1 装飾図柄の順で仮停止してテンパイするように説明してきたが、左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイしてもよい。この場合、最初(例えば、1 回目)の擬似変動では、左列の第 1 装飾図柄、右列の第 1 装飾図柄の順で仮停止してテンパイしてから中列に擬似連図柄が仮停止し、次(例えば、2 回目)の擬似変動が開始される。そして、次の擬似変動では、左列の第 1 装飾図柄と右列の第 1 装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイして、そのま

50

まりーチ演出を実行する又は擬似連図柄を仮停止するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイする場合、左列の第1装飾図柄の定位置アクションと、右列の第1装飾図柄の定位置アクションは同時に開始される。

#### 【0781】

図柄変動中に特定の予告演出（例えば、次回予告演出）が発生した場合は、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないようにしても良い。例えば、図柄変動中に次回予告演出が発生した場合、テンパイになることなく、そしてノーマルリーチ演出になることなくスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。このように構成する場合は、スーパーリーチ演出を確実に遊技者に見せたいため、スーパーリーチ演出中は遊技者に分かりにくいように左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とがテンパイするようになっており、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないことが好適である。そして、このように構成することによって、遊技者の意表を突くタイミングでテンパイ状態となっていることを遊技者に対して見せることができる。

#### 【0782】

当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の表示態様に応じて、変動開始時アクションの態様（変動開始時アクションを実行しやすいかどうか、又は、高期待度の変動開始時アクションBを実行しやすいかどうか）の傾向が異なるように構成されていてもよい。例えば、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するが、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するとは限らないように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションが実行される割合が高くなるように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションBが実行される割合が高くなるように構成したり、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションAが実行される割合が高くなるように構成したりするようになっている。

#### 【0783】

アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション）にて拡大する場合、第1要素と第2要素の拡大率が異なってもよい。例えば、第1要素は拡大率が1.4倍だが第2要素は拡大率が1.1倍としたり、第1要素のみ拡大させ第2要素は拡大させないようにしたりしてもよい。また、揺れアクションについては、揺れ移動量を第1要素と第2要素とで異ならせても良い。例えば、第1要素の移動量は、第1要素の表示領域を1とした場合、左右に0.1ずつ揺動するが、第2要素の移動量は、第2要素の表示領域を1とした場合、左右に0.2（又は、0.05）ずつ揺動する、としてもよい。但し、1回の揺動に要する時間（1回の揺動の周期）は、第1要素も第2要素も同じ時間であることが望ましい。

#### 【0784】

ここまでの説明において、各アクション、遊技状態、ステージにおける第1装飾図柄の表示態様として、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった表示態様で説明してきたが、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」の表示態様に第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

#### 【0785】

図12、図13では、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技

10

20

30

40

50



状態でも非時間短縮遊技状態であっても第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ように構成されているが、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存しない（第1主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）が、非時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）が、非時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存しない（第2主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）ように構成してもよい。

#### 【0786】

保留が4 3、保留が3 2、保留が2 1、保留が1 0、保留4 3、保留3 2、保留2 1、保留1 0との記載における変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定および図柄変動は、以下のように対応している。保留が4 3、保留4 3では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=3を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が3 2、保留3 2では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=2を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が2 1、保留2 1では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=1を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が1 0、保留1 0では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=0を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。

#### 【0787】

図127において、音量調整画面、光量調整画面をそれぞれ別に表示する態様を用いて説明したが、図177の(b3)のように音量調整画面と光量調整画面とを表示領域SG10に表示する構成としてもよい。

#### 【0788】

図143から図167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。

#### 【0789】

また、図143から図167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）構成としてもよい。

#### 【0790】

#### （第7実施形態）

次に、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明するが、その説明にあたり、図1及び図90の関係のように、上述の実施形態と同様な箇所には同一の符号を付することによって、その説明を省略又は簡略化するものとする。また、第7実施形態では、既出ではあるが上述の実施形態では符号を付していない部材に対して新たに符号を付す等を行うが、この種の部材については第7実施形態のみに存在するものではなく、上述の各実施形態にも同様に存在しているものであることは言うまでもない。なお、これについては、第7実施形態に限らず、上述の各実施形態についても同様であることは言うまでもない。

#### 【0791】

図182は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図であり、図183は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技盤の斜視図であり、図184は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機の大入賞口装置の分解斜視図であり、図185は、第7実施形態に係る大入賞口装置の内部構造を示す図であり、(a)は大入賞口装置の内部構造を示す正面図、(b)は大入賞口装置の内部構造を示す斜視図である。図186は、第7実施形態に係る大入賞口装置の前面カバー及び第1ベース部を示す図であり、(a)は前面カバーを背面

10

20

30

40

50

側から見た正面図であり、(b)は第1ベース部の正面図である。図187は、第7実施形態に係る変形例を説明するイメージ図である。

#### 【0792】

<第7実施形態に係るぱちんこ遊技機の概略構成>

図182及び図183に示すように、遊技盤が取り付けられた前枠D14は、外枠D12に開閉自在に取り付けられており、この前枠D14には、透明板D16、上球皿D20及びスピーカD24等を有する扉D18が図示しないヒンジ機構を介して開閉自在に取り付けられている。遊技盤には、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。この遊技領域D30は、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、遊技領域D30下部の略中央に設けられた第1主遊技始動口A10、この第1主遊技始動口A10の右側に設けられた2つの第2主遊技始動口B12、B13(図185参照)及び大入賞口(第1入賞口)C30等を有する大入賞口装置C50、遊技領域D30の略中央でかつ遊技領域D30よりも一回り小さい範囲に亘って表示領域を有する演出表示装置SG、この演出表示装置SGの週縁に亘って設けられ、その外周面が遊技領域D30を流下する遊技球の通路を構成することで遊技領域D30の一部を形成した(遊技領域D30と演出表示装置SGの表示面とを区画した)センター飾り(センターフレーム)D38、遊技領域D30の上部に位置し、演出表示装置SGの前面側にて可動可能な可動役物装置YK1、この可動役物装置YK1の前面側に設けられた導光板DK1を含む導光板ユニットDK及び第1主遊技始動口A10の下方に設けられたアウト口D36等を有している。また、本実施形態のぱちんこ遊技機においては、大当りの他、上述の実施形態で述べた小当りが通常状態よりも高い確率で当選するいわゆる小当たりラッシュ(特別遊技状態の一形態であり、例えば、高確低ベース状態)を搭載している。本実施形態における小当りは、1ラウンドのみであり、また、大当りに比して大入賞口C30の開放時間が短い(例えば、大当り時は30秒の開放時間であるのに対し、小当りは2、3秒程度の開放時間)となっているが、これに限定されないのは言うまでもない。

#### 【0793】

<大入賞口装置C50の内部構造>

大入賞口装置C50を説明するにあたり、先ず、その内部構造から説明する。図185に示すように、大入賞口装置C50は、その右上端部に、矢印Aで示す方向に遊技球が通過する通過口B15が形成され、その左隣には矢印Bで示す方向に入球(通過)するゲートB14が形成され、このゲートB14の下方には、上述の第2主遊技始動口B12が形成されている。この第2主遊技始動口B12は、後述する第2シャッタ部材C30cの出没によって開閉されるようになっている。このゲートB14の左側において、大入賞口装置C50に形成された傾斜面C50Aには、上述の第2主遊技始動口B13が形成されており、矢印Cで示す方向に入球可能になっている。この遊技球のうち、第2主遊技始動口B13に入球しなかった遊技球は、矢印Dで示す方向に流下して、アウト通路OR1を介してアウト口D36にて回収されるようになっている。また、通過口B15又はゲートB14の下流側には、大入賞口C30が設けられており、この大入賞口C30は、後述する第1シャッタ部材C30bの出没によって開閉されるようになっている。

#### 【0794】

また、大入賞口装置C50には、通過口B15を通過した遊技球を大入賞口C30に向けて案内する第1通路SR1と、第2シャッタ部材C30cが退避位置に位置して第2主遊技始動口B12が開放状態にあるときに、ゲートB14を通過した遊技球や第1通路(流路)SR1を介して流下して第2主遊技始動口B12に入球した遊技球を下方に案内する第2通路SR2と、第2シャッタ部材C30cが閉鎖位置に位置して第2主遊技始動口B12が閉鎖状態にあるときに、第1通路SR1によって案内された遊技球又はゲートB14を通過した遊技球を、大入賞口C30に向けて案内する下り傾斜した後述する第4リブRB4を有する第3通路(案内通路)SR3と、この第3通路SR3の下流側に設けられ、遊技球を大入賞口C30に案内する入賞通路部S10、及び、その入口S12aが入賞通路部S10の入口S10aよりも上流側に設けられ、遊技球をアウト口D36に案内

する他通路部 S 1 2 を有する分岐通路 S R 4 と、第 1 通路 S R 1 の下流側及びゲート B 1 4 の下流側とが重なる部分において、第 1 通路 S R 1 からの遊技球及びゲート B 1 4 を通過した遊技球が合流可能な合流通路 S R 5 とが設けられている。

【 0 7 9 5 】

< 大入賞口装置 C 5 0 の全体構成 >

次に、大入賞口装置 C 5 0 の各構成を説明する。図 1 8 4 に示すように、大入賞口装置 C 5 0 は、前面部 C 5 1 と、この前面部 C 5 1 の背後に設けられた背面部 C 5 3 とを有しており、前面部 C 5 1 は、遊技盤における遊技領域 D 3 0 の右下部（図 1 8 2 参照）に固定されている。この前面部 C 5 1 は、遊技領域 D 3 0 におけるゲージ構成や意匠の一部を担うものであり、背面部 C 5 3 は、遊技盤に形成された図示しない開口に挿通されて、その一部を遊技盤の背面から突出させるようになっている。

10

【 0 7 9 6 】

図 1 8 4 に示すように、前面部 C 5 1 は、遊技盤の表面にビス止めされて固定される平板状の部材で、かつその中央部に後述する球通路部 C 3 0 a が挿通された挿通孔 C 5 5 A が形成された第 1 ベース部 C 5 5、この第 1 ベース部 C 5 5 を前面側から覆う前面カバー C 5 7、この前面カバー C 5 7 の表面に貼付されたシール C L 等を有している。この前面カバー C 5 7 は、平板状の本体部 C 5 7 A と、この本体部 C 5 7 A の周縁から第 1 ベース部 C 5 5 に向けて延びる周壁部 C 5 7 B とを有している。この前面カバー C 5 7 が第 1 ベース部 C 5 5 の前面を覆うことで、遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球が通過可能な所定の内部空間が形成されるようになっている。また、前面カバー C 5 7 は、光透過性のある透明なプラスチックといった樹脂等によって形成されて、外側から内部空間を視認できるようになっており、この内部空間は、第 1 ベース部 C 5 5 の下部に設けられた L E D ユニット C 5 5 B によって、光を照射されることにより、より視認性を高められるようになっている。

20

【 0 7 9 7 】

さらに、シール C L には、所定のキャラクタや文字等のデザイン（意匠）をあしらった意匠部 C L 1 と、上述の各通路 S R 1 乃至 5 を視認可能とするために、これらの通路 S R 1 乃至 5 に沿った形状に透明にした透明部分 C L 2 とを有しており、遊技者は、この透明部分 C L 2 を介して、各通路 S R 1 乃至 5 を通過する遊技球を視認できるようになっている。なお、L E D ユニット C 5 5 B によって内部空間を照らすタイミングとしては、例えば、上述の右打ち遊技時（例えば、大当たり時、時短時等）といったように、この内部空間に遊技球が通過し得る遊技状態といったタイミングとしたり、常時照射するようにしたり、或いは、この内部空間を通過する遊技球を検知したタイミングとしても良く、そのタイミングについては適宜設定可能である。

30

【 0 7 9 8 】

ここで、図 1 8 6（b）の符号 Y G は、遊技釘であり、この遊技釘 Y G と大入賞口装置 C 5 0 との位置関係を模式的に示している。この図 1 8 6（b）に示すように、前面カバー C 5 7 の上端（換言すれば、大入賞口装置 C 5 0 の上端）は、ゲート B 1 4 に遊技球を導くための一対の遊技釘 Y G に近接（例えば、遊技釘 Y G と前面カバー C 5 7 との間隔が、遊技釘 Y G の先端部の径よりも小さい等）するように設けられ、遊技釘 Y G を少しでも前面カバー C 5 7 に向けて曲げると、この遊技釘 Y G が前面カバー C 5 7 に当たってそれ以上曲がらないようにしている。すなわち、遊技釘 Y G を曲げるために工具を用いて遊技釘 Y G を叩こうとしても、遊技釘 Y G と前面カバー C 5 7 が近接しているため（換言すれば、遊技釘 Y G を叩く際において、その工具と前面カバー C 5 7 が近接した位置関係となっているため）、その工具が前面カバー C 5 7 に接触して、前面カバー C 5 7 が破損し易くなるので、前面カバー C 5 7 を破損しないように遊技釘 Y G を工具で叩くことが困難となる。この結果、上述の工具を用いて遊技釘 Y G を叩いて曲げることを防止することができる。このように、前面カバー C 5 7 を遊技釘 Y G に近接するように配置することで、不正行為による遊技釘 Y G の調整を行い難くすることができる。なお、本実施形態では、前面カバー C 5 7 を遊技釘 Y G に近接するように設けたが、これに代えて、センター飾り

40

50

D 3 8の一部を遊技領域 D 3 0のいずれかの遊技釘に近接するような形状にすることで、遊技釘への調整を行い難くするようにしても良い。要は、センター飾り D 3 8や上述の前面カバー C 5 7等といった遊技領域 D 3 0に設けられる構造物を遊技釘に近接させたり、或いは、構造物の少なくとも一部の形状を遊技釘の近傍まで延ばしたり等、構造物が遊技釘に近接するような形状や配置にして、遊技釘の調整を行い難くするようにすれば良い。

#### 【 0 7 9 9 】

背面部 C 5 3は、第 1 ベース部 C 5 5の背面側に位置する第 2 ベース部 C 5 9、シャッタ駆動ユニット 6 1等を有している。第 2 ベース部 B 5 9の前面側には、ゲート B 1 4を通過する遊技球を検知するゲート通過センサ C 6 0 aと、このゲート通過センサ C 6 0 bの下方に位置して第 2 主遊技始動口 B 1 2を通過する遊技球を検知する入賞検知センサ C 6 0 bと、ゲート通過センサ C 6 0 aの左側に位置して、第 2 主遊技始動口 B 1 3を通過する遊技球を検知する入賞検知センサ C 6 0 cとが取り付けられ、第 2 ベース部 C 5 9の背面側にはシャッタ駆動ユニット C 6 1が取り付けられている。シャッタ駆動ユニット C 6 1は、図示しないソレノイド等の駆動部の駆動によって、大入賞口 C 3 0を閉鎖する閉鎖位置及びこの閉鎖位置から退避して大入賞口 C 3 0を開放する開放位置に進退可能に設けられた大入賞口シャッタ部材 C 3 0 bと、図示しないソレノイド等の駆動部の駆動によって、第 2 主遊技始動口 B 1 2を閉鎖する閉鎖位置及びこの閉鎖位置から退避して第 2 主遊技始動口 B 1 2を開放する開放位置に進退可能な始動口シャッタ部材 C 3 0 cとを有している。なお、大入賞口 C 3 0の入賞センサ（図示せず）は、大入賞口 C 3 0の内部に設けられている。

#### 【 0 8 0 0 】

< 前面カバー及び第 1 ベース部 B 5 5の構成 >

図 1 8 6 ( a ) に示すように、前面カバー C 5 7の上端部には、上述の通過口 B 1 5、ゲート B 1 4、第 2 主遊技始動口 B 1 3が形成されている。図 1 8 6 ( a ) に示すように、前面カバー C 5 7の裏面には、通過口 B 1 5を通過した遊技球をスムーズに下流側に案内できるように湾曲した第 1 リブ R B 1と、この第 1 リブ R B 1の下端から下方に延びた第 2 リブ R B 2と、この第 2 リブ R B 2に遊技球よりも大きい間隔をあけて対向するとともに下方に延びた第 3 リブ R B 3と、この第 3 リブ R B 3の上端から下り傾斜するように延びた第 4 リブ R B 4と、この第 4 リブ R B 4の上方において略水平に延びる水平部分 r b 1、この水平部分の図 1 8 6 で見て右端部から下方に延びるとともに、その途中から図 1 8 6 で見て右側に下り傾斜して第 3 通路 S R 3に案内された遊技球が突き当たる突き当て部 r b 2を有する連結部分 r b 3、この連結部分 r b 3の下端から下り傾斜するように延びる下り傾斜部分 r b 4を有する第 5 リブ R B 5、第 3 リブ R B の右方において下方に延びた第 6 リブ R B 6、及びこの第 6 リブ R B 6に遊技球よりも大きい間隔をあけて対向するとともに下方に延びた第 7 リブ R B 7等といった球通路を構成するための複数のリブが、前面カバー C 5 7の裏面から第 1 ベース部 C 5 5に向けて突出して設けられている。この突出量は、遊技球が通過可能なように遊技球の直径よりも大きくなっている。

#### 【 0 8 0 1 】

図 1 8 5 及び図 1 8 6 で示すように、前面カバー C 5 7が第 1 ベース部 C 5 5を覆った状態（以後、単に、「被覆状態」という。）において、第 1 リブ R B 1と、前面カバー C 5 7の裏面のうち、第 1 リブ R B 1の上方に対応する部分と、この部分と対向する第 1 ベース部 C 5 5の表面とで、第 1 通路部 S R 1が構成されている。また、被覆状態において、第 2 リブ R B 2と、第 3 リブ R B 3と、前面カバー C 5 7の裏面のうち、これらの第 2 及び第 3 リブ R B 2、3との間に対応する部分と、この部分と対向する第 1 ベース部 C 5 5の表面とで、第 2 通路部 S R 2が構成されている。さらに、被覆状態において、第 4 リブ R B 4と、第 5 リブ R B 5の水平部分 r b 1と、前面カバー C 5 7の裏面のうち、第 4 リブ R B 4と水平部分 r b 1との間に対応する部分と、この部分と対向する第 1 ベース部 C 5 5の表面とで、第 3 通路 S R 3が構成されている。また、被覆状態において、第 6 リブ R B 6と、第 7 リブ R B 7と、前面カバー C 5 7の裏面のうち、これらの第 6 及び第 7 リブ R B 6、7の間に対応する部分と、この部分と対向する第 1 ベース部 C 5 5の表面と

で、分岐通路 S R 4 の他通路部 S 1 2 が構成されている。さらに、被覆状態において、第 5 リブ R B 5 の下り傾斜部分 r b 4 と、閉鎖位置にある第 1 シャッタ部材 C 3 0 b と、前面カバー C 5 7 の裏面のうち、下り傾斜部分 r b 4 及び第 1 シャッタ部材 C 3 0 b の間に対応する部分と、この部分に対向する第 1 ベース部 C 5 5 の表面とで、分岐通路 S R 4 の入賞通路部 S 1 0 が構成されている。また、被覆状態において、閉鎖位置にある第 2 シャッタ部材 C 3 0 c と、前面カバー C 5 7 の裏面のうち、第 2 シャッタ部材 C 3 0 c の上側に対応する部分と、この部分に対向する第 1 ベース部 C 5 5 の表面とで、第 5 通路 S R 5 を構成している。

#### 【 0 8 0 2 】

本実施形態では、第 3 通路 S R 3 を通過した（第 3 通路 S R 3 を抜けた）遊技球は、その勢いで、突き当て部 r b 2 に突き当てられることがあり、この突き当て部 r b 2 に突き当たった遊技球は、突き当たった際の勢いに応じて下方に落下したり、跳ね返ったりする。また、この突き当て部 r b 2 の下方には、分岐通路 S R 4 の入賞通路部 S 1 0 の入口 S 1 0 a が位置しているとともに、この入口 S 1 0 a の上流側には、分岐通路 S R 4 の他通路部 S 1 2 の入口 S 1 2 a が位置している。このため、突き当て部 r b 2 に突き当たって下方に落下した遊技球は、入賞通路部 S 1 0 内に流入するようになる。また、突き当て部 r b 2 に突き当たって跳ね返った遊技球は、入賞通路部 S 1 0 の入口 S 1 0 a よりも上流側に位置する他通路部 S 1 2 の入口 S 1 2 a に向かい、この入口 S 1 2 a を介して他通路部 S 1 2 内を流下することがある。さらに、突き当て部 r b 2 に突き当たって跳ね返った遊技球は、他通路部 S 1 2 の入口 S 1 2 a の縁部に当たって再度跳ね返されて入賞通路部 S 1 0 内に流入することもある。また、突き当て部 r b 2 に突き当たって跳ね返った遊技球は、再び、第 3 通路 S R 3 に戻されることもある。

#### 【 0 8 0 3 】

第 1 通路 S R 1 には、この第 1 通路 S R 1 を通過する遊技球に干渉することによってその速度を減速（低下）させるための第 1 減速部 G S 1 が設けられている。この第 1 減速部 G S 1 は、第 1 通路 S R 1 を構成する前面カバー C 5 7 の裏面及び第 1 ベース部 C 5 5 の表面にそれぞれ 2 つずつ設けられたリブ状の突起 C 5 7 a、C 5 5 a により構成されている。すなわち、第 1 通路 S R 1 を構成する前面カバー C 5 7 の裏面における 2 つの突起 C 5 7 a、C 5 7 a は、第 1 ベース部 C 5 5 の表面に向けて突出し、第 1 通路 S R 1 を構成する第 1 ベース部 C 5 5 の表面における 2 つの突起 C 5 5 a は、前面カバー C 5 7 の裏面に向けて突出している。これらの突起 C 5 5 a と、突起 C 5 7 a とは、互いに交互でかつ互いに間隔をあけるように配置されている。また、これらの突起 C 5 5 a、C 5 7 a はそれぞれ、湾曲形状の第 1 通路 S R 1 を通過する遊技球が略垂直に突き当たる（干渉する）ように、湾曲形状の第 1 リブ R B に対して略垂直に延びるように互いに角度を変えて配置されている。

#### 【 0 8 0 4 】

第 3 通路 S R 3 にも、この第 3 通路 S R 3 を通過する遊技球の速度を減速させるための第 2 減速部 G S 2 が設けられている。この第 2 減速部 G S 2 は、第 3 通路 S R 3 を構成する前面カバー C 5 7 の裏面から第 1 ベース部 C 5 5 の表面に向けて突出したリブ状の突起 C 5 7 b と、第 1 ベース部 C 5 5 の表面から前面カバー C 5 7 の裏面に向けて突出したリブ状の突起 C 5 5 b とにより構成されている。また、突起 C 5 7 b は、第 3 通路 S R 3 を構成する第 4 リブ R B 4 の先端部の上方に配置されており、突起 C 5 5 b は、この突起 C 5 7 b と第 2 シャッタ部材 C 3 0 c の間に位置するように配置されている。これらの突起 C 5 5 b、C 5 7 b もそれぞれ、第 3 通路 S R 3 を通過する遊技球、換言すれば、第 4 リブ R B 4 上を転動するように流下する遊技球が略垂直に突き当たるように、下り傾斜した第 4 リブ R B 4 に対して垂直方向に延びるように配置されている。

#### 【 0 8 0 5 】

また、第 4 通路 S R 4 にも、この第 4 通路 S R 4 を通過する遊技球の速度を減速させるための第 3 減速部 G S 3 が設けられている。この第 3 減速部 G S 3 は、第 4 通路 S R 4 を構成する前面カバー C 5 7 の裏面から第 1 ベース部 C 5 5 の表面に向けて突出した 3 つの

リブ状の突起 C 5 7 c と、第 1 ベース部 C 5 5 の表面から前面カバー C 5 7 の裏面に向けて突出した 4 つのリブ状の突起 C 5 5 c とにより構成されている。これらの突起 C 5 7 c、C 5 5 c は、それぞれ等間隔でかつ互いに交互になるように配置されている。これらの突起 C 5 7 c、C 5 5 c もそれぞれ、第 4 通路 S R 4 を通過する遊技球、換言すれば、第 1 シャッタ部材 C 3 0 b 上を転動するように流下する遊技球が略垂直に突き当たるように、下り傾斜した第 1 シャッタ部材 C 3 0 b に対して略垂直方向に延びるように配置されている。

#### 【 0 8 0 6 】

さらに、第 5 通路 S R 5 にも、この第 5 通路 S R 5 を通過する遊技球の速度を減速させるための第 4 減速部 G S 4 が設けられている。この第 4 減速部 G S 4 は、第 5 通路 S R 5 を構成する第 1 ベース部 C 5 5 の表面に形成された減速凹部 C 5 5 d と、第 5 通路 S R 5 を構成する前面カバー C 5 7 の裏面から上述の減速凹部 C 5 5 d の底面に向けて突出した 3 つのリブ状の突起 C 5 7 d とにより構成されている。減速凹部 C 5 5 d は、第 1 ベース部 C 5 5 の表面に形成され、この表面側の面積よりも底面側の面積の方が小さい略四角錐台状をなした凹部であり、その深さは遊技球の外径よりも小さくなっている。また、第 4 減速部 G S の突起 C 5 7 d は、左右方向に略等間隔で並べられているとともに、第 5 通路 S R 5 を通過する遊技球、換言すれば、第 1 通路 S R 1 を抜けて図 1 8 5 における左方向に投げ出された遊技球が略垂直に突き当たるように、略鉛直方向に延びるように配置されている。

#### 【 0 8 0 7 】

ここで、図 1 8 5 ( b ) 及び図 1 8 6 ( a ) に示すように、大入賞口装置 C 5 0 の側端部には、第 2 主遊技始動口 1 3 に入球せずに矢印 D 方向に流下する遊技球が通過する上述のアウト通路 O R 1 が形成されている。このアウト通路 O R 1 は、第 2 主始動遊技口 1 3 から斜め傾斜した傾斜通路部 S R 1 4 と、この傾斜通路部 S R 1 4 の下端部から略鉛直に延びる垂下通路部 S R 1 6 とで構成されている。すなわち、被覆状態において、前面カバー C 5 7 の裏面側の側端部には、下り傾斜して傾斜通路部 S R 1 4 の底面部とされている第 8 リブ R B 8 と、このリブ R B 8 に対して遊技球の外径よりも大きい間隔をあけているとともにこのリブ R B 8 と略平行に設けられて傾斜通路部 S R 1 4 の上面部とされている第 9 リブ R B 9 と、第 8 リブ R B 8 の下端から下方に延びて垂下通路部 S R 1 6 の右側面部とされた第 1 0 リブ R B 1 0 と、第 9 リブ R B 9 の下端から下方に延びて垂下通路部 S R 1 6 の左側面部とされた第 1 1 リブ R B 1 1 とが設けられている。これらのリブ R B 8 乃至 1 1 と、前面カバー C 5 7 のうち、これらのリブ R B 8 乃至 1 1 で囲まれた部分と、この部分に対向する第 1 ベース部 C 5 5 の表面とで、アウト通路 O R 1 が形成されている。本実施形態では、第 1 1 リブ R B 1 1 には、遊技球が通過可能な通過口 R B 1 1 a が形成されて、アウト通路 O R 1 を通過した遊技球は、通過口 R B 1 1 a を介してアウト口 D 3 6 に向けて流下するようになっている。

#### 【 0 8 0 8 】

このアウト通路 O R 1 においても、このアウト通路 O R 1 を通過する遊技球の速度を減速させるための第 5 減速部 G S 5 が設けられている。この第 5 減速部 G S 5 は、アウト通路 O R 1 を構成する前面カバー C 5 7 の裏面から第 1 ベース部 C 5 5 の表面に向けて突出したリブ状の突起 C 5 7 e と、第 1 ベース部 C 5 5 の表面から前面カバー C 5 7 の裏面に向けて突出した 3 つのリブ状の突起 C 5 5 e とにより構成されている。これらの突起 C 5 5 e もそれぞれ、アウト通路 O R 1 を流下する遊技球が略垂直に突き当たるように、傾斜通路部 S 1 4 に設けられた突起 C 5 5 e は傾斜通路部 S 1 4 を構成する第 8 及び第 9 リブ R B 8、9 に対して略垂直に延び、垂下通路部 S 1 6 の上部に設けられた突起 C 5 5 e は、第 1 0 リブ R B 1 0 に対して略垂直に延び、垂下通路部 S 1 6 の下端部であって、遊技球が図 1 8 5 で見て左側に抜ける通過口 R B 1 1 a の近傍に設けられた突起 C 5 5 e は、第 1 0 リブ R B 1 0 に対して略平行に延びるように配置されている。本実施形態では、通過口 R B 1 1 a は、図 1 8 6 ( b ) にも示すように、その上端が第 1 シャッタ部材 C 3 0 b と略同じ高さであり、その下端が球通路部 C 3 0 a の下端部と略同一平面状にあって、上下

10

20

30

40

50

に長く伸びる形状をなしている。このため、この通過口 R B 1 1 a の近傍に設けられた突起 C 5 5 e は、この通過口 R B 1 1 a の高さ方向よりも長く（換言すれば、他の突起 C 5 5 e よりも長く）形成されて、通過口 R B 1 1 a に向かう遊技球がどの位置にあっても、突起 C 5 5 e に干渉し得るようになっている。

#### 【 0 8 0 9 】

< 本実施形態に係る大入賞口装置 C 5 0 の作用 >

右打ち時において、遊技領域 D 3 0 を流下して大入賞口装置 C 5 0 に到達した遊技球は、図 1 8 5 ( a ) の矢印 A 方向又は矢印 B に流下して、通過口 B 1 5 又はゲート B 1 4 を通過し、第 2 主遊技始動口 B 1 2 が閉鎖状態にあるときは、第 2 主遊技始動口 B 1 2 を閉鎖している第 2 シャッタ部材 C 3 0 c 上を転動して第 3 通路 S R 3 に向かう。また、第 2 主遊技始動口 B 1 2 が開放状態にあるときは、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球するか、或いは、第 2 主遊技始動口 B 1 2 を乗り越えて第 3 通路 S R 3 に向かう。また、第 1 通路 S R 1 又は第 5 通路 S R 5 を遊技球が通過する際に、第 1 又は第 4 減速部 G S 1、G S 4 のいずれかの突起 C 5 5 a、C 5 7 a、C 5 5 d 又は減速凹部 5 5 d に遊技球が干渉すると、遊技球はその勢いが低下した状態となって下流側に向けて流下する。

10

#### 【 0 8 1 0 】

このように、第 1 及び第 4 減速部 G S 1、G S 4 を設けることにより、第 1 又は第 5 通路 S R 1、S R 5 を流下する遊技球の勢いを低下させることができるので、第 2 主遊技始動口 B 1 2 が開放状態にあるときにおいて、第 1 及び第 4 減速部 G S 1、G S 4 によって減速されなかった場合に比して、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に遊技球を入賞しやすくすることができる。また、第 1 及び第 4 減速部 G S 1、G S 4 にて遊技球の勢いを低下することによって、遊技球が暴れ難くなってその挙動を安定させることができる。その結果、第 2 主遊技始動口 B 1 2 を通過した遊技球の挙動も安定し、この遊技球を検知する入賞検知センサ C 6 0 c のチャタリングの発生や破損等を防止することができる。

20

#### 【 0 8 1 1 】

第 5 通路 S R 5 を通過した遊技球は、第 3 通路 S R 3 に沿って流下し、この第 3 通路 S R 3 を抜けた遊技球は、そのまま落下するか、或いは、突き当て部 r b 2 に突き当たる。この突き当て部 r b に突き当たって跳ね返った遊技球が、他通路部 S 1 2 の入口 S 1 2 a に入ると、他通路部 S 1 2 内を流下する。また、突き当て部 r b に突き当たって跳ね返った遊技球が、他通路部 S 1 2 の入口 S 1 2 a の周縁等に当たる等によって入らなかった場合には、入賞通路部 S 1 0 内を流下する。この第 3 通路 S R 3 を遊技球が通過している際に、第 2 減速部 G S 2 の突起 C 5 5 b、C 5 5 b に遊技球が干渉すると、遊技球はその勢いが低下した状態となって下流側に向けて流下する。

30

#### 【 0 8 1 2 】

このように、第 2 減速部 G S 2 を設けることにより、第 3 通路 S R 3 を流下する遊技球の勢いを低下させることができるので、第 3 通路 S R 3 を抜けた遊技球がそのまま下方に落下し易くなる。また、勢いが低下した状態で突き当て部 r b 2 に突き当たった場合も、そのまま下方に落下し易くなる。したがって、第 2 減速部 G S 2 によって減速されなかった場合に比して、流下経路中に大入賞口 3 0 が位置している分岐通路 S R 4 の入賞通路部 S 1 0 に遊技球を流下させ易くすることができ、アウト口 D 3 6 に遊技球を案内する他通路部 S 1 2 に遊技球を導き難くすることができる。この結果、分岐通路 S R 4 において、他通路部 S 1 2 を通過する遊技球の割合よりも、入賞通路部 S 1 0 を通過する遊技球の割合を高くすることができ、遊技の興趣を損なわずに遊技の興趣の向上を図ることができる。しかも、第 2 減速部 G S 2 の上流側に、第 1 又は第 4 減速部 G S 1、G S 4 が設けられているので、上流側の第 1 又は第 4 減速部 G S 1、G S 4 によって勢いを低下した後に、さらに第 2 減速部 G S 2 によってその勢いを弱めることができ、この場合、他通路部 S 1 2 を通過する遊技球の割合よりも、入賞通路部 S 1 0 を通過する遊技球の割合をさらに高くすることができる。

40

#### 【 0 8 1 3 】

第 3 通路 S R 3 を介して、分岐通路 S R 4 の入賞通路部 S 1 0 を流下する遊技球は、大

50

入賞口 C 3 0 が開放状態にあるときには、大入賞口 C 3 0 に入球し、大入賞口 C 3 0 が閉鎖状態にあるときには、第 1 シャッタ部材 C 3 0 b 上を転動する。このとき、第 3 減速部 G S 3 の突起 C 5 5 c、C 5 7 d に遊技球が干渉すると、遊技球はその勢いが低下した状態となって下流側に向けて流下する。

#### 【 0 8 1 4 】

このように、第 3 減速部 G S 3 を設けることにより、入賞通路部 S 1 0 を流下する遊技球の勢いを低下させることができるので、第 1 シャッタ部材 C 3 0 b 上を遊技球が転動する時間を長くすることができ、第 1 シャッタ部材 C 3 0 b 上において遊技球を滞留させ易くなる。これにより、大当たり時において、1 ラウンドの規定数（例えば、9 個）よりも多くの遊技球を入球させるといった、いわゆる超過入賞を発生しやすくすることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。ここで、本実施形態のように、小当たりラッシュを搭載しているぱちんこ遊技機においては、上述のように、本実施形態の小当りは、1 ラウンドのみであり、また、大当りに比して大入賞口 C 3 0 の開放時間が短いため、一般的に、小当りの 1 ラウンドにおいて大入賞口 C 3 0 に入球する遊技球の数が、大当りの 1 ラウンドにおいて大入賞口 C 3 0 に入球する数よりも少なくなる。しかしながら、本実施形態では、上述のように超過入賞を発生しやすくすることができるので、上述の減速部 S G 1 乃至 4 を有していないぱちんこ遊技機に比して、小当たりラッシュの遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 8 1 5 】

< 前面カバー C 5 7 等の変形例 >

本実施形態においては、前面カバー C 5 7 の上端部を遊技釘 Y G に近接させたが、これに代えて、前面カバー C 5 7 の上端部を上方に延ばして、この上端部が遊技釘 Y G の手前側に位置するように設けるとともに、この上端部を透明にした上で、図 1 8 7 ( a ) に示すように、この上端部に縦横に等間隔に直交する複数のグリット線を付すようにしても良い。この場合、このグリット線によって、遊技盤の盤面に対する遊技釘 Y G の位置が明確になるため、図 1 8 7 ( b ) に示すように、遊技釘 Y G を不正行為等によって曲げた（遊技釘の調整を行った）としても、この曲げた状態が一目瞭然となり、この種の不正行為を防止することができる。

#### 【 0 8 1 6 】

なお、上述の例では、前面カバー C 5 7 に直接グリット線を付したが、これに代えて、例えば、前面カバー C 5 7 に貼付されるシール C L の該当部分にグリット線を付すようにしても良い。また、グリット線を配置する個所は、上述のように前面カバー C 5 7 に限定されず、例えば、センター飾り D 3 8 の一部を遊技領域 D 3 0 内のいずれかの遊技釘の手前側に位置するように延ばし、この部分に直接グリット線を付したり、この部分にグリット線を付した透明シールを貼付するようにしたり、或いは、透明板 1 6 の裏面側において、チェックしたい遊技釘に対応する個所に、グリット線を付した透明シールを貼付するようにしたり等しても良い。要は、遊技領域 D 3 0 のいずれかの遊技釘の手前側にグリット線といった、遊技釘の位置の基準となる目印を付すようにすれば良い。

#### 【 0 8 1 7 】

また、本実施形態では、各減速部 S G 1 乃至 4 における突起 C 5 5 a、C 5 7 a 等においては、リブ状に形成していたが、その形状については、これに限定されず、適宜の形状を採用することが可能であるし、また、これらの突起の数や配置個所についても適宜設定可能であることは言うまでもない。さらに、本実施形態では、上述の突起 C 5 5 a、C 5 7 a 等においては、前面カバー C 5 7 や第 1 ベース部 C 5 5 に対して略垂直に延びるように形成したが、これに限定されず、例えば、突起 C 5 5 a、C 5 7 a 等の先端部がその基端部よりも上流側或いは下流側に向けて傾斜するように形成しても良い。要は、流下する遊技球と干渉することが可能であれば、その形状、大きさ、数、傾斜角度、配置位置等については、仕様などに応じて適宜設定可能である。さらに、各減速部 S G 1 乃至 4 の配置個所については、大入賞口装置 C 5 0 内に限定されず、遊技球の通路（流路）において、減速が必要な箇所に配置されていれば良い。

10

20

30

40

50



## 【 0 8 1 8 】

## &lt; 可動役物装置 Y K 1 の構成 &gt;

次に、可動役物装置 Y K 1 について説明する。図 1 8 8 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置 Y K 1 を示す斜視図であり、図 1 8 9 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物と導光板との位置関係を説明するための図であり、図 1 9 0 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置の分解斜視図であり、図 1 9 1 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置の駆動部を示す斜視図であり、図 1 9 2 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置の動作を説明する図であり、図 1 9 3 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物の可動可能な範囲を説明する正面図であり、図 1 9 4 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図であり、図 1 9 5 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のロゴ役物の初期動作処理の流れを示すフローチャートであり、図 1 9 6 は、第 7 実施形態に係る可動役物装置のガイド部材を説明する斜視図であり、図 1 9 7 は、第 7 実施形態に係るガイド部材の作用を説明するイメージ図である。

10

## 【 0 8 1 9 】

図 1 8 8 に示すように、可動役物装置 Y K 1 は、枠状をなす枠状ベース部 Y K 3、枠状ベース部 Y K 3 の前面側に設けられ、枠状ベース部 Y K 3 の左右の縦枠部 Y K 5 に沿って上下に移動可能でかつ左右に延びる長板状の可動ベース部 Y K 1 0、及びこの可動ベース部 Y K 1 0 の前面側に位置して可動ベース部 Y K 1 0 の長手方向に沿って移動可能でかつ左右に延びる長板状のロゴ役物（可動演出部）Y K 1 2 等を有している。

## 【 0 8 2 0 】

枠状ベース部 Y K 3 の左右の縦枠部 Y K 5 の正面側にはそれぞれ、キャラクタや文字等の意匠が施された装飾部 Y K 4 が設けられている。また、縦枠部 Y K 5 にはそれぞれ、それぞれの装飾部 Y K 4 の裏面側に、スパイラルシャフト（寸切りボルト）Y K 6 が、枠状ベース部 Y K 3 の上下の横枠部 Y K 7 間に亘って上下に延びるように設けられている。

20

## 【 0 8 2 1 】

この枠状ベース部 Y K 3 は、センター飾り（センターフレーム）D 3 8 の背面側に設けられている。すなわち、本実施形態では、図 1 8 9 に示すように、ぱちんこ遊技機の前面側から、透明板 D 1 6、導光板 D K 1、センター飾り D 3 8、可動役物装置 Y K 1 の順に配置されている。この図 1 8 9 に示すように、可動役物装置 Y K 1 のロゴ役物 Y K 1 2 の前面は、センター飾り D 3 8 の最前面と最背面との間に位置している（換言すれば、ロゴ役物 Y K 1 2 の両側面とセンター飾り D 3 8 の内側面とが対峙する位置関係にある）とともに、導光板 D K 1 と近接した位置関係（例えば、ロゴ役物 Y K 1 2 が振動すると導光板 D K 1 と干渉するぐらいに近接した位置関係）となっている。なお、図 1 8 9 の右図は、上記位置関係を模式的に示し、図 1 8 9 の左図については、上記右図のどこから見た位置関係であるのかを分かりやすくするために簡略的に示している（左図においては、右図のロゴ役物等の記載は省略している）。

30

## 【 0 8 2 2 】

図 1 9 0 に示すように、可動ベース部 Y K 1 0 の両端部にはそれぞれ、枠状ベース部 Y K 3 の一対のスパイラルシャフト Y K 6 に螺合する螺合部 Y K 1 0 a が設けられており、図示しないモータ等の駆動源からの動力を伝達されたスパイラルシャフト Y K 6 の回転によって、可動ベース部 Y K 1 0 がスパイラルシャフト Y K 6 に沿って上下動するようになっている。また、可動ベース部 Y K 1 0 の中央部左寄りの部分には、正面視で略矩形形状の挿通口 Y K 1 0 b が形成されている。なお、本実施形態では、可動ベース部 Y K 1 0 は、スパイラルシャフト Y K 6 及び螺合部 Y K 1 0 a によって上下動したが、これに代えて、例えば、可動ベース部 Y K 1 0 にラックギアを設け、このラックギアに歯合するピニオンギアの駆動によって上下動するようにしても良く、可動ベース部 Y K 1 0 の上下動させるための駆動部や動力伝達機構等については特に限定されないことは言うまでもない。

40

## 【 0 8 2 3 】

この可動ベース部 Y K 1 0 に取り付けられたロゴ役物 Y K 1 2 の表面には、ぱちんこ遊技機のキャラクタや文字等のロゴがあしらわれている。このロゴ役物 Y K の裏面には、可

50

動ベース部 Y K 1 0 の挿通口 Y K 1 0 b に挿通された図示しない挿通片が設けられている。この挿通片は、図 1 9 1 にも示すように、可動ベース部 Y K 1 0 の背面側に設けられたラックギア R G 1 に固定されており、このラックギア R G 1 に歯合したピニオンギア P N 1 の回転によって、ラックギア R G 1 とともに、ロゴ役物 Y K 1 2 が可動ベース部 Y K 1 0 に対して左右に移動するようになっている。

【 0 8 2 4 】

したがって、ロゴ役物 Y K 1 2 の挿通片が、可動ベース部 Y K 1 0 の挿通口 Y K 1 0 b の左端又は右端に突き当たるまで移動可能であり（換言すれば、これらの挿通口 Y K 1 0 b の左端及び右端はそれぞれ、ロゴ役物 Y K 1 2 のそれ以上の移動を阻止する左ストッパ及び右ストッパとなっている）、この挿通片が挿通口 Y K 1 0 b の左端又は右端に突き当たった位置の間が、可動ベース部 Y K 1 0 に対するロゴ役物 Y K 1 2 の最大移動範囲（最大可動範囲）となっている。本実施形態では、ロゴ役物 Y K 1 2 は、図 1 9 3 に破線にて模式的に示すように、左方向においては、略円形の遊技領域 D 3 0 の内側の仕切りを形成するセンター飾り D 3 8 よりも左側に、右方向においてはセンター飾り D 3 8 よりも右側にそれぞれ移動可能となっており、ロゴ役物 Y K 1 2 がセンター飾り D 3 8 に突き当たり得る（干渉し得る）構造となっている。

【 0 8 2 5 】

なお、本実施形態では、ロゴ役物 Y K 1 2 の最大移動範囲として、センター飾り D 3 8 よりも左側及び右側の範囲としていたが、これに限定されず、例えば、左方向においては、センター飾り D 3 8 よりも右側（センター飾り D 3 8 の左内側）、右方向においては、センター飾り D 3 8 よりも左側（センター飾り D 3 8 の右内側）の範囲を最大移動範囲としても良い。この場合においては、ロゴ役物 Y K 1 2 が、センター飾り D 3 8 の内側において、上下方向の中央部に位置している（例えば、図 1 9 2（b）の位置）場合においては、左右方向に最大限に移動したとしても、センター飾り D 3 8 に干渉し得ないが、ロゴ役物 Y K 1 2 が、図 1 9 3 で示す初期位置（センター飾り D 3 8 の内側において、上下方向の上部。以後、ここをセンター飾り D 3 8 の上端内側という。）に位置している場合においては、センター飾り D 3 8 の内側における左右方向の内径が、上述の上下方向の中央部よりも上部の方が狭いため、ロゴ役物 Y K 1 2 が左右方向に最大限に移動すると、センター飾り D 3 8 に干渉し得ることとなる。

【 0 8 2 6 】

図 1 9 0 に示すように、上述のピニオンギア P N 1 は、枠状ベース部 Y K 3 に固定された固定ベース部 Y K 1 6 に取り付けられたモータ Y K 1 7 の駆動によって、そのギア軸を中心に左右方向（時計回り方向（以後、単に「C W 方向」と言う。）及び反時計回り方向（以後、単に、「C C W 方向」と言う。）に回転可能となっている。本実施形態では、モータ T K 1 7 が C C W 方向に駆動した場合には、ロゴ役物 Y K 1 2 が左方向に移動し、モータ Y K 1 7 が C W 方向に駆動した場合には、ロゴ役物 Y K 1 2 が右方向に移動するようになっている（図 1 9 4 参照）。本実施形態では、上述のピニオンギア P N 1、ラックギア R G 1、モータ Y K 1 7、スパイラルシャフト Y K 6、可動ベース部 Y K 1 0 の螺合部 Y K 1 0 a 等によって、ロゴ役物 Y K 1 2 の駆動部を構成している。

【 0 8 2 7 】

図 1 9 1 に示すように、固定ベース部 Y K 1 6 は、左右に延びる板状をなしており、その表面側に左右に延びる角柱状のレール R L 1 が設けられている。そして、挿通片を介してロゴ役物 Y K 1 2 が固定された Y K 1 2 ラックギア G R 1 が、レール R L 1 に沿って左右方向に移動自在に取り付けられている。また、固定ベース部 Y K 1 6 には、レール R L 1 に沿った凹溝条 Y K 1 6 a が形成されており、この溝条 1 6 a 内には、ラックギア G R 1 の左端部から固定ベース部 Y K 1 6 に向けて突出した検知片 G R 1 a が挿入され、この検知片 G R 1 a は、ラックギア G R 1 の左右の移動に伴って、凹溝条 Y K 1 6 a に沿って左右に移動するようになっている。

【 0 8 2 8 】

固定ベース部 Y K 1 6 の表面において、レール R L 1 の左端部に対応する個所には、ロ

10

20

30

40

50

ゴ役物 Y K 1 2 が可動ベース部 Y K 1 0 に対して左側に位置していることを検知する左可動位置センサ S N 1 が設けられ、この左可動位置センサ S N 1 から右方に沿って、ロゴ役物 Y K 1 2 が初期位置に位置していることを検知する初期位置センサ S N 2、ロゴ役物 Y K 1 2 が可動ベース部に対して右側に位置していることを検知する右可動位置センサ S N 3、ロゴ役物 Y K 1 2 の可動方向（左右方向のいずれか）を確認するための可動方向確認センサ S N 4 が、互いに間隔をあけてこの順に配置されている。これらのセンサ S N 1 乃至 4 のうち、センサ S N 1 乃至 3 については、上述の検知片 G R 1 a がこれらのセンサ S N 1 乃至 3 を遮光状態及び受光状態にすることによってロゴ役物 Y K 1 2 の左右方向の位置を検知し、可動方向確認センサ S N 4 については、ラックギア G R 1 の右端部 G R 1 b が、センサ S N 4 を遮光状態及び受光状態とすることによってロゴ役物 Y K 1 2 の可動方向を検知するようになっている。すなわち、本実施形態では、ラックギア G R 1 の右端部 G R 1 b は、可動方向確認センサ S N 4 によって検知される検知片として機能している。

10

**【 0 8 2 9 】**

左可動位置センサ S N 1 は、凹溝条 Y K 1 6 a の上下にそれぞれ配置された発光素子 H K 及び受光素子 J K を有するフォトセンサを用いている。また、初期位置センサ S N 2 及び右位置センサ S N 3 も、上述の左可動位置センサ S N 1 と同様に発光素子及び受光素子を有するフォトセンサを用いている。一方、可動方向確認センサ S N 4 は、その内側にラックギア G R 1 の右端部が通過可能なフック部材 F K の内面に設けられた発光素子（図示せず）と、固定ベース部 Y K 1 6 の表面において、この発光素子に対応する位置に設けられた受光素子とを有するフォトセンサを用いている。なお、本実施形態では、各センサ S N 1 乃至 4 として、上述のようなフォトセンサを用いているが、これに代えて、例えば、反射センサ、磁気センサ等の適宜のセンサを用いても良く、要は、ロゴ役物 Y K 1 2 の位置を検知可能なセンサを用いれば良いことは言うまでもない。また、本実施形態における他のセンサ類についても同様であることも言うまでもない。

20

**【 0 8 3 0 】**

ロゴ役物 Y K 1 2 は、通常状態においては、図 1 9 2 ( a ) で示すように、枠状ベース部 Y K 3 の上部で且つ略中央の位置である初期位置に位置しており、上述の小当りラッシュ時においては、図 1 9 2 ( c ) に示すように、枠状ベース部 Y K 3 の下部である可動位置に位置するようになっている。また、図 1 9 2 ( b ) 及び ( c ) に示すように、初期位置から可動位置（最下段位置）に向けて落下している際において、ロゴ役物 Y K 1 2 が左右に移動するようになっている。なお、上記ロゴ役物 Y K 1 2 の位置については、例えば、通常状態においては図 1 9 2 ( c ) に示す位置を初期位置とし、小当りラッシュの際には図 1 9 2 ( a ) や ( b ) に示す位置を可動位置としても良いし、また、上述の初期位置や可動位置に対応した遊技状態としては、通常時や小当りラッシュ時の他、大当たり時やリーチ時等であっても良いことは言うまでもない。要は、どの遊技状態において、ロゴ役物 Y K 1 2 をどの位置に位置させるのかは適宜変更可能であり、ロゴ役物は、所定の遊技状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態、大当たり遊技状態（単に、「大当たり」と言うこともある。）、小当り遊技状態（単に、「小当り」と言うこともある。）、主遊技の短フラグがオンの遊技状態、リーチの状態等）に対応した所定の位置（上下左右のいずれかの位置）に位置するようにしていれば良い。さらに、ロゴ役物 Y K 1 2 については、図 1 6 8 の ( a ) 乃至 ( n 2 ) のタイミングで移動可能とすることができる。このように構成することによって、演出表示装置 S G に表示された第 1 装飾図柄や第 2 装飾図柄の各種アクションがより一層強調されるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

**【 0 8 3 1 】**

また、ロゴ役物 Y K 1 2 は、演出動作を行う際においては、図 1 9 2 ( a ) で示すように、可動ベース部 Y K 1 0 の略中央の初期位置に対して、図 1 9 2 ( b ) で示す左可動位置と、図 1 9 2 ( c ) で示す右可動位置とのいずれかの位置に移動するようになっている。本実施形態では、演出動作を行う際のロゴ役物 Y K 1 2 の左右方向の移動については、図 1 9 2 ( b ) で示す左可動位置、換言すれば、左可動位置センサ S N 1 に検知されている状態が最も左側に位置している状態であり、図 1 9 2 ( c ) で示す右可動位置、換言す

50

れば、右可動位置センサ S N 3 に検知されている状態が最も左側に位置している状態となっている。すなわち、ロゴ役物 Y K 1 2 は、上述のように、左方向においては、センター飾り D 3 8 よりも左側に、右方向においてはセンター飾り D 3 8 よりも右側にそれぞれ移動可能な構造とはなっているが、演出動作を行う際においては、左可動位置においてはセンター飾り D 3 8 よりも右側に、右可動位置においてはセンター飾り D 3 8 よりも左側に位置するようになっており、連出動作を行う際においては、ロゴ役物はこの左可動位置及び右可動位置の範囲内で左右に移動するようになっている。

#### 【 0 8 3 2 】

なお、本実施形態におけるロゴ役物 Y K 1 2 の演出動作としては例えば、可動ベース部 Y K 1 0 とともに下方に移動しつつ、可動ベース部 Y K 1 2 に対して左右に移動したり、  
図 1 9 2 ( a ) の初期位置にあるときに、可動ベース部 Y K 1 0 に対して左右に微量量の往復動作（左右のガタガタ動作）をしたり、或いは、可動ベース部 Y K 1 0 が上下に微量量の往復動作することでロゴ役物 Y K 1 2 が上下に往復動作（上下のガタガタ動作）するように見えるようにしたり等を挙げられるが、演出動作としてはこれに限定されないし、また、どのタイミングで行うのかも適宜設定可能であることは言うまでもない。

#### 【 0 8 3 3 】

また、ロゴ役物 Y K 1 2 は、可動ベース部 Y K 1 0 によって上下に移動可能であるとともに、可動ベース部 Y K 1 0 に対して左右に移動可能としているが、これに代えて、ロゴ役物 Y K 1 2 が可動ベース部 Y K 1 0 によって左右に移動可能であるとともに、可動ベース部 Y K 1 0 に対して上下に移動可能に設けても良いし、弧を描くように移動するようにしても良く、要は、ロゴ役物 Y K 1 2 や可動ベース部 Y K 1 0 においては、センター飾り D 3 8 内を可動可能であれば、その移動方向については特に限定しない。さらに、本実施形態では、可動演出部としてロゴ役物 Y K 1 2 を適用したが、これに代えて、例えば、上述の演出表示装置 S G を移動可能にした可動演出表示装置（この場合、大きさとしては本実施形態のロゴ役物 Y K 1 2 程度の大きさ或いはこれよりも小さいことが、その可動範囲を大きくする観点で好ましい。）や、後述する導光板 D K 1 等、移動可能な役物であれば、ぱちんこ遊技機の仕様等に応じて適宜適用可能であることは言うまでもない。

#### 【 0 8 3 4 】

##### < ロゴ役物 Y K 1 2 の検知 >

次に、上述の各センサ S N 1 乃至 S N 4 に係るロゴ役物 Y K の検知について説明する。  
本実施形態では、ロゴ役物 Y K 1 2 が固定されたラックギア G R 1 の検知片 G R 1 a およびラックギア G R 1 の右端部 G R 1 b が、いずれかのセンサ S N 1 乃至 4 を遮光状態としているときには、ロゴ役物 Y K 1 2 がそのセンサに対応した位置にいることを検知している検知状態とされ、上述の検知片 G R 1 a がいずれかのセンサ S N 1 乃至 4 を遮光していない受光状態であるときには、センサ S N 1 乃至 4 がロゴ役物 Y K 1 2 を検知していない非検知状態とされている。なお、検知状態及び非検知状態としては、遮光状態を非検知状態、受光状態を非検知状態とするように設定しても良いことは言うまでもない。要は、ロゴ役物 Y K 1 2 がどこにいるのかを判断することができれば、そのセンサの配置個所や、そのセンサの遮光状態及び受光状態のいずれかを検知状態或いは非検知状態とするのかについては適宜設定可能である。

#### 【 0 8 3 5 】

ここで、各センサに対する検知片 G R 1 a およびラックギア G R 1 の右端部 G R 1 b の遮光状態及び受光状態について説明する。図 1 9 4 ( a ) は、可動ベース部 Y K 1 0 設けられたロゴ役物 Y K 1 2 を検知する各センサ S N 1 乃至 4 の位置関係を模式的に示した図であり、( b ) はロゴ役物 Y K 1 2 が固定されたラックギア G R 1 の検知片 G R 1 a の移動範囲を示す図であり、( c ) は各センサ S N 1 乃至 4 の検知状態及び非検知状態を示す図であり、( d ) はロゴ役物 Y K 1 2 が左可動位置及び右可動位置に位置している状態を示す図である。

#### 【 0 8 3 6 】

図 1 9 4 ( b ) は、上述のように検知片 G R 1 a の左右方向の移動範囲（換言すれば、

10

20

30

40

50

口ゴ役物 Y K 1 2 の左右方向の移動範囲)を示す図であり、この図では、検知片 G R 1 a の左右方向の移動範囲を区間(1)乃至(9)に区分けしている。すなわち、検知片 G R 1 a の左右方向の移動範囲としては、検知片 G R 1 a が固定ベース部 Y K 1 6 の凹溝条 Y K 1 6 a (図 1 9 1 参照)の左端(左ストッパ)に突き当たった位置(換言すれば、左方向における最大移動範囲の位置。このときにおいて、左可動位置センサ S N 1 は遮光状態かつ口ゴ役物 Y K 1 2 は左可動位置の左側に位置している)から少し右方向に移動した位置(このときにおいても、左可動位置センサ S N 1 は遮光状態であり、口ゴ役物 Y K 1 2 は図 1 9 4 (d)に示す左可動位置に位置している)までの区間(1)、検知片 G R 1 a がこの区間(1)の最終位置から左可動位置センサ S N 1 を抜ける直前まで移動した区間(2)、検知片 G R 1 a がこの区間(2)の最終位置から初期位置センサ S N 2 の手前の位置まで移動した区間(3)、検知片 G R 1 a がこの区間(3)の最終位置から初期位置センサ S N 2 を遮光する位置まで移動したとともに、ラックギア G R 1 の右端部 G R 1 b が可動方向確認センサ S N 4 を遮光する直前の位置まで移動した区間(4)、検知片 G R 1 a がこの区間(4)の最終位置から少し右方向に移動した(このときにおいては、初期位置センサ S N 2 は遮光状態であり、口ゴ役物 Y K 1 2 は図 1 9 4 (a)に示す初期位置に位置している。)とともに、ラックギア G R 1 の右端部 1 b が可動方向確認センサ S N 4 を遮光する位置(これ以降の区間(6)乃至(9)においては、可動方向確認センサ S N 4 は遮光状態を維持し続ける)まで移動した区間(5)、検知片 G R 1 a がこの区間(5)の最終位置から初期位置センサ S N 2 を抜ける直前まで移動した区間(6)、検知片 G R 1 a がこの区間(6)の最終位置から右可動位置センサ S N 3 の直前まで移動した区間(7)、検知片 G R 1 a がこの区間(7)の最終位置から少し右方向に移動した(このときにおいては、右可動位置センサ S N 3 は遮光位置であり、口ゴ役物 Y K 1 2 は図 1 9 4 (d)に示す右可動位置に位置している)区間(8)、及び検知片 G R 1 a がこの区間(8)の最終位置から凹溝条 Y K 1 6 a の右端(右ストッパ)に突き当たった位置(換言すれば、右方向における最大移動範囲の位置)までの区間(9)といった9つの区間に区分けしている。

#### 【0837】

また、上記各区間(1)乃至(9)において、各センサ S N 1 乃至4の検知状況は図 1 9 4 (c)に示す通りである。すなわち、区間(1)では、左可動位置センサ S N 1 のみが検知状態(左可動位置センサ S N 1 が検知片 G R 1 a によって遮光状態)であり、初期位置センサ S N 2、右可動位置センサ S N 3 及び可動方向位置センサ S N 4 はそれぞれ非検知状態(それぞれのセンサ S N 2 乃至3が検知片 G R 1 a やラックギア G R 1 の右端部 G R 1 b によって遮光されていない受光状態)という検知パターンとなっている。区間(2)においても、左可動位置センサ S N 1 のみが検知状態という検知パターンであり、これらの区間(1)及び(2)では、口ゴ役物 Y K 1 2 が左可動位置に位置していることを検知している状態となっている。区間(3)では、どのセンサ S N 1 乃至4においても非検知状態という検知パターンとなっており、センサ S N 1 乃至4からは、口ゴ役物 Y K 1 2 がどこに在るのが把握できないが、可動方向確認センサ S N 4 が非検知状態であることによって、口ゴ役物 Y K 1 2 が初期位置よりも左寄りに位置していることが把握できる状態となっている。

#### 【0838】

また、区間(4)では、初期位置センサ S N 3 のみが検知状態という検知パターンであり、区間(5)及び(6)では、初期位置センサ S N 3 及び可動方向確認センサ S N 4 が検知状態という検知パターンであり、これらの区間(5)乃至(6)では、口ゴ役物 Y K 1 2 が初期位置に位置していることを検知している状態となっている。区間(7)では、可動方向確認センサ S N 4 のみが検知状態という検知パターンであり、これ以外の各センサ S N 1 乃至3では口ゴ役物 Y K 1 2 がどこに在るのが把握できないが、検知状態にある可動方向確認センサ S N 4 によって、口ゴ役物 Y K 1 2 が初期位置よりも右寄りに位置していることが把握できている状態となっている。

#### 【0839】

さらに、区間（８）及び（９）では、右可動位置センサＳＮ３及び可動方向確認センサＳＮ４が検知状態という検知パターンであり、これらの区間（８）及び（９）では、ロゴ役物ＹＫ１２が右可動位置に位置していることを検知している状態となっている。

#### 【０８４０】

ここで、上記区間（３）及び（７）においては、左可動位置センサＳＮ１、初期位置センサＳＮ１及び右可動位置センサＳＮ３がいずれも非検知状態という検知パターンであり、これらのセンサＳＮ１乃至３では、ロゴ役物ＹＫ１２がどこにいるのかが精確に把握できない状態となっている。しかしながら、上記区間（７）では、上述のように右可動位置センサＳＮ４が検知状態となっており、ロゴ役物ＹＫ１２が初期位置よりも右寄りに位置していることが把握できる。これに対応するように、上記区間（３）では、可動方向確認センサＳＮ４が非検知状態となっているため、この状態では、ロゴ役物ＹＫ１２は、初期位置よりも左寄りに位置していることを把握することができる。すなわち、区間（３）における各センサＳＮ１乃至４の検知・非検知のパターンは、「×、×、×、×」である一方、区間（７）における各センサＳＮ１乃至４の検知・非検知のパターンは、「×、×、×、○」であり、それぞれの検知パターンが異なっているため、このパターンの相違によって、左可動位置センサＳＮ１、初期位置センサＳＮ１及び右可動位置センサＳＮ３がいずれも非検知状態であっても、ロゴ役物ＹＫ１２のおおよその位置（初期位置よりも左寄りか右寄りか）を把握することができる。換言すれば、本実施形態では、全てのセンサＳＮ１乃至４が非検知状態のときには、ロゴ役物（可動役物）ＹＫ１２が、初期位置よりも左寄りの位置（全てのセンサが非検知状態であることに対応した所定の位置）に位置していると判定（判断）するようになっている。

#### 【０８４１】

このように、可動方向確認センサＳＮ４を設けることで、ロゴ役物ＹＫ１２の位置を検知するそれぞれのセンサＳＮ１乃至３が全て非検知状態であっても、ロゴ役物ＹＫのおおよその位置を把握することができる。また、可動方向確認センサＳＮ４によってロゴ役物ＹＫのおおよその位置を把握することができるため、ロゴ役物ＹＫの位置を検知するセンサＳＮ１乃至３の全てのセンサが非検知状態とならないように、この種のセンサを多く設けたり、検知片１ａの長さを長くしたり、或いは検知片を増やしたり等する必要がなくなるので、部品点数の削減を図ることができる。また、必要以上のセンサを設けなくても済むので、センサの増加に伴う制御の複雑化を防止することができる。

#### 【０８４２】

次に、副制御基板（駆動制御部でもある）Ｓによるロゴ役物ＹＫ１２の初期動作処理（初期位置に戻す処理）について説明する。本実施形態では、副制御基板Ｓにおいて、客待ちデモ時、大当たり時、変動開始時、変動停止時等の遊技の節目に行われるロゴ役物ＹＫ１２の位置を確認するポジションチェックのとき、ロゴ役物ＹＫ１２が初期位置に位置しているべき状況（例えば、通常状態等）において、所定時間（例えば、５秒）経過しても初期位置にいない（初期位置センサＳＮ３が非検知状態）にあるとき、及び電断復帰のとき、といった所定の状況において、図１９５に示すようなロゴ役物ＹＫ１２の初期動作処理を行うようにしている。

#### 【０８４３】

すなわち、副制御基板Ｓは、先ず、各センサＳＮ１乃至４の検知パターンによって区間（４）乃至（６）のいずれかに（初期位置のいずれかに）ロゴ役物ＹＫ１２が位置しているかどうか判定し、ロゴ役物ＹＫ１２が初期位置にいない場合には（ステップ３５５１でＮｏ）、ロゴ役物ＹＫ１２が左位置にいるか否かを判定する。ロゴ役物ＹＫ１２が左端位置、換言すれば、各センサＳＮ１乃至４の検知パターンによって区間（１）又は（２）にロゴ役物ＹＫ１２が位置していると判定した場合には（ステップ３５５２でＹｅｓ）、副制御基板Ｓは、区間（１）又は（２）から初期位置まで（例えば区間（４）まで。以下同様。）に必要なモータＹＫ１７の第１ステップ数を算出し、この値だけモータＹＫ１７をＣＷ方向に駆動する旨のコマンド（ロゴ役物ＹＫの動作リクエスト）を決定する。このコマンドを受けたモータＹＫ１７がＣＷ方向に上記所定ステップ数だけ駆動することによ

て、ロゴ役物 Y K 1 2 が右方向に移動して初期位置に戻る（ステップ 3 5 5 3）。

【 0 8 4 4 】

また、ロゴ役物 Y K 1 2 が左端位置にいない場合には（ステップ 3 5 5 2 で N 0 ）、副制御基板 S は、ロゴ役物 Y K 1 2 が右端位置、換言すれば、各センサ S N 1 乃至 4 の検知パターンによって、区間（ 8 ）又は（ 9 ）にロゴ役物 Y K 1 2 が位置していると判定した場合には（ステップ 3 5 5 4 で Y e s ）、副制御基板 S は、区間（ 8 ）又は（ 9 ）から初期位置までに必要なモータ Y K 1 7 の第 2 ステップ数を算出し、この値だけモータ Y K 1 7 を C C W 方向に駆動する旨のコマンドを決定する。このコマンドを受けたモータ Y K 1 7 が C C W 方向に上記所定ステップ数だけ駆動することによって、ロゴ役物 Y K 1 2 が左方向に移動して初期位置に戻る（ステップ 3 5 5 5 ）。なお、本実施形態では、区間（ 4 ）乃至（ 6 ）のいずれかにロゴ役物 Y K 1 2 が位置していれば初期位置に位置しているという扱いをしているが、可動方向確認センサ S N 4 が検知状態であり、初期位置よりも若干右寄りに位置している区間（ 5 ）及び（ 6 ）においては、右端位置と判定して、ステップ 3 5 5 5 と同様に制御するようにしても良い。このようにした場合、初期位置のズレを防止することができ、初期位置の微調整を行うことができる。

【 0 8 4 5 】

ステップ 3 5 5 4 においても、ロゴ役物 Y K 1 2 が右端位置に位置していない場合、すなわち、ここまでの判定結果、ロゴ役物 Y K 1 2 が初期位置にも、左端位置にも、右端位置にも位置していない場合には、副制御基板 S は、ロゴ役物 Y K 1 2 がセンサ外（左寄り）か否かを判定する。ロゴ役物 Y K 1 2 がセンサ外（左寄り）、換言すれば、各センサ S N 1 乃至 4 の検知パターンによって区間（ 3 ）にロゴ役物 Y K 1 2 が位置していると判定した場合には（ステップ 3 5 5 7 で Y e s ）、副制御基板 S は、区間（ 3 ）から初期位置までに必要なモータ Y K 1 7 の第 3 ステップ数を算出し、この値だけモータ Y K 1 7 を C W 方向に駆動する旨のコマンドを決定する。このコマンドを受けたモータ Y K 1 7 が C W 方向に上記所定ステップ数だけ駆動することによって、ロゴ役物 Y K 1 2 が右方向に移動して初期位置に戻る（ステップ 3 5 5 7 ）。

【 0 8 4 6 】

一方、ロゴ役物 Y K 1 2 がセンサ外（左寄り）でない場合（ステップ 3 5 5 6 で N o ）には、ロゴ役物 Y K 1 2 がセンサ外（右寄り）ということ、換言すれば、各センサ S N 1 乃至 4 の検知パターンによって区間（ 7 ）にロゴ役物 Y K 1 2 が位置していることということになるので、副制御基板 S は、区間（ 7 ）から初期位置までに必要なモータ Y K 1 7 の第 4 ステップ数を算出し、この値だけモータ Y K 1 7 を C C W 方向に駆動する旨のコマンドを決定する。このコマンドを受けたモータ Y K 1 7 が C C W 方向に上記所定ステップ数だけ駆動することによって、ロゴ役物 Y K 1 2 が左方向に移動して初期位置に戻る（ステップ 3 5 5 8 ）。なお、上述の実施形態では、ロゴ役物 Y K 1 2 を初期位置に戻す際には、滞在している区間から初期位置までの必要なステップ数だけモータ Y K 1 7 を駆動するという制御を行っていたが、これに代えて、ステップ数を算出せずに、初期位置センサ S N 3 が検知片 G R 1 a を検知するまでモータ Y K 1 7 を駆動し続ける制御を行うようにしても良いことは言うまでもない。

【 0 8 4 7 】

ここで、本実施形態のように可動方向確認センサ S N 4 を設けていない場合には、上述の区間（ 3 ）や（ 7 ）のように、ロゴ役物 Y K 1 2 の位置を検知する各センサ S N 1 乃至 3 がその位置を検知できず、おおよそその位置も把握できない状態では、例えば、ロゴ役物 Y K 1 2 を左方向或いは右方向のいずれかの方向に、その上述の最大移動範囲だけ移動させて、ロゴ役物 Y K 1 2 が左右端のいずれかに位置していることを確実に担保した後、そこから初期位置に戻すという制御が必要となる。この場合、ロゴ役物 Y K 1 2 の移動距離が長くなるため、これに伴って初期位置に復帰する時間も長くなることとともに、モータ Y K 1 7 の駆動時間も長くなる（状況 1 ）。これに対し、本実施形態では、可動方向位置センサ S N 4 を設けているので、初期動作処理を行う際に、ロゴ役物 Y K 1 2 の位置を検知する各センサ S N 1 乃至 3 が、その位置を検知できない状態であっても、初期位

10

20

30

40

50

置から左寄りなのか右寄りなのかを把握することができ、その位置から初期位置までという最短距離だけモータ Y K 1 7 を駆動すれば足りるので、初期位置から外れたロゴ役物 Y K 1 2 を最小時間で初期位置に戻すことができ、モータ Y K 1 7 の負担も軽減することができる。

#### 【 0 8 4 8 】

また、本実施形態では、ロゴ役物 Y K 1 2 が最大移動範囲だけ移動した場合には、上述のようにロゴ役物 Y K 1 2 がセンター飾り D 3 8 と干渉してしまう仕様となっており、上記状況 1 では、初期動作処理を行う際に、ロゴ役物 Y K 1 2 を最大移動範囲だけ移動させると、可動ベース部 Y K 1 0 の動作状況（上下位置）によっては、ロゴ役物 Y K 1 2 がセンター飾り D 3 8 に干渉するという事態が発生するのに対し、本実施形態では、上述のよう

10

#### 【 0 8 4 9 】

次に、可動役物装置 Y K 1 のガイド部材について説明する。図 1 9 6 に示すように、可動ベース部 Y K 1 0 の右側端部の前面側には、可動ベース部 Y K 1 0 に向けて突出したガイド部材 Y K 2 0 が設けられている。このガイド部材 Y K 2 0 における上述の可動ベース部 Y K 1 0 に対向する対向面 Y K 2 0 a は、その上下方向の途中から下の部分において、下方に向かうにつれて次第にその肉厚が狭くなるようなテーパ面部 Y K 2 0 b とされており、このテーパ面部 Y K 2 0 b が初期位置に戻ろうとする可動ベース部 Y K 1 0 の前面のうち、右側端部に接触することで、この可動ベース部 Y K 1 0 を背面方向に押し戻すように押さえつけるようになっている。

20

#### 【 0 8 5 0 】

すなわち、図 1 9 7 に模式的に示すように、ガイド部材 Y K 2 0 の下方に位置した可動ベース部 Y K 1 0 が初期位置（センター飾り（センターフレーム）D 3 8 の上端内側にロゴ役物 Y K 1 2 が位置する高さ）に戻るために上昇すると、ガイド部材 Y K 2 0 のテーパ面部 Y K 2 0 b に接触することで、可動ベース部 Y K 1 0 の右側端部はこのテーパ面部 Y K 2 0 b に沿って摺動する。これによって、初期位置に復帰したロゴ役物 Y K 1 2 及び可動ベース部 Y K 1 0 が、背面方向に押し付けられつつ押さえられるようになっている。なお、本実施形態では、ガイド部材 Y K 2 0 は、可動ベース部 Y K 1 0 の前面のうち、右側端部に接触したが、これに限定されず、例えば、ガイド部材 Y K 2 0 が可動ベース部 Y K 1 0 の前面のうち、左側端部等に接触するようにしても良く、要は、可動ベース部 Y K 1 0 の前面においてロゴ役物 Y K 1 2 を回避した個所であれば、その接触位置は特に限定しない。また、設置スペースの問題で、可動ベース部 Y K 1 0 の前面のいずれかにガイド部材 Y K 2 0 を接触させられない場合には、ロゴ役物 Y K 1 2 の前面等にガイド部材 Y K 2 0 を接触させるようにしても同様の作用効果を奏するが、ガイド部材 Y K 2 0 と接触するのは可動ベース部 Y K 1 0 の前面であることが好ましい。

30

#### 【 0 8 5 1 】

このように、上述のガイド部材 Y K 2 0 を設けることで、このガイド部材 Y K 2 0 がロゴ役物 Y K 1 2 及び可動ベース部 Y K 1 0 の初期位置において、ロゴ役物 Y K 1 2 及び可動ベース部 Y K 1 0 を背面側に向けて押さえつけるので、ロゴ役物 Y K 1 2 及び可動ベース部 Y K 1 0 を安定して初期位置に位置させることができる。しかも、本実施形態のように、ロゴ役物 Y K 1 2 と導光板 D K 1 とが近接している仕様（図 1 8 9 参照）であって、ロゴ役物 Y K 1 2 及び可動ベース部 Y K 1 0 が上述のように左右上下のガタガタ動作等の演出動作を行ったとしても、ロゴ役物 Y K 1 2 が導光板 D K 1 とが干渉することを防止することができる。

40

#### 【 0 8 5 2 】

##### < 導光板ユニットの構成 >

次に、上述の導光板 D K 1 を含む導光板ユニットについて説明する。図 1 9 8 は、第 7

50



実施形態に係る導光板ユニットを示す正面図であり、図 199 は、第 7 実施形態に係る導光板ユニットの駆動部を示す正面図であり、図 200 は、第 7 実施形態に係る導光板の上下左右の動きを示す正面図であり、図 201 は、第 7 実施形態に係る導光板の上下方向の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図であり、図 202 は、第 7 実施形態に係る導光板の左右方向の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図であり、図 203 は、第 7 実施形態に係る導光板の初期動作制御を簡易的に示すフローチャートであり、図 204 は、第 7 実施形態に係る導光板の初期動作制御を簡易的に示すフローチャートであり、図 205 は、第 7 実施形態に係る導光板が初期位置に位置している状態を示す正面図であり、図 206 は、第 7 実施形態に係る導光板が可動位置に位置している状態を示す正面図であり、図 207 は、第 7 実施形態に係る導光板の滞在位置の初期動作処理の流れを示すフローチャートである。

10

#### 【0853】

図 198 に示すように、導光板ユニット DK は、表面側に所定の意匠（デザイン）が施された装飾枠 DK1a を有する導光板（演出表示体）DK1、この導光板 DK1 の背面側に上下に延びるように設けられ、導光板 DK1 の上下左右動のベースとなる導光板ベース部 DK2、導光板 DK1 を上下左右に移動させる駆動部 DK3 等を有している。導光板 DK1 の上部には、導光板 DK1 の上下左右の移動のストッパとなるストッパ部 DK4 が設けられており、このストッパ部 DK4 の略中央部には、上下に延びる長孔状の縦ストッパ孔 DK4a が形成され、その左右にはそれぞれ、左右に延びる長孔状の横ストッパ孔 DK4b が形成されている。

20

#### 【0854】

導光板ベース部 DK2 の上端部には、上述の縦ストッパ孔 DK4a に挿通された縦ストッパ部材 DK6a、及び上述の横ストッパ孔 DK4b にそれぞれ挿通された横ストッパ部材 DK6b が設けられている。すなわち、導光板ベース部 DK2 が上下動した際において、縦ストッパ部材 DK6a が縦ストッパ孔 DK4a の上端（上ストッパ）又は下端（下ストッパ）に突き当たることによって、導光板 DK1 は、それ以上の上下動が制限され、導光板 DK1 が左右動した際において、それぞれの横ストッパ部材 DK6b がそれぞれの横ストッパ孔 DK4b の左端（左ストッパ）又は右端（右ストッパ）に突き当たることによって、導光板ベース部 DK2 はそれ以上の左右動を制限されるようになっている。

#### 【0855】

本実施形態では、導光板 DK1 は、図 200（a）に示すように、その上下方向においては、初期位置を中心に、この初期位置よりも上方に移動した上可動位置、初期位置よりも下方に移動した下可動位置の間を移動可能となっている。また、図 200（b）に示すように、その左右方向においては、初期位置を中心に、この初期位置よりも左方に移動した左可動位置、初期位置よりも右方に移動した右可動位置の間を移動可能となっている。

30

#### 【0856】

図 198 に示すように、駆動部 DK3 は、導光板 DK1 を上下に移動させるための上下動モータ DK5、導光板 DK1 を左右に移動させるための左右動モータ DK7、これらのモータ DK5、DK7 が取り付けられた駆動ベース部 DK6 等が設けられており、それぞれのモータ DK5、DK7 から図示しない駆動伝達機構を介して、それぞれのモータ DK5、DK7 からの動力を伝達された導光板 DK1 が上下左右に移動するようになっている。本実施形態では、上下動モータ DK5 が CW 方向に駆動することで導光板 DK1 が下方に移動し、CCW 方向に駆動することで導光板 DK1 が上方に移動し（図 201 参照）、左右動モータ DK7 が CW 方向に移動することで導光板 DK1 が右方に移動し、CCW 方向に駆動することで導光板 DK1 が左方に移動する（図 202 参照）ようになっている。

40

#### 【0857】

図 199 に示すように、上下動モータ DK5 のモータ軸には、図示しない上下動検知片が設けられており、この上下動検知片は、上下動モータ DK5 の回転軸の回転とともに、その回転軸を中心とした円の軌跡を描くように回転するようになっている。また、駆動ベース部 DK6 において、上下動モータ DK5 のモータ軸に対向する個所には、上述の上下

50

動検出片の回転軌跡に沿って、図 199 で見てモータ軸の右下方の下可動位置センサ S N 5、左下方の初期位置センサ S N 6、左上方の上可動位置センサ S N 7 が設けられている。下可動位置センサ S N 5 は、発光素子 S N 5 a 及び受光素子 S N 5 b を有するフォトセンサであり、これらの発光素子 S N 5 a 及び受光素子 S N 5 b がこれらの間に介在可能な上下動検知片によって遮蔽状態及び受光状態となることで、導光板 D K 1 の下可動位置を検知するようになっている。また、初期位置センサ S N 6 及び上可動位置センサ S N 7 も、下可動位置センサ S N 5 と同様な構成をなすフォトセンサであり、下可動位置センサ S N 5 と同様にして、導光板 D K 1 の初期位置や上可動位置を検知するようになっている。

#### 【0858】

左右動モータ D K 7 のモータ軸にも、上下動モータ D K 5 と同様な左右動検知片（図示せず）が設けられており、この左右動検知片は、左右動モータ D K 7 の回転軸の回転とともに、その回転軸を中心とした円の軌跡を描くように回転するようになっている。また、駆動ベース部 D K 6 において、左右動モータ D K 7 のモータ軸に対向する個所には、上述の左右動検出片の回転軌跡に沿って、図 199 で見てモータ軸の右下方の右可動位置センサ S N 8、左下方の初期位置センサ S N 9、左上方の上可動位置センサ S N 10 が設けられている。右可動位置センサ S N 8 は、発光素子 S N 8 a 及び受光素子 S N 8 b を有するフォトセンサであり、これらの発光素子 S N 8 a 及び受光素子 S N 8 b が上下動検知片によって遮蔽状態及び受光状態となることで、導光板ベース部 D K 6（導光板 D K 1）の右可動位置を検知するようになっている。また、初期位置センサ S N 9 および上可動位置センサ S N 10 も、右可動位置センサ S N 8 と同様な構成をなすフォトセンサであり、右可動位置センサ S N 8 と同様にして、導光板ベース部 D K 6 の初期位置や左可動位置を検知するようになっている。

#### 【0859】

< 導光板を検知する各センサの検知状態等 >

ここで、各センサ S N 5 乃至 10 に対する上下動検知片及び左右動辺地片の遮光状態及び受光状態について説明する。図 201（a）は、導光板 D K 1 の上下位置を検知する各センサ S N 5 乃至 7 の位置関係を模式的に示した図であり、（b）は導光板 D K 1 の上下方向の移動範囲を示す図であり、（c）は各センサ S N 5 乃至 7 の検知状態及び非検知状態を示す図である。また、図 202（a）は、導光板 D K 1 の左右位置を検知する各センサ S N 8 乃至 10 の位置関係を模式的に示した図であり、（b）は導光板 D K 1 の左右方向の移動範囲を示す図であり、（c）は各センサ S N 8 乃至 10 の検知状態及び非検知状態を示す図である。

#### 【0860】

図 201（b）は、上述のように上下動検知片の上下方向の移動範囲を示す図であり、この図では、上下動検知片の上下方向の移動範囲を区間（1）乃至（8）に区別している。すなわち、上下動検知片の上下方向の移動範囲としては、上下動検知片が上可動位置センサ S N 7 を遮光状態にしている位置（このときにおいて、上述の縦ストッパ部材 D K 6 a が縦ストッパ孔 D K 4 a の上端（上ストッパ）に突き当たっており、導光板 D K 1 が最上端に位置している）から少し C W 方向に移動した位置（このときにおいても、上可動位置センサ S N 7 は遮光状態）までの区間（1）、上下動検知片がこの区間（1）の最終位置から上可動位置センサ S N 5 を抜ける直前の位置まで C W 方向に移動した区間（2）、上下動検知片がこの区間（2）の最終位置から初期位置センサ S N 6 の手前の位置まで C W 方向に移動した区間（3）、上下動検知片がこの区間（3）の最終位置から初期位置センサ S N 6 を遮光するまで C W 方向に移動した区間（4）、上下動検知片がこの区間（4）の最終位置から初期位置センサ S N 6 を抜ける直前まで C W 方向に移動した区間（5）、上下動検知片がこの区間（5）の最終位置から下可動位置センサ S N 5 を遮光する直前まで C W 方向に移動した区間（6）、上下動検知片がこの区間（6）の最終位置から下可動位置センサ S N 5 を遮光するまで C W 方向に移動した区間（7）、上下動検知片がこの区間 7 の最終位置から下方向における最大可動範囲まで C W 方向に移動した（このときにおいて、上述の縦ストッパ部材 D K 6 a が縦ストッパ孔 D K 4 a の下端（下ストッパ）

に突き当たっており、導光板 D K 1 が最下端に位置している) 区間 ( 8 ) といった 8 つの区間に分けしている。

【 0 8 6 1 】

また、上記各区間 ( 1 ) 乃至 ( 8 ) において、各センサ S N 5 乃至 7 の検知状況は図 2 0 1 ( c ) に示す通りである。すなわち、区間 ( 1 ) では、上可動位置センサ S N 7 のみが検知状態 ( 上可動位置センサ S N 7 が上下動検知片によって遮光状態 ) であり、初期位置センサ S N 6、下可動位置センサ S N 5 は非検知状態 ( それぞれのセンサ S N 5 及び 6 が上下動検知片によって遮光されていない受光状態 ) という検知パターンとなっている。区間 ( 2 ) においても、上可動位置センサ S N 7 のみが検知状態という検知パターンとなっており、これらの区間 ( 1 ) 及び ( 2 ) では、導光板 D K 1 が上可動位置に位置していることを検知している状態となっている。区間 ( 3 ) では、どのセンサ S N 5 乃至 7 においても非検知状態という検知パターンとなっており、センサ S N 5 乃至 7 からは、導光板 D K 1 がどこにいるのかが把握できない状態となっている。

10

【 0 8 6 2 】

また、区間 ( 4 ) 及び ( 5 ) では、初期位置センサ S N 6 のみが検知状態という検知パターンであり、これらの区間 ( 4 ) 及び ( 5 ) では、導光板 D K 1 が初期位置に位置していることを検知している状態となっている。区間 ( 6 ) では、どのセンサ S N 5 乃至 7 においても非検知状態という検知パターンとなっており、センサ S N 5 乃至 7 からは、導光板 D K 1 がどこにいるのかが把握できない状態となっている。

【 0 8 6 3 】

20

さらに、区間 ( 7 ) 及び ( 8 ) では、下可動位置センサ S N 5 のみが検知状態という検知パターンであり、これらの区間 ( 7 ) 及び ( 8 ) では、導光板 D K 1 が下可動位置に位置していることを検知している状態となっている。

【 0 8 6 4 】

図 2 0 2 ( b ) は、上述のように上下動検知片の左右方向の移動範囲を示す図であり、この図では、上下動検知片の上下方向の移動範囲を区間 ( 1 ) 乃至 ( 8 ) に分けしている。すなわち、上下動検知片の左右方向の移動範囲としては、左右動検知片が左可動位置センサ S N 1 0 を遮光状態にしている位置 ( このときにおいて、上述の横ストッパ部材 D K 6 b が横ストッパ孔 D K 4 b の左端 ( 左ストッパ ) に突き当たっており、導光板 D K 1 が最左端に位置している ) から少し C W 方向に移動 ( このときにおいても、左可動位置センサ S N 1 0 は遮光状態 ) した区間 ( 1 )、左右動検知片がこの区間 ( 1 ) の最終位置から左可動位置センサ S N 1 0 を抜ける直前の位置まで C W 方向に移動した区間 ( 2 )、左右動検知片がこの区間 ( 2 ) の最終位置から初期位置センサ S N 9 の手前の位置まで C W 方向に移動した区間 ( 3 )、左右動検知片がこの区間 ( 3 ) の最終位置から初期位置センサ S N 9 を遮光するまで C W 方向に移動した区間 ( 4 )、左右動検知片がこの区間 ( 4 ) の最終位置から初期位置センサ S N 9 を抜ける直前まで C W 方向に移動した区間 ( 5 )、左右動検知片がこの区間 ( 5 ) の最終位置から右可動位置センサ S N 8 を遮光する直前まで C W 方向に移動した区間 ( 6 )、左右動検知片がこの区間 ( 6 ) の最終位置から右可動位置センサ S N 8 を遮光するまで C W 方向に移動した区間 ( 7 )、左右動検知片がこの区間 7 の最終位置から右方向における最大可動範囲まで C W 方向に移動した ( このときにおいて、上述の横ストッパ部材 D K 6 b が横ストッパ孔 D K 4 b の右端 ( 右ストッパ ) に突き当たっており、導光板 D K 1 が最右端に位置している ) 区間 ( 8 ) といった 8 つの区間に分けしている。

30

40

【 0 8 6 5 】

また、上記各区間 ( 1 ) 乃至 ( 8 ) において、各センサ S N 8 乃至 1 0 の検知状況は図 2 0 2 ( c ) に示す通りである。すなわち、区間 ( 1 ) では、左可動位置センサ S N 1 0 のみが検知状態 ( 左可動位置センサ S N 1 0 が左右動検知片によって遮光状態 ) であり、初期位置センサ S N 9、右可動位置センサ S N 8 は非検知状態 ( それぞれのセンサ S N 8 及び 9 が左右動検知片によって遮光されていない受光状態 ) という検知パターンとなっている。区間 ( 2 ) においても、左可動位置センサ S N 1 0 のみが検知状態という検知パター

50

ンであり、これらの区間（１）及び（２）では、導光板ＤＫ１が左可動位置に位置していることを検知している状態となっている。区間（３）では、どのセンサＳＮ８乃至１０においても非検知状態という検知パターンとなっており、センサＳＮ８乃至１０からは、導光板ＤＫ１がどこにいるのかが把握できない状態となっている。

【０８６６】

また、区間（４）及び（５）では、初期位置センサＳＮ９のみが検知状態という検知パターンであり、これらの区間（４）及び（５）では、導光板ＤＫ１が初期位置に位置していることを検知している状態となっている。区間（６）では、どのセンサＳＮ８乃至１０においても非検知状態という検知パターンとなっており、センサＳＮ８乃至１０からは、導光板ＤＫ１がどこにいるのかが把握できない状態となっている。

10

【０８６７】

さらに、区間（７）及び（８）では、右可動位置センサＳＮ８のみが検知状態という検知パターンとなっており、これらの区間（７）及び（８）では、導光板ＤＫ１が下可動位置に位置していることを検知している状態となっている。

【０８６８】

< 導光板の初期動作処理 >

次に、副制御基板Ｓによる導光板ＤＫ１の初期動作処理（初期位置に戻す処理）について説明する。本実施形態では、上述のように、副制御基板Ｓにおいて、客待ちデモ時、大当たり時、変動開始時、変動停止時等の遊技の節目に行われるロゴ役物ＹＫ１２の位置を確認するポジションチェックのとき、ロゴ役物ＹＫ１２が初期位置に位置しているべき状況（例えば、通常状態等）において、所定時間（例えば、５秒）経過しても初期位置にいない（初期位置センサＳＮ３が非検知状態）にあるとき、及び電断復帰のとき、といった遊技の区切りとなる所定のタイミングにおいて、図２０３及び２０４に示すような導光板ＤＫ１の初期動作処理を行うようにしている。

20

【０８６９】

図２０３に示すように、本実施形態では、副制御基板Ｓは、今回の初期動作処理（初期動作制御）を行った回数が、偶数回であるか奇数回であるかによって、その初期動作処理を変更している。具体的には、偶数回（２×回目）の場合には、導光板ＤＫ１の上下位置検知による初期動作制御においてはＡ１の動作制御パターンを、導光板ＤＫ１の左右位置検知による初期動作制御においてはＢ１の動作制御パターンを実行し、奇数回（２×＋１回目。Ｘは０を含む自然数）の場合には、導光板ＤＫ１の上下位置検知による初期動作制御においてはＡ２の動作制御パターンを、導光板ＤＫ１の左右位置検知による初期動作制御においてはＢ２の動作制御パターン実行をする。すなわち、本実施形態では、偶数回の場合には、Ａ１及びＢ１の初期動作制御を行い、これらのＡ１及びＢ１の初期動作制御が全て完了した（後述のステップ３６１７でＹｅｓ）ときに、図示しない初期動作制御回数カウンタに＋１を加算し、奇数回の場合には、Ａ２及びＢ２の初期動作制御を行い、これらのＡ２及びＢ２の初期動作制御が全て完了した（後述ステップ３６２５でＹｅｓ）ときに、上述の初期動作制御カウンタに＋１を加算することで、初期動作制御を行った回数を管理するようになっている。

30

【０８７０】

まず、上述の偶数回であった場合のＡ１及びＢ１の動作制御パターンを説明する。副制御基板Ｓは、各センサＳＮ５乃至７の検知パターンによって上下方向における初期位置（原点）に導光板ＤＫ１が位置しているかどうかを判定し、各センサＳＮ５乃至７の検知パターンが区間（４）又は（５）であって、導光板ＤＫ１が初期位置に位置していると判定した場合には（ステップ３６０１でＹｅｓ）ステップ３６１７に進む。また、各センサＳＮ５乃至７の検知パターンが区間（４）又は（５）以外であって、導光板ＤＫ１が初期位置にいないと判定した場合には（ステップ３６０１でＮｏ）、副制御基板Ｓは、導光板ＤＫ１が下可動位置に位置しているか否かを判定する（ステップ３６０３）。

40

【０８７１】

このステップ３６０３にて、各センサＳＮ５乃至７の検知パターンが区間（７）又は（

50

8)であって、導光板DK1が下可動位置に位置していると判定した場合には(ステップ3603でYes)、副制御基板Sは、初期位置センサSN6が上下動検知片を検知するまでモータDK5をCCW方向に駆動させることで、導光板DK1を初期位置方向に移動させて、導光板DK1を初期位置に復帰させる(ステップ3607)。その後、再びステップ3601から同様な制御を、後述のステップ3617でYesになるまで繰り返す(リトライを繰り返す)。また、ステップ3603にて、導光板DK1が下可動位置に位置していないと判定した場合には(ステップ3603でNo)、副制御基板Sは、下可動位置センサSN5が上下動検知片を検知するまでモータDK5をCW方向に駆動させることで、導光板DK1を下可動位置に移動させて、導光板DK1を下可動位置に位置させる(ステップ3605)。その後、再びステップ3601から同様な制御を、後述のステップ3617でYesになるまで繰り返す。

10

#### 【0872】

一方、ステップ3601において、導光板DK1が上下方向における初期位置に位置していると判定した場合には、B1の動作制御パターンを実行する。すなわち、図204に示すように、副制御基板Sは、各センサSN8乃至10の検知パターンによって左右方向における初期位置に導光板DK1が位置しているかどうかを判定し、各センサSN8乃至10の検知パターンが区間(4)又は(5)であって、導光板DK1が初期位置に位置していると判定した場合には(ステップ3617でYes)、初期動作制御を終了し、初期動作制御カウンタに+1を加算させる。

#### 【0873】

20

また、各センサSN8乃至10の検知パターンが区間(4)又は(5)以外であって、導光板DK1が初期位置にいないと判定した場合には(ステップ3617でNo)、副制御基板Sは、導光板DK1が右可動位置に位置しているか否かを判定する(ステップ3619)。このステップ3619にて、各センサSN8乃至10の検知パターンが区間(7)又は(8)であって、導光板DK1が右可動位置に位置していると判定した場合には(ステップ3619でYes)、副制御基板Sは、初期位置センサSN9が左右動検知片を検知するまでモータDK7をCCW方向に駆動させることで、導光板DK1を初期位置方向に移動させて、導光板DK1を初期位置に復帰させる(ステップ3623)。その後、再びステップ3601から同様な制御を、ステップ3617でYesになるまで繰り返す(リトライを繰り返す)。また、ステップ3619にて、導光板DK1が右可動位置に位置していないと判定した場合には(ステップ3619でNo)、副制御基板Sは、右可動位置センサSN5が左右動検知片を検知するまでモータDK7をCW方向に駆動させることで、導光板DK1を右可動位置に移動させて、導光板DK1を右可動位置に位置させる(ステップ3621)。その後、再びステップ3601から同様な制御を、後述のステップ3617でYesになるまで繰り返す。

30

#### 【0874】

次に、上述の奇数回であった場合のA2及びB2の動作制御パターンを説明する。副制御基板Sは、導光板DK1が初期位置に位置していると判定した場合には(ステップ3609でYes)ステップ3625に進み、導光板DK1が初期位置にいないと判定した場合には(ステップ3609でNo)、副制御基板Sは、導光板DK1が上可動位置に位置しているか否かを判定する(ステップ3611)。

40

#### 【0875】

このステップ3611にて、導光板DK1が上可動位置に位置していると判定した場合には(ステップ3611でYes)、副制御基板Sは、初期位置センサSN6が上下動検知片を検知するまでモータDK5をCW方向に駆動させることで、導光板DK1を初期位置に復帰させる(ステップ3615)。その後、再びステップ3609から同様な制御を、ステップ3625でYesになるまで繰り返す(リトライを繰り返す)。また、ステップ3611にて、導光板DK1が上可動位置に位置していないと判定した場合には(ステップ3611でNo)、副制御基板Sは、上可動位置センサSN7が上下動検知片を検知するまでモータDK5をCCW方向に駆動させることで、導光板DK1を上可動位置に位

50

置させる（ステップ 3 6 1 3）。その後、再びステップ S 3 6 0 1 から同様な制御を、ステップ 3 6 2 5 で Y e s になるまで繰り返す。

【 0 8 7 6 】

一方、ステップ 3 6 0 9 において、導光板 D K 1 が上下方向における初期位置に位置していると判定した場合には（ステップ 3 6 0 9 で Y e s）、B 2 の動作制御パターンを実行する。すなわち、図 2 0 4 に示すように、副制御基板 S は、左右方向における初期位置に導光板 D K 1 が位置していると判定した場合には（ステップ 3 6 2 5 で Y e s）、初期動作制御を終了し、初期動作制御カウンタに + 1 を加算させる。

【 0 8 7 7 】

また、導光板 D K 1 が初期位置にいないと判定した場合には（ステップ 3 6 2 5 で N o）、副制御基板 S は、導光板 D K 1 が左可動位置に位置しているか否かを判定する（ステップ 3 6 2 7）。このステップ 3 6 2 7 にて、導光板 D K 1 が左可動位置に位置していると判定した場合には（ステップ 3 6 1 9 で Y e s）、副制御基板 S は、初期位置センサ S N 9 が左右動検知片を検知するまでモータ D K 7 を C W 方向に駆動させることで、導光板 D K 1 を初期位置に復帰させる（ステップ 3 6 3 1）。その後、再びステップ 3 6 0 9 から同様な制御を、ステップ 3 6 2 5 で Y e s になるまで繰り返す（リトライを繰り返す）。また、ステップ 3 6 2 7 にて、導光板 D K 1 が左可動位置に位置していないと判定した場合には（ステップ 3 6 2 7 で N o）、副制御基板 S は、左可動位置センサ S N 1 0 が左右動検知片を検知するまでモータ D K 7 を C C W 方向に駆動させることで、導光板 D K 1 を左可動位置に位置させる（ステップ 3 6 2 9）。その後、再びステップ S 3 6 0 9 から同様な制御を、ステップ 3 6 2 5 で Y e s になるまで繰り返す。

【 0 8 7 8 】

このように、本実施形態では、初期動作処理を行った回数が偶数回であれば導光板 D K 1 を上可動位置又は右可動位置に移動させてから初期位置に戻し、奇数回であれば導光板 D K 1 を下可動位置又は左可動位置に移動させてから初期位置に戻すというように、初期動作処理を行う度に、導光板 D K 1 を一旦移動させる基準位置を、上下左右端の位置に分散するように変更しているため、初期動作処理の際に一旦移動させる位置が、例えば、上可動位置又は右可動位置にのみ偏ることを防止することができる。この結果、初期動作処理を行うにあたり、例えば、初期動作処理に際しては C W 方向にのみモータ D K 5 及び D K 7 を駆動するという偏りを低減することができて、モータ D K 5 及び D K 7 の回転方向を適度に分散することができるため、モータ D K 5 及び D K 7 の負担を軽減することができる。

【 0 8 7 9 】

< 導光板の初期動作処理の変形例 >

次に、導光板 D K 1 の初期動作処理の変形例について説明するが、本変形例は、上述の実施形態の導光板 D K 1 の初期動作処理における各処理の内容は同一であり、その処理の流れが異なるのみであるため、上述の実施形態の導光板の初期動作処理にて用いた図 2 0 3 及び 2 0 4 を援用し、異なる個所を中心に説明するものとする。

【 0 8 8 0 】

本変形例では、最初（１回目）の初期動作処理においては、先ず A 1 及び B 1 の初期動作制御を行う。先ず、導光板 D K 1 が、その上下方向の初期位置にも、下可動位置にも位置していない場合には（ステップ 3 6 0 1 で N o、ステップ 3 6 0 3 で N o）、導光板 D K 1 を下可動位置に位置させた後（ステップ 3 6 0 5）、初期位置に復帰させる（ステップ 3 6 0 7）。これにより、導光板 D K 1 の上下方向の初期動作処理が完了し、B 1 の初期動作制御であるステップ 3 6 1 7 に進む。この B 1 の初期動作制御においても、A 1 の初期動作制御と同様に、導光板 D K 1 が左右方向の初期位置にも、右可動位置にも位置していない場合には、導光板 D K 1 を右可動位置に位置させた後、初期位置に復帰させる（ステップ 3 6 1 7 で N o、ステップ 3 6 1 9 で N o、その後、ステップ 3 6 2 1、3 6 2 3 の順に進む）。これにより、導光板 D K 1 の左右方向の初期動作処理が完了し、導光板 D K 1 においては、上下方向及び左右方向において初期位置に位置することとなる。すな

わち、本変形例では、ステップ 3 6 0 5 の後、ステップ 3 6 0 7 に進む点、ステップ 3 6 1 5 の後、ステップ 3 6 1 7 に進む点、ステップ 3 6 2 1 の後に、ステップ 3 6 2 3 に進む点で、上述の実施形態の導光板 D K 1 の初期動作処理とは異なる。

【 0 8 8 1 】

本変形例に係る上述の A 1 及び B 2 における各処理（制御）の流れは、導光板 D K 1 が A 1 及び B 1 の処理において、正常に初期位置に復帰できた場合の流れであるが、導光板 D K 1 が A 1 及び B 1 の処理において、正常に初期位置に復帰できない場合があり、次にこの場合について説明する。すなわち、1 回目の初期動作処理において、A 1 及び B 1 の途中で初期位置に復帰できなかった場合、例えば、A 1 のステップ 3 6 0 7 や B 1 のステップ 3 6 2 3 において初期位置に復帰できなかった場合には、上述の初期動作制御カウンタに + 1 を加算する。すなわち、本変形例では、A 1 及び B 1 の初期動作制御が全て完了したら初期動作制御カウンタに + 1 を加算するのではなく、A 1 及び B 1 の途中で初期位置に復帰できなかった場合において初期動作制御カウンタに + 1 し、リトライ動作として A 2 及び B 2 の初期動作処理を行う（換言すれば、本変形例における初期動作制御カウンタは、リトライ回数カウンタともいえる。）点で、上述の本実施形態とは異なる。この場合、この初期動作制御カウンタの値は「 1 」であり奇数（ $2X + 1$  回目）であるため（換言すれば、1 回目のリトライ動作ともいえる。）、A 2 及び B 2 の初期動作制御を行う。

【 0 8 8 2 】

これらの A 2 及び B 2 の初期動作制御についても、上述の A 1 及び B 1 の初期動作制御と同様な流れで処理を行うようになっている。具体的には、導光板 D K 1 が上下方向の初期位置にも、上可動位置にも位置していない場合には、上可動位置に位置させた後、初期位置に復帰させる（ステップ 3 6 0 9 で N o、ステップ 3 6 1 1 で N o、その後、ステップ 3 6 1 3、3 6 1 5 の順に進む）ことで、導光板 D K 1 が上下方向の初期位置に位置して、導光板 D K 1 の上下方向の初期動作処理が完了し、B 2 の初期動作制御であるステップ 3 6 2 5 に進む。この B 2 の初期動作制御においても、A 2 の初期動作制御と同様に、導光板 D K 1 が左右方向の初期位置にも、左可動位置にも位置していない場合には、導光板 D K 1 を左可動位置に位置させた後、初期位置に復帰させる（ステップ 3 6 2 5 で N o、ステップ 3 6 3 1 で N o、その後、ステップ 3 6 2 9、3 6 3 1 の順に進む）。これにより、導光板 D K 1 の左右方向の初期動作処理が完了し、導光板 D K 1 においては、上下方向及び左右方向において初期位置に位置することとなる。すなわち、本変形例では、ステップ 3 6 1 3 の後、ステップ 3 6 1 5 に進む点、ステップ 3 6 1 5 の後、ステップ 3 6 2 5 に進む点、ステップ 3 6 2 9 の後に、ステップ 3 6 3 1 に進む点で、上述の実施形態の導光板 D K 1 の初期動作処理とは異なる。

【 0 8 8 3 】

本変形例に係る上述の A 2 及び B 2 における各処理の流れは、導光板 D K 1 が A 2 及び B 2 の処理において、正常に初期位置に復帰できた場合の流れであるが、導光板 D K 1 が A 2 及び B 2 の処理において、正常に初期位置に復帰できない場合についても、上述の A 1 及び B 1 の処理と同様の処理を行う。具体的には、この 1 回目のリトライ動作において、A 2 及び B 2 の途中で初期位置に復帰できなかった場合、例えば、A 2 のステップ 3 6 1 5 や B 2 のステップ 3 6 3 1 において初期位置に復帰できなかった場合には、上述の初期動作制御カウンタに + 1 を加算する。すなわち、本変形例では、A 2 及び B 2 の途中で初期位置に復帰できなかった場合においても初期動作制御カウンタに + 1 し、リトライ動作として再び A 1 及び B 1 の初期動作処理を行う点で、上述の本実施形態とは異なる。この場合、この初期動作制御カウンタの値は「 2 」であり偶数（ $2X$  回目）であるため（換言すれば、2 回目のリトライ動作ともいえる。）、再び A 1 及び B 1 の初期動作制御処理を行う。

【 0 8 8 4 】

本変形例では、このようなリトライ動作を所定回数（例えば、4 回等、その所定回数は仕様等に応じて適宜決定可能である）繰り返しても、導光板 D K 1 が上下方向及び左右方向における初期位置に復帰できなかった場合には、役物エラーとなって、副制御基板 S は

10

20

30

40

50

、その後の導光板 D K 1 に対する動作コマンド（演出リクエスト）を行わない処理（役物の動作を禁止する禁止処理を行う）を行う。すなわち、導光板 D K 1 は、初期位置への復帰が必要となったときの位置によっては、他の構造体に引っかかる等の要因によって、上下左右の位置センサ S N 5、S N 7、S N 8、S N 1 0 によって検出される位置まで移動できない場合があるため、本変形例のような制御を行うようにしている。なお、本変形例では、導光板 D K 1 に対して動作コマンドを行わない処理を行うようにしたが、これに限定されず、例えば、上述の可動ベース Y K 1 0、ロゴ役物 Y K 1 2 についても、同様な処理を行っても良く、いわゆる可動役物であれば同様な処理を行っても良いことは言うまでもない。また、本変形例では、導光板 D K 1 が初期位置に復帰できない場合に、その導光板 D K 1 のみに対して禁止処理を行っているが、この導光板 D K 1 と干渉する可動役物がある場合には、その可動役物も同時に禁止処理を行うようにしても良く、要は、第 1 の可動役物と、これと干渉する第 2 の可動役物がある場合において、第 1 及び第 2 の可動役物のいずれかが初期位置に復帰できない場合には、これらをまとめて禁止処理とするようにしても良い。

#### 【 0 8 8 5 】

本変形例に係る導光板 D K 1 の初期動作処理においては、上述の実施形態の導光板 D K 1 の初期動作処理と同様な作用効果を奏するとともに、リトライ動作の回数が偶数回であれば導光板 D K 1 を上可動位置又は右可動位置に移動させてから初期位置に戻し、奇数回であれば導光板 D K 1 を下可動位置又は左可動位置に移動させてから初期位置に戻すというように、リトライ動作を行う度に、導光板 D K 1 を一旦移動させる基準位置を、上下左右端の位置に分散するように変更するようにしている。このため、例えば、導光板 D K 1 において、上下方向の初期位置より少し上の第 1 滞在位置では、ここから上に移動できない状況が発生していた場合において、この第 1 滞在位置から下方向の下可動位置に移動させた後、この下可動位置から上述の第 1 滞在位置よりも下方の初期位置まで戻すことが可能である場合には、A 2 の処理では初期位置に戻せないが、リトライ動作によって A 1 の処理を行うことで、初期位置に戻すということが可能となる。この例では、初期位置よりも少し上の第 1 滞在位置を例に取って説明したが、初期位置よりも少し下の第 2 滞在位置、初期位置よりも少し左右の第 3 及び第 4 滞在位置にある場合でも同様である。このように、本変形例においては、リトライ動作によって、上下左右のいずれかの方向（導光反 D K 1 の可動可能な全ての方向）への移動を試みるようにしているため、導光板 D K 1 において、上下方向のいずれか、及び左右方向のいずれかに移動可能であれば、導光板 D K 1 を初期位置に復帰させることができる。また、所定回数のリトライ動作によっても導光板 D K 1 が初期位置に復帰しない場合には、禁止処理を行うようにすることで、導光板 D K 1 が初期位置に復帰できない状況下において、初期位置に復帰させるという無駄な制御を行わなくて済むため、制御負担の軽減を図ることができる。しかも、導光板 D K 1 が初期位置に復帰できない状況下において、初期位置に復帰させるという制御を行うことに起因した導光板 D K 1 の無駄な挙動を防止することができるので、遊技者に対して遊技状態が変更した等の誤認を与えることを防止することができる。

#### 【 0 8 8 6 】

##### < 遊技状態に応じた導光板の動作 >

次に、遊技状態に応じた導光板の動作について説明する。本実施形態では、図 2 0 5 に示すように、遊技状態が通常状態（通常遊技状態）である場合には、導光板 D K 1 は、上下方向及び左方向のそれぞれの初期位置に位置しており（図 2 0 0 参照）、ロゴ役物 Y K 1 2 も初期位置に位置している。この状態から、遊技状態が上述の小当りラッシュ（例えば、上述のように高確低ペース状態）となると、図 2 0 6 に示すように、ロゴ役物 Y K 1 2 が下方に降下するとともに、導光板 D K 1 が上方に上昇し、ロゴ役物 Y K 1 2 が下可動位置に位置し、導光板 D K 1 が上可動位置に位置した状態を維持することとなる。ここで、図 2 0 6 に示すように、ロゴ役物 Y K 1 2 が初期位置に位置している場合には、ロゴ役物 Y K 1 2 の背面側においては、導光板 D K 1 の可動領域（空間）K R となっているが、この可動領域 K R を介して遊技盤の構造体等（図 2 0 6 においては、模式的に網掛け部分

10

20

30

40

50



で示す)が丸見えの状態となってしまうが、本実施形態では、この状態においては、導光板 D K 1 を上可動位置に位置させることによって、この構造体等を隠すことができ、意匠性の向上を図ることができる。

【 0 8 8 7 】

なお、本実施形態では、導光板 D K 1 については、小当りラッシュのときに下可動位置に位置させたが、小当りラッシュ状態以外の所定の遊技状態(高確高ベース状態、低確高ベース状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、主遊技の時短フラグがオンの遊技状態、リーチの状態等)のときに下可動位置に位置させる等、導光板 D K 1 の滞在位置と遊技状態との対応関係については適宜設定可能であることは言うまでもない。

【 0 8 8 8 】

< 滞在位置の調整動作処理 >

ここで、導光板 D K 1 における小当りラッシュのときの滞在位置は、下可動位置であり、図 2 0 1 に示す区間( 7 )又は( 8 )の検知パターンとなっていることが常態である。また、本実施形態では、上述のポジションチェックのとき、所定時間(例えば、5 秒)経過しても初期位置にいない(初期位置センサ S N 3 が非検知状態)にあるとき、及び電断復帰のとき、といった遊技の区切りとなる所定のタイミングにおいて、副制御基板 S は、遊技状態に応じた導光板 D K 1 の滞在位置のチェックを行い、その滞在位置が適正な位置でなければその滞在位置の適正な位置に調整する位置調整処理(滞在位置の初期化動作処理)を行う仕様となっている。次に、この位置調整処理について図 2 0 7 のフローチャートに沿って説明する。

【 0 8 8 9 】

図 2 0 7 に示すように、副制御基板 S は、各センサ S N 5 乃至 7 の検知パターンが区間( 7 )又は( 8 )以外である場合であるが(ステップ 3 6 5 1 で N o )、各センサ S N 5 乃至 7 の検知パターンが区間( 3 )や( 6 )以外であり、導光板 D K 1 の位置を把握できている場合には(ステップ 3 6 5 3 で Y e s )、導光板 D K 1 をその把握している位置から下可動位置に移動する処理を行う(ステップ 3 6 5 5 )。

【 0 8 9 0 】

一方、各センサ S N 5 乃至 7 の検知パターンが区間( 3 )や( 6 )であり、導光板 D K 1 の位置を把握できない場合には(ステップ 3 6 5 3 で N o )、小当りラッシュが継続中か否かを判定する(ステップ 3 6 5 7 )。このステップ 3 6 5 7 にて、小当りラッシュ中であつた場合には(ステップ 3 6 5 7 で Y e s )、導光板 D K 1 の位置の調整を行わず(一切の位置調整処理を行わず)、そのままの状態を維持させる。そして、小当りラッシュが終了して通常状態又は大当り遊技状態等になると(ステップ 3 6 5 7 で N o )、導光板 D K 1 を初期位置に移動する処理を行う。

【 0 8 9 1 】

なお、本実施形態では、導光板 D K 1 の上下方向の移動位置を例にとって説明したが、各センサ S N 8 乃至 1 0 の検知による左右方向の移動位置の場合であっても、上述と同様な処理となることは言うまでもない。また、図 2 0 7 のフローでは、小当りラッシュ時の場合を例に取って説明したが、小当りラッシュに代えて、上述の高確高ベース状態、低確高ベース状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、主遊技の時短フラグがオンの遊技状態、リーチの状態等といった所定の遊技状態であっても良いことは言うまでもない。また、本実施形態では、位置調整処理については導光板 D K 1 を例に取って説明したが、導光板 D K 1 のみに適用されるのではなく、例えば、演出表示装置 S G の他、これよりも小さくかつ可動可能な小型の演出表示部(例えば、液晶表示部等)や、或いは、上述のロゴ役物 Y K 1 2 等、可動可能な役物について適用可能であることは言うまでもない。

【 0 8 9 2 】

このように、導光板 D K 1 が小当りラッシュに応じた下可動位置(所定の滞在位置)に滞在している場合において、ポジションチェックといった所定のタイミングでその滞在位置の位置調整処理を行う仕様において、導光板 D K 1 の滞在位置が把握できない場合には、一切の位置調整処理を行わないようにしているので、導光板 D K 1 を検知する全てのセ

10

20

30

40

50

ンサが非検知状態とならないように、この種のセンサを多く設ける必要が無く、検知センサの数を最小減に留めることができ、部品点数の削減を図ることができる。また、多くのセンサを設けなくても済むので、センサの増加に伴う制御の複雑化を防止することができる。また、導光板 D K 1 の位置が把握できている場合には、遊技状態に応じた適切な滞在位置に導光板 D K 1 を位置させることによって、例えば、演出表示装置 S G が故障して表示画面上では遊技状態が把握できない状況となったとしても、導光板 D K 1 の位置によって遊技者が正確な遊技状態を把握することができる。

#### 【 0 8 9 3 】

さらに、導光板 D K 1 の位置を把握できない場合には、その位置調整を行わないようにしているので、導光板 D K 1 を適正位置にするために、例えば、導光板 D K 1 の最大可動範囲まで導光板 D K 1 を動かして位置を把握してから適正位置に移動させるといった類の複雑な動きを伴う制御を行う必要がなく、制御の複雑化に伴うバグの発生等を防止することができる。しかも、小当りラッシュ中に、上述のような複雑な動きをする必要が無いので、小当りラッシュ中に上述のような複雑な動きをすることによって、遊技者に対して遊技状態が変更した等の誤認を与えることを防止することができる。

#### 【 0 8 9 4 】

##### < 導光板ユニット D K の構成 >

次に、導光板ユニット D K の構成について説明する。図 2 0 8 は、第 7 実施形態に係る導光板を示す正面図であり、図 2 0 9 は、第 7 実施形態に係る導光板の作用を説明する模式図である。図 2 0 8 に示すように、導光板ユニット D K は、導光板 D K 1 の下縁側に設けられ、導光板 D K 1 の上縁に向けて光を照射する第 1 発光部（発光手段）R N 1 と、導光板 D K 1 の右縁側に設けられ、導光板 D K 1 の左縁に向けて光を照射する第 2 発光部（発光手段）R N 3 と有している。これらの発光部 R N 1、R N 3 から光を照射されることで、導光板 D K 1 の面上が明るくなるとともに所定の画像が表示されるようになっている（図 2 0 9 の右図参照）。

#### 【 0 8 9 5 】

第 1 発光部 R N 1 は、導光板 D K 1 の下縁側（第 1 縁側）に、この下縁に沿って配置されて、導光板 D K 1 の上縁に向けて光を発光する下側光源 R N 5 と、この下側光源 R N 5 と導光板 D K 1 の下縁との間に介在して、下側光源 R N 5 からの光をその発光方向に集光させる下側集光レンズ（集光部）R N 7 とを有している。また、第 2 発光部 R N 3 は、導光板 D K 1 の右上縁側（第 2 縁側）に配置され、導光板 D K 1 の左縁に向けて光を発光する L E D 等の右上光源 R N 1 1 と、この右上光源 R N 1 1 と導光板 D K 1 の右上縁との間に介在して、右上光源 R N 1 1 からの光をその発光方向に集光させる右上側集光レンズ（集光部）R N 1 3 と、導光板 D K 1 の右中縁の右側に配置され、導光板 D K 1 の左縁に向けて光を発光する L E D 等の右中光源 R N 1 5 と、導光板の右下縁の右側に配置され、導光板 D K 1 の左縁に向けて光を発光する L E D 等の右下光源 R N 1 7 とを有している。すなわち、本実施形態では、右中光源 R N 1 5 と右下光源 R N 1 7 とには、下側光源 R N 5 や右上光源 R N 1 1 のように、集光レンズ R N 7、R N 1 3 が設けられておらず、これらの右中光源 R N 1 5 と右下光源 R N 1 7 とからの光が拡散して照射されるようになっており、右中光源 R N 1 5 と右下光源 R N 1 7 とで光を拡散する拡散部を構成している。

#### 【 0 8 9 6 】

また、右中光源 R N 1 5 の右側には、遊技領域 D 3 0 と右中光源 R N 1 5 とを区画しつつ隔離するランプハウス R N 1 9 が設けられている。このランプハウス R N 1 9 によって、遊技領域 D 3 0 を流下する遊技球が L E D と干渉するのを防止することができる。このようにセンター飾り D 3 8 に設けられた導光板の光源が遊技球の静電気によって影響を受けやすい箇所には、正面等を照らす L E D とランプハウスを敢えて導光板の光源と隣接して設けることで、重要な導光板の光源を保護しつつセンター飾り D 3 8 をより綺麗に見せることができる。また、下側 L E D 2 1 3 の下側にも、上記ランプハウス R N 1 9 と同様なランプハウスが設けられているが、図 2 0 8 においてはその図示を省

10

20

30

40

50

略する。

【0897】

本実施形態では、導光板DK1は、下側光源RN5が、下側集光レンズRN7を介して導光板DK1の下縁面から上縁面に向けて光を照射することにより、図209の矢印Aで示すように、導光板DK1の下側から上側に向けて集光した光が一直線状に照射される。また、右側光源RN11が、右上側集光レンズRN13を介して導光板の右縁面から左縁面に向けて光を照射することにより、図209の矢印Bで示すように、導光板DK1の右縁側から左縁側に向けて集光した光が一直線上に照射される。

【0898】

ここで、導光板DK1が仮に四角形状をなしている場合においては、その一辺（例えば、下縁）と、この一辺と連続した他の一辺（例えば右縁）にLED等の光源を配置し、これらの光源を集光レンズを介して照射するようにした場合には、縦横に満遍なく光源からの光が照射されるため、導光板の面上において光の明暗が発生しにくいものとなる。一方、本実施形態のように、図208で示すような、四角形以外の形状であって複雑な形状である場合においては、導光板DK1に対して、上述の四角形の場合と同様にLEDを配置すると、換言すれば、本実施形態の下側光源RN5、右上光源RN11のみであると、例えば、導光板DK1の面上における左上縁側（第3縁側）の部分等については、上述の光源RN5、RN11からの直線光が交差し難いため、この左上の部分等は他の個所に比べて暗くなり、導光板DK1の面上において、光ムラができてしまう虞がある。

【0899】

しかしながら、本実施形態では、上述のように、拡散部を構成する右中光源RN15及び右下光源RN17から、光が拡散して照射されるようになっているため（図209の矢印C参照）、導光板DK1の面上における左上縁側においては、上述の光源RN5、RN11からの光に加え、右中光源RN15及び右下光源RN17からの拡散光も照射されることとなる。このため、導光板DK1のうち暗くなりがちな左上部分をも十分に照射でき、光ムラを防止することができる。また、本実施形態では、導光板DK1の外周のうち、暗くなりがちな左上縁の一部には、複数の上向きの三角形が互いに隣り合うように帯状に並んだギザギザ形状をなす乱反射DK1bを設け、この乱反射DK1bによって光の乱反射が発生して、より明るくなるようにしている。

【0900】

なお、光拡散部DK1bの形成箇所については、導光板DK1の左上縁に限定されず、より光を拡散させて明るくしたい個所であれば、導光板DK1の外周部のどこに設けても良い。また、本実施形態では、右中光源RN15及び右下光源RN17に集光レンズを設けないことによって、光を拡散して照射するように構成したが、これに代えて、光を拡散する光拡散レンズを設けることによって、光を拡散するようにしても良く、要は、光を拡散できる構成であれば、特に限定しない。また、本実施形態では、導光板DK1の下縁側及び右上縁側にそれぞれ、第1及び第2発光部RN1、RN3を設けたが、これに限定されず、例えば、導光板DK1の上縁側や左縁側にそれぞれ、第1及び第2発光部RN1、RN3を設けても良く、要は、導光板DK1の周縁のいずれかの第1縁側と、この第1縁側とは方向の異なる第2縁側にそれぞれ、発光手段である第1及び第2発光部RN1、RN3を設け、これらの縁部とは方向の異なる第3縁部に、右中光源RN15及び右下光源RN17のような拡散部を設けるようにすれば良い。また、導光板DK1の形状については、本実施形態に限定されず、様々な形状の導光板DK1が適用可能であることは言うまでもない。

【0901】

また、本実施形態では、導光板DK1を1つのみ設けているが、これに限定されず、例えば、図189で示す導光板DK1の前側において、この導光板DK1と同様な変形例に係る導光板をセンター飾りD38に取り付け（センター飾りD38に固定し）、この変形例に係る導光板とこの後側の導光板DK1との複数の導光板が協働して所定の画像を表示する等しても良い。要は、本実施形態の導光板DK1の前側及び後側の少なくとも一方に

10

20

30

40

50

、導光板 D K 1 と同様な変形例に係る導光板を設けるようにしても良く、この変形例に係る導光板については、導光板 D K 1 のように移動可能なものであっても（この場合には、当然にして、上述の初期動作処理、遊技状態に応じた導光板の動作、滞在位置の調整等を実行可能であることは言うまでもない。また、導光板 D K 1 と変形例に係る導光板とが互いに異なる態様で動作することで遊技を盛り上げたり、導光板 D K 1 及び変形例に係る導光板の動作態様にて遊技状態を報知したりする等しても良いことも言うまでもない。）、固定のものであっても良い。

#### 【 0 9 0 2 】

##### < 出沒役物の構成 >

次に、第 7 実施形態に係る出沒役物について説明する。図 2 1 0 は、第 7 実施形態に係る出沒役物の位置を検知するセンサ及びこのセンサの検知状態を説明する図であり、図 2 1 1 は、第 7 実施形態に係る左出沒役物を駆動するための駆動部を拡大して示す拡大図であり、図 2 1 2 は、第 7 実施形態に係る左出沒役物の駆動部のラックギア及びピニオンギアの作用を説明する図であり、図 2 1 3 は、第 7 実施形態に係る左出沒役物の駆動部のラックギア及びピニオンギアの作用を説明する図である。

#### 【 0 9 0 3 】

本実施形態では、上述の可動役物装置 Y K 1 において、その枠状ベース部 Y K 3 の左右の縦枠部 Y K 5 に設けられた左側の装飾部 Y K 4（図 1 8 8 参照）の背面側には、上述の小当りラッシュ（高確低ベース状態）、高確高ベース状態、低確高ベース状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、主遊技の時短フラグがオンの遊技状態、リーチの状態等といった所定の遊技状態に応じて、それぞれの装飾部 Y K 4 から遊技盤の中心部に向けて左右に出沒可能な左出沒役物装置 Y K 3 0 が設けられている。本実施形態では、右側の装飾部 Y K 4 の背面側にも右出沒役物装置が設けられているが、この右出沒役物装置は、左出沒役物 Y K 3 0 に対して出沒方向が異なる（左出沒役物装置 Y 3 0 の後述する出沒役物が左から右向に突出するのに対し、右出沒役物の出沒役物が右から左に突出する）こと以外は同一の構造をなしているため、左出沒役物 Y K 3 0 飲み説明し、右出沒役物に関しては、その図示及び説明を省略する。

#### 【 0 9 0 4 】

左出沒役物装置 Y K 3 0 は、常態では、装飾部 Y K 4 の背面側にて退避した退避位置に位置して正面側からは見えないように隠れており、上述の所定の遊技状態において必要なタイミングで、図 2 1 0 に示すように、この退避位置（第 1 位置）から突出した突出位置（第 2 位置であり、図 2 1 0 で示す位置）に左右に移動可能な出沒役物 Y K 3 1、この出沒役物 Y K 3 1 を駆動する駆動部 D K 1 0、これらの出沒役物 Y K 3 1 及び駆動部 D K 1 0 が取り付けられた出沒ベース部 Y K 3 3、出沒役物 Y K 3 1 が退避位置である初期位置に位置していることを検知する初期位置センサ S N 1 1、出沒役物 Y K 3 1 が後述する突出位置である可動位置に位置していることを検知する可動位置センサ S N 1 2 等を有している。なお、この出沒役物 Y K 3 1 や上述の導光板 D K 1 については、図 1 6 8 の（a）乃至（n 2）のタイミングで移動可能とすることができる。このように構成することによって、演出表示装置 S G に表示された第 1 装飾図柄や第 2 装飾図柄の各種アクションがより一層強調されるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 0 9 0 5 】

出沒役物 Y K 3 1 は、第 1 リンク部材 Y K 3 1 a 及び第 2 リンク部材 Y K 3 1 b を有している。第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の基端部は、後述する駆動部 D K 1 0 のラックギア D K 1 1 に固定されて、ラックギア D K 1 1 の上下動に伴って上下に移動するようになっている。また、第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の先端部は第 2 リンク部材 Y K 3 1 b の先端部と連結され、この第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の中央部においては、第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の基端部の先端と、第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の先端部の後端とが図示しない軸によって互いに可動自在に軸支されている。また、第 2 リンク部材 Y K 3 1 b の基端部は、出沒ベース部 Y K 3 3 の構造体に固定された固定端とされ、先端部は上述のように第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の先端部と連結されているとともに、その中央部においては、第 2 リンク

10

20

30

40

50

部材 Y K 3 1 b の基端部の先端と、第 2 リンク部材 Y K 3 1 b の先端部の後端とが図示しない軸によって互いに可動自在に軸支されている。

【 0 9 0 6 】

図 2 1 1 に示すように、駆動部 D K 1 0 は、上述の第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の基端部が固定されたラックギア（第 1 ギア）D K 1 1 と、このラックギア D K 1 1 に歯合するピニオンギア（第 2 ギア）D K 1 3 と、歯車列 D K 1 5 と、モータ D K 1 7 とを有しており、モータ D K 1 7 の駆動は、歯車列 D K 1 5 を介してピニオンギア D K 1 3 に伝達されるようになっている。すなわち、モータ D K 1 7 が C W 方向に駆動すると、ピニオンギア D K 1 3 が反時計回りに回転して、ラックギア D K 1 1 が下方に移動する。これに伴って出沒役物 Y K 3 1 の第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の基端部が下方に移動することで、第 1 及び第 2 リンク部材 Y K 3 1 a、Y K 3 1 b が突出位置に向けて突出する（出沒役物 Y K 3 1 が突出位置に向けて移動する）ようになっている。また、モータ D K 1 7 が C C W 方向に駆動すると、ピニオンギア D K 1 3 が時計回りに回転して、ラックギア D K 1 1 が上方に移動する。これに伴って、出沒役物 Y K 3 1 の第 1 リンク部材 Y K 3 1 a の基端部が上方に移動することで、第 1 及び第 2 リンク部材 Y K 3 1 a、Y K 3 1 b が退避位置に向けて退避する（出沒役物 Y K 3 1 が退避位置に向けて移動する）ようになっている。

10

【 0 9 0 7 】

また、初期位置センサ S N 1 1 及び可動位置センサ S N 1 2 は、例えば、上述の下可動位置センサ S N 5 と同様に、図示しない発光素子及び受光素子を有するフォトセンサであり、これらの発光素子及び受光素子が、ラックギア D K 1 1 に設けられた図示しないラック検知片によって遮蔽状態及び受光状態となることで、出沒役物 Y K 3 1 が退避位置（初期位置）にいるのか突出位置（可動位置）にいるのかを検知するようになっている。本実施形態では、図 2 1 0 に示すように、初期位置センサ S N 1 1 は、出沒ベース部 Y K 3 3 の上部寄りの個所に設けられ、可動位置センサ S N 1 2 は、出沒ベース部 Y K 3 3 の下部寄りの個所に設けられている。

20

【 0 9 0 8 】

ここで、図 2 1 1 に示すように、本実施形態では、ピニオンギア D K 1 3 の側面（ピニオンギア D K 1 3 の片面であり、図 2 1 1 で見た正面側の面）には、ピニオンギア D K 1 3 の側面と平行に延びた基端部 D K 1 3 a と、この基端部 D K 1 3 a の先端部からピニオンギア D K 1 3 の側面に対して略垂直に延びたフック部 D K 1 3 b とを有するピニオン側係止部（第 2 係止部）D K 1 4 が設けられている。

30

【 0 9 0 9 】

また、ラックギア D K 1 1 において、ギア部 D K 1 1 a が形成されていない基端部 D K 1 1 b、換言すれば、ラックギア D K 1 1 において、ピニオンギア D K 1 3 と歯合しない部分（ピニオンギア D K 1 3 との歯合が解除された部分）には、ラックギア D K 1 1 の側面（ラックギア D K 1 1 の片面であり、図 2 1 1 で見た正面側の面）には、この側面からラックギア D K 1 1 の長手方向に対して略垂直な方向に延びるとともにその先端部がフック状に形成されたラック側係止部（第 1 係止部）D K 1 2 が設けられている。すなわち、本実施形態では、ラック側係止部 D K 1 2 は、ラックギア D K 1 1 に設けられたラック検知片が可動位置センサ S N 1 2 の下方に位置して、可動位置センサ S N 1 2 を受光状態とした以降のいずれかのタイミングにて、ピニオン側係止部 D K 1 4 と係止するようになっている。換言すれば、ラック側係止部 D K 1 2 は、ラックギア D K 1 1 のラック検知片が、初期位置センサ S N 1 1 及び可動位置センサ S N 1 2 間の範囲外に位置しているときにおいて（出沒役物 Y K 3 1 が、この範囲外に対応した第 3 位置に位置しているときにおいて）、ピニオン側係止部 D K 1 4 と係止するようになっている。

40

【 0 9 1 0 】

図 2 1 2 ( A ) に示すように、ラック側係止部 D K 1 2 とピニオン側係止部 D K 1 4 が係止してロックされた状態（出沒役物 Y K 3 1 の第 1 リンク部材 Y K 1 3 a が可動位置センサ S N 1 2 よりも下方に位置した際における出沒役物 Y K 1 3 の位置（第 3 位置）にてロックされた状態）において、ピニオンギア D K 1 3 が反時計回りに回転すると、図 2 1

50

2 ( B ) に示すように、ラック側係止部 D K 1 2 とピニオン側係止部 D K 1 4 との係止が解除される ( ロック状態が解除される ) 。その後、図 2 1 3 ( A ) に示すように、ラック側係止部 D K 1 2 とピニオン側係止部 D K 1 4 との係止が解除された状態で、さらに、ピニオンギア D K 1 3 が反時計回りに回転すると、図 2 1 3 ( B ) に示すように、ピニオンギア D K 1 3 がラックギア D K 1 1 に歯合してラックギア D K 1 1 を下方に移動させる ( 換言すれば、出沒役物 Y K 3 0 が退避位置から突出位置に移動する ) ようになる。

【 0 9 1 1 】

なお、本実施形態では、出沒役物 Y K 3 1 のラックギア D K 1 1 及びピニオンギア D K 1 3 に、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 を設けたが、これに限定されず、例えば、上述のロゴ役物 Y K を駆動するためのラックギア R G 1 及びピニオンギア P N 1 に、上述のラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 を設けるようにする等、他のラックギアとピニオンギアに上述のラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 を設けるようにしても良いことは言うまでもない。また、本実施形態では、上述のラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 といった係止部をラックギア及びピニオンギアの組み合わせに適用したが、これに代えて、互いに歯合する一対の平歯車の側面にそれぞれ、互いに係止する係止部を設けるようにしても良く、要は、互いに歯合するギア同士において、それぞれのギアに互いに係止する係止部を設けるようにすればよい。

【 0 9 1 2 】

このように、ラックギア D K 1 1 及びピニオンギア D K 1 3 のそれぞれに直接、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 を一体的に設けているので、ラックギア D K 1 1 及びピニオンギア D K 1 3 の駆動を阻止するための専用のストッパ部材を別途設ける必要がないため、部品点数の削減を図ることができる。

【 0 9 1 3 】

また、本実施形態のように、可動役物であるロゴ役物 Y K 1 2 の前面側に導光板 D K 1 が配置されており ( 図 1 8 9 参照 ) 、その輸送時においては、ロゴ役物 Y K 1 2 や出沒役物 3 1 が暴れないように、ぱちんこ遊技機の正面側からスポンジ等の充填剤を詰め込むことができないぱちんこ遊技機であっても、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 によってロック状態とすることが可能であり、輸送時における出沒役物 3 1 の暴れ ( 輸送時の揺れ等によってラックギア D K 1 1 とピニオンギア D K 1 3 とが歯合して、ラックギア D K 1 1 が上下に移動することに伴って、出沒役物 3 1 が退避位置及び出沒位置間を移動する ) を防止できる。この結果、この暴れによる出沒役物 3 1 の摩耗等による劣化を防止することができる。

【 0 9 1 4 】

しかも、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 は、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 の歯合が解除された状態にてロック状態となるため、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 の歯合が解除された状態で、ぱちんこ遊技機を輸送することができるので、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 の刃こぼれ ( 歯車の歯の欠損 ) 等を防止することができる。なお、本実施形態では、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 は、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 の歯合が解除された状態にてロック状態としてたが、これに代えて、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 が歯合している状態にて、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 のロック状態とするようにしても良い。すなわち、ラック側係止部 D K 1 2 を、ギア部 D K 1 1 a のいずれかの個所 ( 例えば、ギア部 D K 1 1 a における基端部 D K 1 1 b 寄りの個所等 ) に設けるようにしても良い。この場合、ラック側係止部 D K 1 2 及びピニオン側係止部 D K 1 4 が、ピニオンギア D K 1 3 のそれ以上の回転や、ラックギア D K 1 1 のそれ以上の移動を阻止するメカストッパ的な機能をも果たすため、いたずらやメンテナンス時において、出沒役物 Y K 3 1 を突出位置に引きずり出す等の操作が行われたり、或いは脱調等の動作不良が発生したりしたとしても、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 の歯合が解除されるのを防止することができ、ラックギア D 1 1 及びピニオンギア D 1 3 の

歯合が解除に起因した制御上の位置ずれ等の事態の発生を防止することができる。

【 0 9 1 5 】

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

【 0 9 1 6 】

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

【 0 9 1 7 】

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。

【 0 9 1 8 】

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。この課題については、以下の各態様にて解決可能である。

【 0 9 1 9 】

態様（１）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口 A １ ０、第２主遊技始動口 B １ ０）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口 C １ ０、第２大入賞口 C ２ ０）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部 A ２ １ g、第２主遊技図柄表示部 B ２ １ g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手

段 M N ) と、

遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T ) と

10

を備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) は、

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

遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

第一演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と、

20

第二演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内にお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疑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、

30

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。

【 0 9 2 0 】

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、

40

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数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

50



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、

10

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、

20

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、

30

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示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、

40

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内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

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 2 1 】

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 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

を備え、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) は、

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

遊技情報受信手段 ( 例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 ( 例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

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 S G ) 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 S G ) にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段 ( 例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と、

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 S G ) 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 S G ) にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段 ( 例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄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

10

20

30

40

50

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。

【 0 9 2 2 】

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 A 1 0 、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

を備え、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) は、

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

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

10

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

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、

20

ある一演出期間内における第一演出用図柄の表示状態として、変動表示されている第一演出用図柄が遊技者にとって視認可能となる第一表示状態と、変動表示されている第一演出用図柄が非表示となる又は第一表示状態よりも第一演出用図柄が遊技者にとって視認困難となる第二表示状態とのいずれかを採るよう構成されており、ある一演出期間内における第二演出用図柄は、少なくとも前記第二表示状態である場合において表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において第一演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には含まれ得ない特定種類の第一演出用図柄が含まれる第一特殊停止表示態様となるか又は当該特定種類の第一演出用図柄が含まれない第二特殊停止表示態様となるよう構成されており、

30

ある一演出期間内において第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、前記第一特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合よりも前記第二特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合の方が、当該ある一演出期間の終了後における特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 2 3 】

態様（ 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

40

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づ

50

き、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 2 4 】

態様（５）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、  
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と  
を備え、  
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、  
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ｂ）と、  
乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するように制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、  
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、  
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１Ｃ）と、  
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、  
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と  
を備え、  
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、  
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、  
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、  
演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と  
を備え、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、  
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

10

20

30

40

50

停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際に、演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示される場合には、少なくとも一の特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よう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 2 5 】

態様（ 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得す

10

20

30

40

50

る第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 B）と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内と、第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内とでは、前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される割合が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0926】

態様（7）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

10

20

30

40

50



演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

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

乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱  
数取得判定実行手段 M J 2 1 B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開  
始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する  
乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 M J 3 0）と、

10

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留  
に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止  
表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決  
定手段 M N）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示  
部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別  
情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段  
（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口  
（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし  
得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を  
副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制  
御手段 M T）と  
を備え、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報  
に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す  
る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

30

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、  
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御  
する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、  
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御  
する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と  
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内  
において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

40

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

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 2 7 】

態様（ 8 ）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

複数種類の第一演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第一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

10

20

30

40

50

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、

10

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出表示モードとして、複数種類の演出表示モードを有しており、

前記複数種類の第一演出用図柄のうちの或る第一演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性とが異なり、

前記複数種類の第二演出用図柄のうちの或る第二演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性とが異なるよう構成されており、

20

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。

#### 【 0 9 2 8 】

態様（ 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

30

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

40

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図

50

柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 (例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 (例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 (例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T ) とを備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) は、

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

遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

第一演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) と、

第二演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ) とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報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

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 2 9 】

態様 ( 1 0 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 ( 例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

を備え、

10

20

30

40

50

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、  
 主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、  
 遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、  
 を備え、  
 通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、  
 残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、  
 残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、  
 第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、  
 第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、  
 第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、  
 第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されている  
 ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

#### 【 0 9 3 0 】

態様（ 1 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
 遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、  
 遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、  
 第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、  
 第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
 を備え、

30

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、  
 第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、  
 第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、  
 ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

40

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

50

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

20

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、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、

30

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。

40

【0 9 3 1】

態様（1 2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）と、

50

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

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、

10

20

30

40

50



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。

【 0 9 3 2 】

態様 ( 1 3 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

10

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

20

を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

30

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 ( 例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

40

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい

50

て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

10

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

20

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、

30

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。

【 0 9 3 3 】

態様（ 1 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

40

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B 2）と、

音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する  
第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

10

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表  
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図  
柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P  
1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する  
第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

20

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表  
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別  
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）  
と、

30

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって  
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段  
M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を  
副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と  
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

40

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報  
に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す  
る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、  
第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させ  
るよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）  
と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、

50

第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数を、演出表示部にて表示可能であり、

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。

#### 【 0 9 3 4 】

態様（ 1 5 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

10

20

30

40

50

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

10

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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、

30

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

40

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

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、

50

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。

#### 【 0 9 3 5 】

態様（ 1 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C  
2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1  
g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1  
g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と  
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得す  
る第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表  
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図  
柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P  
1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得す  
る第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表  
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別  
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C  
）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は

10

20

30

40

50

第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも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

10

20

30

40

50

保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

10

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一である

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0936】

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、

30

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

40

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得す

50



る第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

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。

【 0 9 3 7 】

態様（ 1 8 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

10

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と  
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

20

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

30

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

40

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段

50

M P 3 0 ) と

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第 2 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 3 8 】

態様 ( 1 9 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

10

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

20

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（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、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

40

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、

50

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、

10

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

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、

30

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。

#### 【 0 9 3 9 】

態様（ 2 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

40

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

50

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

10

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

30

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、

40

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数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

50

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。

【 0 9 4 0 】

態様 ( 2 1 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 ( 例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別

10

20

30

40

50

情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１Ｃ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）とを備え、

10

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、

20

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

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、

30

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、

40

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、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。

【０９４１】

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、

50



第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

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 S M 4 0）と、

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

10

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、

20

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、

30

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。

【 0 9 4 2 】

態様（ 2 3 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

40

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

50

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを

10

20

30

40

50

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。

【 0 9 4 3 】

態様（ 2 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1

10

20

30

40

50

g ) と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B 2 ）と、  
音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4 ）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

10

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

20

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

30

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）と

40

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させ

50

るよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に对应した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に对应した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

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、

30

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、

40

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。

【 0 9 4 4 】

50

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Ｃ  
２０）と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１  
ｇ）と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１  
ｇ）と、  
遊技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、

10

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、  
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口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、

20

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図  
柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ  
１１　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、

30

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、

40

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
て、可変入賞口（例えば、第１大入賞口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、

50

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

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、

20

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、

30

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、

40

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、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。

【 0 9 4 5 】

態様（ 2 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1

50



g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ) とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ) は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ) と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ) にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ) にて表示させ

10

20

30

40

50

るよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像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、

10

20

30

40

50

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。

【 0 9 4 6 】

10

態様（ 2 7 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

20

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

30

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

40

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

50

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（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、

10

20

30

40

50

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。

【0947】

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、

10

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

20

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

30

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

40

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

50

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 4 8 】

態様（ 2 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と  
を備え、  
主遊技部は、  
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 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、  
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、  
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、  
第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、  
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、  
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、  
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、  
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、  
副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）と  
を備え、

10

20

30

40

50

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

30

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

40

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。

【 0 9 4 9 】

態様（ 3 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、

50



遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、  
 遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

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、

40

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

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。

50

## 【 0 9 5 0 】

態様（ 3 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、  
 遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、  
 遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、  
 第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、  
 第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、  
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、  
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）と

10

を備え、  
 主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、  
 第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、  
 第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、  
 ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

20

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

30

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

40

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）と  
 を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

50

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

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。

【 0 9 5 1 】

態様（ 3 2 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す

10

20

30

40

50

る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

30

所定条件を充足する第一保留である特定保留が存在している状況下において、前記特定保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

40

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。

【 0 9 5 2 】

態様 ( 3 3 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

50

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B 2 ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M ）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

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

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 5 3 】

態様（ 3 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

50



第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンSB2）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させ

10

20

30

40

50

るよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

30

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。

40

【 0 9 5 4 】

態様（ 3 5 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）と、

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する  
第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

10

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る  
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表  
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図  
柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ  
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P  
1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する  
第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

20

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する  
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え  
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る  
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表  
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技  
内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別  
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制  
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C  
）と、

30

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は  
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい  
て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって  
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段  
M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を  
副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と  
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

40

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報  
に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す  
る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、  
第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させ  
るよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）  
と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、

50

第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

20

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

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、

30

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。

【 0 9 5 5 】

態様（ 3 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

40

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

50

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

10

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

40

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対

50

応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

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

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0956】

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、

30

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

40

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

50

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

20

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

30

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

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对应した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に对应した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

40

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に对应した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に对应した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

50

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内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、

10

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よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

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

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 5 7 】

態様 ( 3 8 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

40

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例え

50



ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1 ・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0 ）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0 ）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 ）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

20

30

40

50

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、

10

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

20

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類に応じて異なるよう構成されており、

30

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【 0 9 5 8 】

態様 ( 3 9 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

50

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、

10

20

30

40

50

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において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、

30

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に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、

40

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち  $N$  ( $N > 0$ ) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち  $M$  ( $M > N$ ) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち  $M$  種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されており、

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

50

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。

【 0 9 5 9 】

態様 ( 4 0 ) に係るぱちんこ遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、  
遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、  
遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、  
演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と  
を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、  
第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 ( 例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0 ) と、

副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 ( 例えば、情報送信制御手段 M T ) と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

40

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

50

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。

【 0 9 6 0 】

態様 ( 4 1 ) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 ( 例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

を備え、

主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) は、

第一始動口 ( 例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 ( 例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A ) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b A ) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第二始動口 ( 例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 ( 例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B ) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 ( 例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b B ) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) と、

第二遊技内容決定手段 ( 例えば、遊技内容決定手段 M N ) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 ( 例えば、第 1 ・ 第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C ) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 ( 例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 ) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 ( 例えば、特別遊技制御手段

10

20

30

40

50

ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、

10

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、

20

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において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、

40

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

50



示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されており、

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。

【0961】

態様(42)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技者が操作可能な操作部材(例えば、十字ボタンSB2)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表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、

10

20

30

40

50

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示さ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

10

20

30

40

50

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。

【0962】

態様(43)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

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

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表

10

20

30

40

50

示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

10

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

20

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成さ

50

れており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N$  ( $N > 0$ ) 回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N + 1$  回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差は、第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N$  ( $N > 0$ ) 回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N + 1$  回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差よりも小さくなるよう構成されており、

10

リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0963】

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、

20

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、

30

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bA)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

40

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32bB)と、

50

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示さ

10

20

30

40

50

れる再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

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。

【 0 9 6 4 】

態様 ( 4 5 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出

10

20

30

40

50

表示部にて表示させ得るよう制御し、

少なくとも 1 以上の演出用図柄について、演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、が異なり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 6 5 】

態様 ( 4 6 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 2 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

10

20

30

40

50



を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

10

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 6 6 】

態様 ( 4 7 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 3 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

30

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

40

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

50

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

10

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 6 7 】

態様 ( 4 8 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 4 ) は、

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

20

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

30

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

40

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の

50

組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式の第一演出用図柄となり得よう構成されており、

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式の第一演出用図柄となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 6 8 】

態様（ 4 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 5 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得よう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、

特定遊技状態から通常遊技状態への移行契機となる識別情報の変動表示中であり且つ保留が残存せず新たに生起もしない状況での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で、通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 6 9 】

態様（ 5 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 6 ）は、

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

10

20

30

40

50

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0970】

態様（51）に係るぱちんこ遊技機（A7）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

10

20

30

40

50

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、  
主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、  
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

10

を備え、  
副遊技部は、  
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、  
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

20

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

30

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0971】

態様（52）に係るぱちんこ遊技機（A8）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

40

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

50

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

10

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

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

20

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0972】

態様(53)に係るぱちんこ遊技機(A9)は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

40

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

50

実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、

演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

20

演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 7 3 】

態様 ( 5 4 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 0 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) と

40

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

50

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

少なくとも1以上の第一演出用図柄について、第一演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

少なくとも1以上の第二演出用図柄について、第二演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となるよう構成されており、

20

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となる場合であっても第一演出用図柄の表示形式は異なり得るよう構成されており、

30

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、が同一となるよう構成されており、

40

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期

50



間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該ある一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 7 4 】

態様（ 5 5 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 1 1 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として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、

10

20

30

40

50

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

10

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

20

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 7 5 】

態様 ( 5 6 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 2 ) は、

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

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

40

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

50

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 7 6 】

態様 ( 5 7 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 3 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

10

20

30

40

50

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式となり得るよう構成されており、

10

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式となるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第1表示形式と、第2演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第2表示形式と、が異なる表示形式となるよう構成されており、

第1演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

20

第2演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0977】

態様(58)に係るぱちんこ遊技機(A14)は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

40

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

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

50

情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

特定遊技状態から通常遊技状態へ移行することが予定されており且つ保留も残存していない識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

20

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

ある一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 7 8 】

30

態様（ 5 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 1 5 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

40

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 7 9 】

態様 ( 6 0 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 6 ) は、

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

10

20

30

40

50

0 ) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示さ

10

20

30

40

50

れる再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

前記特定表示態様と前記特殊表示態様とは異なる表示態様となっており、

操作指示演出の種類として、少なくとも第1操作指示演出と第2操作指示演出とを有し、第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されており、

第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0980】

態様(61)に係るぱちんこ遊技機(A17)は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得よう制御する遊技状態制御手段と、

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

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合

10

20

30

40

50



せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されており、

10

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

20

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

30

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 8 1 】

態様 ( 6 2 ) に係るぱちんこ遊技機 ( A 1 8 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 ( 例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g 、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 ( 例えば、主制御基板 M ) と、

40

演出を表示可能な演出表示部 ( 例えば、演出表示装置 S G ) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 ( 例えば、副制御基板 S ) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

50

情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、

演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、

演出モード A における第一演出用図柄の変動表示形式と演出モード B における第一演出用図柄の変動表示形式とが異なるよう構成されている一方、

演出モード A における第二演出用図柄の変動表示形式と演出モード B における第二演出用図柄の変動表示形式とが同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 8 2 】

態様 ( 6 3 ) に係るぱちんこ遊技機 ( B 1 ) は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

10

20

30

40

50

実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

が含まれており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 8 3 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

#### 【 0 9 8 4 】

態様（ 6 4 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 2 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

が含まれており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 8 5 】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

【 0 9 8 6 】

態様（ 6 5 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 3 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とが含まれており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0987】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージBGM）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【0988】

態様（66）に係るぱちんこ遊技機（B4）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

10

20

30

40

50

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、

前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 8 9 】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

#### 【 0 9 9 0 】

態様（ 6 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 5 ）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

10

20

30

40

50

実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

10

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

20

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0991】

30

また、態様（67）に係るぱちんこ遊技機（B5）は、

所定の動作に係る動作パターンは、所定の動作の種類数及び／又は組合せであることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0992】

擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【0993】

態様（68）に係るぱちんこ遊技機（B6）は、

40

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

50

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作が含まれており、

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 9 4 】

また、態様（ 6 8 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 6 ）は、図 1 7 9 に示すように、

リーチ状態が形成されずに特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列（例えば、中列）以外の演出用図柄列（例えば、左列、右列）に対応した演出用図柄も、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄も、定位置動作を実行可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 0 9 9 5 】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

#### 【 0 9 9 6 】

態様（ 6 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 7 - 1 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

10

20

30

40

50



主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
を備え、

副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、  
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、  
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 9 7 】

また、態様（ 6 9 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 7 - 1 ）は、  
リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている  
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 9 8 】

また、態様（ 7 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 7 - 2 ）は、  
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

10

20

30

40

50

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 0 9 9 9 】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【 1 0 0 0 】

態様（ 7 1 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 8 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

10

20

30

40

50

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

を備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出（例えば、チャンス目先読み演出）を演出表示部にて実行可能であり、

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 0 1 】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

【 1 0 0 2 】

態様（ 7 2 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 9 ）は、

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

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

40

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

50

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１００３】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【１００４】

20

態様（７３）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１０）は、  
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、  
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

30

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、  
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、  
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

40

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

50

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態において第一識別情報の変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報の変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報の変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報の変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【１００５】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

#### 【１００６】

態様（７４）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１１）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるように構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 0 7 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

【 1 0 0 8 】

態様（ 7 5 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 2 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

10

20

30

40

50

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 0 9 】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

【 1 0 1 0 】

態様（ 7 6 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 3 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

10

20

30

40

50

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

演出用図柄は、所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とを備えており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 1 1 】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージ B G M）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作））した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

10

20

30

40

50



## 【 1 0 1 2 】

態様（ 7 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 4 ）は、  
 遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
 識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、  
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、  
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
 を備え、  
 主遊技部は、  
 始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
 乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
 乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
 識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と  
 を備え、  
 副遊技部は、  
 演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
 識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と  
 を備え、  
 複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、  
 複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、  
 演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、  
 演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、  
 所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、  
 前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されており、  
 リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている  
 ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

## 【 1 0 1 3 】

また、態様（ 7 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 4 ）は、  
 所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている  
 ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

## 【 1 0 1 4 】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用

50

図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

【 1 0 1 5 】

態様（ 7 8 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 5 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアク

10

20

30

40

50

ション)と

が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1016】

また、態様(78)に係るぱちんこ遊技機(B15)は、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1017】

擬似連演出(再変動を伴う演出)といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程(第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様)に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【1018】

態様(79)に係るぱちんこ遊技機(B16)は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄(例えば、第一演出用図柄)を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用

10

20

30

40

50

図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 0 1 9 】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

#### 【 1 0 2 0 】

態様（ 8 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 7 - 1 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の

10

20

30

40

50

入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 2 1 】

また、態様（ 8 0 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 7 - 1 ）は、

リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 2 2 】

態様（ 8 1 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 7 - 2 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と  
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

10

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

20

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

30

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが重複可能となるよう構成されており、

40

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよ

50

う構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 2 3 】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【 1 0 2 4 】

態様 ( 8 2 ) に係るぱちんこ遊技機 ( B 1 8 ) は、  
遊技球が入球可能な始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ) と、  
識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M ) と、  
演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G ) と、  
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S ) と  
を備え、

主遊技部は、  
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、  
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、  
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、  
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、  
副遊技部は、  
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、  
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄 (例えば、第一演出用図柄) を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、  
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、  
リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、  
リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

10

20

30

40

50

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 2 5 】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

10

【 1 0 2 6 】

態様（ 8 3 ）に係るぱちんこ遊技機（ B 1 9 ）は、

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

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

20

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

30

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の 3 つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

40

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

50



演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）とが含まれており、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

10

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1027】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【1028】

20

態様（84）に係るぱちんこ遊技機（B20）は、  
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、  
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、

30

主遊技部は、  
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、  
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、  
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、  
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、  
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

40

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

50

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1029】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【1030】

態様（85）に係るぱちんこ遊技機（342）は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容

10

20

30

40

50

易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対

10

20

30

40

50

応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【 1 0 3 1 】

態様（ 8 6 ）に係るぱちんこ遊技機（ 1 8 7 ）は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動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

10

20

30

40

50

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、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

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、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されて

10

20

30

40

50

いる

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 3 2 】

態様 ( 8 7 ) に係るぱちんこ遊技機 ( 2 3 4 2 ) 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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可

10

20

30

40

50

能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

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、

30

新たな第一保留の生起時において第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がなくとも第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がなくとも第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第一保留の生起時において第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がない場合は第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

40

新たな第二保留の生起時において第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がない場合は第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更する際には、第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像の数を変更することなく第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像のうち少なくとも1つの第一保留画像の表示態様を変更し、

50

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【1033】

態様(88)に係るぱちんこ遊技機(536)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

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、

20

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、

30

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

40

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様

50



を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

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、

20

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

30

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

40

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第一演出用図柄の表示

50

サイズは、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第二演出用図柄の表示サイズよりも大きくなるよう構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式に対応した特定の第一演出用図柄の表示態様である第1表示態様と、第2演出表示形式に対応した前記特定の第一演出用図柄の表示態様である第2表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

第1演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1034】

態様(89)に係るぱちんこ遊技機(806)は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

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

乱数に基づく当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と、

遊技情報受信手段により受信された保留に関する情報に基づき表示する先読み演出表示内容として、先読み演出表示内容Aと先読み演出表示内容Aとは異なる先読み演出表示内容Bとを少なくとも有し、遊技情報受信手段により保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する先読み演出表示内容Aを演出表示部にて表示し得るよう制御する先読み演出表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二

10

20

30

40

50

演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示されるよう構成されており、

10

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されており、

20

先読み演出表示内容Aが表示開始されるタイミングは、前記所定条件を充足した保留が生起した後における識別情報の変動表示開始タイミングとなっており、

前記所定条件を充足した保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先保留が存在している状況下において先読み演出表示内容Aが表示されている場合、先保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示開始から停止表示までの一演出期間内においては前記特殊表示態様が表示されないよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1035】

態様(90)に係るぱちんこ遊技機(537)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

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、

40

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る

50

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

10

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

20

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

30

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

40

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、

50

発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

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、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1036】

態様(91)に係るぱちんこ遊技機(538)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する

10

20

30

40

50

まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

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、

20

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表

50

示位置が同一となるよう構成されており、

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、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

#### 【1037】

態様(92)に係るぱちんこ遊技機(343)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情

10

20

30

40

50

報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される疑似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

40

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且

50



つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 0 3 8 】

態様 ( 9 3 ) に係るぱちんこ遊技機 ( 7 6 1 ) は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

10

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

20

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数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、

30

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

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

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

40

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

50

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

30

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複し第二演出用図柄と重複しない位置にて表示されるよう構成されており、

40

第1表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度と第2表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度とが異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示している最中において、第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった際には、第二演出用図柄を用いたリーチ表示がなされないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1039】

態様(94)に係る遊技機は、

遊技球が流下する遊技領域に配置された入賞口装置(例えば、大入賞口C50)を備え

50

ている遊技機において、

入賞口装置は、

第 1 入賞口（例えば、大入賞口 C 3 0）と、

第 1 入賞口の上流側に設けられ、流下する遊技球を案内する案内通路（例えば、案内通路 S R 3）と、

案内通路を抜けた遊技球が突き当たる突き当て部（例えば、突き当て部 r b 2）と、

突き当て部に突き当たった後の遊技球を第 1 入賞口に案内する入賞通路部、及びその入口が入賞通路部の入口よりも上流側に設けられているとともに、案内通路を抜けた遊技球又は突き当て部に突き当たった後の遊技球を第 1 入賞口以外の個所に案内する他通路部とに分岐した分岐通路と、

案内通路における遊技球の入口と突き当て部との間のいずれかの個所に設けられ、突き当て部に向けて流下する遊技球を減速させる減速部（例えば、第 2 減速部 G S 2）とを備えている

ことを特徴とする遊技機である。

【 1 0 4 0 】

態様（ 9 5 ）に係る遊技機は、

遊技球が流下する遊技領域内にて移動可能な可動演出装置を備えている遊技機において、可動演出装置は、

遊技領域に対して、移動可能な可動ベース部と、

可動ベース部に対して、初期位置及び可動位置に移動可能でかつ検出片を有する可動演出部（ロゴ役物 Y K 1 2）と、

初期位置に対応した個所に設けられ、可動演出部の検出片を検出する初期位置検出センサと、

可動位置に対応した個所に設けられ、可動演出部の検出片を検出する可動位置検出センサ（例えば、左可動位置センサ S N 1 等）と、

初期位置及び可動位置以外の個所に設けられ、可動演出部の検出片を検出することによって、可動ベース部に対する可動演出部の移動方向を検出する移動方向検出センサ（例えば、可動方向確認センサ S N 4）と、

初期位置検出センサ、可動位置検出センサ及び移動方向検出センサの検出結果に基づいて、可動演出部の駆動状態を制御する駆動制御手段とを備えている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 1 】

態様（ 9 6 ）に係る遊技機は、

複数の遊技状態と、遊技球が流下する遊技領域内にて移動可能に設けられ、画像を表示可能な演出表示体（例えば、導光板 D K 1）とを備え、演出表示体は遊技状態に応じて設定された滞在位置に滞在するように構成されている遊技機において、

演出表示体は、所定のタイミングにて滞在位置に関する初期化動作処理を行うように構成されており、

演出表示体は、特定の遊技状態においては、所定のタイミングであっても滞在位置に関する初期化動作を行わないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 2 】

態様（ 9 7 ）に係る遊技機は、

導光板を備えている遊技機において、

導光板における第 1 縁側と、該第 1 縁側と方向の異なる第 2 縁側とに向けて光を発光する発光手段（例えば、第 1 発光部 R N 1 等）を備え、

発光手段は、光源と、この光源からの光を集光させる集光部（例えば、下側集光レンズ R N 7 等）と、光源からの光を拡散させる拡散部とを備え、

拡散部からの拡散光の少なくとも一部は、導光板における第 1 縁側及び第 2 縁側とは方向の異なる第 3 縁側に向かうように構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 3 】

態様 ( 9 8 ) に係る遊技機は、

第 1 ギア ( 例えば、ラックギア D K 1 1 ) 及び第 2 ギア ( 例えば、ピニオンギア D K 1 3 ) の歯合によって可動する可動体 ( 例えば、出役物 Y K 3 1 ) を備えている遊技機において、

可動体の滞在可能な位置として、第 1 位置と、第 2 位置と、第 1 位置及び第 2 位置の間以外の第 3 位置とが設定されており、

第 1 ギアには第 1 係止部 ( 例えば、ラック側係止部 D K 1 2 ) が設けられ、

第 2 ギアには、第 1 係止部に係止する第 2 係止部 ( 例えば、ピニオン側係止部 D K 1 4 ) が設けられ、

可動体が第 3 位置に滞在しているとき、第 1 ギアの第 1 係止部と第 2 ギアの第 2 係止部とが係止して、可動体の可動を阻止する

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 4 】

これまでの「停止表示」について、「暫定的に停止表示」、「確定的に停止表示」との表現ではなく、単に「停止表示」と記載している停止表示の態様は、暫定的に停止表示している態様と確定的に停止表示している態様との両方の態様を含む。

【 符号の説明 】

【 1 0 4 5 】

M 主制御基板、M J 遊技用情報制御手段

M J 1 0 入球判定手段、

M J 1 1 A 第 1 主遊技始動口入球判定手段

M J 1 1 B 第 2 主遊技始動口入球判定手段、M J 1 1 H 補助遊技入球口入球判定手段

M J 1 1 C 1 0 第 1 大入賞口入球判定手段、M J 1 1 C 2 0 第 2 大入賞口入球判定手段

M J 2 0 乱数取得判定実行手段、M J 2 1 A 第 1 主遊技乱数取得判定実行手段

M J 2 1 B 第 2 主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1 H 補助遊技乱数取得判定実行手段

M J 3 0 保留制御手段、M J 3 1 保留消化制御手段

M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段、M J 3 2 図柄保留手段

M J 3 2 A 第 1 主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b A 第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段

M J 3 2 B 第 2 主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b B 第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段

M J 3 2 H 補助遊技図柄保留手段、M J 3 2 b H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段

M N 遊技内容決定手段、M N 1 0 当否抽選手段

M N 1 1 A 第 1 主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a A 第 1 主遊技用当否抽選テーブル

M N 1 1 B 第 2 主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a B 第 2 主遊技用当否抽選テーブル

M N 1 1 H 補助遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a H 補助遊技用当否抽選テーブル

M N 2 0 特別遊技移行決定手段、M N 4 0 図柄内容決定手段

M N 4 1 A 第 1 主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a A 第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル

M N 4 1 B 第 2 主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a B 第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル

M N 4 1 H 補助遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル

M N 5 0 変動態様決定手段、M N 5 1 A 第 1 主遊技変動態様決定手段

M N 5 1 t a A 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 B 第 2 主遊技変動態様決定手段

M N 5 1 t a B 第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 H 補助遊技変動

10

20

30

40

50

## 態様決定手段

M N 5 1 t a	H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P	遊技進行手段	
M P 1 0		表示制御手段、M P 1 1	C	第 1・第 2 主遊技図柄制御手段
M P 1 1 t	C	第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ、M P 1 1	H	補助遊技図柄制御手段
M P 1 1 t	H	補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 0	B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段
M P 2 1	B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、M P 2 2 t	B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ
M P 3 0		特別遊技制御手段、M P 3 1		条件判定手段
M P 3 2		特別遊技内容決定手段、M P 3 2 t a		特別遊技内容参照テーブル
M P 3 3		特別遊技実行手段、M P 3 3	C	第 1・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段
M P 3 3 c		入賞球カウンタ、M P 3 4		特別遊技時間管理手段
M P 3 4 t		特別遊技用タイマ、M P 5 0		特定遊技制御手段
M P 5 1		確変終了条件判定手段、M P 5 2		時短終了条件判定手段
M P 5 2 c		時短回数カウンタ、M B		遊技状態一時記憶手段
M B 1 0	C	第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b	C	第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段
M B 1 0	H	補助遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b - H		補助遊技図柄情報一時記憶手段
M B 2 0 b		特別遊技関連情報一時記憶手段、M B 3 0 b		特定遊技関連情報一時記憶手段
M T		情報送信制御手段		
M T 1 0		コマンド送信用バッファ、M H		賞球払出決定手段
A		第 1 主遊技周辺機器、A 1 0		第 1 主遊技始動口
A 1 1 s		第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0		第 1 主遊技図柄表示装置
A 2 1 g		第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h		第 1 主遊技図柄保留表示部
B		第 2 主遊技周辺機器、B 1 0		第 2 主遊技始動口
B 1 1 s		第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d		第 2 主遊技始動口電動役物
B 2 0		第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g		第 2 主遊技図柄表示部
B 2 1 h		第 2 主遊技図柄保留表示部、C		第 1・第 2 主遊技共用周辺機器
C 1 0		第 1 大入賞口、C 1 1 s		第 1 大入賞口入賞検出装置
C 1 1 d		第 1 大入賞口電動役物、C 2 0		第 2 大入賞口
C 2 1 s		第 2 大入賞口入賞検出装置、C 2 1 d		第 2 大入賞口電動役物
C 3 0		大入賞口、C 5 0		大入賞口装置
D K 1		導光板（演出表示体）		
D K 1 1		ラックギア（第 1 ギア）、D K 1 3		ピニオンギア（第 2 ギア）
D K 1 2		ラック側係止部（第 1 係止部）、D K 1 4		ピニオン側係止部（第 2 係止部）
H		補助遊技周辺機器、H 1 0		補助遊技始動口
H 1 1 s		補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0		補助遊技図柄表示装置
H 2 1 g		補助遊技図柄表示部、H 2 1 h		補助遊技図柄保留表示部
S		副制御基板、S M		副遊技制御手段（サブメイン制御部）
S M 1 0		表示情報受信手段、S M 1 1 b		メイン側情報一時記憶手段
S M 2 0		演出表示制御手段、S M 2 1		装飾図柄表示制御手段
S M 2 1 n		装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a		装図変動内容決定用抽選テーブル
S M 2 1 t a	2	装飾図柄演出テーブル、S M 2 1 b		装図関連情報一時記憶手段
S M 2 1 t	1	第 1 装図変動時間管理タイマ、S M 2 2		装図保留情報表示制御手段、
S M 2 2 b		装図保留情報一時記憶手段、S M 2 3		背景演出表示制御手段
S M 2 3 n		背景演出表示内容決定手段、S M 2 3 b		背景演出関連情報一時記憶手段
S M 2 4		予告演出表示制御手段、S M 2 4 n		予告演出表示内容決定手段
S M 2 4 b		予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5		リーチ演出表示制御手段
S M 2 5 n		リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b		リーチ演出関連情報一時記憶手段

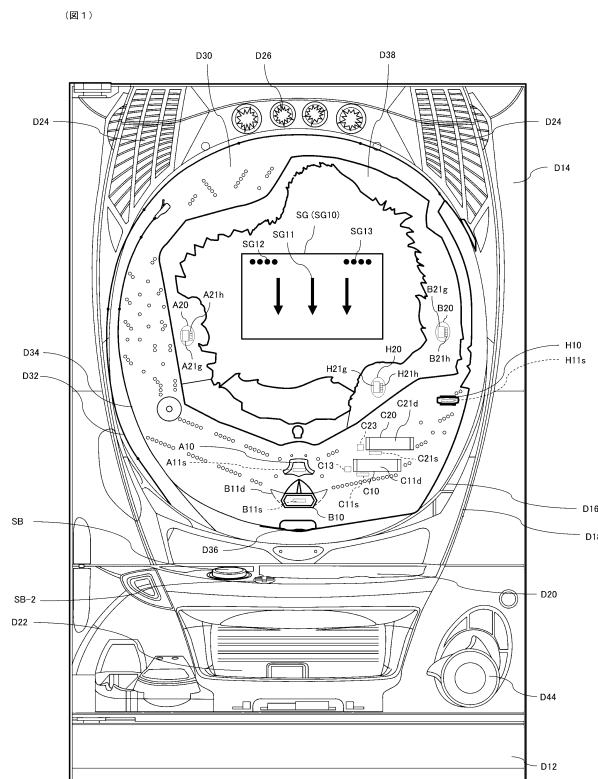
S M 2 7 右打ち表示制御手段  
 S M 4 0 情報送受信制御手段  
 S N 1 左可動位置センサ、S N 2 初期位置センサ S N 3 右可動位置センサ  
 S N 4 可動方向確認センサ（移動方向確認センサ）  
 S R 3 案内通路、S R 4 分岐通路、S 1 0 入賞通路部、S 1 2 他通路部  
 S 1 0 a 入賞通路部の入口、S 1 2 a 他通路部の入口  
 G S 2 第2減速部、r b 2 突き当て部  
 S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S S 1 0 副情報送受信制御手段  
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段  
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域  
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第1保留表示領域  
 S G 1 3 第2保留表示領域  
 K H 賞球払出制御基板  
 K E 賞球払出装置  
 R N 1 第1発光部（発光手段）、R N 3 第2発光部（発光手段）  
 R N 5 下側光源、R N 1 1 右上光源  
 R N 1 5 右中光源（拡散部）、R N 1 7 右下光源（拡散部）  
 R N 7 下側集光レンズ（集光部）、R N 1 3 右上集光レンズ（集光部）  
 Y K 1 可動演出装置、Y K 1 0 可動ベース部、Y K 1 2 ロゴ役物（可動演出部）  
 Y K 1 3 出没役物（可動体）、

10

20

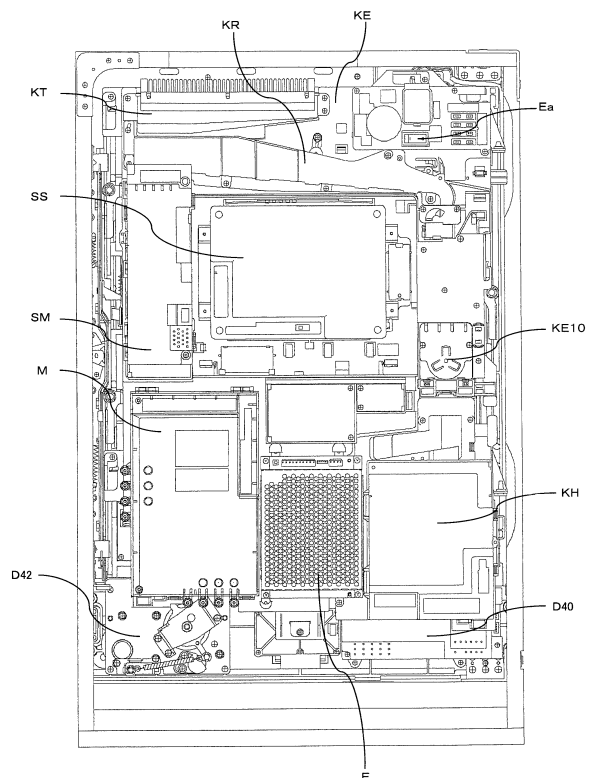
## 【図面】

## 【図 1】



## 【図 2】

(図 2)

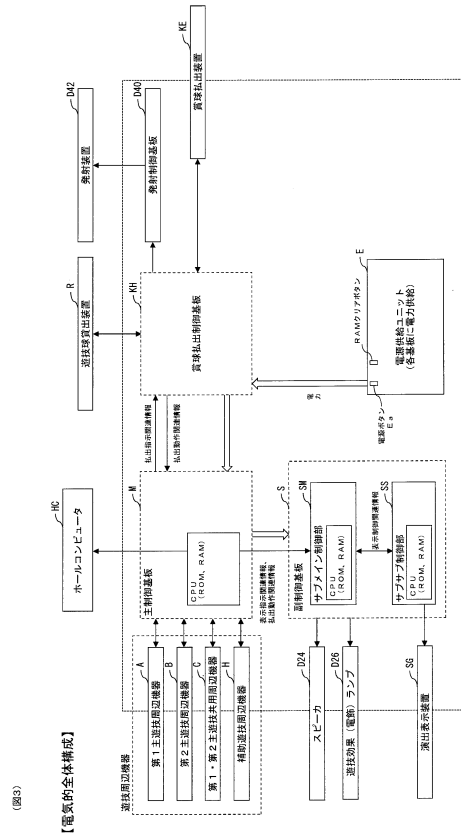


30

40

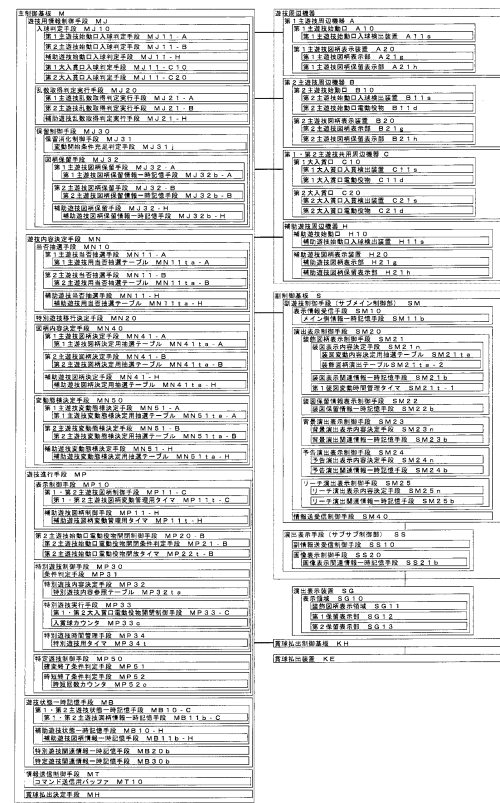
50

【 図 3 】



【 図 4 】

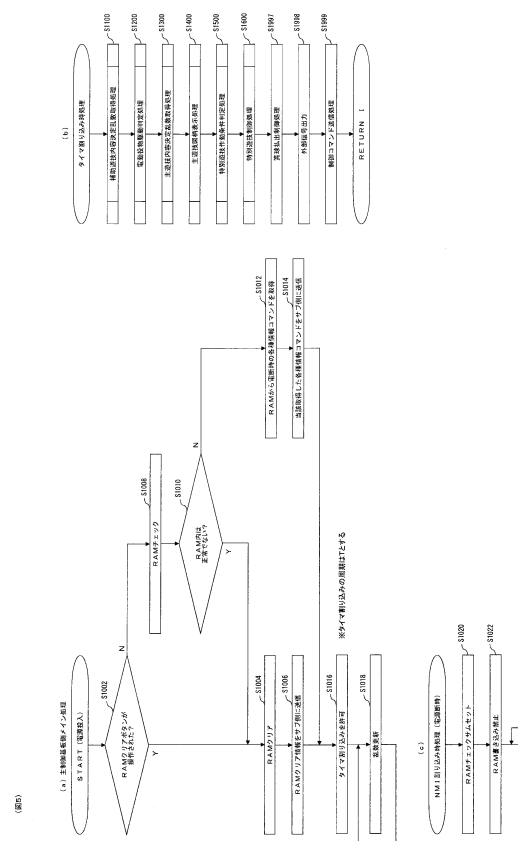
(図4)



10

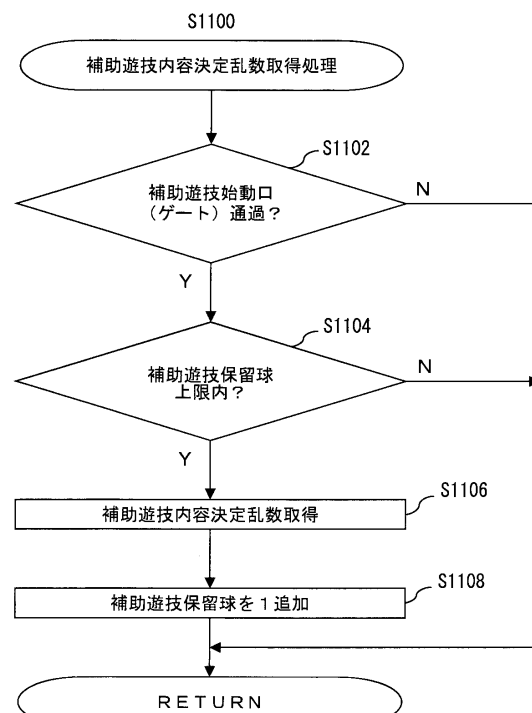
20

【 図 5 】



【 図 6 】

(図6)

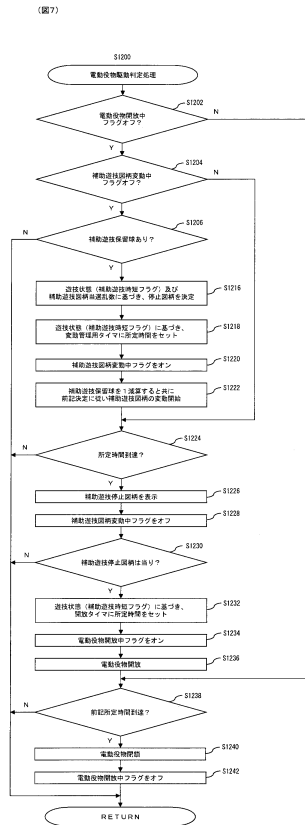


30

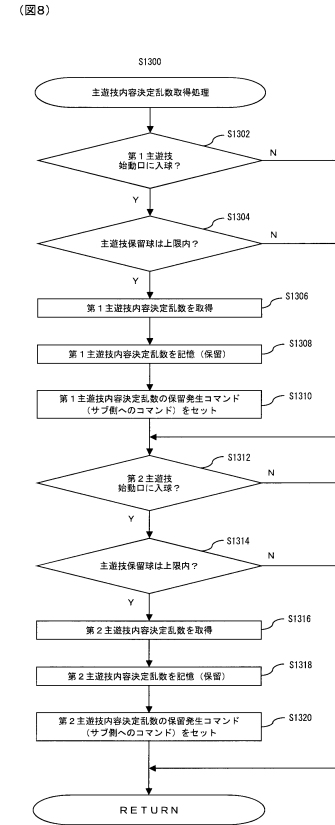
40

50

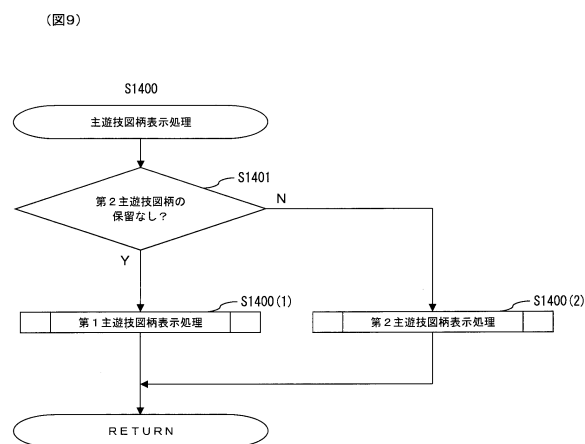
【図 7】



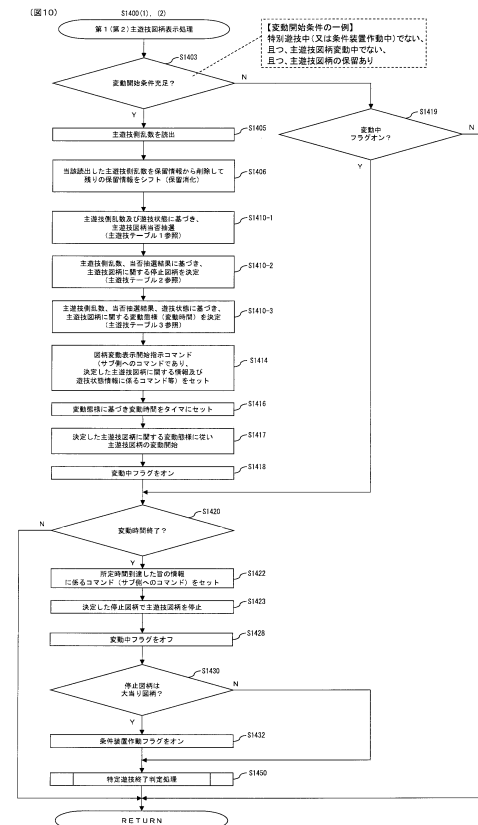
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50



## 【図 1 1】

(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＞  
非確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～29	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＞  
当り時、非時間短縮遊技時

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞  
当り時、時間短縮遊技時

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

＜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 1 2】

(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)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、時間短縮遊技時  
(＝主遊技時短フラグオン)

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	a2	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a0	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a5	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止

## 【図 1 3】

(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)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

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

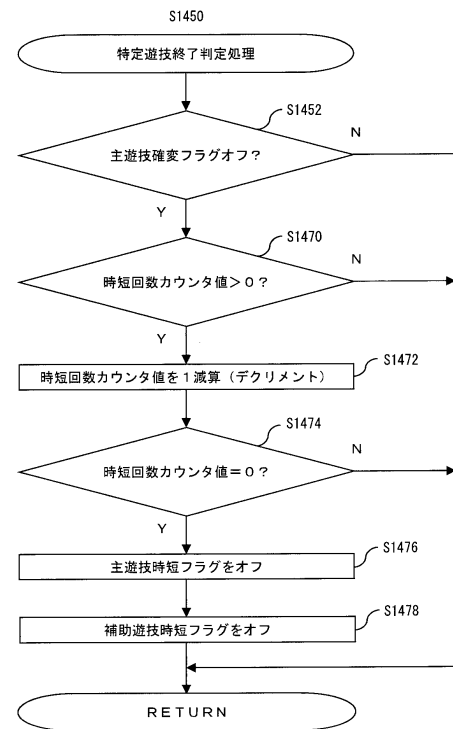
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b5	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30(秒)	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

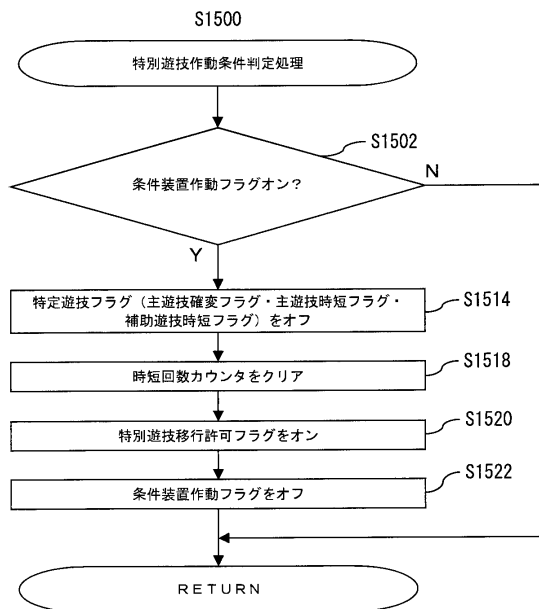
## 【図 1 4】

(図14)



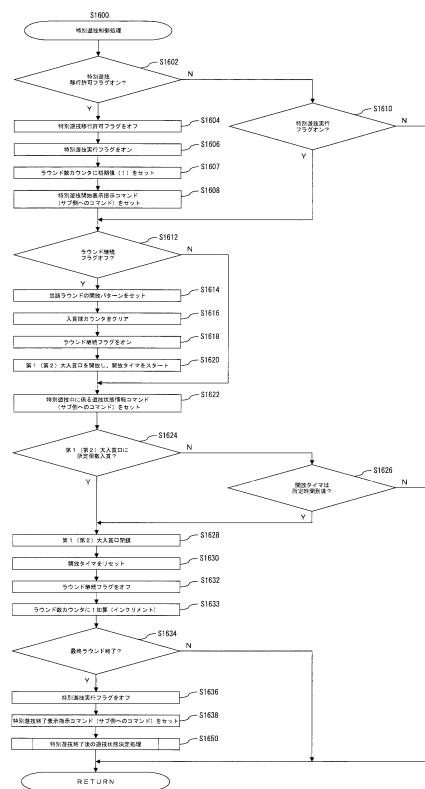
【図 15】

(図15)



【図 16】

(図16)

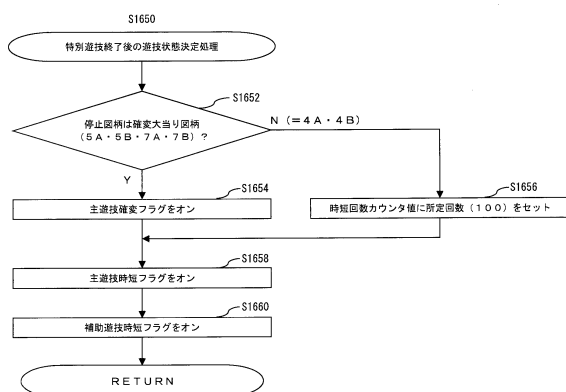


10

20

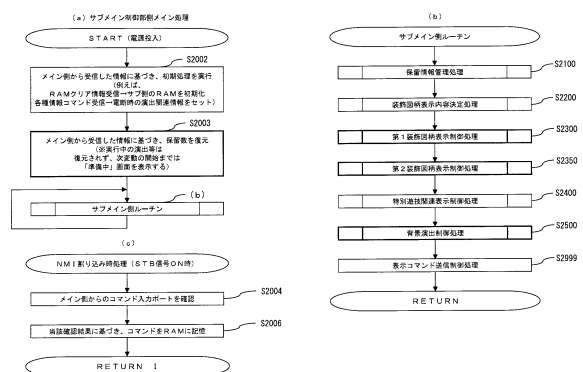
【図 17】

(図17)



【図 18】

(図18)



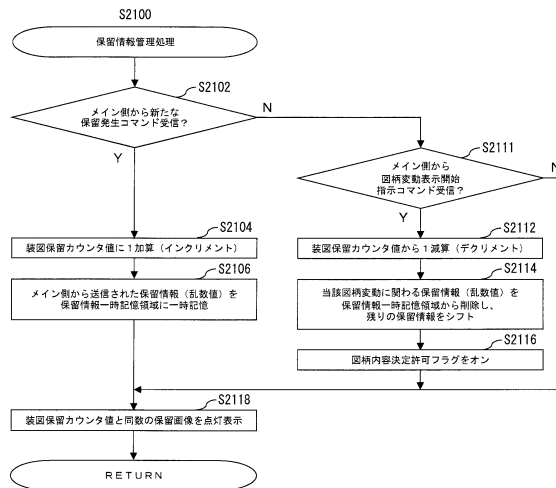
30

40

50

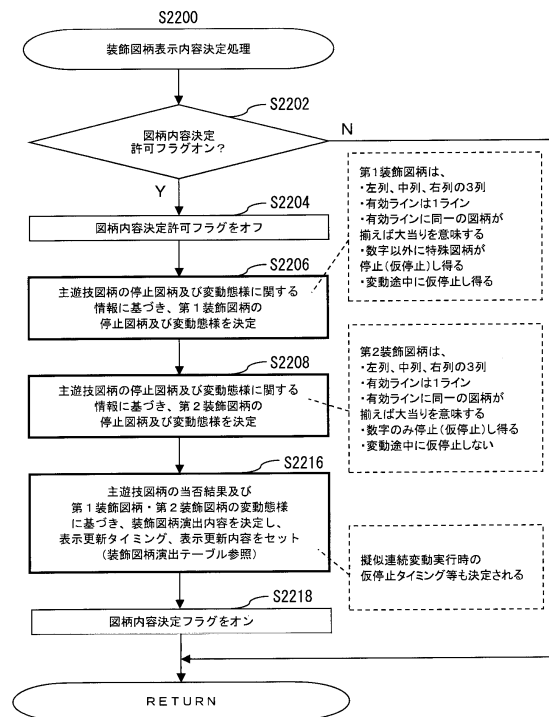
【 図 1 9 】

(圖19)

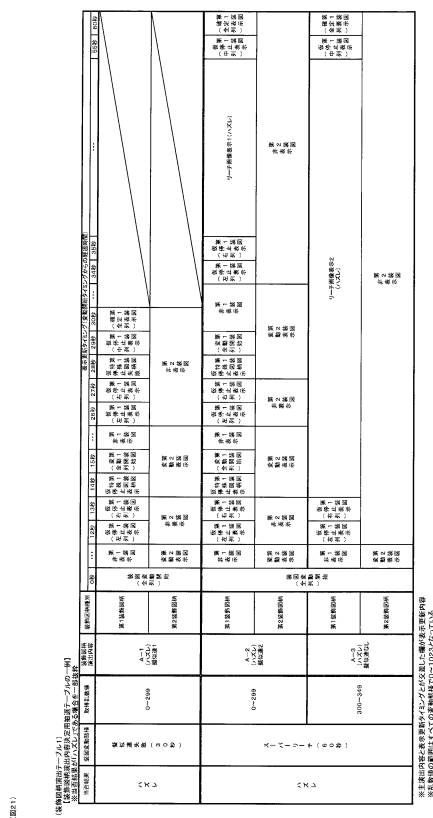


【 図 2 0 】

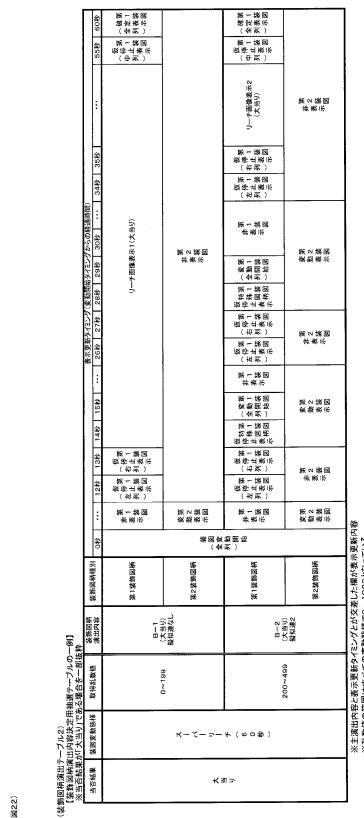
(図20)



【 図 2 1 】

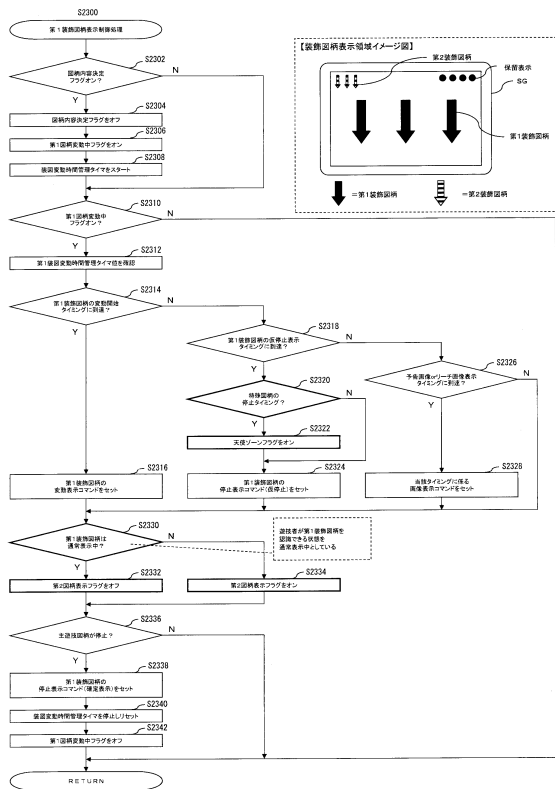


【 図 2 2 】



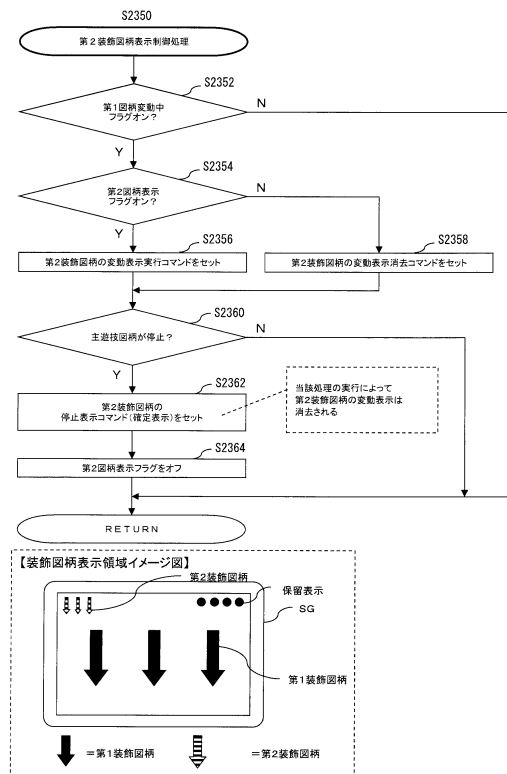
【 図 2 3 】

(圖23)



【 図 2 4 】

(图24)

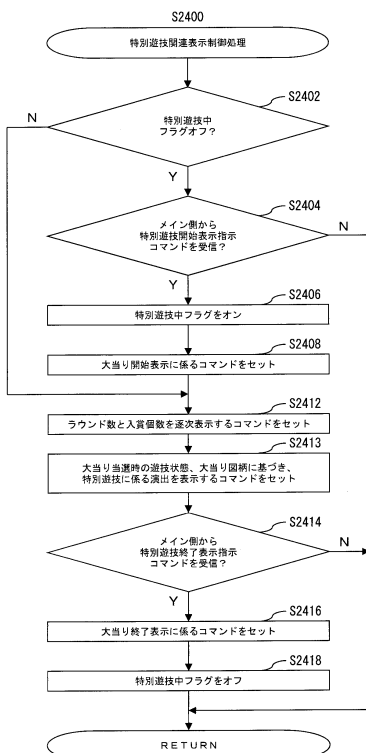


10

20

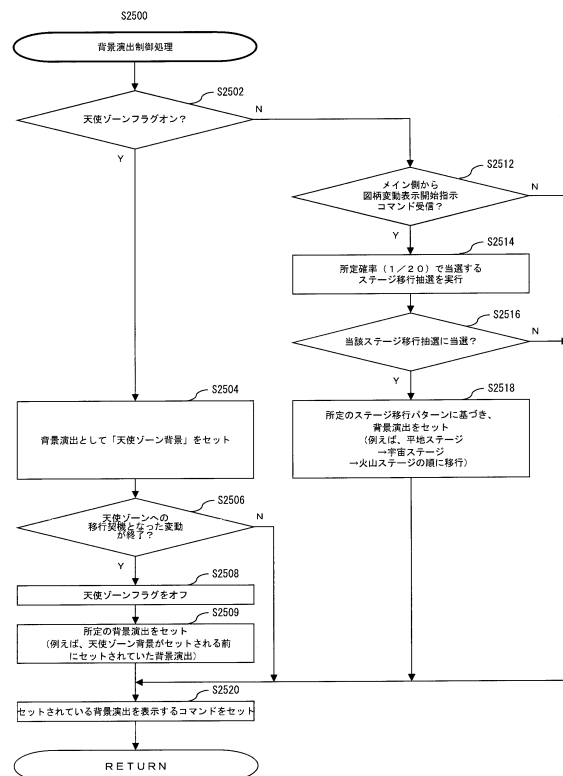
## 【 図 2 5 】

(图25)



【 図 2 6 】

(图26)



30

40

【 図 2 7 】

[illegible]

【圖 28】

[illegible]

【 図 2 9 】

[illegible]

【 図 3 0 】

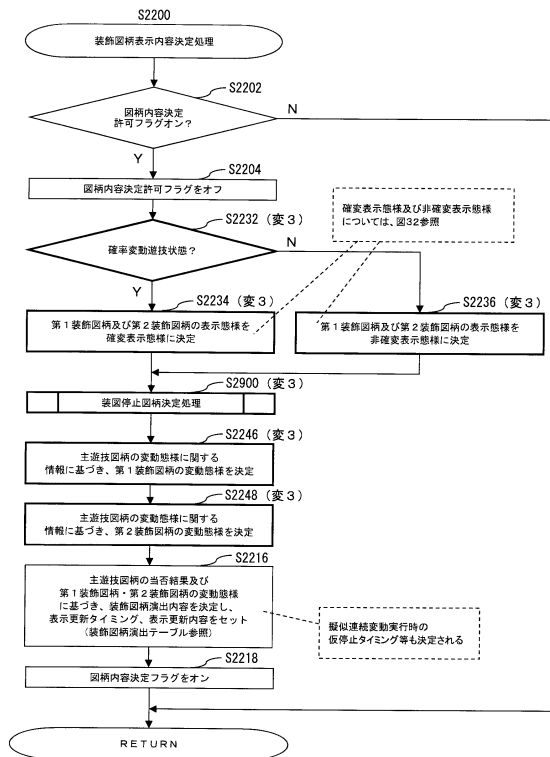
[illegible]

30

40

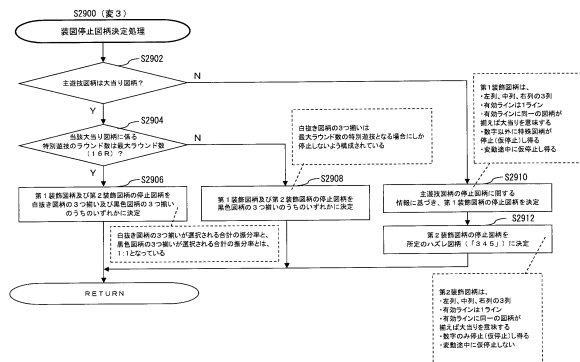
【 図 3 1 】

(図31)(変3)



【 図 3 2 】

(圖32)(變3)

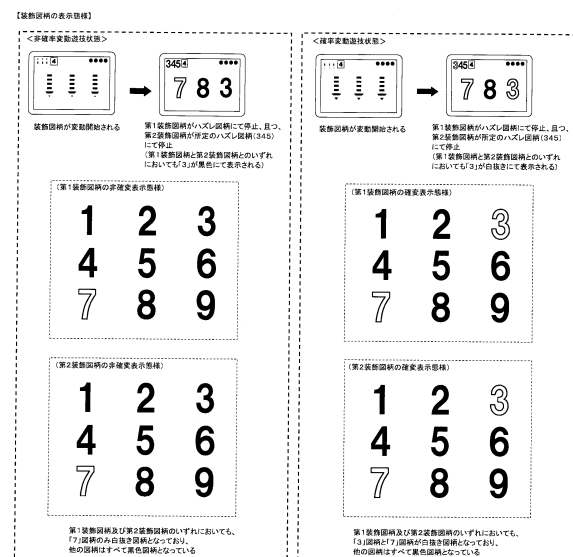


10

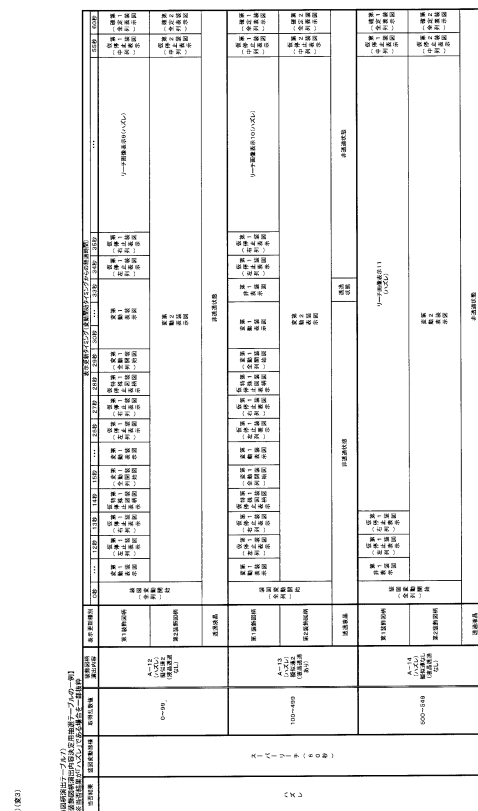
20

【 図 3 3 】

(圖33)(裏3)



【 図 3 4 】



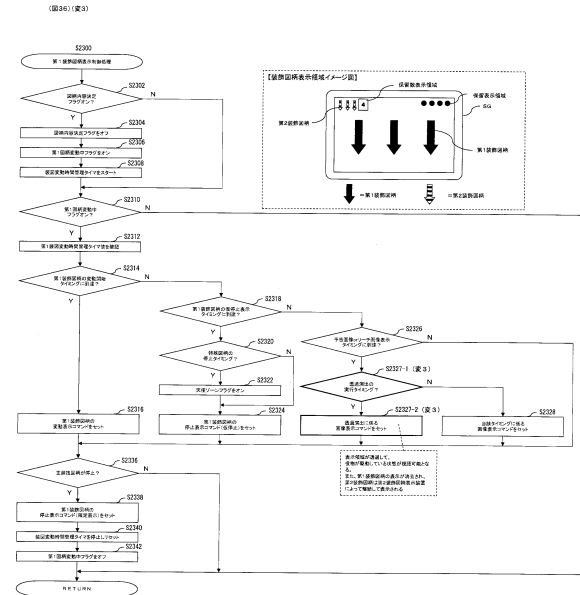
30

40

【 図 3 5 】

[illegible]

【 図 3 6 】

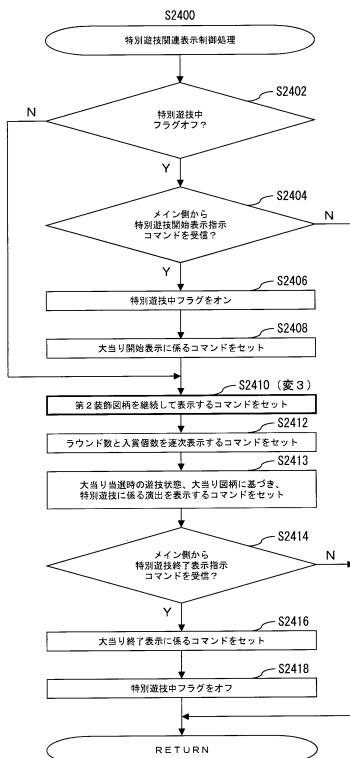


10

20

【 図 3 7 】

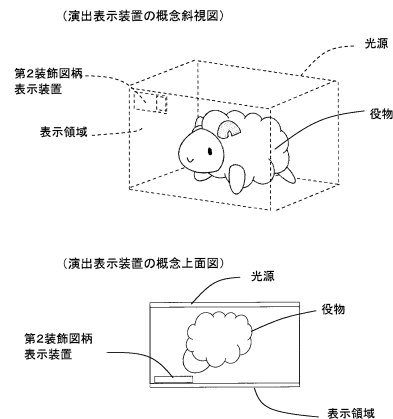
(図37)(変3)



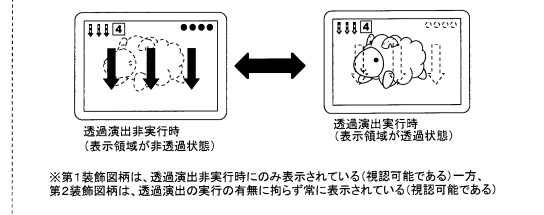
【圖 38】

(図38)(変3)

### 【演出表示装置の構成】



【透過演出の実行及び非実行に係るイメージ図】

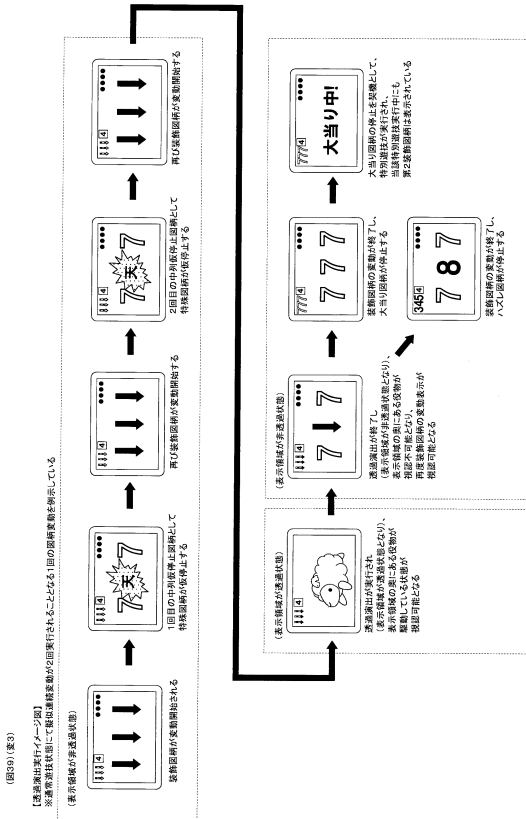


※第1装飾図柄は、透過演出非実行時にのみ表示されている(視認可能である)一方、第2装飾図柄は、透過演出の実行の有無に拘らず常に表示されている(視認可能である)

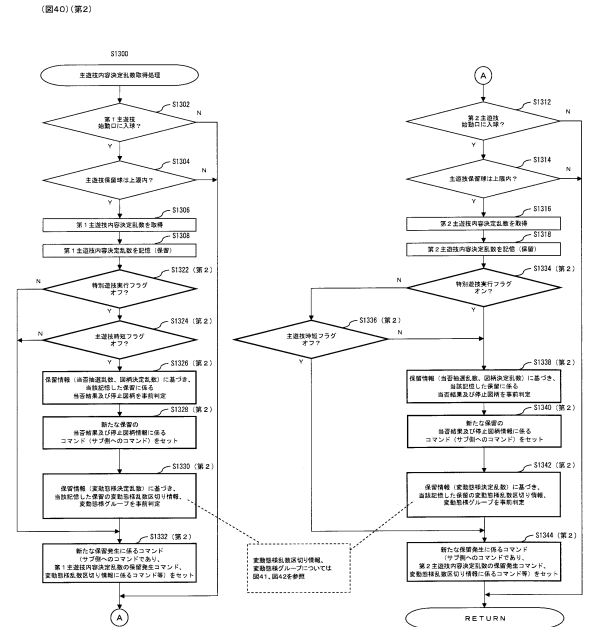
30

40

【図 3 9】



【図 4 0】



【図 4 1】

第1主遊技動作の抽籤結果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主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

当り時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～2個	0～255	A2	10(秒)	第1リーチ演出→当り出目停止	グループ1
	256～899	A3	30(秒)	ノーマールリーチ演出→当り出目停止	グループ2
	900～999	A4	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループ3
	1000～1023	A6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→当り出目停止	グループ3

＜第1主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマールリーチ演出→当り出目停止	グループ2
	256～899	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループ3
	900～999	A4	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループ3
	1000～1023	A6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→当り出目停止	グループ3

＜第1主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
2～3個	0～849	a1	5(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a6	60(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a2	10(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a6	60(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
2～3個	0～849	a0	3(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a1	5(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a6	60(秒)	第1リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

第1主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ1
80～255	区切り3	グループ2	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ1
900～999	区切り5	グループ3	グループ2
1000～1023	区切り6	グループ3	グループ3

【図 4 2】

第2主遊技動作の抽籤結果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主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

当り時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～3個	0～255	B2	10(秒)	第2リーチ演出→当り出目停止	グループA
	256～899	B3	30(秒)	ノーマールリーチ演出→当り出目停止	グループB
	900～999	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループC
	1000～1023	B6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→当り出目停止	グループC

＜第2主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	900～999	b4	30(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
2～3個	0～849	b1	5(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～899	b2	10(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b6	60(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、即時抽籤抽選時  
（＝主遊技抽籤フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブゲームで実行される演出情報	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b2	10(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b6	60(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
2～3個	0～849	b0	3(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～899	b1	5(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b6	60(秒)	第2リーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル＞

第2主遊技動作の抽籤結果決定用抽選テーブル

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループA
80～255	区切り3	グループB	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループA
900～999	区切り5	グループC	グループB
1000～1023	区切り6	グループC	グループC

10

20

30

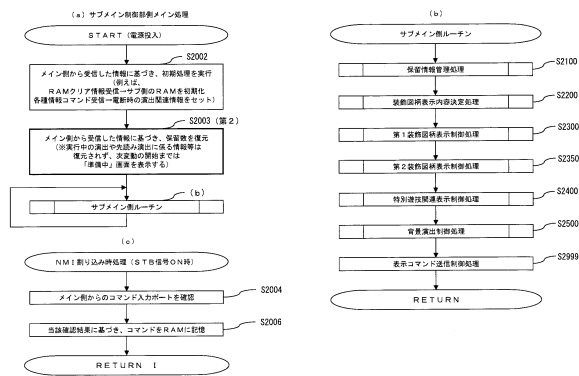
40

50



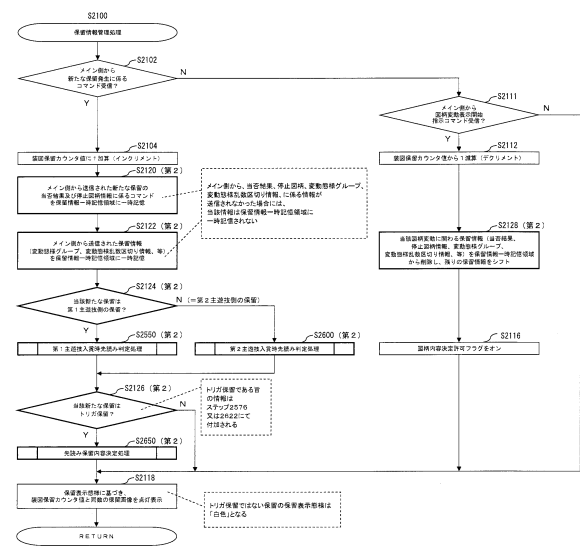
## 【図43】

(図43)(第2)



## 【図44】

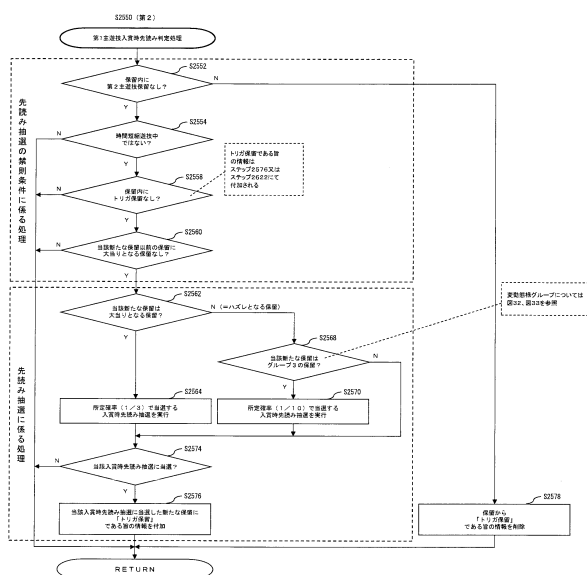
(図44)(第2)



10

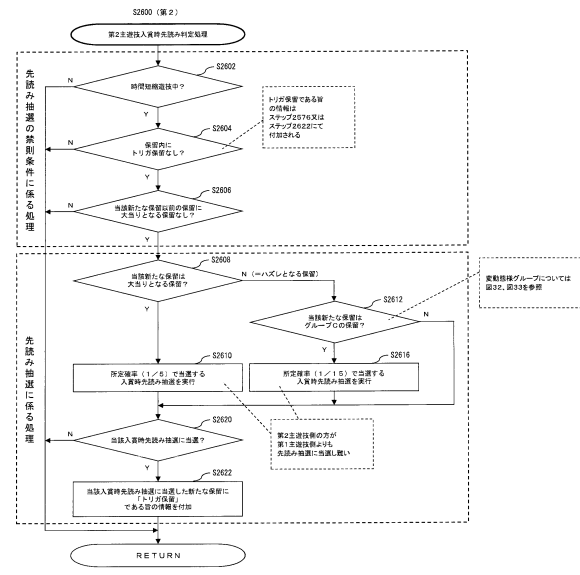
## 【図45】

(図45)(第2)



## 【図46】

(図46)(第2)



20

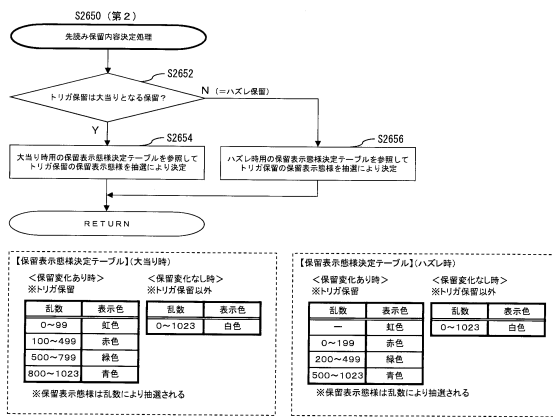
30

40

50

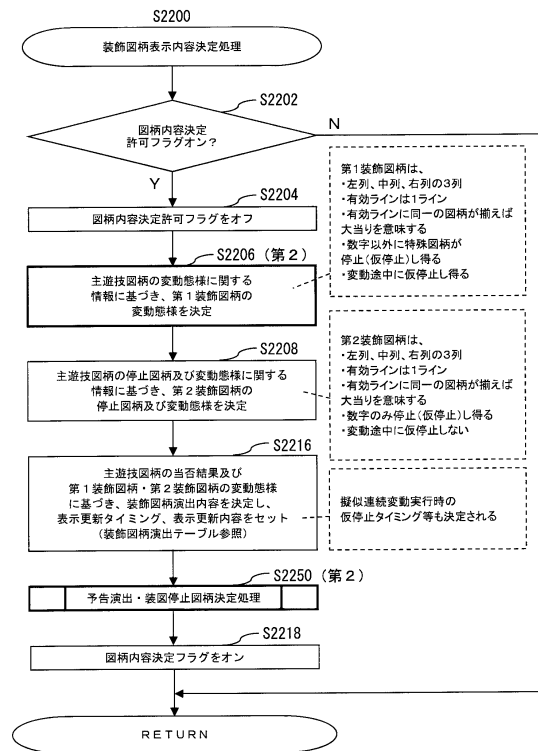
【 図 4 7 】

(圖47)(第2)



【 図 4 8 】

(図48)(第2)

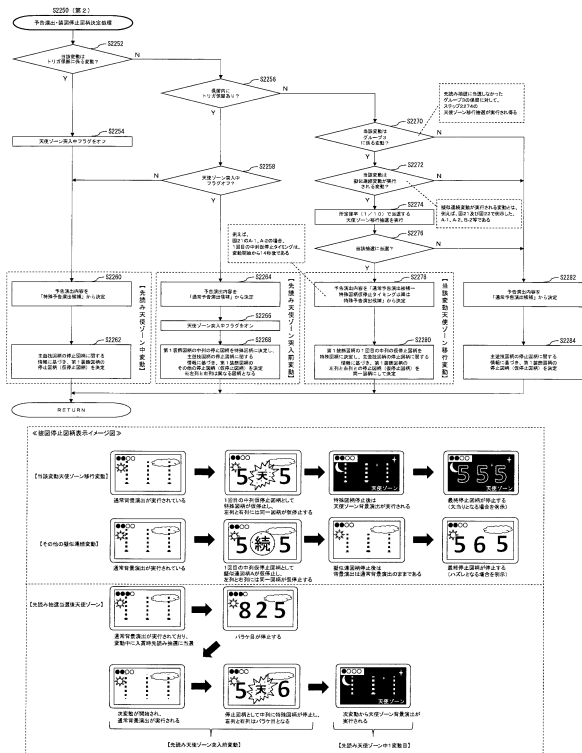


10

20

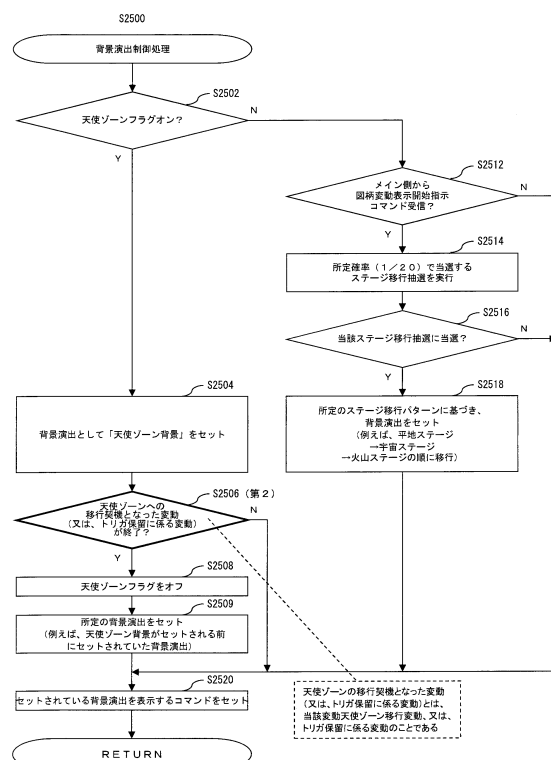
【 図 4 9 】

(圖49)(第2)



【 図 5 0 】

(図50)(第2)

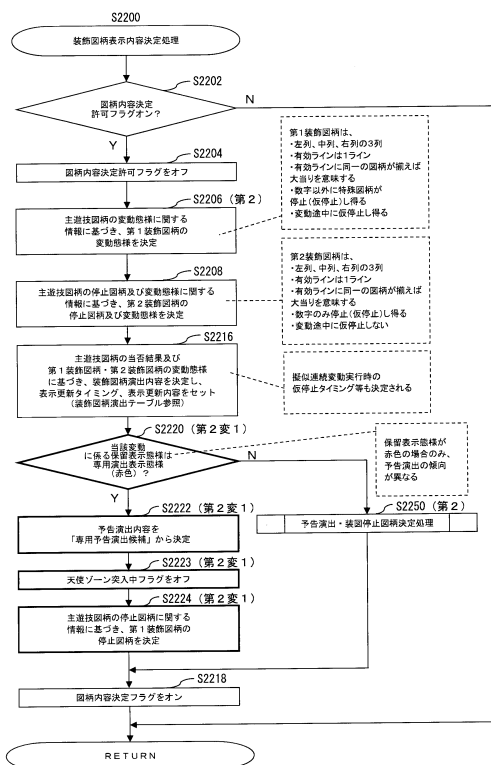


30

40

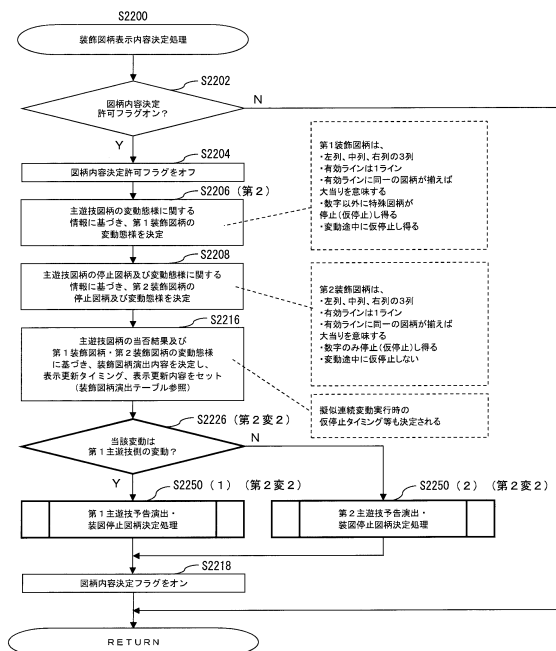
【 図 5 1 】

(図51)(第2変1)



【圖 5 2】

(図52)(第2変2)

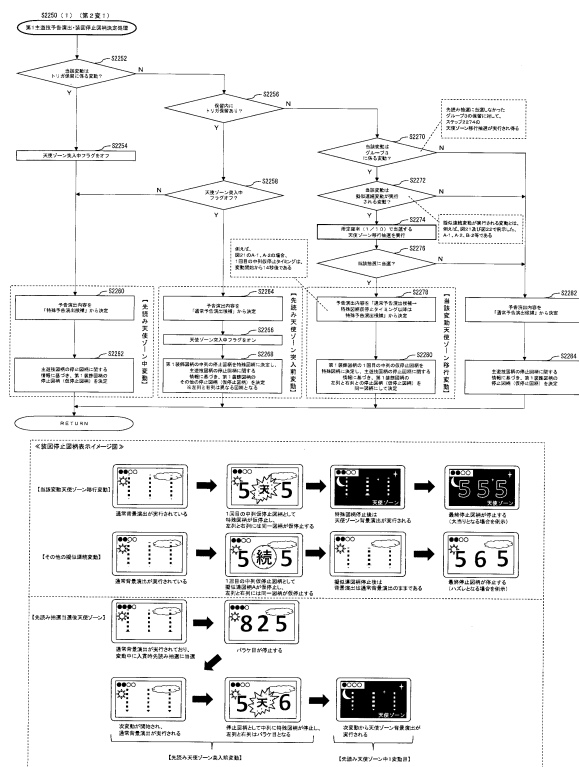


10

20

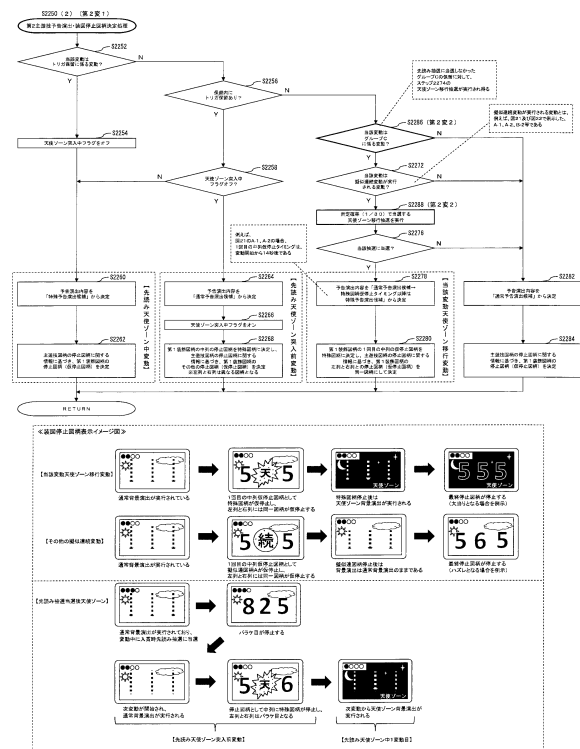
【 図 5 3 】

(圖53)〈第2度2〉



【 図 5 4 】

(圖54)(第2度2)

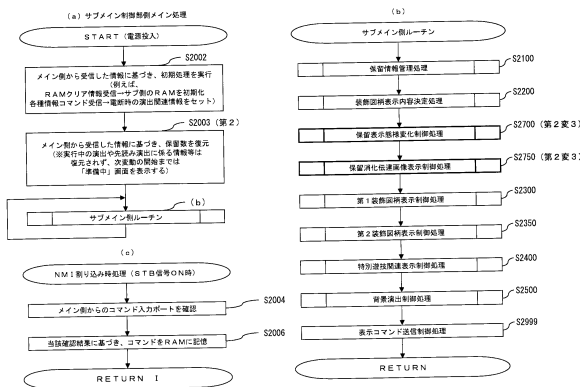


30

40

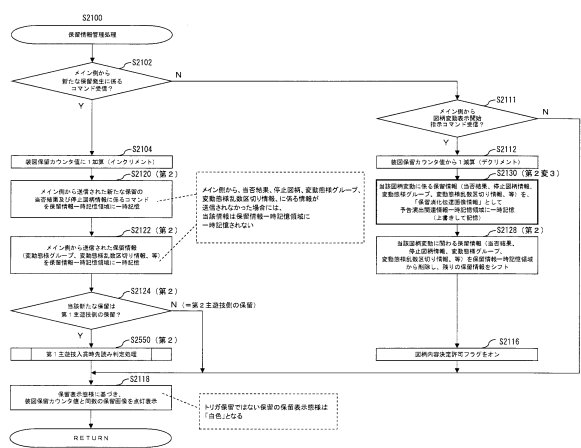
【図55】

(図55)(第2変3)



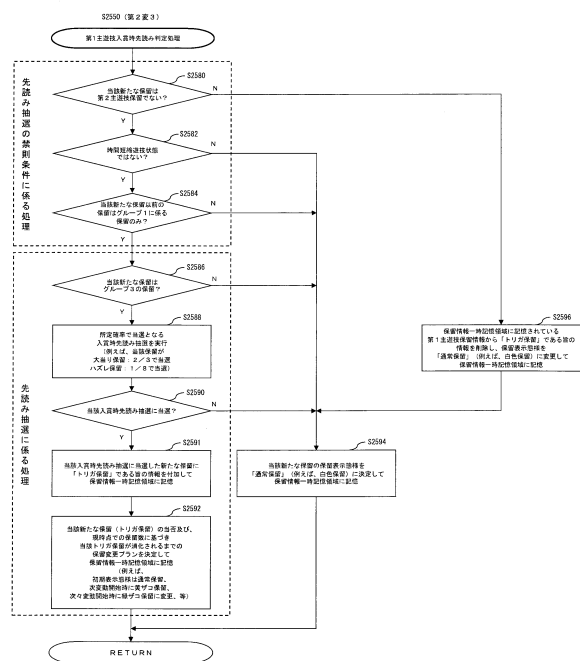
【図56】

(図56)(第2変3)



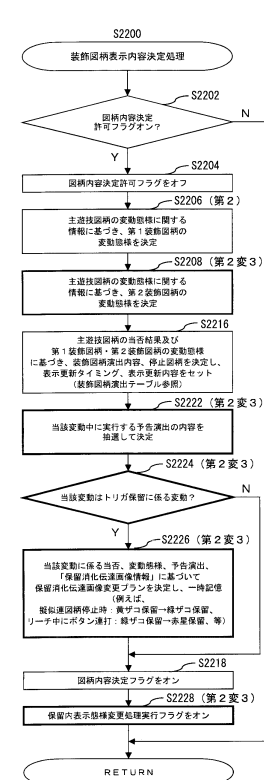
【図57】

(図57)(第2変3)



【図58】

(図58)(第2変3)



予告内容イメージ図			
予告演出1		おじいさん	期待度
平地	キャラクター予告	味方A	低
		主人公	高
	ステップアップ予告	第2段階	低
		第3段階	中
半宙	草むら予告	ヘビ★	低
		手紙	中
		宝	高
	レーダー予告	隕石★	低
宇宙	ワープ予告	彗星★	中
		UFO	高
		失敗	低
		成功	中
火山	噴火予告	地震	低
		噴煙	中
		噴火	高
	セリフ予告	「ふう」	低
巨人	敵襲撃予告	「アツイ〜！」	中
		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
巨人		更に接近	中
		巨人咆哮	高
	巨人オーラ予告	黄色	低
		緑色	中
巨人		赤色	高

※「★」は特定予告演出

10

20

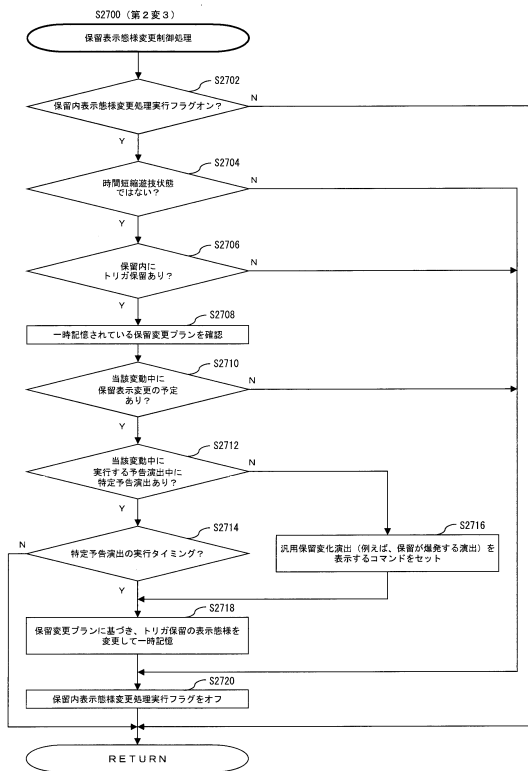
30

40

50

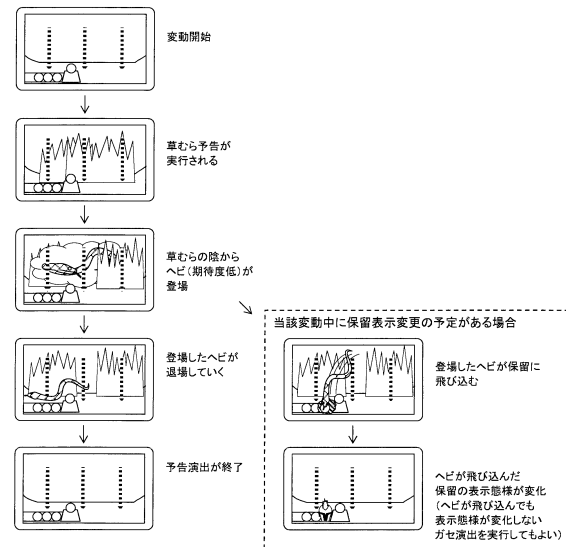
【 ㊦ 5 9 】

(図59)(第2変3)



【 図 6 0 】

(特定予告演出における保留変化イメージ図)

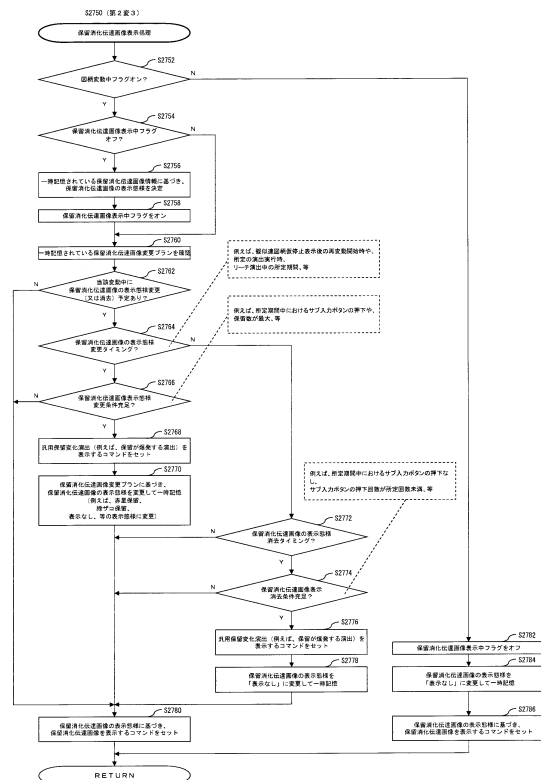


10

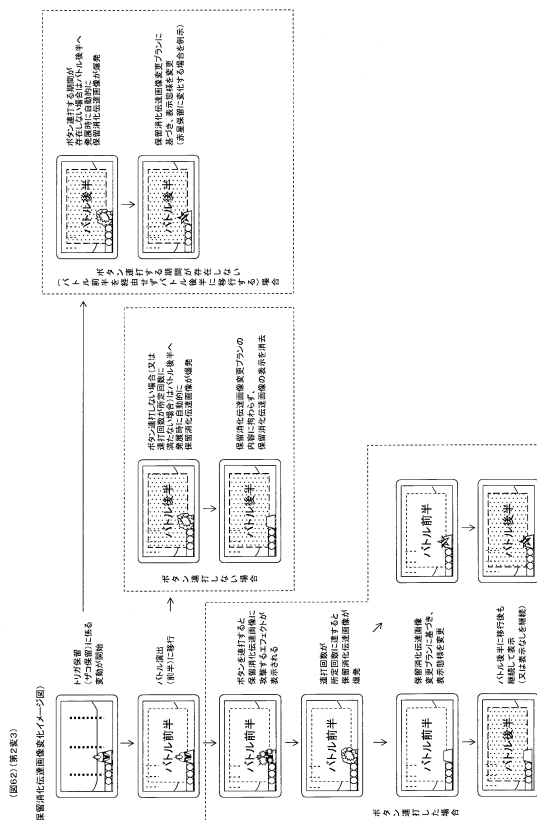
20

【 図 6 1 】

(圖61)(第2変3)



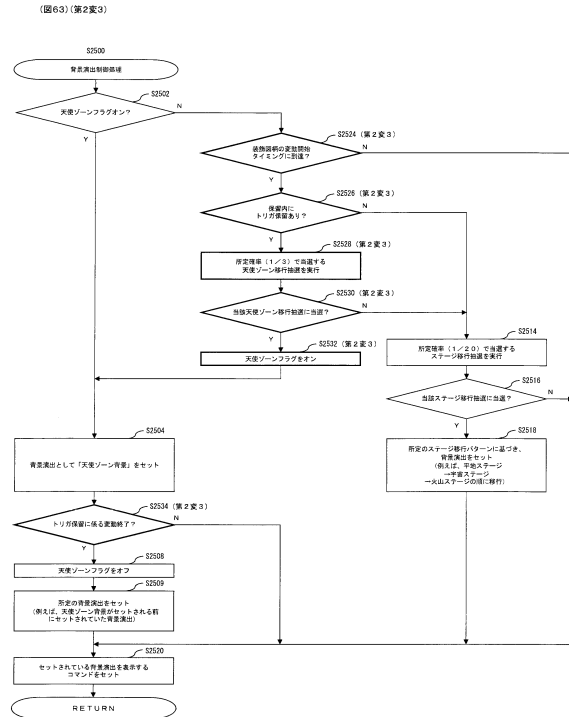
【圖 6 2】



30

40

【図 6 3】



【図 6 5】

(図65) (第3)

＜第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル＞

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞ 当り時、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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	0～2	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(ラン)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)	スーパーリーチ演出(前半)→当り出目停止	グループ3
				スーパーリーチ演出(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＞ ハズレ時、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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(ラン)演出→当り出目停止	グループ2
	256～899	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	900～1023	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
				スーパーリーチ演出→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、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	900～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループ3
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	900～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞ ハズレ時、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	950～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループ3
1～3個	0～899	a0	1(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止 (超短抽選)	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	950～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞ 第1主遊技側の 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	変動態様乱数区切り情報	変動態様グループ
0～2	区切り1	グループ1	グループ1	グループ1	グループ1
	区切り2	グループ2	グループ2	グループ2	グループ2
3～79	区切り3	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3
	区切り4	グループ4	グループ4	グループ4	グループ4
80～255	区切り5	グループ5	グループ5	グループ5	グループ5
	区切り6	グループ6	グループ6	グループ6	グループ6
256～899	区切り7	グループ7	グループ7	グループ7	グループ7
	区切り8	グループ8	グループ8	グループ8	グループ8
900～999	区切り9	グループ9	グループ9	グループ9	グループ9
	区切り10	グループ10	グループ10	グループ10	グループ10
1000～1023	区切り11	グループ11	グループ11	グループ11	グループ11
	区切り12	グループ12	グループ12	グループ12	グループ12

【図 6 4】

(図64) (第3)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞  
非確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～7	当り(大当り)
8～1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
非確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞  
確率変動遊技時(＝主遊技確率フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～7	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 6 6】

(図66) (第3)

＜第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル＞

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞ 当り時、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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	0～2	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(ラン)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)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループC
				スーパーリーチ演出(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、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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(ラン)演出→当り出目停止	グループB
	256～899	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	900～1023	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
				スーパーリーチ演出→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、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループC
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞ ハズレ時、非時短抽選時 (＝主遊技確率フラグオン)					
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)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	950～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループC
1～3個	0～899	b0	1(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止 (超短抽選)	グループA
	900～949	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	950～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	スーパーリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞ 第2主遊技側の 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	変動態様乱数区切り情報	変動態様グループ
0～2	区切り1	グループA	グループA	グループA	グループA
	区切り2	グループB	グループB	グループB	グループB
3～79	区切り3	グループC	グループC	グループC	グループC
	区切り4	グループD	グループD	グループD	グループD
80～255	区切り5	グループE	グループE	グループE	グループE
	区切り6	グループF	グループF	グループF	グループF
256～899	区切り7	グループG	グループG	グループG	グループG
	区切り8	グループH	グループH	グループH	グループH
900～999	区切り9	グループI	グループI	グループI	グループI
	区切り10	グループJ	グループJ	グループJ	グループJ
1000～1023	区切り11	グループK	グループK	グループK	グループK
	区切り12	グループL	グループL	グループL	グループL

10

20

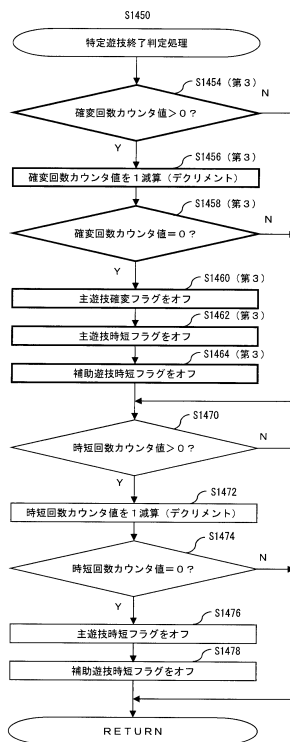
30

40

50

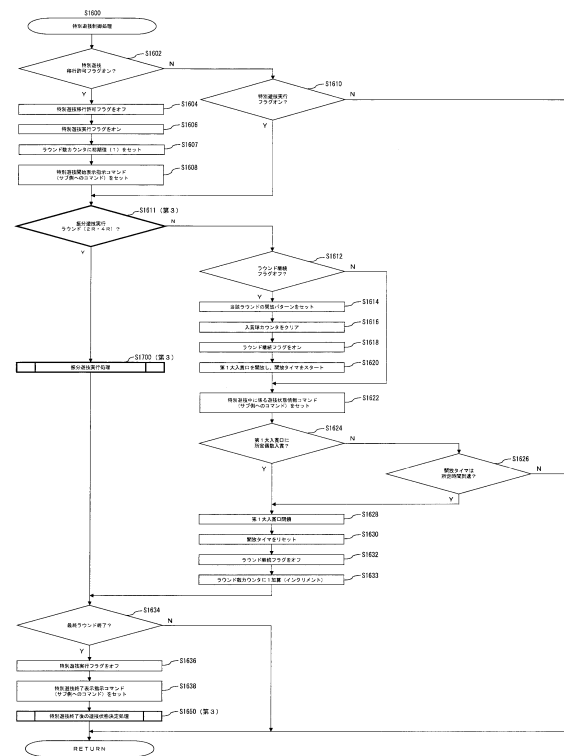
【図 67】

(図67) (第3)



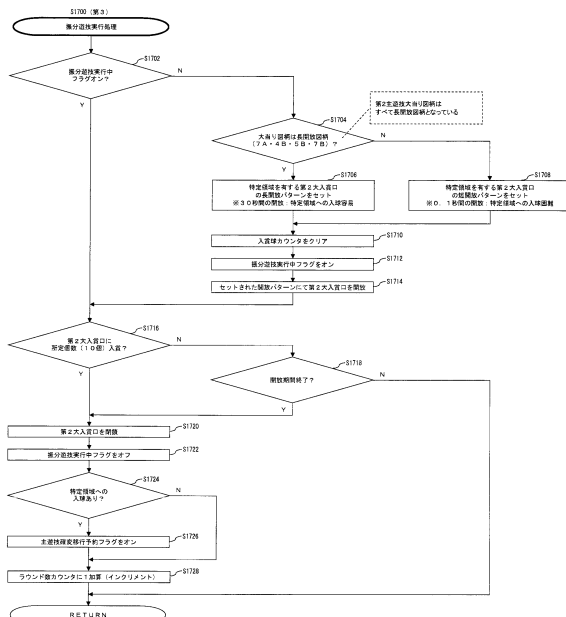
【図 68】

(図68) (第3)



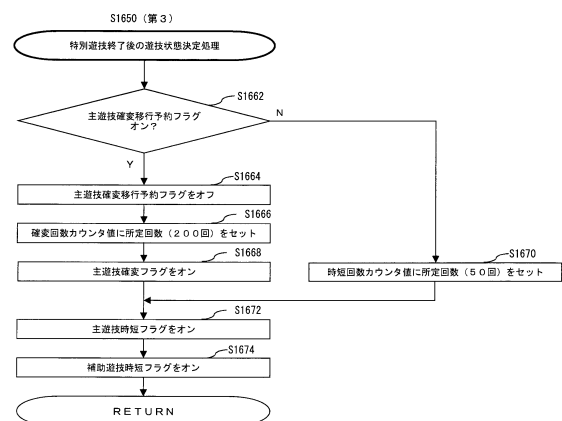
【図 69】

(図69) (第3)



【図 70】

(図70) (第3)



10

20

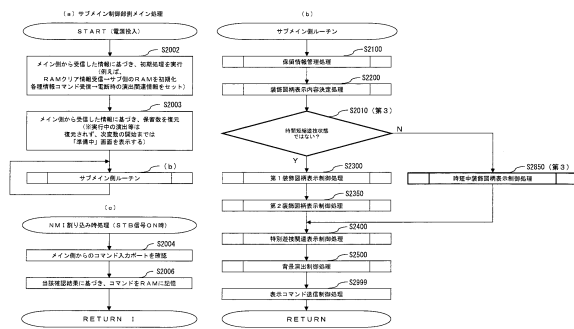
30

40

50

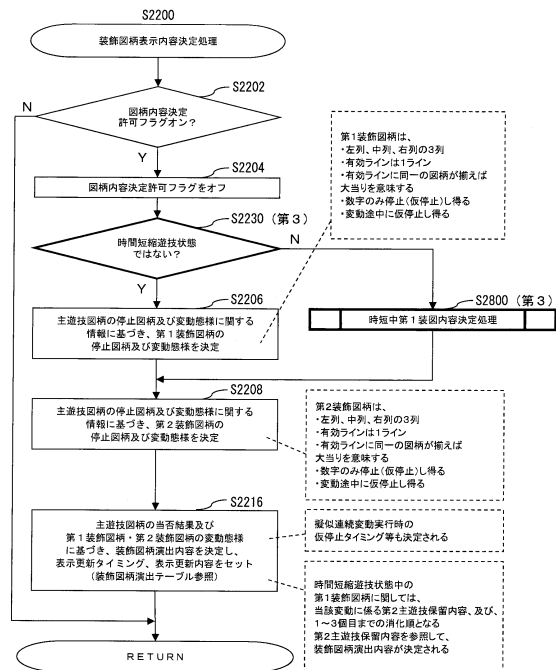
【 図 7 1 】

(圖71)(第3)



【圖 7 2】

(図72)(第3)

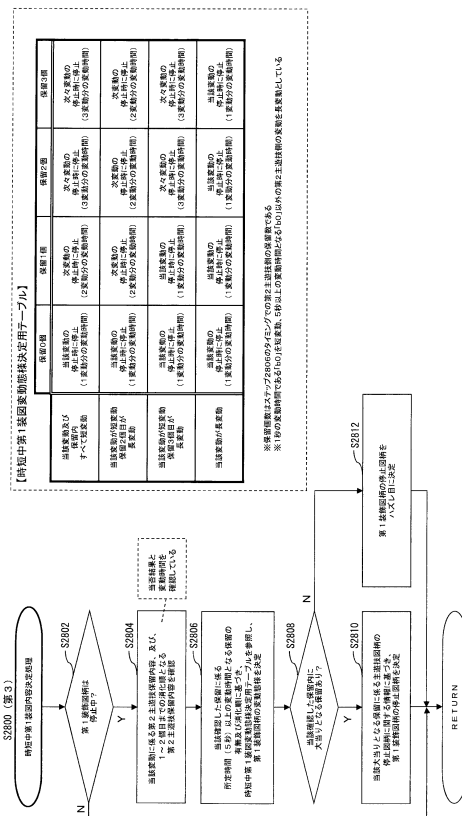


10

20

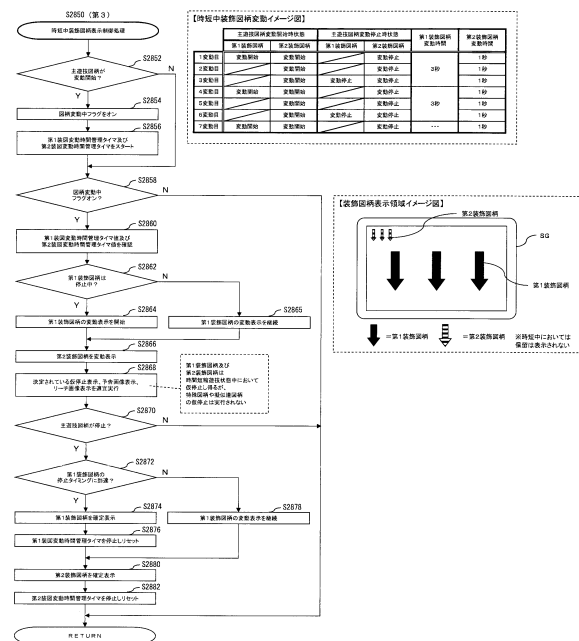
【 図 7 3 】

(圖73)(第3)



## 【圖 7 4】

(圖74)(第3)



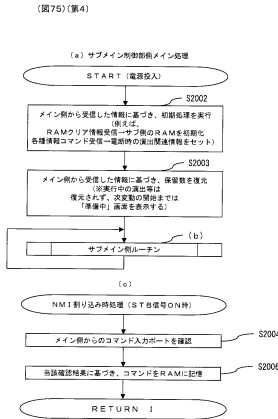
30

40

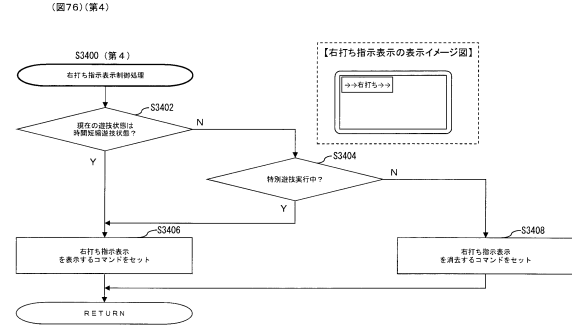
50



【図 75】

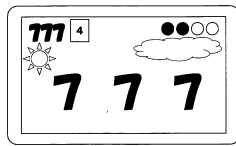


【図 76】

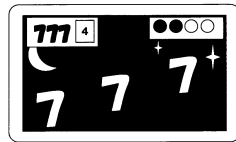


【図 77】

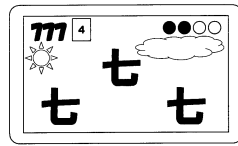
(図77) (第4)  
【装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図】



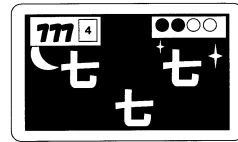
遊技状態は非確率変動遊技状態であり、背景演出は「昼ステージ」となっている。



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「昼ステージ」となっている。

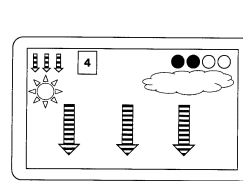


遊技状態は確率変動遊技状態であり、背景演出は「夜ステージ」となっている。

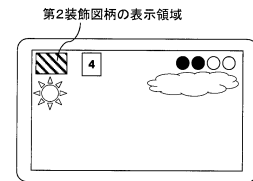
- (1) 第1装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違すると相違する。
- (2) 第1装飾図柄の表示態様は背景演出が相違すると相違する。
- (3) 第1装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違すると相違する。
- (4) 第1装飾図柄の表示位置は背景演出が相違すると相違する。
- (5) 第2装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違しても相違しない。
- (6) 第2装飾図柄の表示位置は背景演出が相違しても相違しない。
- (7) 第2装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違しても相違しない。
- (8) 第2装飾図柄の表示位置は背景演出が相違しても相違しない。

【図 78】

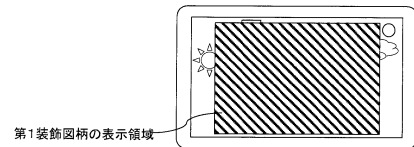
(図78) (第4)  
【装飾図柄の表示領域に係るイメージ図】



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装飾図柄の表示領域

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。

10

20

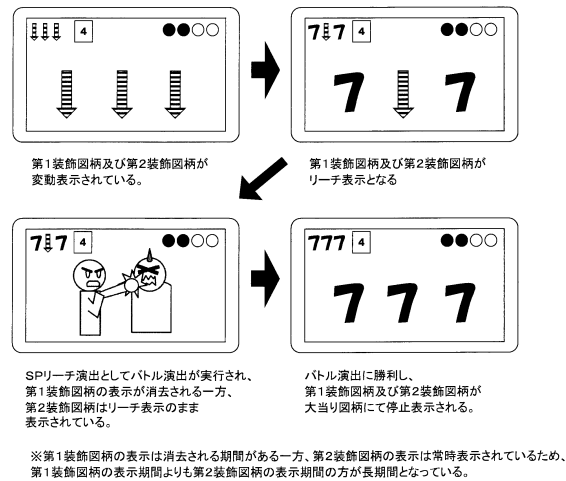
30

40

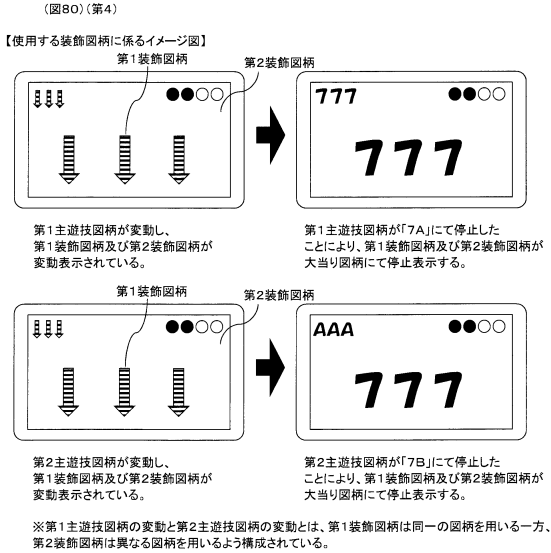
50

【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】



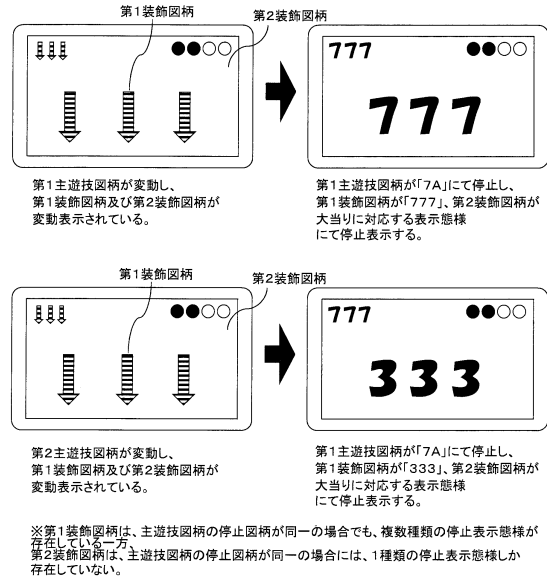
【図 80】



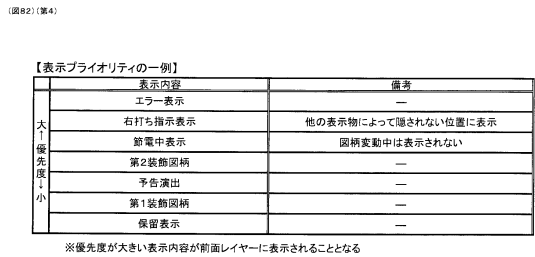
10

【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】



【図 82】



20

30

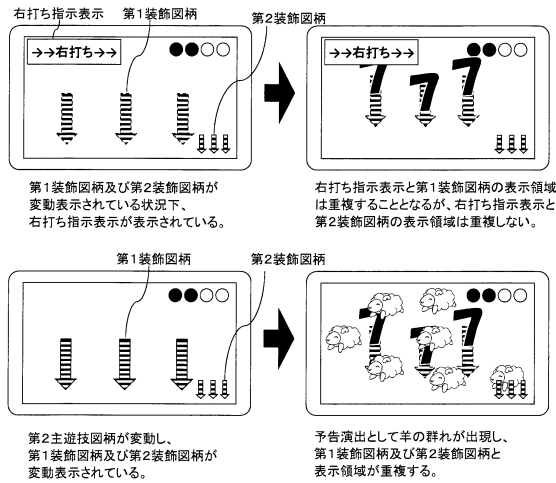
40

50

## 【図 8 3】

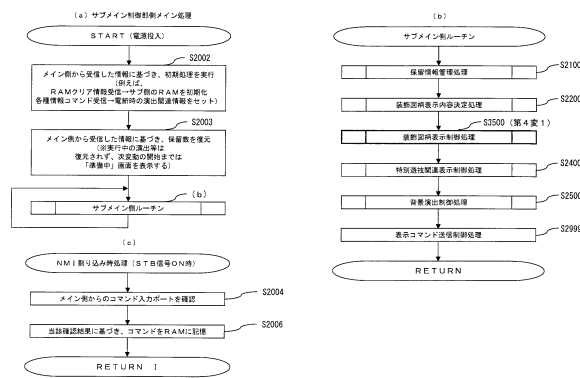
(図83) (第4)

【プライオリティに係るイメージ図】



## 【図 8 4】

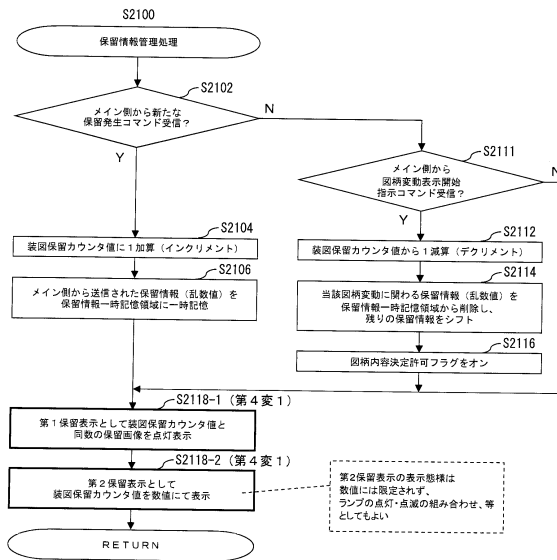
(図84) (第4変1)



10

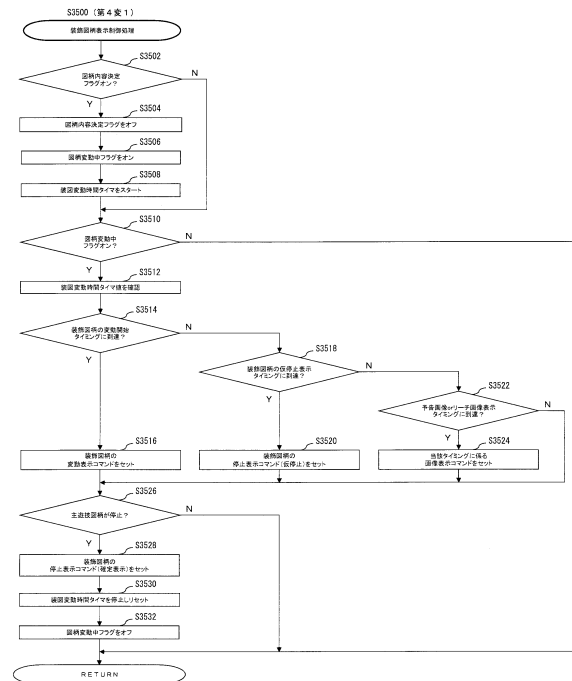
## 【図 8 5】

(図85) (第4変1)



## 【図 8 6】

(図86) (第4変1)



20

30

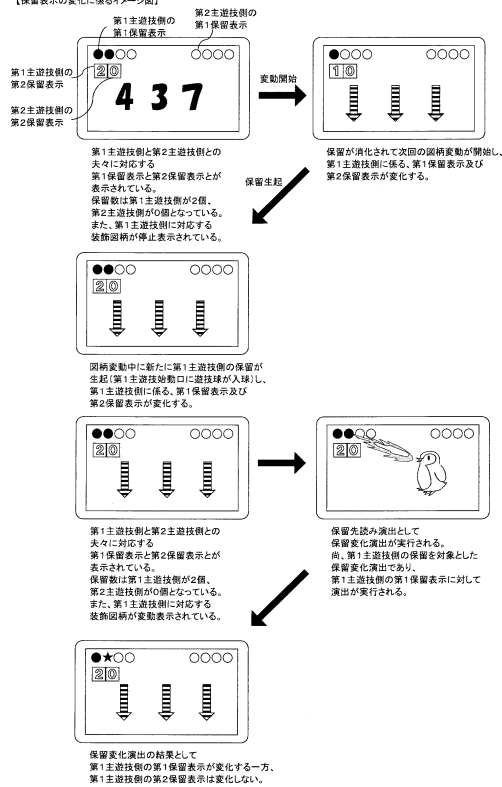
40

50

## 【 図 8 7 】

(図87)(第4変1)

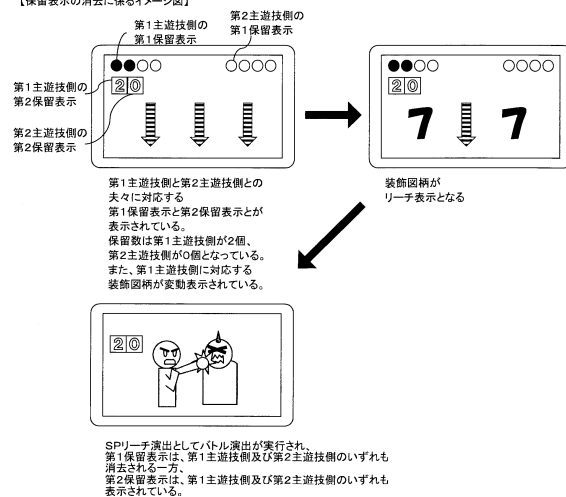
【保留表示の変化に係るイメージ図】



## 【 図 8 9 】

(図89)(第4変1)

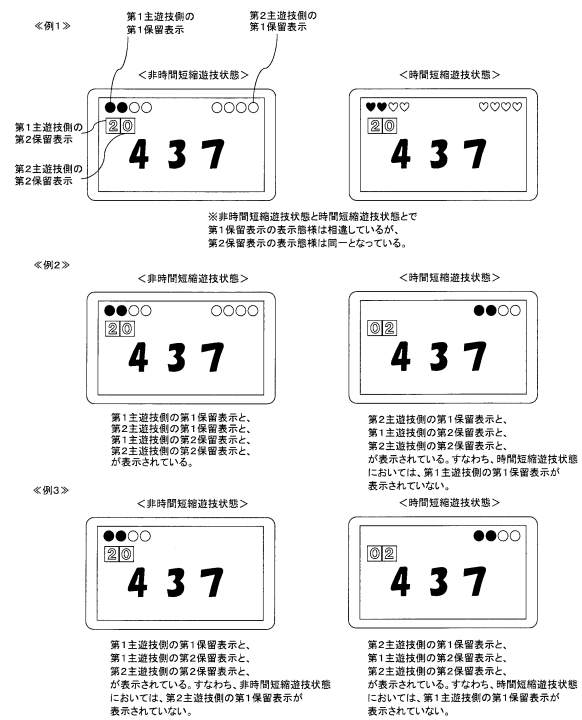
【保留表示の消去に係るイメージ図】



【 図 8 8 】

(圖88)(第4變1)

【遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図】

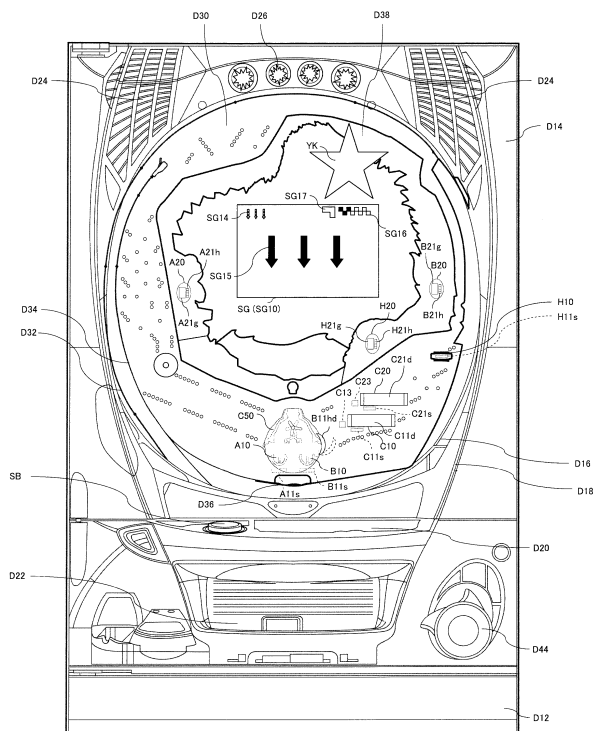


10

20

【 図 9 0 】

(圖 90) (第 5)



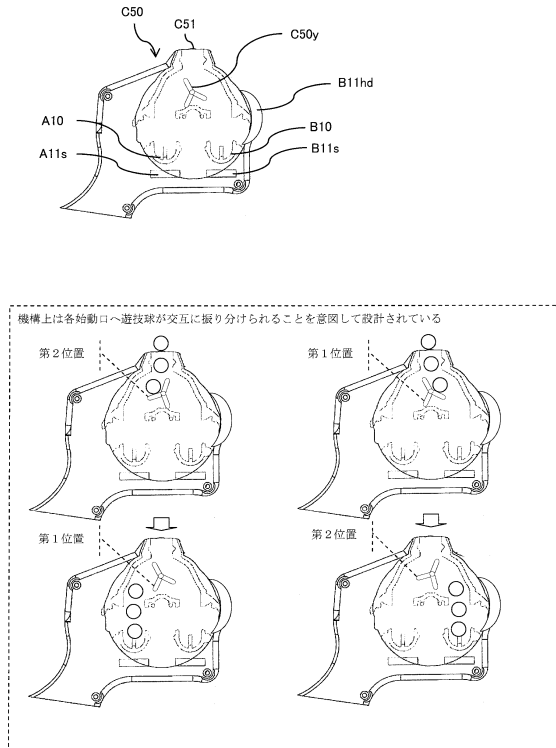
30

40

50

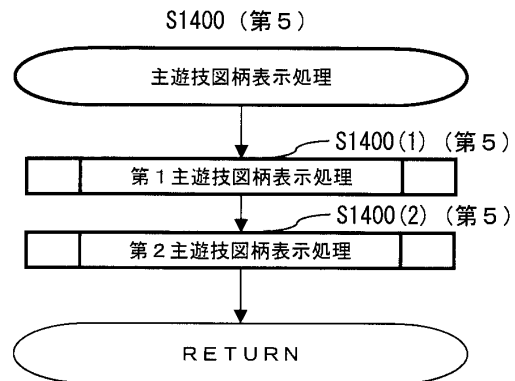
【 図 9 1 】

(圖 9 1) (第 5)



【 図 9 2 】

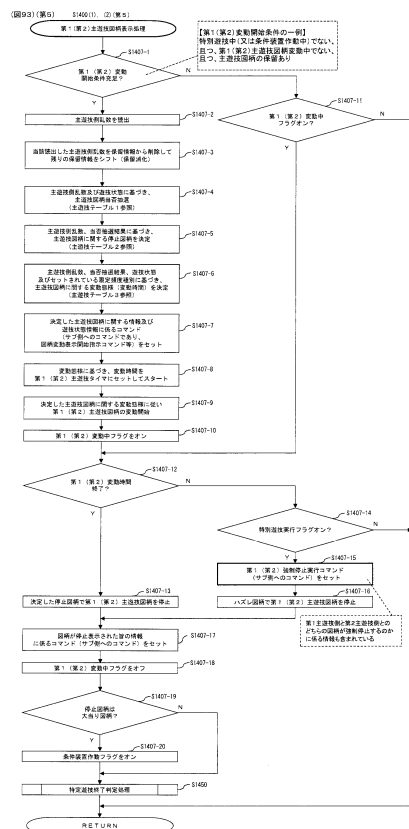
(図92)(第5)



10

20

【 図 9 3 】



【圖 9 4】

《第1主遊技變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)

乱数値	変動態様
-----	------

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＞

（＝主道技時短フラグオン）

乱数値	変動率
-----	-----

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

ハズレ時、非時間短縮遊技時  
(=主遊技時短フラグオフ)

乱数值	変動態様
-----	------

0~799	a2
800~899	a3

0～1倍	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倍	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)

乱数値	変動態様
-----	------

0~799	a1
-------	----

0~1歳	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)	
	1000~1023	a6	60(秒)	グループ3
2~3歳	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)	
	1000~1023	a6	60(秒)	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

第1主遊技例の  
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 区分情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0~2	区分1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3~79	区分2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80~255	区分3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256~899	区分4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900~989	区分5	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
990~1023	区分6	グループ3	グループ3	グループ1	グループ3

30

40

50

## 【図 9 5】

(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、非時短遊技時  
(＝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	0～2	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)	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、非時短遊技時  
(＝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	0～255	B3	30(秒)	グループB
	256～699	B6	60(秒)	グループC
	700～1023	B6	60(秒)	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
ハズレ時、非時短遊技時  
(＝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	b2	10(秒)	グループA
	800～899	b3	15(秒)	グループA
	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)	グループC
2～3個	0～849	b1	5(秒)	グループA
	850～899	b2	10(秒)	グループA
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループB
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC

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

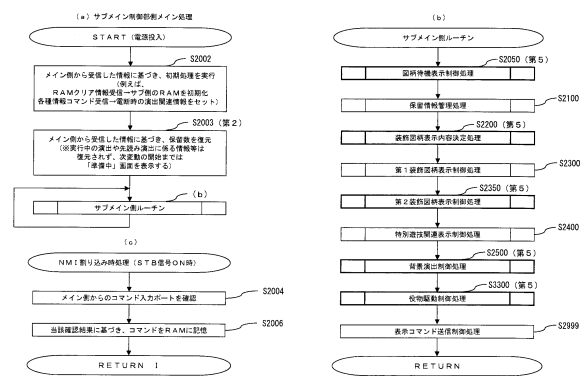
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	グループA
	800～899	b2	10(秒)	グループA
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC
2～3個	0～849	b0	3(秒)	グループA
	850～899	b1	5(秒)	グループA
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループB
	1000～1023	b6	60(秒)	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞  
第2主遊技側の  
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
0～2	区切り1	グループA	グループB
3～79	区切り2	グループB	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB
256～899	区切り4	グループC	グループC
900～989	区切り5	グループC	グループC
990～1023	区切り6	グループC	グループC

## 【図 9 6】

(図96) (第5)

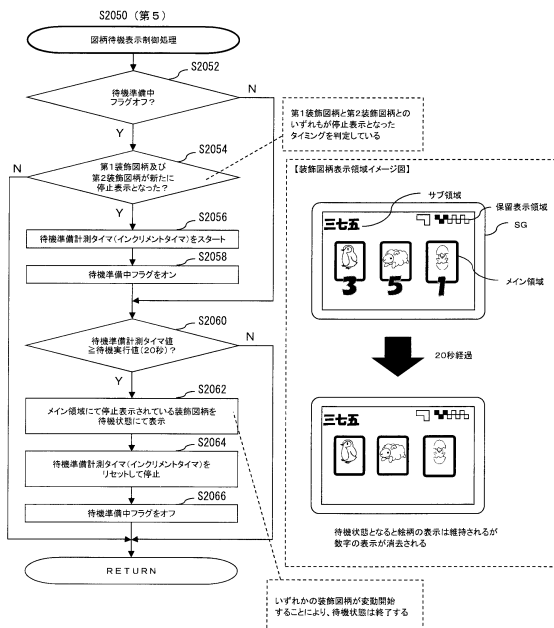


10

20

## 【図 9 7】

(図97) (第5)

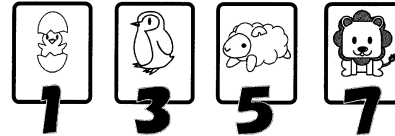


## 【図 9 8】

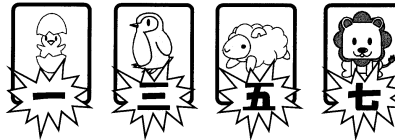
(図98) (第5)

【図98】(第5) (図98) (第5)

＜メイン領域にて第1主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第1メイン領域図柄テーブル)＞

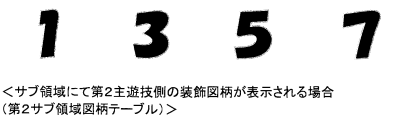


＜メイン領域にて第2主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第2メイン領域図柄テーブル)＞

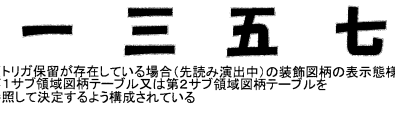


※メイン領域における装飾図柄の表示は、絵柄と数字の組み合わせとなっている。

＜サブ領域にて第1主遊技側の装飾図柄が表示される場合  
(第1サブ領域図柄テーブル)＞



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



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

※サブ領域における装飾図柄の表示は、数字のみとなっている。

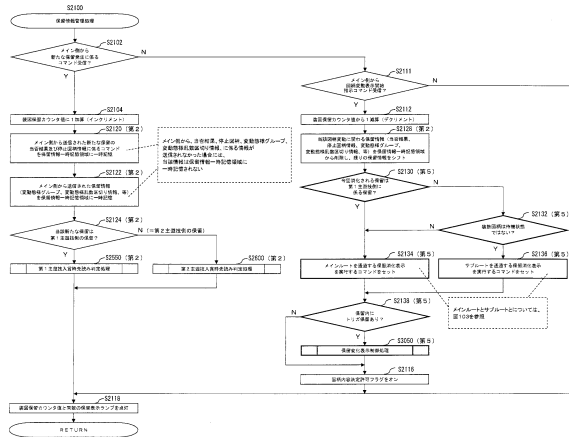
30

40

50

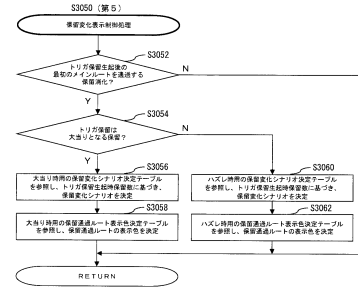
## 【図 99】

(図99) (第5)



## 【図 100】

(図100) (第5)



【保留発生シナリオ決定テーブル】(大当り時)				
乱数	3変動前	2変動前	1変動前	
0~99	紅色	紅色	紅色	
100~199	赤色	赤色	赤色	
200~349	赤色	赤色	赤色	
350~399	黄色	赤色	赤色	
400~599	黄色	赤色	赤色	
600~799	黄色	黄色	赤色	
800~1023	黄色	黄色	黄色	

【保留発生シナリオ決定テーブル】(ハズレ時)				
乱数	3変動前	2変動前	1変動前	
0~99	紅色	紅色	紅色	
100~199	赤色	赤色	赤色	
200~349	赤色	赤色	赤色	
350~399	黄色	赤色	赤色	
400~599	黄色	赤色	赤色	
600~799	黄色	黄色	赤色	
800~1023	黄色	黄色	黄色	

【保留発生シナリオ決定テーブル】(大当り時)				
乱数	2変動前	1変動前		
0~99	紅色	紅色		
100~199	赤色	赤色		
200~449	赤色	赤色		
450~499	黄色	赤色		
500~799	黄色	赤色		
800~1023	黄色	黄色		

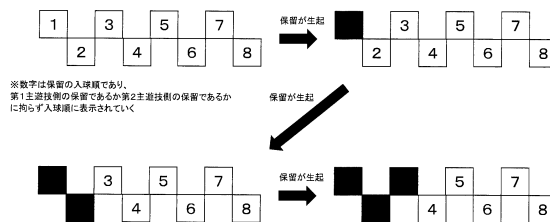
  

【保留発生シナリオ決定テーブル】(ハズレ時)				
乱数	2変動前	1変動前		
0~99	紅色	紅色		
100~199	赤色	赤色		
200~449	赤色	赤色		
450~499	黄色	赤色		
500~799	黄色	赤色		
800~1023	黄色	黄色		

## 【図 101】

(図101) (第5)

【保留発生表示イメージ図】

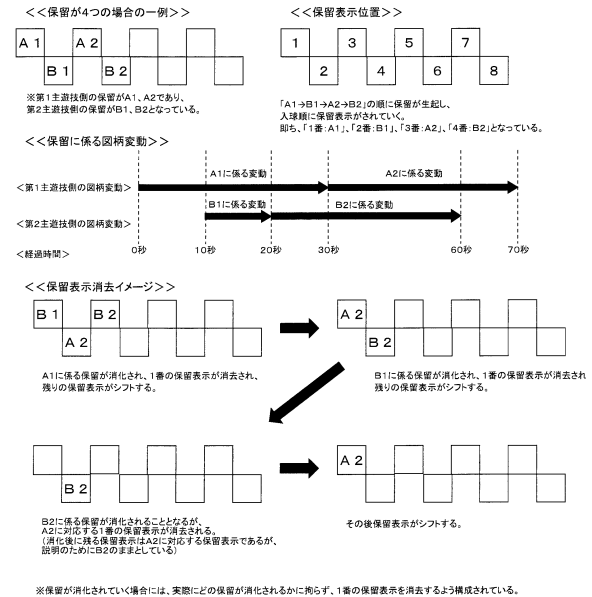


※数字は保留の入球順であり、第1主遊技側の保留であるか第2主遊技側の保留であるかに拘らず入球順に表示されている。

## 【図 102】

(図102) (第5)

【保留消化表示イメージ図】



10

20

30

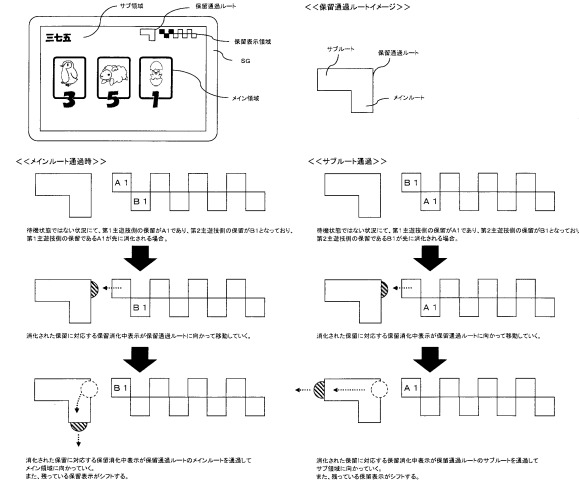
40

50

【 図 1 0 3 】

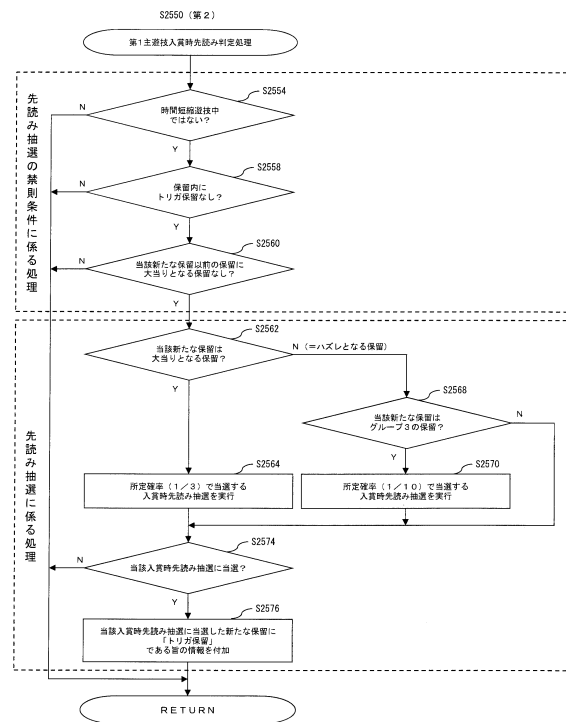
(圖103)(第5)

【保固通過ルートイメージ図】  
 <<演出表示装置イメージ>



【 図 1 0 4 】

(图104)(第5)

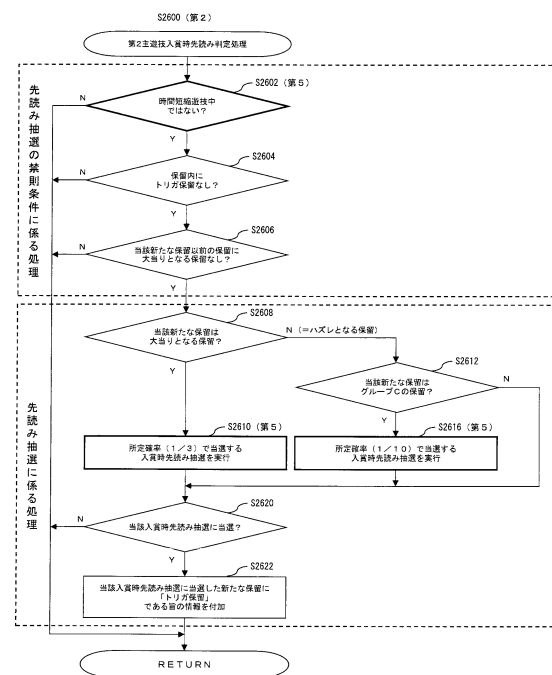


10

20

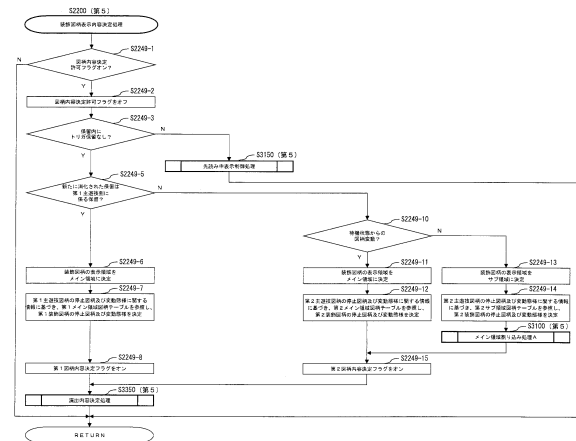
【 図 1 0 5 】

(圖105)(第5)



【 図 1 0 6 】

(圖105)(第5)



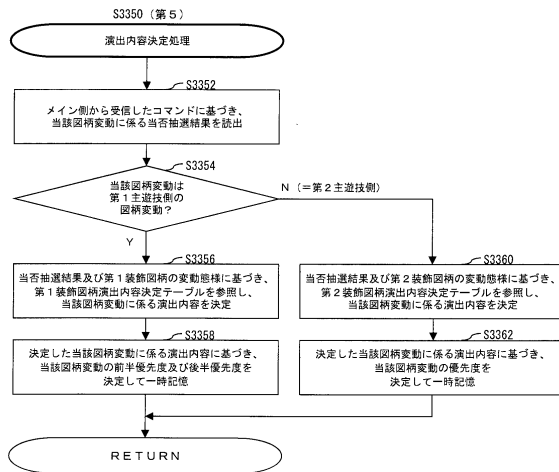
30

40



【図107】

(図107)(第5)



【図108】

【第1装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

当否結果	変動図柄	演出内容	発生確率	発生確率
ハズレ	0~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
大当たり	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%

※表内の数字は抽選確率(%)の値を示している。

【図109】

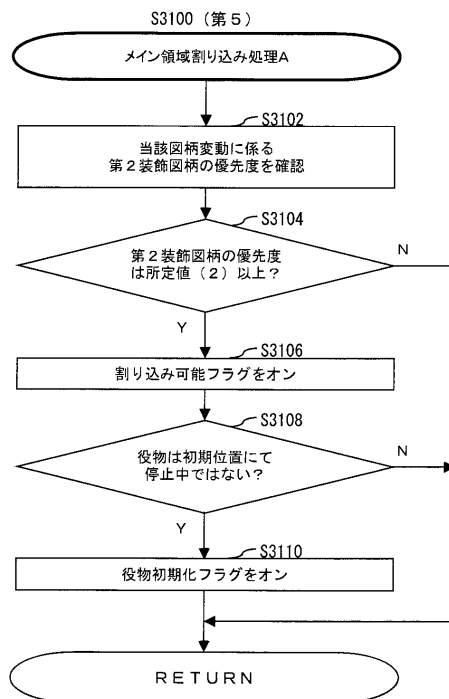
【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

当否結果	変動図柄	演出内容	発生確率	発生確率
ハズレ	0~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
大当たり	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%
	1024~1023	演出なし(10秒)ハズレ目停止	0	5%

※表内の数字は抽選確率(%)の値を示している。

【図110】

(図110)(第5)



10

20

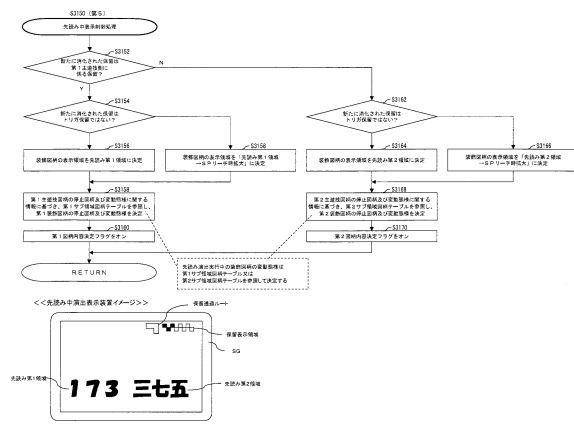
30

40

50

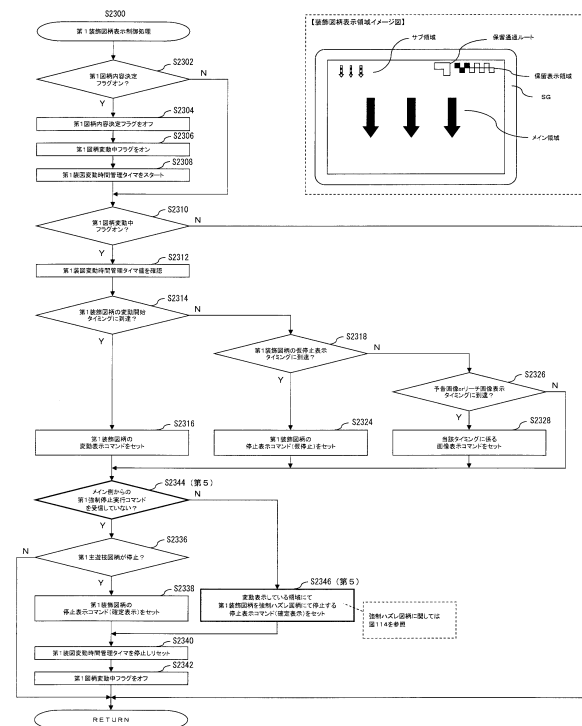
【 ㊦ 1 1 1 】

(圖111)(第5)



【 図 1 1 2 】

(圖112)(第5)

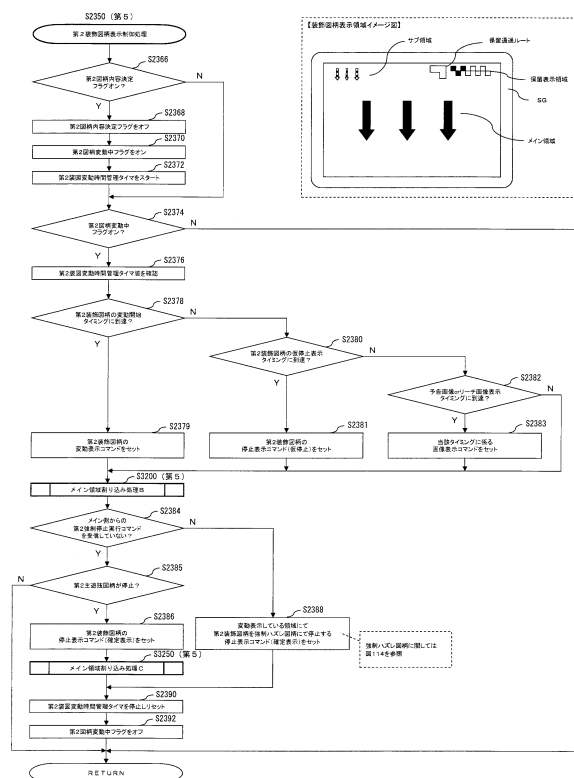


10

20

【 図 1 1 3 】

(圖113)(第5)

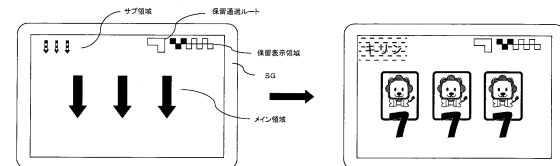


【 図 1 1 4 】

(圖114)(第5)

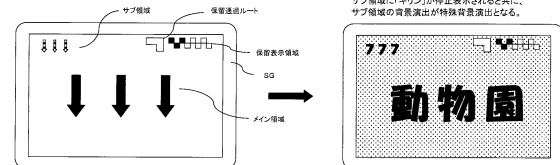
【大当たり時停止図柄表示イメージ図】

＜メイン領域の第1装飾図柄が大当たりとなった場合＞



第1主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変動表示されている。

＜サブ領域の第2装飾図柄が大当たりとなった場合＞



第1主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。

第1主遊技図柄が大当り図柄にて停止したため、  
メイン領域に大当りに対応する  
装飾図柄が停止表示される。

また、第2主遊技図柄がハズレにて強制停止し、第2主遊技図柄の強制ハズレに対応する装飾図柄の停止図柄である強制ハズレ図柄としてサブ領域に「キリン」が停止表示されると共に、サブ領域の背景演出が特殊背景演出となる。

第2主遊技図柄が大当たり図柄にて停止したため、サブ領域に大当たりに対応する

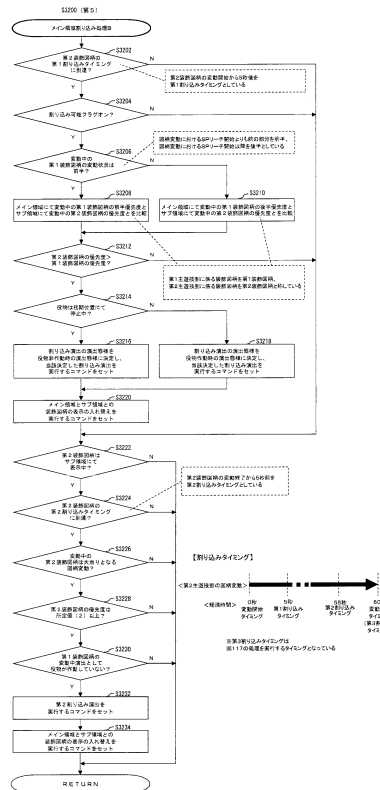
また、第1主遊技図柄がハズレにて強制停止し、第1主遊技図柄の強制ハズレに対応する装飾図柄の停止領域である強制ハズレ図柄としてメイン領域に「動物園」が停止表示されると共に、メイン領域の背景演出が特殊背景演出となる。

30

40

【 ㊦ 1 1 5 】

〈圖115〉(第5)

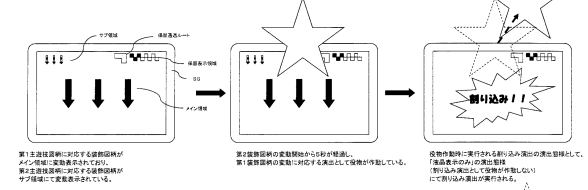


【 図 1 1 6 】

(圖116)(第5)

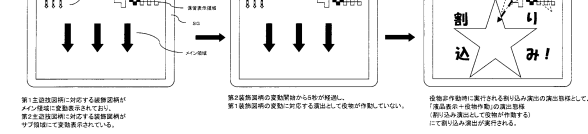
【割り込み演出実行イメージ図】

＜役物作動時の演出目標＞



#### ＜役物非作監督の演出感想＞

11/11

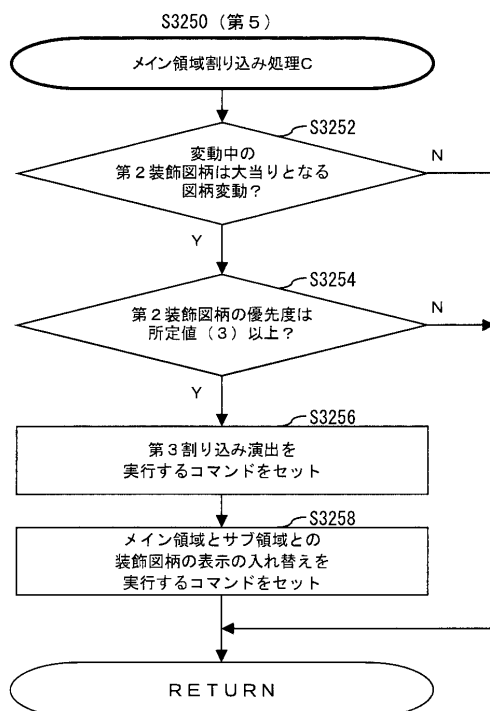


10

20

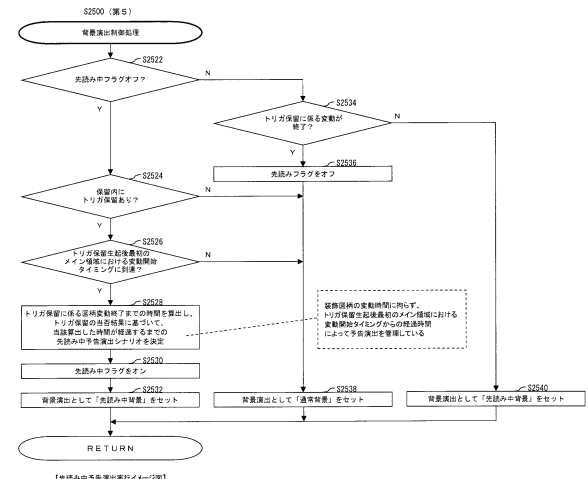
【 図 1 1 7 】

(図117)(第5)

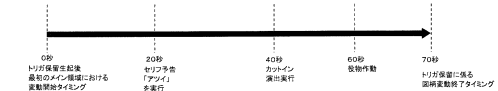


【 図 1 1 8 】

(圖118)(第5)



【先読み中予告演出実行イメージ図】

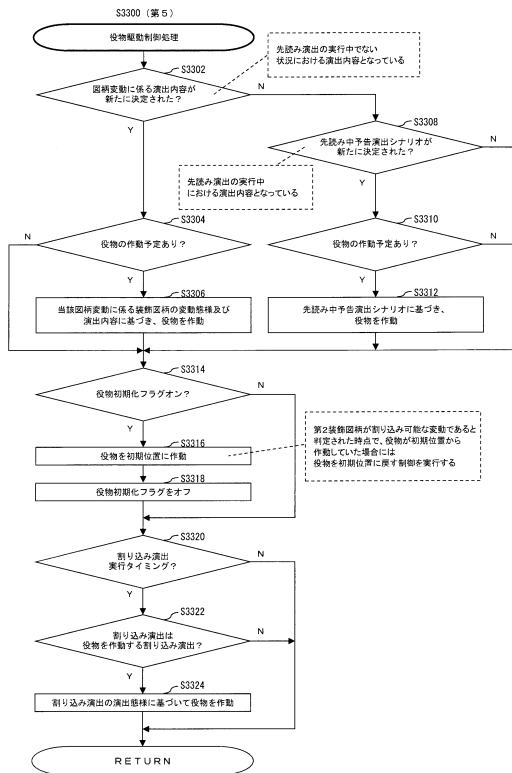


30

40

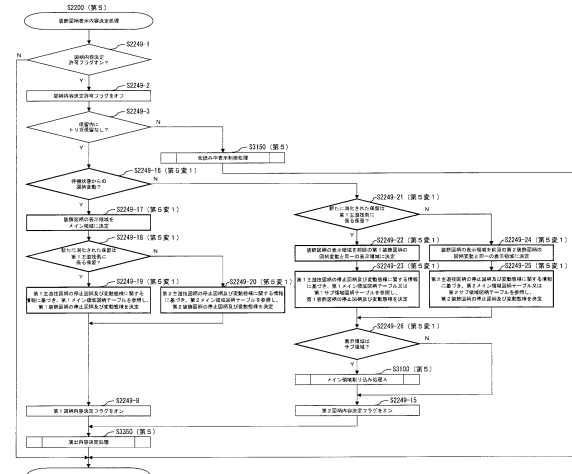
【 ㊦ 1 1 9 】

(图119)(第5)



【 図 1 2 0 】

(圖120)〈第5変1〉



10

20

【 図 1 2 1 】

(図121)(第5変1)

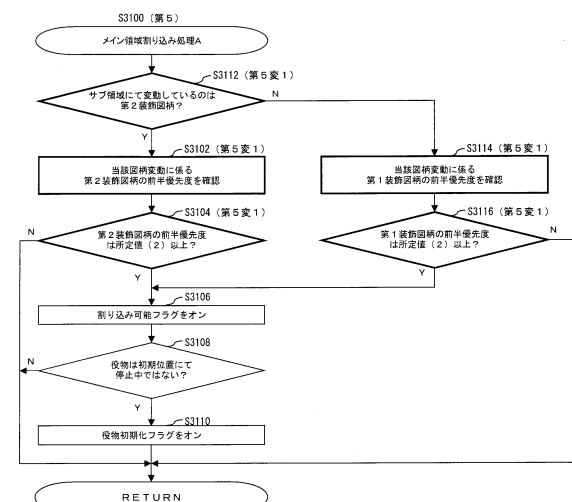
【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

[illegible]

※話引内の秒数は図柄変動開始からの経過時間となっている

【 図 1 2 2 】

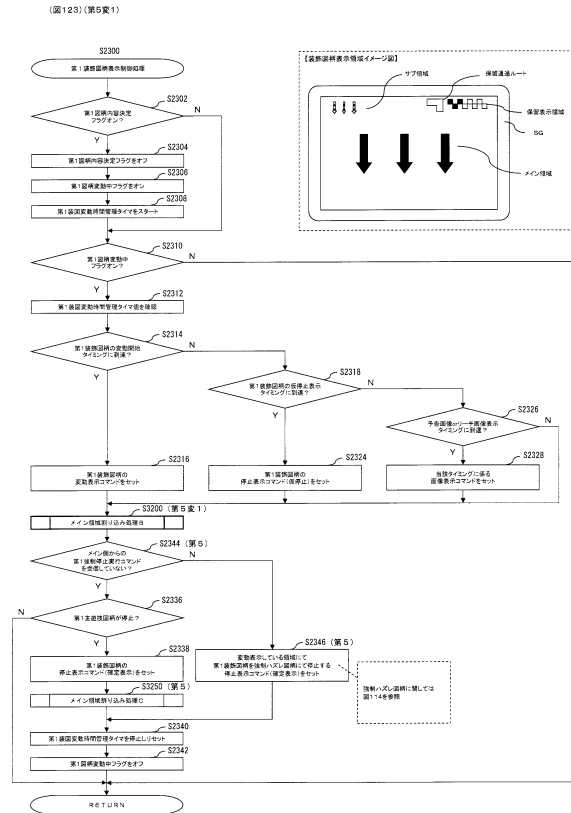
(図122)(第5変1)



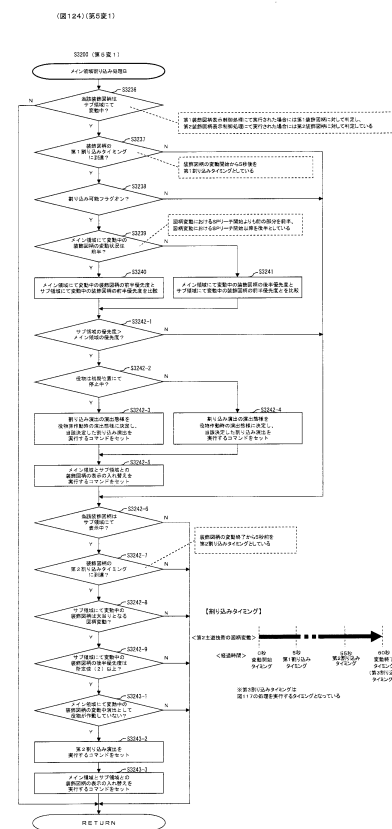
30

40

【図 1 2 3】

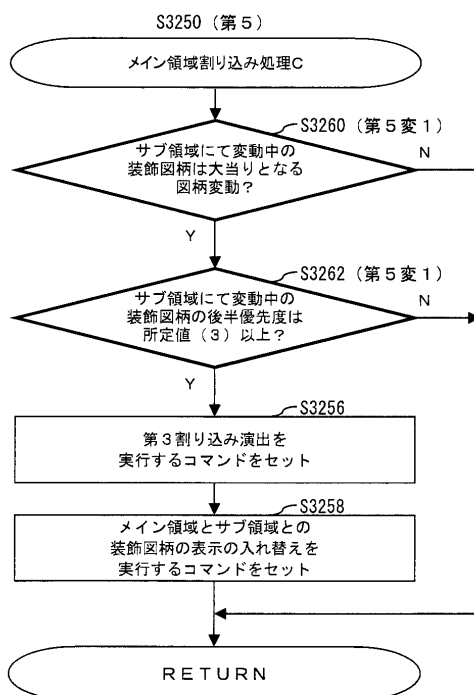


【図 1 2 4】



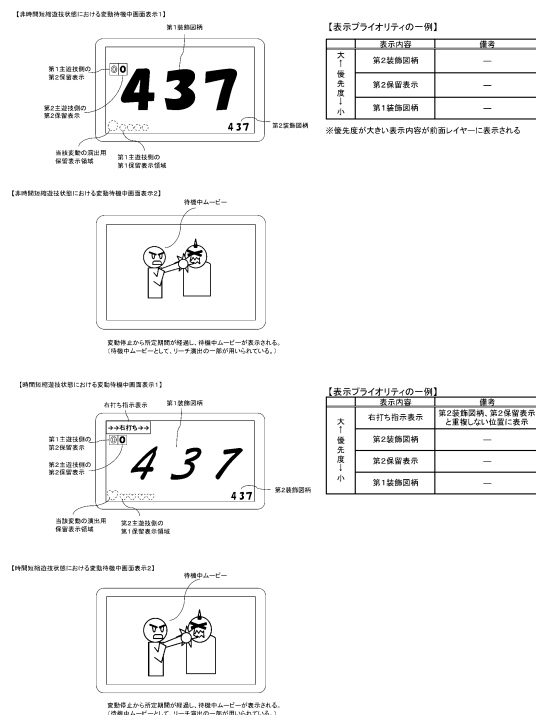
【図 1 2 5】

(図 125) (第5変1)



【図 1 2 6】

(図 126) (第6)



10

20

30

40

50

## 【図127】(第5)

【特許情報画面表示状態における音量調整画面表示】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
第2候補図柄
第2保留表示
音量調整画面
第1候補図柄
第1保留表示

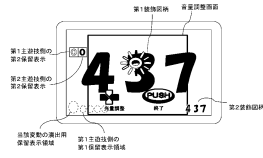
【特許情報画面表示状態における音量調整画面表示】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
右打ち指示表示
第2候補図柄
第2保留表示
音量調整画面
第1候補図柄
第1保留表示

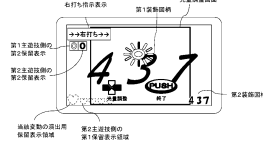
【特許情報画面表示状態における音量調整画面表示】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
第2候補図柄
第2保留表示
音量調整画面
第1候補図柄
第1保留表示

【特許情報画面表示状態における音量調整画面表示】



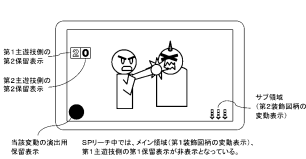
【表示プライオリティの一例】

表示内容
右打ち指示表示
第2候補図柄
第2保留表示
音量調整画面
第1候補図柄
第1保留表示

## 【図129】(第6)

(図129)(第6)

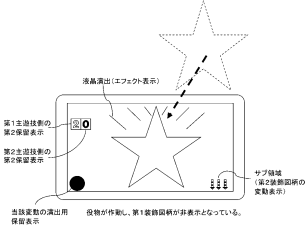
【特許情報画面表示状態におけるSPリーチ中画面表示1】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
サブ領域(第2候補図柄の変動表示)
第2保留表示
当該変動の演出用保留表示
SPリーチ演出

【特許情報画面表示状態におけるSPリーチ中画面表示2】



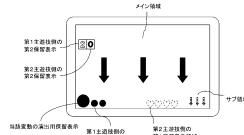
【表示プライオリティの一例】

表示内容
サブ領域(第2候補図柄の変動表示)
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128】(第6)

(図128)(第6)

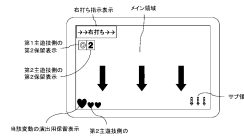
【特許情報画面表示状態における通常変動中画面表示】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
サブ領域(第2候補図柄の変動表示)
第2保留表示
メイン領域(第1候補図柄の変動表示)
当該変動の演出用保留表示
第1主遊技機の第1保留表示
第2主遊技機の第1保留表示

【特許情報画面表示状態における通常変動中画面表示】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
右打ち指示表示
サブ領域(第2候補図柄の変動表示)
第2保留表示
メイン領域(第1候補図柄の変動表示)
当該変動の演出用保留表示
第1主遊技機の第1保留表示
第2主遊技機の第1保留表示

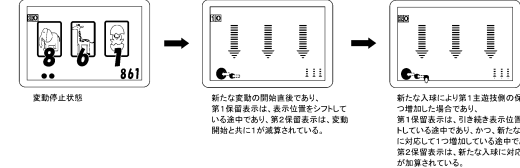
10

20

## 【図130】(第6)

(図130)(第6)

【第1保留表示及び第2保留表示の更新】



30

40

50

## 【図131】(第6)

(図131)(第6)

(1)青保留変化



(2)赤保留変化



※青保留で変動開始となり、当該変動の演出  
が保留表示の状態で発生する。  
※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低い変動時間  
が適用される。

※青保留から特定のリーチ状態(例:7リーチ)  
になる場合は、赤保留から特定のリーチ態  
様となる確率よりも低い。

※青保留から特定の最終表示態様(例:7揃い)  
になる場合は、赤保留から特定の最終表示態  
様となる確率よりも低い。

※赤保留で変動開始となり、当該変動の演出  
が保留表示の状態で発生する。  
※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低い変動時間  
が適用される。

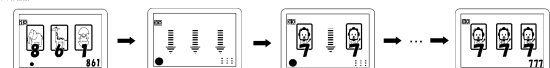
※赤保留から特定のリーチ状態(例:7リーチ)  
になる場合は、青保留から特定のリーチ態  
様となる確率よりも低い。

※赤保留から特定の最終表示態様(例:7揃い)  
になる場合は、青保留から特定の最終表示態  
様となる確率よりも低い。

## 【図132】(第6)

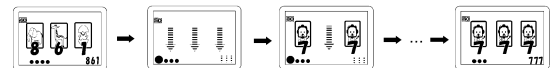
(図132)(第6)

(1)保留数1



※保留数1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低い変動  
時間が適用される。

(2)保留数4

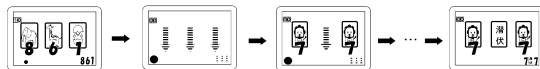


※保留数4で変動開始となる場合は、保留  
数1で変動開始となる場合より低い変動  
時間が適用される。

## 【図133】(第6)

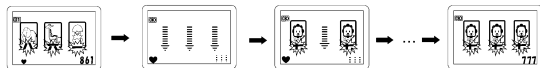
(図133)(第6)

【非時間短縮遊技状態】



※非時間短縮遊技状態では、遊技機は  
(例として777)の揃いに、遊技機  
Fへ移行することによって特殊遊技  
開始(例:7揃い)が発生しない。

【時間短縮遊技状態】

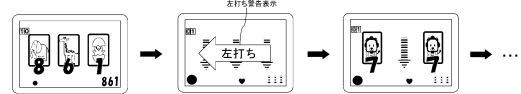


※時間短縮遊技状態では、特殊遊技(例:  
7揃い)が発生しない。

## 【図134】(第6)

(図134)(第6)

【非時間短縮遊技状態における打ち方警告表示】

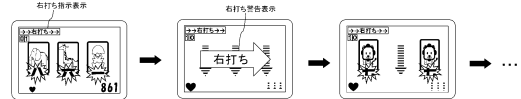


左打ち警告表示

※非時間短縮遊技状態において第2主遊技機口に入  
挿すると、第2主遊技機の第1保留表示、第2主  
遊技機の第2保留表示の更新が行われ、さらに、  
左打ち警告表示が行われる。

※非時間短縮遊技状態において第1主遊技機口  
に入挿し、第1主遊技機の第1保留表示、第1主遊  
技機の第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。

【時間短縮遊技状態における打ち方警告表示】



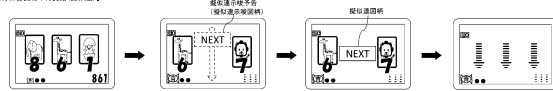
右打ち警告表示

※時間短縮遊技状態において第1主遊技機口に入  
挿すると、第1主遊技機の第2保留表示の更新が  
行われ(第1主遊技機の第1保留表示の更新は行  
われない)、さらに、右打ち警告表示が行われる。  
※時間短縮遊技状態において第2主遊技機口  
に入挿し、第2主遊技機の第1保留表示、第2主遊  
技機の第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。

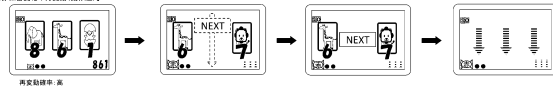
## 【図135】

(図135)(第6)

【有保留変化→再変動(短転速)】



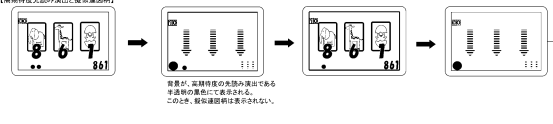
【有保留変化→再変動(短転速)】



## 【図136】

(図136)(第6)

【両用待機先読み演出と短転速演出】



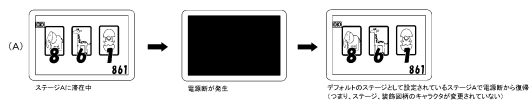
背景が、最終演出の先読み演出である  
半速時の演出にて表示される。  
このとき、短転速演出は表示されない。

先読み演出のハナリが変更では、  
先読み演出(半速時の演出)が表示されないため、  
短転速演出が表示される。

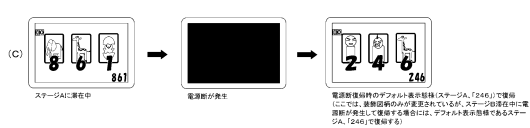
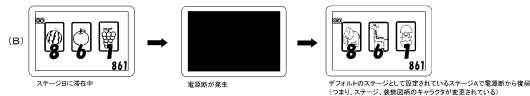
## 【図137】

(図137)(第6)

【電源断復帰(RAMクリアなし)】



※第2段階演出の表示態様は、ステージ、電源の前後、等に関わらず共通であり、数字誤読による表示のみである。



## 【図138】

(図138)(第6)

【電源断復帰(RAMクリア)】



RAMクリア時のデフォルト表示態様(ステージA、「331」)で復帰

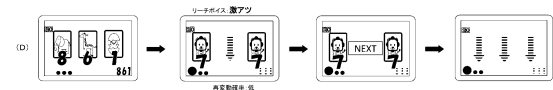
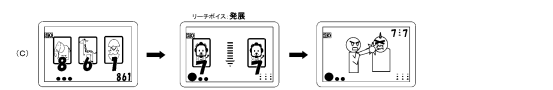
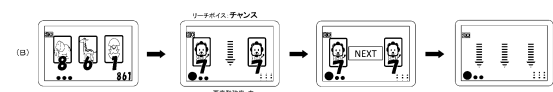
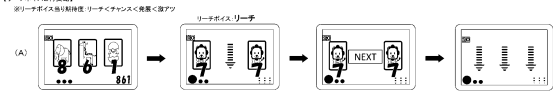


RAMクリア時のデフォルト表示態様(ステージA、「331」)で復帰

## 【図139】

(図139)(第6)

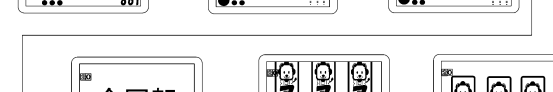
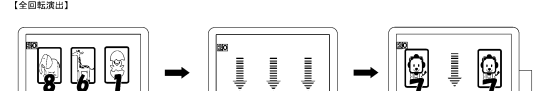
【リーチボイスと再変動】



## 【図140】

(図140)(第6)

【全回転演出】



10

20

30

40

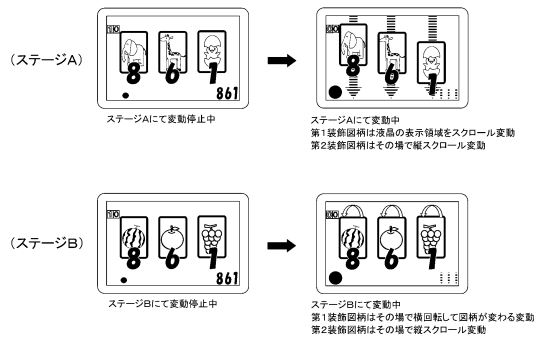
50



## 【図 1 4 1】

(図 141) (第6)

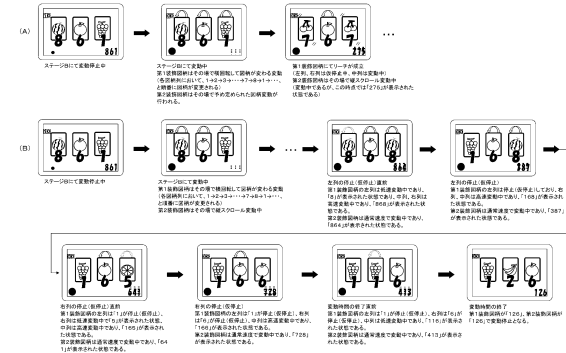
## 【ステージ毎の変動器様】



## 【図 1 4 2】

(図 142) (第6)

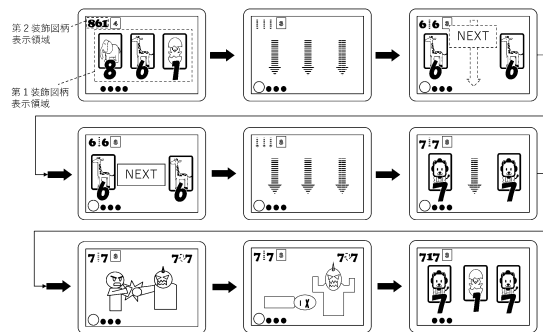
## 【ステージ毎の変動器様】



10

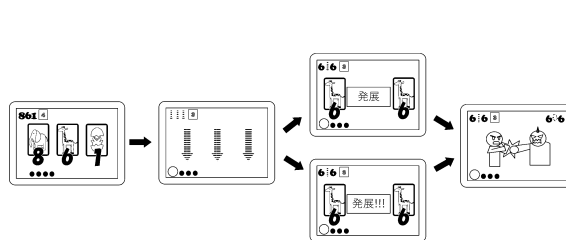
## 【図 1 4 3】

(図 143)



## 【図 1 4 4】

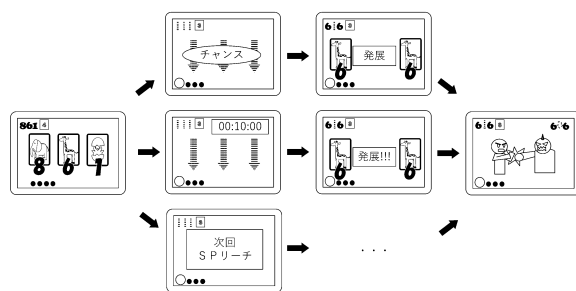
(図 144)



20

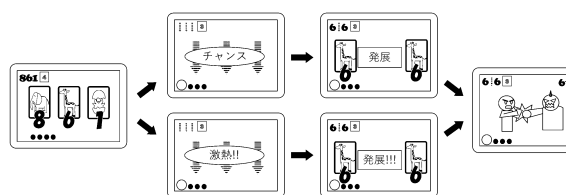
## 【図 1 4 5】

(図 145)



## 【図 1 4 6】

(図 146)



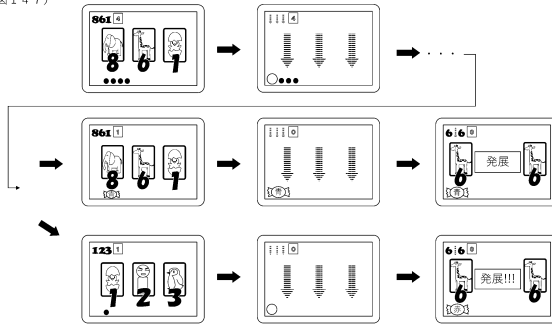
30

40

50

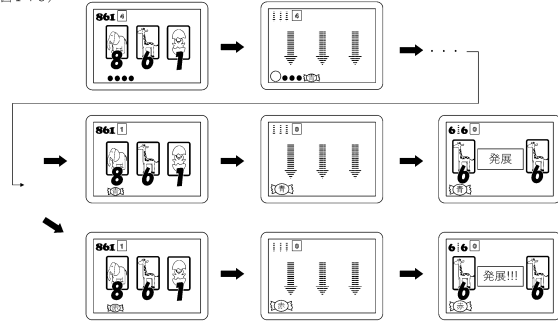
## 【図 1 4 7】

(図 1 4 7)



## 【図 1 4 8】

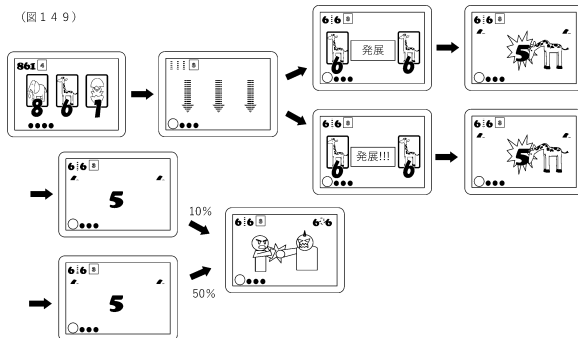
(図 1 4 8)



10

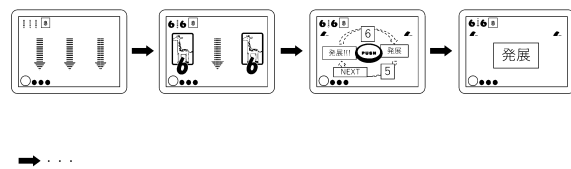
## 【図 1 4 9】

(図 1 4 9)



## 【図 1 5 0】

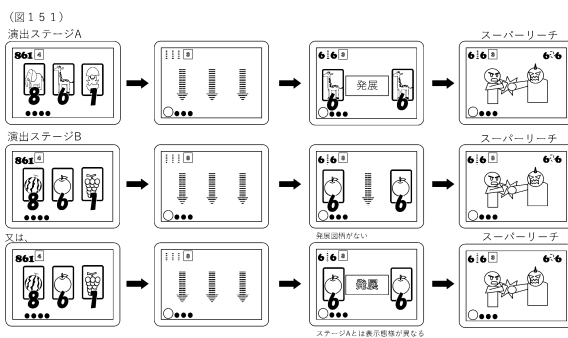
(図 1 5 0)



20

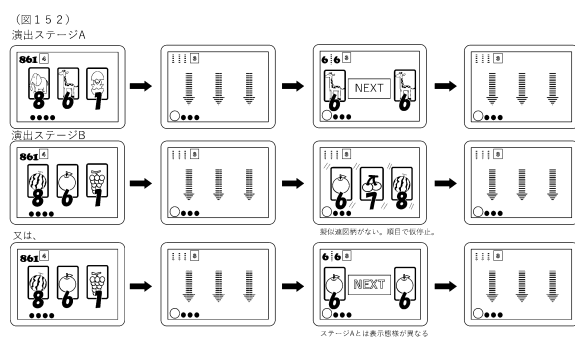
## 【図 1 5 1】

(図 1 5 1)



## 【図 1 5 2】

(図 1 5 2)



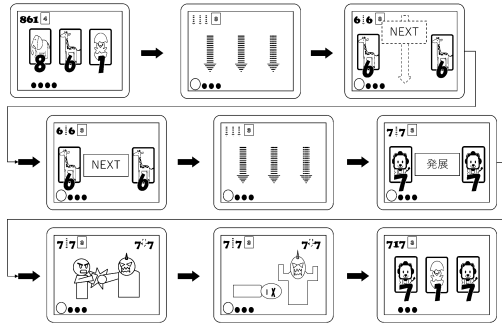
30

40

50

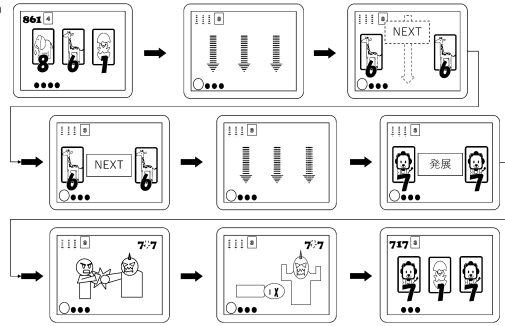
## 【 1 5 3 】

(図 1 5 3)



## 【 1 5 4 】

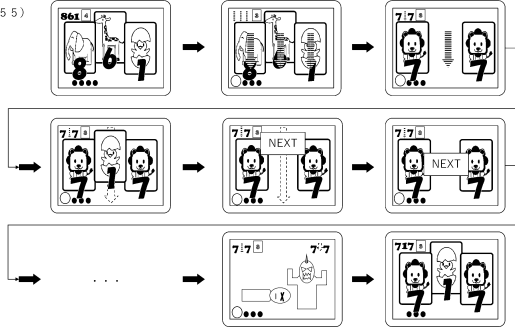
(図 1 5 4)



10

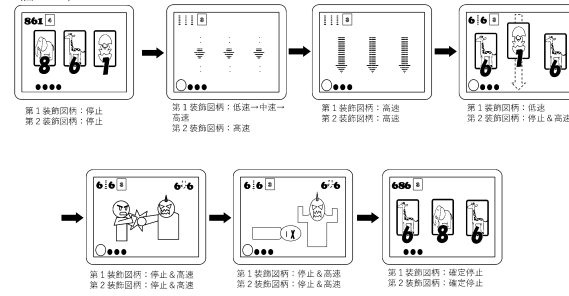
## 【 1 5 5 】

(図 1 5 5)



## 【 1 5 6 】

(図 1 5 6)



20

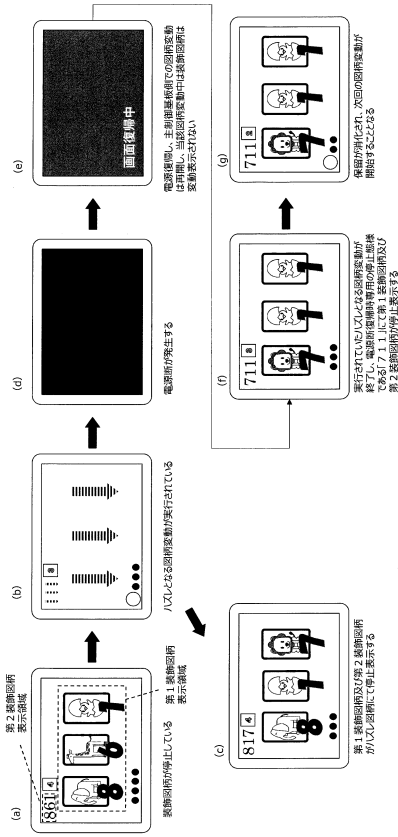
30

40

50

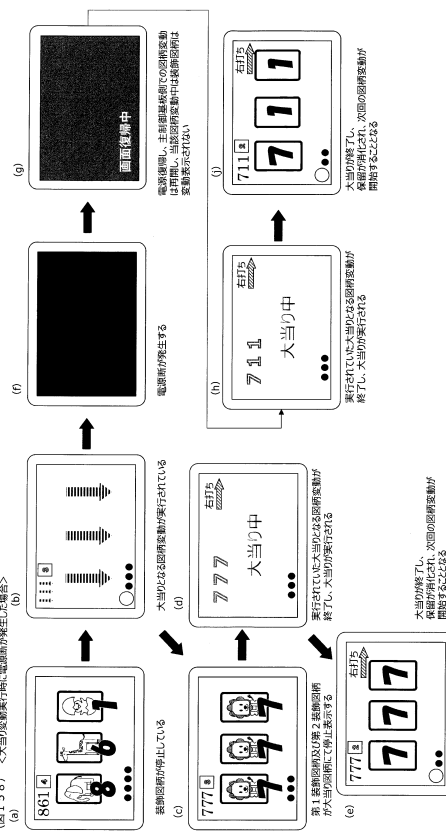
【図 157】

(図 157) <ハズ変動実行時に電源断が発生した場合>



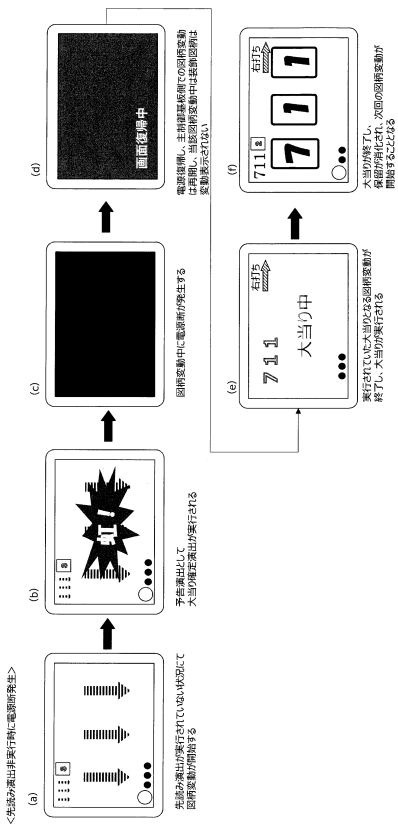
【図 158】

(図 158) <大当たり変動実行時に電源断が発生した場合>



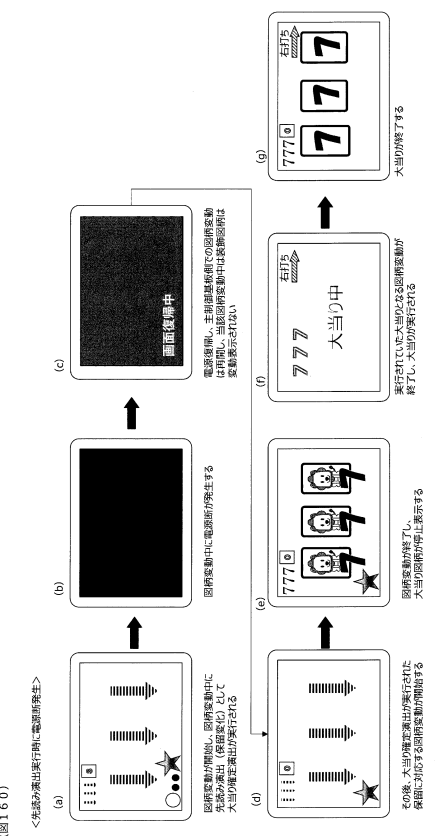
【図 159】

(図 159) <先読み変動実行時に電源断発生>



【図 160】

(図 160) <先読み変動実行時に電源断発生>



10

20

30

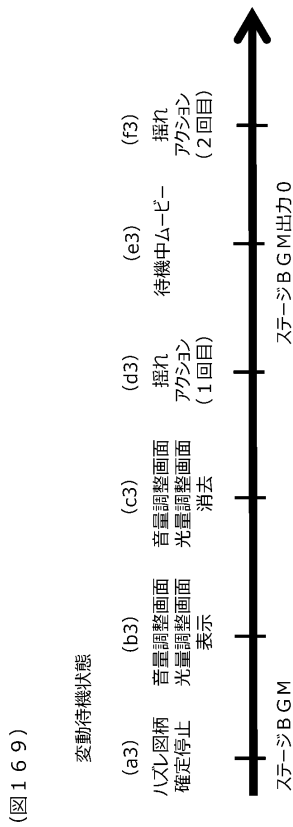
40

50

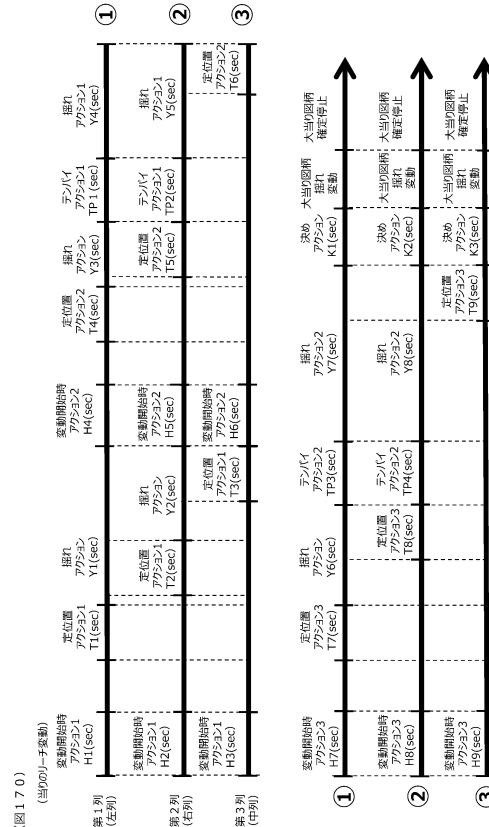




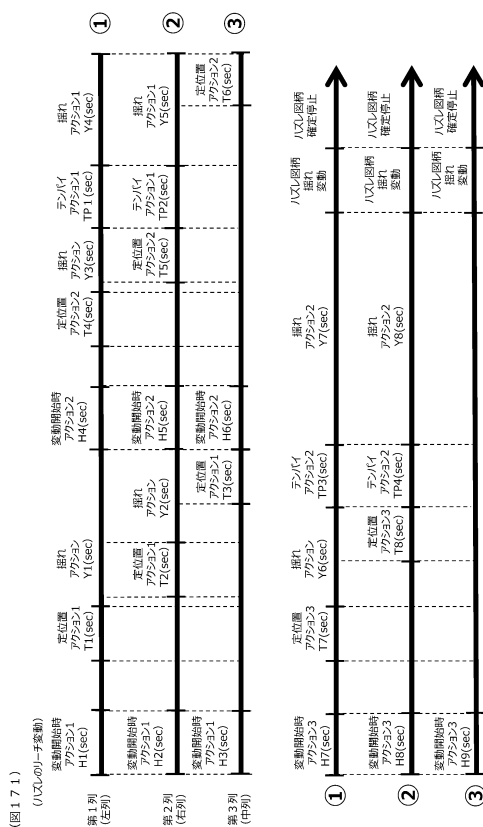
【図 1 6 9】



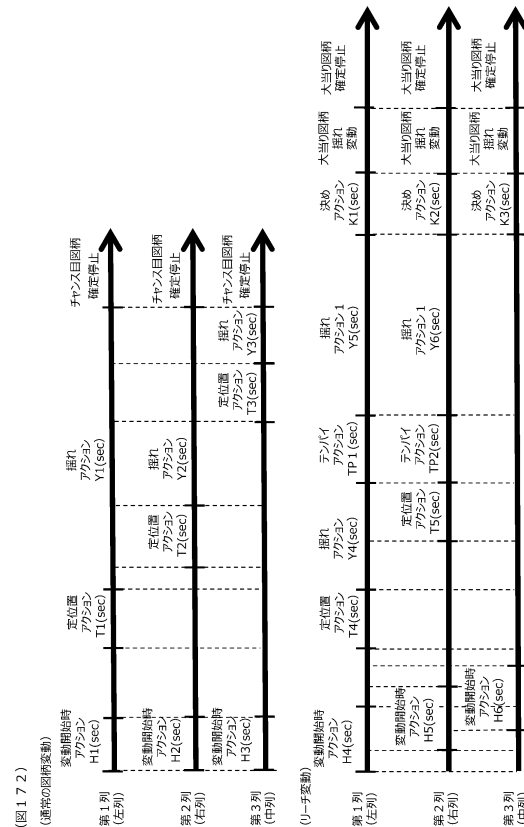
【図 1 7 0】



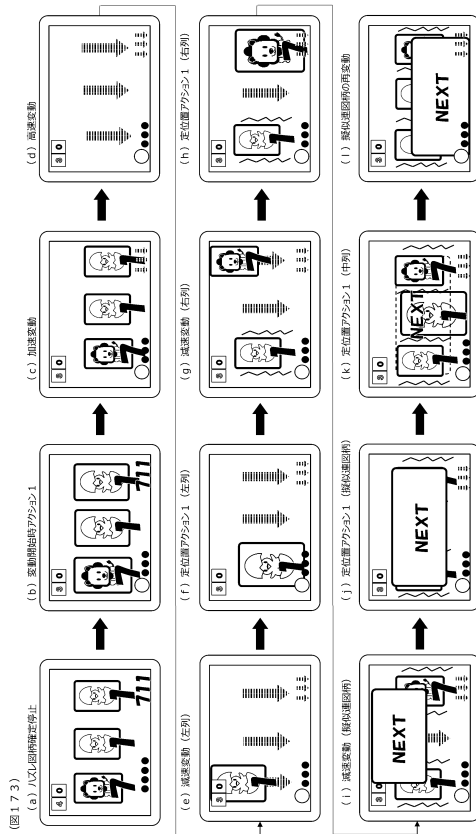
【図 1 7 1】



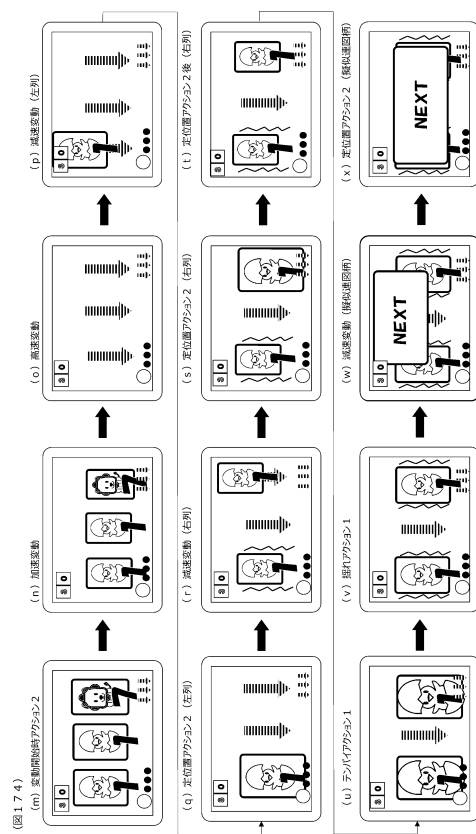
【図 1 7 2】



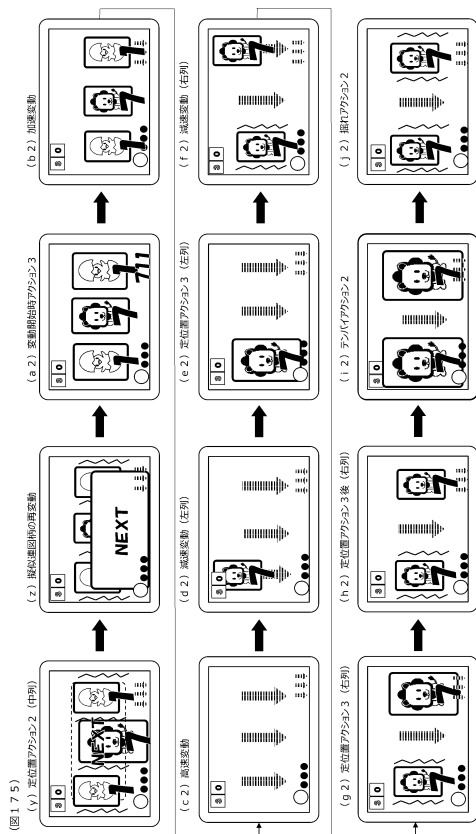
【図 173】



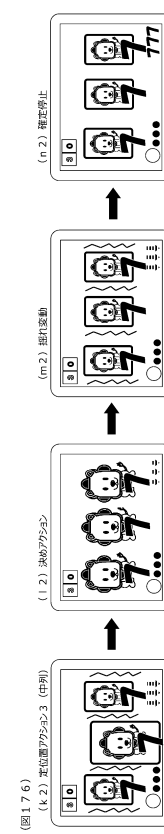
【図 174】



【図 175】



【図 176】



10

20

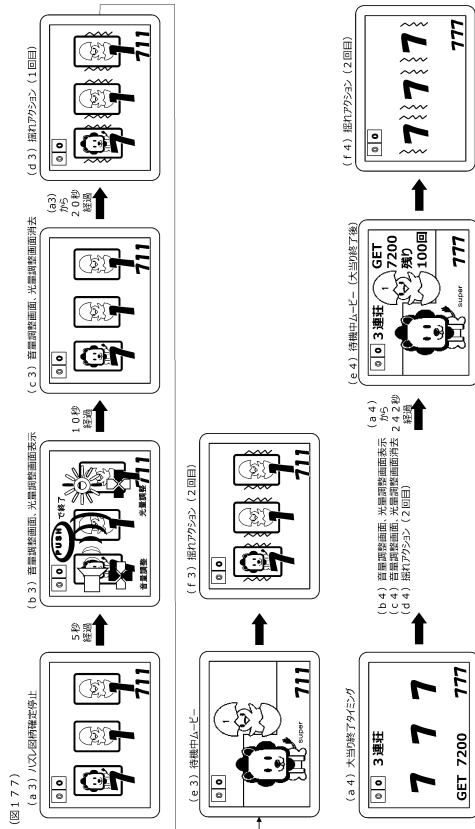
30

40

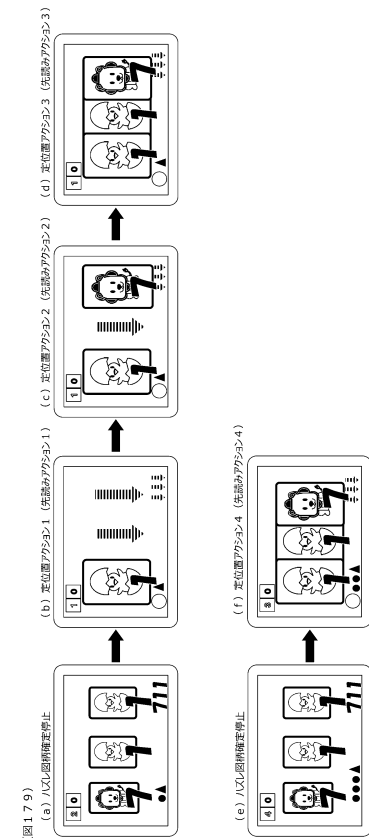
50



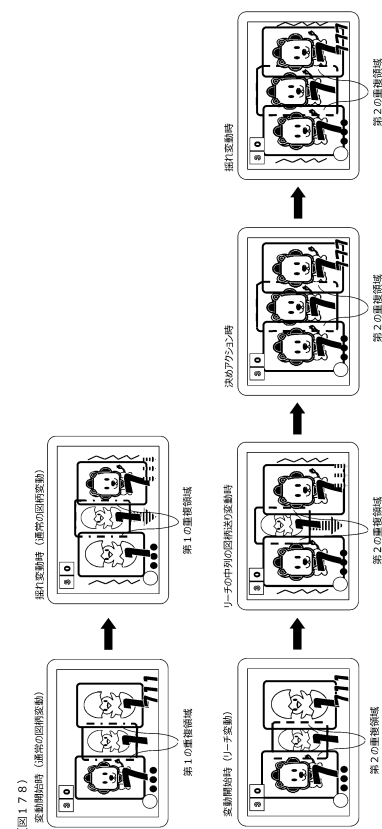
【図 177】



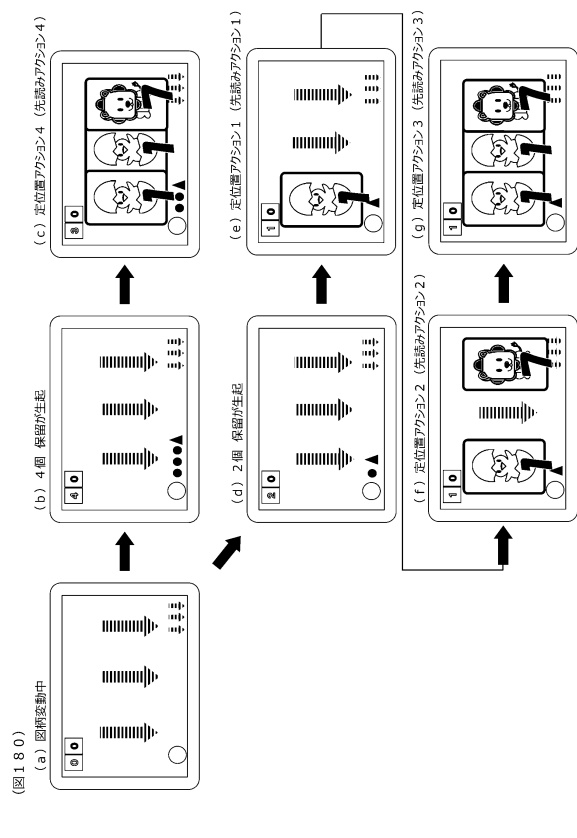
【図 179】



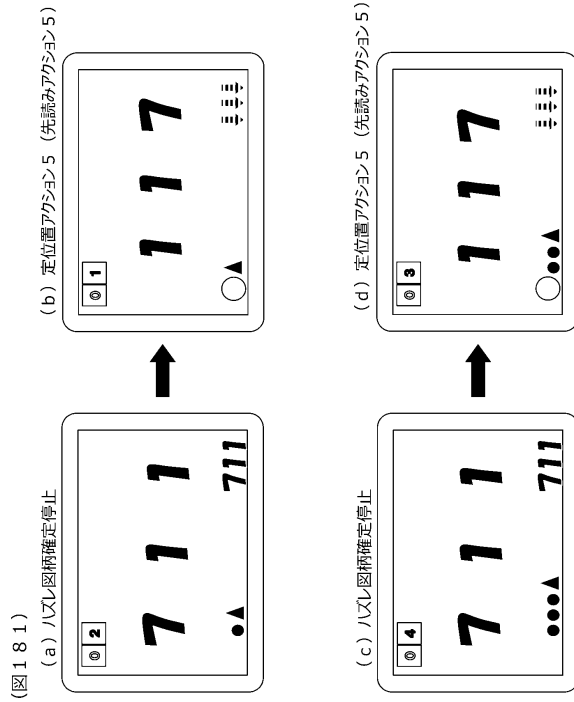
【図 178】



【図 180】

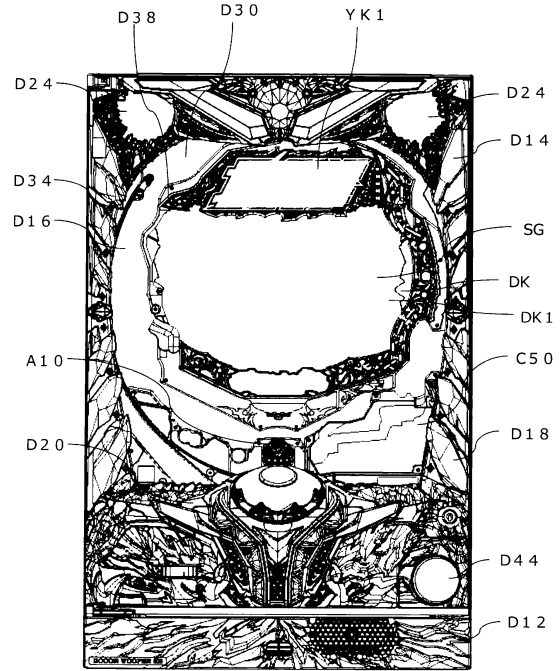


【図 181】



【図 182】

図(182)

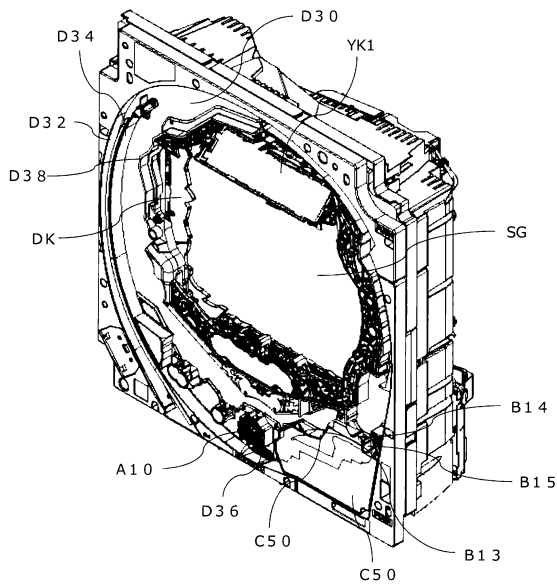


10

20

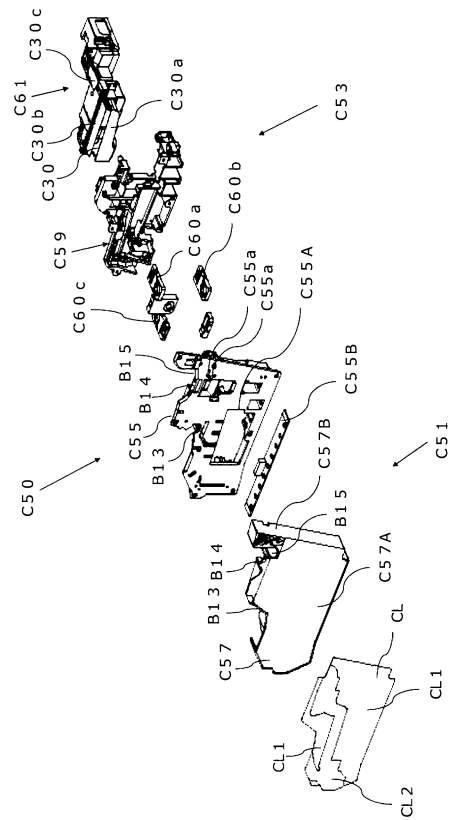
【図 183】

図(183)



【図 184】

図(184)



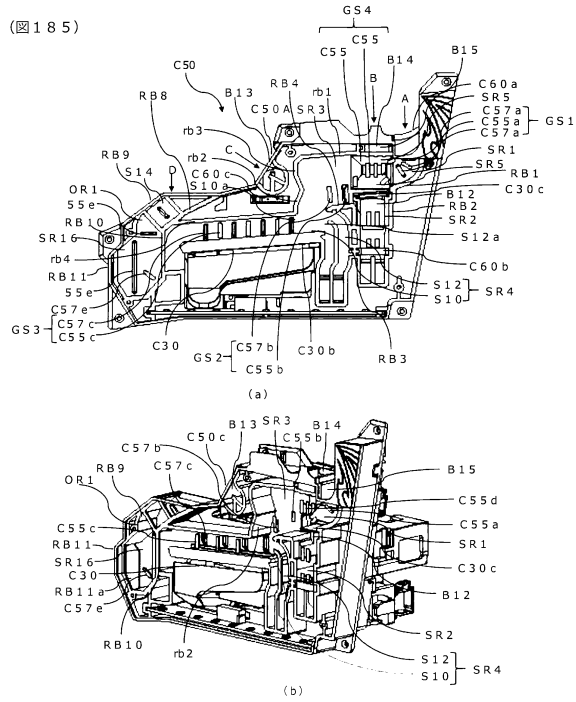
30

40

50

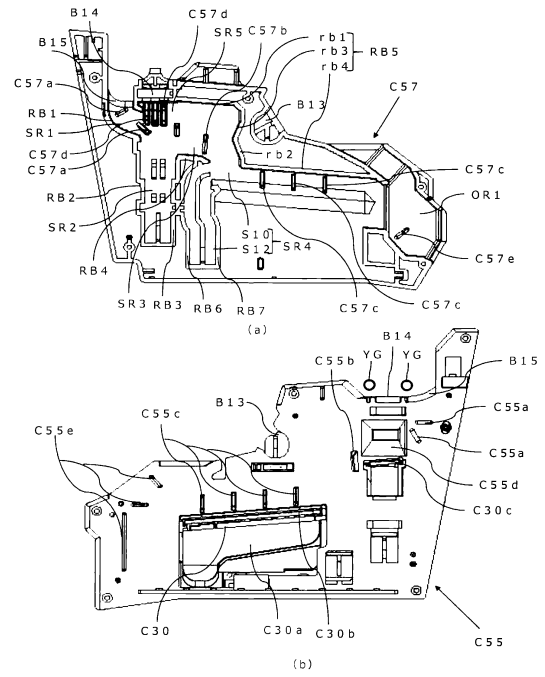
【図 185】

(図 185)



【図 186】

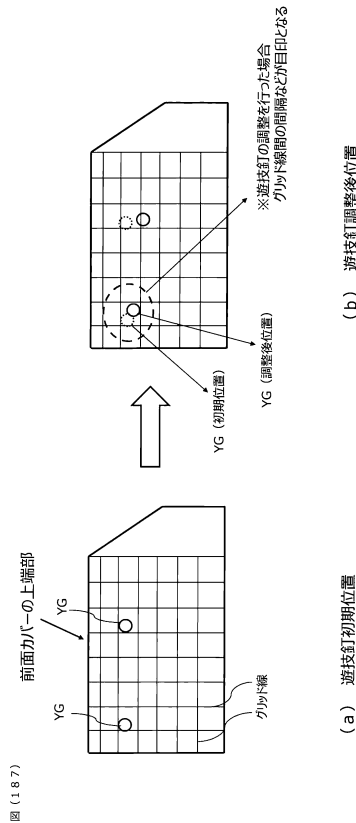
図(186)



10

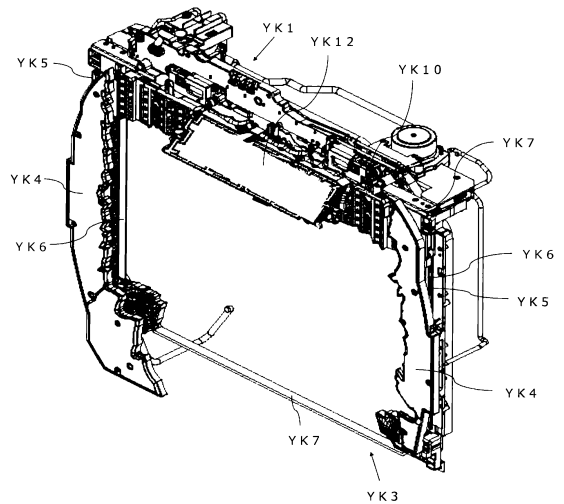
20

【図 187】



【図 188】

図(188)



30

40

図(187)

50

【図 189】

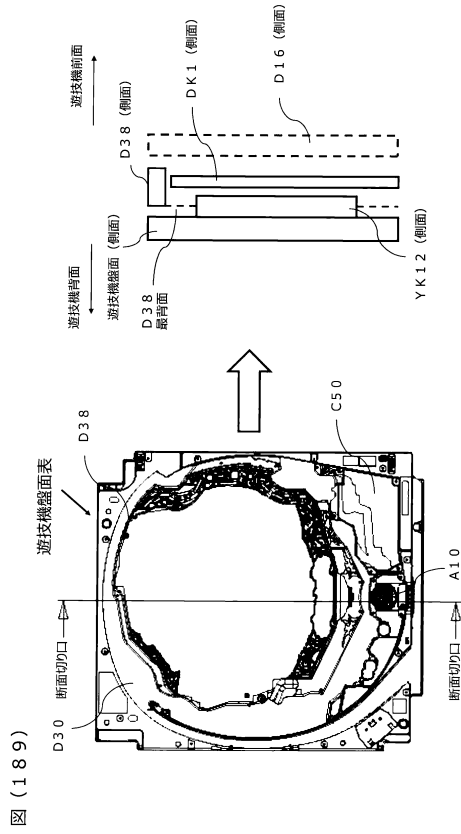
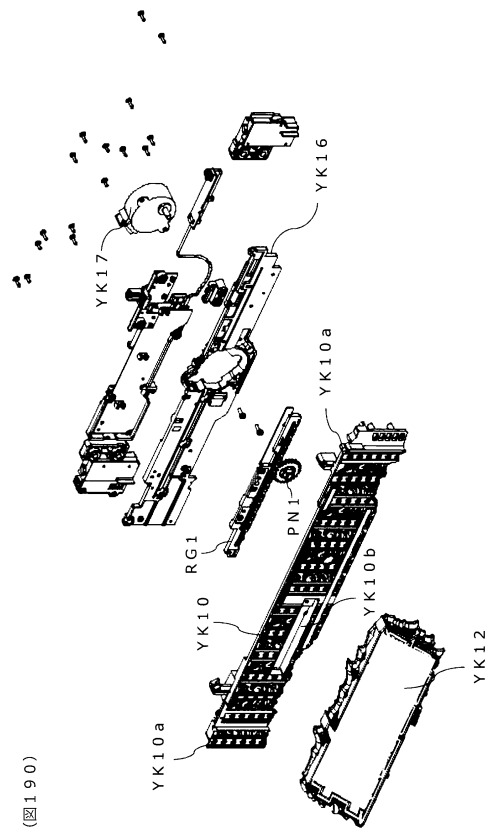


図 (189)

【図 190】



(図190)

【図 191】

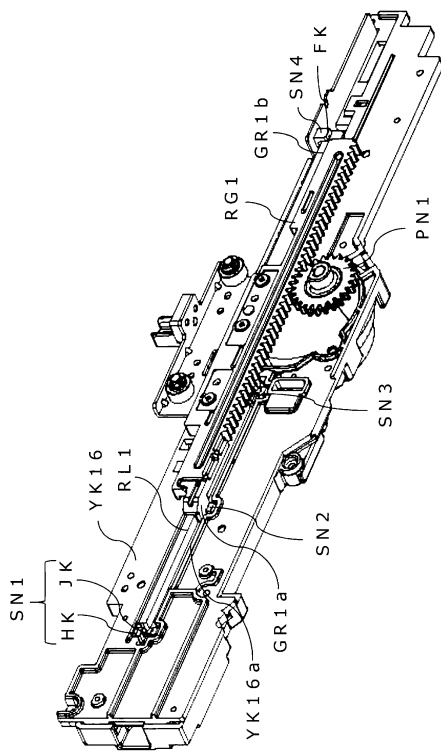
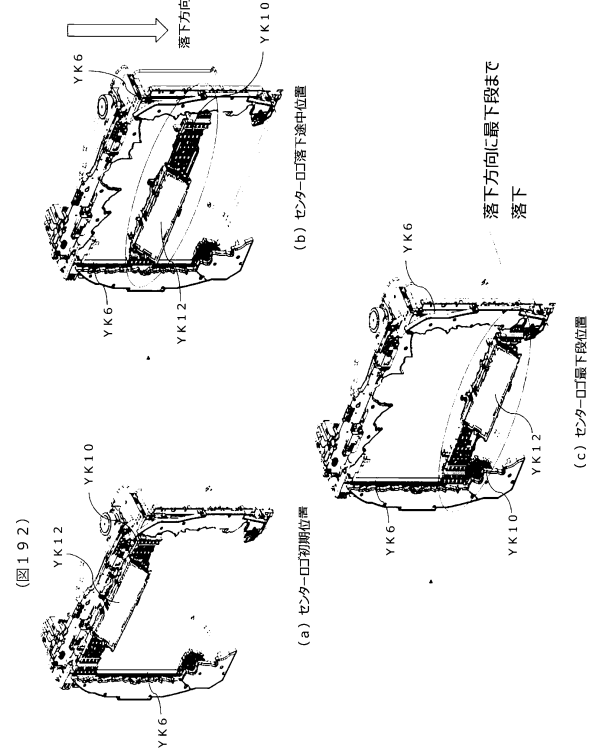


図 (191)

【図 192】



(図192)

(a) センター口初段位置

(b) センター口落下途中位置

(c) センター口最下段位置

10

20

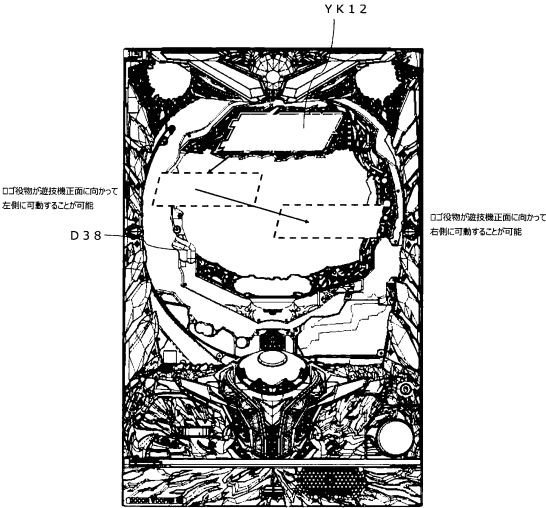
30

40

50

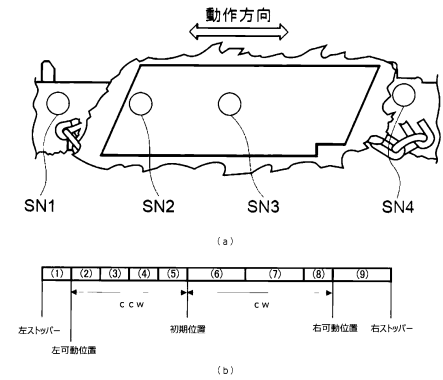
【図 1 9 3】

図(193)



【図 1 9 4】

図(194)

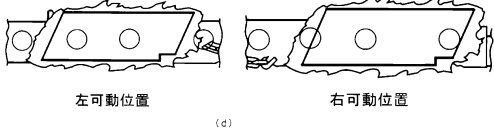


【各種センサの検知状態と非検知状態】

○・・・検知片GR1aが光を遮っている(検知)状態  
×・・・検知片GR1aが光を遮っていない(非検知)状態

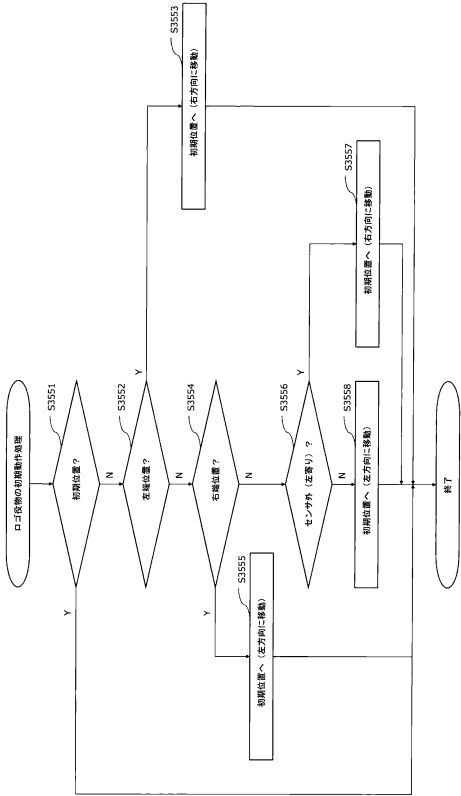
区間	左可動位置センサ	初期位置センサ	右可動位置センサ	可動方向確認センサ
(1)	○	×	×	×
(2)	○	×	×	×
(3)	×	×	×	×
(4)	×	○	×	×
(5)	×	○	×	×
(6)	×	○	×	○
(7)	×	×	×	○
(8)	×	×	○	○
(9)	×	×	○	○

【ロボット装置の左右可動】



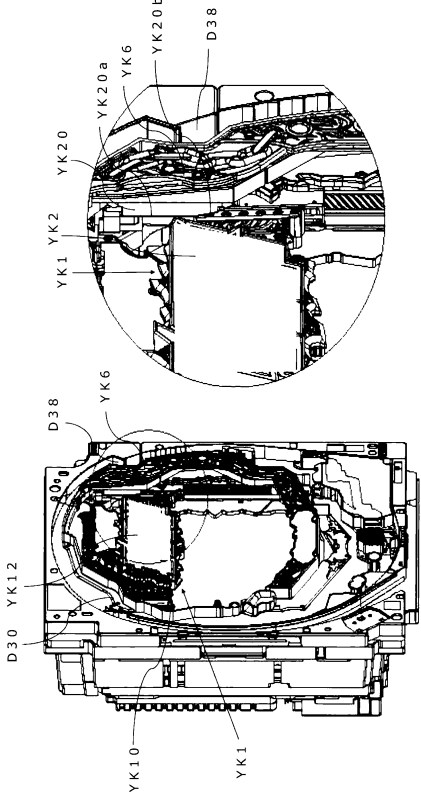
【図 1 9 5】

(図 1 9 5)



【図 1 9 6】

図(196)



10

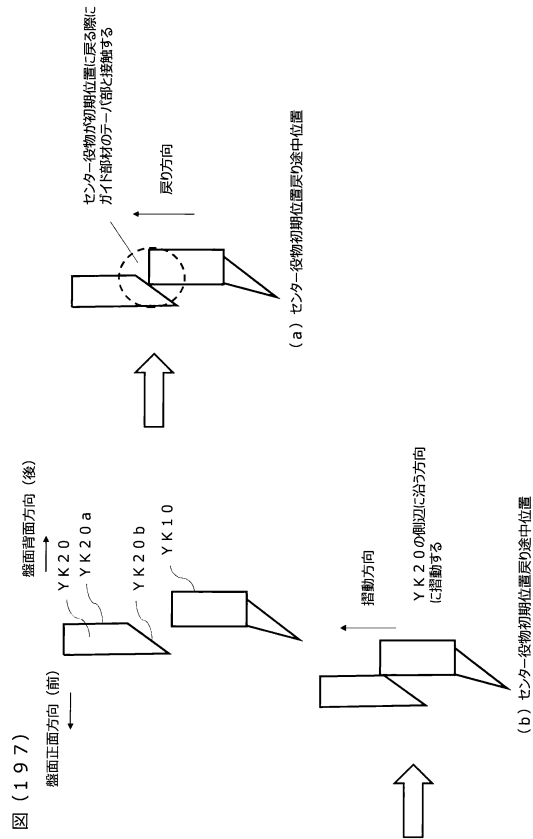
20

30

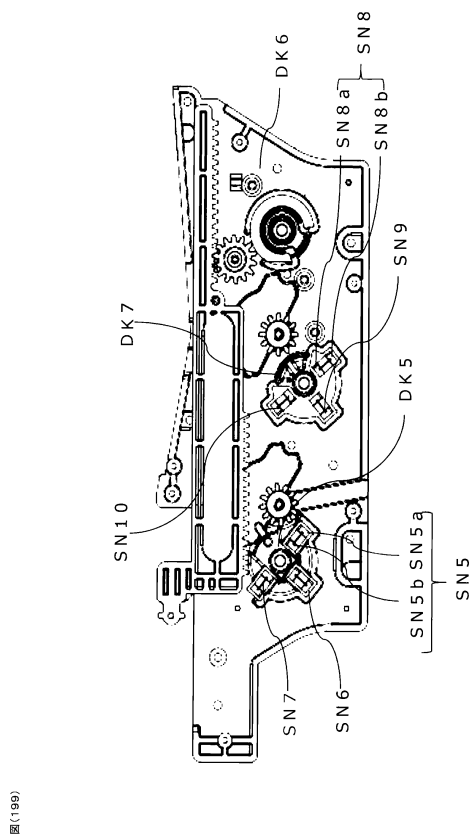
40

50

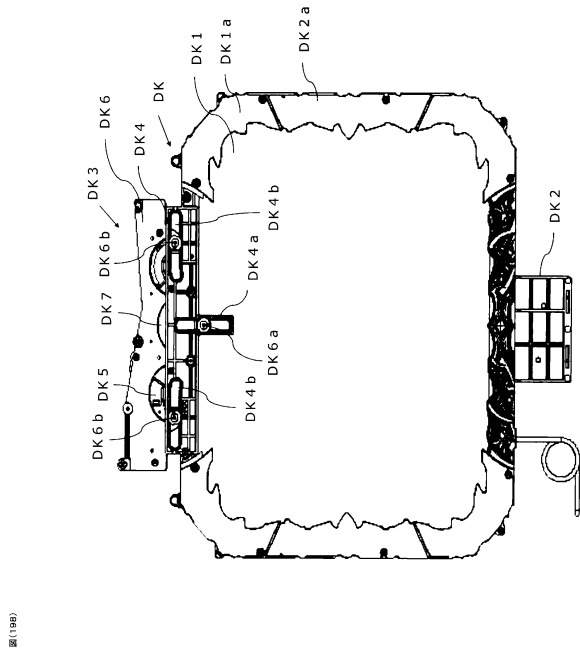
【図 197】



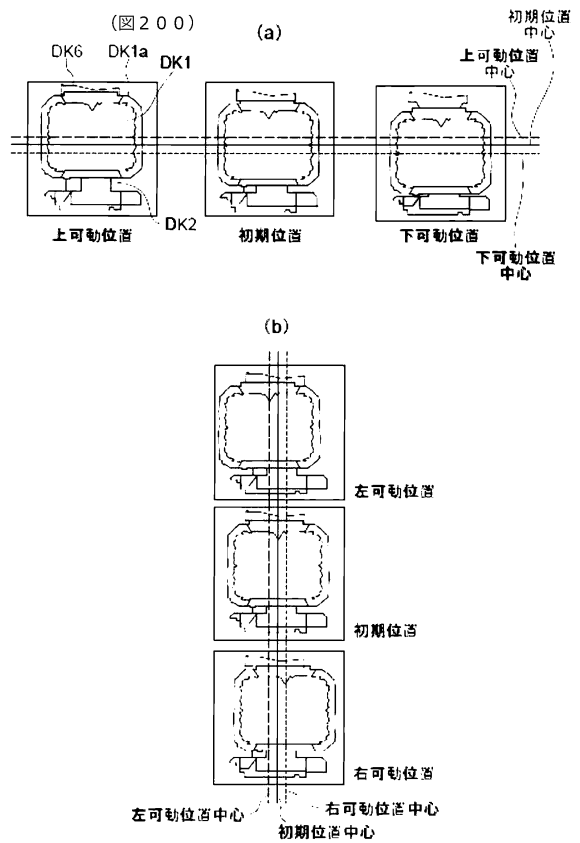
【図 199】



【図 198】



【図 200】



10

20

30

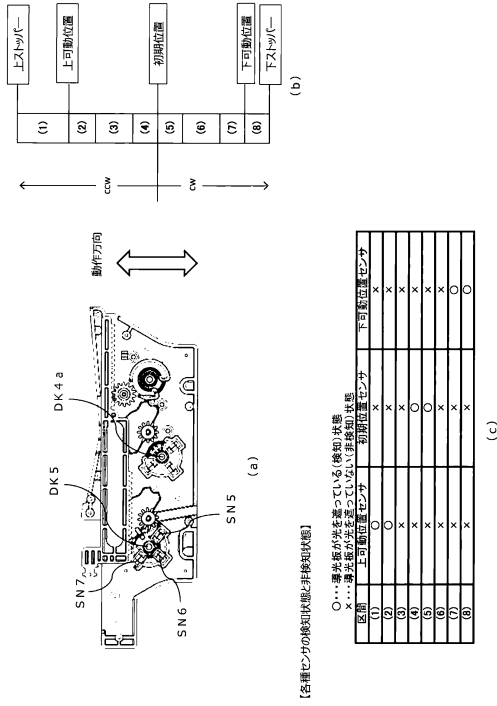
40

50

【図 201】

図 (201)

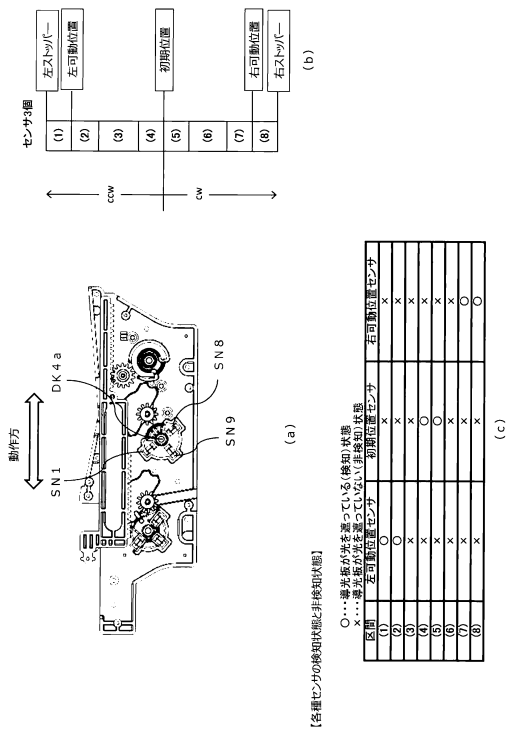
【導光板上下動作と位置センサによる位置の検知】



【図 202】

図 (202)

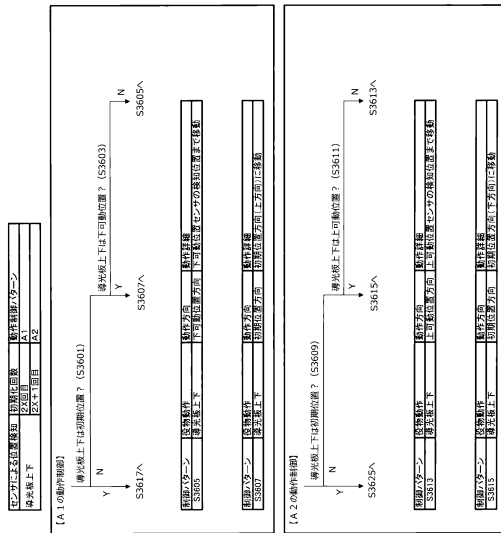
【導光板左右動作と位置センサによる位置の検知】



【図 203】

図 (203)

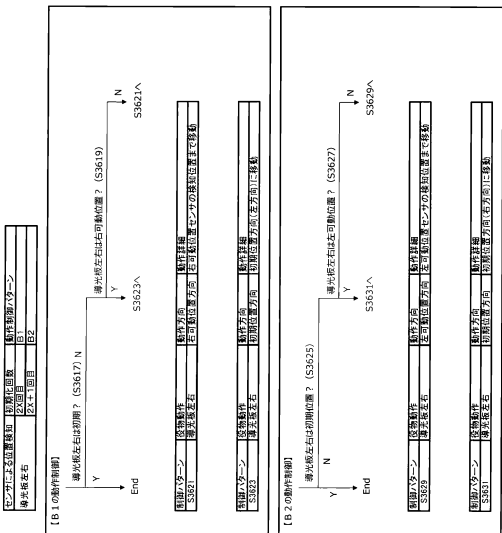
【導光板の上下位置検知による初期動作制御】



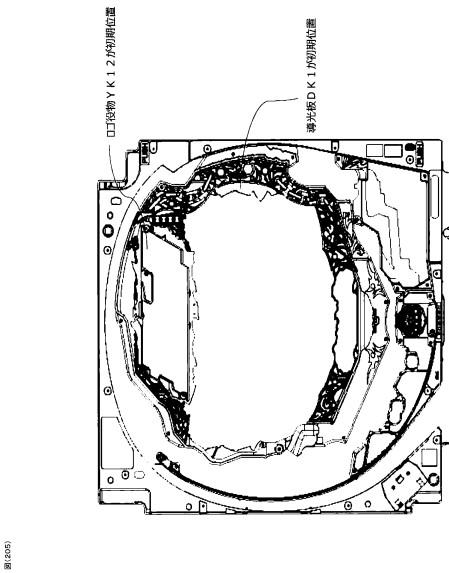
【図 204】

図 (204)

【導光板の左右位置検知による初期動作制御】

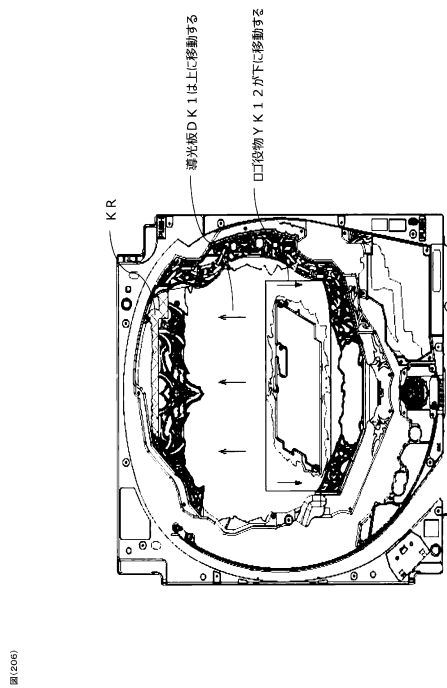


【図 205】



遊技状態：通常遊技状態  
ロコ役物：初期位置  
導光板：初期位置

【図 206】



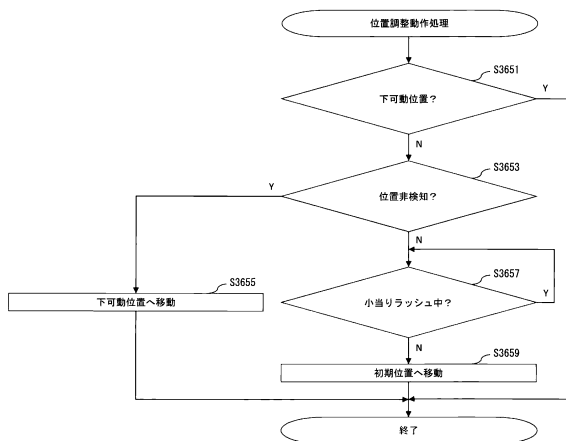
遊技状態：小当りラッシュ  
ロコ役物：初期位置より下に移動して停止  
導光板：初期位置より上に移動して停止

10

20

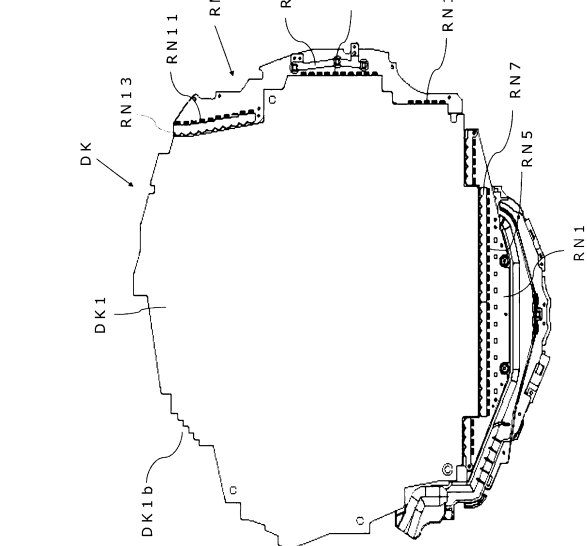
【図 207】

(図 207)



【図 208】

(図 208)



30

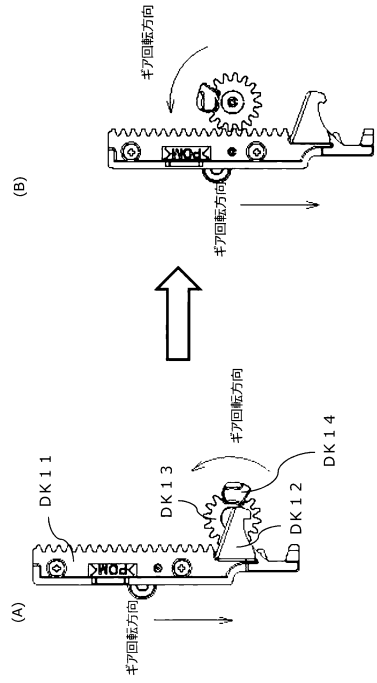
40

50





【図 213】



- ・ ロック状態が解除され、ラックギアとニオンギア同士が嵌合した後は通常のギア同士の動作を行う
- ・ (A) ~ (D) の真逆の動作を行うことで再び (A) のロック状態に復帰させることが可能となる

図(213)

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 6 4 4 9 9 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2