

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7001935号
(P7001935)

(45)発行日 令和4年1月20日(2022.1.20)

(24)登録日 令和4年1月4日(2022.1.4)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全516頁)

(21)出願番号	特願2019-149469(P2019-149469)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和1年8月16日(2019.8.16)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2021-29305(P2021-29305A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和3年3月1日(2021.3.1)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和3年9月2日(2021.9.2)	(74)代理人	100105315
早期審査対象出願			弁理士 伊藤 温
		(72)発明者	▲高▼野 有司
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		(72)発明者	朝田 一平
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		(72)発明者	北川 和樹
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、
 識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
 遊技の進行を制御する主遊技部と、
 演出を表示可能な演出表示部と、
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
 を備え、
 主遊技部は、
 始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
 乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
 当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
 乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
 せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
 識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
 行可能な特別遊技制御手段と、
 副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情
 報送信手段と
 を備え、
 副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示
内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、

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

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第一演出用図柄の最終表示態
様の組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演
出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第二演出用図柄の最終表示態様の組
合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

前記通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表
示が行われる場合は、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における複数の前記第
一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示
開始した場合における複数の前記第一演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成され
ている一方、前記特定遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される前記所定の
識別情報の変動表示が行われる場合は、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合
における複数の前記第一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表
示開始した場合における複数の前記第一演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構
成されており、

20

前記通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される前記所定の識別情報の変
動表示が行われる場合は、変動表示開始した場合における保留の数に関わらず、複数の前
記第二演出用図柄が同時に停止表示するよう構成され、前記特定遊技状態において前記所
定態様以外にて停止表示される前記所定の識別情報の変動表示が行われる場合も、変動表
示開始した場合における保留の数に関わらず、複数の前記第二演出用図柄が同時に停止表
示するよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、前記演出用
可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の
視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において前記演出用可動体は所定の初期化動作を実行
可能なよう構成されており、

30

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、
前記第一演出用図柄は非表示となる一方で前記第二演出用図柄は表示可能となるよう構成
されており、

前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期
化動作を実行する場合には、前記第一演出用図柄及び前記第二演出用図柄の双方が表示可
能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定
されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間
は、前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の
初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定
の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、

40

識別情報の変動態様を決定する際に参照される変動パターンテーブルを複数有しており、
前記通常遊技状態にて参照される変動パターンテーブルと前記特定遊技状態にて参照され
る変動パターンテーブルとは互いに相違し得るよう構成されており、

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

50

表示態様とは互いに相違するよう構成されており、特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも前記第一演出用図柄の変動表示中において所定の演出音が出力可能に構成されており、前記所定の演出音を複数種類備えるとともに、識別情報の変動表示中に前記所定の演出音の種類を切替可能に構成されており、識別情報の停止表示時における前記第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、識別情報の停止表示から前記所定の期間が経過して前記第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始される場合、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始されてから前記所定の待機表示が開始するまでの期間のうち少なくとも特定期間においては前記所定の演出音が出力されている一方、前記所定の待機表示が終了した後に表示される前記第二表示態様の前記第一演出用図柄の表示中においては前記所定の演出音が出力されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態〔通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技〕に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される演出用図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、変動表示している「装飾図柄」を一旦停止した後に再始動させたり、変動表示している「装飾図柄」を非表示にしておき、その代わりに興趣性の高い動画像を表示する、といった演出手法により遊技の興趣性を向上させる手法がその一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-70876

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情
報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示
内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも遊
技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第一演出用図柄の最終表示態
様の組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演
出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、前記第二演出用図柄の最終表示態様の組
合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
前記通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表
示が行われる場合は、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における複数の前記第
一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示
開始した場合における複数の前記第一演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成され
ている一方、前記特定遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される前記所定の
識別情報の変動表示が行われる場合は、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合
における複数の前記第一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表
示開始した場合における複数の前記第一演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構
成されており、
前記通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される前記所定の識別情報の変
動表示が行われる場合は、変動表示開始した場合における保留の数に関わらず、複数の前
記第二演出用図柄が同時に停止表示するよう構成され、前記特定遊技状態において前記所
定態様以外にて停止表示される前記所定の識別情報の変動表示が行われる場合も、変動表
示開始した場合における保留の数に関わらず、複数の前記第二演出用図柄が同時に停止表
示するよう構成されており、
前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、前記演出用

10

20

30

40

50

可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において前記演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、前記第一演出用図柄は非表示となる一方で前記第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、前記第一演出用図柄及び前記第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、

識別情報の変動態様を決定する際に参照される変動パターンテーブルを複数有しており、前記通常遊技状態にて参照される変動パターンテーブルと前記特定遊技状態にて参照される変動パターンテーブルとは互いに相違し得るよう構成されており、

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

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

識別情報の停止表示時における前記第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、前記第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、

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

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

主遊技始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、当り遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御す

10

20

30

40

50

る主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、

事前判定の結果に基づく先読み演出を複数変動に亘って実行可能であり、
事前判定の結果に基づかない非先読み演出を複数変動に亘って実行可能であり、
非先読み演出の実行中に事前判定の結果が所定条件を充足した場合、実行中の非先読み演出の演出内容を先読み演出の演出内容に変更することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技状況に対応する画像表示の制御方法を改善することができるとともに遊技の興趣性を向上させることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1大入賞口C10の内部構造を示す図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【図6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図9】図9は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

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

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

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

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

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での大当り図柄からの特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り図柄からの特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのV入賞口入球判定処理のフローチャートである。

【図21】図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

10

20

30

40

50

のメインフローチャートである。

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

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

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

10

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

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

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

20

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

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

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

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

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留内容決定処理のフローチャートである。

30

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

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、予告演出・装図停止図柄表示を示すイメージ図である。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブル T 0 の構成図である。

40

【図 4 2】図 4 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブル T 1 の構成図である。

【図 4 3】図 4 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブル T 2 の構成図である。

【図 4 4】図 4 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テ

50

ーブル T 3 の構成図である。

【図 4 5】図 4 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブル T 4 の構成図である。

【図 4 6】図 4 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブル T 5 の構成図である。

【図 4 7】図 4 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態で設定される高ベース状態の回数を示した図である。

【図 4 8】図 4 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動態様決定用テーブル T 0 ～ T 5 を用いたテーブルの遷移を示した図である。

10

【図 4 9】図 4 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1、第 2 主遊技図柄に対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄、V 演出を示した図である。

【図 5 0】図 5 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当たり遊技中または特別遊技中に電断し、電断復帰した際の演出ステージを示した図である。

【図 5 1】図 5 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における遊技フローを示した図である。

【図 5 2】図 5 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における擬似連変動の擬似変動 2 回目、擬似変動 3 回目の遊技フローを示した図である。

【図 5 3】図 5 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、RUSH 1、RUSH 2 の演出ステージにおける遊技フローを示した図である。

20

【図 5 4】図 5 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 大入賞口の内部に設けられている特定領域を有した回転体を示した図である。

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、SPリーチ（Mチャンス）から特別遊技までのフローと、V 増やし演出のイメージ図である。

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、SPリーチ（Mチャンス）のイメージ図である。

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当たり図柄と先読み演出の対応関係を示す図である。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示装置に表示される回転体アイコンを使用した演出のイメージ図である。

30

【図 5 9】図 5 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リザルト画面のイメージ図である。

【図 6 0】図 6 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、パンク演出のイメージ図である。

【図 6 1】図 6 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連続演出の演出フローを示す図である。

【図 6 2】図 6 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選していない場合の連続演出 A の演出シナリオを示す図である。

【図 6 3】図 6 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選していない場合の連続演出 A のイメージ図である。

40

【図 6 4】図 6 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選している場合の連続演出 B のイメージ図である。

【図 6 5】図 6 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選している場合の連続演出 B（シナリオ）のイメージ図である。

【図 6 6】図 6 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連続演出 C のイメージ図である。

【図 6 7】図 6 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、超 M チャンスの演出のイメージ図である。

【図 6 8】図 6 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留内連荘先読み演出

50

のイメージ図である。

【図 6 9】図 6 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、チャージ促進演出を示すイメージ図である。

【図 7 0】図 7 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連続演出 D のイメージ図である。

【図 7 1】図 7 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、「外」の穴をシャッタで塞ぐ場合のシャッタの動作タイミングを示した図である。

【図 7 2】図 7 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技機の前面側の基本構造を示す図である。

【図 7 3】図 7 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、振分入球口の内部の構造を示した図である。

10

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルを示す図である。

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、振分部材駆動制御処理のフローチャートである。

【図 7 7】図 7 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。

【図 7 8】図 7 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 2 非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。

20

【図 7 9】図 7 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、当り図柄と遊技フローを示した図である。

【図 8 0】図 8 0 は、第 2 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、当り図柄と遊技フローを示した図である。

【図 8 1】図 8 1 は、第 2 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、当り図柄と遊技フローを示した図である。

【図 8 2】図 8 2 は、変動待機中の画面表示を示す図である。

【図 8 3】図 8 3 は、音量調整又は光量調整の画面表示を示す図である。

【図 8 4】図 8 4 は、通常変動中の画面表示を示す図である。

30

【図 8 5】図 8 5 は、S P リーチ中の画面表示を示す図である。

【図 8 6】図 8 6 は、保留表示の更新の遷移を示す図である。

【図 8 7】図 8 7 は、先読み演出（保留変化演出）と第 1 装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係を示す図である。

【図 8 8】図 8 8 は、保留数と第 1 装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係を示す図である。

【図 8 9】図 8 9 は、遊技状態と最終表示態様との関係を示す図である。

【図 9 0】図 9 0 は、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係を示す図である。

【図 9 1】図 9 1 は、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。

40

【図 9 2】図 9 2 は、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率とトリガ変動の変動中に擬似連図柄表示される確率の関係を示す図である。

【図 9 3】図 9 3 は、電源断（R A M クリアではない）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。

【図 9 4】図 9 4 は、電源断（R A M クリア）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。

【図 9 5】図 9 5 は、リーチボイスと擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。

【図 9 6】図 9 6 は、全回転演出における装飾図柄の表示態様を示す図である。

【図 9 7】図 9 7 は、ステージ毎の装飾図柄の変動態様を示す図である。

【図 9 8】図 9 8 は、変動中における装飾図柄の表示内容を示す図である。

50

【図 99】図 99 は、再変動が実行される際の第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。

【図 100】図 100 は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 101】図 101 は、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 102】図 102 は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 103】図 103 は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

10

【図 104】図 104 は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 105】図 105 は、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 106】図 106 は、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 107】図 107 は、異なる演出ステージにおいてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 108】図 108 は、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

20

【図 109】図 109 は、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 110】図 110 は、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 111】図 111 は、第 1 装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 112】図 112 は、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。

【図 113】図 113 は、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

30

【図 114】図 114 は、当り変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 115】図 115 は、先読み演出非実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 116】図 116 は、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図 117】図 117 は、役物演出実行時に関するイメージ図である。

【図 118】図 118 は、非時間短縮遊技状態の作用に関するイメージ図である。

【図 119】図 119 は、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。

【図 120】図 120 は、エラー時の表示プライオリティに関するイメージ図である。

40

【図 121】図 121 は、ボタン演出実行時の表示プライオリティに関するイメージ図である。

【図 122】図 122 は、第 1 装飾図柄と遊技状態に関するイメージ図である。

【図 123】図 123 は、遊技状態による第 1 装飾図柄の特徴に関するイメージ図である。

【図 124】図 124 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における各アクション等の実行タイミングを示す図である。

【図 125】図 125 は、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示す図である。

【図 126】図 126 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間

50

を示す図である。

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動における左・右・中列の第 1 装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、ハズレ図柄の確定停止から 1 回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、変動開始時アクション 2 から擬似連図柄の定位置アクション 2 までのイメージ図である。

10

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2 から揺れアクション 2 までのイメージ図である。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 から確定停止までのイメージ図である。

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から 2 回目の揺れアクションまでの表示と、当り遊技終了デモから 2 回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

20

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、非時間短縮遊技状態において、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクションを示すイメージ図である。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、時間短縮遊技状態において、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無いゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ばちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別情報の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少な

40

50

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

10

20

30

40

50

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

【０００９】

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

【００１０】

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

【００１１】

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

【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技機の上部左右等にはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた演出音（効果音）が出力される。

10

【0013】

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

20

【0014】

次に、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技に対応する始動口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技始動口入球検出装置A11sを備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置A11sは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0015】

次に、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技に対応する始動口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技始動口入球検出装置B11sと、第2主遊技始動口電動役物B11dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B11sは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B11dは、第2主遊技始動口B10に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

30

【0016】

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

40

【0017】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが、上下に重なるように配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを離隔して配置するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第2主遊技始動口電動役物B11dの上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10に誘導され易い一方、第2主遊技始動口B10に誘導され難く、遊技領域D30の右側（遊技

50

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

【0018】

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

10

【0019】

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

【0020】

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

20

【0021】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄(第1特別図柄)又は第2主遊技図柄(第2特別図柄)が当り図柄(大当り図柄、小当り図柄)にて停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方、且つ、第2大入賞口C20の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d(及び第1大入賞口ソレノイドC13)と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ベロ型アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。また、第1大入賞口C10内部に、小当り遊技状態のときに入球することで特別遊技への移行契機となる領域である特定領域(以降、V領域、V入賞口ともいう)C12-1、特定領域C12-2を有している。なお、第1大入賞口C10は、大当り図柄ではなく小当り図柄が停止した場合に開状態となることが好適であるが、大当り図柄が停止した場合に開状態となってもよい。

30

40

【0022】

図3は、第1大入賞口C10の内部構造を示す図である。第1大入賞口C10の内部には、第1大入賞口C10に最初に入球した遊技球を一時的に貯留する貯留部C12-5と、貯留部C12-5で貯留された遊技球以外に第1大入賞口C10へ入球した遊技球が貯留部C12-5で貯留されずに一般ルートを流下した場合に流入する一般領域C12-3と、貯留部C12-5で貯留された遊技球が貯留部C12-5から排出された後、直Vルー

50

トを流下した場合に流入する特定領域 C 1 2 - 1 (直 V の特定領域) と、特定領域 C 1 2 - 1 への流下を許容する位置と許容しない位置に変移可能な直 V シャッタ C 1 2 - 1 - 1 と、直 V シャッタ C 1 2 - 1 - 1 が直 V の特定領域 C 1 2 - 1 へ遊技球の流下を許容しない場合に流下した遊技球を V チャレンジルートに向けて弾く干渉部材 C 1 2 - 6 と、V チャレンジルートを流下する遊技球を磁力によって吸着し、下流へ遊技球を郵送する回転ドラム C 1 2 - 7 と、回転ドラム C 1 2 - 7 の下流で流下する遊技球を制止するストップ C 1 2 - 8 と、1 つの特定領域 C 1 2 - 2 と 4 つの一般領域 C 1 2 - 3 とを有する回転体 C 1 7 と、が設けられている。

【0023】

また、回転体 C 1 7 は、1 つの特定領域 C 1 2 - 2 (V チャレンジの特定領域) と、4 つの一般領域 C 1 2 - 3 が設けられている。そして、特定領域 C 1 2 - 2 への入球を許容する位置と許容しない位置に変移可能な V シャッタ C 1 2 - 2 - 1 が特定領域 C 1 2 - 3 に対応して 1 つ設けられており、一般領域 C 1 2 - 3 への入球を許容する位置と許容しない位置に変移可能なシャッタ C 1 2 - 3 - 1 が 4 つの一般領域 C 1 2 - 3 に対応して 4 つ設けられている。

【0024】

ここで、直 V は、直 V の小当り図柄が当選した場合、第 1 大入賞口 C 1 0 へ入球した遊技球が直 V ルートを流下した後、特定領域 C 1 2 - 1 へ入球する確率が (略) 100% となることであり、V チャレンジは、V チャレンジの小当り図柄が当選した場合、第 1 大入賞口 C 1 0 へ入球した遊技球が V チャレンジルートを流下した後、特定領域 C 1 2 - 2 へ入球する確率が $1/5 \sim 5/5$ となることである。

【0025】

第 1 大入賞口 C 1 0 には、第 1 大入賞口 C 1 0 内部に入球した遊技球を特定領域 C 1 2 - 1 側に誘導する直 V ルートと、特定領域 C 1 2 - 2 側に誘導する V チャレンジルートが設けられている。直 V の演出を実行する小当り図柄が停止表示された場合は、小当り遊技において第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が直 V ルートを流下し特定領域 C 1 2 - 1 へ誘導されるように構成されている。一方、V チャレンジ演出を実行する小当り図柄が停止表示された場合は、小当り遊技において第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が直 V ルートを通過するが特定領域 C 1 2 - 1 へ誘導されないようになっており、直 V ルートを通過した遊技球が V チャレンジルートを流下し特定領域 C 1 2 - 2 へ誘導されるように構成されている。

【0026】

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

10

20

30

40

50

適であるが、小当り図柄が停止した場合に開状態となってもよい。

【0027】

2の大入賞口（特別電動役物）として第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが搭載されているが、いずれの特別電動役物においても、役物連続作動装置が作動していない場合には、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）があらかじめ定められた小当り図柄（条件装置の作動に係るものを除く）で停止表示された場合にのみ作動するように構成されている。

【0028】

役物連続作動装置の作動契機が発生した場合（例えば、条件装置作動フラグがオンとなった場合）には、当該役物連続作動装置を直ちに作動させる（特別遊技移行許可フラグを直ちにオンにする）ように構成されている。尚、役物連続作動装置の作動とは、役物連続作動装置の作動契機が発生した時から（例えば、大当りが開始した時から、大当り図柄が停止した時から）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等をしている状態を経て（例えば、大当りの実行中を経て）、当該状態が終了する時まで（例えば、大当りが終了する時まで）をいう。

【0029】

また、「条件装置の作動」とは、特別図柄表示装置上に当該条件装置が作動することとなる主遊技図柄が表示され（例えば、大当り図柄が停止表示され）、又は、役物連続作動装置が作動していないときに開放等する大入賞口内の特定領域を遊技球が通過した時（例えば、小当り図柄が停止表示した後に大入賞口内の特定領域に入球したと判定されたとき）から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいう。

【0030】

また、特別電動役物の作動とは、役物連続作動装置が作動している場合にあっては、役物連続作動装置による作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、大当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいい、役物連続作動装置が作動している場合以外にあっては、特別電動役物の作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、小当り遊技が開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、小当り遊技の実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、小当り遊技が終了する）時までをいう。尚、小当り図柄の停止表示を契機として、小当り遊技が開始し、当該小当り遊技に基づいて第1大入賞口C10（特別電動役物）が開放するように構成されている。なお、小当り図柄の停止表示を契機として、小当り遊技が開始し、当該小当り遊技に基づいて第2大入賞口C20（特別電動役物）が開放するように構成されていてもよい。

【0031】

特別電動役物を1回のみ作動させる図柄（例えば、小当り図柄）と条件装置を作動させる図柄（例えば、大当り図柄）とを明確に区別し、これらを同時に作動させる（図柄が表示されたときに小当りと大当りとが同時に発生するような）特定の図柄の組合せを設けていない。一方、役物連続作動装置がその作動時に2個の特別電動役物を合計10回を超えない範囲で任意に作動させている。具体的には、大入賞口として第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つを有するよう構成した場合において、10ラウンドの大当りを実行する場合、「1ラウンド～5ラウンド：第1大入賞口C10が開放、6ラウンド～10ラウンド：第2大入賞口C10が開放」のように、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが同時に作動しないよう構成し、且つ、2個の特別電動役物の作動回数を合計10回を超えない範囲で設定している。また、役物連続作動装置（大当り）の1回の作動に対しては必ず2回以上の特別電動役物の作動が伴うように設定されており、小当り遊技と大当り遊技とを明確に差別化している（小当り遊技においては、特別電動役物が1回のみ作

10

20

30

40

50

動する)。

【0032】

また、第2大入賞口C20内部に、小当り遊技状態(特別電動役物の作動中)のときに入球することで特別遊技への移行契機となる領域である特定領域C22-1、特定領域C22-2を設けてもよい。このように構成する場合、第2大入賞口C20の内部には、入球した遊技球が特定領域C22-1側に誘導される直Vルートと、特定領域C22-2側に誘導されるVチャレンジルートが設けられる。直Vの演出を実行する小当り図柄が停止表示された場合は、小当り遊技において第2大入賞口C20に入球した遊技球が直Vルートを流下し特定領域C22-1側へ誘導されるように構成されており、小当り遊技中に第2大入賞口C20に入球した遊技球が直Vルートを通じた場合は、特定領域C22-1に入球可能に構成される。一方、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄が停止表示された場合は、小当り遊技において第2大入賞口C20に入球した遊技球がVチャレンジルートを流下し特定領域C22-2側へ誘導されるように構成されており、小当り遊技中に第2大入賞口C20に入球した遊技球がVチャレンジルートを通じた場合は、特定領域C22-2に入球可能に構成される。なお、本実施形態においては、2つの大入賞口(第1大入賞口C10と第2大入賞口C20)を設けているが、変形例として、1つの大入賞口のみ(例えば、第1大入賞口C10のみ)を設けるよう構成してもよく、その場合、この1つの大入賞口において特定領域(直Vルートから誘導される特定領域とVチャレンジルートから誘導される特定領域)を設け、第1主遊技図柄(第1特別図柄)又は第2主遊技図柄(第2特別図柄)が当り図柄(大当り図柄、小当り図柄)で停止した場合に開状態となり、大当り図柄が停止した場合に実行される特別遊技であっても、小当り図柄が停止することで実行される小当り遊技状態のときに特定領域へ入球することで実行される特別遊技であっても、この1つの大入賞口が開状態となるよう構成される。

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する

装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG10を備える。ここで、表示領域SG10は、主遊技保留情報を表示する第1保留表示領域SG12（及び第2保留表示領域SG13）と、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG11と、を有している。尚、演出表示装置SGは、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第1保留表示領域SG12（及び第2保留表示領域SG13）は、4個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

10

【0036】

次に、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置H20は、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部H21hは、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【0037】

次に、センター飾りD38は、演出表示装置SGの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置SGの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプD26は、遊技領域D30又は遊技領域D30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

20

【0038】

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

30

【0039】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S（本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理

40

50

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

10

【0040】

まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs {前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23等）、情報表示LED（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S（サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

20

【0041】

また、本実施形態では、図4の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

30

【0042】

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

40

【0043】

次に、副制御基板Sは、前述したように装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）等を表示する演出表示装置SGと、スピーカD24と、遊技効果ランプD26と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板S内にサブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとを有しており、サブメイン制御部SMによりスピーカD24から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプD26の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部SSにより、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されて

50

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

【 0 0 4 4 】

次に、図 5 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板 M は、遊技に係る遊技周辺機器（第 1 主遊技周辺機器 A、第 2 主遊技周辺機器 B、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 H）、演出に係るサブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、主制御基板 M からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板 K H と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）は、画像演出を実行するサブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、各種遊技効果ランプ D 2 6（例えばサイドランプ）やスピーカ D 2 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置 K E と電氣的に接続されている。尚、主制御基板 M、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、サブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板 M に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板 M に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【 0 0 4 5 】

まず、主制御基板 M は、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段 M J と、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段 M N と、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段 M P と、現在及び過去の遊技状態 [例えば、主遊技に関する状態 {通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態}、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄情報及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）、設定値情報] 等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 M B と、遊技周辺機器側に各種遊技情報 {例えば、停止図柄情報 {例えば、確変図柄の 1 0 R 大当り、通常図柄の 1 0 R 大当り、8 R 大当り、7 R 大当り、6 R 大当り、確変図柄の 4 R 大当り、通常図柄の 4 R 大当り、3 R 大当り、小当り A（小当りとなると特定領域がない大入賞口が開放する小当り）、小当り B（小当りとなると特定領域がある大入賞口が開放する小当りであって特定領域に入球すると大当りとなる小当り）、ハズレ}、変動態様情報（例えば、変動時間、変動パターンコマンド）、変動停止情報（変動停止コマンド）、主遊技図柄の当否情報（低確率状態でハズレかつ高確率状態で当り、低確率状態で当りかつ高確率状態で当り、ハズレ。先読み情報）、主遊技図柄の図柄情報（確変図柄の 1 0 R 大当り、通常図柄の 1 0 R 大当り、8 R 大当り、7 R 大当り、6 R 大当り、確変図柄の 4 R 大当り、通常図柄の 4 R 大当り、3 R 大当り、小当り A、小当り B。先読み情報）、主遊技図柄の変動態様情報（変動態様決定乱数を示す情報。先読み情報）、補助遊技図柄の当否情報（例えば、当り、ハズレ）、補助遊技図柄の図柄情報（例えば、ショート開放、ロング開放）、補助遊技図柄の変動態様情報（変動パターン情報）、特別遊技の開始情報、特別遊技の状態情報、特別遊技の終了情報、小当り遊技の開始信号、小当り遊技の状態情報、小当り遊技の終了情報、保留数情報、時短回数情報、演出選択状態情報（変動態様決定用テーブル選択状態情報）、電源断復帰当り情報（特別遊技中情報、小当り遊技中情報）、電断復帰図柄情報（第 1 主遊技図柄の復帰情報、第 2 主遊技図柄の復帰情報）、発射位置情報（左打ち情報、右打ち情報）、エラー情報、センサ情報（各種入

10

20

30

40

50

球口の情報、アウト口情報）、特定領域通過情報、設定値情報、保留情報等}を送信するための情報送信制御手段MT（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

次に、乱数取得判定実行手段MJ20は、第1主遊技始動口A10への遊技球の入球に基づき第1主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1主遊技図柄決定乱数等）を取得する第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aと、第2主遊技始動口B10への遊技球の入球に基づき第2主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数（例えば、第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2主遊技図柄決定乱数等）を取得する第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bと、補助遊技側選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hと、を有している。

【0049】

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

【0050】

次に、保留制御手段MJ30は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段MJ31と、第1主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第1主遊

技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに保留するための第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aと、第2主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに保留するための第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bと、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに保留するための補助遊技図柄保留手段MJ32-Hと、を有している。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

次に、遊技内容決定手段MNは、特別遊技の当否及び第2主遊技始動口電動役物B11dの開放可否を抽選する当否抽選手段MN10と、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段MN20と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄を決定するための図柄内容決定手段MN40と、各乱数に基づき、各図柄の変動態様（変動時間等）を決定するための変動態様決定手段MN50とを、有している。ここで、当否抽選手段MN10は、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN11-Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN11-Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う補助遊技当否抽選手段MN11-Hとを、有している。ここで、第1主遊技当否抽選手段MN11-A、第2主遊技当否抽選手段MN11-B及び補助遊技当否抽選手段MN11-Hは、第1主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Aと、第2主遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Bと、補助遊技図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される補助遊技用当否抽選テーブルMN11ta-Hを夫々有している。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【0054】

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

【0055】

次に、図柄内容決定手段MN40は、取得した遊技内容決定乱数（第1主遊技乱数）に基づき、第1主遊技図柄の停止図柄を決定する第1主遊技図柄決定手段MN41-Aと、取

10

20

30

40

50

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

【0056】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41-Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Aを有しており、当該第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第2主遊技図柄決定手段MN41-Bは、第2主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Bを有しており、当該第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第2主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第2主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第2主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Hを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41-ta-Hは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

次に、表示制御手段MP10は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21g上及び第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21g上で、所

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

次に、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技に移行するための条件（例えば、大当たり図柄が確定停止され条件装置作動フラグがオンになる、小当たり図柄が確定停止され特別電動役物の作動フラグ（小当たりフラグともいう）作動中に大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した）、を充足しているか否かを判定する条件判定手段MP31と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容（具体的には、開状態となる大入賞口、ラウンド数、ラウンド間時間等）を決定し、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内にセットする特別遊技内容決定手段MP32と、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20を所定条件で開状態にする特別遊技（大当たり遊技）を実行するための特別遊技実行手段MP33と、特別遊技に関する各種処理の時間管理（例えば、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20の開閉時間）を行うための特別遊技時間管理手段MP34と、を有している。ここで、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口電動役物C11dと第2大入賞口電動役物C21dを開閉させる第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段MP33-Cと、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している。また、特別遊技内容決定手段MP32は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブルMP32taを更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【0063】

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

【0064】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する（時短回数制限無しの確率変動遊技を除く）。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成

10

20

30

40

50

されている。尚、上記の確変遊技終了条件判定手段MP51及び時短遊技終了条件判定手段MP52は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよい、即ち、時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が作動している（高確高ベース状態、低確高ベース状態が含まれる）ことを示していてもよいし、非時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が未作動である（低確低ベース状態が含まれる）ことを示していてもよい。尚、時間短縮遊技状態は特定遊技状態と称することがあり、非時間短縮遊技状態は通常遊技状態と称することがある。また、確率変動遊技状態は高確率抽選状態と称することがあり、非確率変動遊技状態は低確率抽選状態と称することがある。また、他の遊技状態としての高確低ベース状態は、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行する場合は、時間短縮遊技状態とし、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技としない場合は、非時間短縮遊技状態とするのが好適である。

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

次に、演出表示制御手段SM20は、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動態様や停止図柄の決定処理及び表示制御処理を司る装飾図柄表示制御手段SM21と、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の保留個数管理や保留表示処理を司る装図保留情報表示制御手段SM22と、背景画像の決定処理及び表示制御処理を司る背景演出表示制御手段SM23と、予告演出内容の決定処理及び表示制御処理を司る予告演出表示制御手段SM24と、リーチ演出内容の決定処理及び表示制御処理を司るリーチ演出表示制御手段SM25と、を有している。

【0076】

ここで、装飾図柄表示制御手段SM21は、主制御基板M側からの情報に基づいて、装飾図柄（本実施形態では、2種類の装飾図柄（以下、第1装飾図柄、第2装飾図柄と呼ぶことがある）を有しており、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第1装飾図柄又は第2装飾図柄の数字図柄が3つ組み合わせられることにより大当たり、小当たり、ハズレ等の遊技結果を報知可能となっている）の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段SM21nと、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段SM21bと、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動時間を計時するための第1装図変動時間管理タイマSM21t-1と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブルSM21ta（テーブルの詳細については不図示）と、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の演出内容、表示更新タイミング、表示更新内容を決定（又は、セット）する際に参照される装飾図柄演出テーブルSM21ta-2と、を更に有している。尚、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは共に、主制御基板M側からの情報に基づいて演出表示制御手段SM20側で、夫々が独立して表示制御されるものであり、この2種類の装飾図柄を上手く利用することで、演出上の興趣性を高めたり、遊技の進行状況を把握し易くしたりするよう構成されているのであるが、この点については後述する。

【0077】

次に、装図保留情報表示制御手段SM22は、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段SM22bを

10

20

30

40

50

有している。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

はじめに、図 6 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図 (a) の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後 (不図示)、ステップ 1002 で、主制御基板 M は、RAM クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン (RAM クリアボタン) が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に RAM の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1002 で Yes の場合、ステップ 1004 で、主制御基板 M は、主制御基板 M 側の RAM 内容 (例えば、遊技状態一時記憶手段 MB 内の情報等) を全てクリアする。次に、ステップ 1006 で、情報送信制御手段 MT は、主制御基板 M の RAM をクリアしたことを示すラムクリア情報 (コマンド) をサブメイン制御部 SM 側に送信し (当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ 1016 の処理に移行する。他方、ステップ 1002 で No の場合は、ステップ 1008 で、主制御基板 M は、主制御基板 M における RAM 領域の内容をチェックする (例えば、電断時に記録されたチェックサムと RAM 領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ 1010 で、主制御基板 M は、当該チェック結果に基づき RAM の内容が正常でないか否か (正確に電断時の情報が RAM にバックアップされていないか否か) を判定する。ステップ 1010 で Yes、即ち RAM にバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ 1004 の処理 (前述した RAM クリア処理) に移行する。他方、ステップ 1010 で No、即ち RAM にバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ 1012 で、主制御基板 M は、主制御基板 M における RAM 内に記憶 (バックアップ) されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ 1014 で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部 SM 側に送信し (当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ 1016 の処理に移行する。次に、ステップ 1016 で、主制御基板 M は、同図 (b) によって示される主制御基板 M 側のメイン処理に係る実行定時割り込み (例えば、約 4.0 ms 毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期を T とする) を許可し {その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図 (b) が実行されることとなる}、ステップ 1018 の処理に移行する。尚、ステップ 1018 後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板 M は、各種乱数更新処理 (例えば、乱数カウンタのインクリメント処理) を繰り返し実行することとなる。

【0087】

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

【0088】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板 M は、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図 (b) の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期 T の到達時 (例えば、約 4.0 ms 毎のハードウェア割り込み) を契機として、ステップ 1100 で、主制御基板 M は、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1200 で、主制御基板 M は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1300 で、主制御基板 M は、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1400 で、主制御基板 M は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1500 で、主制御基板 M は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ 1600 で、主制御基板 M は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1700 で、主制御基板 M は、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1950 で、主制御基板 M は、後述の V 入賞口入球判定処理を実行する。次に、ステップ 1997 で、主制御基板 M (特に賞球払出決定手段 MH) は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理 (賞球払出装置 KE の駆動制御

10

20

30

40

50

等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等)を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理(外部端子板、ホールコンピュータHC等への情報出力)を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板Mは、制御コマンド送信処理(前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部に送信する)を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部SM側でコマンドを受信する順序が重要である(例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される)場合があるため、主制御基板M側でコマンドを送信することを決定した順(コマンドをセットした順)に、コマンドを送信するよう構成されている。

【0089】

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

【0090】

次に、図7は、図6におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段MJ11-Hは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球(流入、ゲートの場合は通過)したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hを参照し、保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Hは、補助遊技内容決定乱数(例えば、補助遊技図柄当選乱数)を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにセットする形で保留球を1加算し、次の処理(ステップ1200の処理)に移行する。尚、ステップ1102又はステップ1104でNoの場合も、次の処理(ステップ1200の処理)に移行する。

【0091】

次に、図8は、図6におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して補助遊技側の遊技状態(補助遊技時短フラグのフラグ状態)を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定(例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択)して補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hに一時記憶する。次に、ステップ1218で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技側の遊技状態(補助遊技時短フラグのフラグ状態)に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tc-Cに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間(例えば、補助遊技時短フラグがオンの

10

20

30

40

50

場合には5秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には30秒)をセットする。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【0092】

次に、ステップ1224で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hを参照して補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP21-Bは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技側の遊技状態(補助遊技時短フラグのフラグ状態)に基づき、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間に係る所定時間(例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には6秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には0.5秒)をセットする。次に、ステップ1234で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを開放する。次に、ステップ1238で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリア内にある、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理(ステップ1300の処理)に移行する。

【0093】

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

【0094】

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

【0095】

補助遊技始動口H10に遊技球が入球(流入、ゲートの場合は通過)したことに応じて補助遊技内容決定乱数(例えば、補助遊技図柄当選乱数)を取得し、取得した補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定している例を示したが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球(流入、ゲートの場合は通過)したことに応じて補助遊技内容決定乱数(例えば、補助遊技図柄当選乱数)を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を

10

20

30

40

50

決定してもよい。

【0096】

このように構成する場合、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定がハズレであって、ハズレ図柄が1個の設定であれば、1個のハズレ図柄に停止図柄を決定し、ハズレ図柄が複数個の設定であれば、複数個のハズレ図柄の中から1のハズレ図柄を抽選によって決定するように構成される。一方、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定が当りであって、当り図柄が1個の設定であれば、1個の当り図柄に停止図柄を決定し、当り図柄が複数個（補助遊技図柄__当りA、補助遊技図柄__当りB等）の設定であれば、複数個の当り図柄の中から1の当り図柄を抽選によって決定するように構成される。時間短縮遊技状態において当り図柄が補助遊技図柄__当りAの場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態において当り図柄が補助遊技図柄__当りBの場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されている。非時間短縮遊技状態において、当り図柄が補助遊技図柄__当りA、当り図柄が補助遊技図柄__当りBとなった場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、時間短縮遊技状態と同じ態様でもよいし、異なる態様（0.5秒開放→閉鎖）でもよい。

10

【0097】

また、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を抽選によって決定してもよい。このように構成する場合、補助遊技図柄の変動態様に補助遊技図柄の停止図柄が態様するように設定する。

20

【0098】

例えば、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様1、変動態様2、変動態様3を選択するように設定しておく。

【0099】

変動態様1は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は長く（例えば、30秒）設定されている。

【0100】

変動態様2は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りAとなる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様1と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の0.5秒（0.5秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されている。

30

【0101】

変動態様3は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りBとなる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様1、変動態様2と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の0.5秒（0.5秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されており、変動態様2とは同じ動作パターンで電動役物を動作させるように構成されているが異なるパターンであってもよい。

40

【0102】

時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様4、変動態様5、変動態様6を選択するように設定しておく。

【0103】

変動態様4は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は変動態様1～3よりも短く（例えば、0.5秒）設定されている。

【0104】

変動態様5は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りAとなる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様4と同じでも、異なってもよい）設定されてお

50

り、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様である「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0105】

変動態様6は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りBとなる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様4、変動態様5と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放時間に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様である「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されており、変動態様5とは異なる動作パターンで電動役物を動作させるように構成されているが同じであってもよい。

10

【0106】

また、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様1のみを選択するように設定しておき、時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様5、変動態様6を取得するように設定しておいてもよい。つまり、非時間短縮遊技状態においては、ハズレ図柄のみを選択し、当り図柄を選択しないように構成しており、時間短縮遊技状態においては、当り図柄のみを選択し、ハズレ図柄を選択しないように構成するようになっている。

【0107】

また、補助遊技図柄の保留が生じたタイミングにて、サブ側へ補助遊技図柄の先読み情報として、補助遊技図柄の保留数情報、補助遊技図柄の当否情報（低確率状態でハズレかつ高確率状態で当り、低確率状態で当りかつ高確率状態で当り、ハズレ）、補助遊技図柄の図柄情報（当り図柄1：ショート開放、当り図柄2：ロング開放）、補助遊技図柄の変動態様情報を送信するよう構成されている。

20

【0108】

次に、図9は、図6におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、主遊技図柄（特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、保留制御手段MJ30は、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（第1主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1312に移行する。尚、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合にもステップ1312に移行する。

30

40

【0109】

次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M

50

J 3 2 b - Bを参照し、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1314でY e sの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1318で、第2主遊技図柄保留手段M J 3 2 - Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Bに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1320で、保留制御手段M J 3 0は、第2主遊技乱数が取得された旨の情報（第2主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1312又はステップ1314でN oの場合にも次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0110】

尚、本実施形態では、ステップ1310、ステップ1320にてサブメイン制御部S Mへ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

【0111】

次に、図10は、図6におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段M J 3 1は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - Bを参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でY e sの場合、ステップ1400（1）で、遊技内容決定手段M Nは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。他方、ステップ1401でN oの場合、ステップ1400（2）で、遊技内容決定手段M Nは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0112】

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

【0113】

次に、図11は、図10におけるステップ1400（1） {ステップ1400（2）} のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理（第2主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、保留消化制御手段M J 3 1は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0114】

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

10

【0115】

ここで、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【0116】

また、遊技状態を移行させ得ない小当たりについては、以下のように構成することができる。

（1）小当たりの当選確率は第1主遊技側と第2主遊技側とで異なる、第1主遊技側のほうが第2主遊技側よりも当選し易い（第2主遊技側は小当たりを設けなくともよい）。

（2）小当たりの当選確率は第1主遊技側と第2主遊技側とで異なる、第2主遊技側のほうが第1主遊技側よりも当選し易い（第1主遊技側は小当たりを設けなくともよい）。

20

（3）小当たりに当選した場合、当該小当たり終了後の遊技状態は、当該小当たり開始前の遊技状態と同一のままである（小当たりに当選した場合は、当該小当たり終了後の遊技状態は、当該小当たり開始前の遊技状態と相違し得る）。

（4）大当たりは第1主遊技側と第2主遊技側とで当選確率が同一であり、且つ、確率変動遊技状態となることで当該当選確率が高くなることに對し、小当たりは第1主遊技側と第2主遊技側とで当選確率が相違し得る、且つ、確率変動遊技状態となることで当該当選確率は変更されない。

（5）小当たりに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、同一図柄の3つ揃いが停止し得る。

（6）小当たりに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、小当たり当選時専用の「特殊図柄」（例えば、「2★2」や「3★9」等の★が「特殊図柄」に該当）が停止し得る。

30

（7）小当たりに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、同一図柄の3つ揃いではなく、且つ、一定の規則性をもった数字の組み合わせである特定出目（例えば、「234」等の順目や、「432」等逆目や、「131」や「537」等の奇数出目や、「246」等の偶数出目等）が停止し得る。

（8）遊技者から見て、小当たりと同様の（又は、類似した）大入賞口の開放態様（視認性）となる大当たり（2R以上であり、ラウンド数は異なるが遊技者から見た場合に同様の開放態様に見える（小当たりは1ラウンドのみであり、当該1ラウンドにて大入賞口が複数回開放し、大当たりは当該複数回と同一回数 of 開放を複数ラウンド内で実行する））を設ける（そのように構成した場合には、小当たりであるか大当たりであるかを遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せを停止表示することが好適である）。

40

（9）第2装飾図柄でも小当たり専用の「特殊図柄」が停止し得る。

（10）第2装飾図柄では小当たり専用の「特殊図柄」が停止しない（又は、停止しないことがある）。

（11）小当たりであるか大当たりであるかを遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せを停止表示される構成においても、当該遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せの種類によって小当たりであるか大当たりであるかの割合が相違する（例えば、3つ揃いすることによって、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することが確定的となる装飾図柄が停止図柄に含まれる場合には、含まれない場合よりも大当たりである確率が高い）。

（12）小当たりの当選確率（第2主遊技側の小当たりの当選確率）は大入賞口の特定領域へ

50

の遊技球の入球確率よりも高い {例えば、小当りの当選確率 = $1023 / 1024$ (略 $1 / 1$)、特定領域への遊技球の入球確率 = $1 / 10$ }。

(13) 小当りの当選確率 (第2主遊技側の小当りの当選確率) は大入賞口の特定領域への遊技球の入球確率よりも低い {例えば、小当りの当選確率 = $1 / 7$ 、特定領域への遊技球の入球確率 = 略 100% (大入賞口内へ遊技球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する)}。

(14) 小当りの当選確率 (第2主遊技側の小当りの当選確率) = $1023 / 1024$ (略 $1 / 1$)、特定領域への遊技球の入球確率 = 略 100% (大入賞口内へ遊技球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する)}。

【0117】

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

【0118】

次に、ステップ1410-3で、第1主遊技変動態様決定手段MN51-A (第2主遊技変動態様決定手段MN51-B) は、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A (第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B) を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数 (第2主遊技内容決定乱数) (特に、変動態様抽選乱数) に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cに一時記憶して、ステップ1414に移行する。

【0119】

ここで、図12及び図13 (主遊技テーブル3) は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A (第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B) の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、第1主遊技側、第2主遊技側共に、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態及び変動開始時の保留数に基づき、主遊技図柄の変動態様 (変動時間) が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当たり (大当たり、小当たり) の場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合 (時間短縮遊技状態) には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易く、保留数が2~3個の場合には保留数が0~1個の場合に比べて相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易い (ハズレ時のみ) よう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態 (主遊技時短フラグがオンの場合) における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい {第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い (遊技者にとって有利となる) 状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。尚、「サブ側で実行される演出態様」に、各変動態様選択時に実行される演出の一例を示している。尚、サブ側で実行される演出態様として、後述する擬似連続変動 (主遊技図柄の1回の変動表示中において、恰も複数回の図柄変動が発生しているように見える演出) が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されないことを報知する演出である「擬似連失敗演出 (擬似連ガセ)」を設けてもよく、そのように構成した場合、例えば、ハズレ時且つ同一の遊技状態において「擬似連ガセ→ハズレ出目停止」の乱数振分 (実行頻度) を、保留数が0~1個の場合のほうが、保留数が2~3個の場合よりも多くなるよう構成してもよい (非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのどちらでもそのように構成してよい)、尚、「擬似連成功演出 (擬似連演出)」が実行

10

20

30

40

50

された場合には、後述する擬似連続変動が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されることを報知するよう構成してもよい。また、「擬似連ガセ」及び「擬似連成功演出」は後述する「特殊図柄」（前述した小当り専用の「特殊図柄」とは異なる「特殊図柄」である）又は特定出目を用いた演出であり、例えば、「擬似連ガセ」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」の1コマ後の装飾図柄が中列に停止（仮停止）し、「擬似連成功演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」が中列に停止（仮停止）するような演出態様となっている。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて5秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bの場合には第2主遊技保留数である。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

次に、ステップ1430で、遊技内容決定手段MNは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。大当り（主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄の場合、主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であればYes、主遊技図柄の停止図柄がハズレ図柄であればNo。主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄の場合、主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であって、小当りの当選に基づく小当り遊技中である特別電動役物の作動フラグ作動中に特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合はYes、小当りの当選に基づく小当り遊技中である特別電動役物の作動フラグ作動中に特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過が検出できなかった場合はNo。）であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1432で、遊技内容決定手段MNは、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグ条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ1430でNoの場合（停止図柄が大当り図柄でなかった場合）には、ステップ1434で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1436で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオンにし、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1434でNoの場合は、小当りフラグをオンにせずステップ1450移行する。ステップ1432をスキップする。

【0124】

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

【0125】

次に、図14は、図11におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1470で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1470でYesの場合、ステップ1472で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1474で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1474でYesの場合、ステップ1476及びステップ1478で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1452、ステップ1470又はステップ1474でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0126】

次に、図15は、図6におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1514で、特別遊技制御手段MP30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1518で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1520で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1522で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0127】

次に、図16は、図6におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（大当り図柄からの特別遊技の場合は「1」、小当り図柄から発展した特別遊技の場合は「2」）をセットする。次に、ステップ1608で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

10

【0128】

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

20

【0129】

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

30

【0130】

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

40

50

【0131】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

10

20

【0132】

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

30

【0133】

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

【0134】

次に、図18は、図16におけるステップ1650のサブルーチンに係る、小当り図柄からの特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャート（小当り図柄から特別遊技に発展した際の特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャート）である。まず、ステップ1651-1で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する。ステップ1651-1でYesの場合、ステップ1651-2で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ1651-2でYesの場合、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1651-1でNoの場合、ステップ1651-4で、主制御基板MのCPUMCは、小当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる、当該特別遊技への移行契機

40

50

となる小当り図柄)を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ1685-4でYesの場合にはステップ1656に移行する。

【 0 1 3 5 】

次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数をセット（本例では、１回、６回、１０回のいずれかをセット）する。次に、ステップ１６５８及びステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理〔ステップ１７００の処理〕に移行する。尚、ステップ１６５１－２でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行しない大当たり図柄である場合、又は、ステップ１６５１－４でＮｏの場合、換言すると、特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行しない小当たり図柄である場合にも、次の処理〔ステップ１７００の処理〕に移行する。

【 0 1 3 6 】

次に、図１９は、図６におけるステップ１７００のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機中フラグ〔後述するステップ１７２２でオンとなるフラグであり、即ち、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第１大入賞口Ｃ１０の開放パターン）の実行終了後において、第１大入賞口Ｃ１０内に残存している遊技球の排出待ち期間（排出待機時間）中においてオンとなるフラグ〕がオフであるか否かを判定する。ステップ１７０１でＹｅｓの場合、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りフラグをオフにする。

【 0 1 3 7 】

次に、ステップ１７０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ラウンドの第１大入賞口Ｃ１０の開放パターン（本例では、例えば、すべての小当り図柄において、「０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→３．１秒閉鎖→０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→０．６４８秒閉鎖→０．０４８秒開放→閉鎖」であり、遊技球を第１大入賞口Ｃ１０に向けて発射し続けていれば、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が複数球入球するよう構成されている）をセットする。尚、小当り実行時における大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０）の開放パターン（開放態様）は任意に設定可能であり、例えば、小当り１回の実行時における第１大入賞口Ｃ１０の合計の開放時間を所定時間以下（例えば、１．８秒以下）となるよう構成してもよい〔例えば、「０．２秒開放→０．８秒閉鎖→１秒開放→閉鎖」（合計の開放時間＝１．２秒）〕。

【 0 1 3 8 】

次に、ステップ１７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ１７０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨のコマンドであり、遊技者に第１大入賞口Ｃ１０へ向けた遊技球の発射を促すためのコマンドである）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０を開放すると共に、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔをスタートする（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ１７０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機タイマＭＰ４１ｔ－２（インクリメントタイマ）をスタートし、ステップ１７１２に移行する。尚、本実施形態においては、当該排出待機タイマＭＰ４１ｔ－２が小当り遊技開始時からの経過時間を計測することにより、当該小当り開始から所定時間（本例では、２４０秒）経過後に排出待機時間が終了するよう構成

されている { 勿論、排出待機時間の計測方法はこれには限定されず、例えば、予定されていた小当り遊技 (特に、予定されていた第 1 大入賞口 C 1 0 の開放パターン) の実行終了後から計測開始してもよい }。

【 0 1 3 9 】

他方、ステップ 1 7 0 2 で N o の場合、ステップ 1 7 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 7 1 0 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 2 に移行する。次に、ステップ 1 7 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球の入賞 (入球) があったか否かを判定する。ステップ 1 7 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口 C 1 0 に所定個数 (例えば、1 0 個) の入賞球があったか否かを判定する。ステップ 1 7 1 4 で Y e s の場合には、ステップ 1 7 1 8 に移行する。他方、ステップ 1 7 1 2 又はステップ 1 7 1 4 で N o の場合、ステップ 1 7 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、小当り遊技用タイマ M P 4 1 t を参照して大入賞口開放に係る所定時間 (例えば、1 1 . 5 4 8 秒) が経過したか否かを判定する。ステップ 1 7 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 7 1 8 に移行する。

【 0 1 4 0 】

次に、ステップ 1 7 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d の駆動を停止して第 1 大入賞口 C 1 0 を閉鎖する。次に、ステップ 1 7 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出待機中フラグをオンにし (本処理実行タイミングから排出待機時間が開始されることとなる)、ステップ 1 7 2 4 に移行する。尚、ステップ 1 7 0 1 で N o の場合にも、ステップ 1 7 2 4 に移行する。

【 0 1 4 1 】

次に、ステップ 1 7 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該タイマ値が排出待機時間終了値 (本例では、2 4 0 秒) となったか否かを判定する。ステップ 1 7 2 4 で Y e s の場合、ステップ 1 7 2 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出待機タイマ M P 4 1 t - 2 をゼロクリアする。次に、ステップ 1 7 2 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出待機中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 7 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、小当り遊技用タイマ M P 4 1 t を停止してリセットする。次に、ステップ 1 7 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、小当り実行フラグをオフにし、次の処理 { ステップ 1 7 5 0 の処理 } に移行する。尚、ステップ 1 7 1 0、ステップ 1 7 1 6 又はステップ 1 7 2 4 で N o の場合にも次の処理 { ステップ 1 7 5 0 の処理 } に移行する。

【 0 1 4 2 】

ここで、本例においては、1 の小当りにおいてプログラム上として設定された最大入賞数は 1 0 個、1 回の小当りにおける大入賞口の最大開放時間は通じて 1 . 8 秒以下である 0 . 6 7 2 秒 (より具体的には、小当りを 1 回実行する際の大入賞口の開放態様として、「0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 3 . 1 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 0 . 6 4 8 秒閉鎖 → 0 . 0 4 8 秒開放 → 閉鎖」する一連の開閉動作) に設定されており、いずれかの閉鎖条件が達成した場合に大入賞口を閉鎖するように制御される。ここで、過剰入賞を抑止して出玉設計値との乖離を最小化するために、閉鎖条件の達成後は直ちに閉鎖するように制御することが望ましい。一方、そのように処理した場合でも閉鎖条件達成直後に大入賞口に入球したり、カウントセンサの手前に入賞済み球が滞留している (閉鎖条件の達成後に入賞済み球をカウントセンサが検出する) ことも考えられる。そこで、最大開放時間の経過後、最大入賞数を超えた後のいずれの場合であっても、所定条件下 (閉鎖後の所定期間内) に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するよう構成することが望ましい。

【 0 1 4 3 】

次に、図20は、図6におけるステップ1950のサブルーチンに係る、V入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ1960でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてV入賞口C12-1、C12-2に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C12-1、C12-2への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1954でYesの場合、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞検出コマンド（後述する、V入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1960で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0144】

他方、ステップ1952でNoの場合、ステップ1962で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ1962でYesの場合、ステップ1964で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1954、ステップ1956又はステップ1962でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また、ステップ1956でNoの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずV入賞口C12-1、C12-2に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するように構成しておくことが好適である。尚、V入賞口C12-1、C12-2への入球に係る特別遊技のラウンド数は、「2R」、「3R」、「5R」、「6R」、「7R」、「9R」となっており、例えば、「9R」の場合、「小当り遊技→V入賞口C12-1、C12-2への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「1R」と特別遊技に係るラウンド数の「9R」とで、「10R」となっている。なお、本例では、V入賞口C12-1、C12-2（特定領域）へ入球させるラウンドを1Rとして設定していた（つまり、出玉が獲得できるラウンドは、2ラウンド以降のラウンド分である）が、V入賞口C12-1、C12-2へ入球した後から1Rとして設計してもよい。

【0145】

次に、図21～図29を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図(a)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。

【0146】

次に、ステップ2003で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した電断復帰情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。電源復帰情報としては、以下の情報をメイン側（主制御基板M側）からサブメイン制御部SMへ送信するように構成されている。

- (1) 停止図柄情報
- (2) 保留数情報
- (3) 時短回数情報

10

20

30

40

50

- (4) 演出選択状態情報 (変動態様決定用テーブル選択状態情報)
- (5) 電源断復帰当り情報 (特別遊技中情報、小当り遊技中情報)
- (6) 電断復帰図柄情報 (第1主遊技図柄の復帰情報、第2主遊技図柄の復帰情報)
- (7) 発射位置情報 (左打ち情報、右打ち情報)
- (8) 設定値情報
- (9) 可動役物初期動作情報

【0147】

なお、実行中の演出や先読み演出に係る情報等は復元されず (また、保留の内容に係る情報もメイン側から再送されないため)、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。このように構成することで、背景演出が「天使ゾーン背景」である場合に電断が発生した場合には、サブ側で記憶している情報が失われてしまうため、当該電断の復帰後には、トリガ保留である旨の情報が残っておらず、背景演出は「天使ゾーン背景」からその他の背景演出 (例えば、演出ステージA等の背景演出) に変更されることとなる。その結果、電断によって (例えば、電断や電断復帰時のノイズ等によって) メイン側で記憶されている保留数情報とサブ側で記憶されている保留数情報とに齟齬が生じた場合であっても、メイン側で低期待度の変動中である一方でサブ側では高期待度のゾーン演出を実行してしまう、といった事態を回避できることとなるのである。尚、電断の復帰後の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、電断の発生直前に記憶されていたトリガ保留である旨の情報を復元して、背景演出として「天使ゾーン背景」を維持し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中も情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。

【0148】

また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時 (当該新たに発生した保留以外の保留に関しても) にメイン側から保留の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい。なお、本例では、電断復帰時において、メイン側からは先読み情報は送信されないよう構成されている。そのため、電断時に存在していた先読み情報は、電断復帰後には存在しないため、電断前のトリガ保留に対しては先読み演出を実行不能となっている。なお、電断復帰時にメイン側から先読み情報を受信するよう構成し、電断復帰時以降の保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよいし、電断復帰時に貯留されていた保留が全て消化されてからサブ側の先読み抽選を行って、新たな先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。なお、主遊技図柄、演出用図柄 (第1装飾図柄及び第2装飾図柄) の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、メイン側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面 (例えば、「準備中」等と表示する画面) を表示することが好適である。なお、背景演出として「天使ゾーン背景」を表示するよう背景演出を切り替えることを、「天使ゾーン」に移行する、と記載することがある。なお、電断復帰を、電源復帰、電源断からの復帰などと称することがある。

【0149】

その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである (b) を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(b) が実行された場合、同図 (b) の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) SMは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) SMは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) SMは、後述する第1装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2350で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) SMは、後述する第2装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) SMは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2500で、副遊技制御手段 (サブメイン制御部) SMは、後述する背景演出制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副遊技制御手段 (サブメイン制御

部) S Mは、表示コマンド送信制御処理(これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S側に送信する)を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0150】

以上のように、サブメイン制御部 S Mは、リセット後、サブメイン側ルーチン(S 2100~S 2999)をループ処理する形態を採用している。また、同図(c)の処理は、サブメイン制御部 S Mの割り込み処理であり、前述した主制御基板 Mにおける S T B信号線からの信号がサブメイン制御部 S Mの C P Uの一端子(本例では、N M I端子)に接続されていた場合における処理フロー(c)である。即ち、サブメイン制御部 S Mの C P Uにおいて N M I割り込みが発生した場合(S T B信号線がオンとなった場合)、ステップ 2004で、サブメイン制御部 S Mは、主制御基板 M側からのコマンド入力ポート(前述したデータ信号線の入力ポート)を確認する。そして、ステップ 2006で、サブメイン制御部 S Mは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M側の R A M(例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M11b)に、主制御基板 M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0151】

次に、図 22は、図 21におけるステップ 2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2102で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、メイン側情報一時記憶手段 S M11bを参照し、主制御基板 M側から新たな保留発生に係るコマンド(第 1主遊技図柄又は第 2主遊技図柄に係る保留情報)を受信したか否かを判定する。ステップ 2102で Y e sの場合、ステップ 2104で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、装図保留情報一時記憶手段 S M22b内の装図保留カウンタ(本例では、第 1主遊技用が最大 4個、第 2主遊技用が最大 4個)に「1」を加算する。次に、ステップ 2106で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、主制御基板 M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報(特に、第 1主遊技側の保留数の情報および第 2主遊技側の保留数の情報(保留数情報)、主制御部の先読み判定に基づく当否結果の情報(当否情報)、主制御部の先読み判定に基づく第 1主遊技または第 2主遊技の主遊技図柄の停止図柄の情報(図柄情報)、主制御部の先読み判定に基づく変動態様情報)を、装図保留情報一時記憶手段 S M22bに一時記憶し、ステップ 2118に移行する。なお、主制御部の先読み判定に基づく変動態様情報は、第 1主遊技始動口 A 10または第 2主遊技始動口 B 10に遊技球が入球した際に取得した変動態様決定乱数の範囲(グループ)を示す情報(変動態様乱数区切り情報や変動態様グループともいう)である。また、主制御基板 M側から変動態様決定乱数の範囲(グループ)を示す情報である主制御部の先読み判定に基づく変動態様情報をサブメイン制御部 S Mに送信しているが、変動態様決定乱数を示す情報である変動態様情報をサブメイン制御部 S Mに送信してもよい。

【0152】

他方、ステップ 2102で N oの場合、ステップ 2111で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、メイン側情報一時記憶手段 S M11bを参照し、主制御基板 M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2111で Y e sの場合、ステップ 2112で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、装図保留情報一時記憶手段 S M22b内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 2114で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、当該図柄変動に係る保留情報(特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値)を、装図保留情報一時記憶手段 S M22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2116で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2118に移行する。尚、ステップ 2111で N oの場合にもステップ 2118に移行する。

【0153】

次に、ステップ 2118で、装図保留情報表示制御手段 S M22は、演出表示手段 S Sを駆使して演出表示装置 S G上(特に、第 1保留表示領域 S G12、第 2保留表示領域 S G13)に、装図保留情報一時記憶手段 S M22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留画

10

20

30

40

50

像を点灯表示し、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【０１５４】

次に、図２３は、図２１におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２０６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段Ｓ
Ｍ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照して、第１装飾図柄（前述したように、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄または小当り図柄である場合には、「７７７」等の数字ゾロ目（当り出目）、小当り図柄である場合は、「１３１」、「２４６」等の数字バラケ目も表示される、ハズレ図柄である場合には、「３７５」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段Ｓ
Ｍ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段Ｓ
Ｍ２５ｂ）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第１装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（数字図柄が３つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば当り（大当り、小当り）を意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければ小当りまたはハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみには）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、当り（大当り、小当り）を意味しないものの、その後においては当り（大当り、小当り）が発生し得る旨を予告する図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中で仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止しない、且つ、当り（大当り、小当り）を報知する停止態様には含まれないよう構成されており、先読み演出実行時における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止し得る、且つ、当り（大当り、小当り）を報知する停止態様には含まれないよう構成されている。

【０１５５】

次に、ステップ２２０８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段Ｓ
Ｍ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照し、第２装飾図柄（前述したように、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が当り（大当り、小当り）図柄である場合には、「７７７」等の数字ゾロ目（当り出目）、小当り図柄である場合は、「１３１」、「２４６」等の数字バラケ目、ハズレ図柄である場合には、「３７５」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段Ｓ
Ｍ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段Ｓ
Ｍ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段

10

20

30

40

50

S M 2 5 b) に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第 2 装飾図柄は、左列、中列、右列の 3 列で構成されており、有効ライン（同一の数字図柄並ぶことが有効となるライン）は 1 ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば当り（大当り、小当り）を意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には数字図柄のみが停止し得る（第 1 装飾図柄のように「特殊図柄」が停止しない）、且つ、図柄変動途中で仮停止しないよう構成されている。このように、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、主遊技図柄に係る当否を報知するための表示内容を独立して決定するよう構成されており、即ち、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、双方がその基本的な性質として、主遊技図柄に係る当否結果を独立して報知可能であるという性質を有している。

10

【0156】

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

20

【0157】

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

30

【0158】

ここで、図 2 4 及び図 2 5（装飾図柄演出テーブル 1、装飾図柄演出テーブル 2）は、装飾図柄演出テーブル S M 2 1 t a - 2（装飾図柄演出テーブル 1、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル 2、特に、当否結果が当り（大当り、小当り）である場合の一部）の一例である。尚、図中では簡易的に、第 1 装飾図柄を第 1 装図、第 2 装飾図柄を第 2 装図と記載している場合がある（以下同様）。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果（左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「当り（大当り、小当り）」）及び装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動態様（左 2 列目にて図示されており、本例では「擬似連ガセ（総演出時間 3 0 秒）」「スーパーリーチ（総演出時間 6 0 秒）」の場合のみ例示）と取得乱数値（サブメイン基板 S M 側で取得した乱数値であって、当該乱数値の一部を左 3 列目にて図示）とに基づき、装飾図柄演出内容（左 4 列目にて図示されており、本例では、「主演出 A - 1（ハズレ）擬似連 1」や「主演出 B - 1（当り）擬似連なし」等）を決定可能に構成されている。そして、装飾図柄演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容＝「A - 1（ハズレ）擬似連 1」であった場合には、「表示更新タイミング」＝「変

40

50

動開始時（０秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第１装飾図柄及び第２装飾図柄の全列）」と決定され、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）、第２装図非表示」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が第１装飾図柄と第２装飾図柄との夫々に対して順次実行されることとなる。即ち、「Ａ－１（ハズレ）擬似連１」が決定された場合、第１装飾図柄の全列及び第２装飾図柄の全列が変動表示された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」に到達するまでにおいて、第１装飾図柄に関して、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御される場合には、第２装飾図柄に関しては、全列が変動表示される（変動表示されている様子が視認可能となる）よう表示制御され、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」に到達した際には、第１装飾図柄に関しては、左列のみが停止するよう表示制御される一方で、第２装飾図柄に関しては、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御されるのである。このように、本例の例示での基本的な動作は、第１装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態である場合には、第２装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態となる一方で、第１装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態である場合には、第２装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態となり、即ち、図柄変動中である旨を遊技者に対して報知することを担保するため、第２装飾図柄が補完的に表示されるよう構成されているのである。尚、「Ａ－１（ハズレ）擬似連１」で定義される演出パターン（一連の表示内容）と他の装飾図柄演出内容の名称で定義される演出パターンとは異なる（即ち、表示内容が異なる）ものであることを補足しておく。また、乱数値の範囲はすべての変動態様で「０～１０２３」となっており、本図は装図変動態様における乱数範囲の一部を抜粋している（よって、ある装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲と、当該ある装図変動態様とは異なる装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲とは、夫々別個のものであるが、いずれも「０～１０２３」の範囲となる）。

【０１５９】

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

【０１６０】

また、本実施形態においては、第１装飾図柄が非表示（停止表示・変動表示されている様子が表示されない状態）の場合、及び、第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて仮停止している場合に、第２装飾図柄が変動表示され、その他の場合には、第２装飾図柄が非表示となるよう構成されている。即ち、遊技者が第１装飾図柄を視認し得る、又は、

第1装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別可能である場合には、第2装飾図柄が非表示となり（第1装飾図柄のみの表示で、遊技の進行に差支えないため）、遊技者が第1装飾図柄を視認できない、又は、第1装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別不可能である場合（例えば、「特殊図柄」が停止しており、中列（又は、全列）の数字が判別不可能である場合）には、第2装飾図柄が変動表示されることで、遊技者は常にいずれかの装飾図柄（第1装飾図柄と第2装飾図柄とのいずれか）を視認することができ、遊技の進行状況を把握容易に構成されている。尚、本実施形態においては、第2装飾図柄は「特殊図柄」が仮停止しないよう構成されているが、これは第1装飾図柄に関しては遊技の進行状況を把握困難にしつつ演出上の興趣性を高めることを主眼としているため、遊技の進行状況を把握容易にすることを担保するために設けている第2装飾図柄に関しては「特殊図柄」（即ち、有効ラインに表示された場合、当り（大当り、小当り）を意味しないものの、その後においては当り（大当り、小当り）が発生し得る旨を予告する図柄）のような遊技の進行状況を把握困難にしてしまう恐れのある図柄は表示しないよう構成されているためである。尚、前述した「非表示」（第1装飾図柄及び第2装飾図柄のどちらも含む）の場合には、高速で変動表示されている状態（残像が見える変動状態）を含めてもよく、前述した「表示」（第1装飾図柄及び第2装飾図柄のどちらも含む）の場合には、低速で変動表示されている状態（上から下へと変動する表示態様である場合は、上からゆっくりと（仮）停止予定位置に向かっていく変動状態）を含めてもよい。

10

【0161】

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

20

【0162】

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

30

40

【0163】

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

【0164】

次に、図26は、図21におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第1装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、装飾図柄表示制御手

50

段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 2 3 0 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 3 0 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 をスタートし、ステップ 2 3 1 0 に移行する。尚、ステップ 2 3 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 3 1 0 に移行する。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

他方、ステップ 2 3 1 4 で N o の場合、ステップ 2 3 1 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、第 1 装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 1 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 2 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、前述した「特殊図柄」の停止タイミングであるか否かを判定する（本例では、「特殊図柄」は中図柄にのみ仮停止するよう構成されている）。ステップ 2 3 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 3 2 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグ（当り（大当り、小当り）期待度が高まる旨を報知するための背景画像を表示する契機となるフラグ）をオンにしステップ 2 3 2 4 に移行する。他方、ステップ 2 3 2 0 で N o の場合にも、ステップ 2 3 2 4 に移行する。次に、ステップ 2 3 2 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 3 3 0 に移行する。尚、本実施形態においては、天使ゾーンフラグがオンとなることによって、背景演出として「天使ゾーン背景」が表示されるよう構成されているが、当該天使ゾーンフラグがオンとなるタイミングとしては、例えば、（１）当り（大当り、小当り）期待度が相対的に高い図柄変動（例えば、リーチとなる図柄変動）中、（２）当り（大当り、小当り）期待度が高い図柄変動よりも先に消化予定の保留に係る図柄変動停止時、等が挙げられる。また、詳細は後述することとなるが、天使ゾーンフラグがオンとなる契機となる「特殊図柄」は、前述した（１）の場合に仮停止してもよいし、前述した（２）の場合に確定停止してもよい。

【 0 1 6 7 】

他方、ステップ 2 3 1 8 で N o の場合、ステップ 2 3 2 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 （及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 ）は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b （及びリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 3 2 8 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 （及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5 ）は、当該

予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。尚、ステップ2326でNoの場合にも、ステップ2330に移行する。

【0168】

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

【0169】

次に、ステップ2336で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2336でYesの場合、ステップ2338で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2340で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2342で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2350の処理）に移行する。尚、ステップ2310又はステップ2336でNoの場合にも、次の処理（ステップ2350の処理）に移行する。

【0170】

尚、本実施形態においては、サブメイン制御部SMによって、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1を用いて第1装飾図柄の変動表示に係るタイミングや背景演出の実行タイミング等を管理するよう構成したが、第1装飾図柄の変動に係るタイミングや背景演出の実行タイミング等の管理方法はこれには限定されず、ステップ2200の装飾図柄表示内容決定処理にて、第1装飾図柄の仮停止タイミング、予告画像・リーチ画像表示タイミング、背景演出表示タイミング（背景演出の表示切替タイミング）、等の内容をすべて決定してサブサブ制御部SSに送信し、サブサブ制御部SSが、受信した内容に沿ったタイミングにて演出を随時実行（表示）するよう構成してもよい（第2装飾図柄についても同様である）。

【0171】

次に、図27は、図21におけるステップ2350のサブルーチンに係る、第2装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、第1図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2354で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、第2図柄表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2356で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の変動表示実行コマンド（第2装飾図柄を変動表示するためのコマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2360に移行する。他方、ステップ2354でNoの場合、ステップ2358で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の変動表示消去コ

マンド（第2装飾図柄を非表示とするためのコマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2360に移行する。

【0172】

次に、ステップ2360で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2360でYesの場合、ステップ2362で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2364で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、第2図柄表示フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ2352又はステップ2360でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0173】

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

【0174】

次に、図28は、図21におけるステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406及びステップ2408で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で特別遊技開始デモ表示を行い（大当たり図柄の種類または小当たりから大当りに発展した場合は小当たり図柄の種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2412に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2412に移行する。

【0175】

次に、ステップ2412で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当たり図柄の種類または小当たりから大当りに発展した場合は小当たり図柄の種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。

【0176】

次に、ステップ2413で、背景演出表示制御手段SM23は、当該実行中の大当たりの当選時の遊技状態または小当たりの当選時の遊技状態と停止表示された当り図柄（大当たり図柄または小当たり図柄）に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する（例えば、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技の場合には、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することを遊技者が認識できないような演出が実行される）。次に、

ステップ2414で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2414でYesの場合、ステップ2416で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、特別遊技終了デモ表示を行う（大当り図柄の種類または小当りから大当りに発展した場合は小当り図柄の種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2418で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2414でNoの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0177】

次に、図29は、図21におけるステップ2500のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、天使ゾーンフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出として「天使ゾーン背景」（「特殊図柄」の仮停止を契機として表示し得る背景演出）をセットし、ステップ2506に移行する。次に、ステップ2506で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）が終了したか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオフにする。次に、ステップ2509で、背景演出表示制御手段SM23は、所定の背景演出をセット（例えば、「天使ゾーン背景」がセットされる前にセットされていた背景演出をセット）し、ステップ2520に移行する。

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

10

20

30

40

50

ここで、擬似連続変動が実行される場合には、中列の仮停止図柄は「特殊図柄」が停止するよう構成したが、装飾図柄の表示制御方法はこれには限定されない。例えば、「A - 2 (ハズレ) 擬似連 2 (特定出目)」等の擬似連続変動実行時において、中図柄の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」以外に、特定出目が停止し得るよう構成されていてもよい。ここで、特定出目とは、「特殊図柄」とは異なり、全列(左列、中列、右列)が数字で停止するが、一定の規則に従った停止態様となっている出目(例えば、「3 4 5」等の順目)であり、当該特定出目が停止することにより遊技者に擬似連続変動が実行されていることを報知するよう構成されている。また、擬似連続変動実行時において、ハズレの場合には、中列の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」よりも特定出目が停止し易くなっている一方、当り(大当り、小当り)の場合には、中列の仮停止タイミングにて、特定出目よりも「特殊図柄」が停止し易くなっている、即ち、特定出目が停止した場合よりも「特殊図柄」が停止した場合の方が当り(大当り、小当り)となる期待度が高くなっている。尚、これには限定されず、「特殊図柄」が停止した場合よりも特定出目が停止した場合の方が当り(大当り、小当り)となる期待度が高くなるよう構成しても何ら問題ない。また、擬似連続変動において擬似変動が実行される際には、すべての図柄が再変動、即ち3つの図柄が仮停止した後に当該3つの図柄が再変動することとなるが、そのような場合において、「特殊図柄」が中列に仮停止し、その後、中列が再変動した場合、当該再変動開始時の中列の装飾図柄は「特殊図柄」ではなくなっている{例えば、「6 ★ 7」(★=特殊図柄)で仮停止した場合は、「6 6 7」となった状態で再変動する(中図柄は、右図柄もしくは左図柄の「±1」コマの図柄であることが望ましい)}よう構成してもよいし、「特殊図柄」が中列に仮停止する際に「特殊図柄」の背後に「6 6 7」の3つの図柄を仮停止させ、その後、「特殊図柄」が再変動し消去される際に、左列の第1装飾図柄、中列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄が再変動するよう構成してもよい。このような場合、中列の第1装飾図柄よりも中列の「特殊図柄」の画像の表示プライオリティを高く設定することで、特定出目を表示する擬似連変動の態様に「特殊図柄」を表示するだけでよい。また、第1装飾図柄の決定方法が複雑化することを防止することができる。

【0182】

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

【0183】

尚、中列の仮停止タイミングにて特定出目(又は「特殊図柄」)が仮停止し得るよう構成したが、特定出目(又は「特殊図柄」)が表示される際の左列及び右列の表示態様等は変更してもよく、例えば、(1)左列と右列とを同一の数字として、中列を当該同一の数字の±1の数字とする(例えば、「4・5・4」或いは、中列の5の位置に「特殊図柄」が配されている)、(2)特定出目ではないハズレ目と同一の停止態様であるが、サウンドや色の変化によって特定出目であることを報知する、(3)全列同時に仮停止する、(4)左列及び／又は右列の数字が中列の仮停止タイミングにて変更される、(5)左列と右列の装飾図柄が「2」以上離れている数字である場合、中列の装飾図柄が、左列及び／又は右列と「2」以上離れた数字にてハズレで仮停止した場合、等としてもよい。また、特定出目の出現条件も変更してもよく、例えば、左列と右列の仮停止図柄(数字)が同一である場合に出現し易い(又は、同一である場合にのみ出現する)等として、「特殊図柄」の出現条件と相違させるよう構成してもよい。また、リーチ後に「特殊図柄」(又は、特定出目)が出現するほうが、リーチではない場合に「特殊図柄」(又は、特定出目)が出現した場合よりも当り(大当り、小当り)期待度が高い、又は、その後当該図柄変動中に「特殊図柄」が再度仮停止する可能性が高い{例えば、「7 ★ 8」(★=特殊図柄)よりも、「7 ★ 7」の方が当り(大当り、小当り)期待度が高い、又は、再度仮停止する可能性が高い}よう構成してもよい。なお、(1)に示したような左列と右列とを同一の数字

として、中列を当該同一の数字の±1の数字とする場合や、中列、右列を左列の数字の±1や±2等の数字とする場合、つまり左列の数字を基準として中列、右列の数字を予め決めた数字とする場合においては、左列に表示する数字のみを抽選等によって決定すればよく、中列、右列に表示する数字については、抽選により決定された左列に表示する数字と同じ数字や抽選により決定された左列に表示する数字に対して±1や±2の数字と決定する（つまり、中列、右列に表示する数字を抽選等により決定するわけではなく、左列に表示する数字に対応した数字を決定する）だけでよい。例えば、左列をN（Nは、例えば1～8までの数字）、中列をN+1、右列をNとする場合、左列に表示する数字を1～8の中から抽選等によって決定する。左列の数字が、「4」に決定された場合、中列は $4+1=「5」$ となり、右列は左列と同じ「4」となり、特定出目として、「4・5・4」が設定される。このように構成することにより、左列、中列、右列の組み合わせとなる特定出目を複数設定したテーブルを用いることなく、左列の数字のみを設定したテーブルを用いて特定出目の設定が可能となるため、ステップ2200の装飾図柄表示内容決定処理において特定出目の決定を容易とすることができるという効果を奏する。なお、左列の数字を抽選により決定して左列の数字に基づき中列、右列の数字が決定される場合を例示したが、中列又は右列の数字を抽選等によって決定し、中列の数字の場合は左列および右列の数字、右列の場合は左列および中列の数字を決定してもよい。

【0184】

尚、第1装飾図柄が変動中に表示され、且つ、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにおいて停止し得る「特殊図柄」が「特殊図柄A」と「特殊図柄B」との2種類設けてもよい。ここで、「特殊図柄A」は、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングから（当該タイミング以降も）仮停止し得るよう構成されている一方、「特殊図柄B」は、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングから仮停止し得るよう構成されている。また、特定出目は、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングから（当該タイミング以降も）仮停止し得るよう構成されている。即ち、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングにおいては、停止態様として、「特殊図柄A」と特定出目の2種類が仮停止し得る一方、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングにおいては、停止態様として、「特殊図柄A」と「特殊図柄B」と特定出目の3種類が仮停止し得るよう構成されており、擬似連続変動における1回目の中列の仮停止タイミングよりも、擬似連続変動における2回目の中列の仮停止タイミングの方が、停止し得る停止態様の種類が多くなっている。このように、擬似連続変動の中列の仮停止タイミングにおいては、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が多くなるよう構成してもよいし、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるよう構成してもよい。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が多くなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が当たり（大当たり、小当たり）となる期待度が高い停止態様が新たに追加されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に遊技者は注目することとなる。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が当たり（大当たり、小当たり）となる期待度が低い停止態様が削除されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に当該変動が当たり（大当たり、小当たり）となる期待度の担保ができることとなる。

【0185】

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

【0186】

第2装飾図柄は主遊技図柄の変動中には、常に表示されるよう構成されている。また、リーチとなる場合には、第1装飾図柄の仮停止タイミングにおいても、第2装飾図柄も同時

10

20

30

40

50

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

10

【0187】

また、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによって相違するよう構成されていてもよい。この場合、第1装飾図柄の表示態様が変化する場合（例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態に移行した場合）には、当該変化に伴って第2装飾図柄の表示態様も変化するよう構成されていてもよい。尚、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによってのみ相違するような構成には限定されず、例えば、時間短縮遊技状態であるか否か、背景演出（演出ステージ）がいずれであるか、等によって相違するよう構成してもよい。

20

【0188】

次に、遊技状態が非確率変動遊技状態である場合と確率変動遊技状態である場合とで第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様（本例では、表示色であり、配色パターン、形状、大きさ、等の表示属性である）が相違し得るよう構成されている場合を例示する。非確率変動遊技状態である場合には、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と共に「7」図柄のみが「白抜き」にて表示され、「7」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示される（非確変表示態様となる）よう構成されている一方、確率変動遊技状態である場合には、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と共に「3」図柄及び「7」図柄が「白抜き」にて表示され、「3」図柄及び「7」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示されるよう構成されている。即ち、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と共に、「3」図柄は遊技状態によって表示態様が相違し得る（確変表示態様となる）よう構成されている。表示態様が相違する条件は確率変動遊技状態であるか否かには限定されず、時間短縮遊技状態であるか否かとしてもよいし、どの背景演出（演出ステージ）が実行されているかによって相違し得るよう構成してもよい。尚、確率変動遊技状態であるか否かによって表示属性が変化し得る図柄は「3」図柄となっているが、当該「3」図柄は、前述したハズレ時に第2装飾図柄が停止することとなる所定のハズレ図柄（本例では、「345」）の組み合わせの中に含まれており（左列の停止図柄となる）、非確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第2装飾図柄の停止図柄はすべて「黒色」にて表示される一方、確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第2装飾図柄の停止図柄は左列から、「白抜き」、「黒色」、「黒色」にて表示されることとなる。

30

【0189】

図30は、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）における、図6でのステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。図9との相違点は、ステップ1326～ステップ1344であり、その目的は、先読み演出内容を決定する際に参照する情報である、変動態様情報をサブ側に送信することであり、即ち、ステップ1308で、第1主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1326で、保留制御手段MJ30は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1328で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側

40

50

に送信される)する。

【0190】

次に、ステップ1330で、保留制御手段MJ30は、保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様情報(変動態様グループ)を事前判定し、ステップ1332に移行する。尚、1つの変動態様グループには複数種類の変動態様(変動時間)が含まれ得るよう構成されている。次に、ステップ1332で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド(第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様情報に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1312に移行する。尚、図柄情報をサブ側に送信するよう構成した場合、サブ側で実行する演出として当り(大当り、小当り)を示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該当り(大当り、小当り)となる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい(主遊技図柄の停止図柄が当り(大当り、小当り)となる場合にのみ停止図柄を報知する)。

10

【0191】

このように、本実施形態(先読み抽選を実行可能とした実施形態)においては、主遊技内容決定乱数(第1主遊技内容決定乱数又は第2主遊技内容決定乱数)取得時(又は保留発生時)に変動態様情報を判定するよう構成されている。

【0192】

尚、保留が生起したタイミングにて、サブ側へ先読み情報として、保留数情報(第1主遊技側又は第2主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第1主遊技側と第2主遊技側との両方の保留数でもよい)、当否情報、図柄情報(主遊技図柄の停止図柄に係る情報)、変動態様情報を送信するよう構成してもよい。更に、サブ側に送信する情報はこれには限定されず、当り(大当り、小当り)となる主遊技図柄の利益態様に係る情報(停止予定の大当り図柄に係る特別遊技のラウンド数、停止予定の小当り図柄に係る小当り遊技後の特別遊技のラウンド数等)、当否乱数区切り情報(第1主遊技側(第2主遊技側)における夫々の遊技状態と、乱数値(又は乱数値範囲)と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、高確率状態であっても低確率状態であってもハズレ、高確率状態であっても低確率状態であっても当り、高確率状態であれば当りであるが低確率状態であればハズレ、等のグループ分けの情報)に係る情報等を送信し得るよう構成してもよい。

20

30

【0193】

次に、ステップ1318で、第2主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1338で、保留制御手段MJ30は、保留情報(当否抽選乱数及び図柄決定乱数)に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1340で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。

【0194】

次に、ステップ1342で、保留制御手段MJ30は、保留情報(変動態様決定用乱数)に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様情報を事前判定し、ステップ1344に移行する。次に、ステップ1344で、保留制御手段MJ30は、新たな保留発生に係るコマンド(第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様情報に係るコマンド等)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

40

【0195】

尚、ステップ1308及びステップ1318で、第1主遊技内容決定乱数の記憶及び第2主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のRAMの記憶領域に、主遊技

50

内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。

10

【0196】

先読み情報としての保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報に係るサブメイン制御部SMへのコマンドは、いずれの遊技状態 {低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、小当り遊技状態（小当り遊技開始デモ、小当り遊技終了デモを含む）、特別遊技状態（特別遊技開始デモ、特別遊技終了デモを含む）} であっても第1主遊技に係る保留であるか第2主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよい。このような場合には、サブメイン制御部SMが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）や高確低ベース状態においては第1主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態（例えば、高確高ベース状態、低確高ベース状態）においては第2主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成してもよい。さらに、小当り遊技中（小当り遊技開始デモ、小当り遊技終了デモを含む）や特別遊技中（特別遊技開始デモ、特別遊技終了デモを含む）においては第2主遊技に係る保留生起時にのみ第2主遊技に係る先読み情報を送信し得るよう構成してもよい。

20

【0197】

サブメイン制御部SMへ送信する当否情報に係るコマンドの具体例は、「D000H：はずれ、D001H：低確率ならはずれ、高確率なら大当り、D002H：低確率、高確率両方で大当り、D003H：第1主遊技図柄が小当り、D004G：第2主遊技図柄が小当り」であり、サブメイン制御部SMへ送信する図柄情報に係るコマンドの具体例は、「D100H：確変図柄の10R大当り、D101H：通常図柄の10R大当り、D102H：8R大当り、D103H：7R大当り、D104H：6R大当り、D105H：確変図柄の4R大当り、D106H：通常図柄の4R大当り、D107H：3R大当り、D108H：3R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D109H：4R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D10AH：6R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D10BH：7R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D10CH：8R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D10DH：10R当り（小当りから発展した大当りの場合）」であり、サブメイン制御部SMへ送信する変動態様情報に係るコマンドの具体例は、「D200H：区切り1（グループ1）、D201H：区切り2（グループ2）、D202H：区切り3（グループ3）」となっている。

30

【0198】

なお、保留制御手段MJ30は、ステップ1332においては新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様情報に係るコマンド等）、ステップ1344においては新たな保留発生に係るコマンド（第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様情報に係るコマンド等）をサブメイン制御部SMへ送信するように構成したが、変動態様情報ではなく変動態様乱数が示す情報をサブメイン制御部SMへ送信してもよい。

40

【0199】

次に、図31及び図32（主遊技テーブル3）は、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）における、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）の一例である。本実施形態（先

50

読み抽選を実行可能とした実施形態)においては、ある乱数値(又は乱数値範囲)に対して、変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されており、遊技状態及び当否抽選結果によって、変動態様グループの数(乱数が区切られている数)及び変動時間及び変動態様グループの乱数値範囲が相違(例えば、同じグループ1であっても乱数値の範囲が相違)し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することによって、これらの遊技状態に応じた変動態様グループがサブ側にて導出可能となるよう構成されている。即ち、保留の生起時と保留の消化時とで遊技状態が遷移した場合に、保留の生起時に予定されていた変動態様グループと保留の消化時に実行される変動態様グループとが相違し得ることとなる(例えば、保留の生起時には非時間短縮遊技状態であるため変動態様グループがグループ1となる予定であったが、保留の消化時には時間短縮遊技状態となったため実際の変動態様グループがグループ2となり得る)のであるが、すべての遊技状態に亘って共通の変動態様グループが割り当てられている変動態様乱数区切り情報に関しては、当該変動態様乱数区切り情報をサブ側で受信した時点で(その後の遊技状態遷移を考慮することなく)、いわゆる保留先読み演出を正常に実行することが可能となる。また、変動態様乱数区切り情報は、第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当たりであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって、異なる変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当たりであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかも含めた1つの変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成してもよい。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない(例えば、すべて5秒以上の変動時間となる)よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bの場合には第2主遊技保留数である。

【0200】

次に、図33は、本実施形態(先読み抽選を実行可能とした実施形態)における図21のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。図22との相違点は、ステップ2120～ステップ2128、ステップ2550、ステップ2600及びステップ2650であり、即ち、ステップ2104で、装図保留カウンタに1を加算した後、ステップ2120で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。次に、ステップ2122で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報(特に、変動態様情報、等)を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ2120又はステップ2122にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ2124で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たな保留は第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2124でYesの場合、ステップ2550で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第1主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2126に移行する。他方、ステップ2124でNoの場合、ステップ2600で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第2主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2126に移行する。

【0201】

次に、ステップ2126で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留はトリガ保留である旨の情報を有しているか

否かを判定する（トリガ保留である旨の情報はステップ2576又はステップ2622にて付加される）。ステップ2126でYesの場合、ステップ2650で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ2118に移行する。他方、ステップ2126でNoの場合も、ステップ2118に移行する。

【0202】

他方、ステップ2112で装図保留カウンタから1減算した後、ステップ2128で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様情報）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトし、ステップ2116に移行する。

【0203】

次に、図34は、図33におけるステップ2550のサブルーチンに係る、第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ2552で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内に第2主遊技保留（第1主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2558で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選（第1主遊技入賞時先読み抽選、第2主遊技入賞時先読み抽選）に当選した保留である。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に当たり（大当たり、小当たり）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2560でYesの場合、ステップ2562に移行する。

【0204】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2562で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留は当たり（大当たり、小当たり）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2562でYesの場合、ステップ2564で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、 $1/3$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2574に移行する。他方、ステップ2562でNoの場合、ステップ2568で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ3であるか否かを判定する。このように、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様グループを考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成している。尚、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動態様情報を考慮して当該先読み抽選の実行可否を判定するよう構成してもよい。ステップ2568でYesの場合、ステップ2570で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、 $1/10$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2574に移行する。他方、ステップ2568でNoの場合もステップ2574に移行する。

【0205】

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

10

20

30

40

50

【0206】

他方、ステップ2552でN oの場合（保留内に第2主遊技保留が存在している場合）、ステップ2578で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理{ステップ2126の処理}に移行する。尚、ステップ2554、ステップ2558、ステップ2560、又はステップ2574でN oの場合にも、次の処理{ステップ2126の処理}に移行する。尚、ステップ2578の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）のような第2主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第2主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

10

【0207】

次に、図35は、図33におけるステップ2600のサブルーチンに係る、第2主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ2602で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2602でY e sの場合、ステップ2604で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ2604でY e sの場合、ステップ2606で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に当り（大当り、小当り）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2606でY e sの場合、ステップ2608に移行する。

20

【0208】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2608で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留は当り（大当り、小当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2608でY e sの場合、ステップ2610で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（大当り保留または小当り保留に対する第1主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、 $1/5$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2608でN oの場合、ステップ2612で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループCであるか否かを判定する。ステップ2612でY e sの場合、ステップ2616で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（ハズレ保留に対する第1主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、 $1/15$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2612でN oの場合もステップ2620に移行する。

30

40

【0209】

次に、ステップ2620で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2620でY e sの場合、ステップ2622で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理{ステップ2126の処理}に移行する。尚、ステップ2602、ステップ2604、ステップ2606又はステップ2620でN oの

50

場合にも、次の処理 {ステップ2126の処理} に移行する。

【0210】

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

10

【0211】

次に、図36は、図33におけるステップ2650のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2652で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、トリガ保留は当たり（大当たり、小当たり）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2654で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（当たり時）を参照して決定し、次の処理（ステップ2118の処理）に移行する。他方、ステップ2652でNoの場合、ステップ2656で、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定し、次の処理（ステップ2118の処理）に移行する。

20

【0212】

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

30

40

【0213】

このように、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、保留変化演出の実行時には、複数種類の保留の表示態様から選択された表示態様によって当たり（大当たり、小当たり）期待度が相違し得るよう構成されている。また、先読み演出の実行中（先

50

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

10

【0214】

次に、図37は、本実施形態(先読み抽選を実行可能とした実施形態)における、図21でのステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。図23との相違点は、ステップ2206及びステップ2250についてであり、その目的は、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止時を含む)、特に、前述した「特殊図柄」(即ち、当り(大当り、小当り)を意味しないものの、その後においては当り(大当り、小当り)が発生し得る旨を予告する図柄)を決定するためのファクタを変更することにある。即ち、ステップ2204で、図柄内容決定許可フラグをオンにした後、ステップ2206で、装図表示内容決定手段SM21n(及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n)は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報(主遊技図柄に係る変動態様)と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、第1装飾図柄の変動態様{例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等}を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b(及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b)に一時記憶し、ステップ2208に移行する。

20

【0215】

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

30

【0216】

次に、図38は、図37におけるステップ2250のサブルーチンに係る、予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、予告演出表示制御手段SM24は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該変動はトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ2260で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する。ここで、「特殊予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ2262で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止図柄)を決定し、次の処理(ステップ2218の処理)に移行する。ここで、ステップ2262においては、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止図柄)として、前述した「特殊図柄」が選択されないよう構成しておくことが望ましく、その理由としては、後述する「天使ゾーン背景」にある場合(即ち、当り(大当り、小当り)期待度の高い保留の存在を既に報知している状態)では、前述した「特殊図柄」(即ち、当り(大当り、小当り)を意味しないものの、その後においては当り(大当り

40

50

、小当り）が発生し得る旨を予告する図柄）を停止表示させてしまうと、類似した情報の二重報知となってしまうことで遊技者にとって不可解な演出となってしまう恐れがあるためである。

【0217】

他方、ステップ2252でNoの場合、ステップ2256で、予告演出表示制御手段SM24は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ2256でYesの場合、ステップ2258で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、天使ゾーン突入中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2258でYesの場合、ステップ2264に移行する。他方、ステップ2258でNoの場合、ステップ2260に移行する。

10

【0218】

次に、ステップ2264で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。ここで、「通常予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」以外である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ2266で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオンにする。次に、ステップ2268で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の中列の停止図柄を「特殊図柄」に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を決定し（左列と右列とは異なる図柄が仮停止することとなる）、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。

20

【0219】

他方、ステップ2256でNoの場合、ステップ2270で、予告演出表示制御手段SM24は、当該変動の変動態様グループはグループ3であるか否かを判定する（本処理によって、グループ3ではない変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象外となると共に、先読み抽選（入賞時先読み抽選）に当選しなかった（トリガ保留にならなかった）グループ3の保留に係る変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象となる）。ステップ2270でYesの場合、ステップ2272で、予告演出表示制御手段SM24は、当該変動は擬似連続変動（擬似変動が少なくとも1回実行される変動であり、本例では、図24及び図25で例示した、A-1、A-2、B-2等の演出）が実行される変動であるか否かを判定する。ステップ2272でYesの場合、ステップ2274で、予告演出表示制御手段SM24は、所定確率（本例では、1/10）で当選する天使ゾーン移行抽選（変動中に背景演出を天使ゾーン背景に変更するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ2276で、予告演出表示制御手段SM24は、当該天使ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2276でYesの場合、ステップ2278で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「通常予告演出候補→特殊図柄仮停止タイミング以降は特殊予告演出候補」から決定する（例えば、図24のA-1、A-2の場合、変動開始時から14秒までは、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定し、1回目の中列仮停止タイミングとなる変動開始から14秒以降は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する）。次に、ステップ2280で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の1回目（擬似連続変動における1回目）の中列の仮停止図柄を「特殊図柄」（背景演出が天使ゾーンに変更されることを遊技者に報知する装飾図柄）に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を同一図柄（リーチの場合と同一の停止態様）にして決定し、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。尚、仮停止図柄とは、擬似連続変動における擬似変動の仮停止図柄であり、以降、擬似連図柄と呼ぶことがある。

30

40

【0220】

他方、ステップ2270、ステップ2272又はステップ2276でNoの場合、ステップ2282で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。次に、ステップ2284で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図

50

柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。

【0221】

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

10

【0222】

また、予告演出の決定方法として、はじめに予告演出のうちの基本的な予告演出（実行されている背景演出に拘らず実行可能な予告演出、変動における前半にて実行する演出、等）を決定した後、当該決定した基本的な予告演出に基づいて、背景演出等の予告演出ではない演出を決定し、当該決定された演出（予告演出、背景演出、等）を実行し、その後、当該決定した基本的な予告演出と当該決定した背景演出等の予告演出ではない演出とに基づいて、予告演出のうちの決定していない演出を決定するよう構成してもよい（当該決定方法を複数回繰り返し、当該変動にて実行される予告演出のすべてを決定するよう構成してもよい）。このように構成することで、当該変動にて実行される予告演出を複数のタイミングで決定することができ、当該変動にて実行されるすべての予告演出を1つのタイミングで決定することによって生じる、演出の不具合等を軽減することができることとなる。尚、本例においては、（1）「確定停止」：確定停止は仮停止をした後に実行され、当該確定停止した図柄組合せが大当たり（同一図柄の3つ揃い）であれば特別遊技に移行し、小当たり（同一図柄の3つ揃い、または同一図柄の3つ揃いではない）であって小当たりに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すれば特別遊技に移行し、ハズレ（同一図柄の3つ揃いではない）であれば特別遊技に移行しない、（2）「仮停止」：仮停止は確定停止よりも前に実行され（例えば、揺れ変動）、1回の図柄変動における変動途中で仮停止した後に再変動することで擬似変動が実行され得る、（3）先読み演出実行時に「特殊図柄」が表示される場合には、当該「特殊図柄」は確定停止として表示されるだけでなく、確定停止前の仮停止としても表示され得るよう構成されている。また、本例においては、確定停止と最終停止は同義であり、「停止」とは、確定停止と仮停止のどちらにも用いているが、主遊技図柄の変動における停止図柄とは確定停止図柄に用いており、装飾図柄の変動における停止図柄とは仮停止図柄と確定停止図柄のどちらにも用いている（装飾図柄の停止図柄が「777」となる、等と記載した場合には停止図柄＝確定停止図柄となっている）。

20

30

40

【0223】

次に、図39は、予告演出・装図停止図柄表示の一例を示すイメージ図である。イメージ図に示されるように、本例では、当該変動において天使ゾーンへ移行する場合、背景演出として、通常背景演出（天使ゾーン背景演出ではない背景演出の一例）が実行されている状況下、1回目の中列仮停止図柄として「特殊図柄」が停止する。また、当該「特殊図柄」の仮停止を契機として、背景演出として天使ゾーン背景演出が実行され、その後、最終停止図柄が停止する。尚、本例においては、当り（大当たり、小当たり）となる場合を例示し

50

ているが、ハズレとなる場合も同様に背景演出が切り替わるよう構成されている {この場合の「特殊図柄」の仮停止については、左右の装飾図柄はバラケ目（異なる図柄）となる場合もあるが、ならない（同一の図柄となる）場合もある（＝リーチ後に「特殊図柄」が仮停止する場合もある）}。

【0224】

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

10

【0225】

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

20

30

【0226】

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

【0227】

次に、図40は、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）における、図21でのステップ2500のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。図29との相違点は、ステップ2506であり、即ち、ステップ2504で、背景演出として「天使ゾーン背景」をセットした後、ステップ2506で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）（又は、保留に係る変動）{「天使ゾーン」の移行契機となった変動（又は、保留に係る変動）とは、トリガ保留に係る変動、又は、当該変動天使ゾーン移行変動である}が終了したか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合にはステップ2508に移行し、Noの場合にはステップ2520に移行する。

40

【0228】

以上のように構成することで、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）に係る遊技機においては、装飾図柄として第1装飾図柄と第2装飾図柄とを有し、且つ、いわゆる保留先読み演出を実行可能に構成されており、第1装飾図柄として「特殊図柄」が停

50

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

10

【0229】

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

20

【0230】

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

30

【0231】

<<用語の意義>>

本実施形態における各用語の意義について以下に詳述する。なお、以下の用語に係る構成や効果は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能であることを補足しておく。

【0232】

<非時間短縮遊技状態>

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

40

<非時間短縮遊技状態の効果>

（1）主に、第1主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【0233】

<時間短縮遊技状態>

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

<非時間短縮遊技状態の効果>

（1）主に、第2主遊技側での遊技を可能とすることができる。

50

【0234】

<装飾図柄（演出用図柄）>

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

<装飾図柄の効果>

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

【0235】

<第1装飾図柄（第一演出用図柄）>

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

<第1装飾図柄の効果>

（1）第1装飾図柄は、変動中の演出の興趣性を向上させることができる。

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

【0236】

<第2装飾図柄（第二演出用図柄）>

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

＜第2装飾図柄の効果＞

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

10

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

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

【0237】

20

＜第1装飾図柄の図柄変動＞

第1装飾図柄は、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）の変動と時間的に同期の取れた形であって、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄よりも視認し易い態様で表示領域SG10にて変動を行う。なお、第1装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過するまでの変動を加速変動と呼び、第1装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過した後の変動を高速変動と呼び、高速変動から仮停止や確定停止までの変動を減速変動と呼ぶ。高速変動している場合には第1装飾図柄は透過状態（例えば、第1装飾図柄の透明度を0～100のうち半透明とする50に設定する状態であり第1装飾図柄の後面に表示され且つ第1装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第1装飾図柄を通して視認することができる状態）であり、遊技者が視認し難い又は視認できない態様となっており、加速変動および減速変動している場合には第1装飾図柄は非透過状態（例えば、第1装飾図柄の透明度を0～100のうち完全不透明とする0に設定する状態であり、第1装飾図柄の後面に表示され且つ第1装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第1装飾図柄を通して視認することができない状態）であり、遊技者が視認し易い態様となっている。前述した高速変動中である期間において、装飾図柄が非表示となってもよく、この場合は実質的に変動していないため、「非表示状態」と称しても良い。

30

＜第1装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

【0238】

40

＜第2装飾図柄の図柄変動＞

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

＜第2装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

50

ことができる。

【0239】

＜メイン領域＞

メイン領域とは、第1装飾図柄を表示するための表示領域（第1装飾図柄表示領域SG15）である。メイン領域内で第1装飾図柄が変動表示又は停止表示される。

＜メイン領域の効果＞

- （1）第1装飾図柄を表示することができる。
- （2）演出性に富んだ変動表示をすることができる。

【0240】

＜サブ領域＞

サブ領域とは、第2装飾図柄を表示するための表示領域（第2装飾図柄表示領域SG14）である。サブ領域内で第2装飾図柄が変動表示又は停止表示される。

＜サブ領域の効果＞

- （1）第2装飾図柄を表示することができる。

【0241】

＜変動待機中＞

変動待機中とは、主遊技図柄や装飾図柄が変動していない状態である。変動停止中、変動停止状態と称することもある。

＜変動待機中の効果＞

- （1）変動待機中は、遊技が進行中でないことを報知することができる。

【0242】

＜待機中ムービー（待機デモ画面）＞

待機中ムービーは、遊技者に変動中でないことを示す動画像の表示である。

＜待機中ムービーの効果＞

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

【0243】

＜保留表示＞

保留表示は、副制御基板Sにて制御される、主遊技側において実行されていない変動の数を示す画像である。

＜保留表示の効果＞

- （1）遊技者が未変動の数を認識し易くすることができる。

【0244】

＜第1保留表示＞

第1保留表示は、遊技者が視認し易いよう表示される保留表示である。

＜第1保留表示の効果＞

- （1）遊技者が未変動の数を認識することができる。
- （2）第1保留表示の表示態様を変化させることで、当りである可能性を示唆できる。

【0245】

＜第2保留表示＞

第2保留表示は、常時若しくは遊技者が第1保留表示を視認し難い場合又は遊技者が第1保留表示を視認できない場合に、遊技者が視認可能に表示される保留表示である。

＜第2保留表示の効果＞

- （1）遊技者が未変動の数を認識することができる。

【0246】

＜第1保留表示領域＞

第1保留表示領域SG12は、第1保留表示を表示するための領域である。第1保留表示の上限数を示す表示を行う場合もある。

＜第1保留表示領域の効果＞

- （1）第1保留表示を表示することができる。

(2) 第1保留表示の上限数を示す表示ができる。

【0247】

<第2保留表示領域>

第2保留表示領域SG13は、第2保留表示を表示するための領域である。

<第2保留表示領域の効果>

(1) 第2保留表示を表示することができる。

【0248】

<シフト表示(シフトアニメーション)>

シフト表示(シフトアニメーション)とは、保留数が減少した場合に表示されている第1保留表示を移動させる際の動画像の表示である。

<シフト表示(シフトアニメーション)の効果>

(1) 保留数が減少したことを認識し易くすることができる。

【0249】

<保留生起表示(保留生起アニメーション)>

保留生起表示(保留生起アニメーション)とは、保留数が増加した場合に新たな第1保留表示を表示させる際の動画像の表示である。

<生起表示(保留生起アニメーション)の効果>

(1) 保留数が増加したことを認識し易くすることができる。

【0250】

<当該変動の演出用保留表示(保留消化伝達画像、変動対応画像)>

当該変動の演出用保留表示とは、保留消化伝達画像、変動対応画像とも言い、ある保留が消化された場合に表示される画像である。

<当該変動の演出用保留表示の効果>

(1) 現在変動中の変動に関して、当り期待度を示唆することができる。

【0251】

<当該変動の演出用保留表示領域>

当該変動の演出用保留表示領域は、ある保留が消化された場合に表示される画像を表示するための領域である。

<当該変動の演出用保留表示領域の効果>

(1) 当該変動の演出用保留表示を表示することができる。

(2) 当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。

【0252】

<表示プライオリティ>

表示プライオリティとは、演出表示装置に表示する画像及び動画像の優先度(演出表示装置の前面側から表示する順序)を示すものである。

<表示プライオリティの効果>

(1) 複数の画像又は動画像が重複して表示される場合に、遊技者が画像や動画像を見やすいように構成することができる。

【0253】

<音量調整画面表示>

音量調整画面表示とは、音量調整が可能であることを示し、現在設定されている音量、音量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。

<音量調整画面表示の効果>

(1) 音量調整が可能であることを報知することができる。

(2) 遊技者が容易に音量調整できるようにすることができる。

【0254】

<光量調整画面表示>

光量調整画面表示とは、光量調整が可能であることを示し、現在設定されている光量、光量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。

<光量調整画面表示の効果>

10

20

30

40

50

- (1) 光量調整が可能であることを報知することができる。
- (2) 遊技者が容易に光量調整できるようにすることができる。

【0255】

<ステージ（演出ステージ）>

ステージ（演出ステージ）とは、モード（演出モード）とも言い、背景画像により示される演出態様である。

<ステージ（演出ステージ）の効果>

- (1) ステージに対応した表示（第1装飾図柄、予告等）をすることができる。

【0256】

<潜伏モード（潜伏ステージ）>

潜伏モード（潜伏ステージ）とは、確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかが不明な演出ステージ（演出モード）のことである。

<潜伏モードの効果>

- (1) 確率変動遊技状態であるか否かを煽ることができる。

【0257】

<テンパイ>

テンパイとは、リーチ、リーチ状態ともいい、複数の図柄列のうち最後に停止（仮停止）予定の図柄列以外の図柄列が同一の装飾図柄となっており、最後に停止（仮停止）予定の図柄列が変動している状態である。

<テンパイの効果>

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

【0258】

<リーチ演出>

リーチ演出とは、当該変動の当たり期待度を示唆する演出であり、主にテンパイ後に、発生する演出である。リーチ演出には、ノーマルリーチ（ノーマルリーチ演出）、スーパーリーチ（スーパーリーチ演出、SPリーチ、SPリーチ演出、スーパーリーチ前半、スーパーリーチ後半）等がある。主に、リーチ成立後からスーパーリーチに発展する前までを（又は、スーパーリーチにならない場合はリーチ成立後から全図柄列が停止（仮停止）するまでを）ノーマルリーチと言い、リーチ成立後に発展する演出をスーパーリーチ（リーチ後発展演出とも言う）と言う。

<リーチ演出の効果>

- (1) 当該変動の当たり期待度を示唆することができる。

【0259】

<予告（予告表示、演出）>

予告（予告表示、演出）とは、主に当該変動の当たり（大当たり、小当たり）期待度を示唆することであるが、保留内に当たり（大当たり、小当たり）があることを示唆すること（例：先読み予告、先読み演出等）として用いることもある。

<予告（予告表示、演出）の効果>

- (1) 当該変動が当たり（大当たり、小当たり）であるか否かを煽ることができる。
- (2) 保留内に当たり（大当たり、小当たり）があるか否かを煽ることができる。

【0260】

<仮停止（仮停止表示）>

仮停止（仮停止表示）とは、装飾図柄の変動が開始し、一旦装飾図柄が確定停止しているように見せるが、実際には、装飾図柄が微動している（揺れ変動と称することもある）状態である。

<仮停止（仮停止表示）の効果>

- (1) 複数回の変動を実行しているようにみせることができる。
- (2) 確定停止するか否か（換言すると、確定停止せずに再変動するか、確定停止せずに当たりとなるか等）を煽ることができる。

10

20

30

40

50

【0261】

＜擬似連＞

擬似連とは、広義に再変動と称されることもあり、1回の変動において、装飾図柄が複数回変動しているように見せる演出である。

＜擬似連の効果＞

- (1) 1変動内で装飾図柄が複数回変動しているように見せることができる。

【0262】

＜擬似連示唆図柄＞

擬似連示唆図柄とは、擬似連が発生するか否かを煽る際に表示される特殊な装飾図柄のうちの1つである。

＜擬似連示唆図柄の効果＞

- (1) 擬似連が発生するか否かを煽ることができる。

【0263】

＜擬似連（再変動）図柄＞

擬似連（再変動）図柄とは、擬似連（再変動）が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの1つである。

＜擬似連（再変動）図柄の効果＞

- (1) 擬似連（再変動）が発生することを確定的に報知することができる。

【0264】

＜発展図柄＞

発展図柄とは、リーチ演出が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの1つである。

＜発展図柄の効果＞

- (1) リーチ演出が発生することを確定的に報知することができる。

【0265】

＜先読み演出＞

先読み演出とは、保留内に当り（大当り、小当り）があることを示唆する演出である。トリガ保留が生起したことを条件に（生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定されたときに）、先読み演出が実行される。

＜先読み演出の効果＞

- (1) 保留内に当り（大当り、小当り）があるか否かを煽ることができる。

【0266】

＜トリガ保留＞

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

＜トリガ保留の効果＞

- (1) 先読み演出を実行することが可能となる。
(2) トリガ保留の変動で当り（大当り、小当り）になる可能性を示唆することができる。

【0267】

＜右打ち指示表示＞

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

＜右打ち指示表示の効果＞

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

【0268】

＜打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）＞

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

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

【0269】

10

20

30

40

50

<デフォルト表示>

デフォルト表示とは、予め初期状態として定められた表示態様である。

<デフォルト表示の効果>

(1) 遊技者に初期状態の表示であることを認識させ易くすることができる。

【0270】

<エフェクト表示>

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

<エフェクト表示の効果>

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

【0271】

<全回転演出>

全回転演出とは、第1装飾図柄又は第2装飾図柄が図柄揃いしたまま、低速でスクロールしている状態である。

<全回転演出の効果>

(1) 当該変動が当たりとなることを確定的に報知することができる。

【0272】

<昇格演出>

昇格演出とは、非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る演出又は低ラウンド当り（例えば、4R当り）から高ラウンド当り（例えば、10R当り）に変更されるか否かを煽る演出である。昇格演出は、変動中のみではなく、特別遊技中にも発生し得る。非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る昇格演出を確変昇格演出、低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽る昇格演出をラウンド昇格演出と言うこともある。

<昇格演出の効果>

(1) 非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。

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

【0273】

<リーチボイス>

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

<リーチボイスの効果>

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

【0274】

<変動開始時アクション（開始時動作）>

第1装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第1装飾図柄についても、特別な図柄アクション（キャラクタ等の第1要素、数字等の第2要素、色彩エフェクト等の第3要素、これらの組み合わせ又はいずれか1以上の要素が、変動開始直前（変動停止表示時）と比べて、拡大、縮小、回転、発光したり、いずれか1以上の要素に1以上の要素を追加したり、複数の要素の組み合わせから1以上の要素を削除したりする等の動作）を伴ってから図柄変動を開始することができる。そして、変動開始時アクションは、変動開始時アクションA、変動開始時アクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である変動開始時アクションBなど複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、変動開始時アクションBが発生しやすいように構成されている。つまり、変動開始時アクションBは変動開始時アクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。また、時間短縮遊技状態においては、変動開始時アクションを伴わず開始するの

10

20

30

40

50

が好適であるが、変動開始時アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも変動開始時アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動を開始する際や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの通常の図柄変動の開始する際に、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを伴って変動を開始するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、図柄変動を開始する際に変動開始時アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、変動開始時アクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な変動開始時アクションを実行してもよい。

10

＜変動開始時アクション（開始時動作）の効果＞

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

【0275】

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

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

20

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

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

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

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

30

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

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

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

40

【0276】

変動開始時アクションとして、色彩エフェクト等の第3要素を用いてステップアップ演出を実行するように構成してもよい。例えば、青の色彩エフェクトをステップアップ1とし、緑の色彩エフェクトをステップアップ2とし、赤の色彩エフェクトをステップアップ3とし、金の色彩エフェクトをステップアップ4とすることができる。そして、緑の色彩エフェクトであるステップアップ2を、リーチ以上を示唆（報知）する予告演出とし、赤の色彩エフェクトであるステップアップ3を、弱SPリーチ以上を示唆（報知）する予告演出とし、金の色彩エフェクトであるステップアップ4を、SPリーチ以上を示唆（報知）

50

する予告演出とすることも可能である。また、図柄が拡大することで、ロングリーチ以上を示唆（報知）する予告演出とすることも可能である。

【0277】

＜定位置アクション（定位置動作）＞

第1装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第1装飾図柄についても、図柄変動を開始した後に仮停止した際に（仮停止直後である仮停止したタイミングに）、特別な図柄アクションを実行することができる。そして、定位置アクションは、定位置アクションA、定位置アクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である定位置アクションBなど複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、定位置アクションBが発生しやすいように構成されている。つまり、定位置アクションBは定位置アクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。定位置アクションは、変動開始時アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。変動開始時アクションと異なるアクションの場合は、変動開始時アクションの第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すような定位置アクションとしてもよい。また、定位置アクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが襲い掛かるアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが両手を振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、チャンス目先読み演出でのチャンス目の図柄組み合わせを確定停止させる場合に用いるチャンス目先読み演出専用の定位置アクションを設けてもよい。このチャンス目先読み演出専用の定位置アクションは、第1装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、定位置アクションを伴わず仮停止するのが好適であるが、定位置アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも定位置アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動の第1装飾図柄の仮停止時や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの図柄変動での第1装飾図柄の仮停止時には、左列、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域）において、定位置アクションを伴って仮停止するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、左列、右列の第1装飾図柄は定位置アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、定位置アクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な定位置アクションを実行してもよい。擬似連となる図柄変動において、中列の第1装飾図柄が仮停止してから再変動する場合は、中列の第1装飾図柄も定位置の表示領域において定位置アクションを実行してもよい。

＜定位置アクション（定位置動作）の効果＞

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

【0278】

＜揺れアクション（揺れ動作）＞

第1装飾図柄は、図柄変動中または変動待機状態（確定停止状態）中に、特別な図柄アクションである揺れアクションを実行することができる。なお、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態を変動待機状態と称する。例えば、図柄変動中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が仮停止した後に揺

10

20

30

40

50

れアクション（揺れ変動ともいう）を実行し、変動待機状態中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止した後の所定時間経過時に揺れアクションを実行する。揺れアクションは、変動開始時アクション、定位置アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、揺れアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるアクションとしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する揺れアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが頭を上下に振るアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが頭を左右に振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションと、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションとが異なるように構成されていてもよい。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションと比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されている例が挙げられる。なお、第2装飾図柄については、揺れアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な揺れアクションを実行してもよい。また、仮停止前の状態である加速変動、高速変動、減速変動においては、この揺れアクションを伴わない（図柄アクションを一切行わず変動表示を行う）。また、時間短縮遊技状態においては、図柄変動中には揺れアクションを実行するが、変動待機状態（確定停止状態）中には揺れアクションを実行しない。また、揺れアクションは、揺れアクションA、揺れアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である揺れアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、揺れアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、揺れアクションBは揺れアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。

<揺れアクション（揺れ動作）の効果>

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

【0279】

<テンパイアクション（特殊動作）>

第1装飾図柄は、先に仮停止した第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）と次に仮停止した第1装飾図柄（例えば、右列の第1装飾図柄）、又は、同時に仮停止した第1装飾図柄同士（例えば、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄）が同一の図柄であるテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際、特別な図柄アクションであるテンパイアクションを実行することができる。テンパイアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、テンパイアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるテンパイアクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するテンパイアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが上下の殻を吹き飛

ばすアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行するのが好適であるが、テンパイアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行するよう構成する場合は、非時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合よりも、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、テンパイアクションは、テンパイアクションA、テンパイアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）であるテンパイアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、テンパイアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、テンパイアクションBはテンパイアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。なお、第2装飾図柄については、変動中にテンパイアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様なテンパイアクションを実行してもよい。

10

＜テンパイアクション（特殊動作）の効果＞

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

【0280】

20

＜決めアクション（決め動作）＞

第1装飾図柄は、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を經由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際、左列、中列、右列の第1装飾図柄による特別な図柄アクションである決めアクションを実行することができる。決めアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、時間短縮遊技状態においては、決めアクションを実行するのが好適であるが、決めアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を經由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際に決めアクションを実行するよう構成する場合は、非時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を經由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合よりも、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を經由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際に決めアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、決めアクションは、決めアクションA、決めアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である決めアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、「777」などのような当り（大当り、小当り）後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合の方が、「222」などのような当り（大当り、小当り）後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合よりも、決めアクションBが発生しやすいように構成される。また、「777」などのような当り（大当り、小当り）後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合には決めアクションが発生するが、「222」などのような当り（大当り、小当り）後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合には決めアクションが発生しないように

30

40

50

構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、決めアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な決めアクションを実行してもよい。

＜決めアクション（決め動作）の効果＞

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

【0281】

図41は、非時間短縮遊技状態（低確／低ベース状態）における通常モードの主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT0の構成図である。変動態様決定用テーブルT0は、非時間短縮遊技状態（低確／低ベース状態）で用いられるテーブルであり、変動態様番号（変動パターン番号）1～19が第1主遊技図柄のハズレ時に用いられる変動パターンとなっており、変動態様番号（変動パターン番号）22、23が第2主遊技図柄のハズレ時に用いられる変動パターンとなっており、変動態様番号（変動パターン番号）35～97が第1主遊技図柄の小当り時に用いられる変動パターンとなっており、変動態様番号（変動パターン番号）99、101が第2主遊技図柄の小当り時に用いられる変動パターンとなっている。

10

【0282】

変動パターン番号1は、変動時間が3秒の超短縮変動を示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない場合の選択割合が0、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が2679／50000、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が37429／50000となっている。

20

【0283】

変動パターン番号2は、変動時間が7秒の超短縮変動を示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない場合の選択割合が0、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が34000／50000、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0となっている。

30

【0284】

変動パターン番号3は、変動時間が14秒の通常変動Aを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が34679／50000、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が35179／50000、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0となっている。

40

【0285】

変動パターン番号4は、変動時間が14秒の通常変動Bを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が2500／50000、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が2500／50000、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1250／50000、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変

50

動開始条件が充足した場合の選択割合が $625 / 50000$ となっている。

【0286】

変動パターン番号5は、変動時間が14秒の通常変動Cを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1000 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $500 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $250 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $125 / 50000$ となっている。

10

【0287】

変動パターン番号6は、変動時間が14秒の通常変動Dを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての選択割合が0、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての選択割合が0、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $500 / 50000$ となっている。

20

【0288】

変動パターン番号7は、変動時間が14秒の通常変動Eを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての選択割合が0、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1000 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1250 / 50000$ となっている。

【0289】

変動パターン番号8は、変動時間が14秒の通常変動Fを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $5000 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $5000 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $4000 / 50000$ 、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $3250 / 50000$ となっている。

30

【0290】

変動パターン番号9は、変動時間が17秒のノーマルリーチ-4を示す変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄が示す数字より4だけ小さい数字の図柄で確定停止する変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1500 / 50000$ となっている。

40

【0291】

変動パターン番号10は、変動時間が20秒のノーマルリーチ-1を示す変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄が示す数字より1だけ小さい数字の図柄で確定停止する変動態

50

様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が800/50000となっている。

【0292】

変動パターン番号11～16は、変動時間が22秒のノーマルリーチ+1を示す変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄が示す数字より1だけ大きい数字の図柄で確定停止する変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1815/50000となっている。

【0293】

変動パターン番号17～19は、変動時間が55秒の弱SPリーチAを示す変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチAに発展し、ハズレを示す態様で確定停止する変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が2706/50000となっている。

【0294】

変動パターン番号22は、変動時間が34秒の2変動目以降を示す通常変動の変動態様であって、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の最終の図柄変動よりも前の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0295】

変動パターン番号23は、変動時間が40秒の最終変動を示す通常変動の変動態様であって、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の最終の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての選択割合が0となっている。

【0296】

変動パターン番号35～45は、変動時間が121秒の弱SPリーチからSPリーチMバトルを示す変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してから小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1で確定停止する変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が48000/50000となっている。

【0297】

変動パターン番号46～53は、変動時間が127秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を1回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を1回実行し小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄2、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄2の変動態様は、第2

10

20

30

40

50

主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が48000/50000となっている。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が14557/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が15983/50000となっている。

【0298】

変動パターン番号54～77は、変動時間が133秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を2回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を2回実行し小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄3、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄3の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が48000/50000となっている。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が13609/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が13609/50000となっている。

【0299】

変動パターン番号78～93は、変動時間が133秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を2回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を2回実行し小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が19438/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が18077/50000となっている。

【0300】

変動パターン番号94は、変動時間が127秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を1回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を1回実行し小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が196/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が150/50000となっている。

【0301】

変動パターン番号95は、変動時間が133秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を2回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を2回実行し小当り態様で確定停止する変動態

様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が200/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が181/50000となっている。

【0302】

変動パターン番号96は、変動時間が133秒の予告演出を実行してからSPリーチMSを実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に予告演出を実行し、その後、SPリーチMSに発展してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1000/50000となっている。

10

【0303】

変動パターン番号97は、変動時間が133秒のロングリーチを実行してからMチャンスを実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後にロングリーチを実行し、その後、Mチャンスに発展してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1000/50000となっている。

20

【0304】

変動パターン番号99は、変動時間が43秒の2変動目以降の小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0305】

変動パターン番号101は、変動時間が58秒の2変動目以降の超Mチャンスの小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

30

【0306】

変動態様番号17～19の変動態様である弱SPリーチについては、小当たりが確定する変動態様ではないように設定されている。変動態様番号17～19の変動態様である弱SPリーチに対応する副制御部の変動パターンも弱SPリーチに対応しており、キャラクタを用いたリーチであって、SPリーチ（特に、SPリーチMバトル）への発展契機となるリーチとなっている。なお、変動態様決定用テーブルT0は、非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）で用いられるテーブルであるが、限定頻度状態で用いてもよい。

40

【0307】

図42は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1のモードの主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT1の構成図である。変動態様決定用テーブルT1は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1の1変動目のみで用いられるテーブルとなっている。変動態様決定用テーブルT1は限定頻度状態で用いられるテーブルとなっている。

【0308】

50

変動パターン番号20は、変動時間が14秒の1変動目通常変動を示す変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0309】

変動パターン番号21は、変動時間が68秒の1変動目（SPリーチ）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのSPリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0310】

変動パターン番号102は、変動時間が26秒の超Mチャンスを実行する変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。この変動態様は、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に超Mチャンスを実行してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0311】

変動パターン番号98は、変動時間が77秒の1変動目が小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0312】

変動パターン番号100は、変動時間が73秒の1変動目の超Mチャンスの小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であってVチャレンジ演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0313】

図43は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2のモードの主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT2の構成図である。変動態様決定用テーブルT2は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2の1変動目から9変動目で用いられるテーブルとなっている。変動態様決定用テーブルT2は限定頻度状態で用いられるテーブルとなっている。

【0314】

変動パターン番号20は、変動時間が14秒の通常変動を示す変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0315】

変動パターン番号24は、変動時間が9秒の短縮変動を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの短縮変動の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が1/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1/50000となっている。

【0316】

変動パターン番号25は、変動時間が14秒の通常変動を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000となっている。

【0317】

変動パターン番号26～28は、変動時間が20秒のリーチ煽り変動を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのリーチ煽り変動の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が7499/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000となっている。

【0318】

変動パターン番号29は、変動時間が50秒のSPリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのSPリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が32500/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が32500/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が32500/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が32500/50000となっている。

【0319】

変動パターン番号30は、変動時間が58秒のバトルリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000となっている。

10

【0320】

変動パターン番号115～120は、変動時間が43秒の超Mチャンスを実行する変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。この変動態様は、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に超Mチャンスを実行してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

20

【0321】

変動パターン番号103は、変動時間が52秒のSPリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって非ランクアップの直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。小当たり図柄として第2__10R図柄2が確定する変動態様となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1334/50000となっている。

【0322】

変動パターン番号104～109は、変動時間が52秒のSPリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が43869/50000となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が42535/50000となっている。

30

【0323】

変動パターン番号110～114は、変動時間が64秒のバトルリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が6131/50000となっている。

40

【0324】

変動パターン番号115～120は、変動時間が43秒の超Mチャンス的小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）にお

50

る R U S H 2 において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって V チャレンジ演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第 2 __ 1 0 R 図柄 3、第 2 __ 1 0 R 図柄 4、第 2 __ 1 0 R 図柄 5、第 2 __ 1 0 R 図柄 6、第 2 __ 1 0 R 図柄 7 の変動態様は、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

【 0 3 2 5 】

図 4 4 は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）における R U S H 2 のモードの主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブル T 3 の構成図である。変動態様決定用テーブル T 3 は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）における R U S H 2 の 1 0 変動目のみで用いられるテーブルとなっている。変動態様決定用テーブル T 3 は限定頻度状態で用いられるテーブルとなっている。

10

【 0 3 2 6 】

変動パターン番号 2 0 は、変動時間が 1 4 秒の通常変動を示す変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）における R U S H 2 の 1 0 変動目において、第 2 主遊技側の保留が存在しない状態で、第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第 2 主遊技側の保留が存在していない状況においての第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

【 0 3 2 7 】

変動パターン番号 2 9 は、変動時間が 5 0 秒の S P リーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）における R U S H 2 の 1 0 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの S P リーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

20

【 0 3 2 8 】

変動パターン番号 3 0 は、変動時間が 5 8 秒のバトルリーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）における R U S H 2 の 1 0 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 1 7 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 1 7 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 1 7 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 1 7 5 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

30

【 0 3 2 9 】

変動パターン番号 1 1 5 ~ 1 2 0 は、変動時間が 4 3 秒の超 M チャンスを実行する変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）における R U S H 2 の 1 0 変動目において、第 2 主遊技側の保留が存在しない状態で、第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。図柄変動が開始されてから所定時間経過後に超 M チャンスを実行してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第 1 主遊技図柄が、第 1 __ 4 R 図柄 1 ~ 5 のいずれかで確定停止する変動態様である。第 1 __ 4 R 図柄 1 ~ 5 の変動態様は、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況においての第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

40

50

【0330】

変動パターン番号103は、変動時間が52秒のSPリーチ(RUSH)の小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態(低確高ベース状態)におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって非ランクアップの直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。小当たり図柄として第2__10R図柄2が確定する変動態様となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1334/50000となっている。

【0331】

変動パターン番号104~109は、変動時間が52秒のSPリーチ(RUSH)の小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態(低確高ベース状態)におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が43869/50000となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が42535/50000となっている。

【0332】

変動パターン番号111~114は、変動時間が64秒のバトルリーチ(RUSH)の小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態(低確高ベース状態)におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が6131/50000となっている。

【0333】

変動パターン番号115~120は、変動時間が43秒の超Mチャンスの小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態(低確高ベース状態)におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であってVチャレンジ演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0334】

図45は、非時間短縮遊技状態(低確低ベース状態)におけるRUSH2のモードの主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT4の構成図である。変動態様決定用テーブルT4は、時間短縮遊技状態(低確高ベース状態)が終了した後の非時間短縮遊技状態(低確低ベース状態)におけるRUSH2の11変動目から14変動目で用いられるテーブルとなっている。変動態様決定用テーブルT4は限定頻度状態で用いられるテーブルとなっている。

【0335】

変動パターン番号20は、変動時間が14秒の通常変動を示す変動態様であって、時間短縮遊技状態(低確高ベース状態)が終了した後の非時間短縮遊技状態(低確低ベース状態)におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0336】

10

20

30

40

50

変動パターン番号 24 は、変動時間が 9 秒の短縮変動を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの短縮変動の変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $1/50000$ となっている。

10

【0337】

変動パターン番号 25 は、変動時間が 14 秒の通常変動を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $7499/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $7499/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $7499/50000$ となっている。

20

【0338】

変動パターン番号 26～28 は、変動時間が 20 秒のリーチ煽り変動を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのリーチ煽りの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $7000/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $7000/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $7000/50000$ となっている。

30

【0339】

変動パターン番号 29 は、変動時間が 50 秒の S P リーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの S P リーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $32500/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $32500/50000$ 、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が $32500/50000$ となっている。

40

【0340】

変動パターン番号 30 は、変動時間が 58 秒のバトルリーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての

50

選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000となっている。

【0341】

変動パターン番号31、32は、変動時間が58秒のバトルリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての選択割合が0となっている。

10

【0342】

変動パターン番号33は、変動時間が57秒のSPリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのSPリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が44000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての選択割合が0となっている。

20

【0343】

変動パターン番号34は、変動時間が65秒のバトルリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての選択割合が0となっている。

30

【0344】

変動パターン番号115～120は、変動時間が43秒の超Mチャンスを実行する変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。この変動態様は、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に超Mチャンスを実行してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

40

【0345】

変動パターン番号103は、変動時間が52秒のSPリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊

50

技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって非ランクアップの直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。小当たり図柄として第2__10R図柄2が確定する変動態様となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1334/50000となっている。

【0346】

変動パターン番号104～109は、変動時間が52秒のSPリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が43869/50000となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が42535/50000となっている。

10

【0347】

変動パターン番号110～114は、変動時間が64秒のバトルリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が6131/50000となっている。

20

【0348】

変動パターン番号115～120は、変動時間が43秒の超Mチャンスの小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であってVチャレンジ演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

30

【0349】

図46は、非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における通常モードの主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT5の構成図である。変動態様決定用テーブルT5は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1の2変動目から5変動目で用いられるテーブルとなっている。変動態様決定用テーブルT5は限定頻度状態で用いられるテーブルとなっている。

40

【0350】

変動パターン番号20は、変動時間が14秒の通常変動を示す変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1の2変動目から5変動目において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0351】

変動パターン番号22は、変動時間が34秒の2変動目以降を示す通常変動の変動態様で

50

あって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。この変動態様は、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の最終の図柄変動よりも前の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

10

【0352】

変動パターン番号23は、変動時間が40秒の最終変動を示す通常変動の変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。この変動態様は、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の最終の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての選択割合が0となっている。

20

【0353】

変動パターン番号102は、変動時間が26秒の超Mチャンスを実行する変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。この変動態様は、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に超Mチャンスを実行してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

30

【0354】

変動パターン番号99は、変動時間が43秒の2変動目以降の小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

40

【0355】

変動パターン番号101は、変動時間が58秒の2変動目以降の超Mチャンスの小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であってVチャレンジ演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0356】

50

ここで、特別遊技の後に設定されるステージである R U S H 1、R U S H 2 について説明する。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 1 主遊技図柄が小当りを示す第 1 __ 4 R 図柄 1 ~ 5 で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に用いられるステージ（初当り後のステージ）として R U S H 1 のステージとなるように構成されている。そして、この R U S H 1 のステージは、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 1 回に達していない状況において第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回となることで終了、または、第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回に達していない状況において第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計 5 回（時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 1 回、その後に移行する非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足（時間短縮遊技状態中に上限まで生起した第 2 主遊技側の保留の非時間短縮遊技状態での消化）が合計して 4 回、合わせて 5 回）となることで終了し、低確低ベース状態の演出ステージの 1 つである演出ステージ A に移行するよう設定されている。なお、第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足も加味した場合の R U S H 1 のステージの最長滞在回数は、『第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 5 回に達した後に、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 5 回となるまで』の 1 0 回である。

【 0 3 5 7 】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄が小当りを示す小当り図柄（全ての小当り図柄が対象）で停止表示され（もしくは、第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 1 主遊技図柄が小当りを示す小当り図柄（全ての小当り図柄が対象）で停止表示され）、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に連荘時に用いられるステージである R U S H 2 のステージとなるように構成されている。より具体的には、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）に対応した R U S H 1 のステージ又は R U S H 2 のステージにおいて、第 2 主遊技図柄（又は第 1 主遊技図柄）が小当りを示す小当り図柄で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に R U S H 2 のステージとなる。そして、この R U S H 2 のステージは、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 0 回に達していない状況において第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回となることで終了、または、第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回に達していない状況において第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 4 回（時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 0 回、その後に移行する非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足（時間短縮遊技状態中に上限まで生起した第 2 主遊技側の保留の非時間短縮遊技状態での消化）が合計して 4 回、合わせて 1 4 回）となることで終了し、演出ステージ A に移行するよう設定されている。なお、第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足も加味した場合の R U S H 2 のステージの最長滞在回数は、『第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 5 回に達した後に、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 4 回となるまで』の 1 9 回である。

【 0 3 5 8 】

図 4 7 は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）で設定される高ベース状態の回数を示した図である。図柄番号 1 の第 1 __ 4 R 図柄 1 は、第 1 主遊技図柄の小当りを示す図柄であり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した場合に 4 ラウンド（小当り遊技で 1 ラウンド、小当りから発展した大当りで 3 ラウンド）の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に

において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__4 R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回となることで終了するよう設定されている。

10

【0359】

つまり、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となること』、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回となること』のどちらか一方が先に充足したことにより、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に遊技状態を移行させるように構成している。よって、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が0回である状況にて第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』又は『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が5回に達した後に第2主遊技図柄の変動開始条件が1回に達する』まで、つまり、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件の合算回数が6回になるまでが、RUSH1のステージに対応する時間短縮遊技状態の最長維持回数となる。

20

【0360】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__4 R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するよう設定されている。

30

【0361】

つまり、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となること』、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となること』のどちらか一方が先に充足したことにより、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に遊技状態を移行させるように構成している。よって、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が9回に達した後に第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』又は『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が5回に達した後に第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』まで、つまり、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件の合算回数が15回になるまでが、RUSH2のステージに対応する時間短縮遊技状態の最長維持回数となる。なお、図柄番号2～5の高ベース状態の回数は、図柄番号1の第1__4 R図柄1と同じである。

40

【0362】

図柄番号6の第2__10 R図柄1は、第2主遊技図柄の小当りを示す図柄であり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定

50

領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド）の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄が小当りを示す第2__10R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するよう設定されている。

10

【0363】

つまり、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となること』、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となること』のどちらか一方が先に充足したことにより、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に遊技状態を移行させるように構成している。よって、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が9回に達した後に第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』又は『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が5回に達した後に第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』まで、つまり、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件の合算回数が15回になるまでが、RUSH2のステージに対応する時間短縮遊技状態の最長維持回数となる。

20

【0364】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄が小当りを示す第2__10R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するよう設定されている。

30

【0365】

つまり、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となること』、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となること』のどちらか一方が先に充足したことにより、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に遊技状態を移行させるように構成している。よって、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が9回に達した後に第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』又は『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が5回に達した後に第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』まで、つまり、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件の合算回数が15回になるまでが、RUSH2のステージに対応する時間短縮遊技状態の最長維持回数となる。なお、図柄番号7～19の高ベース状態の回数は、図柄番号6の第2__10R図柄1と同じである。

40

50

【0366】

図48は、変動態様決定用テーブルT0～T5を用いたテーブルの遷移を示した図である。図柄番号1の第1__4R図柄1は、第1主遊技図柄の小当りを示す図柄であり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド）の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__4R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回となることで終了するよう設定されている。

10

【0367】

ここで、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT1を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が6回（特別遊技の終了後の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～6変動目）となるまでテーブルT1を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回になると、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。また、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達した後の状況においては、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況であっても、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT1を用いた第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が6回（特別遊技の終了後の1変動目～6変動目）となる前に、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して1回に達した状況においては、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。

20

30

【0368】

また、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT1を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目）となるまでテーブルT1を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT5を用いるように構成されている。テーブルT5を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の2変動目～5変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT5を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の2変動目～5変動目）となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT5を用いるように構成されている。テーブルT5からテーブルT0に切り替わ

40

50

る条件は、テーブル T 5 を用いた第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 4 回となるように構成されている。

【0369】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 1 主遊技図柄が小当りを示す第 1 __ 4 R 図柄 1 で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 0 回に達していない状況において第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回となることで終了、または、第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回に達していない状況において第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 0 回となることで終了するよう設定されている。

10

【0370】

ここで、第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 2 を用いるように構成され、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 1 0 回に達していない状況において第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 6 回（特別遊技の終了後の第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の 1 変動目～6 変動目）となるまでテーブル T 2 を用いるように構成されている。第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回となると、次の第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 0 を用いるように構成されている。また、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 1 0 回に達した後の状況においては、第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回に達していない状況であっても、次の第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 0 を用いるように構成されている。なお、テーブル T 2 を用いた第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 6 回（特別遊技の終了後の 1 変動目～6 変動目）となる前に、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 1 0 回に達した状況においては、次の第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 0 を用いるように構成されている。テーブル T 0 に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブル T 0 を用いるように構成されている。

20

30

【0371】

また、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 2 を用いるように構成され、第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 9 回（特別遊技の終了後の第 2 主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の 1 変動目～9 変動目）となるまでテーブル T 2 を用いるように構成されている。第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回に達していない状況において第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 9 回となると、次の第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 3 を用いるように構成されている。第 1 主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して 6 回に達していない状況においてテーブル T 3 を用いた第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 1 回（特別遊技の終了後の第 2 主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の 1 0 変動目）となると、次の第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 4 を用いるように構成されている。テーブル T 4 を用いた第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 4 回（特別遊技の終了後の第 2 主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の 1 1 変動目～1 4 変動目）となると、次の第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブル T 0 を用いるように構成されている。テーブル T 0 に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブル T 0 を用いるように構成されている。なお、テーブル T 4 を用いた第 2 主遊技図柄の変動開始条件の充足が 4 回（特別遊技の終了後の第 2 主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の 1 1 変

40

50

動目～14変動目)となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4からテーブルT0に切り替わる条件は、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回となるように構成されている。図柄番号2～5の変動態様決定テーブルの遷移は、図柄番号1の第1__4R図柄1と同じである。

【0372】

図柄番号6の第2__10R図柄1は、第2主遊技図柄の小当りを示す図柄であり、小当りに基づく小当り遊技中(特別電動役物の作動フラグ作動中)に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド(小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド)の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄が小当りを示す第2__10R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中(特別電動役物の作動フラグ作動中)に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回となることで終了するよう設定されている。

【0373】

ここで、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が6回(特別遊技の終了後の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～6変動目)となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回になると、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。また、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回に達した後の状況においては、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況であっても、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT2を用いた第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が6回(特別遊技の終了後の1変動目～6変動目)となる前に、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達した状況においては、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。

【0374】

また、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が9回(特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～9変動目)となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して9回となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT3を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況においてテーブルT3を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回(特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の10変動目)となると、次の第2主遊技図

柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4からテーブルT0に切り替わる条件は、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回となるように構成されている。

10

【0375】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄が小当りを示す第2__10R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するよう設定されている。

20

【0376】

ここで、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が6回（特別遊技の終了後の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～6変動目）となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となると、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。また、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が10回に達した後の状況においては、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況であっても、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT2を用いた第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が6回（特別遊技の終了後の1変動目～6変動目）となる前に、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達した状況においては、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。

30

40

【0377】

また、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が9回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～9変動目）となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して9回となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT3を用いるように構成されている。

50

第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況においてテーブルT3を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の10変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4からテーブルT0に切り替わる条件は、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回となるように構成されている。図柄番号7～19の主遊技図柄の変動態様決定テーブルの遷移は、図柄番号6の第2__10R図柄1と同じである。

【0378】

第1主遊技側の変動態様決定テーブルが、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）の変動態様決定テーブルT0に切り替わる条件は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に切り替わることを条件としているが、第2主遊技側の変動態様決定テーブルが、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）の変動態様決定テーブルT0に切り替わる条件は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に切り替わることを条件としておらず、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が予め定められた所定回数となることを条件としている。このように構成することで、第2主遊技図柄の図柄変動を主に用いるぱちんこ遊技機においては、予め定められた所定回数の第2主遊技図柄の図柄変動に亘って、予め定められた演出を実行可能とすることができるため、興趣を損なうことなく演出を継続することが可能なぱちんこ遊技機を提供することができる。

【0379】

図49は、第1、第2主遊技図柄に対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）、V演出を示した図である。

【0380】

電源断し、電源復帰する際において、主制御部から副制御部へ電断復帰情報（停止図柄情報、保留数情報、時短回数情報、演出選択状態情報（変動態様決定用テーブル選択状態情報）、電源断復帰当り情報（特別遊技中情報、小当り遊技中情報）、電断復帰図柄情報（第1主遊技図柄の復帰情報、第2主遊技図柄の復帰情報）、発射位置情報（左打ち情報、右打ち情報）、設定値情報、可動役物初期動作情報等）を送信するように構成している。電断復帰情報を受信した副制御部は、受信した電断復帰情報に基づいて、演出表示装置SGに表示する演出用図柄を決定するように構成されている。

【0381】

第1主遊技図柄のハズレの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「375」を表示するように構成されている。第2主遊技図柄のハズレの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「375」を表示するように構成されている。変形例としては、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄のハズレの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、次の第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の図柄変動開始時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄がそれぞれ「375」を表示するように構成してもよい。なお、電源復帰して再

開した図柄変動の停止時に第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留が存在する場合には、前述のとおり、次の第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の図柄変動開始時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄のそれぞれで「375」を表示するが、電源復帰して再開した図柄変動の停止時に第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留が存在しない場合には、電源復帰して再開した図柄変動の停止時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄のそれぞれで「375」を表示してもよい。

【0382】

第1主遊技図柄の図柄番号1の第1__4R図柄1（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「131」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第1__4R図柄1で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出（Vチャレンジパターンともいう）を実行するように構成されており、回転体1/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（a）1/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体1/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

10

【0383】

第1主遊技図柄の図柄番号2の第1__4R図柄2（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「131」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第1__4R図柄2で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体2/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（b）2/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体2/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

20

【0384】

第1主遊技図柄の図柄番号3の第1__4R図柄3（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「131」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第1__4R図柄3で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体3/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（c）3/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体3/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

30

【0385】

第1主遊技図柄の図柄番号4の第1__4R図柄4（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「131」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第1__4R図柄4で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体4/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（d）4/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体4/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

40

【0386】

第1主遊技図柄の図柄番号5の第1__4R図柄5（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「131」を表示するように構成されている。なお、第1

50

装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第1__4R図柄5で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体5/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（e）5/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体5/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0387】

第2主遊技図柄の図柄番号6の第2__10R図柄1（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄1で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出（直Vパターン）としてランクアップ直V演出（ランクアップ演出A、B、C、D）を実行するように構成されている。ここで、ランクアップ直V演出（ランクアップ演出）とは、実際のラウンド数を小当り遊技中及び特別遊技開始時には遊技者に報知せず、特別遊技実行中に実際のラウンド数を報知する演出である。

【0388】

第2主遊技図柄の図柄番号7の第2__10R図柄2（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「777」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄2で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出（直Vパターン）として非ランクアップ直V演出を実行するように構成されている。ここで、非ランクアップ直V演出とは、実際のラウンド数を小当り遊技中又は特別遊技開始時に遊技者に報知する演出（ランクアップ演出を行わない演出）である。

【0389】

第2主遊技図柄の図柄番号8の第2__10R図柄3（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「537」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄3で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体1/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（a）1/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体1/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0390】

第2主遊技図柄の図柄番号9の第2__10R図柄4（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「537」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄4で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体2/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（b）2/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体2/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0391】

第2主遊技図柄の図柄番号10の第2__10R図柄5（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾

10

20

30

40

50

図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「537」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄5で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体3/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（c）3/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体3/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0392】

第2主遊技図柄の図柄番号11の第2__10R図柄6（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「537」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄6で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体4/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（d）4/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体4/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0393】

第2主遊技図柄の図柄番号12の第2__10R図柄7（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「537」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__10R図柄7で小当りに当選した場合、V演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体5/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（e）5/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体5/5のVチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0394】

第2主遊技図柄の図柄番号13の第2__8R図柄1（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__8R図柄1で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出としてランクアップ直V演出（ランクアップ演出A、B、C、D）を実行するように構成されている。

【0395】

第2主遊技図柄の図柄番号14の第2__8R図柄2（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__8R図柄2で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出として非ランクアップ直V演出を実行するように構成されている。

【0396】

第2主遊技図柄の図柄番号15の第2__7R図柄1（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__7R図柄1で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出としてランクアップ直V演出（ランクア

10

20

30

40

50

ップ演出 A、B、C、D) を実行するように構成されている。

【0397】

第2主遊技図柄の図柄番号16の第2__7R図柄2(小当りを示す図柄)の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__7R図柄2で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出として非ランクアップ直V演出を実行するように構成されている。

【0398】

第2主遊技図柄の図柄番号17の第2__6R図柄1(小当りを示す図柄)の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__6R図柄1で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出としてランクアップ直V演出(ランクアップ演出A、B、C、D)を実行するように構成されている。

【0399】

第2主遊技図柄の図柄番号18の第2__6R図柄2(小当りを示す図柄)の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__6R図柄2で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出として非ランクアップ直V演出を実行するように構成されている。

【0400】

第2主遊技図柄の図柄番号19の第2__3R図柄1(小当りを示す図柄)の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。なお、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第1装飾図柄のみを表示させてもよく、第2装飾図柄のみを表示させてもよい。第2__3R図柄1で小当りに当選した場合、V演出としての直Vの演出として直V演出(ランクアップ演出E)を実行するように構成されている。

【0401】

このように、図柄番号1～19におけるに対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄)については、図柄番号の種類に応じて「131」、「222」、「777」、「537」のいずれかが第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の停止表示時に表示される。変形例としては、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の小当りの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、次の第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の図柄変動開始時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄がそれぞれ「131」、「222」、「777」、「537」を表示するように構成してもよい。なお、電源復帰して再開した図柄変動の停止後に実行される小当り遊技終了時又は小当り遊技中の特定領域への入球によって実行される特別遊技終了時に第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留が存在する場合には、前述のとおり、次の第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の図柄変動開始時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄のそれぞれで「131」、「222」、「777」、「537」を表示するが、電源復帰して再開した図柄変動の停止後に実行される小当り遊技終了時又は小当り遊技中の特定領域への入球によって実行される特別遊技終了時に第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留が存在しない場合には、小当り遊技終了後又は小当り遊技中の特定領域への入球によって実行される特別遊技終了後に、第1装飾図柄と第2装飾図柄のそれぞれで「131」、「222」、「777」、「537」

10

20

30

40

50

を表示してもよい。また、別の変形例としては、小当り遊技中又は特別遊技中にも演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄の少なくともいずれか）を表示するよう構成し、図柄番号1～19におけるに対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）については、図柄番号の種類に応じて「131」、「222」、「777」、「537」のいずれかが小当り遊技中又は特別遊技中に表示するように構成してもよい。また、RAMクリアを伴う電源復帰の場合、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「331」を表示するように構成されている。エラー報知中に電源断し、エラーが解除されることなく電源復帰した場合、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「123」を表示するように構成されている。なお、電源復帰した場合、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ表示されるように構成されている例を示したが、第1装飾図柄のみを表示して第2装飾図柄を表示しなくてもよい。また、第2装飾図柄のみを表示して第1装飾図柄を表示しなくてもよい。

【0402】

図50は、小当り遊技中または特別遊技中に電断し、電断復帰した際の演出ステージを示した図である。

【0403】

電源断し、電源復帰する際において、主制御部から副制御部へ電断復帰情報（停止図柄情報、保留数情報、時短回数情報、演出選択状態情報（変動態様決定用テーブル選択状態情報）、電源断復帰当り情報（特別遊技中情報、小当り遊技中情報）、電断復帰図柄情報（第1主遊技図柄の復帰情報、第2主遊技図柄の復帰情報）、発射位置情報（左打ち情報、右打ち情報）、設定値情報、可動役物初期動作情報等）を送信するように構成している。電断復帰情報を受信した副制御部は、受信した電断復帰情報に基づいて、演出表示装置SGに表示する演出ステージを決定するように構成されている。

【0404】

低確低ベース状態において第1主遊技図柄の図柄番号1の第1__4R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、演出ステージAを表示するように構成されている。

【0405】

低確低ベース状態において第1主遊技図柄の図柄番号1の第1__4R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH1の演出ステージを表示するように構成されている。

【0406】

低確高ベース状態において第1主遊技図柄の図柄番号1の第1__4R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、電断復帰時に主制御部から送信されるステージ情報を示すコマンドの情報（もしくは、演出選択状態情報）に基づきRUSH2またはRUSH1の演出ステージを表示するように構成されている。

【0407】

低確高ベース状態において第1主遊技図柄の図柄番号1の第1__4R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH2の演出ステージを表示するよう

10

20

30

40

50

に構成されている。図柄番号 2 ～図柄番号 5 においては、図柄番号 1 と同じである。

【0408】

低確低ベース状態において第 2 主遊技図柄の図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄 1 (小当りを示す図柄) で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中 (特別電動役物の作動フラグ作動中) に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、(画面復帰後の) 演出ステージは、R U S H 1 の演出ステージを表示するように構成されている。

【0409】

低確低ベース状態において第 2 主遊技図柄の図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄 1 (小当りを示す図柄) で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中 (特別電動役物の作動フラグ作動中) に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、(画面復帰後の) 演出ステージは、R U S H 2 の演出ステージを表示するように構成されている。

10

【0410】

低確高ベース状態において第 2 主遊技図柄の図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄 1 (小当りを示す図柄) で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中 (特別電動役物の作動フラグ作動中) に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、(画面復帰後の) 演出ステージは、R U S H 2 の演出ステージを表示するように構成されている。

20

【0411】

低確高ベース状態において第 2 主遊技図柄の図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄 1 (小当りを示す図柄) で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中 (特別電動役物の作動フラグ作動中) に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、(画面復帰後の) 演出ステージは、R U S H 2 の演出ステージを表示するように構成されている。図柄番号 7 ～図柄番号 1 9 においては、図柄番号 6 と同じである。

【0412】

図 5 1 は、非時間短縮遊技状態 (低確低ベース状態) における遊技フローを示した図である。非時間短縮遊技状態 (低確低ベース状態) において、第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合、以下の遊技を実行可能に構成されている。

30

(1) 超短縮変動の変動態様で図柄変動を開始してからハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(2) 短縮変動の変動態様で図柄変動を開始してからハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(3) 通常変動の変動態様で図柄変動を開始してからハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(4) 図柄変動を開始してから発展する演出を経由して S P リーチ M バトルを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

40

(5) 図柄変動を開始してから発展する演出を経由して S P リーチ M バトルを実行して当り (大当り、小当り) を示す演出用図柄で確定停止する。

(6) 図柄変動を開始してから予告演出を実行して S P リーチ M S を実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(7) 図柄変動を開始してから予告演出を実行して S P リーチ M S を実行して当り (大当り、小当り) を示す演出用図柄で確定停止する。

(8) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、弱 S P リーチに発展してから、さらに S P リーチ M バトルに発展してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(9) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、弱 S P リーチに発展してから、

50

さらにS PリーチMバトルに発展して当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

（１０）図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（１１）図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、ロングリーチに発展してから、Mチャンスを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（１２）図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、ロングリーチに発展してから、Mチャンスを実行して当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

（１３）図柄変動を開始してから擬似連ガセを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（１４）図柄変動を開始してから擬似連を実行して擬似変動２回目の図柄変動を開始する。

【０４１３】

図５２は、非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における擬似連変動の擬似変動２回目、３回目の遊技フローを示した図である。図５１の擬似変動２回目となる場合、第１主遊技図柄は図柄変動を継続した状態のまま第演出用図柄は擬似変動２回目の図柄変動を開始し、以下の遊技を実行可能に構成されている。

（１５）擬似変動２回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、弱S Pリーチに発展してから、さらにS PリーチMバトルに発展してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（１６）擬似変動２回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、弱S Pリーチに発展してから、さらにS PリーチMバトルに発展して当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

（１７）擬似変動２回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（１８）擬似変動２回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、ロングリーチに発展してから、Mチャンスを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（１９）擬似変動２回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、ロングリーチに発展してから、Mチャンスを実行して当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

（２０）擬似変動２回目の図柄変動を開始してから擬似連２ガセを実行してハズレを示す図柄で確定停止する。

（２１）擬似変動２回目の図柄変動を開始してから擬似連を実行して擬似変動３回目の図柄変動を開始する。

【０４１４】

擬似変動３回目となる場合、第１主遊技図柄は図柄変動を継続した状態のまま演出用図柄は擬似変動３回目の図柄変動を開始し、以下の遊技を実行可能に構成されている。

（２２）擬似変動３回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、弱S Pリーチに発展してから、さらにS PリーチMバトルに発展してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（２３）擬似変動３回目の図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、弱S Pリーチに発展してから、さらにS PリーチMバトルに発展して当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

（２４）擬似変動３回目の図柄変動を開始してから発展する演出を経由してS PリーチMバトルを実行してハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

（２５）擬似変動３回目の図柄変動を開始してから発展する演出を経由してS PリーチMバトルを実行して当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

【０４１５】

図５３は、RUSH 1、RUSH 2における遊技フローを示した図である。RUSH 1、RUSH 2の演出ステージにおいて、第２主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合、以下の遊技を実行可能に構成されている。

10

20

30

40

50

(1) 短縮変動の変動態様で図柄変動を開始してからハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(2) 通常変動の変動態様で図柄変動を開始してからハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(3) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、バトルリーチに発展してから、敵を撃破することでバトルリーチが成功し、当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

(4) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、バトルリーチに発展してから、敵が防御することでバトルリーチが失敗し、通常画面に戻ってハズレを示す演出用図柄を仮停止させてから、復活当りの演出を行って当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

10

(5) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、バトルリーチに発展してから、敵が防御することでバトルリーチが失敗し、通常画面に戻ってハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

(6) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、SPリーチに発展してから、成功演出を実行し、当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

(7) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、SPリーチに発展してから、失敗演出を実行し、通常画面に戻ってハズレを示す演出用図柄を仮停止させてから、復活当りの演出を行って当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

(8) 図柄変動を開始してからノーマルリーチを実行し、SPリーチに発展してから、失敗演出を実行し、通常画面に戻ってハズレを示す演出用図柄で確定停止する。

20

(9) 図柄変動を開始してから超Mチャンスを実行してから、成功演出を実行し、当り（大当り、小当り）を示す演出用図柄で確定停止する。

【0416】

図54は、第1大入賞口C10の内部に設けられている特定領域C12-2を有した回転体C17を示した図である。回転体C17には、5つの穴があり、通常の状態では(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示すように「V」と記載された穴（特定領域C12-2）が1つと「外」と記載された穴（一般領域C12-3）が4つ設けられている。第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2に向かう場合（回転体C17）に向かう場合、回転体の側方（例えば、図54(a)に示す回転体の右側）から向かうことになる。ここで、側方から向かってきた遊技球がタイミングよく「V」と記載された穴（特定領域C12-2）に入ることができれば、特別遊技が実行される。つまり、「V」は特定領域C12-2であり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合は、小当り遊技の終了後に特別遊技に発展するように構成されている。一方、「外」は、第1大入賞口C10のハズレの領域（一般領域C12-3）であり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物のフラグ作動中）に第1大入賞口C10一般領域C12-3において遊技球の通過を検出した場合は、所定数（例えば、10球）の遊技球を賞球として遊技者に付与するように構成されている。小当り遊技中に特定領域C12-2において遊技球の通過を検出なかった場合は、小当り遊技を終了させる。小当り遊技の終了後に第1主遊技側の保留があり第2主遊技側の保留がない場合は、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。また、小当り遊技の終了後に第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技図柄の図柄変動を開始するように構成されている。そして、回転体C17は、ぱちんこ遊技機の電源投入に基づき回転（反時計回り）を開始し、常に一定の速度で回転するように構成されているが、小当り図柄の確定停止のタイミングや小当り遊技開始デモの開始タイミングを基準に回転を開始してもよい。

30

40

【0417】

この回転体C17は、SPリーチ中や、小当り遊技中において、以下の(a)～(e)のいずれかの態様を取り得るように構成されている。

50

(a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様で示すように、1 個の「V」の穴と、4 個の「外」の穴とからなる態様（小当り遊技における特定領域の入球確率が 1 / 5 の態様であって回転体の動作態様が 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様）

(b) 2 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様の 1 個の「外」の穴が「V」の表記に変更されて「V」の穴が 2 個となる態様（小当り遊技における特定領域の入球確率が 2 / 5 の態様であって回転体の動作態様が 2 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様）

(c) 3 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様の 2 個の「外」の穴が「V」の表記に変更されて「V」の穴が 3 個となる態様（小当り遊技における特定領域の入球確率が 3 / 5 の態様であって回転体の動作態様が 3 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様）

(d) 4 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様の 3 個の「外」の穴が「V」の表記に変更されて「V」の穴が 4 個となる態様（小当り遊技における特定領域の入球確率が 4 / 5 の態様であって回転体の動作態様が 4 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様）

(e) 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様の 4 個の「外」の穴が「V」の表記に変更されて「V」の穴が 5 個となる態様（小当り遊技における特定領域の入球確率が 5 / 5 の態様であって回転体の動作態様が 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様）

【0418】

なお、回転体 C 17 の穴の数を 5 個として、1 / 5 ~ 5 / 5 の入球確率で特定領域に遊技球が入球するように構成したが、これに限定されず、5 個の穴よりも多い穴、例えば 10 個の穴を設けて 1 / 10 ~ 10 / 10 の入球確率で特定領域に遊技球が入球するように構成してもよいし、5 個の穴よりも少ない穴、例えば 3 個の穴を設けて 1 / 3 ~ 3 / 3 の入球確率で特定領域に遊技球が入球するように構成してもよい。また、100% (5 / 5) の入球確率で特定領域に遊技球が入球するようなパターンを設けなくてもよい。その他変形例としては、「外」の穴が「V」の表記に変更されて「V」の穴が増えるのではなく、「外」の穴が塞がれることで最初から存在する「V」の穴への入球確率が高まるよう構成してもよい。そのように構成した場合、「外」の穴が塞がれた箇所には遊技球が入球せず且つ回転体が反時計回りで回転するため、「外」の穴が塞がれた箇所に遊技球が向かった場合（塞がれていなければハズレの領域へと入球してしまうタイミングで遊技球が向かった場合）、遊技球が回転体の近傍（例えば、前述した回転体の右側）で滞留し、その後、回転体の動作により滞留した遊技球へと次の領域（特定領域又は塞がれた一般領域又は塞がれていない一般領域）が近づくことになり、その次の領域が、(1) 特定領域なら特定領域へ入球し、(2) 塞がれた一般領域なら更に次の領域が近づくことになり、(3) 塞がれていない一般領域なら一般領域へ入球することになる。

【0419】

図 55 は、SP リーチ (M チャンス) から特別遊技までのフローと、V 増やし演出のイメージ図である。回転体 C 17 の態様を変化させる演出として、回転体 C 17 の動作態様が (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様から回転体の動作態様が (b) ~ (e) のパターンの V チャレンジ動作となる態様に変更する V 増やし演出を実行するようになっている。

【0420】

主制御部は、当否判定で小当りと判定され、図柄内容決定手段 MN 40 で小当り図柄が決定され、変動態様決定手段 MN 50 で変動態様番号 97 の変動態様が決定されると、図柄変動表示開始指示コマンド（変動態様番号 97 を示す変動態様情報、小当り図柄の停止図柄情報等）を、副制御部に送信する。副制御部は、主制御部から受信した図柄変動表示開始指示コマンド（変動態様番号 97 を示す変動態様情報、小当り図柄の停止図柄情報等）に基づき、複数の副制御部の変動パターンの中から 1 の SP リーチ (M チャンス) の変動パターンを決定するようになっている。第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 1 装

飾図柄および第2装飾図柄の変動が開始され、所定時間の経過後に、例えば、「2」の第1装飾図柄がテンパイしノーマルリーチが実行される。このノーマルリーチでは「232」で第1装飾図柄が仮停止し、その後ロングリーチに発展する。ロングリーチに発展した後、SPリーチ(Mチャンス)を経由し、小当り図柄が確定停止して小当り遊技が開始される。小当り遊技の小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている。

【0421】

小当り開始デモの終了後、第1大入賞口C10が開放する小当り遊技を実行する。この小当り遊技中において一定期間、第1大入賞口C10に遊技球が入球していない場合、入球を促すワーニング演出を実行する。小当り遊技中において、第1大入賞口C10に遊技球が1個入球したことを検知した場合、V増やし演出を実行するように構成されている。V増やし演出は、回転体吸収演出と回転体確率表示の演出とから構成されている。V増やし演出を実行した後の小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-2で遊技球の通過を検出した場合、特別遊技開始デモにおいて、「V」入球の成功演出(例えば、「V入球」を表示する演出)を実行する。そして、特別遊技開始デモが終了した後、特別遊技のラウンド遊技を開始する。一方、V増やし演出を実行し、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-2で遊技球の通過を検出できなかった場合(「外」の領域である一般領域C12-3に入球した場合)、小当り遊技終了デモにおいて、失敗演出を実行する。

【0422】

次に、V増やし演出を例示する。0個V増やし演出{(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から変更しないV増やし演出}を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、(a)1/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の1/5画像オブジェクト、(b)2/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の2/5画像オブジェクト、(c)3/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の3/5画像オブジェクト、(d)4/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の4/5画像オブジェクト、(e)5/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の5/5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1/5画像オブジェクト、2/5画像オブジェクト、3/5画像オブジェクト、4/5画像オブジェクト、5/5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す1/5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a)1/5パターンの4個の「外」の穴のうち1個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が2個となる態様(特定領域の入球確率が2/5の態様)に変更されると見せかけて「外」の表記に戻る。

【0423】

0個V増やし演出{(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から変更しないV増やし演出}は、第1__4R図柄1の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ5個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに2/5画像オブジェクトを表示するように見せかけて1/5画像オブジェクトを表示するように構成されている。また、2/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体C17の1個の「外」が「V」の表記に変更されるようにし、1/5画像オブジェクトに戻す表示のタイミングに合わせて、回転体C17の1個の「V」が「外」の表記に変更されるように構成されている。

10

20

30

40

50

【0424】

1個V増やし演出{(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(b) 2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、(a) 1/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の1/5画像オブジェクト、(b) 2/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の2/5画像オブジェクト、(c) 3/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の3/5画像オブジェクト、(d) 4/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の4/5画像オブジェクト、(e) 5/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の5/5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1/5画像オブジェクト、2/5画像オブジェクト、3/5画像オブジェクト、4/5画像オブジェクト、5/5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す2/5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a) 1/5パターンの4個の「外」の穴のうち1個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が2個となる態様(特定領域の入球確率が2/5の態様)に変更される。

10

【0425】

1個V増やし演出{(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(b) 2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}は、第1__4R図柄2の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ4個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに2/5画像オブジェクトを表示するように構成されている。また、2/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体C17の1個の「外」が「V」の表記に変更されるように構成されている。

20

【0426】

2個V増やし演出{(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(c) 3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の1/5画像オブジェクト、(b) 2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の2/5画像オブジェクト、(c) 3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の3/5画像オブジェクト、(d) 4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の4/5画像オブジェクト、(e) 5/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の5/5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1/5画像オブジェクト、2/5画像オブジェクト、3/5画像オブジェクト、4/5画像オブジェクト、5/5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す3/5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様の4個の「外」の穴のうち2個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が3個となる態様(特定領域の入球確率が3/5の態様)に変更される。

30

40

【0427】

2個V増やし演出{(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(c) 3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}は、第1__4R図柄3の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。

50

小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ3個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに3/5画像オブジェクト(1/5⇒2/5⇒3/5とランクアップして表示してもよい)を表示するように構成されている。また、3/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体C17の2個の「外」が「V」の表記に変更されるように構成されている。

【0428】

3個V増やし演出{(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(d)4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の1/5画像オブジェクト、(b)2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の2/5画像オブジェクト、(c)3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の3/5画像オブジェクト、(d)4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の4/5画像オブジェクト、(e)5/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の5/5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1/5画像オブジェクト、2/5画像オブジェクト、3/5画像オブジェクト、4/5画像オブジェクト、5/5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す4/5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様の4個の「外」の穴のうち3個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が4個となる態様(特定領域の入球確率が4/5の態様)に変更される。

【0429】

3個V増やし演出{(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(d)4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}は、第1__4R図柄4の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ2個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに4/5画像オブジェクト(1/5⇒2/5⇒3/5⇒4/5とランクアップして表示してもよい)を表示するように構成されている。また、4/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体C17の3個の「外」が「V」の表記に変更されるように構成されている。

【0430】

4個V増やし演出{(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(e)5/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の1/5画像オブジェクト、(b)2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の2/5画像オブジェクト、(c)3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の3/5画像オブジェクト、(d)4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の4/5画像オブジェクト、(e)5/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示す図と同一(類似でも可)の5/5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1/5画像オブジェクト、2/5画像オブジェクト、3/5画像オブジェクト、4/5画像オブジェクト、5/5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す5/5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C

17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a) 1/5 パターンのVチャレンジ動作となる態様の4個の「外」の穴のうち4個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が5個となる態様（特定領域の入球確率が5/5の態様）に変更される。

【0431】

4個V増やし演出{(a) 1/5 パターンのVチャレンジ動作となる態様から(e) 5/5 パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}は、第1__4R図柄5の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ1個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに5/5画像オブジェクト(1/5⇒2/5⇒3/5⇒4/5とランクアップして表示してもよい)を表示するように構成されている。また、5/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体C17の4個の「外」が「V」の表記に変更されるように構成されている。

10

【0432】

小当り遊技中の第1大入賞口C10への入球の数に対応したV増やし演出を実行するように構成することで、遊技者は第1大入賞口C10へ入球させる数を自ら調整しながら小当り遊技を楽しむことができる。

【0433】

ここで、本実施形態の遊技の構成を説明する。本実施形態のぱちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える。

20

【0434】

<大当り確率>

低確率状態において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、1/200とする。小当り確率より低く設定されていればよい。高確率状態において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、1/199とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、本実施形態においては、高確率状態を設けなくてもよく、その場合、高確率状態への移行契機となる大当り図柄（確変図柄）や小当り図柄も設けないことが好適である。また、本実施形態においては、大当り図柄を設けず、小当り図柄のみを設けるよう構成してもよい。

30

【0435】

<小当り確率>

低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態において、第1主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、1/70（第2主遊技図柄の小当り確率よりも低い確率）とする。低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態において、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、1/7（略1/1ではない確率）とする。小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変（100%）の直Vパターンと、小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が可変（1/5～5/5）のVチャレンジパターンとを備える。また、第1主遊技図柄の小当り図柄である第1__4R図柄1、第1__4R図柄2、第1__4R図柄3、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5の選択比率は、60:22:9:7:2であり、第2主遊技図柄の小当り図柄である第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__3R図柄1に選択比率は、10:3:6.5:6.5:6:5:1:7:3:7:3:10.5:4.5:27である。なお、本実施形態においては、低確低ベース状態、低確高ベース状態のみを備えてもよい（高確高ベース状態、高確低ベース状態は備えなくてもよい）。

40

【0436】

<補助遊技図柄の当選確率>

50

低確低ベース状態、高確低ベース状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1/1024$ （0でもよい）とする。低確高ベース状態、高確高ベース状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1023/1024$ （略 $1/1$ であればよい）とする。

【0437】

＜遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

＜低確低ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

低確低ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の4R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH1）に移行する。低確低ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確低ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（確変図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

10

【0438】

＜低確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

低確高ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の4R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確高ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確高ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（確変図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

20

【0439】

＜高確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

高確高ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の4R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。高確高ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。高確高ベース状態において、第1主遊技図柄が大当り図柄（確変図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

【0440】

＜低確低ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

低確低ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の4R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確低ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確低ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（確変図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

30

【0441】

＜低確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

低確高ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の4R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確高ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。低確高ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（確変図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

40

【0442】

＜高確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

高確高ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の4R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。高確高ベース状態において、第2主遊技図柄が大当り図柄（通常図柄の10R大当り図柄）で当選した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。高確高ベース状態に

50

において、第2主遊技図柄が大当たり図柄（確変図柄の10R大当たり図柄）で当選した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

【0443】

＜遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

＜低確低ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

低確低ベース状態において、第1主遊技図柄が小当たり図柄（第1__4R図柄1、第1__4R図柄2、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH1）に移行する。

【0444】

＜低確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

低確高ベース状態において、第1主遊技図柄が小当たり図柄（第1__4R図柄1、第1__4R図柄2、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

【0445】

＜高確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

高確高ベース状態において、第1主遊技図柄が小当たり図柄（第1__4R図柄1、第1__4R図柄2、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。なお、高確高ベース状態において、第1主遊技図柄が小当たり図柄（第1__4R図柄1、第1__4R図柄2、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行するようにしてもよい。

【0446】

＜低確低ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

低確低ベース状態において、第2主遊技図柄が小当たり図柄（第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

【0447】

＜低確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

低確高ベース状態において、第2主遊技図柄が小当たり図柄（第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。

【0448】

＜高確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（小当たり図柄の場合）＞

高確高ベース状態において、第2主遊技図柄が小当たり図柄（第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は低確高ベース状態（RUSH2）に移行する。なお、高確高ベース状態において、第2主遊技図柄が小当たり図柄（第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7）で当選し特定領域に入球した場合、特別遊技後は高確高ベース状態（RUSH2）に移行するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0449】

小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える本実施形態において、主制御部の変動態様番号97は、ロングリーチ経由してからのMチャンスを実行するSPリーチの変動態様となっている。主制御部は、当否判定で小当りと判定され、図柄内容決定手段MN40で小当り図柄が決定され、変動態様決定手段MN50で変動態様番号97の変動態様が決定されると、図柄変動表示開始指示コマンド（変動態様番号97を示す変動態様情報、小当り図柄の停止図柄情報等）を、副制御部に送信する。副制御部は、主制御部から受信した図柄変動表示開始指示コマンド（変動態様番号97を示す変動態様情報、小当り図柄の停止図柄情報等）に基づき、複数の副制御部の変動パターンの中から1の変動パターンを決定するようになっている。例えば、主制御部の変動態様が変動態様番号97であって、第1主遊技図柄が第1__4R図柄1の場合、副制御部の変動パターンとして『SPリーチ（Mチャンス）1／5』が決定され、主制御部の変動態様が変動態様番号97であって、第1主遊技図柄が第1__4R図柄2の場合、副制御部の変動パターンとして『SPリーチ（Mチャンス）2／5』が決定され、主制御部の変動態様が変動態様番号97であって、第1主遊技図柄が第1__4R図柄3の場合、副制御部の変動パターンとして『SPリーチ（Mチャンス）3／5』が決定され、主制御部の変動態様が変動態様番号97であって、第1主遊技図柄が第1__4R図柄4の場合、副制御部の変動パターンとして『SPリーチ（Mチャンス）4／5』が決定され、主制御部の変動態様が変動態様番号97であって、第1主遊技図柄が第1__4R図柄5の場合、副制御部の変動パターンとして『SPリーチ（Mチャンス）5／5』が決定されるように構成されている。

10

20

【0450】

図56は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、SPリーチ（Mチャンス）のイメージ図である。低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄1の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）1／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、図56（b）に示すように第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）1／5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1／5となるような回転体の態様に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

30

【0451】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄2の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）2／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、図56（d）に示すように第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）2／5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2／5となるような回転体の態様（V増やし演出2／5で示した回転体の態様）に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

40

【0452】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）3／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）3／5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3／5となるような回転体の態様（V増やし演出3／5で示した回転体の態様）に設定されており、

50

第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

【0453】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)4/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)4/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様(V増やし演出4/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

10

【0454】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄5の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)5/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)5/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5となるような回転体の態様(V増やし演出5/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

20

【0455】

副制御部の変動パターンとしての『SPリーチ(Mチャンス)1/5』、『SPリーチ(Mチャンス)2/5』、『SPリーチ(Mチャンス)3/5』、『SPリーチ(Mチャンス)4/5』は、SPリーチ中にチャンスアップ演出を実行するように構成されている。チャンスアップ演出は、リーチ背景を用いる演出となっており、リーチ背景が「青」であれば、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5以上となるような回転体の態様を示唆する演出となっている。「青」のリーチ背景は、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率として1/5となるような回転体の態様が確定するものではなく、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5となるような回転体の態様とは異なる態様として、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5となるような回転体の態様となる可能性がある演出となっている。

30

【0456】

また、リーチ背景が「赤」であれば、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5以上となるような回転体の態様を示唆する演出となっている。「赤」のリーチ背景は、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率として2/5となるような回転体の態様が確定するものではなく、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5となるような回転体の態様とは異なる態様として、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5となるような回転体の態様となる可能性がある演出となっている。演出表示装置SG上でSPリーチ(Mチャンス)1/5が実行されていても、「赤」のリーチ背景のチャンスアップ演出が実行されることで、実行されているSPリーチ(Mチャンス)1/5よりも、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が少なくとも1段階ランクアップして高くなっていることを示唆(報知)すること

40

50

ができるようになっている。

【0457】

また、リーチ背景が「金」であれば、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5以上となるような回転体の態様を示唆する演出となっている。「金」のリーチ背景は、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率として3/5となるような回転体の態様が確定するものではなく、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様とは異なる態様として、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5となるような回転体の態様となる可能性がある演出となっている。演出表示装置SG上でSPリーチ(Mチャンス)1/5が実行されていても、「金」のリーチ背景のチャンスアップ演出が実行されることで、実行されているSPリーチ(Mチャンス)1/5よりも、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が少なくとも2段階ランクアップして高くなっていることを示唆(報知)することができるようになっている。

10

【0458】

このように、SPリーチ(Mチャンス)中にリーチ背景のチャンスアップ演出が発生することにより、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が、チャンスアップ演出が発生しないSPリーチ(Mチャンス)よりも高くなるように構成されている。

【0459】

第1__4R図柄1の小当り図柄(小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5)、第1__4R図柄2の小当り図柄(小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5)よりも、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高い第1__4R図柄3の小当り図柄(小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5)、第1__4R図柄4の小当り図柄(小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5)を有している。

20

【0460】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄1の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)1/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)1/5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄2の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)1/5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、図56(f)に示すように第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)1/5が実行される。そして、SPリーチ(Mチャンス)1/5中に、例えば、図56(g)に示すように「青」文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を実行する。このチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5から2/5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄2の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)2/5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。演出表示装置SG上では、SPリーチ(Mチャンス)1/5の実行中に青文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合であっても、SPリーチ(Mチャンス)1/5を継続するように構成したが、SPリーチ(Mチャンス)1/5の実行中に青文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合、SPリーチが1段階ランクアップしたSPリーチ(Mチャンス)2/5に発展するように構成してもよい。

30

40

【0461】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄2の小当りが当選し

50

、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）2／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）2／5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）2／5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）2／5が実行される。そして、SPリーチ（Mチャンス）2／5中に「青」文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を実行する。このチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2／5から3／5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）3／5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。演出表示装置SG上では、SPリーチ（Mチャンス）2／5の実行中に青文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合であっても、SPリーチ（Mチャンス）2／5を継続してもよいし、SPリーチ（Mチャンス）2／5の実行中に青文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合、SPリーチが1段階ランクアップしたSPリーチ（Mチャンス）3／5に発展してもよい。

10

【0462】

なお、SPリーチ（Mチャンス）2／5中に「青」文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を1回実行するようにしたが、SPリーチ（Mチャンス）1／5を実行し、SPリーチ（Mチャンス）1／5の実行中に「赤」文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を1回実行するようにしてもよい。なお、SPリーチ（Mチャンス）1／5の実行中に赤文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合、SPリーチが2段階ランクアップしたSPリーチ（Mチャンス）3／5に発展するように構成されている。

20

【0463】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄1の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）1／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）1／5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）1／5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）1／5が実行される。そして、SPリーチ（Mチャンス）1／5中に「金」文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を実行する。このチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1／5から4／5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）4／5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。演出表示装置SG上では、SPリーチ（Mチャンス）1／5の実行中に金文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合であっても、SPリーチ（Mチャンス）1／5を継続してもよいし、SPリーチ（Mチャンス）1／5の実行中に金文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合、SPリーチが3段階ランクアップしたSPリーチ（Mチャンス）4／5に発展してもよい。また、SPリーチが1段階ランクアップしたSPリーチ（Mチャンス）2／5に発展してもよいし、SPリーチが2段階ランクアップしたSPリーチ（Mチャンス）3／5に発展してもよいが、特定領域C12-2の入球確率は4／5となっている。

30

40

【0464】

第1__4R図柄1の小当り図柄（第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が

50

1 / 5)、第1__4 R図柄2の小当り図柄(第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2 / 5)よりも、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高い第1__4 R図柄3の小当り図柄(第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3 / 5)、第1__4 R図柄4の小当り図柄(第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4 / 5)を有している。

【0465】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄1の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)1 / 5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)1 / 5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)1 / 5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、図56(i)に示すように演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)1 / 5が実行される。そして、SPリーチ(Mチャンス)1 / 5中に、例えば、図56(j)、(k)に示すように青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行する。この2回の青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1 / 5から3 / 5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)3 / 5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。なお、SPリーチ(Mチャンス)1 / 5中に青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行するようにしたが、赤文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を1回実行するようにしてもよい。赤文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合、SPリーチが2段階ランクアップしたSPリーチ(Mチャンス)3 / 5に発展するように構成されている。

【0466】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄2の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)2 / 5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)2 / 5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)2 / 5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)2 / 5が実行される。そして、SPリーチ(Mチャンス)2 / 5中に青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行する。この2回の青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2 / 5から4 / 5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)4 / 5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。なお、SPリーチ(Mチャンス)1 / 5中に、例えば、青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行するようにしたが、赤文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を1回実行するようにしてもよい。

【0467】

このように、主遊技図柄として第1__4 R図柄1の小当り図柄の場合、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1 / 5に設定され、主遊技図柄として第1__4 R図柄2の小当り図柄の場合、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2 / 5に設定され、主遊技図柄として第1__4 R図柄3

10

20

30

40

50

の小当り図柄の場合、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5に設定され、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当り図柄の場合、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5に設定され、主遊技図柄として第1__4R図柄5の小当り図柄の場合、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5に設定されている。

【0468】

つまり、第1__4R図柄1の小当り図柄よりも、第1__4R図柄2の小当り図柄、第1__4R図柄3の小当り図柄、第1__4R図柄4の小当り図柄、第1__4R図柄5の小当り図柄の主遊技図柄の方が、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高く構成されている。また、第1__4R図柄2の小当り図柄よりも、第1__4R図柄3の小当り図柄、第1__4R図柄4の小当り図柄、第1__4R図柄5の小当り図柄の主遊技図柄の方が、小当り遊技において第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高く構成されている。また、第1__4R図柄3の小当り図柄よりも、第1__4R図柄4の小当り図柄、第1__4R図柄5の小当り図柄の主遊技図柄の方が、小当り遊技において第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高く構成されている。また、第1__4R図柄4の小当り図柄よりも、第1__4R図柄5の小当り図柄の主遊技図柄の方が、小当り遊技において第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高く構成されている。

【0469】

小当り遊技から発展して特別遊技となる従来のぱちんこ遊技機は、特別遊技後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ペース状態）に移行する。そして、第2主遊技側の保留が1個しか貯留できないように構成されており、第2主遊技図柄を用いて比較的高い継続率（例えば、80%）で小当り遊技から発展して特別遊技となる遊技を繰り返すぱちんこ遊技機となっている。また、第2主遊技側の保留が複数個あり小当り遊技から発展して特別遊技となるぱちんこ遊技機も開発されてきているが、遊技の興趣性の向上を目指すべく、遊技性については更なる改善が必要となっている。

【0470】

主遊技図柄が、第1__4R図柄1（第一特定態様）の停止表示態様にて停止表示予定であることに基つき、図柄変動中にSPリーチ（Mチャンス）1/5（第一特定演出）を実行し、主遊技図柄が、第1__4R図柄2（第二特定態様）の停止表示態様にて停止表示予定であることに基つき、図柄変動中にSPリーチ（Mチャンス）2/5（第二特定演出）を実行するように構成するようにしたが、主遊技図柄が、第1__4R図柄1（第一特定態様）の停止表示態様にて停止表示されたことに基つき、小当り遊技開始デモの実行時間中に、主遊技図柄の図柄変動は停止しているが、SPリーチ（Mチャンス）1/5（第一特定演出）を実行し、主遊技図柄が、第1__4R図柄2（第二特定態様）の停止表示態様にて停止表示されたことに基つき、小当り遊技開始デモの実行時間中に、主遊技図柄の図柄変動は停止しているが、SPリーチ（Mチャンス）2/5（第二特定演出）を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、主遊技図柄の図柄変動中から小当り遊技開始デモの実行時間に亘ってSPリーチ（Mチャンス）1/5やSPリーチ（Mチャンス）2/5を実行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動中はノーマルリーチ演出や通常の図柄変動の演出を実行し、小当り遊技開始デモの実行時間中にSPリーチ（Mチャンス）1/5やSPリーチ（Mチャンス）2/5を実行してもよい。

【0471】

また、主遊技図柄が、第1__4R図柄1（第一特定態様）、第1__4R図柄2（第二特定態様）の停止表示態様にて停止表示されたことに基つき、小当り遊技開始デモの実行時間中に、SPリーチ（Mチャンス）1/5（第一特定演出）、SPリーチ（Mチャンス）2/5（第二特定演出）を実行するように構成したが、小当り遊技中に、主遊技図柄の図柄変動は停止しているが、SPリーチ（Mチャンス）1/5（第一特定演出）、SPリーチ

(Mチャンス) 2 / 5 (第二特定演出) を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、主遊技図柄の図柄変動中から、小当り遊技開始デモを経由し、小当り遊技の実行時間に亘ってS Pリーチ (Mチャンス) 1 / 5 やS Pリーチ (Mチャンス) 2 / 5 を継続して実行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動中、小当り遊技開始デモ中はノーマルリーチ演出や通常の図柄変動の演出を実行し、小当り遊技の実行時間中にS Pリーチ (Mチャンス) 1 / 5 やS Pリーチ (Mチャンス) 2 / 5 を実行してもよい。

【0472】

なお、小当り遊技開始デモの実行時間中、小当り遊技中に、S Pリーチ (Mチャンス) 1 / 5 (第一特定演出)、S Pリーチ (Mチャンス) 2 / 5 (第二特定演出) を実行するようにしたが、S Pリーチの演出に限定されることなく、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1 / 5 や2 / 5 となるような回転体の態様を示す演出であれば良く、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1 / 5 となることを示唆する1 / 5 演出 (第一特定演出)、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2 / 5 となることを示唆する2 / 5 演出 (第二特定演出) を実行するように構成してもよい。

【0473】

小当り図柄 (特定態様の停止表示態様) として、第1__4 R図柄1 (第一特定態様) と、第1__4 R図柄2 (第二特定態様) とを有しており、特定領域C12-2への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1 / 5 の態様 (第一入球容易性態様) と、入球確率が2 / 5 の態様 (第二入球容易性態様) とを有している。主遊技図柄が、第1__4 R図柄1にて停止表示予定であること又は停止表示されたことに基づき、S Pリーチ (Mチャンス) 1 / 5 や1 / 5 演出の第一特定演出を実行し、主遊技図柄が、第1__4 R図柄2にて停止表示予定であること又は停止表示されたことに基づき、S Pリーチ (Mチャンス) 2 / 5 や2 / 5 演出の第二特定演出を実行するように構成されている。また、主遊技図柄が、第1__4 R図柄1にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が1 / 5 の態様となり、主遊技図柄が、第1__4 R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が2 / 5 の態様となるように構成されている。

【0474】

このように構成することで、低確低ベース状態において小当り遊技から発展した特別遊技となるゲーム性において、単に小当りの当選の有無を煽るだけでなく、小当りが当選した場合の特定領域の入球確率 (V入賞期待度) を事前に図柄変動中や小当り遊技開始デモ中、小当り遊技中の演出の種類 (例えば、S Pリーチの種類) によって示唆 (報知) することによって、当否の示唆 (報知) のみに用いられていた従来のリーチ演出の遊技性をより一層高めることができる。また、演出表示装置SGでの映像的期待度 (S Pリーチの演出) に当り期待度を感じるだけでなく、回転体C17の機構的期待度 (V増やし演出の回転体の「V」増やしの態様) に当り期待度を感じることもなり、視覚的な興奮を二重に与えることができる。また、特別遊技の期待度の確度が従来とは一線を画している (「V」増やし演出による「V」の個数によって特別遊技の期待度が単純に倍々になっていくため、遊技者にとっては、20% (1 / 5)、40% (2 / 5)、60% (3 / 5)、80% (4 / 5)、100% (5 / 5) といったように、特別遊技の期待度が非常に明確となる。

【0475】

図57は、小当り図柄と先読み演出の対応関係を示す図である。小当り図柄 (小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する) を備える本実施形態において、第1__4 R図柄1の小当り図柄 (小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1 / 5) よりも、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高い第1__4 R図柄2の小当り図柄 (小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2 / 5) を有している。

【0476】

主制御部から受信した先読み情報 (保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報) に

に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かを判定し、トリガ保留となり得る情報があった場合は、先読み演出を実行するか否かを判定する。判定の結果、先読み演出を実行すると判定した場合は、複数種類ある先読み演出の中から実行可能な先読み演出の種類を抽選するように構成されている。先読み演出として、サブ入力ボタンS Bが振動するボタンバイブ先読み演出と、サブ入力ボタンS Bが飛び出すボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）とを有している。

【0477】

ボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留よりも前の図柄変動からサブ入力ボタンが振動することによって小当りが当選していることを報知する先読み演出であって、トリガ保留の図柄変動まで実行される。ボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留よりも前の図柄変動、トリガ保留の図柄変動の変動開始時にサブ入力ボタンが振動する先読み演出であるが、振動のパターンとして2パターンがある。1つ目のパターンは、サブ入力ボタンが短い期間振動するショートバイブパターンであり、このショートバイブパターンのボタンバイブ先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していることを報知するように構成されている。2つ目のパターンは、サブ入力ボタンが長い期間振動するロングバイブパターンであり、このロングバイブパターンのボタンバイブ先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が3/5以上であることを報知するように構成されている。ボタンバイブ先読み演出は、主遊技部の変動態様番号35~45の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルの変動態様、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様等がトリガ保留になり得るように構成されている。

【0478】

ここで、主遊技部の変動態様番号35~45（変動態様情報）の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルの変動態様は、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号46~53（変動態様情報）の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54~57（変動態様情報）の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0479】

つまり、ショートバイブパターンのボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留が、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0480】

ロングバイブパターンのボタンバイブ先読みは、トリガ保留が、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0481】

ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）は、トリガ保留の入賞時のタイミングでサブ入力ボタンが上に飛び出すことによって小当りが当選していることを報知する先読み演出であり、飛び出しのパターンとして2パターンがある。1つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動せずに飛び出すバイブ無し飛び出しパターンであり、このバイブ無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当

選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が2/5以上であることを報知するように構成されている。2つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動してから飛び出すパイプあり飛び出しパターンであり、このパイプあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が3/5以上であることを報知するように構成されている。ボタン飛び出し先読み演出は、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様等がトリガ保留になり得るように構成されている。

10

【0482】

ここで、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0483】

つまり、パイプ無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

20

【0484】

パイプあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0485】

第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留にならないように構成（副制御部の先読み判定で当選しないように構成）されているが、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。また、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）と、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）とは、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）とは異なるボタンパイプ先読み演出のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。なお、ボタンパイプ先読み演出やボタン飛び出し先読み演出以外にも、例えば演出表示装置SGでの演出である保留変化演出を設け、赤保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行され、金保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるよう構成してもよい。

30

40

【0486】

小当り図柄（特定態様の停止表示態様）として、第1__4R図柄1（第一特定態様）と、第1__4R図柄2（第二特定態様）とを有しており、特定領域C12-2への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1/5の態様（第一入球容易性態様）と、入球確率が2/5の態様（第二入球容易性態様）とを有している。主遊技図柄が、第1__4R図柄1にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が1/

50

5の態様となり、主遊技図柄が、第1__4R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が2/5の態様となるよう構成されている。また、先読み判定の結果として、第1__4R図柄1となるトリガ保留が存在している状況下（第一条件を充足する状況下）であれば、主遊技図柄が第1__4R図柄1にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知するボタンバイブ先読み演出（第一先読み演出）を実行可能であり、先読み判定の結果として、第1__4R図柄2となるトリガ保留が存在している状況下（第二条件を充足する状況下）であれば、主遊技図柄が第1__4R図柄2にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知するボタン飛び出し先読み演出（第二先読み演出）を実行可能であるように構成されている。そして、先読み判定の結果として、第1__4R図柄1となるトリガ保留が存在している状況下（第一条件を充足する状況下）では、ボタン飛び出し先読み演出の実行を制限するように構成されている。

10

【0487】

このように構成することにより、従来では小当りの存在のみしか先読み演出によって事前報知していなかったが、小当り図柄の種類に対応して小当りが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）を相違させるばちんこ遊技機においては、先読み演出による事前の示唆時点での小当りの当り期待度を示唆（報知）するだけでなく、小当りが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）までも事前に示唆（報知）することができる。つまり、特別遊技の契機となり得る小当りの当り期待度と、その小当りの当選時に特別遊技となり得る期待度の2つの期待度の示唆（報知）を並行的に行うことができる。

【0488】

第1主遊技図柄の小当り図柄として第1__10R図柄を備える変形例において、第1__10R図柄の小当り図柄は、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が3ラウンド）よりも、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高く（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド）なるように構成されている。

20

【0489】

詳細には、第1__10R図柄は、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド）の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__10R図柄で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。

30

【0490】

先読み演出として、サブ入力ボタンSBが振動するボタンバイブ先読み演出と、サブ入力ボタンSBが飛び出すボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）とを有している。ボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留よりも前の図柄変動からサブ入力ボタンが振動することによって小当りが当選していることを報知する先読み演出であって、トリガ保留の図柄変動まで実行される。ボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留よりも前の図柄変動、トリガ保留の図柄変動の変動開始時にサブ入力ボタンが振動する先読み演出であるが、振動のパターンとして2パターンがある。1つ目のパターンは、サブ入力ボタンが短い期間振動するショートバイブパターンであり、このショートバイブパターンのボタンバイブ先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していることを報知するように構成されている。2つ目のパターンは、サブ入力ボタンが長い期間振動するロングバイブパターンであり、このロングバイブパターンのボタンバイブ先読み演出が実行されること

40

50

によって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が3/5以上であることを報知するように構成されている。ボタンバイブ先読み演出は、主遊技部の変動態様番号35~45の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルの変動態様、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様等がトリガ保留になり得るように構成されている。

【0491】

ここで、主遊技部の変動態様番号35~45の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルの変動態様は、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0492】

つまり、ショートバイブパターンのボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留が、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0493】

ロングバイブパターンのボタンバイブ先読みは、トリガ保留が、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0494】

ボタン飛び出し先読み演出（特定の当り先読み演出）は、トリガ保留の入賞時のタイミングでサブ入力ボタンが上に飛び出すことによって小当りが当選していることを報知する先読み演出であり、飛び出しのパターンとして2パターンがある。1つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動せずに飛び出すバイブ無し飛び出しパターンであり、このバイブ無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が2/5以上であることを報知するように構成されている。2つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動してから飛び出すバイブあり飛び出しパターンであり、このバイブあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が3/5以上であることを報知するように構成されている。ボタン飛び出し先読み演出は、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様等がトリガ保留になり得るように構成されている。

【0495】

ここで、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0496】

つまり、パイプ無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0497】

パイプあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0498】

第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留にならないように構成（副制御部の先読み判定で当選しないように構成）されているが、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。また、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）と、第1__10R図柄の小当り図柄（第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）とは、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）とは異なるボタンパイプ先読み演出のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。なお、ボタンパイプ先読み演出やボタン飛び出し先読み演出以外にも、例えば演出表示装置SGでの演出である保留変化演出を設け、赤保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）の小当り図柄の場合に実行され、金保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行されるよう構成してもよい。

【0499】

なお、小当り図柄として、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）と、第1__10R図柄の小当り図柄（第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）との例を示したが、これに限定されることなく、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高低となる関係性の小当り図柄（第1__4R図柄1の小当り図柄<第1__4R図柄2の小当り図柄<第1__4R図柄3の小当り図柄<第1__4R図柄4の小当り図柄<第1__4R図柄5の小当り図柄）を用いてもよい。

【0500】

なお、小当り図柄A1（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5～5/5のいずれか一つ、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が例えば3ラウンド）よりも、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技のラウンド数が多い小当り図柄B1（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球する、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が例えば9ラウンド）を有している。

【0501】

小当り図柄A1は、小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が小当り図柄に対応して異なる（1/5、2/5、3/5、4/5、5/5のいずれか一つ）ように構成されており、決定された小当り図柄に応じてV演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されている。Vチャレンジ演出は、回転体1/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（a）1/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体1/5のVチャレンジ演

10

20

30

40

50

出)、回転体 2 / 5 の V チャレンジ演出 (回転体 C 1 7 の動作態様が (b) 2 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 2 / 5 の V チャレンジ演出)、回転体 3 / 5 の V チャレンジ演出 (回転体 C 1 7 の動作態様が (c) 3 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 3 / 5 の V チャレンジ演出)、回転体 4 / 5 の V チャレンジ演出 (回転体 C 1 7 の動作態様が (d) 4 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 4 / 5 の V チャレンジ演出)、回転体 5 / 5 の V チャレンジ演出 (回転体 C 1 7 の動作態様が (e) 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 5 / 5 の V チャレンジ演出) を備えている。

【0502】

一方、小当り図柄 B 1 は、小当り遊技において第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 へ入球するように構成されており、小当り遊技中に入球した遊技球が直 V ルートを通じた場合は特定領域 C 1 2 - 1 に (略) 100% 入球する (直 V となる態様) ように構成されている。そして、V 演出として、直 V の演出 {ランクアップ直 V 演出 (ランクアップ演出 A、B、C、D)、非ランクアップ直 V 演出、直 V 演出 (ランクアップ演出 E)} を実行するように構成されている。

【0503】

小当り図柄 (小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する) を備える本実施形態において、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンドとなる小当り図柄 A 2 として、第 2 __ 1 0 R 図柄 3 の小当り図柄 (小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が 1 / 5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンド、回転体 1 / 5 の V チャレンジ演出、回転体 C 1 7 の動作態様は (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作)、第 2 __ 1 0 R 図柄 4 の小当り図柄 (小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が 2 / 5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンド、回転体 2 / 5 の V チャレンジ演出、回転体 C 1 7 の動作態様は (b) 2 / 5 パターンの V チャレンジ動作)、第 2 __ 1 0 R 図柄 5 の小当り図柄 (小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が 3 / 5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンド、回転体 3 / 5 の V チャレンジ演出、回転体 C 1 7 の動作態様は (c) 3 / 5 パターンの V チャレンジ動作)、第 2 __ 1 0 R 図柄 6 の小当り図柄 (小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が 4 / 5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンド、回転体 4 / 5 の V チャレンジ演出、回転体 C 1 7 の動作態様は (d) 4 / 5 パターンの V チャレンジ動作)、第 2 __ 1 0 R 図柄 7 の小当り図柄 (小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が 5 / 5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンド、回転体 5 / 5 の V チャレンジ演出、回転体 C 1 7 の動作態様は (e) 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作) の 5 つの小当り図柄を備えている。

【0504】

また、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンドとなる小当り図柄 B 2 として、第 2 __ 1 0 R 図柄 2 の小当り図柄 (小当り遊技において第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直 V ルートを通じた特定領域 C 1 2 - 1 に (略) 100% 入球する (直 V となる態様) ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が 9 ラウンド、直 V の演出 (非ランクアップ直 V 演出) を備えている。なお、小当り図柄 B 2 として、第 2 __ 1 0 R 図柄 2 の小当り図柄が停止表示されたことに基づく小当り遊技において第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 へ入球しなかった場合、小当り遊技中に入球した遊技球が直 V ルートを通じた V チャレンジルートを経由し回転体 C 1 7 へ流入するように構成されている。その際、回転体 C 1 7 の動作態様は (e) 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作を実行するように構成されているので、特定領域 C 1 2 - 2 に (略) 1

10

20

30

40

50

00%入球するように構成されている。このように構成することで、万が一、直Vルートで特定領域C12-1へ入球しなかった場合でも、Vチャレンジルートで特定領域C12-2へ入球するため、確実に特別遊技を実行可能に構成されている。なお、演出については、回転体5/5のVチャレンジ演出を実行するように構成してもよい。

【0505】

さらに、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドとなる小当り図柄C2として、第2__10R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出）を備えている。なお、小当り図柄C2として、第2__10R図柄1の小当り図柄が停止表示されたことに基づく小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球しなかった場合、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入するように構成されている。その際、回転体C17の動作態様は（e）5/5パターンのVチャレンジ動作を実行するように構成されているので、特定領域C12-2に（略）100%入球するように構成されている。このように構成することで、万が一、直Vルートで特定領域C12-1へ入球しなかった場合でも、Vチャレンジルートで特定領域C12-2へ入球するため、確実に特別遊技を実行可能に構成されている。なお、演出については、回転体5/5のVチャレンジ演出を実行するように構成してもよい。

【0506】

なお、以降に説明する小当り図柄として、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__3R図柄1の小当り図柄が停止表示されたことに基づく小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球しなかった場合も同様に、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入するように構成されている。このように構成することで、万が一、直Vルートで特定領域C12-1へ入球しなかった場合でも、Vチャレンジルートで特定領域C12-2へ入球するため、確実に特別遊技を実行可能に構成されている。その際、回転体C17の動作態様は（e）5/5パターンのVチャレンジ動作を実行するように構成されているので、特定領域C12-2に（略）100%入球するように構成されている。なお、演出については、回転体5/5のVチャレンジ演出を実行するように構成してもよい。

【0507】

小当り図柄A2、小当り図柄B2、小当り図柄C2は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が同一の9ラウンドとなる小当り図柄となっている。小当り図柄A2の5つの小当り図柄のうち、第2__10R図柄3の小当り図柄、第2__10R図柄4の小当り図柄、第2__10R図柄5の小当り図柄、第2__10R図柄6の小当り図柄の小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域（詳細には、特定領域C12-2）の入球確率は夫々1/5、2/5、3/5、4/5となっており、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ演出を実行するように構成されている。一方、小当り図柄B2の第2__10R図柄2の小当り図柄、小当り図柄C2の第2__10R図柄1の小当り図柄の小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域（詳細には、特定領域C12-1）の入球確率は（略）100%となっており、特定領域への入球が確定する直Vの演出を実行するように構成されている。なお、第2__10R図柄7の小当り図柄については、第1大入賞口C10の特定領域（詳細には、特定領域C12-2）の入球確率は5/5となっており、特定領域への入球が確定するVチャレンジ演出を実行するように構成されている。

【0508】

つまり、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域の入球確率としての特定領域入球容易性は、小当り図柄A2<小当り図柄B2=小当り図柄C2となっている。また、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域の入球確率としての特定領域入球容易

性を示すV演出は、小当り図柄A2のVチャレンジ演出<小当り図柄B2の直Vの演出=小当り図柄C2の直Vの演出となっている。

【0509】

小当りが当選した場合であって、第2主遊技図柄の小当り図柄A2として、第2__10R図柄3の小当り図柄、第2__10R図柄4の小当り図柄、第2__10R図柄5の小当り図柄、第2__10R図柄6の小当り図柄、第2__10R図柄7の小当り図柄のいずれかが決定された場合における図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「537」を表示するように構成されている。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「537」を表示するようにしてもよい。なお、変形例として、図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時ではなく、その次の第2主遊技図柄の変動開始時や、第2主遊技図柄の停止表示後に実行される小当り遊技又は特別遊技中において、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ「537」を表示するように構成してもよい。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「537」を表示するようにしてもよい。

10

【0510】

小当りが当選した場合であって、第2主遊技図柄の小当り図柄B2として、第2__10R図柄2の小当り図柄が決定された場合における図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「777」を表示するように構成されている。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「777」を表示するようにしてもよい。なお、変形例として、図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時ではなく、その次の第2主遊技図柄の変動開始時や、第2主遊技図柄の停止表示後に実行される小当り遊技又は特別遊技中において、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ「777」を表示するように構成してもよい。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「777」を表示するようにしてもよい。

20

【0511】

小当りが当選した場合であって、第2主遊技図柄の小当り図柄C2として、第2__10R図柄1の小当り図柄が決定された場合における図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「222」を表示するようにしてもよい。なお、変形例として、図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時ではなく、その次の第2主遊技図柄の変動開始時や、第2主遊技図柄の停止表示後に実行される小当り遊技又は特別遊技中において、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ「222」を表示するように構成してもよい。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「222」を表示するようにしてもよい。

30

【0512】

小当り図柄として、第2__10R図柄3（第一特定態様）と、第2__10R図柄2（第二特定態様）とを有している。主遊技図柄が第2__10R図柄3にて停止表示されたことに基づいて実行される小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行する。主遊技図柄が第2__10R図柄2にて停止表示されたことに基づいて実行される小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合にも、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行するように構成されている。また、特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1/5の態様（第一入球容易性態様）と、入球確率が略100%もしくは入球確率が5/5の態様（第二入球容易性態様）とを有しており、主遊技図柄が、第2__10R図柄3にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球確率が1/5の態様となり、

40

50

主遊技図柄が、第2__10R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球確率が略100%もしくは入球確率が5/5の態様となるよう構成されている。そして、主遊技図柄の変動表示中に電源断が発生してその後に電源が復帰して主遊技図柄の変動表示が再開した状況下において、再開した主遊技図柄の変動表示が終了することで主遊技図柄が、第2__10R図柄3で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を『537』（第一態様）とする一方、再開した主遊技図柄の変動表示が終了することで主遊技図柄が第2__10R図柄2で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を『777』（第二態様）とするように構成されている。

【0513】

このように構成することで、小当たりが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）が異なるVチャレンジ動作となる態様であるか直Vとなる態様（演出表示装置SGでの演出態様であれば、Vチャレンジ演出であるか直Vの演出であるか）であるかに応じて、図柄変動中に電源断してから電源が復帰される時に表示される第1装飾図柄、第2装飾図柄の表示傾向を異ならせることで、電源断復帰後に遊技者に対して有利度合いの報知を適切化できる。例えば、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ動作となる態様の場合は、特別遊技へ発展することを示す態様であるゾロ目を表示させないようにすることで遊技者が誤認することを防ぐ一方で、特定領域への入球が（略）確定する直Vとなる態様であれば特別遊技へ発展することを示す態様を報知することで、遊技者に混乱を与えないようにすることができる。

【0514】

更に言えば、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ動作となる態様であるか特定領域への入球が（略）確定的な直Vとなる態様であるかに応じて、図柄変動中に電源断してから電源が復帰される時に表示される第1装飾図柄、第2装飾図柄の表示傾向を異ならせることで、電源断復帰後に遊技者に対して有利度合いの報知を適切化できる。例えば、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ動作となる態様の場合は、特別遊技へ発展することを示す態様であるゾロ目を表示させないようにすることで遊技者が誤認することを防ぐ一方で、特定領域への入球が（略）確定する直Vとなる態様であれば特別遊技へ発展することを示す態様を報知することで、遊技者に混乱を与えないようにすることができる。

【0515】

なお、電源復帰した場合、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ表示されるように構成されている例を示したが、第1装飾図柄のみを表示して第2装飾図柄を表示しなくてもよい。また、第2装飾図柄のみを表示して第1装飾図柄を表示しなくてもよい。

【0516】

小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドとなる小当たり図柄C2とは異なる図柄として、小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドよりも少ないラウンドとなり、特定領域（詳細には、特定領域C12-1）の入球確率が同じである小当たり図柄D2を備えている。

【0517】

そして、小当たり図柄D2として、第2__8R図柄1の小当たり図柄（小当たり遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が7ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出））、第2__8R図柄2の小当たり図柄（小当たり遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が7ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出））、第2__7R図柄1の小当たり図柄（小当たり遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当たり遊技から特別遊

10

20

30

40

50

技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が6ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出）、第2__7R図柄2の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が6ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出）、第2__6R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球するように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が5ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出）、第2__6R図柄2の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が5ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出）、第2__3R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が2ラウンド、直Vの演出（直V演出）の7つの小当り図柄を備えている。

10

【0518】

20

小当り図柄B2では発生しないが、小当り図柄C2、小当り図柄D2の小当り遊技中または特別遊技開始デモ中に発生する特定演出（ランクアップ演出）を有している。そして、小当り図柄C2、小当り図柄D2のいずれであるかに応じて特定演出（ランクアップ演出）の表示態様が異なるように構成されている。なお、特定演出（ランクアップ演出）の表示態様は同じでもよい。

【0519】

ここで、特定演出（ランクアップ演出）について説明する。まず、特定演出（ランクアップ演出）は、図49に示すように、第2__10R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出）、第2__8R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が7ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出）、第2__7R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が6ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出）、第2__6R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が5ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出）、の小当り図柄で当選し、小当り遊技中に特定領域V12-1へ遊技球が入球した後の特別遊技開始デモ中に実行される演出である。

30

40

【0520】

なお、この特定演出（ランクアップ演出）は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドである第2__3R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り

50

遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が2ラウンド、直Vの演出（直V演出）、に対しては実行しないように構成されているが、ランクアップ演出として、ランクアップ演出Eを実行するように構成してもよい。ランクアップ演出Eが実行された場合は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドであることが確定する。

【0521】

特定演出（ランクアップ演出）は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小である2ラウンドと見せかけて、2ラウンドよりも多いラウンドの特別遊技にランクアップする演出である。特定演出（ランクアップ演出）の演出内容は4種類あって、ランクアップ演出A<ランクアップ演出B<ランクアップ演出C<ランクアップ演出Dの順で、特別遊技がランクアップされる期待度が高く構成されている。

10

【0522】

ランクアップ演出Aは、サブ入力ボタンの押下の度に演出表示装置SGにポイントが表示され、そのポイントの表示が追加上乗せされるように表示される。サブ入力ボタンの押下は3回実行可能となっており、3回の合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数（実行可能なラウンド数に対応している）となっている。

【0523】

表示されるポイントは、獲得予定の出玉数の表示となっており、以下のようなポイント表示がされるように構成されている。

20

（1）+0

（2）+150（1ラウンド分の出玉数）

（3）+300（2ラウンド分の出玉数）

（4）+450（3ラウンド分の出玉数）

（5）+600（4ラウンド分の出玉数）

（6）+750（5ラウンド分の出玉数）

（7）+900（6ラウンド分の出玉数）

（8）+1050（7ラウンド分の出玉数）

（9）+1200（8ラウンド分の出玉数）

（10）+1350（9ラウンド分の出玉数）

30

となっており、例えば、10ラウンドの特別遊技に一気にランクアップさせる場合は、+1350（9ラウンド分の出玉数）を表示させ、2回目、3回目は+0と表示し、その後合計の+1350を表示するように構成されている。また、3回に分けて表示する場合は、1回目に+300（2ラウンド分の出玉数）を表示（見た目上は3ラウンドの特別遊技が確定）し、2回目に+450（3ラウンド分の出玉数）を表示（合計上は6ラウンドの特別遊技が確定）し、3回目に+600（4ラウンド分の出玉数）を表示（合計上は10ラウンドの特別遊技が確定）する。そして、その後に合計のポイントである+1350を表示するように構成されている。また、3回の合計のポイントで+300（2ラウンド分の出玉数）を表示し、その後の特別遊技中のラウンド遊技でさらにランクアップ（ラウンド遊技中に+300（2ラウンド分の出玉数）を表示）するように構成してもよい。

40

【0524】

ランクアップ演出Bは、サブ入力ボタンの連打によってポイントが演出表示装置SGに表示され、そのポイントの表示が連打の度に追加上乗せされるように表示される。サブ入力ボタンの有効時間が8秒に設定され、有効時間の経過に基づき、合計ポイントを表示する。そして、この合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数（実行可能なラウンド数に対応している）となっている。

【0525】

表示されるポイントは、獲得予定の出玉数の表示となっており、以下のようなポイント表示がされるように構成されている。

（1）+0

50

- (2) + 1 5 (大入賞口へ1球入球したことに対応する出玉数)
- (3) + 3 0 (大入賞口へ2球入球したことに対応する出玉数)
- (4) + 4 5 (大入賞口へ3球入球したことに対応する出玉数)
- (5) + 6 0 (大入賞口へ4球入球したことに対応する出玉数)
- (6) + 7 5 (大入賞口へ5球入球したことに対応する出玉数)
- (7) + 9 0 (大入賞口へ6球入球したことに対応する出玉数)
- (8) + 1 0 5 (大入賞口へ7球入球したことに対応する出玉数)
- (9) + 1 2 0 (大入賞口へ8球入球したことに対応する出玉数)
- (10) + 1 3 5 (大入賞口へ9球入球したことに対応する出玉数)
- (11) + 1 5 0 (1ラウンド分の出玉数)
- (12) + 3 0 0 (2ラウンド分の出玉数)
- (13) + 4 5 0 (3ラウンド分の出玉数)
- (14) + 6 0 0 (4ラウンド分の出玉数)
- (15) + 7 5 0 (5ラウンド分の出玉数)
- (16) + 9 0 0 (6ラウンド分の出玉数)
- (17) + 1 0 5 0 (7ラウンド分の出玉数)
- (18) + 1 2 0 0 (8ラウンド分の出玉数)
- (19) + 1 3 5 0 (9ラウンド分の出玉数)

10

となっており、例えば、有効時間が8秒の間に、10回の操作があり、+15、+30、+120、+60、+15、+90、+105、+150、+45、+120、と表示し、その後合計の+750を表示するように構成されている。この+750は、6ラウンドの特別遊技以上であることが確定する。また、連打での合計のポイントで+750(5ラウンド分の出玉数)を表示し、その後の特別遊技中のラウンド遊技でさらにランクアップするように構成してもよい。

20

【0526】

ランクアップ演出Cは、サブ入力ボタンが飛び出し、飛び出したサブ入力ボタンを一撃で押下することにより、演出表示装置SGにポイントが表示される。そのポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数となっている。このランクアップ演出Cは、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数が最大となる場合に実行される演出であり、特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドであることを示す演出となっている。

30

【0527】

表示されるポイントは、獲得予定の出玉数の表示となっており、以下のようなポイント表示がされるように構成されている。

- (1) + 1 5 0 (1ラウンド分の出玉数)
- (2) + 3 0 0 (2ラウンド分の出玉数)
- (3) + 4 5 0 (3ラウンド分の出玉数)
- (4) + 6 0 0 (4ラウンド分の出玉数)
- (5) + 7 5 0 (5ラウンド分の出玉数)
- (6) + 9 0 0 (6ラウンド分の出玉数)
- (7) + 1 0 5 0 (7ラウンド分の出玉数)
- (8) + 1 2 0 0 (8ラウンド分の出玉数)
- (9) + 1 3 5 0 (9ラウンド分の出玉数)

40

となっており、例えば、1回の操作で、+900、と表示し、その後合計の+900を拡大表示するように構成されている。この+900は、7ラウンドの特別遊技以上であることが確定する。また、連打での合計のポイントで+750(5ラウンド分の出玉数)を表示し、その後の特別遊技中のラウンド遊技でさらにランクアップするように構成してもよい。

【0528】

ランクアップ演出Dは、サブ入力ボタンの操作を必要としない演出である。このランクア

50

ップ演出Dは、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数が最大となる場合に実行される演出であり、特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドであることを示す演出となっている。

【0529】

また、ランクアップ演出Dでは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は特別遊技開始デモにて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があると判定した場合であって、サブ入力ボタンの操作を促進する画像オブジェクトが表示された場合に、Vチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示（例えば、「V」を2個表示）する保留内連荘先読み演出Bを実行可能に構成されている。

10

【0530】

ランクアップ演出Dで保留内連荘先読み演出Bが実行された場合、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄に係る保留が2個以上存在することが確定していることを示している（「V」の表示の数が、直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄に係る保留の数に対応している）。

【0531】

ランクアップ演出Dの保留内連荘先読み演出Bは、サブ入力ボタンの操作に基づいて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）の直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄の数（例えば、2個）に対応した数の特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示（例えば、「V」を2個表示）するように構成されている。

20

【0532】

なお、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）の直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄の数に対応した数の特殊アイコンとしてのVチャンスアイコンを表示するように説明したが、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）の直Vとなる態様の小当たり図柄の数の全て（2個の例を示したが、第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の4に対応した4個を表示可能、第1主遊技側と第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の8に対応した8個を表示可能）に対応するVチャンスアイコンを表示させなくてもよく、副制御部の特別遊技開始デモにおける抽選（保留内連荘先読み抽選や先読み抽選など）によって当選した保留の数に対応するVチャンスアイコンを表示してもよい。

30

【0533】

例えば、副制御部による第2主遊技側の保留内に直Vとなる態様を実行する小当たり当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に、4個の直Vとなる態様を実行する小当たりが当選している保留が存在すると判定されたとする。保留内連荘演出Bを実行する場合、いずれの小当たり当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Bの実行対象となり得るとともに、いずれの小当たり当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Bの実行の抽選対象となり得るように構成されている。この例では4個の保留が保留内連荘演出Bの実行の対象かつ実行の抽選対象となり、抽選の結果、2個の小当たり当選している保留に対して保留内連荘演出Bを実行する。この例での保留内連荘演出Bでは、4個の保留に対して実行対象として2個が決定されたので、2個のVチャンスアイコンが表示されるように構成されている。そして、Vチャンスアイコンが表示された2個の小当たりの保留に対しては、再度の保留内連荘演出Bの実行の抽選対象とならないように構成されている。Vチャンスアイコンが表示

40

50

されなかった2個の小当り（抽選の結果、保留内連荘演出Bの実行の対象とならなかった2個の直Vとなる態様を実行する小当り）に対しては、次のラウンドや次の特別遊技の実行中（特別遊技開始デモ中を含む）に、再度の保留内連荘演出Bの実行の抽選対象となるように構成されている。

【0534】

なお、ランクアップ演出Dでは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は特別遊技開始デモにて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があると判定した場合であって、サブ入力ボタンの操作を促進する画像オブジェクトが表示された場合に、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）する保留内連荘先読み演出Aを実行してもよい。

10

【0535】

ランクアップ演出Dで保留内連荘先読み演出Aが実行された場合、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）にVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当り図柄に係る保留が2個以上存在することが確定していることを示している。

【0536】

ランクアップ演出Dの保留内連荘先読み演出Aは、サブ入力ボタンの操作に基づいて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）のVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当り図柄の数（例えば、2個）に対応した数の特殊アイコンとしての超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示（例えば、「M」を2個表示）するように構成されている。

20

【0537】

なお、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）のVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当り図柄の数に対応した数の特殊アイコンとしての超Mチャンスアイコンを表示するように説明したが、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）のVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）の小当り図柄の数の全て（2個の例を示したが、第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の4に対応した4個を表示可能、第1主遊技側と第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の8に対応した8個を表示可能）に対応する超Mチャンスアイコンを表示させなくてもよく、副制御部の特別遊技開始デモにおける抽選（保留内連荘先読み抽選や先読み抽選など）によって当選した保留の数に対応する超Mチャンスアイコンを表示してもよい。

30

【0538】

例えば、副制御部による第2主遊技側の保留内にVチャレンジ動作となる態様を実行する小当り当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に、4個のVチャレンジ動作となる態様を実行する小当りが当選している保留が存在すると判定されたとする。保留内連荘演出Aを実行する場合、いずれの小当り当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Aの実行対象となり得るとともに、いずれの小当り当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Aの実行の抽選対象となり得るように構成されている。この例では4個の保留が保留内連荘演出Aの実行の対象かつ実行の抽選対象となり、抽選の結果、2個の小当り当選している保留に対して保留内連荘演出Aを実行する。この例での保留内連荘演出Aでは、4個の保留に対して実行対象として2個が決定されたので、2個の超Mチャンスアイコンが表示されるように構成されている。そして、超Mチャンスアイコンが表示された2個の小当りの保

40

50

留に対しては、再度の保留内連荘演出Aの実行の抽選対象とならないように構成されている。超Mチャンスアイコンが表示されなかった2個の小当り（抽選の結果、保留内連荘演出Aの実行の対象とならなかった2個のVチャレンジ動作となる態様を実行する小当り）に対しては、次のラウンドや次の特別遊技の実行中（特別遊技開始デモ中を含む）に、再度の保留内連荘演出Aの実行の抽選対象となるように構成されている。なお、ランクアップ演出Dでは、保留内に小当り図柄が2個以上保留されていることが確定していることを示している例を示したが、1個であってもよい。また、副遊技部での小当り図柄があるか否かの先読み判定を特別遊技開始デモ中に実行する例を示したが、図柄変動中、小当り開始デモ中、小当り遊技中、大当り遊技中などの所定のタイミングで実行してもよい。

【0539】

ランクアップ演出Eは、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドである第2__3R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が2ラウンド、直Vの演出（直V演出））、に対しては実行されるように構成されている。ランクアップ演出Eが実行された場合は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドであることが確定するように構成されている。

【0540】

ランクアップ演出A～Eは、ランクアップ演出時の背景の色等に応じて、ランクアップするラウンドや獲得する特殊アイコンを示唆するように構成してもよい。このように構成する場合、赤背景の場合は、6ラウンド以上の特別遊技ヘランクアップが確定し、金背景の場合は、6ラウンド以上の特別遊技ヘランクアップが確定するとともに特殊アイコン（例えば、「Vアイコン」、「Mアイコン」）を少なくとも1個以上獲得するような例を挙げることができる。

【0541】

また、Vチャンスアイコンは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があると判定した場合にVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示するように構成されており、Vチャンスアイコンを表示する演出を保留内連荘先読み演出Bとする。

【0542】

また、超Mチャンスアイコンは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があると判定した場合に超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示するように構成されており、超Mチャンスアイコンを表示する演出を保留内連荘先読み演出Aとする。

【0543】

また、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目や、それ以降のラウンドで特殊アイコンとして、Vチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示する演出を実行するように構成されている。ランクアップ演出A、ランクアップ演出B、ランクアップ演出Cは、ポイントの表示以外に特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装

10

20

30

40

50

置SGに「Mアイコン」を表示する)を表示するように構成されている。

【0544】

ランクアップ演出Aにおいて、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)、超Mチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する)を表示させるタイミングは、サブ入力ボタンの3回の押下の実行時に行われ、サブ入力ボタンの操作時に保留内に当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当たり図柄があると判定した保留と、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当たり図柄があると判定した保留がある場合、サブ入力ボタンの操作に基づく抽選(保留内連荘先読み抽選など)によって表示されるように構成されているが、サブ入力ボタンの操作に基づくことなく表示してもよい。

10

【0545】

ランクアップ演出Bにおいて、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)、超Mチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する)を表示させるタイミングは、サブ入力ボタンの連打の押下の実行時に行われ、サブ入力ボタンの操作時に保留内に当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当たり図柄があると判定した保留と、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当たり図柄があると判定した保留がある場合、サブ入力ボタンの連打の操作に基づく抽選(保留内連荘先読み抽選など)によって表示されるように構成されているが、サブ入力ボタンの連打の操作に基づくことなく表示してもよい。

20

【0546】

ランクアップ演出A、ランクアップ演出B、ランクアップ演出Cにおいて、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)、超Mチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する)を表示する場合、最大1個となるように構成されているが、複数個表示してもよい。特殊アイコンの出現方法は、ランクアップ演出A、ランクアップ演出Bの場合は、サブ入力ボタンの有効時間中の操作遊技中の獲得ポイント数の表示の上に「+Vアイコン」、「+Mアイコン」を表示する。ランクアップ演出Cの場合は、飛び出したサブ入力ボタンを一撃で押下することによるポイントの表示タイミングと同時に「Vチャンス」を大きく表示する。なお、1の種類の特殊アイコンのみ(例えば、「Vアイコン」のみ。例えば、「Mアイコン」のみ。)を表示対象としてもよい。また、特殊アイコンを表示するタイミングは、第1大入賞口C10や第2大入賞口C20、右一般入賞口P20への入球に基づき表示を実行するか否かの抽選を実行し、抽選の結果、表示を実行することが決定された場合に特殊アイコンを表示するようにしてもよい。さらに、表示する特殊アイコンの数を抽選によって決定してもよいし、第1大入賞口C10や第2大入賞口C20、右一般入賞口P20への入球に基づき表示する特殊アイコンの数を抽選によって決定してもよい。

30

【0547】

特定演出(ランクアップ演出)は、特別遊技開始デモの実行時間中に行う演出であるが、小当たり遊技開始デモの実行時間中、小当たり遊技中、小当たり遊技終了デモの実行時間中、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目、それ以降のラウンド、特別遊技終了デモの実行期間中のタイミングで実行してもよく、複数のタイミングで複数回実行してもよい。このように構成する場合は、副制御部は、小当たり遊技中や特別遊技中において、第2主遊技側の保留内(第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい)に小当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当たり図柄があるか否かの判定と、第2主遊技側の保留内(第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい)に小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当たり図柄があるか否かの判定を実行するのが好適である。

40

【0548】

主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内(第1主遊技側の保留内であってもよいし、第

50

1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい)に小当たり当選している保留があるか否かを判定し、小当たり当選している保留(トリガ保留)があると判定した場合に保留内連荘先読み演出(例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)を、小当たり遊技開始デモの実行時間中、小当たり遊技中、小当たり遊技終了デモの実行時間中、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目、それ以降のラウンド、特別遊技終了デモの実行期間中に実行する例を示したが、図柄変動中に実行してもよい。

【0549】

このように構成する場合、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内に小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当り図柄となる保留(トリガ保留)があると判定した場合、図柄変動中に超Mチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する)を表示する保留内連荘先読み演出Aを実行するように構成されていけばよい。

【0550】

また、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内に小当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当り図柄となる保留(トリガ保留)があると判定した場合にVチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)を表示する保留内連荘先読み演出Bを実行するように構成されていけばよい。図柄変動中に保留内連荘先読み演出を実行する場合、表示した特殊アイコン(例えば、「Vアイコン」、「Mアイコン」)を図柄変動が終了するまで演出表示装置SG上に表示(常駐)させておくように構成されている。また、1回の保留内連荘先読み演出で複数個の特殊アイコン(例えば、「Vアイコン」、「Mアイコン」)を表示するように構成してもよい。また、1の種類の特殊アイコンのみ(例えば、「Vアイコン」のみ。例えば、「Mアイコン」のみ。)を表示対象としてもよい。

【0551】

図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出(例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)の実行タイミングは、以下のタイミングを例示する。

(1)SPリーチの演出における当否を示すサブ入力ボタンの操作の直前のタイミング(図131の(j2)よりも後のタイミングであって、図132の(k2)よりも前のタイミング)

(2)SPリーチの演出におけるSPリーチのタイトルを表示するタイミング(図131の(i2)よりも後のタイミングであって、図132の(k2)よりも前のタイミングや図67の(m)のタイミング)

(3)SPリーチの演出におけるSPリーチの演出が失敗してから復活して演出が成功する場合の失敗の演出が表示されて通常画面を表示したタイミング

(4)ハズレの第1装飾図柄を確定停止するタイミング

【0552】

また、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出(例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)の実行タイミングとして、図129の(b)~(l)における以下のタイミングを例示する。

(b)第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行するタイミング

(c)変動表示を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミ

10

20

30

40

50

ング

(d) 加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミング

(e) 高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

(f) 左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

(g) 高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

(h) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

(i) 擬似連図柄が減速変動を実行するタイミング

(j) 擬似連図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

(k) 中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

(l) 擬似連図柄が再変動を実行するタイミング

10

【0553】

また、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングとして、図130の(m)～(x)における以下のタイミングを例示する。

(m) 左列、中列、右列の第1装飾図柄が再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション2を実行するタイミング

(n) 再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミング

(o) 加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミング

20

(p) 高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

(q) 左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミング

(r) 高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

(s) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミング

(t) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後のタイミング

(u) 左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行するタイミング

(v) 左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション1を実行するタイミング

(w) 擬似連図柄が減速変動を実行するタイミング

(x) 擬似連図柄が定位置アクション2を実行するタイミング

30

【0554】

また、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングとして、図131の(y)～(j2)における以下のタイミングを例示する。

(y) 中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミング

(z) 擬似連図柄が再変動を実行するタイミング

(a2) 左列、中列、右列の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション3を実行するタイミング

(b2) 再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミング

40

(c2) 加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングで

(d2) 高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

(e2) 左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミング

(f2) 高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

(g2) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミング

(h2) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後のタイミング

(i2) 左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション2を実行するタイミング

(j2) 左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行するタイミング

50

【0555】

また、図132の(k2)～(n2)における以下のタイミングを例示する。

(k2) 中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミング

(l2) 左列、中列、右列の第1装飾図柄が決めアクションを実行するタイミング

(m2) は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミング

(n2) は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止を実行するタイミング

【0556】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄1の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)1/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)1/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5となるような回転体の態様に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

10

【0557】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄2の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)2/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)2/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5となるような回転体の態様(V増やし演出2/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

20

【0558】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)3/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)3/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様(V増やし演出3/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

30

【0559】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)4/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)4/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様(V増やし演出4/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

40

【0560】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄5の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)5/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャン

50

ス) 5 / 5 が実行され、第 1 主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が 5 / 5 となるような回転体の態様 (V 増やし演出 5 / 5 で示した回転体の態様) に設定されており、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が特定領域 C 1 2 - 2 を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を 2 ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を 4 ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。このように、小当り図柄 (第 1 __ 4 R 図柄 1 の小当り図柄、第 1 __ 4 R 図柄 2 の小当り図柄、第 1 __ 4 R 図柄 3 の小当り図柄、第 1 __ 4 R 図柄 4 の小当り図柄、第 1 __ 4 R 図柄 5 の小当り図柄) に応じて、小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率が異なるように構成されている。

10

【0561】

図 5 8 は、演出表示装置 S G に表示される回転体アイコンを使用した演出のイメージ図である。非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の演出用図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄) の確定停止中、演出用図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄) の図柄変動中において、回転体アイコン (特定演出)、演出表示装置 S G の下部領域に表示する。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の変動態様であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。回転体アイコンの表示態様の変化要素として第 1 の要素 (「V」穴の数) と、第 2 の要素 (回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色) とを有する。図柄変動中に表示された回転体アイコンの第 1 の要素 (「V」穴の数) が示す態様によって、小当り当選している可能性を示唆 (報知) するとともに、小当り当選した場合の小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の回転体の動作態様として特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率としての特定領域入球容易性 {特定領域 C 1 2 - 2 への遊技球の入球容易性の度合い (特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様)} を示唆 (報知) している。図柄変動中に表示された回転体アイコンの第 2 の要素 (回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色) が示す態様に応じて、小当りの当選期待度を示唆 (報知) している。

20

【0562】

回転体アイコンの画像オブジェクトを使用した演出 (回転体アイコン演出) は、図 5 8 の (a) の演出用図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄) がハズレ図柄で確定停止している際に表示されており、回転体アイコンの画像オブジェクトは、一の軸を中心として常に回転している。そして、回転体アイコンの画像オブジェクト中には、「V」、「外」 { (a) ハズレ図柄確定停止の図では示していない } の穴の画像オブジェクトが合計 5 個の回転体の画像オブジェクト { (a) の図では、「V」が 1 個、「外」が 4 個 } が含まれており、「V」の数を示す値 { (a) の図では、1 / 5 } の画像オブジェクトが含まれている。

30

【0563】

(b) の演出用図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄) の図柄変動中においては、回転体アイコン破壊演出 (第 2 の要素の演出としての回転体アイコンのひび割れ演出、割れ目からの発光演出) と、第 1 の要素の演出としての「V」穴変化演出を実行する。

【0564】

(c) の演出用図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄) の図柄変動中においては、第 1 の要素の演出としての「V」穴変化演出の結果、「V」の数を示す値 (第 1 の要素) が 2 / 5 となり、第 2 の要素の演出としての回転体アイコン破壊演出 (回転体アイコンのひび割れ演出、割れ目からの発光演出) の演出としての後述するステップアップ演出のステップ数が (b) よりも大きくなる。

40

【0565】

(d) の演出用図柄 (第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄) の図柄変動中においては、第 2 の要素の演出としての回転体アイコン破壊演出が失敗する態様を示しており、(c) で示していた第 1 の要素の演出としての「V」穴変化演出の結果の「V」の数を示す値 (第 1 の要素) としての 2 / 5 が、初期値の 1 / 5 に戻るように構成されているが、2 / 5 のまま変

50

化させず、その後の図柄変動中も継続して表示させてもよい。そして、継続した図柄変動中において、2/5、3/5、4/5、5/5に対応する「V」の数を示す値や、回転体の画像オブジェクトが表示されるような演出（例えば、Vチャレンジ演出）を実行してもよい。

【0566】

(e)の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中においては、第2の要素の演出としての回転体アイコン破壊演出が成功する様を示しており、成功演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊され、回転体アイコンの画像オブジェクトの中に表示されていた、「V」の数を示す値の画像オブジェクトと回転体の画像オブジェクトとが拡大した状態で表示される。

10

【0567】

この例では、(c)で示していた第1の要素の演出としての「V」穴変化演出の結果の「V」の数を示す値（第1の要素）としての2/5が拡大表示され、回転体アイコンの画像オブジェクトの中に表示されていた回転体の画像オブジェクト（(e)の図では、「V」が2個、「外」が3個）が拡大表示されるようになっているが、2/5とは異なる3/5や4/5、5/5に対応する「V」の数を示す値や、2/5とは異なる3/5や4/5、5/5に対応する回転体の画像オブジェクトが表示されるようにしてもよい。また、回転体アイコンの成功演出が実行されて、回転体アイコンが完全に破壊されることで小当たり当選していることが確定するように構成されている。また、この回転体アイコン破壊演出の成功演出が実行されると、SPリーチへの発展が確定するように構成されている。また、例えば、(e)で示すように2/5でSPリーチに発展した場合、SPリーチ中に3/5、4/5、5/5に対応する「V」の数を示す値や、回転体の画像オブジェクトが表示されるような演出（例えば、Vチャレンジ演出）を実行してもよい。なお、小当たりが当選している場合にのみ、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトを破壊する成功演出を実行する例を示したが、小当たりが当選している場合に、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊できない失敗演出を実行してもよい。その場合は、一旦、失敗演出を実行してから復活して成功演出するように構成してもよいし、失敗演出の後に小当たりが当選する演出を実行するように構成してもよい。なお、回転体アイコンを使用した演出（回転体アイコン演出）は、(a)の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）がハズレ図柄で確定停止している際に表示されている例を示したが、(b)の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中に表示が開始されるように構成してもよい。

20

30

【0568】

また、回転体アイコン演出は、以下のように構成されている。第1の要素（「V」穴の数）は、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性{特定領域C12-2への遊技球の入球容易性の度合い（特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様）}を示唆（報知）しているとしたが、例えば、第1の要素=2/5の場合は、2/5以上を示すものであって、3/5、4/5、5/5の特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性{特定領域C12-2への遊技球の入球容易性の度合い（特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様）}を示している。つまり、小当たり当選した場合、Vチャレンジ動作となる態様が2/5以上となることを示唆（報知）している。また、第1の要素は、小当たり当選している可能性を示唆（報知）するように構成されているが、回転体アイコン破壊演出の成功の前である(b)や(c)のタイミングによって、ある値（例えば、3/5）以上が表示されると、小当たり当選が確定していることを示すように構成されている。また、ある値（例えば、3/5）以上が表示されると、回転体アイコン破壊演出で成功演出となることが確定するように構成してもよい。回転体アイコン破壊演出で成功演出となることが確定することで、SPリーチMバトルの変動態様となることを示唆（報知）してもよい。SPリーチMバトルの変動態様は、小当たり当選が確定していることに対応しているため、小当たりの当選を示唆（報知）している。

40

50

【0569】

第2の要素（回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色）は、例えば、回転体アイコンのひび割れ具合と割れ目からの発光色を示すステップアップ演出で示している。ステップアップ1として、ひび小の白発光となっている。ステップアップ2として、ひび小の青発光となっている。ステップアップ3として、ひび中の緑発光となっている。ステップアップ4として、ひび中のオレンジ発光となっている。ステップアップ5として、ひび大の赤発光となっている。

【0570】

また、このステップアップ演出は、リーチおよびリーチの種類、小当たり当選期待度を示唆（報知）するようになっている。ステップアップ1は、リーチとなる可能性があることを示唆している。ステップアップ2は、リーチ以上の変動態様となることを示唆している。ステップアップ3は、リーチ以上の変動態様となることを示唆している。ステップアップ4は、弱SPリーチ以上の変動態様となることを示唆している。ステップアップ5は、SPリーチMバトルの変動態様となることを示唆している。SPリーチMバトルの変動態様は、小当たり当選が確定していることに対応しているため、ステップアップ5は実質的に小当たりの当選を示唆（報知）している。

【0571】

小当たり図柄として、第1__4R図柄1（第一特定態様）と、第1__4R図柄2（第二特定態様）とを有している。特定領域C12-2への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1/5の態様（第一入球容易性態様）と、入球確率が2/5の態様（第二入球容易性態様）とを有しており、主遊技図柄が、第1__4R図柄1にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が1/5の態様となり、主遊技図柄が、第1__4R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が2/5の態様となるよう構成されている。そして、主遊技図柄の変動表示中に、演出表示装置SG上において回転体アイコン演出（特定演出）を実行可能である。回転体アイコン演出は、小当たり図柄の態様に基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が異なるように構成されており、回転体アイコン演出の表示態様の要素として、「V」穴の数の要素（第一の要素）と、回転体アイコンのひび割れ具合の要素や回転体アイコンの割れ目からの発光色の要素（第二の要素）とを有しており、「V」穴の数（第一の要素）の表示態様によって、特定領域への遊技球の入球容易性の度合い（特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様）を示唆するように構成されており、回転体アイコンのひび割れ具合や回転体アイコンの割れ目からの発光色（第二の要素）の表示態様によって、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様となる期待度を示唆するように構成されている。

【0572】

このように構成することで、1つの予告演出としての回転体アイコン（特定演出）で、小当たりが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）、小当たり当選の期待度の2つを示唆（報知）可能であるため、予告演出における態様変化を楽しむバリエーション（第1の要素及び第2の要素の変化態様の組み合わせを楽しむ）を増やすことができる。つまり、単純に小当たりに当選するかどうかを予告するだけでなく、仮に小当たりした場合のV入賞期待度は如何程であるかを予告するようになっており、この2つの期待感を1つの予告演出に持たせることができる。

【0573】

第1の要素（「V」穴の数）の態様として、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が1/5となることを示唆（報知）する態様A（「V」穴が1つである1/5のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が2/5となることを示唆（報知）する態様B（「V」穴が2つである2/5のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域

入球容易性が3/5となることを示唆（報知）する態様C（「V」穴が3つである3/5のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が4/5となることを示唆（報知）する態様D（「V」穴が4つである4/5のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が5/5となることを示唆（報知）する態様E（「V」穴が5つである5/5のVチャレンジ動作となる態様）とを有している。

【0574】

先読み演出として、回転体アイコンの第1の要素、第2の要素を変化させる回転体アイコン先読み演出を備えており、回転体アイコン先読み演出は、トリガ保留よりも前の図柄変動において、第1の要素、第2の要素を変化させる演出を実行するように構成されている。例えば、トリガ保留の3つ前の図柄変動において、第1の要素は、図58の（b）で示す2/5を表示し、第2の要素は、ステップアップ演出としてステップアップ1のひび小の白発光となる演出を実行する。トリガ保留の2つ前の図柄変動において、第1の要素は、図58の（a）で示す1/5（第1の要素の態様A）を表示し、第2の要素は、ステップアップ演出としてステップアップ2のひび小の青発光となる演出を実行する。トリガ保留の1つ前の図柄変動において、第1の要素は、図58の（c）で示す2/5を表示し、第2の要素は、ステップアップ演出としてステップアップ3のひび中の緑発光となる演出を実行する。トリガ保留の図柄変動において、トリガ保留が小当たり当選していない場合、第2の要素の演出として、図58の（d）で示す回転体アイコン破壊演出が失敗する態様の演出を実行し、（c）で示していた「V」穴変化演出の結果の「V」の数を示す値（第1の要素）としての2/5が、初期値の1/5に戻るよう構成されている。

【0575】

一方、トリガ保留の図柄変動において、トリガ保留が小当たり当選している場合、第2の要素の演出として、図58の（e）で示す回転体アイコン破壊演出が成功する態様の演出を実行し、成功演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊され、回転体アイコンの画像オブジェクトの中に表示されていた、「V」の数を示す値（第1の要素）の画像オブジェクト2/5と回転体の画像オブジェクトとが拡大した状態で表示されるよう構成されている。

【0576】

また、トリガ保留の図柄変動において、例えば2/5でSPリーチに発展した場合、SPリーチ中に3/5、4/5、5/5に対応する「V」の数を示す値や、回転体の画像オブジェクトが表示されるような演出（例えば、Vチャレンジ演出）を実行してもよい。なお、小当たりが当選している場合にのみ、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトを破壊する成功演出を実行する例を示したが、小当たりが当選している場合に、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊できない失敗演出を実行してもよい。その場合は、一旦、失敗演出を実行してから復活して成功演出するよう構成してもよいし、失敗演出の後に小当たりが当選する演出を実行するよう構成してもよい。

【0577】

図59は、リザルト画面のイメージ図である。RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技側の保留の数に対応した数の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行するように構成されている。例えば、第2主遊技側の保留が4個存在している場合は、第2主遊技側の保留の4個に対応した4回分の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行する。この非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に第2主遊技側の保留が4個存在している例において、4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）において、リザルト画面（RUSH1、2状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数や連

10

20

30

40

50

荘中に獲得した出玉数などを表示する画面)を表示するように構成されている。

【0578】

図59の(a)に示すように、第2主遊技側の保留が4個存在している例における4個目の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動)がハズレの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)ではあるが、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として失敗を示す演出を実行する。

10

【0579】

ここで、この図柄変動は非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)であるが、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)が終了した後に連続して実行される演出であり、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルT4、T5を用いるため、背景は時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の背景を用いている。詳細には、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルT4を用いて変動態様を選択した場合は、RUSH2の背景を表示し、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルT5を用いて変動態様を選択した場合は、RUSH1の背景を表示するように構成されている。

【0580】

そして、SPリーチの演出の結果演出として失敗を示す演出を実行した後であって、第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する所定時間前(例えば、8秒前)にリザルト画面を表示する。リザルト画面は、第2主遊技図柄の図柄変動の開始から所定時間経過後に表示されるように構成してもよい。リザルト画面は、(c)で示すように、RUSH1、RUSH2状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数である『BONUS×2』や連荘中に獲得した出玉数である『1000GET』を表示する画面である。リザルト画面を表示した後、(d)で示すように演出ステージAの背景に切り替えて、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄を確定停止させる。

20

【0581】

そして、第2装飾図柄が確定停止した後、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない場合は、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。一方、第2装飾図柄が確定停止した後、第2主遊技側の保留が存在しており、第1主遊技側の保留は存在していない場合は、第2主遊技図柄の図柄変動を開始する。なお、演出ステージAへ切り替えを開始した際、第1装飾図柄は、SPリーチが外れたことを示す「171」の態様で揺れアクション(揺れ変動)させておき、第2主遊技図柄および第2装飾図柄は図柄変動を実行させておくのが好適である。そして、第2主遊技図柄の図柄変動の確定停止に合わせて、第2装飾図柄も確定停止させ、当該変動の演出用保留表示を消去するのが好適である。変形例として、演出ステージAへ切り替えを開始した状況下(第2主遊技図柄の変動中)においては、当該変動の演出用保留表示は非表示としてもよく、次の変動(第1主遊技図柄の変動)が開始されることで、当該変動の演出用保留表示を表示するよう構成してもよい。

30

【0582】

また、図59の(b)に示すように、非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において第2主遊技側の保留が4個存在している例における4個目の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動)が小当りの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出を実行する。SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出された際、第2主遊技図柄が小当り図柄(例えば、第2__10R図柄3)の態様で確定停止する。第2主遊技

40

50

図柄の図柄変動が確定停止する際、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させるが、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させることなく、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出のみを実行してもよい。

【0583】

第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止した後、小当り遊技開始デモの演出を実行するように構成されている。この小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている（図60の(c)を参照、但し、図60(c)とは異なり、背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される）。

10

【0584】

小当り遊技開始デモの演出が終了すると小当り遊技を開始し、第1大入賞口C10を開放させる。第1大入賞口C10に遊技球が入球した場合、第1大入賞口C10の特定領域C12-2に遊技球が入球するか否かを煽るVチャレンジ演出（回転体がVチャレンジ動作となる態様）を実行する。Vチャレンジ演出の結果、「外」穴である一般領域C12-3に遊技球が入球したことを検出すると、特別遊技には発展せず、小当り遊技が終了する。小当り遊技が終了する際は、小当り遊技終了デモの演出を実行する。小当り遊技終了デモの演出では、リザルト画面を表示するように構成されている。

20

【0585】

リザルト画面は、小当り遊技終了デモが終了する所定時間前、または、小当り遊技終了デモの開始から所定時間経過後に表示されるように構成されている。リザルト画面は、(c)で示すように、RUSH1やRUSH2の状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数である『BONUS×2』や連荘中に獲得した出玉数である『1000GET』を表示する画面である。リザルト画面を表示した後、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない場合は、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。一方、リザルト画面を表示した後、第2主遊技側の保留が存在しており、第1主遊技側の保留は存在していない場合は、第2主遊技図柄の図柄変動を開始する。なお、リザルト画面を表示した後、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する際、演出ステージAへ切り替えを行ってから第1主遊技図柄の図柄変動を開始するのが好ましい。リザルト画面を表示した後、第2主遊技図柄の図柄変動を開始する場合は、非時間遊技状態（低確低ベース状態）ではあるが、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を継続させたまま第2主遊技図柄の図柄変動を開始するのが好ましい。

30

【0586】

なお、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了する第2主遊技図柄の図柄変動がハズレであり、かつ、第2主遊技側の保留は存在していない場合は、そのハズレ変動（時間短縮遊技状態の最終変動）ではリザルト画面を表示しないように構成されている。この場合、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了する第2主遊技図柄の図柄変動がハズレ図柄で確定停止し、次の第1主遊技図柄の図柄変動が開始する際に演出ステージAにステージを切り替えて図柄変動を開始するように構成されている。

40

【0587】

第2主遊技始動口電動役物B11d（可変部材）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い時間短縮遊技状態を有しており、特別遊技の実行終了後において時間短縮遊技状態とするよう構成されている。主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が10回行われるまで時間短縮遊技状態が維持されるよう構成されており、時間短縮遊技状態において一単位が10回行われた後は、時間短縮遊技状態から通常遊技状態となるように構成されている。そして、時間短縮遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変

50

動表示が時間短縮遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、小当り遊技を行う情報と判定された場合は、小当り遊技の実行中にリザルト画面（小当り遊技に関する結果演出）を実行可能であり、時間短縮遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が時間短縮遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、小当り遊技を行わないハズレの情報と判定された場合は、当該主遊技情報に係る変動表示中にリザルト画面を実行するように構成されている。

【0588】

RUSH1、RUSH2においてVチャレンジ演出を実行するばちんこ遊技機において、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）における第2主遊技図柄の最終の図柄変動では、特定領域に入球が確定しない（入球困難な）小当りとなり得るため、このような場合であっても、ハズレとなる場合と同様に適切にリザルト画面を表示し、その後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）への移行に違和感なく繋げることができる。

【0589】

図60は、パンク演出のイメージ図である。RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技側の保留の数に対応した数の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行するように構成されており、例えば、第2主遊技側の保留が4個存在している場合は、第2主遊技側の保留の4個に対応した4回分の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行する。そして、この非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に第2主遊技側の保留が4個存在している例において、4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）において、リザルト画面を表示するように構成されている例を説明したが、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）以外の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動よりも前の図柄変動であり、非時間短縮遊技状態にて消化される第2主遊技側の保留に係る変動）が小当りとなる図柄変動の場合は、小当り遊技で特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しなかった場合に特殊演出（パンク演出）を実行するように構成されている。なお、特殊演出（パンク演出）を実行しないように構成されていてもよい。

【0590】

小当り遊技で特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しなかった場合に実行される特殊演出（パンク演出）は、（c）パンク演出1に示すように、『「V」を狙え』の背景が黒で、右を示す矢印の画像オブジェクトが白で表示される演出となっており、小当り遊技開始デモの演出で表示していた『「V」を狙え』演出が暗転した画像になっている。そして、特殊演出（パンク演出）を所定時間（例えば、5秒間）表示させた後、次の図柄変動で第2主遊技図柄の図柄変動が行われる場合は時間短縮遊技状態の背景を継続して表示するように構成されている。ここで、次の図柄変動で第1主遊技図柄の図柄変動が行われる場合は演出ステージBの背景を継続して表示してもよい。

【0591】

特殊演出（パンク演出）であるパンク演出1は、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）でも実行されるよう構成されている。RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）の場合は実行されないように構成されている。

【0592】

つまり、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技側の

保留が存在している場合は、第2主遊技側の保留の数に対応した数の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行するように構成されており、例えば、第2主遊技側の保留が4個存在している場合は、第2主遊技側の保留の4個に対応した4回分の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行する。この非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に第2主遊技側の保留が4個存在している例において、4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）において、第2主遊技図柄の図柄変動が小当たりとなり、小当たり遊技で特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しなかった場合、特殊演出（パンク演出）を実行しないように構成されているが、特殊演出（パンク演出）を実行するように構成してもよい。

【0593】

図60の（a）に示すように、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）以外の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動よりも前の図柄変動であり、非時間短縮遊技状態にて消化される第2主遊技側の保留に係る変動）が小当たりの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出を実行する。SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出された際、第2主遊技図柄が小当たり図柄（例えば、第2__10R図柄3）の態様で確定停止する。第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する際、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させるが、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させることなく、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出のみを実行してもよい。

【0594】

第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止した後、小当たり遊技開始デモの演出を実行する。この小当たり遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている（図60の（c）を参照、図60（c）の背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される）。小当たり遊技開始デモの演出が終了すると小当たり遊技を開始し、第1大入賞口C10を開放させる。第1大入賞口C10に遊技球が入球した場合、第1大入賞口C10の特定領域C12-2に遊技球が入球するか否かを煽るVチャレンジ演出（回転体がVチャレンジ動作となる態様）を実行する。Vチャレンジ演出の結果、「V」穴に遊技球が入球したことを検出すると、特別遊技開始デモにおいて、「V」入球の成功演出（例えば、「V入球」を表示する演出）を実行する。また、特別遊技開始デモの演出では、ランクアップ演出A～Eのいずれかの演出を実行するように構成されている。なお、ランクアップ演出を実行しなくてもよい。特別遊技開始デモの演出が終了すると、特別遊技を2ラウンドから開始し、小当たり図柄で定められたラウンドまで特別遊技を実行するように構成されている。

【0595】

図60の（b）に示すように、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）以外の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動よりも前の図柄変動であり、非時間短縮遊技状態にて消化される第2主遊技側の保留に係る変動）が小当たりの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図

10

20

30

40

50

柄変動を開始する際の背景は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出を実行する。SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出された際、第2主遊技図柄が小当り図柄（例えば、第2__10R図柄3）の態様で確定停止する。第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する際、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させるが、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させることなく、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出のみを実行してもよい。

【0596】

第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止した後、小当り遊技開始デモの演出を実行する。この小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている（図60の（c）を参照、但し、図60（c）とは異なり、背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される）。小当り遊技開始デモの演出が終了すると小当り遊技を開始し、第1大入賞口C10を開放させる。第1大入賞口C10に遊技球が入球した場合、第1大入賞口C10の特定領域C12-2に遊技球が入球するか否かを煽るVチャレンジ演出（回転体がVチャレンジ動作となる態様）を実行する。Vチャレンジ演出の結果、「外」穴である一般領域C12-3に遊技球が入球したことを検出すると、特別遊技には発展せず、小当り遊技が終了する。小当り遊技が終了する際は、小当り遊技終了デモの演出を実行するように構成されている。小当り遊技終了デモの演出では、特殊演出（パンク演出）を実行するように構成されている。特殊演出（パンク演出）は、小当り遊技終了デモが終了する所定時間前、または、小当り遊技終了デモの開始から所定時間経過後に表示されるように構成されている。図60では、Vチャレンジ演出における特殊演出の実行態様について示したが、直V演出においても同様の特殊演出に実行態様としてもよく、その場合、直V演出においても、小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-1に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行し、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示し（図60の（c）を参照、但し、図60（c）とは異なり、背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される）、第1大入賞口C10を開放させ、そのうえで特定領域C12-1に入球しなかった場合に、小当り遊技終了デモ中にパンク演出1を実行するよう構成する。なお、特殊演出（パンク演出）として、（d）に示すようなパンク演出2を備えており、このパンク演出2は、（1）RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了する第2主遊技図柄の図柄変動が小当りとなる図柄変動の場合であって、第2主遊技側の保留は存在していない場合であって、小当り遊技中に特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しない場合に実行される、又は、（2）RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）が小当りとなる図柄変動の場合であって、小当り遊技中に特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しない場合に実行されるように構成されている。ここで、パンク演出2については、パンク演出1を実行したうえで実行する（つまり、パンク演出1表示→パンク演出非表示→パンク演出2表示）ように構成してもよい。

【0597】

図61は、連続演出の演出フローを示す図である。特別遊技が終了した後のRUSH2は10回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となっており、1変動～10変

10

20

30

40

50

動の図柄変動において、連続演出を実行するように構成されている。なお、RUSH2は10回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となっており、1変動～10変動の図柄変動に限定されることなく、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）内であればよい。1変動～10変動の図柄変動の任意の期間で連続演出が実行されるように構成されていけばよい。

【0598】

連続演出は、RUSH2の1変動目から10変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技図柄の図柄変動で「MACHI」の文字を集める演出（「MACHI」の文字を表示する演出）である連続演出を複数変動に亘って実行するように構成されている。また、RUSH2の1変動目から10変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在しておらず、第1主遊技側の保留が存在している場合は、第1主遊技図柄の図柄変動で「MACHI」の文字を集める演出（「MACHI」の文字を表示する演出）である連続演出を複数変動に亘って実行するように構成されている。

【0599】

図61の（a）連続演出が成功する超Mチャンス演出について演出フローを説明する。RUSH2の8変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で連続演出が成功する場合を例にして演出フローを説明する。RUSH2の8変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始した時点で、「MACH」までの文字が集められている。そして、8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動中において、「MACHI」の文字を表示する演出（「M」・「A」・「C」・「H」・「I」の文字を累積して表示することで「MACHI」の文字を集める演出、図61では「MACHI表示」と記載している）を実行し、「MACHI」の文字を表示する演出の結果として演出表示装置SGに「I」の文字を表示する演出を行う。「I」の文字を表示する演出が実行されたので、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字が全て表示され、「MACHI」の文字を表示する演出が成功となり、この「MACHI」の文字を表示する演出が終了する。「MACHI」の文字を表示する演出が終了しても、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）での8変動目の図柄変動は継続しており、「MACHI」の文字を表示する演出の後に、「超Mチャンス」のタイトルを表示し、「ルーレットで回転体のレベルを決める」との表示された遊技説明を実行する。遊技説明の実行後、Vチャレンジ演出で使用する回転体の動作の態様を決定するルーレット演出を実行する。ルーレット演出の演出結果で、Vチャレンジ演出で使用する回転体の動作の態様が決定し、その後、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）での8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動を確定停止させる。第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止した後、小当り開始デモを行い、「V」を狙え演出を実行する。小当り遊技開始デモが終了すると、回転体C17がVチャレンジ動作となる態様で動作するVチャレンジ演出を実行する小当り遊技を実行する。

【0600】

図61の（b）連続演出が失敗する演出について演出フローを説明する。RUSH2の5変動目以降の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で連続演出が成功する場合を例にして演出フローを説明する。RUSH2の5変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始した時点で、「MAC」までの文字が集められている。そして、5変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動中において、「MACHI」の文字を表示する演出が実行され、「MACHI」の文字を表示する演出の結果として演出表示装置SGに「H」の文字を表示する演出を行う。「H」の文字を表示する演出が実行されたが、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字が全て表示されていない未完成の状態のため、続いて6変動目以降においても「MACHI」の文字を表示する演出を実行する。RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の6変動

目から10変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出を実行するが、「MACHI」の文字を表示する演出の結果として「I」の文字が表示されない場合、「MACHI」の文字を表示する演出は失敗となり、連続演出が終了となり、次の図柄変動を実行する。

【0601】

「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出は、先読み抽選に当選していない場合の連続演出A、先読み抽選に当選した場合の連続演出B、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの実行中に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行する連続演出Cを備えている。ここで、「MACHI」の文字を表示する演出として、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aについては、「MACHI」の文字が完成することではなく、先読み抽選に当選した場合の連続演出B、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの実行中に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行する連続演出Cについては、「MACHI」の文字が完成可能なよう構成されている。

【0602】

図62は、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオを示す図である。先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオは、複数のパターン（例えば、20パターン）で構成されている。演出シナリオ1は、1変動目から10変動目までにおいて、一度も「MACHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ2は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「A」の文字を表示し、3変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ3は、1変動目から3変動目までにおいて文字を表示することがなく、4変動目において「M」の文字を表示し、5変動目において「A」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ4は、1変動目から6変動目までにおいて文字を表示することがなく、7変動目において「M」の文字を表示し、8変動目において「A」の文字を表示し、9変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ5は、1変動目において文字を表示することがなく、2変動目において「MA」の2文字を同時に表示し、3変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

【0603】

演出シナリオ6は、1変動目から5変動目までにおいて文字を表示することがなく、6変動目において「MA」の2文字を同時に表示し、7変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ7は、1変動目から3変動目までにおいて文字を表示することがなく、4変動目において「M」の文字を表示し、5変動目において「A」の文字を表示し、6変動目において文字を表示することがなく、7変動目において「C」の文字を表示し、8変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ8は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「A」の文字を表示し、3変動目において「C」の文字を表示し、4変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ9は、1変動目から2変動目までにおいて文字を表示することがなく、3変動目において「M」の文字を表示し、4変動目において「A」の文字を表示し、5変動目において「C」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ10は、1変動目から3変動目までにおいて文字を表示することがなく、4変動目において「M」の文字を表示し、5変動目において「A」の文字を表示し、6変動目において「C」の文字を表示し、7変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

【0604】

演出シナリオ11は、1変動目から5変動目までにおいて文字を表示することがなく、6

変動目において「M」の文字を表示し、7変動目において「A」の文字を表示し、8変動目において「C」の文字を表示し、9変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ12は、1変動目において文字を表示することがなく、2変動目において「MA」の2文字を同時に表示し、3変動目において「C」の文字を表示し、4変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ13は、1変動目から5変動目までにおいて文字を表示することがなく、6変動目において「MA」の2文字を同時に表示し、7変動目において「C」の文字を表示し、8変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ14は、1変動目から7変動目までにおいて文字を表示することがなく、8変動目において「MA」の2文字を同時に表示し、9変動目において「C」の文字を表示し、10変動目において、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

10

【0605】

演出シナリオ15は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ16は、1変動目から3変動目までにおいて文字を表示することがなく、4変動目において「M」の文字を表示し、5変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ17は、1変動目から6変動目までにおいて文字を表示することがなく、7変動目において「M」の文字を表示し、8変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、9変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ18は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「A」の文字を表示し、3変動目において「C」の文字を表示し、4変動目において文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ19は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「A」の文字を表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「C」の文字を表示し、6変動目において「H」の文字を表示し、7変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ20は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

20

30

【0606】

図63は、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aのイメージ図である。以降、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオ20を例にして連続演出Aを説明する。演出シナリオ20は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

40

【0607】

図63の(a)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3である状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成されている（(b)を参照）。

【0608】

(c)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1

50

主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成されている（（d）を参照）。

【0609】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目、4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

10

【0610】

（f）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における5変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（g）を参照）。

【0611】

20

（h）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が4である状況における6変動目から10変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0612】

つまり、演出シナリオ20は、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗するように構成されており、演出シナリオ1～19も同様に「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗するように構成されている。

30

【0613】

図64は、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bのイメージ図である。図64の（a）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3であり、保留3がVチャレンジ演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図64で示す三角形の第1保留表示）となっている状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成されている（（b）を参照）。

40

【0614】

（c）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成されている（（d）を参照）。

【0615】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1

50

主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（f）を参照）。

【0616】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

「I」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（h）を参照）。

【0617】

なお、トリガ保留として、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する変動態様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出Bは、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。また、先読み演出Bのトリガ保留を第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されている。

【0618】

図65は、先読み抽選に当選している場合の連続演出B（シナリオ）のイメージ図である。先読み抽選に当選している場合の連続演出B（シナリオ）は、演出シナリオを用いて途中までの連続演出を実行するように構成されている。ここでは、先読み抽選に当選している場合であって演出シナリオの抽選で演出シナリオ15に当選した場合の例を示す。演出シナリオ15は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

【0619】

図65の（a）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3であり、保留3がVチャレンジ演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図65で示す三角形の第1保留表示）となっている状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成（演出シナリオ15の1変動目の演出と同様）されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成（演出シナリオ15の1変動目の演出と同様）されている（（b）を参照）。

【0620】

（c）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成（演出シナリオ15の2変動目の演出と同様）されている。「AC」が演出表示装置SGに

10

20

30

40

50

表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成（演出シナリオ15の1変動目の演出と同様）されている（（d）を参照）。2変動目までが演出シナリオ15に沿って連続演出B（シナリオ）を実行している。そして、3変動目以降は、演出シナリオ15では、「H」、「I」の文字を表示するパターンが存在しないので、先読み抽選に当選している場合の連続演出（シナリオ）は、演出シナリオで表示しない（できない）文字を表示するように構成されている。

【0621】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

10

「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（f）を参照）。

【0622】

（g）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

20

「I」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（h）を参照）。

【0623】

なお、トリガ保留として、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する変動態様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出（シナリオ）は、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。例えば、図65の（a）から（f）までは、当りの場合と同様であり、図65（g）、（h）で「I」の文字を表示しないようにする。また、先読み演出（シナリオ）のトリガ保留を第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されている。

30

【0624】

図66は、連続演出Cのイメージ図である。連続演出Cは、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの実行中に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行するように構成されている。以降、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオ20を例にして連続演出Aを説明する。演出シナリオ20は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

40

【0625】

図66の（a）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3である状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成され

50

ている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成されている（（b）を参照）。

【0626】

（c）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成されている（（d）を参照）。

10

【0627】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目、4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0628】

（f）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における5変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

20

「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（g）を参照）。

【0629】

5変動目までが演出シナリオ20に沿って連続演出Aを実行している。次の6変動目の図柄変動中に第2主遊技側に新たに1個の保留が入り、この新たな保留がVチャレンジ演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図66で示す三角形の第1保留表示）となっている（（h）を参照）。

【0630】

そして、6変動目以降は、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bを実行している。

30

（i）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における7変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0631】

（j）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動（トリガ保留の図柄変動）となっており、この（j）トリガ保留の図柄変動が超Mチャンスの演出を実行する変動態様となっている。詳細には、このトリガ保留の図柄変動は、テーブルT2の変動態様番号115～120の超Mチャンスの変動態様となっている。この超Mチャンスの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図66（j）の「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示され、図67の（p）の小当りを示す態様で第1装飾図柄と第2装飾図柄とが確定停止するまでの演出となっている。

40

【0632】

（j）トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過に「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。

「I」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（k）を参照）。（k）において演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されたことで

50

、「M A C H I」の文字を表示する演出としての連続演出が成功したこととなる。

【0633】

なお、トリガ保留として、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する変動態様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出Bは、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「M A C H I」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。

10

【0634】

連続演出が失敗する場合は、図66において、（a）から（g）の5変動目までの演出シナリオ20に沿って連続演出Aを実行する演出は同じとすることができる。次の6変動目の図柄変動中に第2主遊技側に新たに1個の保留が入り、この新たな保留がハズレ（例えば、通常変動、SPリーチ（RUSH）、バトルリーチ（RUSH））の演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図66で示す三角形の第1保留表示）となっている（（h）を参照）。

【0635】

そして、6変動目以降は、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bを実行している。

（i）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における7変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「M A C H I」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。トリガ保留がハズレの場合の（j）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動（トリガ保留の図柄変動）となっており、この（j）トリガ保留の図柄変動がハズレの演出を実行する変動態様となっている。詳細には、このトリガ保留の図柄変動は、テーブルT2の変動態様番号25の通常変動やテーブルT2の変動態様番号29のSPリーチ（RUSH）やテーブルT2の変動態様番号30のバトルリーチ（RUSH）の変動態様となっている。

20

30

【0636】

このハズレの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図66（j）の「M A C H I」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されないように構成されている。ハズレをトリガ保留とした図柄変動では「M A C H I」の文字を表示する演出として、「I」が演出表示装置SGに表示されることはないため、「I」が（k）のように演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されることはないように構成されている。演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されなかったことで、「M A C H I」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗したこととなる。また、先読み演出Bのトリガ保留を大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「M A C H I」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されている。なお、図66においては、演出シナリオ20に基づく連続演出Cを説明したが、それ以外にも、例えばシナリオ8に基づく連続演出Cであれば、3変動目に消化予定のトリガ保留（テーブルT2の変動態様番号115～120の超Mチャンスの変動態様演出に対応した保留）が演出シナリオ8決定後（例えば、1変動目の途中）で生じた場合、本来であれば『1変動目に「M」の文字、2変動目に「A」の文字が表示されたうえで、3変動目は「C」の文字が表示』される予定（演出シナリオ）の連続演出Aであったが、途中で連続演出Bに差し替えられることになると、『1変動目に「M」の文字、2変動目に「A」の文字が表示されたうえで、3変動目は「C H I」の文字が表示』される連続演出C、又は、『1変動目に「M」の文字、2変動目に「A C」の文字が表示されたうえで、3変動目は「H I」の文字が表示』される連続演出C、又は、『1変動目に「

40

50

M」の文字、2変動目に「ACH」の文字が表示されたうえで、3変動目は「I」の文字が表示』される連続演出Cとなる。

【0637】

図67は、超Mチャンスの演出のイメージ図である。この超Mチャンスの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図66(j)の「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示され、図67の(p)の小当りを示す態様で第1装飾図柄と第2装飾図柄とが確定停止するまでの演出となっている。

【0638】

(l)は、(k)において演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されたことで、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功したことを強調表示するように、演出表示装置SGの上に表示された「M」「A」「C」「H」「I」の文字を「MACHI」という文字に一体化して演出表示装置SGの中央で拡大した状態で表示するように構成されている。

【0639】

(m)は、演出表示装置SGの中央で「MACHI」を拡大して表示した後、図示はしないが、演出表示装置SGの画面が割れるような演出を実行し、「MACHI」の文字を消去し、「超Mチャンス」という文字を表示してタイトル表示を実行するように構成されている。このタイトル表示が実行されたことで、トリガ保留が超Mチャンスの変動態様であったことが遊技者に認識できるように構成されている。

【0640】

(n)は、タイトル表示後に演出表示装置SGに「ルーレットで回転体レベルを決める」と表示し、以降実行される演出の遊技説明を行うように構成されている。

【0641】

(o)は、遊技説明で表示されたルーレットを用いた演出（ルーレット演出）を示している。1/5、2/5、3/5、5/4、5/5という文字が記載されたルーレットを表示し、このルーレットを高速回転する。高速回転した後、ルーレットがゆっくり回転し、最終的にルーレットが停止する。ルーレットが停止した際、演出表示装置SGの下に位置する個所（図では1/5）に表示された文字が、その後に行われるVチャレンジ演出で使用する「V」穴の数を示している。ここでは、ルーレット演出の結果として、1/5が決定された例を示す。

【0642】

(p)は、トリガ保留としての第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止したことを示している。第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止に伴って、第1装飾図柄、第2装飾図柄も確定停止するように構成されている。そして、第1装飾図柄、第2装飾図柄が確定停止する前のタイミングで、(o)で示されたルーレット演出の結果である1/5を強調表示し、ルーレット演出の結果である1/5に対応するVチャレンジ演出で使用する回転体の画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示するように構成されている。なお、(o)のルーレット演出の結果を表示してから、(p)のルーレット演出の結果に対応するVチャレンジ演出で使用する回転体の画像オブジェクトを表示するまでに、再チャレンジ演出として、1/5とは異なる2/5、3/5、4/5、5/5を表示するように構成してもよい。なお、(p)においては、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止に伴って、第1装飾図柄、第2装飾図柄も「222」で確定停止するよう示したが、「537」で確定停止するよう構成してもよい。つまり、Vチャレンジ演出である場合、直V演出とは異なり、特定領域への入球が略100%とは言えないため、特別遊技の実行が確定的ではないことを示す図柄組合せ（例えば、ゾロ目以外の組合せ）としてもよい。

【0643】

(q)は、小当り遊技開始デモを示している。小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「

10

20

30

40

50

V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている。

【0644】

(r)は、小当り遊技を示している。この例の場合、ルーレット演出の結果が1/5であるので、1/5に対応したVチャレンジ演出(回転体C17の動作態様が(a)1/5パターンとなるVチャレンジ動作)を実行するように構成されている。1/5に対応したVチャレンジ演出は、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5であり、演出表示装置SGでの演出が回転体1/5のVチャレンジ演出であり、第1大入賞口C10内の回転体回転体C17の動作態様が(a)1/5パターンのVチャレンジ動作を行うように構成されている。

10

【0645】

先読み判定の結果に基づく先読み演出を複数変動に亘って実行可能であるとともに、先読み判定の結果に基づかない非先読み演出を複数変動に亘って実行可能である。非先読み演出の実行中に先読み判定の結果が所定条件を充足した場合(例えば、小当りが当選したトリガ保留が生じた場合)、実行中の先読み判定に当選していない場合の連続演出の演出シナリオ(非先読み演出の演出内容)を先読み判定に当選した場合の連続演出の演出シナリオ(先読み演出の演出内容)に変更するように構成されている。

【0646】

このように構成することで、予め定められた少ない変動数(例えば、10変動)の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)において、先読み抽選を実行するばちんこ遊技機であると、先読み演出が発生しないと保留内に当り(大当り、小当り)がないように思えてしまい、先読み演出が発生した場合はトリガ保留の図柄変動に到達するまでに当り(大当り、小当り)がないように思えてしまうといった問題点が生じている。そして、先読み演出に依存しない演出シナリオ管理の連続演出を先に実行させることにより、先の問題点を解消することができる。

20

【0647】

直Vの演出を実行する小当り図柄(第2__10R図柄1の小当り図柄、第2__10R図柄2の小当り図柄、第2__8R図柄1の小当り図柄、第2__8R図柄2の小当り図柄、第2__7R図柄1の小当り図柄、第2__7R図柄2の小当り図柄、第2__6R図柄1の小当り図柄、第2__6R図柄2の小当り図柄、第2__3R図柄1の小当り図柄、第1主遊技図柄の小当り図柄で直Vの演出を実行する小当り図柄を設けてもよい)のと、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄(第2__10R図柄3の小当り図柄、第2__10R図柄4の小当り図柄、第2__10R図柄5の小当り図柄、第2__10R図柄6の小当り図柄、第2__10R図柄7の小当り図柄、第1__4R図柄1の小当り図柄、第1__4R図柄2の小当り図柄、第1__4R図柄3の小当り図柄、第1__4R図柄4の小当り図柄、第1__4R図柄5の小当り図柄)を有する。

30

【0648】

連続演出B(シナリオ)、連続演出Cの対象となるトリガ保留は、第2主遊技図柄(第1主遊技図柄でもよい)の直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様ではなく、第2主遊技図柄(第1主遊技図柄でもよい)のVチャレンジ演出を実行する小当り図柄の変動態様を対象とするのが好適である。

40

【0649】

また、連続演出Aの演出シナリオが示唆する対象保留は、第2主遊技図柄(第1主遊技図柄でもよい)の直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様ではなく、第2主遊技図柄(第1主遊技図柄でもよい)のVチャレンジ演出を実行する小当り図柄の変動態様を対象とするのが好適である。

【0650】

また、トリガ保留より先行して消化される先行保留が第2主遊技図柄(第1主遊技図柄でもよい)の小当り図柄(大当り図柄)の変動態様の保留であっても、トリガ保留に向かった連続演出を実行可能である。この場合、トリガ保留より先行して消化される先行保留

50

は、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様であることが好ましい。

【0651】

Vチャレンジ演出を実行する第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の小当り図柄の変動態様のトリガ保留に係る先読み演出として、超Mチャンスアイコンをストックする演出を実行するように構成されている。また、直Vの演出を実行する第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の小当り図柄の変動態様のトリガ保留に係る先読み演出として、Vチャンスアイコンをストックする演出を実行するように構成されている。

【0652】

ここで、特定演出A（ランクアップ演出C）においては、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）のいずれもストック可能であるが特定演出B（ランクアップ演出D）においては、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）はストック可能であるが、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）はストックされないように構成されている。

【0653】

このように構成することで、直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様については、演出シナリオ管理の先読み演出（連続演出B（シナリオ）、連続演出C）の対象としないことで、演出シナリオ管理の先読み演出の実行中及び非実行中のいずれであっても、直Vの演出を実行する小当りについては期待感を維持することができる。

【0654】

主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は特別遊技中において第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留があるか否かを判定し、小当り当選している保留（トリガ保留）があると判定した場合、特別遊技中において保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）を実行するように構成されている。副制御部による第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留があるか否かの判定タイミングは、特別遊技中を例示したが、小当り変動中、小当り遊技中、特別遊技中であればいずれのタイミングであってもよく、複数のタイミングで判定を行ってもよい。

【0655】

副制御部による第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に複数個の小当り当選している保留が存在すると判定され、保留内連荘演出を実行する場合、いずれの小当り当選している保留に対して保留内連荘演出の実行対象（保留内連荘演出の実行契機となる保留）となり得るとともに、いずれの小当り当選している保留に対して保留内連荘演出の実行の抽選対象（実際に保留内連荘演出の実行契機となった保留であり、保留内連荘演出の報知対象）となり得るように構成されている。保留内連荘演出の実行の抽選対象となり、保留内連荘演出の実行対象となった小当り当選している保留に対しては、再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象とならないように構成されている。一方、保留内連荘演出の実行の抽選対象となったが、保留内連荘演出の実行対象とならなかった小当り当選している保留に対しては、再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象となるように構成されている。

【0656】

また、非時間短縮遊技状態において、副制御部による第1主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入賞タイミング（詳細には、主制御部からの先読み情報を受信したタイミング）で判定を行うように構成されており、時間短縮遊技状態において、副制御部による第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入賞タイミング（詳細には、主制御部からの先読み情報を受信したタ

10

20

30

40

50

イミング)で判定を行うように構成されている。さらに、非時間短縮遊技状態において、副制御部による第1主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第1主遊技図柄の変動停止のタイミングまたは変動停止した保留情報が消化されたタイミングで判定を行うように構成されており、時間短縮遊技状態において、副制御部による第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第2主遊技図柄の変動停止のタイミングまたは変動停止した保留情報が消化されたタイミングで判定を行うように構成されている。

【0657】

図68は、保留内連荘先読み演出のイメージ図である。まず、特別遊技中における演出表示装置SGに表示される画像オブジェクトについて説明する。小当り遊技後の特別遊技開始デモにおいて、演出表示装置SGの左上には、第1主遊技側の第2保留表示(図68の(a)では、0を示しており、第1主遊技側の保留は存在していない)、第2主遊技側の第2保留表示(図68の(a)では、4を示しており、第2主遊技側の保留が4個存在している)を表示している。第2主遊技側の第2保留表示の右側には、第2主遊技側の第1保留表示(図68の(a)では、4個の第1保留表示を示しており、第2主遊技側の保留が4個存在している)を表示している。第2主遊技側の第2保留表示の下側には、右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示している。右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトの下側には、N回目までの特別遊技中(小当り遊技含む)に獲得した出玉数(連荘により獲得した出玉数)を表示(例えば、3150GET)している。特別遊技中に獲得した出玉数の下側には、今回(N回目)の特別遊技中に獲得した出玉数(小当り遊技での獲得した出玉数を含む)である150と、今回(N回目)の特別遊技で獲得可能な予定出玉数である150を表示している。演出表示装置SGの左下には、今回の特別遊技で出力されているBGMの曲名を表示している。演出表示装置SGの右上には、今回の特別遊技で実行されているラウンド遊技の数(例えば、3R)を表示している。演出表示装置SGの中央下には、特別遊技開始デモにおいてランクアップ演出Aを実行する旨を報知している。

【0658】

図68の(a)では、N回目の特別遊技中であって10ラウンドの特別遊技中に第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留が4個ある状況(トリガ保留が4個ある状況)を例示する。N-1回目の特別遊技が終了した後、1番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、直Vの演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留をトリガ保留1(図68では丸の中に1が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当)とし、トリガ保留1の次の図柄変動である2番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、直Vの演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留をトリガ保留2(図68では丸の中に2が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当)とし、トリガ保留2の次の図柄変動である3番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留をトリガ保留3(図68では黒丸の中に3が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当)とし、トリガ保留3の次の図柄変動である4番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、直Vの演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留をトリガ保留4(図68では丸の中に4が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当)とする。

【0659】

副制御部による第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に4個の小当り当選している保留が存在すると判定される。ここで、トリガ保留1、トリガ保留2、トリガ保留3、トリガ保留4の4個のトリガ保留が、保留内連荘演出の実行対象となり得るとともに、トリガ保留1、トリガ保留2、トリガ保留3、トリガ保留4の4個のトリガ保留が、保留内連荘演出の実行の抽選対象となり得る。次に、保留内連荘演出の実行対象の抽選を行い、トリガ保留1、トリガ保留4が実行対象のトリガ保留と決定される(図68のトリガ保留1とトリガ保留4が実行対象のトリガ保留であることを星型で示す)。今回(N回目)の特別遊技にお

10

20

30

40

50

いて、トリガ保留1、トリガ保留4の2個の保留が小当りに当選していることを報知する保留内連荘先読み演出（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）を実行するように構成されている。

【0660】

ランクアップ演出Aは、サブ入力ボタンの押下の度に演出表示装置SGにポイントが表示され、そのポイントの表示が追加上乘せされるように表示される。サブ入力ボタンの押下は3回実行可能となっており、3回の合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数（実行可能なラウンド数に対応している）となっている。図68（b）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの1回目のサブ入力ボタンの操作を示しており、サブ入力ボタンの操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置SGに表示されている。

10

【0661】

図68の（c）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの1回目のサブ入力ボタンの操作に基づく結果を示しており、演出表示装置SGに「+300」を表示する。そして、獲得した300ポイントを今回（N回目）の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を示している「150」に加算して「450」に変更する。

【0662】

図68の（d）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの2回目のサブ入力ボタンの操作を示しており、サブ入力ボタンの操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置SGに表示されている。

20

【0663】

図68の（e）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの2回目のサブ入力ボタンの操作に基づく結果を示しており、演出表示装置SGに「+450」を表示する。そして、獲得した450ポイントを今回（N回目）の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を示している「450」に加算して「900」に変更する。

【0664】

図68の（f）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの3回目のサブ入力ボタンの操作を示しており、サブ入力ボタンの操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置SGに表示されている。

【0665】

図68の（g）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの3回目のサブ入力ボタンの操作に基づく結果を示しており、演出表示装置SGに「+600」を表示する。そして、獲得した600ポイントを今回（N回目）の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を示している「900」に加算して「1500」に変更する。また、ランクアップ演出Aにおいて、サブ入力ボタンの3回の操作の実行時に、Vチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）と、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）などの特殊アイコンを表示させることが可能になっており、今回の例では、ランクアップ演出Aの3回目のサブ入力ボタンの操作に基づいて、トリガ保留1およびトリガ保留4に対応する2個のVチャンスアイコンを獲得したことを示す「V×2」を演出表示装置SGに表示する。

30

40

【0666】

図68の（h）は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの結果を示しており、演出表示装置SGに最大獲得ポイントであって、10ラウンドの特別遊技が継続することを示す「MAX1350GET」を表示する。そして、ランクアップ演出Aにおいて、2個のVチャンスアイコンを獲得したことを示す「V×2」に対応した2個のVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を演出表示装置SGに表示する。

【0667】

N回目の特別遊技が終了すると、トリガ保留1の図柄変動を実行する。トリガ保留1は、小当りに当選しているトリガ保留であるため、図柄変動の開始後、小当り図柄を確定停止

50

させる。そして、小当りに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1で遊技球の通過を検出した場合、次のN+1回目の特別遊技を実行するように構成されている。

【0668】

図68の(i)は、今回のN+1回目の特別遊技中であって10ラウンドの特別遊技中に第2主遊技側の保留内に小当たり当選している保留が3個ある状況(トリガ保留が3個ある状況)を例示する。N回目の特別遊技が終了した後のN+1回目の特別遊技において、第2主遊技側の保留として、トリガ保留2、トリガ保留3、トリガ保留4が保留されている。ここで副制御部による第2主遊技側の保留内に小当たり当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に3個の小当たり当選している保留が存在すると判定される。トリガ保留2、トリガ保留3、トリガ保留4の3個のトリガ保留が、保留内連荘演出の実行対象となり得るが、既にトリガ保留4については、前回のN回目の特別遊技において、保留内連荘演出の実行の抽選対象となり、保留内連荘演出の実行対象となったため、再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象とならないように構成されている。トリガ保留2とトリガ保留3に対しては、前回のN回目の特別遊技において保留内連荘演出の実行の抽選対象となったが、保留内連荘演出の実行対象とならなかったため、今回のN+1回目の特別遊技で再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象となるように構成されている。そして、N+1回目の特別遊技において、保留内連荘演出の実行対象の抽選を行い、トリガ保留2、トリガ保留3が実行対象のトリガ保留と決定される(図68のトリガ保留2とトリガ保留3が実行対象のトリガ保留であることを星型で示す)。結果、今回のN+1回目の特別遊技において、トリガ保留2、トリガ保留3の2個の保留が小当りに当選していることを報知する保留内連荘先読み演出(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)を実行するように構成されている。

【0669】

N+1回目の特別遊技では、特別遊技開始デモにおいてランクアップ演出Bを実行する例を示す。ランクアップ演出Bは、サブ入力ボタンの連打の度に演出表示装置SGにポイントが表示され、そのポイントの表示が連打の度に追加上乗せされるように表示される。サブ入力ボタンの有効時間が8秒に設定され、有効時間の経過に基づき、合計ポイントを表示し、この合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数(実行可能なラウンド数に対応している)となっている。

【0670】

図68(j)は、N+1回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Bのサブ入力ボタンの連打操作を示しており、サブ入力ボタンの連打操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置SGに表示されている。

【0671】

図68の(k)は、N+1回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Bのサブ入力ボタンの連打操作に基づく結果を示しており、演出表示装置SGに「+1350」を表示する。そして、獲得した1350ポイントをN+1回目の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を示している「150」に加算して「1500」に変更する。また、ランクアップ演出Bにおいて、サブ入力ボタンの連打操作の実行時に、Vチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)と、超Mチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する)などの特殊アイコンを表示させることが可能になっており、今回の例では、ランクアップ演出Bのサブ入力ボタンの連打操作に基づいて、トリガ保留2に対応する1個のVチャンスアイコンを獲得したことを示す「V×1」を演出表示装置SGに表示するとともに、トリガ保留3に対応する1個の超Mチャンスアイコンを獲得したことを示す「M×1」を演出表示装置SGに表示する。

【0672】

図68の(l)は、N+1回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Bの結果を示しており、演出表示装置SGに最大獲得ポイントであって、10ラウンド

の特別遊技が継続することを示す「MAX1350GET」を表示する。そして、ランクアップ演出Bにおいて、1個のVチャンスアイコンを獲得したことを示す「V×1」に対応した1個のVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を演出表示装置SGに表示するとともに、1個の超Mチャンスアイコンを獲得したことを示す「M×1」に対応した1個の超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を演出表示装置SGに表示する。なお、演出表示装置SGにはトリガ保留4に対応する「Vアイコン」が1個表示されていたので、結果として、「Vアイコン」が2個に表示されることとなる。

【0673】

なお、保留内連荘先読み演出Aは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内に小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄となる保留（トリガ保留）があると判定した場合に超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示するように構成されている。

10

【0674】

また、保留内連荘先読み演出Bは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内に小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄となる保留（トリガ保留）があると判定した場合にVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示するように構成されている。

20

【0675】

特別遊技中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングは、特別遊技中（特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目や、それ以降のラウンド）に限定されることなく、特別遊技開始デモの実行時間中や特別遊技終了デモの実行時間中に実行されるように構成してもよい。なお、このような特別遊技中に実行される保留内連荘先読み演出実行するように構成されたぱちんこ遊技機においては、第2主遊技図柄で小当たりが当選する確率を高く（例えば、1023／1024など）設計しておくのが好ましい。

30

【0676】

第2主遊技始動口B10を第2主遊技始動口電動役物とし、第1主遊技始動口A10を第2主遊技始動口電動役物ではない始動口として説明したが、第1主遊技始動口A10を第1主遊技始動口電動役物とし、第2主遊技始動口B10を第2主遊技始動口電動役物ではない始動口としてしてもよい。また、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄の2つを設け、第2主遊技図柄で小当たりが当選する確率を高く設計したぱちんこ遊技機とは異なり、第1主遊技図柄のみとし、第1主遊技図柄で小当たりが当選する確率を高く設計したぱちんこ遊技機においても、このような特別遊技中に実行される保留内連荘先読み演出実行することが可能である。この場合は、これまで説明してきた第2主遊技図柄を第1主遊技図柄に代えることで実現可能となっている。

40

【0677】

主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選している保留があるか否かを判定し、小当たり当選している保留（トリガ保留）があると判定した場合に保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）を、小当たり遊技開始デモの実行時間中、小当たり遊技中、小当たり遊技終了デモの実行時間中、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目、それ以降のラウンド、

50

特別遊技終了デモの実行期間中に実行する例を示したが、図柄変動中に実行してもよい。図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングは、上述したタイミングの（１）～（４）、図１２９の（b）～（l）、図１３０の（m）～（x）、図１３１（y）～（j２）、図１３２の（k２）～（n２）などが例示できる。

【０６７８】

N回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定によって小当り遊技となる情報が記憶されていると判定された場合、特別遊技の実行中において、小当り遊技となる情報が記憶されていることを報知する保留内連荘先読み演出（特殊演出）を実行可能である。N回目の特別遊技中において小当り遊技となる情報が複数記憶されている場合であっても、複数の小当り遊技となる情報のいずれかのみ（１または複数）を保留内連荘先読み演出における報知対象とし得るよう構成されており、N回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定に基づき実行された保留内連荘先読み演出にて報知対象となった小当り遊技となる情報に対しては、N回目の特別遊技中よりも後のN+1回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定の判定対象としない一方で、N回目の特別遊技中の保留内連荘先読み演出にて報知対象とならなかった小当り遊技となる情報に対しては、N+1回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定の判定対象とし得るよう構成されている。

【０６７９】

小当りが当選する確率を低く（例えば、 $1/7$ など）設計されたばちんこ遊技機については、特別遊技中や図柄変動中に保留内連荘先読み演出が発生した場合、その保留内連荘先読み演出の対象となるトリガ保留以外は当りとなる可能性が非常に低くなっていると遊技者が認識してしまい、結果、遊技の興趣を低下させる原因となっていた。また、保留内連荘先読み演出が発生し且つ直近の保留で小当りが当選し特別遊技に発展した場合、直近の小当りとなる保留に対して保留内連荘先読み演出を実行するため、残りの保留が当りとなる可能性が遊技者にはわからないので、遊技の興趣を低下させる原因となっていた。しかしながら、小当りが当選する確率を高く（例えば、略 $1/1$ など）設計されたばちんこ遊技機において先に説明した保留内連荘先読み演出を実行することで、トリガ保留の後のトリガ保留であって、保留内連荘先読み演出を実行していないトリガ保留に対しても当りの期待感を遊技者に与えることができるため、遊技の興趣を向上することができる。更には意外性のあるタイミングで保留内連荘先読み演出を実行することができる。

【０６８０】

図６９は、チャージ促進演出を示すイメージ図である。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第２主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH１の場合は特別遊技終了後の第２主遊技図柄の１変動目（図６９の（a））、RUSH２の場合は特別遊技終了後の第２主遊技図柄の１０変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第２主遊技側の保留をためる演出であるチャージ促進演出を実行するように構成されている。

【０６８１】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第２主遊技図柄の最終の図柄変動であるRUSH１の特別遊技終了後の第２主遊技図柄の１変動目がハズレの図柄変動の場合は、テーブルT１の変動態様番号１０２の１変動目（SPリーチ）の変動態様が選択されるように構成されている。この１変動目（SPリーチ）の変動態様は変動時間が６８秒であり、第２主遊技図柄の図柄変動中にSPリーチを実行するように構成されており、チャージ促進演出やリザルト画面の表示を実行するのに十分な変動時間を有している。

【０６８２】

また、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第２主遊技図柄の最終の図柄変動であるRUSH２の特別遊技終了後の第２主遊技図柄の１０変動目がハズレの図柄変動の場合は、テーブルT３の変動態様番号２９のSPリーチ（RUSH）、または、変動態様番号３０のバトルリーチ（RUSH）、の変動態様が選択されるように構成され

ている。このSPリーチ(RUSH)の変動態様は変動時間が50秒であり、第2主遊技図柄の図柄変動中にSPリーチを実行するように構成されており、チャージ促進演出やリザルト画面の表示を実行するのに十分な変動時間を有している。バトルリーチ(RUSH)の変動態様は変動時間が58秒であり、第2主遊技図柄の図柄変動中にバトルリーチを実行するように構成されており、チャージ促進演出やリザルト画面の表示を実行するのに十分な変動時間を有している。

【0683】

チャージ促進演出は、図69の(b)で示すように、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目(図69の(a)、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、演出表示装置SGに「右打ちでチャージしろ」との画像オブジェクトを表示し、第2主遊技始動口が配置されている右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知となっている。

【0684】

図69の(c)で示すように、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目(図69の(a)、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、第2主遊技始動口への入球が4個になり、演出表示装置SGの下側に表示される第1保留表示が4個(最大)になるとチャージ促進演出が完了することを示す「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示し、チャージ促進演出を終了させる。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に図69の(d)に示すように、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を第2主遊技始動口への入球の個数(例えば、4個)が示す表示に変更するように構成している。このように構成する場合、「チャージ完了」の画像オブジェクトから演出表示装置SGの右上の時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示に対して色彩エフェクトを表示して、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を「ラスト」から「残り4回」に変更することが好適である。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を変更するのではなく、第2主遊技始動口への入球のタイミングで、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を変更する(ラストから残り1回、残り1回から残り2回、残り2回から残り3回、残り3回から残り4回)ように構成してもよい。

【0685】

また、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目(図69の(a)、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、第2主遊技始動口への入球が4個とならない場合(例えば、3個入球した場合)、演出表示装置SGの下側に表示される第1保留表示が最大(4個)にならない状態でチャージ促進演出が完了することを示す「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示し、チャージ促進演出を終了させる。そして、次の第2主遊技図柄の図柄変動(RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の2変動目、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の11変動目)の変動開始時において、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を第2主遊技始動口への入球の個数から1を引いた数が示す表示(例えば、3球入球していた場合は、「残り2回」)に変更するように構成している。

【0686】

時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目(図69の(a)、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、第2主遊技始動口への入球に基づき、主制御部から副制御部へ先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)を送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、第2主遊

10

20

30

40

50

技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定する。

【0687】

図69の(d)では、チャージ促進演出の結果であって、副制御部が、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づいて、第2主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定した結果である4個の第2主遊技側のトリガ保留が示す情報を説明する。

【0688】

RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、1番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留1（図69では丸の中に1が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、2番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、直Vの演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留であり、トリガ保留2（図69では丸の中に2が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、3番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、Vチャレンジ演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留であり、トリガ保留3（図69では丸の中に3が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、4番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、直Vの演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留であり、トリガ保留4（図69では丸の中に4が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。

【0689】

トリガ保留1がハズレ図柄、トリガ保留2が直Vの演出を実行する小当たり図柄、トリガ保留3がVチャレンジ演出を実行する小当たり図柄、トリガ保留4が直Vの演出を実行する小当たり図柄で当選することが判定された状態であって、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目（図69の(a)、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）においては、第2主遊技側の保留が複数個（例えば4個）保留された（保留されている）場合は、複数個分の保留の当否の情報に基づき、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄の最終の図柄変動も含み、保留されている複数個分の保留の図柄変動を1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」を実行するように構成されている。

【0690】

例えば、5変動分の図柄変動（現在の図柄変動（当該図柄変動）、4個の保留の中の1変動目の図柄変動、4個の保留の中の2変動目の図柄変動、4個の保留の中の3変動目の図柄変動、4個の保留の中の4変動目の図柄変動）を、1の図柄変動に見せるようにするのが挙げられる。また、5変動分の図柄変動を1の図柄変動に見せるようにする「まとめ変動」に限られず、当該図柄変動と保留されている保留の数の分の図柄変動を1の図柄変動にみせる「まとめ変動」としてもよい。例えば、当該図柄変動と2個の保留がある場合、3変動分の図柄変動（現在の図柄変動（当該図柄変動）、2個の保留の中の1変動目の図柄変動、2個の保留の中の2変動目の図柄変動を、1の図柄変動に見せるようにする「まとめ変動」とする。また、当該図柄変動とその後の保留であって小当たり当選となる保留を含む数の図柄変動を1の図柄変動にみせる「まとめ変動」としてもよい。例えば、当該図柄変動と4個の保留があり、2個目の保留に小当たり当選となる保留があれば、当該図柄変動、4個の保留の中の1変動目の図柄変動、4個の保留の中の2変動目の図柄変動の3

10

20

30

40

50

変動分を1の図柄変動にみせる「まとめ変動」とする。

【0691】

トリガ保留1がハズレ図柄、トリガ保留2が直Vの演出を実行する小当り図柄、トリガ保留3がVチャレンジ演出を実行する小当り図柄、トリガ保留4が直Vの演出を実行する小当り図柄で当選する状況においての「まとめ変動」は、当り演出を行うことで、複数の図柄変動の少なくともいずれかが直Vの演出を実行する小当り図柄で当選していることを報知するように構成されている。この当り演出は、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）などとすることができる。この図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングは、上述したタイミングの（1）～（4）、図129の（b）～（l）、図130の（m）～（x）、図131（y）～（j2）、図132の（k2）～（n2）などが例示できる。また、この当り演出は、直Vの演出を実行する小当り図柄を対象とし、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄を対象外としているが、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄を対象として当り演出を実行してもよい。

10

【0692】

トリガ保留1がハズレ図柄、トリガ保留2が直Vの演出を実行する小当り図柄、トリガ保留3がVチャレンジ演出を実行する小当り図柄、トリガ保留4が直Vの演出を実行する小当り図柄で当選する状況においての「まとめ変動」での当り演出の実行タイミングは以下のタイミングを例示できる。

20

（1）RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）中のタイミングで当り変動を実行する。

（2）RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、2番目の第2主遊技の図柄変動（トリガ保留1の図柄変動）中のタイミングで当り変動を実行する。

（3）RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、3番目の第2主遊技の図柄変動（トリガ保留2の図柄変動）中のタイミングで当り変動を実行する。

【0693】

また、直Vの演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留2よりも、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留1が、先に保留されている場合、つまり、図69の（d）において、RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、1番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留（トリガ保留1（図69では丸の中に1が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当））、RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、2番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、直Vの演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留（トリガ保留2（図69では丸の中に2が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当））となっている状況においての「まとめ変動」では、図69の（e）のようにハズレ演出（第1装飾図柄がハズレ態様で仮停止表示する演出）を行うように構成されている。

30

40

【0694】

その後、図69の（f）のようにリザルト画面（RUSH1やRUSH2の状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数である『BONUS×1』や連荘中に獲得した出玉数である『600GET』を表示する画面）を表示するように構成されている。そして、直Vの演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留2よりも、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留1が、先に保留されている場合においては、図69の（e）のようにハズレ演出を行ったうえで、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別

50

遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目（図69の（a）、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）、または、複数の図柄変動（トリガ保留1の図柄変動、トリガ保留2の図柄変動、トリガ保留3の図柄変動、トリガ保留4の図柄変動）のうちのいずれかの図柄変動（例えば、トリガ保留1の図柄変動やトリガ保留2の図柄変動）において、図69の（g）に示すような特殊演出（復活Vチャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0695】

図69の（g）は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目（図69の（a）、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）で特殊演出を実行する例を示しているが、先に述べたようにトリガ保留1の図柄変動やトリガ保留2の図柄変動において特殊演出を実行してもよい。図69の（g）に示すような特殊演出（復活Vチャレンジ演出）を実行した後であって、トリガ保留1の小当り図柄が表示された後に小当り遊技を実行する。小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-2において遊技球の通過が検出できなかった場合は、図69の（h）に示すような、先に表示したリザルト画面（図69の（f））の表示態様とは異なるリザルト画面を小当り遊技終了デモ中に表示するように構成されている。なお、図69の（h）のリザルト画面とは異なる特定演出（特定領域を通過しなかったことを示す失敗演出画面を維持した状態とする演出）を実行するようにしてもよい。

【0696】

第2主遊技始動口への入球に基づき演出表示装置SGに第1保留表示を増加させるチャージ促進演出の例を示したが、演出表示装置SGに第1保留表示を表示する演出とは異なる演出（例えば、演出表示装置SGに4つの空きマスが表示されており、第2主遊技始動口への入球に基づいて演出表示装置SGに表示されている4つの空きマスに色が塗られ空きマスが埋まっていくように見せる演出など）であってもよい。

【0697】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目（図69の（a）、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）の所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合は、以下のいずれかの演出を実行するような仕様を採用してよい。

（1）所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合は、チャージ促進演出を実行しない（そもそも、チャージ促進演出を一切表示しない）。

（2）所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合でも、チャージ促進演出を実行するが、第2主遊技始動口への入球がなくともチャージ完了の演出を実行する（例えば、チャージ促進演出を実行開始後、即座にチャージ完了の演出を実行する）。

（3）所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合でも、チャージ促進演出を実行し、第2主遊技始動口への入球がない場合はチャージ完了の演出を実行しない（例えば、チャージ促進演出を実行開始後、第2主遊技側の保留が全て貯まっているにもかかわらず、実際に第2主遊技始動口への入球がないと、チャージ完了演出を実行しない）。

【0698】

直Vの演出を実行する小当り図柄と、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄との両方を第2主遊技図柄で備えるぱちんこ遊技機であっても、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第2主遊技図柄の最終変動と、保留されている複数個分の保留の第2主遊技図柄の図柄変動の「まとめ変動」を適切な表示内容とすることができ、それにより「まとめ変動」での演出がハズレを示唆する内容で合っても、Vチャレンジ演出を実行する小当りである可能性を残した変動内容とすることができる。

【0699】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す小当り図柄（全ての小当り図柄が対象）で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。

【0700】

そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回（単独上限回数A）となることで終了（終了条件A）、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回（単独上限回数B）となることで終了（終了条件B）するよう設定されている。

10

【0701】

つまり、終了条件Aまたは終了条件Bのどちらか一方の終了条件が充足した場合に、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了するように構成されている。そして、演出表示装置SGの右上には、図69の（a）のように時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示（例えば、残り9回、残り8回、残り7回、残り6回、残り5回、残り4回、残り3回、残り2回、残り1回、ラストのような減算表示や1回目、2回目、3回目、4回目、5回目、6回目、7回目、8回目、9回目、ラストのような増加表示）が実行されるように構成されている。

20

【0702】

第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況の一部（第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して、0回、1回、2回、3回、4回の状況）において新たな第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行されても、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示の更新はしないように構成されている。

【0703】

例えば、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示として、「残り9回」が表示されている状況において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行されても、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示としての「残り9回」から「残り8回」にはせず、「残り9回」の表示を維持するように構成されている。

30

【0704】

そして、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達する状況（第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回の状況、つまりは新たな第1主遊技図柄の変動開始条件が充足してしまうと6回に達する状況）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行される場合（終了条件Aが充足する場合）、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示の更新を実行するとともに、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況であれば（第2主遊技図柄の実行可能な低確高ベース状態の残り回数が如何なる状況であっても）、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を強制的に特定態様（ラストや0回）の表示態様とするように構成されている。

40

【0705】

例えば、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示として、「残り9回」が表示されている状況であって、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達している状況において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行されると、第1主遊技図柄の図柄変動の変動開始時に、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示としての「残り9回」か

50

ら「ラスト」の表示に変更される。第1主遊技図柄の図柄変動の変動開始のタイミングや第1主遊技図柄の図柄変動中のタイミングにおいて、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を強制的に特定態様（ラストや0回）の表示態様とするように構成されている。

【0706】

また、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を強制的に特定態様（ラストや0回）の表示態様とするように構成する例を示したが、第1主遊技図柄の図柄変動の変動開始のタイミング、第1主遊技図柄の図柄変動中のタイミング、第1主遊技図柄の図柄変動の変動停止のタイミングにおいて、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を消去してもよい。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示消去する際は、いきなり消去されてもよいし、フェードアウトするように消去してもよい。

【0707】

なお、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達する状況（第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回の状況、つまりは新たな第1主遊技図柄の変動開始条件が充足してしまうと6回に達する状況）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行される場合（終了条件Aが充足する場合）の図柄変動において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第2主遊技側の保留をためる演出であるチャージ促進演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に対して不利益を与えないようにすることができる。

【0708】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回（単独上限回数A）となることで終了（終了条件A）するようにし、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回（単独上限回数B）となることで終了（終了条件B）するように設定（単独上限回数A＝6回＜単独上限回数A＝10回）していたが、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回（単独上限回数A）となることで終了（終了条件A）するようにし、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回（単独上限回数B）となることで終了（終了条件B）するように設定（単独上限回数A＝10回＞単独上限回数A＝6回）してもよい。

【0709】

第2主遊技始動口B10を第2主遊技始動口電動役物とし、第1主遊技始動口A10を第2主遊技始動口電動役物ではない始動口として説明したが、第1主遊技始動口A10を第1主遊技始動口電動役物とし、第2主遊技始動口B10を第2主遊技始動口電動役物ではない始動口としてしてもよい。

【0710】

第2主遊技始動口電動役物B11dの開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、時間短縮遊技状態とを有しており、特別遊技の実行終了後において時間短縮遊技状態とするよう構成されている。主遊技図柄として、第1主遊技図柄と、第2主遊技図柄とを有している。特別遊技の実行終了後において時間短縮遊技状態となる場合、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から第1主遊技図柄の一単位が6回（第一回数）行われるまで時間短縮遊技状態が維持されるよう構成されているとともに、特別遊技の実行終了後から第2主遊技図柄の一単位が10回（第二回数）行われるまで時間短縮遊技状態が維持されるよう構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技図柄の一単位が行われることに基づいて、時間短

縮遊技状態の実行回数を示す表示である減算表示（第二回数に係る情報）を更新して表示するよう構成されており、特別遊技の実行終了後から第1主遊技図柄の一単位が6回行われる前は、第1主遊技図柄の一単位が行われても減算表示を更新表示しないが、特別遊技の実行終了後から第1主遊技図柄の一単位が6回行われた場合は、特別遊技の実行終了後から第2主遊技図柄の一単位が10回行われる前であっても、減算表示を更新表示するように構成されている。

【0711】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、単独上限回数A（時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回）に到達した際における演出を適切なものとする事で、祖語のない時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示（誤認しない表示）とすることができ、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。また、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における最終の図柄変動における保留状況に応じた適切な演出を行うことで、第2主遊技側の保留を貯める動機付けを創出できる。

【0712】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動でチャージ促進演出を実行し、先読み抽選に当選していない場合のシナリオに沿った連続演出Aの実行後に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行する先読み演出Dを実行するように構成されている。

【0713】

図70は、連続演出Dのイメージ図である。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（例えば、RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第2主遊技側の保留をためる演出であるチャージ促進演出を実行するように構成されている。

【0714】

図70の（g）は5変動目を示す図であるが、1変動目から5変動目までは図66の（a）から（g）で説明した通りのため、図70の（h）から説明を行う。図70の（g）の5変動目までが演出シナリオ20に沿って連続演出Aを実行している。次の6変動目から9変動目は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、や「I」の文字は表示されないように構成されている。そして、9変動目では、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗したことを演出表示装置SGに表示するように構成されている。

【0715】

（i）は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、演出表示装置SGに「右打ちでチャージしろ」との画像オブジェクトを表示し、第2主遊技始動口が配置されている右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知となっている。

【0716】

（j）で示すように、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、第2主遊技始動口への入球が4個になり、演出表示装置SGの下側に表示される第1保留表示が4個（最大）になるとチャージ促進演出が完了することを示す「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示し、チャージ促進演出を終了させる。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に、（j）に示すように、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を第2主遊技始動口への入球の個数（例えば、4個）が示す表示に変更するように構成している。このように構成する場合、「チャージ完了」の画像オブジェクト

から演出表示装置 S G の下の時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示に対して色彩エフェクトを表示して、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を「ラスト」から「残り 4 回」に変更するように構成されている。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を変更するのではなく、第 2 主遊技始動口への入球のタイミングで、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を変更する（ラストから残り 1 回、残り 1 回から残り 2 回、残り 2 回から残り 3 回、残り 3 回から残り 4 回）ように構成してもよい。

【0717】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目）において、第 2 主遊技始動口への入球に基づき、主制御部から副制御部へ先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）を送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、第 2 主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつ V チャレンジ動作となる態様（V チャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直 V となる態様（直 V の演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定する。

【0718】

（j）では、チャージ促進演出の結果であって、副制御部が、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づいて、第 2 主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつ V チャレンジ動作となる態様（V チャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直 V となる態様（直 V の演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定した結果である 4 個の第 2 主遊技側のトリガ保留が示す情報を説明する。RUSH2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目の図柄変動が終了し、11 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留 1（図 70 では丸の中に 1 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。RUSH2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 11 変動目の図柄変動が終了し、12 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留 2（図 70 では丸の中に 2 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。RUSH2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 12 変動目の図柄変動が終了し、13 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留 3（図 70 では丸の中に 3 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。RUSH2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 13 変動目の図柄変動が終了し、14 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、V チャレンジ演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留であり、トリガ保留 4（図 70 では丸の中に 4 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。

【0719】

11 変動目以降は、先読み抽選に当選している場合の連続演出 B を実行している。（k）は、RUSH2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 3 である状況における 11 変動目の第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0720】

（l）は、RUSH2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 2 である状況における 12 変動目の第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0721】

（m）は、RUSH2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 である状況における 13 変動目の第 2 主遊

10

20

30

40

50

技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出と
なっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0722】

（n）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1
主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における14変動目の第2主遊
技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動（トリガ保留の図柄変動）となっており、
この（n）トリガ保留の図柄変動が超Mチャンスの演出を実行する変動態様となっている
。詳細には、このトリガ保留の図柄変動は、テーブルT2の変動態様番号115～120
の超Mチャンスの変動態様となっている。この超Mチャンスの演出は、トリガ保留の図柄
変動が開始してから所定時間経過後に図70（n）の「MACHI」の文字を表示する演出
として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示され、図67の（p）の小当りを示す
態様で第1装飾図柄と第2装飾図柄とが確定停止するまでの演出となっている。（n）の
トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過に「MACHI」の文字を表示する演出
として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「I」
が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上
の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（o）を参
照）。

【0723】

（o）において演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されたことで、「MACHI
I」の文字を表示する演出としての連続演出が成功したこととなる。なお、トリガ保留と
して、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する変動態
様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する
変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出Bは、特
別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1
1変動～14変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続
演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊
技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出
が失敗するように構成されている。また、先読み演出Bのトリガ保留を大当たりとなる変動
態様としてもよく、その場合は、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出
が成功するように構成されている。また、10変動目から14変動目を「まとめ変動」と
してもよい。

【0724】

連続演出A～Dを「まとめ変動」として実行するように構成してもよい。連続演出Aは、
1変動目から10変動目までの図柄変動を演出シナリオに沿って実行しているので、1変
動目から10変動目までの図柄変動を1つの図柄変動として1の図柄変動に見せるよう
にした「まとめ変動」とすることができる。連続演出Bは、先読み抽選に当選しているトリ
ガ保留の図柄変動と、トリガ保留の前に貯留されている保留の図柄変動（1～3変動）と
を1つの図柄変動として1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」とすることがで
きる。連続演出Cは、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であるので、演出
シナリオに沿った連続演出Aと、先読み抽選に当選した場合の連続演出Bとを合わせて、
1変動目から10変動目までの図柄変動を1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動
」とすることができる。なお、2変動目から9変動目にトリガ保留があり、トリガ保留が
ハズレとなる場合は、トリガ保留の後の図柄変動は、演出シナリオに沿った図柄変動を行
うことが好ましい。連続演出Dも、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であ
るので、演出シナリオに沿った連続演出Aと、先読み抽選に当選した場合の連続演出Bと
を合わせて、1変動目から14変動目までの図柄変動を1の図柄変動に見せるようにした
「まとめ変動」とすることができる。なお、11変動目から13変動目にトリガ保留があ
り、トリガ保留がハズレとなる場合は、トリガ保留の後の図柄変動は、特定の演出（例
えば、「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「M」、「A」、「C」、「
H」、「I」の文字を表示しない演出）を行うことが好ましい。

【0725】

連続演出Aを実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前に実行していた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行することができるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2における1変動～10変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ20までのの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

10

【0726】

連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Bを実行しないように構成されている。電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2が開始されるタイミングにおいて、演出シナリオを抽選によって決定するように構成されているので、演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前にバックアップしていた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行することができるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2における1変動～10変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ20までのの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

20

【0727】

連続演出Cは、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であるので、連続演出Aを実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前に実行していた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行することができるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2における1変動～10変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ20までのの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

30

【0728】

そして、連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Bを実行しないように構成されている。連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Aの演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前に実行していた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行することができるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2における1変動～10変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ20までのの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

40

【0729】

50

連続演出 C は、連続演出 A と連続演出 B を組み合わせた連続演出であるので、連続演出 A を実行中に電源断した場合は、連続演出 A と同様である。そして、11 変動から 14 変動の連続演出 B の実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出 B を実行しないように構成されている。電源が復帰した図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置 S G で演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）から 14 変動まで、特定の演出（例えば、「M A C H I」の文字を表示する演出となっているが、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字を表示しない演出）を行うことが好ましい。

【0730】

回転体 C 17 の動作態様が (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様から回転体の動作態様が (b) ~ (e) のパターンの V チャレンジ動作となる態様に変更する V 増やし演出などにおいて回転体 C 17 の「外」の表記が「V」の表記に変更されて、「V」の穴が増加する態様を例示してきたが、回転体 C 17 の「外」の穴をシャッタ等で塞ぐことによって、「V」の穴である特定領域 C 12-2 の入球確率としての特定領域入球容易性を変化させるように構成してもよい。

【0731】

「外」の穴をシャッタ等で塞ぐ場合の回転体 C 17 の穴の配置は以下のように構成されている。

(1) 1 / 5 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 17 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 4 個、特定領域 C 12-2 の入球確率は 1 / 5 (20%)

(2) 2 / 5 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 17 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 3 個（1 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態）、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 17 により、特定領域 C 12-2 の入球が略確定するため、特定領域 C 12-2 の入球確率は 2 / 5 (40%)

(3) 3 / 5 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 17 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 2 個（2 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態）、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 17 により、特定領域 C 12-2 の入球が略確定するため、特定領域 C 12-2 の入球確率は 3 / 5 (60%)

(4) 4 / 5 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 17 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 1 個（3 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態）、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 17 により、特定領域 C 12-2 の入球が略確定するため、特定領域 C 12-2 の入球確率は 4 / 5 (80%)

(5) 5 / 5 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 17 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 0 個（4 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態）、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 17 により、特定領域 C 12-2 の入球が略確定するため、特定領域 C 12-2 の入球確率は 5 / 5 (100%)

【0732】

図 71 は、「外」の穴をシャッタで塞ぐ場合のシャッタの動作タイミングを示した図である。シャッタはモータで動作するように構成されており、モータが CW の場合はシャッタで「外」の穴、「V」の穴を塞ぐ状態にしており、モータが CCW の場合はシャッタで「外」の穴、「V」の穴を塞がないよう状態にしている。

【0733】

1 / 5 画像オブジェクトが表示される場合（0 個 V 増やし演出）を実行する場合、S P リーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の 1 個目の入球の検出に基づき、図 55 の回転体吸収演出で示すように、(a) 1 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 1 / 5 画像オブジェクト、(b) 2 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 2 / 5 画

10

20

30

40

50

像オブジェクト、(c) 3/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 3/5 画像オブジェクト、(d) 4/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 4/5 画像オブジェクト、(e) 5/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 5/5 画像オブジェクトを演出表示装置 SG に表示し、1/5 画像オブジェクト、2/5 画像オブジェクト、3/5 画像オブジェクト、4/5 画像オブジェクト、5/5 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 SG に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 17 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す 1/5 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 17 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体 C 17 の 4 個の「外」の穴のうち 1 個の「外」が塞がれて「外」の穴が 3 個となる態様（特定領域の入球確率が 2/5 の態様）に変更されると見せかけて「外」の穴が 4 個となる態様に戻るように構成されている。

10

【0734】

0 個 V 増やし演出は、第 1 __ 4 R 図柄 1 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 10 へ 5 カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置 SG に 2/5 画像オブジェクトを表示するように見せかけて 1/5 画像オブジェクトを表示するように構成されている。また、2/5 画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、つまりは第 1 大入賞口 C 10 へ 5 カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングでモータを CW 方向に回転させて、1 個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御し、1/5 画像オブジェクトに戻す表示のタイミングに合わせて、モータを CCW 方向に回転させて、シャッタに塞がれた 1 個の「外」の穴がシャッタによって塞がれていない状態（0 塞ぎ）に戻すように制御する。

20

【0735】

回転体 C 17 は、第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの所定時間（保持期間）まで、1 個の「V」の穴と、4 個の「外」の穴とで構成された状態を保持する。第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出される（全球排出完了）と、モータを CW 方向に回転させて 1 個の「V」の穴と 4 個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御してから、モータを CW 方向に回転させてシャッタに塞がれた 1 個の「V」の穴と 4 個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が 1 個の「V」の穴と、4 個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

30

【0736】

2/5 画像オブジェクトが表示される場合（1 個 V 増やし演出）を実行する場合、SP リーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の 1 個目の入球の検出に基づき、図 55 の回転体吸収演出で示すように、(a) 1/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 1/5 画像オブジェクト、(b) 2/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 2/5 画像オブジェクト、(c) 3/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 3/5 画像オブジェクト、(d) 4/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 4/5 画像オブジェクト、(e) 5/5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 5/5 画像オブジェクトを演出表示装置 SG に表示し、1/5 画像オブジェクト、2/5 画像オブジェクト、3/5 画像オブジェクト、4/5 画像オブジェクト、5/5 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 SG に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 17 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す 2/5 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 17 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体 C 17 の 4 個の「外」の穴のうち 1 個の「外」が塞がれて「外」の穴が 3 個となる態様（特定領域の入球確率が 2/5 の態様）となるように構成されている。

40

【0737】

50

1個V増やし演出は、第1__4R図柄2の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ4カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに2/5画像オブジェクト(1/5⇒2/5とランクアップして表示してもよい)を表示するように構成されている。また、2/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ4カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングでモータをCW方向に回転させて、1個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

【0738】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの所定時間(保持期間)まで、1個の「V」の穴と、3個の「外」の穴と、1個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出される(全球排出完了)と、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴と3個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態(回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態)に戻すように制御する。

【0739】

3/5画像オブジェクトが表示される場合(2個V増やし演出)を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、(a)1/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の1/5画像オブジェクト、(b)2/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の2/5画像オブジェクト、(c)3/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の3/5画像オブジェクト、(d)4/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の4/5画像オブジェクト、(e)5/5パターンで示す図と同一(類似でも可)の5/5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1/5画像オブジェクト、2/5画像オブジェクト、3/5画像オブジェクト、4/5画像オブジェクト、5/5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す3/5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体C17の4個の「外」の穴のうち2個の「外」が塞がれて「外」の穴が2個となる態様(特定領域の入球確率が3/5の態様)となるように構成されている。

【0740】

2個V増やし演出は、第1__4R図柄3の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ3カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに3/5画像オブジェクト(1/5⇒2/5⇒3/5とランクアップして表示してもよい)を表示するように構成されている。また、3/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ3カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングでモータをCW方向に回転させて、2個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

【0741】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの所定時間(保持期間)まで、1個の「V」の穴と、2個の「外」の穴と、2個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出される(全球排出完了)と、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴と2個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態(回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態)に戻すように制御する。

【0742】

4／5画像オブジェクトが表示される場合（3個V増やし演出）を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、（a）1／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の1／5画像オブジェクト、（b）2／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の2／5画像オブジェクト、（c）3／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の3／5画像オブジェクト、（d）4／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の4／5画像オブジェクト、（e）5／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の5／5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1／5画像オブジェクト、2／5画像オブジェクト、3／5画像オブジェクト、4／5画像オブジェクト、5／5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す4／5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体C17の4個の「外」の穴のうち3個の「外」が塞がれて「外」の穴が1個となる態様（特定領域の入球確率が4／5の態様）となるように構成されている。

10

【0743】

3個V増やし演出は、第1__4R図柄4の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ2カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに4／5画像オブジェクト（1／5⇒2／5⇒3／5⇒4／5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、4／5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ2カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングでモータをCW方向に回転させて、3個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

20

【0744】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの所定時間（保持期間）まで、1個の「V」の穴と、1個の「外」の穴と、3個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出される（全球排出完了）と、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴と1個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

30

【0745】

5／5画像オブジェクトが表示される場合（4個V増やし演出）を実行する場合、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、（a）1／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の1／5画像オブジェクト、（b）2／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の2／5画像オブジェクト、（c）3／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の3／5画像オブジェクト、（d）4／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の4／5画像オブジェクト、（e）5／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の5／5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1／5画像オブジェクト、2／5画像オブジェクト、3／5画像オブジェクト、4／5画像オブジェクト、5／5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す5／5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体C17

40

50

の4個の「外」の穴のうち4個の「外」が塞がれて「外」の穴が0個となる態様（特定領域の入球確率が5／5の態様）となるように構成されている。

【0746】

4個V増やし演出は、第1—4R図柄5の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ1カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに5／5画像オブジェクト（1／5⇒2／5⇒3／5⇒4／5⇒5／5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、5／5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ1カウント目の遊技球の入球が検出されるタイミングでモータをCW方向に回転させて、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

10

【0747】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの所定時間（保持期間）まで、1個の「V」の穴と、4個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出される（全球排出完了）と、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

20

【0748】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄であってもよい）の最終の図柄変動（例えば、RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、図柄変動がハズレ図柄又は小当り図柄にて確定停止した際の変動固定時間は、10秒となっており、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における補助遊技図柄の変動時間や時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）又は非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）における第2主遊技始動口電動役物B11dの動作時間（開放時間と閉鎖時間を含んだ時間）よりも長くなるように構成されている。この変動固定時間において（厳密には、変動固定時間の開始時において）、主遊技時短フラグをオンからオフに切り替え、補助遊技時短フラグもオンからオフに切り替えるように構成されている。このように、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動の変動固定時間を、補助遊技図柄の変動時間よりも長くすることで、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動が終了した際に、補助遊技図柄の図柄変動が実行されている状態であっても、変動固定時間の10秒の間に確実に補助遊技図柄の図柄変動（例えば、0.5秒）が終了し、非時間短縮遊技状態の開放態様である0.5秒開放→閉鎖が終了するため、時間短縮遊技状態後の最初の図柄変動時の遊技状態を確実に非時間短縮遊技状態とすることができる。また、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動の変動固定時間を、第2主遊技始動口電動役物B11dの動作時間（開放時間と閉鎖時間を含んだ時間）よりも長く{10秒>7.6秒（0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖）、10秒>3.8秒（3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖）}することで、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動が終了した際に、第2主遊技始動口電動役物B11dが作動している状態であり、変動固定時間の間に第2主遊技始動口に入球しても、第2主遊技側の保留の数は最大の4個の状態を維持するため、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動の後の遊技を、第2主遊技を主体とした限定した変動の遊技（例えば、4変動の「まとめ変動」）を確実に実行させることができる。

30

40

【0749】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄であってもよい）の最終の図柄変動（例えば、RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）

50

において、図柄変動がハズレ図柄又は小当り図柄にて確定停止した際の変動固定時間は、10秒となっており、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における補助遊技図柄の変動時間や時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）又は非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）における第2主遊技始動口電動役物B11dの動作時間（開放時間と閉鎖時間を含んだ時間）よりも長くなるように構成されている。この変動固定時間において、主遊技時短フラグをオンからオフに切り替え、補助遊技時短フラグもオンからオフに切り替えるように構成する例を示したが、変動固定時間において（厳密には、変動固定時間の開始時において）、補助遊技時短フラグのみオンからオフに切り替えるように構成してもよい。主遊技時短フラグは、非時間短縮遊技状態に移行してから所定回数の図柄変動の変動固定時間において、オンからオフに切り替えることが好適である。このように構成することで、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動から非時間短縮遊技状態の所定回数までの複数変動に亘って実行可能な連続演出において、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態と選択傾向が同じ変動態様を選択できるので、各図柄変動で実行される演出のバランスが良い連続演出を実行することができる。

【0750】

変動態様番号17～19の変動態様である弱SPリーチについては、小当りの当選が確定する変動態様ではないように設定されている。変動態様番号17～19の変動態様である弱SPリーチに対応する副制御部の変動パターンも弱SPリーチに対応しており、キャラクタを用いたリーチであって、SPリーチ（特に、SPリーチMバトル）への発展契機となるリーチとなっている。

【0751】

第1主遊技図柄および第2主遊技図柄の確定停止に合わせて、第1装飾図柄、第2装飾図柄を確定停止させる例を示したが、小当りが当選した場合においては、SPリーチの演出中に変動態様の変動時間の終了タイミングに合わせて、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）のみを確定停止させてもよい。このように構成する場合、SPリーチの演出を小当り遊技開始デモおよび小当り遊技中においても実行させることができ、演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）は、小当り遊技開始デモおよび小当り遊技中のSPリーチの演出の実行中において図柄変動（例えば、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイ状態での揺れアクションを実行し、中列の第1装飾図柄は図柄変動を継続し、左列、中列、右列の第2装飾図柄は図柄変動を継続する）を継続し、小当り遊技中に確定停止する。演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）は、小当り遊技中に確定停止することに限定されず、小当り遊技終了デモ中（小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出できなかった場合）や特別遊技開始デモ中（小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合）に確定停止させてもよい。演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）を確定停止させるタイミングとしては、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出したタイミング、小当り遊技中に第1大入賞口C10の一般領域C12-3において遊技球の通過を検出したタイミング、小当り遊技終了デモが開始されてから所定時間経過したタイミング、特別遊技開始デモが開始されてから所定時間経過したタイミングなどが例示できる。

【0752】

（第2実施形態）

第2実施形態においては、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態を複数種類有するよう構成することにより、時間短縮遊技状態における興趣性を高めるよう構成するものである。ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第2実施形態とし、以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、

当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0753】

図72は、第2実施形態における、遊技機の前面側の基本構造を示す図である。以下、本実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【0754】

まず、第2実施形態においては、遊技領域中央部の第1主遊技始動口A10と遊技領域右側（遊技領域中央を基準）の第1主遊技始動口A12との2つの第1主遊技始動口が設けられている。また、遊技者が左打ちを実行して遊技領域左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第1主遊技始動口A10に誘導され易く、その他の入球口には誘導され
10
難しいよう構成されており、遊技者が右打ちを実行して遊技領域右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口H10、振分入球口C30、第2主遊技始動口B12、第1主遊技始動口A12、第2大入賞口C20、第1大入賞口C10、に誘導され
20
易く、第1主遊技始動口A10に誘導され難しいよう構成されている。更に、遊技者が右打ちを実行して遊技領域右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口H10、振分入球口C30、第2主遊技始動口B12、第1主遊技始動口A12、第2大入賞口C20、第1大入賞口C10の順に流下していくよう構成されている。また、第1主遊技始動口A12には第1非電動役物A12hdが設けられており、第1非電動役物A12hdが閉鎖状態である場合には遊技球が第1主遊技始動口A12に入球し難しく、第1非電動役物A12hdが開放状態である場合には遊技球が第1主遊技始動口A12に入球し
30
易くなるように構成されている。また、第2主遊技始動口B12には、第2非電動役物B12hdが設けられており、第2非電動役物B12hdが閉鎖状態である場合には遊技球が第2主遊技始動口B12に入球し難しく、第2非電動役物B12hdが開放状態である場合には遊技球が第2主遊技始動口B12に入球し易くなるように構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難しい」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。尚、第2実施形態の遊技の流れとしては、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、時間短縮遊技状態（例えば、高確高ベース状態、低確高ベース状態）においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。

【0755】

次に、図73は、振分入球口C30の内部の構造を示した図である。振分入球口C30の内部には、遊技球が入球することにより第1非電動役物A12hdが開放することとなる第1開放入球口C32（第1開放入球口入球検出装置C32s）と、遊技球が入球することにより第2非電動役物B12hdが開放することとなる第2開放入球口C33（第2開放入球口入球検出装置C33s）と、振分入球口C30に入球した遊技球を第1開放入球口C32と第2開放入球口C33とに振り分ける振分部材C34とを有している。

【0756】

振分部材C34が第一態様である場合には、第2開放入球口C33への流路を塞ぐように右側に振れた状態となっており、振分入球口C30に入球した遊技球は第1開放入球口C32に入球し易く、第2開放入球口C33に入球し難しいよう構成されている。

【0757】

振分部材C34が第二態様である場合には、第1開放入球口C32への流路を塞ぐように左側に振れた状態となっており、振分入球口C30に入球した遊技球は第1開放入球口C32に入球し難しく、第2開放入球口C33に入球し易いよう構成されている。また、振分部材は、電動役物C30dが開放する場合の最初の開放タイミングから駆動開始し、「第一態様→第二態様→第一態様」のように駆動するよう構成されている。

【0758】

10

20

30

40

50

次に、図 7 4 は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルを示す図である。補助遊技時短フラグとして、補助遊技時短フラグ A と補助遊技時短フラグ B との 2 種類の補助遊技時短フラグが設けられている。また、オンとなっている補助遊技時短フラグの種類によって、電動役物 C 3 0 d の開放態様が相違するよう構成されており、このように構成することにより、オンとなっている補助遊技時短フラグによって振分入球口 C 3 0 に遊技球が入球するタイミングを相違させることができ、振分部材 C 3 4 の駆動に合わせて第 1 開放入球口 C 3 2 と第 2 開放入球口 C 3 3 とに遊技球を振分可能に構成されている。具体的には、補助遊技時短フラグ A がオンである場合、電動役物 C 3 0 d の開放態様は、「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」となっており、遊技球が入球容易となる 4.0 秒の開放（長開放）が開放期間における後半部分になっている。補助遊技時短フラグ B がオンである場合、電動役物 C 3 0 d の開放態様は、「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となっており、遊技球が入球容易となる 3.0 秒の開放（長開放）が開放期間における前半部分となっている。

10

【0759】

尚、長開放の期間は補助遊技時短フラグ B がオンである場合よりも補助遊技時短フラグ A がオンである場合の方が長時間となっており、開放している合計の時間も補助遊技時短フラグ B がオンである場合よりも補助遊技時短フラグ A がオンである場合の方が長時間となっている。同時に、振分部材 C 3 4 の駆動態様は、「3.6 秒第 1 態様（第 2 開放入球口 C 3 3 に誘導）→4.0 秒第 2 態様（第 1 開放入球口 C 3 2 に誘導）」となっている。このように構成することで、補助遊技時短フラグ A がオンの時には、第 1 開放入球口 C 3 2 に入球し、補助遊技時短フラグ B がオンの時には、第 2 開放入球口 C 3 2 に入球するよう構成されている。尚、本例においては、補助遊技時短フラグ（補助遊技時短フラグ A 及び補助遊技時短フラグ B）がオフである場合には、補助遊技側の当選確率を 0（当選無し）としてもよい。そのように構成した場合には、補助遊技変動時間決定用乱数を取得し、当該乱数に基づいて補助遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。また、補助遊技図柄の変動時間の候補を同一の補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグ A オン、補助遊技時短フラグ B オン、補助遊技時短フラグ A 及び補助遊技時短フラグ B オフ）の中で複数有するよう構成してもよいし、補助遊技図柄の変動時間の候補をすべての補助遊技側の遊技状態の中で 1 つのみ有するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、補助遊技変動時間決定用乱数を設けないよう構成してもよい。また、補助遊技時短フラグ A がオンである場合の電動役物 C 3 0 d の開放態様と、補助遊技時短フラグ B がオンである場合の電動役物 C 3 0 d の開放態様とを同じとしてもよい。

20

30

【0760】

図 7 5 は、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1752 で、主制御基板 M の C P U M C は、非時間短縮遊技状態での特別遊技であるか否かを判定する。ステップ 1752 で Y e s の場合、ステップ 1754 で、主制御基板 M の C P U M C は、当り図柄の態様が図柄番号 1 であるかであるか否かを判定する。ステップ 1754 で Y e s の場合、ステップ 1756 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタに所定値（本例では 100）をセットする。次に、ステップ 1758 で、補助遊技時短フラグ A をオンにし、ステップ 1780 に移行する。また、ステップ 1754 で N o の場合、ステップ 1766 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタに所定値（本例では 7）をセットする。次に、ステップ 1768 で、補助遊技時短フラグ B をオンにし、ステップ 1780 に移行する。このように、停止した当り図柄によって、当該当り図柄に係る特別遊技終了後にオンとなる補助遊技時短フラグが相違し得る（補助遊技時短フラグ A、補助遊技時短フラグ B とのいずれかがオンとなる）、即ち、時間短縮遊技状態が相違し得るよう構成されている。尚、以降補助遊技時短フラグ A がオンである状態を時間短縮遊技状態 A、補助遊技時短フラグ B がオンである状態を時間短縮遊技状態 B と称することができる。

40

【0761】

50

なお、補助遊技時短フラグ A がオンである状態を時間短縮遊技状態 A とし、補助遊技時短フラグ B がオンである状態を時間短縮遊技状態 B としたが、時間短縮遊技状態 A は、第 1 非電動役物 A 1 2 h d の開放容易性に関する遊技状態として、第 1 非電動役物 A 1 2 h d が通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていればよく、時間短縮遊技状態 B は、第 2 非電動役物 B 1 2 h d の開放容易性に関する遊技状態として、第 2 非電動役物 B 1 2 h d が通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていればよい。また、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B は、電動役物 C 3 0 d の開放容易性に関する遊技状態として、電動役物 C 3 0 d が通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていることが好適である。

【0762】

ステップ 1752 で No の場合、ステップ 1770 で、主制御基板 M の CPU MC は、時短回数カウンタに所定値（本例では 7）をセットする。次に、ステップ 1772 で、主制御基板 M の CPU MC は、補助遊技時短フラグ B をオンにし、ステップ 1780 に移行する。次に、ステップ 1780 で、主制御基板 M の CPU MC は、主遊技時短フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 1800 の処理} に移行する。このように、第 2 実施形態においては補助遊技時短フラグとして補助遊技時短フラグ A がオンとなるか補助遊技時短フラグ B がオンとなるか（時間短縮遊技状態 A となるか時間短縮遊技状態 B となるか）は当り図柄の種類によって決定する（当り当選時の遊技状態には依存しない）よう構成されており、当り図柄の種類によって、時間短縮遊技状態 A に移行する場合と、時間短縮遊技状態 B に移行する場合とが存在している。

【0763】

図 76 は、振分部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1802 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材駆動中フラグ（電動役物の開放に基づき振分部材が駆動している期間にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 1802 で Yes の場合、ステップ 1804 で、主制御基板 M の CPU MC は、電動役物の最初の開放タイミングに到達した（電動役物が最初の開放をしたタイミングから、振分部材の駆動が開始される）か否かを判定する。ステップ 1804 で Yes の場合、ステップ 1806 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材駆動タイマ（デクリメントタイマ）に初期値（本例では 7.6）をセットしてスタートする。次に、ステップ 1808 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材駆動中フラグをオンにし、ステップ 1810 に移行する。尚、ステップ 1802 で No の場合にも、ステップ 1810 に移行する。次に、ステップ 1810 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材駆動タイマ値が、駆動切替のタイミング（タイマ値 = 4.0）に達した（振分部材駆動タイマはデクリメントタイマとなっているため、振分部材の駆動開始から 3.6 秒のタイミングにおける振分部材駆動タイマ値は 4.0 となっている）か否かを判定する。ステップ 1810 で Yes の場合、ステップ 1812 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材を第 1 態様から第 2 態様に駆動し（初期位置は第 1 態様となっている）、次の処理 {ステップ 1850 の処理} に移行する。また、ステップ 1810 で No の場合、ステップ 1814 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材駆動タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1814 で Yes の場合、ステップ 1816 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材を第 2 態様から第 1 態様に駆動する。次に、ステップ 1818 で、主制御基板 M の CPU MC は、振分部材駆動中フラグをオフにし、次の処理 {ステップ 1850 の処理} に移行する。尚、ステップ 1804 又は 1814 で No の場合にも、次の処理 {ステップ 1850 の処理} に移行する。

【0764】

図 76 の中段は、電動役物と振分部材の作用図である。まず、振分部材 C 3 2 は、所定のタイミング（駆動開始から 3.6 秒）で、第 1 態様（初期位置）から第 2 態様に駆動される。ここで、時間短縮遊技状態 B である場合には、振分部材が第 1 態様である期間にて電動役物が長開放（前述した電動役物の開放期間の前半部分となる 3.0 秒の開放）し、遊技球の入球が容易となる。一方、時間短縮遊技状態 A である場合には、振分部材が第 2 態

10

20

30

40

50

様である期間にて電動役物が長開放（前述した電動役物の開放期間の後半部分となる4.0秒の開放）し、遊技球の入球が容易となるよう構成されている。また、図76の下段は、電動役物の開放態様と振分部材の変位態様を示す表である。前述したように、電動役物の開放パターンは、補助遊技時短フラグAがオンである場合が、補助遊技時短フラグBがオン時である場合より、電動役物の総開放時間ないし（複数開放する場合の）最大開放時間が長くなっており、補助遊技時短フラグAがオンである場合の方が、補助遊技時短フラグBがオンである場合よりも相対的に振分入球口への遊技球の入球が容易となっている。また、振分部材は、上述のように、第1態様の場合には、第2開放入球口C33に入球する（第2主遊技図柄に係る抽選を実行）よう遊技球を誘導し、第2態様の場合には、第1開放入球口C32に入球（第1主遊技図柄に係る抽選を実行）するよう遊技球を誘導している。

10

【0765】

図77は、第1非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物開放中フラグ（第1非電動役物A12hdが開放中にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、第1開放入球口C32に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物A12hdを開放し、次の処理〔ステップ1900の処理〕に移行する。また、ステップ1852でNoの場合、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A12に所定個数（第1非電動役物A12hdが閉鎖することとなる入球数であり、本例では2個であるが、少なくとも1個以上であればよい）が入球したか否かを判定する。ステップ1860でYesの場合、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件を充足していない（本例では、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて第1非電動役物A12hdが開放し、且つ、ステップ1860でYesとなったタイミングで補助遊技時短フラグAがオフである場合にエラーとなる）か否かを判定する。ステップ1862でYesの場合、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物A12hdを閉鎖する。次に、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理〔ステップ1900の処理〕に移行する。尚、ステップ1860又はステップ1854でNoの場合にも、次の処理（ステップ1900の処理）に移行する。また、ステップ1862でNoの場合、ステップ1868で、エラーである旨を報知し、エラー処理を実行する（エラーの復帰条件としては、例えば、電源をオフ→オンとする、RAMクリアを実行する、等としてよい）。このように、第2実施形態においては、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて遊技球が第1主遊技始動口A12に入球したとしても即座にエラーであるとは判定せずに、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて第1非電動役物A12hdが開放し、且つ、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて第1非電動役物A12hdが閉鎖することとなる所定個数（本例では、2個であるが第1非電動役物A12hdが開放状態から閉鎖状態となる入球個数以上となっていればよく、3個等でも問題ない）の遊技球が第1主遊技始動口A12に入球した場合にエラーと判定するよう構成されている。尚、第2実施形態においては、補助遊技時短フラグAがオンである場合に第1非電動役物A12hdが開放し、その後、1変動後に補助遊技時短フラグAがオフとなった場合には、補助遊技時短フラグAがオフ且つ第1非電動役物A12hdが開放中となり、そのような場合にはエラーとしないために、第1非電動役物A12hdの開放時に補助遊技時短フラグAがオフ、且つ、第1非電動役物A12hdの閉鎖時にも補助遊技時短フラグAがオフであることをエラーの条件としている。

20

30

40

【0766】

図78は、第2非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPUMCは、第2非電動役物開放中フラグ（第2非電動役物B1

50

2 h d が開放中にオンとなるフラグ) がオフであるか否かを判定する。ステップ 1902 で Yes の場合、ステップ 1904 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 開放入球口 C 33 に入球したか否かを判定する。ステップ 1904 で Yes の場合、ステップ 1906 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 非電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ 1908 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 非電動役物 B 12 h d を開放し、次の処理 {ステップ 1900 の処理} に移行する。また、ステップ 1902 で No の場合、ステップ 1910 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 12 に所定個数 (第 2 非電動役物 B 12 h d が閉鎖することとなる入球数であり、本例では 2 個であるが、少なくとも 1 個以上であればよい) が入球したか否かを判定する。ステップ 1910 で Yes の場合、ステップ 1912 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー発生条件を充足していない (補助遊技時短フラグ B がオフである状況にて、第 2 非電動役物 B 12 が開放し、且つ、ステップ 1910 で Yes となったタイミングで補助遊技時短フラグ B がオフである場合にエラーとなる) か否かを判定する。ステップ 1912 で Yes の場合、ステップ 1914 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 非電動役物 B 12 h d を閉鎖する。次に、ステップ 1916 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 非電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 1997 の処理) に移行する。尚、ステップ 1910 又はステップ 1904 で No の場合にも、次の処理 (ステップ 1997 の処理) に移行する。また、ステップ 1912 で No の場合、ステップ 1918 で、エラーである旨を報知し、エラー処理を実行する (エラーの復帰条件としては、例えば、電源をオフ→オンとする、RAM クリアを実行する、等としてよい)。このように、第 2 実施形態においては、補助遊技時短フラグ B がオフである状況にて遊技球が第 2 主遊技始動口 B 12 に入球したとしても即座にエラーであるとは判定せずに、補助遊技時短フラグ B がオフである状況にて第 2 非電動役物 B 12 h d が開放し、且つ、補助遊技時短フラグ B がオフである状況にて第 2 非電動役物 B 12 h d が閉鎖することとなる所定個数 (本例では、2 個であるが第 2 非電動役物 B 12 h d が開放状態から閉鎖状態となる入球個数以上となっていればよく、3 個等でも問題ない) の遊技球が第 2 主遊技始動口 B 12 に入球した場合にエラーと判定するよう構成されている。尚、エラーとなる入球数は第 1 主遊技始動口 A 12 のエラーでは第 1 主遊技始動口 A 12 への入球数を計測し、第 2 主遊技始動口 B 12 のエラーでは第 2 主遊技始動口 B 12 のエラーを計測してエラーを判定するよう構成されており、第 1 主遊技始動口 A 12 へ 1 球入球し、第 2 主遊技始動口 B 12 へ 1 球入球して合計 2 球入球したのでエラーを判定するようには構成されていない。尚、第 2 実施形態においては、補助遊技時短フラグ B がオンである場合に第 2 非電動役物 B 12 h d が開放し、その後、1 変動後に補助遊技時短フラグ B がオフとなった場合には、補助遊技時短フラグ B がオフ且つ第 2 非電動役物 B 12 h d が開放中となり、そのような場合にはエラーとしないために、第 2 非電動役物 B 12 h d の開放時に補助遊技時短フラグ B がオフ、且つ、第 2 非電動役物 B 12 h d の閉鎖時にも補助遊技時短フラグ B がオフであることをエラーの条件としている。

【0767】

図 79 は、第 2 実施形態の当り図柄と遊技フローを示した図である。第 2 実施形態のぱちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄 (小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する) を備える。

<大当り確率>

非時間短縮遊技状態において、主遊技図柄 (第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄) が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において、主遊技図柄 (第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄) が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B を高確高ベース状態、高確低ベース状態とする場合は、主遊技図柄 (第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄) が大当り図柄となる当選確率は、 $1/199$ とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、確率変動状態を設けなくてもよく、その場合、主遊技図柄 (第 1 主遊技図柄、

10

20

30

40

50

第2主遊技図柄)が大当たり図柄となる当選確率は $1/200$ のみとなる。

【0768】

<小当たり確率>

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄が小当たり図柄となる当選確率は、 $1/7$ (略 $1/1$ ではない確率)とする。小当たり図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変(100%)の直Vパターンとなる。なお、第1主遊技図柄の小当たり図柄を設けていないが、当選確率を $1/70$ 等として設けてもよい。

【0769】

<補助遊技図柄の当選確率>

低確低ベース状態、高確低ベース状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1/1024$ (0でもよい)とする。低確高ベース状態、高確高ベース状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1023/1024$ (略 $1/1$ であればよい)とする。

【0770】

当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1は、第1主遊技図柄の大当たり図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第1__4R大図柄1(演出用図柄は、「222」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第1__4R大図柄1(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。なお、「○R大図柄」とは、○R(○は2~10の整数のいずれか)に対応した大当たり図柄を簡易的に称したものである(それに対し、「○R図柄」とは、○R(○は2~10の整数のいずれか)に対応した小当たり図柄を簡易的に称したものである)。

【0771】

当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2は、第1主遊技図柄の大当たり図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第1__4R大図柄2(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第1__4R大図柄2(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0772】

当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄は、第2主遊技図柄の大当たり図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第2__4R大図柄(演出用図柄は、「222」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第2__4R大図柄(演出用図柄は、「222」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0773】

当り図柄としての図柄番号4の第2__10R大図柄は、第2主遊技図柄の大当たり図柄となっており、10ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第2__10R大図柄(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第2__10R大図柄(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0774】

当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄は、第2主遊技図柄の小当たり図柄となって

10

20

30

40

50

おり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R図柄（演出用図柄は、「222」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R図柄（演出用図柄は、「222」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

10

【0775】

当り図柄としての図柄番号6の第2__10R図柄は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__10R図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__10R図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

20

【0776】

非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に補助遊技時短フラグBがオンとなる割合、換言すると、非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特別遊技終了後は「50%」であり、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の特別遊技終了後は「100%」であり、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態Bとなる割合が高いよう構成されている（また、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態Aとなる割合が低いよう構成されている）、換言すると、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態に移行した場合において、時間短縮遊技状態Bである割合が高い（時間短縮遊技状態Aである割合が低い）よう構成されている。第2実施形態における特別遊技の実行ラウンド数は、「図柄番号1、2、3、5」が「4R」、「図柄番号4、6」が「10R」となっている。第1主遊技側の特別遊技よりも第2主遊技側の特別遊技の方が実行ラウンド数の平均値が大きくなっている、即ち、特別遊技における賞球獲得数の期待値が大きくなっている。

30

40

【0777】

遊技のフローを説明する。第2実施形態のぱちんこ遊技機の前提として、大当り図柄、小当り図柄を備え、小当りに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に特別遊技となるぱちんこ遊技機において、第2主遊技図柄が小当り図柄で当選する当選確率を大入賞口の特定領域への遊技球の入球確率よりも低く設定する。例えば、小当りの当選確率を $1/7$ （略 $1/1$ ではない確率）とし、特定領域への遊技球の入球確率を略100%（大入賞口内へ遊技球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する）とする。大当り図柄の当選確率は、 $1/200$ と設定するが、小当り確率より低く設定

50

されていればよい。時間短縮遊技状態Aで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Bで特別遊技となる確率が高く設定されているので、時間短縮遊技状態Aよりも時間短縮遊技状態Bの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。

【0778】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。100回の時間短縮遊技状態Aにおいては、補助遊技時短フラグAがオンとなり、振分部材C34の変移態様が第2態様になっているため、第1主遊技始動口A12に入球し易くなっている。このような100回の時間短縮遊技状態Aでは、主に、第1主遊技図柄による図柄変動を実行するようになっている。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するが、いずれの当りにもならず、100回の図柄変動を実行すると時間短縮遊技状態Aから非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されている。変形例としては、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1が表示され特別遊技に移行したときにのみ、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行し、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するよう構成してもよい。もしくは、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1が表示され特別遊技に移行したときの50%で、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行し、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1が表示され特別遊技に移行するときの50%、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行するときの100%で、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するよう構成してもよい。

【0779】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを終了させるように構成してもよい。

【0780】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2（演出用図柄は、「777」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄、または、図柄番号4の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低

10

20

30

40

50

ベース状態)において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

【0781】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1、または、図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄、または、図柄番号4の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

【0782】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1、または、図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄、または、図柄番号4の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

【0783】

7回の時間短縮遊技状態Bにおいては、補助遊技時短フラグBがオンとなり、振分部材C34の変移態様が第1態様になっているため、第2主遊技始動口B12に入球し易くなっている。このような7回の時間短縮遊技状態Bでは、主に、第2主遊技図柄による図柄変動を実行するようになっている。7回の時間短縮遊技状態Bにて、第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するが、いずれの当りにもならず、7回の図柄変動を実行すると時間短縮遊技状態Bから非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)に移行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Bで特別遊技となる確

10

20

30

40

50

率が高く設定されているので、時間短縮遊技状態 A よりも時間短縮遊技状態 B の方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。時間短縮遊技状態 B において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 5 の第 2 __ 4 R 図柄、または、図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態 B を継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態 B において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 5 の第 2 __ 4 R 図柄、または、図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態 B を終了させるように構成してもよい。

10

【0784】

補助遊技時短フラグ B がオンである場合、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」とすることで、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い時間短縮遊技状態 B とし、補助遊技時短フラグ A がオンである場合、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い時間短縮遊技状態 A としたが、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を決定することで、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B を制御してもよい。

20

【0785】

このように構成する場合、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定がハズレであって、ハズレ図柄が 1 個の設定であれば、1 個のハズレ図柄に停止図柄を決定し、ハズレ図柄が複数個の設定であれば、複数個のハズレ図柄の中から 1 のハズレ図柄を抽選によって決定するように構成される。一方、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定が当りであって、当り図柄が 1 個の設定であれば、1 個の当り図柄に停止図柄を決定し、当り図柄が複数個（補助遊技図柄__当り A、補助遊技図柄__当り B 等）の設定であれば、複数個の当り図柄の中から 1 の当り図柄を抽選によって決定するように構成される。時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において当り図柄が補助遊技図柄__当り A の場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は、「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において当り図柄が補助遊技図柄__当り B の場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は、「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されている。非時間短縮遊技状態において、当り図柄が補助遊技図柄__当り A、当り図柄が補助遊技図柄__当り B となった場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は、0.5 秒開放→閉鎖が好ましい。

30

【0786】

そして、時間短縮遊技状態 A においては、抽選によって補助遊技図柄__当り A を決定する割合を 100% にし、補助遊技図柄__当り B を決定する割合を 0% とする選択状態 A とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

40

【0787】

また、時間短縮遊技状態 B においては、抽選によって補助遊技図柄__当り A を決定する割合を 0% にし、補助遊技図柄__当り B を決定する割合を 100% とする選択状態 B とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」とすることで、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

50

【0788】

なお、選択状態A、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0789】

選択状態Aは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態Aは、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄1である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄1である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態Aとなるよう構成してもよい）。

10

【0790】

選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1以外の図柄である場合に選択されるように構成されている。また、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、全ての当り図柄である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄1以外の図柄である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄1以外の図柄である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態Bとなるよう構成してもよい）。

20

【0791】

また、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を抽選によって決定してもよい。このように構成する場合、補助遊技図柄の変動態様に補助遊技図柄の停止図柄が対応するように設定する。

【0792】

例えば、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様1、変動態様2、変動態様3を選択するように設定しておく。

【0793】

変動態様1は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は長く（例えば、30秒）設定されている。

30

【0794】

変動態様2は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りAとなる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様1と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の0.5秒（0.5秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されている。

【0795】

変動態様3は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りBとなる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様1、変動態様2と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の0.5秒（0.5秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されており、変動態様2とは同じ動作パターンで電動役物を動作させるように構成されているが異なるパターンであってもよい。

40

【0796】

時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様4、変動態様5、変動態様6を選択するように設定しておく。変動態様4は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は変動態様1～3よりも短く（例えば、0.5秒）設定されている。

【0797】

変動態様5は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りAとなる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様4と同じでも、異なってもよい）設定されてお

50

り、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様である「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0798】

変動態様6は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りBとなる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様4、変動態様5と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放時間に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様である「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されており、変動態様5とは異なる動作パターンで電動役物を動作させるように構成されている。

10

【0799】

そして、時間短縮遊技状態Aにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を100%にし、変動態様6を決定する割合を0%とする選択状態Aとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0800】

また、時間短縮遊技状態Bにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を0%にし、変動態様6を決定する割合を100%とする選択状態Bとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

20

【0801】

なお、選択状態A、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0802】

選択状態Aは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1である場合に選択されるように構成されている。

【0803】

選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1以外の図柄である場合に選択されるように構成されている。また、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、全ての当り図柄である場合に選択されるように構成されている。

30

【0804】

また、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様1のみを選択するように設定しておき、時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様5、変動態様6を取得するように設定しておいてもよい。つまり、非時間短縮遊技状態においては、ハズレ図柄のみを選択し、当り図柄を選択しないように構成しており、時間短縮遊技状態においては、当り図柄のみを選択し、ハズレ図柄を選択しないように構成するようになっている。

【0805】

また、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bに応じて、補助遊技図柄の変動固定時間を異なる時間に設定してもよい。例えば、時間短縮遊技状態Aにおいては、補助遊技図柄__当りAの変動固定時間を3.6秒とする。補助遊技図柄__当りAが確定停止してから、3.6秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物C30dの開放動作が開始すること、振分部材C34が第2態様の状態で遊技球が振分入球口C30に入球することになるため、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

40

【0806】

また、時間短縮遊技状態Bにおいては、補助遊技図柄__当りBの変動固定時間を0秒（0.1秒等の短い時間であってもよい）とする。補助遊技図柄__当りBが確定停止してから、0秒または0.1秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物C30dの開放動作が

50

開始することで、振分部材 C 3 4 が第 1 態様の状態で遊技球が振分入球口 C 3 0 に入球することになるため、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。なお、振分部材は、補助遊技図柄の確定停止のタイミングに合わせて動作を開始することが好適である。

【0807】

時間短縮遊技状態 B の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動（7 変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第 2 主遊技側の保留をさらに貯める演出であるチャージ促進演出（本実施形態にて説明したチャージ促進演出と同じ演出であってよい）を実行するように構成してもよい。そのように構成することで、第 2 主遊技図柄での当りとなる割合をさらに増加させることができるので時間短縮遊技状態 B が継続する状態をより一層高くすることができる。

10

【0808】

第 2 実施形態では、振分入球口 C 3 0、第 1 主遊技始動口 A 1 2 の第 1 非電動役物 A 1 2 h d、第 2 主遊技始動口 B 1 2 の第 2 非電動役物 B 1 2 h d を設け、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態を複数種類有するよう構成することで、第 1 主遊技図柄の当りからは、100 回の時間短縮遊技状態 A へ移行し易く、第 2 主遊技図柄の当りからは、7 回の時間短縮遊技状態 B へ移行し易いぱちんこ遊技機を提供することができる。

【0809】

第 1 非電動役物 A 1 2 h d（第一可変部材）及び第 2 非電動役物 B 1 2 h d（第二可変部）材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第 1 非電動役物 A 1 2 h d が開放状態となり易い時間短縮遊技状態 A（第一特定遊技状態）と、通常遊技状態よりも第 2 非電動役物 B 1 2 h d が開放状態となり易い時間短縮遊技状態 B（第二特定遊技状態）とを有している。第 1 主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第 1 大入賞口 C 1 0 への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第一特別遊技を実行し、第 2 主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第 1 大入賞口 C 1 0 への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第二特別遊技を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態 A は、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、時間短縮遊技状態 B は、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されている。時間短縮遊技状態 A において第 1 主遊技図柄の変動表示が 100 回（第一回数）行われた後は、時間短縮遊技状態 A から通常遊技状態となるように構成されており、時間短縮遊技状態 B において第 2 主遊技図柄の変動表示が 7 回（第二回数）行われた後は、時間短縮遊技状態 B から通常遊技状態となるように構成されている。100 回（第一回数）は、7 回（第二回数）よりも多い回数であり、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が特定領域に入球し得る確率としての $1/1$ （第一確率）は、第 2 主遊技図柄が小当りの態様となる確率としての $1/7$ （第二確率）よりも高いように構成されている。

20

30

40

【0810】

小当りから発展して特別遊技となる従来のぱちんこ遊技機においては、遊技状態として、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）と、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の 2 つの状態のみとなっていたが、第 2 実施形態のぱちんこ遊技機では、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B の 3 つの遊技状態を備えることができるため、遊技性を多様化させることが可能となる。また、小当りから発展して特別遊技となるぱちんこ遊技機において、主に第 1 主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態である時間短縮遊技状態 A と、連荘用であって主に第 2 主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態 B を備えることで、第 1 主遊技図柄での特別遊技後に時間短縮遊技状態がつけられないという問題点を解消するこ

50

とができる。また、図柄変動の回数が規定された時間短縮遊技状態 B を設け、次回の特別遊技の当選が確定しない設計とすることで、図柄変動の回数が規定された確率変動付きぱちんこ遊技機のように自然な遊技フローを構築することが可能となる。

【0811】

（第2実施形態の変形例1）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第2実施形態の変形例1とし、以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0812】

図80は、第2実施形態の変形例1の当り図柄と遊技フローを示した図である。第2実施形態の変形例1のぱちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える。

<大当り確率>

非時間短縮遊技状態において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B を高確高ベース状態、高確低ベース状態とする場合は、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/199$ とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、確率変動状態を設けなくてもよく、その場合、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は $1/200$ のみとなる。

【0813】

<小当り確率>

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、 $1023/1024$ と略 $1/1$ （略 100% ）とする。小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変の $1/10$ のVチャレンジパターンとなる。なお、小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率は、可変（例えば、 $1/5 \sim 5/5$ 等）のVチャレンジパターンでもよい。なお、第1主遊技図柄の小当り図柄を設けていないが、当選確率を $1/70$ 等として設けてもよい。

【0814】

<補助遊技図柄の当選確率>

低確低ベース状態、高確低ベース状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1/1024$ （0でもよい）とする。低確高ベース状態、高確高ベース状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1023/1024$ （略 $1/1$ であればよい）とする。

【0815】

当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第1__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態 A を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第1__4R図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態 A を付与するように構成されている。

【0816】

当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態

10

20

30

40

50

(例えば、低確低ベース状態)で第1__4R大図柄2(演出用図柄は、「222」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第1__4R大図柄2(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0817】

当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第1__4R大図柄3(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第1__4R大図柄3(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

10

【0818】

当り図柄としての図柄番号4の第2__4R大図柄1は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第2__4R大図柄1(演出用図柄は、「222」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第2__4R大図柄1(演出用図柄は、「222」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。

20

【0819】

当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第2__4R大図柄2(演出用図柄は、「111」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高低ベース状態)で第2__4R大図柄2(演出用図柄は、「111」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0820】

当り図柄としての図柄番号6の第2__10R大図柄は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、10ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第2__10R大図柄(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第2__10R大図柄(演出用図柄は、「777」等)が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

30

【0821】

当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中(特別電動役物の作動フラグ作動中)に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド(小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド)の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)で第2__4R図柄1(演出用図柄は、「537」等)が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)で第2__4R図柄1(演出用図柄は、「537」等)が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時

40

50

間短縮遊技状態 B を付与するように構成されている。

【0822】

当り図柄としての図柄番号 8 の第 2 __ 4 R 図柄 2 は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した場合に 4 ラウンド（小当り遊技で 1 ラウンド、小当りから発展した大当りで 3 ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第 2 __ 4 R 図柄 2（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100 回の時間短縮遊技状態 B を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第 2 __ 4 R 図柄 2（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100 回の時間短縮遊技状態 B を付与するように構成されている。

10

【0823】

当り図柄としての図柄番号 9 の第 2 __ 10 R 図柄は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した場合に 10 ラウンド（小当り遊技で 1 ラウンド、小当りから発展した大当りで 9 ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第 2 __ 10 R 図柄（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100 回の時間短縮遊技状態 B を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第 2 __ 10 R 図柄（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100 回の時間短縮遊技状態 B を付与するように構成されている。

20

【0824】

非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に補助遊技時短フラグ B がオンとなる割合、換言すると、非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に時間短縮遊技状態 B となる割合は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特別遊技終了後は「50%」であり、非時間短縮遊技状態における第 2 主遊技側の特別遊技終了後は「80%」であり、第 2 主遊技側の特別遊技終了後の方が第 1 主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態 B となる割合が高いよう構成されている（また、第 2 主遊技側の特別遊技終了後の方が第 1 主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態 A となる割合が低いよう構成されている）、換言すると、第 2 主遊技側の特別遊技終了後の方が第 1 主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態に移行した場合において、時間短縮遊技状態 B である割合が高い（時間短縮遊技状態 A である割合が低い）よう構成されている。第 2 実施形態の変形例 1 における特別遊技の実行ラウンド数は、「図柄番号 1 ~ 5、7、8」が「4R」、「図柄番号 6、9」が「10R」となっている。第 1 主遊技側の特別遊技よりも第 2 主遊技側の特別遊技の方が実行ラウンド数の平均値が大きくなっている、即ち、特別遊技における賞球獲得数の期待値が大きくなっている。

30

【0825】

時間短縮遊技状態 A または時間短縮遊技状態 B において特別遊技となり特別遊技終了後に補助遊技時短フラグ B がオンとなる割合、換言すると、時間短縮遊技状態 A または時間短縮遊技状態 B において特別遊技となり特別遊技終了後に時間短縮遊技状態 B となる割合は、第 1 主遊技側の特別遊技終了後は「80%」であり、第 2 主遊技側の特別遊技終了後も「80%」であり、第 2 主遊技側の特別遊技終了後に時間短縮遊技状態 B となる割合と、

40

50

第1主遊技側の特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合とが同じとなるよう構成されている。一旦、時間短縮遊技状態Aまたは時間短縮遊技状態Bに移行すると、第1主遊技図柄で特別遊技となっても、第2主遊技図柄で特別遊技となっても、時間短縮遊技状態Bへ移行する割合は同じであるが、特別遊技における賞球獲得数の期待値が第2主遊技図柄の方が大きいので、第2主遊技図柄で遊技を進行する方が遊技者には有利となっている。第2実施形態の変形例1における特別遊技の実行ラウンド数は、「図柄番号1～5、7、8」が「4R」、「図柄番号6、9」が「10R」となっている。第1主遊技側の特別遊技よりも第2主遊技側の特別遊技の方が実行ラウンド数の平均値が大きくなっている、即ち、特別遊技における賞球獲得数の期待値が大きくなっている。

【0826】

遊技のフローを説明する。第2実施形態の変形例1のぱちんこ遊技機の前提として、大当り図柄、小当り図柄を備え、小当りに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に特別遊技となるぱちんこ遊技機において、第2主遊技図柄が小当り図柄で当選する当選確率を $1023/1024$ と略 $1/1$ （略100%）に設定する。そして、特定領域への遊技球の入球確率を小当り図柄の当選確率よりも低く設定する。たとえば、入球確率 $=1/10$ とする。大当り図柄の当選確率は、 $1/200$ と設定するが、小当り確率、特定領域への入球確率より低く設定されていけばよい。時間短縮遊技状態Aで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Bで特別遊技となる確率が高く設定されているので、時間短縮遊技状態Aよりも時間短縮遊技状態Bの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。

【0827】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1または2（演出用図柄は、「222」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。100回の時間短縮遊技状態Aにおいては、補助遊技時短フラグAがオンとなり、振分部材C34の変移態様が第2態様になっているため、第1主遊技始動口A12に入球し易くなっている。このような100回の時間短縮遊技状態Aでは、主に、第1主遊技図柄による図柄変動を実行するようになっている。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2が表示され特別遊技に移行すると、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2__4R大図柄1、第2__4R図柄1が表示され特別遊技に移行すると、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行する割合は、第1主遊技図柄であれば50%となっており、第1主遊技図柄であれば20%となっている。

【0828】

100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1__4R大図柄3が表示され特別遊技に移行すると、その後、100回の時間短縮遊技状態Bに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄2、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、100回の時間短縮遊技状態Bに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、100回の時間短縮遊技状態Bに移行する割合は、第1主遊技図柄であれば50%となっており、第1主遊技図柄であれば80%となっている。つまり、第2主遊技図柄で特別遊技となって時間短縮遊技状態Bへ移行する割合が、第1主遊技図柄で特別遊技となって時間短縮遊技状態Bへ移行する割合よりも高く構成されている。

【0829】

100回の時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄であるいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを継続するように構成されている。なお、100回の時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄であるいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを終了させるように構成してもよい。

10

【0830】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3（演出用図柄は、「777」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2、または、図柄番号6の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄であるいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

20

【0831】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

30

40

【0832】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号4の第2__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオン

50

となり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号6の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

【0833】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号8の第2__4R図柄2である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号9の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

【0834】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Bを継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Bを終了させるように構成してもよい。

【0835】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

【0836】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄

の当り図柄としての図柄番号4の第2__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号6の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

10

【0837】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号8の第2__4R図柄2である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号9の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

20

【0838】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出なかった場合、時間短縮遊技状態Bを継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出なかった場合、時間短縮遊技状態Bを終了させるように構成してもよい。

30

40

【0839】

補助遊技時短フラグBがオンである場合、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い時間短縮遊技状態Bとし、補助遊技時短フラグAがオンである場合、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い時間短縮遊技状態Aとしたが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を決定すること

50

で、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B を制御してもよい。

【0840】

このように構成する場合、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定がハズレであって、ハズレ図柄が1個の設定であれば、1個のハズレ図柄に停止図柄を決定し、ハズレ図柄が複数個の設定であれば、複数個のハズレ図柄の中から1のハズレ図柄を抽選によって決定するように構成される。一方、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定が当りであって、当り図柄が1個の設定であれば、1個の当り図柄に停止図柄を決定し、当り図柄が複数個（補助遊技図柄__当り A、補助遊技図柄__当り B 等）の設定であれば、複数個の当り図柄の中から1の当り図柄を抽選によって決定するように構成される。時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において当り図柄が補助遊技図柄__当り A の場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は、「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B において当り図柄が補助遊技図柄__当り B の場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は、「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されている。非時間短縮遊技状態において、当り図柄が補助遊技図柄__当り A、当り図柄が補助遊技図柄__当り B となった場合の第2主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様は、0.5 秒開放→閉鎖が好ましい。

10

【0841】

そして、時間短縮遊技状態 A においては、抽選によって補助遊技図柄__当り A を決定する割合を100%にし、補助遊技図柄__当り B を決定する割合を0%とする選択状態 A とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

20

【0842】

また、時間短縮遊技状態 B においては、抽選によって補助遊技図柄__当り A を決定する割合を0%にし、補助遊技図柄__当り B を決定する割合を100%とする選択状態 B とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

30

【0843】

なお、選択状態 A、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0844】

選択状態 A は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4 R 大図柄1、第1__4 R 大図柄2、第2__4 R 大図柄1、第1__4 R 図柄1である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態 A は、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4 R 大図柄1、第1__4 R 大図柄2、第2__4 R 大図柄1、第1__4 R 図柄1である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4 R 大図柄1、第1__4 R 大図柄2、第2__4 R 大図柄1、第1__4 R 図柄1である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態 A となるよう構成してもよい）。

40

【0845】

選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4 R 大図柄3、第2__4 R 大図柄2、第2__1 0 R 大図柄、第2__4 R 図柄2、第2__1 0 R 図柄である場合に選択されるように構成されている。

【0846】

また、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4 R 大図柄2、第1__4 R 大図柄3、第2__4 R 大図柄2、第2__1 0 R 大図柄、第2__4 R 図柄2、第2__1 0 R 図柄である場合に選択されるように構成されている。

50

。変形例として、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 1 __ 4 R 大図柄 3、第 2 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 1 0 R 大図柄、第 2 __ 4 R 図柄 2、第 2 __ 1 0 R 図柄である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 1 __ 4 R 大図柄 3、第 2 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 1 0 R 大図柄、第 2 __ 4 R 図柄 2、第 2 __ 1 0 R 図柄である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態 B となるよう構成してもよい）。

【0847】

また、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を抽選によって決定してもよい。このように構成する場合、補助遊技図柄の変動態様に補助遊技図柄の停止図柄が対応するように設定する。

【0848】

例えば、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様 1、変動態様 2、変動態様 3 を選択するように設定しておく。

【0849】

変動態様 1 は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は長く（例えば、30 秒）設定されている。

【0850】

変動態様 2 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り A となる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様 1 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の 0.5 秒（0.5 秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されている。

【0851】

変動態様 3 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り B となる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様 1、変動態様 2 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の 0.5 秒（0.5 秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されており、変動態様 2 とは同じ動作パターンで電動役物を動作させるように構成されているが異なるパターンであってもよい。

【0852】

時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様 4、変動態様 5、変動態様 6 を選択するように設定しておく。

【0853】

変動態様 4 は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は変動態様 1～3 よりも短く（例えば、0.5 秒）設定されている。

【0854】

変動態様 5 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り A となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0855】

変動態様 6 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り B となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4、変動態様 5 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放時間に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されており、変動態様 5 とは異なる動作パターンで電動役物を動作させるように構成されている。

【0856】

10

20

30

40

50

そして、時間短縮遊技状態 A においては、抽選によって変動態様 5 を決定する割合を 100% にし、変動態様 6 を決定する割合を 0% とする選択状態 A とし、電動役物 C 30 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0857】

また、時間短縮遊技状態 B においては、抽選によって変動態様 5 を決定する割合を 0% にし、変動態様 6 を決定する割合を 100% とする選択状態 B とし、電動役物 C 30 d の開放態様を「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」とすることで、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

10

【0858】

なお、選択状態 A、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0859】

選択状態 A は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 図柄 1 である場合に選択されるように構成されている。

【0860】

選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 図柄 1 以外の図柄である場合に選択されるように構成されている。また、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、全ての当り図柄である場合に選択されるように構成されている。

20

【0861】

また、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様 1 のみを選択するように設定しておき、時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様 5、変動態様 6 を取得するように設定しておいてもよい。つまり、非時間短縮遊技状態においては、ハズレ図柄のみを選択し、当り図柄を選択しないように構成しており、時間短縮遊技状態においては、当り図柄のみを選択し、ハズレ図柄を選択しないように構成するようになっている。

30

【0862】

また、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B に応じて、補助遊技図柄の変動固定時間を異なる時間に設定してもよい。

【0863】

例えば、時間短縮遊技状態 A においては、補助遊技図柄 __ 当り A の変動固定時間を 3.6 秒とする。補助遊技図柄 __ 当り A が確定停止してから、3.6 秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物 C 30 d の開放動作が開始することで、振分部材 C 3 4 が第 2 態様の状態で遊技球が振分入球口 C 3 0 に入球することになるため、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0864】

また、時間短縮遊技状態 B においては、補助遊技図柄 __ 当り B の変動固定時間を 0 秒（0.1 秒等の短い時間であってもよい）とする。補助遊技図柄 __ 当り B が確定停止してから、0 秒または 0.1 秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物 C 30 d の開放動作が開始することで、振分部材 C 3 4 が第 1 態様の状態で遊技球が振分入球口 C 3 0 に入球することになるため、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。なお、振分部材は、補助遊技図柄の確定停止のタイミングに合わせて動作を開始することが好適である。

40

【0865】

第 2 実施形態の変形例 1 では、振分入球口 C 3 0、第 1 主遊技始動口 A 1 2 の第 1 非電動役物 A 1 2 h d、第 2 主遊技始動口 B 1 2 の第 2 非電動役物 B 1 2 h d を設けることで、

50

第1主遊技図柄の当りからは、100回の時間短縮遊技状態Aへ移行し易く、第2主遊技図柄の当りからは、100回の時間短縮遊技状態Bへ移行し易いぱちんこ遊技機を提供することができる。また、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）にて特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態に移行する場合は、時間短縮遊技状態Aとなるが、時間短縮遊技状態Aや時間短縮遊技状態Bにて特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態に移行する場合は、時間短縮遊技状態Aよりも有利な時間短縮遊技状態Bとなるぱちんこ遊技機を提供することができる。

【0866】

第1非電動役物A12hd（第一可変部材）及び第2非電動役物B12hd（第二可変部材）材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第1非電動役物A12hdが開放状態となり易い時間短縮遊技状態A（第一特定遊技状態）と、通常遊技状態よりも第2非電動役物B12hdが開放状態となり易い時間短縮遊技状態B（第二特定遊技状態）とを有している。第1主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第1大入賞口C10への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第一特別遊技を実行し、第2主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第1大入賞口C10への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第二特別遊技を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aは、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、時間短縮遊技状態Bは、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されている。第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域に入球し得る確率としての $1/10$ （第一確率）は、第2主遊技図柄が小当りの態様となる確率としての $1/1$ （第二確率）よりも低いように構成されている。

【0867】

小当りから発展して特別遊技となる従来のぱちんこ遊技機においては、遊技状態として、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）と、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の2つの状態のみとなっていたが、第2実施形態の変形例1のぱちんこ遊技機では、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bの3つの遊技状態を備えることができるため、遊技性を多様化させることが可能となる。また、小当りから発展して特別遊技となるぱちんこ遊技機において、主に第1主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態である時間短縮遊技状態Aと、連荘用であって主に第2主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態Bを備えることで、第1主遊技図柄での特別遊技後に時間短縮遊技状態がつけられないという弱点を解消することができる。また、図柄変動の回数が規定された時間短縮遊技状態Bを設けるが、実質的に次の特別遊技の当選が確定する設計とすることで、実質的に次の特別遊技の当選が確定する（ループタイプ）確率変動付きぱちんこ遊技機のように自然な遊技フローを構築することが可能となる。さらに、従来の小当りから発展して特別遊技となるぱちんこ遊技機においては、最初の特別遊技の後には時間短縮遊技状態とならない場合が多く、有利状態である時間短縮遊技状態の滞在時間が短いため、遊技者の遊技時間が短くなったり、遊技をした結果であるアウト球の数が他のぱちんこ遊技機よりも少なくなったりしていたが、最初の特別遊技の後には比較的長い有利状態である100回の時間短縮遊技状態Aを設けることで、遊技者に満足感を与えることができるとともに、遊技者の遊技時間が長くなることでアウト球の数を多くすることができる。

【0868】

補助遊技時短フラグとして補助遊技時短フラグAと補助遊技時短フラグBとの2つを有することにより、時間短縮遊技状態として時間短縮遊技状態Aと時間短縮遊技状態Bとの2つの時間短縮遊技状態を有するよう構成し、時間短縮遊技状態Aにおいては電動役物が長開放するタイミング（遊技球が入球容易となるタイミング）が前半部分となっており、

時間短縮遊技状態 B においては電動役物が長開放するタイミング（遊技球が入球容易となるタイミング）が後半部分となっている。また、当該前半部分には振分部材は第一態様となり、当該後半部分には振分部材は第二態様となっているため、時間短縮遊技状態 A において電動役物が設置されている振分入球口に遊技球が入球した場合には第 1 開放入球口に入球し、時間短縮遊技状態 B において電動役物が設置されている振分入球口に遊技球が入球した場合には第 2 開放入球口に入球することとなり、第 1 開放入球口に遊技球が入球した場合には第 1 主遊技始動口に設置されている第 1 非電動役物が開放し、第 2 開放入球口に遊技球が入球した場合には第 2 主遊技始動口に設置されている第 1 非電動役物が開放することにより、時間短縮遊技状態 A の場合には第 1 主遊技始動口への入球により遊技が進行し、時間短縮遊技状態 B の場合には第 2 主遊技始動口への入球により遊技が進行するという、時間短縮遊技状態が時間短縮遊技状態 A であるか時間短縮遊技状態 B であるかによって異なる遊技性を有する斬新な遊技性を創出することができることとなる。

10

【0869】

図 8 1 は、第 2 実施形態の変形例 2 の当り図柄と遊技フローを示した図である。第 2 実施形態の変形例 2 のぱちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える。

<大当り確率>

非時間短縮遊技状態において、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E を高確高ベース状態、高確低ベース状態とする場合は、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/199$ とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、確率変動状態を設けなくてもよく、その場合、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は $1/200$ のみとなる。

20

【0870】

<小当り確率>

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、第 2 主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、 $1/7$ （略 $1/1$ ではない確率）とする。小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変（ 100% ）の直 V パターンとなる。なお、第 1 主遊技図柄の小当り図柄を設けていないが、当選確率を $1/70$ 等として設けてもよい。

30

【0871】

<補助遊技図柄の当選確率>

非時間短縮遊技状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1/1024$ （0 でもよい）とする。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1023/1024$ （略 $1/1$ であればよい）とする。

【0872】

<時間短縮遊技状態>

第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球する割合と、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球する割合とを以下のように設定することで、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E を設けることができる。

（1）時間短縮遊技状態 C：第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球する割合：第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球する割合 = $99:1$

（2）時間短縮遊技状態 D：第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球する割合：第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球する割合 = $95:5$

（3）時間短縮遊技状態 E：第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球する割合：第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球する割合 = $1:99$

40

50

【0873】

なお、割合については、この値に限定されることなく、時間短縮遊技状態Cは、第2主遊技始動口B12に入球し難い割合になっていればよく、時間短縮遊技状態Dは、第2主遊技始動口B12に入球し難い割合であって、時間短縮遊技状態Cよりも第2主遊技始動口B12に入球し易くなっていればよく、時間短縮遊技状態Eは、第2主遊技始動口B12に入球し易い割合であって、略100%で第2主遊技始動口B12に入球するように構成されていればよい。時間短縮遊技状態Cで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Dで特別遊技となる確率が高く設定されているので（時間短縮遊技状態Cよりも時間短縮遊技状態Dのほうが第2主遊技始動口B12に入球し易いため、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率である $1/7$ の抽選を受け易いので）、時間短縮遊技状態Cよりも時間短縮遊技状態Dの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。また、時間短縮遊技状態Dで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Eで特別遊技となる確率が高く設定されているので（時間短縮遊技状態Dよりも時間短縮遊技状態Eのほうが第2主遊技始動口B12に入球し易いため、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率である $1/7$ の抽選を受け易いので）、時間短縮遊技状態Dよりも時間短縮遊技状態Eの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。つまり、時間短縮遊技状態C<時間短縮遊技状態D<時間短縮遊技状態Eの関係に設定されている。

10

【0874】

時間短縮遊技状態Cは、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合よりも、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合の方が高く設定される遊技状態である。例えば、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Cで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝99：1に設定される（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率が、99：1に設定される）。

20

【0875】

時間短縮遊技状態Dは、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合よりも、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合の方が高く設定される遊技状態である。例えば、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Dで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝95：5に設定される（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率が、95：5に設定される）。

30

【0876】

時間短縮遊技状態Eは、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合よりも、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合の方が高く設定される遊技状態である。例えば、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Eで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝1：99に設定される（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率が、1：99に設定される）。また、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eは、電動役物C30dの開放容易性に関する遊技状態として、電動役物C30dが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていることが好適である。なお、変形例としては、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Eで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝0：100に設定してもよい（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率を、0：100に設定してもよい）。

40

【0877】

当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態

50

で第1__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。

【0878】

当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。

10

【0879】

当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R大図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R大図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

【0880】

当り図柄としての図柄番号4の第1__4R図柄1は、第1主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。

20

【0881】

当り図柄としての図柄番号5の第1__4R図柄2は、第1主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。

30

【0882】

当り図柄としての図柄番号6の第1__4R図柄3は、第1主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

40

【0883】

当り図柄としての図柄番号7の第2__4R大図柄1は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第2__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第2__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

【0884】

50

当り図柄としての図柄番号 8 の第 2 __ 4 R 大図柄 2 は、第 2 主遊技図柄の大当り図柄となっており、4 ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 4 R 大図柄 2 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 4 R 大図柄 2 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

【 0 8 8 5 】

当り図柄としての図柄番号 9 の第 2 __ 1 0 R 大図柄は、第 2 主遊技図柄の大当り図柄となっており、1 0 ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 1 0 R 大図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 1 0 R 大図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

10

【 0 8 8 6 】

当り図柄としての図柄番号 1 0 の第 2 __ 4 R 図柄 1 は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に 4 ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 4 R 図柄 1 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 4 R 図柄 1 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

20

【 0 8 8 7 】

当り図柄としての図柄番号 1 1 の第 2 __ 4 R 図柄 2 は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に 4 ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 4 R 図柄 2 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 4 R 図柄 2 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

【 0 8 8 8 】

当り図柄としての図柄番号 1 2 の第 2 __ 1 0 R 図柄は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に 1 0 ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 1 0 R 図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 1 0 R 図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

30

【 0 8 8 9 】

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D において、第 1 主遊技図柄で大当り図柄が当選し、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、2 0 % である。非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D において、第 1 主遊技図柄で小当り図柄が当選し発展して特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、2 0 % である。つまり、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D に第 1 主遊技図柄で特別遊技となっても、時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、2 0 % であり、各状態で同一である。なお、第 1 主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、第 2 主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態 E に移行する割合よりも低く構成されている。

40

【 0 8 9 0 】

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、第 2 主遊技図柄で大当り図柄が当選し、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行

50

する割合は、100%である。非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、第2主遊技図柄で小当り図柄が当選し発展して特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行する割合は、100%である。つまり、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eに第2主遊技図柄で特別遊技となると、時間短縮遊技状態Eに必ず移行する。第2主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態Eに移行する割合は、第1主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態Eに移行する割合よりも高く構成されている。なお、変形例としては、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、第2主遊技図柄で大当り図柄が当選し、特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行する割合を、90%としてもよく（例えば、第2__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合は特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行しないようにしてもよく）、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、第2主遊技図柄で小当り図柄が当選し発展して特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行する割合を、90%としてもよい（例えば、第2__4R図柄2が表示され特別遊技となった場合は特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行しないようにしてもよい）。

【0891】

時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dとは、99回の第1主遊技図柄の図柄変動で終了するように構成されている。つまり、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達していない状況（第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達すると時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了する）において第1主遊技図柄の図柄変動の回数が99回（単独上限回数C）となることを条件に時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するように構成されている。単独上限回数Cを99回としたが、99回よりも多い回数であってもよく、単独上限回数D以上の回数であればよい。また、第1主遊技図柄の図柄変動の回数が99回に達しておらず、第2主遊技図柄の図柄変動の回数が5回に達していない状況であっても、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が99回に達した場合は、99回に達した変動で時間短縮遊技C、時間短縮遊技状態Dは終了するよう構成されている。一方、時間短縮遊技状態Eは、5回の第2主遊技図柄の図柄変動で終了するように構成されている。つまり、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して99回に達していない状況において第1主遊技図柄の図柄変動の回数と、第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が5回（単独上限回数D）となることを条件に時間短縮遊技状態Eが終了するように構成されている。単独上限回数Dを5回としたが、5回よりも少ない回数であってもよく、単独上限回数C以下の回数であればよい。また、時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dにおいては、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達すると時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するのではなく、例えば、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して99回に達すると時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第1主遊技図柄の図柄変動の回数が99回に達しておらず、第2主遊技図柄の図柄変動の回数が99回に達していない状況であっても、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が99回に達した場合は、99回に達した変動で時間短縮遊技C、時間短縮遊技状態Dは終了するよう構成されることが好適である。

【0892】

また、時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dとは、99回の主遊技図柄の図柄変動で終了するように構成されていてもよい。つまり、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と、第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が99回となることを条件に時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するように構成されている。一方、時間短縮遊技状態Eは、5回の主遊技図柄の図柄変動で終了しないように構成されていてもよい。つまり、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と、第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が5回となっても、第2主遊技図柄の図柄変動の回数が5回に達していなければ、時間短縮遊技状態Eが終

10

20

30

40

50

了しないように構成されてもよい。

【0893】

時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいては、第2主遊技始動口B12の第2非電動役物B12hdが作動して開放する可能性があるため、第2主遊技始動口B12の第2非電動役物B12hdの開放する可能性（後述する補助遊技図柄__当りBが当選する可能性）を示唆（報知）する特殊演出を実行可能に構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいては、主制御部から受信した補助遊技図柄の当該変動情報又は先読み情報（補助遊技図柄の保留数情報、補助遊技図柄の当否情報、補助遊技図柄の図柄情報、補助遊技図柄の変動態様情報等であり、当該変動情報であれば後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の変動開始時に主遊技部から送信され、先読み情報であれば後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の保留生起時に主遊技部から送信される）に基づき、副制御部は補助遊技の当該変動が後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の変動であるか又は補助遊技の保留内に補助遊技のトリガ保留（後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の保留）となり得る情報があるか否かを判定し、該当する情報があった場合は、補助遊技図柄の当該変動演出（後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の変動開始を契機に実行する演出）又は先読み演出（後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の保留生起を契機に事前に実行する演出）である特殊演出を実行するか否かを判定する。判定の結果、特殊演出を実行すると判定した場合は、複数種類ある特殊演出の中から実行可能な特殊演出の種類を抽選するように構成されている。この特殊演出は、第1主遊技図柄の図柄変動中に表示される演出用図柄の図柄変動や予告演出と並列的に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。時間短縮遊技状態Eにおいては、後述する補助遊技図柄__当りBが当選する又は当選予定であっても、特殊演出を実行しないように構成しているが、時間短縮遊技状態Eの第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合の比率に応じて特殊演出が実行可能なように構成してもよい。例えば、第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合＝40：60のように第1主遊技図柄の割合が比較的第2主遊技図柄の割合に近い場合などが例示できる。

【0894】

第2主遊技図柄の図柄変動を第1主遊技図柄の図柄変動よりも優先して消化するように構成されており、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいては、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第1主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かを判定し、トリガ保留となり得る情報があった場合は、先読み演出を実行するか否かを判定する。判定の結果、先読み演出を実行すると判定した場合は、複数種類ある先読み演出の中から実行可能な先読み演出の種類を抽選するように構成されている。第1主遊技側のトリガ保留を対象とした先読み演出（第1主遊技先読み演出）の実行中に、補助遊技図柄の当該変動演出又は先読み演出である特殊演出を実行することが決定された場合は、実行中の先読み演出（第1主遊技先読み演出）の次の第1主遊技図柄の図柄変動で実行される予定の先読み演出（第1主遊技先読み演出）を実行しないように制限するように構成してもよい（この場合、実行済みの先読み演出（第1主遊技先読み演出）については、特殊演出と同時に実行してもよい）。つまり、先読み演出（第1主遊技先読み演出）の実行中の第1主遊技図柄の図柄変動以降の図柄変動では、実行中の先読み演出（第1主遊技先読み演出）の続きを実行しないように構成されている。ただし、特殊演出を実行する契機となる補助遊技の変動表示が当りとなる情報の場合にのみ制限するが好適である。新たな先読み演出（第1主遊技先読み演出）を実行するか否かを判定する場合、特殊演出が終了し（もしくは、特殊演出の実行契機となった補助遊技の図柄変動が終了し）、かつ、第1主遊技側のトリガ保留が消化されたことを条件として、先読み判定を行うように構成されている。

【0895】

第2主遊技図柄の図柄変動を第1主遊技図柄の図柄変動よりも優先して消化するように構成されており、時間短縮遊技状態Eにおいては、主制御部から受信した先読み情報（保留

10

20

30

40

50

数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かを判定し、トリガ保留となり得る情報があった場合は、第2主遊技側のトリガ保留を対象とした先読み演出（第2主遊技先読み演出）を実行するか否かを判定する。判定の結果、先読み演出（第2主遊技先読み演出）を実行すると判定した場合は、複数種類ある先読み演出（第2主遊技先読み演出）の中から実行可能な先読み演出（第2主遊技先読み演出）の種類を抽選するように構成されている。先読み演出（第2主遊技先読み演出）として、「まとめ変動」の図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Aや演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出B等）を実行する先読み演出（第2主遊技先読み演出）を例示することができる。また、「まとめ変動」自体を先読み演出（第2主遊技先読み演出）として実行することも可能である。

10

【0896】

時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dは、演出表示装置SGに表示されている演出ステージや演出用図柄等が同じ態様となっており、見分けがつかない又は見分けが付き難いように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいて、時間短縮遊技状態Dである可能性を示唆（報知）する示唆演出を実行可能に構成しており、示唆演出の実行頻度が、時間短縮遊技状態Cと時間短縮遊技状態Dとで異なるように構成されている。ここで、示唆演出の一例としては、演出用図柄が特定の組合せ（例えば、「123」、「456」などの順目）にて停止表示する演出、演出ステージが変化する演出（ステージチェンジ演出）などであり、これらの演出が実行されると時間短縮遊技状態Dであることが確定する、又は、これらの演出が実行される頻度が高ければ時間短縮遊技状態Dである可能性が高くなる。一方、時間短縮遊技状態Eでは、示唆演出が実行されないように構成されている。時間短縮遊技状態Eにおいては、示唆演出を実行しないように構成しているが、時間短縮遊技状態Eの第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合の比率に応じて示唆演出が実行可能なように構成してもよい。例えば、第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合＝40：60のように第1主遊技図柄の割合が比較的第2主遊技図柄の割合に近い場合などが例示できる。このように構成する場合、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eは、演出表示装置SGに表示されている演出ステージや演出用図柄等が同じ態様となっており、見分けがつかない又は見分けが付き難いように構成されていることが好ましい。

20

30

【0897】

時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dは、99回の第1主遊技図柄の図柄変動で時間短縮遊技状態C、Dが終了し、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されており、時間短縮遊技状態Eは、5回の第2主遊技図柄の図柄変動で時間短縮遊技状態Eが終了し、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されているが、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dであれば、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動である99回目の第1主遊技図柄の図柄変動中に第1主遊技側の保留の数が最大の4個となった際に時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dを終了して非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成してもよく、時間短縮遊技状態Eであれば、時間短縮遊技状態Eの最終の図柄変動である5回目の第2主遊技図柄の図柄変動中に第2主遊技側の保留の数が最大の4個となった際に時間短縮遊技状態Eを終了して非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成してもよい。なお、時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行するタイミング（例えば、保留の数が最大となったタイミング）で、右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトの表示を演出表示装置SGから消去するのが好適である。また、時間短縮遊技状態Eの第2主遊技図柄の最終の図柄変動（5変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第2主遊技側の保留をさらに貯める演出であるチャージ促進演出（本実施形態にて説明したチャージ促進演出と同じ演出であってよい）を実行するように構成してもよい。

40

50

そのように構成することで、第2主遊技図柄での当たりとなる割合をさらに増加させることができるので時間短縮遊技状態Eが継続する状態をより一層高くすることができる。

【0898】

補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を決定することで、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、Eを制御するように構成されている。

【0899】

取得した補助遊技図柄乱数の当否判定がハズレであって、ハズレ図柄が1個の設定であれば、1個のハズレ図柄に停止図柄を決定し、ハズレ図柄が複数個の設定であれば、複数個のハズレ図柄の中から1のハズレ図柄を抽選によって決定するように構成される。一方、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定が当たりであって、当たり図柄が1個の設定であれば、1個の当たり図柄に停止図柄を決定し、当たり図柄が複数個（補助遊技図柄__当たりA、補助遊技図柄__当たりB等）の設定であれば、複数個の当たり図柄の中から1の当たり図柄を抽選によって決定するように構成される。当たり図柄が補助遊技図柄__当たりAの場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となり、当たり図柄が補助遊技図柄__当たりBの場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されている。当たり図柄が補助遊技図柄__当たりA、当たり図柄が補助遊技図柄__当たりBとなった場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、0.5秒開放→閉鎖が好ましい。

【0900】

時間短縮遊技状態Cにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当たりAを決定する割合を99%にし、補助遊技図柄__当たりBを決定する割合を1%とする選択状態Cとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0901】

時間短縮遊技状態Dにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当たりAを決定する割合を95%にし、補助遊技図柄__当たりBを決定する割合を5%とする選択状態Dとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0902】

時間短縮遊技状態Eにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当たりAを決定する割合を1%にし、補助遊技図柄__当たりBを決定する割合を99%とする選択状態Eとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0903】

なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の当たり図柄とによって決定されるように構成されている。

【0904】

選択状態Cは、特別遊技となった際の当たり図柄が第1__4R大図柄1第1__4R図柄1である場合に選択されるように構成されている。

【0905】

選択状態Dは、特別遊技となった際の当たり図柄が第1__4R大図柄2、第2__4R図柄2である場合に選択されるように構成されている。

【0906】

10

20

30

40

50

選択状態 E は、特別遊技となった際の当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 3、第 1 __ 1 0 R 図柄、第 2 __ 4 R 大図柄 1、第 2 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 1 0 R 大図柄、第 2 __ 4 R 図柄 1、第 2 __ 4 R 図柄 2、第 2 __ 1 0 R 図柄である場合に選択されるように構成されている。なお、選択状態 C、選択状態 D、選択状態 E は、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されてもよい。例えば、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態以外の状態（時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E）であった場合、いずれの当り図柄であっても、選択状態 E（時間短縮遊技状態 E）となるよう構成してもよい。

【0907】

また、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を抽選によって決定してもよい。このように構成する場合、補助遊技図柄の変動態様に補助遊技図柄の停止図柄が対応するように設定する。

【0908】

例えば、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様 1、変動態様 2、変動態様 3 を選択するように設定しておく。

【0909】

変動態様 1 は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は長く（例えば、30 秒）設定されている。

【0910】

変動態様 2 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り A となる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様 1 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の 0.5 秒（0.5 秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されている。

【0911】

変動態様 3 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り B となる変動態様となっており、変動時間は長く（変動態様 1、変動態様 2 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオフの場合の 0.5 秒（0.5 秒開放→閉鎖）に設定されるように構成されており、変動態様 2 とは同じ動作パターンで電動役物を動作させるように構成されているが異なるパターンであってもよい。

【0912】

時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様 4、変動態様 5、変動態様 6 を選択するように設定しておく。

【0913】

変動態様 4 は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は変動態様 1～3 よりも短く（例えば、0.5 秒）設定されている。

【0914】

変動態様 5 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り A となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0915】

変動態様 6 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄 __ 当り B となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4、変動態様 5 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放時間に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されており、変動態様 5 とは異なる動作パターンで電動役物を動作させるように構成されている。

10

20

30

40

50

【0916】

時間短縮遊技状態Cにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を99%にし、変動態様6を決定する割合を1%とする選択状態Cとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0917】

時間短縮遊技状態Dにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を95%にし、変動態様6を決定する割合を5%とする選択状態Dとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

10

【0918】

時間短縮遊技状態Eにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を1%にし、変動態様6を決定する割合を99%とする選択状態Eとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0919】

なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0920】

選択状態Cは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄1第1__4R図柄1である場合に選択されるように構成されている。

20

【0921】

選択状態Dは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄2、第2__4R図柄2である場合に選択されるように構成されている。

【0922】

選択状態Eは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄3、第1__10R図柄、第2__4R大図柄1、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄1、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合に選択されるように構成されている。なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されてもよい。

30

【0923】

また、非時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様1のみを選択するように設定しておき、時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様5、変動態様6を取得するように設定しておいてもよい。つまり、非時間短縮遊技状態においては、ハズレ図柄のみを選択し、当り図柄を選択しないように構成しており、時間短縮遊技状態においては、当り図柄のみを選択し、ハズレ図柄を選択しないように構成するようになっている。

【0924】

図82は、演出表示装置SGに表示される変動待機中の表示画面と表示プライオリティを示したものである。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1について説明する。現在、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、242秒）経過する前（後述する待機中ムービー移行前）であり、第1装飾図柄として「437」が停止した状態で表示、第2装飾図柄も同様に「437」で停止した状態で表示、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、当該変動の演出用保留表示（変動開始となった際に第1保留表示の消去を契機として表示されるものであり、当該変動の終了又は途中まで表示されるものである（表示が終了しても次変動が開始されると、当該次変動に対応した当該変動の演出用保留表示が表示される））、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技

40

50

側の第2保留表示の表示態様とは異っており、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第2主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっていない。表示プライオリティは、第2装飾図柄>第2保留表示>第1装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、第2保留表示>第2装飾図柄>第1装飾図柄、であってもよく、また、第2装飾図柄と第2保留表示とが重畳することはないため、第2装飾図柄=第2保留表示>第1装飾図柄、であってもよい。

【0925】

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

【0926】

尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1又は非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2では、当該変動の演出用保留表示領域（当該変動の演出用保留が表示される場所を示すため表示）や第1主遊技側の第1保留表示領域（保留が表示される場所を示すための表示）が非表示である構成を説明したが、これらを表示する構成としてもよい。例えば、当該変動の演出用保留表示領域、第1主遊技側の第1保留表示領域として、各表示領域が区画された表示を行っても良い。これにより、変動待機（変動停止）中であっても、第1保留表示の上限数を示す表示や当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2において、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同じように（同じ位置に）、第2装飾図柄、第2保留表示（第1主遊技側、第2主遊技側）、を表示し、第1装飾図柄、第1保留表示を表示しないよう構成してもよい。これにより、第1保留表示では遊技者が未変動の数を認識することができないが、待機中ムービーに加え、第1装飾図柄及び第2装飾図柄で変動中でないことを認識でき、第2保留表示で未変動の数を認識することができる構成とすることができる。

【0927】

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

表示が「0」で表示、右打ち指示表示として「→→右打ち→→」が表示されており、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様とは異なっており、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第2主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きになっていない。表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>第1装飾図柄、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2保留表示>第2装飾図柄>第1装飾図柄、であってもよく、また、右打ち指示表示は、第2装飾図柄及び第2保留表示と重畳することはないため、右打ち指示表示>第2装飾図柄=第2保留表示>第1装飾図柄、であってもよい。

10

【0928】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2について説明する。現在、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として242秒）経過した後であり、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1では表示されていた第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2と同様に、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2にて表示する待機中ムービーと同様となっている。

20

【0929】

尚、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1又は時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2では、当該変動の演出用保留表示領域（当該変動の演出用保留が表示される場所を示すため表示）や第2主遊技側の第1保留表示領域（保留が表示される場所を示すための表示）が非表示である構成を説明したが、これらを表示する構成としてもよい。例えば、当該変動の演出用保留表示領域、第2主遊技側の第1保留表示領域として、各表示領域が区画された表示を行っても良い。これにより、時間短縮遊技中であっても、当該変動の演出用保留表示を表示することを示唆し、第2主遊技側の第1保留表示の個数を認識し易くすることができる。また、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2において、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同じように（同じ位置に）、第2装飾図柄、第2保留表示（第1主遊技側、第2主遊技側）、を表示し、第1装飾図柄、第1保留表示を表示しないよう構成してもよい。これにより、第1保留表示では遊技者が未変動の数を認識することができないが、待機中ムービーに加え、第2装飾図柄で変動中でないことを認識でき、第2保留表示で未変動の数を認識することができる構成とすることができる。

30

【0930】

尚、上述した画面表示の構成以外にも様々な画面表示の構成とすることが可能であり、例えば、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1及び時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1において、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示されない構成としたり、非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、所定期間経過した場合、変動待機中画面表示1から変動待機中画面表示2へ移行し得るが、時間短縮遊技状態においては、変動待機中画面表示1は表示されるが、第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、所定期間経過した場合であっても、変動待機中画面表示1から変動待機中画面表示2へ移行しないよう構成してもよい。

40

【0931】

次に、図83を用いて、音量調整画面表示及び光量調整画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場

50

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

【 0 9 3 2 】

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

10

20

30

40

50

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

【0933】

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

10

20

30

40

50

示中に光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の左右ボタンの操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、光量調整画面を表示する。

【0934】

次に、時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して光量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように光量調整画面が表示されてもよい。例えば、光量調整画面は第1装飾図柄と重複するが、第2装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。例えば、変動待機（変動停止）中の光量調整画面を単純に縮小したもの（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタン S B - 2 の表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタン S B の表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタン S B - 2 の表示の2つの組合せのみとしても良い。光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタン S B - 2 の表示の2つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、光量調整画面と第2装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した光量調整画面は、変動中の第2装飾図柄とは重複せず、変動中の第1装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、光量調整画面を重複させる構成とすることができる。時間短縮遊技状態において変動中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第2主遊技側の第1保留表示、右打ち指示表示が表示され、光量調整画面は表示されない。尚、変動中にも光量調整が可能となるよう構成してもよく、変動中に光量調整画面を表示しておらず、十字ボタン S B - 2 の左右ボタンの操作が行われた場合に、光量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第2装飾図柄＞第2保留表示＞光量調整画面＞第1装飾図柄＞第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第2保留表示＞第2装飾図柄、第2装飾図柄＞第2保留表示＞右打ち指示表示、第2保留表示＞第2装飾図柄＞右打ち指示表示、であっててもよく、さらに、第2装飾図柄＝第2保留表示、第1装飾図柄＜第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であってても良い。

【0935】

次に、図84を用いて、通常変動中における画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示（2個）、が表示されており、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第2主遊技始動口 B 1 0 へ入球があると第2主遊技側の第1保留表示が表示され、第2主遊技側の第2保留表示がカウントアップ（加算）され、第2主遊技側の保留に係る変動が開始されると第2主遊技側の第1保留表示が1つ減り、第2主遊技側の第2保留表示がカウントダウン（減算）されるよう構成されている。具体的には、現在、第1主遊技側の保留が2つであり、第1主遊技側の第1保留表示が2つ表示、第1主遊技側の第2保留表示が「2」、第2主遊技側の第1保留表示が表示されておらず、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、新たに第2主遊技始動口 B 1 0 へ入球があると、第2主遊技側の第1保留表示が1つ表示され、第2主遊技側の第2保留表示が「0」から「1」へと更新表示される。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装

10

20

30

40

50

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

【0936】

次に、時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「0」、第2主遊技側の第2保留表示「2」、当該変動の演出用保留表示、第2主遊技側の第1保留表示(2個)、右打ち指示表示、が表示されており、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第1主遊技始動口A10へ入球があった場合でも第1主遊技側の第1保留表示が表示されないが、第1主遊技側の第2保留表示はカウントアップされるよう構成されている。表示プライオリティは、右打ち指示表示 > サブ領域(第2装飾図柄の変動表示) > 第2保留表示 > メイン領域(第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示) > 当該変動の演出用保留表示 > 第2主遊技側の第1保留表示、となっている。尚、表示プライオリティは、サブ領域(第2装飾図柄の変動表示) < 第2保留表示、サブ領域(第2装飾図柄の変動表示) = 第2保留表示、であっても良く、また、メイン領域(第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示)の表示プライオリティをこれらのうち最も低く設定しても良く、また、第1主遊技側の第1保留表示を表示する構成とし、当該変動の演出用保留表示 > 第1主遊技側の第1保留表示 > 第2主遊技側の第1保留表示、又は、当該変動の演出用保留表示 > 第2主遊技側の第1保留表示 > 第1主遊技側の第1保留表示、としてもよい。

【0937】

ここで、図84を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【0938】

非時間短縮遊技状態(電サポ状態を伴わない状態)では、第1保留表示として第1主遊技側の保留表示が「●」の表示態様にて表示される。一方、時間短縮遊技状態(電サポ状態を伴う状態)では、第1保留表示として第2主遊技側の保留表示が「ハート(塗りつぶし)」の表示態様にて表示される。また、第2保留表示は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一であるが、第1主遊技側の第2保留表示は、「中抜き数字」の表示態様であり、第2主遊技側の第2保留表示は「塗りつぶし数字」の表示態様となっている。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様の違いを、中抜きか塗りつぶしかではなく、数字の色が異なる等で示すよう構成してもよい。

【0939】

尚、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10に交互に入球する始動口の構成(第5実施形態を参照)とした場合には、第1主遊技側の第1保留表示の表示態様と第2主遊技側の第1保留表示の表示態様を同一としてもよく、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態のいずれであっても第1主遊技側の第1保留及び第2主遊技側の第1保留表示を表示するよう構成してもよい。これにより、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10のいずれに入球したかを認識し難くすることができる。

【0940】

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

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

10

【0941】

また、図 8 4 に示す通り、非時間短縮遊技状態では、演出表示装置 S G の左下に当該変動の演出用保留表示及び第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、演出表示装置 S G の左下に当該変動の演出用保留表示及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示が表示されるよう構成されており、遊技者は現在いずれの始動口による遊技が主となっている（非時間短縮遊技状態では第 1 主遊技始動口 A 1 0 が主、時間短縮遊技状態では第 2 主遊技始動口 B 1 0 が主）かを左下に表示される第 1 保留表示の表示態様（「●」又は「ハート（塗りつぶし）」）、又は、第 1 主遊技側の第 1 保留表示又は第 2 主遊技側の第 1 保留表示の表示位置（非時間短縮遊技状態では第 1 主遊技側の第 1 保留表示が演出表示装置 S G の左下に表示され、時間短縮遊技状態では第 2 主遊技側の第 1 保留表示が演出表示装置 S G の左下に表示される）、によって把握することが可能となっている。尚、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示の表示態様及び表示位置は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一である。

20

【0942】

ここで、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における変動中に表示され得る第 1 主遊技側の第 1 保留表示と第 2 主遊技側の第 1 保留表示、第 1 主遊技側の第 2 保留表示と第 2 主遊技側の第 2 保留表示、の表示パターンについて、変更例を含め、以下に詳述する。

30

（1）第 1 保留表示

（1 - 1）非時間短縮遊技状態では、第 1 主遊技側の第 1 保留表示のみ表示され（第 2 主遊技側の第 1 保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第 2 主遊技側の第 1 保留表示のみが表示される（第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示されない）。

（1 - 2）非時間短縮遊技状態では、第 1 主遊技側の第 1 保留表示及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、第 2 主遊技側の第 1 保留表示のみが表示される（第 1 主遊技側の第 1 保留表示が表示されない）。

（1 - 3）非時間短縮遊技状態では、第 1 主遊技側の第 1 保留表示のみ表示され（第 2 主遊技側の第 1 保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第 1 主遊技側の第 1 保留表示及び第 2 主遊技側の第 1 保留表示が表示される。

40

（2）第 2 保留表示

非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態のいずれの遊技状態においても、第 1 主遊技側の第 2 保留表示及び第 2 主遊技側の第 2 保留表示が表示される。

【0943】

第 1 主遊技側の第 1 保留表示、第 2 主遊技側の第 1 保留表示、当該変動の演出用保留表示が表示される領域を併せて第 1 保留表示領域とし、第 1 主遊技側の第 2 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が表示される領域を併せて第 2 保留表示領域と称することもある。補足しておく、第 2 保留表示領域では第 1 保留表示領域とは異なり、当該変動の演出用

50

保留表示のような当該変動の変動表示に対応する表示が行われない。つまり、変動中であることを示すための第2保留表示を追加で表示することはなく、飽くまでも保留の数（未変動の数）を表示しているだけである。

【0944】

当該変動の演出用保留表示は、第1主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の変動であっても、同一の表示態様である。具体的には、非時間短縮遊技状態であれば、第1主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の変動であっても、第1主遊技側の第1保留表示より大きい「●」で表示され、時間短縮遊技状態であれば、第1主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の第1保留表示より大きい「ハート（塗りつぶし）」で表示される。尚、当該変動の演出用保留表示は、非時間短縮遊技状態であれば、第1主遊技側の変動（第1主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においてのみ表示され得る（つまり、第2主遊技側の変動（第2主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においては表示されない）よう構成し、時間短縮遊技状態であれば、第2主遊技側の変動（第2主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においてのみ表示され得る（つまり、第1主遊技側の変動（第1主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においては表示されない）よう構成してもよい。また、当該変動の期待度に応じた演出として、当該変動の演出用保留表示の表示態様が変更されることがあり、例えば、色が変化（デフォルトの色（ここでは塗りつぶしの黒色）→赤色、等）したり、形状が変化（デフォルトの形状（ここでは、第1主遊技側は「丸」、第2主遊技は「ハート」）→☆、等）することもあり、表示態様のパターン数は、非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の計6色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色<青色<黄色<緑色<赤色<虹色である。）が第2主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、赤色、虹色の計3色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色<赤色<虹色である。）よりも多くなっており、時間短縮遊技状態では、第2主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の計6色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色<青色<黄色<緑色<赤色<虹色である。）が第1主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、赤色、虹色の計3色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色<赤色<虹色である。）よりも多くなっている。尚、未消化保留（第1保留表示）についても同様のパターン数の関係を採用しても良い。

【0945】

第1保留表示と第2保留表示との表示プライオリティは、第2保留表示>第1保留表示、となっており、通常変動中以外であっても双方の保留表示が表示される場合には、第2保留表示の表示プライオリティが第1保留表示の表示プライオリティよりも高く設定されている。例えば、予告画像（次回予告など画面全体に表示されるもの）やSPリーチ、第1装飾図柄等が表示される場合に、第2保留表示>予告画像（又はSPリーチ、第1装飾図柄等）>第1保留表示となる。

【0946】

第1装飾図柄と第2装飾図柄との重複可否及び第1保留表示と第2保留表示の重複可否については、変更例を含め、以下の通りである（必要に応じて図82、図84等を参照）。

（1）第1装飾図柄と第2装飾図柄との重複可否

（1-1）変動待機（変動停止）中は第1装飾図柄と第2装飾図柄とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第1装飾図柄の手前に第2装飾図柄が表示される）よう、第1装飾図柄と第2装飾図柄との停止表示位置が定められている（図示なし）。

（1-2）変動待機（変動停止）中は第1装飾図柄と第2装飾図柄とが重複せず、変動中は第1装飾図柄と第2装飾図柄とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第1装飾図柄の手前に第2装飾図柄が表示される）よう、第1装飾図柄と第2装飾図柄との停止表示位置が定められている。

例えば、非時間短縮遊技状態であれば（1-1）の構成とし、時間短縮遊技状態であれば（1-2）の構成としてもよく、また、非時間短縮遊技状態であれば（1-2）の構成と

し、時間短縮遊技状態であれ（１－１）の構成としてもよい。

（２）第１保留表示と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれの場合においても、第１保留表示（第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示）と第２保留表示（第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示）とが重複しないよう、第１保留表示と第２保留表示との表示位置が定められている。尚、確定停止中においても適用可能である。

【０９４７】

第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否、第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否、第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否、第２装飾図柄と第１保留表示の重複可否については、以下の通りである。

（Ａ）非時間短縮遊技状態

（１）第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第１保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１保留表示の手前に第１装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第１保留表示の表示位置が定められている。

（２）第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否

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

（３）第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第２保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１装飾図柄の手前に第２保留表示が表示される）よう、第１装飾図柄と第２保留表示の表示位置が定められている。

（４）第２装飾図柄と第１保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第２装飾図柄と第１保留表示とが重複しないよう、第２装飾図柄と第１保留表示の表示位置が定められている。尚、非時間短縮遊技状態において、第１装飾図柄と第１保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、同じく非時間短縮遊技状態において、第１装飾図柄と第２保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、変動待機中は、重複するように定められていても、重複しないように定められていてもよい。

（Ｂ）時間短縮遊技状態

（１）第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否

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

（２）第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否

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

（３）第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否

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

（４）第２装飾図柄と第１保留表示の重複可否

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

【０９４８】

次に、図８５を用いて、ＳＰリーチ中における画面表示について説明する。まず、非時間短縮遊技状態におけるＳＰリーチ中画面表示１について説明する。現在、ＳＰリーチ中であり、サブ領域における第２装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第２保留表示「２」、第２主遊技側の第２保留表示「０」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第１保留表示は表示されてい

10

20

30

40

50

い。言うまでもないが、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合には、第1主遊技側の第2保留表示が更新され（ただし、保留4まで）、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合には、第2主遊技側の第2保留表示が更新され（ただし、保留4まで）る。尚、第1保留表示は、SPリーチ終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である通常ステージ画面（演出ステージAの画面等）に戻った際等に表示可能となるが、このときにSPリーチ中に入球した分を含めて第1保留表示が表示されることとなる。具体的には、SPリーチ中に保留数が2→3に増加した場合、SPリーチ中には第1保留表示が表示されないが、通常ステージ画面に戻ると第1保留表示が3つ表示されるのである。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞SPリーチ演出、となっている。

10

【0949】

次に、非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示2について説明する。現在、SPリーチ中であり、可動役物YKが演出表示装置SGの前面に移動した状態であり、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、当該変動の演出用保留表示は、表示されないよう構成してもよい。

【0950】

このように、特定の状況下{SPリーチ中、可動役物作動中、昇格演出（非確変図柄である偶数図柄から確変図柄である奇数図柄に昇格するか否かを煽る演出）、エラー画面表示中等}では、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示や第1主遊技側の第1保留表示を表示しない構成とすることで、遊技者がSPリーチを視認し易くなるようにすることができる。尚、SPリーチ中であっても、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示や第1主遊技側の第1保留表示を表示する構成としてもよく、この場合には、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示は、演出表示装置SGの右上等に小さく表示する（第2装飾図柄の変動表示とほぼ同じ大きさ又は第1装飾図柄の変動表示の方が若干大きい）のが好ましく、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示を表示することで、リーチ態様（例えば、「4↓4」）やリーチ図柄（例えば、「4」を1つだけ表示する）を遊技者に示すことが可能となる。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞液晶演出{エフェクト表示（図85で言えば、星型の可動役物YKが落下したときに、その落下位置を基準として上側にピカピカ光っているように見える演出表示装置SG上での演出である）}、となっている。

20

30

【0951】

次に、図86を用いて、第1保留表示及び第2保留表示の更新について説明する。まず、変動が終了し、第1主遊技側の保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、第1主遊技側の新たな変動が開始したところであり、第1主遊技側の第1保留表示は表示位置をシフトし始め（シフトアニメーションが開始）、第1主遊技側の第2保留表示は変動開始後すぐに「2」から「1」に減算されている。次に、第1主遊技側の第1保留表示のシフトが終了する前に、新たに第1主遊技始動口A10へ遊技球が入球しており、新たな入球に対応して第1主遊技側の第1保留表示が1つ増加する保留生起表示（保留生起アニメーション）が行われており、第1主遊技側の第2保留表示は新たな入球後すぐに「1」から「2」になっている。

40

【0952】

ここで、図86を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【0953】

新たに保留が生起した場合（新たに始動口に遊技球が入球した場合）、第1保留表示の保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行時間（例えば、1000ms）{演出表示装置SG下部から保留が徐々に出現して定位置（N個目の保留を表示する場所）に収まって表示する演出であり、出現開始から表示完了までの時間が1000ms}は、第2保留表示の更新時間（加算時間、減算時間であり、例えば、100ms）よりも長くなるよう

50

構成されている。また、第1保留表示のシフト表示（シフトアニメーション）の実行時間（例えば、1500ms）{N個目の保留を表示する場所に表示されていた保留が移動する動作を行い、N-1個目の保留を表示する場所へと移動し、その後定位置（N-1個目の保留を表示する場所）に収まって表示する演出であり、移動開始から表示完了（移動完了）までの時間が1500ms}は、第2保留表示の更新時間よりも長くなるよう構成されている。さらに、第2保留表示の更新時間は、変動固定時間（例えば、第1主遊技図柄の変動固定時間が500ms、第2主遊技図柄の変動固定時間が300ms）よりも短く、さらに、最短の変動時間（本実施形態では3000ms）よりも短くなるよう構成されている。

【0954】

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

【0955】

変動開始直後において、第1保留表示は、シフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）を同時に（重複して）表示することが可能である{つまり、第1保留表示は、保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行中にシフト表示（シフトアニメーション）の実行が開始される場合、実行中の保留生起表示（保留生起アニメーション）を中断せずに保留生起表示（保留生起アニメーション）とシフト表示（シフトアニメーション）とを同時に実行可能であり、且つ、シフト表示（シフトアニメーション）の実行中に保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行が開始される場合、実行中のシフト表示（シフトアニメーション）を中断せずにシフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）とを同時に実行可能である。}が、第2保留表示は、減算と加算を同時に表示することは不可能であり、（変動開始による）減算した表示を行った後で（始動口への入球による）加算した表示を行うこととなる。変動開始直前に保留数が増加し、変動開始となった場合、第2保留表示は、（変動開始による）加算した表示を行った後で（変動開始による）減算した表示を行うこととなる。尚、減算・加算のいずれも、この更新表示（例としては、「2」から「1」への更新や、「1」から「2」への更新）に要する時間（個数表示が切り替わるために要する時間）は、100msとなっている。

【0956】

次に、図87を用いて、先読み演出（保留変化演出）と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「(1)青保留変化」の場合を説明する。まず、保留が4つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が4つになっており、さらに、新たな入球に対応する第1保留表示の表示態様が青保留となっている。次に、青保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「861」）で変動停止状態となっている。次に、青保留に対応する変動が開始され、青保留は、当該変動の演出用保留表示（青）として表示されている。尚、青保留で変動開始となる場合は、赤保留で変動開始となる場合よりも短い変動時間が選択され易い（言い換

10

20

30

40

50

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

【0957】

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

【0958】

次に、図88を用いて、保留数と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「(1)保留数1」の場合を説明する。まず、保留が1つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始されている。尚、保留数1で変動開始となる場合は、後述する保留数4で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様(ここでは、7リーチ)となっている(第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している)が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様(ここでは、7揃い)が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、「(2)保留数4」の場合を説明する。変動時の流れは「(1)保留数1」と同様であるため省略するが、保留数4で変動開始となる場合は、保留数1で変動開始となる場合よりも、短い変動時

10

20

30

40

50

間が選択され易い。また、「(1) 保留数 1」の説明にて記載した通り、第 1 装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7 リーチ）となっている（第 2 装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差であり、さらに、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7 揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率も、保留数に係わらず同一又は微差である。

【0959】

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

【0960】

次に、図 89 を用いて、遊技状態と最終表示態様との関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態について説明する。まず、保留が 1 つある状態に変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄がリーチ態様（ここでは、7 リーチ）となり（第 2 装飾図柄はリーチ態様とならず、変動表示を継続している）、最後に、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様となっているが、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の最終表示態様として、図柄揃い（例えば、「777」）以外にも、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄（例えば、「潜伏」図柄）が表示され得るよう構成されている。次に、時間短縮遊技状態について説明する。変動の流れの説明については非時間短縮遊技状態と同様であるため省略する。時間短縮遊技状態では、第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様が図柄揃い（例えば、「777」）のみとなっており、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄が表示されないよう構成されている。つまり、最終表示態様の候補数は第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄共に時間短縮遊技状態よりも非時間短縮遊技状態の方が多く備えられている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めることで多様な遊技性とし、時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めず、遊技状態を遊技者が認識できる、つまり、連荘中には単純明快な遊技性とすることができる。さらに、特定のリーチ態様（ここでも高期待度の 7 リーチが望ましい）後は、非時間短縮遊技状態では「767」と「787」、「777」とがあり、一例としてそれぞれ 1/3 ずつ出現する一方、時間短縮遊技状態では「787」、「777」とがあり、一例としてそれぞれ 1/2 ずつ出現する構成とし、時間短縮遊技状態では、外れとなる確率を下げることで、7 リーチとなった場合に中図柄が 7 に到達することなく外れてしまうことを制限し、非時間短縮遊技状態よりも期待度を高めることができる。

【0961】

尚、非時間短縮遊技状態において、当り態様を示す最終表示態様として、第 1 装飾図柄では、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄を表示し得るが、第 2 装飾図柄では、第 1 装飾図柄に表示されるモード移行図柄を表示し得ず、異なる最終表示態様にて潜伏モードへ移行することを示す構成としてもよく、例えば、第 2 装飾図柄では、「357」や「246」のように、奇数図柄の組み合わせや偶数図柄の組み合わせを表示する構成としてもよく、さらに、奇数図柄の組み合わせは偶数図柄の組み合わせよりも潜伏モードにおいて確率変動状態である確率が高くなるよう構成してもよい。

【0962】

次に、図 90 を用いて、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第 1 主遊技側の保留が 1 つある状態に変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示はされていない。次に、第 2 主遊技始動口 B10 に遊技球が入球すると、第 2 主遊技側の第 1 保留表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示の更新が行われ、さらに、左打ち警告表示が終了条件（例えば、10 秒、第 1 主遊技始動口 A10 に入球する、等）を満たすまで行われ、左打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「左打ちしてください」×3 回）。左打ち警告表示は、遊技者が認識しやすい位置に表示するために、第 1 装飾図柄と重複して表示され得るが、第 2 装飾図柄、第

10

20

30

40

50

1 保留表示、第2 保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、非時間短縮遊技状態において第1 主遊技始動口A 1 0に入球し、第1 主遊技側の第1 保留表示、第1 主遊技側の第2 保留表示の更新が行われても左打ち警告表示は行われぬ。次に、時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第2 主遊技側の保留が1 つつある状態で変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示である右打ち指示表示（「→→右打ち→→」）が表示されている。右打ち指示表示（「→→右打ち→→」）は、時間短縮遊技状態において表示されるものであり、保留数の更新表示（例えば、第2 保留表示の加算）に依存せず、時間短縮遊技状態であれば継続して表示される。次に、第1 主遊技始動口A 1 0に遊技球が入球すると、第1 主遊技側の第2 保留表示の更新が行われ（第1 主遊技側の第1 保留表示は表示されない）、さらに、右打ち警告表示が終了条件（例えば、第2 主遊技始動口B 1 0に入球する、等）を満たすまで行われ、右打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「右打ちしてください」）。右打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第1 装飾図柄と重複して表示され得るが、第2 装飾図柄、第1 保留表示、第2 保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、時間短縮遊技状態において第2 主遊技始動口B 1 0に入球し、第2 主遊技側の第1 保留表示、第2 主遊技側の第2 保留表示の更新が行われても右打ち警告表示は行われぬ。尚、演出表示装置S Gに打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）を表示することなく、音声による警告（「右打ちしてください」、「左打ちしてください」）が出力される構成であってもよい。

【0963】

次に、図9 1を用いて、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。初めに、「青保留変化→再変動（擬似連）」の場合を用いて、演出の流れを説明する。まず、第1 主遊技側の保留が3 つあり、1 つ目の第1 保留表示が青保留で表示されている状態で変動停止状態となっている。次に、青保留による変動が開始され（当該変動の演出用保留表示として青色が表示されている）、左列に「6」、右列に「7」が表示された状態で、擬似連示唆予告として、後述する擬似連図柄（ここでは、非透過の「NEXT」）が半透明となっている擬似連示唆図柄（ここでは、半透明の「NEXT」）が演出表示装置S Gの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置S Gの略中央までスクロール表示され、擬似連が発生することを示す擬似連図柄が演出表示装置S Gの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「6」、右列に表示されていた「7」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。尚、第1 装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが、第2 装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示されないよう構成されている。次に、先読み演出（保留変化演出）の表示態様（本例では、青保留変化、赤保留変化）と擬似連図柄が表示される確率について説明する。上述した通り、擬似連図柄が表示されると、再変動となる擬似連が発生するが、擬似連図柄が表示される確率は、先読み演出（保留変化演出）の表示態様によって異なるよう構成してもよく、例えば、当り期待度の低い青保留では、再変動となる確率（擬似連が発生する確率）が低く、当り期待度の高い赤保留では、再変動となる確率が高くなる（つまり、再変動となる確率は、赤保留>青保留）、よう構成してもよい。尚、上記では、左図柄と右図柄が同一ではない（リーチではない）表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される場合を説明したが、これに限られず、左図柄と右図柄が同一であるリーチ表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される構成、第1 装飾図柄を再変動（擬似連）可能な構成とするだけでなく、第2 装飾図柄も再変動（擬似連）可能な構成、擬似連図柄が特定の図柄（例えば、「7」）である構成としてもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される図柄列は、左列や右列であってもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置S Gの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置S Gの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

10

20

30

40

50

【0964】

次に、図92を用いて、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）とトリガ変動（先読み演出の開始契機となった保留に係る変動）の変動中に擬似連図柄表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。まず、保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、背景が先読み演出の高期待度の表示態様である半透明の黒色で表示されている。このように、先読み演出の高期待度の表示態様が表示されている場合には、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄は表示されないよう構成してもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが低確率である、よう構成してもよい。次に、引き続き、背景が半透明の黒色で表示されたまま、変動停止状態となっている。次に、トリガ変動が開始され、背景が通常背景（半透明の黒色ではない）となっている。次に、左列に「6」、右列に「7」が表示された状態で、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの略中央までスクロール表示され、擬似連図柄が演出表示装置SGの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「6」、右列に表示されていた「7」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。このように、先読み演出の発生契機となった保留に係る変動（所謂、トリガ変動）より前の保留に係る変動では、先読み演出の表示態様として高期待度の表示態様（ここでは、半透明の黒色の背景）を表示し得るが、擬似連図柄は表示されず、再変動（擬似連）が発生することはない、又は、先読み演出の表示態様が高期待度の表示態様のときは先読み演出の表示態様が低期待度のときよりも擬似連図柄が表示されて再変動（擬似連）が発生する確率が低くなるよう構成されていてもよく、また、トリガ変動では、先読み演出の高期待度の表示態様が表示され得ず、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るため、再変動（擬似連）が発生し得る、又は、トリガ変動より前の保留に係る変動よりも擬似連図柄が表示されて再変動（擬似連）が発生する確率が高くなるよう構成されていてもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

【0965】

次に、図93を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアではない場合。つまり、図6のS1002→S1008→S1010→S1012→S1014→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と同様に、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「861」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。次に、（A）の変形例である（C）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であり、第1装飾図柄が「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電

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

【0966】

次に、図94を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアである場合。図6のS1002→S1004→S1006→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに、（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と異なり、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」で表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「331」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」で表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「331」と表示されている。

【0967】

このように、RAMクリア時（RAMクリア且つ電源断復帰）には、電源断前の演出状態（ステージ等）や装飾図柄の停止図柄に関わらず、予め定められた表示態様（ここでは、ステージA、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が共に「331」）となるよう構成されており、RAMクリアが行われたことを遊技者、遊技店員等が把握し易くなっている。

【0968】

尚、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」は、RAMクリア時にのみ表示可能な表示態様としてもよいし、通常遊技中にも発生し得るが、例えば、ほぼ当り（大当り、小当り）確定であるプレミア演出として表示するよう構成してもよい。また、RAMクリア時の表示態様を、電源断復帰時のデフォルト表示態様と同様の表示態様（図93の（C）と同様の表示態様）とし、RAMクリア時に、第1装飾図柄が「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」で表示され、第2装飾図柄が、数字で「246」と表示されるようにしても良い。

【0969】

次に、図95を用いて、リーチ時演出であるリーチボイス（リーチが成立した際に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告）と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。尚、リーチボイスの当り期待度は、リーチ<チャンス<発展<激アツ、となっている。また、本図は、リーチ成立以降に所定のSPリーチに発展する変動において、リーチ成立時のリーチボイスによる再変動となる確率を説明するものであることを予め補足しておく。初めに、（A）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「リーチ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央（第1装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「リーチ」のリーチボイスが発生した場合に

10

20

30

40

50

は、再変動確率が高に設定されている。次に、(B)について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「チャンス」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央(第1装飾図柄の中列)に表示され、再変動(擬似連)となっている。このように、リーチが成立した際に「チャンス」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が中に設定されている。次に、(C)について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「発展」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGに表示されることなく、スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ演出が表示されている。このように、リーチが成立した際に「発展」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が0であり、再変動することなく直接スーパーリーチ演出へと発展するよう構成されている。次に、(D)について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「激アツ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央(第1装飾図柄の中列)に表示され、再変動(擬似連)となっている。このように、リーチが成立した際に「激アツ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が低に設定されている。

【0970】

このように、当り期待度の高いリーチボイスが発生するほど、再変動(擬似連)確率は低くなるよう構成されているが、当り期待度の高いリーチボイスのうち、一部のリーチボイスが発生した場合(ここでは、「発展」のリーチボイス)には、再変動(擬似連)が発生しないよう構成されている。尚、当り期待度の高いリーチボイスのうち、一部のリーチボイス(例えば、「発展」のリーチボイス)が発生した場合であっても、再変動(擬似連)が発生するよう構成し、当該一部のリーチボイス(例えば、「発展」のリーチボイス)が発生した場合には、再変動確率が高に設定される(例えば、「チャンス」のときよりも再変動確率が高い)よう構成してもよい。

【0971】

つまり、リーチボイスによる当り期待度は、リーチ<チャンス<発展<激アツ、であり、リーチボイスによる再変動(擬似連)確率は、

(1) 発展(発生しないことを含む)<激アツ<チャンス<リーチ

(2) 激アツ<チャンス<発展 $\leq$ リーチ

のように、当り期待度とは異なる序列で構成することが可能である。

【0972】

次に、図96を用いて、全回転演出における装飾図柄の表示態様について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチとなっている。次に、演出表示装置SGの略中央に「全回転」の文字が表示され、第1装飾図柄の左列、中列、右列において、図柄が揃った状態(例えば、「777」や「888」等)で、通常の変動(例えば、2つ目の図の状態)よりも低速でスクロール表示されている。尚、上述した通り、第1装飾図柄は、図柄が揃った状態でスクロール表示され得るが、第1装飾図柄は図柄が揃った状態でスクロール表示されている際であっても、第2装飾図柄は、左列、中列、右列で図柄が揃っていない状態で個別に変動表示されており、低速にもならない(＝一定の速度を保っている)。次に、第1装飾図柄が確定停止すると略同時に、第2装飾図柄は数字のみで図柄が揃った状態で表示されている。尚、第2装飾図柄も第1装飾図柄と同期するように図柄が揃った状態(例えば、「777」や「888」等)で変動表示されるよう構成してもよい。

【0973】

次に、図97を用いて、ステージ毎の装飾図柄の変動態様について説明する。初めに、ステージAについて説明する。ステージAでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、演出表示装置SGの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示にて変動表示が行われ、第2装飾図柄は、その場(第2装飾図柄の表示領域)で上から下へ移動しているようにみせ

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

10

【0974】

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

20

【0975】

次に、図 9 8 を用いて、変動中における装飾図柄の表示内容の詳細を説明する。まず、（A）について説明する。（A）は、リーチとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。第 1 装飾図柄の各図柄列では、「1→2→3→・・・→7→8→1→・・・」と、規則正しく順番に図柄が変更され、第 2 装飾図柄では、第 1 装飾図柄の変動がどのような変動であっても一律に予め定められた図柄変動が行われ、「275」→「864」→「387」→「641」→「728」→「413」→「156」→「532」→「275」→・・・といった順番でスクロール表示されて図柄が切り替えられる。次に、第 1 装飾図柄で「7」でリーチが成立したタイミングであり、且つ、中図柄列の中央部分（演出表示装置 S G の略中央）に変動中の「6」が位置したタイミングにおいては、変動中の第 2 装飾図柄は「275」がサブ領域内で位置しており、このようにリーチ成立時の所定のタイミングにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様は異なっている。また、第 2 装飾図柄では、左列と右列の図柄が異なっており、リーチも成立していない。

30

【0976】

次に、（B）について説明する。（B）は、リーチとならずにハズレとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており（高速変動）、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。次に、左列の停止直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は低速変動中であり、「8」が表示された状態であり、中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「868」が表示された状態となる（ただし、右図柄は高速変動中であるためリーチではない）。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり（第 2 装飾図柄は、ほぼ通常速度でしか変動しない。全回転演出のときには低速で変動させるよう構成してもよい。）、このとき（一瞬であるが）、「864」が表示された状態となる。次に、左

40

50

列の停止タイミングであり、第1装飾図柄の左列は停止（仮停止）されており、第1装飾図柄の中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「168」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「387」が表示された状態となる。次に、右列の停止直前のタイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）しており、右列は低速変動中で「5」が表示された状態であり、中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「165」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「641」が表示された状態となる。次に、右図柄の停止タイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）、右列は「6」が停止（仮停止）されており、第1装飾図柄の中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「166」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「728」が表示された状態となる。次に、変動時間の終了直前のタイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）しており、右列は「6」が停止（仮停止）しており、中列は低速変動中であり、「116」が表示された状態である。第2装飾図柄は通常速度で変動中であり、「413」が表示された状態である。次に、変動時間が終了するタイミングであり、主制御基板Mから副制御基板Sへ変動時間の終了を示す（装飾図柄の変動を停止表示させるためでもある）変動停止コマンドが送信されており、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がともに「126」で変動停止（確定停止）している。

【0977】

第1装飾図柄では、左列及び右列の停止（仮停止）直前から停止（仮停止）になるまでにおいて、又は、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、予め連続して配列された順序で図柄が変更されて変動停止（確定停止）となるが、第2装飾図柄では、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄に一瞬で変更されて変動停止（確定停止）となる。本例では、第1装飾図柄では、左列の停止（仮停止）直前から左列の停止（仮停止）になるまでにおいて、左列が「8→1」に変更され、右列の停止（仮停止）直前から右列の停止（仮停止）になるまでにおいて、右列が「5→6」に変更され、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、中列が「1→2」に変更されている。第2装飾図柄では、変動停止まで継続して通常速度で変動中であるため、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄である「126」に一瞬で変更されており、左列が「3→1」、中列が「6→2」、右列が「2→6」に変更されている。ただし、第2装飾図柄の変動中は、ランダムに図柄が表示されることになるため、変動停止（確定停止）直前に表示された図柄と最終停止図柄とが偶然連続することもあり得る。

【0978】

また、第2装飾図柄の図柄配列パターンは規則正しく連続していてもよく、例えば、第1装飾図柄と同様に「1→2→3→・・・→7→8→1→・・・」と表示されてもよいが、この場合、左列、中列、右列に表示される図柄は異なるよう表示される。具体的には、1つズレで表示する仕様であれば、左列は「1」から始まり「1→2→3→・・・」、中列は「2」から始まり「2→3→4→・・・」、右列は「3」から始まり「3→4→5→・・・」のように変更され、変動停止（確定停止）時に最終停止図柄に変更される。

【0979】

このように、第1装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続している又は連続していることが多く、第2装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続していない又は連続していないことが多くなっている。

【0980】

次に、擬似連図柄、発展図柄、擬似連図柄と発展図柄の関係について説明する。尚、以降の説明では、スーパーリーチ中等に第1装飾図柄、第1保留表示等を表示する構成を示す

が、上述したように、スーパーリーチ中等には第1装飾図柄や第1保留表示等を表示しない構成を採用してもよい。

【0981】

次に、図99は、再変動が実行される際の第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。第1装飾図柄は、キャラクタと数字図柄によって構成されており、第2装飾図柄は、数字図柄のみで構成されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、再変動（例えば、擬似連続変動）が実行されるか否かを示唆する半透明の「NEXT」図柄（「再変動示唆図柄」、「擬似連示唆図柄（擬似連示唆演出）」）が液晶画面上から下へ移動表示されている。次に、再変動が実行される場合には、半透明の「NEXT」図柄ではなく、非透過の「NEXT」図柄（「再変動図柄」「擬似連図柄」ともいう）が液晶画面略中央に表示される。このとき、サブ領域において再変動を示唆する図柄が表示されることはない。メイン領域において、非透過の「NEXT」図柄が表示された後、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに、再度図柄変動を開始する（再度図柄変動が開始される前の第1装飾図柄の停止状況を「仮停止」とも言う）。このとき、保留数は3個のままであることから、1回の図柄変動において、複数回図柄変動しているかのように見せていることがわかる。次に、再度行われた図柄変動において左図柄と右図柄により「7」で再度リーチが形成され、その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにゾロ目ではないリーチハズレ図柄（「717」）で確定停止している。なお、スーパーリーチ演出中には、液晶画面中央にて味方キャラクタと敵キャラクタのバトル演出を表示しているため、第1装飾図柄であっても画面右上に数字図柄のみを小さく表示するようにし（「退避時表示態様」ともいう）、遊技者にバトル演出に注目させるようにしており、バトル演出終了後には変動開始時と同様にキャラクタと数字図柄によって構成される装飾図柄にて表示する。尚、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

【0982】

次に、図100は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。初めに、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄（発展図柄ともいう）である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行されている。なお、メイン領域において特定図柄が表示される際に、サブ領域においてスーパーリーチ演出に発展することを示す図柄が表示されることはない。また、「発展」と「発展!!!」は異なる図柄であるが、いずれが表示された場合であっても、同一の発展先であるスーパーリーチ演出が実行され得るようになっている。さらに、「発展」と「発展!!!」では、当りとなる期待度が異なっており、「発展!!!」が表示された場合は、「発展」が表示された場合よりも、当り（大当り、小当り）期待度が高くなっている。なお、スーパーリーチ演出が複数種類設けられおり、例えば、キャラクタが異なるスーパーリーチ演出であり当りとなる期待度が異なる構成やスーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半のようにスーパーリーチ演出が複数段階で構成されてもよく、スーパーリーチ演出への発展パターンとして、スーパーリーチ前半を経由してスーパーリーチ後半となるパターンだけでなく、スーパーリーチ前半を経由せずにスーパーリーチ後半が表示されるパターンを備えていてもよい。したがって、「発展」や「発展!!!」が表示された場合には、例えば、共にスーパーリーチ演出A（キャラク

10

20

30

40

50

タ A) が表示され得るよう構成されていればよく、このとき、スーパーリーチ演出 A における当り（大当り、小当り）期待度が異なる（「発展」→スーパーリーチ演出 A と「発展！！！」→スーパーリーチ演出 A とでは、当り（大当り、小当り）期待度が異なる）よう構成することが可能である。また、スーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半とで構成される場合では、「発展」が表示された場合と「発展！！！」が表示された場合とでは、同一のスーパーリーチ前半が表示された場合であってもスーパーリーチ後半となる割合が異なるよう構成することも可能である。勿論、発展図柄の種類（「発展」「発展！！！」等）に応じて、複数種類のスーパーリーチのうち当り（大当り、小当り）期待度の高いスーパーリーチに発展する可能性が異なるよう構成してもよい。また、当り（大当り、小当り）期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ（例えば、後述するキリンによるスーパーリーチ演出）と当り（大当り、小当り）期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ（例えば、スーパーリーチ演出であるバトル演出）をそれぞれ複数備える構成としてもよい。

10

【0983】

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

【0984】

20

次に、図 101 は、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示（楕円形の枠内に文字で当り（大当り、小当り）期待度が示唆される「コメント予告」、当り（大当り、小当り）期待度を示唆する演出が表示されるまでの時間が表示される「タイマ予告」、当該変動でスーパーリーチとなることを示す「次回予告」）が行われる。まず、「コメント予告」である「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「タイマ予告」である「00:10:00」（10 秒後に何かしらの演出が発生することを示す表示）の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「次回予告」である「次回 SP リーチ」の表示がされた場合、特定図柄が表示されず、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展！！！」が表示され、「次回予告」の後には特定図柄が表示されないよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「コメント予告」の後にも「発展！！！」が、「タイマ予告」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「コメント予告」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「タイマ予告」の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「タイマ予告」の後に「発展」が表示されるよりも「コメント予告」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した「発展」と「発展！！！」に当り（大当り、小当り）期待度の差があり（当り（大当り、小当り）期待度：発展<発展！！！」）、また、「コメント予告」と「タイマ予告」と「次回予告」にも当り（大当り、小当り）期待度の差があり、当り（大当り、小当り）期待度は、コメント予告<タイマ予告<次回予告、となっている。

30

40

【0985】

また、図 35 にて前述した、第 2 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第 1 装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態にお

50

いて（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【0986】

次に、図102は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示 {楕円形の枠内に文字で当り（大当り、小当り）期待度が示唆される「コメント予告」（「チャンス」と「激熱！！」は共にコメント予告である）} が行われる。まず、「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「激熱！！」の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「チャンス」の後にも「発展！！！」が、「激熱！！」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「チャンス」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「激熱！！」の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「激熱！！」の後に「発展」が表示される割合よりも「チャンス」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した通り「発展」と「発展！！！」に当り（大当り、小当り）期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱！！」にも当り（大当り、小当り）期待度の差があり、「激熱！！」は「チャンス」よりも当り（大当り、小当り）期待度が高くなっている。

【0987】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【0988】

次に、図103は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第1保留表示が青色に変化して装飾図柄が「861」で停止表示している。次に、トリガ保留（先読み演出の開始契機となった保留。ここでは、青色の保留表示。）に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、変動停止時の装飾図柄の図柄組み合わせがチャンス目先読みである連続出目（ここでは、「123」）が発生した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。尚、チャンス目先読み発生時は、確定停止した第1装飾図柄の周りに専用エフェクトが発生し、チャンス目先読みが発生したことを認識しやすくし、第2装飾図柄については、その専用エフェクトが発生することがないよう構成してもよい。このように、先読み演出として保留変化演出が表示された後には「発展」が、先読み演出としてチャンス目が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは保留変化演出の後には「発展」が、チャンス目先読みの後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、保留変化演出の

10

20

30

40

50

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

【0989】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【0990】

次に、図104は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に第1主遊技始動口A10に新たに入球し、入賞時先読み抽選に当選したこと（当該保留を「トリガ保留」ともいう）により、新たな保留表示（「トリガ保留表示」ともいう）が青色にて表示されている（つまり

、先読み演出の1つである保留変化演出において、青色が決定されたことになる）。次に、トリガ保留表示が青色のまま変化しなかった場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、トリガ保留表示が青色から赤色に変化した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。このように、保留変化演出において青色が表示された後には「発展」が、保留変化演出において赤色が表示された後には「発展！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは青色の後には「発展」が、赤色の後には「発展！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、青色の後にも「発展！！」が表示され、青色の後に「発展！！」が表示される割合よりも赤色の後に「発展！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、赤色の後に「発展」が表示されることもあり、赤色の後に「発展」が表示される割合よりも青色の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、保留変化演出の表示態様である青色と赤色にも当り（大当り、小当り）期待度の差があり、赤色は青色よりも当り（大当り、小当り）期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出における表示態様と発展図柄（「発展」「発展！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば保留変化演出でなくともよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」等においても適用可能である。

【0991】

次に、図105は、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」又は「発展！！」が表示された後、当り（大当り、小当り）期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ演出（スーパーリーチ前半）として、キリンが中図柄を破壊する演出が実行され、低期待度スーパーリーチ演出でリーチハズレの図柄組み合わせ（「656」）が表示されている。なお、低期待度スーパーリーチ中には、第1装飾図柄が数字図柄のみ表示されているが、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第1装飾図柄であってもよい。次に、当り（大当り、小当り）期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ演出（スーパーリーチ後半）が実行されている。ここで、「発展」、「発展！！」のいずれが表示された場合であっても、スーパーリーチ演出へ発展することがあり得ることを示しているが、「発展」と「発展！！」では当該高期待度スーパーリーチ演出に発展する割合が異なっており、「発展」が表示された場合には10パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行され、「発展！！」が表示された場合には50パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行されるようになっている。なお、「発展」が表示された場合の90パーセント、「発展！！」が表示された場合の50パーセントは、図示しない別の高期待度スーパーリーチ演出へ発展する、もしくは、高期待度スーパーリーチ演出に発展することなく通常画面に戻ることとなる。

【0992】

次に、図106は、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が変動中である。次に、装飾図柄がリーチを形成し、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作を可能とするボタン演出が実行される。当該ボタン演出時には、第1装飾図柄が数字のみとなり、左図柄は液晶画面左端に、右図柄は液晶画面右端に表示され、液晶画面中央に遊技者のサブ入力ボタンSBの操作により選択され得る複数の図柄が円状に表示されている。複数の図柄には、当り図柄である「6」、スーパーリーチ演出となることを示す「発展」及び「発展！！」、ハズレ図柄である「5」、擬似連図柄である「NEXT」が表示されている。複数の図柄が円状に回転し、サブ入力ボタンSBの操作が可能となると、液晶画面の略中央に「PUSH」と記載されたボタン画像が表示され、サブ入力ボタンSBの操作が行われたことを契機として、1つの図柄が表示される。ここでは、予め決定されている「発

10

20

30

40

50

展」が表示され、この後、図示していないがスーパーリーチ演出が実行されることになる。なお、サブ入力ボタンS Bの操作が行われなかった場合には、サブ入力ボタンS Bの有効期間経過後、「発展」を表示し、スーパーリーチ演出が実行される。尚、サブ入力ボタンS Bの操作が行われたことを契機として表示される図柄は、変動開始時に行われる副制御基板Sの予告抽選により予め決定されている。

【0993】

なお、本例における演出では以下のように変更してもよい。

(1) スーパーリーチ演出に発展する前まで(=図示した発展図柄が表示される段階まで)は、第1装飾図柄が数字図柄のみで表示されることなく、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第1装飾図柄が表示される構成であってもよい。

10

(2) ボタン画像の種類(例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色、赤色、虹色等)に応じて、停止する図柄の割合が異なるよう構成してもよく、例えば、大きいボタン画像が表示された場合には、小さいボタン画像が表示された場合よりも「NEXT」、「発展」、「発展!!!」、当り図柄等のハズレ図柄以外の図柄が表示される割合を高くしてもよい。

(3) ボタン画像の種類(例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色、赤色、虹色等)に応じて、表示される発展図柄や擬似連図柄の割合が異なるよう構成してもよく、例えば、大きいボタン画像が表示された場合には小さいボタン画像が表示された場合よりも、発展図柄が表示される割合が高い、「発展!!!」が表示される割合が高い、擬似連図柄が表示される割合が高い、「NEXT!!!」が表示される割合が高い等としてもよい。

20

(4) ボタン画像を表示せず、予め定められたタイミングにていずれかの画像が表示されてもよい。また、ボタン画像が表示されるパターン(遊技者がボタン操作可能であるパターン)と予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターン(遊技者がボタン操作不可能なパターン)を備える構成としてもよく、この場合、ボタン画像が表示されるパターンは予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターンよりも、当り(大当り、小当り)期待度を高くなるよう構成したり、ハズレ図柄以外の図柄(「NEXT」、「発展」、「発展!!!」、当り図柄等)が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。さらに、ボタン画像が表示されるパターンと予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターンとで、表示される発展図柄の割合を異ならせても(例えば、ボタン画像が表示されるパターンの方が「発展!!!」が表示される割合を高くしても)よい。

30

(5) 擬似連図柄は、「NEXT」だけでなく、「NEXT!!!」等のように複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、「NEXT」よりも「NEXT!!!」の方が当り(大当り、小当り)期待度が高くなるよう構成してもよく、複数の図柄が円状に表示される配列パターンに「NEXT!!!」が表示されてもよく、さらに、「NEXT」と「NEXT!!!」が同時に表示される配列パターンを備えていてもよい。

(6) 複数の図柄が円状に表示される配列パターンは、複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、当り(大当り、小当り)期待度が高い変動(例えば、当り(大当り、小当り)変動、スーパーリーチ演出となる変動等)である場合には、当り(大当り、小当り)期待度が低い変動(例えば、リーチなしハズレ変動等)である場合よりも、当り(大当り、小当り)期待度が高い配列パターンが表示される割合が高くなるよう構成してもよい。例えば、当り(大当り、小当り)期待度が高い配列パターンとしては、ハズレ図柄がない配列パターン(例えば、「6(大当り図柄または小当り図柄)・発展・発展・NEXT・発展!!!」と表示される配列パターン)や、「発展」がなく「発展!!!」が表示される配列パターン(例えば、「6・発展!!!・5・NEXT・発展!!!」、「6・発展!!!・発展!!!・NEXT・発展!!!」が表示される配列パターンなど)等が挙げられる。

40

【0994】

(3)のように、当該変動の予告(ボタン演出、コメント予告、タイマ予告等)の表示態様に応じて発展図柄が表示される割合が異なるよう構成したり、当該変動の予告の表示態

50

様に応じて擬似連図柄が表示される割合が異なるよう構成することで、当該変動の予告の表示態様が高期待度であれば、発展図柄や擬似連図柄が表示される可能性が高くなり、遊技者が当り（大当り、小当り）期待度を把握し易いよう構成することができる。

【0995】

次に、図107は、異なる演出ステージ（演出モードともいう）においてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージAについて詳述する。演出ステージAでは、動物のキャラクタと数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。次に、演出ステージBについて詳述する。演出ステージBでは、果物と数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成後、そのままスーパーリーチ演出が実行される（つまり、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示されない）、又は、リーチを形成した際、演出ステージAとは異なる「発展（図示するような漢字の内側をくり抜いた態様）」を表示した後、スーパーリーチ演出を実行する。つまり、本例では、演出ステージに応じて、第1装飾図柄の表示態様が異なるが、第2装飾図柄の表示態様は異ならず（同様であり）、また、演出ステージに応じて、第1装飾図柄では発展図柄が表示され得るが、第2装飾図柄では発展図柄が表示されることがないよう構成されている。

【0996】

次に、図108は、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージAについて詳述する。演出ステージAでは、動物のキャラクタと数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されることを示す「NEXT」図柄が表示された後、再度図柄変動が開始される。次に、演出ステージBについて詳述する。演出ステージBでは、果物と数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄にて再変動が実行されることを示す図柄組み合わせである「678」（順目）が表示（仮停止）された後、再度図柄変動が開始される、又は、リーチを形成した際、演出ステージAとは異なる「NEXT（図示するようなアルファベットの内側をくり抜いた態様）」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。なお、いずれの演出ステージにて再変動が実行されたかに応じて、再変動が2回実行される場合{変動開始→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→SPリーチ発展（再変動）}の当り（大当り、小当り）期待度と、再変動が3回実行される場合{変動開始→仮停止→再変動→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→SPリーチ発展（再変動）}の当り（大当り、小当り）期待度との差が異なるようにしてもよい。例えば、演出ステージA（例えば、昼ステージ、又は、天使ゾーン以外の非先読みステージ）では再変動が2回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度は平均で5パーセントであり、再変動が3回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度が平均は25パーセントであり、その差は20パーセント（5倍の差）であるが、演出ステージB（例えば、夜ステージ、又は、天使ゾーンなどの先読みステージ）では再変動が2回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度は平均で40パーセントであり、再変動が3回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度は50パーセントであり、その差は10パーセント（1.25倍の差）であるようにしてもよい。当り（大当り、小当り）期待度（特別遊技の実行期待度）の差とは、パーセント表示で減算したもの、当り（大当り、小当り）期待度（ $1/N$ ）を除算したもの等である。また、演出ステージ（演出ステージA、演出ステージB）に応じて第1装飾図柄の

10

20

30

40

50

表示態様が異なるが、第2装飾図柄の表示態様は同じであり、第1装飾図柄については「NEXT」図柄が表示され得るが、第2装飾図柄については「NEXT」図柄が表示されないよう構成してもよい。なお、演出ステージA及び演出ステージBを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージであることを主として説明した（前述の昼ステージと同様の遊技状態）が、これに限られず、演出ステージAを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージ（例えば、前述の昼ステージ）、演出ステージBを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージ（例えば、前述の夜ステージ）として構成する、演出ステージA及び演出ステージBを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージとして構成する、演出ステージA及び演出ステージBを共に確率変動遊技状態かつ時間短縮遊技状態における非先読みステージとして構成する、こと等も可能であり、複数の演出ステージを備えていれば遊技状態等に関わらず本例に示す演出形態を適用することが可能である。

10

【0997】

なお、図108においては、擬似連図柄である「NEXT」図柄に関する構成を例示したが、発展図柄に関しても図108と同様に構成してもよい。即ち、（1）演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止しない、（2）演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Aにて仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Bにて仮停止する（演出ステージAとは表示態様が異なる）、よう構成してもよい。

20

【0998】

次に、図109は、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されること示唆する再変動示唆図柄である半透明の「NEXT」図柄を表示する。半透明の「NEXT」図柄が液晶画面上部から下部へ移動表示し、再変動が実行される場合には、非透過の「NEXT」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。再度図柄変動が行われ、再度リーチが形成され、今度は擬似連図柄ではなく、スーパーリーチ演出が実行されることを示す「発展」が表示される。その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「717」）で確定停止する。本図にて示すとおり、擬似連図柄（例えば、「NEXT」）を表示した後に特定図柄（例えば、「発展」）を表示することは可能である一方、特定図柄を表示した後に擬似連図柄を表示することは不可能とするよう構成してもよい。また、擬似連図柄が表示されるか否か（＝再変動が実行されるか否か）、擬似連図柄の表示回数（＝再変動の回数）等に応じて、特定図柄が表示される割合を異ならせてもよい。例えば、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されやすい（＝ハズレ図柄が表示されずに特定図柄が表示される割合が高くなる）よう構成してもよく、また、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されるにしても当たり（大当たり、小当たり）期待度が高い「発展!!!」が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。

30

【0999】

尚、図110に示すように、第1装飾図柄の仮停止時（擬似連図柄の表示時、発展図柄の表示時）であっても、第2装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されており、さらに、スーパーリーチ中であっても第2装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されていてもよい。

40

【1000】

次に、図111は、第1装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄が「861」で停止表示しているが、左図柄（ゾウ）と中図柄（麒麟）、中図柄（麒麟）と右図柄（ヒヨコ）が重複して表示されている。このとき、中図柄（麒麟）は、左図柄（ゾウ）と右図柄（ヒヨコ）より液晶画面後方（遊技者側が前方）に配置され、左図柄（ゾウ）と右図柄（ヒヨコ）によって一部が隠蔽されている

50

。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、中図柄は低速の変動表示となる。このとき、中図柄はリーチを形成する左図柄と右図柄よりも液晶画面前方に配置される。本図では、中図柄としてヒヨコ（「1」）が低速で変動表示されて停止せず、次に擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて停止している。その後、図示していないが、再変動（擬似連変動）が実行された後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「717」）で確定停止されている。リーチハズレ図柄を表示する際には、変動開始前と同様に、中図柄（ヒヨコ）は、左図柄（ライオン）と右図柄（ライオン）より液晶画面後方に配置され、中図柄（ヒヨコ）の一部が隠蔽されている。なお、第2装飾図柄は、左図柄、中図柄、右図柄がいずれのタイミングにおいても重複して表示されない。なお、擬似連図柄ではなく、発展図柄（「発展」や「発展!!!」）が表示される場合であっても、左右図柄と中図柄の表示の関係性は、擬似連図柄が表示される場合と同様とすることができる。尚、当該表示態様は、ステージCにおける表示態様であったり、特定の変動（当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。つまり、本図における表示態様は、ステージAやステージBでは表示されない表示態様であるがステージCにおいて表示され得る表示態様であってもよいし、通常変動（リーチが行われずにハズレで停止する比較的短時間の変動）ではなく特定の変動（リーチが行われる当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。

【1001】

次に、図112は、第1装飾図柄と第2装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。このとき、第1装飾図柄は、低速から徐々に速度を上げて高速の図柄変動となる（低速→中速→高速となる）。他方、第2装飾図柄は、図柄変動の速度は一定であり、常に高速の図柄変動である。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに高速となり、第1装飾図柄、第2装飾図柄でリーチが形成された際、第1装飾図柄では、中図柄が低速の図柄変動となり、第2装飾図柄では、中図柄は高速の図柄変動である。その後、スーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにリーチを形成している左図柄と右図柄は停止（又は仮停止）しており、中図柄のみが高速で図柄変動している。スーパーリーチ演出が終了した後、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「686」）で確定停止されている。なお、本図においてスーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄と第2装飾図柄においてリーチを形成したまま中図柄のみを図柄変動させているが、これに限られず、スーパーリーチ演出の実行中又は特定のスーパーリーチ演出の実行中においては、全ての第1装飾図柄、全ての第2装飾図柄を図柄変動させるようにしてもよい。なお、第2装飾図柄においても複数の変動速度を備えるようにしてもよく、この場合、第2装飾図柄は第1装飾図柄よりも変動速度の変化が行われ難くするのが好適である。例えば、第2装飾図柄では低速は用いないが中速は用いる等である（なお、第1装飾図柄は、低速・中速・高速を用いる）。また、第2装飾図柄は途中で仮停止しないよう構成することも可能であり、具体的には、常に高速又は停止（確定停止）とする構成、又は、高速と中速と停止（確定停止）とする構成等である。

【1002】

ここで、時間短縮遊技状態における擬似連図柄及び発展図柄について補足しておく。時間短縮遊技状態においては、擬似連図柄や発展図柄を表示し得るよう構成してもよいが、擬似連図柄や発展図柄を表示し得ないよう構成する方がより好適である。なぜなら、時間短縮遊技状態では、通常状態（非時間短縮遊技状態）よりも相対的に変動時間が短くなっており、1変動内において当り（大当り、小当り）を示唆する演出が少なくなっている。擬似連図柄や発展図柄を表示する場合には、相対的に変動時間が長いものを選択していることになるため、大当りまたは小当り間（ある大当り遊技または小当り遊技終了後から次の大当り遊技または小当り遊技開始までの期間）が間延びしてしまい、連荘中に出現が増加する速度が遅くなってしまふ。また、このように、時間短縮遊技状態では、短い変動時間

10

20

30

40

50

が選択され易く、演出量も少なくなっていることから、第1装飾図柄自体や第1装飾図柄の変動態様も簡易でよく、第2要素(数字)のみで構成されているのが好適である。

【1003】

次に、図113は、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。(b)その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像(当該保留画像、当該保留表示、当該保留等と称することがある)が表示され、ハズレとなる図柄変動が開始される。なお、保留表示(保留画像と称することがある)と保留消化伝達画像とを総称して変動権利画像と称することがある。また、第1保留表示と第2保留表示とを総称して、保留表示と称することがあり、第1保留表示と第2保留表示と保留消化伝達画像との複数又は全てを変動権利画像と称することがある。

10

【1004】

＜電源断が発生しなかった場合＞

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

20

【1005】

＜電源が発生した場合＞

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

30

【1006】

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

40

【1007】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後には電源復帰時専用の停止図柄として、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「711」が表示され、第2装飾図柄で「数字」の「711」が表示される。即ち、電源復帰後以外においては、第1装飾図柄においても第2装飾図柄においてもハズレ図柄として「711」は停止表示しない(停止図柄として選択されない)よう構成されている。変形例として、このハズレ図柄「

50

「7 1 1」は電源復帰後以外にも停止表示するよう構成してもよい。但し、いずれにおいても、電源復帰後に表示されるハズレ図柄は、3桁のうち2つまでが同一の数字である又は3桁それぞれの数字が異なる数字であることが望ましく、リーチ態様（例えば、「7 2 7」、「2 3 2」などの左図柄と右図柄とが同一の数字）や、当り態様（例えば、「7 7 7」、「2 2 2」など3つの図柄が同一の数字）ではないことが望ましい。

【1008】

また、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「7 1 1」が表示されるタイミング及び第2装飾図柄で「数字」の「7 1 1」が表示されるタイミングとしては、主遊技図柄の確定停止タイミング（確定停止が開始したタイミング）とする。この場合、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が表示されたタイミングでは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄は停止表示していることになる。また、前述したとおり、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「7 1 1」が表示されるタイミング及び第2装飾図柄で「数字」の「7 1 1」が表示されるタイミングとして、主遊技図柄が確定停止した後に次の図柄変動が開始するタイミング（第1装飾図柄が変動開始するタイミング）としてもよい。この場合、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が表示されたタイミングでは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄は（停止表示を介さずに）変動開始していることになる。

【1009】

なお、同図にて詳述した電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合とでは、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止態様は、いずれも「8 1 7」となる予定であったが、電源断が発生した場合には、電源断時専用の「7 1 1」が表示されるよう構成されている。即ち、予定されている第1装飾図柄と第2装飾図柄との停止図柄は、変動中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで、異なる停止図柄（主遊技図柄が停止した後の表示態様）が表示され得るよう構成されている。

【1010】

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

【1011】

なお、図113の（a）に記載したように、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて図柄変動が開始した場合を例示しているが、これには限定されず、他の遊技状態においても同図に例示する構成を適用可能である。同様に、図113以外の図において遊技状態に記載している場合においても、あくまで一例であり、他の遊技状態にも適用可能であることを補足しておく。

【1012】

次に、図114は、当り（大当り、小当り）変動の実行中に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様（表示形式と称することがある）は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様（表示形式と称することがある）は「数字」のみとなっている。（b）その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像が表示され、当り（大当り、小当り）となる図柄変動が開始される。

【1013】

ここで、第1装飾図柄又は第2装飾図柄の表示形式とは、「数字」、「数字+キャラクタ」などであり、「数字」の「7 7 7」と「数字」の「6 6 6」とでは表示形式が同一であり、「数字」の「7 7 7」と「数字+キャラクタ」と「7 7 7」とでは表示形式が異なることとなる。

【1014】

<電源断が発生しなかった場合>

(c) その後、第1装飾図柄が当り(大当り、小当り)図柄である「数字+キャラクタ」の「777」にて停止表示し、第2装飾図柄が当り(大当り、小当り)図柄である「数字」の「777」にて停止表示する。(d) その後、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が開始される。当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、「数字+キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、1桁の数字(例えば、「777」で当り(大当り、小当り)した場合は「7」のみ、「222」で当り(大当り、小当り)した場合は「2」のみ、など)としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。(e) その後、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が終了すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが当り(大当り、小当り)図柄である「数字」のみの「777」で表示され、その後保留が消化されて次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の図柄変動が開始した場合には、「777」の装飾図柄(第1装飾図柄と第2装飾図柄、第1装飾図柄のみであってもよい)が変動開始することとなる。当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了後は、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される(表示形式は「数字」のみとなっている)。尚、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。

【1015】

<電源断が発生した場合>

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

【1016】

(h) その後、実行されていた当り(大当り、小当り)となる図柄変動が終了し、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が実行されることとなる。当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が開始されると、電源断時専用の停止態様である「711」にて、第1装飾図柄が表示される。当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、表示形式が「数字+キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、代わりに記号(例えば「?」や「???」など)としてもよいし、もしくは、第1装飾図柄や「?」(「???」)などを一切表示しない仕様としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。(g)その後、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が終了し、保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の図柄変動が開始した場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とで「数字」のみの「711」の装飾図柄が変動開始することとなる(第1装飾図柄のみであってもよい)。当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了後は、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される。尚、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。また、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中の演出(大当り演出または小当り演出)については、電源断が発生しなかった場合は、当り(大当り、小当り)種別(10R大当りであるか、4R大当りであるか、または小当りであるか)に応じて演出が相違する(電源断が発生しなかった場合の10R大当りは当り演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当りは当り演出Bとなり、電源断が発生しなかった場合の小当りは当り演出Cとなる)。

10

20

30

40

50

出Cとなる)が、電源断が発生した場合は、当り(大当り、小当り)種別(大当り、小当り図柄としてもよい)に関係なく大当り演出同士が同じとなり、また、大当り演出と小当り演出も同一となる(電源断が発生した場合の10R大当り、電源断が発生した場合の4R大当り、電源断が発生した場合の小当りは当り演出Dとなる)ことが好適である。

【1017】

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

10

【1018】

また、同図においては、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中に第1装飾図柄を表示し第2装飾図柄が非表示とするよう構成したが、これには限定されず、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)開始前に3つ揃った「7」図柄を、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中に1つのみ表示するよう構成してもよい。なお、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)中に第1装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第1装飾図柄ではなく新たな表示態様(表示形式)の第3装飾図柄(例えば、第1装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第3装飾図柄の「数字」はローマ数字である)を表示するよう構成してもよい。

20

【1019】

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

30

【1020】

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

40

【1021】

図113と図114にて詳述したように、所定の遊技状態(例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態)にて実行された図柄変動の実行中に電源断が発生した場合には、当り(大当り、小当り)となる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合と、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合とで、電源復帰後の次回の変動開始時(又は、次回の変動開始直前、保留消化直前)には、第1装飾図柄においても第2装飾図柄においても同一の図柄組合せ(数字の組合せ)が表示される(同図においては「711」)よう構成されているが、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)は相違し得るよう構成されている。より具体的には、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図

50

113の(f)、(g)に図示するように、「数字+キャラクタ」で構成される表示態様(表示形式)であり、当り(大当り、小当り)となる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図114の(j)に図示するように、「数字」のみで構成される表示態様(表示形式)となっている。尚、第2装飾図柄については、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、当り(大当り、小当り)となる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、電源復帰後(電源復帰後の次回の変動開始時、次回の変動開始直前、保留消化直前など)における第2装飾図柄の表示態様(表示形式)も図柄組合せ(数字の組合せ)も同一となる。

【1022】

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

【1023】

なお、図113及び図114にて詳述した同一の遊技状態とは、時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態や限定頻度状態(変動パターンに関する遊技状態)などの主制御基板Mが制御するいずれの状態に適用してもよいし、演出モードなどの副制御基板Sが制御するいずれの状態に適用してもよい。

【1024】

次に、図115は、当り(大当り、小当り)変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している。なお、先読み演出は実行されていない、換言すると、保留内にトリガ保留が存在していない。(b)その後、所定のタイミングにて図柄変動中の予告演出として当り(大当り、小当り)確定演出が実行される。同図における予告演出とは、先読み演出とは異なる演出であり、実行中の図柄変動の結果に対する示唆を行う演出である。また、当り(大当り、小当り)確定演出とは、当り(大当り、小当り)となる予定が確定的である旨を報知する演出であり、同図においては、「虹!」が表示されることとなる。即ち、図柄変動中に予告演出として当り(大当り、小当り)確定演出が実行された場合には、当該図柄変動の結果として当り(大当り、小当り)図柄が停止表示することが確定的となる。なお、当り(大当り、小当り)確定演出が実行された場合に、その後1000/1000で当り(大当り、小当り)となることを確定的としてもよいし、当り(大当り、小当り)確定演出が実行された場合に、その後999/1000(1に限りなく近似した確率)で当り(大当り、小当り)となることを確定的としてもよい。また、同図における予告演出を、当該変動予告演出や非先読み予告演出等と称してもよい。

【1025】

(c)その後、図柄変動中の予告演出として当り(大当り、小当り)確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生する。(d)その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない(非表示となり、画面復帰中の文字が表示される)。(e)その後、主遊技図柄が当り(大当り、小当り)図柄(当りに対応した「7A」)にて停止表示して、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が実行開始される。当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)が開始

する（又は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始デモ時間が開始する）ときに、演出表示装置SGでは画面復帰中の文字が消去され、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中の画面表示に切り替わる。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中においては、第1装飾図柄として電源復帰時専用の「7 1 1」を表示して、第2装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、「?」や「???」を、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に表示するよう構成してもよいし、もしくは、第1装飾図柄や「?」（「???」）などを一切表示しない仕様としてもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中の演出（大当り演出または小当り演出）については、電源断が発生しなかった場合は、当り（大当り、小当り）種別（10R大当りであるか、4R大当りであるか、または小当りであるか）に応じて演出が相違する（電源断が発生しなかった場合の10R大当りは当り演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当りは当り演出Bとなり、電源断が発生しなかった場合の小当りは当り演出Cとなる）が、電源断が発生した場合は、当り（大当り、小当り）種別（大当り、小当り図柄としてもよい）に関係なく大当り演出同士が同じとなり、また、大当り演出と小当り演出も同一となる（電源断が発生した場合の10R大当り、電源断が発生した場合の4R大当り、電源断が発生した場合の小当りは当り演出Dとなる）ことが好適である。

【1026】

（f）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が終了し、新たに保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。当該次の図柄変動の開始時（又は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後且つ図柄変動開始前）においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、電源復帰時専用の「7 1 1」が「数字」にて表示されることとなる。なお、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する場合を例示している。

【1027】

次に、図116は、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに保留が生起し保留数が3となり、当該新たに生起した保留画像に対して、先読み演出として保留変化演出である当り（大当り、小当り）確定演出が実行される（同図における「☆」表示）。（b）その後、同一の図柄変動中に電源断が発生する。なお、先読み演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行された場合は、実行中の図柄変動（又は、実行開始された図柄変動）が当り（大当り、小当り）となることを報知するわけではなく、先読み演出の対象となる図柄変動、換言すると、トリガ保留に係る図柄変動が当り（大当り、小当り）となることが確定的である旨を報知している。

【1028】

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

開するよう構成してもよい。また、保留消化伝達画像の表示態様についても、先読み演出として実行された当り（大当り、小当り）確定演出である保留画像の表示態様とは異なる表示態様（例えば、「●」表示）としてもよい。

【1029】

（e）その後、当り（大当り、小当り）確定演出の対象となった図柄変動が終了し、当り（大当り、小当り）図柄（当りに対応した「7A」）が停止表示する。非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における当り（大当り、小当り）図柄の停止表示であるため、第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」の表示態様（表示形式）にて「777」が停止表示し、第2装飾図柄は「数字」の表示態様（表示形式）にて「777」が停止表示している。（f）当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中においては、第1装飾図柄として「777」を表示して、第2装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前に3つ揃った「7」図柄を、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に1つのみ表示するよう構成してもよい。

10

【1030】

（g）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が終了する。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後且つ図柄変動開始前においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、実行していた当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）に係る当り（大当り、小当り）図柄の「777」が「数字」にて表示されることとなる。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「777」は「数字」にて表示されている。

20

【1031】

このように、先読み演出として、当り（大当り、小当り）確定演出が実行され、当り（大当り、小当り）確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生した場合には、その後実行される当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後の停止図柄は「777」であり、電源復帰時専用の図柄組合せではないよう構成されている。

30

【1032】

図115及び図116にて詳述したように、大当り変動または小当り変動にて当り（大当り、小当り）確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後の第1装飾図柄は電源復帰時専用の数字の組合せにて表示される一方、先読み演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後の第1装飾図柄は電源復帰時専用の表示対応ではなく、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前に停止表示した当り（大当り、小当り）図柄となり得るよう構成されている。このように構成することにより、当該変動で当り（大当り、小当り）となる場合には、電源断が発生した場合にも、すぐに当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が開始されるため電源断が発生したことを優先的に報知するために電源断時専用の数字の組合せにて第1装飾図柄を表示し、所定回数の図柄変動を実行した後に当り（大当り、小当り）となる場合には、電源断が発生した場合には、電源復帰後から当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了までの期間が長い場合、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後に当り（大当り、小当り）図柄にて第1装飾図柄を表示するよう構成することで、遊技の状況に合わせて、電源断が発生したことを優先的に報知する場合と当り（大当り、小当り）が実行されたことを優先的に報知する場合とを使い分けることができる。

40

【1033】

なお、図116において、先読み演出の一例として、保留変化演出を例示したが、本例に適用可能な先読み演出はこれには限定されず、背景変化を伴う先読みゾーン演出（具体的

50

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

【1034】

次に、図117は、役物演出実行時に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示し、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行されている（図柄変動開始時から30秒後に実行開始される）。なお、スーパーリーチ演出が実行されているため、第1装飾図柄は演出表示装置の右上段にて左図柄と右図柄とがテンパイ状態で変動表示している、また、第2装飾図柄は、テンパイせずにすべての図柄が変動表示している。（b）その後、スーパーリーチ演出として、主人公の攻撃が敵キャラにヒットし、役物演出（可動役物の駆動を伴う演出）が実行される（図柄変動開始時から50秒後に実行開始される）。このように、同図における役物演出は、実行中の図柄変動が当り（大当り、小当り）となることを遊技者に確定的に報知する役割を担っている。

【1035】

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

【1036】

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

ず、本例に係るすべての実施形態又は構成に適用可能であることを補足しておく。

【1037】

(c) その後、敵キャラが倒される演出を実行し、第1装飾図柄、第2装飾図柄共に当り（大当り、小当り）図柄が表示することとなる。図示していないが、この後、第1装飾図柄については、図116の(e)で示したような態様にて（拡大され且つ「数字+キャラクタ」の表示形式にて）表示され、第2装飾図柄の表示サイズや表示態様（表示形式）は変わらず、そのうえで第1装飾図柄及び第2装飾図柄が確定停止するよう構成されている。

【1038】

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

10

【1039】

ここで、同図における動作チェック時の可動役物は、「初期位置→演出表示装置SGの前方の所定位置にて2秒停止→初期位置」のように駆動することとなり、動作チェックの実行中は第1装飾図柄と第2装飾図柄とが非表示となっている（演出表示装置SGに画面復帰中と表示）。また、動作チェックが開始してから終了するまでの時間は10秒となっている。

【1040】

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

20

【1041】

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

【1042】

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

30

(1) 図柄変動中に電源断が発生する

(2) 電源復帰する

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

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

上記のように構成してもよい。上記のように構成した場合、(4)における新たな図柄変動にて、図117における(a)～(c)のような演出を実行する場合、動作チェックは新たな図柄変動が開始してから10秒以内に完了するため（新たな図柄変動の前の図柄変動中に電源復帰且つ動作チェックを開始するため）、動作チェックはスーパーリーチ演出（バトル演出）と重複して実行されることがなく、更には、動作チェックは役物演出とも重複して実行されることがない。

40

【1043】

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

50

【1044】

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

10

【1045】

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

20

【1046】

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

【1047】

また、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合を例示したが、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

30

【1048】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（1）第1装飾図柄がリーチ（「7↓7」）となり、その後、リーチハズレにて停止表示する（「787」）。

40

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

（3）待機中ムービーの表示中に電源断が発生し、その後、電源復帰すると、待機中ムービーは表示されておらず、第1装飾図柄が電源復帰時専用の停止図柄（例えば、「711」）にて表示されている（第2装飾図柄も「711」で表示されている）。

（4）待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、電源復帰後の第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」の「711」が表示され（

50

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

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

【1049】

次に、図118は、電源断に関するイメージ図である。

【1050】

<非時間短縮遊技状態の場合>

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

【1051】

<時間短縮遊技状態の場合>

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

【1052】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合と、時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合とを比較しているが、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよい。また、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、図113の(e)のような電源復帰画面が表示されないよう構成してもよい。もしくは、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に

10

20

30

40

50

電源復帰した場合、図 1 1 3 の (e) のような電源復帰画面が表示されるが、装飾図柄が変動表示している状態で電源断後に電源復帰した場合と比較して、その表示時間が短くなるよう構成してもよい。

【1053】

また、非時間短縮遊技状態において、電源断前と電源復帰後とで第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）が異なる構成について例示したが、図柄組合せ（数字の組合せ）のみが異なるよう構成してもよいし、図柄組合せ（数字の組合せ）と表示態様（表示形式）の双方が異なるよう構成してもよい。また、表示態様（表示形式）が異なる構成として、「数字」と「数字＋キャラクタ」とを例示したが、これには限定されず、キャラクタのデザインや、キャラクタの種類、数字の色、算用数字であるか漢数字であるか、大きさ、等の相違を表示態様が異なることとしてもよい（他の構成についても同様に適用可能である）。また、同図における時間短縮遊技状態にて電源断が発生した場合において、電源断発生前と電源復帰後とで、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一であるが、図柄組合せ（数字の組合せ）は相違するよう構成してもよい（例えば、電源断前：「2 8 3」、電源復帰後：「7 1 1」）。

【1054】

また、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）では、演出ステージ（演出モードともいう）を複数種類用意し、その演出ステージに応じて第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）を異ならせるよう構成してもよい。一例としては、図 9 7 に示すように少なくとも演出ステージ A と演出ステージ B を有し、演出ステージ A から演出ステージ B へと変化可能に（移行可能に）構成してもよく、この場合、演出ステージ A では「数字＋キャラクタ A」で、演出ステージ B では「数字＋キャラクタ B」のように、「数字」は共通形式であるが、「キャラクタ」の種別（表示内容）が異なるよう構成してもよい（「キャラクタ A」はキャラクタ種別 A である動物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「象」が該当し、「キャラクタ B」はキャラクタ種別 B である果物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「スイカ」が該当する、また、第 2 装飾図柄の表示態様（表示形式）は、演出ステージ A でも演出ステージ B でも同じである）。一方、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）では、演出ステージを演出ステージ C の 1 種類とし、演出ステージ C は「数字」のみの表示態様（表示形式）とするよう構成してもよい。ここで、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは必ず演出ステージ A となるように構成すると、演出ステージ B にて第 1 装飾図柄が「数字＋キャラクタ B」で「7 1 1」と停止表示されている状態で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字＋キャラクタ B」で「7 1 1」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージ C にて第 1 装飾図柄が「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されている状態で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ C が維持され且つ第 1 装飾図柄は「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されることとなる。同様に、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、演出ステージは必ず演出ステージ A となるよう構成すると、演出ステージ B にて第 1 装飾図柄が「数字＋キャラクタ B」で「2 8 3」と停止表示されている状態で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字＋キャラクタ B」で「7 1 1」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージ C にて第 1 装飾図柄が「数字」のみで「2 8 3」と停止表示されている状態で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ C が維持され且つ第 1 装飾図柄は「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されることとなる。このような遊技状態と演出ステージと第 1 装飾図柄（及び第 2 装飾図柄）の関係性は、本例に係るすべての構成に適用可能であることを補足しておく。なお、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合であって、演出ステージは必ず演出ステージ A となるよ

10

20

30

40

50

う構成した場合、演出ステージ B にて第 1 装飾図柄が「数字＋キャラクタ B」で「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージ A となり且つ第 1 装飾図柄が「数字＋キャラクタ A」で「7 1 1」と停止表示されてもよい。

【1055】

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

10

【1056】

次に、図 119 は、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。同図においては、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行し、時短回数が 100 回付与される場合について例示している。

20

【1057】

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

【1058】

（b）その後、時間短縮遊技状態における最終変動として 100 回目の図柄変動が開始する。（c）その後、当該時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生する。

30

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

40

【1059】

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

50

【1060】

また、遊技者が右打ちにて遊技球を発射して主遊技図柄が変動を開始するまでには時間を要するため、時間短縮遊技状態にて電源断が発生し、電源復帰した場合には、第1装飾図柄の表示よりも右打ち指示表示を先に表示するよう構成することにより、電源断が発生した場合、装飾図柄を再表示させることよりも適切な発射位置を遊技者に教えることを優先することで、その後の遊技をスムーズに進行させることができる。

【1061】

なお、図119においては、電源復帰後の第2装飾図柄の再表示タイミングは、右打ち指示表示の再表示タイミングよりも前であってもよいし、右打ち指示表示の再表示タイミングと略同一であってもよいし、第1装飾図柄の再表示タイミングと略同一であってもよい。また、前述したとおり、非時間短縮遊技状態における演出モードと時間短縮遊技状態における演出モードとを相違させてもよい。そのように構成すると、電源断が発生しなかった場合、時間短縮遊技状態の最終変動である100回転目の第1装飾図柄が仮停止するまでは、時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ時間短縮遊技状態である）に、時間短縮遊技状態ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後に第1装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第1装飾図柄の仮停止時には変動中であつた第2装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）を維持するよう構成してもよい（この場合、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は変化しない）。

【1062】

また、図119においては、（e）のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示された後、時間経過では表示態様（表示形式）が変化せず、その後新たに保留が生起して図柄変動が開始するときに、非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）にて第1装飾図柄が表示されるよう構成してもよい。

【1063】

また、図119においては、（c）のタイミングの後に（d）を経由せずに、（e）のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示されるように構成してもよい。また、（e）の後のタイミング（変動固定時間の経過後のタイミング）で、遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に切り替わったことに基づいて、左打ち指示表示がされるように構成し、該左打ち指示表示は（f）のタイミング以降、つまりは非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動が開始した直後、所定時間継続して表示してから消去してもよい。その際の表示プライオリティは、左打ち指示表示＞第2装飾図柄＞第2保留表示＞第1装飾図柄の順となるよう構成されている。なお、左打ち指示表示は、図90に示した左打ち警告表示と同じまたは類似する画像オブジェクトによって構成されている。なお、上記は電源断が発生し且つ電源復帰した場合における左打ち指示表示について述べたが、図119とは異なり、電源断が行われないうちに時間短縮遊技状態の99回目、100回目、そしてその後の非時間短縮遊技状態へと進行する場合であっても、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動）の開始直後において、左打ち指示表示がされるよう構成してもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態の100回転目に電源断が発生し且つ電源復帰した場合は、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動）の開始直後であっても、左打ち指示表示をしないよう構成しても良い。

【1064】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（1）保留が生起しておらず、装飾図柄が停止表示している。

（2）電源断が発生する。

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

柄とが非表示となる。

(4) 演出表示装置に画面復帰中と表示されている状況にて、新たに保留が生起し、主遊技図柄が変動開始するが、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが非表示のままとなる。

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

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

上記のように構成してもよい。

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

【1065】

次に、図120は、エラー発生時の演出表示装置SGにおける表示プライオリティ(表示優先度)に関する構成である。なお、表示プライオリティが高いとは、遊技者から見て前面側(前面レイヤー)に表示されていることであり、表示プライオリティが低いとは、遊技者から見て後面側(後面レイヤー)に表示されていることである。

【1066】

まず、(a)受け皿(上皿)満タン異常が検出され、「球を抜いてください」とのエラー表示が演出表示装置SGに表示される。また、当該エラー表示は、第1装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、第1装飾図柄よりもエラー表示の方が高くなっている。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「数字+キャラクタ」にて「711」と表示されている第1装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示されている。また、エラー表示の表示領域は第2装飾図柄の表示領域と重複しない。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「711」と表示されている第2装飾図柄の表示と表示領域が重複していない。

【1067】

その後、(b)十字ボタンSB-2が操作(右ボタンの操作でも左ボタンの操作でもよい)されたことにより、音量調整画面が表示される。この音量調整画面を表示する十字ボタンSB-2の操作では、右ボタン操作であっても左ボタン操作であっても、音量調整はされない(つまり、音量調整画面を表示するだけである)。変形例としては、右ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階大きくなり、左ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階小さくなるよう構成してもよい。音量調整画面が表示されている状況にて、音量調整画面の表示中における十字ボタンSB-2の操作に基づいて音量調整が可能となっている(例えば、十字ボタンSB-2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなり、十字ボタンSB-2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなる)。また、音量調整画面は、第1装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから「エラー表示→音量調整画面→第1装飾図柄」となっている。即ち、音量調整画面が表示されることによって、「数字+キャラクタ」にて「711」と表示されている第1装飾図柄の表示の一部が視認不可能となる一方、「球を抜いてください」とのエラー表示はすべて視認できるように構成されている。また、音量調整画面が表示されている状況にて、十字ボタンSB-2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなったときや、十字ボタンSB-2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなったときには、変化後の音量のレベルが認識できるような音をスピーカから出力するよう構成してもよい(十字ボタンSB-2の右ボタン又は左ボタンを操作する毎に出力され得る)。

【1068】

このように、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常の発生中、換言すると、エラー表示と第1装飾図柄と第2装飾図柄とが表示されている状況にて、十字ボタンS B - 2を操作することで音量調整画面が表示される、換言すると、受け皿（上皿）満タン異常の発生中においても、音量調整が可能となっている。なお、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常が発生している場合について例示したが、あくまで一例であり、他のエラーが発生している状況に適用してもよい。また、すべてのエラーの発生中に同図のように作用する必要はなく、発生しているエラーの種類によっては、同図とは異なる作用（例えば、エラーの発生中に十字ボタンS B - 2を操作しても音量調整画面が表示されず音量調整ができない）となるよう構成してもよい。

【1069】

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

【1070】

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

【1071】

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

【1072】

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

【1073】

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

【1074】

なお、確定停止するときとは、確定停止する直前の仮停止時であってもよく、具体的には、「第1装飾図柄が変動中→第1装飾図柄が仮停止→停止音を出力→揺れ変動が行われる

10

20

30

40

50

→第1装飾図柄が確定停止」のように作用する。また、仮停止するときとは、擬似連変動に関する特殊図柄の仮停止時などに適用してもよい。

【1075】

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

【1076】

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

【1077】

なお、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【1078】

次に、図121は、ボタン演出実行時の演出表示装置SGにおける表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。まず、（a）保留数が2個であり、第1装飾図柄と第2装飾図柄が変動している。その後、（b）当該変動の所定のタイミングで、ボタン演出が実行され、操作示唆画像（液晶画面の略中央に「PUSH」と記載されたボタン画像）が演出表示装置SGに表示される。操作示唆画像は、第1装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、操作指示画像の方が第1装飾図柄よりも高くなっている。また、操作示唆画像と第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。

【1079】

<パターン1>

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

【1080】

<パターン2>

前述した（b）の後、（d）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタンSBの有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における

10

20

30

40

50

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

10

【1081】

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

20

【1082】

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

【1083】

次に、図122は、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）と変動パターンに関する構成である。同図における構成では、前述した限定頻度状態として、限定頻度状態A（変動パターンテーブルAを参照する状態）と限定頻度状態B（変動パターンテーブルBを参照する状態）とを有しており、限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する状態として通常状態（通常変動パターンテーブルを参照する状態）を有している。

30

【1084】

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

40

50

合に使用する限定頻度状態 A 1 2（変動パターンテーブル A 1 2）、保留数が「3」、「4」の場合に使用する限定頻度状態 A 3 4（変動パターンテーブル A 3 4）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： 0～499→変動時間：3秒

乱数：500～799→変動時間：5秒

乱数：800～999→変動時間：10秒

<当り時>

乱数： 0～299→変動時間：3秒

乱数：300～499→変動時間：5秒

乱数：500～999→変動時間：10秒

【1085】

その後、当り（大当り、小当り）に当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が50回実行され、遊技状態は時間短縮遊技状態のままであるが、変動パターンに関する状態が限定頻度状態 A から限定頻度状態 B に切り替わる。第1装飾図柄は「数字」にて「617」が表示されているままである。また、限定頻度状態 B においては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動においては、第2主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B）を用いて変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において限定頻度状態 A（変動パターンテーブル A）を用いない場合は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B）を用いて、変動パターンを決定するように構成する。なお、限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B）は、第2主遊技側の保留数に応じた限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよく、例えば、保留数が「1」の場合に使用する限定頻度状態 B 1（変動パターンテーブル B 1）、保留数が「2」の場合に使用する限定頻度状態 B 2（変動パターンテーブル B 2）、保留数が「3」の場合に使用する限定頻度状態 B 3（変動パターンテーブル B 3）、保留数が「4」の場合に使用する限定頻度状態 B 4（変動パターンテーブル B 4）等のように個別に限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する限定頻度状態 B 1 2（変動パターンテーブル B 1 2）、保留数が「3」、「4」の場合に使用する限定頻度状態 B 3 4（変動パターンテーブル B 3 4）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数： 0～299→変動時間：3秒

乱数：300～499→変動時間：5秒

乱数：500～849→変動時間：10秒

乱数：850～919→変動時間：30秒

乱数：920～979→変動時間：60秒

乱数：980～999→変動時間：120秒

<当り時>

乱数： 0～ 99→変動時間：10秒

乱数：100～199→変動時間：30秒

乱数：200～399→変動時間：60秒

乱数：400～999→変動時間：120秒

【1086】

その後、当り（大当り、小当り）に当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が50回実行され、時間短縮遊技状態が終了して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となり、変動パターンに関する状態が限定頻度状態 B から通常状態（限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する通常状態である通常変動パターンテーブル）に切り替わる。第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」にて「617」が表示されることとなる。また、通常状態においては、変動パ

ターンは以下のように構成されている。なお、通常状態（通常変動パターンテーブル）は、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けるのが好適である。例えば、保留数が「1」の場合に使用する通常状態1（通常変動パターンテーブル1）、保留数が「2」の場合に使用する通常状態2（通常変動パターンテーブル2）、保留数が「3」の場合に使用する通常状態3（通常変動パターンテーブル3）、保留数が「4」の場合に使用する通常状態4（通常変動パターンテーブル4）等のように個別に通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する通常状態12（通常変動パターンテーブル12）、保留数が「3」、「4」の場合に使用する通常状態34（通常変動パターンテーブル34）等のように一部の保留数で共通する通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよい。

10

<ハズレ時>

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

<当り時>

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

20

【1087】

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

【1088】

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

30

【1089】

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

40

【1090】

なお、同図においては、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は、遊技状態（時間短縮遊技状態であるか否か）や変動パターンに関する状態（限定頻度状態であるか否か）などに拘らず、すべて「数字」となっている。また、限定頻度状態A及び限定頻度状態Bにて表示可能な特殊演出である「時短残り回数示唆演出」を有し、限定頻度状態A及び限定頻度状態Bの特定の区切り変動（例えば、時間短縮遊技状態の残り回数が10の倍数となる契機の変動であり、10変動目、20変動目、・・・、80変動目、90変動目）、及び／

50

又は時間短縮遊技状態の残り回数が所定回数（例えば10回）以下になった場合の毎変動にて「時短回数残り〇〇回!」といった表示を行う。この「時短残り回数示唆演出」は、非時間短縮遊技状態では表示されない。また、この「時短残り回数示唆演出」は、第1装飾図柄と重複するが第2装飾図柄とは重複しない程度に大きく表示される。なお、表示プライオリティは、時短残り回数示唆演出>第1装飾図柄であることが好適である。但し、表示プライオリティは、当否判定結果の報知を優先すべく、第1装飾図柄>時短残り回数示唆演出としてもよい。

【1091】

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

【1092】

なお、同図における、（a）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、（b）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bとは同じ背景演出（または、演出モード）であるが、（c）非時間短縮遊技状態且つ通常状態では異なる背景演出（または、演出モード）となるよう構成している。この場合、限定頻度状態Bにおける最終変動の第1装飾図柄が仮停止するまでは、限定頻度状態B（時間短縮遊技状態）に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ限定頻度状態Bであり時間短縮遊技状態である）に、限定頻度状態B（時間短縮遊技状態）ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後第1装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第1装飾図柄の仮停止時には変動中であつた第2装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）を維持するよう構成してもよい（この場合、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は変化しない）。また、変形例としては、（a）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、（b）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bと、（c）非時間短縮遊技状態且つ通常状態と、でそれぞれ背景演出（または、演出モード）が異なるよう構成してもよい。なお、演出モードとは、演出ステージとも称することがあり、背景画像により示される演出態様である。一例としては、図82等に図示した昼ステージや夜ステージ、図98等に図示したステージAやステージB、前述した演出ステージA、B、Cなど、各実施形態及び変形例に記載した背景・ステージ・モードが演出モードに相当する。即ち、本構成と図98等に図示した構成との双方を採用して構成してもよい。また、これには限定されず、本例に係る演出モード（演出ステージ、背景演出、背景画像）に関する構成については、複数を組み合わせて採用しても何ら問題ない。

【1093】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【1094】

次に、図123は、遊技状態による第1装飾図柄の特徴に関する構成である。

【1095】

<a：時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示されない（「232」であれば停止

10

20

30

40

50

表示され得る)。なお、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)は「数字」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第2主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第1主遊技側の保留が生じたとしても、当該第1主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。また、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄(同図における「続」)が停止表示しないよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合(「7↓7」)には当り(大当り、小当り)となる(ハズレとならない)、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「777」のみが停止表示されるよう構成してもよい。なお、本構成は時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

10

【1096】

<b、c：非時間短縮遊技状態>

(b)非時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄(数字の組み合わせ)として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示される場合があるよう構成されている(「232」も停止表示され得る)。なお、第1装飾図柄の表示態様(表示形式)は「数字+キャラクタ」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第1主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第2主遊技側の保留が生じたとしても、当該第2主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。なお、非時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合(「7↓7」)にもハズレとなる場合がある、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示され得るよう構成してもよい。なお、本構成は非時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

20

【1097】

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

【1098】

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

30

【1099】

また、同図においては、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とを比較しているが、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで比較してもよいし、変動パターンに関する遊技状態(限定頻度状態Aと限定頻度状態B)で比較してもよいし、副制御基板Sが制御する演出モード(演出モードAと演出モードB)とで比較してもよい。なお、演出モードで比較する場合などにおいては、図97にて前述した演出モードに関する構成(ステージA、ステージB)と組合せて構成してもよい。より具体的には、同図における非時間短縮遊技状態(非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態としてもよい)における演出モードを図97におけるステージAとし、同図における時間短縮遊技状態(確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態としてもよい)における演出モードを図97におけるステージBとして、同図の構成と図97の構成の双方を採用してもよい。

40

【1100】

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

50

柄においては、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態においても仮停止図柄として停止表示し得るよう構成してもよい。

【1101】

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

【1102】

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

（1）第1装飾図柄が変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→「777」が仮停止→揺れ変動→確定停止

（2）第1装飾図柄が変動開始→中図柄が特殊図柄の図柄組合せ「6続6」にて仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示→揺れ変動→確定停止

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

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

【1103】

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

【1104】

次に、図124は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における各アクション等の実行タイミングを示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1105】

図124では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図124で示す各アクション等(a)～(n2)の詳細な態様は、図129～図132の(a)～(n2)に対応しているため、図129～図132で詳細を説明する。まず、(a)は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、(b)は、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行するタイミングであり、(c)は、変動表示を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(d)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(e)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(f)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(g)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(h)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(i)は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(j)は、擬似連図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(k)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(l)は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、(m)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション2を実行するタイミングであり、(n)は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(o)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(p)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(q)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(r)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(s)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(t)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後のタイミングであり、(u)は、左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行するタイミングであり、(v)は、左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション1を実行するタイミングであり、(w)は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(x)は、擬似連図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(y)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(z)は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、(a2)は、左列、中列、右列の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション3を実行するタイミングであり、(b2)は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(c2)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(d2)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(e2)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、(f2)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(g2)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、(h2)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後のタイミングであり、(i2)は、左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション2を実行するタイミングであり、(j2)は、左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行するタイミングであり、(k2)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、(l2)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が決めアクションを実行するタイミングであり、(m2)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミングであり、(n2)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止を実行するタイミングである。

【1106】

図124で示す非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動は、(b)のタイミングで第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。そして、(f)～(k)のタイミングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の(l)のタイミングで1回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては(m)のタイミングで2回目の再変動(擬似連)を開始することになる。この1回目の再変動(擬似連)は非リーチ擬似連(テンパイ状態ではない状況における擬似連)と呼ぶ。そして、1回目の再変動(擬似連)の(u)のテンパイアクション1のタイミングから(y)の定位置アクション2までリーチ演出を実行し、(q)～(y)のタイミングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の(z)のタイミングで2回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては(a2)のタイミングで2回目の再変動(擬似連)を開始することになる。この2回目の再変動(擬似連)はリーチ後擬似連(テンパイ状態となった状況の後の擬似連)と呼ぶ。そして、2回目の再変動(擬似連)の(i2)のテンパイアクション2のタイミングから(k2)の定位置アクション3までリーチ演出を実行するように構成されている。また、演出音(BGM)については、(a)～(u)までステージBGMを出力し、(u)～(y)までリーチBGMを出力し、(z)～(i2)までステージBGMを出力し、(i2)～(k2)までリーチBGMを出力し、(l2)～(n2)まで当り(大当り、小当り)BGM(例えば、決めアクションの演出音)を出力するように構成されている。なお、ステージBGMは再変動(擬似連)を契機としてその内容を切り替えてもよく、例えば、(a)～(k)まではステージBGM1、(l)～(u)まではステージBGM2又は擬似連専用BGM1、(z)～(i2)まではステージBGM3又は擬似連専用BGM2を出力してもよい、もしくは、(a)～(k)まではステージBGM1、(l)～(u)まではステージBGM2又は擬似連専用BGM、(z)～(i2)まではステージBGM2又は擬似連専用BGMを出力してもよい。また、(j)や(x)などの擬似連図柄が定位置アクションを行う際には、擬似連図柄表示専用BGMを出力してもよい。

【1107】

図125は、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示したものである。図125の(a3)は、図124の(a)～(n2)とは別の状況であって、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示している。そして、(a3)以降の(b3)～(f3)においても、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態(変動待機状態)が継続している状態を示している。なお、図125の(a3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図125の(a3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。そして、(a3)以降の(b3)～(f3)においても、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態(変動待機状態)が継続している状態を示したが、(b3)～(f3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した

第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよい。さらに、図125の(a3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図125の(a3)として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、当り（大当り、小当り）図柄として「777」等が表示されたタイミングであってもよい。そして、このように構成する場合、(a3)以降の(b3)～(f3)は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、当り（大当り、小当り）図柄として「777」等が表示された状態（変動待機状態）が継続している状態となる。

10

【1108】

20

図125では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図125で示す各アクション等(a3)～(f3)の詳細な態様は、図133の(a3)～(f3)に対応しているため、図133で詳細を説明する。まず、(a3)は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、(b3)は、変動待機状態において音量調整画面、光量調整画面が表示されるタイミングであり、(c3)は、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングであり、(d3)は、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングであり、(e3)は、変動待機状態において待機中ムービーを実行するタイミングであり、(f3)は、第1装飾図柄が変動待機状態中の2回目の揺れアクションを実行するタイミングである。なお、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングを(d3)とし、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングを(c3)としてもよい。

30

【1109】

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

40

【1110】

次に、図126は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、A3の当りのノーマ

50

ルリーチ演出を行うリーチ変動やA 6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図3 1に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1 1 1 1】

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

【1 1 1 2】

また、暫定表示態様として1回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション1のタイミング、その後の2回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション2のタイミングで表示される。その際、特殊図柄は、定位置アクションを実行して表示してもよい。そして、図8 8で示す群予告は、左列及び右列のテンパイアクション2の実行後であって揺れアクション2の実行中の所定のタイミング（例えば、Y 7秒の中間よりも前半のタイミング）で所定時間実行されるが、左列及び右列のテンパイアクション1の実行後であって揺れアクション1の実行中では実行されないように構成されている。また、図9 2で示す保留変化演出は、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション1の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション1までの間（変化タイミング1）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション2までの間（変化タイミング2）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション3までの間（変化タイミング3）に実行可能とされており、変化タイミング1～3の全てのタイミングで保留変化演出を実行してもよいし、いずれか1のタイミングまたはタイミング1～3のうち2のタイミングで保留変化演出を実行してもよい。

【1 1 1 3】

図1 2 6の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

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

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

(1-2) 右列の変動開始時アクションH秒 (H2、H5、H8秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(2) 定位置アクションT秒 (T1~T9秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(2-1) 左列の定位置アクションT秒 (T1、T4、T7秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(2-2) 右列の定位置アクションT秒 (T2、T5、T8秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(3) テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(3-1) 左列のテンパイアクションTP秒 (TP1、TP3秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(3-2) 右列のテンパイアクションTP秒 (TP2、TP4秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(4) 決めアクションK秒 (K1~K3秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(4-1) 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(4-2) 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(5) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1~Y8秒の合計時間)

(5-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(5-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(6) 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1~Y8秒の合計時間)

(6-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(6-2) 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(7) テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1~Y8秒の合計時間)

(7-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(7-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(8) 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間Y秒 (Y1~Y8秒の合計時間)

(8-1) 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(8-2) 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(9) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(9-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(9-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

10

20

30

40

50

- (10) 定位置アクションの合計時間 (T1～T9秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (10-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (10-2) 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (11) テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (11-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (11-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (12) 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (13) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y8秒の合計時間)
- (13-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)
- (13-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)
- (14) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (14-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (14-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (15) 変動開始時アクションH秒 (H1～H9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間
- (16) 定位置アクションT秒 (T1～T9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間
- (17) テンパイアクションTP秒 (TP1～TP4秒のいずれか1つ) < 変動固定時間
- (18) 決めアクションK秒 (K1～K3秒のいずれか1つ) < 変動固定時間
- (19) 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ) > 変動固定時間
- (20) 変動開始時アクションH秒 (H1～H9秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒 (T1～T9秒のいずれか1つ) + テンパイアクションTP秒 (TP1～TP4秒のいずれか1つ) + 決めアクションK秒 (K1～K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間
- (21) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) > 変動固定時間

10

20

30

40

50

(22) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(23) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

なお、上記(15)～(18)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒 (H1～H9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒 (T1～T9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒 (TP1～TP4秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「決めアクションK秒 (K1～K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(3-2)の場合、TP2<Y2、TP2<Y5、TP2<Y8、TP4<Y2、TP4<Y5、TP4<Y8のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。なお、変動固定時間は、第1主遊技図柄の変動固定時間、第2主遊技図柄の変動固定時間であり、合計する概念がないため、単独の時間としている。

【1114】

次に、図127は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動 (例えば、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動) における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1115】

まず、非時間短縮遊技状態において第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH1秒実行する。その後、定位置アクション1をT1秒、揺れアクションをY1秒、変動開始時アクション2をH4秒、定位置アクション2をT4秒、揺れアクションをY3秒、テンパイアクション1をTP1秒、揺れアクション1をY4秒、変動開始時アクション3をH7秒、定位置アクション3をT7秒、揺れアクションをY6秒、テンパイアクション2をTP3秒、揺れアクション2をY7秒実行する。揺れアクション2の後は左列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH2秒、定位置アクション1をT2秒、揺れアクションをY2秒、変動開始時アクション2をH5秒、定位置アクション2をT5秒、テンパイアクション1をTP2秒、揺れアクション1をY5秒、変動開始時アクション3をH8秒、定位置アクション3をT8秒、テンパイアクション2をTP4秒、揺れアクション2をY8秒実行する。揺れアクション2の後は右列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH3秒、定位置アクション1をT3秒、変動開始時アクション2をH6秒、定位置アクション2をT6秒、変動開始時アクション3をH9秒実行する。そして、左列と右列の揺れ変動に合わせて中列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図126に示す当り場合の中列の定位置アクション3、左列、中列、右列の第1装飾図柄の決めアクションを実行しないように

構成している。

【1116】

図127の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

- (1) 変動開始時アクションH秒 (H1～H9秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (1-1) 左列の変動開始時アクションH秒 (H1、H4、H7秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (1-2) 右列の変動開始時アクションH秒 (H2、H5、H8秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (2) 定位置アクションT秒 (T1～T8秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (2-1) 左列の定位置アクションT秒 (T1、T4、T7秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (2-2) 右列の定位置アクションT秒 (T2、T5、T8秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (3) テンパイアクションTP秒 (TP1～TP4秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (3-1) 左列のテンパイアクションTP秒 (TP1、TP3秒のいずれか1つ) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (3-2) 右列のテンパイアクションTP秒 (TP2、TP4秒のいずれか1つ) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (4) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y8秒の合計時間)
- (4-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)
- (4-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)
- (5) 定位置アクションの合計時間 (T1～T8秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y8秒の合計時間)
- (5-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)
- (5-2) 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)
- (6) テンパイアクションの合計時間 (TP1～TP4秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y8秒の合計時間)
- (6-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)
- (6-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)
- (7) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H9秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (7-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)
- (7-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)
- (8) 定位置アクションの合計時間 (T1～T8秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y8秒のいずれか1つ)
- (8-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

10

(10-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H 1、H 4、H 7 秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T 1、T 4、T 7 秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 3 秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間)

(10-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H 2、H 5、H 8 秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T 2、T 5、T 8 秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (T P 2、T P 4 秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間)

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

20

(11-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H 1、H 4、H 7 秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T 1、T 4、T 7 秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 3 秒の合計時間) < 左列の揺れアクション Y 秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ)

(11-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H 2、H 5、H 8 秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T 2、T 5、T 8 秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (T P 2、T P 4 秒の合計時間) < 右列の揺れアクション Y 秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ)

30

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

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

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

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

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

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

40

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

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

なお、上記 (12) ~ (14) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 (H 1 ~ H 9 秒のいずれか 1 つ) > 変動

50

固定時間」、「定位置アクションT秒（T1～T8秒のいずれか1つ）>変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒（TP1～TP4秒のいずれか1つ）>変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、（3-2）の場合、 $TP2 < Y2$ 、 $TP2 < Y5$ 、 $TP2 < Y8$ 、 $TP4 < Y2$ 、 $TP4 < Y5$ 、 $TP4 < Y8$ のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【1117】

次に、図128は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動、リーチ変動）における左・右・中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。また、図128は、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成されており、これら2つの図柄変動は、時系列的に繋がっている前後の図柄変動である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。また、通常の図柄変動、リーチ変動を対象とする場合、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。

【1118】

まず、通常の図柄変動における左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH1秒、定位置アクションをT1秒、揺れアクションをY1秒実行する。その後、左列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH2秒、定位置アクションをT2秒、揺れアクションをY2秒実行する。その後、右列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH3秒、定位置アクションをT3秒、揺れアクションをY3秒実行する。その後、中列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは、図126及び図127における定位置アクションとは異なる態様の定位置アクションを行ってもよい（例えば、図126及び図127における仮停止時の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションであり、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するようなアクションまでも行うアクションである）。なお、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図126の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や当りのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。また、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図127のハズレのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やハズレのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。さらに、図128で示すリーチ変動は、図31に示すグループ2やグループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留としてもよい。この場合、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図128の当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成される。つまり、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図128のリーチ変動に繋がることに限らず、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図126の当りのリーチ変動や図127のハズレのリーチ変動に繋がるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【1119】

図128の通常の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

- (1) 変動開始時アクションH秒 (H1～H3秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y3秒のいずれか1つ)
 - (1-1) 左列の変動開始時アクションH1秒 < 左列の揺れアクションY1秒
 - (1-2) 右列の変動開始時アクションH2秒 < 右列の揺れアクションY2秒
 - (1-3) 中列の変動開始時アクションH3秒 < 中列の揺れアクションY3秒
 - (2) 定位置アクションT秒 (T1～T3秒のいずれか1つ) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y3秒のいずれか1つ)
 - (2-1) 左列の定位置アクションT1秒 < 左列の揺れアクションY1秒
 - (2-2) 右列の定位置アクションT2秒 < 右列の揺れアクションY2秒
 - (2-3) 中列の定位置アクションT3秒 < 中列の揺れアクションY3秒
 - (3) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y3秒の合計時間)
 - (4) 定位置アクションの合計時間 (T1～T3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y3秒の合計時間)
 - (5) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y3秒のいずれか1つ)
 - (6) 定位置アクションの合計時間 (T1～T3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y3秒のいずれか1つ)
 - (7) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H3秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1～Y3秒の合計時間)
 - (8) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H3秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1～Y3秒のいずれか1つ)
 - (8-1) 左列の変動開始時アクションH1秒 + 左列の定位置アクションT1秒 < 左列の揺れアクションY1秒
 - (8-2) 右列の変動開始時アクションH2秒 + 右列の定位置アクションT2秒 < 右列の揺れアクションY2秒
 - (8-3) 中列の変動開始時アクションH3秒 + 中列の定位置アクションT3秒 < 中列の揺れアクションY3秒
 - (9) 変動開始時アクションH秒 (H1～H3秒のいずれか1つ) < 変動固定時間
 - (10) 定位置アクションT秒 (T1～T3秒のいずれか1つ) < 変動固定時間
 - (11) 揺れアクションY秒 (Y1～Y3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間
 - (12) 変動開始時アクションH秒 (H1～H3秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒 (T1～T3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間
 - (13) 変動開始時アクションの合計時間 (H1～H3秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1～T3秒の合計時間) > 変動固定時間
- なお、上記(9)、(10)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒 (H1～H3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒 (T1～T3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(1)の場合、 $H1 < Y1$ 、 $H1 < Y2$ 、 $H1 < Y3$ 、 $H2 < Y1$ 、 $H2 < Y2$ 、 $H2 < Y3$ 、 $H3 < Y1$ 、 $H3 < Y2$ 、 $H3 < Y3$ のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【1120】

次に、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側のリーチ変動における左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH4秒、定位置アクションをT4秒、揺れアクションをY4秒、テンパイアクションをTP1秒、揺れアクション1をY5秒、決めアクションをK

10

20

30

40

50

1 秒実行する。決めアクションの後は左列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、左列の第 1 装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションを H 5 秒、定位置アクションを T 5 秒、テンパイアクションを TP 2 秒、揺れアクションを Y 6 秒、決めアクションを K 2 秒実行する。決めアクションの後は右列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第 1 装飾図柄は、左列および右列の第 1 装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションを H 6 秒、決めアクションを K 3 秒実行する。決めアクションの後は中列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、このリーチ変動は、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミング）している。このように左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させることにより、変動開始時のタイミングにおいて、遊技者に特定の図柄変動が開始した可能性があることを示唆することができるとともに、遊技者に当り（大当り、小当り）の期待度を報知することができる。ここで、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させる場合の変動開始時アクションの態様と、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを同一とする場合の変動開始時アクションの態様とを、異なる態様としても良い（例えば、実行タイミングを相違させる場合は第 1 装飾図柄が縦方向に震えるようなアクションとし、実行タイミングを同一とする場合は第 1 装飾図柄が横方向に震えるようなアクションとする）。なお、このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミングで実行）している例を示したが、通常の図柄変動で示したように、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一であってもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合に、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクションを実行しない例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合は、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクションを実行して中列の第 1 装飾図柄を停止表示させてもよい。ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合の中列の第 1 装飾図柄が定位置アクションの態様は、図 1 2 6 で示した定位置アクション 3 の態様と同じ定位置アクションの態様を実行してもよいし、異なる定位置アクションの態様を実行してもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合について例示したが、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象としてもよく、その場合、図 1 2 6 に示す当りのリーチ変動の場合のように中列の定位置アクション 3 を実行しないように構成するのが好適である。

【1 1 2 1】

また、図 1 2 8 の特定の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

（1）変動開始時アクション H 秒（H 4 ～ H 6 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y 4 ～ Y 6 秒のいずれか 1 つ）

（1 - 1）左列の変動開始時アクション H 4 秒＜左列の揺れアクション Y 秒（Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ）

（1 - 2）右列の変動開始時アクション H 5 秒＜右列の揺れアクション Y 6 秒

（2）定位置アクション T 秒（T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y 4 ～ Y 6 秒のいずれか 1 つ）

（2 - 1）左列の定位置アクション T 4 秒＜左列の揺れアクション Y 秒（Y 4、Y 5 秒の

10

20

30

40

50

いずれか1つ)

(2-2) 右列の定位置アクションT 5秒<右列の揺れアクションY 6秒

(3) テンパイアクションTP秒(TP 1、TP 2秒のいずれか1つ)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

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

(3-2) 右列のテンパイアクションTP 2秒<右列の揺れアクションY 6秒

(4) 決めアクションK秒(K 1~K 3秒のいずれか1つ)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

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

(4-2) 右列の決めアクションK 2秒<右列の揺れアクションY 6秒

(5) 変動開始時アクションの合計時間(H 4~H 6秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間(Y 4~Y 6秒の合計時間)

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

(6) 定位置アクションの合計時間(T 4~T 5秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間(Y 4~Y 6秒の合計時間)

(7) テンパイアクションの合計時間(TP 1、TP 2秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間(Y 4~Y 6秒の合計時間)

(8) 決めアクションの合計時間(K 1~K 3秒の合計時間)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒の合計時間) (9) 変動開始時アクションの合計時間(H 4~H 6秒の合計時間)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

(10) 定位置アクションの合計時間(T 4、T 5秒の合計時間)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

(11) テンパイアクションの合計時間(TP 1、TP 2秒の合計時間)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

(12) 決めアクションの合計時間(K 1~K 3秒の合計時間)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

(13) 変動開始時アクションの合計時間(H 4~H 6秒の合計時間)+定位置アクションの合計時間(T 4、T 5秒の合計時間)+テンパイアクションの合計時間(TP 1、TP 2秒の合計時間)+決めアクションの合計時間(K 1~K 3秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間(Y 4~Y 6秒の合計時間)

(13-1) 左列の変動開始時アクションH 4秒+左列の定位置アクションT 4秒+左列のテンパイアクションTP 1秒+左列の決めアクションK 1秒<左列の揺れアクションの合計時間(Y 4、Y 5秒の合計時間)

(13-2) 右列の変動開始時アクションH 5秒+右列の定位置アクションT 5秒+右列のテンパイアクションTP 2秒+左列の決めアクションK 2秒<右列の揺れアクションY 6秒

(14) 変動開始時アクションの合計時間(H 4~H 6秒の合計時間)+定位置アクションの合計時間(T 4、T 5秒の合計時間)+テンパイアクションの合計時間(TP 1、TP 2秒の合計時間)+決めアクションの合計時間(K 1~K 3秒の合計時間)<揺れアクションY秒(Y 4~Y 6秒のいずれか1つ)

(14-1) 左列の変動開始時アクションH 4秒+左列の定位置アクションT 4秒+左列のテンパイアクションTP 1秒+左列の決めアクションK 1秒<左列の揺れアクションY秒(Y 4、Y 5秒のいずれか1つ)

(15) 変動開始時アクションH秒(H 4~H 6秒のいずれか1つ)<変動固定時間

(16) 定位置アクションT秒(T 4、T 5秒のいずれか1つ)<変動固定時間

(17) テンパイアクションTP秒(TP 1、TP 2秒のいずれか1つ)<変動固定時間

(18) 決めアクションK秒(K 1~K 3秒のいずれか1つ)<変動固定時間

10

20

30

40

50

(19) 揺れアクションY秒(Y4~Y6秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(20) 変動開始時アクションH秒(H4~H6秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒(T4、T5秒のいずれか1つ) + テンパイアクションTP秒(TP1、TP2秒のいずれか1つ) + 決めアクションK秒(K1~K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(21) 変動開始時アクションの合計時間(H4~H6秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間(T4、T5秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間(TP1、TP2秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間(K1~K3秒の合計時間) > 変動固定時間

(22) 変動開始時アクションの合計時間(H4~H6秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間(T4、T5秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間(TP1、TP2秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間(K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒(Y4、Y5秒のいずれか1つ)

なお、上記(15)~(18)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒(H4~H6秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒(T4、T5秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒(TP1、TP2秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「決めアクションK秒(K1~K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(1-1)の場合、 $H4 < Y4$ 、 $H4 < Y5$ のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【1122】

次に、図129は、(a)ハズレ図柄の確定停止から(1)1回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。なお、図129は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動(例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動)における各アクション(b)~(1)を示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1123】

(a)は、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が4、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止していることを示している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第1主遊技側の第1保留表示が4個表示され、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「4」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されている。

【1124】

(b)は、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像(例えば、図中の白い丸の画像オブジェクト)が表示され、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を示している。今回の図柄変動の変動態様は、擬似連を2回伴う図柄変動であって、リーチ演出(ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出)となってから「777」の当り(大当り、小当り)図柄を表示する変動態様であり、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始する際に変動開

10

20

30

40

50

始時アクション1を実行する。この変動開始時アクション1は、第1主遊技図柄の変動表示が開始された直後（例えば、0.1秒後）のタイミングで、（a）で示したハズレ図柄の確定停止している際の左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション1を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション1を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。

【1125】

（c）は、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行した後、拡大された第1装飾図柄は、確定停止していた際の第1装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第1装飾図柄の変動開始から所定時間（例えば、1秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

【1126】

（d）は、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始から所定時間（例えば、1秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【1127】

（e）は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1128】

（f）は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、（a）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、（b）で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するとともに、（b）で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すようなアクションを例示する。また、この定位置アクションとは、異なる定位置アクションの態様として、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。この場合、左列で示した第1要素がヒヨコであればヒヨコが両手を振る定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1129】

（g）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション1を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1130】

(h) は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション1と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列とは異なる定位置アクションを実行する場合は、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するようにしてもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行する場合、左列で示した第1要素のヒヨコが両手を振る定位置アクションとは異なり、第1要素がライオンであるので、ライオンが襲い掛かる定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

10

【1131】

(i) は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。右列の第1装飾図柄は、定位置アクション1を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。そして、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が、左列と右列の第1装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

20

【1132】

(j) は、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション1を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション1を実行する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第1装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション1を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

30

【1133】

(k) は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション1を実行するように構成されている。なお、本実施例では、(j)の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション1を実行し、(k)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行した後に、(l)の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、(j)の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション1を実行した後に、(1)(k)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態（第1装飾図柄が仮停止していない状態）で(l)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2)擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい（例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、1→2→・・・→7→8→1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、1→2→・・・→7→8→NEXT→1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示され

40

50

る第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図129における擬似連図柄に限らず、図131における擬似連図柄や、その他の擬似連図柄に関する記載（図23等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション1を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図23等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【1134】

(l)は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動（擬似連）が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動（擬似連）を開始したり、専用アクション（擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど）が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(l)の擬似連図柄の再変動を実行し、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2を実行した後に、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(l)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2、および、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい（この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である）。

【1135】

次に、図130は、図129に続く状態であって、(m)変動開始時アクション2から(x)擬似連図柄の定位置アクション2までのイメージ図である。まず、(m)は、第1装飾図柄の1回目の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション2を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション2を実行する。この変動開始時アクション2は、再変動が開始された直後（例えば、0.1秒後）のタイミングで、(k)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション2を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の1回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション2を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション2を実行しなくてもよい。

【1136】

(n)は、第1装飾図柄が1回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション2を実行した後、拡大された第1装飾図柄は、確定停止していた際の第1装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するよう構成されている。なお、第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1秒）が

経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

【1137】

(o) は、第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【1138】

(p) は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

10

【1139】

(q) は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行することを示している。この定位置アクション2は、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

20

【1140】

(r) は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション2を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1141】

(s) は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行することを示している。この定位置アクション2は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション2と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【1142】

(t) は、右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後の状態を示している。右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後、右列の第1装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第1装飾図柄は、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示されている。この際、右列の第1装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

40

【1143】

(u) は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション1を示している。(t)において、左列と右列に、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示された後、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄においてテンパイアクション1を実行するように構成されている。このテンパイアクション1は、第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを実行する

50

とともに、図示はしていないが、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類のいずれか）に対応するアクションを実行する定位置アクションを例示する。この例の場合、第1要素がヒヨコであるので、ヒヨコの上下にある殻を吹き飛ばすアクションを実行するようになっているが、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行するようになっている。なお、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させるテンパイアクション1を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1144】

(v) は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄において実行する揺れアクション1を示している。この揺れアクション1は、(u) のテンパイアクション1が実行された後、左列および右列の第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタと第2要素としての「1」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。なお、(u) のテンパイアクション1が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(v) の揺れアクション1を実行するように構成されているが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中に擬似連図柄を仮停止させても良く、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中においてもノーマルリーチ演出中と同様に揺れアクションを行ってもよい。ここで、このスーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1とは異なるように構成されていることが好適である。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1と比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されていることが好適である。

【1145】

(w) は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が、左列と右列の第1装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1146】

(x) は、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション2を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第1装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション2を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

【1147】

次に、図131は、図129、図130に続く状態であって、(y) 中列の第1装飾図柄の定位置アクション2から(j2) 揺れアクション2までのイメージ図である。まず、(y) は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定

位置アクション2を実行するように構成されている。なお、本実施例では、(x)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション2を実行し、(y)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後に、(z)の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、(x)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション2を実行した後に、(1)(y)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態(第1装飾図柄が仮停止していない状態)で(z)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2)擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい(例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、1→2→・・・→7→8→1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、1→2→・・・→7→8→NEXT→1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい)。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図129における擬似連図柄や図131における擬似連図柄に限らず、その他の擬似連図柄に関する記載(図23等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション2を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図23等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【1148】

(z)は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動(擬似連)が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動(擬似連)を開始したり、専用アクション(擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど)が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(z)の擬似連図柄の再変動を実行し、(a2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3を実行した後に、(b2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(c2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(z)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(a2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3、および、(b2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(c2)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい(この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である)。

【1149】

(a2)は、第1装飾図柄が2回目の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション3を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション3を実行する。この変動開始時アクション3は、再変動が開始された直後(例えば、0.1秒後)のタイミングで、(y)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション3を実行する表

10

20

30

40

50

示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション3を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の2回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション3を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション3を実行しなくてもよい。

【1150】

（b2）は、第1装飾図柄が1回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション3を実行した後、拡大された第1装飾図柄は、確定停止していた際の第1装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

10

【1151】

（c2）は、第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【1152】

（d2）は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第1装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

20

【1153】

（e2）は、減速変動を実行しながら左列の「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション3を実行することを示している。この定位置アクション3は、（a）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、（b）で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【1154】

（f2）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション3を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

40

【1155】

（g2）は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション3を実行することを示している。この定位置アクション3は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション3と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1156】

50

(h 2) は、右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 を実行した後の状態を示している。右列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 を実行した後、右列の第 1 装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第 1 装飾図柄は、同じ「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示されている。この際、右列の第 1 装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【1157】

(i 2) は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション 2 を示している。(h 2) において、左列と右列に、同じ「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が表示された後、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄においてテンパイアクション 2 を実行するように構成されている。このテンパイアクション 2 は、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのライオンのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを例示する。なお、左列、右列の第 1 装飾図柄がテンパイアクション 2 を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第 1 装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させるテンパイアクション 2 を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第 1 装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【1158】

(j 2) は、左列の第 1 装飾図柄および右列の第 1 装飾図柄において実行する揺れアクション 2 を示している。この揺れアクション 2 は、(i 2) のテンパイアクション 2 が実行された後、左列および右列の第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのライオンのキャラクタと第 2 要素としての「7」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、(i 2) のテンパイアクション 2 が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行するように構成されており、このノーマルリーチ演出中に(j 2) の揺れアクション 2 を実行し、その後、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展するように構成されている。ここで、(i 2) のテンパイアクション 2 が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(j 2) の揺れアクション 2 を実行するようにしたが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。また、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展せずに、ノーマルリーチ演出を継続してもよい。なお、中列の第 1 装飾図柄は高速変動を実行している。

【1159】

次に、図 132 は、図 129、図 130、図 131 に続く状態であって、(k 2) 中列の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3 から(n 2) 確定停止までのイメージ図である。まず、(k 2) は、(j 2) で左列と右列の第 1 装飾図柄が揺れアクション 2 を実行している状態において、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行することを示している。左列と右列の第 1 装飾図柄がテンパイした状態であって、揺れアクション 2 を実行している状態において、中列に「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第 1 装飾図柄が減速変動し、その後、仮停止される。この中列の第 1 装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第 1 装飾図柄は、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション 3 を実行するように構成されている。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる定位置アクション 3 を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合に、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 を実行する例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合

は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行せずに中列の第1装飾図柄である「7」を停止表示させてもよい。このように構成することにより、ノーマルリーチ演出で当り（大当り、小当り）になる場合、中列の第1装飾図柄の定位置アクションを実行せず、いきなり当り（大当り、小当り）図柄が停止表示するため、遊技者の意表をつく演出を実行することが可能となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、中列の定位置アクション3を実行しないように構成してもよい。例えば、通常背景であるかりーち背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定される場合、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）の図柄変動では、スーパーリーチ背景のため、定位置アクションを実行しないようになっている。そして、当り（大当り、小当り）図柄が停止表示されるとスーパーリーチ背景から通常背景に背景が変更され、その後、第1装飾図柄は揺れ変動（揺れアクション）を実行するように構成されている。このようにスーパーリーチ演出中に定位置アクションを実行しないように構成することで、定位置アクションで邪魔されることなくスーパーリーチ演出を遊技者に見せることができる。

【1160】

（l2）は、リーチ演出とともに左列、右列の第1装飾図柄の揺れアクション2の実行中に中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を伴って仮停止した後、当り（大当り、小当り）図柄が表示され、左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行することを示すものである。この決めアクションは、第1装飾図柄の第1要素としてのカード型の画像オブジェクトを消去し、第1要素としてのライオンのキャラクタを拡大した状態とするアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄が一瞬、発光するように構成されている。なお、決めアクションは、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと異なるように構成されている例を示したが、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと同じであってもよい。また、左列、中列、右列の各第1装飾図柄が決めアクションを実行する表示領域（決め動作の表示領域）として、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる決めアクションを実行する場合は、決め動作の表示領域が、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、（k2）中列の第1装飾図柄の定位置アクション3の実行後に、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行する例を示したが、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後に、スーパーリーチ演出を終了させ、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。それ以外にも、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行せずにスーパーリーチ演出を終了させ（スーパーリーチ演出の表示画面から通常背景の表示画面へと切り替え）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。

【1161】

（m2）は、決めアクションの後に当り（大当り、小当り）図柄が表示された状態で揺れ変動（揺れアクション）を実行することを示している。揺れ変動（揺れアクション）は、確定停止のタイミングまで所定時間（例えば、1秒）実行される。そして、（n2）は、当り（大当り、小当り）図柄が確定停止した状態を示している。確定停止は、変動固定時間が示す時間に亘って第1装飾図柄を確定停止させるように構成されている。

【1162】

また、図129の（i）～図130の（m）で説明したように、左列に「1」の数字+ヒ

ヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動する際には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを実行するように構成されているが、変動開始時アクションを実行しないように構成してもよい。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した際には、既に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行するように構成される。このように構成することで、再変動のタイミングが分かりにくい擬似連の図柄変動において、最初の変動開始時アクション（図129の変動開始時アクション1）のみを強調することができるため、遊技者が容易に特定の図柄変動であることを認識することができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図91や図92に示す擬似連であってもよい。

10

【1163】

また、図129の(i)～図130の(m)で説明したように、左列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動した後に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は変動開始時アクションを実行する。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した後であって、擬似連図柄が高速変動となり非透過状態になった後、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する。このように構成することで、擬似連の図柄変動については、実行された変動開始時アクションの実行回数により、当り期待度を異ならせる（擬似連の実行回数が2回よりも3回の方が当り期待度が高い）ことができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図91や図92に示す擬似連であってもよい。この場合は、左列および右列の2つの第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行してもよいし、左列および右列の第1装飾図柄と擬似連図柄との3つの図柄（2つの第1装飾図柄と1つの特殊図柄）で変動開始時アクションを実行してもよいし、擬似連図柄のみで変動開始時アクションを実行してもよい。

20

30

【1164】

なお、擬似連図柄を用いて擬似連する変動の場合において、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図130の(q)定位置アクション2からの(u)テンパイアクション1を経由して(w)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図129(f)定位置アクション1からの(i)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}とが異なるよう構成されている。ここで、所定の動作に係る動作パターンとは、所定の動作の種類数及び／又は組み合わせでもよい。所定の動作の種類数としては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの3種類であり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図129(i)で示す揺れアクションの2種類であり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（3種類）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成さ

40

50

れた後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（2種類）とが異なるよう構成されている。また、所定の動作の組み合わせとしては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせであり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図129（i）で示す揺れアクションの組み合わせであり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせ）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、揺れアクションの組み合わせ）とが異なるよう構成されている。このように構成することで、擬似連演出といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第1装飾図柄の仮停止の態様）に応じて、第1装飾図柄のアクションの時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第1装飾図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【1165】

次に、図133は、（a3）非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から（f3）2回目の揺れアクションまでの表示と、（a4）当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモから（f4）2回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

【1166】

（a3）は、非時間短縮遊技状態にて、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第1主遊技側の第1保留表示も第2主遊技側の第1保留表示もされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、すなわち（a3）以降、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、（a3）として、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミング（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後のタイミング）を例示したが、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、当り（大当り、小当り）図柄として「777」等が表示されたタイミングであってもよい。また、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。

【1167】

（b3）は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、5秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。音量調整画面表示及び光量調整画面表示について、図83で説明したとおりであり、図133では、音量調整画面表示及び光量調整画面表示を同時に実行する点および所定時間で音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去される点で相違している。なお、変動待機状態であれば、音量調整、光量

調整の設定が終了してから所定時間（例えば、5秒）が経過することを条件に音量調整画面表示及び光量調整画面表示を再度実行するように構成してもよい。また、音量調整画面表示及び光量調整画面表示は、図133の（d3）の変動待機状態中の1回目の揺れアクション、図133の（e3）の待機中ムービーよりも先のタイミングで、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を必要とせずに自動的に変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、5秒）が経過することにより}に表示可能となっている。

【1168】

（c3）は、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、10秒）が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。なお、待機中ムービーが表示されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、待機中ムービーが表示されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。その他、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、10秒）が経過した以降の変動待機状態であれば、新たな変動が開始されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、新たな変動が開始されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。

【1169】

（d3）は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、10秒）実行する。この変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行していたが、変動待機状態において音量調整又は光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、20秒）が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するように構成してもよい。また、このようにする場合、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒）が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されてもよく、このように構成することで、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが、キャラクタのみを表示した状態で揺れ動作を行うようになる。なお、この変動待機状態中の1回目の揺れアクションを（n）の音量調整画面表示及び光量調整画面表示の実行前に行ってもよいが、いずれのタイミングで揺れアクションを開始したとしても、この揺れアクションが実行されている最中にも音量調整及び光量調整の設定が可能であり、且つ、音量調整又は光量調整を設定したとしても、この揺れアクションは終了せず継続する。また、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、図133の（e3）の待機中ムービーよりも先のタイミングで開始可能なアクションである。

【1170】

（e3）は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、242秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。この待機中ムービーは、図133に示す通り、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの後に実行され、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2

10

20

30

40

50

主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、所定時間(例えば、20秒)が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、(e3)の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が2回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに係る情報表示との大小関係は、第2装飾図柄>第1主遊技側の第2保留表示=第2主遊技側の第2保留表示>待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに係る情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに係る情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に係る図柄および保留の表示(数字)を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【1171】

図133の(e3)の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

(1) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第2装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

(2) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄は表示されない。

(3) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

【1172】

(f3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション(第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、1

0秒) 実行する。この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、変動待機状態中の1回目の揺れアクション同様、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間(例えば、242秒)が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間(例えば、10秒)だけ実行するようにしたが、次回(2回目)の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、(a3)→(b3)→(c3)→(d3)→(e3)の1回目の待機中ムービー→(f3)の2回目の揺れアクション→2回目の待機中ムービー→3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、前述したように、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒)が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されるよう構成した場合において、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する際には、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの第1装飾図柄の表示態様としてもよいが、2回目の待機中ムービーの終了直後から再度、第1要素と第2要素とからなる第1装飾図柄の表示態様に戻してもよい。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。なお、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【1173】

(a4)は、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了タイミング(または、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了デモ終了タイミング、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)として、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況である時間短縮遊技状態において、当り(大当り、小当り)図柄として「777」等が表示されたタイミングを示している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。但し、特定種類の第1装飾図柄に関してのみ、「数字+キャラクタ」としてもよい(例えば、7図柄と3図柄についてのみ「数字+キャラクタ」とし、それ以外の第1装飾図柄については「数字」のみとしてもよい)。そして、第1主遊技側の第1保留表示も第2主遊技側の第1保留表示もされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、すなわち(a4)以降、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、(a4)は、時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成したが、(a4)は、特定の演出ステージにおいて、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成する場合であっても適用可能である。また、このように、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった第1装飾図柄の表示態様について、これらに第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【1174】

(b 4) は、図示は省略するが、変動待機状態であって、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、5 秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。図示はしないが、(b 3) のハズレ図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「7 1 1」が、当り（大当り、小当り）図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。

【1 1 7 5】

(c 4) は、図示は省略するが、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、1 0 秒）が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。図示はしないが、(c 3) のハズレ図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「7 1 1」が、当り（大当り、小当り）図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。

【1 1 7 6】

(d 4) は、図示は省略するが、変動待機状態であって、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、2 0 秒）が経過すると、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、1 0 秒）実行する。図示はしないが、(d 3) のハズレ図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「7 1 1」が、当り（大当り、小当り）図柄の表示の第 1 装飾図柄および第 2 装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。なお、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【1 1 7 7】

(e 4) は、特別遊技（大当り遊技）の終了後であり、変動待機状態であって、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）が終了してから所定期間（例えば、2 4 2 秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。待機中ムービーは、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに係る情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「3 連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「GET 7 2 0 0」）、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り 1 0 0 回」）が表示され、所定時間（例えば、2 0 秒）が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が 2 回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表

10

20

30

40

50

示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示、連荘表示、利益数表示、実行可能回数表示との大小関係は、実行可能回数表示＞連荘表示＞利益数表示＞第2装飾図柄＞第1主遊技側の第2保留表示＝第2主遊技側の第2保留表示＞待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【1178】

図133の(e4)の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

(1) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第2装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

(2) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第2装飾図柄は表示されない。

(3) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示は表示されない。

(4) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第2装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

(5) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残

10

20

30

40

50

り100回」)は表示されない。

(6) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)は表示されない。

なお、図133の(a4)~(d4)及び(f4)の状況(待機中ムービーが表示されていない状況)においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、(e4)の状況(待機中ムービーが表示されている状況)においては、右打ち指示表示が表示されない(非表示に切り替える)よう構成してもよい。このように構成した場合、図133の(e4)を上記(1)~(6)のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示されない(非表示に切り替える)よう構成してもよい。また、図133の(a4)~(d4)及び(f4)の状況(待機中ムービーが表示されていない状況)においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、(e4)の状況(待機中ムービーが表示されている状況)においても、右打ち指示表示が表示される(継続表示される)よう構成してもよい。このように構成した場合、図133の(e4)を上記(1)~(6)のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示される(継続表示される)よう構成してもよい。

【1179】

図133の(f4)は、変動待機状態であって、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了タイミング(または、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了デモ終了タイミング、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)から所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション(第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、10秒)実行する。この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、変動待機状態中の1回目の揺れアクション同様、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間(例えば、242秒)が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【1180】

図133の(f4)に示す変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間(例えば、10秒)だけ実行するようにしたが、次回(2回目)の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、(a4)→(b4)→(c4)→(d4)→(e4)の1回目の待機中ムービー→(f4)の2回目の揺れアクション→2回目の待機中ムービー→3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する場合、且つ、揺れアクションを実行する第1装飾図柄の態様が、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示される場合、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの表示としても良い。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを

同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。また、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【1181】

次に、図134は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。まず、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる（重複する）が、左列と右列の第1装飾図柄同士は重ならないように構成されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列および右列の第1装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時、揺れ変動時）にて中列の第1装飾図柄と、第2の重複領域で重なるが、左列と右列の第1装飾図柄同士は重ならないように構成されている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄とが重複している重複領域／左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第1の重複領域＜第2の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第2の重複領域は、所定タイミングの種類に応じて異なるよう構成されており、変動開始時（変動開始時アクション時）のほうが、リーチの中列の図柄送り変動時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクション時や揺れ変動時などのほうが、変動開始時（変動開始時アクション時）よりも重複割合（又は重複領域）が大きい。なお、所定タイミングにおいては、アクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）が発生し、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり（大当たり、小当たり）態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である当たり（大当たり、小当たり）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、上記のとおり第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなタイミングを設けてもよい（例えば、通常背景に戻って決めアクションを行う前のタイミングであり、スーパーリーチ演出中に「777」と表示するタイミングなど）。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合（＝左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域／左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域）と第2要素同士の重複割合（＝左列および右列の第1装飾図柄

10

20

30

40

50

の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域／左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のタイミング（変動開始時アクション時、揺れアクション時、テンパイアクション時、決めアクション時など）において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

10

【1182】

図134では、リーチ変動において中列の図柄送り時に左列および右列の第1装飾図柄がテンパイしている状況において、左列および右列の第1装飾図柄の方が、中列の第1装飾図柄より表示優先度が高いものを例示したが、中列の第1装飾図柄の方が、右列および左列の第1装飾図柄より表示優先度が高くしてもよい。このように構成することで、中列の第1装飾図柄が当り（大当り、小当り）図柄組み合わせになるか（ゾロ目になるか）を遊技者に対して注視させることができる。また、図134は、リーチ変動において左列および右列の第1装飾図柄のテンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄が拡大し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄よりも小さいサイズでスクロール変動している例示であるが、この例示以外にも、テンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄は拡大しない又は縮小し、その後、中列の第1装飾図柄が拡大して左列および右列の第1装飾図柄よりも大きなサイズで左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と重複しながらスクロール表示してもよい。その場合、中列の第1装飾図柄を左列および右列の第1装飾図柄より表示優先度を高くして中列の第1装飾図柄を注視させることが好適であるが、左列および右列の第1装飾図柄を中列の第1装飾図柄より表示優先度を高くしてもよい。このように構成する場合、通常の図柄変動（非リーチ変動）においては、リーチ変動に比べて、第1装飾図柄が、拡大縮小しない、拡大縮小し難いことが好適である。また、通常の図柄変動（非リーチ変動）では、左列および右列の第1装飾図柄が、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）に中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重複しないよう構成してもよい。

20

30

【1183】

また、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション等）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる第1の時間よりも、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、決めアクション等）にて中列の第1装飾図柄と第2の重複領域で重なる第2の時間の方が長く構成（第1の時間<第2の時間）されている。このように当り（大当り、小当り）の期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。

40

【1184】

また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と重なる場合もある。この場合、通常の図柄変動において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動

50

開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等)にて右列の第1装飾図柄と、第3の重複領域で重なる(重複する)ように構成されており、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)においては、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション(例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等)にて右列の第1装飾図柄と、第4の重複領域で重なるように構成されている。特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合(=左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複している重複領域/左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄の表示領域)が大きく構成(第3の重複領域<第4の重複領域)されている。また、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)における第4の重複領域は、所定のアクションに応じて異なるよう構成されており、変動開始時アクションのほうが、リーチの中列の図柄送り変動時の揺れアクション時よりも重複割合(又は重複領域)が大きく、決めアクションや揺れアクションなどのほうが、変動開始時アクションよりも重複割合(又は重複領域)が大きい。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況(例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など)においては、左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複し、左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなアクションを設けてもよい(例えば、決めアクションなど)。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合(=左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域/左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域)と第2要素同士の重複割合(=左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域/左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域)とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のアクション(変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションなど)において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。また、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)は、通常の図柄変動よりも、第3の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間よりも、第4の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間の方が長く構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されていることが好ましい。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり(大当たり、小当たり)態様になるか否かを強調する

10

20

30

40

50

第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である当り（大当り、小当り）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。また、当り（大当り、小当り）の期待度が高いリーチ変動において、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、図134において、変動開始時、揺れ変動時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時に左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複している例を示したが、これらのタイミング以外（確定停止のタイミングを含む）においては、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複していてもよい（例えば、確定停止している状態での重複）し、重複していなくてもよい。

10

【1185】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図124、図129～図132、図134に示すに示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態（図134のリーチの中列の図柄送り変動時）で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第2の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図128、図134に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図135（d）で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第2の重複領域の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第1の重複領域よりも、大きく構成（第2の重複領域＞第1の重複領域）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する領域の割合（重複割合）が大きく構成（第2の重複領域＞第1の重複領域）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当り（大当り、小当り）態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である当

20

30

40

50

り（大当たり、小当たり）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1186】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図124、図129～図132、図134に示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第2の重複領域で第5の時間重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図128、図134に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図135（d）で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で第6の時間重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第5の時間の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第6の時間よりも、長く構成（第5の時間＞第6の時間）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する時間の割合（重複割合）が大きく（第1要素同士が重複する時間が長く）構成（第5の時間＞第6の時間）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように当り（大当たり、小当たり）の期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、

10

20

30

40

50

グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1187】

次に、図 135 は、非時間短縮遊技状態において、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第 1 装飾図柄に第 3 要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第 1 装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図 135 の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留が 2、第 2 主遊技側の保留が 0 であり、演出表示装置 SG に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が 2 個表示、第 2 主遊技側の第 1 保留表示はされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「2」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「0」で表示されており、第 1 主遊技側の第 1 保留表示の保留 2 にトリガ保留が表示されている。ここで、図 135 以降について、トリガ保留であるかどうかを理解しやすいよう、トリガ保留ではない第 1 保留表示については「●」にて、トリガ保留である第 1 保留表示については「▲」にて図示しているが、実際の第 1 保留表示においては、（1）トリガ保留であってもトリガ保留でなくても同じ表示態様の第 1 保留表示、例えば全て「●」としてもよいし、（2）図示しているように、トリガ保留であることが遊技者に対して明示されるように「●」ではなく「▲」としてもよい（トリガ保留でない場合は「●」とする）。このように構成する場合、トリガ保留が生起したことを契機として、トリガ保留を（1）のように表示するが（2）のように表示するかを抽選により決定してもよい。この場合において、（b）変動時間が 10 秒のハズレ変動を実行し、左列の「1」の第 1 装飾図柄の定位置アクション 1（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が 10 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a1～a4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、（c）右列の「7」の第 1 装飾図柄の定位置アクション 2（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行し、その後、（d）中列の「1」の第 1 装飾図柄の定位置アクション 3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、（d）において、中列の第 1 装飾図柄のみの定位置アクション 3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する例を示したが、この（d）のタイミングにおいて左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション（第 1 装飾図柄が拡大するアクション）については、左列は（b）のタイミングにて実行され、中列は（c）のタイミングにて実行され、左列は（d）のタイミングにて実行され、この（d）のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第 1 装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。

【1188】

次に、図 135 の（e）は、図 135 の（a）～（d）とは別の状態であって、非時間短

10

20

30

40

50

縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が4、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「7 1 1」で確定停止している。そして、第1主遊技側の第1保留表示が4個表示、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「4」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、第1主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(f)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション4（例えば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する際に各列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ各列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「1 1 7」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3→2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する

10

20

30

40

50

。さらに次の保留 2 → 1 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留 2 → 1 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

10

【1189】

次に、図 136 は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第 1 装飾図柄に第 3 要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第 1 装飾図柄よりも第 1 装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第 1 装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図 136 の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない保留が 0 であり、演出表示装置 SG に第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが図柄変動中を示している。そして、図柄変動中に（b）第 1 主遊技側の保留が 4 個生起した場合、（c）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が 5 秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション 4（例えば、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に仮停止する際に同時に実行される拡大アクションに青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が 5 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a1 ~ a4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。この定位置アクション 4 は、図 135 の（f）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。

20

30

【1190】

また、図柄変動中に（d）第 1 主遊技側の保留が 2 個生起した場合、（e）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が 10 秒のハズレ変動を実行し、その変動において、左列の第 1 装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション 1（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が 10 秒のハズレ変動は、図 12 に示す a1 ~ a4 の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、（f）右列の第 1 装飾図柄にて「7」の図柄の定位置アクション 2（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行し、さらにその次に、（g）中列の第 1 装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション 3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、定位置アクション 1、2、3 は、図 135 の（b）、（c）、（d）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、この（g）のタイミングにおいて左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション（第 1 装飾図柄が拡大するアクション）については、左列は（e

40

50

）のタイミングにて実行され、右列は（f）のタイミングにて実行され、中列は（g）のタイミングにて実行され、この（g）のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。

【1191】

このように、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起した場合、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が異なるよう構成されている。このように構成することで、第1装飾図柄を用いたチャンス目先読み演出を実行するに際してトリガ保留が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で実行する、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「117」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様異なる）ように構成されている。なお、ある図柄変動中にトリガ保留が生起した場合、当該ある図柄変動からチャンス目先読み演出を実行せずに、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出を実行可能なように構成するのが好適である。例えば、図136の（a）のように第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0の状態第1主遊技図柄の変動時間が10秒のハズレ変動を実行中であって、変動時間の残り時間が3秒以上の状況（チャンス目先読み演出を実行可能な変動時間が残っている状況）においてトリガ保留が生起しても、チャンス目先読み演出の実行する時間を十分に確保している状況ではあるが、当該ある図柄変動でチャンス目先読み演出が実行されず、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出が実行可能な

10

20

30

40

50

ように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3→2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【1192】

次に、図137は、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。なお、不図示であるが、図137では、右打ち指示表示を表示している。まず、図137の(a)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっており、第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。そして、第2主遊技側の第1保留表示が2個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「2」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。この場合において、(b)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってもよい。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。また、時間短縮遊技状態ではなく非時間短縮遊技状態であってもよいし、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、青、緑、赤の色彩エフェクトを用いたチャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3→2の変動では

、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【1193】

次に、図137の(c)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第2主遊技側の第1保留表示が4個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「4」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(d)変動時間が3秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が3秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が同じになるように構成されている。なお、チャンス目先読み演出の演出態様を定位置アクション5としたが、時間短縮遊技状態での先読み専用のエフェクトを表示するよう構成してもよい。その場合、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、先読み専用のエフェクトが異なるように構成されている。

【1194】

また、図135の(a)～(d)と、図135の(e)～(f)とが示すように、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留数に応じて第1主遊技側の変動時間が異なり且つチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が異なるように構成されている。一方、図137の(a)、(b)と、図137の(c)、(d)とが示すように、時間短縮遊技状態において、第2主遊技側の保留数によって第2主遊技側の変動時間が異なるがチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が同じになるように構成されている。このように構成することで、いずれの遊技状態であっても保留数によって変動時間が異なるが、変動効率よりも演出重視の非時間短縮遊技状態と、変動効率重視の時間短縮遊技状態とでは、第1装飾図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各遊技状態に合った第1装飾図柄の図柄変動の態様とすることができる。また、保留数の相違による定位置アクションの態様変化を楽しむことができる遊技状態と、保留数の相違によって定位置アクションの態様を一律化してシームレスな演出進行を実現する遊技状態とに分けることができ、遊技状態に応じたチャンス目の態様の傾向を楽しむことができる。なお、チャンス目先読み演出時の仮停止の順番に限定されることなく、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番であってもよい。非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番に上記構成を適用する場合、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における定位置アクションについては、第3要素としての色彩エフェクトや先読み専用のエフェクトを追加する必

10

20

30

40

50

要はない。

【1195】

また、変動開始の順番について、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態との両状態において、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されている。さらに、変動開始時アクションについて、非時間短縮遊技状態では、保留数にかかわらず第1装飾図柄の変動開始時アクションを行うが、時間短縮遊技状態では第1装飾図柄の変動開始時アクションを行わない又は行う確率が低いように構成されている。詳細には、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するが、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行しない、もしくは、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1（保留が2→1となる）の場合のみ、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するように構成されている。なお、チャンス目先読み演出は、保留が4→3となる図柄変動、保留が3→2となる図柄変動、保留が2→1となる図柄変動において実行可能に構成されている。そして、先読み当選した場合のチャンス目先読み演出は、電源断し復旧すると、トリガ保留に対応したチャンス目先読み演出は実行しなくなるように構成されている。つまり、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が1以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起し、当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該或る変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該或る変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行せず、また、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が3以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起して当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行し、当該或る変動の次々変動でもチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該次々変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該次々変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行しない（当該次々変動においては、電源復帰画面が表示されるため、第1装飾図柄が表示されない、つまり、当該次々変動においてもチャンス目先読み演出が実行されない）。

【1196】

また、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されており、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。

【1197】

また、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こる確率

が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されており、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。

【1198】

また、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる（第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄→第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図122で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図122で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B）を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【1199】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主

10

20

30

40

50

遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる（第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄→第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図122で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図122で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B）を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【1200】

また、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番が同一（略同一）であるが、仮停止の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が仮停止する順番となるように構成されている。

【1201】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球

10

20

30

40

50

が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番が同一（略同一）であるが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）する順番となるように構成されている。

【1202】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限（「4」）まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。

【1203】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10

10

20

30

40

50

に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限（「4」）まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。

【1204】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が4→3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）

10

20

30

40

50

}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

【1205】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第2主遊技側の保留が4→3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動{第2主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

【1206】

また、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図122で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）

10

20

30

40

50

を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【1207】

また、時間短縮遊技状態における第1主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図122で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【1208】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【1209】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態にお

ける第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。

【1210】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、右列、中列の順番となるように構成されている。

【1211】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じ

10

20

30

40

50

た限定頻度状態 B 1 ～ B 4（変動パターンテーブル B 1 ～ B 4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄は同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留 4 → 3、保留 3 → 2）に左列、中列、右列の第 1 装飾図柄を同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留 2 → 1、保留 1 → 0）に左列、右列、中列の順番で実行するように構成されている。

【1 2 1 2】

また、時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合の第 1 装飾図柄の変動態様パターンの 1 つであるパターン 3（パターン 1 とともにパターン 2 と異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を用いる。そして、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 2 主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、仮停止の順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始の順番は、第 2 主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態 A 1 ～ A 4（変動パターンテーブル A 1 ～ A 4）や保留数に応じた限定頻度状態 B 1 ～ B 4（変動パターンテーブル B 1 ～ B 4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始の順番は、例えば、保留数が多い場合（保留 4 → 3、保留 3 → 2）に左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に変動を開始するよう構成し、少ない場合（保留 2 → 1、保留 1 → 0）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第 2 主遊技側の保留数に応じて変動開始の順番が異なるように構成されていればよい。なお、仮停止の順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合の第 1 装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン 1 からパターン 3 まで）のいずれかを採用する。

【1 2 1 3】

また、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技側の第 1 装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第 2 主遊技側の第 1 装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入球した場合の第 1 装飾図柄の変動態様パターンの 1 つであるパターン 3（パターン 1 とともにパターン 2 と異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を用いる。そして、第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 2 主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第 2 主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第 2 主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態 A 1 ～ A 4（変動パターンテーブル A 1 ～ A 4）や保留数に応じた限定頻度状態 B 1 ～ B 4（変動パターンテーブル B 1 ～ B 4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、例えば、保留数が多い場合（保留 4 → 3、保留 3 → 2）に左列、中列、右列の第 1 装飾図柄

が同時（略同時）に実行するよう構成し、少ない場合（保留2→1、保留1→1）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始時アクションの順番が異なるように構成されていればよい。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【1214】

また、第1装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄は、変動固定時間中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様は、第1要素と、第2要素とを表示する態様である（但し、時間短縮遊技状態においては、第2要素のみでもよい）。また、第1装飾図柄に第3要素を付帯させてもよい。さらに、第1装飾図柄の表示態様は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第1要素または第2要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」の第1装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像（第1要素）であるが、他の遊技状態では横を向いたライオンの画像（第1要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「7」の画像（第2要素）であるが、他の遊技状態では漢字の「七」の画像（第2要素）としたり、低確低ベース状態では「7」の画像が赤色（第3要素）であるが、他の遊技状態では「7」の画像が金色（第3要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像が黄色（第3要素）であるが、他の遊技状態ではライオンの画像が金色（第3要素）としたりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様が異なるように構成されていてもよい。

（2）第1装飾図柄は、減速変動中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。減速変動中における第1装飾図柄の表示態様は、変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様と同様であることが好ましい。

【1215】

また、第2装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第2装飾図柄については、変動開始時アクションを行わないことが好ましい。

（2）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中にテンパイアクションを行わないことが好ましい。

（3）第2装飾図柄については、常に表示可能であるため、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中に透過しないことが好ましい。

（4）第2装飾図柄については、図134に示すように、左列および右列の第2装飾図柄と中列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されているとともに、左列の第2装飾図柄と右列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されていることが好ましい。

（5）第2装飾図柄については、第1主遊技側の保留数にかかわらず（または第2主遊技側の保留数にかかわらず）、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（6）第2装飾図柄については、遊技状態（非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態）にかかわらず、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（7）第2装飾図柄については、第1主遊技側の図柄変動であっても第2主遊技側の図柄変動であっても、保留数に関係なく、時間短縮遊技状態の有無に関係なく、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）であることが好ましい。

（8）第2装飾図柄については、主遊技図柄および第1装飾図柄の変動中に揺れアクションを行わないことが好ましい。

（9）第2装飾図柄については、変動待機状態中において、揺れアクションを行わないこ

10

20

30

40

50

とが好ましい。

(10) 第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中であっても、変動待機状態中(待機中ムービーの実行中含む)であっても、常に表示されている装飾図柄である。

(11) 第2装飾図柄については、その表示態様が遊技状態(低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態)にかかわらず、第2要素のみを表示する態様であり、その形状(例えば、各数字の輪郭、色、種類(ローマ数字か漢数字か))も遊技状態にかかわらず同じであることが好ましい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードにかかわらず、第2要素のみを表示する態様とし、その形状(例えば、各数字の輪郭、色、種類(ローマ数字か漢数字か))もステージやモードにかかわらず同じとなるように構成されていてもよい。

10

【1216】

また、揺れアクションは、以下のように構成されている。

(1) 図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクション(第一の揺れ動作)は、第1要素と第2要素との両方が揺れているが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション(変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の2回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の2回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)は、第1要素のみが揺れており、第2要素は揺れていないように構成されている。すなわち、図柄変動中における揺れアクションと変動待機状態中における揺れアクションの態様が相違している。しかしながら、第1要素の揺れアクションについては、図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の第1要素の揺れアクションと、変動待機状態中の第1装飾図柄の第1要素の揺れアクションとが、同一であることが好ましい。図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面(第1装飾図柄が停止しているだけの画面)とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第2要素(数字)だけは揺れアクションを行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

20

(2) 時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)と、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)とが異なるため、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の揺れアクションの態様が相違するように構成されている。

30

(3) 図柄変動中の第1装飾図柄の揺れアクションの実行時間については、リーチ演出の実行時間だけではなく、第1列(例えば、左列)および第2列(例えば、右列)の第1装飾図柄がそれぞれ仮停止してから確定停止するまでの揺れアクションの時間も含んでいる。

(4) 揺れアクションは、所定時間で1回のアクションを行う動作(例えば、第1装飾図柄を上方向へ移動させてその後下方へ移動させる0.5秒の動作)を複数回実行して表示(継続表示、ループ表示)するように構成されている。一方、変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションに関しては、所定時間で1回のアクション(例えば、第1装飾図柄を徐々に拡大させる1.0秒の動作)を行う動作を1回実行して表示(単発表示、非ループ表示)するだけである。なお、揺れアクションの所定時間、変動開始時アクションの所定時間、定位置アクションの所定時間、テンパイアクションの所定時間、決めアクションの所定時間については、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。

40

(5) 変動待機状態中の揺れアクションについては、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション(第二の揺れ動作)を所定時間(例えば、10秒)実行するように構成されており、さら

50

に、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄がハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、300秒）が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、10秒）実行するように構成されている。このように、変動待機状態中の揺れアクションについても変動中の揺れアクション同様、複数のタイミングにおいて揺れアクションを実行することができるよう構成されている。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力（確定停止以降から継続出力）されているが、待機中ムービーを実行した後であって、変動待機状態中における2回目の揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。

10

（6）非時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）とが異なるため、非時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

（7）非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）とが異なるため、非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

20

（8）時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素（数字）のみで構成した場合、時間短縮遊技状態の変動待機状態において揺れアクションを行わないことが好ましい。つまり、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素（数字）のみで構成した場合、図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクション（第一の揺れ動作）は実行するが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション（変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の2回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の2回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）は行わないことが好ましい。

30

【1217】

また、定位置アクションは、以下のように構成されている。

（1）ハズレのスーパーリーチ演出において、最終の列としての第3列（例えば、中列）にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行わないことが好ましい。このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であれば中列の第1装飾図柄でも定位置アクションを行うことで仮停止したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長であるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。一方、ノーマルリーチに最終の列としての第3列（例えば、中列）にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行うことが好ましいが、第3列の定位置アクションを行わなくてもよい。このように構成することで、ハズレのノーマルリーチ演出についてもスーパーリーチ演出同様に、リーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長となるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現でき

40

50

る。ここで、リーチが成立しないハズレの場合（例えば、「247」や「183」のようなバラケ目で停止する場合）、第3列の定位置アクションを行うことが好ましい。また、第1装飾図柄が「7」でのテンパイは、その他の数字の第1装飾図柄より当り期待度が高く、ノーマルリーチにおいてハズレがないように構成される、または、ノーマルリーチにはならず必ずスーパーリーチ演出に発展する（もしくは、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりもスーパーリーチ演出に発展しやすい）よう構成されているため、第1装飾図柄が「7」でテンパイとなった場合、最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行わない、または、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を低くすることが好ましく、その他の数字の第1装飾図柄のテンパイでは、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションを行うことが可能である、または、「7」がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を高くすることが好ましい。

【1218】

また、テンパイアクションは、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄のテンパイアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄では行わない。このように構成することにより、最も着目される最終の列以外の第1装飾図柄である左列、右列の第1装飾図柄のみで行われる可能性があるアクションを用意することで、最終の列の第1装飾図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。一方、第1装飾図柄のテンパイアクション以外のアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄で行われ、さらに最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄でも実行可能である。

（2）非テンパイから擬似連（非リーチ擬似連）する場合であっても、テンパイから擬似連（リーチ後擬似連）する場合であっても、同じテンパイアクションを行うように構成されている。詳細には、図124において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに、（i2）のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行った後に（i2）のテンパイアクション2を行う場合とで、テンパイアクション2が同じ（共通）であるということである。また、図124において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに（i2）のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行う場合の（u）のテンパイアクション1を行う場合とで、テンパイアクション2とテンパイアクション1の態様が同一ということでもよい。なお、擬似連の図柄変動における擬似変動において、リーチとなることが確定する特定の予告演出（例えば、台詞予告で赤台詞の予告演出）が発生しても、該特定の予告演出が発生した擬似変動時には非テンパイになる場合もあれば、テンパイになる場合もあり、非テンパイになる場合は、その後の擬似変動においてテンパイになるように構成されている。

【1219】

また、決めアクションは、以下のように構成されている。

（1）1回の図柄変動であり当り（大当り、小当り）となる特定の図柄変動（例えば、スーパーリーチ変動）において、第1列（例えば、左列の「7」）の第1装飾図柄と第2列（例えば、右列の「7」）の第1装飾図柄とが同一の図柄となりテンパイアクションを実行してからリーチ演出を行った後、リーチ後発展演出であるスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。そして、スーパーリーチ演出では、第3列（例えば、中列の「7」）の第1装飾図柄が当り（大当り、小当り）の図柄で仮停止し、当り（大当り、小当り）図柄組み合わせである「777」を表示する成功パターンと、第3列（例えば、中列の「8」）の第1装飾図柄がハズレの図柄で仮停止し、ハズレ図柄組み合わせである「787」を表示してから再変動を実行して当り（大当り、小当り）図柄組み合わせである「777」を表示する復活パターンと、を備えており、成功パターンを経由して当り（大当

り、小当り)となるか、復活パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるかに応じて、決めアクションの実行の有無が決定されるようになっている。また、成功パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるか、復活パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるかに応じて、決めアクションの態様(例えば、決めアクションA、決めアクションBのうちいずれかを選択して実行する)が異なるように構成されていてもよい。また、復活パターンを経由して当り(大当り、小当り)となる場合は決めアクションを実行しない又は通常の決めアクションとは異なる態様の復活専用決めアクションが実行されるように構成してもよい。

【1220】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する(第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する(第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動(特に、保留1→0)を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動(特に、保留1→0)であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかを行わないようにしてもよい。

【1221】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する(第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動においては、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する(第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動(特に、保留1→0)を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動(特に、保留1→0)であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する(例えば、パターン1:変動開始時アクション=50%、定位置アクション=100%、パターン2:変動開始時アクション=100%、定位置アクション=80%)ようにしてもよい。

【1222】

時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れア

10

20

30

40

50

クションは行うように構成されている。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。

【1223】

また、変動固定時間と各アクションの実行時間は、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄の変動固定時間(例えば、500ms)よりも、変動待機状態中の揺れアクションが実行されるまでの所定期間{第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してからの所定期間(例えば、20秒)}の方が長く設定されている。このように設定することにより、第1装飾図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面(第1装飾図柄が停止しているだけの画面)とすることを回避する(液晶画面上に動きを与える)よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れアクションを開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

(2) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の変動等)において、実行される揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、揺れアクションの実行時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(3) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の変動等)において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、揺れアクションの実行時間の合計時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(4) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の変動等)において、揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、変動固定時間よりも短く構成されていることが好ましいが、変動固定時間よりも長く構成されていてもよい。

(5) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の変動等)において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、変動固定時間よりも長く構成されていることが好ましい。

【1224】

また、BGM(演出音)については、図124、図125に示すように、図柄変動中、変動待機状態中にステージBGMを出力するように構成され、図柄変動中であってリーチ演出中は、リーチBGMを出力するように構成されている。そして、変動待機状態中における最初の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力(確定停止以降から継続出力)されているが、待機中ムービーを実行した後の変動待機状態中における揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。例示すると、図125、図133の(a3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)のタイミングでは、ステージBGMが出力されており、(d3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定期間(例えば、20秒)が経過して変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においてもステージBGMが継続して出力されているが、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング{第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定期間(例えば、30秒)が経過時}では、ステージBGMが出力されないように構成されている。そして、ハズレ図柄の確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)から所定期間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の(f3)揺れアクションを所定期間(例えば、10秒)実行するが、そ

の際、ステージ B G M が出力されていないように構成されている。なお、(d 3) の揺れアクションが実行された後のタイミング {第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 (変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後) してから所定時間 (例えば、30 秒) が経過時} では、ステージ B G M が出力されないように構成されているようにしたが、(e 3) の待機中ムービーを実行する際に、ステージ B G M を出力しないように構成されていればよい。また、(e 3) の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示 (節電画面) を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示し、ステージ B G M は出力されないように構成される。なお、変動待機状態中にエラーを検出した場合、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクションの開始時であっても、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションの開始時であっても、エラーの検出に基づくエラー音は出力されるように構成されている。図柄変動中 (仮停止中も含む) の第 1 装飾図柄の揺れアクションを、第 1 装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面 (第 1 装飾図柄が停止しているだけの画面) とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れアクションを開始した場合は、遊技機アピールのためステージ B G M の出力を継続する一方で、待機中ムービーの表示を経由した場合は省電力のためステージ B G M の出力を停止 (消音) とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【1225】

また、リーチボイスは、以下のように構成されている。

(1) テンパイアクション発生時にリーチボイスが発生する。

(2) リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとは同じアクションであっても、リーチボイスが異なる場合がある。例えば、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションでは「チャンス」、その後のテンパイアクションでは「ゲキアツ」と出力する。

(3) テンパイアクションを複数種類有し、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとが異なるアクションであっても、リーチボイスが同じとなる場合がある。例えば、テンパイアクション A とテンパイアクション B があり、テンパイアクション A とテンパイアクション B に対応するリーチボイスは、「チャンス」のみとなっている。

【1226】

また、待機中ムービーについては、図 82 で説明したとおり、非時間短縮遊技状態であっても、時間短縮遊技状態であっても、待機中ムービーの表示が可能であり、その表示条件 (変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止 (変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後) してから所定期間 (例えば、242 秒) の経過) は同じであるように構成されている。

【1227】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

(1) 第 1 装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション (変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタン S B - 2 の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域 S G 10 に同時表示可能である (換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である)。なお、変動固定時間中においては、十字ボタン S B - 2 の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2) 第 1 装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション (変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタン S B - 2 の操作を行うと、音量調整画面が表示領域 S G 10 に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第 1 装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第 1 装飾図柄よりも高く設定されている。但し

10

20

30

40

50

、音量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

(3) 第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態(変動待機状態)中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態(変動待機状態)でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄(例えば、左列の第1装飾図柄)とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間(十字ボタンSB-2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒)は、揺れアクションの時間(1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間)よりも短い一方で、その他のアクションの時間(1のアクションの実行時間、アクションの合計時間)よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB-2を再度操作することで延長(表示時間のタイマがリスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB-2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。

【1228】

また、光量調整画面は、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれのアクション中にも、光量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと光量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である(換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、光量調整画面を表示可能である)。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB-2の操作を行っても光量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB-2の操作を行うと、光量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された光量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、光量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、光量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

(3) 第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態(変動待機状態)中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態(変動待機状態)でありアクションは行わないように構成されている。但し、光量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄(例えば、左列の第1装飾図柄)とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、光量調整画面の表示時間(十字ボタンSB-2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒)は、揺れアクションの時間(1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間)よりも短い一方で、その他のアクションの時間(1のアクションの実行時間、アクションの合計時間)よりも長く構成されている。但し、光量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB-2を再度操作することで延長(表示時間のタイマがリスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB-2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面が同時表示されるように構成されている。なお、第1主遊技図柄または第2主遊

技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に、十字ボタンSB-2の1回の操作により光量調整画面を表示し、その光量調整画面の表示中に十字ボタンSB-2の1回の操作により音量調整画面を表示し、その音量調整画面の表示中に十字ボタンSB-2の1回の操作により光量調整画面を表示するように、揺れアクションの実行中に光量調整画面の表示操作と音量調整画面の表示操作を交互に繰り返し行うことで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面及び音量調整画面が同時表示されるように構成されている（光量調整画面と音量調整画面の一方のみを表示するように構成した場合は、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面の表示と音量調整画面の表示とが繰り返し切り替えられる）。

10

【1229】

また、予告演出は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄の高速変動時において予告演出が発生する割合は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において予告演出が発生する割合よりも高く構成されている。また、1の図柄変動における第1装飾図柄の高速変動時において実行できる予告演出の数は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において実行できる予告演出の数よりも多く構成されている。また、1の図柄変動における第1装飾図柄の高速変動時において発生可能な予告演出の候補数は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において発生可能な予告演出の候補数よりも多く構成されている。第1装飾図柄が高速変動している場合は透過状態であって何もアクションを実行していない状態であるため、高速変動時に予告演出が実行された場合は、遊技者が容易に予告演出を視認できるようになっている一方、第1装飾図柄の減速変動時も何もアクションを実行していないが、第1装飾図柄が非透過状態であるので、この状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。そして、仮停止時直前は、定位置アクションを実行するためこの状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。

20

【1230】

また、副制御部は、第1装飾図柄の第2要素を表示するときに生成した画像オブジェクトの画像データを、第2装飾図柄の第2要素を表示するときのデータとして使用している。例えば、副制御部（特に、サブサブ制御部SS）は、装飾図柄表示領域SG11に表示させる画像オブジェクトの画像データが格納されるフレームバッファと、フレームバッファに格納された画像データを表示制御する画像制御手段（VDP）と、フレームバッファに格納した画像データを拡大または縮小させる拡縮手段と、を備え、拡縮手段は、第1装飾図柄の第2要素を表示するときに格納した画像オブジェクトの画像データを縮小させる処理を行い、画像制御手段は、拡縮手段で処理された画像データを第2装飾図柄の第2要素として表示するように構成している。このように画像データを使用することで、効率的に画像オブジェクトを生成することができる。

30

【1231】

補足しておくが、本実施形態では、変動表示中に第2装飾図柄が常に表示され、必ず確定停止する例を示したが、上述した通り、第2装飾図柄は第1装飾図柄が視認不可能又は視認し難い場合に表示するよう構成してもよく、この場合には、第2装飾図柄は必ず確定停止することにはならない。

40

【1232】

各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、演出ステージAであるか演出ステージBであるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、演出ステージ

50

Aであるか演出ステージBであるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。

【1233】

テンパイについて、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイするように説明してきたが、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイしてもよい。この場合、最初（例えば、1回目）の擬似変動では、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイしてから中列に擬似連図柄が仮停止し、次（例えば、2回目）の擬似変動が開始される。そして、次の擬似変動では、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイして、そのままリーチ演出を実行する又は擬似連図柄を仮停止するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイする場合、左列の第1装飾図柄の定位置アクションと、右列の第1装飾図柄の定位置アクションは同時に開始される。

【1234】

図柄変動中に特定の予告演出（例えば、次回予告演出）が発生した場合は、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないようにしても良い。例えば、図柄変動中に次回予告演出が発生した場合、テンパイになることなく、そしてノーナルリーチ演出になることなくスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。このように構成する場合は、スーパーリーチ演出を確実に遊技者に見せたいため、スーパーリーチ演出中は遊技者に分かりにくいように左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とがテンパイするようになっており、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないことが好適である。そして、このように構成することによって、遊技者の意表を突くタイミングでテンパイ状態となっていることを遊技者に対して見せることができる。

【1235】

当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の表示態様に応じて、変動開始時アクションの態様（変動開始時アクションを実行しやすいかどうか、又は、高期待度の変動開始時アクションBを実行しやすいかどうか）の傾向が異なるように構成されていてもよい。例えば、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するが、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するとは限らないように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションが実行される割合が高くなるように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションBが実行される割合が高くなるように構成したり、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションAが実行される割合が高くなるように構成したりするようになっている。

【1236】

アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション）にて拡大する場合、第1要素と第2要素の拡大率が異なってもよい。例えば、第1要素は拡大率が1.4倍だが第2要素は拡大率が1.1倍としたり、第1要素のみ拡大させ第2要素は拡大させないようにしたりしてもよい。また、揺れアクションについては、揺れ移動量を第1要素と第2要素とで異ならせてもよい。例えば、第1要素の移動量は、第1要素の表示領域を1とした場合、左右に0.1ずつ揺動するが、第2要素の移動量は、第2要素の表示領域を1とした場合、左右に0.2（又は、0.05）ずつ揺動する、としてもよ

10

20

30

40

50

い。但し、1回の揺動に要する時間（1回の揺動の周期）は、第1要素も第2要素も同じ時間であることが望ましい。

【1237】

ここまでの説明において、各アクション、遊技状態、ステージにおける第1装飾図柄の表示態様として、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった表示態様で説明してきたが、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」の表示態様に第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【1238】

図12、図13では、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ように構成されているが、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存しない（第1主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）が、非時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）が、非時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存しない（第2主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）ように構成してもよい。

【1239】

保留が4→3、保留が3→2、保留が2→1、保留が1→0、保留4→3、保留3→2、保留2→1、保留1→0との記載における変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定および図柄変動は、以下のように対応している。保留が4→3、保留4→3では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=3を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が3→2、保留3→2では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=2を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が2→1、保留2→1では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=1を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が1→0、保留1→0では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=0を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。

【1240】

図83において、音量調整画面、光量調整画面をそれぞれ別に表示する態様を用いて説明したが、図133の(b3)のように音量調整画面と光量調整画面とを表示領域SG10に表示する構成としてもよい。

【1241】

図99から図123において、第1主遊技側の第1保留表示及び第1主遊技側の第2保留表示が表示された例を用いて説明したが、第2主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示も表示するよう構成してもよい。

【1242】

また、図99から図123において、第2装飾図柄にてリーチ態様となる例を用いて説明したが、第2装飾図柄でリーチ態様にならない（確定停止まで常に変動中である）構成としても良い。

【1243】

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

概念を、これら概念に付加してもよい。

【1244】

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

10

【1245】

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

20

【1246】

興趣性向上を目指すべく、その制御方法については更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【1247】

態様（1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

40

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（

50

例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1248】

態様(1-2)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、副遊技部は、

10

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能とするよう構成されており、

20

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、

30

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該或る一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

40

或る一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該或る一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 2 4 9】

態様（2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C2

50

0) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

複数種類の第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

複数種類の第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させると共に、当該ある一演出期間内において第二演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させるよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示されるよう構成されており、第一演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該停止表示の時点では特別遊技が実行されないことを示す一方その後においては特別遊技の実行可能性

10

20

30

40

50

があることを示す特殊停止表示態様が、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄として停止表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ないか又は当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示される場合であっても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示され得ず、第二演出用図柄が確定的に停止表示される際においても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1250】

態様(3)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

10

20

30

40

50

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前に暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されており、

ある一演出期間内における第一演出用図柄の表示状態として、変動表示されている第一演出用図柄が遊技者にとって視認可能となる第一表示状態と、変動表示されている第一演出用図柄が非表示となる又は第一表示状態よりも第一演出用図柄が遊技者にとって視認困難となる第二表示状態とのいずれかを採るよう構成されており、ある一演出期間内における第二演出用図柄は、少なくとも前記第二表示状態である場合において表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において第一演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には含まれ得ない特定種類の第一演出用図柄が含まれる第一特殊停止表示態様となるか又は当該特定種類の第一演出用図柄が含まれない第二特殊停止表示態様となるよう構成されており、

ある一演出期間内において第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、前記第一特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合よりも前記第二特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合の方が、当該ある一演出期間の終了後における特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1251】

態様（4）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、

乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、図柄保留手段 M J 3 2）と、

10

20

30

40

50

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性のあることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある保留が生じた後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生じた時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が確定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が確定的に停止表示される一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が暫定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1252】

態様（5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

10

20

30

40

50

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際に、演出用

10

20

30

40

50

図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示される場合には、少なくとも一の特演出用図柄と特殊演出用図柄とは異なる種類である複数の通常演出用図柄との組み合わせとなるよう構成されており、

ある保留が生じた後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生じた時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得ない一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1253】

態様（6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた

10

20

30

40

50

後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内と、第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内とでは、前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される割合が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1254】

態様（7）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A

10

20

30

40

50

、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B)と、
乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、保留制御手段M J 3 0)と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段M N)と、
遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段M N)による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C)と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段M P 3 0)と、
副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段M T)と
を備え、
副遊技部(例えば、副制御基板S)は、
主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段S M 4 0)と、
遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段S M 4 0)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段S M 2 0)と、
第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1)と、
第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1)と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、
ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合には、当該ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されず当該ある一演出期間内の終了以降においても継続して変動表示された後、当該所定個数の保留のいずれかに関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において行われる一演出期間内にて、当該継続して変動表示されている第一演出用図柄が確定的に停止表示される一方、
ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合であっても、当該ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 2 5 5】

態様(8)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0)と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2

10

20

30

40

50

0) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

複数種類の第一演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう構成されており、

複数種類の第二演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう

10

20

30

40

50

構成されており、

前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせ総数よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせ総数の方が少なくなるよう構成されており、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出表示モードとして、複数種類の演出表示モードを有しており、

前記複数種類の第一演出用図柄のうちの或る第一演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性とが異なり、

10

前記複数種類の第二演出用図柄のうちの或る第二演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性とが異なるよう構成されており、

前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせにて前記或る第一演出用図柄が含まれる確率よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせにて前記或る第二演出用図柄が含まれる確率の方が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1256】

20

態様（9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

30

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

40

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま

50

で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1257】

態様（10）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

10

20

30

40

50

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

を備え、

10

20

30

40

50

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、
第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1258】

態様（11）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

10

20

30

40

50

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、

特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1259】

態様（12）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する

10

20

30

40

50

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、
副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板S）は、
主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、
通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しない
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1260】

10

20

30

40

50

態様（１３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、
第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第
一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄
表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる
よう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１
１－Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、
第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第
二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示
態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情
報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御
する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）
と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第
二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において
、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有
利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副
遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報
が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得るよう構成され、
通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得るよう構成されており、
演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、
演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1261】

態様（14）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンSB-2）と、
音を出力するスピーカ（例えば、スピーカD24）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、
主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば

10

20

30

40

50

、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - A)と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、
副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板S）は、
主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数を、演出表示部にて表示可能であり、
変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力され

10

20

30

40

50

る演出音の音量レベルを調整可能であり、
音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、
音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、
音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の
表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、
音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、
同時に表示可能であり、
音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、第
一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優
先度よりも高くなるよう構成されており、
変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、
変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、
変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、
変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1262】

態様(15)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、
遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C2
0)と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g
)と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g
)と、
遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、
演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と
を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、
第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば
、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第
一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内
容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄
表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる
よう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP1
1-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば
、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第
二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示

10

20

30

40

50

態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1263】

態様（16）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

10

20

30

40

50

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する

10

20

30

40

50

演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に

10

20

30

40

50

に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一である

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1264】

態様（17）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第

10

20

30

40

50

二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1265】

態様（18）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する

第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

10

20

30

40

50

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第2更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1266】

態様(19)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第

10

20

30

40

50

二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄

10

20

30

40

50

の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1267】

態様（20）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば

10

20

30

40

50

、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B)と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段M N)と、
第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段M N)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C)と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段M P 3 0)と、
副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段M T)と
を備え、
第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、
第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出実行可能であり、
前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、
前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、
且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【1 2 6 8】
態様(2 1)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0)と、

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、
第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第
一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段MN）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄
表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる
よう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、
第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第
二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示
態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段MN）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情
報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御
する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）
と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第
二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において
、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な
状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、
副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副
遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と
を備え、
第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止
時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

10

通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、

特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

20

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1269】

態様(22)に係るぱちんこ遊技機は、

30

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

40

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示

50

態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

10

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

遊技球が流下可能な遊技領域として、第一領域と、第一領域とは異なる第二領域とを有しており、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

40

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

50

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、

通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しないよう構成されており、

遊技球を第一領域側に向けて発射すべきであると報知する第一報知画像を演出表示部にて表示可能であり、

遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する第二報知画像を演出表示部にて表示可能であり、

特定遊技状態において第一保留数画像が更新されると、第二報知画像を表示し得るよう構成され、

第二報知画像は、第一演出用図柄と重複して表示可能であり、一方、第二演出用図柄、第一保留画像、第二保留画像、第一保留数画像、第二保留数画像とは重複して表示されないよう構成され、

特定遊技状態において第一保留数画像が更新されたか否かに関わらず、第一報知画像及び第二報知画像とは異なる画像であり且つ遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する特殊報知画像を演出表示部にて表示可能であるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1270】

態様(23)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま

10

20

30

40

50

で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄

10

20

30

40

50

の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得よう構成され、
通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得よう構成されており、
演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、
演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1271】

態様（24）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンSB-2）と、
音を出力するスピーカ（例えば、スピーカD24）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、
主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄

10

20

30

40

50

表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、

音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、

音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、

変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されており、

通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1272】

態様(25)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第

10

20

30

40

50

一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

10

20

30

40

50

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1273】

態様(26)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

10

20

30

40

50

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

10

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

20

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一であり、

30

通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1274】

態様(27)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

40

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

50

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、
第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第
一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄
表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる
よう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP1
1-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、
第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第
二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示
態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情
報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御
する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）
と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第
二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において
、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利
な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M
P30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副
遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手
段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に
基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する
演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第
一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させる
よう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第
二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させる
よう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

10

20

30

40

50

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されており、演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

20

第1演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第1表示態様と、第2演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第2表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

第1演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1275】

態様(28)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

40

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば

50

、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - A)と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、
第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、
副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板S）は、
主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、
演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨

10

20

30

40

50

を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で、第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第1更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第1更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第2更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1276】

態様(29)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示

10

20

30

40

50

態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

10

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

30

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

40

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応

50

した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Aと特定表示態様Bとを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1277】

態様(30)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる

10

20

30

40

50

よう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄

10

20

30

40

50

の最終表示態様を表示可能に構成されており、
 第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
 或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
 或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
 前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、
 残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部に実行可能であり、
 先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、
 前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されている
 ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1278】

態様（31）に係るぱちんこ遊技機は、
 遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）と、
 遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）と、
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0）と、
 第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、
 第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、
 遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
 演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、
 主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、
 第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、
 第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、
 ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、
 第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄

10

20

30

40

50

表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応

10

20

30

40

50

した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうちN（ $N > 0$ ）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうちM（ $M > N$ ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうちM種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1279】

態様（32）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

10

20

30

40

50

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

20

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

40

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間

50

内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

所定条件を充足する第一保留である特定保留が存在している状況下において、前記特定保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N ($N > 0$) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M ($M > N$) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1280】

態様 (33) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

遊技者が操作可能な操作部材 (例えば、十字ボタン S B - 2) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

第一始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 (例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、第二乱数を取得する

10

20

30

40

50

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

10

20

30

40

50

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1281】

態様(34)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技者が操作可能な操作部材(例えば、十字ボタンSB-2)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示

10

20

30

40

50

態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、
操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【1282】

態様(35)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、
遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、
遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、
演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と
を備え、
主遊技部(例えば、主制御基板M)は、
第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、
第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、
第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御

20

30

40

50

する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

10

20

30

40

50

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1283】

態様(36)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

10

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

20

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

30

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

40

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副

50

遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、
副遊技部（例えば、副制御基板S）は、
主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、
第1演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第2演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なるよう構成されている一方、
第1演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第2演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1284】

態様（37）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g

10

20

30

40

50

）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する

第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第

10

20

30

40

50

二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 2 8 5 】

10

20

30

40

50

態様（３８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、
第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第
一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄
表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる
よう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１
１－Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、
第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第
二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示
態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内
容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情
報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御
する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）
と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第
二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において
、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有
利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段Ｍ
Ｐ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副
遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手

10

20

30

40

50

段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類に応じて異なるよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、

10

20

30

40

50

当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1286】

態様（39）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御

10

20

30

40

50

する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演

10

20

30

40

50

出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N ($N > 0$) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M ($M > N$) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 2 8 7】

態様 (40) に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) と、

遊技球が入球可能な第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部 (例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

第一始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段 (例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 (例えば

10

20

30

40

50

、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B)と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段M N)と、
第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段M N)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C)と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段M P 3 0)と、
副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段M T)と
を備え、
副遊技部(例えば、副制御基板S)は、
主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段S M 4 0)と、
遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段S M 4 0)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段S M 2 0)と、
第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1)と、
第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1)と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示され

10

20

30

40

50

る再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部に
て実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N ($N > 0$) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M ($M > N$) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1288】

態様(41)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

20

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段S M 2 1）とを備え、

30

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

40

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間

50

内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

10

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

20

操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1289】

態様(42)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

30

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技者が操作可能な操作部材(例えば、十字ボタンSB-2)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

40

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内

50

容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)とを備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄

10

20

30

40

50

の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、
一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、
操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1290】

態様（43）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、
主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示

10

20

30

40

50

態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

10

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

30

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

40

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応

50

した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が N ($N > 0$) 回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N + 1$ 回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差は、第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が N ($N > 0$) 回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様が $N + 1$ 回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差よりも小さくなるよう構成されており、リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1291】

態様(44)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第

10

20

30

40

50

一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

20

30

40

50

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特殊表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第 1 演出モードと第 2 演出モードとを少なくとも有し、

第 1 演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第 2 演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なっており、

第 1 演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第 2 演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一である

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1292】

態様(45)に係るぱちんこ遊技機(A1)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

10

20

30

40

50

行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、

少なくとも1以上の演出用図柄について、演出用図柄の構成要素として数字を備えており、識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、が異なり得よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1293】

態様(46)に係るぱちんこ遊技機(A2)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させる

よう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、
残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、
確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、
確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、
演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【 1 2 9 4 】
態様（ 4 7 ）に係るぱちんこ遊技機（ A 3 ）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

10

20

30

40

50

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1295】

態様（48）に係るぱちんこ遊技機（A4）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式の第一演出用図柄となり得るよう構成されており、

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式の第一演出用図柄となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1296】

態様(49)に係るぱちんこ遊技機(A5)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

20

30

40

50

特定遊技状態から通常遊技状態への移行契機となる識別情報の変動表示中であり且つ保留が残存せず新たに生起もしない状況での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で、通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1297】

態様（50）に係るぱちんこ遊技機（A6）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面

10

20

30

40

50

の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1298】

態様（51）に係るぱちんこ遊技機（A7）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1299】

態様（52）に係るぱちんこ遊技機（A8）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1300】

態様（53）に係るぱちんこ遊技機（A9）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主

10

20

30

40

50

遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、
演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1301】

態様（54）に係るぱちんこ遊技機（A10）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g、第2主遊技図柄表示部 B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

10

20

30

40

50

を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
少なくとも1以上の第一演出用図柄について、第一演出用図柄の構成要素として数字を備えており、
少なくとも1以上の第二演出用図柄について、第二演出用図柄の構成要素として数字を備えており、
識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となるよう構成されており、
識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、
特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、
ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となる場合であっても第一演出用図柄の表示形式は異なり得るよう構成されており、
ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源

10

20

30

40

50

断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、が同一となるよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該ある一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1302】

態様（55）に係るぱちんこ遊技機（A11）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

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

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得よう制御し、

10

20

30

40

50

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

10

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

20

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

30

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1303】

態様（56）に係るぱちんこ遊技機（A12）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10）と、

40

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g、第2主遊技図柄表示部 B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ

50

せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、
電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、
前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、
前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、
第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1304】

態様（57）に係るぱちんこ遊技機（A13）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

20

30

40

50

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式となり得るよう構成されており、

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式となるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第1表示形式と、第2演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第2表示形式と、が異なる表示形式となるよう構成されており、

第1演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1305】

態様(58)に係るぱちんこ遊技機(A14)は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで

10

20

30

40

50

当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
特定遊技状態から通常遊技状態へ移行することが予定されており且つ保留も残存していない識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されており、
前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、
第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、
ある一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、
演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、
演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1306】

態様(59)に係るぱちんこ遊技機(A15)は、
遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、
遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、
演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と
を備え、
主遊技部は、

10

20

30

40

50

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される

10

20

30

40

50

か前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1307】

態様 (60) に係るぱちんこ遊技機 (A16) は、

遊技球が入球可能な始動口 (例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g、第2主遊技図柄表示部 B21g) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 SG) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前

10

20

30

40

50

記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

前記特定表示態様と前記特殊表示態様とは異なる表示態様となっており、操作指示演出の種類として、少なくとも第1操作指示演出と第2操作指示演出とを有し、第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されており、

第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1308】

態様(61)に係るぱちんこ遊技機(A17)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第二変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

10

20

30

40

50

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Aであるか先読み演出Bであるかに応じて異なるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1309】

態様(62)に係るぱちんこ遊技機(A18)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、
演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、
演出モード A における第一演出用図柄の変動表示形式と演出モード B における第一演出用図柄の変動表示形式とが異なるよう構成されている一方、
演出モード A における第二演出用図柄の変動表示形式と演出モード B における第二演出用図柄の変動表示形式とが同一となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1310】

態様（63）に係るぱちんこ遊技機（B1）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g、第2主遊技図柄表示部 B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と

10

を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において
確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表
示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されない
よう構成されており、

20

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（
例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間
が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

30

が含まれており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ
動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるよう構成さ
れている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1311】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図
柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用す
ることにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの
画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要
素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中
であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

40

【1312】

態様（64）に係るぱちんこ遊技機（B2）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10
）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g、第2主
遊技図柄表示部 B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

50

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、
ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において
確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表
示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されない
よう構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間
が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、
変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

【1313】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとと
もに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演
出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも
適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出
用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）
よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始す
るよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

【1314】

態様（65）に係るぱちんこ遊技機（B3）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主
遊技図柄表示部B21g）と、
演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカD24）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、

40

50

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において
確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表
示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されない
よう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なく
とも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間
が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定
時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっ
ても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間
が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミング
においては演出音が出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動
作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第
二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構
成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1315】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図
柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用す
ることにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの
画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待
機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため
演出音（ステージBGM）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の
表示を経由した後に揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が
終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）した場合は、省電力のた
め演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様
とすることができる。

【1316】

態様（66）に係るぱちんこ遊技機（B4）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動
表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出
用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動
作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、
前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可
能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は
、特殊動作を実行しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1317】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図
柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄
のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の
第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを
視覚的に報知することができる。

【1318】

態様（67）に係るぱちんこ遊技機（B5）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主
遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と

10

を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動
表示可能に構成されており、

20

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出
用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演
出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成さ
れており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作
と、

30

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクシ
ョン）と
が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作
パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の
動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1319】

40

また、態様（67）に係るぱちんこ遊技機（B5）は、

所定の動作に係る動作パターンは、所定の動作の種類数及び／又は組合せである

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1320】

擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬
似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて
、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の
演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【1321】

態様（68）に係るぱちんこ遊技機（B6）は、

50

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作が含まれており、

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1322】

また、態様（68）に係るぱちんこ遊技機（B6）は、図135に示すように、

リーチ状態が形成されずに特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列（例えば、中列）以外の演出用図柄列（例えば、左列、右列）に対応した演出用図柄も、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄も、定位置動作を実行可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1323】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

10

20

30

40

50

【1324】

態様（69）に係るぱちんこ遊技機（B7-1）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動
表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出
用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類
の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に
対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用
図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重
複可能となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1325】

また、態様（69）に係るぱちんこ遊技機（B7-1）は、
リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の
第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ
状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他
の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1326】

また、態様（70）に係るぱちんこ遊技機（B7-2）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1327】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当り（大当り、小当り）態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である当り（大当り、小当り）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【1328】

態様（71）に係るぱちんこ遊技機（B8）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

10

20

30

40

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と

10

を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と

20

を備え、
所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の
実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出（例えば、チ
ャンス目先読み演出）を演出表示部にて実行可能であり、
保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が
生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか
否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留
が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されてい
ることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1329】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャ
ンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認
識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の
演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

30

【1330】

態様（72）に係るぱちんこ遊技機（B9）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主
遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

40

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実

50

行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1331】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【1332】

態様（73）に係るぱちんこ遊技機（B10）は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表

10

20

30

40

50

示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1333】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【1334】

態様（74）に係るぱちんこ遊技機（B11）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

10

20

30

40

50

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるように構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1335】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

【1336】

態様（75）に係るぱちんこ遊技機（B12）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1337】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

【1338】

態様（76）に係るぱちんこ遊技機（B13）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカD24）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

演出用図柄は、所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と

を備えており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音出力されないよう構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1339】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待

10

20

30

40

50

機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージBGM）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作））した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【1340】

態様（77）に係るぱちんこ遊技機（B14）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、
前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1341】

また、態様（77）に係るぱちんこ遊技機（B14）は、

10

20

30

40

50

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1342】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

【1343】

態様（78）に係るぱちんこ遊技機（B15）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、

10

20

30

40

50

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1344】

また、態様（78）に係るぱちんこ遊技機（B15）は、
所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1345】

擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【1346】

態様（79）に係るぱちんこ遊技機（B16）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動
表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出
用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作
と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクシ
ョン）と
が含まれており、
リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合
せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した
演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に
対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されており、
特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少
なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう
構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1347】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動で
あればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うこ
とで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズ
レのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるた
め該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用
図柄の動きを実現できる。

【1348】

態様（80）に係るぱちんこ遊技機（B17-1）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10
）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主
遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

10

20

30

40

50

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1349】

また、態様（80）に係るぱちんこ遊技機（B17-1）は、

リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1350】

態様（81）に係るぱちんこ遊技機（B17-2）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

10

20

30

40

50

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入
賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状
態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図
柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手
段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動
表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出
用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演
出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作
と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクシ
ョン）と
が含まれており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、リーチ状態が形成されている所定のタイミン
グにて、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停
止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが重
複可能となるよう構成されており、
ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他
の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、
所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一
要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演
出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように

10

20

30

40

50

構成されており、
特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1351】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり（大当たり、小当たり）態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である当たり（大当たり、小当たり）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【1352】

態様（82）に係るぱちんこ遊技機（B18）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

10

20

30

40

50

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

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するかなどに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかなどに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1353】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

【1354】

態様（83）に係るぱちんこ遊技機（B19）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

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

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

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

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作

10

20

30

40

50

と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1355】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【1356】

態様（84）に係るぱちんこ遊技機（B20）は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態

10

20

30

40

50

とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１３５７】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【１３５８】

態様（８５）に係るぱちんこ遊技機（３４２）は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、
第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、

10

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

20

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

30

を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

40

を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

50

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1359】

態様(86)に係るぱちんこ遊技機(187)は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表

10

20

30

40

50

示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1360】

態様（87）に係るぱちんこ遊技機（2342）は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報を変動表示されている間は第二識別情報を変動表示されず且つ第二識別情報を変動表示されている間は第一識別情報を変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能

10

20

30

40

50

とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

新たな第一保留の生起時において第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がなくとも第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がなくとも第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第一保留の生起時において第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がない場合は第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がない場合は第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更する際には、第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像の数を変更することなく第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像のうち少なくとも1つの第一保留画像の表示態様を変更し、

10

20

30

40

50

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1361】

態様(88)に係るぱちんこ遊技機(536)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を

10

20

30

40

50

演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、
第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、
或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、
演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、
演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、
演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、
第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第一演出用図柄の表示サ

10

20

30

40

50

イズは、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第二演出用図柄の表示サイズよりも大きくなるよう構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式に対応した特定の第一演出用図柄の表示態様である第1表示態様と、第2演出表示形式に対応した前記特定の第一演出用図柄の表示態様である第2表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

第1演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1362】

態様(89)に係るぱちんこ遊技機(806)は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

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

乱数に基づく当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と、

遊技情報受信手段により受信された保留に関する情報に基づき表示する先読み演出表示内容として、先読み演出表示内容Aと先読み演出表示内容Aとは異なる先読み演出表示内容Bとを少なくとも有し、遊技情報受信手段により保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する先読み演出表示内容Aを演出表示部にて表示し得るよう制御する先読み演出表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演

10

20

30

40

50

出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した
第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表
示を実行可能に構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した
第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最
終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間
内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、
当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示され
る擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一
演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示されるよう構成され
ており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間
内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて
表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示
形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類
の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄
の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出
表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表
示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されてお
り、

先読み演出表示内容Aが表示開始されるタイミングは、前記所定条件を充足した保留が生
起した後における識別情報の変動表示開始タイミングとなっており、

前記所定条件を充足した保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとな
る先保留が存在している状況下において先読み演出表示内容Aが表示されている場合、先
保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示開
始から停止表示までの一演出期間内においては前記特殊表示態様が表示されないよう構成
されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1363】

態様(90)に係るぱちんこ遊技機(537)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易
となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するま
で当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第

10

20

30

40

50

一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
第一識別情報を変動表示されている間は第二識別情報を変動表示されず且つ第二識別情報を変動表示されている間は第一識別情報を変動表示されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発

10

20

30

40

50

射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、
第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、
特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、
演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、
演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、
演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1364】

態様(91)に係るぱちんこ遊技機(538)は、
第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、
第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するま

10

20

30

40

50

で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、副遊技部は、

20

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示

50

位置が同一となるよう構成されており、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、
前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1365】

態様(92)に係るぱちんこ遊技機(343)は、
第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、
第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報

10

20

30

40

50

が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、副遊技部は、主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ

10

20

30

40

50

、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1366】

態様(93)に係るぱちんこ遊技機(761)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

10

20

30

40

50

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複し第二演出用図柄と重複しない位置にて表示されるよう構成されており、

第1表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度と第2表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度とが異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示している最中において、第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった際には、第二演出用図柄を用いたリーチ表示がなされないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1367】

態様(94)に係るぱちんこ遊技機(C1)は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口

10

20

30

40

50

B 1 0) と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域 C 1 2 - 1、C 1 2 - 2）と、

主遊技識別情報（例えば、第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板 M））と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第 1 __ 4 R 図柄 1）と、第二特

10

20

30

40

50

定態様（例えば、第1__4 R図柄2）とを有しており、
特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が2/5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）の停止表示態様にて停止表示予定であること又は停止表示されたことに基づき第一特定演出（例えば、SPリーチ（Mチャンス）1/5）を実行し、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）の停止表示態様にて停止表示予定であること又は停止表示されたことに基づき第二特定演出（例えば、SPリーチ（Mチャンス）2/5）を実行するよう構成されており、
主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となる

10

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1368】

態様（95）に係るぱちんこ遊技機（C2）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

20

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

30

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

40

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入

50

賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）と、第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）とを有しており、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が2/5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となるよう構成されており、

事前判定の結果が第一条件を充足する状況下（例えば、主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様である第1__4 R図柄1となるトリガ保留が存在している状況下）において

、主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知する第一先読み演出（例えば、ボタンバイブ先読み演出）を実行可能であり、

事前判定の結果が第二条件を充足する状況下（例えば、主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様である第1__4 R図柄2となるトリガ保留が存在している状況下）において

、主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知する第二先読み演出（例えば、ボタン飛び出し先読み演出）を実行可能であり、

第一条件を充足する状況下において、第二先読み演出の実行を制限する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1369】

態様（96）に係るぱちんこ遊技機（C3）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状

10

20

30

40

50

態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、
主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と
を備え、
主遊技部は、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、
変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
補助遊技部は、
補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、
補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、
補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と
を備え、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一期間とし、当該一期間において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終態様を演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
特別遊技の実行開始から実行終了までに、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行するよう構成されており、
特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第2__10R図柄3）と、第二特定態様（例えば、第2__10R図柄2）とを有しており、
主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づいて実行される可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行するよう構成され、
主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づいて実行さ

10

20

30

40

50

れる可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行するよう構成され、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が略100%もしくは入球確率が5/5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第2__10R図柄3）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第2__10R図柄2）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となるよう構成されており、

主遊技識別情報の変動表示中に電源断が発生してその後に電源が復帰して主遊技識別情報の変動表示が再開した状況下において、再開した主遊技識別情報の変動表示が終了することで主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第2__10R図柄3）の停止表示態様で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を第一態様（例えば、『537』）とする一方、再開した主遊技識別情報の変動表示が終了することで主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第2__10R図柄2）の停止表示態様で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を第二態様（例えば、『777』）とする

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1370】

態様（97）に係るぱちんこ遊技機（C4）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変

10

20

30

40

50

動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）と、第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）とを有しており、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が2/5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）の停止表示態様となることに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）の停止表示態様となることに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となるように構成されており、

主遊技識別情報の変動表示中に、特定演出（例えば、回転体アイコン演出）を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

特定態様の停止表示態様に基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が異なるように構成されており、

特定演出の表示態様の要素として第一の要素（例えば、「V」穴の数）と第二の要素（例えば、回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色）とを有しており、

第一の要素の表示態様によって、特定領域への遊技球の入球容易性の度合いを示唆するように構成されており、

第二の要素の表示態様によって、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様となる期待度を示唆する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1371】

態様（98）に係るぱちんこ遊技機（C5）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事

10

20

30

40

50

前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当たりの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当たりの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当たり遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）を有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう構成されており、

主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が所定回数（例えば、10回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており

特定遊技状態において一単位が所定回数（例えば、10回）行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

10

20

30

40

50

特定遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が特定遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、特別遊技判定手段によって当該主遊技情報が可変入賞口開放遊技を行う情報と判定された場合は、可変入賞口開放遊技の実行中に可変入賞口開放遊技に関する結果演出（例えば、リザルト画面）を実行可能であり、特定遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が特定遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、特別遊技判定手段によって当該主遊技情報が可変入賞口開放遊技を行わない情報と判定された場合は、当該主遊技情報に係る変動表示中に可変入賞口開放遊技に関する結果演出（例えば、リザルト画面）を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1372】

態様（99）に係るぱちんこ遊技機（C6）は、遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、当り遊技（可変入賞口開放遊技、特別遊技）となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取

10

20

30

40

50

得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

事前判定の結果に基づく先読み演出を複数変動に亘って実行可能であり、

事前判定の結果に基づかない非先読み演出を複数変動に亘って実行可能であり、

非先読み演出の実行中に事前判定の結果が所定条件を充足した場合（例えば、特定保留が生起した場合）、実行中の非先読み演出の演出内容（例えば、先読み抽選に当選していない場合の連続演出の演出シナリオ）を先読み演出の演出内容（例えば、先読み抽選に当選した場合の連続演出の演出シナリオ）に変更する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1373】

態様（100）に係るぱちんこ遊技機（C7）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となる情報であるか否かを事前判定する事前判定手段（例えば、副制御部の先読み判定）と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当たりの停止表示態様）にて停止表

10

20

30

40

50

示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

或るタイミング（例えば、N回目の特別遊技中）の事前判定によって可変入賞口開放遊技となる情報（例えば、小当たりとなる情報）が記憶されていると判定された場合、特別遊技の実行中において、可変入賞口開放遊技となる情報が記憶されていることを報知する特殊演出（例えば、保留内連荘先読み演出）を実行可能であり、

或るタイミングにおいて可変入賞口開放遊技となる情報が複数記憶されている場合であっても、複数の可変入賞口開放遊技となる情報のいずれかのみを特殊演出における報知対象とし得るよう構成されており、

或るタイミングの事前判定に基づき実行された特殊演出にて報知対象となった可変入賞口開放遊技となる情報に対しては、当該或るタイミングよりも後のタイミング（例えば、N+1回目の特別遊技中）の事前判定の判定対象としない一方で、当該特殊演出にて報知対象とならなかった可変入賞口開放遊技となる情報に対しては、当該或るタイミングよりも後のタイミングの事前判定の判定対象とし得る

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1374】

態様（101）に係るぱちんこ遊技機（C8）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情

10

20

30

40

50

報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、当り遊技（特別遊技、可変入賞口開放遊技）を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

10

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

20

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

30

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう構成されており、

主遊技識別情報として、第一主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄）と、第二主遊技識別情報（例えば、第2主遊技図柄）とを有しており、

特別遊技の実行終了後において特定遊技状態となる場合、第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、

特別遊技の実行終了後から第一主遊技識別情報の一単位が第一回数（例えば、6回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、

特別遊技の実行終了後から第二主遊技識別情報の一単位が第二回数（例えば、10回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、

40

特定遊技状態において第二主遊技識別情報の一単位が行われることに基づいて第二回数に係る情報（例えば、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示、減算表示など）を更新して表示するよう構成されており、

特別遊技の実行終了後から第一主遊技識別情報の一単位が第一回数行われる前は、第一主遊技識別情報の一単位が行われても第二回数に係る情報を更新表示しないが、特別遊技の実行終了後から第一主遊技識別情報の一単位が第一回数行われた場合は、特別遊技の実行終了後から第二主遊技識別情報の一単位が第二回数行われる前であっても、第二回数に係る情報を更新表示する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

50

【1375】

態様（102）に係るぱちんこ遊技機（C9）は、
遊技球が入球可能な第一主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A12）と、
遊技球が入球可能な第二主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B12）と、
遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、
遊技球が入球可能な振分入球口（例えば、振分入球口C30）と、
第一主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第一可変部材（例えば、第1非電動役物A12hd）と、
第二主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第二可変部材（例えば、第2非電動役物B12hd）と、
振分入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第三可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、
振分入球口に入球した遊技球の流下方向を第一開放口（例えば、第1開放入球口C32）及び第二開放口（例えば、第2開放入球口C33）のいずれかに向けて変化させる部材であって、第一の態様に変位した時には第一開放口に遊技球が入球容易であり、第二の態様に変位した時には第二開放口に遊技球が入球容易であるよう構成された振分部材（例えば、振分部材C34）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、
可変入賞口に入球した遊技球が第一確率で入球し得る特定領域と、
第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
第一主遊技始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示した後、第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、
第二主遊技始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示した後、第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、
第一主遊技識別情報が第一態様（例えば、大当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する第一特別遊技を実行可能である第一特別遊技制御手段と、
第二主遊技識別情報が第二態様（例えば、小当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に第二特別遊技を実行可能である第二特別遊技制御手段と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

10

20

30

40

50

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第一可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第一可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第一易入球遊技決定実行手段と、補助遊技識別情報が停止表示された後において、第二可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第二可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第二易入球遊技決定実行手段とを備え、

第一開放口への入球により第一可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、第二開放口への入球により第二可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、第一可変部材及び第二可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第一可変部材が開放状態となり易い第一特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態A）と、通常遊技状態よりも第二可変部材が開放状態となり易い第二特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態B）とを有しており、

第一特定遊技状態は、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、

第二特定遊技状態は、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されており、

第一特定遊技状態において第一主遊技識別情報の変動表示が第一回数（例えば、100回）行われた後は、第一特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

第二特定遊技状態において第二主遊技識別情報の変動表示が第二回数（例えば、7回）行われた後は、第二特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

第一回数は、第二回数よりも多い回数であり、

可変入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球し得る第一確率（例えば、 $1/1$ ）は、第二主遊技識別情報が第二態様となる第二確率（例えば、 $1/7$ ）よりも高い

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1376】

態様（103）に係るぱちんこ遊技機（C10）は、

遊技球が入球可能な第一主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A12）と、

遊技球が入球可能な第二主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B12）と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

遊技球が入球可能な振分入球口（例えば、振分入球口C30）と、

第一主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第一可変部材（例えば、第1非電動役物A12hd）と、

第二主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第二可変部材（例えば、第2非電動役物B12hd）と、

10

20

30

40

50

振分入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第三可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

振分入球口に入球した遊技球の流下方向を第一開放口（例えば、第1開放入球口C32）及び第二開放口（例えば、第2開放入球口C33）のいずれかに向けて変化させる部材であって、第一の態様に変位した時には第一開放口に遊技球が入球容易であり、第二の態様に変位した時には第二開放口に遊技球が入球容易であるよう構成された振分部材（例えば、振分部材C34）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が第一確率で入球し得る特定領域と、

第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

第一主遊技始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示した後、第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、

第二主遊技始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示した後、第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、

第一主遊技識別情報が第一態様（例えば、大当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する第一特別遊技を実行可能である第一特別遊技制御手段と、

第二主遊技識別情報が第二態様（例えば、小当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に第二特別遊技を実行可能である第二特別遊技制御手段と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第一可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第一可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第一易入球遊技決定実行手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第二可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第二可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第二易入球遊技決定実行手段とを備え、

10

20

30

40

50

第一開放口への入球により第一可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、第二開放口への入球により第二可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、第一可変部材及び第二可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第一可変部材が開放状態となり易い第一特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態 A）と、通常遊技状態よりも第二可変部材が開放状態となり易い第二特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態 B）とを有しており、第一特定遊技状態は、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、第二特定遊技状態は、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されており、可変入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球し得る第一確率（例えば、 $1/10$ ）は、第二主遊技識別情報が第二態様となる第二確率（例えば、 $1/1$ ）よりも低いことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1377】

所定の契機によって、主遊技図柄の図柄変動の変動時間、特別遊技の実行時間（特別遊技開始デモ、特別遊技終了デモ含む）、小当り遊技の実行時間（小当り遊技開始デモ、小当り遊技終了デモ含む）を長く（延長）してもよい。例えば、主遊技図柄の図柄変動中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、当該図柄変動中の主遊技図柄の図柄変動を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動を延長する決定に基づいて、主制御部から副制御部へ変動時間の付加を示すコマンドを送信する。変動時間の付加を示すコマンドを受信した副制御部は、受信したコマンドに基づき演出用図柄の図柄変動の変動時間を延長することができる。この際、主遊技図柄の図柄変動の変動時間も延長されるように構成されている。また、主制御部は、主遊技図柄の変動固定時間を延長する決定に基づいて、主制御部から副制御部へ変動固定時間の付加を示すコマンドを送信する。変動固定時間の付加を示すコマンドを受信した副制御部は、受信したコマンドに基づき演出用図柄の図柄変動が停止表示する際の変動固定時間を延長する（例えば、 500ms から 10 秒）ことができる。この際、主遊技図柄の変動固定時間も延長されるように構成されている。

【1378】

また、特別遊技の実行中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、特別遊技の実行時間を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技中のラウンド間の大入賞口の閉鎖時間を延長することが可能である。また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技開始デモの実行時間を延長することが可能である。さらに、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技終了デモの実行時間を延長することが可能である。さらにまた、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技中の大入賞口の開放パターンを変更することが可能である。変更した開放パターンは、大入賞口が閉鎖されている時間が長く設定されているパターンであり、開放されている時間は変更前のパターンと同じ時間である。

【1379】

また、小当り遊技の実行中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、小当り遊技の実行時間を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技中の大入賞口の開放パターンを変更することが可能である。変更した開放パターンは、大入賞口が閉鎖されている時間が長く設定されているパターンであり、開放されている時間は変更前のパターンと同じ時間である。また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技開始デモの実行時間を延長することが可能である。さらに、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技終了デモの実行時間を延長することが可能である。

【1380】

特定の主遊技図柄が停止表示されたことに基づき、時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態

10

20

30

40

50

A～Eとしてもよい。特定の主遊技図柄は、小当り図柄、大当り図柄、ハズレ図柄を例示できる。小当り図柄の場合、特定領域に遊技球が入球しなかった場合でも時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態A～Eに移行させてもよい。また、ハズレ図柄の場合、複数種類のハズレ図柄（例えば、ハズレ図柄0、ハズレ図柄1、ハズレ図柄A～G）を設けておき、通常のハズレで表示されるハズレ図柄をハズレ図柄0、時間短縮遊技状態に移行するハズレ図柄をハズレ図柄1、時間短縮遊技状態Aに移行するハズレ図柄をハズレ図柄A、時間短縮遊技状態Bに移行するハズレ図柄をハズレ図柄B、時間短縮遊技状態Cに移行するハズレ図柄をハズレ図柄C、時間短縮遊技状態Dに移行するハズレ図柄をハズレ図柄D、時間短縮遊技状態Eに移行するハズレ図柄をハズレ図柄Eとすることができる。

【1381】

これまでの「停止表示」について、「暫定的に停止表示」、「確定的に停止表示」との表現ではなく、単に「停止表示」と記載している停止表示の態様は、暫定的に停止表示している態様と確定的に停止表示している態様との両方の態様を含む。

【符号の説明】

【1382】

M 主制御基板、MJ 遊技用情報制御手段

MJ10 入球判定手段、

MJ11-A 第1主遊技始動口入球判定手段

MJ11-B 第2主遊技始動口入球判定手段、MJ11-H 補助遊技入球口入球判定手段

MJ11-C10 第1大入賞口入球判定手段、MJ11-C20 第2大入賞口入球判定手段

MJ20 乱数取得判定実行手段、MJ21-A 第1主遊技乱数取得判定実行手段

MJ21-B 第2主遊技乱数取得判定実行手段、MJ21-H 補助遊技乱数取得判定実行手段

MJ30 保留制御手段、MJ31 保留消化制御手段

MJ31j 変動開始条件充足判定手段、MJ32 図柄保留手段

MJ32-A 第1主遊技図柄保留手段、MJ32b-A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段

MJ32-B 第2主遊技図柄保留手段、MJ32b-B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段

MJ32-H 補助遊技図柄保留手段、MJ32b-H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段

MN 遊技内容決定手段、MN10 当否抽選手段

MN11-A 第1主遊技当否抽選手段、MN11ta-A 第1主遊技用当否抽選テーブル

MN11-B 第2主遊技当否抽選手段、MN11ta-B 第2主遊技用当否抽選テーブル

MN11-H 補助遊技当否抽選手段、MN11ta-H 補助遊技用当否抽選テーブル

MN20 特別遊技移行決定手段、MN40 図柄内容決定手段

MN41-A 第1主遊技図柄決定手段、MN41ta-A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル

MN41-B 第2主遊技図柄決定手段、MN41ta-B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル

MN41-H 補助遊技図柄決定手段、MN41ta-H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル

MN50 変動態様決定手段、MN51-A 第1主遊技変動態様決定手段

MN51ta-A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN51-B 第2主遊技変動態様決定手段

MN51ta-B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN51-H 補助遊技変動態様決定手段

MN51ta-H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、MP 遊技進行手段

MP10 表示制御手段、MP11-C 第1・第2主遊技図柄制御手段

MP11t-C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ、MP11-H 補助遊技図柄制御手段

10

20

30

40

50

MP 1 1 t - H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、MP 2 0 - B 第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段

MP 2 1 - B 第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、MP 2 2 t - B 第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ

MP 3 0 特別遊技制御手段、MP 3 1 条件判定手段

MP 3 2 特別遊技内容決定手段、MP 3 2 t a 特別遊技内容参照テーブル

MP 3 3 特別遊技実行手段、MP 3 3 - C 第 1・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段

MP 3 3 c 入賞球カウンタ、MP 3 4 特別遊技時間管理手段

MP 3 4 t 特別遊技用タイマ、MP 5 0 特定遊技制御手段

MP 5 1 確変終了条件判定手段、MP 5 2 時短終了条件判定手段

MP 5 2 c 時短回数カウンタ、MB 遊技状態一時記憶手段

MB 1 0 - C 第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段、MB 1 1 b - C 第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段

MB 1 0 - H 補助遊技状態一時記憶手段、MB 1 1 b - H 補助遊技図柄情報一時記憶手段

MB 2 0 b 特別遊技関連情報一時記憶手段、MB 3 0 b 特定遊技関連情報一時記憶手段

MT 情報送信制御手段

MT 1 0 コマンド送信用バッファ、MH 賞球払出決定手段

A 第 1 主遊技周辺機器

A 1 0 第 1 主遊技始動口、A 1 2 第 1 主遊技始動口、A 1 2 h d 第 1 非電動役物、

A 1 1 s 第 1 主遊技始動口入球検出装置、A 2 0 第 1 主遊技図柄表示装置

A 2 1 g 第 1 主遊技図柄表示部、A 2 1 h 第 1 主遊技図柄保留表示部

B 第 2 主遊技周辺機器、B 1 0 第 2 主遊技始動口

B 1 1 s 第 2 主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d 第 2 主遊技始動口電動役物

B 1 2 第 2 主遊技始動口、B 1 2 h d 第 2 非電動役物

B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部

B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部、C 第 1・第 2 主遊技共用周辺機器

C 1 0 第 1 大入賞口、C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置

C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物、C 1 2 - 1 特定領域、C 1 2 - 2 特定領域、C 1 2 - 3 一般領域

C 1 7 回転体

C 2 0 第 2 大入賞口、C 2 1 s 第 2 大入賞口入賞検出装置、C 2 1 d 第 2 大入賞口電動役物

C 3 0 d 電動役物、C 3 0 振分入球口

C 3 2 第 1 開放入球口、C 3 3 第 2 開放入球口

C 3 2 s 第 1 開放入球口入球検出装置、C 3 3 s 第 2 開放入球口入球検出装置

C 3 4 振分部材

H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口

H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置

H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部

S 副制御基板、SM 副遊技制御手段（サブメイン制御部）

SM 1 0 表示情報受信手段、SM 1 1 b メイン側情報一時記憶手段

SM 2 0 演出表示制御手段、SM 2 1 装飾図柄表示制御手段

SM 2 1 n 装図表示内容決定手段、SM 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル

SM 2 1 t a - 2 装飾図柄演出テーブル、SM 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段

SM 2 1 t - 1 第 1 装図変動時間管理タイマ、SM 2 2 装図保留情報表示制御手段、

SM 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段、SM 2 3 背景演出表示制御手段

SM 2 3 n 背景演出表示内容決定手段、SM 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段

SM 2 4 予告演出表示制御手段、SM 2 4 n 予告演出表示内容決定手段

SM 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、SM 2 5 リーチ演出表示制御手段

SM 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、SM 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段

10

20

30

40

50

SM 27 右打ち表示制御手段

SM 40 情報送受信制御手段

SS 演出表示手段（サブサブ制御部）、SS 10 副情報送受信制御手段

SS 20 画像表示制御手段、SS 21 b 画像表示関連情報一時記憶手段

SG 演出表示装置、SG 10 表示領域

SG 11 装飾図柄表示領域、SG 12 第1保留表示領域

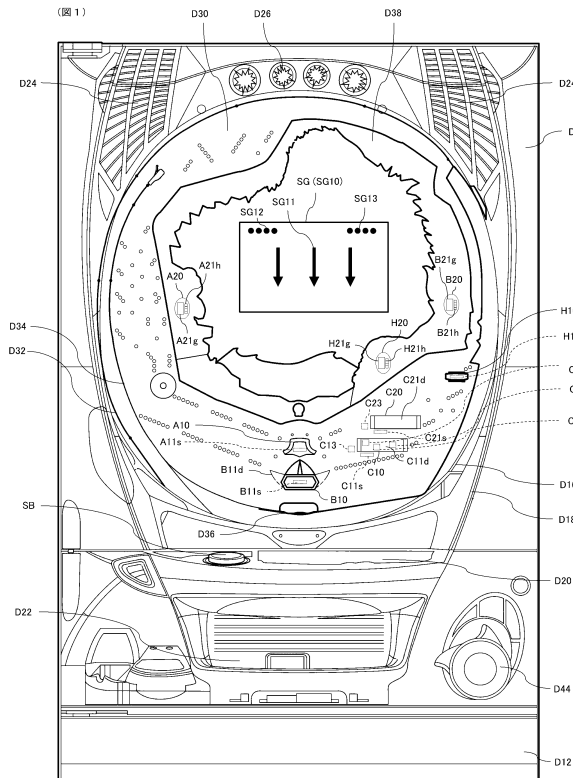
SG 13 第2保留表示領域

KH 賞球払出制御基板

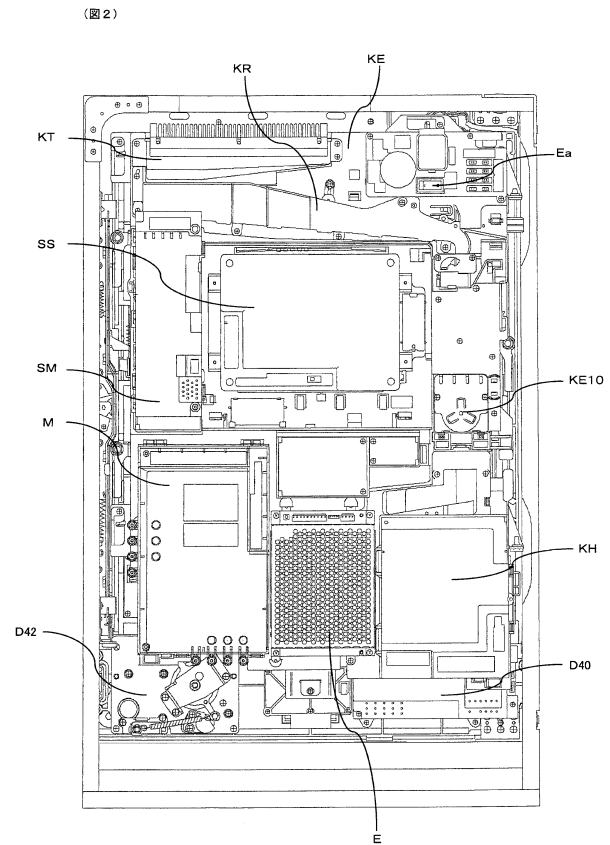
KE 賞球払出装置

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

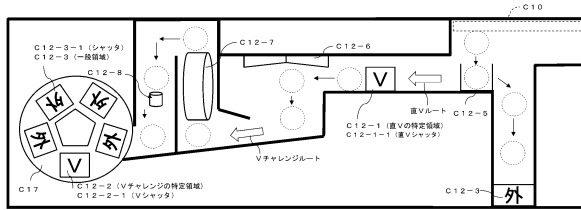
30

40

50

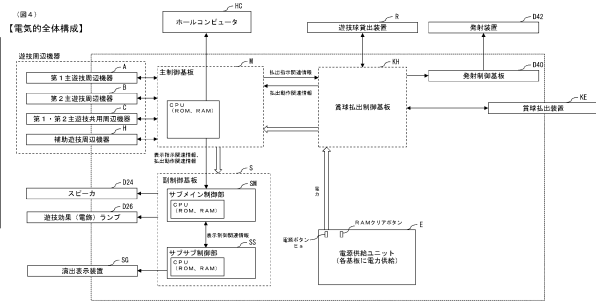
【図 3】

(圖 3)



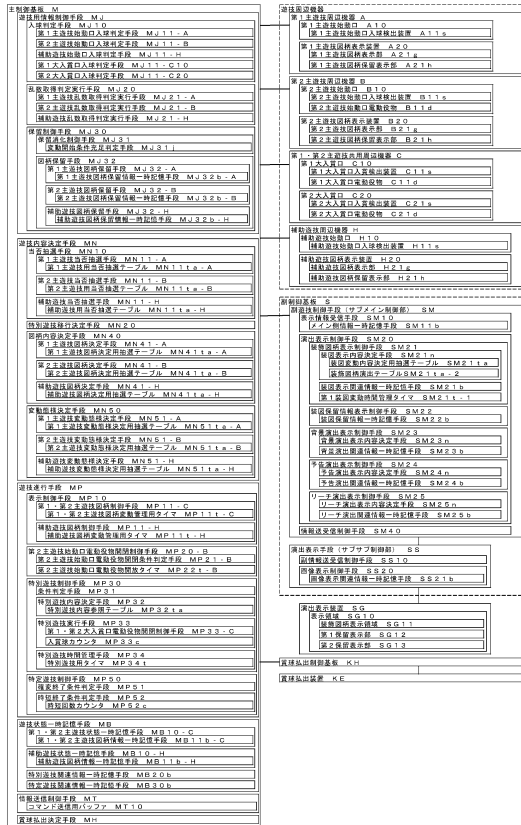
【図 4】

(圖4)
【電気の全体構成】



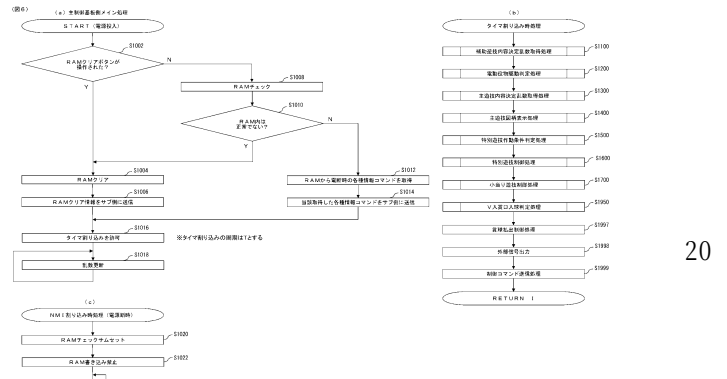
【図 5】

(圖 5)



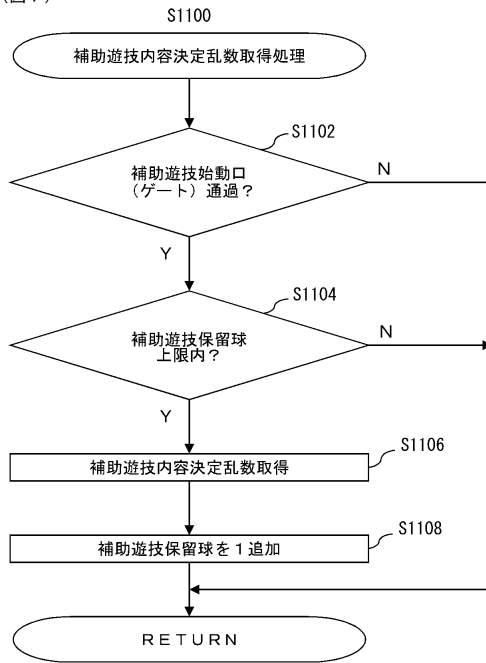
【図 6】

(26)



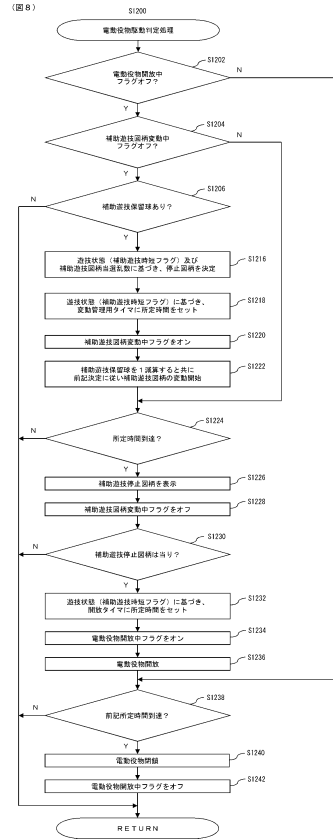
【図 7】

(図 7)



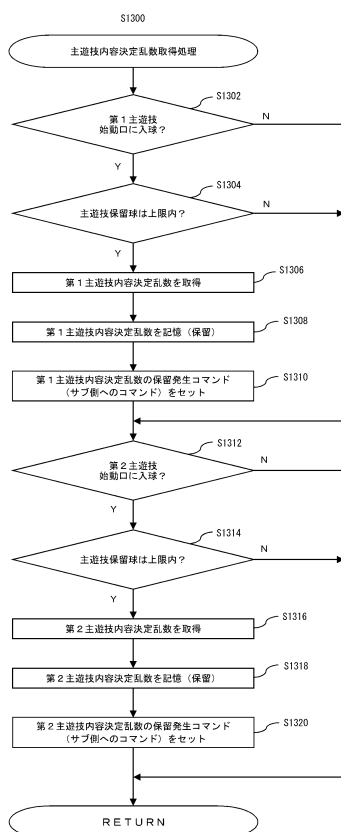
【図 8】

(図 8)



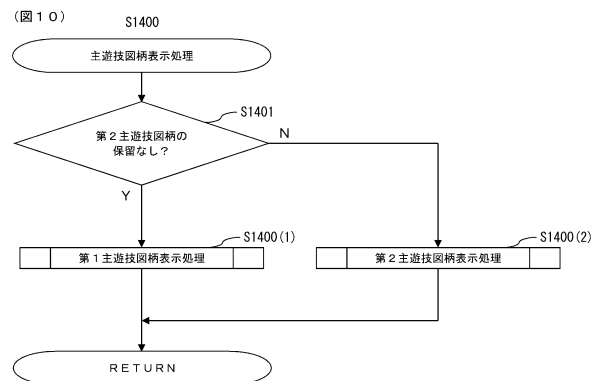
【図 9】

(図 9)



【図 10】

(図 10)



10

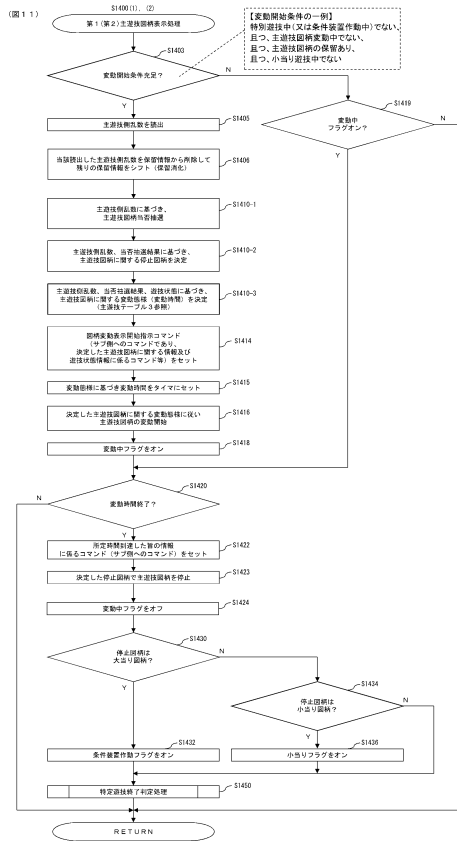
20

30

40

50

【図 11】



【図 13】

(图 13)

《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~3個	0~2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り目停止
	3~79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(シュート)演出→当り目停止
	80~499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り目停止
	500~1023	B6	60(秒)	パルリーチ演出(前)→(後)非リーチ当り目停止

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~3個	0~255	B3	30(秒)	ノーマルルーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256~699	B6	60(秒)	スーパリーーチ演出→当り出目停止
	700~1023	B6	60(秒)	スーパリーーチ演出→当り出目停止

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

保留数	乱数値	変動種族	変動時間	7/4で実行される演出停止
0~1個	0~799	b2	10 (秒)	前リチリ演出→ハズシ出目停止
	800~899	b3	15 (秒)	前リチリ演出→ハズシ出目停止
	900~989	b4	30 (秒)	最速連失敗演出→ハズシ出目停止
	990~999	b5	60 (秒)	スーパーリチリ演出→ハズシ出目停止
	1000~1023	b6	60 (秒)	バトルリチリ演出(前兆)→(後半)ハズシ出目停止
2~3個	0~849	b1	5 (秒)	前リチリ演出→ハズシ出目停止
	850~899	b2	10 (秒)	前リチリ演出→ハズシ出目停止
	900~989	b4	30 (秒)	最速連失敗演出→ハズシ出目停止
	990~999	b5	60 (秒)	スーパーリチリ演出→ハズシ出目停止
	1000~1023	b6	60 (秒)	バトルリチリ演出(前兆)→(後半)ハズシ出目停止

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

保留数	変動倍	変動確率	変動時間	7人中で実行される演出回数
0～1個	0～799	b1	5(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	b0	3(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b1	5(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止

【図 12】

(图 12)

《第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
 当り時 非時間短縮遊技時

保留数	乱数値	変動図様	変動時間	サブ側で実行される演出図様
0~3個	0~2	A2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止
	3~79	A4	10(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80~499	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	500~1023	A6	60(秒)	バトルリーチ演出(前)→(後半)→当り出目停止

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

(=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~3個	0~255	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショット)演出→当り目止停止
	256~699	A6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り目止停止
	700~1023	A6	60(秒)	ストリーリーチ演出→当り目止停止

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、非時間短縮遊技時
(=主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動回数	7ツゴロ実行される変動態様
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレし出自止
	800～899	a3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレし出自止
	900～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレし出自止
	999～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレし出自止
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)ハズレし出自止
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレし出自止
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレし出自止
	900～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレし出自止
	999～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレし出自止
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)ハズレし出自止

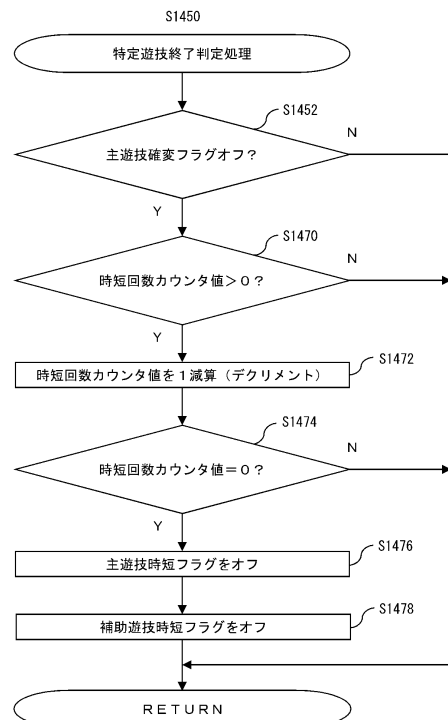
＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

ハズレ時、時間短縮遊技時
(=主遊技時短フラグオン)

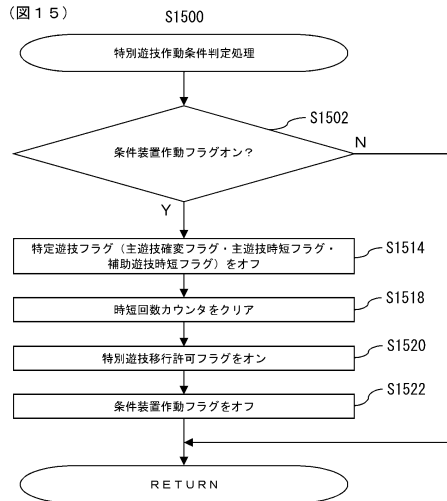
保留数	乱数値	変動確率	変動回数	7ツゲームで実行される出目停止
0～1個	0～799	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目等正
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60(秒)	ストリーパーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a0	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～989	a1	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	990～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目等正
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60(秒)	ストリーパーチ演出→ハズレ出目停止

【図 14】

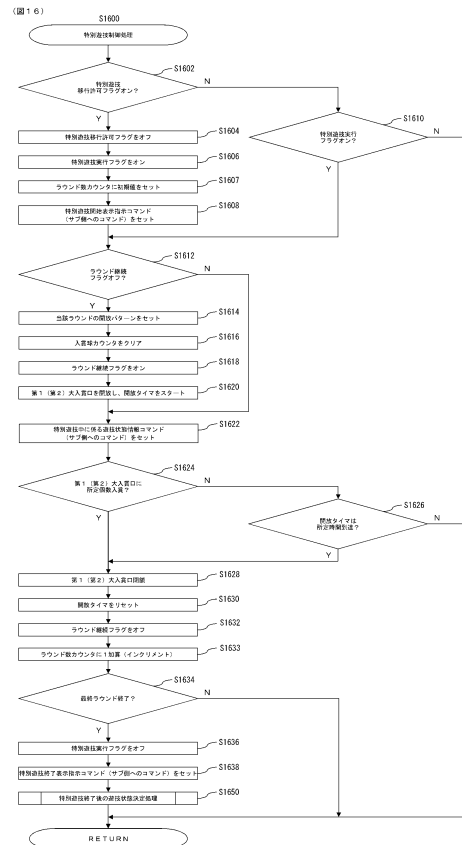
(图 14)



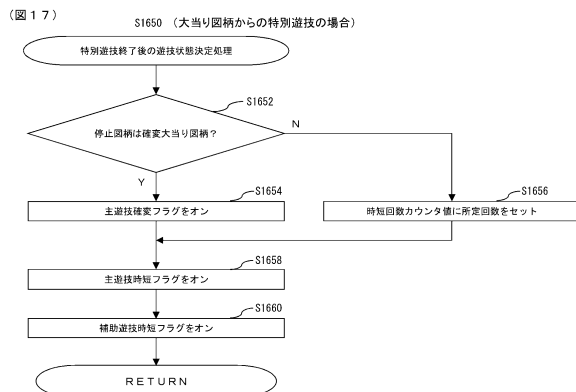
【図 15】



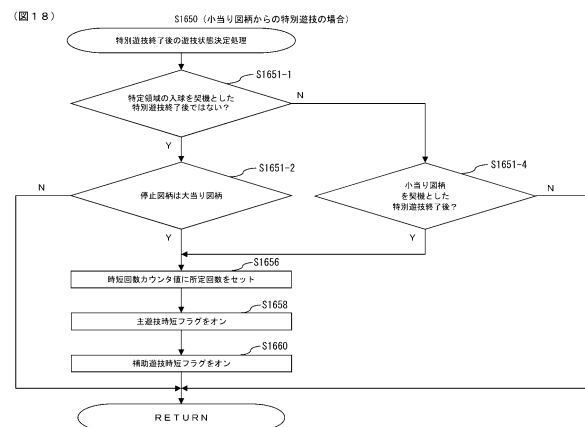
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

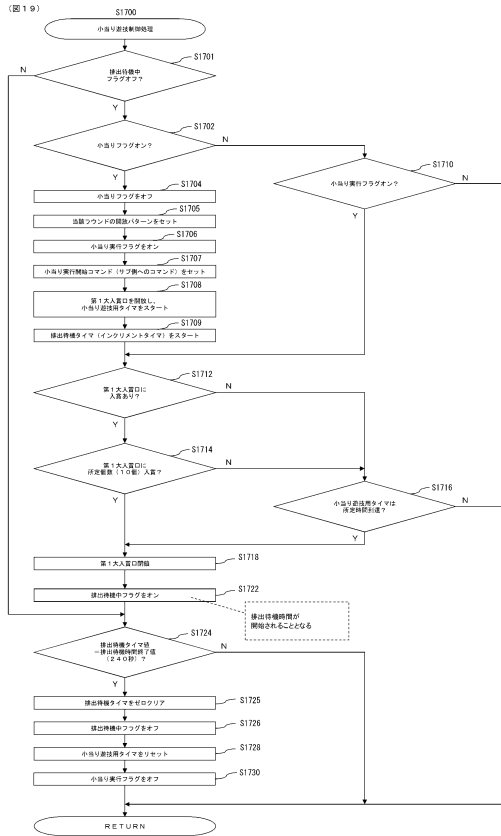
20

30

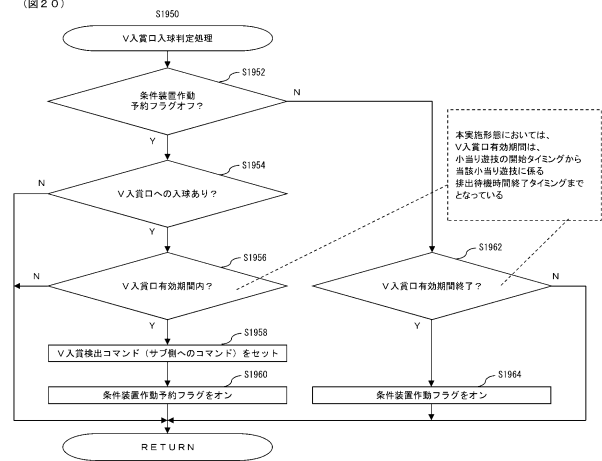
40

50

【図 19】



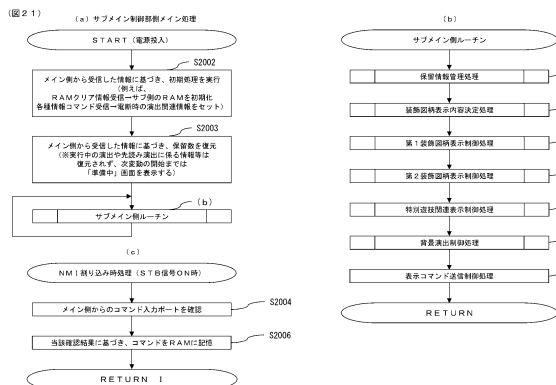
【図 20】



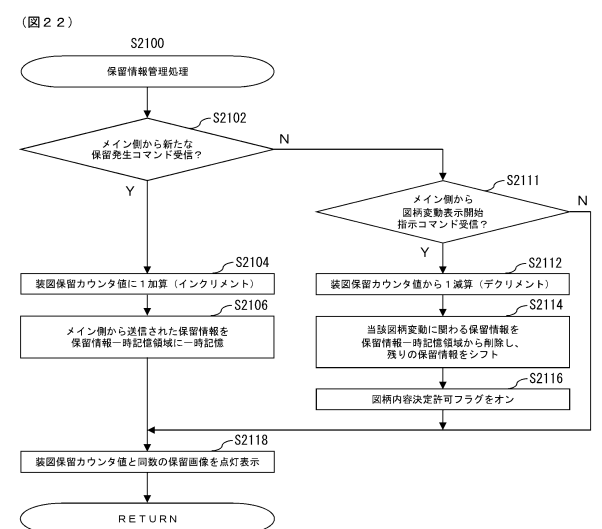
10

20

【図 21】



【図 22】



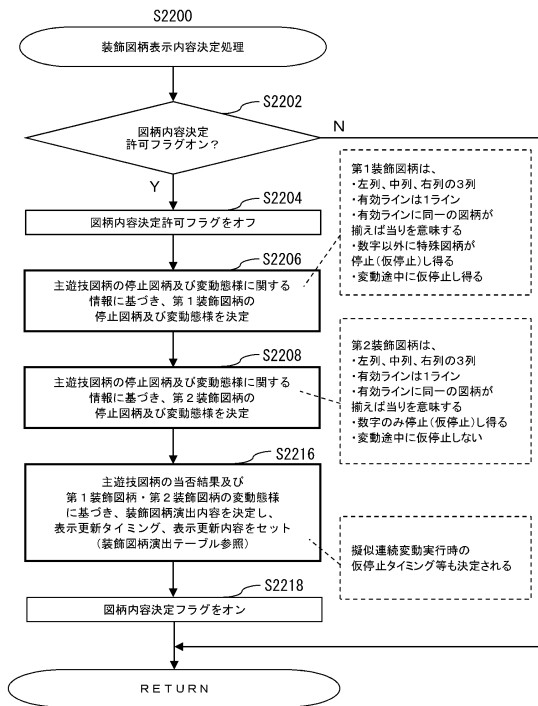
30

40

50

【図 23】

(圖 23)



【図 24】

(附 2.4)

[illegible]

※土曜日の内容と表示更新タイミングとが交差した欄が表示更新内容
※左数値の範囲はすべての更新種別で0~1023となっている

10

20

【圖 25】

〈圖26〉

【筑後国精演出テーブル2】
【筑後国精演出内容決定】

※当石結果が「当り(大当り、小当り)」である場合

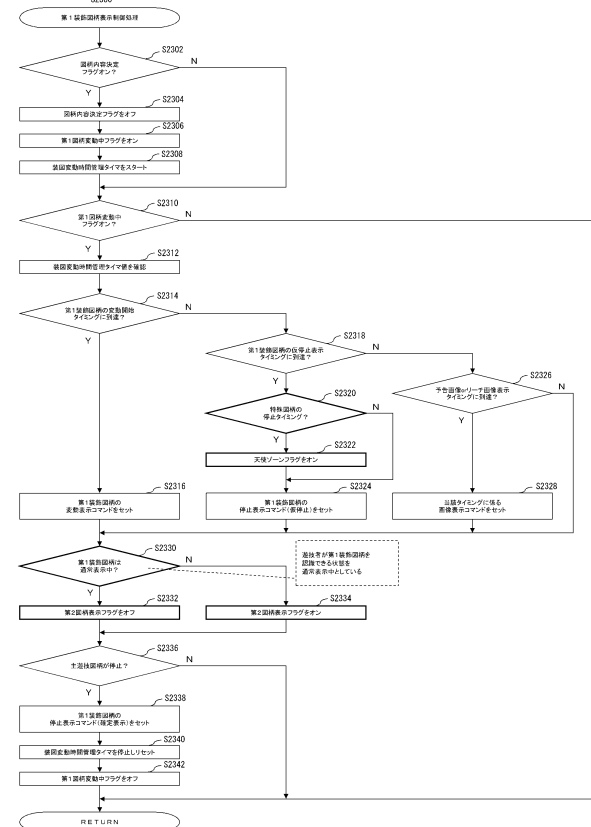
项目编码	项目名称	计量单位	数量	单价	合价

項目	項目コード	項目名称	単位	試験科目												試験科目の 科目番号	試験科目の 科目名称
				15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L		
科目	5-1 ペリメータ 管理	5-1-1 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
		5-1-2 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
		5-1-3 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
		5-1-4 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
科目	5-2 ペリメータ 管理	5-2-1 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
		5-2-2 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
		5-2-3 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N
		5-2-4 ペリメータ管理	単位	15A	15B	15C	15D	15E	15F	15G	15H	15I	15J	15K	15L	15M	15N

※乱数値の範囲はすべての変動型種で0～1023となっている

【圖 26】

(圖 26)



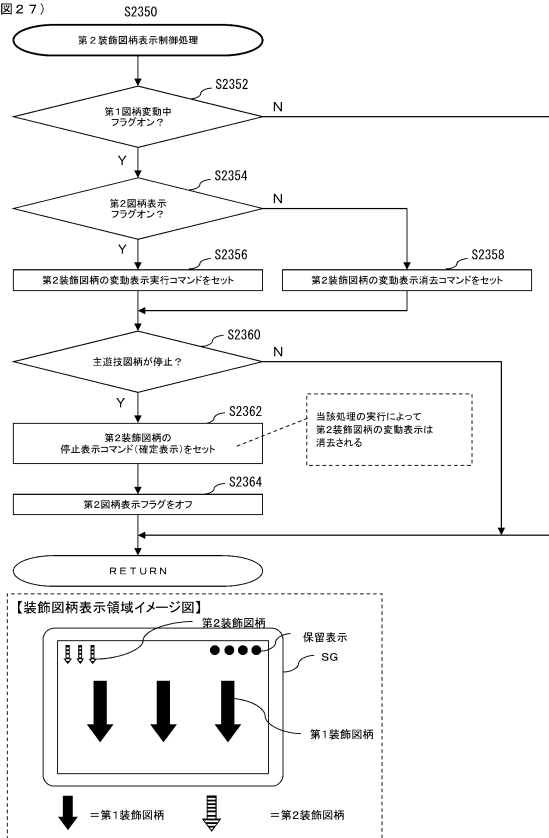
30

40

50

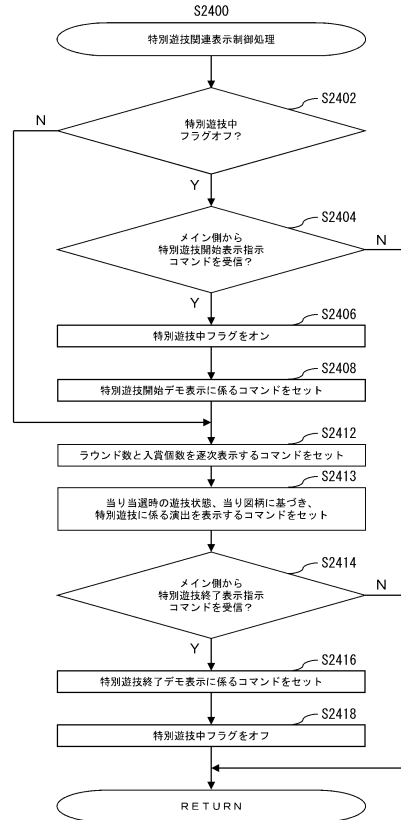
【図 27】

(圖 27)



【図 28】

(图 28)

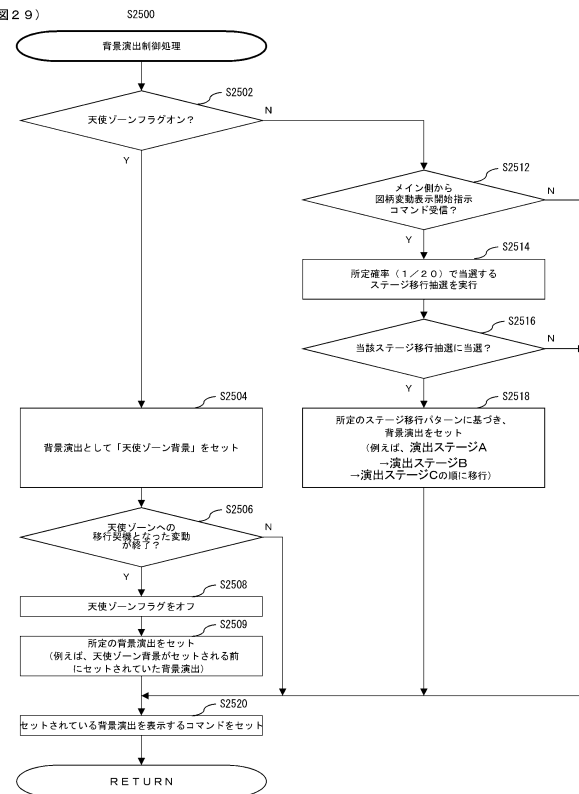


10

20

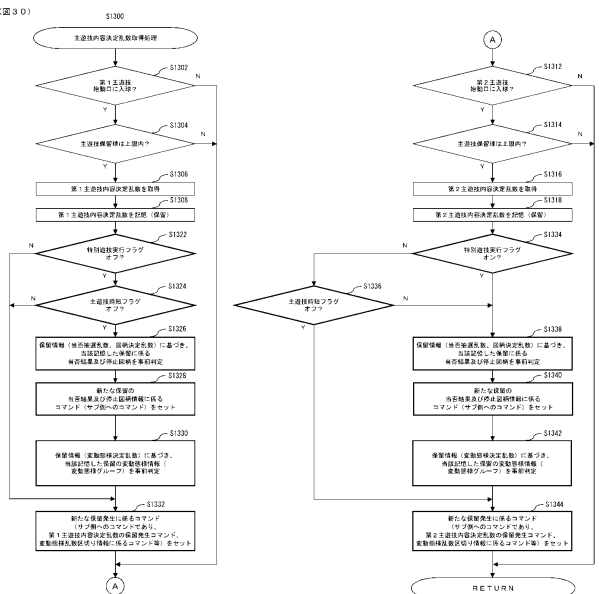
【圖 29】

(圖 29)



【図 30】

(圖 30)

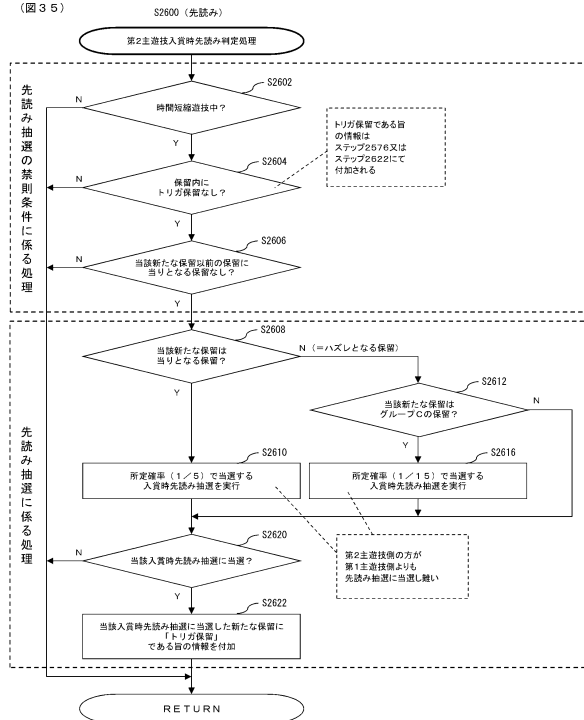


30

40

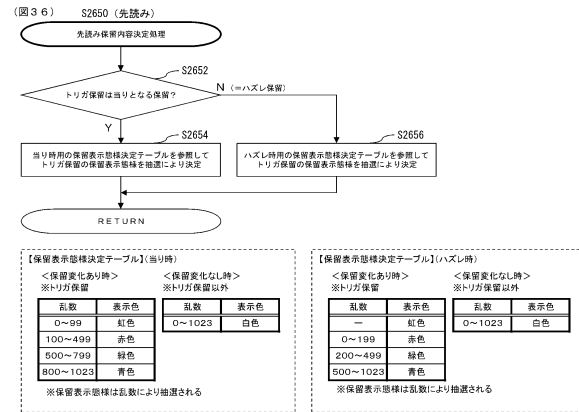
【図 3 5】

(圖 35)



【図 3 6】

(圖 36)

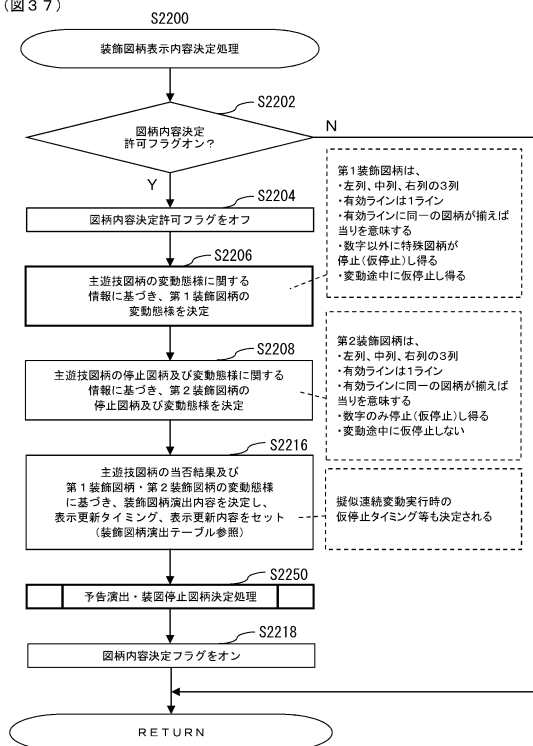


10

20

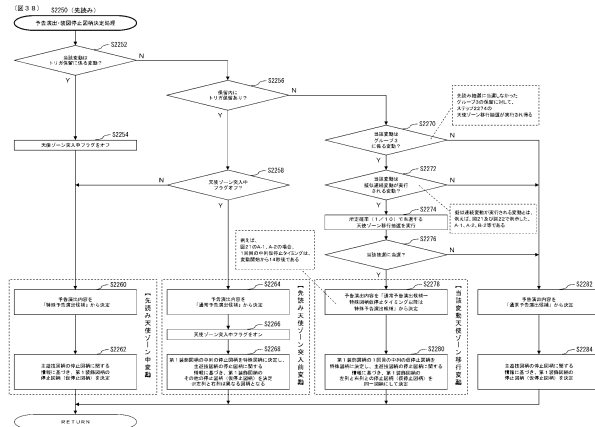
【図 3 7】

(圖 37)



【図 38】

(圖38)



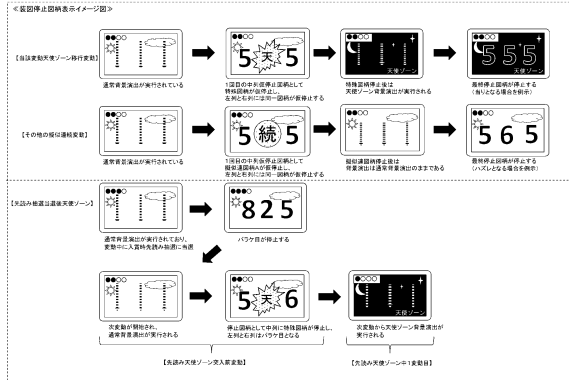
30

40

50

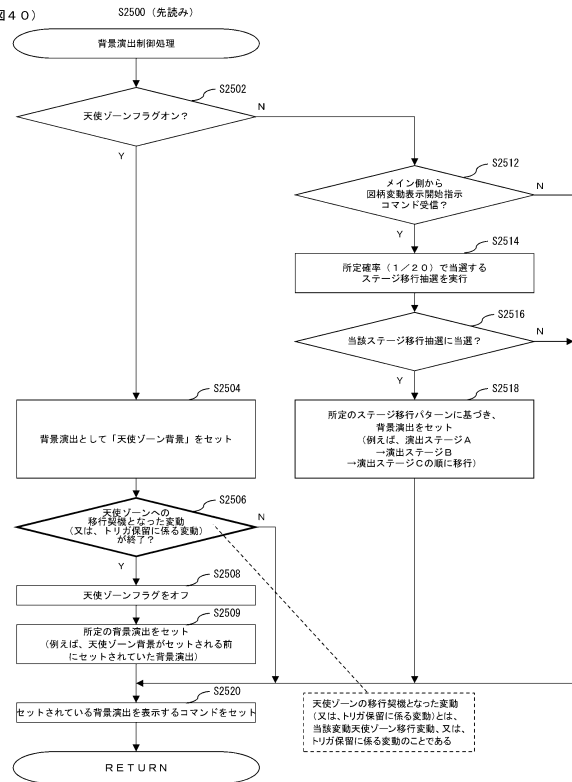
【圖 39】

(圖 39)



【図 40】

(圖 40)



10

20

【図 4 1】

〈図4-1〉 テーブルT0

低雑／低ベース状態の変動型補決定用テーブルTG

[illegible]

【図 4 2】

(図4.2) テーブルT1

RUSH1(低速/高ベース状態)の1変動目用 変動態様決定用テーブルT1

[illegible]

30

40

50

【図 4 3】

【表 4-3】 テーブル 2		RU0H+2 (低確／高ベース状態) の 1～9 変動目用 変動態様決定用テーブル 2																	
変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 1 主進技用				第 2 主進技用				第 1 主進技時の中継り図様								
			仮置 0	仮置 1	仮置 2	仮置 3	仮置 4	仮置 5	仮置 6	仮置 7	4R.1	4R.2	4R.3	4R.4	4R.5				
20	通常変動	14	5000	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	仮置変動	9	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
25	通常変動	14	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
25-10	ノード振り変動	20	0	0	0	0	7409	7409	7409	7409	7409	0	0	0	0	0	0	0	0
29	SPノード (RU0H)	50	0	0	0	0	32500	32500	32500	32500	32500	0	0	0	0	0	0	0	0
30	ノードノード (RU0H)	58	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120	総Mチャンス	43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000			

変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 2 主進技時の中継り図様																
			3R	6R.1	6R.2	7R.1	7R.2	8R.1	8R.2	10R.1	10R.2	10R.3	10R.4	10R.5	10R.6	10R.7			
102	SPノード (RU0H)	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1204	0	0	0	0	0	0	0
104-105	SPノード (RU0H)	32	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	0	0	0	0	0	0	0
112-114	ノードノード (RU0H)	64	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0	0	0	0
115-120	総Mチャンス	43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000		

【図 4 5】

(図 4-5) テーブル 4		RU0H+2 (低確／低ベース状態) の 11～14 変動目用 変動態様決定用テーブル 4																
変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 1 主進技用				第 2 主進技用				第 1 主進技時の中継り図様							
			仮置 0	仮置 1	仮置 2	仮置 3	仮置 4	仮置 5	仮置 6	仮置 7	4R.1	4R.2	4R.3	4R.4	4R.5			
20	通常変動	14	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	仮置変動	9	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
25	通常変動	14	0	0	0	0	0	7409	7409	7409	0	0	0	0	0	0	0	0
25-10	ノード振り変動	20	0	0	0	0	0	7000	7000	7000	0	0	0	0	0	0	0	0
29	SPノード (RU0H)	50	0	0	0	0	0	32500	32500	32500	0	0	0	0	0	0	0	0
30	ノードノード (RU0H)	58	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
31-32	ノードノード (RU0H)	58	0	0	0	0	0	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	SPノード (RU0H)	57	0	0	0	0	40000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
34	ノードノード (RU0H)	65	0	0	0	0	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120	総Mチャンス	43	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000			

変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 2 主進技時の中継り図様																
			3R	6R.1	6R.2	7R.1	7R.2	8R.1	8R.2	10R.1	10R.2	10R.3	10R.4	10R.5	10R.6	10R.7			
102	SPノード (RU0H)	50	0	0	0	0	0	0	0	0	1204	0	0	0	0	0	0	0	0
104-105	SPノード (RU0H)	52	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	0	0	0	0	0	0	0	0
112-114	ノードノード (RU0H)	64	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120	総Mチャンス	43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000			

【図 4 7】

(図 4-7)

高ベース状態の図様																		
図様番号	主進技図様	大当りラウンド	第1主進技の時短回数(V通過時)								第2主進技の時短回数(V通過時)							
			低確／低ベース状態 高ベース状態の回数				低確／低ベース状態 高ベース状態の回数				低確／低ベース状態 高ベース状態の回数				低確／低ベース状態 高ベース状態の回数			
図様1	第1.4R図様1	4R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	1回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様2	第1.4R図様2	4R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	1回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様3	第1.4R図様3	4R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	1回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様4	第1.4R図様4	4R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	1回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様5	第1.4R図様5	4R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	1回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様6	第2.10R図様1	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様7	第2.10R図様2	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様8	第2.10R図様3	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様9	第2.10R図様4	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様10	第2.10R図様5	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様11	第2.10R図様6	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様12	第2.10R図様7	10R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様13	第2.8R図様1	8R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様14	第2.8R図様2	8R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様15	第2.7R図様1	7R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様16	第2.7R図様2	7R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様17	第2.6R図様1	6R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様18	第2.6R図様2	6R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回
図様19	第2.3R図様1	3R	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	6回	10回	10回	10回	10回	6回	6回	6回	6回

【図 4 4】

(図 4-4) テーブル 3		RU0H+2 (低確／高ベース状態) の 10 変動目用 変動態様決定用テーブル 3																	
変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 1 主進技用				第 2 主進技用				第 1 主進技時の中継り図様								
			仮置 0	仮置 1	仮置 2	仮置 3	仮置 4	仮置 5	仮置 6	仮置 7	4R.1	4R.2	4R.3	4R.4	4R.5				
20	通常変動	14	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	SPノード (RU0H)	50	0	0	0	0	32500	32500	32500	32500	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	ノードノード (RU0H)	58	0	0	0	0	17000	17000	17000	17000	0	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120	総Mチャンス	43	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000				

変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 2 主進技時の中継り図様																
			3R	6R.1	6R.2	7R.1	7R.2	8R.1	8R.2	10R.1	10R.2	10R.3	10R.4	10R.5	10R.6	10R.7			
102	SPノード (RU0H)	32	0	0	0	0	0	0	0	0	1204	0	0	0	0	0	0	0	0
104-105	SPノード (RU0H)	32	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	43869	0	0	0	0	0	0	0	0
111-114	ノードノード (RU0H)	64	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120	総Mチャンス	43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000			

【図 4 6】

図 4-6) テーブル 5		RU0H+1 (低確／低ベース) 状態の変動態様決定用テーブル 5																
変動態様番号	変動態様	変動時間 (s)	第 1 主進技用				第 2 主進技用				第 1 主進技時の中継り図様							
			仮置 0	仮置 1	仮置 2	仮置 3	仮置 4	仮置 5	仮置 6	仮置 7	4R.1	4R.2	4R.3	4R.4	4R.5	4R.6	4R.7	
10) 通常状態	14	50000	50000	50000	50000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
12) 変態中状態	24	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	0	0	0	0	0	0	0		
14) 変態中状態	48	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	0	0	0	0	0	0	0		
16) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
18) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
20) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
22) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
24) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
26) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
28) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
30) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
32) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
34) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
36) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
38) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
40) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
42) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
44) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
46) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
48) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
50) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
52) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
54) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
56) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
58) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
60) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
62) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
64) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
66) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
68) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
70) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
72) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
74) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
76) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
78) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
80) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
82) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
84) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
86) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
88) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
90) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
92) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
94) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
96) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
98) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
100) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
102) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
104) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
106) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
108) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
110) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
112) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
114) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
116) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
118) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
120) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
122) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
124) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
126) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
128) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
130) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
132) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
134) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
136) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
138) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
140) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
142) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
144) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
146) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
148) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
150) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
152) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
154) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
156) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
158) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
160) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
162) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
164) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
166) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
168) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
170) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
172) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
174) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
176) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
178) 変態中状態	28	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000		
180) 変態中状態	28	0	0</															

【図 4 9】

(図 4 9)

主遊技図柄の変動中における電源断復帰時の演出用図柄、V演出

図柄番号	主遊技図柄	大当りラウンド	左図柄	中図柄	右図柄	V演出
図柄0	—	—	3	7	5	—
図柄1	第1.4R図柄1	4R	1	3	1	回転体1/5
図柄2	第1.4R図柄2	4R	1	3	1	回転体2/5
図柄3	第1.4R図柄3	4R	1	3	1	回転体3/5
図柄4	第1.4R図柄4	4R	1	3	1	回転体4/5
図柄5	第1.4R図柄5	4R	1	3	1	回転体5/5
図柄6	第2.10R図柄1	10R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄7	第2.10R図柄2	10R	7	7	7	非ランクアップ直V
図柄8	第2.10R図柄3	10R	5	3	7	回転体1/5
図柄9	第2.10R図柄4	10R	5	3	7	回転体2/5
図柄10	第2.10R図柄5	10R	5	3	7	回転体3/5
図柄11	第2.10R図柄6	10R	5	3	7	回転体4/5
図柄12	第2.10R図柄7	10R	5	3	7	回転体5/5
図柄13	第2.8R図柄1	8R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄14	第2.8R図柄2	8R	2	2	2	非ランクアップ直V
図柄15	第2.7R図柄1	7R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄16	第2.7R図柄2	7R	2	2	2	非ランクアップ直V
図柄17	第2.6R図柄1	6R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄18	第2.6R図柄2	6R	2	2	2	非ランクアップ直V
図柄19	第2.3R図柄1	3R	2	2	2	直V

【図 5 0】

(図 5 0)

当り遊技中における電源断復帰時のステージ

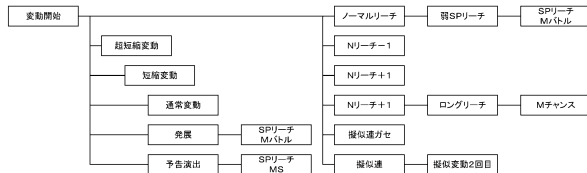
図柄番号	遊技状態	主遊技図柄	大当りラウンド	復帰ステージ ※小当り時はV前	復帰ステージ ※小当りV後
図柄0	—	—	—	—	—
図柄1	低ベース状態	第1.4R図柄1	4R	演出ステージA	RUSH1
図柄1	高ベース状態	第1.4R図柄1	4R	RUSH2/RUSH1	RUSH2
図柄2	低ベース状態	第1.4R図柄2	4R	演出ステージA	RUSH1
図柄2	高ベース状態	第1.4R図柄2	4R	RUSH2/RUSH1	RUSH2
図柄3	低ベース状態	第1.4R図柄3	4R	演出ステージA	RUSH1
図柄3	高ベース状態	第1.4R図柄3	4R	RUSH2/RUSH1	RUSH2
図柄4	低ベース状態	第1.4R図柄4	4R	演出ステージA	RUSH1
図柄4	高ベース状態	第1.4R図柄4	4R	RUSH2/RUSH1	RUSH2
図柄5	低ベース状態	第1.4R図柄5	4R	演出ステージA	RUSH1
図柄5	高ベース状態	第1.4R図柄5	4R	RUSH2/RUSH1	RUSH2
図柄6	低ベース状態	第2.10R図柄1	10R	RUSH1	RUSH2
図柄6	高ベース状態	第2.10R図柄1	10R	RUSH2	RUSH2
図柄7	低ベース状態	第2.10R図柄2	10R	RUSH1	RUSH2
図柄7	高ベース状態	第2.10R図柄2	10R	RUSH2	RUSH2
図柄8	低ベース状態	第2.10R図柄3	10R	RUSH1	RUSH2
図柄8	高ベース状態	第2.10R図柄3	10R	RUSH2	RUSH2
図柄9	低ベース状態	第2.10R図柄4	10R	RUSH1	RUSH2
図柄9	高ベース状態	第2.10R図柄4	10R	RUSH2	RUSH2
図柄10	低ベース状態	第2.10R図柄5	10R	RUSH1	RUSH2
図柄10	高ベース状態	第2.10R図柄5	10R	RUSH2	RUSH2
図柄11	低ベース状態	第2.10R図柄6	10R	RUSH1	RUSH2
図柄11	高ベース状態	第2.10R図柄6	10R	RUSH2	RUSH2
図柄12	低ベース状態	第2.10R図柄7	10R	RUSH1	RUSH2
図柄12	高ベース状態	第2.10R図柄7	10R	RUSH2	RUSH2
図柄13	低ベース状態	第2.8R図柄1	8R	RUSH1	RUSH2
図柄13	高ベース状態	第2.8R図柄1	8R	RUSH2	RUSH2
図柄14	低ベース状態	第2.8R図柄2	8R	RUSH1	RUSH2
図柄14	高ベース状態	第2.8R図柄2	8R	RUSH2	RUSH2
図柄15	低ベース状態	第2.7R図柄1	7R	RUSH1	RUSH2
図柄15	高ベース状態	第2.7R図柄1	7R	RUSH2	RUSH2
図柄16	低ベース状態	第2.7R図柄2	7R	RUSH1	RUSH2
図柄16	高ベース状態	第2.7R図柄2	7R	RUSH2	RUSH2
図柄17	低ベース状態	第2.6R図柄1	6R	RUSH1	RUSH2
図柄17	高ベース状態	第2.6R図柄1	6R	RUSH2	RUSH2
図柄18	低ベース状態	第2.6R図柄2	6R	RUSH1	RUSH2
図柄18	高ベース状態	第2.6R図柄2	6R	RUSH2	RUSH2
図柄19	低ベース状態	第2.3R図柄1	3R	RUSH1	RUSH2
図柄19	高ベース状態	第2.3R図柄1	3R	RUSH2	RUSH2

10

【図 5 1】

(図 5 1)

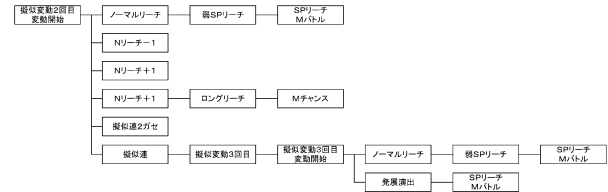
非時間短縮遊技状態(低確低ベース状態) 遊技フロー



【図 5 2】

(図 5 2)

非時間短縮遊技状態(低確低ベース状態) 擬似連変動 擬似変動2、3回目 遊技フロー



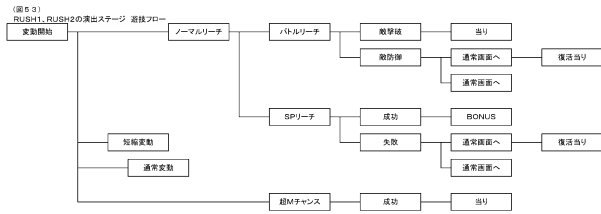
20

30

40

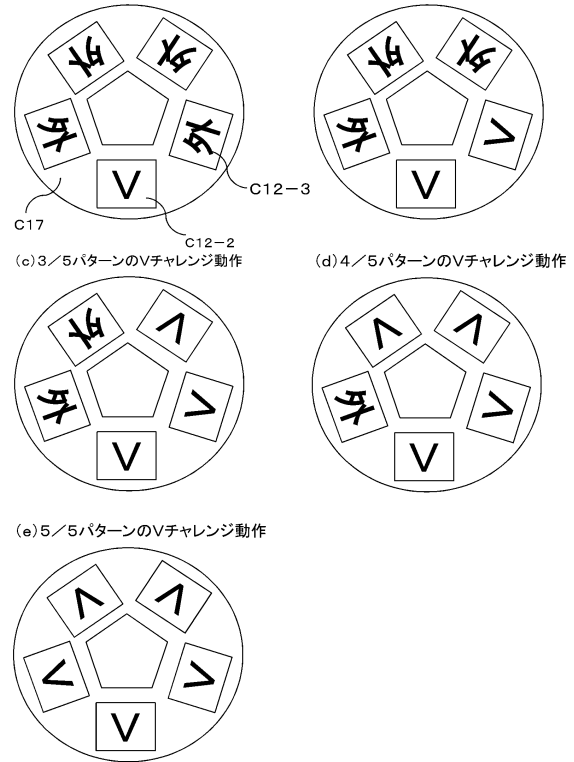
50

【図 5 3】



【図 5 4】

(図54)
回転体C17のVチャレンジ動作となる様様
(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作

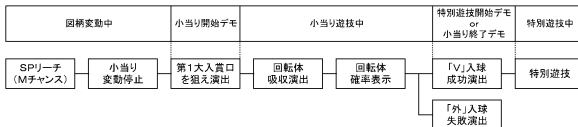


10

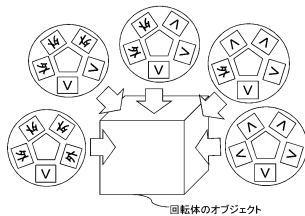
20

【図 5 5】

(図55)
SP1リーチ(Mチャンス)から特別遊技までのフロー、V増やし演出(回転体吸収演出、回転体確率表示)のイメージ図



＜V増やし演出(回転体吸収演出)＞



＜V増やし演出(回転体確率表示)＞

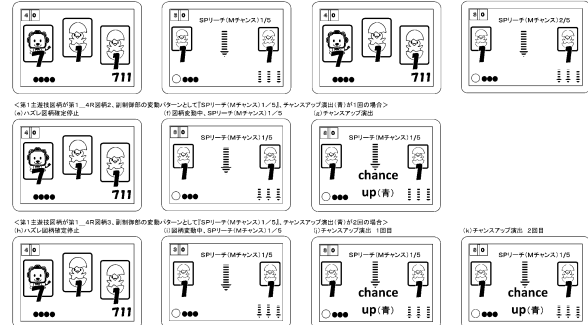


【圖 5 6】

(図 5-6)

SPPリーチ(Mチャンス)のイメージ図

＜第1主競技区画が第1__4R図網1、割制部の変動パターンとして「SPPリーチ(Mチャンス)1/6」の場合＞ (a)ハズレ図網決定停止	＜第1主競技区画が第1__4R図網2、割制部の変動パターンとして「SPPリーチ(Mチャンス)2/6」の場合＞ (c)ハズレ図網決定停止
(b)図網変動中、SPPリーチ(Mチャンス)1/6	(d)図網変動中、SPPリーチ(Mチャンス)2/6



30

40

50

【図 5 7】

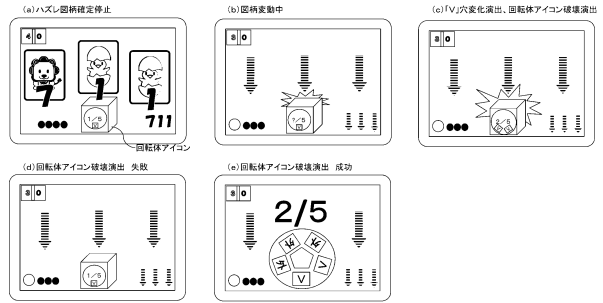
(図 5 7)

小当り図柄	ボタンパイプ先読み演出		ボタン飛び出し先読み演出	
	ショートパイプ	ロングパイプ	パイプなし	パイプあり
第1__4R図柄1	○	-	-	-
第1__4R図柄2	○	-	○	-
第1__4R図柄3	○	○	○	○
第1__4R図柄4	○	○	○	○
第1__4R図柄5	○	○	○	○

【図 5 8】

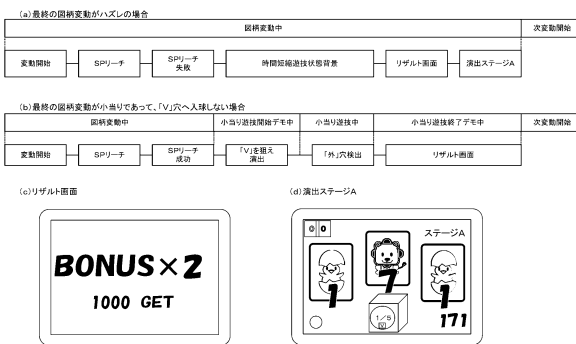
(図 5 8)
回転体アイコン演出のイメージ図

<回転体アイコン演出>

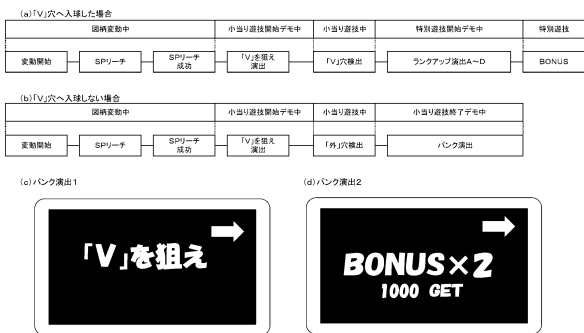


10

【図 5 9】

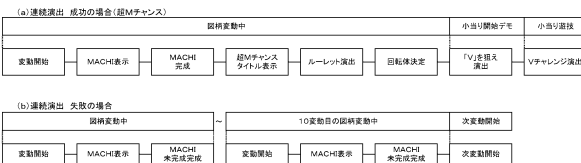
(図 5 9)
リザルト画面のイメージ図

【図 6 0】

(図 6 0)
バンク演出のイメージ図

20

【図 6 1】

(図 6 1)
連続演出の演出フロー

【図 6 2】

(図 6 2)

先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオ

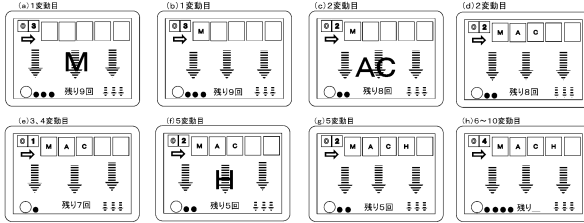
No.	1変動目	2変動目	3変動目	4変動目	5変動目	6変動目	7変動目	8変動目	9変動目	10変動目
1										
2	M	A								
3				M	A					
4		MA					M	A		
5						MA				
6				M	A		C			
7										
8	M	A	C							
9			M	A	C					
10				M	A	C				
11						M	A	C		
12		MA	C							
13						MA	C			
14								MA	C	
15	M	AC								
16				M	AC					
17							M	AC		
18	M	A	C		H					
19	M	A			C	H				
20	M	AC			H					

30

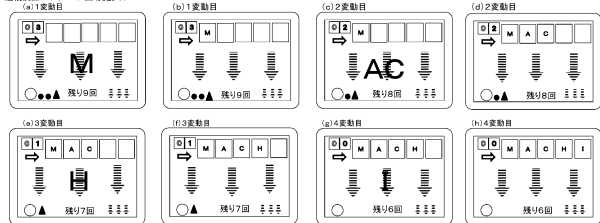
40

50

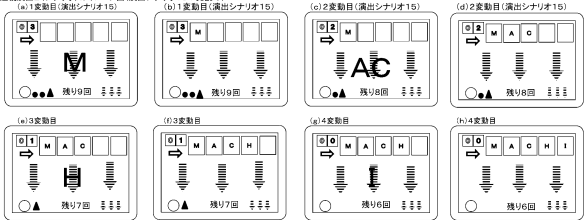
【図 6 3】

(図 6 3)
連続演出Aのイメージ図(シナリオNo. 20)

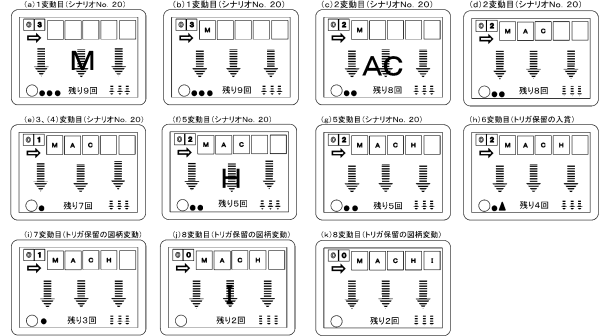
【図 6 4】

(図 6 4)
連続演出Bのイメージ図(先読み)

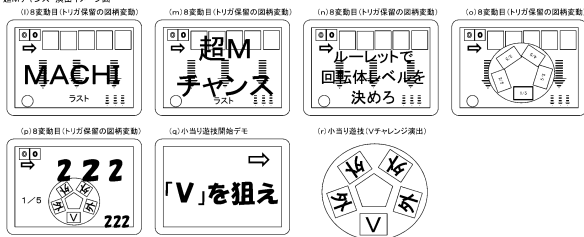
【図 6 5】

(図 6 5)
連続演出C(シナリオ)のイメージ図(演出シナリオ15+先読み)

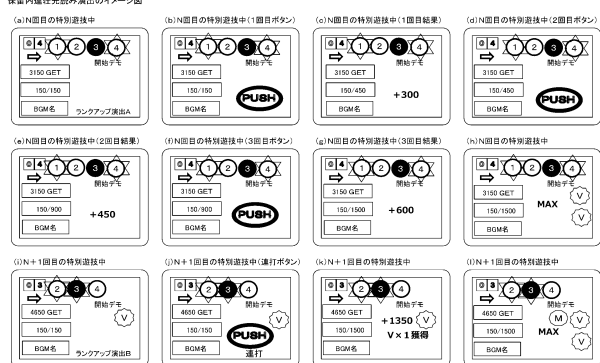
【図 6 6】

(図 6 6)
連続演出Cのイメージ図(シナリオNo. 20+先読み)

【図 6 7】

(図 6 7)
超Mチャンス 演出イメージ図

【図 6 8】

(図 6 8)
保留内連在先読み演出のイメージ図

10

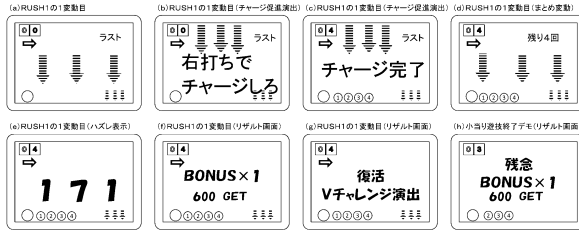
20

30

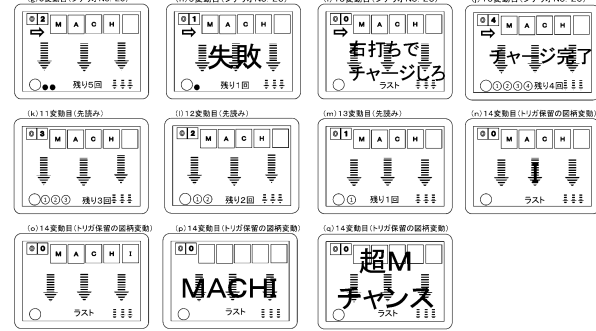
40

50

【図 69】

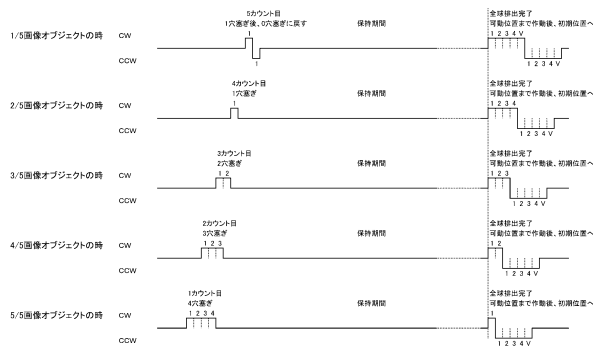
(図 69)
チャージ促進演出のイメージ図

【図 70】

(図 70)
連続演出Dのイメージ図 (シナリオNo. 20、先読み)

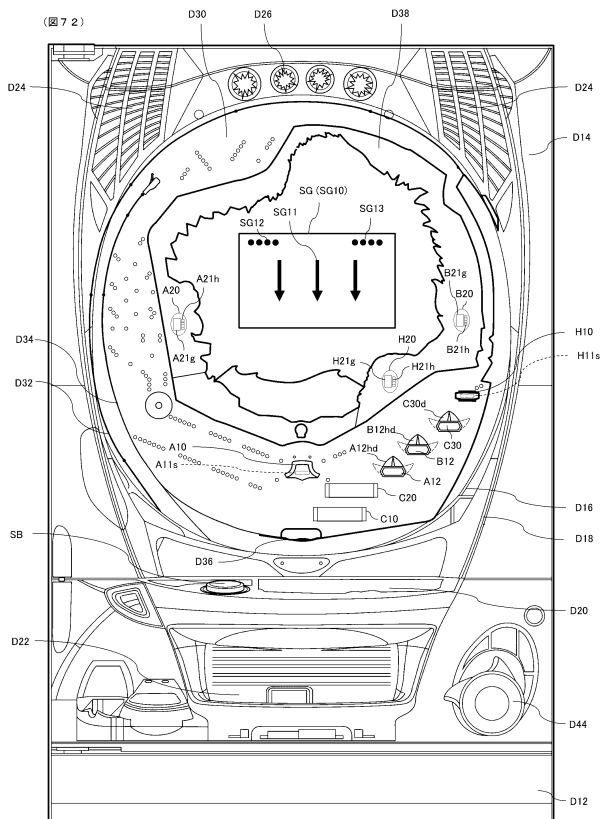
10

【図 71】

(図 71)
シャッタの動作タイミング

【図 72】

(図 72)



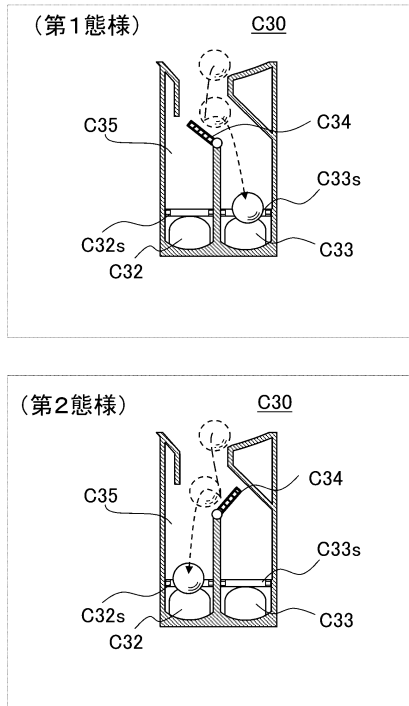
20

30

40

50

【図 7 3】

(図 7 3)
振分入球口C30の内部の構造

※第1開放入球口C32に入球すると第1非電動役物開放し、
第2開放入球口C33に入球すると第2非電動役物が開放する

【図 7 4】

(図 7 4)

＜補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞

補助遊技時短フラグAオフ、且つ、補助遊技時短フラグBオフ時		
補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0～1022	D0	—
1023	D1	0. 2秒開放→閉鎖

補助遊技時短フラグAオン時

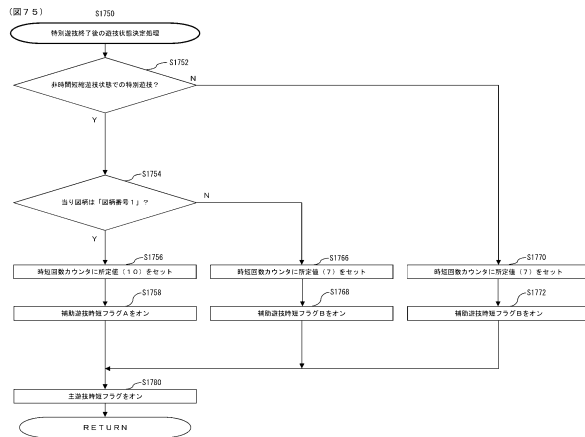
補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0	D0	—
1～1023	D1	0. 2秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→3. 0秒閉鎖→4秒開放

補助遊技時短フラグBオン時

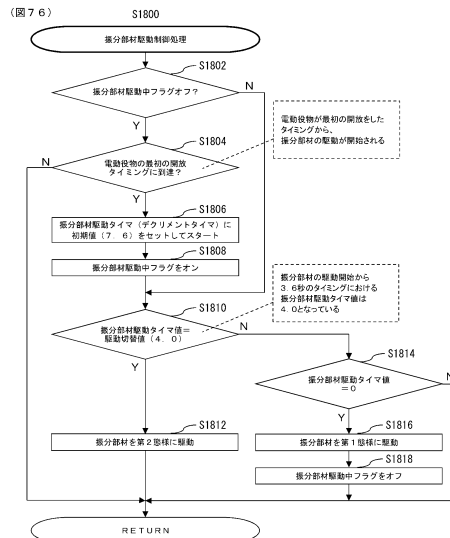
補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0	D0	—
1～1023	D1	3. 0秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→閉鎖

※補助遊技時短フラグとして
補助遊技時短フラグAと補助遊技時短フラグBとが存在している。

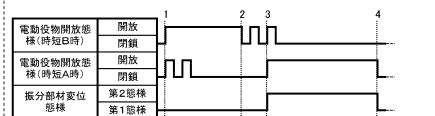
【図 7 5】



【図 7 6】



【電動役物と振分部材の作用図】



【電動役物と振分部材の開放態様】

電動役物（補助遊技時短フラグAオン時）	開放態様	振分部材	変位態様
0. 2秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→3. 0秒閉鎖→4. 0秒開放	—	3. 6秒第1態様 → 4. 0秒第2態様	—
電動役物（補助遊技時短フラグBオン時）	—	—	—
3. 0秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→閉鎖	—	—	—

※補助遊技時短フラグBオン時よりも補助遊技時短フラグAオン時の方が、電動役物が開放している期間が長時間となっている

10

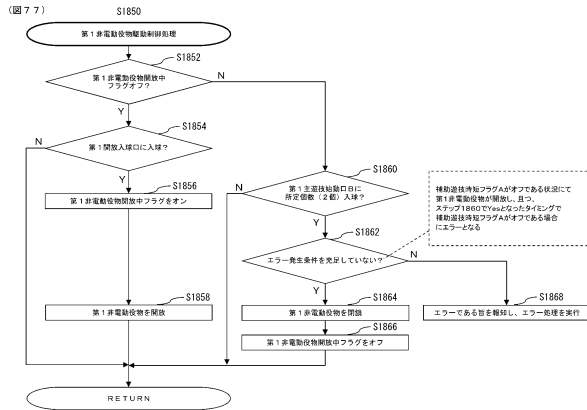
20

30

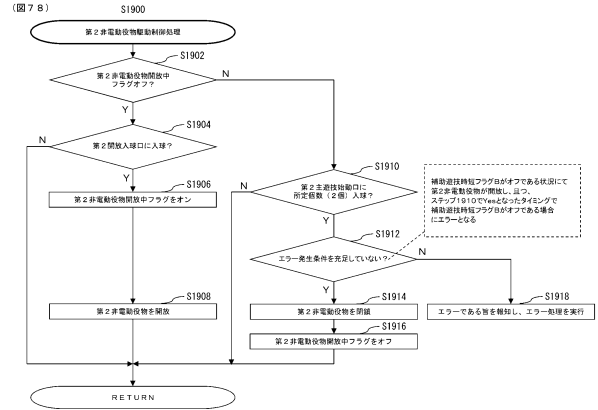
40

50

【図 77】



【図 78】



10

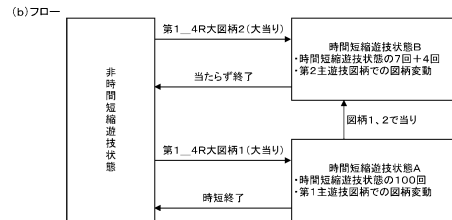
【図 79】

(図 79) 第2実施形態の当り図柄と遊技フロー

(a) 当り図柄

図柄番号	主遊技図柄	図柄	振り分け	時間短縮遊技状態A、Bの回数	
				非時間短縮遊技状態	時間短縮遊技状態
図柄1	第1主遊技図柄	第1 4R大図柄1 (大当り)	30%	100回 (A)	7回 (B)
図柄2		第1 4R大図柄2 (大当り)	50%	7回 (B)	7回 (B)
図柄3		第2 4R大図柄 (大当り)	50%	7回 (B)	7回 (B)
図柄4	第2主遊技図柄	第2 10R大図柄 (大当り)	50%	7回 (B)	7回 (B)
図柄5		第2 4R図柄 (小当り)	50%	7回 (B)	7回 (B)
図柄6		第2 10R図柄 (小当り)	50%	7回 (B)	7回 (B)

※小当り確率=1/7
 ※特定領域への遊技球の入球確率=略100%
 大入賞口内へ遊技球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する



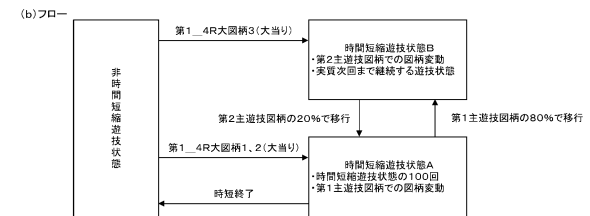
【図 80】

(図 80) 第2実施形態の変形例1の当り図柄と遊技フロー

(a) 当り図柄

図柄番号	主遊技図柄	図柄	振り分け	時間短縮遊技状態A、Bの回数	
				非時間短縮遊技状態	時間短縮遊技状態
図柄1	第1主遊技図柄	第1 4R大図柄1 (大当り)	20%	100回 (A)	100回 (A)
図柄2		第1 4R大図柄2 (大当り)	30%	100回 (A)	100回 (B)
図柄3		第1 4R大図柄3 (大当り)	50%	100回 (B)	100回 (B)
図柄4	第2主遊技図柄	第2 4R大図柄1 (大当り)	20%	100回 (A)	100回 (A)
図柄5		第2 4R大図柄2 (大当り)	30%	100回 (B)	100回 (B)
図柄6		第2 10R大図柄 (大当り)	50%	100回 (B)	100回 (B)
図柄7		第2 4R図柄1 (小当り)	20%	100回 (A)	100回 (A)
図柄8		第2 4R図柄2 (小当り)	30%	100回 (B)	100回 (B)
図柄9		第2 10R図柄 (小当り)	50%	100回 (B)	100回 (B)

※小当り確率=1023/1024 (略1/1)
 ※特定領域への遊技球の入球確率=1/10



20

30

40

50

【図 8 1】

(図 8 1)

第2実施形態の変形例2の座り図柄と選抜フロー

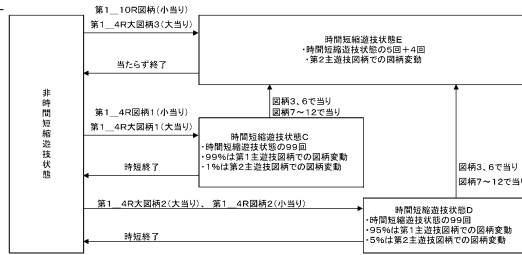
図柄番号	主選抜図柄	図柄	振り分け	時間短縮選抜状態C、D、Eの回数	
				非時間短縮選抜状態	時間短縮選抜状態
図柄1	第1主選抜図柄	第1 4R大図柄1(大当り)	10%	99回(C)	99回(C)
図柄2		第1 4R大図柄2(大当り)	70%	99回(D)	99回(D)
図柄3		第1 4R大図柄3(大当り)	20%	5回(E)	5回(E)
図柄4		第1 4R図柄1(小当り)	10%	99回(C)	99回(C)
図柄5		第1 4R図柄2(小当り)	70%	99回(D)	99回(D)
図柄6	第2主選抜図柄	第1 10R図柄(小当り)	20%	5回(E)	5回(E)
図柄7		第2 4R大図柄1(大当り)	40%	5回(E)	5回(E)
図柄8		第2 4R大図柄2(大当り)	10%	5回(E)	5回(E)
図柄9		第2 10R大図柄(大当り)	50%	5回(E)	5回(E)
図柄10		第2 4R図柄1(小当り)	40%	5回(E)	5回(E)
図柄11		第2 4R図柄2(小当り)	10%	5回(E)	5回(E)
図柄12		第2 10R図柄(小当り)	50%	5回(E)	5回(E)

※小当り確率=1/7

※特定領域への選抜球の入球確率=約100%

大入賞口内へ選抜球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する

(b) フロー



【図 8 2】

(図 8 2)

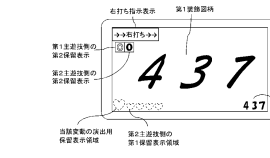
【非時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示1】



【非時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示2】



【時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示1】



【時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示2】



【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
第2選抜図柄	—
第2保留表示	—
第1選抜図柄	—

※優先度が高い表示内容が前面レイヤーに表示される

【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
右打ち指示表示	第2選抜図柄、第2保留表示と重複しない位置に表示
第2選抜図柄	—
第2保留表示	—
第1選抜図柄	—

【図 8 3】

(図 8 3)

【非時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示1】

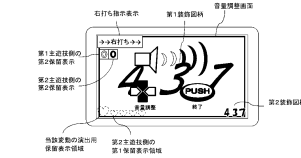


※特権中ムービーの表示中に音量調整に関するボタン操作が行われた場合には、特権中ムービーの表示を終了し、音量調整画面を表示する。

【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
第2選抜図柄	—
第2保留表示	—
音量調整画面	—
第1選抜図柄	—
第1保留表示	—

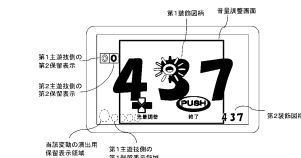
【時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示1】



【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
右打ち指示表示	—
第2選抜図柄	—
第2保留表示	—
音量調整画面	—
第1選抜図柄	—

【非時間短縮選抜状態における音量調整画面表示1】

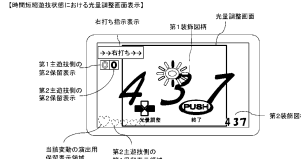


※特権中ムービーの表示中に音量調整に関するボタン操作が行われた場合には、特権中ムービーの表示を終了し、音量調整画面を表示する。

【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
第2選抜図柄	—
第2保留表示	—
音量調整画面	—
第1選抜図柄	—
第1保留表示	—

【時間短縮選抜状態における音量調整画面表示1】



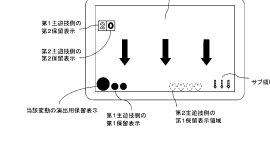
【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
右打ち指示表示	—
第2選抜図柄	—
第2保留表示	—
音量調整画面	—
第1選抜図柄	—

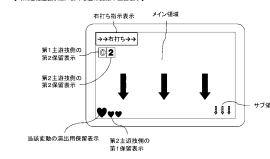
【図 8 4】

(図 8 4)

【時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示1】



【時間短縮選抜状態における変動特権中選抜表示2】



【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
サブ領域 (第2選抜図柄の変動表示)	—
第2保留表示	—
メイン領域 (第1選抜図柄の変動表示)	—
当該変動の演出用保留表示	—
第1主選抜物の第1保留表示	—
第2主選抜物の第1保留表示	—

【表示プライオリティの一例】

表示内容	優先度
右打ち指示表示	第2選抜図柄、第2保留表示と重複しない位置に表示
サブ領域 (第2選抜図柄の変動表示)	—
第2保留表示	—
メイン領域 (第1選抜図柄の変動表示)	—
当該変動の演出用保留表示	—
第1主選抜物の第1保留表示	—
第2主選抜物の第1保留表示	—

10

20

30

40

50

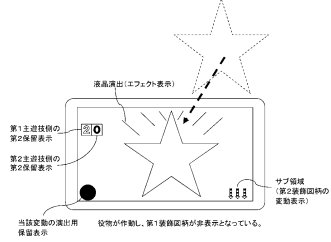
【図 8 5】

(図 8 5)

【非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示1】



【非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示2】



【図 8 6】

(図 8 6)

【第1保留表示及び第2保留表示の更新】



【表示プライオリティの一例】

表示内容
サブ領域 (第2変動開始の変動表示)
第2保留表示
当該変動の演出用保留表示
SPリーチ演出

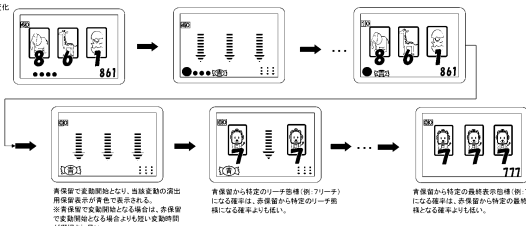
【表示プライオリティの一例】

表示内容
サブ領域 (第2変動開始の変動表示)
第2保留表示
当該変動の演出用保留表示
液晶演出 (エフェクト表示)

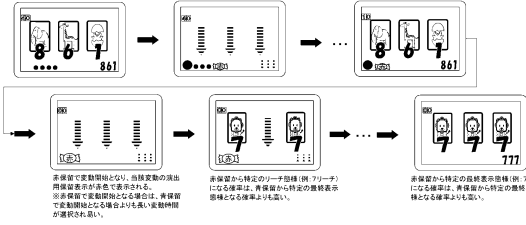
【図 8 7】

(図 8 7)

(1) 青保留変化



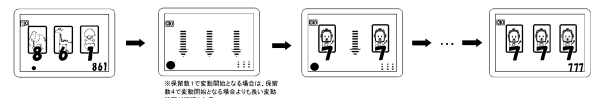
(2) 赤保留変化



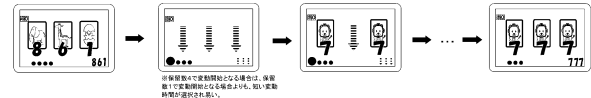
【図 8 8】

(図 8 8)

(1) 保留数1



(2) 保留数4



10

20

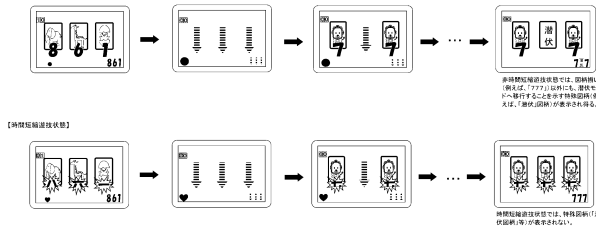
30

40

50

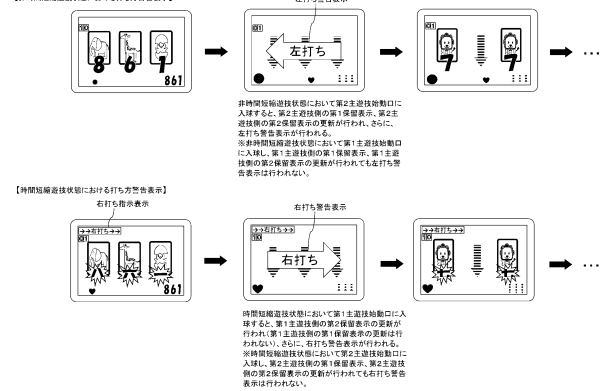
【図 89】

【非時間短縮遺族狀態】



【圖 90】

【非時間短縮遊技状態における打ち方警告表示】

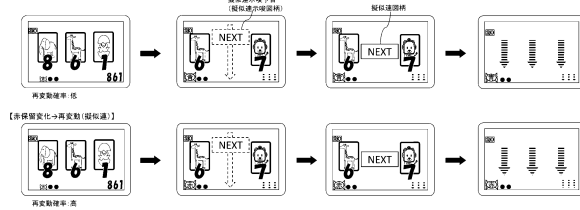


10

【図 9 1】

(圖9-1)

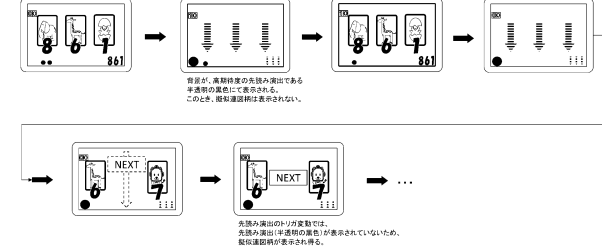
【青保留変化→再変動(擬似連)】



【圖 9 2】

(图 9-2)

【高期待度先読み演出と疑似連図柄】

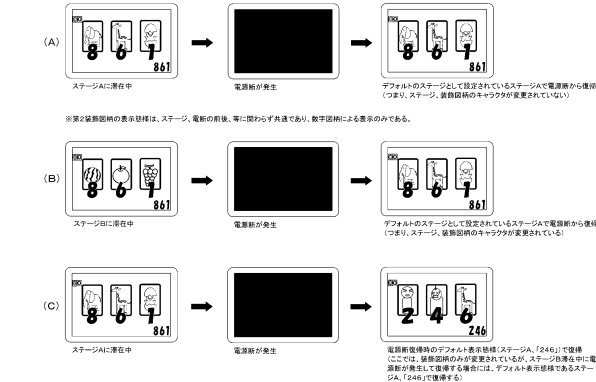


20

【図 9 3】

(圖 9 3)

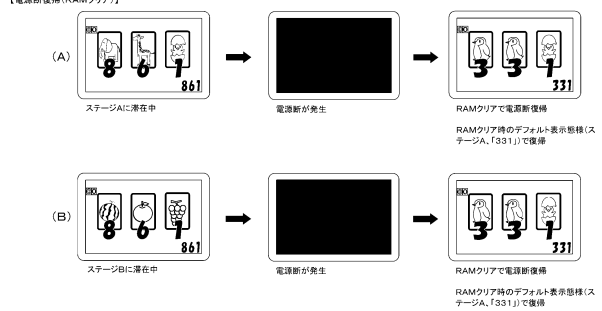
【電源断復帰時(RAMクリアなし)】



【図 9 4】

(圖 9 4)

【電源断復帰(RAMクリア)】



30

40

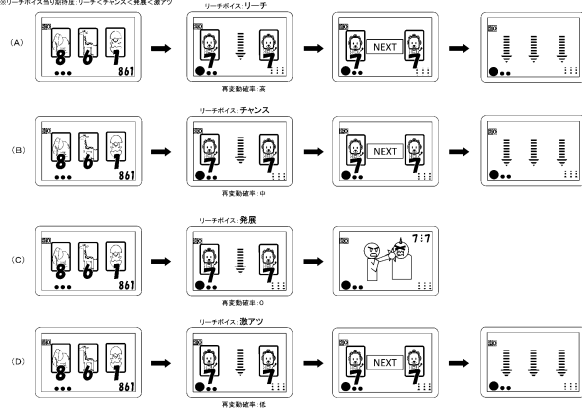
50

【図 95】

(図 95)

【リーチボイスと再変動】

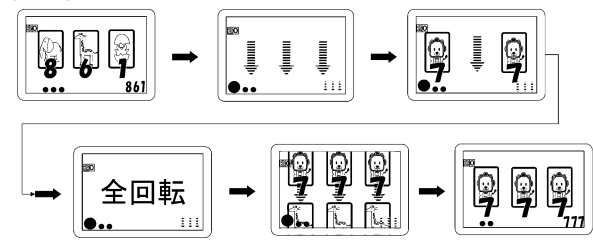
※リーチボイス入り前特選、リーチチャンスと重複可能



【図 96】

(図 96)

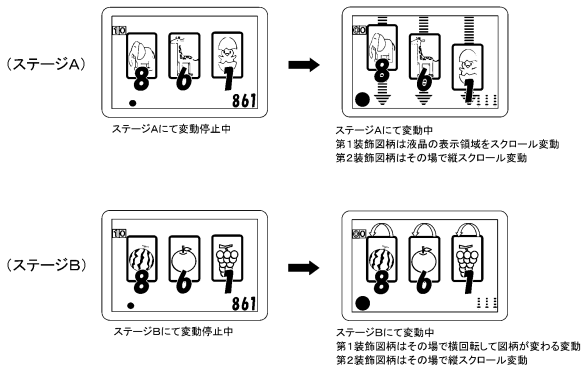
【全回転演出】



【図 97】

(図 97)

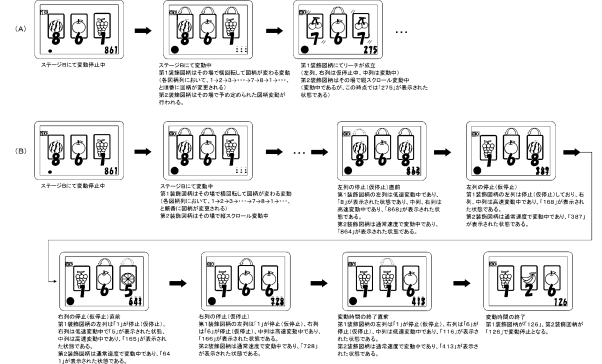
【ステージ毎の変動態様】



【図 98】

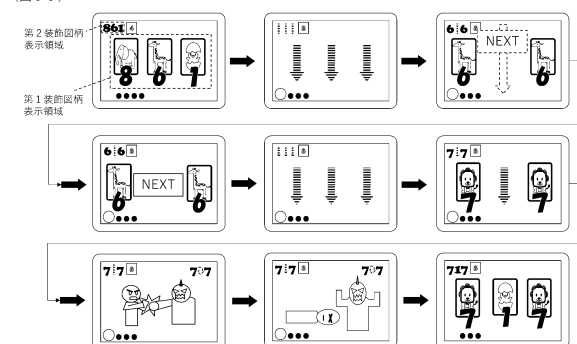
(図 98)

【ステージ毎の変動態様】



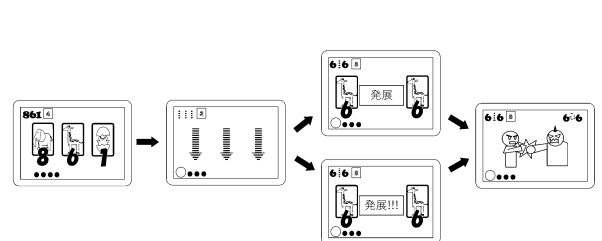
【図 99】

(図 99)



【図 100】

(図 100)



10

20

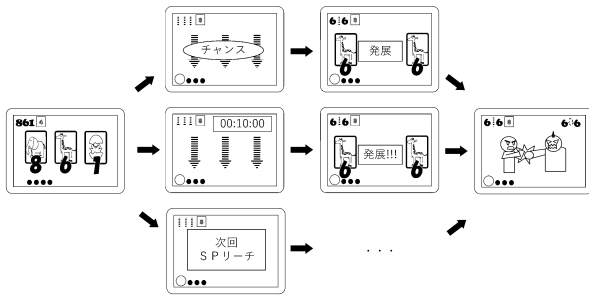
30

40

50

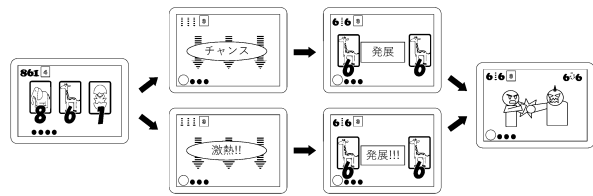
【図 101】

(図 101)



【図 102】

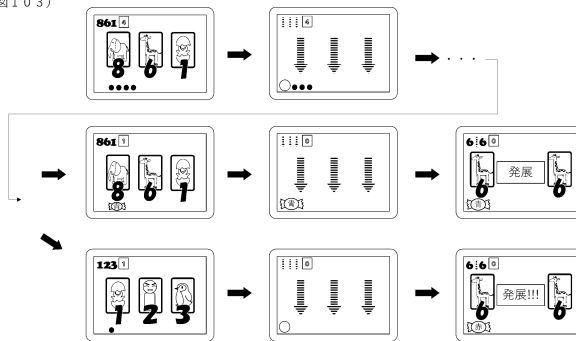
(図 102)



10

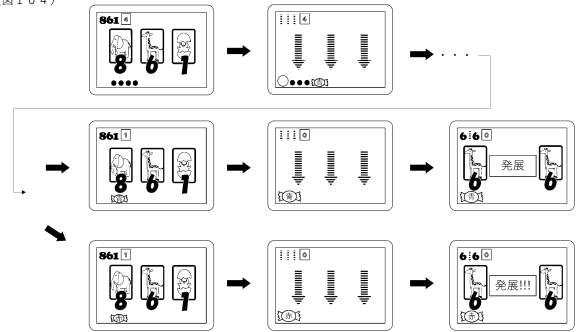
【図 103】

(図 103)



【図 104】

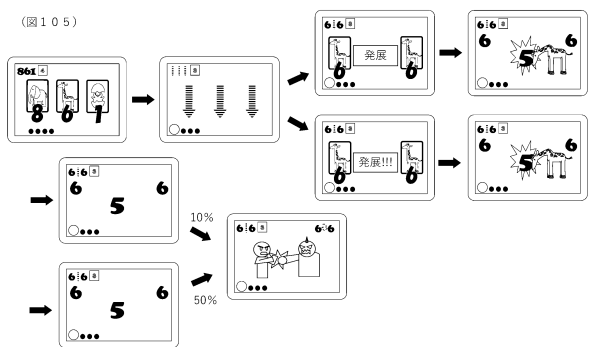
(図 104)



20

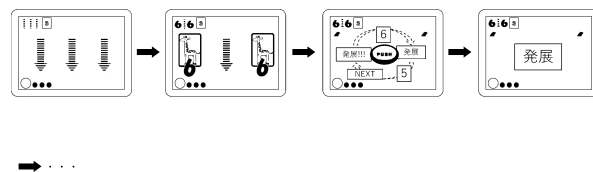
【図 105】

(図 105)



【図 106】

(図 106)



30

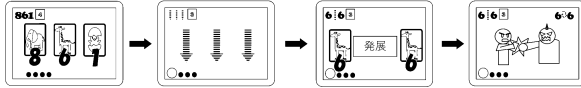
40

50

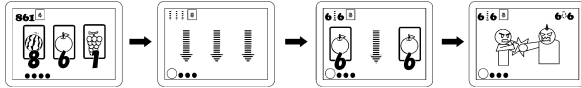
【図 107】

(図 107)

演出ステージA



演出ステージB



又は、

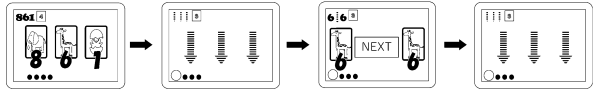


ステージAとは表示態様が異なる

【図 108】

(図 108)

演出ステージA



演出ステージB



又は、

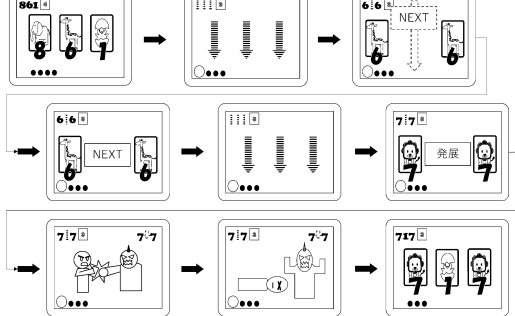


演出ステージAとは表示態様が異なる

10

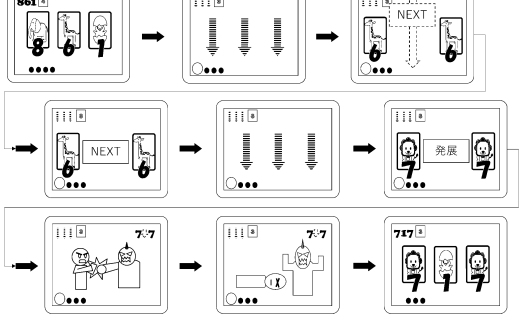
【図 109】

(図 109)



【図 110】

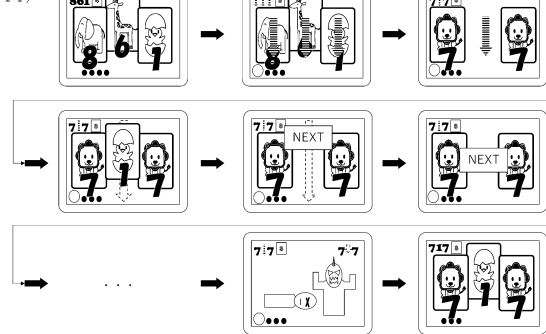
(図 110)



20

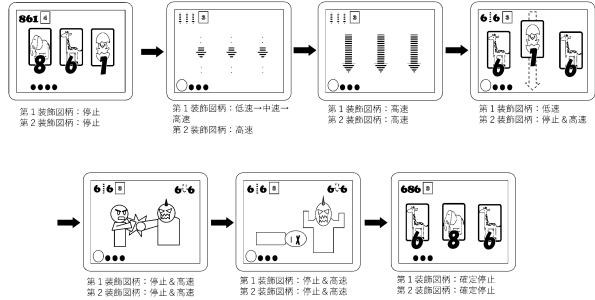
【図 111】

(図 111)



【図 112】

(図 112)



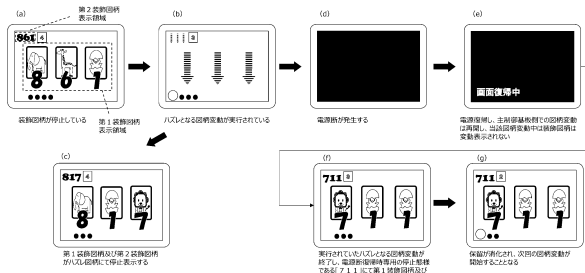
30

40

50

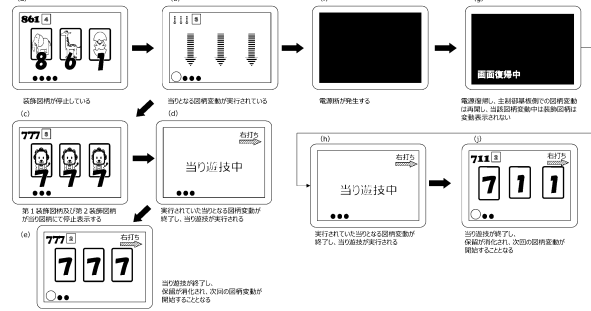
【図 1 1 3】

(図113) <ハズレ変動実行時に電源極が発生した場合>



【図 1 1 4】

(a) (b)

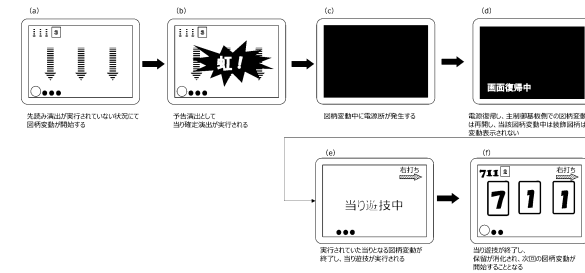


10

【図 1 1 5】

(圖 1 1 5)

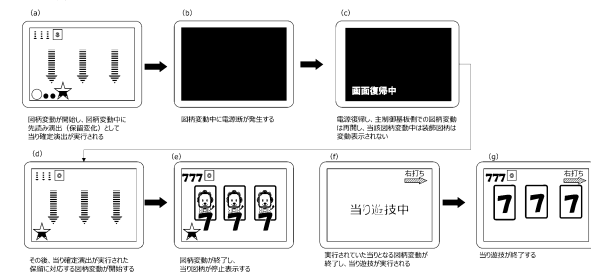
＜先読み演出非実行時に電源断発生＞



【図 1 1 6】

(圖 1 1 6)

＜先読み演出実行時に電源断発生＞

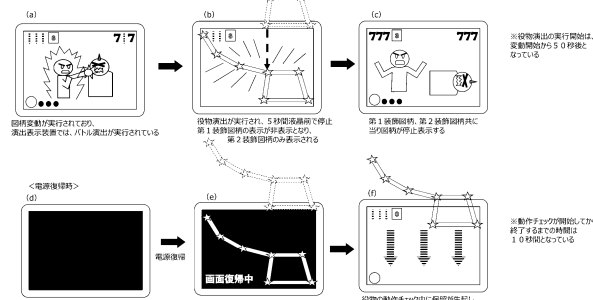


20

【図 1 1 7】

(圖 1 1 7)

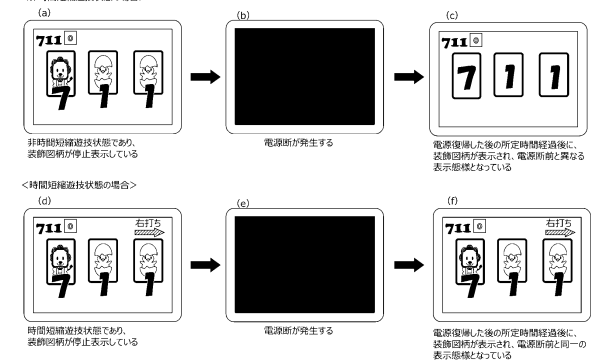
＜役物演出実行時＞



【図 1 1 8】

(圖 1 1 8)

＜非時間短縮遊技状態の場合＞



30

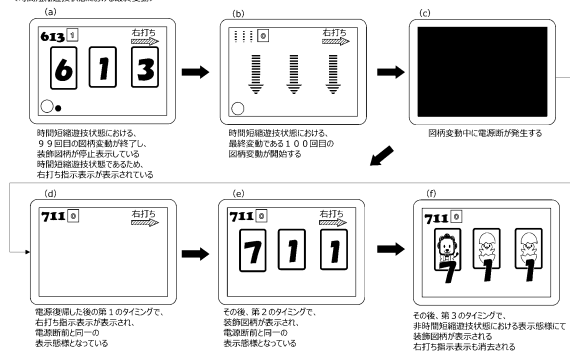
40

50

【図 1 1 9】

(圖 1 1 9)

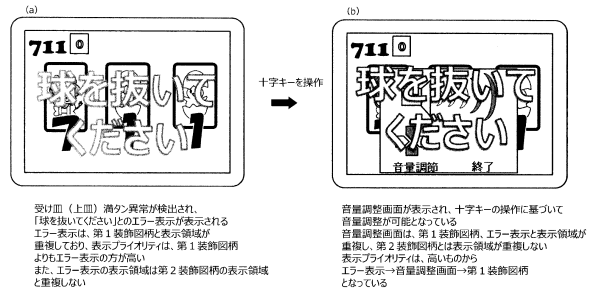
＜時間短縮遊技状態における最終変動＞



【図 120】

(圖 120)

＜エラー時の表示プライオリティ＞



受け皿（上皿）滴満異常が検出され、
「球を抜いてください」とのエラー表示が表示される
エラー表示は、第1装飾図柄と表示領域が
重複しており、表示プライオリティは、第1装飾図柄
よりもエラー表示の方が高い
また、エラー表示の表示領域は第2装飾図柄の表示領域
と重複しない

音量調整画面が表示され、十字キーの操作に基づいて音量調整が可能となっている

音量調整画面は、第1装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない表示プライオリティは、高いものから

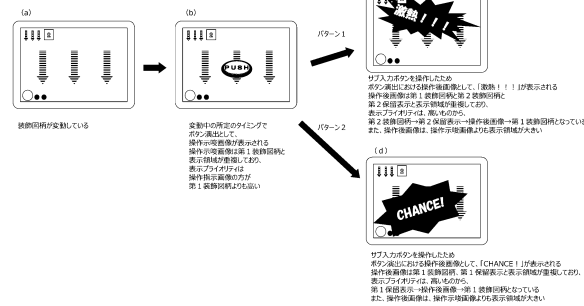
エラー表示→音量調整画面→第1装飾図柄となっている

10

【図 1 2 1】

(圖 1 2 1)

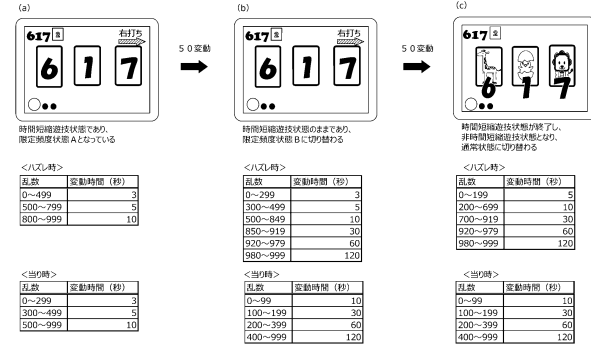
＜ボタン演出実行時の表示プライオリティ＞



【図 1 2 2】

(圖 122)

＜第 1 装飾図柄と遊技状態＞



互数	変動時間(秒)
0~299	3
300~499	5
500~999	10

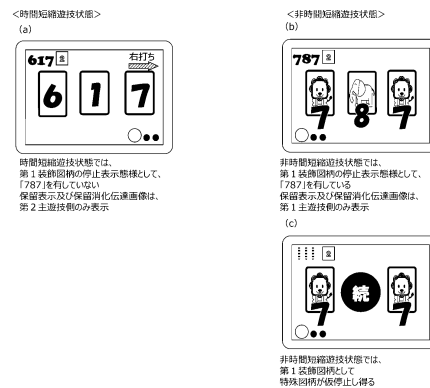
乱数	変動時間（秒）
0～99	1
100～199	3
200～399	6
400～999	12

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

【図 1 2 3】

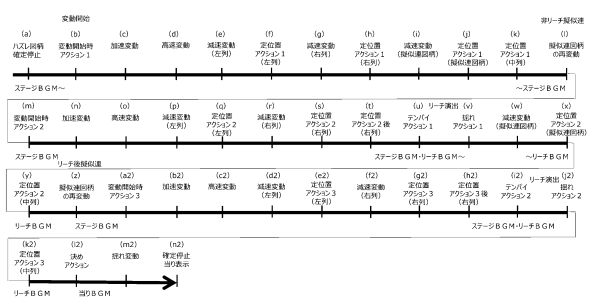
(图 123)

＜遊技状態による第1装飾図柄の特徴＞



【図 1 2 4】

(圖 1 2 4)

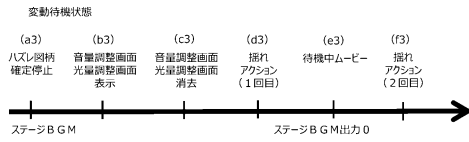


30

40

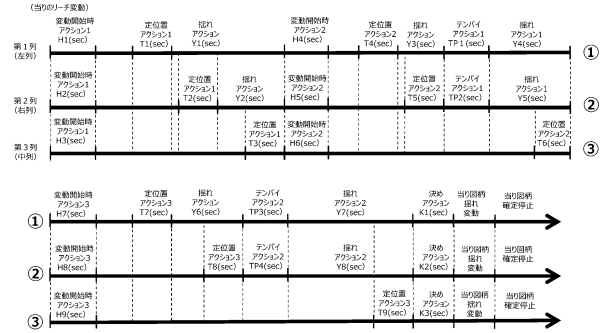
【図 1 2 5】

(図 1 2 5)



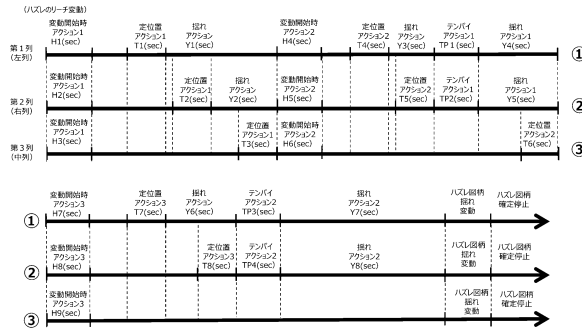
【図 1 2 6】

(図 1 2 6)



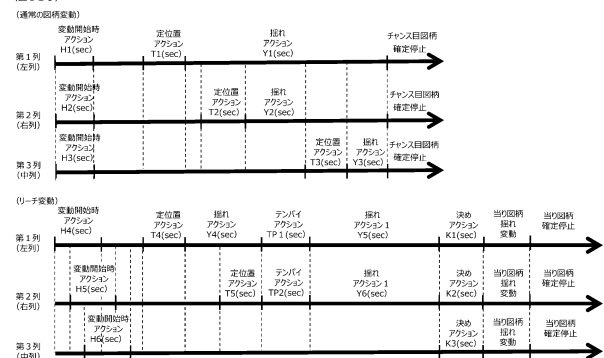
【図 1 2 7】

(図 1 2 7)



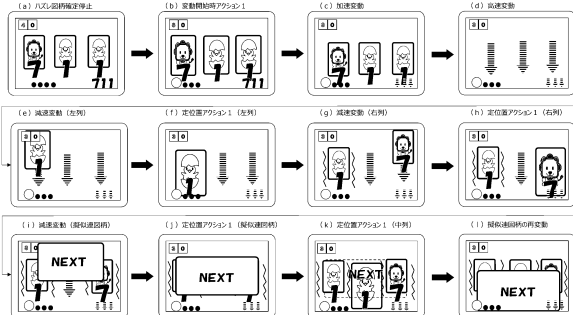
【図 1 2 8】

(図 1 2 8)



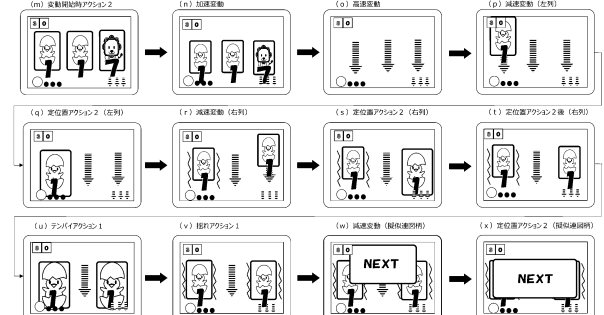
【図 1 2 9】

(図 1 2 9)



【図 1 3 0】

(図 1 3 0)



10

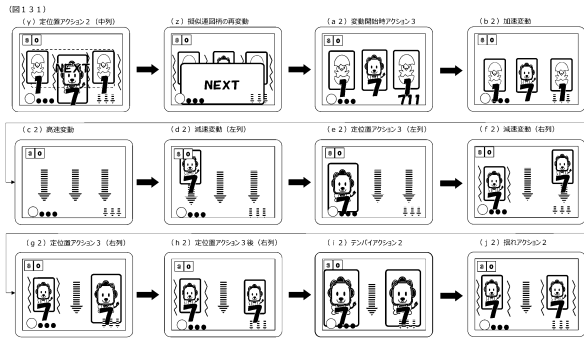
20

30

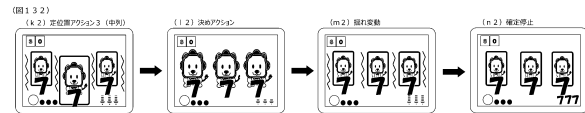
40

50

【図 1 3 1】

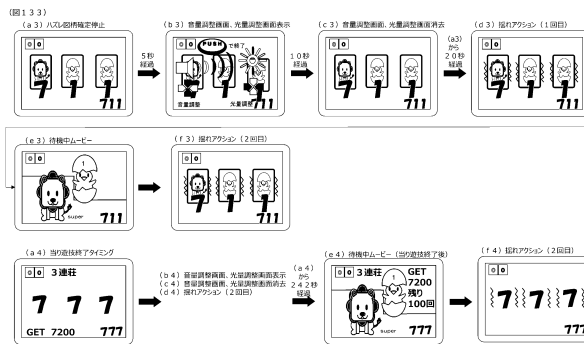


【図 1 3 2】

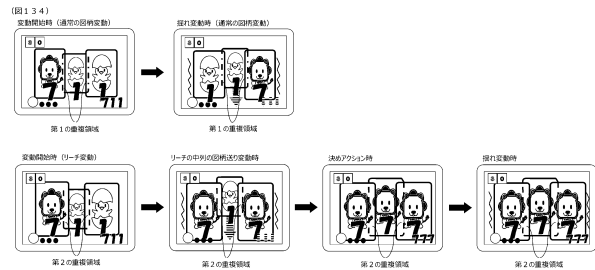


10

【図 1 3 3】

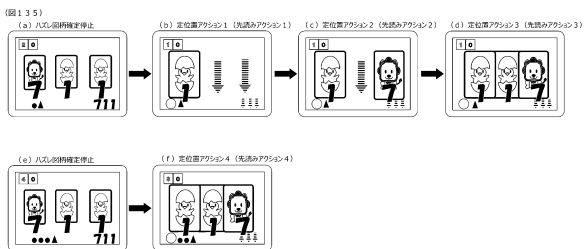


【図 1 3 4】

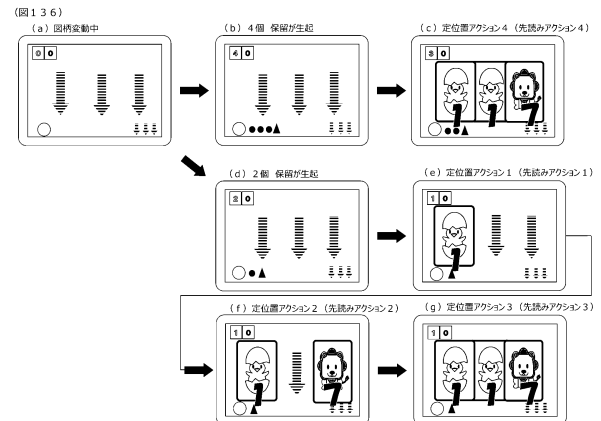


20

【図 135】



【図 1 3 6】

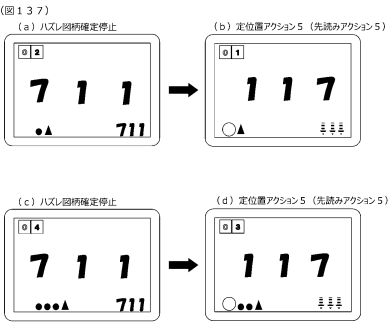


30

40

50

【図 137】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

審査官 佐藤 嘉純

(56)参考文献 特許第6836081(JP, B2)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02