

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-148676

(P2017-148676A)

(43) 公開日 平成29年8月31日(2017.8.31)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 320テーマコード(参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 11 O L 公開請求 (全 500 頁)

(21) 出願番号 特願2017-115968 (P2017-115968)
(22) 出願日 平成29年6月13日(2017.6.13)
(62) 分割の表示 特願2016-3379 (P2016-3379)
の分割
原出願日 平成26年1月28日(2014.1.28)

(71) 出願人 597044139
株式会社大都技研
東京都台東区東上野一丁目1番14号
(74) 代理人 100101214
弁理士 森岡 正樹
(72) 発明者 末永 寛
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
式会社大都技研内
(72) 発明者 古川 広人
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
式会社大都技研内
(72) 発明者 杉山 寛樹
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
式会社大都技研内

最終頁に続く

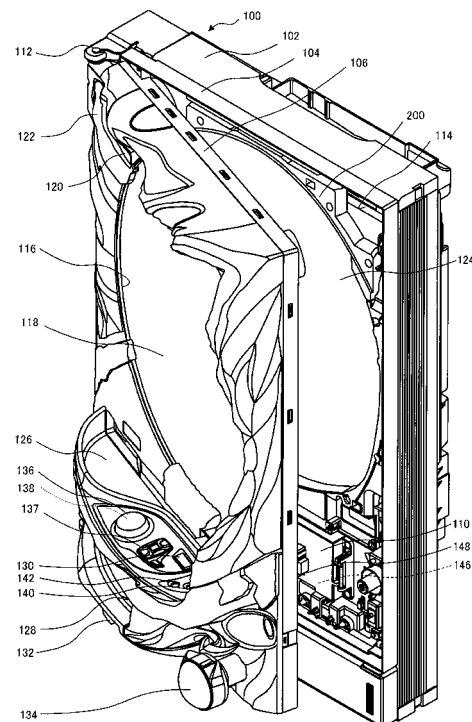
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】本発明は、興趣が向上された遊技台を提供することを目的とする。

【解決手段】2つの異なる特図変動遊技において、ともに同じ演出態様のボタン導入アニメーション2が実行されている。これに対し、ボタン受付中アニメーションについては、一方の特図変動遊技において、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行される。他方の特図変動遊技において、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行される。つまり、2つの異なる特図変動遊技では、実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が異なっている。このように、複数の特図変動遊技のそれぞれで実行されるボタン導入アニメーションの演出態様が同一であっても、当該ボタン導入アニメーションに引き続いて実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が特図変動遊技毎に異なっている。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数の表示を表示可能な手段であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の操作手段表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の操作手段表示であり、
前記第一の操作手段表示が表示された後に前記第二の操作手段表示を表示する表示（以下、「変化表示」という。）が表示される場合があり、
前記操作手段の操作の受付が開始されるまでに前記変化表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、
前記変化表示は、前記第一の操作手段表示が前記第二の操作手段表示に変化する表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 に記載の遊技台であって、
前記変化表示は、キャラクタ表示を含む表示である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域を備え、
前記第一の操作手段表示は、前記保留表示領域とは異なるストック表示領域に表示される場合があり、
前記第二の操作手段表示は、前記ストック表示領域に表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技台であって、
前記複数の表示のうちの一の表示は、前記第一の操作手段表示が前記ストック表示領域にストック表示されるアニメーションの表示である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 6】

請求項 4 または 5 に記載の遊技台であって、
前記ストック表示領域に前記第一の操作手段表示が表示された後に該第一の操作手段表示が前記第二の操作手段表示に変化する前記変化表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数の表示のうちの一の表示は、前記操作手段の操作の受付期間を示す受付期間表示であり、
前記操作手段の操作の受付開始時には、前記受付期間表示が表示される、
ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技台であって、
前記受付期間表示にオーバーラップして或る表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 9】

50

請求項 8 に記載に記載の遊技台であって、
前記或る表示は、先読み予告態様の保留アイコンである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の操作手段表示は、前記操作手段の操作の受付期間において表示される場合があり、
前記第二の操作手段表示は、前記操作手段の操作の受付期間において表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段を備え、
前記操作手段の操作の受付期間において、前記第一の操作手段表示が表示される場合よりも、前記第二の操作手段表示が表示される場合の方が、前記図柄変動表示において最終的に大当り図柄態様が確定表示されやすい、
ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、操作手段への操作を促す画像を表示できる遊技台が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2008-200302 号公報

【発明の概要】

30

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技台では、操作手段への操作を促す画像が 1 種類しか表示されないという問題があった。

【0005】

本発明の目的は、興趣が向上された遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的は、
表示手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
を備えた遊技台であって、
前記表示手段は、複数の表示を表示可能な手段であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の操作手段表示であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の操作手段表示であり、
前記第一の操作手段表示が表示された後に前記第二の操作手段表示を表示する表示（以下、「変化表示」という。）が表示される場合があり、
前記操作手段の操作の受付が開始されるまでに前記変化表示が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台
によって達成される。

40

50

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、多彩な表示を行うことで、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100を背面側から見た外観図である。

【図3】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の制御部の回路ブロック図である。

【図5】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100での表示図柄の一例であって、（a）は特図1の停止表示図柄の一例を示し、（b）は特図2の停止表示図柄の一例を示し、（c）は装飾図柄の一例を示し、（d）は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

【図6】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】（a）は、本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100における特図先読み処理の流れの一例を示すフローチャートである。（b）～（d）は、本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の主制御部300に備えられた特図1用および特図2用先読み結果記憶部の一例を示す図である。

【図9】本発明の一実施の形態によるパチンコ機100における普図用の当否判定用テーブルと、図柄振り分けおよび当たり時動作の例とを示す図である。

【図10】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100における特図用の当否判定用テーブルの例を示す図である。

【図11】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100における特図1用の図柄振り分けテーブルおよび大当たり時動作の例を示す図である。

【図12】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100における特図2用の図柄振り分けテーブルおよび大当たり時動作の例を示す図である。

【図13】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400での処理の流れを示すフローチャートであり、（a）は第1副制御部メイン処理の流れを示し、（b）は第1副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、（c）は第1副制御部タイマ割込処理の流れを示し、（d）は画像制御処理の流れを示している。

【図14】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の第1副制御部400でのメイン処理の演出制御処理で実行される電チューロング開放演出について説明する図である。（a）は電チューロング開放演出の流れを示し、（b）は装飾図柄表示装置208での電チューロング開放演出の一例を示している。

【図15】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の第2副制御部500での処理の流れを示すフローチャートであり、（a）は第2副制御部メイン処理の流れを示し、（b）は第2副制御部コマンド受信割込処理の流れを示し、（c）は第2副制御部タイマ割込処理の流れを示している。

【図16】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100のボタン導入アニメーションとボタン受付中アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様を示すテーブルを示す図である。

【図17】本発明の第1の実施の形態によるパチンコ機100の実施例1-1における演出表示の例を時系列で示す図（その1）である。

10

20

30

40

50

【図 4 2】本発明の第 2 の実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 の実施例 3 における演出の例を示す図（その 2）である。

【図４３】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の実施例４における演出の例を示す図である。

【図４４】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の実施例５における演出の例を示す図（その１）である。

【図４５】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の実施例５における演出の例を示す図（その２）である。

【図４６】本発明の第２の実施の形態によるパチンコ機１００の実施例６における演出の例を示す図である。

【図４７】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台としてのスロットマシンを正面から見た略示正面図である。

【図４８】本発明の一実施の形態の変形例による遊技台を示す図であり、（a）はカジノマシン２０００を示し、（b）は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機３０００を示し、（c）は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機４０００を示し、（d）は本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機５０００を示し、（e）は本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ６０００を示している。

【図４９】第３実施形態に係るぱちんこ機を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図５０】ぱちんこ機を背面側から見た外観図である。

【図５１】遊技盤を正面から見た略示正面図である。

【図５２】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図５３】（a）特図１の停止図柄態様の一例を示したものである。（b）特図２の停止図柄態様の一例を示したものである。（c）装飾図柄の停止図柄態様の一例を示したものである。（d）普図の停止表示図柄の一例を示したものである。

【図５４】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図５５】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図５６】特図先読み処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図５７】先読み結果記憶部に先読み結果情報等が記憶された状態を例示したものである。

【図５８】特図１関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図５９】（a）特図確率が特図低確率状態の場合において特図１の当否判定に用いるテーブルの一例である。（b）特図確率が特図高確率状態の場合において特図１の当否判定に用いるテーブルの一例である。（c）特図確率が特図低確率状態の場合において特図２の当否判定に用いるテーブルの一例である。（d）特図確率が特図低確率状態の場合において特図２の当否判定に用いるテーブルの一例である。

【図６０】（a）特図１変動遊技における特図決定用テーブルの一例である。（b）特図２変動遊技における特図決定用テーブルの一例である。

【図６１】特図１の変動時間を決定するために使用する特図１変動表示時間決定テーブル一例である。

【図６２】特図２の変動時間を決定するために使用する特図２変動表示時間決定テーブルの一例である。

【図６３】（a）第１副制御部のＣＰＵが実行するメイン処理のフローチャートである。（b）第１副制御部のコマンド受信割込み処理のフローチャートである。（c）第１副制御部のタイマ割込処理のフローチャートである。（d）第１副制御部４００の画像制御処理のフローチャートである。

【図６４】（a）第２副制御部のＣＰＵが実行するメイン処理のフローチャートである。（b）第２副制御部のコマンド受信割込み処理のフローチャートである。（c）第２副制御部のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図６５】操作手段画像表示処理の流れを示すフローチャートである。

【図６６】予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 6 7】 予告抽選テーブルの一例である。
- 【図 6 8】 (a) ~ (d) 予告テーブルの一例である。
- 【図 6 9】 (a) ~ (b) 予告テーブルの一例である。
- 【図 7 0】 実施例 1 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 1】 実施例 2 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 2】 実施例 3 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 3】 実施例 4 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 4】 実施例 5 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 5】 実施例 6 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 6】 実施例 7 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。 10
- 【図 7 7】 実施例 8 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 8】 実施例 9 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 7 9】 実施例 10 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 0】 実施例 11 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 1】 実施例 12 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 2】 実施例 12 の変形例の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 3】 実施例 13 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 4】 実施例 13 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 5】 実施例 13 の変形例の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 6】 実施例 14 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。 20
- 【図 8 7】 実施例 15 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 8】 実施例 16 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 8 9】 実施例 17 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 9 0】 実施例 18 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 9 1】 実施例 19 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。
- 【図 9 2】 操作手段画像、経過時間報知画像、および残り時間報知画像の変形例を示した図である。
- 【図 9 3】 本発明の第 4 実施形態に係るぱちんこ機を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
- 【図 9 4】 本発明の第 4 実施形態に係るぱちんこ機を背面側から見た外観図である。 30
- 【図 9 5】 本発明の第 4 実施形態に係る遊技盤を正面から見た略示正面図である。
- 【図 9 6】 本発明の第 4 実施形態に係る制御部の回路ブロック図である。
- 【図 9 7】 本発明の第 4 実施形態に係る図柄態様を示す図であって、(a) は特図の停止図柄態様の一例を示し、(b) は装飾図柄の停止図柄態様の一例を示し、(c) は普通図柄の停止図柄態様の一例を示している。
- 【図 9 8】 本発明の第 4 実施形態に係る主制御部のメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】 本発明の第 4 実施形態に係る主制御部のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 100】 本発明の第 4 実施形態に係る第 1 副制御部の処理を示すフローチャートであって、(a) はメイン処理のフローチャート、(b) はコマンド受信割込処理のフローチャート、(c) はタイマ割込処理のフローチャート、(d) は画像制御処理のフローチャートである。 40
- 【図 101】 本発明の第 4 実施形態に係る第 2 副制御部の処理を示すフローチャートであって、(a) はメイン処理のフローチャート、(b) はコマンド受信割込処理のフローチャート、(c) はタイマ割込処理のフローチャートである。
- 【図 102】 本発明の第 4 実施形態に係る主制御部の特図関連抽選処理で用いる変動時間決定テーブルである。
- 【図 103】 本発明の第 4 実施形態に係る第 1 副制御部の予告抽選処理を示すフローチャートである。 50

【図 1 0 4】本発明の第 4 実施形態に係る予告抽選処理で用いる報知態様決定テーブルである。

【図 1 0 5】本発明の残り時間の報知態様の実施例 1 のボタン受付期間、そのボタン受付期間の残り時間の報知態様および予告の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 0 6】図 1 0 5 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像を示す模式図である。

【図 1 0 7】本発明の残り時間の報知態様の実施例 2 のボタン受付期間、そのボタン受付期間の残り時間の報知態様および予告の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 0 8】図 1 0 7 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像を示す模式図である。

10

【図 1 0 9】本発明の残り時間の報知態様の実施例 3 のボタン受付期間、およびそのボタン受付期間の残り時間の報知態様の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 1 0】図 1 0 9 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像の一部を示す模式図である。

【図 1 1 1】本発明の残り時間の報知態様の実施例 4 のボタン受付期間、およびそのボタン受付期間の残り時間の報知態様の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 1 2】図 1 1 1 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像の一部を示す模式図である。

【図 1 1 3】本発明の残り時間の報知態様の実施例 5 のボタン受付期間、およびそのボタン受付期間の残り時間の報知態様の時間変化を示すタイムチャートである。

20

【図 1 1 4】図 1 1 3 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像の一部を示す模式図である。

【図 1 1 5】本発明の残り時間の報知態様の実施例 6 のボタン受付期間、およびそのボタン受付期間の残り時間の報知態様の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 1 6】図 1 1 5 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像を示す模式図である。

【図 1 1 7】本発明の残り時間の報知態様の実施例 7 のボタン受付期間、およびそのボタン受付期間の残り時間の報知態様の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 1 8】図 1 1 7 の各時点で装飾図柄表示装置に表示される演出画像を示す模式図である。

30

【図 1 1 9】本発明の残り時間の報知態様の実施例 7 で用いる、ボタン受付期間の残り時間の報知態様とボタン受付期間の前後に行われる予告とに係る演出の内容を決定するテーブルである。

【図 1 2 0】本発明の残り時間の報知態様の実施例 8 のボタン受付期間、およびそのボタン受付期間の残り時間の報知態様の時間変化を示すタイムチャートである。

【図 1 2 1】図 1 2 0 の各時点でチャンスボタンが操作されなかった場合に装飾図柄表示装置に表示される演出画像を示す模式図である。

【図 1 2 2】図 1 2 0 の (j) および (k) の時点でチャンスボタンが操作された場合に装飾図柄表示装置に表示される、図 1 2 0 の (j) の時点以降の演出画像を示す模式図である。

40

【図 1 2 3】本発明の残り時間の報知態様の実施例 8 で用いる、各ボタン受付期間の残り時間の報知態様を決定するテーブルである。

【図 1 2 4】本発明の残り時間の報知態様の実施例 9 に係る図であって、各時点で装飾図柄表示装置に表示されるボタン受付期間の残り時間の報知態様の詳細を示す模式図である。

【図 1 2 5】本発明の遊技台がスロット機である例を示す略示正面図である。

【図 1 2 6】本発明の第 5 実施形態の第 1 実施例に係るぱちんこ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 1 2 7】ぱちんこ機 1 0 0 を裏側から見た外観斜視図である。

【図 1 2 8】遊技盤 2 0 0 を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

50

【図 1 2 9】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 1 3 0】(a)は特図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は同(a)に示す特図の特性をまとめた表である。

【図 1 3 1】(a)は普図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は普図装飾図柄の一例を示したものである。

【図 1 3 2】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 3 3】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 3 4】(a)は普図電動役物252の動作態様をまとめた表を示す図であり、(b)は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(c)は普図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

10

【図 1 3 5】(a)は普図変動期間決定用低確率当りテーブルを示す図であり、(b)は普図変動期間決定用低確率ハズレテーブルを示す図であり、(c)は普図変動期間決定用高確率当りハズレテーブルを示す図であり、(d)は普図変動期間決定用高確率ハズレテーブルを示す図である。

【図 1 3 6】(a)は特図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(b)は特図当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(c)は大当り用特図決定用テーブルを示す図である。

【図 1 3 7】(a)は普図高確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、(b)は普図低確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、(c)は普図高確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図であり、(d)は普図低確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図である。

20

【図 1 3 8】(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b)は、同図(a)に示す演出制御処理の流れを示すフローチャートであり、(c)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(d)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 1 3 9】ぱちんこ機100におけるゲームの流れの一部を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】図 1 3 9に示すゲームの流れにおける装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。

【図 1 4 1】図 1 3 9に示すゲームの流れの続きを示すフローチャートである。

30

【図 1 4 2】初当りが確変無しの大当りであった場合の装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。

【図 1 4 3】図 1 4 2(c)に示す上乗せチャンスの変形例を示す図である。

【図 1 4 4】普図図柄変動演出と賞球払出演出のタイムチャートである。

【図 1 4 5】普図図柄変動演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。

【図 1 4 6】普図図柄変動演出が行われている状態における、普図保留増加演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。

【図 1 4 7】普図図柄変動演出が賞球払出演出に変化するタイムチャートである。

【図 1 4 8】普図図柄変動演出から賞球払出演出へ変化する具体例を示す図である。

【図 1 4 9】普図図柄変動演出が行われている状態において普図保留増加演出が変化する具体例を示す図である。

40

【図 1 5 0】普図保留増加演出から賞球払出演出に演出が変化した後、普図保留増加演出に戻る例を示す図である。

【図 1 5 1】遊技球が中央一般入賞口226を通過したタイミングから少し遅れて賞球払出演出が開始される例を示す図である。

【図 1 5 2】第2実施例の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【図 1 5 3】(a)は特図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は特図の装飾図柄の一例を示したものであり、(c)は普図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(d)は普図の装飾図柄の一例を示したものである。

50

【図 1 5 4】第 2 実施例における主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 5 5】(a) は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図先読み処理の流れを示すフローチャートであり、(b) は、特図当否事前判定用テーブルを示す図であり、(c) は、特図事前判定用テーブルを示す図である。

【図 1 5 6】(a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されているテーブルセット選択テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されているタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、(c) は、タイマ番号と図柄変動表示時間の関係を示す図である。

【図 1 5 7】(a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された普図当否判定用テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶された普図決定用テーブルを示す図である。

【図 1 5 8】普図図柄変動演出と、特図図柄変動演出および先読み予告演出の具体例を示す図である。

【図 1 5 9】普図図柄変動演出と先読み予告演出の具体例を示す図である。

【図 1 6 0】普図図柄変動演出と特図保留増加演出の具体例を示す図である。

【図 1 6 1】普図図柄変動演出自体が変化する具体例を示す図である。

【図 1 6 2】第 3 実施例の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 6 3】(a) は、第 1 特図表示装置 2 1 2 あるいは第 2 特図表示装置 2 1 4 において、図柄の変動表示の後、停止表示される特図の停止図柄態様(第 2 の図柄態様)の一例を示した図であり、(b) は、特図の装飾図柄の一例を示した図であり、(c) は、普図表示装置 2 1 0 において、図柄の変動表示の後、停止表示される普図の停止図柄態様(第 1 の図柄態様)の一例を示した図であり、(d) は、普図の装飾図柄の停止図柄態様を示した図である。

【図 1 6 4】(a) は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(b) は普図当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(c) は、普図決定用低確率テーブルを示す図であり、(d) は普図決定用高確率テーブルを示す図である。

【図 1 6 5】(a) は、第 3 実施例のぱちんこ機における電チューの開閉パターンを説明するための図であり、(b) は、第 3 実施例のぱちんこ機の装飾図柄表示装置 2 0 8 における普図演出の数例を説明するための図である。

【図 1 6 6】普図演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 6 7】(a) は特図の当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(b) は特図の当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(c) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている小当たり判定用のテーブルを示す図であり、(d) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている特図決定用テーブルを示す図である。

【図 1 6 8】第 3 実施例における演出の具体例の 1 / 5 部分を表す図である。

【図 1 6 9】第 3 実施例における演出の具体例の 2 / 5 部分を表す図である。

【図 1 7 0】第 3 実施例における演出の具体例の 3 / 5 部分を表す図である。

【図 1 7 1】第 3 実施例における演出の具体例の 4 / 5 部分を表す図である。

【図 1 7 2】第 3 実施例における演出の具体例の 5 / 5 部分を表す図である。

【図 1 7 3】第 3 実施例における先読み演出を交えた演出の一例を段階的に示す図である。

【図 1 7 4】第 3 実施例における普図演出に大当たり予告が混在した演出の一例を段階的に示す図である。

【図 1 7 5】図 1 6 5 (b) の (カ) に示す変動表示パターンの普図演出が行われている例を段階的に示す図である。

【図 1 7 6】その他の演出の例を示す図である。

【図 1 7 7】(a) は、第 4 実施例における特図 1 の当否判定用テーブルを示す図であり、同図 (b) は特図 2 の当否判定用テーブルを示す図である。

【図 1 7 8】(a) は、特図 1 の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特

10

20

30

40

50

図 1 当否事前判定用テーブルを示す図であり、(b) は、特図 2 の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特図 2 当否事前判定用テーブルを示す図であり、(c) は、特図事前判定用テーブルを示す図である。

【図 179】(a) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている普図当否判定用テーブルを示す図であり、(b) は、普図決定用テーブルを示す図であり、(c) は、普図タイマテーブルを示す図である。

【図 180】(a) は、普図の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される普図当否事前判定用テーブルを示す図であり、(b) は、普図事前判定用テーブルを示す図である。

【図 181】(a) は、第 4 実施例における普図演出決定処理の流れを示すフローチャートであり、(b) は、第 4 実施例における所定領域予告演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 182】第 4 実施例における演出の一例の流れを表すタイムチャートである。

【図 183】図 182 に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を示す図である。

【図 184】図 182 に示す例の続きの流れを表すタイムチャートである。

【図 185】図 184 に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を示す図である。

【図 186】第二普図演出の変形例を示すタイムチャートである。

【図 187】所定条件が成立状態から不成立状態になった場合の例を示すタイムチャートである。

【図 188】普図先読み予告の一例を示す図である。

【図 189】装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 において特図の大当たり予告演出を行う例を示す図である。

【図 190】装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 において特図の特定演出への発展予告演出を行う例を示す図である。

【図 191】装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 が、保留消化演出の表示領域として機能する例を示す図である。

【図 192】本発明を適用可能な封入式のぱちんこ機の正面図である。

【図 193】本発明の第 6 実施形態に係る図柄態様を示す図であって、(a) は特図 1 の停止図柄態様の一例を示し、(b) は特図 2 の停止図柄態様の一例を示し、(c) は装飾図柄の停止図柄態様の一例を示し、(d) は普通図柄の停止図柄態様の一例を示している。

【図 194】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 20 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 195】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 21 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 196】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 22 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 197】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 23 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 198】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 24 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 199】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 24 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 200】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 24 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 201】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 24 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 202】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 24 の操作手段画像表示を時系列に示し

10

20

30

40

50

た図である。

【図 2 0 3】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 2 5 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 0 4】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 2 6 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 0 5】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 2 7 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 0 6】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 2 8 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 0 7】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 2 9 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

10

【図 2 0 8】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 0 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 0 9】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 1 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 0】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 1 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 1】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 2 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 2】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 3 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

20

【図 2 1 3】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 4 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 4】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 5 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 5】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 6 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 6】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 7 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 7】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 7 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

30

【図 2 1 8】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 8 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 1 9】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 3 9 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 2 0】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 4 0 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 2 1】本発明の第 6 実施形態に係る実施例 4 1 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 2 2】第 6 実施形態の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

40

【図 2 2 3】第 6 実施形態の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 2 4】第 6 実施形態の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 2 5】第 6 実施形態の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【図 2 2 6】第 6 実施形態の第二の表示の表示例を説明する概要図である。

【図 2 2 7】第 6 実施形態の第二の表示の表示例を説明する概要図である。

【図 2 2 8】第 6 実施形態の第一の状態、第二の状態を説明する概要図である。

【図 2 2 9】第 6 実施形態のメーター表示の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

[第 1 の実施の形態]

50

以下、図面を用いて、本発明の第１の実施の形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機等の弾球遊技機やスロットマシン等の回胴遊技機）について説明する。まず、図１を用いて、本実施の形態によるパチンコ機１００の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。パチンコ機１００は、外部的構造として、外枠１０２と、本体１０４と、前面枠扉１０６と、発射装置１１０と、遊技盤２００と、をその前面に備える。

【００１０】

外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状からなる木製や金属製の枠部材である。本体１０４は、内枠と呼ばれ、外枠１０２の内部に備えられ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間部１１４を有している。また、本体１０４が開放された場合、本体１０４の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

【００１１】

前面枠扉１０６は、ロック機能付きでかつ開閉自在となるようにパチンコ機１００の正面側となる本体１０４の前面に対しヒンジ部１１２を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部１１６とした扉部材である。なお、前面枠扉１０６には、開口部１１６にガラス製または樹脂製の透明板部材１１８が設けられ、前面側には、スピーカ１２０や枠ランプ１２２が取り付けられている。前面枠扉１０６の後面と遊技盤２００の前面とで遊技領域１２４を区画形成する。また、前面枠扉１０６が開放された場合、前面枠扉１０６の開放を検出する不図示の前面枠扉開放センサを備える。

【００１２】

また前面枠扉１０６は、開口部１１６よりも下方の部位に、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能でかつ発射装置１１０へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿１２６と、上皿１２６に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿１２８と、遊技者の操作によって上皿１２６に貯留された遊技球を下皿１２８へと排出させる球抜ボタン１３０と、遊技者の操作によって下皿１２８に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー１３２と、遊技者の操作によって発射装置１１０へと案内された遊技球を遊技盤２００の遊技領域１２４へと打ち出す球発射ハンドル１３４と、遊技者の操作によって各種演出装置２０６（図１では図示せず）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン１３６と、チャンスボタン１３６を発光させるチャンスボタンランプ１３８と、設定者（例えば、遊技者、遊技店員）の操作によって各種設定等が可能な設定操作部１３７と、カードユニット（ＣＲユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン１４０と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン１４２と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部（図示せず）と、を備える。また、下皿１２８が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

【００１３】

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

【００１４】

設定操作部１３７は、設定者による押下が可能な押ボタン式のスイッチとして、確定（ＯＫ）ボタンと、確定ボタンの上方に位置する上ボタンと、確定ボタンの下方に位置する下ボタンと、確定ボタンの右方に位置する右ボタンと、確定ボタンの左方に位置する左ボタンと、右ボタンのさらに右方に位置するキャンセル（Ｃ）ボタンとを備えている。また設定操作部１３７は、各ボタンのそれぞれの押下を検出する操作部センサを備えている。本例の設定操作部１３７は、各ボタンおよび操作部センサが一体化したユニット構造を有している。設定操作部１３７の各ボタンのうち少なくとも１つは、所定条件が成立したときの遊技者の操作によって各種演出装置２０６（図３参照）の演出態様に変化を与えるチ

チャンスボタンとして機能するようになっていてもよい。

【0015】

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

【0016】

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

10

【0017】

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

【0018】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローのいずれか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローのいずれか他方の信号を払出制御部600（図4参照）へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払出しを行う。

20

【0019】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300を構成する主基板156を収納する主基板ケース158と、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400を構成するとともにパチンコ機100から出力される音量を遊技店員の操作によって調整するロータリー式の音量調整スイッチ161を備える第1副基板160を収納する第1副基板ケース162と、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166と、遊技球の払出しに関する制御処理を行う払出制御部600を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172と、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176と、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部660を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRWMクリア信号を主制御部300に出力するRWMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184と、払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインタフェース部186と、パチンコ機100の情報を外部のホールコンピュータ等に出力するために主基板156や第1副基板160等とホールコンピュータ等との間を中継する中継基板188と、を配設している。

30

40

【0020】

主基板156、第1副基板160および第2副基板164等は機種毎に変更する必要があるため遊技盤200の背面に備えられており、払出基板170、発射基板174および電源基板182等は複数機種で共通的に使用されるため外枠102に備えられている。

【0021】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。遊技盤200には、外レール

50

202と内ルール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設している。演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【0022】

本例の遊技盤200はいわゆる右打ち機用の遊技盤である。右打ち機では、球発射ハンドル134の操作によって遊技球の打ち出し強度を変化させることにより、遊技球の落下経路を演出装置206より右側の右側経路と演出装置206より左側の左側経路とに打ち分けることができる。本例では、後述する普通図柄始動口228、普通図柄始動口229、第1特別図柄始動口230、第2特別図柄始動口232（開放状態）、可変入賞口234、235（開放状態）等への入球のし易さは、右側経路を落下する遊技球と左側経路を落下する遊技球とで異なる。

10

【0023】

普通図柄始動口229、第2特別図柄始動口232および可変入賞口235のそれぞれについては、これらの普通図柄始動口229、第2特別図柄始動口232および可変入賞口235が右側経路上に配置されているため、右側経路を落下する遊技球の入球は相対的に容易であり、左側経路を落下する遊技球の入球は相対的に困難または不可能である。これに対し、普通図柄始動口228、第1特別図柄始動口230および可変入賞口234のそれぞれについては、遊技釘238の配列パターンやワープ装置242等の存在の影響によって、左側経路を落下する遊技球の入球は相対的に容易であり、右側経路を落下する遊技球の入球は相対的に困難である。なお、本実施の形態では右打ち機を例に挙げているが、右打ち機以外であってもよい。

20

【0024】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な画像（動画像または静止画像）を表示するための表示装置であり、本実施の形態では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208c、第4図柄表示領域208eおよび演出表示領域208dの5つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、第4図柄表示領域208eには第4図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208d、208eの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。図3に示す例では、第4図柄表示領域208eの表示位置は、装飾図柄表示装置208の表示画面のうちの下端部に固定されている。また図3に示す例では、第1特別図柄および第2特別図柄のそれぞれに対応する第4図柄表示領域208eが1つずつ（計2つ）設けられているが、第1特別図柄および第2特別図柄の双方に対応する共通の第4図柄表示領域208eが1つのみ設けられていてもよい。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL（ElectroLuminescence）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

30

40

【0025】

遊技領域124の下部には、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、普通図柄保留ランプ216と、高確中ランプ222とを配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」、第2特別図柄を「特図2」と称する場合がある。

【0026】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施の形態では7

50

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

【0027】

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

10

【0028】

また、演出装置206の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口226と、普図始動口228、229と、特図1始動口230と、特図2始動口232と、可変入賞口234、235とを配設している。

【0029】

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

20

【0030】

普図始動口228と普図始動口229は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施の形態では遊技盤200の左側経路上に普図始動口228を1つ配設し、右側経路上に普図始動口229を1つ配設している。普図始動口228や普図始動口229を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228や普図始動口229を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機100は、普図表示装置210による普図変動遊技を開始する。

30

【0031】

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

40

【0032】

特図2始動口232は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施の形態では右側経路上に1つだけ配設している。特図2始動口232は、左右に開閉自在な一对の羽根部材232aを備え、羽根部材232aの開鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。特図2始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、特図2表示装置214による特図変動遊技（以下、「特図2変動遊技」という場合がある）を開始する。なお、特図2始動口232に入球し

50

た球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0033】

可変入賞口 234、235 は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施の形態では可変入賞口 234 が遊技盤 200 の中央部下方に 1 つだけ配設され、可変入賞口 235 が右側経路上に 1 つだけ配設されている。可変入賞口 234、235 は、開閉自在な扉部材をそれぞれ備え、扉部材の閉鎖中は球の入球が不可能である。特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当たり図柄を停止表示した場合には、例えば可変入賞口 234、235 のうち一方の扉部材が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2.9 秒、閉鎖時間 1.5 秒）、所定の回数（例えば 15 回）で開閉する。可変入賞口 234、235 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、15 個）の球を賞球として上皿 126 に排出する。なお、可変入賞口 234、235 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【0034】

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

【0035】

パチンコ機 100 は、遊技者が上皿 126 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の球発射ハンドル 134 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 146 および発射槌 148 によって外レール 202、内レール 204 を通過させて遊技領域 124 に打ち出す。そして、遊技領域 124 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 236 や遊技釘 238 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 226、可変入賞口 234、235）や始動口（特図 1 始動口 230、特図 2 始動口 232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 228、229 を通過するのみでアウト口 240 に到達する。

20

【0036】

次に、パチンコ機 100 の演出装置 206 について説明する。演出装置 206 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 242（242a、242b）および前面ステージ 244 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 224 を配設している。また、演出装置 206 の背面側には、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽装置 246（以下、扉あるいはシャッタと称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 206 において、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽装置 246 は、ワープ装置 242、前面ステージ 244、および演出可動体 224 の後方に位置することとなる。ワープ装置 242 は、演出装置 206 の左上方に設けたワープ入口 242a に入った遊技球を演出装置 206 の前面下方の前面ステージ 244 にワープ出口 242b から排出する。前面ステージ 244 は、ワープ出口 242b から排出された球や遊技盤 200 の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、前面ステージ 244 の中央部には、通過した球が特図 1 始動口 230 へ入球し易くなるスペシャルルート 244a を設けている。

30

【0037】

本例の演出可動体 224 は、パチンコ機 100 の機種名等が表示される横長平板状のパネルを備えている。演出可動体 224 は、不図示のステッピングモータで駆動されることにより、装飾図柄表示装置 208 の前方を表示画面に略平行な面内で上下方向に移動可能になっている。

40

【0038】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246a および右扉 246b からなり、装飾図柄表示装置 208 および前面ステージ 244 の間に配設する。左扉 246a および右扉 246b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246a および右扉 246b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 246 は、左扉 246a および右扉 24

50

6 bを閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 aおよび右扉 2 4 6 bを開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 aおよび右扉 2 4 6 bは、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 aおよび右扉 2 4 6 bは、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 を全く視認不可にしてもよい。本例の遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 aおよび右扉 2 4 6 bを閉じた状態においても装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の下端部を露出させるように構成されている。これにより、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の下端部に位置する第 4 図柄表示領域 2 0 8 e は、遮蔽装置 2 4 6 の開閉状態に関わらず視認可能になっている。

10

【0039】

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」という）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源制御部 6 6 0 と、によって構成している。

20

【0040】

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えている。基本回路 3 0 2 には、C P U 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する W D T 3 1 4 と、を搭載している。なお、R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 4 0 0 や第 2 副制御部 5 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 6 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

30

【0041】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発振器 3 1 6 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路（カウンタ回路） 3 1 8 （この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ 3 2 0 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路 3 1 8 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 2 と、所定の図柄表示装置、例えば特図 1 表示装置 2 1 2 や特図 2 表示装置 2 1 4 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 4 と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置 2 1 0 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 6 と、各種状態表示部 3 2 8 （例えば、普図保留ランプ 2 1 6、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0、高確中ランプ 2 2 2 等）の表示制御を行うための駆動回路 3 3 0 と、所定の可動部材、例えば特図 2 始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 a や可変入賞口 2 3 4、2 3 5 の扉部材等を開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 2 を制御するための駆動回路 3 3 4 と、を接続している。本例では水晶発振器 3 1 6 a と乱数値生

40

50

成回路 3 1 8 とが別に設けられているが、水晶発振器 3 1 6 a は乱数値生成回路 3 1 8 に含まれていてもよい。

【0042】

なお、特図 1 始動口 2 3 0 に球が入賞したことを球検出センサ 3 2 0 が検出した場合には、センサ回路 3 2 2 は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路 3 1 8 に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路 3 1 8 は、特図 1 始動口 2 3 0 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図 1 始動口 2 3 0 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路 3 1 8 は、特図 2 始動口 2 3 2 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、特図 2 始動口 2 3 2 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、特図 2 始動口 2 3 2 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

10

【0043】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 6 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 6 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 3 5 0 にパチンコ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【0044】

また、主制御部 3 0 0 には、電源制御部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、この電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（本例では 9 V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。

20

【0045】

また、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 4 0 を設けており、CPU 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 4 0 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0046】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 6 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースとをそれぞれ備えており、この構成により、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。ただし、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との情報通信が双方向通信により行われるように構成してもよい。

30

【0047】

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えている。基本回路 4 0 2 には、CPU 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 とを搭載している。この基本回路 4 0 2 の CPU 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 4 0 2 には、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 4 0 6 が設けられている。なお、ROM 4 0 6 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

40

【0048】

また、基本回路 4 0 2 には、スピーカ 1 2 0（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC（S-ROM）4 1 6 と、各種ランプ 4 1 8（例えば、チャンスボタンランプ 1 3 8）の制御を行うための駆動回路 4 2 0 と、遮蔽装置 2 4 6 の駆動制御を行うための駆動回路 4 3 2 と、遮蔽装置 2 4 6 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 4 3 0 と、チャンスボ

50

タン 1 3 6 の押下を検出するチャンスボタンセンサ 4 2 6 と、スピーカ 1 2 0 から出力される音量を調整する音量調整スイッチ 1 6 1（図 4 では図示せず）と、設定操作部 1 3 7 の各ボタンの押下を検出する操作部センサ（図示せず）と、これらのセンサからの検出信号を基本回路 4 0 2 に出力するセンサ回路 4 2 8 と、C P U 4 0 4 からの信号に基づいて R O M 4 0 6 に記憶された画像データ等を読み出して V R A M 4 3 6 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 2 0 8 に画像を表示する V D P（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ） 4 3 4 と、を接続している。

【 0 0 4 9 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えている。基本回路 5 0 2 は、C P U 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 とを搭載している。基本回路 5 0 2 の C P U 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 5 0 2 には、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶された R O M 5 0 6 が設けられている。

【 0 0 5 0 】

また、基本回路 5 0 2 には、演出可動体 2 2 4 の駆動制御を行うための駆動回路 5 1 6 と、演出可動体 2 2 4 の現在位置を検出する演出可動体センサ 4 2 4 と、演出可動体センサ 4 2 4 からの検出信号を基本回路 5 0 2 に出力するセンサ回路 5 1 8 と、遊技盤用ランプ 5 3 2 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と、遊技台枠用ランプ 5 4 2 の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 と、遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 および遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路 5 2 0 と、を接続している。

【 0 0 5 1 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 6 0 0、発射制御部 6 3 0、電源制御部 6 6 0 について説明する。払出制御部 6 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置 1 5 2 の払出モータ 6 0 2 を制御するとともに、払出センサ 6 0 4 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払出しが完了したか否かを検出する。また払出制御部 6 0 0 は、インタフェース部 6 0 6 を介して、パチンコ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニット 6 0 8 との通信を行う。

【 0 0 5 2 】

発射制御部 6 3 0 は、払出制御部 6 0 0 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル 1 3 4 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 を駆動する発射モータ 6 3 2 の制御や、上皿 1 2 6 から発射装置 1 1 0 に球を供給する球送り装置 6 3 4 の制御を行う。

【 0 0 5 3 】

電源制御部 6 6 0 は、パチンコ機 1 0 0 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装置 1 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 6 6 0 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 等）に所定の期間（例えば 1 0 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施の形態では、電源制御部 6 6 0 から払出制御部 6 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 に所定電圧を供給し、払出制御部 6 0 0 から主制御部 3 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 と発射制御部 6 3 0 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【 0 0 5 4 】

次に、図 5（a）～（d）を用いて、パチンコ機 1 0 0 の特図 1 表示装置 2 1 2、特図

10

20

30

40

50

2 表示装置 2 1 4、装飾図柄表示装置 2 0 8、普図表示装置 2 1 0 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。図 5 (a) は特図 1 の停止図柄態様の一例を示したものであり、図 5 (b) は特図 2 の停止図柄態様の一例を示したものである。特図 1 始動口 2 3 0 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 始動口 2 3 2 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、特図 1 表示装置 2 1 2 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、特図 2 表示装置 2 1 4 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本実施形態にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 1 表示装置 2 1 2 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、特図 2 表示装置 2 1 4 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本実施形態にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 または 2 の変動表示」を開始してから特図 1 または 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【0055】

図 5 (a) には、特図 1 の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図 A」～「特図 G」の 7 種類の特図が示されている。図 5 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。「特図 A」は 1 5 ラウンド (1 5 R) 特別大当り図柄であり、「特図 B」は 7 R 特別大当り図柄であり、「特図 C」は 7 R 大当り図柄である。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定およびラウンド数の決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、大当り遊技の終了後の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い (特別大当り) か低い (大当り) かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態 (以下、「特図確変」または単に「確変」という場合がある) と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、1 5 R 特別大当り遊技終了後、7 R 特別大当り遊技終了後および 7 R 大当り遊技終了後にはいずれも時短状態 (電サポ状態) に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態のことを普図高確率状態 (以下、「普図確変」という場合がある) と称し、時短状態でない状態のことを普図低確率状態と称する。1 5 R 特別大当り図柄である「特図 A」および 7 R 特別大当り図柄である「特図 B」は、大当り遊技の終了後に特図高確率普図高確率状態となる図柄であり、7 R 大当り図柄である「特図 C」は、大当り遊技の終了後に特図低確率普図高確率状態となる図柄である。これらの「特図 A」、「特図 B」および「特図 C」は、遊技者に対する有利度が相対的に大きくなる図柄である。

【0056】

「特図 D」は突然確変と称される 2 R 大当り図柄であり、大当り遊技の終了後に特図高確率普図高確率状態となる図柄である。すなわち、1 5 R である「特図 A」および 7 R である「特図 B」と比べて、「特図 D」は 2 R である点異なる。

【0057】

「特図 E」は潜伏確変または隠れ確変と称される 2 R 大当り図柄である。後述するように、特図低確率普図低確率状態で「特図 E」が停止表示された場合には大当り遊技 (開放時間 1 0 0 m s × 2 R) 終了後に特図高確率普図低確率状態 (いわゆる潜伏確変状態) に移行し、特図低確率普図低確率状態以外の状態で「特図 E」が停止表示された場合には大当り遊技 (開放時間 2 9 0 0 0 m s × 2 R) 終了後に特図高確率普図高確率状態に移行する (図 1 1 (a)、(b) 参照)。すなわち「特図 E」は、停止表示されたときの遊技状

態（本例では、特図低確率普図低確率状態であるか否か）によって大当たり遊技中の動作およびその後に移行する遊技状態が異なる図柄である。

【0058】

「特図F」は小当たり図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。また、「特図G」ははずれ図柄であり、遊技者に対する有利度が相対的に小さくなる図柄である。

【0059】

図5（b）には、特図2の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図a」～「特図d」の4種類の特図が示されている。「特図a」は15R特別大当たり図柄であり、「特図b」は7R特別大当たり図柄であり、「特図c」は7R大当たり図柄であり、「特図d」ははずれ図柄である。本実施の形態では、特図1の停止図柄態様として「特図A」～「特図G」の7種類の特図（このうち5種類が大当たり）が用いられるのに対して、特図2の停止図柄態様としては「特図a」～「特図d」の4種類の特図（このうち3種類が大当たり）が用いられる。このように構成することにより、大当たりとなる確率、および大当りのうち確変となる確率を変更せずに、特図1と特図2の有利度に差を設けることができる場合がある。本例では、特図1の大当たりには出玉のほとんど得られない突然確変や潜伏確変が含まれているのに対し、特図2の大当たりには突然確変や潜伏確変が含まれていないため、特図2の有利度は特図1の有利度よりも高くなっている。

【0060】

図5（c）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。「装飾1」～「装飾9」および「装飾10」は、それぞれ数字の「1」～「9」および「0」を表している。特図1始動口230または特図2始動口232に球が入賞したこと、すなわち、特図1始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは特図2始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・→「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

【0061】

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

【0062】

また、「特図E」の潜伏確変（隠れ確変）と称される2R大当たり、あるいは「特図F」の小当たりを報知する場合には、「装飾1－装飾2－装飾3」を停止表示する。「特図D」の突然確変と称される2R大当たりを報知する場合には、「装飾1－装飾3－装飾5」を停止表示する。一方、「特図G」、「特図d」のはずれを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに図5（c）に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【0063】

図5（d）は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当たり図柄である「普図A」および「普図B」と、はずれ図柄である「普図C」の3種類がある。普図始動口228や普図始動口229を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」または「特図B」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図C」を停止表示する。図5（d）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグ

メントの場所を示している。

【0064】

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

【0065】

まずステップS101では、初期設定1を行う。初期設定1では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可および初期値の設定等を行う。なお、本実施の形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0066】

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

【0067】

ステップS107では、初期設定2を行う。初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

【0068】

ステップS107の次のステップS109では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップS113）に進む。具体的には、最初に、電源基板182に設けたRWMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰す

10

20

30

40

50

べくステップ S 1 1 1 に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機 1 0 0 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。

【0069】

ステップ S 1 1 1 では、復電処理を行う。この復電処理では、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、C P U 3 0 4 が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機 1 0 0 は電源断時の状態に復 10
帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップ S 1 1 5 内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップ S 1 1 1 では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

【0070】

ステップ S 1 1 3 では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、R A M 3 0 8 の全ての記憶領域の 20
初期化などを行う。さらにここで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部 3 0 0 の初期化処理（ステップ S 1 1 3）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

【0071】

ステップ S 1 1 3 の次のステップ S 1 1 5 では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数値、普図乱数値、特図 1 乱数値、および特図 2 乱数値をそれぞれ生成するための 4 つの乱数カウンタの初期値を生成するための 4 つの初期値生成用乱数カウンタと、普図変動時間決定用乱数値、 30
および特図変動時間決定用乱数値それぞれを生成するための 2 つの乱数カウンタとを更新する。例えば、普図変動時間決定用乱数値として取り得る数値範囲が 0 ～ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 に設けた普図変動時間決定用乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 1 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。なお、初期値生成用乱数カウンタは、後述する基本乱数初期値更新処理（ステップ S 2 0 7）でも更新する。主制御部 3 0 0 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップ S 1 1 5 の処理を繰り返し実行する。

【0072】

次に、図 7 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本例では約 2 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部 40
タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0073】

まずステップ S 2 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。ステップ S 2 0 1 の次のステップ S 2 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本例では 3 2 . 8 m s）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しな 50

いように)、W D Tを定期的に(本例では、主制御部タイマ割込の周期である約2 m sに1回)リスタートを行う。

【0074】

ステップS 203の次のステップS 205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I / O 310の入力ポートを介して、上述の前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理(約4 m s前)で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をR A M 308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理(約2 m s前)で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

10

【0075】

また、ステップS 205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2 m sという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、ステップS 205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施の形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。

20

30

【0076】

主制御部300のR O M 306には、入賞判定パターン情報(本実施の形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報)が記憶されている。ステップS 205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報(本実施の形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報)と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、235、特図1始動口230、および特図2始動口232への入球、または普図始動口228、229での通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234、235やこれらの始動口230、232、228、229への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。

40

【0077】

また、主制御部300のR O M 306には、入賞判定クリアパターン情報(本実施の形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報)が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで

50

入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【0078】

ステップS205の次のステップS207では基本乱数初期値更新処理を行い、その次のステップS209では基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、普図乱数値、特図1乱数値、および特図2乱数値をそれぞれ生成するための4つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1

10

【0079】

例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットするとともに、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、普図乱数値生成用の乱数カウンタ、特図1乱数値生成用の乱数カウンタおよび特図2乱数値生成用の乱数カウンタがそれぞれ1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施の形態では特図1乱数値を取得するためのカウンタと特図2乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

20

【0080】

ステップS209の次のステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

30

【0081】

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

40

【0082】

ステップS213の次のステップS215では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口226、234、235や始動口230、232、228、229に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0083】

ステップS215の次のステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、特図1始動口230、特図2始動口232、普図始動口228、229および可変入賞口234、235への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS20

50

5における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。

【0084】

特図1始動口230へ入賞があった場合かつRAM308に設けた対応する特図1保留数記憶領域が満タンでない場合、乱数値生成回路（ハード乱数回路）318の特図1始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した特図1当選乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた特図1乱数値生成用乱数カウンタから特図1乱数値を取得して特図1乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図1乱数値記憶領域内の特図1当選乱数値および特図1乱数値の組は、特図1保留数記憶領域に記憶された特図1保留数と同数分だけ格納される。特図1乱数値記憶領域内では、特図1保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位（最先）の特図1当選乱数値および特図1乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図1当選乱数値および特図1乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の特図1当選乱数値および特図1乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図1当選乱数値および特図1乱数値の組のデータが書き込まれる。

10

【0085】

特図2始動口232へ入賞があった場合かつRAM308に設けた対応する特図2保留数記憶領域が満タンでない場合、乱数値生成回路318の特図2始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶された値に所定の加工を施して生成した特図2当選乱数値を取得するとともに、RAM308に設けた特図2乱数値生成用乱数カウンタから特図2乱数値を取得して特図2乱数値記憶領域に取得順に格納する。特図2乱数値記憶領域内の特図2当選乱数値および特図2乱数値の組は、特図2保留数記憶領域に記憶された特図2保留数と同数分だけ格納される。特図2乱数値記憶領域内では、特図2保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位の特図2当選乱数値および特図2乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の特図2当選乱数値および特図2乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位の特図2当選乱数値および特図2乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな特図2当選乱数値および特図2乱数値の組のデータが書き込まれる。

20

【0086】

また、特図1始動情報（特図1当選乱数値および特図1乱数値の組）または特図2始動情報（特図2当選乱数値および特図2乱数値の組）を新たに取得した場合には、当該始動情報を用いて特図先読み処理を実行する。特図先読み処理の詳細については後述する。

30

【0087】

普図始動口228や普図始動口229へ入賞があった場合かつRAM308に設けた対応する普図保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得し、RAM308に設けた普図乱数値生成用乱数カウンタから普図乱数値を取得して普図乱数値記憶領域に取得順に格納する。普図乱数値記憶領域内の普図当選乱数値および普図乱数値の組は、普図保留数記憶領域に記憶された普図保留数と同数分だけ格納される。普図乱数値記憶領域内では、普図保留数が1つ減るごとに保留順位が最上位（最先）の普図当選乱数値および普図乱数値の組のデータが消去されるとともに、残余の普図当選乱数値および普図乱数値の組のデータの保留順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、普図保留数が1つ増えるごとに、保留順位が最下位（最後）の普図当選乱数値および普図乱数値の組のデータの次の保留順位に新たな普図当選乱数値および普図乱数値の組のデータが書き込まれる。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口234用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。可変入賞口235へ入賞があった場合には、可変入賞口235用の入賞記憶領域に、可変入賞口235に球が入球したことを示す情報を格納する。

40

【0088】

ステップS217の次のステップS219では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば1バイトで構成し

50

ており、ビット7にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0089】

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

10

【0090】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、普図当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、普図当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置210は、当り図柄（図5（d）に示す普図Aまたは普図B）およびはずれ図柄（図5（d）に示す普図C）いずれか一の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500ms）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

20

【0091】

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

30

【0092】

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

40

【0093】

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

50

【0094】

ステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および特図2始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、かつ、保留している普図変動遊技の数が1以上であることを開始条件として、普図乱数値記憶領域内の最先の普図当選乱数値および普図乱数値の組を用いて実行される。

【0095】

主制御部300は、普図乱数値記憶領域内の最先の（最も過去に記憶された）保留位置から普図始動情報（普図当選乱数値および普図乱数値の組）を取得し、取得した普図始動情報内の普図当選乱数値およびRAM308内の普図確率変動フラグの値などに基づいて、ROM306に記憶された当否判定用テーブル（後述する図9（a）、（b）参照）を用いて当りとするか、あるいははずれとするかの決定（当否判定）を行う。次いで、主制御部300は、取得した普図始動情報内の普図乱数値および決定した当否判定結果などに基づいて、ROM306に記憶された普図決定用テーブル（図9（c）に示す当り時動作テーブル参照）を用いて普図の変動表示後に停止表示する図柄（停止図柄）の決定を行う。次いで、主制御部300は、例えば、決定した当否判定結果、停止図柄、取得した普図変動時間決定用乱数値等に基づいて、ROM306に記憶された各種テーブル（例えば、不図示のタイマ番号選択テーブル）を用いて普図の変動表示時間（タイマ番号）の決定を行い、変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。

【0096】

主制御部300は、普図乱数値記憶領域から最先の普図始動情報を取り出した後、当該最先の普図始動情報を普図乱数値記憶領域から消去するとともに、普図保留数記憶領域の普図保留数を1減算する。このとき、普図乱数値記憶領域から取り出した普図始動情報をRAM308に設けた一時領域に記憶し、この一時領域に記憶している普図始動情報に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【0097】

主制御部300は、当否判定結果が当り（当選）の場合にはRAM308に設けた普図当りフラグをオンに設定し、不当選の場合には普図当りフラグをオフに設定する。

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

また、主制御部300のRAM308には、15R大当りフラグ、7R大当りフラグ、2R大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグ等のフラグが用意されている。これらのフラグは、後述する特図2関連抽選処理において、決定した停止図柄に基づいてオンまたはオフに設定される。特図2変動表示時間が経過したタイミング（特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、例えば、15R大当りフラグがオンの場合には図5（b）に示す特図a、7R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオンの場合には特図b、7R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオフの場合には特図c、はずれフラグがオンの場合には特図dそれぞれの態様となるように、特図2表示装置214を

構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図 2 表示装置 2 1 4 は、特図 a ~ 特図 d のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。

【0101】

さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m s ）その表示を維持するために、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、R A M 3 0 8 に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が 1 以上であれば、その時短回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中でなければ、時短フラグをオフにする。さらに、大当たり遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフにする。また、R A M 3 0 8 に設けられた確変回数記憶部に記憶された確変回数が 1 以上であれば、その確変回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動フラグをオフにする。

10

【0102】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として R A M 3 0 8 に追加記憶してから処理を終了する。

【0103】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当たりであれば、大当たりフラグがオンにされる。大当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために、R A M 3 0 8 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

20

【0104】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図 2 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の開放期間（例えば 2 9 秒間、または可変入賞口 2 3 4、2 3 5 に所定球数（例えば 1 0 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 2 3 4、2 3 5 の扉部材の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

30

【0105】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1 . 5 秒間）可変入賞口 2 3 4、2 3 5 の扉部材の開閉駆動用のソレノイド（各種ソレノイド 3 3 2 の一部）に、扉部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3 ）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【0106】

また、扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施の形態では、特図 2 の場合は 1 5 ラウンドまたは 7 ラウンド、特図 1 の場合は 1 5 ラウンド、7 ラウンドまたは 2 ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当たりを終了することを遊技者

50

に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために、RAM 308に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、RAM 308に設けられた時短回数記憶部に時短回数（例えば、100回）をセットするとともに、RAM 308に設けられた時短フラグをオンにする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンにすることもない。

【0107】

ここにいう時短とは、大当り遊技を終了してから、次の大当り遊技を開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態（普図確変）である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技で当りになる確率が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、特図2始動口232の一对の羽根部材232aの1回の開放における開放時間が長くなり易い（電チュー開延）。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材232aは多く開き易い。これらの普図確変、普図変短、電チュー開延のいずれかが設定される状態を電サポ（電動チューリップによる始動口入賞サポート）状態という。

【0108】

また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234、235に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に特図2始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

【0109】

また、特図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、RAM 308に設けられた確変回数記憶部に確変回数（例えば、10000回）をセットする。

【0110】

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

【0111】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、RAM 308の設定領域に特図2非作動中を設定する。

【0112】

さらに、特図2変動遊技の結果がはずれであれば、はずれフラグがオンにされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM 308の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次のステップS227に移行するようにしている。

【0113】

続いて、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップS227）。この特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、上述の特図2状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図1状態更新処理で行う各処理は、上述の特図2状態更新処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。ただし、本例では特図1の停止図柄状態様が特図2の停止図柄状態様と異なるため、特図1変動表示時間が経過したタイミング（特図1表示図柄更新タイマ

10

20

30

40

50

の値が1から0になったタイミング)で開始する特図1状態更新処理については特図2状態更新処理と異なる。上記タイミングで開始する特図1状態更新処理では、例えば、15R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオンの場合には図5(a)に示す特図A、7R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオンの場合には特図B、7R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオフの場合には特図C、2R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオン、普図確率変動フラグがオンの場合には特図D、2R大当りフラグがオン、特図確率変動フラグがオン、普図確率変動フラグがオフの場合には特図E、小当りフラグがオンの場合には特図F、はずれフラグがオンの場合には特図Gそれぞれの態様となるように、特図1表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図1停止表示中であることを表す設定を行う。上記タイミングで開始する特図1状態更新処理においてこの制御を行うことで、特図1表示装置212は、特図A～特図Gのいずれか一つの図柄の確定表示を行う。なお、特図2状態更新処理と特図1状態更新処理の順番は逆でもよい。

10

【0114】

ステップS225およびステップS227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図2についての特図関連抽選処理(特図2関連抽選処理)を行い(ステップS229)、その後で、特図1についての特図関連抽選処理(特図1関連抽選処理)を行う(ステップS231)。特図2関連抽選処理は、特図1および特図2の変動遊技を行っておらず、特図1および特図2の状態がいずれも非作動中であり、かつ保留している特図2変動遊技の数が1以上であることを開始条件として、特図2乱数値記憶領域内の最先の特図2当選乱数値および特図2乱数値を用いて実行される。特図1関連抽選処理は、特図1および特図2の変動遊技を行っておらず、特図1および特図2の状態がいずれも非作動中であり、かつ保留している特図1変動遊技の数が1以上であることを開始条件として、特図1乱数値記憶領域内の最先の特図1当選乱数値および特図1乱数値を用いて実行される。

20

【0115】

これらの特図関連抽選処理についても、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。また、特図2変動遊技の保留数が1以上の場合には、特図1変動遊技の保留に関する抽選処理や変動遊技は行われない。また、装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の当否判定の結果の報知は、第1副制御部400によって行われ、特図2始動口232への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、特図1始動口230への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。本実施の形態では、有利度の高い特図変動遊技(本例では特図2変動遊技)が有利度の低い特図変動遊技(本例では特図1変動遊技)よりも優先して行われる。このため、遊技状態の有利度に差を持たせ易くなる場合がある。

30

【0116】

ステップS229の特図2関連抽選処理の場合には、主制御部300は、特図2乱数値記憶領域内の最先の(最も過去に記憶された)保留位置から特図2始動情報(特図2当選乱数値および特図2乱数値の組)を取得し、取得した特図2始動情報内の特図2当選乱数値およびRAM308内の特図確率変動フラグの値などに基づいて、ROM306に記憶された当否判定用テーブル(後述する図10(a)～(d)参照)を用いて大当たりとするか、小当り(本例では小当りは特図1でのみ選択され得る)とするか、あるいははずれとするかの決定(当否判定)を行う。次いで、主制御部300は、取得した特図2始動情報内の特図2乱数値および決定した当否判定結果などに基づいて、ROM306に記憶された特図決定用テーブル(図11(a)、図12(a)に示す図柄振分けテーブル参照)を用いて特図2の変動表示後に停止表示する図柄(停止図柄)の決定を行う。次いで、主制御部300は、例えば、決定した当否判定結果、停止図柄、当該当否判定時の特図2保留数、取得した特図変動時間決定用乱数値等に基づいて、ROM306に記憶された各種テ

40

50

ーブル（例えば、不図示のタイマ番号選択テーブル）を用いて特図 2 の変動表示時間（タイマ番号）の決定を行う。

【0117】

主制御部 300 は、特図 2 乱数値記憶領域から最先の特図 2 始動情報を取り出した後、当該最先の特図 2 始動情報を特図 2 乱数値記憶領域から消去するとともに、特図 2 保留数記憶領域の特図 2 保留数を 1 減算する。このとき、特図 2 乱数値記憶領域から取り出した特図 2 始動情報を RAM 308 に設けた一時領域に記憶し、この一時領域に記憶している特図 2 始動情報に基づいて上述の決定を行うようにしてもよい。

【0118】

以上のような特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）の後に、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）が同様に行われる。

【0119】

以上の説明では、有利度の高い特図 2 変動遊技が有利度の低い特図 1 変動遊技よりも優先して開始され、特図 2 の保留が特図 1 の保留よりも優先して消化される特図 2 優先変動を例に挙げたが、有利度の低い特図 1 変動遊技が有利度の高い特図 2 変動遊技よりも優先して開始され、特図 1 の保留が特図 2 の保留よりも優先して消化される特図 1 優先変動であってもよい。また、特図 2 変動遊技および特図 1 変動遊技のいずれを優先することなく、特図 1 および特図 2 それぞれの保留に係る特図変動遊技を始動口に入賞した順に開始する始動口入賞順変動であってもよい。始動口入賞順変動では、保留の上限数が特図 1 および特図 2 に関わらず 8 つになるため、特図 1 および特図 2 のそれぞれにおいて保留の上限数が 4 つとなる優先変動と比較して、保留数の実質的な上限を上げることができる場合がある。

【0120】

また以上の説明では、一方の特図の状態に応じて他方の特図の保留に関する抽選処理や変動遊技を行わないものとしたが、これに限定されるものではなく、前述の特図状態更新処理および特図関連抽選処理を特図 1 および特図 2 でそれぞれ独立して行うことで、複数の特図を同時に変動させるように構成してもよい。また、このように複数の特図を同時に変動させる場合には、装飾図柄表示装置 208 にそれぞれの特図の抽選結果を表示する複数の領域を設けるか、またはそれぞれの特図の抽選結果を表示する複数の装飾図柄表示装置を設けて、それぞれの抽選結果を別箇に表示してもよいし、1 の領域で複数の特図の抽選結果を表示するように構成していてもよい。また、複数の特図に関する変動が同時に行われている場合に、先に変動を停止した特図の抽選結果が後に変動を停止する特図の抽選結果に影響を与えてもよい。

【0121】

ステップ S 2 3 1 の次のステップ S 2 3 3 では、コマンド設定送信処理を行う。このコマンド設定送信処理では、各種のコマンドが第 1 副制御部 400 に送信される。なお、第 1 副制御部 400 に送信する出力予定情報は例えば 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11 ~ 14 はコマンド種別（本実施の形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、先読み結果情報コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 10 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。また、本実施形態ではコマンド種別として、普図に関する図柄変動開始コマンドや図柄変動停止コマンドも含まれている。

【0122】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオンまたはオフになるようにしている。また、コマンド種別が特図の図柄変動開始（回転開始）コマンドの場合であればコマンドデータに、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグなどの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止（回転停止）コマンドの場合であれば、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフ

ラグ、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを示す情報を含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図1始動口230への入賞の有無、特図2始動口232への入賞の有無、可変入賞口234、235への入賞の有無などを示す情報を含む。先読み結果情報コマンドの場合であれば、特図1および特図2の種別、後述する先読み数記憶領域に記憶された先読み数、先読み結果記憶部に記憶された停止図柄等を示す情報をコマンドデータに含む。

【0123】

また、コマンド種別が普図の図柄変動開始（回転開始）コマンドの場合であればコマンドデータに、普図当りフラグ、普図はずれフラグ、普図確率変動フラグなどの値、普図関連抽選処理で決定した停止図柄や変動時間に関する情報を含み、普図の図柄変動停止（回転停止）コマンドの場合であれば、普図当りフラグ、普図はずれフラグ、普図確率変動フラグの値などを示す情報を含むようにしている。

【0124】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグなどの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、各種大当たりフラグ、小当たりフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。

【0125】

上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している特図1変動遊技または特図2変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【0126】

また、このステップS233では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

【0127】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0128】

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

【0129】

ステップS235の次のステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイ

10

20

30

40

50

ス監視処理では、ステップS205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視する。前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合には、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して特図2始動口232や、可変入賞口234、235の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普図表示装置210、特図1表示装置212、特図2表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して払出制御部600に出力する。

10

【0130】

ステップS237の次のステップS239では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS243に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進む。ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。一方、ステップS243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

20

【0131】

図8（a）は、入賞受付処理（ステップS217）で実行される特図先読み処理の流れの一例を示すフローチャートである。特図先読み処理では、主制御部300は、特図1および特図2のそれぞれにおいて増加した始動情報（新たに取得した始動情報）を先読みして、当否判定処理よりも前に停止図柄を事前判定し、事前判定結果（特図先読み結果）をRAM308内の先読み結果記憶部（図8（b）～（d）参照）に記憶する。

【0132】

ここで、RAM308内には、特図1の先読み結果を記憶する特図1用先読み結果記憶部と、特図1用先読み結果記憶部に記憶されている特図1先読み結果の数を特図1先読み数として記憶する特図1先読み数記憶領域とが設けられている。特図1用先読み結果記憶部は、本例では4個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図1用先読み結果記憶部では、特図1先読み数が1つ減るごとに順位が最上位（最先）の特図1先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図1先読み結果のデータの次の順位に新たな特図1先読み結果のデータが書き込まれる。

30

【0133】

またRAM308内には、特図2の先読み結果を記憶する特図2用先読み結果記憶部と、特図2用先読み結果記憶部に記憶されている特図2先読み結果の数を特図2先読み数として記憶する特図2先読み数記憶領域とが設けられている。特図2用先読み結果記憶部は、本例では4個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図2用先読み結果記憶部では、特図2先読み数が1つ減るごとに順位が最上位の特図2先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図2先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位の特図2先読み結果のデータの次の順位に新たな特図2先読み結果のデータが書き込まれる。

40

【0134】

特図先読み処理において、まず主制御部300は、特図2の始動情報が増加したか否かを判定する（ステップS301）。特図2の始動情報が増加したか否かの判定は、例えば、特図2保留数記憶領域に記憶されている特図2保留数と、特図2先読み数記憶領域に記憶されている特図2先読み数とを比較して行う。主制御部300は、特図2保留数が特図

50

2 先読み数よりも大きい場合には特図 2 の始動情報が増加したと判定し、特図 2 保留数が特図 2 先読み数と等しい場合には特図 2 の始動情報は増加していないと判定する。特図 2 の始動情報が増加したと判定した場合にはステップ S 3 0 3 に進み、特図 2 の始動情報が増加していないと判定した場合にはステップ S 3 0 7 に進む。

【0135】

ステップ S 3 0 3 では、増加した特図 2 始動情報（特図 2 当選乱数値および特図 2 乱数値の組）を、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）での当否判定処理よりも前に、特図 2 乱数値記憶領域から先読みする。そして、先読みした特図 2 始動情報と、例えば当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを用いて、当該始動情報に係る特図 2 変動遊技の停止図柄を、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）での当否判定処理よりも前に事前判定する。なお、この事前判定処理は、当否判定時に用いるテーブルではなく事前判定用の特別のテーブルを用いて行ってもよい。

10

【0136】

ステップ S 3 0 3 の次のステップ S 3 0 5 では、事前判定で得られた特図 2 先読み結果としての停止図柄情報を RAM 3 0 8 内の特図 2 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、ステップ S 3 0 7 の処理に移行する。

【0137】

ステップ S 3 0 7 では、主制御部 3 0 0 は、特図 1 の始動情報が増加したか否かを判定する。特図 1 の始動情報が増加したか否かの判定は、例えば特図 2 と同様に、特図 1 保留数記憶領域に記憶されている特図 1 保留数と、特図 1 先読み数記憶領域に記憶されている特図 1 先読み数とを比較して行う。特図 1 の始動情報が増加したと判定した場合にはステップ S 3 0 9 に進み、特図 1 の始動情報が増加していないと判定した場合には特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理の入賞受付処理（ステップ S 2 1 7）に復帰する。

20

【0138】

ステップ S 3 0 9 では、RAM 3 0 8 内の各種フラグに基づいて、非電サポ中であるか否かを判定する。非電サポ中であると判定した場合にはステップ S 3 1 1 に進み、非電サポ中でない（電サポ中である）と判定した場合にはステップ S 3 1 5 に進む。なお、本例では非電サポ中であるか否かを判定しているが、特図 1 先読み予告報知の実行条件を満たしているか否かをステップ S 3 0 9 で判定するようにしてもよい。例えば特図 1 先読み予告報知の実行条件としては、非電サポ中であること以外に、大当たり遊技中でないこと等の条件が含まれる。

30

【0139】

ステップ S 3 1 1 では、増加した特図 1 始動情報（特図 1 当選乱数値および特図 1 乱数値の組）を、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）での当否判定処理よりも前に、特図 1 乱数値記憶領域から先読みする。そして、先読みした特図 1 始動情報と、例えば当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを用いて、当該始動情報に係る特図 1 変動遊技の停止図柄を、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）での当否判定処理よりも前に事前判定する。なお、この事前判定処理は、当否判定時に用いるテーブルではなく事前判定用の特別のテーブルを用いて行ってもよい。

40

【0140】

ステップ S 3 1 1 の次のステップ S 3 1 3 では、事前判定で得られた特図 1 先読み結果としての停止図柄情報を RAM 3 0 8 内の特図 1 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理の入賞受付処理（ステップ S 2 1 7）に復帰する。

【0141】

ステップ S 3 1 5 では、増加した特図 1 始動情報を先読みせずに、始動情報を先読みしていないことを示す「未判定」情報を、停止図柄情報に代えて RAM 3 0 8 内の特図 1 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理の入賞受付処理（ステップ S 2 1 7）に復帰する。

50

【0142】

本実施の形態では、増加した始動情報のみを先読みして事前判定しているが、全ての始動情報を先読みして事前判定するようにしてもよい。また、上述のコマンド設定送信処理（ステップS233）において、増加分の始動情報の先読み結果のみを第1副制御部400に送信してもよいし、特図1用および特図2用先読み結果記憶部内の全ての先読み結果を第1副制御部400に送信してもよい。

【0143】

また、本実施の形態では、増加した特図2の始動情報については必ず先読みを実行し、増加した特図1の始動情報については電サポ中を除き必ず先読みを実行するようになっていくが、増加した特図1および特図2の始動情報を先読みするか否かを抽選で決定するようにしてもよい。あるいは、主制御部300から先読み結果を受信した第1副制御部400において、例えば保留毎に先読み報知を実行するか否かを抽選で決定するようにしてもよい。また、遊技状態（例えば、非電サポ中であるか否か）等に関わらず、始動情報が増加した場合には必ず先読みを実行して先読み結果を先読み結果記憶部に記憶するとともに、該先読み結果を第1副制御部400に送信するように構成し、該先読み結果を用いた抽選および演出を実行するか否かを該第1副制御部400が判断するように構成してもよい。

10

【0144】

図8（b）～（d）は、RAM308内の先読み結果記憶部に先読み結果情報等が記憶された状態を例示している。図8（b）は、特図1用先読み結果記憶部に特図1先読み結果情報が記憶された状態の一例を示している。図8（b）に示すように、特図1用先読み結果記憶部は、例えば特図1変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、4つ）の記憶領域を有している。各記憶領域は、特図1乱数値記憶領域の保留順序（保留1～保留4）に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図1の停止図柄情報が記憶されるようになっている。図8（b）に示す例において、記憶領域「保留1」には停止図柄情報として「特図G」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留2」には停止図柄情報として「特図G」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留3」には停止図柄情報として「特図F」（小当たり）が記憶され、記憶領域「保留4」には停止図柄情報として「特図A」（15R特別大当たり）が記憶されている。

20

【0145】

図8（c）は、特図2用先読み結果記憶部に特図2先読み結果情報が記憶された状態の一例を示している。図8（c）に示すように、特図2用先読み結果記憶部は、例えば特図2変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、4つ）の記憶領域を有している。各記憶領域は、特図2乱数値記憶領域の保留順序（保留1～保留4）に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図2の停止図柄情報が記憶されるようになっている。図8（c）に示す例において、記憶領域「保留1」には停止図柄情報として「特図d」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留2」～「保留4」には、停止図柄情報が記憶されていない。なお、図8（c）では、停止図柄情報が記憶領域に記憶されていない状態を「なし」と表記している。

30

【0146】

図8（d）は、電サポ中における特図1用先読み結果記憶部の例を示している。図8（d）に示すように、記憶領域「保留1」には、停止図柄情報に代えて「未判定」情報が記憶されている。記憶領域「保留2」～「保留4」には、停止図柄情報も「未判定」情報も記憶されていない。

40

【0147】

以上の説明では、停止図柄のみを事前判定し、停止図柄情報のみを先読み結果記憶部に記憶する例を挙げたが、当否判定結果や変動タイマ番号（変動時間）等を事前判定し、それらの情報を先読み結果記憶部に記憶するとともに、先読み結果情報として第1副制御部400に送信するようにしてもよい。

【0148】

50

次に、本実施の形態によるパチンコ機 100 の主制御部 300 で用いられる各種テーブルについて説明する。図 9～図 12 に示す各種テーブルは、例えば、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

【0149】

図 9 (a)、(b) は、普図関連抽選処理 (ステップ S 223) で当否判定を行う際に用いられる当否判定用テーブルの一例を示している。図 9 (a)、(b) に示す当否判定用テーブルは、「普図確率」、「乱数範囲」、「当否結果」の各項目で構成されている。

「普図確率」の項目は、当否判定時の普図確率 (普図低確率または普図高確率) を示している。「乱数範囲」の項目は、取得した普図当選乱数値と比較される数値範囲を示している。ここで、本例の普図当選乱数値のとり得る範囲は 0～99 (数値範囲の幅は 100) である。

10

【0150】

図 9 (a) に示す当否判定用テーブルは、当否判定時の普図確率が低確率である場合に用いられる普図用の当否判定用テーブルである。図 9 (a) に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、当りの確率は $1/100$ (つまり、1%) となり、はずれの確率は $99/100$ となる。

【0151】

図 9 (b) に示す当否判定用テーブルは、当否判定時の普図確率が高確率である場合に用いられる普図用の当否判定用テーブルである。図 9 (b) に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、当りの確率は約 $100/100$ (つまり、100%) となり、はずれの確率は 0% となる。この当否判定用テーブルを図 9 (a) に示す当否判定用テーブルと比較すると、当りの確率は 100 倍である。このように普図高確率状態 (時短作動時) においては、当りのみが選択されるように設計してもよい。また、時短作動時にははずれの確率が 0% より高くなるようにしてもよいが、時短作動時は、時短未作動時 (普図低確率状態) よりも当りが選択される確率は高くする。

20

【0152】

図 9 (c) は、普図用の図柄振分けおよび当り時動作のテーブルを示している。テーブル中の「振分け」欄の数値は、普図関連抽選処理 (ステップ S 223) において停止図柄を決定する際に普図乱数値と比較される、図柄毎の乱数範囲の振分け率 (すなわち各図柄の選択確率に等しい) を示している。図 9 (c) に示すように、普図変動遊技の当否判定結果が当りである場合における各当り図柄の振分け率は、普図 A が 50% であり、普図 B も 50% である。普図 A、B は、普図変動遊技後に電チュー開放動作が実行される図柄である。なお、当否判定結果がはずれの場合に選択されるはずれ図柄は普図 C の一つだけなので、はずれの場合は普図 C が 100% の確率で選択される。普図 C が選択された場合には普図変動遊技後に電チュー開放動作は実行されない。

30

【0153】

図 9 (c) に示すように、普図 A が停止表示された後に特図 2 始動口 (電チュー) 232 の開放動作が実行される。普図 A の停止表示時の遊技状態が時短未作動時には、電チュー 232 の羽根部材 232a は最初に 100ms の間だけ開放し、次いで 5000～10000ms の間だけ閉鎖し、次に 5400ms の間だけ開放する。普図 A の停止表示時の遊技状態が時短作動時には、電チュー 232 の羽根部材 232a は最初に 1800ms の間だけ開放し、次いで 2000ms 程度の間だけ閉鎖し、再び 1800ms の間だけ開放し、次いで 2000ms 程度の間だけ閉鎖し、再び 1800ms の間だけ開放する。

40

【0154】

また、図 9 (c) に示すように、普図 B が停止表示された後に特図 2 始動口 (電チュー) 232 の開放動作が実行される。普図 B の停止表示時の遊技状態が時短未作動時には、電チュー 232 の羽根部材 232a は 1 回だけ 100ms の間だけ開放する。普図 B の停止表示時の遊技状態が時短作動時には、電チュー 232 の羽根部材 232a は最初に 2400ms の間だけ開放し、次いで 2000ms 程度の間だけ閉鎖し、次いで 1450ms の間だけ開放し、再び 2000ms 程度の間だけ閉鎖し、再び 1450ms の間だけ開放

50

する。

【0155】

図10(a)～(d)は、特図2関連抽選処理(ステップS229)または特図1関連抽選処理(ステップS231)で当否判定を行う際に用いられる当否判定用テーブルの例を示している。図10(a)～(d)に示す当否判定用テーブルは、「特図確率」、「乱数範囲」、「当否判定結果」の各項目で構成されている。「特図確率」の項目は、当否判定時の特図確率(特図低確率または特図高確率)を示している。「乱数範囲」の項目は、取得した特図2当選乱数値または特図1当選乱数値と比較される数値範囲を示している。ここで、本例の特図2当選乱数値および特図1当選乱数値のとり得る範囲はいずれも0～65535(数値範囲の幅は65536)である。

10

【0156】

図10(a)に示す当否判定用テーブルは、当否判定時の特図確率が低確率である場合に用いられる特図1用の当否判定用テーブルである。図10(a)に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、大当りの確率は約 $1/299$ ($=219/65536$)となり、小当りの確率は約 $1/399$ ($=165/65536$)となる。

【0157】

図10(b)に示す当否判定用テーブルは、当否判定時の特図確率が高確率である場合に用いられる特図1用の当否判定用テーブルである。図10(b)に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、大当りの確率は約 $1/30$ ($=2185/65536$)となり、小当りの確率は約 $1/399$ となる。この当否判定用テーブルを図10(a)に示す当否判定用テーブルと比較すると、大当りの確率は約10倍であり、小当りの確率は同一である。

20

【0158】

図10(c)に示す当否判定用テーブルは、当否判定時の特図確率が低確率である場合に用いられる特図2用の当否判定用テーブルである。図10(c)に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、大当りの確率は約 $1/299$ となり、小当りの確率は0となる。

【0159】

図10(d)に示す当否判定用テーブルは、当否判定時の特図確率が高確率である場合に用いられる特図2用の当否判定用テーブルである。図10(d)に示すように、この当否判定用テーブルが用いられた場合、大当りの確率は約 $1/30$ となり、小当りの確率は0となる。この当否判定用テーブルを図10(c)に示す当否判定用テーブルと比較すると、大当りの確率は約10倍である。

30

【0160】

図11(a)は、特図1用の図柄振分けテーブルを示している。テーブル中の「振分け」欄の数値は、特図1関連抽選処理(ステップS231)において停止図柄を決定する際に特図1乱数値と比較される、図柄毎の乱数範囲の振分け率(すなわち各図柄の選択確率に等しい)を示している。図11(a)に示すように、特図1変動遊技の当否判定結果が大当りである場合における各大当り図柄の振分け率は、特図A(15R特別大当り)が30%であり、特図B(7R特別大当り)が25%であり、特図C(7R大当り)が25%であり、特図D(突然確変大当り)が10%であり、特図E(潜伏確変大当り)が10%である。特図Cを除く特図A、B、D、Eは、大当り遊技終了後に確変が作動する図柄である。特図1変動遊技の大当りにおける確変大当り(特図A、B、D、E)の割合、すなわち確変確率は75%である。

40

【0161】

特図A、B、Dは、当否判定時(図柄停止表示時)の遊技状態(特図高確率、特図低確率、普図高確率(時短作動時)、普図低確率(時短未作動時))に関わらず、大当り遊技終了後に時短(時短回数設定なし)が作動する図柄である。特図Cは、当否判定時の遊技状態に関わらず、大当り遊技終了後に時短(時短回数100回)が作動する図柄である。特図Eは、当否判定時の遊技状態が特図高確率状態または普図高確率状態であるときに限

50

り、大当たり遊技終了後に時短が作動する図柄である。すなわち、特図低確率普図低確率状態で特図Eが停止表示された場合には、大当たり遊技終了後に時短が作動しない。例えば、特図低確率普図低確率状態から特図Eが大当たり図柄として複数回連続して停止表示された場合には、1回目の停止表示後には時短が作動しない（特図高確率普図低確率状態となる）が、2回目以降の停止表示後には時短が作動する（特図高確率普図高確率状態となる）。特図1変動遊技の大当たりにおいて時短が付与される確率は、特図低確率普図低確率状態で90%、それ以外の遊技状態で100%である。

【0162】

本例では、特図1変動遊技における小当たり図柄およびはずれ図柄はそれぞれ1種類のみである。したがって、特図1変動遊技の当否判定結果が小当たりである場合には、特図1乱数値に関わらず100%の確率で特図Fが選択され、特図1変動遊技の当否判定結果がはずれである場合には、特図1乱数値に関わらず100%の確率で特図Gが選択される。ただし、小当たり図柄やはずれ図柄は大当たり図柄と同様にそれぞれ複数種類備えられ、特図1乱数値を用いた抽選により決定されるようにしてもよい。

【0163】

図11(b)は、特図1の各図柄における大当たり時動作の例を示している。図11(b)に示すように、特図Aが停止表示された後の大当たり遊技では、アタッカの開放が1Rあたり29000msで15R行われる。同様に、特図Bまたは特図Cが停止表示された後の大当たり遊技では、アタッカの開放が1Rあたり29000msで7R行われ、特図Dが停止表示された後の大当たり遊技では、アタッカの開放が1Rあたり29000msで2R行われる。

【0164】

特図Eについては、図柄停止表示時の遊技状態によって大当たり遊技の動作が異なる。特図低確率普図低確率状態で特図Eが停止表示された後の大当たり遊技では、アタッカの開放が1Rあたり100msで2R行われる。この大当たり遊技では、開放時間が短いため遊技球の入球が困難である。一方、特図低確率普図低確率状態以外の遊技状態で特図Eが停止表示された後の大当たり遊技では、1Rあたり29000msで2R行われる。この大当たり遊技では、開放時間が比較的に長いため遊技球の入球が容易である。

【0165】

特図Fが停止表示された後の小当たり遊技では、1回の開放契機において、100msのアタッカ開放が2回行われる。すなわち、特図低確率普図低確率状態で特図Eが停止表示された後の大当たり遊技と、特図Fが停止表示された後の小当たり遊技とでは、アタッカが同じように動作する。

【0166】

図12(a)は、特図2用の図柄振分けテーブルを示している。テーブル中の「振分け」欄の数値は、特図2関連抽選処理（ステップS229）において停止図柄を決定する際に特図2乱数値と比較される、図柄毎の乱数範囲の振分け率（すなわち各図柄の選択確率に等しい）を示している。図12(a)に示すように、特図2変動遊技の当否判定結果が大当たりである場合における各大当たり図柄の振分け率は、特図a（15R特別大当たり）が70%であり、特図b（7R特別大当たり）が5%であり、特図c（7R大当たり）が25%である。特図a、bは、大当たり遊技終了後に確変が作動する図柄である。特図2変動遊技の大当たりにおける確変大当たり（特図a、b）の割合、すなわち確変確率は、特図1変動遊技の確変確率と同じ75%である。

【0167】

特図a、bは、当否判定時（図柄停止表示時）の遊技状態（特図高確率、特図低確率、普図高確率（時短作動時）、普図低確率（時短未作動時））に関わらず、大当たり遊技終了後に時短（時短回数設定なし）が作動する図柄である。特図cは、当否判定時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に時短（時短回数100回）が作動する図柄である。特図2変動遊技の大当たりにおいて時短が付与される確率は、遊技状態に関わらず100%である。

【0168】

本例では、特図2変動遊技におけるはずれ図柄は1種類のみである。したがって、特図2変動遊技の当否判定結果がはずれである場合には、特図2乱数値に関わらず100%の確率で特図dが選択される。ただし、はずれ図柄は大当たり図柄と同様にそれぞれ複数種類備えられ、特図2乱数値を用いた抽選により決定されるようにしてもよい。

【0169】

図12(b)は、特図2の各図柄における大当たり時動作の例を示している。図12(b)に示すように、特図aが停止表示された後の大当たり遊技では、アタッカの開放が1Rあたり29000msで15R行われ、特図bまたは特図cが停止表示された後の大当たり遊技では、アタッカの開放が1Rあたり29000msで7R行われる。

10

【0170】

図11および図12に示すように、特図2は、特図1と比較して時短が付与される確率が高く、アタッカの開放時間が長い（またはR数が多い）。したがって、特図2は特図1よりも有利度が高いと考えることができる。

【0171】

次に、図13および図14を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。図13(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理の流れを示すフローチャートである。まず、図13(a)のステップS401では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS401で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。

20

【0172】

ステップS401の次のステップS403では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS405の処理に移行する。ステップS405では、タイマ変数に0を代入する。

【0173】

ステップS405の次のステップS407では、コマンド処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0174】

ステップS407の次のステップS409では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS407で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。演出制御処理で実行される種々の処理のうち電チューロング開放演出については図14を用いて後述する。

30

【0175】

ステップS409の次のステップS411では、チャンスボタン制御処理を行う。チャンスボタン制御処理では、チャンスボタン136の押下を検出していた場合、ステップS409で更新した演出データをチャンスボタン136の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

40

【0176】

ステップS411の次のステップS413では、画像制御処理を行う。画像制御処理では、ステップS409で読み出した演出データの中にVDP434への命令がある場合には、この命令をVDP434に出力する（詳細は後述）。

【0177】

ステップS413の次のステップS415では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップS409で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。

【0178】

ステップS415の次のステップS417では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処

50

理では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【0179】

ステップ S 4 1 7 の次のステップ S 4 1 9 では、シャッタ制御処理を行う。シャッタ制御処理では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に遮蔽装置 2 4 6 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 3 2 に出力する。

【0180】

ステップ S 4 1 9 の次のステップ S 4 2 1 では、情報送信処理を行う。情報送信処理では、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行う。その後、ステップ S 4 0 3 に戻る。

10

【0181】

図 1 3 (b) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行する第 1 副制御部コマンド受信割込処理（ストローブ割込処理）の流れを示すフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が主制御部 3 0 0 からのストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 5 0 1 では、主制御部 3 0 0 から受信したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0182】

図 1 3 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行する第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本例では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S 6 0 1 では、第 1 副制御部メイン処理のステップ S 4 0 3 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップ S 4 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0）となる。

20

【0183】

ステップ S 6 0 1 の次のステップ S 6 0 3 では、第 1 副制御部メイン処理の情報送信処理（ステップ S 4 2 1）で設定された第 2 副制御部 5 0 0 への制御コマンドの送信や、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

30

【0184】

図 1 3 (d) は、第 1 副制御部メイン処理の画像制御処理（ステップ S 4 1 3）の流れを示すフローチャートである。ステップ S 7 0 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 4 0 4 は、まず、V R A M 4 3 6 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される。次に、C P U 4 0 4 は、V D P 4 3 4 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標（R O M 4 0 6 の転送元アドレス）、V R A M 座標（V R A M 4 3 6 の転送先アドレス）などを設定した後、R O M 4 0 6 から V R A M 4 3 6 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 4 3 4 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M 4 0 6 から V R A M 4 3 6 に転送する。その後、V D P 4 3 4 は、転送終了割込信号を C P U 4 0 4 に対して出力する。

40

【0185】

ステップ S 7 0 1 の次のステップ S 7 0 3 では、V D P 4 3 4 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 7 0 5 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0186】

ステップ S 7 0 5 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、C P U 4 0 4 は、ステップ S 7 0 1 で V R

50

A M 4 3 6 に転送した画像データに基づいて V R A M 4 3 6 の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（V R A M 4 3 6 の座標軸、画像サイズ、V R A M 座標（配置座標）など）を V D P 4 3 4 に指示する。V D P 4 3 4 は、アトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0187】

ステップ S 7 0 5 の次のステップ S 7 0 7 では、描画指示を行う。この描画指示では、C P U 4 0 4 は、V D P 4 3 4 に画像の描画開始を指示する。V D P 4 3 4 は、C P U 4 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0188】

ステップ S 7 0 7 の次のステップ S 7 0 9 では、画像の描画終了に基づく V D P 4 3 4 からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップ S 7 1 1 に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0189】

ステップ S 7 1 1 では、R A M 4 0 8 の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+1）して処理を終了する。

【0190】

図 1 4（a）は、第 1 副制御部 4 0 0 でのメイン処理の演出制御処理で実行される電チューロング開放演出処理の流れを示している。図 1 4（b）は、装飾図柄表示装置 2 0 8 での電チューロング開放演出の一例を示している。電チューロング開放演出とは、普図変動遊技中に実行可能な演出であり、普図変動遊技に当選して特図 2 始動口（電チュー）2 3 2 が長時間および／または複数回開放（以下、ロング開放と称する場合がある）するかどうかを煽る演出のことである。なお、普図変動停止後も普図停止図柄に基づいて電チューロング開放演出（例えば、「電チュー開放中！」のような報知演出）を継続するようにしてもよい。

【0191】

図 1 4（a）に示す電チューロング開放演出処理は、図 1 3（a）の第 1 副制御部 4 0 0 のメイン処理のコマンド処理（ステップ S 4 0 7）において、主制御部 3 0 0 から普図の図柄変動開始（回転開始）コマンドを受信している場合に実行される。

【0192】

第 1 副制御部 4 0 0 は、まず、電チューロング開放演出の実行を規制する電チューロング開放演出実行規制フラグがオフか否かを判断する（ステップ S 8 0 1）。第 1 副制御部 4 0 0 は、R A M 4 0 8 内の所定領域に格納された電チューロング開放演出実行規制フラグの値を参照して、電チューロング開放演出の実行が規制されているか否かを判断する。例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域全面が真っ黒となる表示暗転中では電チューロング開放演出を実行しても遊技者は当該演出を視認できず電チューロング開放演出の効果が得られない。そこでこのような場合は、表示暗転中の特図変動遊技の当否判定結果に基づく演出に基づいて電チューロング開放演出実行規制フラグはオンにされる。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域全面が暗転表示中でなく、普図変動遊技の変動時間が電チューロング開放演出を実行するのに十分な長さであるような場合には、遊技者を楽しませることができる電チューロング開放演出を実行可能である。そこでこのような場合は、特図変動遊技の当否判定結果に基づく演出やデモ演出に基づいて電チューロング開放演出実行規制フラグはオフにされる。

【0193】

ステップ S 8 0 1 で電チューロング開放演出実行規制フラグがオンの場合、第 1 副制御部 4 0 0 は電チューロング開放演出の実行が規制されていると判断して、電チューロング開放演出の規制のためのその他の制御処理を実行して本処理を終了してメイン処理の演出制御処理（ステップ S 4 0 9）に戻る。

10

20

30

40

50

【0194】

ステップS801で電チューロング開放演出実行規制フラグがオフの場合、第1副制御部400は電チューロング開放演出を実行可能と判断してステップS803に進み、普図の図柄変動開始（回転開始）コマンドのコマンドデータから普図当りフラグおよび普図はずれフラグに関する情報を参照して、当該普図変動遊技の当否判定結果が当りか否かを判断する。

【0195】

第1副制御部400は、ステップS803で当該普図変動遊技の当否判定結果が当りであると判断すると、ステップS805に進み、普図の図柄変動開始（回転開始）コマンドのコマンドデータから普図停止図柄に関する情報を参照して、当該普図変動遊技の停止図柄が普図Aであるか否かを判断する。

10

【0196】

第1副制御部400は、ステップS805で当該普図変動遊技の停止図柄が普図Aであると判断するとステップS807に進み、演出種別が「成功パターン」の演出を選択して電チューロング開放演出として設定する。次いで、第1副制御部400は、ステップS809に移行して、「成功パターン」に基づく電チューロング開放演出のためのその他の制御処理を実行して本処理を終了してメイン処理の演出制御処理（ステップS409）に戻る。

【0197】

第1副制御部400は、ステップS805で当該普図変動遊技の停止図柄が普図Aでないと判断するとステップS811に進み、演出種別が「失敗パターンA」の演出を選択して電チューロング開放演出として設定する。次いで、第1副制御部400は、ステップS809に移行して、「失敗パターンA」に基づく電チューロング開放演出のためのその他の制御処理を実行して本処理を終了してメイン処理の演出制御処理（ステップS409）に戻る。

20

【0198】

第1副制御部400は、ステップS803で当該普図変動遊技の当否判定結果が当りでないと判断すると、ステップS815に進み、電チューロング開放偽（ガセ）演出実行抽選処理を実行する。電チューロング開放偽演出実行抽選処理では、RAM408内に設けた電チューロング開放偽演出実行抽選用乱数カウンタから乱数値を取り出して、ROM406内に格納してある電チューロング開放偽演出実行抽選テーブルを用いて当該乱数値が当りに該当するか否かの当否判定を行う。

30

【0199】

第1副制御部400は、ステップS815の当否判定の結果に基づき、電チューロング開放偽演出を実行するか否かを判断する（ステップS817）。

【0200】

第1副制御部400は、ステップS817で電チューロング開放偽演出を実行すると判断するとステップS821に進み、演出種別が「失敗パターンB」の演出を選択して電チューロング開放演出として設定する。次いで、第1副制御部400は、ステップS809に移行して、「失敗パターンB」に基づく電チューロング開放演出のためのその他の制御処理を実行して本処理を終了してメイン処理の演出制御処理（ステップS409）に戻る。

40

【0201】

第1副制御部400は、ステップS817で電チューロング開放偽演出を実行しないと判断すると、電チューロング開放演出を実行しないためのその他の制御処理を実行して本処理を終了してメイン処理の演出制御処理（ステップS409）に戻る。

【0202】

図14に示す電チューロング開放演出の処理では、電チューロング開放演出実行規制フラグがオフの場合には、当りであれば必ず電チューロング開放演出が行われるものとしているが、当りであってもはずれ時と同様に実行抽選を行い、抽選が当選した場合にのみ演

50

出を実行するように構成してもよい。また、本例では、電チューが短時間開放（ショート開放）の当り（普図B）では「失敗パターンA」の演出を設定し、電チューが開放しないはずれ（普図C）では「失敗パターンB」の演出を設定しているが、当り（普図B）とははずれ（普図C）とで同様の演出を行ってもよい。

【0203】

図14（b）は、電チューロング開放演出の一例を示している。図14（b）は、装飾図柄表示装置208の画像表示領域で実行されている表示演出を示している。画像表示領域全面が演出表示領域208dとなつて例えば「陸ステージ」という名称の背景演出が実行されている。背景演出の前面では、左中右図柄表示領域208a、208b、208cで「装飾1」から「装飾10」が順次上から下に移動する装飾図柄の変動表示（図中、下向きの矢印で示す）が実行されている。演出表示領域208d内の左下側には変動アイコン表示領域aが配置され、自動車を模した絵柄の変動アイコンが表示されている。変動アイコン表示領域aの右側には特図の保留を表示する特図保留表示領域cが配置され、自動車を模した絵柄の保留アイコンbが表示されている。演出表示領域208d内の右下側には電チューロング開放演出領域dが配置されている。不図示の普図表示装置210で普図変動遊技が開始され、電チューロング開放演出の実行が規制されておらず、電チューロング開放演出領域dで電チューロング開放演出が実行されている。電チューロング開放演出として、「お助けチャンス抽せん中」の表示とともに、武士のキャラクタが抽選機を操作している画像が表示されて、普図変動遊技に当選して特図2始動口232がロング開放するかもしれないと遊技者に期待させる煽り演出が実行されている。図14（b）に示すように、電チューロング開放演出により右図柄表示領域208cの一部が隠されている。また、特図保留表示領域cの右側領域も一部が隠されている。このように、電チューロング開放演出が装飾図柄の変動表示の少なくとも一部を確認困難にすることもあれば、装飾図柄の変動表示が電チューロング開放演出の少なくとも一部を確認困難にすることがあってもよい。

【0204】

次に、図15を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。図15（a）は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図15（a）のステップS901では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS901で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0205】

ステップS901の次のステップS903では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS905の処理に移行する。ステップS905では、タイマ変数に0を代入する。

【0206】

ステップS905の次のステップS907では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0207】

ステップS907の次のステップS909では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS907で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0208】

ステップS909の次のステップS911では、ランプ制御処理を行う。例えば、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。

【0209】

ステップS911の次のステップS913では、可動体制御処理を行う。例えば、第1

副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力する。その後、ステップS903に戻る。

【0210】

図15(b)は、第2副制御部500のCPU504が実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が第1副制御部400からのストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS1001では、第1副制御部400から受信したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0211】

図15(c)は、第2副制御部500のCPU504が実行するタイマ割込処理のフローチャートである。第2副制御部500は、所定の周期(本例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。タイマ割込処理のステップS1101では、第2副制御部メイン処理のステップS903において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップS903において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。ステップS1101の次のステップS1103では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0212】

次に、本実施の形態によるパチンコ機100で実行される特図変動遊技において、遊技者にチャンスボタン136の押下を許可する際に装飾図柄表示装置208の画像表示領域で実行される特徴的な演出について説明する。まず、遊技者によるチャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間中には、ボタン受付中アニメーションが実行される。ボタン受付中アニメーションは、遊技者にチャンスボタン136の押下を促すアニメーションである。また、ボタン受付中アニメーションの実行が開始されるのに先立ち、ボタン導入アニメーションが実行される。ボタン導入アニメーションは、ボタン受付中アニメーションの実行が開始される前に、ボタン受付中アニメーションが表示されることを予告するアニメーションである。また、ボタン受付中アニメーションの実行に引き続いてボタン受付後アニメーションが実行される。ボタン受付後アニメーションは、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされた場合に表示されるアニメーションである。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行に引き続いて、いわゆるカットイン予告の画像(以下、「カットイン予告画像」と称する場合がある)が表示される。カットイン予告画像は、特図変動遊技の当否判定結果を予告する画像である。なお、ボタン受付後アニメーションとカットイン予告画像は、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされた場合にのみ演出表示領域208dに表示される。また、ボタン受付中アニメーションの実行期間中は、チャンスボタン136の押下は受け付けられるが、ボタン導入アニメーションの実行期間中、ボタン受付後アニメーションの実行期間中、およびカットイン予告画像表示期間中はチャンスボタン136の押下は受け付けられない。

【0213】

ボタン導入アニメーションの基本演出態様は、例えば4種類ある。本実施の形態では、アニメーションの開始時からチャンスボタン136を模した画像(以下、「チャンスボタン画像」または「チャンスボタン」と称する場合がある)が、装飾図柄表示装置208の画像表示領域のほぼ中央に表示される演出であるボタン導入アニメーション1と、複数の村人を模した画像(以下、「村人」と称する場合がある)がチャンスボタンを担いで画面端から現れて中央に移動する演出であるボタン導入アニメーション2と、チャンスボタン画像が、装飾図柄表示装置208の画像表示領域の上方から出現して中央に移動した後、画像表示領域が黒く表示(暗転演出)される演出であるボタン導入アニメーション3と、アニメーションの開始時からチャンスボタン画像に貼り付けられていたテープの画像(以下、「テープ画像」または「テープ」と称する場合がある)が、徐々にチャンスボタン画像から剥がされていく演出であるボタン導入アニメーション4とがある。

【0214】

ボタン受付中アニメーションの基本演出態様は、例えば3種類ある。本実施の形態では、チャンスボタン画像が、アニメーションの開始時から装飾図柄表示装置208の画像表示領域のほぼ中央に表示される演出であるボタン受付中アニメーション1と、暗転演出された画像表示領域の中央にチャンスボタン画像が表示される演出であるボタン受付中アニメーション2と、チャンスボタン画像に貼られていたテープが徐々に剥がれることによりチャンスボタン136の連打を促す表示がされる演出であるボタン受付中アニメーション3とがある。

【0215】

図16は、ボタン導入アニメーションとボタン受付中アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様を示している。図16(a)は、ボタン導入アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様を例示するテーブルである。図16(a)に示すテーブルは「名称」、「表示態様」、「大当り信頼度」および「備考」の項目から構成されている。「名称」は、チャンスボタン画像を識別するための便宜的な名称である。「表示態様」はチャンスボタン画像の表示態様を示している。「大当り信頼度」は、チャンスボタン画像が表示された場合に当該特図変動遊技の結果が大当りになる可能性を示している。「備考」はチャンスボタン画像で特筆すべき事項を示している。

【0216】

名称が「デフォルト」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタン136とを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「CHANCE」の文字が表示されている。「デフォルト」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は最も低くなるように設定されている。

【0217】

名称が「? (はてなマーク)」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタン136とを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「?」の文字が表示されている。「?」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は「デフォルト」より高いが、後述する「熱」のチャンスボタン画像以上に昇格しなければ「デフォルト」よりも大当り信頼度が低下するように設定されている。

【0218】

名称が「熱」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタン136とを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「熱」の文字が表示されている。「熱」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は「?」より高く、また、ボタン受付中アニメーションで用いられるチャンスボタン画像が「熱」以上に昇格することが確定している設定となっている。

【0219】

名称が「酒」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した酒樽状のチャンスボタンとを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、酒樽の側面には「押」の文字が表示されている。「酒」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は「熱」より高く、また、対象となる特図変動遊技における特定リーチ演出が実行されることが確定している設定となっている。

【0220】

名称が「家紋」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタンとを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「葵の紋」を模した絵柄の画像が表示され、チャンスボタンの側面には「八代将軍」の文字が表示されている。「家紋」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は最も高く、例えば100%に設定されている。「家紋」は、15R特別大当り時にのみ表示される。

10

20

30

40

50

【0221】

図16(b)は、ボタン受付中アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様を例示するテーブルである。図16(b)に示すテーブルは「名称」、「表示態様」、「大当り信頼度」および「備考」の項目から構成されている。「名称」は、チャンスボタン画像を識別するための便宜的な名称である。「表示態様」はチャンスボタン画像の表示態様を示している。「大当り信頼度」は、チャンスボタン画像が表示された場合に当該特図変動遊技の結果が大当りになる可能性を示している。「備考」はチャンスボタン画像で特筆すべき事項を示している。

【0222】

名称が「デフォルト」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタン136とを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「CHANCE」の文字が表示されている。図16(b)に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像は、図16(a)に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像と同じ表示態様である。「デフォルト」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は最も低くなるように設定されている。

【0223】

名称が「熱」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタン136とを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「熱」の文字が表示されている。図16(b)に示す「熱」のチャンスボタン画像は、図16(a)に示す「熱」のチャンスボタン画像と同じ表示態様である。「熱」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は「デフォルト」より高くなるように設定されている。

【0224】

名称が「酒」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した酒樽状のチャンスボタンとを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、酒樽の側面には「押」の文字が表示されている。図16(b)に示す「酒」のチャンスボタン画像は、図16(a)に示す「酒」のチャンスボタン画像と同じ表示態様である。「酒」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は「熱」より高く、また、「酒」は、スーパーリーチ中にのみ表示されるように設定されている。

【0225】

名称が「家紋」のチャンスボタン画像の表示態様は、円形開口部と当該円形開口部内から突出した円筒形状のチャンスボタンとを斜め上方から見た状態を模した表示態様であり、チャンスボタンの押下面には「葵の紋」を模した絵柄の画像が表示され、チャンスボタンの側面には「八代将軍」の文字が表示されている。図16(b)に示す「家紋」のチャンスボタン画像は、図16(a)に示す「家紋」のチャンスボタン画像と同じ表示態様である。「家紋」のチャンスボタン画像が表示された場合の大当り信頼度は最も高く、例えば100%に設定されている。「家紋」は、15R特別大当り時にのみ表示される。

【0226】

主制御部300は、例えば、ROM306に記憶されている当否判定用テーブル(図10(a)~(d)参照)を用いて当否判定を行い、当該当否判定結果の情報を含む特図の図柄変動開始コマンドを第1副制御部400に送信する。第1副制御部400は、受信した当該コマンドについてステップS407でコマンド処理を実行した後、ステップS409で演出制御処理を実行する。具体的には、まず最初に、ボタン導入アニメーションの基本演出態様を決定する。これにあたり、RAM408に格納された不図示のボタン導入アニメーション用の乱数カウンタ記憶領域から乱数値を取得し、ROM406に格納された不図示のボタン導入アニメーション用の抽選テーブルを参照して抽選処理を行い、4種類の基本演出態様のうちのいずれか1つの基本演出態様に決定する。次に、ボタン受付中アニメーションの基本演出態様を決定する。これにあたり、RAM408に格納された不図示のボタン受付中アニメーション用の乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、ROM406に格納された不図示のボタン受付中アニメーション用の抽選テーブルを参照して抽選処

10

20

30

40

50

理を行い、3種類の基本演出態様のうちのいずれか1つの基本演出態様に決定する。ボタン受付後アニメーションとカットイン予告の画像についても、同様の抽選処理を行ってそれぞれの演出態様を決定する。上記の抽選処理において、ボタン導入アニメーション1またはボタン導入アニメーション2のいずれか一方が選択された場合には、ボタン受付中アニメーション1が選択されるように設定されている。このとき、ボタン導入アニメーション1が選択される確率が80%であり、ボタン導入アニメーション2が選択される確率が20%であるというように、2種類の基本演出態様での選択確率を偏らせてもよい。また、特図変動遊技の当否判定の結果が大当りの場合には、ボタン導入アニメーション2よりもボタン導入アニメーション1が選択される確率の方が高くなるように設定してもよく、また特図変動遊技の当否判定の結果がはずれの場合には、ボタン導入アニメーション1よりもボタン導入アニメーション2が選択される確率の方が高くなるように設定してもよい。このような設定にすることで、遊技者がボタン導入アニメーションをより注目することができる場合がある。また、上記の抽選処理でボタン導入アニメーション3が選択された場合には、ボタン受付中アニメーション2が一義的に選択されるように設定されており、ボタン導入アニメーション4が選択された場合には、ボタン受付中アニメーション3が一義的に選択されるように設定されている。

10

【0227】

さらに、ステップS409の演出制御処理において、第1副制御部400は、ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定し、次いで、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様の決定に際し、まず、当該特図変動遊技の当否判定結果が15R特別大当りか否かを判断し、15R特別大当りである場合には、図16(a)に示す5種類の表示態様の全てを含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。そして、ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様が「デフォルト」、「酒」、または「家紋」のいずれかである場合は、図16(b)に示す4種類の表示態様の全てを含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。

20

【0228】

ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様が「?」である場合は、図16(b)に示す4種類の表示態様の全てを含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、決定された表示態様が「デフォルト」であれば、ボタン受付中アニメーションでチャンスボタン画像を表示しないことに決定し、「デフォルト」以外の表示態様であれば、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様として決定する。

30

【0229】

ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様が「熱」である場合は、図16(b)に示す4種類の表示態様のうち「デフォルト」を除く3種類の表示態様を含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。

40

【0230】

また、当該特図変動遊技の当否判定結果が15R特別大当りでない場合には、図16(a)に示す5種類の表示態様のうち「家紋」を除く4種類の表示態様を含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。そして、ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様が「デフォルト」または「酒」のいずれかである場合は、図16(b)に示す4種類の表示態様のうち「家紋」を除く3種類の表示態様を含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。

【0231】

50

ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様が「？」である場合は、図16(b)に示す4種類の表示態様のうち「家紋」を除く3種類の表示態様を含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、決定された表示態様が「デフォルト」であれば、ボタン受付中アニメーションでチャンスボタン画像を表示しないことに決定し、「デフォルト」以外の表示態様であれば、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様として決定する。

【0232】

ボタン導入アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様が「熱」である場合は、図16(b)に示す4種類の表示態様のうち「デフォルト」と「家紋」を除く2種類の表示態様を含む不図示の出現率テーブルを用いて抽選を行い、ボタン受付中アニメーションで用いるチャンスボタン画像の表示態様を決定する。

10

【0233】

次に、本実施の形態によるパチンコ機100において実行される演出の具体例について図17乃至図35を用いて説明する。

【0234】

(実施例1-1)

図17と図18は、本実施の形態の実施例1-1における演出表示の例を時系列で示している。図17と図18および後述する各図では、装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cにおける装飾図柄の変動を下向きの白抜き太矢印で表している。図17および後述する各図では、装飾図柄表示装置208、特図1保留ランプ218、特図1表示装置212の相対的な配置関係が図3の図示に対して異ならせて示されている。図17および後述する各図には、装飾図柄表示装置208の左下方に特図1保留ランプ218が示され、その下方に特図1表示装置212が示されている。また、特図1表示装置212と特図1保留ランプ218の消灯部分を白抜きで表し、点灯部分を黒塗りで表している。また、特図1表示装置212において全てのセグメントが白抜きで表された状態は、特図1の変動表示が行われていることを示している。また、第4図柄の図示は省略している。

20

【0235】

図17(a)は、左中右図柄表示領域208a~208cにおいて特図1変動遊技が実行されている状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が行われている。特図1保留ランプ218は、左から1~2番目のLEDを点灯することにより特図1の保留数が2であることを示している。

30

【0236】

装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでは背景演出として、爺の絵柄のキャラクタ画像(以下、「爺」と称する場合がある)700と吉宗の絵柄のキャラクタ画像(以下、「吉宗」と称する場合がある)710が表示されている。左中右図柄表示領域208a~208cでは、装飾図柄の変動表示が行われている。爺700は画像表示領域の左側に配置されており、吉宗710は画像表示領域の右側に配置されている。また、爺700は左図柄表示領域208aの後側に表示されているので、爺700の一部が隠されて視認できない状態になっており、吉宗710は、右図柄表示領域208cの後側に表示されているので、吉宗710の一部が隠されて視認できない状態になっている。

40

【0237】

図17(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図16(a)に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像740を演出として表示するボタン導入アニメーション1(以下、「チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1」と称する場合がある)を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図16(b)に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像740を演出として表示するボタン受付中アニメーション1(以下、「チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中ア

50

ニメーション 1」と称する場合がある) を実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 で表示されたチャンスボタン画像 740 を表示するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に表示されるカットイン予告画像について抽選処理を行い、本実施例では、「好機」の文字列を含む画像を表示することを決定する。

【0238】

図 17 (b) は、特図 1 変動遊技中に、リーチ演出が開始された状態を示している。左右図柄表示領域 208 a、208 c のそれぞれには「装飾 7」が仮停止表示されている。中図柄表示領域 208 b では装飾図柄が変動表示中だが、演出表示領域 208 d では「リーチ」の文字列を含む画像 (以下、「リーチ画像」と称する場合がある) 720 が一時的に左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c よりも手前に表示され、リーチ画像 720 により左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示している「装飾 7」の一部と中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

【0239】

図 17 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、リーチ画像 720 の表示が消滅しているので、左右図柄表示領域 208 a、208 c で仮停止表示されている「装飾 7」の全体が視認可能になり、中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が視認可能となっている状態を示している。

【0240】

図 17 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 1 の実行が開始された状態を示している。演出表示領域 208 d にエフェクトの画像 (以下、「エフェクト画像」と称する場合がある) 730 が出現している。エフェクト画像 730 は、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c よりも手前に表示され、エフェクト画像 730 により左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示している「装飾 7」の一部と中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

【0241】

図 17 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 1 が実行されている状態を示している。エフェクト画像 730 の透過率が徐々に上昇し、かつエフェクト画像 730 の大きさが徐々に小さくなって、左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が明確に視認可能となり、また図柄表示領域 208 b よりも手前に表示されているチャンスボタン画像 740 の全体が視認可能となっている。図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の大部分は、チャンスボタン画像 740 により隠されており、当該変動表示の大部分は視認できなくなっている。

【0242】

図 17 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 1 が実行されている状態を示している。エフェクト画像 730 の透過率がさらに上昇し、かつエフェクト画像 730 の大きさがさらに小さくなって、チャンスボタン画像 740 の全体がさらに明確に視認可能となり、図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の一部がさらに視認可能となっている。

【0243】

図 17 (g) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、エフェクト画像 730 が完全に消滅し、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 1 が終了する状態を示している。チャンスボタン画像 740 の全体が完全に視認可能となり、図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の一部が完全に視認可

能となっている。

【0244】

図17(h)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1の終了直後にチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行が開始された状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行が開始されると、チャンスボタン136のボタン受付期間も開始される。演出表示領域208dでは、チャンスボタン画像740と、「PUSH!!」の文字列を含む画像（以下、「PUSH画像」と称する場合がある）750と、PUSH画像750の下方にチャンスボタン136の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像とを表示させている。さらに、チャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージの画像（以下、「ゲージ画像」と称する場合がある）760とを表示させて、遊技者にチャンスボタン136の押下を促している。なお、本実施例では、ゲージ画像760は、ボタン受付中アニメーションの一部を構成しないものとしているが、ボタン受付中アニメーションの一部を構成しているとしてもよい。以下の実施例においても同様である。

10

【0245】

図18(a)は、図17(h)から引き続いた状態を示している。演出表示領域208dでは、押下された状態のチャンスボタン画像740が表示されている。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図17(h)のボタン受付中アニメーション1の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。

20

【0246】

図18(b)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1は、押下された状態のチャンスボタン画像740（図18(a)参照）と、突出している状態のチャンスボタン画像740（図18(b)参照）とを交互に表示することにより、チャンスボタン画像740をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン136の押下をさらに促している。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を示す白色部分の長さがさらに短くなっており、ボタン受付期間の残り時間がさらに少なくなったことを示している。

30

【0247】

図18(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことによりチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が終了している。ボタン受付後アニメーションではチャンスボタン画像740が押下状態で点灯されている。

【0248】

図18(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像740の透過率が徐々に上昇してその後消滅し、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。

40

【0249】

図18(e)は、ボタン受付後アニメーションが終了した後の状態を示している。ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことにより、「好機」の文字列を含むカットイン予告画像が当該特図1変動遊技の当否判定の結果の予告として演出表示領域208dに表示されている。このようにして、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーション、カットイン予告が行われる。

【0250】

本実施例では、第一の期間（図17(d)～(g)に示すボタン導入アニメーション実行期間）と第二の期間（図17(h)～図18(b)に示すボタン受付中アニメーション

50

実行期間)の後の期間である第三の期間において、再度、ボタン導入アニメーションを実行してもよい。さらに、第三の期間の後の期間である第四の期間に、ボタン受付中アニメーションを表示してもよいし、しなくてもよい。すなわち、1特図変動遊技中にボタン導入アニメーションを2回実行してもよい。

【0251】

第三の期間で、チャンスボタン136への関心を高めるようなボタン導入アニメーションの表示を行っておきながら、第四の期間ではチャンスボタン136の押下を受けたり、受けなかったりすることで、遊技者のチャンスボタン136に対する関心をより高めることができる場合がある。

【0252】

(実施例1-2)

図19と図20は、本実施の形態の実施例1-2における演出表示の例を時系列で示している。図19(a)は、左中右図柄表示領域208a~208cにおいて特図1変動遊技が実行されている状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が行われている。特図1保留ランプ218は、左から1~2番目のLEDを点灯することにより特図1の保留数が2であることを示している。

【0253】

装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでは背景演出として、爺700と吉宗710が表示されている。左中右図柄表示領域208a~208cでは、装飾図柄の変動表示が行われている。爺700は画像表示領域の左側に配置されており、吉宗710は画像表示領域の右側に配置されている。また、爺700は左図柄表示領域208aの後側に表示されているので、爺700の一部が隠されて視認できない状態になっており、吉宗710は、右図柄表示領域208cの後側に表示されているので、吉宗710の一部が隠されて視認できない状態になっている。

【0254】

図19(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図16(a)に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像740を演出として表示するボタン導入アニメーション2(以下、「チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2」と称する場合がある)を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1で表示されたチャンスボタン画像740を表示するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に表示されるカットイン予告画像について抽選処理を行い、本実施例では、「好機」の文字列を含む画像を表示することを決定する。

【0255】

図19(b)は、特図1変動遊技中に、リーチ演出が開始された状態を示している。左右図柄表示領域208a、208cのそれぞれには「装飾7」が仮停止表示されている。中図柄表示領域208bでは装飾図柄が変動表示中だが、演出表示領域208dではリーチ画像720が一時的に左中右図柄表示領域208a~208cよりも手前に表示され、リーチ画像720により左右図柄表示領域208a、208cに仮停止表示している「装飾7」の一部と中図柄表示領域208bに表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

【0256】

図19(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、リーチ画像720の表示が消滅しているので、左右図柄表示領域208a、208cで仮停止表示されて

10

20

30

40

50

いる「装飾 7」の全体が視認可能になり、中図柄表示領域 208b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が視認可能になっている。

【0257】

図 19 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の左手端にチャンスボタン 740 を担いだ村人 770 が出現し、画像表示領域の中央付近に移動しようとしている状態を示している。また、チャンスボタン画像 740 と村人 770 は、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c よりも手前に表示され、チャンスボタン画像 740 と村人 770 により左図柄表示領域 208a に仮停止表示されている「装飾 7」の一部が隠されて視認できなくなっている。

10

【0258】

図 19 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いだ村人 770 は、さらに画像表示領域の中央付近に移動しており、村人 770 の後ろからチャンスボタン 740 を担いだ村人 780 が画像表示領域の左手端に出現している。左図柄表示領域 208a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分は、チャンスボタン画像 740、村人 770 および村人 780 により隠されて視認できなくなっている。また、図柄表示領域 208b に表示されている装飾図柄の変動表示の半分程が、村人 770 により隠されて視認できない状態になっている。なお、ボタン導入アニメーション 2 の実行期間は、ボタン受付期間ではないが、ボタン導入アニメーション 2 の実行期間内にチャンスボタン 136 が押下された場合には、チャンスボタン画像 740 の色を例えば赤色に変化させたり、チャンスボタン画像 740 を下方に押下された状態に変化させてもよい。

20

【0259】

図 19 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いだ村人 770 と村人 780 が、画像表示領域のほぼ中央に移動したことにより、左図柄表示領域 208a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分を視認することができる状態になっている。

【0260】

30

図 19 (g) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いで移動する村人 770 と村人 780 が、画像表示領域のほぼ中央に到着し、図柄表示領域 208b を挟むように向かい合っている。図柄表示領域 208b に表示されている装飾図柄の変動表示の大部分が視認可能となっている。また、村人 770 と村人 780 が画像表示領域のほぼ中央まで移動したことにより、左右図柄表示領域 208a に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が視認可能となっている。

【0261】

図 19 (h) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。村人 770 と村人 780 がチャンスボタン 740 を画像表示領域の中央上方に向かって放り投げている状態が表示されている。

40

【0262】

図 20 (a) は、図 19 (h) から引き続いた状態を示しており、チャンスボタン 740 を放り投げた後、村人 770 が装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の右手側へ去って行き、村人 780 が装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域内の左手側へ去って行く状態を示している。村人 770 が画像表示領域の右手側に移動したことにより、右図柄表示領域 208c に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が村人 770 により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。また、村人 780 が画像表示領域の左手側に移動したことにより、左図柄表示領域 208a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が

50

村人 780 により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。ボタン導入アニメーション 2 において、チャンスボタン 740 を担いで画像表示領域の左端から出現した村人 770 と村人 780 が、画像表示領域の中央付近で停止し、チャンスボタン 740 を上方に放り投げることなく、チャンスボタン 740 を担いだまま、画像表示領域の左端から右端に去って行くような演出態様があってもよい。この場合、チャンスボタン 136 の押下を受付けない場合があってもよい。

【0263】

図 20 (b) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が終了する状態を示している。画像表示領域の中央上方に放り投げられたチャンスボタン 740 が、降下して所定の位置で停止している。村人 770 は画像表示領域の右端から去り、村人 780 は画像表示領域の左端から去ったので、左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が明確に視認可能となっている。図 19 (d) ~ 図 20 (b) に亘って表示されたチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 は、チャンスボタン画像の少なくとも一部を含んでいるので、後に実行されるチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 においてボタン有効期間が開始されることをボタン導入アニメーションの実行中に遊技者に強調することができる場合がある。

【0264】

図 20 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の終了直後にチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 の実行が開始された状態を示している。演出表示領域 208 d では、上方に突出している状態のチャンスボタン画像 740 と、PUSH 画像 750 と、PUSH 画像 750 の下方にチャンスボタン 136 の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像と、チャンスボタン 136 の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像 760 とを表示させて、遊技者にチャンスボタン 136 の押下を促している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 の実行が開始されると、チャンスボタン 136 のボタン受付期間も開始される。

【0265】

図 20 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 が実行されている状態を示している。演出表示領域 208 d では、押下された状態のチャンスボタン画像 740 を表示している。ゲージ画像 760 は、チャンスボタン 136 のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図 20 (c) のボタン受付中アニメーション 1 の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。

【0266】

図 20 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 は、押下された状態のチャンスボタン画像 740 (図 20 (d) 参照) と、突出している状態のチャンスボタン画像 740 (図 20 (e) 参照) とを交互に表示することにより、チャンスボタン画像 740 をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン 136 の押下をさらに促している。ゲージ画像 760 は、チャンスボタン 136 のボタン受付期間の残り時間を示す白色部分の長さがさらに短くなっており、ボタン受付期間の残り時間がさらに少なくなったことを示している。

【0267】

図 20 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン 136 を押下したことによりチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 が終了している。ボタ

10

20

30

40

50

ン受付後アニメーションでは、チャンスボタン画像740が押下状態で点灯されている。なお、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の表示中、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の表示中、チャンスボタン136の押下時、およびボタン受付後アニメーションの表示中のいずれにおいても表示されているチャンスボタン画像740の態様（見た目）を異ならせてもよいし、全てを共通にしてもよいし、また一部を共通にしてもよい。

【0268】

図20（g）は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像740の透過率が徐々に上昇してその後消滅し、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。

【0269】

図20（h）は、ボタン受付後アニメーションが終了した後の状態を示している。ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことにより、「好機」の文字列を含むカットイン予告画像が当該特図1変動遊技の当否判定結果の予告として演出表示領域208dに表示されている。チャンスボタン136の押下に基づいてチャンスボタン画像740を徐々に消去する場合は、チャンスボタン画像740が完全に消去される前に、カットイン予告画像でチャンスボタン画像740を隠してしまってもよい。このようにして、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーション、カットイン予告が行われる。

【0270】

以上説明したように、ボタン導入アニメーションについて、実施例（1-1）では図17（d）～（g）に示すようにボタン導入アニメーション1が実行される。一方、実施例（1-2）では図19（d）～図20（b）に示すようにボタン導入アニメーション2が実行される。つまり、実施例（1-1）と実施例（1-2）とでは、実行されるボタン導入アニメーションの演出態様が異なっている。

これに対し、ボタン受付中アニメーションについては、実施例（1-1）と実施例（1-2）ではともに同じ演出態様のボタン受付中アニメーション1が実行されている（図17（h）～図18（b）、図20（c）～（e）参照）。つまり、実施例（1-1）と実施例（1-2）とでは、実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様は同一になっている。

このように、複数の特図変動遊技のそれぞれで実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が同一であっても、当該ボタン受付中アニメーションの実行に先立って実行されるボタン導入アニメーションの演出態様が特図変動遊技毎に異なっているので、実行されるボタン導入アニメーションの演出態様の相違に遊技者の意識を向けることができ、さらにはチャンスボタン136の押下の受付が開始されること自体に注目させることができる場合がある。

【0271】

また、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1を表示した後で、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を表示する確率を、例えば40%にし、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を表示した後で、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を表示する確率を、例えば30%にしてもよい。

このように、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1を表示した後で、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を表示する確率と、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を表示した後で、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を表示する確率とを偏らせることで、ボタン導入アニメーションの開始からボタン受付中アニメーションが表示されるまでの期間に、より遊技者を注目させることができる場合がある。

【0272】

また、特図変動遊技の当否判定の結果が大当りの場合には、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行される確率よりもチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1が表示される確率の方が高確率であってもよく、また、特図変動遊技の当否判定の結果がはずれの場合には、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1が実行される確率よりもチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される確率の方が高確率であってもよい。

このように、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1が表示された場合の方が、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示された場合よりも大当りになりやすくしてもよい。抽選結果に応じてボタン導入アニメーションの演出態様を異ならせつつ、ボタン導入アニメーションが行われる後に表示されるボタン受付中アニメーションについては共通の演出態様としておきながら、特図変動遊技の当否判定結果が異なることで、当該当否判定結果が表示された際に、より遊技者を驚かせることができる場合がある。

【0273】

なお、実施例(1-1)と実施例(1-2)では、ボタン受付中アニメーションの後に実行されるボタン受付後アニメーションとカットイン予告画像も同一の演出態様になっている(図18(c)~(e)と図20(f)~(h)参照)。しかし、これに限定されるものではなく、例えば、ボタン受付後アニメーションとカットイン予告画像のいずれかまたはその両方の演出態様を異ならせてもよい。

【0274】

また、実施例(1-1)と実施例(1-2)では、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションを用いて演出表示を行っているが、これらのアニメーションに代えて静止画像を用いて演出表示を行ってもよい。

【0275】

実施例(1-1)と実施例(1-2)において、ボタン導入アニメーション1が実行される時間の長さやボタン導入アニメーション2が実行される時間の長さは、同じにしてもよいし、異ならせてもよい。

【0276】

以上説明したように、ボタン導入アニメーションについて、実施例(1-1)では図17(d)~(g)に示すようにボタン導入アニメーション1が実行される。一方、実施例(1-2)では図19(d)~図20(b)に示すようにボタン導入アニメーション2が実行される。つまり、実施例(1-1)と実施例(1-2)とでは、実行されるボタン導入アニメーションの演出態様が異なっている。

これに対し、ボタン導入アニメーション1またはボタン導入アニメーション2の実行に先立って実行される特図1変動遊技については、実施例(1-1)と実施例(1-2)ではともに同じ演出態様の特図1変動遊技が実行されている(図17(a)~(c)と図19(a)~(c)参照)。このように、複数の特図変動遊技のそれぞれで実行されるボタン導入アニメーションの演出態様が異なっても、当該ボタン導入アニメーションの実行に先立って実行される特図1変動遊技の演出態様が同一であるので、演出態様の異なるボタン導入アニメーションが表示された際に、遊技者をより驚かせることができる場合がある。

【0277】

(実施例1-3)

図21と図22は、本実施の形態の実施例1-3における演出表示の例を時系列で示している。図21(a)は、左中右図柄表示領域208a~208cにおいて特図1変動遊技が実行されている状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が行われている。特図1保留ランプ218は、左から1~2番目のLEDを点灯することにより特図1の保留数が2であることを示している。

【0278】

装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d では背景演出として、爺 700 と吉宗 710 が表示されている。左中右図柄表示領域 208 a ～ 208 c では、装飾図柄の変動表示が行われている。爺 700 は画像表示領域の左側に配置されており、吉宗 710 は画像表示領域の右側に配置されている。また、爺 700 は左図柄表示領域 208 a の後側に表示されているので、爺 700 の一部が隠されて視認できない状態になっており、吉宗 710 は、右図柄表示領域 208 c の後側に表示されているので、吉宗 710 の一部が隠されて視認できない状態になっている。

【0279】

図 21 (a) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、ステップ S409 の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図 16 (b) に示す「酒」のチャンスボタン画像 790 を演出として表示するボタン受付中アニメーション 1 (以下、「チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション 1」と称する場合がある) を実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション 1 の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション 1 で表示されたチャンスボタン画像 790 を表示するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に表示されるカットイン予告画像について抽選処理を行い、本実施例では、「激熱」の文字列を含む画像を表示することを決定する。

【0280】

図 21 (b) は、特図 1 変動遊技中に、リーチ演出が開始された状態を示している。左右図柄表示領域 208 a、208 c のそれぞれには「装飾 7」が仮停止表示されている。中図柄表示領域 208 b では装飾図柄が変動表示中だが、演出表示領域 208 d ではリーチ画像 720 が一時的に左中右図柄表示領域 208 a ～ 208 c よりも手前に表示され、リーチ画像 720 により左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示している「装飾 7」の一部と中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

【0281】

図 21 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、リーチ画像 720 の表示が消滅しているので、左右図柄表示領域 208 a、208 c で仮停止表示されている「装飾 7」の全体が視認可能になり、中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が視認可能になっている。

【0282】

図 21 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の左手端にチャンスボタン 740 を担いだ村人 770 が出現し、画像表示領域の中央付近に移動しようとしている状態を示している。また、チャンスボタン画像 740 と村人 770 は、左中右図柄表示領域 208 a ～ 208 c よりも手前に表示され、チャンスボタン画像 740 と村人 770 により左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の一部が隠されて視認できなくなっている。

【0283】

図 21 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いだ村人 770 は、さらに画像表示領域の中央付近に移動しており、村人 770 の後ろからチャンスボタン 740 を担いだ村人 780 が画像表示領域の左手端に出現している。左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分は、チャンスボタン画像 740、村人 770 および村人 780 により隠されて視認できなくなっている。また、図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示

の半分程が、村人 770 により隠されて視認できない状態になっている。

【0284】

図 21 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」の釘導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いだ村人 770 と村人 780 が、画像表示領域のほぼ中央に移動したことにより、左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分を視認することができる状態になっている。

【0285】

図 21 (g) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いで移動する村人 770 と村人 780 が、画像表示領域のほぼ中央に到着し、図柄表示領域 208 b を挟むように向かい合っている。図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の大部分が視認可能となっている。また、村人 770 と村人 780 が画像表示領域のほぼ中央まで移動したことにより、左右図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が視認可能となっている。

【0286】

図 21 (h) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。村人 770 と村人 780 がチャンスボタン 740 を画像表示領域の中央上方に向かって放り投げている状態が表示されている。

【0287】

図 22 (a) は、図 21 (h) から引き続いた状態を示しており、チャンスボタン 740 を放り投げた後、村人 770 が装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の右手側へ去って行き、村人 780 が装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域内の左手側へ去って行く状態を示している。村人 770 が画像表示領域の右手側に移動したことにより、右図柄表示領域 208 c に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が村人 770 により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。また、村人 780 が画像表示領域の左手側に移動したことにより、左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が村人 780 により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。

【0288】

図 22 (b) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が終了する状態を示している。画像表示領域の中央上方に放り投げられたチャンスボタン 740 が、降下して所定の位置で停止している。村人 770 は画像表示領域の右端から去り、村人 780 は画像表示領域の左端から去ったので、左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が明確に視認可能となっている。図 21 (d) ～図 22 (b) に亘って表示されたチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 は、チャンスボタン画像の少なくとも一部を含んでいるので、後に実行されるチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション 1 においてボタン有効期間が開始されることをボタン導入アニメーションの実行中に遊技者に強調することができる場合がある。

【0289】

図 22 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の終了直後にチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション 1 の実行が開始された状態を示している。演出表示領域 208 d では、図 16 (b) に示す「酒」のチャンスボタン画像 790 と、PUSH 画像 750 と、PUSH 画像 750 の下方にチャンスボタン 136 の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像と、チャンスボタン 136 の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像 760 とを表示させて、遊技者にチャンスボタン 136 の押下を促している。チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション 1 の実行が開始されると、チャンスボタン 136 のボタン受付期間も開始される。本実施例では、チャンスボタン

画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行が終了した後、すぐにチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1の実行を開始しているが、これに限らず例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行が終了した後にチャンスボタン画像740を隠すようなエフェクト画像を表示させて、その後にチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1の実行を開始させるようにしてもよい。

【0290】

図22(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行されている状態を示している。演出表示領域208dでは、酒樽の蓋が割れて中から酒が勢いよく飛び出ている状態のチャンスボタン画像790を表示している。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図22(c)のボタン受付中アニメーション1の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。

【0291】

図22(e)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1は、酒樽の蓋が割れて中から酒が勢いよく飛び出している状態のチャンスボタン画像790(図22(d)参照)と、酒樽に蓋がされている状態のチャンスボタン画像790(図22(e)参照)とを交互に表示することにより、チャンスボタン画像790をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン136の押下をさらに促している。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を示す白色部分の長さがさらに短くなっており、ボタン受付期間の残り時間がさらに少なくなったことを示している。なお、本実施例と、実施例(1-1)および実施例(1-2)では、遊技者にチャンスボタン136の押下を促すボタン受付中アニメーション1の演出態様のうちチャンスボタン画像の表示態様については異なっているが、ボタン受付期間の長さについては同じにしてもよいし、異ならせてもよい。

【0292】

図22(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことによりチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が終了している。チャンスボタン画像790の大きさが少し大きくなり、側面に表示されていた「押」の文字画像が「酒」の文字画像に変化している。表示される「酒」の文字画像の色によって大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。

【0293】

図22(g)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像790の大きさが徐々に小さくなってその後消滅し、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。

【0294】

図22(h)は、ボタン受付後アニメーションが終了した後の状態を示している。ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことにより、「激熱」の文字列を含むカットイン予告画像が当該特図1変動遊技の当否判定結果の予告として演出表示領域208dに表示されている。本実施例で表示されている「激熱」のカットイン予告の大当たり信頼度は、実施例(1-1)と実施例(1-2)で表示されている「好機」の大当たり信頼度よりも高くなっている。

【0295】

以上説明したように、ボタン導入アニメーションについて、実施例(1-2)と実施例(1-3)ではともに同じ演出態様のボタン導入アニメーション2が実行されている(図19(d)~図20(b)、図21(d)~図22(b)参照)。つまり、実施例(1-

10

20

30

40

50

2)と実施例(1-3)とでは、実行されるボタン導入アニメーションの演出態様は同一になっている。

これに対し、ボタン受付中アニメーションについては、実施例(1-2)では図20(c)~(e)に示すようにチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行される。一方、実施例(1-3)では図22(c)~(e)に示すようにチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行される。つまり、実施例(1-2)と実施例(1-3)とでは、実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が異なっている。

このように、複数の特図変動遊技のそれぞれで実行されるボタン導入アニメーションの演出態様が同一であっても、当該ボタン導入アニメーションに引き続いて実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が特図変動遊技毎に異なっているので、実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様の相違に遊技者の意識を向けることができ、さらにはチャンスボタン136の押下の受付が開始されること自体に注目させることができる場合がある。

【0296】

また、同一のボタン導入アニメーション2の実行後に開始されるボタン受付中アニメーション1の演出態様を複数にすることで、遊技者の予想に反したボタン受付中アニメーション1が実行されることがあり、遊技者を驚かせることができる場合がある。

【0297】

また、ボタン導入アニメーションの実行後に引き続き実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様について、複数の演出態様のそれぞれの実行確率は同じにしてもよいし、異ならせてもよい。このようにすることで、遊技者がボタン受付中アニメーションをより注目することができる場合がある。

【0298】

また、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行終了後に、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行される確率を、例えば20%としてもよく、また、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行終了後に、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行される確率を、例えば40%としてもよい。

このように、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行終了後に、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が行われる確率とチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が行われる確率とはそれぞれ異なってもよい。チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が行われる確率とチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が行われる確率を偏らせることで、ボタン導入アニメーションの表示開始からボタン受付中アニメーションが表示されるまでの期間に、より遊技者を注目させることができる場合がある。

【0299】

また、特図変動遊技の当否判定の結果が大当りの場合には、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行される確率よりもチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行される確率の方が高確率であってもよく、また特図変動遊技の当否判定の結果がはずれの場合には、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行される確率よりもチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行される確率の方が高確率であってもよい。

このように、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が実行された場合の方が大当りになる確率を高くなるようにしてもよい。抽選結果に応じてボタン受付中アニメーションの演出態様を異ならせつつ、ボタン導入アニメーションの表示については共通の演出態様としておくことで、演出態様が異なるボタン受付中アニメーションが表示された際に、より遊技者を驚かせることができる場合がある。

【0300】

また、本実施例では、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションを用いて演出表示を行っているが、これらのアニメーションに代えて静止画像を用いて演出表示を行ってもよい。

【0301】

以上説明したように、ボタン受付中アニメーションについては、実施例（１－２）では図２０（ｃ）～（ｅ）に示すようにチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１が実行される。一方、実施例（１－３）では図２２（ｃ）～（ｅ）に示すようにチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション１が実行される。つまり、実施例（１－２）と実施例（１－３）とでは、実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が異なっている。

10

これに対し、実施例（１－２）と実施例（１－３）とでは、図１９（ａ）と図２１（ａ）に示すように、ボタン受付中アニメーションに先立って実行される特図１変動遊技の演出態様は同一である。このように、複数の特図１変動遊技のそれぞれで実行されるボタン受付中アニメーションの演出態様が異なっているとしても、ボタン受付中アニメーションに先立って実行される特図１変動遊技の演出態様が同一なので、演出態様の異なるボタン受付中アニメーション１が表示された際に、遊技者をより驚かせることができる場合がある。

【0302】

本実施例では、第一の期間（図２１（ｄ）～図２２（ｂ）に示すボタン導入アニメーション実行期間）と第二の期間（図２２（ｃ）～（ｅ）に示すボタン受付中アニメーション実行期間）の後の期間である第三の期間において、再度ボタン導入アニメーションを実行してもよい。さらに、第三の期間の後の期間である第四の期間に、ボタン受付中アニメーションを表示してもよいし、しなくてもよい。すなわち、一回の特図変動遊技中にボタン導入アニメーションを２回実行してもよい。

20

【0303】

第三の期間でチャンスボタン１３６への関心を高めるようなボタン導入アニメーションの表示を行っておきながら、第四の期間ではチャンスボタン１３６の押下を受けたり、受けなかったりすることで、遊技者のチャンスボタン１３６に対する関心をより高めることができる場合がある。

【0304】

また、本実施例（１－３）と実施例（１－２）では、第四の期間の後の期間である第五の期間において、第一の期間と第三の期間で実行されたボタン導入アニメーションとは演出態様の少なくとも一部が異なるボタン導入アニメーションを実行してもよい。さらに、第五の期間の後の期間である第六の期間において、第二の期間で実行されたボタン受付中アニメーションの少なくとも一つを実行してもよいし、しなくてもよい。すなわち、第一の期間と第三の期間で実行されたボタン導入アニメーションとは異なるボタン導入アニメーションが第五の期間で実行された場合でも、第六の期間では、第二の期間で実行されたボタン受付中アニメーションが実行される場合がある。

30

【0305】

第五の期間で実行されるボタン導入アニメーションが、第一の期間と第三の期間で実行されたボタン導入アニメーションと演出態様が異なる場合であっても、第六の期間で実行されるボタン受付中アニメーションは、第二の期間で実行されたボタン受付中アニメーションと演出態様が同一なので、遊技者を驚かせることができるとともに、ボタン導入アニメーション実行期間とボタン受付中アニメーション実行期間の両方に遊技者を注目させることができる場合がある。

40

【0306】

（実施例２）

図２３と図２４は、本実施の形態の実施例２における演出表示の例を時系列で示している。図２３（ａ）は、左中右図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃにおいて特図１変動遊技が実行されている状態を示している。特図１表示装置２１２では特図１の変動表示が行われている。特図１保留ランプ２１８は、左から１～２番目のＬＥＤを点灯することにより特

50

図 1 の保留数が 2 であることを示している。

【0307】

装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d では背景演出として、爺 700 と吉宗 710 が表示されている。左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c では、装飾図柄の変動表示が行われている。爺 700 は画像表示領域の左側に配置されており、吉宗 710 は画像表示領域の右側に配置されている。また、爺 700 は左図柄表示領域 208 a の後側に表示されているので、爺 700 の一部が隠されて視認できない状態になっており、吉宗 710 は、右図柄表示領域 208 c の後側に表示されているので、吉宗 710 の一部が隠されて視認できない状態になっている。

【0308】

図 23 (a) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、ステップ S409 の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図 16 (a) に示す「家紋」のチャンスボタン画像 800 を演出として表示するボタン導入アニメーション 3 (以下、「チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション 3」と称する場合がある) を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図 16 (b) に示す「家紋」のチャンスボタン画像 800 を演出として表示するボタン受付中アニメーション 2 (以下、「チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション 2」と称する場合がある) を実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション 2 の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、ボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後のカットイン予告画像の表示は行わないことを決定する。

【0309】

図 23 (b) は、特図 1 変動遊技中に、リーチ演出が開始された状態を示している。左右図柄表示領域 208 a、208 c のそれぞれには「装飾 7」が仮停止表示されている。中図柄表示領域 208 b では装飾図柄が変動表示中だが、演出表示領域 208 d ではリーチ画像 720 が一時的に左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c よりも手前に表示され、リーチ画像 720 により左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示している「装飾 7」の一部と中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

【0310】

図 23 (c) は、装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域のほぼ全体に、襖を模した画像 (以下、「襖画像」と称する場合がある) が表示され、襖が閉じられている状態を示している。右側の襖画像には、「八代」という文字画像が縦書きで表示されており、左側の襖画像には、「将軍」という文字画像が縦書きで表示されている。左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c は、画像表示領域の右上角部に縮小表示され、かつ襖画像よりも手前に表示されているので、特図 1 変動遊技における装飾図柄変動表示が視認可能になっている。

【0311】

図 23 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行されている状態を示している。襖画像が開かれたことにより画像表示領域の左側に配置されている爺 700 と画像表示領域の右側に配置されている吉宗 710 が視認可能になっている。爺 700 は何かに驚いた様子であり、吉宗 710 は何かに驚いた表情をしている。

【0312】

図 23 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーション 3 の実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の上方中央にチャンスボタン画像 800 の一部が表示されている。チャンスボタン画像 800 は、図 16 (a) に示す「家紋」のチャンスボタン画像の押下面を手前に向けてゆらゆらと降下している。チャンスボタン画像 800 に、爺 700 は驚いた様子であり、

吉宗 7 1 0 は驚いた表情をしている。

【0 3 1 3】

図 2 3 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーション 3 が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 8 0 0 は、画像表示領域の下方左側にさらに降下している。チャンスボタン画像 8 0 0 の大部分が視認可能になっている。

【0 3 1 4】

図 2 3 (g) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーション 3 が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 8 0 0 は、画像表示領域の下方右側にさらに降下している。チャンスボタン画像 8 0 0 の全体が完全に視認可能になっている。

10

【0 3 1 5】

図 2 3 (h) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーション 3 が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 8 0 0 は、画像表示領域の下方左側にさらにゆらゆらと降下し、下方中央付近で停止している。

【0 3 1 6】

図 2 4 (a) は、図 2 3 (h) から引き続いた状態を示している。装飾図柄表示装置 2 0 8 では、画像表示領域の大部分が黒く表示される暗転演出が表示されている。暗転演出中において、爺 7 0 0 および吉宗 7 1 0 等を視認することはできない。暗転演出中においてもチャンスボタン画像 8 0 0 が表示されている画像表示領域では、ボタン導入アニメーション 3 が実行中であることが表示されている。また、暗転演出中においても左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c では、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であることが表示されている。

20

【0 3 1 7】

図 2 4 (b) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーション 3 が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 8 0 0 は、その側面を遊技者側に向けて、上下に圧縮された状態で表示されている。

【0 3 1 8】

図 2 4 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーション 3 が終了する状態を示している。チャンスボタン画像 8 0 0 は徐々に上方に突出し、側面に表示されている「八代将軍」の文字画像が視認可能となっている。図 1 6 (a) に示す「家紋」のチャンスボタン画像が視認可能となっている。

30

【0 3 1 9】

図 2 4 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付中アニメーション 2 の実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置 2 0 8 では、暗転演出が実行中であり、チャンスボタン画像 8 0 0 の右側には「厳かに」という白抜きの文字画像が縦書きで表示され、チャンスボタン画像 8 0 0 の左側には「ボタンを押すのじゃ」という白抜きの文字画像が縦書きで表示されている。チャンスボタン画像 8 0 0 の下方にゲージ画像 7 6 0 を表示させて、遊技者にチャンスボタン 1 3 6 の押下を促している。ボタン受付中アニメーション 2 の実行が開始されると、チャンスボタン 1 3 6 のボタン受付期間も開始される。チャンスボタン 1 3 6 の操作を促す表示として、ボタン受付中アニメーション 2 が表示されている。ボタン受付中アニメーション 2 は、ボタン導入アニメーション 3 が表示された後にのみ実行される。

40

【0 3 2 0】

図 2 4 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付中アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 8 0 0 は、反時計回りに回転している状態が示されている。ゲージ画像 7 6 0 は、チャンスボタン 1 3 6 のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図 2 4 (d) のボタン受付中アニメーション 2 の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。

50

【0321】

図24(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことによりボタン受付中アニメーション2が終了している。装飾図柄表示装置208では、チャンスボタン画像800と上記文字画像が消滅した後、「ワシが八代将軍」という白抜きの文字画像が縦書きで2列に亘って表示されている。

【0322】

図24(g)は、暗転演出が終了し、「吉宗じゃ！」と叫んでいる吉宗の絵柄のキャラクタ画像が演出表示領域208dに表示され、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。リーチ演出が終了し、左中右図柄表示領域208a～208cには、15R特別大当りを報知する図柄組合せ「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示されている。

10

【0323】

図24(h)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置12には、特図A(15R大当り図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a～208cには、「装飾7ー装飾7ー装飾7」が停止表示されて、当該特図1変動遊技が15R特別大当りであることが報知される。また、装飾図柄の停止表示時には、リーチ演出中よりも大きな表示サイズで装飾図柄が左中右図柄表示領域208a～208cのそれぞれに停止表示されている。このようにして、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーションが行われる。

20

【0324】

また、特図変動遊技の当否判定の結果が大当りの場合には、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3を実行し、かつ特図変動遊技の当否判定の結果がはずれの場合には、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3を実行しなくてもよい。

このように、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3は、大当り確定の場合にのみ表示されるプレミア表示であってもよい。大当り確定となるチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3とそれ以外のボタン導入アニメーションが行われる後に表示されるボタン受付中アニメーションについて共通の演出態様としておきながら、特図変動遊技の当否判定結果が異なることで、当該当否判定結果について、より遊技者を注目させることができる場合がある。

30

【0325】

本実施例では、ボタン受付中アニメーション2(図24(d)～(e)参照)が実行される前にボタン導入アニメーション3(図23(e)～図24(c)参照)が実行されている。ボタン受付中アニメーション2は、当該特図1変動遊技が15R特別大当りの場合にのみ実行されるので、ボタン受付中アニメーション2自体が15R特別大当り確定の予告であるといえる。また、ボタン受付中アニメーション2が実行される場合には、必ずボタン導入アニメーション3が実行されるので、ボタン導入アニメーション3自体が15R特別大当り確定の予告であるともいえる。本実施例では、ボタン導入アニメーションの実行後にボタン受付中アニメーション2を実行させているが、ボタン導入アニメーション3の実行後にボタン受付中アニメーション2を実行させない場合があってもよい。ただし、ボタン受付中アニメーション2は、必ずボタン導入アニメーション3が表示された後に実行されるものである。

40

【0326】

また、特図変動遊技の当否判定の結果が大当りの場合には、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2を実行し、かつ特図変動遊技の当否判定の結果がはずれの場合には、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2を実行しなくてもよい。

このように、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2は、大当

50

り確定の場合にのみ表示されるプレミア表示としてもよい。大当たり確定となるチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2とそれ以外のボタン受付中アニメーションが行われる前に表示されるボタン導入アニメーション3について共通の演出態様とすることで、より遊技者を注目させることができる場合がある。

【0327】

実施例2で実行される大当たり確定を予告するボタン導入アニメーション(図23(e)～図24(c)参照)と実施例(1-1)～実施例(1-3)で実行される大当たり確定以外も予告するボタン導入アニメーション(図17(d)～(g)、図19(d)～図20(b)、図21(d)～図22(b)参照)の演出態様が異なっているが、ボタン導入アニメーションの実行前に表示される特図1変動遊技の表示態様は同一である(図23(a)～(b)と図17(a)～(b)、図19(a)～(b)、図21(a)～(b)参照)。

10

【0328】

このように、特図1変動遊技の当否判定結果に応じてボタン導入アニメーションの演出態様は異なっているものの、ボタン導入アニメーションの前に表示される特図1変動遊技の実行中の表示態様が同一であるので、遊技者をよりボタン導入アニメーションに注目させることができる場合がある。

【0329】

(実施例3-1)

図25～図27は、本実施の形態の実施例3-1における演出表示の例を時系列で示している。図25(a)は、左中右図柄表示領域208a～208cにおいて特図1変動遊技が実行されている状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が行われている。特図1保留ランプ218は、左から1～2番目のLEDを点灯することにより特図1の保留数が2であることを示している。

20

【0330】

装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでは背景演出として、爺700と吉宗710が表示されている。左中右図柄表示領域208a～208cでは、装飾図柄の変動表示が行われている。爺700は画像表示領域の左側に配置されており、吉宗710は画像表示領域の右側に配置されている。また、爺700は左図柄表示領域208aの後側に表示されているので、爺700の一部が隠されて視認できない状態になっており、吉宗710は、右図柄表示領域208cの後側に表示されているので、吉宗710の一部が隠されて視認できない状態になっている。

30

【0331】

図25(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図16(b)に示す「熱」のチャンスボタン画像835を演出として表示するボタン受付中アニメーション1(以下、「チャンスボタン画像が「熱」のボタン受付中アニメーション1」と称する場合がある)を実行することを決定する。さらに本実施例では、第1副制御部400は、昇格アニメーションを実行するか否かを決定する。昇格アニメーションとは、ボタン導入アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様が、ボタン受付中アニメーションでは、より大当たり信頼度の高いチャンスボタン画像の表示態様に昇格することを期待させるアニメーションのことである。本例では、第1副制御部400は所定の抽選処理により、ボタン導入アニメーション2の実行とともに昇格アニメーションを実行することを決定する。またさらに、第1副制御部400は所定の抽選処理によりボタン受付中アニメーション1の実行とともに昇格中アニメーションを実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「熱」のボタン受付中アニメーション1の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「熱」のボタン受付中アニメーション1で表示され

40

50

たチャンスボタン画像 835 を表示するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、第 1 副制御部 400 は、ボタン受付後アニメーションとともに昇格後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に表示されるカットイン予告画像について抽選処理を行い、本実施例では、「灼熱」の文字列を含む画像を表示することを決定する。

【0332】

図 25 (b) は、特図 1 変動遊技中に、リーチ演出が開始された状態を示している。左右図柄表示領域 208 a、208 c のそれぞれには「装飾 7」が仮停止表示されている。中図柄表示領域 208 b では装飾図柄が変動表示中だが、演出表示領域 208 d ではリーチ画像 720 が一時的に左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c よりも手前に表示され、リーチ画像 720 により左右図柄表示領域 208 a、208 c に仮停止表示している「装飾 7」の一部と中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

10

【0333】

図 25 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、リーチ画像 720 の表示が消滅しているため、左右図柄表示領域 208 a、208 c で仮停止表示されている「装飾 7」の全体が視認可能になり、中図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が視認可能になっている。

【0334】

図 25 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の左手端にチャンスボタン 740 を担いだ村人 770 が出現し、画像表示領域の中央付近に移動しようとしている状態を示している。また、チャンスボタン画像 740 と村人 770 は、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c よりも手前に表示され、チャンスボタン画像 740 と村人 770 により左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の一部が隠されて視認できなくなっている。

20

【0335】

図 25 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いだ村人 770 は、さらに画像表示領域の中央付近に移動しており、村人 770 の後ろからチャンスボタン 740 を担いだ村人 780 が画像表示領域の左手端に出現している。左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分は、チャンスボタン画像 740、村人 770 および村人 780 により隠されて視認できなくなっている。また、図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の半分程が、村人 770 により隠されて視認できない状態になっている。

30

【0336】

図 25 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いだ村人 770 と村人 780 が、画像表示領域のほぼ中央に移動したことにより、左図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分を視認することができる状態になっている。

40

【0337】

図 25 (g) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。チャンスボタン 740 を担いで移動する村人 770 と村人 780 が、画像表示領域のほぼ中央に到着し、図柄表示領域 208 b を挟むように向かい合っている。図柄表示領域 208 b に表示されている装飾図柄の変動表示の大部分が視認可能となっている。また、村人 770 と村人 780 が画像表示領域のほぼ中央まで移動したことにより、左右図柄表示領域 208 a に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が視認可能となっている。

【0338】

50

図 2 5 (h) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。村人 7 7 0 と村人 7 8 0 がチャンスボタン画像 7 4 0 を画像表示領域の中央上方に向かって放り投げている状態が表示されている。

【0339】

図 2 6 (a) は、図 2 5 (h) から引き続いた状態を示しており、チャンスボタン 7 4 0 を放り投げた後、村人 7 7 0 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域の右手側へ去って行き、村人 7 8 0 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域内の左手側へ去って行く状態を示している。村人 7 7 0 が画像表示領域の右手側に移動したことにより、右図柄表示領域 2 0 8 c に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が村人 7 7 0 により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。また、村人 7 8 0 が画像表示領域の左手側に移動したことにより、左図柄表示領域 2 0 8 a に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が村人 7 8 0 により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。

【0340】

図 2 6 (b) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。画像表示領域の中央上方に放り投げられたチャンスボタン 7 4 0 が、降下して所定の位置で停止している。村人 7 7 0 は画像表示領域の右端から去り、村人 7 8 0 は画像表示領域の左端から去ったので、左右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 c に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が明確に視認可能となっている。

【0341】

図 2 6 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中の状態を示している。また、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の実行とともに昇格アニメーションの実行が開始された状態を示している。昇格アニメーションの開始により、吉宗 8 1 0 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域の右端から現われる。吉宗 8 1 0 は、右図柄表示領域 2 0 8 c よりも手前に表示されており、吉宗 8 1 0 により左図柄表示領域 2 0 8 c に仮停止表示されている「装飾 7」の大部分が隠されて視認できなくなっている。これ以降のボタン導入アニメーション 2 は、ボタン導入アニメーション 2 が終了する図 2 6 (h) に示す状態に至るまで、図 2 6 (b) に示す演出と同様の演出が繰り返される。

【0342】

図 2 6 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでの吉宗 8 1 0 は、千両箱の画像（以下、「千両箱画像」または「千両箱」と称する場合がある）8 2 0 を肩に担いで、チャンスボタン画像 7 4 0 に体を向けるようにして微笑んで立っている。

【0343】

図 2 6 (e) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでの吉宗 8 1 0 は、千両箱 8 2 0 をチャンスボタン 7 4 0 に投げつけようとしている。

【0344】

図 2 6 (f) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている。昇格アニメーションでは、吉宗 8 1 0 が投げつけた千両箱 8 2 0 がチャンスボタン画像 7 4 0 の方向に向かって飛んでいる演出が行われている。

【0345】

図 2 6 (g) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでは、千両箱 8 2 0 がチャンスボタン 7 4 0 に当たった後、エフェク

ト画像 830 が発生してチャンスボタン画像 740 は視認できなくなっている。エフェクト画像 830 には、「ドッカーン」という文字画像が表示されている。

【0346】

図 26 (h) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 および昇格アニメーションが終了する状態を示している。昇格アニメーションの終了時には、エフェクト画像 830 が消滅して多数の小判の画像（以下、「小判画像」または「小判」と称する場合がある）837 がチャンスボタン画像 740 の上に載っており、その中央に「押」という文字画像が表示された千両箱画像 837 が置かれた状態が示されている。また、吉宗 810 はガッツポーズをして得意気な顔をしている（成功パターン）。このような昇格アニメーションにより、

10

【0347】

図 27 (a) は、図 26 (h) から引き続いた状態を示しており、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「熱」のボタン受付中アニメーション 1 の実行が開始された状態を示している。また、昇格中アニメーションも開始される。昇格中アニメーションでは、吉宗 810 が画像表示領域の右端から去り、右図柄表示領域 208c に仮停止表示されている「装飾 7」の全体が明確に視認可能となっている。また、本実施例では、昇格中アニメーションによる多数の小判画像 837 に隠されて、ボタン

20

【0348】

図 27 (b) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「熱」のボタン受付中アニメーション 1 の実行されている状態を示している。昇格中アニメーションでは、小判 837 をさらに散らばらせて、チャンスボタン画像 835 をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン 136 の押下を促している。小判 837 を散らばらせる態様は、チャンスボタン画像の表示態様の大当り信頼度に応じて変化させてもよい。また、ゲージ画像 760 は、チャンスボタン 136 のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図 27 (a) のボタン受付中アニメーション 1 の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。

30

【0349】

図 27 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始され、また、昇格後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションおよび昇格後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン 136 を押下したことによりチャンスボタン画像が「熱」のボタン受付中アニメーション 1 が終了している。遊技者がチャンスボタン 136 を押下したことに対応して、昇格後アニメーションでは、多数の小判 837 があちこちに散らばり、チャンスボタン画像 835 と千両箱画像 820 は消滅している。遊技者がチャンスボタン 136 を押下したことに対応する演出は、これに限るものではなく、例えば、音やランプの発光態様を変化させてもよい。チャンスボタン画像 835 が消滅してボタン受付後アニメーションの実行が終了する。

40

50

【0350】

図27(d)は、ボタン受付後アニメーションが終了した後の状態を示している。ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことにより、「灼熱」の文字列を含むカットイン予告画像が当該特図1変動遊技の当否判定結果の予告として演出表示領域208dに表示されている。このようにして、ボタン導入アニメーション、昇格アニメーション、ボタン受付中アニメーション、昇格中アニメーション、ボタン受付後アニメーション、昇格後アニメーション、カットイン予告が行われる。

【0351】

本実施例では、昇格アニメーション、昇格中アニメーション、昇格後アニメーションはそれぞれ、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーションとは別個の独立に動作するものとしている。しかしこれに限らず、例えば、昇格アニメーションをボタン導入アニメーションの一部として構成してもよいし、昇格中アニメーションをボタン受付中アニメーションの一部として構成してもよいし、昇格後アニメーションをボタン受付後アニメーションの一部として構成してももちろんよい。

また、上記実施例ではボタン導入アニメーションの終了直後からボタン受付中アニメーションを開始するようにしているが、ボタン導入アニメーションの終了後に昇格アニメーションを開始させ、当該昇格アニメーションが終了してからボタン受付中アニメーションを開始するように構成してももちろんよい。

【0352】

(実施例3-2)

図28と図29は、本実施の形態の実施例3-2における演出表示の例を時系列で示している。図28(a)は、実施例3-1の図26(a)に示す状態と同一であり、図25(a)～(h)に示す演出がすでに実行された後の状態を示している。本実施例においても、図25(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を実行することを決定する。さらに本実施例では、第1副制御部400は、昇格アニメーションを実行するか否かを決定する。本例では、第1副制御部400は所定の抽選処理により、ボタン導入アニメーション2の実行とともに昇格アニメーションを実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1で表示されたチャンスボタン画像740を表示するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に表示されるカットイン予告画像について抽選処理を行い、本実施例では、「好機」の文字列を含む画像を表示することを決定する。

【0353】

図28(a)は、図25(h)から引き続いた状態を示しており、チャンスボタン740を放り投げた後、村人770が装飾図柄表示装置208の画像表示領域の右手側へ去って行き、村人780が装飾図柄表示装置208の画像表示領域内の左手側へ去って行く状態を示している。村人770が画像表示領域の右手側に移動したことにより、右図柄表示領域208cに仮停止表示されている「装飾7」の大部分が村人770により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。また、村人780が画像表示領域の左手側に移動したことにより、左図柄表示領域208aに仮停止表示されている「装飾7」の大部分が村人780により隠されて、その大部分が視認できなくなっている。

【0354】

図28(b)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している

。画像表示領域の中央上方に放り投げられたチャンスボタン740が、降下して所定の位置で停止している。村人770は画像表示領域の右端から去り、村人780は画像表示領域の左端から去ったので、左右図柄表示領域208a、208cに仮停止表示されている「装飾7」の全体が明確に視認可能となっている。

【0355】

図28(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中の状態を示している。また、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行とともに昇格アニメーションの実行が開始された状態を示している。昇格アニメーションの開始により、吉宗810が装飾図柄表示装置208の画像表示領域の右端から現われる。吉宗810は、右図柄表示領域208cよりも手前に表示されており、吉宗810により左図柄表示領域208cに仮停止表示されている「装飾7」の大部分が隠されて視認できなくなっている。これ以降のボタン導入アニメーション2は、ボタン導入アニメーション2が終了する図29(a)に示す状態に至るまで、図28(b)に示す演出と同様の演出が繰り返される。

【0356】

図28(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでの吉宗810は、千両箱820を肩に担いで、チャンスボタン画像740に体を向けるようにして微笑んで立っている。

【0357】

図28(e)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでの吉宗810は、千両箱820をチャンスボタン画像740に投げつけようとしている。

【0358】

図28(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている。昇格アニメーションでは、吉宗810が投げつけた千両箱820がチャンスボタン画像740の方向に向かって飛んでいる演出が行われている。

【0359】

図28(g)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでは、千両箱820がチャンスボタン740に当たった後、エフェクト画像830が発生してチャンスボタン画像740は視認できなくなっている。エフェクト画像830には、「ドッカーン」という文字画像が表示されている。

【0360】

図28(h)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。昇格アニメーションでは、エフェクト画像830が消滅してチャンスボタン画像740の近くに放置された千両箱820から何枚かの小判837がこぼれている状態が示されており、チャンスボタン画像740には、1枚の小判837も載っていない状態が示されている。また、吉宗810はうなだれている(失敗パターン)。

【0361】

図29(a)は、図28(h)から引き続いた状態を示しており、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2および昇格アニメーションが終了する状態を示している。吉宗810はうなだれて装飾図柄表示装置208の画像表示領域の右端から去って行き、昇格アニメーションは終了する。昇格アニメーションが成功パターンを実行するか失敗パターンを実行するかにより、ボタン導入アニメーションの実行所要時間を異ならせてもよい。本実施例は、失敗パターンを実行し、吉宗810が落ち込む様子を示す表示が必要なので、その分成功

10

20

30

40

50

パターン（実施例３－１参照）よりもボタン導入アニメーション１の実行所要時間を長くしている。また、失敗パターンを実行する場合は、チャンスボタン１３６の押下を受け付けること自体を中止させてもよい。

【０３６２】

図２９（ｂ）は、特図１変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１の実行が開始された状態を示している。演出表示領域２０８ｄでは、チャンスボタン画像７４０と、ＰＵＳＨ画像７５０と、ＰＵＳＨ画像７５０の下方にチャンスボタン１３６の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像と、ゲージ画像７６０とを表示させて、遊技者にチャンスボタン１３６の押下を促している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１の実行が開始されると、チャンスボタン１３６のボタン受付期間も開始される。

10

【０３６３】

図２９（ｃ）は、特図１変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１の実行が開始された状態を示している。演出表示領域２０８ｄでは、押下された状態のチャンスボタン画像７４０が表示されている。ゲージ画像７６０は、チャンスボタン１３６のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図２９（ｂ）のボタン受付中アニメーション１の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。

20

【０３６４】

図２９（ｄ）は、特図１変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１は、押下された状態のチャンスボタン画像７４０（図２９（ｃ）参照）と、突出している状態のチャンスボタン画像７４０（図２９（ｄ）参照）とを交互に表示することにより、チャンスボタン画像７４０をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン１３６の押下をさらに促している。ゲージ画像７６０は、チャンスボタン１３６のボタン受付期間の残り時間を示す白色部分の長さがさらに短くなっており、ボタン受付期間の残り時間がさらに少なくなったことを示している。

30

【０３６５】

図２９（ｅ）は、特図１変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン１３６を押下したことによりチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション１が終了している。ボタン受付後アニメーションではチャンスボタン画像７４０が押下状態で点灯されている。

【０３６６】

図２９（ｆ）は、特図１変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像７４０の透過率が徐々に上昇してその後消滅し、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。

【０３６７】

図２９（ｇ）は、ボタン受付後アニメーションが終了した後の状態を示している。ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン１３６を押下したことにより、「好機」の文字列を含むカットイン予告画像が当該特図１変動遊技の当否判定の結果の予告として演出表示領域２０８ｄに表示されている。このようにして、ボタン導入アニメーション、昇格アニメーション、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーション、カットイン予告が行われる。

40

【０３６８】

昇格アニメーションは複数の種類を有してもよく、昇格アニメーションの種類によってチャンスボタン画像の表示態様の昇格が成功する確率や昇格するチャンスボタン画像の表示態様を異ならせてもよい。また、昇格アニメーションの種類によって、１００％成功す

50

る昇格アニメーションや100%失敗する昇格アニメーションがあってもよい。

【0369】

(実施例4)

図30と図31は、本実施の形態の実施例4における演出表示の例を時系列で示している。図30(a)は、実施例1-1の図18(b)に示す状態と同一であり、図17(a)~図18(a)に示す演出がすでに実行された後の状態を示している。本実施例においても、図17(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、ボタン受付期間内にチャンスボタン136が押下された場合には、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1で表示されたチャンスボタン画像740を表示するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。また、ボタン受付期間内にチャンスボタン136が押下されなかった場合には、所定のボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に表示されるカットイン予告画像について抽選処理を行い、本実施例では、ボタン受付期間内にチャンスボタン136が押下された場合には、「好機」の文字列を含む画像を表示することを決定する。また、ボタン受付期間内にチャンスボタン136が押下されなかった場合には、カットイン予告画像を表示しないことを決定する。また、図30(a)は、実施例1-1の図18(b)に示す状態と同一であるとともに実施例1-2の図20(e)に示す状態と同一であるともいえる。従って、図30(a)が図19(a)~20図(d)に示す演出がすでに実行された後の状態を示している場合には、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーションおよびカットイン予告画像については上記の通りであるが、ボタン導入アニメーションについては、抽選処理によりチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を実行することが決定される。

【0370】

図30(a)は、図18(a)から引き続いた状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1は、押下された状態のチャンスボタン画像740(図18(a)参照)と、突出している状態のチャンスボタン画像740(図30(a)参照)とを交互に表示することにより、チャンスボタン画像740をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン136の押下をさらに促している。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を示す白色部分の長さがさらに短くなっており、ボタン受付期間の残り時間がさらに少なくなったことを示している。

【0371】

図30(b)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が終了する状態を示している。本実施例では、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がないままボタン受付期間が終了している。

【0372】

図30(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の終了に伴いPUSH画像750とゲージ画像760は消滅している。

【0373】

図30(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、円形開口部から分離しかけている状

態を示している。

【0374】

図30(e)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、円形開口部から飛び出しているパネの画像(以下、「パネ画像」または「パネ」と称する場合がある)840により装飾図柄表示装置208の画像表示領域の左側に押し出されている状態を示している。

【0375】

図30(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、パネ840により装飾図柄表示装置208の画像表示領域の左側にさらに押し出されている状態を示している。

10

【0376】

図30(g)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、パネ840により装飾図柄表示装置208の画像表示領域の左側によりさらに押し出されている状態を示している。チャンスボタン740の一部は、画像表示領域外に飛び出しており視認することができない。

【0377】

図30(h)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、パネ840により装飾図柄表示装置208の画像表示領域の右側に押し出されている状態を示している。チャンスボタン740の半分が画像表示領域外に飛び出しており視認することができない。

20

【0378】

図31(a)は、図30(h)から引き続いた状態を示しており、チャンスボタン画像740がパネ画像840からはずれて画像表示領域の右側を飛んでいる状態を示している。チャンスボタン画像740は、右図柄表示領域208cよりも手前に表示され、チャンスボタン画像740により右図柄表示領域208cに仮停止表示している「装飾7」の一部が隠されて視認できなくなっている。

【0379】

図31(b)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、パネ画像840と円形開口部の画像の透過率が徐々に上昇してその後消滅し、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。

30

【0380】

図31(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが終了した後の状態を示している。

【0381】

図31(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が終了し、特図1表示装置212に、特図G(はずれ図柄)が停止表示されている状態を表示している。左中右図柄表示領域208a~208cには、はずれを報知する図柄組合せ「装飾7-装飾6-装飾7」が停止表示されて、当該特図1変動遊技がはずれであることが報知される。ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされなかった場合には、このようにしてボタン受付後アニメーションが行われる。上述の通り、ボタン受付後アニメーションは、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされた場合に表示されるアニメーションであり、本実施例は、実施例(1-1)の変形例として例示している。

40

【0382】

また、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされなかった場合におけるボタン受付後アニメーションの実行所要時間は、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされた場合におけるボタン受付後アニメーションの実行所要時間と同じ長さであってもよいし、異なってもよい。また、ボタン受付期間内にチャンスボタン136の押下がなされなかった場合におけるボタン受付後アニメーションは、本実施例で例示したものに限らず複数種類(パターン)であってもよい。また、複数種類(パターン)のボタン受付後アニメーションのそれぞれで大当たり信頼度の振分けを異ならせるとともに

50

当該特図 1 変動遊技の判定結果に応じて、表示される種類を選択してもよい。また、ボタン受付後アニメーションは、大当たりとなる種類やはずれ確定となる種類を持っていてもよい。

【0383】

(実施例 5)

図 3 2 は、本実施の形態の実施例 5 における演出表示の例を時系列で示している。図 3 2 (a) は、特図 1 変動遊技中に、リーチ演出が実行されている状態を示している。特図 1 表示装置 2 1 2 では特図 1 の変動表示が行われている。特図 1 保留ランプ 2 1 8 は、左から 1 ~ 2 番目の LED を点灯することにより特図 1 の保留数が 2 であることを示している。

10

【0384】

装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d では背景演出として、爺 7 0 0 と吉宗 7 1 0 が表示されている。左右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 c のそれぞれには「装飾 7」が仮停止表示されている。中図柄表示領域 2 0 8 b では装飾図柄が変動表示中だが、演出表示領域 2 0 8 d ではリーチ画像 7 2 0 が一時的に左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c よりも手前に表示され、リーチ画像 7 2 0 により左右図柄表示領域 2 0 8 a、2 0 8 c に仮停止表示している「装飾 7」の一部と中図柄表示領域 2 0 8 b に表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

【0385】

図 3 2 (a) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 4 0 0 は、ステップ S 4 0 9 の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図 1 6 (a) に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像 7 4 0 を演出として表示するボタン導入アニメーション 4 (以下、「チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 4」と称する場合がある)を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、図 1 6 (b) に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像 7 4 0 を演出として表示するボタン受付中アニメーション 3 (以下、「チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 3」と称する場合がある)を実行することを決定する。

20

【0386】

図 3 2 (b) は、装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域のほぼ全体に襖画像が表示され、襖画像が閉じられている状態を示している。右側の襖画像には、「八代」という文字画像が縦書きで表示されており、左側の襖画像には、「将軍」という文字画像が縦書きで表示されている。左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c は、画像表示領域の右上角部に縮小表示されている。左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c は、襖画像よりも手前に表示されているので、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出は視認可能になっている。

30

【0387】

図 3 2 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 4 の実行が開始された状態を示している。襖画像が開かれたことにより、画像表示領域の上方に配置されている「シューティングリーチ」の文字列を含む画像 (以下、「シューティングリーチ画像」と称する場合がある) 8 5 5 と、画像表示領域の下方左側に配置されている吉宗 8 5 0 と、画像表示領域の下方右側に配置されている越後屋の絵柄のキャラクタ画像 (以下、「越後屋」と称する場合がある) 8 6 0 と、画像表示領域の中央付近に配置されている「ボタン連打で越後屋を倒せ!」という文字画像と、画像表示領域の下方中央に配置されているチャンスボタン画像 7 4 0 とが視認可能になっている。また、チャンスボタン画像 7 4 0 の手前に表示されていたエフェクト画像 8 5 7 の透過率が上昇したことによりチャンスボタン画像 7 4 0 は視認可能になっており、チャンスボタン画像 7 4 0 に、「まだだよ」という文字画像が表示された 2 つのテープ画像が×状に貼付けられている状態が視認可能になっている。

40

【0388】

図 3 2 (d) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン

50

画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4の実行が開始された状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4ボタン導入アニメーション4において、チャンスボタン画像740に貼付けられたテープが徐々に剥がれていく演出が表示され、さらに画像表示領域の中央付近で「READY?」という文字画像を表示することにより、チャンスボタン136の受付期間の開始が近づいていることを遊技者に示している。

【0389】

図32(e)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4において、チャンスボタン画像740に貼付けられたテープの一方が完全に剥がれ、もう一方のテープも徐々に剥がれていく演出が表示されることにより、チャンスボタン136の受付期間が間もなく開始されることを遊技者に示している。

10

【0390】

図32(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4が終了する状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4において、チャンスボタン画像740に貼付けられたテープが2つとも完全に剥がれた演出を表示することにより、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション4が終了し、直後にチャンスボタン136の受付期間が開始されることを遊技者に示している。

20

【0391】

図32(g)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション3の実行が開始された状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション3の実行が開始されると、チャンスボタン136のボタン受付期間も開始される。画像表示領域の中央付近に「GO!」という文字画像を表示し、当該文字画像の下方にチャンスボタン136の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像を3つ表示している。さらに、チャンスボタン画像740の押下面に「連打」という文字画像を表示して当該押下面を点灯させ、チャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像760を表示することにより、遊技者にチャンスボタン136を連打することを促している。

30

【0392】

図32(h)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション3の実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション3は、チャンスボタン画像740の押下面の点灯(図32(g)参照)と消灯を交互に表示することにより、チャンスボタン画像740の押下面に表示されている「連打」の文字画像をさらに目立たせて、遊技者にチャンスボタン136のさらなる連打を促している。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を示す白色部分の長さが当初より短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が少なくなったことを示している。以上のように、本実施例では、チャンスボタン136の押下を連打により行うことを促すボタン導入アニメーションとボタン受付中アニメーションを例示している。

40

【0393】

(実施例6)

図33と図34は、本実施の形態の実施例6における演出表示の例を時系列で示している。図33(a)～図34(k)において、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dのうち左下の領域は、変動アイコン表示領域870である。変動アイコン表示領域870では、1つの変動アイコン880を表示可能であり、変動アイコン880の表示態様によって当該変動の当否を所定の信頼度で予告報知(当該変動予告)することが可能である。変動アイコン880は、後述する保留アイコン表示領域890に表示される保留アイコン900とは異なる表示サイズ(例えば、保留アイコン900よりも大きい表示サイズ

50

）で表示されるようにしてもよい。これにより、変動アイコンと保留アイコンとの識別が容易になる場合がある。

【0394】

また、演出表示領域208dの下部であって変動アイコン表示領域870の右側に隣接する横長の領域は、保留アイコン表示領域890である。保留アイコン表示領域890では、1つまたは複数の保留アイコンを表示することが可能である。保留アイコン表示領域890では、保留アイコンの個数によって特図変動遊技の保留数を報知することが可能である。さらに、各保留アイコンの表示態様によって当該保留の当否を所定の信頼度で報知（先読み予告）することが可能である。本実施例の保留アイコン表示領域890は最大4つの保留アイコンを表示可能であり、左から右に向かって、第1領域、第2領域、第3領域、第4領域の4つの領域に大まかに分かれている。第1～第4の各領域は、それぞれ1番目～4番目の保留順位に対応している。すなわち、第1領域には最先の（最も過去に記憶された）保留1に対応する保留アイコンが表示可能となっており、同様に第2～第4領域には2～4番目の保留2～4に対応する保留アイコンがそれぞれ表示可能となっている。本実施例では、保留アイコン表示領域713の第1～第4領域にそれぞれ数字1～4が表示されており、表示された数字によって第1～第4領域の位置が明示されているが、第1～第4領域の位置の明示は省略してもよい。また本実施例の保留アイコン表示領域890では、特図1の保留アイコンのみを表示しているが、特図2の保留アイコンを併せて表示してもよい。

【0395】

本実施例は、ボタン導入アニメーションの実行中は他の所定のアニメーションの実行を一時停止させる点に特徴を有している。本例ではボタン導入アニメーションの実行開始前から「バウンドアニメーション」が実行されており、ボタン導入アニメーションの実行が開始されると当該バウンドアニメーションが一時停止されるようになっている。バウンドアニメーションでは、ゴム等の弾性を有する球形のボールが鉛直下方に落下して透明の板面に衝突し、ボールがつぶれて扁平状に変形した後、弾性により反発して板面から鉛直上方に跳ね上がる演出が行われる。バウンドアニメーションは、特図変動遊技の当否判定結果に関する予告を表示するアニメーションである。

【0396】

図33(a)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行されている状態を示している。左中右図柄表示領域208a～208cは、画像表示領域の左上角部に縮小表示されている。特図1表示装置212では特図1の変動表示が行われている。特図1保留ランプ218は、左から1番目のLEDを点灯することにより特図1の保留数が1であることを示している。また、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dでは、バウンドアニメーションの実行が開始されており、内部に「熱」の文字画像が表示された球体状のボールの画像（以下、「ボール」と称する場合がある）910が、保留アイコン表示領域890へ向かって落下している演出が行われている。

【0397】

図33(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を実行することを決定する。さらに、第1副制御部400は、所定の抽選処理により、バウンドアニメーションを実行することを決定する。さらに、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像740が円形開口部から分離する演出のボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後のカットイン予告画像の表示は行わないことを決定する。

【0398】

図33(b)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、ボール910が画像表示領域の中央付近に向かって落下して、ボール910の外周が透明の板面に接触した瞬間の状態が表示されている。

【0399】

図33(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、透明の板面に衝突したボール910が上下につぶれて扁平状に変形した状態が表示されている。

【0400】

図33(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、透明の板面に衝突したボール910が上下にさらに押し潰されて扁平状に変形した状態が表示されている。

【0401】

図33(e)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、押し潰されていたボール910が弾性により反発して扁平の度合いが少なくなった状態が表示されている。

【0402】

図33(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、ボール910の外形が弾性により元の球状に復元して、外周が透明の板面に接触した瞬間の状態これから反発力(復元力)により板面から鉛直上方に跳ね上がる寸前の状態を表示している。

【0403】

図33(g)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、ボール910が板面から離脱して鉛直上方に跳ね上がった状態を示している。

【0404】

図33(h)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、バウンドアニメーションが実行されている状態を示している。バウンドアニメーションでは、再度ボール910が、保留アイコン表示領域890上の透明板面へ向かって落下している演出が行われている。

【0405】

図33(i)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の開始時点の状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の開始時点では、チャンスボタン740を担いだ村人770はまだ出現していない。また、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が開始されたことを契機としてバウンドアニメーションが一時停止され、画像表示領域全面の明度も少し下げられている。本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行開始時からボタン受付後アニメーションの実行終了時までバウンドアニメーションの一時停止と画像表示領域全面の明度低下を継続させている。また、本実施例では、ボタン導入アニメーション2の開始を契機として画像表示領域全面の明度を低下させているが、これに限定されるものではなく、明度を上げてよいし、色彩を変化させてよい。また、図柄変動表示中の装飾図柄や第四図柄等については表示を一時停止させないが、一時停止させてもよい。

【0406】

図33(j)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン

10

20

30

40

50

画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2では、村人770が画像表示領域の中央付近にさらに近づいている演出が行われている。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

【0407】

図33(k)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2では、チャンスボタン740を担いだ村人770は、さらに画像表示領域の中央付近に移動し、村人770の後ろからチャンスボタン740を担いだ村人780が画像表示領域の左手端に出現している演出が行われている。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

10

【0408】

図33(l)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2では、チャンスボタン740を担いだ村人770と村人780が、またさらに画像表示領域の中央付近に移動している演出が行われている。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

20

【0409】

図34(a)は、図33(l)から引き続いた状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2では、画像表示領域の中央付近に到着した村人770と村人780が、チャンスボタン740を画像表示領域の中央上方に向かって放り投げている演出が行われている。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

【0410】

図34(b)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2では、チャンスボタン740を放り投げた後、村人770が装飾図柄表示装置208の画像表示領域の右手側へ去って行き、村人780が装飾図柄表示装置208の画像表示領域内の左手側へ去って行く演出が行われている。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

30

【0411】

図34(c)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行が終了する状態を示している。村人770と村人780が画像表示領域から去り、チャンスボタン740が徐々に降下し所定の位置で停止した後に、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の実行が終了する。演出表示領域208dではチャンスボタン画像740が円形画像910よりも手前に表示され、チャンスボタン画像740により円形画像910の下半分が隠されて視認できなくなっている。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

40

【0412】

図34(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行が開始された状態を示している。演出表示領域208dでは、上方に突出している状態のチャンスボタン画像740と、PUSH画像750と、PUSH画像750の下方にチャンスボタン136の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像とを表示させている。さらに、チャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像760と表示させて、遊技者にチ

50

チャンスボタン136の押下を促している。チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の実行が開始されると、チャンスボタン136のボタン受付期間も開始される。また、本実施例では、バウンドアニメーションの実行の一時停止は継続中であるが、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の終了を契機として、バウンドアニメーションの一時停止を解除してもよい。

【0413】

図34(e)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行されている状態を示している。ゲージ画像760は、チャンスボタン136のボタン受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。図34(d)のボタン受付中アニメーション1の実行開始時点より白色部分の長さが短くなっており、ボタン受付期間の残り時間が当初より少なくなったことを示している。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

10

【0414】

図34(f)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、ボタン受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことによりチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が終了している。またチャンスボタン画像740は、押下された状態になっている。また、本実施例では、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であるが、ボタン受付中アニメーションの終了またはボタン受付後アニメーションの開始を契機としてバウンドアニメーションの一時停止を解除してもよいし、チャンスボタン136の押下を契機としてバウンドアニメーションの一時停止を解除してもよい。バウンドアニメーションの一時停止が解除されたときは、一時停止される前のバウンドアニメーションを継続してもよいし、別のアニメーションに変更してもよく、またアニメーションの表示を中止してもよい。

20

【0415】

図34(g)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、円形開口部から分離しかけている状態を示している。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

30

【0416】

図34(h)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションが実行され、チャンスボタン740が、バネ840により装飾図柄表示装置208の画像表示領域の左側に押し出されている状態を示している。また、バウンドアニメーションの一時停止は継続中であり、画像表示領域全面の明度も低下したままである。

【0417】

図34(i)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が終了される状態を示している。チャンスボタン740がバネ840からはずれて画像表示領域の右側を飛んでいる。バネ画像840と円形開口部の画像の透過率が徐々に上昇して消滅した後にボタン受付後アニメーションが終了する。本実施例では、ボタン受付後アニメーションの終了を契機として、バウンドアニメーションの一時停止が解除され、画像表示領域全面の明度の低下も解除される。

40

【0418】

図34(j)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付後アニメーションの実行が終了した後の状態を示している。本実施例では、ボタン受付後アニメーションの終了を契機として、バウンドアニメーションの一時停止が解除されており、ボール910が画像表示領域の左側へ飛んでいる演出を例示している。

【0419】

図34(k)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には、特図G(はずれ図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208

50

cには、当りを報知する図柄以外の図柄組合わせ「装飾7ー装飾6ー装飾7」が停止表示される。また、装飾図柄の停止表示時には、リーチ演出中よりも大きな表示サイズで装飾図柄が左中右図柄表示領域208a～208cのそれぞれに停止表示されている。このようにして、バウンドアニメーション、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーション、ボタン受付後アニメーションが行われる。

【0420】

(実施例7)

図35は、本実施の形態の実施例7における演出表示の例を時系列で示している。図35(a)に示す状態は、実施例3-1の図25(e)に示す状態に対応しており、図25(a)～(d)に示す演出がすでに実行された後の状態を示している。本実施例においても、図25(a)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、ステップS409の演出制御処理で、まず最初に、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2を実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1を実行することを決定する。さらに、本実施例では、第1副制御部400は所定の抽選処理により、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の演出を3つ重複して実行することを決定する。またさらに、本実施例では、第1副制御部400は所定の抽選処理により、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の演出を3つ重複して実行することを決定する。

【0421】

図35(a)は、図25(d)から引き続いた状態を示しており、特図1変動遊技中におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が実行されている状態を示している。本実施例では、3つのボタン導入アニメーション2が表示期間を重複させて実行されている。チャンスボタン740aを担いだ村人770aと村人780aと、チャンスボタン740bを担いだ村人770bと村人780bと、チャンスボタン740cを担いだ村人770cと村人780cが出現している。チャンスボタン740aを担いだ村人770aと村人780aと、チャンスボタン740bを担いだ村人770bと村人780bと、チャンスボタン740cを担いだ村人770cと村人780cは、それぞれすべて左中右図柄表示領域208a～208cよりも手前に表示されているので、左中右図柄表示領域208a～208cの一部が隠されて視認できなくなっている。3つのボタン導入アニメーション2のうちの2つまたは3つの表示が重なった場合には、いずれか1つが残余を隠して視認できなくしてもよい。予め定められた優先順でボタン導入アニメーション2を表示してもよいし、先に実行されたボタン導入アニメーション2を手前に表示してもよい。本実施例では、3つのボタン導入アニメーション2は、演出態様が同一のボタン導入アニメーション2であるが、それぞれ演出態様の異なるボタン導入アニメーションを用いてもよい。

【0422】

図35(b)は、特図1変動遊技中におけるリーチ演出が実行中であり、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が終了し、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が実行されている状態を示している。本実施例では、3つのボタン受付中アニメーション1が表示期間を重複させて実行されている。演出表示領域208dでは、上方に突出している状態のチャンスボタン画像740aと、PUSH画像750aと、PUSH画像750aの下方にチャンスボタン136の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像とを表示させている。さらに、チャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像760aを表示させて、遊技者にチャンスボタン136の押下を促している。その下に、上方に突出している状態のチャンスボタン画像740bと、PUSH画像750bと、PUSH画像750bの下方にチャンスボタン136の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像とを表示させている。さらに、チャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像7

60bを表示させて、遊技者にチャンスボタン136の押下を促している。その下に、上方に突出している状態のチャンスボタン画像740cと、PUSH画像750cと、PUSH画像750cの下方にチャンスボタン136の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像とを表示させている。さらに、チャンスボタン136の押下が受付可能なボタン受付期間を示すゲージ画像760cを表示させて、遊技者にチャンスボタン136の押下を促している。3つのチャンスボタン画像（チャンスボタン画像740a、740b、740c）を表示することで、ボタン受付期間中にチャンスボタン136を3回押下することを促している。3つのボタン受付中アニメーション1のボタン受付期間は全て同時に開始されてもよいし、それぞれ時間差をもって開始されてもよい。また、3つのボタン受付中アニメーション1のボタン受付期間は全て同時に終了してもよいし、それぞれ時間差をもって終了してもよい。すなわち、3つのボタン受付期間は、連動していてもよいし、それぞれ独立していてもよい。

10

【0423】

次に、以上説明した第1の実施の形態によるパチンコ機100の特徴的構成について再度図1乃至図35を参照しつつ説明する。

（1-1）本実施の形態によるパチンコ機100は、

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段（例えば、チャンスボタンセンサ426）と、

20

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3）であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示（例えば、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2）であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第三の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1）であり、

30

前記第三の表示の表示態様（例えば、図20（c）～（e）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の演出態様）の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様（例えば、図22（c）～（e）に示すチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1の演出態様、図24（d）～（e）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2の演出態様）の少なくとも一部とは、少なくとも異なる表示態様であり、

前記第一の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」という。）（例えば、図19（d）～図20（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される期間、図21（d）～図22（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される期間、図23（e）～図24（c）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3が表示される期間）に少なくとも表示開始可能な表示であり、

40

前記第二の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間（以下、「第二の期間」という。）（例えば、図20（c）～（e）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が表示される期間、図22（c）～（e）に示すチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が表示される期間、図24（d）～（e）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2が表示される期間）に少なくとも表示可能な表示であり、

前記第三の表示は、前記第二の期間に少なくとも表示可能な表示である、

50

ことを特徴とする。

【0424】

(1-2) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段(例えば、チャンスボタン136)と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段(例えば、チャンスボタンセンサ426)と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示(例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3)であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示(例えば、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2)であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第三の表示(例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1)であり、

前記表示手段は、第一の期間(例えば、図19(d)~図20(b))に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される期間、図21(d)~図22(b))に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される期間、図23(e)~図24(c))に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3が表示される期間)において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第二の期間(例えば、図20(c)~(e))に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が表示される期間、図22(c)~(e))に示すチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1が表示される期間、図24(d)~(e))に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2が表示される期間)において、前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第二の期間において、前記第三の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記第二の表示は、遊技者に前記操作手段の操作を少なくとも促す表示であり、

前記第三の表示は、遊技者に前記操作手段の操作を少なくとも促す表示であり、

前記第三の表示の表示態様(例えば、図20(c)~(e))に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1の演出態様の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様(例えば、図22(c)~(e))に示すチャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーション1の演出態様、図24(d)~(e))に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2の演出態様の少なくとも一部とは、少なくとも異なる表示態様であり、

前記第二の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも少なくとも後の期間である、ことを特徴とする。

【0425】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、遊技者に操作を促す画像を表示する前に、操作が促進されることを予告する画像を表示する。この画像が表示された後に表示される操作を促す画像には複数のパターンがあるので、多彩な表示を行うことで、遊技台の興趣を向上させることができる。第一の表示を行うことで、操作手段への操作の受け付けが開始されることを遊技者に事前に察知させることができる場合がある。また、第一の表示後に第二の表示が表示されると思っていた遊技者を驚かせることができると共に、第一の

10

20

30

40

50

表示後に第三の表示が表示されると思っていた遊技者を驚かせることができる場合がある。

【0426】

(2) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の表示は、アニメーションを少なくとも含む表示である、
ことを特徴とする。

【0427】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の期間は、操作手段への操作が受け付けられていないため、遊技者が手持ちぶさたになりやすい場合があるが、当該期間において、第一の表示をアニメーションで表示することで、遊技者の手持ちぶさを軽減できる場合がある。また、連続的に表示態様が変化するアニメーションで表示することで、第二の期間の開始まで、遊技者を表示手段に注目させ続けることができる場合がある。

10

【0428】

(3) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の表示は、前記第二の表示と前記第三の表示のうちの少なくとも一方が表示されることを、少なくとも予告可能な表示である、
ことを特徴とする。

【0429】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示は、第二の表示または第三の表示が表示されることを予告する表示である。第一の表示を表示することで操作手段への操作受け付けが開始されることをより強調することができる場合がある。

20

【0430】

(4) 上記パチンコ機100であって、

前記第二の期間は、前記第一の期間の直後の期間である、
ことを特徴とする。

【0431】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、表示手段に注目している遊技者の集中力を途切れさせることなく、当該集中力をそのまま操作手段への操作に移行させることができる場合がある。連続的に演出を行うことで遊技者を飽きさせないようにすることができる場合がある。

30

【0432】

(5) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、前記第二の期間において、第一の確率（例えば、20%）で前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第二の期間において、第二の確率（例えば、40%）で前記第三の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記第一の確率は、前記第二の確率とは少なくとも異なる確率である、
ことを特徴とする。

【0433】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示が表示された後で、第二の表示または第三の表示が行われる確率はそれぞれ異なっている。第二の表示または第三の表示が表示される確率を偏らせることで、第一の表示の表示開始から第二の表示または第三の表示が表示されるまでの期間に、より遊技者を注目させることができる場合がある。

40

【0434】

(6) 上記パチンコ機100であって、

複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208、特図1表示装置212、特図2表示装置214）と、
遊技球が少なくとも入球可能なアタッカ（例えば、可変入賞口234、235）と、を
備え、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第一の図柄変動表示（例えば、特

50

図 1 表示装置 2 1 2 による特図変動表示)であり、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第二の図柄変動表示(例えば、特図 1 表示装置 2 1 2 による特図変動表示)であり、

前記図柄表示手段は、前記第一の図柄変動表示を表示した後で、第一の図柄(例えば、特図の大当り図柄)を少なくとも表示可能な図柄表示手段であり、

前記図柄表示手段は、前記第二の図柄変動表示を表示した後で、第二の図柄(例えば、特図のはずれ図柄)を少なくとも表示可能な図柄表示手段であり、

前記アタッカは、前記図柄表示手段に前記第一の図柄が表示された後で、開放状態を少なくともとることが可能なアタッカであり、

前記アタッカは、前記図柄表示手段に前記第二の図柄が表示された後で、前記開放状態をとらないアタッカであり、 10

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合よりも、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第二の表示を高い確率で表示する表示手段であり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合よりも、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第三の表示を高い確率で表示する表示手段である、

ことを特徴とする。

【0435】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、第二の表示が表示された場合の方が大当りになりやすい。抽選結果に応じて表示態様を異ならせつつ、第二の表示または第三の表示が行われる前に表示される第一の表示については共通としておくことで、表示態様が異なる第二の表示または第三の表示が表示された際に、より遊技者を驚かせることができる場合がある。 20

【0436】

(7) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合に、前記第二の表示(例えば、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション 2)を少なくとも表示可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合に、前記第二の表示を表示しない表示手段である、 30

ことを特徴とする。

【0437】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、第二の表示は、大当り確定の場合にのみ表示されるプレミア表示である。大当り確定となる第二の表示とそれ以外の表示が行われる前に表示される第一の表示について共通とすることで、より遊技者を注目させることができる場合がある。

【0438】

(8) 上記パチンコ機 1 0 0 であって、

前記第一の表示は、前記操作手段の少なくとも一部の表示(例えば、図 1 9 (d) ~ 図 2 0 (b) に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 で表示されるチャンスボタン画像 7 4 0、図 2 1 (d) ~ 図 2 2 (b) に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 で表示されるチャンスボタン画像 7 4 0、図 2 3 (e) ~ 図 2 4 (c) に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション 3 で表示されるチャンスボタン画像 8 0 0)を少なくとも含む表示である、 40

ことを特徴とする。

【0439】

当該構成を備えたパチンコ機 1 0 0 によれば、第一の表示には、操作手段の少なくとも一部の表示が含まれる。操作手段への操作が受け付けられない第一の期間において表示さ 50

れる第一の表示で、操作手段の少なくとも一部をあえて表示することで、操作手段への操作受け付けが開始されることを強調することができる場合がある。

【0440】

(9) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けない期間である、ことを特徴とする。

【0441】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示が表示される第一の期間では、操作手段への操作を受け付けない。操作手段への操作を受け付けられない期間において、操作手段への関心を高めるような報知を行うことで、実際に操作手段への操作が受け付けられる期間における誤操作などを防ぐことができる場合がある。操作が受け付けられない期間中に誤操作を促す構成とし、事前に失敗させることにより、その後は注意深くなり、実際に受け付けられる期間では、誤操作を防ぐことができる場合がある。

【0442】

(10) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、第三の期間（例えば、受付手段が操作手段への操作を受け付けない期間であり、第二の期間の少なくとも後の期間）において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第四の期間において、前記第二の表示の表示を開始しない表示手段であり、

前記表示手段は、前記第四の期間において、前記第三の表示の表示を開始しない表示手段であり、

前記第四の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けない期間であり、

前記第四の期間は、前記第三の期間の少なくとも後の期間である、ことを特徴とする。

【0443】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示が表示されたにも関わらず、第二の表示および第三の表示が表示されない場合がある。操作手段への関心を高めるような表示を行っておきつつも、実際に操作手段を操作する期間を発生させず、さらに操作手段に関する表示も表示しないことで、逆に、遊技者の操作手段に対する関心をより高めることができる場合がある。

【0444】

(11) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、第五の期間（例えば、受付手段が操作手段への操作を受け付けない期間であり、第四の期間の少なくとも後の期間）において、第四の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第六の期間において、前記第二の表示と前記第三の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記第四の表示は、前記第一の表示とは、表示態様の少なくとも一部が、少なくとも異なる表示であり、

前記第六の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間であり、

前記第六の期間は、前記第五の期間よりも少なくとも後の期間である、ことを特徴とする。

【0445】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第二の表示または第三の表示は第一の表示以外の表示が表示された後でも表示される場合がある。手前が表示された表示の表示態様が異なるにも関わらず、操作手段への操作が受け付けられる期間における表示が共通しているため、遊技者を驚かせることができると主に、操作手段への操作が受け付けられていない期間および操作手段への操作が受け付けられる期間の両方に遊技者を注目させるこ

とができる場合がある。

(A 1)

複数の表示を実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、
遊技者が操作可能なボタン（例えば、チャンスボタン 1 3 6）と、
前記ボタンへの操作を受付可能な受付手段（例えば、チャンスボタンセンサ 4 2 6）と

、
図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段（例えば、特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4）と、
を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、態様が異なる複数のボタンの画像表示（例えば、図 2 0（c）～（e）に示す名称が「デフォルト」で「CHANCE」の文字画像を含んだボタンの画像表示、図 2 2（c）～（e）に示す名称が「酒」で「押」の文字画像を含んだボタンの画像表示、図 2 7（a）～（b）に示すボタンの上に多数の小判が載っているボタンの態様の名称が「熱」で「熱」の文字画像を含んだボタンの画像表示）を実行可能な手段であり、

10

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記複数のボタンの画像表示のうちの一のボタンの画像表示（以下、「第一のボタン画像表示」（例えば、図 2 0（c）～（e）に示す名称が「デフォルト」で「CHANCE」の文字画像を含んだボタンの画像表示）という。）であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記複数のボタンの画像表示のうちの前記第一のボタン画像表示とは別の一のボタンの画像表示（以下、「第二のボタン画像表示」（例えば、図 2 7（a）～（b）に示すボタンの上に多数の小判が載っているボタンの態様の名称が「熱」で「熱」の文字画像を含んだボタンの画像表示）という。）であり、

20

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンの画像が出現するアニメーション表示（以下、「第一のアニメーション表示」（例えば、図 1 9（d）～図 2 0（b）に示すボタン導入アニメーション 2 の表示、図 2 5（d）～図 2 6（e）に示すボタン導入アニメーション 2 の表示）という。）であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記第一のアニメーション表示の前記ボタンの画像の態様が前記第二のボタン画像表示のボタンの態様に変化するアニメーション表示（以下、「第二のアニメーション表示」（例えば、図 2 6（f）～（h）に示す昇格アニメーションの表示）という。）であり、

30

前記表示手段は、前記受付手段が前記ボタンへの操作を受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」（例えば、図 1 9（d）に示す状態から図 2 0（b）に示す状態までの期間、図 2 5（d）に示す状態から図 2 6（h）に示す状態までの期間）という。）において、前記第一のアニメーション表示を実行可能な手段であり、

前記表示手段は、前記第一の期間において、前記第二のアニメーション表示を実行可能な手段であり、

前記第一のボタン画像表示は、前記受付手段が前記ボタンへの操作を受付可能な期間（以下、「第二の期間」（例えば、図 2 0（c）に示す状態から図 2 0（e）に示す状態までの期間）という。）において、表示可能な表示であり、

前記第二のボタン画像表示は、前記第二の期間（例えば、図 2 7（a）に示す状態から図 2 7（b）に示す状態までの期間）において、表示可能な表示であり、

40

前記表示手段は、前記第一の期間から前記第二の期間に移行する場合に、該第一の期間において前記第一のアニメーション表示を表示し、該第二の期間において前記第一のボタン画像表示を表示する予告演出（以下、「第一の予告演出」（例えば、図 1 9（d）に示す状態から図 2 0（b）に示す状態までの期間にボタン導入アニメーション 2 が表示されると、図 2 0（c）に示す状態から図 2 0（e）に示す状態までの期間に名称が「デフォルト」で「CHANCE」の文字画像を含んだボタンの画像表示が表示される演出）という。）を実行可能であり、

前記表示手段は、前記第一の期間から前記第二の期間に移行する場合に、該第一の期間において前記第一のアニメーション表示から前記第二のアニメーション表示に変化する表

50

示を表示し、該第二の期間において前記第二のボタン画像表示を表示する予告演出（以下、「第二の予告演出」（例えば、図 2 5（d）に示す状態から図 2 6（h）に示す状態までの期間にボタン導入アニメーション 2 が表示されてから昇格アニメーションに変化する表示が表示されると、図 2 7（a）に示す状態から図 2 7（b）に示す状態までの期間にボタンの上に多数の小判が載っているボタンの態様の名称が「熱」で「熱」の文字画像を含んだボタンの画像表示が表示される演出）という。）を実行可能であり、

前記第一の予告演出は、前記図柄変動表示の実行中に、前記表示手段によって実行される演出であり、

前記第二の予告演出は、前記図柄変動表示の実行中に、前記表示手段によって実行される演出であり、

前記第一の予告演出が実行された前記図柄変動表示において最終的に大当たり図柄が確定表示される確率よりも、前記第二の予告演出が実行された前記図柄変動表示において最終的に大当たり図柄が確定表示される確率の方が高く、

前記第一のボタン画像表示に含まれる文字画像（例えば、「CHANCE」の文字画像）は、前記第二のボタン画像表示に含まれる文字画像（例えば、「熱」の文字画像）と異なる、

ことを特徴とする遊技台。

（A 2）

請求項 1 に記載の遊技台であって、

前記第二の期間は、前記第一の期間の直後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。

（A 3）

請求項 1 または 2 に記載の遊技台であって、

遊技球が入球可能なアタッカ（例えば、可変入賞口 2 3 4、2 3 5）を備え、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を表示した後で、前記大当たり図柄の表示を実行可能な図柄表示手段であり、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を表示した後で、はずれ図柄の表示を実行可能な図柄表示手段であり、

前記アタッカは、前記大当たり図柄が表示された後で開放状態をとることが可能なアタッカであり、前記はずれ図柄が表示された後で前記開放状態をとらないアタッカであり、

前記はずれ図柄よりも前記大当たり図柄が表示される場合の方が、前記第二のボタン画像表示が高い確率で表示され、

前記大当たり図柄よりも前記はずれ図柄が表示される場合の方が、前記第一のボタン画像表示が高い確率で表示される、

ことを特徴とする遊技台。

（A 4）

請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一のアニメーション表示は、前記ボタンの画像の一部の表示を含む表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【0 4 4 6】

（1 2 - 1）本実施の形態によるパチンコ機 1 0 0 は、

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン 1 3 6）と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段（例えば、チャンスボタンセンサ 4 2 6）と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 1、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション 3）であり、

10

20

30

40

50

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2）であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第三の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2）であり、

前記第一の表示の表示態様（例えば、図17（d）～（g）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1の演出態様、図23（e）～図24（c）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3の演出態様）の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様（例えば、図19（d）～図20（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2の演出態様）の少なくとも一部とは、少なくとも異なる表示態様であり、

10

前記第一の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」という。）（例えば、図17（d）～（g）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1が表示される期間、図19（d）～図20（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される期間、図23（e）～図24（c）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3が表示される期間）に少なくとも表示開始可能な表示であり、

前記第二の表示は、前記第一の期間に少なくとも表示開始可能な表示であり、

前記第三の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間（以下、「第二の期間」という。）（例えば、図17（h）～図18（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が表示される期間、図20（c）～（e）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1が表示される期間、図24（d）～（e）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2が表示される期間）に少なくとも表示可能な表示である、ことを特徴とする。

20

【0447】

（12-2）本実施の形態によるパチンコ機100は、

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

30

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段（例えば、チャンスボタンセンサ426）と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3）であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2）であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第三の表示（例えば、チャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション1、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション2）であり、

40

前記表示手段は、第一の期間（例えば、図17（d）～（g）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1が表示される期間、図19（d）～図20（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2が表示される期間、図23（e）～図24（c）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3が表示される期間）において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第一の期間において、前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

50

前記表示手段は、第二の期間（例えば、図 17（h）～図 18（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 が表示される期間、図 20（c）～（e）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン受付中アニメーション 1 が表示される期間、図 24（d）～（e）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン受付中アニメーション 2 が表示される期間）において、前記第三の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記第三の表示は、遊技者に前記操作手段の操作を少なくとも促す表示であり、

前記第一の表示の表示態様（例えば、図 17（d）～（g）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 1 の演出態様、図 23（e）～図 24（c）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション 3 の演出態様）の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様（例えば、図 19（d）～図 20（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション 2 の演出態様）の少なくとも一部とは、少なくとも異なる表示態様であり、

前記第二の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも少なくとも後の期間である、ことを特徴とする。

【0448】

当該構成を備えたパチンコ機 100 によれば、遊技者に操作手段の操作を促す画像が表示される前に表示される画像が複数種類（パターン）あるので、多彩な表示を行うことで、遊技台の興趣を向上させることができる。操作受け付けが開始される前の表示が複数あることで、当該表示ひいては操作受け付けが開始されること自体に遊技者を注目させることができる場合がある。

【0449】

（13）上記パチンコ機 100 であって、

前記第一の表示は、アニメーションを少なくとも含む表示であり、

前記第二の表示は、アニメーションを少なくとも含む表示である、ことを特徴とする。

【0450】

当該構成を備えたパチンコ機 100 によれば、第一の期間は、操作手段への操作が受け付けられていないため、遊技者が手持ちぶさたになりやすい。当該期間において、第一の表示をアニメーションで表示することで、遊技者が手持ちぶさたを軽減できる場合がある。また、連続的に表示態様が変化するアニメーションで表示することで、第二の期間の開始まで、遊技者を表示手段に注目させ続けることができる場合がある。

【0451】

（14）上記パチンコ機 100 であって、

前記第一の表示は、前記第三の表示が表示されることを、少なくとも予告可能な表示であり、

前記第二の表示は、前記第三の表示が表示されることを、少なくとも予告可能な表示である、ことを特徴とする。

【0452】

当該構成を備えたパチンコ機 100 によれば、第一の表示および第二の表示は、第三の表示が表示されることを予告する表示である。第一の表示および第二の表示を表示することにより操作手段への操作受け付けが開始されることをより強調することができる場合がある。

【0453】

（15）上記パチンコ機 100 であって、

前記第二の期間は、前記第一の期間の直後の期間である、ことを特徴とする。

【0454】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、表示手段に注目している遊技者の集中力を途切れさせることなく、当該集中力をそのまま操作手段への操作に移行させることができる場合がある。連続的に演出を行うことで遊技者を飽きさせない場合がある。

【0455】

(16) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段が、前記第一の表示を表示した後で、前記第三の表示を表示する確率は、第一の確率（例えば、40%）であり、

前記表示手段が、前記第二の表示を表示した後で、前記第三の表示を表示する確率は、第二の確率（例えば、30%）であり、

前記第一の確率は、前記第二の確率とは、少なくとも異なる確率である、ことを特徴とする。

【0456】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示の後で第三の表示が表示される確率は、第二の表示の後で第三の表示が表示される確率とは違う。第一の表示の後で第三の表示が表示される確率と、第二の表示の後で第三の表示が表示される確率とを偏らせることで、第一の表示または第二の表示の開始から第三の表示が表示されるまでの期間に、より遊技者を注目させることができる場合がある。

【0457】

(17) 上記パチンコ機100であって、

複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208、特図1表示装置212、特図2表示装置214）と、遊技球が少なくとも入球可能なアタッカ（例えば、可変入賞口234、235）と、を備え、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第一の図柄変動表示（例えば、特図1表示装置212による特図変動表示）であり、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第二の図柄変動表示（例えば、特図1表示装置212による特図変動表示）であり、

前記図柄表示手段は、前記第一の図柄変動表示を表示した後で、第一の図柄（例えば、特図の大当り図柄）を少なくとも表示可能な図柄表示手段であり、

前記図柄表示手段は、前記第二の図柄変動表示を表示した後で、第二の図柄（例えば、特図のはずれ図柄）を少なくとも表示可能な図柄表示手段であり、

前記アタッカは、前記図柄表示手段に前記第一の図柄が表示された後で、開放状態を少なくともとることが可能なアタッカであり、

前記アタッカは、前記図柄表示手段に前記第二の図柄が表示された後で、前記開放状態をとらないアタッカであり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合よりも、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第一の表示を高い確率で表示する表示手段であり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合よりも、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第二の表示を高い確率で表示する表示手段である、ことを特徴とする。

【0458】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示が表示された場合の方が、第二の表示が表示された場合よりも大当たりになりやすい。抽選結果に応じて第一の表示の表示態様と第二の表示の表示態様とを異ならせつつ、第一の表示または第二の表示が行われる後に表示される第三の表示については共通の表示態様としておきながら、特図変動遊技の当否判定結果が異なることで、当該当否判定結果が表示された際に、より遊技者を驚かせることができる場合がある。

【0459】

(18) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合に、前記第一の表示（例えば、チャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3）を少なくとも表示可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合に、前記第一の表示を表示しない表示手段である、ことを特徴とする。

【0460】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示は、大当たり確定の場合にのみ表示されるプレミア表示である。大当たり確定となる第一の表示とそれ以外の表示が行われる後に表示される第三の表示について共通の表示態様としておきながら、特図変動遊技の当否判定結果が異なることで、当該当否判定結果について、より遊技者を注目させることができる場合がある。

10

【0461】

(19) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の表示は、前記操作手段の少なくとも一部の表示（例えば、図17（d）～（g）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション1で表示されるチャンスボタン画像740、図23（e）～図24（c）に示すチャンスボタン画像が「家紋」のボタン導入アニメーション3で表示されるチャンスボタン画像800）を少なくとも含む表示であり、

20

前記第二の表示は、前記操作手段の少なくとも一部の表示（図19（d）～図20（b）に示すチャンスボタン画像が「デフォルト」のボタン導入アニメーション2で表示されるチャンスボタン画像740）を少なくとも含む表示である、ことを特徴とする。

【0462】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示および第二の表示には、操作手段の少なくとも一部の表示が含まれる。操作手段への操作が受け付けられない第一の期間において表示される第一の表示または第二の表示で、操作手段の少なくとも一部をあえて表示することで、操作手段への操作受け付けが開始されることを強調することができる場合がある。

30

【0463】

(20) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けない期間である、ことを特徴とする。

【0464】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、操作手段への操作が受け付けられない期間において第一の表示または第二の表示を表示して、操作手段への関心を高めるような報知を行うことで、実際に操作手段への操作が受け付けられる期間における誤操作などを防ぐことができる場合がある。操作が受け付けられない期間中に誤操作を促す構成とし、事前に失敗させることにより、その後は注意深くなり、実際に受け付けられる期間では、誤操作を防ぐことができる場合がある。

40

【0465】

(21) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、第三の期間（例えば、受付手段が操作手段への操作を受け付けない期間であり、第二の期間の少なくとも後の期間）において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第三の期間において、前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第四の期間において、前記第三の表示の表示を開始しない表示手段で

50

あり、

前記第四の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けない期間であり、
前記第四の期間は、前記第三の期間の少なくとも後の期間である、
ことを特徴とする。

【0466】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示または第二の表示が表示された後で、第三の表示が表示されない場合がある。操作手段への関心を高めるような表示を行っておきつつも、実際に操作手段を操作する期間を発生させず、さらにおよび操作手段に関する表示を表示しないことで、逆に、遊技者の操作手段に対する関心をより高めることができる場合がある。

10

【0467】

(22) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、前記第一の期間において、第一の時間（例えば、1秒間）に亘って、前記第一の表示を少なくとも表示可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第一の期間において、第二の時間（例えば、2秒間）に亘って、前記第二の表示を少なくとも表示可能な表示手段であり、

前記第一の時間は、前記第二の時間とは、少なくとも異なる時間である、
ことを特徴とする。

【0468】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示および第二の表示は、表示時の尺（表示所要時間）がそれぞれ異なる。これにより興趣の向上を図ることができる場合がある。

20

【0469】

本発明は、上記実施の形態に限らず種々の変形が可能である。

例えば、ボタン導入アニメーションの表示中に遊技者による特定の操作（例えば、隠しコマンド）を受け付け可能にしてもよい。具体的には、操作A（通常の押下）は受け付けないが、操作B（隠しコマンドとして例えば「通常の押下を3回した後に長押し5秒の押下を1回行う」）は受け付けるようにして、当該操作Bに対応した動作を行うようにしてもよい。

【0470】

30

また、ボタン導入アニメーションは、先読み予告として報知される場合がってもよい。また、ボタン導入アニメーションが複数の特図変動遊技に亘って表示される場合があってもよい。

【0471】

また、操作手段への操作が受け付けられない第一の期間において表示される第一の表示の表示態様の少なくとも一部が、操作手段への操作が受け付けられる第二の期間において表示される第二の表示と第三の表示の表示態様の少なくとも一部と共通していてもよい。

【0472】

また、第二の表示と第三の表示のうちの少なくとも一方はアニメーションで表示されないようにしてもよい。例えば、操作が受け付けられないときの表示はアニメーションとして、操作が受付られるときの表示はアニメーションでないようにしてもよい。また、第四の表示が表示された後は、第二の表示と第三の表示のうちの一方のみが表示され、他方は表示されないようにしてもよい。

40

【0473】

また、ボタン導入アニメーションの実行期間が操作手段の操作有効期間よりも長い場合があってもよい。

【0474】

また、一のボタン導入アニメーションの表示後に、操作手段を複数操作可能な場合があってもよい。例えば、図32に示すような連打による複数操作であってもよいし、ボタン導入アニメーションの表示時に操作手段を模した画像を複数個表示して、操作有効期間中

50

に表示された数だけ操作手段を操作することができるものであってもよい。

【0475】

また、操作有効期間中に操作手段を操作する回数が異なる場合であっても、同じボタン導入アニメーションを表示してもよいし、操作有効期間中に操作手段を操作する回数が異なる場合には、当該回数毎に異なるボタン導入アニメーションを表示してもよい。また、同一の操作有効期間中に複数回の操作手段の操作を促す場合、回数毎に演出態様を異ならせてもよい。

【0476】

また、操作有効期間中に、操作を促されていない操作手段が操作された場合であっても、操作手段が操作された場合と同じ動作を行うようにしてもよい。例えば、操作有効期間中に操作が有効となる操作手段が複数あるにも関わらず、ボタン導入アニメーションと操作受付中表示が一方の操作手段に関する表示だけをして、他方の操作手段に関する表示をしないようにしてもよい。

【0477】

また、第一の表示、第二の表示、第三の表示等の少なくともいずれか、いずれか複数、全部は、遊技者に操作手段の操作を少なくとも促す表示としてもよいが、少なくとも操作手段が操作を受付可能な期間の少なくとも一部の期間に表示される表示であればよい場合がある。または少なくとも操作手段が操作を受付可能な期間の全部の期間に表示される表示であればよい場合がある。また第一の表示は操作手段が操作を受付可能な期間以外の期間に表示される場合があってもよい。例えば当該表示は操作手段が操作を受付可能な期間が開始される前から表示されるように構成されていてもよいし、操作手段が操作を受付可能な期間が終了した後も表示されるように構成されていてもよい。

第一の表示、第二の表示、第三の表示等の少なくともいずれか、いずれか複数、全部は、操作手段が操作を受付可能な期間を含まない期間に表示される表示であってもよい場合がある。

【0478】

また、第一の表示、第二の表示、第三の表示等の少なくともいずれか、いずれか複数、全部は、操作手段を画像表示したものを含む表示でもよい。例えば操作手段が押しボタンタイプであれば、ボタンの画像を含む表示を当該表示としてもよいし、操作手段がレバータイプであれば、レバーの画像を含む表示としてもよい。この際、操作手段の色や形状と当該表示（例えばボタンの画像やレバーの画像）の色や形状の一部または全部が異なってもよい。

【0479】

〔第2の実施の形態〕

次に、本発明の第2の実施の形態によるパチンコ機100について説明する。本実施の形態によるパチンコ機100の構成等については、第1の実施の形態によるパチンコ機100と同様であるため説明を省略する。

【0480】

本実施の形態によるパチンコ機100では、特図変動遊技の予告（例えば、当該変動の予告、先読み予告）として、ボタン導入アニメーションが表示される。また、ボタン導入アニメーションは、チャンスボタン136の操作が受け付けられる操作受付期間（ボタン受付期間、操作有効期間）がその後に開始されることを予告している。操作受付期間では、遊技者にチャンスボタン136の操作（押下）を促すボタン受付中アニメーションが表示される。ボタン受付中アニメーションの実行中（操作受付期間中）にチャンスボタン136が押下（操作）されると、ボタン受付後アニメーションやカットイン演出（ボタン予告）が実行される。本実施の形態によるパチンコ機100は、第1の実施の形態によるパチンコ機100と同様に、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションについての抽選処理を行う。

【0481】

次に、本実施の形態によるパチンコ機100において実行される特図変動遊技の演出の

具体例について図 3 6～図 4 6 を用いて説明する。なお、図 3 6～図 4 6 に示す遊技状態は、特図低確率状態かつ普図低確率状態（非電サポ状態）である。

【0482】

（実施例 1）

図 3 6 は、本実施の形態の実施例 1 による演出の例を時系列で示している。図 3 6 および後述する各図では、装飾図柄表示装置 2 0 8、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 保留ランプ 2 2 0、特図 2 表示装置 2 1 4 の相対的な配置関係が図 3 の図示に対して異ならせて示されている。図 3 6 および後述する各図には、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左下方に特図 1 保留ランプ 2 1 8 および特図 2 保留ランプ 2 2 0 が並んで示され、その下方に特図 1 表示装置 2 1 2 および特図 2 表示装置 2 1 4 が並んで示されている。また、特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4、特図 1 保留ランプ 2 1 8 および特図 2 保留ランプ 2 2 0 の消灯部分を白抜きで表し、点灯部分を黒塗りで表している。また、特図 1 表示装置 2 1 2 または特図 2 表示装置 2 1 4 において全てのセグメントが白抜きで表された状態は、特図 1 または特図 2 の変動表示が行われていることを示している。

【0483】

装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d の左下には、正形状の変動アイコン表示領域 8 7 0 が設けられている。変動アイコン表示領域 8 7 0 では、1 つの変動アイコンを表示可能であり、変動アイコンの表示態様によって当該特図変動遊技（当該変動）の当否判定結果を所定の信頼度で予告（当該変動の予告）することが可能である。変動アイコンは、後述する保留アイコン表示領域 8 9 0 に表示される保留アイコンとは異なる表示サイズ（例えば、保留アイコンよりも大きい表示サイズ）で表示されるようにしてもよい。これにより、変動アイコンと保留アイコンとの識別が容易になる場合がある。

【0484】

また、演出表示領域 2 0 8 d の下部であって変動アイコン表示領域 8 7 0 の右側に隣接する横長の領域は、保留アイコン表示領域 8 9 0 である。保留アイコン表示領域 8 9 0 では、1 つまたは複数の保留アイコンを表示することが可能である。保留アイコン表示領域 8 9 0 では、保留アイコンの個数によって特図変動遊技の保留数を報知することが可能である。さらに、各保留アイコンの表示態様によって、保留されている特図変動遊技の当否判定結果を所定の信頼度で報知（先読み予告）することが可能である。本実施の形態では、保留アイコン表示領域 8 9 0 は最大 4 つの保留アイコンを表示可能であり、左から右に向かつて、第 1 領域、第 2 領域、第 3 領域、第 4 領域の 4 つの領域に大まかに分かれている。第 1 領域～第 4 領域の各領域は、それぞれ 1 番目～4 番目の保留順位に対応している。すなわち、第 1 領域には最先の（最も過去に記憶された）保留 1 に対応する保留アイコンが表示可能となっており、同様に第 2 領域～第 4 領域には 2～4 番目の保留 2～4 に対応する保留アイコンがそれぞれ表示可能となっている。本実施の形態では、保留アイコン表示領域 8 9 0 の第 1 領域～第 4 領域にそれぞれ数字 1～4 が表示されており、表示された数字によって第 1 領域～第 4 領域の位置が明示されているが、第 1 領域～第 4 領域の位置の明示は省略してもよい。また、本実施の形態の保留アイコン表示領域 8 9 0 では、特図 1 の保留アイコンのみを表示しているが、特図 2 の保留アイコンを併せて表示してもよい。

【0485】

また、画像表示領域の右下角部（保留アイコン表示領域 8 9 0 の右側）には、第四図柄を表示可能な円形状の第四図柄表示領域 9 1 2 が設けられている。第四図柄は、特図変動遊技が実行中であるか否かを示す図柄である。特図 1 または特図 2 変動遊技の実行中は、第四図柄表示領域 9 1 2 が点滅しているかのように白色円形の第四図柄と黒色円形の第四図柄とが交互に表示（以下、「第四図柄の変動表示」という）される。また、第四図柄表示領域 9 1 2 では、特図変動遊技の当否判定結果を報知可能になっている。本実施の形態では、特図変動遊技の当否判定結果が大当たりである場合には、第四図柄表示領域 9 1 2 に赤色円形の第四図柄が停止表示され、特図変動遊技の当否判定結果がはずれである場合には、第四図柄表示領域 9 1 2 に青色円形の第四図柄が停止表示されるようになっている。

【0486】

図36(a)は、特図1変動遊技の終了後の状態を示している。図36(a)に示すように、特図1表示装置212には特図G(はずれ図柄)が停止表示されている。また、特図2表示装置214には直近の特図2変動遊技の停止図柄である特図d(はずれ図柄)が停止表示されている。また、特図1保留ランプ218の左から1、2番目のLEDがそれぞれ点灯されて特図1の作動保留球の数(特図1の保留数)が2つであることが報知されており、特図2保留ランプ220の全てのLEDが消灯されて特図2の作動保留球の数(特図2の保留数)が0であることが報知されている。

【0487】

装飾図柄表示装置208の左中右図柄表示領域208a~208cでは、当該特図1変動遊技の当否判定結果がはずれであったことを示す、当りを報知する図柄組合せ以外の図柄組合せ「装飾3-装飾8-装飾5」が停止表示され、第四図柄表示領域912には、はずれを報知する青色(図中、右上がりのハッチングで示す)円形の第四図柄が停止表示されている。保留アイコン表示領域890には保留アイコン900、902がそれぞれ表示されている。保留アイコン900、902の表示態様は、白色円形の表示態様になっている。本実施の形態では、白色円形の表示態様がデフォルトの表示態様に設定されている。また、変動アイコン表示領域870では、変動アイコン880の消去アニメーションが実行されている。例えば、消去アニメーションのデフォルト態様として変動アイコンの透過率(透明度)が徐々に上昇していく態様が設定されている。図36(a)では、デフォルト態様で変動アイコン880が消去されている。

【0488】

図36(b)は、保留1が消化されて、特図1変動遊技が開始された状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域208a~208cでは装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域912では第四図柄の変動表示が実行されている。図36および後述する各図では、左中右図柄表示領域208a~208cにおける装飾図柄の変動を下向きの白抜き太矢印で表している。また、特図1保留ランプ218の左から2番目のLEDを消灯させて、特図1の保留数が1減少し、特図1の保留数が1になったことが報知される。特図1保留ランプ218では、特図1の保留が減少したことが特図1変動遊技の開始とほぼ同時に報知される。

【0489】

また、特図1の保留が1個減少し、特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208の変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域890の第1領域に表示されていた保留アイコン900が、変動アイコン882となって、変動アイコン表示領域870に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン900が変動アイコン882となる。変動アイコン882の表示態様は、保留アイコン900と同様に白色円形である。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域890の第2領域に表示されていた保留アイコン902が徐々に第1領域に移動する。

【0490】

また、図36(b)に示す特図1変動遊技の開始に先立ち、第1副制御部400は、次の処理を行う。第1副制御部400は、まず最初に、ステップS409の演出制御処理で、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図16(a)に示す「酒」のチャンスボタン画像を演出として表示するボタン導入アニメーションを実行することを決定する。次に、ボタン受付中アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図16(b)に示す「酒」のチャンスボタン画像を演出として表示するボタン受付中アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付中アニメーションの実行終了後に表示されるボタン受付後アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、チャンスボタン画像が「酒」の文字が付された「酒」のチャンスボタン画像を表示

するボタン受付後アニメーションを実行することを決定する。さらに、ボタン受付後アニメーションの実行終了後に実行されるカットイン演出（ボタン予告）で表示されるカットイン画像について抽選処理を行い、本実施例では、「酒」の文字が付された「酒」のチャンスボタン画像と、姫様のキャラクタ画像と、「コレを飲んで元気を出して！！」という文字列とを含むカットイン画像を表示することを決定する。

【0491】

図36(c)は、当該特図1変動遊技中に、スーパーリーチ演出が開始された状態を示している。スーパーリーチ演出が開始されると、左中右図柄表示領域208a~208cは、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、図36(c)に示す状態では、変動アイコン882が変動アイコン表示領域870内への移動を完了させ、保留アイコン902が保留アイコン表示領域890の第1領域への移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションおよび保留アイコンの移動アニメーションが終了している。

10

【0492】

本実施例では、スーパーリーチ演出が開始されると、まず最初にボタン導入アニメーションが開始される。演出表示領域208dの中央右寄りには、宝箱を探して走る吉宗のキャラクタ画像（以下、「吉宗」と称する場合がある）が表示される。ボタン導入アニメーションの開始から所定時間経過後、吉宗が宝箱を発見する。図36(c)は、演出表示領域208dの中央左寄りに表示されている宝箱の画像（以下、「宝箱」と称する場合がある）を吉宗が発見した状態を示している。また、本実施例のボタン導入アニメーションは、当該特図1変動遊技についての予告（当該変動の予告）として表示されている。

20

【0493】

図36(d)は、吉宗が発見した宝箱を開き、「酒」のチャンスボタン画像930が当該宝箱の中から飛び出てきた状態を示している。吉宗が宝箱を発見すると、図36(e)に示すように、演出表示領域208dのほぼ中央には、「酒」のチャンスボタン画像930を掲げる吉宗が表示され、吉宗の右側には「酒ボタン」という文字列が表示され、吉宗の左側には「GET!」という文字列が表示される。これにより、遊技者には、アイテムの酒ボタンを手に入れたことが報知される。また、酒ボタンを手に入れた際、演出表示領域208dには、その後開始されるチャンスボタン136の操作受付期間内（ボタン受付アニメーション表示中）に表示されるチャンスボタン画像と同じ表示態様のチャンスボタン画像を表示してもよいし、酒を想起させる画像（例えば、徳利や御猪口等の画像）や、「酒ボタンGET!」という文字列のみが表示されてもよい。本実施例では、チャンスボタン136の操作受付期間は開始されていないが、「酒」のチャンスボタン画像930が表示される。また、チャンスボタン136の操作受付期間は開始されていないので、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像は表示されない。

30

【0494】

本実施例では、ボタン導入アニメーションで手に入れた酒ボタンは、アイテムとしてストックされる。図36(f)は、「酒」のチャンスボタン画像930が、キラキラと光りながら、演出表示領域208dの右上に設けられた白色の長形状の枠内に移動している状態を示している。この際、「酒」のチャンスボタン画像930が一時的に視認不可能とされてもよい。

40

【0495】

図36(g)は、ボタン導入アニメーションが終了した状態を示している。「酒」のチャンスボタン画像930の移動が完了し、演出表示領域208dの右上の白色の長形状の枠内に「酒」のチャンスボタン画像930が表示され、その下方に、「酒GET中」という文字列が表示され、アイテムの酒ボタンがストックされていることが報知される。また、アイテムの酒ボタンがストックされていることを示す「酒」のチャンスボタン画像930の周囲には、キラキラと光るエフェクト画像が表示される。これにより、アイテムの「酒」ボタンがストックされていることを分かり易くすることができる場合がある。

【0496】

50

また、「酒」のチャンスボタン画像 930 および「酒GET中」という文字列は、当該特図 1 変動遊技の実行中にチャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されることを予告報知する操作手段に係る予告表示である。また、「酒」のチャンスボタン画像 930 および「酒GET中」の文字列は、当該特図 1 変動遊技についての予告報知（当該変動の予告報知）でもある。

【0497】

酒ボタンのストックを示す「酒」のチャンスボタン画像 930 および「酒GET中」の文字列は、対象となる特図変動遊技において、「酒」のチャンスボタン画像が表示される操作受付期間が開始されることを予告する操作手段に係る予告表示である。「酒」のチャンスボタン画像 930 および「酒GET中」は、保留 1 に係る特図 1 変動遊技についての予告表示である。また、酒ボタンがストックされている間は、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されていない操作無効期間である。操作無効期間中に操作手段に係る予告表示の大きさは、操作受付期間内に表示される操作手段に係る画像（チャンスボタン画像）の大きさと異なってもよいし、同じであってもよい。

【0498】

図 36（h）は、左右図柄表示領域 208 a、208 c に「装飾 7」が仮停止表示され、中図柄表示領域 208 b の下方の演出表示領域 208 d に「リーチ」という文字列が表示されて装飾図柄の変動表示でのリーチ演出が開始された状態を示している。装飾図柄の変動表示でのリーチ演出開始時には、左中右図柄表示領域 208 a～208 c が変動開始当初の位置、大きさに戻り、左右図柄表示領域 208 a、208 c で「装飾 7」が仮停止表示される。なお、左中右図柄表示領域 208 a～208 c に仮停止表示されている装飾図柄は、上下方向に揺れて表示（揺れ変動表示）されている。

【0499】

また、本実施例では、酒ボタンのストックを示すチャンスボタン画像 930 が、右図柄表示領域 208 c に仮停止表示されている「装飾 7」に重なって、当該「装飾 7」の手前側に表示されている。このように、操作手段に係る予告表示（例えば、チャンスボタン画像 930）で他の表示（例えば、装飾図柄）が隠されてもよい。

【0500】

本実施例のスーパーリーチ演出では、装飾図柄でのリーチ演出の開始後、図 36（i）に示すように、装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域のほぼ全体が一旦黒色に変化し、その後、特定リーチ演出として、図 36（j）～（q）に示す吉宗と剣豪との対決演出（剣豪対決）が開始される。図 36（i）に示すように、装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域のほぼ全体が一旦黒色に変化すると、左中右図柄表示領域 208 a～208 c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動し、変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 が消滅し、変動アイコン 882 および保留アイコン 902 が消去される。一方、酒ボタンのストックを示す「酒」のチャンスボタン画像 930 と第四図柄の変動表示は継続して表示される。また、「酒」のチャンスボタン画像 930 の下方に表示されている「酒GET中」という文字列は、表示され続けるが、黒色で表示されているため、視認不能になっている。酒ボタンのストックを示す「酒」のチャンスボタン画像 930 は、変動アイコンや保留アイコン等の他の演出表示が視認困難となる場合であっても、継続して表示されてもよい。

【0501】

図 36（j）は、吉宗と剣豪との対決演出（剣豪対決）が開始された状態を示している。この対決演出の開始時には、まず最初に、図 36（j）に示すように、剣豪のキャラクタ画像（以下、「剣豪」という）と、「剣豪見参！！」という文字列とが表示され、次いで、図 36（k）に示すように、演出表示領域 208 d の上方には吉宗の顔のアップの画像と、その下方には剣豪の顔のアップの画像とが表示されて、吉宗と剣豪との対決シーンのアニメーションが表示される。

【0502】

また、この対決演出の実行中には、「酒」のチャンスボタン画像 930 と「酒GET中

」という文字列とが継続して表示されている。操作手段に係る予告表示である「酒」のチャンスボタン画像 930 と当該文字列は、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されるまで、継続的に表示されていてもよい。一方、この対決演出の実行中には、変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 が消滅しており、変動アイコン 880 および保留アイコン 902 が非表示にされる。このように、対決演出の実行時には、変動アイコンと全ての保留アイコンとが非表示にされる。

【0503】

図 36 (1) は、吉宗と剣豪との対決シーンのアニメーションが表示された後の状態を示している。演出表示領域 208d の右方には倒れた吉宗が表示され、演出表示領域 208d の左方には刀を鞘に納めている剣豪が表示されている。

10

【0504】

対決シーンが終了してから所定時間経過後、図 36 (m) に示すように、「酒」のチャンスボタン画像 930 全体がキラキラと光るエフェクト画像が表示され、操作受付期間が開始され、ストックされている酒ボタンが使用されることが示唆される。

【0505】

図 36 (n) は、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始された状態を示している。チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されると、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーションの実行が開始される。演出表示領域 208d のほぼ中央には「酒」のチャンスボタン画像 932 が表示されている。「酒」のチャンスボタン画像 932 は、「酒」のチャンスボタン画像 930 に代わって表示されたものである。操作無効期間で表示される「酒」のチャンスボタン画像 930 の少なくとも一部の表示態様は、操作受付期間で表示される「酒」のチャンスボタン画像 932 の少なくとも一部の表示態様と同じになっている。本実施例では、操作無効期間で表示される「酒」のチャンスボタン画像 930 の表示態様は、操作受付期間で表示される「酒」のチャンスボタン画像 932 の表示態様と完全に同じになっている。このように、操作無効期間で表示される操作手段に係る予告表示（本例では、「酒」のチャンスボタン画像 930）の表示態様は、操作受付期間で表示される操作手段に係る予告表示（例えば、「酒」のチャンスボタン画像 932）の表示態様と関連していればよい。

20

【0506】

また、「酒」のチャンスボタン画像 932 が「酒」のチャンスボタン画像 930 に代わって表示される際、「酒」のチャンスボタン画像 930 が「酒」のチャンスボタン画像 932 に連続的に変化しているような態様を表示してもよい。この場合、「酒」のチャンスボタン画像 930 が、演出表示領域 208d のほぼ中央に徐々に移動しているようなアニメーション（第三の表示）が表示されてもよい。

30

【0507】

また、図 36 (n) に示すように、「酒」のチャンスボタン画像 932 の上方には、PUSH 画像 750 と、PUSH 画像 750 の下方にチャンスボタン 136 の押下方向を示す下向きの白抜き太矢印の画像とがそれぞれ表示されている。また、チャンスボタン画像 932 の下方には、チャンスボタン 136 の操作が受付可能な操作受付期間を示すゲージ画像 760 が表示されている。これらの画像が表示され、遊技者にチャンスボタン 136 の押下を促している。ゲージ画像 760 は、チャンスボタン 136 の操作受付期間内にのみ表示される画像である。このように、チャンスボタン 136 の操作受付期間内にのみ表示される画像があってもよい。また、チャンスボタン画像が「酒」のボタン受付中アニメーションの実行が開始されると、酒樽の蓋が割れて中から酒が勢いよく飛び出ている状態のアニメーションが表示される。

40

【0508】

図 36 (o) は、チャンスボタン 136 の操作受付期間内にチャンスボタン 136 が操作された直後の状態を示している。操作受付期間内にチャンスボタン 136 が操作されて、当該操作が受け付けられると、ボタン受付後アニメーションが開始され、「酒」のチャンスボタン画像 932 の「押」の文字が「酒」に変化した「酒」のチャンスボタン画像 9

50

3 4が表示される。このように、操作受付期間中に表示されるチャンスボタン画像9 3 2には、「押」という文字が表示され、操作受付後からチャンスボタン画像9 3 4が消去されるまでは「酒」という文字が表示される。このように、操作受付後に操作手段に係る予告表示の表示態様を変更することで、チャンスボタン1 3 6への操作が受け付けられたことを遊技者に報知してもよい。また、チャンスボタン1 3 6の操作促進表示である操作受付期間中の「酒」のチャンスボタン画像9 3 2と、チャンスボタン1 3 6の操作に基づいて表示される演出表示である操作受付後の「酒」のチャンスボタン画像9 3 4とは、表示態様が少なくとも一部同じであってもよい。本実施例では、「酒」のチャンスボタン画像9 3 2と、「酒」のチャンスボタン画像9 3 4とは、文字以外の酒樽の絵柄が共通している。このように、チャンスボタン1 3 6の操作促進表示である「酒」のチャンスボタン画像9 3 2の表示態様と、チャンスボタン1 3 6が操作されたことに基づいて表示される「酒」のチャンスボタン画像9 3 4の表示態様とが関連していてもよい。

10

【0509】

図3 6 (p)は、チャンスボタン1 3 6が操作されたことに基づいて、カットイン演出が実行された状態を示している。本実施例のカットイン演出では、演出表示領域2 0 8 dの左方に「酒」のチャンスボタン画像9 3 4と、右方に姫様のキャラクタ画像と「コレを飲んで元気を出して！！」という文字列とを含むカットイン画像9 2 0 (第一の報知)が表示される。

【0510】

このように、装飾図柄表示装置2 0 8は、操作受付期間においてチャンスボタン1 3 6の操作が受け付けられた場合に、第一の報知として、カットイン画像9 2 0を少なくとも表示可能である。また、パチンコ機1 0 0は、第一の報知として、カットイン画像9 2 0を表示するだけでなく、所定の音声や効果音をスピーカ1 2 0から出力してもよい。

20

【0511】

このように、本実施例では、操作受付期間中のチャンスボタン1 3 6の操作に基づいて、アイテムとしてストックされていた酒ボタンが吉宗に使用され、剣豪との対決で一度敗れた吉宗が復活する。これにより、図3 6 (q)に示すように、演出表示領域2 0 8 dには復活した吉宗が剣豪に勝利するシーンのアニメーション(復活演出)が表示され、中図柄表示領域2 0 8 bには「装飾7」が仮停止表示され、当該特図1変動遊技で大当りに当選することが示唆される。

30

【0512】

当該特図1変動遊技の開始から所定時間経過後、スーパーリーチ演出が終了し、特図1変動遊技が終了する。特図1変動遊技が終了すると、図3 6 (r)に示すように、特図1表示装置2 1 2には特図A (1 5 R特別大当り図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域2 0 8 a~2 0 8 cが変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域2 0 8 a~2 0 8 cには「装飾7ー装飾7ー装飾7」が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技で1 5 R特別大当りに当選したことが報知される。また、第四図柄表示領域9 1 2には、赤色(図中、右下がりのハッチングで示す)円形の第四図柄が停止表示され、当該特図1変動遊技で大当りに当選したことが報知される。また、特図1変動遊技が終了すると、変動アイコン8 8 2が消去される。本例では、変動アイコンの透過率(透明度)が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン8 8 2が消去される。

40

【0513】

本実施例によるパチンコ機1 0 0は、複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段として装飾図柄表示装置2 0 8と、複数の報知のうちの少なくとも一つを、少なくとも報知可能な報知手段として装飾図柄表示装置2 0 8、スピーカ1 2 0と、遊技者が少なくとも操作可能な操作手段としてチャンスボタン1 3 6と、操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段として第1副制御部4 0 0と、を備えている。

【0514】

複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像9 3 0であり、複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像9 3 2である。チャンスボタン画像9 3

50

0 は第一の表示であり、チャンスボタン画像 9 3 2 は第二の表示である。複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知である。第一の報知は、カットイン画像 9 2 0 を含むカットイン演出である。装飾図柄表示装置 2 0 8 は、図 3 6 (d) ~ (m) に示す第一の期間において、第一の表示を少なくとも表示可能であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、図 3 6 (n) に示す第二の期間において、第二の表示を少なくとも表示可能である。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、第一の期間において第 1 副制御部 4 0 0 がチャンスボタン 1 3 6 への操作を受け付けた場合に、第一の報知を報知しない。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、第二の期間において第 1 副制御部 4 0 0 がチャンスボタン 1 3 6 への操作を受け付けた場合に、第一の報知を少なくとも報知開始可能である。第二の期間は、第 1 副制御部 4 0 0 がチャンスボタン 1 3 6 への操作を少なくとも受付可能な操作受付期間である。

10

【0515】

本実施例によるパチンコ機 1 0 0 によれば、操作手段に対する操作が受け付けされていない期間において、敢えて操作手段に関する第一の表示を行うことで、操作手段の位置や操作方法を遊技者に認識させることができる場合がある。

【0516】

また、特図 1 表示装置 2 1 2 は複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを表示可能である。複数の図柄変動表示のうちの一つは、第二の図柄変動表示である。第二の図柄変動表示は、図 3 6 (b) ~ 図 3 6 (r) に示す特図 1 変動遊技である。第二の期間は、特図 1 表示装置 2 1 2 が第二の図柄変動表示を表示している間の期間であり、第一の表示は、第二の図柄変動表示の予告として表示される表示である。

20

【0517】

本実施例によるパチンコ機 1 0 0 によれば、第一の表示を図柄変動表示の予告として表示することで、操作手段に関する遊技者の関心と、図柄変動表示に関する遊技者の関心とを同時に高めることができる場合がある。

【0518】

(実施例 2-1)

図 3 7 および図 3 8 は、本実施の形態の実施例 2-1 における演出の例を時系列で示している。図 3 7 (a) は、特図 1 変動遊技が終了した状態を示している。特図 1 表示装置 2 1 2 には、特図 G (はずれ図柄) が停止表示され、左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c には当りを報知する図柄組合せ以外の図柄組合せ「装飾 6 - 装飾 1 - 装飾 7」が停止表示され、第四図柄表示領域 9 1 2 には青色円形の第四図柄が停止表示されて、当該特図 1 変動遊技の当否判定結果がはずれであったことが報知されている。また、特図 2 表示装置 2 1 4 には直近の特図 2 変動遊技の停止図柄である特図 d (はずれ図柄) が停止表示されている。また、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の左から 1 ~ 3 番目の LED がそれぞれ点灯されて特図 1 の保留数が 3 つであることが報知されており、特図 2 保留ランプ 2 2 0 の全ての LED が消灯されて特図 2 の保留数が 0 であることが報知されている。

30

【0519】

また、保留アイコン表示領域 8 9 0 には保留アイコン 9 0 0、9 0 2、9 0 4 がそれぞれ表示されている。保留アイコン 9 0 0、9 0 2 の表示態様は、デフォルトの白色円形の表示態様になっている。また、保留アイコン 9 0 4 の表示態様は、青色 (図中、右上がりのハッチングで示す) 円形の表示態様になっている。

40

【0520】

本実施例によるパチンコ機 1 0 0 は、保留アイコンの色を変化させて先読み予告を実行可能に構成されている。保留アイコンによる先読み予告では、保留アイコンの色毎に大当たり信頼度が設定されている。大当たり信頼度は、例えば、青色、緑色、赤色の順に高くなるように設定されている。また、デフォルトの表示色である白色は、先読み予告が実行されない場合に選択される表示色であってもよいし、青色よりも低い大当たり信頼度で先読み予告を実行する場合に選択される表示色であってもよい。

【0521】

また、変動アイコン表示領域 8 7 0 では、変動アイコン 8 8 0 の消去アニメーションが

50

実行されている。図 37 (a) では、変動アイコンの透過率 (透明度) が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン 882 が消去されている。

【0522】

図 37 (b) は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 212 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 912 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の左から 3 番目の LED を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 2 になったことが報知される。

【0523】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 208 の変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 900 が、変動アイコン 882 となって、変動アイコン表示領域 870 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 900 が変動アイコン 882 となる。変動アイコン 882 の表示態様は、保留アイコン 900 と同様に白色円形である。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 2 領域に表示されていた保留アイコン 902 が徐々に第 1 領域に移動し、第 3 領域に表示されていた保留アイコン 904 が徐々に第 2 領域に移動する。

【0524】

また、図 37 (b) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、ステップ S409 の演出制御処理で、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図 16 (a) に示す「熱」のチャンスボタン画像を演出として表示するボタン導入アニメーションを実行することを決定する。

【0525】

本実施例において、ボタン導入アニメーションは、保留アイコン 904 が示す保留 2 に係る特図変動遊技についての先読み予告として表示される。また、本実施例では、ボタン導入アニメーションについての抽選処理は、保留アイコン 904 が示す保留の順位が保留 2 になった時に実行されているが、当該保留が記憶された際に実行されてもよいし、特図変動遊技の開始毎に実行されてもよい。また、ボタン導入アニメーションについての抽選処理には、主制御部 300 から送られるコマンドに含まれる先読み結果の情報が用いられるようになっている。

【0526】

図 37 (c) は、当該特図 1 変動遊技中に、ボタン導入アニメーションが開始された状態を示している。当該ボタン導入アニメーションでは、いずれのボタンがストックされるかが報知される。ボタン導入アニメーションが開始されると、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、図 37 (c) に示す状態では、変動アイコン 882 が変動アイコン表示領域 870 内への移動を完了させ、保留アイコン 902 が保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域への移動を完了させており、保留アイコン 904 が第 2 領域への移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションおよび保留アイコンの移動アニメーションが終了している。

【0527】

本実施例では、ボタン導入アニメーションが開始されると、演出表示領域 208 d の中央右寄りには、宝箱を探して走る吉宗のキャラクタ画像が表示される。ボタン導入アニメーションの開始から所定時間経過後、吉宗が宝箱を発見する。図 37 (c) は、演出表示領域 208 d の中央左寄りに表示されている宝箱の画像 (以下、「宝箱」と称する場合がある) を吉宗が発見した状態を示している。

【0528】

図 3 7 (d) は、吉宗が発見した宝箱を開き、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 が当該宝箱の中から飛び出てきた状態を示している。吉宗が宝箱を発見すると、図 3 7 (e) に示すように、演出表示領域 2 0 8 d のほぼ中央には、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 を掲げる吉宗が表示され、吉宗の右側には「熱ボタン」という文字列が表示され、吉宗の左側には「GET ! 」という文字列が表示される。これにより、遊技者には、アイテムの熱ボタンを手に入れたことが報知される。本実施例では、チャンスボタン 1 3 6 の操作受付期間は開始されていないが、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 が表示される。また、チャンスボタン 1 3 6 の操作受付期間は開始されていないので、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像は表示されない。

【 0 5 2 9 】

10

本実施例では、ボタン導入アニメーションで手に入れた熱ボタンは、アイテムとしてストックされる。また、熱ボタンを示す「熱」のボタン画像 9 3 6 は、保留 2 に係る特図変動遊技についての先読み予告として表示されている。また、保留 2 に係る特図変動遊技にを対象とする操作手段に係る予告表示として、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 だけでなく、他の表示でも先読み予告を実行してもよい。例えば、保留 2 を示す保留アイコン 9 0 4 をチャンスボタン 1 3 6 を模した表示態様で表示して先読み予告を実行してもよい。

【 0 5 3 0 】

図 3 7 (f) は、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 が、キラキラと光りながら、演出表示領域 2 0 8 d の右上に設けられた白色の長形状の枠内に移動している状態を示している。この際、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 が一時的に視認不可能とされてもよい。

20

【 0 5 3 1 】

図 3 7 (g) は、ボタン導入アニメーションが終了した状態を示している。「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 の移動が完了し、演出表示領域 2 0 8 d の右上に設けられた白色の長形状の枠内に「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 が表示され、その下方に「熱GET 中」という文字列が表示され、アイテムの熱ボタンがストックされていることが報知される。「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 の周囲には、キラキラと光るエフェクト画像が表示される。

【 0 5 3 2 】

また、操作手段に係る予告表示である「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 および「熱GET 中」の文字列は、保留 2 に係る特図変動遊技の実行中にチャンスボタン 1 3 6 の操作受付期間が開始されることを予告報知している。また、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 および「熱GET 中」の文字列は、保留 2 に係る特図変動遊技についての先読み予告報知でもある。

30

【 0 5 3 3 】

また、熱ボタンがストックされている間は、チャンスボタン 1 3 6 の操作受付期間が開始されていない操作無効期間である。操作無効期間中における操作手段に係る予告表示の大きさは、操作受付期間内に表示されるチャンスボタン画像の大きさと異なってもよいし、同じであってもよい。

【 0 5 3 4 】

40

図 3 7 (h) は、当該特図 1 変動遊技が終了した状態を示している。特図 1 表示装置 2 1 2 には特図 G (はずれ図柄) が停止表示され、左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c が変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c には「装飾 4 - 装飾 9 - 装飾 1 0 」が停止表示され、第四図柄表示領域 9 1 2 には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図 1 変動遊技ではずれになったことが報知される。

【 0 5 3 5 】

また、右図柄表示領域 2 0 8 c の「装飾 1 0 」は、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 および「熱GET 中」の文字列と重なって、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 および「熱GET 中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、「熱」のチャンスボタン

50

画像 9 3 6 および「熱 G E T 中」の文字列は、右図柄表示領域 2 0 8 c の「装飾 1 0」と重なって、当該「装飾 1 0」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾 1 0」のほとんどが「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 で隠されて視認不可能になっている。

【0 5 3 6】

このように、操作手段に係る予告表示である「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 および「熱 G E T 中」の文字列は、他の表示（例えば、装飾図柄）よりも優先して表示されてもよい。また、白色の長方形の枠内に表示されている「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 は、相対的に視認度が高く表示され、「熱 G E T 中」の文字列は、「装飾 1 0」と重なって相対的に視認度が低く表示されている。このように、操作手段に係る予告表示の一方の視認度が高く表示され、他方の視認度が低く表示されてもよい。

10

【0 5 3 7】

また、特図 1 変動遊技が終了すると、変動アイコン 8 8 2 が消去される。本例では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン 8 8 2 が消去される。

【0 5 3 8】

図 3 7 (i) は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 2 1 2 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 9 1 2 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の左から 2 番目の L E D を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 1 になったことが報知される。

20

【0 5 3 9】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の変動アイコン表示領域 8 7 0 および保留アイコン表示領域 8 9 0 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 8 9 0 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 9 0 2 が、変動アイコン 8 8 4 となって、変動アイコン表示領域 8 7 0 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 9 0 2 が変動アイコン 8 8 4 となる。変動アイコン 8 8 4 の表示態様は、保留アイコン 9 0 2 と同様に白色円形である。変動アイコン 8 8 4 は、保留アイコン 9 0 2 と同じ大当り信頼度で当該変動の予告をしている。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 8 9 0 の第 2 領域に表示されていた保留アイコン 9 0 4 が徐々に第 1 領域に移動する。

30

【0 5 4 0】

また、図 3 7 (i) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 4 0 0 は、昇格アニメーションを実行するか否かを決定する。昇格アニメーションとは、保留アイコンやチャンスボタン画像がより大当り信頼度の高い表示態様に昇格することを期待させるアニメーションのことである。本実施例では、昇格アニメーションを実行して、保留アイコン 9 0 4 がより大当りの高い表示態様に昇格し、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 がより大当り信頼度の高いチャンスボタン画像の表示態様に昇格することが決定される。

【0 5 4 1】

本実施例において、昇格アニメーションは、保留アイコン 9 0 4 が示す保留 1 に係る特図変動遊技についての先読み予告として表示される。また、本実施例では、昇格アニメーションの実行有無、チャンスボタン画像および保留アイコンの昇格についての抽選処理は、保留アイコン 9 0 4 が示す保留の順位が保留 1 になった時に実行されているが、当該保留が記憶された際に実行されてもよいし、特図変動遊技の開始毎に実行されてもよい。また、昇格アニメーションの実行有無、チャンスボタン画像および保留アイコンの昇格についての抽選処理は、主制御部 3 0 0 から送られるコマンドに含まれる先読み結果の情報が用いられるようになっている。

40

【0 5 4 2】

また、図 3 7 (i) に示すように、右図柄表示領域 2 0 8 c での装飾図柄の変動表示は

50

、「熱」のチャンスボタン画像 936 および「熱GET中」の文字列と重なって、「熱」のチャンスボタン画像 936 および「熱GET中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、「熱」のチャンスボタン画像 936 および「熱GET中」の文字列は、右図柄表示領域 208c での装飾図柄の変動表示と重なって、当該装飾図柄の変動表示の手前側に表示されている。これにより、当該装飾図柄の変動表示のほとんどが「熱」のチャンスボタン画像 936 および「熱GET中」の文字列で隠されて視認不可能になっている。

【0543】

また、図 37 (i) に示す状態では、保留アイコン 904 についての昇格アニメーションが実行されている。本実施例の保留アイコンの昇格アニメーションでは、保留アイコン 904 の手前側に重なって、保留アイコン 904 の全体を隠すようにエフェクト画像 950 が表示される。エフェクト画像 950 の中央には、「POW」という文字列が表示されている。エフェクト画像 950 は、第 1 領域へ移動中の保留アイコン 904 と伴に移動するように表示される。これにより、保留アイコン 904 がエフェクト画像 950 で隠されて、保留アイコン 904 の全体が視認不可能になる。

【0544】

図 37 (j) は、保留アイコンについての昇格アニメーションが終了した状態を示している。保留アイコン 904 の表示態様は、青色円形から緑色（図中、クロスハッチングで示す）円形に変化している。これにより、保留アイコン 904 は、青色よりも大当り信頼度の高い緑色で表示される。また、本実施例では、保留アイコン 904 が第 1 領域に移動を完了させて、保留アイコン移動アニメーションが終了した後に、保留アイコンについての昇格アニメーションが終了してエフェクト画像 950 が消滅し、緑色に変化した保留アイコン 904 が視認可能になっている。また、これと逆に、保留アイコン 904 が第 1 領域に移動している途中（保留アイコン移動アニメーションの途中）で保留アイコンについての昇格アニメーションが終了してエフェクト画像 950 が消滅し、保留アイコン 904 の移動中に、緑色に変化した保留アイコン 904 が視認可能になってもよい。また、図 37 (j) では、変動アイコン 884 は、変動アイコン表示領域 870 の移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが終了している。

【0545】

また、図 37 (j) に示す状態では、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが開始されている。本実施例のチャンスボタン画像についての昇格アニメーションでは、演出表示領域 208d の左上方から「熱」のチャンスボタン画像 936 に向かって、千両箱 820 が飛んでいくアニメーションが表示される。また、本実施例では、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが開始されると、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。

【0546】

図 37 (k) は、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが実行されている状態を示している。図 37 (k) では、千両箱 820 が「熱」のチャンスボタン画像 936 に衝突した後の状態を示している。千両箱 820 が「熱」のチャンスボタン画像 936 に衝突すると、「ドッカーン!!!」という文字列を含むエフェクト画像 952 が表示開始される。エフェクト画像 952 は、「熱」チャンスボタン画像 936 に重なって、「熱」のチャンスボタン画像 936 を隠すように表示される。これにより、チャンスボタン画像 936 の全体が視認不可能になる。また、エフェクト画像 952 は、「熱GET中」という文字列と重ならないように表示される。このように、操作手段に係る予告表示の一方である「熱GET中」の文字列の視認度が高く表示され、他方である「熱」のチャンスボタン画像 936 の視認度が低く表示されてもよい。

【0547】

また、図 37 (k) に示すように、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c が変動開始当初の位置、大きさに戻り、左図柄表示領域 208a には「装飾 4」が仮停止表示（揺れ変動表示）されている。また、右図柄表示領域 208c での装飾図柄の変動表示は、エフェクト画像 952 の後側に表示されている。これにより、右図柄表示領域 208c での装

飾図柄の変動表示の一部がエフェクト画像 9 5 2 で隠されて、当該装飾図柄の変動表示の視認性が低下している。

【0 5 4 8】

エフェクト画像 9 5 2 が消滅すると、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが終了し、図 3 7 (1) に示すように、演出表示領域 2 0 8 d の右上方の白色の長方形の枠内には、多数の小判と、「押」の文字が付された千両箱とが押下面に乗ったチャンスボタン画像 9 3 8 が表示される。チャンスボタン画像 9 3 8 は、「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6 よりも大当たり信頼度が高い表態様になっている。これにより、アイテムの千両箱ボタンがストックされ、チャンスボタン画像 9 3 8 の下方には、「千両箱 G E T 中」という文字列が表示される。

10

【0 5 4 9】

また、図 3 7 (1) は、右図柄表示領域 2 0 8 c に「装飾 4」が仮停止表示（揺れ変動表示）されて、リーチ演出が開始された状態を示している。中図柄表示領域 2 0 8 b の下方の演出表示領域 2 0 8 d に「リーチ」という文字列が表示されて装飾図柄の変動表示でのリーチ演出が開始された状態を示している。

【0 5 5 0】

右図柄表示領域 2 0 8 c で仮停止表示されている「装飾 4」は、チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像 9 3 8 および「熱 G E T 中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列は、右図柄表示領域 2 0 8 c の「装飾 4」と重なって、当該「装飾 4」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾 4」のほとんどがチャンスボタン画像 9 3 8 で隠されて視認不可能になっている。また、白色の長方形の枠内に表示されているチャンスボタン画像 9 3 8 は、相対的に視認度が高く表示され、「千両箱 G E T 中」の文字列は、「装飾 4」と重なって相対的に視認度が低く表示されている。このように、操作手段に係る予告表示の一方の視認度が高く表示され、他方の視認度が低く表示されてもよい。

20

【0 5 5 1】

チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列は、保留 1 に係る特図変動遊技の実行中にチャンスボタン 1 3 6 の操作受付期間が開始されることを予告報知している。また、チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列は、保留 1 に係る特図変動遊技についての先読み予告報知でもある。

30

【0 5 5 2】

リーチ演出の開始から所定時間の経過後、中図柄表示領域 2 0 8 b での装飾図柄の移動（回転）速度が遅くなる。図 3 7 (m) に示すように、中図柄表示領域 2 0 8 b では、「装飾 3」が下方に、その上方から「装飾 4」が下方に向かって移動している。また、演出表示領域 2 0 8 d には、右図柄表示領域 2 0 8 c の「装飾 4」の左下方と重なるように、吉宗のキャラクタ画像が表示される。吉宗のキャラクタ画像は、右図柄表示領域 2 0 8 c の「装飾 4」の手前側に表示され、吉宗が中図柄表示領域 2 0 8 b の装飾図柄の変動表示を見つめるように表示される。これにより、中図柄表示領域 2 0 8 b に「装飾 4」が停止表示されることを煽る演出が実行される。

40

【0 5 5 3】

また、チャンスボタン画像 9 3 8 の下方の「千両箱 G E T 中」という文字列に代えて、「千両箱」という文字列が表示されてもよい。チャンスボタン画像 9 3 8 の下方には、いずれのボタンがストックされているかが分かる文字列が表示されてもよい。また、「千両箱 G E T 中」という文字列に代えて、「千両箱？」という文字列を表示して、千両箱ボタンがストックされていることが確定されていないような報知を行い、先読み予告の対象変動（本例では、保留アイコン 9 0 4 が示す保留 1 に係る特図 1 変動遊技）で千両箱のチャンスボタン画像が表示されないようにされてもよい。この場合には、チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱？」の文字列は、先読み予告の対象変動で千両箱のチャンスボタン画像が表示され、操作受付期間が開始されるかもしれないことを煽るだけのガセ演出であ

50

る。

【0554】

図37(n)は、中図柄表示領域208bに「装飾5」が仮停止表示(揺れ変動表示)された状態を示している。これにより、左中右図柄表示領域208a~208cでは、「装飾4ー装飾5ー装飾4」が仮停止表示(揺れ変動表示)される。図37(n)中の左中右図柄表示領域208a~208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾4ー装飾5ー装飾4」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0555】

また、図37(n)に示すように、吉宗のキャラクタ画像は、がっかりした表情の表示態様に变化している。これにより、当該特図1変動遊技ではずれとなることが示唆される。

10

【0556】

図37(o)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には特図G(はずれ図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには「装飾4ー装飾5ー装飾4」が停止表示され、第四図柄表示領域912には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技ではずれになったことが報知される。

【0557】

また、右図柄表示領域208cの「装飾4」は、チャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、チャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列は、右図柄表示領域208cの「装飾4」と重なって、当該「装飾4」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾4」のほとんどがチャンスボタン画像938で隠されて視認不可能になっている。

20

【0558】

このように、操作手段に係る予告表示であるチャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列は、他の表示(例えば、装飾図柄)よりも優先して表示されてもよい。また、白色の長形状の枠内に表示されているチャンスボタン画像938は、相対的に視認度が高く表示され、「千両箱GET中」の文字列は、「装飾4」と重なって相対的に視認度が低く表示されている。このように、操作手段に係る予告表示の一方の視認度が高く表示され、他方の視認度が低く表示されてもよい。

30

【0559】

また、特図1変動遊技が終了すると、変動アイコン884が消去される。本例では、変動アイコンの透過率(透明度)が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン884が消去される。

【0560】

図37(p)は、保留1が消化されて、特図1変動遊技が開始された状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域208a~208cでは装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域912では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図1保留ランプ218の左から1番目のLEDを消灯させて、特図1の保留数が1減少し、特図1の保留数が0になったことが報知される。また、図37(p)に示す特図1変動遊技開始に先立ち、第1副制御部400は、演出制御処理(ステップS409)において、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションの抽選処理を行う。

40

【0561】

また、特図1の保留が1個減少し、特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208の変動アイコン表示領域870では、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域890の第1領域に表示されていた保留アイコン904が、変動アイコン886となって、変動アイコン表示領域870に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と

50

同時に、保留アイコン 902 が変動アイコン 886 となる。変動アイコン 886 の表示態様は、保留アイコン 904 と同様に緑色円形である。変動アイコン 886 は、保留アイコン 904 と同じ大当り信頼度で当該変動の予告をしている。また、保留アイコンの移動アニメーションは、保留数が 0 であるので表示されない。

【0562】

また、当該特図 1 変動遊技は、操作手段に係る予告表示の対象変動である。このため、当該特図 1 変動遊技では、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始される。本実施例では、操作受付期間の開始に先立ち、スーパーリーチ演出が開始される。図 37 (q) は、スーパーリーチ演出が開始された状態を示している。本実施例のスーパーリーチ演出では、装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の大部分が黒く表示される暗転演出が実行される。図 37 (q) は、暗転演出が開始された状態を示している。暗転演出が開始されると、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 は消滅し、変動アイコン 880 は消去される。また、操作手段に係る予告表示である、チャンスボタン画像 938 と、「千両箱 GET 中」の文字列は、継続して表示される。チャンスボタン画像 938 は、白色の長形状の枠内に表示されているので、暗転演出が開始されても視認度が高く維持される。また、「千両箱 GET 中」の文字列は、黒色で表示されているので、暗転演出が開始されると視認不可能になる。また、第四図柄表示領域 912 での第四図柄の変動表示は継続されるが、図 37 (q) に示すように、黒色円形の第四図柄が表示されると、視認不可能になる。なお、第四図柄の変動表示は、暗転演出の実行中でも常に視認可能に表示されるようになっていてもよい。

【0563】

図 37 (r) は、ボタン導入アニメーションが開始された状態を示している。当該ボタン導入アニメーションは、まもなく操作受付期間が開始されることを予告している。ボタン導入アニメーションが開始されると、演出表示領域 208d のほぼ中央に、図 16 に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像 940 が表示開始される。これにより、まもなくチャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されることが予告される。また、本実施例では、操作受付期間開始直前の操作無効期間において、大当り信頼度の低い「デフォルト」のチャンスボタン画像 940 が表示され、その後、操作受付期間が開始されると、大当り信頼度の高いチャンスボタン画像が表示されるようになっている。

【0564】

図 38 (a) は、図 37 (r) から続く状態を示している。図 38 (a) に示すように、チャンスボタン画像 938 の周囲にキラキラと光るエフェクト画像が表示され、ストックされていた千両箱ボタンが使用されることが報知される。

【0565】

図 38 (b) は、アイテムの千両箱ボタンが使用された状態を示している。このため、チャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」の文字列が消去され、ストックされていた千両箱ボタンが使用されたことが報知される。また、千両箱ボタンが使用されると、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが実行され、チャンスボタン画像 940 に代えて、より大当り信頼度の高い、多数の小判と、「押」の文字が付された千両箱が押下面に乗ったチャンスボタン画像 942 が表示される。また、チャンスボタン画像 942 の後側には白色画像 954 が表示される。これにより、暗転演出中にチャンスボタン画像 942 を含むボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよび昇格アニメーションを分かり易くすることができる。

【0566】

図 38 (c) は、ボタン導入アニメーションが終了し、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始された状態を示している。操作受付期間が開始されると、ボタン受付中アニメーションが開始され、チャンスボタン画像 942 の周りに小判が散らばるアニメーションが表示される。また、チャンスボタン画像 942 の下方には、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像 760 が表示される。

【0567】

また、操作無効期間に表示されていたチャンスボタン画像938の表示態様と、操作受付期間で表示されるチャンスボタン画像942の表示態様とは、共通している。このため、チャンスボタン画像938は、操作受付期間にチャンスボタン画像942が表示されることを予告する表示である。また、ボタン受付中アニメーションは、当該特図1変動遊技の当否判定結果や先読み結果に基づいて選択されているので、チャンスボタン画像938は、当該特図1変動遊技についての先読み予告でもある。先読み予告の対象変動では、先読み予告であるチャンスボタン画像938と同じ表示態様のチャンスボタン画像942が表示される。

【0568】

10

また、先読み予告対象変動の当否判定結果が大当たりであっても、当該変動において、チャンスボタン画像938で予告されたチャンスボタン画像942が操作受付期間で表示されるとは限らないため、先読み予告処理で特図変動遊技の変動時間を先読みし、変動時間に対応している演出内容の種類を先読みしてもよい。また、操作受付期間で表示されるボタン受付中アニメーションの態様が、変動時間と対応するように設定されていてもよいし、先読み対象変動開始時にボタン受付中アニメーションの態様を決定する抽選処理を実行してもよい。

【0569】

図38(d)は、操作受付期間がほぼ半分経過した状態を示している。このため、ゲージ画像のほぼ半分が黒色で表示され、残りが白色で表示されている。また、チャンスボタン画像942の周りの小判が散らばるアニメーションが表示されている。

20

【0570】

図38(e)は、操作受付期間内にチャンスボタン136が操作された直後の状態を示している。チャンスボタン136が操作されると、ボタン受付中アニメーションが終了し、第一の報知としてボタン受付後アニメーションが表示される。また、ボタン受付中アニメーションが終ると、チャンスボタン画像942とゲージ画像760とが消去される。

【0571】

装飾図柄表示装置208は、操作受付期間においてチャンスボタン136の操作が受け付けられた場合に、第一の報知として、小判が四方八方に散らばっているボタン受付後アニメーションを少なくとも表示可能である。また、パチンコ機100は、第一の報知として、小判が四方八方に散らばっているアニメーション表示するだけでなく、所定の音声や効果音（例えば、小判が散らばっている効果音）をスピーカ120から出力してもよい。

30

【0572】

図38(f)は、暗転演出が終了した状態を示している。演出表示領域208dには、ガッツポーズをした吉宗のキャラクタ画像が表示され、その周囲に「大盤振舞」という文字列が表示されて、当該特図1変動遊技で大当たりが当選することが示唆される。

【0573】

図38(g)は、スーパーリーチ演出が終了し、左中右図柄表示領域208a～208cが変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域208a～208cに「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示（揺れ変動表示）された状態を示している。図38(g)中の左中右図柄表示領域208a～208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾7ー装飾7ー装飾7」が上下方向に揺れている様子を示している。

40

【0574】

また、吉宗のキャラクタ画像と「大盤振舞」の文字列とは、左中右図柄表示領域208a～208cでの「装飾7ー装飾7ー装飾7」と重なり、後側に表示される。このため、吉宗のキャラクタ画像と「大盤振舞」の文字列とは、一部が「装飾7ー装飾7ー装飾7」に隠される。このように、装飾図柄の仮停止表示は、他の演出表示（例えば、キャラクタ画像や文字列）よりも優先されて表示されてもよい。

【0575】

図38(h)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置2

50

1 2には特図A（1 5 R特別大当り図柄）が停止表示され、左中右図柄表示領域2 0 8 a～2 0 8 cには「装飾7ー装飾7ー装飾7」が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技で1 5 R特別大当りに当選したことが報知される。また、第四図柄表示領域9 1 2には、赤色円形の第四図柄が停止表示され、当該特図1変動遊技で大当りに当選したことが報知される。また、大当り報知時には、変動アイコン表示領域8 7 0および保留アイコン表示領域8 9 0が消滅したままであり、変動アイコンと保留アイコンが表示されないようになっていてもよい。

【0 5 7 6】

本実施例において、複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像9 3 6、9 3 8であり、複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像9 4 2である。チャンスボタン画像9 3 6、9 3 8は第一の表示であり、チャンスボタン画像9 4 2は、第二の表示である。複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知である。第一の報知は、図3 8（e）に示すボタン受付後アニメーションである。装飾図柄表示装置2 0 8は、図3 7（b）～（o）に示す第一の期間において、第一の表示を少なくとも表示可能であり、装飾図柄表示装置2 0 8は、図3 8（c）、（d）に示す第二の期間において、第二の表示を少なくとも表示可能である。また、装飾図柄表示装置2 0 8は、第一の期間において第1副制御部4 0 0がチャンスボタン1 3 6への操作を受け付けた場合に、第一の報知を報知しない。また、装飾図柄表示装置2 0 8は、第二の期間において第1副制御部4 0 0がチャンスボタン1 3 6への操作を受け付けた場合に、第一の報知を少なくとも報知開始可能である。第二の期間は、第1副制御部4 0 0がチャンスボタン1 3 6への操作を少なくとも受付可能な操作受付期間である。

【0 5 7 7】

本実施例によるパチンコ機1 0 0によれば、第一の表示を図柄変動表示の予告として表示することで、操作手段に関する遊技者の関心と、図柄変動表示に関する遊技者の関心とを同時に高めることができる場合がある。

【0 5 7 8】

また、複数の図柄変動表示のうちの一つは、第一の図柄変動表示である。第一の図柄変動表示は、図3 7（b）～（h）または図3 7（i）～（o）に示す特図1変動遊技である。第二の図柄変動表示は、第一の図柄変動表示よりも少なくとも後で、表示される図柄変動表示であり、図3 7（p）～図3 8（h）に示す特図1変動遊技である。第一の期間は、特図1表示装置2 1 2が第一の図柄変動表示を表示している間の期間であり、第一の表示は、第二の図柄変動表示の先読み予告として表示される表示である。

【0 5 7 9】

本実施例によるパチンコ機1 0 0によれば、第一の図柄変動表示における操作手段への操作が受け付けられない期間において操作手段に関する第一の表示を行うとともに、第一の表示を先読み予告として表示することで、遊技者の操作手段に対する関心をより高めることができる場合がある。

【0 5 8 0】

（実施例2ー2）

図3 9および図4 0は、本実施の形態の実施例2ー2における演出の例を時系列で示している。図3 9（a）は、特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置2 1 2には、特図G（はずれ図柄）が停止表示され、左中右図柄表示領域2 0 8 a～2 0 8 cには当りを報知する図柄組合せ以外の図柄組合せ「装飾6ー装飾1ー装飾7」が停止表示され、第四図柄表示領域9 1 2には青色円形の第四図柄が停止表示されて、当該特図1変動遊技の当否判定結果がはずれであったことが報知されている。また、特図2表示装置2 1 4には直近の特図2変動遊技の停止図柄である特図d（はずれ図柄）が停止表示されている。また、特図1保留ランプ2 1 8の左から1～3番目のLEDがそれぞれ点灯されて特図1の保留数が3つであることが報知されており、特図2保留ランプ2 2 0の全てのLEDが消灯されて特図2の保留数が0であることが報知されている。

【0 5 8 1】

また、保留アイコン表示領域 890 には保留アイコン 900、902、904 がそれぞれ表示されている。保留アイコン 900、902 の表示態様は、デフォルトの白色円形の表示態様になっている。また、保留アイコン 904 の表示態様は、青色（図中、右上がりのハッチングで示す）円形の表示態様になっている。

【0582】

本実施例によるパチンコ機 100 は、保留アイコンの色を変化させて先読み予告を実行可能に構成されている。保留アイコンによる先読み予告では、保留アイコンの色毎に大当たり信頼度が設定されている。大当たり信頼度は、例えば、青色、緑色、赤色の順に高くなるように設定されている。また、デフォルトの表示色である白色は、先読み予告が実行されない場合に選択される表示色であってもよいし、青色よりも低い大当たり信頼度で先読み予告を実行する場合に選択される表示色であってもよい。

10

【0583】

また、変動アイコン表示領域 870 では、変動アイコン 880 の消去アニメーションが実行されている。図 39（a）では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン 882 が消去されている。

【0584】

図 39（b）は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 212 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 208 a ～ 208 c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 912 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の左から 3 番目の LED を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 2 になったことが報知される。

20

【0585】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 208 の変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 900 が、変動アイコン 882 となって、変動アイコン表示領域 870 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 900 が変動アイコン 882 となる。変動アイコン 882 の表示態様は、保留アイコン 900 と同様に白色円形である。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 2 領域に表示されていた保留アイコン 902 が徐々に第 1 領域に移動し、第 3 領域に表示されていた保留アイコン 904 が徐々に第 2 領域に移動する。

30

【0586】

また、図 39（b）に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、ステップ S409 の演出制御処理で、ボタン導入アニメーションについて抽選処理を行い、本実施例では、図 16（a）に示す「？」のチャンスボタン画像を演出として表示するボタン導入アニメーションを実行することを決定する。

【0587】

本実施例において、ボタン導入アニメーションは、保留アイコン 904 が示す保留 2 に係る特図変動遊技についての先読み予告として表示される。また、本実施例では、ボタン導入アニメーションについての抽選処理は、保留アイコン 904 が示す保留の順位が保留 2 になった時に実行されているが、当該保留が記憶された際に実行されてもよいし、特図変動遊技の開始毎に実行されてもよい。また、ボタン導入アニメーションについての抽選処理には、主制御部 300 から送られるコマンドに含まれる先読み結果の情報が用いられるようになっている。

40

【0588】

図 39（c）は、当該特図 1 変動遊技中に、ボタン導入アニメーションが開始された状態を示している。当該ボタン導入アニメーションでは、いずれのボタンがストックされるかが報知される。ボタン導入アニメーションが開始されると、左中右図柄表示領域 208

50

a～208cは、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、図39(c)に示す状態では、変動アイコン882が変動アイコン表示領域870内への移動を完了させ、保留アイコン902が保留アイコン表示領域890の第1領域への移動を完了させており、保留アイコン904が第2領域への移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションおよび保留アイコンの移動アニメーションが終了している。

【0589】

本実施例では、ボタン導入アニメーションが開始されると、演出表示領域208dの中央右寄りには、宝箱を探して走る吉宗のキャラクタ画像が表示される。ボタン導入アニメーションの開始から所定時間経過後、吉宗が宝箱を発見する。図39(c)は、演出表示領域208dの中央左寄りに表示されている宝箱の画像（以下、「宝箱」と称する場合がある）を吉宗が発見した状態を示している。

【0590】

図39(d)は、吉宗が発見した宝箱を開き、「？」のチャンスボタン画像944が当該宝箱の中から飛び出てきた状態を示している。吉宗が宝箱を発見すると、図39(e)に示すように、演出表示領域208dのほぼ中央には、「？」のチャンスボタン画像944を掲げる吉宗が表示され、吉宗の右側には「？ボタン」という文字列が表示され、吉宗の左側には「GET!」という文字列が表示される。これにより、遊技者には、アイテムの？ボタンを手に入れたことが報知される。「？」のチャンスボタン画像は、操作無効期間にのみ表示される画像である。操作無効期間において、「？」のチャンスボタン画像が表示されると、「デフォルト」のチャンスボタン画像が表示されるよりも操作受付期間でより大当たり信頼度高いチャンスボタン画像が表示されやすくなる。操作無効期間においては、「？」のチャンスボタン画像が表示された方が、「デフォルト」のチャンスボタン画像が表示されるよりも、チャンスボタン画像が昇格し易くなっている。また、本実施例では、チャンスボタン136の操作受付期間は開始されていないが、「熱」のチャンスボタン画像936が表示される。また、チャンスボタン136の操作受付期間は開始されていないので、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像は表示されない。

【0591】

本実施例では、ボタン導入アニメーションで手に入れた？ボタンは、アイテムとしてストックされる。また、？ボタンを示す「？」のチャンスボタン画像944は、保留2に係る特図変動遊技についての先読み予告として表示されている。また、保留2に係る特図変動遊技について、操作手段に係る予告表示として、「？」のチャンスボタン画像944だけでなく、他の表示でも先読み予告を実行してもよい。例えば、保留2を示す保留アイコン904をチャンスボタン136を模した表示態様で表示して先読み予告を実行してもよい。

【0592】

図39(f)は、「？」のチャンスボタン画像944が、キラキラと光りながら、演出表示領域208dの右上に設けられた白色の長方形の枠内に移動している状態を示している。この際、「？」のチャンスボタン画像944が一時的に視認不可能とされてもよい。

【0593】

図39(g)は、ボタン導入アニメーションが終了した状態を示している。「？」のチャンスボタン画像944の移動が完了し、演出表示領域208dの右上に設けられた白色の長方形の枠内に「？」のチャンスボタン画像944が表示され、その下方に「？GET中」という文字列が表示され、アイテムの？ボタンがストックされていることが報知される。

【0594】

また、操作手段に係る予告表示である「？」のチャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列は、保留2に係る特図変動遊技の実行中にチャンスボタン136の操作受付期間が開始されることを予告報知している。また、「？」のチャンスボタン画像94

10

20

30

40

50

4 および「? G E T 中」の文字列は、保留 2 に係る特図変動遊技についての先読み予告報知でもある。

【0595】

また、? ボタンがストックされている間は、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されていない操作無効期間である。操作無効期間中における操作手段に係る予告表示の大きさは、操作受付期間内に表示されるチャンスボタン画像の大きさと異なってもよいし、同じであってもよい。

【0596】

図 39 (h) は、当該特図 1 変動遊技が終了した状態を示している。特図 1 表示装置 212 には特図 G (はずれ図柄) が停止表示され、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c が変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c には「装飾 4 - 装飾 9 - 装飾 10」が停止表示され、第四図柄表示領域 912 には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図 1 変動遊技でははずれになったことが報知される。

【0597】

また、右図柄表示領域 208c の「装飾 10」は、「?」のチャンスボタン画像 944 および「? G E T 中」の文字列と重なって、「?」のチャンスボタン画像 944 および「? G E T 中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、「?」のチャンスボタン画像 944 および「? G E T 中」の文字列は、右図柄表示領域 208c の「装飾 10」と重なって、当該「装飾 10」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾 10」のほとんどが「?」のチャンスボタン画像 944 で隠されて視認不可能になっている。

【0598】

このように、操作手段に係る予告表示である「?」のチャンスボタン画像 944 および「? G E T 中」の文字列は、他の表示 (例えば、装飾図柄) よりも優先して表示されてもよい。また、白色の長方形の枠内に表示されている「?」のチャンスボタン画像 944 は、相対的に視認度が高く表示され、「? G E T 中」の文字列は、「装飾 10」と重なって相対的に視認度が低く表示されている。このように、操作手段に係る予告表示の一方の視認度が高く表示され、他方の視認度が低く表示されてもよい。

【0599】

また、特図 1 変動遊技が終了すると、変動アイコン 882 が消去される。本例では、変動アイコンの透過率 (透明度) が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン 882 が消去される。

【0600】

図 39 (i) は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 212 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 912 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の左から 2 番目の LED を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 1 になったことが報知される。

【0601】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 208 の変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 902 が、変動アイコン 884 となって、変動アイコン表示領域 870 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 902 が変動アイコン 884 となる。変動アイコン 884 の表示態様は、保留アイコン 902 と同様に白色円形である。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 2 領域に表示されていた保留アイコン 904 が徐々に第 1 領域に移動する。

【0602】

また、図 39 (i) に示す特図 1 変動遊技の開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、昇格アニメーションを実行するか否かを決定する。昇格アニメーションとは、保留アイコンやチャンスボタン画像がより大当たり信頼度の高い表示態様に昇格することを期待させるアニメーションのことである。本実施例では、昇格アニメーションを実行して、保留アイコン 904 がより大当たりの高い表示態様に昇格し、「?」のチャンスボタン画像 944 がより大当たり信頼度の高いチャンスボタン画像の表示態様に昇格しないことが決定される。

【0603】

本実施例において、昇格アニメーションは、保留アイコン 904 が示す保留 1 に係る特図変動遊技についての先読み予告として表示される。また、本実施例では、昇格アニメーションの実行有無、チャンスボタン画像および保留アイコンの昇格についての抽選処理は、保留アイコン 904 が示す保留の順位が保留 1 になった時に実行されているが、当該保留が記憶された際に実行されてもよいし、特図変動遊技の開始毎に実行されてもよい。また、昇格アニメーションの実行有無、チャンスボタン画像および保留アイコンの昇格についての抽選処理は、主制御部 300 から送られるコマンドに含まれる先読み結果の情報が用いられるようになっている。

【0604】

また、図 39 (i) に示すように、右図柄表示領域 208 c での装飾図柄の変動表示は、「?」のチャンスボタン画像 944 および「?GET 中」の文字列と重なって、「?」のチャンスボタン画像 944 および「?GET 中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、「?」のチャンスボタン画像 944 および「?GET 中」の文字列は、右図柄表示領域 208 c での装飾図柄の変動表示と重なって、当該装飾図柄の変動表示の手前側に表示されている。これにより、当該装飾図柄の変動表示のほとんどが「?」のチャンスボタン画像 944 および「?GET 中」の文字列で隠されて視認不可能になっている。

【0605】

また、図 39 (i) に示す状態では、保留アイコン 904 についての昇格アニメーションが実行されている。本実施例の保留アイコンの昇格アニメーションでは、保留アイコン 904 の手前側に重なって、保留アイコン 904 の全体を隠すようにエフェクト画像 950 が表示される。エフェクト画像 950 の中央には、「POW」という文字列が表示されている。エフェクト画像 950 は、第 1 領域へ移動中の保留アイコン 904 と伴に移動するように表示される。これにより、保留アイコン 904 がエフェクト画像 950 で隠されて、保留アイコン 904 の全体が視認不可能になる。

【0606】

図 39 (j) は、保留アイコンについての昇格アニメーションが終了した状態を示している。保留アイコン 904 の表示態様は、青色円形から緑色（図中、クロスハッチングで示す）円形に変化している。これにより、保留アイコン 904 は、青色よりも大当たり信頼度の高い緑色で表示される。また、本実施例では、保留アイコン 904 が第 1 領域に移動を完了させて、保留アイコン移動アニメーションが終了した後に、保留アイコンについての昇格アニメーションが終了してエフェクト画像 950 が消滅し、緑色に変化した保留アイコン 904 が視認可能になっている。また、これと逆に、保留アイコン 904 が第 1 領域に移動している途中（保留アイコン移動アニメーションの途中）で保留アイコンについての昇格アニメーションが終了してエフェクト画像 950 が消滅し、保留アイコン 904 の移動中に、緑色に変化した保留アイコン 904 が視認可能になってもよい。また、図 39 (j) では、変動アイコン 884 は、変動アイコン表示領域 870 の移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが終了している。

【0607】

また、図 39 (j) に示す状態では、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが開始されている。本実施例のチャンスボタン画像についての昇格アニメーションでは、演出表示領域 208 d の左上方から「?」のチャンスボタン画像 944 に向かって、千両箱 820 が飛んでいくアニメーションが表示される。また、本実施例では、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが開始されると、左中右図柄表示領域 208 a ~

208cは、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。

【0608】

図39(k)は、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションが実行されている状態を示している。図39(k)では、千両箱820が「？」のチャンスボタン画像936に衝突せずに、画像表示領域の右端に消えていく状態を示している。

【0609】

本実施例において、チャンスボタン画像についての昇格アニメーションは実行されるが、チャンスボタン画像は昇格しないようになっている。このため、当該昇格アニメーションは、チャンスボタン画像の昇格を煽るガセ演出である。このように、昇格アニメーションが実行されても、演出表示の大当たり信頼度が上昇しない場合がある。

10

【0610】

また、図39(k)に示すように、左中右図柄表示領域208a～208cが変動開始当初の位置、大きさに戻り、左図柄表示領域208aには「装飾4」が仮停止表示（揺れ変動表示）されている。また、右図柄表示領域208cでの装飾図柄の変動表示は、「？」のチャンスボタン画像944および千両箱820の後側に表示されている。これにより、右図柄表示領域208cでの装飾図柄の変動表示の一部が「？」のチャンスボタン画像944および千両箱820で隠されて、当該装飾図柄の変動表示の視認性が低下している。

【0611】

千両箱820の表示が消去されると、図39(l)に示すように、演出表示領域208dの右上方の白色の長形状の枠内には、「？」のチャンスボタン画像944が表示され続け、その下方に「？ボタンGET」という文字列が表示され続ける。これにより、操作手段に係る予告表示の大当たり信頼度が上昇しなかったことが報知される。

20

【0612】

また、図39(l)は、右図柄表示領域208cに「装飾4」が仮停止表示（揺れ変動表示）されて、リーチ演出が開始された状態を示している。中図柄表示領域208bの下方の演出表示領域208dに「リーチ」という文字列が表示されて装飾図柄の変動表示でのリーチ演出が開始された状態を示している。

【0613】

右図柄表示領域208cで仮停止表示されている「装飾4」は、「？」のチャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、チャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列は、右図柄表示領域208cの「装飾4」と重なって、当該「装飾4」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾4」のほとんどが「？」チャンスボタン画像944で隠されて視認不可能になっている。また、白色の長形状の枠内に表示されている「？」のチャンスボタン画像944は、相対的に視認度が高く表示され、「？GET中」の文字列は、「装飾4」と重なって相対的に視認度が低く表示されている。このように、操作手段に係る予告表示の一方の視認度が高く表示され、他方の視認度が低く表示されてもよい。

30

【0614】

リーチ演出の開始から所定時間の経過後、中図柄表示領域208bでの装飾図柄の移動（回転）速度が遅くなる。図39(m)に示すように、中図柄表示領域208bでは、「装飾3」が下方に、その上方から「装飾4」が下方に向かって移動している。また、演出表示領域208dには、右図柄表示領域208cの「装飾4」の左下方と重なるように、吉宗のキャラクタ画像が表示される。吉宗のキャラクタ画像は、右図柄表示領域208cの「装飾4」の手前側に表示され、吉宗が中図柄表示領域208bの装飾図柄の変動表示を見つめるように表示される。これにより、中図柄表示領域208bに「装飾4」が停止表示されることを煽る演出が実行される。

40

【0615】

図39(n)は、中図柄表示領域208bに「装飾5」が仮停止表示（揺れ変動表示）

50

された状態を示している。これにより、左中右図柄表示領域208a～208cでは、「装飾4－装飾5－装飾4」が仮停止表示（揺れ変動表示）される。図39（n）中の左中右図柄表示領域208a～208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾4－装飾5－装飾4」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0616】

また、図39（n）に示すように、吉宗のキャラクタ画像は、がっかりした表情の表示態様に変化している。これにより、当該特図1変動遊技ではずれとなることが示唆される。

【0617】

図39（o）は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には特図G（はずれ図柄）が停止表示され、左中右図柄表示領域208a～208cには「装飾4－装飾5－装飾4」が停止表示され、第四図柄表示領域912には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技ではずれになったことが報知される。

【0618】

また、右図柄表示領域208cの「装飾4」は、「？」のチャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列と重なって、「？」のチャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、「？」のチャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列は、右図柄表示領域208cの「装飾4」と重なって、当該「装飾4」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾4」のほとんどが「？」のチャンスボタン画像944で隠されて視認不可能になっている。

【0619】

このように、操作手段に係る予告表示である「？」チャンスボタン画像944および「？GET中」の文字列は、他の表示（例えば、装飾図柄）よりも優先して表示されてもよい。また、白色の長方形の枠内に表示されている「？」のチャンスボタン画像944は、相対的に視認度が高く表示され、「？GET中」の文字列は、「装飾4」と重なって相対的に視認度が低く表示されている。このように、操作手段に係る予告表示の一方の視認度が高く表示され、他方の視認度が低く表示されてもよい。

【0620】

また、特図1変動遊技が終了すると、変動アイコン884が消去される。本例では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン884が消去される。

【0621】

図39（p）は、保留1が消化されて、特図1変動遊技が開始された状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域208a～208cでは装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域912では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図1保留ランプ218の左から1番目のLEDを消灯させて、特図1の保留数が1減少し、特図1の保留数が0になったことが報知される。また、図39（p）に示す特図1変動遊技開始に先立ち、第1副制御部400は、演出制御処理（ステップS409）において、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションの抽選処理を行う。

【0622】

また、特図1の保留が1個減少し、特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208の変動アイコン表示領域870では、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域890の第1領域に表示されていた保留アイコン904が、変動アイコン886となって、変動アイコン表示領域870に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン902が変動アイコン886となる。変動アイコン886の表示態様は、保留アイコン904と同様に緑色円形である。変動アイコン886は、保留アイコン904と同じ大当り信頼度で当該変動の予告をしている。また、保留アイコンの移動ア

ニメーションは、保留数が0であるので表示されない。

【0623】

また、当該特図1変動遊技は、操作手段に係る予告表示の対象変動である。このため、当該特図1変動遊技では、チャンスボタン136の操作受付期間が開始される。本実施例では、操作受付期間の開始に先立ち、スーパーリーチ演出が開始される。図39(q)は、スーパーリーチ演出が開始された状態を示している。本実施例のスーパーリーチ演出では、装飾図柄表示装置208の画像表示領域の大部分が黒く表示される暗転演出が実行される。図39(q)は、暗転演出が開始された状態を示している。暗転演出が開始されると、左中右図柄表示領域208a~208cは、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890は消滅し、変動アイコン886は消去される。また、操作手段に係る予告表示である、「?」のチャンスボタン画像944と、「?GET中」の文字列は、継続して表示される。チャンスボタン画像944は、白色の長形状の枠内に表示されているので、暗転演出が開始されても視認度が高く維持される。また、「?GET中」の文字列は、黒色で表示されているので、暗転演出が開始されると視認不可能になる。また、第四図柄表示領域912での第四図柄の変動表示は継続されるが、図39(q)に示すように、黒色円形の第四図柄が表示されると、視認不可能になる。なお、第四図柄の変動表示は、暗転演出の実行中でも常に視認可能に表示されるようになっていてもよい。

10

【0624】

また、操作手段に係る予告表示（本実施例では、「?」のチャンスボタン画像944と「?ボタンGET中」の文字列）が表示開始された後に、チャンスボタン136の操作受付期間が開始されなくてもよい。また、操作受付期間の開始前に操作手段に係る予告表示が消去されてもよい。

20

【0625】

図39(r)は、暗転演出中にボタン導入アニメーションが開始され、演出表示領域208dのほぼ中央に、図16に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像940が表示開始された状態を示している。当該ボタン導入アニメーションは、まもなくチャンスボタン136の操作受付期間が開始されることを予告している。

【0626】

図40(a)は、図39(r)から続く状態を示している。図40(a)に示すように、「?」のチャンスボタン画像944および「?ボタンGET中」の文字列を隠すように、煙のエフェクト画像956が表示され、「?」のチャンスボタン画像944および「?ボタンGET中」の文字列が消去される。これにより、ストックされていた?ボタンが使用されないことが報知される。このように、?ボタンは使用されない場合がある。

30

【0627】

図40(b)は、ボタン導入アニメーションが終了し、チャンスボタン136の操作受付期間が開始された状態を示している。操作受付期間が開始されると、ボタン受付中アニメーションが開始され、白色画像954内にチャンスボタン画像940が表示され、白色画像954内であって、チャンスボタン画像940の上方にはPUSH画像750が表示され、チャンスボタン画像942の下方には、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像760が表示される。本実施例のように、操作受付期間開始前に表示されていた操作手段に係る予告表示である「?」のチャンスボタン画像944とは異なる表示態様の「デフォルト」チャンスボタン画像940が操作受付期間内に表示されてもよい。また、操作受付期間で中の「デフォルト」のチャンスボタン画像944は、図16(b)に示すようにチャンスボタン画像の中で、大当たり信頼度が最も低い画像である。

40

【0628】

また、本実施例では、「?」のチャンスボタン画像944および「?ボタンGET中」の文字列が操作受付期間の開始前に消去されている。このため、操作受付期間開始直前にアイテムの?ボタンを使用することができず、チャンボタン受付中アニメーション表示中のチャンスボタン画像の大当たり信頼度が上昇しない。このように、操作受付期間開始前に

50

操作手段に係る予告表示が表示されていても、チャンスボタン画像の表示態様が変わらない場合がある。また、操作受付期間開始前に「？」のチャンスボタン画像 944 が表示されている場合に、チャンスボタン受付中アニメーションの開始直前や表示中にチャンスボタン画像の表示態様が変わり、当該チャンスボタン画像の大当たり信頼度が上昇してもよい。

【0629】

また、操作受付期間に表示されるチャンスボタン画像は、操作受付期間開始前に表示されていた操作手段に係る予告表示の大当たり信頼度以上の表示態様で表示される。このため、操作受付期間に表示されるチャンスボタン画像は、操作受付期間開始前に表示されていた操作手段に係る予告表示の大当たり信頼度と同じであるかそれ以上の表示態様で表示される。なお、操作受付期間に表示されるチャンスボタン画像は、操作受付期間開始前に表示されていた操作手段に係る予告表示の大当たり信頼度よりも低い表示態様で表示されてもよい。

10

【0630】

図 40 (c) は、操作受付期間が半分以上経過した状態を示している。このため、ゲージ画像の半分以上が黒色で表示され、残りが白色で表示されている。

【0631】

図 40 (d) は、操作受付期間内にチャンスボタン 136 が操作された直後の状態を示している。チャンスボタン 136 が操作されると、ボタン受付中アニメーションが終了し、第一の報知としてボタン受付後アニメーションが表示される。本実施例では、円形の白色画像 954 が同心円状に小さくなりながら、チャンスボタン画像 940 と、PUSH 画像 750 と、ゲージ画像 760 とを隠すように煙のエフェクト画像が表示される。これにより、当該特図 1 変動遊技ではずれとなることが示唆される。

20

【0632】

図 40 (e) は、暗転演出が終了した状態を示している。演出表示領域 208 d には、泣き顔の吉宗のキャラクタ画像が表示され、吉宗の左側に「失」と表示され、吉宗の右側に「敗」表示され、当該特図 1 変動遊技ではずれになることが示唆される。

【0633】

図 40 (f) は、スーパーリーチ演出が終了し、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c が変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c に「装飾 7 - 装飾 8 - 装飾 7」が仮停止表示（揺れ変動表示）された状態を示している。図 40 (f) 中の左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c それぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾 7 - 装飾 8 - 装飾 7」が上下方向に揺れている様子を示している。また、図 40 (e) で表示されていた「失」の文字と、「敗」の文字は消去される。また、泣き顔の吉宗のキャラクタ画像は、中図柄表示領域 208 b の「装飾 8」と重なって当該「装飾 8」の後側に表示される。このように、装飾図柄がその他の演出表示（例えば、キャラクタ画像等）よりも優先して表示されてもよい。

30

【0634】

図 40 (g) は、当該特図 1 変動遊技が終了した状態を示している。特図 1 表示装置 212 には特図 G（はずれ図柄）が停止表示され、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c には「装飾 7 - 装飾 8 - 装飾 7」が停止表示され、第四図柄表示領域 912 には、青色円形の第四図柄が停止表示され、当該特図 1 変動遊技ではずれに当選したことが報知される。また、スーパーリーチ演出後のはずれ時には、変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 が消滅したままであり、変動アイコンと保留アイコンが表示されないようになっていてもよい。

40

【0635】

本実施例において、複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像 944 であり、複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像 940 である。チャンスボタン画像 944 は第一の表示であり、チャンスボタン画像 940 は、第二の表示である。複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知である。第一の報知は、図 40 (d) に示すボタン受付後アニメーションである。装飾図柄表示装置 208 は、図 39 (

50

b) ~ (o) に示す第一の期間において、第一の表示を少なくとも表示可能であり、装飾図柄表示装置 208 は、図 40 (b)、(c) に示す第二の期間において、第二の表示を少なくとも表示可能である。また、装飾図柄表示装置 208 は、第一の期間において第 1 副制御部 400 がチャンスボタン 136 への操作を受け付けた場合に、第一の報知を報知しない。また、装飾図柄表示装置 208 は、第二の期間において第 1 副制御部 400 がチャンスボタン 136 への操作を受け付けた場合に、第一の報知を少なくとも報知開始可能である。第二の期間は、第 1 副制御部 400 がチャンスボタン 136 への操作を少なくとも受付可能な操作受付期間である。

【0636】

本実施例によるパチンコ機 100 によれば、第一の表示を図柄変動表示の予告として表示することで、操作手段に関する遊技者の関心と、図柄変動表示に関する遊技者の関心とを同時に高めることができる場合がある。

【0637】

また、複数の図柄変動表示のうちの一つは、第一の図柄変動表示である。第一の図柄変動表示は、図 39 (b) ~ (h) または図 39 (i) ~ (o) に示す特図 1 変動遊技である。第二の図柄変動表示は、第一の図柄変動表示よりも少なくとも後で、表示される図柄変動表示であり、図 39 (p) ~ 図 40 (g) に示す特図 1 変動遊技である。第一の期間は、特図 1 表示装置 212 が第一の図柄変動表示を表示している間の期間であり、第一の表示は、第二の図柄変動表示の先読み予告として表示される表示である。

【0638】

本実施例によるパチンコ機 100 によれば、第一の図柄変動表示における操作手段への操作が受け付けられない期間において操作手段に関する第一の表示を行うとともに、第一の表示を先読み予告として表示することで、遊技者の操作手段に対する関心をより高めることができる場合がある。

【0639】

(実施例 3)

図 41 および図 42 は、本実施の形態の実施例 3 における演出の例を時系列で示している。図 41 (a) は、特図 1 変動遊技が終了した状態を示している。特図 1 表示装置 212 には、特図 G (はずれ図柄) が停止表示され、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c には当りを報知する図柄組合せ以外の図柄組合せ「装飾 4 - 装飾 5 - 装飾 6」が停止表示され、第四図柄表示領域 912 には青色円形の第四図柄が表示されて、当該特図 1 変動遊技の当否判定結果がはずれであったことが報知されている。また、特図 2 表示装置 214 には直近の特図 2 変動遊技の停止図柄である特図 d (はずれ図柄) が停止表示されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の全ての LED がそれぞれ点灯されて特図 1 の保留数が 4 つであることが報知されており、特図 2 保留ランプ 220 の全ての LED が消灯されて特図 2 の保留数が 0 であることが報知されている。

【0640】

保留アイコン表示領域 890 には保留アイコン 900、902、904、906 がそれぞれ表示されている。保留アイコン 900 の表示態様は、赤色 (図中、右下がりのハッチングで示す) 円形の表示態様になっている。保留アイコン 900 は、保留 1 に係る特図 1 変動遊技の先読み予告表示である。また、保留アイコン 902、904、906 の表示態様は、デフォルトである白色円形の表示態様になっている。変動アイコン表示領域 870 では、変動アイコン 880 の消去アニメーションが実行されている。図 41 (a) では、変動アイコンの透過率 (透明度) が徐々に上昇していく態様で変動アイコン 880 が消去されている。

【0641】

図 41 (b) は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 212 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 912 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の左から 4 番目の LED を消

10

20

30

40

50

灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 3 になったことが報知される。

【0642】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 208 の変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 900 が、変動アイコン 882 となって、変動アイコン表示領域 870 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 900 が変動アイコン 882 となる。変動アイコン 882 の表示態様は、保留アイコン 900 と同様に赤色円形である。変動アイコン 882 は、保留アイコン 900 と同じ大当り信頼度で当該変動の予告をしている。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 2 領域に表示されていた保留アイコン 902 が徐々に第 1 領域に移動し、第 3 領域に表示されていた保留アイコン 904 が徐々に第 2 領域に移動し、第 4 領域に表示されていた保留アイコン 906 が徐々に第 3 領域に移動する。

10

【0643】

また、図 41 (b) に示す特図 1 変動遊技開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、演出制御処理 (ステップ S409) において、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションについての抽選処理を行う。

【0644】

図 41 (c) は、当該特図 1 変動遊技中に、スーパーリーチ演出が開始された状態を示している。スーパーリーチ演出が開始されると、左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、図 41 (c) に示す状態では、変動アイコン 882 が変動アイコン表示領域 870 内への移動を完了させ、保留アイコン 902 が保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域への移動を完了させ、保留アイコン 904 が第 2 領域への移動を完了させ、保留アイコン 906 が第 3 領域への移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションおよび保留アイコンの移動アニメーションが終了している。

20

【0645】

本実施例では、スーパーリーチ演出が開始されると、まず最初にボタン導入アニメーションが開始される。当該ボタン導入アニメーションでは、いずれのボタンがストックされるかが報知される。演出表示領域 208 d の中央には、「ボタンゲットチャンス」という文字列が表示され、アイテムのボタンを手に入れることができる演出が開始されることが報知される。また、本実施例のボタン導入アニメーションは、当該特図 1 変動遊技についての予告 (当該変動の予告) として表示されている。また、本実施例では、スーパーリーチ演出中であっても、変動アイコン 882 および全ての保留アイコンが表示され続ける。

30

【0646】

本実施例におけるボタン導入アニメーションでは、吉宗が的に向かって矢を射るアニメーションが表示される。まず、図 41 (d) に示すように、演出表示領域 208 d の右方に的画像 (以下、「的」という) 958 が表示され、演出表示領域 208 d の左上方に「当たったマトのボタンをGET」という文字列が表示され、矢が射たボタンが手に入ることが報知される。

40

【0647】

また、的 958 は、円形形状を有しており、扇状に四分割されている。的 958 の右上には「ハズレ」と表示され、右下には「熱」のチャンスボタン画像が表示され、左上には「？」のチャンスボタン画像が表示され、左下には「家紋」のチャンスボタン画像が表示されている。これにより、矢で的 958 の右上の領域を射るとアイテムのボタンが手に入らず、矢で的 958 の右下の領域を射るとアイテムの熱ボタンが手に入り、矢で的 958 の左上を射るとアイテムの？ボタンが手に入り、矢で的 958 の左下を射るとアイテムの家紋ボタンが手に入ることが報知される。また、図 41 (d) に示す時点では、チャンスボタン画像が表示されているが、チャンスボタン 136 の操作無効期間であるので、チャ

50

ンスボタン136が操作されても、装飾図柄表示装置208の表示に変化はなく、他の各種演出装置206やスピーカ120等の演出態様に変化はない。

【0648】

図41(e)は、吉宗が矢を射るアニメーションが開始された状態を示している。演出表示領域208dの左方には、矢を構える吉宗のキャラクタ画像が表示され、演出表示領域208dの右方には、左周りで高速に回転するの958が表示される。また、本実施例のボタン導入アニメーションでは、チャンスボタン136の操作受付期間が開始される。このため、演出表示領域208dの中央には、「デフォルト」のチャンスボタン画像と、PUSH画像と、ゲージ画像、チャンスボタン画像を指す白抜き矢印とを含む操作促進画像960が表示される。また、操作促進画像960の上方には「はじめ」という文字列が表示され、操作受付期間が開始されたことが報知される。

10

【0649】

本実施例では、ボタン導入アニメーションの操作受付期間内にチャンスボタン136が操作されると、吉宗がの958を射るアニメーションが表示される。図41(f)は、チャンスボタン136が遊技者により操作された直後の状態を示している。吉宗が矢を放ち、放たれた矢がの958に命中している。

【0650】

矢がの958に命中すると、図41(g)に示すように、の958の回転が停止し、いずれのボタンを手に入れることができたかが報知される。本実施例では、図41(g)、(h)に示すように、矢がの958の「家紋」領域に命中している。演出表示領域208dの左方にはガッツポーズをした吉宗のキャラクタ画像が表示され、演出表示領域208dの中央には「家紋ボタンゲット!」と表示されて、アイテムの家紋ボタンが手に入ったことが報知され、ボタン導入アニメーションが一旦終了する。

20

【0651】

また、本実施例では、図41(g)～(i)に示す、矢が放たれた後のの958には、アイテムのボタンを示す表示として、チャンスボタン画像ではなく、「熱」、「?」、「家紋」の文字が表示されている。このように、ボタン導入アニメーションの前後での958の表示態様が変更されてもよい。

【0652】

本実施例では、アイテムのボタンを手に入れた後、ボタン導入アニメーションが一旦終了し、図41(j)に示すように、左右図柄表示領域208a、208cに「装飾7」が仮停止表示され、演出表示領域208dではリーチ画像720が一時的に左中右図柄表示領域208a～208cよりも手前に表示され、リーチ画像720により左右図柄表示領域208a、208cに仮停止表示している「装飾7」の一部と中図柄表示領域208bに表示されている装飾図柄の変動表示の全体が隠されて視認できなくなっている。

30

【0653】

装飾図柄のリーチ演出が開始されると、襖が閉じるアニメーションが表示され、襖が閉じられると、図41(k)に示すように、装飾図柄表示装置208の画像表示領域のほぼ全体に、襖を模した画像が表示される。右側の襖画像には、「八代」という文字画像が縦書きで表示されており、左側の襖画像には、「将軍」という文字画像が縦書きで表示されている。左中右図柄表示領域208a～208cは、画像表示領域の右上角部に縮小表示され、かつ襖画像よりも手前に表示されているので、特図1変動遊技における装飾図柄変動表示が視認可能になっている。

40

【0654】

襖が開くと、ボタン導入アニメーションが再開される。図41(l)に示すように、襖画像が開かれたことにより画像表示領域の左側に配置されている爺700と画像表示領域の右側に配置されている吉宗710が視認可能になっている。爺700は何かに驚いた様子であり、吉宗710は何かに驚いた表情をしている。

【0655】

その後、図41(m)に示すように、装飾図柄表示装置208の画像表示領域の上方中

50

央にチャンスボタン画像 800 の一部が表示され、チャンスボタン画像 800 は、図 16 (a) に示す「家紋」のチャンスボタン画像の押下面を手前に向けてゆらゆらと降下している。チャンスボタン画像 800 に、爺 700 は驚いた様子であり、吉宗 710 は驚いた表情をしている。

【0656】

図 41 (n) は、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 800 は、画像表示領域の下方左側にさらに降下している。チャンスボタン画像 800 の大部分が視認可能になっている。

【0657】

図 41 (o) は、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 800 は、画像表示領域の下方右側にさらに降下している。チャンスボタン画像 800 の全体が完全に視認可能になっている。

【0658】

図 41 (p) は、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 800 は、画像表示領域の下方左側にさらにゆらゆらと降下し、下方中央付近で停止している。

【0659】

チャンスボタン画像 800 が中央付近で停止すると、図 41 (q) に示すように、暗転演出が開始される。暗転演出中において、爺 700 および吉宗 710 等を視認することはできない。暗転演出中においてもチャンスボタン画像 800 が表示されている画像表示領域では、ボタン導入アニメーションが実行中であることが表示されている。また、暗転演出中においても左中右図柄表示領域 208 a ~ 208 c では、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であることが表示されている。また、本実施例の暗転演出中では、変動アイコン 882 および全ての保留アイコンが表示される。

【0660】

図 41 (r) は、暗転演出が実行中であり、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 800 は、その側面を遊技者側に向けて、上下に圧縮された状態で表示されている。

【0661】

図 42 (a) は、図 41 (r) から続く状態を示している。特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン導入アニメーションが終了する状態を示している。チャンスボタン画像 800 は徐々に上方に突出し、側面に表示されている「八代将軍」の文字画像が視認可能となっている。図 16 (a) に示す「家紋」のチャンスボタン画像が視認可能となっている。

【0662】

図 42 (b) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、操作受付期間が開始され、ボタン受付中アニメーションの実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置 208 では、暗転演出が実行中であり、チャンスボタン画像 800 の右側には「厳かに」という白抜きの文字画像が縦書きで表示され、チャンスボタン画像 800 の左側には「ボタンを押すのじゃ」という白抜きの文字画像が縦書きで表示されている。チャンスボタン画像 800 の下方にゲージ画像 760 を表示させて、遊技者にチャンスボタン 136 の押下を促している。また、ゲージ画像 760 は、変動アイコン表示領域 870、変動アイコン 882、保留アイコン 902、904、906 と重なって、これらの後側に表示される。このため、ゲージ画像 760 の一部が隠されている。なお、ゲージ画像 760 は、変動アイコンや保留アイコンよりも手前側に表示されてもよい。

【0663】

図 42 (c) は、特図 1 変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付中アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像 800 は、反時計回りに回転している状態が示されている。ゲージ画像 760 は、チャンスボタン 136 の操作受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。

【0664】

図42(d)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、第一の報知として、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、操作受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことによりボタン受付中アニメーションが終了している。装飾図柄表示装置208では、チャンスボタン画像800と白抜きの文字画像が消滅した後、「ワシが八代将軍」という白抜きの文字画像が縦書きで2列で表示されている。

【0665】

図42(e)は、暗転演出が終了し、「吉宗じゃ!」と叫んでいる吉宗のキャラクタ画像が演出表示領域208dに表示され、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。左中右図柄表示領域208a~208cには、15R特別大当りを報知する図柄組合せ「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示(揺れ変動表示)されている。

【0666】

当該特図1変動遊技の開始から所定時間経過後、スーパーリーチ演出が終了し、特図1変動遊技が終了する。特図1変動遊技が終了すると、図42(f)に示すように、特図1表示装置212には特図A(15R特別大当り図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには「装飾7ー装飾7ー装飾7」が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技で15R特別大当りに当選したことが報知される。また、第四図柄表示領域912には、赤色円形の第四図柄が停止表示され、当該特図1変動遊技で大当りに当選したことが報知される。また、大当り報知時に、変動アイコン882および全ての保留アイコンが表示されていてもよい。

【0667】

本実施例において、複数の表示のうちの少なくとも一つは、的958であり、複数の表示のうちの少なくとも一つは、チャンスボタン画像800である。的958は、図41(d)に示すように、複数のチャンスボタン画像を含んでいる。的958は第一の表示であり、チャンスボタン画像800は、第二の表示である。複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知である。第一の報知は、図42(d)、(e)に示すボタン受付後アニメーションである。装飾図柄表示装置208は、図41(d)~(i)に示す第一の期間において、第一の表示を少なくとも表示可能であり、装飾図柄表示装置208は、図42(b)、(c)に示す第二の期間において、第二の表示を少なくとも表示可能である。また、装飾図柄表示装置208は、第一の期間において第1副制御部400がチャンスボタン136への操作を受け付けた場合に、第一の報知を報知しない。また、装飾図柄表示装置208は、第二の期間において第1副制御部400がチャンスボタン136への操作を受け付けた場合に、第一の報知を少なくとも報知開始可能である。第二の期間は、第1副制御部400がチャンスボタン136への操作を少なくとも受付可能な操作受付期間である。

【0668】

本実施例によるパチンコ機100によれば、第一の表示を図柄変動表示の予告として表示することで、操作手段に関する遊技者の関心と、図柄変動表示に関する遊技者の関心とを同時に高めることができる場合がある。

【0669】

(実施例4)

図43は、本実施の形態の実施例4における演出の例を時系列で示している。図43(a)は、特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には、特図G(はずれ図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには当りを報知する図柄組合せ以外の図柄組合せ「装飾4ー装飾5ー装飾4」が停止表示され、第四図柄表示領域912には青色円形の第四図柄が表示されて、当該特図1変動遊技の当否判定結果がはずれであったことが報知されている。また、特図2表示装置214には直近の特図2変動遊技の停止図柄である特図d(はずれ図柄)が停止表示されている。また、特図1保留ランプ218の1~2番目のLEDがそれぞれ点灯されて特図1の保留数が2つで

10

20

30

40

50

あることが報知されており、特図 2 保留ランプ 2 2 0 の全ての L E D が消灯されて特図 2 の保留数が 0 であることが報知されている。

【0670】

保留アイコン表示領域 8 9 0 には保留アイコン 9 0 0、9 0 2 がそれぞれ表示されている。保留アイコン 9 0 0 の表示態様は、デフォルトの白色円形の表示態様になっている。保留アイコン 9 0 2 の表示態様は、緑色（図中、クロスハッチングで示す）円形の表示態様になっている。保留アイコン 9 0 2 は、保留 2 に係る特図 1 変動遊技の先読み予告表示である。また、変動アイコン表示領域 8 7 0 では、変動アイコン 8 8 0 の消去アニメーションが実行されている。図 4 3（a）では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していく態様で変動アイコン 8 8 0 が消去されている。

10

【0671】

また、右図柄表示領域 2 0 8 c の「装飾 4」は、チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列の後側に表示されている。これにより、アイテムの千両箱ボタンがストックされていることが報知されている。なお、操作手段に係る予告表示であるチャンスボタン画像 9 3 8 および「千両箱 G E T 中」の文字列は、保留アイコン 9 0 2 が示す保留 2 に係る特図変動遊技についての先読み予告表示である。

【0672】

図 4 3（b）は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 2 1 2 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 9 1 2 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 2 1 8 の左から 2 番目の L E D を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 1 になったことが報知される。

20

【0673】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 2 0 8 の変動アイコン表示領域 8 7 0 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 8 9 0 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 9 0 0 が、変動アイコン 8 8 2 となって、変動アイコン表示領域 8 7 0 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 9 0 0 が変動アイコン 8 8 2 となる。変動アイコン 8 8 2 の表示態様は、保留アイコン 9 0 0 と同様に白色円形である。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン 9 0 2 が保留アイコン表示領域 8 9 0 の第一領域に徐々に移動する。

30

【0674】

また、図 4 3（b）に示す特図 1 変動遊技開始に先立ち、第 1 副制御部 4 0 0 は、演出制御処理（ステップ S 4 0 9）で先読み予告の抽選処理を行い、先読み予告として、会話予告を実行することを決定する。この会話予告は、保留アイコン 9 0 2 が示す保留 1 に係る特図変動遊技についての先読み予告表示である。当該先読み予告の抽選処理には、主制御部 3 0 0 が送信された先読み予告結果の情報が用いられる。なお、当該先読み予告の抽選処理は、保留 1 の記憶時に実行されてもよい。

40

【0675】

図 4 3（c）は、会話予告が開始された状態を示している。本実施例の会話予告は、吉宗と爺とが会話する演出表示が実行される。まず、図 4 3（c）に示すように、演出表示領域 2 0 8 d の右下方に吉宗 9 6 2 が表示され、吉宗の左方に、吉宗 9 6 2 の吹き出し画像が表示され、吹き出し画像内に吉宗のセリフとして「ボタンがどれが熱いのかのう？」という文字列が表示される。また、図 4 3（c）に示す状態では、変動アイコン 8 8 2 が変動アイコン表示領域 8 7 0 内への移動を完了させ、保留アイコン 9 0 2 が保留アイコン表示領域 8 9 0 の第 1 領域への移動を完了させており、保留・変動アイコン間の移動アニメーションおよび保留アイコンの移動アニメーションが終了している。

【0676】

50

図４３（ｄ）は、会話予告の実行中にチャンスボタン１３６の操作受付期間が開始された状態を示している。演出表示領域２０８ｄの左上方には、爺９６４が表示されている。爺の右方に、爺９６４の吹き出し画像が表示され、吹き出し画像内に「デフォルト」のチャンスボタン画像と、ＰＵＳＨ画像と、ゲージ画像とチャンスボタン画像を指す白抜き矢印とを含む操作促進画像９６０が表示され、遊技者にチャンスボタン１３６の操作が促される。操作促進画像９６０は、操作受付期間の開始に伴って表示開始される。また、図４３（ｄ）に示す状態では、チャンスボタン画像９３８および操作促進画像９６０の２つの操作手段に関する表示が一画面で同時に表示されている。

【０６７７】

また、爺９６４は、左図柄表示領域２０８ａでの装飾図柄の変動表示に重なって、手前側に表示され、爺９６４の吹き出し画像は、中図柄表示領域２０８ｂでの装飾図柄の変動表示に重なって、手前側に表示される。このため、左中図柄表示領域２０８ａ、２０８ｂでの装飾図柄の変動表示の一部が隠されて視認不能になっている。

【０６７８】

図４３（ｅ）は、遊技者によりチャンスボタン１３６が操作された直後の状態を示している。本実施例の会話予告は、遊技者によりチャンスボタン１３６が操作されると進行する。爺９６４の吹き出し画像内には、操作促進画像９６０に代えて、「ボタンは〔ＣＨＡＮＣＥ＜？＜熱＜酒＜家紋〕の順に熱いのですじゃ！注目ですな」という文字列が表示される。当該文字列の「家紋」の下半分と「注目ですな」という部分は、チャンスボタン画像９３８で隠されて視認不能になっている。また、当該文字列は、吉宗９６２のセリフに対する返答のセリフであり、ボタンの大当たり信頼度について説明するチュートリアル表示でもある。なお、図４３（ｄ）で開始された操作受付期間は、会話予告についての操作受付期間であるので、ストックされている千両箱ボタンについての受付期間ではない。このため、チャンスボタン１３６が操作されても、図４３（ｅ）に示すように、チャンスボタン画像９３８は、表示態様が変化せずに継続して表示される。

【０６７９】

図４３（ｆ）は、会話予告が終了し、当該特図１変動遊技が終了した状態を示している。特図１表示装置２１２には特図Ｇ（はずれ図柄）が停止表示され、左中右図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃには「装飾４－装飾１－装飾８」が停止表示され、第四図柄表示領域９１２には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図１変動遊技でははずれになったことが報知される。

【０６８０】

また、右図柄表示領域２０８ｃの「装飾８」は、チャンスボタン画像９３８および「千両箱ＧＥＴ中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像９３８および「千両箱ＧＥＴ中」の文字列の後側に表示されている。言い換えると、チャンスボタン画像９３８および「千両箱ＧＥＴ中」の文字列は、右図柄表示領域２０８ｃの「装飾８」と重なって、当該「装飾８」の手前側に表示されている。これにより、当該「装飾８」のほとんどがチャンスボタン画像９３８で隠されて視認不可能になっている。

【０６８１】

また、特図１変動遊技が終了すると、変動アイコン８８２が消去される。本例では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン８８２が消去される。

【０６８２】

図４３（ｇ）は、保留１が消化されて、特図１変動遊技が開始された状態を示している。特図１表示装置２１２では特図１の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃでは装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域９１２では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図１保留ランプ２１８の左から１番目のＬＥＤを消灯させて、特図１の保留数が１減少し、特図１の保留数が０になったことが報知される。また、図４３（ｇ）に示す特図１変動遊技開始に先立ち、第１副制御部４００は、演出制御処理（ステップＳ４０９）において、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメ

10

20

30

40

50

ーションおよびボタン受付後アニメーションの抽選処理を行う。

【0683】

また、特図1の保留が1個減少し、特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208の変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890では、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域890の第1領域に表示されていた保留アイコン902が、変動アイコン884となって、変動アイコン表示領域870に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン902が変動アイコン884となる。変動アイコン884の表示態様は、保留アイコン902と同様に緑色円形である。また、特図変動遊技の保留数は0であるので、保留アイコンの移動アニメーションは表示されない。

10

【0684】

また、当該特図1変動遊技は、操作手段に係る予告表示の対象変動である。このため、当該特図1変動遊技では、チャンスボタン136の操作受付期間が開始される。本実施例では、操作受付期間の開始に先立ち、スーパーリーチ演出が開始される。図43(h)は、スーパーリーチ演出が開始された状態を示している。本実施例のスーパーリーチ演出では、装飾図柄表示装置208の画像表示領域の大部分が黒く表示される暗転演出が実行される。図43(h)は、暗転演出が開始された状態を示している。暗転演出が開始されると、左中右図柄表示領域208a~208cは、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890は消滅し、変動アイコン884は消去される。また、操作手段に係る予告表示である、チャンスボタン画像938と、「千両箱GET中」の文字列は、継続して表示される。チャンスボタン画像938は、白色の長形状の枠内に表示されているので、暗転演出が開始されても視認度が高く維持される。また、「千両箱GET中」の文字列は、黒色で表示されているので、暗転演出が開始されると視認不可能になる。また、第四図柄表示領域912での第四図柄の変動表示は継続されるが、図43(h)に示すように、黒色円形の第四図柄が表示されると、視認不可能になる。なお、第四図柄の変動表示は、暗転演出の実行中でも常に視認可能に表示されるようになっていてもよい。

20

【0685】

図43(i)は、ボタン導入アニメーションが開始された状態を示している。ボタン導入アニメーションが開始されると、演出表示領域208dのほぼ中央に、図16に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像940が表示開始される。これにより、まもなくチャンスボタン136の操作受付期間が開始されることが示唆される。また、本実施例では、操作受付期間開始直前の操作無効期間において、大当たり信頼度の低い「デフォルト」のチャンスボタン画像940が表示され、その後、操作受付期間が開始されると、大当たり信頼度の高いチャンスボタン画像が表示されるようになっている。

30

【0686】

図43(j)は、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。図43(j)に示すように、チャンスボタン画像938の周囲にキラキラと光るエフェクト画像が表示され、ストックされていた千両箱ボタンが使用されることが報知される。

40

【0687】

図43(k)は、ボタン導入アニメーション中に、アイテムの千両箱ボタンが使用された状態を示している。このため、チャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列が消去され、ストックされていた千両箱ボタンが使用されたことが報知される。チャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列は、その後開始されるボタン受付中アニメーション(図43(l)~(m))の表示中とは別の操作受付期間(図43(d))を跨いで表示され続け、自身が予告している当該ボタン受付中アニメーションでの操作受付期間の開始に基づいて消去される。

【0688】

また、千両箱ボタンが使用されると、ボタン導入アニメーション中に、チャンスボタン

50

についての昇格アニメーションが実行され、チャンスボタン画像 940 に代えて、より大当り信頼度の高い、多数の小判と、「押」の文字が付された千両箱が押下面に乗ったチャンスボタン画像 942 が表示される。また、チャンスボタン画像 942 の後側には白色画像 954 が表示される。これにより、暗転演出中にチャンスボタン画像 942 を含むボタン導入アニメーションおよびボタン受付中アニメーションを分かり易くすることができる。

【0689】

図 43 (1) は、ボタン導入アニメーションが終了し、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始された状態を示している。操作受付期間が開始されると、ボタン受付中アニメーションが開始され、チャンスボタン画像 942 の周りに小判が散らばるアニメーションが表示される。また、チャンスボタン画像 942 の下方には、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像 760 が表示される。

10

【0690】

また、操作無効期間に表示されていたチャンスボタン画像 938 の表示態様と、操作受付期間で表示されるチャンスボタン画像 942 の表示態様とは、共通している。このため、チャンスボタン画像 938 は、操作受付期間にチャンスボタン画像 942 が表示されることを予告する表示である。また、ボタン受付中アニメーションは、当該特図 1 変動遊技の当否判定結果や先読み結果に基づいて選択されているので、チャンスボタン画像 938 は、当該特図 1 変動遊技についての先読み予告でもある。先読み予告の対象変動では、先読み予告であるチャンスボタン画像 938 と同じ表示態様のチャンスボタン画像 942 が表示される。

20

【0691】

また、先読み予告対象変動の当否判定結果が大当りであっても、当該変動において、チャンスボタン画像 938 で予告されたチャンスボタン画像 942 が操作受付期間で表示されるとは限らないため、先読み予告処理で特図変動遊技の変動時間を先読みし、変動時間に対応している演出内容の種類を先読みしてもよい。また、操作受付期間で表示されるボタン受付中アニメーションの態様が、変動時間と対応するように設定されていてもよいし、先読み対象の変動開始時にボタン受付中アニメーションの態様を決定する抽選処理を実行してもよい。

【0692】

図 43 (m) は、操作受付期間がほぼ半分経過した状態を示している。このため、ゲージ画像のほぼ半分が黒色で表示され、残りが白色で表示されている。また、チャンスボタン画像 942 の周りの小判が散らばるアニメーションが表示されている。なお、当該アニメーションは、千両箱のチャンスボタン画像が表示されている場合にのみ表示されるアニメーションである。

30

【0693】

図 43 (n) は、操作受付期間内にチャンスボタン 136 が操作された直後の状態を示している。チャンスボタン 136 が操作されると、ボタン受付中アニメーションが終了し、第一の報知としてボタン受付後アニメーションが表示される。また、ボタン受付中アニメーションが終ると、チャンスボタン画像 942 とゲージ画像 760 とが消去される。

40

【0694】

装飾図柄表示装置 208 は、操作受付期間においてチャンスボタン 136 の操作が受け付けられた場合に、第一の報知として、小判が四方八方に散らばっているボタン受付後アニメーションを少なくとも表示可能である。また、パチンコ機 100 は、第一の報知として、小判が四方八方に散らばっているアニメーション表示するだけでなく、所定の音声や効果音（例えば、小判が散らばっている効果音）をスピーカ 120 から出力してもよい。

【0695】

図 43 (o) は、暗転演出が終了した状態を示している。演出表示領域 208 d には、ガッツポーズをした吉宗のキャラクタ画像が表示され、その周囲に「大盤振舞」という文字列が表示されて、当該特図 1 変動遊技で大当りに当選することが示唆される。

50

【0696】

図43(p)は、スーパーリーチ演出が終了し、左中右図柄表示領域208a~208cが変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示(揺れ変動表示)された状態を示している。図43(p)中の左中右図柄表示領域208a~208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾7ー装飾7ー装飾7」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0697】

また、吉宗のキャラクタ画像と「大盤振舞」の文字列とは、左中右図柄表示領域208a~208cでの「装飾7ー装飾7ー装飾7」と重なり、後側に表示される。このため、吉宗のキャラクタ画像と「大盤振舞」の文字列とは、一部が「装飾7ー装飾7ー装飾7」に隠される。このように、装飾図柄の仮停止表示は、他の演出表示(例えば、キャラクタ画像や文字列)よりも優先されて表示されてもよい。

10

【0698】

図43(q)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には特図A(15R特別大当り図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには「装飾7ー装飾7ー装飾7」が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技で15R特別大当りに当選したことが報知される。また、第四図柄表示領域912には、赤色円形の第四図柄が停止表示され、当該特図1変動遊技で大当りに当選したことが報知される。また、大当り報知時には、変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890が消滅したままであり、変動アイコンと保留アイコンが表示されないようになっているてもよい。

20

【0699】

本実施例において、操作促進画像960は、操作手段に係る予告表示の表示中に表示されている。また、操作促進画像960は、操作手段に係る予告表示が対象とする操作受付期間とは別の操作受付期間で表示されている。また、複数の報知のうちの少なくとも一つは、第二の報知である。第二の報知は、図43(e)に示す会話予告である。装飾図柄表示装置208は、図43(d)に示す第一の期間において第1副制御部400がチャンスボタン136への操作を受け付けた場合に、第二の報知を少なくとも報知開始可能である。

【0700】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の期間においても遊技者にチャンスボタン136を操作させて、多様な演出をすることができる場合がある。

30

【0701】

(実施例5)

図44および図45は、本実施の形態の実施例5における演出の例を時系列で示している。図44(a)は、特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には、特図G(はずれ図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには当りを報知する図柄組合せ以外の図柄組合せ「装飾4ー装飾5ー装飾4」が停止表示され、第四図柄表示領域912には青色円形の第四図柄が表示されて、当該特図1変動遊技の当否判定結果がはずれであったことが報知されている。また、特図2表示装置214には直近の特図2変動遊技の停止図柄である特図d(はずれ図柄)が停止表示されている。また、特図1保留ランプ218の1~2番目のLEDがそれぞれ点灯されて特図1の保留数が2つであることが報知されており、特図2保留ランプ220の全てのLEDが消灯されて特図2の保留数が0であることが報知されている。

40

【0702】

保留アイコン表示領域890には保留アイコン900、902がそれぞれ表示されている。保留アイコン900の表示態様は、デフォルトの白色円形の表示態様になっている。保留アイコン902の表示態様は、緑色円形の表示態様になっている。保留アイコン902は、保留2に係る特図1変動遊技の先読み予告表示である。また、変動アイコン表示領域870では、変動アイコン880の消去アニメーションが実行されている。図44(a)

50

）では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していく態様で変動アイコン 880 が消去されている。

【0703】

また、右図柄表示領域 208c の「装飾 4」は、チャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」の文字列の手前側に表示されている。このように、装飾図柄の確定表示は、他の演出表示（例えば、操作手段に係る予告表示、本実施例では、チャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」の文字列）よりも優先して表示されてもよい。また、チャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」の文字列により、アイテムの千両箱ボタンがストックされていることが報知されている。なお、操作手段に係る予告表示であるチャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」の文字列は、保留アイコン 902 が示す保留 2 に係ると図変動遊技についての先読み予告表示である。

10

【0704】

図 44（b）は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 212 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 208a ～ 208c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 912 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の左から 2 番目の LED を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 1 になったことが報知される。

【0705】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 208 の変動アイコン表示領域 870 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーション、保留アイコンの移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 900 が、変動アイコン 882 となって、変動アイコン表示領域 870 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 900 が変動アイコン 882 となる。変動アイコン 882 の表示態様は、保留アイコン 900 と同様に白色円形である。また、保留アイコンの移動アニメーションでは、保留アイコン 902 が保留アイコン表示領域 890 の第一領域に徐々に移動する。

20

【0706】

また、図 44（b）に示すように、チャンスボタン画像 938 および「千両箱 GET 中」という文字列は、右図柄表示領域 208c での装飾図柄の変動表示の手前側に表示される。このように、操作手段に係る予告表示は、装飾図柄の変動表示よりも優先して表示されてもよい。

30

【0707】

図 44（c）は、左右図柄表示領域 208a、208c に「装飾 2」が仮停止表示（揺れ変動表示）され、中図柄表示領域 208b の下方の演出表示領域 208d に「リーチ」という文字列が表示されて装飾図柄の変動表示でのリーチ演出が開始された状態を示している。

【0708】

また、本実施例では、チャンスボタン画像 938 が、右図柄表示領域 208c に仮停止表示されている「装飾 2」に重なって、当該「装飾 2」の手前側に表示されている。このように、操作手段に係る予告表示（例えば、チャンスボタン画像 938）で他の表示（例えば、装飾図柄）が隠されてもよい。

40

【0709】

本実施例のスーパーリーチ演出では、吉宗と剣豪との対決演出（剣豪対決）が開始される。図 44（d）は、吉宗と剣豪との対決演出（剣豪対決）が開始された状態を示している。この対決演出の開始時には、まず最初に、図 44（d）に示すように、剣豪のキャラクタ画像（以下、「剣豪」という）と、「剣豪見参！！」という文字列とが表示される。また、左中右図柄表示領域 208a ～ 208c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動し、変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領

50

域 890 が消滅し、変動アイコン 882 および保留アイコン 902 が消去される。

【0710】

また、本実施例では、スーパーリーチ演出中には、操作手段に係る予告表示が表示にされる。このため、スーパーリーチ演出である対決演出が開始されると、チャンスボタン画像 938 および「千両箱GET中」の文字列が消去される。操作手段に係る予告表示は、複数の変動（複数の特図変動遊技）に跨って表示されてもよい。すなわち、操作手段に係る予告表示の開始から操作受付期間におけるボタン受付中アニメーション（操作促進表示）の終了までの期間は、複数の変動に跨っていてもよい。また、操作手段に係る予告表示を一旦非表示とする場合には、操作手段に係る予告表示の開始から操作受付期間におけるボタン受付中アニメーション（操作促進表示）の終了までの期間は、一変動内（1 回の特図変動遊技内）に収まることが望ましいが、複数変動に跨っていてもよい。

10

【0711】

また、この他決演出では、図 44（d）に引き続き、図 44（e）に示すように、演出表示領域 208 d の上方には吉宗の顔のアップの画像と、その下方には剣豪の顔のアップの画像とが表示されて、吉宗と剣豪との対決シーンのアニメーションが表示される。

【0712】

図 44（f）は、吉宗と剣豪との対決シーンのアニメーションが表示された後の状態を示している。図 44（f）に引き続き、図 44（g）、（h）に示すように、吉宗が倒れるアニメーションが表示される。また、図 44（h）では、中図柄表示領域 208 b に「装飾 3」が仮停止表示され、左中右図柄表示領域 208 a～208 c では「装飾 2－装飾 3－装飾 2」が仮停止表示（揺れ変動表示）されている。これにより、当該特図変動遊技において、はずれになることが示唆される。

20

【0713】

図 44（i）は、スーパーリーチ演出が終了した状態を示している。左中右図柄表示領域 208 a～208 c は、変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域 208 a～208 c には「装飾 2－装飾 3－装飾 2」が仮停止表示（揺れ変動表示）されている。図 44（i）中の左中右図柄表示領域 208 a～208 c それぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾 2－装飾 3－装飾 2」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0714】

また、スーパーリーチ演出が終了したので、操作手段に係る予告表示であるチャンスボタン画像 938 と「千両箱GET中」の文字列とが表示再開される。また、チャンスボタン画像 938 と「千両箱GET中」の文字列とは、右図柄表示領域 208 c での「装飾 2」に重なって、当該「装飾 2」よりも手前側に表示される。このように、操作手段に係る予告表示は、確定表示前（仮停止表示中）の装飾図柄のよりも優先して表示されてもよい。

30

【0715】

図 44（f）は、当該特図 1 変動遊技が終了した状態を示している。特図 1 表示装置 212 には特図 G（はずれ図柄）が停止表示され、左中右図柄表示領域 208 a～208 c には「装飾 2－装飾 3－装飾 2」が停止表示され、第四図柄表示領域 912 には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図 1 変動遊技でははずれになったことが報知される。

40

【0716】

また、右図柄表示領域 208 c の「装飾 2」は、チャンスボタン画像 938 および「千両箱GET中」の文字列と重なって、チャンスボタン画像 938 および「千両箱GET中」の文字列の手前側に表示されている。このように、装飾図柄の確定表示は、他の演出表示（例えば、操作手段に係る予告表示、本実施例では、チャンスボタン画像 938 および「千両箱GET中」の文字列）よりも優先して表示されてもよい。

【0717】

また、特図 1 変動遊技が終了すると、変動アイコン 882 が消去される。本例では、変

50

動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン 882 が消去される。

【0718】

図 44（k）は、保留 1 が消化されて、特図 1 変動遊技が開始された状態を示している。特図 1 表示装置 212 では特図 1 の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域 208a～208c では装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域 912 では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図 1 保留ランプ 218 の左から 1 番目の LED を消灯させて、特図 1 の保留数が 1 減少し、特図 1 の保留数が 0 になったことが報知される。また、図 44（k）に示す特図 1 変動遊技開始に先立ち、第 1 副制御部 400 は、演出制御処理（ステップ S409）において、ボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションの抽選処理を行う。

10

【0719】

また、特図 1 の保留が 1 個減少し、特図 1 変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置 208 の変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 では、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域 890 の第 1 領域に表示されていた保留アイコン 902 が、変動アイコン 884 となって、変動アイコン表示領域 870 に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン 902 が変動アイコン 884 となる。変動アイコン 884 の表示態様は、保留アイコン 902 と同様に緑色円形である。また、特図変動遊技の保留数は 0 であるので、保留アイコンの移動アニメーションは表示されない。

20

【0720】

また、当該特図 1 変動遊技は、操作手段に係る予告表示の対象変動である。このため、当該特図 1 変動遊技では、チャンスボタン 136 の操作受付期間が開始される。本実施例では、操作受付期間の開始に先立ち、スーパーリーチ演出が開始される。図 44（l）は、スーパーリーチ演出が開始された状態を示している。本実施例のスーパーリーチ演出では、装飾図柄表示装置 208 の画像表示領域の大部分が黒く表示される暗転演出が実行される。図 44（l）は、暗転演出が開始された状態を示している。暗転演出が開始されると、左中右図柄表示領域 208a～208c は、相対的に表示領域が小さくなって、画像表示領域内の右角部に移動する。また、変動アイコン表示領域 870 および保留アイコン表示領域 890 は消滅し、変動アイコン 884 は消去される。また、操作手段に係る予告表示である、チャンスボタン画像 938 と、「千両箱 GET 中」の文字列は、継続して表示される。チャンスボタン画像 938 は、白色の長形状の枠内に表示されているので、暗転演出が開始されても視認度が高く維持される。また、「千両箱 GET 中」の文字列は、黒色で表示されているので、暗転演出が開始されると視認不可能になる。また、第四図柄表示領域 912 での第四図柄の変動表示は継続されるが、図 44（l）に示すように、黒色円形の第四図柄が表示されると、視認不可能になる。なお、第四図柄の変動表示は、暗転演出の実行中でも常に視認可能に表示されるようになっていてもよい。

30

【0721】

図 44（m）は、ボタン導入アニメーションが開始された状態を示している。ボタン導入アニメーションが開始されると、演出表示領域 208d のほぼ中央に、図 16 に示す「デフォルト」のチャンスボタン画像 940 が表示開始される。これにより、まもなくチャンスボタン 136 の操作受付期間が開始されることが示唆される。また、本実施例では、操作受付期間開始直前の操作無効期間において、大当り信頼度の低い「デフォルト」のチャンスボタン画像 940 が表示され、その後、操作受付期間が開始されると、大当り信頼度の高いチャンスボタン画像が表示されるようになっている。

40

【0722】

図 44（n）は、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。図 44（n）に示すように、チャンスボタン画像 938 の周囲にキラキラと光るエフェクト画像が表示され、ストックされていた千両箱ボタンが使用されることが報知される。

50

【0723】

図44(o)は、ボタン導入アニメーションの表示中にアイテムの千両箱ボタンが使用された状態を示している。このため、チャンスボタン画像938および「千両箱GET中」の文字列が消去され、ストックされていた千両箱ボタンが使用されたことが報知される。

【0724】

また、千両箱ボタンが使用されると、ボタン導入アニメーションの表示中にチャンスボタンについての昇格アニメーションが実行され、チャンスボタン画像940に代えて、より大当り信頼度の高い、多数の小判と、「押」の文字が付された千両箱が押下面に乗ったチャンスボタン画像942が表示される。また、チャンスボタン画像942の後側には白色画像954が表示される。これにより、暗転演出中にチャンスボタン画像942を含むボタン導入アニメーションおよびボタン受付中アニメーションを分かり易くすることができる。

10

【0725】

図44(p)は、ボタン導入アニメーションが終了し、チャンスボタン136の操作受付期間が開始された状態を示している。操作受付期間が開始されると、ボタン受付中アニメーションが開始され、チャンスボタン画像942の周りに小判が散らばるアニメーションが表示される。また、チャンスボタン画像942の下方には、操作受付期間の残り時間を示すゲージ画像760が表示される。

【0726】

20

また、操作無効期間に表示されていたチャンスボタン画像938の表示態様と、操作受付期間で表示されるチャンスボタン画像942の表示態様とは、共通している。このため、チャンスボタン画像938は、操作受付期間にチャンスボタン画像942が表示されることを予告する表示である。また、ボタン受付中アニメーションは、当該特図1変動遊技の当否判定結果や先読み結果に基づいて選択されているので、チャンスボタン画像938は、当該特図1変動遊技についての先読み予告でもある。先読み予告の対象変動では、先読み予告であるチャンスボタン画像938と同じ表示態様のチャンスボタン画像942が表示される。

【0727】

30

また、先読み予告対象変動の当否判定結果が大当りであっても、当該変動において、チャンスボタン画像938で予告されたチャンスボタン画像942が操作受付期間で表示されるとは限らないため、先読み予告処理で特図変動遊技の変動時間を先読みし、変動時間に対応している演出内容の種類を先読みしてもよい。また、操作受付期間で表示されるボタン受付中アニメーションの態様が、変動時間と対応するように設定されていてもよいし、先読み対象の変動開始時にボタン受付中アニメーションの態様を決定する抽選処理を実行してもよい。

【0728】

図44(q)は、操作受付期間がほぼ半分経過した状態を示している。このため、ゲージ画像のほぼ半分が黒色で表示され、残りが白色で表示されている。また、チャンスボタン画像942の周りの小判が散らばるアニメーションが表示されている。なお、当該アニメーションは、千両箱のチャンスボタン画像が表示されている場合にのみ表示されるアニメーションである。

40

【0729】

図44(r)は、操作受付期間内にチャンスボタン136が操作された直後の状態を示している。チャンスボタン136が操作されると、ボタン受付中アニメーションが終了し、第一の報知をとしてボタン受付後アニメーションが表示される。また、ボタン受付中アニメーションが終ると、チャンスボタン画像942とゲージ画像760とが消去される。

【0730】

装飾図柄表示装置208は、操作受付期間においてチャンスボタン136の操作が受け

50

付けられた場合に、第一の報知として、小判が四方八方に散らばっているボタン受付後アニメーションを少なくとも表示可能である。また、パチンコ機100は、第一の報知として、小判が四方八方に散らばっているアニメーション表示するだけでなく、所定の音声や効果音（例えば、小判が散らばっている効果音）をスピーカ120から出力してもよい。

【0731】

図45(a)は、図44(r)から続く状態を示している。暗転演出が終了し、演出表示領域208dには、ガッツポーズをした吉宗のキャラクタ画像が表示され、その周囲に「大盤振舞」という文字列が表示されて、当該特図1変動遊技で大当りに当選することが示唆される。

【0732】

図45(b)は、スーパーリーチ演出が終了し、左中右図柄表示領域208a~208cが変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域208a~208cに「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示（揺れ変動表示）された状態を示している。図45(b)中の左中右図柄表示領域208a~208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾7ー装飾7ー装飾7」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0733】

また、吉宗のキャラクタ画像と「大盤振舞」の文字列とは、左中右図柄表示領域208a~208cでの「装飾7ー装飾7ー装飾7」と重なり、後側に表示される。このため、吉宗のキャラクタ画像と「大盤振舞」の文字列とは、一部が「装飾7ー装飾7ー装飾7」に隠される。このように、大当り時の装飾図柄の仮停止表示は、他の演出表示（例えば、キャラクタ画像や文字列）よりも優先されて表示されてもよい。

【0734】

図45(c)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には特図A(15R特別大当り図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには「装飾7ー装飾7ー装飾7」が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技で15R特別大当りに当選したことが報知される。また、第四図柄表示領域912には、赤色円形の第四図柄が停止表示され、当該特図1変動遊技で大当りに当選したことが報知される。また、大当り報知時には、変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890が消滅したままであり、変動アイコンと保留アイコンが表示されないようになっていてもよい。

【0735】

本実施例において、第一の表示であるチャンスボタン画像938は、スーパーリーチ演出中に非表示にされる。本実施例によるパチンコ機100によれば、スーパーリーチ演出中にはスーパーリーチ演出に注目させ、それ以外の期間では、第一の表示を表示することで、多彩な演出を行い遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0736】

(実施例6)

図46は、本実施の形態の実施例6における演出の例を時系列で示している。図46(a)は、特図1変動遊技が実行されている状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域208a~208cでは装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域912では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図2表示装置214には直近の特図2変動遊技の停止図柄である特図d(はずれ図柄)が停止表示されている。また、特図1保留ランプ218の全てのLEDが消灯されて、特図1の保留数が0であることが報知されている。また、特図2保留ランプ220の全てのLEDが消灯されて、特図2の保留数が0であることが報知されている。

【0737】

また、変動アイコン表示領域870には、変動アイコン880が表示されている。変動アイコン880は、デフォルトの白色円形の表示態様で表示されている。また、特図1の保留数が0であるので、保留アイコン表示領域890には保留アイコンが表示されていない。

10

20

30

40

50

【0738】

当該特図1変動遊技の実行中に特図1始動口230に遊技球1個が入球して、特図1の保留数が1個増加する。特図1保留ランプ218の左端のLEDランプが点灯されて、特図1の保留数が1になったことが報知されている。特図1保留ランプ218では、保留が増加したのとほぼ同時に保留が増加したことが報知される。一方、装飾図柄表示装置208では、保留が増加したのとほぼ同時に保留が増加したことが報知されない。

【0739】

特図の保留数が増加すると、主制御部300は、図8(a)に示す特図先読み処理を行い、増加した保留に係る特図1変動遊技の停止図柄が特図Aであることが先読みされる。また、第1副制御部400は、主制御部300から送信された先読み結果の情報に基づいて抽選処理を行い、増加した保留を示す保留アイコンの表示態様を「家紋」の表示態様に決定する。また、第1副制御部400は、増加した保留に係る特図1変動遊技において、チャンスボタン136の操作受付期間を含む演出を実行することを抽選により決定する。また、第1副制御部400は、増加した保留に係る特図1変動遊技において実行するボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションの抽選処理を行う。本実施例では、「家紋」のチャンスボタン画像を含むボタン導入アニメーション、ボタン受付中アニメーションおよびボタン受付後アニメーションが実行されることが決定される。

【0740】

本実施例では、特図の保留が増加すると、保留増加アニメーションが表示される。保留増加アニメーションは、保留数を示す保留アイコンが増加する様子を表すアニメーションである。図46(c)に示すように、保留アイコン表示領域890の第1領域の下方から、保留アイコン908が徐々に上昇してくる保留増加アニメーションが表示される。

【0741】

図46(d)は、保留増加アニメーションが実行されている状態を示している。図46(d)では、保留アイコン908の3分の2が表示されている。図46(e)は、保留増加アニメーションが実行されている状態を示している。図46(e)では、保留アイコン908の全体が表示され、保留アイコン908が保留アイコン表示領域890の第1領域に向かって移動を続けている。

【0742】

図46(f)は、保留増加アニメーションが終了した状態を示している。保留アイコン908が、保留アイコン表示領域890の第1領域への移動を完了させている。また、保留アイコン908は、図16に示す「家紋」のチャンスボタン画像と同じ表示態様で表示されている。保留アイコン908は、保留1に係る特図1変動遊技の先読み予告として表示される。「家紋」の表示態様の保留アイコンの大当たり信頼度は、赤色円形の表示態様よりも高くなっている。また、保留アイコン908は、チャンスボタンの表示態様で表示されているので、操作手段に係る予告表示でもある。このため、保留数と、保留1に係る特図1変動遊技の大当たり信頼度が高いこと、保留1に係る特図変動遊技においてチャンスボタン136の操作が有効になること、および操作受付期間中に表示されるボタン受付中アニメーションでのチャンスボタン画像の表示態様について、保留アイコン908により報知されている。また、保留アイコン908はチャンスボタン画像で用いられる表示態様で表示されているが、操作無効期間であるので、チャンスボタン136が操作されても保留アイコン908の表示態様は変化しない。

【0743】

図46(g)は、当該特図1変動遊技が終了した状態を示している。特図1表示装置212には特図G(はずれ図柄)が停止表示され、左中右図柄表示領域208a~208cには「装飾3-装飾1-装飾5」が停止表示され、第四図柄表示領域912には青色円形の第四図柄が停止表示される。これにより、当該特図1変動遊技ではずれになったことが報知される。

【0744】

また、特図1変動遊技が終了すると、変動アイコン880が消去される。本例では、変動アイコンの透過率（透明度）が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン880が消去される。

【0745】

図46（h）は、保留1が消化されて、特図1変動遊技が開始された状態を示している。特図1表示装置212では特図1の変動表示が実行され、左中右図柄表示領域208a～208cでは装飾図柄の変動表示が実行され、第四図柄表示領域912では第四図柄の変動表示が実行されている。また、特図1保留ランプ218の左から1番目のLEDを消灯させて、特図1の保留数が1減少し、特図1の保留数が0になったことが報知される。

【0746】

また、特図1の保留が1個減少し、特図1変動遊技が開始されると、装飾図柄表示装置208の変動アイコン表示領域870および保留アイコン表示領域890では、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが表示される。保留・変動アイコン間の移動アニメーションでは、保留アイコン表示領域890の第1領域に表示されていた保留アイコン908が、変動アイコン888となって、変動アイコン表示領域870に移動する。本実施例では、装飾図柄の変動表示の開始と同時に、保留アイコン908が変動アイコン888となる。変動アイコン888の表示態様は、保留アイコン902と同様に「家紋」である。変動アイコン888は、保留アイコン908と同じ大当り信頼度で当該変動の予告をしている。また、特図1変動遊技の保留数は0であるので、保留アイコンの移動アニメーションは表示されない。

【0747】

また、変動アイコン888は、当該特図1変動遊技においてチャンスボタン136の操作が有効になること、および操作受付期間中に表示されるボタン受付中アニメーションでのチャンスボタン画像の表示態様についての予告報知でもある。また、変動アイコン888は、チャンスボタン画像で用いられる表示態様で表示されているが、操作無効期間であるので、チャンスボタン136が操作されても変動アイコン888の表示態様は変化しない。

【0748】

図46（i）は、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが実行されている状態を示している。変動アイコン888は、変動アイコン表示領域870に向かって移動を続けている。

【0749】

本実施例では、変動アイコン888が変動アイコン表示領域870への移動を完了させて、保留・変動アイコン間の移動アニメーションが終了した後、図46（j）に示すように、暗転演出が開始される。また、暗転演出の開始と同時にボタン導入アニメーションも開始される。ボタン導入アニメーションが開始されると、演出表示領域208dの中央には、チャンスボタン画像800が表示される。また、本実施例の暗転演出中では、変動アイコン表示領域870、変動アイコン888および保留アイコン表示領域890が消去される。なお、保留が1以上である場合には、保留アイコンも消去される。なお、暗転演出の開始後にボタン導入アニメーションが開始されてもよいし、ボタン導入アニメーションの開始後に暗転演出が開始されてもよい。

【0750】

図46（k）は、暗転演出が実行中であり、ボタン導入アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像800は、その側面を遊技者側に向けて、上下に圧縮された状態で表示されている。

【0751】

図46（l）は、ボタン導入アニメーションが終了する状態を示している。チャンスボタン画像800は徐々に上方に突出し、側面に表示されている「八代将軍」の文字画像が視認可能となっている。図16（a）に示す「家紋」のチャンスボタン画像が視認可能となっている。

10

20

30

40

50

【0752】

図46(m)は、操作受付期間が開始され、ボタン受付中アニメーションの実行が開始された状態を示している。装飾図柄表示装置208では、暗転演出が実行中であり、チャンスボタン画像800の右側には「厳かに」という白抜きの文字画像が縦書きで表示され、チャンスボタン画像800の左側には「ボタンを押すのじゃ」という白抜きの文字画像が縦書きで表示されている。チャンスボタン画像800の下方にゲージ画像760を表示させて、遊技者にチャンスボタン136の押下を促している。

【0753】

操作受付期間で表示されるチャンスボタン画像800の表示態様は、保留アイコン908の表示態様と同じである。このように、操作受付期間で表示される操作手段に係る表示（例えば、チャンスボタン画像800）は、操作無効期間で表示される操作手段に係る予告表示（例えば、保留アイコン908）と同じ表示態様で表示されてもよいし、操作無効期間で表示される操作手段に係る予告表示と一部が同じ表示態様で表示されてもよいし、操作無効期間で表示される操作手段に係る予告表示と全く異なる表示態様で表示されてもよい。操作無効期間で表示される操作手段に係る予告表示は、操作受付期間で表示される操作手段に係る表示を想起させる表示態様であればよい。

【0754】

図46(n)は、特図1変動遊技におけるリーチ演出が実行中であり、ボタン受付中アニメーションが実行されている状態を示している。チャンスボタン画像800は、反時計回りに回転している状態が示されている。ゲージ画像760は、チャンスボタン136の操作受付期間の残り時間を白色部分の長さで表示している。

【0755】

図46(o)は、第一の報知として、ボタン受付後アニメーションの実行が開始された状態を示している。ボタン受付後アニメーションの実行に先立ち、操作受付期間内に遊技者がチャンスボタン136を押下したことによりボタン受付中アニメーションが終了している。装飾図柄表示装置208では、チャンスボタン画像800と白抜きの文字画像が消滅した後、「ワシが八代将軍」という白抜きの文字画像が縦書きで2列に亘って表示されている。

【0756】

図46(p)は、暗転演出が終了し、「吉宗じゃ！」と叫んでいる吉宗のキャラクタ画像が演出表示領域208dに表示され、ボタン受付後アニメーションが終了する状態を示している。左中右図柄表示領域208a～208cには、15R特別大当りを報知する図柄組合せ「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示（揺れ変動表示）されている。図46(p)中の左中右図柄表示領域208a～208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾7ー装飾7ー装飾7」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0757】

図46(q)は、ボタン受付後アニメーションが終了した状態を示している。左中右図柄表示領域208a～208cが変動開始当初の位置、大きさに戻り、左中右図柄表示領域208a～208cには「装飾7ー装飾7ー装飾7」が仮停止表示（揺れ変動表示）されている。図46(q)中の左中右図柄表示領域208a～208cそれぞれの左側に示す上下方向を指す両矢印は、「装飾7ー装飾7ー装飾7」が上下方向に揺れている様子を示している。

【0758】

また、図46(q)に示すように、変動アイコン表示領域870、変動アイコン888および保留アイコン表示領域890の表示が再開されている。変動アイコン888は、図16に示す「家紋」のチャンスボタン画像と同じ表示態様で表示されている。このように、チャンスボタン136の操作受付期間が終了した後に、チャンスボタン画像やチャンスボタン画像と同じ表示態様の変動アイコンなどの表示が残る場合がある。なお、保留数が1以上であれば、保留アイコンの表示が再開されてもよい。

【0759】

当該特図 1 変動遊技の開始から所定時間経過後、特図 1 変動遊技が終了する。特図 1 変動遊技が終了すると、図 46 (r) に示すように、特図 1 表示装置 212 には特図 A (15R 特別大当り図柄) が停止表示され、左中右図柄表示領域 208a ~ 208c には「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」が停止表示される。これにより、当該特図 1 変動遊技で 15R 特別大当りに当選したことが報知される。また、第四図柄表示領域 912 には、赤色円形の第四図柄が停止表示され、当該特図 1 変動遊技で大当りに当選したことが報知される。また、変動アイコン表示領域 870 では、変動アイコン 888 の消去アニメーションが実行されている。図 46 (r) では、変動アイコンの透過率 (透明度) が徐々に上昇していくデフォルト態様で変動アイコン 888 が消去されている。

【0760】

本実施例において、第一の表示は、保留アイコン 908 である。本実施例によるパチンコ機 100 によれば、第一の表示を保留アイコンとして表示することで、操作受付期間が開始される特図変動遊技を明確に報知しつつ、第一の表示に遊技者の注目を向けることができる場合がある。

【0761】

次に、以上説明した第二の実施の形態によるパチンコ機 100 の特徴的構成について再度、図 1 ~ 図 16、図 36 ~ 図 46 を参照しつつ説明する。

【0762】

(1-1) 本実施の形態によるパチンコ機 100 は、

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段 (例えば、装飾図柄表示装置 208) と、

複数の報知のうちの少なくとも一つを、少なくとも報知可能な報知手段 (例えば、装飾図柄表示手段 208 の演出表示領域 208d、スピーカ 120) と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段 (例えば、チャンスボタン 136) と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段 (例えば、チャンスボタンセンサ 426、チャンスボタン制御処理 (ステップ S411)、第 1 副制御部 400) と、を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示 (例えば、例えば、操作手段に係る予告表示、「酒」のチャンスボタン画像 930、「熱」のチャンスボタン画像 936、チャンスボタン画像 938、「?」のチャンスボタン画像 944、的 958、保留アイコン 908、変動アイコン 888、ボタン導入アニメーション) であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示 (例えば、「酒」のチャンスボタン画像 932、チャンスボタン画像 942、チャンスボタン画像 940、チャンスボタン画像 800、ボタン受付中アニメーション) であり、

前記複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知 (例えば、カットイン画像 920、ボタン受付後アニメーション、音声、効果音) であり、

前記報知手段は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される前に、前記受付手段によって前記操作手段への操作が受け付けられた場合に、前記第一の報知を報知しない手段であり、

前記第一の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される以前の期間 (以下、「第一の期間」という。) (例えば、図 36 (d) ~ 図 36 (m) に示す期間、図 37 (d) ~ 図 38 (a) に示す期間、図 39 (d) ~ 図 39 (r) に示す期間、図 41 (d) ~ 図 41 (i) に示す期間、図 41 (m) ~ 図 42 (a) に示す期間、図 43 (a) ~ 図 43 (j) に示す期間、図 44 (a) ~ 図 44 (c) に示す期間、図 44 (i) ~ (n) に示す期間、図 46 (a) ~ 図 46 (i) に示す期間) に少なくとも表示開始可能な表示であり、

前記第二の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間 (以下、「第二の期間」という。) (例えば、チャンスボタン 136 の操作受付期間) に少なくとも表示可能な表示である、ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【0763】

(1-2) 本実施の形態によるパチンコ機100は、

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

複数の報知のうちの少なくとも一つを、少なくとも報知可能な報知手段（例えば、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208d、スピーカ120）と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段（例えば、チャンスボタンセンサ426、チャンスボタン制御処理（ステップS411）、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示（例えば、操作手段に係る予告表示、「酒」のチャンスボタン画像930、「熱」のチャンスボタン画像936、チャンスボタン画像938、「?」のチャンスボタン画像944、的958、保留アイコン908、変動アイコン888、ボタン導入アニメーション）であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示（例えば、「酒」のチャンスボタン画像932、チャンスボタン画像942、チャンスボタン画像940、チャンスボタン画像800、ボタン受付中アニメーション）であり、

前記複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知（例えば、カットイン画像920、ボタン受付後アニメーション、音声、効果音）であり、

前記表示手段は、第一の期間（例えば、図36（d）～図36（m）に示す期間、図37（d）～図38（a）に示す期間、図39（d）～図39（r）に示す期間、図41（d）～図41（i）に示す期間、図41（m）～図42（a）に示す期間、図43（a）～図43（j）に示す期間、図44（a）～図44（c）に示す期間、図44（i）～（n）に示す期間、図46（a）～図46（i）に示す期間）において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な手段であり、

前記表示手段は、第二の期間（例えば、チャンスボタン136の操作受付期間）において、前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な手段であり、

前記報知手段は、前記第一の期間において前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記第一の報知を報知しない手段であり、

前記報知手段は、前記第二の期間において前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記第一の報知を少なくとも報知開始可能な手段であり、

前記第二の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも少なくとも後の期間であり、

前記第一の表示は、前記操作手段に関する表示（例えば、図16（a）に示すチャンスボタン画像）を少なくとも含む表示であり、

前記第二の表示は、前記操作手段に関する表示（例えば、図16（b）に示すチャンスボタン画像）を少なくとも含む表示である、ことを特徴とする。

【0764】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、操作手段に対する操作が受け付けされていない期間において、敢えて操作手段に関する第一の表示を行うことで、操作手段の位置や操作方法を遊技者に認識させることができる場合がある。また、操作が受け付けされていない期間において遊技者が操作手段をいくら操作しても当該操作は有効ではないため、遊技者に気の済むまで操作手段の操作を練習させることができる場合がある。また、第一の期間の後で、操作手段に対する操作が受け付けされる第二の期間が開始されるため、第二の期間における操作ミス等を防ぐことができる場合がある。また、操作が受け付けられない第一の期間において表示される第一の表示が操作手段に関する表示であるため、操作手段の操作が受け付けられる第二の期間の開始が近いことが直感的に分かりやすく、操作手段の操作に対する期待感を煽ることができる場合がある。

【0765】

(2) 上記パチンコ機100であって、

複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、特図1表示装置212、特図2表示装置214）を備え、

前記複数の図柄変動表示のうちの一つは、第二の図柄変動表示（例えば、図36（b）～（r）に示す特図1変動遊技、図41（b）～図42（f）に示す特図1変動遊技、図46（h）～図46（r）に示す特図1変動遊技）であり、

前記第二の期間は、前記図柄表示手段が前記第二の図柄変動表示を表示している間の期間であり、

前記第一の表示は、前記第二の図柄変動表示の予告（例えば、当該変動の予告表示）として表示される表示である、
ことを特徴とする。

10

【0766】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示を図柄変動表示の予告として表示することで、操作手段に関する遊技者の関心と、図柄変動表示に関する遊技者の関心とを同時に高めることができる場合がある。特に、図柄変動表示については当否判定結果等が関連するため、より第一の表示についての関心を高めることができる場合がある。特に、当否判定結果については遊技者の利益に直接関与するので、第一の表示を遊技者に注目させ易くすることができる場合がある。また、当否判定結果等の遊技者が注目しやすい情報を含む装作手段に関する第一の表示を行うことで、遊技者の操作手段に対する関心を高めることができる場合がある。

20

【0767】

(3) 上記パチンコ機100であって、

前記複数の図柄変動表示のうちの一つは、第一の図柄変動表示（例えば、図37（b）～図37（h）に示す特図1変動遊技、図39（b）～図39（h）に示す特図1変動遊技、図43（b）～図43（f）に示す特図1変動遊技、図44（a）～図44（j）に示す特図1変動遊技）であり、

前記第二の図柄変動表示（例えば、図37（i）～図38（h）に示す特図1変動遊技、図39（i）～図40（g）に示す特図1変動遊技、図43（g）～図43（q）に示す特図1変動遊技、図44（k）～図44（r）に示す特図1変動遊技）は、前記第一の図柄変動表示よりも少なくとも後で、表示される図柄変動表示であり、

30

前記第一の期間は、前記図柄表示手段が前記第一の図柄変動表示を表示している間の期間であり、

前記第一の表示は、前記第二の図柄変動表示の先読み予告（例えば、先読み予告表示）として表示される表示である、
ことを特徴とする。

【0768】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、操作手段への操作が受け付けられる図柄変動表示とは異なる図柄変動表示の期間であって、さらに当該図柄変動表示における操作手段への操作が受け付けられない期間において操作手段に関する第一の表示を行うとともに、第一の表示を先読み予告として表示することで、遊技者の操作手段に対する関心をより高めることができる場合がある。また、操作手段に関する第一の表示が行われているにも関わらず、操作が受け付けされない図柄変動表示を実行することで、当該図柄変動表示についての遊技者の期待感を敢えて低下させつつ、低下させた分の期待感をその後に操作が受け付けされる期間を含む図柄変動表示に上乘せすることができる場合がある。

40

【0769】

(4) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の表示の表示態様（例えば、図16（a）に示す表示態様、的958の表示態様、「?」、「熱」および「家紋」等の文字）は、前記第二の表示の表示態様（例えば、図16（b）に示す表示態様）を示唆する表示態様である、

50

ことを特徴とする。

【0770】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示の表示態様を第二の表示の表示態様を示唆する表示態様とすることで、第二の期間における遊技者の期待感をより向上させることができる場合がある。また、第二の期間において操作手段を操作するか否かを第二の期間の開始前から決定することが可能となるため、遊技者が自らの意思で、期待感の小さい無駄な操作を行わないという選択をとることができる場合がある。

【0771】

(5) 上記パチンコ機100であって、

前記第一の表示の表示態様の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様の少なくとも一部と同じ表示態様である、
ことを特徴とする。

10

【0772】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示の表示態様と、第二の表示の表示態様との少なくとも一部を同じにすることで、複数の表示が関連した表示であることを遊技者に伝わり易くすることができる場合がある。

【0773】

(6) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、前記第一の表示に代えて前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な手段である、
ことを特徴とする。

20

【0774】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、第一の表示と第二の表示とを連続して表示することで、第一の表示が第二の表示に関連して表示されていたものであることを遊技者に伝わり易くすることができる場合がある。

【0775】

(7) 上記パチンコ機100であって、

前記複数の報知のうちの少なくとも一つは、第二の報知（例えば、図43（e）に示す会話予告、隠しコマンドの入力に基づく報知）であり、

前記報知手段は、前記第一の期間において前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記第二の報知を少なくとも報知開始可能な手段である、
ことを特徴とする。

30

【0776】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、操作を行っても意味が無いと思っていた遊技者を第二の報知によって驚かせることができる場合がある。操作手段に関する表示が行われない場合の操作受付期間（いわゆる隠しコマンド）を遊技者に見つけさせることができる場合がある。

【0777】

(8) 上記パチンコ機100であって、

前記表示手段は、前記第一の期間に亘って、前記第一の表示を表示し続ける手段であり、

40

前記表示手段は、前記第二の期間に亘って、前記第二の表示を表示し続ける手段である、
ことを特徴とする。

【0778】

当該構成を備えたパチンコ機100によれば、操作手段に対する操作が受け付けされていない期間において、敢えて操作手段に関する表示を行うことで、第二の期間における操作手段の操作ミスを防ぐことができる場合がある。

(B1)

複数の表示を実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

50

遊技者が操作可能なボタン（例えば、チャンスボタン１３６）と、
を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、表示態様の異なる複数のボタンアイテムの表示（例えば、図３６（ｄ）、（ｅ）、（ｇ）～（ｍ）に示す「酒」のチャンスボタン画像９３０、図３７（ｄ）、（ｅ）、（ｇ）～（ｉ）に示す「熱」のチャンスボタン画像９３６、図３７（ｌ）～（ｒ）、図３８（ａ）に示すチャンスボタン画像９３８、図３９（ｄ）、（ｅ）、（ｇ）～（ｒ）に示す「？」のチャンスボタン画像９４４）を実行可能な手段であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムの表示がストック表示領域（例えば、図３６（ｆ）～（ｍ）や図３７（ｆ）～（ｒ）や図３８（ａ）や図３９（ｆ）～（ｒ）に示す演出表示領域２０８ｄの右上に設けられた白色の長形状の枠内）にストック表示されるアニメーション（以下、「ストックアニメ」（例えば、図３６（ｆ）、（ｇ）や図３７（ｆ）、（ｇ）や図３９（ｆ）、（ｇ）に示すボタン導入アニメーションの一部）という。）の表示であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムの表示が前記ストック表示領域にストック表示されている状態（以下、「ストック状態」という。）の表示であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンに対する操作を受け付けている期間（例えば、操作受付期間、操作有効期間）において表示される表示（以下、「ボタン受付表示」（例えば、図３６（ｎ）に示す「酒」のチャンスボタン画像９３２、図３８（ｃ）、（ｄ）に示すチャンスボタン画像９４２、図４０（ｂ）、（ｃ）に示すチャンスボタン画像９４０、ゲージ画像７６０）という。）であり、

前記ボタン受付表示は、前記ボタンアイテムの表示（例えば、図３６（ｎ）に示す「酒」のチャンスボタン画像９３２、図３８（ｃ）、（ｄ）に示すチャンスボタン画像９４２、図４０（ｂ）、（ｃ）に示すチャンスボタン画像９４０）を含む表示であり、

前記ボタン受付表示における前記ボタンアイテムの表示の表示態様（以下、「ボタン表示態様」という。）が、前記複数のボタンアイテムの表示のうちの一のボタンアイテムの表示（以下、「第一のボタンアイテムの表示」（例えば、図４０（ｂ）、（ｃ）に示すチャンスボタン画像９４０）という。）の表示態様で表示される場合があり、

前記ボタン表示態様が、前記複数のボタンアイテムのうちの前記第一のボタンアイテムの表示とは別のボタンアイテムの表示（以下、「第二のボタンアイテムの表示」（例えば、図３８（ｃ）、（ｄ）に示すチャンスボタン画像９４２）という。）の表示態様で表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｂ２）

上記（Ｂ１）に記載の遊技台であって、

前記ストック状態における前記ボタンアイテムの表示の表示態様によって、前記ボタン表示態様が予告される場合がある（例えば、図３６（ｄ）～（ｌ）、図３７（ｌ）～（ｒ）、図３８（ａ）参照）、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｂ３）

上記（Ｂ１）または（Ｂ２）に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段（例えば、特図１表示装置２１２、特図２表示装置２１４）を備え、

前記図柄変動表示における前記ボタン表示態様が前記第一のボタンアイテムの表示の表示態様である場合よりも前記第二のボタンアイテムの表示の表示態様である場合の方が、該図柄変動表示において最終的に大当り図柄態様が確定表示されやすいように構成されている（例えば、図３８、図４０参照）、

ことを特徴とする遊技台。

（Ｂ４）

上記（Ｂ３）に記載の遊技台であって、

前記図柄変動表示の実行中に開始された前記ストック状態が、該図柄変動表示の終了後

10

20

30

40

50

も継続する場合がある（例えば、図 3 7（h）～（r）、図 3 9（h）～（r）参照）、ことを特徴とする遊技台。

（B 5）

上記（B 1）乃至（B 4）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記ストックアニメにおける前記ボタンアイテムの表示の表示態様によって、前記ボタン表示態様が予告される場合がある（例えば、図 3 6（f）～（n）参照）、ことを特徴とする遊技台。

（B 6）

上記（B 1）乃至（B 5）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示の表示態様を変化させるアニメーション（以下、「変化アニメ」（例えば、図 3 7（j）、（k）に示すチャンスボタン画像についての昇格アニメーション）という。）の表示である、

ことを特徴とする遊技台。

（B 7）

上記（B 6）に記載の遊技台であって、

前記変化アニメの出だしと同じアニメーション（例えば、図 3 9（j）、（k）に示すに示すチャンスボタン画像についての昇格アニメーション）が表示された結果、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示の表示態様に変化しない場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

（B 8）

上記（B 1）乃至（B 7）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域（例えば、保留アイコン表示領域 8 9 0）を備え、

前記ストック表示領域（例えば、図 3 6（f）～（m）や図 3 7（f）～（r）や図 3 8（a）や図 3 9（f）～（r）に示す演出表示領域 2 0 8 d の右上に設けられた白色の長方形の枠内）と前記保留表示領域（例えば、保留アイコン表示領域 8 9 0）は、別の表示領域である、

ことを特徴とする遊技台。

（B 9）

上記（B 1）乃至（B 8）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記ストックアニメ（例えば、図 3 7（f）、（g）や図 3 9（f）、（g）に示すボタン導入アニメーションの一部）とは、先読み予告として行われるアニメーションのことである、

ことを特徴とする遊技台。

（B 1 0）

上記（B 1）乃至（B 9）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機（例えば、パチンコ機 1 0 0）である、

ことを特徴とする遊技台。

（B 1 1）

複数の表示を実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、

遊技者が操作可能なボタン（例えば、チャンスボタン 1 3 6）と、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域（例えば、保留アイコン表示領域 8 9 0）を備え、

前記表示手段は、表示態様の異なる複数のボタンアイテム（例えば、図 3 6（d）、（e）、（g）～（m）に示す「酒」のチャンスボタン画像 9 3 0、図 3 7（d）、（e）、（g）～（i）に示す「熱」のチャンスボタン画像 9 3 6、図 3 7（l）～（r）、図 3 8（a）に示すチャンスボタン画像 9 3 8、図 3 9（d）、（e）、（g）～（r）に示す「？」のチャンスボタン画像 9 4 4）を表示可能な手段であり、

10

20

30

40

50

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムがストック表示領域（例えば、図36（f）～（m）や図37（f）～（r）や図38（a）や図39（f）～（r））に示す演出表示領域208dの右上に設けられた白色の長形状の枠内にストック表示されている状態（以下、「ストック状態」という。）の表示であり（例えば、図37（l）～（r）、図39（g）～（r）参照）、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンに対する操作を受け付けている期間（例えば、操作受付期間、操作有効期間）において表示される表示（以下、「ボタン受付表示」（例えば、図36（n）に示す「酒」のチャンスボタン画像932、図38（c）、（d）に示すチャンスボタン画像942、図40（b）、（c）に示すチャンスボタン画像940、ゲージ画像760）という。）であり、

前記ボタン受付表示の表示態様（以下、「ボタン表示態様」（例えば、図40（b）、（c）に示すチャンスボタン画像940の表示態様）という。）は、前記複数のボタンアイテムのうちの一のボタンアイテム（以下、「第一のボタンアイテム」（例えば、図39（d）、（e）、（g）～（r）に示すチャンスボタン画像944）という。）の表示態様の少なくとも一部を含む場合があり（例えば、図39（d）、（e）、（g）～（r）、図40（b）、（c）参照）、

前記ボタン表示態様（例えば、図38（c）、（d）に示すチャンスボタン画像942の表示態様）は、前記複数のボタンアイテムのうちの前記第一のボタンアイテムとは別の表示態様のボタンアイテム（以下、「第二のボタンアイテム」（例えば、図36（d）、（e）、（g）～（m）に示すチャンスボタン画像930や図37（l）～（r）、図38（a）に示すチャンスボタン画像938）という。）の表示態様の少なくとも一部を含む場合がある（例えば、図37（l）～（r）、図38（a）～（d）参照）、ことを特徴とする遊技台。

（B12）

上記（B11）に記載の遊技台であって、

前記ボタン表示態様（例えば、図40（b）、（c）に示すチャンスボタン画像940の表示態様）は、前記第一のボタンアイテムの表示態様（例えば、図39（d）、（e）、（g）～（r）に示すチャンスボタン画像944）で表示される場合があり、

前記ボタン表示態様（例えば、図38（c）、（d）に示すチャンスボタン画像942の表示態様）は、前記第二のボタンアイテムの表示態様（例えば、図37（l）～（r）、図38（a）に示すチャンスボタン画像938）で表示される場合がある、ことを特徴とする遊技台。

（B13）

上記（B11）または（B12）に記載の遊技台であって、

前記ボタン表示態様（例えば、図40（b）、（c）に示すチャンスボタン画像940の表示態様）は、前記ストック状態（例えば、図39（g）～（r）に示す状態）の前記第一のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部（例えば、チャンスボタン画像944の少なくとも一部）を含む場合があり、

前記ボタン表示態様（例えば、図38（c）、（d）に示すチャンスボタン画像942の表示態様）は、前記ストック状態（例えば、図37（l）～（r）、図38（a）に示す状態）の前記第二のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部（例えば、チャンスボタン画像938の少なくとも一部）を含む場合がある、ことを特徴とする遊技台。

（B14）

上記（B11）乃至（B13）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムが前記ストック表示領域（例えば、図36（f）～（m）や図37（f）～（r）や図38（a）や図39（f）～（r））に示す演出表示領域208dの右上に設けられた白色の長形状の枠内にストック表示されるアニメーション（例えば、図36（f）、（g）や図37（f）、（g）や図39（f）、（g）に示すボタン導入アニメーションの一部）の表示である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台。

(B 1 5)

上記 (B 1 1) 乃至 (B 1 4) のいずれか一項に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段 (例えば、特図 1 表示装置 2 1 2、特図 2 表示装置 2 1 4) を備え、

前記図柄変動表示における前記ボタン表示態様が前記第一のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部を含む表示態様である場合よりも前記第二のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部を含む表示態様である場合の方が、該図柄変動表示において最終的に大当たり図柄態様が確定表示されやすいように構成されている (例えば、図 3 8、図 4 0 参照)、

10

ことを特徴とする遊技台。

(B 1 6)

上記 (B 1 5) に記載の遊技台であって、

前記図柄変動表示の実行中に開始された前記ストック状態が、該図柄変動表示の終了後も継続する場合がある (例えば、図 3 7 (h) ~ (r)、図 3 9 (h) ~ (r) 参照)、

ことを特徴とする遊技台。

(B 1 7)

上記 (B 1 1) 乃至 (B 1 6) のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示の表示態様を変化させるアニメーション (以下、「変化アニメ」 (例えば、図 3 7 (j)、(k) に示すチャンスボタン画像についての昇格アニメーション) という。) の表示である、

20

ことを特徴とする遊技台。

(B 1 8)

上記 (B 1 7) に記載の遊技台であって、

前記変化アニメの出だしと同じアニメーション (例えば、図 3 9 (j)、(k) に示すチャンスボタン画像についての昇格アニメーション) が表示された結果、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示の表示態様に変化しない場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(B 1 9)

30

上記 (B 1 1) 乃至 (B 1 8) のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記ボタン受付表示は、有効期間表示 (例えば、ゲージ画像 7 6 0) を含む表示である (例えば、図 4 0 (b)、(c) 参照)、

ことを特徴とする遊技台。

(B 2 0)

上記 (B 1 1) 乃至 (B 1 9) のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

(C 1)

表示手段 (例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8) と、

40

遊技者が操作可能な操作手段 (例えば、チャンスボタン 1 3 6) と、
を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、複数の表示を表示可能な手段であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の操作手段表示 (例えば、図 1 6 に示すデフォルトのチャンスボタン画像や、図 2 6 (a) ~ (f) に示すチャンスボタン画像 7 4 0) であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の操作手段表示 (例えば、図 2 6 (h) に示すチャンスボタン画像 7 4 0 や、図 3 7 (l) に示すチャンスボタン画像 9 3 8) であり、

前記第一の操作手段表示が表示された後に前記第二の操作手段表示を表示する表示 (以

50

下、「変化表示（例えば、チャンスボタン画像の昇格アニメーション）」という。）が表示される場合があり（例えば、図 2 6（g）、（h）参照）、

前記操作手段の操作の受付が開始されるまでに前記変化表示が表示される場合がある（例えば、図 2 6（g）～図 2 7（a）参照）、
ことを特徴とする遊技台。

（C 2）

上記（C 1）に記載の遊技台であって、

前記変化表示は、前記第一の操作手段表示（例えば、図 2 6（a）～（f）に示すチャンスボタン画像 7 4 0）が前記第二の操作手段表示（例えば、図 2 6（h）に示すチャンスボタン画像 7 4 0）に変化する表示である、
ことを特徴とする遊技台。

10

（C 3）

上記（C 1）または（C 2）に記載の遊技台であって、

前記変化表示は、キャラクタ表示（例えば、図 2 6（f）、（g）に示す吉宗 8 1 0）を含む表示である、
ことを特徴とする遊技台。

（C 4）

上記（C 1）乃至（C 3）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域（例えば、保留アイコン表示領域 8 9 0）を備え、

20

前記第一の操作手段表示は、前記保留表示領域とは異なるストック表示領域（例えば、図 3 6（f）～（m）や図 3 7（f）～（r）や図 3 8（a）や図 3 9（f）～（r）に示す演出表示領域 2 0 8 d の右上に設けられた白色の長形状の枠内）に表示される場合があり、

前記第二の操作手段表示は、前記ストック表示領域に表示される場合がある（例えば、図 3 7（l）～図 3 8（a）参照）、
ことを特徴とする遊技台。

（C 5）

上記（C 4）に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記第一の操作手段表示が前記ストック表示領域にストック表示されるアニメーションの表示（例えば、図 3 6（f）、（g）や図 3 7（f）、（g）や図 3 9（f）、（g）に示すボタン導入アニメーションの一部）である、
ことを特徴とする遊技台。

30

（C 6）

上記（C 4）または（C 5）に記載の遊技台であって、

前記ストック表示領域に前記第一の操作手段表示が表示された後に該第一の操作手段表示が前記第二の操作手段表示に変化する前記変化表示（例えば、図 3 7（k）に示す昇格アニメーション）が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

（C 7）

上記（C 1）乃至（C 6）のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記操作手段の操作の受付期間を示す受付期間表示（例えば、図 2 6（a）に示すゲージ画像 7 6 0）であり、

40

前記操作手段の操作の受付開始時には、前記受付期間表示が表示される、
ことを特徴とする遊技台。

（C 8）

上記（C 7）に記載の遊技台であって、

前記受付期間表示にオーバーラップして或る表示（例えば、図 8 0 に示すキャラクタ画像（姫）や図 8 1 に示す保留アイコン P I 3）が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

50

(C 9)

上記(C 8)に記載に記載の遊技台であって、

前記或る表示は、先読み予告態様の保留アイコン(例えば、キャラクタ画像(サボハニ)の保留アイコンP I 3)である、
ことを特徴とする遊技台。

(C 10)

上記(C 1)乃至(C 9)のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一の操作手段表示は、前記操作手段の操作の受付期間において表示される場合があり(例えば、図17(h)参照)、

前記第二の操作手段表示は、前記操作手段の操作の受付期間において表示される場合がある(例えば、図27(a)、図38(c)、(d)参照)、
ことを特徴とする遊技台。

(C 11)

請求項1乃至10のいずれか一項に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段(例えば、特図1表示装置212や特図2表示装置214)を備え、

前記操作手段の操作の受付期間において、前記第一の操作手段表示が表示される場合よりも、前記第二の操作手段表示が表示される場合の方が、前記図柄変動表示において最終的に大当り図柄態様が確定表示されやすい(例えば、図38、図40参照)、
ことを特徴とする遊技台。

【0779】

本発明は、上記実施の形態に限らず種々の変形が可能である。

上記実施の形態によるパチンコ機100では、操作手段としてチャンスボタン136が設けられているが、パチンコ機100は操作手段を複数備えていてもよい。操作手段の操作受付期間において、複数の操作手段の操作が受け付けられてもよい。また、操作受付期間における操作促進表示(ボタン受付中アニメーション)は、複数の操作手段のうちの操作手段を示唆する表示態様を含んでいる。つまり、操作促進表示により操作が促進されていない操作手段を操作してもこの操作が受け付けられる場合がある。また、第一の操作手段の操作促進表示中の第二の操作手段に対する操作は有効となるが、第二の操作手段の操作促進表示中の第一の操作手段に対する操作は無効となる場合があってもよい。

【0780】

この構成によれば、操作手段の操作をミスした遊技者を救済できる場合がある。また、操作受付期間において操作が受け付けられる操作手段が複数あるにも関わらず、操作無効期間においては一の操作手段に関する表示のみを敢えて行うことで、操作受付期間開始時に遊技者がいずれの操作手段を操作すればよいのか迷っている間に操作受付期間が終了してしまうことを防ぐことができる場合がある。

【0781】

また、操作手段は見た目の変更(形状変更・発光可否および発光態様の変更)が可能な手段である。第一の表示の表示態様、および第二の表示の表示態様は、操作手段の見た目に応じた態様を含んでいる。

【0782】

この構成によれば、見た目が変化した操作手段を確実に操作させることができる場合がある。

【0783】

操作促進表示(ボタン受付中アニメーション、PUSH画像、ゲージ画像、チャンスボタン画像、チャンスボタン画像を指す白抜き矢印)が表示されないが、操作手段の操作を有効とする隠しコマンド入力有効期間がある。隠しコマンド入力有効期間中に別のボタン演出についての操作促進事前表示が表示される場合があり、隠しコマンド入力有効期間と別のボタン演出の操作受付期間とが重複する重複期間において、操作手段を操作して隠しコマンドを入力すると、隠しコマンドの入力が受け付けられる。隠しコマンドの入力に基

づく報知動作が行われた場合であっても操作促進事前表示は継続して表示される。

【0784】

この構成によれば、操作促進事前表示を見た遊技者が操作手段を操作し、偶然隠しコマンドを発見することができる場合がある。

【0785】

操作促進事前表示（ボタン導入アニメーション）の表示態様は、操作受付期間の開始を遊技者が想起できるものであればどのような態様であってもよい。操作促進事前表示では、例えば文字による説明が表示されてもよいし、操作促進表示の一部のみが表示されたり、操作促進表示の半透明になった表示が表示されてもよい。また、操作促進事前表示は、操作促進表示と同じ表示態様で表示されてもよい。

10

【0786】

第一表示および第二の表示は、固定的な表示（静止画像）ではなくアニメーション表示であってもよい。この場合、第一の表示と第二の表示とは、アニメーションとして表示される複数の表示（複数のコマ）のうちの少なくとも一つの表示（一コマ）が異なっていればよい。

【0787】

第一の表示によって、保留アイコン等の保留表示や予告表示などが隠されてもよい。また、第一の表示の少なくとも一部が保留表示や予告表示で隠されてもよい。

【0788】

第一の表示が表示されている期間は、第二の表示が表示されている期間よりも長い場合があってもよいし、短い場合があってもよい。また、第一の表示が表示されている期間と、第二の表示が表示されている期間とは同じ長さであってもよい。

20

【0789】

第一の表示および第二の表示によって、確定表示中の装飾図柄の少なくとも一部が隠される場合があってもよい。第一の表示と第二の表示の間で表示の差を埋める第三の表示が表示されてもよい。例えば、第一の表示が第二の表示に変化していくような第三の表示が表示されてもよい。第三の表示はアニメーションで表示されてもよい。

【0790】

第一の表示は、第二の表示よりも小さくてもよいし、大きくてもよい。また、第一の表示と、第二の表示とは同じ大きさであってもよい。

30

【0791】

第一の表示が表示されることなく第二の表示が表示される場合があってもよい。第二の表示が表示される場合には、第二の表示の前に必ず第一の表示が表示されてもよい。

【0792】

第一の期間において、第二の表示とは異なる操作促進表示（例えば、図41（e）、図43（d）に示す操作促進画像960）が表示されてもよい。

【0793】

第一の期間において複数の第一の表示が表示されてもよいし、第二の期間において複数の第二の表示が表示されてもよい。

【0794】

40

第一の表示の表示態様と、第二の表示の表示態様とが同じ場合、操作受付期間（第二の期間）中であることを表す別の表示（「ボタンを押せ！」などの文字列、PUSH画像750やゲージ画像760など）が第二の表示と共に表示される。

【0795】

第一の表示および第二の表示は、操作手段（例えば、チャンスボタン136）を模した表示を少なくとも含む表示である。

【0796】

例えば、上記実施の形態は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用する封入式遊技機にも適用可能である。例えば、ぱちんこ機は、球を封入し、封入した球をぱちんこ機内で循環させて使用する封入式ぱちんこ機であってもよく、この封入式ぱちんこ機は、封入し

50

た球を発射球として使用し、球の払出は電子的な表示によって実行されるものであってもよい。

【0797】

なお、上記詳細な説明で説明した事項、特に実施例および変形例で説明した事項は組み合わせることが可能である。

【0798】

上記実施の形態では、遊技台の例としてパチンコ機を用いたが本発明はこれに限られない。本発明は、図47に示すようなスロットマシン1000にも適用可能である。

本発明に係る遊技台は、図47に示す「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール1002と、リールの回転を指示するためのスタートレバー1004と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン1006と、複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理1008）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段1010を備え、この演出手段が、所定の遊技領域1012に球を発射する発射装置1014と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口1016と、入賞口1016に入球した球を検知する検知手段1018と、検知手段1018が球を検知した場合に球を払出す払出手段1020と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置1022と、可変表示装置1022を遮蔽する位置に移動可能なシャッタ1024と、所定動作態様で動作する可動体1026と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置1022が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置1010、であるスロットマシン1000」にも好適である。

【0799】

本発明に係る遊技台は図48（a）に示す、「紙幣投入口2002に紙幣を投入し、ベット2004およびスタート2006操作に基づいて抽選を実行し、抽選結果を抽選結果表示装置2008で表示し、当選時には特典コイン数を残クレジット数に加算し、キャッシュアウト2009が選択された場合には、レシート発行機2010から残クレジット数に対応するコードが記載されたレシートを発行するカジノマシン2000」であってもよい。

【0800】

さらには、同図（b）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている携帯電話機3000、同図（c）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えているポータブルゲーム機4000、本発明を実現する電子データを記憶する記憶部を備えている家庭用テレビゲーム機5000、に適用してもよい。

【0801】

より具体的には、同図（b）における携帯電話機3000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを携帯電話回線を通じて取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【0802】

同図（c）におけるポータブルゲーム機4000は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（DVD等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えてい

る。同図（d）における家庭用テレビゲーム機５０００は、遊技者によって操作される操作部と、ゲームに関するデータを所定の記憶媒体（ＤＶＤ等）から取得するデータ取得部と、取得したゲームに関するデータ（本発明を実現する電子データ）を記憶する記憶部と、記憶部に記憶したデータと操作部の操作とに基づいてゲームの制御を行う制御部を備えている。

【０８０３】

さらには、同図（e）に示すように、本発明を実現する電子データを記憶したデータサーバ６０００に適用してもよい。このデータサーバ６０００からインターネット回線を介して同図（d）に示す家庭用テレビゲーム機５０００に本発明を実現する電子データをダウンロードするような場合がある。

10

【０８０４】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、ＤＶＤ－ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ、ＦＤ（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【０８０５】

さらに、本発明は、遊技台としてパチンコ機およびスロットマシンを例にあげたが、これに限るものではなく、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用してもよい。

【０８０６】

20

上記実施の形態による本発明は以下のようにまとめられる。

（付記１）

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段と、
遊技者が少なくとも操作可能な操作手段と、
前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示であり、
前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示であり、
前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第三の表示であり、
前記第三の表示の表示態様の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様の少なくとも一部とは、少なくとも異なる表示態様であり、
前記第一の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」という。）に少なくとも表示開始可能な表示であり、
前記第二の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間（以下、「第二の期間」という。）に少なくとも表示可能な表示であり、
前記第三の表示は、前記第二の期間に少なくとも表示可能な表示である、
ことを特徴とする遊技台。

30

（付記２）

付記１に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、アニメーションを少なくとも含む表示である、
ことを特徴とする遊技台。

40

（付記３）

付記１または２に記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、前記第二の表示と前記第三の表示のうちの少なくとも一方が表示されることを、少なくとも予告可能な表示である、
ことを特徴とする遊技台。

（付記４）

付記１乃至３のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の期間は、前記第一の期間の直後の期間である、

50

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5)

付記 1 乃至 4 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記第二の期間において、第一の確率で前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第二の期間において、第二の確率で前記第三の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記第一の確率は、前記第二の確率とは少なくとも異なる確率である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 6)

付記 1 乃至 5 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な図柄表示手段と

、
遊技球が少なくとも入球可能なアタックと、
を備え、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第一の図柄変動表示であり、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第二の図柄変動表示であり、

前記図柄表示手段は、前記第一の図柄変動表示を表示した後で、第一の図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段であり、

前記図柄表示手段は、前記第二の図柄変動表示を表示した後で、第二の図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段であり、

前記アタックは、前記図柄表示手段に前記第一の図柄が表示された後で、開放状態を少なくともとることが可能なアタックであり、

前記アタックは、前記図柄表示手段に前記第二の図柄が表示された後で、前記開放状態をとらないアタックであり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合よりも、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第二の表示を高い確率で表示する表示手段であり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合よりも、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第三の表示を高い確率で表示する表示手段である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 7)

付記 6 に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合に、前記第二の表示を少なくとも表示可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合に、前記第二の表示を表示しない表示手段である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 8)

付記 1 乃至 7 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一の表示は、前記操作手段の少なくとも一部の表示を少なくとも含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 9)

付記 1 乃至 8 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けない期間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 10)

付記 1 乃至 9 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、第三の期間において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第四の期間において、前記第二の表示の表示を開始しない表示手段であり、

前記表示手段は、前記第四の期間において、前記第三の表示の表示を開始しない表示手段であり、

前記第四の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けない期間であり、

前記第四の期間は、前記第三の期間の少なくとも後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 1 1)

10

付記 1 乃至 1 0 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、第五の期間において、第四の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第六の期間において、前記第二の表示と前記第三の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記第四の表示は、前記第一の表示とは、表示態様の少なくとも一部が、少なくとも異なる表示であり、

前記第六の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間であり、

前記第六の期間は、前記第五の期間よりも少なくとも後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。

20

(付記 1 2)

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第三の表示であり、

前記第一の表示の表示態様の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様の少なくとも一部とは、少なくとも異なる表示態様であり、

30

前記第一の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」という。）に少なくとも表示開始可能な表示であり、

前記第二の表示は、前記第一の期間に少なくとも表示開始可能な表示であり、

前記第三の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間（以下、「第二の期間」という。）に少なくとも表示可能な表示である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 1 3)

付記 1 2 に記載の遊技台であって、

40

前記第一の表示は、アニメーションを少なくとも含む表示であり、

前記第二の表示は、アニメーションを少なくとも含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 1 4)

付記 1 2 または 1 3 に記載の遊技台であって、

前記第一の表示は、前記第三の表示が表示されることを、少なくとも予告可能な表示であり、

前記第二の表示は、前記第三の表示が表示されることを、少なくとも予告可能な表示である、

ことを特徴とする遊技台。

50

(付記 15)

付記 12 乃至 14 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の期間は、前記第一の期間の直後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 16)

付記 12 乃至 15 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記表示手段が、前記第一の表示を表示した後で、前記第三の表示を表示する確率は、
第一の確率であり、
前記表示手段が、前記第二の表示を表示した後で、前記第三の表示を表示する確率は、
第二の確率であり、
前記第一の確率は、前記第二の確率とは、少なくとも異なる確率である、
ことを特徴とする遊技台。

10

(付記 17)

付記 12 乃至 16 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な図柄表示手段と
、
遊技球が少なくとも入球可能なアタックと、
を備え、

前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第一の図柄変動表示であり、
前記複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つは、第二の図柄変動表示であり、
前記図柄表示手段は、前記第一の図柄変動表示を表示した後で、第一の図柄を少なくと
も表示可能な図柄表示手段であり、
前記図柄表示手段は、前記第二の図柄変動表示を表示した後で、第二の図柄を少なくと
も表示可能な図柄表示手段であり、
前記アタックは、前記図柄表示手段に前記第一の図柄が表示された後で、開放状態を少
なくともとることが可能なアタックであり、
前記アタックは、前記図柄表示手段に前記第二の図柄が表示された後で、前記開放状態
をとらないアタックであり、
前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合よりも
、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第一の表示
を高い確率で表示する表示手段であり、
前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合よりも
、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合の方が、前記第二の表示
を高い確率で表示する表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。

20

30

(付記 18)

付記 17 に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第一の図柄変動表示が表示される場合に、前
記第一の表示を少なくとも表示可能な表示手段であり、
前記表示手段は、前記図柄表示手段に前記第二の図柄変動表示が表示される場合に、前
記第一の表示を表示しない表示手段である、
ことを特徴とする遊技台。

40

(付記 19)

付記 12 乃至 18 のいずれか 1 つに記載の遊技台であって、
前記第一の表示は、前記操作手段の少なくとも一部の表示を少なくとも含む表示であり
、
前記第二の表示は、前記操作手段の少なくとも一部の表示を少なくとも含む表示である
、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 20)

50

付記 1 2 乃至 1 9 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けられない期間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 1)

付記 1 2 乃至 2 0 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、第三の期間において、前記第一の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第三の期間において、前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な表示手段であり、

前記表示手段は、第四の期間において、前記第三の表示の表示を開始しない表示手段であり、

10

前記第四の期間は、前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けられない期間であり、

前記第四の期間は、前記第三の期間の少なくとも後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 2)

付記 1 2 乃至 2 1 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記第一の期間において、第一の時間に亘って、前記第一の表示を少なくとも表示可能な表示手段であり、

前記表示手段は、前記第一の期間において、第二の時間に亘って、前記第二の表示を少なくとも表示可能な表示手段であり、

20

前記第一の時間は、前記第二の時間とは、少なくとも異なる時間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 3)

複数の表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な表示手段と、

複数の報知のうちの少なくとも一つを、少なくとも報知可能な報知手段と、

遊技者が少なくとも操作可能な操作手段と、

前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な受付手段と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示であり、

前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示であり、

30

前記複数の報知のうちの少なくとも一つは、第一の報知であり、

前記報知手段は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される前に、前記受付手段によって前記操作手段への操作が受け付けられた場合に、前記第一の報知を報知しない手段であり、

前記第一の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」という。）に少なくとも表示開始可能な表示であり、

前記第二の表示は、前記受付手段が前記操作手段への操作を少なくとも受付可能な期間（以下、「第二の期間」という。）に少なくとも表示可能な表示である、

40

ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 4)

付記 2 3 に記載の遊技台であって、

複数の図柄変動表示のうちの少なくとも一つを、少なくとも表示可能な図柄表示手段を備え、

前記複数の図柄変動表示のうちの一つは、第二の図柄変動表示であり、

前記第二の期間は、前記図柄表示手段が前記第二の図柄変動表示を表示している間の期間であり、

前記第一の表示は、前記第二の図柄変動表示の予告として表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 5)

50

付記 2 4 に記載の遊技台であって、
前記複数の図柄変動表示のうちの一つは、第一の図柄変動表示であり、
前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも少なくとも後で、表示される図柄変動表示であり、
前記第一の期間は、前記図柄表示手段が前記第一の図柄変動表示を表示している間の期間であり、
前記第一の表示は、前記第二の図柄変動表示の先読み予告として表示される表示である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 6)

10

付記 2 3 乃至付記 2 5 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示態様は、前記第二の表示の表示態様を示唆する表示態様である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 7)

付記 2 3 乃至 2 6 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の表示の表示態様の少なくとも一部は、前記第二の表示の表示態様の少なくとも一部と同じ表示態様である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 8)

20

付記 2 3 乃至 2 7 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、前記第一の表示に代えて前記第二の表示を少なくとも表示開始可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 2 9)

付記 2 3 乃至 2 8 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数の報知のうちの少なくとも一つは、第二の報知であり、
前記報知手段は、前記第一の期間において前記受付手段が前記操作手段への操作を受け付けた場合に、前記第二の報知を少なくとも報知開始可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 0)

30

付記 2 3 乃至 2 9 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記表示手段は、前記第一の期間に亘って、前記第一の表示を表示し続ける手段であり、
前記表示手段は、前記第二の期間に亘って、前記第二の表示を表示し続ける手段である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 1)

複数の表示を実行可能な表示手段と、
遊技者が操作可能なボタンと、
前記ボタンへの操作を受付可能な受付手段と、
図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技台であって、

40

前記表示手段は、態様が異なる複数のボタンの画像表示を実行可能な手段であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、前記複数のボタンの画像表示のうちの一のボタンの画像表示（以下、「第一のボタン画像表示」という。）であり、
前記複数の表示のうちの一の表示は、前記複数のボタンの画像表示のうちの前記第一のボタン画像表示とは別の一のボタンの画像表示（以下、「第二のボタン画像表示」という。）であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンの画像が出現するアニメーション表示（以下、「第一のアニメーション表示」という。）であり、

50

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記第一のアニメーション表示の前記ボタンの画像の態様が前記第二のボタン画像表示のボタンの態様に変化するアニメーション表示（以下、「第二のアニメーション表示」という。）であり、

前記表示手段は、前記受付手段が前記ボタンへの操作を受付可能な期間が開始される以前の期間（以下、「第一の期間」という。）において、前記第一のアニメーション表示を実行可能な手段であり、

前記表示手段は、前記第一の期間において、前記第二のアニメーション表示を実行可能な手段であり、

前記第一のボタン画像表示は、前記受付手段が前記ボタンへの操作を受付可能な期間（以下、「第二の期間」という。）において、表示可能な表示であり、

10

前記第二のボタン画像表示は、前記第二の期間において、表示可能な表示であり、

前記表示手段は、前記第一の期間から前記第二の期間に移行する場合に、該第一の期間において前記第一のアニメーション表示を表示し、該第二の期間において前記第一のボタン画像表示を表示する予告演出（以下、「第一の予告演出」という。）を実行可能であり、

前記表示手段は、前記第一の期間から前記第二の期間に移行する場合に、該第一の期間において前記第一のアニメーション表示から前記第二のアニメーション表示に変化する表示を表示し、該第二の期間において前記第二のボタン画像表示を表示する予告演出（以下、「第二の予告演出」という。）を実行可能であり、

前記第一の予告演出は、前記図柄変動表示の実行中に、前記表示手段によって実行される演出であり、

20

前記第二の予告演出は、前記図柄変動表示の実行中に、前記表示手段によって実行される演出であり、

前記第一の予告演出が実行された前記図柄変動表示において最終的に大当たり図柄が確定表示される確率よりも、前記第二の予告演出が実行された前記図柄変動表示において最終的に大当たり図柄が確定表示される確率の方が高く、

前記第一のボタン画像表示に含まれる文字画像は、前記第二のボタン画像表示に含まれる文字画像と異なる、
ことを特徴とする遊技台。

（付記 3 2）

30

付記 3 1 に記載の遊技台であって、

前記第二の期間は、前記第一の期間の直後の期間である、
ことを特徴とする遊技台。

（付記 3 3）

付記 3 1 または 3 2 に記載の遊技台であって、

遊技球が入球可能なアタッカを備え、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を表示した後で、前記大当たり図柄の表示を実行可能な図柄表示手段であり、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を表示した後で、はずれ図柄の表示を実行可能な図柄表示手段であり、

40

前記アタッカは、前記大当たり図柄が表示された後で開放状態をとることが可能なアタッカであり、前記はずれ図柄が表示された後で前記開放状態をとらないアタッカであり、

前記はずれ図柄よりも前記大当たり図柄が表示される場合の方が、前記第二のボタン画像表示が高い確率で表示され、

前記大当たり図柄よりも前記はずれ図柄が表示される場合の方が、前記第一のボタン画像表示が高い確率で表示される、

ことを特徴とする遊技台。

（付記 3 4）

付記 3 1 乃至 3 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一のアニメーション表示は、前記ボタンの画像の一部の表示を含む表示である、

50

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 5)

複数の表示を実行可能な表示手段と、

遊技者が操作可能なボタンと、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、表示態様の異なる複数のボタンアイテムの表示を実行可能な手段であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムの表示がストック表示領域にストック表示されるアニメーション（以下、「ストックアニメ」という。）の表示であり、

10

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムの表示が前記ストック表示領域にストック表示されている状態（以下、「ストック状態」という。）の表示であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンに対する操作を受け付けている期間において表示される表示（以下、「ボタン受付表示」という。）であり、

前記ボタン受付表示は、前記ボタンアイテムの表示を含む表示であり、

前記ボタン受付表示における前記ボタンアイテムの表示の表示態様（以下、「ボタン表示態様」という。）が、前記複数のボタンアイテムの表示のうちの一のボタンアイテムの表示（以下、「第一のボタンアイテムの表示」という。）の表示態様で表示される場合があり、

前記ボタン表示態様が、前記複数のボタンアイテムのうちの前記第一のボタンアイテムの表示とは別のボタンアイテムの表示（以下、「第二のボタンアイテムの表示」という。）の表示態様で表示される場合がある、

20

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 6)

付記 3 5 に記載の遊技台であって、

前記ストック状態における前記ボタンアイテムの表示の表示態様によって、前記ボタン表示態様が予告される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 7)

付記 3 5 または 3 6 に記載の遊技台であって、

30

図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段を備え、

前記図柄変動表示における前記ボタン表示態様が前記第一のボタンアイテムの表示の表示態様である場合よりも前記第二のボタンアイテムの表示の表示態様である場合の方が、該図柄変動表示において最終的に大当り図柄態様が確定表示されやすいように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 8)

付記 3 7 に記載の遊技台であって、

前記図柄変動表示の実行中に開始された前記ストック状態が、該図柄変動表示の終了後も継続する場合がある、

40

ことを特徴とする遊技台。

(付記 3 9)

付記 3 5 乃至 3 8 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記ストックアニメにおける前記ボタンアイテムの表示の表示態様によって、前記ボタン表示態様が予告される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 0)

付記 3 5 乃至 3 9 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示の表示態様を変化させるアニメーション（以下、「変化アニメ」という。）の表示であ

50

る、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 1)

付記 4 0 に記載の遊技台であって、

前記変化アニメの出だしと同じアニメーションが表示された結果、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示の表示態様に変化しない場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 2)

付記 3 5 乃至 4 1 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域を備え

10

、

前記ストック表示領域と前記保留表示領域は、別の表示領域である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 3)

付記 3 5 乃至 4 2 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記ストックアニメとは、先読み予告として行われるアニメーションのことである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 4)

付記 3 5 乃至 4 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

20

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 5)

複数の表示を実行可能な表示手段と、

遊技者が操作可能なボタンと、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域を備え

、

前記表示手段は、表示態様の異なる複数のボタンアイテムを表示可能な手段であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムがストック表示領域にストック表示されている状態（以下、「ストック状態」という。）の表示であり、

30

前記ストック表示領域と前記保留表示領域は、別の表示領域であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンに対する操作を受け付けている期間において表示される表示（以下、「ボタン受付表示」という。）であり、

前記ボタン受付表示の表示態様（以下、「ボタン表示態様」という。）は、前記複数のボタンアイテムのうちの一のボタンアイテム（以下、「第一のボタンアイテム」という。）の表示態様の少なくとも一部を含む場合があり、

前記ボタン表示態様は、前記複数のボタンアイテムのうちの前記第一のボタンアイテムとは別の表示態様のボタンアイテム（以下、「第二のボタンアイテム」という。）の表示態様の少なくとも一部を含む場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

40

(付記 4 6)

付記 4 5 に記載の遊技台であって、

前記ボタン表示態様は、前記第一のボタンアイテムの表示態様で表示される場合があり

、

前記ボタン表示態様は、前記第二のボタンアイテムの表示態様で表示される場合がある

、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 7)

付記 4 5 または 4 6 に記載の遊技台であって、

前記ボタン表示態様は、前記ストック状態の前記第一のボタンアイテムの表示態様の少

50

なくとも一部を含む場合があり、

前記ボタン表示態様は、前記ストック状態の前記第二のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部を含む場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 8)

付記 4 5 乃至 4 7 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ボタンアイテムが前記ストック表示領域にストック表示されるアニメーションの表示である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 4 9)

付記 4 5 乃至 4 8 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段を備え、

前記図柄変動表示における前記ボタン表示態様が前記第一のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部を含む表示態様である場合よりも前記第二のボタンアイテムの表示態様の少なくとも一部を含む表示態様である場合の方が、該図柄変動表示において最終的に大当たり図柄態様が確定表示されやすいように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 0)

付記 4 9 に記載の遊技台であって、

前記図柄変動表示の実行中に開始された前記ストック状態が、該図柄変動表示の終了後も継続する場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 1)

付記 4 5 乃至 5 0 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示態様を変化させるアニメーション（以下、「変化アニメ」という。）の表示である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 2)

付記 5 1 に記載の遊技台であって、

前記変化アニメの出だしと同じアニメーションが表示された結果、前記ストック状態にある前記ボタンアイテムの表示態様に変化しない場合がある、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 3)

付記 4 5 乃至 5 2 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記ボタン受付表示は、有効期間表示を含む表示である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 4)

付記 4 5 乃至 5 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 5)

表示手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、複数の表示を表示可能な手段であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第一の操作手段表示であり、

前記複数の表示のうちの一の表示は、第二の操作手段表示であり、

前記第一の操作手段表示が表示された後に前記第二の操作手段表示を表示する表示（以下、「変化表示」という。）が表示される場合があり、

前記操作手段の操作の受付が開始されるまでに前記変化表示が表示される場合がある、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 6)

付記 5 5 に記載の遊技台であって、

前記変化表示は、前記第一の操作手段表示が前記第二の操作手段表示に変化する表示である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 7)

付記 5 5 または 5 6 に記載の遊技台であって、

前記変化表示は、キャラクタ表示を含む表示である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 8)

付記 5 5 乃至 5 7 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、保留数に対応する数の保留アイコンを表示可能な保留表示領域を備え、

前記第一の操作手段表示は、前記保留表示領域とは異なるストック表示領域に表示される場合があり、

前記第二の操作手段表示は、前記ストック表示領域に表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 5 9)

付記 5 8 に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記第一の操作手段表示が前記ストック表示領域にストック表示されるアニメーションの表示である、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6 0)

付記 5 8 または 5 9 に記載の遊技台であって、

前記ストック表示領域に前記第一の操作手段表示が表示された後に該第一の操作手段表示が前記第二の操作手段表示に変化する前記変化表示が表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6 1)

付記 5 5 乃至 6 0 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記複数の表示のうちの一の表示は、前記操作手段の操作の受付期間を示す受付期間表示であり、

前記操作手段の操作の受付開始時には、前記受付期間表示が表示される、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6 2)

付記 6 1 に記載の遊技台であって、

前記受付期間表示にオーバーラップして或る表示が表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6 3)

付記 6 2 に記載の遊技台であって、

前記或る表示は、先読み予告態様の保留アイコンである、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6 4)

付記 5 5 乃至 6 3 のいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一の操作手段表示は、前記操作手段の操作の受付期間において表示される場合があり、

前記第二の操作手段表示は、前記操作手段の操作の受付期間において表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

(付記 6 5)

10

20

30

40

50

付記 5 5 乃至 6 4 のいずれか一項に記載の遊技台であって、
図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段を備え、
前記操作手段の操作の受付期間において、前記第一の操作手段表示が表示される場合よりも、前記第二の操作手段表示が表示される場合の方が、前記図柄変動表示において最終的に大当たり図柄態様が確定表示されやすい、
ことを特徴とする遊技台。

【0807】

＜第 3 実施形態＞

【0808】

以下、図面を用いて、本発明の第 3 実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機 1 0 0 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。なお、図 4 9 ～ 図 9 2 に示す符号は、原則として第 3 実施形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、本実施形態の説明では図 4 9 ～ 図 9 2 に示す符号を優先する。

＜全体構成＞

【0809】

まず、図 4 9 を用いて、本発明の第 3 実施形態に係るぱちんこ機 1 0 0 の全体構成について説明する。なお、同図はぱちんこ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0810】

ぱちんこ機 1 0 0 は、外部的構造として、外枠 1 0 2 と、本体 1 0 4 と、前面枠扉 1 0 6 と、球貯留皿付扉 1 0 8 と、発射装置 1 1 0 と、遊技盤 2 0 0 と、をその前面に備える。外枠 1 0 2 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。本体 1 0 4 は、内枠と呼ばれ、外枠 1 0 2 の内部に備えられ、ヒンジ部 1 1 2 を介して外枠 1 0 2 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体 1 0 4 は、枠状に形成され、内側に空間部 1 1 4 を有している。また、本体 1 0 4 が開放された場合、本体 1 0 4 の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

【0811】

前面枠扉 1 0 6 は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにぱちんこ機 1 0 0 の前面側となる本体 1 0 4 の前面に対しヒンジ部 1 1 2 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部とした扉部材である。なお、この前面枠扉 1 0 6 には、開口部にガラス製又は樹脂製の透明板部材 1 1 8 が設けられ、前面側には、スピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 が取り付けられている。前面枠扉 1 0 6 の後面と遊技盤 2 0 0 の前面とで遊技領域 1 2 4 を区画形成する。また、前面枠扉 1 0 6 が開放された場合、前面枠扉 1 0 6 の開放を検出する前面枠扉開放センサ 1 0 9 を備える。

【0812】

球貯留皿付扉 1 0 8 は、ぱちんこ機 1 0 0 の前面において本体 1 0 4 の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉 1 0 8 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で、且つ発射装置へと遊技球を案内する扉側球通路ユニットが設けられている上皿 1 2 6 と、上皿 1 2 6 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 1 2 8 と、遊技者の操作によって上皿 1 2 6 に貯留された遊技球を下皿 1 2 8 へと排出させる球抜ボタン 1 3 0 と、遊技者の操作によって下皿 1 2 8 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー 1 3 2 と、遊技者の操作によって発射装置 1 1 0 へと案内された遊技球を遊技盤 2 0 0 の遊技領域 1 2 4 へと打ち出す球発射ハンドル 1 3 4 と、遊技者の操作によって各種演出装置 2 0 6 の演出態様に変化を与えるチャンスボタン 1 3 6 と、チャンスボタン 1 3 6 を発光させるチャンスボタンランプ 1 3 8 と、を備える。また、下皿 1 2 8 が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

【0813】

設定操作部 137 は、設定者（例えば、遊技者など）による押下操作が可能な押ボタンのスイッチとして、確定（OK）ボタンと、確定ボタンの上方に位置する上ボタンと、確定ボタンの下方に位置する下ボタンと、確定ボタンの右方に位置する右ボタンと、確定ボタンの左方に位置する左ボタンと、右ボタンのさらに右方に位置するキャンセル（C）ボタンと、を備えている。また、設定操作部 137 は、各ボタンのそれぞれの押下操作を検出する操作部センサ 427（図 52 参照）を備えている。本実施形態の設定操作部 137 は、各ボタンおよび操作部センサが一体化したユニット構造を有している。なお、設定操作部 137 の各ボタンのうち少なくとも 1 つは、上述のチャンスボタン 136 と同様の機能を有するように構成してもよい。

【0814】

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

【0815】

発射装置 110 は、本体 104 の下方に取り付けられ、球発射ハンドル 134 が遊技者に操作されることによって回転する発射杆 146 と、遊技球を発射杆 146 の先端で打突する発射槌 148 と、を備える。遊技盤 200 は、前面に遊技領域 124 を有し、本体 104 の空間部 114 に臨むように、所定の固定部材を用いて本体 104 に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域 124 は、遊技盤 200 を本体 104 に装着した後、開口部から観察することができる。

＜ぱちんこ機の背面＞

【0816】

図 50 は、図 49 のぱちんこ機 100 を背面側から見た外観図である。ぱちんこ機 100 の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 150 と、この球タンク 150 の下方に位置し、球タンク 150 の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置 152 に導くためのタンクレール 154 とを配設している。

【0817】

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

【0818】

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

【0819】

払出装置 152 の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部 300 を構成する主基板 156 を収納する主基板ケース 158、主制御部 300 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 1 副制御部 400 を構成する第 1 副基板 160 を収納する第 1 副基板ケース 162、第 1 副制御部 400 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 2 副制御部 500 を構成する第 2 副基板 164 を収納する第 2 副基板ケース 166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部 600 を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ 168 を備える払出基板 170 を収納する払出基板ケース 172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部 630 を構成する発射基板 174 を収納する発射基板ケース 176、各種電氣的遊

10

20

30

40

50

技機器に電源を供給する電源制御部 660 を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RWM クリア信号を主制御部 300 に出力する RWM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納する電源基板ケース 184、および払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行う C R インターフェース部 186 を配設している。

＜遊技盤の正面＞

【0820】

図 51 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。遊技盤 200 には、外レール 202 と内レール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

10

【0821】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ 216 と、第 1 特別図柄保留ランプ 218 と、第 2 特別図柄保留ランプ 220 と、高確中ランプ 222 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。演出装置 206 は、演出可動体 224 を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【0822】

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

20

30

【0823】

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

【0824】

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

40

【0825】

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

50

【0826】

一般入賞口226は、本実施例では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口226に入賞した場合）、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、10個）の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、ぱちんこ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

10

【0827】

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

【0828】

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

20

【0829】

第2特図始動口232は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では第1特図始動口230の真下に1つだけ配設している。この第2特図始動口232は、左右に開閉自在な羽根部材232aを備え、羽根部材232aの開鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第2特図表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、ぱちんこ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【0830】

可変入賞口234は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。この可変入賞口234は、開閉自在な扉部材234aを備え、扉部材234aの開鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材234aが所定の時間間隔（例えば、開放時間29秒、閉鎖時間1.5秒）、所定の回数（例えば15回）で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、ぱちんこ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0831】

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

【0832】

50

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

< 演出装置 206 >

【0833】

次に、ぱちんこ機 100 の演出装置 206 について説明する。この演出装置 206 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 242 およびステージ 244 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 224 を配設している。また、演出装置 206 の背面側には、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽装置 246（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 206 において、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽手段は、ワープ装置 242、ステージ 244、および演出可動体 224 の後方に位置することとなる。

【0834】

ワープ装置 242 は、演出装置 206 の左上方に設けたワープ入口 242a に入った遊技球を演出装置 206 の前面下方のステージ 244 にワープ出口 242b から排出する。

【0835】

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

【0836】

演出可動体 224 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 224a と前腕部 224b とからなり、肩の位置に上腕部 224a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 224b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 224 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 208 の前方を移動する。

【0837】

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

< 制御部 >

【0838】

次に、図 52 を用いて、このぱちんこ機 100 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。ぱちんこ機 100 の制

10

20

30

40

50

御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、ぱちんこ機 100 に供給される電源を制御する電源制御部 660 と、によって構成している。

＜主制御部＞

【0839】

まず、ぱちんこ機 100 の主制御部 300 について説明する。主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、この基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 400 についても同様である。この基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0840】

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

【0841】

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

【0842】

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

【0843】

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

電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0844】

また、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けており、CPU 304 は、この起動信号出力回路 340 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0845】

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

<副制御部>

【0846】

次に、ぱちんこ機 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 には、CPU 404 と、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。この基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発信器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。なお、ROM 406 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

【0847】

また、基本回路 402 には、スピーカ 120（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC 416 と、各種ランプ 418（例えば、チャンスボタンランプ 138）の制御を行うための駆動回路 420 と、遮蔽装置 246 の駆動制御を行うための駆動回路 432 と、遮蔽装置 246 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 430 と、チャンスボタン 136 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 426 と、設定操作部 137 の各ボタンの押下操作を検出する操作部センサ 427 と、遮蔽装置センサ 430・チャンスボタン検出センサ 426・操作部センサ 427 からの検出信号を基本回路 402 に出力するセンサ回路 428 と、CPU 404 からの信号に基づいて ROM 406 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 436 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 208 に画像を表示する VDP 434（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。

【0848】

次に、ぱちんこ機 100 の第 2 副制御部 500 について説明する。第 2 副制御部 500 は、第 1 副制御部 400 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 500 の全体を制御する基本回路 502 を備えており、この基本回路 502 は、CPU 504 と、一時的にデータを記憶するための RAM 508 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 510 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 512 を搭載している。基本回路 502 の CPU 504 は、水晶発振器 514 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第 2 副制御部 500 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された ROM 506 が設けられている。

【0849】

また、基本回路 502 には、演出可動体 224 の駆動制御を行うための駆動回路 516

と、演出可動体 2 2 4 の現在位置を検出する演出可動体センサ 4 2 4 と、演出可動体センサ 4 2 4 からの検出信号を基本回路 5 0 2 に出力するセンサ回路 5 1 8 と、遊技盤用ランプ 5 3 2 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と、遊技台枠用ランプ 5 4 2 の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 と、遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路 5 2 0 と、を接続している。

＜払出制御部、発射制御部、電源制御部＞

【0850】

次に、ぱちんこ機 1 0 0 の払出制御部 6 0 0、発射制御部 6 3 0、電源制御部 6 6 0 について説明する。払出制御部 6 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装 1 5 2 の払出モータ 6 0 2 を制御すると共に、払出センサ 6 0 4 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 6 0 6 を介して、ぱちんこ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニット 6 0 8 との通信を行う。

【0851】

発射制御部 6 3 0 は、払出制御部 6 0 0 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル 1 3 4 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 を駆動する発射モータ 6 3 2 の制御や、上皿 1 2 6 から発射装置 1 1 0 に球を供給する球送り装置 6 3 4 の制御を行う。

【0852】

電源制御部 6 6 0 は、ぱちんこ機 1 0 0 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 等の各制御部や払出装 1 5 2 等の各装置に供給する。さらに、電源制御部 6 6 0 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 等）に所定の期間（例えば 1 0 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部 6 6 0 から払出制御部 6 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 に所定電圧を供給し、払出制御部 6 0 0 から主制御部 3 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 と発射制御部 6 3 0 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

＜図柄の種類＞

【0853】

次に、図 5 3 (a) ~ (c) を用いて、ぱちんこ機 1 0 0 の第 1 特別図柄表示装置 2 1 2、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4、装飾図柄表示装置 2 0 8、普通図柄表示装置 2 1 0 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。同図 (a) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【0854】

第 1 特図始動口 2 3 0 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 2 3 2 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特別図柄表示装置 2 1 2 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本発明にいう図柄の変動表示の一例に相当する。

【0855】

そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間（本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 2 1 2 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間（これも本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特

図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。同図 (a) には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 F」および「特図 a」から「特図 d」までの 10 種類の特図が示されており、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0856】

「特図 A」は 15 ラウンド (15 R) 特別大当り図柄であり、「特図 B」は 15 R 大当り図柄である。本実施形態のぱちんこ機 100 では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い (特別大当り) か低い (大当り) かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15 R 特別大当り遊技終了後および 15 R 大当り遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15 R 特別大当り図柄である「特図 A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15 R 大当り図柄である「特図 B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図 A」および「特図 B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

【0857】

「特図 a」は 16 R 特別大当り図柄、「特図 b」は 8 R 特別大当り図柄であり、いずれも特図高確率普図高確率状態である。また、「特図 c」は 8 R 大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。また、「特図 C」は突然確変と称される 2 R 大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。「特図 D」は突然時短と称される 2 R 大当り図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、15 R である「特図 B」と比べて、「特図 D」は 2 R である点が異なる。「特図 E」は小当り図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。また、「特図 F」および「特図 d」は、はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【0858】

なお、本実施形態のぱちんこ機 100 には、15 R 特別大当り図柄として「特図 A」以外の図柄も用意されており、15 R 大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

【0859】

図 53 (b) は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾 1」～「装飾 10」の 10 種類がある。第 1 特図始動口 230 または第 2 特図始動口 232 に球が入賞したこと、すなわち、第 1 特図始動口 230 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したこと、あるいは第 2 特図始動口 232 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置 208 の左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c の各図柄表示領域に、「装飾 1」→「装飾 2」→「装飾 3」→・・・「装飾 9」→「装飾 10」→「装飾 1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

【0860】

例えば、「特図 B」の 15 R 大当りを報知する場合には、図柄表示領域 208a～208c に 15 R 大当りに対応する、同じ装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ (例えば「装飾 1ー装飾 1ー装飾 1」や「装飾 2ー装飾 2ー装飾 2」等) を停止表示する。「特図 A」の 15 R 特別大当りを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ (例えば「装飾 3ー装飾 3ー装飾 3」や「装飾 7ー装飾 7ー装飾 7」等) を停止表示する。一方、「特図 F」および「特図 d」のはずれを報知する場合には、図柄表示領域 208a～2

08cに同図(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【0861】

図53(c)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、外れ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普通図柄表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図B」を停止表示する。この同図(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

10

＜主制御部メイン処理＞

【0862】

次に、図54を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0863】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号(リセット信号)を出力する起動信号出力回路(リセット信号出力回路)340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って主制御部メイン処理を実行する。

20

【0864】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304のスタックポインタ(SP)へのスタック初期値の設定(仮設定)、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。ステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。

【0865】

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

30

【0866】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート(例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

40

【0867】

ステップS109では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化処理(ステップS113)に進む。

【0868】

具体的には、最初に、電源基板に設けたRWMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン(操作があったことを示す)であ

50

るか否か、すなわち R A M クリアが必要であるか否かを判定し、R A M クリア信号がオンの場合（R A M クリアが必要な場合）には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。一方、R A M クリア信号がオフの場合（R A M クリアが必要でない場合）には、R A M 3 0 8 に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、R A M 3 0 8 の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば 0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップ S 1 1 1 に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば 0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、ぱちんこ機 1 0 0 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ S 1 1 3 に進む。

10

【0869】

ステップ S 1 1 1 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、C P U 3 0 4 が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、ぱちんこ機 1 0 0 は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップ S 1 1 5 内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図 5 2 に示す主制御部 3 0 0 における基本回路 3 0 2 に搭載されている R A M 3 0 8 には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップ S 1 1 1 では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理におけるステップ S 2 3 3 において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

20

30

【0870】

ステップ S 1 1 3 では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、R A M 3 0 8 の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部 3 0 0 の初期化処理（ステップ S 1 1 3）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理におけるステップ S 2 3 3 において、第 1 副制御部 4 0 0 へ送信される。

【0871】

ステップ S 1 1 5 では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための 2 つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、および特図タイマ乱数値それぞれを生成するための 2 つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が 0 ～ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 1 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。なお、初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップ S 2 0 7 でも更新する。主制御部 3 0 0 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップ S 1 1 5 の処理を繰り返す。

40

50

返し実行する。

＜主制御部タイマ割込処理＞

【0872】

次に、図55を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0873】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0874】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0875】

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

【0876】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図52に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口

10

20

30

40

50

234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。

【0877】

すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【0878】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、特図1乱数値、および特図2乱数値をそれぞれ生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1の乱数値を取得するためのカウンタと特図2の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

【0879】

ステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【0880】

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

【0881】

ステップS 2 1 5では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口2 2 6、2 3 4や始動口2 3 0、2 3 2、2 2 8に入賞があった場合に、RAM 3 0 8に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0 8 8 2】

また、ステップS 2 1 7では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、第1特図始動口2 3 0、第2特図始動口2 3 2、普図始動口2 2 8および可変入賞口2 3 4への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS 2 0 3における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。第1特図始動口2 3 0へ入賞があった場合且つRAM 3 0 8に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路3 1 8の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図1当選乱数値として取得するとともに特図1乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図1乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。第2特図始動口2 3 2へ入賞があった場合且つRAM 3 0 8に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路3 1 8の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図2当選乱数値として取得するとともに特図2乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図2乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。普図始動口2 2 8へ入賞があった場合且つRAM 3 0 8に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口2 3 4へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口2 3 4に球が入球したことを示す情報を格納する。

【0 8 8 3】

ステップS 2 1 9では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部6 0 0に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0 8 8 4】

ステップS 2 2 1では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置2 1 0を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置2 1 0は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0 8 8 5】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置2 1 0を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、外れ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置2 1 0を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部3 0 0のRAM 3 0 8には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置2 1 0は、当り図柄（図5 3（c）に示す普図A）および外れ図柄（図5 3（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば5 0 0 m秒間）、その表示を維持するためにRAM 3 0 8に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

10

20

30

40

50

【0886】

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

【0887】

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

【0888】

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

【0889】

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

【0890】

ステップS224では、特図1および特図2それぞれについての特図先読み処理を行う（詳細は後述する）。次いで、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS225）。この特図2状態更新処理は、特図2の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図2変動表示の途中（上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図2状態更新処理では、第2特別図柄表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、第2特別図柄表示装置214は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。

【0891】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転開始設定送信処理を実行させ

10

20

30

40

50

ることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【0892】

また、主制御部300のRAM308は、第2特別図柄表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行った後、第2特別図柄表示装置214を用いて特図2の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）その表示を維持するためにRAM308に設けた特図2停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図2が所定期間停止表示され、特図2変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、RAM308に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が1以上であれば、その時短回数から1を減算し、減算結果が1から0となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当たり遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフする。

10

【0893】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図2であることを示す特図2識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてRAM308に追加記憶してから処理を終了する。

【0894】

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

20

【0895】

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

30

【0896】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1.5秒間）可変入賞口234の扉部材234aの開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材234aを閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【0897】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施例では15ラウンドか2ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図2状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当たりを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにRAM308に設

50

けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、RAM 308に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回をセットするとともに、RAM 308に設けられた時短フラグをオンする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることなく、また時短フラグをオンすることもない。ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、ぱちんこ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に大当りする可能性が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間および特図変動遊技の変動時間は短くなる。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、第2特別始動口232の一对の羽根部材232aの1回の開放における開放時間が長くなりやすい。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材232aは多く開きやすい。また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまいうという問題があり、これを解決するためのものである。さらに、コマンド設定送信処理（ステップS233）で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

10

20

【0898】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、RAM 308の設定領域に特図2非作動中を設定する。さらに、特図2変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、はずれフラグがオンされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM 308の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次のステップS227に移行するようにしている。

30

【0899】

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

【0900】

ステップS225およびステップS227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図2についての特図関連抽選処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップS229）、その後で、特図1についての特図関連抽選処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップS231）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。また、装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、第1副制御部400によって行われ、第2特図始動口232への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第1特図始動口230への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

40

【0901】

50

ステップ S 2 3 3 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は例えば 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ～ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、R A M クリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ～ 1 0 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【 0 9 0 2 】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、大当たりフラグや小当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択した特図停止図柄、タイマ番号（特図変動時間）などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、大当たりフラグや小当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞の有無、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の有無、可変入賞口 2 3 4 への入賞の有無などを含む。

【 0 9 0 3 】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータに R A M 3 0 8 に記憶している、大当たりフラグや小当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図 1 関連抽選処理および特図 2 関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータに R A M 3 0 8 に記憶している、大当たりフラグや小当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、R A M 3 0 8 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・スピーカ 1 2 0 に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、R A M 3 0 8 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・スピーカ 1 2 0 に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに R A M 3 0 8 に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに R A M 3 0 8 に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップ S 2 3 3 では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータに R A M 3 0 8 の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図 1 または特図 2 を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

【 0 9 0 4 】

第 1 副制御部 4 0 0 では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部 3 0 0 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【 0 9 0 5 】

ステップ S 2 3 5 では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、R A M 3 0 8 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 3 3 6 を介してばちんこ機 1 0

10

20

30

40

50

0とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0906】

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

10

【0907】

ステップS239では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS243に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進む。

【0908】

ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図54に示す主制御部メイン処理に復帰する。

20

【0909】

一方、ステップS243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、上述の主制御部メイン処理に復帰する。

<特図先読み処理>

【0910】

図56は、主制御部タイマ割込処理の特図先読み処理（ステップS224）の流れの一例を示すフローチャートである。特図先読み処理では、主制御部300は、特図1および特図2のそれぞれにおいて増加した始動情報を先読みして、当否判定処理よりも前に停止図柄を事前判定し、事前判定結果（特図先読み結果）をRAM308内の先読み結果記憶部（図57（a）～（c）参照）に記憶する。

30

【0911】

ここで、RAM308内には、特図1の先読み結果を記憶する特図1用先読み結果記憶部と、特図1用先読み結果記憶部に記憶されている特図1先読み結果の数を特図1先読み数として記憶する特図1先読み数記憶領域とが設けられている。特図1用先読み結果記憶部は、本例では4個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図1用先読み結果記憶部では、特図1先読み数が1つ減るごとに順位が最上位（最先）の特図1先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図1先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図1先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位（最後）の特図1先読み結果のデータの次の順位に新たな特図1先読み結果のデータが書き込まれる。

40

【0912】

また、RAM308内には、特図2の先読み結果を記憶する特図2用先読み結果記憶部と、特図2用先読み結果記憶部に記憶されている特図2先読み結果の数を特図2先読み数として記憶する特図2先読み数記憶領域とが設けられている。特図2用先読み結果記憶部は、本例では4個まで先読み結果を格納できるようになっている。特図2用先読み結果記憶部では、特図2先読み数が1つ減るごとに順位が最上位の特図2先読み結果のデータが消去されるとともに、残余の特図2先読み結果のデータの順位が1ずつ繰り上がるように処理される。また、特図2先読み数が1つ増えるごとに、順位が最下位の特図2先読み結

50

果のデータの次の順位に新たな特図 2 先読み結果のデータが書き込まれる。

【0913】

特図先読み処理において、まず主制御部 300 は、特図 2 の始動情報が増加しているか否かを判定する（ステップ S 251）。特図 2 の始動情報が増加しているか否かの判定は、例えば、特図 2 保留数記憶領域に記憶されている特図 2 保留数と、特図 2 先読み数記憶領域に記憶されている特図 2 先読み数とを比較して行う。主制御部 300 は、特図 2 保留数が特図 2 先読み数よりも大きい場合には特図 2 の始動情報が増加していると判定し、特図 2 保留数が特図 2 先読み数と等しい場合には特図 2 の始動情報は増加していないと判定する。特図 2 の始動情報が増加していると判定した場合にはステップ S 252 に進み、特図 2 の始動情報が増加していないと判定した場合にはステップ S 254 に進む。

10

【0914】

ステップ S 252 では、増加した特図 2 始動情報（特図 2 当選乱数値および特図 2 乱数値の組）を、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 229）での当否判定処理よりも前に、特図 2 乱数値記憶領域から先読みする。そして、先読みした特図 2 始動情報と、例えば当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを用いて、当該始動情報に係る特図 2 変動遊技の停止図柄を、特図 2 関連抽選処理（ステップ S 229）での当否判定処理よりも前に事前判定する。なお、この事前判定処理は、当否判定時に用いるテーブルではなく事前判定用の特別のテーブルを用いて行ってもよい。

【0915】

ステップ S 252 の次のステップ S 253 では、事前判定で得られた特図 2 先読み結果としての停止図柄情報を RAM 308 内の特図 2 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、ステップ S 254 に移行する。

20

【0916】

ステップ S 254 では、主制御部 300 は、特図 1 の始動情報が増加しているか否かを判定する。特図 1 の始動情報が増加しているか否かの判定は、例えば特図 2 と同様に、特図 1 保留数記憶領域に記憶されている特図 1 保留数と、特図 1 先読み数記憶領域に記憶されている特図 1 先読み数とを比較して行う。特図 1 の始動情報が増加していると判定した場合にはステップ S 255 に進み、特図 1 の始動情報が増加していないと判定した場合には特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【0917】

ステップ S 255 では、RAM 308 内の各種フラグに基づいて、非電サポ中であるか否かを判定する。非電サポ中であると判定した場合にはステップ S 256 に進み、非電サポ中でない（電サポ中（普図高確率状態）である）と判定した場合にはステップ S 258 に進む。なお、本例では非電サポ中であるか否かを判定しているが、特図 1 先読み予告報知の実行条件を満たしているか否かを判定するようにしてもよい。例えば特図 1 先読み予告報知の実行条件としては、非電サポ中であること以外に、大当たり遊技中でないこと等の条件が含まれる。

30

【0918】

ステップ S 256 では、増加した特図 1 始動情報（特図 1 当選乱数値および特図 1 乱数値の組）を、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 231）での当否判定処理よりも前に、特図 1 乱数値記憶領域から先読みする。そして、先読みした特図 1 始動情報と、例えば当否判定時に用いる当否判定用テーブルおよび特図決定用テーブルを用いて、当該始動情報に係る特図 1 変動遊技の停止図柄を、特図 1 関連抽選処理（ステップ S 231）での当否判定処理よりも前に事前判定する。なお、この事前判定処理は、当否判定時に用いるテーブルではなく事前判定用の特別のテーブルを用いて行ってもよい。

40

【0919】

ステップ S 256 の次のステップ S 257 では、事前判定で得られた特図 1 先読み結果としての停止図柄情報を RAM 308 内の特図 1 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【0920】

50

ステップ S 2 5 8 では、増加した特図 1 始動情報を先読みせずに、始動情報を先読みしていないことを示す「未判定」情報を、停止図柄情報に代えて R A M 3 0 8 内の特図 1 用先読み結果記憶部の最先の空き領域に記憶する。その後、特図先読み処理を終了して主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【0921】

本実施の形態では、増加した始動情報のみを先読みして事前判定しているが、全ての始動情報を先読みして事前判定するようにしてもよい。また、上述のコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）において、増加分の始動情報の先読み結果のみを第 1 副制御部 4 0 0 に送信してもよいし、特図 1 用および特図 2 用先読み結果記憶部内の全ての先読み結果を第 1 副制御部 4 0 0 に送信してもよい。

10

【0922】

また、増加した特図 2 の始動情報については必ず先読みを実行し、増加した特図 1 の始動情報については電サポ中を除き必ず先読みを実行するようになっているが、増加した特図 1 および特図 2 の始動情報を先読みするか否かを抽選で決定するようにしてもよい。あるいは、主制御部 3 0 0 から先読み結果を受信した第 1 副制御部 4 0 0 において、例えば保留毎に先読み報知を実行するか否かを抽選で決定するようにしてもよい。また、遊技状態（例えば、非電サポ中であるか否か）等に関わらず、始動情報が増加した場合には必ず先読みを実行して先読み結果を先読み結果記憶部に記憶するとともに、該先読み結果を第 1 副制御部 4 0 0 に送信するように構成し、該第 1 副制御部 4 0 0 が該先読み結果を用いた抽選および演出を実行するか否かを判断するように構成してもよい。さらに、特図毎に始動情報および先読み結果を記憶する領域を設けずに、一の始動情報および先読み結果記憶部にそれぞれの特図の始動情報および先読み結果を記憶するように構成していても良い。

20

< 先読み結果情報 >

【0923】

図 5 7 は、R A M 3 0 8 内の先読み結果記憶部に先読み結果情報等が記憶された状態を例示している。同図（a）は、特図 1 用先読み結果記憶部に特図 1 先読み結果情報が記憶された状態の一例を示している。同図（a）に示すように、特図 1 用先読み結果記憶部は、例えば特図 1 変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、4 つ）の記憶領域を有している。各記憶領域は、特図 1 乱数値記憶領域の保留順序（保留 1 ～保留 4）に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図 1 の停止図柄情報が記憶されるようになっている。同図（a）に示す例において、記憶領域「保留 1」には停止図柄情報として「特図 E」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留 2」には停止図柄情報として「特図 E」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留 3」には停止図柄情報として「特図 D」（小当たり）が記憶され、記憶領域「保留 4」には停止図柄情報として「特図 A」（1 5 R 特別大当たり）が記憶されている。

30

【0924】

同図（b）は、特図 2 用先読み結果記憶部に特図 2 先読み結果情報が記憶された状態の一例を示している。同図（b）に示すように、特図 2 用先読み結果記憶部は、例えば特図 2 変動遊技の保留可能数と同数（本実施の形態では、4 つ）の記憶領域を有している。各記憶領域は、特図 2 乱数値記憶領域の保留順序（保留 1 ～保留 4）に対応付けられている。各記憶領域のそれぞれには、特図 2 の停止図柄情報が記憶されるようになっている。同図（b）に示す例において、記憶領域「保留 1」には停止図柄情報として「特図 d」（はずれ）が記憶され、記憶領域「保留 2」～「保留 4」には、停止図柄情報が記憶されていない。なお、同図（b）において、停止図柄情報が記憶領域に記憶されていない状態を「なし」と表記している。

40

【0925】

同図（c）は、電サポ中における特図 1 用先読み結果記憶部の例を示している。同図（c）に示すように、記憶領域「保留 1」には、停止図柄情報に代えて「未判定」情報が記憶されている。記憶領域「保留 2」～「保留 4」には、停止図柄情報も「未判定」情報も

50

記憶されていない。

【0926】

以上の説明では、停止図柄のみを事前判定し、停止図柄情報のみを先読み結果記憶部に記憶する例を挙げたが、当否判定結果や変動タイマ番号（変動時間）、後述するタイマグループ等を事前判定し、それらの情報を先読み結果記憶部に記憶するとともに、先読み結果情報として第1副制御部400に送信するようにしてもよい。

＜特図1関連抽選処理＞

【0927】

次に、図58を用いて、上記主制御部タイマ割込処理における特図1関連抽選処理について説明する。なお、同図は、特図1関連抽選処理の流れを示すフローチャートである。

10

【0928】

ステップS281では、特別図柄または特別電動役物が作動中であるか否か、すなわち、特図1変動遊技中または大当たり遊技中であるか否かを判定し、該当する場合には処理を終了し、該当しない場合にはステップS282に進む。ステップS282では、特図1変動遊技の保留があるか無いかを判定し、特図1変動遊技の保留が無い場合には処理を終了し、保留がある場合にはステップS283に進む。

【0929】

ステップS283では、上述の特図確率変動フラグがONかOFFかを判定し、特図確率変動フラグがONの場合には、ステップS284に進んで、後述する当否判定用高確率テーブル〔特図1〕の抽選データを用いて大当たり判定（大当たりの当否判定）および小当たり判定（小当たりの当否判定）を行い、特図確率変動フラグがOFFの場合には、ステップS285に進んで、後述する当否判定用低確率テーブル〔特図1〕の抽選データを用いて大当たり判定（大当たりの当否判定）および小当たり判定（小当たりの当否判定）を行う。

20

【0930】

ステップS286では、大当たりの当否判定結果が大当たりであるか否かを判定し、該当する場合にはステップS287に進み、該当しない場合にはステップS288に進む。ステップS287では、大当たりの当否判定結果および図柄乱数値に基づいて図柄抽選を行い、大当たり図柄（本実施形態では、特図1の場合には特図A～特図Dのいずれか、特図2の場合には特図a～特図cのいずれか）を決定した後に、ステップS291に進む。

【0931】

ステップS288では、小当たりの当否判定結果が小当たりであるか否かを判定し、該当する場合にはステップS289に進み、該当しない場合にはステップS290に進む。ステップS289では、上述の小当たりの当否判定結果および図柄乱数値に基づいて図柄抽選を行い、小当たり図柄（本実施形態では、特図1の場合には特図E、特図2は小当たりなし）を決定した後に、ステップS291に進む。

30

【0932】

ステップS290では、図柄乱数値に基づいて図柄抽選を行い、はずれ図柄（本実施形態では、特図1の場合には特図F、特図2の場合には特図d）を決定した後に、ステップS291に進む。ステップS291では、ステップS286～S290で決定した特図停止図柄の種類および現在（特図2の変動開始時）の保留記憶数に基づいて変動種別抽選を行い、変動パターンと特図変動時間を決定する。

40

【0933】

なお、上述の特図2関連抽選処理では、特図2に関する抽選処理を行うが、図58に示す特図1関連抽選処理のうちの、特図2を特図1に、当否判定用高確率テーブル〔特図1〕を当否判定用高確率テーブル〔特図2〕に、当否判定用低確率テーブル〔特図1〕を当否判定用低確率テーブル〔特図2〕にそれぞれ読み替えるとともに、小当たり判定を無くした処理と同一であるため、その説明は省略する。

＜主制御部のデータテーブル＞

【0934】

次に、ぱちんこ機100の主制御部300のROM306が記憶しているデータテーブ

50

ルについて説明する。

<当否判定用テーブル>

【0935】

図59(a)に示す当否判定用低確率テーブル〔特図1〕は、特図確率が特図低確率状態の場合において特図1の当否判定に用いるテーブルの一例であり、特図当選乱数値の範囲と特図1の当否結果を関連付けして記憶したテーブルである。また、同図(b)に示す当否判定用高確率テーブル〔特図1〕は、特図確率が特図高確率状態の場合において特図1の当否判定に用いるテーブルの一例であり、特図当選乱数値の範囲と特図1の当否結果を関連付けして記憶したテーブルである。

【0936】

主制御部300の基本回路302は、特図確率が特図低確率状態の場合においては、当否判定用低確率テーブル〔特図1〕を参照し、取得した特図当選乱数値に基づいて、特図1変動遊技を当選（大当り）とするか、特図1変動遊技を当選（小当り）とするか、不当選（はずれ）とするかの判定（特図1の大当り判定または小当り判定）を行い、特図1が特図高確率状態の場合においては、当否判定用高確率テーブル〔特図1〕を参照し、取得した特図当選乱数値（詳細は後述）に基づいて、特図1の大当り判定または小当り判定を行う。

【0937】

例えば、特図確率が特図低確率状態の場合において、取得した特図当選乱数値が10001～10219である場合は、特図1変動遊技の当選（大当り）と判定してRAM308に設けた大当りフラグの格納領域に大当りとなることを示す情報を設定する（以下、大当りフラグの格納領域に大当りの情報を設定することを「大当りフラグをオンに設定する」という）。

【0938】

また、特図確率が特図低確率状態の場合において、取得した特図当選乱数値が10220～10383である場合は、特図1変動遊技の当選（小当り）と判定してRAM308に設けた小当りフラグの格納領域に小当りとなることを示す情報を設定する（以下、小当りフラグの格納領域に小当りの情報を設定することを「小当りフラグをオンに設定する」という）。

【0939】

また、特図確率が特図低確率状態の場合において、取得した特図当選乱数値が0～10000、または10384～65535である場合には、特図1変動遊技のはずれと判定して、上述の大当りフラグおよび小当りフラグの格納領域にはずれとなることを示す情報を設定する（以下、大当りフラグの格納領域にはずれの情報を設定することを「大当りフラグをオフに設定する」といい、小当りフラグの格納領域にはずれの情報を設定することを「小当りフラグをオフに設定する」という）。

【0940】

同図(c)に示す当否判定用低確率テーブル〔特図2〕は、特図確率が特図低確率状態の場合において特図2の当否判定に用いるテーブルの一例であり、特図当選乱数値の範囲と特図2の当否結果を関連付けして記憶したテーブルである。また、同図(d)に示す当否判定用高確率テーブル〔特図2〕は、特図確率が特図高確率状態の場合において特図2の当否判定に用いるテーブルの一例であり、特図当選乱数値の範囲と特図2の当否結果を関連付けして記憶したテーブルである。

【0941】

主制御部300の基本回路302は、特図確率が特図低確率状態の場合においては、当否判定用低確率テーブル〔特図2〕を参照し、取得した特図当選乱数値（詳細は後述）に基づいて、特図2変動遊技を当選（大当り）とするか、不当選（はずれ）とするかの判定（特図2の大当り判定）を行い、特図2が特図高確率状態の場合においては、当否判定用高確率テーブル〔特図2〕を参照し、取得した特図当選乱数値（詳細は後述）に基づいて、特図2の大当り判定を行う。なお、特図2変動遊技では、小当りに当選しないように構

10

20

30

40

50

成している。

＜特図決定用テーブル＞

【0942】

図60(a)、(b)に示す特図決定用テーブル〔特図1〕および特図決定用テーブル〔特図2〕は、上述の大当りフラグおよび小当りフラグ（当否判定結果）と、図柄乱数値と、第1、第2特図表示装置212、214による特図停止図柄の種類を関連付けして記憶したデータテーブルである。

【0943】

主制御部300の基本回路302は、この特図決定用テーブルと、上述の大当り判定結果（大当りフラグの値）、小当り判定結果（小当りフラグの値）、および、取得した図柄乱数値に基づいて、特図停止図柄の種類を決定する特図図柄抽選を行う。なお、大当りフラグがオンの場合には、取得した大当り用図柄乱数値を図柄乱数値として使用し、小当りフラグがオンの場合には、上述の特図当選乱数値から生成した小当り用図柄乱数値を図柄乱数値として使用し、大当りフラグおよび小当りフラグがオフの場合（大当り判定結果および小当り判定結果がはずれの場合）には、取得したはずれ用図柄乱数値を図柄乱数値として使用する。

【0944】

本実施形態では、特図1変動遊技においては同図(a)の特図決定用テーブル〔特図1〕を参照し、大当りフラグがオンの場合（当否判定結果が大当りの場合）には、取得した図柄乱数値が0～24のときに特図Aを25／100の確率で、取得した図柄乱数値が25～49のときに特図Bを25／100の確率で、取得した図柄乱数値が50～54のときに特図Cを5／100の確率で、取得した図柄乱数値が55～99のときに特図Dを45／100の確率でそれぞれ選択する。また、小当りフラグがオンの場合（当否判定結果が小当りの場合）には図柄乱数値に関わらず特図E（小当り）を100％の確率で選択し、大当りフラグおよび小当りフラグがオフの場合（当否判定結果がはずれの場合）には図柄乱数値に関わらず特図F（はずれ）を100／100（100％）の確率で選択する。

【0945】

また、特図2変動遊技においては、大当りフラグがオンの場合（当否判定結果が大当りの場合）には、取得した図柄乱数値が0～69のときに特図aを70／100の確率で、取得した図柄乱数値が70～74のときに特図bを5／100の確率で、取得した図柄乱数値が75～99のときに特図cを25／100の確率でそれぞれ選択する。また、特図2変動遊技においては、大当りフラグおよび小当りフラグがオフの場合（当否判定結果がはずれの場合）には図柄乱数値に関わらず特図d（はずれ）を100％の確率で選択する。なお、特図2変動遊技では、特図1変動遊技とは異なり、小当りが選択される確率を0％に設定している。

＜変動表示時間決定テーブル＞

【0946】

図61は、特図1の変動時間を決定するために使用する特図1変動表示時間決定テーブル一例であり、図62は、特図2の変動時間を決定するために使用する特図2変動表示時間決定テーブルの一例である。

【0947】

変動表示時間決定テーブルは、上述の特図停止図柄の種類と、特図の変動時間と、特図変動時において装飾図柄表示装置208を用いて行う演出と、乱数値を関連付けして記憶したテーブルである。主制御部300の基本回路302は、これらの変動表示時間決定テーブルと、取得した乱数値に基づいて、特図の変動時間と、装飾図柄表示装置208の演出を決定する変動パターン抽選を行う。

【0948】

例えば、特図1の変動時間を決定する場合には、図61に示す特図1変動表示時間決定テーブルを参照し、特図停止図柄の種類が特図Aまたは特図Bで、取得した乱数値の範囲が1001～20000の場合には、変動時間として45000ms、装飾図柄表示装置

10

20

30

40

50

208の演出としてスーパーリーチA当りを選択する。また、特図2の変動時間を決定する場合には、図62に示す特図2変動表示時間決定テーブルを参照し、特図停止図柄の種類が特図a～特図cで、取得した乱数値の範囲が20001～65535の場合には、変動時間として65000ms、装飾図柄表示装置208の演出としてスーパーリーチB当りを選択する。

＜第1副制御部400の処理＞

【0949】

次に、図63を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。同図(d)は、第1副制御部400の画像制御処理のフローチャートである。

【0950】

まず、同図(a)のステップS301では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS301で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップS303では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS305の処理に移行する。ステップS305では、タイマ変数に0を代入する。ステップS307では、コマンド処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0951】

ステップS309では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS307で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。ステップS311では、チャンスボタン136や設定操作部137などの操作手段の押下を検出していた場合、ステップS309で更新した演出データを操作手段の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。ステップS313では、ステップS309で読み出した演出データの中にVDP434への命令がある場合には、この命令をVDP434に出力する(詳細は後述)。

【0952】

ステップS315では、ステップS309で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。ステップS317では、ステップS309で読み出した演出データの中に各種ランプ418への命令がある場合には、この命令を駆動回路420に出力する。ステップS319では、ステップS309で読み出した演出データの中に遮蔽装置246への命令がある場合には、この命令を駆動回路432に出力する。ステップS321では、ステップS309で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS303へ戻る。

【0953】

次に、同図(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS401では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0954】

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0955】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS501では、第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0956】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS503では、ステップS319で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0957】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS313の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

【0958】

ステップS601では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP436は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

【0959】

ステップS603では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS605に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップS605では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU404は、ステップS601でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0960】

ステップS607では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。ステップS609では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS611に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS611では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

<第2副制御部500の処理>

【0961】

次に、図64を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0962】

まず、同図(a)のステップS701では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われ

10

20

30

40

50

ると、まずステップS701で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップS703では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS705の処理に移行する。

【0963】

ステップS705では、タイマ変数に0を代入する。ステップS707では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0964】

ステップS709では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS707で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。ステップS711では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。ステップS713では、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、ステップS703に戻る。

【0965】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS801では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0966】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0967】

第2副制御部タイマ割込処理のステップS901では、第2副制御部メイン処理におけるステップS703において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS703において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。第2副制御部タイマ割込処理のステップS903では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

<操作手段画像表示処理>

【0968】

次に、図65を用いて、上述の第1副制御部メイン処理の画像制御処理(ステップS313)で実行される操作手段画像表示処理について詳細に説明する。なお、同図は、操作手段画像表示処理の流れを示すフローチャートである。

【0969】

ステップS1001では、操作手段(例えば、チャンスボタン136や設定操作部137)の受付期間の開始タイミングが到来したか否かを判定し、該当する場合にはステップS1002に進み、該当しない場合にはステップS1004に進む。なお、本発明に係る操作手段は、チャンスボタン136や設定操作部137に限定されるものではなく、例えば、球発射ハンドル134なども含まれ、遊技者が操作可能なものであればよい。また、「操作手段の受付期間」とは、操作手段の操作を検出した場合に当該操作を有効と判断し、当該操作に対応する処理を実行することが可能な期間のことである。

【0970】

また、「操作手段の受付期間の開始タイミングが到来した」と判定する条件は特に限定されないが、例えば、特図先読み処理において特図変動遊技の大当たりまたは小当たりに当選した場合、所定個数の遊技球の払い出しが行われた場合、遊技状態が第一の遊技状態から

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な第二の遊技状態（または、遊技者にとって不利な第三の遊技状態）に移行した場合、大当たり遊技後に特図変動遊技が所定回数行われた場合、所定の抽選に当選した場合、などが挙げられる。

【0971】

ステップS1002では、操作手段画像（詳細は後述するが、例えば、チャンスボタン136を模した画像）を装飾図柄表示装置208に表示を行うために、当該操作手段画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、ステップS1003に進む。ステップS1003では、操作手段の受付期間の経過時間を報知するための経過時間報知画像（後述する操作手段画像を兼ねる経過時間報知画像や、操作手段画像の表示を伴う経過時間報知画像を含む。以下同様）を装飾図柄表示装置208に表示を行うために、当該経過時間報知画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行って処理を終了する。

10

【0972】

例えば、操作手段画像を兼ねる経過時間報知画像（操作手段に対して何らかの操作が必要であることが把握できる操作手段画像。例えば、操作手段を模した経過情報報知画像）が表示されている場合は、当該経過時間報知画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。また、操作手段に関する情報を含まない経過時間報知画像（操作手段の操作が必要であることが把握できない経過時間報知画像。例えば、経過時間を表す数字のみからなる経過時間報知画像）が表示されている場合は、当該操作手段画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。なお、本実施形態では、後述する各実施例において経過時間報知画像（例えば、メーターの目盛りの画像）を装飾図柄表示装置208に表示する例を示すが、経過時間報知画像を表示しないものであってもよい。表示しない場合は、このステップS1003の処理を行わずに処理を終了する。

20

【0973】

ステップS1004では、装飾図柄表示装置208に操作手段画像を表示中か否かを判定し、表示中でない場合には処理を終了し、表示中の場合にはステップS1005に進む。このステップS1005では、操作手段画像に対応する操作手段（例えば、操作手段画像がチャンスボタン136を模した画像の場合にはチャンスボタン136）の操作を受け付けたか否かを判定し、操作を受け付けた場合にはステップS1007に進み、操作を受け付けていない場合にはステップS1006に進む。

30

【0974】

ステップS1006では、操作手段画像の表示終了タイミングが到来したか否かを判定し、該当する場合にはステップS1007に進み、該当しない場合にはステップS1008に進む。ここで、「操作手段画像の表示終了タイミングが到来した」と判定する条件は特に限定されないが、例えば、ステップS1002における操作手段の受付期間の開始タイミングから所定時間が経過した場合、遊技状態が異なる遊技状態に移行した場合などが挙げられる。

40

【0975】

ステップS1007では、装飾図柄表示装置208に表示している操作手段画像（経過時間報知画像を兼ねる操作手段画像や、経過時間報知画像の表示を伴う操作手段画像を含む。以下同様）を消去し、操作手段画像の表示を終了する。ステップS1008では、操作手段の受付期間の経過時間が予め定めた所定時間（T秒）に一致したかどうかを判定し、該当する場合にはステップS1009に進み、該当しない場合には、ステップS1010に進む。

【0976】

ステップS1009では、操作手段受付期間の経過時間が予め定めた所定時間（T秒）に一致したことを契機として操作手段画像を特定の画像に切り替えるために、当該特定の

50

画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行う。一方、ステップS1010では、操作手段画像の表示を継続するために、操作手段画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には画像データの更新処理を行う。

【0977】

例えば、経過時間報知画像を兼ねる操作手段画像（操作手段の受付期間の経過時間を把握することができる操作手段画像。例えば、経過時間に合わせて表示態様（色、大きさ、形状、文字のフォントなど）が変化する操作手段画像）が表示されている場合は、引き続き当該操作手段画像の表示を継続するために、当該操作手段画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。また、経過時間に関する情報を含まない操作手段画像（操作手段の受付期間の経過時間を把握することができない操作手段画像。例えば、操作手段を模した画像のみからなる操作手段画像や、操作手段の名称（例えば、チャンスボタン）を表す文字情報のみからなる操作手段画像）が表示されている場合は、引き続き当該操作手段画像の表示を継続するために、当該操作手段画像に対応する演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

10

<予告抽選処理>

【0978】

次に、図66を用いて、上述の第1副制御部メイン処理の画像制御処理（ステップS313）で実行される予告抽選処理について詳細に説明する。なお、同図は、予告抽選処理の流れを示すフローチャートである。

20

【0979】

ステップS1101では、主制御部300から受信したコマンド（例えば、図柄変動開始コマンド）に含まれる大当りフラグの値を参照し、大当りフラグの値がオンの場合には大当りの当選と判定してステップS1102に進み、大当りフラグの値がオフの場合には大当りの非当選と判定してステップS1103に進む。ステップS1102では、後述する予告抽選テーブルの「大当り（15R系）」、「大当り（突然確変）」、または「大当り（潜伏確変）」に対応する抽選値を用いて予告抽選を行った後にステップS1106に進む。

30

【0980】

ステップS1103では、主制御部300から受信したコマンド（例えば、図柄変動開始コマンド）に含まれる小当りフラグの値を参照し、小当りフラグの値がオンの場合には小当りの当選と判定してステップS1104に進み、小当りフラグの値がオフの場合には小当りの非当選と判定してステップS1105に進む。ステップS1104では、後述する予告抽選テーブルの「小当り」に対応する抽選値を用いて予告抽選を行った後にステップS1106に進む。また、ステップS1105では、後述する予告抽選テーブルの「はずれ」に対応する抽選値を用いて予告抽選を行った後にステップS1106に進む。ステップS1106では、第2副制御部500に対して、予告抽選の抽選結果の情報を含むコマンドを送信した後に処理を終了する。

40

<第1副制御部のデータテーブル>

【0981】

次に、図67～図69を用いて、ぱちんこ機100の第1副制御部400のROM406が記憶しているデータテーブルについて説明する。

<予告抽選テーブル>

【0982】

図67に示す予告抽選テーブルは、上述の予告抽選処理で行う予告抽選に用いるテーブルの一例であり、特図の図柄種別（当否結果）、特図の変動時間、予告テーブル番号、および抽選値の数値範囲を関連付けして記憶したテーブルである。

【0983】

50

第1副制御部400の基本回路402は、大当りフラグがオンの場合、予告抽選テーブルの「図柄種別」の項目が「大当り（15R系）」、「大当り（突然確変）」、または「大当り（潜伏確変）」に対応する抽選値を参照し、取得した予告抽選用乱数値に基づいて、予告テーブル1～5のいずれかを選択する抽選（予告抽選）を行う。

【0984】

例えば、大当りフラグがオン、特図1の図柄種別が特図Aまたは特図B、特図1の変動時間が15000msの場合には、予告抽選テーブルの「図柄種別」の項目が「大当り（15R系）」、「変動時間」の項目が「15000ms」に対応する抽選値を参照し、取得した予告抽選用乱数値が0～9のときは予告テーブル2を選択し、取得した予告抽選用乱数値が10～29のときは予告テーブル3を選択し、取得した予告抽選用乱数値が30～94のときは予告テーブル4を選択し、取得した予告抽選用乱数値が95～99のときは予告テーブル5を選択する。

10

【0985】

なお、本実施形態では、大当りフラグおよび小当りフラグがオフ（はずれ）で、特図の変動時間が1500ms、3000ms、または8000msの場合には、予告抽選用乱数値とは無関係に予告テーブル1を選択する。また、予告テーブル5が選択されるのは、大当りフラグがオンで、特図1の図柄種別が特図Aまたは特図B（または特図2の図柄種別が特図a～特図c）の場合だけである。また、大当りフラグがオン、特図1の図柄種別が特図D（潜伏確変）の場合の抽選値と、小当りフラグがオンの場合の抽選値を同一に設定している。なお、本実施例では、小当りは小当り用のテーブルで予告抽選を行っているが、大当り用のテーブルと同じテーブルで予告抽選を行うようにしてもよい。

20

<予告テーブル>

【0986】

図68（a）に示す予告テーブルは、上述の予告テーブルのうちの予告テーブル4の一例であり、予告態様と抽選値の数値範囲とを関連付けして記憶したテーブルである。

【0987】

第1副制御部400の基本回路402は、上述の予告抽選で予告テーブル4を選択した場合、この予告テーブル4を参照し、取得した乱数値に基づいて、予告テーブル4の予告態様を決定する予告態様抽選を行う。例えば、取得した乱数値が0～9のときは「ボタン押下（1回）予告」を選択し、取得した態様を決定し、取得した乱数値が10～24のときは「ボタン押下（2回）予告」を選択し、取得した乱数値が25～39のときは「会話予告」を選択し、取得した乱数値が40～59のときは「扉を開ける予告」を選択し、取得した乱数値が60～74のときは「宝箱選択予告」を選択し、取得した乱数値が75～89のときは「ステップアップ予告」を選択し、取得した乱数値が90～99のときは「タイトル予告」を選択する。

30

【0988】

なお、図68（b）～図68（d）、および図69（a）～図69（b）は、「扉を開ける予告」の内容を細分化したものであり、例えば、1回目の予告態様抽選で「扉を開ける予告」を選択した場合には、図68（b）に示す、「扉を開ける予告」に対応するテーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、メーターの色を決定する2回目の予告態様抽選を行う。次に、2回目の予告態様抽選で、例えば「メーターの色 青→赤」を選択した場合には、図68（c）に示す、「メーターの色 青→赤」に対応するテーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、キャラクタ（姫）の態様を決定する3回目の予告態様抽選を行う。

40

【0989】

次に、3回目の予告態様抽選で、例えば「姫「チャンス！」」を選択した場合には、図68（d）に示す、「姫「チャンス！」」に対応するテーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、次の予告態様を決定する4回目の予告態様抽選を行う。次に、4回目の予告態様抽選で、例えば「看板「リーチかも」」を選択した場合には、図69（a）に示す、「看板「リーチかも」」に対応するテーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、次の

50

予告態様を決定する 5 回目の予告態様抽選を行う。次に、5 回目の予告態様抽選で、例えば「姫の扇（花丸）」を選択した場合には、図 69（b）に示す、「姫の扇（花丸）」に対応するテーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、次の予告態様を決定する 6 回目の予告態様抽選を行う。

＜操作手段画像表示の実施例 1＞

【0990】

次に、図 70 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 1 について説明する。なお、同図は、実施例 1 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【0991】

同図（a）に示すタイミングでは、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間（この例では、6 秒）の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作に対応する第 1 の操作手段画像 BG1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を装飾図柄表示装置 208 の左側表示領域に表示している。また、この第 1 の操作手段画像 BG1 の表示と同じタイミングで、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作に対応する第 2 の操作手段画像 BG2（この例では、チャンスボタンを模した画像）を装飾図柄表示装置 208 の右側表示領域に表示している。

【0992】

なお、同図（a）に示すタイミングでは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間（この例では、6 秒）の開始タイミングは到来していないが、チャンスボタン 136 に対する 2 回の操作を遊技者に促すために、第 1 の操作手段画像 BG1 の表示と同じタイミングで第 2 の操作手段画像 BG2 の表示を行うとともに、「チャンスボタンを押せ！」という文字情報の表示を中央下部に表示している。

【0993】

また、この第 1 の操作手段画像 BG1 の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間の経過時間を報知するための第 1 の経過時間報知画像 TG1（この例では、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像）を、第 1 の操作手段画像 BG1 の下方に表示している。

【0994】

なお、同図（a）に示すタイミングでは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングは到来していないが、第 1 の経過時間報知画像 TG1 の初期画像と同じ画像 TG2' を、第 2 の操作手段画像 BG2 の下方に表示している。

【0995】

同図（b）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、2 秒）が経過し、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したタイミングを示している。このタイミングでは、第 1 の経過時間報知画像 TG1 の表示を継続しているが、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（2 秒）が経過していることから、第 1 の経過時間報知画像 TG1 として、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間が 2 秒経過したこと（受付期間の残り時間が 4 秒であること）を報知する画像を表示している。

【0996】

また、このタイミングでは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことから、同図（a）に示すタイミングで第 2 の操作手段画像 BG2 の下方に表示した画像 TG2' を、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の経過時間を報知するための第 2 の経過時間報知画像 TG2（この例では、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像）に切り替えている。

【0997】

同図（c）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例で

10

20

30

40

50

は、4秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する動画像を表示している。また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(2秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が2秒経過したこと(受付期間の残り時間が4秒であること)を報知する画像を表示している。

10

【0998】

同図(d)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、5秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(5秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が5秒経過したこと(受付期間の残り時間が1秒であること)を報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(3秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が3秒経過した(受付期間の残り時間が3秒であること)ことを報知する画像を表示している。

20

【0999】

同図(e)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、6秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が6秒経過したこと(受付期間の残り時間が0秒であること)を報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。

30

【1000】

同図(f)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、8秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(8秒)が経過していることから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去している。また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が6秒経過したこと(受付期間の残り時間が0秒であること)を報知する画像を表示している。なお、この例では、同図(f)のタイミングで第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続してもよい。

40

【1001】

実施例1に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊

50

技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1002】

なお、本実施例では、同図（a）に示すタイミングを、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間（この例では、6秒）の開始タイミングとし、その2秒後の同図（b）に示すタイミングを、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間（この例では、6秒）の開始タイミングとした例を示したが、本発明はこれに限定されず、例えば、同図（a）に示すタイミングを、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間（例えば、6秒）の開始タイミング、かつ、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間（例えば、8秒）の開始タイミングとしてもよい。すなわち、操作手段のN回目（Nは正の整数）の操作の受付期間の開始タイミングをすべて同じタイミングにしてもよい（他の実施例も同様）。

10

【1003】

また、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間（例えば、6秒）の開始タイミングとチャンスボタン136の2回目の操作の受付期間（例えば、8秒）の開始タイミングを同じタイミングにした場合であっても、各々の受付時間が異なるときには経過時間の報知開始タイミングを異ならせてもよく、この例では、操作受付開始から2秒間が経過した後に、チャンスボタン136の2回目の操作の受付時間の経過時間を報知するようにしてもよい。

＜操作手段画像表示の実施例2＞

【1004】

次に、図71を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例2について説明する。なお、同図は、実施例2の操作手段画像表示を時系列に示した図である。なお、同図（a）～同図（f）に示す表示は、上記図70（a）～（f）に示す表示例と同一であるため、その説明は省略する。

20

【1005】

図71（g）は、同図（a）～（d）に示す状態、すなわち、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、チャンスボタン136の1回目の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の1回目の操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去し、当該画像表示に替えて、装飾図柄表示装置208の左側表示領域にキャラクタ画像（殿）を表示している。

30

【1006】

同図（h）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、8秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、同図（b）に示す、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が6秒経過したこと（受付期間の残り時間が0秒であること）を報知する画像を表示している。

【1007】

同図（i）に示すタイミングは、同図（b）に示すタイミングから所定時間（この例では、6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過していることから、第2の操作手段画像BG2と第2の経過時間報知画像TG2を消去している。なお、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過した場合に、同図（j）に示すように、第2の操作手段画像BG2と第2の経過時間報知画像TG2の表示に替えて、キャラクタ画像（爺）を表示してもよい。なお、チャンスボタン136の1回目の操作が行われた状態において、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間中（この例では、同図（g））にチャンスボタン136の操作があった場合に、同図（j）に示すように、第2の操作手段画像BG2と第2の経過時間報

40

50

知画像 T G 2 の表示に替えて、キャラクタ画像（爺）を表示してもよい。同図（k）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、6 秒）が経過した直後に、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作を受付けたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6 秒）が経過していることから、第 1 の操作手段画像 B G 1 と第 1 の経過時間報知画像 T G 1 を消去しているとともに、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作が行われたことから、第 2 の操作手段画像 B G 2 と第 2 の経過時間報知画像 T G 2 の表示に替えて、キャラクタ画像（爺）を表示している。なお、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作を行わなかった状態において、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間中（この例では、同図（g））にチャンスボタン 1 3 6 の操作があった場合に、同図（j）に示すように、第 2 の操作手段画像 B G 2 と第 2 の経過時間報知画像 T G 2 の表示に替えて、キャラクタ画像（殿と爺）を表示してもよい。

10

【1008】

同図（l）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、8 秒）が経過した直後のタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6 秒）が経過し、かつ、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目および 2 回目の操作が行われなかったことから、第 2 の操作手段画像 B G 2 と第 2 の経過時間報知画像 T G 2 を消去している。

【1009】

実施例 2 に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

20

< 操作手段画像表示の実施例 3 >

【1010】

次に、図 7 2 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 3 について説明する。なお、同図は、実施例 3 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1011】

本実施例 3 は、上記実施例 1 における第 1 の経過時間報知画像 T G 1 に替えて、第 3 の経過時間報知画像 T G 3 を適用したものである。この第 3 の経過情報報知画像 T G 3 は、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の経過時間を報知する画像であることに加えて、当該特図変動遊技の当否結果を示唆する画像でもある。このような構成とすれば、経過情報報知画像に遊技者の注意を集めることが可能となるため、操作手段の操作を促すことができる場合がある。

30

【1012】

なお、この例では、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の経過時間を報知する経過時間報知画像を用いて当否判定の結果を示唆しているが、これに加えて（または、これに替えて）チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の経過時間を報知する経過時間報知画像を用いて当否判定の結果を示唆してもよいし、また、経過情報報知画像は 3 つ以上でもよく、この場合、少なくとも 1 つの経過情報報知画像を用いて当否判定の結果を示唆すればよい。

40

【1013】

また、経過情報報知画像を用いて当否判定の結果を示唆することに加えて、他の表示領域において当否判定の結果を示唆するように構成してもよい。また、この例では、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことを契機として、第 3 の経過時間報知画像 T G 3 の表示を開始しているが、他のタイミングで表示を開始してもよく、例えば、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来してから所定時間の経過後に第 3 の経過時間報知画像 T G 3 の表示を開始してもよいし、チャンスボタン 1 3 6 の操作が行われたタイミング（例えば、1 回目または 2 回目

50

の操作が行われたタイミング)で第3の経過時間報知画像TG3の表示を開始してもよい。

【1014】

実施例3に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

＜操作手段画像表示の実施例4＞

【1015】

次に、図73を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例4について説明する。なお、同図は、実施例4の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1016】

同図(a)に示すタイミングでは、チャンスボタン136の1回目および2回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン136の1回目の操作に対応する第1の操作手段画像BG1(この例では、チャンスボタンを模した画像)とチャンスボタン136の2回目の操作に対応する第2の操作手段画像BG2(この例では、チャンスボタンを模した画像)を同じタイミングで装飾図柄表示装置208に表示している。

【1017】

また、第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の経過時間(この例では、6秒)を報知するための第1の経過時間報知画像TG1(この例では、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像)を、第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。

【1018】

また、第2の操作手段画像BG2の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の経過時間(この例では、6秒)を報知するための第2の経過時間報知画像TG2(この例では、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像)を、第2の操作手段画像BG2の下方に表示している。

【1019】

同図(b)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、4秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。

【1020】

また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示も継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。

【1021】

同図(c)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、6秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が6秒経過したこと(

10

20

30

40

50

受付期間の残り時間が 0 秒であること) を報知する画像を表示している。

【1022】

また、このタイミングでは、第 2 の経過時間報知画像 T G 2 の表示を継続しているが、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過していることから、第 2 の経過時間報知画像 T G 2 として、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間が 6 秒経過したこと (受付期間の残り時間が 0 秒であること) を報知する画像を表示している。

【1023】

同図 (d) に示すタイミングは、同図 (a) に示すタイミングから所定時間 (この例では、8 秒) が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (8 秒) が経過していることから、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過した直後に第 1 の操作手段画像 B G 1 と第 1 の経過時間報知画像 T G 1 を消去し、当該状態を継続している。

【1024】

また、このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (8 秒) が経過していることから、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過した直後に第 2 の操作手段画像 B G 2 と第 2 の経過時間報知画像 T G 2 を消去し、当該状態を継続している。

【1025】

同図 (e) は、同図 (b) に示す状態、すなわち、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目および 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過する前の状態において、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作が行われたことから、第 1 の操作手段画像 B G 1 と第 1 の経過時間報知画像 T G 1 を消去した後に、当該画像表示に替えて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左側表示領域にキャラクタ画像 (殿) を表示している。

【1026】

同図 (f) は、同図 (e) に示す状態、すなわち、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過する前の状態において、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作が行われたことから、第 2 の操作手段画像 B G 2 と第 2 の経過時間報知画像 T G 2 を消去した後に、当該画像表示に替えて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右側表示領域に、キャラクタ画像 (殿) とは異なるキャラクタ画像 (爺) を表示している。なお、同図 (e) に示す状態でチャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作が行われずに 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過した場合にも、同図 (f) に示す表示を行ってもよい。

【1027】

同図 (g) は、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作が行われずに 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作が行われずに 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (6 秒) が経過したことから、第 2 の操作手段画像 B G 2 と第 2 の経過時間報知画像 T G 2 を消去している。

【1028】

実施例 4 に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

< 操作手段画像表示の実施例 5 >

【1029】

次に、図 7 4 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表

10

20

30

40

50

示の実施例 5 について説明する。なお、同図は、実施例 5 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1030】

本実施例 5 は、上記実施例 4 における第 2 の経過時間報知画像 T G 2 に替えて、第 4 の経過時間報知画像 T G 4 を適用したものである。この第 4 の経過情報報知画像 T G 4 は、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の経過時間を報知する画像であることに加えて、当該特図変動遊技の当否結果を示唆する画像でもある。このような構成とすれば、経過情報報知画像に遊技者の注意を集めることが可能となるため、操作手段の操作を促すことができる場合がある。

【1031】

なお、この例では、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の経過時間を報知する経過時間報知画像を用いて当否判定の結果を示唆しているが、これに加えて（または、これに替えて）チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の経過時間を報知する経過時間報知画像を用いて当否判定の結果を示唆してもよいし、また、経過情報報知画像は 3 つ以上でもよく、この場合、少なくとも 1 つの経過情報報知画像を用いて当否判定の結果を示唆すればよい。

【1032】

また、経過情報報知画像を用いて当否判定の結果を示唆することに加えて、他の表示領域において当否判定の結果を示唆するように構成してもよい。また、この例では、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことを契機として、第 4 の経過時間報知画像 T G 4 の表示を開始しているが、他のタイミングで表示を開始してもよく、例えば、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来してから所定時間の経過後に第 4 の経過時間報知画像 T G 4 の表示を開始してもよいし、チャンスボタン 1 3 6 の操作が行われたタイミング（例えば、1 回目または 2 回目の操作が行われたタイミング）で第 4 の経過時間報知画像 T G 4 の表示を開始してもよい。

【1033】

実施例 5 に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

＜操作手段画像表示実施例 6＞

【1034】

次に、図 7 5 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 6 について説明する。なお、同図は、実施例 6 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1035】

本実施例では、操作手段画像表示に加えて、上述の予告抽選処理による予告演出を行うように構成している。例えば、大当たり判定で特図 1 に大当たりし、特図図柄抽選で特図 1 の特図停止図柄が特図 A に決定し、変動パターン抽選で特図の変動時間が 4 5 0 0 0 m s に決定した場合、第 1 副制御部 4 0 0 は、大当たりフラグの値がオン、特図停止図柄が特図 A、特図の変動時間が 4 5 0 0 0 m s の情報を含むコマンドを主制御部 3 0 0 から受信したに基づいて、上記図 6 7 に示す予告抽選テーブルの「大当たり（15R系）」の変動時間 4 5 0 0 0 m s に対応する抽選値を用いて予告抽選を行う。この予告抽選において、取得した乱数値が 3 0 ～ 9 4 の数値範囲であったと仮定すると、予告テーブル 4 を選択することになる。

【1036】

続いて、第 1 副制御部 4 0 0 は、上記図 6 8 (a) に示す予告テーブル 4 を参照し、取得した乱数値に基づいて、予告テーブル 4 の予告態様を決定する 1 回目の予告態様抽選を行うが、例えば、取得した乱数値が 4 0 ～ 5 9 の数値範囲であったと仮定すると、「扉を

開ける予告」を選択することになる。続いて、第1副制御部400は、上記図68(b)に示す「扉を開ける予告」に対応する予告テーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、メーターの色を決定する2回目の予告態様抽選を行うが、例えば、取得した乱数値が50～64の数値範囲であったと仮定すると、「メーターの色 青→赤」を選択することになる。

【1037】

続いて、第1副制御部400は、上記図68(c)に示す「メーターの色 青→赤」に対応する予告テーブルを参照し、取得した乱数値に基づいて、キャラクタ(姫)の態様を決定する3回目の予告態様抽選を行うが、例えば、取得した乱数値が30～59の数値範囲であったと仮定すると、姫「チャンス!」を選択することになる。本実施例6では、このような予告抽選や予告態様抽選によって決定された予告演出態様に従って予告演出が実行される。

【1038】

図75(a)に示すタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間(この例では、6秒間)の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン136の操作に対応する第1の操作手段画像BG1(この例では、チャンスボタンを模した画像)を装飾図柄表示装置208の右側表示領域に表示している。なお、同図(a)に示すタイミングでは、チャンスボタン136に対する操作を遊技者に促すために、「扉を開ける!!」という文字情報の表示を左側表示領域の上方に表示している。

【1039】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1-1(この例では、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像)を、第1の色(この例では、青色)で第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。

【1040】

また、この第1の経過時間報知画像TG1-1の表示と同じタイミングで、上述の「扉を開ける予告」の予告演出に対応する画像(この例では、「扉を開ける!!!」という文字表示と、扉を模した画像)を装飾図柄表示装置208の右側表示領域に表示している。本実施例では、この予告演出の一部の画像(この例では、扉を模した画像)がチャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1-2を兼ねている。

【1041】

同図(b)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、1秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(1秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が1秒経過したこと(受付期間の残り時間が5秒であること)を報知する画像を表示している。一方、予告演出を兼ねる第1の経過時間報知画像TG1-2の表示は変化させていない。

【1042】

同図(c)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、4秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が1秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、上述の「メーターの色(青→赤)」の予告演出に対応する画像として、第1の経過時間報知画像TG1-1の色を第1の色(この例では、青色)から第2の色(この例では、赤色)に変化させている。

【1043】

10

20

30

40

50

また、このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1-1の色を変化させると同時に、第1の経過時間報知画像TG1-2の色を第3の色（この例では、白色）から第4の色（この例では、赤色）に変更させている。このような構成とすれば、遊技者に操作を強く促すことができる場合がある。

【1044】

なお、ここでは、第1の経過時間報知画像TG1-1の色と第2の経過時間報知画像TG1-2の色を変化させることで、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（4秒）が経過したことを報知しているが、当該色の変化により、例えば、特図変動遊技の当否結果を示唆するように構成してもよい。

【1045】

同図（d）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が6秒経過したこと（受付期間の残り時間が0秒であること）を報知する画像を表示している。一方、予告演出を兼ねる第1の経過時間報知画像TG1-2の表示は変化させていない。

【1046】

同図（e）は、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、チャンスボタン136の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1-1、TG-2を消去した後に、上述の姫「チャンス！」の予告演出に対応する画像（この例では、「チャンス！」という文字表示と、キャラクタ画像（姫））を装飾図柄表示装置208に表示している。なお、この予告演出は、チャンスボタン136の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過した場合に表示してもよい。

【1047】

同図（f）は、チャンスボタン136の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われずに1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過したことから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1-1、TG-2を消去した後に、装飾図柄の変動表示を装飾図柄表示装置208の全表示領域で行っている。なお、同図（e）に示す表示の後に当該表示を行ってもよい。また、同図（g）は装飾図柄の変動表示におけるリーチ表示の一例を示した図であり、当該リーチ表示は、同図（d）、（e）、（f）のいずれかの状態の後に表示される。

【1048】

実施例6に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。なお、本実施例の場合、予告テーブルで経過時間報知画像の表示（メーターの色）についても抽選を行っているが、経過時間報知画像について予告テーブルで抽選を行わないものであってもよい。この場合、経過時間報知画像は、操作手段の受付期間の経過時間のみの報知を行い、あらかじめ決められた時間の経過で表示態様を変えるもの（例えばT秒経過するとメーターの色が変わるなど）であってよい。また、経過時間報知画像は、操作手段の受付期間の経過時間のみの報知を行い、時間の経過により表示態様（色、大きさ、形状、文字のフォントなど）を変えないものであってもよい。

<操作手段画像表示実施例7>

【1049】

次に、図76を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表

10

20

30

40

50

示の実施例7について説明する。なお、同図は、実施例7の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、操作手段画像表示に加えて、上述の予告抽選処理による予告演出を行うように構成している。

【1050】

同図(a)に示すタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間(この例では、6秒間)の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン136の1回目の操作に対応する第1の操作手段画像BG1(この例では、チャンスボタンを模した画像)を装飾図柄表示装置208の中央表示領域に表示している。

【1051】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1-1(この例では、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像)を、第1の色(この例では、青色)で第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。

【1052】

同図(b)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、1秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(1秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が1秒経過したこと(受付期間の残り時間が5秒であること)を報知する画像を表示している。

【1053】

同図(c)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、3秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(3秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が3秒経過したことを報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、第1の操作手段画像BG1の上方に、チャンスボタン136の操作の受付期間の残り時間(この例では、3秒)を報知するための残り時間報知画像TG1-2(この例では、数字情報の画像)を表示している。

【1054】

同図(d)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、5秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(5秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が5秒経過したことを報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、残り時間報知画像TG1-2として、チャンスボタン136の操作の残り時間が1秒であることを報知する画像を表示している。

【1055】

同図(e)に示すタイミングは、同図(a)に示すタイミングから所定時間(この例では、6秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1-1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が6秒経過したことを報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、残り時間報知画像TG1-2として、チャンスボタン136の操作の残り時間が0秒であること(チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過したこと)を報知する画像を表示している。

【1056】

なお、同図(f)は特図変動遊技の当否結果がはずれの場合のはずれ表示の一例を示した図であり、同図(g)は特図変動遊技の当否結果が大当たり場合の大当たり表示の一例を示

10

20

30

40

50

した図である。これらのはずれ表示または大当り表示は、チャンスボタン１３６の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（６秒）が経過する前の状態（操作の受付期間中）において、チャンスボタン１３６の操作が行われた場合や、チャンスボタン１３６の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（６秒）が経過した場合などに表示される。

【１０５７】

実施例７に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

10

＜操作手段画像表示実施例８＞

【１０５８】

次に、図７７を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例８について説明する。なお、同図は、実施例８の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、操作手段画像表示に加えて、上述の予告抽選処理による予告演出を行うように構成している。

【１０５９】

同図（ａ）に示すタイミングでは、設定操作部１３７の右ボタンと左ボタンの操作の受付期間（この例では、６秒間）の開始タイミングが到来したことを契機として、設定操作部１３７の右ボタンの操作に対応する第１の操作手段画像ＢＧ１（この例では、宝箱を模した画像。白色）を装飾図柄表示装置２０８の右側表示領域に、また、設定操作部１３７の左ボタンの操作に対応する第２の操作手段画像ＢＧ２（この例では、宝箱を模した画像。白色）を左側表示領域にそれぞれ表示している。なお、同図（ａ）に示すタイミングでは、設定操作部１３７の右ボタンと左ボタンに対する操作を遊技者に促すために、「方向キーで開ける宝箱を選べ！」という文字情報の表示を左側表示領域の上方に表示している。

20

【１０６０】

また、これらの第１の操作手段画像ＢＧ１および第２の操作手段画像ＢＧ２の表示とはほぼ同じタイミングで、設定操作部１３７の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の経過時間を報知するための第１の経過時間報知画像ＴＧ１（この例では、設定操作部１３７の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像）を、第１の色（この例では、青色）で装飾図柄表示装置２０８の中央表示領域に表示している。

30

【１０６１】

同図（ｂ）に示すタイミングは、同図（ａ）に示すタイミングから所定時間（この例では、１秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、設定操作部１３７の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（１秒）が経過していることから、第１の経過時間報知画像ＴＧ１として、設定操作部１３７の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間が１秒経過したこと（受付期間の残り時間が５秒であることを）を報知する画像を表示している。

40

【１０６２】

同図（ｃ）に示すタイミングは、同図（ａ）に示すタイミングから所定時間（この例では、４秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、設定操作部１３７の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（４秒）が経過していることから、第１の経過時間報知画像ＴＧ１として、設定操作部１３７の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間が１秒経過したこと（受付期間の残り時間が２秒であることを）を報知する画像を表示している。また、このタイミングでは、「宝箱の色（青→赤）」の予告演出に対応する画像として、第１の経過時間報知画像ＴＧ１の色を第１の色（この例では、青色）から第２の色（この例では、赤色）に変化させている。

【１０６３】

50

また、このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1-1の色を変化させると同時に、第2の操作手段画像BG2の色を第3の色（この例では、白色）から第4の色（この例では、赤色）に変更させている。なお、ここでは、第1の経過時間報知画像TG1の色と第2の操作手段画像BG2の色を変化させることで、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（4秒）が経過したことを報知しているが、例えば、特図変動遊技の当否結果を示唆するように構成してもよい。

【1064】

同図（d）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間が6秒経過したこと（受付期間の残り時間が0秒であること）を報知する画像を表示している。一方、予告演出を兼ねる第2の操作手段画像BG2の表示は変化させていない。

【1065】

同図（e）は、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、設定操作部137の右ボタンの操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、設定操作部137の右ボタンの操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1、第2の操作手段画像BG2、および第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、次の予告演出に対応する画像（この例では、宝箱から本が飛び出す様子を表した画像）を装飾図柄表示装置208に表示している。

【1066】

一方、同図（f）は、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、設定操作部137の左ボタンの操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、設定操作部137の左ボタンの操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1、第2の操作手段画像BG2、および第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、次の予告演出に対応する画像（この例では、宝箱から本が飛び出す様子を表した画像）を装飾図柄表示装置208に表示している。なお、同図（e）、（f）に示す予告演出を共通にしてもよい。また、特図変動遊技の判定結果が大当たりである場合には、同図（g）に示すように、同図（f）の予告演出よりも信頼度や期待感が高い予告演出を行うように構成してもよい。

【1067】

同図（h）は、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、設定操作部137の右ボタンおよび左ボタンの操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過したことから第1の経過時間報知画像TG1を消去している。なお、第1の経過時間報知画像TG1の消去に合わせて、第1の操作手段画像BG1と第2の操作手段画像BG2を消去してもよい。

【1068】

実施例7に係る操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

<操作手段画像表示の実施例9>

【1069】

次に、図78を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例9について説明する。なお、同図は、実施例9の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、操作手段画像表示に加えて、保留アイコンおよび変動アイコンの表示を行うように構成している。

10

20

30

40

50

【1070】

ここで、保留アイコンとは、特図変動遊技の保留数を表すテクスチャ画像のアニメーションをいい、保留アイコンに関連するアニメーションとしては、例えば、保留が増加して新たな保留アイコンが表示される場合に実行されるアニメーション（以下、「保留アイコンの増加アニメーション」という場合がある）、先の保留が消化されたことによって当該保留の順位が変動し、保留アイコンが別の表示位置（例えば左隣の位置）に移動する場合に実行されるアニメーション（以下、「保留アイコンの移動アニメーション」という場合がある）、先読み結果等に基づいて保留アイコンの表示態様に変化する場合に実行されるアニメーション（以下、「保留アイコンの変化アニメーション」という場合がある）、保留が消化されて保留アイコンが消去される場合に実行されるアニメーション（以下、「保留アイコンの消去アニメーション」という場合がある）、優先変動機において優先側の特図の保留が増加したときに非優先側の特図の保留アイコンを退避させる場合に実行されるアニメーション（以下、「保留アイコンの退避アニメーション」という場合がある）等がある。また、上記のアニメーション以外に、上記アニメーションの実行中以外の期間（例えば、保留の増減や保留アイコンの変化がない期間）に単独で実行されるとともに、上記アニメーションと重複して実行可能なアニメーション（以下、「保留アイコンの待機アニメーション」という場合がある）がある。保留アイコンの増加、移動、変化、消去、退避、待機の各アニメーションは、複数重複して実行される場合がある。

10

【1071】

また、保留が消化されて特図変動遊技が開始された後に、当該特図変動遊技に対応する1つの変動アイコンが表示される場合がある。変動アイコンは、例えば保留アイコンの表示態様と関連した表示態様からなり、保留アイコンと同様にテクスチャ画像のアニメーションとして表示される。変動アイコンは、その表示態様によって当該変動の可否についての予告（当該変動予告）が可能であり、基本的には当該変動の可否結果が報知されたタイミングで消去される。したがって、変動アイコンは、特図変動遊技の可否結果の報知を保留しているという意味では保留アイコンの一種と考えることもできる。

20

【1072】

保留アイコンおよび変動アイコンの双方に関連するアニメーションとしては、保留アイコンの表示領域に表示されている最先の保留アイコンを、当該保留が消化されたときに保留アイコンの表示領域とは別の領域に変動アイコンとして移動させるアニメーション（以下、「保留・変動アイコン間の移動アニメーション」という場合がある）と、保留アイコンの表示態様から変動アイコンの表示態様に変化させるアニメーション（以下、「保留・変動アイコン間の変化アニメーション」という場合がある）とがある。これらのアニメーションは、組み合わせて同時期に実行される場合がある。保留アイコンの表示態様と変動アイコンの表示態様が同一である場合には、保留・変動アイコン間の変化アニメーションの実行を省略することもできる。

30

【1073】

変動アイコンに関連するアニメーションとしては、当該特図変動遊技の実行中に実行されるアニメーション（以下、「変動アイコンの待機アニメーション」という場合がある）や、当該特図変動遊技が終了して変動アイコンが消去されるときに実行されるアニメーション（以下、「変動アイコンの消去アニメーション」という場合がある）、変動アイコンの表示態様を途中で変更する場合に実行されるアニメーション（以下、「変動アイコンの変化アニメーション」という場合がある）等がある。これらのアニメーションは、互いに組み合わせて同時期に実行される場合がある。また、変動アイコンの待機アニメーションは、保留・変動アイコン間の移動アニメーションや変化アニメーションと組み合わせて同時期に実行される場合がある。

40

【1074】

同図（a）は特図変動遊技が終了し、装飾図柄の停止表示を行っているタイミングを示している。このタイミングでは、4つの保留アイコン（この例では、円形の画像）P I 1～P I 4を装飾図柄表示装置208の下方に表示することにより、特図変動遊技の保留が

50

4つあることを示している。

【1075】

同図（b）は保留された特図変動遊技を開始し、特図変動遊技の保留が4から3に減少したタイミングを示している。このタイミングでは、保留アイコンの表示領域に表示されている最先（1番目）の保留アイコンP I 1を変動アイコンC Iに変化させる変化アニメーションを行った後に、装飾図柄表示装置208の中央表示領域に変動アイコンC Iを停止表示している。なお、変動アイコンC Iは、最先の保留アイコンP I 1に対応する当該特図変動表示の当否結果を示唆するための変動アイコンであり、この例では、「チャンス」という文字情報と星型の図形によって構成している。

【1076】

同図（c）に示すタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間（この例では、6秒間）の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン136の操作に対応する第1の操作手段画像B G 1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を変動アイコンC Iの後方に表示している。すなわち、この例では、第1の操作手段画像B G 1の少なくとも一部が変動アイコンC Iによって覆われることにより、第1の操作手段画像B G 1の少なくとも一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1077】

また、この第1の操作手段画像B G 1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像T G 1（この例では、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像）を、第1の色（この例では、青色）で第1の操作手段画像B G 1の下方、かつ変動アイコンC Iの後方に表示している。すなわち、この例では、第1の経過時間報知画像T G 1の少なくとも一部が変動アイコンC Iによって覆われることにより、第1の経過時間報知画像T G 1の少なくとも一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1078】

同図（d）に示すタイミングは、同図（c）に示すタイミングから所定時間（この例では、3秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（3秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像T G 1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が3秒経過したこと（受付期間の残り時間が3秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像T G 1の一部が変動アイコンC Iによって覆われることから、第1の経過時間報知画像T G 1の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1079】

同図（e）に示すタイミングは、同図（c）に示すタイミングから所定時間（この例では、6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像T G 1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が6秒経過したこと（受付期間の残り時間が0秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像T G 1の一部が変動アイコンC Iによって覆われることから、第1の経過時間報知画像T G 1の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1080】

同図（f）は、同図（c）に示す状態、すなわち、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、チャンスボタン136の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことから、第1の操作手段画像B G 1と第1の経過時間報知画像T G 1を消去した後に、当該特図変動の当否結果を示唆する情報（この例では、「リーチじゃ！」という文字情報）を変動アイコンC Iの後方に表示している。すなわち、この

10

20

30

40

50

例では、当該特図変動の当否結果を示唆する情報の一部が変動アイコンC Iによって覆われることにより、当該情報の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1081】

なお、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間が経過する前にチャンスボタン136の操作が行われた場合には、同図（g）に示すように、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、当該特図変動の当否結果を示唆する情報を変動アイコンC Iの前方に表示してもよい。また、図示はしないが、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1に加えて変動アイコンC Iを消去した後に、当該特図変動の当否結果を示唆する情報を表示してもよい。

【1082】

また、チャンスボタン136の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過した場合に、同図（f）または（g）の表示を行ってもよい。また、同図（h）は装飾図柄の変動表示の一例を示した図であり、当該変動表示を、同図（e）、（f）、（g）のいずれかの状態の後に表示してもよい。

【1083】

実施例9の操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

＜操作手段画像表示の実施例10＞

【1084】

次に、図79を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例10について説明する。なお、同図は、実施例10の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、操作手段画像表示に加えて、保留アイコンおよび予告演出の表示を行うように構成している。

【1085】

同図（a）は特図変動遊技が終了し、装飾図柄の停止表示を行っているタイミングを示している。このタイミングでは、4つの保留アイコン（この例では、円形の画像）PI1～PI4を装飾図柄表示装置208の下方に表示することにより、特図変動遊技の保留が4つあることを示している。

【1086】

同図（b）は保留された特図変動遊技を開始し、特図変動遊技の保留が4から3に減少したタイミングを示している。このタイミングでは、保留アイコンの表示領域に表示されている最先の保留アイコンPI1を消去する消去アニメーションを行うとともに、チャンスボタン136の操作に対応する第1の操作手段画像BG1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を表示している。

【1087】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1（この例では、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像）を、第1の色（この例では、青色）で第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。

【1088】

同図（c）に示すタイミングは、同図（b）に示すタイミングから所定時間（この例では、3秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、当該特図変動遊技の当否結果に基づいて予告演出（この例では、逆さまのキャラクタ画像（殿）が「リーチかも」と書かれた看板を持っている画像の表示）を行っている。

【1089】

また、このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（3秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が3秒経過したこと（受付期間の残り時間が3秒

10

20

30

40

50

であること)を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の操作手段画像BG1のすべてと第1の経過時間報知画像TG1のすべてが予告演出の画像によって覆われることから、第1の操作手段画像BG1のすべてと第1の経過時間報知画像TG1のすべてが視認不能とされている。なお、第1の操作手段画像BG1の少なくとも一部、または第1の経過時間報知画像TG1の少なくとも一部を視認不能または視認困難な状態としてもよい。

【1090】

同図(d)に示すタイミングは、同図(b)に示すタイミングから所定時間(この例では、4秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1のすべてが予告演出の画像によって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1のすべてが視認不能な状態とされている。

【1091】

同図(e)に示すタイミングは、同図(b)に示すタイミングから所定時間(この例では、6秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が6秒経過したこと(受付期間の残り時間が0秒であること)を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1のすべてが予告演出の画像によって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1のすべてが視認不能な状態とされている。

【1092】

同図(f)は、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過する前の状態において、チャンスボタン136の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、当該特図変動の当否結果を示唆する情報(この例では、「激アツだ!!!」という文字情報)を変動アイコンCIの後方に表示している。すなわち、この例では、当該特図変動の当否結果を示唆する情報の一部が予告演出の画像によって覆われることにより、当該情報の一部が視認不能な状態とされている。

【1093】

なお、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間が経過する前にチャンスボタン136の操作が行われた場合には、同図(g)に示すように、第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1、および予告演出を消去した後に、当該特図変動の当否結果を示唆する情報を表示してもよい。

【1094】

また、チャンスボタン136の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過した場合に、同図(f)または(g)の表示を行ってもよい。また、同図(h)は装飾図柄の変動表示の一例を示した図であり、当該変動表示を、同図(e)、(f)、(g)のいずれかの状態の後に表示してもよい。

【1095】

実施例10の操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

<操作手段画像表示の実施例11>

【1096】

次に、図80を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例11について説明する。なお、同図は、実施例11の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、操作手段画像表示に加えて、普図変動表示および普

10

20

30

40

50

図変動表示の当否判定に基づいた予告演出の表示を行うように構成している。

【1097】

同図（a）は特図変動表示中に普図変動表示が開始され、当該普図変動表示に付随する演出が開始されたタイミングを示している。このタイミングでは、普図変動表示領域208sにおいて普図変動表示を開始し、当該普図変動表示当否判定に基づいた予告演出を行うとともに、チャンスボタン136の操作に対応する第1の操作手段画像BG1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を表示している。

【1098】

なお、本実施例では、後述する図157の普図決定用テーブルを用いて、普図変動遊技の当否判定を行っており、普図制御状態が低確率で、取得した乱数値が90～99の数値範囲であったことから、普図当り図柄2（後述する図153（d）に示す普図装飾2）が選択された場合の例を示している。なお、図157の普図決定用テーブルを用いた普図変動遊技の当否判定の詳細については、第5実施形態の第3実施例において説明する。

【1099】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1（この例では、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像）を、第1の色（この例では、青色）で第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。

【1100】

同図（b）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングから所定時間（この例では、1秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、普図変動表示と当該普図変動遊技の当否判定に基づいたに予告演出（この例では、キャラクタ画像（姫）が下方から現れる表示）を行っている。

【1101】

また、このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（1秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が1秒経過したこと（受付期間の残り時間が5秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1の一部が予告演出のキャラクタ画像（姫）によって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能とされている。なお、これに加えて（または替えて）第1の操作手段画像BG1の少なくとも一部を視認不能または視認困難な状態としてもよい（本実施例において以下同様）。

【1102】

同図（c）に示すタイミングは、同図（b）に示すタイミングから所定時間（この例では、3秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、普図変動遊技の当否結果に基づいた予告演出を継続するとともに、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が3秒経過したこと（受付期間の残り時間が3秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1の一部が予告演出のキャラクタ画像（姫）によって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能とされている。

【1103】

同図（d）に示すタイミングは、同図（b）に示すタイミングから所定時間（この例では、6秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の操作の受付期間が6秒経過したこと（受付期間の残り時間が0秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1の一部が予告演出のキャラクタ画像（姫）によって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能な状態とされている。

10

20

30

40

50

【1104】

同図(e)は、普図の停止表示を行ったタイミングを示している。このタイミングでは、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、当該普図変動の当否結果を示唆する情報(この例では、キャラクタ画像(姫)が扇を持っている画像)を表示している。また、上述のとおり、普図変動遊技において普図当り図柄2が選択されたことから、普図変動表示領域208sに「普図装飾2」に対応する普図用装飾図柄を表示している。

【1105】

同図(f)は、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過する前の状態において、チャンスボタン136の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、当該特図変動の当否結果を示唆する情報(この例では、「チャンスなのか?」という文字情報)を表示している。なお、チャンスボタン136の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過した場合に、同図(e)または(f)の表示を行ってもよい。

【1106】

実施例11の操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

<操作手段画像表示の実施例12>

【1107】

次に、図81を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例12について説明する。なお、同図は、実施例12の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、操作手段画像表示に加えて、保留アイコンおよび予告演出の表示を行うように構成している。

【1108】

同図(a)は特図変動遊技が終了し、装飾図柄の停止表示を行っているタイミングを示している。このタイミングでは、3つの保留アイコンPI1~PI3を装飾図柄表示装置208の下方に表示することにより、特図変動遊技の保留が3つあることを示している。なお、この例では、3番目の保留アイコンPI3としてキャラクタ画像(サボハニ)を表示することにより、3番目の特図変動遊技の先読みによる当否結果を示唆している。

【1109】

同図(b)は保留された特図変動遊技を開始し、特図変動遊技の保留が3から2に減少したタイミングを示している。このタイミングでは、保留アイコンの表示領域に表示されている1番目の保留アイコンPI1を消去する消去アニメーションを行うとともに、2番目の保留アイコンPI2と3番目の保留アイコンPI3を、隣接する保留アイコンの位置に移動する移動アニメーションを行っている。

【1110】

同図(c)に示すタイミングは、保留アイコンPI2、PI3の移動アニメーションが終了したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作に対応する第1の操作手段画像BG1(この例では、チャンスボタンを模した画像)を表示する。

【1111】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1(この例では、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像)を、第1の色(この例では、青色)で第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。しかしながら、第1の操作手段画像BG1を保留アイコンPI3の後方に表示するため、第1の経過時間報知画像TG1の一

部は保留アイコン P I 3 に覆われて視認不能な状態とされている。なお、これに加えて（または替えて）保留アイコン P I 3 で第 1 の操作手段画像 B G 1 の少なくとも一部を視認不能または視認困難な状態としてもよい（本実施例において以下同様）。

【1112】

同図（d）に示すタイミングは、同図（b）に示すタイミングから所定時間（この例では、3 秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（3 秒）が経過していることから、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 として、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間が 3 秒経過したこと（受付期間の残り時間が 3 秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部が保留アイコン P I 3 によって覆われることから、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部が視認不能とされている。

10

【1113】

同図（e）に示すタイミングは、同図（b）に示すタイミングから所定時間（この例では、6 秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6 秒）が経過していることから、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 として、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間が 6 秒経過したこと（受付期間の残り時間が 0 秒であること）を報知する画像を表示している。しかしながら、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部が保留アイコン P I 3 によって覆われることから、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部が視認不能とされている。

20

【1114】

同図（f）は、同図（b）に示す状態、すなわち、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6 秒）が経過する前の状態において、チャンスボタン 1 3 6 の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の操作が行われたことから、第 1 の操作手段画像 B G 1 と第 1 の経過時間報知画像 T G 1 を消去した後に、当該特図変動以降の特図変動（この例では、2 回転後の特図変動）の当否結果を示唆する予告（この例では、「2 回転後が熱いぞ！」という文字情報）を表示している。なお、当該予告は、当該特図変動以降の特図変動の当否結果を示唆する「先読み予告」の一例である。

【1115】

なお、この例では、保留アイコン P I 2、P I 3 の表示を消去しないように構成しているが、第 1 の操作手段画像 B G 1 および第 1 の経過時間報知画像 T G 1 と同時に消去してもよい。また、チャンスボタン 1 3 6 の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6 秒）が経過した場合に、同図（f）の表示を行ってもよい。また、同図（g）は装飾図柄の変動表示の一例を示した図であり、当該変動表示を、同図（e）、（f）のいずれかの状態の後に表示してもよい。

30

【1116】

実施例 1 2 の操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

【1117】

図 8 2 は、実施例 1 2 の変形例の操作手段画像表示を時系列に示した図である。この例では、同図（c）～（e）に示すように、第 1 の操作手段画像 B G 1 を保留アイコン P I 3 の前方に表示するため、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の全てが保留アイコン P I 3 に覆われることなく視認可能な状態とされている。

40

【1118】

実施例 1 2 の変形例の操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

<操作手段画像表示の実施例 1 3>

【1119】

50

次に、図 8 3～図 8 4 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 1 3 について説明する。なお、図 8 3～図 8 4 は、実施例 1 3 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、2 つの操作手段画像のうちの一方の画像の一部を変動アイコンで覆うように構成している。

【1 1 2 0】

図 8 3 (a) は特図変動遊技が終了し、装飾図柄の停止表示を行っているタイミングを示している。このタイミングでは、4 つの保留アイコン (この例では、円形の画像) P I 1～P I 4 を装飾図柄表示装置 2 0 8 の下方に表示することにより、特図変動遊技の保留が 4 つあることを示している。

【1 1 2 1】

同図 (b) は保留された特図変動遊技を開始し、特図変動遊技の保留が 4 から 3 に減少したタイミングを示している。このタイミングでは、保留アイコンの表示領域に表示されている最先 (1 番目) の保留アイコン P I 1 を変動アイコン C I に変化させる変化アニメーションを行った後に、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左側表示領域に変動アイコン C I を停止表示している。なお、変動アイコン C I は、最先の保留アイコン P I 1 に対応する当該特図変動表示の当否結果を示唆するための変動アイコンであり、この例では、「チャンス」という文字情報と星型の図形によって構成している。

【1 1 2 2】

同図 (c) に示すタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作の受付期間 (この例では、6 秒間) の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン 1 3 6 の操作に対応する第 1 の操作手段画像 B G 1 (この例では、チャンスボタンを模した画像) を、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左側表示領域において変動アイコン C I の後方に表示している。すなわち、この例では、第 1 の操作手段画像 B G 1 の少なくとも一部が変動アイコン C I によって覆われることにより、第 1 の操作手段画像 B G 1 の少なくとも一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1 1 2 3】

また、この第 1 の操作手段画像 B G 1 の表示と同じタイミングで、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作に対応する第 2 の操作手段画像 B G 2 (この例では、チャンスボタンを模した画像) を装飾図柄表示装置 2 0 8 の右側表示領域に表示している。なお、この例では、第 2 の操作手段画像 B G 2 は変動アイコン C I によって覆われることなく、第 2 の操作手段画像 B G 2 のすべてが視認可能な状態とされている。

【1 1 2 4】

また、この第 1 の操作手段画像 B G 1 の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間の経過時間を報知するための第 1 の経過時間報知画像 T G 1 (この例では、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り (塗り潰し部分) が徐々に少なくなっていく画像) を、第 1 の色 (この例では、青色) で第 1 の操作手段画像 B G 1 の下方、かつ変動アイコン C I の後方 (裏手) に表示している。すなわち、この例では、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の少なくとも一部が変動アイコン C I によって覆われることにより、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の少なくとも一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1 1 2 5】

なお、このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングは到来していないが、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の初期画像と同じ画像 T G 2 ' を、第 2 の操作手段画像 B G 2 の下方に表示している。

【1 1 2 6】

同図 (d) に示すタイミングは、同図 (c) に示すタイミングから所定時間 (この例では、2 秒) が経過し、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間 (2 秒) が経過していることから、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 として、チャンスボタン 1 3 6 の操作の受付期間が 2 秒経過したこと

10

20

30

40

50

(受付期間の残り時間が4秒であること)を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1の一部が変動アイコンCIによって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1127】

また、このタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことから、同図(a)に示すタイミングで第2の操作手段画像BG2の下方に表示した静止画像TG2'を、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の経過時間を報知するための第2の経過時間報知画像TG2(この例では、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像)に切り替えている。

10

【1128】

同図(e)に示すタイミングは、同図(c)に示すタイミングから所定時間(この例では、4秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1の一部が変動アイコンCIによって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1129】

また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(2秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が2秒経過したこと(受付期間の残り時間が4秒であること)を報知する画像を表示している。

20

【1130】

同図(f)に示すタイミングは、同図(c)に示すタイミングから所定時間(この例では、6秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1の表示を継続しているが、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第1の経過時間報知画像TG1として、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間が6秒経過したこと(受付期間の残り時間が0秒であること)を報知する画像を表示している。しかしながら、第1の経過時間報知画像TG1の一部が変動アイコンCIによって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

30

【1131】

また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(4秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が4秒経過したこと(受付期間の残り時間が2秒であること)を報知する画像を表示している。

40

【1132】

同図(g)に示すタイミングは、同図(c)に示すタイミングから所定時間(この例では、8秒)が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(8秒)が経過していることから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去している。また、このタイミングでは、第2の経過時間報知画像TG2の表示を継続しているが、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間(6秒)が経過していることから、第2の経過時間報知画像TG2として、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が6秒経過したこと(受付期間の残り時間が0秒であること)を報知する画像を表示している。

50

【1133】

同図（h）に示すタイミングは、同図（c）に示すタイミングから所定時間（この例では、10秒）が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（8秒）が経過していることから、第2の操作手段画像BG2と第2の経過時間報知画像TG1を消去している。

【1134】

図84（i）は、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、チャンスボタン136の1回目の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の1回目の操作が行われたことから、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、当該画像表示に替えて、装飾図柄表示装置208の左側表示領域にキャラクタ画像（殿）を表示している。しかしながら、キャラクタ画像（殿）の一部が変動アイコンCIによって覆われることから、キャラクタ画像（殿）の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。なお、同図（j）～（k）は、同図（i）の表示後、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前にチャンスボタン136の2回目の操作が行われなかったときの表示例を示している。

10

【1135】

同図（l）は、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過する前の状態において、チャンスボタン136の2回目の操作が行われたタイミングを示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作が行われたことから、第2の操作手段画像BG2と第2の経過時間報知画像TG2を消去した後に、当該画像表示に替えて、装飾図柄表示装置208の右側表示領域にキャラクタ画像（爺）を表示している。なお、チャンスボタン136の2回目の操作が行われずに2回目の操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過した場合にも、同図（l）に示す表示を行ってもよい。なお、同図（m）は、同図（l）の表示後、所定時間経過後にキャラクタ画像（殿）を消去した後の表示例を示している。

20

【1136】

図85は、実施例13の変形例の操作手段画像表示を時系列に示した図である。この例では、上記実施例4と同様に、同図（c）に示すタイミングで、チャンスボタン136の1回目および2回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン136の1回目の操作に対応する第1の操作手段画像BG1とチャンスボタン136の2回目の操作に対応する第2の操作手段画像BG2を同じタイミングで装飾図柄表示装置208に表示している。

30

【1137】

また、第1の操作手段画像BG1および第2の操作手段画像BG2と同じタイミングで、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1とチャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の経過時間を報知するための第2の経過時間報知画像TG2を表示している。そして、第1の経過時間報知画像TG1の一部を変動アイコンCIで覆うように構成している。

40

【1138】

すなわち、同じ経過時間を報知する第1の経過時間報知画像TG1および第2の経過時間報知画像TG2のうちの一方の画像（この例では、第1の経過時間報知画像TG1）が変動アイコンCIによって覆われることから、第1の経過時間報知画像TG1の一部が視認不能または視認困難な状態とされている。

【1139】

実施例13の操作手段画像表示によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

【1140】

50

なお、変動アイコン C I が表示される位置は上記に限らず、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像のうちの少なくとも 1 つの画像は、変動アイコンによって覆われる位置に表示されていてもよく、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像のうちの 1 つの画像のみは、変動アイコンによって覆われる位置に表示されていてもよく、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像のうちの少なくとも 2 つ以上の画像は、変動アイコンによって覆われる位置に表示されていてもよい。

【1141】

また、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像のうちの 2 つの画像だけは、変動アイコンによって覆われる位置に表示されていてもよく、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像のうちの少なくとも 1 つの画像は、変動アイコンによって覆われない位置に表示されていてもよく、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像のうちの 1 つの画像だけは、変動アイコンによって覆われない位置に表示されていてもよく、第 1 の操作手段画像、第 2 の操作手段画像、第 1 の経過報知画像および第 2 の経過報知画像は、変動アイコンによって覆われる位置に表示されていてもよい。

【1142】

また、変動アイコンによって覆われる位置に表示される画像は、少なくとも一部が覆われるものであってもよく、一部のみが覆われるものであってもよく、すべて覆われるものであってもよい。

＜操作手段画像表示の実施例 14＞

【1143】

次に、図 86 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 14 について説明する。なお、同図は、実施例 14 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1144】

本実施例は、上記実施例 6（図 75 参照）における第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 1 および第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 2 のうちの一方の画像（この例では、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 1）を、同図（b）～（d）に示す予告演出の画像で覆うことにより、当該一方の画像（第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 1）の一部が視認不能または視認困難な状態となるように構成したものである。また、同図（b）に示すタイミングでキャラクタ画像（殿）により第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 2 の一部を覆っており、同図（c）に示すタイミングでキャラクタ画像（姫）により第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 1 の一部を覆っているものである。また、本実施例では、上記実施例 6（図 75 参照）と同様に、図 67～21 を使用した予告抽選処理を行っている。なお、他の表示は上記実施例 6（図 75 参照）と同じであるため、その説明は省略する。

＜操作手段画像表示の実施例 15＞

【1145】

次に、図 87 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 15 について説明する。なお、同図は、実施例 15 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1146】

本実施例は、上記実施例 7（図 76 参照）における第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 1 および残り時間報知 T G 1 - 2 の一部と、第 1 の操作手段画像 B G 1 のすべてを、同図（d）に示す予告演出の画像で覆うことにより、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 - 1 および残り時間報知 T G 1 - 2 の一部と、第 1 の操作手段画像 B G 1 のすべてが視認不能または視認困難な状態となるように構成したものである。なお、他の表示は上記実施例 7（図 76 参照）と同じであるため、その説明は省略する。

＜操作手段画像表示の実施例 16＞

【1147】

次に、図 88 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 16 について説明する。なお、同図は、実施例 16 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1148】

本実施例は、上記実施例 8（図 77 参照）における第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部を、同図（b）～（h）に示すように、普図変動表示の当否判定結果を示唆する予告演出の画像で覆うことにより、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 一部が視認不能または視認困難な状態となるように構成したものである。なお、他の表示は上記実施例 8（図 77 参照）と同じであるため、その説明は省略する。

10

＜操作手段画像表示の実施例 17＞

【1149】

次に、図 89 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 17 について説明する。なお、同図は、実施例 17 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1150】

本実施例は、同図（a）に示すタイミングでは、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間の開始タイミングが到来したことを契機として、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作に対応する第 1 の操作手段画像 B G 1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を装飾図柄表示装置 208 の左側表示領域の上方に表示している。また、同図（b）に示すタイミングでは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作に対応する第 2 の操作手段画像 B G 2（この例では、チャンスボタンを模した画像）を、その一部が第 1 の操作手段画像 B G 1 の上に重なるように表示している。すなわち、本実施例は、第 1 の操作手段画像 B G 1 の一部を第 2 の操作手段画像 B G 2 で覆うことにより、第 1 の操作手段画像 B G 1 一部が視認不能または視認困難な状態となるように構成したものである。

20

【1151】

また、同図（b）に示す状態において、チャンスボタン 136 の 1 回目および 2 回目の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6 秒）が経過した場合には、同図（c）に示す装飾図柄の変動表示が行われ、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作が行われた場合には、同図（d）に示すように、第 1 の操作手段画像 B G 1 に替えてキャラクタ画像（殿）が表示され、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作が行われた場合には、同図（e）に示すように、第 2 の操作手段画像 B G 2 に替えてキャラクタ画像（爺）が表示される。

30

【1152】

なお、本実施例では、2 回の操作を促す場合に、当該操作回数と同一の 2 つの操作手段画像を表示する例を示したが、例えば、3 回以上の操作を促す場合に、当該操作回数と同じ数の操作手段画像を表示してもよい。また、1 回の操作を促す場合に、当該操作回数よりも多い数の操作手段画像を表示してもよい。この場合、1 回の操作を遊技者に強く促すことができる場合がある。

40

＜操作手段画像表示の実施例 18＞

【1153】

次に、図 90 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 18 について説明する。なお、同図は、実施例 18 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1154】

同図（d）に示すタイミングでは、特図変動遊技の新たな保留が発生したことを契機として、保留アイコンの増加アニメーションを行うとともに、増加後の 2 番目の保留アイコン P I 2（この例では、チャンスボタン 136 を模した画像と星型の図形を合成したアイコン）によって、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部と、隣接する 1 番目の保留アイコ

50

ン P I 1 の一部を覆うように構成している。すなわち、本実施例は、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 と保留アイコン P I 1 の一部を保留アイコン P I 2 で覆うことにより、第 1 の経過時間報知画像 T G 1 と保留アイコン P I 1 の一部が視認不能または視認困難な状態となるように構成したものである。

【1155】

このような構成とすれば、視認不能または視認困難となった経過時間報知画像や保留アイコンに遊技者の注目を集めることができるため、操作手段に対する操作を促すことができる上に、遊技者は従来よりも遊技に集中することになるため、遊技台の稼働率を高めることができる場合がある。

【1156】

また、保留アイコン P I 2 は、チャンスボタン 1 3 6 の操作に対応する操作手段画像を兼ねており、所定の受付時間内にチャンスボタン 1 3 6 が操作された場合には、同図 (g) に示すように、保留アイコン P I 2 の表示態様が、操作手段画像 (チャンスボタン 1 3 6 を模した画像と星型の図形を合成したアイコン) から、当該保留アイコン P I 2 に対応する特図変動遊技の当否結果を示唆する画像 (この例では、特図変動遊技の先読みによる当否結果が大当りであることを示唆するキャラクタ画像 (サボハニ)) に変化するように構成している。

【1157】

このような構成とすれば、操作手段の操作で変化する保留アイコンによって遊技情報を得ることができるため、操作手段に対する操作をさらに促すことができる上に、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【1158】

なお、この例では、保留アイコン P I 2 の変化前の画像 (チャンスボタン 1 3 6 を模した画像と星型の図形を合成したアイコン) と変化後の画像 (キャラクタ画像 (サボハニ)) の両方で第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部を覆うように構成しているが、変化後の画像では第 1 の経過時間報知画像 T G 1 の一部を覆わないように構成してもよい。

【1159】

このような構成とすれば、操作手段の 1 回目の操作を促した上で、操作手段の 2 回目の操作を確実にに行わせることができ、遊技意欲の減退を防止できる場合がある。

【1160】

また、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作では、同図 (f) に示すように、当該変動に関する予告演出を開始し、チャンスボタン 1 3 6 の 2 回目の操作では、同図 (g) に示すように、保留アイコンの表示態様を変化させるように構成することで、保留に関する表示よりも、当該変動に関する表示を優先して表示してもよい。また、この場合に、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作と 2 回目の操作の役割を反対にしてもよい。また、チャンスボタン 1 3 6 の 1 回目の操作と 2 回目の操作の少なくとも一方を、他の操作手段 (例えば、設定操作部 1 3 7) による操作に変更してもよい。また、チャンスボタン 1 3 6 の操作を 1 回することで当該変動に関する予告演出と保留アイコンの表示態様の両方を変化させるように構成してもよい。

< 操作手段画像表示の実施例 19 >

【1161】

次に、図 9 1 を用いて、上述の操作手段画像表示処理によって行われる操作手段画像表示の実施例 19 について説明する。なお、同図は、実施例 19 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【1162】

本実施例では、同図 (a)、(b) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域内に、特図 1 第 4 図柄表示領域 2 0 8 e と特図 2 第 4 図柄表示領域 2 0 8 f を設けている。この特図 1 第 4 図柄表示領域 2 0 8 e は、特図 1 変動遊技の当否結果を表示し、特図 2 第 4 図柄表示領域 2 0 8 f は、特図 2 変動遊技の当否結果を表示する領域であり、例えば、特図変動遊技中 (特図の変動中) は菱形の図形を点滅表示する。

10

20

30

40

50

【1163】

同図(c)に示すタイミングは、同図(b)に示すチャンスボタン136の操作の受付開始タイミングから所定時間が経過したタイミングを示している。このタイミングでは、遮蔽装置246の右扉246bを閉じる方向に移動し、当該右扉246bで第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1、および保留アイコンの一部と、変動表示中の装飾図柄のすべてを覆うことにより、第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1、および保留アイコンの一部と、変動中の装飾図柄のすべてが視認不能または視認困難な状態となるように構成している。

【1164】

このような構成とすれば、視認不能または視認困難となった操作手段画像、経過時間報知画像、保留アイコン、および装飾図柄に遊技者の注目を集めることができるため、操作手段に対する操作を促すことができる上に、遊技者は従来よりも遊技に集中することになるため、遊技台の稼働率を高めることができる場合がある。なお、遮蔽装置246によって第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1、および保留アイコンのすべてを覆うようにしてもよいし、変動中の装飾図柄の一部を覆うようにしてもよい。

【1165】

なお、本実施例では、同図(d)に示すように、遮蔽装置246の右扉246bの移動に連動して装飾図柄の表示位置を視認可能な位置に変更してもよいし、遮蔽装置246の一部に切欠き部を形成し、当該切欠き部を通して特図1第4図柄表示領域208eと特図2第4図柄表示領域208fが視認可能な状態になるように構成してもよい。

【1166】

このような構成とすれば、装飾図柄や第4図柄のように遊技者にとって重要な遊技情報を確実に把握することができるため、遊技意欲の減退を防止できる場合がある。

【1167】

<操作手段画像、経過時間報知画像、および残り時間報知画像の変形例>

【1168】

図92は、操作手段画像、経過時間報知画像、および残り時間報知画像の変形例を示した図である。同図には、操作手段画像、経過時間報知画像、および残り時間報知画像の一例として、操作手段の受付開始タイミングが到来したときに表示する受付開始用の画像と、操作手段の受付時間が半分経過したときに表示する受付期間半分経過用の画像と、操作手段の受付終了タイミングが到来したときに表示する受付終了用の画像を示している。

【1169】

同図(a)は、操作手段画像として、操作手段のデザインを模した画像を採用するとともに、経過時間報知画像(または、残り時間報知画像)として、操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像を採用している。また、同図(b)は、操作手段画像として、操作手段を簡略化した画像を採用するとともに、経過時間報知画像(または、残り時間報知画像)として、操作の受付期間の経過時間に合わせて複数に区切られたメーターの目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像を採用している。また、同図(c)は、操作手段画像として、操作手段を簡略化した画像を採用するとともに、経過時間報知画像(または、残り時間報知画像)として、操作の受付期間の経過時間に合わせてランプ(LEDなどの発光手段によるものや、LCDなどの表示手段によるものを含む)が徐々に消灯されていく様子を表した画像を採用している。

【1170】

同図(d)は、残り時間報知画像として、操作の受付期間の残り時間をカウントダウンしていくように構成し、同図(e)は、経過時間報知画像(または、残り時間報知画像)として、操作の受付期間の経過時間(または、残り時間)に合わせて画像の色を徐々に薄くして、受付期間の直前で画像を消去するように構成し、同図(f)は、経過時間報知画像(または、残り時間報知画像)として、操作の受付期間の経過時間(または、残り時間)に合わせて画像の色を徐々に濃くしていくように構成している。これらの操作手段画像

、経過時間報知画像、および残り時間報知画像を上記実施例のいずれかに適用してもよい。

【1171】

以上説明したように、上記第3実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、少なくとも遊技者による操作が可能な位置に設けられた操作手段（例えば、チャンスボタン136、設定操作部137）と、複数の表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示（例えば、図76（a）～（e）に示す第1の経過時間報知画像TG1-1）であり、前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示（例えば、図76（c）～（e）に示す残り時間報知画像TG1-2）であり、前記第一の表示は、前記操作手段の操作に関する表示（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための経過時間報知画像）であり、前記第二の表示は、前記操作手段の操作に関する表示（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の残り時間を報知するための残り時間報知画像）であり、前記表示手段は、前記第一の表示の表示中に、前記第二の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、前記複数の表示のうちの少なくとも一つの表示の表示態様を変化可能（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する、チャンスボタン136の操作の受付期間の残り時間をカウントダウンする、表示（操作手段に関する表示、予告演出、普図の図柄変動表示、保留アイコンなど）により操作手段に関する表示の少なくとも一部を隠す）なものである、ことを特徴とする遊技台である。

10

20

【1172】

上記第3実施形態に係る遊技台によれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1173】

また、前記第一の表示は、前記操作手段の操作を受け付ける受付期間の開始タイミングからの経過時間に応じた報知（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示）を少なくとも行うものであり、前記第二の表示は、前記受付期間の開始タイミングからの経過時間に応じた報知（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の残り時間をカウントダウン）を少なくとも行うものであってもよい。

30

【1174】

このような構成とすれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1175】

また、前記第一および第二の表示のうちの少なくとも一方の表示は、前記操作手段の操作の受付が開始されてから特定の時間が経過した場合に、異なる表示態様へ変化（例えば、図75（c）に示すように、第1の経過時間報知画像TG1-1の色を第1の色（青色）から第2の色（赤色）に変化）するものであってもよい。

40

【1176】

このような構成とすれば、多彩な表示を行うことができ、遊技者の飽きを防ぐことができる場合がある。また、表示を見て、遊技者が操作タイミングを決められるので、遊技者が遊技に参加しやすくなることができる場合がある。

【1177】

また、前記第一の表示（例えば、メーター）は、前記第二の表示（例えば、数字）と異なる表示態様であってもよい。

50

【1178】

このような構成とすれば、多彩な表示による報知により、遊技者に操作手段の操作をより強く促すことができる場合がある。また、多彩な表示による報知により、遊技者を楽しませることができる場合がある。

【1179】

また、前記第一および第二の表示は、少なくとも前記受付期間が終了した場合に終了（例えば、経過時間報知画像や残り時間報知画像を消去）するものであってもよい。

【1180】

このような構成とすれば、遊技者に操作手段の操作を強く促すことができる場合がある。また、遊技者が操作手段の操作タイミングを逃すのを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、遊技者の選択肢が増えることにより、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

10

【1181】

また、当否判定条件の成立があった場合に当否判定を実行可能な当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理、普図関連抽選処理）を備え、第一および第二の表示のうちの少なくとも一方は、当否判定の結果を示唆するもの（例えば、図72に示す第3の経過時間報知画像TG3）であってもよい。

【1182】

このような構成とすれば、多彩な表示を行うことができる場合がある。また、遊技者の遊び方の選択肢が増え、より遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

20

【1183】

また、前記複数の表示に、操作手段の操作の受付期間であることを報知する第三の表示（例えば、図76（a）～（e）に示す第1の操作手段画像BG1（チャンスボタンを模した画像））を含み、前記第三の表示は、操作手段の操作を受け付ける受付期間の開始タイミングからの経過時間を報知せず、前記第三の表示は、前記受付期間中であって、第一および第二の表示のうちの少なくとも一方の表示の実行中に少なくとも実行可能なものであってもよい。

【1184】

このような構成とすれば、遊技者に必要以上に操作を促すことによる遊技の興趣の低下を防ぐことができる場合がある。また、表示にメリハリをつけ、遊技者をより楽しませることができる場合がある。

30

【1185】

なお、操作手段の操作の受付期間であることのみを報知する第三の表示が表示されてもよく、操作手段の操作の受付期間であることを少なくとも報知する第三の表示が表示されてもよい。

【1186】

また、第三の表示は、受付期間中に該受付期間の開始タイミングからの経過時間のみを報知しないものであってもよいし、受付期間中に該受付期間の開始タイミングからの経過時間を少なくとも報知しないものであってもよく、受付期間の開始から特定の時間後からの経過時間を少なくとも報知するものであってもよく、受付期間の開始から特定の時間後からの経過時間のみを報知するものであってもよい。

40

【1187】

また、第三の表示は、第一の表示の実行中に少なくとも実行可能なものであってもよいし、第一の表示の実行中にのみ少なくとも実行可能なものであってもよいし、第二の表示の実行中に少なくとも実行可能なものであってもよいし、第二の表示の実行中にのみ少なくとも実行可能なものであってもよい。また、第三の表示は、第一および第二の表示の両方の表示の実行中に少なくとも実行可能なものであってもよいし、第一および第二の表示の両方の表示の実行中のみ実行可能なものであってもよい。

【1188】

また、第三の表示は、第一および第二の表示のうちの少なくとも一方の表示と操作の受

50

付期間が少なくとも一部（または一部のみ、またはすべて）重複した場合、少なくとも一方の表示に（または一方の表示のみ、または両方の表示）に操作の受付結果が反映されるようにしてもよい。

【1189】

また、第三の表示は、第一および第二の表示のうちの少なくとも一方の表示と操作の受付期間が少なくとも一部（または一部のみ、またはすべて）重複した場合、少なくとも第三の表示に（または第三の表示のみ、または第一～第三のすべての表示）に操作の受付結果が反映されるようにしてもよい。

【1190】

また、前記複数の表示は、特定の時間が経過した場合に表示される第四の表示（例えば、図75（c）に示す第1の経過時間報知画像TG1-2）を含み、前記第四の表示は、受付期間の開始タイミングからの経過時間に応じた報知（例えば、第1の経過時間報知画像TG1-2の色を第3の色（白色）から第4の色（赤色）に変更）を少なくとも行うものであってもよい。このような構成とすれば、遊技者に操作を強く促すことができる場合がある。

【1191】

なお、第四の表示は、受付期間の開始タイミングからの経過時間に応じた報知のみを行うものであってもよいし、当否判定の結果を示唆する予告を少なくとも（または予告のみを）行うものであってもよいし、当否判定の結果を示唆する予告を少なくとも（または予告のみを）行わないものであってもよい。

【1192】

また、上記第3実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、少なくとも遊技者による操作が可能な位置に設けられた操作手段（例えば、チャンスボタン136、設定操作部137）と、複数の表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示であり、前記複数の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示であり、前記第一の表示は、前記操作手段に関する表示（第1の操作手段画像BG1、第2の操作手段画像BG2、経過時間報知画像TG1、TG2、TG1-1、TG1-2）であり、前記表示手段は、第三の表示（例えば、図78に示す、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための経過時間報知画像TG1の一部）を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、第四の表示（例えば、図78に示す変動アイコンCIの一部）を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、前記第三の表示の表示位置と前記第四の表示の表示位置が一致している場合に、該第三の表示よりも該第四の表示を優先的に表示（例えば、手前に表示）するものであり、前記第三の表示は、前記第一の表示および第二の表示のうちの一方の表示の少なくとも一部であり、前記第四の表示は、前記第一の表示および第二の表示のうちの他方の表示の少なくとも一部である、ことを特徴とする遊技台である。

【1193】

第3実施形態に係る遊技台によれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

【1194】

また、前記第一の表示は、前記操作手段の操作を受け付ける受付期間の開始タイミングからの経過時間に応じた報知（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示）を少なくとも行うものであってもよい。

【1195】

このような構成とすれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

【1196】

また、前記第三の表示（例えば、図78に示す、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための経過時間報知画像TG1の一部または全部、図89に示す第1の操作手段画像BG1（チャンスボタンを模した画像）の一部または全部）は、前記第一の表示の少なくとも一部であり、前記第四の表示（例えば、図78に示す変動アイコンCI、図89に示す第2の操作手段画像BG2（チャンスボタンを模した画像）の一部または全部）は、前記第二の表示の少なくとも一部であってもよい。

【1197】

このような構成とすれば、受付期間の報知を見づらくし、遊技者の操作をより促すことができる場合がある。

10

【1198】

また、前記表示手段は、前記操作手段の操作の受付が開始されてから特定の時間が経過した場合に、第五の表示（例えば、図78に示す第1の操作手段画像BG1（チャンスボタンを模した画像））を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、前記第四の表示の表示位置と前記第五の表示の表示位置が一致している場合に、該第五の表示よりも該第四の表示を優先的に表示（例えば、手前に表示）するものであり、前記第五の表示は、前記第一の表示および第二の表示のうちの一方の表示の少なくとも一部であってもよい。

【1199】

このような構成とすれば、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様をより注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

20

【1200】

また、前記第三の表示（例えば、図78に示す経過時間報知画像TG1）は、前記第四の表示（例えば、図78に示す変動アイコンCI）と異なる表示態様であってもよい。

なお、異なる表示態様とは、形状が異なるものを示してもよく、透過度が異なるものを示してもよく、色が異なるものを示してもよく、大きさが異なるものを示してもよい。また、形状が同じであっても、色が異なるものであれば異なる表示態様であってもよいように、第三の表示の一部（形状、色、透過度、大きさなどのうちの少なくとも一つ）と第四の表示の一部（形状、色、透過度、大きさなどのうちの少なくとも一つ）が異なれば、異なる表示態様であってもよい。

30

【1201】

このような構成とすれば、遊技者に隠されている表示態様を注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。

【1202】

また、色が異なるものであっても、形状が同じで同じ表示態様であってもよいように第三の表示の一部（形状、色、透過度、大きさなどのうちの少なくとも一つ）と第四の表示の一部（形状、色、透過度、大きさなどのうちの少なくとも一つであって、第三の表示の一部と一致しているもの）が一致していれば、同じ表示態様であってもよい。

【1203】

また、前記第三の表示（例えば、図78に示す、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための経過時間報知画像TG1）は、前記第二の表示の少なくとも一部であり、前記第四の表示（例えば、図78に示す変動アイコンCI）は、前記第一の表示の少なくとも一部であってもよい。

40

【1204】

このような構成とすれば、受付期間の報知を見やすくし、遊技者に操作を確実に行わせることができる場合がある。また、遊技者を焦らせ、ボタンの押下を促すことができる場合がある。また、遊技に集中させ、遊技者が飽きてしまうのを防ぐことができる場合がある。

【1205】

50

(A) また、当否判定条件の成立があった場合に当否判定を実行可能な当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理、普図関連抽選処理）を備え、第二の表示（例えば、予告演出の表示）は、当否判定の結果を示唆する予告であってもよい。

【1206】

このような構成とすれば、多彩な表示を行うことができる場合がある。また、遊技者に操作手段の受付期間をより注目させることができる場合がある。

【1207】

(B) また、当否判定条件の成立があった場合に当否判定を実行可能な当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理、普図関連抽選処理）を備え、第一の表示（操作手段に関する表示）は、当否判定の結果を示唆する予告であってもよい。

10

【1208】

このような構成とすれば、多彩な表示を行うことができる場合がある。また、遊技者に予告をより注目させることができる場合がある。

【1209】

なお、上記（A）、（B）の場合、第一の表示および第二の表示のうちの少なくとも一方の表示（または一方の表示のみ、または両方の表示）は、当否判定の結果を示唆する予告を含むものであってもよいし、第一の表示と第二の表示は同じ（または異なる）当否判定の結果を示す予告であってもよい。例えば、2つとも特図の当否判定結果でもよいし、2つとも普図の当否判定結果でもよい。また、一方が特図の当否判定結果で、他方が普図の当否判定結果でもよいし、一方が当該変動の当否判定結果で、他方が次回以降の当否判定の結果（特図／普図の先読み）でもよいし、両者が、異なる変動の当否判定結果（特図／普図の先読み）でもよい。

20

【1210】

(C) また、第一、第二、第三の表示のうちの少なくとも一つの表示の少なくとも一部が、複数の他の表示で隠されるようにすれば、隠された表示をより注目させることができる場合がある。なお、第一、第二、第三の表示のうちの少なくとも一つの表示の一部のみ（またはすべて）が、複数の他の表示で隠されるようにしてもよい。

【1211】

(D) また、第一、第二、第三の表示のうちの少なくとも一つの表示が、複数の他の表示を隠すようにすれば、隠す表示をより注目させることができる場合がある。また、隠された表示もより注目させることができる場合がある。なお、複数の他の表示のうちの一方の表示は、前記一つの表示により少なくとも一部（または一部のみ、または全部）を隠され、他方の表示は、前記一つの表示により少なくとも一部（または一部のみ、または全部）を隠されるようにしてもよい。

30

【1212】

なお、上記（C）、（D）の場合、第三の表示は、少なくとも当否判定の結果を示唆する予告（または当否判定の結果を示唆する予告のみ）を行うものであってもよいし、第三の表示は、少なくとも操作手段の受付期間の報知（または操作手段の受付期間の報知のみ）を行うものであってもよいし、当否判定の結果を示唆する予告および操作手段の受付期間の報知のうちの少なくとも一方（または両者のうちの一方のみ、または少なくとも両方、または両方だけ）を行うものであってもよい。なお、表示手段は、報知手段であってもよいし、表示は、報知であってもよい。

40

<第4実施形態>

【1213】

以下、図面を用いて、本発明の第4実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機等の弾球遊技台やスロット機等の回胴遊技台）について詳細に説明する。なお、図93～図125に示す符号は、原則として第4実施形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、本実施形態の説明では図93～図125に示す符号を優先する。

<全体構成>

50

【1214】

まず、図93を用いて、本実施形態に係るぱちんこ機100の全体構成について説明する。なお、同図はぱちんこ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【1215】

ぱちんこ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。外枠102は、遊技台設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【1216】

本体104は、内枠と呼ばれ、外枠102の内部に備えられ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技台基軸体となる部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。また、本体104が開放された場合、本体104の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

【1217】

前面枠扉106は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにぱちんこ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部とした扉部材である。なお、この前面枠扉106には、開口部にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124を区画形成する。また、前面枠扉106が開放された場合、前面枠扉106の開放を検出する不図示の前面枠扉開放センサを備える。

【1218】

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

【1219】

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

【1220】

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

【1221】

図94は、図1のぱちんこ機100を背面側から見た外観図である。ぱちんこ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、この球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール

10

20

30

40

50

154とを配設している。

【1222】

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

【1223】

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

【1224】

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

【1225】

図95は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【1226】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【1227】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている

。なお、装飾図柄表示装置 208 として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL (Electro Luminescence) 表示装置、リール (ドラム) 式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【1228】

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

10

【1229】

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

【1230】

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

20

【1231】

一般入賞口 226 は、本実施例では遊技盤 200 に複数配設しており、この一般入賞口 226 への入球を所定の球検出センサ (図示省略) が検出した場合 (一般入賞口 226 に入賞した場合)、払出装置 152 を駆動し、所定の個数 (例えば、10個) の球を賞球として上皿 126 に排出する。上皿 126 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 226 に入球した球は、ぱちんこ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球 (遊技球)」と呼ぶ。

30

【1232】

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

40

【1233】

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

【1234】

第2特図始動口 232 は、電動チューリップ (電チュー) と呼ばれ、本実施例では第1特図始動口 230 の真下に1つだけ配設している。この第2特図始動口 232 は、左右に

50

開閉自在な羽根部材 2 3 2 a を備え、羽根部材 2 3 2 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に羽根部材 2 3 2 a が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、ぱちんこ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【1 2 3 5】

可変入賞口 2 3 4 は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 2 3 4 は、開閉自在な扉部材 2 3 4 a を備え、扉部材 2 3 4 a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材 2 3 4 a が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1. 5 秒）、所定の回数（例えば 1 5 回）で開閉する。可変入賞口 2 3 4 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 5 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。なお、可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、ぱちんこ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【1 2 3 6】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘 2 3 8 を複数個、配設していると共に、内レール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をぱちんこ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口を設けている。

【1 2 3 7】

このぱちんこ機 1 0 0 は、遊技者が上皿 1 2 6 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 2 2 8 を通過するのみでアウト口 2 4 0 に到達する。

< 演出装置 2 0 6 >

【1 2 3 8】

次に、ぱちんこ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 2 2 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽手段は、ワープ装置 2 4 2、ステージ 2 4 4、および演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。

【1 2 3 9】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

【1 2 4 0】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や遊技盤 2 0 0 の釘などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ 2 4 4 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 2 3 0 へ入球し易くなるスペシャルルート 2 4 4 a を設けている。

【1 2 4 1】

演出可動体 2 2 4 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 2 2 4 a と前腕部 2 2 4 b とからなり、肩の位置に上腕部 2 2 4 a を回動させる不図示の上腕モータ

10

20

30

40

50

タと肘の位置に前腕部 2 2 4 b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 2 2 4 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方を移動する。

【1 2 4 2】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 を全く視認不可にしてもよい。

<制御部>

【1 2 4 3】

次に、図 9 6 を用いて、このぱちんこ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【1 2 4 4】

ぱちんこ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、ぱちんこ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源制御部 6 6 0 と、によって構成している。

<主制御部>

【1 2 4 5】

まず、ぱちんこ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、この基本回路 3 0 2 には、C P U 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、プログラム処理の異常を監視する W D T 3 1 4 を搭載している。なお、R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 4 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 6 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【1 2 4 6】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発振器 3 1 6 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路 3 1 8 （この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ 3 2 0 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路 3 1 8 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 2 と、所定の図柄表示装置、例えば第

1 特図表示装置 2 1 2 や第 2 特図表示装置 2 1 4 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 4 と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置 2 1 0 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 6 と、各種状態表示部 3 2 8（例えば、普図保留ランプ 2 1 6、第 1 特図保留ランプ 2 1 8、第 2 特図保留ランプ 2 2 0、高確中ランプ 2 2 2 等）の表示制御を行うための駆動回路 3 3 0 と、所定の可動部材、例えば第 2 特図始動口 2 3 2 の羽根部材 2 3 2 a や可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a 等を開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 2 を制御するための駆動回路 3 3 4 を接続している。

【1 2 4 7】

なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に球が入賞したことを球検出センサ 3 2 0 が検出した場合には、センサ回路 3 2 2 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 3 1 8 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 3 1 8 は、第 1 特図始動口 2 3 0 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 1 特図始動口 2 3 0 に対応する内蔵のカウント値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 3 1 8 は、第 2 特図始動口 2 3 2 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第 2 特図始動口 2 3 2 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 2 特図始動口 2 3 2 に対応する内蔵のカウント値記憶用レジスタに記憶する。

【1 2 4 8】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 6 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 6 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 3 5 0 にぱちんこ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【1 2 4 9】

また、主制御部 3 0 0 には、電源制御部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、この電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。

【1 2 5 0】

また、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 4 0 を設けており、CPU 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 4 0 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【1 2 5 1】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 6 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

< 第 1 副制御部 >

【1 2 5 2】

次に、ぱちんこ機 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、この基本回路 4 0 2 には、CPU 4 0 4 と、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 4 0 6 と、一時的にデータを記憶するための RAM 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。この基本回路 4 0 2 の CPU 4 0 4 は、水晶発信器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。なお、ROM 4 0 6 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

【1253】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418（例えば、チャンスボタンランプ138）の制御を行うための駆動回路420と、遮蔽装置246の駆動制御を行うための駆動回路432と、遮蔽装置246の現在位置を検出する遮蔽装置センサ430と、チャンスボタン136の押下を検出するチャンスボタン検出センサ426と、遮蔽装置センサ430やチャンスボタン検出センサ426からの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、CPU404からの信号に基づいてROM406に記憶された画像データ等を読み出してVRAM436のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置208に画像を表示するVDP434（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。

10

<第2副制御部>

【1254】

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

20

【1255】

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

30

<払出制御部、発射制御部、電源制御部>

【1256】

次に、ぱちんこ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源制御部660について説明する。払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置152の払出モータ602を制御すると共に、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部606を介して、ぱちんこ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。

【1257】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

40

【1258】

電源制御部660は、ぱちんこ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部や払出装置152等の各装置に供給する。さらに、電源制御部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態で

50

は、電源制御部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 2 副制御部 500 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

< 図柄の種類 >

【1259】

次に、図 97 (a) ~ (c) を用いて、ぱちんこ機 100 の第 1 特別図柄表示装置 212、第 2 特別図柄表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普通図柄表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。同図 (a) は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【1260】

第 1 特図始動口 230 に球が入球したことを第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 232 に球が入球したことを第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特別図柄表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特別図柄表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」を行う。これらの「特図 1 の変動表示」および「特図 2 の変動表示」が本発明にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間（本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間（これも本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第 2 特別図柄表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図 1 の変動表示」を開始してから特図 1 の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図 2 の変動表示」を開始してから特図 2 の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。同図 (a) には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 J」までの 10 種類の特図が示されており、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【1261】

「特図 A」は 15 ラウンド (15 R) 特別大当り図柄であり、「特図 B」は 15 R 大当り図柄である。本実施形態のぱちんこ機 100 では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当り）か低い（大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15 R 特別大当り遊技終了後および 15 R 大当り遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15 R 特別大当り図柄である「特図 A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15 R 大当り図柄である「特図 B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図 A」および「特図 B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

【1262】

「特図 C」は突然確変と称される 2 R 大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、15 R である「特図 A」と比べて、「特図 C」は 2 R である点異なる。「特図 D」は突然時短と称される 2 R 大当り図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、15 R である「特図 B」と比べて、「特図 D」は 2 R である点異なる。

。

10

20

30

40

50

【1263】

「特図E」は隠れ確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図F」は突然通常と称される2R大当り図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図E」および「特図F」はいずれも、2Rであるとともに、時短状態に移行しない状態である。

【1264】

「特図G」は第1小当り図柄であり、「特図H」は第2小当り図柄であり、何れも特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当りは、2R時短無し大当りと同じものに相当する。すなわち、この「特図G」、「特図H」は「特図F」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置208に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図G」、「特図H」と「特図F」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

【1265】

また、「特図I」は第1はずれ図柄であり、「特図J」は第2はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【1266】

なお、本実施形態のぱちんこ機100には、15R特別大当り図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

【1267】

図97(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。そして、「特図B」の15R大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに15R大当りに対応する、同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾2ー装飾2ー装飾2」等）を停止表示する。「特図A」の15R特別大当りを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾3ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」等）を停止表示する。

【1268】

また、「特図E」の隠れ確変と称される2R大当り、「特図F」の突然通常と称される2R大当り、あるいは「特図G」の第1小当り、「特図H」の第2小当りを報知する場合には、「装飾1ー装飾2ー装飾3」を停止表示する。さらに、「特図C」の突然確変と称される2R大当り、あるいは「特図D」の突然時短と称される2R大当りを報知する場合には、「装飾1ー装飾3ー装飾5」を停止表示する。

【1269】

一方、「特図I」の第1はずれ、「特図J」の第2はずれを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに同図(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【1270】

図97(c)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普通図柄表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」を停止表示し、普図変動遊技のはずれを報知する場合には「普図B」を停止表示する。この同図(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

<主制御部メイン処理>

【1271】

次に、図98を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【1272】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図98に示す主制御部メイン処理を実行する。

10

【1273】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。ステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。

【1274】

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

20

【1275】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

30

【1276】

ステップS109では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップS113）に進む。

【1277】

具体的には、最初に、電源基板に設けたRWMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か

40

50

(チェックサムの結果が正常であるか否か)を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)の場合(チェックサムの結果が正常である場合)には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)以外である場合(チェックサムの結果が異常である場合)には、ぱちんこ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS113に進む。

【1278】

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定(本設定)する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、ぱちんこ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理(後述)に分岐する直前に行った(ステップS115内の所定の)命令の次の命令から処理を再開する。また、図96に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【1279】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定(本設定)、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理(ステップS113)が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

【1280】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための2つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、および特図タイマ乱数値それぞれを生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0~100とすると、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。なお、初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップS207でも更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップS115の処理を繰り返し実行する。

<主制御部タイマ割込処理>

【1281】

次に、図99を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【1282】

主制御部300は、所定の周期(本実施形態では約2msに1回)でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【1283】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【1284】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【1285】

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

【1286】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図96に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回

10

20

30

40

50

検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【1287】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、特図1乱数値、および特図2乱数値をそれぞれ生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1の乱数値を取得するためのカウンタと特図2の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

【1288】

ステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。ステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特別図柄表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特別図柄表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【1289】

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

【1290】

ステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、第1特図始動口230、第2特図始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。第1特図始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路318の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図1当選乱数値として取得するとともに特図1乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図1乱数値として取得して対応する乱数値

記憶領域に格納する。第2特図始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路318の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図2当選乱数値として取得するとともに特図2乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図2乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。普図始動口228へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。

【1291】

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

【1292】

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

【1293】

また、普図変動時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、はずれ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は、当り図柄（図97（c）に示す普図A）およびはずれ図柄（図97（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【1294】

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

【1295】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば500m秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド332に、羽根部材を閉鎖状態に保持す

10

20

30

40

50

る信号を出力するとともに、RAM 308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【1296】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM 308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がはずれであれば、後述するように、普図はずれフラグがオンされる。この普図はずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM 308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

10

【1297】

ステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはRAM 308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動時間を、普図変動時間として、RAM 308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

20

【1298】

次いで、ステップS225およびステップS227では、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS225）。この特図2状態更新処理は、特図2の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図2変動表示の途中（上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図2状態更新処理では、第2特別図柄表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、第2特別図柄表示装置214は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。

30

【1299】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【1300】

また、主制御部300のRAM 308には、15R大当りフラグ、2R大当りフラグ、第1小当りフラグ、第2小当りフラグ、第1はずれフラグ、第2はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図2変動時間が経過したタイミング（特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図97(a)に示す特図A、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図B、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図C、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図D、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普

40

50

図確率変動フラグはオンの場合には特図 E、2 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図 F、第 1 小当りフラグがオンの場合には特図 G、第 2 小当りフラグがオンの場合には特図 H、第 1 はずれフラグがオンの場合には特図 I、第 2 はずれフラグがオンの場合には特図 I それぞれの態様となるように、第 2 特別図柄表示装置 214 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行い、RAM 308 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 214 は、15 R 特別大当り図柄（特図 A）、15 R 大当り図柄（特図 B）、突然確変図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）、突然通常図柄（特図 F）、第 1 小当り図柄（特図 G）、第 2 小当り図柄（特図 H）、第 1 はずれ図柄（特図 I）、および第 2 はずれ図柄（特図 J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500 m 秒間）その表示を維持するために RAM 308 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、RAM 308 に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が 1 以上であれば、その時短回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフする。

10

【1301】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として RAM 308 に追加記憶してから処理を終了する。

20

【1302】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に特図 2 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 208 による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために RAM 308 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

30

【1303】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図 2 待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の開放期間（例えば 29 秒間、または可変入賞口 234 に所定球数（例えば 10 球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口 234 の扉部材 234 a の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材 234 a を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【1304】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 1.5 秒間）可変入賞口 234 の扉部材 234 a の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材 234 a を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

50

【1305】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（本実施例では15ラウンドか2ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図2状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにRAM308に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当り遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回をセットするとともに、RAM308に設けられた時短フラグをオンする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることなく、また時短フラグをオンすることもない。ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、ぱちんこ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に大当たりする可能性が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間および特図変動遊技の変動時間は短くなる。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、第2特別始動口232の一对の羽根部材232aの1回の開放における開放時間が長くなりやすい。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材232aは多く開きやすい。また、上述のごとく、時短フラグは、大当り遊技中（特別遊技状態中）にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当り遊技中に普図高確率状態であると、大当り遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまいうという問題があり、これを解決するためのものである。

【1306】

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

【1307】

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

【1308】

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

【1309】

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

行うことで、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。また、装飾図柄表示装置 208 による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、第 1 副制御部 400 によって行われ、第 2 特図始動口 232 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第 1 特図始動口 230 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。特図関連抽選処理については、後で詳述する。

【1310】

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

【1311】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、15 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 230 への入賞の有無、第 2 特図始動口 232 への入賞の有無、可変入賞口 234 への入賞の有無などを含む。

【1312】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している、15 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図 1 関連抽選処理および特図 2 関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している、15 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 208・各種ランプ 418・スピーカ 120 に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 208・各種ランプ 418・スピーカ 120 に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップ S233 では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータに RAM 308 の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図 1 または特図 2 を示す情報）を設定する。

【1313】

第 1 副制御部 400 では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制

10

20

30

40

50

御部 300 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【1314】

ステップ S 235 では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 336 を介してぱちんこ機 100 とは別体の情報入力回路 350 に出力する。

【1315】

ステップ S 237 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップ S 205 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第 1 副制御部 400 に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド 332 を駆動して第 2 特図始動口 232 や、可変入賞口 234 の開閉を制御したり、表示回路 324、326、330 を介して普通図柄表示装置 210、第 1 特別図柄表示装置 212、第 2 特別図柄表示装置 214、各種状態表示部 328 などに出力する表示データを、I/O 310 の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップ S 219）で設定した出力予定情報を出力ポート（I/O 310）を介して第 1 副制御部 400 に出力する。

【1316】

ステップ S 239 では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 243 に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 241 に進む。

【1317】

ステップ S 241 では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S 201 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図 98 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【1318】

一方、ステップ S 243 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとして RAM 308 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図 98 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

＜第 1 副制御部 400 の処理＞

【1319】

図 100 を用いて、第 1 副制御部 400 の処理について説明する。なお、同図（a）は、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（b）は、第 1 副制御部 400 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（c）は、第 1 副制御部 400 のタイマ変数割込処理のフローチャートである。同図（d）は、第 1 副制御部 400 の画像制御処理のフローチャートである。

＜第 1 副制御部メイン処理＞

【1320】

まず、第 1 副制御部 400 のメイン処理のステップ S 301 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S 301 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM 408 内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップ S 303 では、タイマ変数が 10 以上か否かを判定し、タイマ変数が 10 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 10 以上となったときには、ステップ S 305 の処理に移行する。ステップ S 305 では、タイマ変数に 0 を代入する。ステップ S 307 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 400 の CPU 404 は、主制御部 300 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【1321】

ステップ S 309 では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ S 307 で新たなコマ

ンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM 406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【1322】

ステップS311では、チャンスボタン136の押下を検出するチャンスボタン検出センサ426を監視し、チャンスボタン136の押下を検出した場合、ステップS309で更新した演出データをチャンスボタン136の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。詳細は後述するが、本実施形態では、特図および装飾図柄の変動表示中に、チャンスボタン136の押下操作の受付を可能とするボタン受付期間を設けている。このボタン受付期間では、変動開始から所定時間が経過した時点（例えば、図105（b）の t_0 秒が経過した時点）で計時を開始するものとする。

10

【1323】

また、このボタン受付期間の開始時に、チャンスボタン136の押下操作の受付が可能であることを遊技者に報知するための演出データを準備し、後述する画像制御処理において、例えば、図106（b）に示すような報知（この例では、チャンスボタン136を模した画像の表示）を行う。また、ボタン受付期間中にチャンスボタン136の押下を検出した場合には、予告を行うための演出データを準備し、後述する画像制御処理において、例えば、図106（d）の右側に示すような予告（この例では、「激アツだ！！」という文字表示）を行う。そして、ボタン受付期間（例えば、6秒）の経過後に計時を終了するとともに、ボタン受付期間の報知や予告を消去するための処理を行う。

【1324】

ステップS313では、ステップS309で読み出した演出データの中にVDP434への命令がある場合には、この命令をVDP434に出力する（詳細は後述）。ステップS315では、ステップS309で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。

20

【1325】

ステップS317では、ステップS309で読み出した演出データの中に各種ランプ418への命令がある場合には、この命令を駆動回路420に出力する。ステップS319では、ステップS309で読み出した演出データの中に遮蔽装置246への命令がある場合には、この命令を駆動回路432に出力する。

【1326】

ステップS321では、ステップS309で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS303へ戻る。

30

<第1副制御部コマンド受信割込処理>

【1327】

次に、同図（b）を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS401では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

40

<第1副制御部タイマ割込処理>

【1328】

次に、同図（c）を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期（本実施例では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【1329】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS501では、図100（a）に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS3

50

03において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。続くステップS503では、ステップS319で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

＜第1副制御部画像制御処理＞

【1330】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS313の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

【1331】

ステップS601では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP434は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

【1332】

ステップS603では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS605に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【1333】

ステップS605では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU404は、ステップS601でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【1334】

ステップS607では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。ステップS609では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS611に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS611では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

＜第2副制御部500の処理＞

【1335】

図101を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

＜第2副制御部メイン処理＞

【1336】

まず、第2副制御部500のメイン処理のステップS701では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS701で初期化処理が実行される。この初期

10

20

30

40

50

化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM 508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【1337】

ステップS703では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS705の処理に移行する。ステップS705では、タイマ変数に0を代入する。ステップS707では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【1338】

ステップS709では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS707で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【1339】

ステップS711では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。ステップS713では、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、ステップS703に戻る。

＜第2副制御部コマンド受信割込処理＞

【1340】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS801では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

＜第2副制御部タイマ割込処理＞

【1341】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【1342】

第2副制御部タイマ割込処理のステップS901では、図100(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS703において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS703において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。第2副制御部タイマ割込処理のステップS903では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

＜主制御部300のデータテーブル＞

【1343】

次に、主制御部300のROM306に予め記憶されるデータテーブルと特図関連抽選処理について説明する。

【1344】

図102は、特図1の変動時間を決定するための特図1変動時間決定テーブルと、特図2の変動時間を決定するための特図2変動時間決定テーブルの一例を示した図である。これらの特図1変動時間決定テーブルと特図2変動時間決定テーブルは、特図の停止図柄と、特図の変動時間と、乱数選択範囲と、装飾図柄表示装置208での演出態様と、テーブル番号を関連付けして記憶したデータテーブルである。

【1345】

主制御部300は、上述の特図1関連抽選処理において特図1変動時間決定テーブルを参照し、特図1変動遊技の当否判定結果に基づいてテーブル番号を選択する。例えば、特

10

20

30

40

50

図 1 変動遊技の当否判定結果が大当たりで、特図 1 の停止図柄として特図 A または特図 B が選択された場合には、テーブル番号としてテーブル 1 を選択する。続いて、主制御部 300 は、選択したテーブルに対応する 1 または複数の変動時間の中から、乱数値を用いた抽選によって特定の変動時間を選択する。例えば、テーブル番号がテーブル 1 で、取得した乱数値が 500 の場合には、乱数選択範囲 0 ~ 1000 に対応する変動時間 15000ms (ノーマルリーチ当り) を選択する。

【1346】

また、主制御部 300 は、上述の特図 2 関連抽選処理において特図 2 変動時間決定テーブルを参照し、特図 2 変動遊技の当否判定結果に基づいてテーブル番号を選択する。例えば、特図 2 変動遊技の当否判定結果がはずれで、特図 2 の停止図柄として特図 I または特図 J が選択された場合には、テーブル番号として例えばテーブル 9 を選択する。続いて、主制御部 300 は、選択したテーブルに対応する 1 または複数の変動時間の中から、乱数値を用いた抽選によって特定の変動時間を選択する。例えば、テーブル番号がテーブル 9 で、取得した乱数値が 55000 の場合には、乱数選択範囲 50001 ~ 60000 に対応する変動時間 10000ms (ノーマルリーチはずれ) を選択する。

<予告演出>

【1347】

次に、上述の特図関連抽選処理 (ステップ S229 および S231) の当否判定結果に応じて装飾図柄表示装置 208 が表示する演出 (予告に係る一連の予告演出) の詳細について説明する。この演出には、装飾図柄の変動表示中に当否判定結果を遊技者に示唆する所定の演出 (以下、「予告」ともいう) が含まれる。さらに、この演出の中には、上記予告を行うために遊技者へチャンスボタン 136 の操作を促す所定の演出 (以下、「報知」ともいう) も含まれる。すなわち、装飾図柄表示装置 208 が表示する一連の予告演出は、遊技者にチャンスボタン 136 の操作を促す演出 (報知) が最初に行われ、遊技者によりチャンスボタン 136 が操作されると、装飾図柄の変動表示中に当否判定結果を遊技者に示唆する演出 (予告) に変化するようになっている。このとき、チャンスボタン 136 の操作を促す演出 (報知) も、当否判定結果に応じて設定されることで当否判定結果を遊技者に示唆する機能 (予告機能) を果たす場合がある。チャンスボタン 136 は所定の受付期間内に操作された場合にその操作が有効となるように設定されており、ボタン受付期間は様々な報知態様で遊技者に報知される。

【1348】

詳述すると、まず主制御部 300 が、特図関連抽選処理 (ステップ S229 および S231) において、まず大当たりフラグがオンであるか否かを判定する。大当たりフラグがオンである場合は、複数の大当たり図柄 (本実施形態では特図 A ~ 特図 F) の中から一つの図柄を決定する。大当たりフラグがオンでない場合は、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する。小当たりフラグがオンである場合は、複数の小当たり図柄 (本実施形態では特図 G ~ 特図 F) の中から一つの図柄を決定する。大当たりフラグと小当たりフラグがいずれもオンでない場合は、複数のはずれ図柄 (本実施形態では特図 I ~ 特図 J) の中から一つの図柄を決定する。特図の停止図柄が決定すると、その停止図柄に応じて上述の特図変動時間決定テーブル (図 102 参照) により変動時間を決定する。また、上述のコマンド設定送信処理 (ステップ S233) において、これらの当否判定結果 (特図の停止図柄) および変動時間の情報を少なくとも含む図柄変更開始コマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。

【1349】

第 1 副制御部 400 の CPU 404 は、前述の演出制御処理 (ステップ S309) において、主制御部 300 から受信した図柄変動開始コマンドに含まれる当否判定結果 (特図の停止図柄) および変動時間と、ROM 406 に特図の停止図柄および変動時間ごとに予め記憶された報知態様決定テーブルと、所定の乱数カウンタから取得した乱数値とに基づいて予告抽選処理を実行する。

【1350】

例えば、主制御部 300 から 15R 大当たり図柄 (特図 B) とスーパーリーチ A 当り用の

変動時間（45000ms）を受信した場合は、図104に示す複数の報知態様決定テーブルの中からテーブル番号2のスーパーリーチA当り用の報知態様決定テーブルを選択し、予告抽選処理を実行する。次いで、選択した報知態様決定テーブルを利用して、乱数抽選でどの演出を行うかを決定する。例えば、スーパーリーチA当り用の報知態様決定テーブルにおいて乱数値が29であれば、報知B→Dに態様が変化する報知態様が選択される。また、例えば、主制御部300から第1はずれ図柄（特図I）とスーパーリーチAはずれ用の変動時間（40000ms）を受信した場合は、図104に示す複数の報知態様決定テーブルの中からテーブル番号12のスーパーリーチAはずれ用の報知態様決定テーブルを選択し、予告抽選処理を実行する。次いで、選択した報知態様決定テーブルを利用して、乱数抽選でどの演出を行うかを決定する。例えば、スーパーリーチAはずれ用の報知態様決定テーブルにおいて乱数値が29であれば、報知Fの態様が継続して途中で態様が変化しない報知態様が選択される。

10

【1351】

詳しくは、第1副制御部400は、特図および装飾図柄の変動開始時に例えば図103に示すような予告抽選処理を実行する。まず、ステップS1001では、主制御部300から取得した当否判定結果が大当たりか否か（停止図柄が特図A～Fであるか否か）を判定する。大当たりであればステップS1003に進み、そうでなければステップS1005に進む。

【1352】

ステップS1003では、報知態様決定テーブルのうちの大当たりテーブルに基づいて報知態様の抽選をおこなう。報知態様決定テーブルは、主制御部300から受信した大当たり図柄および変動時間に基づいてそれぞれ決定される。例えば、図104に示す報知態様決定テーブルのうちテーブル番号2の大当たりテーブルは、図102の特図1変動時間決定テーブルで選択されたスーパーリーチA当り用の報知態様決定テーブルであり、その他のリーチの場合においても詳細は図示を省略するが、同様に報知態様決定テーブルが用意されている。さらにステップS1003では、図104のスーパーリーチA当り用の報知態様決定テーブルに基づいて予告用のボタン受付期間の残り時間の報知態様の抽選を行う。すなわち、スーパーリーチAを経て大当たりする場合は、乱数値が0～4の場合は報知態様として「報知Fを継続する態様（報知が変化しない態様）」を選択し、乱数値が5～19の場合は「報知Aから報知Eに切り替わる態様」を選択し、乱数値が20～49の場合は「報知Bから報知Dに切り替わる態様」を選択し、乱数値が50～99の場合は「報知C₁から報知C₂に切り替わる態様」を選択する。なお、本実施形態では乱数値の数値範囲を0～99に設定しているため、例えば、報知態様として「報知Fを継続する態様」を選択する確率は1/20（＝5/100）であり、特図の当否判定結果が大当たりの場合には、「報知Fを継続する態様」が全ての報知態様の中で最も選択される確率が低くなっている。

20

30

【1353】

ステップS1005では、所定の変動時間であるか否かが判断される。所定の変動時間であればステップS1007に進み、そうでなければステップS1009に進む。ここで所定の変動時間とは、特図関連抽選処理において図102に示すテーブルに基づいて、特図の当否判定結果（停止図柄）と、数値範囲が0～65535の乱数値を用いた抽選によって決定される特図の変動時間をいう。本実施形態では、次のステップS1007において報知態様を抽選する場合が、はずれ、ノーマルリーチはずれ、スーパーリーチAはずれまたはスーパーリーチBはずれに係る演出を行う場合に限定され、短縮はずれや超短縮はずれは除外されるようになっている。なお、本実施形態では特図の停止図柄が小当たりの場合は、はずれテーブルから報知態様が決定される。

40

【1354】

ステップS1007では、報知態様決定テーブルのうちのはずれテーブルに基づいて報知態様の抽選をおこなう。例えば、図104に示す報知態様決定テーブルのうちテーブル番号12のはずれテーブルは、図102の特図1変動時間決定テーブルで選択されたス

50

ーパーリーチAはずれ用の報知態様決定テーブルであり、大当たりテーブルの場合と同様にその他のリーチまたははずれの場合においても同様に予告用報知態様決定テーブルが用意されている。さらにステップS1007では、図104のスーパーリーチAはずれ用の報知態様決定テーブルに基づいて予告用のボタン受付期間の残り時間の報知態様の抽選を行う。すなわち、スーパーリーチAを経てはずれの場合は、乱数値が0～49の場合は報知態様として「報知Fを継続する態様」を選択し、乱数値が50～79の場合は「報知Aから報知Eに切り替わる態様」を選択し、乱数値が80～94の場合は「報知Bから報知Dに切り替わる態様」を選択し、乱数値が95～99の場合は「報知C₁から報知C₂に切り替わる態様」を選択する。なお、報知態様として「報知C₁から報知C₂に切り替わる態様」を選択する確率は $1/20$ （ $=5/100$ ）であり、特図の当否判定結果が大当たりでない場合には「報知C₁から報知C₂に切り替わる態様」が全ての報知態様の中で最も選択される確率が低くなっている。ステップS1009では、予告を実行する各種デバイス（例えば、装飾図柄表示装置208の表示画像を制御するVDP434）にコマンドを送信し、この制御フローを終了する。

10

【1355】

なお、上記の報知態様のうち、報知Xから報知Yに切り替わる報知態様において、最初の報知態様を第1の報知態様といい、その後に切り替わる報知態様を第2の報知態様という。また、上述の報知A～Fの各態様には、少なくとも報知期間が設定されている。例えば、報知Aは報知期間が1秒、報知Bは報知期間が2秒、報知C₁およびC₂は報知期間が3秒、報知Dは報知期間が4秒、報知Eは報知期間が5秒、報知Fは報知期間が6秒、というように設定されている。そして、第1の報知態様から第2の報知態様へ切り替わる態様に当選した場合は、第1報知態様による報知期間（以下、第1の報知期間ともいう）と第2報知態様による報知期間（以下、第2の報知期間ともいう）とを加算した期間がボタン受付期間に一致するように設定されている。

20

【1356】

また、特に図示しないが、この予告抽選処理では、主制御部300から受信した当否判定結果と、予めROM406に記憶された所定の予告抽選テーブルと、前述の乱数値とに基づいて、予告の詳細な内容（例えば、ボタンが押下されたら「激アツだ!!」という文字表示を行うか、「・・・。」という文字表示を行うか、等）も決定する。

<残り時間の報知態様の実施例1>

30

【1357】

上述の予告抽選処理の結果、装飾図柄表示装置208によって報知されるチャンスボタン136の受付期間の残り時間の報知態様の実施例1について、図105および図106を用いて説明する。ここでは、当否判定結果が15R大当たり（特図B）且つ変動時間が45000ms（スーパーリーチA当り）の場合に、図104に示すテーブル番号2のスーパーリーチA当り用の報知態様決定テーブルにおいて、「報知B（第1の報知態様）」から「報知D（第2の報知態様）」に途中で切り替わる報知態様に当選した場合を例に挙げて説明する。

【1358】

前述のように、チャンスボタン136は予め設定された期間（ボタン受付期間）のみ操作の受付が有効となっている。ボタン受付期間は、装飾図柄表示装置208の画面に残り時間がわかる形式（ここでは、矩形状のメータの形式）で表示され、メータの残量によってボタン受付期間の残り時間の長さが報知される。報知態様は、報知期間、メータの色、報知開始時点でのメータの初期量、メータの単位時間当りの減少量（減少速度）、等をパラメータとして様々な態様に設定することが可能である。

40

【1359】

実施例1における報知Bの態様では、T₂秒（例えば2秒）の報知期間中、メータを基準色（例えば青色）で表示する。メータは、例えば図106（b）～（d）に示すように、変動中の装飾図柄の前面に一部重なった状態で表示される。また、例えば図106（b）に示すように、報知Bの態様による報知開始時点ではメータは満タンで表示され、時間

50

が経過するにしたがって徐々に減少していく。メータの減少速度は、ボタン受付期間の実際の減少速度（残り時間の実際の減少速度）と一致するように設定されている。

【1360】

また、報知Dの態様では、 T_4 秒（例えば4秒）の報知期間中、メータを特別色（例えば赤色）で表示する。メータは、変動中の装飾図柄の前面に一部重なって表示される。報知Dの態様による報知開始時点では、直前の（報知Bの態様による報知終了時点での）メータの残量を維持し、時間が経過するにしたがって徐々に減少していく。メータの減少速度は、ボタン受付期間の実際の減少速度と一致するように設定されている。

【1361】

なお、図105および図106において、（a）は特図および装飾図柄の変動開始時点であり、（b）はボタン受付期間の受付開始時点であり、（c）はボタン受付期間の残り時間の報知態様が変化した時点であり、（d）はボタン受付期間の受付終了時点である。

【1362】

この例では、まず第1の報知態様として、 T_2 秒（例えば2秒）の報知期間中、メータを基準色で表示する。メータは、変動中の装飾図柄の前面に一部重なって表示される。受付開始時点ではメータは満タンであり、時間が経過するにしたがって徐々に減少していく。メータの減少速度は、ボタン受付期間の実際の減少速度に一致している。つまり、例えばボタン受付期間が6秒である場合、受付開始から2秒経過した時点ではメータは残り2/3にまで減少する。

【1363】

第1の報知態様による報知期間が終了した時点で第2の報知態様に切り替わり、続く T_4 秒（例えば4秒）の報知期間中、メータを特別色で表示する。メータの減少速度は第1の報知態様と同じである。したがって、減少速度はボタン受付期間全体に亘って一定となっている。ただし、報知Dの態様では、切り替わり直前の時点でのメータの残量を継続するので、メータの残量が2/3の状態から残り時間の報知を開始する。

【1364】

ボタン受付期間が終了すると、メータの表示は消え、装飾図柄表示装置208の画面全てに変動中の装飾図柄が表示された状態に戻る。

【1365】

メータによってボタン受付期間を報知している間に遊技者がチャンスボタン136を操作すると、メータは消えて、図106の右側に示すような予告が表示される。ここでは、当否判定結果が大当たりであることを示唆する「激アツだ！！」という文字が表示される。「激アツだ！！」という予告を行えば遊技者の大当たりへの期待感を高めることが可能となる。

【1366】

予告について詳述すると、実施例1では、遊技者によるチャンスボタン136の操作を受け付けた場合、「・・・」、「激アツ??」、「激アツだ！！」のいずれかが表示されるように設定されている。例えば報知B→Dの態様が選択された場合、乱数値による場合分けはさらに細かく分けられて、例えば乱数値が20～24の場合は「・・・」が表示され、乱数値が25～34の場合は「激アツ??」が表示され、乱数値が35～49の場合は「激アツ！！」が表示されるようになっている。なお、報知B→D以外の他の報知態様が選択された場合も同様の設定が行われている。

【1367】

このような実施例1の報知態様によれば、遊技者はボタン受付期間の残り時間の長さを把握することができるので、チャンスボタン136を好みのタイミングで押したり、あるいは押さなかったりすることが可能である。特に、時間の経過に伴って報知態様が途中で切り替わる場合（例えば15R大当たりのときは乱数値が5～99で当選した報知態様の場合、はずれのときは乱数値が50～99で当選した報知態様の場合）があるので、チャンスボタン136を押すタイミングとして、「受付が有効になった直後に押す」、「報知態様が変わったら押す」、「遊技者の任意のタイミングで押す」、「押さない」など選択の

10

20

30

40

50

幅が広がり、遊技が多彩になるという利点がある。つまり、予告の実行は遊技者によるチャンスボタン136の操作に応じるので、この点で特に遊技の幅が広がり、遊技の興趣をより高めることができる場合がある。

【1368】

また、報知態様の切り替えにより遊技者の大当りへの期待感を増幅させて、遊技の興趣を高めることが可能である。また、遊技者による無駄なチャンスボタン136の操作を減らし、チャンスボタン136の耐久性をあげることができる場合がある。また、報知態様の切り替え前後でメータの色を変化させれば、演出の幅が広がるとともに、遊技者にチャンスボタン136の操作を促すという効果も期待できる場合がある。

【1369】

また、図104に示すように、当否判定結果が大当りの場合とはずれの場合とでは、各報知態様に当選する確率が異なるように設定されているので、大当りの場合には遊技者に与える期待感が高くなる確率を増やし、一方、はずれの場合には遊技者に与える期待感が低くなる確率を増やして、両者で差を生じさせ、この点でも遊技の興趣をより高めることができる。

＜残り時間の報知態様の実施例2＞

【1370】

次に、図107および図108を用いて実施例2について説明する。この実施例2も、実施例1と同様に、図104に示す予告報知テーブルにおいて、当否判定結果が15R大当り（特図B）且つ変動時間が45000ms（スーパーリーチA当り）で「報知B（第1の報知態様）」から「報知D（第2の報知態様）」に途中で切り替わる報知態様に当選した場合を例に挙げて説明する。ただし、実施例2は、第1の報知態様による報知期間（第1の報知期間）と第2の報知態様による報知期間（第2の報知期間）とで表示されるボタン押下時の予告が別々に設定されている点で実施例1と異なっている。

【1371】

なお、図107および図108において、（a）は装飾図柄の変動開始時点であり、（b）はボタン受付期間の受付開始時点であり、（c）はボタン受付期間の残り時間の報知態様に変化した時点であり、（d）はボタン受付期間の受付終了時点である。

【1372】

この例では、まず第1の報知態様として、 T_2 秒（例えば2秒）の報知期間中、メータを基準色（例えば青色）で表示する。メータは、変動中の装飾図柄の前面に一部重なって表示される。受付開始時点ではメータは満タンであり、時間が経過するにしたがって徐々に減少していく。メータの減少速度は、ボタン受付期間の実際の減少速度と一致するように設定されている。つまり、例えばボタン受付期間が6秒である場合、受付開始から2秒経過した時点ではメータは残り2/3にまで減少する。この第1の報知期間中にチャンスボタン136が操作されると、「・・・。」との予告（第1の予告）が表示される。その後、ボタン受付期間が終了する時点まで予告が継続し、受付終了時点で予告の表示が消える。

【1373】

第1の報知期間中にチャンスボタン136が操作されなければ、第1の報知期間が終了した時点で第2の報知態様に切り替わり、続く T_4 秒（例えば4秒）の報知期間中、メータを特別色（例えば赤色）で表示する。メータが減少する速度は第1の報知態様と同じである。この第2の報知期間中にチャンスボタン136が操作されると、「激アツだ！！」との予告（第2の予告）が表示される。その後、ボタン受付期間が終了する時点まで予告が継続し、終了時点で予告の表示が消える。

【1374】

第2の報知期間でもチャンスボタン136が操作されなければ、ボタン受付期間が終了するまでメータの表示が継続し、ボタン受付期間が終了した時点でメータの表示は消え、装飾図柄表示装置208の画面全てに変動中の装飾図柄が表示された状態に戻る。つまり、第1および第2の報知期間にわたってチャンスボタン136が操作されなければ、予告

10

20

30

40

50

は行われない。

【1375】

なお、「・・・。」との第1の予告および「激アツだ！！」との第2の予告は、主制御部300から取得した当否判定結果および変動時間に基づいて前述の予告抽選処理で設定されるものである。第1の予告は遊技者に低い期待感を与え、一方、第2の予告は遊技者に高い期待感を与えるようになっている。

【1376】

予告について詳述すると、実施例2では実施例1と同様に、遊技者によるチャンスボタン136の操作を受け付けた場合、「・・・。」、「激アツ??」、「激アツだ！！」のいずれかが表示されるように設定されている。例えば報知B→Dの態様が選択された場合、乱数値20～49による場合分けはさらに細かく分けられている。例えば、乱数値が20～24の場合は、報知B時に操作を受け付けると「・・・。」が表示される一方、報知D時に操作を受け付けると「激アツだ！！」が表示されるように設定されている。乱数値が25～34の場合は、報知B時に操作を受け付けると「激アツ??」が表示される一方、報知D時に操作を受け付けると「激アツだ！！」が表示されるように設定されている。乱数値が35～49の場合は、報知B時および報知D時ともに、操作を受け付けると「激アツ！！」が表示されるように設定されている。なお、他の報知態様が選択された場合も同様の設定がなされている。

【1377】

実施例2では、第1の報知期間ではメータを基準色で表示するとともに設定された予告は第2の報知期間の予告と比べて低いまたは同等の期待感のものとなっている。一方、第2の報知期間ではメータを特別色で表示するとともに設定された予告は第1の報知期間の予告と比べて高いまたは同等の期待感のものとなっている。メータの表示色としては、特別色は基準色よりも遊技者に与えるインパクトが大きい。すなわち、各報知期間において、ボタン受付期間の残り時間の報知態様が示唆する期待感と予告が示唆する期待感とが関連づけられている。これによって、遊技者に対して与える期待感を報知態様と予告との組み合わせで調整することができ、遊技の興趣をより高めることができるという利点がある。

【1378】

また、遊技者は、残り時間の報知態様と予告の内容とが対応していることを理解することで、チャンスボタン136を操作しなくても予告の内容を把握することができる場合がある。すなわち、大当たり中の遊技者は、遊技球の払い出し（箱に遊技球を移すこと）に意識がいくため、チャンスボタン136の押下操作をできないことがある。またチャンスボタン136の操作をしたときに払い出された球をこぼす等の不利益をこうむることもある。しかしながら、残り時間の報知態様も当否判定結果を示唆する予告としての機能を果たし、チャンスボタン136を押さなくても予告の内容を推認することが可能となれば、遊技者は遊技球の払い出しに集中できるとともに次回遊技への期待感を高めることができる場合がある。

＜残り時間の報知態様の実施例3＞

【1379】

次に、図109および図110を用いて実施例3について説明する。この実施例3は、メータが一時停止する報知態様の例であって、図104に示すテーブルにおいて、当否判定結果が15R大当たり（特図B）且つ変動時間が45000ms（スーパーリーチA当り）で「報知A（第1の報知態様）」から「報知E（第2の報知態様）」に途中で切り替わる報知態様に当選した場合を例に挙げて説明する。ボタン受付期間は所定の秒数（ここでは6秒）に設定されている。なお、図109および図110において、（a）はボタン受付期間の受付開始時点であり、（b）はボタン受付期間の残り時間の報知態様に変化した時点であり、（g）はボタン受付期間の受付終了時点である。

【1380】

報知Aの態様では、報知期間は1秒間で、満タンのメータを基準色（例えば青色）で表

示するとともに、遊技者に報知するボタン受付期間（見かけ上の受付期間）を実際のボタン受付期間の半分（ここでは3秒間）とする。ここでは、メータの減少速度を実際のボタン受付期間の減少速度よりも倍速にすることで、遊技者に通常のボタン受付期間よりも短いと錯覚させることが可能となっている。この前提として、通常時は、最初に満タン表示されたメータの単位時間当りの減少量（減少速度）を実際のボタン受付期間の減少速度に一致させて設定しておくことで、遊技を繰り返した遊技者が、ボタン受付期間は通常、決まった長さ（ここでは6秒）に設定されていることを認識可能にしておくことが好ましい。BGMにより、ボタン受付期間は通常6秒程度であると遊技者が感覚的に認識可能にしておいてもよい。このような前提条件のあるとき、実際のボタン受付期間が6秒に設定されていたとしても、通常であれば満タンのメータを1秒間に $1/6$ ずつ減少させるところを、例えば1秒間に $1/3$ ずつ減少させれば、遊技者に今回のボタン受付期間は3秒であると錯覚させることができる。また、1秒間に $1/5$ ずつ減少させれば遊技者に今回のボタン受付期間は5秒であると錯覚させることができる。

10

【1381】

報知Eの態様では、報知期間は5秒間で、任意の残量のメータを基準色（例えば青色）で表示するとともに、報知開始直後に所定の時間（ここでは3秒間）メータを一時停止させる。その後、帳尻を合わせるためにメータの減少速度を通常のボタン受付期間の減少速度（1秒間に $1/6$ ずつ減る速度）よりも速い減少速度（ここでは1秒間に $1/3$ ずつ減る速度）で減少させて残り時間を報知する。

20

【1382】

すなわち、まず第1の報知態様による報知開始時点で、満タンのメータを基準色で表示する。次いで、第1の報知期間中、メータを1秒間で $1/3$ 減少させる。

【1383】

第1の報知期間が終了した時点で、第2の報知態様に切り替わる。第2の報知態様では、最初の3秒間メータの減少を停止する。したがって、ボタン受付期間の受付開始時点から4秒経過するまで、メータは残量が $2/3$ の状態を維持する。次いで、4秒経過した時点でメータは再び減少を開始し、1秒間に $1/3$ ずつ減少する。したがって、5秒経過した時点でメータの残量は $1/3$ にまで減り、6秒経過した時点つまりボタン受付期間の終了時点でメータの残量は0となる。実施例3では、メータが一時停止した分を埋め合わせるために、特に第2の報知期間においてメータの減少速度を通常のボタン受付期間の減少速度よりも速くする。

30

【1384】

このように、この実施例3では、ボタン受付期間の実際の残り時間の長さとメータが示唆する残り時間の長さとが異なって設定されている。したがって、第1の報知態様から第2の報知態様への切り替えによりメータの減少を一時停止させて、残り時間が増加したと遊技者に錯覚させ、期待感を増幅させることができるとともに、驚きを与えて遊技の興趣を高めることができるという効果がある場合がある。

【1385】

また、第1および第2のいずれか一方の報知態様で実際と異なるボタン受付期間の残り時間の報知を行っても、他方の報知態様で帳尻を合わせることができるので、多彩な予告に係る演出を行うことが可能である。なお、実施例3では、ボタン受付期間中にチャンスボタン136が操作されると、例えば実施例1と同様な予告が行われると好ましい。

40

<残り時間の報知態様の実施例4>

【1386】

次に、図111および図112を用いて実施例4について説明する。この実施例4も、実施例1および2と同様に、図104に示す予告用報知態様決定テーブルにおいて、当否判定結果が15R大当たり（特図B）且つ変動時間が45000ms（スーパーリーチA当り）で「報知B（第1の報知態様）」から「報知D（第2の報知態様）」に途中で切り替わる報知態様に当選した場合を例に挙げて説明する。ただし、各報知A～Fの内容は実施例1および2とは異なっており、実施例4は、メータの残量が報知態様の切り替え時に増

50

加する例である。また、ボタン受付期間は所定の秒数（ここでは6秒）に設定されている。なお、図111および図112において、（a）はボタン受付期間の受付開始時点であり、（c）はボタン受付期間の残り時間の報知態様が変化した時点であり、（g）はボタン受付期間の受付終了時点である。

【1387】

実施例4の報知Bの態様では、報知期間は2秒間で、報知開始時点で満タンのメータを基準色（例えば青色）で表示するとともに、遊技者に報知するボタン受付期間（見かけ上の受付期間）を実際のボタン受付期間の半分（ここでは3秒）とする。ここでは、実施例3と同様に、メータの減少速度を実際のボタン受付期間の減少速度よりも倍速にすることで、遊技者に実際のボタン受付期間よりも短いボタン受付期間であると錯覚させるようになっている。

10

【1388】

報知Dの態様では、報知期間は4秒間で、報知開始時点で満タンのメータを基準色（例えば青色）で表示し、ボタン受付期間が元に戻ってメータが回復したように遊技者に錯覚させる。その後、メータの減少速度を報知Bの態様での減少速度よりも遅く設定し、残り時間を報知する。

【1389】

すなわち、まず第1の報知態様による報知開始時点で、満タンのメータを基準色で表示する。次いで、第1の報知態様の報知期間中は、メータを1秒間に1/3ずつ減少させる。これによって、遊技者に今回のボタン受付期間は3秒であると認識させる。第1の報知期間が終了した時点で、第2の報知態様に切り替える。このとき、メータを満タンに戻す。その後、満タンのメータを1秒間に1/4ずつ減少させる。これによって、第2の報知態様に切り替わった後のボタン受付期間の残り時間は4秒に増加したと遊技者に認識させる。ボタン受付期間の受付終了時点でメータの残量は0となる。

20

【1390】

この実施例4の報知態様での報知によれば、第1の報知態様から第2の報知態様への切り替え時にメータの残量が増加し、且つ第2の報知態様でのメータの減少速度は第1の報知態様での減少速度よりも遅いので、ボタン受付期間の残り時間が増加したと遊技者に錯覚させ、期待感を増幅させることができるとともに、驚きを与えて遊技の興趣を高めることができるという効果がある。

30

【1391】

また、第1の報知態様と第2の報知態様とでボタン受付期間の減少速度が異なるので、第1および第2のいずれか一方の報知態様で実際と異なるボタン受付期間の報知をおこなっても、他方の報知態様で帳尻を合わせることができ、多彩な予告を行うことが可能である。

【1392】

なお、上述の例では、メータの表示を報知態様の切り替え時に満タンに戻しているが、切り替え直前のメータの残量よりも切り替え直後のメータの残量が増加していれば、切り替え直後のメータの残量（換言すれば、第2の報知態様でのメータの初期量）は満タンに限らない。また、実施例4では、ボタン受付期間中にチャンスボタン136が操作されると、例えば実施例1と同様な予告が行われると好ましい。

40

＜残り時間の報知態様の実施例5＞

【1393】

次に、図113および図114を用いて実施例5について説明する。この実施例5も、実施例1、2および4と同様に、図104に示す報知態様決定テーブルにおいて、当否判定結果が15R大当り（特図B）且つ変動時間が45000ms（スーパーリーチA当り）で「報知B（第1の報知態様）」から「報知D（第2の報知態様）」に途中で切り替わる報知態様に当選した場合を例に挙げて説明する。ただし、各報知A～Fの内容は上述の実施例とは異なっており、実施例5は、メータの残量が報知態様の切り替え時に増加するとともに、色が変化して表示される例である。ボタン受付期間は所定の秒数（こ

50

では6秒)に設定されている。

【1394】

なお、図113および図114において、(a)はボタン受付期間の受付開始時点であり、(c)はボタン受付期間の残り時間の報知態様が変化した時点であり、(g)はボタン受付期間の受付終了時点である。

【1395】

また、メータの色は大当りへの期待感と関連づけられており、基準色(例えば青色)の場合は期待感が低く、特別色(例えば赤色)の場合は期待感が高い。この点は実施例2と同様である。

【1396】

実施例5の報知Bの態様は、報知期間が2秒間に設定されているとともに、報知開始時点で満タンのメータを基準色で表示し、その後、メータの残量を徐々に減らしながら、遊技者に実際のボタン受付期間の残り時間を正しく報知するように設定されている。ここでは、メータの減少速度を実際のボタン受付期間の減少速度と等速(すなわち、1秒間に1/6ずつメータが減少する速度)にすることで、遊技者に実際のボタン受付期間を正しく認識させるようになっている。

【1397】

報知Dの態様は、報知期間が4秒間に設定されているとともに、報知開始時点で満タンのメータを特別色で表示し、その後メータの残量を徐々に減らしながら、遊技者に実際のボタン受付期間の残り時間を正しく報知するように設定されている。ここでも、メータの減少速度を実際のボタン受付期間の減少速度と等速(すなわち、1秒間に1/4ずつメータが減少する速度)で残り時間を報知する。

【1398】

すなわち、まず第1の報知態様の報知開始時点で、満タンのメータを基準色で表示する。次いで、第1の報知態様の報知期間中は、メータを1秒間に1/6ずつ減らす。第1の報知態様の報知期間が終了した時点で、第2の報知態様に切り替える。このとき、メータを満タンに戻し、且つメータの色を基準色から特別色に変化させる。その後、満タンのメータを1秒間に1/4ずつ減少させる。したがって、ボタン受付期間の受付終了時点でメータの残量は0となる。

【1399】

この実施例5のような報知によっても、第1の報知態様から第2の報知態様への切り替え時にメータの残量が増加するので、ボタン受付期間の残り時間が増加したと遊技者に一瞬錯覚させ、期待感を増幅させることができるとともに、驚きを与えて遊技の興趣を高めることができるという効果がある。

【1400】

また、第1の報知態様と第2の報知態様とでボタン受付期間の減少速度が異なるので、第1および第2のいずれか一方の報知態様で実際と異なるボタン受付期間の報知をおこなっても、他方の報知態様で帳尻を合わせることができるので、多彩な予告を行うことが可能である。

【1401】

さらに、メータの色が基準色から特別色へと変化することによって、大当りへの期待感が上昇するという効果がある。

【1402】

なお、上述の例では、メータの表示を報知態様の切り替え時に満タンに戻しているが、実施例4と同様に、切り替え直前のメータの残量よりも切り替え直後のメータの残量が増加していれば、切り替え直後のメータの残量(換言すれば、第2の報知態様でのメータの初期量)は満タンに限らない。また、実施例5では、ボタン受付期間中にチャンスボタン136が操作されると、例えば実施例2と同様な予告が行われると好ましい。

<残り時間の報知態様の実施例6>

【1403】

次に、図 1 1 5 および図 1 1 6 を用いて実施例 6 について説明する。この実施例 6 も、図 1 0 4 に示す報知態様決定テーブルにおいて、当否判定結果が 1 5 R 大当り（特図 B）且つ変動時間が 4 5 0 0 0 m s（スーパーリーチ A 当り）で「報知 B（第 1 の報知態様）」から「報知 D（第 2 の報知態様）」に途中で切り替わる報知態様に当選した場合を例に挙げて説明する。実施例 6 は、メータの残量が報知態様の切り替え時に増加する例であり、さらに、第 1 の報知期間と第 2 の報知期間とで、予告を表示するためのチャンスボタン 1 3 6 の操作条件が異なるように設定されている。なお、各報知 A～F の内容は実施例 4 のものと同様に設定されていれば好ましいが、特にこれに限らない。

【1 4 0 4】

また、図 1 1 5 および図 1 1 6 において、（a）は特図および装飾図柄の変動開始時点であり、（b）はボタン受付期間の受付開始時点であり、（c）はボタン受付期間の残り時間の報知態様に変化した時点であり、（d）はボタン受付期間の受付終了時点である。

【1 4 0 5】

実施例 6 の報知 B の態様は、報知期間は T_B 秒（例えば 2 秒）に設定されているとともに、報知開始時点で満タンのメータを基準色（例えば青色）で表示し、その後、メータの残量を徐々に減らしながら、遊技者に実際のボタン受付期間の残量を正しく報知するように設定されている。ここでは、メータの減少速度を実際のボタン受付期間の減少速度と等速にすることで、遊技者に実際のボタン受付期間を正しく認識させる。

【1 4 0 6】

報知 D の態様は、報知期間は T_D 秒（例えば 4 秒間）に設定されているとともに、報知開始時点で満タンのメータを基準色で表示し、その後、メータの残量を徐々に減らしながら、遊技者に実際のボタン受付期間の残り時間を正しく報知するように設定されている。ここでは、メータの減少速度を実際の残り時間の減少速度と等速で残り時間を報知する。

【1 4 0 7】

まず、第 1 の報知態様の報知開始時点で、満タンのメータを基準色で表示する。次いで、第 1 の報知態様の報知期間中は、メータを 1 秒間に所定量ずつ $[1 / (T_B + T_D)]$ ずつ減少させる。第 1 の報知態様の報知期間が終了した時点で、第 2 の報知態様に切り替える。このとき、メータを満タンに戻す。その後、満タンのメータを 1 秒間に所定量ずつ $(1 / T_D)$ ずつ減少させ、ボタン受付期間の受付終了時点でメータの残量を 0 とする。

【1 4 0 8】

第 1 の報知期間では、チャンスボタン 1 3 6 の操作条件は単発的な 1 回の操作である。第 1 の報知期間中にチャンスボタン 1 3 6 が 1 回も操作されなければ、第 1 の報知期間が終了した時点で第 2 の報知態様に切り替わり、続く第 2 の報知期間中、メータを基準色で表示するとともに、チャンスボタン 1 3 6 の操作条件を連打（連続した複数回の操作）に切り替える。メータの減少速度は第 1 の報知態様よりも速い。この第 2 の報知態様の間は、チャンスボタン 1 3 6 の操作回数と乱数値とに応じて演出画面の内容が選択されるようになっている。チャンスボタン 1 3 6 の操作を受け付けて演出画面が表示されると、その後、ボタン受付期間が終了する時点まで当該演出画面が継続して表示される。そして、ボタン受付期間の終了時点で装飾図柄表示装置 2 0 8 の画面全てに変動中の装飾図柄が表示された状態に戻る。

【1 4 0 9】

上記の第 2 の報知期間中の演出画面の選択について詳述すると、例えば図 1 0 4 に示す報知態様決定テーブルにおいて乱数値が 2 0～4 9 で報知 B→D の態様に当選した場合であれば、乱数値が 2 0～3 9 のときには、チャンスボタン 1 3 6 が予め設定された所定回数以上（例えば 1 0 回以上）操作されると「成功！」との演出画面が表示され、一方、チャンスボタン 1 3 6 が 1 回以上且つ所定回数未満操作されると「残念・・・」との演出画面が表示される。また、乱数値が 4 0～4 9 のときには、チャンスボタン 1 3 6 が 1 回以上操作されると、「残念・・・」との演出画面が表示される。

【1 4 1 0】

第 2 の報知期間中でもチャンスボタン 1 3 6 が 1 回も操作されなければ、ボタン受付期

10

20

30

40

50

間が終了するまでメータの表示が継続し、ボタン受付期間が終了した時点でメータの表示は消え、装飾図柄表示装置 208 の画面全てに変動中の装飾図柄が表示された状態に戻る。

【1411】

この実施例 6 のような報知によっても、遊技者にボタン受付期間が増えたような錯覚を一瞬与える効果がある。また、時間経過に伴ってチャンスボタン 136 の操作条件が変化するので、遊技の幅が広がるという利点がある。

【1412】

また、時間の経過によりチャンスボタン 136 の操作条件が異なるので、遊技の幅が広がり、遊技の興趣を高めることができる。

＜残り時間の報知態様の実施例 7＞

【1413】

次に、図 117～図 119 を用いて実施例 7 について説明する。この実施例 7 は、ボタン受付期間の前後に実行される他の予告と組み合わせて、ボタン受付期間の残り時間の報知態様が決定される例である。

【1414】

実施例 7 では、ボタン受付期間の残り時間の報知態様とボタン受付期間の前後に実行される予告の内容とは、予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選によって取得された乱数値とに基づいて決定される。

【1415】

例えば、当否判定結果が大当りで特図 1 の変動時間がスーパーリーチ A 当り用の変動時間である場合、図 119 (a) に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルを利用して、装飾図柄表示装置 208 に表示されるボタン受付期間の残り時間の報知態様とボタン受付期間の前後に行われる予告とに係る演出の内容の概略（基本事項）を決定する。例えば当該テーブルにおいて所定の乱数抽選で乱数値 27 を取得した場合には、乱数選択範囲「20～49」に対応する予告 C が選択される。予告 C には、ボタン受付期間の報知態様を、第 1 の報知態様としての報知 B の態様から第 2 の報知態様としての報知 D の態様へ変化させる情報が含まれている。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。他のテーブルについても同様である。

【1416】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 119 (b) に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、ボタン受付期間の前に行われる予告（以下、「先行予告」ともいう）の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「10～54」に含まれる乱数値 22 を取得した場合には、姫のキャラクタ画像に「？」の吹き出しが付いた演出画面が選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。

【1417】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 119 (c) に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、第 1 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「0～89」に含まれる乱数値 73 を取得した場合には、報知 B の態様としてメータが青色（基準色）で表示される態様が選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが青色（基準色）で表示される態様が、メータが赤色（特別色）で表示される態様よりも選ばれやすいように設定されている。

【1418】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 119 (d) に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、第 2 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブ

10

20

30

40

50

ルにおいて乱数選択範囲「20～99」に含まれる乱数値61を取得した場合には、報知Dの態様としてメータが赤色（特別色）で表示される態様が選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが赤色（特別色）で表示される態様が、メータが青色（基準色）で表示される態様よりも選ばれやすいように設定されている。

【1419】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図119（e）に示すような予めROM406に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、ボタン受付期間の後に行われる予告（以下、「後続予告」ともいう）の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「10～99」に含まれる乱数値35を取得した場合には、ボタン受付期間の後にリーチ時文字表示予告として「激アツ！！」と表示される演出画面が選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、「激アツ！！」と表示される演出画面が、「リーチ」と表示される演出画面よりも選ばれやすいように設定されている。

【1420】

より具体的には、例えば当否判定結果が大当りで特図1の変動時間がスーパーリーチA当り用の変動時間であり、且つ、図119（a）に示すテーブルで予告Cに当選した場合、図117および図118に示すような一連の演出が行われる。

【1421】

図117および図118に示す例では、 $t_2 \sim t_4$ の期間がボタン受付期間として設定されている。ボタン受付期間では、実施例1のときと同様にボタン受付期間の残り時間が報知される。

【1422】

まず、ボタン受付期間前の $t_1 \sim t_2$ の期間に、装飾図柄表示装置208に先行予告が表示される。この先行予告の内容は、ここでは大当りへの期待感が低い予告として、姫のキャラクタ画像に「？」の吹き出しが付いた演出画面が表示されるようになっている。次いで、ボタン受付期間が始まる。ここでは、ボタン受付期間の残り時間の報知態様として、 t_3 の時点で第1の報知態様から第2の報知態様へ切り替わる報知態様に当選している。そして、第1の報知態様では、報知開始時点で満タンのメータを大当りへの期待感が低い青色（基準色）で表示し、時間が経過するに伴いメータを徐々に減らしていく。続く第2の報知態様では、メータを大当りへの期待感が高い赤色（特別色）に変更して表示し、時間が経過するに伴いメータを徐々に減らしていく。

【1423】

ボタン受付期間が終了すると、メータの表示は消え、装飾図柄はリーチ状態となり、このときに後続予告が表示される。後続予告の内容は、ここでは大当りへの期待感が高い予告として、「激アツ！！」と表示されるようになっている。

【1424】

第1の報知態様ではメータを青色という基準色で表示するので、大当りの期待感が低いものとなっている。一方、第2の報知態様ではメータを赤色という特別色で表示するので、大当りの期待感が高いものとなっている。つまり、この例では、ボタン受付期間前後の予告による大当りの期待感と関連づけて、第1の報知態様は期待感の低い報知態様に設定されやすくなっていると同時に、第2の報知態様は期待感の高い報知態様に設定されやすくなっている。

【1425】

なお、このようにボタン受付期間中の報知態様をボタン受付期間前後の予告と関連づける場合には、少なくとも以下の5つのパターンが考えられる。

【1426】

第1のパターンでは、ボタン受付期間前の予告（期待感；低）→ボタン受付期間中（期待感；低→低）→ボタン受付期間後の予告（期待感；低）となるように設定する。第2の

10

20

30

40

50

パターンでは、ボタン受付期間前の予告（期待感；低）→ボタン受付期間中（期待感；低→低）→ボタン受付期間後の予告（期待感；高）となるように設定する。第3のパターンでは、ボタン受付期間前の予告（期待感；低）→ボタン受付期間中（期待感；低→高）→ボタン受付期間後の予告（期待感；高）となるように設定する。

【1427】

第4のパターンでは、ボタン受付期間前の予告（期待感；高）→ボタン受付期間中（期待感；高→高）→ボタン受付期間後の予告（期待感；低）となるように設定する。第5のパターンでは、ボタン受付期間前の予告（期待感；高）→ボタン受付期間中（期待感；低→低）→ボタン受付期間後の予告（期待感；高）となるように設定する。

【1428】

第1のパターンによれば、遊技者の大当りへの期待感を低くし、大当りへの期待感が高いときとの差をより明確にすることができる場合がある。また、期待感が低い状態で大当りになった場合に、遊技者の喜びを増幅させることができる場合がある。第2および第3のパターンによれば、遊技者の大当りへの期待感を徐々に高めることができる場合がある。第4のパターンによれば、遊技者の大当りへの期待感を高めすぎず、大当りでなかった場合の残念感を減少させることができる場合がある。第5のパターンによれば、遊技者の大当りへの期待感を一度下げた後に高めるので、遊技者の大当りへの期待感を浮き沈みさせて、最終的に期待感をより高めることができる場合がある。

【1429】

なお、実施例7の図117および図118に示す例では、ボタン受付期間の前後の予告を、装飾図柄表示装置208を利用して行われるものとしたが、例えば演出可動体224や任意のランプ等、他の演出装置によって行われるものとしてもよい。ただし、この場合にも、ボタン受付期間の残り時間の報知態様が示唆する期待感と予告が示唆する期待感とを関連づけて設定するようにする。

＜残り時間の報知態様の実施例8＞

【1430】

次に、図120～図123を用いて実施例8について説明する。まず、実施例8の前提状況について説明すると、当否判定結果が15R特別大当り（確変大当り）であったとき、装飾図柄表示装置208により15R大当り（通常大当り）を示す図柄組合せで装飾図柄を停止表示させた後に、15R特別大当りを示す装飾図柄の図柄組合せに変化させる再抽選の演出を行う場合がある（ただし、内部的には確変か非確変かは決定しているので、実際に再抽選を行っているわけではない）。このとき、装飾図柄が変動を開始してから停止するまでの期間を、例えば（1）変動開始からリーチになる前、（2）リーチ中、（3）再抽選中、の3つの期間に区分することが可能であり、これら3つの期間それぞれにおいて、別々の予告を行うように設定することが可能となっている。また、再抽選について、図102に示すように、各リーチの当りとはずれとでは5000msだけ当りのほうが変動時間が長く設定されている。これは、当りの変動時間には、確変・非確変に関わらず再抽選を行う時間を含んでいるためである。

【1431】

実施例8では、上述の各期間（1）～（3）のうちのいずれか2つ以上でボタン受付期間の残り時間を報知する場合に、各期間（1）～（3）における報知態様または予告により遊技者に与える期待感を少なくとも2つ以上関連づけるようにする。また、実施例8では、ボタン受付期間の残り時間の報知態様とボタン受付期間の前後に実行される予告の内容とは、予めROM406に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選によって取得された乱数値とに基づいて決定される。

【1432】

例えば、当否判定結果が大当りで特図1の変動時間がスーパーリーチA当り用の変動時間（例えば45000ms）である場合、図123（a）に示すような予めROM406に記憶されたテーブルを利用して、装飾図柄表示装置208に表示されるボタン受付期間の残り時間の報知態様とボタン受付期間の前後に行われる予告とに係る演出の内容の概略

10

20

30

40

50

（基本事項）を決定する。例えば当該テーブルにおいて所定の乱数抽選で乱数値 27 を取得した場合には、乱数選択範囲「20～49」に対応する予告 C が選択される。予告 C には、ボタン受付期間の報知態様を、期間（1）のリーチ前に第 1 の報知態様としての報知 a の態様から第 2 の報知態様としての報知 b の態様へ変化させる情報、期間（2）のリーチ中に第 1 の報知態様としての報知 c の態様から第 2 の報知態様としての報知 d の態様へ変化させる情報、期間（3）の再抽選中に第 1 の報知態様としての報知 e の態様から第 2 の報知態様としての報知 f の態様へ変化させる情報、が含まれている。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、特に図示しないが、当該テーブルとは別に、当否判定結果が大当たり且つ特図 1 の変動時間がスーパーリーチ B 当り用の変動時間である場合のテーブル等、各場合に対応したテーブルも予め ROM 406 に記憶されている。

10

【1433】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 123（b）に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、期間（1）のリーチ前の第 1 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「0～49」に含まれる乱数値 22 を取得した場合には、報知 a の態様としてメータが青色（基準色）で表示される態様を選択される。上記テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが青色（基準色）で表示される態様が選ばれる確率とメータが赤色（特別色）で表示される態様が選ばれる確率とは同一に設定されている。

20

【1434】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 123（c）に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、期間（1）のリーチ前の第 2 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「10～39」に含まれる乱数値 13 を取得した場合には、報知 b の態様としてメータが青色（基準色）で表示されるとともにメータが所定量増加する態様を選択される。報知 b の態様として、「メータが所定量増加する」態様は、「メータの増加なし」の態様に比べて遊技者に与える期待感がやや高いものとして設定されている。なお、当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが赤色（特別色）で表示される態様が、メータが青色（基準色）で表示される態様よりも選ばれやすいように設定されている。

30

【1435】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 123（d）に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、期間（2）のリーチ中の第 1 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「0～89」に含まれる乱数値 61 を取得した場合には、報知 c の態様としてメータが青色（基準色）で表示される態様を選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが青色（基準色）で表示される態様が、メータが赤色（特別色）で表示される態様よりも選ばれやすいように設定されている。

40

【1436】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 123（e）に示すような予め ROM 406 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、期間（2）のリーチ中の第 2 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「30～99」に含まれる乱数値 35 を取得した場合には、報知 d の態様としてメータが赤色（特別色）で表示される態様を選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが赤色（特別色）で表示される態様が、メータが青色（基準色）で表示される態様よりも選ばれやすいように設定されている。

【1437】

50

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 1 2 3 (f) に示すような予め ROM 4 0 6 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、期間 (3) の再抽選中の第 1 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「2 0 ~ 9 9」に含まれる乱数値 3 5 を取得した場合には、報知 e の態様としてメータが赤色 (特別色) で表示される態様が選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが赤色 (特別色) で表示される態様が、メータが青色 (基準色) で表示される態様よりも選ばれやすいように設定されている。

【1 4 3 8】

次いで、上記のテーブルの乱数選択範囲ごとにさらに詳細に抽選を行い、例えば、図 1 2 3 (g) に示すような予め ROM 4 0 6 に記憶されたテーブルと所定の乱数抽選で取得される乱数値とに基づいて、期間 (3) の再抽選中の第 2 の報知態様の詳細な内容を決定する。例えば上記テーブルにおいて乱数選択範囲「0 ~ 4 9」に含まれる乱数値 3 5 を取得した場合には、報知 f の態様としてメータが青色 (基準色) で表示される態様が選択される。一方、例えば当該テーブルにおいて乱数選択範囲「5 0 ~ 9 9」に含まれる乱数値 7 0 を取得した場合には、報知 f の態様としてメータが赤色 (特別色) で表示される態様を選択される。当該テーブルには、乱数選択範囲ごとに異なる情報が設定されている。また、当該テーブルは、メータが青色 (基準色) で表示される態様が選ばれる確率とメータが赤色 (特別色) で表示される態様が選ばれる確率とは同一に設定されている。

【1 4 3 9】

より具体的には、例えば当否判定結果が大当りで特図 1 の変動時間がスーパーリーチ A 当り用の変動時間であり、且つ、図 1 2 3 (a) に示すテーブルで予告 C に当選した場合、図 1 2 0 および図 1 2 1 に示すような一連の演出が行われる。

【1 4 4 0】

なお、図 1 2 0 および図 1 2 1 に示す例では、0 ~ t_3 秒がリーチ前の期間 (1)、 t_3 ~ t_7 秒がリーチ中の期間 (2)、 t_7 ~ t_{11} 秒が再抽選中の期間 (3)、 t_{11} 秒以降が大当りラウンド中の期間に設定されている。そして、全ての期間でボタン受付期間が報知されるとともに、それぞれの示唆する期待感を互に関連づけて設定されている。なお、基本的に、変動開始から変動が停止して図柄が確定するまでを 1 ゲームとするが、大当り図柄であった場合は大当りラウンドが終わるまでを 1 ゲームとする。

【1 4 4 1】

まず、装飾図柄が停止する前の 1 回目のボタン受付期間では、第 1 の報知態様でメータは青色 (基準色) で表示され、続く第 2 の報知態様でメータの色は引き続き青色 (基準色) で表示されるとともに、メータの残量が増加している。すなわち、期待度が低いものからやや低いものに上がったものの遊技者に与える大当りへの期待感はまだ低いものとなっている。このボタン受付期間中にチャンスボタン 1 3 6 が操作されれば、例えば図 1 0 8 に示す「・・・。」との予告が表示されるようにする。

【1 4 4 2】

なお、 t_0 ~ t_1 秒の第 1 の報知期間中にチャンスボタン 1 3 6 が操作された場合と、 t_1 ~ t_2 秒の第 2 の報知期間中にチャンスボタン 1 3 6 が操作された場合とで、実施例 2 で説明したように予告の内容を異ならせてもよい。例えば、 t_0 ~ t_1 秒の第 1 の報知期間中にチャンスボタン 1 3 6 が操作された場合は「・・・。」と表示され、 t_1 ~ t_2 秒の第 2 の報知期間中にチャンスボタン 1 3 6 が操作された場合は「激アツ!!」と表示されるようにしてもよい。

【1 4 4 3】

リーチ中の 2 回目のボタン受付期間では、 t_5 秒が経過した時点で第 1 の報知態様から第 2 の報知態様へと変化し、メータの色が青色から赤色 (特別色) へと変化して、大当りへの期待感がやや低い状態から高い状態へと移行する。そして、当否判定結果が 1 5 R 特別大当り (確変大当り) または 1 5 R 大当り (通常大当り) の場合には、 t_7 秒の時点で予め定められた大当り用の装飾図柄の組合せ (例えば、「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」の組

10

20

30

40

50

合せ)で停止し、それ以外の場合には予め定められたはずれ用の装飾図柄の組合せ(例えば「装飾2ー装飾1ー装飾2」の組合せ)で停止する。当否判定結果が15R特別大当たりまたは15R大当たりの場合には再抽選が行われ、3回目のボタン受付期間が開始する。

【1444】

なお、2回目のボタン受付期間中では、例えば実施例1と同様に、第1の報知期間中にチャンスボタン136が操作された場合に行われる予告の内容と第2の報知期間中にチャンスボタン136が操作された場合に行われる予告の内容とを同じに設定してもよい。あるいは、実施例2と同様に、異なる内容に設定してもよい。また、15R特別大当たりおよび15R大当たりは、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量となる当否判定結果である。

【1445】

3回目のボタン受付期間において、 t_9 秒が経過した時点で第1の報知態様から第2の報知態様へと切り替わる。このとき、図123(g)に示すテーブルで第2の報知態様としてメータが青色で表示される態様が選択された場合には、図121(k)右側に示す表示が行なわれ、一方、メータが赤色で表示される態様が選択された場合には、図121(k)左側に示す表示が行なわれる。

【1446】

その後、いずれの態様が選択された場合にも、チャンスボタン136がボタン受付期間中に操作されなければ、図120の(1)に示す演出画像が表示され、さらにその後、15R特別大当たりに当選していた場合には、装飾図柄が15R特別大当たりを示す所定の図柄の組合せ(例えば「装飾7ー装飾7ー装飾7」の組合せ)、あるいは15R大当たりを示す所定の図柄の組合せ(例えば「装飾2ー装飾2ー装飾2」の組合せ)で停止する。一方、15R大当たりに当選していた場合には、装飾図柄が15R大当たりを示す所定の図柄の組合せ(例えば「装飾2ー装飾2ー装飾2」の組合せ)で停止する。15R特別大当たりに当選していた場合であっても、この時点で装飾図柄が15R特別大当たりを示す図柄組合せで停止せずに、15R大当たりを示す図柄組合せで停止する場合がある。その場合には、大当たりラウンド中または終了時に確変昇格演出を行ったり、あるいは確変昇格演出を行わずに大当たりラウンド終了後にそのまま特図変動遊技が特図高確普図高確の確変状態に突入したりするように設定されている。

【1447】

なお、再抽選中の期間(3)では、 $t_8 \sim t_9$ 秒の第1の報知期間中にチャンスボタン136が操作された場合には、チャンスボタン136の操作を受け付けた時点から再抽選中の期間(3)が終了するまで、装飾図柄を任意の組合せ(例えば、15R特別大当たりに当選していた場合には15R特別大当たりを示す「装飾7ー装飾7ー装飾7」等の組合せ、あるいは、15R大当たりに当選していた場合には15R大当たりを示す「装飾2ー装飾2ー装飾2」等の組合せ)で停止表示する演出を行う(図122(k)左側参照)。一方、チャンスボタン136が操作されなかった場合には、上述のように、 t_9 秒が経過した時点で、ボタン受付期間が第1から第2の報知態様に切り替わって報知される(図122(k)中央または右側参照)。

【1448】

第1の報知期間中にチャンスボタン136が操作されず、 $t_9 \sim t_{10}$ 秒の第2の報知期間中にチャンスボタン136が操作された場合には、チャンスボタン136の操作を受け付けた時点から再抽選中の期間(3)が終了するまで、装飾図柄を任意の組合せ(例えば、15R特別大当たりに当選していた場合には15R特別大当たりを示す「装飾7ー装飾7ー装飾7」等の組合せ、あるいは、15R大当たりに当選していた場合には15R大当たりを示す「装飾2ー装飾2ー装飾2」等の組合せ)で停止表示する演出を行う。

【1449】

再抽選を行う時間は前述のように5000msに固定されているため、装飾図柄が任意の組合せで停止表示される時間は、チャンスボタン136の操作のタイミングに応じて適宜に帳尻が合わせられる。

10

20

30

40

50

【1450】

このように、1ゲームで複数回の残り時間を報知する場合には、遊技者に与える大当りへの期待感を多様に変化させることができる。特に、各期間の報知態様または予告による期待感を互いに関連づけて適宜に設定すれば、遊技者に与える期待感を詳細に調整することができる。

【1451】

つまり、例えば、遊技者にとってすべて期待感の低い予告であった場合には、遊技者の大当り（特に15R特別大当り）への期待感を低くし、期待感の高い場合との区別を明確にすることができる場合がある。また、期待感が低い状態で大当り（特に15R特別大当り）となった場合、より遊技者の喜びを増幅させることができる場合がある。

10

【1452】

また、遊技者にとって期待感の低い予告から高い予告へ変化した場合には、徐々に遊技者の大当り（特に15R特別大当り）への期待感を高めることができる場合がある。また、遊技者にとって期待感の高い予告から低い予告へ変化した場合には、遊技者の大当りへの期待感を高めすぎず、大当りでなかった場合の残念感を減少させることができる場合がある。また、遊技者にとってすべて期待感の高い予告であった場合には、遊技者の大当り（特に15R特別大当り）への期待感をより高めることができる場合がある。

<その他>

【1453】

尚、本発明の遊技台は、上記した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々変更を加え得ることは勿論である。

20

【1454】

例えば、ボタン受付期間の残り時間の報知態様を、図124に示すような報知態様としてもよい。この例（実施例9）では、最初に満タンのメータを基準色（例えば青色）のみで表示し、例えばボタン受付期間が6秒の場合には、1秒間に1/6ずつメータを減らしていく。

【1455】

報知開始から1秒が経過した時点で、メータの一部の領域を特別色（例えば赤色）に変化させる。この特別色に変化した特別領域も、時間の経過に伴いメータが減少するのに合わせて位置を移動させていく。

30

【1456】

メータの基端部（ここでは左端部）が基準色になっているタイミング〔図124の（b）、（c）、（d）および（f）のタイミング〕で遊技者がチャンスボタン136を押下した場合には、期待感の低い予告（例えば、図106に示す「・・・」という予告）を表示する。一方、メータの基端部が特別色になっているタイミング〔図124の（e）のタイミング〕で遊技者がチャンスボタン136を押下した場合には、期待感の高い予告（例えば、図106に示す「激アツだ！！」という予告）を表示する。このように、タイミングよくチャンスボタン136を押下しなければ期待感の高い予告が見られないというように報知態様を設定することで、遊技の幅を広げることができる場合がある。

【1457】

なお、基準色のみでメータを表示する最初の態様を第1の報知態様といい、特別色の特別領域を有するメータを表示する態様を第2の報知態様という。

40

【1458】

この例では、図124の（c-1）または（c-2）に示すように、特別色に変化した特別領域の大きさを任意に設定することができる。さらに、図124の（c-3）に示すように、特別色に変化した時点での特別領域の位置を、任意の位置に設定しなおすることができる。これによって、遊技者がチャンボタン136を押下するタイミングを変化させることができる。

【1459】

また、上述の残り時間の報知態様の実施例1～9は適宜に組み合わせて構成することが

50

可能である。また、例えば上述の残り時間の報知態様の実施例 1～9 ではメータの色を変更することで遊技者に与える大当りへの期待感の高低を変更するようにしたが、メータを点滅または非点滅というように点滅態様を変更して表示することで、大当りへの期待感の高低を変更するようにしてもよい。また、例えば上述の残り時間の報知態様の実施例 1～9 では、チャンスボタン 136 の操作を受け付けることで予告が行われるように構成しているが、チャンスボタン 136 以外の操作手段の操作を受け付けることで予告が行われるようにしてもよい。また、ボタン受付期間の残り時間の報知態様として、第 1 の報知態様から第 2 の報知態様、さらに第 3 の報知態様へ切り替わる態様を備えていてもよい。つまり、ボタン受付期間の残り時間の報知態様としては、時間経過に応じて報知態様が変化しないパターンと、第 1 から第 2 の報知態様の 2 段階で報知態様が切り替わるパターンとを少なくとも備えていればよく、3 段階以上で報知態様が切り替わるパターンをさらに備える構成を除外しない。

10

【1460】

また、上述の残り時間の報知態様の実施例 1～9 では、メータを 1 秒間に所定量ずつ減少させるとして説明しているが、単位時間当りに所定量ずつ減少させればよく、単位時間は 1 秒に限定されるものではない。さらに、上述の残り時間の報知態様の実施例 1～9 では、ボタン受付期間の残り時間を矩形状のメータの形式により表したが、例えば時計の針が進む形式や、砂時計の砂が落ちる形式等、他の形式で表してももちろんよい。

【1461】

また、本発明に係る遊技台は、図 125 に示すような、「複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール 1002 と、リールの回転を指示するためのスタートレバー 1004 と、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタン 1006 と、複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段（入賞役内部抽選）と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段（リール停止制御処理）と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段（入賞判定処理）と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段（メダル払出処理 1008）と、に加え、抽選手段の抽選結果に基づいて演出を実行する演出手段 1010 を備え、この演出手段が、所定の遊技領域 1012 に球を発射する発射装置 1014 と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口 1016 と、入賞口 1016 に入球した球を検知する検知手段 1018 と、検知手段 1018 が球を検知した場合に球を払出す払出手段 1020 と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置 1022 と、可変表示装置 1022 を遮蔽する位置に移動可能なシャッタ 1024 と、所定動作態様で動作する可動体 1026 と、を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置 1022 が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技を演出するような演出装置 1010、であるスロット機 1000」にも好適である。

20

30

【1462】

すなわち、本発明の遊技台は少なくとも、所定の可否判定条件が成立した場合に可否判定を行う可否判定手段（例えば、主制御部 300）と、前記可否判定手段による前記可否判定の結果が特定の可否判定結果（例えば、大当り）である場合に、遊技者に対する有利度が第 1 の有利度である第 1 の制御状態から該第 1 の有利度より有利度が高い第 2 の有利度である第 2 の制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部 300）と、遊技者による操作が可能な操作手段（例えば、チャンスボタン 136）と、前記可否判定の結果についての予告を含む演出を行う予告手段（例えば、第 1 副制御部 400 および装飾図柄表示装置 208）と、を備え、前記予告手段は、遊技者による前記操作手段の操作の受付が有効となる受付期間について、当該受付期間の残り時間を所定の報知態様により報知する残り時間報知手段（例えば、第 1 副制御部 400 および装飾図柄表示装置 208）と、前記受付期間中に遊技者による前記操作手段の操作を受け付けた場合に、

40

50

前記当否判定の結果を示唆する所定の予告を行う特定の予告手段（例えば、第1副制御部400および装飾図柄表示装置208）と、を有し、前記所定の報知態様は、第1の報知態様と、前記第1の報知態様とは異なる第2の報知態様とを有し、前記残り時間報知手段は、所定の時間が経過して前記残り時間が所定の長さに減るまでは、前記第1の報知態様により前記残り時間を報知し、前記所定の時間が経過して以降は、所定の条件が成立しなかった場合（例えば、図104に示す報知態様決定テーブルで「報知F」に当選した場合）は前記第1の報知態様を継続して前記残り時間を報知し、一方、前記所定の条件が成立した場合（例えば、図104に示す報知態様決定テーブルで「報知A→E」または「報知B→D」または「報知C₁→C₂」に当選した場合）は前記第1の報知態様から前記第2の報知態様に切り替えて前記残り時間を報知するものであればよい。

10

【1463】

また、上記の遊技台において、前記第1の報知態様および前記第2の報知態様は、前記当否判定の結果に応じて設定され、前記特定の予告手段の行う予告と同様に予告として機能することが好ましい。

【1464】

また、上記の遊技台において、前記残り時間報知手段は、前記第1の報知態様および前記第2の報知態様のそれぞれにより報知する前記残り時間を、前記当否判定の結果に応じて所定のテーブル（例えば、報知態様決定テーブル）に基づき決定し、前記当否判定の結果が前記特定の当否判定結果である場合、前記第1の報知態様および前記第2の報知態様のそれぞれにより報知する前記残り時間を前記所定のテーブルのうちの特定のテーブル（例えば、報知態様決定テーブルのうちの当たりテーブル）に基づき決定することが好ましい。

20

【1465】

また、上記の遊技台において、前記操作手段は、遊技者による単発的な1回の操作および連続した複数回の操作のうちの少なくとも一方を受付可能であり、前記特定の予告手段は、前記所定の時間が経過するまでは、前記単発的な1回の操作の受付を条件に予告を行い、前記所定の時間が経過して以降は、前記連続した複数回の操作の受付を条件に予告を行うことが好ましい。

【1466】

また、上記の遊技台において、前記残り時間報知手段は、前記第1の報知態様および前記第2の報知態様のうちの少なくとも一方により報知する前記残り時間を実際の前記残り時間の長さとは異ならせることが好ましい。

30

【1467】

このとき、前記残り時間報知手段は、前記所定の長さを第1の長さとし、前記第1の報知態様により報知する前記残り時間が前記第1の長さまで減ったとき、前記所定の条件が成立した場合は、前記第1の報知態様から前記第2の報知態様に切り替え、さらに、前記第2の報知態様により報知する前記残り時間を前記第1の長さよりも長い第2の長さに増やすことが好ましい。

【1468】

また、前記残り時間報知手段は、前記残り時間をメータの残量で表して報知し、前記第2の報知態様により報知する前記メータの減少速度を、前記第1の報知態様により報知する前記メータの減少速度よりも速くすることが好ましい。

40

【1469】

なお、本発明でいう大当りは、次回の特図変動遊技が特図高確普図高確[例えば15R特別大当り（図97（a）の特図A参照）、2R大当り（突然確変；図97（a）の特図C参照）]、特図高確普図低確[例えば2R大当り（隠れ確変；図97（a）の特図E参照）]、特図低確普図高確[例えば15R大当り（図97（a）の特図B参照）、2R大当り（突然時短；図97（a）の特図D参照）]、および特図低確普図低確[例えば2R大当り（突然通常；図97（a）の特図F参照）]のいずれかを指す。

【1470】

50

また、本発明でいうはずれは、次回の特図変動遊技が特図低確普図低確で上記に当てはまらないもの〔例えば、小当り（図 97（a）の特図 G、H 参照）およびはずれ（図 97（a）の特図 I、J 参照）〕を指す。

<第 5 実施形態>

【1471】

以下、図面を用いて、本発明の第 5 実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機 100 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。なお、図 126～図 192 に示す符号は、原則として第 5 実施形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、本実施形態の説明では図 126～図 192 に示す符号を優先する。

10

<全体構成>

【1472】

まず、図 126 を用いて、本発明を適用可能なぱちんこ機 100 の全体構成について説明する。なお、同図はぱちんこ機 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【1473】

ぱちんこ機 100 は、外枠 102 と、本体 104 と、前面枠扉 106 と、球貯留皿付扉 108 と、発射装置 110 と、遊技盤 200 と、をその前面（遊技者側）に備える。

【1474】

外枠 102 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

20

【1475】

本体 104 は、外枠 102 の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部 112 を介して外枠 102 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体 104 は、枠状に形成され、内側に空間部 114 を有している。このぱちんこ機 100 を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体 104 を開閉操作することが可能であり、本体 104 が開いたことを検出する本体開放センサ 1041 が設けられている。

【1476】

前面枠扉 106 は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにぱちんこ機 100 の前面側となる本体 104 の前面に対しヒンジ部 112 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 116 とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉 106 も開閉操作することが可能であり、前面枠扉 106 が開いたことを検出する前面枠扉センサ 1061 も設けられている。なお、この前面枠扉 106 には、開口部 116 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 118 が設けられ、前面側には、スピーカ 120 や枠ランプ 122 が取り付けられている。前面枠扉 106 の後面と遊技盤 200 の前面とで遊技領域 124 が設けられる空間を区画形成する。なお、ここでの説明では、光源を LED とするものもランプと称する。

30

【1477】

球貯留皿付扉 108 は、ぱちんこ機 100 の前面において本体 104 の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉 108 は、前面枠扉 106 を開放した状態で操作可能となる開放レバー 1081 を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉 108 が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ 1082 も設けられている。球貯留皿付扉 108 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 110 へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿 126 と、上皿 126 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 128 と、遊技者の操作によって上皿 126 に貯留された遊技球を下皿 128 へと排出させる球抜ボタン 130 と、遊技者の操作によって下皿 128 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー 132 と、遊技者の操作によって発射装置 110 へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へと打ち出す球発射ハンドル 134 と

40

50

、遊技者の操作によって各種演出装置 206（図 128 参照）の演出態様に変化を与える演出ボタン 136 と、演出ボタン 136 に内蔵され、その演出ボタン 136 を発光させる演出ボタンランプ 138 と、遊技店に設置されたカードユニット（CR ユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン 140 と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン 142 と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部 144 と、を備える。また、ぱちんこ機 100 には、下皿 128 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。さらに、十字キー 141 も備えている。

【1478】

発射装置 110 は、本体 104 の下方に取り付けられ、球発射ハンドル 134 が遊技者に操作されることによって回転する発射杆 146 と、遊技球を発射杆 146 の先端で打突する発射槌 148 と、を備える。この発射装置 110 は、遊技者に球発射ハンドル 134 が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば 0.6 秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へ向けて発射する。

【1479】

遊技盤 200 は、前面に遊技領域 124 を有し、本体 104 の空間部 114 に臨むように、所定の固定部材を用いて本体 104 に着脱自在に装着されている。遊技領域 124 は、遊技盤 200 を本体 104 に装着した後、開口部 116 から観察することができる。なお、図 126 では遊技領域 124 の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図 128 に示す。

【1480】

図 127 は、図 126 のぱちんこ機 100 を背面側から見た外観図である。ぱちんこ機 100 の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 150 と、この球タンク 150 の下方に位置し、球タンク 150 の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置 152 に導くためのタンクレール 154 とを配設している。

【1481】

払出装置 152 は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置 152 は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール 154 の下流端に接続する。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール 154 を通過して払出装置 152 内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置 152 の下方へ 1 個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置 152 は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【1482】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部 600 へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してぱちんこ機 100 の前面側に配設した上皿 126 に到達するように構成しており、ぱちんこ機 100 は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【1483】

払出装置 152 の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部 300（図 129 参照）を構成する主基板 156 を収納する主基板ケース 158、主制御部 300 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 1 副制御部 400（図 129 参照）を構成する第 1 副基板 160 を収納する第 1 副基板ケース 162、第 1 副制御部 400 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 2 副制御部 500（図 129 参照）を構成する第 2 副基板 164 を収納する第 2 副基板ケース 166、遊技球の払出に

関する制御処理を行う払出制御部 600 (図 129 参照) を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ 168 を備える払出基板 170 を収納する払出基板ケース 172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部 630 (図 129 参照) を構成する発射基板 174 を収納する発射基板ケース 176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源管理部 660 (図 129 参照) を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RAM クリア信号を主制御部 300 に出力する RAM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納する電源基板ケース 184、および払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行う C R インターフェース部 186 を配設している。

【1484】

10

図 128 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。図 128 に示す遊技盤 200 には、外レール 202 と内レール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

【1485】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、特別図柄表示装置 212 と、普通図柄保留ランプ 216 と、高確中ランプ 222 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります、特別図柄を「特図」と称する場合があります。

【1486】

20

装飾図柄表示装置 208 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための画像表示装置であり、ぱちんこ機 100 では液晶表示装置 (Liquid Crystal Display) によって構成する。この装飾図柄表示装置 208 は、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c および演出表示領域 208d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 208d は演出に用いる画像を表示する。また、ぱちんこ機 100 では、後述するように、演出表示領域 208d の左隅には普図の第 4 図柄と特図の第 4 図柄が表示される。さらに、各表示領域 208a、208b、208c、208d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 208 の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置 208 として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7 セグメント表示装置、有機 EL (Electro Luminescence) 表示装置、リール (ドラム) 式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

30

【1487】

普図表示装置 210 は、普図の表示を行うための表示装置であり、ぱちんこ機 100 では 7 セグメント LED によって構成する。特図表示装置 212 は、特図の表示を行うための表示装置であり、ぱちんこ機 100 では 7 セグメント LED によって構成する。これらの普図表示装置 210、および特図表示装置 212 は、報知手段の一例に相当する。

40

【1488】

なお、普図表示装置 210、および特図表示装置 212 (報知手段) の表示領域 (ここでは 7 セグメントの大きさが相当) と装飾図柄表示装置 208 (図柄表示手段) の表示領域 (ここでは表示画面の大きさが相当) とでは、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の方が大きい。また、ぱちんこ機 100 では、普図表示装置 210 および特図表示装置 212 は、動画の表示が不可能であるのに対して、装飾図柄表示装置 208 は動画の表示が可能である。

【1489】

普図保留ランプ 216 は、保留している所定の第 1 の変動遊技 (詳細は後述する普図変動遊技) の数を示すためのランプであり、ぱちんこ機 100 では、普図変動遊技を所定数

50

(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。

【1490】

高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ(報知手段)である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当り遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。

【1491】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、2つの普図始動ゲート251、253と、普図電動役物252と、特図始動口230と、可変入賞口234を配設している。

10

【1492】

一般入賞口226は、図126に示すぱちんこ機100では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口226に入賞した場合)、図127に示す払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として図126に示す上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、ぱちんこ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。ぱちんこ機100では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球(遊技球)」と呼ぶ。複数配設された一般入賞口226の中で、一つの一般入賞口226だけは、普図始動ゲート251の下方に配設されている。すなわち、その一般入賞口226は、遊技盤の中央下部に設けられた普図始動ゲート251と可変入賞口234の間に配設されている。以下、この一般入賞口226を、他の一般入賞口226と区別する場合には、中央一般入賞口226と称する。また、遊技盤の中央下部に設けられた普図始動ゲート251を、もう一方の普図始動ゲート253と区別する場合には、中央普図始動ゲート251と称する。中央普図始動ゲート251を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出されることはなく、その球は、中央一般入賞口226に入賞することが可能である。ただし、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過しても、賞球が払い出されることはない。中央普図始動ゲート251は第1の進入領域の一例に相当し、その下の中央一般入賞口226は第2の進入領域の一例に相当する。

20

30

【1493】

ここで、図128に示す遊技盤200を備えたぱちんこ機100のゲーム性について簡単に説明する。このぱちんこ機100は、可変入賞口234に遊技球を進入させて出球を稼ぐのではなく、普図電動役物252に遊技球を進入させて出球を稼ぐ遊技機である。通常状態(後述する特図低確率普図低確率状態)では、まず、遊技盤の中央下部に設けられた中央普図始動ゲート251を狙い、この中央普図始動ゲート251に遊技球が進入すると、普図の当否判定(第1の当否判定)が行われ、普図表示装置210が変動表示を開始する。また、普図表示装置210の変動表示に併せて、装飾図柄表示装置208では、普図の装飾図柄の変動表示が行われる。すなわち、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、普図表示装置210に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄である。

40

【1494】

普図の当否判定で当りに当選した場合には、普図表示装置210が、当りに対応した所定の図柄態様の停止図柄(図130(c)参照)を表示するとともに、装飾図柄表示装置208も、当りに対応した装飾図柄の組み合わせを停止表示する。また、装飾図柄表示装置208には、右打ちを行うことを指示する画面が表示され、遊技領域124の右側領域に配置された普図電動役物252が所定時間(例えば5.8秒間)開放する。すなわち、この普図電動役物252は、開閉自在な可動部材(ここでは扉部材2521)を備えており、扉部材2521が開放すると、特図始動口230への入賞が可能になる。扉部材25

50

2 1 は、特図始動口 2 3 0 への入賞の難易度を変更する部材である。扉部材 2 5 2 1 が閉じたままでは特図始動口 2 3 0 への入球は不可能であり、扉部材 2 5 2 1 が閉じた閉状態は入賞困難な開閉状態である。一方、扉部材 2 5 2 1 が開いた状態は入賞容易な開閉状態である。したがって、特図始動口 2 3 0 は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第 1 の大きさに相当）と大サイズ（第 2 の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域である。この大サイズの大きさは、普図始動ゲート 2 5 1, 2 5 3 の入り口の大きさよりも大きい。一方、小サイズの大きさは、普図始動ゲート 2 5 1, 2 5 3 の入り口の大きさよりも小さいか、あるいはそれら（2 5 1, 2 5 3）の入り口の大きさ以下である。なお、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 における閉状態は必ずしも完全に閉塞した状態である必要はなく、少し開いていても、遊技球の入球が不可能あるいは困難な状態であればよい。普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 における閉状態は第一状態の一例に相当し、開状態は第二状態の一例に相当する。特図始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、7 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。特図始動口 2 3 0 に入球した球は、ぱちんこ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。なお、図 1 2 8 に示す普図電動役物 2 5 2 は、可変始動手段であって、アタッカー形式の電動チューリップ（電チュー）であるといえる。

10

【1 4 9 5】

扉部材 2 5 2 1 が開放した状態の普図電動役物 2 5 2 に遊技球が進入すると、特図始動口 2 3 0 へ必ず入球する。扉部材 2 5 2 1 の一回の開放で遊技球が特図始動口 2 3 0 へ複数入球しいても、最初に入球した 1 球についてのみ特図の当否判定（抽選）が行われる。すなわち、このぱちんこ機 1 0 0 では、特図の保留記憶がない。したがって、遊技盤 2 0 0 には特図保留ランプが設けられていない。また、普図電動役物 2 5 2 の近傍（この例では右横）には入賞ランプ 2 5 4 が設けられている。この入賞ランプ 2 5 4 は、特図始動口 2 3 0 へ入賞があると発光（点滅）する。また、扉部材 2 5 2 1 が閉塞した時にも発光（点滅）する。入賞ランプ 2 5 4 は発光部の一例に相当する。

20

【1 4 9 6】

普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 は、所定時間（ここでは 5. 8 秒間）開放するが、その所定時間の間に所定球数（ここでは 1 0 球）が普図電動役物 2 5 2 に進入した場合には、所定球数目が進入した時点で所定時間の経過を待たずに扉部材 2 5 2 1 は閉鎖する。普図電動役物 2 5 2 に遊技球が進入すると、特図の当否判定（抽選）が行われ、特図表示装置 2 1 2 が変動表示を開始する。また、特図表示装置 2 1 2 の変動表示に併せて、装飾図柄表示装置 2 0 8 では演出表示が行われる。このようにぱちんこ機 1 0 0 では、普図電動役物 2 5 2 の一回の開放は、一回の特図の当否判定の権利の獲得と、一又は複数球の入賞による賞球の増加を目的としたものである。

30

【1 4 9 7】

特図の当否判定で大当りに当選した場合には、特図表示装置 2 1 2 が、大当りに対応した所定の図柄態様の停止図柄を表示するとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 も、大当りに対応した演出を表示し、可変始動口 2 3 4 が極短時間（例えば 0. 1 秒）、所定回数（例えば、1 5 回や 2 回）開放する。この可変入賞口 2 3 4 は、図 1 2 8 に示す遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 2 3 4 は、入賞開口と、ソレノイドによってその入賞開口を開閉自在な扉部材 2 3 4 1 とを備えている。入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口 2 3 4 はアタッカと呼ばれることがある。可変入賞口 2 3 4 は、後述する大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。すなわち、可変入賞口 2 3 4 は、所定の第 1 の開閉状態（ここでは閉状態）およびその第 1 の開閉状態よりも遊技球の入賞が容易な第 2 の開閉状態（ここでは開状態）のうちの一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段である。なお、可変入賞口 2 3 4 における閉状態も必ずしも完全に閉塞した状態である必要はなく、少し開いていても、遊技球の入球が不可能あるいは困難な状態であればよい。可変入賞口 2 3 4 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出

40

50

装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。しかしながら、上述のごとくぱちんこ機 1 0 0 では、可変入賞口 2 3 4 における開状態は極短時間（例えば 0. 1 秒）であるため、可変入賞口 2 3 4 への入球による払い出しはほとんど期待することができない。なお、可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、ぱちんこ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【 1 4 9 8 】

また、通常状態（特図低確率普図低確率状態）において特図の当否判定で大当りに当選した場合には、電サポ状態（時短状態とも言い、普図高確率状態）へ必ず移行する。電サポ状態では、まず、遊技領域 1 2 4 の右側領域に配置された普図始動ゲート 2 5 3 を狙う。この普図始動ゲート 2 5 3 の真下に普図電動役物 2 5 2 は設けられている。右側の普図始動ゲート 2 5 3 も第 1 の進入領域の一例に相当し、その真下の普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放すると遊技球の進入が可能になる特図始動口 2 3 0 も第 2 の進入領域の一例に相当する。

10

【 1 4 9 9 】

普図始動ゲート 2 5 3 を通過した球は一般入賞口 2 2 6 に入球した球と違って、遊技島側に排出されることはなく、賞球が払い出されることもない。球が右側の普図始動ゲート 2 5 3 を通過したことを所定の球検出センサが検出すると普図の当否判定が行われ、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

【 1 5 0 0 】

ぱちんこ機 1 0 0 が電サポ状態であれば、普図の当否判定で当たりやすい。普図の当否判定で当たれば、再び、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放し、普図電動役物 2 5 2 に遊技球が進入すると、特図の当否判定が行われる。ぱちんこ機 1 0 0 では、確変状態（特図高確率状態）と非確変状態（特図低確率状態）では、特図の当否判定で大当りに当選する確率は変わるものの、いずれの状態でも高確率で大当りに当選するように構成されている。特図の当否判定で大当りに当選しなければ（ハズレであれば）、可変入賞口 2 3 4 は開放しない。しかしながら、電サポ状態であるため、遊技球が右側の普図始動ゲート 2 5 3 を通過すれば、かなりの確率で普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放する。こうして、電サポ状態の間に、特図の大当りに何回か当選しやすい。ぱちんこ機 1 0 0 では、この電サポ状態の間が、特別遊技状態に相当し、ボーナスゲームの演出が行われる。

20

【 1 5 0 1 】

一般的に、出球が減らない状態の間に、繰り返し特図の大当りに当選することを連荘と称する。したがって、非電サポ状態であっても確変状態である間に、特図の大当りに繰り返し当選することを連荘と称する場合もある。しかしながら、図 1 2 8 に示す遊技盤 2 0 0 では、特図始動口が 1 つしかなく、その 1 つの特図始動口 2 3 0 には、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放しないと入賞しない。そこで、ここでは、電サポ状態の間に、電サポ付きの大当りに繰り返し当選して普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が繰り返し開放することを連荘と称する。例えば、電サポ状態の間に、特図のハズレを一又は複数回はさんで特図の電サポ付きの大当りに当選した場合にも連荘が成立する。特図の大当りには、確変付き大当りと非確変大当りが用意されている。確変付き大当りと非確変大当りとは、確変付き大当りに当選しやすいが、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数には制限が設けられている。以下、この確変がらみの制限をリミッタと称し、上記回数を規定回数と称する。ここでは、規定回数は 1 1 回である。規定回数に達すると、電サポ状態から非電サポ状態へ移行するとともに、非確変状態へ移行する。すなわち、通常状態である特図低確率普図低確率状態になる。一方、規定回数に達する前に、特図が非確変大当りに当選すると、リミッタがリセットされ、確変付き大当りを獲得した回数は 0 になる。

30

40

【 1 5 0 2 】

以上説明した構成のぱちんこ機 1 0 0 では、普図の当否判定結果を導出するまでの時間、すなわち普図表示装置 2 1 0 の変動時間として複数種類の時間が用意されており、特図の当否判定結果を導出するまでの時間、すなわち特図表示装置 2 1 2 の変動時間も、複数

50

種類の時間が用意されている。電サポ状態では普図の変動時間は短く、遊技球が右側の普図始動ゲート 2 5 3 を通過すると、すぐに当否判定結果が報知される。特図の変動時間は、特図が大当りの場合には、普図電動役物 2 5 2 における扉部材 2 5 2 1 の一回の開放期間（ここでは 5. 8 秒）以下であるが、一回の開放期間よりも所定確率で長くなる場合がある。

【1 5 0 3】

さらに、図 1 2 8 に示すように、入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘 2 3 8 を複数個、配設していると共に、内レール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をばちんこ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 2 4 0 を設けている。

10

【1 5 0 4】

上皿 1 2 6 に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このばちんこ機 1 0 0 では、遊技者の球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（普図始動ゲート 2 5 1、2 5 3、特図始動口 2 3 0）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなくアウト口 2 4 0 に到達する。

＜演出装置 2 0 6＞

20

【1 5 0 5】

次に、ばちんこ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 は、ワープ装置 2 4 2、およびステージ 2 4 4 の後方に位置することとなる。

【1 5 0 6】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

30

【1 5 0 7】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や遊技釘 2 3 8 などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ 2 4 4 の中央部には、通過した球が中央普図始動ゲート 2 5 1 へ入球し易くなるスペシャルルート 2 4 4 a を設けている。

【1 5 0 8】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 を

40

50

全く視認不可にしてもよい。

【1509】

スピーカ120や枠ランプ122等の装飾ランプ、図128に示す装飾図柄表示装置208、および遮蔽装置246は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置208は図柄表示手段の一例に相当する。

<制御部>

【1510】

次に、図129を用いて、このぱちんこ機100の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【1511】

ぱちんこ機100の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、主制御部300が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部600と、遊技球の発射制御を行う発射制御部630と、ぱちんこ機100に供給される電源を制御する電源管理部660と、によって構成している。ぱちんこ機100では、主制御部300、第1副制御部400および第2副制御部500はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら3つの制御部（300、400、500）は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第1副制御部400と第2副制御部500が、主制御部300の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部300、第1副制御部400および第2副制御部500それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら3つの制御部（300、400、500）を併せた一つのもので所定の制御手段ととらえることもできるし、第1副制御部400および第2副制御部500を併せた一つのもので所定の制御手段ととらえることもできる。

<主制御部>

【1512】

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

【1513】

また、基本回路302には、水晶発振器316aが出力するクロック信号を受信する度に0～65535の範囲で数値を導出する乱数値生成回路318（この回路には2つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする）と、本体開放センサ1041、前面枠扉センサ1061、球貯留皿付扉センサ1082、および図127に示す下皿128が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ320が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路318および基本回路302に出力するためのセンサ回路322と、特図表示装置212の表示制御を行うための駆動回路324と、普図表示装置210の表示制御を行うための駆動回路326と、各種状態表示部328（例えば、普図保留ランプ216、高確中ランプ222等）の表示制御を行うための駆動回路330と、普図電動役物252の扉部材2521や可変入賞口234の扉部材2341等を開閉駆動する各種ソレノイド332を制御するための駆動回路334と、入賞ランプ254の発光制御を行うための駆動回路335とを接続している。なお、

10

20

30

40

50

入賞ランプ 2 5 4 の発光制御は、第 1 副制御部 4 0 0 側で行うようにしてもよい。

【1 5 1 4】

乱数値生成回路 3 1 8 は、基本回路 3 0 2 で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路 3 1 8 における乱数の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの 2 種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ（ダウン）する数値を取得して、その数値を乱数として導出する。乱数モードには、さらに 2 つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数の種を用いて所定関数（例えばモジュラス関数）による演算を行い、この演算結果を乱数として導出する。二つ目の方法は、0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数として導出する。乱数値生成回路 3 1 8 では、各種センサ 3 2 0 からセンサ回路 3 2 2 に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路 3 1 8 は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ（ダウン）させるカウンタの初期値として用いたり、乱数の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

10

【1 5 1 5】

なお、特図始動口 2 3 0 に球が入賞したことを、各種センサ 3 2 0 のうちの球検出センサが検出した場合には、センサ回路 3 2 2 は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路 3 1 8 に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路 3 1 8 は、特図始動口 2 3 0 に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 3 1 8 に内蔵された、特図始動口 2 3 0 に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路 3 1 8 は、普図始動ゲート 2 5 1, 2 5 3（これら 2 つの普図始動ゲートを総称して普図始動領域という）に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、普図始動領域に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 3 1 8 に内蔵された、普図始動領域に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

20

【1 5 1 6】

また、この明細書にいう球検出センサとしては、具体的には、一般入賞口 2 2 6、特図始動口 2 3 0、可変入賞口 2 3 4 など所定の入賞口や始動口に入賞した球を検出するセンサや、普図始動ゲート 2 5 1, 2 5 3 を通過する球を検出するセンサがあげられる。

【1 5 1 7】

さらに、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 6 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 6 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 3 5 0 にばちんこ機 1 0 0 の遊技情報（例えば、制御状態を表す情報等）を出力する。

30

【1 5 1 8】

また、主制御部 3 0 0 には、電源管理部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 8 を設けており、この電圧監視回路 3 3 8 は、電源の電圧値が所定の値（ここでは 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。低電圧信号は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路 3 3 8 は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。

40

【1 5 1 9】

また、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 4 0 を設けており、C P U 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 4 0 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、遊技制御手段の一例に相当する。

【1 5 2 0】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 6 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ

50

れ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400および払出制御部600からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

<副制御部>

【1521】

次に、ぱちんこ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。この基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路402には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406が接続されている。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

【1522】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418の制御を行うための駆動回路420と、図127に示す演出ボタン136の押下を検出する演出ボタン検出センサ426と、各種センサからの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、を接続している。

【1523】

さらに、第1副制御部400には、装飾図柄表示装置（液晶表示装置）208および遮蔽装置246の制御を行うための第2副制御部500が接続されている。

<払出制御部、発射制御部、電源管理部>

【1524】

次に、ぱちんこ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源管理部660について説明する。払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装152の払出モータ602を制御すると共に、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部606を介して、ぱちんこ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。

【1525】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

【1526】

電源管理部660は、ぱちんこ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給する。主制御部300、第1副制御部400、および発射制御部630は、払出制御部600から所定電圧の供給を受ける。また、電源管理部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、ぱちんこ機100では、電源管理部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給し、払出制御部600から主制御部300と第1副制御部400と発射制御部630に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

。

10

20

30

40

50

<図柄の種類>

【1527】

次に、図130(a)を用いて、ぱちんこ機100の特図表示装置212が停止表示する特図の種類について説明する。

【1528】

図130(a)は特図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものである。普図電動役物252の扉部材2521は開いて特図始動口230に球が入球したことを球検出センサが検出したことを条件として特図変動遊技が開始される。特図変動遊技が開始されると、特図表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図の変動表示」(特図変動遊技)を行う。そして、特図の変動開始前に決定した変動時間(第一変動時間)が経過すると、特図表示装置212は特図の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図の変動表示」を開始してから特図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図の変動停止表示と称することがある。この特図の変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【1529】

図130(a)には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図W」の22種類の特図が示されている。図130(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【1530】

ぱちんこ機100では、特図の停止図柄態様として、20種類の大当たり図柄(「特図A」から「特図T」)が用意されている。いずれの大当たり図柄も所定ラウンド(例えば、15ラウンドや2ラウンド)の大当たり図柄である。

【1531】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値(所定球数)を獲得することができるチャンスの回数をいう。ぱちんこ機100では、図128に示す可変入賞口234の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が15回続くことを意味する。すなわち、1回の作動が、開閉状態が第1の開閉状態(ここでは閉状態)から第2の開閉状態(ここでは開状態)に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口234は、大当たり遊技中に、この特定変化を複数の定数回(15ラウンドの場合であれば15回)行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件(例えば所定球数(一例として10球)の遊技球の進入、所定量の遊技価値(所定球数)の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数)が成立することにより終了する。所定ラウンドの間が大当たり遊技中になる。

【1532】

図130(b)は、同図(a)に示す特図の特性をまとめた表である。通常遊技状態(特図低確率普図低確率)で特図が大当たりした場合、すなわち非電サポ状態で特図が大当たりした状態では、普図電動役物252の扉部材2521が繰り返し開閉動作を行っている確率は極めて低く、図130(b)では普図電動役物解放時(初期)と記してある。これは、特図の当否判定が行われることになった普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放を意味している。普図電動役物解放時(初期)では、特図A~特図Pが確変付き大当たりになる。確変付きであると、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い状態へ移行する。以下、この大当たりに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。ぱちんこ機100では、大当たり遊技中には特図低確率状態へ移行し、確変付き大当たりになると、大当たり遊技終了後に特図高確率状態へ移行する。一方、特図Q~特図Tが確変無し大当たりになる。

【1533】

また、普図電動役物解放時(初期)では、特図が大当たりの場合は時短が付与される。すなわち、特図A~特図Pが次回大当たりまで時短付き大当たりになり、特図Q~特図Tが特図

の図柄変動停止表示が100回行われる間、時短が付与される。特図A～特図Tまでのいずれの大当り遊技終了後にも、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態は、このぱちんこ機100に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグが用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/60であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では1/1.00003に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では1.5秒に短縮される。普図確変や普図変短により、特図始動口230に入球する確率が高まる。なお、ぱちんこ機100では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、および普図変短が行われるが、電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加を行ってもよい。以上のことから、非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が特図始動口230に進入し難い。すなわち、非電サポ状態では、普図電動役物252の扉部材2521が閉じた状態になりやすく、特図始動口230への遊技球の進入率は低い。一方、電サポ状態では、普図電動役物252の扉部材2521が開きやすく、特図始動口230への遊技球の進入率が高められる。したがって、非電サポ状態が非特定状態（通常遊技状態にも相当）の一例に相当し、電サポ状態が特定状態（特別遊技状態にも相当）の一例に相当する。また、主制御部300のCPU304は、通常遊技状態と特別遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段の一例に相当する。

【1534】

また、上述のごとくぱちんこ機100では、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数には制限（リミッタ）が設けられている。主制御部300のRAM308には、確変付き大当りを獲得することができる回数をカウントする確変カウンタが設けられており、非電サポ状態から電サポ状態へ移行すると、この確変カウンタに規定回数がセットされ、確変付き大当りを獲得するたびに確変カウンタは1減算される。この確変カウンタは、規定回数カウンタの一例に相当する。リミッタが設定され規定回数に未到達時（リミッタ未到達時）、すなわち電サポ状態に移行してからの確変付き大当りの獲得回数が規定回数に達するまでは、連荘中であり、連荘中では、特図A～特図Pが確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当りになる。また、特図A～特図Pでは、確変カウンタのリセットは行われない。一方、リミッタ未到達時では、特図Q～特図Tは、確変無しの大当りであって、かつ確変カウンタの規定回数へのリセットが行われるとともに時短が特図の図柄変動停止表示が100回行われる間付与される。

【1535】

さらに、確変カウンタが規定回数に到達（ここではカウンタ値が0になる）、すなわちリミッタ到達時には、特図A～特図Hおよび特図Q，Rが、確変無しの大当りであって、時短が特図の図柄変動停止表示が100回行われる間付与され、確変カウンタのリセットが行われる。一方、リミッタ到達時では、特図I～特図Pおよび特図S，Tは、確変無しかつ時短無しの大当りであり、リミッタ設定が終了になり通常遊技状態へ移行する。

【1536】

以上をまとめると、初当り（普図電動役物解放時（初期））からリミッタ未到達時（連荘中）間では、特図A～特図Pが特図高確率普図高確率状態であり、特図Q～特図Sが特図低確率普図高確率状態である。そして、リミッタに到達すると、特図A～特図Hおよび特図Q，Rが特図低確率普図高確率状態であり、特図I～特図Pおよび特図S，Tが特図

低確率普図低確率状態である。このように、ぱちんこ機100では、特図の停止図柄態様に基づいて遊技者に付与される利益が、遊技状態（普図電動役物解放時（初期）、リミッタ未到達時（連荘中）、リミッタ到達時の別）で相違するが、異なる遊技状態で特図の停止図柄態様を共通にしている。

【1537】

また、ぱちんこ機100では、ハズレ図柄も2種類用意されている。図130(a)に示す、特図Vは第1ハズレ図柄であり、特図Wは第2ハズレ図柄である。ハズレ図柄が停止表示されると、可変入賞口234の扉部材2341は開閉動作を行わない。なお、大当り図柄およびハズレ図柄の他に、小当り遊技前後で制御状態（遊技状態）が変化しない小当り図柄を用意してもよい。特図表示装置212は、特図の当否決定結果（第2の当否判定結果）を報知する第一図柄表示手段の一例に相当する。

10

【1538】

図131(a)は普図の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものである。ぱちんこ機100の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、ハズレ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動領域（普図始動ゲート251, 253）に球が進入したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図A」とハズレ図柄である「普図B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図131(a)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

20

【1539】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置210は普図の当否決定結果（第1の当否判定結果）を報知する第二図柄表示手段の一例に相当する。

【1540】

図131(b)は普図装飾図柄の一例を示したものである。ぱちんこ機100の普図装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。普図始動領域（普図始動ゲート251, 253）に球が進入したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、普図表示装置210とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様を停止表示する。普図の当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ（例えば「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾2ー装飾2ー装飾2」等）を停止表示する。装飾図柄表示装置208に同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せが表示されると、普図電動役物252の扉部材2521が所定時間（ここでは5.8秒）開放する。一方、普図のハズレを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

30

40

【1541】

なお、普図の停止図柄態様（図131(a)参照）と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a～cに表示される一つの装飾図柄の停止図柄態様（同図(b)参照）は、装飾図柄（同図(b)参照）の方が大きい。

<主制御部メイン処理>

【1542】

次に、図132を用いて、図129に示す主制御部300のCPU304が実行する主

50

制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【1543】

図129に示す主制御部300のRAM308には、特図決定用乱数カウンタ、特図変動時間決定用乱数カウンタ、および普図変動期間決定用乱数カウンタが設けられている。また、そのRAM308には、特図当否判定結果、特図決定結果、特図変動時間決定結果、普図当否判定結果、および普図変動期間決定結果、および普図保留数がそれぞれが記憶される。さらに、RAM308には、普図当否判定（抽選）の開始を保留することができる最大数（この例では4つ）の領域に区分けされた普図保留記憶部が用意されている。

【1544】

上述したように、図129に示す主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図132に示す主制御部メイン処理を実行する。

【1545】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、ぱちんこ機100では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【1546】

ステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。

【1547】

ステップS105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660が第2副制御部500を介して主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値（ここでは9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU304が電源の遮断を検知した場合）にはステップS103に戻り、低電圧信号がオフの場合（CPU304が電源の遮断を検知していない場合）にはステップS107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9V）に達しない場合にもステップS103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS105は繰り返し実行される。

【1548】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート（例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート）からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

【1549】

ステップS109では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップS113）に進む。

【1550】

具体的には、最初に、図2に示す電源基板182に設けたRAMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリア

10

20

30

40

50

が必要でない場合)には、RAM 308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM 308の所定の領域(例えば全ての領域)に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値(例えば0)であるか否か(チェックサムの結果が正常であるか否か)を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)の場合(チェックサムの結果が正常である場合)には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)以外である場合(チェックサムの結果が異常である場合)には、ぱちんこ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS113に進む。

10

【1551】

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM 308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定(本設定)する。また、電断時にRAM 308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU 304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、ぱちんこ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理(後述)に分岐する直前に行った(ステップS115内の所定の)命令の次の命令から処理を再開する。また、図129に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM 308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

20

【1552】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定(本設定)、RAM 308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM 308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理(ステップS113)が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

30

【1553】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、特図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタと、特図変動時間決定用乱数値、および普図変動期間決定用乱数値それぞれを生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、基本乱数値として取り得る数値範囲が0~20とすると、RAM 308に設けた乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップS115の処理を繰り返し実行する。

40

<主制御部タイマ割込処理>

【1554】

次に、図133を用いて、主制御部300のCPU 304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

50

【1555】

図129に示す主制御部300は、所定の周期（ここでは約4msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【1556】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【1557】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（ここでは32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（ここでは、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【1558】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図129に示す各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【1559】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。ぱちんこ機100では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図129に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（ここでは、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（ここでは、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、普図始動ゲート251、253、特図始動口230、可変入賞口234への入球または通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234や始動口230やゲート251、253への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パター

10

20

30

40

50

ン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（ここでは、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【1 5 6 0】

ステップ S 2 0 7 およびステップ S 2 0 9 では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップ S 1 1 5 で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部 3 0 0 で使用する、特図決定用乱数カウンタ、特図変動時間決定用乱数カウンタ、および普図変動期間決定用乱数カウンタを更新する。例えば、ある乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 に設けたその乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 1 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に 1 を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0 ~ 1 0 0 の数値範囲で変動する乱数カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算した結果が、R A M 3 0 8 に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば 7）である場合に、その乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、その乱数カウンタにセットすると共に、その乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。

【1 5 6 1】

ステップ S 2 1 1 では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部 3 0 0 で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【1 5 6 2】

ステップ S 2 1 3 では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置 2 1 0 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、特図表示装置 2 1 2 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放期間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

【1 5 6 3】

ステップ S 2 1 5 では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口 2 2 6、2 3 4 や始動口 2 3 0 に入賞があった場合に、R A M 3 0 8 に各入賞口等ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【1 5 6 4】

また、ステップ S 2 1 7 では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、普図始動領域（普図始動ゲート 2 5 1、2 5 3）に入賞があり、且つ、保留している普図変動遊技の数が所定数（ここでは 4）未満である場合には、所定の始動情報を取得する。すなわち、普図の保留数が所定数未満であれば、普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値を取得する。普図当選乱数および普図変動期間決定用乱数は、本発明にいう始動情報の一例に相当する。ここで取得する普図当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1）であり、普図変動期間決定用乱数値は、ソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1）である。図 1 2 9 に示す乱数値生成回路 3 1 8 の、普図始動領域に対応した乱数値記憶用レジスタ、R A M 3 0 8 に設けられた普図変動期間決定用乱数カウンタ、ならびに乱数加工を施す主制御部 3 0 0 を併せたものが、始動情報生成手段（第 1 の始動情報生成手段）の一例に相当す

る。ここで取得された乱数値（始動情報）は、RAM 308に設けた普図保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1セットの始動情報として記憶される。この普図保留記憶部は、普図始動領域（普図始動ゲート251, 253）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の上限個数（ここでは4個）まで記憶可能な始動情報記憶手段に相当する。このとき始動情報をRAM 308に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を普図の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を始動情報記憶手段としてもよいし、普図の保留記憶部および一時領域を始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部300のCPU 304は、RAM 308に記憶されている普図の保留数の値に1を加算し、普図の保留数が1増加する。したがって、主制御部300のCPU 304が保留手段の一例に相当する。

10

【1565】

また、ぱちんこ機100では特図の保留記憶がない。主制御部300のRAM 308には特図入賞フラグが用意されている。特図入賞フラグは、普図電動役物252の扉部材2521が閉鎖するとオフ状態になる。したがって、普図電動役物252の扉部材2521が開放した直後には特図入賞フラグはオフ状態である。主制御部300のCPU 304は、特図始動口230に入賞があり、且つ、特図入賞フラグがオフ状態であれば、所定の始動情報を取得する。すなわち、所定の始動情報として、特図当選乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値を取得する。ここで取得する特図当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値+Rレジスタの値+1）であり、特図決定用乱数値および特図変動時間決定用乱数値は、ソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値+Rレジスタの値+1）である。図129に示す乱数値生成回路318の、特図始動口230に対応した乱数値記憶用レジスタ、RAM 308に設けられた特図変動時間決定用乱数カウンタ、ならびに乱数加工を施す主制御部300を併せたものが、始動情報導出手段（第2の始動情報導出手段）の一例に相当する。ここで取得された、特図当選乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値は、RAM 308に設けた特図始動情報記憶領域に、1セットの始動情報として記憶される。

20

【1566】

さらに、この入賞受付処理では、所定の球検出センサにより、普図始動ゲート251, 253、特図始動口230、または可変入賞口234への入賞（入球）を検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、普図始動ゲート251, 253、特図始動口230、および可変入賞口234の入賞（入球）の有無を示す入賞受付情報を設定する。

30

【1567】

加えて、特図始動口230に入賞があった場合には、主制御部300のCPU 304は、図128に示す入賞ランプ254を発光させる。

【1568】

なお、普図の始動情報は、普図の保留数が所定数以上であれば取得せずに、ステップS219に進む。また、特図の始動情報は、特図入賞フラグがオン状態であれば取得せずに、ステップS219に進む。

【1569】

ステップS219では、払出要求数送信処理を行う。図129に示す払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

40

【1570】

ステップS221では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普図表示装

50

置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 2 1 0 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【 1 5 7 1 】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普図表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置 2 1 0 は、当り図柄（図 1 3 1 （a）に示す普図 A）およびハズレ図柄（図 1 3 1 （b）に示す普図 B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m 秒間）、その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。

【 1 5 7 2 】

図 1 3 4 （a）は、普図電動役物 2 5 2 の動作態様をまとめた表を示す図である。普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、R A M 3 0 8 に設けた扉部材開放期間管理用タイマの記憶領域に所定の開放期間を示す情報を設定する。ぱちんこ機 1 0 0 では、電サポ状態（普図高確率状態）であっても非電サポ状態（普図低確率状態）であっても、扉部材開放期間管理用タイマの記憶領域には 5 . 8 秒の開放期間を示す情報を設定する。したがって、電サポ状態における普図電動役物 2 5 2 の動作と、非電サポ状態における普図電動役物 2 5 2 の動作は同じになり、遊技者は、普図電動役物 2 5 2 の動作態様を見て電サポ状態か否かを判断することはできない。主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、ここで設定した 5 . 8 秒間、あるいは特図始動口 2 3 0 に所定球数（ここでは 1 0 球）の遊技球の入賞を検出するまで、扉部材 2 5 2 1 の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）に、扉部材 2 5 2 1 を開放状態に保持する信号を出力する。ぱちんこ機 1 0 0 では、1 回の作動期間の間に可変始動手段（普図電動役物 2 5 2）は 1 回しか開状態（第二状態）にならないため、この 5 . 8 秒が第二期間の一例に相当する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド普図電動役物開放設定処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。加えて、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド普図作動中処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【 1 5 7 3 】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉部材開放期間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に設定されている普図作動中を維持するとともに、R A M 3 0 8 に設けた扉部材閉鎖期間管理用タイマの記憶領域に所定の開放期間を示す情報を設定する。ぱちんこ機 1 0 0 では、扉部材閉鎖期間管理用タイマの記憶領域に、電サポ状態（普図高確率状態）では 0 . 5 秒の閉鎖期間を示す情報を設定し、非電サポ状態（普図低確率状態）では 6 0 秒の閉鎖期間を示す情報を設定する。すなわち、ぱちんこ機 1 0 0 では、電サポ状態（普図高確率状態）では 0 . 5 秒が第一期間の一例に相当し、非電サポ状態（普図低確率状態）では 6 0 秒が第一期間の一例に相当する。したがって、第一期間は、非電サポ状態の方が電サポ状態よりも長い。

なお、上述のごとく、ここにいう電サポ状態は特定状態の一例であり、非電サポ状態は非特定状態の一例である。特定状態（電サポ状態）、は非特定状態（非電サポ状態）に比べて、可変始動手段（普図電動役物 2 5 2）が第二状態（開状態）になりやすく、可変始動手段（特図始動口 2 3 0）への遊技球の進入率は高い。主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、ここで設定した閉鎖期間が経過するまで、扉部材 2 5 2 1 の開閉駆動用のソレノイド（3 3 2）に、扉部材 2 5 2 1 を閉鎖状態に保持する信号を出力する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド普図電動役物閉鎖設定処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【1 5 7 4】

そして、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（扉部材閉鎖期間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する処理では、RAM 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド普図非作動中処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【1 5 7 5】

ぱちんこ機 1 0 0 では、普図作動中期間は、電サポ状態（普図高確率状態）では第一の作動時間（ここでは 6 . 3 秒）であり、非電サポ状態（普図低確率状態）では、第一の作動期間よりも長い第二の作動期間（ここでは 6 5 . 8 秒）になる。RAM 3 0 8 に、これらの作動期間（普図作動中期間）の経過を計時する作動期間タイマを設けておいて、RAM 3 0 8 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、その作動期間タイマの記憶領域に所定期間を示す情報を設定するようにしてもよい。ぱちんこ機 1 0 0 では、第一の所定条件の一例に相当する普図の当りに当選したという条件が成立したに基づいて、作動期間が開始される。また、ぱちんこ機 1 0 0 では、1 回の作動期間の間に可変始動手段（普図電動役物 2 5 2）は 1 回しか第二状態（開状態）にならないが、第二状態（開状態）に複数回なる態様であってもよい。例えば、作動期間開始と同時に開状態を 1 秒間維持して、閉状態に所定期間（例えば、0 . 5 秒）なり、次いで、開状態を 1 . 8 秒間維持して、閉状態に所定期間（例えば、0 . 5 秒）なり、最後に開状態を 2 秒間維持して、閉状態を、電サポ状態では 0 . 5 秒間、非電サポ状態では 6 0 秒間維持する態様であってもよい。この場合、最後の第二状態（開状態）を維持する 2 秒間が第二期間の一例に相当する。また、非電サポ状態における、一回の作動期間の最後の閉状態を維持する 6 0 秒間は、それまでの閉状態を維持する期間（この例では 0 . 5 秒）よりも長い最長の期間である。

【1 5 7 6】

このようにして扉部材 2 5 2 1 の開閉制御を行う主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が、可変始動手段である普図電動役物 2 5 2 の制御を行う可変始動制御手段の一例に相当する。

【1 5 7 7】

さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップ S 2 2 3 に移行するようにしている。

【1 5 7 8】

続いて、ステップ S 2 2 3 では普図関連抽選処理を実行する。主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 は、まず、普図変動遊技が行われているか、あるいは普図電動役物 2 5 2 の開閉制御が行われているか（普図の状態が作動中）を判定し、いずれか一方でも行われている場合には、普図関連抽選処理は終了になる。反対に、いずれも行われていない場合には、保留している普図変動遊技の数が 1 以上であるか否かを判定し、0 であれば普図関連抽選処理は終了になり、1 以上であれば、RAM 3 0 8 に設けられた普図保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である 1 セット分の乱数値（普図当選乱数値および普図変動期間

10

20

30

40

50

決定用乱数値)を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報(乱数値のセット)を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を普図保留記憶部から取り出し、さらに普図保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N番目に古い始動情報を普図保留記憶部におけるN-1番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM308に記憶している普図の保留数を1減算する。RAM308の普図保留記憶部から1セット分の乱数値(普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値)を取り出す処理を行う主制御部300が、始動情報取得手段(第1の始動情報取得手段)の一例に相当する。次いで、普図当否判定処理を行う。主制御部300のROM306には、普図当否判定用テーブルが記憶されている。

【1579】

図134(b)は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、同図(c)は普図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

【1580】

普図当否判定処理においては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。時短フラグがオフされていれば(非電サポ状態であれば)、図134(b)に示す低確率テーブルを用いて普図の当否判定を行い、時短フラグがオンされていれば(電サポ状態であれば)、図134(c)に示す高確率テーブルを用いて普図の当否判定を行う。普図当否判定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値(取り得る範囲は0~65535)に基づいて行う。普図のアタリ確率は、図134(b)に示す低確率テーブルでは1/60であり、図134(c)に示す高確率テーブルでは1/1.00003であり、かなりの高確率である。普図入賞は、非電サポ状態であると中央普図始動ゲート251がメインになり、電サポ状態であると右打ちを促し普図電動役物252の扉部材2521が開放しやすい関係から右側の普図始動ゲート253がメインになる。したがって、図134(b)に示す低確率テーブルは中央普図始動ゲート251入賞時に用いられるテーブルであり、同図(c)に示す高確率テーブルは右側の普図始動ゲート253入賞時に用いられるテーブルであるといえる。ここで、「当り」または「ハズレ」を導出することが普図当否判定(抽選)に相当し、ここで普図当否判定処理を実行する主制御部300のCPU304が、第一当否判定手段の一例に相当する。また、「当り」の当否判定結果は、特定の第1の当否判定結果の一例に相当する。

【1581】

普図当否判定処理の実行が完了すると、普図の変動停止表示における普図変動期間を決定する。主制御部300のROM306には、普図変動期間決定用テーブルも記憶されている。

【1582】

図135(a)は普図変動期間決定用低確率ハズレテーブルを示す図であり、同図(b)は普図変動期間決定用低確率当りテーブルを示す図である。また、図135(c)は普図変動期間決定用高確率ハズレテーブルを示す図であり、同図(d)は普図変動期間決定用高確率当りテーブルを示す図である。

【1583】

普図変動期間の決定でも、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。時短フラグがオフされていれば(非電サポ状態であれば)、図135(a)および同図(b)に示す低確率時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行い、時短フラグがオンされていれば(電サポ状態であれば)、図135(c)および同図(d)に示す高確率時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行う。また、先の普図当否判定結果に基づいて、ハズレであれば図135(b)および同図(d)に示すハズレ時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行い、当りであれば図135(a)および同図(c)に示す当り時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行う。さらに、普図変動期間の決定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図変動期間決定用乱数値(取り得る範囲は0~65535)に基づいて行う。なお、普図

10

20

30

40

50

変動期間決定用乱数値の取得タイミングは、始動情報を取得するタイミングであるが、普図変動開始直前のタイミングであってもよい。加えて、非電サポ状態において普図当否判定結果がハズレであった場合には、その時の保留数にも基づいて普図変動期間が決定される。なお、上述のごとく、ぱちんこ機100では、RAM308に設けられた普図保留記憶部から1セット分の乱数値（普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値）を取り出したタイミングで保留数を1減算する関係から、ここでの普図の保留球数の最小値は0、最大値は3になる。図135（b）に示すように、普図変動期間決定用乱数値が0～59000の範囲に属する場合、普図の保留数が3つであると3秒の普図変動期間になり、0～2であると10秒の変動期間になる。普図変動期間決定用乱数値が59001以上である場合には、普図の保留数によらず共通の普図変動期間になる。また、電サポ状態では、普図当否判定結果がハズレであっても、普図の保留数によらず共通の普図変動期間になる。

10

【1584】

また、図135（c）および同図（d）に示すように、電サポ状態であると、普図当否判定結果が当りであってもハズレであっても、普図変動期間は1.5秒の超短縮された変動期間になる。この電サポ状態である場合の普図変動期間は、後述する普図電動役物252の扉部材2521の開放期間よりも短い。また、電サポ状態である場合の普図変動期間は、非電サポ状態である場合の普図変動期間よりも短い。

【1585】

さらに、図135（a）～（d）の各テーブルには、普図変動期間の長さに応じて定められた、装飾図柄表示装置208における普図装飾図柄の演出態様が示されている。ここで決定された普図変動時間を表す情報は、後述するように、主制御部300から第1副制御部400へ送信される普図変動開始コマンドに含められ、そのコマンドを受信した第1副制御部400は、普図変動時間を表す情報に基づいて、ここで示されている普図装飾図柄の演出態様を具体的に決定する。普図装飾図柄の演出態様には、ノーマルリーチやスーパーリーチが含まれている。ノーマルリーチとは、一般に2つの図柄表示領域（例えば、図128に示す左右図柄表示領域208a、208c）が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの1つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域208b）が変動表示している状態のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄（停止表示している図柄表示領域と等しい図柄）を停止表示すれば所定の大当たり図柄の組合せ（図131（b）に示す装飾図柄の組合せ）を停止表示することとなる状態のことである。スーパーリーチは、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたもの（ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等）である。なお、装飾図柄の演出態様には、特殊変動と呼ばれる態様もある。特殊変動には、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等が含まれ、単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチと特殊変動を含んだ装飾図柄の変動パターンを意味する。このリーチは、普図関連処理における普図当否判定の結果が特定の第1の当否判定結果（遊技者の有利度が高い所定の結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に事前に報知する予告演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。

20

30

40

【1586】

普図変動期間の決定が終了すると、普図関連抽選処理（ステップS223）は終了になり、次いで、特図状態更新処理を実行する（ステップS225）。特図状態更新処理は、特図の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図の図柄変動停止表示の途中（上述の特図表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図状態更新処理では、特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は特図の変動表示（特図変動遊技）を行う。

【1587】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド回転開始設定送信処

50

理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【1588】

また、主制御部300のRAM308には、大当りフラグおよびハズレフラグが用意されている。特図変動表示期間が経過したタイミング（特図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は、大当り図柄（特図A～特図T）、第1ハズレ図柄（特図V）、および第2ハズレ図柄（特図W）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）その表示を維持するためにRAM308に設けた特図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図が所定期間停止表示され、特図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

10

【1589】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【1590】

また、特図変動遊技の結果が大当りであれば、大当りフラグがオンされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に5Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

20

【1591】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、所定の開放期間（例えば0.1秒間、または可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放期間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

30

【1592】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放期間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1秒間）可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

40

【1593】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば15ラウンドや2ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにRAM308に設けた演出

50

待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。

【1594】

以上説明したように、主制御部300のCPU304は、大当り遊技状態中に、可変入賞口234の扉部材2341の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部300のROM306には、可変入賞口234の扉部材2341の開閉パターンが記憶されており、主制御部300のCPU304は、そのROM306から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

【1595】

また、主制御部300のRAM308には時短フラグの他に確変フラグも用意されており、主制御部300のCPU304は、特図決定結果が表す停止図柄態様、およびその特図決定結果を得る際に用いた始動情報を取得した時の遊技状態（普図電動役物解放時（初期）、リミッタ未到達時（連荘中）、リミッタ到達時の別）に基づいて、大当り遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた確変フラグや時短フラグをオンに設定する。

【1596】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に6Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【1597】

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

【1598】

ステップS225における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図関連抽選処理（ステップS229）を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が第二当否判定手段の一例に相当する。特図関連抽選処理（ステップS229）では、抽選（第一当否判定）の実行、停止表示する特図の決定、および特図の図柄変動停止表示における変動期間（第一変動期間）の決定を行う。まず、所定条件を充足したか否かを判定する。すなわち、最初に、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。ここでは、特図表示装置212が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には特図関連抽選処理は終了になる。一方、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば特図関連抽選処理は終了になり、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。ここでの判定は、RAM308に設けた特図始動情報記憶領域に始動情報が記憶されているか否かを判定する。始動情報が記憶されていなければ特図関連抽選処理は終了になり、始動情報が記憶されてい

【1599】

所定の当否判定条件が成立していれば、その特図始動情報記憶領域に記憶されている始動情報（特図当選乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値）を取得し、特図当否判定（第一当否判定）処理を行う。主制御部300のROM306には、特図の当否判定用テーブルが記憶されている。

【1600】

図136（a）は特図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、同図（b）は特図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

【1601】

この特図当否判定処理では、RAM308に用意された確変フラグを参照し、現在の制御状態が特図確変状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。確変フラグがオフされていれば（特図低確率状態であれば）図136（a）に示す低確率のテーブルを用いて特図の当否判定を行い、確変フラグがオン状態（特図高確率状態）であれば図136（b）に示す高確率テーブルを用いて特図の当否判定を行う。特図当否判定は、RAM308の特図始動情報記憶領域から取得した始動情報のうちの特図当選乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。また、ぱちんこ機100では、規定回数に達すると（リミッタ時）、非確変状態（特図低確率状態）へ移行する。この際の、特図当否判定では、図136（a）に示すように、12.5%の確率で時短無し大当りに当選し、12.5%の確率で次回の特図の図柄変動停止表示から特図の図柄変動停止表示が100回行われるまで時短付きになる大当りに当選する。なお、ぱちんこ機100では特図当否判定結果は、非確変状態では、図136（a）の特図当否判定用テーブルに示すように25%の確立で大当りの結果になり、確変状態では、図136（b）の特図当否判定用テーブルに示すようにほとんど大当りの結果になる。この「大当り」の特図当否判定結果は、特定の第2の当否判定結果の一例に相当する。

10

【1602】

特図当否判定処理の実行が完了すると、特図の停止図柄態様を決定する特図決定処理を行う。主制御部300のROM306には、特図決定用テーブルも記憶されている。

【1603】

図136（c）は大当り用特図決定用テーブルを示す図である。この図136（c）に示す大当り用特図決定用テーブルには、リミッタ到達までの回数が併せて示されている。

20

【1604】

この特図決定処理では、RAM308の特図始動情報記憶領域から取得した始動情報のうちの特図決定用乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。また、特図当否判定結果を得る際に用いた始動情報を取得した時の遊技状態に基づいて特図停止図柄態様を決定する。すなわち、特図当否判定結果が、普図電動役物解放時（初期普図当り時）の大当りであれば、特図決定用乱数値に基づいて、96%の確率で特図A～特図P（確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定し、4%の確率で特図Q～特図T（確変無しかつ100回の時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定する。なお、リミッタ到達までの回数は、特図A～特図Pのうちのいずれかの特図に決定した場合には、確変付き大当りを1回獲得したことになり、確変付き大当りの最大獲得回数（11回）－1回＝10回になる。一方、特図Q～特図Tのうちのいずれかの特図に決定した場合には確変付き大当りの最大獲得回数である11回になる。特図当否判定結果が、リミッタ未到達時（連荘中）の大当りである場合にも、特図決定用乱数値に基づいて、96%の確率で特図A～特図P（確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定し、4%の確率で特図Q～特図T（確変無しかつ100回の時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定する。ただし、リミッタ到達までの回数は、特図A～特図Pのうちのいずれかの特図に決定した場合には、確変付き大当りを1回獲得したことになり、1回減算になり、特図Q～特図Tのうちのいずれかの特図に決定した場合にはリセットされ、規定回数の11回が再度セットされる。特図当否判定結果が、リミッタ到達時の大当りである場合には、特図決定用乱数値に基づいて、53.3%の確率で特図A～特図H，特図Q，特図R（確変無しかつ100回の時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定し、4%の確率で特図I～特図P，特図S，特図T（確変無しかつ時短なしの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定する。この場合のリミッタ到達までの回数は、特図A～特図H，特図Q，特図Rのうちのいずれかの特図に決定した場合にはリセットされ、規定回数の11回が再度セットされる。特図I～特図P，特図S，特図Tのうちのいずれかの特図に決定した場合には0回になる。

30

40

【1605】

50

すなわち、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数は11回であり、非確変状態（特図低確率状態）に非確変大当りを引くと、11回のリミッタ回数がセットされ、確変大当りを引くと10回のリミッタ回数になる。また、連荘中に非確変大当りを引くとリミッタ回数がリセットされ、規定回数の11回が再度セットされるとともに、100回の時短が付与される。つまり、非確変大当り後の時短で特図1回の変動が許容されることになるので、このときに当ることでもリミッタ回数のリセットに連荘が付加されることになる。さらに、リミッタ到達時は確変図柄が表示されても非確変大当り扱いになるが、このときに時短が付与されれば、詳しくは後述するように、実質連荘が上乘せされていくことになる。

【1606】

特図決定処理の実行が完了すると、特図の図柄変動停止表示における特図変動期間を決定する。主制御部300のROM306には、特図変動期間決定用テーブルも記憶されている。

【1607】

図137(a)は普図高確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、同図(b)は普図低確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、同図(c)は普図高確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図であり、同図(d)は普図低確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図である。

【1608】

特図変動期間の決定では、先の特図当否判定結果、および電サポ状態（普図高確率状態）か非電サポ状態（普図低確率状態）に基づいて、図137に示すテーブルを用いて特図変動期間の決定を行う。さらに、特図変動期間の決定は、RAM308の特図始動情報記憶領域から取得した始動情報のうちの特図変動期間決定用乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。なお、特図変動期間決定用乱数値の取得タイミングは、始動情報を取得するタイミングであるが、特図変動開始直前のタイミングであってもよい。図137(a)のテーブルに示すように、ぱちんこ機100では、電サポ状態で特図当否判定結果が大当りである場合には、かなりの高確率で特図変動期間は所定の短期間（ここでは1秒）の変動期間になる。この所定の短期間は、普図電動役物252の扉部材2521の開放期間（5.8秒）よりも短く、普図電動役物252の扉部材2521が1回開放している間に、その間に特図始動口230に入賞したことに基づく特図当否判定の結果は報知されることが電サポ状態では多くなる。また、電サポ状態では、120秒の変動期間と、360秒の変動期間も用意されている。所定の短期間になる確率は、120秒や360秒といった長期間になる確率よりも高い。

【1609】

一方、図137(b)のテーブルに示すように、非電サポ状態で特図当否判定結果が大当りである場合には、特図変動期間は一律に所定期間（ここでは60秒）の変動期間になる。

【1610】

また、図137(c)のテーブルに示すように、電サポ状態で特図当否判定結果がハズレである場合には、特図の変動期間は一律に10秒になり、同図(d)のテーブルに示すように、非電サポ状態で特図当否判定結果がハズレである場合には、特図の変動期間は一律に60秒になる。

【1611】

このように、ぱちんこ機100では、非電サポ状態では、特図の変動時間は一律に60秒になる。また、電サポ状態で特図当否判定結果が大当りである場合に限り、その特図当否判定結果を報知する特図の図柄変動停止表示の期間を異ならせしており、ボーナスゲームの演出が行われる特別遊技状態中に異なる間隔で特図当否判定が行われる。

【1612】

特図の変動期間を表す情報は、主制御部300から第1副制御部400へ送信される特図の図柄変動開始コマンドに含められ、そのコマンドを受信した第1副制御部400は、

10

20

30

40

50

装飾図柄表示装置 208 に、120 秒の変動期間である場合にはその変動期間中にプレミア A の大当たり演出を表示させ、360 秒の変動期間である場合にはその変動期間中にプレミア B の大当たり演出を表示させる。

【1613】

特図変動期間の決定が終了すると、特図関連抽選処理（ステップ S229）は終了になり、次いで、図 133 に示すコマンド設定送信処理（ステップ S233）を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 400 に送信される。なお、第 1 副制御部 400 に送信する出力予定情報は 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11～14 はコマンド種別（ここでは、基本コマンド、特図図柄変動開始コマンド、特図図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、普図保留増加コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0～10 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

10

【1614】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、特図図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、特図変動時間を表す情報を含み、特図図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図始動口 230 への入賞の有無、可変入賞口 234 への入賞の有無などを含む。

20

【1615】

また、上述の一般コマンド入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 208・各種ランプ 418・スピーカ 120 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報を設定する。上述の一般コマンド終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 208・各種ランプ 418・スピーカ 120 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報を設定する。これらの演出に関するコマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、受信したコマンドに基づいて第 2 副制御部 500 に演出に関する制御コマンドを送信する。

30

【1616】

また、上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。

【1617】

さらに、このステップ S233 では一般コマンド普図保留増加処理も行われる。この一般コマンド普図保留増加処理では、普図保留増加コマンドのコマンドデータに、制御状態を表す情報等を設定する。

40

【1618】

また、主制御部 300 から第 1 副制御部 400 には、普図絡みのコマンドとして、普図の変動表示が開始した（する）ことを表す普図図柄変動開始コマンドも送信される。この普図図柄変動開始コマンドのコマンドデータには、普図当否判定結果を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、普図変動時間を表す情報、確変カウンタの値を表す情報等が含まれている。さらに、主制御部 300 から第 1 副制御部 400 には、普図の変動表示が停止した（する）ことを表す普図変動停止コマンドや、普図電動役物 252 の扉部材 2521 が開放を開始した（する）ことを表す普図電動役物開放開始コマンドや、その扉部材 2521 が閉鎖した（する）ことを表す普図電動役物閉鎖コマンド等が送信される。

50

【1619】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【1620】

また、このコマンド設定送信処理では、図129に示す払出制御部600にもコマンドを送信する。払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

10

【1621】

ステップS235では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してぱちんこ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【1622】

ステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップ205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、ガラス枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、図129に示す各種ソレノイド332を駆動して普図電動役物252や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普図表示装置210、特図表示装置212、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して第1副制御部400に出力する。さらに、普図電動役物252の扉部材2521が閉塞すると、主制御部300のCPU304は、図128に示す入賞ランプ254を発光させる。この扉部材2521閉塞時の入賞ランプ254の発光によって、後述する所定の特別演出を電チュー入賞に基づく演出と遊技者に思わせることができる場合がある。

20

30

【1623】

ステップS239では、電源の遮断（電断）を検出したか否かを判定するために、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進み、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS243に進む。

【1624】

ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割り込み許可の設定などを行い、その後、図132に示す主制御部メイン処理に復帰する。

40

【1625】

一方、ステップS243では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断時処理を行い、その後、図132に示す主制御部メイン処理に復帰する。

<第1副制御部400の処理>

【1626】

図138を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。

【1627】

まず、同図(a)のステップS301では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われ

50

ると、ステップ S 3 0 1 の初期設定が実行される。この初期設定では、図 1 2 9 に示す I / O ポート 4 1 0 の初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【1 6 2 8】

ステップ S 3 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 3 0 5 の処理に移行する。ステップ S 3 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【1 6 2 9】

ステップ S 3 0 7 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【1 6 3 0】

ステップ S 3 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、S 3 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。この演出制御処理については詳しくは後述する。

【1 6 3 1】

ステップ S 3 1 1 では、図 1 2 7 に示す演出ボタン 1 3 6 の押下を検出していた場合、ステップ S 3 0 9 で更新した演出データを演出ボタン 1 3 6 の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【1 6 3 2】

ステップ S 3 1 3 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 6 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 6 に出力する。

【1 6 3 3】

ステップ S 3 1 5 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 の駆動回路 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【1 6 3 4】

第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 には、第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドを設定する送信領域が設けられている。この送信領域に制御コマンドが設定されている場合には、その制御コマンドを第 2 副制御部 5 0 0 へ送信する処理を行い（ステップ S 3 1 9）、ステップ S 3 0 3 へ戻る。

【1 6 3 5】

図 1 3 8 (b) は、同図 (a) に示す演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

【1 6 3 6】

第 1 副制御部 4 0 0 には、図 1 3 3 に示すコマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で、主制御部 3 0 0 から、普図の作動期間の開始を表す普図作動開始コマンド、普図電動役物 2 5 2 における扉部材 2 5 2 1 の閉鎖を表す普図電動役物閉鎖コマンド、特図の変動開始を表す図柄変動開始コマンド等が送信される。普図作動開始コマンドには、普図電動役物 2 5 2 における扉部材 2 5 2 1 の開閉パターンを表す情報が含まれている。図 1 3 4 (a) に示すようにここでは、扉部材 2 5 2 1 の開閉パターンは、1 回開放して、1 回閉鎖するパターンであるが、第 1 副制御部 4 0 0 は、この情報に基づいて、一回の普図の作動期間における扉部材 2 5 2 1 の最後の閉鎖を認識することができる。すなわち、第一期間の一例に相当する電チュー開放終了待機時間（ここでは 6 0 秒）の直前の閉鎖を認識することができる。第 1 副制御部 4 0 0 は、演出制御処理において、まず、特別演出開始条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3 0 9 1）。すなわち、普図作動開始コマンドを受信してから、最後の閉鎖を表す普図電動役物閉鎖コマンドを受信するまでの間に、一度も図柄変動開始コマンドを受信しなかった場合には、特別演出開始条件が成立し、第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に設けられた送信領域に、特別演出コマンドを設定し（ステップ S 3 0 9 2）、ステップ S 3 0 9 3 に進む。一方、特別演出開始条件が不成立であれば、ステップ S 3 0 9 2 の処理は行わずにステップ S 3 0 9 3 へ進む。ステップ S 3 0 9 3 では、その他の演出制御処理を行い、演出制御処理は終了する。ステップ S 3 0

10

20

30

40

50

92で設定された特別演出コマンドは、図138(a)に示すステップS319の情報送信処理において、第2副制御部500に送信される。第2副制御部500は、特別演出コマンドを受信すると、その特別演出コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208の制御を行い、装飾図柄表示装置208には、後述する所定の特別演出の画像が表示される。

【1637】

次に、図138(c)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。図138(c)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS331では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に設定し、このコマンド受信割込処理が終了する。

10

【1638】

次に、図138(d)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。図138(d)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期(ここでは2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【1639】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図132(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。第1副制御部タイマ割込処理のステップS343では、演出用乱数値の更新処理等を行い、このタイマ割込処理が終了する。

20

<第2副制御部500の処理>

【1640】

第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208の制御を実行する。第2副制御部500には、装飾図柄表示装置208に画像を表示する画像制御部が接続されている。この画像制御部は、VRAM(ビデオRAM)およびGPU(グラフィックス プロセッシング ユニット)を有する。GPUは、第2副制御部500のROMに記憶された絵柄情報等を第2副制御部500のCPUからの信号に基づいて読み出してVRAMの表示領域(ワークエリア)を使用して表示画像を生成し装飾図柄表示装置208に画像を表示する。

30

【1641】

より具体的に説明すると、第2副制御部500のCPUは、最初に、画像データの転送指示を行う。ここでは、まず、VRAMの表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPUは、GPUのアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROMの転送元アドレス)、VRAM座標(VRAMの転送先アドレス)などを設定した後、ROMからVRAMへの画像データの転送開始を指示する命令を設定する。GPUは、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROMからVRAMに転送する。その後、GPUは、転送終了割込信号をCPUに対して出力する。

40

【1642】

次いで、GPUからの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPUは、VRAMに転送した画像データに基づいてVRAMの表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAMの座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をGPUに指示する。GPUはアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアト

50

レビューに従ったパラメータ設定を行う。一方、GPUからの転送終了割込信号が未入力の場合は、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【1643】

続いて、描画指示を行う。この描画指示では、CPUは、GPUに画像の描画開始を指示する。GPUは、CPUの指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【1644】

描画指示が行われると、画像の描画終了に基づくGPUからの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が未入力の場合には、生成終了割込み信号が入力されるのを待ち、生成終了割込み信号が入力された場合には、RAMの所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタを、インクリメント(+1)して処理を終了する。

【1645】

以上説明したように、装飾図柄表示装置208は画像表示手段の一例に相当する。また、第1副制御部400および第2副制御部500を併せたものが、演出制御手段の一例に相当する。

【1646】

また、第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、遮蔽装置246の制御も実行する。

【1647】

続いて、ぱちんこ機100におけるゲームの流れについて詳細に説明する。

【1648】

図139は、ぱちんこ機100におけるゲームの流れの一部を示すフローチャートであり、図140は、図139に示すゲームの流れにおける装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。図140では(a)から(f)のアルファベット順に時間が経過していき、以降の図においても同様である。また、図140に示す装飾図柄表示装置208の、演出表示領域208dの左隅には、普図の第4図柄217と特図の第4図柄218が表示されている。これらの第4図柄217、218では、白丸が変動中表示を表し、黒丸が停止中表示を表し、以降の図においても同様である。

【1649】

遊技が開始された状態では、通常遊技状態(特図低確率普図低確率状態)である。遊技者は、中央普図始動ゲート251を狙い、左打ちを行う。やがて、中央普図始動ゲート251に入賞し(ステップS501)、普図表示装置210が図柄変動停止表示を開始する。これと同時に、図140(a)に示すように、液晶表示パネルである装飾図柄表示装置208では、普図の装飾図柄の図柄変動が開始される(ステップS502)。加えて、装飾図柄表示装置208では、特図の第4図柄218は停止表示中であるが、普図の第4図柄217が変動表示中になる。装飾図柄表示装置208において、普図の装飾図柄を用いたリーチ演出が行われること(ステップS503)もあるが、リーチ演出が行われず、普図表示装置210がハズレ図柄(図131(a)参照)を停止表示するとともに、装飾図柄表示装置208には、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ(例えば、ばらけ目)を停止表示し、ステップS501に戻る(ステップS504)。

【1650】

図140(b)および同図(d)に示すようなリーチ演出(ステップS503)が行われても、普図表示装置210に当り図柄(図131(a)参照)が必ず停止表示されるとともに、装飾図柄表示装置208に、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せが必ず停止表示されるとは限らず、ステップS504に進む場合もある。一方、普図当否判定結果が当りであれば、普図表示装置210に当り図柄(図131(a)参照)が停止表示されるとともに、図140(d)に示すように、装飾図柄表示装置208に同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せが停止表示され(ステップS505)、普図変動遊技の当選

が報知される。また、図140(d)に示すように、普図表示装置210が停止表示すると同時に、装飾図柄表示装置208の普図の第4図柄217も停止中表示になる。普図変動遊技の当選とともに、装飾図柄表示装置208には、右打ちを行うことを指示する画面が表示され(ステップS506)、遊技領域124の右側領域に配置された普図電動役物252の扉部材2521が所定時間(ここでは5.8秒間)開放する(ステップS507)。

【1651】

普図電動役物252の扉部材2521が開放することで、特図始動口230への入賞が可能になるが、入賞がなければ、ステップS501に戻り(ステップS508)、入賞があれば、最初に入賞した1球についての特図当否判定(特図抽選)が行われる(ステップS509)。特図当否判定が行われると、図140(e)および同図(f)に示すように、装飾図柄表示装置208ではボーリングのチャンスゲームが開始される(ステップS510)。加えて、装飾図柄表示装置208では、普図の第4図柄217は停止表示中であるが、特図の第4図柄218が変動表示中になる。特図当否判定結果がハズレであれば、特図表示装置212にハズレ図柄(図130(a)参照)が停止表示されるとともに、図140(h)に示すように、装飾図柄表示装置208にはストライクが取れなかった場面の画像が表示される(ステップS511)。ここでの特図当否判定がハズレになる確率は、 $2/65536$ である(図136(a)参照)。一方、特図当否判定結果が大当たりであれば、特図表示装置212に大当たり図柄である特図A~特図Pのいずれかの停止図柄(図130(a)参照)が停止表示されるとともに、図140(g)に示すように、装飾図柄表示装置208にはストライクがとれてボーナスゲームが開始されることを報知する画像が表示される(ステップS512)。ここでの特図当否判定が大当たりで当選する確率は、 $65534/65536$ であり、かなりの高確率である(図136(a)参照)。特図の大当たりで当選すると、必ず、非電サポ状態(普図低確率状態)から電サポ状態(普図高確率状態)へ移行する。なお、図140(g)および(h)に示すように、特図表示装置212が停止表示すると同時に、装飾図柄表示装置208の特図の第4図柄218も停止中表示になる。

【1652】

図141は、図139に示すゲームの流れの続きを示すフローチャートであり、図142は、初当たりが確変無しの大当たりであった場合の装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。

【1653】

ここでの特図変動遊技において確変付きの大当たりで当選する確率は96%であり、確変無しの大当たりで当選する確率は4%である(図136(c)参照)。確変無しの大当たりで当選すると、主制御部300のRAM308に用意された確変カウンタには11の値がセットされ、図142(a)に示すように、大当たり遊技中の装飾図柄表示装置208には、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当たりを獲得することができる残り回数として「残り11回」が表示される(ステップS513)。また、このときの装飾図柄表示装置208には、普図電動役物252の扉部材2521が先に1回開放したこと(図139に示すステップS507)から「1連荘中」という表示もなされる。一方、確変付きの大当たりで当選すると、確変カウンタには10の値がセットされる(ステップS514)。

【1654】

制御状態は、電サポ状態へ移行したことから、普図の当否判定は当りに当選しやすく、普図電動役物252の扉部材2521は開きやすい。このため、特図の当否判定も行われやすく、ぱちんこ機100では、特図の当否判定は、非確変状態であると25%の確率で大当たりで当選し、確変状態であればかなりの高確率で大当たりで当選する。非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当たりを獲得することができる残り回数が2回以上の状態では、確変付きかつ次回大当たりまで時短付きの大当たりで当選する確率は96%であり、確変無しかつ100回の時短付きの大当たりで当選する確率は4%である(図136(c)参照)。例えば、残り回数が11回の状態で確変付きかつ次回大当たりまで時短付きの大当たりで

当選すると、確変カウンタには、それまでセットされていた11の値から1減算した10の値がセットされ、図142(b)に示すように、大当り遊技中の装飾図柄表示装置208には、「残り10回」が表示される。また、このときの装飾図柄表示装置208には、「2連荘中」という表示もなされる。

【1655】

一方、確変無しかつ100回の時短付きの大当りに当選すると、主制御部300のRAM308に用意された確変カウンタがリセットされ、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる残り回数が増加する。この確変カウンタのリセットは、遊技者にとって有利なことであるが、上述のごとく4%の確率でしか行われない。

【1656】

図142(c)には、残り回数が2回の状態になったときの大当り遊技中の装飾図柄表示装置208が示されている。図142(c)に示す装飾図柄表示装置208には、「残り2回」と「10連荘中」の表示がなされるとともに、「上乘せチャンス ストライクをとればボーナス追加」といった表示もなされている。そして、残り回数が1回の状態になると、大当り遊技中の装飾図柄表示装置208では、ボーリングのチャンスゲームが開始される。ここでの大当り遊技を行うことになった特図変動遊技の結果は、確変無しの大当りであるが、53.3%の確率で100回時短付きの大当りであり、46.7%の確率で時短なしの大当りである。特図変動遊技の結果が時短なしの大当りであった場合には、ボーナスは終了になり(ステップS519)、非電サポ状態へ移行するとともに、非確変状態にも移行し、通常遊技状態になる。図142(g)に示す装飾図柄表示装置208には、ストライクが取れなかった場面の画像が表示されている。一方、特図変動遊技の結果が100回時短付きの大当りであった場合には、非確変状態に移行するが、特図の図柄変動停止表示が100回行われるまで電サポ状態は延長される。

【1657】

ぱちんこ機100では、電サポ状態で特図当否判定結果が大当りであった場合には、図137(a)に示すように、確変状態であっても非確変状態であっても、特図の変動期間は、多くの場合は、1秒の短期間である。しかしながら、500/65536の確率で120秒になり、35/65536の確率で360秒になる。したがって、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合にも、特図の変動期間は、長期間になる120秒や360秒が選択される可能性がある。なお、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合に限って、特図の変動期間が長期間になる場合があるようにしてもよい。非確変状態であっても時短が付いているため、普図電動役物252の扉部材2521は開きやすく、特図の当否判定も行われやすい。特図の変動期間が短期間(ここでは1秒)であると、すぐに特図の当否判定結果が報知されてしまい、普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放に対し、特図変動遊技は1回しか行われなことが多くなる。すなわち、確変のリミッタ回数に普図電動役物252の扉部材2521開放回数が同期していることになる。ところが、特図の変動期間が長期間(ここでは120秒や360秒)であると、特図変動遊技が1回行われる間に、普図電動役物252の扉部材2521は複数回開放し、特図始動口230への入賞に基づく払い出し(ここでは7球/1入賞)で出球が稼げる。

【1658】

図141に示すように、特図の変動期間が短期間の場合には、ステップS513に戻り、図142(f)に示すように、装飾図柄表示装置208には「残り11回」が表示される。一方、特図の変動期間が長期間の場合には、主制御部300から送られてきた特図図柄変動開始コマンドに含まれている特図の変動期間を表す情報(ここでは長期間の情報)に基づいて、第1副制御部400は、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に普図電動役物252の扉部材2521が何回開放することができるかの予測計算を行う。ここでの予測計算は、普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放期間が5.8秒と一律であることに基づいて行われる。なお、特図の変動期間が第一の長期間(ここでは120秒)である場合には、一律に上記規定回数よりも多い所定回とする。例えば、普図電動役物252の扉部材2521は、120秒の間に5回開放すると予測し、

規定回数である 11 回にこの予測回数である 5 回を加えた 16 回を残り回数（特定情報の一例に相当）として表示する。また、特図の変動期間が第一の長期間よりも長い第二の長期間（ここでは 360 秒）である場合には、一律に所定の記号等による表示（例えば?? 回）を行うようにしてもよい。

【1659】

ここで予測計算された回数は、非電サポ状態へ移行するまでの間に普図電動役物 252 の扉部材 2521 が何回開放することができるかの回数であるが、上述のごとく、特図の変動期間は多くの場合は短期間であり、普図電動役物 252 の扉部材 2521 の 1 回の開放に対し、特図変動遊技は 1 回しか行われなことが多いため、その予測計算された回数を、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数と見なして、第 1 副制御部 400 は、装飾図柄表示装置 208 に残り回数として表示させる（ステップ S520）。なお、このことからわかるように、ぱちんこ機 100 では、上乗せチャンスを考慮しなければ、1 回の特図変動遊技と、1 回の普図電動役物 252 の開放はリンクしている。

【1660】

図 143 は、図 142（c）に示す上乗せチャンスの変形例を示す図である。

【1661】

図 143（a）には、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる残り回数が 5 回の状態における大当り遊技中の装飾図柄表示装置 208 が示されている。図 143（a）に示す装飾図柄表示装置 208 には「大ボーナスチャンス カップインしたら大ボーナス追加」といった表示がなされている。

【1662】

図 143（c）は、「大ボーナスチャンス」が偽の表示であった場合に表示される画面であり、「残念」という表示がなされている。すなわち、同図（a）に示す「大ボーナスチャンス」は、本来であれば、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合に表示される画面であり、残り回数はリセットされるはずであるが、同図（c）では、残り回数に変化がなく、依然として「残り 5 回」が表示されている。

【1663】

一方、図 143（b）は、「大ボーナスチャンス」が真の表示であった場合に表示される画面であり、「おめでとう」という表示がなされている。

【1664】

図 143（d）は、特図の変動期間が第二の長期間（例えば 360 秒）であった場合に表示される画面であり、残り回数は??? 回になっている。

【1665】

図 143（e）は、特図の変動期間が第一の長期間（例えば 120 秒）であった場合に表示される画面であり、残り回数は、規定回数である 11 回に、120 秒の予測回数である 5 回を加えた 16 回になっている。

【1666】

以上説明したように、特別遊技状態中であるボーナス中に、長い演出期間（特図の変動期間）となった場合には通常とは異なる演出を行う。また、電サポ状態で特図の大当り図柄を停止表示する際、普図電動役物 252 の扉部材 2521 の開放は、多くの場合は、特図変動遊技 1 回に対して 1 回であるが、図 137（a）に示す、プレミアム A の演出では 12 回、プレミアム B の演出では 36 回になる。また、以上説明したぱちんこ機 100 では、可変入賞口 234（アタッカ）は開放するが、普図電動役物 252 の扉部材 2521 の開放で遊技球増加を図るものである。なお、賞球数としては、普図始動ゲート 251、253 に入賞時には 0 球、可変入賞口 234（アタッカ）に入賞時には 4 球、普図電動役物 252（特図始動口）に入賞時には 7 球、一般入賞口 226 に入賞時には 10 球としてもよい。本発明にいう所定条件の成立は、これらの入賞口や始動口への遊技球の進入が相当し、本実施形態の遊技台では、所定条件が成立したに基づいて所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（遊技媒体を払出す遊技媒体払出手段（払出装置 152））

を備えている。さらに、賞球が多い普図電動役物 2 5 2（特図始動口）よりも下流に賞球が少ない可変入賞口 2 3 4（アタッカ）を配設している。普図電動役物 2 5 2 と可変入賞口 2 3 4 の位置関係を逆にすることも考えられるが、そうすると賞球が少ない可変入賞口 2 3 4 に先に入賞してしまう。本実施形態では、特別遊技状態中であるボーナス中に、普図電動役物 2 5 2 への入球に漏れた遊技球が可変入賞口 2 3 4（アタッカ）に入賞可能となっており賞球増加に寄与する。

【1 6 6 7】

本実施形態のぱちんこ機 1 0 0 によれば、電サポ状態では、特図確変付き大当たり（特定の第一当否判定結果）を導出する間隔（1 秒、1 2 0 秒、3 6 0 秒それぞれに基づく間隔）が異なることになり、遊技の興趣が向上する。また、本実施形態のゲーム性は、いわゆるリミッタ機（確変連荘数に上限がある）であることと、普図電動役物 2 5 2（電チュー）で遊技球を増加させるものである。つまり、特図の大当たり間の時間が異なることでその間の電チューの開放回数に違いが生じるため、増加する遊技球の量に変化をもたらすことができる。このゲーム性は、遊技者がはまるほど有利なゲーム性である。また、高確率かつ短時間で普通図柄の当りを導出することで、電チューの開放を頻繁に行うことができ、電チューが遊技球増加のゲーム性に寄与する。また、電サポ状態では、特図の変動時間に変化（1 秒、1 2 0 秒、3 6 0 秒）を与えることで、電チューの開放頻度に差を設けることが可能になる。さらに、リミッタ到達までの特図大当たりの導出確率を高確率にしたことで、ほぼ特図の変動時間により電チューの開放頻度、およびその開放頻度に基づく獲得可能な遊技球に変化を与えることができる。また、リミッタのリセットがなされることで、普図電動役物 2 5 2（電チュー）で遊技球の増加を図るゲーム性においても特図の結果に興味を持たせることが可能になる。また、特図の変動時間が長いこと自体が、特別遊技状態中の遊技者にとって有利となるものであるが、リミッタリセット時に長い変動時間を決定可能にすることで、当該変動終了後も特図の規定回数分の当り導出まで特別遊技状態を継続することが可能になる。すなわち、リミッタリセットと長時間変動という遊技者に有利な状態を 2 つ同時に付与することが可能である。さらに、現在の連荘数や、リミッタまでの残り回数を報知することで、特別遊技状態中における遊技の興趣が向上する場合がある。また、電チューの開放回数に基づく報知を行うと出玉とリンクして、より興趣が向上する場合がある。さらに、特図の長時間変動は、リミッタに対して特図 1 回分の消化であり短時間変動と同等であるが、電チューの開放回数に関連付けて報知する情報を変化させることで遊技の興趣が増大する場合がある。本実施形態におけるゲーム性は、リミッタ機であるためいずれのタイミングにおいても、リミッタ回数以上の特別遊技状態の付与は確約されていないが、長時間変動で得られる遊技球は通常の特図消化 1 回分（リミッタの減算）よりも多いことを利用して、あたかもリミッタ回数以上の特別遊技状態が付与されているように遊技者に報知することが可能である。すなわち、出玉と報知をリンクさせることができる。さらに、報知内容をリミッタまでの残回数とすることで、規定回数を超える報知を行ったとしても出玉をリンクさせることのできるため、遊技の興趣が向上する場合がある。

【1 6 6 8】

なお、ボーナス中に確変なしの大当たりに当選した場合に限って、特図の変動期間は、長期間になるようにしてもよい。あるいは、ハズレの場合にも、長期間の特図の変動期間を用いてもよく、この場合は、規定回数の消化がなく（リミッタの減算がなく）なく、多数の遊技球を獲得することが可能である。

【1 6 6 9】

また、遊技盤 2 0 0 盤面構成は、実施形態では、右打ちを行った際（特別遊技状態中）に普図電動役物 2 5 2 および可変入賞口 2 3 4 のいずれにも遊技球が誘導されるように構成されているが、これに限られるものではない。例えば、可変入賞口 2 3 4（アタッカ）は特別遊技状態中の発射強度では入賞困難となる場所に配設してもよい。この場合、特図の長い変動期間（大ボーナス）中にアタッカが開かない点を目立たせないことが可能となる。

【1670】

さらに、本実施形態では、特図低確率時の大当たり確率が1/4であり、上乗せ後（非確変大当たり後）に付与される時短回数が100回であることにより、次の大当たりを実現できるとともに、3/4の特図のハズレによりこの間の普図電動役物252の開放により遊技球を増加させることが可能である。

【1671】

また、特図の長期間の変動期間の決定は、特図の停止図柄と完全に1:1に対応させておいてもよい。

【1672】

さらに、特図確変付き大当たり（特定の第一当否判定結果）を導出する間隔は、特図の変動時間（演出時間）によるものの他、大当たり遊技中の期間によっても異ならせることができる。例えば、大当たり遊技の開始演出や終了演出やラウンド間のインターバルの演出の時間を変えることでも上記間隔を異ならせることができる。また、特図の停止表示期間を変えることでも、上記間隔を異ならせることができる。

続いて、本発明における特徴的な点について説明する。

【1673】

本実施形態のぱちんこ機では、普図始動ゲート251、253を遊技球が通過（入賞）しても賞球は払い出されないことから、普図始動ゲート251、253は、賞球の払出しという利益を遊技者に付与しない利益非付与進入領域に相当する。なお、遊技球が普図始動ゲート251、253を通過（入賞）すると、遊技者は、普図変動遊技の抽選を受けられるという利益は付与される。一方、中央普図始動ゲート251の下方に配置された中央一般入賞口226は、遊技球が進入（入賞）すると、所定の個数（例えば、10球）の賞球が払い出され、右側の普図始動ゲート251の下方に配置された普図電動役物252の扉部材2521が開放すると遊技球の進入が可能になる特図始動口230も、遊技球が進入（入賞）すると、所定の個数（例えば、7球）の賞球が払い出される。したがって、中央一般入賞口226や特図始動口230は、遊技球が進入すると、賞球の払出しという利益を遊技者に付与する利益付与進入領域に相当する。

【1674】

本実施形態では、主制御部300から第1副制御部400に普図の図柄変動開始コマンドが送信される。普図の図柄変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、第2副制御部400に、装飾図柄表示装置208に普図図柄変動演出を実行させることを指示する制御コマンドを出力し、第2副制御部500は、その制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、飾図柄表示装置208には、普図図柄変動演出として所定の演出画像が表示される。また、普図の図柄変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、図129に示す音源IC416に普図図柄変動演出として所定の音出力を指示し、スピーカ120では、所定の音出力が行われる。ここで装飾図柄表示装置208で実行される所定の演出画像の表示や、スピーカ120で実行される所定の音出力は、本発明にいう所定の演出の一例に相当する。

【1675】

また、中央一般入賞口226や特図始動口230に遊技球が進入すると、上述のごとく、主制御部300は、入賞受付処理で入賞受付情報を設定し、その入賞受付情報は第1副制御部400に送信される。入賞受付情報を受信した第1副制御部400は、第2副制御部400に、装飾図柄表示装置208に賞球払出演出を実行させることを指示する制御コマンドを出力し、第2副制御部500は、その制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、飾図柄表示装置208には、賞球払出演出として特定の演出画像が表示される。また、入賞受付情報を受信した第1副制御部400は、図129に示す音源IC416に賞球払出演出として特定の音出力を指示し、スピーカ120では、特定の音出力が行われる。ここで装飾図柄表示装置208で実行される特定の演出画像の表示や、スピーカ120で実行される特定の音出力は、本発明にいう特定演出の一例に相当する。

【1676】

図144は、普図図柄変動演出と賞球払出演出のタイムチャートである。この図144では、図の左から右に向かって時間が経過し、以降のタイムチャートでも同様である。

【1677】

普図始動ゲート251、253である利益非付与進入領域に設けられた球検出センサが、普図始動ゲート251、253への遊技球の進入を検出した場合には、検出信号が、非検出から検出に変化し、図中に示す(ア)のタイミングで装飾図柄表示装置208およびスピーカ120では、普図図柄変動演出(利益非付与進入領域進入演出)が開始される。

【1678】

また、中央普図始動ゲート251を通過した遊技球が中央一般入賞口226に進入すると、中央一般入賞口226に設けられた球検出センサが、その遊技球の進入を検出して検出信号が非検出から検出に変化し、図中に示す(イ)のタイミングで装飾図柄表示装置208およびスピーカ120では賞球払出演出(利益付与進入領域進入演出)が開始され、図中に示す(ウ)のタイミングで賞球払出演出が終了する。一方、図中に示す(ア)のタイミングで開始された普図図柄変動演出は賞球払出演出が終了しても継続している。すなわち、普図図柄変動演出の実行期間の方が、賞球払出演出の実行期間よりも長く、普図図柄変動演出の実行期間の中に賞球払出演出の実行期間は含まれている。

【1679】

なお、普図始動ゲート251、253を遊技球が通過した際の普図の保留数が所定数(例えば4)未満であれば、主制御部300は、第1副制御部400に、普図保留増加コマンドを送信する。普図保留増加コマンドを受信した第1副制御部400は、第2副制御部400に、装飾図柄表示装置208に普図保留増加演出を実行させることを指示する制御コマンドを出力するようにしてもよい。また、普図保留増加コマンドを受信した第1副制御部400は、図129に示す音源IC416に普図保留増加演出として所定の音出力を指示するようにしてもよい。こうすることで、装飾図柄表示装置208には、普図保留増加演出として所定の演出画像が表示され、スピーカ120では、所定の音出力が行われることになり、これらの所定の演出画像の表示や所定の音出力を、本発明にいう所定の演出としてもよい。

【1680】

図145は、普図図柄変動演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。

【1681】

図145(a)に示す装飾図柄表示装置208には、普図の装飾図柄の停止図柄の組合せが表示されている。すなわち、普図変動遊技が停止している状態である。この状態で、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過する(図144に示す(ア)のタイミングに相当)と、普図表示装置210において図柄変動表示が開始されるとともに、同図(b)に示すように、装飾図柄表示装置208では、普図の装飾図柄の変動表示(所定の演出画像の一例に相当)が開始される。また、ここでは不図示のスピーカ120からは、普図表示装置210において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音が出力される。この装飾図柄の変動表示と普図変動音の出力が、普図図柄変動演出の一例に相当する。また、中央普図始動ゲート251が第1の進入領域の一例に相当する。

【1682】

続いて、中央一般入賞口226に遊技球が進入する(図144に示す(イ)のタイミングに相当)と、同図(c)に示すように、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示装置208の表示画面の中央に、「ジャラジャラ」と声を発した怖い顔のパンダのキャラクター画像2081(他の画像の一例に相当)が大きく表示される。すなわち、装飾図柄表示装置208における中図柄表示領域208bを覆うように、怖い顔のパンダのキャラクター画像2081が表示され、スピーカ120からは、払出音を模した「ジャラジャラ」という賞球払出音出力される。この怖い顔のパンダのキャラクター画像2081の表示と「ジャラジャラ」という賞球払出音出力が、賞球払出演出の一例に相当する。

【1683】

この具体例では、装飾図柄の変動表示の画像の一部に、怖い顔のパンダのキャラクター画

10

20

30

40

50

像 2 0 8 1 が かぶさり、装飾図柄の変動表示の画像の一部（ここでは中図柄表示領域 2 0 8 b）が見えなくなっている。また、普図変動音の途中から賞球払出音も鳴り始め、普図変動音に賞球払出音がかぶさって聞こえる。このように、普図図柄変動演出は賞球払出演出によって変化する。その結果、賞球払出演出が優先され、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気付きやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合がある。すなわち、賞球の発生に遊技者が気づかないことがないため、気づかない場合よりも球持ちの良い遊技台と遊技者に思わせることができる場合がある。また、遊技者が集中する演出を変化させるため、遊技者が賞球の発生に気づきやすくなる。さらに、中央普図始動ゲート 2 5 1 を通過した遊技球が中央一般入賞口 2 2 6 に入賞することで、同じ遊技球で普図図柄変動演出と普図図柄変動演出が変化した演出を楽しむことができるため、遊技者は少ない投資で多くの演出を楽しむことができ、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。

10

【1 6 8 4】

図 1 4 6 は、普図図柄変動演出が行われている状態における、普図保留増加演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。

【1 6 8 5】

図 1 4 6（a）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、普図表示装置 2 1 0 において図柄変動表示（以下、当該図柄変動表示と称する）が行われ、これに合わせて装飾図柄表示装置 2 0 8 では普図の装飾図柄の変動表示が行われている。また、不図示のスピーカ 1 2 0 からは、普図表示装置 2 1 0 において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音が出力されている。すなわち、当該図柄変動表示における普図図柄変動演出が行われている。

20

【1 6 8 6】

また、この例では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には、RAM 3 0 8 の普図保留記憶部に記憶されている 1 セットの始動情報に対応する普図保留表示が、普図保留記憶部に始動情報が記憶された順（入賞順）に古いものから順番に左側から並べて表示される。普図保留表示は、第 1 の始動情報記憶手段（RAM 3 0 8 の普図保留記憶部）に始動情報が記憶されていること、あるいは記憶されていたことを表す表示である。すなわち、第 1 の始動情報記憶手段に記憶されている普図の始動情報ごとに普図保留表示が行われ、普図保留表示の数は普図の保留数に相当する。装飾図柄表示装置 2 0 8 は第 1 の始動保留表示手段の一例に相当する。第 1 副制御部 4 0 0 は、普図保留増加コマンドを受信する度に、第 2 副制御部 5 0 0 に普図についての保留増加指示を送信し、第 2 副制御部 5 0 0 は、その指示に基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御し、普図保留表示の数を 1 つ増加させる。一方、第 1 副制御部 4 0 0 は、普図の保留消化の合図となる普図図柄変動開始コマンドを受信する度に第 2 副制御部 5 0 0 に普図保留減少信号を送信し、第 2 副制御部 5 0 0 は、その普図保留減少信号に基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御し、普図保留表示の数を 1 つ減少させる。図 1 4 6（a）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には、2 つの普図保留表示が表示されている。以下、古い方の普図保留（以下、普図保留 1 と称する）を表す普図保留表示を第一普図保留表示 2 9 1 と称し、新しい方の普図保留（以下、普図保留 2 と称する）を表す普図保留表示を第二普図保留表示 2 9 2 と称する。ここでは普図の保留数は 2 である。

30

40

【1 6 8 7】

当該図柄変動表示が行われている最中に、中央普図始動ゲート 2 5 1 を遊技球が通過すると、ここでは当該図柄変動表示が行われている最中であり、普図の保留数も所定数未満の 2 であるため、今回の遊技球の中央普図始動ゲート 2 5 1 通過に基づく始動情報が RAM 3 0 8 の普図保留記憶部に記憶され、普図の保留数が増加する。図 1 4 6（b）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d には第三普図保留表示 2 9 3 が追加表示される。ここで表示された第三普図保留表示 2 9 3 は、その第三普図保留表示 2 9 3 が表す普図保留 3 が消化されるまで表示され続ける。また、第三普図保留表示 2 9 3 が追加表示されると同時に、スピーカ 1 2 0 からは、普図の保留が増加したことを報知する普図保

50

留増加音が所定期間出力される。この普図保留増加音は、当該図柄変動表示が終了する前に鳴り止む。この第三普図保留表示 2 9 3 の追加表示と普図保留増加音の出力が、普図保留増加演出の一例に相当する。

【1 6 8 8】

続いて、中央一般入賞口 2 2 6 に遊技球が進入すると、図 1 4 5 (c) と同様、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の中央に、「ジャラジャラ」と声を発した怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2 0 8 1 が大きく表示され、スピーカ 1 2 0 からは、払出音を模した「ジャラジャラ」という賞球払出音出力される(図 1 4 6 (c) 参照)。装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示された、パンダの怖い顔部分 2 0 8 1 a は、中図柄表示領域 2 0 8 b に表示され、「ジャラジャラ」という吹き出し部分 2 0 8 1 b は、演出表示領域 2 0 8 d に表示されている。図 1 4 6 に示す例でも、この怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2 0 8 1 の表示と「ジャラジャラ」という賞球払出音の出力が、賞球払出演出の一例に相当する。

【1 6 8 9】

この具体例では、装飾図柄の変動表示の画像の一部に、パンダの怖い顔部分 2 0 8 1 a がかぶさり、装飾図柄の変動表示の画像の一部(ここでは中図柄表示領域 2 0 8 b)が見えなくなっている。また、演出表示領域 2 0 8 d に表示された第一普図保留表示～第三普図保留表示 2 9 1～2 9 3 それぞれのほとんどの部分に、「ジャラジャラ」という吹き出し部分 2 0 8 1 b がかぶさり、各普図保留表示 2 9 1～2 9 3 が見えなくなっている。また、図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音の途中から、まず、普図の保留が増加したことを報知する普図保留増加音が鳴り始め、普図変動音に普図保留増加音がかぶさって聞こえる。次いで、賞球払出音も鳴り始め、普図変動音と普図保留増加音にさらに賞球払出音がかぶさって聞こえる。このように、普図図柄変動演出は賞球払出演出によって変化し、普図保留増加演出も賞球払出演出によって変化する。その結果、演出に集中している遊技者に、演出の変化、すなわち賞球払出演出が行われたことによる影響によって賞球が発生したことを報せることができ、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。すなわち、これまで行われていた演出画像の一部を、賞球払出演出による演出画像によって覆うことで、賞球が発生したことを視覚的に報せることができ、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。また、スピーカ 1 2 0 からの演出音がかぶることで、賞球が発生したことを聴覚的にも報せることができる。

【1 6 9 0】

以上の説明では、普図図柄変動演出および／または普図保留増加演出に賞球払出演出がかぶさる態様であったが、普図図柄変動演出および／または普図保留増加演出が賞球払出演出に変化する態様であってもよい。

【1 6 9 1】

図 1 4 7 は、普図図柄変動演出が賞球払出演出に変化するタイムチャートである。

【1 6 9 2】

図 1 4 7 に示すタイムチャートでも、普図始動ゲート 2 5 1, 2 5 3 である利益非付与進入領域に設けられた球検出センサが、普図始動ゲート 2 5 1, 2 5 3 への遊技球の進入を検出した場合には、検出信号が、非検出から検出に変化し、図中に示す(ア)のタイミングで装飾図柄表示装置 2 0 8 およびスピーカ 1 2 0 では、普図図柄変動演出(利益非付与進入領域進入演出)を開始される。

【1 6 9 3】

また、中央普図始動ゲート 2 5 1 を通過した遊技球が中央一般入賞口 2 2 6 に進入すると、中央一般入賞口 2 2 6 に設けられた球検出センサが、その遊技球の進入を検出して検出信号が非検出から検出に変化し、図中に示す(イ)のタイミングで、普図図柄変動演出を行っていた装飾図柄表示装置 2 0 8 およびスピーカ 1 2 0 では、その普図図柄変動演出を終了し、代わりに賞球払出演出(利益付与進入領域進入演出)を開始する。やがて、図中に示す(ウ)のタイミングでその賞球払出演出を終了する。

【1 6 9 4】

図148は、普図図柄変動演出から賞球払出演出へ変化する具体例を示す図である。

【1695】

図148(a)に示す装飾図柄表示装置208には、普図の装飾図柄の停止図柄の組合せが表示されている。すなわち、普図変動遊技が停止している状態である。この状態で、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過する(図147に示す(ア)のタイミングに相当)と、図148(b)に示すように、普図表示装置210において図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208では装飾図柄の変動表示が開始される。装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示では、背景画面は無模様である。また、不図示のスピーカ120からは、普図表示装置210において図柄変動表示が行われていることを表す第一の普図変動音が出力される。この装飾図柄の変動表示と第一の普図変動音の出力が、普図図柄変動演出の一例に相当する。

10

【1696】

やがて、図148(c)に示すように、左図柄表示領域208aに「装飾6」の図柄が停止表示される。ここで停止表示された装飾図柄の表示態様は、図131(b)に示すデフォルトの表示態様である。一方、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cそれぞれでは、装飾図柄の変動表示が継続されている。なお、スピーカ120からは、第一の普図変動音の出力が継続している。

【1697】

続いて、中央一般入賞口226に遊技球が進入する(図147に示す(イ)のタイミングに相当)と、図148(d)に示すように、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示装置208の背景画面が無模様の背景画面から所定の背景画面(ここではクロスハッチングの模様の背景画面)に変化するとともに、先程停止表示した左図柄表示領域208aの装飾図柄(「装飾6」)の表示態様もデフォルトの表示態様から所定の表示態様(ここでは黒一色の表示態様)に変化する。また、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ表示されている、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像の表示態様も、所定の表示態様(ここでは横縞の模様の表示態様)に変化する。また、スピーカ120から出力されている普図変動音も、これまで出力されていた第一の普図変動音から第二の普図変動音に切り替わる。この所定の背景画面と装飾図柄の所定の表示態様の表示、および第二の普図変動音の出力が、賞球払出演出の一例に相当し、普図図柄変動演出から賞球払出演出に演出が変化している。なお、この演出変化は、普図図柄変動演出自体の変化にとらえることもできる。いずれにしても、中央一般入賞口226に遊技球が進入したことに基づいて、普図図柄変動演出を変化させた演出が行われている。なお、所定の表示態様に変化した装飾図柄は、普図表示装置210における図柄変動表示が終了するまで所定の表示態様に変化したままであり、その図柄変動表示が終了するタイミング、すなわち停止図柄が表示されるタイミングでは、デフォルトの表示態様に戻るか、あるいはその他の表示態様にさらに変化する。また、第二の普図変動音に変化した普図変動音も、普図表示装置210における図柄変動表示が終了するまで第二の普図変動音に変化したままであり、その図柄変動表示が終了すると、普図変動音自体が鳴り止む。

20

30

【1698】

以上説明したように、中央一般入賞口226への入賞といった賞球払出条件(所定の条件)の成立によって普図図柄変動演出自体に変化が生じ、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気付きやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合がある。

40

【1699】

図149は、普図図柄変動演出が行われている状態において普図保留増加演出が変化する具体例を示す図である。

【1700】

図149(a)に示す装飾図柄表示装置208では、普図表示装置210において図柄変動表示(以下、当該図柄変動表示と称する)が行われ、これに合わせて装飾図柄表示装置208では普図の装飾図柄の変動表示が行われている。また、不図示のスピーカ120

50

からは、普図表示装置 210 において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音
が出力されている。すなわち、この図 149 に示す具体例でも、当該図柄変動表示にお
ける普図図柄変動演出が行われている。さらに、図 149 (a) に示す装飾図柄表示装置
208 の演出表示領域 208d には、普図保留 1 を表す第一普図保留表示 291 と、普図
保留 2 を表す第二普図保留表示 292 が表示されている。

【1701】

当該図柄変動表示が行われている最中に、中央普図始動ゲート 251 を遊技球が通過す
ると、ここでも普図の保留数が増加し、図 149 (b) に示す装飾図柄表示装置 208 の
演出表示領域 208d には第三普図保留表示 293 が追加表示される。図 149 (b) で
は、第一普図保留表示 291 ~ 第三普図保留表示 293 の 3 つの普図保留表示が表示され
ているが、いずれの保留表示も、デフォルトの表示態様である無模様かつ黒一色の表示態
様で表示されている。また、第三普図保留表示 293 が追加表示されると同時に、スピー
カ 120 からは、普図の保留が増加したことを報知する第一の普図保留増加音が所定期間
出力される。この第三普図保留表示 293 の追加表示と第一の普図保留増加音の出力が、
普図保留増加演出の一例に相当する。

【1702】

続いて、中央一般入賞口 226 に遊技球が進入すると、同図 (c) に示すように、デフ
ォルトの表示態様であった第三普図保留表示 293 の表示態様が所定の表示態様に変化す
る。すなわち、デフォルトの表示態様で表示されている 3 つの普図保留表示 291 ~ 29
3 のうち、今回増加した第三普図保留表示 293 のみの表示態様が所定の表示態様（こ
こでは横縞の模様）に変化する。また、スピーカ 120 から出力されている普図保留増加音
も、これまで出力されていた第一の普図保留増加音から第二の普図保留増加音に切り替わ
る。この第三普図保留表示 293 における所定の表示態様による表示、および第二の普図
保留増加音の出力が、賞球払出演出の一例に相当し、普図保留増加演出から賞球払出演出
に演出が変化している。なお、この演出変化は、普図保留増加演出自体の変化にとらえる
こともできる。いずれにしても、中央一般入賞口 226 に遊技球が進入したことにに基づい
て、普図保留増加演出を変化させた演出が行われている。なお、所定の表示態様に変化し
た第三普図保留表示 293 は、当該図柄変動表示が終了するまで所定の表示態様に変化し
たままであっても、保留 3 が消化されて第三普図保留表示 293 自体が消えるまで所定の
表示態様に変化したままであってもよい。また、第二の普図保留増加音に変化した普図保
留増加音は、第二の普図保留増加音に変化したまま鳴り続け、当該図柄変動表示が終了す
る前に鳴り止む。

【1703】

以上説明したように、中央一般入賞口 226 への入賞といった賞球払出条件（所定の条
件）の成立によって、ここでは普図保留増加演出自体に変化が生じ、賞球の払出しが行わ
れていることに遊技者が気付きやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上
する場合がある。

【1704】

次に、図 149 に示す具体例では、所定の表示態様に変化した第三普図保留表示 293
が少なくとも当該図柄変動表示が終了するまでは所定の表示態様に変化したままであ
ったが、当該図柄変動表示が終了する前にデフォルトの表示態様に戻る例について説明する。

【1705】

図 150 は、普図保留増加演出から賞球払出演出に演出が変化した後、普図保留増加演
出に戻る例を示す図である。

【1706】

図 150 (a) に示すタイムチャートでは、図中 (ア) に示すタイミングで、普図保留
増加演出（利益非付与進入領域進入演出）が開始され、図中 (イ) に示すタイミングで、
普図保留増加演出が賞球払出演出（利益付与進入領域進入演出）に一旦変化する。そして
、所定の期間、賞球払出演出が行われた後、図中 (ウ) に示すタイミングで、普図保留増
加演出（利益非付与進入領域進入演出）に戻る。

10

20

30

40

50

【1707】

図150(b)における(イ)の図面は、同図(a)に示す(イ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像をレイヤ別に示した図である。図150(a)に示す(イ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像は、背景画像と、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像と、3つの保留表示の画像になる。これら3つの保留表示の画像のうち、第一普図保留表示291の画像と第二普図保留表示292の画像はいずれも、デフォルトの表示態様による画像、すなわち無模様かつ黒一色の画像である。一方、第三普図保留表示293の画像は、賞球払出演出によって、白地に黒い横縞が付された画像に変化している。

【1708】

背景画像は遊技者から見て最も奥側に表示される第1レイヤL1に描画され、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像は、第1レイヤL1よりも一つ手前の第2レイヤL2に描画される。

【1709】

3つの普図保留表示の画像291～293は、第2レイヤL2よりも一つ手前の第3レイヤL3に描画される。この第3レイヤL3に描画される3つの普図保留表示の画像はいずれも、無模様かつ黒一色の画像(黒丸の画像)290bである。第3レイヤL3よりもさらに一つ手前の第4レイヤL4には、第3レイヤL3に描画される第三普図保留表示293の黒丸の画像に重なる位置に、白地に黒い横縞が付された画像290wが表示される。ここでは、第4レイヤL4が遊技者から見て最も手前側に表示されるレイヤになる。第三普図保留表示293の画像は、第3レイヤL3に描画された黒丸の画像290bに第4レイヤL4に描画された白地に黒い横縞が付された画像290wが重なって、黒丸の画像290bが見えなくなり、第4レイヤL4に描画された白地に黒い横縞が付された画像290wが見える。

【1710】

図150(b)における(ロ)の図面は、同図(a)に示す(ウ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像をレイヤ別に示した図である。図150(b)に示す(ロ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像も、背景画像と、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像と、3つの保留表示の画像になる。ここでの3つの保留表示の画像はいずれも、デフォルトの表示態様による画像(黒丸の画像)である。すなわち、賞球払出演出によって変化していた第三普図保留表示293の画像は、普図保留増加演出に戻ることで、デフォルトの表示態様による画像(黒丸の画像)になる。図150(a)に示す(ウ)のタイミングにおける装飾図柄表示装置208の描画処理では、(イ)のタイミングにおける装飾図柄表示装置208の描画処理における第1レイヤL1～第3レイヤL3をそのまま用い、第4レイヤL4のみを描画しなければよい。こうすることで、白地に黒い横縞が付された画像290wが非表示になり、第三普図保留表示293の画像も、黒丸の画像、すなわちデフォルトの表示態様に戻る。この態様では、描画の処理付加を軽減することができる。

【1711】

続いて、これまでの具体例では、遊技球が中央一般入賞口226を通過したタイミングで賞球払出演出が開始されていたが、その賞球払出演出が少し遅れて開始される例について説明する。

【1712】

図151は、遊技球が中央一般入賞口226を通過したタイミングから少し遅れて賞球払出演出が開始される例を示す図である。

【1713】

図151(a)に示すタイムチャートでは、図中(ア)に示すタイミングで、普図保留増加演出(利益非付与進入領域進入演出)が開始され、図中(イ)に示すタイミングで、遊技球が中央一般入賞口226を通過したことが検出されるが、このタイミングでは、普図保留増加演出が賞球払出演出(利益付与進入領域進入演出)に変化せず、所定期間の経

10

20

30

40

50

過、あるいはその後に発生する所定の契機に基づいて、図中（ウ）に示すタイミングで、普図保留増加演出が賞球払出演出に一旦変化する。ここでの所定の契機とは、具体的には、普図図柄変動演出で所定の演出（例えば、スーパーリーチ等）が実行されたことであってもよい。そして、一定期間、賞球払出演出が行われた後、図中（エ）に示すタイミングで、普図保留増加演出（利益非付与進入領域進入演出）に戻る。

【1714】

図151（b）における（ウ）の図面は、同図（a）に示す（ウ）のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像をレイヤ別に示した図である。図151（a）に示す（ウ）のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像は、背景画像と、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像と、3つの保留表示の画像になる。これら3つの保留表示の画像のうち、第一普図保留表示291の画像と第二普図保留表示292の画像はいずれも、デフォルトの表示態様による画像、すなわち無模様かつ黒一色の画像（黒丸の画像）である。一方、第三普図保留表示293の画像は、賞球払出演出によって、ここでは、黒丸の画像が黒丸に白色の横縞が付加された画像に変化している。

【1715】

この例でも、背景画像は第1レイヤL1に描画され、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像は第2レイヤL2に描画される。

【1716】

また、3つの普図保留表示の画像291～293は第3レイヤL3に描画される。ここでも、第3レイヤL3に描画される3つの普図保留表示の画像はいずれも、無模様かつ黒一色の画像（黒丸の画像）290bである。第4レイヤL4には、第3レイヤL3に描画される第三普図保留表示293の黒丸の画像に重なる位置に、白色の横縞のみの画像290sが表示される。第三普図保留表示293の画像は、第3レイヤL3に描画された黒丸の画像290bに第4レイヤL4に描画された白色の横縞のみの画像290sが重なって、黒丸に白色の横縞が付加された画像に見える。すなわち、黒丸の画像290bの一部が白色の横縞のみの画像290sによって覆われているが、黒丸の画像290bの残った部分は見えており、第3レイヤL3に描画された黒丸の画像290bと、第4レイヤL4に描画された白色の横縞のみの画像290sが一つになった画像である。

【1717】

図151（b）における（エ）の図面は、同図（a）に示す（エ）のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像をレイヤ別に示した図である。ここでの3つの保留表示の画像も、デフォルトの表示態様による画像（黒丸の画像）である。すなわち、賞球払出演出によって変化していた第三普図保留表示293の画像は、普図保留増加演出に戻ることで、デフォルトの表示態様による画像（黒丸の画像）になる。図151（a）に示す（エ）のタイミングにおける装飾図柄表示装置208の描画処理でも、（ウ）のタイミングにおける装飾図柄表示装置208の描画処理における第1レイヤL1～第3レイヤL3をそのまま用い、第4レイヤL4のみを描画しなければよい。こすうことで、白色の横縞のみの画像290sが非表示になり、第三普図保留表示293の画像も、黒丸の画像290b、すなわちデフォルトの表示態様に戻る。この態様でも、描画の処理付加を軽減することができる。

【1718】

なお、賞球払出演出が行われている状態、例えば、図145（c）に示すような、「ジャラジャラ」と声を発した怖い顔のパンダのキャラクタ画像2081の表示がされている状態で、中央普図始動ゲート251に遊技球が進入（入賞）し、その入賞に基づく普図の当否判定で当りに当選した場合には、所定の演出（例えば、右打ちを行うことを指示する演出）が装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示され、賞球払出演出の一部である「ジャラジャラ」という吹き出し部分2081bに所定の演出がかぶり、賞球払出演出が変化する。

【1719】

また、右打ちを行うことを指示する演出を行わない場合であっても、装飾図柄表示装置

10

20

30

40

50

208で普図図柄変動演出を行い、普図の当否判定結果を表す装飾図柄を停止表示することで、普図電動役物252の扉部材2521が開放することを遊技者が認識することができる場合がある。

【1720】

また、以上の説明では、中央普図始動ゲート251とその下方の中央一般入賞口226への遊技球の進入を例にあげて説明したが、右側の普図始動ゲート251とその下方に配置された普図電動役物252の扉部材2521が開放すると遊技球の進入が可能になる特図始動口230においても同様である。また、中央普図始動ゲート251の下方の中央一般入賞口226に限らず、その他の一般入賞口226や、賞球が払い出される進入領域であっても同様である。

10

【1721】

さらに、以上の説明では、演出音（例えば、賞球払出音）の出力はスピーカ120を用いて行っていたが、払出装置152から払い出された遊技球が、上皿126あるいは上皿126に貯留された遊技球に衝突したことによって発生する衝突音を演出音（例えば、賞球払出音）としてもよい。こうすることで、衝突音がスピーカ120とは異なる方向から遊技者に向かうため、遊技者が利益の発生をより認識することができる場合がある。

【1722】

続いて、本発明の第5実施形態に係る第2実施例のぱちんこ機について説明する。以下の説明では、これまでに説明した事項と重複する事項についても、改めてもう一度説明する。また、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまでに用いた符号と同じ符号を付して説明する。

20

【1723】

図152は、第2実施例の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【1724】

遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【1725】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置212と、第2特別図柄表示装置214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります、特別図柄、第1特別図柄、第2特別図柄のうちの一つまたは複数を「特図」と称する場合があります。

30

【1726】

演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【1727】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL（ElectroLuminescence）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマ

40

50

ディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【1728】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。これらの第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、所定の図柄表示手段である。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置208も、所定の図柄表示手段としてもよい。

【1729】

普図保留ランプ216は、保留している所定の第1の変動遊技（詳細は後述する普図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数（例えば、4つ）まで保留することを可能としている。

【1730】

第1特図保留ランプ218および第2特図保留ランプ220は、保留している所定の第2の変動遊技（詳細は後述する特図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数（例えば、4つ、第1特図用と第2特図用を合わせると8つ）まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理（抽選処理等）の開始を保留することを意味する。

【1731】

高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ（報知手段）である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当り遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態（電サポ状態）、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

【1732】

なお、本明細書では制御状態という遊技台（ぱちんこ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

【1733】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、可変入賞口234を配設している。

【1734】

一般入賞口226は、本実施例では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口226に入賞した場合）、図127に示す払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、10個）の球を賞球として図1に示す上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、ぱちんこ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

【1735】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤200の左側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228を通過したこ

10

20

30

40

50

とを所定の球検出センサが検出した場合、ぱちんこ機 100 は、普図表示装置 210 による普図変動遊技を開始する。

【1736】

第 1 特図始動口 230 は、本実施例では遊技盤 200 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 230 は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第 1 特図始動口 230 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図 127 に示す払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 212 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 230 に入球した球は、ぱちんこ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第 1 特図始動口 230 は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

10

【1737】

第 2 特図始動口 232 は、本実施例では普図始動口 228 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、第 2 特図始動口 232 は、遊技盤 200 の右側に設けられている。この第 2 特図始動口 232 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2321 が設けられており、一对の羽根部材 2321 と第 2 特図始動口 232 を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材 2321 は、第 2 特図始動口 232 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材 2321 が閉じたままでは第 2 特図始動口 232 への入球は不可能であり、一对の羽根部材 2321 が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 210 が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材 2321 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 232 への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材 2321 が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第 2 特図始動口 232 は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第 1 の大きさに相当）と大サイズ（第 2 の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第 1 特図始動口 230 の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材 2321 が開いた状態では、遊技領域 124 に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第 1 特図始動口 230 に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第 2 特図始動口 232 に進入する遊技球の方が多。一方、小サイズの大きさは、第 1 特図始動口 230 の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第 1 特図始動口 230 の入り口の大きさ以下である。第 2 特図始動口 232 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 214 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 232 に入球した球は、ぱちんこ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

30

【1738】

可変入賞口 234 は、本実施例では遊技盤 200 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 234 は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材 2341 とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口 234 はアタッカと呼ばれることがある。扉部材 2341 は、所定の閉状態およびその閉状態よりも遊技球の、可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第 1 の静止状態であり、本実施例の可変入賞口 234 における閉状態は、扉部材 2341 が遊技盤 200 の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第 2 の静止状態であり、本実施例の可変入賞口 234 における開状態は、扉部材 2341 が遊技盤 200 に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口 234 は、大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、特図の大当りに当選して大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。この可変入賞口 234 は、本発明にいう入賞装置の一例に相当し、特図の大当りに

40

50

当選したことが、本発明にいう第2条件が成立したことの一例に相当する。なお、閉状態には、完全に閉塞してしる状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図152に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214が当たり図柄を停止表示した場合に扉部材2341が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、ぱちんこ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【1739】

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

【1740】

上皿126に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このぱちんこ機100では、遊技者の球発射ハンドル134の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆146および発射槌148によって外レール202、内レール204を通過させて遊技領域124に打ち出す。そして、遊技領域124の上部に到達した球は、打球方向変換部材236や遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口226、可変入賞口234）や始動口（第1特図始動口230、第2特図始動口232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口228を通過するのみでアウト口240に到達する。

20

<演出装置206>

【1741】

次に、ぱちんこ機100の演出装置206について説明する。

【1742】

この演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242およびステージ244を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体224を配設している。また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246は、ワープ装置242、ステージ244、および演出可動体224の後方に位置することとなる。

30

【1743】

ワープ装置242は、演出装置206の左上方に設けたワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方のステージ244にワープ出口242bから排出する。

【1744】

ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や遊技釘238などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ244の中央部には、通過した球が第1特図始動口230へ入球し易くなるスペシャルルート244aを設けている。

40

【1745】

演出可動体224は、本実施例では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部224aと前腕部224bとからなり、肩の位置に上腕部224aを回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部224bを回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体224は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置208の前方を移動する。

【1746】

遮蔽装置246は、格子状の左扉246aおよび右扉246bからなり、装飾図柄表示装置208および前面ステージ244の間に配設する。左扉246aおよび右扉246bの上部には、不図示の2つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわ

50

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

【1747】

スピーカ 120 や枠ランプ 122 等の装飾ランプ、図 152 に示す装飾図柄表示装置 208、演出可動体 224、および遮蔽装置 246 は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置 208 は画像表示手段の一例に相当する。

【1748】

なお、第 2 実施例におけるぱちんこ機 100 の制御部の回路構成については、第 1 実施例のぱちんこ機の制御部の回路構成と基本的には同じであるため、説明は省略する。

<図柄の種類>

【1749】

次に、図 153 (a) ~ (d) を用いて、ぱちんこ機 100 の第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普通図柄表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【1750】

図 153 (a) は特図の停止図柄態様（第 2 の図柄態様）の一例を示したものである。第 1 特図始動口 230 に球が入球したことを球検出センサである第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 232 に球が入球したことを球検出センサである第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特別図柄表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特別図柄表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 2 特別図柄表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図の変動停止表示と称することがある。この特図の変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【1751】

図 153 (a) には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 F」の 6 種類の特図が示されている。図 153 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【1752】

本実施例では、特図の停止図柄態様として、4 種類の大当たり図柄（「特図 A」から「特図 D」）が用意されている。「特図 A」は 15 ラウンド (R) 特別大当たり図柄であり、特図 A が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図 B」は電サポ付き 15 R 大当たり図柄であり、特図 B が停止表示されるとその後、制御状態は

特図低確率普図高確率状態になる。「特図C」は確変付き4R大当り図柄であって、この特図Cが停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。「特図D」は4R大当り図柄であって、この特図Dが停止表示されると、制御状態は特図低確率普図低確率状態になる。

【1753】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値（所定球数）を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施例では、図152に示す可変入賞口234の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回（1回の作動）として、この作動が15回続くことを意味する。すなわち、1回の作動が、開閉状態が第1の開閉状態（ここでは閉状態）から第2の開閉状態（ここでは開状態）に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口234は、大当り遊技中に、この特定変化を複数の定数回（15ラウンドの場合であれば15回）行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件（例えば所定球数（一例として10球）の遊技球の進入、所定量の遊技価値（所定球数）の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数）が成立することにより終了する。本実施例のぱちんこ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。特図Aによる大当りや特図Cによる特図大当りは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当りあるいは時短大当り）。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。本実施例では、大当り遊技中には特図低確率状態へ移行し、特図Aまたは特図Cに当選した場合には、大当り遊技終了後、次に大当りするまで特図高確率状態が維持される。一方、特図Bまたは特図Dに当選した場合には、大当り遊技終了後も特図低確率状態のままである。特図低確率状態は第1の確率制御状態の一例に相当する。また、大当り遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第2の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台（ぱちんこ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部300が行い、主制御部300は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

【1754】

また、特図Aまたは特図Bに当選すると、いずれも大当り遊技終了後、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このぱちんこ機100に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグも用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/101であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では99/101に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では1.2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の1回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.3秒の電チュー開放期間が電サポ状態では1.7秒に延長される。さらに、電サポ状態で

は非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材 2 3 2 1 は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口 2 2 8 への 1 回の入賞につき非電サポ状態では 1 回しか開かない一对の羽根部材 2 3 2 1 が、電サポ状態では 3 回開く（例えば、1. 7 秒開放することを 3 回繰り返し、開放と開放の間の閉鎖時間は 1. 6 秒）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当り遊技中に電サポ状態であると、大当り遊技中に可変入賞口 2 3 4 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第 2 特図始動口 2 3 2 に多くの遊技球が入球し、大当り中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施例では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第 2 特図始動口 2 3 2 に進入し難い。上述のごとく、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第 2 特図始動口 2 3 2 は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって大サイズである。本実施例では、特図 A が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、特図 B が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が 1 0 0 回行われる間、電サポ状態が維持され、1 0 1 回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（特図 C, 特図 D）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。非電サポ状態では、第 2 特図始動口 2 3 2 は、入り口が小サイズに維持される。一方、上述のごとく、電サポ状態では、第 2 特図始動口 2 3 2 は、入り口が大サイズになり、遊技球の進入率が高められる。すなわち、非電サポ状態では、遊技球が可変始動領域である第 2 特図始動口 2 3 2 に第 1 の進入率で進入するのに対して、電サポ状態では、遊技球が第 2 特図始動口 2 3 2 に上記第 1 の進入率よりも進入率が高い第 2 の進入率で進入する。したがって、非電サポ状態が第一の進入率制御状態の一例に相当し、電サポ状態が第二の進入率制御状態の一例に相当する。

【1755】

さらに、本実施例では、大当り図柄の他に小当り図柄として特図 E の停止図柄が用意されている。小当り遊技では、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 が所定回（例えば 1 5 回）作動し、その扉部材 2 3 4 1 は、1 回の作動につき開状態を最大で 1. 5 秒間しか維持しない。小当りにおける扉部材 2 3 4 1 の開放では、例えば、1 回目の開放で、遊技球が所定球数（例えば 1 0 球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、2 回目以降の開放は行われない。小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。なお、「特 E I」以外の小当り図柄（例えば、第 2 の小当り図柄等）を用意しておいてもよい。

【1756】

大当り遊技および小当り遊技では、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 が 1 または複数回の開閉動作を行い、遊技者の有利度が相対的に高い状態になる。

【1757】

また、図 1 5 3 (a) に示す特図 F はハズレ図柄である。このハズレ図柄が停止表示されると、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 は開閉動作を行わず、遊技者の有利度が相対的に低い状態になる。なお、「特図 F」以外のハズレ図柄（例えば、第 2 のハズレ図柄等）をさらに用意しておいてもよい。

【1758】

以上説明したように、本実施例のぱちんこ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の当り制御状態（大当り制御状態および小当り制御状態）と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度のハズレ制御状態とが用意され、ぱちんこ機100は当り制御状態（第2の制御状態）とハズレ制御状態（第1の制御状態）のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300のCPU304が行い、主制御部300のCPU304は、特別遊技状態付与手段の一例にも相当する。なお、小当り制御状態は、可変入賞口234の扉部材2341が開閉動作を行うものの、可変入賞口234への入球はほとんど期待することができないため、小当り制御状態を上記第1の有利度の制御状態（第1の制御状態）にとらえることもできる。

【1759】

また、大当りには、遊技者に相対的に有利な大当りと相対的に不利な大当りがある。ラウンド数で見れば、15R系の大当り（特図A，特図B）が有利な大当りに相当し、4R系の大当り（特図C，特図D）が不利な大当りに相当する。また、確変付きか否かで見れば、特図Aによる大当りおよび特図Cによる大当りが有利な大当りに相当し、特図Bによる大当りおよび特図Dによる大当りが不利な大当りに相当する。これらの遊技者に相対的に有利な大当りの当否判定結果は、特定の当否判定結果の一例に相当し、遊技者に相対的に有利な大当り制御状態が、特別遊技状態の一例に相当する。

【1760】

なお、本実施例のぱちんこ機100には、大当り図柄1として「特図A」以外の図柄も用意されており、大当り図柄2等の他の図柄についても同様である。

【1761】

第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、当否判定結果（抽選結果）を報知する報知手段であって、図柄変動を開始してから当否判定の結果に対応した図柄態様（特図A～特図F）を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段の一例に相当する。

【1762】

図153（b）は特図の装飾図柄の一例を示したものである。本実施例の特図の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「特図の装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214とは別に、特図の装飾図柄を変動表示するものである。そして、特図の装飾図柄の組合せである停止図柄態様（演出図柄態様）を停止表示する。大当り（特図A～特図D）を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ1”（例えば「装飾1－装飾1－装飾1」や「装飾2－装飾2－装飾2」等）を停止表示する。通常遊技状態（特図低確率普図低確率）での確変大当り（特図Aまたは特図C）あるいは通常遊技状態（特図低確率普図低確率）以外での大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ2”（例えば「装飾3－装飾3－装飾3」や「装飾7－装飾7－装飾7」等）を停止表示する。小当り（特図E）を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、“装飾図柄の組合せ3”（例えば「装飾1－装飾3－装飾5」等）を停止表示する。また、ハズレである「特図F」を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、“装飾図柄の組合せ1”、“装飾図柄の組合せ2”および“装飾図柄の組合せ3”以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「特図の装飾図柄の変動表示」を開始してから特図の装飾図柄の停止図柄態様（例えば、“装飾図柄の組合せ2”）を停止表示するまでの一連の表示を特

10

20

30

40

50

図の装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

【1763】

なお、特図1や特図2の停止図柄態様（図153（a）参照）と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a～cに表示される一つの特図の装飾図柄の停止図柄態様（同図（b）参照）は、特図の装飾図柄（同図（b）参照）の方が大きい。

【1764】

図153（c）は普図の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものである。本実施例の普図の停止表示態様には、当り図柄1である「普図A」および当り図柄2である「普図B」と、ハズレ図柄である「普図C」の3種類がある。当り図柄1である「普図A」は、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の開放時間が相対的に短い開放となる普図当りであり、当り図柄2である「普図B」は、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の開放時間が相対的に長い開放となる普図当りである。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、3種類の図柄の内のいずれか一つの図柄を停止表示する。この図153（c）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【1765】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置210は補助図柄報知手段の一例に相当する。

【1766】

図153（d）は普図の装飾図柄の一例を示したものである。本実施例の普図の装飾図柄には、普図装飾1～3の3種類がある。普図始動口228を球が通過したこと、すなわち、普図始動口228に球が進入したことを普図始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの中央部分となる所定領域に、「装飾○」→「装飾◎」→・・・の順番で表示を切り替える「普図の装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、普図表示装置210とは別に、普図の装飾図柄を変動表示するものである。そして、普図の装飾図柄の停止図柄態様（演出図柄態様）を停止表示する。普図の当り図柄1（普図A）を報知する場合には、装飾図柄表示装置208の上記所定領域に普図装飾1である「装飾○」を停止表示する。普図の当り図柄2（普図B）を報知する場合には、上記所定領域に普図装飾2である「装飾◎」を停止表示する。一方、普図のハズレ図柄（普図C）を報知する場合には、上記所定領域に普図装飾3である「装飾×」を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「普図の装飾図柄の変動表示」を開始してから普図の装飾図柄の停止図柄態様（例えば、普図装飾2）を停止表示するまでの一連の表示を普図の装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

【1767】

なお、普図Aや普図Bの停止図柄態様（図153（c）参照）と、装飾図柄表示装置208の上記所定領域に表示される一つの普図の装飾図柄の停止図柄態様（同図（d）参照）は、普図の装飾図柄（同図（d）参照）の方が大きい。

<主制御部制御処理>

【1768】

次に、第2実施例における主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理については、第1実施例における主制御部300のCPU304が実行する図132に示す主制御部メイン処理と基本的には同じであるため、説明は省略する。

【1769】

続いて、第2実施例における主制御部タイマ割込処理について説明する。図154は、第2実施例における主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【1770】

第2実施例におけるぱちんこ機100は、特図1と特図2というように特図が2種類あり、第2特図始動口232への入賞に基づく抽選（特図2の当否判定）を、第1特図始動口230への入賞に基づく抽選（特図1の当否判定）よりも優先して行う。言い換えれば、第2実施例のぱちんこ機100では、第1の特別始動領域に遊技球が進入した場合に第1の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納し、第2の特別始動領域に遊技球が入賞した場合に第2の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納する入賞記憶部と、前記第1の乱数値記憶領域および前記第2の乱数値記憶領域の両方に乱数値が記憶されている場合に、前記第1の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期および前記第2の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期とは無関係に該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行うとともに、前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行い、前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第1の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行う当否判定手段を備えている。また、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214による特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、主制御部300で行われ、第2特図始動口232への入賞に基づく当否判定の結果報知が、第1特図始動口230への入賞に基づく当否判定の結果報知よりも優先して行われ、当否判定が行われていない始動情報として、特図1の始動情報と特図2の始動情報のうちの特図1の始動情報のみが残っている状態で、特図2の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図2の始動情報に基づく当否判定の結果の報知が、既に記憶されていた特図1の始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行われる。また、始動情報を取得する始動情報取得手段は、第1の始動情報記憶手段および第2の始動情報記憶手段のうちの両方に始動情報が記憶されている場合には、該第2の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、該第1の始動情報記憶手段および該第2の始動情報記憶手段のうちの一方に始動情報が記憶されている場合には、始動情報が記憶されている始動情報記憶手段から始動情報を取得するものである。

【1771】

第2実施例における主制御部タイマ割込処理では、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行い（ステップS1225）、次いで、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップS1227）。ステップS1225およびステップS1227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が当否判定手段の一例に相当する。主制御部300は、最初に特図2についての処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップS1229）、その後、特図1についての処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップS1231）。このように、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミングで、第1特図始動口230に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第2特図始動口232に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図2変動遊技の開始条件と特図1変動遊技の開始条件の両方が成立している場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。

【1772】

また、入賞受付処理S1217を行った後であって、特図状態更新処理を行う前に特図先読み処理を行う（ステップS1224）。

【1773】

図155(a)は、主制御部300のCPU304が実行する特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【1774】

まず、ステップS1224aでは、特図2の始動情報の増加があったか否か、すなわちRAM308に設けた特図2の保留記憶部に、特図2についての始動情報（特図2当選乱数値、大当り用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値）が追加されたか否かを判定し、増加していれば（追加されていれば）、増加した特図2の始動情報を先読みして特図2の停止図柄を事前判定する（ステップS1224b）。このステップS1224bでは、まず、特図2の保留記憶部から特図2の始動情報を先読みする。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報を先読みする。したがって、当否判定（図154に示すステップS1229における特図2関連抽選処理）で始動情報が取得される前に、その始動情報が先読みされることになる。この先読みを行う主制御部300のCPU304が始動情報先読み手段の一例に相当する。ここでの先読みは、入賞分（保留増加分）だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の説明では、先読みという言葉を用いて、先（当否判定（本抽選）の結果等）を読むという意味で使うことがある。

10

【1775】

主制御部300のROM306には、図155（b）に示す特図当否事前判定用テーブルおよび同図（c）に示す特図事前判定用テーブルが用意されている。

【1776】

主制御部300のCPU304は、始動情報を先読みすると、将来行われる特図2関連抽選処理における当否判定結果と停止する図柄を、先読みした始動情報に基づいて事前判定する。すなわち、主制御部300のCPU304は、まず、確変フラグを参照し、図155（b）に示す特図当否事前判定用テーブルを用いて、先読みした始動情報のうちの特図2当選乱数値（取り得る数値範囲は0～65535）に基づいて、当否判定の結果が、大当りの当否判定結果になるか、小当りの当否判定結果になるか、ハズレの当否判定結果になるかを事前判定する。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報に基づく当否判定結果が、大当りの当否判定結果（特定の当否判定結果）になるか否かを事前判定する。この事前判定を行う主制御部300のCPU304が事前判定手段の一例に相当し、ここで事前判定した結果は特図2当否事前判定結果として扱われる。

20

30

【1777】

主制御部300のROM306には、図155（b）に示す特図当否事前判定用テーブルの内容と同じ内容の特図当否判定用テーブルが記憶されている。この特図当否判定用テーブルにしても、図155（b）に示す特図当否事前判定用テーブルにしても、大当り確率は、特図低確率状態（非電サポ状態）では1/320であるのに対し、特図高確率状態（電サポ状態）では1/32に上昇する。一方、小当り確率は、特図低確率状態（非電サポ状態）であっても特図高確率状態（電サポ状態）であっても1/100である。

【1778】

次いで、主制御部300のCPU304は、特図2当否事前判定結果が大当りであった場合には、図155（c）に示す特図事前判定用テーブルを用い、先読みした始動情報のうちの大当り用特図2乱数値（取り得る数値範囲は0～99）に基づいて、停止図柄となる大当り図柄の事前判定を行う。ここでの特図の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図2関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図2事前判定結果として扱われる。ここでの大当り図柄の事前判定は、複数種類用意された大当りの種類のうちいずれの種類の当りかを事前判定していることに相当する。なお、第2実施例では、小当り図柄およびハズレ図柄はそれぞれ1種類しか用意されていないため、特図2当否事前判定結果が小当りであったり、あるいはハズレであった場合には、一義的に特図2事前判定結果が得られる。

40

【1779】

主制御部300のROM306には、図155（c）に示す特図事前判定用テーブルの

50

内容と同じ内容の特図決定用テーブルが記憶されている。図155(c)に示す特図事前判定用テーブルを参照して第2実施例の特図の大当たり種別について詳述すると、大当たり図柄1(特図A)あるいは大当たり図柄2(特図B)が停止表示して開始される大当たり遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が30秒開放(ただし、その可変入賞口234に10球入賞した時点で閉鎖)する1ラウンドが15回行われる。大当たり図柄3(特図C)あるいは大当たり図柄4(特図D)が停止表示して開始される大当たり遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が30秒開放(ただし、その可変入賞口234に10球入賞した時点で閉鎖)する1ラウンドが4回行われる。なお、大当たり図柄1(特図A)の当選確率が50%と最も高い。

【1780】

ステップS1224bに続くステップS1224cでは、ステップS1224bで得た特図2の停止図柄情報(特図2事前判定結果)を、RAM308に用意された特図2事前判定結果記憶領域に記憶し、ステップS1224dに進む。

【1781】

一方、ステップS1224aにおける判定で特図2の始動情報が増加していなければステップS1224dに進み、特図2の始動情報の先読みや事前判定は行われない。

【1782】

ステップS1224dでは、今度は、特図1の始動情報(特図1当選乱数値、大当たり用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値)の増加があったか否か、すなわちRAM308に設けた特図1の保留記憶部に1セット分の乱数値が追加されたか否かを判定し、増加していれば(追加されていれば)、今度は、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かを、RAM308に用意された時短フラグを参照して判定し(ステップS1224e)、現在の制御状態が非電サポ状態であれば(時短フラグがオフ状態であれば)、ステップS1224fに進む。

【1783】

ステップS1224fでは、上述のステップS1224bと同様に、まず、特図1の保留記憶部から特図1の始動情報を先読みする。次いで、ステップS1224bと同様に、図155(b)に示す特図当否事前判定用テーブルを用い、先読みした始動情報(特図1当選乱数値)に基づいて特図1当否事前判定結果を得る。続いて、特図1当否事前判定結果が大当たりであった場合には、ステップS1224bと同様に、図155(c)に示す特図事前判定用テーブルを用いて、先読みした始動情報(大当たり用特図1乱数値)に基づいて、特図1事前判定結果を取得する。

【1784】

ステップS1224fに続くステップS1224gでは、ステップS1224fで得た特図1の停止図柄情報(特図1事前判定結果)を、RAM308に用意された特図1事前判定結果記憶領域に記憶し、図154に示す主制御部タイマ割込処理に復帰する。

【1785】

なお、この特図先読み処理では、特図の停止図柄の事前判定までしか行わなかったが、先読みした始動情報のうちの特図変動時間決定用乱数値に基づいて、特図の変動時間の事前判定まで行い、変動時間の事前判定結果(特図変動時間事前判定結果)を事前判定結果記憶領域に記憶してもよい。また、変動時間に代えて、装飾図柄表示装置208における演出態様(変動パターン)を事前判定してもよい。本実施例では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置208の演出態様は、1対1に対応付けられており、変動時間を選択しているということは変動パターンを選択しているとも見られる。さらに、演出態様をグループ分けしておき、例えば、「はずれ・ノーマルリーチハズレ」のグループか「リーチAはずれ・リーチBハズレ」のグループかのみを抽選するようにしてもよい。あるいは、「ノーマルリーチ当り、ノーマルリーチハズレ、リーチA当り、リーチB当り、リーチA当り、リーチB当り」のリーチ演出のグループに属するか、「超短縮ハズレ、短縮ハズレ、ハズレ、チャンス目全消灯」のリーチなしのグループに属するかを事前判定するにとどめてもよい。

10

20

30

40

50

【1786】

R A M 3 0 8 の事前判定結果記憶領域に新たに記憶された事前判定情報（特図事前判定結果を表す情報）は、事前判定した特図 1 あるいは特図 2 の情報として特図保留増加コマンドのコマンドデータに含められ、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。

【1787】

一方、図 1 5 5 (a) に示すステップ S 1 2 2 4 d における判定で特図 1 の始動情報が増加していなければ、図 1 5 4 に示す主制御部タイマ割込処理に復帰し、特図 1 の始動情報の先読みや事前判定は行わない。

【1788】

また、ステップ S 1 2 2 4 e において現在の制御状態が電サポ状態（時短フラグがオン状態）であった場合にも、特図 1 の始動情報の先読みや事前判定は行わず、これらの場合には、今回増加した特図 1 の始動情報に基づく当否判定や停止図柄の事前判定が行われていないことを表す「未判定」情報を、特図 1 事前判定結果記憶領域に記憶し（ステップ S 1 2 2 4 h）、図 1 5 4 に示す主制御部タイマ割込処理に復帰する。なお、大当り遊技が開始されたことに基づいて、特図 1 事前判定結果記憶領域における、特図 1 事前判定結果が記憶されている領域は、「未判定」情報に書き換えられる。また、第 2 実施例では、未判定情報設定条件（ここでは電サポ状態中）が成立していれば、始動情報自体の先読みも行わないが、先読みは行って事前判定は行わない態様であってもよく、さらには、先読みおよび事前判定は行うが、その結果を主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 へ送らない態様であってもよい。

【1789】

なお、本実施例では、主制御部 3 0 0 は特図事前判定結果まで得ているが、主制御部 3 0 0 では特図事前判定結果を得ずに、先読みした始動情報を特図保留増加コマンドのコマンドデータに含めて第 1 副制御部 4 0 0 に送信し、第 1 副制御部 4 0 0 が、必要に応じて、特図事前判定結果を得る態様であってもよい。ただし、普図の状態更新を主制御部 3 0 0 で行っているため、電サポ中か否かの判定を第 1 副制御部 4 0 0 で行おうとすると、普図の状態も第 1 副制御部 4 0 0 に送信する必要があるため、効率的でない。よって、事前判定は、主制御部 3 0 0 において実行する方が効率が良い。

【1790】

主制御部 3 0 0 は、以上説明した特図先読み処理を実行した後、特図関連抽選処理（ステップ S 1 2 2 9, S 1 2 3 1）を実行し、特図先読み処理で対象になった先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて、上述の特図当否判定用テーブルを用いた特図当否判定結果、上述の特図決定用テーブルを用いた特図決定結果、および特図の変動時間を改めて得る。

【1791】

ここで、特図関連抽選処理（ステップ S 1 2 2 9, S 1 2 3 1）における特図の変動時間の決定方法について説明する。以下の説明では、特図 1 の変動時間であっても特図 2 の変動時間であっても同じであるため、両者を区別することなく説明する。

【1792】

図 1 5 4 に示す特図関連抽選処理（ステップ S 1 2 2 9, S 1 2 3 1）では、特図決定用テーブルを用いて特図決定結果が得られると、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、その特図決定結果に応じて、特図の変動時間を表すタイマ番号を決定する。

【1793】

図 1 5 6 (a) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されているテーブルセット選択テーブルを示す図である。

【1794】

このテーブルセット選択テーブルには、特図決定結果（特図停止図柄）、特図変動回数、およびタイマ選択テーブルの関係が規定されている。第 2 実施例では、タイマ選択テーブルとして 2 種類のテーブルが用意されている。タイマ選択テーブルは、特図の変動時間

10

20

30

40

50

を決定するために用いられるテーブルである。主制御部 300 の RAM 308 には、タイマ選択テーブルを表す情報を格納する領域（タイマ選択テーブル情報格納領域）が設けられている。また、RAM 308 には、特図変動遊技の実行回数をカウントする特図変動遊技実行回数カウンタも設けられている。この特図変動遊技実行回数カウンタの値が 0 より大きな値であれば、特図表示装置 212 による変動表示が終了し、確定した特図が所定期間停止表示された後、CPU 304 によって特図変動遊技実行回数カウンタの値が 1 減算される。

【1795】

例えば、特図停止図柄が大当たり図柄 2 である 15 R 大当りに当選し、15 R 大当たり遊技の終了演出期間が終了したタイミングにおける特図状態更新処理（ステップ S 1227, S 1229）では、特図変動遊技実行回数カウンタに 100 の値をセットするとともに、上記タイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 4 を表す情報を格納する。また、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理（ステップ S 1227, S 1229）では、特図変動遊技実行回数カウンタの値が 0 より大きければ、そのカウンタの値を 1 だけ減算し、そのカウンタの値が 0 になるまでタイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 2 を表す情報を格納し続ける。特図変動遊技実行回数カウンタの値が 1 から 0 になった場合に、RAM 308 上のポインタを進め、特図変動遊技実行回数カウンタに 0 の値をセットするとともに、上記タイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル 1 を表す情報を格納する。そして、特図決定結果が切り替わるまで、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理（ステップ S 1227, S 1229）では、特図変動遊技実行回数カウンタの値に 0 をセットし続け、タイマ選択テーブル情報格納領域にはテーブル 1 を表す情報を格納し続ける。この結果、15 R 大当たり遊技が終了すると、大当たりあるいは小当りに当選しない限り、最初の 100 回の特図変動遊技ではタイマ選択テーブル 2 を用いて特図の変動時間が決定され、101 回以降はタイマ選択テーブル 1 を用いて特図の変動時間が決定される。

【1796】

図 156 (b) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されているタイマ番号決定用テーブルを示す図である。

【1797】

主制御部 300 の CPU 304 は、始動情報のうちの特図変動時間決定用乱数値（取得範囲は 0～99）に基づいて、図 156 (b) に示すタイマ番号決定用テーブルに規定されているタイマ番号を判定する。すなわち、このタイマ番号の判定は、特図決定結果、所定の乱数（例えばタイマ番号決定用乱数）、特図 1 の保留数と特図 2 の保留数を合算した保留数、および所定の期間情報テーブル（例えばタイマ選択テーブル）に基づいて行なわれ、先読み処理による先読み結果や事前判定の結果には基づかずに行なわれる。

【1798】

タイマ番号は、特図 1 表示装置 212 あるいは特図 2 表示装置 214 が、図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間、すなわち特図の変動表示する時間（図柄変動表示時間）を表すものである。主制御部 300 は図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段の一例に相当する。なお、装飾図柄表示装置 208 が、特図の装飾図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間（装飾図柄変動停止表示の時間）も、この図柄変動表示時間に合わせられる。

【1799】

図 156 (c) は、タイマ番号と図柄変動表示時間の関係を示す図である。

【1800】

第 2 実施例では、図柄変動表示時間に合わせて、装飾図柄表示装置 208 における特図の装飾図柄の変動パターンが定められている。すなわち、第 1 副制御部 400 は、タイマ番号（図柄変動表示時間）に基づいて、特図の装飾図柄の変動パターンを決定する。この図 156 (c) には、参考までに、タイマ番号と特図の装飾図柄の変動パターンとの関係も示されている。

10

20

30

40

50

【1801】

タイマ1は特図変動時間が2秒になる超短縮された変動時間になることを表し、タイマ2は特図変動時間が5秒になる短縮された変動時間になることを表す。なお、タイマ1あるいはタイマ2に決定されることを特図変短と称することがある。タイマ3は特図変動時間が10秒の通常の変動時間（基準となる変動時間）になることを表す。また、タイマ1～タイマ3では図152に示す装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンはリーチなしになる。タイマ4は特図変動時間が12秒の変動時間になることを表し、タイマ4に決定されると装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチが選択される。タイマ5は特図変動時間が40秒の変動時間になることを表し、タイマ6は特図変動時間が50秒の変動時間になることを表す。タイマ5および6に決定されると装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンはスーパーリーチが選択される。

10

【1802】

このリーチは、特図関連抽選処理（ステップS1229, S1231）の当否判定（本抽選）の結果が特定の当否決定結果（遊技者の有利度が高い所定の結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に事前に報知する予告演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。主制御部300は、予告制御手段の一例に相当する。

【1803】

第2実施例では、リーチ演出という予告を行なわない場合よりも行なう場合の方が、特図の当否判定を行ってからその当否判定の結果を報知するまでの期間の長さ（特図変動時間）が長くなるようにしている。

20

【1804】

図156（b）に示すように、特図決定結果がはずれ図柄（「特図F」）であったときには、保留数が0～2であれば、リーチなしのタイマ3に90%の確率で決定され、保留数が3～7であれば、同じくリーチなしのタイマ2に98%の確率で決定される。また、はずれ図柄でテーブル1が選択されている場合には、保留数に関係なく、スーパーリーチのタイマ5又はタイマ6に1%ずつの確率で決定される。

【1805】

また、当否決定結果が大当たりであった場合には、特図の種類（大当たり図柄1～4）に関係なく、また、タイマ選択テーブルにも関係なく、さらに、保留数にもよらず、ノーマルリーチのタイマ4に2%の確率で決定され、スーパーリーチ1のタイマ5に32%の確率で決定され、スーパーリーチ2のタイマ6には66%の確率で決定される。また、特図決定結果が小当たり図柄であったときにも同様である。

30

【1806】

次に、図154に示す普図関連抽選処理（ステップS1223）について説明する。第2実施例における普図の始動情報は、普図当選乱数値と当り用普図乱数値になる。この普図関連抽選処理（ステップS1223）では、普図当否判定処理が行われる。

【1807】

図157（a）は、主制御部300のROM306に記憶された普図当否判定用テーブルを示す図である。

40

【1808】

普図当否判定処理においては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。この普図当否判定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。第2実施例では、普図のアタリ確率は、普図低確率状態（非電サポ状態）では、およそ10%であるが、普図高確率状態（電サポ状態）では100%である。

【1809】

普図当否判定処理の実行が完了し、普図当否判定結果が当りであった場合には、普図停止図柄決定処理を実行する。なお、普図のはずれ図柄は1種類しかないので、普図当否判

50

定結果がハズレであれば普図の停止図柄は一義的に定まる。

【1810】

図157(b)は、主制御部300のROM306に記憶された普図決定用テーブルを示す図である。

【1811】

ここでも時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。この普図停止図柄決定処理は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの当り用普図乱数値（取り得る範囲は0～99）に基づいて行う。普図低確率状態（非電サポ状態）では、90%の確率で普図当り図柄1（普図A）に当選し、10%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。一方、普図高確率状態（電サポ状態）では、100%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。

10

【1812】

ここで、図157(b)に示す普図決定用テーブルを参照して第2実施例の普図の当り種別について詳述すると、普図表示装置210に普図当り図柄1（普図A）が停止表示すると、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321が1.8秒間開放（ただし、その第2特図始動口232に10球入賞した時点で閉鎖）する。一方、普図表示装置210に普図当り図柄2（普図B）が停止表示すると、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321が6.0秒間開放（ただし、その第2特図始動口232に10球入賞した時点で閉鎖）する。

【1813】

また、第2実施例では、普図変動時間は、普図の制御状態に応じて所定時間に一義的に決まっている。例えば、普図低確率状態（非電サポ状態）では10秒であり、普図高確率状態（電サポ状態）では5秒である。

20

<副制御部側制御処理>

【1814】

次に、第2実施例における第1副制御部400のCPU404が実行する第1副制御部メイン処理等については、第1実施例における第1副制御部400のCPU404が実行する図138に示す第1副制御部の各処理と基本的には同じであるため説明は省略する。また、第2副制御部500における処理も、第1実施例と基本的には同じであるため説明は省略する。

30

【1815】

続いて、第2実施例における先読み予告について詳述する。

【1816】

まず、第2実施例では、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの左側、すなわち、普図の装飾図柄が表示される所定領域の左側には、特図1保留表示領域が用意されており、その右側には特図2保留表示領域が用意されている。特図1保留表示領域には、主制御部300のRAM308に設けられた特図1の保留記憶部に記憶されている1セットの始動情報に対応する保留表示が、特図1の保留記憶部に始動情報が記憶された順（入賞順）に古いものから順番に左側から並べて表示される。保留表示は、始動情報記憶手段（RAM308の特図の保留記憶部）に始動情報が記憶されていること、あるいは記憶されていたことを表す表示である。特図2保留表示領域には、主制御部300のRAM308に設けられた特図2の保留記憶部に記憶されている1セットの始動情報に対応する保留表示が、特図2の保留記憶部に始動情報が記憶された順（入賞順）に古いものから順番に左側から並べて表示される。すなわち、始動情報記憶手段に記憶されている始動情報ごとに保留表示が行われ、保留表示の数は保留数に相当する。装飾図柄表示装置208は始動保留表示手段の一例に相当する。この保留表示におけるデフォルトの表示態様は、本実施例では、丸い図形を無模様かつ一色で表示する態様になり、第一の態様の一例に相当する。第1副制御部400は、特図保留増加コマンドを受信する度に、第2副制御部500に保留増加コマンドを送信し、第2副制御部500は、その保留増加コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、保留表示の数を1つ増加させる。一方、第1副制御部

40

50

400は、保留消化の合図となる図柄変動開始コマンドを受信する度に第2副制御部500に保留減少信号を送信し、第2副制御部500は、その保留減少信号に基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、保留表示の数を1つ減少させる。

【1817】

第2実施例における先読み予告は、図154に示す特図関連抽選処理（ステップS1229，S1231）で行われる当否判定の結果が大当たりになる可能性があることを予告するための演出である。より具体的に説明すれば、本実施例では、大当たりにも、遊技者に相対的に有利な大当たり（例えば、15R系の大当たり：特図A，特図B）と相対的に不利な大当たり（例えば、4R系の大当たり：特図C，特図D）が用意されており、先読み予告は、有利な大当たりになる可能性があることを予告するための演出である。なお、4R系の大当たりでも確変付きの大当たり（特図C）は有利な大当たりとしてもよい。また、第2実施例における先読み予告は、上記特図関連抽選処理（ステップS1229，S1231）で始動情報を取得するよりも先に取得した始動情報（先読みした始動情報）に基づいて行われる予告である。すなわち、先読み予告は、先読みした始動情報に基づく事前判定結果に基づいて行われる。

10

【1818】

また、ここでの先読み予告には、事前判定結果が有利な大当たりでなくても、有利な大当たりになるかのように偽りで予告する偽の先読み予告も含まれる。すなわち、先読み予告は、当否判定の結果が有利な大当たりになる可能性があることを表したり、遊技者に示唆する予告であったり、あるいは当否判定の結果が有利な大当たりになることを遊技者に期待させる予告であるといえる。

20

【1819】

第2実施例では、保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示を用いた先読み予告演出を行うことが可能である。この保留表示を用いた先読み予告演出は、実行開始タイミングが入賞時であり、実行領域は、装飾図柄表示装置208における演出表示領域208d内になる。なお、特図の保留が0の状態の特図始動口230，232に入賞があった場合には、当該入賞に基づく特図の当否判定はすぐに行われ、特図の図柄変動表示もすぐに開始されるため、当該入賞に基づく特図の保留表示を行わないことも考えられるが、あえて、その入賞に基づく特図の図柄変動表示を開始した直後の数秒間行うようにしてもよい。この場合には、先読みした始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動表示（先読みした始動情報に対応した図柄変動表示）中に先読み予告の演出が行われることになる。保留表示を用いた先読み予告は先読み予告の所定の予告態様の一例に相当し、装飾図柄表示装置208が、先読み予告手段の一例に相当する。

30

【1820】

また、演出可動体224や遮蔽装置246を駆動させることで、役物作動による先読み予告演出を行うことも可能であるも行う。この役物作動による先読み予告演出は、実行開始タイミングが、入賞時であってもよいし、図柄変動停止時であってもよく、実行領域は、装飾図柄表示装置208にかぶさる領域になる。先読み予告における図柄変動停止時とは、先読みした始動情報に対応した図柄変動表示及び当該図柄変動表示よりも前の図柄変動表示の少なくとも一方の停止時になる。より詳細に説明すれば、保留が0の状態に入賞があった場合には、当該入賞に基づく当否判定はすぐに行われ、特図の図柄変動表示もすぐに開始されるため、先読みした始動情報に対応した図柄変動表示の停止時が、先読み予告の実行開始時になる。

40

【1821】

また、装飾図柄表示装置208に特定のキャラクタやシンボル等の図柄を登場させることでも先読み予告演出を行うことが可能である。この特定の図柄を用いた先読み予告演出の実行開始タイミングは、入賞時であってもよいし、入賞後の最初の図柄変動開始コマンドを受信してから所定時間経過後の当該図柄変動開始コマンドによって開始された図柄変動表示中であってもよい。ここで、保留が0の状態に入賞があった場合には、当該入賞に基づく当否判定はすぐに行われ、特図の図柄変動表示もすぐに開始されるため、先読みし

50

た始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動表示（先読みした始動情報に対応した図柄変動表示）が開始されてから所定時間経過後の当該図柄変動表示中になる。保留が1以上の状態で入賞があった場合には、上記当該図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示中になる。また、その実行領域は、装飾図柄表示装置208における、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cであってもよいし、演出表示領域208dにかかる所定領域であってもよい。

【1822】

さらに、装飾図柄表示装置208の背景画像を変化させることでも先読み予告演出を行うことが可能である。この背景画像を用いた先読み予告演出の実行開始タイミングは、入賞時であり、実行領域は、装飾図柄表示装置208の表示画面全体になる。

10

【1823】

なお、先読み予告演出は画像や役物を用いた予告に限らず、音や光を用いた予告であってもよい。

【1824】

第1副制御部400は、特図保留増加コマンドを受信すると、第1副制御部メイン処理における演出制御処理で先読み予告実行処理を行う。この先読み予告実行処理では、保留表示を用いた先読み予告、役物作動による先読み予告、特定の図柄を用いた先読み予告、および背景画像を用いた先読み予告それぞれの先読み予告の実行可否抽選を行う。また、保留表示を用いた先読み予告であれば、予め用意された複数種類の保留表示の表示態様の中から先読み予告による変化後の表示態様を抽選により決定する。役物作動による先読み予告であれば、予め用意された複数種類の演出可動体224や遮蔽装置246の駆動パターンの中から一つの駆動パターンを抽選により決定する。特定の図柄を用いた先読み予告であれば、予め用意された複数種類のキャラクタやシンボル等の図柄の中から先読み予告で登場させる図柄を抽選により決定する。背景画像を用いた先読み予告であれば、予め用意された複数種類の背景画像の中から先読み予告で用いる背景画像を抽選により決定する。

20

【1825】

第2実施例でも、第1副制御部400が普図図柄変動開始コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置208では普図図柄変動演出が実行される。また、第1副制御部400が特図図柄変動開始コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置208では特図図柄変動演出も実行される。

30

【1826】

図158は、普図図柄変動演出と、特図図柄変動演出および先読み予告演出の具体例を示す図である。

【1827】

図158(a)に示す装飾図柄表示装置208には、特図の装飾図柄の停止図柄の組合せが表示されているとともに、演出表示領域208dにおいて普図の装飾図柄が表示される所定領域208xには、普図装飾図柄の停止図柄が表示されている。すなわち、特図変動遊技も普図変動遊技も停止している状態である。この状態で、普図始動口228を遊技球が通過すると、図158(b)に示すように、普図表示装置210において図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208の所定領域208xでは、普図装飾図柄の変動表示が開始される。また、ここでは不図示のスピーカ120からは、普図表示装置210において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音が出力される。この普図装飾図柄の変動表示と普図変動音の出力が、普図図柄変動演出の一例に相当し、普図図柄変動演出は、本発明にいう所定の演出の一例に相当する。

40

【1828】

続いて、第1特図始動口230に遊技球が進入すると、所定の個数（例えば、3個）の球が賞球として払い出される。また、図158(c)に示すように、特図1表示装置212において図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cでは、特図装飾図

50

柄の変動表示が開始される。また、スピーカ 1 2 0 からは、特図 1 表示装置 2 1 2 において図柄変動表示が行われていることを表す特図変動音が出力される。この特図装飾図柄の変動表示と特図変動音の出力が、特図図柄変動演出の一例に相当する。加えて、当該第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞によって R A M 3 0 8 の特図 1 保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出も実行される。ここでは、当該第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞時に特定の図柄を用いた先読み予告演出が実行され、特定の図柄として姫のキャラクタの図柄 2 0 8 2 が、演出表示領域 2 0 8 d を含む下側領域を左から右に向かって移動する。なお、この姫のキャラクタの図柄 2 0 8 2 の移動中にスピーカ 1 2 0 から先読み予告演出音を出力してもよい。

【1 8 2 9】

以上説明した具体例では、普図変動音の途中から特図変動音も鳴り始め、普図変動音に特図変動音がかぶさって聞こえる。また、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x が、先読み予告演出によって通過する姫のキャラクタの図柄 2 0 8 2 により一瞬覆われ、普図装飾図柄の変動表示が一瞬見えなくなる。言い換えれば、所定領域 2 0 8 x に姫のキャラクタの図柄 2 0 8 2 が入り込むことで、所定領域 2 0 8 x が小さくなる。したがって、本発明にいう所定の演出の一例に相当する普図図柄変動演出が、特図図柄変動演出あるいは先読み予告演出によって変化している。

【1 8 3 0】

なおここでは、姫のキャラクタの図柄 2 0 8 2 の移動を、先読み予告演出として実行しているが、特図図柄変動演出として実行してもよい。

【1 8 3 1】

また、図 1 5 8 (c ') に示すように、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入すると、特図装飾図柄の中図柄が、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x にかぶさって変動表示する特図図柄変動演出であってもよい。こうすることで、普図図柄変動演出が特図図柄変動演出によって変化する。なお、特図装飾図柄の中図柄が所定領域 2 0 8 x にかぶさって変動表示する演出を、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞によって R A M 3 0 8 の特図 1 保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告の演出として行ってもよい。

【1 8 3 2】

さらに、図 1 5 8 (c) では、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞によって R A M 3 0 8 の特図 1 保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出が、特定の図柄を用いた予告態様で実行されているが、同図 (c ' ') に示すように、演出可動体 2 2 4 を駆動させる予告態様で実行されてもよい。この場合にも、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x に、回動してきた前腕部 2 2 4 b がかぶさり、普図図柄変動演出が先読み予告演出によって変化する。

【1 8 3 3】

以上説明した第 2 実施例における具体例でも、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞といった賞球払出条件（所定の条件）の成立によって、ここでは普図図柄変動演出に変化が生じ、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気づきやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合がある。このことは、以下に説明する具体例においても同様である。また、先読み予告演出によって普図図柄変動演出に変化が生じているため、遊技者は、所定の利益（ここでは賞球の払出し）の発生と、可変入賞口 2 3 4 が有利な状態となる可能性が高いことと、を先読み予告演出（特定演出）によって一度に認識することができ、それぞれを別個に認識する場合よりも遊技者の遊技の興趣を高めることができるとともに、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。

【1 8 3 4】

図 1 5 9 は、普図図柄変動演出と先読み予告演出の具体例を示す図である。以下、図 1 5 8 に示す具体例との相違点を中心に説明する。

【1 8 3 5】

この具体例でも、普図始動口 2 2 8 を遊技球が通過すると、普図図柄変動演出が開始さ

10

20

30

40

50

れる。すなわち、装飾図柄表示装置 208 の所定領域 208 x では、普図装飾図柄の変動表示が開始され、不図示のスピーカ 120 から普図変動音が出力される。

【1836】

続いて、第1特図始動口 230 に遊技球が進入すると、所定の個数（例えば、3個）の球が賞球として払い出される。また、図 158 に示す具体例と同様な特図図柄変動演出が開始されるが、第1特図始動口 230 への入賞によって RAM 308 の特図1 保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出も実行される。ここでの先読みに基づく先読み予告演出の予告態様は、背景画像を用いた態様であり、特図1 表示装置 212 において図柄変動表示が開始されると同時に、図 159 (c) に示すように、装飾図柄表示装置 208 の表画面全体が一瞬真っ暗になり、装飾図柄表示装置 208 において実行されていた普図図柄変動演出も、装飾図柄表示装置 208 で開始される特図図柄変動演出も一瞬見えなくなる。すなわち、普図図柄変動演出が先読み予告演出によって変化する。

【1837】

なおここでは、背景画像の切り替えを先読み予告演出として実行しているが、特図図柄変動演出として実行してもよい。すなわち、特図の装飾図柄の変動表示を開始する前に装飾図柄表示装置 208 の背景画像を一瞬真っ暗な背景画像（ブラックアウト画像）に切り替えた後、通常背景画像に戻して特図の装飾図柄の変動表示を行ってもよい。こすうることでも、普図図柄変動演出が特図図柄変動演出によって変化する。ブラックアウト画像は場面切り替え画像としても用いることができ、このような背景画像の切り替えは場面切り替え演出を兼ねた特図図柄変動演出と見ることもできる。

【1838】

また、図 159 (c) では、背景画像を暗い画像（ブラックアウト画像）に切り替えたが、図 159 (c') に示すように、背景画像を明るい画像（ここではホワイトアウト画像）に切り替えてもよい。

【1839】

さらに、図 159 (c) では、第1特図始動口 230 への入賞によって RAM 308 の特図1 保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出が、背景画像を用いた予告態様で実行されているが、同図 (c'') に示すように、開いていた遮蔽装置 246 を閉める予告態様で実行されてもよい。この場合にも、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 208 x が、遮蔽装置 246 の左扉 246 a および右扉 246 b によって隠され、普図図柄変動演出が先読み予告演出によって変化する。なお、ホワイトアウト画像への切り替えや左扉 246 a および右扉 246 b が閉まる役物演出も、場面切り替え演出と見ることもできる。

【1840】

なお、背景画像は半透明な画像であってもよい。半透明であることで、普図図柄変動演出や特図図柄変動演出が視認可能となるので演出効果低下を防ぐことができる場合がある。

【1841】

さらに、第2実施例では、第1副制御部 400 が特図保留増加コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置 208 では特図保留増加演出が実行される。

【1842】

図 160 は、普図図柄変動演出と特図保留増加演出の具体例を示す図である。

【1843】

図 160 (a) では、特図1 表示装置 212 において図柄変動表示（以下、当該図柄変動表示と称する）が行われており、装飾図柄表示装置 208 では特図装飾図柄の変動表示が行われている。また、図 160 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d には、3つの特図保留表示が表示されている。以下、最も古い特図保留（以下、特図保留1 と称する）を表す特図保留表示を第一特図保留表示 296 と称し、二番目に古い特図保留（以下、特図保留2 と称する）を表す特図保留表示を第二特図保留表示 297 と称し、最も新しい特図保留（以下、特図保留3 と称する）を表す特図保留表示を第三特図

保留表示 2 9 8 と称する。ここでは特図の保留数は 3 である。一方、普図表示装置 2 1 0 は停止表示しており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の所定領域 2 0 8 x には、普図装飾図柄の停止図柄が表示されている。

【1 8 4 4】

当該図柄変動表示が行われている最中に、普図始動口 2 2 8 を遊技球が通過すると、普図図柄変動演出が開始される。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 の所定領域 2 0 8 x では、普図装飾図柄の変動表示が開始され、不図示のスピーカ 1 2 0 から普図変動音が出力される。

【1 8 4 5】

次いで、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入すると、所定の個数（例えば、3 個）の球が賞球として払い出される。また、特図の保留が増加する。以下、ここで増加した特図の保留を特図保留 4 と称し、その特図保留 4 を表す特図保留表示を第四特図保留表示 2 9 9 と称する。第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入すると、不図示のスピーカ 1 2 0 から特図保留増加音が出力されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右端から、デフォルトの表示態様である黒丸の第四特図保留表示 2 9 9 の図柄を載せたトラックの図柄 2 9 9 1 が登場し、このトラックの図柄 2 9 9 1 は、演出表示領域 2 0 8 d を左側に向かって移動する。その結果、図 1 6 0 (c) に示すように、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x をそのトラックの図柄 2 9 9 1 が通過し、所定領域 2 0 8 x で行われている普図装飾図柄の変動表示が一瞬見えなくなる。言い換えれば、所定領域 2 0 8 x にトラックの図柄 2 9 9 1 が入り込むことで、所定領域 2 0 8 x が小さくなる。この具体例でも、普図図柄変動演出が特図保留増加演出によって変化する。

【1 8 4 6】

トラックに載せられていたデフォルトの表示態様である黒丸の第四特図保留表示 2 9 9 の図柄は、第三特図保留表示 2 9 8 の右横まで運ばれた後、そのトラックから降ろされ、第四特図保留表示 2 9 9 は第三特図保留表示 2 9 8 の右横に表示される。第四特図保留表示 2 9 9 が、第三特図保留表示 2 9 8 の右横に表示されると、保留表示を用いた先読み予告演出が行われる。ここでは、図 1 6 0 (d) に示すように、デフォルトの表示態様である黒丸の画像に、その黒丸の画像から光が放射状に発散している様子を表す光のオーラのエフェクト画像 2 9 9 2 が付加された表示態様に変化している。この光のオーラのエフェクト画像 2 9 9 2 は、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x に入り込み、ここでも所定領域 2 0 8 x が小さくなる。したがって、普図図柄変動演出が、先読み予告演出によっても変化している。なお、光のオーラのエフェクト画像 2 9 9 2 は、半透明な画像であってもよい。半透明であることで、普図図柄変動演出が視認可能となるので普図図柄変動演出の演出効果低下を防ぐことができる場合がある。

【1 8 4 7】

なお、第三特図保留表示 2 9 8 の右横に表示された第四特図保留表示 2 9 9 の表示形態は、他の表示態様に変化してもよい。図 1 6 0 (d') では、第三特図保留表示 2 9 8 の右横に表示された第四特図保留表示 2 9 9 の表示形態が、怖い顔のパンダのキャラクタ画像に変化している。しかも、このキャラクタ画像は、デフォルトの表示態様の黒丸の画像よりも大きく、その一部が所定領域 2 0 8 x に入り込み、ここでも普図図柄変動演出が先読み予告演出によっても変化している。先読み予告演出を兼ねた保留表示は、遊技者からしてみれば大当りの期待が持てる保留を表すものであり、デフォルトの表示態様の大きさよりも大きく表示することで、遊技者にわかりやすくなる。このように、先読み予告の期待度（信頼度）に応じて保留表示の大きさを変えてもよい。なお、保留表示の最初の所定期間のみ大きく表示してその後はデフォルトの表示態様の大きさと同じ大きさで表示してもよい。

【1 8 4 8】

図 1 6 1 は、普図図柄変動演出自体が変化する具体例を示す図である。以下、図 1 5 8 に示す具体例との相違点を中心に説明する。

【1 8 4 9】

この具体例でも、普図始動口 2 2 8 を遊技球が通過すると、普図図柄変動演出が開始される。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 の所定領域 2 0 8 x では、普図装飾図柄の変動表示が開始され、不図示のスピーカ 1 2 0 から普図変動音が出力される。

【1 8 5 0】

続いて、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入すると、ここでも所定の個数（例えば、3 個）の球が賞球として払い出される。また、図 1 6 1（c）に示すように、図 1 5 8 に示す具体例と同様な特図図柄変動演出が開始される。さらに、特図の図柄変動表示の開始に基づいて、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x の背景画面が変化し、普図図柄変動演出自体が変化する。ここでは、無模様の背景画像が斜めの縞模様の背景画像に変化している。

10

【1 8 5 1】

また、特図の図柄変動表示の開始に基づく普図図柄変動演出自体の変化として、図 1 6 1（d）に示すように、所定領域 2 0 8 x で行われている普図装飾図柄の変動表示に代えて、カウントダウン表示を行い、例えば、5 → 4 → 3 → 2 → 1 → ○ のような表示に変化させてもよい。

【1 8 5 2】

なお、特図の保留が増加した場合には、特図始動口への入賞によって R A M 3 0 8 の特図保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出を、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域 2 0 8 x において実行してもよい。この場合には、図 1 6 1（e）に示すように、普図装飾図柄の変動表示に代えて、特定のキャラクタやシンボル等の図柄（ここでは怖い顔のパンダのキャラクタ図柄）が所定領域 2 0 8 x に表示される。

20

【1 8 5 3】

また、以上の説明では、装飾図柄表示装置 2 0 8 における普図装飾図柄の変動表示（普図図柄変動演出）を、毎回必ず行うようにしたが、普図の当否判定でハズレの場合には、所定確率（例えば、1 0 % あるいは 0 %）で行うようにしてもよい。こうすることで、普図図柄変動演出に対する遊技者の期待度を高めることができる場合がある。

【1 8 5 4】

また、各演出に基づく音演出は無音演出を含んでもよい。こうすることで、利益（例えば、賞球の払出し）が発生したことを遊技者がより気づきやすくなる。また、特図絡みの演出の邪魔にならず、特図の当否判定に当たったと遊技者が勘違いしてしまうことを防止することができる場合もある。

30

【1 8 5 5】

なお、電サポ中は普図図柄変動演出を行わないようにしてもよい。電サポ中であれば、第 2 特図始動口 2 3 2 の一对の羽根部材 2 3 2 1 が開きやすく、賞球が発生し易い状態であるので、遊技者は賞球発生に基づく演出に集中することができる場合がある。

【1 8 5 6】

またここでは、本発明をぱちんこ機に適用した例を説明したが、本発明は、回動遊技機（スロットマシン）にも適用することが可能である。

【1 8 5 7】

以上の説明では、『所定条件が成立（例えば、入賞口や始動口への遊技球の進入）したことに基づいて所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技台において、遊技球が進入可能な第 1 の進入領域（例えば、中央普図始動ゲート 2 5 1）と、前記第 1 の進入領域へ遊技球が進入したことに基づいて始動情報（例えば、普図当選乱数および普図変動期間決定用乱数）を生成する始動情報生成手段（例えば、図 1 2 9 に示す乱数値生成回路 3 1 8 の、普図始動領域に対応した乱数値記憶用レジスタ、R A M 3 0 8 に設けられた普図変動期間決定用乱数カウンタ、ならびに乱数加工を施す主制御部 3 0 0 を併せたもの）と、前記始動情報生成手段が生成した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段（例えば、普図当否判定処理を実行する主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4）と、演出を行う演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて、前記

40

50

演出手段に所定の演出（例えば、普図図柄変動演出）を行わせる演出制御手段（例えば、第1副制御部400および第2副制御部500を併せたもの）と、遊技球の進入に基づいて前記所定条件が成立する第2の進入領域（例えば、中央一般入賞口226）と、を備え、前記演出制御手段は、前記所定の演出中に前記第2の進入領域に遊技球が進入したことに基づいて、前記演出手段に該所定の演出を変化させた演出（例えば、普図図柄変動演出が賞球払出演出によって変化した演出）を行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についての説明がなされている。

【1858】

ここで、前記第1の進入領域は、遊技球が通過する領域（例えば、ゲート等）であってもよい。すなわち、前記第1の進入領域は、遊技球が転動する遊技領域に設けられたものであって、進入しても遊技球が該遊技領域をさらに転動するものであってもよい。また、前記第1の進入領域に遊技球が進入しても前記所定条件は成立しない態様であってもよい。

10

【1859】

また、前記第2の進入領域は、前記遊技領域に設けられたものであって、進入すると遊技球が該遊技領域よりも裏側へ導かれるものであってもよい。

【1860】

また、前記第2の進入領域は、前記当否判定手段の当否判定結果が特定の当否判定結果であったことに基づいて、遊技球の進入が困難な第一状態から遊技球の進入が容易な第二状態へ状態変化する可変始動口を含むものであってもよい。

20

【1861】

さらに、前記所定の演出は、画像表示による演出であってもよいし、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよい。

【1862】

また、ここにいう所定の演出を変化させた演出とは、所定の演出自体を他の演出に切り替えた演出であってもよいし、所定の演出の一部に変化を与えた演出であってもよいし、所定の演出の一部又は全部に他の演出が被さった演出であってもよい。

【1863】

また、所定の遊技価値を遊技者に付与するとは、遊技媒体を払い出すことが一例としてあげられる。

30

【1864】

またこれまでの説明においては『前記演出制御手段は、前記所定の演出を変化させるため、該所定の演出に影響を与える特定演出（例えば、賞球払出演出）を前記演出手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【1865】

またこれまでの説明においては『前記演出手段は、演出画像を表示する画像表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を含み、前記演出制御手段は、所定の演出画像（例えば、普図の装飾図柄の変動表示）を前記画像表示手段に表示させることで前記所定の演出を該画像表示手段に行わせ、該所定の演出を変化させた演出として、該所定の演出画像の一部又は全部を他の画像（例えば、怖い顔のパンダのキャラクタ画像2081）の一部又は全部で覆った画像（例えば、図145（c）参照）を該画像表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

40

【1866】

ここで、前記演出制御手段は、前記特定演出として、全部または一部が半透明な演出画像を前記画像表示手段に表示させるものであってもよい。

【1867】

また、前記演出手段は、所定の音を出力する音出力手段を含み、

【1868】

前記演出制御手段は、前記所定の音を前記音出力手段に出力させることで前記所定の演出を該音出力手段に行わせ、前記特定演出として、前記所定の音と並行して出力される特

50

定音を、該音出力手段に出力させるものであってもよい。こうすることで、特定演出に基づく音声によって利益の発生を遊技者は認識することができる場合がある。

【1869】

さらに、前記音出力手段は、遊技球を貯留可能な球皿を含み、遊技球の払出手段から払い出された遊技球が球皿または球皿に貯留された遊技球に衝突したことに基づく衝突音を前記特定音として出力するものであってもよい。こうすることで、衝突音がスピーカとは異なる方向から遊技者に向かうため、遊技者が利益の発生をより認識することができる場合がある。

【1870】

またこれまでの説明においては『前記第1の進入領域（例えば、中央普図始動ゲート251）は、遊技球が転動する遊技領域（例えば、遊技領域124）に設けられ、進入した遊技球が該遊技領域をさらに転動するものであって、前記第2の進入領域（例えば、中央一般入賞口226）は、前記遊技領域の、前記第1の進入領域に進入した後の遊技球が進入し得る位置に設けられたものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

10

【1871】

さらにこれまでの説明においては『所定の第2条件が成立したこと（例えば、特図の大当りに当選したこと）に基づいて、遊技者に有利な状態となる入賞装置（例えば、可変入賞口234）を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記所定の第2条件が成立する可能性が高いことを示唆する演出（例えば、先読み予告の演出）を、前記演出手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

20

【1872】

以下、前記第1の進入領域へ遊技球が進入したことに基づいて生成される始動情報を第1の始動情報とし、その第1の始動情報に基づく当否判定を第1の当否判定にするとともに第1の当否判定を行う当否判定手段を第1の当否判定手段にする。

【1873】

また、前記第2の進入領域（例えば、第1特図始動口230、第2特図始動口232）へ遊技球が進入したことに基づいて生成された第2の始動情報（例えば、特図当選乱数値、大当り用特図乱数値、小当り用特図乱数値、ハズレ用特図乱数値、および特図変動時間決定用乱数値）を記憶する第2の始動情報記憶手段（例えば、RAM308に設けた特図1および特図2の保留記憶部）と、前記第2の始動情報記憶手段に記憶されている第2の始動情報を取得し、取得した第2の始動情報に基づいて当否判定を行って第2の当否判定結果を導出する第2の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄の変動表示を行い該図柄の変動表示を終えると前記第2の当否判定結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示を行う第2の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）と、前記第2の図柄表示手段が特定の第2の当否判定結果を表す図柄態様を停止表示した後に通常制御状態から大当り制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第2の当否判定手段による所定の第2の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の第2の当否判定結果（例えば、大当りの当否判定結果）になる可能性があることを予告する先読み予告演出を、該第2の当否判定手段が該所定の第2の始動情報を取得するよりも先に取得した該所定の第2の始動情報に基づいて所定の実行確率で実行する先読み予告演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記演出手段は、前記先読み予告演出手段を含み、前記演出制御手段は、前記特定演出として前記先読み予告演出を、前記先読み予告演出手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台であってもよい。

30

40

【1874】

また、前記第2の図柄表示手段が前記特定の第2の当否判定結果（例えば、特図大当り判定結果）を表す図柄態様を停止表示した後に開放する可変入賞手段（例えば、可変入賞口234）を備えた態様であってもよい。

【1875】

50

なお、前記先読み予告演出手段は、前記当否判定手段による所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを予告する先読み予告演出を実行するものであってもよいし、あるいは、前記当否判定手段が前記所定の始動情報を取得するよりも先に取得した該所定の始動情報に基づく情報を報知する先読み予告演出を実行するものであってもよい。

【1876】

また、前記先読み予告演出手段は、前記先読み予告演出を該当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に開始するものであってもよい。

【1877】

また、図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するまでの図柄変動表示を前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報ごとに行う図柄表示手段を備えた態様であれば、前記先読み予告演出制御手段は、所定の始動情報に対応した図柄変動表示中及び当該図柄変動表示よりも先に実行される図柄変動表示中の少なくとも一方で該所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための先読み予告演出を実行するものであってもよい。

【1878】

また、前記先読み予告演出手段は、前記当否判定手段による所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることの予告についての実行可否が該当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に決定される先読み予告演出を実行するものであってもよい。

【1879】

また、前記先読み予告演出手段は、前記先読み予告演出を、前記始動情報記憶手段に前記所定の始動情報が記憶されたことに基づいて実行するものであってもよいし、あるいは前記先読み予告演出を、前記始動情報記憶手段に前記所定の始動情報が記憶されたことを表すコマンドを受信したことに基づいて実行するものであってもよい。

【1880】

また、所定数の遊技球を封入球として封入し、前記封入球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の進入領域に前記封入球が入賞したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与し、前記所定の進入領域に入賞した前記封入球または入賞しなかった前記封入球を再び前記遊技領域へ発射して循環使用可能な封入球式遊技機であってもよい。また、前記遊技価値は、前記遊技領域へ発射可能な所定数の遊技球数データであってよく、前記演出制御手段は、該遊技球数データが遊技者に付与されたことに基づいて、前記演出手段に該所定の演出を変化させた演出（例えば、普図図柄変動演出が賞球払出演出によって変化した演出）を行わせるものであってもよい。また、前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記所定数の遊技球数データの該所定数を示す画像を前記画像表示手段に表示させるものであってもよい。

【1881】

続いて、本発明の第3実施例のぱちんこ機について説明する。以下の説明では、これまでに説明した事項と重複する事項については省略することもあるし、重複して説明することもあるが、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまでに用いた符号と同じ符号を付して説明する。

【1882】

図162は、第3実施例の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【1883】

図162に示す遊技盤200は電サポ中と大当り遊技中は右打ちを行う遊技盤である。この遊技盤200では、左領域と右領域それぞれに普図始動口（ゲート）228が設けられている。この普図始動口228は、進入領域の一例に相当し、普図始動口228を通過した球は遊技島側に排出されず、遊技領域124を転動する。左領域に設けられた普図始動口228は、非電サポ状態中の電チューロング開放（詳細は後述）を狙うことができるものであり、右領域に設けられた普図始動口228は、電サポ状態中の電チュー開放を狙

うことができるものである。

【1884】

また、第1特図始動口230と第2特図始動口232は、遊技領域124の中央部下方に設けられている。第1特図始動口230も第2特図始動口232も遊技球が進入可能な始動領域であるが、遊技釘238等の配設により、第2の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球は第1特図始動口232への入球が困難又は不可能に構成されている。一方、第2特図始動口（電チュー）232は、第1の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球であっても、第2の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球であっても、入球可能に構成されている。第2特図始動口232は、第1特図始動口230の真下に設けられており、この第2特図始動口232の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材2321が設けられている。一对の羽根部材2321と第2特図始動口232を併せたものが、可変始動手段（可変始動領域）に相当し、以下、電チュー（電動チューリップ）と称し、一对の羽根部材2321が開くことを電チュー開放と称する。一对の羽根部材2321が閉じた状態（第一の状態）では遊技球の進入困難状態であり、一对の羽根部材2321が開いた開状態（第二の状態）では遊技球の進入容易状態である。電チューは、進入困難状態と進入容易状態との間で少なくとも状態変更可能な始動領域である。なお、一对の羽根部材2321が開いた状態における電チューの遊技球の受け入れ口の大きさは、遊技球5個分未満の大きさである。

【1885】

さらに、可変入賞口（アタッカー）234は、電チューの下方に設けられており、扉部材2341が可動することで入賞可能状態になる。すなわち、可変入賞口234は、入賞不能状態と入賞可能状態との間で少なくとも状態変更可能な入賞領域（入賞手段）である。なお、扉部材2341が開いた状態におけるアタッカーの遊技球の受け入れ口の大きさは、遊技球5個分以上の大きさである。図162に示す遊技盤200では、遊技釘238等の配設により、第1の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球は、可変入賞口（アタッカー）234への入球が困難又は不可能に構成されており、大当たり遊技中は、遊技者は右打ちを行う必要がある。

<図柄の種類>

【1886】

次に、図163（a）～（d）を用いて、ぱちんこ機100の第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、装飾図柄表示装置208、普通図柄表示装置210が停止表示する特図、普図、および装飾図柄の種類について説明する。

【1887】

図163（a）は、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214において、図柄の変動表示の後、停止表示される特図の停止図柄態様（第2の図柄態様）の一例を示した図である。この図163（a）には、「特図A」から「特図J」の10種類の特図が示されている。図163（a）においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【1888】

本実施例では、特図の停止図柄態様として、6種類の大当たり図柄（「特図A」から「特図F」）が用意されている。「特図A」および「特図B」は15ラウンド（R）特別大当たり図柄であり、「特図E」は2R大当たり図柄（突然確変）である。これらの図柄（特図A、B、E）が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図C」および「特図D」は15R大当たり図柄（15R通常大当たり）である。特図Cまたは特図Dが停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図高確率状態になる。「特図F」は2R大当たり図柄（隠れ確変）である。特図Fが停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。

【1889】

本実施例では、大当たり遊技中には特図低確率状態へ移行し、特図A、特図B、特図E、および特図Fに当選した場合には、大当たり遊技終了後、次に大当たりするまで特図高確率状

態が維持される。一方、特図 C および特図 D に当選した場合には、大当り遊技終了後も特図低確率状態のままである。

【1890】

また、15Rの大当り遊技終了後、および突然確変による大当り遊技終了後はいずれも電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。なお、本実施例でも、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。本実施例では、特図A、特図B、あるいは特図Eが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、特図C、あるいは特図Dが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持され、101回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（特図F）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。なお、後述するように、特図Fは、特図1では選ばれるが、特図2では選ばれない図柄である。

【1891】

また、本実施例では、大当り図柄の他に小当り図柄として2種類の停止図柄が用意されている。図163(a)に示す、特図Gは小当り図柄1であり、特図Hは小当り図柄2である。いずれの小当り図柄も、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる停止図柄態様である。なお、後述するように、小当り図柄は、特図1では選ばれるが、特図2では選ばれない図柄である。

【1892】

さらに、本実施例では、ハズレ図柄として2種類の停止図柄が用意されている。特図Iはハズレ図柄1であり、特図Jはハズレ図柄2である。

【1893】

以上説明したように、本実施例のぱちんこ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の大当り制御状態と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度の非大当り制御状態とが用意され、ぱちんこ機100は大当り制御状態（第2の制御状態）と非大当り制御状態（第1の制御状態）のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300が行い、主制御部300は、制御状態移行手段の一例にも相当する。

【1894】

なお、本実施例のぱちんこ機100では、15R特別大当り図柄として、「特図A」および「特図B」の2種類の図柄以外の図柄も用意されており、15R通常大当り図柄として、「特図C」および「特図D」の2種類の図柄以外の図柄も用意されており、突然確変の大当り図柄や、隠れ確変の大当り図柄についても、複数種類の図柄が用意されている。

【1895】

図163(b)は特図の装飾図柄の一例を示した図である。本実施例における特図の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。保留消化条件が成立した場合に、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・→「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214とは別に、特図の装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様（第2の図柄態様）を停止表示する。特図の装飾図柄を変動表示および停止表示は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214における図柄の変動表示および停止表示と同期している。

【1896】

15R特別大当り（「特図A」「特図B」）や15R特別大当り（「特図C」「特図D」）を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ（例えば「装飾1－装飾1－装飾1」や「装飾2－装飾2－装飾2」等）を停止表示する。これらの装飾図柄の組合せは、確変付き大当り確定の装飾図柄の組合せである。また、これらの装飾図柄の組合せのうち、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ（例えば「装飾3－装飾3－装飾3」や「装飾7－装飾7－装飾7」等）は、「特図A」または「特図B」である15R特別大当りの場合に限って停止表示される15R特別大当り確定の装飾図柄の組合せである。また、2Rの大当りのうちの隠れ確変（「特図F」）、あるいは小当り（「特図G」、「特図H」）を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1－装飾2－装飾3」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。さらに、2Rの大当りのうちの突然確変（「特図E」）を報知する場合には、「装飾1－装飾3－装飾5」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。「装飾1－装飾2－装飾3」といった装飾図柄の組合せや、「装飾1－装飾3－装飾5」といった装飾図柄の組合せは、チャンス目と称することがある。また、「特図I」や「特図J」のハズレ図柄を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。

10

【1897】

以下、装飾図柄表示装置208において、この「特図の装飾図柄の変動表示」を開始してから特図の装飾図柄の停止図柄態様（装飾図柄の組合せ）を停止表示するまでの表示を特図用装飾図柄の変動表示と称することがある。特図用装飾図柄の変動表示は、第1副制御部400が制御することによって行われる。

20

【1898】

以上説明した、特図1や特図2の停止図柄態様（図130（a）参照）と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a～cに表示される一つの特図の装飾図柄の停止図柄態様（同図（c）参照）は、特図の装飾図柄（同図（c）参照）の方が大きい。

【1899】

図163（c）は、普図表示装置210において、図柄の変動表示の後、停止表示される普図の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示した図である。本実施例では、普図の停止図柄態様として、2種類の当り図柄（「普図A」および「普図B」）と、1種類のはずれ図柄（「普図C」）が用意されている。「普図A」は当り図柄1であり、「普図B」は当り図柄2になる。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、図163（c）に示す普図の停止図柄態様を停止表示する。この図163（c）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

30

【1900】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を普図の変動表示と称することがある。普図表示装置210は、補助図柄報知手段、第一の図柄表示手段、あるいは単なる図柄表示手段の一例に相当する。

40

【1901】

また、本実施例では、装飾図柄表示装置208において、普図の装飾図柄の変動表示も行われる。図163（d）は普図の装飾図柄の停止図柄態様を示した図である。普図の装飾図柄の変動表示については、詳しくは後述するが、普図の装飾図柄の変動表示後に、同図（d）に示す停止図柄態様が、装飾図柄表示装置208には表示される。すなわち、普図表示装置210が同図（c）に示す当り図柄1（「普図A」）を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置208には同図（d）に示す「普図装飾1」が停止表示され、普図表示装置210が同図（c）に示す当り図柄2（「普図B」）を停止表示する場合には、装

50

飾図柄表示装置 208 には同図 (d) に示す「普図装飾 2」が停止表示され、いずれも普図の当りが報知される。また、普図表示装置 210 が同図 (c) に示すはずれ図柄 (「普図 C」) を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置 208 には同図 (d) に示す「普図装飾 3」が停止表示され、普図のはずれが報知される。なお、普図表示装置 210 における普図の図柄変動表示と、装飾図柄表示装置 208 おける普図の装飾図柄の変動表示は、同期していてもよいし、同期していなくてもよい。

【1902】

続いて、本実施例における普図の当否判定について説明する。本実施例のぱちんこ機 100 では、非電サポ状態では左打ちを行い、電サポ状態であれば右打ちを行う。非電サポ状態で左打ちを行った場合には、左領域に設けられた普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過したことに基づいて、普図の当否判定が行われる。また、電サポ状態で右打ちを行った場合には、右領域に設けられた普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過したことに基づいて、普図の当否判定が行われる。なお、非電サポ状態であるにも関わらず右打ちを行い、右領域に設けられた普図始動口 228 を遊技球が通過した場合であっても、電サポ状態であるにも関わらず左打ちを行い、左領域に設けられた普図始動口 228 を遊技球が通過した場合であっても、普図の当否判定は行われる。ただし、普図の保留消化条件が成立しなければ、普図の当否判定は行われない。ここにいう普図の保留消化条件の成立要件は、普図の保留がある状態で、電チュー非作動中であって、普図変動遊技が行われておらず、普図確定表示中でもないときに成立する要件である。また、普図の保留がない状態で、電チュー非作動中であって、普図変動遊技が行われておらず、普図確定表示中でもないときに、普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過した場合にも成立する要件である。

【1903】

本実施例における主制御部 300 の ROM 306 にも、普図当否判定用テーブルが記憶されている

【1904】

図 164 (a) は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、同図 (b) は普図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

【1905】

本実施例では、普図乱数取得条件が成立した場合に、RAM 308 に設けられた普図保留記憶部に 1 セット分の乱数値 (始動情報) を記憶する。ここにいう普図乱数取得条件の成立要件は、普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過したことに基づいて成立する要件である。すなわち、普図の保留数が所定の上限数未満である状態では、普図始動口 228 を遊技球が通過すると成立する要件であり、普図の保留数が所定の上限数である状態では、普図始動口 228 を遊技球が通過しても成立しない要件である。本実施例では、普図保留記憶部に 1 セット分の乱数値 (始動情報) として、普図当選乱数値、および普図決定乱数値を記憶する。

【1906】

普図当否判定処理においては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。時短フラグがオフされていれば (非電サポ状態であれば)、図 164 (a) に示す低確率テーブルを用いて普図の当否判定を行い、時短フラグがオンされていれば (電サポ状態であれば)、図 164 (b) に示す高確率テーブルを用いて普図の当否判定を行う。普図当否判定は、RAM 308 の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値 (取り得る範囲は 0 ~ 65535) に基づいて行う。普図の当り確率は、図 164 (a) に示す低確率テーブルでは 65532 / 65536 であり、図 164 (b) に示す高確率テーブルでは 655341 / 65536 であり、いずれの状態であっても普図の当否判定にはほぼ当たるが、確率的に見れば、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも普図当りの当選確率は高い。ここで、「当り」または「ハズレ」を導出することが普図当否判定 (抽選) に相当し、ここで普図当否判定処理を実行する主制御部 300 の CPU 304 が、第一の当否判定手段 (補助当否判定手段) の一例に相

当する。また、普図の「当り」の当否判定結果は、特定の当否判定結果の一例に相当する。

【1907】

普図当否判定が完了すると、普図の停止図柄態様を決定する。なお、普図当否判定と、普図の停止図柄態様の決定を併せて普図の当否判定（第一の当否判定）としてもよい。

【1908】

図164（c）は、普図決定用低確率テーブルを示す図であり、同図（d）は普図決定用高確率テーブルを示す図である。

【1909】

普図決定処理においても、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて普図決定を行う。時短フラグがオフされていれば（非電サポ状態であれば）、図164（c）に示す低確率テーブルを用いて普図決定を行い、時短フラグがオンされていれば（電サポ状態であれば）、図164（d）に示す高確率テーブルを用いて普図決定を行う。この普図決定処理では、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図決定乱数値（取り得る範囲は0～99）に基づいて行う。普図低確率状態（非電サポ状態）では、99%の確率で普図当り図柄1（普図A）に当選し、1%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。一方、普図高確率状態（電サポ状態）では、100%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。なお、ハズレ図柄は1種類のため、普図決定乱数値に基づく普図決定処理を省略してもよい。

【1910】

普図の当否判定は、「当り」または「ハズレ」を導出することであってもよい。あるいは、普図の当否判定は、普図図柄まで導出することであってもよい。

【1911】

図164（c）に示す普図決定用テーブルにも、同図（d）に示す普図決定用テーブルにも、変動時間が参考までに記されている。本実施例では、普図表示装置210における普図の変動時間は、電サポ状態であれば一律に1秒であり、非電サポ状態であれば一律に20秒である。したがって、普図の変動時間は、電サポ状態であれば相対的に短い第一の変動時間になり、電サポ状態であれば相対的に長い第二の変動時間になる。なお、普図乱数取得条件が成立した場合に、普図当選乱数値および普図決定乱数値と併せて普図変動期間決定用乱数値を取得し、抽選によって普図の変動時間を決定してもよい。

【1912】

次に、主制御部300で行われる一対の羽根部材2321の開閉動作、すなわち電チューの開閉パターンについて説明する。

【1913】

図165（a）は、第3実施例のぱちんこ機における電チューの開閉パターンを説明するための図である。

【1914】

普図決定結果が、普図Aであった場合には、装飾図柄表示装置208に普図装飾1が停止表示された後、電チューは、0.3秒間の開放を一回行う。第2実施例におけるぱちんこ機でも発射装置110による遊技球の発射間隔は0.6秒であり、普図Aの当り図柄の場合には、一対の羽根部材2321の一回の開放時間は、遊技球の発射間隔よりも短く、普図Aの普図当りに当選しても実質的には電チューへの入球は見込めず、出球を獲得することはほとんど不可能である。以下、普図Aに当選して一対の羽根部材232aが開放することを電チューショート開放と称することがある。この電チューショート開放（第一の開放パターンに相当）は、確率的には、非電サポ状態における電チューの開放パターンになる。

【1915】

普図決定結果が、普図Bであった場合には、装飾図柄表示装置208に普図装飾2が停止表示された後、電チューは、最初、0.3秒間の開放を行ってから、0.5秒の閉鎖時間を経て、5秒の開放を行う。すなわち、電チューは、5.8秒間にわたって特定動作（

一对の羽根部材 2 3 2 a の開閉動作)を行う。以下、普図 B に当選して一对の羽根部材 2 3 2 a が開放することを電チューロング開放と称することがある。この電チューロング開放(第二の開放パターンに相当)では、電チューへの入球が見込め、出球を獲得することが大いに期待できる。なお、電チューロング開放では、羽根部材 2 3 2 1 が、少なくとも発射間隔よりも長く開放する、あるいは電サポ状態における普図変動時間よりも長く開放すればよく、1 回目の 0.3 秒間の開放を省略して 2 回目の長い開放のみを行うようにしてもよい。この電チューロング開放は、確率的には、電サポ状態における電チューの開放パターンになる。

【1916】

なお、電チューは所定の開放時間が経過する前に所定の球数の入球があった場合には、その時点で閉鎖する。

10

【1917】

普図決定結果が、普図 C であった場合には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に普図装飾 3 が停止表示された後、電チューは開放動作せず、閉じた状態を維持する。

【1918】

次いで、副制御部側(第 2 副制御部 5 0 0)で行われる第一の演出(以下、普図演出という)について説明する。本実施例における普図演出には、少なくとも、変動中演出、確定中演出、および動作中演出のうちのいずれか一つの演出が含まれているか、あるいは、装飾図柄表示装置 2 0 8 における所定領域を含む領域で実行される演出であればよい。変動中演出は、普図表示装置 2 1 0 による普図の図柄変動表示中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出であり、確定中演出は、普図表示装置 2 1 0 による普図の停止図柄態様を確定表示中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出であり、動作中演出は、電チューの作動中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出である。また、これらの演出は、普図の当否判定の結果に関する演出(例えば、普図当り予告)の他、特図の当否判定の結果に関する演出(例えば、特図大当り予告)が加えられた演出であってもよいし、普図の当否判定の結果に関する演出に代えて特図の当否判定の結果に関する演出が行われるものであってもよい。さらに詳しくは後述するが、普図演出は、特図 1 の保留アイコンを表示する領域と、特図 2 の保留アイコンを表示する領域との間に設けられた所定領域を含む領域で実行される。

20

【1919】

図 1 6 5 (b) は、第 3 実施例のぱちんこ機の装飾図柄表示装置 2 0 8 における普図演出の数例を説明するための図である。

30

【1920】

(ア)～(カ)は、非電サポ状態中の変動表示パターンである。

【1921】

(ア)は、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(ア)に示す演出では、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3 の順で高速変動を繰り返し、3 秒後に普図決定結果を表す普図の装飾図柄が停止表示する。

【1922】

(イ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(イ)に示す演出では、普図装飾 2、普図装飾 2、普図装飾 3 の順で高速変動を繰り返し、1 5 秒後に普図決定結果を表す普図の装飾図柄が停止表示する。この演出では、高速変動中、普図装飾 2 が多く表示されるため、電チューロング開放の期待度が向上する。

40

【1923】

(ウ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(ウ)に示す演出では、普図装飾 2 が連続して表示される高速変動を繰り返し、1 0 秒後に停止表示する。この演出では、普図装飾 2 のみが連続して表示されるため、停止表示も普図装飾 2 になる。したがって、この演出が開始されると、電チューロング開放確定になる。

【1924】

(エ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(エ)

50

に示す演出では、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3、特図の大当たり予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、10 秒後に、いずれかの装飾図柄が停止表示する。したがって、「激アツ」の装飾図柄が停止表示する場合もあり、この場合には、電チューロング開放の期待度は高まらないが、特図の大当たりの期待度が高まり、遊技の興趣が向上する。すなわち、電チュー開放だけでなく大当たりも期待させることができる場合がある。

【1925】

(オ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(オ)に示す演出では、普図装飾 2、特図の大当たり予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、10 秒後に、普図装飾 2 か「激アツ」の装飾図柄かの一方が停止表示する。この演出では、高速変動中、特図の大当たり予告が半分表示されるため、高速変動中から、電チュー開放だけでなく特図の大当たりも期待させることができる場合がある。

10

【1926】

(カ)に示す変動表示パターンでは、特図の潜伏確変である 2R 大当たりの予告を表す「潜伏」の装飾図柄、特図の突然確変である 2R 大当たりの予告を表す「突確」の装飾図柄、特図の 15R 大当たり予告を表す「大当たり」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、5 秒後にいずれかの装飾図柄が停止表示する。この演出が開始されると、可変入賞口 234 の開放が確定になる。

【1927】

以上説明した変動表示パターンは、普図表示装置 210 による普図の図柄変動表示の終了のタイミングに合わせて、装飾図柄が停止表示するものであってもよい。特に、普図当りの場合には、この後、電チュー開放することから、普図表示装置 210 による図柄変動表示の終了のタイミングと、(ア)～(オ)の演出終了タイミングを一致させ、遊技者に電チュー開放を予告することが好ましい。一方、特に普図はずれの場合には、必ずしも両者のタイミングを一致させる必要はなく、普図表示装置 210 による 20 秒の図柄変動表示中のどのタイミングで行ってもよい。例えば、普図表示装置 210 による図柄変動表示の開始前から普図演出を開始してもよいし、普図表示装置 210 による図柄変動表示の終了後まで普図演出を継続してもよい。さらに、(カ)に示す演出では、普図ではなく特図の当否判定の結果に関する演出であるため、普図表示装置 210 による図柄変動表示が行われていない期間に行ってもよい。また、装飾図柄の変動表示後に停止表示される装飾図柄は、偽の普図決定結果を表す装飾図柄であってもよいし、偽の大当たり予告であってもよい。

20

30

【1928】

(キ)は、上記動作中演出の一例である。この(キ)に示す動作中演出では、非電サポ状態における普図表示装置 210 による図柄変動表示の後、装飾図柄表示装置 208 に、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される。非電サポ状態では、多くの場合は電チューショート開放に当選するが、その電チューショート開放の間に、(キ)に示す動作中演出が、いきなり一瞬実行される。また、電チューロング開放に当選した場合には、電チューが開閉動作する 5.8 秒間の間、(キ)に示す動作中演出が実行される。なお、電チューが 5 秒間開放している間に限って(キ)に示す動作中演出が実行されるようにしてもよいし、電チューが最初に 0.3 秒間開放する間に限って(キ)に示す動作中演出が実行されるようにしてもよい。以下、装飾図柄表示装置 208 に、殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出を、電チュー開放報知演出と称することがある。

40

【1929】

なお、(キ)に示す動作中演出を、普図表示装置 210 による普図 B の確定表示終了直後(電チュー作動直前)に実行するようにしてもよい。

【1930】

また、非電サポ状態だけに限らず、電サポ状態において、電チューロング開放に当選した場合にも、(キ)に示す動作中演出を実行するようにしてもよい。この場合、1 秒の図

50

柄変動表示が行われた後、多くの場合は電チューロング開放に当選し、電チューが開閉動作する5．8秒間の間、(キ)に示す動作中演出を実行すればよい。また、電チューショート開放に当選した場合には、0．3秒間の電チューショート開放の間に一瞬実行すればよい。

【1931】

また、図165(b)の(イ)～(オ)に示す変動表示パターンの演出時間(第一の時間)は、図165(b)の(キ)に示す電チュー開放報知演出パターンの演出時間(第二の時間)よりも長い時間であり、相対的に長い演出時間で普図の装飾図柄の変動表示演出を行うため、電チューの開放に対する期待を向上させることができる場合がある。

【1932】

(ク)は、当該特図変動の大当たり予告の演出の一例である。この(ク)に示す演出は、普図表示装置210による図柄変動表示中や、電チュー作動中とは無関係に、装飾図柄表示装置208における所定領域を含む領域で実行される。すなわち、普図表示装置210による図柄変動表示中でなくても、あるいは電チュー作動中でなくても、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214における図柄の変動表示中に実行される演出であって、当該変動表示で大当たり図柄が停止表示されることを予告する演出であり、当該変動表示で大当たり図柄が停止表示されなくても停止表示されるかのうように予告する演出(いわゆる偽の予告演出)も含まれる。ここでは、特図の潜伏確変である2R大当たりの予告を表す「潜伏」の装飾図柄、特図の突然確変である2R大当たりの予告を表す「突確」の装飾図柄、特図の15R大当たり予告を表す「大当たり」の装飾図柄、特図の大当たり予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、8秒後にいずれかの装飾図柄が停止表示する。なお、文字の装飾図柄に代えて、絵柄の装飾図柄を用いてもよい。

【1933】

また、図165(b)に示す(キ)の電チュー開放報知演出は、図165(b)に示す(ア)～(カ)、および(ク)それぞれの演出の後に実行してもよい。すなわち、電チュー開放報知演出を変動表示パターンと組み合わせて行ってもよい。さらに、電チュー開放報知演出は、電チューショート開放時には実行せず、電チューロング開放時に実行するようにしてもよい。こうすることで、電チューが遊技者にとって有利な開放となる場合に限って、電チュー開放報知演出が行われるようになり、遊技者の期待を大きくさせることが可能な場合がある。また、普図Aが停止表示する場合には、図165(b)に示す(ア)～(カ)、および(ク)それぞれの演出(装飾図柄変動表示演出)は実行せず、電チュー開放報知演出も実行しないようにし、普図Bが停止表示する場合に、図165(b)に示す(ア)～(カ)、および(ク)それぞれの演出(装飾図柄変動表示演出)を実行した後に、電チュー開放報知演出も実行するようにしてもよい。こうすることで、電チューが有利な開放となる場合に限って、装飾図柄変動表示演出が行われるようになり、遊技者の期待を大きくさせることが可能な場合がある。

【1934】

また、普図演出は、普図の装飾図柄の変動表示(上記変動中演出)を行わず、確定中演出として、図163(d)に示す普図装飾図柄を表示する演出であってもよいし、この確定中演出を行い、さらに普図当りの場合には電チュー開放報知演出を行う演出であってもよい。なお、普図当りであっても、電チューロング開放が行われる普図B当りに限って電チュー開放報知演出を行う演出であってもよいし、レア表示を超短時間で行う意味では、電チューショート開放が行われる普図A当りに限って電チュー開放報知演出を行う演出であってもよい。

【1935】

続いて、図166を用いて、第1副制御部400で実行される普図演出決定処理について説明する。

【1936】

図166は、普図演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【1937】

第1副制御部400には、主制御部300から普図変動開始コマンドが送信されてくる。図166に示す普図演出決定処理は、第1副制御部400がこの普図変動開始コマンドを受信すると開始される。普図変動開始コマンドには、現在の制御状態（電サポ状態か否か）を表す情報や、普図決定結果が含まれている。なお、第1副制御部400には、主制御部300から普図保留増加コマンドも送信され、第1副制御部400が普図保留増加コマンドを受信すると、普図演出決定処理を開始するようにしてもよい。

【1938】

まず、普図変動開始コマンドに含まれている、現在の制御状態を表す情報に基づき、非電サポ中であるか否かを判定し（ステップS601）、電サポ状態であれば、普図演出決定処理は終了になる。非電サポ状態であれば、普図演出を実行するか否かを判定する（ステップS602）。ここでの判定では、例えば、普図変動開始コマンドに含まれている普図決定結果が普図Bであれば普図演出を実行する。また、普図決定結果が普図Cであっても、偽の普図演出として実行するようにしてもよい。さらに、専用乱数を取得し、普図演出実行可否抽選を行い、その抽選で当選した場合に実行するようにしてもよい。特に、普図決定結果が普図Cであった場合に、偽の普図演出の実行を抽選処理によって決定してもよい。あるいは、特図図柄変動開始コマンドを受信しており、特図の図柄変動が実行中であれば、普図演出を実行するようにしてもよい。この場合、特図の大当たり予告演出を含んだ普図演出を実行することが好ましい。また、特図の図柄変動が実行中であって、当該図柄変動で大当たり図柄が停止表示される場合には、普図演出として、特図の大当たり予告演出を実行するようにしてもよいし、大当たり図柄が停止表示されなくても偽の特図の大当たり予告演出を実行するようにしてもよい。また、ここでの特図の大当たり予告演出の実行も、実効可否抽選を行い、その抽選で当選した場合に実行するようにしてもよい。

【1939】

普図演出を実行しない場合には、普図演出決定処理は終了になり、普図演出を実行する場合には、今度は所定期間中か否かを判定する（ステップS603）。本実施例では、特図の大当たり遊技中（アタッカ開閉動作中）や、特図の大当たりの期待度が高い演出中（例えば、特図の装飾図柄の変動表示におけるスーパーリーチ中）には、図165（b）に示す（ア）～（オ）、および（ク）それぞれの演出の実行を控える。ここにいう所定期間は、特図の大当たり遊技中、および特図の大当たりの期待度が高い演出中になる。この所定期間でなければ、図165（b）に示す総ての演出パターン（（ア）～（ク））の中から演出パターンを選択し（ステップS604）、ステップS606に進む。なお、図165（b）に示す（キ）の電チュー開放報知演出は、図165（b）に示す（ア）～（オ）それぞれの演出の後に実行してもよいし、図165（b）に示す（ア）～（オ）のいずれの演出も実行せずに、電チュー開放報知演出のみを実行してもよい。また、所定期間中ではなければ、電チュー開放報知演出以外の演出（図165（b）に示す（ア）～（オ）、および（ク））の中から演出パターンを選択してもよい。

【1940】

反対に、所定期間中であれば、図165（b）に示す（キ）の電チュー開放報知演出のみの演出パターンを選択し（ステップS605）、ステップS606に進む。こうすることで、大当たり遊技中には、図165（b）に示す（ア）～（オ）、および（ク）の装飾図柄変動表示演出が実行されず、普図演出の時間が電チュー開放報知演出の演出時間のみになり、遊技者を大当たり遊技に集中させることができる場合がある。

【1941】

ステップS606では、ステップS604またはステップS605で選択した演出パターンを表す情報を普図演出コマンドにセットして、第2副制御部500に送信し、普図演出決定処理は終了になる。普図演出コマンドを受信した第2副制御部500は、普図演出コマンドに含まれている演出パターンを表す情報に基づき、装飾図柄表示装置208を制御し、装飾図柄表示装置208における所定領域を含む領域で普図演出が実行される。

【1942】

以上説明したように、本実施例では、現在の制御状態が電サポ状態であれば、ステップ

10

20

30

40

50

S 6 0 1 の判定によって普図演出は実行されないことになる。なお、現在の制御状態が電サポ状態であった場合に、普図演出を一律に実行しないようにするのではなく、実行可否抽選を行い、所定の確率で普図演出を実行するようにしてもよい。このように、本実施例では、普図演出は、電サポ状態よりも非電サポ状態の方が実行されやすい演出である。非電サポ状態は、電チューに遊技球が入賞しにくい状態であるので、電チューへの遊技球の入賞に期待を持たせることができる場合がある。一方、電サポ状態は、電チューに遊技球が入賞しやすい状態なので普図演出を行っても遊技者の期待度はそれほど向上しない可能性がある。

【1943】

また、本実施例では、大当り遊技中等の所定期間中では、ステップ S 6 0 3 の判定によって変動中演出や確定中演出は一律に行われず、電チュー開放報知演出のみが行われる。なお、上記所定期間中に、変動中演出や確定中演出を一律に実行しないようにするのではなく、実行可否抽選を行い、所定の確率で変動中演出や確定中演出を実行するようにしてもよい。また、上記所定期間中では、変動中演出や確定中演出も行わず、一律に普図演出を行わないようにしてもよい。あるいは、行うにしても、実行可否抽選を行い、所定の確率で電チュー開放報知演出のみを実行するようにしてもよい。すなわち、第一の演出を、大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出としてもよい。普図の当否判定の当選は、特図の当否判定（大当りの抽選）の機会を向上させる要因でもあるため、普図演出を非大当り遊技中で行うことにより遊技者を期待させることができる場合がある。また、一般的に、電チューよりもアタッカの賞球の方が多く、電チューを、アタッカの上部あるいは上流側に位置する盤面配置においては、大当り遊技中に電チューの開放がアタッカへの入賞を妨げてしまう場合がある。そのため大当り遊技中には普図演出が行われにくいようにすることで、遊技者の不満を軽減できる場合がある。

ここで、特図の当否判定についても説明しておく。

【1944】

本実施例では、特図始動情報取得条件が成立した場合に、R A M 3 0 8 に設けられた特図 1 保留記憶部あるいは特図 2 保留記憶部に 1 セット分の乱数値（始動情報）を記憶する。ここにいう特図乱数取得条件の成立要件は、特図 1 については、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入したことに基づいて成立する要件である。すなわち、特図 1 の保留数が所定の上限数未満である状態では、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入すると成立する要件であり、特図 1 の保留数が所定の上限数である状態では、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入しても成立しない要件である。また、特図 2 については、第 2 特図始動口 2 3 2（電チュー）に遊技球が進入したことに基づいて成立する要件である。すなわち、特図 2 の保留数が所定の上限数未満である状態では、第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が進入すると成立する要件であり、特図 2 の保留数が所定の上限数である状態では、第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が進入しても成立しない要件である。本実施例では、特図 1 保留記憶部に 1 セット分の乱数値（始動情報）として、特図 1 当選乱数値、特図 1 決定乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値を記憶する。また、特図 2 保留記憶部に 1 セット分の乱数値（始動情報）として、特図 2 当選乱数値、特図 2 決定乱数値、および特図 2 変動時間決定用乱数値を記憶する。

【1945】

図 1 6 7（a）は特図の当否判定用高確率テーブルを示す図であり、同図（b）は特図の当否判定用低確率テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている。

【1946】

主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、R A M 3 0 8 の保留記憶部から始動情報を取り出すと、確変フラグを参照し、確変フラグがオンであれば特図高確率状態であるため、特図 2 当選乱数値あるいは特図 1 当選乱数値（ともに取り得る数値範囲は 0 ～ 6 5 5 3 5）が図 1 6 7（a）に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図当否判定結果として「大当り」または「ハズレ」を導出する。一方、確変フラグ

がオフであれば特図低確率状態であるため、特図 2 当選乱数値あるいは特図 1 当選乱数値が図 1 6 7 (b) に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図 2 当否判定結果として「大当たり」または「ハズレ」を導出する。

【1947】

本実施例では、大当たり確率は、特図低確率状態では約 1 / 4 0 0 であるのに対して、特図高確率状態では約 1 / 4 0 である。

【1948】

本実施例では、小当りは特図 2 にはなく、特図 1 にのみある。したがって、特図 1 当選乱数値を用いて当否判定を行った結果、ハズレであった場合には、小当たり判定を行う。

【1949】

図 1 6 7 (c) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている小当たり判定用のテーブルを示す図である。

【1950】

特図 1 に限った小当たり判定では、特図 1 当選乱数値を再び用いて、小当たり判定を行う。

なお、特図 2 に、特図 1 と同様、小当たりを設けてもよい。

【1951】

こうして、特図 1 当否判定結果として「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」を導出する。また、特図 2 当否判定結果として「大当たり」または「ハズレ」を導出する。

【1952】

次いで、特図当否判定結果に基づいて特図の図柄を決定する。

【1953】

図 1 6 7 (d) は、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 に記憶されている特図決定用テーブルを示す図である。この特図決定用テーブルは、大当たり（特図 A ~ 特図 F）、小当たり（特図 G, H）、はずれ（特図 I, J）ごとに特図の停止図柄態様（図 1 6 3 (a) 参照）に対応した乱数範囲が規定されている。なお、特図 2 には、特図 F ~ 特図 H それぞれに対応した乱数範囲が設けられておらず、特図 2 では、大当たりは、1 5 R 特別大当たり（特図 A, B）、1 5 R 通常大当たり（特図 C, D）、突然確変である 2 R 大当たり図柄（特図 E）になり、小当たりはない。

【1954】

主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、R A M 3 0 8 の特図 1 保留記憶部、あるいは特図 2 保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちの、特図 1 乱数値、あるいは特図 2 乱数値（ともに取り得る数値範囲は 0 ~ 9 9）を用いて、特図を決定する。

【1955】

遊技にとって最も有利な 1 5 R 特別大当たり（特図 A, B）の当選確率は、特図 2 の場合には 7 0 % であるのに対して、特図 1 の場合には 3 0 % であり、特図 2 の方が特図 1 よりも有利な大当たりである。このように、本実施例では、特図 2 の方が、特図 1 よりも遊技者にとって有利な大当たりが発生しやすいようになっている。

【1956】

特図の当否判定は、「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」を導出することであってもよいし、「大当たり」または「ハズレ」を導出することであってもよい。あるいは、特図の当否判定は、特図図柄まで導出することであってもよい。

【1957】

次に、本実施例における演出の具体例を説明する。まず、図 1 6 8 ~ 図 1 7 2 を用いて説明する。図 1 6 8 は本実施例における演出の具体例の 1 / 5 部分を表す図であり、図 1 6 9 は本実施例における演出の具体例の 2 / 5 部分を表す図であり、図 1 7 0 は本実施例における演出の具体例の 3 / 5 部分を表す図であり、図 1 7 1 は本実施例における演出の具体例の 4 / 5 部分を表す図であり、図 1 7 2 は本実施例における演出の具体例の 5 / 5 部分を表す図であり、図 1 6 8 ~ 図 1 7 2 までは一つにつながった例である。

【1958】

図 1 6 8 ~ 図 1 7 2 の各段階を示す図には、装飾図柄表示装置 2 0 8 が示されている。

10

20

30

40

50

また、装飾図柄表示装置 208 の下には、普図表示装置 210、第 1 特図表示装置 212、および第 2 特図表示装置 214 が示されている。普図表示装置 210 は一番右側に示された 7 セグメント表示装置であり、第 2 特図表示装置 214 は一番左側に示された 7 セグメント表示装置であり、第 1 特図表示装置 212 は、中央に示された 7 セグメント表示装置である。これらの 7 セグメント表示装置では、図柄変動中は、上下方向中央の横向きのセグメントのみが点灯する。なお、黒塗りの部分が点灯しているセグメントの場所を示している。

【1959】

また、図 168 (ア) と (イ) の間には、遊技球 B が普図始動口 228 を通過しようとする様子が示されている。さらに、図 168 (キ) や (ク)、図 169 (ケ) や (コ)、図 170 (ス) や (タ)、図 171 (ニ)、図 172 (ノ) や (ホ) には、電チュー (第 2 特図始動口 232 と一対の羽根部材 232a) が示されている。

【1960】

また、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d の左側には、特図 1 保留表示領域 281 が用意されており、その右側には特図 2 保留表示領域 282 が用意されている。さらに、特図 1 保留表示領域 281 と特図 2 保留表示領域 282 との間には、上述の所定領域の一例に相当する普図演出領域 283 が設けられている。すなわち、演出表示領域 208d の中央部分に普図演出領域 283 が設けられている。

【1961】

特図 1 保留表示領域 281 にしても特図 2 保留表示領域 282 にしても、保留アイコンは、古い保留アイコンほど普図演出領域 283 側 (中央側) に表示される。すなわち、特図 1 の保留において、最も入賞タイミングが古い第 1 保留を表す第 1 保留アイコンは、普図演出領域 283 の左隣に表示され、特図 2 の保留において、最も入賞タイミングが古い第 2 保留を表す第 2 保留アイコンは、普図演出領域 283 の右隣に表示される。図 168 (ア) に示す特図 1 保留表示領域 281 には、特図 1 の保留が一つあることを表す、1 個の特図 1 保留アイコン (第 1 特図 1 保留アイコン) 2811 が示されている。特図 1 保留アイコンのデフォルトの態様は黒丸である。この第 1 特図 1 保留アイコン 2811 は、普図演出領域 283 の左隣に表示されている。また、図 168 (ク) に示す特図 2 保留表示領域 282 には、特図 2 の保留が一つあることを表す、1 個の特図 2 保留アイコン (第 1 特図 2 保留アイコン) 2821 が示されている。特図 2 保留アイコンのデフォルトの態様とは異なる白丸である。この第 1 特図 2 保留アイコン 2821 は、普図演出領域 283 の右隣に表示されている。

【1962】

さらに、本実施例のぱちんこ機も特図 2 優先変動機である。

【1963】

図 168 (ア) に示す状態は、非電サポ状態であり、特図 2 の保留はなく、特図 1 の保留を一つ残した状態で、第 1 特図表示装置 212 では図柄変動表示が行われ、装飾図柄表示装置 208 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が行われている。一方、普図表示装置 210 は図柄変動表示を行っておらず、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 には、前回の結果であるはずれの普図装飾 3 の図柄が表示されたままである。なお、普図表示装置 210 が図柄変動表示を行っていない場合には、普図演出領域 283 に何の図柄も表示しない場合もある。

【1964】

ここでは、非電サポ状態であるため、遊技者は左打ちを行っており、やがて、左領域に設けられた普図始動口 228 を 1 球の遊技球 B が通過し、普図表示装置 210 では図柄変動表示が開始される。

【1965】

図 168 (イ) に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示が開始されている。ここでの普図の装飾図柄の変動表示パターンは、図 1

65 (b) の (ア) に示す変動表示パターンである。また、この装飾図柄表示装置 208 では、特図 1 の大当り予告の演出として、サボテンを模した埴輪のキャラクタ C1 が登場する。このキャラクタ C1 は、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、変動表示が行われている普図演出領域 283 の一部を隠している。この結果、普図の装飾図柄の変動表示が視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。しかし、普図表示装置 210 における図柄変動表示は、良好に視認することができる。なお、キャラクタ C1 によって、普図演出領域 283 の全部を隠してもよい。

【1966】

図 168 (ウ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、キャラクタ C1 は消え、特図 1 の装飾図柄の変動表示でリーチ演出に発展する。キャラクタ C1 が消えたことにより、普図演出領域 283 における図柄変動表示は良好に視認することができる。

10

【1967】

図 168 (エ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、特図 1 の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチに発展し、特図 1 の装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置 208 の左隅に小さく表示され、スーパーリーチの演出として、女中のキャラクタ C2 が登場する。スーパーリーチ自身が大当り予告の一種であり、そのスーパーリーチの演出も、大当り予告演出に相当する。このキャラクタ C2 も、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、変動表示が行われている普図演出領域 283 の一部を隠している。この結果、普図の装飾図柄の変動表示が再び視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。しかし、普図表示装置 210 における図柄変動表示は、良好に視認することができる。なお、キャラクタ C2 によって、普図演出領域 283 の全部を隠してもよい。また、スーパーリーチに発展すると、これまで表示されていた保留アイコン (ここでは第 1 特図 1 保留アイコン 2811) が消える。なお、ここでは、キャラクタ C2 によって普図演出領域 283 の一部を隠しているが、特図 1 の装飾図柄の変動表示を装飾図柄表示装置 208 の左隅に移動せず、普図演出領域 283 の一部を特図 1 の装飾図柄の変動表示によって隠してもよい。特図の装飾図柄の変動表示によって普図演出領域 283 の一部又は全部を隠す態様は、スーパーリーチ中に限らず、特図の変動表示中であれば、どのタイミングであってもよい。

20

【1968】

図 168 (オ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、女中のキャラクタ C2 が登場した状態で、中図柄表示領域 208b に停止する装飾図柄が装飾 7 であることを告げる残念演出が行われ、図 168 (カ) では、第 1 特図表示装置 212 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されているとともに、装飾図柄表示装置 208 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 6 - 装飾 7 - 装飾 6」が停止表示されている。一方、普図表示装置 210 における図柄変動表示も終了し、非電サボ状態であるが、普図 B が停止表示され、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 でも、普図の装飾図柄の変動表示が終了し、普図 B に対応した普図装飾 2 が停止表示されている。この結果、電チューロング開放が行われる。

30

【1969】

図 168 (キ) では、電チューロング開放が開始され、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、図 165 (b) の (キ) に示す電チュー開放報知演出 (殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出) が実行されている。また、残り一つの特図 1 の保留が消化され、第 1 特図表示装置 212 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。

40

【1970】

図 168 (ク) では、5 秒間の開放状態にある電チューに遊技球が進入し、特図 2 の保留が一つ増加する。装飾図柄表示装置 208 の特図 2 保留表示領域 282 には、特図 2 の保留が一つあることを表す、1 個の特図 2 保留アイコン 2821 (第 1 特図 2 保留アイコン 2821) の表示が開始される。また、第 1 特図表示装置 212 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 でははずれの装飾図柄の組

50

み合わせである「装飾 5－装飾 3－装飾 4」が停止表示される。

【1971】

次いで、図 168 (ク) に示す第 1 特図 2 保留アイコン 2821 が表す特図 2 の第 1 保留が消化され、第 2 特図表示装置 214 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 2 の装飾図柄の変動表示が開始される。また、電チューでは、5 秒間の開放が継続され、2 球の遊技球が電チューに進入し、特図 2 の保留が二つ増加する。図 169 (ケ) に示す装飾図柄表示装置 208 の特図 2 保留表示領域 282 には、特図 2 の保留が二つあることを表す、第 1 特図 2 保留アイコン 2821 と第 2 特図 2 保留アイコン 2822 が表示されている。また、その装飾図柄表示装置 208 では、特図 2 の大当り予告の演出として、お姫様のキャラクタ C3 が登場する。このキャラクタ C3 も、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、電チュー開放報知演出が行われている普図演出領域 283 の一部を隠している。この結果、普図の装飾図柄における電チュー開放報知演出が視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。すなわち、電チュー開放の入球に基づく特図 2 の所定の演出（大当り予告演出）によって普図演出（ここでは電チュー開放報知演出）が視認困難になっている。電チュー開放報知よりも、電チュー開放中に入賞した際に発生する特図の図柄変動中（特図の装飾図柄の変動中）に行われる演出（ここでは大当り予告演出）の方が遊技者にとって興味がある場合があり、遊技者が興味のある演出を優先して、他方（ここでは電チュー開放報知演出）を視認困難とすることで遊技の興趣が向上する場合がある。また、図 167 (d) を用いて説明したように、ここで行われている特図 2 の図柄変動では、遊技者にとって有利な 15 R 特別大当りが、特図 1 の図柄変動よりも発生しやすくなっており、有利な大当り発生を予告するキャラクタ C3 を目立たせることができる場合がある。なお、キャラクタ C3 によって、普図演出領域 283 の全部を隠してもよい。一方、普図表示装置 210 では、普図 B が停止表示されたままであるが、この普図表示装置 210 は良好に視認することができる。

【1972】

図 169 (コ) では、電チューの 5 秒間の開放が終了し、電チューは閉鎖状態に戻る。また、図 169 (コ) に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 における電チュー開放報知演出も終了し、ここでは、普図演出領域 283 に何の図柄も表示されていない。さらに、この装飾図柄表示装置 208 では、キャラクタ C3 は消え、特図 2 の装飾図柄の変動表示でリーチ演出に発展する。キャラクタ C3 が消えたことにより、何の図柄も表示されていないが普図演出領域 283 を良好に視認することができる。

【1973】

なお、図 168 (イ)～図 169 (コ) までの間に、普図始動口 228 を遊技球が通過し、普図の保留が貯まっている。

【1974】

図 169 (サ) に示す普図表示装置 210 では図柄変動表示が開始されるが、図 169 (サ) に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、何の図柄も表示されておらず、普図の装飾図柄の変動表示は非実行である。これは、図 166 に示すステップ S602 における判定で、普図変動開始コマンドに含まれている普図決定結果が普図 A であったことにより、普図演出を行わないことに決定されたことによる。また、この装飾図柄表示装置 208 では、特図 2 の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチに発展し、スーパーリーチの演出として、女中のキャラクタ C2 が登場する。このキャラクタ C2 も、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域 283 の一部を隠し、普図演出領域 283 が視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。普図演出領域 283 は何の図柄も表示されていないが、遊技者からは、普図の装飾図柄の変動表示が行われているか否かがわかりづらくなっており、遊技の興趣が向上する。

【1975】

図 169 (シ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、女中のキャラクタ C2 が登場した

状態で、中図柄表示領域 208b に停止する装飾図柄が装飾 7であることを告げる大当たり告知演出が行われ、図 170（ス）では、第 2 特図表示装置 214 の図柄変動表示が終了し、15R 特別大当たり図柄である特図 A が停止図柄が表示されているとともに、装飾図柄表示装置 208 では特図 A に対応した装飾図柄の組み合わせである「装飾 7ー装飾 7ー装飾 7」が停止表示されている。また、普図表示装置 210 における図柄変動表示も終了し、普図 A が停止表示されるが、普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示は行われておらず、普図表示装置 210 における図柄変動表示が終了しても何の図柄も表示されていない。普図表示装置 210 に普図 A が停止表示された結果、電チューショット開放が行われるが、0.3 秒の一回の開放期間の間には一球の入球もなく、特図 2 の保留数に変化はない。

10

【1976】

やがて、15R 大当たり遊技が開始され、遊技者は左打ちから右打ちに切り替える。図 170（セ）には、1R 目の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。装飾図柄表示装置 208 の中央領域では、パンダのキャラクタが登場する大当たり中演出が行われている。また、大当たり遊技中は、これまで表示されていた保留アイコン（ここでは第 1 特図 2 保留アイコン 2821 および第 2 特図 2 保留アイコン 2822）が消え、普図演出領域 283 を含む所定領域（ここでは普図演出領域 283 と特図 1 保留表示領域 281 からなる下方領域）では、普図演出（第一の演出）とは異なる演出が行われている。この例では、「1 連荘中」という文字が特図 1 保留表示領域 281 に表示されるとともに、1 連荘中のキャラクタの顔が普図演出領域 283 に表示された連荘回数報知演出が行われている。こうすることで、普図演出領域 283 を有効利用できる。また、大当たり遊技中であっても、普図の保留がある限り（普図始動口 228 への進入がある限り）、普図表示装置 210 における図柄変動表示は行われる。ただし、普図演出領域 283 では、連荘回数報知演出が行われており、普図の装飾図柄の変動表示は行われない（図 166 に示すステップ S603 参照）。図 170（セ）に示す普図表示装置 210 では図柄変動表示が開始されている。なお、下方領域で行われる普図演出とは異なる演出は、残りラウンド数報知演出、現在ラウンド（消化ラウンド）数報知演出、アタッカ入賞球数報知演出、アタッカ開放残時間報知演出、アタッカ開放経過時間報知演出や、アタッカへの入賞を煽る演出等であってもよい。また、大当たり遊技中であっても保留アイコンを消さずに表示してもよく、普図演出とは異なる演出（例えば、連荘回数報知演出）は普図演出領域 283 のみで行われてもよいし、普図演出領域 283 の隣の領域（例えば、保留表示領域）のみで行われてもよい。さらには、大当たり遊技中であっても、普図演出実行可否抽選に当選した場合等には、普図演出領域 283 で普図演出を行ってもよい。

20

30

【1977】

図 170（ソ）には、8R 目の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。この装飾図柄表示装置 208 でも、大当たり中演出が継続しているとともに連荘回数報知演出も継続している。また、図 170（ソ）に示す普図表示装置 210 ではこれまで行われていた図柄変動表示が終了し、普図 B が停止表示されている。この結果、電チューロング開放が行われる。

【1978】

図 170（タ）では、電チューロング開放が開始され、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、これまで行われていた連荘回数報知演出に代えて、電チュー開放報知演出（殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出）が実行されている（図 166 に示すステップ S605 参照）。すなわち、普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示が行われていなかったため、いきなり電チュー開放報知演出が開始されることになる。電チューロング開放中に、4 球の遊技球が電チューに進入し、特図 2 の保留が 4 つ増加する。しかしながら、大当たり遊技中は、保留アイコンは表示されない。

40

【1979】

図 170（タ'）は、同図（タ）の変形例を示す図であり、図 170（タ'）では、普

50

図演出領域 283 における電チュー開放報知演出は行わず、スピーカ 120 からの音声によって電チューが開放中であることを告げる電チュー開放報知演出が行われている。電チュー開放報知演出が行われなかった図 170 (タ') に示す普図演出領域 283 では、連荘回数報知演出が継続している。なお、アタッカの方が電チューよりも賞球が多いことから、積極的な電チュー開放報知演出を一切行わなくても良い場合があってもよい。

【1980】

図 171 (チ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の終了演出が行われ、大当り遊技終了後に確変状態に昇格することが報知されている。この図 171 (チ) に示す普図表示装置 210 でも図柄変動表示が開始されている。

【1981】

図 171 (ツ) には、大当り遊技終了直後の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。この装飾図柄表示装置 208 の特図 2 保留表示領域 282 には、大当り遊技が終了したことで、図 170 (タ) のタイミングで電チューに入球し増加した特図 2 の保留数を表す第 1 ~ 第 4 特図 2 保留アイコン 2821 ~ 2824 が表示されている。

【1982】

図 171 (テ) に示す装飾図柄表示装置 208 の上方には、確変状態であることを表す「確変中」という文字表示が行われている。すなわち、遊技情報を報知する演出が行われている。また、次回大当りまで電サポ状態が継続する。また、この図 171 (テ) では、第 2 特図表示装置 214 による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 2 の装飾図柄の変動表示が開始されている。一方、これまで図柄変動表示を行っていた普図表示装置 210 は停止表示を行い、図 171 (テ) に示す普図表示装置 210 には、電チューショート開放の普図 A が停止表示されている。ここで停止表示した普図の図柄変動表示は、大当り遊技を跨いで行われた図柄変動表示であり、大当り遊技中の非電サポ状態における普図の当否判定の結果を報知する図柄変動表示である。

【1983】

さらに、普図演出領域 283 では、電サポ状態であることから普図演出は行われず (図 166 に示すステップ S601 参照)、この普図演出領域 283 は、消化保留アイコンの表示領域として機能している。すなわち、ここで開始された特図 2 の第 1 保留を表す第 1 特図 2 保留アイコン 2821 が、特図の図柄変動表示とともに特図 2 保留表示領域 282 から、別領域である普図演出領域 283 に移動し、その後、当該図柄変動が終了する以前に普図演出領域 283 で消える。また、特図 2 保留表示領域 282 内では、今まで第 2 特図 2 保留アイコン 2822 であった保留アイコンが、普図演出領域 283 の右隣である第 1 特図 2 保留アイコン表示位置までシフト移動し、第 2 特図 128 保留アイコン 2823 以降の保留アイコンも同様に一つ左側へシフト移動する。なお、今まで第 1 特図 2 保留アイコン 2821 であった消化保留アイコンが消化保留アイコンの表示領域となった普図演出領域 283 (第二の領域) まで移動する時間 (第二の移動完了時間) は、特図 2 保留表示領域 282 (第一の領域)に残った未消化保留アイコン (今まで第 2 ~ 第 4 特図 2 保留アイコン 2822 ~ 2824 であった保留アイコン) が、特図 2 保留表示領域 282 内の別の位置まで移動する時間 (第一の移動完了時間) とは異なる。また、当該変動に対応する保留アイコン (消化保留アイコン) を遊技者に長く見せて、保留が一つ消化されたことを強く印象付けるには、上記第二の移動完了時間の方が、上記第一の移動完了時間よりも長い方が好ましい。さらに、普図演出領域 283 は、特図 1 の消化保留アイコンと特図 2 の消化保留アイコンの共通の移動先であるが、普図演出領域 283 を 2 つに分け、特図 1 の消化保留アイコンの移動先と特図 2 の消化保留アイコンの移動先を別々に設けてもよい。

【1984】

図 171 (ト) では、第 2 特図表示装置 214 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 4 - 装飾 5 - 装飾 7」が停止表示される。一方、普図表示装置 210 では、普図の図柄変動表示が開始されている。なお、普図演出領域 283 に移動した第 1 特図 2 保留アイ

10

20

30

40

50

コン２８２１（消化保留アイコン）は消えており、電サボ状態では確率的にはほぼ電チューロング開放に当選するため、普図表示装置２１０で図柄変動表示が開始されても普図演出は行われていない（図１６６に示すステップＳ６０１参照）。

【１９８５】

続いて、第２特図表示装置２１４による図柄変動表示が再び開始されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では特図２の装飾図柄の変動表示が再び開始され、図１７１（ナ）に示す装飾図柄表示装置２０８には、特図２の大当たり予告の演出として、お姫様のキャラクタＣ３が登場する。このキャラクタＣ３も、装飾図柄表示装置２０８の中図柄表示領域２０８ｂを越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域２８３の一部を隠すとともに、頭の部分は、「確変中」という文字表示（遊技情報報知演出）の一部を隠している。図１７１（ナ）に示す普図演出領域２８３では、消化保留アイコン２８２０が、デフォルトの表示態様とは異なる、当該変動における大当たり予告（偽の大当たり予告も含む）の表示態様（ここではパンダの顔の表示態様）に変化しているが、キャラクタＣ３によって視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。なお、消化保留アイコン２８２０は、普図演出領域２８３への移動中、あるいは移動完了後に、表示態様を変化させる。また、遊技情報報知演出もキャラクタＣ３によって視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。さらに、図１７１（ナ）に示す普図表示装置２１０には、電チューロング開放の普図Ｂが停止表示されている。

10

【１９８６】

図１７１（ニ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、キャラクタＣ３は消え、特図２の装飾図柄の変動表示でリーチ演出に発展する。キャラクタＣ３が消えたことにより、普図演出領域２８３における消化保留アイコン２８２０による大当たり予告は良好に視認することができる。なお、図１７１（ニ）では、電チューロング開放が開始されているが、電サボ状態では確率的にはほぼ電チューロング開放に当選するため、電チュー開放報知演出も行われていない（図１６６に示すステップＳ６０１参照）。この電チューロング開放中に、遊技球が電チューに進入し、特図２の保留は満タン（４つ）になる。

20

【１９８７】

図１７１（ヌ）に示す普図表示装置２１０では図柄変動表示が開始されるが、普図演出領域２８３には、何の図柄も表示されず、普図の装飾図柄の変動表示は非実行である。また、この装飾図柄表示装置２０８では、特図２の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチに発展し、スーパーリーチの演出として、女中のキャラクタＣ２が登場する。このキャラクタＣ２も、装飾図柄表示装置２０８の中図柄表示領域２０８ｂを越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域２８３の一部を隠し、普図演出領域２８３が視認困難になっている。普図演出領域２８３は何の図柄も表示されていないが、遊技者からは、普図の装飾図柄の変動表示が行われているか否かがわかりづらくなっており、遊技の興趣が向上する。

30

【１９８８】

図１７１（ネ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、女中のキャラクタＣ２が登場した状態で、中図柄表示領域２０８ｂに停止する装飾図柄が装飾６であることを告げる大当たり告知演出が行われ、図１７２（ノ）では、第２特図表示装置２１４の図柄変動表示が終了し、１５Ｒ通常大当たり図柄である特図Ｄが停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置２０８では特図Ｄに対応した装飾図柄の組み合わせである「装飾６－装飾６－装飾６」が停止表示されている。また、図１７１（ネ）に示す普図表示装置２１０では図柄変動表示を終了し、普図Ｂが停止表示されるが、普図演出領域２８３では、普図の装飾図柄の変動表示は行われておらず、普図表示装置２１０における図柄変動表示が終了しても何の図柄も表示されていない。普図表示装置２１０に普図Ｂが停止表示された結果、図１７２（ノ）では、電チューロング開放が行われる。

40

【１９８９】

やがて、１５Ｒ大当たり遊技が開始され、図１７２（ハ）に示す装飾図柄表示装置２０８では、大当たり遊技の終了演出が行われ、大当たり遊技終了後に電サボ状態（時短状態）に昇

50

格することが報知されている。この図 172（ハ）に示す普図表示装置 210 では図柄変動表示が行われている。

【1990】

図 172（ヒ）には、大当り遊技終了直後の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。また、これまで図柄変動表示を行っていた普図表示装置 210 は停止表示を行い、図 172（ヒ）に示す普図表示装置 210 には、電チューショート開放の普図 A が停止表示されている。ここで停止表示した普図の図柄変動表示も、大当り遊技を跨いで行われた図柄変動表示であり、大当り遊技中の非電サポ状態における普図の当否判定の結果を報知する図柄変動表示である。図 172（ヒ）に示す制御状態は、電サポ状態であり、非電サポ状態における普図の当否判定の結果の報知であっても、普図演出は行われない。ただし、ここでは普図演出を行ってもよい。

10

【1991】

図 172（フ）に示す装飾図柄表示装置 208 の上方には、電サポ状態であることを表す「時短中」という文字表示が行われている。すなわち、遊技情報を報知する演出が行われている。また、この図 172（フ）では、第 2 特図表示装置 214 による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 2 の装飾図柄の変動表示が開始されている。加えて、この図 172（フ）に示す普図表示装置 210 では図柄変動表示も開始されている。さらに、15R 通常大当りに当選すると、大当り遊技終了後、特図の図柄変動表示が 100 回行われるまで電サポ状態が維持され、図 172（フ）に示す状態では、一回目の特図の図柄変動表示が開始されているため、電サポ状態が維持される残回数は 99 回になる。図 172（フ）に示す普図演出領域 283 では、電サポ状態であるため、普図表示装置 210 による普図の図柄変動表示が開始されても普図演出は行われず、代わりに、電サポ状態の残回数が表示されている。すなわち、図 172（フ）に示す普図演出領域 283 では、遊技情報を報知する演出が行われている。電サポ状態中などは電チューの開放は普通に起こりうることなので、普図演出の代わりに電サポ状態の残回数の表示を行うことで遊技の興趣を向上できる場合がある。

20

【1992】

図 172（ヘ）では、第 2 特図表示装置 214 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 4－装飾 5－装飾 7」が停止表示される。また、普図表示装置 210 でも、普図の図柄変動表示が終了し、電チューロング開放の普図 B が停止表示されるが、普図演出領域 283 では、普図表示装置 210 における図柄変動表示が終了しても何の図柄も表示されていない。普図表示装置 210 に普図 B が停止表示された結果、図 172（ホ）では、電チューロング開放が行われ、特図 2 の保留が満タンになる。また、図 172（ホ）では、第 2 特図表示装置 214 による図柄変動表示が再び開始され、電サポ状態が維持される残回数は 98 回になる。図 172（ホ）に示す普図演出領域 283 には、98 の数字が表示されている。

30

【1993】

図 172（マ）に示す装飾図柄表示装置 208 には、特図 2 の大当り予告の演出として、お姫様のキャラクタ C3 が登場する。このキャラクタ C3 も、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域 283 の一部を隠すとともに、頭の部分は、「時短中」という文字表示（遊技情報報知演出）の一部を隠している。図 172（マ）に示す普図演出領域 283 に表示された遊技情報報知演出（98 の数字）も、装飾図柄表示装置 208 の上方に表示された遊技情報報知演出（「時短中」という文字表示）も、キャラクタ C3 によって視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。

40

【1994】

続いて、本実施例における先読み演出を交えた演出の一例について説明する。図 173 は、本実施例における先読み演出を交えた演出の一例を段階的に示す図である。

【1995】

50

図 1 7 3 (ア) に示す状態は、非電サボ状態であり、特図 2 の保留はなく、特図 1 の保留を一つ残した状態で、第 1 特図表示装置 2 1 2 では図柄変動表示が行われ、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が行われているとともに、特図 1 保留表示領域 2 8 1 には、デフォルトの表示態様で第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が示されている。また、普図表示装置 2 1 0 では図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、普図の装飾図柄の変動表示が開始されている。

【1996】

図 1 7 3 (イ) には、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球 B が入球した様子が示されており、図 1 7 3 (イ) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の特図 1 保留表示領域 2 8 1 には、デフォルトの表示態様とは異なる先読み予告の表示態様で第 2 特図 1 保留アイコン 2 8 1 2 が追加表示されている。すなわち、特図 1 の第 2 保留を表す保留アイコンは、老中のキャラクターの表示態様で表示が開始されている。ここにいう先読み予告は、特図の当否判定の結果に関する予告を、当該当否判定の結果を報知する図柄変動開始前に開始する予告である。より詳細に説明すれば、特図の図柄変動開始前に始動情報を先読みし、その始動情報に基づいて特図の当否判定の結果を事前に判定し、当該始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動開始前に、その事前の判定結果に基づいて、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当たり、あるいは特図 A や特図 B になることを予告するものであり、当該始動情報に基づく当否判定結果がはずれ、あるいは特図 I や特図 J になる場合であっても、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当たり、あるいは特図 A や特図 B になるかのような予告（いわゆる偽の予告）も含む。なお、ここでは、保留アイコンの表示開始（始動口入球タイミング）から先読み予告が開始されているが、デフォルトの表示態様で表示を一旦開始してから先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよいし、デフォルトの表示態様および先読み予告の表示態様とは異なる表示態様で表示を一旦開始してから先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよい。例えば、保留アイコンがシフト移動するタイミング（特図の図柄変動開始タイミング）で先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよいし、チャンスボタン 1 3 6 の押下で先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよい。

【1997】

また、図 1 7 3 (イ) では、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5 - 装飾 3 - 装飾 4」が停止表示され、図 1 7 3 (ウ) では、第 1 保留を消化する第 1 特図表示装置 2 1 2 による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。一方、図 1 7 3 (ウ) に示す普図表示装置 2 1 0 では、これまで行われていた図柄変動表示が終了し、普図 B が停止表示され、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 でも、普図の装飾図柄の変動表示が終了し、普図 B に対応した普図装飾 2 が停止表示されている。この結果、電チューロング開放が行われる。

【1998】

図 1 7 3 (エ) では、電チューロング開放が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、電チュー開放報知演出（殿様のキャラクターがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出）が実行されている。この電チュー開放報知演出では、殿様のキャラクターが普図演出領域 2 8 3 を越えて大きく表示され、特図 1 保留表示領域 2 8 1 に入り込み、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1（ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン）の一部を隠している。この結果、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が視認困難になっている。このように、表示態様が先読み予告の態様に変化した第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 をあえて普図演出で隠すことにより、遊技者に、普図演出の動向に興味を抱かせることができる場合がある。また、先読み予告は将来的な大当たりの予告であり、現在進行形の普図演出を目立たせることで、遊技者に電チュー開放の期待を持たせることができる場合がある。なお、電チュー開放報知演出によって、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の全部を隠してもよい。また、殿様のキャラクターは、中図柄表示領域 2 0 8 b にも入り

込み、中図柄表示領域 208b で変動中の特図の装飾図柄の一部も隠している。

【1999】

図 173 (イ') は、先読み予告の変形例を示す図である。図 173 (イ) では、保留アイコンの表示態様を用いて先読み予告の演出を行っているが、図 173 (イ') では、爺様のキャラクタが大きな V 字状に並んだ演出画像の表示と、先読み予告中という文字表示によって、先読み予告演出が行われている。この先読み予告演出は、普図演出領域 283 にも入り込んでいるが、普図の装飾図柄の変動表示によって、一部が隠されている。なお、反対に、普図の装飾図柄の変動表示が、先読み予告演出によって隠されるようにしてもよい。

【2000】

図 173 (ウ') は、停止表示される普図装飾図柄の態様の変形例を示す図である。図 173 (ウ') では、停止表示された普図装飾 2 の図柄が普図演出領域 283 を越えて大きく表示され、特図 1 保留表示領域 281 に入り込み、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 (ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン) の一部を隠している。この結果、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。なお、普図の装飾図柄の変動表示、あるいは停止表示された普図装飾図柄によって、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 の全部を隠してもよい。また、停止表示された普図装飾 2 は、中図柄表示領域 208b にも入り込み、中図柄表示領域 208b で変動中の特図の装飾図柄の一部も隠している。

【2001】

図 173 (エ') は、電チュー開放報知演出の変形例を示す図である。図 173 (エ') における電チュー開放報知演出では、殿様のキャラクタが普図演出領域 283 を越えて大きく表示され、特図 1 保留表示領域 281 に入り込んでいるが、この殿様のキャラクタの一部が、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 (ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン) によって隠されている。また、殿様のキャラクタは、中図柄表示領域 208b にも入り込んでいるが、この殿様のキャラクタの一部が、中図柄表示領域 208b で変動中の特図の装飾図柄によって隠されている。これらの結果、電チュー開放報知演出が視認困難になっている。

【2002】

なお、保留アイコンによる先読み予告は複数回の図柄変動表示にわたって連続して行われる連続予告の一種である。特図 2 優先変動機では、特図 1 についての連続予告を実行中に、特図 2 の図柄変動表示が割り込むことがあるが、割り込んだ特図 2 の図柄変動表示でも、連続予告を継続する。すなわち、先読み予告の表示態様で特図 1 保留アイコンが表示され、当該特図 1 保留アイコンの保留消化前に、特図 2 の図柄変動表示が割り込んでも、割り込んだ特図 2 の図柄変動表示中も、当該特図 1 保留アイコンは先読み予告の表示態様で表示され続ける。図 173 (エ') に示す例では、先読み予告の表示態様の第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が、電チュー開放報知演出の一部を視認困難にしており、電チュー開放報知による遊技者の期待を維持しつつ、先読み予告を目立たせることができ、大当たりに対する期待を持続させることが可能な場合がある。

【2003】

図 174 は、本実施例における普図演出に大当たり予告が混在した演出の一例を段階的に示す図である。

【2004】

図 174 (ア) に示す状態は、非電サポ状態であり、装飾図柄表示装置 208 には、はずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5－装飾 3－装飾 4」が停止表示されている。一方、普図表示装置 210 は図柄変動表示を行っているが、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 には、前回の結果であるはずれの普図装飾 3 の図柄が表示されたままであり、普図の装飾図柄の変動表示は行われていない。

【2005】

図 174 (イ) に示す第 1 特図表示装置 212 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄

10

20

30

40

50

表示装置 208 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。この特図の図柄変動表示が開始されると、普図演出領域 283 でも普図の装飾図柄の変動表示が開始される。すなわち、特図の変動（特図の装飾図柄の変動表示）に合わせて普図演出（普図の装飾図柄の変動表示）が開始されている。

【2006】

図 174（ウ）では、普図演出領域 283 における普図の装飾図柄の変動表示が、特図の大当たり予告演出の一種である「激アツ」という文字表示演出によって隠されている。すなわち、ここでの特図の大当たり予告演出は、普図演出領域 283 を含む下方領域にわたって表示されており、普図演出が視認困難になっている。ここでの「激アツ」という文字表示演出は、リーチ前予告であり、特図の装飾図柄の変動表示がリーチに発展することを予告する演出であってもよい。なお、ここでの普図の装飾図柄の変動表示のパターンは、例えば、図 165（b）の（オ）に示す、特図の大当たり予告演出の一種である「激アツ」という文字表示を高速変動に含む変動表示パターンである。普図の装飾図柄の変動表示では、「激アツ」という文字表示は、普図演出領域 283 内で表示される。

【2007】

図 175 は、図 165（b）の（カ）に示す変動表示パターンの普図演出が行われている例を段階的に示す図である。

【2008】

図 175（ア）に示す状態は、非電サポ状態であり、装飾図柄表示装置 208 には、はずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5－装飾 3－装飾 4」が停止表示されている。また、普図表示装置 210 でも図柄変動表示は行われておらず、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 には、前回の結果であるはずれの普図装飾 3 の図柄が表示されたままである。

【2009】

図 175（イ）に示す第 1 特図表示装置 212 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。また、図 175（イ）に示す普図表示装置 210 でも図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示が開始されている。この例では、図 165（b）の（カ）に示す変動表示パターンの普図演出が行われる。

【2010】

図 175（ウ）に示す普図演出領域 283 には、特図の潜伏確変である 2R 大当たりの予告を表す「潜伏」の文字表示が、普図演出領域 283 を越えてなされている。

【2011】

図 175（エ）に示す普図演出領域 283 には、特図の突然確変である 2R 大当たりの予告を表す「突確」の文字表示が、普図演出領域 283 を越えてなされている。

【2012】

図 175（オ）に示す普図演出領域 283 には、特図の 15R 大当たり予告を表す「大当たり」の文字表示が、普図演出領域 283 を越えてなされている。

【2013】

図 175（カ）では、第 1 特図表示装置 212 の図柄変動表示が終了し、第 2 小当たり図柄（特図 H）が停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 では、特図 H に対応した「装飾 1－装飾 2－装飾 3」が停止表示されている。普図表示装置 210 では、図柄変動表示が継続しているが、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、特図の図柄変動表示の終了以前に、普図の装飾図柄の変動表示が終了し、普図演出領域 283 には、「潜伏」の文字が停止表示されている。

【2014】

この例では、普図演出が、特図の大当たり予告として機能しているが、この例の普図演出も、普図演出領域 283 で実行される演出である。

【2015】

なお、ここでの、特図の大当たり予告として機能する普図演出は、特図 1 保留表示領域 2

10

20

30

40

50

8 1 および特図 2 保留表示領域 2 8 2 に入り込んでいる。したがって、特図 1 保留表示領域 2 8 1 あるいは特図 2 保留表示領域 2 8 2 に、表示態様が先読み予告の態様に変化した第 1 特図保留アイコンが表示されていれば、その第 1 特図保留アイコンは、普図演出によって一部又は全部が隠される。大当たり予告（特に現在実行中の特図変動遊技の大当たり予告）は、先読み予告（将来的な特図変動遊技の大当たり予告）よりも先に大当たりへの期待が持てる予告であり、該大当たり予告を含む普図演出を先読み予告よりも目立つように行うことができるので遊技者の興趣を向上させることができる場合がある。

【2016】

なお、普図演出領域 2 8 3 に表示される文字表示は、普図演出領域 2 8 3 内に収まる態様であってもよい。また、普図の装飾図柄の変動表示の終了タイミングが、特図の図柄変動表示の終了タイミングに一致、あるいは少し前となるように、普図の装飾図柄の変動表示の開始タイミングを、普図表示装置 2 1 0 の図柄変動表示開始タイミングから遅らせてもよい。

図 1 7 6 は、その他の演出の例を示す図である。

【2017】

図 1 7 6（ア）および（イ）は、大当たり予告演出を演出可動体を用いた演出によって行う例である。

【2018】

この例におけるぱちんこ機は、図 1 5 2 に示す演出可動体 2 2 4 を有するぱちんこ機である。図 1 7 6（ア）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、普図演出が行われている。また、その装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。そして、普図演出が開始された後、当該変動表示で大当たりになることを予告する大当たり予告演出が、装飾図柄表示装置 2 0 8 の横に設けられた演出可動体 2 2 4 によって行われる。図 1 7 6（a）に示す演出可動体 2 2 4 は、人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 2 2 4 a と前腕部 2 2 4 b とからなり、肩の位置に上腕部 2 2 4 a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 2 2 4 b を回動させる不図示の前腕モータを備えている。演出可動体 2 2 4 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 2 0 8 の前側（遊技者側）を少なくとも移動可能な役物である。図 1 7 6（a）では、上方に向かって回動してきた前腕部 2 2 4 b が、普図演出が行われている普図演出領域 2 8 3 を覆い、普図演出領域 2 8 3 は前腕部 2 2 4 b によって隠され、普図演出が視認困難になっている。また、演出可動体 2 2 4 の動作を際立たせることができる場合があり、遊技の興趣が向上する。また、図 1 7 6（ア）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の特図 2 保留表示領域 2 8 2 には、3 つの特図 2 保留アイコン 2 8 2 1 ～2 8 2 3 が表示されているが、これらの特図 2 保留アイコン 2 8 2 1 ～2 8 2 3 それぞれの一部又は全部も、前腕部 2 2 4 b によって隠され、特図 2 保留アイコン 2 8 2 1 ～2 8 2 3 が視認困難になっている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の画像表示領域を大きく使って、演出可動体 2 2 4 とエフェクト画像による大当たり予告演出を行うことができ、スケールの大きな演出によって遊技の興趣が向上する。

【2019】

図 1 7 6（イ）は同図（ア）から続く様子を示す図であり、前腕部 2 2 4 b がさらに上方に向かって回動し、普図演出が行われている普図演出領域 2 8 3 の前からは前腕部 2 2 4 b はいなくなる。しかしながら代わりに、演出可動体 2 2 4 の動作に関連したエフェクト画像（ここでは 3 つの流れ星の画像）が装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示され、普図演出領域 2 8 3 はそのエフェクト画像によって隠され、普図演出が視認困難になっている。また、図 1 7 6（イ）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の特図 2 保留表示領域 2 8 2 にも、3 つの特図 2 保留アイコン 2 8 2 1 ～2 8 2 3 が表示されているが、これらの特図 2 保留アイコン 2 8 2 1 ～2 8 2 3 それぞれの一部又は全部も、前腕部 2 2 4 b あるいはエフェクト画像によって隠され、特図 2 保留アイコン 2 8 2 1 ～2 8 2 3 が視認困難になっている。なお、エフェクト画像は、演出可動体 2 2 4 が動作する前、動作中、あるいは動作後に表示される画像であってもよい。また、演出可動体 2 2 4 は、必ずしも装飾図柄表示装置

10

20

30

40

50

208の前方に露出する必要はない。

【2020】

なお、演出可動体224によって大当り予告が開始された後は、その大当り予告が終了するまで普図演出は実行されない。すなわち、この例では、図166に示すステップS603における所定期間が、演出可動体224による大当り予告の実行中に相当する。こうすることで、演出可動体224による大当り予告により注目させることが可能な場合がある。

【2021】

また、演出可動体224が、装飾図柄表示装置208の前側（遊技者側）への動作を行わず、エフェクト画像のみで普図演出を視認困難としてもよい。

10

【2022】

51(a)は、大当り予告演出をチュートリアルを用いた演出によって行う例である。

【2023】

図176(a)に示す装飾図柄表示装置208では、普図演出が行われている普図演出領域283の一部に重なるようにチュートリアル表示が行われている。このチュートリアル表示では、所定の表示（ここでは図168(i)等に示す特図1の大当り予告のキャラクタC1）についての説明が行われている。普図演出領域283はそのチュートリアル表示像によって隠され、普図演出が視認困難になっている。

【2024】

図176(I)は、複数の演出が、普図演出と保留アイコンを隠す例である。なお、この例では、複数の演出は2つの演出であるが、3つ以上の演出であってもよい。

20

【2025】

図176(I)に示す装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が行われるとともに普図演出領域283において普図演出が行われており、第1特図1保留アイコン2811が表示されている。また、この装飾図柄表示装置208には、図168(i)等に示す特図1の大当り予告のキャラクタC1（第一特別演出）と、他の新たなキャラクタC4（第二特別演出）が表示されている。他の新たなキャラクタC4は、例えば、リーチ発展することの予告表示や、15R特別大当り当選の一発告知表示や、チャンスボタン136の押下を促す表示等であってもよい。この図176(I)に示す例では、これらのキャラクタC1、C4によって、普図演出領域283、保留アイコン、および特図の装飾図柄の変動表示それぞれの一部が隠されており、普図演出や保留アイコンの表示態様や特図の装飾図柄の変動表示が視認困難になっている。

30

以下、第3実施例について補足する。

【2026】

副制御手段が制御する表示装置（例えば、装飾図柄表示装置208）における図柄変動表示（第二の図柄変動表示）、すなわち装飾図柄の変動表示（例えば、普図演出等）が視認困難となる例については、他の演出表示（例えば、大当り予告表示や遊技情報表示等）で隠すのみではなく、他の手法も含まれる。例えば、装飾図柄の変動表示の周辺で激しく発光等行い（同系色ならより顕著）、相対的に視認困難となってもよいし、装飾図柄の変動表示と他の演出表示が同系色など、演出が重複しない場合であっても視認困難とすることが可能である。また、装飾図柄の変動表示と他の演出が行われる装置は別体であってもよい。例えば、メイン液晶と補助液晶で行ってもよい。

40

【2027】

また、装飾図柄の変動表示が他の演出表示によって視認困難になる場合の他に、反対に他の演出表示が装飾図柄の変動表示によって視認困難になってもよい。例えば、先読み予告の一部が普図装飾図柄の変動表示により隠される構成であってもよく、信頼度の低い他の演出を普図装飾図柄の変動表示により視認困難としてもよい。大当りの期待が低い場合は、電チュー開放の演出の方が遊技者にとって興味が持てる場合がある。

【2028】

また、他の演出を視認困難とするか、装飾図柄の変動表示を視認困難とするかは状況

50

とに変化させる構成であってもよい。遊技者が期待しうる演出を優先させて、他方を視認困難とする構成であってもよいし、先に結果が導出される演出を優先して他方を視認困難とする構成であってもよい。

【2029】

他の演出としては、大当たり予告、先読み予告、リーチ演出(リーチ変動)、潜伏等の遊技状態の示唆などを含むが、少なくとも一部が装飾図柄の変動表示を視認困難とする構成であればよい。例えば、役物動作による大当たり予告で役物の動作自体は装飾図柄の変動表示を視認困難とする構成ではないが、同時に発生するエフェクト画像により装飾図柄の変動表示を視認困難にするものであってもよい。

【2030】

また、装飾図柄の変動表示後の電チュー開放報知演出の少なくとも一部が視認困難となる構成であってもよい。

【2031】

さらに、装飾図柄の変動表示は非電サポ状態で電チューがロング開放するときには必ず行うようにしてもよいが、事項可否抽選を行い、行う場合と行わない場合があってもよい。

【2032】

また、他の演出が、装飾図柄の変動表示と保留表示(保留アイコン)を同時に視認困難にする構成であってもよい。

【2033】

また、電チューショート開放時に装飾図柄の変動表示を行う構成であってもよい。

【2034】

また、電サポ状態中には装飾図柄の変動表示を行わないようにしてもよいし、電サポ状態中に装飾図柄の変動表示を行うようにしてもよい。

【2035】

また、装飾図柄の変動表示は補助当否判定(普図の当否判定)の結果に関するもののみならず、補助当否判定の結果に加えて、当否判定(特図の当否判定)の結果など、他の予告が混在する変動表示であってもよい。

【2036】

また、装飾図柄の変動表示の実行頻度について、電サポ状態中と、非電サポ状態中と比較する他、ゲーム性上の発射強度(例えば、右打ち、左打ち)に影響を受ける構成であってもよい。

【2037】

大当たり遊技中には、主制御手段が制御する表示装置(例えば、普図表示装置210)における図柄変動表示(第一の図柄変動表示)のみ行う構成であってもよいし、加えて、装飾図柄の変動表示も行う構成であってもよい。また、大当たり遊技中には、装飾図柄の変動表示は行わず、電チュー開放報知演出のみ行うようにしてもよい。

【2038】

また、有利な状態である大当たり遊技中と電サポ状態中が右打ちの構成であるが、大当たり遊技中は左打ちであってもよいし、組み合わせは任意である。

【2039】

また、これまでは特図2優先変動機で説明してきたが、入賞順変動機や、非電サポ状態中は特図1と特図2が交互に入賞し、電サポ状態中は電チューが開放して特図2のみの入賞が許容される遊技台であってもよい。特に電サポ中であれば、優先変動機と同等の効果を有することになる。また、同時変動機であってもよい。

【2040】

大当たり予告演出をチュートリアルを用いた演出によって行う、いわゆるチュートリアル予告が、装飾図柄の変動表示を視認困難とする、またはその逆であってもよい。例えば、装飾図柄の変動表示における装飾図柄の説明を行うチュートリアル予告を目立たせて(このとき装飾図柄の変動表示は視認困難となる)、その後説明に関連した装飾図柄を停止させて、適切な説明を行うようにすることも可能である。

10

20

30

40

50

【2041】

また、先読み予告が、装飾図柄の変動表示を視認困難としてもよい。

【2042】

さらに、図176(I)を用いて説明した複数の他の演出のうち、第一の他の演出は、遊技者から装飾図柄の変動表示が全く見えないように隠す構成であってもよい。また、第一の他の演出が装飾図柄の変動表示の第一の領域を隠し、第二の他の演出が第二の領域を隠す構成であってもよい。装飾図柄の変動表示は複数のキャラクタ、文字等が同時に表示可能なものであり、そのうちの少なくとも1つが他の演出によって隠される構成であってもよい。また、他の演出を隠す構成であってもよい。

【2043】

また、装飾図柄の変動表示を同時に複数行う構成であっても良い。

【2044】

以上説明したように、これまで説明した例で、一方の演出が他方の演出を隠す場合に、特に断らなかった場合でも、その反対に、他方の演出が一方の演出を隠すようにしてもよい。また、一方の演出が他方の演出の一部を隠す場合に、特に断らなかった場合でも、一方の演出が他方の演出の全部を隠すようにしてもよい。

また、視認困難とは視認不能も含むものである。

【2045】

さらに、普図演出や、大当り演出等の他の演出は、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、図176(A)および(I)に示すような演出可動体による演出であってもよい。音による演出の場合は、音が重なり、音量や音程に応じて一方の演出が他方の演出を隠す、すなわち他方の演出が視聴困難になる。

【2046】

以上の説明では、『進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難状態(例えば、閉状態)との間で少なくとも状態変更可能な始動領域(例えば、電チュー)と、第一の当否判定(例えば、普図の当否判定)を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、第二の当否判定(例えば、特図の当否判定)を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果(例えば、普図当り)であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記第一の当否判定手段は、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも前記特定の当否判定結果を導出しやすいものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出(例えば、普図演出)であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出(例えば、大当り予告演出)を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり(例えば、図168(I)や図169(ケ)等)、前記第一の演出は、電サポ状態よりも非電サポ状態の方が実行されやすい演出である(例えば、図166に示すステップS601)、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【2047】

なお、入賞容易状態と入賞困難状態との間で少なくとも状態変更可能な入賞手段(あるいは入賞領域)(例えば、アタッカ)を備え、前記入賞手段(あるいは入賞領域)は、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、前記入賞困難状態から前記入賞容易状態に少なくとも状態変更可能なものであってもよい。

【2048】

また、前記大当り制御状態は、前記入賞領域が、前記入賞困難状態から前記入賞容易状

10

20

30

40

50

態に少なくとも状態変更可能な状態であってもよい。

【2049】

また、状態変更不能な進入領域（例えば、第一の進入領域、言い換えれば固定進入領域である例えば、普図ゲート等）を備えた態様であってもよい。

【2050】

また、第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段（例えば、普図表示装置210）を備えた態様であってもよい。この第一の図柄表示手段は、上記第一の図柄変動表示を行った後に、前記第一の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の保留条件が成立した場合に、作動が保留されるものであってもよく、上記第一の保留条件の成立要件は、上記進入領域に遊技球が進入したことを含む要件であってもよい。より丁寧に言えば、上記第一の保留条件の成立要件は、上記進入領域に遊技球が進入したこと少なくとも含む要件であってもよい。

10

【2051】

また、第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）を備えた態様であってもよい。この第二の図柄表示手段は、上記第二の図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能なものであってもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の保留条件が成立した場合に、作動が保留されるものであってもよく、上記第二の保留条件の成立要件は、前記始動領域（例えば、第二の進入領域、言い換えれば可変進入領域である電動チューリップ等）に遊技球が進入したことを含む要件であってもよい。より丁寧に言えば、上記第二の保留条件の成立要件は、前記始動領域に遊技球が進入したこと少なくとも含む要件であってもよい。

20

【2052】

前記演出表示手段を少なくとも制御可能な演出表示手段（例えば、副制御手段400, 500）を備えた態様であってもよい。

【2053】

前記第一の演出は、変動演出と、開放演出を少なくとも含む演出であってもよく、

【2054】

前記変動演出は、前記第一の図柄変動表示が行われている期間の中で実行される演出であり、

30

【2055】

前記開放演出は、特定（例えば、当り）の前記第一の当否判定の結果に対応した停止図柄が表示された後で実行される演出、例えば、前記始動領域が前記進入容易状態にある期間を含む期間の中で実行される演出であってもよい。

【2056】

さらに、前記第一の演出は、前記特定の第一の当否判定の結果に対応した停止図柄が表示されている期間の中で実行される停止表示演出を含んでもよい。

【2057】

前記第二の演出は、大当たり予告演出であったり、先読み予告演出であってもよい。

40

【2058】

また、『前記演出表示手段は、画像表示手段であり、前記画像表示手段は、所定の表示領域（例えば、普図演出領域283）において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、前記第一の演出の非実行期間の少なくとも一部を含む期間で、第三の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第三の演出は、前記第一の演出とも前記第二の演出とも異なる演出（例えば、電サポ状態の残回数を表示する遊技情報報知演出）であり、前記第二の演出は、前記第三の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第三の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図172（マ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2059】

50

なお、第三の演出は、保留アイコンであったり、時短回数や連荘数の表示であったりしてもよい。

【2060】

また、『前記第三の演出は、大当り予告表示（例えば、キャラクタC1～C3の登場演出）および遊技情報表示（例えば、「確変中」という文字表示）のうちの少なくとも一方を含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2061】

ここにいう大当り予告表示は、上記入賞領域が前記入賞容易状態へ状態変更することを予告する表示であってもよく、偽の表示も含まれる。また、大当り予告表示は、前記第二の当否判定が行われた後、すなわち上記第二の図柄変動表示が開始された後に表示が開始される大当り予告表示であってもよいし、前記第二の当否判定が行われる前、すなわち上記第二の図柄変動表示が開始される前に表示が開始される先読み予告表示であってもよい。

10

【2062】

また、ここにいう遊技情報表示は、時短回数（前記電サポ状態における上記第二の図柄変動表示の残り回数あるいは消化済み回数）を表す表示や連荘数（大当り遊技の実行回数）を表す表示であってもよい。

【2063】

また、『前記画像表示手段は、前記非電サポ状態における前記第一の演出の非実行期間中は、少なくとも前記大当り予告表示を実行することが可能なものであり（例えば、図169（サ）等）、前記画像表示手段は、前記電サポ状態における前記第一の演出の非実行期間中は、少なくとも前記遊技情報表示を実行することが可能なものである（例えば、図171（テ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

【2064】

また、『前記第一の演出は、複数種類の演出パターン（例えば、図165（b）に示す複数のパターン）の中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関する画像（例えば、普図装飾図柄）、および前記大当り予告表示の画像（例えば、「激アツ」という装飾画像）を少なくとも含む複数の画像を順次表示する変動表示の演出パターン（例えば、図165（b）の（オ）に示す変動表示パターン）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【2065】

さらに、以上の説明では、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出（例えば、普図演出）であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出（例えば、大当り予告演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり（例えば、図168（イ）や図169（ケ）等）、前記第一の演出は、前記大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図166に示す

40

50

ステップ S 6 0 3)、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【2066】

また、『前記第一の演出は、複数種類の演出パターン(図165(b)に示す複数のパターン)の中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの第一の演出パターンは、前記大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出パターン(例えば、電チュー開放報知演出以外の演出パターン:変動表示演出)である(図166に示すステップS604,ステップS605)、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2067】

また、『前記第一の演出パターンは、第一の時間にわたって行われる演出パターン(例えば、図165(b)の(イ)に示す変動表示パターン)、であり、前記複数種類の演出パターンのうちの第二の演出パターン(例えば、図165(b)の(キ)に示す電チュー開放報知演出パターン)は、第二の時間にわたって行われる演出パターンであり、前記第一の時間(例えば、15秒)は、前記第二の時間(例えば、5.8秒)よりも長い時間である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2068】

また、『前記始動領域は、電動チューリップであり、前記電動チューリップは、第一の開放パターン(例えば、電チューショート開放パターン)と第二の開放パターン(例えば、電チューロング開放パターン)を少なくとも含む複数の開放パターンのうちの一種類の開放パターンで開放するものであり、前記第二の開放パターンは、前記第一の開放パターンよりも遊技者にとって有利な開放パターンであり、前記演出表示手段は、前記電動チューリップが前記第二の開放パターンで開放する場合に、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2069】

ここにいう遊技者にとって有利な開放パターンとは、前記電動チューリップに遊技球が進入しやすい開放パターン、言い換えれば、出球を多く獲得することができる開放パターンであって、例えば、開放時間が長かったり、開放回数が多かったり、複数回開放する場合には、総開放時間が長かったり、一回の開放時間が長かったりする開放パターンになる。

【2070】

また、『前記演出表示手段は、前記大当り制御状態中は、前記第一の演出を前記第二の演出パターンで少なくとも表示可能なものである(図166に示すステップS605)、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2071】

さらに、以上の説明では、『進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難状態(例えば、閉状態)との間で少なくとも状態変更可能な始動領域(例えば、電チュー)と、第一の当否判定(例えば、普図の当否判定)を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、第二の当否判定(例えば、特図の当否判定)を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果(例えば、普図当り)であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出(例えば、普図演出)であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記先読み予告演出実行中の一部又は全部の期間で、該先読み予告演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である(例えば、図

173 (エ)等)、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【2072】

また、『前記第一の演出は、複数種類の演出パターン(図165(b)に示す複数のパターン)の中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関する画像(例えば、普図装飾図柄)、および大当り予告表示の画像(例えば、「激アツ」という装飾画像)を少なくとも含む複数の画像を順次表示する変動表示の演出パターン(例えば、図165(b)の(オ)に示す変動表示パターン)である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2073】

ここにいう一種類の演出パターンは、第一の演出パターンであってもよい。

【2074】

また、『図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段(例えば、第2特図表示装置214)と、前記図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、を備え、前記図柄表示制御手段は、保留条件の成立があった場合に、前記図柄表示手段の作動を保留する保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、画像表示手段であり、前記画像表示手段は、所定の表示領域(例えば、普図演出領域283)において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、一つの前記保留に対して一つの保留アイコン(例えば、第1特図1保留アイコン2811)を少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、前記保留アイコンを保留表示領域(例えば、特図1保留表示領域281)内に少なくとも表示可能なものであり、前記先読み予告演出は、前記保留アイコンの表示態様を変化させて該保留アイコンを表示する演出(例えば、図173に示す例)であり、前記第一の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、演出画像(例えば、殿様のキャラクターがピースサインをしている演出画像)が、前記所定の表示領域を越えて前記保留表示領域内に入り込み、該保留表示領域内に表示されている前記保留アイコンの一部又は全部を、該演出画像の一部又は全部によって視認困難にすることが可能な演出パターン(例えば、図173(エ)に示す電チュー開放報知演出のパターン)である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2075】

ここにいう一種類の演出パターンは、第二の演出パターンであってもよいし、上記第一の演出パターンであってもよい。

【2076】

また、ここでは、保留アイコンに限定したが、前記先読み予告演出は保留アイコンを用いない演出であってもよく、この場合には、前記画像表示手段は、第二の所定の表示領域において、前記先読み予告演出を少なくとも表示可能なものであってもよい。

【2077】

また、『前記始動領域とは別の別始動領域(例えば、第1特図始動口230)と、図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段とを備え、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第一の図柄表示手段(例えば、第1特図表示装置212)と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第二の図柄表示手段(例えば、第2特図表示装置214)と、前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、を備え、前記別始動領域は、遊技球の進入のしやすさが変化しないものであり、前記図柄表示制御手段は、前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する第一の保留(例えば、特図1の保留)の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留条件の成立があった

場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する第二の保留（例えば、特図 2 の保留）の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の保留条件の成立要件は、遊技球が前記別始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の保留条件の成立要件は、遊技球が前記始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていないことを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記演出表示手段は、画像表示手段であり、前記画像表示手段は、一つの前記第一の保留に対して一つの第一の保留アイコン（例えば、特図 1 保留アイコン 2 8 1 1）を第一の保留表示領域（例えば、特図 1 保留表示領域 2 8 1）内に少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、一つの前記第二の保留に対して一つの第二の保留アイコン（例えば、特図 2 保留アイコン 2 8 2 1）を第二の保留表示領域（例えば、特図 2 保留表示領域 2 8 2）内に少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、所定の表示領域（例えば、普図演出領域 2 8 3）において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記所定の表示領域は、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域の間に位置する領域であり、前記第一の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、演出画像（例えば、殿様のキャラクタがピースサインをしている演出画像）が、前記所定の表示領域を越えて、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域のうちの少なくともいずれか一方の保留表示領域内に入り込み、該保留表示領域内の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出パターン（例えば、図 1 7 3（エ）に示す電チュー開放報知演出のパターン）であり、前記先読み予告演出は、前記第一の保留アイコンの表示態様を変化させて該第一の保留アイコンを表示する演出（例えば、図 1 7 3 に示す例）であり、前記先読み予告演出は、前記第二の保留アイコンの表示態様を変化させて該第二の保留アイコンを表示する演出であり、前記第一の保留アイコンおよび前記第二の保留アイコンのいずれか一方の保留アイコンは、前記演出画像によって視認困難になる（例えば、図 1 7 3（エ）に示す電チュー開放報知演出のパターン）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2078】

ここにいう遊技台は、いわゆる特図 2 優先変動機の遊技台である。

【2079】

また、ここにいう一種類の演出パターンは、第二の演出パターンであってもよいし、上記第一の演出パターンであってもよい。

【2080】

また、ここにいう所定の表示領域は、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域に挟まれた領域であってもよいし、該所定の表示領域から見て、両保留表示領域は互いにズレた位置に設けられた領域であってもよい。また、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域は間隔をあけて設けられたものであって、前記所定の表示領域は、該間隔に設けられたものであってもよい。

【2081】

また、『前記演出表示手段は、第三の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第三の演出は、前記第一の演出とも前記先読み予告演出とも異なる演出（例えば、当該変動に対しての大当たり予告）であり、前記第三の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図 1 6 8（イ）や図 1 6 9（ケ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2082】

ここにいう第三の演出は、前記第二の当否判定の結果に関する演出（例えば、大当たり予告演出）であってもよく、あるいは遊技情報（例えば、時短回数や連荘数等）を表す演出であってもよい。

【2083】

さらに、以上の説明では、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当たりの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当たり制御状態から大当たり制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208や演出可動体224）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記演出手段のうちの演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）は、演出表示を少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段のうちの演出可動手段（例えば、演出可動体224）は、演出動作を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出（例えば、普図演出）であり、前記演出可動手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出の演出動作（例えば、図176（ア）および（イ））を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、前記演出可動手段における前記第二の演出の演出動作に関連した関連演出表示（例えば、図176（イ）に示すエフェクト画像の表示）を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の演出の演出動作および前記関連演出表示のうちの少なくとも一方は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものである（例えば、図176（ア）および（イ））、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【2084】

すなわち、前記演出手段は、前記演出可動手段による前記第二の演出の演出動作および前記演出表示手段による前記関連演出表示のうちの少なくとも一方によって、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものである。

【2085】

また、前記関連演出表示は、エフェクト画像表示であってもよい。

【2086】

また、『前記演出手段は、前記演出表示手段による前記第一の演出を先に開始し、該第一の演出の実行中には、前記演出可動手段による前記第二の演出の演出動作および前記演出表示手段による前記関連演出表示のうちの少なくとも一方によって、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものであり、前記演出手段は、前記第二の演出を先に開始し、該第二の演出の実行中には、前記演出表示手段による前記第一の演出を行わないものである（例えば、図176（ア）および（イ））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2087】

すなわち、前記第一の演出が先に開始され、該第一の演出の実行中には、前記第二の演出の演出動作および前記関連演出表示のうちの少なくとも一方が、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能であり、

【2088】

前記第二の演出が先に開始され、該第二の演出の実行中には、前記第一の演出は行われない。

10

20

30

40

50

【2089】

また、『図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、前記図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記図柄表示制御手段は、保留条件の成立があった場合に、前記図柄表示手段の作動を保留する保留（例えば、特図2の保留）の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、画像表示手段であり、前記画像表示手段は、一つの前記保留に対して一つの保留アイコン（例えば、特図2保留アイコン2821）を少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、前記保留アイコンを保留表示領域（例えば、特図2保留表示領域282）内に少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出の演出動作および前記関連演出表示のうちの少なくとも一方は、前記保留表示領域の少なくとも一部も視認困難にすることが可能なものである（例えば、図176（ア）および（イ））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【2090】

また、『前記第二の当否判定の結果が特定の第二の当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な制御状態移行手段（例えば、主制御部300のCPU304）を備え、前記大当り制御状態は、前記入賞領域が、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能な状態であり、前記第一の演出は、前記大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図166に示すステップS603）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

【2091】

また、『前記第一の当否判定手段は、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも前記特定の当否判定結果を導出しやすいものであり、前記第一の演出は、前記電サポ状態よりも前記非電サポ状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図166に示すステップS601）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2092】

すなわち、前記電サポ状態は、前記始動領域に遊技球が進入しやすい状態であり、前記非電サポ状態は、前記始動領域に遊技球が進入しにくい状態であってもよい。

【2093】

さらに、以上の説明では、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果であった場合に、特定の動作を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記進入困難状態から前記進入容易状態に状態変更する動作を含む動作（例えば、一对の羽根部材の開閉動作であって、より具体的には電チューショート開放動作や電チューロング開放動作）であり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出を少なくとも含む演出（例えば、図165（b）の（キ）に示す電チュー開放報知演出）であり、前記演出表示手段は、第二の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、前記図柄変動表示の実行中に行われる演出表示（例えば、キャラクタC1～C3の表示）を少なくとも含む演出であり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行

30

40

50

中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図 1 6 9（ケ）等）、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【2094】

ここで、前記特定の動作は、前記進入困難状態と前記進入容易状態を交互に1又は複数回繰り返す動作であってもよい。したがって、前記第二の演出は、前記始動領域が前記進入容易状態にあるときに該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入困難状態から前記進入容易状態へ状態変更する前に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入容易状態から前記進入困難状態へ状態変更した後に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよい。

10

【2095】

また、第一の図柄変動表示（例えば、普図変動表示）を行った後に、前記第一の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な第一の図柄表示手段（例えば、普図表示装置 2 1 0）を備え、前記演出表示手段は、第一の演出として、前記第一の図柄変動表示中に実行される演出（例えば、図 1 6 5（b）の（ア）～（カ）に示す変動中演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記第一の演出として、前記第一の図柄表示手段による前記停止図柄の表示中に実行される演出（例えば、確定中演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記第一の演出として、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出（例えば、動作中演出）を少なくとも表示可能なものであってもよい。

20

【2096】

すなわち、前記第一の演出は、上記変動中演出、上記確定中演出、および上記動作中演出のうちの少なくとも一つの演出を含む演出であってもよい。

【2097】

また、『前記始動領域とは別の別始動領域（例えば、第1特図始動口 2 3 0）と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置 2 1 2）と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置 2 1 4）と、前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4）と、を備え、前記別始動領域は、遊技球の進入のしやすさが変化しないものであり、前記図柄表示制御手段は、前記第二の図柄表示手段も少なくとも制御可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する第一の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する第二の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の保留条件の成立要件は、遊技球が前記別始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の保留条件の成立要件は、遊技球が前記始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる演出（例えば、当該変動に対しての大当たり予告演出）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

40

【2098】

ここにいう第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる、装飾図柄の変動表示の演出であってもよい。

【2099】

また、『前記第一の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当たりの当否判定の結果に対応した第一の停止図柄（例えば、特図 F）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当たりの当否判定の結果に対応した第二の停止図柄（例えば、特図 A）を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合よりも前記第二の図柄表示手

50

段が前記第二の停止図柄を表示した場合の方が、前記大当り制御状態として遊技者にとって有利な大当り制御状態が開始されやすい構成（例えば、図167（d））である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2100】

ここで、前記遊技制御手段は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第一の大当り制御状態（例えば、2R大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記遊技制御手段は、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第二の大当り制御状態（例えば、15R特別大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記第二の大当り制御状態は、前記第一の大当り制御状態よりも遊技者にとって有利な制御状態であってもよい。

10

【2101】

また、上記入賞領域（例えば、アタッカ）は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した後よりも、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した後の方が、遊技者に有利となる状態変更動作（例えば、開閉動作）を行いやすいものであってもよい。例えば、開放回数が多い動作や、開放時間が長い動作を行いやすいものであってもよい。

【2102】

また、『前記図柄表示制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていないことを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告演出（例えば、保留アイコンの表示態様の变化による演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出として連続予告演出を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、割込図柄変動表示中に、前記連続予告演出を少なくとも継続可能なものであり、前記割込図柄変動表示は、前記第二の保留消化条件が前記連続予告演出中に成立したことによって該連続予告演出中に開始される図柄変動表示であり、前記先読み予告演出（例えば、先読み予告の表示態様の第1特図1保留アイコン2811）は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出（例えば、電チュー開放報知演出）の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図173（エ'））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

30

【2103】

ここにいう遊技台は、いわゆる特図2優先変動機の遊技台である。

【2104】

また、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出の実行中に、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものである。

40

【2105】

続いて、本発明の第4実施例のぱちんこ機について説明する。第4実施例のぱちんこ機は第3実施例のぱちんこ機と共通するところが多く、特に断らない限りは、第3実施例のぱちんこ機と同じである。以下の説明では、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまでに用いた符号と同じ符号を付して説明する。

【2106】

図177（a）は、第4実施例における特図1の当否判定用テーブルを示す図であり、同図（b）は特図2の当否判定用テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。

50

【2107】

第4実施例では、特図1にしても特図2にしても、大当りの当選確率は、特図低確率状態では約 $1/320$ であり、特図高確率状態では約 $1/32$ であり、第3実施例のぱちんこ機に比べて第4実施例のぱちんこ機は、大当りに当選しやすいスペックのぱちんこ機である。

【2108】

また、第4実施例においても、小当りは特図2にはなく、特図1にのみある。

【2109】

なお、特図決定用テーブルは、図167(d)に示す第3実施例のものと同じであり、テーブルセット選択テーブルは、図156に示す第2実施例のものと同じであり、特図タイマ番号テーブルも、図156に示す第2実施例のものと同じである。

10

【2110】

したがって、この第4実施例においても、特図2の方が、特図1よりも遊技者にとって有利な大当りが発生しやすいようになっている。

【2111】

また、特図の当否判定は、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出することであってもよいし、「大当り」または「ハズレ」を導出することであってもよい。あるいは、特図の当否判定は、特図図柄まで導出することであってもよい。

【2112】

また、第4実施例におけるぱちんこ機でも先読み予告が実行される。先読み予告は、特図の図柄変動開始前に始動情報を先読みし、その始動情報に基づいて特図の当否判定の結果を事前に判定し、当該始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動開始前に、その事前の判定結果に基づいて、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当り、あるいは特図Aや特図Bになることを予告するものであり、当該始動情報に基づく当否判定結果がはずれ、あるいは特図Iや特図Jになる場合であっても、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当り、あるいは特図Aや特図Bになるかのような予告（いわゆる偽の予告）も含む。

20

【2113】

図178(a)は、特図1の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特図1当否事前判定用テーブルを示す図であり、同図(b)は、特図2の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特図2当否事前判定用テーブルを示す図である。

30

【2114】

図178(a)に示す特図1当否事前判定用テーブルは、図177(a)に示す特図1の当否判定用テーブルと同じであり、図178(b)に示す特図2当否事前判定用テーブルは、図177(b)に示す特図2の当否判定用テーブルと同じである。図178に示す事前判定用テーブルを用いて事前判定を行っても、特図関連抽選処理では、改めて、図177に示す当否判定用テーブルを用いた当否判定が行われる。

また、事前判定では、特図の事前判定まで行われる。

【2115】

図178(c)は、特図事前判定用テーブルを示す図である。

40

【2116】

この図178(c)に示す特図事前判定用テーブルも、特図関連抽選処理で用いる特図決定用テーブル(図167(d)参照)と同じであるが、特図関連抽選処理では、改めて、特図決定用テーブルを用いた特図決定処理が行われる。

【2117】

なお、事前判定では、特図の事前判定は行わず、特図の変動時間を事前判定して、変動時間の事前判定結果に基づいて先読み予告を行うようにしてもよい。あるいは、特図の変動時間を具体的に事前判定するのではなく、変動時間の長短の傾向や、変動時間のグループを事前判定して、それらの事前判定結果に基づいて先読み予告を行うようにしてもよい。

50

【2118】

また、先読み予告を行うか否か、あるいは、先読み予告をどのような態様で行うか否かは、副制御部側（400，500）が、例えば、乱数抽選を行う等して決定する。

【2119】

続いて、第4実施例における普図の当否判定について説明する。

【2120】

図179（a）は、主制御部300のROM306に記憶されている普図当否判定用テーブルを示す図である。

【2121】

本実施例における普図当否判定処理においても、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。普図制御状態は、時短フラグがオフされていれば（非電サポ状態であれば）低確率状態であり、時短フラグがオンされていれば（電サポ状態であれば）高確率状態である。普図当否判定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。第4実施例における普図のアタリ確率は、非電サポ状態（低確率状態）であれば約10%であり、電サポ状態（高確率状態）であれば100%である。なお、電サポ状態では、当りにのみ当選するようにしてもよい。

図179（b）は、普図決定用テーブルを示す図である。

【2122】

普図決定にあたっては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて普図決定を行う。非電サポ状態であれば、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図決定乱数値（取り得る範囲は0～99）に基づいて普図決定を行う。第4実施例では、非電サポ状態であれば90%の確率で普図Aに決定され、10%の確率で普図Bに決定される。図179（b）に示す普図決定用テーブルには、普図決定結果に対応した電チューの開放態様が示されている。普図表示装置210に普図Aが停止表示されると、電チューは最大で1.8秒間開放（電チューショート開放）する。一方、普図表示装置210に普図Bが停止表示されると、電チューは最大で6秒間開放（電チューロング開放）する。なお、電チューは所定の開放時間が経過する前に所定の球数（ここでは10球）の入球があった場合には、その時点で閉鎖する。

【2123】

また、第4実施例では、電サポ状態であれば普図Bに必ず決定される。したがって、普図決定乱数値に基づいた抽選は行われない。電サポ状態で普図表示装置210に普図Bが停止表示されても、電チューは最大で6秒間開放（電チューロング開放）する。ここで、非電サポ状態で普図表示装置210に普図Bが停止表示された場合には、電チューは最大で第一の時間（例えば4秒間）開放し、電サポ状態で普図表示装置210に普図Aが停止表示された場合には、電チューは最大で第二の時間（例えば6秒間）開放するようにしてもよい。

【2124】

また、普図の当否判定結果がはずれである場合には、普図Cになるため、普図決定乱数値に基づいた抽選は行われない。

【2125】

なお、第4実施例では、電サポ状態に限って、普図当否判定はほぼ当りに当選するが、非電サポ状態でもほぼ（または必ず）当りに当選するようにしてもよい。この場合には、非電サポ状態で、普図表示装置210に普図Aが停止表示されると、電チューは最大で0.1秒間しか開放しないようにする。

図179（c）は、普図タイマテーブルを示す図である。

【2126】

この図179（c）の普図タイマテーブルに示すように、第4実施例においても、普図の図柄に関係なく、普図の図柄変動時間は、非電サポ状態では一律に20秒（普図タイマ1）であり、電サポ状態では一律に1秒（普図タイマ2）である。このように電サポ状態

10

20

30

40

50

よりも非電サポ状態の方が普図の図柄変動時間が長いため、非電サポ状態における普図の図柄変動表示中に長い演出を行うことができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【2127】

なお、非電サポ状態における普図の図柄変動時間を複数種類用意しておき、その中から乱数抽選によって非電サポ状態における普図の図柄変動時間を決定するようにしてもよい。また、電サポ状態における普図の図柄変動時間も複数種類（2種類であってもよいし、3種類以上であってもよい）用意しておき、その中から乱数抽選によって電サポ状態における普図の図柄変動時間を決定するようにしてもよい。あるいは、普図ごとに図柄変動時間を用意しておいてもよい、さらに、普図Bの方が、普図Aよりも長い図柄変動時間が選ばれやすいようにしておいてもよい。こうすることで、普図Bを停止表示する前に、煽り演出を行いやすくなる。また反対に、普図Bの方が、普図Aよりも短い図柄変動時間が選ばれやすいようにしておいてもよい。こうすることで、遊技者をより有利にすることができる。

10

【2128】

また、第4実施例におけるぱちんこ機では、普図の始動情報取得条件が成立したことに基づいて、普図の事前判定も実行される。ここにいう普図の始動情報取得条件の成立要件は、普図始動口228を遊技球が通過したことに基づいて成立する要件である。すなわち、普図の保留数が所定の上限数未満である状態では、普図始動口228を遊技球が通過すると成立する要件であり、普図の保留数が所定の上限数である状態では、普図始動口228を遊技球が通過しても成立しない要件である。普図の事前判定は、特図の事前判定と同様な処理である。

20

【2129】

図180(a)は、普図の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される普図当否事前判定用テーブルを示す図である。

【2130】

図180(a)に示す普図当否事前判定用テーブルは、図179(a)に示す普図当否判定用テーブルと同じである。図180(a)に示す事前判定用テーブルを用いて事前判定を行っても、普図関連抽選処理では、改めて、図179(a)に示す普図当否判定用テーブルを用いた当否判定が行われる。

30

また、事前判定では、普図の事前判定まで行われる。

【2131】

図180(b)は、普図事前判定用テーブルを示す図である。

【2132】

この図180(b)に示す普図事前判定用テーブルも、図179(b)に示す普図決定用テーブルと同じであるが、普図関連抽選処理では、改めて、普図決定用テーブルを用いた普図決定処理が行われる。

【2133】

続いて、図181(a)を用いて、第4実施例における第1副制御部400で実行される普図演出決定処理について説明する。

40

【2134】

図181(a)は、第4実施例における普図演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【2135】

図181(a)に示す普図演出決定処理も、第1副制御部400が、主制御部300からの普図変動開始コマンドを受信すると開始される。普図変動開始コマンドには、現在の制御状態（電サポ状態か否か）を表す情報や、普図決定結果が含まれている。

【2136】

まず、普図演出の禁止期間中であるか否かを判定する（ステップS611）。ここにいう禁止期間とは、電サポ中の期間である。なお、この禁止期間に、後に記す特定演出のう

50

ちの少なくとも何れかの実行期間を含めてもよい。禁止期間中（電サボ中）であれば、この普図演出決定処理は終了になり、普図演出（第一の演出）は行われないことになる。電サボ状態は、電チューに遊技球が入賞しやすい状態なので、普図演出を行っても遊技者の期待度はそれほど向上しない可能性がある。しかしながら、電サボ中であれば、普図演出を一律に行わないことにするのではなく、電サボ中であっても、所定確率の抽選に当選した場合には普図演出を実行するようにしてもよい。

【2137】

一方、禁止期間中でなければ（非電サボ中であれば）、普図演出実行条件が成立しているか否かを判定する（ステップS612）。普図演出実行条件の成立要件は、図163（c）に示す普図Bに当選したことで成立する要件である。なお、普図表示装置210に普図Bが停止表示されると、電チューロング開放が実行され、この普図演出実行条件は真の普図演出の実行条件に相当する。また、図163（c）に示す普図Aに当選して第一の確率（例えば1/10）の演出実行可否抽選に当選したことで成立する要件である。普図表示装置210に普図Aが停止表示されると、電チューショート開放が実行され、この普図演出実行条件は、電チューロング開放に対しては偽の普図演出の実行条件に相当するが、電チュー開放に対しては真の普図演出の実行条件に相当する。さらに、図163（c）に示す普図Cに当選して第二の確率（例えば1/100）の演出実行可否抽選に当選したことで成立する要件である。なお、第一の確率は第二の確率以上の確率であるか、あるいは第二の確率よりも高い確率であればよい。普図表示装置210に普図Cが停止表示されると、電チューは開放せず、閉鎖したままであり、この普図演出実行条件は、偽の普図演出の実行条件に相当する。なお、ここでは普図Bに当選していれば必ず普図演出実行条件が成立するが、第三の確率（例えば1/2）の演出実行可否抽選に当選したことで成立するようにしてもよい。なお、第三の確率は第一の確率以上の確率であるか、あるいは第一の確率よりも高い確率であればよい。以上説明した普図演出実行条件が不成立であれば、この普図演出決定処理は終了になる。

【2138】

反対に、普図演出実行条件が成立していれば、今度は所定条件が成立しているか否かを判定する（ステップS613）。ここにいう所定条件の成立要件は、特定演出が実行されていることで成立する要件である。特定演出としては、大当たり遊技中の演出、特図の図柄変動中における大当たりの期待度が高い演出（例えば、スーパーリーチ、予告演出）、所定時間毎に発生する強制演出や、右打ちやボタン押下などの遊技者の操作を促す演出や、複数のボタンそれぞれのボタン押下を促す演出等があげられる。上記強制演出は、特図の図柄変動中であれば、装飾図柄を隅に移動させて行われる演出であり、デモ中であれば、デモ演出の途中で行われる演出である。また、ボタン押下を促す演出は、例えば、ボタンごとに、ボタン押下のタイミングを報知する演出であってもよいし、ボタン押下受付期間を報知する演出であってもよいし、ボタン押下の受付残期間を報知する演出であってもよい。所定条件が不成立であれば、第一副制御部400のRAM408に第一の普図演出コマンドをセットし（ステップS614）、普図演出決定処理は終了になり、所定条件が成立していれば、第一副制御部400のRAM408に第二の普図演出コマンドをセットし（ステップS615）、普図演出決定処理は終了になる。RAM408にセットされた普図演出コマンドは、図138（a）に示す情報送信処理（ステップS319）で第2副制御部500に送信され、第2副制御部500は、送信されてきた普図演出コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、装飾図柄表示装置208には普図演出が表示される。第一の普図演出コマンドに基づく普図演出は相対的に長い演出時間にわたって実行される演出であり、第二の普図演出コマンドに基づく普図演出は相対的に短い演出時間にわたって実行される演出である。例えば、第一の普図演出コマンドに基づく普図演出の開始時期よりも第二の普図演出コマンドに基づく普図演出の開始時期が遅く、演出時間が短くなる。すなわち、特定演出実行中に普図演出を開始した場合の方が、特定演出非実行中に普図演出を開始した場合よりも、演出時間が短くなる。こうすることで、演出を多彩にすることができ、遊技の興趣を高めることができる場合がある。また、特定演出（例えば、

10

20

30

40

50

大当り予告)が実行されているときは普図演出の演出時間を短くするとことで特定演出に遊技者の注目を集めさせることができるとともに、結果表示を含む普図演出を行うことで普図図柄の停止表示を遊技者が認識しやすくなり、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【2139】

なお、ここにいう短い演出時間には0秒も含まれ、0秒の場合には、普図演出は実行されない。0秒の場合には、第二の普図演出コマンドを送信しないようにしてもよいし、第二の普図演出コマンドをキャンセルコマンドとしてもよい。さらに、所定条件が不成立の場合であっても、一律に第一の普図演出コマンドをセットするのではなく、ステップS614において、抽選を行い、所定確率(例えば1/20)で第二の普図演出コマンドをセ

10

【2140】

以上説明したように、第4実施例のぱちんこ機においても、非電サポ状態で電サポ状態よりも普図演出が行われやすい。非電サポ状態は、電チューに遊技球が入賞しにくい状態であるので、普図演出を実行するところで、電チューへの遊技球の入賞に期待を持たせることができる場合がある。

【2141】

図181(b)は、第4実施例における所定領域予告演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【2142】

ここにいう所定領域とは、装飾図柄表示装置208における所定領域であって、例えば、特図保留表示領域が相当する。この第4実施例においても、特図保留表示領域は装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに設けられており、上述の第3実施例と同様である。ただし、第3実施例では、特図1保留表示領域と特図2保留表示領域の間に設けられた、普図演出が行われる普図演出領域を所定領域と称しているが、この第4実施例では、特図1保留表示領域、あるいは特図2保留表示領域を所定領域と称する。なお、第4実施例における所定領域は、特図保留表示領域に限られず、普図演出が行われる領域に、近接した領域あるいは隣り合う領域を含む領域であればよい。

20

【2143】

図181(b)に示す所定領域予告演出決定処理も、第1副制御部400が、主制御部300からの特図保留増加コマンドを受信すると開始される。ここにいう予告演出とは、特図の大当り予告演出が相当する。ここでの特図の大当り予告演出は、図178を用いて説明した事前判定結果に基づく先読み予告演出である。なお、第1副制御部400が、特図図柄変動開始コマンド、普図保留増加コマンド、普図変動開始コマンド、大当り演出開始コマンド等、これまで説明したいずれかのコマンドを受信した場合でも開始するようにしてもよい。これらの場合には、予告演出は、先読み予告演出に限られず、当該図柄変動の停止図柄についての予告演出であってもよいし、リーチに発展することを予告する予告演出であってもよいし、大当り終了後に確変状態、あるいは電サポ状態に移行することを予告する予告演出等であってもよい。

30

【2144】

ステップS621では、禁止期間中であるか否かを判定する。このステップS621における禁止期間とは、普図演出中の期間である。禁止期間中(普図演出中)であれば、ステップS624に進む。

40

【2145】

一方、禁止期間中でなければ、予告演出実行条件が成立しているか否かを判定する(ステップS622)。予告演出実行条件の成立要件は、予告実行可否抽選に当選したことで成立する要件である。この予告演出実行条件が不成立であれば、ステップS624に進む。

【2146】

反対に、予告演出実行条件が成立していれば、第一副制御部400のRAM408に所

50

定領域予告演出コマンドをセットし（ステップS623）、ステップS624に進む。RAM408にセットされた所定領域予告演出コマンドは、図138（a）に示す情報送信処理（ステップS319）で第2副制御部500に送信され、第2副制御部500は、送信されてきた所定領域予告演出コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、装飾図柄表示装置208の所定領域に予告演出が表示される。

【2147】

ステップS624では、その他の予告演出抽選処理を実行し、所定領域予告演出決定処理は終了になる。その他の予告演出は、所定領域以外で行われる予告演出（先読み予告も含む）が相当する。

【2148】

次に、第4実施例における演出の具体例を説明する。まず、図182および図183を用いて説明する。

【2149】

図182は、第4実施例における演出の一例の流れを表すタイムチャートであり、図183は、図182に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を示す図である。すなわち、図183の（ア）～（ク）に示す装飾図柄表示装置等は、図182に示す（ア）～（ク）の期間に対応するものである。なお、図182に示すタイムチャートでは、図の左から右に向かって時間（t）が経過する。

【2150】

図183に示す装飾図柄表示装置208の下には、いずれも主制御部300によって駆動制御される、普図表示装置210、第1特図表示装置212、および第2特図表示装置214が示されている。第4実施例における説明に用いる図では、第3実施例における説明に用いた図とは、第1特図表示装置212と第2特図表示装置214の位置が逆であり、第1特図表示装置212は一番左側に示されており、第2特図表示装置214はその右側に示されている。また、普図表示装置210は一番右側に示されている。さらに、第4実施例における説明に用いる図では、各表示装置の上に、保留数の数だけ点灯する保留ランプが示されている。すなわち、一番左の第1特図表示装置212の上には第1特図保留ランプ218が4つ示され、その右（真ん中）の第2特図表示装置214の上には第2特図保留ランプ220が4つ示され、一番右の普図表示装置210の上には普図保留ランプ216が4つ示されている。これらの保留ランプもいずれも主制御部300によって点灯制御される。第4実施例では、普図の最大保留数も、特図1の最大保留数および特図2の最大保留数と同じく4つである。なお、普図にしても特図にしても最大保留数を、揃えなくてもよいし、設けなくてもよい。第4実施例における説明に用いる図でも、第3実施例における説明に用いた図と同じく、図柄変動中は、上下方向中央の横向きのセグメントのみが点灯し、黒塗りの部分が点灯しているセグメントの場所を示している。

【2151】

一方、装飾図柄表示装置208は、副制御手段（ここでは第2副制御部500）によって駆動制御させる。この装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの左側には、特図1保留表示領域281が用意されており、その右側には特図2保留表示領域282が用意されている。さらに、特図1保留表示領域281と特図2保留表示領域282との間には、上述の所定領域の一例に相当する普図演出領域283が設けられている。各保留表示領域において、古い保留アイコンほど普図演出領域283側（中央側）に表示され、この点は図168等に示す第3実施例の装飾図柄表示装置208と同じである。また、特図1保留アイコンのデフォルトの表示態様は黒丸であり、先読み予告演出を行う場合には、デフォルトの表示態様から所定の表示態様に変化する。ここでは、保留アイコンを老中のキャラクタの表示態様で表示することで先読み予告演出を行う。なお、第二の所定の表示態様（例えば、老中とは異なるキャラクタ）を用意しておき、先読み予告の信頼度に応じて使い分けてもよい。例えば、大当りに本当に当選する信頼度が低い場合は所定の表示態様、その信頼度が高い場合は第二の所定の表示態様でそれぞれ保留アイコンを表示することで先読み予告演出を行ってもよい。

10

20

30

40

50

【2152】

さらに、図183に示す装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208aの左側には縦一列に各保留数の数字表示、および第4図柄が表示されている。すなわち、一番上には特図1の保留数を表す数字表示284が設けられており、その下に特図1の第4図柄285が表示されている。その下には特図2の保留数を表す数字表示286が設けられており、その下に特図2の第4図柄287が表示されている。さらにその下には普図の保留数を表す数字表示288が設けられており、その下に普図の第4図柄289が表示されている。第4図柄は、図柄変動中を表示するものであり、図183(a)に示す左端の第1特図表示装置212では特図の図柄変動表示が行われており、他の表示装置214、210は停止している。特図1の第4図柄285は灰色に点灯しており、他の第4図柄287、289は消灯している。なお、各第4図柄285、287、289は、表示装置212、214、210が大当たり図柄や当り図柄を停止表示した場合には、所定の色に点灯し、大当たり遊技中や電チュー開閉動作中も所定の色に点灯し続けてもよい。

10

【2153】

図183および図182(ア)に示す状態は、非電サボ状態であって、特図1の保留数が3つであり、特図2および普図の保留数は0である。図183(ア)に示す装飾図柄表示装置208の特図1保留表示領域281には、2つの保留アイコンが表示されており、もっとも古い入賞の第1保留を表す第1特図1保留アイコン2811は、老中のキャラクタの表示態様で表示されており、普図演出領域283の左横で先読み予告演出が実行されている。また、その普図演出領域283は、デフォルト画像283aが表示されている。このデフォルト画像283aは、普図演出が行われていない場合に普図演出領域283に表示される画像である。さらに、図182の(ア)に示すように、電チューは作動しておらず、電チュー(一对の羽根部材232)は閉鎖した状態にある。なお、上述のごとく、図183(a)に示す第1特図表示装置212では特図の図柄変動表示が行われており、この図柄変動表示は、図183(ク)のタイミングを越えて継続する。

20

【2154】

ここでは、非電サボ状態であるため、遊技者は左打ちを行っており、やがて、左領域に設けられた普図始動口228に連続して3球の遊技球Bが通過し、普図の保留数が3つに増加する。図182の(イ)に示すように、普図表示装置210は普図の図柄変動表示を開始するとともに、普図演出も開始される。ここでの普図演出は、図181(a)のステップS614でセットされた第一の普図演出コマンドに基づく普図演出(以下、第一普図演出と称する)である。普図の図柄変動表示は20秒間行われる。図183(イ)に示す普図演出領域283では、普図の装飾図柄の変動表示(高速変動)が開始されている。ここでの普図の装飾図柄の変動表示は、図165(b)の(ア)に示す変動表示パターン(普図装飾1→普図装飾2→普図装飾3の繰り返し)が20秒間行われる。また、図183(イ)に示す普図の保留数の数字表示288は3になり、普図の第4図柄289も灰色に点灯している。

30

【2155】

やがて、図182の(ウ)に示すように、普図表示装置210は普図の図柄変動表示を終了し、確定表示が行われる。すなわち、普図表示装置210が普図C(図163(c)参照)の停止図柄を0.6秒間表示する。「図柄変動表示期間」というときには、図柄の変動表示の開始から確定表示が終了するまでの期間のことをいうことがある。図183(ウ)に示す普図演出領域283では、普図の装飾図柄の変動表示に続いて、普図装飾図柄の停止図柄態様(図163(d)参照)である普図装飾3が0.6秒間表示されている。すなわち、普図の結果表示演出が行われている。なお、ここでの第一普図演出は、図181におけるステップS612において普図決定結果を参照し、普図の装飾図柄の変動表示を行い、その後、普図の結果表示演出を行う、相対的に長い第一の時間(20.6秒)にわたった演出になる。また、図183(ウ)に示す普図の第4図柄289は、普図表示装置210の確定表示中になると消灯する。

40

【2156】

50

普図表示装置 210 における確定表示が終了すると、図 182 の（エ）に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を再び開始するが、ここでは、普図演出は実行されない。すなわち、図 181 に示すステップ S612 における判定で、普図演出実行条件不成立と判定されたことにより、普図演出は実行されず、偽の普図演出も行われなくなる。図 183（エ）に示す普図演出領域 283 にはデフォルト画像 283a が表示されている。また、図 183（エ）に示す普図の保留数の数字表示 288 は 2 になり、普図の第 4 図柄 289 も灰色に点灯している。

【2157】

やがて、図 182 の（オ）に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を終了し、0.6 秒間の確定表示が行われる。図 183（ウ）に示す普図演出領域 283 には、依然としてデフォルト画像 283a が表示されている。すなわち、普図の結果表示演出も行われていない。なお、図 183（オ）に示す普図の第 4 図柄 289 は消灯している。

10

【2158】

普図表示装置 210 における確定表示が終了すると、図 182 の（カ）に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示をまた開始するとともに、今度は普図演出も開始される。ここでの普図の図柄変動表示も 20 秒間行われる。図 183（カ）に示す普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示（高速変動）が開始されている。ここでの普図演出も、第一普図演出である。また、図 183（イ）に示す普図の保留数の数字表示 288 は 1 になり、普図の第 4 図柄 289 も灰色に点灯している。

20

【2159】

普図の図柄変動表示が開始されてから 20 秒が経過すると、図 182 の（キ）に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を終了し、0.6 秒間の確定表示が行われる。図 183（キ）に示す普図表示装置 210 には普図 B（図 163（c）参照）の停止図柄が表示されており、普図演出領域 283 には、普図の装飾図柄の変動表示に続いて、普図 B に対応した普図装飾 2（図 163（d）参照）が表示されており、普図の結果表示演出が行われている。また、普図演出として、普図演出領域 283 を囲うように演出画像（ここではエフェクト画像 283b）も表示されている。そのエフェクト画像 283b は特図 1 保留表示領域 281 に入り込んで、老中のキャラクタの表示態様である先読み予告の表示態様の第 1 特図 1 保留アイコン 2811 の一部は、エフェクト画像 283b によって隠されている。この結果、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が視認困難になっている。なお、エフェクト画像 283b によって、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 の全部を隠してもよい。

30

【2160】

続いて、図 182 の（ク）に示すように、電チューロング開放が行われ、電チューは 5 秒間開放する。図 183（ク）に示す普図演出領域 283 では、エフェクト画像 283b を伴う普図の結果表示演出に続いて、電チュー開放報知演出が実行されている。ここでの電チュー開放報知演出では、「電チュー開放中」という吹き出しが付けられた殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示されている。「電チュー開放中」という吹き出しによって、遊技者は、電チューに遊技球が進入可能であることがわかり、遊技球の打ち出しタイミングを把握することができる。また、キャラクタの手は普図演出領域 283 を越えて伸び、特図 1 保留表示領域 281 に入り込んで、ピースサインをしている部分で第 1 特図 1 保留アイコン 2811（ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン）の一部を隠している。この結果、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が視認困難になっている。この電チュー開放報知演出も、普図の結果表示演出の一つと見ることができる。なお、電チュー開放報知演出によって、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 の全部を隠してもよい。また、「電チュー開放中」という吹き出しも普図演出領域 283 を越えて伸び、この吹き出しは、特図 2 保留表示領域 282 に入り込んでいる。

40

【2161】

このように、表示態様が先読み予告の態様に変化した第 1 特図 1 保留アイコン 2811

50

をあえて、エフェクト画像 283b や電チュー開放報知演出といった普図演出で隠すことにより、遊技者に、普図演出の動向に興味を抱かせることができる場合がある。また、先読み予告は将来的な大当りの予告であり、現在進行形の普図演出を目立たせることで、遊技者に電チュー開放の期待を持たせることができる場合がある。

【2162】

なお、ここでの第一普図演出は、図 181 におけるステップ S612 において普図決定結果を参照し、普図の装飾図柄の変動表示を行い、その後、エフェクト画像 283b を伴う普図の結果表示演出を行い、次いで電チュー開放報知演出まで行う、相対的に長い第二の時間（25.6 秒）にわたった演出になる。

【2163】

続いて、図 183 には図示がないが、図 182 の（ケ）に示すように、電チューロング開放が終了すると、電チュー開放報知演出も終了し、普図の図柄変動表示が開始されるが、普図演出は実行されない。

【2164】

図 184 は、図 182 に示す例の続きの流れを表すタイムチャートであり、図 185 は、図 184 に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を示す図である。すなわち、図 184 の（サ）～（セ）に示す装飾図柄表示装置等は、図 185 に示す（サ）～（セ）の期間に対応するものである。なお、図 184 に示すタイムチャートでも、図の左から右に向かって時間（t）が経過する。

【2165】

図 183 中で行われていた特図 1 の図柄変動表示が終了し、ハズレ図柄を停止表示した後、図 183 に示す、老中のキャラクタの表示態様である先読み予告の表示態様の第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が表す特図 1 の保留が消化され、特図 1 の図柄変動表示が開始される。この特図 1 の図柄変動表示に合わせて、装飾図柄表示装置 208 も特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始され、スーパーリーチに発展する。図 184 に示す所定条件は、図 181 のステップ S613 における所定条件であり、大当りの期待の高いスーパーリーチの演出中は、所定条件の成立中になる。図 185（サ）に示す装飾図柄表示装置 208 では、スーパーリーチに発展した様子が示されている。スーパーリーチ自身が大当り予告の一種であり、そのスーパーリーチの演出も、大当り予告演出に相当する。このスーパーリーチの演出では、装飾図柄表示装置 208 の背景画像が変化し、リーチ状態にある特図 1 の装飾図柄の変動表示は左隅に移動して小さく表示されるとともに、女中のキャラクタ C2 が登場する。なお、スーパーリーチに発展すると、保留アイコンが消える。なお、保留アイコンの表示制御は行われており、遊技者から見えないだけである場合にも、この明細書では「消える」や「消す」とする。このことは、「隠される」や「隠す」でも同じことである。ただし、左端の各数字表示 284, 286, 286 は消えていない（見えている）。また、各第 4 図柄 285, 287, 289 も表示されている。

【2166】

ここでも、非電サボ状態であるため、遊技者は左打ちを行っており、左領域に設けられた普図始動口 228 に連続して 3 球の遊技球 B が通過し、図 184 の（サ）に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を開始し、この普図の図柄変動表示は 20 秒間行われる。一方、普図演出は、所定条件が成立している（スーパーリーチ中である）ため、図 181（a）のステップ S615 でセットされた第二の普図演出コマンドに基づく演出（以下、第二普図演出と称する）が実行されることになるが、普図表示装置 210 における普図の図柄変動表示の開始時には、第二普図演出はまだ開始されず、図 185（サ）に示す普図演出領域 283 にはデフォルト画像 283a が表示されている。なお、スーパーリーチの演出の一つである背景画像で普図演出領域 283 を消してしまってもよいし、所定条件成立時は普図演出が開始されるまでデフォルト画像 283a も表示しないようにしてもよい。

【2167】

また、図 185（サ）に示すように、スーパーリーチのキャラクタ C2 は、足の部分が

10

20

30

40

50

、普図演出が行われていない普図演出領域 283 の一部を隠している。この結果、普図演出領域 283 は視認困難になっている。

【2168】

図 184 の (シ) に示すように、普図表示装置 210 における普図の図柄変動表示の終了が近づいてくると (ここでは 1 秒前から)、普図演出領域 283 で第二普図演出が開始される。図 185 (シ) に示す普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示 (高速変動) が開始されている。ここでの普図の装飾図柄の変動表示も、図 165 (b) の (ア) に示す変動表示パターン (普図装飾 1 → 普図装飾 2 → 普図装飾 3 の繰り返し) であるが、演出時間が短いため、繰り返し回数は少なくなる。

【2169】

また、図 185 (シ) に示すように、普図演出領域 283 で普図演出が開始されると、今度は、普図演出領域 283 が、スーパーリーチのキャラクタ C2 の足の部分を隠している。この結果、キャラクタ C2 は視認困難になっている。なお、スーパーリーチのキャラクタ C2 の足の部分が、依然として普図演出領域 283 の一部を隠しているようにしてもよいし、普図演出領域 283 が、スーパーリーチのキャラクタ C2 の足の部分を隠さないようにしてもよい。

【2170】

やがて、図 184 の (ス) に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を終了し、0.6 秒間の確定表示が行われる。図 185 (ス) に示す普図演出領域 283 には、普図の装飾図柄の変動表示に続いて、普図装飾 2 が 0.6 秒間表示され、普図の結果表示演出が行われている。また、普図演出として、ここでも、普図演出領域 283 を囲うように演出画像 (ここではエフェクト画像 283b) も表示されている。スーパーリーチのキャラクタ C2 は、帯の部分までエフェクト画像 283b によって隠されている。この結果、スーパーリーチのキャラクタ C2 がさらに視認困難になっている。なお、エフェクト画像 283b によって、スーパーリーチのキャラクタ C2 の全部を隠してもよい。

【2171】

なお、第二普図演出における普図の装飾図柄の変動表示時間 (図 184 の (シ) の期間長) は、確定表示時間 (普図の結果表示演出時間: 図 184 の (ス) の期間長) と同じであってもよいし、確定表示時間よりも短くてもよいし、長くてもよい。

【2172】

続いて、図 184 の (セ) に示すように、電チューロング開放が行われ、電チューは 5 秒間開放する。図 185 (セ) に示す普図演出領域 283 では、エフェクト画像 283b を伴う普図の結果表示演出に続いて、図 183 に示す電チュー開放報知演出と同様の演出が実行されている。スーパーリーチのキャラクタ C2 は、右胴体部分が電チュー開放報知演出における「電チュー開放中」という吹き出しによって隠されている。この結果、スーパーリーチのキャラクタ C2 が視認困難になっている。ここでの電チュー開放報知演出も、普図の結果表示演出の一つと見ることができる。なお、電チュー開放報知演出によって、スーパーリーチのキャラクタ C2 の全部を隠してもよい。

【2173】

なお、ここでの第二普図演出は、図 181 におけるステップ S612 において普図決定結果を参照し、普図の装飾図柄の短い変動表示を行い、その後、エフェクト画像 283b を伴う普図の結果表示演出を行い、次いで電チュー開放報知演出を行う、相対的に短い第三の時間 (例えば、6.6 秒) にわたった演出になる。

【2174】

続いて、図 185 には図示がないが、図 184 の (ソ) に示すように、電チューロング開放が終了すると、電チュー開放報知演出も終了し、普図の図柄変動表示が開始されるが、普図演出は実行されない。

【2175】

なお、第二普図演出の開始時期を、特図の図柄変動表示の開始時期に応じて変化させてもよく、例えば、第二普図演出の開始時期を含む所定期間 (例えば前後の 5 秒間) の間に

10

20

30

40

50

特図の図柄変動表示の開始がある場合に、第二普図演出の開始時期を、特図の図柄変動表示の開始時期に合わせる（同時にする）ように制御してもよいし、特図の図柄変動表示の開始時期から遅らせるよう制御してもよいし、あるいは早めるように制御してもよい。また、図184の（セ）の期間では、電チューは開放し続ける例を示したが、上記（セ）の期間で電チュー（一对の羽根部材232a）の開放と閉鎖をそれぞれ1又は複数回行うようにしてもよく、開放時や開放中と閉鎖時や閉鎖中とで演出表示の少なくとも一部を共通にしてもよいし、異ならせてもよい。例えば、開放時や開放中にはピースサインで、閉鎖時や閉鎖中にはグーのサインであってもよいし、ピースサインをし続けるにしても、開放時や開放中には青色の着物であり、閉鎖時や閉鎖中には赤色の着物であってもよい。

【2176】

10

図186は、第二普図演出の変形例を示すタイムチャートであり、図の左から右に向かって時間（t）が経過する。

【2177】

図186（a）に示す変形例では、普図の装飾図柄の変動表示中（（チ）の期間）には第二普図演出が行われず、確定表示が開始（（ツ）の期間の始まり）されると第二普図演出が開始され、電チューロング開放中（（テ）の期間）にも、第二普図演出の一部として電チュー開放報知演出（これも普図の結果表示演出の一種）を行う。すなわち、この変形例における第二普図演出は、普図の結果表示演出のみの構成になり、演出時間は、相対的に短い第四の時間（ここでは5.6秒）になる。なお、普図がはずれ（普図C）の場合には、確定表示中の普図の結果表示演出のみになるが、0.6秒という非常に短い時間になるため、普図がはずれ（普図C）の場合には、第二普図演出を実行しないようにしてもよい。

20

【2178】

図186（b）に示す変形例における第二普図演出では、普図の装飾図柄の変動表示中（（ニ）の期間）にも、確定表示中（（ヌ）の期間）にも第二普図演出が行われず、電チューロング開放が開始（（ネ）の期間の始まり）されると、第二普図演出が開始される。この変形例における第二普図演出の演出時間は、相対的に短い第五の時間（ここでは5秒）になる。なお、普図がはずれ（普図C）の場合には、この第二普図演出は実行されない。

【2179】

30

図181におけるステップS615では、上記第三の時間の第二普図演出と、上記第四の時間の第二普図演出と、上記第五の時間の第二普図演出のうち、いずれの演出時間の第二普図演出を実行させるかを抽選により決定するようにしてもよい。また、第二普図演出として、上記第三の時間～上記第五の時間以外の演出時間のものを用意しておいてもよい。

【2180】

また、上記第三の時間～上記第五の時間はいずれも、非電サボ状態における普図の図柄変動時間（ここでは20秒）よりも短い。こうすることで、演出を多彩にすることができ、遊技の興趣を高めることができる場合がある。また、普図演出を行っていない図柄変動表示中は他の演出に遊技者の注目を集めさせることができるとともに、結果表示を含む普図演出を行うことで普図図柄の停止表示を遊技者が認識しやすくなり、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

40

【2181】

図187は、所定条件が成立状態から不成立状態になった場合の例を示すタイムチャートであり、図の左から右に向かって時間（t）が経過する。

【2182】

図187（a）に示す例は、所定条件が成立している状態（例えば、スーパーリーチ実行中）から不成立の状態（例えば、スーパーリーチ終了）になったとしても、普図の図柄変動表示開始時点で決定していた第二普図演出を実行する例である。すなわち、図184に示す第二普図演出と同じ第二普図演出を実行する（（フ）～（ホ）の期間）。

50

【2183】

図187(b)に示す例は、所定条件が不成立になった時点から普図演出を開始する例である。この例では、普図の図柄変動表示開始時点では、所定条件が成立状態であったため、(レ)の期間の始まりから演出を開始する第二普図演出(図184に示す第二普図演出と同じ)に決定していた。しかしながら、普図の装飾図柄の変動表示中に所定条件が不成立になり、普図の装飾図柄の変動表示の途中から、普図の装飾図柄の変動表示を開始し(ル)の期間の始まり)、(レ)の期間でも普図の装飾図柄の変動表示を継続し、その後、エフェクト画像283bを伴う普図の結果表示演出を行い(ロ)の期間)、次いで電チュー開放報知演出を行う(ワ)の期間)。

【2184】

なお、(ル)の期間用に普図の装飾図柄の変動表示を追加してもよいし、(リ)の期間の始まりから普図の装飾図柄の変動表示の表示制御は開始しておき、所定条件が成立している間は、非表示とし、所定条件が不成立になった時点で表示させるようにしてもよい。

【2185】

図188は、普図先読み予告の一例を示す図である。この普図先読み予告演出は、普図の保留に普図当りがある場合に実行するようにしてもよいし、普図の保留に特定図柄の当り図柄(例えば、電チューロング開放の普図B)がある場合に実行するようにしてもよいし、普図の保留にハズレがあり且つ所定確率の抽選に当選した場合に実行するようにしてもよい(偽の普図先読み予告演出)。また、普図の保留に普図当りがあっても、普図の保留に特定図柄の当り図柄があっても、所定確率の抽選に当選しなければ実行しないようにしてもよい。

【2186】

図188に示す普図先読み予告演出では、装飾図柄表示装置208において、普図演出領域283を囲うように演出画像(ここではエフェクト画像283b)を表示する。図188に示すのエフェクト画像283bも特図1保留表示領域281に入り込んでおり、第1特図1保留アイコン2811の一部は、エフェクト画像283bによって隠されている。また、中図柄表示領域208bで変動中の特図の装飾図柄の一部も、エフェクト画像283bによって隠されている。

【2187】

この普図先読み予告演出では、普図の保留が複数個ある状態で最後の普図の保留が当りの場合には、複数回の普図の図柄変動表示に亘って予告表示が行われ、連続予告になる。

【2188】

なお、普図先読み予告演出は、普図保留増加コマンドを受信した後(普図保留増加直後)から開始してもよいが、上記特定演出(例えば、特図の大当り予告や特図のスーパーリーチ等)が実行されていた場合には、その特定演出が終了した時点から開始するようにしてもよいし、上記特定演出が途中から開始された場合には、普図先読み予告演出を非表示にしてもよい。

【2189】

図189は、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283において特図の大当り予告演出を行う例を示す図である。

【2190】

図189(a)では、特図1も特図2も普図も図柄変動を停止している。また、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283には、デフォルト画像283aが表示されている。特図1の保留数は3であるが、特図2および普図の保留数はともに0である。なお、図189に示す状態は非電サポ状態である。

【2191】

図189(b)では、第1特図表示装置212で特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始される。なお、普図表示装置210は停止したままである。なお、この例では、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283で第一普図演出が実行されると、図165(b)の(エ)に示す変動表示パター

10

20

30

40

50

ンが普図の図柄変動表示中に繰り返し表示される。

【2192】

特図1の図柄変動表示が開始された時点で普図の保留数が0の場合には、普図演出領域283で特図の大当たり予告演出が開始されることがある。この普図演出領域283で特図の大当たり予告演出は、当該図柄変動表示で大当たり図柄が停止表示される場合や、大当たり図柄が停止表示されかつ第一所定確率の抽選に当選した場合や、ハズレ図柄が停止表示される場合であっても第二所定確率の抽選に当選した場合（偽の大当たり予告演出）に実行される。なお、特図の先読み予告演出として行ってもよい。普図演出領域283で特図の大当たり予告演出が開始されると、まず普図演出領域283で高速変動が開始され、図189（c）に示すように、リーチ発展前に普図演出領域283に「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示される。図189（c）に示す「激アツ」の装飾文字図柄は普図演出領域283を越えて表示されており、第1特図1保留アイコン2811の一部に重なり、第1特図1保留アイコン2811が視認困難になっている。なお、「激アツ」の装飾文字図柄を普図演出領域283に収めて表示してもよい。また、偽の大当たり予告演出の場合には、「激アツ」の装飾文字図柄に代えて「残念」の装飾文字図柄を停止表示させてもよい。

10

【2193】

やがて、図189（d）に示すように、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示がリーチ演出に発展する。リーチ演出に発展後も、普図演出領域283には「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示されているが、リーチ演出発展後は、「激アツ」の装飾文字図柄を消すようにしてもよく、普図演出領域283にデフォルト画像283aを表示するようにしてもよい。

20

【2194】

図190は、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283において特図の特定演出への発展予告演出を行う例を示す図である。図189に示す例との相違点を中心に説明し、特に断らない事項については、図189に示す例と同じである。

【2195】

ここにいう特定演出は、例えば、特図の装飾図柄の変動表示におけるスーパーリーチ演出である。なお、特図の特定演出への発展予告演出は、特図の大当たり予告と見ることもできる。

【2196】

図190に示す例でも、図189に示す例と同じく、特図1の図柄変動表示が開始された時点で普図の保留数が0の場合には、特図1の図柄変動表示が開始されると、普図演出領域283では高速変動が開始される（図190（b）参照）。

30

【2197】

そして、図190（c）に示すように、ノーマルリーチ発生後、スーパーリーチ演出発展前に、普図演出領域283に「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示される。図190（c）に示す「激アツ」の装飾文字図柄も普図演出領域283を越えて表示されており、第1特図1保留アイコン2811の一部に重なり、第1特図1保留アイコン2811が視認困難になっている。

【2198】

やがて、図189（d）に示すように、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチ演出に発展する。スーパーリーチ演出発展後は、「激アツ」の装飾文字図柄は消え、普図演出領域283にはデフォルト画像283aが表示されている。また、普図演出領域283の一部には、スーパーリーチのキャラクタC2の足の部分が重なり、普図演出領域283が視認困難になっている。

40

【2199】

図189は、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283において特図の大当たり予告演出を行う例を示す図である。

【2200】

図189（a）では、特図1も特図2も普図も図柄変動を停止している。また、装飾図

50

柄表示装置 208 の普図演出領域 283 には、デフォルト画像 283a が表示されている。特図 1 の保留数は 3 であるが、特図 2 および普図の保留数はともに 0 である。なお、図 189 に示す状態は非電サボ状態である。

【2201】

図 189 (b) では、第 1 特図表示装置 212 で特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では、特図の装飾図柄の変動表示が開始される。なお、普図表示装置 210 は停止したままである。なお、この例では、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 で第一普図演出が実行されると、図 165 (b) の (エ) に示す変動表示パターンが普図の図柄変動表示中に繰り返し表示される。

【2202】

特図 1 の図柄変動表示が開始された時点で普図の保留数が 0 の場合には、普図演出領域 283 で特図の大当たり予告演出が開始されることがある。この普図演出領域 283 で特図の大当たり予告演出は、当該図柄変動表示で大当たり図柄が停止表示される場合や、大当たり図柄が停止表示されかつ第一所定確率の抽選に当選した場合や、ハズレ図柄が停止表示される場合であっても第二所定確率の抽選に当選した場合（偽の大当たり予告演出）に実行される。なお、特図の先読み予告演出として行ってもよい。普図演出領域 283 で特図の大当たり予告演出が開始されると、まず普図演出領域 283 で高速変動が開始され、図 189 (c) に示すように、リーチ発展前に普図演出領域 283 に「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示される。図 189 (c) に示す「激アツ」の装飾文字図柄は普図演出領域 283 を越えて表示されており、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 の一部に重なり、第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が視認困難になっている。なお、「激アツ」の装飾文字図柄を普図演出領域 283 に収めて表示してもよい。また、偽の大当たり予告演出の場合には、「激アツ」の装飾文字図柄に代えて「残念」の装飾文字図柄を停止表示させてもよい。

【2203】

やがて、図 189 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、特図の装飾図柄の変動表示がリーチ演出に発展する。リーチ演出に発展後も、普図演出領域 283 には「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示されているが、リーチ演出発展後は、「激アツ」の装飾文字図柄を消すようにしてもよく、普図演出領域 283 にデフォルト画像 283a を表示するようにしてもよい。

【2204】

図 191 は、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 が、保留消化演出の表示領域として機能する例を示す図である。

【2205】

図 191 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、電チュー開放報知演出が行われており、電チューロング開放が行われる。その結果、電チューに 4 球の入球がある。

【2206】

図 191 (b) では、特図 2 保留表示領域 282 に 4 つの特図 2 保留アイコン 2821 ~ 2824 が表示されている。これら 4 つの特図 2 保留アイコン 2821 ~ 2824 それぞれの一部は、電チュー開放報知演出によって隠されており、視認困難になっている。

【2207】

図 191 (c) では、これまで行われていた特図 1 の図柄変動表示は終了する。また、電チューロング開放も終了し、電チューは閉鎖状態になり、普図演出は終了する。しかし、図 191 (c) に示す普図演出領域 283 内には、殿様のキャラクタが表示されている。第 4 実施例におけるぱちんこ機も特図 2 優先変動機であり、この例では、特図 2 の保留がある場合には、普図演出領域 283 内には殿様のキャラクタが表示され続ける。すなわち、普図演出領域 283 内では、特図 2 の保留が総て消化されると、殿様のキャラクタが消え、図 190 (a) に示すデフォルト画像 283a が表示される。なお、特図 2 の保留がなくなる前に、普図始動口 228 を遊技球が通過した場合には、普図演出領域 283 内では、殿様のキャラクタが消え、普図演出を優先して実行するようにしてもよい。

【2208】

やがて、図191(d)に示すように、第2特図表示装置214では特図の図柄変動表示が開始される。普図演出領域283内に表示されていた殿様のキャラクタは、特図2の図柄変動表示の開始とともに表示態様に変更されることがある。例えば、デフォルトの殿様のキャラクタは両手に俵を抱えている表示態様であるが、消化された保留の図柄変動表示で大当り図柄が停止表示されることを予告する場合には、当該図柄変動表示の開始とともに両手に抱えていた俵を持ち上げた表示態様に変化する。なお、殿様から他のキャラクタに変化させてもよい。また、特図2の図柄変動表示の開始毎に普図演出領域283内の表示を変化させるようにしてもよい。

【2209】

なお、これまで説明した中で、一方の演出が他方の演出を隠す場合に、特に断らなかった場合でも、その反対に、他方の演出が一方の演出を隠すようにしてもよい。例えば、図185(セ)に示す状態では、電チュー開放報知演出が、スーパーリーチのキャラクタC2の一部を隠しているが、反対に、スーパーリーチのキャラクタC2が、電チュー開放報知演出の一部を隠し、電チュー開放報知演出が視認困難になるようにしてもよい。さらに、一方の演出が他方の演出を隠す場合に、他方の演出の全演出期間にわたって隠してもよいし、全演出期間のうちの一部期間に限って隠してもよい。また、一方の演出が他方の演出の一部を隠す場合に、特に断らなかった場合でも、一方の演出が他方の演出の全部を隠すようにしてもよい。また、視認困難とは視認不能も含むものである。

【2210】

さらに、以上説明した普図演出や、大当り演出等の他の演出は、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、図176(ア)および(イ)に示すような演出可動体による演出であってもよい。音による演出の場合は、音が重なり、音量や音程に応じて一方の演出が他方の演出を隠す、すなわち他方の演出が視認困難になる。

【2211】

以上の説明では、『進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難状態(例えば、閉状態)との間で少なくとも状態変更可能な始動領域(例えば、電チュー)と、当否判定(例えば、普図の当否判定)を少なくとも実行可能な当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段(例えば、普図表示装置210)と、演出を少なくとも実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果(例えば、普図当り)であった場合に、特定の動作(例えば、開閉動作)を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記進入困難状態から前記進入容易状態に状態変更する動作を含む動作であり、前記演出手段は、第一の演出(例えば、普図演出)を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出(例えば、電チュー開放報知演出)を少なくとも含む演出であり、前記第一の演出は、第一の演出時間(例えば、第三の時間(例えば、6.6秒)、第四の時間(5.6秒)、第五の時間(例えば、5秒))にわたって行われる演出であり、前記第一の演出時間は、前記図柄の変動表示時間(例えば、20秒)よりも短い時間になることがある、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【2212】

ここで、前記第一の演出は、表示による演出であってもよいし、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、可動物による演出であってもよい。また、前記演出手段は、例えば、演出表示手段であってもよい。

【2213】

また、前記特定の動作は、前記進入困難状態と前記進入容易状態を交互に1又は複数回繰り返す動作であってもよい。したがって、前記第二の演出は、前記始動領域が前記進入容易状態にあるときに該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入困難状態から前記進入容易状態へ状態変更す

10

20

30

40

50

る前に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入容易状態から前記進入困難状態へ状態変更した後に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよい。

【2214】

また、『前記当否判定手段は、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも前記特定の当否判定結果を導出しやすいものであり、前記第一の演出は、前記電サポ状態よりも前記非電サポ状態の方が実行されやすい演出である（図181に示すステップS611）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2215】

また、『前記図柄表示手段は、前記電サポ状態の方が前記非電サポ状態よりも、前記図柄の変動表示を長時間にわたって行うことが多いものである（図179（c））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2216】

また、『前記第一の演出は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果であった場合に、前記始動領域に遊技球が進入可能であることを報知する進入可能報知演出（例えば、図183（ク）等に示す「電チュー開放中」という吹き出し）を少なくとも含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2217】

また、『第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記演出手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出（例えば、特図の大当り予告演出（先読み予告を含む））を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2218】

さらに、以上の説明では、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、普図表示装置210）と、演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、特定の動作（例えば、開閉動作）を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記進入困難状態から前記進入容易状態に状態変更する動作を含む動作であり、前記演出手段は、第一の演出（例えば、普図演出）を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の演出は、変動中演出、確定中演出、および動作中演出のうちの少なくとも一つの演出を含む演出であり、前記変動中演出は、前記図柄変動表示中に実行される演出（例えば、図182に示す（カ）の期間における演出）であり、前記確定中演出は、前記図柄表示手段による前記停止図柄の表示中に実行される演出（例えば、図182に示す（キ）の期間における演出）であり、前記動作中演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出（例えば、図182に示す（ク）の期間における演出）であり、前記演出手段は、前記第一の演出とは異なる第二の演出（例えば、特図の大当り予告演出（先読み予告を含む））を少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段は、前記第二の演出実行中に前記第一の演出を少なくとも開始可能なものであり（例えば、図185（シ）～（セ））、前記演出手段は、前記第二の演出非実行中であっても前記第一の演出を少なくとも開始可能なものであり（例えば、図183（イ）～（ウ））、前記第二の演出非実行中に開始された前記第一の演出の演出時間（例えば、第一の時

10

20

30

40

50

間（２０．６秒）よりも、該第二の演出実行中に開始された該第一の演出の演出時間（第三の時間（例えば、６．６秒））の方が短くなりやすい、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【２２１９】

ここで、前記第一の演出も前記第二の演出も、表示による演出であってもよいし、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、可動物による演出であってもよい。また、前記演出手段は、例えば、演出表示手段であってもよい。

【２２２０】

前記第二の演出は、所定時間ごとに開始される演出であってもよいし、大足り遊技状態中に開始される演出であってもよい。また、右打ちやボタン押下などの遊技者の操作を促す演出であってもよい。さらには、複数のボタンそれぞれのボタン押下を促す演出であってもよい。例えば、ボタンごとに、ボタン押下のタイミングを報知する演出であってもよいし、ボタン押下受付期間を報知する演出であってもよいし、ボタン押下の受付残期間を報知する演出であってもよい。

【２２２１】

また、『第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４）と、を備え、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関する演出を少なくとも含む演出（例えば、図１８５に示すスーパーリーチ演出）である、ことを特徴とする遊技台。』について また、『前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、該第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であることを予告する演出（例えば、図１８５に示すスーパーリーチ演出）を含む演出であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果でない場合であっても、該第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であるかのように予告する演出（いわゆる偽の大当り予告演出）も含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【２２２２】

また、『前記始動領域とは別の別始動領域（例えば、第１特図始動口２３０）と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第一の図柄表示手段（例えば、第１特図表示装置２１２）と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第二の図柄表示手段（例えば、第２特図表示装置２１４）と、前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４）と、を備え、前記別始動領域は、遊技球の進入のしやすさが変化しないものであり、前記図柄表示制御手段は、前記第二の図柄表示手段も少なくとも制御可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する第一の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する第二の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の保留条件の成立要件は、遊技球が前記別始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の保留条件の成立要件は、遊技球が前記始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる演出（例えば、当該変動に対しての大当り予告演出）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【２２２３】

ここにいう第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる、装飾図柄の変動表示の演出（例えば、スーパーリーチ演出）であってもよい。

【２２２４】

また、『前記第一の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当りの当否判定の結果に対応した第一の停止図柄（例えば、特図Ｆ）を少なくとも表示可能なものであ

10

20

30

40

50

り、前記第二の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当りの当否判定の結果に対応した第二の停止図柄（例えば、特図 A）を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合よりも前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した場合の方が、前記大当り制御状態として遊技者にとって有利な大当り制御状態が開始されやすい構成（例えば、図 167（d））である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2225】

ここで、前記遊技制御手段は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第一の大当り制御状態（例えば、2R 大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記遊技制御手段は、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第二の大当り制御状態（例えば、15R 特別大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記第二の大当り制御状態は、前記第一の大当り制御状態よりも遊技者にとって有利な制御状態であってもよい。

【2226】

また、上記入賞領域（例えば、アタッカ）は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した後よりも、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した後の方が、遊技者に有利となる状態変更動作（例えば、開閉動作）を行いやすいものであってもよい。例えば、開放回数が多い動作や、開放時間が長い動作を行いやすいものであってもよい。

【2227】

また、『前記図柄表示制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていないことを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告演出（例えば、保留アイコンの表示態様の変化による演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出として連続予告演出を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、割込図柄変動表示中に、前記連続予告演出を少なくとも継続可能なものであり、前記割込図柄変動表示は、前記第二の保留消化条件が前記連続予告演出中に成立したことによって該連続予告演出中に開始される図柄変動表示であり、前記先読み予告演出（例えば、先読み予告の表示態様の第 1 特図 1 保留アイコン 2811）は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出（例えば、電チュー開放報知演出）の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図 173（エ'））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2228】

ここにいう遊技台は、いわゆる特図 2 優先変動機の遊技台である。また、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出の実行中に、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものである。

【2229】

また、『前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2230】

また、本発明は、封入式のぱちんこ機にも適用することができる。図 192 は、本発明を適用可能な封入式のぱちんこ機の正面図である。図 192 に示す封入式のぱちんこ機 9

10

20

30

40

50

00では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段901から遊技領域902に発射された遊技媒体が、遊技領域902から排出されて再び発射手段901へ供給可能としている。また、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手段903が遊技台前面の遊技領域902の下方に配設されており、図1に示す上皿126や下皿128は設けられていない。

<第6実施形態>

【2231】

以下、図面を用いて、本発明の第6実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機等の弾球遊技台やスロット機等の回胴遊技台）について詳細に説明する。なお、図193～図229に示す符号は、原則として本第6実施形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、本実施形態の説明では図193～図229に示す符号を優先する。一方、以下の説明において図193～図229に示されていない符号については、第1実施形態～第5実施形態と同一構成要素として同一符号を用いる。また、複数の図面において同様のタイミングを示している図面がある場合には、重複する説明を省略する場合がある。

<図柄の種類>

【2232】

まず、図193を用いて、第6実施形態に係るぱちんこ機100の第1特別図柄表示装置212、第2特別図柄表示装置214、装飾図柄表示装置208、普通図柄表示装置210が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【2233】

同図（a）は特図1の停止図柄態様の一例を示したものであり、同図（b）は特図2の停止図柄態様の一例を示したものである。第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始され、第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件として特図2変動遊技が開始される。特図1変動遊技が開始されると、第1特別図柄表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」を行う。また、特図2変動遊技が開始されると、第2特別図柄表示装置214は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」を行う。これらの「特図1の変動表示」および「特図2の変動表示」が本発明にいう図柄の変動表示の一例に相当する。

【2234】

そして、特図1の変動開始前に決定した変動時間（本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第1特別図柄表示装置212は特図1の停止図柄態様を停止表示し、特図2の変動開始前に決定した変動時間（これも本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第2特別図柄表示装置214は特図2の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図1の変動表示」を開始してから特図1の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図2の変動表示」を開始してから特図2の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図1又は2の変動表示」を開始してから特図1又は2の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。同図（a）には、特図1の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図E」までの5種類の特図が示されており、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。また、図（b）には、特図2の図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図a」から「特図d」までの4種類の特図が示されており、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【2235】

同図（a）に示すように、「特図A」は15ラウンド（15R）特別大当り図柄であり、「特図B」は15R大当り図柄である。本実施形態のぱちんこ機100では、叙述した

ように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと特別大当りの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当り）か低い（大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15R特別大当り遊技終了後および15R大当り遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15R特別大当り図柄である「特図A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15R大当り図柄である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

10

【2236】

「特図C」は突然確変と称される2R大当り図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。「特図D」は小当り図柄であり、小当りに当選する以前の遊技状態が特図高確普図高確状態であれば、（小当りに当選後は）特図高確普図高確状態であり、小当りに当選する以前の遊技状態が特図低確普図高確の状態であれば、（小当りに当選後は）特図低確普図高確状態である。また、「特図E」は、はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【2237】

同図(b)に示すように、「特図a」は16R特別大当り図柄、「特図b」は8R特別大当り図柄であり、いずれも特図高確率普図高確率状態である。また、「特図c」は8R大当り図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。また、「特図d」は、はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

20

【2238】

なお、本実施形態のぱちんこ機100には、15R特別大当り図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当り図柄等の他の図柄についても同様である。

【2239】

図193(c)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

30

【2240】

例えば、「特図A」の15R特別大当り、「特図B」の15R大当り、「特図b」の8R特別大当り、あるいは「特図c」の8R大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに15R大当りまたは8R大当りに対応する、同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾2ー装飾2ー装飾2」等）を停止表示する。「特図A」の15R特別大当り、あるいは「特図a」の16R特別大当りを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾3ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」等）を停止表示する。また、「特図D」の小当りや、「特図C」の突然確変を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに上記以外の図柄組合せ以外の図柄組合せ（例えば「装飾1ー装飾2ー装飾3」や「装飾1ー装飾3ー装飾5」等）を停止表示する。一方、「特図E」および「特図d」のはずれを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに同図(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

40

【2241】

図193(d)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の

50

停止表示態様には、当り図柄である「普図 A」と、外れ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 2 2 8 を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普通図柄表示装置 2 1 0 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図 A」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図 B」を停止表示する。この同図 (d) においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

＜表示手段による操作手段の操作に関する表示の他の例＞

【2 2 4 2】

次に、操作手段（例えば、チャンスボタン 1 3 6）の操作に応じて表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）が操作手段の操作に関する表示を行う他の例について説明する。以下の説明では一例として、第 3 実施形態で説明した操作手段画像表示処理と同様の処理によって、操作手段の操作に関する表示を行う操作手段画像表示の他の実施例について説明する。

＜操作手段画像表示の実施例 2 0＞

【2 2 4 3】

図 1 9 4 は、実施例 2 0 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、同図 (a) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域内の例えば右端上方に、特図 1 第 4 図柄表示領域 2 0 8 e と特図 2 第 4 図柄表示領域 2 0 8 f を設けている。この特図 1 第 4 図柄表示領域 2 0 8 e は、特図 1 変動遊技の当否結果を表示し、特図 1 変動遊技中（特図 1 の変動中）は特図 1 の第 4 図柄 2 1 7 として丸形の図形を点滅表示する。特図 2 第 4 図柄表示領域 2 0 8 f は、特図 2 変動遊技の当否結果を表示する領域であり、特図 2 変動遊技中（特図 2 の変動中）は特図 2 の第 4 図柄 2 1 8 として三角形の図形を点滅表示する。なお、第 6 実施形態では変動遊技の一例として特図 1 変動遊技を行う場合を例に説明するが、特図 2 変動遊技であっても同様に実施できる。

【2 2 4 4】

装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域内の例えば左端下方には、保留表示領域 7 0 0 が設けられ、保留表示領域 7 0 0 の右端部は変動アイコン表示領域 7 0 2 として確保されている。ここでは、特図 1 の保留が二つあることを表す保留アイコン P I 1、P I 2 が表示されている。なお、以下の説明では、1 つの保留表示領域 7 0 0 を設ける場合を例に示すが、図 1 6 8 に示すように特図 1 保留表示領域 2 8 1 と特図 2 保留表示領域 2 8 2 とを個別に設けてもよい。

【2 2 4 5】

同図 (b) に示すタイミングでは、特図 1 の保留が 1 つ消化されて、特図 1 変動遊技の保留が 2 から 1 に減少し、第 1 特図表示装置 2 1 2 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。変動アイコン表示領域 7 0 2 では、消化された保留が変動アイコン C I として表示され、保留表示領域 7 0 0 では、特図 1 の保留が一つあることを表す保留アイコン P I 1 が表示される。

【2 2 4 6】

なお、本実施例では、第 1 特図表示装置 2 1 2（または、第 2 特図表示装置 2 1 4）の図柄変動表示が開始された後に、第 4 図柄 2 1 7 の点滅表示、保留アイコン P I 1、P I 2 の減少アニメーション、装飾図柄の変動表示の順に開始される。なお、第 4 図柄の点滅表示、保留アイコンの減少アニメーション（表示）、および装飾図柄の変動表示の開始タイミングの順番は上記に限らず、どのような順序で表示開始されてもよく、複数が同時に表示開始されるものであってもよいものとし、これらの表示開始タイミングの順番については以降の実施例についても同様である。

【2 2 4 7】

同図 (c) に示すタイミングは、装飾図柄の変動表示中に、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の右下方に、演出表示 7 0 4（例えば、「吉宗は八代将軍よ。」という吹き出しの文字表示と、キャラクタ画像（姫）を表示する予告演出に対応する画像）を表示してい

る状態である。ここでは、演出表示 704 は装飾図柄の変動表示の一部を遊技者に視認困難としているが、装飾図柄の変動表示の一部を遊技者に視認可能としてもよい。

【2248】

同図 (d) に示すタイミングは、チャンスボタン 136 の第 1 の操作の受付期間が開始した状態を示しており、チャンスボタン 136 の第 1 の操作に対応する第 1 の操作手段画像 BG1 (この例では、チャンスボタンを模した画像) を、装飾図柄の前面 (レイヤーの前面 (遊技者側)) 且つ演出表示 704 の後面に表示している。

【2249】

また、この第 1 の操作手段画像 BG1 の表示とほぼ同じタイミングで、第 1 の操作手段画像 BG1 の下方にチャンスボタン 136 の第 1 の操作の受付期間の経過時間を報知するための第 1 の経過時間報知画像 TG1 を第 1 の色 (この例では、青色) で表示している。第 1 の経過時間報知画像 TG1 の表示位置も装飾図柄の前面且つ演出表示 704 の後面である。またこれらの表示とほぼ同じタイミングでキャラクタ画像 (殿) を装飾図柄の前面に表示している。

【2250】

このタイミングは、チャンスボタン 136 の操作の受付期間開始時点であって、実際には第 1 の経過時間報知画像 TG1 の全て (左端部から右端部まで) が第 1 の色で塗り潰されている。しかし、同図 (c) のタイミングで演出表示 704 の一部 (ここでは、「吉宗は八代将軍よ。」という吹き出しの文字表示) によって、第 1 の操作手段画像 BG1 の一部および第 1 の経過時間報知画像 TG1 の一部 (ここでは右端部を含む部分) が隠された状態となっており、遊技者に視認困難 (視認不能) とされている。

【2251】

このように、本実施例では、第一の表示 (第 1 の操作手段画像 BG1 および第 1 の経過時間報知画像 TG1) の一部に優先的にオーバーラップする (すなわち、時間的に先で且つレイヤーとして前面に表示される) 第二の表示 (演出表示 704 の一部) によって、第一の表示が隠された状態となっており、第二の表示によって隠されない状態 (同図 (j)) と比較して、第一の表示の視認性が低くなっている。ここで、本実施例の第一の表示とは、変化条件の成立があった場合に、第一の表示の表示態様が少なくとも変化可能な表示をいう。また、変化条件の成立とは例えば、第一の表示の表示開始時からの時間が経過した場合や、予め決められた操作手段の操作 (1 回または複数回の操作や長押しなど) があ

【2252】

同図 (e) (f) に示すタイミングは、チャンスボタン 136 の操作の受付期間開始 (同図 (d)) から時間 (例えば、受付期間である 6 秒より短い時間) が経過した状態を示している。このように、第 1 の経過時間報知画像 TG1 はメーター表示であり、チャンスボタン 136 の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーター (ゲージともいう。以下、同様。) の目盛り (塗り潰し部分) が徐々に少なくなっていく画像を表示する。そして、メーターの目盛りが徐々に少なくなっていく期間中も、演出表示 704 が表示を継続しており、第 1 の経過時間報知画像 TG1 の一部を遊技者に視認困難としている。つまり、第一の表示 (第 1 の経過時間報知画像 TG1) が第二の表示 (演出表示 704 の一部) によって隠されることで、第二の表示によって隠されない状態 (同図 (j)) と比較して視認性が低くなっている状態であっても、第一の表示 (第 1 の経過時間報知画像 TG1) の表示態様の変化 (メーターの目盛りが徐々に少なくなる表示) を継続している。なお、この例では、時間経過に伴って演出表示 704 の表示態様および表示位置は変化しない。

【2253】

同図（g）～（i）に示すタイミングは、同図（f）からさらに時間（例えば、受付期間である6秒より短い時間）が経過した状態を示している。これらのタイミングでは、実際にはメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示（減少表示）しているがメーターの目盛りが演出表示704の後面に隠れ、メーターの目盛りの減少表示の表示態様を遊技者に視認困難（視認不能）としている。換言すると、メーターの目盛りを演出表示704で隠している期間中も、目盛りの減少表示は継続させる。

【2254】

なお、このように第二の表示（ここでは予告である演出表示704）がオーバーラップする（演出表示704に隠される）ことによって非表示となり、遊技者に視認不能となる第一の表示（ここでは第1の経過時間報知画像TG1の目盛りが徐々に少なくなっていく画像）がある場合は、視認不能となる部分の第一の表示（すなわち非表示となる画像）を実際に描画しないように制御してもよい。このようにすることで、描画処理の制御負担を軽くすることができる。このことは、本願明細書の全ての実施例において同様である。なお、遊技者に視認不能となる（非表示となる）部分の第一の表示は描画していてもよい。

【2255】

同図（j）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間が終了する前（直前）に、演出表示704が非表示となる状態を示している。これにより、チャンスボタン136の操作の受付期間が終了する前には、第1の経過時間報知画像TG1の右端部も含めた全体が遊技者に視認可能となる。

【2256】

なお本実施例において、第1の経過時間報知画像TG1の左端部を含む領域に第二の表示（ここでは演出表示704）を重ねて表示することで、第1の経過時間報知画像TG1（メーター）の目盛りの減少表示の開始位置と、減少表示の表示態様とを遊技者に視認困難とするものとしてもよい（以下の実施例においても同様である）。

【2257】

以上、同図（d）～（j）ではチャンスボタン136の操作の受付期間中にボタン操作を行わない場合の一例を示したが、チャンスボタン136の操作の受付期間中にボタン操作を行った場合の表示例を以下に示す。

【2258】

同図（g-1）は、同図（g）に示すタイミングで、チャンスボタン136の操作を行った場合の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことに基づき、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、先に表示されている演出表示（第一の予告演出に対応する画像）704とは別の、予告演出に対応する画像730（第二の予告演出に対応する画像であって、この例では、「チャンスだ！」という文字表示）を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。しかしこの状態でも、第二の予告演出に対応する画像730の一部は、演出表示704（第一の予告演出に対応する画像）がオーバーラップすることによって遊技者にとって視認性が低下している（遊技者に視認困難とされている）。

【2259】

なお、この例では、予告演出に対応する画像である演出表示704によって第1の経過時間報知画像TG1の一部を視認困難とする場合を例に説明したが、他の演出画像または他の画像によって第1の経過時間報知画像TG1の一部を視認困難とするものであってもよく、これについては以下の実施例においても同様である。

<操作手段画像表示の実施例21>

【2260】

図195は、実施例21の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【2261】

同図（b）～（e）に示すタイミングは、図194（b）～（e）に示すタイミングの説明と同様であるが、本実施例では、第1の操作手段画像BG1は、チャンスボタン13

10

20

30

40

50

6の1回目の操作に対応する画像とし、第1の経過時間報知画像TG1はチャンスボタン136の1回目の操作の受付期間を表示する画像とする。

【2262】

同図(f)に示すタイミングは、図195(e)のタイミングよりもさらに時間(例えば、受付期間である6秒より短い時間)が経過した状態を示している。このタイミングでは、演出表示704の一部(ここでは吹き出し内)に、チャンスボタン136の2回目の操作に対応する第2の操作手段画像BG2と、下向きの矢印を表示している。一方、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間を表示する第2の経過時間報知画像TG2は表示していない。この例では、第1の経過時間報知画像TG1の目盛りが徐々に少なくなっていく画像の視認性を低下させつつ(遊技者に視認困難としつつ)、演出表示704の一部(第2の操作手段画像BG2と、下向き矢印の画像)によって、チャンスボタン136の2回目の操作を促す演出を行っている。

10

【2263】

なお、演出表示704の一部(ここでは吹き出し内)に、第2の経過時間報知画像TG2を表示してもよい。また、第2の操作手段画像BG2と下向き矢印の画像とはチャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が終了した場合に非表示にするものとし、そのタイミングは、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の終了のタイミング(第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1の非表示のタイミング)と同じタイミングに設定されてもよいし、それより先のタイミングでもよいし、後のタイミングでもよい。また本実施例では、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間は、チャンスボタン136の1回目の操作受付期間よりも時間が短い期間であるが、時間が同じ期間であってもよく、時間が長い期間であってもよい。

20

【2264】

同図(g)~(j)に示すタイミングは、図194(g)~(j)に示すタイミングの説明と同様である。

【2265】

図195(b)~(j)ではチャンスボタン136の操作の受付期間中にボタン操作を行わない場合の一例を示したが、チャンスボタン136の操作の受付期間中にボタン操作を行った場合の表示例を以下に示す。

【2266】

同図(g-1)は、同図(g)に示すタイミングで、チャンスボタン136の2回目の操作を行った場合の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作が行われたことに基づき、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、先に表示されている演出表示(第一の予告演出に対応する画像)704とは別の、予告演出に対応する画像730(第二の予告演出に対応する画像であって、この例では、「チャンスだ!」という文字表示)を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。しかしこの状態でも、第二の予告演出に対応する画像730の一部は、演出表示704(第一の予告演出に対応する画像)によって遊技者に視認困難とされている。また、演出表示704の一部を変化させている。具体的には、チャンスボタン136の2回目の操作が行われたことに基づき、吹き出し内の第2の操作手段画像BG2を消去し、特図の大当たり予告演出の一種である「激アツよ!」という文字を表示している。

30

40

【2267】

同図(g-2)は、同図(g)に示すタイミングで、チャンスボタン136の2回目の操作を行った場合の他の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作が行われたことに基づき、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、先に表示されている演出表示(第一の予告演出に対応する画像)704とは別の、予告演出に対応する画像730(第二の予告演出に対応する画像であって、この例では、「チャンスだ!」という文字表示)を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。しかしこの状態でも、第二の予告演出に対応する画像730の一部は、演出表示(第一の予告演出に対応する画像)704によって遊技者に視認困難とされ

50

ている。この例では、演出表示 704 の表示態様は変化させず、第 2 の操作手段画像 BG 2 と下向き矢印の画像の表示を継続している。なお、この場合、第 2 の操作手段画像 BG 2 と下向き矢印の画像の表示はチャンスボタン 136 の 3 回目の操作を促すものであってもよく、これに従ってチャンスボタン 136 の 3 回目の操作が行われた場合、同図 (g-1) に示す演出表示 704 に変化するものとしてもよい。また、実際には、チャンスボタン 136 の 3 回目の操作を受け付けない (規制する) ものとしてもよい。

【2268】

同図 (g-3) は、同図 (g) に示すタイミングで、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作を行った場合の他の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作が行われたことに基づき、演出表示 704 の一部を変化させている。具体的には、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作が行われたことに基づき、吹き出し内の第 2 の操作手段画像 BG 2 を消去し「激アツよ!」という文字を表示している。一方、第 1 の操作手段画像 BG 1 と第 1 の経過時間報知画像 TG 1 の表示は継続しており、演出表示 704 の一部によって、第 1 の経過時間報知画像 TG 1 の一部を遊技者に視認困難としている。この場合、実際には第 1 の経過時間報知画像 TG 1 が徐々に少なくなっていく画像を表示している。

【2269】

同図 (f-1) に示すタイミングは、同図 (e) に示すタイミングでチャンスボタン 136 の 1 回目の操作を行った場合の他の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作が行われたことに基づき、第 1 の操作手段画像 BG 1 と第 1 の経過時間報知画像 TG 1 を消去した後に、先に表示されている演出表示 (第一の予告演出に対応する画像) 704 とは別の、予告演出に対応する画像 730 (第二の予告演出に対応する画像であって、この例では、「チャンスだ!」という文字表示) を装飾図柄表示装置 208 の表示領域に表示している。また、(f-1) では、演出表示 704 の一部 (ここでは吹き出し内) に、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作に対応する第 2 の操作手段画像 BG 2 と、下向きの矢印を表示している。

【2270】

本実施例において、チャンスボタン 136 の操作があった場合に、演出表示 (第一の予告演出に対応する画像) 704 と、第二の予告演出に対応する画像 730 のそれぞれが、チャンスボタン 136 の操作に応じた画像を表示してもよいし、いずれか一方の画像を表示してもよい。また、チャンスボタン 136 の操作があった場合に、これを受け付けず、演出表示 (第一の予告演出に対応する画像) 704 と、第二の予告演出に対応する画像 730 のいずれも表示態様を変化させないものとしてもよい。

<操作手段画像表示の実施例 22>

【2271】

図 196 は、実施例 22 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、第 1 の操作手段画像 BG 1 が、チャンスボタン 136 の第 1 の操作に対応する画像であり、第 1 の経過時間報知画像 TG 1 が、チャンスボタン 136 の第 1 の操作の受付期間を表示する画像であり、第 2 の操作手段画像 BG 2 が、チャンスボタン 136 の第 2 の操作に対応する画像である。

【2272】

同図 (b) に示すタイミングは、図 194 (b) に示すタイミングと同様である。

【2273】

同図 (c) に示すタイミングは、装飾図柄の変動表示中に、チャンスボタン 136 の第 2 の操作の受付期間が開始した状態を示しており、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の右下方に、演出表示 704 (例えば、吹き出しの中に、チャンスボタン 136 の第 2 の操作に対応する第 2 の操作手段画像 BG 2 と「長押し!」の文字の画像と、キャラクタ画像 (姫) を表示する予告演出に対応する画像) を表示している状態である。この例では、チャンスボタン 136 の第 2 の操作として、チャンスボタン 136 の長押しをすることを促す表示をしている。

【2274】

同図（d）に示すタイミングは、チャンスボタン136の第1の操作の受付期間が開始した状態を示しており、チャンスボタン136の第1の操作に対応する第1の操作手段画像BG1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を、装飾図柄の前面且つ演出表示704の後面に表示している。

【2275】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、第1の操作手段画像BG1の下方にチャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1を第1の色（この例では、青色）で表示している。第1の経過時間報知画像TG1の表示位置も装飾図柄の前面且つ演出表示704の後面である。またこれらの表示とほぼ同じタイミングでキャラクタ画像（殿）を装飾図柄の前面に表示している。

10

【2276】

このタイミングでは、チャンスボタン136の操作の受付期間開始時点であって、実際には第1の経過時間報知画像TG1の全て（左端部から右端部まで）が第1の色で塗り潰されているが、演出表示704の一部（ここでは、第2の操作手段画像BG2を表示した吹き出しの画像）によって、第1の操作手段画像BG1の一部および第1の経過時間報知画像TG1の一部（ここでは右端部を含む部分）が隠された状態となっており、第1の経過時間報知画像TG1の視認性が低下している（遊技者に視認困難（視認不能）となっている）。

20

【2277】

同図（e）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間開始から時間（例えば、受付期間である6秒より短い時間）が経過した状態で、チャンスボタン136の第2の操作（長押しの操作）が開始された状態を示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1（メーター）の目盛りが徐々に少なくなっていく画像を表示し、その期間中も、演出表示704が表示を継続しており、第1の経過時間報知画像TG1の一部を遊技者に視認困難としている。またこの例では、チャンスボタン136の第2の操作（長押しの操作）が開始されたことに伴って、演出表示704を変化させている。具体的には、演出表示704の表示位置は変化しないが、演出表示704の表示態様（ここでは、第2の操作手段画像BG2の塗り潰し色）を第1の色（例えば白色）から第2の色（例えば赤色）に変化させている。

30

【2278】

同図（f）に示すタイミングは、第2の操作（長押しの操作）が継続している状態である。を示している。このタイミングでは、第1の経過時間報知画像TG1（メーター）の目盛りが徐々に少なくなっていく画像を表示し、その期間中も、演出表示704が表示を継続しており、第1の経過時間報知画像TG1の一部を遊技者に視認困難としている。また、演出表示704は表示態様の変化後の状態（第2の色での塗り潰し）が維持されており、第2の操作（長押しの操作）が継続していることを報知している。このように、演出表示704の変化後の表示態様は、第2の操作（長押しの操作）が継続している期間、維持されるが、第2の操作（長押しの操作）が継続している期間であっても、元の第1の色に戻るものであってもよい。また、演出表示704の変化後の表示態様は、遊技者が第2の操作（長押しの操作）を中断した場合であっても中断される前（または直前）と同様の表示態様が維持されていてもよく、遊技者が第2の操作（長押しの操作）を中断した場合は、元の第1の色に戻るようにしてもよい。

40

【2279】

同図（g）に示すタイミングは、同図（f）からさらに時間（例えば、受付期間である6秒より短い時間）が経過した状態を示している。これらのタイミングでは、実際には第1の経過時間報知画像TG1（メーター）の目盛りが徐々に少なくなっていく画像を表示しているがメーターの目盛り（塗り潰し部分）が演出表示704の後面に隠れ、メーターの減少表示の表示態様を遊技者に視認困難としている。この場合において、目盛りが徐々

50

に少なくなっていく画像を実際に描画しないように制御してもよい。このようにすることで、描画処理の制御負担を軽くすることができる。また、演出表示 704 は表示態様の変化後の状態（第 2 の色での塗り潰し）が維持されており、第 2 の操作（長押しの操作）が継続していることを報知している。また、上記の場合において、目盛りが徐々に少なくなっていく画像を描画するように制御してもよい。

【2280】

同図（h）に示すタイミングは、同図（f）からさらに時間（例えば、受付期間である 6 秒より短い時間）が経過した状態を示している。このタイミングでは、チャンスボタン 136 の第 2 の操作（長押し）の結果（例えば、長押しの期間（例えば 3 秒程度）が経過したこと）に基づき、第 2 の操作手段画像 BG2 を消去し、「激アツよ！」の文字を表示している。

10

【2281】

同図（j）に示すタイミングは、チャンスボタン 136 の操作の受付期間が終了した状態を示している。本実施例では、チャンスボタン 136 の操作の受付期間の終了時点であっても（終了以降も）、演出表示 704 の表示は継続しており、第 1 の経過時間報知画像 TG1（メーター）の目盛りは遊技者に視認困難とされている。

【2282】

同図（k）に示すタイミングは、第 1 の操作手段画像 BG1、第 1 の経過時間報知画像 TG1 およびキャラクタ画像（殿）が非表示となり（消去され）、装飾図柄の変動表示が遊技者に視認可能となった状態である。しかし、この場合も演出表示 704 の表示は継続しており、これにより装飾図柄の変動表示の一部が遊技者に視認困難とされている。

20

【2283】

同図（e-1）は、同図（e）のタイミングにおける他の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン 136 の第 2 の操作（長押しの操作）が開始されたことに伴って、演出表示 704 の表示態様（ここでは、塗り潰し色）が第 1 の色（例えば白色）から第 2 の色（例えば赤色）に変化させているが、チャンスボタン 136 の第 2 の操作を制御上チャンスボタン 136 の第 1 の操作と判定して、チャンスボタン 136 の第 1 の操作に対応する予告演出を開始した状態を示している。すなわち、第 1 の操作手段画像 BG1 と第 1 の経過時間報知画像 TG1 を消去した後、チャンスボタン 136 の第 1 の操作に対応する予告演出画像 730（ここでは「チャンス」の文字）を表示する。なお、この場合も、

30

【2284】

同図（h-1）は、同図（h）のタイミングにおける他の表示例である。このタイミングでは、チャンスボタン 136 の第 2 の操作（長押し）の結果（例えば、長押しの期間（例えば 3 秒程度）が経過したこと）に基づいて表示される「激アツよ！」の文字表示とほぼ同じタイミングで、第 1 の操作手段画像 BG1 と第 1 の経過時間報知画像 TG1 を消去し、チャンスボタン 136 の第 1 の操作に対応する予告演出画像 730（ここでは「チャンス」の文字）を表示する。

【2285】

なお、同図（i）に示すタイミングにおいて、さらにチャンスボタン 136 の操作（第 3 の操作（長押しや、長押しより短い期間の押下など）があった場合に、同図（e-1）または同図（h-1）に示す表示を行うようにしてもよい。また、同図（j）に示すタイミングにおいて、さらにチャンスボタン 136 の操作（第 3 の操作）があった場合に、同図（e-1）または同図（h-1）に示す表示を行うようにしてもよい。

40

＜操作手段画像表示の実施例 23＞

【2286】

図 197 は、実施例 23 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。同図（b）に示すタイミングは、図 194（b）に示すタイミングと同様である。

【2287】

50

同図（c）に示すタイミングは、装飾図柄の変動表示中に、チャンスボタン１３６の操作の受付期間が開始した状態を示しており、チャンスボタン１３６の操作に対応する第１の操作手段画像ＢＧ１（この例では、チャンスボタンを模した画像）、第１の経過時間報知画像ＴＧ１およびキャラクタ画像（殿）を装飾図柄の前面に表示している。このタイミングでは、第１の経過時間報知画像ＴＧ１の全て（左端部から右端部まで）が第１の色で塗り潰されている。

【２２８８】

同図（d）に示すタイミングは、チャンスボタン１３６の操作の受付期間中に、保留アイコンＰＩ１を変化させる先読み予告演出が開始した状態を示している。一例として本実施例の先読み予告演出は、アニメーションによる演出表示（アニメーション表示）７０４を行うものである。アニメーション表示７０４は、例えば装飾図柄表示装置２０８の表示領域の上方から風船につながった星が表示を開始する表示開始アニメーションの実行、保留表示領域７００に向かって下降し、保留アイコンＰＩ１の付近で星が風船から離れ、保留アイコンＰＩ１を変化させ、あるいは変化させずに、風船のみが再び上昇する移動アニメーションの実行、および消去される消去アニメーションの実行によって構成される。

【２２８９】

同図（e）に示すタイミングは、チャンスボタン１３６の操作の受付期間開始から時間（例えば、受付期間である６秒より短い時間）が経過した状態を示しており、第１の経過時間報知画像ＴＧ１であるメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示している。また、アニメーション表示７０４が継続し、風船と星が下降している画像を表示している。

【２２９０】

同図（f）に示すタイミングは、同図（e）の状態からさらに時間（例えば、受付期間である６秒より短い時間）が経過した状態を示しており、第１の経過時間報知画像ＴＧ１であるメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示している。また、アニメーション表示７０４が継続し、風船と星が下降しながら、第１の操作手段画像ＢＧ１および第１の経過時間報知画像ＴＧ１の前面にオーバーラップしている。このタイミングでは、第１の経過時間報知画像ＴＧ１の一部が、アニメーション表示７０４の一部（星）によって覆われ、第１の経過時間報知画像ＴＧ１の視認性が低下している（遊技者に視認困難とされている）。また第１の操作手段画像ＢＧ１の一部も、アニメーション表示７０４の一部（風船）によって覆われ、遊技者に視認困難とされている。

【２２９１】

同図（g）に示すタイミングは、同図（f）の状態からさらに時間（例えば、受付期間である６秒より短い時間）が経過した状態を示しており、第１の経過時間報知画像ＴＧ１であるメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示している。また、アニメーション表示７０４が継続し、星と風船が第１の経過時間報知画像ＴＧ１に添って右から左に移動しながら、第１の操作手段画像ＢＧ１および第１の経過時間報知画像ＴＧ１の前面にオーバーラップしている。このタイミングでは、第１の経過時間報知画像ＴＧ１の一部が、アニメーション表示７０４の一部（星）によって覆われ、遊技者に視認困難とされている。また第１の操作手段画像ＢＧ１の一部も、アニメーション表示７０４の一部（風船）によって覆われ、遊技者に視認困難とされている。

【２２９２】

このように、本実施例では移動する第二の表示（ここではアニメーション表示７０４）によって、第一の表示（ここでは第１の経過時間報知画像ＴＧ１）の一部が遊技者に視認困難とされている。また、移動する第二の表示（ここではアニメーション表示７０４）によって、第一の表示（ここでは第１の経過時間報知画像ＴＧ１）の覆われる位置（遊技者に視認困難となる位置）が時間経過とともに変化する。第１の経過時間報知画像ＴＧ１は、アニメーション表示７０４によって一部が覆われて遊技者に視認困難となっている期間も、徐々に少なくなる画像を表示している。

【２２９３】

同図（i）～（l）に示すタイミングは、アニメーション表示704によって保留アイコンP I 1の変化表示が成功した状態を示している。すなわち保留アイコンの変化表示が成功する場合は、風船と星が保留表示領域700に接近し（同図（i））、風船から星が離脱し（同図（j））、白丸の保留アイコンP I 1と星が結合して表示態様が変化した保留アイコンP I 1'が表示される（変化表示が成功する）とともに風船が上昇して（同図（k））、装飾図柄表示領域208の表示領域から風船が消去される（同図（l））、アニメーション表示704を実行する。

【2294】

同図（i-1）～（j-1）は、同図（g）に示すタイミングの後の状態であり、保留アイコンの変化表示が失敗した状態を示している。すなわち、保留アイコンの変化表示が失敗する場合には、星と風船が保留表示領域700に近接しても星が風船から離脱せず（同図（i-1））、そのまま例えば左方向に移動して保留アイコンP I から離れていくアニメーション表示704を実行する。

【2295】

本実施例では、保留アイコンの変化表示が成功する場合に実行されるアニメーション表示と失敗する場合に実行されるアニメーション表示を異なるアニメーション表示として説明したが、同じアニメーション表示が実行され、その結果、保留アイコンの表示態様のみが変化することで変化表示が成功し、または保留アイコンの表示態様のみが変化しないことで変化表示が失敗する演出としてもよい。また、保留アイコンの変化表示が成功する場合に実行されるアニメーション表示と失敗する場合に実行されるアニメーション表示の実行時間は同じ期間（長さ）であってもよく、例えば、成功の場合に期間が長くなるなど、異なる期間であってもよい。

【2296】

同図（f-1）に示すタイミングは、同図（e）に示すタイミングの後の状態であり、チャンスボタン136の受付期間中にチャンスボタン136を操作した状態を示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことに基づき、第1の操作手段画像B G 1と第1の経過時間報知画像T G 1を消去した後に、予告演出に対応する画像730（この例では、「チャンスだ!」という文字表示）を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。また、この場合も、アニメーション表示704（第二の表示）によって、予告演出に対応する画像730（第一の表示）の一部が覆われて遊技者に視認困難とされている。

＜操作手段画像表示の実施例24＞

【2297】

図198～154は、実施例24の操作手段画像表示を時系列に示した図である。実施例24では、実施例25～実施例28の説明の前提として、通常ของการ手段画像表示を行う場合の操作手段画像表示の一例を説明する。

【2298】

図198（a）に示すタイミングでは、第1特図表示装置212の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されているとともに、装飾図柄表示装置208の図柄表示領域208a～208cでははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾4ー装飾1ー装飾7」が停止表示されている。また、保留表示領域700には、ここでは2個の特図1の保留アイコンP I 1、P I 2が示されている。

【2299】

次いで、同図（b）に示すタイミングでは、特図1の保留が1つ消化されて、特図1変動遊技の保留が2から1に減少し、第1特図表示装置212では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208では特図1の装飾図柄の変動表示が開始されている。保留表示領域700では、消化された保留が変動アイコンC Iとして変動アイコン表示領域702に表示され、特図1の保留が一つあることを表す保留アイコンP I 1が表示される。

【2300】

同図（c）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間が開始した状

態を示しており、チャンスボタン136の操作に対応するチャンスボタン136の操作に対応する第1の操作手段画像BG1（この例では、チャンスボタンを模した画像）を表示している。

【2301】

また、この第1の操作手段画像BG1の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間を報知するための第1の経過時間報知画像TG1を、第1の色（この例では、青色）で第1の操作手段画像BG1の下方に表示している。このタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間開始時点であって、第1の経過時間報知画像TG1の全て（左端部から右端部まで）が第1の色で塗り潰されている。

【2302】

同図（d）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間開始から時間（例えば、受付期間である6秒より短い時間）が経過した状態を示しており、第1の経過時間報知画像TG1は、チャンスボタン136の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛りが徐々に少なくなっていく画像を表示する。

【2303】

同図（e）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始タイミングからさらに時間（例えば、受付期間である6秒）が経過する前（例えば、受付期間である6秒が経過する前）の状態において（同図（d）のタイミングの後に）、チャンスボタン136の操作が行われた状態を示している。このタイミングでは、チャンスボタン136の操作が行われたことに基づき、第1の操作手段画像BG1と第1の経過時間報知画像TG1を消去した後に、予告演出に対応する画像730（この例では、「チャンスだ！」という文字表示と、キャラクタ画像（殿））を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。なお、この予告演出は、チャンスボタン136の操作が行われずに操作の受付期間の開始タイミングから所定時間（6秒）が経過した場合に表示してもよい。また、本実施形態では予告演出を表示する場合を例に説明するが、他の演出表示であってもよい。

【2304】

同図（f）（g）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作が行われたことを契機として、当否判定結果、変動時間および当選した予告演出に応じた演出を開始している状態であり、同図（f）（g）では装飾図柄の変動表示におけるリーチ表示の一例を示している。

【2305】

同図（h）に示すタイミングは、スーパーリーチの演出開始状態であり、装飾図柄表示装置208の表示領域全体を白色に変色させ（ホワイトバック）、装飾図柄の変動表示を装飾図柄表示装置208の表示領域の例えば右上方に小さく表示（装飾図柄の縮小表示）する。また、保留表示領域700および保留アイコンPI1、変動アイコンCIを非表示に（消去）している。なお、保留表示領域700および保留アイコンPI1、変動アイコンCIの消去タイミング、ホワイトバックになるタイミングおよび装飾図柄の縮小表示のタイミングは、順次実行される場合にはいずれが先であってもよく、どの順で実行されてもよい。また少なくとも一部が同時に実行されてもよい。

【2306】

同図（i）（j）に示すタイミングは、スーパーリーチの演出として、例えば、剣豪キャラクタと剣で対決する剣豪リーチ演出を実行開始している状態である。ここでは一例として剣豪キャラクタと「VS剣豪」の文字を表示した後（同図（i））、キャラクタ（殿）と剣豪キャラクタの対決シーンを表示している（同図（j））。

【2307】

同図（k）に示すタイミングは、キャラクタ（殿）と剣豪キャラクタの対決シーンを一旦消去し、チャンスボタン136の2回目の操作に対応する第2の操作手段画像BG2（この例では、チャンスボタンを模した画像）を表示している。また、この第2の操作手段画像BG2の表示とほぼ同じタイミングで、チャンスボタン136の操作の受付期間の経

10

20

30

40

50

過時間を報知するための第2の経過時間報知画像TG2を、第1の色（この例では、青色）で第2の操作手段画像BG2の下方に表示している。このタイミングは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間開始直前の時点であって、第2の経過時間報知画像TG2の全て（左端部から右端部まで）が第1の色で塗り潰されている。なお、第2の経過時間報知画像TG2の塗り潰し色は、第1の色とは異なる第2の色（例えば白色）であってもよい。さらにこのタイミングでは、例えば第2の操作手段画像BG2の上方にチャンスボタン136の操作を促す画像（例えば、「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字）を表示している。さらに、装飾図柄表示装置208の表示領域の例えば左端に、第1の状態報知画像SG1を表示している。第1の状態報知画像SG1は、メーター表示であり、変化条件の成立があった場合に、その表示態様が少なくとも変化可能な表示をいう。変化条件の成立とは例えば、第一の表示の表示開始時からの時間が経過した場合や、予め決められた操作手段の操作（1回または複数回の操作や長押しなど）があった場合などをいう。また、変化条件の成立は第一の表示の表示期間中に1回であってもよいし、複数であってもよい。例えば、変化条件が第1の状態報知画像SG1の表示開始時から例えば1秒毎の時間の経過であってこれが複数回成立するものとした場合、第1の状態報知画像SG1は、1秒毎に表示態様が変化する。具体的には、後述するように、第1の状態報知画像SG1は、塗り潰し部分が時間経過とともに（例えば1秒毎に）多くなっていく（又は少なくなっていく）画像を表示する。また、第1の状態報知画像SG1は、時間経過とともに表示態様を変化させるものである場合、表示態様の变化期間中に操作手段（チャンスボタン136）の操作に応じて、表示態様の变化を停止（又は終了）するものであってもよい。例えば、本実施例の第1の状態報知画像SG1は、時間経過とともに複数段（例えば10段）の目盛り（塗り潰し部分）が最下段から段階的に増加し（目盛りの増加表示を行い）、最上段に達するメーターであって、目盛りの増加表示中にチャンスボタン136の操作があると、目盛りの増加表示を終了（または停止）する画像である。ここでは、時間経過に伴い、第1の状態報知画像SG1は、同図（k）に示すタイミングでは、初期状態としていずれの段も、塗り潰されていない、あるいは第1の色（白色など）で全体が塗り潰された状態で表示される。

【2308】

同図（l）に示すタイミングは、同図（k）と同様の表示をしているが、同図（k）に示すタイミングより時間が経過し、チャンスボタン136の受付期間を開始した状態を示している。

【2309】

同図（m）に示すタイミングは、チャンスボタン136の受付期間の開始から時間が経過した状態を示しており、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する。またこのタイミングでは、第1の状態報知画像SG1の目盛り（塗り潰し部分）が最下段から段階的に、第1の色とは異なる第2の色で順次塗り潰され、塗り潰し部分が徐々に多くなっていく画像を表示する。このとき、第1の状態報知画像SG1の塗り潰し色（第2の色）は段階的に変化するが、同一色であってもよい。

【2310】

同図（n）に示すタイミングは、チャンスボタン136の受付期間の開始からさらに時間が経過した状態を示しており、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する。またこのタイミングでは、第1の状態報知画像SG1の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に多くなり、最上段に達する画像を表示する。

【2311】

同図（o）に示すタイミングは、同図（n）の状態より時間が経過した状態で、チャンスボタン138が操作された状態を示している。このタイミングでは、第1の状態報知画像SG1の目盛り（塗り潰し部分）が最上段まで達した画像を表示するとともに、第1の状態報知画像SG1の上方に「気合いMAX」の文字を表示する。また、チャンスボタン

10

20

30

40

50

136の操作が行われたことに基づき、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2および「ボタンを押して、気合いメーターを止める！」の文字を消去した後に（あるいはこれら画像の前面に）、予告演出に対応する画像（この例では、「必殺斬り！」という文字と、キャラクタ画像（殿））を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。

【2312】

本実施例では、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りは、最上段に達した後は、時間経過に伴って段階的に少なくなり、チャンスボタン136の受付期間中は目盛りの増加表示と減少表示を繰り返す。そして、チャンスボタン136の操作があったタイミングで、目盛りの表示態様の变化（増減）が停止し、その目盛りの位置によって異なる演出が実行される。

10

【2313】

すなわち同図（o）に示すタイミングは、遊技者が時間経過とともに表示態様が変化する（目盛りが増加する）第1の状態報知画像SG1の目盛りの増加を見計らい、目盛りが最上段に達したタイミングでチャンスボタン136を操作したことによって、第1の状態報知画像SG1の目盛りが最上段で停止し、遊技者にとって有利な予告演出（「アツい」演出）が実行されている状態を示している。

【2314】

なお、第1の状態報知画像SG1の目盛りの停止位置は、チャンスボタン136が操作されたタイミングによらず、演出抽選によって予め決定されているものであってもよい。この場合、遊技者によってチャンスボタン136が操作されたことを契機として、予め決定された位置で目盛りが停止する。

20

【2315】

また、第1の状態報知画像SG1の目盛りの停止位置の上限が、演出抽選によって予め決定されているものであってもよい。すなわち、時間経過に伴い目盛りは増減するが、当該チャンスボタン136の受付期間中には演出抽選によって予め決定された位置（例えば8段目）を上限とし、最上段まで達しないものであってもよい。またこの場合、遊技者によってチャンスボタン136が操作されたタイミングで目盛りの停止位置の上限が決定するものであってもよい。

【2316】

30

図199は、図198（o）の後の操作手段画像表示を時系列に示した図である。図199（p）に示すタイミングは、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2、第1の状態表示画像SG1、予告演出の画像を消去し、図198（j）に示すタイミングの後のキャラクタ（殿）と剣豪キャラクタの対決シーンを表示している。

【2317】

図199（q）（r）に示すタイミングは、キャラクタ（殿）が剣豪キャラクタに勝利したシーンを表示しており、同図（r）では、装飾図柄の縮小表示で大当り（確変大当り）の図柄組合せ（例えば「装飾7ー装飾7ー装飾7」）の揺れ変動表示を行っている。

【2318】

40

同図（s）に示すタイミングは、装飾図柄表示装置208の表示領域全体を白色に変色させ、同図（t）に示すタイミングは、装飾図柄表示装置208の図柄表示領域208a～208cに大当り（確変大当り）の図柄組合せ（例えば「装飾7ー装飾7ー装飾7」）を揺れ変動表示させた後、同図（v）に示すタイミングで装飾図柄の停止表示を行っている。さらに、同図（w）に示すタイミングでは、図柄表示領域208a～208cの装飾図柄の停止表示を消去し、大当りの開始を報知する「確変大当り」の文字を表示している。

【2319】

以上、図198～図199では、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間（図198（k）以降）において、チャンスボタン136が操作された場合の表示例に説明した。

50

【2320】

図200は、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間（図198（k）以降）において、チャンスボタン136の操作が行われない場合の表示例を示す。

【2321】

図200（k）に示すタイミングは、図198（k）のタイミングと同じ状態を示している。

【2322】

図200（l）に示すタイミングは、チャンスボタン136の受付期間の開始から時間が経過した状態を示しており、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する。またこのタイミングでは、第1の状態報知画像SG1の目盛り（塗り潰し部分）が最下段から徐々に多くなっていく画像を表示する。

10

【2323】

同図（m）に示すタイミングは、チャンスボタン136の受付期間の開始からさらに時間が経過した状態を示しており、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する。またこのタイミングでは、第1の状態報知画像SG1の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に多くなり、最上段に達する画像を表示する。

【2324】

同図（n）（o）に示すタイミングは、同図（m）の状態より時間が経過した状態で、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する。また、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りが、最上段に達した後に、段階的に少なくなる画像を表示する。

20

【2325】

また同図（p）に示すタイミングは、同図（o）の状態より時間が経過した状態で、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）がなくなり、チャンスボタン136の受付期間が経過した状態を示している。このタイミングでは、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りが、再び増加する画像を表示する。

【2326】

同図（q）に示すタイミングでは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間中に操作がされなかったため、装飾図柄表示装置208の表示領域全体を白色に変色させるとともに、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2および第1の状態報知画像SG1を消去している。

30

【2327】

そして同図（r）に示すタイミングは、図199（p）と同様に、図198（j）に示すタイミングの後の殿と剣豪キャラクタの対決シーンを表示している。

【2328】

このように、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始から終了まで（同図（k）～（p））の間において、チャンスボタン136の操作が行われていない状態では、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りは増減を繰り返す。

【2329】

40

図201は、図198（o）のタイミングで表示する他の予告演出例を示す。

【2330】

図201（o-1）は、第1の状態報知画像SG1の目盛り（塗り潰し部分）が最上段（例えば、10段目）まで達する以前の上昇途中に、あるいは最上段に達した後の下降途中に上段（例えば8段目）に達したタイミングでチャンスボタン136が操作された場合の予告演出の一例である。この場合は、予告演出に対応する画像730（この例では、「強斬り！」という文字表示と、キャラクタ画像（殿））を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。

【2331】

図201（o-2）は、第1の状態報知画像SG1の目盛りの上昇途中、あるいは下降

50

途中に中段（例えば４段目）に達したタイミングでチャンスボタン１３６が操作された場合の予告演出の一例である。この場合は、予告演出に対応する画像７３０（この例では、「斬り！」という文字表示と、キャラクタ画像（殿））を装飾図柄表示装置２０８の表示領域に表示している。

【２３３２】

図２０１（ｏ－３）は、第１の状態報知画像ＳＧ１の目盛りの上昇途中、あるいは下降途中に下段（例えば１段目）に達したタイミングでチャンスボタン１３６が操作された場合の予告演出の一例である。この場合は、予告演出に対応する画像７３０（この例では、「弱斬り！」という文字表示と、キャラクタ画像（殿））を装飾図柄表示装置２０８の表示領域に表示している。

【２３３３】

このように、チャンスボタン１３６が操作されたタイミングにおける第１の状態報知画像ＳＧ１の目盛りの大小に応じて予告演出を異ならせてもよい。この例では、第１の状態報知画像ＳＧ１の目盛りが大きい場合には、遊技者にとって有利度の高い予告演出を表示し、第１の状態報知画像ＳＧ１の目盛りが小さい場合には、遊技者にとって有利度の低い予告演出を表示している。しかし、これに限らず、第１の状態報知画像ＳＧ１（メーター）の目盛りの停止位置によらず、同じ演出を行うようにしてもよい。

【２３３４】

図２０２は、スーパーリーチ演出ではずれを表示する場合の一例であり、図１９８（ｏ）の後の操作手段画像表示を時系列に示した図である。

【２３３５】

図２０２（ｐ）（ｑ）に示すタイミングは、図１９８（ｊ）に示すタイミングの後の殿と剣豪キャラクタの対決シーンとして、キャラクタ（殿）が剣豪キャラクタに負けたシーンを表示しており、図２０２（ｑ）では、装飾図柄の縮小表示ではずれの図柄組合せ（例えば「装飾７－装飾６－装飾７」）の揺れ変動表示を行っている。

【２３３６】

同図（ｒ）に示すタイミングは、装飾図柄表示装置２０８の表示領域全体を白色に変色させ、同図（ｓ）に示すタイミングは、装飾図柄表示装置２０８の図柄表示領域２０８ａ～２０８ｃにはずれの図柄組合せ（例えば「装飾７－装飾６－装飾７」）を揺れ変動表示させている状態を示している。なお同図（ｓ）では、はずれであるので、保留表示領域７００を再表示し、残りの保留数を示す保留アイコンＰＩ１と、当該変動遊技の変動アイコンＣＩを再表示している。

【２３３７】

同図（ｔ）に示すタイミングでは、装飾図柄の停止表示を行っている。これにより、当該変動遊技が終了するので、次回の特図１変動遊技の開始に備えて、特図１第４図柄表示領域２０８ｅには丸形の図形が表示される。

【２３３８】

同図（ｕ）から同図（ｗ）に示す期間は、同図（ｔ）以降、次回の特図１変動遊技が開始するまでの状態を示している。この期間、同図（ｔ）までの特図１変動遊技によって消化された保留を示す変動アイコンＣＩを消去する消去アニメーションが実行される。つまりこの例では、同図（ｔ）に示す装飾図柄の停止表示後に、消化された保留を示す変動アイコンＣＩの消去アニメーションが実行される。

<操作手段画像表示の実施例２５>

【２３３９】

図２０３は、実施例２５の操作手段画像表示を時系列に示した図である。同図（Ａ）に示すタイミングは、図１９８（ｋ）に対応するタイミングであり、同図（Ｄ）に示すタイミングは、図１９８（ｌ）に対応するタイミングである。すなわち、本実施例では、実施例２４で説明した通常の操作手段画像表示の、チャンスボタン１３６の２回目の操作の受付期間の開始前（図１９８（ｋ）と図１９８（ｌ）の間の期間）に、演出表示７０４を行う場合の表示例である。

10

20

30

40

50

【2340】

同図（B）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始前に、演出表示704を行っている状態を示している。この演出表示704は、例えば、当該変動に関する予告演出の表示であり、キャラクタ（殿）の帯状の画像を、装飾図柄表示装置208の表示領域に表示する（カットインさせる）。つまり、第二の表示（演出表示704）によって、第1の表示の少なくとも一部（第1の状態報知画像SG1（メーター）の一部、第1の操作手段画像BG1の一部および「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の一部）は、演出表示704が表示される以前（同図（A））と比較して視認性が低下している。このように本実施例は、演出表示704によって覆われることで、第1の状態報知画像SG1（メーター）の一部、第2の操作手段画像BG1の一部および「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の一部が遊技者に視認困難とされている。

10

【2341】

その後、同図（C）に示すように、同図（B）で表示されていた演出表示704が非表示となり（消去され）、同図（D）に示すように、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始を示す表示が継続される。

【2342】

なお、本実施例における演出表示704の表示位置は、同図（B）に示すものに限らず、少なくとも第1の状態報知画像SG1（メーター）の一部を視認困難とする（覆う）位置であれば、第1の状態報知画像SG1の最上段付近を覆うものであってもよいし、最下段付近を覆うものであってもよい。また第1の状態報知画像SG1の全体を覆うものであってもよい。

20

【2343】

同図（B-1）から同図（B-4）は、同図（B）に示す、演出表示704の他の表示例である。

【2344】

同図（B-1）に示すように、演出表示704は、第1の状態報知画像SG1（メーター）と、「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の一部を遊技者に視認困難とするが、装飾図柄の縮小表示708と、特図1第4図柄表示領域208eと特図2第4図柄表示領域208fは視認困難としないものであってもよい。すなわち、演出表示704は、第1の状態報知画像SG1および「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の前面で且つ、装飾図柄の縮小表示708、特図1第4図柄表示領域208eおよび特図2第4図柄表示領域208fの後面側に表示されている。

30

【2345】

また同図（B-2）に示すように、演出表示704は、第1の状態報知画像SG1、第1の操作手段画像BG1および第1の経過時間報知画像TG1を視認困難とするものであってもよい。

【2346】

また同図（B-3）に示すように、演出表示704は、第1の状態報知画像SG1の一部のみを視認困難とする画像（ここでは、「激アツ」というプラカードを持ったキャラクタ（殿）の画像）を表示するものであってもよい。

40

【2347】

また同図（B-4）に示すように、演出表示704は、時間経過に伴って第1の状態報知画像SG1の全体（または略全体）を視認困難とし、または視認可能とするように移動する画像を表示するものであってもよく、この例では、演出表示704は、第1の状態報知画像SG1の全体とほぼ同面積の背景画像に「激アツ」という文字が表示された画像が、装飾図柄表示領域208の表示領域の左端から進入（カットイン）して左右にスライド移動するアニメーションである。

<操作手段画像表示の実施例26>

【2348】

50

図 204 は、実施例 26 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、実施例 24 で説明した通常の操作手段画像表示の、チャンスボタン 136 の操作の受付期間中（図 198（1）以降の期間）に、演出表示 704 を行う場合の表示例である。

【2349】

同図（A）に示すタイミングは、図 198（1）に対応するタイミングであり、同図（B）に示すタイミングは、図 198（m）に対応するタイミングである。

【2350】

同図（C）に示すタイミングは、図 198（n）に対応するタイミングで演出表示 704 を行っている状態を示している。この演出表示 704 は、例えば、当該変動に関する予告演出の表示であり、キャラクタ（殿）の画像を、装飾図柄表示装置 208 の表示領域に带状に表示する（カットインさせる）。この演出表示 704 によって、第 1 の状態報知画像 SG1（メーター）の一部、第 1 の操作手段画像 BG1 の一部および「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の一部は、演出表示 704 が表示される以前（同図（A）（B））と比較して視認性が低下している。一方で、チャンスボタン 136 の操作の受付期間の経過時間を報知するための第 1 の経過時間報知画像 TG1 は、視認性が低下しておらず（遊技者に視認可能となっており）、チャンスボタン 136 の操作の受付期間の経過時間に合わせてメーターの目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示する。

【2351】

同図（D）に示すタイミングは、同図（C）に示すタイミングからさらに時間が経過した（受付期間が進行した）状態を示しており、演出表示 704 は、継続されている。また、第 1 の経過時間報知画像 TG1 は、同図（C）に示す状態よりさらにメーターの目盛り（塗り潰し部分）が少なくなっていく画像を表示する。

【2352】

このように本実施例では、演出表示 704 によって、第 1 の状態報知画像 SG1 の一部、第 1 の操作手段画像 BG1 の一部および「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の一部は、遊技者に視認困難とされつつ、第 1 の経過時間報知画像 TG1 の表示態様の変化（塗り潰し部分が徐々に少なくなっていく変化）は、遊技者に視認可能にその表示を継続する。

【2353】

その後、同図（E）に示すように、同図（C）（D）で表示されていた演出表示 704 が非表示となり（消去される）。同図（F）（G）は、それぞれ、図 200（p）（q）に示す状態と同様である。

【2354】

本実施例では、チャンスボタン 136 の操作の受付期間中の演出表示 704 で第 1 の状態報知画像 SG1 が視認困難となるため、演出表示 704 の表示位置によっては、遊技者はチャンスボタン 136 を操作するタイミングがわかりにくくなる。遊技者は操作のタイミングがわかりにくいときには操作を控える場合もあるため、演出表示 704 によって遊技者のチャンスボタン 136 の操作タイミングを誘導することができる場合がある。例えば、第 1 の状態報知画像 SG1（メーター）の目盛りが下段の場合にチャンスボタン 136 を操作しても遊技者にとって有利な結果となる可能性が低い（気合いメーターが十分に溜まらない）場合、演出表示 704 で第 1 の状態報知画像 SG1（メーター）の下段を隠すことで、遊技者はチャンスボタン 136 を操作しにくくなる場合がある。このようにすることで、遊技者に有利となるタイミングでの操作に誘導することができる場合がある。一方、第 1 の状態報知画像 SG1（メーター）の目盛りが上段の場合には、遊技者がチャンスボタン 136 を操作しようと思いつつ、最適なタイミングがわかりにくいため、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【2355】

なお、本実施例の同図（C）（D）においても、図 203（B-1）～（B-4）に示した演出表示 704 の表示例を適用可能である。

< 操作手段画像表示の実施例 27 >

【2356】

図205は、実施例27の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、実施例24で説明した通常の操作手段画像表示の、スーパーリーチ中（図198（j）以降の期間）に、演出表示704として、普図変動表示および普図変動表示の当否判定に基づいた予告演出の表示を行うように構成している。

【2357】

同図（A）～（C）に示すタイミングは、図198（j）に対応するタイミングであり、スーパーリーチ演出中（キャラクタ（殿）と剣豪キャラクタの対決シーンの表示中）に普図変動表示が開始され、当該普図変動表示に付随する演出が開始された状態を示している。具体的にはこのタイミングの演出表示704は例えば、普図変動表示領域208sでキャラクタ（ちび姫）、およびちび姫ルーレットの表示開始アニメーション（キャラクタ（ちび姫）、ちび姫ルーレットの表示、および「◎で止まると電チュー開放」の吹き出しを表示するアニメーション）が実行され（同図（A）（B））、普図の装飾図柄変動表示が開始（同図（C））される演出である。

10

【2358】

同図（D）～（G）は、図198（k）～（m）と同様のタイミングを示しており、操作手段画像表示についての説明は省略するが、同図（D）以降で表示される、第1の状態報知画像SG1の前面において演出表示704（普図の装飾図柄変動表示）が継続しており、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りの少なくとも一部が、演出表示704によって遊技者に視認困難とされている。

20

【2359】

同図（H）は、図198（n）と同様のタイミングを示しており、操作手段画像表示についての説明は省略するが、第1の状態報知画像SG1の前面において演出表示704（普図の装飾図柄◎（普図当り表示）の停止表示）が継続しており、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りの少なくとも一部が、演出表示704によって遊技者に視認困難とされている。

【2360】

同図（I）（J）は、図198（o）（p）と同様のタイミングを示しており、操作手段画像表示についての説明は省略するが、第1の状態報知画像SG1の前面において演出表示704（普図の装飾図柄◎の停止表示と「電チュー開放中」の吹き出しの表示）が継続している。特に同図（I）では、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りの少なくとも一部が、演出表示704によって遊技者に視認困難とされている。

30

【2361】

同図（K）、（L）は、図198（p）（q）と同様のタイミングを示しており、操作手段画像表示についての説明は省略するが、演出表示704（普図の装飾図柄◎の停止表示）が継続し（同図（K））、演出表示704の終了によって、ちび姫ルーレットとキャラクタ（ちび姫）の消去アニメーションが実行される（同図（L））。

【2362】

同図（M）は、演出表示704が終了した状態であって図198（q）と同様のタイミングを示している。

40

【2363】

このように本実施例では、少なくとも第1の状態報知画像SG1（メーター）が表示されている期間中（同図（D）～（I）に示す第1の状態報知画像SG1の表示開始時から表示終了時まで）は、第1の状態報知画像SG1の少なくとも一部が、演出表示704によって視認性が低いものとされている（遊技者に視認困難とされている）。一方で、演出表示704が実行されている期間中であっても、第1の経過時間報知画像TG1の表示態様の变化は継続して遊技者に視認可能となっている（同図（D）～（H））。

【2364】

なお、本実施例では、リーチ演出中に演出表示704を行う場合を例に説明したが、こ

50

れに限らず、装飾図柄の変動表示中（リーチ演出前）や大当たり中など、あらゆる遊技状態（例えば、図198（c）または図198（d）に示すタイミングなど）で、第一の表示の視認性を低下させる第二の表示（演出表示704）を実行することができる。

【2365】

同図（H-1）に示すタイミングは、演出表示704（普図の装飾図柄×（普図のはずれ表示）の停止表示）が継続されている状態である。また、同図（I-1）に示すタイミングは、同図（H-1）の後の状態であり、演出表示704の終了によって、ちび姫ルーレットとキャラクタ（ちび姫）の消去アニメーションが実行される。このように、普図変動表示の当否判定に当たった場合と普図変動表示の当否判定にはずれなかった場合とで、演出表示704の実行期間が異なるようにしてもよい。なお、普図変動表示の当否判定に当たった場合と普図変動表示の当否判定にはずれなかった場合とで、演出表示704の実行期間が同じであるようにしてもよい。

【2366】

このような普図変動表示の当否判定による演出表示704の実行（実行時間も含む）については、以降の実施例についても適用可能である。

＜操作手段画像表示の実施例28＞

【2367】

図206は、実施例28の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例では、実施例24で説明した通常の操作手段画像表示の、スーパーリーチ中（図198（j）以降の期間）に、2種類の演出表示704（第1の演出表示7041と第2の演出表示7042）を行うように構成している。第1の演出表示7041は例えば、実施例27の普図変動表示および普図変動表示の当否判定に基づいた予告演出の表示であり、第2の演出表示7042は例えば、実施例25の当該変動に関する予告演出の表示である。

【2368】

同図（A）～（D）に示すタイミングは、図205（A）～（K）と同様であるが、本実施例では、普図変動表示および普図変動表示の当否判定に基づいた予告演出の表示（第1の演出表示7041）を実行し、同図（D）のタイミングでは、第1の演出表示7041（第二の表示）が、第1の状態報知画像SG1（第一の表示）の前面に表示されることで、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りの少なくとも一部が、遊技者に視認困難とされている。

【2369】

同図（E）に示すタイミングは、同図（D）に示すタイミングの後の状態を示している。このタイミングでは、第1の演出表示7041が継続しており、これに加えて、当該変動に関する予告演出の表示（第2の演出表示7042）が開始している。そして、第1の演出表示7041と第2の演出表示7042とによって、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りの少なくとも一部が、遊技者に視認困難とされている。さらに、第1の演出表示7041と第2の演出表示7042は少なくとも一部が重複して（重畳して）表示されている。一方、この状態であっても、第2の経過時間報知画像TG2の表示態様の变化は継続して遊技者に視認可能となっている。なお、重複表示されている領域について、メーターのみ描画しない制御を行っていてもよく、第2の演出表示7092のみ描画しない制御を行っていてもよく、両方描画しない制御を行っていてもよい。また、全て描画する制御をおこなっていてもよい。

【2370】

なお、この例では、第1の演出表示7041が第2の演出表示7042より優先して（前面に）表示されているが、第2の演出表示7042が第1の演出表示7041より優先して（前面に）表示されてもよい。また、第1の演出表示7041が第2の演出表示7042より時間的に優先して表示されてもよいし、第2の演出表示7042が第1の演出表示7041より時間的に優先して表示されてもよいし、これらが同時に表示されてもよい。

【2371】

同図（F）に示すタイミングは、同図（E）に示すタイミングの後の状態を示している。このタイミングでは、第1の演出表示7041が継続して第1の状態報知画像SG1の一部の視認性を低下させているが、第2の演出表示7042は終了している。

【2372】

同図（G）に示すタイミングは、図198（E）に示すタイミングと同じタイミングであり、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が開始した状態を示している。

【2373】

同図（H）～（O）に示すタイミングは、図198（G）～（M）に示すタイミングと同様であるが、少なくとも第1の状態報知画像SG1（メーター）が表示されている期間中（同図（H）～（K）のタイミング）では、第1の状態報知画像SG1の少なくとも一部が、継続表示されている第1の演出表示7041によって視認性が低いものとされている（遊技者に視認困難とされている）。一方で、第1の演出表示7041が実行されている期間中であっても、第2の経過時間報知画像TG2の表示態様の变化は継続して遊技者に視認可能となっている（同図（H）～（J））。

【2374】

なお、本実施例では、リーチ演出中に演出表示704を行う場合を例に説明したが、これに限らず、装飾図柄の変動表示中（リーチ演出前）や大当たり中など、あらゆる遊技状態（例えば、図198（c）または図198（d）に示すタイミングなど）で、第一の表示の視認性を低下させる第二の表示（演出表示704）を実行することができる。

<操作手段画像表示の実施例29>

【2375】

図207は、実施例29の操作手段画像表示を時系列に示した図である。実施例29では、実施例30の説明の前提として、通常操作手段画像表示を行う場合の操作手段画像表示の一例を説明する。本実施例は、チャンスボタン136の連打に応じて、第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りが溜まる構成を有している。

【2376】

同図（A）に示すタイミングは、図198（k）に示すタイミングと同様に、例えば、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間の開始前の状態を示している。装飾図柄表示装置208の表示領域には、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2および第1の状態報知画像SG1を表示するとともに、第2の操作手段画像BG2の上方にチャンスボタン136の操作（連打）を促す画像（例えば、「ボタン連打で気合いメーターを溜めろ！」という文字）を表示している。

【2377】

同図（B）に示すタイミングは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間が開始された状態を示しており、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2および第1の状態報知画像SG1を表示するとともに、第2の操作手段画像BG2の上方にチャンスボタン136の操作（連打）を促す画像（例えば、「連打！」という文字）を表示している。

【2378】

同図（C）に示すタイミングは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間開始から時間（例えば、受付期間である6秒より短い時間）が経過した（受付期間が進行した）状態を示しており、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り（塗り潰し部分）が徐々に少なくなっていく画像を表示している。またこのタイミングでは、チャンスボタン136が連打されており、連打の回数に応じて第1の状態報知画像SG1（メーター）の目盛りが増加している（気合いメーターが溜まっている）状態を示している。つまりこの場合、変化条件は、チャンスボタン136の1回以上の操作であって、これが複数回成立する構成である。具体的には、チャンスボタン136の連打回数の増加に伴い、第1の状態報知画像SG1は、塗り潰し部分が多くなっていく画像を表示する。

【2379】

同図（D）に示すタイミングは、同図（C）のタイミングからさらに時間（例えば、受

付期間である6秒より短い時間)が経過した状態を示しており、第2の経過時間報知画像TG2の目盛り(塗り潰し部分)が徐々に少なくなっていく画像を表示している。またこのタイミングでは、引き続きチャンスボタン136が連打されており、連打の回数に応じて第1の状態報知画像SG1(メーター)の目盛りが同図(C)のタイミングより増加している(気合いメータが溜まっている)状態を示している。

【2380】

同図(E)に示すタイミングは、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間内に、第1の状態報知画像SG1(メーター)の目盛りが最大(最上段)まで溜まった状態を示している。すなわち、第1の状態報知画像SG1の目盛り(塗り潰し部分)が最上段まで達した画像を表示するとともに、第1の状態報知画像SG1の上方に「気合いMAX」の文字を表示して、第1の状態報知画像SG1(メーター)の目盛りが最大(最上段)まで溜まったことを報知する。また、第1の状態報知画像SG1(メーター)が最大まで溜まったことに基づき、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2および「連打」の文字を消去した後に(あるいはこれら画像の前面に)、予告演出に対応する画像730(この例では、「必殺斬り!」という文字と、キャラクタ画像(殿))を装飾図柄表示装置208の表示領域に表示している。

【2381】

同図(F)に示すタイミングは、図199(q)に示すタイミングと同様である。なお、同図(F)以降は、図199(r)以降と同様の「大当り」の操作手段画像表示が実行される。なお、本実施例において、抽選によってメーターが溜まる最大の位置が予め決定されている構成としてもよい。すなわち、チャンスボタン136の連打を繰り返し実行しても、抽選で決定された最大値(例えば、8段目)以上は増加しないものとしてもよい。なお、当否判定の結果が「はずれ」の場合であっても、最大値(例えば、10段目)まで増加する演出をしてもよい。また、当否判定の結果が「大当り」の場合であっても、最大値(例えば、10段目)まで増加しない(例えば、8段目までしか増加しない)演出を行うようにしてもよい。

【2382】

同図(D')~同図(G')は、本実施例において「はずれ」の操作手段画像表示が実行される表示例である。

【2383】

当否判定の結果が「はずれ」となり、演出抽選で「はずれ」の演出が選択された場合、同図(D')および(E')に示すように、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間内(受付期間の終了まで)に、チャンスボタン136の連打を行っても、第1の状態報知画像SG1(メーター)が最大まで溜まらない(途中まで溜まった以降は目盛りが変化しない)画像を表示する。

【2384】

同図(F')に示すタイミングでは、飾図柄表示装置208の表示領域全体を白色に変色させ(ホワイトバック)、同図(G')に示すタイミングでは殿と剣豪キャラクタの対決シーンとして、殿が剣豪キャラクタに負けたシーンを表示している。

【2385】

これ以降は、図202(q)以降と同様の「はずれ」の操作手段画像表示が実行される。

<操作手段画像表示の実施例30>

【2386】

図208は、実施例30の操作手段画像表示を時系列に示した図である。同図は、図207(A)~(C)に示すタイミングに対応する状態を示している。すなわち、本実施例では、実施例29で説明した通常の操作手段画像表示の、チャンスボタン136の2回目の操作の受付期間中に、演出表示704を行う場合の表示例である。

【2387】

同図(A)~(C)に示すタイミングは、図207(A)~(C)に示すタイミングと

10

20

30

40

50

と同様である。同図（D）は、同図（C）からさらに時間が経過した状態を示しており、チャンスボタン136の連打回数の増加に伴って第1の状態報知画像SG1がさらに増加している状態を示している。また、第2の経過時間報知画像TG2は徐々に少なくなっている。

【2388】

同図（E）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作（連打）の受付期間中に演出表示704を行っている状態を示している。この演出表示704は、例えば、当該変動に関する予告演出の表示であり、キャラクタ（殿）の帯状の画像を、装飾図柄表示装置208の表示領域に表示する（カットインさせる）。この演出表示704によって、第1の状態報知画像SG1（メーター）の一部、第2の操作手段画像BG1の一部および「ボタンを押して気合いメーターを止めろ！」という文字の一部は、演出表示704が表示される以前（同図（A））と比較して視認性が低下している。このように本実施例は、演出表示704によって覆われることで、第1の状態報知画像SG1（メーター）の一部、第2の操作手段画像BG1の一部および「連打！」という文字の一部が遊技者に視認困難とされている。一方で、第2の経過時間報知画像TG2の表示態様の变化（塗り潰し部分が徐々に少なくなっていく変化）は、遊技者に視認可能にその表示を継続する。

【2389】

同図（F）に示すタイミングは、引き続きチャンスボタン136の操作（連打）の受付期間中に演出表示704を行っている状態を示している。この例では、演出表示704の実行中であっても（演出表示704によって第1の状態報知画像SG1の一部が視認困難となっている期間であっても）、チャンスボタン136を連打することで第1の状態報知画像SG1の目盛りが増加していく（メーターが溜まっていく）画像を表示し、メーターの表示態様の变化（増加表示の変化）を継続する。

【2390】

なお、また、第1の状態報知画像SG1を視認困難とする（隠す）演出表示704は、当否判定結果などによって、表示する位置を決定するものであってもよいし、チャンスボタン136の操作（連打回数）などによって決定されるものであってもよいし、目盛りが第1の状態報知画像SG1の最上段に達した場合に表示するものとしてもよい。このことは、以下の実施例においても同様である。

【2391】

同図（G）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作（連打）の受付期間中に演出表示704が終了した状態を示している。演出表示704が非表示となり（消去され）、装飾図柄表示装置208の表示領域には、第2の操作手段画像BG2、第2の経過時間報知画像TG2および第1の状態報知画像SG1を表示するとともに、第2の操作手段画像BG2の上方にチャンスボタン136の操作（連打）を促す画像（例えば、「連打！」という文字）の表示を継続している。

【2392】

本実施例においても、図203（実施例25）～図206（実施例26）の各演出表示704を適用可能である。

<操作手段画像表示の実施例31>

【2393】

図209～図210は、実施例31の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、第1の状態報知画像SG1を、第1の操作手段画像BG1および第1の経過時間報知画像TG1の少なくともいずれかで遊技者に視認困難とさせるものである。

【2394】

図209（a）に示すタイミングは、第1特図表示装置212の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されているとともに、装飾図柄表示装置208の図柄表示領域208a～208cでははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾4ー装飾1ー装飾7」が停止表示されている。また、保留表示領域700には、ここでは2個の特図1の保留アイコンPI1、PI2が示されている。

【2395】

次いで、同図（b）に示すタイミングでは、特図1の保留が1つ消化されて、特図1変動遊技の保留が2から1に減少し、第1特図表示装置212では図柄変動表示が開始され、特図1第4図柄表示領域208eは丸形の図形を点滅表示している。

【2396】

同図（c）に示すタイミングでは、保留表示領域700において、消化された保留に対応する保留アイコンPI1が変動アイコン表示領域702に移動する移動アニメーションが開始している。

【2397】

同図（d）に示すタイミングでは、装飾図柄表示装置208の図柄表示領域208a～208cでは特図1の装飾図柄の変動表示が開始されている。また、保留表示領域700では移動アニメーションが完了し、残りの保留に対応する保留アイコンPI1が表示されるとともに、変動アイコン表示領域702に当該変動遊技に対応する変動アイコンCIが表示されている。

【2398】

同図（e）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作の受付期間が開始前の状態を示しており、装飾図柄の変動表示を装飾図柄表示装置208の表示領域の例えば右下方に縮小表示708し、当該表示領域の略全面を縦方向に複数（ここでは3つ）に分割するようにして状態報知画像SG（第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2、第3の状態報知画像SG3）を表示している。この例の状態報知画像SGも、時間経過（またはチャンスボタン136の操作状態）などに伴って下段から上段に向かって目盛りが増加するメーターであり、ここでは全体が同一色（例えば白色）で塗り潰されている。また、装飾図柄表示装置208の表示領域の例えば上端部分に「ボタンを長押しをして、キャラクタを決めろ！」などの文字を表示している。このタイミングにおいて、例えば、右側の第3の状態報知画像SG3は、特図1第4図柄表示領域208e、特図2第4図柄表示領域208fおよび装飾図柄の縮小表示708の後面に表示されており、第4図柄217、218（丸形の図形（の点滅）、三角の図形）および装飾図柄の縮小表示708（いずれも第二の表示）によって、第3の状態報知画像SG3（第一の表示）の少なくとも一部の視認性が低下している（遊技者に視認困難とされている）。

【2399】

同図（f）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作（ここでは長押しの操作）の受付期間が開始した状態を示しており、例えば、中央の第2の状態報知画像SG2の前面に、チャンスボタン136の操作を促す報知表示706を行っている。本実施例におけるチャンスボタン136の操作を促す報知表示706は、例えば第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1および「長押し！」の文字の表示である。また、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始時であるので、第1の経過時間報知画像TG1は、全体が塗り潰された状態となっている。

【2400】

すなわちこのタイミングでは、第2の状態報知画像SG2（第一の表示）は、報知表示706（第二の表示）によって、第2の状態報知画像SG2の少なくとも一部の視認性が低下している（遊技者に視認困難とされている）。また、第3の状態報知画像SG3（第一の表示）も引き続き、第4図柄217、218および装飾図柄の縮小表示（第二の表示）によって、第3の状態報知画像SG3の少なくとも一部の視認性が低下している（遊技者に視認困難とされている）。

【2401】

同図（g）（h）に示すタイミングは、チャンスボタン136の受付期間の開始から、時間（受付期間）が進行した状態を示しており、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2、第3の状態報知画像SG3のそれぞれにおいて、例えば下段から上段に向かって目盛りが順次増加していく画像を表示している。この例において目盛りは、キャラクタ（爺）、キャラクタ（姫）、キャラクタ（殿）の分割画像となっており、すなわち

、第1の状態報知画像SG1においてキャラクタ（爺）、第2の状態報知画像SG2においてキャラクタ（姫）、第3の状態報知画像SG3においてキャラクタ（殿）の目盛り（分割画像）が順次増加し、完成画像に近づいていく画像を表示している。また、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2、第3の状態報知画像SG3において、目盛りが増加する速度はそれぞれに異なり、また途中で目盛り増加する速度が入れ替わる（例えば、同図（g）では第3の状態報知画像SG3の目盛りの増加が速いが、同図（h）では第1の状態報知画像SG1の目盛りの増加が速い）。なお、これに限らず、状態報知画像SGのうち少なくともいずれかは同じ速度で目盛りが増加するものとしてもよいし、途中でその速度が入れ替わらないものとしてもよい。また、チャンスボタン136の受付期間の進行に伴い、第1の経過時間報知画像TG1は、塗り潰し部分が徐々に少なくなっていく画像が表示されている。

10

【2402】

同図（i）に示すタイミングは、さらにチャンスボタン136の受付期間が進行した状態を示しており、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2、第3の状態報知画像SG3のそれぞれにおいて徐々に目盛りが増加していく画像を表示している。ここでは、第1の状態報知画像SG1（キャラクタ（爺））、第3の状態報知画像SG3（キャラクタ（殿））より先に、第2の状態報知画像SG2（キャラクタ（姫））の目盛りが上段に達し、キャラクタ（姫）が完成画像に近づいている。また、チャンスボタン136の受付期間の進行に伴い、第1の経過時間報知画像TG1は、塗り潰し部分が徐々に少なくなっていく画像が表示されている。

20

【2403】

同図（j）に示すタイミングは、さらにチャンスボタン136の受付期間の終了時点の状態を示している。ここでは、第1の状態報知画像SG1、第3の状態報知画像SG3は目盛りが最上段に達せず、キャラクタ（爺）、キャラクタ（殿）の完成画像は表示されていないが、第2の状態報知画像SG2は目盛りが最上段に達し、キャラクタ（姫）の完成画像が表示されている。また、チャンスボタン136の受付期間の終了に伴い、第1の経過時間報知画像TG1は、第一の色の塗り潰し部分がなくなり、全体が第二の色（例えば白色）で塗り潰された画像が表示されている。

【2404】

このように、本実施例では、第2の状態報知画像SG2（第一の表示）は、報知表示706（第二の表示）によって、遊技者に視認困難とされているが一方で、第1の経過時間報知画像TG1の表示態様の変化（塗り潰し部分が少なくなる変化）は遊技者に視認可能とされている。また、第3の状態報知画像SG3（第一の表示）も、第4図柄および装飾図柄の縮小表示（第二の表示）によって、遊技者に視認困難とされている。なお、この例では、第1の状態報知画像SG1（第一の表示の一部）はいずれのタイミングにおいても、第二の表示がオーバーラップすることはない、遊技者に視認可能とされている。

30

【2405】

同図（k）に示すタイミングは、さらにチャンスボタン136の受付期間の終了後の状態を示しており、第2の状態報知画像SG2の前面に表示されていた報知表示706（第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1および「長押し！」の文字の表示）が消去され、キャラクタ（姫）の選択が決定している。

40

【2406】

同図（l）～同図（m）に示すタイミングは、キャラクタ（姫）の選択が決定されたことを示す演出を実行している状態であり、同図（n）～（o）に示すタイミングは、決定したキャラクタ（姫）によるスーパーリーチ演出を実行している状態である。

【2407】

図210（p）（q）は、図209（o）の後のタイミングで、当否判定の結果がはずれの状態を示しており、装飾図柄表示領域208の図柄表示領域208a～208cにははずれの図柄組合せ（例えば「装飾6－装飾5－装飾6」）を揺れ変動表示させ（同図（p））、装飾図柄の停止表示を行っている（同図（q））。

50

【2408】

一方、図210(p')(q')は、図209(o)の後のタイミングで当否判定の結果が大当りの状態を示しており、装飾図柄表示領域208の図柄表示領域208a~208cに大当りの図柄組合せ(例えば「装飾6ー装飾6ー装飾6」)を揺れ変動表示させ(同図(p'))、装飾図柄の停止表示を行っている(同図(q'))。

<操作手段画像表示の実施例32>

【2409】

図211は、実施例32の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は実施例32と同様に、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2および第3の状態報知画像SG3のメーターの目盛りがそれぞれに増加していく構成を有している。

10

【2410】

同図(A)に示すタイミングは、図209(e)に示すタイミングと同様のタイミングを示しており、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始前の状態を示している。

【2411】

同図(B)に示すタイミングは、同図(A)の後のタイミングであり、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始前に、演出表示704が開始されている状態を示している。演出表示704は、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2および第3の状態報知画像SG3より優先的に(前面に)表示される。この例では、演出表示704は、当該変動遊技における特図の大当り予告演出の一種である群予告演出の表示(アニメーション表示)を行っており、同図(B)に示すタイミングでは、先頭のキャラクタ(ハニ)が登場し、装飾図柄表示装置208の表示領域の右側から左側に向かって移動する移動アニメーションを実行する。第3の状態報知画像SG3の一部は、演出表示704(キャラクタ(ハニ))、第4図柄、および装飾図柄の縮小表示708によって、遊技者に視認困難とされている。

20

【2412】

同図(C)に示すタイミングは、図209(f)に示すタイミングと同様のタイミングであり、チャンスボタン136の操作(ここでは長押しの操作)の受付期間が開始した状態を示している。すなわち、中央の第2の状態報知画像SG2の前面に、チャンスボタン136の操作を促す報知表示706(第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1および「長押し!」の文字の表示)を行っている。また、演出表示704(群予告のアニメーション表示)も継続しており、先頭のキャラクタ(ハニ)に続き、複数のキャラクタ(ハニ)が登場する移動アニメーションを実行している。また、チャンスボタン136の操作の受付期間の開始時であるので、第1の経過時間報知画像TG1は、全体が塗り潰された状態となっている。第2の状態報知画像SG2の一部は、報知表示706、演出表示704(キャラクタ(ハニ))によって、遊技者に視認困難とされ、第3の状態報知画像SG3の一部は、演出表示704(キャラクタ(ハニ))、第4図柄、および装飾図柄の縮小表示708によって遊技者に視認困難とされている。

30

【2413】

同図(D)に示すタイミングは、図209(g)に示すタイミングと同様のタイミングであり、第2の状態報知画像SG2の前面に、報知表示706が継続している。また、演出表示704も継続しており、先頭のキャラクタ(ハニ)に続き、多数のキャラクタ(ハニ)が次々に登場し、装飾図柄表示装置208の表示領域の右側から左側に向かう移動アニメーションを実行する。演出表示704は、報知表示706に優先して(前面で)実行される。すなわち、第2の状態報知画像SG2の一部は、その前面に表示される報知表示706によって遊技者に視認困難とされ、報知表示706はさらにその前面に表示される演出表示704によって遊技者に視認困難とされている。また、第1の状態報知画像SG3の一部は、演出表示704(キャラクタ(ハニ))によって遊技者に視認困難とされ、第3の状態報知画像SG3の一部は、演出表示704(キャラクタ(ハニ))、第4図柄、および装飾図柄の縮小表示708によって遊技者に視認困難とされている。

40

【2414】

50

同図（E）に示すタイミングは、図209（h）に示すタイミングと同様のタイミングであり、第2の状態報知画像SG2の前面に、報知表示706が継続している。また、演出表示704も継続しているが、移動するアニメーション表示のため、第3の状態報知画像SG3および第2の状態報知画像SG2の前面では演出表示704は終了している。すなわち、第3の状態報知画像SG3の一部は、第4図柄、および装飾図柄の縮小表示708によって遊技者に視認困難とされ、第2の状態報知画像SG2の一部は報知表示706によって遊技者に視認困難とされるが、報知表示706はその前面を移動するアニメーションが終了するため遊技者に視認可能となっている。また、第1の状態報知画像SG3の一部は、演出表示704（キャラクタ（ハニ））によって遊技者に視認困難とされている。

10

【2415】

同図（F）に示すタイミングは、図209（i）に示すタイミングと同様のタイミングであり、演出表示704が終了している状態を示している。

【2416】

本実施例では、第2の状態報知画像SG2（第一の表示）の視認性を低下させる報知表示706が、その前面に表示される演出表示704によって遊技者に視認困難とされている。また、演出表示704（アニメーション表示）によって、第1の経過時間報知画像TG1の表示態様の変化（塗り潰し部分が少なくなる変化）は遊技者に視認困難となる期間もあるが（同図（D））、視認可能となる期間もある（同図（C）、（E）、（F））。この場合、演出表示704は、チャンスボタン136の操作の受付期間の全期間に亘って、第1の経過時間報知画像TG1の表示態様の変化を遊技者に視認可能となるアニメーション（画像）としてもよい。

20

<操作手段画像表示の実施例33>

【2417】

図212は、実施例33の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、実施例32（図211）の演出表示704（群予告表示）に変えて、チュートリアル表示（チュートリアル予告）710を行うものである。

【2418】

同図（A）（B）に示すタイミングは、図209（e）に示すタイミングと同じタイミングであるが、本実施例は同図（B）に示すように、同図（A）のタイミングの後であって且つチャンスボタン136の操作（ここでは長押しの操作）の受付期間の開始前のタイミングで、チュートリアル表示710（ここでは、吹き出しの画像と、「突然メーターが溜まるパターンもあるよ。」という文字の表示）を行っている。チュートリアル表示710は、第1の状態報知画像SG1および第2の状態報知画像SG2の前面に表示され、これらの視認性を低下させている。

30

【2419】

同図（C）に示すタイミングは、図209（f）に示すタイミングと同じタイミングであり、第2の状態報知画像SG2の前面に表示された報知表示706がチュートリアル表示710によって遊技者に視認困難とされている。

【2420】

同図（D）に示すタイミングは、図209（g）に示すタイミングと同じタイミングであり、チュートリアル表示710が消去されている状態を示している。なお、本実施例のチュートリアル表示710は、演出表示704あるいは報知表示706ともいえる。ここで、チュートリアル表示とは、遊技機で行われる演出（予告やキャラクタなど）の説明を行う表示のことを示すものであってもよい。

40

<操作手段画像表示の実施例34>

【2421】

図213は、実施例34の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、先読み保留アイコン712によって、状態報知画像SGの少なくとも一部の視認性を低下させるものである。

50

【2422】

同図（A）（B）に示すタイミングは、図209（e）に示すタイミングと同じタイミングであるが、一例として同図（B）に示すタイミングで、先読み保留アイコン712の移動アニメーションが開始した状態を示している。

【2423】

同図（C）（D）に示すタイミングは、図209（f）（g）に示すタイミングと同じタイミングであるが、先読み保留アイコン712の移動アニメーションが継続しており、同図（D）のタイミングでは、先読み保留アイコン712が第1の状態報知画像SG1の一部の前面に表示され、第1の状態報知画像SG1の一部が遊技者に視認困難とされている。

10

【2424】

同図（E）に示すタイミングは、図209（h）に示すタイミングと同じタイミングであるが、先読み保留アイコン712の待機アニメーションが継続しており、先読み保留アイコン712によって、第1の状態報知画像SG1の一部が遊技者に視認困難とされている。また、同図（D）と同図（E）では、先読み保留アイコン712が待機中に移動するため、先読み保留アイコン712によって視認性が低下する（隠される）第1の状態報知画像SG1の領域が変化している。なお、本実施例の先読み保留アイコン712は、演出表示704あるいは報知表示706ともいえる。

<操作手段画像表示の実施例35>

【2425】

図214は、実施例35の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、エラー表示714によって、状態報知画像SGの少なくとも一部の視認性を低下させるものである。

20

【2426】

同図（A）～（D）に示すタイミングはそれぞれ、図209（e）～（g）および（m）に示すタイミングと同じタイミングである。ここでは、一例として同図（A）に示すタイミングで、扉開放エラーを検出し、エラー表示714（例えば「エラー：扉が開いています！」という文字表示）を行っている状態を示している。エラー表示714は例えば、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2および第3の状態報知画像SG3に亘って表示される。

30

【2427】

エラー表示714は例えば同図（D）に示すように、扉開放エラーの状態が解除されない期間中は継続して表示される。なお、本実施例のエラー表示714は、演出表示704あるいは報知表示706ともいえる。

<操作手段画像表示の実施例36>

【2428】

図215は、実施例36の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、注意喚起報知表示718によって、状態報知画像SGの少なくとも一部の視認性を低下させるものである。

【2429】

同図（a）に示すタイミングは、大当たり終了画面が表示された状態であり、（b）に示すタイミングは、確変大当たり終了後の1変動目の遊技が開始される前に装飾図柄が停止表示された状態を示している。

40

【2430】

同図（c）に示すタイミングは、停止表示されている装飾図柄（ここでは「装飾7ー装飾7ー装飾7」の大当たりの図柄組合せ）の前面に注意喚起報知表示718を行っている状態を示している。注意喚起報知表示718は例えば、帯状の背景画像に注意喚起する文字列を移動表示させる構成である。

【2431】

同図（d）（e）に示すタイミングは、保留を1つ消化し（保留数は4から3に減少）

50

、特図 1 の変動遊技が開始した状態を示している。また、注意喚起報知表示 7 1 8 は継続している。これらのタイミングでは注意喚起報知表示 7 1 8 として帯状の背景画像に重ねて「プリペイドカードの取り忘れにご注意ください」という文字を移動表示させている。

【2432】

同図 (f) に示すタイミングは、保留数は異なるが、操作手段画像表示としては図 2 0 9 (e) に示すタイミングと同じタイミングを示している。第 1 の状態報知画像 S G 1、第 2 の状態報知画像 S G 2 および第 3 の状態報知画像 S G 3 の前面に注意喚起報知表示 7 1 8 が表示され、第 1 の状態報知画像 S G 1、第 2 の状態報知画像 S G 2 および第 3 の状態報知画像 S G 3 の一部が遊技者に視認困難とされている。また、第 4 図柄および装飾図柄の縮小表示によって、第 3 の状態報知画像 S G 3 の一部が遊技者に視認困難とされている。

10

【2433】

同図 (g) に示すタイミングは、保留数は異なるが、操作手段画像表示としては図 2 0 9 (f) に示すタイミングと同じタイミングを示している。第 2 の状態報知画像 S G 2 の前面に報知表示 7 0 6 が表示され、さらにその前面に注意喚起報知表示 7 1 8 が表示されている。第 2 の状態報知画像 S G 2 の一部 (例えば「長押し!」の文字) は、報知表示 7 0 6 によって遊技者に視認困難とされ、報知表示 7 0 6 の一部は、注意喚起報知表示 7 1 8 によって遊技者に視認困難とされている。第 1 の状態報知画像 S G 1、第 3 の状態報知画像 S G 3 は、同図 (f) と同様に注意喚起報知表示 7 1 8 などによって視認困難とされている。

20

【2434】

同図 (i) (j) に示すタイミングは、図 2 0 8 (i) (j) に示すタイミングと同様の状態を示している。第 2 の状態報知画像 S G 2 の前面に報知表示 7 0 6 が表示され、さらにその前面に注意喚起報知表示 7 1 8 が表示されている。第 2 の状態報知画像 S G 2 の一部 (例えば「長押し!」の文字) は、報知表示 7 0 6 によって遊技者に視認困難とされ、報知表示 7 0 6 の一部は、注意喚起報知表示 7 1 8 によって遊技者に視認困難とされている。第 1 の状態報知画像 S G 1、第 3 の状態報知画像 S G 3 は、同図 (f) と同様に注意喚起報知表示 7 1 8 などによって視認困難とされている。

【2435】

同図 (k) に示すタイミングは、注意喚起報知表示 7 1 8 を消去した状態を示しており、第 2 の状態報知画像 S G 2 の前面に表示されている報知表示 7 0 6 が遊技者に視認可能となっている。

30

【2436】

本実施例の注意喚起報知表示 7 1 8 は、演出表示 7 0 4 あるいは報知表示 7 0 6 ともいえる。また、本実施例の注意喚起報知表示 7 1 8 は、「プリペイドカードの取り忘れにご注意ください」という移動表示が予め決められた回数、繰り返して表示される (例えば、移動表示が 2 周するまで表示が続く) ように制御されているが、一定時間 (例えば、変動開始から 10 秒間など) 表示されるようにしてもよい。なお、本実施例の注意喚起報知表示 7 1 8 は、特図の変動開始前から行われているが、特図の変動開始後に行われるようにしてもよい。なお、注意喚起報知表示 7 1 8 は、大当たり開始前の遊技状態が特図低確状態であり、かつ大当たり終了後の遊技状態が特図高確普図高確状態 (確変状態) に移行した場合にのみ行われるようにしてもよく、特図高確普図低確状態 (時短状態) から特図低確普図低確状態 (通常状態) へ移行した場合 (すなわち時短終了後 1 変動目) にのみ行われるようにしてもよい。また、遊技状態に関わらず大当たり終了後に必ず行われるようにしてもよい。

40

< 操作手段画像表示の実施例 37 >

【2437】

図 2 1 6 ~ 図 2 1 7 は、実施例 37 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。実施例 37 では、実施例 38 ~ 実施例 41 の説明の前提として、通常の操作手段画像表示を行う場合の操作手段画像表示の一例を説明する。本実施例は、遊技者にチャンスボタン 1

50

36を1回～複数回操作させるリーチ演出を実行するものであり、例えばチャンスボタン136の複数回の操作によって、状態報知画像（ここでは第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2）のメーターの目盛りを変化させる構成を有している。

【2438】

同図（A）（B）に示すタイミングは、装飾図柄の縮小表示の位置は異なっているが、図198（h）（i）に示すタイミングと同様である。

【2439】

同図（C）に示すタイミングは、キャラクタ（殿）と剣豪キャラクタの対決シーンを表示するとともに、キャラクタ（殿）と剣豪キャラクタのそれぞれのダメージの程度をメーターで示唆する第1の状態報知画像SG1および第2の状態報知画像SG2を表示している状態を示している。また、第1の状態報知画像SG1の上方、および第2の状態報知画像SG2の上方にそれぞれ、「YOSHIMUNE」「KENGOU」の文字を表示している。

10

【2440】

同図（D）に示すタイミングは、チャンスボタン136の操作タイミング等を報知する操作報知表示720を表示している状態を示す。操作報知表示720はここでは、チャンスボタン136の操作回数を報知するために、帯状の背景画像に「チャンスは三回！！」という文字を表示している。

【2441】

同図（E）に示すタイミングは、チャンスボタン136の1回目の操作がキャラクタ（殿）の攻撃に対応することを報知する操作報知表示720を表示している状態を示している。

20

【2442】

同図（F）に示すタイミングは、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始前の状態を示し、操作報知表示720の前面に、チャンスボタン136の1回目の操作に対応する第1の操作手段画像BG1と、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の経過時間に対応する第1の経過時間報知画像TG1を表示している。

【2443】

同図（G）に示すタイミングは、チャンスボタン136の1回目の操作の受付期間の開始後（受付期間中）の状態を示し、第1の経過時間報知画像TG1の目盛りが徐々に少なくなっていく画像を表示している。

30

【2444】

同図（H）に示すタイミングは、チャンスボタン136の1回目の操作（キャラクタ（殿）の攻撃）が行われた状態を示している。操作報知表示720、第1の操作手段画像BG1および第1の経過時間報知画像TG1を一旦消去するとともに、第2の状態報知画像SG2は目盛り（塗り潰し部分）が減少した画像を表示して、剣豪キャラクタのダメージの減少を報知している。

【2445】

同図（I）～同図（L）に示す各タイミングは、チャンスボタン136の2回目の操作に対応する操作手段画像表示である。チャンスボタン136の2回目の操作は、第2の操作手段画像BG2および第2の経過時間報知画像TG2が表示されて剣豪キャラクタの反撃に対応する操作となる以外は、同図（E）～同図（H）と同様であるので、説明は省略する。

40

【2446】

同図（M）～（O）に示す各タイミングは、チャンスボタン136の3回目の操作に対応する操作手段画像表示が行われている状態である。チャンスボタン136の3回目の操作は、第3の操作手段画像BG3および第3の経過時間報知画像TG3が表示される（同図（O））。

【2447】

図217（P）～（R）に示す各タイミングは、図216（O）に示すタイミングの後

50

の状態を示している。チャンスボタン 1 3 6 の 3 回目の操作の受付期間中に 3 回目の操作があり（同図（P））、これによりキャラクタ（殿）が勝利して（同図（Q）（R））、縮小表示された装飾図柄は大当たりとなる図柄組合せ（例えば、「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」）を停止表示している（同図（R））。なお、本実施例において、操作報知表示 7 2 0 は、演出表示 7 0 4 または報知表示 7 0 6 であるともいえる。

＜操作手段画像表示の実施例 3 8＞

【2 4 4 8】

図 2 1 8 は、実施例 3 8 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、実施例 3 7 で説明した通常の操作手段画像表示の、第 1 の状態報知画像 S G 1 または第 2 の状態報知画像 S G 2 の少なくとも一部を演出表示 7 0 4 によって遊技者に視認困難とさせる表示例である。

10

【2 4 4 9】

同図（C）に示すタイミングは、図 2 1 6 （C）に示すタイミングと同じタイミングである。

【2 4 5 0】

同図（D）に示すタイミングは、同図（C）の第 1 の状態報知画像 S G 1 の前面に演出表示 7 0 4 が表示された状態を示している。この例の演出表示 7 0 4 は、ミッション達成表示であり、これにより、第 1 の状態報知画像 S G 1 （キャラクタ（殿）のダメージを表示するメーター）の一部が遊技者に視認困難とされている。

20

【2 4 5 1】

同図（E）に示すタイミングは、図 2 1 6 （D）に示すタイミングと同じタイミングを示すものであり、同図（F）に示すタイミングは、演出表示 7 0 4 が消去された状態を示している。

＜操作手段画像表示の実施例 3 9＞

【2 4 5 2】

図 2 1 9 は、実施例 3 9 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、実施例 3 7 で説明した通常の操作手段画像表示の、第 1 の状態報知画像 S G 1 または第 2 の状態報知画像 S G 2 の少なくとも一部を演出表示 7 0 4 によって遊技者に視認困難とさせる表示例であり、ここでの演出表示 7 0 4 は、打ち方報知表示である。

【2 4 5 3】

同図（C）に示すタイミングは、図 2 1 6 （C）に示すタイミングと同じタイミングである。

30

【2 4 5 4】

同図（D）に示すタイミングは、同図（C）の第 1 の状態報知画像 S G 1 の前面に演出表示（打ち方報知表示）7 0 4 が表示された状態を示している。これにより、第 1 の状態報知画像 S G 1 （キャラクタ（殿）のダメージを表示するメーター）の一部および第 2 の状態報知画像 S G 2 （キャラクタ（殿）のダメージを表示するメーター）の一部が遊技者に視認困難とされている。

【2 4 5 5】

同図（E）に示すタイミングは、図 2 1 6 （D）に示すタイミングと同じタイミングを示すものであり、同図（R）に示すタイミングは、図 2 1 7 （R）に示すタイミングと同じタイミングを示すものである。このように本実施例では、リーチ演出が終了した場合であっても、演出表示（打ち方報知表示）7 0 4 が継続される。演出表示（打ち方報知表示）7 0 4 は、盤面右側の領域に打ち出された遊技球による最後のセンサ検知（例えば、普図始動口 2 2 8 のセンサによる遊技球の通過の検知）から予め定められた時間が経過した場合などに、その表示が終了する（表示が消去される）。

40

【2 4 5 6】

なお、打ち方報知表示は、遊技者によりハンドルがある一定の位置（右側の領域へ遊技球が打ち出される位置）まで操作された（回された）場合に、表示されるようにしてもよく、その場合は、遊技者がある位置（左側の領域へ遊技球が打ち出される位置）までハン

50

ドルを操作した場合に表示を終了するようにしてもよい。なお、打ち方報知は、演出表示のみでなく、音による報知を演出表示と同時にを行うようにしてもよい。

＜操作手段画像表示の実施例 40＞

【2457】

図 220 は、実施例 40 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、実施例 37 で説明した通常の操作手段画像表示の、第 1 の状態報知画像 SG1 または第 2 の状態報知画像 SG2 の少なくとも一部を演出表示 704 によって視認性を低下させる（遊技者に視認困難とさせる）表示例である。なお、実施例 37 はチャンスボタン 136 を 3 回操作させる場合の表示例を説明したが、本実施例ではチャンスボタン 136 を 2 回操作させる場合の表示例である。

10

【2458】

同図（G）に示すタイミングは、図 216（G）に示すタイミングと同じ状態を示している。

【2459】

同図（H）に示すタイミングは、チャンスボタン 136 の 1 回目の操作の受付期間中に、チャンスボタン 136 が操作され、それにより演出表示 704 が表示された状態を示している。演出表示 704 は例えば予告演出であり、ここではパンダの画像が装飾図柄表示装置 208 の表示領域に挿入されるように（カットイン）表示されている。これにより、第 1 の状態報知画像 SG1 および第 2 の状態報知画像 SG2 の少なくとも一部が、遊技者に視認困難とされている。

20

【2460】

また同図（I）に示すタイミングは、演出表示 704 が装飾図柄表示装置 208 の表示領域の全面に表示されている状態を示す。演出表示 704 は、特図 1 第 4 図柄表示領域 208e、特図 2 第 4 図柄表示領域 208f および装飾図柄の縮小表示 708 の後面に表示され、これにより第 1 の状態報知画像 SG1 および第 2 の状態報知画像 SG2 の全てが、遊技者に視認困難とされている。

【2461】

同図（J）に示すタイミングは、演出表示 704 が消去された（終了した）状態を示す。この状態では、キャラクタ（殿）の隣にキャラクタ（パンダ）が追加され、第 1 の状態報知画像 SG1 の上方の表示（演出表示）も「YOSHIMUNE」（同図（G）参照）から「YOSHIMUNE & PANDA」に変化している。

30

【2462】

同図（K）に示すタイミングは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の開始（直）前の状態を示し、操作報知表示 720 の前面に、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作に対応する第 2 の操作手段画像 BG2 と、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の経過時間に対応する第 2 の経過時間報知画像 TG2 を表示している。

【2463】

同図（L）に示すタイミングは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作の受付期間の開始後（受付期間中）の状態を示し、第 2 の経過時間報知画像 TG2 の目盛りが徐々に少なくなっていく画像を表示している。

40

【2464】

同図（M）～（O）に示す各タイミングは、チャンスボタン 136 の 2 回目の操作が行われた状態を示しており、操作手段画像表示としては図 217（Q）～（R）に示す各タイミングの状態と同様であるので、説明は省略する。

＜操作手段画像表示の実施例 41＞

【2465】

図 221 は、実施例 41 の操作手段画像表示を時系列に示した図である。本実施例は、実施例 37 で説明した通常の操作手段画像表示に加えて、巻き戻し演出を実行する構成を有しており、巻き戻し演出の表示の一部によって、第 1 の状態報知画像 SG1 または第 2 の状態報知画像 SG2 の少なくとも一部の視認性を低下させる（遊技者に視認困難とさせ

50

る) 表示例である。

【2466】

同図(L)～同図(P)に示す各タイミングは、図216(L)～図216(P)に示す各タイミングと同じ状態である。

【2467】

同図(P)に示すタイミングは、例えば、チャンスボタン136の3回目の操作がされたことに基づき、巻き戻し演出を実行開始する状態(実行開始時の状態)を示している。このタイミングでは、装飾図柄表示装置208の表示領域の上方に演出表示704として一時停止のマークと「一時停止」の文字を表示するとともに同じ画像を予め決められた時間表示して、画像を停止しているように見せている。なお、この場合であっても、装飾図柄の変動表示と、特図1第4図柄表示領域208eの点滅は継続している。

10

【2468】

同図(Q)に示すタイミングは、巻き戻し演出を実行中の状態を示している。このタイミングでは、装飾図柄表示装置208の表示領域の上方に演出表示704として巻き戻しのマークと「巻き戻し」の文字を表示するとともに、それ以前のタイミングで表示した画像(数フレーム前の画像)を表示して巻き戻し表示を行っているように見せている。ここでは、同図(O)に示すタイミングで表示した画像を再表示しており、第3の経過時間報知画像TG3も、全体が塗り潰された画像を表示している。

【2469】

同図(R)に示すタイミングは、巻き戻し演出を実行中の状態を示しており、同図(L)に示すタイミングで表示した画像を再表示している。同図(L)のタイミングでは、第1の状態報知画像SG1および第2の状態報知画像SG2が表示されており、巻き戻し演出の演出表示704によって、第1の状態報知画像SG1の全体と、第2の状態報知画像SG2の一部が隠され、遊技者に視認困難とされている。

20

【2470】

同図(S)～(V)に示す各タイミングは、ひきつづき、巻き戻し演出が実行され、同図(S)(T)に示すように、第2の操作手段画像BG2と、第2の経過時間報知画像TG2が表示されている状態を示している。なお同図(S)(T)では第3の経過時間報知画像TG3のメーター(目盛り)も巻き戻されたように表示されているが、実際にはチャンスボタン136の受付期間外である。そして同図(S)～(V)の期間においても、巻き戻し演出の演出表示704によって、第1の状態報知画像SG1の全体と、第2の状態報知画像SG2の一部が隠され、遊技者に視認困難とされている。

30

【2471】

同図(W)に示すタイミングは、巻き戻し演出の終了時の状態を示しており、図216(B)のタイミングで表示された画像が再表示されるとともに、巻き戻し表示の演出表示704が表示されている。同図(X)に示すタイミングでは、巻き戻し演出の終了後の状態を示している。これ以降は、再び図216(B)以降の操作手段画像表示が実行される。

【2472】

本実施例では、巻き戻し演出として数フレーム前の画像を再表示する例を説明したが、これに限らず、巻き戻し用ムービー(逆再生ムービー)を準備してそれを再生してもよいし、操作手段画像表示で使用するムービーを実際に巻き戻し再生する制御用ムービーを用いて巻き戻し演出を行ってもよい。なお、巻き戻し演出中は、操作手段画像および/または経過時間報知画像を非表示にするようにしてもよい。

40

【2473】

なお、上記実施例において、演出表示704を報知表示706に変えてもよいし、報知表示706を演出表示704に変えてもよい。

<操作手段画像表示の実施例42>

【2474】

図222～図229を参照して、実施例42として、第6実施形態の概要および他の変

50

形例について説明する。

【2475】

図222は、第6実施形態の概要について説明する図である。第6実施形態の遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、同図に示すように、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、表示手段は、第一の表示（例えば、第1の状態報知画像SG1）を少なくとも表示可能な手段である。そして、第一の表示とは、操作手段の操作に関する表示（例えば、操作タイミングに応じた表示や、連打数に応じた表示など）のことであり、第一の表示は、操作手段の操作に応じて第一の表示の表示態様が少なくとも変化可能（例えば、メーターの目盛りを多くする増加表示または減少表示が可能）な表示であり、第一の表示は、第二の状態（例えば、遊技者に有利となる（アツい）予告演出表示704が実行されている状態）である場合に、第一の状態（例えば、アツい予告演出表示704が実行されていない状態）よりも視認性が少なくとも低くなる表示である。

10

【2476】

図223は、図222における第一の表示について説明する概要図である。同図（a）から（h）は、ぱちんこ機100の操作手段画像表示を時系列に示した図である。第一の表示は、同図（c）の表示A-0'から同図（f）の表示A-Nに示すように、操作受付期間などの期間中に、操作手段が操作されることによって表示態様が変化する表示（演出表示）である。同図（b）の表示A-0は、第一の表示となる画像等が表示されているが、操作の受付期間が開始していない状態を示しており、同図（g）の表示A-N'は、第一の表示であった画像等が表示されているが操作の受付期間が終了した後の状態を示している。つまり、ここでの時間とは、例えば操作手段（チャンスボタン136）の受付期間の開始後（同図（c））から受付期間の終了まで（終了時は除く）（同図（f））の期間であり、この期間に操作手段が操作されることにより、表示態様が変化する表示を、第一の表示とする。

20

【2477】

また、操作手段の操作とは、1回の操作、複数回の操作、連打、長押し、かざした手を近接センサーなどで検知する非接触の操作、タッチセンサなどで検知するフリック操作などである。また、操作手段が操作される期間とは、表示Aが表示されてから消去されるまでの時間（同図（b）に示す受付期間の開始前から、同図（g）に示す受付期間の終了後までの時間）としてもよく、つまり、同図（b）に示す受付期間の開始前の表示や、同図（g）に示す受付期間の終了後の表示も含めて第一の表示としてもよい。

30

【2478】

図224は、第6実施形態の概要について別の観点から説明する図である。第6実施形態の遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、同図に示すように、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、表示手段は、第一の表示（例えば、第1の経過時間報知画像TG1、第1の状態報知画像SG1）を少なくとも表示可能な手段である。そして、第一の表示とは、操作手段（例えば、チャンスボタン136）の操作に関する表示のことであり、第一の表示は、変化条件の成立（例えば、チャンスボタン136の操作の受付期間の進行や、チャンスボタン136の連打）があった場合に、第一の表示の表示態様が少なくとも変化可能（例えば、メーターの目盛りを少なくする減少表示が可能）な表示であり、第一の表示は、第二の状態（例えば、遊技者に有利となる（アツい）予告演出が実行されている状態）である場合に、第一の状態（例えば、アツい予告演出が実行されていない状態）よりも視認性が少なくとも低くなる表示であり、第一の表示は、第二の状態である場合に、第一の表示の表示態様の变化を少なくとも継続させる表示である。

40

【2479】

図225は、図224における第一の表示について説明する概要図である。同図（a）から（h）は、ぱちんこ機100の操作手段画像表示を時系列に示した図である。第一の表示は、同図（c）の表示B-0'から同図（f）の表示B-Nに示すように、時間の経過に応じて表示態様が変化する表示（演出表示）である。同図（b）の表示b-0は、第一の表示となる画像等が表示されているが、操作の受付期間が開始していない状態を示し

50

ており、同図（g）の表示B-N'は、第一の表示であった画像等が表示されているが操作の受付期間が終了した後の状態を示している。つまり、ここでの時間とは、例えば操作手段（チャンスボタン136）の受付期間の開始後（同図（c））から受付期間の終了まで（終了時は除く）（同図（f））の期間であり、この期間に時間経過に応じて表示態様が変化する表示を、第一の表示とする。

【2480】

また、時間は、操作手段の受付が可能な期間に限らず、操作手段が実際に操作されているの時間の合計（例えば、チャンスボタン136を複数回操作する（連打も含む）場合の操作時間の合計）や、操作手段が継続して操作されている（例えば長押し）時間としてもよい。また、表示Bが表示されてから消去されるまでの時間（同図（b））に示す受付期間の開始前から、同図（g）に示す受付期間の終了後までの時間）としてもよく、つまり、同図（b）に示す受付期間の開始前の表示や、同図（g）に示す受付期間の終了後の表示も含めて第一の表示としてもよい。

10

【2481】

図226は、第二の表示について説明する図である。同図（A）の（a）から（h）は、ぱちんこ機100の複数のタイミングにおける、操作手段画像表示の表示例である。同図において、第二の表示は表示Cと表し、第一の表示は表示A（図223参照）または表示B（図224参照）と表す。また同図（B）は第二の表示（表示C）の表示開始タイミングを時間経過で表示した図である。

【2482】

また、第二の表示（表示C）は、例えば、演出表示704（アニメーション表示、打ち方演出表示、巻き戻し演出表示、チュートリアル表示、先読み保留アイコン、エラー表示、大当たり確定表示、確変状態や時短状態の残り回数など）、報知表示706、第4図柄、装飾図柄の縮小表示708などである。

20

【2483】

第二の表示（表示C）の表示タイミングは、同図（a）に示すように、第一の表示（表示A、表示B）の開始前の期間であってもよい。また、同図（b）に示すように第一の表示の表示開始と同時にあるいは第一の表示の表示開始後であってもよい。第一の表示の表示開始後とは、第一の表示が表示開始された直後あるいは、第一の表示が表示開始後、最長で例えば10秒程度までの期間である。また、同図（c）に示すように操作手段の操作の受付期間開始前（図223（b）、図225（b））であってもよい。また、同図（d）～（f）に示すように、操作手段の操作の受付期間中（第一の表示の表示態様が変化している期間中）であってもよい。また同図（g）に示すように、操作手段の操作の受付期間終了後（図223（g）、図225（g））であってもよい。あるいは、同図（h）に示すように、第一の表示を消去した後（あるいは消去した直後）であってもよい。また、第二の表示の開始タイミングは常に同じタイミングに限らず、同図の（a）から（h）の1つ以上のタイミングを組み合わせた構成としてもよい。

30

【2484】

一方、第二の表示の消去タイミングは、同図（a）に示すように、第一の表示（表示A、表示B）の開始前の期間であってもよい。また、同図（b）に示すように第一の表示の表示開始と同時にあるいは第一の表示の表示開始後であってもよい。第一の表示の表示開始後とは、第一の表示が表示開始された直後あるいは、第一の表示が表示開始後、最長で例えば10秒程度までの期間である。また、同図（c）に示すように操作手段の操作の受付期間開始前（図223（b）、図225（b））であってもよい。また、同図（d）～（f）に示すように、操作手段の操作の受付期間中（第一の表示の表示態様が変化している期間中）であってもよい。また同図（g）に示すように、操作手段の操作の受付期間終了後（図223（g）、図225（g））であってもよい。あるいは、同図（h）に示すように、第一の表示を消去した後（あるいは消去した直後）であってもよい。また、第二の表示の消去タイミングは常に同じタイミングに限らず、同図の（a）から（h）の1つ以上のタイミングを組み合わせた構成としてもよい。

40

50

【2485】

図227は、第二の表示の表示態様の一例を示す図である。第二の表示はその表示期間中に表示態様および表示位置が変化しないものであってもよいし、表示態様および表示位置の少なくともいずれかが変化するものであってもよい。

【2486】

同図(a)に示すように、第二の表示(表示C)は、第一の表示(表示Aまたは表示B)の全体を隠す(第一の表示を遊技者に視認困難とする)ものであってもよい。

【2487】

また同図(b)に示すように、第二の表示(表示C)は、第一の表示(表示Aまたは表示B)の少なくとも一部を隠しつつ、第二の表示の大きさ(面積)が変化する(縮小する)ことで第一の表示を隠す領域の面積が変化する(縮小する)ものであってもよい。

10

【2488】

また同図(c)に示すように、第二の表示(表示C)は、第一の表示(表示Aまたは表示B)の少なくとも一部を隠しつつ、第二の表示の大きさ(面積)が変化する(拡大する)ことで第一の表示を隠す領域の面積が変化する(拡大する)ものであってもよい。

【2489】

また同図(d)に示すように、第二の表示(表示C)は、第一の表示(表示Aまたは表示B)の少なくとも一部を隠しつつ、第二の表示の表示位置が移動することで、第一の表示を隠す領域の位置が変化する(移動する)ものであってもよい。

【2490】

また同図(e)に示すように、第二の表示(表示C)は、第一の表示(表示Aまたは表示B)の少なくとも一部を隠しつつ、第二の表示の表示位置(または表示方向)が移動することで、第二の表示の形状によって、第一の表示を隠す領域の面積や、隠す領域、または隠す位置が変化する(移動する)ものであってもよい。

20

【2491】

また同図(f)に示すように、第二の表示(表示C)は、その形状が変化するものであり、第一の表示(表示Aまたは表示B)の少なくとも一部を隠しつつ、第二の表示の形状が変化することで、第一の表示を隠す領域の面積や、隠す領域、または隠す位置が変化する(移動する)ものであってもよい。

【2492】

第二の表示は、同図(a)～(f)のうちのいずれか1つの組合せから構成されていてもよく、同図(a)～(f)のうちの二以上または全ての組合せから構成されていてもよい。また、同図(a)～(f)のうちの二以上または全ての組合せには、例えば、同図(b)左図→中図→右図の変化のあとに同図(c)の変化が開始するような構成も含まれ、また、同図(b)の左図→同図(a)→同図(b)の中図と変化するような構成も含まれる(同図(a)～同図(f)について同様である)。

30

【2493】

図228は、第6実施形態の、第一の状態と第二の状態について説明する図である。第6実施形態では、第二の状態において、第一の表示(表示Aまたは表示B)に第二の表示(表示C)がオーバーラップする(前面に重ねて表示されること)により、第一の状態よりも第二の状態の方が、第一の表示の視認性が低くなるものである。

40

【2494】

すなわち、同図(a)左図に示すように、第一の状態は、第一の表示(表示Aまたは表示B)のみが表示され、第二の表示(表示C)が表示されていない状態であり、第二の状態は、同図(a)中図に示すように第一の表示(表示Aまたは表示B)に重ねて(その前面に)、第二の表示(表示C)が透過率0%で表示されている状態である。あるいは、第二の状態は、同図(a)右図に示すように第一の表示(表示Aまたは表示B)に重ねて(その前面に)、第二の表示(表示C)が透過率100%未満(例えば、透過率50%)で表示されている状態である。

【2495】

50

また、同図（b）左図に示すように、第一の状態は、第一の表示（表示Aまたは表示B）のみに重ねて（その前面に）、第二の表示（表示C）が小さく（例えば、第一の表示よりも小さく）表示されてる状態であり、第二の状態は、同図（b）中図又は右図に示すように第一の表示に重ねて、第二の表示が、同図（b）左図よりも大きく表示されている状態である。

【2496】

また、同図（c）左図に示すように、第一の状態は、第一の表示（表示Aまたは表示B）に重ねて（その前面に）、第二の表示（表示C）が、大きい透過率（例えば、透過率80%）で表示されている状態であり、第二の状態は、同図（c）中図または左図に示すように第一の表示（表示Aまたは表示B）に重ねて（その前面に）、第二の表示（表示C）が小さい透過率（例えば、透過率30%や50%）で表示されている状態である。

10

【2497】

また、同図（d）左図に示すように、第一の状態は、第一の表示（表示Aまたは表示B）と第二の表示（表示C）が、オーバーラップしていない状態であり、第二の状態は、同図（d）右図に示すように第一の表示（表示Aまたは表示B）に重ねて（その前面に）、第二の表示（表示C）が表示されている状態である。この場合、第二の状態の第二の表示の透過率は0%以上（枠線のみで塗り潰しがない場合も含む）、100%未満とする。

【2498】

また、同図（e）左図に示すように、第一の状態は、第一の表示（表示Aまたは表示B）のみが表示されている状態であり、第二の状態は、同図（e）右図に示すように第一の表示（表示Aまたは表示B）の後面に第二の表示（表示C）が表示されている状態であって、第二の表示が第一の表示と同系色の場合である。第二の表示が第一の表示の後面に表示される場合でも、これらが同系色の場合には、第一の表示は視認性が低くなる。

20

【2499】

また、同図（f）左図に示すように、第一の状態は、第一の表示（表示Aまたは表示B）の後面に第二の表示（表示C）が表示されている状態であって、第二の表示が第一の表示と同系色ではない場合であり、第二の状態は、同図（f）右図に示すように第一の表示（表示Aまたは表示B）の後面に第二の表示（表示C）が表示されている状態であって、第二の表示が第一の表示と同系色の場合である。

【2500】

なお、図227（a）～（f）に示した第二の表示の表示態様（の変化）の1つのみ、または図227（a）～（f）の複数の組合せに、図228（a）～（f）に示した第一の状態と第二の状態の1つのみ、または図228（a）～（f）の複数の組合せを互いに適用してもよい。

30

【2501】

図229は、上記の実施形態でメーター（ゲージ）として説明した、第1の状態報知画像SG1、第2の状態報知画像SG2、第3の状態報知画像SG3、第1の経過時間報知画像TG1、第2の経過時間報知画像TG2、第3の経過時間報知画像TG3などの、他の形態を示す図である。

【2502】

同図（a）～（a'）に示すように、メーターは、連続した1つの領域からなる画像に限らず、互いに離間した複数の画像（目盛りM）から構成され、目盛り群MGとして1つのメーターを構成するものであってもよい。その場合同図（a）のように各目盛りMは全てが同じ形状であってもよいし、同図（b）のように各目盛りMは一部のみが同じ形状であってもよいし、同図（c）のように各目盛りMは全てが異なる形状であってもよい。また、メーターは目盛り群MGとして最大の目盛り数が同時に表示されており、各目盛りMの表示態様（例えば塗り潰し色など）が時間経過に伴って順次変化していく（塗り潰しされていく）構成であってもよいし、各目盛りMが時間経過に伴って順次表示されていく（目盛りMの数が増加していく）構成であってもよい。

40

【2503】

50

同図（b）は、目盛りMの数が増加していくメーターの例である。この例では、時間経過に伴って、上方から目盛りMが落下し、メーター内に溜まっていく様子を示しているが、図228に示したように、各目盛りの透過率の変化によって、メーター内が埋まっていく構成としてもよい。

【2504】

また同図（c）に示すように、メーターは長さや面積が積み重なって増加する（いわゆるメーターやゲージとしての形状を有する）構成に限らず、内側から外側に増加したり、色や透過率の変化によってメーター全体の形態が伸縮、拡縮するように視認できる構成であればよい。

【2505】

また、ここではメーターが増加する場合を例に説明したが、メーターが減少する構成についても同様に適用できる。

【2506】

従来 of 遊技台においては、遊技の興趣をより一層高めることが望まれていた。

【2507】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであって、遊技者の興趣を向上させることが可能な遊技台を提供することを目的とするものであり、本発明に係る遊技台によれば、遊技者の興趣を向上させることができる。

【2508】

すなわち、以上説明したように、上記実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、を備えた遊技台であって、前記表示手段は、第一の表示（例えば、第1の状態報知画像SG1）を少なくとも表示可能な手段であり、前記第一の表示とは、前記操作手段の操作に関する表示（例えば、操作したタイミングに応じた表示、連打数に応じた表示など）のことであり、前記第一の表示は、前記操作手段の操作に応じて該第一の表示の表示態様が少なくとも変化可能な表示（例えば、メーターの目盛りの減少表示又は増加表示）であり、前記第一の表示は、第二の状態（例えば、「熱い（アツい）」演出の実行状態）である場合に、第一の状態（例えば、「アツい」演出の非実行状態）よりも視認性が少なくとも低くなる表示である、ことを特徴とする遊技台である。

【2509】

このような構成によれば、表示に特徴を持った遊技台を実現できる。また、遊技者に操作手段（チャンスボタン136）の操作（遊技者に有利となるタイミングでの操作あるいは、連打等）を促すことができる場合がある。また、第一の表示の視認性が低くなる場合があることにより、遊技者の視線を表示手段へ集中させることができる場合がある。また、第一の表示の周辺に遊技者の視線を向けることができ、操作手段の操作を遊技者に促すことができる場合がある。

【2510】

なお、「操作手段の操作に関する表示」とは、以下の表示をいう。

【2511】

（a）「操作手段の操作を促す表示を含む表示」のことであってもよい。

【2512】

（b）「操作手段の操作を受け付けていることを示す表示を含む表示」のことであってもよい。

【2513】

（c）「操作手段を操作する演出を行う（または行っている）ことを示す表示を含む表示」のことであってもよい。

【2514】

（d）上記（a）～（c）のうちの1つのみ、または2つ以上（2つあるいは全部）の組合せの表示のことであってもよい。

【2515】

(e) 上記 (a) ~ (c) のうちの 1 つ、または 2 以上の組合せ (2 つあるいは全部) の表示を含まない表示のことであってもよい。

【2516】

また、「視認性が少なくとも低くなる」とは、「第二の状態である場合に、第一の表示の少なくとも一部のみまたは全部が少なくとも視認困難となる」ことを示すものであってもよい。あるいは、「第二の状態である場合に、第一の表示の少なくとも一部のみまたは全部が少なくとも視認不能となる」ことを示すものであってもよい。

【2517】

また、「第一の表示は、第二の状態である場合に、第一の状態よりも視認性が少なくとも低くなる表示である」とは、「第一の表示の少なくとも一部のみまたは全部の視認性が少なくとも低くなる」ことを示すものであってもよい。あるいは、「複数の表示のうちの二以上の表示の少なくとも一部または全部の視認性が低くなる」ことを示すものであってもよい。なお、前記「二以上の表示」は、「第一の表示を含む二以上の表示のこと」を示すものであってもよい。

【2518】

また、前記表示手段は、第二の表示 (例えば、演出表示 704) を少なくとも表示可能な手段であり、前記第二の状態とは、前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしている状態のことである、ものとしてもよい。

【2519】

このような構成によれば、第二の表示を目立たせることができる場合がある。

【2520】

なお、「前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしている状態」とは、以下の状態をいう。

【2521】

(a) 「第二の表示の少なくとも一部が第一の表示の少なくとも一部よりも優先的に表示されている」状態のことを示していてもよい。

【2522】

(b) 「第二の表示の少なくとも一部が第一の表示の少なくとも一部よりも前側 (前面) に表示されている」状態 (例えば、「第一の表示が表示されているレイヤー前側のレイヤーに表示されている状態」や「同一レイヤー内で第一の表示よりも前に表示されている状態」など) のことを示していてもよい。ここで「前側」とは、「遊技者 (に近い) 側」のことを示してもよい。

【2523】

(c) 「第二の表示の少なくとも一部が第一の表示の少なくとも一部と重なって (重畳して) 表示されている」状態のことを示していてもよい。

【2524】

(d) 上記 (a) ~ (c) のうちの 1 つのみ、または 2 つ以上の組合せ (2 つまたは全部) の状態のことを示していてもよい。

【2525】

(e) 上記 (a) ~ (c) のうちの 1 つ、または 2 つ以上の組合せ (2 つまたは全部) の表示を含まない状態のことであってもよい。

【2526】

また、前記第一の状態とは、前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしていない状態のことである、ものとしてもよい。

【2527】

このような構成によれば、第二の表示が第一の表示の少なくとも一部とオーバーラップしていない状態があることにより、遊技者に違和感を与え、より遊技に集中させることができる場合がある。

【2528】

なお、第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラッ

10

20

30

40

50

プしていない状態とは、第二の表示が表示されていない状態と第二の表示は表示されているが、第一の表示を隠していない状態のいずれも含むものとする。すなわち、「前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしていない状態」とは、以下の状態をいう。

【2529】

(a) 「表示手段に第二の表示が表示されていない状態」を示していてもよい。

【2530】

(b) 「第二の表示の一部が、第一の表示の一部または全部にオーバーラップしない位置へ表示されている状態」を示していてもよい。

【2531】

(c) 「第二の表示の全部が、第一の状態の一部または全部にオーバーラップしない位置へ表示されている状態」を示していてもよい。

【2532】

(d) 上記(a)～(c)のうちの1つまたは2以上(2つまたは全部)を示さないものであってもよい。

【2533】

また、前記第一の表示は、メーター表示(例えば、第1の状態報知画像SG1)を少なくとも含む表示であり、前記メーター表示は、前記操作手段の操作に応じて該メーター表示の表示態様が少なくとも変化可能な表示である、ものとしてもよい。

【2534】

このような構成によれば、メーター表示の視認性を低くすることにより、遊技者に操作手段の操作状況をわかりにくくし、操作手段の操作を促すことができる場合がある。

【2535】

また、前記遊技台はぱちんこ機またはスロットマシンであり、前記第二の表示とは、演出表示(例えば、演出表示704)のことである、ものとしてもよい。

【2536】

このような構成によれば、演出表示を目立たせることができる場合がある。

【2537】

また、前記第二の表示とオーバーラップした前記第一の表示の少なくとも一部は非表示となる画像であり、前記表示手段は、前記非表示となる画像を描画しない、ものとしてもよい。

【2538】

このような構成とすることにより、描画の処理負荷を軽減することができる場合がある。

【2539】

また、上記実施形態に係る遊技台(例えば、ぱちんこ機100)は、表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、操作手段(例えば、チャンスボタン136)と、を備えた遊技台であって、前記表示手段は、第一の表示(例えば、第1の経過時間報知画像TG1、第1の状態報知画像SG1)を少なくとも表示可能な手段であり、前記第一の表示とは、前記操作手段の操作に関する表示(例えば、操作の受付期間、操作の状態に関する表示)のことであり、前記第一の表示は、変化条件の成立(例えば、操作の受付期間の開始、操作の受付期間中の操作手段の操作、操作手段の連打や長押しなど)があった場合に、該第一の表示の表示態様が少なくとも変化可能な表示(例えば、メーターの目盛りの減少表示又は増加表示)であり、前記第一の表示は、第二の状態(例えば、「熱い(アツい)」演出の実行状態)である場合に、第一の状態(例えば、「アツい」演出の非実行状態)よりも視認性が少なくとも低くなる表示であり、前記第一の表示は、前記第二の状態である場合に、該第一の表示の表示態様の变化を少なくとも継続させる表示である、ことを特徴とする遊技台である。

【2540】

このような構成によれば、表示に特徴を持った遊技台を実現できる。また、熱い予告に

10

20

30

40

50

視線を誘導させ、操作手段の操作の受付時間が残り少なくなっていることを遊技者が見逃さないようにさせることができる場合がある。また、第一の表示の視認性が低くなる場合があることにより、遊技者の視線を表示手段へ集中させることができる場合がある。また、第一の表示の周辺に遊技者の視線を向けることができ、操作手段の操作を遊技者に促すことができる場合がある。

【2541】

また、前記表示手段は、第二の表示（例えば、演出表示704、報知表示706など出）を少なくとも表示可能な手段であり、前記第二の状態とは、前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしている状態のことである、ものとしてもよい。

10

【2542】

このような構成によれば、第二の表示を目立たせることができる場合がある。

【2543】

また、前記第一の状態とは、前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしていない状態のことである、ものとしてもよい。

【2544】

このような構成によれば、第二の表示がオーバーラップしていない状態があることにより、遊技者に違和感を与え、より遊技に集中させることができる場合がある。

【2545】

また、前記第一の表示は、メーター表示（例えば、第1の経過時間報知画像TG1、第1の状態報知画像SG1）を少なくとも含む表示である、ものとしてもよい。

20

【2546】

このような構成によれば、メーター表示の視認性を低くすることにより、遊技者にメーター表示の変化状況をわかりにくくし、操作手段の操作を促すことができる場合がある。

【2547】

また、前記第二の表示とは、演出表示（例えば、演出表示704、報知表示706など）のことである、ものとしてもよい。

【2548】

このような構成によれば、演出表示を目立たせることができる場合がある。

【2549】

また、前記遊技台はぱちんこ機またはスロットマシンであり、前記第一の表示の表示態様は、第一の態様から第二の態様へ少なくとも変化可能な表示態様であり、前記変化条件が成立する要件とは、前記第一の態様の表示から第一の時間が経過したことを少なくとも含む要件のことである、ものとしてもよい。

30

【2550】

このような構成によれば、時間の経過による変化態様の变化の視認性を低くすることにより、操作の受付時間の経過をわかりにくくし、操作手段の操作をより促すことができる場合がある。

【2551】

また、前記第二の表示とオーバーラップした前記第一の表示の少なくとも一部は非表示となる画像であり、前記表示手段は、前記非表示となる画像を描画しない、ものとしてもよい。

40

【2552】

このような構成とすることにより、描画の処理負荷を軽減することができる場合がある。

【2553】

また、第一の表示における第一の領域は、第二の状態である場合に、第一の状態よりも視認性が低い領域であるものとしてもよい。

【2554】

また、第一の表示における第二の領域は、第二の状態である場合に、第一の領域よりも

50

視認性が高い領域であるものとしてもよい。

【2555】

なお、上記の第一の領域および第二の領域は、以下の領域としてもよい。

【2556】

(a) 第一の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化する領域の一部（例えば、メーター表示の一部など）または全部を含む領域であってもよい。ここでメーター（表示）とは、時間経過や状態の変化によって目盛りが増減する表示（例えば、第1の状態報知画像SG1または第1の経過時間報知画像TG1など）をいう。

【2557】

(b) 第一の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化する領域の一部または全部を含まない領域であってもよい。

10

【2558】

(c) 第一の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化しない領域の一部（例えば、ボタン画像の一部）または全部を含む領域であってもよい。ここでボタン画像とは、操作手段（チャンスボタン136を模した画像（例えば、第1の操作手段画像BG1など）をいう。

【2559】

(d) 第一の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化しない領域の一部または全部を含まない領域であってもよい。

【2560】

(e) 第一の領域は、上記(a)～(d)の2以上の組合せた構成を有してもよい。例えば、(a)と(c)、(a)と(d)、(b)と(c)を組み合わせることができる。

20

【2561】

(a') 第二の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化する領域の一部（例えば、メーター表示の一部など）または全部を含む領域であってもよい。

【2562】

(b') 第二の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化する領域の一部または全部を含まない領域であってもよい。

【2563】

(c') 第二の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化しない領域の一部（例えば、ボタン画像の一部）または全部を含む領域であってもよい。

30

【2564】

(d') 第二の領域は、操作手段の操作に応じて表示態様が変化しない領域の一部または全部を含まない領域であってもよい。

【2565】

(e') 第二の領域は、上記(a')～(d')の2以上（あるいは全て）を組合せた構成を有してもよい。例えば、(a')と(c')、(a')と(d')、(b')と(c')を組み合わせることができる。

【2566】

また、第二の表示は、遊技に関する表示であるものとしてもよい。なお、「遊技に関する表示」の一例として、エラー表示、操作要求報知、注意喚起表示、演出表示、予告表示、オリジナルモード表示（メニュー表示、ミッション表示、音量・輝度調整表示）、デモ表示、電源投入表示（電源投入中、電源復帰中など）、などが挙げられる。

40

【2567】

また、表示手段は、操作手段の操作の受付が終了した場合に、第一の表示の少なくとも一部（例えば、ボタン画像）を、少なくとも表示しないものとしてもよい。

【2568】

なお、表示手段は、操作手段の操作の受付が終了した場合に、第一の表示の一部を表示しない手段であってもよい。ここで、「第一の表示の一部」とは、以下の構成であってもよい。

50

【2569】

(a) ボタン画像（第1の操作手段画像BG1など）の全部または一部を示す表示のことであってもよい。

【2570】

(b) メーター表示（第1の状態報知画像SG1または第1の経過時間報知画像TG1など）の全部または一部を示す表示のことであってもよい。

【2571】

(c) 操作を促す表示（例えば、文字表示など）の全部または一部を示す表示のことであってもよい。

【2572】

(d) 上記(a)～(c)のうちの2以上あるいは全ての表示の組合せのことであってもよい。

【2573】

(e) 上記(a)～(c)のうちのいずれか一つの表示のみを示していてもよい。

【2574】

また、表示手段は、操作手段の操作の受付が終了した場合に、第一の表示の全部を表示しない手段であってもよい。ここで、「第一の表示の全部」とは、以下の構成であってもよい。

【2575】

(a) メーター表示（第1の状態報知画像SG1または第1の経過時間報知画像TG1など）のことを示す表示であってもよい。

【2576】

(b) メーター表示を含む複数の表示（例えば、ボタン画像や操作を促す表示（例えば、文字表示など））のことを示していてもよい。

【2577】

また、表示手段は、操作手段の操作の受付が開始してから第二の時間が経過した場合に、第一の表示（例えば、ボタン画像など）の少なくとも一部を、少なくとも表示しない手段であってもよい。

【2578】

また、表示手段は、操作手段の受付が終了した場合に、第一の表示の一部または全部を継続して表示してもよい。

【2579】

また、表示手段は、操作手段の操作の受付が終了した場合に、メーター表示を継続して表示させる手段であるものとしてもよい。なお、表示手段は、操作手段の受付が終了した場合に、メーター表示を継続して表示させ、メーター表示の消去条件の成立があった場合（例えば、当該演出表示の終了など）に、メーター表示の表示を終了させるようにしてもよい。

【2580】

また、第一の表示の表示態様は、第一の態様から第二の態様へ変化可能としてもよい。なお、第一の表示態様は、第一の態様から第三の態様へ変化可能であり、該第三の態様から第二の態様へ変化可能であってもよい。すなわち、第一の態様から第二の態様に変化するものに限らず、第一の態様から他の複数の態様（第三の態様）を経て第二の態様へ変化するものであってもよい。

【2581】

また、上述の実施形態における「演出表示」は以下のものが挙げられる。例えば、予告表示系（先読み（保留アイコン、予告演出、装飾図柄など）の演出表示、当該変動（保留アイコン、予告演出、装飾図柄など）の演出表示、非予告系（チュートリアル、デモ、ユーザーモード、保留表示、第四図柄、大当りに関する表示、装飾図柄など）の演出表示である。また、その他の予告演出表示、大当りに関する演出表示、ユーザーモード表示、デモ表示、チュートリアル表示、装飾図柄を使った演出表示、保留アイコンを使った演出表

10

20

30

40

50

示などであってもよい。

【2582】

また、図228を用いて説明した第二の表示の透過率について、第二の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、100%ではないものとしてもよい。

【2583】

また、第二の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、0%でなくともよい（透過してもよい）。

【2584】

また、第二の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、0%であってもよい（透過しなくともよい）。

10

【2585】

また、第二の表示の少なくとも一部の透過率は、第一の値であってもよく、当該「第一の値」は0%を超え、100%未満の値としてもよい。

【2586】

また、第二の表示の少なくとも一部または全部の透過率は段階的に変化するものでもよく、当該「段階的な変化」とは、透過率が第一の値、第二の値、第三の値と変化することを示し、第一の値、第二の値、および第三の値はそれぞれ異なる値であってもよい。

【2587】

また、第二の表示の少なくとも一部または全部の透過率は連続的に変化するものでもよく、当該「連続的な変化」とは、透過率が第一の値から第二の値を経由して第三の値に変化することを示し、第一の値、第二の値、および第三の値はそれぞれ異なる値であってもよい。

20

【2588】

また、第二の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、最も高い値および最も低い値の二つの値の一方から他方にだけ変化するものであってもよい。

【2589】

また、図228を用いて説明した第一の表示の透過率について、第一の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、100%ではないものとしてもよい。

【2590】

また、第一の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、0%でなくともよい（透過してもよい）。

30

【2591】

また、第一の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、0%であってもよい（透過しなくともよい）。

【2592】

また、第一の表示の少なくとも一部の透過率は、第一の値であってもよく、当該「第一の値」は0%を超え、100%未満の値としてもよい。

【2593】

また、第一の表示の少なくとも一部または全部の透過率は段階的に変化するものでもよく、当該「段階的な変化」とは、透過率が第一の値、第二の値、第三の値と変化することを示し、第一の値、第二の値、および第三の値はそれぞれ異なる値であってもよい。

40

【2594】

また、第一の表示の少なくとも一部または全部の透過率は連続的に変化するものでもよく、当該「連続的な変化」とは、透過率が第一の値から第二の値を経由して第三の値に変化することを示し、第一の値、第二の値、および第三の値はそれぞれ異なる値であってもよい。

【2595】

また、第一の表示の少なくとも一部または全部の透過率は、最も高い値および最も低い値の二つの値の一方から他方にだけ変化するものであってもよい。

【2596】

50

また上記実施形態において、第一の表示（または、第二の表示）は、操作手段を模した表示を少なくとも含むものであってもよい。ここで、「操作手段を模した表示を少なくとも含むもの」とは、操作手段を模した表示（例えば、第1の操作手段画像BG1など）のみを示すものであってもよい。また、操作手段を模した表示を少なくとも含むもの」とは、操作手段を模した表示と当該操作手段を模した表示が表示される期間と重複した期間に表示される表示（例えば、第1の経過時間報知画像TG1などの操作の受付期間を示すメーター（またはゲージ）や「ボタンを押せ！」などの文字による表示、エフェクトなど）の両方を示すものであってもよい。

【2597】

また、第一の表示（または、第二の表示）は、操作手段の操作を促す報知を少なくとも含むものであってもよい。ここで、「操作手段の操作を促す報知を少なくとも含むもの」とは、操作手段の操作を促す報知（例えば「ボタンを押せ！」などの文字またはボタンを操作する画像・アニメーションによる表示など）のみを示すものであってもよい。また、操作手段の操作を促す報知（例えば「ボタンを押せ！」などの文字またはボタンを操作する画像・アニメーションによる表示など）と当該操作手段の操作を促す報知が表示される期間と重複した期間に表示される表示（背景画像やエフェクト、メーター（ゲージ）など）の両方を示すものであってもよい。

【2598】

また、第一の表示（または、第二の表示）は、表示制御が少なくとも実行された場合に、表示可能なものであってもよい。ここで「表示制御」とは、操作手段を操作されたことを含む条件が成立した場合に、少なくとも実行されるものであってもよい。また、「表示制御」とは、第二の制御手段（第一副制御部or第二副制御部）からコマンドが送信されたことにより表示されるものであってもよい。

【2599】

また、上記実施形態において、「視認性が高い表示」として記載されている例が「視認性が低い表示」に適用されてもよく、「視認性が低い表示」として記載されている例が「視認性が高い表示」に適用されてもよい。

【2600】

また、上記実施形態において、「少なくとも一部」とは、一部のみであってもよいし全部（全体）であってもよいことを意味する。

【2601】

また、上記の各実施例に記載した内容は、各実施例内のそれぞれの構成について他の実施例へ組み合わせ可能である。

【2602】

また、第6実施形態において、変化条件が成立する要件とは、操作手段の操作があったことを少なくとも含む要件のことである。ここで、「操作手段の操作」とは、以下の構成であってもよい。

【2603】

(a) 「操作手段が操作されたことを検知手段（操作手段のセンサ）によって検知されたこと」を示していてもよい。

【2604】

(b) 「検知手段によって第一（第二）副制御部へコマンドが送信されたこと」を示していてもよい。

【2605】

(c) 「検知手段によって送信されたコマンドを第一（第二）副制御部が受信したこと」を示していてもよい。

【2606】

(d) 上記(a)～(c)のいずれか1つまたは二以上（2つ又は全部）を示していてもよい。

【2607】

10

20

30

40

50

また、第一の表示態様の变化とは、以下の構成であってもよい。すなわち、一回の操作手段の操作があったことにより、第一の態様から第二の態様へ変化するものであってもよい。また、複数回の操作手段の操作があったことにより、第一の態様から第二の態様へ変化するものであってもよい。また、操作手段を継続して操作している時間の累計（操作手段から1回手を放してもよい）により第一の態様から第二の態様へ変化するものであってもよい。また、操作手段を継続して操作している時間（操作手段から1回手を放したら終了する）により第一の態様から第二の態様へ変化するものであってもよい。

【2608】

また、第一の表示は、前記操作手段の操作に応じて該第一の表示の表示態様が少なくとも変化可能に構成してもよく、表示態様の变化条件の成立があった場合にのみ該第一の表示の表示態様を変化するように構成してもよく、表示態様の变化条件の成立がない場合には該第一の表示の表示態様を変化しないように構成してもよい。

10

【2609】

また第一の表示は、前記操作手段の操作に応じて該第一の表示の表示態様を変化させない部分を含むものであってもよい。

【2610】

また、第一の表示または第二の表示はそれぞれ、特典ゲーム（例えば、AT）の開始表示や終了表示、特典ゲームの残り回数表示（例えば、常に表示されている残り回数表示や、特典ゲームの残りゲーム数が少なくなった場合に強調して表示される残り回数表示）、特典ゲーム数の上乗せ演出（例えば、20Gなどの文字表示が1または複数表示されることにより、特典ゲームが行われるゲーム数が増加したことを示す演出など）であってもよく、停止ボタンの押す順番を報知する押し順報知などであってもよい。ここで、ATとは、AT（アシストタイム）遊技状態のことを示し、遊技者の操作をアシストする報知（例えば、押し順報知）が実行される期間のことであってもよい。

20

【2611】

また、表示手段は装飾図柄表示装置208により構成されるものとしてもよい。また、表示手段は、第一の表示条件の成立があった場合にのみ第一の表示を実行するようにしてもよく、第二の表示条件の成立があった場合にのみ第二の表示を実行するようにしてもよく、必ず第一の表示を表示するものとしてもよく、必ず第二の表示をするものとしてもよく、必ず第一の表示および第二の表示を表示するものとしてもよい。また、操作手段は、

30

【2612】

なお、表示手段が複数設けられていてもよい。その場合、複数の表示手段のうちの第一の表示手段は、特別図柄表示装置のことであり、第二の表示手段は、装飾図柄表示装置のことであってもよい。

【2613】

また、第一の表示手段は、第一の装飾図柄表示装置のことであり、第二の表示手段は、第二の装飾図柄表示装置のことであってもよい。その場合、第一の装飾図柄表示装置または、第二の装飾図柄表示装置が装飾図柄表示装置208に相当してもよい。

【2614】

第一の表示手段および第二の表示手段のうちの少なくとも一方または両方が可動手段に設けられたものであってもよく、一方のみが可動手段に設けられたものであってもよい。

40

【2615】

第一の表示手段は、第二の表示手段よりも前側に設けられたものであってもよい。

【2616】

また、第一の表示手段は第一の表示（例えば、第1の経過時間報知画像TG1など）を表示し、第二の表示手段は第二の表示（例えば、演出表示704など）を表示するものであって、第一の表示手段に表示された第一の表示が第二の表示手段に表示された第二の表示によりオーバーラップされて視認性が低下するような場合についても本実施例は適用可能である。

50

【2617】

また、第三の表示（例えば背景画像や演出表示（第二の表示も含む）など）にオーバーラップして（その前面に）、第一の表示（第1の操作手段画像BG1および／または第1の経過時間報知画像TG1など）が表示されることによって、第三の表示が遊技者に視認困難となっている場合に、チャンスボタン136の操作に応じて第一の表示が消去され（非表示）となって、第三の表示が遊技者に視認可能となる構成であってもよい。

【2618】

また、操作手段画像および経過時間報知画像の表示中（操作手段の受付期間中）において、遊技者により操作手段が操作された場合は、経過時間報知画像が受付期間終了時と同じ画像（残り時間0秒）を表示してから消去されるようにしてもよい。また、先に経過報知画像が消去されてから操作手段画像が消去されるようにしてもよい。

10

【2619】

また、上記実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記表示手段は、第一の表示（例えば、図80、図81の第1の経過時間報知画像TG1や、図92の経過時間報知画像、または残り時間報知画像など）を少なくとも表示可能な手段であり、前記表示手段は、第二の表示（例えば、図80の普図変動表示に付随する演出や図81の保留アイコンPI3など）を少なくとも表示可能な手段であり、前記第一の表示とは、前記操作手段に関する表示のことであり、前記第一の表示は、時間の経過に応じて表示態様を少なくとも変化可能な表示であり、前記第一の表示における前記表示態様の变化は、第二の状態である場合に、第一の状態よりも視認性が少なくとも低くなる変化であり、前記第二の状態とは、前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部にオーバーラップしている状態のことであり、ことを特徴とするものである。

20

【2620】

また、前記第一の状態とは、前記表示手段に前記第二の表示が少なくとも表示されていない状態のことであり、ものとしてもよい。

【2621】

また、前記第一の状態とは、前記第二の表示の少なくとも一部が前記第一の表示の少なくとも一部と重なる位置に表示されている状態のことであり、ものとしてもよい。

30

【2622】

このような構成とすることにより、遊技者にオーバーラップしている第一の表示と第二の表示を注目させ、遊技に集中させることができる場合がある。また、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に、時間の経過に応じて表示態様が変化する操作手段に関する表示を視認しにくくし、遊技者に遊技手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に表示手段を注意深く見させ、遊技に集中させることができるとともに、操作の要否の判断を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2623】

また、前記第一の表示は、第一の画像（例えば、図81の第1の操作手段画像BG1）が少なくとも含まれる表示であり、前記第一の表示は、第三の画像（例えば、図81の第1の経過時間報知画像TG1）が少なくとも含まれる表示であり、前記第二の表示は、第二の画像（例えば、図81の保留アイコンPI3）が少なくとも含まれる表示であり、前記第三の画像は、時間の経過に応じて表示態様を少なくとも変化可能な表示であり、前記第二の状態とは、前記第二の画像が前記第三の画像にオーバーラップしている状態のことであり、ものとしてもよい。

40

【2624】

このような構成とすることにより、遊技者にオーバーラップしている第二の画像と第三の画像に注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。また、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に、時間の経過に応じて表示態

50

様に変化する操作手段に関する第三の画像を視認しにくくし、遊技者に遊技手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に表示手段を注意深く見させ、遊技に集中させることができるとともに、操作の要否の判断を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2625】

また、前記第二の画像は、前記第二の状態である場合に、前記第三の画像の少なくとも一部とオーバーラップする画像である、ものとしてもよい。

【2626】

このような構成とすることにより、遊技者に、特に時間の経過に応じて表示態様に変化する操作手段に関する第三の画像を第一の画像と比較して視認しにくくし、遊技者に遊技手段の操作をより促すことができる場合がある。また、第一の画像と第三の画像の視認態様の違いから遊技者に表示手段を注意深く見させ、遊技に集中させることができるとともに、操作の要否の判断を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2627】

また、前記第二の表示は、前記第二の状態である場合に、前記第一の表示の一部のみとオーバーラップする表示である、ものとしてもよい。

【2628】

また、前記第一の表示の少なくとも一部は、前記第二の状態である場合に、少なくとも視認困難となる表示である、ものとしてもよい。

【2629】

このような構成とすることにより、遊技者に、第一の表示の一部（オーバーラップした領域）と他の領域（オーバーラップしない領域）との視認態様を異ならせ、遊技者に遊技手段の操作をより促すことができる場合がある。また、第一の表示の視認態様の違いから遊技者に表示手段を注意深く見させ、遊技に集中させることができるとともに、操作の要否の判断を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2630】

また、前記表示手段は、前記操作手段の操作の受付が終了した場合に、前記第一の表示を少なくとも表示しない手段であってもよい。

【2631】

また、上記実施形態に係る遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、遊技者による操作が可能な位置に少なくとも設けられた操作手段（例えば、チャンスボタン136）と、複数種類の表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第一の種類の表示（例えば、図78の第1の操作手段画像BG1、第1の経過時間報知画像TG1）であり、前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第二の種類（例えば、図78の変動アイコンCI）の表示であり、前記第一の種類の表示は、前記操作手段に関する表示であり、前記第一の種類の表示は、前記操作手段の操作を受け付ける場合に、少なくとも表示可能に構成されたものであり、前記第一の種類の表示は、第一の表示（例えば、図78の第1の操作手段画像BG1）を少なくとも含む表示であり、前記第一の種類の表示は、第二の表示（例えば、図78の第1の経過時間報知画像TG1）を少なくとも含む表示であり、前記第二の表示は、時間の経過に応じて開始位置から終了位置へ向かって表示態様を変化させることが可能な表示であり、前記第二の種類の表示は、第三の表示（例えば、図78の変動アイコンCI）を少なくとも含む表示であり、前記第二の種類の表示は、演出表示であり、前記第三の表示は、前記第一の表示よりも優先的に表示されるものであり、前記第三の表示は、前記第二の表示よりも優先的に表示されるものであり、前記第二の表示の前記開始位置は、該第二の表示よりも前記第三の表示が優先的に表示されることにより、該第三の表示が表示されない場合よりも遊技者から視認困難となるものであり、前記第二の表示の前記表示態様の变化は、前記第二の表示よりも前記第三の表示が優先的に表示されることにより、該第三の表示よりも遊技者から視認困難となるものであり、前記

10

20

30

40

50

第一の種類の表示は、前記第二の種類の表示と一部重なる位置に表示されるものであり、前記第二の種類の表示は、前記第一の種類の表示よりも先に前記表示手段に少なくとも表示可能なものであってもよい。

【2632】

また、前記表示手段は、前記第一の種類の表示および前記第二の種類の表示のうちの少なくとも一方の種類の表示を、少なくとも表示可能なものである、ものとしてもよい。

【2633】

また、前記第一の表示は、前記操作手段を模した態様をした表示を含むものである、ものとしてもよい。

【2634】

このような構成とすることにより、遊技者に操作手段の操作をより促すことができる場合がある。また、第二の表示（経過時間報知画像T G 1の一部）によって、操作手段の受付期間の残り時間を開始位置からの減少表示で報知する場合において、第二の表示の開始位置を、第二の表示よりも第三の表示（演出表示）が優先的に表示されることにより、第三の表示が表示されない場合よりも遊技者から視認困難となるものとし、第二の表示の開始位置から終了位置に向かう表示態様の変化を、第二の表示よりも第三の表示が優先的に表示されることにより、第三の表示よりも遊技者から視認困難となるものとするので、遊技者に操作手段の操作の受付期間であることを視認しにくくし、遊技者に遊技手段の操作をより促すことができる場合がある。また、遊技者に隠されている表示態様をより注目させ、遊技へ集中させることができる場合がある。また、第二の表示の開始位置（操作の受付開始時）の表示態様と、第二の表示の開始位置から終了位置までの表示態様の変化とを、第三の表示で視認困難とするため、遊技者に表示手段を注意深く見させ、遊技に集中させることができるとともに、操作の要否の判断を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2635】

また、前記演出表示は、大当たり予告を少なくとも含むものである、ものとしてもよい。

【2636】

このような構成とすることにより、大当たり予告の場合に遊技者に表示手段を注意深く見させ、遊技に集中させるできるとともに、操作の要否の判断を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2637】

また、前記表示手段は、前記操作手段の操作の受付が終了した場合に、前記第一の種類の表示を少なくとも表示しないものとしてもよい。

【2638】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。なお、以下の説明は、第1実施形態～第6実施形態を含むこの明細書中で説明した遊技台に適宜、適用可能である。

（付記A1）

【2639】

遊技球が進入可能な第1の進入口と、前記第1の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて始動情報を導出する始動情報導出手段と、前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、前記当否判定手段の当否判定結果に応じて所定の演出を行う演出手段と、遊技球の進入に基づいて所定の利益が発生する第2の進入口と、を備え、前記演出手段は、前記所定の演出中に前記第2の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて、前記所定の演出を変化させることを特徴とする遊技台。

（付記A2）

【2640】

付記A1記載の遊技台であって、前記第2の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて所定の利益を遊技者に付与する利益付与手段と、を備え、前記演出手段は、前記所定の演出中に前記第2の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて、前記所定の演出に影響を与える特定の演出を行うことを特徴とする遊技台。

(付記 A 3)

【2641】

付記 A 1 又は A 2 記載の遊技台であって、前記演出手段は、所定の表示を行なう表示手段を含み、前記表示手段は、前記所定の演出中に前記第 2 の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて、前記所定の演出に基づく表示演出の一部を前記特定の演出に基づく表示演出の一部で覆うことを特徴とする遊技台。

(付記 A 4)

【2642】

付記 A 1 から A 3 のうちいずれか 1 項記載の遊技台であって、前記第 1 の進入口と前記第 2 の進入口は、前記第 1 の進入口へ進入した遊技球が前記第 2 の進入口に進入し得る位置にそれぞれ配置されることを特徴とする遊技台。

10

(付記 A 5)

【2643】

付記 A 2 に記載の遊技台であって、所定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な状態となる入賞装置を備え、前記特定の演出は、前記所定条件が成立する可能性が高いことを示唆する演出であることを特徴とする遊技台。

(付記 A 6)

【2644】

遊技価値付与条件の成立があった場合に、遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、遊技球が通過しても前記遊技価値付与条件が成立しない第一の進入領域と、遊技球の入球に基づいて前記遊技価値付与条件が成立する第二の進入領域と、当否判定条件の成立があった場合に、当否判定を実行可能な当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定結果に対応する図柄態様を、図柄の変動表示を行った後に停止表示可能な報知手段と、所定の演出画像を表示可能な画像表示手段を少なくとも含み、前記報知手段とは別体で構成された演出手段と、前記演出手段を制御可能な演出制御手段と、を備えた遊技台において、前記当否判定条件は、前記第一の進入領域への遊技球の通過があったことを少なくとも含むものであり、前記演出制御手段は、図柄の変動表示を開始した後に前記当否判定手段による当否判定結果に対応する図柄の停止表示を行う図柄変動表示を前記画像表示手段に表示させることが可能なものであり、前記第二の進入領域は、前記当否判定手段による当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に、遊技球が少なくとも入球可能となるものであり、前記演出制御手段は、大当たりが発生するかどうかを予告する大当たり予告を、前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、前記大当たりは、前記第二の進入領域に遊技球が入球したことを少なくとも一つの条件として発生されるものであり、前記演出制御手段は、前記画像表示手段による前記図柄変動表示の表示中に、該図柄変動表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当たり予告を、前記演出手段に少なくとも行わせることが可能なものであり、前記報知手段による図柄の変動表示は、前記画像表示手段による前記図柄変動表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難な期間中も、遊技者から視認容易なものである、ことを特徴とする遊技台。

20

30

(付記 A 7)

【2645】

付記 A 6 記載の遊技台であって、前記演出制御手段は、前記画像表示手段による図柄の停止表示中に、該図柄の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当たり予告を、前記演出手段に少なくとも行わせることが可能なものであり、前記報知手段による図柄の停止表示は、前記画像表示手段による図柄の停止表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難であっても、遊技者から視認容易なものである、ことを特徴とする遊技台。

40

(付記 A 8)

【2646】

付記 A 6 又は A 7 に記載の遊技台であって、前記演出制御手段は、前記画像表示手段が前記図柄変動表示を表示中に前記第二の進入領域に遊技球が入球した場合に、該図柄変動表示を遊技者が視認困難とならない演出を、前記演出手段に少なくとも行わせることが可

50

能であり、前記大当り予告は、前記演出を遊技者が視認困難とならないものであることを特徴とする遊技台。

(付記 A 9)

【2647】

付記 A 6 から A 8 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、前記当否判定結果は、第一の当否判定結果と第二の当否判定結果を含み、前記報知手段は、前記当否判定結果が前記第一の当否判定結果である場合には第一の図柄態様を停止表示可能であり、前記当否判定結果が前記第二の当否判定結果である場合には該第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様を停止表示可能であることを特徴とする遊技台。

(付記 A 10)

【2648】

付記 A 6 から A 9 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、前記演出手段は、前記画像表示手段による前記図柄変動表示を前方から覆わない第一の位置と該図柄変動表示の少なくとも一部を前方から覆う第二の位置を含む複数の位置に移動可能な可動体を含み、前記演出制御手段は、前記可動体を前記第一の位置から前記第二の位置に移動させることによって前記大当り予告を、該可動体に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。

【2649】

なお、以上の説明は、他の付記で記載した遊技台や、この明細書中で説明した遊技台に適宜、適用可能である。

(付記 A 11)

【2650】

遊技球が進入可能な複数の進入領域と、前記複数の進入領域のうち、第一の進入領域を少なくとも含む所定の進入領域に遊技球が進入した場合に、少なくとも当否判定を実行可能な当否判定手段と、前記複数の進入領域のうち、前記所定の進入領域とは異なる第二の進入領域に遊技球が進入した場合に、少なくとも補助当否判定を実行可能な補助当否判定手段と、図柄の変動表示を行った後で、前記補助当否判定の結果に対応する図柄態様を停止表示する第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の報知手段と、図柄の変動表示を行った後で、前記補助当否判定の結果に対応する図柄態様を停止表示する第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の報知手段と、前記第二の報知手段を少なくとも含む演出手段と、少なくとも前記演出手段を制御可能な演出制御手段と、少なくとも前記第一の進入領域に遊技球が進入しやすい時短状態と、非時短状態とに制御可能な時短制御手段と、を備えた遊技台であって、前記第一の進入領域は、前記第一の図柄変動表示が行われて前記当否判定の結果のうちの特定の補助当否判定の結果に応じた図柄態様が停止表示された後で、遊技球が進入可能とされるものであり、前記演出制御手段は、前記当否判定の結果に関する所定の演出および前記第二の図柄変動表示を前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、前記演出制御手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中の所定期間において、該第二の図柄変動表示の少なくとも一部が視認困難となるように、前記所定の演出を前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、前記第一の図柄変動表示は、前記所定期間中も視認容易なものであり、前記第二の図柄変動表示は、前記時短状態よりも前記非時短状態の方が実行されやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

【2651】

ここにいう第一の進入領域は、例えば電チューであり、所定の進入領域は、例えば、第 2 特図始動口 232 (電チュー) と第 1 特図始動口 230 であり、第二の進入領域は、例えば普図始動口 228 であり、第一の図柄変動表示は、例えば、主制御部 300 が制御する普図表示装置 210 で行われる普図の図柄変動表示あり、第二の図柄変動表示は、例えば、副制御部 400, 500 が制御する装飾図柄表示装置 208 で行われる普図の装飾図柄変動表示ある。

(付記 A 12)

【2652】

付記A11に記載の遊技台であって、前記第二の報知手段は、画像表示手段であり、前記所定の演出は、少なくとも前記画像表示手段で実行可能とされるものであり、前記画像表示手段は、少なくとも前記第二の図柄変動表示を実行可能な所定の表示領域を有するものであり、前記演出制御手段は、前記所定の表示領域において、前記第二の図柄変動表示の非実行期間の少なくとも一部を含む期間で、該第二の図柄変動表示とは異なる表示演出を実行させることが可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

【2653】

ここで、前記演出制御手段は、前記異なる表示演出の少なくとも一部が視認困難となるように、前記所定の演出を、前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであってもよい。

(付記A13)

【2654】

付記A12に記載の遊技台であって、前記所定の表示領域で実行可能な前記異なる表示演出は、大当り予告表示および遊技情報表示のうちの少なくとも一方を含むものである、ことを特徴とする遊技台。

【2655】

ここにいう大当り予告表示には、いわゆる先読み予告も含む。また、遊技情報表示としては、例えば、時短回数、連荘回数、獲得遊技球数、擬似連回数、などが含まれる。

(付記A14)

【2656】

付記A13に記載の遊技台であって、前記演出制御手段は、前記非時短状態における前記第二の図柄変動表示の非実行期間は、少なくとも前記大当り予告を実行させることが可能なものであり、前記時短状態における前記第二の図柄変動表示の非実行期間は、少なくとも前記遊技情報表示を実行させることが可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記A15)

【2657】

付記A14に記載の遊技台であって、前記第二の図柄変動表示のうちの特定の第二の図柄変動表示は、前記補助当否判定の結果に関する図柄および前記大当り予告に関する図柄を含んで該第二の図柄変動表示を実行可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

【2658】

付記A11～付記A15までに記載した遊技台における上記所定期間は、第二の図柄変動表示の実行中の少なくとも一部を含む期間であってもよい。また、上記所定の演出は、少なくとも大当りが発生するかどうかを予告可能な大当り予告を含むものであってもよい。また、上記演出制御手段は、上記非時短状態では、上記第二の図柄変動表示を実行しないものであってもよい。また、上記所定の表示領域では、上記第二の図柄変動表示とは異なる表示のうちの特図2の図柄変動表示に関する予告が少なくとも実行可能とされるものであってもよい。上記第二の図柄変動表示の実行中に、特図2が割り込んで、上記異なる表示が可能な状態であっても、該第二の図柄変動表示を優先して実行可能なものであってもよい。上記電チュー作動中報知を実行可能であり、第二の図柄変動表示の実行有無により上記電チュー作動中報知は報知態様が異なってもよい。例えば、第二の図柄変動表示のありとなしで電チュー近辺のランプ制御が異なってもよい。具体的に第二の図柄変動表示ありの方が、報知が派手になってもよい。ここにいう報知が派手とは、演出期間が長いことも含まれる。また、上記第二の図柄変動表示は、前記補助当否判定の結果に関する図柄のみを変動可能であってもよい。また、右打ちと左打ちを行う遊技台であって、左打ち時のほうが第二の図柄変動表示を実行しやすいものであってもよい。さらに、非電サポ状態では左打ちを行い、電サポ状態では右打ちを行う遊技台であってもよい。また、電チューの開放パターンは、第一の開放パターンと第二の開放パターンを少なくとも含むものであり、第一の開放パターンよりも第二の開放パターンの方が有利であり、第二の図柄変動表示は少なくとも、前記第二の開放パターンとなる場合に実行可能とされるものであっても

10

20

30

40

50

よい。

【2659】

なお、以上の説明は、他の付記で記載した遊技台や、この明細書中で説明した遊技台に適宜、適用可能である。

(付記A16)

【2660】

電チューと、当否判定手段(特図)と、補助当否判定手段(普図)と、大当り遊技制御手段とを備え、メイン普図変動表示(第一の図柄変動表示)とサブ普図変動表示(第二の図柄変動表示)を行うことが可能な遊技台であって、前記サブ普図変動は、第二の演出により視認困難であり、前記メイン普図変動は、前記サブ普図変動が第二の演出により視認困難であっても視認容易であり、前記サブ普図変動は、大当り遊技中よりも、大当り遊技中以外で行われやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記A17)

【2661】

付記A16に記載の遊技台であって、前記サブ普図変動のうちの特定のサブ普図変動が、大当り遊技中よりも、大当り遊技中以外で行われやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記A18)

【2662】

付記A17に記載の遊技台であって、前記サブ普図変動は、少なくとも第一の変動時間と、第二の変動時間で実行可能なものであり、前記第一の変動時間よりも前記第二の変動時間のほうが長く、前記特定のサブ普図変動は、少なくとも前記第二の変動時間を含む変動時間で実行可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記A19)

【2663】

付記A16～付記A18のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、前記電チューの開放パターンは、第一の開放パターンと第二の開放パターンを少なくとも含むものであり、前記第一の開放パターンよりも前記第二の開放パターンの方が遊技者にとって有利であり(例えば、遊技球が進入しやすい)、前記サブ普図変動は、少なくとも電チューが前記第二の開放パターンで開放する場合に実行可能とされるものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記A20)

【2664】

付記A18又はA19に記載の遊技台であって、前記サブ普図変動は、前記大当り遊技中は前記第一の変動時間を少なくとも含む変動時間で実行可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

【2665】

付記A16～付記A20までに記載した遊技台における前記特定のサブ普図変動は、前記第一の変動時間では行われないものであってもよい。また、前記特定のサブ普図変動を除くサブ普図変動は、前記第二の変動時間では行われないものであってもよい。また、前記第一の変動時間で行われるサブ普図変動は、前記補助当否判定の結果のみを報知する演出を実行可能なものであってもよい。また、前記サブ普図変動は、前記大当り遊技中には行われないものであってもよい。また、少なくとも一部のサブ普図変動は、大当り予告を含んで図柄変動表示を実行可能なものであってもよい。さらに、前記大当り遊技中には、電チューの開放報知演出のみ実行可能であってもよい。また、右打ちと左打ちを行う遊技台であって、所定の発射強度(例えば右打ち)のほうが前記サブ普図変動を実行しやすいものであってもよい。さらに、少なくとも大当り遊技中は前記所定の発射強度(右打ち)で遊技可能な遊技台であってもよい。

【2666】

なお、以上の説明は、他の付記で記載した遊技台や、この明細書中で説明した遊技台に

10

20

30

40

50

適宜、適用可能である。

(付記 A 2 1)

【2 6 6 7】

当否判定手段(特図)と、補助当否判定手段(普図)と、先読み予告を行うことが少なくとも可能な演出手段と、前記演出手段を少なくとも制御可能な演出制御手段とを備え、メイン普図変動表示(第一の図柄変動表示)とサブ普図変動表示(第二の図柄変動表示)を行うことが可能な遊技台であって、前記演出制御手段は、前記先読み予告および前記サブ普図変動表示を前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、前記先読み予告の実行中に前記サブ普図変動が実行された場合には、該サブ普図変動が該先読み予告の少なくとも一部を視認困難とする、ことを特徴とする遊技台。

10

(付記 A 2 2)

【2 6 6 8】

付記 A 2 1 に記載の遊技台であって、少なくとも一部のサブ普図変動は、大当たり予告を含んで図柄変動表示を実行可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記 A 2 3)

【2 6 6 9】

付記 A 2 1 又は A 2 2 に記載の遊技台であって、前記演出手段には画像表示手段が少なくとも含まれ、少なくとも前記画像表示手段で、前記サブ普図変動及び前記先読み予告が実行可能であり、前記画像表示手段は、前記サブ普図変動を実行可能な所定の表示領域を有するものであり、前記画像表示手段は、先読み予告表示領域を有するものであり、前記サブ普図変動のうち所定のサブ普図変動が行われた場合は、該サブ普図変動が前記所定の表示領域を超えて表示可能となり、前記先読み予告表示領域に入り込み、前記先読み予告の少なくとも一部を視認困難とする、ことを特徴とする遊技台。

20

【2 6 7 0】

なお、前記先読み予告は保留変化予告であり、前記画像表示手段は、保留表示領域を有するものであり、前記サブ普図変動のうち所定のサブ普図変動が行われた場合は、該サブ普図変動が前記所定の表示領域を超えて表示可能となり、前記保留表示領域に入り込み、保留先読み予告の少なくとも一部を視認困難とするものであってもよい。

(付記 A 2 4)

【2 6 7 1】

付記 A 2 1 乃至 A 2 3 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、この遊技台は、特図 2 優先変動機であり、特図 1 の保留表示領域と、特図 2 の保留表示領域を有し、両保留表示領域は所定の表示領域を挟んで設けられたものであり、前記サブ普図変動は、両保留表示領域の少なくとも一部を視認困難とすることが可能であるが、特図 1 の先読み予告及び特図 2 の先読み予告のいずれか一方の先読み予告のみを視認困難とするものである、ことを特徴とする遊技台。

30

(付記 A 2 5)

【2 6 7 2】

付記 A 2 1 乃至 A 2 4 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、前記サブ普図変動の少なくとも一部が視認困難となるように演出を実行させることが可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

40

【2 6 7 3】

付記 A 2 1 ~ 付記 A 2 5 までに記載した遊技台における前記サブ普図変動は、複数ある前記保留表示領域のうち一部の保留表示領域(例えば、入賞タイミングが最も古い第一保留の表示領域)の少なくとも一部を視認困難にするものであってもよい。また、特図 1 および特図 2 保留表示領域の第一保留を視認困難にするものであってもよい。さらに、第二保留等の他の保留を視認困難にするものであってもよい。また、非電サポ状態中に電チューが開放して特図 2 が割り込んだ場合に、特図 2 の保留の少なくとも一部は、電チュー開放報知演出により視認困難とされてもよい。また、非電サポ状態中は特図 1 の保留先読み予告を(少なくとも)視認困難とすることが可能なものであり、電サポ状態中は特図 2 の保

50

留先読み予告を（少なくとも）視認困難とすることが可能なものであってもよい。また、入賞順変動の遊技台であって、前記サブ普図変動により視認困難とされる特定の保留表示領域は、特図 1 の保留表示と特図 2 の保留表示を行うことが可能であり、その機能は（非電サポ状態中においては）特図変動ごとに切り替わることが可能であってもよい。また、先読み保留表示と、前記サブ普図変動が同時期に行われている状態で特図の装飾図柄変動表示中に演出（例えば、スーパーリーチ等）が開始された場合に、サブ普図変動は残し、先読み保留表示は非表示とする態様であってもよいし、サブ普図変動と先読み保留表示とともに非表示とする態様であってもよいし、先読み保留表示は残し、サブ普図変動は非表示とする態様であってもよい。

【2674】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

（付記 A 26）

【2675】

当否判定手段（特図）と、補助当否判定手段（普図）と、演出手段と、前記演出手段を少なくとも制御可能な演出制御手段とを備え、メイン普図変動表示（第一の図柄変動表示）とサブ普図変動表示（第二の図柄変動表示）を行うことが可能な遊技台であって、前記サブ普図変動の少なくとも一部が視認困難となるように演出を実行させることが可能であり、画像表示手段と、演出用可動手段と、を備え、前記演出用可動手段は、前記演出として少なくとも動作可能なものであり、前記サブ普図変動は前記画像表示手段で少なくとも行われるものであり、前記画像表示手段では、前記演出は、少なくとも前記演出用可動手段の動作に関連した画像を表示可能であり、前記演出として動作した前記演出用可動手段および前記画像の少なくとも一方により前記サブ普図変動を視認困難とする、ことを特徴とする遊技台。

（付記 A 27）

【2676】

付記 A 26 に記載の遊技台であって、前記サブ普図変動が先に行われている場合には、前記演出で前記サブ普図変動を視認困難にし、前記演出が先に行われている場合には、前記画像表示手段を使用した前記サブ普図変動を実行しない、ことを特徴とする遊技台。

（付記 A 28）

【2677】

付記 A 26 又は A 27 に記載の遊技台であって、前記画像表示手段は、保留表示領域を有するものであり、前記演出は前記保留表示領域の少なくとも一部を視認困難とするものである、ことを特徴とする遊技台。

（付記 A 29）

【2678】

付記 A 26 乃至 A 28 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、前記サブ普図変動は、大当り遊技中よりも非大当り遊技中のほうが行われやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

（付記 A 30）

【2679】

付記 A 26 乃至 A 29 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、前記サブ普図変動は電サポ状態よりも非電サポ状態で行われやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

【2680】

付記 A 21 ～付記 A 25 までに記載した遊技台における前記演出は大当り予告を少なくとも含むものであってもよい。また、前記演出用可動手段は、少なくとも大当り予告として動作可能なものであってもよい。さらに、前記演出用可動手段は、前記演出として、画像表示手段の前側（遊技者側）への動作が少なくとも可能なものであってもよい。

【2681】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であ

10

20

30

40

50

っても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

(付記 A 3 1)

【2 6 8 2】

電チューと、当否判定手段(特図)と、補助当否判定手段(普図)と、演出手段と、前記演出手段を少なくとも制御可能な演出制御手段とを備え、メイン普図変動表示(第一の図柄変動表示)とサブ普図変動表示(第二の図柄変動表示)を行うことが可能な遊技台であって、前記演出制御手段は、前記演出手段に演出および前記サブ普図変動を少なくとも実行させることが可能なものであり、前記サブ普図変動後の電チュー開放報知演出の少なくとも一部が視認困難となるように前記演出を実行させることが可能であり、前記電チュー開放報知演出実行中は前記電チューへの入球が許容されている状態であり、前記電チューへ入球したことに基づく特図変動表示における演出で実行中の電チュー開放報知演出を視認困難としつつも、前記メイン普図変動は視認容易である、ことを特徴とする遊技台。

10

(付記 A 3 2)

【2 6 8 3】

付記 A 3 1 に記載の遊技台であって、特図 1 の図柄変動表示を少なくとも実行可能な特図 1 図柄変動表示手段と、特図 2 の図柄変動表示を少なくとも実行可能な特図 2 図柄変動表示手段と、を有し、実行中の電チュー開放報知演出を、前記特図 2 の図柄変動表示中の演出によって視認困難とする、ことを特徴とする遊技台。

(付記 A 3 3)

【2 6 8 4】

付記 A 3 1 又は A 3 2 に記載の遊技台であって、特図 2 の方が有利な大当たりが付与されやすい、ことを特徴とする遊技台。

20

(付記 A 3 4)

【2 6 8 5】

この遊技台は、特図 2 優先変動機であり、少なくとも特図 1 の先読み予告を実行可能な先読み予告手段を備え、前記特図 1 の先読み予告実行中に前記サブ普図変動表示を少なくとも実行可能であり、普図変動が当選して電チューが開放し、前記特図 2 の図柄変動表示が割り込んだ変動でも前記先読み予告を行い、該先読み予告の演出表示により電チュー開放報知演出を視認困難とする、ことを特徴とする遊技台。

【2 6 8 6】

なお、特図 2 優先変動機においては、電チューへ入球に応じた特図 2 の図柄変動表示における演出で実行中の電チュー開放報知演出を視認困難としてもよい。また、入賞順変動機においては、特図の保留が所定数以下(少ない又は 0)の状態および特図の図柄変動表示が停止している状態で、実行中の電チュー開放報知演出を、電チューへ入球に応じた特図の図柄変動表示における演出で視認困難としてもよい。また、非電サポ中は特図 1 3 7 がほぼ交互に入賞可能であり、電サポ状態中は、普図変動を経て電チュー開放で特図 2 に連続入賞可能な遊技台においては、実行中の電チュー開放報知演出を、前記入賞に応じた特図 2 の図柄変動表示における演出で視認困難としてもよい。こうすることで、電チュー開放報知によって、有利な特図 2 の図柄変動表示が連続して行われる可能性があることを報知可能な場合がある。また、アタッカの一回の開放時間が相対的に短い第一の大当たり(不利な大当たり)と、相対的に長い第二の大当たり(有利な大当たり)を有し、特図 2 では、該第一の大当たりよりも該第二の大当たりの方が出現しやすい態様であってもよいし、該第一の大当たりは出現しない態様であってもよい。

30

40

【2 6 8 7】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

(付記 A 3 5)

【2 6 8 8】

遊技球が進入可能な第一の進入領域と、遊技球が進入可能な第二の進入領域と、第一の条件の成立があった場合に、第一の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と、第二の

50

条件の成立があった場合に、第二の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と、図柄の変動表示を開始した後に前記第一の当否判定手段による第一の当否判定結果に対応する図柄の停止表示を行う図柄変動表示を実行可能な報知手段と、表示を実行可能な表示手段を少なくとも含む演出手段と、を備えた遊技台であって、前記第一の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第一の進入領域への遊技球の進入であることを少なくとも含むものであり、前記第二の進入領域は、前記第一の当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に、進入可能時間を限度として遊技球が進入可能とされるものであり、前記第二の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第二の進入領域への遊技球の進入であることを少なくとも含むものであり、前記表示手段は、第三の条件の成立があった場合に、演出表示を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示は、前記第一の当否判定の結果に関する結果表示を少なくとも含むものであり、前記表示手段は、前記図柄変動表示が実行されている間に前記演出表示を表示可能なものであり、前記表示手段は、前記図柄の停止表示が実行されている間に前記結果表示を表示可能なものであり、前記演出表示は、第一の演出時間以上の演出時間にわたって表示されるものであり、前記第一の演出時間は、前記図柄変動表示の表示時間よりも短いものである、ことを特徴とする遊技台。

10

【2689】

なお、第一の進入領域は、例えば普図始動口228であり、第二の進入領域は、例えば電チューであり、第一の当否判定は、例えば普図の当否判定（普図抽選）、第二の当否判定は、例えば特図の当否判定（特図抽選）である。

（付記A36）

20

【2690】

付記A35に記載の遊技台であって、複数の状態のいずれかに遊技状態を移行可能に構成され、前記複数の状態は、第一の状態を少なくとも含むものであり、前記複数の状態は、第二の状態を少なくとも含むものであり、前記第二の状態は、前記第一の状態よりも前記第一の当否判定結果が前記特定の当否判定結果となる確率が高いものであり、前記表示手段は、前記第二の状態である期間よりも前記第一の状態である期間に前記演出表示を表示しやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

（付記A37）

【2691】

付記A36に記載の遊技台であって、前記図柄変動表示は、複数の表示時間のうちの何れかの表示時間にわたって行われるものであり、前記複数の表示時間は、第一の表示時間を少なくとも含むものであり、前記複数の表示時間は、第二の表示時間を少なくとも含むものであり、前記第二の表示時間は、前記第一の表示時間よりも長いものであり、前記第一の状態は、前記第二の状態よりも前記表示時間が前記第二の表示時間となりやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

30

（付記A38）

【2692】

付記A35乃至付記A37のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、前記結果表示は、前記第一の当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に、前記第二の進入領域に遊技球が進入可能であることを示す進入可能表示を少なくとも含むものである、ことを特徴とする遊技台。

40

（付記A39）

【2693】

付記A35乃至付記A38のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、前記演出手段は、大当たりが発生するかどうかを予告する大当たり予告を少なくとも実行可能なものであり、前記大当たりは、前記第二の進入領域に遊技球が入球したことを少なくとも一つの条件として発生されるものであり、前記演出手段は、前記表示手段による前記演出表示の表示中に、該演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当たり予告を少なくとも実行可能なものであり、前記報知手段による図柄の変動表示は、前記表示手段による前記演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難な期間中も、遊技者から視認容

50

易なものである、ことを特徴とする遊技台。

(付記 A 4 0)

【2 6 9 4】

遊技球が進入可能な第一の進入領域と、遊技球が進入可能な第二の進入領域と、第一の条件の成立があった場合に、第一の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と、第二の条件の成立があった場合に、第二の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と、図柄の変動表示を開始した後に前記第一の当否判定手段による第一の当否判定結果に対応する図柄の停止表示を行う図柄変動表示を実行可能な報知手段と、表示を実行可能な表示手段を少なくとも含む演出手段と、を備えた遊技台であって、前記第一の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第一の進入領域への遊技球の進入であることを少なくとも含むものであり、前記第二の進入領域は、前記第一の当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に、進入可能時間を限度として遊技球が進入可能とされるものであり、前記第二の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第二の進入領域への遊技球の進入であることを少なくとも含むものであり、前記表示手段は、第三の条件の成立があった場合に、演出表示を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示は、前記第一の当否判定の結果に関する結果表示を少なくとも含むものであり、前記演出手段は、大当りが発生するかどうかを予告する大当り予告を少なくとも実行可能なものであり、前記大当りは、前記第二の進入領域に遊技球が入球したことを少なくとも一つの条件として発生されるものであり、前記大当り予告が実行されていないときに表示開始した前記演出表示よりも、前記大当り予告が実行されているときに表示開始した前記演出表示のほうが、前記演出時間が短くなりやすいものである、ことを特徴とする遊技台。

10

20

【2 6 9 5】

なおここでも、第一の進入領域は、例えば普図始動口 2 2 8 であり、第二の進入領域は、例えば電チューであり、第一の当否判定は、例えば普図の当否判定（普図抽選）、第二の当否判定は、例えば特図の当否判定（特図抽選）である。

(付記 A 4 1)

【2 6 9 6】

付記 A 4 0 に記載の遊技台であって、前記演出手段は、前記表示手段による前記演出表示の表示中に、該演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当り予告を少なくとも実行可能なものであり、前記報知手段による図柄の変動表示は、前記表示手段による前記演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難な期間中も、遊技者から視認容易なものである、ことを特徴とする遊技台。

30

【2 6 9 7】

なお、付記 A 3 5 ～付記 A 4 1 に記載の遊技台であって、非電サボ中は電サボ中よりも電チューは短い開放時間が選ばれ易い遊技台であってもよい。すなわち、前記第二の進入領域の進入可能時間は、第一の時間と該第一の時間よりも長い第二の時間を少なくとも含む複数の時間のうちの何れかの時間であり、前記第一の状態は、前記第二の状態よりも前記進入可能時間が前記第一の時間となりやすいものであってもよい。こうすることで、第一の状態で第一の時間以外の時間となることに期待を持たせることができる場合がある。

【2 6 9 8】

また、普図演出は、電チューショート開放よりも電チューロング開放の方が行われやすくてもよい。すなわち、前記表示手段は、前記進入可能時間が前記第一の時間となる場合よりも前記第二の時間となる場合に前記演出表示を実行しやすいものである。この場合、第二の時間となることに期待を持たせることができる場合がある。

40

【2 6 9 9】

また、短い普図演出の時間は、短い普図変動表示の時間よりも長い構成であってもよい。すなわち、前記第二の状態は、前記第一の状態よりも前記表示時間が前記第一の表示時間となりやすいものであり、前記第一の演出時間は、前記第一の表示時間よりも長いものであってもよい。また、前記進入可能表示は、前記進入可能時間中に表示されるものであってもよい。

50

【2700】

また、前記表示手段は、表示を少なくとも実行可能な表示領域を有するものであり、前記表示領域は、第一の表示領域を少なくとも含むものであり、前記表示手段は、前記演出表示を前記第一の表示領域の少なくとも一部で表示可能なものであってもよい。

【2701】

また、前記表示手段は、前記第一の表示領域の少なくとも一部で、前記第二の当否判定の結果に関する予告表示を実行可能なものであってもよい（図189に示す例）。また、前記演出表示の少なくとも一部と前記予告表示の少なくとも一部が共通するものであってもよい。例えば、図165（b）の（ア）に示す変動表示パターンと、（エ）に示す変動表示パターンの関係があげられる。

10

【2702】

また、特図未変動時に普図演出を行う場合は、大当たり予告（例えば、「激アツ」）を停止表示しないものであってもよいし、特図未変動時に普図演出を行う場合でも、大当たり予告（例えば「激アツ」）を含む変動表示を表示するものであってもよい。

【2703】

さらに、普図演出を非電サポ中にのみ行うものであってもよいし、非大当たり状態中にのみ行うものであってもよい。

【2704】

また、前記演出表示は第一の表示（例えば、変動表示）を少なくとも含むものであり、前記演出表示は第二の表示（例えば、結果表示やエフェクト画像表示も含んでもよい）を少なくとも含むものであり、前記演出表示は第三の表示（例えば、進入可能表示）を少なくとも含むものであってもよい。ここで、前記第三の表示は、前記第一の表示よりも表示領域が大きいものであってもよいし、第二の表示よりも表示領域が大きいものであってもよいし、第一の表示よりも表示領域が大きいものであってもよい。

20

【2705】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

（付記A42）

【2706】

図柄変動表示を少なくとも行うことが可能な図柄表示手段と、保留アイコンの表示を行うことが可能な保留表示手段と、前記図柄表示手段の表示制御を少なくとも行うことが可能な第一の制御手段と、前記保留表示手段による前記保留アイコンの表示制御を少なくとも行うことが可能な第二の制御手段と、を備えた遊技台であって、前記図柄変動表示は、図柄の変動表示を行った後で、当否判定の結果に対応する図柄態様を停止表示するものであり、前記図柄表示手段のうちの第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも行うことが可能なものであり、前記図柄表示手段のうちの第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも行うことが可能なものであり、前記第一の図柄変動条件は、始動領域のうちの第一の始動領域に入球があったことを少なくとも含むものであり、前記第二の図柄変動条件は、始動領域のうちの第二の始動領域に入球があったことを少なくとも含むものであり、前記保留表示手段は、前記図柄変動表示の開始に関連して、該図柄変動表示に対応した保留アイコンである消化保留アイコンに関する第一の表示を少なくとも行うことが可能なものであり、前記保留表示手段は、前記図柄変動表示の開始に関連して、該図柄変動表示に対応しない保留アイコンである未消化保留アイコンに関する第二の表示を少なくとも行うことが可能なものであり、前記保留表示手段は、予め定められた上限数以下の未消化保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、前記保留表示手段は、複数の未消化保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、前記第一の制御手段は、前記図柄変動表示の開始に関連して、コマンド信号を前記第二の制御手段に少なくとも送信可能なものであり、前記第二の制御手段は、前記コマンド信号の受信があったことに応じて、前記第一の表示を少なくとも開始させることが可能なものであり、前記第二の制御手段

30

40

50

は、前記コマンド信号の受信があったことに応じて、前記第二の表示を少なくとも開始させることが可能なものであり、前記保留表示手段は、第一の表示領域を少なくとも有するものであり、前記保留表示手段は、第二の表示領域を少なくとも有するものであり、前記第一の表示は、前記消化保留アイコンを前記第一の表示領域から前記第二の表示領域に少なくとも移動（以下、第一の移動という。）させた後で、該第二の表示領域において該消化保留アイコンの消去を行うものであり、前記第二の表示は、前記未消化保留アイコンの表示位置を前記第一の表示領域内の別の位置に少なくとも移動（以下、第二の移動という。）させるものであり、前記保留表示手段は、第一の保留増加条件の成立があった場合に、前記保留アイコンとして第一の保留アイコンを少なくとも増加表示することが可能なものであり、前記保留表示手段は、第二の保留増加条件の成立があった場合に、前記保留アイコンとして第二の保留アイコンを少なくとも増加表示することが可能なものであり、前記第一の保留増加条件は、前記第一の始動領域の入球があったことを少なくとも含むものであり、前記第二の保留増加条件は、前記第二の始動領域の入球があったことを少なくとも含むものであり、前記第一の保留アイコンは、前記未消化保留アイコンである場合には、前記第一の表示領域のうちの第一の図柄表示手段用表示領域に表示されるものであり、前記第二の保留アイコンは、前記未消化保留アイコンである場合には、前記第一の表示領域のうちの第二の図柄表示手段用表示領域に表示されるものであり、前記第一の図柄表示手段用表示領域は、前記第二の図柄表示手段用表示領域とは異なる表示領域であり、前記第一の保留アイコンについて前記消去が行われる表示領域は、前記第二の保留アイコンについて前記消去が行われる表示領域と同じであり、前記第一の表示は、前記第二の表示よりも長い時間で完了するものであり、前記保留表示手段は、前記未消化保留アイコンによる演出表示も行うことが可能なものであり、前記保留表示手段は、前記消化保留アイコンによる演出表示も行うことが可能なものであり、少なくとも前記第二の図柄表示手段用表示領域内の全ての前記未消化保留アイコンは、第二の時間で前記第二の移動を完了するものであり、少なくとも前記第二の図柄表示手段用表示領域内の前記消化保留アイコンは、第一の時間で前記第一の移動を完了するものであり、前記第一の時間は、第二の時間とは異なる時間である、ことを特徴とする遊技台。なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

【2707】

なお、本発明に係る遊技台の構成は、第1実施形態～第6実施形態に係るぱちんこ機100の構成に限定されるものではなく、例えば、本発明に係る遊技台は、ぱちんこ機に限定されるものではなく、例えば、複数種類の図柄が施された複数のリールと、リールの回転を指示するためのスタートレバーと、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタンと、複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段と、を備えたスロットマシンなどにも好適である。

【2708】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。すなわち、ぱちんこ機は、球を封入し、封入した球をぱちんこ機内で循環させて使用する封入式ぱちんこ機であってもよく、この封入式ぱちんこ機は、封入した球を発射球として使用し、球の払出はクレジットによって実行されるものであってもよい。

【2709】

また、主制御部、第1副制御部、および第2副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第1副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第

1 副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第1副制御部から第2副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

【2710】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【産業上の利用可能性】

【2711】

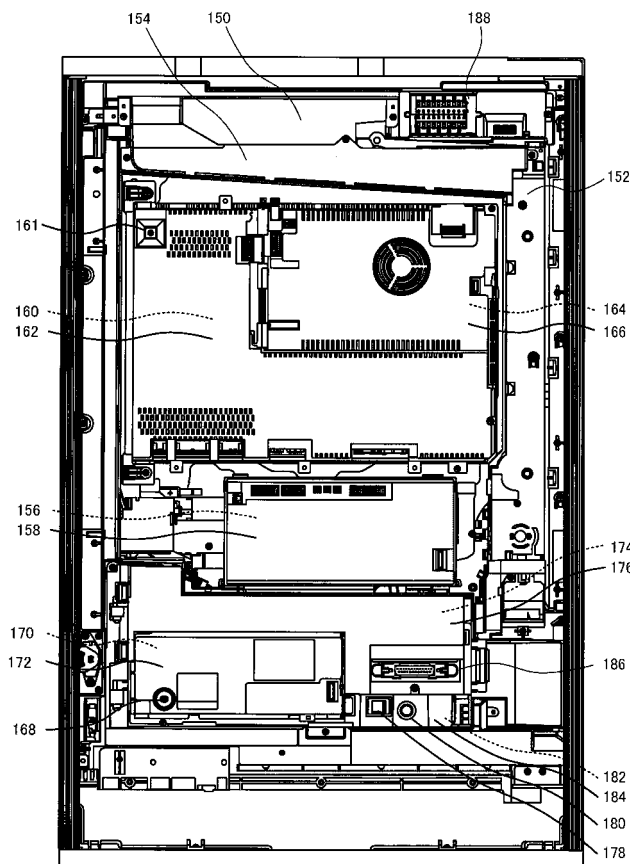
本発明に係る遊技台は、回胴遊技機（スロットマシン）や弾球遊技機（ぱちんこ機）などに代表される遊技台に適用することができる。

【符号の説明】

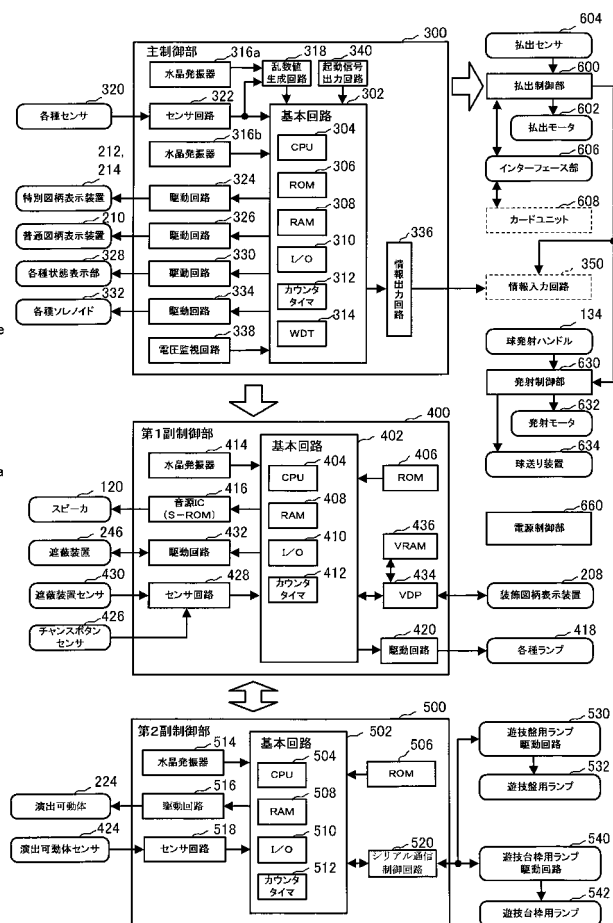
【2712】

100	パチンコ機	
136	チャンスボタン	
208	第一装飾図柄表示装置	
224	演出可動体	
226	一般入賞口	
228、229	普図始動口	20
230	特図1始動口	
232	特図2始動口	
232a	羽根部材	
234	可変入賞口	
234a	扉部材	
700	爺	
710、810	吉宗	
720	リーチ画像	
730	エフェクト画像	
740、740a、740b、740c、790、800	チャンスボタン画像	30
750、750a、750b、750c	PUSH画像	
760、760a、760b、760c	ゲージ画像	
770、780	村人	

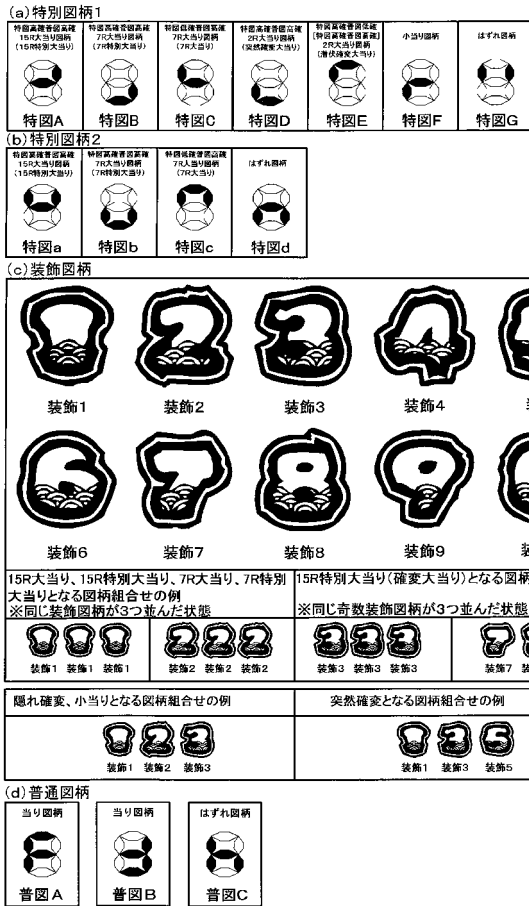
【图 2】



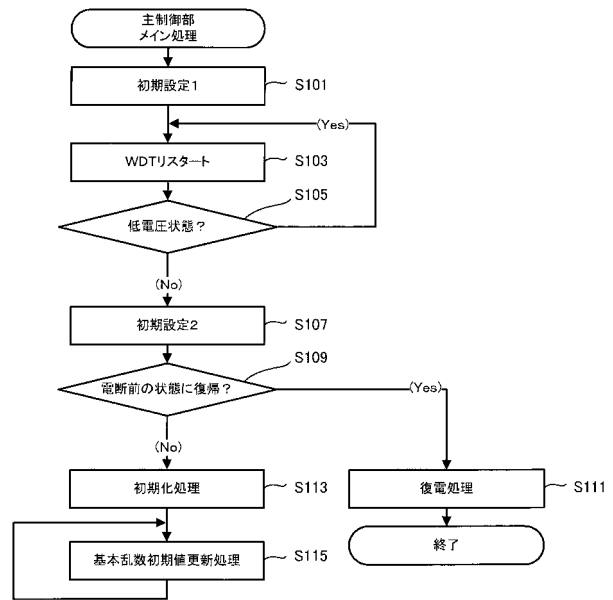
【图 4】



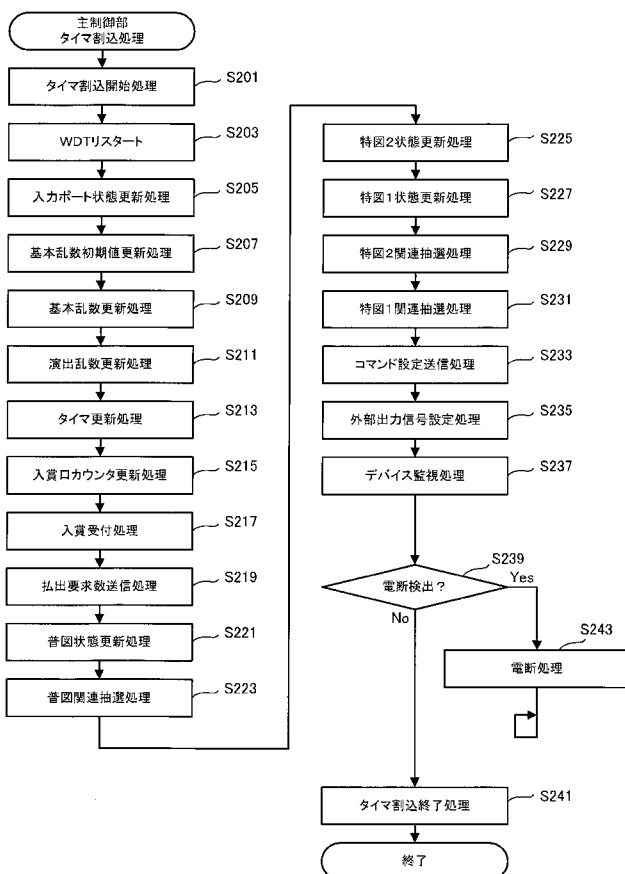
【図 5】



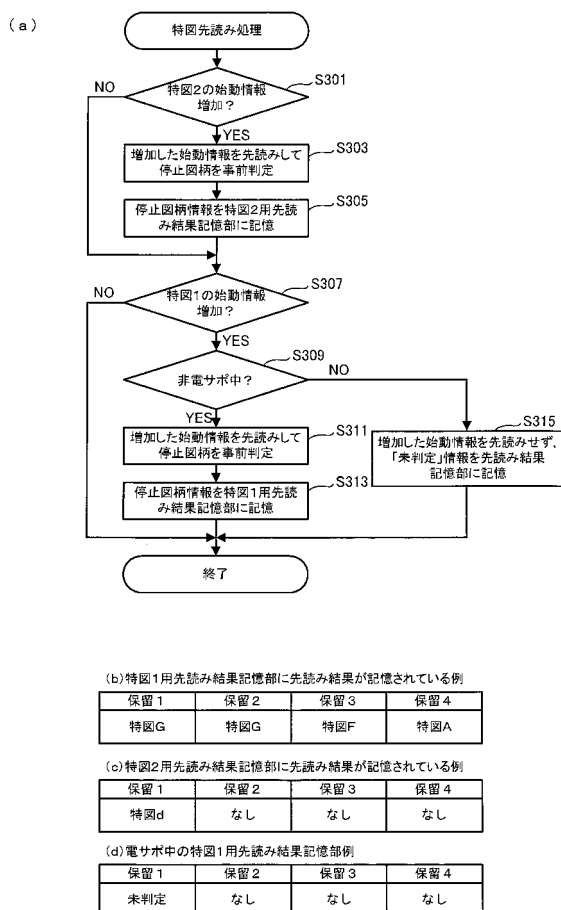
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

(a) 当否判定用低確率テーブル[普図] (乱数範囲: 0~99)

普図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~48	はずれ
	49	当り
	50~99	はずれ

(b) 当否判定用高確率テーブル[普図] (乱数範囲: 0~99)

普図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0~99	当り

(c) 図柄振り分けおよび当り時動作[普図]

図柄	振分け	電チュー開放パターン[ms]	
		時短 未作動時	時短 作動時
普図A	50/100	100 ⇒ 5400	1800×3
普図B	50/100	100	2400 ⇒ 1450 ⇒ 1450
普図C	100/100	—	—

【図 10】

(a) 当否判定用低確率テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10219	大当り
	10220~10384	小当り
	10385~65535	はずれ

(b) 当否判定用高確率テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~12185	大当り
	12186~12349	小当り
	12350~65535	はずれ

(c) 当否判定用低確率テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10219	大当り
	10220~65535	はずれ

(d) 当否判定用高確率テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~12185	大当り
	12186~65535	はずれ

【図 11】

(a) 図柄振分けテーブル [特図1]

当否判定 結果	図柄	振分け	特図表示装置				
			確変	時短			
				特図低確率		特図高確率	
				時短 未作動時	時短 作動時	時短 未作動時	時短 作動時
大当り	特図 A	30/100	○	○	○	○	○
	特図 B	25/100	○	○	○	○	○
	特図 C	25/100	×	○ (100回)	○ (100回)	○ (100回)	○ (100回)
	特図 D	10/100	○	○	○	○	○
	特図 E	10/100	○	×	○	○	○
小当り	特図 F	100/100	—	—	—	—	—
はずれ	特図 G	100/100	—	—	—	—	—

(b) 大当り時動作 [特図1]

図柄	R回数	Rあたりの 開放時間
特図A	15回	29000[ms]
特図B	7回	29000[ms]
特図C	7回	29000[ms]
特図D	2回	29000[ms]
特図E	2回	100[ms] または 29000[ms]
特図F	(1回)	(100[ms]) × 2)
特図G	—	—

【図 12】

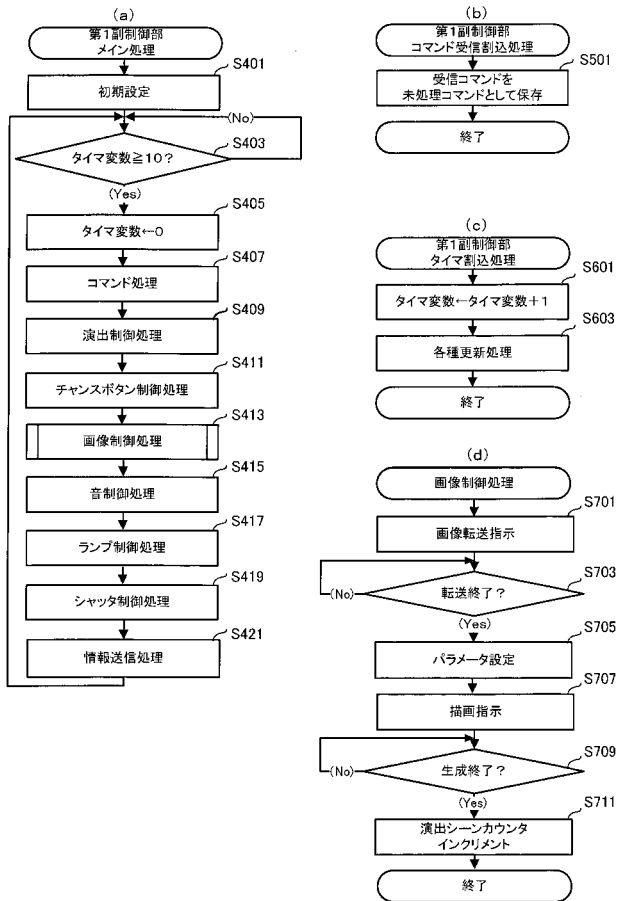
(a) 図柄振分けテーブル [特図2]

当否判定 結果	図柄	振分け	確変	特図表示装置			
				時短			
				特図低確率		特図高確率	
				時短 未作動時	時短 作動時	時短 未作動時	時短 作動時
大当り	特図a	70/100	○	○	○	○	○
	特図b	5/100	○	○	○	○	○
	特図c	25/100	×	○ (100回)	○ (100回)	○ (100回)	○ (100回)
はずれ	特図d	100/100	—	—	—	—	—

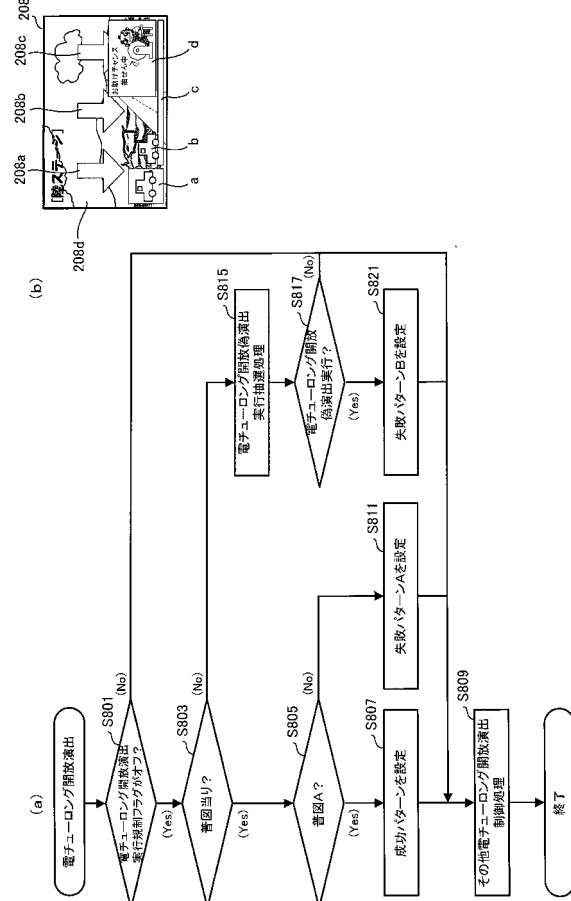
(b) 大当り時動作 [特図2]

図柄	R回数	Rあたりの 開放時間
特図a	15回	29000[ms]
特図b	7回	29000[ms]
特図c	7回	29000[ms]
特図d	—	—

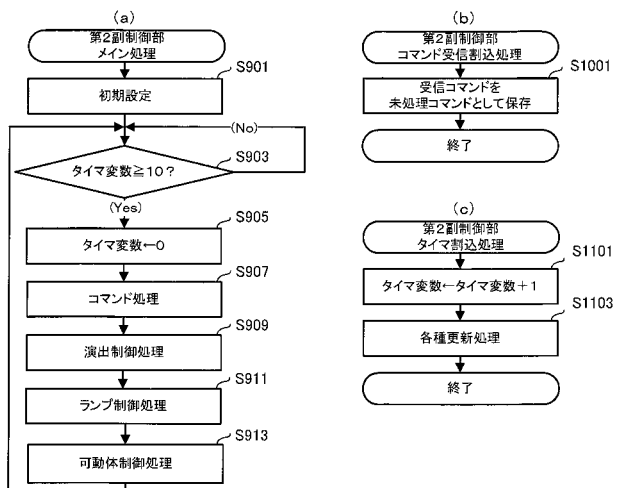
【図13】



【図14】



【図15】



【図16】

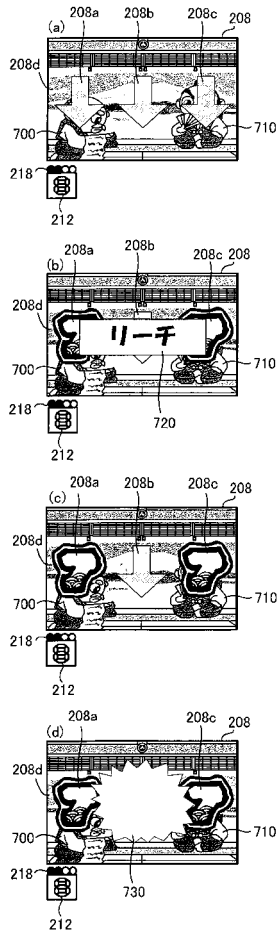
(a)
[ボタン導入アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様を例示するテーブル]

名称	表示態様	大当り 信頼度	備考
デフォルト		低	特になし
?		↓	・昇格しなければ『デフォルト』よりも信頼度低
熱		↓	・『熱』以上への昇格確定
酒		↓	・対象変動における特定リーチ確定
家紋		高 (100%)	・15R特別大当り時にのみ表示

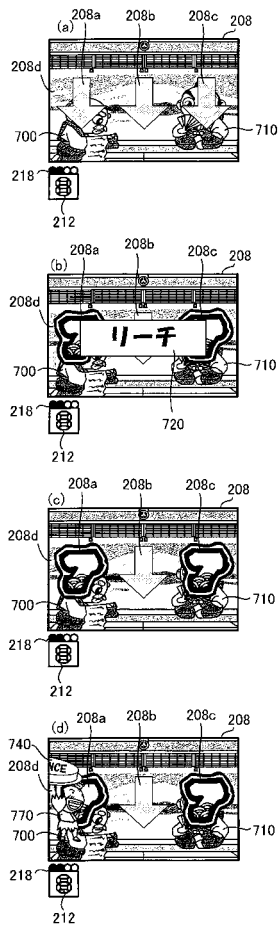
(b)
[ボタン受付中アニメーションで用いられるチャンスボタン画像の表示態様を例示するテーブル]

名称	表示態様	大当り 信頼度	備考
デフォルト		低	特になし
熱		↓	特になし
酒		↓	・SPリーチ中にのみ表示
家紋		高 (100%)	・15R特別大当り時にのみ表示

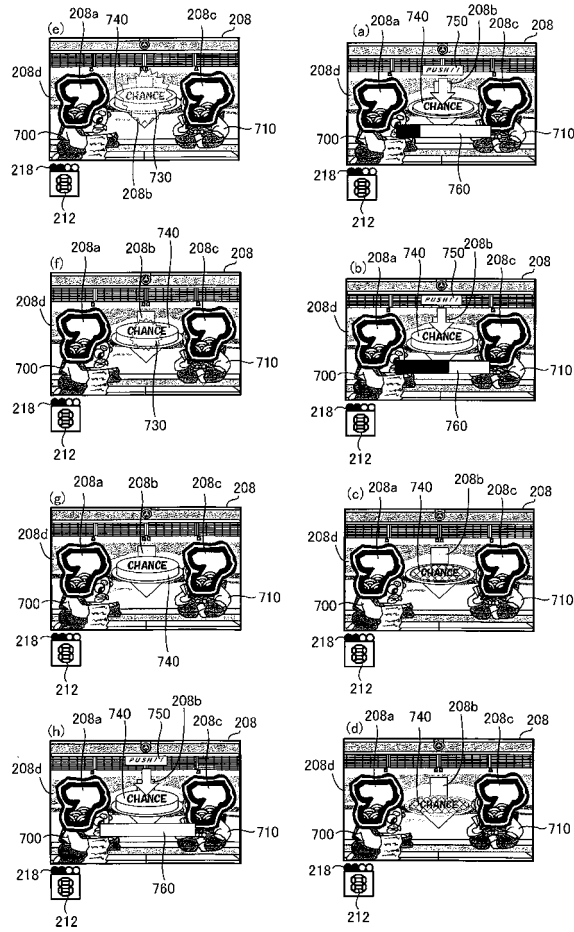
【図 17】



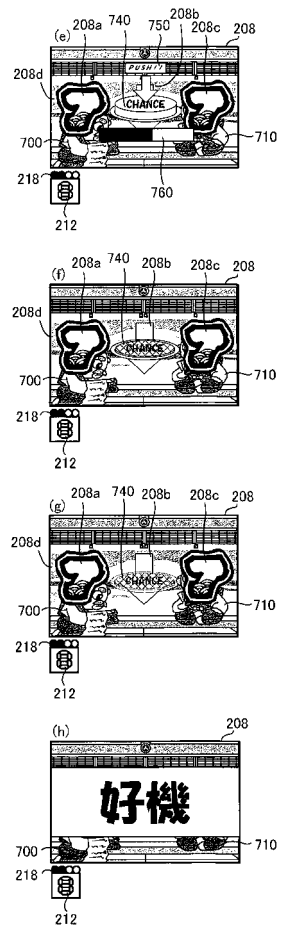
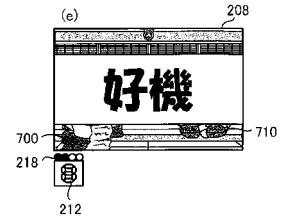
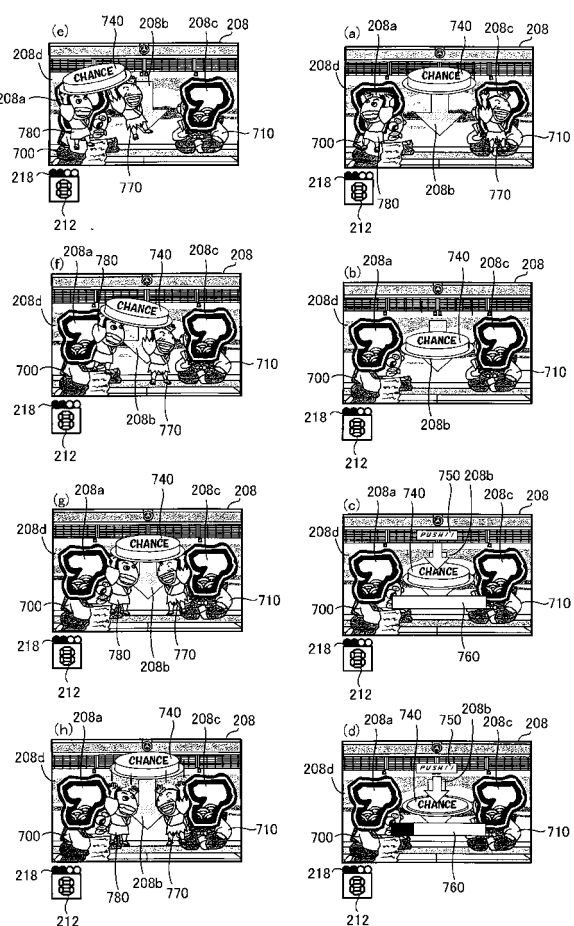
【図 19】



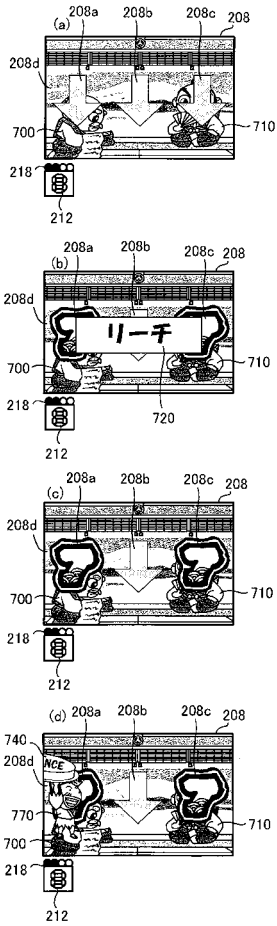
【図 18】



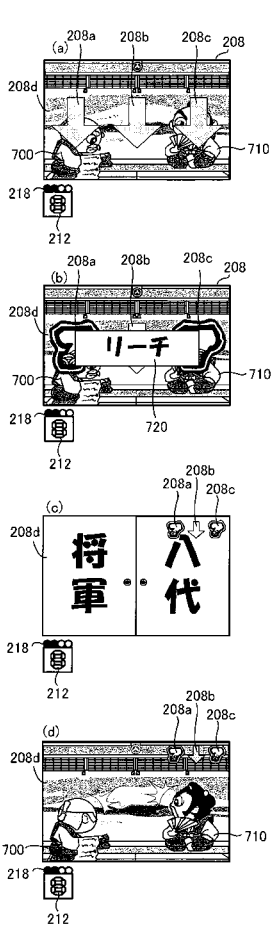
【図 20】



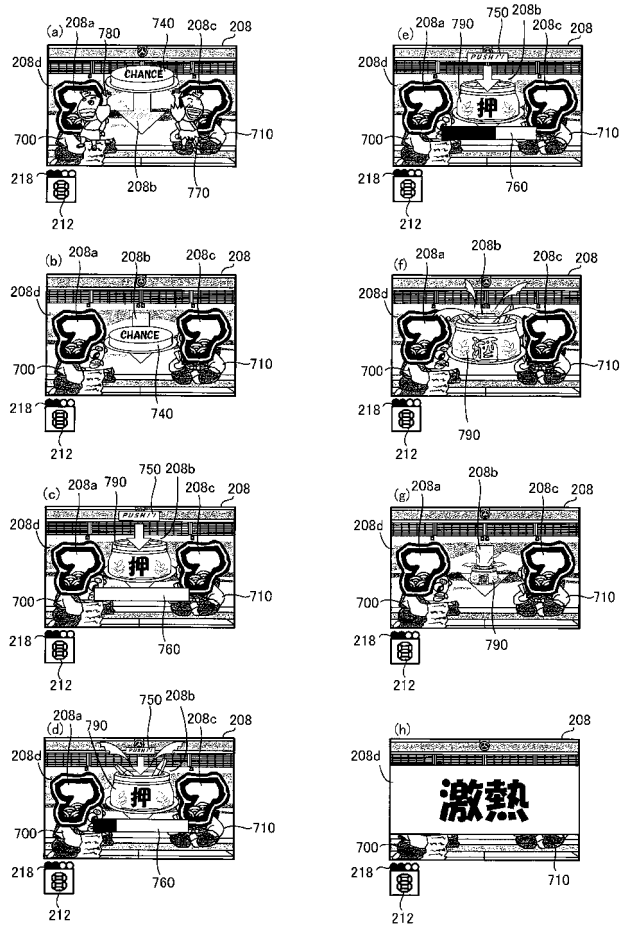
【図 2 1】



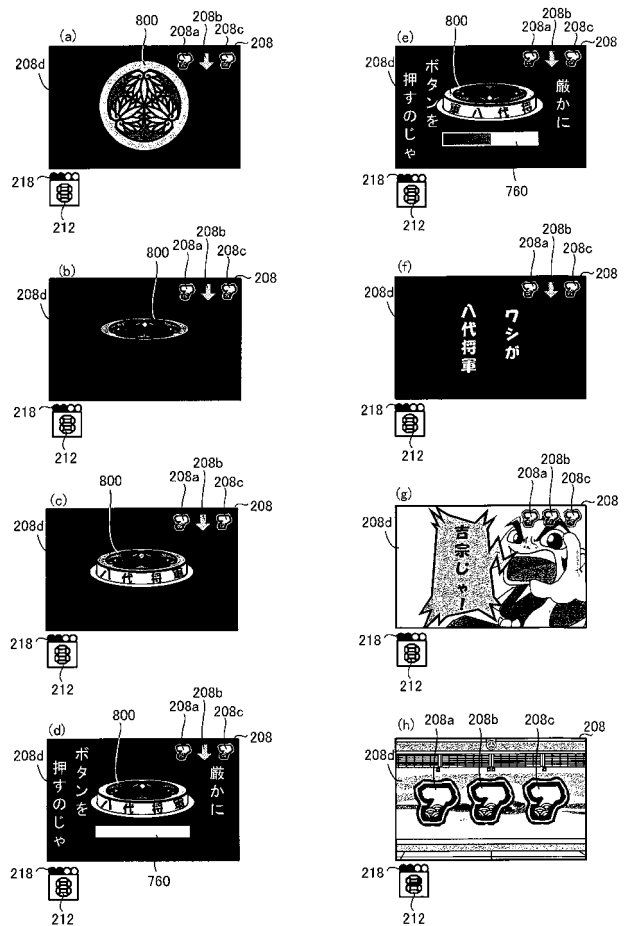
【図 2 3】



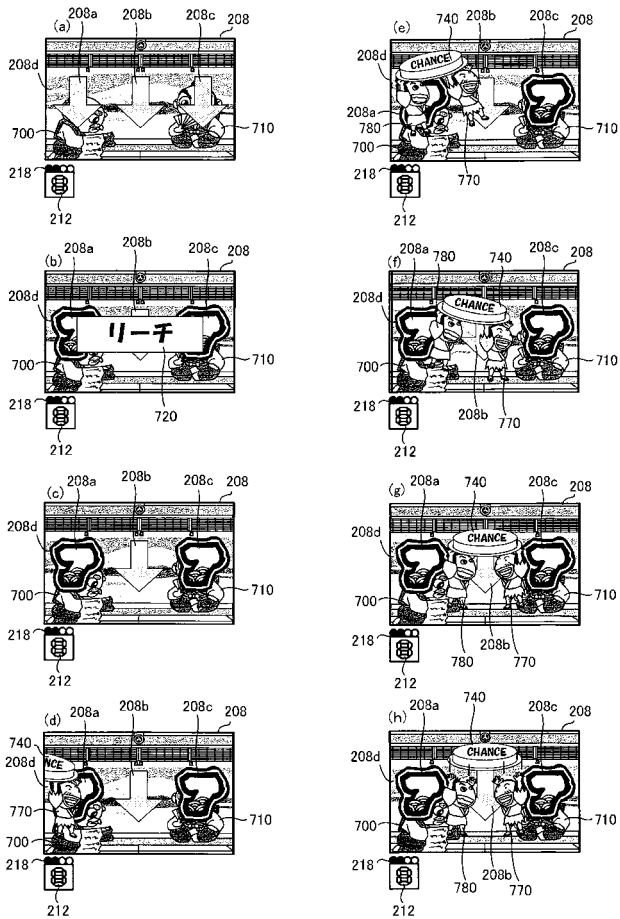
【図 2 2】



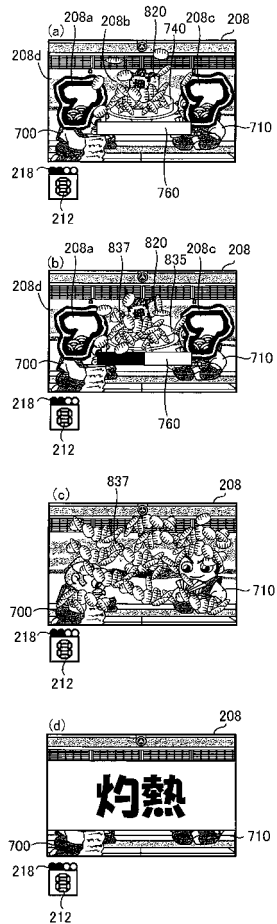
【図 2 4】



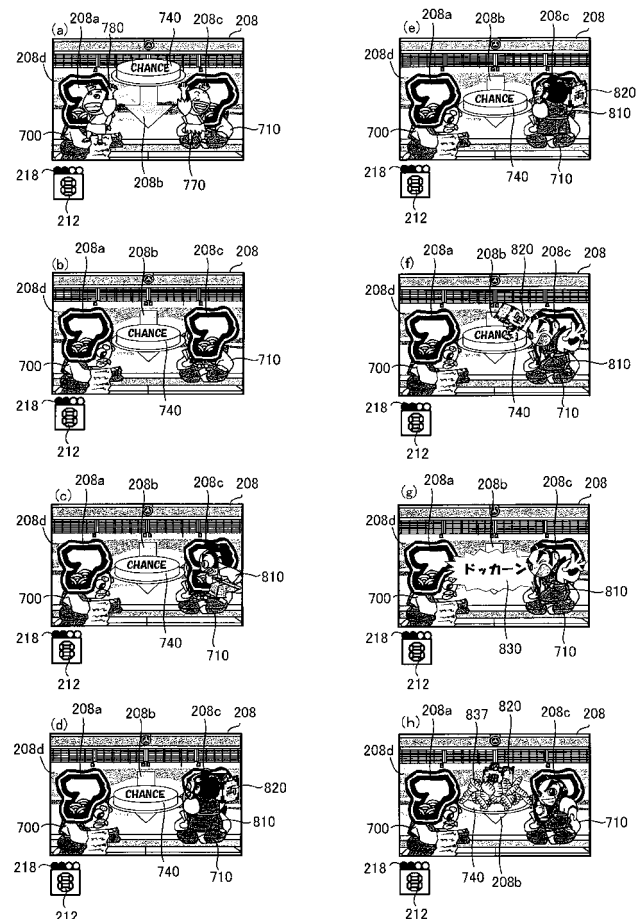
【図 25】



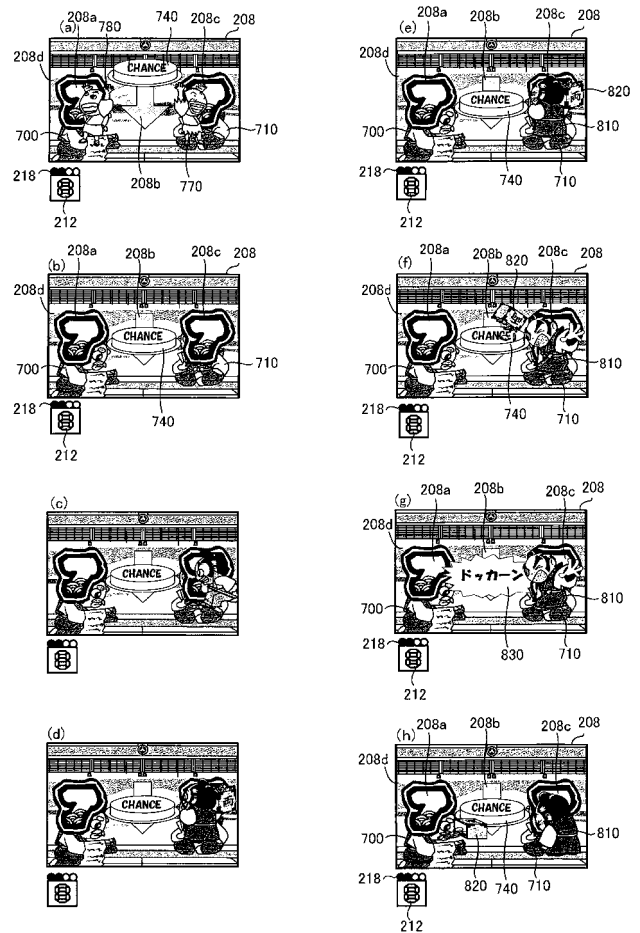
【図 27】



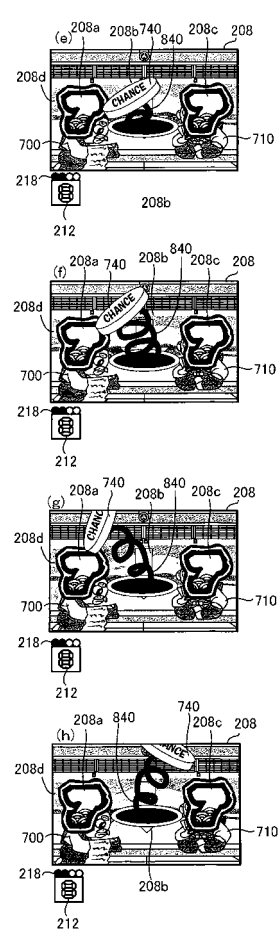
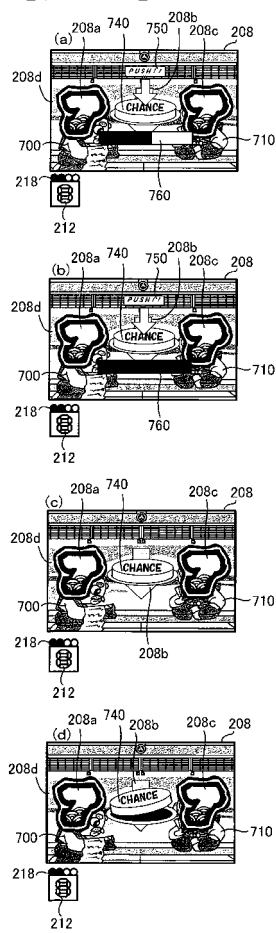
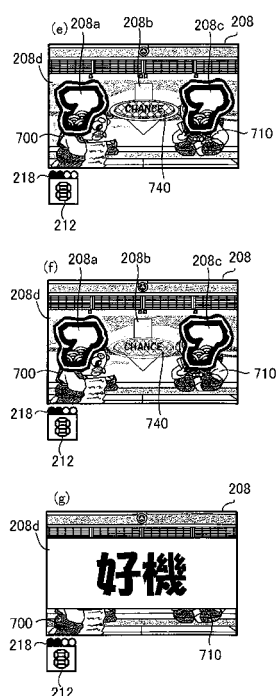
【図 26】



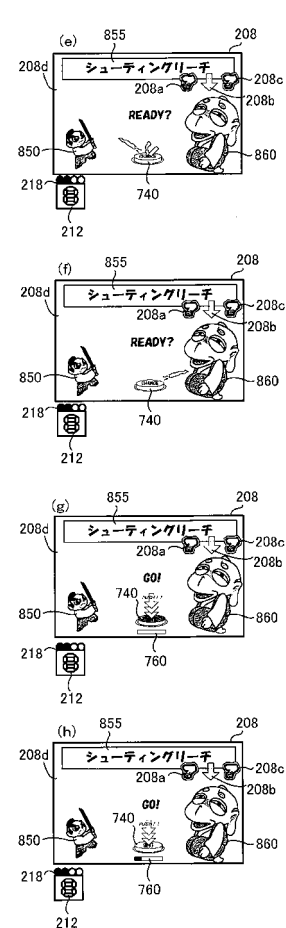
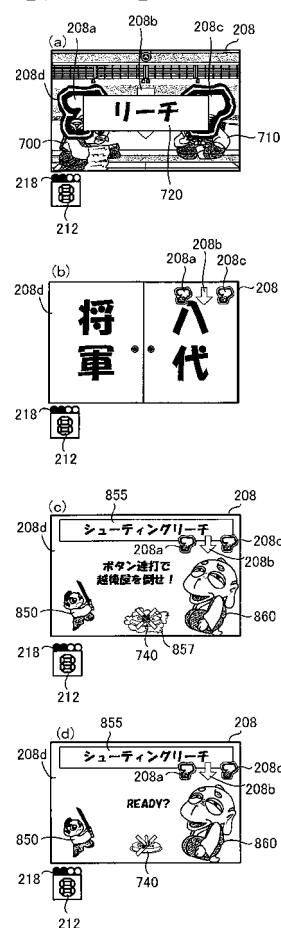
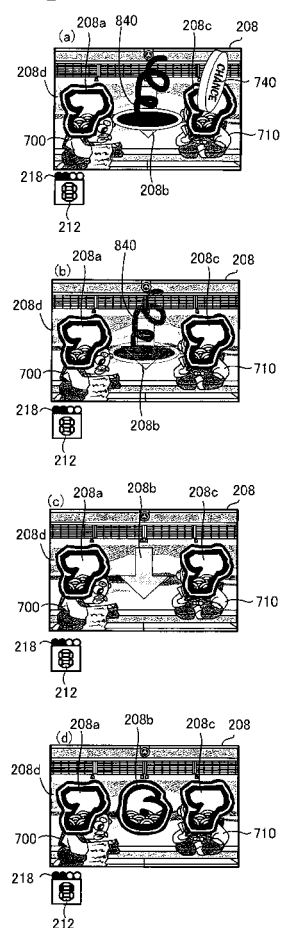
【図 28】



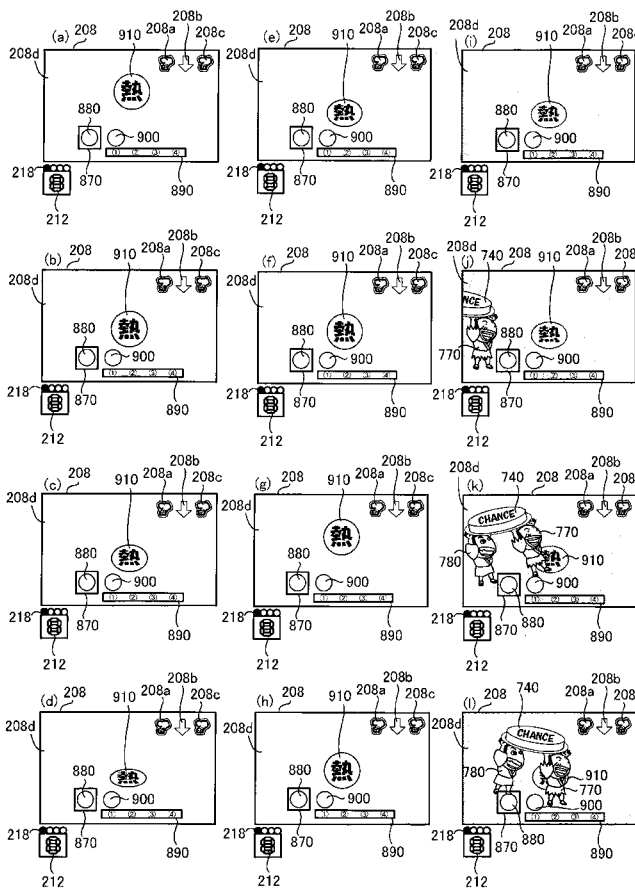
【図 30】



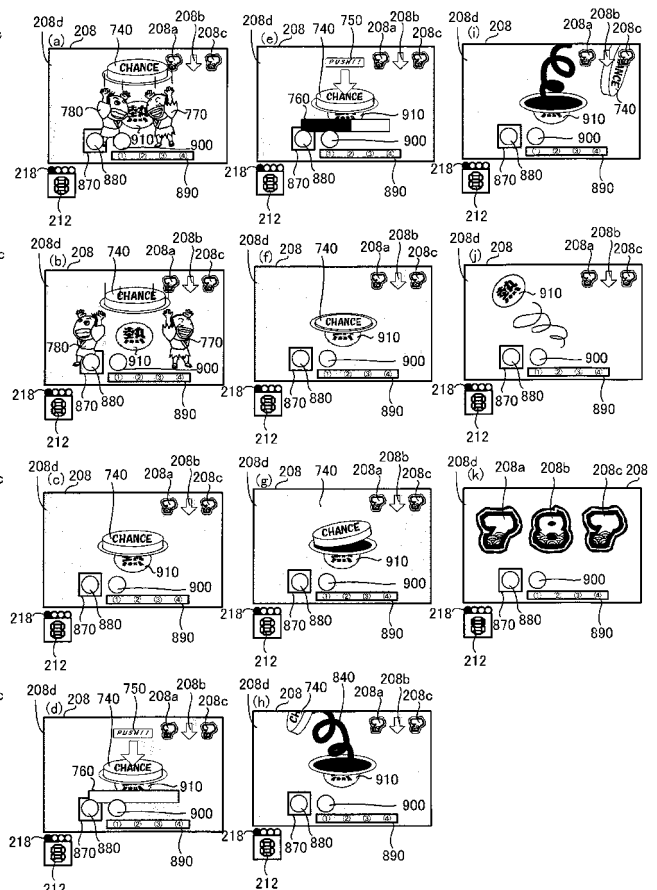
【図 3 2】



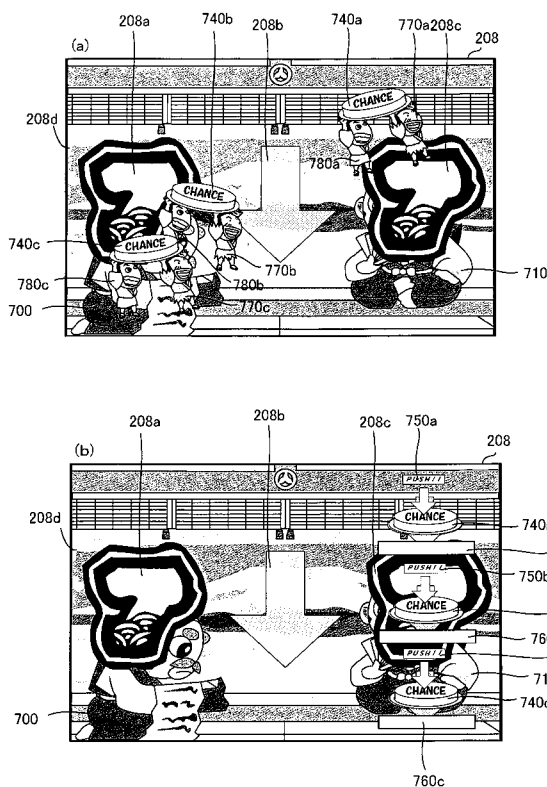
【図 33】



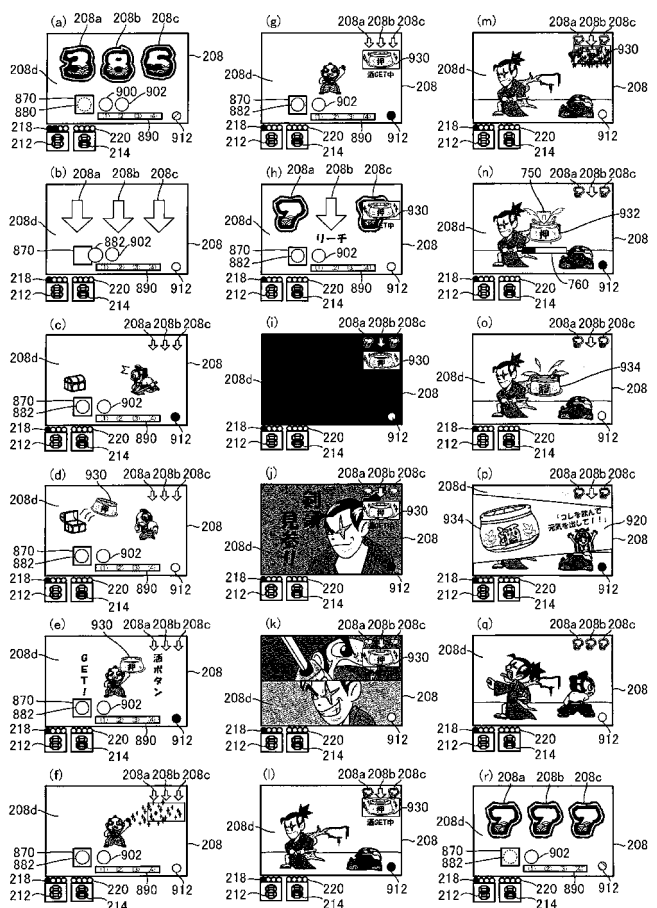
【図 34】



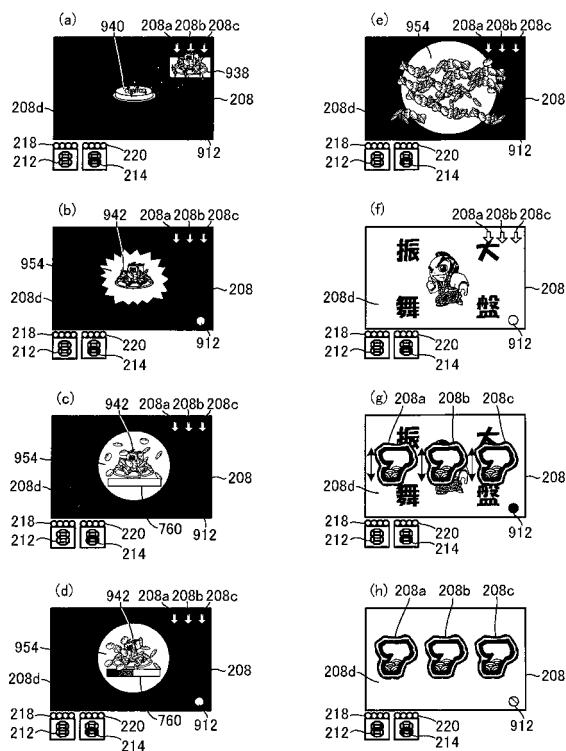
【図 35】



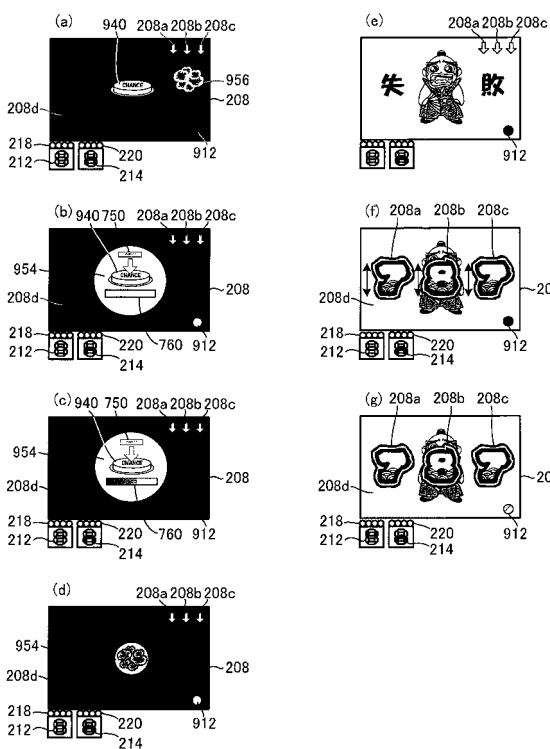
【図 36】



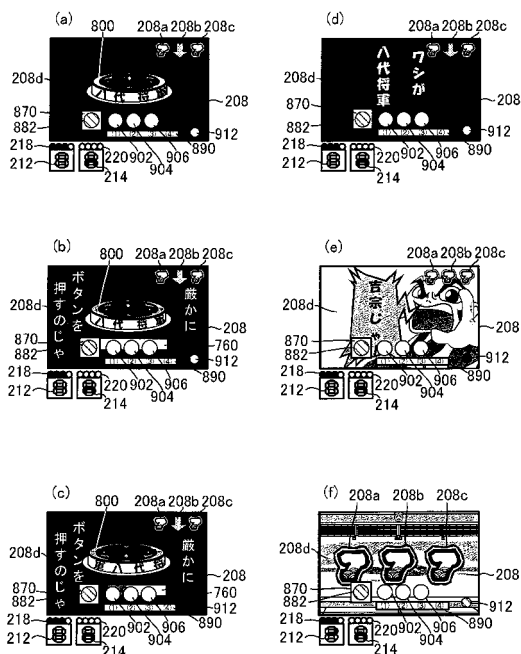
【图 3 8】



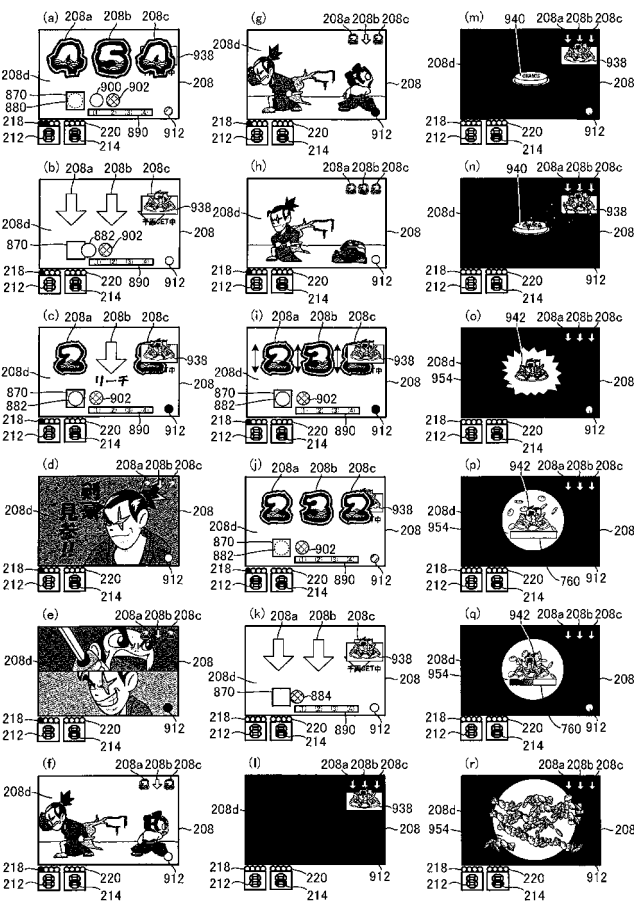
【図 40】



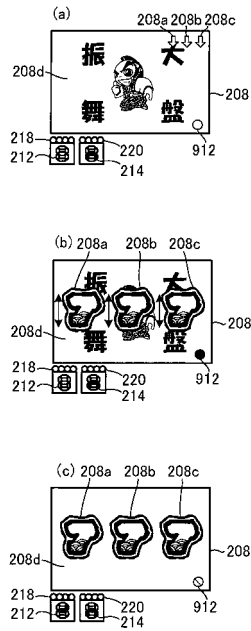
【图 4 2】



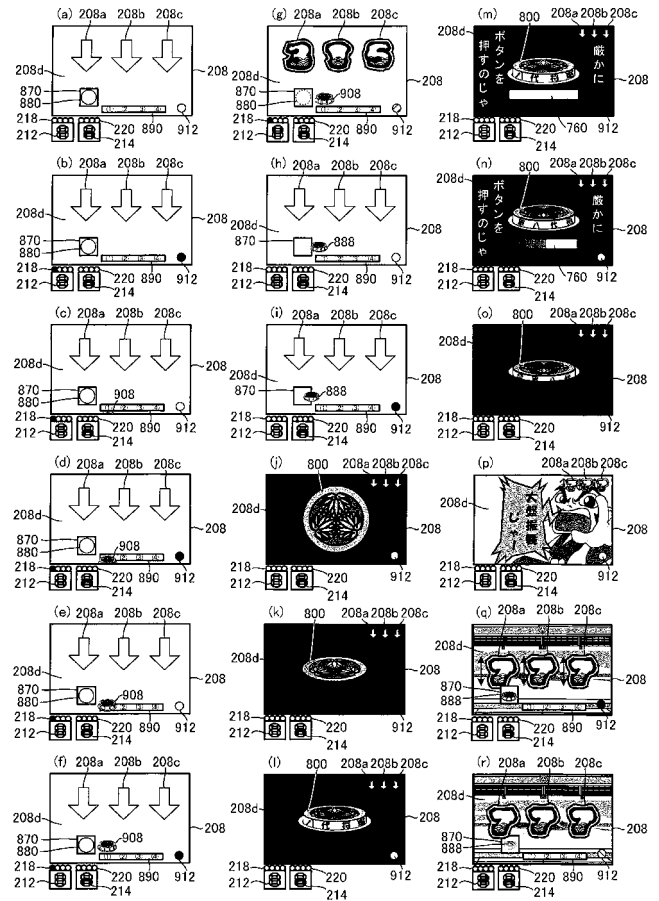
【图 4 4】



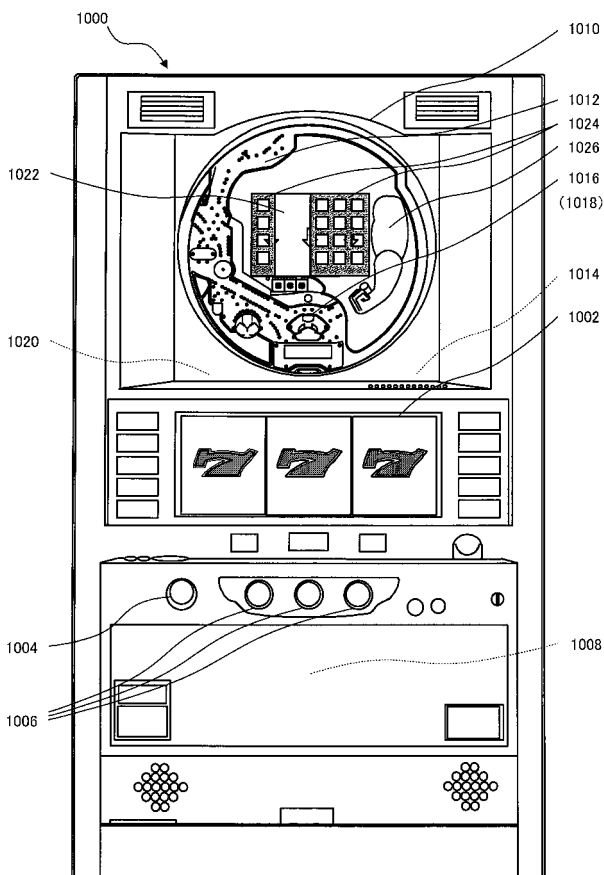
【図 4 5】



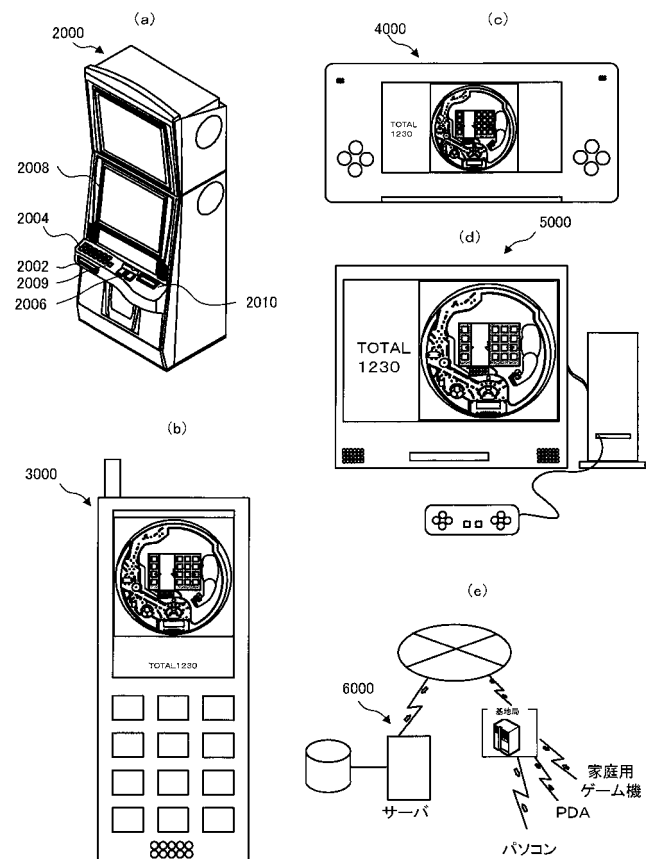
【図 4 6】



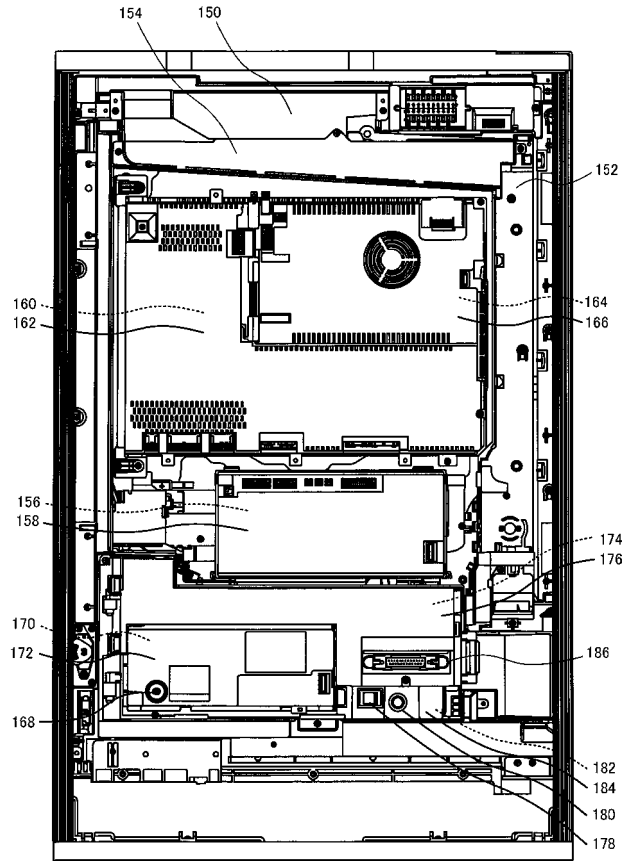
【図 4 7】



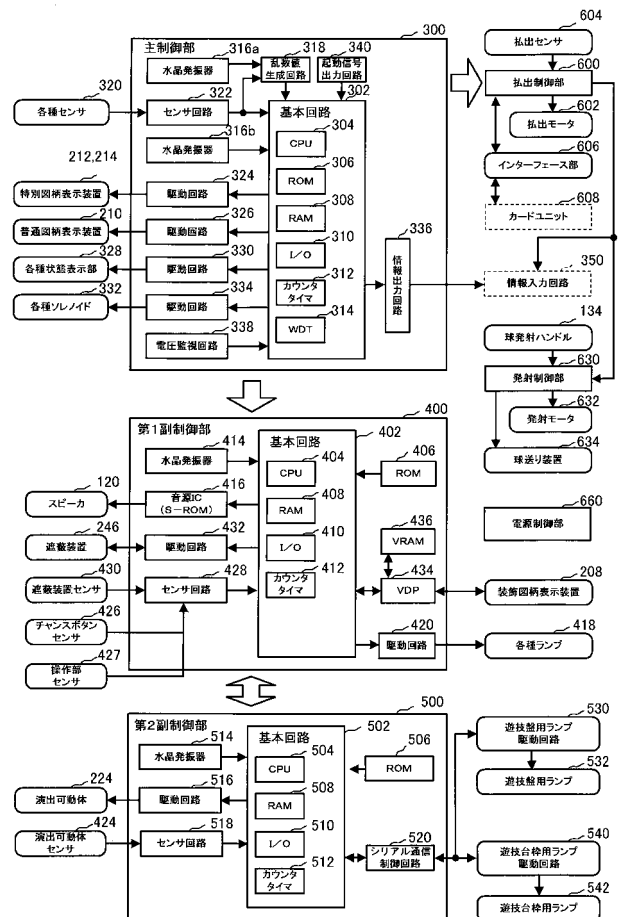
【図 4 8】



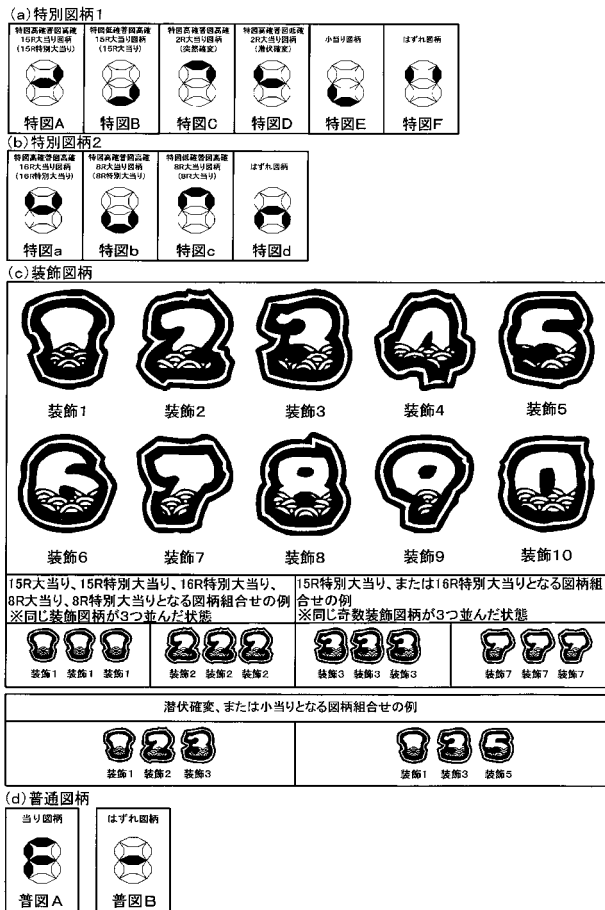
【凶 5 0】



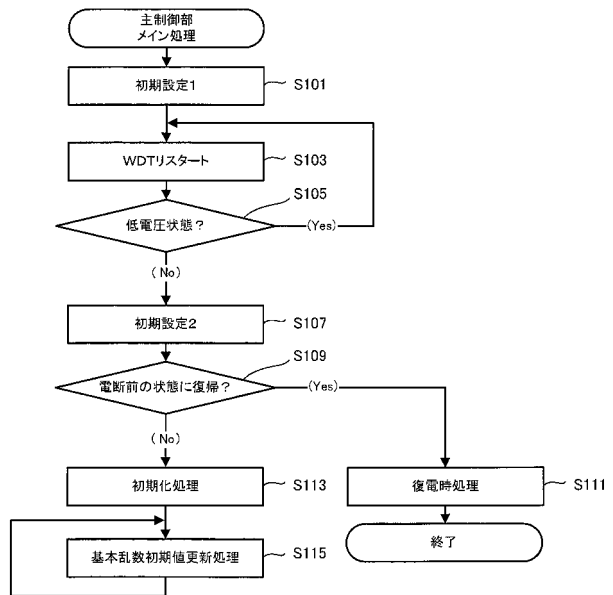
【図 5 2】



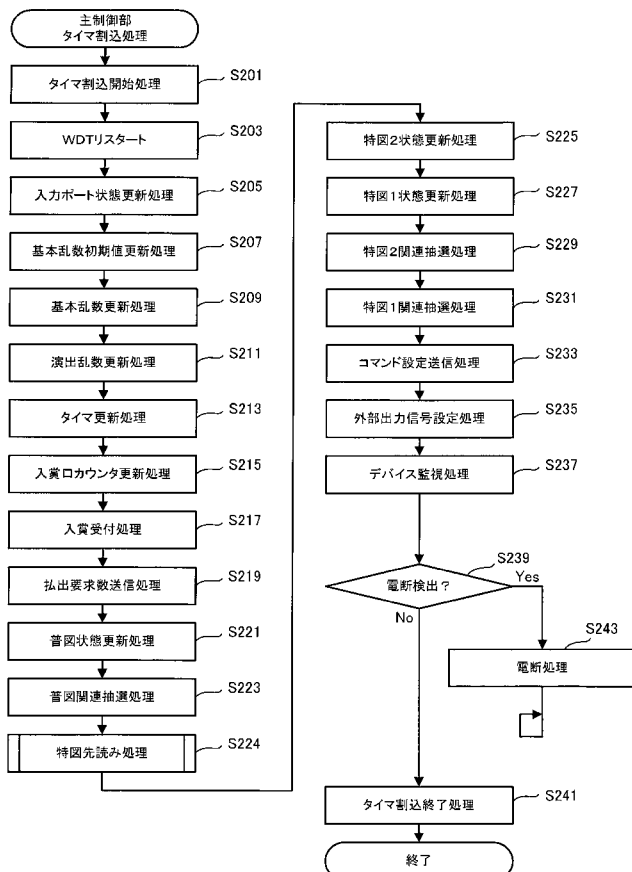
【図 5 3】



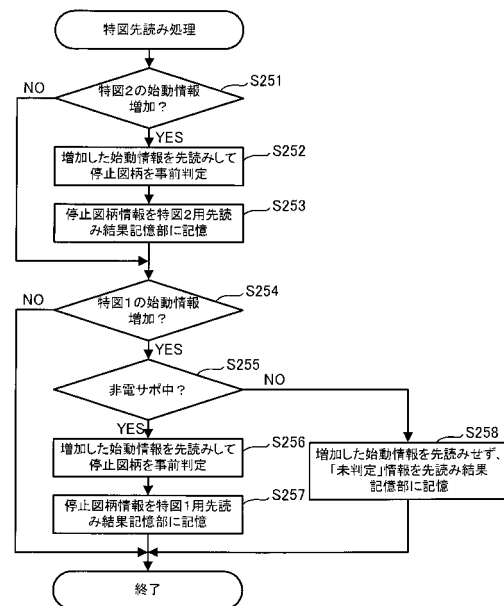
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



【図 57】

(a) 特図1用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図F	特図F	特図A	特図F

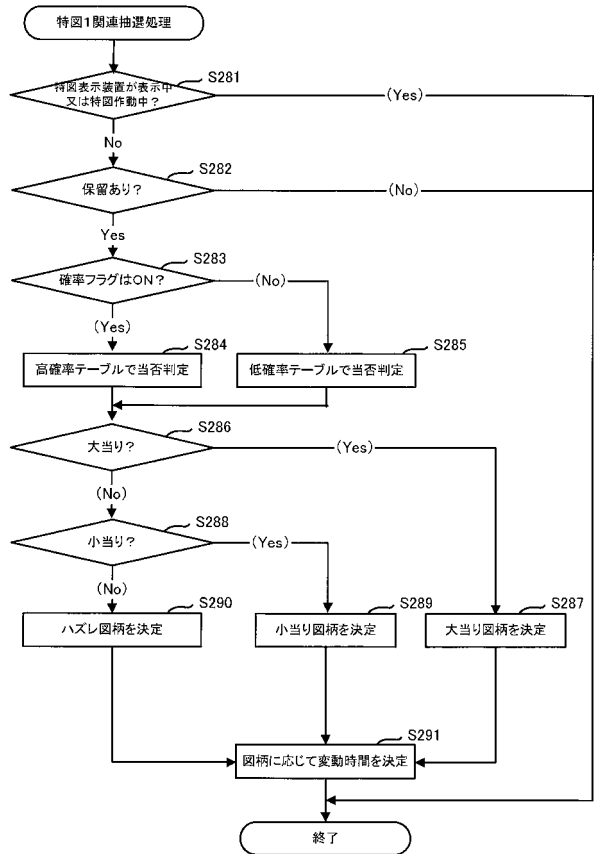
(b) 特図2用先読み結果記憶部に先読み結果が記憶されている例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
特図d	なし	なし	なし

(c) 電サボ中の特図1用先読み結果記憶部例

先読み結果1	先読み結果2	先読み結果3	先読み結果4
未判定	なし	なし	なし

【図 58】



【図 59】

(a) 当否判定用低確率テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10219	大当たり
	10220~10383	小当たり
	10384~65535	はずれ

(b) 当否判定用高確率テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~12185	大当たり
	12186~12349	小当たり
	12350~65535	はずれ

(c) 当否判定用低確率テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0~10000	はずれ
	10001~10219	大当たり
	10220~65535	はずれ

(d) 当否判定用高確率テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0~10000	はずれ
	10001~12185	大当たり
	12186~65535	はずれ

【図 60】

(a) 特図決定用テーブル[特図1] (乱数範囲: 0~99)

当否判定結果	乱数範囲	停止図柄
大当たり	0 - 24	特図 A
	25 - 49	特図 B
	50 - 54	特図 C
	55 - 99	特図 D
小当たり	0 - 99	特図 E
はずれ	0 - 99	特図 F

(b) 特図決定用テーブル[特図2] (乱数範囲: 0~99)

当否判定結果	乱数範囲	停止図柄
大当たり	0 - 69	特図 a
	70 - 74	特図 b
	75 - 99	特図 c
はずれ	0 - 99	特図 d

【図 6 1】

特図 1 変動表示時間決定テーブル (乱数範囲: 0~65535)

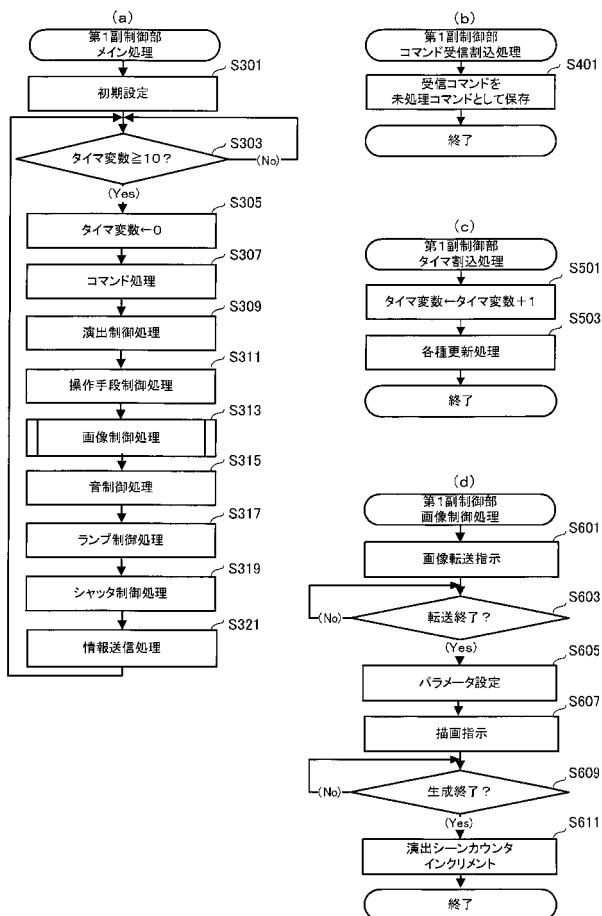
停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
特図A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
	45000ms	1001~20000	スーパーリーチA当り
	65000ms	20001~65535	スーパーリーチB当り
特図C (電サボ有無で共通)	12000ms	0~30000	チャンス目全停止
	45000ms	30001~45000	スーパーリーチAハズレ →チャンス目停止
	65000ms	45001~65535	スーパーリーチBハズレ →チャンス目停止
特図D・E (電サボ有無で共通)	12000ms	0~30000	チャンス目全停止
	15000ms	30001~65535	ノーマルリーチハズレ →チャンス目停止
特図F (電サボ無: 保留3)	3000ms	0~65000	短縮ハズレ
	10000ms	65001~65400	ノーマルリーチハズレ
	40000ms	65401~65500	スーパーリーチAハズレ
	60000ms	65501~65536	スーパーリーチBハズレ
特図F (電サボ無: 保留0~2) (電サボ有: 保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
	10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
	40000ms	60001~65000	スーパーリーチAハズレ
	60000ms	65001~65536	スーパーリーチBハズレ

【図 6 2】

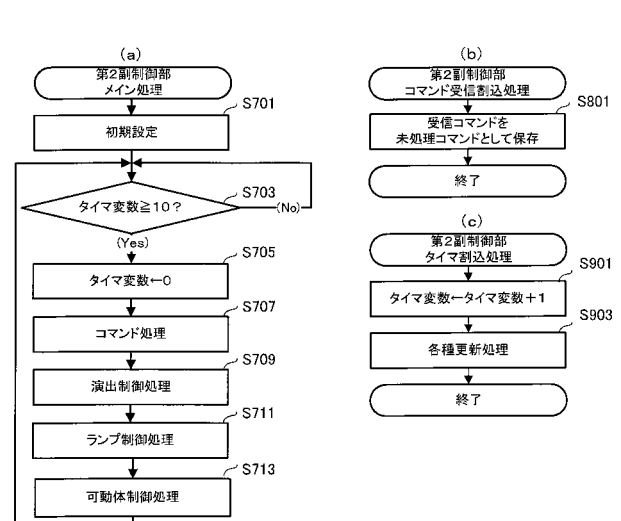
特図 2 変動表示時間決定テーブル (乱数範囲: 0~65535)

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出態様
特図a~c (電サボ有無で共通)	15000ms	0~1000	ノーマルリーチ当り
	45000ms	1001~20000	スーパーリーチA当り
	65000ms	20001~65535	スーパーリーチB当り
特図d (電サボ有: 保留1~3)	1500ms	0~65535	超短縮ハズレ
特図d (電サボ有: 保留0)	8000ms	0~65535	ハズレ
特図d (電サボ無: 保留0~3)	8000ms	0~50000	ハズレ
	10000ms	50001~60000	ノーマルリーチハズレ
	40000ms	60001~65000	スーパーリーチAハズレ
	60000ms	65001~65536	スーパーリーチBハズレ

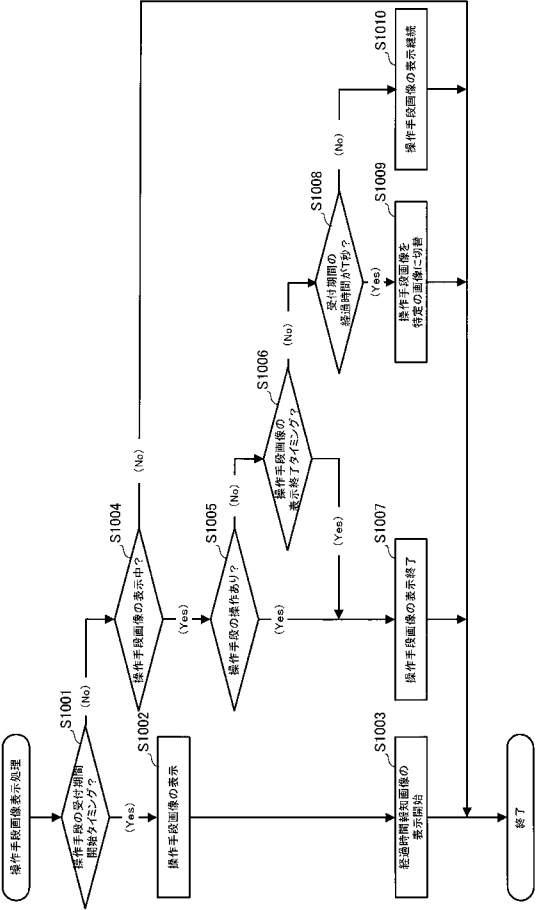
【図 6 3】



【図 6 4】



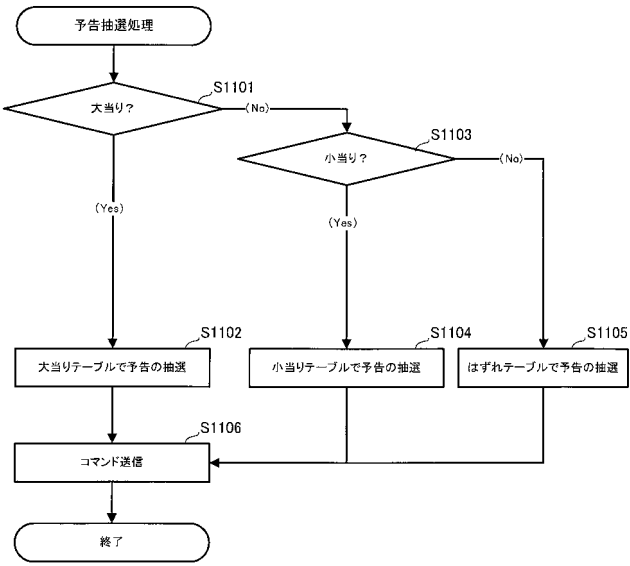
【図 65】



【図 67】

図柄種別	変動時間 (ms)	予告テーブル				
		1	2	3	4	5
はずれ	1500ms	0-99	-	-	-	-
	3000ms	0-99	-	-	-	-
	8000ms	0-99	-	-	-	-
	10000ms	-	0-79	80-99	-	-
	40000ms	-	0-4	5-49	50-99	-
	60000ms	-	0-2	3-39	40-99	-
大当り(15R系)	15000ms	-	0-9	10-29	30-94	95-99
	45000ms	-	0-4	5-29	30-94	95-99
	65000ms	-	0-2	3-19	20-94	95-99
大当り(突然確変)	12000ms	-	0-19	20-97	98-99	-
	45000ms	-	0-4	5-29	30-94	-
	65000ms	-	0-2	3-19	20-94	-
大当り(潜伏確変)	12000ms	-	0-79	80-98	99	-
	15000ms	-	0-69	70-98	99	-
小当り	12000ms	-	0-79	80-98	99	-
	15000ms	-	0-69	70-98	99	-

【図 66】



【図 68】

(a) 予告テーブル4の内訳例

ボタン押下(1回)予告	ボタン押下(2回)予告	全話予告	扉を開ける予告	宝箱選択予告	ステップアップ予告	タイトル予告
0-9	10-24	25-39	40-59	60-74	75-89	90-99

(b) 扉を開ける予告

メーターの色 変化なし(青)	メーターの色 青→赤	メーターの色 赤→青
0-49	50-64	64-84
		95-99

(c) メーターの色 青→赤

姫「頑張っ！」	姫「チャンス！」	姫「激戦よ！」
0-29	30-59	60-99

(d) 姫「チャンス！」

リーチ前 予告なし	看板「リーチかも」	看板「リーチ！」	看板「スーパー」	姫の顔(丸)	姫の顔(花丸)
0-19	20-29	30-44	45-64	65-79	80-99

【図 69】

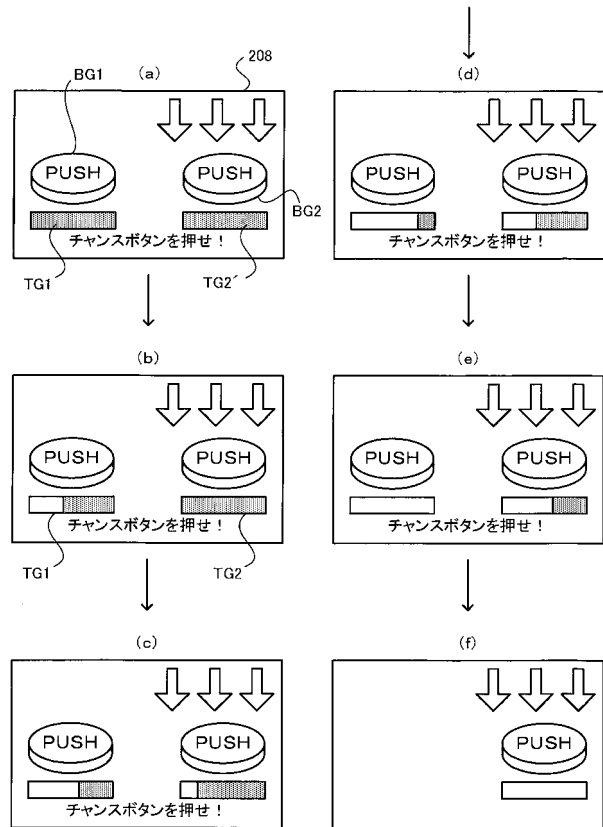
(a) 看板「リー子かも」

リー子前 予告なし	姫の顔(花丸)	75-99
0-49	60-74	

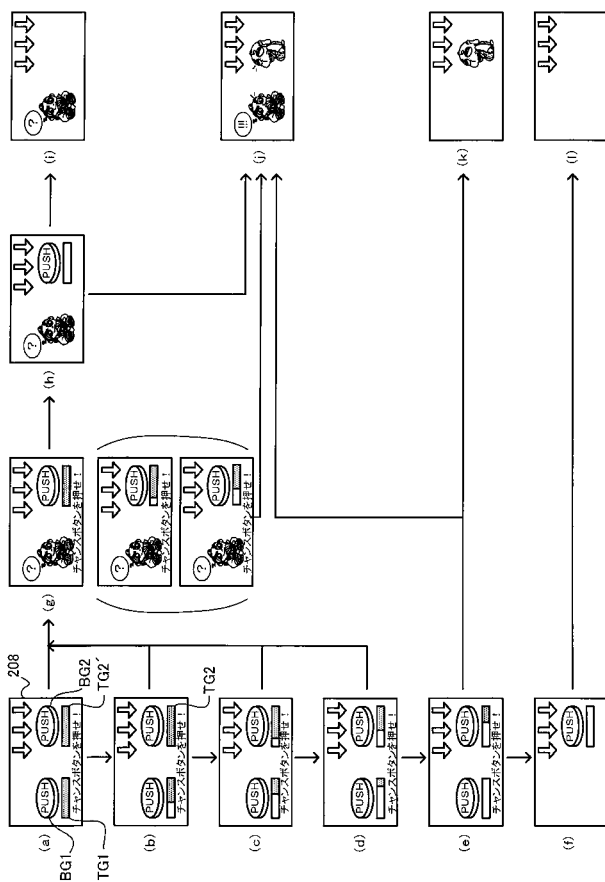
(b) 姫の顔(花丸)

リー子後 予告なし	リー子後 群予告(吉宗)	リー子後 群予告(姫)	リー子後 群予告(吉宗)	リー子後 群予告(姫)	リー子後 群予告(吉宗)
0-69	70-84	85-89	90-94	95-99	

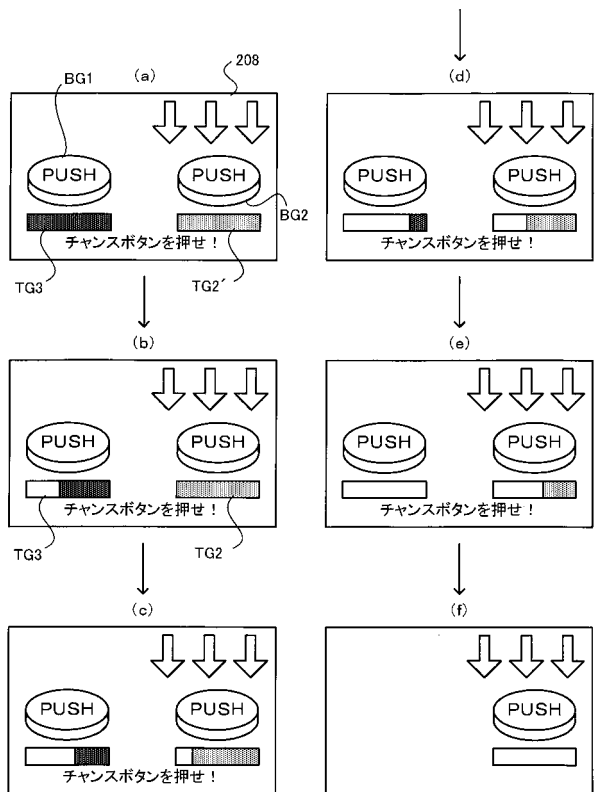
【図 70】



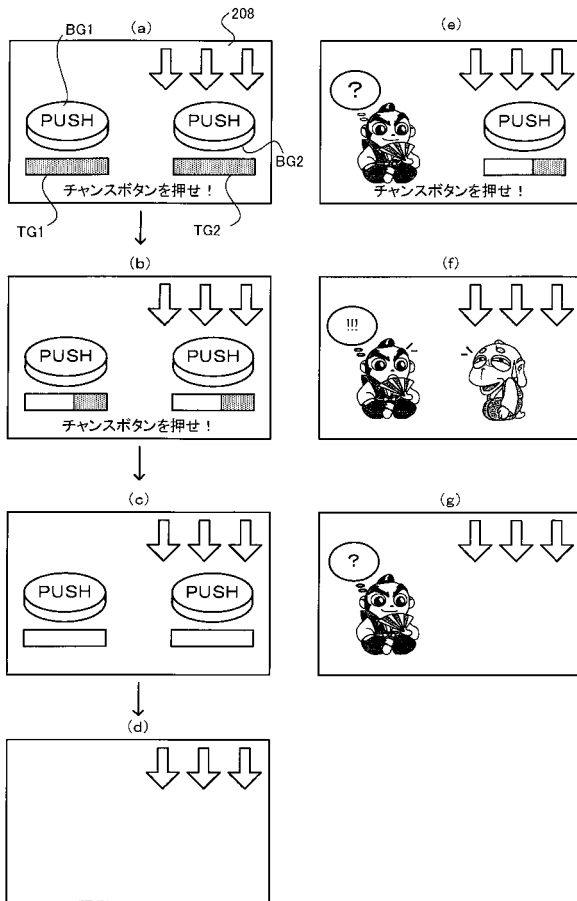
【図 71】



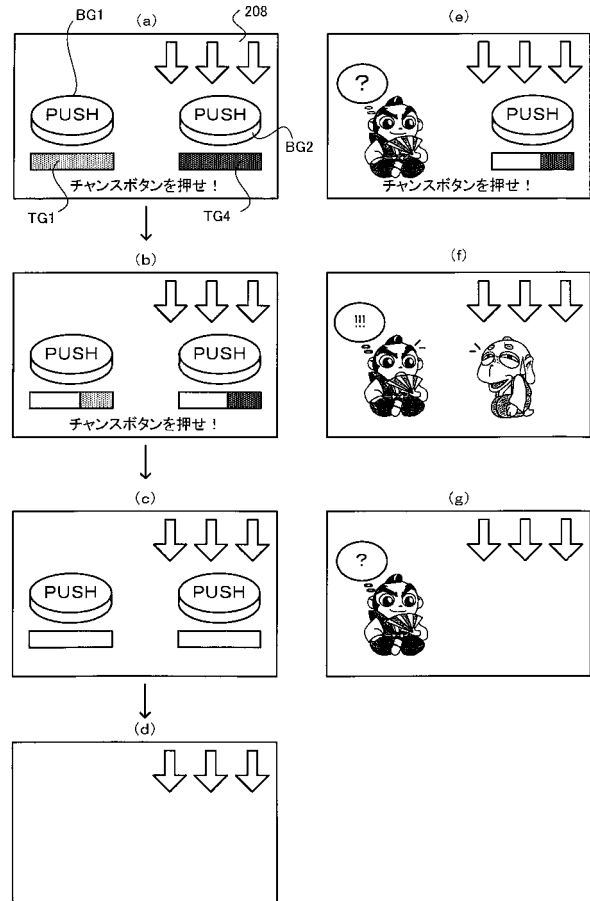
【図 72】



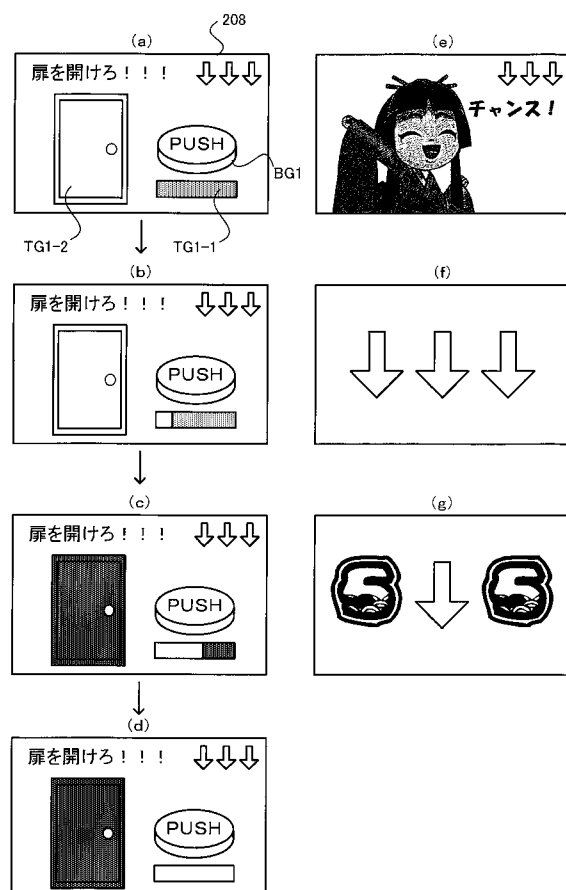
【図 7 3】



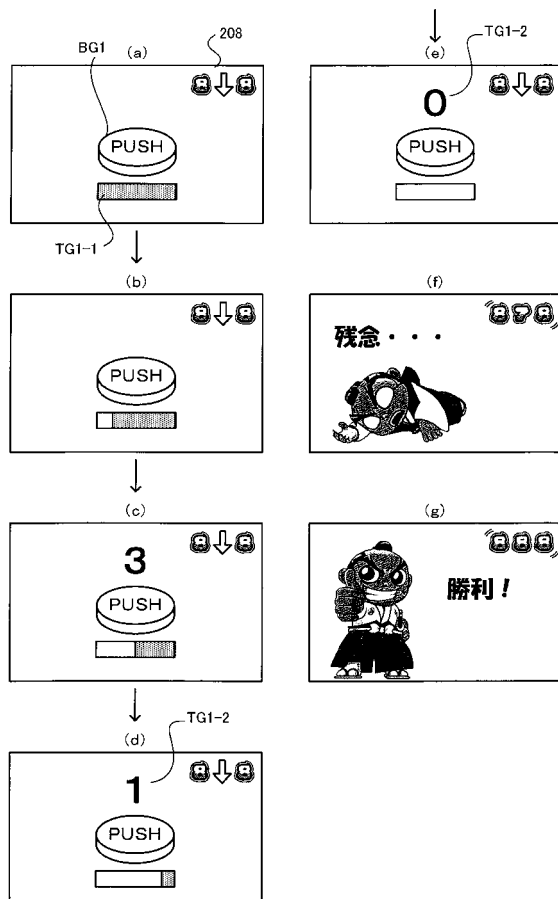
【図 7 4】



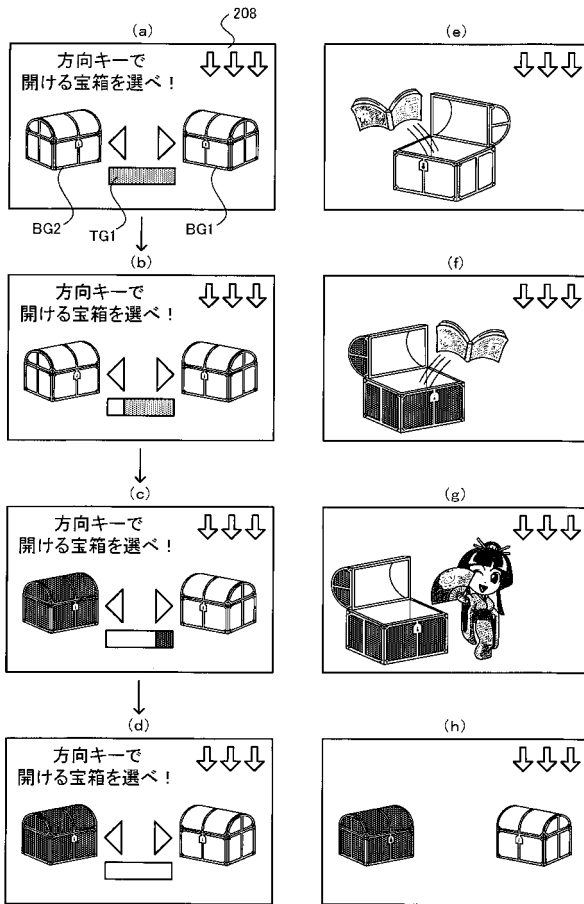
【図 7 5】



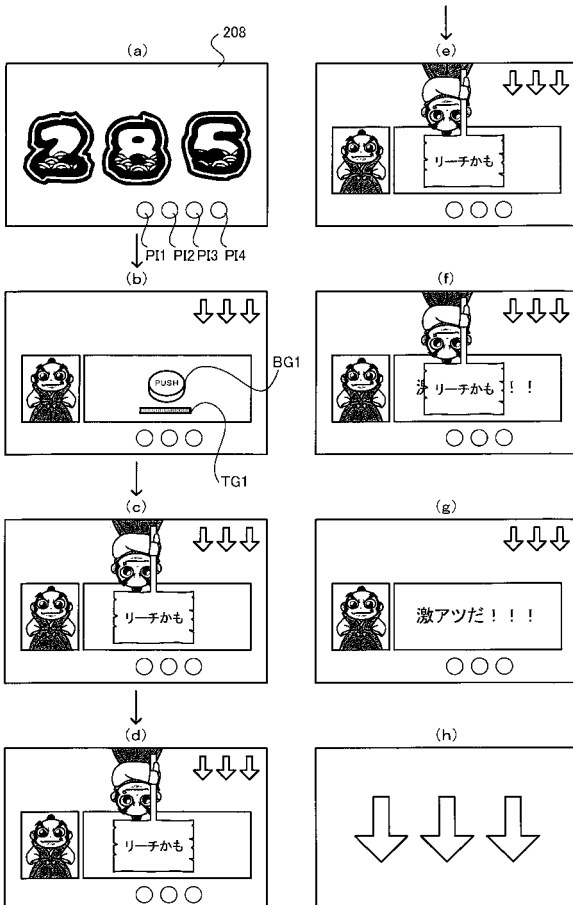
【図 7 6】



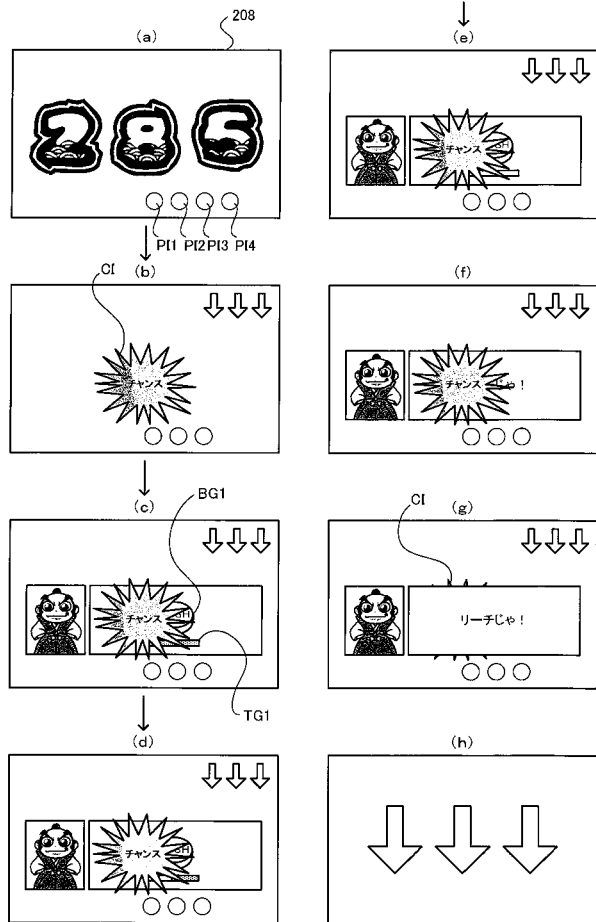
【図 77】



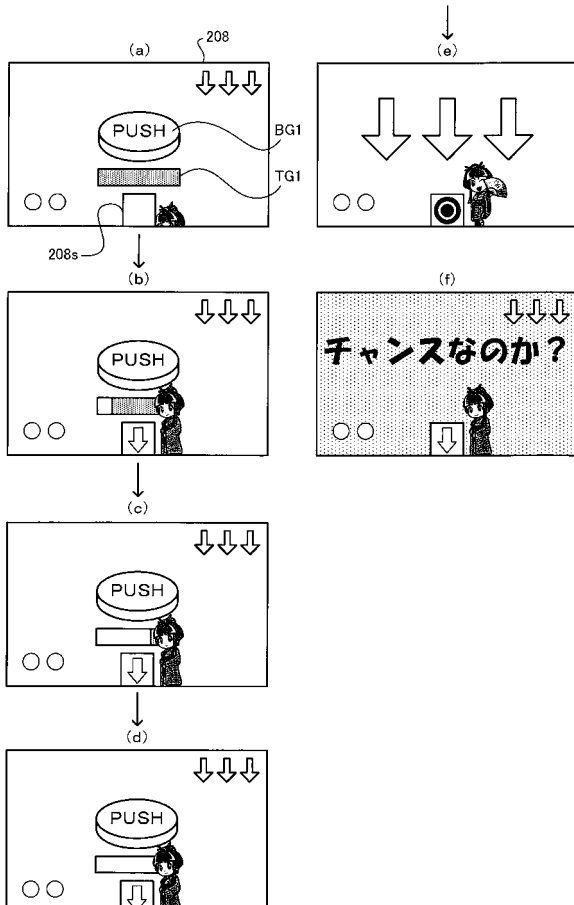
【図 79】



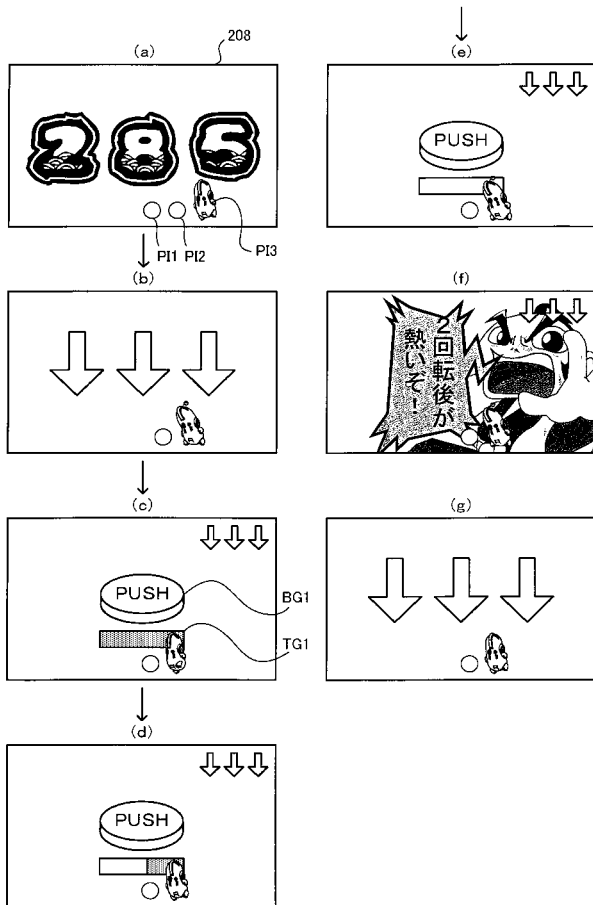
【図 78】



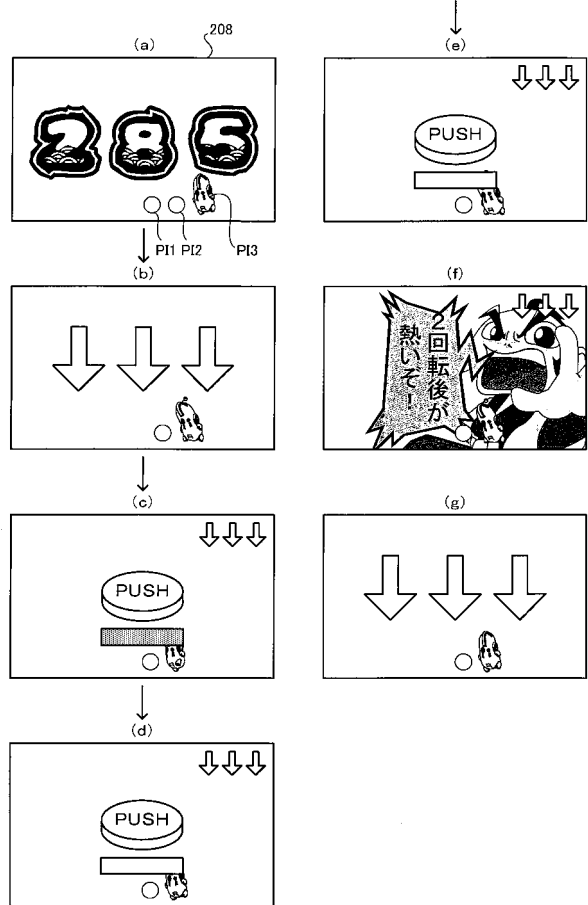
【図 80】



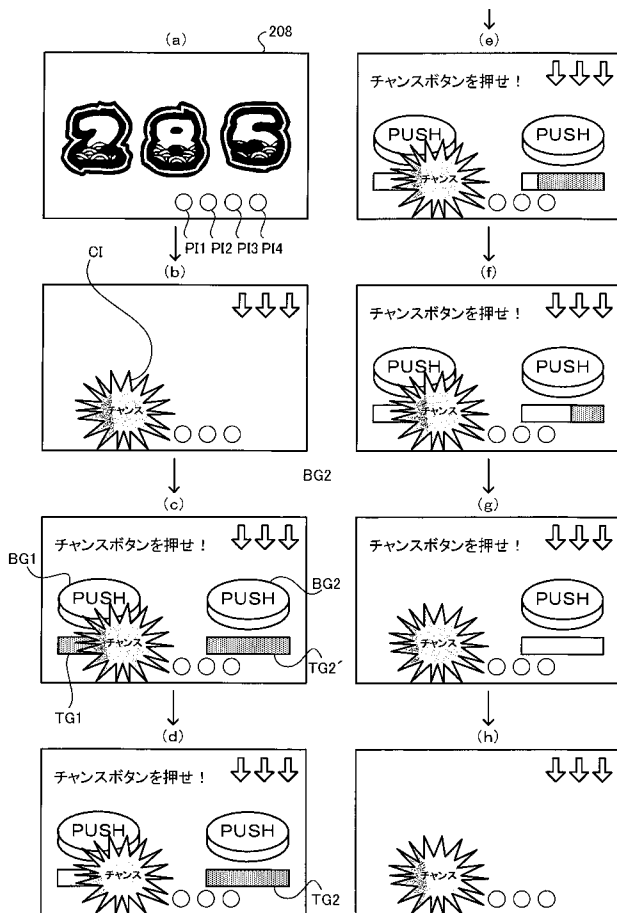
【図 8 1】



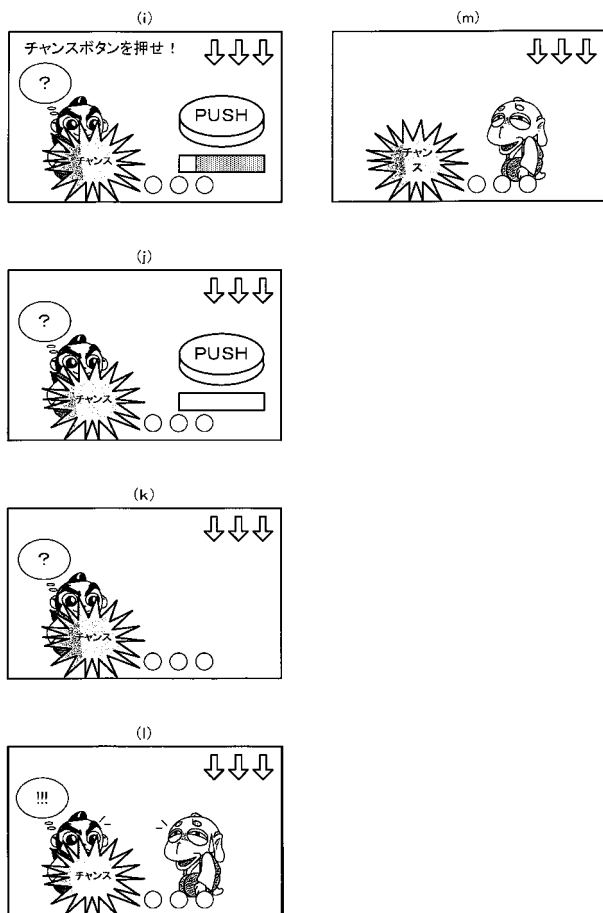
【図 8 2】



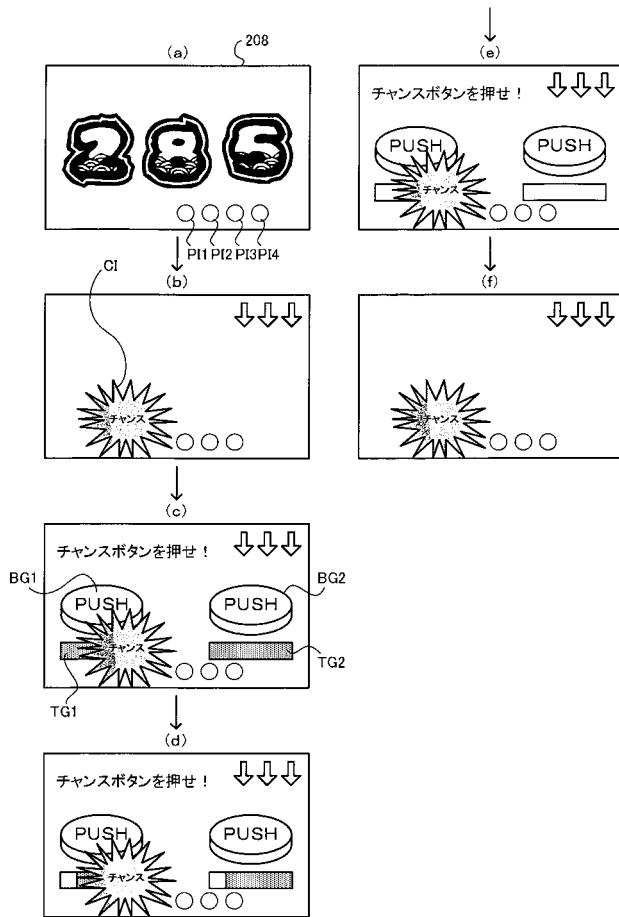
【図 8 3】



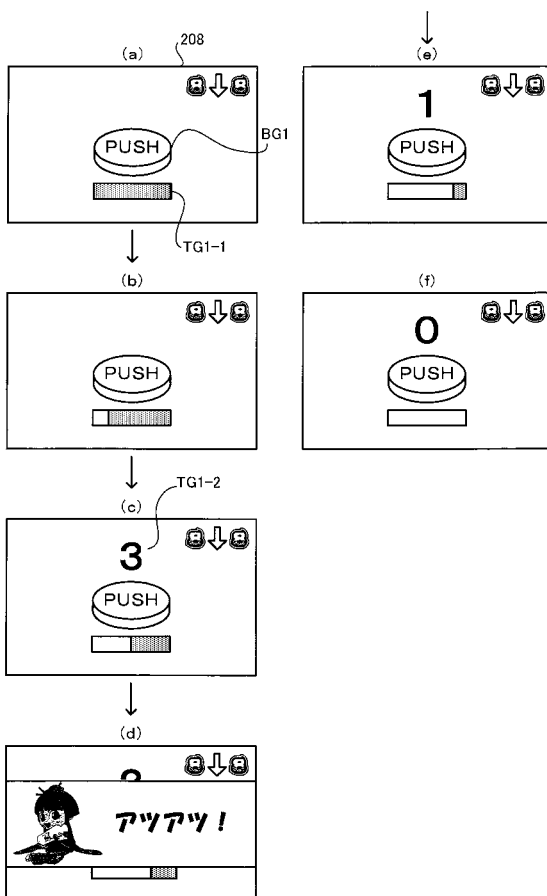
【図 8 4】



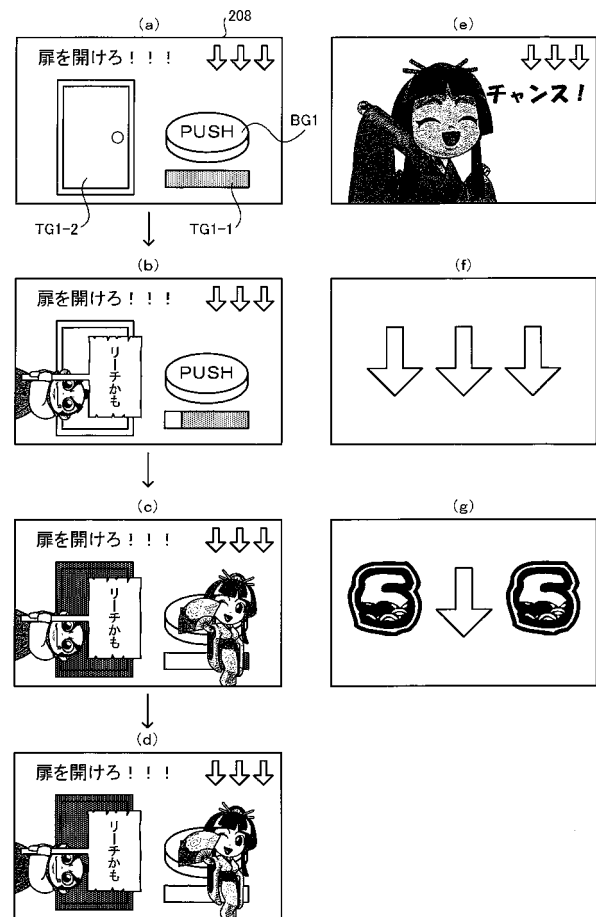
【図 85】



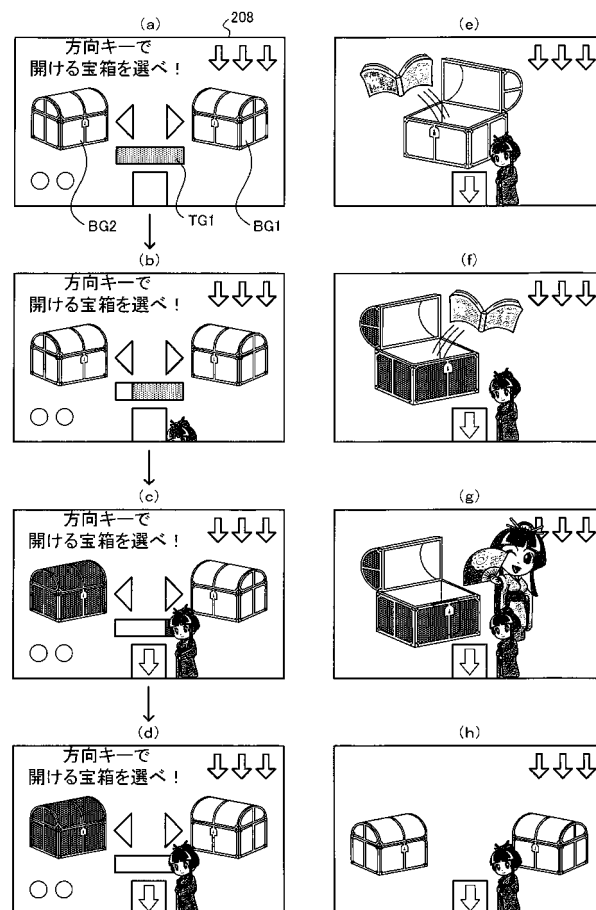
【図 87】



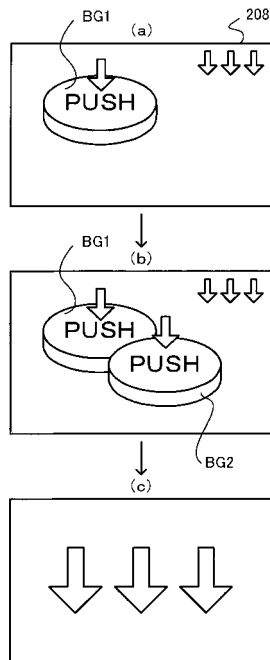
【図 86】



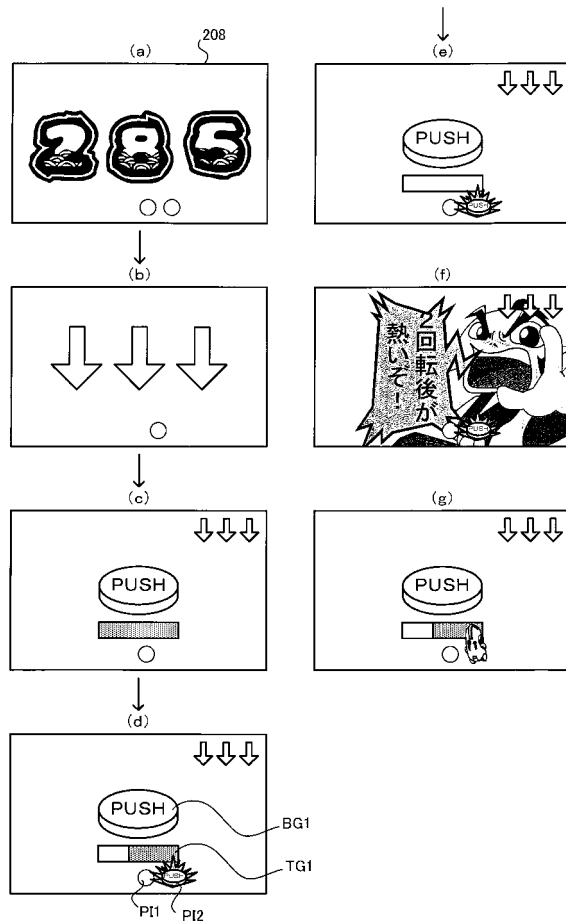
【図 88】



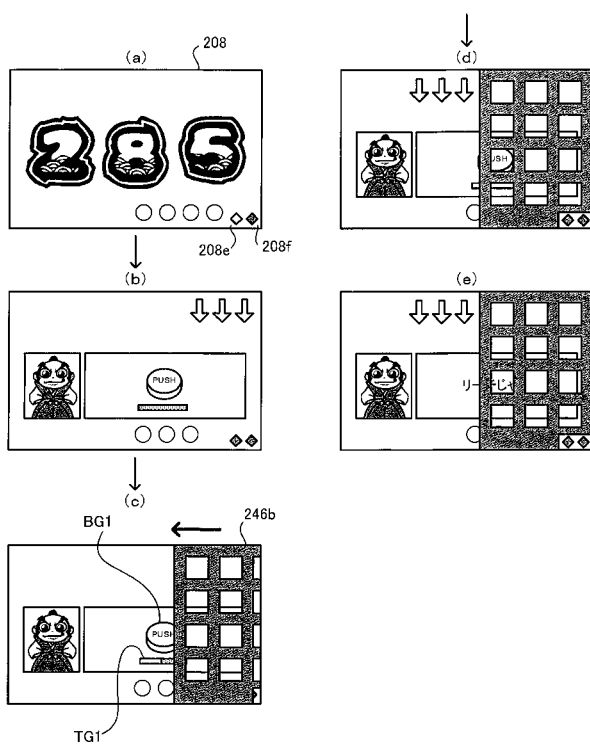
【図 89】



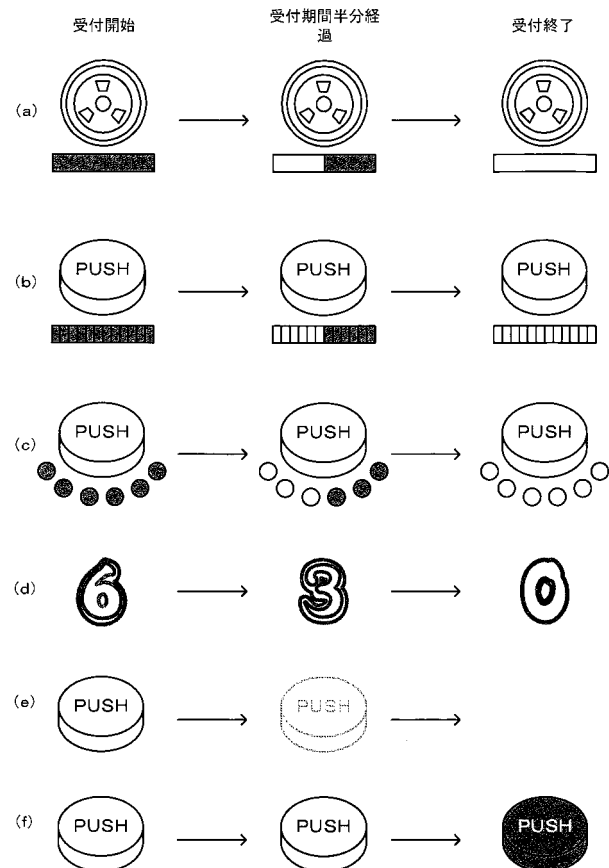
【図 90】



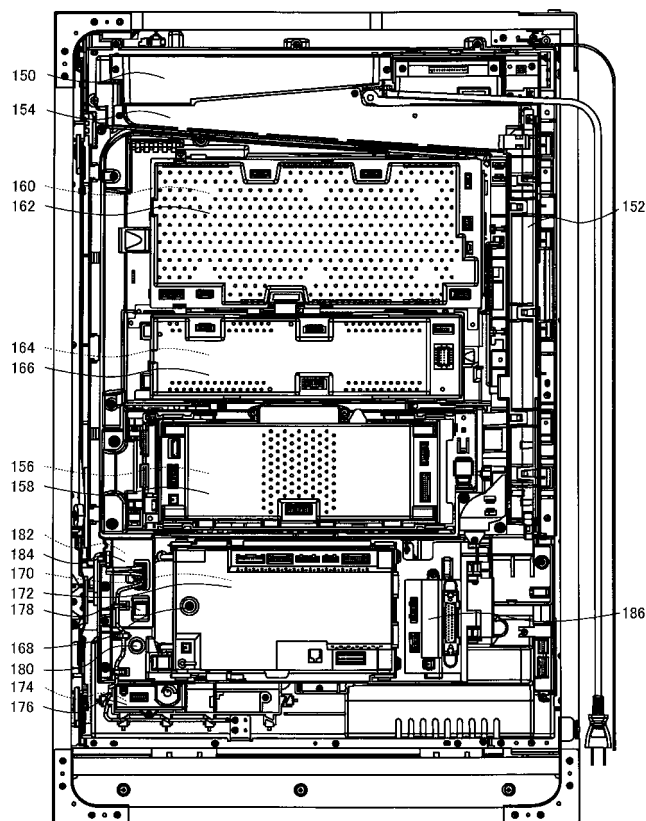
【図 91】



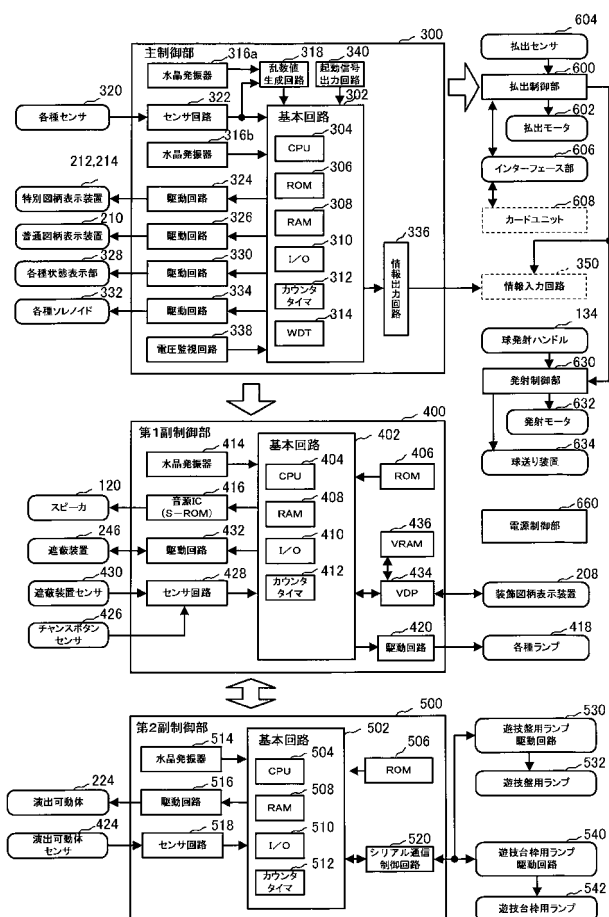
【図 92】



【图 9-4】

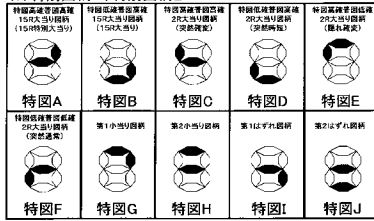


【图 9 6】



【図 97】

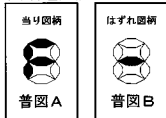
(a) 特別図柄1、特別図柄2



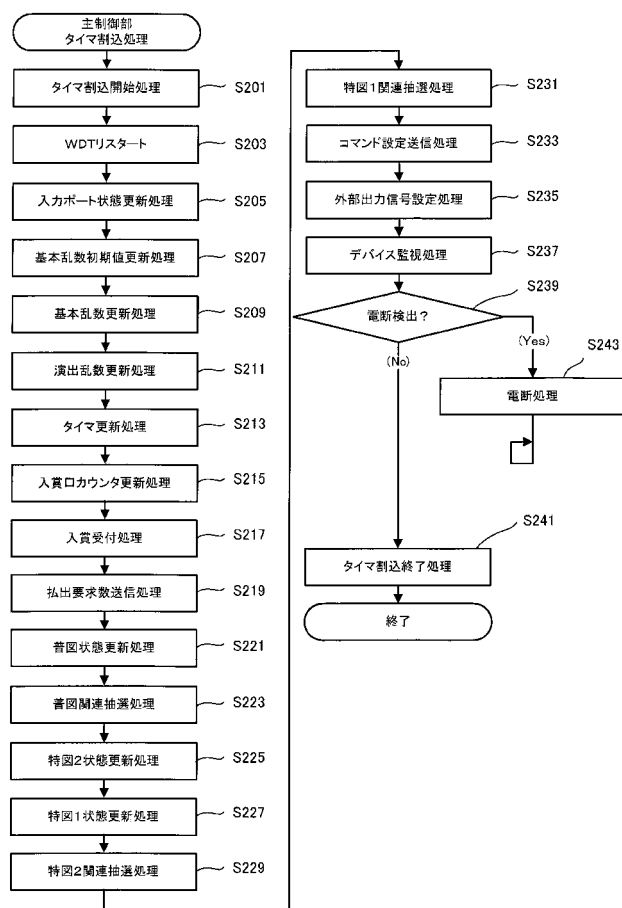
(b) 装飾図柄



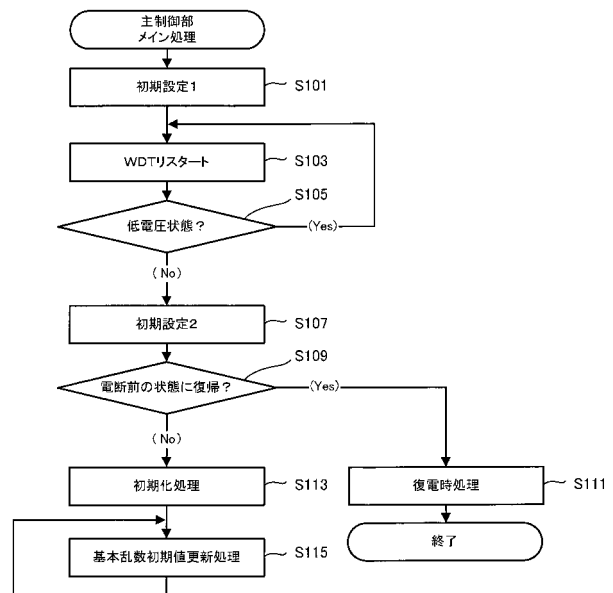
(c) 普通図柄



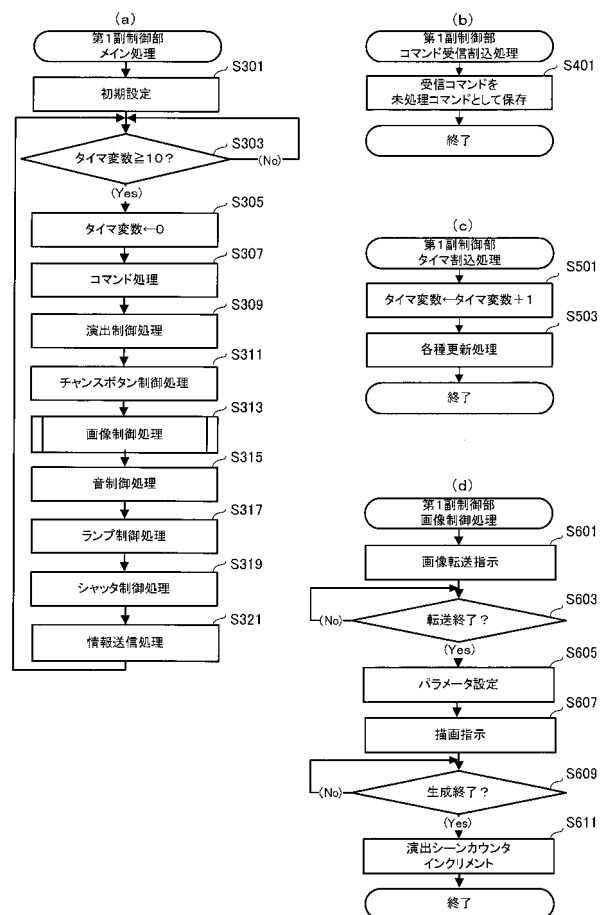
【図 99】



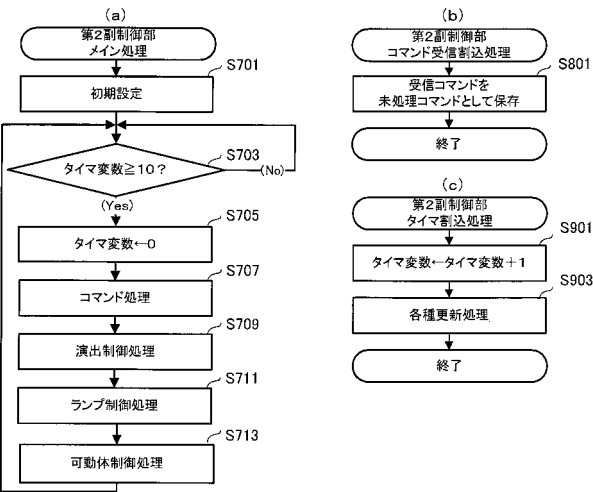
【図 98】



【図 100】



【図 1 0 1】



【図 1 0 2】

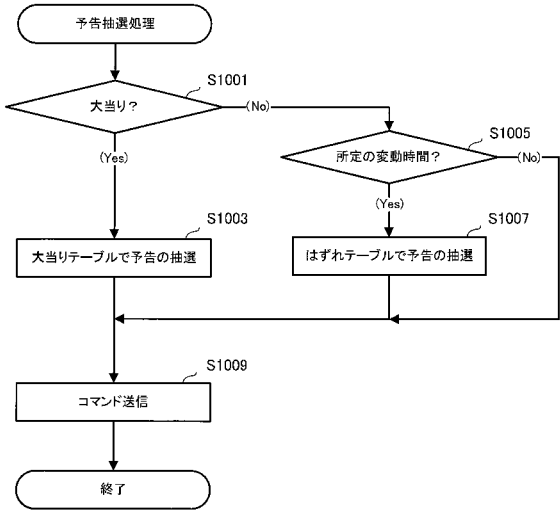
★特図1変動時間決定テーブル（乱数範囲：0～65535）

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出図様	テーブル
A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0～1000	ノーマルリーチ当り	1
	45000ms	1001～20000	スーパーリーチA当り	
	65000ms	20001～65535	スーパーリーチB当り	
C～H (電サボ有無で共通)	12000ms	0～65535	チャンス目全消灯	2
I・J (電サボ無:保留3) (電サボ有:保留0～3)	3000ms	0～65000	短縮はずれ	3
	10000ms	65001～65400	ノーマルリーチはずれ	
	40000ms	65401～65500	スーパーリーチAはずれ	
I・J (電サボ無:保留0～2) (電サボ有:保留0～3)	60000ms	65501～65535	スーパーリーチBはずれ	4
	8000ms	0～50000	はずれ	
	10000ms	50001～60000	ノーマルリーチはずれ	
I・J (電サボ無:保留0～2) (電サボ有:保留0～3)	40000ms	60001～65000	スーパーリーチAはずれ	4
	60000ms	65001～65535	スーパーリーチBはずれ	

★特図2変動時間決定テーブル（乱数範囲：0～65535）

停止図柄	変動時間	乱数選択範囲	装飾図柄表示装置での演出図様	テーブル
A・B (電サボ有無で共通)	15000ms	0～1000	ノーマルリーチ当り	5
	45000ms	1001～20000	スーパーリーチA当り	
	65000ms	20001～65535	スーパーリーチB当り	
C～H (電サボ有無で共通)	12000ms	0～65535	チャンス目全消灯	6
I・J (電サボ有:保留1～3)	1500ms	0～65535	短縮はずれ	7
I・J (電サボ有:保留0)	8000ms	0～65535	はずれ	8
I・J (電サボ無:保留0～3)	8000ms	0～50000	はずれ	9
	10000ms	50001～60000	ノーマルリーチはずれ	
	40000ms	60001～65000	スーパーリーチAはずれ	
I・J (電サボ無:保留0～3)	60000ms	65001～65535	スーパーリーチBはずれ	9

【図 1 0 3】

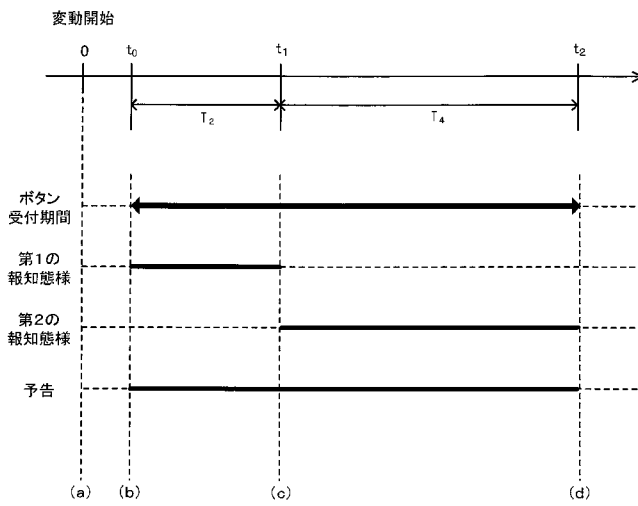


【図 1 0 4】

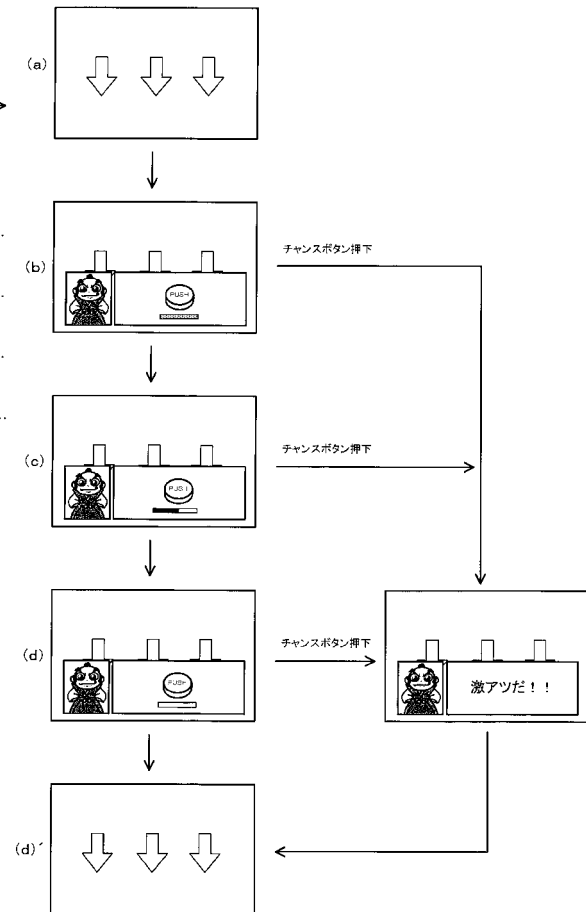
報知態様
(第1の報知態様～第2の報知態様)

テーブル	報知F	報知A→E	報知B→D	報知C ₁ →C ₂
大当たり	1	...	...	...
	2	0～4	5～19	20～49
	3	...	...	...
はずれ	11	...	...	...
	12	0～49	50～79	80～94
	13	...	...	...

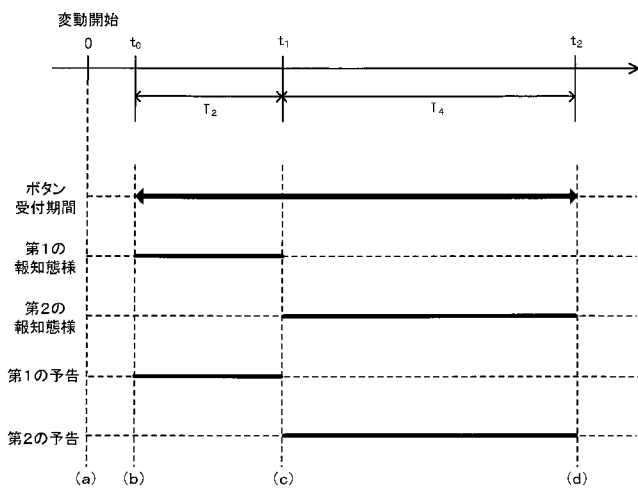
【図 105】



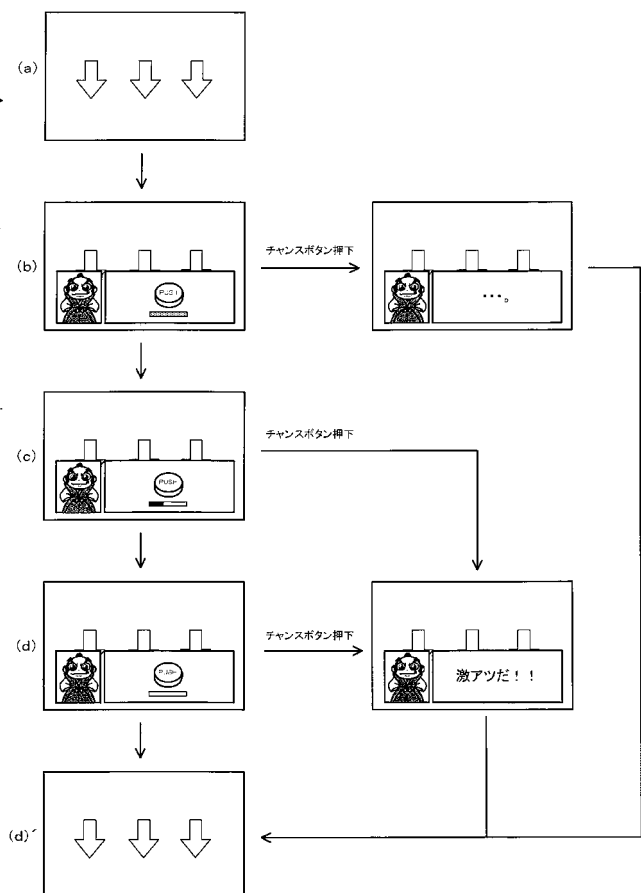
【図 106】



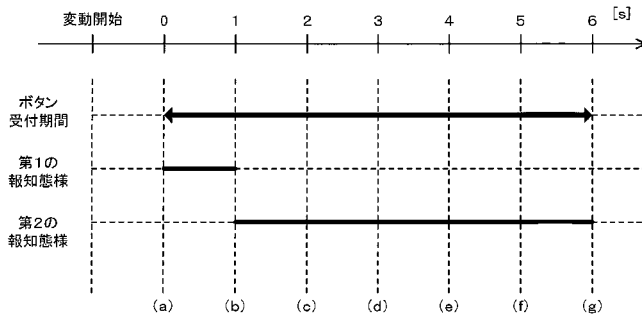
【図 107】



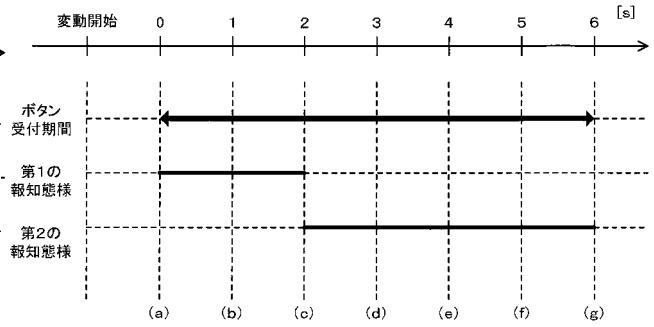
【図 108】



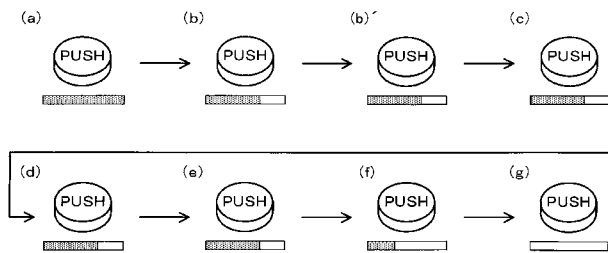
【図 1 0 9】



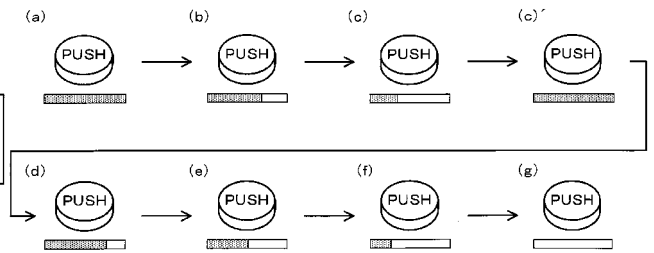
【図 1 1 1】



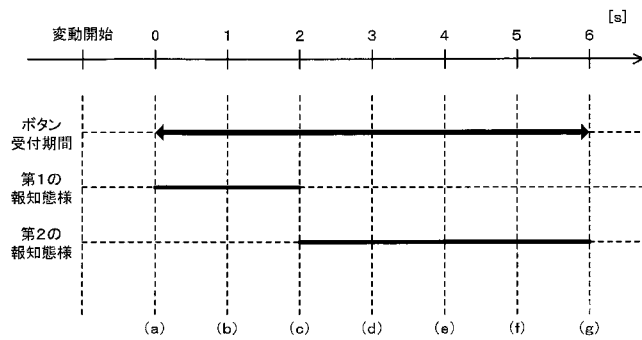
【図 1 1 0】



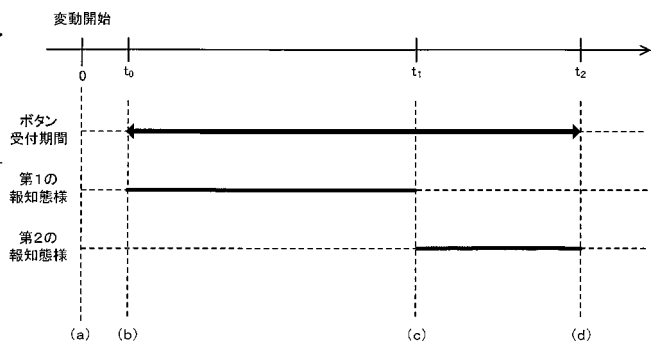
【図 1 1 2】



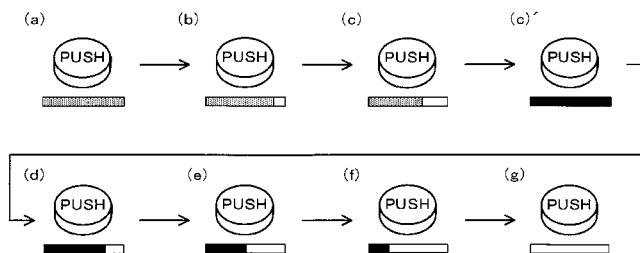
【図 1 1 3】



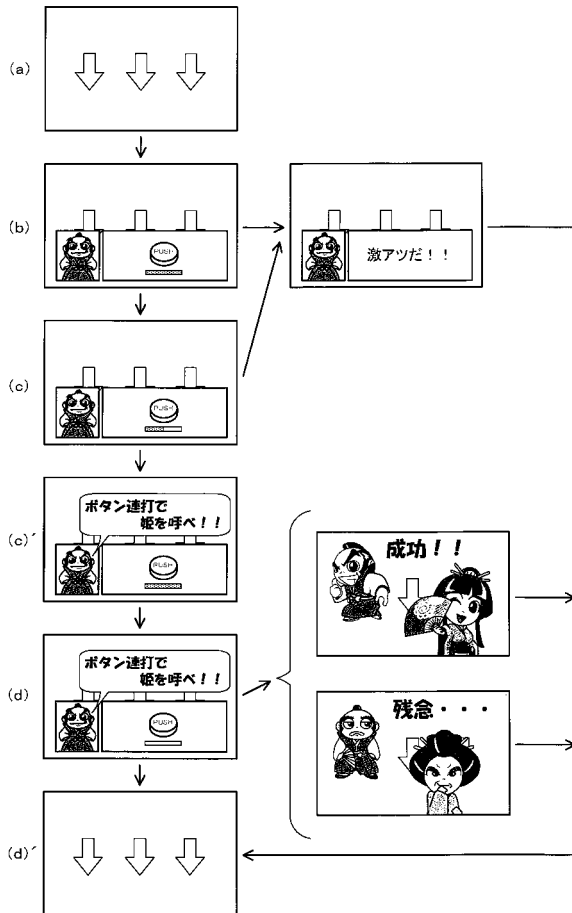
【図 1 1 5】



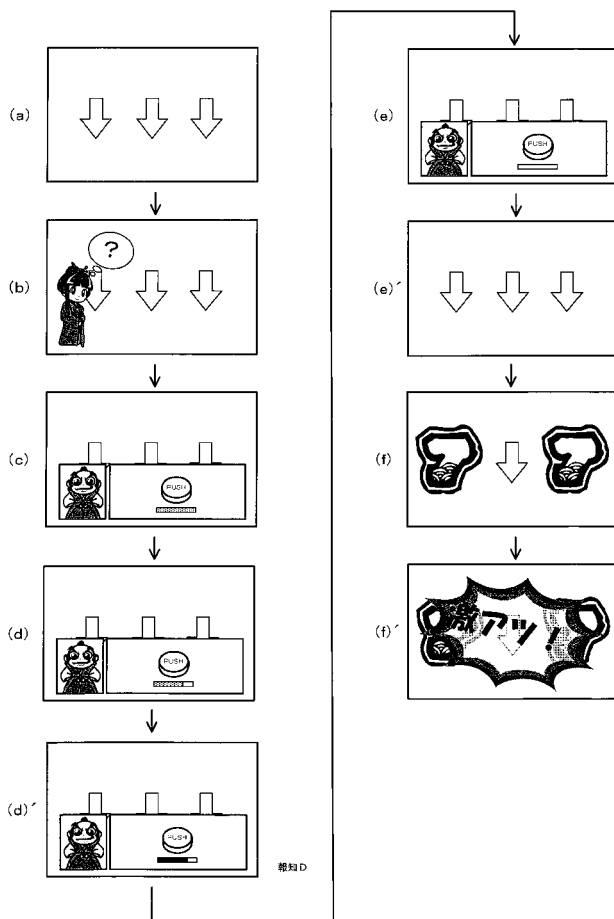
【図 1 1 4】



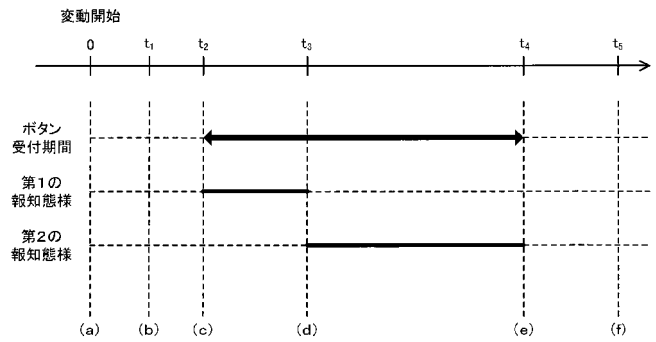
【図 1 1 6】



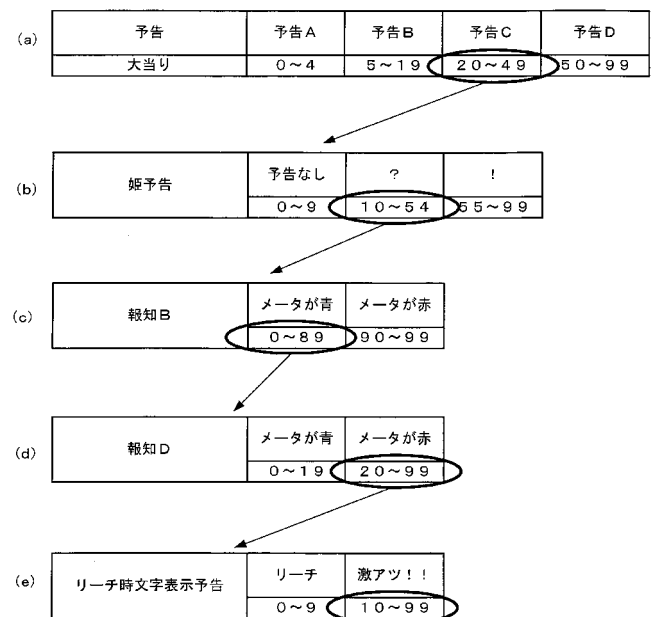
【図 1 1 8】



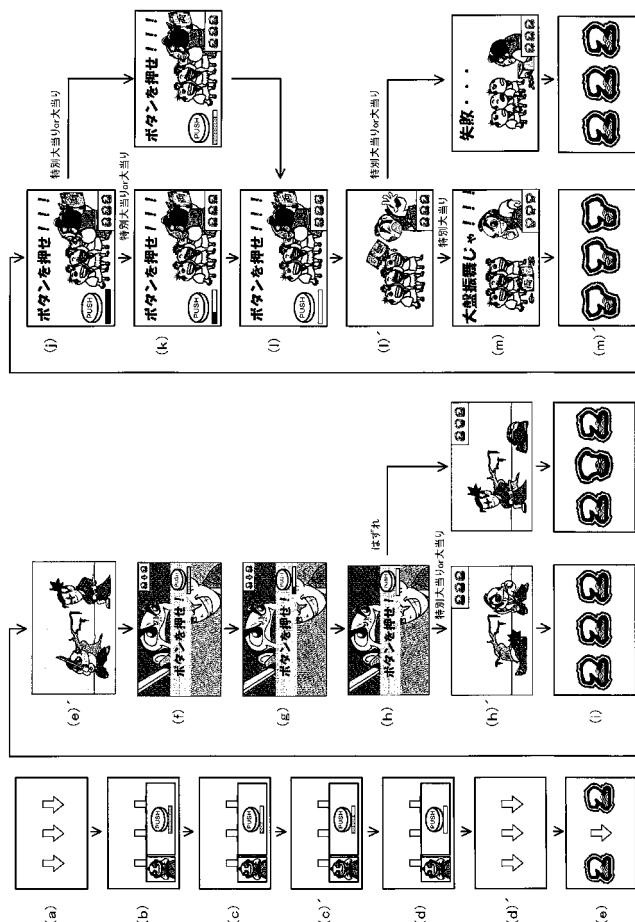
【図 1 1 7】



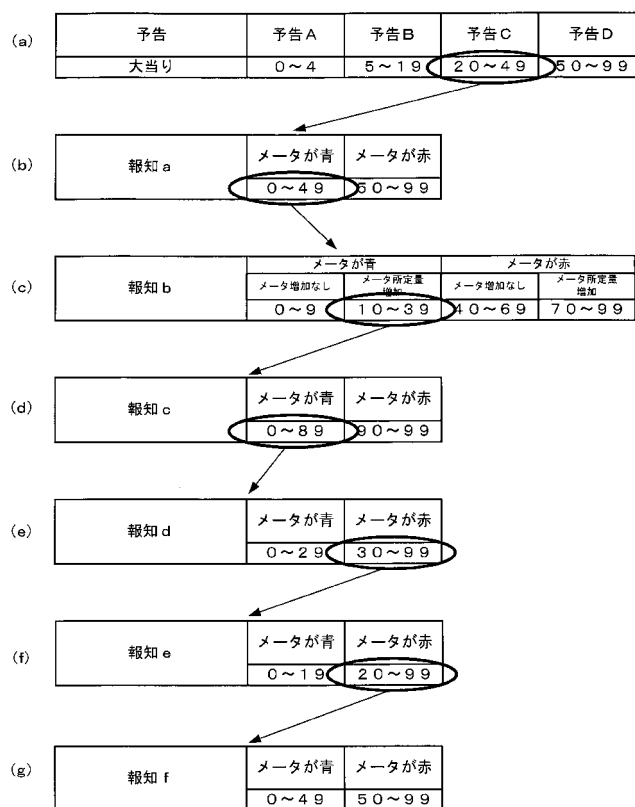
【図 1 1 9】



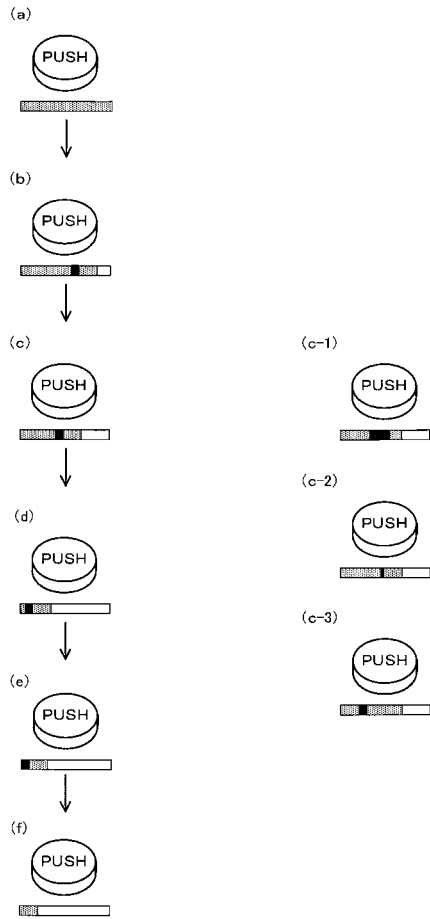
【図 1 2 1】



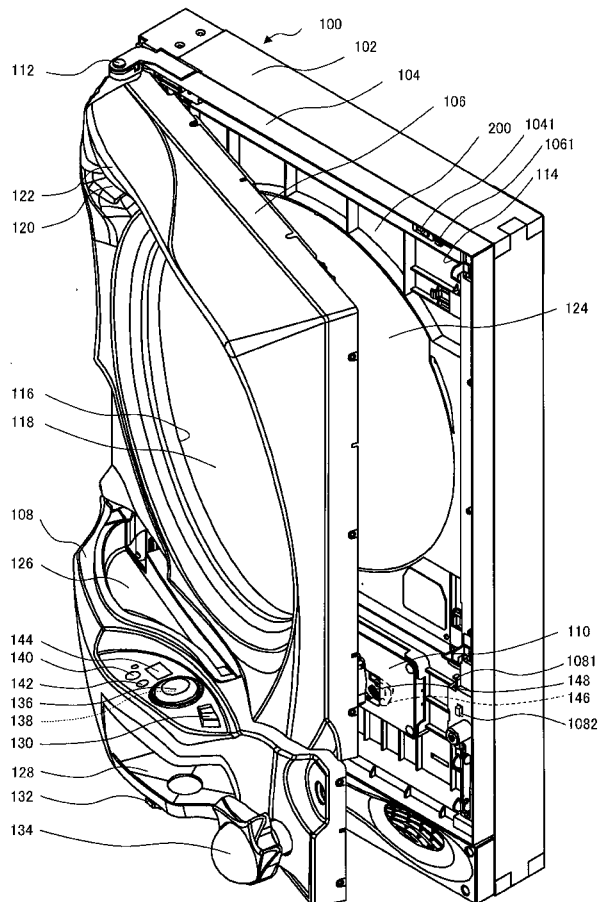
【 図 1 2 3 】



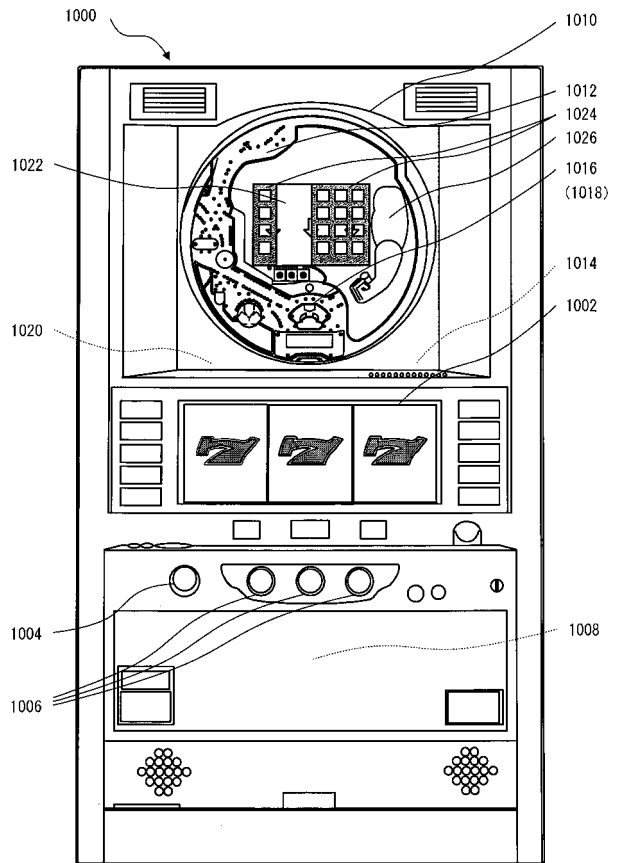
【図 1 2 4】



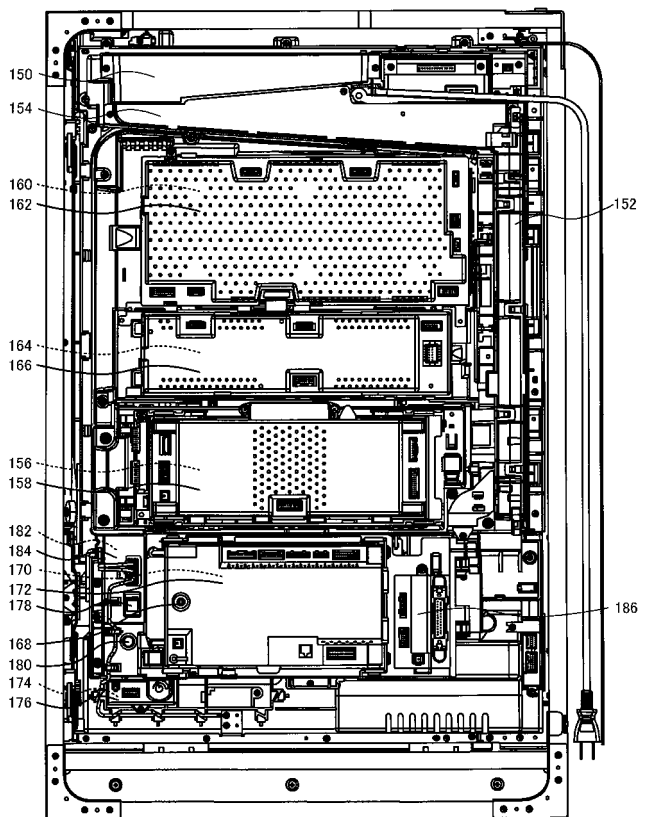
【図 1 2 6】



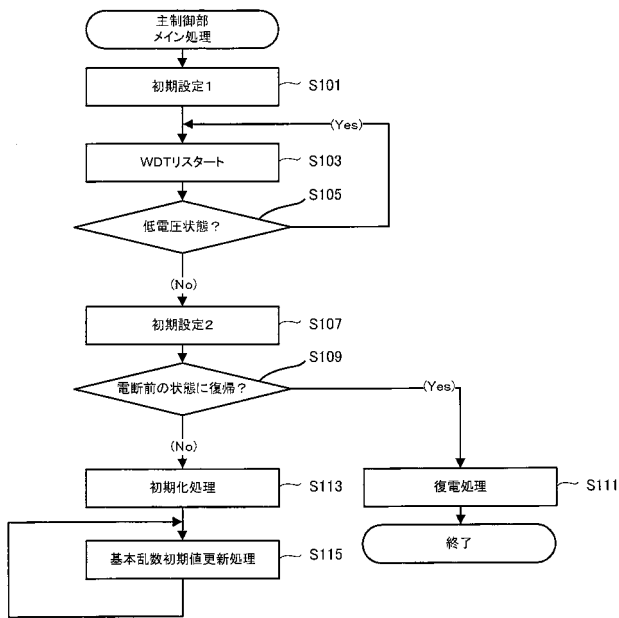
【図 1 2 5】



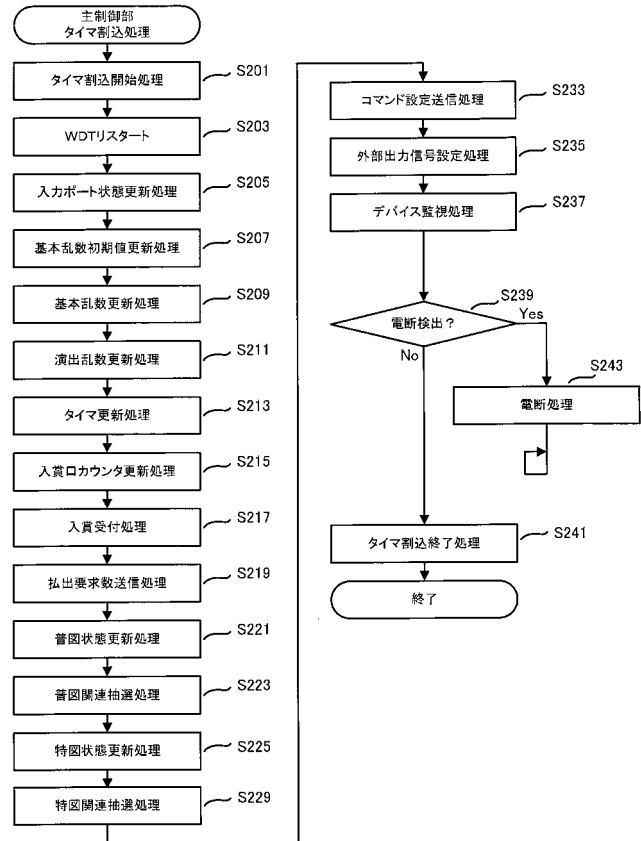
【図 1 2 7】



【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

(a) 普通電動役物動作様様

普通図柄確率	開放回数	開放時間	開放終了待機時間
高確率	1回	5.8s又は 10個入賞まで	0.5s
低確率	1回	5.8s又は 10個入賞まで	60s

(b) 普通図柄当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0~64442	ハズレ
	64443~65535	当り(1/60)

(c) 普通図柄当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0~1	ハズレ
	2~65535	当り

【図 1 3 5】

(a) 普通図柄変動期間決定用 低確率当りテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
低確率	0~3000	15000ms	ノーマルリーチ当り
	3001~25000	40000ms	スーパリーチA当り
	25001~65535	60000ms	スーパリーチB当り

(b) 普通図柄変動期間決定用 低確率ハズレテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
低確率	0~59000 (保留3)	3000ms	短縮ハズレ
	0~59000 (保留0~2)	10000ms	ハズレ
	59001~63000 (共通)	14000ms	ノーマルリーチハズレ
	63001~65000 (共通)	39000ms	スーパリーチAハズレ
	65001~65535 (共通)	59000ms	スーパリーチBハズレ

(c) 普通図柄変動期間決定用 高確率当りテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
高確率	0~65535	1500ms	超短縮当り

(d) 普通図柄変動期間決定用 高確率ハズレテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
高確率	0~65535 (共通)	1500ms	超短縮ハズレ

【図 1 3 6】

(a) 特図当否判定用低確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特別図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0~49150	ハズレ
	49151~65535	大当たり
低確率 (リミット時)	0~49150	ハズレ
	49151~57342	時短なし大当たり
	57343~65535	時短付き大当たり

(b) 特図当否判定用高確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0	ハズレ
	1~65535	大当たり

(c) 遊技状態別の特図の乱数振り分け

特別図柄 大当たり判定時の状況	特別図柄	乱数振り分けの割合	リミットまでの回数
普通電動役物 開放時 (初期普通図柄当たり時)	A~P	96%	10回
	Q~T	4%	11回
リミット未到達時	A~P	96%	1回減算
	Q~T	4%	リセット
リミット到達時	A~H・Q・R	53.3%	リセット
	I~P・S・T	46.7%	0回

【図 1 3 7】

(a) 普通高確率時特図変動時間決定用 大当たりテーブル(乱数範囲: 0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
高確率	0~65000	1000ms	大当たり
	65001~65500	12000ms	大当たり (液晶上でプレミアA)
	65501~65535	36000ms	大当たり (液晶上でプレミアB)

(b) 普通低確率時特図変動時間決定用 大当たりテーブル(乱数範囲: 0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
低確率	0~65535	6000ms	大当たり

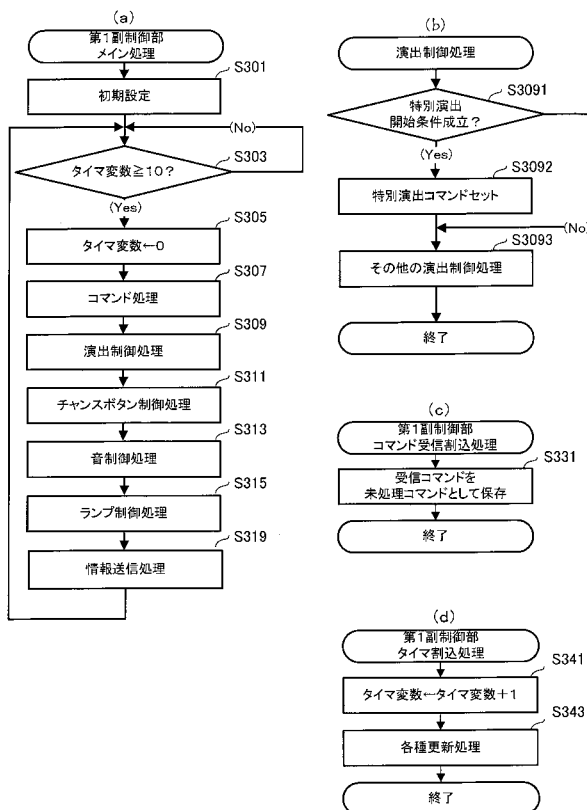
(c) 普通高確率時特図変動時間決定用 ハズレテーブル(乱数範囲: 0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
高確率	0~65535 (共通)	1000ms	ハズレ

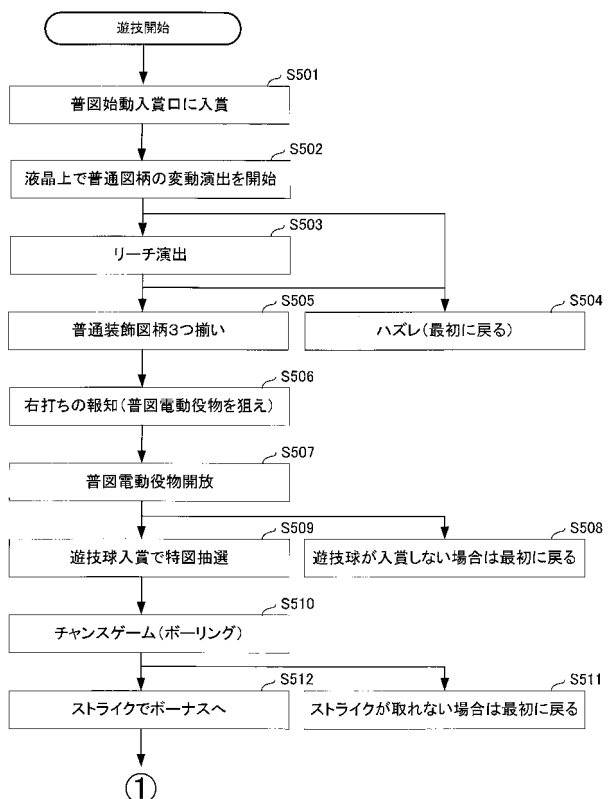
(d) 普通低確率時特図変動時間決定用 ハズレテーブル(乱数範囲: 0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
低確率	0~65535 (共通)	6000ms	ハズレ

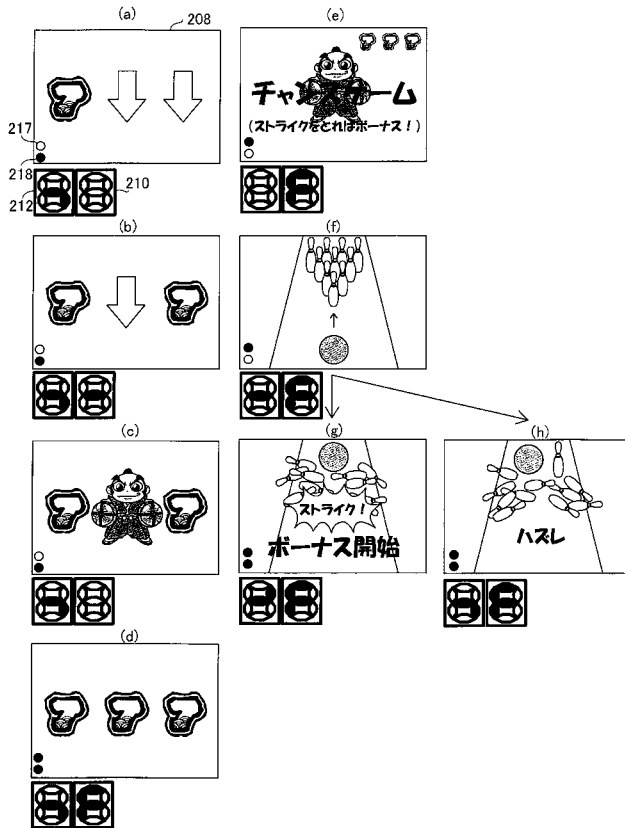
【図 1 3 8】



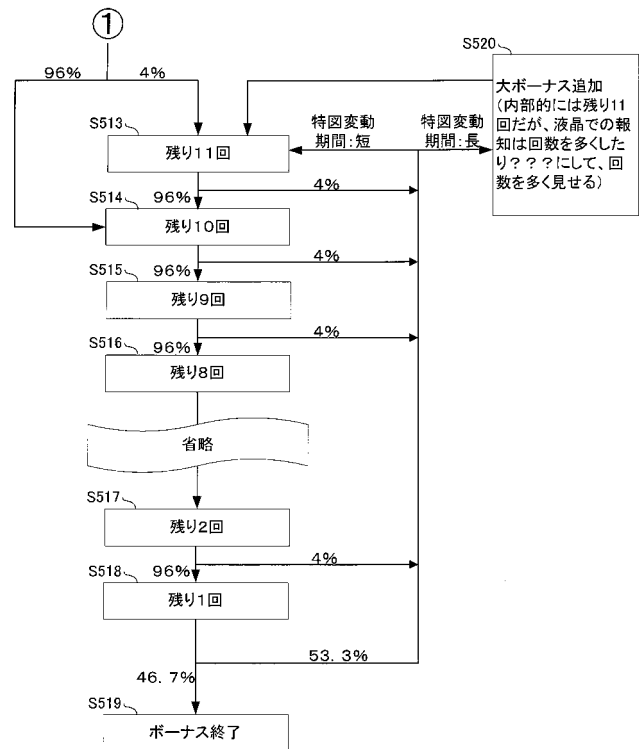
【図 1 3 9】



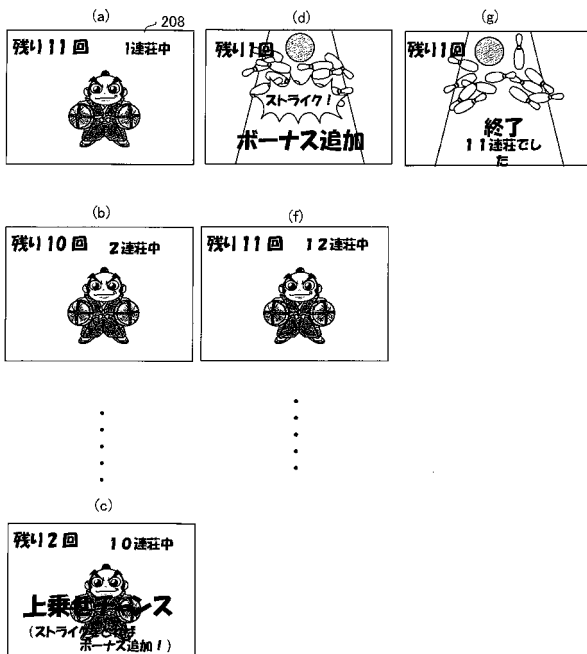
【図 140】



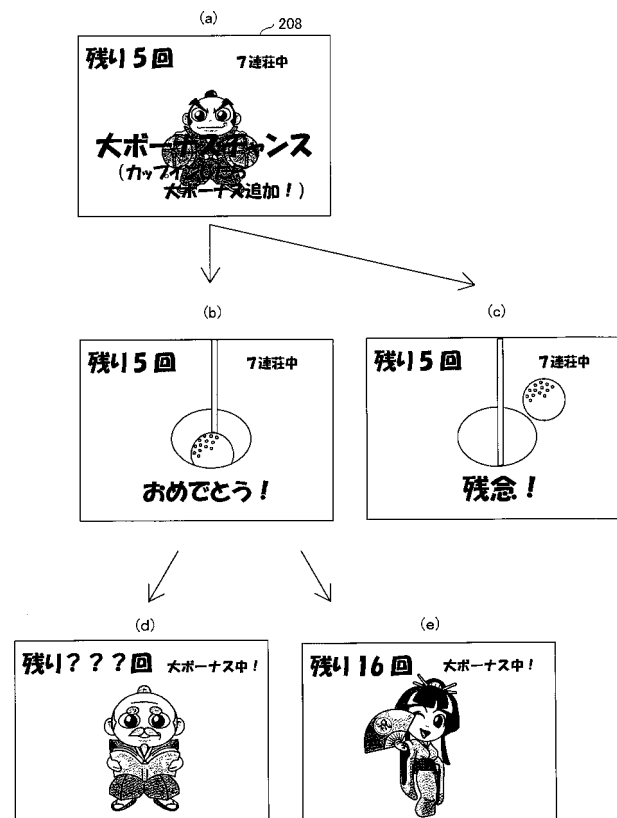
【図 141】



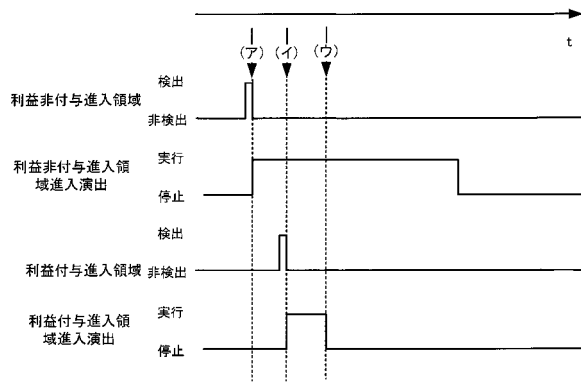
【図 142】



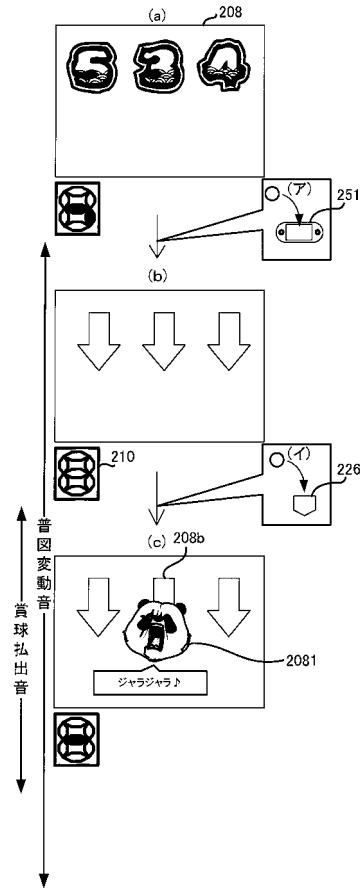
【図 143】



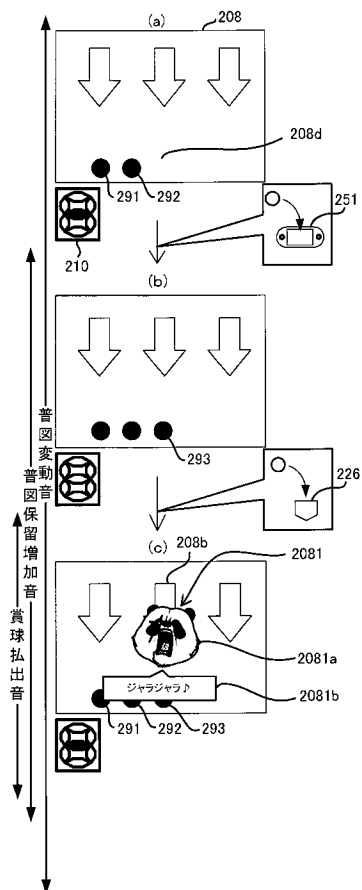
【図 1 4 4】



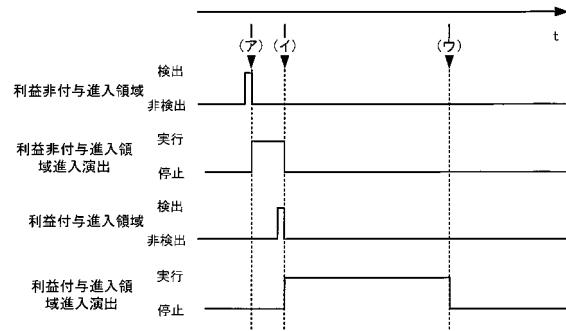
【図 1 4 5】



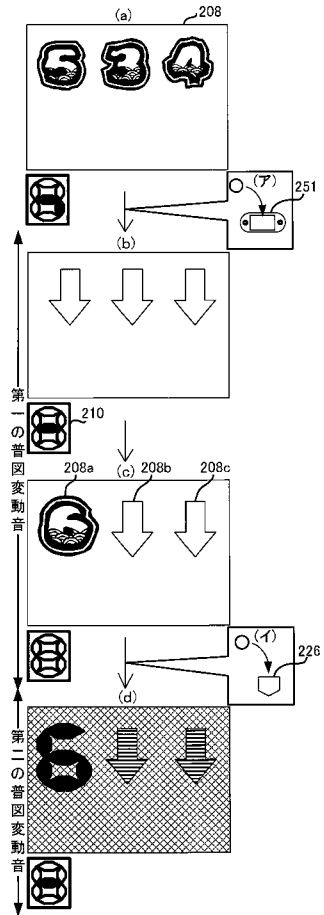
【図 1 4 6】



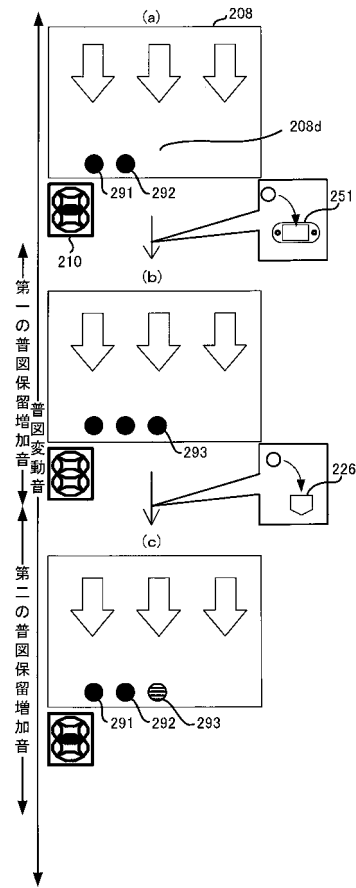
【図 1 4 7】



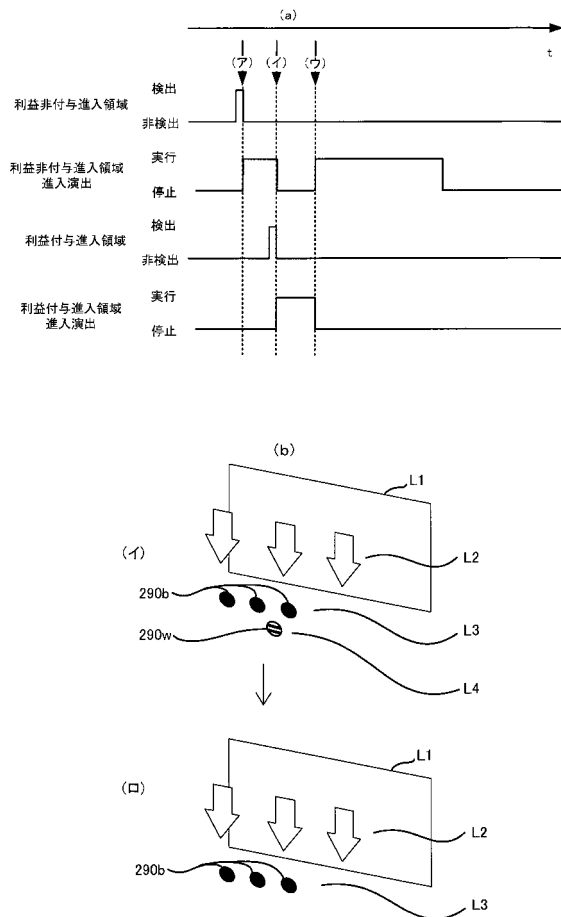
【図 148】



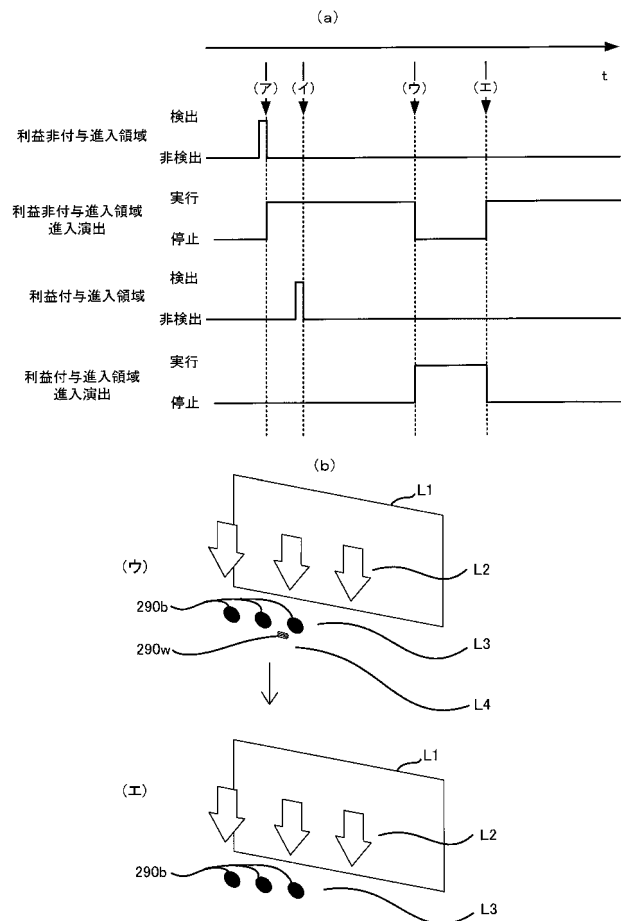
【図 149】



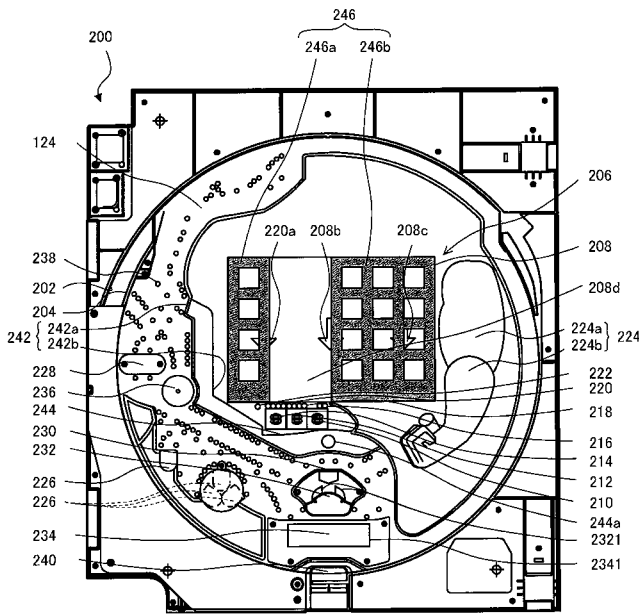
【図 150】



【図 151】

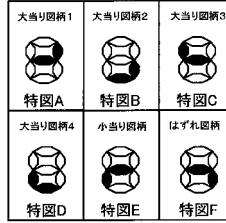


【図152】

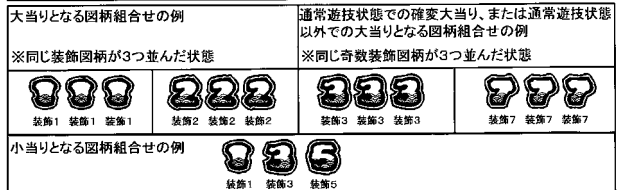


【図153】

(a) 特別図柄1、特別図柄2



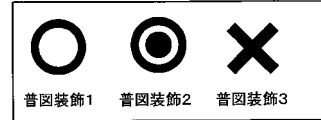
(b) 装飾図柄



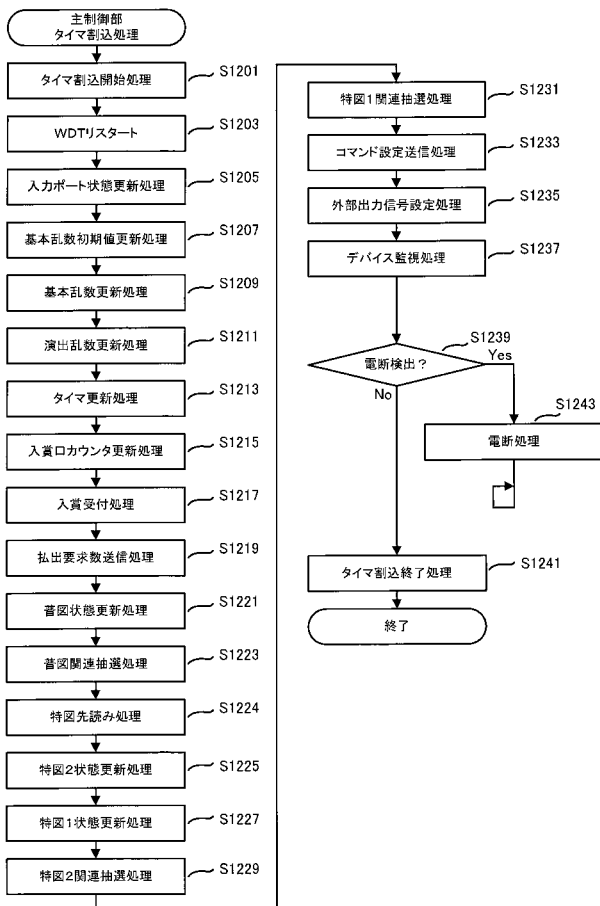
(c) 普通図柄



(d) 普通図柄用装飾図柄

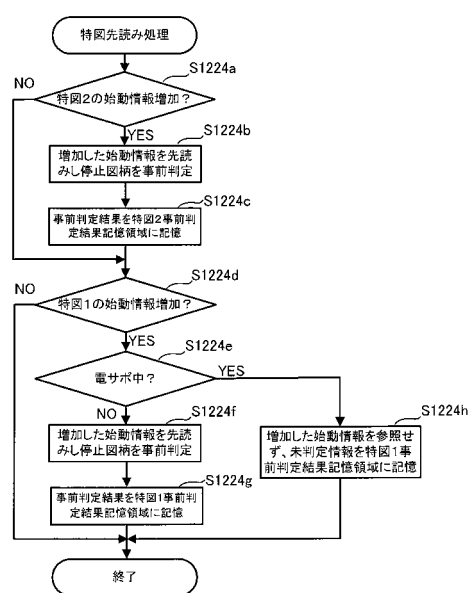


【図154】



【図155】

(a)



(b) 特図当否事前判定用テーブル

特図制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~204	小当たり
	205~65330	はずれ
	65331~65535	大当たり
高確率	0~204	小当たり
	205~63513	はずれ
	63514~65535	大当たり

(c) 特図事前判定用テーブル

当否判定結果	乱数範囲	特図決定結果	大当たり態様
大当たり	0~49	大当たり図柄1	30s開放又は10個入賞×15R
	50~79	大当たり図柄2	30s開放又は10個入賞×15R
	80~89	大当たり図柄3	30s開放又は10個入賞×4R
	90~99	大当たり図柄4	30s開放又は10個入賞×4R

【図 156】

(a) テーブルセット選択テーブル

特図決定結果	特図変動回数	タイム選択テーブル
大当たり図柄1	0	テーブル2
大当たり図柄2	100	テーブル2
	0	テーブル1
大当たり図柄3	0	テーブル1
大当たり図柄4	0	テーブル1

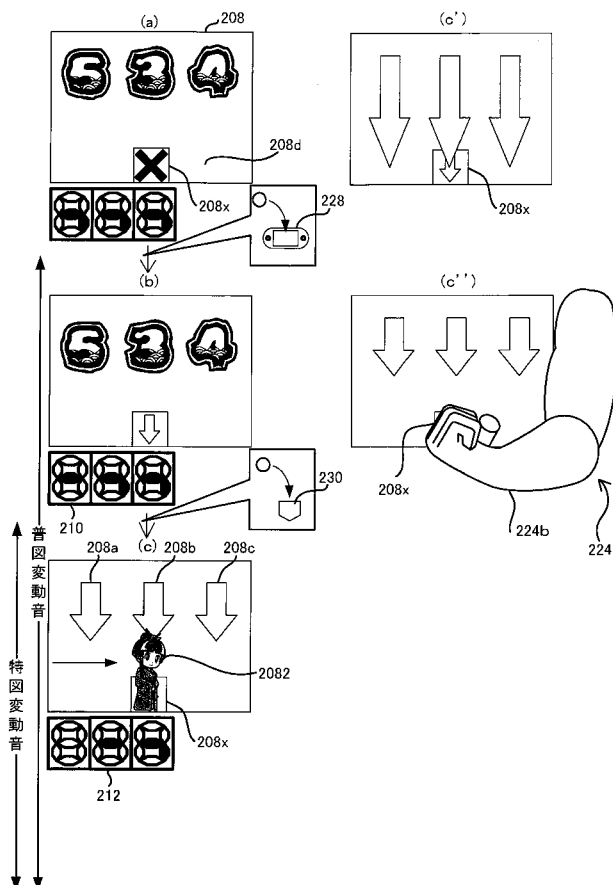
(b) タイマ番号決定用テーブル

特図決定結果	タイム選択テーブル	保留: 0~2	保留: 3~7	タイム番号決定結果
はずれ図柄	テーブル1	—	0~97	タイム2
		0~89	—	タイム3
		90~97	—	タイム4
		98	—	タイム5
	テーブル2	—	0~97	タイム1
		0~89	—	タイム2
大当たり図柄1 大当たり図柄2 大当たり図柄3 大当たり図柄4 小当たり図柄	テーブル1 テーブル2	—	0~97	タイム1
		0~89	—	タイム2
		98	—	タイム5
		99	—	タイム6

(c) タイマ番号テーブル

タイム番号	変動時間[秒]	変動パターン
タイム1	2	超短縮変動
タイム2	5	短縮変動
タイム3	10	通常変動
タイム4	12	ノーマルリーチ
タイム5	40	スーパーリーチ1
タイム6	50	スーパーリーチ2

【図 158】



【図 157】

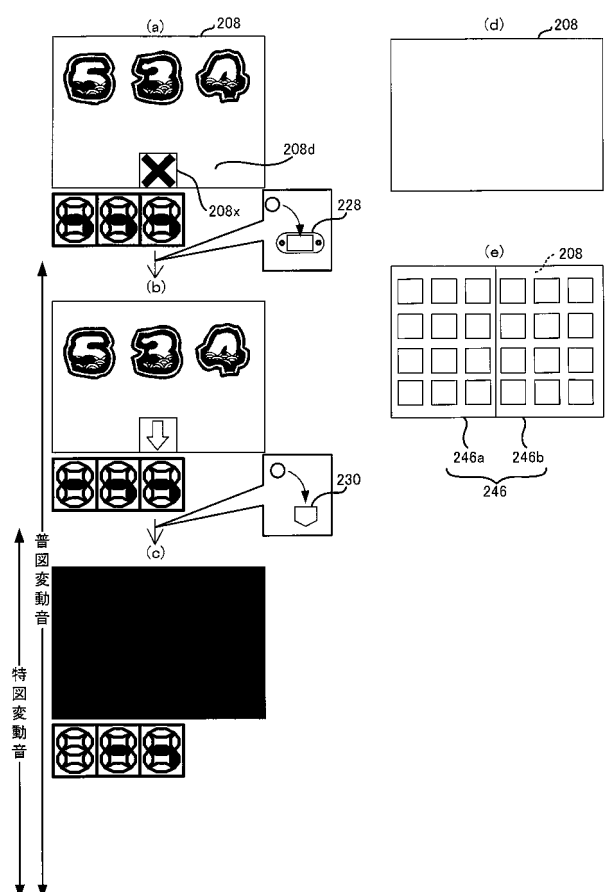
(a) 普図当否判定用テーブル(乱数範囲:0~65535)

普図制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~58983	はずれ
	58983~65535	当り
高確率	0~65535	当り

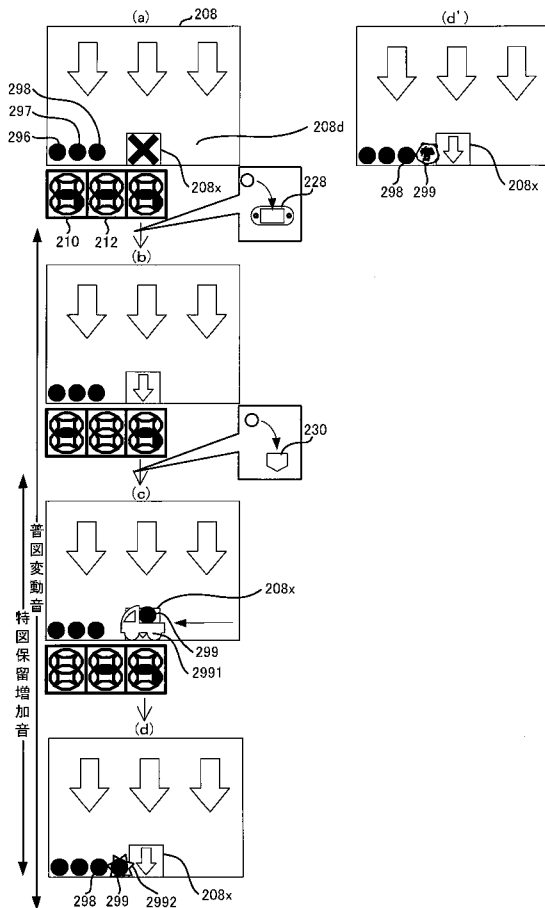
(b) 普図決定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	普図制御状態	乱数範囲	特図決定結果	大当たり感様
当り	低確率	0~89	普図当り図柄1	1. 8a開放又は10個入賞
		90~99	普図当り図柄2	6. 0a開放又は10個入賞
	高確率	0~99	普図当り図柄2	6. 0a開放又は10個入賞

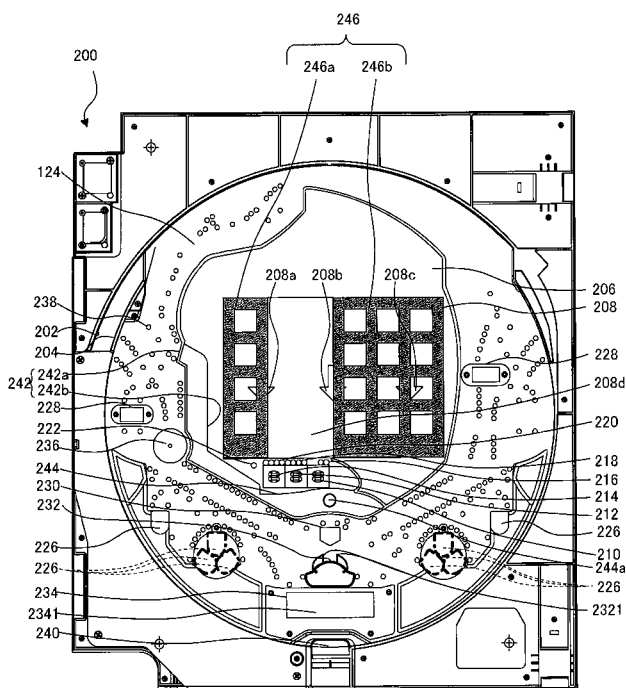
【図 159】



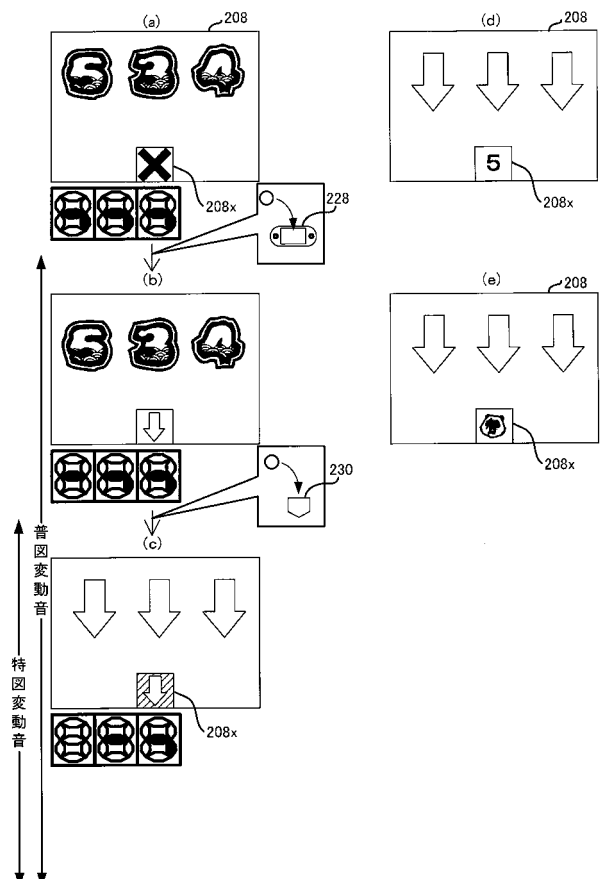
【図160】



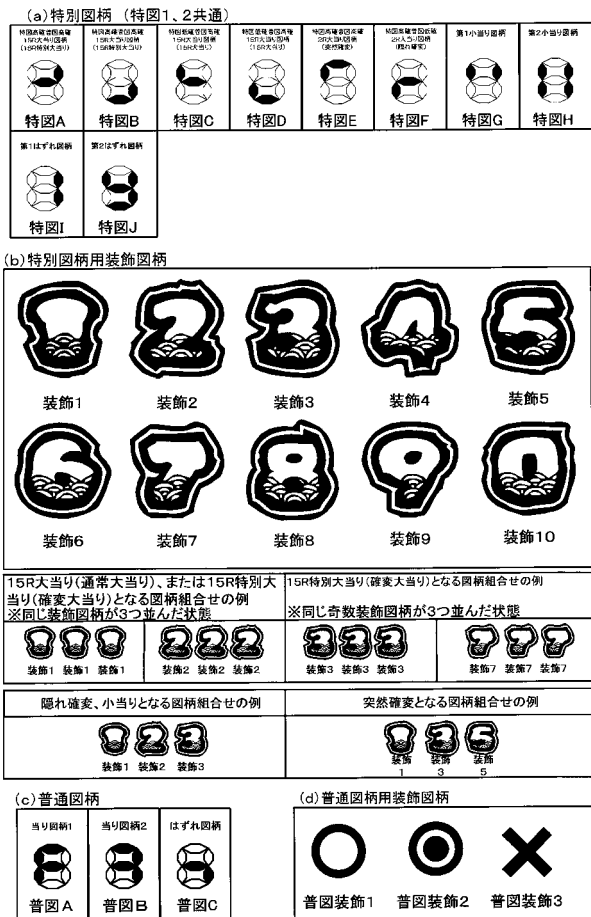
【図162】



【図161】



【図163】



【 図 1 6 4 】

(a) 普通図柄当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0-3	ハズレ
	4-65535	当り

(b) 普通図柄当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0-1	ハズレ
	2-65535	当り

(c) 普通図柄図柄決定用低確率テーブル(乱数範囲:0~99)

当否	乱数選択範囲	図柄	変動時間
ハズレ	0～99	普図C	20秒
当り	0～98	普図A	
	99	普図B	

(d) 普通図柄図柄決定用高確率テーブル(乱数範囲:0~99)

当否	乱数選択範囲	図柄	変動時間
ハズレ	0-99	普図C	1秒
当り	—	普図A	
	0-99	普図B	

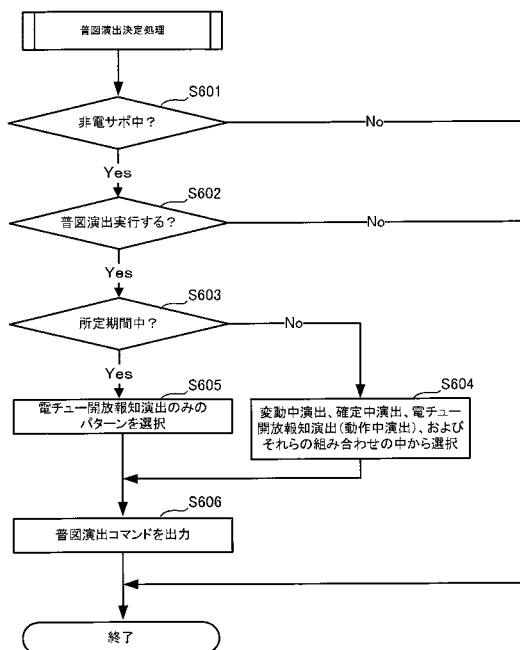
【図 1 6 5】

(a) 電子チューンアップパターン	
音図の種類	音図基準音程の注記
音図 A	電子チューンアップパターン $300\text{ms} \times 1$
音図 B	$300\text{ms} \times 1 \Rightarrow \text{INT}500\text{ms} \Rightarrow 500\text{ms} \times 1$
音図 C	開放しない。

(b) 普図の表飾図柄の変動表示パターン

ア	3秒	○ → ○ → ×	繰り返し
イ	15秒	◎ → ◎ → ×	繰り返し
ウ	10秒	◎ → ◎ → ◎	繰り返し
エ	10秒	○ → ◎ → ×	激アツ! → 繰り返し
オ	10秒	◎ → ◎ → ◎	激アツ! → ◎ → 激アツ! → 繰り返し
カ	5秒	潜伏? → 突確 → 大当り	繰り返し
キ	普図変動後	→	…電子チューン開放報知演出
ク	8秒	潜伏? → 突確 / 激アツ! / 大当り	…当該特図変動の大半

【 図 1 6 6 】



【图 1 6 7】

(a) 当否判定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当き結果
高確率	0～10000	ハズレ
	10001～11638	大当たり
	11639～65535	ハズレ

(b) 当否判定用低確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特徴確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~10000	ハズレ
	10001~10162	大当り
	10163~65535	ハズレ

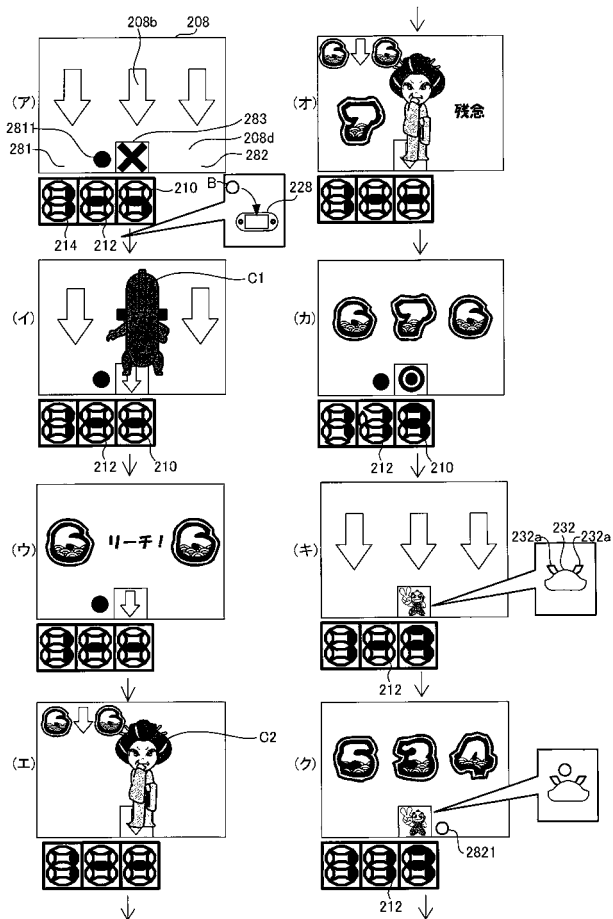
(c) 小当り判定用テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図の種類	乱数範囲	当否結果
特図 1	0 ~ 1 2 9 9 9	小当り
	1 3 0 0 0 ~ 6 5 5 3 5	ハズレ

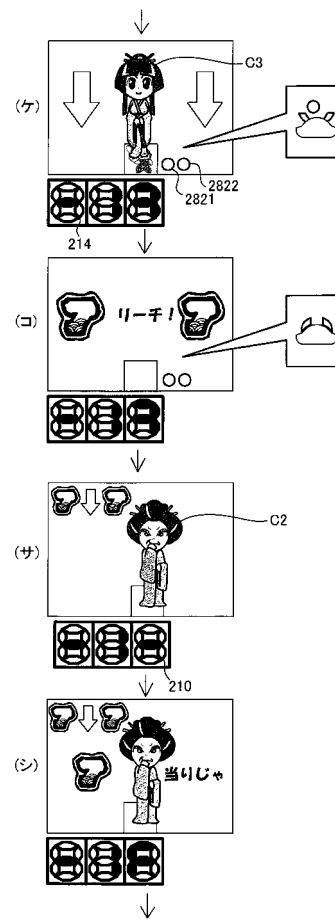
(d) 特図決定用テーブル(乱数範囲: 0~99)

種類	特図1乱数值	特図2乱数值
特図A	0-19	0-49
特図B	20-29	50-69
特図C	30-39	70-79
特図D	40-49	80-89
特図E	50-69	90-99
特図F	70-99	—
特図G	0-79	—
特図H	80-99	—
特図I	0-96	0-96
特図J	97-99	97-99

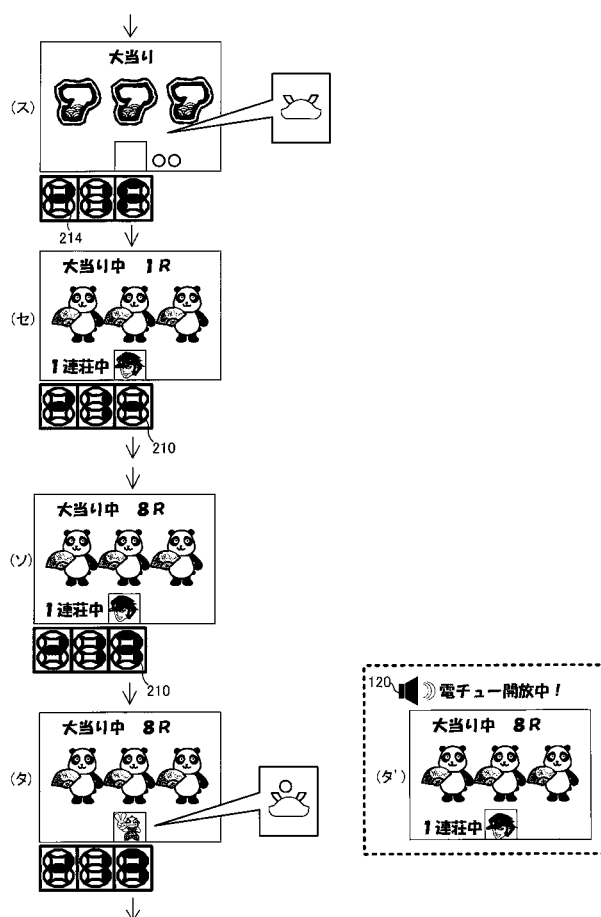
【図 168】



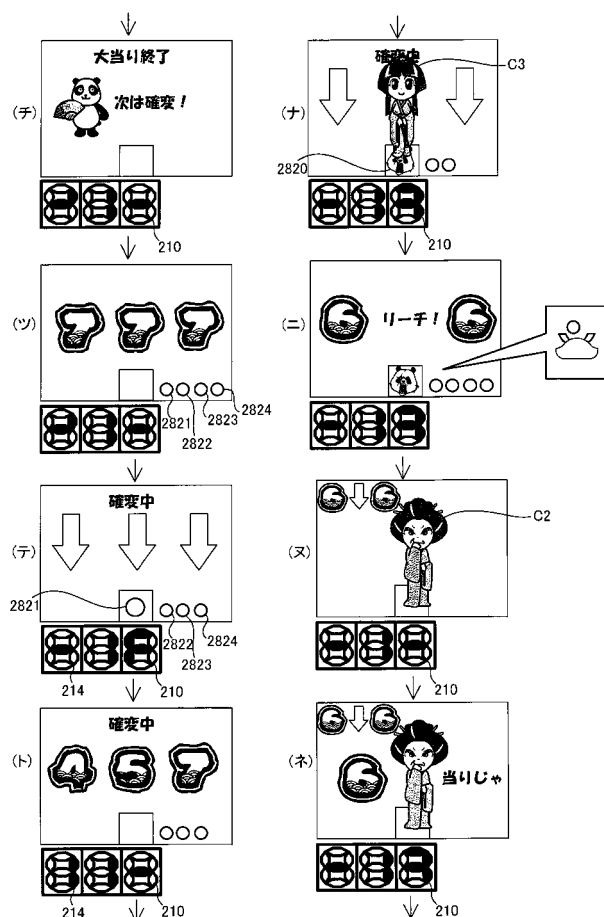
【図 169】



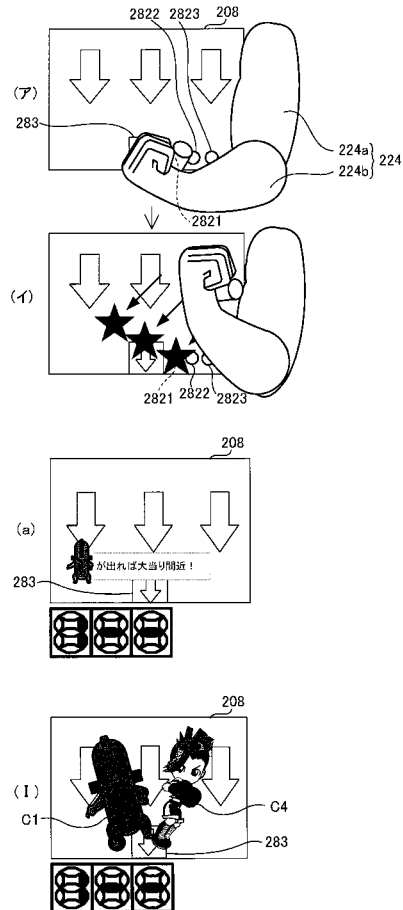
【図 170】



【図 171】



【図 176】



【図 178】

(a) 特図1当否事前判定用テーブル

特図 制御状態	乱数選択範囲	当否事前 判定結果
低確率	0～204	小当り
	205～65330	はずれ
	65331～65535	大当り
高確率	0～204	小当り
	205～63513	はずれ
	63514～65535	大当り

(c) 特図事前判定用テーブル

種類	特図1乱数値	特図2乱数値
特図A	0-19	0-49
特図B	20-29	50-69
特図C	30-39	70-79
特図D	40-49	80-89
特図E	50-69	90-99
特図F	70-99	—
特図G	0-79	—
特図H	80-99	—
特図I	0-96	0-96
特図J	97-99	97-99

【図 177】

(a) 特図1当否判定用テーブル

特図 制御状態	乱数選択範囲	当否判定 結果
低確率	0～204	小当り
	205～65330	はずれ
	65331～65535	大当り
高確率	0～204	小当り
	205～63513	はずれ
	63514～65535	大当り

(b) 特図2当否判定用テーブル

特図 制御状態	乱数選択範囲	当否判定 結果
低確率	0～65330	はずれ
	65331～65535	大当り
高確率	0～63513	はずれ
	63514～65535	大当り

【図 179】

(a) 普図当否判定用テーブル(乱数範囲:0～65535)

普図 制御状態	乱数選択範囲	当否判定 結果
低確率	0～58982	はずれ
	58983～65535	当り
高確率	0	はずれ
	1～65535	当り

(b) 普図決定用テーブル(乱数範囲:0～99)

当否判定 結果	普図制御状態	乱数範囲	普図決定結果	開放様様
当り	低確率	0～89	普図A	1. Bを開放又は10個入賞
		90～99	普図B	6. Oを開放又は10個入賞
	高確率	—	普図B	6. Oを開放又は10個入賞
		—	普図B	6. Oを開放又は10個入賞

(c) 普図タイマーテーブル

普図判定結果	普図制御状態	普図タイマー番号 決定結果	変動時間 (ms)
普図A 普図B 普図C	低確率	普図タイマ1	20000
	高確率	普図タイマ2	10000

【図 180】

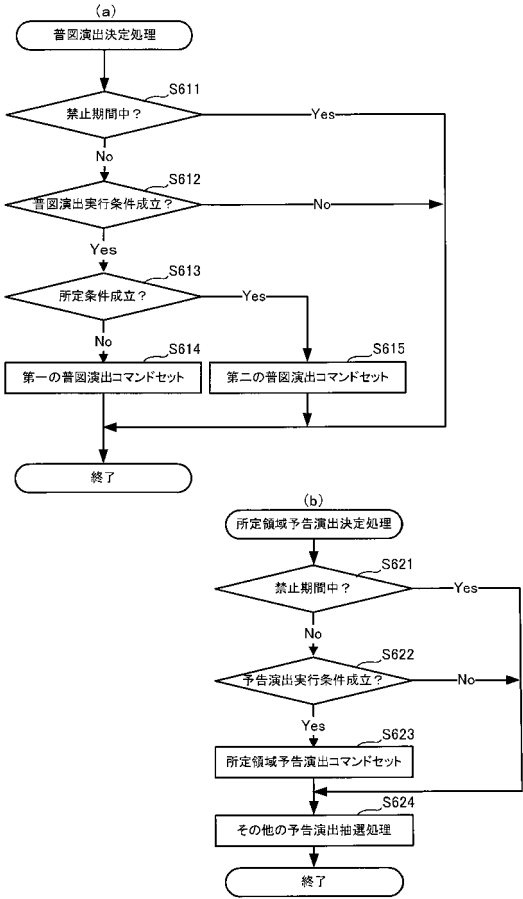
(a) 普図当否事前判定用テーブル(乱数範囲:0~65535)

普図制御状態	乱数選択範囲	当否事前判定結果
低確率	0~58982	はずれ
	58983~65535	当り
高確率	0	はずれ
	1~65535	当り

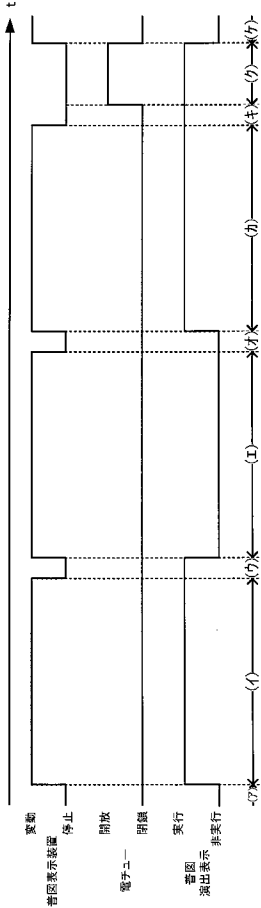
(b) 普図事前判定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	普図制御状態	乱数範囲	普図事前判定結果	開放態様
当り	低確率	0~89	普図A	1.8s開放又は10個入賞
		90~99	普図B	6.0s開放又は10個入賞
	高確率	—	普図B	6.0s開放又は10個入賞

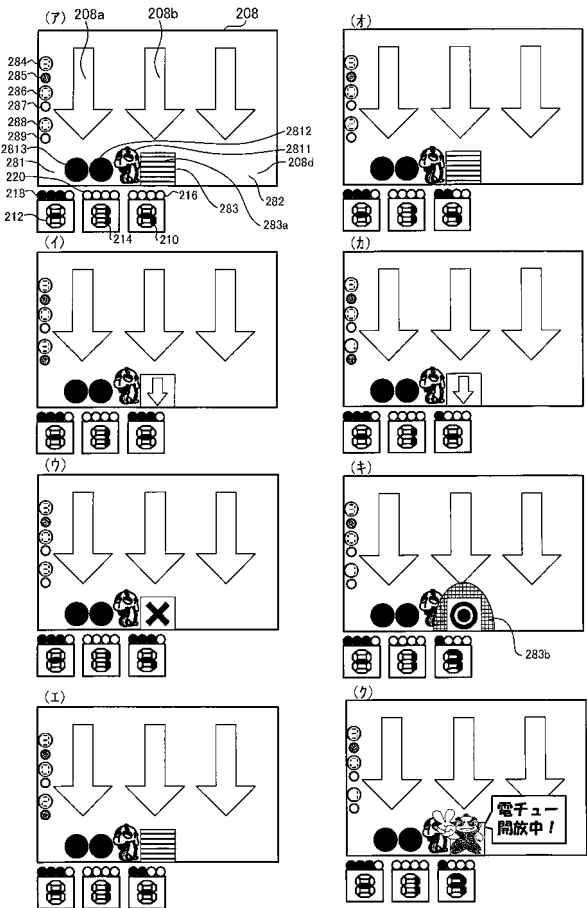
【図 181】



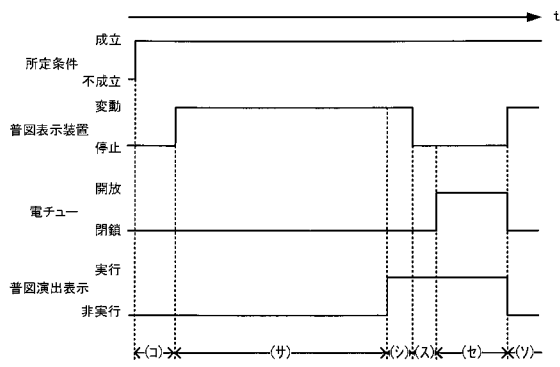
【図 182】



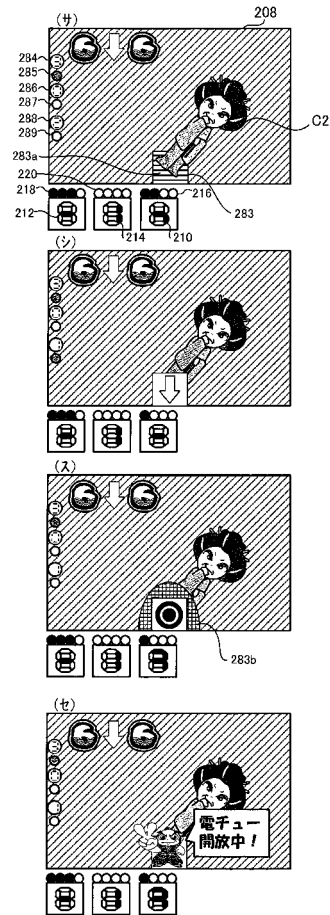
【図 183】



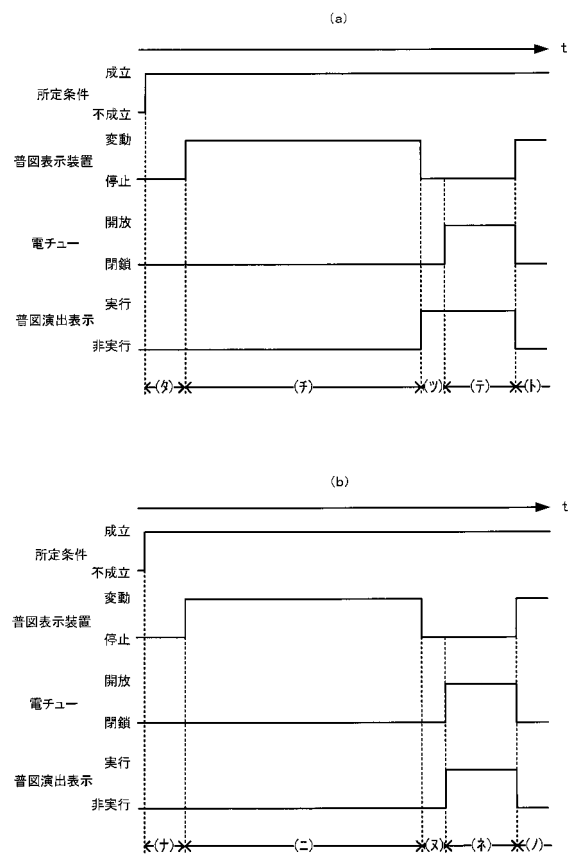
【図 184】



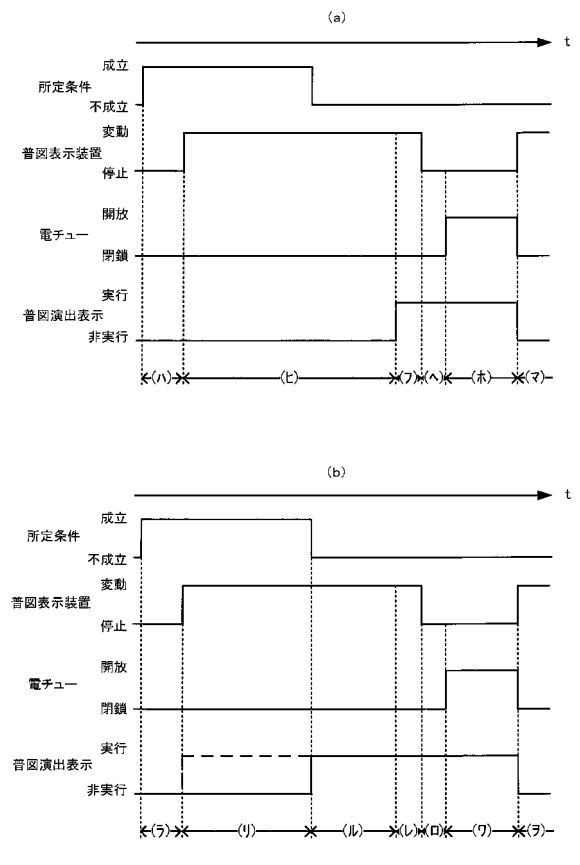
【図 185】



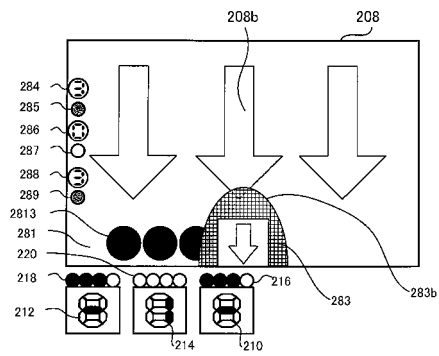
【図 186】



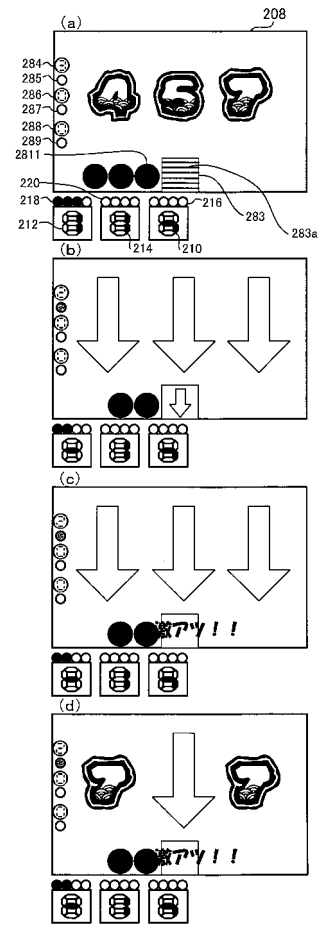
【図 187】



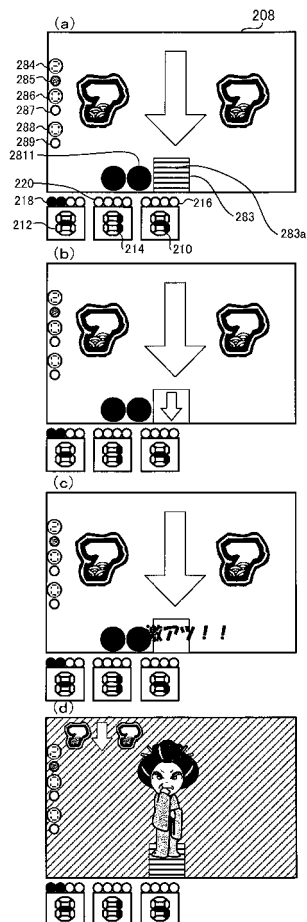
【図 188】



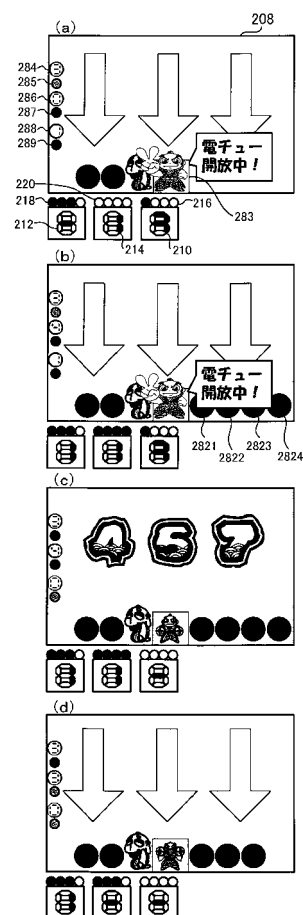
【図 189】



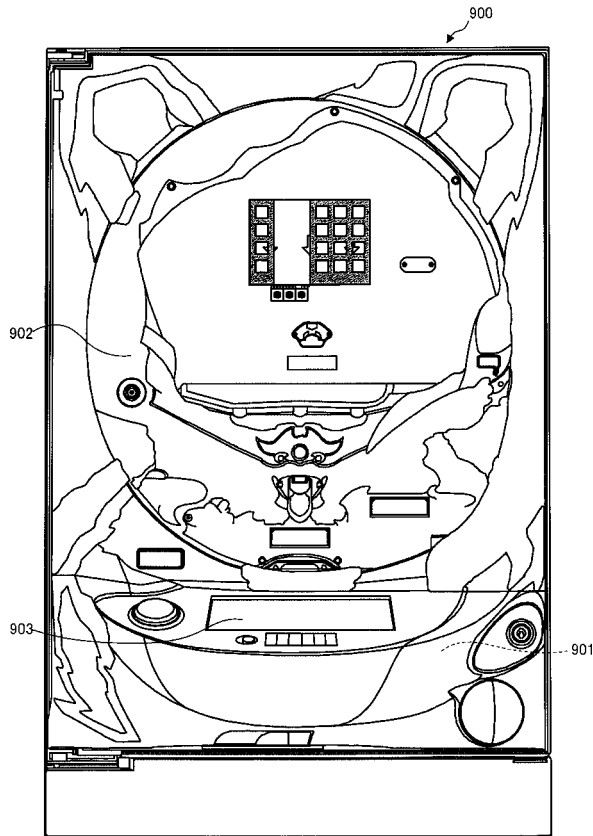
【図 190】



【図 191】

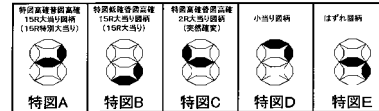


【図192】



【図193】

(a) 特別図柄1



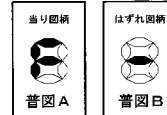
(b) 特別図柄2



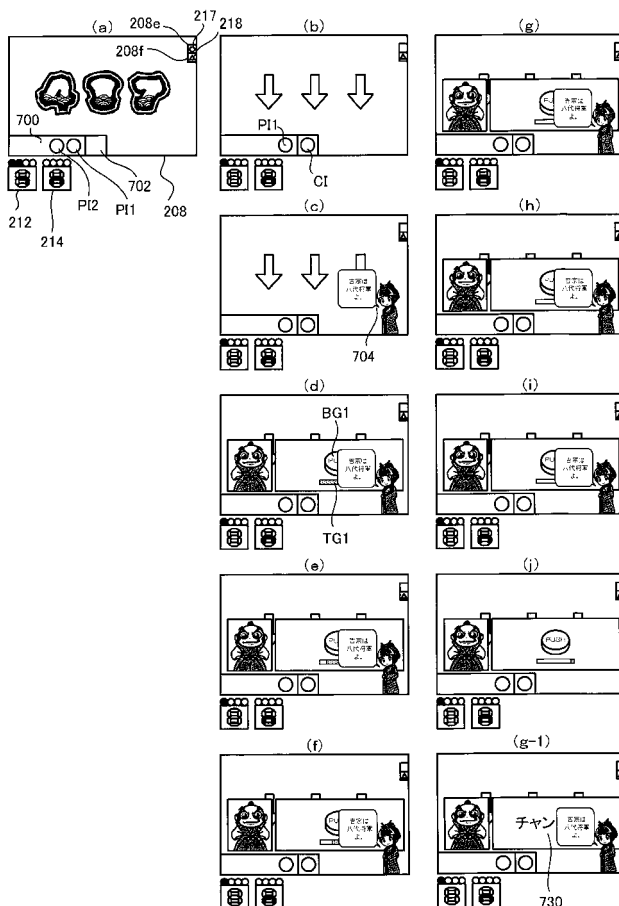
(c) 装飾図柄



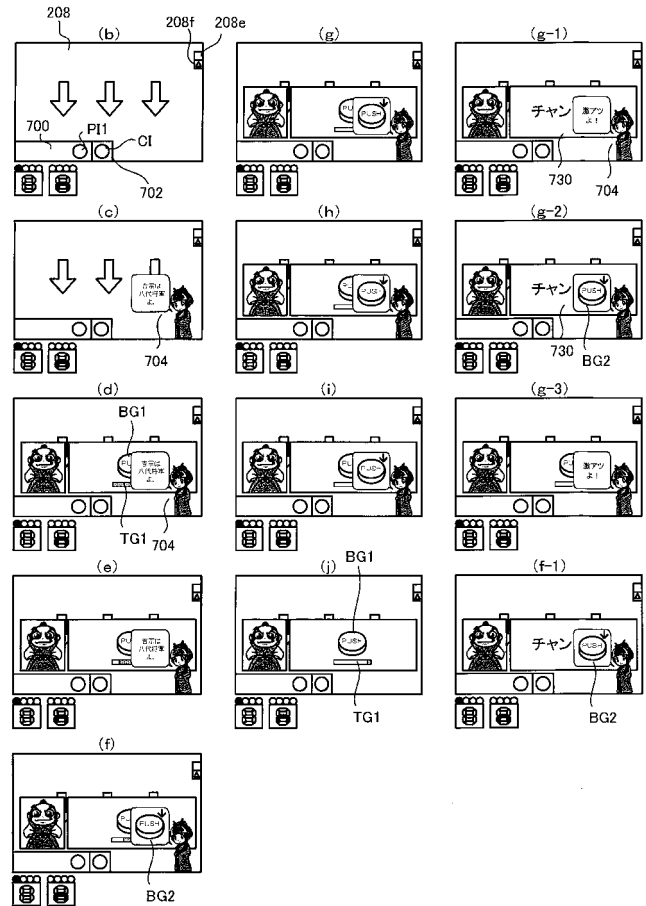
(d) 普通図柄



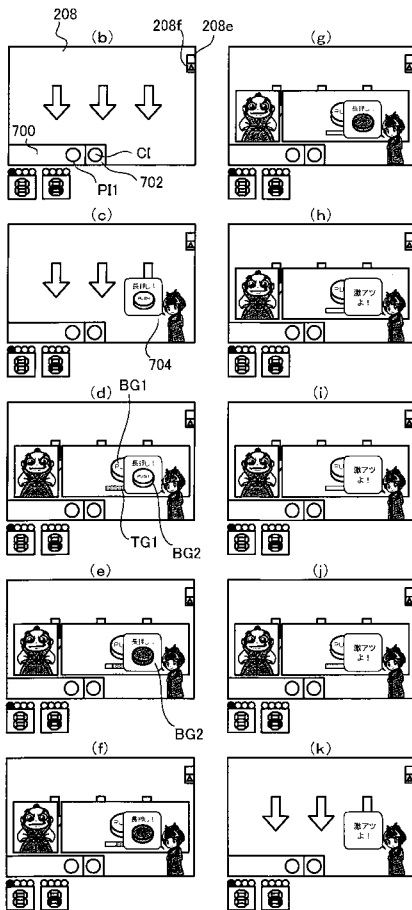
【図194】



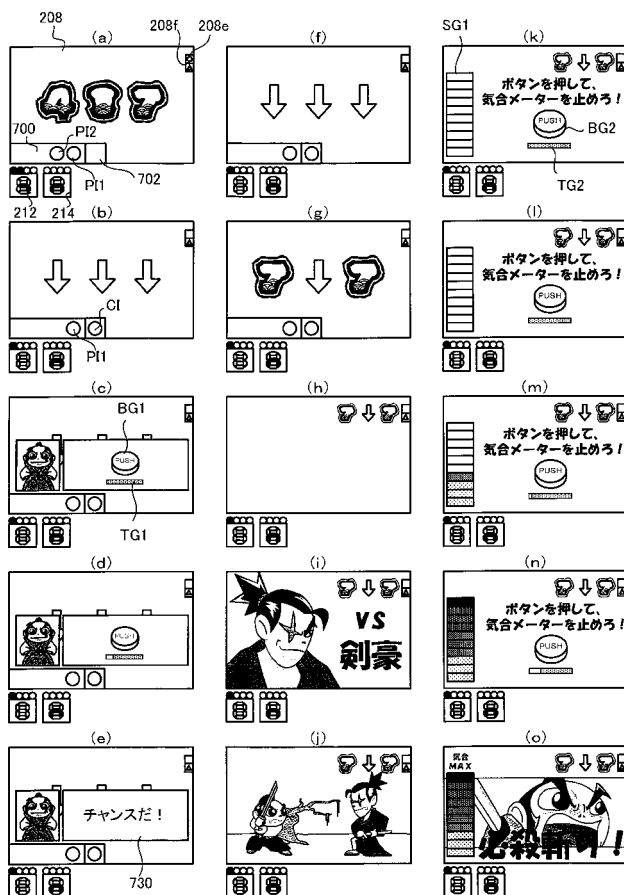
【図195】



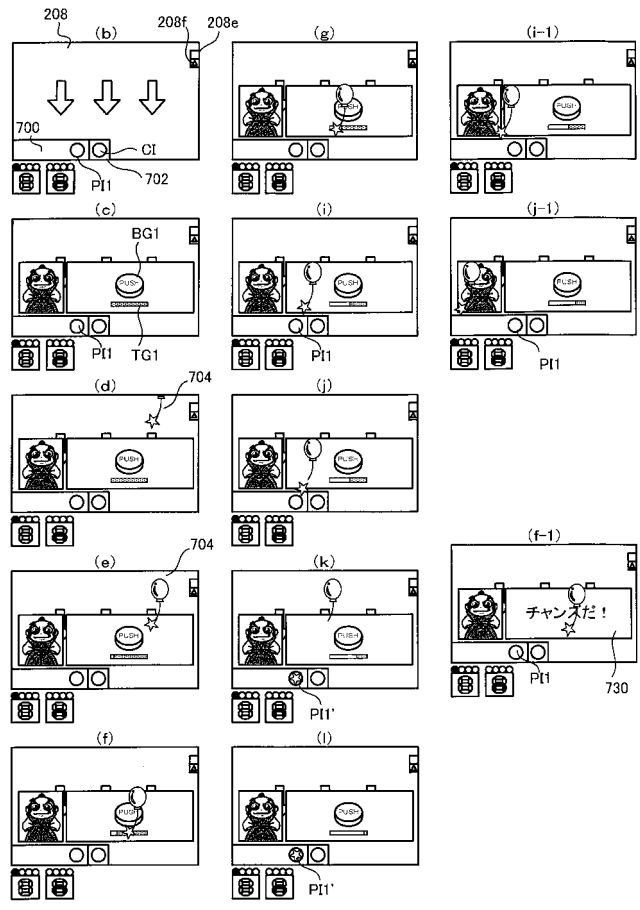
【図 196】



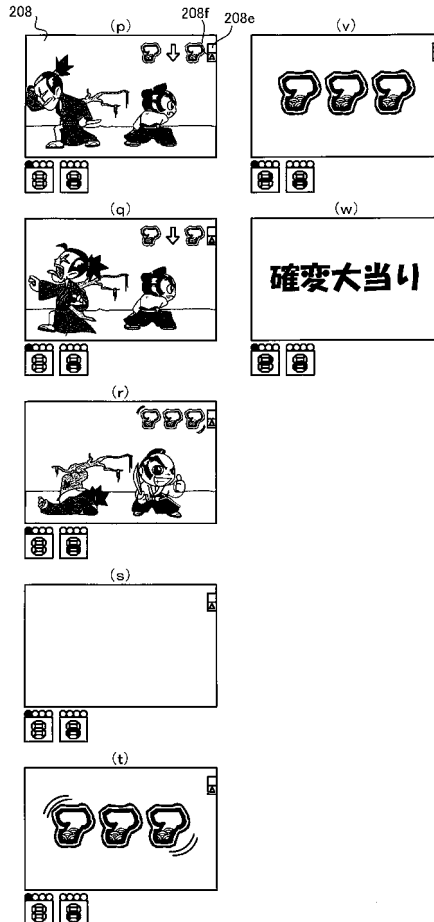
【図 198】



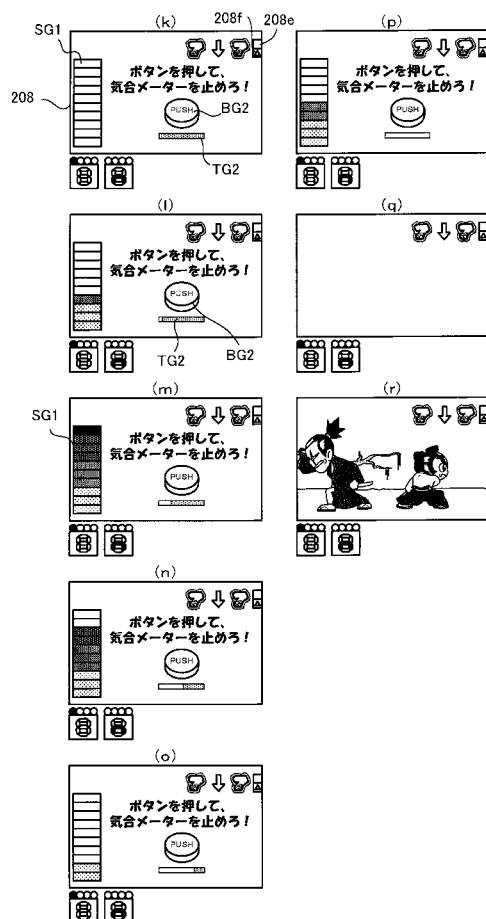
【図 197】



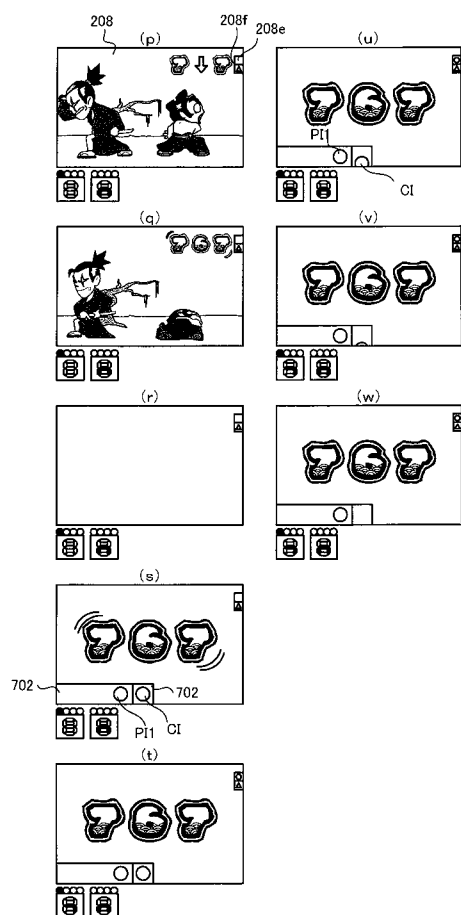
【図 199】



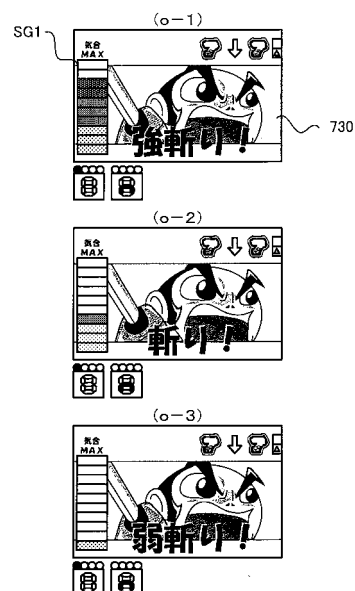
【図 200】



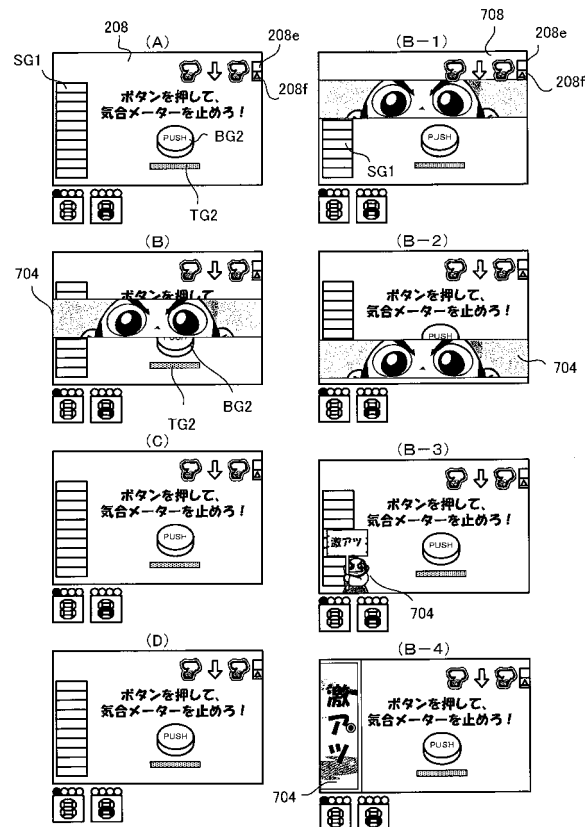
【图 202】



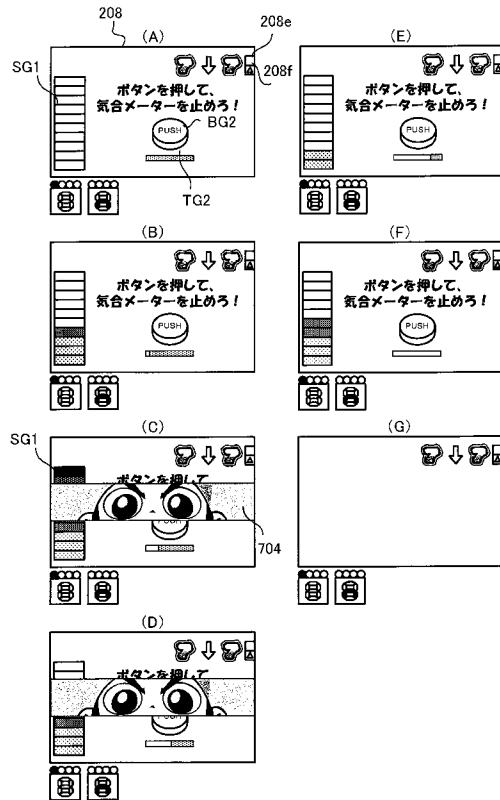
【 図 2 0 1 】



【图 203】



【図 204】



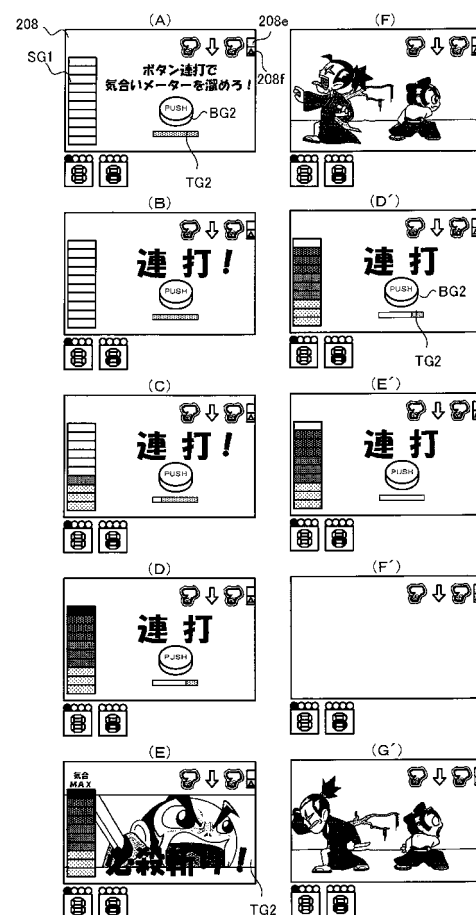
【図 205】



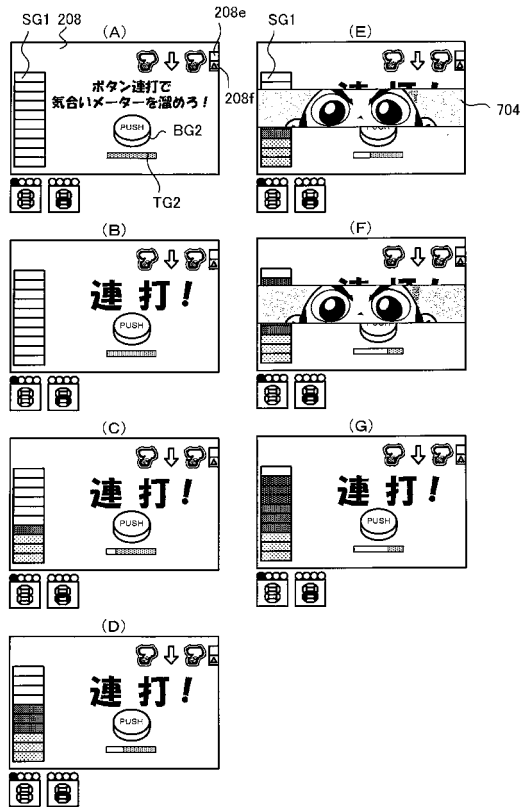
【図 206】



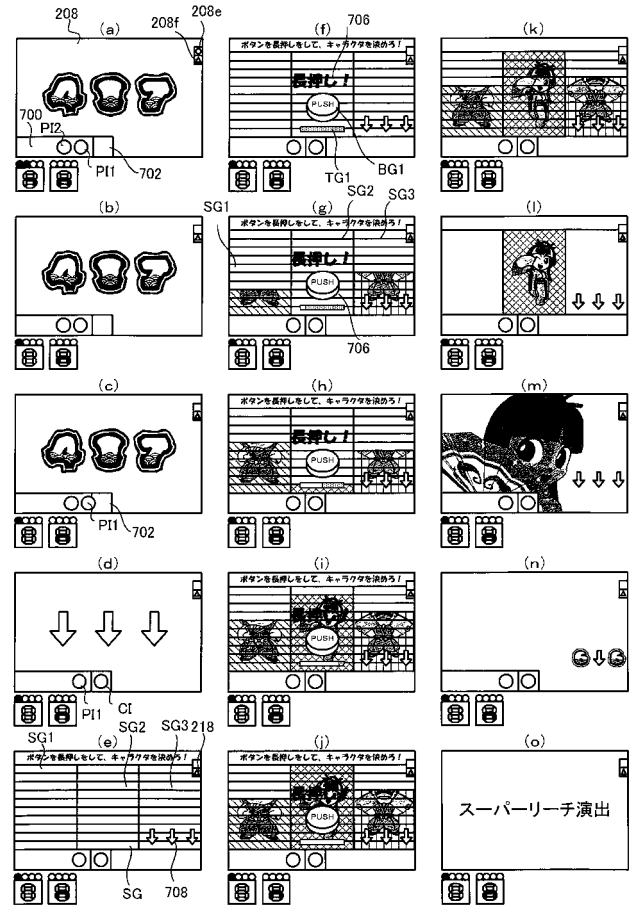
【図 207】



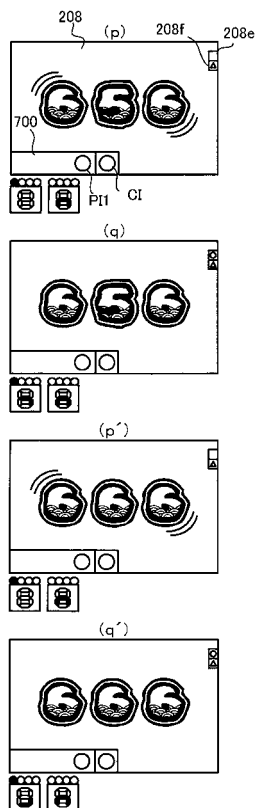
【図 208】



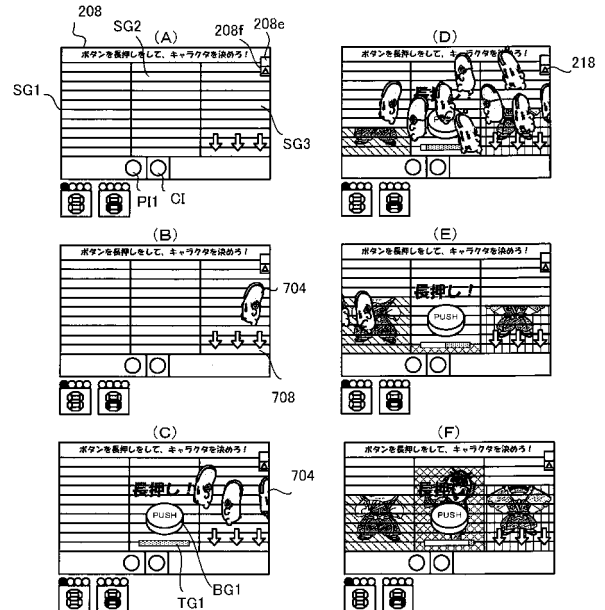
【図 209】



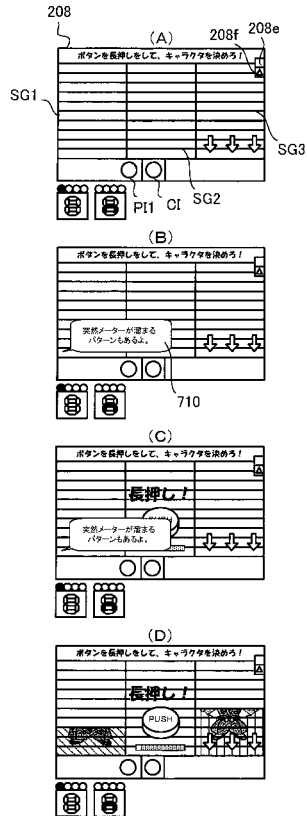
【図 210】



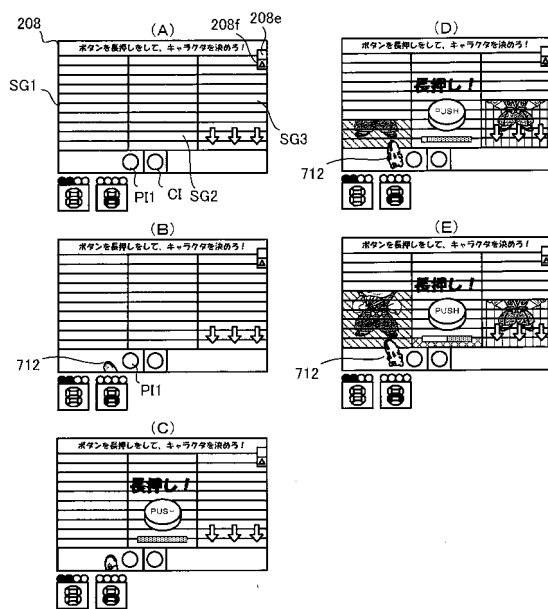
【図 211】



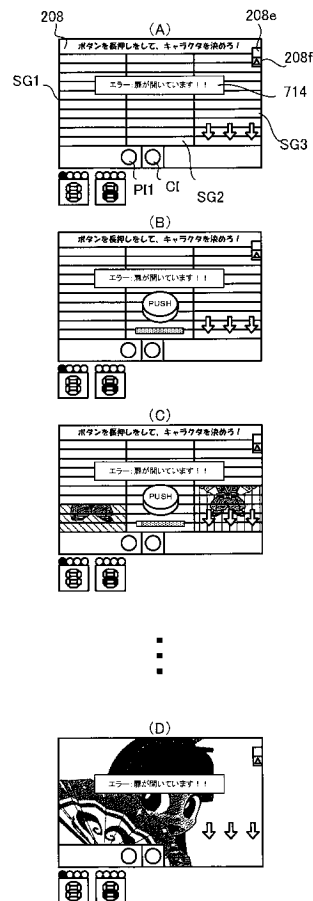
【図 2 1 2】



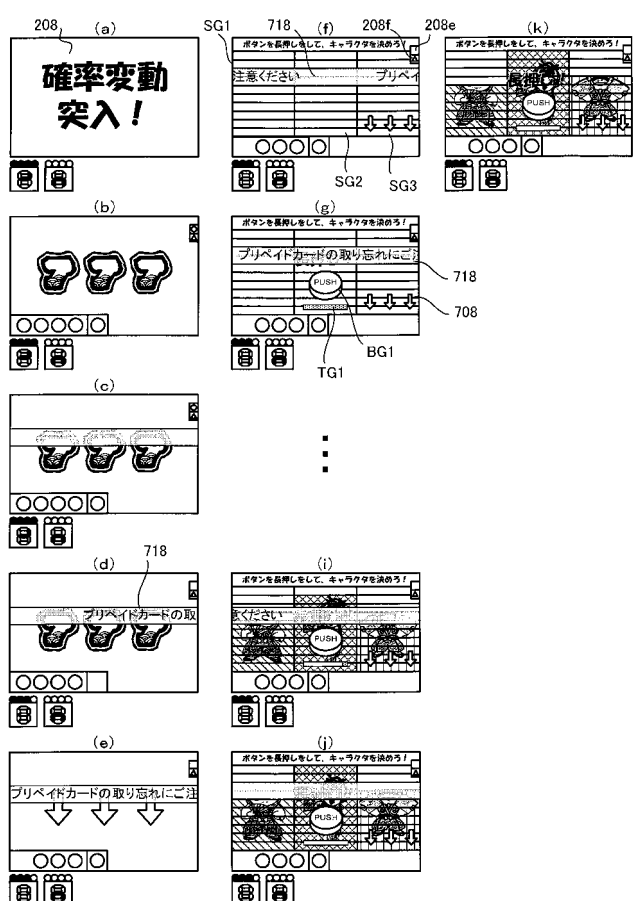
【図 2 1 3】



【図 2 1 4】



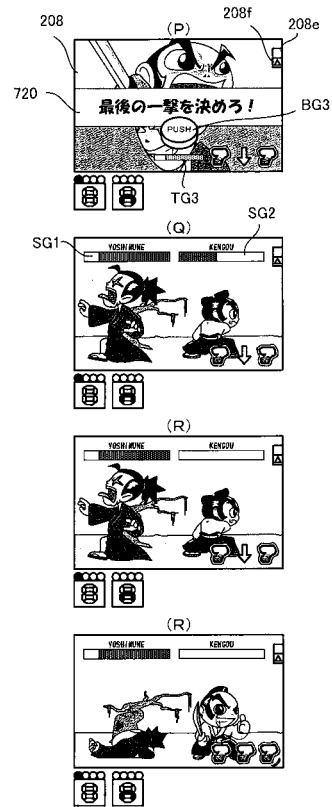
【図 2 1 5】



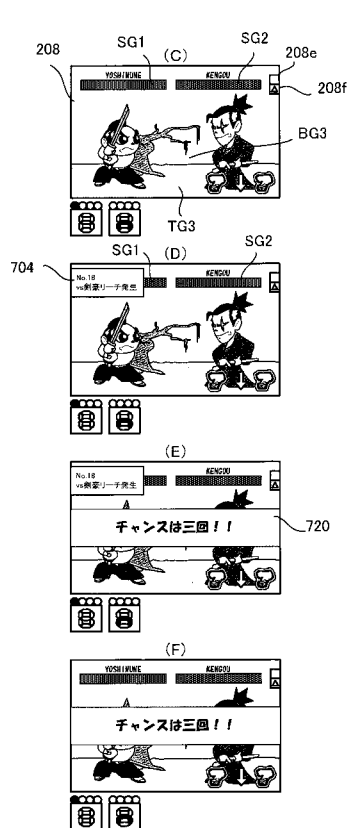
【図 216】



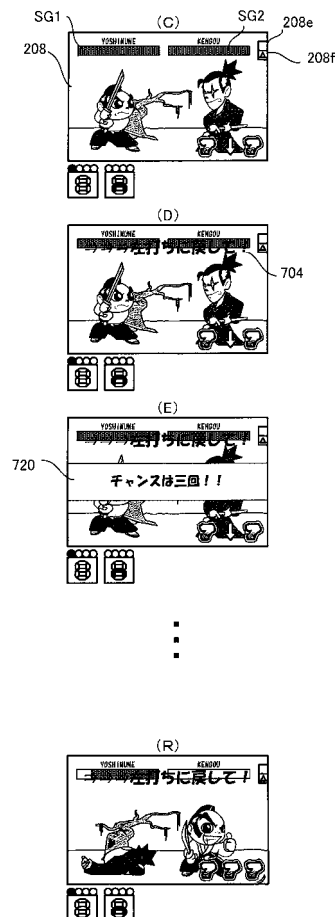
【図 217】



【図 218】



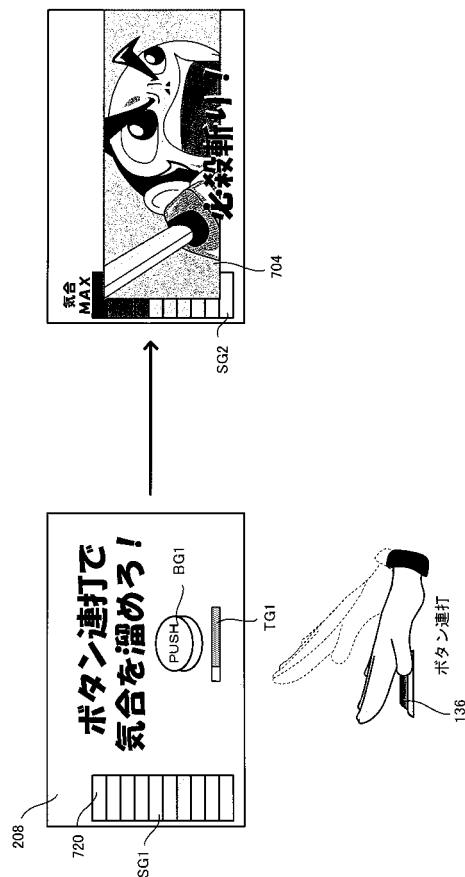
【図 219】



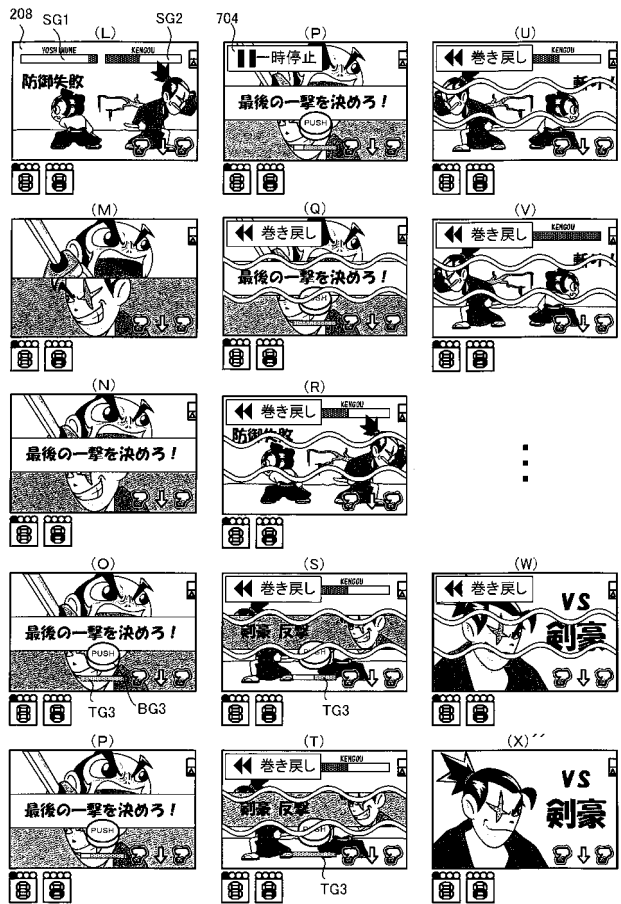
【図 220】



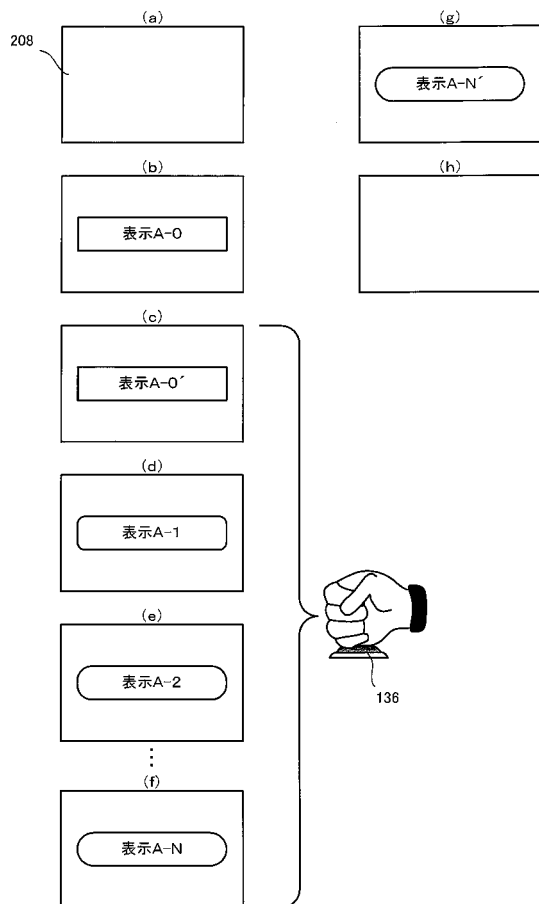
【図 222】



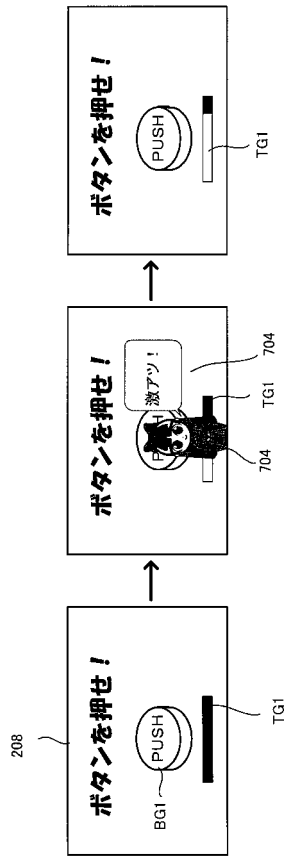
【図 221】



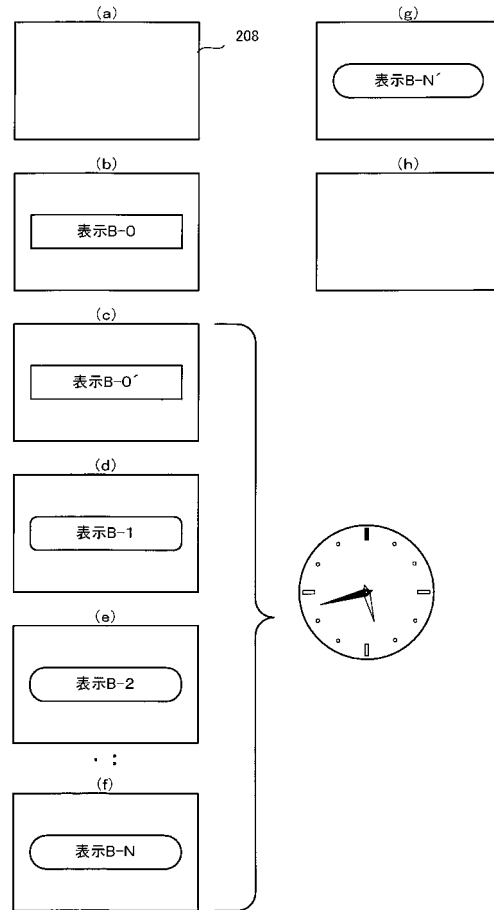
【図 223】



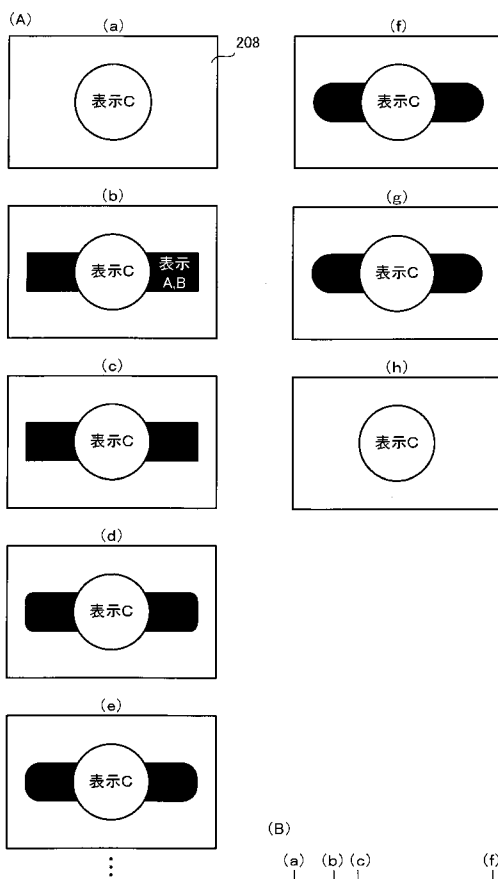
【図 2 2 4】



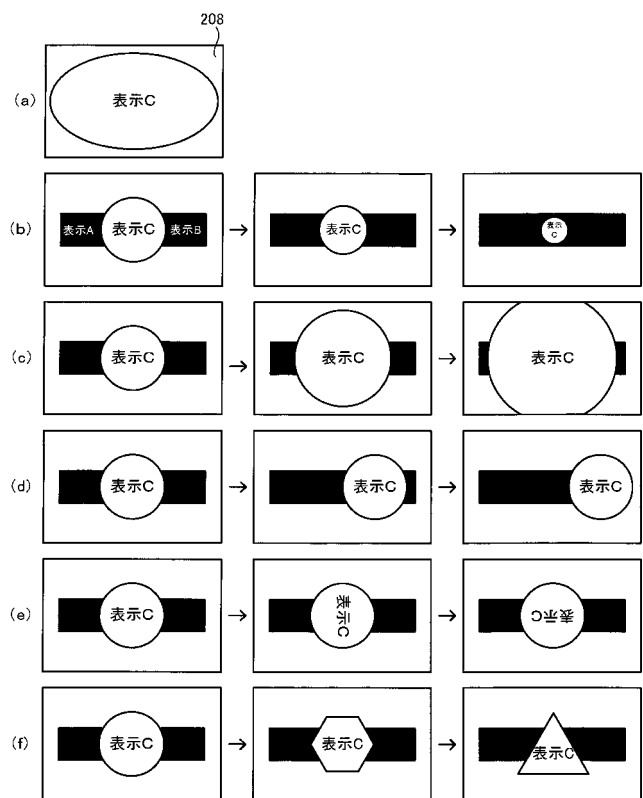
【図 2 2 5】



【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



フロントページの続き

(72)発明者 河野 児郎

東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53 FA05 FA09