(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7290835号
(P7290835)

(45)発行日　令和5年6月14日(2023.6.14)

(24)登録日　令和5年6月6日(2023.6.6)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全547頁）

(21)出願番号　特願2020-166021(P2020-166021)
(22)出願日　令和2年9月30日(2020.9.30)
(65)公開番号　特開2022-57651(P2022-57651A)
(43)公開日　令和4年4月11日(2022.4.11)
審査請求日　令和5年3月2日(2023.3.2)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　吉田 信介
東京都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　小河 俊弥

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用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停止表示させるよう制御し、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表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する予告演出を複数種類有しており、予告演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作を実行する場合を有しており、
予告演出として、第１の予告演出と、第１の予告演出とは異なる第２の予告演出とを少なくとも有しており、
所定態様にて停止表示される識別情報の変動表示中において、所定のリーチ演出が実行される演出パターンとして、第１演出パターンと第２演出パターンとを有しており、
第１演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第１のタイミングにて特定演出を実行したうえで第２の予告演出が実行されるよう構成されており、
第２演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第１のタイミングにて特定演出を実行したうえで第２の予告演出が実行されず、当該所定のリーチ演出が実行開始された後の第２のタイミングにて第１の予告演出が実行されるよう構成されており、
第１の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機としない操作部材動作が実行されるよう構成されており、
第２の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機とし得る操作部材動作が実行されるよう構成されており、
第２のタイミングは第１のタイミングよりも後のタイミングであるよう構成されており、
第１演出パターンでは、第１のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、
第２演出パターンでは、第１のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示せず、第２のタイミングにおける第１の予告演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、
第１演出パターンでは、特定演出の実行後に第２の予告演出を実行するよう構成されており、
第２演出パターンでは、特定演出の実行後に第２の予告演出とは異なる特殊演出を実行するよう構成されており、
第一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、第１動作と、第１動作とは異なる動作であり且つ第１動作が実行されるタイミングよりも後のタイミングにて実行される第２動作とを有しており、
第１動作が実行されている際には操作部材動作を実行せずに第２動作が実行されている際には操作部材動作を実行する演出パターンを実行可能に構成されており、
第二演出用図柄による第１動作および第２動作を実行し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、
識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が第一表示態様とは異なる第二表示態様となり得るよう構成されており、
第一演出用図柄の表示態様が第二表示態様である状況で所定の待機表示が開始し、その後所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が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所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が第二表示態様にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が第二表示態様にて表示開始されて

から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所定の演出音が出力されている一方、所定の待機表示が終了した後に表示される第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては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】
近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。また、遊技盤面の構成を工夫したり、演出内容を工夫することで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。演出内容を工夫する構成の一例としては、操作部材としてサブボタンを備え、遊技者がサブボタンを操作することで演出に変化を与えるようにする構成が挙げられる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－１６４５８７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性が実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用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停止表示させるよう制御し、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表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する予告演出を複数種類有しており、予告演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作を実行する場合を有しており、
予告演出として、第１の予告演出と、第１の予告演出とは異なる第２の予告演出とを少なくとも有しており、
所定態様にて停止表示される識別情報の変動表示中において、所定のリーチ演出が実行される演出パターンとして、第１演出パターンと第２演出パターンとを有しており、
第１演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第１のタイミングにて特定演出を実行したうえで第２の予告演出が実行されるよう構成されており、
第２演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第１のタイミングにて特定演出を実行したうえで第２の予告演出が実行されず、当該所定のリーチ演出が実行開始された後の第２のタイミングにて第１の予告演出が実行されるよう構成されており、
第１の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機としない操作部材動作が実行されるよう構成されており、
第２の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機とし得る操作部材動作が実行されるよう構成されており、
第２のタイミングは第１のタイミングよりも後のタイミングであるよう構成されており、
第１演出パターンでは、第１のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、
第２演出パターンでは、第１のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示せず、第２のタイミングにおける第１の予告演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、
第１演出パターンでは、特定演出の実行後に第２の予告演出を実行するよう構成されており、
第２演出パターンでは、特定演出の実行後に第２の予告演出とは異なる特殊演出を実行するよう構成されており、
第一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、第１動作と、第１動作とは異なる動作であり且つ第１動作が実行されるタイミングよりも後のタイミングにて実行される第２動作とを有しており、
第１動作が実行されている際には操作部材動作を実行せずに第２動作が実行されている際には操作部材動作を実行する演出パターンを実行可能に構成されており、
第二演出用図柄による第１動作および第２動作を実行し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、
識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が第一表示態様とは異なる第二表示態様となり得るよう構成されており、
第一演出用図柄の表示態様が第二表示態様である状況で所定の待機表示が開始し、その後所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が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所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が第二表示態様

にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が第二表示態様にて表示開始されてから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所定の演出音が出力されている一方、所定の待機表示が終了した後に表示される第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては所定の演出音が出力されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（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、
操作可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（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
を備え、
特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する予告演出を複数種類有しており、予告演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作が実行される場合を有しており、
予告演出として、第１の予告演出と、第１の予告演出とは異なる第２の予告演出とを少なくとも有しており、
第１の予告演出が実行される場合には、操作部材動作が実行される場合と操作部材動作が実行されない場合とを有しており、
第２の予告演出が実行される場合には、操作部材動作が実行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。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】図１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２】図２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。
【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図６】図６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図７】図７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図８】図８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図９】図９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１０】図１０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１１】図１１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１３】図１３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１４】図１４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図１７】図１７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１８】図１８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図１９】図１９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図２２】図２２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図２３】図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。
【図２７】図２７は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図２８】図２８は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図２９】図２９は、本実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図３０】図３０は、本実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図３１】図３１は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装図停止図柄決定のフローチャートである。
【図３３】図３３は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄の表示態様イメージ図である。
【図３４】図３４は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図３５】図３５は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。
【図３６】図３６は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図３８】図３８は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、演出表示装置の構成に係る図である。
【図３９】図３９は、本実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、透過演出実行イメージ図である。
【図４０】図４０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図４２】図４２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図４３】図４３は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図４４】図４４は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図４５】図４５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図４７】図４７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留内容決定処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄保留内容決定処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、第２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、第２実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、第２実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、第２実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図５６】図５６は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図５８】図５８は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図５９】図５９は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留表示態様変更制御処理のフローチャートである。
【図６０】図６０は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特定予告演出における保留変化イメージ図である。
【図６１】図６１は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像表示処理のフローチャートである。
【図６２】図６２は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像変化イメージ図である。
【図６３】図６３は、第２実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。
【図６４】図６４は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図６５】図６５は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図６６】図６６は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図６７】図６７は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図６８】図６８は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図６９】図６９は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図７０】図７０は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図７１】図７１は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図７２】図７２は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図７３】図７３は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での時短中第１装図内容決定処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での時短中装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図７５】図７５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図７６】図７６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。
【図７７】図７７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図である。
【図７８】図７８は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の表示領域に係るイメージ図である。
【図７９】図７９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図である。
【図８０】図８０は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、使用する装飾図柄に係るイメージ図である。

【図８１】図８１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図である。
【図８２】図８２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示プライオリティの一例である。
【図８３】図８３は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、プライオリティに係るイメージ図である。
【図８４】図８４は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図８５】図８５は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図８６】図８６は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図８７】図８７は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の変化に係るイメージ図である。
【図８８】図８８は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図である。
【図８９】図８９は、第４実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の消去に係るイメージ図である。
【図９０】図９０は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図９１】図９１は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の振分部材ユニットの作用図である。
【図９２】図９２は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図９３】図９３は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図９４】図９４は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図９５】図９５は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図９６】図９６は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図９７】図９７は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での図柄待機表示制御処理のフローチャートである。
【図９８】図９８は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、装飾図柄表示態様イメージ図である。
【図９９】図９９は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図１００】図１００は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留変化表示制御処理のフローチャートである。
【図１０１】図１０１は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留生起表示イメージ図である。
【図１０２】図１０２は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留消化表示イメージ図である。
【図１０３】図１０３は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留通過ルートイメージ図である。
【図１０４】図１０４は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図１０５】図１０５は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図１０６】図１０６は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御

部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図１０７】図１０７は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。
【図１０８】図１０８は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄演出内容決定テーブルである。
【図１０９】図１０９は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２装飾図柄演出内容決定テーブルである。
【図１１０】図１１０は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理Ａのフローチャートである。
【図１１１】図１１１は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み中表示制御処理のフローチャートである。
【図１１２】図１１２は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図１１３】図１１３は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図１１４】図１１４は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当り時停止図柄表示イメージ図である。
【図１１５】図１１５は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理Ｂのフローチャートである。
【図１１６】図１１６は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、割り込み演出実行イメージ図である。
【図１１７】図１１７は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理Ｃのフローチャートである。
【図１１８】図１１８は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。
【図１１９】図１１９は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での役物駆動制御処理のフローチャートである。
【図１２０】図１２０は、第５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄内容決定処理のフローチャートである。
【図１２１】図１２１は、第５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄演出内容決定テーブルである。
【図１２２】図１２２は、第５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理Ａのフローチャートである。
【図１２３】図１２３は、第５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図１２４】図１２４は、第５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理Ｂのフローチャートである。
【図１２５】図１２５は、第５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメイン領域割り込み処理Ｃのフローチャートである。
【図１２６】図１２６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動待機中の画面表示を示す図である。
【図１２７】図１２７は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、音量調整又は光量調整の画面表示を示す図である。
【図１２８】図１２８は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、通常変動中の画面表示を示す図である。
【図１２９】図１２９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ＳＰリーチ中の画面表示を示す図である。
【図１３０】図１３０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の更新の遷移を示す図である。
【図１３１】図１３１は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出（保

留変化演出）と第１装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係を示す図である。
【図１３２】図１３２は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留数と第１装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係を示す図である。
【図１３３】図１３３は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態と最終表示態様との関係を示す図である。
【図１３４】図１３４は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係を示す図である。
【図１３５】図１３５は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。
【図１３６】図１３６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率とトリガ変動の変動中に擬似連図柄表示される確率の関係を示す図である。
【図１３７】図１３７は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（ＲＡＭクリアではない）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。
【図１３８】図１３８は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（ＲＡＭクリア）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。
【図１３９】図１３９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リーチボイスと擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。
【図１４０】図１４０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、全回転演出における装飾図柄の表示態様を示す図である。
【図１４１】図１４１は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ステージ毎の装飾図柄の変動態様を示す図である。
【図１４２】図１４２は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動中における装飾図柄の表示内容を示す図である。
【図１４３】図１４３は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、再変動が実行される際の第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。
【図１４４】図１４４は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１４５】図１４５は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１４６】図１４６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１４７】図１４７は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１４８】図１４８は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１４９】図１４９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１５０】図１５０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１５１】図１５１は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる演出ステージにおいてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１５２】図１５２は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１５３】図１５３は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図１５４】図１５４は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１５５】図１５５は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。
【図１５６】図１５６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１装飾図柄と第２装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。
【図１５７】図１５７は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。
【図１５８】図１５８は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当り変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。
【図１５９】図１５９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出非実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。
【図１６０】図１６０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。
【図１６１】図１６１は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物演出実行時に関するイメージ図である。
【図１６２】図１６２は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態の作用に関するイメージ図である。
【図１６３】図１６３は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。
【図１６４】図１６４は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、エラー時の表示プライオリティに関するイメージ図である。
【図１６５】図１６５は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ボタン演出実行時の表示プライオリティに関するイメージ図である。
【図１６６】図１６６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１装飾図柄と遊技状態に関するイメージ図である。
【図１６７】図１６７は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態による第１装飾図柄の特徴に関するイメージ図である。
【図１６８】図１６８は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動における各アクション等の実行タイミングを示す図である。
【図１６９】図１６９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示す図である。
【図１７０】図１７０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第１装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。
【図１７１】図１７１は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第１装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。
【図１７２】図１７２は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動における左・右・中列の第１装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。
【図１７３】図１７３は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ハズレ図柄の確定停止から１回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。
【図１７４】図１７４は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動開始時アクション２から擬似連図柄の定位置アクション２までのイメージ図である。
【図１７５】図１７５は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、中列の第１装飾図柄の定位置アクション２から揺れアクション２までのイメージ図である。
【図１７６】図１７６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、中列の第１装飾

図柄の定位置アクション３から確定停止までのイメージ図である。
【図１７７】図１７７は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から２回目の揺れアクションまでの表示と、大当り終了デモから２回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。
【図１７８】図１７８は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。
【図１７９】図１７９は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。
【図１８０】図１８０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクションを示すイメージ図である。
【図１８１】図１８１は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態において、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。
【図１８２】図１８２は、ぱちんこ遊技機の正面図である。
【図１８３】図１８３は、表示装置の詳細な構成である。
【図１８４】図１８４は、第１主遊技図柄保留表示部の点灯パターンの一例である。
【図１８５】図１８５は、第１主遊技図柄表示部の点灯パターンの一例である。
【図１８６】図１８６は、表示装置と遊技球の大きさの比較に関する図である。
【図１８７】図１８７は、第１主遊技図柄表示部の点灯パターンと第２装飾図柄の表示態様に関する図である。
【図１８８】図１８８は、ラウンド表示灯とラウンド表示部の位置に関する図である。
【図１８９】図１８９は、電源断後の可動役物の動作チェックに関する図である。
【図１９０】図１９０は、電源断発生時に関するタイミングチャートである。
【図１９１】図１９１は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図１９２】図１９２は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図１９３】図１９３は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図１９４】図１９４は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。
【図１９５】図１９５は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図１９６】図１９６は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図１９７】図１９７は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン連打演出実行処理のフローチャートである。
【図１９８】図１９８は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン単発演出実行処理のフローチャートである。
【図１９９】図１９９は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図２００】図２００は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連打演出実行イメージ図である。
【図２０１】図２０１は、第７実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン連打演出実行処理のフローチャートである。

【図２０２】図２０２は、第７実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、連打演出実行イメージ図の変更例１である。
【図２０３】図２０３は、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。
【図２０４】図２０４は、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に関する遷移図である。
【図２０５】図２０５は、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に関する遷移図である。
【図２０６】図２０６は、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定確認方法に関する遷移図である。
【図２０７】図２０７は、ぱちんこ遊技機における、ボタンバイブに関するイメージ図である。
【図２０８】図２０８は、ぱちんこ遊技機における、電源断に関する作用図である。
【図２０９】図２０９は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。
【図２１０】図２１０は、ぱちんこ遊技機における、ボタンランプの点灯態様の一覧表である。
【図２１１】図２１１は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。
【図２１２】図２１２は、ぱちんこ遊技機における、特別遊技実行時に関する作用図である。
【図２１３】図２１３は、ぱちんこ遊技機における、指示表示の一覧である。
【図２１４】図２１４は、ぱちんこ遊技機における、大当り中の演出に関するイメージ図である。
【図２１５】図２１５は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無いゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別情報の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動口やゲート、一般入賞口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入

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

こととも同義である。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は第２要素（例えば、数字）を基調としており、第１要素（キャラクタや「ＳＵＰＥＲ」等の付帯情報の有無／内容）や第３要素（例えば、色彩エフェクト）等を付帯して構成されていてもよい。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は、演出モードが異なる場合には、第２要素が同一（同じ数字、同じアルファベット、同じ文字、同じ記号など）であっても、第１要素及び／又は第３要素が異なるよう構成されていてもよい。また、第１要素及び／又は第３要素が異なることにより、リーチ変動が大当りとなる期待度、先読み演出実行時における特定の図柄組み合わせ停止時の当該先読み演出に係る図柄変動にて大当りとなる期待度、大当りした際のラウンド数や当該大当り終了後の遊技状態等の遊技者にとっての利益率が異なるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、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、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【００１０】

ここで本発明の詳細な説明に先立ち、本発明に係る簡潔な構成を説明する。

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（本実施形態）の構成から、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにて、当該仮停止タイミングが後半となるほど｛又は、当該変動内における擬似連回数（中列の仮停止回数）が多くなるほど｝、仮停止し得る停止態様

が多くなるように変更した構成を（本実施形態からの変更例２）にて詳細に説明する。
【００１４】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０が透過状態となり演出表示装置ＳＧ内の役物が視認可能となる透過演出を実行可能に構成し、当該透過演出の実行中に第１装飾図柄が非表示となっても第２装飾図柄表示装置における演出表示が実行されているような構成を（本実施形態からの変更例３）にて詳細に説明する。
【００１５】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、装飾図柄（演出用図柄、装図）として第１装飾図柄と第２装飾図柄とを有し、且つ、先読み演出を実行可能に構成し、特殊図柄が、先読み演出の最終変動（トリガ保留に係る変動）の確定停止図柄として停止可能、且つ、擬似連続変動の擬似連図柄として停止可能であるような構成を（第２実施形態）にて詳細に説明する。
【００１６】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第２実施形態）の構成から、先読み抽選の当選に基づく保留変化演出（保留表示態様が変化する演出）の実行時において、特定の保留表示態様に変化した場合にのみ実行される予告演出を設けるよう変更した構成を（第２実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。
【００１７】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第２実施形態）の構成から、第１主遊技側の変動と第２主遊技側の変動とで特殊図柄の出現率（先読み抽選当選率及び天使ゾーン移行抽選当選率）が異なるように変更した構成を（第２実施形態からの変更例２）にて詳細に説明する。
【００１８】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、時間短縮遊技状態において、第１装飾図柄の１回の変動時間が、第２装飾図柄（又は、主遊技図柄）の変動時間複数回分の時間値となり得るような構成を（第３実施形態）にて詳細に説明する。
【００１９】
本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、第１装飾図柄と第２装飾図柄との表示態様、表示位置、表示領域、プライオリティ、等に関する様々な構成を（第４実施形態）にて詳細に説明する。
【００２０】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、第１保留表示と第２保留表示との２つの保留に対応する表示を演出表示装置にて表示するような構成を（第４実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。
【００２１】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、並列抽選を実行可能であり、第１主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄（演出用図柄、装図）を第１装飾図柄、第２主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄（演出用図柄、装図）を第２装飾図柄とするような構成を（第５実施形態）にて詳細に説明する。
【００２２】
本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第５実施形態）の構成から、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが表示される領域に関する構成を変更した構成を（第５実施形態からの変更例１）にて詳細に説明する。
【００２３】
本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を（第６実施形態）にて詳細に説明する。
【００２４】
（本実施形態）
【００２５】
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。

【００２６】
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。
【００２７】
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。
【００２８】
次に、遊技盤は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されている。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８及びアウト口Ｄ３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。
【００２９】
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。
【００３０】
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。
【００３１】
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とが上下に重ねるように配置されており、且つ、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれている。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導されるよう構成されている。
【００３２】
尚、本実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが、上

下に重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを離隔して配置するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され易いよう構成してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ１００００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【００３３】

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。

【００３４】

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）｝。

【００３５】

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。

【００３６】

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

【００３７】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（第１特別図柄）又は第２主遊技図柄（第２特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第１大入賞口Ｃ１０の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（及び第２大入賞口

ソレノイドＣ２３）と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓよって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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ーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示領域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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

次に、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部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。

【００４４】

次に、図３のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Ｓは、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。ここで、特に図示していないが、主制御基板Ｍが搭載するＲＯＭに関しては、不正行為によって改造されたプログラム等を書き込まれることを防止するため、未使用の領域を設けないよう構成することが好適である（例えば、未使用領域を全て０によって充填、使用している領域を若い番地に詰めて書き込む、等）。また、ノイズや不正行為によって、通常時には参照しないデータを参照してしまうことを防止するため、未使用のデータ（例えば、スペック違いの遊技機において参照するデータや、開発段階でのテストにのみ使用するデータ等）を設けないよう構成することが好適である。また、ＲＡＭの領域を使用する際についても同様に、若い番

地に詰めて領域を使用し、未使用のプログラム領域を設けないよう構成することが好適である。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【００４５】

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気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Ｍは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータＨＣ等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータＨＣと配線接続することで、主制御基板Ｍから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板Ｓ内にサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを、副制御基板Ｓにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【００４９】

次に、図４のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Ｍは、遊技に係る遊技周辺機器（第１主遊技周

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

次に、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技の当否及び第２主遊技始動口電動役物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。

【００５９】

ここで、主遊技乱数に基づいて当否抽選を実行する際、当否抽選手段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｝。

【００６０】

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

【００６１】

ここで、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ａは、第１主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａを有しており、当該第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第１主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第１主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｂは、第２主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂを有しており、当該第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第２主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第２主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈは、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【００６２】

次に、変動態様決定手段ＭＮ５０は、取得した遊技内容決定乱数（第１主遊技乱数）に基づき、第１主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａと、取得した遊技内容決定乱数（第２主遊技乱数）に基づき、第２主遊技

図柄の変動態様（変動時間等）を決定する第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂと、取得した補助遊技図柄当選乱数に基づき補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｈと、を有している。

【００６３】

ここで、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ａは、第１主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａを有しており、当該第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第１主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第１主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第１主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。また、第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｂは、第２主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂを有しており、当該第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技→第２主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第２主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第２主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。更に、補助遊技変動態様決定手段ＭＮ５１‐Ｈは、補助遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈを有しており、当該補助遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｈは、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【００６４】

次に、表示制御手段ＭＰ１０は、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の第１主遊技図柄表示部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。

【００６５】

ここで、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃは、ゼロクリア可能な第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ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。

【００６６】

次に、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、第２主遊技始動口電動役物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。

【００６７】

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

１・第２大入賞口電動役物開閉制御手段ＭＰ３３‐Ｃと、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０への入賞球を計測する入賞球カウンタＭＰ３３ｃを有している。特別遊技時間管理手段ＭＰ３４は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマＭＰ３４ｔを更に有している。また、特別遊技内容決定手段ＭＰ３２は、特別遊技関連情報一時記憶手段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）。

【００６８】

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。

【００６９】

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

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】
ここで、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて、装飾図柄｛本実施形態では、２種類の装飾図柄（以下、第１装飾図柄、第２装飾図柄と呼ぶことがある）を有しており、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第１装飾図柄又は第２装飾図柄の数字図柄が３つ組み合わされることにより遊技結果を報知可能となっている｝の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎと、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂと、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動時間を計時するための第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブルＳＭ２１ｔａ（テーブルの詳細については不図示）と、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の演出内容、表示更新タイミング、表示更新内容を決定（又は、セット）する際に参照される装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２と、を更に有している。尚、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは共に、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて演出表示制御手段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。
【００８２】
次に、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを有している。
【００８３】
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。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
また、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、サブメイン制御部ＳＭ側との情報送受信を制御する副情報送受信制御手段ＳＳ１０と、演出表示装置ＳＧ上の表示領域ＳＧ１０へ画像を表示する画像表示制御手段ＳＳ２０と、を有している。ここで、画像表示制御手段ＳＳ２０は、サブメイン制御部ＳＭ側から受信したコマンドや各種画像表示に係る情報を一時記憶するための画像表示関連情報一時記憶手段ＳＳ２１ｂを更に有している。
【００８７】
また、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置ＳＧと電気的に接続されている。ここで、演出表示装置ＳＧは、画像を表示する表示領域ＳＧ１０を有している。
【００８８】
ここで、表示領域ＳＧ１０は、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）を変動表示するための装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示領域Ｓ

Ｇ１２（及び第２保留表示領域ＳＧ１３）と、を有している。
【００８９】
尚、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０が、主制御基板Ｍと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳが、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと情報伝達可能に接続されている。即ち、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、主制御基板Ｍにより制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Ｍと片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。
【００９０】
ここから、フローチャートを用いて、本実施形態に係る遊技機における一般的な処理の流れの一例について説明する。フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。
【００９１】
はじめに、図５は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板Ｍは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容（例えば、遊技状態一時記憶手段ＭＢ内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、情報送信制御手段ＭＴは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００８で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板Ｍは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板Ｍは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板Ｍは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約４．０ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝

、ステップ１０１８の処理に移行する。尚、ステップ１０１８後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Ｍは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【００９２】

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

【００９３】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Ｍは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約４．０ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１１００で、主制御基板Ｍは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板Ｍは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板Ｍは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板Ｍは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１５００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板Ｍは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１９９７で、主制御基板Ｍ（特に賞球払出決定手段ＭＨ）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置ＫＥの駆動制御等を賞球払出制御基板ＫＨに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ１９９８で、主制御基板Ｍは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータＨＣ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板Ｍは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。尚、制御コマンド送信処理においては、サブメイン制御部ＳＭ側でコマンドを受信する順序が重要である（例えば、あるコマンドを受信した後に他のコマンドを受信することで正常に処理が実行される）場合があるため、主制御基板Ｍ側でコマンドを送信することを決定した順（コマンドをセットした順）に、コマンドを送信するよう構成されている。

【００９４】

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

【００９５】

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

移行する。

【００９６】

次に、図７は、図５におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段ＭＰ２０‐Ｂは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、補助遊技図柄決定手段ＭＮ４１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して補助遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｈに一時記憶する。次に、ステップ１２１８で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には５秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には３０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、補助遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｈは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｈに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｈは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【００９７】

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。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

次に、図８は、図５におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、第１主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ａは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置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。

【０１０１】

次に、ステップ１３１２で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂは、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂを参照し、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第２主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３１８で、第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２‐Ｂは、当該取得した第２主遊技内容決定乱数を第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ

３２ｂ‐Ｂに一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、保留制御手段ＭＪ３０は、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（第２主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３１２又はステップ１３１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０１０２】

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

【０１０３】

次に、図９は、図５におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂを参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、遊技内容決定手段ＭＮは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。

【０１０４】

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

【０１０５】

次に、図１０は、図９におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【０１０６】

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。

【０１０７】

ここで、図１１（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ

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

【０１０８】

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

【０１０９】

ここで、図１１（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、４Ａ及び５Ａが４Ｒ、４Ｂ及び５Ｂが８Ｒ、７Ａ及び７Ｂが１６Ｒとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（限定頻度状態）へ移行するよう構成してもよい｝。

【０１１０】
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。
【０１１１】
ここで、図１２及び図１３（主遊技テーブル３）は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、第１主遊技側、第２主遊技側共に、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態及び変動開始時の保留数に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態）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みえる演出）が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されないことを報知する演出である「擬似連失敗演出」を設けてもよく、そのように構成した場合、例えば、ハズレ時且つ同一の遊技状態において「擬似連失敗演出→ハズレ出目停止」の乱数振分（実行頻度）を、保留数が０～１個の場合のほうが、保留数が２～３個の場合よりも多くなるよう構成してもよい（非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのどちらでもそのように構成してよい）、尚、「擬似連成功演出」が実行された場合には、後述する擬似連続変動が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されることを報知するよう構成してもよい。また、「擬似連失敗演出」及び「擬似連成功演出」は後述する「特殊図柄」又は特定出目を用いた演出であり、例えば、「擬似連失敗演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」の１コマ後の装飾図柄が中列に停止（仮停止）し、「擬似連成功演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」が中列に停止（仮停止）するような演出態様となっている。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第１主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて５秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第１主遊技保留と第２主遊技保留との合計数ではなく、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａの場合には第１主遊技保留数であり、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂの場合には第２主遊技保留数である。
【０１１２】
次に、ステップ１４１４で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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。

【０１１７】

次に、図１４は、図１０におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４７０で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値を参照し、当該カウンタ値が０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４７０でＹｅｓの場合、ステ

ップ１４７２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１４７４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が０であるか否かを判定する。ステップ１４７４でＹｅｓの場合、ステップ１４７６及びステップ１４７８で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。尚、ステップ１４５２、ステップ１４７０又はステップ１４７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５００の処理）に移行する。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

次に、ステップ１６１２で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、特別遊技実行手段ＭＰ３３は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂに開放パターンをセットする

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

次に、図１７は、図１６におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ‐Ｃを参照し、停止図柄が確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り

図柄であり、本例では、５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１６５２でＹｅｓの場合、ステップ１６５４で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１６５８に移行する。他方、ステップ１６５２でＮｏの場合、即ち、停止図柄が非確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄であり、本例では、４Ａ・４Ｂ）の場合、ステップ１６５６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

次に、図１９は、図１８におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値及び保留先読みグループ情報）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶し、ステップ２１１８に移行する。

【０１２９】

他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１１１で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１１１でＹｅｓの場合、ステップ２１１２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ２１１４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２１１６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２１１８に移行する。尚、ステップ２１１１でＮｏの場合にもステップ２１１８に移行する。

【０１３０】

次に、ステップ２１１８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、演出表示手段ＳＳを駆使して演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示領域ＳＧ１２、第２保留表示領域ＳＧ１３）に、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ値と同数の保留画像を点灯表示し、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【０１３１】

次に、図２０は、図１８におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２０６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照して、第１装飾図柄（前述したように、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等の数字ゾロ目（当り出目）、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等の数字バラケ目｝及び変動態様｛例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等｝を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第１装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（数字図柄が３つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレ

となる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみには）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、大当りを意味しないものの、その後においては大当りが発生し得る旨を予告する図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止しない、且つ、大当りを報知する停止態様には含まれないよう構成されており、先読み演出実行時における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止し得る、且つ、大当りを報知する停止態様には含まれないよう構成されている。

【０１３２】

次に、ステップ２２０８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照し、第２装飾図柄（前述したように、主制御基板Ｍ側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等の数字ゾロ目（当り出目）、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等の数字バラケ目｝及び変動態様｛例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等｝を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第２装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（同一の数字図柄並ぶことが有効となるライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には数字図柄のみが停止し得る（第１装飾図柄のように「特殊図柄」が停止しない）、且つ、図柄変動途中に仮停止しないよう構成されている。このように、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは、主遊技図柄に係る当否を報知するための表示内容を独立して決定するよう構成されており、即ち、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは、双方がその基本的な性質として、主遊技図柄に係る当否結果を独立して報知可能であるという性質を有している。

【０１３３】

次に、ステップ２２１６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された主遊技図柄の当否結果及び装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａ内の装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（例えば、装飾図柄演出テーブル１～装飾図柄演出テーブル２）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ内に一時記憶する。次に、ステップ２２１８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ２２０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０１３４】

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。

【０１３５】

ここで、図２１及び図２２（装飾図柄演出テーブル１、装飾図柄演出テーブル２）は、装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（装飾図柄演出テーブル１、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル２、特に、当否結果が大当りである場合の一部）の一例である。尚、図中では簡易的に、第１装飾図柄を第１装図、第２装飾図柄を第２装図と記載している場合がある（以下同様）。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否結果（左端列にて図示されており、本例では、「ハズレ」又は「大当り」）及び装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動態様（左２列目にて図示されており、本例では「擬似連失敗（総演出時間３０秒）」「スーパーリーチ（総演出時間６０秒）」の場合のみ例示）と取得乱数値（サブメイン基板ＳＭ側で取得した乱数値であって、当該乱数値の一部を左３列目にて図示）とに基づき、装飾図柄演出内容（左４列目にて図示されており、本例では、「主演出Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」や「主演出Ｂ‐１（大当り）擬似連なし」等）を決定可能に構成されている。そして、装飾図柄演出内容が決定された場合には、「表示更新タイミング」と「表示更新内容」とを一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容＝「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」であった場合には、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（０秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第１装飾図柄及び第２装飾図柄の全列）」と決定され、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）、第２装図非表示」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が第１装飾図柄と第２装飾図柄との夫々に対して順次実行されることとなる。即ち、「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」が決定された場合、第１装飾図柄の全列及び第２装飾図柄の全列が変動表示された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」に到達するまでにおいて、第１装飾図柄に関して、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御される場合には、第２装飾図柄に関しては、全列が変動表示される（変動表示されている様子が視認可能となる）よう表示制御され、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」に到達した際には、第１装飾図柄に関しては、左列のみが停止するよう表示制御される一方で、第２装飾図柄に関しては、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御されるのである。このように、本例の例示での基本的な動作は、第１装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態である場合には、第２装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態となる一方で、第１装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態である場合には、第２装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態となり、即ち、図柄変動中である旨を遊技者に対して報知することを担保するため、第２装飾図柄が補完的に表示されるよう構成されているのである。尚、「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」で定義される演出パターン（一連の表示内容）と他の装飾図柄演出内容の名称で定義される演出パターンとは異なる（即ち、表示内容が異なる）ものであることを補足しておく。また、乱数値の範囲はすべての変動態様で「０～１０２３」となっており、本図は装図変動態様における乱数範囲の一部を抜粋している（よって、ある装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲と、当該ある装図変動態様とは異なる装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲とは、夫々別個のものであるが、いずれも「０～１０２３」の範囲となる）。

【０１３６】
ここで、本実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「Ａ‐１（ハズレ）擬似連１」、「Ａ‐２（ハズレ）擬似連２」、「Ｂ‐２（大当り）擬似連２」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「Ａ‐２（ハズレ）擬似連２」においては、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（０秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第１装飾図柄及び第２装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１２秒後」、「変動開始１３秒後」、「変動開始１４秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「表示更新タイミング」＝「変動開始１５秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図変動開始（全列）」（第１装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始２６秒後」、「変動開始２７秒後」、「変動開始２８秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の１回の変動表示中において、第１装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているようにみえるのである（この擬似連続変動が行われている様子や、「特殊図柄」が停止表示される様子は、図４０のイメージ図を参照）。
【０１３７】
また、本実施形態においては、第１装飾図柄が非表示（停止表示・変動表示されている様子が表示されない状態）の場合、及び、第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて仮停止している場合に、第２装飾図柄が変動表示され、その他の場合には、第２装飾図柄が非表示となるよう構成されている。即ち、遊技者が第１装飾図柄を視認し得る、又は、第１装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別可能である場合には、第２装飾図柄が非表示となり（第１装飾図柄のみの表示で、遊技の進行に差支えがないため）、遊技者が第１装飾図柄を視認できない、又は、第１装飾図柄としてどの図柄が停止しているかが判別不可能である場合｛例えば、「特殊図柄」が停止しており、中列（又は、全列）の数字が判別不可能である場合｝には、第２装飾図柄が変動表示されることで、遊技者は常にいずれかの装飾図柄（第１装飾図柄と第２装飾図柄とのいずれか）を視認することができ、遊技の進行状況を把握容易に構成されている。尚、本実施形態においては、第２装飾図柄は「特殊図柄」が仮停止しないよう構成されているが、これは第１装飾図柄に関しては遊技の進行状況を把握困難にしつつ演出上の興趣性を高めることを主眼としているため、遊技の進行状況を把握容易にすることを担保するために設けている第２装飾図柄に関しては「特殊図柄」（即ち、有効ラインに表示された場合、大当りを意味しないものの、その後においては大当りが発生し得る旨を予告する図柄）のような遊技の進行状況を把握困難にしてしまう恐れのある図柄は表示しないよう構成されているためである。尚、前述した「非表示」（第１装飾図柄及び第２装飾図柄のどちらも含む）の場合には、高速で変動表示されている状態（残像が見える変動状態）を含めてもよく、前述した「表示」（第１装飾図柄及び第２装飾図柄のどちらも含む）の場合には、低速で変動表示されている状態（上から下へと変動する表示態様である場合は、上からゆっくりと（仮）停止予定位置に向かっていく変動状態）を含めてもよい。
【０１３８】
また、本実施形態においては、第２装飾図柄は変動途中において仮停止しないよう（また、「特殊図柄」が停止しないよう）構成されているが、これには限定されず、第２装飾図柄も第１装飾図柄と同様に、変動途中において仮停止し得る（また、擬似変動が発生し得る）よう構成してもよい。即ち、このような構成とする場合、第１装飾図柄の全列と第２装飾図柄の全列とは、変動表示及び停止表示（仮停止を含む）の動作内容が略同一とな

り、停止表示される図柄の種類が異なるよう構成されることとなる。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

次に、図２３は、図１８におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２３０２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３０２でＹｅｓの場合、ステップ２３０４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２３０６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２３０９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１をスタートし、ステップ２３１０に移行する。尚、ステップ２３０２でＮｏの場合にも、ステップ２３１０に移行する。

【０１４２】

次に、ステップ２３１０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３１０でＹｅｓの場合、ステップ２３１２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１のタイマ値を確認する。次に、ステップ２３１４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、第１装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２３１４でＹｅｓの場合、ステップ２３１６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２３３０に移行する。

【０１４３】

他方、ステップ２３１４でＮｏの場合、ステップ２３１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、第１装飾図柄の停止表示タイミング（

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

【０１４４】

他方、ステップ２３１８でＮｏの場合、ステップ２３２６で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２３２６でＹｅｓの場合、ステップ２３２８で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２３３０に移行する。尚、ステップ２３２６でＮｏの場合にも、ステップ２３３０に移行する。

【０１４５】

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

【０１４６】

次に、ステップ２３３６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂを参照し、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２３３６でＹｅｓの場合、ステップ２３３８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２３４０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２３４２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図

表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。尚、ステップ２３１０又はステップ２３３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。

【０１４７】

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

【０１４８】

次に、図２４は、図１８におけるステップ２３５０のサブルーチンに係る、第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、第１図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３５４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、第２図柄表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の変動表示実行コマンド（第２装飾図柄を変動表示するためのコマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２３６０に移行する。他方、ステップ２３５４でＮｏの場合、ステップ２３５８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の変動表示消去コマンド（第２装飾図柄を非表示とするためのコマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２３６０に移行する。

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】
次に、図２５は、図１８におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６及びステップ２４０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２４１２に移行する。尚、ステップ２４０２でＮｏの場合にも、ステップ２４１２に移行する。
【０１５２】
次に、ステップ２４１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。
【０１５３】
次に、ステップ２４１３で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該実行中の大当りの当選時の遊技状態と停止中の大当り図柄に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する（例えば、潜伏確変大当り図柄に係る特別遊技の場合には、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することを遊技者が認識できないような演出が実行される）。次に、ステップ２４１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４１４でＹｅｓの場合、ステップ２４１６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２４１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４０４又はステップ２４１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。
【０１５４】
次に、図２６は、図１８におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、天使ゾーンフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出として「天使ゾーン背景」（「特殊図柄」の仮停止を契機として表示し得る背景演出）をセットし、ステップ２５０６に移行する。次に、ステップ２５０６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）が終了したか否かを判定する。ステップ２５０６でＹｅｓの場合、ステップ２５０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオフにする。次に、ステップ２５０９で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、所定の背景演出をセット（例えば、「天使ゾーン背景」がセットされる前にセットされていた背景演出をセット）し、ステップ２５２０に移行する。
【０１５５】
他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５１２で、Ｙｅｓの場合、ステップ２５１４で、所定確率（本例では、１／２０）で当選するステージ移行抽選を実行す

る（ステージ移行抽選は各変動の変動開始時に実行されることとなる）。次に、ステップ２５１６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、ステップ２５１４の抽選結果を参照し、当該ステージ移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２５１６でＹｅｓの場合、ステップ２５１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、所定のステージ移行パターン（例えば、平地ステージ→宇宙ステージ→火山ステージ→平地ステージの順に各ステージをループする用に移行していく）に基づき、背景演出をセットし、ステップ２５２０に移行する。尚、ステップ２５０６、ステップ２５１２又はステップ２５１６でＮｏの場合にもステップ２５２０に移行する。

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

（本実施形態からの変更例１）

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

【０１５９】

はじめに、図２７及び図２８（装飾図柄演出テーブル３、装飾図柄演出テーブル４）は、装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（装飾図柄演出テーブル３、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル４、特に、当否結果が大当りである場合の一部）の一例である。本実施形態からの変更点を、まず、第１装飾図柄について詳述する。本実施形態からの変更例１においては、第１装飾図柄が変動中においても表示されるよう構成されている。また、例えば、「Ａ‐６（ハズレ）擬似連２（特定出目）」等の擬似連続変動実行時において、中図柄の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」以外に、特定出目が停止し得るよう構成されている。ここで、特定出目とは、「特殊図柄」とは異なり、全列（左列、中列、右列）が数字で停止するが、一定の規則に従った停止態様となっている出目（例えば、「３４５」等の順目）であり、当該特定出目が停止することにより遊技者に擬似連続変動が実行されていることを報知するよう構成されている。また、本実施形態からの変更例１においては、擬似連続変動実行時において、ハズレの場合には、中列の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」よりも特定出目が停止し易くなっている一方、大当りの場合には、中列の仮停止タイミングにて、特定出目よりも「特殊図柄」が停止し易くなっている、即ち、特定出目が停止した場合よりも「特殊図柄」が停止した場合の方が大当りとなる期待度が高くなっている。尚、これには限定されず、「特殊図柄」が停止した場合よりも特定出目が停止した場合の方が大当りとなる期待度が高くなるよう構成しても何ら問題ない。また、擬似連続変動において擬似変動が実行される際には、すべての図柄が再変動、即ち３つの図柄が仮停止した後に当該３つの図柄が再変動することとなるが、そのような場合において、「特殊図柄」が中列に仮停止し、その後、中列が再変動した場合、当該再変動開始時の中列の装飾図柄は「特殊図柄」ではなくなっている｛例えば、「６★７」（★＝特殊図柄）で仮停止した場合は、「６６７」となった状態で再変

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

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

【０１６４】

（本実施形態からの変更例２）

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

【０１６５】

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

態様が新たに追加されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に遊技者は注目することとなる。また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が大当りとなる期待度が低い停止態様が削除されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に当該変動が大当りとなる期待度の担保ができることとなる。尚、第２装飾図柄については、本実施形態からの変更例１と同様の構成となっているため説明は割愛する。

【０１６６】

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

【０１６７】

（本実施形態からの変更例３）

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

【０１６８】

はじめに、図３１は、本実施形態からの変更例３における、図１８でのステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ２２３２（変３）～ステップ２２３６（変３）、ステップ２９００（変３）、ステップ２２４６（変３）及びステップ２２４８（変３）であり、即ち、ステップ２２０４で、図柄内容決定許可フラグをオフにした後、ステップ２２３２（変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２２３２（変３）でＹｅｓの場合、ステップ２２３４（変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の表示態様を確変表示態様（確率変動遊技状態中に表示されることとなる装飾図柄の表示態様）に決定し、ステップ２９００（変３）に移行する。他方、ステップ２２３２（変３）でＮｏの場合には、ステップ２２３６（変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の表示態様を非確変表示態様（非確率変動遊技状態中に表示されることとなる装飾図柄の表示態様）に決定し、ステップ２９００（変３）に移行する。このように、本実施形態からの変更例３においては、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによって相違するよう構成されていると共に、第１装飾図柄の表示態様が変化する場合（例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態に移行した場合）には、当該変化に伴って第２装飾図柄の表示態様も変化するよう構成されている。尚、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによってのみ相違するような構成には限定されず、例えば、時間短縮遊技状態であるか否か、背景演出（演出ステージ）がいずれであるか、等によって相違するよう構成してもよい。

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

次に、図３３は、本実施形態からの変更例３における、装飾図柄の表示態様に係るイメージ図である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例３においては、遊技状態が非確率変動遊技状態である場合と確率変動遊技状態である場合とで第１装飾図柄及び第２装飾図柄の表示態様（本例では、表示色であり、配色パターン、形状、大きさ、等の表示属性である）が相違し得るよう構成されている。具体的には、非確率変動遊技状態である場合には、第１装飾図柄及び第２装飾図柄と共に「７」図柄のみが「白抜き」にて表示され、「７」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示される（非確変表示態様となる）よう構成されている一方、確率変動遊技状態である場合には、第１装飾図柄及び第２装飾図柄と共に「３」図柄及び「７」図柄が「白抜き」にて表示され、「３」図柄及び「７」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示されるよう構成されている。即ち、第１装飾図柄及び第２装飾図柄と共に、「３」図柄は遊技状態によって表示態様が相違し得る（確変表示態様

となる）よう構成されている。表示態様が相違する条件は確率変動遊技状態であるか否かには限定されず、時間短縮遊技状態であるか否かとしてもよいし、どの背景演出（演出ステージ）が実行されているかによって相違し得るよう構成してもよい。尚、本実施形態からの変更例３においては、確率変動遊技状態であるか否かによって表示属性が変化し得る図柄は「３」図柄となっているが、当該「３」図柄は、前述したハズレ時に第２装飾図柄が停止することとなる所定のハズレ図柄（本例では、「３４５」）の組み合わせの中に含まれており（左列の停止図柄となる）、非確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第２装飾図柄の停止図柄はすべて「黒色」にて表示される一方、確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第２装飾図柄の停止図柄は左列から、「白抜き」、「黒色」、「黒色」にて表示されることとなる。なお、本図では非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であるが、これについては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよく（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態としてもよく）、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態と時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよい（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態としてもよい）。なお、このような比較の当て嵌めの置換は、本件のいずれの実施形態及び変形例などのすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【０１７３】

次に、図３４及び図３５（装飾図柄演出テーブル７、装飾図柄演出テーブル８）は、装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（装飾図柄演出テーブル７、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル８、特に、当否結果が大当りである場合の一部）の一例である。本実施形態からの変更点は、装飾図柄種別の項目を表示更新種別とし、「第１装飾図柄」と「第２装飾図柄」と「透過液晶」との３つの項目を設けたことであり、本実施形態からの変更例３においては、演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０が透過することとなる透過演出を実行可能に構成されており、透過演出が実行されている期間は、第１装飾図柄は非表示となるが、第２装飾図柄は表示されている状態となる（表示更新タイミングの「３３秒」を参照）。

【０１７４】

次に、図３６は、本実施形態からの変更例３における、図１８でのステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ２３２７‐１（変３）及びステップ２３２７‐２（変３）であり、即ち、ステップ２３２６で予告画像又はリーチ画像表示タイミングに到達した場合に、ステップ２３２７‐１（変３）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、透過演出（演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０が透過することとなる演出）の実行タイミングであるか否かを判定する。ステップ２３２７‐１（変３）でＹｅｓの場合、ステップ２３２７‐２（変３）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、透過演出に係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２３３６に移行する。他方、ステップ２３２７‐１（変３）でＮｏの場合にはステップ２３２８に移行する。尚、透過演出が実行された場合には、演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０が透過して、演出表示装置ＳＧ内の役物が駆動している状態が視認可能となると共に、第１装飾図柄の表示が消去され（非表示となり）、第２装飾図柄は演出表示装置ＳＧ内の第２装飾図柄表示装置によって継続して表示されることとなる（詳細は後述する）。また、本実施形態からの変更例３においては、演出表示装置ＳＧの第２装飾図柄の表示と隣接し（遊技者から見て右方向）、保留数表示領域が設けられている。このように構成することにより、透過演出実行中においても遊技者は保留数を視認することができることとなる。

【０１７５】

次に、図３７は、本実施形態からの変更例３における、図１８でのステップ２４００の

サブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ２４１０（変３）であり、即ち、ステップ２４０８で大当り表示に係るコマンドをセットした後、又は、特別遊技中フラグがオンであった場合に、ステップ２４１０（変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、第２装飾図柄を当該特別遊技に係る大当り図柄の停止時から継続して表示（例えば、「７７７」が停止し続ける）するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２４１２に移行する。このように、本実施形態からの変更例３においては、特別遊技実行中においても第２装飾図柄は表示されることとなり、遊技者はどの装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）に係る特別遊技実行中であるかを特別遊技実行中においても判断することができることとなる。

【０１７６】

次に、図３８は、本実施形態からの変更例３における、演出表示装置の構成に係るイメージ図である。まず、演出表示装置の概念斜視図及び概念上面図に示すように、表示領域ＳＧ１０から奥側（遊技者から見て）に第２装飾図柄表示装置が設けられており、当該装置が発光する（光が表示領域ＳＧ１０の方向に出力される）ことにより表示領域ＳＧ１０に第２装飾図柄及び保留数表示領域が表示されることとなる。また、光源から光を出力することにより表示領域ＳＧ１０にて演出の表示が可能となるのだが、表示領域ＳＧ１０のうちの第２装飾図柄表示装置に隣接する領域には演出が表示されず、第２装飾図柄表示装置による第２装飾図柄及び保留数表示領域の表示が遊技者に視認可能となるよう構成されている。また、透過演出が実行された際には、表示領域ＳＧ１０における演出が表示されなくなり、演出表示装置ＳＧ内部の役物が視認可能となるよう構成されている。尚、透過演出の実行中も第２装飾図柄表示装置における演出表示は実行されているため、遊技者に視認可能となっている。このように構成することにより、透過演出が実行されている状況においても、遊技者は、第２装飾図柄表示装置における演出表示を視認することにより、装飾図柄の変動状況及び保留数を認識できることとなる。尚、当該保留数の表示は、遊技状態によって表示する保留の種類を相違させてもよいし（例えば、非時間短縮遊技状態においては第１主遊技保留数を表示し、時間短縮遊技状態においては第２主遊技保留数を表示する）、常に第１主遊技保留数と第２主遊技保留数とを表示してもよいし、第１主遊技保留数と第２主遊技保留数との合計の保留数を表示するよう構成してもよい。尚、表示領域ＳＧ１０に演出を表示する構成は、これには限定されず、表示領域ＳＧ１０が透過状態と非透過状態とに切り替えられるよう構成されていればよく、例えば、光源の位置を変更してもよいし（例えば、表示領域の斜め後方から光を出力する、等）、導光板（側面から入射した発光素子から発せられた光を垂直方向に散乱させる透過可能な板状の部材）を介して表示を行う表示領域（いわゆる、エッジライト型）、有機ＥＬからなる表示領域、等としてもよい。尚、導光板を用いた構成例としては、遊技者側から見て、手前から「透過液晶（液晶シャッター）」、「導光板｛透過液晶に近接配置（約５ｍｍ）されており、当該導光板の外周近傍には当該導光板に光を行き渡らせるための光源Ａが配置されている｝」、「表示領域ＳＧ１０の左下に常時光を出力している光源Ｂ」、「役物」、「役物を強調して遊技者に見せるための光源Ｃ」の順に配置し、透過演出を実行する場合（役物を強調して遊技者に見せたい場合）には、光源Ａの出力をＯＦＦ（光源Ａの出力は透過演出非実行時よりも出力低減としてもよい）にして、光源Ｂ及び光源Ｃの出力をＯＮにし、透過演出を実行しない場合（役物を遊技者に見せたくない、且つ、表示領域ＳＧ１０での演出を遊技者に見せたい場合）には、光源Ａ及び光源Ｂの出力をＯＮにして、光源Ｃの出力をＯＦＦ（光源Ｃの出力は透過演出実行時よりも出力低減としてもよい）にするよう構成してもよい。また、第２装飾図柄及び保留数表示領域の表示は本例の構成には限定されず、例えば、第２装飾図柄表示装置が発光する（光が表示領域ＳＧ１０の方向に出力される）ことにより、光源から表示領域ＳＧ１０に向けて光が出力されることによって演出が表示される仕組みと同様の仕組みにて、表示領域ＳＧ１０に第２装飾図柄及び保留数表示領域を表示可能とする、即ち、第２装飾図柄表示装置が光源の代わりになることにより、透過演出が実行されて光源が光を出力しなくなっても、第２装飾図柄表示装置が常時光を出力

することにより、第２装飾図柄及び保留数表示領域の表示は常時視認可能となるよう構成してもよい（導光板は、透過液晶を透過させないために用いている）。

【０１７７】

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

【０１７８】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例３に係る遊技機においては、演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０が透過状態となり演出表示装置ＳＧ内の役物が視認可能となる透過演出を実行可能に構成し、当該透過演出の実行中に第１装飾図柄が非表示となっても第２装飾図柄表示装置における演出表示は実行されているため、遊技者は、第２装飾図柄表示装置における演出表示を視認することにより、装飾図柄の変動状況及び保留数を認識できることとなり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、第１主遊技始動口Ａ１０への入球に係る特別遊技終了後の遊技状態移行振分率と第２主遊技始動口Ｂ１０への入球に係る特別遊技終了後の遊技状態移行振分率を相違させると共に、確率変動遊技状態であるか否かによって装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の表示属性を相違させ、遊技者に高利益である旨を示唆又は報知可能な図柄の種類数を相違させることにより、第１主遊技始動口Ａ１０へ遊技球を入球させて遊技を進行することとなる非確率変動遊技状態よりも、第２主遊技始動口Ｂ１０へ遊技球を入球させて遊技を進行することとなる確率変動遊技状態の方が、特別遊技終了後に確率変動遊技状態への移行が略確定的（もしくは確定的）となる大当り図柄の表示属性の種類数が多くなり、現在の遊技状態が遊技者とって高利益であるか否かを遊技者に対して適切に示唆又は報知可

能に構成することができることとなる。

【０１７９】

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

【０１８０】

（第２実施形態）

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

【０１８１】

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

【０１８２】

次に、ステップ１３３０（第２）で、保留制御手段ＭＪ３０は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図４１、図４２の主遊技テーブル３を参照）、ステップ１３３２（第２）に移行する。また、ステップ１３２２（第２）又はステップ１３２４（第２）でＮｏの場合にも、ステップ１３３２（第２）に移行する。尚、第２実施形態においては、１つの変動態様グループには複数種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。次に、ステップ１３３２（第２）で、保留制御手段ＭＪ３０は、新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３１２に移行する。尚、第２実施形態のように図柄情報をサブ側に送信するよう構成した場合、サブ側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。

【０１８３】

このように、第２実施形態においては、主遊技内容決定乱数（第１主遊技内容決定乱数

又は第２主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを判定するよう構成されている。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

他方、ステップ１３３４（第２）でＮｏの場合、ステップ１３３６（第２）で、保留制御手段ＭＪ３０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１３３６（第２）でＹｅｓの場合には、ステップ１３４４（第２）に移行する。他方、ステップ１３３６（第２）でＮｏの場合には、ステップ１３３８（第２）に移行する。

【０１８８】

尚、ステップ１３０８及びステップ１３１８で、第１主遊技内容決定乱数の記憶及び第２主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のＲＡＭの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの

間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。尚、第２実施形態においては、保留の情報に係るサブメイン制御部ＳＭへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第１主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第２主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第１主遊技に係る保留であるか第２主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部ＳＭが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。また、サブメイン制御部ＳＭへ送信する当否結果情報に係るコマンドの具体例は、「Ｄ０００Ｈ：はずれ、Ｄ００１Ｈ：低確ならはずれ、高確なら当り、Ｄ００２Ｈ：低確、高確両方で当り」であり、サブメイン制御部ＳＭへ送信する停止図柄情報に係るコマンドの具体例は、「Ｄ１００Ｈ：１６Ｒ確変当り、Ｄ１０１Ｈ：１６Ｒ非確変当り、Ｄ１０２Ｈ：２Ｒ確変当り」であり、サブメイン制御部ＳＭへ送信する変動態様乱数区切り情報に係るコマンドの具体例は、「Ｄ２００Ｈ：区切り１、Ｄ２０１Ｈ：区切り２、Ｄ２０２Ｈ：区切り３」となっている。

【０１８９】

次に、図４１及び図４２（主遊技テーブル３）は、第２実施形態における、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本実施形態との相違点は、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報が設けられたことであり、即ち、第２実施形態においては、ある乱数値（又は乱数値範囲）に対して、変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されており、遊技状態及び当否抽選結果によって、変動態様グループの数（乱数が区切られている数）及び変動時間及び変動態様グループの乱数値範囲が相違（例えば、同じグループ１であっても乱数値の範囲が相違）し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することによって、これらの遊技状態に応じた変動態様グループがサブ側にて導出可能となるよう構成されている。即ち、保留の生起時と保留の消化時とで遊技状態が遷移した場合に、保留の生起時に予定されていた変動態様グループと保留の消化時に実行される変動態様グループとが相違し得ることとなる（例えば、保留の生起時には非時間短縮遊技状態であるため変動態様グループがグループ１となる予定であったが、保留の消化時には時間短縮遊技状態となったため実際の変動態様グループがグループ２となり得る）のであるが、すべての遊技状態に亘って共通の変動態様グループが割り当てられている変動態様乱数区切り情報に関しては、当該変動態様乱数区切り情報をサブ側で受信した時点で（その後の遊技状態遷移を考慮することなく）、いわゆる保留先読み演出を正常に実行することが可能となる。また、図３２、図３３の変動態様乱数区切り情報は、第１主遊技側の変動であるか第２主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当りであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって、異なる変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技側の変動であるか第２主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当りであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかも含めた１つの変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成してもよい。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第１主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて５秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第１主遊技保留と第２主遊技保留との合計数ではなく、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａの場合には第１主遊技保留数であり、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂの場合には第２主遊技保留数である。

【０１９０】

次に、図４３は、第２実施形態における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部Ｓ

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

【０１９１】

次に、図４４は、第２実施形態における図４３のステップ２１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２１２０（第２）～ステップ２１２８（第２）、ステップ２５５０（第２）、ステップ２６００（第２）及びステップ２６５０（第２）であり、即ち、ステップ２１０４で、装図保留カウンタに１を加算した後、ステップ２１２０（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。次に、ステップ２１２２（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ２１２０（第２）又はステップ２１２２（第２）にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ２１２４（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該新たな保留は第１主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２１２４（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２５５０（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する第１主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ２１２６（第２）に移行する。他方、ステップ２１２４（第２

）でＮｏの場合、ステップ２６００（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する第２主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ２１２６（第２）に移行する。

【０１９２】

次に、ステップ２１２６（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留はトリガ保留である旨の情報を有しているか否かを判定する（トリガ保留である旨の情報はステップ２５７６又はステップ２６２２にて付加される）。ステップ２１２６（第２）でＹｅｓの場合、ステップ２６５０（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ２１１８に移行する。他方、ステップ２１２６（第２）でＮｏの場合も、ステップ２１１８に移行する。

【０１９３】

他方、ステップ２１１２で装図保留カウンタから１減算した後、ステップ２１２８（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂから削除すると共に、残りの保留情報をシフトし、ステップ２１１６に移行する。

【０１９４】

次に、図４５は、図４４におけるステップ２５５０（第２）のサブルーチンに係る、第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ２５５２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内に第２主遊技保留（第１主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ２５５２でＹｅｓの場合、ステップ２５５４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、ステップ２５５８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選（第１主遊技入賞時先読み抽選、第２主遊技入賞時先読み抽選）に当選した保留である。ステップ２５５８でＹｅｓの場合、ステップ２５６０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２５６０でＹｅｓの場合、ステップ２５６２に移行する。

【０１９５】

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

【０１９６】
次に、ステップ２５７４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２５７４でＹｅｓの場合、ステップ２５７６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理｛ステップ２１２６（第２）の処理｝に移行する。
【０１９７】
他方、ステップ２５５２でＮｏの場合（保留内に第２主遊技保留が存在している場合）、ステップ２５７８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理｛ステップ２１２６（第２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２５５４、ステップ２５５８、ステップ２５６０、又はステップ２５７４でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２１２６（第２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２５７８の処理は、第２主遊技側の保留が存在（発生）した場合、第２実施形態のような第２主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第２主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。
【０１９８】
次に、図４６は、図４４におけるステップ２６００（第２）のサブルーチンに係る、第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ２６０２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２６０６でＹｅｓの場合、ステップ２６０８に移行する。
【０１９９】
次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２６０８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２６０８でＹｅｓの場合、ステップ２６１０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（大当り保留に対する第１主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、１／５）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６０８でＮｏの場合、ステップ２６１２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループＣであるか否かを判定する。ステップ２６１２でＹｅｓの場合、ステップ２６１６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（ハズレ保留に対する第１主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、１／１５）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６１２でＮｏの場合もステップ２６２０に移行する。

【０２００】
次に、ステップ２６２０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理｛ステップ２１２６（第２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２６０２、ステップ２６０４、ステップ２６０６又はステップ２６２０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２１２６（第２）の処理｝に移行する。
【０２０１】
このように、第２実施形態においては、新たな保留が大当りとなる場合及びハズレとなる場合のいずれにおいても、第２主遊技側の保留に対する先読み抽選よりも第１主遊技側の保留に対する先読み抽選の方が当選し易くなっている（第１主遊技保留が大当りとなる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／３＞第２主遊技保留が大当りとなる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／５、第１主遊技保留がハズレとなる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／１０＞第２主遊技保留が大当りとなる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／１５）。このように構成することで、先読み演出としての「特殊図柄」の出現率においても、第２主遊技側に係る「特殊図柄」よりも第１主遊技側に係る「特殊図柄」の方が出現し易くなっている。
【０２０２】
次に、図４７は、図４４におけるステップ２６５０（第２）のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２６５２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、トリガ保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２６５２でＹｅｓの場合、ステップ２６５４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（大当り時）を参照して決定し、次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。他方、ステップ２６５２でＮｏの場合、ステップ２６５６で、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定し、次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。
【０２０３】
ここで、同図下段の２つのテーブルは、保留表示態様決定テーブル（大当り時）と保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）である。第２実施形態においては、保留変化演出実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル（大当り時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の４つであり、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の３つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブル（大当り時）参照時においては赤色が最も選択され易く、他方、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）参照時においては青色が最も選択され易くなっており、保留変化演出が発生した際の保留の表示態様毎の大当り期待度（保留に係る図柄変動にて大当りとなる期待度）は、虹色が大当り時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、保留の表示色によって大当りとなる期待度を示唆し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、大当りとなった場合における（又は、大当りとなる期待度と併せて）、特別遊技実行後の遊技状態を示唆し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、特に、確率変動遊技状態中において、保留の表示色によって、その保留にて大当りとなった場合の、特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行する期待度を示唆する（例えば、保留表示色が赤色であれば確変期待度大、青色であれば確変期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態が継続するか終了するかを煽る、効果的な演出を実行することが可能である。
【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

次に、図４９は、図４８におけるステップ２２５０（第２）のサブルーチンに係る、予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２５２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該変動はトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ２２５２でＹｅｓの場合、ステップ２２５４で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ２２６０で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する。ここで、「特殊予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ２２６２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第１装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ２２１８の処理）に移行する。ここで、ステップ２２６２においては、第１装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）として、前述した「特殊図柄」が選択されないよう構成しておくことが望ましく、その理由としては、後述する「天使ゾーン背景」にある場合（即ち、大

当り期待度の高い保留の存在を既に報知している状態）では、前述した「特殊図柄」（即ち、大当りを意味しないものの、その後においては大当りが発生し得る旨を予告する図柄）を停止表示させてしまうと、類似した情報の二重報知となってしまうことで遊技者にとって不可解な演出となってしまう恐れがあるためである。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

他方、ステップ２２５６でＮｏの場合、ステップ２２７０で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、当該変動の変動態様グループはグループ３であるか否かを判定する｛本処理によって、グループ３ではない変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象外となると共に、先読み抽選（入賞時先読み抽選）に当選しなかった（トリガ保留にならなかった）グループ３の保留に係る変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象となる｝。ステップ２２７０でＹｅｓの場合、ステップ２２７２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、当該変動は擬似連続変動（擬似変動が少なくとも１回実行される変動であり、本例では、図２１及び図２２で例示した、Ａ‐１、Ａ‐２、Ｂ‐２等の演出）が実行される変動であるか否かを判定する。ステップ２２７２でＹｅｓの場合、ステップ２２７４で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、所定確率（本例では、１／１０）で当選する天使ゾーン移行抽選（変動中に背景演出を天使ゾーン背景に変更するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ２２７６で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、当該天使ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２２７６でＹｅｓの場合、ステップ２２７８で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、予告演出内容を「通常予告演出候補→特殊図柄仮停止タイミング以降は特殊予告演出候補」から決定する（例えば、図２１のＡ‐１、Ａ‐２の場合、変動開始時から１４秒までは、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定し、１回目の中列仮停止タイミングとなる変動開始から１４秒以降は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する）。次に、ステップ２２８０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄の１回目（擬似連続変動における１回目）の中列の仮停止図柄を「特殊図柄」（背景演出が天使ゾーンに変更されることを遊技者に報知する装飾図柄）に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第１装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を同一図柄（リーチの場合と同一の停止態様）にして決定し、次の処理（ステップ２２１８の処理）に移行する。尚、仮停止図柄とは、擬似連続変動における擬似変動の仮停止図柄であり、以降、擬似連図柄と呼ぶことがある。

【０２１１】

他方、ステップ２２７０、ステップ２２７２又はステップ２２７６でＮｏの場合、ステップ２２８２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、予告演出内容を「通常予告演出候補

」から決定する。次に、ステップ２２８４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第１装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ２２１８の処理）に移行する。

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

特殊図柄」の仮停止については、左右の装飾図柄はバラケ目（異なる図柄）となる場合もあるが、ならない（同一の図柄となる）場合もある（＝リーチ後に「特殊図柄」が仮停止する場合もある）｝。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

次に、図５０は、第２実施形態における、図４３でのステップ２５００のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２５０６（第２）であり、即ち、ステップ２５０４で、背景演出として「天使ゾーン背景」をセットした後、ステップ２５０６（第２）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂを参照し、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）（又は、保留に係る変動）｛「天使ゾーン」の移行契機となった変動（又は、保留に係る変動）とは、トリガ保留に係る変動、又は、当該変動天使ゾーン移行変動である｝が終了したか否かを判定する。ステップ２５０６（第２）でＹｅｓの場合にはステップ２５０８に移行し、Ｎｏの場合にはステップ２５２０に移行する。

【０２１９】

以上のように構成することで、第２実施形態に係る遊技機においては、装飾図柄として第１装飾図柄と第２装飾図柄とを有し、且つ、いわゆる保留先読み演出を実行可能に構成されており、第１装飾図柄として「特殊図柄」が停止表示された場合には、特別遊技への移行期待度が高まる旨を示す背景変化演出が実行されるよう構成されている。そして、保

留先読み演出のトリガとなる保留（トリガ保留）より前の消化順となる保留に関しては、その保留消化時における第１装飾図柄の図柄変動時において確定停止図柄として「特殊図柄」が停止表示され得るので、この場合の「特殊図柄」が停止表示される意味合いは、「図柄変動が終了した」且つ「特別遊技への移行期待度が高まった」となる。他方、トリガ保留に関しては、その保留消化時における第１装飾図柄の図柄変動時において仮停止図柄として「特殊図柄」が停止表示され得るので、この場合の「特殊図柄」が停止表示される意味合いは、「図柄変動が再変動する」且つ「特別遊技への移行期待度が高まった」となる。このように、第２実施形態に係る遊技機においては、同一種類の「特殊図柄」でありながら、その停止表示されたタイミング（又は、状況）によって、異なる意味合いを有するという斬新な演出手法を創出することができることとなる。

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

（第２実施形態からの変更例１）

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

【０２２３】

はじめに、図５１は、第２実施形態から変更例１における、図４３でのステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２２０（第２変１）～ステップ２２２４（第２変１）であり、その目的は、保留先読み演出によって表示態様の変化した保留に関して、その保留消化時における演出内容は、当該変化した表示態様と紐づけるよう構成することにある。即ち、ステップ２２１６で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ２２２０（第２変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該変動に係る保留表示態様は専用演出表示態様（他の保留表示態様とは異なる特定の保留表示態様であり、本例では、赤色）であるか否かを判定する。ステップ２２２０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２２２（第２変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、予告演出内容を「専用予告演出候補」から決定する。ここで、「専用予告演出候補」とは、特定の保留表示態様

である専用演出表示態様（本例では、赤色）の保留に係る変動においてのみ選択される演出候補であり、例えば、当該変動時には、特定の敵キャラとのバトル演出が実行されるよう構成することを挙げることができる。尚、「専用予告演出候補」に係る図柄変動は、その他の予告演出候補と比較して、大当り期待度が相対的に高くなるよう構成することが望ましい。次に、ステップ２２２３（第２変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ２２２４（第２変１）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第１装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、ステップ２２１８に移行する。尚、ステップ２２２０（第２変１）でＮｏの場合には、ステップ２２５０（第２）に移行する。ここで、第１装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）として「特殊図柄」が選択され易くなるよう構成しておけば、保留表示態様が専用演出表示態様であることと、第１装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）として「特殊図柄」が選択され易くなることとの連動性をより高めることができる。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

（第２実施形態からの変更例２）

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

【０２２７】

はじめに、図５２は、第２実施形態から変更例２における、図４３でのステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２２６（第２）、ステップ２２５０（１）（第２変２）及びステップ２２５０（２）（第２変２）であり、その目的は、第１主遊技側の図柄変動

であるか、第２主遊技側の図柄変動であるかに応じて、「特殊図柄」の選択率を変更するよう制御することにある。即ち、ステップ２２１６で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ２２２６（第２変２）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該図柄変動は第１主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２２２６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２２５０（１）（第２変２）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、第１主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ２２１８に移行する。他方、ステップ２２２６（第２変２）でＮｏの場合、ステップ２２５０（２）（第２変２）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、第２主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ２２１８に移行する。

【０２２８】

次に、図５３は、第２実施形態から変更例２における、図５２でのステップ２２５０（１）（第２変２）のサブルーチンに係る、第１主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの処理は、ステップ２２５０（第２）の予告演出・装図停止図柄決定処理と同一の処理であるため、説明は割愛する。尚、本処理は、第２実施形態においては、第１主遊技側と第２主遊技側とで同一の処理を実行していたものを、第２実施形態からの変更例２においては、第１主遊技側と第２主遊技側とで別々の処理を実行することを趣旨としている。

【０２２９】

次に、図５４は、第２実施形態から変更例２における、図５２でのステップ２２５０（２）（第２変２）のサブルーチンに係る、第２主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの処理は、ステップ２２５０（第２）の予告演出・装図停止図柄決定処理と類似しているため、当該処理との相違点についてのみ詳述する。ステップ２２５０（第２）の予告演出・装図停止図柄決定処理との相違点は、ステップ２２８６（第２変２）及びステップ２２８８（第２変２）であり、即ち、ステップ２２５６で、保留内にトリガ保留が存在しなかった場合に、ステップ２２８６（第２変２）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動はグループＣに係る変動であるか否かを判定する。ステップ２２８６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２２７２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、当該変動は擬似連続変動が実行される変動であるか否かを判定する。ステップ２２７２でＹｅｓの場合、ステップ２２８８（第２変２）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、所定確率（ステップ２２７４にて実行される第１主遊技側の天使ゾーン移行抽選当選率である１／１０よりも低確率であり、本例では、１／３０）で当選する天使ゾーン移行抽選を実行し、ステップ２２７６に移行する。尚、ステップ２２８６（第２変２）でＮｏの場合には、ステップ２２８２に移行する。

【０２３０】

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

【０２３１】

尚、第２実施形態からの変更例２においては、非時間短縮遊技状態にて、第２主遊技保留はトリガ保留となり得ないよう構成されているため、非時間短縮遊技状態においては第２主遊技側の保留を対象とした保留先読み演出が実行されない。よって、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留先読み演出に係る「特殊図柄」の出現率と、第２主遊技側の保留先読み演出に係る「特殊図柄」の出現率とを比較しても、当該出現率は相違す

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

【０２３２】

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

【０２３３】

（第２実施形態からの変更例３）

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

【０２３４】

はじめに、図５５は、第２実施形態から変更例３における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２７００（第２変３）及びステップ２７５０（第２変３）であり、即ち、ステップ２２００で、装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ２７００（第２変３）で、副制御基板Ｓは、後述する、保留表示態様変化制御処理を実行する。次に、ステップ２７５０（第２変３）で、副制御基板Ｓは、後述する、保留消化伝達画像表示制御処理を実行し、ステップ２３００に移行する。

【０２３５】

次に、図５６は、第２実施形態から変更例３における、図５５のステップ２１００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２１３０（第２変３）であり、その目的は、ある保留の消化時において、当該ある保留が消化中（図柄変動中）である旨を報知するための画像を表示可能に構成することである。即ち、ステップ２１１２で、装図保留カウンタ値から１を減算した後、ス

テップ２１３０（第２変３）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、表示態様及び変動態様グループ情報）を、「保留消化伝達画像情報」｛当該開始する変動に係る、消化される保留の保留表示を、当該開始する変動中（当該開始する変動が開始して、当該保留が消化された後）も継続して表示する「保留消化伝達画像」に係る情報｝として、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂに一時記憶（上書きして記憶）し、ステップ２１２８（第２）に移行する。尚、第２実施形態からの変更例３においては、第２主遊技入賞時先読み判定処理は削除されている（先読み抽選は第１主遊技側でのみ実行される）。

【０２３６】

次に、図５７は、第２実施形態からの変更例３における、図５６のステップ２５５０（第２変３）のサブルーチンに係る、第１主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。ここで、本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則条件に係る処理においては、まず、ステップ２５８０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留が第２主遊技保留（第１主遊技保留より優先して消化される保留）でないか否かを判定する。ステップ２５８０でＹｅｓの場合、ステップ２５８２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２５８４でＹｅｓの場合、ステップ２５８６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留の変動態様グループがグループ１となる保留のみである（当該新たな保留以前に大当りとなる保留や、長時間の変動時間となり得る保留や、トリガ保留が存在しない）か否かを判定する。ステップ２５８４でＹｅｓの場合、ステップ２５８６に移行する。

【０２３７】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２５８６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留の変動態様グループがグループ３であるか否かを判定する｛変動態様グループがグループ３である保留に係る変動は、変動開始時の保留数が多い場合（例えば、保留数が２個又は３個）であっても、相対的に長時間の変動時間となる｝。ステップ２５８６でＹｅｓの場合、ステップ２５８８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（例えば、当該保留が大当り保留の場合、２／３、ハズレ保留の場合、１／８の確率）で当選する入賞時先読み抽選を実行する。次に、ステップ２５９０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２５９０でＹｅｓの場合、ステップ２５９１で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に、「トリガ保留」である旨の情報を付加すると共に、保留表示態様を「黄ザコ保留」に決定して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶する。ここで、トリガ保留とは、当該入賞時先読み抽選に当選した保留であり、保留の表示態様が通常保留とは異なる表示態様とし得る保留のことである。次に、ステップ２５９２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留（トリガ保留）の当否及び、現時点での保留数に基づき、当該トリガ保留が消化されるまでの保留変更プラン（例えば、次変動開始時に緑ザコ保留、次々変動開始時に赤ザコ保留に変更、等の演出の実行プラン）を決定して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。

【０２３８】

他方、ステップ２５８０でＮｏの場合（当該新たな保留が第２主遊技保留である場合）、ステップ２５９６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内に一時記憶されている第１主遊技保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除すると共に（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、保留表示態様を「通

常保留」（例えば、白色保留）に変更して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶し、ステップ２５９４に移行する。尚、ステップ２５８２、ステップ２５８４、ステップ２５８６又は２５９０でＮｏの場合も、ステップ２５９４に移行する。

【０２３９】

次に、ステップ２５９４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留の保留表示態様を「通常保留」（例えば、白色保留）に決定して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂの保留情報一時記憶領域に記憶し、次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。ここで、ステップ２５９６及びステップ２５９４の処理は、第２主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本例のような第２主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第２主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出（例えば、保留変更プランに基づく保留表示態様変化演出）が正常に実行されない事態を回避するための構成である。

【０２４０】

次に、図５８は、第２実施形態からの変更例３における、図５５のステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２２０８（第２変３）、ステップ２２２２（第２変３）～ステップ２２２６（第２変３）及びステップ２２２８（第２変３）であり、即ち、ステップ２２０６（第２）で、第１装飾図柄の変動態様を決定した後、ステップ２２０８（第２変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照して、第２装飾図柄の変動態様｛例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等｝を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶する。次に、ステップ２２１６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された主遊技図柄の当否結果及び装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）の変動態様に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａ内の装飾図柄演出テーブルＳＭ２１ｔａ‐２（例えば、装飾図柄演出テーブル１～装飾図柄演出テーブル２）を参照して装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング、表示更新内容をセットすると共に、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ内に一時記憶する。次に、ステップ２２２２（第２変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該変動中に実行する予告演出の内容を抽選して決定する。ここで、同図右の予告内容イメージ図に示されるように、本例では、背景演出としてセットされている画像（所謂、滞在ステージ）によって実行され得る予告演出の内容が異なるよう構成されている。尚、実行する予告演出の内容抽選は、サブメイン制御部ＳＭ側で取得した適当な乱数や、当該変動の当否結果、当選図柄、変動時間等に基づいて実行すればよい。ここで、同イメージ図中に星印を付している予告演出内容は、本例における特定予告演出であり、滞在ステージに基づいて異なる特定予告演出が実行され得るよう構成されている（特定予告演出については、後述の処理において説明する）。また、予告演出（本例では、リーチ演出等の前に実行され得る演出）の内容もこれには限定されず、例えば、擬似連演出（擬似連続変動が実行される演出）を実行し得るよう構成してもよい（その場合、擬似連演出にて後述する保留消化伝達画像や保留の表示態様を変更してもよいし、擬似連演出中に実行される予告演出によって後述する保留消化伝達画像や保留の表示態様を変更してもよい）。

【０２４１】

次に、ステップ２２２４（第２変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂに一時記憶されている「保留消化伝達画像情報」を参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ２２２４（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ２２２６（第２変３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ（又は予告演出関連情報一時記憶手段Ｓ

Ｍ２４ｂ）を参照し、当該変動に係る当否、変動態様、又は予告演出に関する「保留消化伝達画像情報」に基づいて、保留消化伝達画像変更プラン（例えば、擬似連図柄停止時：黄ザコ保留→緑ザコ保留、リーチ中にボタン連打：緑ザコ保留→赤星保留に変化、等の演出の実行プラン）を決定し、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂに記憶し、ステップ２２１８に移行する。尚、ステップ２２２４（第２変３）でＮｏの場合にも、ステップ２２１８に移行する。

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

ここで、図６０は、特定予告演出における保留変化イメージ図である。本例では、平地ゾーン中における草むら予告（特に、特定予告演出であるヘビが登場する草むら予告）によって保留の表示態様を変化させる例を挙げて説明する。まず、保留内にトリガ保留が存在する状態で、当該トリガ保留以前の保留に係る変動が開始する｛本例では、この時点でのトリガ保留の表示態様は通常保留（白色保留）｝。

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

次に、ステップ２７６０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、保留消化伝達画像変更プランを確認する。次に、ステップ２７６２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該保留消化伝達画像変更プランに基づき、当該変動中に保留消化伝達画像の表示態様変更又は消去の予定があるか否かを判定する。ステップ２７６２でＹｅｓの場合、ステップ２７６４で、装図保留情報表示

制御手段ＳＭ２２は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と保留消化伝達画像変更プランとに基づき、保留消化伝達画像の表示態様変更タイミング（例えば、擬似連図柄仮停止表示後の再変動開始時や、所定の演出実行時、リーチ演出中の所定期間）に到達したか否かを判定する。ステップ２７６４でＹｅｓの場合、ステップ２７６６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留消化伝達画像表示態様変更条件（例えば、所定期間中におけるサブ入力ボタンの押下や、保留数が最大、等）を充足したか否かを判定する。ステップ２７６６でＹｅｓの場合、ステップ２７６８及びステップ２７７０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、汎用保留変化演出（例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）すると共に、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様を変更（例えば、赤星保留、緑ザコ保留、表示なし、等の表示態様に変更）して、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに記憶し、ステップ２７８０に移行する。尚、ステップ２７６２、又はステップ２７６６でＮｏの場合にも、ステップ２７８０に移行する。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

他方、バトル演出（前半）にボタン連打しない（又は、連打回数が所定回数に満たない）場合、バトル演出（後半）に移行するタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発する画像が表示されると共に、保留消化伝達画像の表示を消去する（あえてボタン連打しないことで、当該変動の大当り期待度を予想しないという楽しみ方をとる遊技者に配慮し、保留消化伝達画像変更プランの内容によらず、表示を消去する）。尚、本例では、ザコ保留の大当り期待度は中程度であり、赤星保留の大当り期待度は高期待度である。また、バトル演出（後半）が実行された場合、バトル演出（前半）が実行されている場合と比較して一気に大当り期待度が上昇する。ここで、バトル演出（後半）に移行

して大当り期待度が上昇した状況下、大当り期待度が中程度であるザコ保留の表示が継続されていると、大当り期待度の高い演出であるバトル演出（後半）の興趣性を損なってしまう場合があるが、高期待度の演出｛本例、バトル演出（後半）｝が開始したタイミングで期待度の高くない演出（本例では、ザコ保留）を消去することで、そのような事態を回避することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、サブ入力ボタンの押下回数が所定回数に満たない場合であっても、保留消化伝達画像の表示態様変化タイミングで、保留消化伝達画像変更プランに基づいて自動的に保留消化伝達画像の表示態様を変化し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、当該変動における大当りの期待度が高い旨を示唆する表示態様への変更が予定されていた場合にのみ、自動的に保留消化伝達画像の表示態様が変更されるよう構成してもよい。また、ボタン連打しない（又は、連打回数が所定回数に満たない）場合には、当該変動が大当りや確変大当りとなる場合にのみ、保留消化伝達画像の表示態様が所定のタイミングで自動的に変更されるよう構成してもよい（所謂、当確演出を実行可能となる）。

【０２６０】

また、バトル演出（前半）を経由せずにバトル演出（後半）に移行する場合｛例えば、装図変動開始（全列）→予告演出１、装図仮停止表示（左列）→装図仮停止表示（右列）→リーチ発展煽り→バトルリーチ（後半）画像表示→装図仮停止表示（中列）→当否に応じて演出を実行→装図確定表示（全列）となるような演出を実行する場合｝、即ち、ボタン連打をする期間｛本例では、バトル演出（前半）｝が存在せずにバトル演出（後半）に移行する場合には、バトル演出（後半）に移行したタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発し、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様が変更して表示されることとなる。尚、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様を変更させるために必要なサブ入力ボタンの押下回数は、当該変動における大当り期待度が高い（期待度の高い保留表示態様の保留に変化し得る場合）ほど、多い回数が選択されやすいよう構成してもよい。また、本例では特に図示していないが、保留消化伝達画像の表示態様が変化する際に、汎用保留変化演出に加えて、当該変動の内容を示唆する演出（例えば、ザコ保留が爆発する際にセリフを発する断末魔予告）を実行し得るよう構成してもよい。断末魔予告が示唆する内容としては、当該変動の大当り期待度や、実行予定の演出内容を示唆する（例えば、「あちちい！」＝大当り期待度６０％以上、「おめでとおお！」＝大当り確定、「ぼすううう！」＝ボスキャラクターとのバトルリーチ発展、等）よう構成すればよいが、遊技者によるサブ入力ボタンの押下が無かった場合には、当該変動に係る大当り期待度を予想したいと遊技者が思っていないと想定し、当該変動の大当り期待度に係る断末魔予告を実行しない（実行予定の演出内容に係る断末魔予告のみを実行し得る）よう構成することが好適である。即ち、遊技者の操作によって保留消化伝達画像の表示態様を変化させる場合にのみ、当該変動の当否結果に基づいて、当該変動の大当り期待度に係る予告演出を実行し得るよう構成すればよい。尚、バトル演出（前半）の演出は、３０秒の変動時間である、「ａ４」、「ｂ４」にて実行され得る。

【０２６１】

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

【０２６２】
次に、ステップ２７８０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶された保留消化伝達画像の表示態様に基づき、保留消化伝達画像を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ２７５２でＮｏの場合、ステップ２７８２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、保留消化伝達画像表示中フラグをオフにする。次に、ステップ２７８４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留消化伝達画像の表示態様を「表示なし」に変更して装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。次に、ステップ２７８６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶された保留消化伝達画像の表示態様に基づき、保留消化伝達画像を表示する（当該処理では、保留消化伝達画像を非表示とすることとなる）コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０２６３】
尚、第２実施形態からの変更例３においては、保留消化伝達画像を表示し得るよう構成したが、当該保留消化伝達画像は常に表示しなくてもよく、例えば、保留表示態様が通常保留のまま消化された保留に対応する保留消化伝達画像は表示せず、保留表示態様が通常保留から変化した保留に対応する保留消化伝達画像を表示するよう構成してもよい。そのように構成することで、遊技者が当該図柄変動の大当り期待度を知りたいタイミングにて保留消化伝達画像を確認し、保留消化伝達画像が表示されていれば期待度が相対的に高く、表示されていなければ期待度が相対的に低いことを容易に認識することができる。

【０２６４】
次に、図６３は、第２実施形態からの変更例３における、図４６のステップ２５００のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２５２４（第２変３）～ステップ２５３４（第２変３）であり、即ち、ステップ２５０２で、天使ゾーンフラグがオフであった場合、ステップ２５２４（第２変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ－１と装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２５２４（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ２５２６（第２変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留｛前述した第１主遊技入賞時先読み抽選に当選した保留｝が存在するか否かを判定する。ステップ２５２６（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ２５２８（第２変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、所定確率（本例では１／３）で当選する天使ゾーン移行抽選を実行する。次に、ステップ２５３０（第２変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、ステップ２５２８（第２変３）の抽選結果を参照し、当該天使ゾーン移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２５３０（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ２５３２（第２変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオンにし、ステップ２５０４に移行する。

【０２６５】
また、ステップ２５０４で、背景演出として「天使ゾーン背景」をセットした後、ステップ２５３４（第２変３）で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ及び装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、トリガ保留に係る図柄変動が終了したか否かを判定する。ステップ２５３４（第２変３）でＹｅｓの場合、ステップ２５０８に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ２５２０に移行する。

【０２６６】
以上のように構成することで、第２実施形態からの変更例３に係る遊技機によれば、大当りとなる期待度の高い保留（特に、第１主遊技側の保留）について、サブメイン制御部

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

【０２６７】

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

【０２６８】

（第３実施形態）

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

【０２６９】

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

【０２７０】

はじめに、図６４（主遊技テーブル１及び主遊技テーブル２）は、第３実施形態における、第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｂ）及び第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本実施形態との相違点は、確率変動遊技状態における大当り確率が低くなったことと、大当りとして短開放大当りと長開放大当りが設けられたことである。ここで、短開放大当りとは、当該大当り中における振分遊技実行ラウンド（第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンド）にて第２大入賞口Ｃ２０が短時間（例えば、０．１秒）しか開放しない大当りであり、長開放大当りとは、当該大当り中における振分遊技実行ラウンド（第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンド）にて第２大入賞口Ｃ２０が長時間（例えば、３０秒）開放し得る大当りである。尚、第３実施形態においては、前述した振分遊技実行ラウンド中に特定領域Ｃ２２へ遊技球が入球することで、実行中の特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行するような遊技性となっている（所謂、玉確機）。

【０２７１】

次に、図６５、図６６（主遊技テーブル３）は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂ）の一例である。本実施形態との相違点は、第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれも、ハズレ時且つ時間短縮遊技状態に参照されるテーブルであり、変動開始時の保留数が「０個」と「１～３個」でテーブルの内容が相違するよう構成されている。尚、第３実施形態においては、時間短縮遊技状態にて選択される第２主遊技図柄の変動態様のうち、「ｂ０（１秒）」を短変動、その他の変動態様を長変動としており、第２主遊技図柄の変動態様が短変動であるか長変動であるかによって、装飾図柄（特に第１装飾図柄）の変動態様の決定方法が相違するよう構成されている（詳細は後述する）。尚、時間短縮遊技状態においては、主に第２主遊技側にて遊技を進行することとなる（右打ちにて遊技を進行するため、第２主遊技側の図柄変動のみが実行される、又は、第２主遊技図柄の変動が第１主遊技図柄の変動に比べて実行され易い）。

【０２７２】

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

【０２７３】

尚、不図示ではあるが、第３実施形態においては、時間短縮遊技状態では、主に第２主遊技側にて遊技を進行することとなり（右打ちにて遊技を進行するため、第２主遊技側の図柄変動のみが実行される）、第１主遊技保留は基本的には生起しないこととなるため、時間短縮遊技状態の第１主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容は、ハズレの場合には短時間（例えば、３秒）の変動時間が１種類のみの内容とし、大当りの場合には、長時間（例えば、３０秒）の変動時間が１種類のみの内容としてもよい（時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動は、イレギュラーな図柄変動であるため、変動態様決定テーブル内容は単純な構成にしても問題ない）。また、イレギュラーな図柄変動中に第２主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第１主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて５秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第１主遊技保留と第２主遊技保留との合計数ではなく、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ａの場合には第１主遊技保留数であり、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ‐Ｂの場合には第２主遊技保留数である。

【０２７４】

次に、図６７は、第３実施形態における、図５のステップ１４５０のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１４５４（第３）～ステップ１４６４（第３）であり、その目的は、確率変動遊技状態を主遊技図柄の変動回数によって終了させる（非確率変動遊技状態に移行させる）ことである。即ち、ステップ１４５４（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１４５４（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４５６（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値から１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１４５８（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、確変回数カウンタＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４５８（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４６０（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにする。次に、ステップ１４６２（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１４６４（第３）で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、特定遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ３０ｂのフラグエリア内にある、補助遊技時短フラグをオフにし、ステップ１４７０に移行する。尚、ステップ１４５４（第３）又はステップ１４５８（第３）でＮｏ

の場合にも、ステップ１４７０に移行する。尚、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機は、確率変動遊技状態において図柄変動が実行され、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値が０になることにより確率変動遊技状態が終了する（いわゆる、ＳＴ）よう構成しているが、これには限定されず、例えば、確率変動遊技状態が図柄変動回数によっては終了しない（特別遊技の当選を契機として終了し得る）よう構成し、第１主遊技に係る大当りが長開放大当りとなる割合よりも第２主遊技に係る大当りが長開放大当りとなる割合の方が高い、且つ、第２主遊技に係る大当りにも短開放大当りが存在するよう構成してもよい。

【０２７５】

次に、図６８は、第３実施形態における、図５のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１６１１（第３）、ステップ１７００（第３）及びステップ１６５０（第３）であり、即ち、ステップ１６０８で特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、現在実行中のラウンドは振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンドであり、本例では、２Ｒ・４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１７００（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、後述する、振分遊技実行処理を実行し、ステップ１６３４に移行する。他方、ステップ１６１１（第３）でＮｏの場合は、ステップ１６１２に移行する。また、ステップ１６３８で、特別遊技終了表示指示コマンドをセットした後、ステップ１６５０（第３）で、特別遊技制御手段ＭＰ３０は、後述する、特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０２７６】

次に、図６９は、第３実施形態における、図６８のステップ１７００（第３）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７１６に移行する。他方、ステップ１７０２でＮｏの場合、ステップ１７０４で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（７Ａ・４Ｂ・５Ｂ・７Ｂであり、第２主遊技大当り図柄はすべて長開放図柄となっている）であるか否かを判定する。ステップ１７０４でＹｅｓの場合、ステップ１７０６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、３０秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的（もしくは確定的）となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１７１０に移行する。ステップ１７０４でＮｏの場合には、ステップ１７０８で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、０．１秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への非入球が略確定的（もしくは確定的）となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１７１０に移行する。

【０２７７】

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

【０２７８】

次に、ステップ１７１６で、振分遊技実行制御手段ＭＰ３６は、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（１０個）入賞した

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

次に、図７１は、第３実施形態における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２０１０（第３）及びステップ２８５０（第３）であり、即ち、ステップ２２００で、前述した装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ２０１０（第３）で、副制御基板Ｓは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２０１０（第３）でＹｅｓの場合には、ステップ２３００に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ２８５０（第３）で、副制御基板Ｓは、後述する、時短中装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ２４００に移行する。

【０２８２】

次に、図７２は、第３実施形態における、図７１のステップ２２００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ２２３０（第３）及びステップ２８００（第３）であり、即ち、ステップ２２０４で、図柄内容決定許可フラグをオフにした後、ステップ２２３０（第３）で、装図表示内

容決定手段ＳＭ２１ｎは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２２３０（第３）でＹｅｓの場合には、ステップ２２０６に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ２８００（第３）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、時短中第１装図内容決定処理を実行し、ステップ２２０８に移行する。尚、ステップ２２１８の処理は第３実施形態においては実行されない（図柄内容決定フラグは存在しない）。尚、第３実施形態においては、第１装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（同一の数字図柄が並ぶことで有効となるライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列には）、数字図柄のみが停止（仮停止）し得る（前述した「特殊図柄」が停止しない、或いは、出現頻度自体が極めて低確率である）、且つ、図柄変動途中に仮停止し得る（或いは、仮停止する確率が極めて低確率である）よう構成されている。また、第２装飾図柄は、左列、中列、右列の３列で構成されており、有効ライン（同一の図柄並ぶことが有効となるライン）は１ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば大当りを意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列には）、数字図柄のみが停止（仮停止）し得る（前述した「特殊図柄」が停止しない）、且つ、図柄変動途中に仮停止し得るよう構成されている。

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

他方、第２主遊技保留が２個以上存在する場合、且つ、当該図柄変動と保留１個目と保留２個目とのいずれかに、長変動となる保留があった場合には、最先の消化順の長変動となる保留に係る主遊技図柄の変動までの変動時間が第１装飾図柄の変動時間となる。例えば、第２主遊技保留が３個、且つ、第２主遊技保留数が「１～３個」を維持した場合の変動時間が「当該変動：１秒、１個目：１０秒、２個目：１秒、３個目：１秒」の場合には、第２主遊技保留数が「１～３個」を維持した場合の第１装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「１個目」との合計の１１秒となり、長変動となる１個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第１装飾図柄も停止することとなる。

【０２８７】

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

【０２８８】

他方、第２主遊技保留が１個以下である場合、且つ、最終消化順となる保留まで（当該図柄変動を含む）に長変動となる保留があった場合には、最先の消化順の長変動となる保留に係る主遊技図柄の変動までの変動時間が第１装飾図柄の変動時間となる。例えば、第２主遊技保留が１個、且つ、第２主遊技保留数が「１～３個」を維持した場合の変動時間が「当該変動：１秒、１個目：１０秒」の場合には、第２主遊技保留数が「１～３個」を維持した場合の第１装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「１個目」との合計の１１秒となり、長変動となる１個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第１装飾図柄も停止することとなる。

【０２８９】

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

【０２９０】

次に、ステップ２８０８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、ステップ２８０４で確認した保留情報を参照し、当該確認した第２主遊技保留内に大当りとなる保留があるか否かを判定する。ステップ２８０８でＹｅｓの場合、ステップ２８１０で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該大当りとなる保留に係る主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第１装飾図柄の停止図柄を決定し、ステップ２８１４に移行する。他方ステップ２８０８でＮｏの場合、ステップ２８１２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第１装飾図柄の停止図柄をハズレ目に決定し、ステップ２８１４に移行する。尚、ステップ２８１２の処理においては、第１装飾図柄の変動時間によって、当該第１装飾図柄の停止図柄をリーチ態様（左列と右列の停止図柄が同一であり、例えば、「４・６・４」）とするかバラケ目（左列と右列の停止図柄が同一ではなく、例えば、「４・６・３」）とするかを決定するよう構成してもよい。次に、ステップ２８１４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、時短中第１図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０２９１】

尚、不図示ではあるが、第３実施形態においては、時間短縮遊技状態では、主に第２主遊技側にて遊技を進行することとなる（右打ちにて遊技を進行するため、第２主遊技側の図柄変動のみが実行される）ため、第１主遊技保留は基本的には生起しないこととなるが

、遊技者が左打ちを実行するなどして第１主遊技保留が生起した場合には、当該第１主遊技保留に係る変動が終了するまでは、第１装飾図柄は主遊技図柄と同一の変動時間とすることが望ましい。

【０２９２】

次に、図７４は、第３実施形態における、図７１のステップ２８５０（第３）のサブルーチンに係る、時短中装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２８５２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主遊技図柄の変動が開始したか否かを判定する。ステップ２８５２でＹｅｓの場合、ステップ２８５４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２８５６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１及び第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２をスタートし、ステップ２８５８に移行する。他方、ステップ２８５２でＮｏの場合もステップ２８５８に移行する。

【０２９３】

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

【０２９４】

次に、ステップ２８６６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄を変動表示する。次に、ステップ２８６８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、決定されている、当該主遊技図柄の変動に係る仮停止表示、予告画像表示、リーチ画像表示等の画像表示を適宜実行する。尚、第１装飾図柄及び第２装飾図柄は、時間短縮遊技状態において、仮停止表示され得るが、「特殊図柄」や擬似連図柄等の停止態様では仮停止しないよう構成されている。尚、仮停止する具体例としては、長時間（例えば、３０秒以上）のリーチ変動となる図柄変動にて、第１装飾図柄がリーチとなっている（左列と右列が仮停止している）期間にて、第２装飾図柄を仮停止させるよう構成してもよいし、第１装飾図柄がリーチとなる以前に擬似連続変動として第１装飾図柄を仮停止させるよう構成してもよい。

【０２９５】

次に、ステップ２８７０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ２８７０でＹｅｓの場合、ステップ２８７２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂを参照し、第１装飾図柄の停止タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８７２でＹｅｓの場合、ステップ２８７４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄を確定表示する。次に、ステップ２８７６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１を停止してリセット（ゼロクリア）し、ステップ２８８０に移行する。他方、ステップ２８７２でＮｏの場合、ステップ２８７８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第１装飾図柄の変動表示を継続し、ステップ２８８０に移行する。

【０２９６】

次に、ステップ２８８０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄を確定表示する。次に、ステップ２８８２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２を停止してリセット（ゼロクリア）し、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２８５８又はステップ２８７０でＮｏの場合

にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０２９７】

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

【０２９８】

以上のように構成することで、第３実施形態に係る遊技機によれば、第１装飾図柄の変動時間を、第２主遊技保留の保留個数及び変動時間に基づいて決定することで、当該第１装飾図柄の変動時間を、第２主遊技図柄の複数回の変動時間の値とし得るよう構成することで、複数回の主遊技図柄の変動を１回の変動であるかのように遊技者に見せることができることとなり、第３実施形態のような、確率変動遊技状態の終了条件である主遊技図柄の変動回数が多い回数（本例では、２００回）の場合にも、少ない回数（例えば、１００回）であるように遊技者に見せることができ、確率変動遊技状態中のハズレ変動が連続して遊技の進行が退屈になることを軽減することができることとなると共に、確率変動遊技状態における大当り確率が実際よりも上昇しているように感じさせることができることとなる。

【０２９９】

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

【０３００】

尚、第３実施形態の盤面構成は変更してもよく、例えば、補助遊技始動口Ｈ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを、右打ちを実行した場合に遊技球がほぼ確実に通過することとなるルート上に縦に重なるように配置し（補助遊技始動口Ｈ１０が遊技者から見て上側に配置）、当該ルートを流下して補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球のほぼすべてが、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態にて、遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過してから第２主遊技始動口Ｂ１０に入球するまでの期間に、「補助遊技図柄の変動開始→補助遊技図柄の変動終了→第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放」となり得ることが望ましいため、「補助遊技図柄の変動時間を０．２秒、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放態様を６秒開放→閉鎖」となるような構成とすることが好適である。尚、そのような構成にした場合には、時間短縮遊技状態において右打ちを実行した場合に、遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に大量に入球しないようにするため、第２主遊技始動口Ｂ１０の賞球数は１球（第１主遊技始動口Ａ１０の賞球数は３球）とすることが望ましい。

【０３０１】

尚、第３実施形態においては、第１装飾図柄の停止中に第２主遊技保留内容を確認して、第１装飾図柄の次変動に係る変動時間を決定するよう構成しており、第２主遊技図柄の

長変動となる保留が２個目の消化順までに存在していた場合には、当該長変動となる保留に係る図柄変動の停止時に第１装飾図柄も同時に停止するよう構成されているため、第１装飾図柄の変動時間は第１装飾図柄の変動開始時の保留数に依存しない場合があり、また、第１装飾図柄の変動中に生起する保留によって、次変動の第１装飾図柄の変動時間は相違し得るよう構成されている。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

（第４実施形態）

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

【０３０５】

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

【０３０６】

はじめに、図７５は、第４実施形態における、副制御基板Ｓ側のメインフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ３４００（第４）であり、即ち、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）の実行が開始されると、ステップ３４０

０（第４）で、副制御基板Ｓは、後述する、右打ち指示表示制御処理を実行し、ステップ２１００に移行する。

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

（１）右打ちすべき状況（例えば、時間短縮遊技状態）においては、第１右打ち指示表示が表示されるよう構成し、当該右打ちすべき状況にて、左打ちしていることを遊技機が検知した場合（例えば、時間短縮遊技状態にて、左打ちにて入球可能な第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が３球入球した場合）には、第２右打ち指示表示が所定時間表示される（第１右打ち指示表示は表示されたまま）。

（２）第１右打ち指示表示は演出表示装置ＳＧの四隅近辺（例えば、右上）に表示され、第２右打ち指示表示は演出表示装置ＳＧの中央付近に表示される。また、第１右打ち指示表示の表示領域と第２右打ち指示表示の表示領域とは重複しない。尚、第１右打ち指示表示の表示領域と第２右打ち指示表示の表示領域とが重複するよう構成してもよく、そのよ

うに構成した場合には、第２右打ち指示表示の表示優先度よりも第１右打ち指示表示の表示優先度の方が高くなるよう構成してもよい。
（３）演出表示装置ＳＧにおける表示優先度は高い方から、「第１右打ち指示表示→第２右打ち指示表示→予告演出→変動中の装飾図柄」となっており（「第２右打ち指示表示→第１右打ち指示表示→予告演出→変動中の装飾図柄」としてもよい）、例えば、第２右打ち指示表示の表示領域と変動中の装飾図柄の表示領域とが重複した場合には、第２右打ち指示表示が前面に表示される（視認可能となる）。
（４）第１右打ち指示表示は、補助遊技状態中の変動中｛主遊技図柄変動中（第１装飾図柄変動中、第２装飾図柄変動中）｝において、第１装飾図柄と重複し得るが（例えば、演出表示装置ＳＧに表示されている第１装飾図柄の少なくとも一部が拡大する「図柄拡大演出」の発生時など）、第２装飾図柄とは重複しない。但し、第１右打ち指示表示は、変動停止中においては第１装飾図柄及び第２装飾図柄のいずれとも重複しない。また、第１右打ち指示表示は、第１主遊技側及び第２主遊技側の第１保留表示（例えば、図８７を参照）や第１主遊技側及び第２主遊技側の第２保留表示（例えば、図８７を参照）とは重複しない。更に、第１右打ち指示表示は、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３の右下段図参照）｝とは重複し得るが、特定の予告演出｛例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）｝とは重複しない。
（５）第２右打ち指示表示は、補助遊技状態中における変動中｛主遊技図柄変動中（第１装飾図柄変動中、第２装飾図柄変動中）｝において、第１装飾図柄と重複し得るが（例えば、演出表示装置ＳＧに表示されている第１装飾図柄の少なくとも一部が拡大する「図柄拡大演出」の発生時だけでなく、上から下にスクロール変動している最中などでも）、第２装飾図柄とは重複しない。また、第２右打ち指示表示は、第１主遊技側及び第２主遊技側の第１保留表示（例えば、図８７を参照）や第１主遊技側及び第２主遊技側の第２保留表示（例えば、図８７を参照）とは重複しない。更に、第２右打ち指示表示は、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３の右下段図参照）｝及び特定の予告演出｛例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）｝のいずれとも重複し得る。
（６）第１装飾図柄は主遊技図柄変動中（第１装飾図柄変動中、第２装飾図柄変動中）である際、第１主遊技側及び第２主遊技側の第１保留表示（例えば、図８７を参照）や第１主遊技側及び第２主遊技側の第２保留表示（例えば、図８７を参照）と重複し得る。更に、第１装飾図柄は主遊技図柄変動中（＋第１装飾図柄変動中）である際、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３の右下段図参照）｝及び特定の予告演出｛例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）｝と重複し得る。
（７）第２装飾図柄は主遊技図柄変動中（第１装飾図柄変動中、第２装飾図柄変動中）である際、第１主遊技側及び第２主遊技側の第１保留表示（例えば、図８７を参照）や第１主遊技側及び第２主遊技側の第２保留表示（例えば、図８７を参照）と重複しない。更に、第２装飾図柄は主遊技図柄変動中（＋第２装飾図柄変動中）である際、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３の右下段図参照）｝と重複し得るが、特定の予告演出｛例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）｝とは重複しない。
（８）第１主遊技側及び第２主遊技側の第１保留表示（例えば、図８７を参照）は、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３の右下段図参照）｝と重複し得るが、特定の予告演出｛例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）｝とは重複しない。
（９）第１主遊技側及び第２主遊技側の第２保留表示（例えば、図８７を参照）は、所定の予告演出｛例えば、群予告（図８３の右下段図参照）｝と重複し得るが、特定の予告演出｛例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）｝とは重複しない。
【０３１１】
　また、遊技状態や状況によって右打ち指示表示の表示態様が相違し得るよう構成した場合においては以下のように構成してもよい。
（１）小当り実行中においては、右打ち指示表示が相対的に小さい（例えば、１個の矢印等）表示態様となり、小当りが実行されていない場合とは表示態様が異なっている。
（２）特別遊技実行中でない場合の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、特別遊

技実行中でない場合の非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、特別遊技実行中である場合とが非時間短縮遊技状態となっている。
（３）時間短縮遊技状態として、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とを有している。
（４）特別遊技の実行中でない場合における、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態とでは右打ち指示表示が表示されない（左打ちを促す表示は表示され得る）一方、特別遊技の実行中においては右打ち指示表示が表示される（左打ちを促す表示は表示されない）。
（５）時間短縮遊技状態においては、右打ち指示表示が表示される（左打ちを促す表示は表示されない）。
（６）非時間短縮遊技状態であっても時間短縮遊技状態であっても、前述した第１右打ち指示表示と第２右打ち指示表示が表示され得るよう構成した場合、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで、第１右打ち指示表示の表示態様は相違しているが第２右打ち指示表示の表示態様は同一である。
（７）左打ちを促す表示は所定期間（例えば、右打ちすべき状況から左打ちすべき状況となってから所定期間、左打ちすべき状況において右打ち実行時に入球し易い補助遊技始動口への遊技球の入球があった場合等の右打ちの検知から所定期間）表示される（所定期間経過後は非表示となる）一方、右打ち指示表示は右打ちをすべき状況にて常時表示される、又は、右打ち指示表示が表示される期間は前記所定期間よりも長期間である。
【０３１２】
ステップ３４０４でＮｏの場合、ステップ３４０８で、右打ち表示制御手段ＳＭ２７は、右打ち指示表示を消去するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。尚、ステップ３４０８においては、右打ち指示表示が表示されていない場合には、処理を実行しないこととなる。
【０３１３】
次に、図７７は、第４実施形態における、装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図である。同図においては、遊技状態と背景演出との組み合わせによって、第１装飾図柄と第２装飾図柄とがどのような表示態様及び表示位置となるかを例示している。尚、同図に示す４つの表示例はすべて、第１主遊技側の大当り図柄である「７Ａ」に係る装飾図柄（第１装飾図柄及び第２装飾図柄）が停止している状況を図示している。まず、同図左上段においては、遊技状態が非確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第１装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。また、第２装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。次に、同図右上段においては、遊技状態が確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第１装飾図柄の表示態様は「七七七」と漢数字となっており、表示位置は凸形状に３つの数字が並んでいる。また、第２装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。また、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合においては、第１装飾図柄の表示色は、「７７７」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっており、第２装飾図柄の表示色は、「７７７」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっている。
【０３１４】
次に、同図左下段においては、遊技状態が非確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第１装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は斜め一直線に３つの数字が並んでいる。また、第２装飾図柄の表示態様は「７７７」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に３つの数字が並んでいる。次に、同図右下段においては、遊技状態が確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第１装飾図柄の表示態様は「七

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

【０３１５】

このように、同図においては、

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

のように構成されている。

【０３１６】

また、背景演出や遊技状態が相違することで第１装飾図柄の表示態様が相違するよう構成する場合において、後述する図９８のように、第１装飾図柄の表示態様を数字とキャラクタ等の絵柄とを組み合わせた表示態様とするよう構成した場合に、当該絵柄を相違させることで第１装飾図柄の表示態様を相違させるよう構成してもよい（数字については、漢数字と算用数字とで相違させてもよいし、同一としてもよい）。また、絵柄が付帯しているか否かによって表示態様を相違させてもよい。また、装飾図柄の数字の表示色によって大当りとなった場合の当該大当り終了後の遊技状態を示唆し得るような構成として、表示色が緑色である数字が３つ揃うことにより大当りが開始された場合には当該大当り終了後には確率変動遊技状態となるか否かが確定的ではない一方、表示色が赤色である数字が３つ揃うことにより大当りが開始された場合には当該大当り終了後には確率変動遊技状態となることが略確定的（もしくは確定的）となるよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態においては「３」が緑色であり「７」が赤色である一方、確率変動遊技状態においては「３」及び「７」が赤色となる（確率変動遊技状態においては「３」が「７」と同一の性質を有する）よう構成してもよい。また、緑色と赤色との性質の相違点としては、緑色の装飾図柄が停止したことにより大当りが開始された場合には実行ラウンド数が８ラウンド（又は、８ラウンド以上）の大当りが開始されることになり、赤色の装飾図柄が停止したことにより大当りが開始された場合には実行ラウンド数が１６ラウンドの大当りが開始されるよう構成してもよいし、緑色の装飾図柄がリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当りとなる割合が１０％である一方、赤色の装飾図柄がリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当りとなる割合が５０％となるよう構成してもよい。また、「１」でリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当りとなる割合が１０％である一方、「７」でリーチとなった場合には、当該図柄変動が大当りとなる割合が５０％となるよう構成してもよい。また、背景演出や遊技状態が相違することで第１装飾図柄の表示態様が相違するよう構成する場合において、第１装飾図柄の数字に文字が付帯されているか否かによって表示態様を相違させるよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態においては第１装飾図柄の「７」には「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯していない一方、確率変動遊技状態においては第１装飾図柄の「７」には「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯されているよう構成してもよい。また、第１主遊技図柄での大当り（特に非時間短縮遊技状態中）では、「７」に「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯せず、第２主遊技図柄での大当り（特に時間短縮遊技状態中）では、「７」に「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯する、又は、第１主遊技図柄での大当り（特に非時間短縮遊技状態中）で「７」に「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯するよりも、第２主遊技図柄での大当り（特に時間短縮遊技状態中）で「７」に「ＳＵＰＥＲ」の文字が付

帯する確率が高くなるよう構成してもよい。さらに、この「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯している場合は１６Ｒの大当りが確定する（１６Ｒ確変当りが確定する構成でもよい）が、「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯していない場合は、１６Ｒの大当りが確定しない（１６Ｒ確変当りが確定しない構成でもよい）又は４Ｒの大当りが確定するといった性質であっても良い。尚、第１装飾図柄では「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯され得るが、第２装飾図柄には「ＳＵＰＥＲ」の文字が必ず付帯されない構成となっている。また、「７」以外の第１装飾図柄（特に、偶数図柄）は、第１装飾図柄であっても「ＳＵＰＥＲ」の文字が付帯されない構成となっている。

【０３１７】

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

【０３１８】

次に、図７９は、第４実施形態における、装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図である。同図においては、ＳＰリーチ演出が実行された場合の第１装飾図柄と第２装飾図柄と表示について例示している。まず、同図左上段にて、主遊技図柄の図柄変動が実行されているために、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示されている。次に、同図右上段にて、第１装飾図柄と第２装飾図柄とがリーチ表示となる。次に、同図左下段にて、ＳＰリーチ演出として、バトル演出が実行され、バトル演出の実行中においては、遊技者をバトル演出に注目させたいため（バトル演出の結果が大当りとなるか否かを示唆することとなる）に第１装飾図柄の表示が消去される（非表示となる）。一方、第２装飾図柄はリーチ表示のまま継続して表示されており、遊技者がバトル演出中に装飾図柄の状況を確認したい場合には、第２装飾図柄の表示を視認することにより、リーチ中であることを認識することができる。その後、バトル演出に勝利し、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示されることとなる。このように、主遊技図柄の変動中において、第１装飾図柄の表示は消去される期間（バトル演出の実行中）ある一方、第２装飾図柄の表示は常時表示されているため、第１装飾図柄の表示期間よりも第２装飾図柄の表示期間の方が相対的に長期間となっている。尚、第１装飾図柄がリーチ表示となった場合にも、第２装飾図柄はリーチ表示とならないよう構成してもよい。また、第１装飾図柄が前述した擬似連続変動を実行している場合にも、第２装飾図柄は擬似連続変動を実行しないよう構成してもよい。また、第２装飾図柄は常に表示していなくてもよく、例えば、第１装飾図柄が表示されている期間は第２装飾図柄を非表示としてもよいし、特定の演出として表示領域ＳＧ１０を覆うような表示面積の大きい演出が実行された場合には第２装飾図柄を非表示（視認困難）としてもよい。

【０３１９】

次に、図８０は、第４実施形態における、使用する装飾図柄に係るイメージ図である。尚、同図においては、第４実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示している。まず、同図上段においては、第１主遊技図柄が変動しており、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している。その後、第１主遊技図柄の変動が終了し、第１主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「７Ａ」が停止したことにより、第１装飾

図柄及び第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第１装飾図柄は、第１主遊技側と第２主遊技側との共通の図柄である算用数字を使用しており、本例では「７７７」が停止している。また、第２装飾図柄は、第１主遊技図柄が変動した場合は算用数字を使用し、「７Ａ」が停止した場合には「７７７」が停止する。

【０３２０】

次に、同図下段においては、第２主遊技図柄が変動しており、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している。その後、第２主遊技図柄の変動が終了し、第２主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「７Ｂ」が停止したことにより、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第１装飾図柄は、「７７７」が停止している。一方、第２装飾図柄は、第２主遊技図柄が変動した場合はアルファベットを使用し、「７Ｂ」が停止した場合には「ＡＡＡ」が停止するよう構成されている。このように、第１装飾図柄においては、第１主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第２主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが同一となっている（図柄の表示領域及び図柄のデザインが同一であり、遊技者は第１装飾図柄を視認しただけでは、第１主遊技図柄の変動と第２主遊技図柄の変動との区別が困難である）。一方、第２装飾図柄においては、第１主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第２主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが相違している（変動表示及び停止表示する図柄のデザインが相違している）。尚、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは同一の表示装置に表示してもよいし、異なる表示装置に表示してもよい。また、後述する、第１保留表示と第２保留表示とは同一の表示装置に表示してもよいし、異なる表示装置に表示してもよい。尚、装飾図柄においても保留表示においても、異なる表示装置に表示する場合には、いずれの表示装置も液晶の表示装置（液晶の表示装置を複数有している）としてもよいし、液晶の表示装置とＬＥＤランプとしてもよい。

【０３２１】

次に、図８１は、第４実施形態における、装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図である。尚、同図においては、図８０と同様に、第４実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示している。まず、同図上段においては、第１主遊技図柄が変動しており、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している。その後、第１主遊技図柄の変動が終了し、第１主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「７Ａ」が停止したことにより、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第１装飾図柄は、第１主遊技側と第２主遊技側との共通の図柄である算用数字を使用しており、本例では「７７７」が停止している。また、第２装飾図柄は、算用数字を使用しており、「７７７」が停止している。

【０３２２】

次に、同図下段においては、同図上段とは別のタイミングにおける第１主遊技図柄の変動中であり、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している。その後、第１主遊技図柄の変動が終了し、第１主遊技図柄の停止図柄として大当り図柄である「７Ａ」（同図上段と同一の大当り図柄）が停止したことにより、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示することとなる。尚、第１装飾図柄は算用数字の「３３３」が停止しており、第２装飾図柄は算用数字の「７７７」が停止している。このように、第１装飾図柄は、主遊技図柄の停止図柄が同一の場合でも、複数種類の停止表示態様（「７７７」、「３３３」等）が存在している一方、第２装飾図柄は、主遊技図柄の停止図柄が同一の場合には、１種類の停止表示態様（「７７７」）しか存在していない。尚、第１装飾図柄と第２装飾図柄との停止表示態様の候補の具体例として、まず、第１装飾図柄の停止表示態様は、１６Ｒの大当りであることを示唆する停止表示態様の場合には「３３３」と「７７７」とであり、８Ｒ（もしくは８Ｒ以上）の大当りであることを示唆する停止表示態様の場合には「１１１」と「５５５」とであり、４Ｒ（もしくは４Ｒ以上）の大当りであることを示唆する停止表示態様の場合には「２２２」と「４４４」と「６６６」と「８８８」とである。また、第２装飾図柄の停止表示態様は、１６Ｒの大当りであることを示唆する停止表示態様の場合には「３３３」のみであり、８Ｒ（もしくは８Ｒ以上）の大当りであることを示唆する停止表示態様の場合には「１１１」のみであり、４Ｒ（もしくは４Ｒ以上

）の大当りであることを示唆する停止表示態様の場合には「２２２」のみである。また、その他の具体例としては、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆する（確率変動遊技状態に移行することが略確定的（もしくは確定的）となる）第１装飾図柄の停止表示態様の候補は、「１１１」と「３３３」と「５５５」と「７７７」であり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆しない（確率変動遊技状態に移行することが確定的ではない）第１装飾図柄の停止表示態様の候補は、「２２２」と「４４４」と「６６６」と「８８８」である。また、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆する（確率変動遊技状態に移行することが略確定的（もしくは確定的）となる）第２装飾図柄の停止表示態様の候補は、「１１１」のみであり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することを示唆しない（確率変動遊技状態に移行することが確定的ではない）第２装飾図柄の停止表示態様の候補は、「２２２」のみである。

【０３２３】

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

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

（２）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２６２秒後（待機中ムービー

終了後）に節電中表示（節電画面）を表示する。節電中表示（節電画面）を、所定時間（例えば、４８秒）継続して表示した後、２回目の待機中ムービーを２０秒表示する。その後は、節電中表示（節電画面）と待機中ムービーを交互に表示する。
（３）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２７２秒後（待機中ムービー終了後から１０秒経過後）に節電中表示（節電画面）を表示する。その後は、節電中表示（節電画面）を継続して表示する。
（４）第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）後に待機中ムービーを表示する。待機中ムービーを２０秒表示した後、待機中ムービーを終了させる。第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から２７２秒後（待機中ムービー終了後から１０秒経過後）に節電中表示（節電画面）を表示する。節電中表示（節電画面）を、所定時間（例えば、３８秒）継続して表示した後、２回目の待機中ムービーを２０秒表示する。その後は、節電中表示（節電画面）と待機中ムービーを交互に表示する。
【０３２４】
次に、図８３は、第４実施形態における、プライオリティに係るイメージ図である。尚、同図においては、第４実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示しており、前述した図７７とは異なる構成となっている。まず、同図上段においては、第２主遊技図柄が変動しており、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している状況下、右打ち指示表示が表示されている（遊技状態は時間短縮遊技状態となっており、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する遊技性となっている）。その後、第１装飾図柄が変動表示されている領域が右打ち指示表示が表示されている領域と重複し、右打ち指示表示の方が優先度が高いため、前面に表示されることとなる。また、第２装飾図柄と右打ち指示表示とは表示領域が重複しないよう構成されている。
【０３２５】
次に、同図下段においては、第２主遊技図柄が変動しており、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示している状況下、予告演出として羊の群れが出現する。当該予告演出は、第１装飾図柄及び第２装飾図柄のいずれもと表示領域が重複することとなり、優先度が「第２装飾図柄＞予告演出＞第１装飾図柄」であるため、羊の表示と第１装飾図柄とが重なった場合には、羊の表示が前面に表示され、羊の表示と第２装飾図柄とが重なった場合には、第２装飾図柄が前面に表示されることとなる。尚、後述する第４実施形態からの変更例１のように、演出表示装置ＳＧ上の保留表示領域が複数存在している場合（第１主遊技側の保留表示と第２主遊技側の保留表示とが存在している、第１保留表示と第２保留表示とが存在している、等）においても、同図における表示領域ＳＧ１０の左下部に保留表示領域ＳＧ１０を新たに設ける（図示されている表示領域ＳＧ１０右上部の保留表示を第１保留表示とし、新たに設けた保留表示を第２保留表示とする等）等、右打ち指示表示と表示領域ＳＧ１０が重複しないよう構成してもよい。
【０３２６】
以上のように構成することで、第４実施形態に係る遊技機によれば、第１装飾図柄と第２装飾図柄との２つの装飾図柄が演出表示装置ＳＧに表示されるような構成とし、第１装飾図柄が消去されている場合においても第２装飾図柄が表示されるよう構成することにより、遊技者が装飾図柄の状況を確認したい場合にも確認可能なユーザーフレンドリーな遊技機とすることができると共に、ＳＰリーチ演出等の遊技者に演出を見せたい場合等においても第１装飾図柄の表示を消去することにより、見せたい演出をより目立つよう構成することができる。また、第１装飾図柄よりも第２装飾図柄の表示優先度が大きくなるよう構成することにより、第１装飾図柄が非表示である場合に装飾図柄の状況を確認したい状況において、第２装飾図柄が視認不可能となる事態が発生し難いよう構成することができることとなる。

【０３２７】
尚、第４実施形態においては、第１装飾図柄が３つの図柄の組み合わせで表示される一方、第２装飾図柄が１つの図柄にて表示されるよう構成してもよい。また、第１装飾図柄における図柄１個分の停止表示態様を４種類、第２装飾図柄における図柄１個分の停止表示態様を２種類、といったように第１装飾図柄の図柄１個分の停止表示態様の種類数の方が第２装飾図柄の図柄１個分の停止表示態様の種類数よりも多くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、第１装飾図柄の停止表示態様（３つの図柄の組み合わせの表示態様）が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率よりも、第２装飾図柄の停止表示態様が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率の方が高くなるよう構成することができる。また、第２装飾図柄の表示領域として、「○」と「×」の２つの表示領域を設け、図柄変動が大当り（又は小当り）図柄にて停止表示される場合には「○」を点灯表示し、図柄変動がハズレとなった場合には「×」が点灯表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、第２装飾図柄の表示は表示領域ＳＧ１０上にて移動せずに、「○」又は「×」が点滅することによって図柄変動中であることを報知するよう構成してもよい。また、第２装飾図柄の表示領域として、「○」の形状の領域と「☆」の形状の領域との２つの表示領域を設け、第１主遊技図柄が変動した場合は「○」の形状の領域にて変動表示及び停止表示を実行し、第２主遊技図柄が変動した場合は「☆」の形状の領域にて変動表示及び停止表示を実行するよう構成し、且つ、「○」又は「☆」が点滅することによって図柄変動中であることを報知し、図柄変動が大当り（又は小当り）図柄にて停止表示される場合には「○」又は「☆」を点灯表示し、図柄変動がハズレ図柄にて停止表示される場合には「○」又は「☆」を消灯表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、第１装飾図柄においては、第１主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第２主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが同一となる（図柄の表示領域及び図柄のデザインが同一であり、遊技者は第１装飾図柄を視認しただけでは、第１主遊技図柄の変動と第２主遊技図柄の変動との区別が困難である図柄であり、例えば、「７７７」）よう構成してもよい。尚、第２装飾図柄においては、第１主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第２主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが相違している（変動表示及び停止表示する領域が相違している、変動表示及び停止表示する図柄のデザインが相違している）。また、上述したように、第２装飾図柄の表示領域として、「○」の形状の領域と「☆」の形状の領域との２つの表示領域を設けた場合においては、第１主遊技図柄が大当り（又は小当り）図柄にて停止表示される場合には「○」を点灯表示し、第２主遊技図柄が大当り（又は小当り）図柄にて停止表示される場合には「☆」を点灯表示し、第１主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には「○」を消灯表示し、第２主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には「☆」を消灯表示するよう構成し、且つ、第１装飾図柄の停止図柄としては、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄が大当り（又は小当り）図柄にて停止表示される場合には、「３３３」や「７７７」等の複数種類の停止表示態様にて停止表示可能であり、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には、「３２６」や「７６１」等の複数種類の停止表示態様にて停止表示可能であるように構成してもよい。そのように構成することにより、第２装飾図柄の停止表示態様の種類数は、主遊技図柄（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄）が大当り（又は小当り）となる場合に停止し得る停止表示態様が１種類のみ、且つ、主遊技図柄（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄）がハズレとなる場合に停止し得る停止表示態様が１種類のみである一方、第１装飾図柄の停止表示態様の種類数は、主遊技図柄（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄）が大当り（又は小当り）となる場合に停止し得る停止表示態様が複数種類、且つ、主遊技図柄（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄）がハズレとなる場合に停止し得る停止表示態様が複数種類となる。

【０３２８】
（第４実施形態からの変更例１）
ここで、前述した実施形態においては、第１装飾図柄と第２装飾図柄との２つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成について詳述したが、このような構成は前述し

た実施形態の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成の一例を第４実施形態からの変更例１とし、以下、第４実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【０３２９】

はじめに、図８４は、第４実施形態からの変更例１における、副制御基板Ｓ側のメインフローチャートである。第４実施形態からの変更点は、ステップ３５００（第４変１）であり、即ち、ステップ２２００で、副制御基板Ｓは、装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ３５００（第４変１）で、副制御基板Ｓは、後述する、装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ２４００に移行する。

【０３３０】

次に、図８５は、第４実施形態からの変更例１における、図８４のステップ２１００のサブルーチンに係る保留情報管理処理のフローチャートである。第４実施形態からの変更点は、ステップ２１１８‐１（第４変１）及びステップ２１１８‐２（第４変１）であり、即ち、ステップ２１０６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２が保留情報を保留情報一時記憶領域に一時記憶した後、ステップ２１１６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２が図柄内容決定許可フラグをオンにした後、又は、ステップ２１１１で装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２がメイン側からの図柄変動表示開始指示コマンドを受信していない場合、ステップ２１１８‐１（第４変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、第１保留表示として装図保留カウンタ値と同数の保留画像（演出表示装置ＳＧ上のランプ形状の保留表示）を演出表示装置ＳＧ上にて点灯表示する。次に、ステップ２１１８‐２（第４変１）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、第２保留表示として装図保留カウンタ値を数値にて演出表示装置ＳＧ上に表示し、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。尚、第２保留表示の表示態様は本例の態様には限定されず、演出表示装置ＳＧ上の表示とは異なるＬＥＤランプにおける点灯・点滅の組み合わせ、等にて表示してもよく、第１保留表示と第２保留表示とが相違していればよい。

【０３３１】

次に、図８６は、第４実施形態からの変更例１における、図８４のステップ３５００（第４変１）のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３５０２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３５０２でＹｅｓの場合、ステップ３５０４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ３５０６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ３５０８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ３５１０に移行する。尚、ステップ３５０２でＮｏの場合にも、ステップ３５１０に移行する。

【０３３２】

次に、ステップ３５１０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３５１０でＹｅｓの場合、ステップ３５１２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ３５１４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３５２６に移行する。

【０３３３】

他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１

ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ３５１８でＹｅｓの場合、ステップ３５２０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３５２６に移行する。

【０３３４】

他方、ステップ３５１８でＮｏの場合、ステップ３５２２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ３５２２でＹｅｓの場合、ステップ３５２４で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３５２６に移行する。尚、ステップ３５２２でＮｏの場合にも、ステップ３５２６に移行する。

【０３３５】

次に、ステップ３５２６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ３５２６でＹｅｓの場合、ステップ３５２８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ３５３０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ３５３２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ３５１０又はステップ３５２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０３３６】

次に、図８７は、第４実施形態からの変更例１における、保留表示の変化に係るイメージ図である。まず、同図左上段にて、第１主遊技側と第２主遊技側との夫々に対応する第１保留表示と第２保留表示とが表示されている。尚、保留数は第１主遊技側が２個、第２主遊技側が０個となっている。また、第１主遊技側に対応する装飾図柄が停止表示されている。その後、第１主遊技側の保留が消化されて、次回の図柄変動が開始したことにより、第１主遊技側に係る第１保留表示及び第１主遊技側に係る第２保留表示が変化する（第１主遊技側の保留数が２個である旨の表示から１個である旨の表示に変化する）こととなる。その後、同一の図柄変動にて、第１主遊技側の保留が生起（第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球）し、第１主遊技側の保留数が変化することにより、第１主遊技側の第１保留表示及び第１主遊技側の第２保留表示が変化する（第１主遊技側の保留数が１個である旨の表示から２個である旨の表示に変化する）こととなる。このように、第１保留表示と第２保留表示とは、図柄変動が開始される場合の保留消化タイミングと主遊技始動口への遊技球が入球した場合の保留生起タイミングにて、表示態様が変化するよう構成されている。

【０３３７】

次に、左中段にて、第１主遊技側と第２主遊技側との夫々に対応する第１保留表示と第２保留表示とが表示されている。尚、保留数は第１主遊技側が２個、第２主遊技側が０個となっている。また、第１主遊技側に対応する装飾図柄が変動表示されている。その後、同一変動中にて保留先読み演出として保留変化演出（保留の表示態様が変化し得る演出）が実行される。尚、同図に示す保留変化演出の演出態様としては、第１主遊技側の保留を対象とした演出であり、第１保留表示に炎があたって第１保留表示の表示態様が変化する

か否かを煽る演出となっている。その後、保留変化演出の演出結果として、第１主遊技側の第１保留表示が変化する一方、第１主遊技側の第２保留表示は変化しないこととなる。このように、保留先読み演出が実行された場合に保留表示が変化し得るのは第１保留表示のみであり、第２保留表示は変化しないよう構成されている。尚、第２主遊技側の保留に対して保留変化演出が実行された場合にも、第２主遊技側の第１保留表示は変化し得る一方、第２主遊技側の第２保留表示は変化しないよう構成されている。尚、保留先読み演出は前述した第２実施形態等にて例示した処理によって実行されることとする。

【０３３８】

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

（１）保留数が同一である場合において、第１保留表示の表示態様は変化し得る一方、第２保留表示の表示態様は変化しない。

（２）第１保留表示の表示態様は保留数の増減（保留の消化又は保留の生起）がなくとも変化し得る一方、第２保留表示の表示態様は保留数の増減がないと変化しない。

（３）保留変化演出として保留に係る表示に対してアクションが実行されて保留の表示態様が変化する演出を実行する場合には、当該演出の対象となる保留表示は第１保留表示であり、第２保留表示に対しては保留変化演出を実行しない。

【０３３９】

次に、図８８は、第４実施形態からの変更例１における、遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図である。同図においては、第４実施形態からの変更例１において適用可能な、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とにおける第１保留表示と第２保留表示との表示の有無及び表示態様についての構成例を図示している。まず、同図上段の≪例１≫においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのいずれにおいても、第１保留表示と第２保留表示とが表示されるよう構成されているが、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで第１保留表示の表示態様が相違している（第１主遊技側に係る第１保留表示と第２主遊技側に係る第１保留表示とのいずれも相違している）。尚、同図上段の≪例１≫においては、第１主遊技側の保留に対応した第１保留表示と、第２主遊技側の保留に対応した第１保留表示と、第１主遊技側の保留に対応した第２保留表示と、第２主遊技側の保留に対応した第２保留表示と、が夫々表示されている、即ち、第１主遊技側と第２主遊技側とで、第１保留表示（第１保留表示が表示される領域）も第２保留表示（第２保留表示が表示される領域）も共用していない。

【０３４０】

次に、同図上段の≪例２≫においては、非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の第１保留表示と、第２主遊技側の第１保留表示と、第１主遊技側の第２保留表示と、第２主遊技側の第２保留表示と、が表示されている。また、時間短縮遊技状態においては、第２主遊技側の第１保留表示と、第１主遊技側の第２保留表示と、第２主遊技側の第２保留表示と、が表示されており、第１主遊技側の第１保留表示が表示されていない。このように、時間短縮遊技状態にて右打ちを実行し、第２主遊技図柄を変動させて（第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球を入球させて）遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合（特に、第２主遊技側の保留が第１主遊技側の保留よりも優先して消化される遊技機の場合）には、第１主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第１主遊技側の第１保留表示を非表示とするよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、遊技者が第１主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第１主遊技側の第２保留表示は表示するよう構成されている。

【０３４１】

次に、同図上段の≪例３≫においては、非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の第１保留表示と、第１主遊技側の第２保留表示と、第２主遊技側の第２保留表示と、が表示されており、第２主遊技側の第１保留表示が表示されていない。また、時間短縮遊技状態においては、第２主遊技側の第１保留表示と、第１主遊技側の第２保留表示と、第２

主遊技側の第２保留表示と、が表示されており、第１主遊技側の第１保留表示が表示されていない。このように、時間短縮遊技状態にて右打ちを実行し、第２主遊技図柄を変動させて（第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球を入球させて）遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合（特に、第２主遊技側の保留が第１主遊技側の保留よりも優先して消化される遊技機の場合）には、第１主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第１主遊技側の第１保留表示を非表示とするよう構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態にて左打ちを実行し、第１主遊技図柄を変動させて（第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球を入球させて）遊技を進行するような遊技性のぱちんこ遊技機の場合（特に、左打ちを実行した遊技球の流路に第２主遊技始動口Ｂ１０が存在しない場合）には、第２主遊技側の保留は遊技者にとってあまり重要ではないため、第２主遊技側の第１保留表示を非表示とするよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合においても、遊技者が第１主遊技側の保留数又は第２主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示は常に表示するよう構成されている。尚、同図においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで保留表示の有無に係る構成が相違する例を図示したが、これには限定されず、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで保留表示の有無に係る構成が相違していてもよいし、演出モードが相違することで保留表示の有無に係る構成が相違してもよい。尚、前記≪例１≫にて示した遊技状態が相違することにより第１保留表示の表示態様は相違するが第２保留表示の表示態様は相違しない構成は、前記≪例２≫や≪例３≫の構成にも適用可能である。以上、≪例１≫≪例２≫≪例３≫で示したように、

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

（２）演出モードが相違すると（例えば、図７７の昼ステージと図７７の夜ステージとで、或いは、保留先読み演出が実行中である旨を示す所定の演出ステージと当該所定の演出ステージ以外とで、或いは、手動で切替可能な複数種類の演出ステージのうちのいずれかに応じて）、第１保留表示の表示態様が相違するが、第２保留表示の表示態様は同一である。

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

（４）演出モードが相違すると（例えば、図７７の昼ステージと図７７の夜ステージとで、或いは、保留先読み演出が実行中である旨を示す所定の演出ステージと当該所定の演出ステージ以外とで、或いは、手動で切替可能な複数種類の演出ステージのうちのいずれかに応じて）、第１保留表示の表示有無が相違するが、演出モードが何れであるかに拘わらず第２保留表示は必ず表示される（但し、デモ画面表示やエラー表示といったように保留表示よりも優先して表示させたい情報を有する表示モード時においては、第１保留表示も第２保留表示も表示しないものとしてもよい）。

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

【０３４２】

次に、図８９は、第４実施形態からの変更例１における、保留表示の消去に係るイメージ図である。まず、第１主遊技側と第２主遊技側との夫々に対応する第１保留表示と第２保留表示とが表示されている。また、保留数は第１主遊技側が２個、第２主遊技側が０個となっている。また、第１主遊技側に対応する装飾図柄が変動表示されている。その後、同一変動にて装飾図柄がリーチ表示となり、その後、同一変動にてＳＰリーチ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出の実行中においては、第１保留表示は第１主遊技側

と第２主遊技側とのいずれの表示も消去（非表示）される一方、第２保留表示は第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれの表示も継続して表示されている。このように、第４実施形態からの変更例１においては、実行中の図柄変動が大当りとなるか否かを遊技者が注目することとなるＳＰリーチ演出の実行中においては、表示領域ＳＧ１０を占有して（表示領域ＳＧ１０の大部分の領域を使用して）当該バトル演出を実行したいために第１保留表示を消去するよう構成している。また、そのように構成した場合においても、遊技者が第１主遊技側の保留数又は第２主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示は常に表示するよう構成されている。尚、同図においては、ＳＰリーチの実行時において、第１保留表示（第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示）は非表示となるが、第２保留表示（第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示）は表示されたままとなる構成を図示したが、これには限定されず、大当り中（一部の期間、又は、常時）においても、第１保留表示（第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示）は非表示となるが、第２保留表示（第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示）は表示されたままとなるよう構成してもよい。尚、ＳＰリーチの実行時において、第１保留表示（第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示）は非表示となるが、第２保留表示（第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示）は表示されたままとなる構成は、ＳＰリーチの実行期間において常時適用してもよいし、ＳＰリーチの実行期間における一部の期間に適用してもよい。

【０３４３】

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

【０３４４】

尚、第４実施形態からの変更例１においては、第２実施形態からの変更例３にて例示したような、保留消化伝達画像を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、第１保留表示に対応した保留消化伝達画像を表示し、第２保留表示に対応した保留消化伝達画像を表示しないよう構成してもよい。尚、第１保留表示に対応した保留表示とは、第１保留表示と保留表示態様が同一又は類似している表示態様であり、例えば、第１保留表示が「○」の形状の表示であり、且つ、表示色として「赤色」、「緑色」、「青色」、「白色」のいずれかの表示色にて表示される場合には、第１保留表示に対応した保留消化伝達画像も「○」の形状の表示であり、且つ、表示色として「赤色」、「緑色」、「青色」、「白色」のいずれかの表示色にて表示されるような構成が例示できる。尚、第１保留表示に対応した主遊技側の保留が消化される直前の第１保留表示の表示態様と、第１保留表示に対応した主遊技側の保留が消化された直後に表示される保留消化伝達画像の表示態様と、が同一の表示となり得るよう構成してもよい。

【０３４５】

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

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

るが第２主遊技側の保留消化伝達画像は表示しない。
（２）非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の保留消化伝達画像と第２主遊技側の保留消化伝達画像とのいずれも表示可能である。
（３）時間短縮遊技状態においては、第２主遊技側の保留消化伝達画像は表示可能であるが第１主遊技側の保留消化伝達画像は表示しない。
（４）時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の保留消化伝達画像と第２主遊技側の保留消化伝達画像とのいずれも表示可能である。
（５）非時間短縮遊技状態においては保留消化伝達画像を表示可能であるが、時間短縮遊技状態においては保留消化伝達画像を表示しない。
（６）非時間短縮遊技状態において保留消化伝達画像を表示する割合よりも時間短縮遊技状態において保留消化伝達画像を表示する割合の方が高い（例えば、非時間短縮遊技状態においては第１主遊技側の保留消化伝達画像は常に表示する）
（７）非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様を変更可能である。
（８）非時間短縮遊技状態における第２主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様が変化しない（第２主遊技側の保留消化伝達画像が表示され得るよう構成した場合）。
（９）時間短縮遊技状態における第２主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様を変更可能である。但し、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の保留消化伝達画像が図柄変動中に変化する割合よりも非時間短縮遊技状態における第２主遊技側の保留消化伝達画像が図柄変動中に変化する割合の方が低い。
（１０）時間短縮遊技状態における第１主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様が変化しない（第２主遊技側の保留消化伝達画像が表示され得るよう構成した場合）。
（１１）保留消化伝達画像は、前述した保留表示が第１保留表示と第２保留表示といった２つの保留表示を有していることとは異なり、第１保留消化伝達画像と第２保留消化伝達画像といった２つの保留消化伝達画像は有しておらず、１つの保留消化伝達画像のみを有している。
（１２）ＳＰリーチ中等は、第１保留表示は前述した図８９のように非表示となるが、保留消化伝達画像は表示されたままとなる。
以上のように構成してもよい。また、上記においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とにおける保留消化伝達画像の表示に係る構成について記載しているが、上記の構成における「非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態と」を、「非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態と」に置き換えた構成を適用してもよいし、「演出モードＡと演出モードＢと」に置き換えた構成を適用してもよい。
【０３４６】
（第５実施形態）
ここで、前述した実施形態においては、１つの主遊技図柄に対応する装飾図柄の表示として第１装飾図柄と第２装飾図柄との２つの表示を演出表示装置ＳＧに表示し得るよう構成したが、演出表示装置ＳＧに２つの装飾図柄を同時に表示する構成はこれには限定されない。そこで、前述した構成とは異なる演出表示装置ＳＧに２つの装飾図柄を同時に表示する構成の一例を第５実施形態とし、以下、第２実施形態との相違点についてのみ、詳述する。
【０３４７】
はじめに、図９０は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。第２実施形態との相違点としては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを備えた振分始動口ユニットＣ５０が設けられている。振分始動口ユニットＣ５０の詳細については後述するが、図示するように、振分始動口ユニットＣ５０には、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが配設されており、遊技領域の左側を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０のいずれか一方に誘導され易いよう構成されている。また、遊技領域の右側を流下する遊技球は、振分始動口ユニットＣ５０に取り付けられた、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｈｄ近傍に流下し易いよう構成されて

いる。尚、第５実施形態においては、補助遊技時短フラグがオンである場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｈｄが開放し易いよう構成されているため、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグがオン）である場合に右打ちを実行することにより、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｈｄが開放して第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球することとなる（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｈｄ近傍から振分始動口ユニットＣ５０に入球した遊技球は第１主遊技始動口Ａ１０には入球し難く、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し易いよう構成されている）。

【０３４８】

また、第５実施形態においては、演出表示装置ＳＧにおける表示領域ＳＧ１０の構成として、第２装飾図柄が変動表示され得る領域である第２装飾図柄表示領域ＳＧ１４（以下、サブ領域ＳＧ１４）と、第１装飾図柄が変動表示され得る領域である第１装飾図柄表示領域ＳＧ１５（以下、メイン領域ＳＧ１５）と、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とのいずれもを表示する共通保留表示部ＳＧ１６と、消化された保留に係る表示である保留消化表示が通過することとなる保留通過ルートＳＧ１７と、を有している。また、演出表示装置ＳＧの上部にはＳＰリーチ演出等の大当りとなるか否かを遊技者に煽る演出が実行された場合等に駆動することとなる演出用の可動役物ＹＫが設けられている。

【０３４９】

次に、図９１は、第５実施形態に係る振分始動口ユニットＣ５０の全体図及び作用図である。まず、振分始動口ユニットＣ５０は、遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球が入球可能な共通入球口Ｃ５１と、共通入球口Ｃ５１よりも下方に設けられ共通入球口Ｃ５１から流下した遊技球を左右方向へ規則的に振り分ける始動口振分部材Ｃ５０ｙ（本例では、支軸を中心に左右方向へ傾倒する三本足の部材）と、始動口振分部材Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた第１主遊技始動口Ａ１０と、始動口振分部材Ｃ５０ｙよりも下方に設けられた第２主遊技始動口Ｂ１０と、を備える。このように構成された振分始動口ユニットＣ５０は、同図点線囲みにて示されるように、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球を、始動口振分部材Ｃ５０ｙの左右方向への傾倒動作によって、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０のいずれか一方に誘導するよう構成されている。例えば、始動口振分部材Ｃ５０ｙが左方向への傾倒動作を行っている場合を「第１位置」とし、始動口振分部材Ｃ５０ｙが右方向への傾倒動作を行っている場合を「第２位置」とした場合、始動口振分部材Ｃ５０ｙが「第２位置」である状況下、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球は、第１主遊技始動口Ａ１０側へと誘導されると共に、始動口振分部材Ｃ５０ｙが「第１位置」へと変位する一方、始動口振分部材Ｃ５０ｙが「第１位置」である状況下、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球は、第２主遊技始動口Ｂ１０側へと誘導されると共に、始動口振分部材Ｃ５０ｙが「第２位置」へと変位することとなる。そして、本例では、始動口振分部材Ｃ５０ｙの左右方向への傾倒動作は、遊技球の自重によって行われるよう構成されている結果、機構上は、共通入球口Ｃ５１へ流入した遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられる（いずれか一方へ向けて１個の遊技球を振り分けた後に、他方へ向けて１個の遊技球を振り分ける動作を繰り返す）ことを意図して設計されているのである。尚、第５実施形態においては、並列抽選を実行可能であり、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に変動可能に構成されているため、振分始動口ユニットＣ５０を有することにより、第１主遊技側の保留と第２主遊技側の保留とを略均等に生起させることができ、頻繁に、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄と同時に変動させることができるよう構成されている。

【０３５０】

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

とになり、また、第２主遊技側の変動時にも第１主遊技側の変動が開始し得ることとなる（いわゆる、並列抽選）。

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

次に、ステップ１４０７‐１２で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４０７‐１２でＹｅｓの場合、ステップ１４０７‐１３で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、確定停止図柄として表示制御し、ステップ１４０７‐１７に移行する。他方、ステップ１４０７‐１２でＮｏの場合、ステップ１４０７‐１４で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４０７‐１４でＹｅｓの場合、ステップ１４０７‐１５で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１（第２）強制停止実行コマンド（サブ側へのコマンドであり、第１主遊技側が大当りとなった場合には第２主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信し、第２主遊技側が大当りとなった場合には第１主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信するコマンド）をセット（ステップ１９９９の制御コマン

ド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４０７‐１６で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を、停止図柄をハズレ図柄にして停止し、当該ハズレ図柄を確定停止図柄として表示制御し、ステップ１４０７‐１７に移行する。このように、第５実施形態においては、第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、変動中の第２主遊技図柄はハズレにて強制停止し、第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、変動中の第１主遊技図柄はハズレにて強制停止するよう構成されている。また、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄がハズレにて強制停止する際には、強制停止する直前に、副制御基板Ｓ側への強制停止する旨のコマンドがセットされるよう構成されている（副制御基板Ｓ側が当該コマンドを受信した場合の演出については後述する）。

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

次に、図９６は、第５実施形態における、副制御基板Ｓ側のメインフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ２０５０（第５）、ステップ２２００（第５）、ステップ２３５０（第５）、ステップ２５００（第５）及びステップ３３００（第５）であり、即ち、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）の実行が開始されると、ステップ２０５０（第５）で、副制御基板Ｓは、後述する、図柄待機表示制御処理を実行し、ステップ２１００に移行する。また、ステップ２１００で副制御基板Ｓが保留情報管理処理を実行した後、ステップ２２００（第５）で、副制御基板Ｓは、後述する、装飾図柄表示内容決定処理を実行し、ステップ２３００に移行する。また、ステップ２３００で副制御基板Ｓが第１装飾図柄表示制御処理を実行したあと、ステップ２３５０（第５）で、副制御基板Ｓは、後述する、第２装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ２４００に移行する。また、ステップ２４００で副制御基板Ｓが特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ２５００（第５）で、副制御基板Ｓは、後述する、背景演出制御処理を実行する。次に、ステップ３３００（第５）で、副制御基板Ｓは、後述する、役物駆動制御処理を実行し、ステップ２９９９に移行する。

【０３５８】

次に、図９７は、第５実施形態における、図９６のステップ２０５０（第５）のサブル

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

【０３５９】

次に、ステップ２０６０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、待機準備計測タイマＳＭ２８ｔを参照し、当該タイマ値は待機実行値（メイン領域に停止表示されている装飾図柄を待機状態とすることとなるタイマ値であり、本例では、２０秒）以上となったか否かを判定する。ステップ２０６０でＹｅｓの場合、ステップ２０６２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて停止表示されている装飾図柄を待機状態にて表示する。尚、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのいずれかが変動表示を開始することにより待機状態は終了することとなる。ここで、同図右部は装飾図柄表示領域イメージ図である。第５実施形態においては、演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０にて、第１主遊技図柄に対応した装飾図柄である第１装飾図柄と、第２主遊技図柄に対応した装飾図柄である第２装飾図柄とが同時に変動表示され得るよう構成されており、いずれかがメイン領域に表示され、もう一方がサブ領域に表示されるよう構成されている。尚、メイン領域はサブ領域よりも表示され得る領域が大きくなるよう構成されている。また、第５実施形態においては、メイン領域に表示されている装飾図柄は絵柄と数字とで表示され、サブ領域に表示されている装飾図柄は数字のみで表示されるよう構成されている（数字は、第１装飾図柄は算用数字であり、第２装飾図柄は漢数字）。また、同図に例示されているように、メイン領域にて第１装飾図柄が絵柄と数字とで表示されている状況下、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのどちらも停止表示されてから２０秒が経過すると、メイン領域における第１装飾図柄の表示が絵柄のみの表示となるよう構成されている。この絵柄のみの表示を待機状態と称している。尚、メイン領域とサブ領域とを、同一液晶内（例えば、演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０内）に設けてもよいし、別々の装置に設けてもよい。尚、別々の装置に設ける具体例としては、例えば、演出表示装置として演出表示装置Ａと演出表示装置Ｂとを設けて、演出表示装置Ａはメイン領域を有しており、演出表示装置Ｂはサブ領域を有していてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置Ａの表示領域の大きさよりも演出表示装置Ｂの表示領域の大きさの方が小さくなるよう構成してもよい。また、演出表示装置の数や装飾図柄の表示領域（メイン領域やサブ領域等）の数を３つ以上としてもよい（第１領域、第２領域、第３領域を設ける等）。

【０３６０】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ２０６４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、待機準備計測タイマＳＭ２８ｔをリセットして停止する。次に、ステップ２０６６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある待機準備中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。尚、ステップ２０５４又はステップ２０６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１００の処理）に移行する。

【０３６１】

次に、図９８は、第５実施形態における、装飾図柄表示態様イメージ図である。同図に

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

【０３６２】

次に、図９９は、第５実施形態における、図９６のステップ２１００のサブルーチンに係る保留情報管理処理である。第２実施形態との相違点は、ステップ２１３０（第５）～ステップ２１３８（第５）及びステップ３０５０（第５）であり、即ち、ステップ２１２８（第２）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２が保留情報を削除して残りの保留情報をシフトした後、ステップ２１３０（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、今回消化される保留は第１主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ２１３０（第５）でＹｅｓの場合、ステップ２１３４（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メインルート（保留通過ルートにおける、メイン領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示（保留が消化されたことを遊技者が認識可能な演出）を実行するコマンドをセットし、ステップ２１３８（第５）に移行する。他方、ステップ２１３０（第５）でＮｏの場合、ステップ２１３２（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、第１装飾図柄及び第２装飾図柄は待機状態ではないか否かを判定する。ステップ２１３２（第５）でＹｅｓの場合、ステップ２１３６（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、サブルート（保留通過ルートにおける、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示を実行するコマンドをセットし、ステップ２１３８（第５）に移行する。尚、ステップ２１３２（第５）でＮｏの場合にはステップ２１３４（第５）に移行する。このように、第５実施形態においては、第１主遊技側の保留消化表示である、又は、待機状態にて保留が消化された、場合にはメインルートにて保留消化表示が実行され、待機状態でない状況にて第２主遊技側の保留が消化された場合には、サブルートにて保留消化表示が実行されるよう構成されている。

【０３６３】

次に、ステップ２１３８（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ２１３８（第５）でＹｅｓの場合、ステップ３０５０（第５）で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する、保留変化表示制御処理を実行し、ステップ２１１６に移行する。他方、ステップ２１３８（第５）でＮｏの場合には、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ３０５０（第５）の処理を実行せずにステップ２１１６に移行する。

【０３６４】

次に、図１００は、第５実施形態における、図９９のステップ３０５０（第５）のサブルーチンに係る保留変化表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３０５２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該保留消化はトリガ保留生起後の最初のメインルートを通過する保留消化であるか否かを判定する。ステップ３０５２でＹｅｓの場合、ステップ３０５４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、トリガ保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ３０５４でＹｅｓの場合、ステップ３０５６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、大当り時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時保留数に基づき、保留変化シナリオ（トリガ保留に係る図柄変動が開始されるまでに、トリガ保留に係る保留表示態様がどのタイミングでどのように変化していくのかを決定するシナリオ）を決定する。

【０３６５】

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

【０３６６】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ３０５８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、大当り時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ２１１６の処理）に移行する。また、ステップ３０５４でＮｏの場合、ステップ３０６０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、ハズレ時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時保留数に基づき、保留変化シナリオを決定する。次に、ステップ３０６２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、ハズレ時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ２１１６の処理）に移行する。尚、ステップ３０５２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１１６の処理）に移行する。

【０３６７】

ここで、同図下段には保留通過ルート表示色決定テーブルとして大当り時用のテーブルとハズレ時用のテーブルが図示されている。同図に示されているように、保留通過ルートの表示色はトリガ保留に係る図柄変動の当否結果によって決定されることとなる。保留通過ルート表示色の大当り期待度（トリガ保留が大当りとなる場合とハズレとなる場合との合計に対する、大当りとなる場合の占める割合）は高い方から「虹色→赤色→青色→変化なし」となっている。尚、保留通過ルートはトリガ保留生起後の最初の保留消化タイミングのみで決定されるよう構成しているが、これには限定されず、トリガ保留が消化されるまで毎変動変化し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合には、前述した保留表示態様の変化（保留変化演出）と同様に、トリガ保留の消化が近づくにつれて大当り期待度の低い表示態様に変化しないよう構成することが好適である。また、保留表示態様及び保留通過ルート表示色の表示態様の変化については、図柄変動におけるどのタイミングで変化するかについては具体的に図示していないが、図柄変動開始時、図柄変動中の予告演出実行タイミング、保留生起時、保留消化時等、実行される演出等に合わせて様々なタイミングにて表示態様が変化し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、遊技者は常に保留表示態様又は保留通過ルート表示色が大当り期待度が高い表示態様に変化することに期待感を抱くことができる。尚、第５実施形態においては、保留通過ルートＳＧ１７の表示色である保留通過ルート表示色によってトリガ保留の大当り期待度を示唆する（トリガ保留が大当りとなる場合の方がトリガ保留がハズレとなる場合よりも保留通過ルート表示色が変化し易い、又は、保留通過ルート表示色が大当り期待度の高い表示色となり易い）よう構成したが、これには限定されず、例えば、保留消化伝達画像を表示する、且つ、保留消化伝達画像の表示態様を有しており、当該表示態様によって保留消化伝達画像に係る図柄変動の大当り期待度を示唆し得るよう構成した場合に、保留通過ルート表示色によって、保留消化伝達画像の表示態様が相違し得る、即ち、保留消化伝達画像の示唆する大当り期待度が相違し得るよう構成してもよいし、保留消化伝達画像の表示態様の変化し易さが相違するよう構成してよい。また、保留通過ルート表示色によって、保留通過ルートＳＧ１７を通過した消化された保留に係る図柄変動の演出内容が相違し得る

（大当り期待度の高い演出が実行される割合が相違し得る）よう構成してもよい。

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

同図中段は、上述した４つの保留に係る図柄変動の順序の一例であり、同図下段は、共通保留表示部ＳＧ１６において保留表示が消去されていく様子の一例となっている。これらを参照して、第５実施形態における図柄変動が実行されて保留表示が消去されていく様子を詳述する。まず、第１主遊技側の保留であるＡ１に係る図柄変動が実行開始することにより、Ａ１に係る保留表示である１番の領域の保留表示が消去され、残りの保留がシフトして表示される。共通保留表示部ＳＧ１６における表示は「１番：Ｂ１、２番：Ａ２、３番：Ｂ２」となっている。尚、不図示であるが、Ａ１に係る図柄変動開始タイミングにて第２主遊技側の図柄変動は実行されているものとする。その後１０秒後に、第２主遊技側の保留であるＢ１に係る図柄変動が実行開始される。共通保留表示部ＳＧ１６における表示は「１番：Ａ２、２番：Ｂ２」となっている。その後、Ａ１に係る図柄変動開始から２０秒後にＢ１に係る図柄変動が終了する。尚、Ａ１に係る図柄変動は変動中となっている。Ｂ１に係る図柄変動が終了したことにより、Ｂ２に係る保留が消化されて図柄変動が開始されることとなるが、共通保留表示部ＳＧ１６における表示においては、「Ａ２」に係る保留表示が表示されていた１番の領域の保留表示が消去されるよう構成されている。即ち、見た目上では、共通保留表示部ＳＧ１６における１番と２番の領域が点灯している状態から、１番の領域における表示が消灯し、その後、２番の領域における表示が１番の領域にシフト表示されることとなる。一方、実際に消化された保留は「Ｂ２」に係る保留であるので、１番の領域における表示は「Ａ２」に係る保留表示となっている。このように、第５実施形態においては、実際に消化される保留が第１主遊技側であるか第２主遊技側であるかに拘らず、１番の領域に表示されている保留表示が消去（消灯）されていくこととなる。

【０３７１】

次に、図１０３は、第５実施形態における、保留通過ルートイメージ図である。まず、第５実施形態においては、表示領域ＳＧ１０の右上段に保留通過ルートＳＧ１７が表示されている。保留通過ルートは、メイン領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であるメインルートと、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であるサブルートと、を有している。まず、同図左部は、保留が消化される際の保留消化表示がメイン

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

【０３７２】

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

【０３７３】

次に、図１０５は、第５実施形態における、図９９のステップ２６００（第２）のサブルーチンに係る第２主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ２６０２（第５）、ステップ２６１０（第５）及びステップ２６１６（第５）であり、即ち、ステップ２６０２（第５）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２６０２（第５）でＹｅｓの場合にはステップ２６０４に移行し、ステップ２６０２（第５）でＮｏの場合には次の処理（ステップ２１１８の処理）に移行する。

【０３７４】

また、ステップ２６０８で保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６が当該新たな保留を大当りとなる保留であると判定した場合、ステップ２６１０（第５）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（本例では、１／３）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２６２０に移行する。また、ステップ２６１２で保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６が当該新たな保留をグループＣの保留であると判定した場合、ステップ２６１６（第５）で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、所定確率（本例では、１／１０）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２６２０に移行する。このように、第５実施形態においては、第１主遊技側の保留が存在している場合においても第２主遊技側の保留に係る先読み演出が実行され得るよう構成されている。尚、本例においては、第２主遊技側の先読み演出を、非時間短縮遊技状態においてのみ実行

するよう構成しているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態においても先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。また、入賞時、即ち、保留生起時においてのみ第２主遊技側の先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の変動開始タイミングや、主遊技図柄の変動途中のタイミング等においても先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。また、ステップ２６１０（第５）及びステップ２６１６（第５）においては、第１主遊技側の先読み抽選当選率と同一の当選率としている。

【０３７５】

次に、図１０６は、第５実施形態における、図９６のステップ２２００（第５）のサブルーチンに係る装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２４９‐１で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２４９‐１でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２４９‐３で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、保留内にトリガ保留が存在していないか否かを判定する。ステップ２２４９‐３でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐５で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該新たに消化された保留は第１主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ２２４９‐５でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ２２４９‐７で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第１主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第１メイン領域図柄テーブル（図９８参照）を参照し、第１装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ２２４９‐８で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、第１図柄内容決定フラグ（第１主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ３３５０（第５）に移行する。

【０３７６】

また、ステップ２２４９‐５でＮｏの場合、ステップ２２４９‐１０で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該新たに消化された保留に係る図柄変動は待機状態からの図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２２４９‐１０でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐１１で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ２２４９‐１２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第２主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第２メイン領域図柄テーブル（図９８参照）を参照し、第２装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ２２４９‐１５に移行する。このように、待機状態から新たに装飾図柄が変動を開始した場合には、当該装飾図柄が第１装飾図柄であるか第２装飾図柄であるかに拘らず、メイン領域にて変動表示されるよう構成されている。尚、待機状態から新たに変動開始した装飾図柄が第２装飾図柄であり、且つ、当該第２装飾図柄の変動中に第１装飾図柄が変動開始した場合には、第１装飾図柄が変動する前まではメイン領域にて第２装飾図柄を変動表示するが、第１装飾図柄の変動開始した場合には、第１装飾図柄をメイン領域にて変動表示して、第２装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよいし、第１装飾図柄が変動開始しても、第２装飾図柄をメイン領域にて継続して変動表示して、第１装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよい。尚、前述したように、待機状態から新たに変動開始した装飾図柄が第２装飾図柄であるため、第２装飾図柄がメイン領域にて変動表示される場合には、第２装飾図柄の表示は、メイン領域における第１装飾図柄と絵柄の表示は同一であり、数字の表示は相違している（第１装飾図柄は算用数字であり、第２装飾図柄は漢数字となっている）。

【０３７７】

また、ステップ２２４９‐１０でＮｏの場合、ステップ２２４９‐１３で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域をサブ領域に決定する。次に、ステップ２２４９‐１４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第２主遊技図柄の停止図柄及び変

動態様に関する情報に基づき、第２サブ領域図柄テーブル（図９８参照）を参照し、第２装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定する。次に、ステップ３１００（第５）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、メイン領域割り込み処理Ａを実行し、ステップ２２４９‐１５に移行する。次に、ステップ２２４９‐１５で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、第２図柄内容決定フラグ（第２主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ３３５０（第５）に移行する。

【０３７８】

次に、ステップ３３５０（第５）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、後述する、演出内容決定処理を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。また、ステップ２２４９‐３でＮｏの場合、ステップ３１５０（第５）で、後述する先読み中表示制御処理を実行し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、ステップ２２４９‐１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、第５実施形態においては、待機状態にて第２主遊技図柄が変動開始した場合には、当該第２主遊技図柄に対応する第２装飾図柄をメイン領域にて変動表示するよう構成したが、これには限定されず、割り込み演出が実行される場合以外の状況では、常に（待機状態であっても）第１主遊技図柄に対応した第１装飾図柄をメイン領域にて変動表示し、第２主遊技図柄に対応した第２装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよい。

【０３７９】

次に、図１０７は、第５実施形態における、図１０６のステップ３３５０（第５）のサブルーチンに係る演出表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ３３５２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、主制御基板Ｍ側から受信したコマンドに基づき、当該図柄変動に係る当否抽選結果の読出を実行する。次に、ステップ３３５４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当該図柄変動は第１主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ３３５４でＹｅｓの場合、ステップ３３５６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当否抽選結果及び第１装飾図柄の変動態様に基づき、第１装飾図柄演出内容決定テーブルを参照し、当該図柄変動に係る演出内容を決定する。次に、ステップ３３５８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、決定した当該図柄変動に係る演出内容に基づき、当該図柄変動の前半優先度及び後半優先度を決定して一時記憶し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、前半優先度及び後半優先度については後述することとする。また、ステップ３３５４でＮｏの場合、換言すると、当該図柄変動が第２主遊技側の図柄変動である場合、ステップ３３６０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当否抽選結果及び第２装飾図柄の変動態様に基づき、第２装飾図柄演出内容決定テーブルを参照し、当該図柄変動に係る演出内容を決定する。次に、ステップ３３６２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、決定した当該図柄変動に係る演出内容に基づき、当該図柄変動の優先度を決定して一時記憶し、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。尚、優先度については後述することとする。

【０３８０】

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

【０３８１】
次に、図１０９は、第５実施形態における、第２装飾図柄演出内容決定テーブルの一例である。同図に示されるように、第２装飾図柄に係る演出内容は、第２主遊技図柄の当否結果及び変動時間（変動態様）によって決定するよう構成されており、決定された演出内容によって、割り込み演出の実行有無を決定する要素である優先度が決定されるよう構成されている。尚、第２装飾図柄においては、第１装飾図柄とは異なり、前半優先度と後半優先度との２つの優先度は有しておらず、１つの優先度のみを有している。尚、当否結果が大当りの場合の方がハズレの場合よりも相対的に優先度が大きくなっている。また、変動時間が長時間である場合の方が、変動時間が短時間である場合より相対的に優先度が高くなっている。尚、優先度は「０」～「３」のいずれかの数字となっている。

【０３８２】
次に、図１１０は、第５実施形態における、図１０６のステップ３１００（第５）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Ａのフローチャートである。まず、ステップ３１０２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当該図柄変動に係る第２装飾図柄の優先度を確認する。次に、ステップ３１０４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、第２装飾図柄の優先度は所定値（本例では、２）以上であるか否かを判定する。ステップ３１０４でＹｅｓの場合、ステップ３１０６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にある、割り込み可能フラグ（決定された第２装飾図柄の図柄変動が割り込み演出を実行可能な変動である場合にオンとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ３１０８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、可動役物ＹＫは初期位置にて停止中ではないか否かを判定する。ステップ３１０８でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にある、役物初期化フラグ（可動役物ＹＫを初期位置に向けて作動させるためのフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ２２４９‐１５の処理）に移行する。尚、ステップ３１０４又はステップ３１０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２２４９‐１５の処理）に移行する。このように、第５実施形態においては、第２装飾図柄をサブ領域にて変動表示することを決定した後、当該第２装飾図柄の図柄変動が割り込み演出（サブ領域にて変動表示されている装飾図柄とメイン領域にて変動表示されている装飾図柄との表示領域を入れ替える演出）を実行可能な変動であるか否かを判定するよう構成されている。また、第２装飾図柄が割り込み実行可能であると判定された場合には、可動役物ＹＫの位置を確認し、可動役物ＹＫが作動中であった場合には、可動役物ＹＫを初期位置に駆動するよう制御するよう構成されている。このように構成することにより、詳細は後述することとなるが、割り込み演出を実行するタイミング（複数あるうちの最初のタイミング）において、可動役物ＹＫが初期位置にて停止している割合を多くすることができる。

【０３８３】
次に、図１１１は、第５実施形態における、図１０６のステップ３１５０（第５）のサブルーチンに係る先読み中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１５２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、新たに消化された保留は第１主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ３１５２でＹｅｓの場合、ステップ３１５４で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該新たに消化された保留はトリガ保留ではないか否かを判定する。ステップ３１５４でＹｅｓの場合、ステップ３１５６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域を先読み第１領域に決定し、ステップ３１５８に移行する。ここで、第５実施形態においては、先読み演出実行中（トリガ保留が存在してから最初の図柄変動が実行開始されてから、トリガ保留に係る図柄変動が終了するまで）においては、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の表示領域が変化するよう構成されており、同図下段の先読み中演出表示装置イメージのように、表示領域ＳＧ１０の左下部に第１装飾図柄が変動表示される先読み第１領域が設けられ、表示領域ＳＧ１０の右下部に第２装飾図柄が変動表示される先読み第２領域が設けられ、先読み第１領域と先読み第２領域とは同程度の表示面積となるよう構成されている。また、第１装飾図柄と第２装飾図柄

との表示態様は、サブ領域にて表示される場合と同様の、数字のみにて表示されるよう構成されている。尚、上述したように、演出表示装置を２つ設けるよう構成した場合には、いずれか一方の演出表示装置（例えば、表示領域が大きい方の演出表示装置）にて２つの装飾図柄（第１装飾図柄と第２装飾図柄）を変動表示（又は、停止表示）させるよう構成してもよい。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

次に、図１１２は、第５実施形態における、図９６のステップ２３００のサブルーチンに係る第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ２３４４（第５）及びステップ２３４６（第５）であり、即ち、ステップ２３１６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が第１装飾図柄の変動表示コマンドをセットした後、ステップ２３２４で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が第１装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止）をセットした後、ステップ２３２８で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ２３２６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ２３４４（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主制御基板Ｍ側からの第１強制停止実行コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ２３４４（第５）でＹｅｓの場合、ステップ２３３６に移行する。他方、ステップ２３４４（第５）でＮｏの場合、ステップ２３４６（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、変

動表示している領域（先読み演出実行中でない場合には、メイン領域又はサブ領域）にて第１装飾図柄を強制ハズレ図柄にて停止する停止表示コマンド（確定表示）をセットし、ステップ２３４０に移行する。尚、第１装飾図柄又は第２装飾図柄の強制ハズレ図柄の表示態様については、図１１４にて詳述することとする。

【０３８７】

次に、図１１３は、第５実施形態における、図９６のステップ２３５０（第５）のサブルーチンに係る第２装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２３６６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、第２図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３６６でＹｅｓの場合、ステップ２３６８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、第２図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２３７０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、第２図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２３７２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２をスタートし、ステップ２３７４に移行する。尚、ステップ２３６６でＮｏの場合にも、ステップ２３７４に移行する。

【０３８８】

次に、ステップ２３７４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、第２図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３７４でＹｅｓの場合、ステップ２３７６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２のタイマ値を確認する。次に、ステップ２３７８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２と装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、第２装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２３７８でＹｅｓの場合、ステップ２３７９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３２００（第５）に移行する。

【０３８９】

他方、ステップ２３７８でＮｏの場合、ステップ２３８０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２と装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、第２装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２３８０でＹｅｓの場合、ステップ２３８１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３２００（第５）に移行する。他方、ステップ２３８０でＮｏの場合、ステップ２３８２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、第１装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐１と予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２３８２でＹｅｓの場合、ステップ２３８３で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３２００（第５）に移行する。尚、ステップ２３８２でＮｏの場合にも、ステップ３２００（第５）に移行する。

【０３９０】

次に、ステップ３２００（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、後述する、メイン領域割り込み処理Ｂを実行する。次に、ステップ２３８４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主制御基板Ｍ側からの第２強制停止実行コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ２３８４でＹｅｓの場合、ステップ２３８５で、装飾図柄表示制御手

段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂを参照し、第２主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から第２主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２３８５でＹｅｓの場合、ステップ２３８６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ３２５０（第５）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、後述する、メイン領域割り込み処理Ｃを実行し、ステップ２３９０に移行する。

【０３９１】

また、ステップ２３８４でＮｏの場合、ステップ２３８８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、変動表示している領域（先読み演出実行中でない場合には、メイン領域又はサブ領域）にて第２装飾図柄を強制ハズレ図柄にて停止する停止表示コマンド（確定表示）をセットし、ステップ２３９０に移行する。尚、第１装飾図柄又は第２装飾図柄の強制ハズレ図柄の表示態様については、図１１４にて詳述することとする。次に、ステップ２３９０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔ‐２を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２３９２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、第２図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、ステップ２３７４又はステップ２３８５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０３９２】

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

【０３９３】

次に、同図下段にて示す、サブ領域にて表示されている第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示される場合を説明する。まず、第２主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されており、第１主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域にて変動表示されている。その後、第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止したために、サブ領域にて大当りに対応する第２装飾図柄が停止表示される（同図においては「７７７」）。また、第２装飾図柄が大当り図柄にて停止表示されたことにより、第１装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される。尚、第１装飾図柄の強制ハズレ図柄は「動物園」となっており、第１主遊技図柄が強制停止する場合にのみ停止表示される図柄となっている。また、第１装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される際には、メイン領域における背景演出が特殊背景演出（強制ハズレ図柄が停止表示される場合にのみ実行される背景演出）となる。このように、第５実施形態においては、第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止することにより第２主遊技図柄がハズレにて強制停止した場合に停止表示されることとなる第２装飾図柄の強制ハズレ図柄と、第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止することにより第１主遊技図柄がハズレにて強制停止した場合に停止表示されることとなる第１装飾図柄の強制ハズレ図柄とは表示態様が相違するよう構成されている。尚、同図に示すように、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とは異なる表示態様となっている。尚、特殊背景演出の表示態様の具体例としては、メイン領域における

特殊背景演出の表示態様は「青色」であり、サブ領域における特殊背景演出の表示態様は「赤色」としてもよい。また、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とをすべて同一の表示態様としてもよいし、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とを一部のみ同一（色彩のみ同一で模様は異なる、等）の表示態様としてもよい。

【０３９４】

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

【０３９５】

ステップ３２０６でＹｅｓの場合、ステップ３２０８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の第１装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の第２装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ３２１２に移行する。他方、ステップ３２０６でＮｏの場合、ステップ３２１０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の第１装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の第２装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ３２１２に移行する。次に、ステップ３２１２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の優先度が第１装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、第１装飾図柄の優先度は、ステップ３２０８又はステップ３２１０にて比較した優先度となっている。ステップ３２１２でＹｅｓの場合、ステップ３２１４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、可動役物ＹＫが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ３２１４でＹｅｓの場合、ステップ３２１６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物ＹＫが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ３２２０に移行する。他方、ステップ３２１４でＮｏの場合、ステップ３２１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出の演出態様を役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物ＹＫが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ３２２０に移行する。このように、第２装飾図柄の優先度が第１装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物ＹＫが初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。尚、第５実施形態においては、割り込み演出は図柄変動の大当り期待度が高い（第２装飾図柄の優先度が高い）場合に実行される演出となっているため、遊技者が見て目立つ（派手な）演出態様にて実行する方が好適である。よって、液晶上（表示領域ＳＧ１０上）での演出表示と可動役物の作動とのいずれもを実行する方が、液晶上（表示領域ＳＧ１０上）での演出表示のみよりも好適である。換言すると、可動役物ＹＫが初期位置にて停止している状態にて割り込み演出を実行することが好適である。そのため、前述したように、メイン領域割り込み処理Ａの実行時にて可動役物ＹＫが作動している場合に可動役物ＹＫを初期位置に作動するよう構成することにより、割り込み演出が実行される場合の演出態様として、可動役物非作動時の演出態様が選択される割合が多くなるよう構成す

ることができる。尚、ステップ３２１６及びステップ３２１８における割り込み演出（第１割り込みタイミングにて実行される割り込み演出）を第１割り込み演出と称することがある。

【０３９６】

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

【０３９７】

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

（１）第２装飾図柄がサブ領域にて変動中、

（２）第２装飾図柄の変動は大当りとなる変動、

（３）変動中の第２装飾図柄の優先度が所定値（本例では、２）以上、

（４）第１装飾図柄の変動中演出として可動役物ＹＫが作動していない、

以上の条件を充足した場合には、割り込み演出が実行されることとなる。

【０３９８】

尚、不図示であるが、第２割り込み演出は可動役物ＹＫが作動していない場合に、実行されるよう構成されているため、演出態様として可動役物ＹＫが作動する演出態様とすることが好適である。また、第２割り込み演出の演出態様を、可動役物ＹＫが作動した時点で第２装飾図柄の変動が大当りとなる図柄変動であることを遊技者が判断可能な演出態様としてもよい。尚、第５実施形態においては、第１装飾図柄がメイン領域にて変動表示されており、第２装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている場合に、割り込み演出が実行されて、第１装飾図柄がサブ領域にて変動表示され、第２装飾図柄がメイン領域にて変動表示されることとなるが、当該割り込み演出が終了した場合、即ち、割り込み演出に係る

第２主遊技側の図柄変動がハズレであった場合には、割り込み演出に係る第２装飾図柄の変動終了したタイミング、割り込み演出に係る第２主遊技側の図柄変動が大当りであった場合には、当該大当り終了のタイミング、にて第１装飾図柄がメイン領域にて変動表示され、第２装飾図柄がサブ領域にて変動表示されるよう構成されている。尚、詳細は図１１７にて後述することとなるが、同図（図１１５）にて図示している第３割り込みタイミングは、図柄変動終了タイミング＝図柄変動停止タイミングでもよいし、図柄変動の仮停止直前のタイミングや図柄変動の確定停止直前のタイミングとしてもよい。更には、１回の図柄変動期間に複数存在している割り込みタイミングの最後のタイミングであれば図柄変動中としてもよい。また、割り込み演出を実行した場合、又は、第１装飾図柄と第２装飾図柄との表示領域を入れ替えた場合、例えば、第１装飾図柄がメイン領域にて変動表示している場合に割り込み演出が実行され、当該変動表示中の第１装飾図柄がサブ領域に表示され、第２装飾図柄がメイン領域に表示された場合には、当該メイン領域にて表示された第２装飾図柄の変動表示が終了するまでは、第１装飾図柄と第２装飾図柄との表示領域を入れ替えないよう構成する（割り込み演出が実行された第２装飾図柄の変動中に、次回の第１装飾図柄の変動が開始された場合にも、第２装飾図柄をメイン領域にて変動表示させたままにする）ことが好適である。

【０３９９】

次に、図１１６は、第５実施形態における、割り込み演出実行イメージ図である。まず、同図上段においては、可動役物作動時の演出態様を例示している。まず、第１主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、第２主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている。その後、第２装飾図柄の変動開始から５秒が経過し、第１割り込みタイミングとなった時点で、第１装飾図柄の変動に対応する演出として可動役物ＹＫが作動している。この場合には、割り込み演出が実行されることとなるが、割り込み演出として可動役物ＹＫを作動させることができないために、「液晶表示のみ」の演出態様（可動役物ＹＫが作動しない演出態様）にて割り込み演出が実行されることとなる。同図においては、第１装飾図柄に係る演出として作動していた可動役物ＹＫが初期位置に戻っていく様子を図示している。

【０４００】

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

【０４０１】

次に、図１１７は、第５実施形態における、図１１３のステップ３２５０（第５）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Ｃのフローチャートである。まず、ステップ３２５２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、変動中の第２装飾図柄は大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ３２５２でＹｅｓの場合、ステップ３２５４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２装飾図柄の優先度は所定値（本例では、３）以上であるか否かを判定する。ステップ３２５４でＹｅｓの場合、ステップ３２５６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出として第３割り込み演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ３２５８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２３９０の処理）に移行する。尚、ステップ３２５２又はステップ３２５４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３９０の処理）に移行する。このように、第２割り込みタイミングにて割り込み演出（第２割り込み演出）が実行できない場合においても、

（１）実行された第２装飾図柄の図柄変動が大当りとなる変動である、（２）実行された第２装飾図柄の優先度が所定値（本例では、３）以上、の２つの条件をいずれも充足した場合には、第２装飾図柄の停止タイミングにて割り込み演出として第３割り込み演出を実行するよう構成されている。尚、第２装飾図柄の停止タイミングを第３割り込みタイミングと称している。また、第３割り込み演出の演出態様としては、第３割り込み演出の実行＝大当り開始となるため、大当りが確定しているような遊技者を祝福する演出態様や、大当り開始時と同様の演出を実行するよう構成してもよい。また、可動役物ＹＫが作動する演出態様としてもよい。また、第１装飾図柄の変動に係る演出内容として可動役物ＹＫが作動している場合と作動していない場合とで、第３割り込み演出の演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【０４０２】

次に、図１１８は、第５実施形態における、図９６のステップ２５００（第５）のサブルーチンに係る背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２５２２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、先読み中フラグ（先読み演出が実行されている場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ２５２２でＹｅｓの場合、ステップ２５２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ２５２４でＹｅｓの場合、ステップ２５２６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２６２６でＹｅｓの場合、ステップ２５２８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出し、トリガ保留の当否結果に基づいて、当該算出した時間が経過するまでの先読み中予告演出シナリオを決定する。ここで、同図下段は先読み中予告演出実行イメージ図である。同図にて先読み中予告演出シナリオが決定され、先読み演出が実行される様子を例示している。まず、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始タイミング（第１装飾図柄と第２装飾図柄との変動開始が早い方の装飾図柄の変動開始タイミング）にて、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出して、当該期間における先読み中予告演出シナリオを決定する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから２０秒が経過したことにより、セリフ予告として「アツイ」との表示を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから４０秒が経過したことにより、カットイン演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから６０秒が経過したことにより、可動役物ＹＫが作動する演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから７０秒が経過したことにより、トリガ保留に係る図柄変動が終了することとなる。第５実施形態においては、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが同時に変動表示されるため、１回の図柄変動の変動時間に基づいて予告演出を実行すると、いずれの図柄変動に係る予告演出が実行されているか認識されてしまう、即ち、トリガ保留に係る図柄変動がどの図柄変動であるかが認識されてしまう恐れがあり、トリガ保留以外の保留に係る図柄変動の興趣性が低くなってしまう。そこで、第５実施形態においては、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始からの経過時間によって予告演出の実行タイミングを管理することにより、先読み演出全体の興趣性が高まることとなる。

【０４０３】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ２５３０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、先読み中フラグをオンにする。次に、ステップ２５３２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出として「先読み中背景」をセットし、次の処理｛ステップ３３００（第５）の処理｝に移行する。このように、「先読み中背景」はステップ２５２６でＹｅｓの場合、即ち、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングにて初めにセットされるよう構成されている。換言すると、「通常背景」から「先読み中背景」に切り替わるタイミングは図柄変動の開始タイミングとなっている。また、背景演出が「先読み中背景」となっている場合には、図１１１にて前述したように、表示領域ＳＧ１０の左下部

に第１装飾図柄が変動表示される先読み第１領域が設けられ、表示領域ＳＧ１０の右下部に第２装飾図柄が変動表示される先読み第２領域が設けられ、先読み第１領域と先読み第２領域とは同程度の表示面積にて左右に並んで変動表示することとなる。尚、ステップ２５２２でＮｏの場合、ステップ２５３４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、トリガ保留に係る図柄変動が終了したか否かを判定する。ステップ２５３４でＹｅｓの場合、ステップ２５３６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある先読みフラグをオフにし、ステップ２５３８に移行する。尚、ステップ２５２４又はステップ２５２６でＮｏの場合にも、ステップ２５３８に移行する。次に、ステップ２５３８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出として「通常背景」をセットして、次の処理｛ステップ３３００（第５）の処理｝に移行する。尚、ステップ２５３４でＮｏの場合、ステップ２５４０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出として「先読み中背景」をセットし、次の処理｛ステップ３３００（第５）の処理｝に移行する。尚、「先読み中背景」と「通常背景」とは遊技者が視認して識別可能であればどのような表示態様としても問題ない。

【０４０４】

次に、図１１９は、第５実施形態における、図９６のステップ３３００（第５）のサブルーチンに係る役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３３０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、図柄変動に係る演出内容が新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ３３０２では、先読み演出実行中以外の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ３３０２でＹｅｓの場合、ステップ３３０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、新たに決定された演出内容において可動役物ＹＫの作動予定があるか否かを判定する。ステップ３３０４でＹｅｓの場合、ステップ３３０６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様及び演出内容に基づき、可動役物ＹＫを作動し、ステップ３３１４に移行する。また、ステップ３３０２でＮｏの場合、ステップ３３０８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、先読み中予告演出シナリオが新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ３３０８では、先読み演出実行中の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ３３０８でＹｅｓの場合、ステップ３３１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、新たに決定された演出内容において可動役物ＹＫの作動予定があるか否かを判定する。ステップ３３１０でＹｅｓの場合、ステップ３３１２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、先読み中予告演出シナリオに基づき可動役物ＹＫを作動し、ステップ３３１４に移行する。尚、ステップ３３０４、ステップ３３０８又はステップ３３１０でＮｏの場合にも、ステップ３３１４に移行する。

【０４０５】

次に、ステップ３３１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、役物初期化フラグ（第２装飾図柄の変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で可動役物ＹＫが初期位置にて停止していない場合にオンとなる、可動役物ＹＫを初期位置に作動させるためのフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ３３１４でＹｅｓの場合、ステップ３３１６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、可動役物ＹＫを初期位置に向かって作動する。次に、ステップ３３１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、役物初期化フラグをオフにし、ステップ３３２０に移行する。尚、ステップ３３１４でＮｏの場合にもステップ３３２０に移行する。このように、第５実施形態においては、第２装飾図柄の図柄変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で、可動役物ＹＫが初期位置から作動していた場合には、当該作動している可動役物ＹＫを初期位置に戻す制御を実行するよう構成されている。次に、ステップ３３２０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、現在割り込み演出の実行タイミングであるか否かを判定する。ステップ３３２０でＹｅｓの場合、ステップ３３２２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、実行される割り込み演出は可動役物ＹＫが作動する演出態様の割り込み演出であるか否かを判定する。尚、可動役物ＹＫが作動する割り込み演出としては、例えば、

第１割り込みタイミングにて可動役物非作動時の演出態様である割り込み演出（第１割り込み演出）が実行される、第２割り込み演出が実行される、第３割り込み演出が実行される、等となっている。ステップ３３２２でＹｅｓの場合、ステップ３３２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、割り込み演出の演出態様に基づいて可動役物ＹＫを作動し、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ３３２０又はステップ３３２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０４０６】

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

【０４０７】

（第５実施形態からの変更例１）

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

【０４０８】

はじめに、図１２０は、第５実施形態からの変更例１における、図９６のステップ２２００（第５）のサブルーチンに係る装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第５実施形態からの変更点は、ステップ２２４９‐１６（第５変１）～ステップ２２４９‐２６（第５変１）であり、即ち、ステップ２２４９‐３で装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎが保留内にトリガ保留がないと判定した場合、ステップ２２４９‐１６（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該図柄変動が待機状態からの図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２２４９‐１６（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐１７（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ２２４９‐１８（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、新たに消化された保留は第１主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ２２４９‐１８（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐１９（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第１主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第１メイン領域図柄テーブルを参照し、第１装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ２２４９‐８に移行する。他方、ステップ２２４９‐１８（第５変１）でＮｏの場合、ステップ２２４９‐２０（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第２主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第２メイン領域図柄テーブルを参照し、第２装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ２２４９‐８に移行する。

【０４０９】

また、ステップ２２４９‐１６（第５変１）でＮｏの場合、ステップ２２４９‐２１（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、新たに消化された保留は第１主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ２２４９‐２１（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ２２４９‐２２（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域を前回の第１装飾図柄の図柄変動と同一の表示領域に決定する。次に、

ステップ２２４９‐２３（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第１主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第１メイン領域図柄テーブル又は第１サブ領域図柄テーブルを参照し、第１装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ２２４９‐２６（第５変１）に移行する。また、ステップ２２４９‐２１（第５変１）でＮｏの場合、ステップ２２４９‐２４（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装飾図柄の表示領域を前回の第２装飾図柄の図柄変動と同一の表示領域に決定する。次に、ステップ２２４９‐２５（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、第２主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第２メイン領域図柄テーブル又は第２サブ領域図柄テーブルを参照し、第２装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ２２４９‐２６（第５変１）に移行する。次に、ステップ２２４９‐２６（第５変１）で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、当該図柄変動に係る装飾図柄の表示領域はサブ領域であるか否かを判定する。ステップ２２４９‐２６（第５変１）でＹｅｓの場合には、ステップ３１００（第５）に移行し、Ｎｏの場合には、ステップ２２４９‐１５に移行する。このように、第５実施形態からの変更例１においては、待機状態ではない場合に装飾図柄が変動を開始する場合には、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのいずれにおいても前回の図柄変動にて変動表示されていた領域（メイン領域とサブ領域とのいずれか）にて変動されるよう構成されている。また、待機状態である場合に、装飾図柄が変動を開始する場合には、新たに変動開始する装飾図柄が第１装飾図柄であるか第２装飾図柄であるかに拘らず、待機状態から新たに変動を開始した装飾図柄がメイン領域にて変動表示され、後から変動を開始した装飾図柄がサブ領域にて変動表示されるよう構成されている。

【０４１０】

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

【０４１１】

次に、図１２２は、第５実施形態からの変更例１における、図１２０のステップ３１００（第５）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Ａのフローチャートである。第５実施形態からの変更点は、ステップ３１１２（第５変１）、ステップ３１０２（第５変１）、ステップ３１０４（第５変１）、ステップ３１１４（第５変１）及びステップ３１１６（第５変１）であり、即ち、ステップ３１１２（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄は第２装飾図柄であるか否かを判定する。ステップ３１１２（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１０２（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当該図柄変動に係る第２装飾図柄の前半優先度を確認する。次に、ステップ３１０４（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当該確認した第２装飾図柄の前半優先度は所定値（本例では、２）以上であるか否かを判定する。ステップ３１０４（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１０６に移行し、Ｎｏの場合には、次の処理（ステップ２２４９‐１５の処理）に移行する。また、ステップ３１１２（第５変１）でＮｏの場合、ステップ３１１４（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当該図柄変動に係る第１装飾図柄の前半

優先度を確認する。ステップ３１１４（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１１６（第５変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、当該確認した第１装飾図柄の前半優先度は所定値（本例では、２）以上であるか否かを判定する。ステップ３１１６（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３１０６に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（ステップ２２４９‐１５の処理）に移行する。このように、第５実施形態からの変更例１においては、サブ領域に第１装飾図柄が変動表示されている場合と、サブ領域に第２装飾図柄が変動表示されている場合とのいずれも場合にも割り込み演出を実行し得るよう構成されているため、現在サブ領域にて表示されている装飾図柄の変動が割り込み演出を実行可能な変動であるかを判定している。また、当該処理を実行するタイミングはＳＰリーチが開始するよりも前のタイミング（図柄変動開始前のタイミング）であるため、優先度として前半優先度を確認するよう構成している。

【０４１２】

次に、図１２３は、第５実施形態からの変更例１における、図９６のステップ２３００のサブルーチンに係る第１装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第５実施形態からの変更点は、ステップ３２００（第５変１）であり、即ち、ステップ２３１６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が第１装飾図柄の変動表示コマンドをセットした後、ステップ２３２４で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が第１装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止）をセットした後、ステップ２３２８で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ２３２６で装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ３２００（第５変１）で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、後述する、メイン領域割り込み処理Ｂを実行し、ステップ２３４４（第５）に移行する。

【０４１３】

次に、図１２４は、第５実施形態からの変更例１における、図１２３のステップ３２００（第５変１）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Ｂのフローチャートである。まず、ステップ３２３６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、当該変動中の装飾図柄はサブ領域にて変動中であるか否かを判定する。尚、第５実施形態からの変更例１においては、同図におけるメイン領域割り込み処理Ｂが第１装飾図柄表示制御処理にて実行された場合には第１装飾図柄に対して判定し、第２装飾図柄表示制御処理にて実行された場合には第２装飾図柄に対して判定している。ステップ３２３６でＹｅｓの場合、ステップ３２３７で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて表示されている装飾図柄の第１割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。尚、本例においては、第１割り込みタイミングは装飾図柄の変動開始から５秒後のタイミングとなっており、第１割り込みタイミングにてサブ領域で変動表示されている装飾図柄が割り込み演出を実行可能であるか判定するよう構成されている。ステップ３２３７でＹｅｓの場合、ステップ３２３８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み可能フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３２３８でＹｅｓの場合、ステップ３２３９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の変動状況は前半であるか否かを判定する。尚、本例においては、装飾図柄の変動における、ＳＰリーチ開始よりも前の部分を前半、ＳＰリーチ開始以降を後半としており、ＳＰリーチが実行されない変動においては、前半のみしか有していないこととしている。

【０４１４】

ステップ３２３９でＹｅｓの場合、ステップ３２４０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とを比較し、ステップ３２４２‐１に移行する。他方、ステップ３２３９でＮｏの場合、ステップ３２４１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とを比較し、ステップ３２４２‐１に移行する。次に、ステップ３２４２‐１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度がメイン領域にて変動されている装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、メイン領域にて変動表示

されている装飾図柄の優先度は、ステップ３２４０又はステップ３２４１にて比較した優先度となっている。ステップ３２４２‐１でＹｅｓの場合、ステップ３２４２‐２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、可動役物ＹＫが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ３２４２‐２でＹｅｓの場合、ステップ３２４２‐３で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物ＹＫが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ３２４２‐５に移行する。他方、ステップ３２４２‐２でＮｏの場合、ステップ３２４２‐４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、割り込み演出の演出態様を可動役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物ＹＫが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ３２４２‐５に移行する。このように、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度がメイン領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物ＹＫが初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。

【０４１５】

次に、ステップ３２４２‐５で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、ステップ３２４２‐６に移行する。尚、ステップ３２３７、ステップ３２３８又はステップ３２４２‐１でＮｏの場合にも、ステップ３２４２‐６に移行する。

【０４１６】

次に、ステップ３２４２‐６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、当該装飾図柄の変動はサブ領域にて表示中であるか否かを判定する。ステップ３２４２‐６でＹｅｓの場合、ステップ３２４２‐７で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の第２割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。ステップ３２４２‐７でＹｅｓの場合、ステップ３２４２‐８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて変動中の装飾図柄は大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ３２４２‐８でＹｅｓの場合、ステップ３２４２‐９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の後半優先度は所定値（本例では、２）以上であるか否かを判定する（第２割り込みタイミングはＳＰリーチ開始タイミングよりも後のタイミングであるため後半優先度を判定している）。ステップ３２４２‐９でＹｅｓの場合、ステップ３２４３‐１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の変動中演出として可動役物ＹＫが作動中ではないか否かを判定する。ステップ３２４３‐１でＹｅｓの場合、ステップ３２４３‐２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、第２割り込み演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ３２４３‐３で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理｛ステップ２３４４（第５）の処理｝に移行する。尚、ステップ３２４２‐６、ステップ３２４２‐７、ステップ３２４２‐８、ステップ３２４２‐９又はステップ３２４３‐１でＮｏの場合にも次の処理｛ステップ２３４４（第５）の処理｝に移行する。尚、第５実施形態からの変更例１においては、割り込み演出が実行されてメイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行した場合には、メイン領域に新たに表示される装飾図柄に係る図柄変動が大当りとなってもならなくても、その後の装飾図柄の表示領域は割り込み演出実行後の表示領域となるよう構成されている。具体的には、メイン領域に第１装飾図柄が表示されており、サブ領域に第２装飾図柄が表示されている場合に、割り込み演出が実行され、メイン領域に第２装飾図柄が表示されており、サブ領域に第１装飾図柄が表示され、割り込み演出の実行結果として第２装飾図柄の図柄変動の結果がハズレとなった場合においても、次回の図柄変動においては、メイン領域に第２装飾図柄が表示され、サブ領域に第１装飾図柄が表示されることとなる。尚、同図（図１２４）にて図示している第３割り込みタイミングは、図柄変動終了タイミング＝図柄変動停止タイミング

でもよいし、図柄変動の仮停止直前のタイミングや図柄変動の確定停止直前のタイミングとしてもよい。更には、１回の図柄変動期間に複数存在している割り込みタイミングの最後のタイミングであれば図柄変動中としてもよい。

【０４１７】

次に、図１２５は、第５実施形態からの変更例１における、図１２３のステップ３２５０（第５）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Ｃのフローチャートである。第５実施形態からの変更点は、ステップ３２６０（第５変１）及びステップ３２６２（第５変１）であり、即ち、ステップ３２６０（第５変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動が大当りとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ３２６０（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３２６２（第５変１）で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４は、サブ領域にて変動中の装飾図柄の図柄変動の後半優先度は所定値（本例では、３）であるか否かを判定する（第３割り込みタイミングはＳＰリーチ開始タイミングよりも後のタイミングであるため後半優先度を判定している）。ステップ３２６２（第５変１）でＹｅｓの場合、ステップ３２５６に移行し、Ｎｏの場合には、次の処理（ステップ２３４０の処理）に移行する。

【０４１８】

以上のように構成することで、第５実施形態からの変更例１に係る遊技機によれば、第１装飾図柄と第２装飾図柄との２つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成として、並列抽選を実行可能に構成し、第１主遊技側に対応した装飾図柄を第１装飾図柄とし、第２主遊技側に対応した装飾図柄を第２装飾図柄とすることによって、第１主遊技側の図柄変動と第２主遊技側の図柄変動とを同時に表示するよう構成することができる。また、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのうち、待機状態において最初に変動表示を開始した装飾図柄をメイン領域にて表示し、その後に変動表示を開始した装飾図柄をサブ領域にて表示するよう構成することにより、第１装飾図柄と第２装飾図柄との価値を同等にすることができると共に、第１装飾図柄をメイン領域にて表示する場合と第２装飾図柄をメイン領域にて表示する場合とが頻繁に入れ替わることにより、第１主遊技側の図柄変動と第２主遊技側の図柄変動とのいずれの図柄変動にも遊技者を注目させることができる。

【０４１９】

（第６実施形態）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第６実施形態とし、以下に詳述する。例えば、本実施形態に記載された第１装飾図柄（第一演出用図柄）と第２装飾図柄（第二演出用図柄）を備える構成、第４実施形態の第１装飾図柄（第一演出用図柄）や第２装飾図柄（第二演出用図柄）と重複する画像表示の構成、に加えて第６実施形態に記載した一又は複数の構成を適宜備えることが可能である。また、第４実施形態の保留表示と重複する画像表示の構成を第６実施形態に記載した一又は複数の構成に変更したり、一又は複数の構成を適宜加えてもよい。補足しておくが、上記の例示した組み合わせに限定されることはなく、本実施形態～第５実施形態に記載された構成であれば、適宜第６実施形態に記載した一又は複数の構成に変更したり、一又は複数の構成を適宜加えても良く、図８２で示される第４実施形態の予告演出と重複する画像表示の構成等と組み合わせることも含まれる。

【０４２０】

＜＜用語の意義＞＞

第６実施形態における各用語の意義について以下に詳述する。なお、以下の用語に係る構成や効果は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能であることを補足しておく。

【０４２１】

＜非時間短縮遊技状態＞

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

＜非時間短縮遊技状態の効果＞
（１）主に、第１主遊技側での遊技を可能とすることができる。
【０４２２】
＜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。
【０４２３】
＜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。
【０４２４】
＜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。
【０４２５】
＜第２装飾図柄（第二演出用図柄）＞
　第２装飾図柄は、常時若しくは遊技者が第１装飾図柄を視認し難い場合又は遊技者が第１装飾図柄を視認できない場合に、変動中であることを示す装飾図柄であり、第１装飾図柄の第２要素と同じまたは類似する数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄であって、第１装飾図柄の第２要素よりも小さく構成されている。なお、第２装飾図柄は、第２要素だけで構成されており、第１要素や第３要素は付帯されていない実施形態を示しているが、第１装飾図柄の第１要素と同じまたは類似し、第１装飾図柄の第１要素よりも小さい第１要素を付帯させてもよい。また、第１装飾図柄の第３要素と同じまたは類似する第３要素を付帯させてもよい。
＜第２装飾図柄の効果＞
（１）常時表示する場合：第２装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
（２）第１装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合１：第１装飾図柄が確定的に停止表示する場合に第２装飾図柄も確定的に停止表示しても良いが、第２装飾図柄は確定的に停止表示せずに第１装飾図柄を視認し難い又は第１装飾図柄を視認できないときにだけ表示する（仮停止）させることが好適であり、この場合はこの仮停止表示で遊技の結果を報知することができる。
（３）第１装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合２：第２装飾図柄は仮停止表示及び確定的に停止表示を行わずに変動表示のみとし、第１装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができる。
【０４２６】
＜第１装飾図柄の図柄変動＞
　第１装飾図柄は、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動と時間的に同期の取れた形であって、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄よりも視認し易い態様で表示領域ＳＧ１０にて変動を行う。なお、第１装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過するまでの変動を加速変動と呼び、第１装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過した後の変動を高速変動と呼び、高速変動から仮停止や確定停止までの変動を減速変動と呼ぶ。高速変動している場合には第１装飾図柄は透過状態（例えば、第１装飾図柄の透明度を０～１００のうち半透明とする５０に設定する状態であり第１装飾図柄の後面に表示され且つ第１装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、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。変形例としては、前述した高速変動中である期間において、装飾図柄が非表示となっていてもよく、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。
＜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。
【０４２７】
＜第２装飾図柄の図柄変動＞

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

＜第２装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

【０４２８】

＜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。

【０４２９】

＜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。

【０４３０】

＜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。

【０４３１】

＜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。

【０４３２】

＜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。

【０４３３】

＜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。

【０４３４】

＜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。
【０４３５】
＜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。
【０４３６】
＜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。
【０４３７】
＜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。
【０４３８】
＜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。
【０４３９】
＜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。
【０４４０】
＜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。
【０４４１】
＜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。
【０４４２】
＜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。
【０４４３】
＜光量調整画面表示＞
光量調整画面表示とは、光量調整が可能であることを示し、現在設定されている光量、光量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。
＜光量調整画面表示の効果＞
（１）光量調整が可能であることを報知することができる。
（２）遊技者が容易に光量調整できるようにすることができる。
【０４４４】
＜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。
【０４４５】
＜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。
【０４４６】
＜テンパイ＞
テンパイとは、リーチ、リーチ状態ともいい、複数の図柄列のうち最後に停止（仮停止）予定の図柄列以外の図柄列が同一の装飾図柄となっており、最後に停止（仮停止）予定の図柄列が変動している状態である。
＜テンパイの効果＞
（１）あと１つの図柄列で他の図柄列に停止している装飾図柄と同一の装飾図柄が停止すると当りであることを示すことができる。
【０４４７】
＜リーチ演出＞
リーチ演出とは、当該変動の当り期待度を示唆する演出であり、主にテンパイ後に、発生する演出である。リーチ演出には、ノーマルリーチ（ノーマルリーチ演出）、スーパーリーチ（スーパーリーチ演出、ＳＰリーチ、ＳＰリーチ演出、スーパーリーチ前半、スーパーリーチ後半）等がある。主に、リーチ成立後からスーパーリーチに発展する前までを（又は、スーパーリーチにならない場合はリーチ成立後から全図柄列が停止（仮停止）するまでを）ノーマルリーチと言い、リーチ成立後に発展する演出をスーパーリーチ（リーチ後発展演出とも言う）と言う。
＜リーチ演出の効果＞
（１）当該変動の当り期待度を示唆することができる。
【０４４８】
＜予告（予告表示、演出）＞
予告（予告表示、演出）とは、主に当該変動の当り期待度を示唆することであるが、保留内に当りがあることを示唆すること（例：先読み予告、先読み演出等）として用いることもある。
＜予告（予告表示、演出）の効果＞
（１）当該変動が当りであるか否かを煽ることができる。
（２）保留内に当りがあるか否かを煽ることができる。

【０４４９】
＜仮停止（仮停止表示）＞
　仮停止（仮停止表示）とは、装飾図柄の変動が開始し、一旦装飾図柄が確定停止しているように見せるが、実際には、装飾図柄が微動している（揺れ変動と称することもある）状態である。
＜仮停止（仮停止表示）の効果＞
（１）複数回の変動を実行しているようにみせることができる。
（２）確定停止するか否か（換言すると、確定停止せずに再変動するか、確定停止せずに当りとなるか等）を煽ることができる。
【０４５０】
＜擬似連＞
　擬似連とは、広義に再変動と称されることもあり、１回の変動において、装飾図柄が複数回変動しているように見せる演出である。
＜擬似連の効果＞
（１）１変動内で装飾図柄が複数回変動しているように見せることができる。
【０４５１】
＜擬似連示唆図柄＞
　擬似連示唆図柄とは、擬似連が発生するか否かを煽る際に表示される特殊な装飾図柄のうちの１つである。
＜擬似連示唆図柄の効果＞
（１）擬似連が発生するか否かを煽ることができる。
【０４５２】
＜擬似連（再変動）図柄＞
　擬似連（再変動）図柄とは、擬似連（再変動）が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの１つである。
＜擬似連（再変動）図柄の効果＞
（１）擬似連（再変動）が発生することを確定的に報知することができる。
【０４５３】
＜発展図柄＞
　発展図柄とは、リーチ演出が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの１つである。
＜発展図柄の効果＞
（１）リーチ演出が発生することを確定的に報知することができる。
【０４５４】
＜先読み演出＞
　先読み演出とは、保留内に当りがあることを示唆する演出である。トリガ保留が生起したことを条件に（生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定されたときに）、先読み演出が実行される。
＜先読み演出の効果＞
（１）保留内に当りがあるか否かを煽ることができる。
【０４５５】
＜トリガ保留＞
　トリガ保留とは、先読み演出の実行契機となった（生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定された）保留である。
＜トリガ保留の効果＞
（１）先読み演出を実行することが可能となる。
（２）トリガ保留の変動で当りになる可能性を示唆することができる。
【０４５６】
＜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。
【０４５７】
＜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。
【０４５８】
＜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。
【０４５９】
＜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。
【０４６０】
＜全回転演出＞
　全回転演出とは、第１装飾図柄又は第２装飾図柄が図柄揃いしたまま、低速でスクロールしている状態である。
＜全回転演出の効果＞
（１）当該変動が当りとなることを確定的に報知することができる。
【０４６１】
＜昇格演出＞
　昇格演出とは、非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る演出又は低ラウンド当り（例えば、４Ｒ当り）から高ラウンド当り（例えば、１６Ｒ当り）に変更されるか否かを煽る演出である。昇格演出は、変動中のみではなく、大当り中にも発生し得る。非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る昇格演出を確変昇格演出、低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽る昇格演出をラウンド昇格演出と言うこともある。
＜昇格演出の効果＞
（１）非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。
（２）低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽ることができる。
【０４６２】
＜リーチボイス＞
　リーチボイスとは、リーチが成立した際又はリーチが成立して所定時間（例えば、１秒）経過後に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告である。
＜リーチボイスの効果＞
（１）リーチとなった際に、画像表示や可動役物の可動等と複合して当り期待度等を示唆することができる。
【０４６３】
＜変動開始時アクション（開始時動作）＞
　第１装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第１装飾図柄についても、特別な図柄アクション（キャラクタ等の第１要素、数字等の第２要素、色彩エフェクト等の第３要素、これらの組み合わせ又はいずれか１以上の要素が、変動開始直前（変動停止表示時）と比べて、拡大、縮小、回転、発光したり、いずれか１以上の要素に１以上の要素を追加した

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

＜変動開始時アクション（開始時動作）の効果＞

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

【０４６４】

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

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

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

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

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

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

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

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

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

アクションであってもよい。
【０４６５】
＜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。
【０４６６】
＜揺れアクション（揺れ動作）＞
　第１装飾図柄は、図柄変動中または変動待機状態（確定停止状態）中に、特別な図柄アクションである揺れアクションを実行することができる。なお、第１装飾図柄が確定停止し、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状態を変動待機状態と称する。例えば、図柄変動中であれば、左列、中列、右列の第１装飾図柄が仮停止した後に揺れアクション（揺れ変動ともいう）を実行し、変動待機状態中であれば、左列、中列、

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

＜揺れアクション（揺れ動作）の効果＞

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

【０４６７】

＜テンパイアクション（特殊動作）＞

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

、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行するのが好適であるが、テンパイアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する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。

＜テンパイアクション（特殊動作）の効果＞

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

【０４６８】

＜決めアクション（決め動作）＞

第１装飾図柄は、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際、左列、中列、右列の第１装飾図柄による特別な図柄アクションである決めアクションを実行することができる。決めアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、時間短縮遊技状態においては、決めアクションを実行するのが好適であるが、決めアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを実行するよう構成する場合は、非時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合よりも、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際に決めアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、決めアクションは、決めアクションＡ、決めアクションＡよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である決めアクションＢなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、「７７７」などのような大当り後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合の方が、「２２２」などのような大当り後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合よりも、決めアクションＢが発生しやすいように構成される。また、「７７７」などのような大当り後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合には決めアクションが発生するが、「２２２」などのような大当り後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ（又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ）で停止表示する場合には決めアクションが発生しないように構成してもよい。なお、第２装飾図柄については、決めアクションを実行しないことが好適であるが、第１装飾図柄と同様な決めアクションを実行してもよい。

＜決めアクション（決め動作）の効果＞
（１）大当り図柄を表示する際、大当りとなることを遊技者に強調表示することができる。
【０４６９】
図１２６は、演出表示装置ＳＧに表示される変動待機中の表示画面と表示プライオリティを示したものである。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１について説明する。現在、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）経過する前（後述する待機中ムービー移行前）であり、第１装飾図柄として「４３７」が停止した状態で表示、第２装飾図柄も同様に「４３７」で停止した状態で表示、第１主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示されており、当該変動の演出用保留表示（変動開始となった際に第１保留表示の消去を契機として表示されるものであり、当該変動の終了又は途中まで表示されるものである（表示が終了しても次変動が開始されると、当該次変動に対応した当該変動の演出用保留表示が表示される））、第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示は表示されていない。尚、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様と第２主遊技側の第２保留表示の表示態様とは異なっており、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第２主遊技側の第２保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっていない。表示プライオリティは、第２装飾図柄＞第２保留表示＞第１装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、第２保留表示＞第２装飾図柄＞第１装飾図柄、であってもよく、また、第２装飾図柄と第２保留表示とが重畳することはないため、第２装飾図柄＝第２保留表示＞第１装飾図柄、であってもよい。
【０４７０】
次に、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示２について説明する。現在、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として２４２秒）経過した後であり、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１では表示されていた第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１と同様に、当該変動の演出用保留表示、第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示は表示されていない。ここでは、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、リーチ演出の一部が用いられており、第１装飾図柄で用いられているキャラクタ（第１要素）の権利の情報が表示されている。この待機中ムービー中に表示されるキャラクタは複数種類存在し、各第１装飾図柄で用いられているキャラクタ（第１要素）と同じキャラクタであるが、特定の第１装飾図柄であり第２要素が「７」の第１装飾図柄（この「７」については、例えば、数字ゾロ目となることで高確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第１装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技が実行されることを示す第１装飾図柄である）に対応するキャラクタ（第２要素）が、それ以外の第１装飾図柄であり第２要素が「６」の第１装飾図柄（この「６」については、例えば、数字ゾロ目となることで低確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第１装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技以外の特別遊技が実行されることを示す第１装飾図柄である）に対応するキャラクタ（第２要素）よりも、待機中ムービーにて長時間表示される（又は、第２要素が「６」の第１装飾図柄に対応するキャラクタは、待機中ムービーに一切表示されないよう構成しても良い）。
【０４７１】
尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１又は非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示２では、当該変動の演出用保留表示領域（当該変動の演出用保留が表示される場所を示すため表示）や第１主遊技側の第１保留表示領域（保留が表示される場所を示すための表示）が非表示である構成を説明したが、これらを表示する構成として

もよい。例えば、当該変動の演出用保留表示領域、第１主遊技側の第１保留表示領域として、各表示領域が区画された表示を行っても良い。これにより、変動待機（変動停止）中であっても、第１保留表示の上限数を示す表示や当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示２において、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１と同じように（同じ位置に）、第２装飾図柄、第２保留表示（第１主遊技側、第２主遊技側）、を表示し、第１装飾図柄、第１保留表示を表示しないよう構成してもよい。これにより、第１保留表示では遊技者が未変動の数を認識することができないが、待機中ムービーに加え、第１装飾図柄及び第２装飾図柄で変動中でないことを認識でき、第２保留表示で未変動の数を認識することができる構成とすることができる。

【０４７２】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１について説明する。現在、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、２４２秒）経過する前（待機中ムービー移行前）であり、第１装飾図柄として「４３７」で停止した状態で表示、第２装飾図柄も同様に「４３７」で停止した状態で表示、第１主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、右打ち指示表示として「→→右打ち→→」が表示されており、当該変動の演出用保留表示、第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１と同様に、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様と第２主遊技側の第２保留表示の表示態様とは異なっており、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第２主遊技側の第２保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きになっていない。表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第２装飾図柄＞第２保留表示＞第１装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、右打ち指示表示＞第２保留表示＞第２装飾図柄＞第１装飾図柄、であってもよく、また、右打ち指示表示は、第２装飾図柄及び第２保留表示と重畳することはないため、右打ち指示表示＞第２装飾図柄＝第２保留表示＞第１装飾図柄、であってもよい。

【０４７３】

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

【０４７４】

尚、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１又は時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示２では、当該変動の演出用保留表示領域（当該変動の演出用保留が表示される場所を示すため表示）や第２主遊技側の第１保留表示領域（保留が表示される場所を示すための表示）が非表示である構成を説明したが、これらを表示する構成としてもよい。例えば、当該変動の演出用保留表示領域、第２主遊技側の第１保留表示領域として、各表示領域が区画された表示を行っても良い。これにより、時間短縮遊技中であっても、当該変動の演出用保留表示を表示することを示唆し、第２主遊技側の第１保留表示の個数を認識し易くすることができる。また、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示２において、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１と同じように（同じ位置に）、第２装飾図柄、第２保留表示（第１主遊技側、第２主遊技側）、を表示し、第１装飾図柄、第１保留表示を表示しないよう構成してもよい。これにより、第１保留表示では遊技

者が未変動の数を認識することができないが、待機中ムービーに加え、第２装飾図柄で変動中でないことを認識でき、第２保留表示で未変動の数を認識することができる構成とすることができる。

【０４７５】

尚、上述した画面表示の構成以外にも様々な画面表示の構成とすることが可能であり、例えば、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１及び時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示１において、第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示が表示されない構成としたり、非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、所定期間経過した場合、変動待機中画面表示１から変動待機中画面表示２へ移行し得るが、時間短縮遊技状態においては、変動待機中画面表示１は表示されるが、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がともになく、所定期間経過した場合であっても、変動待機中画面表示１から変動待機中画面表示２へ移行しないよう構成してもよい。

【０４７６】

次に、図１２７を用いて、音量調整画面表示及び光量調整画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。音量調整は、十字ボタンＳＢ‐２の上下ボタンの操作により行う。尚、音量調整画面（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンの表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタンＳＢの操作が行われると、音量調整画面の表示を終了する。非時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示が表示され、これらの全てと重複して音量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように音量調整画面が表示されてもよい。例えば、音量調整画面は第１装飾図柄と重複するが、第２装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、音量調整画面を重複させる構成とすることができる。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第１主遊技側の第１保留表示が表示され、図示していないが変動中には音量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、変動待機（変動停止）中の音量調整画面を単純に縮小したもの（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンＳＢの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとしても良い。音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、音量調整画面と第２装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第２装飾図柄とは重複せず、変動中の第１装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第２装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタンＳＢ‐２の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、第２装飾図柄＞第２保留表示＞音量調整画面＞第１装飾図柄＞第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、第２装飾図柄＝第２保留表示、第２装飾図柄＜第２保留表示、第１装飾図柄＜第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、であっても良い。尚、待機中ムービーの表示中に音量調整に関するボタン操作（十字ボタンＳＢ‐２の上下ボタンの操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面を表示する。

【０４７７】
次に、時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して音量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように音量調整画面が表示されてもよい。例えば、音量調整画面は第１装飾図柄と重複するが、第２装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、音量調整画面を重複させる構成とすることができる。時間短縮遊技状態において変動中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第２主遊技側の第１保留表示、右打ち指示表示が表示され、図示していないが変動中には音量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、音量調整画面と第２装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。例えば、変動待機（変動停止）中の音量調整画面を単純に縮小したもの（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンＳＢの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとしても良い。音量を示す表示のみとしたり、音量を示す表示と音量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、音量調整画面と第２装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第２装飾図柄とは重複せず、変動中の第１装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第２装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタンＳＢ‐２の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第２装飾図柄＞第２保留表示＞音量調整画面＞第１装飾図柄＞第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第２保留表示＞第２装飾図柄、第２装飾図柄＞第２保留表示＞右打ち指示表示、第２保留表示＞第２装飾図柄＞右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第２装飾図柄＝第２保留表示、第１装飾図柄＜第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

【０４７８】
次に、非時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。光量調整は、十字ボタンＳＢ‐２の左右ボタンの操作により行う。尚、光量調整画面（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンの表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタンＳＢの操作が行われると、光量調整画面の表示を終了する。非時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示が表示され、これらの全てと重複して光量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように光量調整画面が表示されてもよい。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第１主遊技側の第１保留表示が表示され、図示していないが変動中には光量調整画面を変動待機（変動停止）中よりも小さく表示するのが好適であり、例えば、変動待機（変動停止）中の光量調整画面を単純に縮小したもの（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンＳＢの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合

せのみとしても良い。光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、光量調整画面と第２装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した光量調整画面は、変動中の第２装飾図柄とは重複せず、変動中の第１装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、光量調整画面を重複させる構成とすることができる。非時間短縮遊技状態において変動中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第１主遊技側の第１保留表示が表示され、光量調整画面は表示されない。尚、変動中にも光量調整が可能となるよう構成してもよく、変動中に光量調整画面を表示しておらず、十字ボタンＳＢ‐２の左右ボタンの操作が行われた場合に、光量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、第２装飾図柄＞第２保留表示＞光量調整画面＞第１装飾図柄＞第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、第２装飾図柄＝第２保留表示、第２装飾図柄＜第２保留表示、第１装飾図柄＜第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、であっても良い。尚、待機中ムービーの表示中に光量調整に関するボタン操作（十字ボタンＳＢ‐２の左右ボタンの操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、光量調整画面を表示する。

【０４７９】

次に、時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して光量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように光量調整画面が表示されてもよい。例えば、光量調整画面は第１装飾図柄と重複するが、第２装飾図柄とは重複しないよう構成してもよい。例えば、変動待機（変動停止）中の光量調整画面を単純に縮小したもの（光量を示す表示、光量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示、光量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンＳＢの表示、画面を半透明にする画像の表示のそれぞれを縮小したもの）でも良いし、光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとしても良い。光量を示す表示のみとしたり、光量を示す表示と光量調整方法を示す十字ボタンＳＢ‐２の表示の２つの組合せのみとする場合は、変動待機（変動停止）中の表示態様と同一でも良いが、異ならせても良い（例えば、形状が異なっていたり、形状が同一でも縮小する等）。また、光量調整画面と第２装飾図柄が重複しないよう構成してもよい。さらに、小さく表示した光量調整画面は、変動中の第２装飾図柄とは重複せず、変動中の第１装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、特に視認性を担保したい表示を除き、光量調整画面を重複させる構成とすることができる。時間短縮遊技状態において変動中であれば、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示、当該変動の演出用保留表示、保留があれば第２主遊技側の第１保留表示、右打ち指示表示が表示され、光量調整画面は表示されない。尚、変動中にも光量調整が可能となるよう構成してもよく、変動中に光量調整画面を表示しておらず、十字ボタンＳＢ‐２の左右ボタンの操作が行われた場合に、光量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第２装飾図柄＞第２保留表示＞光量調整画面＞第１装飾図柄＞第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第２保留表示＞第２装飾図柄、第２装飾図柄＞第２保留表示＞右打ち指示表示、第２保留表示＞第２装飾図柄＞右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第２装飾図柄＝第２保留表示、第１装飾図柄＜第１保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

【０４８０】

次に、図１２８を用いて、通常変動中における画面表示について説明する。図の破線は

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

【０４８１】

次に、時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示、サブ領域における第２装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第２保留表示「０」、第２主遊技側の第２保留表示「２」、当該変動の演出用保留表示、第２主遊技側の第１保留表示（２個）、右打ち指示表示、が表示されており、第１主遊技側の第１保留表示は表示されていない。尚、時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第１主遊技始動口Ａ１０へ入球があった場合でも第１主遊技側の第１保留表示が表示されないが、第１主遊技側の第２保留表示はカウントアップされるよう構成されている。表示プライオリティは、右打ち指示表示＞サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＞第２保留表示＞メイン領域（第１装飾図柄の変動表示、第１装飾図柄の仮停止表示）＞当該変動の演出用保留表示＞第２主遊技側の第１保留表示、となっている。尚、表示プライオリティは、サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＜第２保留表示、サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＝第２保留表示、であっても良く、また、メイン領域（第１装飾図柄の変動表示、第１装飾図柄の仮停止表示）の表示プライオリティをこれらのうち最も低く設定しても良く、また、第１主遊技側の第１保留表示を表示する構成とし、当該変動の演出用保留表示＞第１主遊技側の第１保留表示＞第２主遊技側の第１保留表示、又は、当該変動の演出用保留表示＞第２主遊技側の第１保留表示＞第１主遊技側の第１保留表示、としてもよい。

【０４８２】

ここで、図１２８を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【０４８３】

非時間短縮遊技状態（電サポ状態を伴わない状態）では、第１保留表示として第１主遊技側の保留表示が「●」の表示態様にて表示される。一方、時間短縮遊技状態（電サポ状態を伴う状態）では、第１保留表示として第２主遊技側の保留表示が「ハート（塗りつぶし）」の表示態様にて表示される。また、第２保留表示は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一であるが、第１主遊技側の第２保留表示は、「中抜きの数字」の表示態様であり、第２主遊技側の第２保留表示は「塗りつぶしの数字」

の表示態様となっている。尚、第１主遊技側の第２保留表示の表示態様と第２主遊技側の第２保留表示の表示態様の違いを、中抜きか塗りつぶしかではなく、数字の色が異なる等で示すよう構成してもよい。

【０４８４】

尚、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０に交互に入球する始動口の構成（第５実施形態を参照）とした場合には、第１主遊技側の第１保留表示の表示態様と第２主遊技側の第１保留表示の表示態様を同一としてもよく、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態のいずれであっても第１主遊技側の第１保留及び第２主遊技側の第１保留表示を表示するよう構成してもよい。これにより、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０のいずれに入球したかを認識し難くすることができる。

【０４８５】

メイン領域では、第１装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置ＳＧの全体を使用し、上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示（具体的には、１→２→・・・→７→８→・・・１→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第１装飾図柄が順次切り替わって表示され、左右中の順で仮停止→確定停止する。）が行われるが、サブ領域では、第２装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置ＳＧの右下でその場で変動しているように表示される（つまり、演出表示装置ＳＧの全体を使用して上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示するのではなく、一部の表示領域でのみで上から下や下から上、左から右、右から左へ移動しているように見せる変動表示や一部の表示領域でのみ横回転または縦回転して半回転又は一回転することで該一部の表示領域にて遊技者が認識する第２装飾図柄の表示を切り替える切替表示態様の変動表示）。なお、第１装飾図柄については、スクロール表示のみならず、その場で変動しているような横回転または縦回転の回転表示でも良い。また、演出を盛り上げる役目を持つ第１装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに応じて変動表示の種類が異なるよう構成する（例えば、第１装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードＡにおいてはスクロール表示であるが、高確高ベース状態や演出モードＢでは回転表示とする）ことで、演出の多様性を実現する一方、変動状況や停止状況の把握の役目を持つ第２装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに依らず変動表示の種類が同一である（例えば、第２装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードＡにおいても、高確高ベース状態や演出モードＢにおいても、スクロール表示のみとする又は回転表示のみとする）ことが好適である。

【０４８６】

また、図１２８に示す通り、非時間短縮遊技状態では、演出表示装置ＳＧの左下に当該変動の演出用保留表示及び第１主遊技側の第１保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、演出表示装置ＳＧの左下に当該変動の演出用保留表示及び第２主遊技側の第１保留表示が表示されるよう構成されており、遊技者は現在いずれの始動口による遊技が主となっている（非時間短縮遊技状態では第１主遊技始動口Ａ１０が主、時間短縮遊技状態では第２主遊技始動口Ｂ１０が主）かを左下に表示される第１保留表示の表示態様（「●」又は「ハート（塗りつぶし）」）、又は、第１主遊技側の第１保留表示又は第２主遊技側の第１保留表示の表示位置（非時間短縮遊技状態では第１主遊技側の第１保留表示が演出表示装置ＳＧの左下に表示され、時間短縮遊技状態では第２主遊技側の第１保留表示が演出表示装置ＳＧの左下に表示される）、によって把握することが可能となっている。尚、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示の表示態様及び表示位置は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一である。

【０４８７】

ここで、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における変動中に表示され得る第１主遊技側の第１保留表示と第２主遊技側の第１保留表示、第１主遊技側の第２保留表示と第２主遊技側の第２保留表示、の表示パターンについて、変更例を含め、以下に詳述する。

（１）第１保留表示

（１‐１）非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示のみ表示され（第２主

遊技側の第１保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第２主遊技側の第１保留表示のみが表示される（第１主遊技側の第１保留表示が表示されない）。
（１－２）非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第１保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、第２主遊技側の第１保留表示のみが表示される（第１主遊技側の第１保留表示が表示されない）。
（１－３）非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示のみ表示され（第２主遊技側の第１保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第１保留表示が表示される。
（２）第２保留表示
非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態のいずれの遊技状態においても、第１主遊技側の第２保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示が表示される。

【０４８８】
第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示、当該変動の演出用保留表示が表示される領域を併せて第１保留表示領域とし、第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示が表示される領域を併せて第２保留表示領域と称することもある。補足しておくと、第２保留表示領域では第１保留表示領域とは異なり、当該変動の演出用保留表示のような当該変動の変動表示に対応する表示が行われない。つまり、変動中であることを示すための第２保留表示を追加で表示することはなく、飽くまでも保留の数（未変動の数）を表示しているだけである。

【０４８９】
当該変動の演出用保留表示は、第１主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の変動であっても、同一の表示態様である。具体的には、非時間短縮遊技状態であれば、第１主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の変動であっても、第１主遊技側の第１保留表示より大きい「●」で表示され、時間短縮遊技状態であれば、第１主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の変動であっても、第２主遊技側の第１保留表示より大きい「ハート（塗りつぶし）」で表示される。尚、当該変動の演出用保留表示は、非時間短縮遊技状態であれば、第１主遊技側の変動（第１主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においてのみ表示され得る｛つまり、第２主遊技側の変動（第２主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においては表示されない｝よう構成し、時間短縮遊技状態であれば、第２主遊技側の変動（第２主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においてのみ表示され得る｛つまり、第１主遊技側の変動（第１主遊技側の変動開始条件を充足した場合）においては表示されない｝よう構成してもよい。また、当該変動の期待度に応じた演出として、当該変動の演出用保留表示の表示態様が変更されることがあり、例えば、色が変化（デフォルトの色（ここでは塗りつぶしの黒色）→赤色、等）したり、形状が変化（デフォルトの形状（ここでは、第１主遊技側は「丸」、第２主遊技は「ハート」）→☆、等）することもあり、表示態様のパターン数は、非時間短縮遊技状態では、第１主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の計６色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜青色＜黄色＜緑色＜赤色＜虹色である。）が第２主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、赤色、虹色の計３色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜赤色＜虹色である。）よりも多くなっており、時間短縮遊技状態では、第２主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の計６色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜青色＜黄色＜緑色＜赤色＜虹色である。）が第１主遊技側の変動におけるパターン数（例えば、デフォルトの色、赤色、虹色の計３色のパターンを備える。当り期待度は、デフォルトの色＜赤色＜虹色である。）よりも多くなっている。尚、未消化保留（第１保留表示）についても同様のパターン数の関係を採用しても良い。

【０４９０】
第１保留表示と第２保留表示との表示プライオリティは、第２保留表示＞第１保留表示、となっており、通常変動中以外であっても双方の保留表示が表示される場合には、第２保留表示の表示プライオリティが第１保留表示の表示プライオリティよりも高く設定され

ている。例えば、予告画像（次回予告など画面全体に表示されるもの）やＳＰリーチ、第１装飾図柄等が表示される場合に、第２保留表示＞予告画像（又はＳＰリーチ、第１装飾図柄等）＞第１保留表示となる。

【０４９１】

第１装飾図柄と第２装飾図柄との重複可否及び第１保留表示と第２保留表示の重複可否については、変更例を含め、以下の通りである（必要に応じて図１２６、図１２８等を参照）。

（１）第１装飾図柄と第２装飾図柄との重複可否

（１‐１）変動待機（変動停止）中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１装飾図柄の手前に第２装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第２装飾図柄との停止表示位置が定められている（図示なし）。

（１‐２）変動待機（変動停止）中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが重複せず、変動中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１装飾図柄の手前に第２装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第２装飾図柄との停止表示位置が定められている。

例えば、非時間短縮遊技状態であれば（１‐１）の構成とし、時間短縮遊技状態であれば（１‐２）の構成としてもよく、また、非時間短縮遊技状態であれば（１‐２）の構成とし、時間短縮遊技状態であれ（１‐１）の構成としてもよい。

（２）第１保留表示と第２保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれの場合においても、第１保留表示（第１主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第１保留表示）と第２保留表示（第１主遊技側の第２保留表示、第２主遊技側の第２保留表示）とが重複しないよう、第１保留表示と第２保留表示との表示位置が定められている。尚、確定停止中においても適用可能である。

【０４９２】

第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否、第２装飾図柄と第２保留表示の重複可否、第１装飾図柄と第２保留表示の重複可否、第２装飾図柄と第１保留表示の重複可否については、以下の通りである。

（Ａ）非時間短縮遊技状態

（１）第１装飾図柄と第１保留表示との重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第１装飾図柄と第１保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第１保留表示の手前に第１装飾図柄が表示される）よう、第１装飾図柄と第１保留表示の表示位置が定められている。

（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。
【０４９３】
　次に、図１２９を用いて、ＳＰリーチ中における画面表示について説明する。まず、非時間短縮遊技状態におけるＳＰリーチ中画面表示１について説明する。現在、ＳＰリーチ中であり、サブ領域における第２装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第２保留表示「２」、第２主遊技側の第２保留表示「０」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第１保留表示は表示されていない。言うまでもないが、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合には、第１主遊技側の第２保留表示が更新され（ただし、保留４まで）、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合には、第２主遊技側の第２保留表示が更新され（ただし、保留４まで）る。尚、第１保留表示は、ＳＰリーチ終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である通常ステージ画面（平地ステージ画面等）に戻った際等に表示可能となるが、このときにＳＰリーチ中に入球した分を含めて第１保留表示が表示されることとなる。具体的には、ＳＰリーチ中に保留数が２→３に増加した場合、ＳＰリーチ中には第１保留表示が表示されないが、通常ステージ画面に戻ると第１保留表示が３つ表示されるのである。表示プライオリティは、サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＞第２保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞ＳＰリーチ演出、となっている。
【０４９４】
　次に、非時間短縮遊技状態におけるＳＰリーチ中画面表示２について説明する。現在、ＳＰリーチ中であり、可動役物ＹＫが演出表示装置ＳＧの前面に移動した状態であり、サブ領域における第２装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第２保留表示「２」、第２主遊技側の第２保留表示「０」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第１保留表示は表示されていない。尚、当該変動の演出用保留表示は、表示されないよう構成してもよい。
【０４９５】
　このように、特定の状況下｛ＳＰリーチ中、可動役物作動中、昇格演出（非確変図柄である偶数図柄から確変図柄である奇数図柄に昇格するか否かを煽る演出）、エラー画面表示中等｝では、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示や第１主遊技側の第１保留表示を表示しない構成とすることで、遊技者がＳＰリーチを視認し易くなるようにすることができる。尚、ＳＰリーチ中であっても、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示や第１主遊技側の第１保留表示を表示する構成としてもよく、この場合には、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示は、演出表示装置ＳＧの右上等に小さく表示する（第２装飾図柄の変動表示とほぼ同じ大きさ又は第１装飾図柄の変動表示の方が若干大きい）のが好ましく、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示を表示することで、リーチ態様（例えば、「４↓４」）やリーチ図柄（例えば、「４」を１つだけ表示する）を遊技者に示すことが可能となる。表示プライオリティは、サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＞第２保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞液晶演出｛エフェクト表示（図１２９で言えば、星型の可動役物ＹＫが落下したときに、その落下位置を基準として上側にピカピカ光っているように見せる演出表示装置ＳＧ上での演出である）｝、となっている。
【０４９６】

次に、図１３０を用いて、第１保留表示及び第２保留表示の更新について説明する。まず、変動が終了し、第１主遊技側の保留が２つある状態で変動停止状態となっている。次に、第１主遊技側の新たな変動が開始したところであり、第１主遊技側の第１保留表示は表示位置をシフトし始め（シフトアニメーションが開始）、第１主遊技側の第２保留表示は変動開始後すぐに「２」から「１」に減算されている。次に、第１主遊技側の第１保留表示のシフトが終了する前に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０へ遊技球が入球しており、新たな入球に対応して第１主遊技側の第１保留表示が１つ増加する保留生起表示（保留生起アニメーション）が行われており、第１主遊技側の第２保留表示は新たな入球後すぐに「１」から「２」になっている。

【０４９７】

ここで、図１３０を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【０４９８】

新たに保留が生起した場合（新たに始動口に遊技球が入球した場合）、第１保留表示の保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行時間（例えば、１０００ｍｓ）｛演出表示装置ＳＧ下部から保留が徐々に出現して定位置（Ｎ個目の保留を表示する場所）に収まって表示する演出であり、出現開始から表示完了までの時間が１０００ｍｓ｝は、第２保留表示の更新時間（加算時間、減算時間であり、例えば、１００ｍｓ）よりも長くなるよう構成されている。また、第１保留表示のシフト表示（シフトアニメーション）の実行時間（例えば、１５００ｍｓ）｛Ｎ個目の保留を表示する場所に表示されていた保留が移動する動作を行い、Ｎ－１個目の保留を表示する場所へと移動し、その後定位置（Ｎ－１個目の保留を表示する場所）に収まって表示する演出であり、移動開始から表示完了（移動完了）までの時間が１５００ｍｓ｝は、第２保留表示の更新時間よりも長くなるよう構成されている。さらに、第２保留表示の更新時間は、変動固定時間（例えば、第１主遊技図柄の変動固定時間が５００ｍｓ、第２主遊技図柄の変動固定時間が３００ｍｓ）よりも短く、さらに、最短の変動時間（本実施形態では３０００ｍｓ）よりも短くなるよう構成されている。

【０４９９】

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。

【０５００】

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。

【０５０１】

次に、図１３１を用いて、先読み演出（保留変化演出）と第１装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「（１）青保留変化」の場合を説明する。まず、保留が４つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が４つになっており、さらに、新たな入球に対応する第１保留表示の表示態様が青保留となっている。次に、青保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「８６１」）で変動停止状態となっている。次に、青保留に対応する変動が開始され、青保留は、当該変動の演出用保留表示（青）として表示されている。尚、青保留で変動開始となる場合は、赤保留で変動開始となる場合よりも短い変動時間が選択され易い（言い換えると、当り期待度の低い変動時間が選択され易い）。次に、第１装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、７リーチとなっており、７リーチはそれ以外のリーチ（例：２リーチ）よりも大当り期待度が高い）となっている（第２装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、青保留で変動開始となった場合は、後述する赤保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が低くなっている。次に、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、７揃い）で表示されているが、青保留で変動開始となった場合は、赤保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が低くなっている。次に、「（２）赤保留変化」の場合を説明する。基本的な流れは「（１）青保留変化」と同様であるが、先読み演出（保留変化演出）の表示態様が異なっている。まず、保留が４つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が４つになっており、さらに、新たな入球に対応する第１保留表示の表示態様が赤保留となっている。次に、赤保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「８６１」）で変動停止状態となっている。次に、赤保留に対応する変動が開始され、赤保留は、当該変動の演出用保留表示（赤）として表示されている。尚、赤保留で変動開始となる場合は、青保留で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い（言い換えると、当り期待度の高い変動時間が選択され易い）。次に、第１装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、７リーチ）となっている（第２装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が高くなっている。次に、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、７揃い）が表示されているが、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が高くなっている。一例として、青保留でリーチになる確率は、青保留に係る変動のうち９０％であり、赤保留でリーチになる確率は、赤保留に係る変動のうち９９％であり、その差分は９％である。また、青保留で特定のリーチ態様（例えば、７リーチ）となる確率は、青保留に係る変動でリーチとなった場合の５％であり、赤保留で特定のリーチ態様（例えば、７リーチ）となる確率は、赤保留に係る変動でリーチとなった場合の３０％であり。その差分は２５％である。このように、青保留でも赤保留でもリーチとなる確率は高く設定し且つその差も大きくならないように設定し、特定のリーチ態様（例えば、７リーチ）になる確率はそこまで高くならないよう設定し且つその差がそれなりに大きくすることが望ましい。これにより、保留が変化することでリーチとなる期待度はある程度担保される一方で、その後の展開（どの数字でリーチになるのか）への期待度に差を設けることで、第１保留表示の表示態様の相違によって示唆される内容を複雑化することができる。尚、これら数値（パーセンテ

ージ）は一例であり、適宜変更可能であるが、このような大小関係であることが望ましい。
【０５０２】
尚、第１装飾図柄がリーチ態様となる際に、第２装飾図柄もリーチ態様となるよう構成してもよい。
【０５０３】
次に、図１３２を用いて、保留数と第１装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「（１）保留数１」の場合を説明する。まず、保留が１つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始されている。尚、保留数１で変動開始となる場合は、後述する保留数４で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い。次に、第１装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、７リーチ）となっている（第２装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、７揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、「（２）保留数４」の場合を説明する。変動時の流れは「（１）保留数１」と同様であるため省略するが、保留数４で変動開始となる場合は、保留数１で変動開始となる場合よりも、短い変動時間が選択され易い。また、「（１）保留数１」の説明にて記載した通り、第１装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、７リーチ）となっている（第２装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差であり、さらに、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、７揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率も、保留数に係わらず同一又は微差である。
【０５０４】
尚、第１装飾図柄がリーチ態様となる際に、第２装飾図柄もリーチ態様となるよう構成してもよい。
【０５０５】
次に、図１３３を用いて、遊技状態と最終表示態様との関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態について説明する。まず、保留が１つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、第１装飾図柄がリーチ態様（ここでは、７リーチ）となり（第２装飾図柄はリーチ態様とならず、変動表示を継続している）、最後に、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様となっているが、第１装飾図柄及び第２装飾図柄の最終表示態様として、図柄揃い（例えば、「７７７」）以外にも、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄（例えば、「潜伏」図柄）が表示され得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。
【０５０６】
尚、非時間短縮遊技状態において、当り態様を示す最終表示態様として、第１装飾図柄

では、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄を表示し得るが、第２装飾図柄では、第１装飾図柄に表示されるモード移行図柄を表示し得ず、異なる最終表示態様にて潜伏モードへ移行することを示す構成としてもよく、例えば、第２装飾図柄では、「３５７」や「２４６」のように、奇数図柄の組み合わせや偶数図柄の組み合わせを表示する構成としてもよく、さらに、奇数図柄の組み合わせは偶数図柄の組み合わせよりも潜伏モードにおいて確率変動状態である確率が高くなるよう構成してもよい。

【０５０７】

次に、図１３４を用いて、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第１主遊技側の保留が１つある状態で変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示はされていない。次に、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球すると、第２主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第２保留表示の更新が行われ、さらに、左打ち警告表示が終了条件（例えば、１０秒、第１主遊技始動口Ａ１０に入球する、等）を満たすまで行われ、左打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「左打ちしてください」×３回）。左打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第１装飾図柄と重複して表示され得るが、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、非時間短縮遊技状態において第１主遊技始動口Ａ１０に入球し、第１主遊技側の第１保留表示、第１主遊技側の第２保留表示の更新が行われても左打ち警告表示は行われない。次に、時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第２主遊技側の保留が１つある状態で変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示である右打ち指示表示（「→→右打ち→→」）が表示されている。右打ち指示表示（「→→右打ち→→」）は、時間短縮遊技状態において表示されるものであり、保留数の更新表示（例えば、第２保留表示の加算）に依存せず、時間短縮遊技状態であれば継続して表示される。次に、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球すると、第１主遊技側の第２保留表示の更新が行われ（第１主遊技側の第１保留表示は表示されない）、さらに、右打ち警告表示が終了条件（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球する、等）を満たすまで行われ、右打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「右打ちしてください」）。右打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第１装飾図柄と重複して表示され得るが、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し、第２主遊技側の第１保留表示、第２主遊技側の第２保留表示の更新が行われても右打ち警告表示は行われない。尚、演出表示装置ＳＧに打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）を表示することなく、音声による警告（「右打ちしてください」、「左打ちしてください」）が出力される構成であってもよい。

【０５０８】

次に、図１３５を用いて、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。初めに、「青保留変化→再変動（擬似連）」の場合を用いて、演出の流れを説明する。まず、第１主遊技側の保留が３つあり、１つ目の第１保留表示が青保留で表示されている状態で変動停止状態となっている。次に、青保留による変動が開始され（当該変動の演出用保留表示として青色が表示されている）、左列に「６」、右列に「７」が表示された状態で、擬似連示唆予告として、後述する擬似連図柄（ここでは、非透過の「ＮＥＸＴ」）が半透明となっている擬似連示唆図柄（ここでは、半透明の「ＮＥＸＴ」）が演出表示装置ＳＧの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置ＳＧの略中央までスクロール表示され、擬似連が発生することを示す擬似連図柄が演出表示装置ＳＧの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「６」、右列に表示されていた「７」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。尚、第１装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが、第２装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示されないよう構成されている。次に、先読み演出（保留変化演出）の表示

態様（本例では、青保留変化、赤保留変化）と擬似連図柄が表示される確率について説明する。上述した通り、擬似連図柄が表示されると、再変動となる擬似連が発生するが、擬似連図柄が表示される確率は、先読み演出（保留変化演出）の表示態様によって異なるよう構成してもよく、例えば、当り期待度の低い青保留では、再変動となる確率（擬似連が発生する確率）が低く、当り期待度の高い赤保留では、再変動となる確率が高くなる（つまり、再変動となる確率は、赤保留＞青保留）、よう構成してもよい。尚、上記では、左図柄と右図柄が同一ではない（リーチではない）表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される場合を説明したが、これに限られず、左図柄と右図柄が同一であるリーチ表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される構成、第１装飾図柄を再変動（擬似連）可能な構成とするだけでなく、第２装飾図柄も再変動（擬似連）可能な構成、擬似連図柄が特定の図柄（例えば、「７」）である構成としてもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される図柄列は、左列や右列であってもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置｛例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）や、保留表示の近傍など｝に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

【０５０９】

次に、図１３６を用いて、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）とトリガ変動（先読み演出の開始契機となった保留に係る変動）の変動中に擬似連図柄表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。まず、保留が２つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、背景が先読み演出の高期待度の表示態様である半透明の黒色で表示されている。このように、先読み演出の高期待度の表示態様が表示されている場合には、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄は表示されないよう構成してもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが低確率である、よう構成してもよい。次に、引き続き、背景が半透明の黒色で表示されたまま、変動停止状態となっている。次に、トリガ変動が開始され、背景が通常背景（半透明の黒色ではない）となっている。次に、左列に「６」、右列に「７」が表示された状態で、擬似連示唆図柄が演出表示装置ＳＧの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置ＳＧの略中央までスクロール表示され、擬似連図柄が演出表示装置ＳＧの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「６」、右列に表示されていた「７」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。このように、先読み演出の発生契機となった保留に係る変動（所謂、トリガ変動）より前の保留に係る変動では、先読み演出の表示態様として高期待度の表示態様（ここでは、半透明の黒色の背景）を表示し得るが、擬似連図柄は表示されず、再変動（擬似連）が発生することはない、又は、先読み演出の表示態様が高期待度の表示態様のときは先読み演出の表示態様が低期待度のときよりも擬似連図柄が表示されて再変動（擬似連）が発生する確率が低くなるよう構成されていてもよく、また、トリガ変動では、先読み演出の高期待度の表示態様が表示され得ず、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るため、再変動（擬似連）が発生し得る、又は、トリガ変動より前の保留に係る変動よりも擬似連図柄が表示されて再変動（擬似連）が発生する確率が高くなるよう構成されていてもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置｛例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）や、保留表示の近傍など｝に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

【０５１０】

次に、図１３７を用いて、電源断と電源断復帰後（ＲＡＭクリアではない場合。つまり、図５のＳ１００２→Ｓ１００８→Ｓ１０１０→Ｓ１０１２→Ｓ１０１４→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに（Ａ）について説明する。まず、ステージＡに滞在中（変動停止中）であるため、第１装飾図柄のキャラクタが動物又は人

であり、「８（ゾウ）、６（キリン）、１（ヒヨコ）」と表示されている。第２装飾図柄は数字で「８６１」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置ＳＧには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージＡが表示され、電源断前と同様に、「８（ゾウ）、６（キリン）、１（ヒヨコ）」が表示されている。第２装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「８６１」と表示されている。次に、（Ｂ）について説明する。まず、ステージＢに滞在中（変動停止中）であるため、第１装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「８（スイカ）、６（リンゴ）、１（ブドウ）」と表示されている。第２装飾図柄は数字で「８６１」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置ＳＧには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージＡが表示され、電源断前とは異なり、「８（ゾウ）、６（キリン）、１（ヒヨコ）」が表示されている。第２装飾図柄の表示態様は、数字で「８６１」と表示されている。次に、（Ａ）の変形例である（Ｃ）について説明する。まず、ステージＡに滞在中（変動停止中）であり、第１装飾図柄が「８（ゾウ）、６（キリン）、１（ヒヨコ）」と表示されている。第２装飾図柄は数字で「８６１」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置ＳＧには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージＡが表示され、第１装飾図柄は、電源断前とは異なり、電源断復帰時のデフォルト表示である「２（味方）、４（敵）、６（キリン）」が表示されている。第２装飾図柄の表示態様は、数字で「８６１」と表示されている。尚、ここでは、第１装飾図柄のみが変更されているが、ステージＢ滞在中に電源断が発生して復帰する場合には、デフォルトのステージであるステージＡ、電源断復帰時の第１装飾図柄のデフォルト表示である「２（味方）、４（敵）、６（キリン）」で復帰する。

【０５１１】

次に、図１３８を用いて、電源断と電源断復帰後（ＲＡＭクリアである場合。図５のＳ１００２→Ｓ１００４→Ｓ１００６→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに、（Ａ）について説明する。まず、ステージＡに滞在中（変動停止中）であるため、第１装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「８（ゾウ）、６（キリン）、１（ヒヨコ）」と表示されている。第２装飾図柄は数字で「８６１」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置ＳＧには何も表示されていない。次に、ＲＡＭクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージＡが表示され、電源断前と異なり、ＲＡＭクリア時の第１装飾図柄のデフォルト表示である「３（ペンギン）、３（ペンギン）、１（ヒヨコ）」で表示されている。第２装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「３３１」と表示されている。次に、（Ｂ）について説明する。まず、ステージＢに滞在中（変動停止中）であるため、第１装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「８（スイカ）、６（リンゴ）、１（ブドウ）」と表示されている。第２装飾図柄は数字で「８６１」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置ＳＧには何も表示されていない。次に、ＲＡＭクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージＡが表示され、電源断前とは異なり、ＲＡＭクリア時の第１装飾図柄のデフォルト表示である「３（ペンギン）、３（ペンギン）、１（ヒヨコ）」で表示されている。第２装飾図柄の表示態様は、数字で「３３１」と表示されている。

【０５１２】

このように、ＲＡＭクリア時（ＲＡＭクリア且つ電源断復帰）には、電源断前の演出状態（ステージ等）や装飾図柄の停止図柄に関わらず、予め定められた表示態様（ここでは、ステージＡ、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が共に「３３１」）となるよう構成されており、ＲＡＭクリアが行われたことを遊技者、遊技店員等が把握し易くなっている。

【０５１３】

尚、ＲＡＭクリア時の第１装飾図柄のデフォルト表示である「３（ペンギン）、３（ペンギン）、１（ヒヨコ）」は、ＲＡＭクリア時にのみ表示可能な表示態様としてもよいし

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

【０５１４】

次に、図１３９を用いて、リーチ時演出であるリーチボイス（リーチが成立した際に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告）と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。尚、リーチボイスの当り期待度は、リーチ＜チャンス＜発展＜激アツ、となっている。また、本図は、リーチ成立以降に所定のＳＰリーチに発展する変動において、リーチ成立時のリーチボイスによる再変動となる確率を説明するものであることを予め補足しておく。初めに、（Ａ）について説明する。まず、保留が３つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「リーチ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が演出表示装置ＳＧの略中央（第１装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「リーチ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が高に設定されている。次に、（Ｂ）について説明する。まず、保留が３つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「チャンス」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が演出表示装置ＳＧの略中央（第１装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「チャンス」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が中に設定されている。次に、（Ｃ）について説明する。まず、保留が３つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「発展」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が演出表示装置ＳＧに表示されることなく、スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ演出が表示されている。このように、リーチが成立した際に「発展」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が０であり、再変動することなく直接スーパーリーチ演出へと発展するよう構成されている。次に、（Ｄ）について説明する。まず、保留が３つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「激アツ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が演出表示装置ＳＧの略中央（第１装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「激アツ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が低に設定されている。

【０５１５】

このように、当り期待度の高いリーチボイスが発生するほど、再変動（擬似連）確率は低くなるよう構成されているが、当り期待度が高いリーチボイスのうち、一部のリーチボイスが発生した場合（ここでは、「発展」のリーチボイス）には、再変動（擬似連）が発生しないよう構成されている。尚、当り期待度が高いリーチボイスのうち、一部のリーチボイス（例えば、「発展」のリーチボイス）が発生した場合であっても、再変動（擬似連）が発生するよう構成し、当該一部のリーチボイス（例えば、「発展」のリーチボイス）が発生した場合には、再変動確率が高に設定される（例えば、「チャンス」のときよりも再変動確率が高い）よう構成してもよい。

【０５１６】

つまり、リーチボイスによる当り期待度は、リーチ＜チャンス＜発展＜激アツ、であり、リーチボイスによる再変動（擬似連）確率は、

（１）発展（発生しないことを含む）＜激アツ＜チャンス＜リーチ

（２）激アツ＜チャンス＜発展≦リーチ

のように、当り期待度とは異なる序列で構成することが可能である。

【０５１７】

次に、図１４０を用いて、全回転演出における装飾図柄の表示態様について説明する。

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

【０５１８】

次に、図１４１を用いて、ステージ毎の装飾図柄の変動態様について説明する。初めに、ステージＡについて説明する。ステージＡでは、変動が開始すると、第１装飾図柄は、演出表示装置ＳＧの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示にて変動表示が行われ、第２装飾図柄は、その場（第２装飾図柄の表示領域）で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。次に、ステージＢについて説明する。ステージＢでは、変動が開始すると、第１装飾図柄は、その場で横回転して図柄が変更される変動表示が行われ、第２装飾図柄は、ステージＡと同様に、その場（第２装飾図柄の表示領域）で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。このように、第１装飾図柄は、遊技者が視認し易い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることで遊技者が飽きないようにし、第２装飾図柄は、遊技者が視認し難い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることなく、同一の変動態様で表示している。ここで、ステージＡは、非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージＢは、時間短縮遊技状態（又は、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態）に対応したステージであってよいし、もしくは、ステージＡ及びステージＢともに非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージＡからステージＢへの移行が可能であるよう構成してもよい。また、ステージを演出モードと称することがある。

【０５１９】

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

【０５２０】

次に、図１４２を用いて、変動中における装飾図柄の表示内容の詳細を説明する。まず、（Ａ）について説明する。（Ａ）は、リーチとなる変動パターンにおける第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージＢにて変動停止中である。次に、変動が開始され、第１装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており、第２装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。第１装飾図柄の各図柄列では、「１→２→３→・・・・・→７→８→１→・・・・」と、規則正しく順番に図柄が変更され、第２装飾図柄では、第１装飾図柄の変動がどのような変動であっても一律に予め定められた図柄変動が行われ、「２７５」→「８６４」→「３８７」→「６４１」→「７２８」→「４１３」→「１５６」→「５３２」→「２７５」→・・・といった順番でスクロール表示されて図柄が切り替えられる。次に、第１装飾図柄で「７」でリーチが成立したタイミングであり、且つ、中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）に

変動中の「６」が位置したタイミングにおいては、変動中の第２装飾図柄は「２７５」がサブ領域内で位置しており、このようにリーチ成立時の所定のタイミングにおける第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示態様は異なっている。また、第２装飾図柄では、左列と右列の図柄が異なっており、リーチも成立していない。

【０５２１】

次に、（Ｂ）について説明する。（Ｂ）は、リーチとならずにハズレとなる変動パターンにおける第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージＢにて変動停止中である。次に、変動が開始され、第１装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており（高速変動）、第２装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。次に、左列の停止直前のタイミングであり、第１装飾図柄の左列は低速変動中であり、「８」が表示された状態であり、中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「８６８」が表示された状態となる（ただし、右図柄は高速変動中であるためリーチではない）。第２装飾図柄は、通常速度で変動中であり（第２装飾図柄は、ほぼ通常速度でしか変動しない。全回転演出のときには低速で変動させるよう構成してもよい。）、このとき（一瞬であるが）、「８６４」が表示された状態となる。次に、左列の停止タイミングであり、第１装飾図柄の左列は停止（仮停止）されており、第１装飾図柄の中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「１６８」が表示された状態となる。第２装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「３８７」が表示された状態となる。次に、右列の停止直前のタイミングであり、第１装飾図柄の左列は「１」が停止（仮停止）しており、右列は低速変動中で「５」が表示された状態であり、中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「１６５」が表示された状態となる。第２装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「６４１」が表示された状態となる。次に、右図柄の停止タイミングであり、第１装飾図柄の左列は「１」が停止（仮停止）、右列は「６」が停止（仮停止）されており、第１装飾図柄の中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「１６６」が表示された状態となる。第２装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「７２８」が表示された状態となる。次に、変動時間の終了直前のタイミングであり、第１装飾図柄の左列は「１」が停止（仮停止）しており、右列は「６」が停止（仮停止）しており、中列は低速変動中であり、「１１６」が表示された状態である。第２装飾図柄は通常速度で変動中であり、「４１３」が表示された状態である。次に、変動時間が終了するタイミングであり、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓへ変動時間の終了を示す（装飾図柄の変動を停止表示させるためでもある）変動停止コマンドが送信されており、第１装飾図柄及び第２装飾図柄がともに「１２６」で変動停止（確定停止）している。

【０５２２】

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。

【０５２３】
　また、第２装飾図柄の図柄配列パターンは規則正しく連続していてもよく、例えば、第１装飾図柄と同様に「１→２→３→・・・・・→７→８→１→・・・・」と表示されてもよいが、この場合、左列、中列、右列に表示される図柄は異なるよう表示される。具体的には、１つズレで表示する仕様であれば、左列は「１」から始まり「１→２→３→・・・」、中列は「２」から始まり「２→３→４→・・・」、右列は「３」から始まり「３→４→５→・・・」のように変更され、変動停止（確定停止）時に最終停止図柄に変更される。
【０５２４】
　このように、第１装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続している又は連続していることが多く、第２装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続していない又は連続していないことが多くなっている。
【０５２５】
　次に、擬似連図柄、発展図柄、擬似連図柄と発展図柄の関係について説明する。尚、以降の説明では、スーパーリーチ中等に第１装飾図柄、第１保留表示等を表示する構成を示すが、上述したように、スーパーリーチ中等には第１装飾図柄や第１保留表示等を表示しない構成を採用してもよい。
【０５２６】
　次に、図１４３は、再変動が実行される際の第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。まず、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともに「８６１」で停止表示している。第１装飾図柄は、キャラクタと数字図柄によって構成されており、第２装飾図柄は、数字図柄のみで構成されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第１装飾図柄、第２装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第１装飾図柄、第２装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「６」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、再変動（例えば、擬似連続変動）が実行されるか否かを示唆する半透明の「ＮＥＸＴ」図柄（「再変動示唆図柄」、「擬似連示唆図柄（擬似連示唆演出）」）が液晶画面上から下へ移動表示されている。次に、再変動が実行される場合には、半透明の「ＮＥＸＴ」図柄ではなく、非透過の「ＮＥＸＴ」図柄（「再変動図柄」「擬似連図柄」ともいう）が液晶画面略中央に表示される。このとき、サブ領域において再変動を示唆する図柄が表示されることはない。メイン領域において、非透過の「ＮＥＸＴ」図柄が表示された後、第１装飾図柄、第２装飾図柄はともに、再度図柄変動を開始する（再度図柄変動が開始される前の第１装飾図柄の停止状況を「仮停止」とも言う）。このとき、保留数は３個のままであることから、１回の図柄変動において、複数回図柄変動しているかのように見せていることがわかる。次に、再度行われた図柄変動において左図柄と右図柄により「７」で再度リーチが形成され、その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともにゾロ目ではないリーチハズレ図柄（「７１７」）で確定停止している。なお、スーパーリーチ演出中には、液晶画面中央にて味方キャラクタと敵キャラクタのバトル演出を表示しているため、第１装飾図柄であっても画面右上に数字図柄のみを小さく表示するようにし（「退避時表示態様」ともいう）、遊技者にバトル演出に注目させるようにしており、バトル演出終了後には変動開始時と同様にキャラクタと数字図柄によって構成される装飾図柄にて表示する。尚、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置｛例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）や、保留表示の近傍など｝に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置ＳＧの略中央）に表示されるよう構成しても良い。
【０５２７】
　次に、図１４４は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。初めに、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともに「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第１装飾図柄、第２装飾図柄は

ともに図柄変動を開始する。次に、第１装飾図柄、第２装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「６」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄（発展図柄ともいう）である「発展」又は「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行されている。なお、メイン領域において特定図柄が表示される際に、サブ領域においてスーパーリーチ演出に発展することを示す図柄が表示されることはない。また、「発展」と「発展！！！」は異なる図柄であるが、いずれが表示された場合であっても、同一の発展先であるスーパーリーチ演出が実行され得るようになっている。さらに、「発展」と「発展！！！」では、当りとなる期待度が異なっており、「発展！！！」が表示された場合は、「発展」が表示された場合よりも、大当り期待度が高くなっている。なお、スーパーリーチ演出が複数種類設けられおり、例えば、キャラクタが異なるスーパーリーチ演出であり当りとなる期待度が異なる構成やスーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半のようにスーパーリーチ演出が複数段階で構成されてもよく、スーパーリーチ演出への発展パターンとして、スーパーリーチ前半を経由してスーパーリーチ後半となるパターンだけでなく、スーパーリーチ前半を経由せずにスーパーリーチ後半が表示されるパターンを備えていてもよい。したがって、「発展」や「発展！！！」が表示された場合には、例えば、共にスーパーリーチ演出Ａ（キャラクタＡ）が表示され得るよう構成されていればよく、このとき、スーパーリーチ演出Ａにおける大当り期待度が異なる（「発展」→スーパーリーチ演出Ａと「発展！！！」→スーパーリーチ演出Ａとでは、大当り期待度が異なる）よう構成することが可能である。また、スーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半とで構成される場合では、「発展」が表示された場合と「発展！！！」が表示された場合とでは、同一のスーパーリーチ前半が表示された場合であってもスーパーリーチ後半となる割合が異なるよう構成することも可能である。勿論、発展図柄の種類（「発展」「発展！！！」等）に応じて、複数種類のスーパーリーチのうち大当り期待度の高いスーパーリーチに発展する可能性が異なるよう構成してもよい。また、大当り期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ（例えば、後述するキリンによるスーパーリーチ演出）と大当り期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ（例えば、スーパーリーチ演出であるバトル演出）をそれぞれ複数備える構成としてもよい。

【０５２８】

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

【０５２９】

次に、図１４５は、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示（楕円形の枠内に文字で大当り期待度が示唆される「コメント予告」、大当り期待度を示唆する演出が表示されるまでの時間が表示される「タイマ予告」、当該変動でスーパーリーチとなることを示す「次回予告」）が行われる。まず、「コメント予告」である「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「タイマ予告」である「００：１０：００」（１０秒後に何かしらの演出が発生することを示す表示）の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「次回予告」である「次回　ＳＰリーチ」の表示がされた場合、特定図柄が表示されず、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展！！！」が表示され、「次回予告」の後には特定図柄が表示されないよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展！！！」が表

示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「コメント予告」の後にも「発展！！！」が、「タイマ予告」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「コメント予告」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「タイマ予告」の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「タイマ予告」の後に「発展」が表示されるよりも「コメント予告」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した「発展」と「発展！！！」に大当り期待度の差があり（大当り期待度：発展＜発展！！！）、また、「コメント予告」と「タイマ予告」と「次回予告」にも大当り期待度の差があり、大当り期待度は、コメント予告＜タイマ予告＜次回予告、となっている。

【０５３０】

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

【０５３１】

次に、図１４６は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示｛楕円形の枠内に文字で大当り期待度が示唆される「コメント予告」（「チャンス」と「激熱！！」は共にコメント予告である）｝が行われる。まず、「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「激熱！！」の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「チャンス」の後にも「発展！！！」が、「激熱！！」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「チャンス」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「激熱！！」の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「激熱！！」の後に「発展」が表示される割合よりも「チャンス」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した通り「発展」と「発展！！！」に大当り期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱！！」にも大当り期待度の差があり、「激熱！！」は「チャンス」よりも大当り期待度が高くなっている。

【０５３２】

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

【０５３３】

次に、図１４７は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動

を開始する。次に、第１保留表示が青色に変化して装飾図柄が「８６１」で停止表示している。次に、トリガ保留（先読み演出の開始契機となった保留。ここでは、青色の保留表示。）に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、変動停止時の装飾図柄の図柄組み合わせがチャンス目先読みである連続出目（ここでは、「１２３」）が発生した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。尚、チャンス目先読み発生時は、確定停止した第１装飾図柄の周りに専用エフェクトが発生し、チャンス目先読みが発生したことを認識しやすくし、第２装飾図柄については、その専用エフェクトが発生することがないよう構成してもよい。このように、先読み演出として保留変化演出が表示された後には「発展」が、先読み演出としてチャンス目が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは保留変化演出の後には「発展」が、チャンス目先読みの後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、保留変化演出の後にも「発展！！！」が表示され、保留変化演出の後に「発展！！！」が表示される割合より、チャンス目先読みの後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、チャンス目先読みの後に「発展」が表示されることもあり、チャンス目先読みの後に「発展」が表示される割合より、保留変化演出の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。前述した通り「発展」と「発展！！！」に大当り期待度の差があるように、保留変化演出とチャンス目先読みにも大当り期待度の差があり、チャンス目先読みは保留変化演出よりも大当り期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出とチャンス目先読みにおける発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば他の演出であってもよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」においても適用可能である。また、本例では、一つの先読み演出（保留変化演出又はチャンス目先読み）における大当り期待度の差を用いて説明したが、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において発展図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。また、擬似連図柄も発展図柄と同様に、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」「ＮＥＸＴ！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において擬似連図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「ＮＥＸＴ！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「ＮＥＸＴ！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が２種類）が実行されていた場合に「ＮＥＸＴ」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が１種類）が実行されていた場合に「ＮＥＸＴ」が表示される割合が高くなっていてもよい。

【０５３４】

また、図３２にて前述した、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機にお

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

【０５３５】

次に、図１４８は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に第１主遊技始動口Ａ１０に新たに入球し、入賞時先読み抽選に当選したこと（当該保留を「トリガ保留」ともいう）により、新たな保留表示（「トリガ保留表示」ともいう）が青色にて表示されている（つまり、先読み演出の１つである保留変化演出において、青色が決定されたことになる）。次に、トリガ保留表示が青色のまま変化しなかった場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、トリガ保留表示が青色から赤色に変化した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。このように、保留変化演出において青色が表示された後には「発展」が、保留変化演出において赤色が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは青色の後には「発展」が、赤色の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、青色の後にも「発展！！！」が表示され、青色の後に「発展！！！」が表示される割合よりも赤色の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、赤色の後に「発展」が表示されることもあり、赤色の後に「発展」が表示される割合よりも青色の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、保留変化演出の表示態様である青色と赤色にも大当り期待度の差があり、赤色は青色よりも大当り期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出における表示態様と発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば保留変化演出でなくともよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」等においても適用可能である。

【０５３６】

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

【０５３７】

次に、図１５０は、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が変動中である。次に、装飾図柄がリーチを形成し、遊技者によるサブ入力ボタンＳＢの操作を可能とするボタン演出が実行される。当該ボタン演出時には、第１装飾図柄が数字のみとなり、左図柄は液晶画面左端に、右図柄は液晶画面右端に表示され、液晶画面中央に遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作により選択され得る複数の図柄が円状に表示されている。複数の図柄には、当り図柄である「６」、スーパーリーチ演出となることを示す「発展」及び「発展！！！」、ハズレ図柄である「５」、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が表示されている。複数の図柄が円状に回転し、サブ入力ボタンＳＢの操作が可能となると、液晶画面の略中央に「ＰＵＳＨ」と記載されたボタン画像が表示され、サブ入力ボタンＳＢの操作が行われたことを契機として、１つの図柄が表示される。ここでは、予め決定されている「発展」が表示され、この後、図示していないがスーパーリーチ演出が実行されることになる。なお、サブ入力ボタンＳＢの操作が行われなかった場合には、サブ入力ボタンＳＢの有効期間経過後、「発展」を表示し、スーパーリーチ演出が実行される。尚、サブ入力ボタンＳＢの操作が行われたことを契機として表示される図柄は、変動開始時に行われる副制御基板Ｓの予告抽選により予め決定されている。

【０５３８】

なお、本例における演出では以下のように変更してもよい。

（１）スーパーリーチ演出に発展する前まで（＝図示した発展図柄が表示される段階まで）は、第１装飾図柄が数字図柄のみで表示されることなく、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第１装飾図柄が表示される構成であってもよい。

（２）ボタン画像の種類（例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色、赤色、虹色等）に応じて、停止する図柄の割合が異なるよう構成してもよく、例えば、大きいボタン画像が表示された場合には、小さいボタン画像が表示された場合よりも「ＮＥＸＴ」、「発展」、「発展！！！」、当り図柄等のハズレ図柄以外の図柄が表示される割合を高くしてもよい。

（３）ボタン画像の種類（例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色、赤色、虹色等）に応じて、表示される発展図柄や擬似連図柄の割合が異なるよう構成してもよく、例えば、大きいボタン画像が表示された場合には小さいボタン画像が表示された場合よりも、発展図柄が表示される割合が高い、「発展！！！」が表示される割合が高い、擬似連図柄が表示される割合が高い、「ＮＥＸＴ！！！」が表示される割合が高い等としてもよい。

（４）ボタン画像を表示せず、予め定められたタイミングにていずれかの画像が表示されてもよい。また、ボタン画像が表示されるパターン（遊技者がボタン操作可能であるパターン）と予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターン（遊技者がボタン操作不可能なパターン）を備える構成としてもよく、この場合、ボタン画像が表示されるパターンは予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターンよりも、大当り期待度を高くなるよう構成したり、ハズレ図柄以外の図柄（「ＮＥＸＴ」、「発展」、「発展！！！」、当り図柄等）が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。さらに、ボタン画像が表示されるパターンと予め定められたタイミングで演出画像が表示されるパターンとで、表示される発展図柄の割合を異ならせても（例えば、ボタン画像が表示されるパターンの方が「発展！！！」が表示される割合を高くしても）よい。

（５）擬似連図柄は、「ＮＥＸＴ」だけでなく、「ＮＥＸＴ！！！」等のように複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、「ＮＥＸＴ」よりも「ＮＥＸＴ！！！」の方が大当り期待度が高くなるよう構成してもよく、複数の図柄が円状に表示される配列パターンに「ＮＥＸＴ！！！」が表示されてもよく、さらに、「ＮＥＸＴ」と「ＮＥＸＴ！！！」が同時に表示される配列パターンを備えていてもよい。

（６）複数の図柄が円状に表示される配列パターンは、複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、大当り期待度が高い変動（例えば、大当り変動、スーパーリーチ演出となる変動等）である場合には、大当り期待度が低い変動（例えば、リーチなしハズレ

変動等）である場合よりも、大当り期待度が高い配列パターンが表示される割合が高くなるよう構成してもよい。例えば、大当り期待度が高い配列パターンとしては、ハズレ図柄がない配列パターン（例えば、「６（大当り図柄）・発展・発展・ＮＥＸＴ・発展！！！」と表示される配列パターン）や、「発展」がなく「発展！！！」が表示される配列パターン（例えば、「６・発展！！！・５・ＮＥＸＴ・発展！！！」、「６・発展！！！・発展！！！・ＮＥＸＴ・発展！！！」が表示される配列パターンなど）等が挙げられる。

【０５３９】

（３）のように、当該変動の予告（ボタン演出、コメント予告、タイマ予告等）の表示態様に応じて発展図柄が表示される割合が異なるよう構成したり、当該変動の予告の表示態様に応じて擬似連図柄が表示される割合が異なるよう構成することで、当該変動の予告の表示態様が高期待度であれば、発展図柄や擬似連図柄が表示される可能が高くなり、遊技者が大当り期待度を把握し易いよう構成することができる。

【０５４０】

次に、図１５１は、異なる演出ステージ（演出モードともいう）においてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージＡについて詳述する。演出ステージＡでは、動物のキャラクタと数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。次に、演出ステージＢについて詳述する。演出ステージＢでは、果物と数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成後、そのままスーパーリーチ演出が実行される（つまり、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示されない）、又は、リーチを形成した際、演出ステージＡとは異なる「発展（図示するような漢字の内側をくり抜いた態様）」を表示した後、スーパーリーチ演出を実行する。つまり、本例では、演出ステージに応じて、第１装飾図柄の表示態様が異なるが、第２装飾図柄の表示態様は異ならず（同様であり）、また、演出ステージに応じて、第１装飾図柄では発展図柄が表示され得るが、第２装飾図柄では発展図柄が表示されることがないよう構成されている。

【０５４１】

次に、図１５２は、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージＡについて詳述する。演出ステージＡでは、動物のキャラクタと数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されることを示す「ＮＥＸＴ」図柄が表示された後、再度図柄変動が開始される。次に、演出ステージＢについて詳述する。演出ステージＢでは、果物と数字で構成される第１装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第１装飾図柄にて再変動が実行されることを示す図柄組み合わせである「６７８」（順目）が表示（仮停止）された後、再度図柄変動が開始される、又は、リーチを形成した際、演出ステージＡとは異なる「ＮＥＸＴ（図示するようなアルファベットの内側をくり抜いた態様）」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。なお、いずれの演出ステージにて再変動が実行されたかに応じて、再変動が２回実行される場合｛変動開始→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→ＳＰリーチ発展（再変動）｝の大当り期待度と、再変動が３回実行される場合｛変動開始→仮停止→再変動→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→ＳＰリーチ発展（再変動）｝の大当り期待度との差が異なるようにしてもよい。例えば、演出ステージＡ（例えば、昼ステージ、又は、天使ゾーン以外の非先読みステージ）では再変動が２回実行される場合の大当り期待度は平

均で５パーセントであり、再変動が３回実行される場合の大当り期待度が平均は２５％であり、その差は２０パーセント（５倍の差）であるが、演出ステージＢ（例えば、夜ステージ、又は、天使ゾーンなどの先読みステージ）では再変動が２回実行される場合の大当り期待度は平均で４０パーセントであり、再変動が３回実行される場合の大当り期待度は５０％であり、その差は１０パーセント（１．２５倍の差）であるようにしてもよい。大当り期待度（特別遊技の実行期待度）の差とは、パーセント表示で減算したもの、大当り期待度（１／Ｎ）を除算したもの等である。また、演出ステージ（演出ステージＡ、演出ステージＢ）に応じて第１装飾図柄の表示態様が異なるが、第２装飾図柄の表示態様は同じであり、第１装飾図柄については「ＮＥＸＴ」図柄が表示され得るが、第２装飾図柄については「ＮＥＸＴ」図柄が表示されないよう構成してもよい。なお、演出ステージＡ及び演出ステージＢを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージであることを主として説明した（前述の昼ステージと同様の遊技状態）が、これに限られず、演出ステージＡを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージ（例えば、前述の昼ステージ）、演出ステージＢを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージ（例えば、前述の夜ステージ）として構成する、演出ステージＡ及び演出ステージＢを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージとして構成する、演出ステージＡ及び演出ステージＢを共に確率変動遊技状態かつ時間短縮遊技状態における非先読みステージとして構成する、こと等も可能であり、複数の演出ステージを備えていれば遊技状態等に関わらず本例に示す演出形態を適用することが可能である。

【０５４２】

なお、図１５２においては、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」図柄に関する構成を例示したが、発展図柄に関しても図１５２と同様に構成してもよい。即ち、（１）演出ステージＡにおいては発展図柄が第１装飾図柄として仮停止する一方、演出ステージＢにおいては発展図柄が第１装飾図柄として仮停止しない、（２）演出ステージＡにおいては発展図柄が第１装飾図柄として表示態様Ａにて仮停止する一方、演出ステージＢにおいては発展図柄が第１装飾図柄として表示態様Ｂにて仮停止する（演出ステージＡとは表示態様が異なる）、よう構成してもよい。

【０５４３】

次に、図１５３は、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第１装飾図柄、第２装飾図柄）が「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されること示唆する再変動示唆図柄である半透明の「ＮＥＸＴ」図柄を表示する。半透明の「ＮＥＸＴ」図柄が液晶画面上部から下部へ移動表示し、再変動が実行される場合には、非透過の「ＮＥＸＴ」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。再度図柄変動が行われ、再度リーチが形成され、今度は擬似連図柄ではなく、スーパーリーチ演出が実行されることを示す「発展」が表示される。その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「７１７」）で確定停止する。本図にて示すとおり、擬似連図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）を表示した後に特定図柄（例えば、「発展」）を表示することは可能である一方、特定図柄を表示した後に擬似連図柄を表示することは不可能とするよう構成してもよい。また、擬似連図柄が表示されるか否か（＝再変動が実行されるか否か）、擬似連図柄の表示回数（＝再変動の回数）等に応じて、特定図柄が表示される割合を異ならせてもよい。例えば、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されやすい（＝ハズレ図柄が表示されずに特定図柄が表示される割合が高くなる）よう構成してもよく、また、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されるにしても大当り期待度が高い「発展！！！」が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。

【０５４４】

尚、図１５４に示すように、第１装飾図柄の仮停止時（擬似連図柄の表示時、発展図柄の表示時）であっても、第２装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されて

おり、さらに、スーパーリーチ中であっても第２装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されていてもよい。

【０５４５】

次に、図１５５は、第１装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、第１装飾図柄が「８６１」で停止表示しているが、左図柄（ゾウ）と中図柄（キリン）、中図柄（キリン）と右図柄（ヒヨコ）が重複して表示されている。このとき、中図柄（キリン）は、左図柄（ゾウ）と右図柄（ヒヨコ）より液晶画面後方（遊技者側が前方）に配置され、左図柄（ゾウ）と右図柄（ヒヨコ）によって一部が隠蔽されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、中図柄は低速の変動表示となる。このとき、中図柄はリーチを形成する左図柄と右図柄よりも液晶画面前方に配置される。本図では、中図柄としてヒヨコ（「１」）が低速で変動表示されて停止せず、次に擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて停止している。その後、図示していないが、再変動（擬似連変動）が実行された後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「７１７」）で確定停止されている。リーチハズレ図柄を表示する際には、変動開始前と同様に、中図柄（ヒヨコ）は、左図柄（ライオン）と右図柄（ライオン）より液晶画面後方に配置され、中図柄（ヒヨコ）の一部が隠蔽されている。なお、第２装飾図柄は、左図柄、中図柄、右図柄がいずれのタイミングにおいても重複して表示されない。なお、擬似連図柄ではなく、発展図柄（「発展」や「発展！！！」）が表示される場合であっても、左右図柄と中図柄の表示の関係性は、擬似連図柄が表示される場合と同様とすることができる。尚、当該表示態様は、ステージＣにおける表示態様であったり、特定の変動（当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。つまり、本図における表示態様は、ステージＡやステージＢでは表示されない表示態様であるがステージＣにおいて表示され得る表示態様であってもよいし、通常変動（リーチが行われずにハズレで停止する比較的短時間の変動）ではなく特定の変動（リーチが行われる当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。

【０５４６】

次に、図１５６は、第１装飾図柄と第２装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。まず、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともに「８６１」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第１装飾図柄、第２装飾図柄はともに図柄変動を開始する。このとき、第１装飾図柄は、低速から徐々に速度を上げて高速の図柄変動となる（低速→中速→高速となる）。他方、第２装飾図柄は、図柄変動の速度は一定であり、常に高速の図柄変動である。次に、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともに高速となり、第１装飾図柄、第２装飾図柄でリーチが形成された際、第１装飾図柄では、中図柄が低速の図柄変動となり、第２装飾図柄では、中図柄は高速の図柄変動である。その後、スーパーリーチ演出の実行中には、第１装飾図柄、第２装飾図柄がともにリーチを形成している左図柄と右図柄は停止（又は仮停止）しており、中図柄のみが高速で図柄変動している。スーパーリーチ演出が終了した後、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「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。

【０５４７】

ここで、時間短縮遊技状態における擬似連図柄及び発展図柄について補足しておく。時

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

【０５４８】

次に、図１５７は、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が４であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第１装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第２装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。（ｂ）その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像（当該保留画像、当該保留表示、当該保留等と称することがある）が表示され、ハズレとなる図柄変動が開始される。なお、保留表示（保留画像と称することがある）と保留消化伝達画像とを総称して変動権利画像と称することがある。また、第１保留表示と第２保留表示とを総称して、保留表示と称することがあり、第１保留表示と第２保留表示と保留消化伝達画像との複数又は全てを変動権利画像と称することがある。

【０５４９】

＜電源断が発生しなかった場合＞

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

【０５５０】

＜電源が発生した場合＞

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

【０５５１】

（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かしない（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。

【０５５２】

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

【０５５３】

また、第１装飾図柄で「数字＋キャラクタ」の「７１１」が表示されるタイミング及び第２装飾図柄で「数字」の「７１１」が表示されるタイミングとしては、主遊技図柄の確定停止タイミング（確定停止が開始したタイミング）とする。この場合、第１装飾図柄及び第２装飾図柄が表示されたタイミングでは、第１装飾図柄及び第２装飾図柄は停止表示していることになる。また、前述したとおり、第１装飾図柄で「数字＋キャラクタ」の「７１１」が表示されるタイミング及び第２装飾図柄で「数字」の「７１１」が表示されるタイミングとして、主遊技図柄が確定停止した後に次回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。

【０５５４】

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

【０５５５】

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。

【０５５６】

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

【０５５７】

次に、図１５８は、大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、大当りとなる図柄変動が開始される。

【０５５８】

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

【０５５９】

＜電源断が発生しなかった場合＞

（ｃ）その後、第１装飾図柄が大当り図柄である「数字＋キャラクタ」の「７７７」にて停止表示し、第２装飾図柄が大当り図柄である「数字」の「７７７」にて停止表示する。（ｄ）その後、大当りが開始される。大当り中においては、第１装飾図柄の表示位置は演出表示装置ＳＧの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、「数字＋キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、３桁の数字ではなく、１桁の数字（例えば、「７７７」で大当りした場合は「7」のみ、「２２２」で大当りした場合は「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、大当りが終了すると、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが大当り図柄である「数字」のみの「７７７」で表示され、その後保留が消化されて次回の図柄変動が開始することとなる。なお、次回の変動が開始した場合には、「７７７」の装飾図柄（第１装飾図柄と第２装飾図柄、第１装飾図柄のみであってもよい）が変動開始することとなる。大当り終了後は、大当り開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第１装飾図柄及び第２装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される（表示形式は「数字」のみとなっている）。尚、大当り後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、大当り開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。

【０５６０】

＜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）。

【０５６１】

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

当り演出が同一となる（電源断が発生した場合の１６Ｒ大当り及び電源断が発生した場合の４Ｒ大当りは大当り演出Ｃとなる）ことが好適である。

【０５６２】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後の大当り中と大当り終了後の装飾図柄とでは、電源復帰時専用の停止図柄として、「７１１」が表示される（第１装飾図柄と第２装飾図柄共に表示される構成を例示したが、第１装飾図柄のみであってもよい）よう構成されている。このように、大当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。

【０５６３】

また、同図においては、大当り中に第１装飾図柄を表示し第２装飾図柄が非表示とするよう構成したが、これには限定されず、大当り中は第１装飾図柄も第２装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第１装飾図柄と第２装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当り中は第１装飾図柄を非表示とし、第２装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当り中に第１装飾図柄を表示して第２装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当り開始前に３つ揃った「７」図柄を、大当り中に１つのみ表示するよう構成してもよい。なお、大当り中に第１装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第１装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第３装飾図柄（例えば、第１装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第３装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

このように、同一の遊技状態にて開始した図柄変動においても、当該図柄変動がハズレ

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

【０５６８】

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

【０５６９】

次に、図１５９は、大当り変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が３であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している。なお、先読み演出は実行されていない、換言すると、保留内にトリガ保留が存在していない。（ｂ）その後、所定のタイミングにて図柄変動中の予告演出として大当り確定演出が実行される。同図における予告演出とは、先読み演出とは異なる演出であり、実行中の図柄変動の結果に対する示唆を行う演出である。また、大当り確定演出とは、大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大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大当り図柄が停止表示することが確定的となる。なお、大当り確定演出が実行された場合に、その後１０００／１０００で大当りとなることを確定的としてもよいし、大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）で大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。

【０５７０】

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

の４Ｒ大当りは大当り演出Ｃとなる）ことが好適である。
【０５７１】
（ｆ）その後、大当りが終了し、新たに保留が消化され、次回の図柄変動が開始することとなる。当該次回の図柄変動の開始時（又は、大当り終了後且つ図柄変動開始前）においては、第１装飾図柄及び第２装飾図柄について、電源復帰時専用の「７１１」が「数字」にて表示されることとなる。なお、大当り終了後の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する場合を例示している。
【０５７２】
次に、図１６０は、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が２であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに保留が生起し保留数が３となり、当該新たに生起した保留画像に対して、先読み演出として保留変化演出である大当り確定演出が実行される（同図における「☆」表示）。（ｂ）その後、同一の図柄変動中に電源断が発生する。なお、先読み演出として大当り確定演出が実行された場合は、実行中の図柄変動（又は、実行開始された図柄変動）が大当りとなることを報知するわけではなく、先読み演出の対象となる図柄変動、換言すると、トリガ保留に係る図柄変動が大当りとなることが確定的である旨を報知している。
【０５７３】
（ｃ）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第１装飾図柄及び第２装飾図柄は変動表示されない（非表示となり、画面復帰中の文字が表示される）。（ｄ）その後、複数回のハズレとなる図柄変動が実行され、先読み演出として実行された大当り確定演出の実行契機となる保留に係る図柄変動が開始する。なお、先読み演出として実行された大当り確定演出の実行契機となる保留が消化された場合、その後の保留消化伝達画像の表示態様は、先読み演出として実行された大当り確定演出である保留画像の表示態様と同様となっている。この場合、複数回のハズレとなる図柄変動中においては、先読み演出として保留変化演出である大当り確定演出（同図における「☆」表示）が実行されないよう構成してもよいし、複数回のハズレとなる図柄変動中のいずれかの図柄変動中に再開するよう構成してもよい。また、保留消化伝達画像の表示態様についても、先読み演出として実行された大当り確定演出である保留画像の表示態様とは異なる表示態様（例えば、「●」表示）としてもよい。
【０５７４】
（ｅ）その後、大当り確定演出の対象となった図柄変動が終了し、大当り図柄（１６Ｒ大当りに対応した「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大当り図柄の停止表示であるため、第１装飾図柄は「数字＋キャラクタ」の表示態様（表示形式）にて「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）大当り中においては、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、大当り中は第１装飾図柄も第２装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第１装飾図柄と第２装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当り中は第１装飾図柄を非表示とし、第２装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当り中に第１装飾図柄を表示して第２装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当り開始前に３つ揃った「７」図柄を、大当り中に１つのみ表示するよう構成してもよい。
【０５７５】
（ｇ）その後、大当りが終了する。大当り終了後且つ図柄変動開始前においては、第１装飾図柄及び第２装飾図柄について、実行していた大当りに係る大当り図柄の「７７７」が「数字」にて表示されることとなる。大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「７７７」は「数字」にて表示されている。
【０５７６】
このように、先読み演出として、大当り確定演出が実行され、大当り確定演出が実行さ

れた図柄変動中に電源断が発生した場合には、その後実行される大当り終了後の停止図柄は「７７７」であり、電源復帰時専用の図柄組合せではないよう構成されている。

【０５７７】

図１５９及び図１６０にて詳述したように、大当り変動にて大当り確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、大当り終了直後の第１装飾図柄は電源復帰時専用の数字の組合せにて表示される一方、先読み演出として大当り確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、大当り終了直後の第１装飾図柄は電源復帰時専用の表示対応ではなく、大当り開始前に停止表示した大当り図柄となり得るよう構成されている。このように構成することにより、当該変動で大当りとなる場合には、電源断が発生した場合にも、すぐに大当りが開始されるため電源断が発生したことを優先的に報知するために電源断時専用の数字の組合せにて第１装飾図柄を表示し、所定回数の図柄変動を実行した後に大当りとなる場合には、電源断が発生した場合には、電源復帰後から大当り終了までの期間が長いため、大当り終了直後に大当り図柄にて第１装飾図柄を表示するよう構成することで、遊技の状況に合わせて、電源断が発生したことを優先的に報知する場合と大当りが実行されたことを優先的に報知する場合とを使い分けることができる。

【０５７８】

なお、図１６０において、先読み演出の一例として、保留変化演出を例示したが、本例に適用可能な先読み演出はこれには限定されず、背景変化を伴う先読みゾーン演出（具体的には、背景演出として通常や「山」背景が表示されるが、先読みゾーン演出の実行契機となる保留が生起することで、「空」背景や「宇宙」背景などに表示が切り替わることがあり、「空」背景は「山」背景よりも大当り期待度が高く、「宇宙」背景は「空」背景よりも大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大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大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、大当り中に第１装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第１装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第３装飾図柄（例えば、第１装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第３装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。なお、背景演出を演出モードと称することがある。

【０５７９】

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

【０５８０】

ここで、同図における役物演出実行時の可動役物（可動役物ＹＫと称することがある）は、「初期位置→演出表示装置ＳＧの前方の所定位置にて５秒停止→初期位置」のように駆動することとなり、役物演出の実行中（「初期位置→演出表示装置ＳＧの前方の所定位置にて５秒停止→初期位置」のすべての期間でもよいし、演出表示装置ＳＧの前方の所定位置にて５秒停止している期間でもよい）においては、第１装飾図柄は非表示となり、第２装飾図柄は変動表示を維持している。また、第１保留表示は非表示となり、第２保留表

示は表示を継続している。尚、第１保留表示については、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行開始される前は表示されているが、バトル演出実行開始後は非表示とするよう構成してもよい。また、役物演出の実行中は、（ｂ）にて示すとおり、第２装飾図柄の前方に動作後の可動役物が駆動するため、第２装飾図柄を正面視した際に一部の図柄（左列の第２装飾図柄）の視認性が低下するが、それを改善すべく、変形例として、第２装飾図柄の表示位置を、可動役物が駆動前であっても駆動中であっても、可動役物の後方に第２装飾図柄が表示されないよう（可動役物によって第２装飾図柄の視認性が阻害されないよう）構成してもよい。

【０５８１】

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

【０５８２】

（ｃ）その後、敵キャラが倒される演出を実行し、第１装飾図柄、第２装飾図柄共に大当り図柄が表示することとなる。図示していないが、この後、第１装飾図柄については、図１６０の（ｅ）で示したような態様にて（拡大され且つ「数字＋キャラクタ」の表示形式にて）表示され、第２装飾図柄の表示サイズや表示態様（表示形式）は変わらず、そのうえで第１装飾図柄及び第２装飾図柄が確定停止するよう構成されている。

【０５８３】

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

【０５８４】

ここで、同図における動作チェック時の可動役物は、「初期位置→演出表示装置ＳＧの前方の所定位置にて２秒停止→初期位置」のように駆動することとなり、動作チェックの実行中は第１装飾図柄と第２装飾図柄とが非表示となっている（演出表示装置ＳＧに画面復帰中と表示）。また、動作チェックが開始してから終了するまでの時間は１０秒となっている。

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

（１）図柄変動中に電源断が発生する

（２）電源復帰する

（３）電源復帰に基づき図柄変動が再開するとともに、可動役物が２秒間演出表示装置の

前で停止する動作チェックを実行し、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示は非表示となっている（「画面復帰中」の文字が表示された画面となる）
（４）可動役物の動作チェックの実行途中に図柄変動が終了し、保留が生起していたため、新たに図柄変動が開始する。当該新たな図柄変動が開始すると、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第１保留表示、第２保留表示が表示される
上記のように構成してもよい。上記のように構成した場合、（４）における新たな図柄変動にて、図１６１における（ａ）～（ｃ）のような演出を実行する場合、動作チェックは新たな図柄変動が開始してから１０秒以内に完了するため（新たな図柄変動の前の図柄変動中に電源復帰且つ動作チェックを開始するため）、動作チェックはスーパーリーチ演出（バトル演出）と重複して実行されることがなく、更には、動作チェックは役物演出とも重複して実行されることがない。

【０５８８】

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

【０５８９】

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が大当りとなることを確定的に報知する役物演出を実行する場合において、大当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。

【０５９０】

このように構成することによって、例えば、「ハズレとなる図柄変動→大当りとなる図柄変動」のように図柄変動が実行される場合における、ハズレとなる図柄変動の終了直前（例えば、確定停止の０．１秒前）に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、電源復帰後の動作チェックが終了した後に、実行中の図柄変動が大当りとなることを確定的に報知する役物演出を実行することができ、遊技者が遊技の状況を把握できない事態を防止することができる。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

技状態において、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【０５９３】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（１）第１装飾図柄がリーチ（「７↓７」）となり、その後、リーチハズレにて停止表示する（「７８７」）。

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

（３）待機中ムービーの表示中に電源断が発生し、その後、電源復帰すると、待機中ムービーは表示されておらず、第１装飾図柄が電源復帰時専用の停止図柄（例えば、「７１１」）にて表示されている（第２装飾図柄も「７１１」で表示されている）。

（４）待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合、電源復帰後の第１装飾図柄は「数字＋キャラクタ」の「７１１」が表示され（第２装飾図柄は「数字」のみの「７１１」が表示され）、待機中ムービー表示中の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）である場合、電源復帰後の第１装飾図柄は「数字」のみの「７１１」が表示されている（第２装飾図柄は「数字」のみの「７１１」が表示されている）。

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

【０５９４】

次に、図１６２は、電源断に関するイメージ図である。

【０５９５】

＜非時間短縮遊技状態の場合＞

（ａ）非時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第１装飾図柄は、「数字＋キャラクタ」にて「７１１」が停止表示しており、第２装飾図柄は「７１１」（数字のみ）が停止表示している。（ｂ）その後、電源断が発生する。（ｃ）その後、電源復帰し、所定時間経過後に第１装飾図柄及び第２装飾図柄が再度表示されることとなる。第２装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）及び表示態様（表示形式）となっている。他方、第１装飾図柄は、電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）であるが、表示態様（表示形式）は「数字」のみに変更されている。なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況において電源断が発生した場合に、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）のみが変更されて図柄組合せ（数字の組合せ）は同一である構成を例示したが、これには限定されず、電源断発生前と電源復帰後とで、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）と図柄組合せ（数字の組合せ）の双方が変更され得るよう構成してもよい。一例としては、非時間短縮遊技状態にて第１装飾図柄が「数字＋キャラクタ」にて「２８３」で停止表示している状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、第１装飾図柄は「数字」にて電源復帰時専用の「７１１」にて表示されるよう構成してもよい。なお、電源断前と電源復帰後で第１装飾図柄が、表示態様（表示形式）のみ変更され得るよう構成した場合にも、表示態様（表示形式）及び図柄組合せ（数字の組合せ）が変更され得るよう構成した場合にも、電源復帰後に「数字」のみで表示され、その後図柄変動が開始するタイミングで「数字＋キャラクタ」にて表示され得るよう構成してもよい。

【０５９６】

＜時間短縮遊技状態の場合＞

（ｄ）時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第１装飾図柄は、「数字＋キャラクタ」にて「７１１」が停止表示しており、第２装飾図柄は「７１１」（数字のみ）が停止表示している。（ｅ）その後、電源断が発生する。（ｆ）その後、電源復帰

し、所定時間経過後に第１装飾図柄及び第２装飾図柄が再度表示されることとなる。第２装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）及び表示態様（表示形式）となっている。また、第１装飾図柄も、電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）であり、表示態様（表示形式）も電源断前と同一の「数字＋キャラクタ」にて表示されている。

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

７１１」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージＣにて第１装飾図柄が「数字」のみで「７１１」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージＣが維持され且つ第１装飾図柄は「数字」のみで「７１１」と停止表示されることとなる。同様に、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、演出ステージは必ず演出ステージＡとなるよう構成すると、演出ステージＢにて第１装飾図柄が「数字＋キャラクタＢ」で「２８３」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージＡとなり且つ第１装飾図柄が「数字＋キャラクタＢ」で「７１１」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージＣにて第１装飾図柄が「数字」のみで「２８３」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージＣが維持され且つ第１装飾図柄は「数字」のみで「７１１」と停止表示されることとなる。このような遊技状態と演出ステージと第１装飾図柄（及び第２装飾図柄）の関係性は、本例に係るすべての構成に適用可能であることを補足しておく。なお、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合であって、演出ステージは必ず演出ステージＡとなるよう構成した場合、演出ステージＢにて第１装飾図柄が「数字＋キャラクタＢ」で「２８３」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージＡとなり且つ第１装飾図柄が「数字＋キャラクタＡ」で「７１１」と停止表示されてもよい。

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

（ａ）時間短縮遊技状態における９９回目の図柄変動が終了し、装飾図柄が停止表示している。第１装飾図柄は、「数字」にて「６１３」が停止表示しており、第２装飾図柄は「６１３」（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。

【０６０３】

（ｂ）その後、時間短縮遊技状態における最終変動として１００回目の図柄変動が開始する。（ｃ）その後、当該時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生する。（ｄ）その後、電源復帰し、電源復帰以降の第１のタイミングで、右打ち指示表示が再度表示され、電源断前と同一の表示態様となっている。また、第２装飾図柄の表示も電源断前と同一の表示態様（表示形式）にて表示される。変形例としては、右打ち指示表示は再度表示されるが、第２装飾図柄は再表示されないよう構成してもよい。（ｅ）その後、電源復帰以降の第２のタイミングで、第１装飾図柄が電源断前と同一の表示態様（表示形

式）及び図柄組合せ（数字の組合せ）で再度表示される、つまり、「数字」のみの表示態様（表示形式）且つ「７１１」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「７１１」）。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。

【０６０４】

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。

【０６０５】

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。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

また、図１６３においては、（ｃ）のタイミングの後に（ｄ）を経由せずに、（ｅ）のタイミングで第１装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示されるように構成してもよい。また、（ｅ）の後のタイミング（変動固定時間の経過後のタイミング）で、遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に切り替わったことに基づいて、左打ち指示表示がされるように構成し、該左打ち指示表示は（ｆ）のタイミング以降、つまりは非時間短縮遊技状態に移行してから１回目の変動が開始した直後、所定時間継続して表示してから消去してもよい。その際の表示プライオリティは、左打ち指示表示＞第２装飾図柄＞第２保留表示＞第１装飾図柄の順となるよう構成されている。なお、左打ち指示

表示は、図１３４に示した左打ち警告表示と同じまたは類似する画像オブジェクトによって構成されている。なお、上記は電源断が発生し且つ電源復帰した場合における左打ち指示表示について述べたが、図１６３とは異なり、電源断が行われないまま時間短縮遊技状態の９９回目、１００回目、そしてその後の非時間短縮遊技状態へと進行する場合であっても、時間短縮遊技状態の１００回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから１回目の変動）の開始直後において、左打ち指示表示がされるよう構成してもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態の１００回転目に電源断が発生し且つ電源復帰した場合は、時間短縮遊技状態の１００回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから１回目の変動）の開始直後であっても、左打ち指示表示をしないよう構成しても良い。

【０６０９】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（１）保留が生起しておらず、装飾図柄が停止表示している。

（２）電源断が発生する。

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

（４）演出表示装置に画面復帰中と表示されている状況にて、新たに保留が生起し、主遊技図柄が変動開始するが、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが非表示のままとなる。

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

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

上記のように構成してもよい。

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

【０６１０】

次に、図１６４は、エラー発生時の演出表示装置ＳＧにおける表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。なお、表示プライオリティが高いとは、遊技者から見て前面側（前面レイヤー）に表示されていることであり、表示プライオリティが低いとは、遊技者から見て後面側（後面レイヤー）に表示されていることである。

【０６１１】

まず、（ａ）受け皿（上皿）満タン異常が検出され、「球を抜いてください」とのエラー表示が演出表示装置ＳＧに表示される。また、当該エラー表示は、第１装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、第１装飾図柄よりもエラー表示の方が高くなっている。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「数字＋キャラクタ」にて「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。

【０６１２】

その後、（ｂ）十字ボタンＳＢ‐２が操作（右ボタンの操作でも左ボタンの操作でもよい）されたことにより、音量調整画面が表示される。この音量調整画面を表示する十字ボタンＳＢ‐２の操作では、右ボタン操作であっても左ボタン操作であっても、音量調整はされない（つまり、音量調整画面を表示するだけである）。変形例としては、右ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が１段階大きくなり、左ボタンの

操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が１段階小さくなるよう構成してもよい。音量調整画面が表示されている状況にて、音量調整画面の表示中における十字ボタンＳＢ‐２の操作に基づいて音量調整が可能となっている（例えば、十字ボタンＳＢ‐２の右ボタンの操作で音量が１段階大きくなり、十字ボタンＳＢ‐２の左ボタンの操作で音量が１段階小さくなる）。また、音量調整画面は、第１装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第２装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから「エラー表示→音量調整画面→第１装飾図柄」となっている。即ち、音量調整画面が表示されることによって、「数字＋キャラクタ」にて「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）。

【０６１３】

このように、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常の発生中、換言すると、エラー表示と第１装飾図柄と第２装飾図柄とが表示されている状況にて、十字ボタンＳＢ‐２を操作することで音量調整画面が表示される、換言すると、受け皿（上皿）満タン異常の発生中においても、音量調整が可能となっている。なお、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常が発生している場合について例示したが、あくまで一例であり、他のエラーが発生している状況に適用してもよい。また、すべてのエラーの発生中に同図のように作用する必要はなく、発生しているエラーの種類によっては、同図とは異なる作用（例えば、エラーの発生中に十字ボタンＳＢ‐２を操作しても音量調整画面が表示されず音量調整ができない）となるよう構成してもよい。

【０６１４】

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

【０６１５】

なお、同図においては、音量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、音量調整の操作について詳述したが、光量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、光量調整の操作についても同様に適用可能である。但し、光量調整画面を表示するには、音量調整画面をとは異なり、十字ボタンＳＢ‐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ＳＢ‐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。

【０６１６】

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。

【０６１７】

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。

【０６１８】

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ＳＥ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ＳＧ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ＳＥ）を出力する一方、エラー表示が演出表示装置ＳＧ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ＳＥ）を出力しないよう構成してもよい。

【０６１９】

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

【０６２０】

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。

【０６２１】

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。

【０６２２】

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

【０６２３】

次に、図１６５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。

【０６２４】

＜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。

【０６２５】

＜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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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

【０６２９】

（ａ）時間短縮遊技状態であり、変動パターンに関する状態は限定頻度状態Ａとなっており、第１装飾図柄は「数字」にて「６１７」が表示されている。また、限定頻度状態Ａにおいては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動においては、第２主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態Ａにて（変動パターンテーブルＡを用いて）変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動においても、第２主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態Ａ（変動パターンテーブルＡ）を用いて変動パターンを決定するように構成されている。なお、限定頻度状態Ａ（変動パターンテーブルＡ）は、第２主遊技側の保留数に応じた限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよく、例えば、保留数が「１」の場合に使用する限定頻度状態Ａ１（変動パターンテーブルＡ１）、保留数が「２」の場合に使用する限定頻度状態Ａ２（変動パターンテーブルＡ２）、保留数が「３」の場合に使用する限定頻度状態Ａ３（変動パターンテーブルＡ３）、保留数が「４」の場合に使用する限定頻度状態Ａ４（変動パターンテーブルＡ４）等のように個別に限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「１」、「２」の場合に使用する限定頻度状態Ａ１２（変動パターンテーブルＡ１２）、保留数が「３」、「４」の場合に使用する限定頻度状態Ａ３４（変動パターンテーブルＡ３４）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

＜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

【０６３０】

その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が５０回実行され、遊技状態は時間短縮遊技状態のままであるが、変動パターンに関する状態が限定頻度状態Ａから限定頻度状態Ｂに切り替わる。第１装飾図柄は「数字」にて「６１７」が表示されているままである。また、限定頻度状態Ｂにおいては、変動パターンは以下のように構成されている。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動においては、第２主遊技側の保留数にかかわらず、該限定頻度状態Ｂ（変動パターンテーブルＢ）を用いて変動パターンを決定するように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動において限定頻度状態Ａ（変動パターンテーブルＡ）を用いない場合は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、限定頻度状態Ｂ（変動パターンテーブルＢ）を用いて、変動パターンを決定するように構成する。なお、限定頻度状態Ｂ（変動パターンテーブルＢ）は、第２主遊技側の保留数に応じた限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよく、例えば、保留数が「１」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ１（変動パターンテーブルＢ１）、保留数が「２」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ２（変動パターンテーブルＢ２）、保留数が「３」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ３（変動パターンテーブルＢ３）、保留数が「４」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ４（変動パターンテーブルＢ４）等のように個別に限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「１」、「２」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ１２（変動パターンテーブルＢ１２）、保留数が「３」、「４」の場合に使用する限定頻度状態Ｂ３４（変動パターンテーブルＢ３４）等のように一部の保留数で共通する限定頻度状態（変動パターンテーブル）を設けてもよい。

＜ハズレ時＞

乱数：　０～２９９→変動時間：３秒

乱数：３００～４９９→変動時間：５秒

乱数：５００～８４９→変動時間：１０秒
乱数：８５０～９１９→変動時間：３０秒
乱数：９２０～９７９→変動時間：６０秒
乱数：９８０～９９９→変動時間：１２０秒
＜当り時＞
乱数：　０～　９９→変動時間：１０秒
乱数：１００～１９９→変動時間：３０秒
乱数：２００～３９９→変動時間：６０秒
乱数：４００～９９９→変動時間：１２０秒
【０６３１】
　その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が５０回実行され、時間短縮遊技状態が終了して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となり、変動パターンに関する状態が限定頻度状態Ｂから通常状態（限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する通常状態である通常変動パターンテーブル）に切り替わる。第１装飾図柄は「数字＋キャラクタ」にて「６１７」が表示されることとなる。また、通常状態においては、変動パターンは以下のように構成されている。なお、通常状態（通常変動パターンテーブル）は、第１主遊技側の保留数に応じた通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けるのが好適である。例えば、保留数が「１」の場合に使用する通常状態１（通常変動パターンテーブル１）、保留数が「２」の場合に使用する通常状態２（通常変動パターンテーブル２）、保留数が「３」の場合に使用する通常状態３（通常変動パターンテーブル３）、保留数が「４」の場合に使用する通常状態４（通常変動パターンテーブル４）等のように個別に通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「１」、「２」の場合に使用する通常状態１２（通常変動パターンテーブル１２）、保留数が「３」、「４」の場合に使用する通常状態３４（通常変動パターンテーブル３４）等のように一部の保留数で共通する通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよい。
＜ハズレ時＞
乱数：　０～１９９→変動時間：５秒
乱数：２００～６９９→変動時間：１０秒
乱数：７００～９１９→変動時間：３０秒
乱数：９２０～９７９→変動時間：６０秒
乱数：９８０～９９９→変動時間：１２０秒
＜当り時＞
乱数：　０～　９９→変動時間：１０秒
乱数：１００～１９９→変動時間：３０秒
乱数：２００～３９９→変動時間：６０秒
乱数：４００～９９９→変動時間：１２０秒
【０６３２】
　このように、同図における構成においては、大当り終了後に時間短縮遊技状態に移行し、その後大当りに当選しなかった場合においては、「時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Ａを５０変動→時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Ｂを５０変動→非時間短縮遊技状態且つ通常状態」のように遷移するよう構成されている。
【０６３３】
　また、同図においては、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は、時間短縮遊技状態である場合と非時間短縮遊技状態である場合とで相違することとなるが、いずれも時間短縮遊技状態で同一の遊技状態となっている、限定頻度状態Ａと限定頻度状態Ｂとでは第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一となっている。このように構成することにより、同一の遊技状態であっても背景演出等が様々な演出態様に切り替わるよう設計した場合においても、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）を視認することにより遊技状態を把握することができ、例えば、時間短縮遊技状態の終盤（遊技者は時間短縮遊技状態が終了したか否かを正確に把握できていない状況）にて、大当り図柄が停止表示した場合においても、

第１装飾図柄の表示態様（表示形式）を視認することで、どの遊技状態において大当りとなったのかを正確に認識することができる。

【０６３４】

同図においては、時間短縮遊技状態において、２つの限定頻度状態を遷移するよう構成したが、これには限定されず、３つ以上の限定頻度状態を遷移するよう構成してもよく、そのような場合には、同図の構成と同様に、遊技状態が同一であれば、限定頻度状態が異なっていても第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。

【０６３５】

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

【０６３６】

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。

【０６３７】

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

【０６３８】
　また、図３２にて前述した、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、１以上の所定の遊技状態において、第２装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第１装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。
【０６３９】
　次に、図１６７は、遊技状態による第１装飾図柄の特徴に関する構成である。
【０６４０】
＜ａ：時間短縮遊技状態＞
　時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第１装飾図柄と第２装飾図柄と共に「７８７」が停止表示されない（「２３２」であれば停止表示され得る）。なお、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第２主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第１主遊技側の保留が生起したとしても、当該第１主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。また、時間短縮遊技状態においては、第１装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）が停止表示しないよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、７図柄のリーチが発生した場合（「７↓７」）には大当りとなる（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。
【０６４１】
＜ｂ、ｃ：非時間短縮遊技状態＞
　（ｂ）非時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第１装飾図柄と第２装飾図柄と共に「７８７」が停止表示される場合があるよう構成されている（「２３２」も停止表示され得る）。なお、第１装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字＋キャラクタ」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第１主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第２主遊技側の保留が生起したとしても、当該第２主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。なお、非時間短縮遊技状態においては、７図柄のリーチが発生した場合（「７↓７」）にもハズレとなる場合がある、換言すると、第１装飾図柄と第２装飾図柄と共に「７８７」が停止表示され得るよう構成してもよい。なお、本構成は非時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に適用することが好適である。
【０６４２】
　また、（ｃ）非時間短縮遊技状態においては、第１装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）が停止表示し得るよう構成されている。ここで、特殊図柄とは、擬似連続変動の実行時に仮停止する「続」図柄や、スーパーリーチ演出が実行される前に仮停止する「発展」図柄など、確定停止図柄としては停止表示されない図柄となっている。
【０６４３】
　このように構成することによって、時間短縮遊技状態においては、遊技者は当該有利な遊技状態が継続することに注目しているため、第１装飾図柄の停止態様の種類数を少なくしたり、所定の特殊図柄が停止表示しないようにする等、第１装飾図柄の表示態様（表示種類数）をシンプルにする一方、非時間短縮遊技状態においては、大当りとなるまでの過程を楽しませるために、第１装飾図柄の停止態様の種類数を多くしたり、所定の特殊図柄が停止表示し得るようにするなど、第１装飾図柄の表示態様（表示種類数）を多彩にする

ことで、遊技状態によって適切な演出環境を構築することができる。
【０６４４】
　また、同図においては、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とを比較しているが、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで比較してもよいし、変動パターンに関する遊技状態（限定頻度状態Ａと限定頻度状態Ｂ）で比較してもよいし、副制御基板Ｓが制御する演出モード（演出モードＡと演出モードＢ）とで比較してもよい。なお、演出モードで比較する場合などにおいては、図１４１にて前述した演出モードに関する構成（ステージＡ、ステージＢ）と組合せて構成してもよい。より具体的には、同図における非時間短縮遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態としてもよい）における演出モードを図１４１におけるステージＡとし、同図における時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態としてもよい）における演出モードを図１４１におけるステージＢとして、同図の構成と図１４１の構成の双方を採用してもよい。
【０６４５】
　なお、所定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示し得る一方、時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示しないよう構成し、特定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態においても仮停止図柄として停止表示し得るよう構成してもよい。
【０６４６】
　また、主遊技図柄の確定停止を契機として、第１装飾図柄のアニメーションが停止する一方、第１保留表示のアニメーションは停止しないよう構成してもよい。アニメーションとは、第１装飾図柄の場合、揺れ変動等の図柄が動いていることや、図柄を構成する数字における模様が動いていたり、図柄を構成するキャラクタが動作したりしていること等であり、第１保留表示の場合、第１保留表示が回転していることや、第１保留表示における模様が動きを伴っていること等である。なお、第１装飾図柄のアニメーションが停止している期間の一例としては、変動固定時間等が例示できる。なお、第２装飾図柄及び第２保留表示については、変動中であっても変動固定中（停止表示中、変動固定時間中）であっても、アニメーション自体が実行されず、第２装飾図柄は変動表示及び変動固定（停止表示）のみであり、第２保留表示は保留数の表示（加算、減算含む）を行うのみである。
【０６４７】
　また、第１装飾図柄は、すべての図柄が仮停止表示してから再度変動表示して、仮停止表示時とは異なる図柄組合せで停止表示する場合があるが、第２装飾図柄にはそのような場合がないよう構成してもよい。具体例としては、
（１）第１装飾図柄が変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「６６６」が仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→「７７７」が仮停止→揺れ変動→確定停止
（２）第１装飾図柄が変動開始→中図柄が特殊図柄の図柄組合せ「６続６」にて仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「６６６」が仮停止表示→揺れ変動→確定停止
上記のように構成してもよい。（１）及び（２）における第２装飾図柄は、第１装飾図柄の揺れ変動中まで（第１装飾図柄の確定停止直前まで）継続して変動表示し、第１装飾図柄の確定停止と同時に確定停止する。
　このように構成することにより、第１装飾図柄は多彩な演出を実行して遊技を盛り上げる役割を担う一方、第２装飾図柄は遊技の結果を正確に報知することができる。
【０６４８】
　また、第１装飾図柄は、副制御基板Ｓが制御する操作部材（例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等）の操作によって、態様変化し得るが、第２装飾図柄は、副制御基板Ｓが制御する操作部材（例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等）の操作によって、態様変化しない。ここで、態様変化とは、図柄のデザインの一部またはすべてが変更されることや、仮停止している第１装飾図柄が戻って仮停止する場合や、進んで（滑って）仮停止する場合等の変動態様に関する変化、特殊図柄の仮停止表示、第１装飾図柄の変動表示の速度の

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

【０６４９】

次に、図１６８は、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図１２におけるＡ３の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やＡ６の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における各アクション等の実行タイミングを示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図１３に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図１２、図１３に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動ではなく第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図４１や図４５に示すグループ２、グループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【０６５０】

図１６８では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図１６８で示す各アクション等（ａ）～（ｎ２）の詳細な態様は、図１７３～図１７６の（ａ）～（ｎ２）に対応しているため、図１７３～図１７６で詳細を説明する。まず、（ａ）は、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、（ｂ）は、第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション１を実行するタイミングであり、（ｃ）は、変動表示を開始した左列、中列、右列の第１装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、（ｄ）は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第１装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、（ｅ）は、高速変動を実行した左列の第１装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（ｆ）は、左列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行するタイミングであり、（ｇ）は、高速変動を実行した右列の第１装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（ｈ）は、右列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行するタイミングであり、（ｉ）は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（ｊ）は、擬似連図柄が定位置アクション１を実行するタイミングであり、（ｋ）は、中列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行するタイミングであり、（ｌ）は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、（ｍ）は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション２を実行するタイミングであり、（ｎ）は、再変動を開始した左列、中列、右列の第１装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、（ｏ）は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第１装飾図柄が高速変動を実行す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。

【０６５１】

図１６８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）まで大当りＢＧＭ（例えば、決めアクションの演出音）を出力するように構成されている。なお、ステージＢＧＭは再変動（擬似連）を契機としてその内容を切り替えてもよく、例えば、（ａ）～（ｋ）まではステージＢＧＭ１、（ｌ）～（ｕ）まではステージＢＧＭ２又は擬似連専用ＢＧＭ１、（ｚ）～（ｉ２）まではステージＢＧＭ３又は擬似連専用ＢＧＭ２を出力してもよい、もしくは、（ａ）～（ｋ）まではステージＢＧＭ１、（ｌ）～（ｕ）まではステージＢＧＭ２又は擬似連専用ＢＧＭ、（ｚ）～（ｉ２）まではステージＢＧＭ２又は擬似連専用ＢＧＭを出力してもよい。また、（ｊ）や（ｘ）などの擬似連図柄が定位置アクションを行う際には、擬似連図柄表示専用ＢＧＭを出力してもよい。

【０６５２】

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

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

【０６５３】

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

【０６５４】

ＢＧＭ（演出音）については、（ａ３）～（ｄ３）までステージＢＧＭを出力し、（ｄ３）の揺れアクションから所定時間の経過後にステージＢＧＭの出力を停止（出力を０と

する）する。そして、ステージＢＧＭの出力が停止された以降の（ｅ３）、（ｆ３）もステージＢＧＭが出力されていない状態となっている。ここで、ステージＢＧＭの出力を停止（出力を０とする）するタイミングは、（ｄ３）よりも後のタイミング且つ（ｅ３）よりも前のタイミングであることが好適であるが、（ｅ３）のタイミングと同じタイミングとしてもよい。

【０６５５】

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

【０６５６】

まず、非時間短縮遊技状態において第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ１秒実行する。その後、定位置アクション１をＴ１秒、揺れアクションをＹ１秒、変動開始時アクション２をＨ４秒、定位置アクション２をＴ４秒、揺れアクションをＹ３秒、テンパイアクション１をＴＰ１秒、揺れアクション１をＹ４秒、変動開始時アクション３をＨ７秒、定位置アクション３をＴ７秒、揺れアクションをＹ６秒、テンパイアクション２をＴＰ３秒、揺れアクション２をＹ７秒、決めアクションをＫ１秒実行する。決めアクションの後は左列の第１装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ２秒、定位置アクション１をＴ２秒、揺れアクションをＹ２秒、変動開始時アクション２をＨ５秒、定位置アクション２をＴ５秒、テンパイアクション１をＴＰ２秒、揺れアクション１をＹ５秒、変動開始時アクション３をＨ８秒、定位置アクション３をＴ８秒、テンパイアクション２をＴＰ４秒、揺れアクション２をＹ８秒、決めアクションをＫ２秒実行する。決めアクションの後は右列の第１装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ３秒、定位置アクション１をＴ３秒、変動開始時アクション２をＨ６秒、定位置アクション２をＴ６秒、変動開始時アクション３をＨ９秒、定位置アクション３をＴ９秒、決めアクションをＫ３秒実行する。決めアクションの後は中列の第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１７０に示す当り場合の中列の定位置アクション３を実行しないように構成している。

【０６５７】

また、暫定表示態様として１回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション１のタイミング、その後の２回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション２のタイミングで表示される。その際、特殊図柄は、定位置アクションを実行して表示してもよい。そして、図８３で示す群予告は、左列及び右列のテンパイアクション２の実行後であって揺れアクション２の実行中の所定のタイミング（例えば、Ｙ７秒の中間よりも前半のタイミング）で所定時間実行されるが、左列及び右列のテンパイアクション１の実行後であって揺れアクション１の実行中では実行されないように構成されている。また、図８７で示す保留変化演出は、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクション１の実行後であって左列の第１装飾図

柄の定位置アクション１までの間（変化タイミング１）、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクション２の実行後であって左列の第１装飾図柄の定位置アクション２までの間（変化タイミング２）、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクション３の実行後であって左列の第１装飾図柄の定位置アクション３までの間（変化タイミング３）に実行可能とされており、変化タイミング１～３の全てのタイミングで保留変化演出を実行してもよいし、いずれか１のタイミングまたはタイミング１～３のうち２のタイミングで保留変化演出を実行してもよい。

【０６５８】

図１７０の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

（１）変動開始時アクションＨ秒（Ｈ１～Ｈ９秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（１－１）左列の変動開始時アクションＨ秒（Ｈ１、Ｈ４、Ｈ７秒のいずれか１つ）＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（１－２）右列の変動開始時アクションＨ秒（Ｈ２、Ｈ５、Ｈ８秒のいずれか１つ）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（２）定位置アクションＴ秒（Ｔ１～Ｔ９秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（２－１）左列の定位置アクションＴ秒（Ｔ１、Ｔ４、Ｔ７秒のいずれか１つ）＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（２－２）右列の定位置アクションＴ秒（Ｔ２、Ｔ５、Ｔ８秒のいずれか１つ）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（３）テンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ１～ＴＰ４秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（３－１）左列のテンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ１、ＴＰ３秒のいずれか１つ）＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（３－２）右列のテンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ２、ＴＰ４秒のいずれか１つ）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（４）決めアクションＫ秒（Ｋ１～Ｋ３秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（４－１）左列の決めアクションＫ１秒＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（４－２）右列の決めアクションＫ２秒＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（５）変動開始時アクションの合計時間（Ｈ１～Ｈ９秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ１～Ｙ８秒の合計時間）

（５－１）左列の変動開始時アクションの合計時間（Ｈ１、Ｈ４、Ｈ７秒の合計時間）＜左列の揺れアクションの合計時間（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒の合計時間）

（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）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
（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。

【０６５９】

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

【０６６０】

まず、非時間短縮遊技状態において第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ１秒実行する。その後、定位置アクション１をＴ１秒、揺れアクションをＹ１秒、変動開始時アクション２をＨ４秒、定位置アクション２をＴ４秒、揺れアクションをＹ３秒、テンパイアクション１をＴＰ１秒、揺れアクション１をＹ４秒、変動開始時アクション３をＨ７秒、定位置アクション３をＴ７秒、揺れアクションをＹ６秒、テンパイアクション２

をＴＰ３秒、揺れアクション２をＹ７秒実行する。揺れアクション２の後は左列の第１装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ２秒、定位置アクション１をＴ２秒、揺れアクションをＹ２秒、変動開始時アクション２をＨ５秒、定位置アクション２をＴ５秒、テンパイアクション１をＴＰ２秒、揺れアクション１をＹ５秒、変動開始時アクション３をＨ８秒、定位置アクション３をＴ８秒、テンパイアクション２をＴＰ４秒、揺れアクション２をＹ８秒実行する。揺れアクション２の後は右列の第１装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ３秒、定位置アクション１をＴ３秒、変動開始時アクション２をＨ６秒、定位置アクション２をＴ６秒、変動開始時アクション３をＨ９秒実行する。そして、左列と右列の揺れ変動に合わせて中列の第１装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図１７０に示す当り場合の中列の定位置アクション３、左列、中列、右列の第１装飾図柄の決めアクションを実行しないように構成している。

【０６６１】

図１７１の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

（１）変動開始時アクションＨ秒（Ｈ１～Ｈ９秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（１－１）左列の変動開始時アクションＨ秒（Ｈ１、Ｈ４、Ｈ７秒のいずれか１つ）＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（１－２）右列の変動開始時アクションＨ秒（Ｈ２、Ｈ５、Ｈ８秒のいずれか１つ）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（２）定位置アクションＴ秒（Ｔ１～Ｔ８秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（２－１）左列の定位置アクションＴ秒（Ｔ１、Ｔ４、Ｔ７秒のいずれか１つ）＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（２－２）右列の定位置アクションＴ秒（Ｔ２、Ｔ５、Ｔ８秒のいずれか１つ）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（３）テンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ１～ＴＰ４秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）

（３－１）左列のテンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ１、ＴＰ３秒のいずれか１つ）＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒のいずれか１つ）

（３－２）右列のテンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ２、ＴＰ４秒のいずれか１つ）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）

（４）変動開始時アクションの合計時間（Ｈ１～Ｈ９秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（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）
（８－２）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）
（９）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）
（９－１）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）
（９－２）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）
（１０）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～Ｔ８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）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ１～Ｙ８秒の合計時間）
（１０－１）左列の変動開始時アクションの合計時間（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）＜左列の揺れアクションの合計時間（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７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（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）＜右列の揺れアクションの合計時間（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒の合計時間）
（１１）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～Ｔ８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）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ１～Ｙ８秒のいずれか１つ）
（１１－１）左列の変動開始時アクションの合計時間（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）＜右列の揺れアクションＹ秒（Ｙ２、Ｙ５、Ｙ８秒のいずれか１つ）
（１２）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
（１３）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
（１４）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
（１５）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
（１６）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～Ｔ８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）＞変動固定時間
（１７）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～Ｔ８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）＞変動固定時間
（１８）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～Ｔ８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）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ１、Ｙ３、Ｙ４、Ｙ６、Ｙ７秒の合計時間）
（１９）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～Ｔ８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）＜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（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（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～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。

【０６６２】

次に、図１７２は、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動（例えば、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動、リーチ変動）における左・右・中列の第１装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。また、図１７２は、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第１装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成されており、これら２つの図柄変動は、時系列的に繋がっている前後の図柄変動である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動ではなく第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動であってもよい。また、通常の図柄変動、リーチ変動を対象とする場合、図１２に示すａ１～ａ４の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。

【０６６３】

まず、通常の図柄変動における左列の第１装飾図柄は、変動開始時アクションをＨ１秒、定位置アクションをＴ１秒、揺れアクションをＹ１秒実行する。その後、左列の第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第１装飾図柄は、変動開始時アクションをＨ２秒、定位置アクションをＴ２秒、揺れアクションをＹ２秒実行する。その後、右列の第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第１装飾図柄は、変動開始時アクションをＨ３秒、定位置アクションをＴ３秒、揺れアクションをＹ３秒実行する。その後、中列の第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは、図１７０及び図１７１における定位置アクションとは異なる態様の定位置アクションを行ってもよい（例えば、図１７０及び図１７１における仮停止時の定位置アクションは第１装飾図柄が跳ねるようなアクションであり、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは第１装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するようなアクションまでも行うアクションである）。なお、図１７２のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第１装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図１７０の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動

や当りのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。また、図１７２のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第１装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図１７１のハズレのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やハズレのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。さらに、図１７２で示すリーチ変動は、図４１や図４５に示すグループ２やグループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留としてもよい。この場合、図１７２のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第１装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図１７２の当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成される。つまり、図１７２のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図１７２のリーチ変動に繋がることに限らず、図１７２のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図１７０の当りのリーチ変動や図１７１のハズレのリーチ変動に繋がるように構成してもよい。

【０６６４】

図１７２の通常の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

（１）変動開始時アクションＨ秒（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。

【０６６５】

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Ｋ１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Ｈ５秒、定位置アクションをＴ５秒、テンパイアクションをＴＰ２秒、揺れアクションをＹ６秒、決めアクションをＫ２秒実行する。決めアクションの後は右列の第１装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第１装飾図柄は、左列および右列の第１装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションをＨ６秒、決めアクションをＫ３秒実行する。決めアクションの後は中列の第１装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、このリーチ変動は、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動ではなく第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動であってもよい。このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第１装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミング）している。このように左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させることにより、変動開始時のタイミングにおいて、遊技者に特定の図柄変動が開始した可能性があることを示唆することができるとともに、遊技者に大当りの期待度を報知することができる。ここで、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させる場合の変動開始時アクションの態様と、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを同一とする場合の変動開始時アクションの態様とを、異なる態様としても良い（例えば、実行タイミングを相違させる場合は第１装飾図柄が縦方向に震えるようなアクションとし、実行タイミングを同一とする場合は第１装飾図柄が横方向に震えるようなアクションとする）。なお、このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第１装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミングで実行）している例を示したが、通常の図柄変動で示したように、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一であってもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第１装飾図柄が定位置アクションを実行しない例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合は、中列の第１装飾図柄が定位置アクションを実行して中列の第１装飾図柄を停止表示させてもよい。ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合の中列の第１装飾図柄が定位置アクションの態様は、図１７０で示した定位置アクション３の態様と同じ定位置アクションの態様を実行してもよいし、異なる定位置アクションの態様を実行してもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合について例示した

が、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象としてもよく、その場合、図１７０に示す当りのリーチ変動の場合のように中列の定位置アクション３を実行しないように構成するのが好適である。

【０６６６】

また、図１７２の特定の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

（１）変動開始時アクションＨ秒（Ｈ４～Ｈ６秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（１－１）左列の変動開始時アクションＨ４秒＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ４、Ｙ５秒のいずれか１つ）

（１－２）右列の変動開始時アクションＨ５秒＜右列の揺れアクションＹ６秒

（２）定位置アクションＴ秒（Ｔ４、Ｔ５秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（２－１）左列の定位置アクションＴ４秒＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ４、Ｙ５秒のいずれか１つ）

（２－２）右列の定位置アクションＴ５秒＜右列の揺れアクションＹ６秒

（３）テンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ１、ＴＰ２秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（３－１）左列のテンパイアクションＴＰ１秒＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ４、Ｙ５秒のいずれか１つ）

（３－２）右列のテンパイアクションＴＰ２秒＜右列の揺れアクションＹ６秒

（４）決めアクションＫ秒（Ｋ１～Ｋ３秒のいずれか１つ）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（４－１）左列の決めアクションＫ１秒＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ４、Ｙ５秒のいずれか１つ）

（４－２）右列の決めアクションＫ２秒＜右列の揺れアクションＹ６秒

（５）変動開始時アクションの合計時間（Ｈ４～Ｈ６秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ４～Ｙ６秒の合計時間）

（５－１）左列の変動開始時アクションＨ４秒＜左列の揺れアクションの合計時間（Ｙ４、Ｙ５秒の合計時間）

（６）定位置アクションの合計時間（Ｔ４～Ｔ５秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ４～Ｙ６秒の合計時間）

（７）テンパイアクションの合計時間（ＴＰ１、ＴＰ２秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ４～Ｙ６秒の合計時間）

（８）決めアクションの合計時間（Ｋ１～Ｋ３秒の合計時間）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒の合計時間）（９）変動開始時アクションの合計時間（Ｈ４～Ｈ６秒の合計時間）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（１０）定位置アクションの合計時間（Ｔ４、Ｔ５秒の合計時間）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（１１）テンパイアクションの合計時間（ＴＰ１、ＴＰ２秒の合計時間）＜揺れアクションＹ秒（Ｙ４～Ｙ６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（Ｙ４～Ｙ６秒のいずれか１つ）

（１３）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）＜揺れアクションの合計時間（Ｙ４～Ｙ６秒の合計時間）

（１３－１）左列の変動開始時アクションＨ４秒＋左列の定位置アクションＴ４秒＋左列のテンパイアクションＴＰ１秒＋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（Ｙ４、Ｙ５秒の合計時間）

（１３－２）右列の変動開始時アクションＨ５秒＋右列の定位置アクションＴ５秒＋右列のテンパイアクションＴＰ２秒＋左列の決めアクションＫ２秒＜右列の揺れアクションＹ６秒
（１４）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～Ｙ６秒のいずれか１つ）
（１４－１）左列の変動開始時アクションＨ４秒＋左列の定位置アクションＴ４秒＋左列のテンパイアクションＴＰ１秒＋左列の決めアクションＫ１秒＜左列の揺れアクションＹ秒（Ｙ４、Ｙ５秒のいずれか１つ）
（１５）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
（１６）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
（１７）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
（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（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。

【０６６７】

次に、図１７３は、（ａ）ハズレ図柄の確定停止から（ｌ）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１７３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）～（ｌ）を示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図１３に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図１２、図１３に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動ではなく第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図４１や図４５に示すグループ２、グループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【０６６８】

（ａ）は、非時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の保留が４、第２主遊技側の保留が０であり、演出表示装置ＳＧに第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄と第２

装飾図柄とがハズレ図柄である「７１１」で確定停止していることを示している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第２装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第１主遊技側の第１保留表示が４個表示され、第２主遊技側の第１保留表示はされていない。また、第１主遊技側の第２保留表示が「４」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示されている。

【０６６９】

（ｂ）は、第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像（例えば、図中の白い丸の画像オブジェクト）が表示され、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション１を示している。今回の図柄変動の変動態様は、擬似連を２回伴う図柄変動であって、リーチ演出（ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出）となってから「７７７」の大当り図柄を表示する変動態様であり、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が変動表示を開始する際に変動開始時アクション１を実行する。この変動開始時アクション１は、第１主遊技図柄の変動表示が開始された直後（例えば、０．１秒後）のタイミングで、（ａ）で示したハズレ図柄の確定停止している際の左列、中列、右列の第１装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第１装飾図柄が変動開始時アクション１を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション１を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。

【０６７０】

（ｃ）は、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が変動表示を開始した後の左列、中列、右列の第１装飾図柄の加速変動を示している。第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション１を実行した後、拡大された第１装飾図柄は、確定停止していた際の第１装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第１装飾図柄の変動開始から所定時間（例えば、１秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

【０６７１】

（ｄ）は、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第１装飾図柄の高速変動を示している。第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の変動開始から所定時間（例えば、１秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【０６７２】

（ｅ）は、高速変動を実行した後の左列の第１装飾図柄の減速変動を示している。第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第１装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第１装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６７３】

（ｆ）は、減速変動を実行しながら左列の「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション１を実行することを示している。この定位置アクション１は、（ａ）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第１装飾図柄、（ｂ）で示した変動開始時アクション１の第１装飾図柄よりも第１装飾図柄を拡大するとともに、（ｂ）で示した変動開始時アクション１の第１装飾図柄よりも下側の位置で第１装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すようなア

クションを例示する。また、この定位置アクションとは、異なる定位置アクションの態様として、第１装飾図柄の種類（例えば、第１要素+第２要素の種類、第１要素の種類、第２要素の種類）に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。この場合、左列で示した第１要素がヒヨコであればヒヨコが両手を振る定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行している状態において、中列、右列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６７４】

（ｇ）は、左列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第１装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第１装飾図柄は、定位置アクション１を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第１装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第１装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第１装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６７５】

（ｈ）は、左列の第１装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「７」の数字＋ライオンのキャラクタの第１装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション１を実行することを示している。この定位置アクション１は、左列の第１装飾図柄が実行した定位置アクション１と同じでもよいし、異なっていてもよい。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。

【０６７６】

（ｉ）は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。右列の第１装飾図柄は、定位置アクション１を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。そして、左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が、左列と右列の第１装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６７７】

（ｊ）は、擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が定位置アクション１を実行することを示している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション１を実行する。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第１装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション１を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

【０６７８】

（ｋ）は、中列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第１装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第１装飾図柄は、中列の第１装

飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション１を実行するように構成されている。なお、本実施例では、（ｊ）の擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が定位置アクション１を実行し、（ｋ）の中列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行した後に、（ｌ）の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、（ｊ）の擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が定位置アクション１を実行した後に、（１）（ｋ）の中列の第１装飾図柄が定位置アクション１を実行せずに、中列の第１装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態（第１装飾図柄が仮停止していない状態）で（ｌ）の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、（２）擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第１装飾図柄における仮停止候補の１つとして設定し、第１装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい（例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、１→２→・・・→７→８→１→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第１装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、１→２→・・・→７→８→ＮＥＸＴ→１→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第１装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい）。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図１７３における擬似連図柄に限らず、図１７５における擬似連図柄や、その他の擬似連図柄に関する記載（図２０等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させる定位置アクション１を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図２０等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【０６７９】

（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）。

【０６８０】

次に、図１７４は、図１７３に続く状態であって、（ｍ）変動開始時アクション２から（ｘ）擬似連図柄の定位置アクション２までのイメージ図である。まず、（ｍ）は、第１装飾図柄の１回目の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション２を示している。第１装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション２を実行する。この変動開始時アクション２は、再変動が開始された直後（例えば、０．１秒後）のタイミングで

、（ｋ）で示した左列、中列、右列の第１装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第１装飾図柄が変動開始時アクション２を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション２を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第１装飾図柄の１回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション２を実行する例を示したが、第１装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション２を実行しなくてもよい。

【０６８１】

（ｎ）は、第１装飾図柄が１回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右列の第１装飾図柄の加速変動を示している。第１装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション２を実行した後、拡大された第１装飾図柄は、確定停止していた際の第１装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。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。

【０６８２】

（ｏ）は、第１装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第１装飾図柄の高速変動を示している。第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、１秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【０６８３】

（ｐ）は、高速変動を実行した後の左列の第１装飾図柄の減速変動を示している。第１装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第１装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。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。

【０６８４】

（ｑ）は、減速変動を実行しながら左列の「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション２を実行することを示している。この定位置アクション２は、（ａ）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第１装飾図柄、（ｂ）で示した変動開始時アクション１の第１装飾図柄よりも第１装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第１装飾図柄が定位置アクション２を実行している状態において、中列、右列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６８５】

（ｒ）は、左列の第１装飾図柄が定位置アクション２を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第１装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第１装飾図柄は、定位置アクション２を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第１装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第１装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第１装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６８６】

（ｓ）は、左列の第１装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション２を実行することを示している。この定位置アクション２は、左列の第１装飾図柄が実行した定位置アクション２と同じでもよいし、異なっていてもよい。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。
【０６８７】
（ｔ）は、右列の第１装飾図柄の定位置アクション２を実行した後の状態を示している。右列の第１装飾図柄の定位置アクション２を実行した後、右列の第１装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第１装飾図柄は、同じ「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が表示されている。この際、右列の第１装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。
【０６８８】
（ｕ）は、左列の第１装飾図柄および右列の第１装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション１を示している。（ｔ）において、左列と右列に、同じ「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が表示された後、左列の第１装飾図柄および右列の第１装飾図柄においてテンパイアクション１を実行するように構成されている。このテンパイアクション１は、第１装飾図柄の第１要素としてのヒヨコのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第１装飾図柄の種類（例えば、第１要素＋第２要素の種類、第１要素の種類、第２要素の種類のいずれか）に対応するアクションを実行する定位置アクションを例示する。この例の場合、第１要素がヒヨコであるので、ヒヨコの上下にある殻を吹き飛ばすアクションを実行するようになっているが、第１要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行するようになっている。なお、左列、右列の第１装飾図柄がテンパイアクション１を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第１装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させるテンパイアクション１を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第１装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。
【０６８９】
（ｖ）は、左列の第１装飾図柄および右列の第１装飾図柄において実行する揺れアクション１を示している。この揺れアクション１は、（ｕ）のテンパイアクション１が実行された後、左列および右列の第１装飾図柄の第１要素としてのヒヨコのキャラクタと第２要素としての「１」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。なお、（ｕ）のテンパイアクション１が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に（ｖ）の揺れアクション１を実行するように構成されているが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中に擬似連図柄を仮停止させても良く、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中においてもノーマルリーチ演出中と同様に揺れアクションを行ってもよい。ここで、このスーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション１とは異なるように構成されていることが好適である。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション１と比較して、第１装飾図柄が小さい、第１要素を消去して第２要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（１回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されていることが好適である。
【０６９０】
（ｗ）は、擬似連図柄が減速変動を実行していることを示している。左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが揺れアクションを実行した状態で、擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が、左列と右列の第１装飾図柄を覆い隠すように減速変動するように構成されている。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。
【０６９１】
（ｘ）は、擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が定位置アクション２を実行することを示

している。減速変動して低速で変動表示されている擬似連図柄は、液晶画面略中央にて仮停止する。その仮停止のタイミングで、擬似連図柄は、中列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション２を実行する。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行しており、中列の第１装飾図柄は、擬似連図柄が定位置アクション２を実行する時に、仮停止および定位置アクションを実行しないように構成されている。

【０６９２】

次に、図１７５は、図１７３、図１７４に続く状態であって、（ｙ）中列の第１装飾図柄の定位置アクション２から（ｊ２）揺れアクション２までのイメージ図である。まず、（ｙ）は、中列の第１装飾図柄が定位置アクション２を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「７」の数字＋ライオンのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第１装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第１装飾図柄は、中列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション２を実行するように構成されている。なお、本実施例では、（ｘ）の擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が定位置アクション２を実行し、（ｙ）の中列の第１装飾図柄が定位置アクション２を実行した後に、（ｚ）の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、（ｘ）の擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が定位置アクション２を実行した後に、（１）（ｙ）の中列の第１装飾図柄が定位置アクション２を実行せずに、中列の第１装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態（第１装飾図柄が仮停止していない状態）で（ｚ）の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、（２）擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第１装飾図柄における仮停止候補の１つとして設定し、第１装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい（例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、１→２→・・・→７→８→１→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第１装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、１→２→・・・→７→８→ＮＥＸＴ→１→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第１装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい）。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図１７３における擬似連図柄や図１７５における擬似連図柄に限らず、その他の擬似連図柄に関する記載（図２０等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させる定位置アクション２を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図２０等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【０６９３】

（ｚ）は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動（擬似連）が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動（擬似連）を開始したり、専用アクション（擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど）が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第１装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、（ｚ）の擬似連図柄の再変動を実行し、（ａ２）の左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクション３を実行した後に、（ｂ２）の左列、中列、右列の第１装飾図柄の加速変動を経由して、（ｃ２）の左列、中列、右列の第１装

飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、（ｚ）の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、（ａ２）の左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクション３、および、（ｂ２）の左列、中列、右列の第１装飾図柄の加速変動を実行せずに、（ｃ２）の左列、中列、右列の第１装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい（この場合、（ｎ）の左列、中列、右列の第１装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である）。

【０６９４】

（ａ２）は、第１装飾図柄が２回目の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション３を示している。第１装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション３を実行する。この変動開始時アクション３は、再変動が開始された直後（例えば、０．１秒後）のタイミングで、（ｙ）で示した左列、中列、右列の第１装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第１装飾図柄が変動開始時アクション３を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション３を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第１装飾図柄の２回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション３を実行する例を示したが、第１装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション３を実行しなくてもよい。

【０６９５】

（ｂ２）は、第１装飾図柄が１回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右列の第１装飾図柄の加速変動を示している。第１装飾図柄が再変動を開始する際の変動開始時アクション３を実行した後、拡大された第１装飾図柄は、確定停止していた際の第１装飾図柄の大きさに縮小され、その後、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、第１装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、１秒）が経過するまで加速変動を実行するように構成されている。

【０６９６】

（ｃ２）は、第１装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第１装飾図柄の高速変動を示している。第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の加速変動を開始した後であって、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、１秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【０６９７】

（ｄ２）は、高速変動を実行した後の左列の第１装飾図柄の減速変動を示している。第１装飾図柄の高速変動を実行した後に、左列の第１装飾図柄を視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第１装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列、右列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０６９８】

（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。

【０６９９】

（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。

【０７００】

（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、異なっていてもよい。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。

【０７０１】

（ｈ２）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。

【０７０２】

（ｉ２）は、左列の第１装飾図柄および右列の第１装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション２を示している。（ｈ２）において、左列と右列に、同じ「７」の数字＋ライオンのキャラクタの第１装飾図柄が表示された後、左列の第１装飾図柄および右列の第１装飾図柄においてテンパイアクション２を実行するように構成されている。このテンパイアクション２は、第１装飾図柄の第１要素としてのライオンのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを例示する。なお、左列、右列の第１装飾図柄がテンパイアクション２を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第１装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させるテンパイアクション２を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第１装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０７０３】

（ｊ２）は、左列の第１装飾図柄および右列の第１装飾図柄において実行する揺れアクション２を示している。この揺れアクション２は、（ｉ２）のテンパイアクション２が実行された後、左列および右列の第１装飾図柄の第１要素としてのライオンのキャラクタと第２要素としての「７」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、（ｉ２）のテンパイアクション２が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行するように構成されており、このノーマルリーチ演出中に（ｊ２）の揺れアクション２を実行し、その後、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展するように構成されている。ここで、（ｉ２）のテンパイアクション２が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に（ｊ２）の揺れアクション２を実行するようにしたが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。また、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出またはバトルリーチ演出に発展せずに、ノーマルリーチ演出を継続してもよい。なお、中列の第１装飾図柄は高速変動を実行している。

【０７０４】

次に、図１７６は、図１７３、図１７４、図１７５に続く状態であって、（ｋ２）中列

の第１装飾図柄の定位置アクション３から（ｎ２）確定停止までのイメージ図である。まず、（ｋ２）は、（ｊ２）で左列と右列の第１装飾図柄が揺れアクション２を実行している状態において、中列の第１装飾図柄が定位置アクション３を実行することを示している。左列と右列の第１装飾図柄がテンパイした状態であって、揺れアクション２を実行している状態において、中列に「７」の数字＋ライオンのキャラクタの第１装飾図柄が減速変動し、その後、仮停止される。この中列の第１装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第１装飾図柄は、中列の第１装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション３を実行するように構成されている。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第１装飾図柄を縮小させる定位置アクション３を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第１装飾図柄が定位置アクション３を実行する例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合は、中列の第１装飾図柄が定位置アクション３を実行せずに中列の第１装飾図柄である「７」を停止表示させてもよい。このように構成することにより、ノーマルリーチ演出で大当りになる場合、中列の第１装飾図柄の定位置アクションを実行せず、いきなり大当り図柄が停止表示するため、遊技者の意表をつく演出を実行することが可能となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第１装飾図柄が定位置アクション３を実行する例を示したが、中列の定位置アクション３を実行しないように構成してもよい。例えば、通常背景であるかリーチ背景（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る場合、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）の図柄変動では、スーパーリーチ背景のため、定位置アクションを実行しないようになっている。そして、大当り図柄が停止表示されるとスーパーリーチ背景から通常背景に背景が変更され、その後、第１装飾図柄は揺れ変動（揺れアクション）を実行するように構成されている。このようにスーパーリーチ演出中に定位置アクションを実行しないように構成することで、定位置アクションで邪魔されることなくスーパーリーチ演出を遊技者に見せることができる。

【０７０５】

（ｌ２）は、リーチ演出とともに左列、右列の第１装飾図柄の揺れアクション２の実行中に中列の第１装飾図柄が定位置アクション３を伴って仮停止した後、大当り図柄が表示され、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）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、（ｋ２）の中列の第１装飾図柄の定位置アクション３を実行した後に、スーパーリーチ演出を終了させ、左列、中列、右列の第１装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（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）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、（ｋ２）の中列の第１装飾図柄の定位置アクション３を実行せずにスーパーリーチ演出を終了させ（スーパーリーチ演出の表示画面から通常背景の表示画面へと切り替え）、左列、中列、右列の第１装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（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。

【０７０６】

（ｍ２）は、決めアクションの後に大当り図柄が表示された状態で揺れ変動（揺れアクション）を実行することを示している。揺れ変動（揺れアクション）は、確定停止のタイミングまで所定時間（例えば、１秒）実行される。そして、（ｎ２）は、大当り図柄が確定停止した状態を示している。確定停止は、変動固定時間が示す時間に亘って第１装飾図柄を確定停止させるように構成されている。

【０７０７】

また、図１７３の（ｉ）～図１７４の（ｍ）で説明したように、左列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止し、右列に「７」の数字＋ライオンのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が再変動する際には、左列、中列、右列の第１装飾図柄が変動開始時アクションを実行するように構成されているが、変動開始時アクションを実行しないように構成してもよい。この場合、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が再変動を開始した際には、既に、左列、中列、右列の第１装飾図柄は高速変動を実行するように構成される。このように構成することで、再変動のタイミングが分かりにくい擬似連の図柄変動において、最初の変動開始時アクション（図１７３の変動開始時アクション１）のみを強調することができるため、遊技者が容易に特定の図柄変動であることを認識することができる。なお、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止しない図１３５や図１３６に示す擬似連であってもよい。

【０７０８】

また、図１７３の（ｉ）～図１７４の（ｍ）で説明したように、左列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止し、右列に「７」の数字＋ライオンのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「ＮＥＸＴ」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が再変動した後に、左列、中列、右列の第１装飾図柄は変動開始時アクションを実行する。この場合、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」が再変動を開始した後であって、擬似連図柄が高速変動となり非透過状態になった後、左列、中列、右列の第１装飾図柄が変動開始時アクション２を実行する。このように構成することで、擬似連の図柄変動については、実行された変動開始時アクションの実行回数により、当り期待度を異ならせる（擬似連の実行回数が２回よりも３回の方が当り期待度が高い）ことができる。なお、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「ＮＥＸＴ」の背後の中列に「１」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第１装飾図柄が仮停止しない図１３５や図１３６に示す擬似連であってもよい。この場合は、左列および右列の２つの第１装飾図柄で変動開始時アクションを実行してもよいし、左列および右列の第１装飾図柄と擬似連図柄との３つの図柄（２つの第１装飾図柄と１つの特殊図柄）で変動開始時アクションを実行してもよいし、擬似連図柄のみで変動開始時アクションを実行してもよい。

【０７０９】

なお、擬似連図柄を用いて擬似連する変動の場合において、第１装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第１装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン｛図１７４の（ｑ）定位置アクション２からの（ｕ）テンパイアクション１を経由して（ｗ）で示す左列と右列の第１装飾図柄の揺れアクション｝と、第１装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第１装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン｛図１７３（ｆ）定位置アクション１からの（ｉ）で示す左列と右列の第１装飾図柄の揺れアクション｝とが異なるよう構成されている。ここで、所定の動作に係る動作パターンとは、所定の動作の種類数及び／又は組み合わせでもよい。所定の動作の種類数としては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの３種類であり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図１７３（ｉ）で示す揺れアクションの２種類であり、第１装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第１装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（３種類）と、第１装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第１装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（２種類）とが異なるよう構成されている。また、所定の動作の組み合わせとしては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせであり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図１７３（ｉ）で示す揺れアクションの組み合わせであり、第１装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第１装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせ）と、第１装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第１装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、揺れアクションの組み合わせ）とが異なるよう構成されている。このように構成することで、擬似連演出といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第１装飾図柄の仮停止の態様）に応じて、第１装飾図柄のアクションの時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様的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。

【０７１０】

次に、図１７７は、（ａ３）非時間短縮遊技状態において第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から（ｆ３）２回目の揺れアクションまでの表示と、（ａ４）大当り終了デモから（ｆ４）２回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

【０７１１】

（ａ３）は、非時間短縮遊技状態にて、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とがハズレ図柄である「７１１」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第１装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第２装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第１主遊技側の第１保留表示も第２主遊技側の第１保留表示もされていない。また、第１主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示されており、すなわち（ａ３）以降、第１装飾図柄が確定停止し、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、（ａ３）として、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミング（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後のタイミング）を例示したが、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当りの終了後に第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況において、大当り図柄として「７７７」等が表示されたタイミングであってもよい。また、非時間短縮遊技状態において第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第２主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであっても

よいし、時間短縮遊技状態において第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第２主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。

【０７１２】

（ｂ３）は、変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、５秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。音量調整画面表示及び光量調整画面表示について、図１２７で説明したとおりであり、図１７７では、音量調整画面表示及び光量調整画面表示を同時に実行する点および所定時間で音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去される点で相違している。なお、変動待機状態であれば、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、５秒）が経過することを条件に音量調整画面表示及び光量調整画面表示を再度実行するように構成してもよい。また、音量調整画面表示及び光量調整画面表示は、図１７７の（ｄ３）の変動待機状態中の１回目の揺れアクション、図１７７の（ｅ３）の待機中ムービーよりも先のタイミングで、遊技者の十字ボタンＳＢ‐２の操作を必要とせずに自動的｛変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、５秒）が経過することにより｝に表示可能となっている。

【０７１３】

（ｃ３）は、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、１０秒）が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。なお、待機中ムービーが表示されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、待機中ムービーが表示されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。その他、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、１０秒）が経過した以降の変動待機状態であれば、新たな変動が開始されるまでは音量調整画面表示及び光量調整画面表示を継続し、新たな変動が開始されると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるよう構成しても良い。

【０７１４】

（ｄ３）は、変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、２０秒）が経過すると、変動待機状態中の１回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、１０秒）実行する。この変動待機状態中の１回目の揺れアクションは、第１装飾図柄は確定停止している状態であって、第１装飾図柄の第１要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の１回目の揺れアクションは、第１装飾図柄の第１要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション１や揺れアクション２と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、２０秒）が経過することを条件に変動待機状態中の１回目の揺れアクションを実行していたが、変動待機状態において音量調整又は光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、２０秒）が経過することを条件に変動待機状態中の１回目の揺れアクションを実行するように構成してもよい。また、このようにする場合、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、１５秒、もしくは、変動待機状態中の１回目の揺れアクションが開始する時間と同じ２０秒）が経過した際に、第２要素としての数字が消去され、第１要素としてのキャラクタのみが表示されてもよく、このように構成することで、変動待機状態中の１回目の揺れアクションが、キャラクタのみを

表示した状態で揺れ動作を行うようになる。なお、この変動待機状態中の１回目の揺れアクションを（ｎ）の音量調整画面表示及び光量調整画面表示の実行前に行ってもよいが、いずれのタイミングで揺れアクションを開始したとしても、この揺れアクションが実行されている最中にも音量調整及び光量調整の設定が可能であり、且つ、音量調整又は光量調整を設定したとしても、この揺れアクションは終了せず継続する。また、変動待機状態中の１回目の揺れアクションは、図１７７の（ｅ３）の待機中ムービーよりも先のタイミングで開始可能なアクションである。

【０７１５】

（ｅ３）は、変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、２４２秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。この待機中ムービーは、図１７７に示す通り、変動待機状態中の１回目の揺れアクションの後に実行され、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第２装飾図柄と、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「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、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関係する情報表示との大小関係は、第２装飾図柄＞第１主遊技側の第２保留表示＝第２主遊技側の第２保留表示＞待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタに関係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係する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関係する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【０７１６】

図１７７の（ｅ３）の待機中ムービーには、第２装飾図柄と、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「１」や「７」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

（１）第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第２装飾図柄と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「１」や「７」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）が表示され、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示は表示されない。

（２）第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「１」や「７

」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）が表示され、第２装飾図柄は表示されない。
（３）第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「１」や「７」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）が表示され、第２装飾図柄と、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示は表示されない。
【０７１７】
（ｆ３）は、変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、３００秒）が経過すると、変動待機状態中の２回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機中ムービーの表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、１０秒）実行する。この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、第１装飾図柄は確定停止している状態であって、第１装飾図柄の第１要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、変動待機状態中の１回目の揺れアクション同様、第１装飾図柄の第１要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション１や揺れアクション２と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、２４２秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、１０秒）だけ実行するようにしたが、次回（２回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（ａ３）→（ｂ３）→（ｃ３）→（ｄ３）→（ｅ３）の１回目の待機中ムービー→（ｆ３）の２回目の揺れアクション→２回目の待機中ムービー→３回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、前述したように、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、１５秒、もしくは、変動待機状態中の１回目の揺れアクションが開始する時間と同じ２０秒）が経過した際に、第２要素としての数字が消去され、第１要素としてのキャラクタのみが表示されるよう構成した場合において、待機中ムービーの終了直後から２回目の揺れアクションを開始する際には、２回目の待機中ムービーの終了直後から第１要素のみの第１装飾図柄の表示態様としてもよいが、２回目の待機中ムービーの終了直後から再度、第１要素と第２要素とからなる第１装飾図柄の表示態様に戻してもよい。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。なお、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。
【０７１８】
（ａ４）は、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当りの終了後に第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況である時間短縮遊技状態において、大当り図柄として「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。

【０７１９】

（ｂ４）は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、５秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。図示はしないが、（ｂ３）のハズレ図柄の表示の第１装飾図柄および第２装飾図柄の「７１１」が、大当り図柄の表示の第１装飾図柄および第２装飾図柄の「７７７」となることで相違している。

【０７２０】

（ｃ４）は、図示は省略するが、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、１０秒）が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去されるように構成されている。図示はしないが、（ｃ３）のハズレ図柄の表示の第１装飾図柄および第２装飾図柄の「７１１」が、大当り図柄の表示の第１装飾図柄および第２装飾図柄の「７７７」となることで相違している。

【０７２１】

（ｄ４）は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、２０秒）が経過すると、変動待機状態中の１回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、１０秒）実行する。図示はしないが、（ｄ３）のハズレ図柄の表示の第１装飾図柄および第２装飾図柄の「７１１」が、大当り図柄の表示の第１装飾図柄および第２装飾図柄の「７７７」となることで相違している。なお、変動待機状態中の１回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【０７２２】

（ｅ４）は、特別遊技（大当り遊技）の終了後であり、変動待機状態であって、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）が終了してから所定期間（例えば、２４２秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。待機中ムービーは、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第２装飾図柄と、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「１」や「７」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「３連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「ＧＥＴ７２００）」、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り１００回」）が表示され、所定時間（例えば、２０秒）が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンＳＢ‐２の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表

示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンＳＢ‐２の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンＳＢ‐２の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンＳＢ‐２の操作）が２回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第２装飾図柄と、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタに関係する情報表示、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係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係する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関係する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【０７２３】

図１７７の（ｅ４）の待機中ムービーには、第２装飾図柄と、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示と、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「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係する情報表示（「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係する情報表示（「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係する情報表示（「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係する情報表示（「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係する情報表示（「１」や「７」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）が表示され、第２装飾図柄、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「３連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「ＧＥＴ７２００）」、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り１００回」）は表示されない。
（６）第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第１要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「１」や「７」の数字や「ｓｕｐｅｒ」などのアルファベットの情報等）が表示され、第２装飾図柄、第１主遊技側の第２保留表示および第２主遊技側の第２保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「３連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「ＧＥＴ７２００）」、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り１００回」）は表示されない。
なお、図１７７の（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１７７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１７７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１７７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。

【０７２４】
図１７７の（ｆ４）は、変動待機状態であって、大当り終了タイミング（または、大当り終了デモ終了タイミング、大当り終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、３００秒）が経過すると、変動待機状態中の２回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、１０秒）実行する。この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、第１装飾図柄は確定停止している状態であって、第１装飾図柄の第１要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、変動待機状態中の１回目の揺れアクション同様、第１装飾図柄の第１要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション１や揺れアクション２と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、２４２秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【０７２５】
図１７７の（ｆ４）に示す変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、１０秒）だけ実行するようにしたが、次回（２

回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（ａ４）→（ｂ４）→（ｃ４）→（ｄ４）→（ｅ４）の１回目の待機中ムービー→（ｆ４）の２回目の揺れアクション→２回目の待機中ムービー→３回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、待機中ムービーの終了直後から２回目の揺れアクションを開始する場合、且つ、揺れアクションを実行する第１装飾図柄の態様が、第２要素としての数字が消去され、第１要素としてのキャラクタのみが表示される場合、２回目の待機中ムービーの終了直後から第１要素のみの表示としても良い。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。また、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【０７２６】

次に、図１７８は、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。まず、通常の図柄変動において、左列および右列の第１装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）にて中列の第１装飾図柄と、第１の重複領域で重なる（重複する）が、左列と右列の第１装飾図柄同士は重ならないように構成されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列および右列の第１装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時、揺れ変動時）にて中列の第１装飾図柄と、第２の重複領域で重なるが、左列と右列の第１装飾図柄同士は重ならないように構成されている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄とが重複している重複領域／左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第１の重複領域＜第２の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第２の重複領域は、所定タイミングの種類に応じて異なるよう構成されており、変動開始時（変動開始時アクション時）のほうが、リーチの中列の図柄送り変動時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクション時や揺れ変動時などのほうが、変動開始時（変動開始時アクション時）よりも重複割合（又は重複領域）が大きい。なお、所定タイミングにおいては、アクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）が発生し、左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第２要素同士は重複しないように構成されている。このように第１装飾図柄に動きを付ける際には、第１要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当り態様になるか否かを強調する第２要素としての数字についは重複しないように構成することで、第１装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第１装飾図柄の本来の目的である大当りかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。但し、第１要素と第２要素とで構成される第１装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、上記のとおり第１要素同士は重複し第２要素同士は重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第１要素なしの第２要素で構成される第１装飾図柄が表示されている状況においては、第２要素同士が重複するようなタイミングを

設けてもよい（例えば、通常背景に戻って決めアクションを行う前のタイミングであり、スーパーリーチ演出中に「７７７」と表示するタイミングなど）。また、第１要素と第２要素とで構成される第１装飾図柄において、第１要素同士は重複し第２要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第１要素同士も重複し第２要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第１要素同士の重複割合（＝左列および右列の第１装飾図柄の第１要素と中列の第１装飾図柄の第１要素とが重複している重複領域／左列および右列の第１装飾図柄の第１要素と中列の第１装飾図柄の第１要素の表示領域）と第２要素同士の重複割合（＝左列および右列の第１装飾図柄の第２要素と中列の第１装飾図柄の第２要素とが重複している重複領域／左列および右列の第１装飾図柄の第２要素と中列の第１装飾図柄の第２要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第１要素同士の重複割合のほうが、第２要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図１２、図１３に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第１装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第１要素なしの第２要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のタイミング（変動開始時アクション時、揺れアクション時、テンパイアクション時、決めアクション時など）において、第２要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図４１や図４５に示すグループ２、グループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【０７２７】

図１７８では、リーチ変動において中列の図柄送り時に左列および右列の第１装飾図柄がテンパイしている状況において、左列および右列の第１装飾図柄の方が、中列の第１装飾図柄より表示優先度が高いものを例示したが、中列の第１装飾図柄の方が、右列および左列の第１装飾図柄より表示優先度が高くしてもよい。このように構成することで、中列の第１装飾図柄が大当り図柄組み合わせになるか（ゾロ目になるか）を遊技者に対して注視させることができる。また、図１７８は、リーチ変動において左列および右列の第１装飾図柄のテンパイ時に左列および右列の第１装飾図柄が拡大し、その後、中列の第１装飾図柄が左列および右列の第１装飾図柄よりも小さいサイズでスクロール変動している例示であるが、この例示以外にも、テンパイ時に左列および右列の第１装飾図柄は拡大しない又は縮小し、その後、中列の第１装飾図柄が拡大して左列および右列の第１装飾図柄よりも大きなサイズで左列および右列の第１装飾図柄の第１要素と重複しながらスクロール表示してもよい。その場合、中列の第１装飾図柄を左列および右列の第１装飾図柄より表示優先度を高くして中列の第１装飾図柄を注視させることが好適であるが、左列および右列の第１装飾図柄を中列の第１装飾図柄より表示優先度を高くしてもよい。このように構成する場合、通常の図柄変動（非リーチ変動）においては、リーチ変動に比べて、第１装飾図柄が、拡大縮小しない、拡大縮小し難いことが好適である。また、通常の図柄変動（非リーチ変動）では、左列および右列の第１装飾図柄が、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）に中列の第１装飾図柄と、第１の重複領域で重複しないよう構成してもよい。

【０７２８】

また、通常の図柄変動において、左列および右列の第１装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション等）にて中列の第１装飾図柄と、第１の重複領域で重なる第１の時間よりも、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列および右列の第１装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、決めアクション等）にて中列の第１装飾図柄と第２の重複領域で重なる第２の時間の方が長く構成（第１の時間＜第２の時間）されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図

柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第１装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。

【０７２９】

また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列の第１装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第１装飾図柄と重なる場合もある。この場合、通常の図柄変動において、左列の第１装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第１装飾図柄と、第３の重複領域で重なる（重複する）ように構成されており、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列の第１装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第１装飾図柄と、第４の重複領域で重なるように構成されている。特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第１装飾図柄が右列の第１装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが重複している重複領域／左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第３の重複領域＜第４の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第１装飾図柄が右列の第１装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第４の重複領域は、所定のアクションに応じて異なるよう構成されており、変動開始時アクションのほうが、リーチの中列の図柄送り変動時の揺れアクション時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクションや揺れアクションなどのほうが、変動開始時アクションよりも重複割合（又は重複領域）が大きい。但し、第１要素と第２要素とで構成される第１装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、左列の第１装飾図柄の第１要素と右列の第１装飾図柄の第１要素とが重複し、左列の第１装飾図柄の第２要素と右列の第１装飾図柄の第２要素とが重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第１要素なしの第２要素で構成される第１装飾図柄が表示されている状況においては、第２要素同士が重複するようなアクションを設けてもよい（例えば、決めアクションなど）。また、第１要素と第２要素とで構成される第１装飾図柄において、第１要素同士は重複し第２要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第１要素同士も重複し第２要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第１要素同士の重複割合（＝左列の第１装飾図柄の第１要素と右列の第１装飾図柄の第１要素とが重複している重複領域／左列の第１装飾図柄の第１要素と右列の第１装飾図柄の第１要素の表示領域）と第２要素同士の重複割合（＝左列の第１装飾図柄の第２要素と右列の第１装飾図柄の第２要素とが重複している重複領域／左列の第１装飾図柄の第２要素と右列の第１装飾図柄の第２要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第１要素同士の重複割合のほうが、第２要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図１２、図１３に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第１装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第１要素なしの第２要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のアクション（変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションなど）において、第２要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図４１や図４５に示すグループ２、グループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、第３の重複領域で左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図

柄とが重複する時間よりも、第４の重複領域で左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが重複する時間の方が長く構成されている。なお、左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第２要素同士は重複しないように構成されていることが好ましい。このように第１装飾図柄に動きを付ける際には、第１要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当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は重複しないように構成することで、第１装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第１装飾図柄の本来の目的である大当りかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。また、大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１７８において、変動開始時、揺れ変動時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時に左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄に重複している例を示したが、これらのタイミング以外（確定停止のタイミングを含む）においては、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄に重複していてもよい（例えば、確定停止している状態での重複）し、重複していなくてもよい。

【０７３０】

また、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図１６８、図１７３～図１７６、図１７８に示すに示すような、左列および右列の第１装飾図柄を用いたテンパイアクション２が行われ、その後、左列、右列の第１装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態（図１７８のリーチの中列の図柄送り変動時）で、中列の第１装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション２を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素とが第２の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図１７２、図１７８に示すような、左列、右列の第１装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図１７９（ｄ）で示すような中列の第１装飾図柄が定位置アクション３の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション３を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素とが第１の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第１装飾図柄の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション２を実行している左列および右列に対応する第１装飾図柄の第１要素とが重なる（重複する）第２の重複領域の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション３を行う中列に対応する第１装飾図柄の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第１装飾図柄の第１要素とが重なる（重複する）第１の重複領域よりも、大きく構成（第２の重複領域＞第１の重複領域）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第１装飾図柄の第１要素同士が重複する領域の割合（重複割合）が大

きく構成（第２の重複領域＞第１の重複領域）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄の第１要素同士は重複するが、第２要素同士は重複しないように構成されている。このように第１装飾図柄に動きを付ける際には、第１要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当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は重複しないように構成することで、第１装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第１装飾図柄の本来の目的である大当りかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図１２、図１３に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図４１や図４５に示すグループ２、グループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【０７３１】

また、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図１６８、図１７３～図１７６、図１７８に示すに示すような、左列および右列の第１装飾図柄を用いたテンパイアクション２が行われ、その後、左列、右列の第１装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態で、中列の第１装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション２を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素とが第２の重複領域で第５の時間重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図１７２、図１７８に示すような、左列、右列の第１装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図１７９（ｄ）で示すような中列の第１装飾図柄が定位置アクション３の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション３を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第１装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第１要素とが第１の重複領域で第６の時間重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第１装飾図柄の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション２を実行している左列および右列に対応する第１装飾図柄の第１要素とが重なる（重複する）第５の時間の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション３を行う中列に対応する第１装飾図柄の第１要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第１装飾図柄の第１要素とが重なる（重複する）第６の時間よりも、長く構成（第５の時間＞第６の時間）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第１装飾図柄の第１要素同士が重複する時間の割合（重複割合）が大きく（第１要素同士が重複する時間が長く）構成（第５の時間＞第６の時間）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第１装飾図柄と中列の第１装飾図柄の第１要素同士は重複するが、第２要素同士は重複しないように構成されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動にお

いて、左列および右列の第１装飾図柄が中列の第１装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第１装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第１主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図１２、図１３に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図４１や図４５に示すグループ２、グループ３の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【０７３２】

次に、図１７９は、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第１装飾図柄に第３要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第１装飾図柄よりも第１装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第１装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図１７９の（ａ）では、非時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の保留が２、第２主遊技側の保留が０であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とがハズレ図柄である「７１１」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第１装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第２装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第１主遊技側の第１保留表示が２個表示、第２主遊技側の第１保留表示はされていない。また、第１主遊技側の第２保留表示が「２」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示されており、第１主遊技側の第１保留表示の保留２にトリガ保留が表示されている。ここで、図１７９以降について、トリガ保留であるかどうかが理解しやすいよう、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。

【０７３３】

次に、図１７９の（ｅ）は、図１７９の（ａ）～（ｄ）とは別の状態であって、非時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の保留が４、第２主遊技側の保留が０であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とがハズレ図柄である「７１１」で確定停止している。そして、第１主遊技側の第１保留表示が４個表示、第２主遊技側の第１保留表示はされていない。また、第１主遊技側の第２保留表示が「４」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「０」で表示されており、第１主遊技側の第１保留表示の保留４にトリガ保留が表示されている。この場合において、（ｆ）変動時間が５秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション４（例えば、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に仮停止する際に各列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ各列の第１装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が５秒のハズレ変動は、図１２に示すａ１～ａ４の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第１主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動であると変動時間が５秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第１装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション４として左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第１主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留２→１の変動であると変動時間が１０秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション１、定位置アクション２、定位置アクション３の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第１装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「１１７」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第１主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動であると変動時間が５秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第１装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション４として左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第１主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留２→１の変動であると変動時間が１０秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション１、定位置アクション２、定位置アクション３の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第１装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の

色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留３→２の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留２→１の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留２→１の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション１、定位置アクション２、定位置アクション３の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が大）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【０７３４】

次に、図１８０は、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第１装飾図柄に第３要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第１装飾図柄よりも第１装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第１装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図１８０の（ａ）では、非時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない保留が０であり、演出表示装置ＳＧに第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが図柄変動中を示している。そして、図柄変動中に（ｂ）第１主遊技側の保留が４個生起した場合、（ｃ）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が５秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション４（例えば、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に仮停止する際に同時に実行される拡大アクションに青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が５秒のハズレ変動は、図１２に示すａ１～ａ４の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。この定位置アクション４は、図１７９の（ｆ）で示したものと同じ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。

【０７３５】

また、図柄変動中に（ｄ）第１主遊技側の保留が２個生起した場合、（ｅ）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が１０秒のハズレ変動を実行し、その変動において、左列の第１装飾図柄にて「１」の図柄の定位置アクション１（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が１０秒のハズレ変動は、図１２に示すａ１～ａ４の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、（ｆ）右列の第１装飾図柄にて「７」の図柄の定位置アクション２（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行し、さらにその次に、（ｇ）中列の第１装飾図柄にて「１」の図柄の定位置アクション３（例えば、拡大アク

ションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、定位置アクション１、２、３は、図１７９の（ｂ）、（ｃ）、（ｄ）で示したものと同じアクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、この（ｇ）のタイミングにおいて左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション（第１装飾図柄が拡大するアクション）については、左列は（ｅ）のタイミングにて実行され、右列は（ｆ）のタイミングにて実行され、中列は（ｇ）のタイミングにて実行され、この（ｇ）のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第１装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。

【０７３６】

このように、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起した場合、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が異なるよう構成されている。このように構成することで、第１装飾図柄を用いたチャンス目先読み演出を実行するに際してトリガ保留が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動であると変動時間が５秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第１装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション４として左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留２→１の変動であると変動時間が１０秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で実行する、つまり、定位置アクション１、定位置アクション２、定位置アクション３の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第１装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「１１７」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動であると変動時間が５秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第１装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション４として左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留２→１の変動であると変動時間が１０秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション１、定位置アクション２、定位置アクション３の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第１装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、ある図柄変動中にトリガ保留が生起した場合、当該ある図柄変動からチャンス目先読み演出を実行せずに、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出を実行可能なように構成す

るのが好適である。例えば、図１８０の（ａ）のように第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない保留が０の状態で第１主遊技図柄の変動時間が１０秒のハズレ変動を実行中であって、変動時間の残り時間が３秒以上の状況（チャンス目先読み演出を実行可能な変動時間が残っている状況）においてトリガ保留が生起しても、チャンス目先読み演出の実行する時間を十分に確保している状況ではあるが、当該ある図柄変動でチャンス目先読み演出が実行されず、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出が実行可能なように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留３→２の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留２→１の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留２→１の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション１、定位置アクション２、定位置アクション３の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が大）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【０７３７】

次に、図１８１は、時間短縮遊技状態において、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。なお、不図示であるが、図１８１では、右打ち指示表示を表示している。まず、図１８１の（ａ）では、時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の保留が０、第２主遊技側の保留が２であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とがハズレ図柄である「７１１」で確定停止している。なお、時間短縮遊技状態においては、第１装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっており、第２装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。そして、第２主遊技側の第１保留表示が２個表示、第１主遊技側の第１保留表示はされていない。また、第１主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「２」で表示されており、第２主遊技側の第１保留表示の保留２にトリガ保留が表示されている。この場合において、（ｂ）変動時間が５秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション５を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第１装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第１装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が５秒のハズレ変動は、図１３に示すｂ１～ｂ４の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。また、時間短縮遊技状態ではなく非時間短縮遊技状態であってもよいし、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動ではなく第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動であってもよい。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エ

フェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、青、緑、赤の色彩エフェクトを用いたチャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留４→３の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留３→２の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留２→１の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が大）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【０７３８】

次に、図１８１の（ｃ）では、時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の保留が０、第２主遊技側の保留が４であり、演出表示装置ＳＧに第１装飾図柄と第２装飾図柄とがハズレ図柄である「７１１」で確定停止している。そして、第２主遊技側の第１保留表示が４個表示、第１主遊技側の第１保留表示はされていない。また、第１主遊技側の第２保留表示が「０」で表示、第２主遊技側の第２保留表示が「４」で表示されており、第２主遊技側の第１保留表示の保留４にトリガ保留が表示されている。この場合において、（ｄ）変動時間が３秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション５を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第１装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第１装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が３秒のハズレ変動は、図１３に示すｂ１～ｂ４の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、時間短縮遊技状態においては、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が同じになるように構成されている。なお、チャンス目先読み演出の演出態様を定位置アクション５としたが、時間短縮遊技状態での先読み専用のエフェクトを表示するよう構成してもよい。その場合、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の変動時間に応じて、先読み専用のエフェクトが異なるように構成されている。

【０７３９】

また、図１７９の（ａ）～（ｄ）と、図１７９の（ｅ）～（ｆ）とが示すように、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留数に応じて第１主遊技側の変動時間が異なり且つチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第１装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が異なるように構成されている。一方、図１８１の（ａ）、（ｂ）と、図１８１の（ｃ）、（ｄ）とが示すように、時間短縮遊技状態において、第２主遊技側の保留数によって第２主遊技側の変動時間が異なるがチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第１装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が同じになるように構成されている。このように構成することで、いずれの遊技状態であっても保留数によって変動時間が異なるが、変動効率よりも演出重視の非時間短縮遊技状態と、変動効率重視の時間短縮遊技状態とでは、第１装飾図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各遊技状態に合った第１装飾図柄の図柄変動の態様とすることができる。また、保留数の相違による定位置アクションの態様変化を楽しむことができる遊技状態と、保留数の相違によって定位置アクションの態様を一律化してシームレスな演出進行を実現する遊技状態とに分けることができ、遊技状

態に応じたチャンス目の態様の傾向を楽しむことができる。なお、チャンス目先読み演出時の仮停止の順番に限定されることなく、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番であってもよい。非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番に上記構成を適用する場合、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における定位置アクションについては、第３要素としての色彩エフェクトや先読み専用のエフェクトを追加する必要はない。

【０７４０】

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）。

【０７４１】

また、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第１主遊技側の保留数に応じて、第１装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第１主遊技側の保留数に応じて、第１装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こらない又は第１装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。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。

【０７４２】

また、第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態

様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第１主遊技側の保留数に応じて、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第１主遊技側の保留数に応じて、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こらない又は第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第１主遊技側の保留が４→３となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されているが、第１主遊技側の保留が２→１となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。一方、第１主遊技側の保留が４→３となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されており、第１主遊技側の保留が２→１となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。

【０７４３】

また、非時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第１主遊技側の保留の有無にかかわらず第２主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第１装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄と同一の図柄を用いる（第１主遊技図柄の図柄変動であっても第２主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第１装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第２主遊技図柄→第１主遊技図柄の順となる場合、まずは第２主遊技図柄の図柄変動に対応した第１装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第１装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第１主遊技図柄の図柄変動に対応した第１装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図１３のような第２主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図１６６で示した限定頻度状態Ａや限定頻度状態Ｂのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図１６６で示す限定頻度状態Ａまたは限定頻度状態Ｂ）を第２主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第２主遊技側の変動に対応した第１装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第１主遊技側の遊技に復帰できるため、第１装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第１主遊

技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。
【０７４４】
　また、非時間短縮遊技状態における第２主遊技側の第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第１主遊技側の保留の有無にかかわらず第２主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第１装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄と同一の図柄を用いる（第１主遊技図柄の図柄変動であっても第２主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第１装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第２主遊技図柄→第１主遊技図柄の順となる場合、まずは第２主遊技図柄の図柄変動に対応した第１装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第１装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第１主遊技図柄の図柄変動に対応した第１装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図１３のような第２主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図１６６で示した限定頻度状態Ａや限定頻度状態Ｂのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図１６６で示す限定頻度状態Ａまたは限定頻度状態Ｂ）を第２主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第２主遊技側の変動に対応した第１装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第１主遊技側の遊技に復帰できるため、第１装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第１主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。
【０７４５】
　また、非時間短縮遊技状態において第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合に、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第１主遊技側の保留数に応じて、図１２のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第１主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番が同一（略同一）であるが、仮停止の順番は、第１主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第１主遊技側の保留数に応じた通常状態１～４（通常変動パターンテーブル１～４）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留４→３、保留３→２）には、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に仮停止し、

少ない場合（保留２→１、保留１→０）には、左列、右列、中列の第１装飾図柄が仮停止する順番となるように構成されている。

【０７４６】

また、第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合に、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第１主遊技側の保留数に応じて、図１２のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第１主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番が同一（略同一）であるが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第１主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第１主遊技側の保留数に応じた通常状態１～４（通常変動パターンテーブル１～４）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留４→３、保留３→２）には、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留２→１、保留１→０）には、左列、右列、中列の第１装飾図柄が定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）する順番となるように構成されている。

【０７４７】

また、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技側の保留が上限（「４」）まで溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動における第１装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動｛第１主遊技側の保留が４→３となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）｝における第１装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第１装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技側の保留が「１」のみ溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動における第１装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動｛第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）｝における第１装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。

【０７４８】
　また、第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技側の保留が上限（「４」）まで溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動における第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動｛第１主遊技側の保留が４→３となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）｝における第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技側の保留が「１」のみ溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動における第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動｛第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）｝における第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。
【０７４９】
　また、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球し、第２主遊技側の保留が上限（「４」）まで溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第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」のみ溜まった場合、当該第１

主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動における第１装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動｛第２主遊技側の保留が１→０となる第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）｝における第１装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第１装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

【０７５０】

また、非時間短縮遊技状態における第２主遊技側の第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第２主遊技側の第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１→０となる第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球し、第２主遊技側の保留が上限（「４」）まで溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第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」のみ溜まった場合、当該第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動における第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動｛第２主遊技側の保留が１→０となる第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）｝における第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第１装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

【０７５１】

また、時間短縮遊技状態において第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第２主遊技側の保留が存在していない状態で第１主遊技側の保留が存在する場合に、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動を行うが、第１装飾図柄は時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第１主遊技側の保留数にかか

わらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第１主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図１６６で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第１主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【０７５２】

また、時間短縮遊技状態における第１主遊技側の第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第１主遊技側の第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第２主遊技側の保留が存在していない状態で第１主遊技側の保留が存在する場合に、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動を行うが、第１装飾図柄は時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第１主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第１主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図１６６で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第１主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【０７５３】

また、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンの１つであるパターン１について説明する。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態Ａ１～Ａ４（変動パターンテーブルＡ１～Ａ４）や保留数に応じた限定頻度状態Ｂ１～Ｂ４（変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【０７５４】

また、時間短縮遊技状態における第２主遊技側の第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第２主遊技側の第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンの１つであるパターン１について説明する。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態Ａ１～Ａ４（変動パターンテーブルＡ１～Ａ４）や保留数に応じた限定頻度状態Ｂ１～Ｂ４（変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。

【０７５５】

また、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンの１つであるパターン２（パターン１とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、仮停止の順番は、第２主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態Ａ１～Ａ４（変動パターンテーブルＡ１～Ａ４）や保留数に応じた限定頻度状態Ｂ１～Ｂ４（変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留４→３、保留３→２）に左列、中列、右列の第１装飾図柄を同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留２→１、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。

【０７５６】

また、時間短縮遊技状態における第２主遊技側の第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第２主遊技側の第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンの１つであるパターン２（パターン１とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時

アクションの順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第２主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態Ａ１～Ａ４（変動パターンテーブルＡ１～Ａ４）や保留数に応じた限定頻度状態Ｂ１～Ｂ４（変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄は同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留４→３、保留３→２）に左列、中列、右列の第１装飾図柄を同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留２→１、保留１→０）に左列、右列、中列の順番で実行するように構成されている。

【０７５７】

また、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンの１つであるパターン３（パターン１ともパターン２とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、仮停止の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番は、第２主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態Ａ１～Ａ４（変動パターンテーブルＡ１～Ａ４）や保留数に応じた限定頻度状態Ｂ１～Ｂ４（変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始の順番は、例えば、保留数が多い場合（保留４→３、保留３→２）に左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に変動を開始するよう構成し、少ない場合（保留２→１、保留１→０）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第２主遊技側の保留数に応じて変動開始の順番が異なるように構成されていればよい。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。

【０７５８】

また、時間短縮遊技状態における第２主遊技側の第１装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第２主遊技側の第１装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンの１つであるパターン３（パターン１ともパターン２とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を用いる。そして、第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第２主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第２主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向

が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態Ａ１～Ａ４（変動パターンテーブルＡ１～Ａ４）や保留数に応じた限定頻度状態Ｂ１～Ｂ４（変動パターンテーブルＢ１～Ｂ４）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第１装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、例えば、保留数が多い場合（保留４→３、保留３→２）に左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成し、少ない場合（保留２→１、保留１→１）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第２主遊技側の保留数に応じて変動開始時アクションの順番が異なるように構成されていればよい。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第２主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第１装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。時間短縮遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合の第１装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン１からパターン３まで）のいずれかを採用する。

【０７５９】

また、第１装飾図柄は、以下のように構成されている。

（１）第１装飾図柄は、変動固定時間中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。変動固定時間中における第１装飾図柄の表示態様は、第１要素と、第２要素とを表示する態様である（但し、時間短縮遊技状態においては、第２要素のみでもよい）。また、第１装飾図柄に第３要素を付帯させてもよい。さらに、第１装飾図柄の表示態様は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第１要素または第２要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「７」の第１装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像（第１要素）であるが、他の遊技状態では横を向いたライオンの画像（第１要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「７」の画像（第２要素）であるが、他の遊技状態では漢字の「七」の画像（第２要素）としたり、低確低ベース状態では「７」の画像が赤色（第３要素）であるが、他の遊技状態では「７」の画像が金色（第３要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像が黄色（第３要素）であるが、他の遊技状態ではライオンの画像が金色（第３要素）としたりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様が異なるように構成されていてもよい。

（２）第１装飾図柄は、減速変動中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。減速変動中におけるにおける第１装飾図柄の表示態様は、変動固定時間中における第１装飾図柄の表示態様と同様であることが好ましい。

【０７６０】

また、第２装飾図柄は、以下のように構成されている。

（１）第２装飾図柄については、変動開始時アクションを行わないことが好ましい。

（２）第２装飾図柄については、主遊技図柄及び第１装飾図柄の変動中にテンパイアクションを行わないことが好ましい。

（３）第２装飾図柄については、常に表示可能であるため、主遊技図柄及び第１装飾図柄の変動中に透過しないことが好ましい。

（４）第２装飾図柄については、図１７８に示すように、左列および右列の第２装飾図柄と中列の第２装飾図柄とが重複しないように構成されているとともに、左列の第２装飾図柄と右列の第２装飾図柄とが重複しないように構成されていることが好ましい。

（５）第２装飾図柄については、第１主遊技側の保留数にかかわらず（または第２主遊技側の保留数にかかわらず）、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（６）第２装飾図柄については、遊技状態（非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態）にかかわらず、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（７）第２装飾図柄については、第１主遊技側の図柄変動であっても第２主遊技側の図柄変動であっても、保留数に関係なく、時間短縮遊技状態の有無に関係なく、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）であることが好ましい。
（８）第２装飾図柄については、主遊技図柄および第１装飾図柄の変動中に揺れアクションを行わないことが好ましい。
（９）第２装飾図柄については、変動待機状態中において、揺れアクションを行わないことが好ましい。
（１０）第２装飾図柄については、主遊技図柄及び第１装飾図柄の変動中であっても、変動待機状態中（待機中ムービーの実行中含む）であっても、常に表示されている装飾図柄である。
（１１）第２装飾図柄については、その表示態様が遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）にかかわらず、第２要素のみを表示する態様であり、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））も遊技状態にかかわらず同じであることが好ましい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードにかかわらず、第２要素のみを表示する態様とし、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））もステージやモードにかかわらず同じとなるように構成されていてもよい。

【０７６１】

また、揺れアクションは、以下のように構成されている。
（１）図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクション（第一の揺れ動作）は、第１要素と第２要素との両方が揺れているが、確定停止の状態である変動待機状態の第１装飾図柄の揺れアクション（変動待機状態中の１回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の２回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の２回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）は、第１要素のみが揺れており、第２要素は揺れていないように構成されている。すなわち、図柄変動中における揺れアクションと変動待機状態中における揺れアクションの態様とが相違している。しかしながら、第１要素の揺れアクションについては、図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の第１要素の揺れアクションと、変動待機状態中の第１装飾図柄の第１要素の揺れアクションとが、同一であることが好ましい。図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションを、第１装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（第１装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第２要素（数字）だけは揺れアクションを行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。
（２）時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）と、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）とが異なるため、時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の揺れアクションの態様と、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。
（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に下方向へ移動させる０．５秒の動作）を複数回実行して表示（継続表示、ループ表示）するように構成されている。一方、変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションに関しては、所定時間で１回のアクション（例えば、第１装飾図柄を徐々に拡大させる１．０秒の動作）を行う動作を１回実行して表示（単発表示、非ループ表示）するだけである。なお、揺れアクションの所定時間、変動開始時アクションの所定時間、定位置アクションの所定時間、テンパイア

クションの所定時間、決めアクションの所定時間については、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。
（５）変動待機状態中の揺れアクションについては、第１主遊技図柄または第２主遊技図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、２０秒）が経過すると、変動待機状態中の１回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、１０秒）実行するように構成されており、さらに、第１主遊技図柄または第２主遊技図柄がハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、３００秒）が経過すると、変動待機状態中の２回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、１０秒）実行するように構成されている。このように、変動待機状態中の揺れアクションについても変動中の揺れアクション同様、複数のタイミングにおいて揺れアクションを実行することができるように構成されている。なお、変動待機状態中の１回目の揺れアクションの開始時においては、ステージＢＧＭが出力（確定停止以降から継続出力）されているが、待機中ムービーを実行した後であって、変動待機状態中における２回目の揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージＢＧＭが出力されないように構成されている。
（６）非時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）と、時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）とが異なるため、非時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。
（７）非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第１装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第１装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）と、時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）とが異なるため、非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第１装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第１装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。
（８）時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を第２要素（数字）のみで構成した場合、時間短縮遊技状態の変動待機状態において揺れアクションを行わないことが好ましい。つまり、時間短縮遊技状態における第１装飾図柄を第２要素（数字）のみで構成した場合、図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクション（第一の揺れ動作）は実行するが、確定停止の状態である変動待機状態の第１装飾図柄の揺れアクション（変動待機状態中の１回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の２回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の２回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）は行わないことが好ましい。
【０７６２】
　また、定位置アクションは、以下のように構成されている。
（１）ハズレのスーパーリーチ演出において、最終の列としての第３列（例えば、中列）にハズレの第１装飾図柄を仮停止する際は、第３列の第１装飾図柄の定位置アクションは行わないことが好ましい。このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であれば中列の第１装飾図柄でも定位置アクションを行うことで仮停止したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長であるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第１装飾図柄の動き

を実現できる。一方、ノーマルリーチに最終の列としての第３列（例えば、中列）にハズレの第１装飾図柄を仮停止する際は、第３列の第１装飾図柄の定位置アクションは行うことが好ましいが、第３列の定位置アクションを行わなくてもよい。このように構成することで、ハズレのノーマルリーチ演出についてもスーパーリーチ演出同様に、リーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長となるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第１装飾図柄の動きを実現できる。ここで、リーチが成立しないハズレの場合（例えば、「２４７」や「１８３」のようなバラケ目で停止する場合）、第３列の定位置アクションを行うことが好ましい。また、第１装飾図柄が「７」でのテンパイは、その他の数字の第１装飾図柄より当り期待度が高く、ノーマルリーチにおいてハズレがないように構成される、または、ノーマルリーチにはならず必ずスーパーリーチ演出に発展する（もしくは、その他の数字の第１装飾図柄がテンパイするよりもスーパーリーチ演出に発展しやすい）よう構成されているため、第１装飾図柄が「７」でテンパイとなった場合、最終の列としての第３列（例えば、中列）の第１装飾図柄の定位置アクションを行わない、または、その他の数字の第１装飾図柄がテンパイするよりも最終の列としての第３列（例えば、中列）の第１装飾図柄の定位置アクションを行う確率を低くすることが好ましく、その他の数字の第１装飾図柄のテンパイでは、第３列の第１装飾図柄の定位置アクションを行うことが可能である、または、「７」がテンパイするよりも最終の列としての第３列（例えば、中列）の第１装飾図柄の定位置アクションを行う確率を高くすることが好ましい。

【０７６３】

また、テンパイアクションは、以下のように構成されている。

（１）第１装飾図柄のテンパイアクションについて、第１列（例えば、左列）および第２列（例えば、右列）の第１装飾図柄では行うが、最終の列としての第３列（例えば、中列）の第１装飾図柄では行わない。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１６８において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに、（ｉ２）のテンパイアクション２を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行った後に（ｉ２）のテンパイアクション２を行う場合とで、テンパイアクション２が同じ（共通）であるということである。また、図１６８において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに（ｉ２）のテンパイアクション２を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行う場合の（ｕ）のテンパイアクション１を行う場合とで、テンパイアクション２とテンパイアクション１の態様が同一ということでもよい。なお、擬似連の図柄変動における擬似変動において、リーチとなることが確定する特定の予告演出（例えば、台詞予告で赤台詞の予告演出）が発生しても、該特定の予告演出が発生した擬似変動時には非テンパイになる場合もあれば、テンパイになる場合もあり、非テンパイになる場合は、その後の擬似変動においてテンパイになるように構成されている。

【０７６４】

また、決めアクションは、以下のように構成されている。

（１）１回の図柄変動であり大当りとなる特定の図柄変動（例えば、スーパーリーチ変動）において、第１列（例えば、左列の「７」）の第１装飾図柄と第２列（例えば、右列の「７」）の第１装飾図柄とが同一の図柄となりテンパイアクションを実行してからリーチ演出を行った後、リーチ後発展演出であるスーパーリーチ演出を実行するように構成され

ている。そして、スーパーリーチ演出では、第３列（例えば、中列の「７」）の第１装飾図柄が大当りの図柄で仮停止し、大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大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大当りとなるか、復活パターンを経由して大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大当りとなるか、復活パターンを経由して大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大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。

【０７６５】

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。

【０７６６】

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。

【０７６７】
時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動において、第１装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第１装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。また、時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動において、非時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄の図柄変動と比べて、第１装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第１装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。

【０７６８】
また、変動固定時間と各アクションの実行時間は、以下のように構成されている。
（１）第１装飾図柄の変動固定時間（例えば、５００ｍｓ）よりも、変動待機状態中の揺れアクションが実行されるまでの所定時間｛第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してからの所定期間（例えば、２０秒）｝の方が長く設定されている。このように設定することにより、第１装飾図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションを、第１装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（第１装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れアクションを開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。
（２）１回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留１→０のハズレの通常の図柄変動等）において、実行される揺れアクション以外の１のアクションの実行時間は、揺れアクションの実行時間よりも短く構成されていることが好ましい。
（３）１回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留１→０のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、揺れアクションの実行時間の合計時間よりも短く構成されていることが好ましい。
（４）１回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留１→０のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の１のアクションの実行時間は、変動固定時間よりも短く構成されていることが好ましいが、変動固定時間よりも長く構成されていてもよい。
（５）１回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留１→０のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、変動固定時間よりも長く構成されていることが好ましい。

【０７６９】
また、ＢＧＭ（演出音）については、図１６８、図１６９に示すように、図柄変動中、変動待機状態中にステージＢＧＭを出力するように構成され、図柄変動中であってリーチ演出中は、リーチＢＧＭを出力するように構成されている。そして、変動待機状態中における最初の揺れアクションの開始時においては、ステージＢＧＭが出力（確定停止以降から継続出力）されているが、待機中ムービーを実行した後の変動待機状態中における揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージＢＧＭが出力されないように構成されている。例示すると、図１６９、図１７７の（ａ３）の第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）のタイミングでは、ステージＢＧＭが出力されており、（ｄ３）の第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、２０秒）が経過して変動待機状態中の１回目の揺れアクションの開始時においてもステージＢＧＭが継続して出力されているが、（ｄ３）の揺れアクションが実行された後のタイミング｛第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間

の経過後）してから所定時間（例えば、３０秒）が経過時｝では、ステージＢＧＭが出力されないように構成されている。そして、ハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、３００秒）が経過すると、変動待機状態中の２回目の（ｆ３）揺れアクションを所定時間（例えば、１０秒）実行するが、その際、ステージＢＧＭが出力されていないように構成されている。なお、（ｄ３）の揺れアクションが実行された後のタイミング｛第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、３０秒）が経過時｝では、ステージＢＧＭが出力されないように構成されているようにしたが、（ｅ３）の待機中ムービーを実行する際に、ステージＢＧＭを出力しないように構成されていればよい。また、（ｅ３）の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示し、ステージＢＧＭは出力されないように構成される。なお、変動待機状態中にエラーを検出した場合、変動待機状態中の１回目の揺れアクションの開始時であっても、変動待機状態中の２回目の揺れアクションの開始時であっても、エラーの検出に基づくエラー音は出力されるように構成されている。図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションを、第１装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であ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ＢＧＭの出力を継続する一方で、待機中ムービーの表示を経由した場合は省電力のためステージＢＧＭの出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【０７７０】

また、リーチボイスは、以下のように構成されている。

（１）テンパイアクション発生時にリーチボイスが発生する。

（２）リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとは同じアクションであっても、リーチボイスが異なる場合がある。例えば、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションでは「チャンス」、その後のテンパイアクションでは「ゲキアツ」と出力する。

（３）テンパイアクションを複数種類有し、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとが異なるアクションであっても、リーチボイスが同じとなる場合がある。例えば、テンパイアクションＡとテンパイアクションＢがあり、テンパイアクションＡとテンパイアクションＢに対応するリーチボイスは、「チャンス」のみとなっている。

【０７７１】

また、待機中ムービーについては、図１２６で説明したとおり、非時間短縮遊技状態であっても、時間短縮遊技状態であっても、待機中ムービーの表示が可能であり、その表示条件（変動待機状態であって、第１装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、２４２秒）の経過）は同じであるように構成されている。

【０７７２】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

（１）第１装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタンＳＢ‐２の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域ＳＧ１０に同時表示可能である（換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である）。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンＳＢ‐２の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

（２）第１装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、

揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンＳＢ‐２の操作を行うと、音量調整画面が表示領域ＳＧ１０に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第１装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第１装飾図柄よりも高く設定されている。但し、音量調整画面と第２装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。
（３）第１装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第２装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第１装飾図柄のアクションが確定停止状態（変動待機状態）中のアクションの揺れアクションである場合、第２装飾図柄は確定停止状態（変動待機状態）でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第１装飾図柄との重複関係は、少なくとも１以上の第１装飾図柄（例えば、左列の第１装飾図柄）とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間（十字ボタンＳＢ‐２の１回の操作分に対応した時間、例えば、５秒）は、揺れアクションの時間（１の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第１装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間）よりも短い一方で、その他のアクションの時間（１のアクションの実行時間、アクションの合計時間）よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンＳＢ‐２を再度操作することで延長（表示時間のタイマがリスタートまたはリセット）可能である。そのため、第１主遊技図柄または第２主遊技図柄の図柄変動中における左列の第１装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンＳＢ‐２を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。
【０７７３】
　また、光量調整画面は、以下のように構成されている。
（１）第１装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれのアクション中にも、光量調整画面は、遊技者の十字ボタンＳＢ‐２の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと光量調整画面は表示領域ＳＧ１０に同時表示可能である（換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、光量調整画面を表示可能である）。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンＳＢ‐２の操作を行っても光量調整画面を表示しないようにしてもよい。
（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）。

【０７７４】

また、予告演出は、以下のように構成されている。

（１）第１装飾図柄の高速変動時において予告演出が発生する割合は、第１装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において予告演出が発生する割合よりも高く構成されている。また、１の図柄変動における第１装飾図柄の高速変動時において実行できる予告演出の数は、第１装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において実行できる予告演出の数よりも多く構成されている。また、１の図柄変動における第１装飾図柄の高速変動時において発生可能な予告演出の候補数は、第１装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において発生可能な予告演出の候補数よりも多く構成されている。第１装飾図柄が高速変動している場合は透過状態であって何もアクションを実行していない状態であるため、高速変動時に予告演出が実行された場合は、遊技者が容易に予告演出を視認できるようになっている一方、第１装飾図柄の減速変動時も何もアクションを実行していないが、第１装飾図柄が非透過状態であるので、この状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。そして、仮停止時直前は、定位置アクションを実行するためこの状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。

【０７７５】

また、副制御部は、第１装飾図柄の第２要素を表示するときに生成した画像オブジェクトの画像データを、第２装飾図柄の第２要素を表示するときのデータとして使用している。例えば、副制御部（特に、サブサブ制御部ＳＳ）は、装飾図柄表示領域ＳＧ１１に表示させる画像オブジェクトの画像データが格納されるフレームバッファと、フレームバッファに格納された画像データを表示制御する画像制御手段（ＶＤＰ）と、フレームバッファに格納した画像データを拡大または縮小させる拡縮手段と、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。

【０７７６】

補足しておくが、第６実施形態では、変動表示中に第２装飾図柄が常に表示され、必ず確定停止する例を示したが、上述した通り、第２装飾図柄は第１装飾図柄が視認不可能又は視認し難い場合に表示するよう構成してもよく、この場合には、第２装飾図柄は必ず確定停止することにはならない。

【０７７７】

各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクション態様が異なっていてもよい。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いてもよい。また、演出ステージＡであるか演出ステージＢであるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクション態様が異なっていてもよい。また、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。

【０７７８】

テンパイについて、左列の第１装飾図柄、右列の第１装飾図柄の順で仮停止してテンパイするように説明してきたが、左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイしてもよい。この場合、最初（例えば、１回目）の擬似変動では、左列の第１装飾図柄、右列の第１装飾図柄の順で仮停止してテンパイしてから中列に擬似連図柄が仮停止し、次（例えば、２回目）の擬似変動が開始される。そして、次の擬似変動では、左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイして、そのままリーチ演出を実行する又は擬似連図柄を仮停止するように構成されている。なお、左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイする場合、左列の第１装飾図柄の定位置アクションと、右列の第１装飾図柄の定位置アクションは同時に開始される。

【０７７９】

図柄変動中に特定の予告演出（例えば、次回予告演出）が発生した場合は、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないようにしても良い。例えば、図柄変動中に次回予告演出が発生した場合、テンパイになることなく、そしてノーマルリーチ演出になることなくスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。このように構成する場合は、スーパーリーチ演出を確実に遊技者に見せたいため、スーパーリーチ演出中は遊技者に分かりにくいように左列の第１装飾図柄と右列の第１装飾図柄とがテンパイするようになっており、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。

【０７８０】

当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の表示態様に応じて、変動開始時アクションの態様（変動開始時アクションを実行しやすいかどうか、又は、高期待度の変動開始時アクションＢを実行しやすいかどうか）の傾向が異なるように構成されていてもよい。例えば、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するが、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するとは限らないように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合よりも、変動開始時アクションが実行される割合が高くなるように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合よりも、変動開始時アクションＢが実行される割合が高くなるように構成したり、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合は、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第１保留表示の場合よりも、変動開始時アクションＡが実行される割合が高くなるように構成したりするようになっている。

【０７８１】

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いてもよい。例えば、第１要素は拡

大率が１．４倍だが第２要素は拡大率が１．１倍としたり、第１要素のみ拡大させ第２要素は拡大させないようにしたりしてもよい。また、揺れアクションについては、揺れ移動量を第１要素と第２要素とで異ならせても良い。例えば、第１要素の移動量は、第１要素の表示領域を１とした場合、左右に０．１ずつ揺動するが、第２要素の移動量は、第２要素の表示領域を１とした場合、左右に０．２（又は、０．０５）ずつ揺動する、としてもよい。但し、１回の揺動に要する時間（１回の揺動の周期）は、第１要素も第２要素も同じ時間であることが望ましい。

【０７８２】

ここまでの説明において、各アクション、遊技状態、ステージにおける第１装飾図柄の表示態様として、「数字」のみや、「数字＋キャラクタ」といった表示態様で説明してきたが、「数字」のみや、「数字＋キャラクタ」の表示態様に第３要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字＋エフェクト」としてもよく、「数字＋キャラクタ」の場合は、「数字＋キャラクタ＋エフェクト」としてもよい。

【０７８３】

図１２、図１３では、第１主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第１主遊技側の保留数に依存し（第１主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第２主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第２主遊技側の保留数に依存する（第２主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ように構成されているが、第１主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第１主遊技側の保留数に依存しない（第１主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）が、非時間短縮遊技状態では第１主遊技側の保留数に依存し（第１主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第２主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第２主遊技側の保留数に依存する（第２主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）が、非時間短縮遊技状態では第２主遊技側の保留数に依存しない（第２主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）ように構成してもよい。

【０７８４】

保留が４→３、保留が３→２、保留が２→１、保留が１→０、保留４→３、保留３→２、保留２→１、保留１→０との記載における変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定および図柄変動は、以下のように対応している。保留が４→３、保留４→３では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数＝３を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が３→２、保留３→２では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数＝２を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が２→１、保留２→１では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数＝１を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が１→０、保留１→０では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数＝０を参照して変動態様を決定し、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。

【０７８５】

図１２７において、音量調整画面、光量調整画面をそれぞれ別に表示する態様を用いて説明したが、図１７７の（ｂ３）のように音量調整画面と光量調整画面とを表示領域ＳＧ１０に表示する構成としてもよい。

【０７８６】

図１４３から図１６７において、第１主遊技側の第１保留表示及び第１主遊技側の第２保留表示が表示された例を用いて説明したが、第２主遊技側の第１保留表示及び第２主遊技側の第２保留表示も表示するよう構成してもよい。

【０７８７】

また、図１４３から図１６７において、第２装飾図柄にてリーチ態様となる例を用いて説明したが、第２装飾図柄でリーチ態様にならない（確定停止まで常に変動中である）構

成としても良い。
【０７８８】
＜＜表示装置に関する構成＞＞
ここで、前述した実施形態においては、主制御基板側の表示装置として、主に第１主遊技図柄を表示する表示装置である第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈとを備える図柄表示装置）と、主に第２主遊技図柄を表示する表示装置である第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇと、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈとを備える図柄表示装置）と、主に補助遊技図柄を表示する表示装置である補助遊技図柄表示装置Ｈ２０（補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える図柄表示装置）との３つの表示装置を備える構成としたが、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄、補助遊技図柄を表示する表示装置の構成（位置、大きさ、形状など）はこれには限定されない。そこで、前述した構成とは異なる第１主遊技図柄、第２主遊技図柄、補助遊技図柄などを表示する主制御基板側の表示装置を１つの表示装置とする構成の一例を以下に詳述する。また、詳細は後述することとなるが、以下の構成においては、副制御基板側の表示装置も有している。なお、補足しておくが、以下に詳述する一または複数の構成については、本明細書のすべての構成に適用しても問題ない。
【０７８９】
はじめに、図１８２は、本例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。本実施形態との相違点は、主制御基板Ｍが制御するメイン表示装置ＭＨ２０と、副制御基板Ｓが制御するサブ表示装置ＳＨ２０とが設けられている点である。なお、本実施形態に係るぱちんこ遊技機に設けられていた、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０と、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０と、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０とは、本例におけるメイン表示装置ＭＨ２０の一部となっており、メイン表示装置ＭＨ２０の詳細については後述する。
【０７９０】
また、大当りが開始する際に、当該大当りにて実行されるラウンド数を２つの７セグメントにて報知するラウンド表示灯Ｒ１０と、ラウンド表示灯Ｒ１０と大当りのラウンド数との対応関係を表示するシールであるラウンド表示部Ｒ２０とを有している。
【０７９１】
＜主制御基板側の表示装置＞
次に、図１８３は、表示装置の詳細な構成である。（ａ）のメイン表示装置ＭＨ２０は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、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と、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈと、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈと、が一体化した表示装置である。
【０７９２】
第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは、８個のランプで構成されている。ここで、本例におけるランプとは、表示部内部のＬＥＤが点灯した際に、当該点灯を遊技機外部から遊技者が視認可能な表示窓のことであり、この表示窓の領域（ＬＥＤの点灯、点滅、消灯を認識できるよう遊技者が視認可能な領域）が大きいほど、ＬＥＤの光を透過する面積が大きくなる、つまり、ランプが大きいほど、ＬＥＤの光を透過する面積が大きくなる。なお、この表示窓は、表示部内部の各ＬＥＤに対応した数だけ存在する（例えば、ＬＥＤが８個存在する場合、表示窓はその８個のＬＥＤそれぞれに対して設けられ、表示窓は合計８個存在することになる）。また、ランプが点灯、点滅、消灯とは、遊技者が表示窓を介して点灯、点滅、消灯しているように見えていることを示している。ここで、点灯とはＬＥＤが発光している（例えば、１０ｍｓ以上発光している）ことを指し、消灯とはＬＥＤが発光していない（例えば、１０ｍｓ以上発光していない）ことを指し、点滅とはＬＥＤが所定時間間隔（例えば、２０ｍｓ間隔）で発光と非発光を繰り返していることを指している。なお、点滅においては、発光と非発光の時間が異なっていても良い（例えば、発光が２０ｍｓで消灯が４０ｍｓであっても良い）。また、以降で記載する「点灯」については、「点滅」における「点灯」も含まれてよい（「点灯」と「消灯」の繰り返しにおける「点灯

」も含まれてよい）ことを補足しておく。一例としては、ある期間においてランプＡとランプＢとが同じ色で点灯すると記載した場合には、ランプＡがある期間において点灯を継続し、ランプＢがある期間において点灯を継続する場合における、点灯する色に適用してもよいし、ランプＡがある期間において点滅（例えば、２０ｍｓ点灯→２０ｍｓ消灯→２０ｍｓ点灯・・）し、ランプＢがある期間において点滅（例えば、２０ｍｓ点灯→２０ｍｓ消灯→２０ｍｓ点灯・・）する場合における、点灯する色（２０ｍｓ点灯の色）に適用してもよい。なお、ランプまたは表示窓を、ランプの点灯を視認可能な領域と称することがある。

【０７９３】

なお、「点灯・点滅・消灯」の組み合わせや「点灯・消灯」の組み合わせを点灯パターンと称することがあり、具体的には、以下を点灯パターンと称することがある。

（１）あるタイミングにおける、複数のランプの点灯・点滅・消灯の組み合わせ

（２）１のランプにおける、時系列で変化していく点灯・点滅・消灯のパターン

（３）複数のランプにおける、時系列で変化していく点灯・点滅・消灯のパターン

なお、上記（１）～（３）には、点滅を含んでいなくともよい。

【０７９４】

また、ランプの大きさについても、前述したとおり、表示窓の大きさ（ＬＥＤの光を透過する面積）を示している。また、点滅とは、前述したとおり、ＬＥＤが所定時間間隔で発光と非発光を繰り返すこと、つまり、所定時間毎に点灯と消灯とを繰り返すことである。点滅に関する所定時間は一定以上の時間（例えば、２０ｍｓ以上の時間）としているが、ダイナミック点灯にてＬＥＤを点灯させる場合、つまり、極めて短時間の間隔（例えば、２０ｍｓ未満の間隔である４ｍｓの間隔）で点灯と消灯とを繰り返すことによって見た目上は点滅ではなく点灯しているように見せる場合は、便宜上、点灯と称している。一例として、ダイナミック点灯にてＬＥＤを２０ｍｓ間隔で点滅させる場合には、「２０ｍｓ点灯→２０ｍｓ消灯→２０ｍｓ点灯・・」のような点灯パターンとなり、この「２０ｍｓ点灯」においても、実際には極めて短時間の間隔（例えば、２０ｍｓ未満の間隔である４ｍｓの間隔）で点灯と消灯とを繰り返すこととなるが、便宜上、点灯と称している。

【０７９５】

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは、８個のランプで構成されている。第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは、第１主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは、第１主遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、第１主遊技図柄が変動している状況（例えば、第１主遊技図柄表示処理に係る図１０のステップ１４１７から図１０のステップ１４２３までが変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、第１主遊技図柄が停止している状況では、８個のランプが、１の点灯・消灯の組み合わせにて点灯（複数のランプの点灯・消灯の組み合わせを点灯パターンとも称することがある）するように構成されている一方、第１主遊技図柄が変動している状況では、８個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、第１主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、８個のランプは「○○○●●●○○」（図１８３の８個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、○は消灯、●は点灯を示している）となり、第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、８個のランプは「○●●○○○○○」となり、第１主遊技図柄が変動中である状況では、８個のランプは「●○○○○○○○→○●○○○○○○→○○●○○○○○→○○○●○○○○・・」のように、１個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、第１主遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「●●●●●●●●→○○○○○○○○→●●●●●●●●→○○○○○○○○・・」のように、８個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。

【０７９６】

第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇは、８個のランプで構成されている。第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇは、第２主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第２主遊技図柄

表示部Ｂ２１ｇは、第２主遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、第２主遊技図柄が変動している状況（例えば、第２主遊技図柄表示処理に係る図１０のステップ１４１７から図１０のステップ１４２３までが変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、第２主遊技図柄が停止している状況では、８個のランプが、１の点灯・消灯の組み合わせにて点灯（複数のランプの点灯・消灯の組み合わせを点灯パターンとも称することがある）するように構成されている一方、第２主遊技図柄が変動している状況では、８個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、第２主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、８個のランプは「○○○●●●○○」（図１８３の８個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、○は消灯、●は点灯を示している）となり、第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、８個のランプは「○●●○○○○○」となり、第２主遊技図柄が変動中である状況では、８個のランプは「●○○○○○○○→○●○○○○○○→○○●○○○○○→○○○●○○○○・・」のように、１個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、第２主遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「●●●●●●●●→○○○○○○○○→●●●●●●●●→○○○○○○○○・・」のように、８個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。

【０７９７】

第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈは、２個のランプで構成されている。第１主遊技側の保留は４個まで記憶可能に構成されており、保留０～４個の状況を２個のランプで示すよう構成されている。より具体的には、図１８４に示すように、以下のような点灯パターンとなっている。

保留０個の場合：２個のランプが消灯

保留１個の場合：１個のランプ（上側のＡ２１ｈ）が点灯、１個のランプ（下側のＡ２１ｈ）が消灯

保留２個の場合：２個のランプが点灯

保留３個の場合：１個のランプ（上側のＡ２１ｈ）が点滅、１個のランプ（下側のＡ２１ｈ）が点灯

保留４個の場合：２個のランプが点滅

このように、１個のランプが点灯している場合は保留１個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留２個を示すよう構成することで、１個のランプによって保留２個分を報知することができ、２個のランプによって、０～４個の保留数（ランプの数よりも多い保留数）を報知することができる。なお、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈのランプの数はあくまで一例であり、４個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、１個のランプが点灯している場合は保留２個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留１個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留１個の場合は、１個のランプ（下側のＡ２１ｈ）が点灯、１個のランプ（上側のＡ２１ｈ）が消灯し、保留３個の場合は、１個のランプ（下側のＡ２１ｈ）が点滅、１個のランプ（上側のＡ２１ｈ）が点灯するよう構成しても良い。

【０７９８】

図１８３の説明に戻ると、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈは、２個のランプで構成されている。第２主遊技側の保留は４個まで記憶可能に構成されており、保留０～４個の状況を２個のランプで示すよう構成されている。点灯パターンについては、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと同様となっている。なお、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈのランプの数はあくまで一例であり、４個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、１個のランプが点灯している場合は保留２個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留１個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留１個の場合は、１個のランプ（下側のＢ２１ｈ）が点灯、１個のランプ（上側のＢ２１ｈ）が消灯し、保留３個の場合は、１個のランプ（下側のＢ２１ｈ）が点滅、１個のランプ（上側のＢ２１ｈ）が点灯するよう構成しても良い。

【０７９９】
補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、２個のランプで構成されている。補助遊技側の保留は４個まで記憶可能に構成されており、保留０～４個の状況を２個のランプで示すよう構成されている。点灯パターンについては、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと同様となっている。なお、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈのランプの数はあくまで一例であり、４個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、１個のランプが点灯している場合は保留２個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留１個を示すなど、変更しても問題ない。また、補助遊技側の記憶可能な保留数の上限についても変更しても問題なく、その場合には、記憶可能な保留数の上限に合わせた、ランプの数や点灯パターンとすればよい。

【０８００】
補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇは、４個のランプで構成されている。補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇは、補助遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。補助遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、補助遊技図柄が変動している状況（例えば、図７のステップ１２２２から図７のステップ１２２６までが変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、補助遊技図柄が停止している状況では、４個のランプが、１の点灯・消灯の組み合わせにて点灯するように構成されている一方、補助遊技図柄が変動している状況では、４個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、補助遊技図柄が当り図柄Ａで停止している状況では、４個のランプは「●●●●」（図１８３の４個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、○は消灯、●は点灯を示している）となり、補助遊技図柄が当り図柄Ｂで停止している状況では、４個のランプは「●●○○」となり、補助遊技図柄が当り図柄Ｃで停止している状況では、４個のランプは「○○●●」となり、補助遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、４個のランプは「○○○○」となり、補助遊技図柄が変動中である状況では、４個のランプは「●○○○→○●○○→○○●○→○○○●→●○○○・・」のように、１個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、補助遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「●●●●→○○○○→●●●●→○○○○・・」のように、４個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合は、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄Ａが停止した場合には、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放パターンは「５秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄Ｂが停止した場合には、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放パターンは「２秒開放→１秒閉鎖→２秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄Ｃが停止した場合には、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放パターンは「１秒開放→１秒閉鎖→１秒開放→１秒閉鎖→１秒開放→閉鎖」となり、非時間短縮遊技状態においては補助遊技図柄Ａ～Ｃのいずれが停止した場合にも、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放パターンは「０．１秒開放→閉鎖」となるよう構成してもよい。

【０８０１】
図１８３の（ａ）に示す、メイン表示装置ＭＨ２０を構成する、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、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と、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈと、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）であり、すべてのランプが同一の色（例えば、赤色）で点灯・点滅するよう構成されている。また、これには限定されず、一部のランプの大きさや点灯色・点滅色を相違させてもよい（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプは、メイン表示装置ＭＨ２０における他の表示部のランプよりも大きくし、メイン表示装置ＭＨ２０における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプは赤色で、メイン表示装置ＭＨ２０における他の表示部のランプは青色としても良い）。

【０８０２】
＜副制御基板側の表示装置＞
次に、図１８３の（ｂ）は、サブ表示装置ＳＨ２０を図示しており、サブ表示装置ＳＨ２０は、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇと、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈと、が一体化した表示装置である。
【０８０３】
第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇは、１個のランプで構成されている。第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇは、第１主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第１主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、点灯を継続し、第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、消灯を継続し、第１主遊技図柄が変動している状況（例えば、第１主遊技図柄表示処理に係る図１０のステップ１４１７から図１０のステップ１４２３までが変動している状況となる）では、点滅し続けることとなる。なお、これには限定されず、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇを複数のランプで構成してもよい。また、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇが、第１主遊技図柄が停止している状況に対応した点灯パターンにて点灯することを停止表示すると称することがあり、同図の場合においては、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇが点灯を継続していることや消灯を継続していることを停止表示していると称することがある。
【０８０４】
また、第１主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。
（１）第１主遊技図柄が大当り図柄で停止し、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯する。
（２）大当りが実行され、大当り中においても第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯したままとなる。当該大当り中に電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、大当り中においても、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。
（３－１）大当り終了時に第１主遊技側も第２主遊技側も保留が生起していない場合、大当り終了後においても、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置ＳＧに待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。
（３－２）大当り終了時に第１主遊技側の保留が生起しており、第２主遊技側の保留が生起していない場合、大当り終了後には、第１主遊技図柄の変動開始を契機に、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。
（３－３）大当り終了時に第１主遊技側の保留が生起しておらず、第２主遊技側の保留が生起している場合、大当り終了後においても、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯したままとなり、後述する第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプ及び第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプ及び第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。
上記のように構成してもよい。
【０８０５】
また、第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

（１）第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯する。
（２－１）第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第１主遊技側も第２主遊技側も保留が生起していない場合、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置ＳＧに待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。
（２－２）第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第１主遊技側の保留が生起した場合には、第１主遊技図柄の変動開始を契機に、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。
（３）第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯したままであり、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。
上記のように構成してもよい。

【０８０６】

また、第１主遊技図柄が大当り図柄で停止することとなる図柄変動中（大当り変動中）において、以下のように構成してもよい。
（１）第１主遊技図柄の大当り変動中において、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点滅する。
（２－１）第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなり、その後第１主遊技図柄の大当り変動が終了して大当り図柄が停止すると、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯する。大当りの実行中においても点灯したままとなる。
（２－２）第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが消灯したままとなり、その後第１主遊技図柄の大当り変動が終了して大当り図柄が停止しても、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯したままとなり、大当りの実行中においても消灯したままとなる。
上記のように構成してもよい。なお、上述した構成は組み合わせてもよく、例えば、大当り変動中に関する構成と大当りの実行中に関する構成とを組み合わせてもよい。

【０８０７】

また、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇの点灯パターンは、上記の構成には限定されず、例えば、第１主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、赤色にて点灯を継続し、第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、緑色にて点灯を継続する、すなわち、ランプの点灯色によって、第１主遊技図柄が大当り図柄で停止しているかハズレ図柄で停止しているかを報知するよう構成してもよい。このように構成した場合、第１主遊技図柄が変動中である場合は、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇの点灯パターンが緑色の点滅であることが望ましい。

【０８０８】

第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇは、１個のランプで構成されている。第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇは、第２主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第２主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、点灯を継続し、第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、消灯を継続し、第２主遊技図柄が変動している状況（例えば、第２主遊技図柄表示処理に係る図１０のステップ１４１７から図１０のステップ１４２３までが変動している状況となる）では、点滅し続けることとなる。このように、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇは、１個のランプであるため、変動中であるか停止中であるかを報知することは可能であるが、停止中の点灯パターンは消灯を継続するのみであり、点灯パターンによって停止図柄を報知することはできないように構成されている。なお、これには限定されず、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇを複数のランプで構成してもよい。また、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇが、第２主遊技図柄が停止している状況に対応した点灯パター

ンにて点灯することを停止表示すると称することがあり、同図の場合においては、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇが点灯を継続していることや消灯を継続していることを停止表示していると称することがある。

【０８０９】

また、第２主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

（１）第２主遊技図柄が大当り図柄で停止し、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯する。

（２）大当りが実行され、大当り中においても第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯したままとなる。当該大当り中に電源断が発生すると第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、大当り中においても、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。

（３－１）大当り終了時に第１主遊技側も第２主遊技側も保留が生起していない場合、大当り終了後においても、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置ＳＧに待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。

（３－２）大当り終了時に第１主遊技側の保留が生起しており、第２主遊技側の保留が生起していない場合、大当り終了後においても、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯したままとなり、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプ及び第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプ及び第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。

（３－３）大当り終了時に第２主遊技側の保留が生起している場合、大当り終了後には、第２主遊技図柄の変動開始を契機に、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

【０８１０】

また、第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

（１）第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯する。

（２－１）第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第１主遊技側も第２主遊技側も保留が生起していない場合、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置ＳＧに待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。

（２－２）第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第２主遊技側の保留が生起した場合には、第２主遊技図柄の変動開始を契機に、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。

（３）第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯したままであり、その後電源復帰した場合には、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

【０８１１】

また、第２主遊技図柄が大当り図柄で停止することとなる図柄変動中（大当り変動中）

において、以下のように構成してもよい。
（１）第２主遊技図柄の大当り変動中において、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点滅する。
（２－１）第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなり、その後第２主遊技図柄の大当り変動が終了して大当り図柄が停止すると、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点灯する。大当りの実行中においても点灯したままとなる。
（２－２）第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプが消灯したままとなり、その後第２主遊技図柄の大当り変動が終了して大当り図柄が停止しても、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯したままとなり、大当りの実行中においても消灯したままとなる。
上記のように構成してもよい。なお、上述した構成は組み合わせてもよく、例えば、大当り変動中に関する構成と大当りの実行中に関する構成とを組み合わせてもよい。

【０８１２】
　また、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇの点灯パターンは、上記の構成には限定されず、例えば、第２主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、赤色にて点灯を継続し、第２主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、緑色にて点灯を継続する、すなわち、ランプの点灯色によって、第２主遊技図柄が大当り図柄で停止しているかハズレ図柄で停止しているかを報知するよう構成してもよい。このように構成した場合、第２主遊技図柄が変動中である場合は、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇの点灯パターンが緑色の点滅であることが望ましい。

【０８１３】
　なお、第１主遊技図柄の変動中において第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇは点滅するよう構成されているが、第１主遊技図柄の変動中において、第１装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間においても、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇは点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第１装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間よりも第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇの点滅間隔の方が短くなっている。

【０８１４】
　また、第２主遊技図柄の変動中において第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇは点滅するよう構成されているが、第２主遊技図柄の変動中において、第１装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間においても、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇは点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第１装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間よりも第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇの点滅間隔の方が短くなっている。

【０８１５】
　第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈは、２個のランプで構成されている。第１主遊技側の保留は４個まで記憶可能に構成されており、保留０～４個の状況を２個のランプで示すよう構成されている。より具体的には、以下のような点灯パターンとなっている（図１８４と同様）。
保留０個の場合：２個のランプが消灯
保留１個の場合：１個のランプ（左側のＡＳ２１ｈ）が点灯、１個のランプ（右側のＡＳ２１ｈ）が消灯
保留２個の場合：２個のランプが点灯
保留３個の場合：１個のランプ（左側のＡＳ２１ｈ）が点滅、１個のランプ（右側のＡＳ２１ｈ）が点灯
保留４個の場合：２個のランプが点滅
このように、１個のランプが点灯している場合は保留１個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留２個を示すよう構成することで、２個のランプによって、０～４個の保留数を報知することができる。なお、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈのランプの数はあく

まで一例であり、４個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、１個のランプが点灯している場合は保留２個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留１個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留１個の場合は、１個のランプ（右側のＡＳ２１ｈ）が点灯、１個のランプ（左側のＡＳ２１ｈ）が消灯し、保留３個の場合は、１個のランプ（右側のＡＳ２１ｈ）が点滅、１個のランプ（左側のＡＳ２１ｈ）が点灯するよう構成しても良い。

【０８１６】

また、演出表示装置ＳＧの所定の表示領域にて、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈとは別に第１主遊技側の保留に対応した表示部（図１２６にて前述した、第１主遊技側の第２保留表示）を設けてもよい。また、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと第２保留表示（演出表示装置ＳＧの所定の表示領域に表示）とを有するようにしてもよいし、いずれか一方のみ有するよう構成してもよい。なお、本例では、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈのみを有する構成について詳述することとなるが、本明細書のすべての構成について、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈを第２保留表示に置き換えて構成しても問題ないことを補足しておく。

【０８１７】

第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈは、２個のランプで構成されている。第２主遊技側の保留は４個まで記憶可能に構成されており、保留０～４個の状況を２個のランプで示すよう構成されている。第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈの点灯パターンについては、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと同様となっている。なお、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈのランプの数はあくまで一例であり、４個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、１個のランプが点灯している場合は保留２個を示し、１個のランプが点滅している場合は保留１個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留１個の場合は、１個のランプ（右側のＢＳ２１ｈ）が点灯、１個のランプ（左側のＢＳ２１ｈ）が消灯し、保留３個の場合は、１個のランプ（右側のＢＳ２１ｈ）が点滅、１個のランプ（左側のＢＳ２１ｈ）が点灯するよう構成しても良い。

【０８１８】

また、演出表示装置ＳＧの所定の表示領域にて、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとは別に第２主遊技側の保留に対応した表示部（図１２６にて前述した、第２主遊技側の第２保留表示）を設けてもよい。また、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈと第２保留表示（演出表示装置ＳＧの所定の表示領域に表示）とを有するようにしてもよいし、いずれか一方のみ有するよう構成してもよい。なお、本例では、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈのみを有する構成について詳述することとなるが、本明細書のすべての構成について、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈを第２保留表示に置き換えて構成しても問題ないことを補足しておく。

【０８１９】

図１８３の（ｂ）に示す、サブ表示装置ＳＨ２０を構成する、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇと、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）であり、すべてのランプが同一の色で点灯・点滅するよう構成されている。また、これには限定されず、サブ表示装置ＳＨ２０の一部のランプの大きさや点灯色・点滅色を相違させてもよい（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０における第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは、サブ表示装置ＳＨ２０における他の表示部のランプよりも大きくし、サブ表示装置ＳＨ２０における第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは赤色で、サブ表示装置ＳＨ２０における他の表示部のランプは青色としても良い）。但し、サブ表示装置ＳＨ２０の各ランプの大きさは、メイン表示装置ＭＨ２０における各ランプの大きさよりも大きくすることが好適である。

【０８２０】

また、上述のように、本例においては、メイン表示装置ＭＨ２０の８個のランプは全て同じ大きさであり、サブ表示装置ＳＨ２０の８個のランプは全て同じ大きさであり、メイン表示装置ＭＨ２０を構成するそれぞれのランプは、サブ表示装置ＳＨ２０を構成するそ

れぞれのランプよりも小さいよう構成されている。なお、１の表示装置におけるランプの大きさがすべて同一ではないよう構成した場合においては、メイン表示装置ＭＨ２０の最も大きいランプよりもサブ表示装置ＳＨ２０の最も小さいランプの方が大きいように構成してもよいし、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの平均の大きさよりもサブ表示装置ＳＨ２０のランプの平均の大きさの方が大きいように構成してもよい。このように構成することにより、主制御基板側のランプ（メイン表示装置ＭＨ２０のランプ）と副制御基板側のランプ（サブ表示装置ＳＨ２０のランプ）とを大きさで判別することができ、どちらが主制御基板側のランプでどちらが副制御基板側のランプであるかを遊技者が混同しないようにすることができる。また、副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、１個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を（大きさを相違させて）目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置ＭＨ２０）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまう事態を防止することができる。なお、ランプの大きさが同一など、本明細書において「同一」と記載している場合には、完全に同一であることに限定されず、略同一である場合を含んでも問題ない。

【０８２１】

また、メイン表示装置ＭＨ２０のランプは赤色にて点灯・点滅する一方、サブ表示装置ＳＨ２０のランプは緑色にて点灯・点滅するといったように、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとサブ表示装置ＳＨ２０のランプとで点灯色・点灯色を相違させてもよい。このように構成することで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを判別し易くすることができる。なお、当該構成はすべてのランプに適用してもよいし、一部のランプのみに適用してもよい。一部のランプのみに適用する一例としては、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈとは、赤色で点灯・点滅するのに対し、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとは、緑色で点灯・点滅するよう構成してもよい（この場合、これ以外の主制御基板側のランプと副制御基板側のランプは、全て赤色であることが望ましいが、緑色でも良いし、それ以外の色でも良い）。これ以外の好適な例としては、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとサブ表示装置ＳＨ２０のランプのうち、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプのみが緑色で点灯・点滅可能であり、それ以外のランプは赤色でのみ点灯・点滅するよう構成するとともに、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプについて、当り図柄で停止する場合は赤色で点灯し、ハズレ図柄で停止する場合は緑色で点灯し、変動中である場合は緑色で点滅するよう構成することである。このように、変動中である場合は当り図柄で停止する場合の点灯色とは異なる色で点滅させることで、変動中であり且つまだ当りかハズレかが確定しないことを明示させることができる。

【０８２２】

また、ランプの点灯色・点滅色の種類数も主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとで相違させてもよい。例えば、メイン表示装置ＭＨ２０のランプは赤色のみで点灯・点滅する一方、サブ表示装置ＳＨ２０のランプは緑色と青色とのいずれかにて点灯・点滅するようにしてもよい（もしくは、緑色と赤色とのいずれかにて点灯・点滅するようにしてもよい）。なお、当該構成はすべてのランプに適用してもよいし、一部のランプのみに適用してもよい。一部のランプのみに適用する一例としては、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈとは、赤色で点灯・点滅するのに対し、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとは、緑色と青色（もしくは緑色と赤色）にて点灯・点滅するよう構成してもよい。また、ランプの点灯色・点滅色の種類数は、主制御基板側のランプが２種類、副制御基板側のランプが３種類としてもよいし、主制御基板側のランプが１種類、副制御基板側のランプが２種類としてもよいし、主制御基板側のランプが３種類、副制御基板側のランプが２種類としてもよい。なお

、ランプの点灯色・点滅色の種類数とは、１の種類のランプで採り得る点灯色・点滅色の種類数（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０のうち第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈのランプにて採り得る点灯色・点滅色の種類数）としてもよいし、複数の種類のランプで採り得る点灯色・点滅色の種類数（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０やサブ表示装置ＳＨ２０のランプにて採り得る点灯色・点滅色の種類数）としてもよい。

【０８２３】

このように、主制御基板側のランプは１色とする（もしくは相対的に少なくする）ことで、各表示部に対応するランプが判別し難くなり、遊技の結果を認識され難くすることができるとともに、副制御基板側のランプは複数色とする（もしくは相対的に多くする）ことで、各表示部に対応するランプが判別し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【０８２４】

また、図１８３に示すように、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの数は８個であり、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数は４個であり、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数よりも第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの数の方が多くなっている。また、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの数は８個であり、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数は４個であり、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数よりも第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの数の方が多くなっている。このように構成することにより、補助遊技図柄の図柄変動よりも主遊技図柄の図柄変動に興味を抱く遊技者が、メイン表示装置ＭＨ２０を視認した場合に、即座に主遊技図柄表示部（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇとを総称して主遊技図柄表示部と称することがある）を認識することができる。なお、図１８３に図示するように、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数よりも主遊技図柄表示部のランプの数（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇとのランプの数の合計）が多くなるよう構成し、補助遊技図柄に関するランプの数よりも主遊技図柄に関するランプの数の方が多くなるように構成してもよい。

【０８２５】

また、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数は４個であり、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプの数は１個であり、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプの数よりも補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数の方が多くなっている。また、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数は４個であり、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプの数は１個であり、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプの数よりも補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数の方が多くなっている。このように構成することにより、副制御基板側のサブ図柄表示部（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇとを総称してサブ図柄表示部と称することがある）のランプの数を、主制御基板側の主遊技図柄表示部のランプの数だけでなく、主制御基板側の補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数よりも少なくすることで、主制御基板側の主遊技図柄表示部をより目立たせることができる。なお、図１８３に図示するように、サブ図柄表示部のランプの数（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇとのランプの数の合計）よりも補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの数が多くなるよう構成してもよい。

【０８２６】

＜主遊技図柄表示部の点灯パターン＞

次に、図１８５を参照して、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンの一例について詳述する。まず、図中（１）では、第１主遊技図柄はハズレ図柄が停止しており、４個のランプが点灯している。その後、第１主遊技図柄が変動を開始すると、「（２）→（３）→（４）→（５）→（６）→（２）→（３）・・・」の順に所定時間毎（例えば、５０ｍｓ）に点灯しているランプを切り替える点灯パターンにて第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇを点灯する。ここで、第１主遊技図柄の停止図柄（ハズレ図柄だけでなく当り図柄も含む）が如何なる停止態様であっても（点灯と消灯の組合せパターンが如何なるものであっても）、第１主遊技図柄が変動を開始すると、変動開始直後の切り替わりは、必ず図１

８５の（２）となる。これは、第２主遊技図柄についても同様である。本例においては、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成されている。

【０８２７】

また、第１主遊技図柄の停止時には、第１装飾図柄は停止しており、第２装飾図柄は停止しており、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇも停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第１主遊技図柄の変動中には、第１装飾図柄は変動中であり、第２装飾図柄は変動中であり、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇも変動中に対応して点滅している。

【０８２８】

また、第２主遊技図柄の停止時には、第１装飾図柄は停止しており、第２装飾図柄は停止しており、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇも停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第２主遊技図柄の変動中には、第１装飾図柄は変動中であり、第２装飾図柄は変動中であり、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇも変動中に対応して点滅している。

【０８２９】

このことから、本例においては、以下のように構成してもよい。

（１）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの少なくとも１個は、第１装飾図柄が第１主遊技側に対応する変動中である時に１回は点灯するよう構成されている。

（２）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯しているランプの少なくとも１個は、第１装飾図柄が第１主遊技側に対応する変動中である時に１回は点灯するよう構成されている。

（３）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは消灯しているよう構成されている。

（４）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは点灯しているよう構成されている。

（５）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの少なくとも１個は、第１装飾図柄が第２主遊技側に対応する変動中である時に１回は点灯するよう構成されている。

（６）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇの点灯しているランプの少なくとも１個は、第１装飾図柄が第２主遊技側に対応する変動中である時に１回は点灯するよう構成されている。

（７）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは消灯しているよう構成されている。

（８）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇのランプは点灯しているよう構成されている。

【０８３０】

なお、演出表示装置ＳＧに表示される、第１装飾図柄の第１主遊技側のハズレに対応する表示態様を特定態様（例えば、「２５３」や「１２１」などのゾロ目以外の態様）と称することがあり、演出表示装置ＳＧに表示される、第１装飾図柄の第２主遊技側のハズレ

に対応する表示態様を特定態様（例えば、「２５３」や「１２１」などのゾロ目以外の態様）と称することがある。

【０８３１】

なお、図１８５の、（２）から（３）のように点灯しているランプを切り替える場合には、「（２）→（３）」のように点灯しているランプを直接切り替えてもよいし、「（２）→すべて消灯→（３）」のように、すべてのランプが消灯している状態を経由するよう構成してもよい。

【０８３２】

このように、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプ（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇまたは第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を使用することで、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとして、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が２個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。また、大当り図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯し、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプも、点灯するよう構成することによって、主制御基板側と副制御基板側との双方で大当りであることを明示することができ、遊技者に対して大入賞口に遊技球を発射すべきであることを確実に報知することができるとともに、大当りが実行されることに気付かずに遊技者が離席してしまう事態を防止することができる。

【０８３３】

なお、同図においては、（２）～（６）はすべて２個のランプが点灯するよう構成しているが、あくまで一例であり、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの少なくとも１個のランプが点灯するようにしていれば変更しても何ら問題ない。また、本例においては、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンは１通りであり、変動時間が同一の場合においては、大当りとなる図柄変動とハズレとなる図柄変動とで同一の点灯パターンとなるよう構成されている。また、変動時間に応じて、変動開始から（変動中から）ハズレ図柄又は当り図柄にて停止の流れまでの時間が異なるため、点灯パターンのサイクル数が異なる場合があるとともに、ハズレ図柄又は当り図柄の停止直前の点灯態様（例えば、図１８５における（２）であるか（４）であるか）が異なる場合がある。

【０８３４】

また、本例においては、ハズレ図柄は１個のみである場合を例示したが、これには限定されず、ハズレ図柄を複数種類有するよう構成してもよい。このように構成した場合であっても、すべてのハズレ図柄において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成してもよい。なお、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンとして、「（２）→（３）→（４）→（５）→（６）」を繰り返すよう構成したが、この場合の、新たに（２）となってから再度（２）となるまでの時間を１周期の時間（図１８５においては、５０×５＝２５０ｍｓ）とした場合、当該１周期の時間よりも長時間の変動時間となる図柄変動において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成すればよい。例えば、

当該１周期の時間よりも短時間となる変動時間を有していた場合には、新たに（２）となってから再度（２）となる前に図柄変動が終了してしまうこととなるが、このような場合においても、当該１周期の時間よりも長時間の変動時間となる図柄変動において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成すればよい。なお、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇや補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇについても同様である。なお、１周期の時間を１サイクルや１サイクル分の時間と称することがある。

【０８３５】

なお、同図においては、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇについて図示したが、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇや補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇについても同様に、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、変動中において１回は点灯するよう構成してもよいし、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側のランプは少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側のランプは消灯するよう構成してもよい。

【０８３６】

＜補助遊技側のランプが停止時に消灯する構成＞

また、上述した構成の変形例として、第１主遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合において、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの少なくとも１個は点灯し、第２主遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合において、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの少なくとも１個は点灯するよう構成されている一方、補助遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合においては、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプはすべて消灯しているように構成してもよい。また、第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合において、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの少なくとも１個は点灯し、第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合において、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの少なくとも１個は点灯し、補助遊技図柄が当り図柄にて停止した場合において、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの少なくとも１個は点灯するよう構成してもよい。なお、前述したように、補助遊技図柄の当り図柄としては、当り図柄Ａと当り図柄Ｂと当り図柄Ｃとを有しているが、すべての当り図柄において、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇのランプの少なくとも１個は点灯するよう構成してもよい。

【０８３７】

このように構成することによって、遊技の結果に興味のある遊技者が、主遊技図柄の停止時に対応する表示装置（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇまたは第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を視認した場合に、補助遊技図柄に対応する表示装置（補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ）のランプがすべて消灯しているため、主遊技図柄に対応するランプのみを視認することとなり、停止図柄を認識し易くすることができる。

【０８３８】

＜表示装置の位置＞

また、図１８２に図示するように、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とは離れた位置に設けており、メイン表示装置ＭＨ２０は盤面中央よりも左側に設けられており、サブ表示装置ＳＨ２０は盤面中央よりも右側に設けられている。換言すると、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とは第１主遊技始動口Ａ１０を挟んで反対側に設けられている。このように構成することで、主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

【０８３９】

＜表示装置の点滅間隔＞

メイン表示装置ＭＨ２０におけるランプの点滅間隔とサブ表示装置ＳＨ２０におけるランプの点滅間隔（「点灯→消灯→点灯・・」の繰り返しにおける、ある点灯から次回の点灯までに要する時間）とを相違させてもよい。なお、メイン表示装置ＭＨ２０における点滅するすべてのランプとサブ表示装置ＳＨ２０における点滅するすべてのランプの点滅間隔を異ならせてもよいし、メイン表示装置ＭＨ２０における一部のランプとサブ表示装置ＳＨ２０における一部のランプの点滅間隔を異ならせてもよい。一例としては、メイン表

示装置ＭＨ２０における第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈのランプについては、５０ｍｓ間隔で点滅するのに対し、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈのランプについては、１００ｍｓ間隔で点滅するよう構成してもよいし、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの１のランプ（例えば、図１８３に図示する第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの８つのランプのうち最も左上のランプ）については、５０ｍｓ間隔で点滅するのに対し、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプについては、１００ｍｓ間隔で点滅するよう構成してもよいし、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの８個のランプの点灯と消灯の組み合わせは、５０ｍｓ間隔で切り替わる（点滅する）のに対し、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプについては、１００ｍｓ間隔で点滅するよう構成してもよい。このように構成することで、主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。なお、ランプの点滅は、「点灯→消灯→点灯・・」ではなく、「消灯→点灯→消灯・・」のように消灯から点滅が開始する（点滅間隔については、前述した点灯から点滅が開始する場合と同様）よう構成してもよい。

【０８４０】

なお、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ及び第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇにおける点滅間隔は、以下のように定義してもよい。

（１）所定のランプにおける、ある点灯から次回の点灯までの最短の時間

（２）第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）における複数のランプの点灯と消灯の組み合わせが切り替わる間隔（例えば、図１８５における（２）から（３）となるまでの間隔）

【０８４１】

＜右打ちランプ＞

メイン表示装置ＭＨ２０の図１８３に図示したものとは異なる構成として、右打ちランプを有するよう構成してもよい。右打ちランプは、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプなど、メイン表示装置ＭＨ２０の他のランプと同一の形状（大きさなど）であり、同一の点灯色となっている。また、右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）においては右打ちランプは点灯し、左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）においては右打ちランプは消灯するよう構成されている。

【０８４２】

サブ表示装置ＳＨ２０の図１８３に図示したものとは異なる構成として、サブ右打ちランプを有するよう構成してもよい。サブ右打ちランプは、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプなど、サブ表示装置ＳＨ２０の他のランプと異なる形状（大きさなど）となっている。なお、サブ右打ちランプの形状は、サブ表示装置ＳＨ２０における他のランプの形状と異なっていればよい。また、サブ右打ちランプの点灯色については、サブ表示装置ＳＨ２０における他のランプと同一でもよいし、異なっていてもよい。

【０８４３】

このように構成することで、サブ右打ちランプについては、他のサブ表示装置ＳＨ２０におけるランプと混同し難くなり、点灯色を同一にしてもサブ右打ちランプであることを判別容易となる。右打ちランプについては、他のランプと同一の形状とすることで、遊技の結果を認識され難くすることができる。なお、変形例としては、サブ右打ちランプについて、点灯色をサブ表示装置ＳＨ２０における他のランプと異ならせる一方で、サブ表示装置ＳＨ２０における他のランプの形状と同じとしてもよい。

【０８４４】

＜変動中に電源断が発生した場合＞

主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生（遊技機への電源供給が遮断されることを電源断が発生と称している）し、その後、電源復帰した場合、メイン表示装置ＭＨ２０のランプ（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、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と、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈと、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈ）は即時（電源投入を検知した直後のタイミングであり、電源投入後の第１のタイミングと

称することがある）復帰するよう構成されている。一例としては、第１主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、その後電源復帰すると、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは、前記第１のタイミングから電源断時の点灯パターンの続きから点灯・点滅を再開するよう構成されている。具体例としては、図１８５の（４）の点灯表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、図１８５の（４）から点灯表示を再開してもよいし、図１８５の（４）の点灯表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、図１８５の（５）から点灯表示を再開してもよい。このように、電源復帰後において、残りの変動時間が０でなければ、残りの変動時間の長短に拘らず、メイン表示装置ＭＨ２０のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。変形例としては、電源復帰後において、残りの変動時間が０でなければ、電源断時の点灯パターンにかかわらず、必ず図１８５の（２）から点灯・点滅を再開するよう構成してもよい。

【０８４５】

主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生した場合について、副制御基板側の表示装置の構成として、３個の構成を例示できる。当該３個の構成を構成１～構成３として、以下に詳述する。なお、構成１～構成３のいずれにおいても、主制御基板側においては、メイン表示装置ＭＨ２０のランプは前記第１のタイミングで復帰するものとする。

【０８４６】

また、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈについては、第１主遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈについても、第２主遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈについても、補助遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

【０８４７】

＜構成１＞

主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは前記第１のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。なお、ここでは、電源断時の点灯パターンの続きから点灯・点滅を再開することを復帰と称しており、例えば、電源断時の点灯パターンが、保留３個に対応した１個のランプ（左側のＡＳ２１ｈ）の点滅且つ１個のランプ（右側のＡＳ２１ｈ）の点灯・点滅の組合せである点灯パターンであった場合、この点灯パターンにて点灯・点滅を再開することになるが、点滅の再開については、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯（点灯→消灯→点灯・・における点灯しているタイミング）であっても消灯（点灯→消灯→点灯・・における消灯しているタイミング）であっても、点灯から再開するよう構成している。但し、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であっても消灯であっても、消灯から再開するよう構成してもよいし、更なる変形例としては、（１）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば点灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば消灯から再開する、又は、（２）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば消灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば点灯から再開するよう構成してもよい。主遊技図柄の変動が終了すると、サブ図柄表示部のランプは、主遊技図柄停止時に対応した点灯パターンにて点灯することとなるが、本例においては、主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示する場合には、サブ図柄表示部のランプの点灯パターンは消灯となっているため、主遊技図柄の変動が終了した後においても、次回の主遊技図柄の変動開始までは、サブ図柄表示部のランプは消灯を維持している。なお、主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変

動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、装飾図柄の表示についても、再開した主遊技図柄の変動が終了するまでは非表示となっており、このように構成することにより、装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯・点滅している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。また、本例においては、図柄停止後には変動固定時間（例えば、５００ｍｓであり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯・点滅させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

【０８４８】

なお、電源復帰後のサブ保留表示部のランプの復帰タイミングは、前記第１のタイミングではなく、前記第１のタイミングよりも前であってもよいし、前記第１のタイミングよりも後であってもよい。

【０８４９】

また、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈについては、第１主遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈについても、第２主遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

【０８５０】

＜構成２＞

主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは前記第１のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）のランプも前記第１のタイミング（前記構成１の第１のタイミングであり、以下についても同様）で復帰する。このように構成することで、電源復帰後において装飾図柄が非表示となった場合にも、サブ図柄表示部のランプが復帰することにより、遊技者が、図柄変動が実行されているのか否かが認識できなくなってしまう事態を防止することができる。なお、サブ図柄表示部（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）のランプの復帰について、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であっても消灯であっても、点灯から再開するよう構成しているが、消灯から再開するよう構成してもよい。変形例としては、サブ図柄表示部（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）のランプの復帰について、（１）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば点灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば消灯から再開する、又は、（２）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば消灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば点灯から再開するよう構成してもよい。

【０８５１】

なお、電源復帰後のサブ保留表示部のランプの復帰タイミングは、前記第１のタイミングではなく、前記第１のタイミングよりも前であってもよいし、前記第１のタイミングよりも後であってもよく、電源復帰後のサブ図柄表示部のランプの復帰タイミングは、前記第１のタイミングではなく、前記第１のタイミングよりも前であってもよいし、前記第１のタイミングよりも後であってもよい。

【０８５２】

また、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈについては、第１主遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈについても、第２主遊技側の保留数が０の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第１のタイミングにおいても消灯を

継続することとなる。
【０８５３】
　また、上述したように、サブ図柄表示部のランプは、主遊技図柄の変動中において点滅し得るよう構成されており、サブ保留表示部のランプは、保留数によって点滅し得るよう構成されている。サブ図柄表示部のランプの点滅間隔と、サブ保留表示部のランプの点滅間隔とを同一（略同一としてもよい）の時間としてもよい。
【０８５４】
　このように構成した場合において、サブ図柄表示部のランプの点滅開始タイミング（「点灯→消灯→点灯・・」の繰り返しにおける、最初の点灯タイミング）は主遊技図柄の変動開始タイミングに依存し、サブ保留表示部のランプの点滅開始タイミングは、保留生起タイミングに依存するため、点滅が同期し難くなっている。ランプの点滅が同期していないと、視認性が低下するため、電源断が発生した後の電源復帰後においては、サブ図柄表示部のランプの点滅とサブ保留表示部のランプの点滅とが同期する（点滅開始タイミングが同時となる）よう構成してもよい（点滅開始タイミングは略同時としてもよい）。
【０８５５】
＜構成３＞
　主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなり、サブ図柄表示部（第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。なお、主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、演出表示装置ＳＧの表示のすべてが、再開した主遊技図柄の変動が終了するまでは非表示となっており、すなわち、装飾図柄の表示も保留表示も非表示となっている。そこで上記のように構成することにより、演出表示装置ＳＧにおける表示と、サブ保留表示部のランプ及びサブ図柄表示部のランプにおける表示（点灯パターン）の復帰タイミングを一致させることによって、遊技者に対して疑義の生じない遊技機とすることができる。
【０８５６】
　なお、右打ちランプを設けた場合、右打ちランプは、電源復帰の際に右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）の場合は即時（前記第１のタイミングで）復帰するように構成されているが、電源復帰の際に左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）の場合は消灯を維持するように構成されている。
【０８５７】
　また、サブ右打ちランプを設けた場合、サブ右打ちランプは、電源復帰の際に右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）の場合は即時（前記第１のタイミングで）復帰するように構成されているが、電源復帰の際に左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）の場合は消灯を維持するように構成されている。
【０８５８】
＜表示装置と遊技球の大きさの比較＞
　次に、図１８６を参照して、メイン表示装置ＭＨ２０及びサブ表示装置ＳＨ２０と遊技球の大きさを比較する。
【０８５９】
　図１８６の（ａ）は、メイン表示装置ＭＨ２０と遊技球の大きさの比較である。図示するように、１個の遊技球によって、メイン表示装置ＭＨ２０のランプ２個が（正面視で）完全に隠れるように構成されている。より詳細には、メイン表示装置ＭＨ２０の１個のランプの直径がＡ、メイン表示装置ＭＨ２０のランプ間の最短の距離がＢ、遊技球の直径がＸであり、１個の遊技球によってランプ２個が完全に隠れることから、以下の関係を満たしている。

式１：２Ａ＋Ｂ＜Ｘ
【０８６０】
次に、図１８６の（ｂ）は、サブ表示装置ＳＨ２０と遊技球の大きさの比較である。図示するように、１個の遊技球によって、サブ表示装置ＳＨ２０のランプ１個が完全に隠れる一方、ランプ２個は完全に隠れないよう構成されている。より詳細には、サブ表示装置ＳＨ２０のランプ間の最短の距離がＣ、サブ表示装置ＳＨ２０の１個のランプの直径がＤ、遊技球の直径がＸであり、１個の遊技球によって、ランプ１個が完全に隠れる一方、ランプ２個は完全に隠れないことから、以下の関係を満たしている。
式２：２Ｄ＋Ｃ＞Ｘ
式３：Ｄ＜Ｘ
【０８６１】
上記のように構成した場合にも、メイン表示装置ＭＨ２０における、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇと、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇとは、図柄（主遊技図柄または補助遊技図柄）停止時において、２個を超える複数のランプ（本例では４個のランプ）が点灯するよう構成されている（図１８５の（１）を参照、他の表示部についても同様に主遊技図柄または補助遊技図柄の停止時には複数のランプが点灯する）ため、１個の遊技球がメイン表示装置ＭＨ２０上（遊技者から見て手前方向）に載置された場合にも、ランプが点灯・点滅していることを遊技者が確認する機会を増やすことができ、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄、補助遊技図柄が変動中であるかどうか、停止しているのであれば停止態様（点灯と消灯の組合せが何であるか）を確認することができる。但し、メイン表示装置ＭＨ２０における第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈについては、２個のランプにて構成されているため、１個の遊技球がメイン表示装置ＭＨ２０上（遊技者から見て手前方向）に載置された場合、２個のランプの両方とも視認できない場合がある。しかし、サブ表示装置ＳＨ２０における第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈについては、１個の遊技球がサブ表示装置ＳＨ２０上（遊技者から見て手前方向）に載置された場合であっても、２個のランプの両方とも視認できないことがないため、遊技者が保留数を確認できる機会を阻害することがない。
【０８６２】
なお、本例においては、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの大きさ（直径）はすべて同一であり、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの大きさ（直径）はすべて同一であるが、これには限定されず、ランプの大きさが相違するよう構成してもよい。このように構成した場合には、
（１）メイン表示装置ＭＨ２０における最小のＡ及びＢにて上記式１を満たし、サブ表示装置ＳＨ２０における最小のＣ及びＤにて上記式２及び式３を満たす、
（２）メイン表示装置ＭＨ２０における最大のＡ及びＢにて上記式１を満たし、サブ表示装置ＳＨ２０における最大のＣ及びＤにて上記式２及び式３を満たす、
上記のように構成してもよい。
【０８６３】
＜表示装置と透明板Ｄ１６との距離＞
本明細書における遊技機に適用可能な、表示装置と透明板Ｄ１６との距離について、以下に詳述する。なお、表示装置と透明板Ｄ１６との距離とは、透明板Ｄ１６に対して垂直方向の距離、換言すると、遊技者から見て手前奥方向の距離である（表示装置よりも透明板Ｄ１６の方が手前側に位置する）。なお、メイン表示装置ＭＨ２０をメイン表示装置ＭＨ２０のいずれかのランプ、サブ表示装置ＳＨ２０をサブ表示装置ＳＨ２０のいずれかのランプに置き換えてもよい。
【０８６４】
＜構成１＞
メイン表示装置ＭＨ２０よりもサブ表示装置ＳＨ２０の方が、透明板Ｄ１６との距離が近い（短い）、換言すると、メイン表示装置ＭＨ２０よりもサブ表示装置ＳＨ２０の方が

手前に位置しているよう構成してもよい。なお、メイン表示装置ＭＨ２０と透明板Ｄ１６との距離は遊技球の直径以下であり、サブ表示装置ＳＨ２０と透明板Ｄ１６との距離は遊技球の直径以下であるよう構成してもよい。

【０８６５】

このように構成することにより、遊技球が流下し得る領域にメイン表示装置ＭＨ２０またはサブ表示装置ＳＨ２０を設けた場合にも、メイン表示装置ＭＨ２０またはサブ表示装置ＳＨ２０と透明板Ｄ１６との間に遊技球が流入することがなく、メイン表示装置ＭＨ２０やサブ表示装置ＳＨ２０のランプが破損しないようにすることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。また、メイン表示装置ＭＨ２０よりもサブ表示装置ＳＨ２０の方が手前になるよう構成することにより、メイン表示装置ＭＨ２０を目立ちにくくすることができ、遊技の結果が遊技者にすぐ分かってしまうことによる興趣性の低下を防止することができる。

【０８６６】

＜構成２＞

サブ表示装置ＳＨ２０よりもメイン表示装置ＭＨ２０の方が、透明板Ｄ１６との距離が近い（短い）、換言すると、サブ表示装置ＳＨ２０よりもメイン表示装置ＭＨ２０の方が手前に位置しているよう構成してもよい。このように構成した場合には、サブ表示装置ＳＨ２０は、遊技領域近傍に設けられた、役物や装飾体などの部材に設置するようにしてもよい。

【０８６７】

サブ表示装置ＳＨ２０よりもメイン表示装置ＭＨ２０の方が手前になるよう構成することにより、メイン表示装置ＭＨ２０を目立ち易くすることができ、遊技の結果が気になる遊技者が所望する遊技機にすることができる。

【０８６８】

また、前記構成１または当該構成２のように構成した場合には、メイン表示装置ＭＨ２０よりもサブ表示装置ＳＨ２０の方が、演出表示装置ＳＧに近いよう構成してもよい。このように構成することで、演出表示装置ＳＧに注目する遊技者がサブ表示装置ＳＨ２０を視認し易くすることができる。また、演出表示装置ＳＧは、メイン表示装置ＭＨ２０やサブ表示装置ＳＨ２０よりも大きい（遊技者から見て、上下左右方向の面積が大きい）ため、演出表示装置ＳＧが目立つよう構成されているが、メイン表示装置ＭＨ２０のランプよりもサブ表示装置ＳＨ２０のランプの方が大きい、換言すると、メイン表示装置ＭＨ２０のランプよりもサブ表示装置ＳＨ２０のランプの方が目立つため、サブ表示装置ＳＨ２０は演出表示装置ＳＧ近傍に設置しても、視認性を担保することができる。なお、演出表示装置ＳＧに近いとは、表示装置と演出表示装置ＳＧ（のいずれかの箇所）との最も近い距離で比較してもよいし、演出表示装置ＳＧの中心から表示装置までの距離で比較してもよい。

【０８６９】

＜第１主遊技図柄表示部の点灯パターンと第２装飾図柄の表示態様＞

次に、図１８７を参照して、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンと第２装飾図柄の表示態様とについて詳述する。なお、同図においては、第１主遊技図柄に関してのみ例示しているが、第２主遊技図柄についても同様の構成が適用可能である。

【０８７０】

まず、図１８７の（Ａ１）は、第１主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況における、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンである。図示するように、第１主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況では、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは４個のランプが点灯している点灯パターンとなっている。

【０８７１】

次に、図１８７の（Ａ２）は、第１主遊技図柄が変動中である状況における、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンである。図示するように、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは２個のランプが点灯している５種類の点灯パターンとなっている。図１８５にて

前述したように、第１主遊技図柄の変動中は当該５種類の点灯パターンを繰り返すように構成されている。このように、第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止している状況における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターン（第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇにおける大当りであることを示す点灯と消灯の組合せパターン）は、第１主遊技図柄の変動中の点灯パターンとしては実行されないよう構成されている。なお、図示している第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇの点灯パターンはあくまで一例であり、第１主遊技図柄の変動中における点灯パターンとして、大当り図柄の停止時における点灯パターンが実行されないように構成されていればよい。

【０８７２】

次に、図１８７の（Ｂ１）は、第１主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況における、演出表示装置ＳＧにおける表示の一部である。同図においては、演出表示装置ＳＧにおける表示の一部のみを図示しており、保留表示などは割愛している。なお、第２装飾図柄は、図１２６にて前述したものと同様である。

【０８７３】

図示するように、第１主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況においては、第２装飾図柄は「７７７」にて停止表示されることとなる。なお、第２装飾図柄は、第１主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況では、「７７７」以外にも「３３３」など複数種類の表示態様にて停止表示し得るよう構成されており、いずれにおいても３つの数字などの図柄が同一となる（ゾロ目となる）よう構成されている。

【０８７４】

次に、図１８７の（Ｂ２）は、第１主遊技図柄が変動中である状況における、演出表示装置ＳＧにおける表示の一部である。同図においては、第２装飾図柄は複数種類の表示態様（数字の組み合わせ）を所定時間（例えば、１００ｍｓ）毎に切り替え続けるようになっている。図示しているのは、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の複数種類の表示態様の一例であり、例えば、「７２６」、「３１４」、「２２８」などの表示態様を採り得るよう構成されている（本例においては、「７２６」→「３１４」→「２２８」→「７２６」・・・のように繰り返し表示される）。図示していない表示態様も含めて、第１主遊技図柄の変動中においては、第２装飾図柄は３つの数字が同一（ゾロ目）にはならないよう構成されている。当該構成は、変動態様や決定した図柄に拘らず共通した構成となっている。すなわち、第２装飾図柄は、第１主遊技図柄の変動中においては、大当り図柄の停止時に採り得る表示態様とならないよう構成されている。

【０８７５】

上述したように、本例においては、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中においては、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が大当り図柄にて停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成されている。

【０８７６】

このように構成することにより、主遊技図柄の変動中に、遊技者が、メイン表示装置ＭＨ２０を視認した場合にも、演出表示装置ＳＧの第２装飾図柄を視認した場合にも、大当りの態様で表示（点灯）している場合がないため、遊技の結果を誤認してしまわないようにすることができる。

【０８７７】

また、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンは、Ａ２に図示する５個のパターン（点灯パターンを単にパターンと称することがある）を繰り返す（図１８５の（２）～（６）のパターンを繰り返す）ようになっており、所定時間Ａ（例えば、前述した所定時間であり、５０ｍｓ）毎にパターンが切り替わるようになっている。よって、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル（図１８５の（２）～（６）を１サイクルとしている）分の時間は、

５×５０ｍｓ＝２５０ｍｓ
となっている。
【０８７８】
他方、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様は、Ｂ２に図示する３個のパターンを繰り返すようになっており、所定時間Ｂ（例えば、前述した所定時間であり、１００ｍｓ）毎に表示態様が切り替えるようになっている。よって、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル（「７２６」→「３１４」→「２２８」を１サイクルとしている）分の時間は、
３×１００ｍｓ＝３００ｍｓ
となっている。
【０８７９】
上述したように、本例においては、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル分の時間よりも、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成されている。なお、一例として、第１主遊技図柄の場合を例示したが、第２主遊技図柄についても同様に、第２主遊技図柄の変動中における第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル分の時間よりも、第２主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成されている。以下についても、同様に、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇを第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇと置き換えてもよいことを補足しておく。
【０８８０】
主制御基板側に係る第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと副制御基板側に係る演出表示装置ＳＧの第２装飾図柄との１サイクルに要する時間が同一である場合、遊技者はどちらが遊技の結果を正確に報知しているのかが分からなくなってしまうおそれがある。そのため、上記のように、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル分の時間よりも、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成することで、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと第２装飾図柄との区別がし易くなる。
【０８８１】
さらに、第１主遊技図柄の変動中に表示され得る第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数は、１～９までの図柄がゾロ目以外で表示される組み合わせであるため、
９×９×９－９＝７２０通り
となる。
【０８８２】
第１主遊技図柄の変動中に表示され得る第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数は、８個のランプを２個（２個はあくまで一例であり、３個以上点灯させても問題ない）点灯させる組み合わせであるため、
${}_{8}C_{2}$＝８×７÷２＝２８通り
となる。
【０８８３】
上記の組み合わせ数を比較すると、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数よりも第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多いため、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成しても、遊技者が視認した場合に同じ組み合わせばかり表示されているように見えることがないように構成することができる。なお、上記第１主遊技図柄の変動中に表示され得る第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と第１主遊技図柄の変動中に表示され得る第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数とは、本例において設計可能な最大数であるため、第２装飾図柄の変動表示中に７２０通りの表示態様が表示される場合があるように構成する必要はないし、第１主遊技図柄の変動中に第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは２８通りの点灯パターンで表示される場合があるよ

うに構成する必要はないことを補足しておく。
【０８８４】
　また、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数とは以下のように構成してもよい。
（１）所定の第１主遊技図柄の変動中において表示される、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数（例えば、図１８７では３通り）と、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数（例えば、図１８７では５通り）とでは、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数の方が多い。
（２）所定の第１主遊技図柄の変動中において表示される、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多い。
（３）すべての第１主遊技図柄の変動中において表示され得る、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数の方が多い。
（４）すべての第１主遊技図柄の変動中において表示され得る、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第２装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多い。
上記のように構成してもよい。なお、上記（３）及び（４）は、第１主遊技図柄の変動中に表示される第２装飾図柄の表示態様の組み合わせと第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンの組み合わせとを、複数種類有している（例えば、変動態様によって相違する、停止図柄によって相違する、遊技状態によって相違する、など）場合に適用してもよい。また、第１主遊技図柄について例示したが、第２主遊技図柄にも同様に適用可能である。
【０８８５】
　なお、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプはすべて同一の形状及び同一の点灯色となっている、一方、第２装飾図柄においては、１～９の数字のいずれかの図柄が各列に表示されるようになっており、更には各数字によって色が異なる（３と７は赤色、１と５と９は緑色、２と４と６と８は青色）。すなわち、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇにおいては、点灯パターンが切り替わっていることが認識できれば、どの点灯パターンであるかが認識され難いのであるが、第２装飾図柄においては、数字の図柄や色がはっきりと視認できてしまうと、どの表示態様で表示されているかが認識され易くなってしまい、遊技者は、認識した図柄の組み合わせに意味があるものと勘違いしてしまうおそれがある。よって、上記構成とは逆に、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間の方が短時間となる（例えば、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクルの時間を２０ｍｓ×３＝６０ｍｓとする）よう構成することにより、第２装飾図柄の数字の組み合わせを遊技者に認識し難くして、遊技者の誤認を防止することができるようにしてもよい。
【０８８６】
　図１８７にて前述したように、本例においては、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中においては、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が大当り図柄にて停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成されている。
【０８８７】
　上記構成に加えて、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）がハズレ図柄及び（または）小当り図柄にて停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）についても、大当り図柄の構成と同様に、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中に採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成してもよい。すなわち、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）

と第２装飾図柄とのいずれにおいても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中においては、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成してもよい。

【０８８８】

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中において、前述したサイクルを繰り返しているのだが、当否判定結果が当選である場合において、どのようなタイミングで第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止する直前の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）の点灯パターンと、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止した状況での第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）の点灯パターンと、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の停止タイミングになると、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは定められた点灯パターンに切り替わることとなる。また、当否判定結果が非当選である場合においても、どのようなタイミングで第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止する直前の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）の点灯パターンと、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止した状況での第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）の点灯パターンと、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の停止タイミングになると、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇは定められた点灯パターンに切り替わることとなる。

【０８８９】

また、第２装飾図柄においても同様に、当否判定結果が当選である場合において、どのようなタイミングで第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止する直前（停止する前の所定タイミングとしてもよい）の第２装飾図柄の表示態様と、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止した状況での第２装飾図柄の表示態様と、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の停止タイミングになると、第２装飾図柄は定められた表示態様に切り替わることとなる。但し、当否判定結果が非当選である場合においては、当否判定結果が当選である場合とは異なり、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動時間が経過して停止するタイミングによっては、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止する直前（停止する前の所定タイミングとしてもよい）の第２装飾図柄の表示態様と、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止した状況での第２装飾図柄の表示態様と、が同一となる（連続する）場合がある（例えば、第２装飾図柄の最終表示態様が「２２８」である場合、変動時間によっては、第２装飾図柄の最終表示態様が表示される直前の変動中の第２装飾図柄の表示態様が、後述する第２装飾図柄の表示態様１サイクルにおける「２２８」である場合がある）。

【０８９０】

このように構成することにより、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

【０８９１】

また、第１主遊技図柄の停止時には、第１装飾図柄は停止しており、第２装飾図柄は停止しており、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇも停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第１主遊技図柄の変動中には、第１装飾図柄は変動中であり、第２装飾図柄は

変動中であり、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇも変動中に対応して点滅している。
【０８９２】
　また、第２主遊技図柄の停止時には、第１装飾図柄は停止しており、第２装飾図柄は停止しており、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇも停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第２主遊技図柄の変動中には、第１装飾図柄は変動中であり、第２装飾図柄は変動中であり、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇも変動中に対応して点滅している。
【０８９３】
　このことから、本例においては、以下のように構成してもよい。
（１）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンと、第１装飾図柄が第１主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンとは同一にならない。
（２）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンと、第１装飾図柄が第１主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターンとは同一にならない。
（３）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの点灯パターンと、第１装飾図柄が第２主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの点灯パターンとは同一にならない。
（４）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの点灯パターンと、第１装飾図柄が第２主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの点灯パターンとは同一にならない。
（５）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時の第２装飾図柄の表示態様と、第１装飾図柄が第１主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第２装飾図柄の表示態様とは同一にならない。
（６）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第１主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時の第２装飾図柄の表示態様と、第１装飾図柄が第１主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第２装飾図柄の表示態様とは同一にならない。
（７）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時の第２装飾図柄の表示態様と、第１装飾図柄が第２主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第２装飾図柄の表示態様とは同一にならない。
（８）第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧにて第２主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時の第２装飾図柄の表示態様と、第１装飾図柄が第２主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第２装飾図柄の表示態様とは同一にならない。
【０８９４】
＜サブ表示装置ＳＨ２０の光量＞
　図１２７などで前述したように、本明細書における遊技機は、光量調整を実行可能に構成することができる。このように構成した場合において、光量の段階（光量レベルと称することがある）を変更しても、サブ表示装置ＳＨのランプの光量（輝度としてもよい）は変更されないよう構成してもよい。
【０８９５】
　具体例としては、光量レベルがレベル１の場合と、光量レベルがレベル１よりも２段階大きいレベル３の場合とで、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの光量（輝度）は同一であるが、遊技効果ランプＤ２６の光量（輝度）は、レベル１よりもレベル３の方が、光量（輝度）が高くなるよう構成してもよい。
【０８９６】
　なお、図１８２における遊技効果ランプＤ２６の配置はあくまで一例であり、光量レベルによって光量（輝度）が相違する遊技効果ランプＤ２６は、サブ表示装置ＳＨ２０近傍

に設けてもよいし、遊技領域の（遊技者から見て）右側や左側に設けてもよい。
【０８９７】
　また、遊技効果ランプＤ２６の発光色（点灯色・点滅色と称してもよい）として、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの点灯色・点滅色と同一の色（遊技者から見て同一と認識される色）には発光しないよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技効果ランプＤ２６の発光色がサブ表示装置ＳＨ２０のランプの点灯色・点滅色と同一とならない期間を以下のように構成してもよい。
（１）常時同一の発光色とならない
（２）所定のエラーの発生中以外は同一の発光色とならない
（３）所定のエラーの発生中は同一の発光色とならない
（４）主遊技図柄の変動中は同一の発光色とならない
（５）スーパーリーチ中は同一の発光色とならない
（６）リーチ中（スーパーリーチ中やノーマルリーチ中を含むすべてのリーチ中）は同一の発光色とならない
【０８９８】
　なお、遊技効果ランプＤ２６の発光色がサブ表示装置ＳＨ２０のランプの点灯色・点滅色と同一とならない期間は、上記（２）～（６）以外の期間としてもよい。すなわち、本例に係る遊技機は、所定の期間においては、遊技効果ランプＤ２６の発光色がサブ表示装置ＳＨ２０のランプの点灯色・点滅色と同一とならないよう構成することができる。なお、より好適な例としては、遊技効果ランプＤ２６の発光色（点灯色・点滅色と称してもよい）として、演出効果を高めるため（様々な色の発光を演出的に見せるため）に、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの点灯色・点滅色と同一の色（遊技者から見て同一と認識される色）に発光しても良いが、１回の変動内において、サブ表示装置ＳＨ２０のランプが点灯・点滅している時間よりも短い時間にて遊技効果ランプＤ２６をサブ表示装置ＳＨ２０のランプと同じ発光色にて発光させることである。例えば、スーパーリーチ中に大当りすることを報知する演出（例えば、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す映像）が実行されている最中は、遊技効果ランプＤ２６をサブ表示装置ＳＨ２０のランプと同じ発光色（赤色）と異なる発光色（青色と緑色）を交互に点滅させるようにすることで、遊技機全体として一体感のある発光を行いつつも、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの視認性を極端に低下させることがなくなる。
【０８９９】
　また、遊技効果ランプＤ２６として、サブ表示装置ＳＨ２０の近傍（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０と演出表示装置ＳＧまでの距離よりも、サブ表示装置ＳＨ２０からの距離が近い遊技効果ランプＤ２６）に設けられたもののみ、上記（１）～（６）の構成を適用してもよい。
【０９００】
　このように、サブ表示装置ＳＨ２０の近傍から離れて構成することにより、サブ表示装置ＳＨ２０の近傍に遊技効果ランプＤ２６を設けた場合に比べて、遊技効果ランプＤ２６の発光によって、サブ表示装置ＳＨ２０の視認性を低下させ難くすることができ、遊技の結果を認識し易くできる。
【０９０１】
　また、図１８２に図示するように、メイン表示装置ＭＨ２０の近傍には、遊技効果ランプＤ２６が設けられていない。換言すると、本例においては、メイン表示装置ＭＨ２０と遊技効果ランプＤ２６との距離よりも、サブ表示装置ＳＨ２０と遊技効果ランプＤ２６との距離の方が長い（遠い）ように構成されている。さらに、不図示であるが、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの近傍（例えば、表示部内部のＬＥＤの前面に設置されランプの表示窓となる空洞を形成するプレート部材、つまりはメイン表示装置ＭＨ２０のランプの表示窓以外の部分など）は黒色になっており、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの点灯色・点滅色（例えば、赤色）とは異なる色となっている。また、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの近傍（例えば、表示部内部のＬＥＤの前面に設置されランプの表示窓となる空洞を形

成するプレート部材、つまりはサブ表示装置ＳＨ２０のランプの表示窓以外の部分など）は黒色とは異なる色（例えば、白色や青色などの赤色以外の色）となっている。

【０９０２】

このように構成することにより、メイン表示装置ＭＨ２０近傍の部材や遊技効果ランプＤ２６の発光によって、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの視認性を低下させないよう構成することができる。

【０９０３】

＜保留表示とランプとの関係性＞

前述したように、本例に係る、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル（図１８５の（２）～（６）を１サイクルとしている）分の時間は、２５０ｍｓとなっている。

【０９０４】

また、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル（「７２６」→「３１４」→「２２８」を１サイクルとしている）分の時間は、３００ｍｓとなっている。

【０９０５】

ここで、演出表示装置ＳＧに表示される、保留表示（保留画像、保留アイコン、などと称することがある）においても、時系列で表示態様が変化する動画像のパターンを繰り返す（１パターン分の動画像の表示時間を１サイクルの時間と称する、具体的には、例えば、保留表示が基準位置から時計回りに１回転する動画像の表示時間を１サイクルの時間と称する）ようになっており、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の１サイクルの時間を１０００ｍｓとしてもよい。すなわち、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の１サイクルの時間を、第１主遊技図柄の変動中における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第２主遊技図柄の変動中における第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇのランプの点灯パターン１サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第１主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第２主遊技図柄の変動中における第２装飾図柄の表示態様１サイクル分の時間よりも長時間としてもよい。このように、保留表示の１サイクルの時間を、各ランプの点灯パターン１サイクル分や第２装飾図柄の表示態様１サイクル分よりも長時間とすることで、遊技者がその１サイクル（保留表示の動き）を認識しやすくするとともに、認識しやすい保留表示に目がいくことで、各ランプの点灯パターンや第２装飾図柄の変動表示をより目立たなくすることができる。

【０９０６】

また、前述したように、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈと、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとは、点滅表示し得るよう構成されているが、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の１サイクルの時間を、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈの点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の１サイクルの時間を、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈの点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の１サイクルの時間を、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈの点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の１サイクルの時間を、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈの点滅間隔よりも長時間としてもよい。

【０９０７】

＜ラウンド表示灯Ｒ１０とラウンド表示部Ｒ２０の位置＞

次に、図１８８を参照して、本例に係るラウンド表示灯Ｒ１０について詳述する。前述したようにラウンド表示灯Ｒ１０は２個の７セグメントで構成されており、大当りが開始

する際に、当該大当りにて実行されるラウンド数を報知する。当該報知タイミングについては、大当りが開始されるまでに点灯すればよく、大当り開始時としてもよいし、大当り図柄の確定停止タイミングとしてもよい。また、ラウンド表示灯Ｒ１０は、メイン表示装置ＭＨ２０のように、複数のランプで構成されていてもよい。一例としては、ラウンド表示灯Ｒ１０を４つのランプで構成し、１０Ｒの大当りが実行される場合には、４個のランプは「●●●○」（○は消灯、●は点灯を示している）となり、４Ｒの大当りが実行される場合には、４個のランプは「○●○●」となるよう構成してもよい。また、４Ｒに対応したランプと１０Ｒに対応したランプとを別に設けるなど、ラウンド数に対応したランプを設けて、大当りが開始する際に、当該大当りのラウンド数に対応したランプを点灯させるよう構成してもよい。なお、ラウンド表示灯Ｒ１０を複数のランプで構成する場合には、当該ランプは点滅せず、点灯することでラウンド数を報知するよう構成してもよい。

【０９０８】

次に、ラウンド表示部Ｒ２０は、ラウンド表示灯Ｒ１０と大当りのラウンド数との対応関係を表示するために遊技盤の前面に貼付されたシールであり、本例においては、１６ラウンドと４ラウンドの表示態様を示している。なお、同図においては、ラウンド表示灯Ｒ１０は、１６ラウンドを報知している。

【０９０９】

また、図１８２に示すように、ラウンド表示灯Ｒ１０とラウンド表示部Ｒ２０とは、盤面右側（第１主遊技始動口Ａ１０よりも右側）に位置しており、他方、メイン表示装置ＭＨ２０は、盤面左側（第１主遊技始動口Ａ１０よりも左側）に位置している。換言すると、メイン表示装置ＭＨ２０よりもラウンド表示灯Ｒ１０の方が、ラウンド表示部Ｒ２０との距離が短い（近い）よう構成されている。

【０９１０】

なお、ラウンド表示灯Ｒ１０とラウンド表示部Ｒ２０とメイン表示装置ＭＨ２０との位置はあくまで一例であり、例えば、ラウンド表示灯Ｒ１０とラウンド表示部Ｒ２０とメイン表示装置ＭＨ２０とが、盤面左側（第１主遊技始動口Ａ１０よりも左側）に位置するよう構成してもよい。その場合においても、メイン表示装置ＭＨ２０よりもラウンド表示灯Ｒ１０の方が、ラウンド表示部Ｒ２０との距離が短い（近い）よう構成することが好適である。

【０９１１】

このように構成することにより、遊技者は、大当り開始時にラウンド表示部Ｒ２０を視認しながらラウンド表示灯Ｒ１０を確認することができると共に、メイン表示装置ＭＨ２０を視認して混乱してしまう事態を防止することができる。

【０９１２】

また、本例においては、ラウンド表示灯Ｒ１０とラウンド表示部Ｒ２０とで、４ラウンドと１６ラウンドのみ報知（表示）するよう構成したが、あくまで一例であり、実行可能な大当りのラウンド数の種類分報知（表示）するよう構成してもよい。また、小当りを有するよう構成した場合には、小当りが実行される際にも、ラウンド表示灯Ｒ１０にて１ラウンドであることを報知するよう構成してもよい。その場合には、ラウンド表示部Ｒ２０にて１ラウンドに対応する表示態様を示すよう構成してもよいし、示さないよう構成してもよい。

【０９１３】

＜可動役物と表示装置＞

ここで、本例における遊技機には、前述した可動役物を有するよう構成してもよい。このように構成した場合には、可動役物は、前述した役物演出を実行可能であり、電源断が発生した場合には、電源復帰後に動作チェックを実行するよう構成される。このような可動役物を有した場合の特徴的な構成について、以下に詳述する。

【０９１４】

図１８９は、電源断後の可動役物の動作チェックに関するイメージ図である。（Ａ１）～（Ａ３）は、可動役物が初期位置に位置状況にて電源断が発生した場合を図示している。

【０９１５】
まず、（Ａ１）では、可動役物が初期位置（演出表示装置ＳＧにて表示される第２装飾図柄等の視認性を損なわない位置）に位置しており、役物演出が実行されていない。（Ａ１）の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、電源復帰後の動作チェック（当該動作チェックを初期動作と称することがある）として可動役物が駆動する。可動役物が初期動作を実行した場合には、（Ａ２）に示すように、演出表示装置ＳＧに表示されている第２装飾図柄の表示領域の正面を可動役物が通過することとなる。その後、（Ａ３）に示すように、可動役物は初期動作を終了し、初期位置にて停止する。
【０９１６】
このように、可動役物は初期動作を行う際に、第２装飾図柄の表示領域の前を通過して、第２装飾図柄の視認性を妨げるよう構成されている。また、図１８２にて図示するように、メイン表示装置ＭＨ２０やサブ表示装置ＳＨ２０は、演出表示装置ＳＧからの距離が長い（遠い）ため、可動役物が初期動作や役物演出を実行しても、メイン表示装置ＭＨ２０及びサブ表示装置ＳＨ２０の視認性を妨げることはない。
【０９１７】
このように構成することにより、遊技場の営業中に電源断が発生してしまった場合にも、可動役物は初期動作を実行することで問題なく駆動することを確認でき、さらに、その際に第２装飾図柄の視認性が妨げられた場合にも、サブ表示装置ＳＨ２０の視認性が担保されているため、遊技者は遊技の状況を認識することができる。
【０９１８】
なお、同図においては、主遊技図柄が停止している場合を例示しているが、主遊技図柄が変動中に電源断が発生した場合にも、可動役物は第２装飾図柄の視認性を妨げることとなる。また、第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示については、同図においては、図柄停止中に電源断が発生した場合と図柄変動中に電源断が発生した場合とのいずれにおいても、電源復帰後の所定のタイミング（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０の復帰と略同時）で復帰する構成を例示したが、これには限定されず、図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における当該図柄変動終了後に復帰するよう構成してもよいし、図柄停止中または図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における次回の図柄変動開始時に復帰するよう構成してもよい。このように構成した場合には、電源復帰後から第１装飾図柄及び第２装飾図柄が復帰するまでは、演出表示装置ＳＧには暗転画像（表示領域全体が黒くなっている画像）を表示したり、「電源復帰中」と表示するよう構成してもよい。
【０９１９】
次に、（Ｂ１）～（Ｂ３）は、役物演出の実行中に電源断が発生した場合を図示している。
【０９２０】
まず、（Ｂ１）では、役物演出の実行中に可動役物が第２装飾図柄の正面に位置している。（Ｂ１）の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、（Ｂ２）に示すように、可動役物は初期位置に向かって駆動する。換言すると、第２装飾図柄の視認性を妨げない位置に向かって駆動する。その後、初期位置に移動した後、（Ｂ３）のように可動役物は初期動作を実行することとなる。
【０９２１】
なお、同図における（Ｂ１）～（Ｂ３）では、役物演出の実行中であり、且つ主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合を例示したが、これには限定されず、主遊技図柄の停止中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の可動役物の初期動作の実行中において、再度電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、同図における（Ｂ１）～（Ｂ３）と同様に、可動役物は電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成してもよい。
【０９２２】
このように、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合にも、電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成さ

れていることにより、第２装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。
【０９２３】
なお、これには限定されず、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に戻った後に初期動作を実行する構成としなくてもよい。具体例としては、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に向かって駆動せずに、初期動作を途中から実行するように構成してもよい。このように構成した場合にも、第２装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。
【０９２４】
また、図１８９において、可動役物が第２装飾図柄の視認性を妨げる構成を例示したが、可動役物によって第２装飾図柄（の表示領域）が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動役物によって第２装飾図柄（の表示領域）の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。なお、図１８９における可動役物の形状はあくまで一例であり、演出表示装置ＳＧにおける第２装飾図柄の表示領域が正面視にて完全に視認不能となる形状としてもよい。
【０９２５】
また、前述したように、メイン表示装置ＭＨ２０よりもサブ表示装置ＳＨ２０の方が、演出表示装置ＳＧに近いよう構成した場合において、可動役物が役物演出の実行時及び／または初期動作の実行時に、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの視認性を妨げるが、メイン表示装置ＭＨ２０の視認性を妨げないように構成してもよい。このように構成した場合においても、メイン表示装置ＭＨ２０の視認性が担保されていることにより、遊技者は、可動役物の位置に拘らず遊技の状況を把握することができる。なお、この場合において、可動役物によってサブ表示装置ＳＨ２０が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動役物によってサブ表示装置ＳＨ２０の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。
【０９２６】
このように、可動役物によって、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの視認性は妨げられない（または、相対的に妨げられ難い）が、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの視認性は妨げられる（または、相対的に妨げられ易い）よう構成してもよい。
【０９２７】
次に、図１９０を参照して、主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合について詳述する。同図においては、役物演出は実行されておらず可動役物は初期位置に位置している。また、メイン表示装置ＭＨ２０及びサブ表示装置にＳＨ２０における「点灯」とは、点灯パターンを実行していることを示しており、点灯パターンの実行途中における消灯も含めて「点灯」と称している。他方、「非点灯」とは、電源断が発生後の遊技機に電源が供給されていない状態などの、点灯パターンが実行されておらず、すべてのランプが消灯している状況を示している。また、可動役物における「初期動作中」とは、初期動作の開始から終了までのことであり、初期動作の実行中に可動役物が停止している状態も含めて「初期動作中」と称している。他方、「停止」とは、初期動作を実行しておらず、可動役物が初期位置にて停止している状態を示している。
【０９２８】
また、図１８９にて図示しているように、可動役物には、役物演出及び初期動作の実行時に点灯（発光）する役物ランプが設けられている。本例においては、役物ランプは、可動役物の役物演出の実行中と初期動作の実行中に亘って、所定の点灯パターンにて点灯するよう構成されている。
【０９２９】
図１９０の説明に戻ると、まず、図中（１）のタイミングにて、電源断が発生する。その後、図中（２）のタイミングにて、電源が投入（遊技機への電源の供給が再開）される。その後、図中（３）のタイミングにて、主遊技図柄の変動が再開され、メイン表示装置ＭＨ２０の点灯が再開され、サブ表示装置ＳＨ２０の点灯が再開される。

【０９３０】
その後、図中（４）のタイミングにて、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始される（見た目上役物ランプの点灯が開始される）。その後、図中（５）のタイミングにて、可動役物の初期動作が開始される（見た目上初期動作の駆動が開始される）。その後、図中（６）のタイミングにて、可動役物の初期動作が終了し、役物ランプの点灯も終了する。
【０９３１】
このように、主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始することとなる。
【０９３２】
このように構成することにより、電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。
【０９３３】
なお、図１９０においては、図中（３）に示すように、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０との点灯復帰タイミングを同時としたが、点灯復帰タイミングは完全に同時である必要はなく、略同時（完全に同時である場合と、完全に同時ではないがほぼ同時である場合とのいずれも含んでおり、本明細書において「同時」と称しているものは、「略同時」と読み替えても問題ない）であればよい（１００ｍｓ程度ずれていてもよい）。
【０９３４】
また、図１９０においては、図中（１）に示すように、電源断からの復帰時にメイン表示装置ＭＨ２０のランプとサブ表示装置ＳＨ２０のランプとがすべて復帰するよう例示しているが、これには限定されず、前述したように、一部のランプを、主遊技図柄の変動停止時や次回の変動開始時に点灯復帰するよう構成してもよい。
【０９３５】
また、可動役物の初期動作に係る駆動開始タイミングと可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯開始タイミングとを同時（または略同時）としてもよい。
【０９３６】
また、図１９０の図中（６）のタイミングでは、可動役物の初期動作に係る駆動終了タイミングと可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯終了タイミングとを同時としているが、略同時としてもよい（１００ｍｓ程度ずれていてもよい）。
【０９３７】
＜サブ入力ボタンの初期動作＞
図１８９などでは、可動役物の初期動作について詳述したが、電源断からの復帰時においては、サブ入力ボタンＳＢも初期動作を実行するよう構成されている。そこで、サブ入力ボタンＳＢの初期動作について以下に詳述する。
【０９３８】
また、サブ入力ボタンＳＢの内部には、不図示であるが、ボタンランプが設けられており、当該ボタンランプが点灯（発光）すると、遊技者は当該点灯を外部から視認することができる。本例においては、前述した、遊技者へのサブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出であるボタン演出の実行時において、ボタンランプが所定の点灯態様、例えば白色で点灯し得るよう構成されている。
【０９３９】
なお、ボタン演出が実行されていない状況においても、ボタンランプが点灯するよう構

成してもよいし、点灯しないよう構成してもよい。ボタン演出が実行されていない状況においても、ボタンランプが点灯するよう構成した場合には、ボタン演出が実行されていない状況では、ボタン演出の実行時における前記所定の点灯態様とは異なる点灯態様で点灯することが好適である。また、ボタン演出の実行時以外においても、例えば、大当りが実行されることを報知する場合などにボタンランプが（特定の点灯態様、例えば赤色で）点灯し得るよう構成されている。

【０９４０】

また、本例においては、サブ入力ボタンＳＢが細かく振動するボタンバイブ演出を実行し得るよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される場合の具体例としては、

（１）ボタン演出の実行時の一部で実行され、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す役割を担っている。ボタンバイブ演出を伴わないボタン演出よりも、ボタンバイブ演出を伴うボタン演出が実行された場合の方が、相対的に大当り期待度が高くなるよう構成されている。

（２）図柄変動の途中などにおいてボタン演出を実行し、その後、実行中の図柄変動の結果が大当りとなるか否かを報知する場合にボタンバイブ演出が実行され得る。その場合には、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作し、ハズレを報知する場合にはボタンバイブ演出が実行されず、大当りを報知する場合にはボタンバイブ演出を実行する。

上記のように構成してもよい。

【０９４１】

また、上述した以外にも、サブ入力ボタンＳＢが伸縮するよう構成したり、ボタンの形態とレバーの形態とに変形可能に構成するといったように、様々な態様で駆動し得るよう構成したりしてもよい。

【０９４２】

サブ入力ボタンＳＢの初期動作においては、サブ入力ボタンＳＢが正常に機能するか否かを確認できることが好適であることから、ボタンランプの点灯やボタンバイブ（初期動作におけるサブ入力ボタンＳＢが細かく振動することをボタンバイブと称しており、ボタンバイブ演出と同様に振動する）の実行など、遊技中において実行され得る動作をすべて初期動作においても実行されるよう構成されている。

【０９４３】

ここで、サブ入力ボタンＳＢの初期動作の実行時について、図１９０を参照して詳述すると、まず、図中（１）のタイミングにて、電源断が発生する。その後、図中（２）のタイミングにて、電源が投入（遊技機への電源の供給が再開）される。その後、図中（３）のタイミングにて、主遊技図柄の変動が再開され、メイン表示装置ＭＨ２０の点灯が再開され、サブ表示装置ＳＨ２０の点灯が再開される。

【０９４４】

その後、不図示であるが、サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンランプの点灯が開始され（見た目上ボタンランプの点灯が開始される）、サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブの実行が開始される。

【０９４５】

このように構成することで、電源断からの復帰後においては、ボタンランプとボタンバイブよりも先に、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とが復帰することとなり、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後にサブ入力ボタンＳＢの初期動作を実行することができる。

【０９４６】

なお、本例においては、サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンランプの点灯開始とボタンバイブの実行開始とを同時としたが、これには限定されず、略同時としてもよい（１００ｍｓ程度ずれていてもよい）。

【０９４７】

また、主遊技図柄の変動に係るボタンバイブ演出が実行される演出として選択され、サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブが実行されている途中で、ボタンバイブ

演出の実行タイミングとなった場合（例えば、主遊技図柄の変動中の電源断からの復帰後における次の変動が開始した際にサブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブが未だ実行中である場合や、主遊技図柄の停止中且つ第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在しない状況における電源断からの復帰後にて第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球によって新たに主遊技図柄の変動が開始した際にサブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブが未だ実行中である場合など）においては、初期動作に係るボタンバイブが優先されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、初期動作に係るボタンバイブのみを行って、ボタンバイブ演出は実行されないように構成してもよいし、初期動作に係るボタンバイブが終了した後にボタンバイブ演出の実行期間が残存していた場合には、当該ボタンバイブ演出が途中から実行され得るよう構成してもよいが、初期動作に係るボタンバイブが延長されたように見えるため、当該ボタンバイブ演出が途中からでも実行しないようにすることが好適である。

【０９４８】

サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブが実行されている途中で、ボタン演出が実行された場合（サブ入力ボタンＳＢの操作有効期間となった場合）には、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効であるよう構成してもよい。例えば、サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブが実行されている途中で、液晶画面（演出表示装置ＳＧ）の略中央に「ＰＵＳＨ」と記載されたボタン画像が表示された場合、サブ入力ボタンＳＢの操作が行われたことを契機として台詞予告が実行されるよう構成してもよい。つまり、初期動作を実行している最中であっても、サブ入力ボタンＳＢの操作を契機とした演出を実行可能としてもよい。

【０９４９】

本明細書におけるメイン表示装置ＭＨ２０は、主遊技表示部と称することがある。また、本明細書における第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇとは、識別情報表示部と称することがある（１つのみでもよいし、２つを総称してもよい）。また、本明細書における第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈと第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈとは、主遊技保留表示部と称することがある（１つのみでもよいし、２つを総称してもよい）。また、本明細書におけるサブ表示装置ＳＨ２０は、副遊技表示部と称することがある。また、本明細書における第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇと第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇとは、演出情報表示部と称することがある（１つのみでもよいし、２つを総称してもよい）。また、本明細書における第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈと第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈとは、副遊技保留表示部と称することがある（１つのみでもよいし、２つを総称してもよい）。

【０９５０】

＜＜構成の具体例＞＞

前述した表示装置に関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

【０９５１】

＜構成１＞

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、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と、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈと、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）である。

メイン表示装置ＭＨ２０の（一部またはすべての）ランプよりもサブ表示装置ＳＨ２０の（一部またはすべての）ランプの方が大きい。

【０９５２】

＜効果＞

副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、１個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多

彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置ＭＨ２０）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまう事態を防止することができる。

【０９５３】

＜構成２＞

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成されている。

【０９５４】

＜効果＞

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとして、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が２個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

【０９５５】

＜構成３＞

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成されている。

メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とは第１主遊技始動口Ａ１０を挟んで反対側に設けられている。

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇまたは第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇの所定のランプの点滅間隔と、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇまたは第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇの特定のランプの点滅間隔とが異なる。

【０９５６】

＜効果＞

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとして、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄

表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が２個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを、第１主遊技始動口Ａ１０を挟んで対角上に配置し、且つ点灯間隔を相違させることで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを同時に視認してしまう事態を防止し、演出表示装置ＳＧにおける演出に注目することができる。

【０９５７】

＜構成４＞

主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、メイン表示装置ＭＨ２０のランプは即時（電源投入後の第１のタイミングと称することがある）復帰し、サブ保留表示部のランプは前記第１のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。

【０９５８】

＜効果＞

装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

電源復帰後において、残りの変動時間に拘らず、メイン表示装置ＭＨ２０のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。

図柄停止後には変動固定時間（例えば、５００ｍｓであり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

【０９５９】

＜構成５＞

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇと、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と、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈと、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）である。

メイン表示装置ＭＨ２０の（一部またはすべての）ランプよりもサブ表示装置ＳＨ２０の（一部またはすべての）ランプの方が大きい。

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中においては、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならない。

【０９６０】

＜効果＞

副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、１個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置ＭＨ２０）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまう事態を防止することができる。

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにす

ることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

【０９６１】

＜構成６＞

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成されている。

主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始する。

【０９６２】

＜効果＞

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとして、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が２個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【０９６３】

＜構成７＞

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも１個は、第１主遊技図柄の変動中において１回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成されている。

メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とは第１主遊技始動口Ａ１０を挟んで反対側に設けられている。

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇまたは第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇの所定のランプの点滅間隔と、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇまたは第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇの特定のランプの点滅間隔とが異なる。

主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置

ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始する。

【０９６４】

＜効果＞

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置ＭＨ２０のランプとして、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇのランプは、少なくとも１個は点灯する一方、副制御基板側の第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が２個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを、第１主遊技始動口Ａ１０を挟んで対角上に配置し、且つ点灯間隔を相違させることで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを同時に視認してしまう事態を防止し、演出表示装置ＳＧにおける演出に注目することができる。

電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【０９６５】

＜構成８＞

主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、メイン表示装置ＭＨ２０のランプは即時（電源投入後の第１のタイミングと称することがある）復帰し、サブ保留表示部のランプは前記第１のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）の変動中においては、第１主遊技図柄（または、第２主遊技図柄）が停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならない。

【０９６６】

＜効果＞

装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

電源復帰後において、残りの変動時間に拘らず、メイン表示装置ＭＨ２０のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。

図柄停止後には変動固定時間（例えば、５００ｍｓであり、遊技状態や停止図柄によっ

て変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（または、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と第２装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

【０９６７】

（第７実施形態）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第７実施形態とし、以下に詳述する。例えば、本実施形態に記載された第１装飾図柄（第一演出用図柄）と第２装飾図柄（第二演出用図柄）を備える構成、第４実施形態の第１装飾図柄（第一演出用図柄）や第２装飾図柄（第二演出用図柄）と重複する画像表示の構成等、本明細書に記載されたすべての構成と第７実施形態の構成とを適宜組み合わせることが可能である。

【０９６８】

次に、図１９１～図１９９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１９１は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ｄ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部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）。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（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２５００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２７００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２８００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制御処理を実行する。次に、ステップ２９００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２９９９で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０９６９】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２５００～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｅ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、サブメイン制御部ＳＭは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、サブメイン制御部ＳＭは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ）に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０９７０】

次に、図１９２は、図１９１におけるステップ２５００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２５０２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２５０６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２５０８で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ２５０６又はステップ２５０８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２５０９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２５０９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２５２０に移行する。他方、ステップ２５０９でＮｏの場合、ステップ２６５０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、後述する第２主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ２５２０に移行する。

【０９７１】

他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１１で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５１１でＹｅｓの場合、ステップ２５１２で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ２５１４で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２５１６で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２５２０に移行する。尚、ステップ２５１１でＮｏの場合にもステップ２５２０に移行する。

【０９７２】

次に、ステップ２５２０で、装図保留情報表示制御手段ＳＭ２２は、演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示部ＳＧ１２、第２保留表示部ＳＧ１３）に、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを白色（保留表示態様が変化しない場合には保留表示態様は白色となっている）にて点灯表示し、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【０９７３】

次に、図１９３は、図１９２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大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２５６０でＹｅｓの場合、ステップ２５６２に移行する。

【０９７４】

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

【０９７５】

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２５１２の処理）に移行する。

【０９７６】

他方、ステップ２５５２でＮｏの場合（保留内に第２主遊技保留が存在している場合）、ステップ２５７８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。尚、ステップ２５５４、ステップ２５５８、ステップ２５６０、又はステップ２５７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。尚、ステップ２５７８の処理は、第２主遊技側の保留が存在（発生）した場合、第７実施形態のような第２主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第２主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

【０９７７】

次に、図１９４は、図１９２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Ｙｅｓの場合、ステップ２６０４で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、保留先読み演出実行可否判定手段

ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２６０６でＹｅｓの場合、ステップ２６０８に移行する。

【０９７８】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２６０８で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ２６０８でＹｅｓの場合、ステップ２６１０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／３）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６０８でＮｏの場合、ステップ２６１２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループＣであるか否かを判定する。ステップ２６１２でＹｅｓの場合、ステップ２６１６で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該新たな保留に対し、所定確率（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２６１２でＮｏの場合、ステップ２６２０に移行する。

【０９７９】

次に、ステップ２６２０で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、保留先読み演出実行可否判定手段ＳＭ２６ｋは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂ内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。尚、ステップ２６０２、ステップ２６０４、ステップ２６０６又はステップ２６２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。

【０９８０】

次に、図１９５は、図１９１におけるステップ２７００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２７０２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２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４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２７０６で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎ（及び予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎ、リーチ演出表示内容決定手段ＳＭ２５ｎ）は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルＳＭ２１ｔａとを参照して、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂ（及び予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ、リーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶する。

【０９８１】

次に、ステップ２７１２で、装図表示内容決定手段ＳＭ２１ｎは、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。尚、ステップ２７０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。

【０９８２】

次に、図１９６は、図１９１におけるステップ２８００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２８０２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段Ｓ

Ｍ２１ｂ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２８０６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２８０９で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ２８１０に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合にも、ステップ２８１０に移行する。

【０９８３】

次に、ステップ２８１０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８１０でＹｅｓの場合、ステップ２８１１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ２８１２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８１２でＹｅｓの場合、ステップ２８１４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８２４に移行する。

【０９８４】

他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８２４に移行する。

【０９８５】

他方、ステップ２８１６でＮｏの場合、ステップ２８２０で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂ（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２５ｂ）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８２０でＹｅｓの場合、ステップ２８２２で、予告演出表示制御手段ＳＭ２４（及びリーチ演出表示制御手段ＳＭ２５）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８２４に移行する。尚、ステップ２８２０でＮｏの場合にも、ステップ２８２４に移行する。

【０９８６】

次に、ステップ２８２４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２８２４でＹｅｓの場合、ステップ２８２６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在実行中の図柄変動はボタン連打演出実行変動（非時間短縮遊技且つ第１主遊技図柄に係る図柄変動の変動時間が６０秒となる変動の一部）であるか否かを判定する。尚、ボタン連打演出は後述するボタン単発演出とは重複して実行されない（ボタン連打演出に係る図柄変動とボタン単発演出に係る図柄変動とは異なる図柄変動となる）よう構成されている。ステップ２８２６でＹｅｓの場合、ステップ２８５０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、後述する、ボタン連打演出実行処理を実行し、ステップ２８３０に移行する。他方、ステップ２８２６でＮｏの場合、ステップ２８２８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、現在実行中の図柄変動はボタン単発演出実行変動（非時間短縮遊技且つ第１主遊技図柄に係る図柄変動の変動時間が６０秒となる変動の一部）であるか否かを判定する。ステップ２８２８でＹｅｓの場合、ステップ２９５０で、装飾図柄表示制御

手段ＳＭ２１は、後述する、ボタン単発演出実行処理を実行し、ステップ２８３０に移行する。尚、ステップ２８２４又はステップ２８２８でＮｏの場合にも、ステップ２８３０に移行する。このように、第７実施形態においては、ボタン演出（サブ入力ボタンを遊技者が操作することによって演出表示態様が変化したり演出結果が表示されることとなる演出）として、ボタン連打演出とボタン単発演出との２つのボタン演出を有している。尚、ボタン演出を実行条件は変更してもよく、時間短縮遊技状態に実行し得るよう構成してもよいし、変動時間が６０秒未満の図柄変動にて実行し得るよう構成してもよいし、第２主遊技図柄の変動時にも実行し得るよう構成してもよい。また、第７実施形態においては、第１主遊技側の先読み抽選の実行対象となる保留は、大当りとなる保留とハズレとなる保留且つ６０秒の変動時間の保留となっており、ボタン演出実行変動（ボタン連打演出実行変動、ボタン単発演出実行変動）は第１主遊技図柄の６０秒の変動時間となる図柄変動となるため、第１主遊技側の先読み演出として、ボタン演出が実行されることを示唆するような先読み演出（例えば、トリガ保留の保留表示態様がサブ入力ボタンの形状と類似した表示となる、等）を実行し得るよう構成してもよい。尚、第７実施形態では、ボタン演出実行変動の変動時間を６０秒としたが、当該６０秒は長時間となる変動時間の一例であり、６０秒より長時間の変動時間となる図柄変動を設けて、当該６０秒より長時間の変動時間となる図柄変動もボタン演出実行変動となり得る（例えば、６０秒以上の変動時間として、６０秒、８０秒、１２０秒となる図柄変動を設けて、当該６０秒、８０秒、１２０秒となる図柄変動がボタン演出実行変動となり得る）よう構成してもよい。

【０９８７】

次に、ステップ２８３０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２８３０でＹｅｓの場合、ステップ２８３１で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２８３２で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２８３４で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２８１０又はステップ２８３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４９０の処理）に移行する。

【０９８８】

次に、図１９７は、図１９６におけるステップ２８５０のサブルーチンに係るボタン連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２８５１で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、現在ボタン連打有効期間（サブ入力ボタンＡＳＢを押下することによって連打演出が表示される期間）であるか否かを判定する。ステップ２８５１でＹｅｓの場合、ステップ２８５２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、宝箱開放演出（ボタン連打有効期間に実行されることとなる演出であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ２８５３で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、サブ入力ボタンＡＳＢが新たに入力されたか否かを判定する（サブ入力ボタンＡＳＢがオフ→オンとなってからオンの状態が０．５秒継続した場合に長押しされたと判定している）。ステップ２８５３でＹｅｓの場合、ステップ２８５４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にあるオート連打有効フラグ（当該フラグがオンとなっており、且つ、ボタン連打有効期間である場合には、オート連打演出が実行されることとなる）をオンにし、ステップ２８５６に移行する。尚、ステップ２８５３でＮｏの場合にも、ステップ２８５６に移行する。

【０９８９】

次に、ステップ２８５６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情

報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリアを参照し、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８５６でＹｅｓの場合、ステップ２８５８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、オート連打演出を実行し、ステップ２８６４に移行する。尚、オート連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンＡＳＢを長押しすることによって、宝箱開放演出と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンＡＳＢを長押しし続けた場合には０．２秒毎に１回の連打演出が連続して実行される（エフェクトが発生する）こととなる。尚、オート連打演出の演出態様と後述する単発連打演出の演出態様とは同一の演出態様となっており、総称して連打演出と称することもある。他方、ステップ２８５６でＮｏの場合、ステップ２８６０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、サブ入力ボタンＡＳＢに対する単発押し操作があったか否かを判定する（サブ入力ボタンＡＳＢがオフ→オンとなってからオンの状態が０．５秒継続せずに再度オフとなった場合に単発押し操作があったと判定する）。ステップ２８６０でＹｅｓの場合、ステップ２８６２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、単発連打演出を実行し、ステップ２８６４に移行する。尚、単発連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンＡＳＢを単発押しすることによって、宝箱開放演出と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンＡＳＢに対して単発押しを１回実行する毎に１回の連打演出が実行される（エフェクトが発生する）こととなる。次に、ステップ２８６４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、１回のボタン連打有効期間にて所定回数の連打演出が実行されたか否かを判定する。尚、所定回数の連打とは、オート連打演出にて実行された連打演出の回数と単発連打演出にて実行された連打演出の回数との合計数が所定回数となっていればよく、本例では１０回となっている。ステップ２８６４でＹｅｓの場合にはステップ２８６８に移行する。他方、ステップ２８６４でＮｏの場合、ステップ２８６６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、ボタン連打有効期間の終了タイミング（本例では、ボタン連打有効期間の開始タイミングから４秒後）に到達したか否かを判定する。ステップ２８６６でＹｅｓの場合にはステップ２８６８に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。次に、ステップ２８６８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、宝箱開放演出の結果（例えば、「星」が出現する、「スカ」が出現する等して、当該実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆する）を表示し、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。尚、大当り期待度とは、同一の演出が発生することとなるハズレ変動と大当り変動との合計に対する大当り変動の発生する割合である（例えば、宝箱開放演出の結果として１回目が「星」、２回目が「星」、３回目が「スカ」となる図柄変動の出現率が、「ハズレ変動：大当り変動＝３：７」であった場合には、大当り期待度は７割となる）。

【０９９０】

また、ステップ２８５１でＮｏの場合、ステップ２８７０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、現在オート連打受付期間（サブ入力ボタンＡＳＢを長押しすることによって連打演出が連続して表示されることとなる期間）であるか否かを判定する。ステップ２８７０でＹｅｓの場合、ステップ２８７２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、宝箱発見演出（オート連打有効期間でありボタン連打有効期間でない期間に実行されることとなる演出であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ２８７４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、サブ入力ボタンＡＳＢが新たに長押しされたか否かを判定する。ステップ２８７４でＹｅｓの場合、ステップ２８７６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にあるオート連打有効フラグをオンにし、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。尚、ステップ２８７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。

【０９９１】

他方、ステップ２８７０でＮｏの場合、ステップ２８７８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリアを参照し、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８７８でＹｅｓの場合、ステップ２８８０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、サブ入力ボタンＡＳＢがオフであるか否か（長押しされていないか否かとしてもよい）を判定する。ステップ２８８０でＹｅｓの場合、ステップ２８８２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂのフラグエリア内にあるオート連打有効フラグをオフにし、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。尚、ステップ２８７８又はステップ２８８０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。

【０９９２】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。同図においては、６０秒の変動時間であるボタン連打演出が実行される図柄変動について例示している。まず、図柄変動が開始されてから３秒間はサブ入力ボタンＡＳＢは無効となっており、装飾図柄が変動している。その後、図柄変動開始から３秒後のタイミングからオート連打受付期間が開始される。尚、当該タイミングにおいてはまだボタン連打有効期間は開始されていない。その後、２秒後に１回目のボタン連打有効期間が開始されることとなる（ボタン連打有効期間は１回の図柄変動に３回設けられている）。このように、第７実施形態においては、１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも前からオート連打受付期間が設けられており、例えば、１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの１秒前にサブ入力ボタンＡＳＢの長押しを開始したとしても１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が開始されることとなる。その後１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングから４秒後に１回目のボタン連打有効期間が終了することとなるが、オート連打受付期間は継続している。その後、１回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから２秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後４秒間２回目のボタン連打有効期間となり、その後２回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから２秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後４秒間３回目のボタン連打有効期間となるよう構成されている。また、オート連打受付期間は３回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続することとなる。このように、第７実施形態においては、１回の図柄変動において３回のボタン連打有効期間が設けられており、オート連打受付期間は１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも２秒前のタイミングから３回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続して設けられている、即ち、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間（例えば、１回目のボタン連打有効期間と２回目のボタン連打有効期間）との間のボタン連打有効期間ではない期間もオート連打受付期間となっている。

【０９９３】

次に、図１９８は、図１９６におけるステップ２９５０のサブルーチンに係るボタン単発演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２９５２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、現在単発ボタン有効期間（ボタン単発演出が実行される図柄変動におけるサブ入力ボタンの操作が有効となる期間であり、例えば、変動開始から５秒後のタイミング）であるか否かを判定する。ステップ２９５２でＹｅｓの場合、ステップ２９５４で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、単発ボタン画像（例えば、「ＰＵＳＨ」と表示されているボタン画像）を演出表示装置ＳＧ上に表示する。次に、ステップ２９５６で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、いずれかのサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＡＳＢ、サブ入力ボタンＢＳＢ‐２又はサブ入力ボタンＣＳＢ‐３のいずれか）の操作があったか否かを判定する。ステップ２９５６でＹｅｓの場合、ステップ２９５８で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、表示されている単発ボタン画像を消去し、カットイン演出（サブ入力ボタンを操作することによって表示されることとなる実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆する演出）を実行し（例えば、３秒間実行される）、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。

【０９９４】
他方、ステップ２９５６でＮｏの場合、ステップ２９６０で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、単発ボタン有効期間が終了（例えば、単発ボタン有効期間開始タイミングから３秒後に終了する）したか否かを判定する。ステップ２９６０でＹｅｓの場合、ステップ２９６２で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、表示されている単発ボタン画像を消去し（サブ入力ボタンが操作されなかったためカットイン演出は実行されない）、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。尚、ステップ２９５２又はステップ２９６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。このように、第７実施形態においては、ボタン連打演出の実行の際に操作が有効となるサブ入力ボタンはサブ入力ボタンＡＳＢのみであることに対し、ボタン単発演出の実行の際に操作が有効となるサブ入力ボタンはすべてのサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＡＳＢ、サブ入力ボタンＢＳＢ‐２及びサブ入力ボタンＣＳＢ‐３）となっている。尚、サブ入力ボタンＣＳＢ‐３は、手前に引くことによりオンとなるため連打操作がし難く、且つ、１回の操作に必要なストローク（オフの状態からセンサがオンとなるまでの距離）がサブ入力ボタンＡＳＢ及びサブ入力ボタンＢＳＢ‐２よりも長くなっている。また、サブ入力ボタンＢＳＢ‐２は十字の形状となっており、「上」、「下」、「左」、「右」の４つボタン（センサも４つ）から形成されており、遊技者が連打操作しようとした際に当該４つのボタンの複数を同時に押下してしまって操作が無効となる等連打操作にはあまり向いていない形状となっている。このように構成されていることにより、１つのボタンから形成されており、且つ１回の操作に必要なストロークも相対的に短いサブ入力ボタンであるサブ入力ボタンＡＳＢボタンのみが連打演出の実行の際に操作が有効となるよう構成されており、操作性の良いユーザーフレンドリーな遊技機となると共に、１つのサブ入力ボタンのみで連打操作が可能に構成することにより、統一のとれた連打判定が実行可能且つ副制御基板Ｓの容量に負担の少ない遊技機とすることができる。また、ボタン単発演出においてはサブ入力ボタンを１回操作できれば問題ないためすべてのサブ入力ボタンが有効となるよう構成されている。

【０９９５】
次に、図１９９は、図１９１におけるステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２の値に１加算（インクリメント）する。次に、ステップ２９１２及びステップ２９１４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２９１６に移行する。尚、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９１６に移行する。

【０９９６】
次に、ステップ２９１６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ２９１８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２を参照し、当該カウンタ値が所定値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する。ステップ２９１８でＹｅｓの場合、ステップ２９２２で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、エンディング演出（連荘回数カウンタ値が所定値に到達した特別遊技にて実行され得る演出）の表示に係るコマンドをセットし、ステップ２９２６に移行する。他方、ステップ２９１８でＮｏの場合、ステップ２９２４で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、大当り進行

中表示に係るコマンドをセットし、ステップ２９２６に移行する。尚、エンディング演出が実行される条件はこれには限定されず、例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件を満たした場合に実行されるよう構成してもよい。

【０９９７】

このように構成することで、大当りの連荘回数（連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２がクリアされない限り連荘とみなす）に基づいて、大当り実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能であるよう構成されている。

【０９９８】

次に、ステップ２９２６で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２９３０で、背景演出表示制御手段ＳＭ２３は、背景演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２３ｂのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２９０４又はステップ２９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０９９９】

次に、図２００は、第７実施形態に係る連打演出実行イメージ図である。同図においては、ボタン連打演出が実行されることとなる装飾図柄の１回の変動においてオート連打演出が実行される場合について例示している。まず、ボタン連打演出実行変動（ボタン連打演出が実行されることとなる図柄変動）に係る装飾図柄の変動が実行されている。その後オート連打受付期間が開始されると共に、１回目の宝箱発見演出が実行される。尚、宝箱発見演出はオート連打受付期間であり且つボタン連打有効期間でない期間にて実行されるよう構成されている。その後、１回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、１回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたことに起因してオート連打演出が実行される。尚、宝箱開放演出はボタン連打有効期間にて実行されるよう構成されている。その後、１回目のボタン連打有効期間が終了し、実行された１回目の宝箱開放演出の演出結果として「星」が宝箱から出てくる。尚、宝箱開放演出の演出結果としては「星」と「スカ」とがあり、１回の図柄変動にて３回実行される宝箱開放演出の演出結果として「星」の合計数が多い程、当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成されている。

【１０００】

その後、２回目の宝箱発見演出が実行される。その後、２回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、２回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたことに起因してオート連打演出が実行される。尚、本例では、２回目のボタン連打有効期間にて遊技者が新たにサブ入力ボタンを長押しした例を示しているが、１回目の宝箱開放演出からサブ入力ボタンを長押し続けていても、２回目の宝箱開放演出にてオート連打演出が実行されることとなる。その後、２回目のボタン連打有効期間が終了し、実行された２回目の宝箱開放演出の演出結果として「スカ」が宝箱から出てくる。

【１００１】

その後、３回目の宝箱発見演出が実行される。その後、３回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、３回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたことに起因してオート連打演出が実行される。尚、本例では、３回目のボタン連打有効期間にて遊技者が新たにサブ入力ボタンを長押しした例を示しているが、３回目のボタン連打有効期間以前のオート連打受付期間であるタイミングからサブ入力ボタンを長押し続けていても、３回目の宝箱開放演出にてオート連打演出が実行されることとなる。その後、３回目のボタン連打有効期間及びオート連打受付期間が終了し、実行された３回目の宝箱開放演出の演出結果として「星」が宝箱から出てくる。その後、３回の宝箱演出にて発見した「星」の合計数（大当り期待度）が表示される。その後、ボタン連打

演出がすべて終了したことに起因してリーチ演出が実行されることとなる。
【１００２】
以上のように構成することで、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打演出が実行される図柄変動において、ボタン連打有効期間を３つ設け、１回目のボタン演出期間の開始タイミングよりも前にオート連打受付期間を開始することにより、１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの直前にサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＡＳＢ）の長押しを実行した場合にも１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が実行されることとなると共に、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間との間のボタン連打有効期間でない期間においてもオート連打受付期間とすることにより、遊技者はサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＡＳＢ）の長押しを実行し続けることで３つのボタン連打有効期間のすべての期間でオート連打演出を実行させることが可能となり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、手前に引くことによりオンとなるために連打操作がし難いサブ入力ボタンＣＳＢ‐３は、ボタン連打演出では有効とならず、連打操作のし易いサブ入力ボタンＡＳＢがボタン連打演出で有効となり得るよう構成することにより、更にユーザーフレンドリーな遊技機となると共に、１つのサブ入力ボタンのみで連打操作が可能に構成することにより、統一のとれた連打判定が実行可能且つ副制御基板Ｓの容量に負担の少ない遊技機とすることができることとなる。
【１００３】
また、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりもオート連打受付期間の開始タイミングの方が前になるよう構成することにより、１回目のボタン連打有効期間開始前の宝箱発見演出実行中に遊技者がサブ入力ボタンＡＳＢの長押しを開始してしまっても、当該長押しを維持することで１回目のボタン連打有効期間、即ち、１回目の宝箱開放演出にて連打演出が実行されることとなる。
【１００４】
また、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打有効期間同士の間のボタン連打有効期間でない期間（例えば、１回目のボタン連打有効期間と２回目のボタン連打有効期間との間の期間）もオート連打受付期間とすることにより、遊技者が１回目のボタン連打有効期間の終了後にサブ入力ボタンＡＳＢの長押しをやめてしまったとしても、当該ボタン連打有効期間でない期間又は２回目のボタン連打有効期間にて再度サブ入力ボタンＡＳＢを長押しすれば２回目のボタン連打有効期間にて連打演出が実行されることとなり、ボタン演出中にサブ入力ボタンＡＳＢを長押ししたのに連打演出が実行されない等のストレスの溜まる事象が発生し難くなり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。
【１００５】
また、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機のような、サブ入力ボタンＡＳＢを長押し続けることによりオート連打演出がすべてのボタン連打有効期間に実行されるような構成は、短い時間間隔で複数回のボタン連打有効期間が設けられている（例えば、「１回目のボタン連打有効期間＝４秒」→「ボタン連打有効期間でない期間＝２秒」→「２回目のボタン連打有効期間＝４秒」→「ボタン連打有効期間でない期間＝２秒」→「３回目のボタン連打有効期間＝４秒」）ように構成されている遊技機に適用することがより好適となっている（サブ側の処理容量を余計に使用することがないため）。
【１００６】
（第７実施形態からの変更例１）
ここで、第７実施形態では、ボタン連打演出の演出態様として、宝箱開放演出を複数回実行し、実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆する演出を実行可能に構成したが、ボタン連打演出の演出態様はこれには限定されない。そこでそのような構成を第７実施形態からの変更例１として、以下、第７実施形態からの変更点についてのみ詳述する。
【１００７】
はじめに、図２０１は、第７実施形態からの変更例１における図１９６のステップ２８５０のサブルーチンに係るボタン連打演出実行処理のフローチャートである。第７実施形

態からの変更点は、ステップ２８８４（変１）～ステップ２８８８（変１）であり、即ち、ステップ２８５２で宝箱開放演出を実行した後、ステップ２８８４（変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、オート連打有効演出を演出表示装置ＳＧ上に表示し、ステップ２８５３に移行する。ここで、オート連打有効演出とは、遊技者に対して現在サブ入力ボタンＡＳＢを長押しすることによってオート連打演出が実行されることを報知する演出である。また、ステップ２８６８で宝箱開放演出の結果を表示した後、ステップ２８８５（変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、予告演出関連情報一時記憶手段ＳＭ２４ｂを参照し、特殊図柄が停止する予定であるか否かを判定する。ここで、特殊図柄とは、装飾図柄の仮停止図柄であり、遊技者に対して擬似連続変動（１回の装飾図柄の変動において恰も複数回の図柄変動が実行されているかのように見せる図柄変動）が実行されることを示唆する停止図柄である。尚、第７実施形態から変更例１においては、ボタン連打演出実行態様として、ボタン連打有効期間が１回、ボタン連打有効期間が２回及びボタン連打有効期間が３回の３種類のボタン連打有効期間の回数のボタン連打演出が設けられており（ボタン連打有効期間の回数が同一となるボタン連打演出の中にも複数の演出結果の異なる演出態様が存在している）、抽選によってボタン連打演出の実行有無及びボタン連打演出の演出態様が決定される（主遊技図柄の変動態様や装飾図柄の変動態様に基づいて決定してもよい）。また、このように構成した場合には、ボタン連打有効期間の回数が多いボタン連打演出が実行された場合はボタン連打有効期間の回数が少ないボタン連打演出が実行された場合よりも大当り期待度が高くなるよう構成してもよいし、ボタン連打有効期間の回数が１回のボタン連打演出は大当りとなることが確定的となるよう構成してもよい。ステップ２８８５（変１）でＹｅｓの場合、ステップ２８８６（変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、特殊図柄を停止表示し、次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。他方、ステップ２８８５（変１）でＮｏの場合にも次の処理（ステップ２８３０の処理）に移行する。

【１００８】

また、ステップ２８７２で宝箱発見連出を実行した後、ステップ２８８８（変１）で、予告演出表示内容決定手段ＳＭ２４ｎは、カウントダウン演出を演出表示装置ＳＧ上に表示し、ステップ２８７４に移行する。ここで、オート連打有効演出とは、遊技者に対して現在オート連打受付期間であり、当該オート連打受付期間が後何秒で終了するのかを報知する演出である。

【１００９】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。第７実施形態からの変更点は、ボタン連打有効期間の回数が１回、２回、３回の３種類設けられていることであり、同図に示すように、ボタン連打有効期間の回数が相違した場合には、ボタン連打演出の実行期間及びオート連打受付期間が相違するよう構成されている。また、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間との間のボタン連打有効期間でない期間には特殊図柄が停止することとなる。

【１０１０】

次に、図２０２は、第７実施形態からの変更例１に係る連打演出実行イメージ図の変更例である。同図においては、第７実施形態にて示した連打演出実行イメージ図と同様にボタン連打演出が実行されることとなる装飾図柄の１回の変動においてオート連打演出が実行される、且つ、ボタン連打有効期間の回数が３回となる場合について例示している。第７実施形態からの変更点は、宝箱発見演出の実行時においてカウントダウン演出が実行されることと、宝箱開放演出の実行時においてオート連打有効演出が実行されることと、宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現した場合に特殊図柄である「続」図柄が停止することである。尚、第７実施形態からの変更例１においては、宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現した場合には、特殊図柄が停止し、その後次の宝箱発見演出が実行されることとなり、宝箱開放演出の演出結果として「リーチ」が出現した場合には、その後リーチ演出が実行されることとなる。また、特殊図柄が停止して擬似連続変動が実行されるほど大当り期待度が高くなるよう構成されているために、遊技者は宝箱開放演出の演出結

果として「続」が出現することに期待感を抱く、即ち、リーチ演出の実行開始が遅いタイミングとなるほどに当該図柄変動が大当りとなることに期待感を高めることができるよう構成されている。尚、本例においては、オート連打有効演出は宝箱開放演出の実行中、換言すると、ボタン連打有効期間においてのみ実行（表示）するよう構成したが、これには限定されず、宝箱発見演出の実行時にも実行（表示）するよう構成してもよい、換言すると、オート連打受付期間において常に実行（表示）するよう構成してもよい。尚、カウントダウン演出は宝箱演出の終了タイミング、即ち、ボタン連打有効期間の開始タイミングまでの時間を表示する（当該タイミングが近づくにつれて表示されている時間値が少なくなっていく）よう構成されており、当該タイミングに到達すると表示が「開放開始まであと０秒」となり、当該表示が消去されるよう構成されている。

【１０１１】

尚、第７実施形態からの変更例１においては、宝箱開放演出の結果演出が「続」となった場合に、特殊図柄が停止するよう構成したが、ボタン連打演出の演出態様はこれには限定されず、例えば、宝箱開放演出の結果演出は第７実施形態と同様に「星」又は「スカ」が出現して当該変動の大当り期待度を煽り、宝箱開放演出の結果演出とは別に、特殊図柄が停止するか否か（擬似連続変動が実行されるか否か）を煽る演出を実行するよう構成してもよい。

【１０１２】

尚、本例においては、ボタン連打有効期間において、所定回数（本例では、１０回）の連打演出が実行された、即ち、サブ入力ボタンＳＢの所定回数の押下が検出された場合に、宝箱開放演出の結果演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打演出が実行される図柄変動におけるボタン連打有効期間にて、サブ入力ボタンＳＢを１回押下する毎にポイントが獲得でき（獲得ポイントが表示され）、サブ入力ボタンＳＢの所定回数の押下が検出された場合に、当該所定回数分の獲得ポイントの合計が表示されるよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は獲得ポイントが表示される度に当該図柄変動が大当りとなることに期待することができ、遊技の興趣性が向上することとなる。

【１０１３】

以上のように構成することで、第７実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打演出の実行時において、特殊図柄を停止表示可能にし、リーチ演出の実行が遅いタイミングとなるほど実行中の図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成することにより、遊技者は特殊図柄が停止表示すること期待感を抱き、実行予定のリーチ演出の実行タイミングが遅くなることを切望するという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【１０１４】

尚、第７実施形態からの変更例１においては、擬似連続変動が実行される回数に拘らず、図柄変動の変動時間が６０秒となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、ボタン連打演出が実行される図柄変動において、擬似連続変動が１回実行される図柄変動の変動時間を６０秒、擬似連続変動が２回実行される図柄変動の変動時間を８０秒、擬似連続変動が３回実行される図柄変動の変動時間を１２０秒とし、擬似連続変動が実行される回数が多いほど変動時間が長時間となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、擬似連続変動の実行回数が多い場合にも、スーパーリーチ演出等の演出実行時間を担保することができることとなる。

【１０１５】

尚、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンＡＳＢを長押しすることによって実行されるオート連打演出の連打演出の間隔（本例では、０．２秒毎に１回の間隔で連打演出が実行される）を遊技者が変更できるよう構成してもよい。具体的な変更方法の例としては、主遊技図柄の変動が実行されておらず且つ特別遊技中（又は小当り中）でない場合に、サブ入力ボタンＡＳＢを押下することによって、オート連打間隔調整モードに移行し（演出表示装置ＳＧ上にオート連打演出の連打演出の間隔を変更できる旨が表示される）

、当該オート連打間隔調整モードにてサブ入力ボタンＢＳＢ‐２を操作することによってオート連打演出の連打演出の間隔を変更して、再度サブ入力ボタンＡＳＢを押下することによって変更したオート連打演出の連打演出の間隔が決定されるよう構成してもよいし、主遊技図柄の変動が実行されておらず且つ特別遊技中（又は小当り中）でない場合に、サブ入力ボタンＡＳＢを長押しすることによって、オート連打間隔調整モードに移行し、当該オート連打間隔調整モードにてサブ入力ボタンＡＳＢを遊技者が連打し、所定時間計測した当該連打の間隔をオート連打演出の連打演出の間隔に決定する（例えば、３秒間で遊技者によってサブ入力ボタンＡＳＢが押下された合計の回数を計測して、１回あたりの連打間隔の平均を算出する）よう構成してもよい。

【１０１６】

また、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンＡＳＢを長押しすることによってオート連打演出を実行可能に構成した、即ち、サブ入力ボタンＡＳＢがオフ→オンとなり、当該オンが所定時間（本例では、０．５秒）継続した場合にオート連打が開始され得るよう構成したが、これには限定されず、オート連打を実行するための専用のサブ入力ボタンであるオート連打専用ボタンを設けてもよい。具体的には、当該オート連打専用ボタンをボタン連打有効期間にて押下した場合には、当該オート連打専用ボタンオフ→オンになった時点でオート連打演出が開始されることとなる。

【１０１７】

（第８実施形態）

本例に係る遊技機は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値から１の設定値を設定可能に構成することもできる。そこで、複数の設定値を有する構成の一例を、第８実施形態として以下に詳述する。

【１０１８】

まず、図２０３は、第８実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例では、設定１、設定２、設定３の順に遊技者に付与される利益率が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定１の当り（大当り）当選確率が、約１／３２０に設定されており、非確率変動遊技時の設定２の当り（大当り）当選確率が、約１／３１８に設定されており、非確率変動遊技時の設定３の当り（大当り）当選確率が、約１／３１７に設定されている。また、確率変動遊技時の設定１の当り（大当り）当選確率が、約１／１６０に設定されており、確率変動遊技時の設定２の当り（大当り）当選確率が、約１／１５９に設定されており、確率変動遊技時の設定３の当り（大当り）当選確率が、約１／１５８に設定されている。よって、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約２倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第１主遊技側、第２主遊技側も同様となっている。

【１０１９】

また、同図に示されるように、非確率変動遊技時の設定１において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定２において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定３において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、「０～２０４」が共通の範囲として含まれている。よって、例えば、「０～２０４」のいずれかを乱数値とする保留が非確率変動遊技時において生起した場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（大当り）となる予定である旨を事前報知した場合（且つ、「０～２０４」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値の場合には、事前報知しないこととすると）、その事前報知（先読み演出）が実行されることなく当該保留が消化され当否抽選が行われる（結果、大当りが発生する）ことの頻度が高まるほど、設定３である可能性が高くなる（設定値の示唆が可能となる）よう構成することもできる（設定１、設定２、設定３の順で、「０～２０４」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値が多くなるためである）。尚、この点については、確率変動遊技時にも同様に適用可能であり、第１主遊技側でも第２主遊技側

でも同様に適用可能である。また、ある設定値において当り（小当り）と判定される乱数値範囲は、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複していないため、設定値がいずれであるかに拘わらず、当り（小当り）と判定される乱数値範囲に属する乱数値とする保留が生起した場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（小当り）となる予定である旨を事前報知すると、設定値がいずれであっても当り（小当り）の事前報知とできる（先読み演出に係る事前判定処理を共通化できる）。

【１０２０】

他方、先読み演出によって設定値の示唆が行われないよう構成することも可能であり、以下、その一例を示す。下表の先読み判定テーブルは、主制御基板Ｍが有している事前判定用のテーブルである。主制御基板Ｍは、保留が生起すると当該保留に係る乱数値に基づき先読み判定テーブルを参照して先読みコードを導出し、副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは、予め主制御基板Ｍから送信された設定値に係る情報に基づき、例えば、主制御基板Ｍ側が設定３であれば、先読みコードＡ、Ｂ、Ｃのいずれかの場合に当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板Ｍ側が設定２であれば、先読みコードＡ、Ｂのいずれかの場合のみに当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板Ｍ側が設定１であれば、先読みコードＡの場合のみに当り（大当り）である旨の事前報知を行う。このように構成することで、先読み演出の実行傾向からは主制御基板Ｍ側の設定を推測することが困難となるのである。

【１０２１】

なお、図２０３においては、設定され得る設定値として設定１と設定２と設定３との３段階の設定値を有する構成を例示したが、これには限定されず、設定され得る設定値の種類数や設定値の内容を変更してもよい。具体例としては、「設定１、設定２、設定３、設定４、設定５、設定６」の６段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定１、設定３、設定５」の３段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定１、設定４、設定Ｓ」の３段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定値１」の１段階のみの設定値を有するよう構成してもよい。なお、１段階のみの設定値を有するよう構成した場合においても、設定確認モードや設定変更モードに移行可能に構成することが好適である。このように構成した場合には、設定変更モードにおいては、ＲＡＭクリアボタンが押下されても設定値の表示（設定値データ）は変更されず、設定キースイッチをオフにすることで設定値が確定するよう構成してもよい。

【１０２２】

（設定変更方法）

次に、図２０４及び図２０５は、設定キースイッチ及びＲＡＭクリアボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技店員等が前枠Ｄ１４を開放した際、遊技機の電源スイッチＥａがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つＲＡＭクリアボタンがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチＥａがオン又は設定キースイッチがオンであれば、オフにして次の手順に進む。

（３）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにする、ＲＡＭクリアボタンをオンにする。

（４）遊技店員等が電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当り確率が最も低い設定１）が表示されるよう構成してもよいし、現在設定されている設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。なお、設定値表示装置は主制御基板Ｍにて制御される。

（５）ＲＡＭクリアボタンを一旦オフにする

（６）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定

値（設定値データ、設定値候補と称することがある）が次の設定値（設定値データ）に変更されると共に、設定値表示装置に設定値（設定値データ）が表示される。同図においては、設定値１に＋１され、設定値２に変更されているが、設定が飛び番（例えば、設定１→設定３→設定５、設定２→設定４→設定６、等）で構成されている場合であっても、次の設定値（例えば、設定値１から設定値３に変更される）となるよう構成することが好適である。また、遊技店員等が設定変更ボタンを１回押下すると、設定が－１される構成であってもよい。この場合、設定６は大当り確率が最も低い設定であることが望ましく、デフォルト設定値を６としておくことが望ましい。さらに、設定として、７セグメント表示機の設定値表示装置で表示可能である文字や記号が用いられてもよく、例えば、Ｌ（ＬＯＷ）やＨ（ＨＩＧＨ）とすることも可能である。尚、ここでは設定値の表示や設定値の選択候補が変更可能であって、設定が確定するのは確定条件を満たした際となるよう構成されている。即ち、設定値表示装置の表示は、設定変更モードに移行した時点で「１」が表示され、設定変更ボタンを操作する毎に、「１→２→３→１→２」と表示が切り替わっていき、設定値表示装置の表示が「２」であるときに確定条件を満たすと、設定値が２に設定（確定）されるよう構成されている。

（７）遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにすることで設定が確定され（確定条件を満たして設定変更モード終了）、遊技機の設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。尚、設定確定後、所定時間（例えば、５秒）が経過するまでは設定値が表示されるよう構成してもよい。

（８）前枠Ｄ１４を閉鎖する。尚、設定が確定されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよいし、前枠Ｄ１４が閉鎖されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよい。なお、本例に係る遊技機は、前枠Ｄ１４が閉鎖しているか開放しているかを検出可能なセンサを有している。

【１０２３】

（設定確認方法）

次に、図２０６は、設定キースイッチ及びＲＡＭクリアボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技機の電源スイッチＥａがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つＲＡＭクリアボタンがオフとなっている。

（３）（４）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにし、電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定確認モード（設定表示モードと称することもある）へ移行し、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（ＢＧＭ、ＳＥ等）は出力されず（遊技音の出力が停止して）、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成としてもよい。

（５）遊技店員等が設定キースイッチをオフにすると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。この際、「設定確認を終了します」の音声が出力されるよう構成してもよい。

（６）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。設定確認モードでは、遊技の進行（特別図柄の変動等）が一時停止することなく継続されているため、特別図柄の変動中に前枠が閉鎖された場合であっても、演出表示装置ＳＧでは装飾図柄の変動や演出表示が継続されたままである。尚、設定確認モードにおいて、遊技の進行を一時停止する構成としてもよく、この場合には、設定キースイッチがオンになると設定確認モードに移行して遊技の進行が一時停止され、設定キースイッチがオフになると設定確認モードが終了して一時停止が解除され、引き続き遊技が進行することとなる。ここで、設定確認モードに移行した場合には、設定変更モードに移行した場合とは異なり、確率状態は設定確認モードに移行する直前の状態に維持されている。

【１０２４】

＜＜サブ入力ボタンＳＢに関する構成＞＞
次に、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能なサブ入力ボタンＳＢに関する構成として、サブ入力ボタンＳＢが駆動するサブ入力ボタン駆動演出（操作部材駆動演出と称することがある）を実行可能に構成してもよい。サブ入力ボタン駆動演出は、サブ入力ボタンＳＢ全体が振動するボタンバイブ演出（操作部材バイブ演出と称することがある）や、サブ入力ボタンＳＢ内部の構造物（または、サブ入力ボタンＳＢ自体）が回転するボタン回転演出（操作部材回転演出と称することがある）や、サブ入力ボタンＳＢが上下に駆動するボタン伸縮演出（操作部材伸縮演出と称することがある）や、サブ入力ボタンＳＢの形状が変化するボタン変形演出（操作部材変形演出と称することがある）などを実行可能に構成することが可能である。以下においては、サブ入力ボタン駆動演出として、ボタンバイブ演出を実行可能に構成されたぱちんこ遊技機について詳述する。なお、本明細書におけるボタンバイブ演出は、あくまでサブ入力ボタン駆動演出の一例であるため、ボタンバイブ演出を、ボタン回転演出やボタン伸縮演出やボタン変形演出に置き換えて構成しても何ら問題ないことを補足しておく。また、副制御基板Ｓが制御する操作部材をサブ入力ボタンＳＢ以外にも設けてもよく（サブ入力ボタンＳＢとは別に設けてもよいし、サブ入力ボタンＳＢを有していない代わりに当該操作部材を設けてもよい）、例えば、電話機の形状であり受話器が取られることで遊技者の操作を検知する操作部材や、ピストルの形状であり引き金が引かれることで遊技者の操作を検知する操作部材や、剣またはレバーの形状であり手前に引かれることで遊技者の操作を検知する操作部材などを有するよう構成してもよく、このような操作部材においても、以下の詳述するサブ入力ボタンＳＢの操作部材駆動演出の構成をすべて適用可能である。一例としては、前記電話機の形状の操作部材に係る操作部材バイブ演出を実行可能に構成した場合には、受話器の形状の操作部材が振動するよう構成されることとなる。なお、補足しておくが、以下に詳述する一または複数の構成については、本明細書のすべての構成に適用しても問題ない。

【１０２５】
＜Ａ：ボタンバイブ演出＞
はじめに、図２０７は、サブ入力ボタンＳＢが実行可能なボタンバイブ演出と初期動作に係るボタンバイブに関するイメージ図である。まず、同図上段に図示するボタンバイブ演出について詳述する。

【１０２６】
また、不図示であるが、本例においては、サブ入力ボタンＳＢの内部には複数の点灯態様にて点灯可能なボタンランプを有しており、サブ入力ボタンＳＢに係る演出を実行していない状況における点灯態様を通常態様と称している。なお、サブ入力ボタンＳＢに係る演出を実行していない状況においては、ボタンランプを消灯させていてもよい（以降における通常態様の点灯は、「消灯」に置換してもよいことを補足しておく）。

【１０２７】
まず、同図（ａ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様（例えば、灰色）にて点灯している。

【１０２８】
なお、リーチとは、例えば、左列と中列と右列との３つの列を有する装飾図柄において、左列と右列とが同一の図柄にて仮停止し、中列が変動中となっている状況などの、残り１つの図柄が変動中であり、他の図柄が同一の図柄にて仮停止している状況である。

【１０２９】
なお、サブ入力ボタンＳＢに関する構成を詳述する際の第１装飾図柄と第２装飾図柄との構成は、あくまで一例であり、本明細書に係るすべての構成が適用可能であることを補足しておく。変形例の一例としては、第１装飾図柄がリーチとなった場合には、第２装飾図柄もリーチとなるよう構成するなど、図示している構成から変更しても問題ない。

【１０３０】

次に、同図（ｂ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像（サブ入力ボタンを模した画像）と「押せ！！」（ボタン画像と同時に表示され得る当該表示を指示表示と称することがあり、詳細については後述する）との指示表示が表示される。なお、同図においては、ボタン演出の実行中においてもボタンランプが通常態様となるよう構成しているが、これには限定されず、ボタン演出の実行中においては、ボタン演出に対応した点灯態様（例えば、灰色よりも照度が高い青色や緑色など）にてボタンランプが点灯するよう構成してもよい（遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であることを認識できるよう、少なくとも消灯していないよう構成することが適切である）。このように構成することにより、遊技者は、ボタンランプを視認することで、サブ入力ボタンＳＢを操作すべき状況であることを認識することができる。なお、サブ入力ボタンＳＢの点灯態様にて特別遊技の実行期待度を示唆又は報知するよう構成してもよく、そのように構成する場合、特別遊技の実行期待度が相対的に高いことを示唆又は報知する場合は、白色ではなく赤色に点灯し、特別遊技の実行期待度が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）ことを示唆又は報知する場合は、白色や赤色ではなく虹色に点灯してもよい。また、同図においては、ボタンバイブ演出の実行中とボタンバイブ演出の実行中でない状況とを明確にするために、ボタンバイブ演出の実行中でない状況では、ボタンランプを通常態様にて点灯する構成を例示したが、変更しても問題なく、ボタンバイブ演出の実行中でない様々な状況において、通常態様以外の点灯態様にてボタンランプが点灯するように構成しても問題ない。なお、ボタン画像を特定画像や第１の画像と称することがある。

【１０３１】

次に、同図（ｃ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始される。ボタンバイブ演出の実行時においては、サブ入力ボタンＳＢが振動するとともに、ボタンランプがボタンバイブ演出に対応した点灯態様（例えば、青色、特別遊技の実行期待度が相対的に高いことを示唆又は報知する場合は緑色、特別遊技の実行期待度が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）ことを示唆又は報知する場合は虹色など）にて点灯するよう構成されている。この際、サブ入力ボタンＳＢの操作前と操作後とで（または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで）、ボタンランプの点灯態様が異なる（例えば、サブ入力ボタンＳＢの操作前は白色で操作後は緑色又は虹色となる、サブ入力ボタンＳＢの操作前は緑色で操作後は虹色となる、など）よう構成してもよい。それ以外にも、サブ入力ボタンＳＢの操作前と操作後とで（または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで）、ボタンランプの点灯態様が同じとなる（例えば、サブ入力ボタンＳＢの操作前は白色で操作後も白色となる、サブ入力ボタンＳＢの操作前は緑色で操作後も緑色となる、サブ入力ボタンＳＢの操作前は虹色で操作後も虹色となる、など）よう構成してもよい。このように構成した場合、１回の変動内で２回のボタン演出及びそれに付随するボタンバイブ演出が実行される場合、１回目のボタン演出と２回目のボタン演出とで、サブ入力ボタンＳＢの操作前と操作後とで（または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで）、ボタンランプの点灯態様の切替パターンが異なる（例えば、１回目のサブ入力ボタンＳＢの操作前は白色で操作後は緑色となり２回目のサブ入力ボタンＳＢの操作前は緑色で操作後は虹色となる、１回目のサブ入力ボタンＳＢの操作前は白色で操作後も白色となり２回目のサブ入力ボタンＳＢの操作前は白色で操作後は虹色となる、など）よう構成してもよい。このように、ボタンバイブ演出は、大当り（特別遊技）の実行期待度が高いことを示唆又は報知する演出となっている。換言すると、大当りの実行期待度が高いことを示唆又は報知する場合に、ボタンバイブ演出を実行し得るよう構成されている。なお、ボタン演出には有効期間（操作有効期間と称することがある）が設けられており、ボタンバイブ演出を伴うボタン演出が実行されて、有効期間が経過した場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されなくても、ボタンバイブ演出が実行開始するよう構成されている。なお、本明細書におけるボタンランプに係る構成は、ぱちんこ遊技機が有する装飾ＬＥＤの一例であり、本明細書に係るボタンランプの構成を装飾ＬＥＤである遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。また、ボタン

ランプを装飾ランプと称することがあり、遊技効果ランプＤ２６を装飾ランプと称することがある。ここで、本明細書に係るボタンランプの構成を、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用した場合、ボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１０３２】

なお、本明細書に係る遊技機においては、サブ入力ボタンＳＢの操作態様として、単発押し（単発押し操作と称することがある）、長押し（長押し操作と称することがある）、連打（連打操作と称することがある）を少なくとも有している。

（１）単発押しとは、サブ入力ボタンＳＢがオフ→オンとなってからオンの状態が所定時間（例えば、０．５秒）継続せずに再度オフとなる操作態様である。

（２）長押しとは、サブ入力ボタンＳＢがオフ→オンとなってからオンの状態が所定時間（例えば、０．５秒）以上継続する操作態様である。

（３）連打とは、サブ入力ボタンＳＢの有効期間（連打の有効期間）にて、単発押しを複数回実行する操作態様である。

なお、操作態様について特に言及せずに、サブ入力ボタンＳＢを操作する、サブ入力ボタンＳＢを押下すると称した場合には、サブ入力ボタンＳＢを単発押しすると置き換えても問題ない。

【１０３３】

イメージ図の説明に戻ると、同図（ｄ）にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過（例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから３秒が経過）したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。このように、本例においては、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了する（主遊技図柄が停止する）までにボタンバイブ演出が実行終了するよう構成されている。また、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作せずに、有効期間が経過してボタンバイブ演出が実行された場合においても、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了するまでにボタンバイブ演出が実行終了するよう構成されている。なお、これには限定されず、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動の次回の図柄変動が実行開始されるまでに、ボタンバイブ演出が終了する（例えば、変動固定時間中に終了する）よう構成してもよい。

【１０３４】

このように、本例においては、ボタン演出としてボタンバイブ演出を実行可能に構成されており、様々なタイミングでボタンバイブ演出を実行する場合を有しているが、一例として、同図においては、リーチ演出（特に、後述するバトルリーチ演出などのスーパーリーチ演出）の結果（換言すれば、特別遊技へ移行するかどうか）を報知するタイミングでサブ入力ボタンＳＢが操作された場合に、ボタンバイブ演出を実行するよう構成されている（大当りの場合）。このような、リーチ演出の結果を報知するタイミングのボタン演出を当落分岐演出や当落分岐に係るボタン演出や当落分岐操作演出と称することがある。当落分岐演出において大当りであることを示唆又は報知する場合は、サブ入力ボタンＳＢの

操作により（又は操作有効期間が経過したことにより）、バトル演出中（主人公と敵が戦っている演出中）に可動役物が動作し且つ虹色に発光し、その後「勝利」の文字が金色で表示され、その後第１装飾図柄が「７７７」などのゾロ目で表示され、当落分岐演出において大当りでないことを示唆又は報知する場合は、サブ入力ボタンＳＢの操作により（又は操作有効期間が経過したことにより）、可動役物が動作せず、「敗北」の文字が白色で表示され、その後第１装飾図柄が「７８７」などのリーチ外れの態様にて表示される。また、リーチ演出の結果を報知するタイミングでボタン演出が実行され、実行中の図柄変動がハズレであることを報知する場合には、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作してもボタンバイブ演出は実行されず、その後、第１装飾図柄と第２装飾図柄とがハズレ図柄で停止することとなる。なお、ボタン演出を操作演出と称することがあり、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出実行時におけるサブ入力ボタンＳＢの振動）を演出動作や所定動作と称することがある。

【１０３５】

また、前述したように、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なボタンバイブ演出の構成としては、以下の構成を適用可能である。

（１）図柄変動の途中などにおいてボタン演出を実行し、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作する、または有効期間が経過するとボタンバイブ演出が実行される。

（２）ボタン演出の実行時の一部で実行され、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す役割を担っている。換言すると、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも、ボタン演出の実行タイミングになるとボタンバイブ演出が実行され、（以降の所定のタイミングで）サブ入力ボタンＳＢの有効期間が開始される。当該ボタンバイブ演出を、サブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有するボタンバイブ演出と称することがある。

（３）予告演出の一種として実行される演出であり、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも、実行タイミングになるとボタンバイブ演出が実行され、サブ入力ボタンＳＢの有効期間は開始されない。また、ボタン画像が表示されない。当該ボタンバイブ演出を、サブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出と称することがあり、サブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出と称することがある。

【１０３６】

なお、本明細書においては、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効になる期間を有する（有効期間を有する）演出をボタン演出とし、有効期間が開始してから、サブ入力ボタンＳＢの操作後（または、有効期間経過後）に実行される演出（ボタンバイブ演出も含む）が終了するまでをボタン演出の実行期間としているが、これには限定されず、サブ入力ボタンＳＢの操作後（または、有効期間経過後）に実行される演出（ボタンバイブ演出も含む）が開始してから、当該演出が終了するまでをボタン演出を称してもよいし、前述したサブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出などの、サブ入力ボタンＳＢが動作を伴う演出をボタン演出と称してもよい。

【１０３７】

＜Ｂ：初期動作に係るボタンバイブ＞

また、前述したように、本例においては、電源断からの復帰時（電源投入時）において、サブ入力ボタンＳＢが初期動作を実行するよう構成されており、当該初期動作にて実行されるボタンバイブを初期動作に係るボタンバイブと称することがある。電源復帰後に初期動作に係るボタンバイブを実行することで、サブ入力ボタンＳＢの動作確認を行うことができるように構成されている。初期動作に係るボタンバイブが実行される場合の一例を以下に詳述する。

【１０３８】

まず、同図（ｅ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様にて点灯している。

【１０３９】

次に、同図（ｆ）にて、電源断が発生する（遊技機への電源の供給が遮断される）。次に、同図（ｇ）にて、電源が復帰し（遊技機への電源の供給が再開し）た以降の所定のタイミング（例えば、電源の供給が再開してから０．５秒後）においては、演出表示装置ＳＧには「電源復帰中」と、演出表示装置ＳＧにおける表示を復帰させている（表示を復帰させる処理を実行している）旨を表示し、サブ入力ボタンＳＢにおいては初期動作に係るボタンバイブが実行されている。

【１０４０】

次に、同図（ｈ）にて、同図（ｅ）と同一の図柄変動が継続して実行されており、演出表示装置ＳＧの表示が復旧し、背景画像などが表示されることとなるが、第１装飾図柄と第２装飾図柄とは非表示となっている。同図においては、実行中の図柄変動が変動終了することで（または、次回の図柄変動が開始することで）、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが表示され得るよう構成されている。なお、これには限定されず、電源復帰後に演出表示装置ＳＧの表示が復旧した場合（「電源復帰中」の表示が終了した場合）には、図柄変動が終了していなくとも第１装飾図柄の表示および／または第２装飾図柄の表示も復帰するよう構成してもよい。また、その他の電源復帰の態様としては、電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、電源が復帰し（遊技機への電源の供給が再開し）た以降の所定のタイミング（例えば、電源の供給が再開してから０．５秒後）においては、演出表示装置ＳＧには「電源復帰中」と、演出表示装置ＳＧにおける表示を復帰させている（表示を復帰させる処理を実行している）旨を表示し、図柄変動が終了するまでは「電源復帰中」の表示を継続させ、図柄変動が終了することを契機として、「電源復帰中」の表示を終了し、背景画像が表示され、電源復帰時専用の停止図柄として、第１装飾図柄で「７１１」が表示され、第２装飾図柄で「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）よう構成してもよい。このように構成した場合、サブ入力ボタンＳＢにおける初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングは、電源断が発生した際の変動表示の残り時間が長時間（例えば、６０秒）であれば、「電源復帰中」の表示中であり、電源断が発生した際の変動表示の残り時間が短時間（例えば、３秒）であれば、「電源復帰中」の表示を終了した後（背景画像、第１装飾図柄、第２装飾図柄などの表示中）である。なお、詳細は後述するが、電源断のタイミングによっては、「電源復帰中」の表示の終了前後（背景画像、第１装飾図柄、第２装飾図柄などの表示の再開前後）に跨って、初期動作に係るボタンバイブが行われる場合がある。なお、一例として、サブ入力ボタンＳＢにおける初期動作に係るボタンバイブは、「電源復帰中」の表示が開始されるタイミングから１０秒後のタイミングから開始され５秒間継続されることとする。また、可動役物の初期動作と初期動作に係るボタンバイブとは実行タイミング（または実行開始タイミング）が重複しないことが適切である（例えば、可動役物の初期動作が「電源復帰中」の表示が開始されるタイミングから２０秒後のタイミングから開始され１０秒間初期動作が行われる）。但し、可動役物を２つ以上有している場合については、いずれの可動役物の初期動作とも初期動作に係るボタンバイブは実行タイミングが重複しないように構成してもよいが、初期動作を早急に完了させるために、１つの可動役物の初期動作と初期動作に係るボタンバイブとで実行タイミングが重複（少なくとも一部期間が重複）するよう構成してもよい。

【１０４１】

また、同図（ｈ）においては、初期動作に係るボタンバイブが継続しており、詳細は後述するが、初期動作に係るボタンバイブは次回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成されている。

【１０４２】

なお、ボタンバイブ演出としてサブ入力ボタンＳＢが振動することと、初期動作に係るボタンバイブとしてサブ入力ボタンＳＢが振動することを総称して、操作部材動作、操作部材動作を実行と称することがある。

【１０４３】

＜電源断に関する作用１＞
次に、図２０８は、電源断とサブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブとに関する作用図である。まず、同図上段に図示する電源断に関する作用１について詳述する。
【１０４４】
主遊技図柄が変動している状況下、図中（１）のタイミングにて、電源断が発生し（遊技機への電源供給が遮断され）、主遊技図柄の変動が非変動となる（図柄変動が終了したのではなく、遊技機への電源供給が遮断されたために変動が実行されなくなる）。
【１０４５】
その後、図中（２）のタイミングにて、電源が復帰し（遊技機への電源供給が再開し）、主遊技図柄の変動が再開する。その後、図中（４）のタイミングにて、電源が復帰したことに基づき、サブ入力ボタンＳＢの初期動作に係るボタンバイブが実行開始される。その後、図中（５）のタイミングで、実行されていた図柄変動が終了するが、初期動作に係るボタンバイブの実行は継続している。その後、図中（６）のタイミングにて、次回の図柄変動が実行開始され、初期動作に係るボタンバイブは継続して実行されている。
【１０４６】
このように、本例においては、初期動作に係るボタンバイブが実行された図柄変動が終了し、次回の図柄変動が開始した以降も継続して初期動作に係るボタンバイブが実行され得るよう構成されている。換言すると、初期動作に係るボタンバイブは、複数の図柄変動を跨いで実行され得るよう構成されている。また、初期動作に係るボタンバイブは、変動固定時間中に実行される場合を有している。なお、初期動作に係るボタンバイブを単に初期動作と称することがある。
【１０４７】
他方、前述したように、ボタンバイブ演出においては、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了する（主遊技図柄が停止する）までにボタンバイブ演出が実行終了するように構成されている。換言すると、ボタンバイブ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されないように構成されている。また、ボタンバイブ演出は、変動固定時間中には実行されないように構成されている。
【１０４８】
また、先読み演出として、ボタンバイブ演出が実行され得るボタンバイブ先読み演出を実行可能に構成してもよい。なお、ボタンバイブ先読み演出は、ボタン演出ではない（サブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出であり、このボタンバイブ演出に対応するボタン画像が表示されない演出であり、前述した、サブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出である）。一例としては、３回の図柄変動に亘って各図柄変動の開始直後（図柄変動が開始してから０．５秒後に１秒間ボタンバイブが継続する）ボタンバイブ先読み演出が実行される（３変動目がトリガ変動となる）場合においては、（１）１変動目と２変動目と３変動目とでボタンバイブ演出が（合計３回）実行される、（２）１変動目と２変動目とで、換言すると、トリガ変動以外の図柄変動（トリガ前変動と称することがある）でボタンバイブ演出が実行される、ように構成してもよい。このように、先読み演出として複数回の図柄変動に亘ってボタンバイブ演出が実行される場合においても、ボタンバイブ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されないように構成してもよい。
【１０４９】
このように構成することで、遊技が正常に進行している状況においては、複数回の図柄変動に亘ってボタンバイブ演出を実行し得るよう構成することができ、遊技の興趣性が向上するとともに、複数回の図柄変動に跨ってボタンバイブ演出が実行されないように構成することで、ボタンバイブ演出の区切りが明確となり、遊技者が混乱することを防止できる。他方、電源断発生後の電源復帰時においては、初期動作に係るボタンバイブが複数回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成することで、サブ入力ボタンＳＢの振動が正常に行われるか否かの確認を優先させることができる。
【１０５０】

また、上述した構成においては、ボタンバイブ演出は、常に複数の図柄変動に跨って実行されないよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。
（１）所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。
（２）所定の演出モード（演出ステージ、滞在ステージ、背景演出と称することがある）においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。
（３）ボタンバイブ先読み演出の実行中においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。
（４）ボタンバイブ先読み演出の実行中においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行され得る。
（５）ある図柄変動と次回の図柄変動とが同一の遊技状態である場合には、ある図柄変動と次回の図柄変動とに跨ってボタンバイブ演出が実行される場合を有するが、ある図柄変動と次回の図柄変動とが異なる遊技状態である場合には、ある図柄変動と次回の図柄変動とに跨ってボタンバイブ演出が実行されない。
上記の１または複数の構成を有するように構成してもよい。
【１０５１】
＜電源断に関する作用２＞
次に、同図下段に図示する電源断に関する作用２について詳述する。
【１０５２】
主遊技図柄が変動しており、設定キースイッチがオフである状況下、図中（１）のタイミングにて、電源断が発生し（遊技機への電源供給が遮断され）、主遊技図柄の変動が非変動となる（図柄変動が終了したのではなく、遊技機への電源供給が遮断されたために変動が実行されなくなる）。
【１０５３】
その後、図中（２）のタイミングにて、電源が復帰し（遊技機への電源供給が再開し）、主遊技図柄の変動が再開する（なお、この時点では主遊技図柄の変動が再開しなくてもよく、後述する設定キースイッチがオンからオフになった後に再開してもよい）。その後、図中（３）のタイミングにて、設定キースイッチがオフからオンとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、前述した「電源断に関する作用１」と同様に初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングとなるのだが、設定キースイッチがオンであることに基づき、図中（４）のタイミングにおいては初期動作に係るボタンバイブは実行されない。
【１０５４】
このように、「電源断に関する作用２」においては、設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフの状況のまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前（及び／又は「電源復帰中」の表示開始タイミングよりも後）に設定キースイッチがオフからオンとなった場合には、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングとなっても、初期動作に係るボタンバイブが実行されないように構成されている。
【１０５５】
このように構成することで、例えば、電源復帰後の遊技動作を確認する場合や、可動役物の動作などのボタンバイブ以外の動作を確認したい場合や、振動エラーを発生させたくない場合など、遊技場の管理者が初期動作に係るボタンバイブを実行させたくない場合に、電源復帰後に設定キースイッチをオンにするという特殊な操作を行うことで、初期動作に係るボタンバイブを発生させないようにすることができ、遊技機の点検の利便性が向上する。
【１０５６】
なお、同図においては、電源復帰後から初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングまでに、設定キースイッチをオフからオンにすることで、初期動作に係るボタンバイブを

実行しないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後から図２０７にて前述した演出表示装置ＳＧにおける「電源復帰中」の表示が終了するまでに設定キースイッチをオフからオンにすることで、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングとなった場合に、初期動作に係るボタンバイブを実行しないように構成してもよい。また、設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフの状況のまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前、及び／又は、「電源復帰中」の表示開始タイミングよりも後に設定キースイッチがオフからオンとなり、その後、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前の特定タイミング（例えば、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングの１秒前）に設定キースイッチがオンからオフとなった場合、初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングになると、初期動作に係るボタンバイブが実行されるよう構成してもよい。

【１０５７】

また、「電源断に関する作用２」と同様に、設定キースイッチがオンの状態で図中（４）のタイミングとなり、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングとなったが、初期動作に係るボタンバイブが実行されない場合において、その後の作用として、以下のように構成してもよい。

（１）図中（４）から開始される初期動作に係るボタンバイブの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合には、初期動作に係るボタンバイブを途中から残りの期間だけ実行する。

（２）図中（４）から開始される初期動作に係るボタンバイブの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合には、初期動作に係るボタンバイブを最初から新たに実行する。

（３）図中（４）から開始される初期動作に係るボタンバイブの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合においても、初期動作に係るボタンバイブは実行しない。

【１０５８】

＜Ａ：ボタン演出イメージ１＞

次に、図２０９は、ボタン演出イメージ１とボタン演出イメージ２である。まず、ボタン演出イメージ１について詳述する。

【１０５９】

まず、同図（ａ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄と第２装飾図柄とはすべて変動中となっている。

【１０６０】

次に、同図（ｂ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。

【１０６１】

次に、同図（ｃ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことによって、演出表示装置ＳＧにキツネの表示態様のカットイン演出が表示される。このように、演出表示装置ＳＧにボタン画像が表示されるボタン演出を、表ボタン演出と称することがある。また、詳細は後述することとなるが、カットイン演出は、大当り期待度（特別遊技の実行期待度）を示唆する演出であり、サブ入力ボタンＳＢを操作したことでボタンバイブ演出を伴う（サブ入力ボタンＳＢの振動を伴う）場合と、サブ入力ボタンＳＢを操作してもボタンバイブ演出を伴わない（サブ入力ボタンＳＢの振動を伴わない）場合とを有している。また、同図に示すキツネの表示態様はあくまで一例であり、カットイン演出の表示態様は複数種類有しており、カットイン演出としていずれの表示態様を表示するかによって、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動の大当り期待度が相違するように構成されている。また、カットイン演出の表示態様として、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）を有するよう構成してもよい

。カットイン演出以外の表ボタン演出においても、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）を有するよう構成してもよい。なお、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）である場合にのみボタンバイブ演出を伴うこととしてもよいし、それ以外にも、例えば、大当りとなることが確定的ではないものの大当り期待度が相対的に非常に高い（例えば、大当り期待度が５５％）表示態様（例えば、キツネの表示態様）である場合にもボタンバイブ演出を伴うこととしてよい（その場合、大当り期待度が相対的に低い（例えば、大当り期待度が１０％）表示態様（例えば、マングースの表示態様）である場合にはボタンバイブ演出が伴わない、または、ボタンバイブ演出が実行され難い）。

【１０６２】

なお、表ボタン演出が実行された図柄変動は大当りとなる場合を有している。また、カットイン演出は、前述したリーチ演出の結果を報知するタイミング当落分岐演出とは実行タイミングが異なっており（当落分岐演出よりも前に実行される演出であり）、リーチの発生前（リーチとなる前）にもリーチの発生後（リーチとなった後）にも実行され得るよう構成されている。

【１０６３】

なお、同図においては、表ボタン演出としてボタン画像を表示する場合を例示したが、これには限定されず、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像を表示すればよい。

【１０６４】

＜Ｂ：ボタン演出イメージ２＞

次に、図２０９におけるボタン演出イメージ２について詳述する。

【１０６５】

まず、同図（ｄ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄と第２装飾図柄とはすべて変動中となっている。また、保留画像が３個表示されており、実行中の図柄変動に係る消化された保留に対応する画像である当該変動画像（保留消化伝達画像、当該保留画像、当該保留アイコン、当該変動アイコン、などと称することがある）が１個表示されている（前述したザコ保留と同様の表示態様）。

【１０６６】

その後、同図（ｅ）にて、サブ入力ボタンＳＢが連打操作され、当該変動画像にエフェクトが発生する。なお、サブ入力ボタンＳＢを操作する毎にエフェクトが発生するよう構成されている。その後、同図（ｆ）にて、サブ入力ボタンＳＢが所定回数（例えば、２０回）連打操作され、当該変動画像の表示態様がザコ保留と同様の表示態様から「チャンス」文字に変化する。

【１０６７】

同図（ｅ）や（ｆ）のように、本例においては、ボタン画像は非表示であるが、サブ入力ボタンＳＢを操作（同図においては連打操作）することで、エフェクトが発生したり当該変動画像の表示態様が変化したりするよう構成されており、このような演出を裏ボタン演出と称することがある。すなわち、裏ボタン演出の実行期間は、サブ入力ボタンＳＢの操作に係る有効期間となっているが、ボタン画像などの遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像は非表示となっている。なお、裏ボタン演出の実行時においては（裏ボタン演出に係るサブ入力ボタンＳＢの操作時においては）、ボタンバイブ演出が実行されないよう構成されている。なお、ザコ保留は大当り期待度が５％の当該変動画像であり、「チャンス」文字は大当り期待度が２０％の当該変動画像である。なお、これ以外にも、「激熱」文字（大当り期待度７０％の当該変動画像）に変化したり、宇宙人保留（大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）な当該変動画像）に変化したりするが、いずれの表示態様であっても、ボタンバイブ演出が実行されない。

【１０６８】

次に、同図（ｇ）にて、第１装飾図柄が７図柄でリーチとなる。その後、同図（ｈ）にて、表ボタン演出（前述した当落分岐演出）が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。その後、不図示であるが、遊技者がボタン演出の有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより、ボタンバイブ演出（及び可動役物の動作及び発光、「勝利」文字の表示など）が実行され、その後、同図（ｉ）にて第１装飾図柄と第２装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。このように、表ボタン演出が実行された場合も裏ボタン演出が実行された場合も、当該図柄変動が大当りとなる場合を有している。また、「ボタン演出イメージ２」のように、１の図柄変動にて表ボタン演出と裏ボタン演出とを実行可能に構成されており、このような場合においては、裏ボタン演出を実行した後に表ボタン演出を実行するよう構成されている。なお、これに限らず、同図（ａ）から（ｉ）までを時系列的に実行してもよく、その場合、当該図柄変動が大当りとなる場合において、１回目の表ボタン演出、裏ボタン演出、２回目の表ボタン演出の順に実行されることになる。その場合、１回目の表ボタン演出の実行開始から裏ボタン演出の実行開始までの時間は例えば１２０秒で、裏ボタン演出の実行開始から２回目の表ボタン演出の実行開始までの時間は６０秒であるなど、裏ボタン演出の演出結果から２回目の表ボタン演出の演出結果までを引き延ばすことがないように（期待感を途切れさせないように）、裏ボタン演出の実行開始から２回目の表ボタン演出の実行開始までの時間の方が短時間となることが望ましい。但し、１回目の表ボタン演出の実行開始から裏ボタン演出の実行開始までの時間は例えば６０秒で、裏ボタン演出の実行開始から２回目の表ボタン演出の実行開始までの時間は１２０秒であるなど、裏ボタン演出の演出結果から２回目の表ボタン演出の演出結果までを引き延ばすように（敢えて期待感を持続させるように）、裏ボタン演出の実行開始から２回目の表ボタン演出の実行開始までの時間のほうが長時間としてもよい。また、１回目の表ボタン演出よりも２回目の表ボタン演出の方が、サブ入力ボタンＳＢを操作することでボタンバイブ演出が実行されやすくすることが好適である。

【１０６９】

また、同図に示す「チャンス」の表示態様はあくまで一例であり、裏ボタン演出の表示態様（演出態様）は複数種類有しており、裏ボタン演出としていずれの表示態様を表示するかによって、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動の大当り期待度が相違するように構成されている。また、裏ボタン演出の表示態様として、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、前述した宇宙人や、「確定？！」、「おめでとう」などの表示態様）を有するよう構成してもよい。

【１０７０】

このように、本例においては、ボタン演出として、表ボタン演出と裏ボタン演出とを有しており、表ボタン演出も裏ボタン演出も大当り期待度を示唆する演出である。また、表ボタン演出を実行する場合には表ボタン演出としてボタンバイブ演出が実行され得る一方、裏ボタン演出を実行する場合には裏ボタン演出としてボタンバイブ演出が実行されないように構成されている。

【１０７１】

このように構成することで、秘匿的な裏ボタン演出においては、大当り期待度が高いことを周囲に認識されないようにすることができることで、遊技者のみが認識できる満足感を感じさせることができ、秘匿的でない表ボタン演出においては、大当り期待度が高いことを周囲に認識させることができることで、遊技者は優越感に浸ることができる。

【１０７２】

また、表ボタン演出としては、図２０７にて前述した当落分岐演出や、図２０９にて例示したカットイン演出（当落分岐演出とは異なる演出）などを例示したが、電源断が発生した後に電源復帰した場合における、初期動作に係るボタンバイブの実行中（例えば、前述したような遊技待機状態や変動待機状態にて電源断が発生しその後電源復帰した場合に新たな変動表示が開始した場合の当該新たな変動表示中に実行されている初期動作に係る

ボタンバイブの実行中）においては、カットイン演出などの当落分岐演出とは異なる表ボタン演出を実行可能であるが、当落分岐演出は実行されないよう構成してもよい。なお、当該当落分岐演出は、（サブ入力ボタンＳＢが操作されるまたは有効期間が経過すると）ボタンバイブ演出が実行され、ボタンランプがボタンバイブ演出に対応した点灯態様（例えば、虹色）にて点灯する、大当りを報知する当落分岐演出としてもよい。また、初期動作に係るボタンバイブの実行中に当落分岐演出を実行しない構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態との、１または複数の遊技状態のみで適用してもよい。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。双方に適用した場合、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１０７３】

このように構成することで、電源断が発生し、電源復帰した後の初期動作に係るボタンバイブの実行中に図柄変動が実行された場合であっても、大当りを報知する当落分岐演出が実行されないこととなり、サブ入力ボタンＳＢが振動することによって、遊技者が大当りとなることが確定したと誤認してしまう事態を防止することができる。

【１０７４】

＜ボタンランプの点灯態様＞

次に、図２１０は、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプの点灯態様の一覧である。

【１０７５】

＜初期動作に係るボタンバイブ＞

電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、ボタンランプは以下の点灯態様を有している。

点灯態様：パターン１　基調色：赤色　実行契機：電源投入時

なお、ボタンランプは複数のＬＥＤで構成されており、基調色とは、遊技者が見て最も目立って見える色としてもよいし、最も多くのＬＥＤが点灯している色としてもよい。また、基調色が赤色であっても赤色以外で点灯しているＬＥＤがあってもよいし、基調色が同一の点灯態様同士であっても、ボタンランプの複数のＬＥＤの点灯色の組み合わせが異なっている場合には異なる点灯態様となっている。また、ボタンランプは所定時間の周期で複数の点灯色の組み合わせを繰り返して点灯するため、「組み合わせ１→組み合わせ２→組み合わせ３」を繰り返す点灯態様と、「組み合わせ２→組み合わせ１→組み合わせ３」を繰り返す点灯態様とは、採り得る組み合わせの種類は同一であるが、異なる点灯態様としてもよい。

【１０７６】

上述したように、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、ボタンランプは１種類の点灯態様のみを有しており、電源断が発生した状況に拘らず、１の点灯態様にて点灯するよう構成されている。

【１０７７】
＜ボタンバイブ演出＞
ボタンバイブ演出においては、ボタンランプは以下の点灯態様を有している。
点灯態様：パターン２　基調色：青色　実行契機：カットイン演出実行時
点灯態様：パターン３　基調色：緑色　実行契機：カットイン演出実行時
点灯態様：パターン４　基調色：虹色　実行契機：カットイン演出実行時
点灯態様：パターン５　基調色：虹色　実行契機：当落分岐成功演出実行時
なお、基調色が虹色の点灯態様は、複数のＬＥＤの組み合わせを遊技者が視認したときに虹色に見える点灯態様としている。また、前述した大当りを報知する当落分岐演出を当落分岐成功演出と称している。なお、ハズレを報知する当落分岐演出を当落分岐失敗演出と称することがある。
【１０７８】
上述したように、ボタンバイブ演出においては、ボタンランプは４種類（基調色は３種類）の点灯態様を有しており、実行契機となるボタン演出の種類によっても点灯態様が相違し得るし、同じ種類のボタン演出（例えば、カットイン演出）においても、演出態様によって点灯態様が相違し得るよう構成されている。また、当落分岐成功演出の実行時においては、基調色が虹色のパターン５のみが実行され得るよう構成されており、当該パターン５を視認することにより、遊技者は実行中の図柄変動が大当りとなることを明確に認識することができる（なお、当落分岐失敗演出の実行時においては、通常態様の白色となる（又は消灯する）ことになる、つまりボタン演出前の状態に戻る）。
【１０７９】
なお、同図においては、ボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とを有するボタン演出においては、ボタンバイブ演出を伴う場合のみ例示している。
【１０８０】
また、当落分岐演出以外のボタン演出（カットイン演出など）の実行時においては、ボタン演出の演出態様が同一であっても、ボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とで、ボタンランプの点灯態様または点灯態様の選択傾向を相違させてもよい。
【１０８１】
このように、本例においては、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンバイブ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなっている。なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類を２種類以上としてもよいが、このように構成した場合においても、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンバイブ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなるよう構成することが好適である。
【１０８２】
このように構成することで、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、動作確認という最低限の必要性のみを充足すればよいので、点灯態様にバリエーションを持たないことで容量の削減が可能となる。他方、ボタンバイブ演出は、大当りを示唆する演出であるため、ボタンバイブ演出の実行タイミングや付随するボタン演出の演出態様などに応じて、多彩な点灯態様のバリエーションを有することで、興趣性を向上させることができる。
【１０８３】
なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。一例としては、同図における初期動作に係るボタンバイブの実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類数や内容、ボタンバイブ演出の実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類数や内容についても、遊技効果ランプＤ２６の点灯態様に置き換えることが可能である。但し、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例

えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１０８４】

＜ボタン演出の特徴＞

本例においては、当落分岐演出以外のボタン演出の一例として、カットイン演出を例示したが、当落分岐演出以外のボタン演出として、カットイン演出に加えてカットイン演出以外のボタン演出を有するよう構成してもよいし、カットイン演出を有さずにカットイン演出以外のボタン演出を有するよう構成してもよい。ここで、当落分岐演出以外のボタン演出として、カットイン演出以外のボタン演出やその他予告演出を有する構成の一例を以下に詳述する。

【１０８５】

本例に係るぱちんこ遊技機は、ボタン演出として、図２０９にて前述したカットイン演出とキャラクタが歌を歌う歌唱演出とを有するように構成してもよく、このように構成した場合の特徴点を以下に詳述する。なお、歌唱演出はボタン演出でなくてもよい（サブ入力ボタンＳＢの操作が必要なく、ボタン画像も表示されない演出であってよい）。

【１０８６】

＜カットイン演出＞

カットイン演出は、図柄変動の様々なタイミングで実行され得るよう構成されており、ボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とを有する。また、カットイン演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動においても実行され得るよう構成されている。なお、カットイン演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ変動においても実行され得るよう構成してもよいし、先読み演出の実行中におけるトリガ変動では実行されないよう構成してもよい。また、カットイン演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。なお、カットイン演出は必ずボタン演出として実行されることが望ましい（サブ入力ボタンＳＢの操作が必要であり、ボタン画像が表示される演出であることが望ましい、但し、操作有効期間が経過した場合は操作なくともカットイン演出が実行される）。

【１０８７】

また、前述したように、カットイン演出は、演出態様を複数有しており、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様も有している。実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様のカットイン演出は、トリガ前変動では実行されず、トリガ変動では実行され得るよう構成されている。

【１０８８】

＜歌唱演出＞

歌唱演出は、図柄変動中の様々なタイミングで実行され得るよう構成されており、実行される場合にはボタンバイブ演出を伴うよう構成されている。歌唱演出は相対的に大当り期待度が高い演出（例えば、大当り期待度６０％）である。また、歌唱演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動においては実行されず、先読み演出の実行中におけるト

リガ変動において実行され得るよう構成されている。また、歌唱演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。なお、歌唱演出は、前述したとおり、ボタン演出でなくてもよい（サブ入力ボタンＳＢの操作が必要なく、ボタン画像も表示されない演出であってよい）。

【１０８９】

また、歌唱演出は、演出態様を１種類のみ有しており、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様を有していない。なお、歌唱演出の演出態様を２種類以上としてもよいが、このように構成した場合にも、歌唱演出の演出態様の種類数よりもカットイン演出の演出態様の種類数の方が多くなるように構成することが好適である。

【１０９０】

＜台詞演出＞

カットイン演出や歌唱演出とは異なる演出として、所定のキャラクタが表示された後に台詞が表示される演出である。但し、カットイン演出や歌唱演出とは異なり、ボタンバイブ演出が伴うこともない。台詞演出は、台詞の文字の色が白色、青色、黄色、緑色、赤色、金色、虹色の７種類存在し、この順番で大当り期待度が高くなっていく（例えば、文字の色が白色だと大当り期待度１％、文字の色が青色だと大当り期待度２％、文字の色が黄色だと大当り期待度５％、文字の色が緑色だと大当り期待度１０％、文字の色が赤色だと大当り期待度２０％、文字の色が金色だと大当り期待度５０％、文字の色が虹色だと実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）である）。

【１０９１】

なお、台詞演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ変動においても実行され得るよう構成してもよいし、先読み演出の実行中におけるトリガ変動では実行されないよう構成してもよい。また、台詞演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。但し、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様の台詞演出は、トリガ前変動では実行されず、トリガ変動では実行され得るよう構成されている。

【１０９２】

ここで、カットイン演出と歌唱演出は、前述したボタンバイブ先読み演出とは実行タイミングが重複しないが、台詞演出は、前述したボタンバイブ先読み演出と実行タイミングが重複し得るよう構成されている。具体的には、ボタン演出ではない（サブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出であり、このボタンバイブ演出に対応するボタン画像が表示されない演出である）ボタンバイブ先読み演出が、３回の図柄変動に亘って各図柄変動の開始直後（図柄変動が開始してから０．５秒後に１秒間ボタンバイブが継続する）ボタンバイブ先読み演出が実行される（３変動目がトリガ変動となる）場合において、１変動目と２変動目と３変動目とでボタンバイブ演出が（合計３回）実行される場合、トリガ変動である３変動目の図柄変動が開始してから０．５秒後に１秒間ボタンバイブ先読み演出が実行されるが、このボタンバイブ先読み演出の実行タイミングにて台詞演出も同時に実行可能である（換言すれば、台詞演出の実行中にボタンバイブが実行されている状況が発生し得る）。その一方で、このボタンバイブ先読み演出の実行タイミングでは、カットイン演出や歌唱演出は必ず実行されない（ボタンバイブ先読み演出の実行タイミングよりも後のタイミングにて実行される）。なお、トリガ前変動（１変動目、２変動目）においても台詞演出（文字の色は白又は青のみ）を実行可能であり、その場合も、ボタンバイブ先読み演出の実行タイミングと台詞演出の実行タイミングが重複する。ここで、トリガ前変動にて実行されるボタンバイブ先読み演出のボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ変動にて実行されるボタンバイブ先読み演出のボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となるよう構成してもよい（例えば、トリガ前変動では１秒、トリガ変動では２秒など）。

【１０９３】

また、台詞演出は、他の演出（例えば、大当り期待度を示唆するキャラクタが徐々に切

り替わっていくステップアップ演出）と同時に実行され得るが、歌唱演出は他の演出と同時に実行されないよう構成されている。変形例として、台詞演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数よりも、歌唱演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数の方が少なくなるよう構成してもよい。更に、台詞演出は、リーチとなる前に実行され得るが、歌唱演出はリーチとなる前には実行されないよう構成したり、もしくは、台詞演出は、リーチとなる前の方が、リーチとなった後よりも実行され易く、歌唱演出は、リーチとなった後の方が、リーチとなる前よりも実行され易くなるよう構成したりしてもよい。

【１０９４】

また、ボタン演出について以下のように構成してもよい。

（１）カットイン演出は、他の演出（例えば、大当り期待度を示唆するキャラクタが徐々に切り替わっていくステップアップ演出）と同時に実行され得るが、歌唱演出は他の演出と同時に実行されない

（２）カットイン演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数よりも、歌唱演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数の方が少ない

（３）カットイン演出は、リーチとなる前に実行され得るが、歌唱演出はリーチとなる前には実行されない

（４）カットイン演出は、リーチとなる前の方が、リーチとなった後よりも実行され易い

（５）歌唱演出は、リーチとなった後の方が、リーチが発生となる前よりも実行され易い

（６）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、歌唱演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長い

（７）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、歌唱演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短い

（８）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、ボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短い

（９）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短く、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長い

（１０）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分よりも、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分の方が相対的に長い

（１１）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分よりも、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分の方が相対的に短い

【１０９５】

また、図柄変動中において、カットイン演出が実行された場合よりも歌唱演出が実行された場合の方が、当該図柄変動の大当り期待度が相対的に高いように構成してもよい。つまり、カットイン演出の表示態様によっては、歌唱演出が実行されるよりも大当り期待度が高いが、カットイン演出が実行される場合の大当り期待度の平均値（各表示態様の選択率及び大当り期待度を考慮した加重平均値）と、歌唱演出が実行される場合の大当り期待度の平均値とを比較すると、後者の方が大当り期待度が高くなるように構成してもよい。このように構成した場合には、ボタンバイブ演出が実行される歌唱演出が実行されなくても、カットイン演出にてボタンバイブ演出が実行される場合があることで、遊技者の期待感を持続させることができる。また、ボタンバイブ演出が実行され得る演出の実行頻度を高めることができる。

【１０９６】

なお、ボタン演出の一例として、カットイン演出と歌唱演出とを例示したが、あくまで一例であり、上述したカットイン演出と歌唱演出との特徴点を、他のボタン演出に適用しても何ら問題ない。

【１０９７】

＜ボタン演出イメージ３＞

次に、図２１１は、ボタン演出イメージ３である。

【１０９８】

まず、同図（ａ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄と第２装飾図柄とはすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢは通常態様にて点灯している。

【１０９９】

次に、同図（ｂ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。

【１１００】

次に、同図（ｃ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことによって、演出表示装置ＳＧにキツネの表示態様のカットイン演出が表示される。当該カットイン演出はボタンバイブ演出を伴うカットイン演出であるため、ボタンバイブ演出の実行が開始される。なお、サブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過した場合にも、ボタンバイブ演出の実行が開始される。

【１１０１】

次に、同図（ｄ）にて、第１装飾図柄が７図柄でリーチとなる。なお、同図においては、カットイン演出に伴うボタンバイブ演出は、同図（ｄ）のリーチとなるタイミングでは終了しているよう構成されているが、これには限定されず、第１装飾図柄がリーチとなったタイミングを跨いでボタンバイブ演出が実行され得るよう構成してもよい。

【１１０２】

次に、同図（ｅ）にて、当落分岐演出としてボタン演出が実行される。次に、同図（ｆ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始される。ボタンバイブ演出の実行時においては、サブ入力ボタンＳＢが振動するとともに、ボタンランプがボタンバイブ演出（当落分岐演出）に対応した点灯態様（例えば、前述したパターン５）にて点灯するよう構成されている。実行された当落分岐演出は大当りを報知する当落分岐成功演出であるため、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１１０３】

このように、本例においては、大当りとなる図柄変動（大当り変動と称することがある）において、ボタン演出を複数回実行可能に構成されている。また、大当りとなる図柄変

動（大当り変動と称することがある）において、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出を伴うボタン演出）を複数回実行可能に構成されている。

【１１０４】

また、１回の大当り変動においてボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、１回目のボタンバイブ演出よりも２回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンＳＢが振動している時間）が長時間となっている。なお、１回の大当り変動においてボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、１回目のボタンバイブ演出の実行時間よりも２回目のボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長時間となるよう構成してもよい。

【１１０５】

ここで、前述したように、ボタン演出として、遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す役割を担う、換言すると、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出（有効期間が経過したわけではなく、ボタンバイブ演出の実行タイミングとなると、遊技者操作を介さずにボタンバイブ演出が実行開始される）を実行し得るよう構成してもよく、一例としては、図２１１における（ｂ）乃至（ｃ）の１回目のボタンバイブ演出を、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出としてもよい。なお、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出としては、前述したサブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有するボタンバイブ演出としてもよいし、サブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出としてもよい。

【１１０６】

このように構成した場合には、大当り変動において、ボタンバイブ演出が２回実行され得るよう構成され、１回目のボタンバイブ演出は遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出であり、２回目のボタンバイブ演出は遊技者にサブ入力ボタンＳＢが操作されることで実行されるボタンバイブ演出となり、１回目のボタンバイブ演出よりも２回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンＳＢが振動している時間）が長時間となる。

【１１０７】

このように構成することで、１回の図柄変動にて２回以上ボタンバイブ演出を実行することで、１回の図柄変動にて複数回大当りへの期待感を抱くことができるとともに、ボタンバイブ演出を遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要な演出と遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要ない演出とに区分けすることで、ボタンバイブ演出の発生タイミングの多様性や意外性を創出することができる。

【１１０８】

＜特別遊技実行時の作用＞

次に、図２１２は、大当り変動にてボタンバイブ演出が実行され、その後特別遊技（大当り）が実行される場合に関する作用図である。

【１１０９】

主遊技図柄の図柄変動として大当り変動が実行されており、ボタンバイブ演出は実行されておらず、特別遊技が実行されていない状況下、図中（１）のタイミングにて、ボタンバイブ演出が実行開始される。図中（１）のボタンバイブ演出については、前述したいずれの構成も適用可能であるが、一例としては、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことを契機として、当落分岐演出であるボタンバイブ演出が実行開始される。

【１１１０】

その後、主遊技図柄の変動時間が終了していない状況下、図中（２）のタイミングにて、ボタンバイブ演出が終了する。なお、図中（２）のタイミングでは、主遊技図柄の変動時間が終了していなければよく、第１装飾図柄は大当り図柄で仮停止していてもよい。

【１１１１】

その後、図中（３）のタイミングで、主遊技図柄の変動が終了（大当り図柄が確定停止）する。その後、図中（４）のタイミングで、特別遊技開始デモ時間が終了し、特別遊技

の第１ラウンドが実行開始される。
【１１１２】
その後、図中（５）のタイミングで、特別遊技の第１ラウンドが実行中であり、特別遊技中におけるボタンバイブ演出が実行開始される。このように、本例においては、特別遊技の実行中においても、ボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、実行され得るボタンバイブ演出としては、本明細書にて詳述したいずれのボタンバイブ演出を適用してもよい。すなわち、前述した遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要なボタンバイブ演出および／または遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要ないボタンバイブ演出を実行可能に構成してもよい。一例としては、ボタン画像が表示され、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作することで、ボタンバイブ演出が実行開始され、報知している特別遊技の実行ラウンド数を増加させる演出や特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態となる旨を報知する演出を実行するよう構成してもよい。
【１１１３】
その後、図中（６）のタイミングで、特別遊技の第１ラウンドが終了し、ボタンバイブ演出の実行は継続されている。その後、図中（７）のタイミングで、特別遊技の第２ラウンドが実行開始され、ボタンバイブ演出の実行は継続されている。
【１１１４】
その後、図中（８）のタイミングで、特別遊技の第２ラウンドが実行中であり、ボタンバイブ演出が終了する。
【１１１５】
このように、同図に例示した構成においては、主遊技図柄の変動中においてボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、特別遊技の実行中においてもボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されている。なお、主遊技図柄の変動中におけるボタンバイブ演出と特別遊技の実行中におけるボタンバイブ演出とは、異なる演出態様としても問題ない。
【１１１６】
また、主遊技図柄の変動中におけるボタンバイブ演出は、ボタンバイブ演出が実行開始された際に実行されている図柄変動の変動時間中に実行終了する（特別遊技の実行中に跨って実行されることがない）よう構成されている。また、特別遊技の実行中におけるボタンバイブ演出は、ボタンバイブ演出が実行開始された際に実行されているラウンドの次回のラウンドに跨って（次回のラウンドの開始時においても継続して）実行され得るよう構成されている。変形例として、報知している特別遊技の種類が確率変動遊技状態への移行契機となる特別遊技であったり、実行ラウンド数が相対的に多かったり（例えば、１０ラウンド）する場合には、その旨を報知する演出を実行すると同時に、大当り開始デモ時間と第１ラウンドに跨って、ボタンバイブ演出（サブ入力ボタンＳＢの操作を必要とせず、ボタン画像も表示されない演出）を実行してもよい。
【１１１７】
＜指示表示の種類＞
本例に係るぱちんこ遊技機においては、前述したように、ボタン演出を実行する際に、ボタン画像と指示表示とを表示し得るよう構成されている。指示表示として「押せ！！」との表示態様を前述したが、指示表示の表示態様はこれには限定されない。本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な指示表示の表示態様とボタン画像の表示態様とを、以下に詳述する。なお、指示表示を第２の画像、所定画像と称することがある。
【１１１８】
まず、指示表示の種類について詳述する。単発指示表示は、前述した「押せ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンＳＢの単発押しを促す指示表示である。
【１１１９】
次に、連打指示表示は、「連打しろ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンＳＢの連打を促す指示表示である。
【１１２０】

次に、長押し指示表示は、「長押しだ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンＳＢの長押しを促す指示表示である。

【１１２１】

本例においては、ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違するよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「単発指示表示＜連打指示表示＜長押し指示表示」となっている。なお、当該期待度は、ボタン画像などの指示表示以外の要素が同一（または同様）である場合における、ボタンバイブ演出が実行される期待度となっている。当該構成をすべての遊技状態に適用してもよいし、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に適用してもよい。なお、ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンＳＢを操作した際に可動役物が駆動する確率が相違し得るよう構成してもよい。また、指示表示が単発指示表示であるボタン演出Ａと、指示表示が単発指示表示（または、連打指示表示）であるボタン演出Ｂと、指示表示が長押し指示表示であるボタン演出Ｃとを有する場合、ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「ボタン演出Ａ＜ボタン演出Ｂ＜ボタン演出Ｃ」となるが、ボタンバイブ演出が実行された場合の大当り期待度は、低いものから「ボタン演出Ｃ＜ボタン演出Ｂ＜ボタン演出Ａ」となるよう構成してもよく、そのように構成した場合、ボタン演出Ａはサブ入力ボタンＳＢの操作が１回行われることで、ボタンバイブ演出が１回実行される可能性があり、その実行時間は相対的に長時間（例えば、１０秒間）となり、ボタン演出Ｂはサブ入力ボタンＳＢの操作が複数回行われることで、ボタンバイブ演出が複数回（例えば、３回）実行される可能性があり、その各実行時間は相対的に短時間（例えば、４秒間、但し最後の３回目は１０秒間）となり、ボタン演出Ｃはサブ入力ボタンＳＢの操作が長押しされることで、ボタンバイブ演出が複数回（例えば、５回）実行される可能性があり、その各実行時間は相対的に短時間（例えば、２秒間、但し最後の５回目は１０秒間）となるよう構成してもよい。この場合更に、ボタン演出Ａはボタンバイブ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となり、ボタン演出Ｂは最後の３回目のボタンバイブ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となり（１回目は大当り期待度１０％、２回目は大当り期待度３０％）、ボタン演出Ｂは最後の５回目のボタンバイブ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる（１回目は大当り期待度５％、２回目は大当り期待度１０％、３回目は大当り期待度２０％、４回目は大当り期待度３０％）よう構成してもよい。

【１１２２】

＜ボタン画像の表示態様＞

本例に係るぱちんこ遊技機においては、ボタン演出を実行する際に表示されるボタン画像においても、複数種類の表示態様を有している。

【１１２３】

通常態様は、前述したボタン演出が実行されている場合のボタン画像である（例えば、図２０７の（ｂ）のボタン画像）。

【１１２４】

確定態様は、通常態様とは異なる色彩となっているボタン画像である。ボタン演出の実行時にボタン画像として確定態様が表示された場合には、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる。一例としては、当落分岐演出としてボタン演出が実行され、ボタン画像が確定態様にて表示された場合には、大当りを報知する当落分岐成功演出が実行される（実行されている）ことが略確定的（もしくは確定的）となる。

【１１２５】

巨大態様は、通常態様よりも大きいボタン画像である。同図においては、通常態様と比較して色彩も異なっており、指示表示も大きくなっている。これには限定されず、通常態

様と色彩が同一でもよいし、ボタン画像の大きさのみが異なっていてもよい。
【１１２６】
本例においては、ボタン演出が実行される場合において、ボタン画像の表示態様によってサブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違するよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「通常態様＜巨大態様＜確定態様」となっている。なお、当該期待度は、指示表示などのボタン画像以外の要素が同一（または同様）である場合における、ボタンバイブ演出が実行される期待度となっている。また、ボタン演出の実行時において、確定態様のボタン画像が表示された場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を１００％としてもよい。なお、ボタン演出が実行される場合において、ボタン画像の表示態様によってサブ入力ボタンＳＢを操作した際に可動役物が駆動する確率が相違し得るよう構成してもよい。
【１１２７】
このように構成することで、指示表示やボタン画像といった遊技者に対してサブ入力ボタンＳＢの操作を促す表示の表示態様に応じて、サブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違することとなり、遊技者はボタン演出の発生前にどのような演出態様のボタン演出が実行されるのかに期待感を抱くことができる。また、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを直接操作することで触感としてボタンバイブ演出を体感する場合と、演出表示装置ＳＧの表示やボタンランプの点灯態様などによってサブ入力ボタンＳＢに触れずともボタンバイブ演出の実行を認識する場合とを有するよう構成することができ、遊技の興趣性や遊技者の参加性を向上させることができる。
【１１２８】
また、前述したように、サブ入力ボタンＳＢ以外の操作部材として、電話機の形状の操作部材や、ピストルの形状の操作部材や、剣の形状の操作部材や、レバーの形状の操作部材を有するよう構成した場合において、当該操作部材と同様のボタン画像をボタン演出の実行時に表示し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、図２１３における通常態様などのサブ入力ボタンＳＢと同様のボタン画像よりも、サブ入力ボタンＳＢ以外に操作部材と同様のボタン画像が表示された場合の方が、相対的にボタンバイブ演出が実行され易いように構成してもよい。
【１１２９】
＜保留画像の表示態様＞
本例に係るぱちんこ遊技機においては、保留画像の表示態様として複数種類の表示態様を有している。
【１１３０】
前述したように、本明細書に係るぱちんこ遊技機は、先読み演出として保留画像の表示態様を変化させ得るよう構成されている。白色の表示態様は、先読み演出として表示態様が変化していない表示態様であり、赤色と虹色の表示態様は先読み演出として表示態様が変化した後の表示態様である。なお、先読み演出として表示態様が変化した保留画像に対応する保留が消化された場合には、同様の表示態様にて当該変動画像がシフト表示されることとなる。なお、シフト表示される際に、表示態様が再度変化してもよいし、当該変動画像の表示中（トリガ変動の変動表示中）に、当該変動画像の表示態様が変化し得るよう構成してもよい。
【１１３１】
このように構成した場合には、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動にてボタン演出が実行される場合に、トリガ保留に係る保留画像の表示態様によって、サブ入力ボタンＳＢを操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「白色＜赤色＜虹色」となっ

ている。なお、トリガ保留に係る保留画像が虹色にて表示されている場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を１００％としてもよい。

【１１３２】

また、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行される場合に、トリガ保留に係る当該変動画像の表示態様によって、サブ入力ボタンＳＢを操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。例えば、ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「白色＜赤色＜虹色」となっている。なお、トリガ保留に係る当該変動画像が虹色にて表示されている場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を１００％としてもよい。

【１１３３】

また、先読み演出として、背景演出が変化する先読み演出を実行可能に構成し、背景演出として、青色背景、金色背景、虹色背景を表示し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においては、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行される場合に、表示されている背景演出の表示態様によって、サブ入力ボタンＳＢを操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「青色背景＜金色背景＜虹色背景」となっている。なお、背景演出が虹色背景にて表示されている場合には、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を１００％としてもよい。

【１１３４】

このように、先読み演出の実行中（トリガ変動またはトリガ前変動）にボタン演出が実行された場合においては、保留画像の表示態様や背景演出の表示態様などの先読み演出の種類によって、サブ入力ボタンＳＢを操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタンＳＢの操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよいし、当該保留画像の表示態様などのトリガ変動の実行中における演出内容（予告演出やリーチ演出の内容としてもよい）によって、サブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。

【１１３５】

また、このように構成した場合の構成の一例としては、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行された場合においては、指示表示として長押し指示表示が表示され且つ先読み演出に係る背景演出が青色背景である場合よりも、指示表示として単発指示表示が表示され且つ先読み演出に係る背景演出が金色背景である場合の方が、サブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が高くなるように構成してもよい。

【１１３６】

すなわち、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行された場合においては、ボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に高い指示表示Ｂが表示され且つボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に低い先読み演出Ａまたはトリガ変動の実行中における演出内容Ａが実行された場合よりも、ボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に低い指示表示Ａが表示され且つボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に高い先読み演出Ｂまたはトリガ変動の実行中における演出内容Ｂが実行された場合の

方が、サブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が高くなるように構成してもよい。

【１１３７】

＜通常大当りと復活大当り＞

次に、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なリーチ演出に関して、図２１４を参照して、以下に詳述する。

【１１３８】

＜Ａ：通常大当り＞

まず、同図上段の通常大当りとなる場合について詳述する。同図（ａ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様にて点灯している。また、演出表示装置ＳＧにて、リーチ演出として、バトルリーチ演出が表示されている。より具体的には、主人公と敵キャラが戦っている演出が表示されている。

【１１３９】

次に、同図（ｂ）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される当落分岐演出が実行される。

【１１４０】

次に、同図（ｃ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始されるとともに、バトルリーチ演出の結果として、主人公が敵キャラに勝利する演出（大当りとなる旨を報知する演出）が表示される（当落分岐成功演出が実行される）。なお、サブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過した場合にも、ボタンバイブ演出の実行が開始される。

【１１４１】

次に、同図（ｄ）にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過（例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから１０秒が経過）したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。

【１１４２】

このように、リーチ演出の結果として大当りとなる旨（同図においては、主人公が敵キャラに勝利する演出）が表示される場合を通常大当り（または、通常大当り演出）と称している。

【１１４３】

＜Ｂ：復活大当り＞

次に、同図下段の復活大当りとなる場合について詳述する。同図（ｅ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様にて点灯している。また、演出表示装置ＳＧにて、リーチ演出として、バトルリーチ演出が表示されている。より具体的には、主人公と敵キャラが戦っている演出が表示されている。

【１１４４】

その後、図示は省略するが、同図（ｂ）と同様に、ボタン演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される当落分岐演出が実行されるが、次に、同図（ｆ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行がないまま、バトルリーチ演出の結果として、主人公が敵キャラに敗北する演出（基本的には大当りとならない旨を報知する演出であるが、後述するように復活演出が実行される場合があるため、大当り変動においても実行され得る）が表示される（当落分岐失敗演出が実行される）。なお、バトルリーチ演出が開始されてから同図（ｆ）となる期間は、バトルリーチ演出が開始されてから同図（ｃ）となる期間と略同一となっている。変形例として、当落分岐失敗演出となる場合は、ボタン画像を表示しない（ボタン演出を実行しない）よう構成してもよい。

【１１４５】
同図（ｆ）にて主人公が敵キャラに敗北する演出が表示されてから、サブ入力ボタンＳＢが操作されないまま（サブ入力ボタンＳＢの有効期間でないため、サブ入力ボタンＳＢを操作しても何も演出は発生しない）所定時間（例えば、５秒）が経過すると、同図（ｇ）にて、バトルリーチ演出に係る復活演出として、主人公が立ち上がる演出が表示されるとともに、ボタンバイブ演出（ボタン画像も表示されず、サブ入力ボタンＳＢが操作されずに実行されるボタンバイブ演出）が実行される。
【１１４６】
次に、同図（ｈ）にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過（例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから５秒が経過）したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第１装飾図柄と第２装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。
【１１４７】
このように、リーチ演出の結果として大当りとなる旨が表示されず（同図においては、主人公が敵キャラに敗北する演出が表示される）、その後復活演出を実行することで、実行中の図柄変動が大当りとなる旨を報知する場合を復活大当り（または、復活大当り演出）と称している。
【１１４８】
このように、本例においては、大当り変動にて、バトルリーチ演出という同一のリーチ演出（スーパーリーチ演出、ＳＰリーチ演出としてもよい）が実行される場合において、演出パターンとして、通常大当りとなるパターンと復活大当りとなるパターンとを有している。
【１１４９】
通常大当りとなるパターンと復活大当りとなるパターンとのいずれにおいても、リーチとなった後にボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、通常大当りとなるパターンにおいては、遊技者にサブ入力ボタンＳＢが操作されることで実行されるボタンバイブ演出が実行され、復活大当りとなるパターンにおいては、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出が実行される。
【１１５０】
また、通常大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは同図（ｃ）であり、復活大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは同図（ｇ）であり、通常大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、復活大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングよりも早いタイミングとなっている。また、通常大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、ボタンバイブ演出が実行される場合における相対的に早いタイミングとなっている。また、復活大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、ボタンバイブ演出が実行される場合における相対的に遅いタイミングとなっている。なお、ボタンバイブ演出の開始タイミングとは、サブ入力ボタンＳＢが振動を開始するタイミングとしてもよいし、サブ入力ボタンＳＢが振動を開始するタイミングとボタン演出が実行開始するタイミングのうち、早い方のタイミングとしてもよい。また、早いタイミングであるか否か及び遅いタイミングであるか否かについては、図柄変動の開始からの経過時間で比較してもよいし、リーチとなったタイミングからの経過時間で比較してもよい。
【１１５１】
このように構成することで、大当りする際のボタンバイブ演出として、遊技者が関与する演出パターンと遊技者が関与しない演出パターンとを有することで演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が関与しない演出パターンのボタンバイブ演出においては、実行されるタイミングを相対的に遅くすることにより、意外性を高めることができ、図柄変動の後半になっても遊技者の期待感を持続させることができる。
【１１５２】
＜ボタン画像の表示に関する構成＞

次に、図２１５は、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、ボタン画像の表示に関する構成である。

【１１５３】

＜Ａ：ボタン単発押し演出イメージ＞

まず、同図上段のボタン単発押し演出が実行される場合について詳述する。同図（ａ）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様にて点灯している。

【１１５４】

次に、同図（ｂ）にて、ボタン単発押し演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「押せ！！」との単発指示表示が表示される。また、本例においては、ボタン演出の実行時にはサブ入力ボタンＳＢの有効期間を示すインジケータ画像が表示されるよう構成されている。インジケータ画像が表示された場合には、インジケータ画像のメーターが時間経過で減少していき、当該メーターが０になると（なくなると）サブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過する（残り０になる）ように構成されている。なお、ボタン演出の実行時にサブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過すると、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合と同様の作用となるよう構成されている。なお、ボタン単発押し演出に係るサブ入力ボタンＳＢの有効期間は３秒となっている。

【１１５５】

次に、同図（ｃ）にて、ボタン演出の実行中（サブ入力ボタンＳＢの有効期間中）に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを単発押ししたことによって、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となり、ボタンバイブ演出の実行が開始され、ボタンランプがボタンバイブ演出に対応した点灯態様にて点灯するとともに、第１装飾図柄が「７７７」の大当り図柄にて仮停止する。単発押し操作に係るボタンバイブ演出は実行開始から１０秒間継続するよう構成されている。なお、同図（ｃ）のタイミングでは、第２装飾図柄は変動中となっている。このように、ボタン単発押し演出においては、サブ入力ボタンＳＢが操作されたことによってボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成されている。また、ボタン単発押し演出においては、ボタンバイブ演出が実行されたことによってボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成されている。以上は大当りである場合を示したが、大当りでない場合は、ボタン単発押し演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを単発押ししても、ボタンバイブ演出が実行されず、「７８７」などが表示される。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１１５６】

＜Ｂ：ボタン連打実行イメージ＞

次に、同図下段のボタン連打演出が実行される場合について詳述する。同図（ｄ）にて

、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置ＳＧにおいては、第１装飾図柄は７図柄でリーチとなっており、第２装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンＳＢのボタンランプは通常態様にて点灯している。

【１１５７】

次に、同図（ｅ）にて、ボタン連打演出が実行され、演出表示装置ＳＧにボタン画像と「連打しろ！！」との連打指示表示とインジケータ画像とが表示される。なお、ボタン連打演出に係るサブ入力ボタンＳＢの有効期間は５秒となっている。

【１１５８】

次に、同図（ｆ）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始され、ボタンランプがボタンバイブ演出に対応した点灯態様にて点灯する。より具体的には、連打回数が所定回数に到達した場合にボタンバイブ演出の実行が開始され、連打回数が所定回数未満である場合には開始されない。この所定回数は、１回から２０回までの間で決定される。そして、連打操作に係るボタンバイブ演出は実行開始から最長で１５秒間継続するよう構成されている。より具体的には、ボタンバイブ演出の実行が開始されてからサブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過するまでの時間（最長５秒）に加えてその後１０秒間ボタンバイブ演出が実行されることになる。また、連打操作としてサブ入力ボタンＳＢの有効期間内にサブ入力ボタンＳＢが操作される毎に、ボタン画像の近傍にエフェクトが表示される。なお、連打のボタン演出の実行中においては、サブ入力ボタンＳＢが操作された後も、ボタン連打演出の有効期間においては、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが継続して表示される。以上は大当りである場合を示したが、大当りでない場合は、ボタン連打演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打しても、ボタンバイブ演出が実行されず、「７８７」などが表示される。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプＤ２６の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプＤ２６との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の３種類）よりも遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の６種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプＤ２６については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は１種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプＤ２６の点灯態様の種類数も１種類（例えば赤色のみ）又は２種類（例えば白色、赤色の２種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【１１５９】

次に、同図（ｇ）にて、ボタン連打演出に係るサブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過して、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となり、ボタンバイブ演出は継続して実行されており、第１装飾図柄が大当り図柄にて仮停止する。なお、同図（ｇ）のタイミングでは、第２装飾図柄は変動中となっている。このように、ボタン連打演出においては、サブ入力ボタンＳＢが操作されても（１回以上の単発押し、つまり連打操作がされても）ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成されている。また、ボタン連打演出においては、有効期間にてサブ入力ボタンＳＢが操作されてボタンバイブ演出が実行されても、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成されている。変形例として、ボタン連打演出においては、有効期間にてサブ入力ボタンＳＢが操作されてボタンバイブ演出が実行されることを契機として、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成してもよい。また、ボ

タン連打演出におけるボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるタイミングとしては、有効期間が経過したタイミング（有効期間が経過するまで非表示とならない）、所定の演出（大当り確定演出など）が実行開始されたタイミング（所定の演出が実行開始されるまでは非表示とはならない）としてもよい。

【１１６０】

このように、本例においては、ボタンバイブ演出の実行を契機としてボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるボタン単発押し演出と、ボタンバイブ演出の実行を契機としてはボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないボタン連打演出とを有している。また、ボタン単発押し演出とボタン連打演出とのいずれにおいても、ボタン演出に係るサブ入力ボタンＳＢの有効期間よりもボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となっている。

【１１６１】

このように構成することにより、遊技者の操作が必要な期間よりも、大当りとなったことを祝福する期間を長時間とすることができ、遊技者が優越感に浸って遊技意欲を向上させることができる。また、遊技機に指示された操作態様に応じて、ボタンバイブ演出の実行時間が異なるため、いずれの操作態様が指示されるかを事前に期待することで、ボタン演出の発生前に期待感を抱くことができる。

【１１６２】

なお、ボタン連打演出の実行時においては、サブ入力ボタンＳＢの有効期間が経過する前であっても、当該有効期間にて所定回数の連打操作を検出した第１のタイミング又は当該有効期間が経過した第２のタイミングにて、大当りとなる旨を報知する演出を実行開始し、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成してもよい。このように構成した場合においては、前記第１のタイミング又は前記第２のタイミングからボタンバイブ演出が実行開始され、所定のタイミングにてボタンバイブ演出が終了するよう構成してもよい。すなわち、ボタンバイブ演出が終了する所定のタイミングはサブ入力ボタンＳＢの操作状況（連打状況）によって相違しないが、ボタンバイブ演出が実行開始される前記第１のタイミングはサブ入力ボタンＳＢの操作状況（連打状況）によって相違し得ることとなり、換言すると、サブ入力ボタンＳＢの操作状況（連打状況）によってボタンバイブ演出の実行時間が相違し得ることとなる。なお、ボタン連打演出の実行時にサブ入力ボタンＳＢを操作せず、有効期間が経過したことによりボタンバイブ演出が実行された場合が、前記第１のタイミングが最も遅いタイミングとなるため、ボタンバイブ演出の実行時間が最も短時間となる。このように構成した場合には、ボタン単発押し演出の実行時においては、サブ入力ボタンＳＢの操作状況によってはボタンバイブ演出の実行時間が相違しない一方、ボタン連打演出の実行時においては、サブ入力ボタンＳＢの操作状況によってボタンバイブ演出の実行時間が相違し得ることとなる。

【１１６３】

なお、ボタン長押し演出においても、ボタン連打演出と同様に、サブ入力ボタンＳＢが操作されても（押下されても）ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成してもよいし、ボタンバイブ演出が実行されてもボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成してもよい。また、上述したボタン連打演出の特徴構成をボタン長押し演出に適用してもよい。

【１１６４】

なお、ボタンバイブ演出が実行開始した後に可動役物が動作する演出を実行してもよく、このように構成した場合には、可動役物の動作中においてもボタンバイブ演出が継続してサブ入力ボタンＳＢが振動しているよう構成してもよい。

【１１６５】

＜その他の適用可能な構成＞

本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なボタンバイブに関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用してもよく、複数組み合わせて適用しても問題ない。

【１１６６】
＜音量調整に関する構成＞
本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、音量調整に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用可能である。
（１）ボタンバイブ演出の実行中に十字ボタンＳＢ‐２を操作することで音量調整が可能である
（２）音量調整画面が表示されており、且つ、ボタンバイブ演出が実行されている状況を有する
（３）ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す）ボタン画像よりも音量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が高い
（４）ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す）ボタン画像よりも音量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が低い
（５）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタンＳＢ‐２を操作することで音量調整が可能である
（６）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタンＳＢ‐２を操作することで音量調整画面は表示されないが音量レベルが変更される場合がある
（７）音量調整画面が表示されており、且つ、初期動作に係るボタンバイブが実行されている状況を有する
（８）ボタンバイブ演出の実行中に十字ボタンＳＢ‐２を操作することで光量調整が可能である
（９）光量調整画面が表示されており、且つ、ボタンバイブ演出が実行されている状況を有する
（１０）ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す）ボタン画像よりも光量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が高い
（１１）ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタンＳＢの操作を促す）ボタン画像よりも光量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が低い
（１２）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタンＳＢ‐２を操作することで光量調整が可能である
（１３）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタンＳＢ‐２を操作することで光量調整画面は表示されないが光量レベルが変更される場合がある
（１４）光量調整画面が表示されており、且つ、初期動作に係るボタンバイブが実行されている状況を有する
なお、上記音量調整画面は、音量レベルが変更された場合に表示される現在の音量レベルの表示に置き換えてもよい。また、上記光量調整画面は、光量レベルが変更された場合に表示される現在の光量レベルの表示に置き換えてもよい。また、音量調整画面及び光量調整画面を、双方が一体化した音量光量調整画面に置き換えてもよい。
【１１６７】
＜エラーに関する構成＞
本例に係るぱちんこ遊技機においては、ボタンバイブ演出の実行中に所定のエラー（例えば、これ以上受け皿（上皿）に遊技球を貯留できないことに基づく受け皿（上皿）満タン異常や、始動口への不正入球や過剰入球に基づく始動口入賞異常、外枠Ｄ１２又は前枠Ｄ１４が開放していることに基づく扉開放エラーなど）が発生した場合にはボタンバイブ演出は継続して実行されるが、ボタンランプおよび／または遊技効果ランプＤ２６の点灯態様は、所定のエラーに対応した点灯態様に変更されるよう構成してもよい。
【１１６８】
＜発生し得るエラー＞

ここで、本明細書に係る遊技機において発生し得るエラーを以下に詳述する。

【１１６９】

遊技球排出に係るエラーとして；払出制御基板は；自身が有するカウンタを参照し；前記カウンタが所定数に到達（過剰な払出し分の累積数が許容数を超えた）した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（７セグ表示器）へのエラー番号（１）の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により；払出動作の解除、及び前記エラー番号を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、枠装飾ＬＥＤ点滅、エラー報知音声再生にてエラー報知を実行してもよい。

【１１７０】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；カウントセンサを参照し；前記センサからの異常な信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（７セグ表示器）へのエラー番号（３）の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（７セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【１１７１】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；カウントセンサを参照し；払出制御の非実行時において前記センサからの入球信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（７セグ表示器）へのエラー番号（５）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（７セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【１１７２】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；カウントセンサを参照し；所定数分の払出制御の実行完了前において前記センサから当該所定数分を超える入球信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（７セグ表示器）へのエラー番号（５）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（７セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【１１７３】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；払出モータセンサを参照し；遊技球１個分の払出モータ駆動完了時において、スプロケットが所定角度分の回転変位をしていない場合；払出動作の停止（又はリトライ動作の実行）、及びエラー表示器（７セグ表示器）へのエラー番号（７）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作、又はエラー発生後から所定期間（例えば、２分）の経過により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（７セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【１１７４】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；カウントセンサを参照し；所定数分の払出制御の実行完了時（又は完了後の所定期間経過時）において前記センサから当該所定数分未満の入球信号を検出した場合；払出動作の停止（又は低速な払出動作の実行）、及びエラー表示器（７セグ表示器）へのエラー番号（７）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作、又はエラー発生後から所定期間（例えば、２分）の経過により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（７セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【１１７５】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；第１（第２）大入賞口センサ（例えば、第１大入賞口Ｃ１０入球検出装置又は第２大入賞口Ｃ２０入球検出装置）を参照し；第１（第２）大入賞口有効期間外における、第１（第２）大入賞口への遊技球入球を検出した場合（※但し、特別遊技実行中においては、１回の特別遊技実行中に所定回数、当該入球を検出した場合としてもよい）；枠装飾ＬＥＤの点灯、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、及びエラー報知音再生を実行する。また、ＲＡＭクリアボタンを押下した状態で電源再投入、又はエラー発生から所定時間（３０秒間）経過により；前記エラー報知を終了する。

【１１７６】

次に、扉開放に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；扉開放センサを参照し；扉開放センサが、オフからオンに変化した場合；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾ＬＥＤの点滅、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、エラー報知音再生、第１（第２）主遊技始動口又は補助遊技始動口への入球を検出した場合には専用の入球効果音の再生、を実行する。また、扉開放センサがオンからオフに変化することにより；払出動作を再開、球貸出を許可、及び前記エラー表示、エラー報知音再生、入球効果音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾ＬＥＤの点滅は継続）。尚、他の大入賞口異常検知に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止及び球貸出の禁止を維持、及び報知制御に関しては、大入賞口異常検知を優先するよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよいし、優先度の高いエラー（例えば、大入賞口異常検知）発生時には、当該優先度の高いエラーに係る処置を優先して実行してもよい。また、エラー解除からエラー報知音再生を終了するまでの時間は、主遊技図柄の最短変動時間以内となり得る一方エラー解除から枠装飾ＬＥＤの点滅を終了までの時間は、主遊技図柄の最短変動時間を超過するよう構成されていることを補足しておく。

【１１７７】

次に、枠に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；枠開放センサを参照し；枠開放センサが、オフからオンに変化した場合；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾ＬＥＤの点滅、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより；前記エラー表示、エラー報知音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾ＬＥＤの点滅は継続）。尚、検出主体は主制御基板でもよい。

【１１７８】

次に、大入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；第１（第２）大入賞口センサ（例えば、第１大入賞口Ｃ１０入球検出装置又は第２大入賞口Ｃ２０入球検出装置）を参照し；第１（第２）大入賞口有効期間外における、第１（第２）大入賞口への遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾ＬＥＤ・盤面装飾ＬＥＤ・モニターＬＥＤの点灯、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することより；前記エラー報知を終了する。尚、枠装飾ＬＥＤ（及び盤面装飾ＬＥＤ）は点滅ではなく点灯である。また、枠開放におけるエラ

ー解除条件と同一だが、枠装飾ＬＥＤの消灯条件が異なる。
【１１７９】
次に、入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；電波センサ、全入球口の入球センサ、第１（第２）大入賞口センサを参照し；異常電波検知や、入賞センサ又はアウトスイッチで一定時間ＯＮが継続したことを検出、特別遊技中において大入賞口への所定数以上の遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾ＬＥＤ・盤面装飾ＬＥＤ・モニターＬＥＤの点灯、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することより；前記エラー報知を終了する。
【１１８０】
次に、普通電動役物入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；第２主遊技始動口センサ（例えば、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ）を参照し；第２主遊技始動口有効期間中フラグオフ→オン→オフの期間に第２主遊技始動口に所定数Ａ（１５球）以上の遊技球が入球した場合、又は第２主遊技始動口有効期間中フラグオフの状態で第２主遊技始動口に所定数Ｂ（１０球）以上の遊技球が入球した場合、又は普通電動役物入賞異常発生中（例えば、当該エラー発生中）に第２主遊技始動口に遊技球が所定数Ｃ（１球）以上入球した場合；サブ入力ボタン（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）、ボタンランプ、その他の各種ＬＥＤが点滅又は点灯、及び演出表示装置ＳＧにてエラー表示｛※エラー解除しない場合には、所定時間Ａ（３００秒）後に終了｝、エラー報知音再生｛※エラー解除しない場合には、所定時間Ｂ（９０秒）後に終了｝を実行する。また、電源再投入｛例えば、図８の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない所定数Ａ＞所定数Ｂ＞所定数Ｃとなっている。また、サブ入力ボタン系ＬＥＤの表示態様が演出に依存しない一方、演出表示装置ＳＧの表示態様は演出に依存しつつエラー表示も実行されるよう構成されている。
【１１８１】
次に、大入賞口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；第１（第２）大入賞口センサ（例えば、第１大入賞口Ｃ１０入球検出装置又は第２大入賞口Ｃ２０入球検出装置）を参照し；小当り実行中において小当り実行フラグオンから小当り入球待機中フラグオン→オフの期間｛例えば、小当り遊技中における、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオンである期間｝に大入賞口に所定数Ａ（１１球）の遊技球が入球した場合、特別遊技の実行中に大入賞口に停止中の主遊技図柄に基づいた所定数Ｎの遊技球が入球した場合、小当り実行フラグオフ且つ条件装置作動フラグオフ時に大入賞口に所定数Ｂ（３球）の遊技球が入球した場合、大入賞口入賞異常中発生中（例えば、当該エラー発生中）に大入賞口に遊技球が所定数Ｃ（１球）入球した場合；サブ入力ボタンセンサ（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）、サブ入力ボタン装飾ＬＥＤ（不図示）、その他の各種ＬＥＤが点滅又は点灯、演出表示装置ＳＧにてエラー表示｛※エラー解除しない場合には、所定時間Ａ（３００秒）後に終了｝、エラー報知音再生｛※エラー解除しない場合には、所定時間Ｂ（９０秒）後に終了｝を実行する。また、電源再投入により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、所定数Ｎは停止中の主遊技図柄によって決定され、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても所定数Ｎは相違し得る。また、所定数Ａ＞所定数Ｂ＞所定数Ｃとなるよう構成されている。また、同一の大入賞口を開放する場合において、所定数Ｎの最小値は、所定数Ａの値と同値となることを補足しておく。
【１１８２】
次に、始動口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；第１主遊技始動口センサ及び第１主遊技始動口確認センサを参照し；第１主遊技始動口入球数カウンタ値が第１主遊技始動口確認カウンタ値よりも所定数（１００球）以上多い場合；ジョグセンサ（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）、ジョグ装飾ＬＥＤ（不図示）、その

他の各種ＬＥＤが点滅又は点灯、演出表示装置ＳＧにてエラー表示｛※エラー解除しない場合には、所定時間Ａ（３００秒）後に終了｝、エラー報知音再生｛※エラー解除しない場合には、所定時間Ｂ（９０秒）後に終了｝を実行する。また、電源再投入｛例えば、図８の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、第１主遊技始動口センサは非接触センサであり第１主遊技始動口確認センサは接触センサであるよう構成することが好適である。また、第１主遊技始動口センサを接触センサに、第１主遊技始動口確認センサを非接触センサにしてもよい。

【１１８３】

次に、受け皿（上皿）満タン異常に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；受け皿（上皿）満タンセンサ（不図示）を参照し；賞球払出装置ＫＥ又は遊技球貸出装置Ｒの作動によって受け皿満タンエラーフラグがオフ→オンとなった場合；払出動作の停止、及び演出表示装置ＳＧにてエラー表示、エラー報知音再生を実行する。また、受け皿満タンエラーフラグがオン→オフとなった場合；払出動作の再開、及び前記エラー報知を終了する。尚、エラー報知音は所定の主遊技図柄（大当り図柄）停止時且つ条件装置作動フラグオン時（特に、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても、賞球の獲得が容易である、長開放大当りに係る特別遊技時）にのみ再生されるよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよい。

【１１８４】

次に、扉開放エラーに係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）は；扉開放センサ及び枠開放センサを参照し；枠開放センサが、オフ→オンに変化した場合；払出動作の停止、サブ制御の演出用役物（他のエラー報知の視認性を阻害しないような役物）を初期位置に移動、及び枠装飾ＬＥＤの点灯、演出表示装置ＳＧにてエラー表示、エラー報知音再生｛※エラー発生から所定時間（３００秒）後に再生終了｝を実行する。また、扉開放センサが、オン→オフに変化した場合、又は枠開放センサが、オン→オフに変化した場合；払出動作の再開、及びエラー解除後所定時間Ａ（３０秒）後に枠装飾ＬＥＤを消灯、前記エラー表示を終了、エラー解除後所定時間Ｂ（５秒）後にエラー報知音の再生を終了する。尚、サブ制御の演出用役物がエラー表示を視認し難くなり得るよう構成している場合には、エラー発生時には初期位置に移動することで、他のエラー表示を視認し易くするよう構成してもよい。また、検出主体は主制御基板でもよい。

【１１８５】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；第２主遊技始動口センサ（第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ）及び第１（第２）大入賞口センサ（例えば、第１大入賞口Ｃ１０入球検出装置又は第２大入賞口Ｃ２０入球検出装置）を参照し；第２主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第２主遊技始動口に遊技球が所定数Ａ（１０球）以上入球した場合、又は第１（第２）大入賞口有効期間中フラグオフ時に第１（第２）大入賞口に遊技球が所定数Ａ（１０球）以上入球した場合；枠装飾ＬＥＤの点灯｛※エラー発生から所定時間Ａ（１秒）後に消灯｝を実行する。；また、第２主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第２主遊技始動口に遊技球が所定数Ｂ（３０球）以上入球した場合、又は第１（第２）大入賞口有効期間中フラグオフ時に第１（第２）大入賞口に遊技球が所定数Ｂ（３０球）以上入球した場合；枠装飾ＬＥＤの点灯｛※エラー発生から所定時間Ｂ（３０秒）後に消灯｝を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、２つのエラー報知態様に付随して、夫々のエラー発生条件が異なる且つエラー報知の終了契機が２つ以上存在することが特徴である。

【１１８６】

次に、排出エラーに係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）は；全入球口の入球センサ（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、第１大入賞口Ｃ１０入球検出装置、第２大入賞口Ｃ２０入球検出装置、一般入賞口入球検出装置）及び入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するため

のスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）を参照し；入球数カウンタ値（例えば、全入球口の入球センサによって検出された遊技球数）と入球確認用のスイッチが検出した遊技球数との差が所定数（１００）を超えた場合；演出表示装置ＳＧにてエラー表示｛※エラー発生から所定時間（３０秒）後にエラー報知終了｝、エラー報知音再生｛※エラー発生から所定時間（３０秒）後にエラー報知終了｝、枠装飾ＬＥＤ（例えば、枠装飾ランプＤ１８－Ｌ）点灯｛※エラー発生から所定時間（３０秒）後にエラー報知終了｝を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、異常入賞エラーよりもエラー報知態様が多く、エラー報知終了条件が少ない。

【１１８７】

＜電源投入時に関する構成＞

電源投入時に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用してもよい。

（１）電源断が発生し、その後の電源投入時に設定変更モードにも設定確認モードにもならなかった場合には、初期動作に係るボタンバイブが実行される

（２）電源断が発生し、その後の電源投入時に設定変更モードになった場合には、設定変更モード中にて初期動作に係るボタンバイブが実行されない

（３）電源断が発生し、その後の電源投入時に設定確認モードになった場合には、設定確認モード中にて初期動作に係るボタンバイブが実行されない

【１１８８】

＜サブ入力ボタンＳＢの振動時間＞

サブ入力ボタンＳＢの振動時間に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用してもよい。

（１）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの振動時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の方が相対的に長時間となっている

（２）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最長の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最長の時間の方が長時間となっている

（３）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最短の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最短の時間の方が長時間となっている

（４）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の方が相対的に短時間となっている

（５）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最長の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

（６）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最短の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

（７）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の方が相対的に短時間となっている

（８）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最長の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

（９）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最短の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

（１０）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の方が相対

的に長時間となっている
（１１）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最長の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最長の時間の方が長時間となっている
（１２）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最短の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最短の時間の方が長時間となっている
（１３）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の方が相対的に短時間となっている
（１４）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最長の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている
（１５）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最短の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている
（１６）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の方が相対的に短時間となっている
（１７）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最長の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている
（１８）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最短の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの１周期の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている
（１９）当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンＳＢの振動時間は、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの振動時間よりも短時間となる場合がある
なお、１周期の振動時間とは、連続して振動が実行される時間であり、例えば、「０．３秒振動あり→０．２秒振動なし→０．３秒振動あり→０．２秒振動なし→・・」のようにサブ入力ボタンＳＢが振動する場合には、振動時間の周期は「０．２＋０．３＝０．５秒」となる。また、「０．３秒振動あり→０．２秒振動なし→０．５秒振動あり→０．２秒振動なし」を繰り返す振動パターンである場合には、当該繰り返される時間値を１周期としてもよく、この場合には、振動時間の周期は「０．３＋０．２＋０．５＋０．２＝１．２秒」となる。なお、振動時間を１種類のみ有する場合には、当該１種類の振動時間が最長の時間であるし、当該１種類の振動時間が最短の時間である。すなわち、振動時間の種類数が２以上でなくても最長の時間や最短の時間を有している。
【１１８９】
なお、本明細書における、「Ａの時間の平均値はＢの時間の平均値よりも短時間である」における「平均値」については、Ａの選択され得る時間値とその選択される頻度に基づいて算出される時間の平均値とＢの選択され得る時間値とその選択される頻度に基づいて算出される時間の平均値とを比較したものである。長時間に関しても同様の解釈を適用可能であるし、大きい、小さい、長い、短い、等においても同様の解釈を適用可能である。
【１１９０】
また、本明細書における、ＡはＢよりも相対的に短時間であるとは、Ａの採り得る時間の平均値（上述した平均値と同様）とＢの採り得る時間の平均値とを比較してＡはＢよりも短時間であるとしてもよいし、Ａの選択される頻度が最も高い時間値とＢの選択される頻度が最も高い時間値を比較してＡはＢよりも短時間であるとしてもよいし、ＡはＢよりも短時間の時間値を選択する頻度が高いとしてもよい。長時間に関しても同様の解釈を適用可能であるし、大きい、小さい、長い、短い、等においても同様の解釈を適用可能であ

る。
【１１９１】
＜ボタンバイブの重複について＞
本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、電源復帰時に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの振動中に、図柄変動で実行される演出としてボタンバイブ演出が副制御基板Ｓによって決定され得る、または、図柄変動で実行される演出としてボタンバイブ演出が副制御基板Ｓによって決定された図柄変動の実行中に、電源復帰時に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンＳＢの振動が実行され得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の１または複数の構成を適用してもよい。
（１）電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンの振動中にボタンバイブ演出の実行タイミングとなった場合には、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブが優先される、換言すると、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブは継続して実行され、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブの振動時間中はボタンバイブ演出が実行されない
（２）上記（１）のように構成した場合、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブの振動時間が経過した場合に、ボタンバイブ演出の実行タイミングからのボタンバイブ演出の振動時間が残っていてもボタンバイブ演出は実行されない
（３）上記（１）のように構成した場合、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブの振動時間が経過した場合に、ボタンバイブ演出の実行タイミングからのボタンバイブ演出の振動時間が残っていた場合にはボタンバイブ演出を途中から振動時間が経過するまで実行する
【１１９２】
＜先読み演出＞
また、本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、先読み演出に関する構成として、以下の１または複数の構成を適用してもよい。
（１）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当り期待度の相対的に高い保留画像となっている状況下、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）を実行可能
（２）先読み演出の実行時における、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている所定の状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に実行されていたボタンバイブ演出は実行されないが、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブは実行される。
（３）上記（２）のように構成した場合、トリガ変動が実行される前ではサブ入力ボタンＳＢが振動し得る一方、トリガ変動においてはサブ入力ボタンＳＢが新たに振動しない
（４）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当り期待度の相対的に高い保留画像となっている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い保留画像はトリガ変動が終了するまで大当り期待度の相対的に高い表示態様にて表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタンＳＢの振動はトリガ変動が終了する前に実行され得る
（５）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当り期待度の相対的に高い保留画像となっている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い保留画像はトリガ変動が開始するまで大当り期待度の相対的に高い表示態様にて表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタンＳＢの振動はトリガ変動が開始する前に実行され得る
（６）先読み演出の実行時に、背景演出として大当り期待度の相対的に高い背景演出が表示されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されて

いた大当り期待度の相対的に高い背景演出はトリガ変動が終了するまで表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタンＳＢの振動はトリガ変動が終了する前に実行（実行開始）され得る
（７）先読み演出の実行時に、背景演出として大当り期待度の相対的に高い背景演出が表示されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い背景演出はトリガ変動が開始するまで表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタンＳＢの振動はトリガ変動が開始する前に実行（実行開始）され得る

【１１９３】
＜ボタンバイブ演出実行中の電源断＞
　ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生する場合について、以下の作用となるよう構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：「ボタンバイブ演出が実行開始→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→電源復帰（設定確認モードや設定変更モードには移行しない）→ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始」
構成２：「ボタンバイブ演出が実行開始→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→電源復帰→設定確認モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されない→設定確認モード終了→ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始」
構成３：「ボタンバイブ演出が実行開始→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→ＲＡＭクリアボタンがオンの状態で電源復帰→設定変更モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されない→設定変更モード終了→ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始」
なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、ボタンバイブ演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、１秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。また、設定確認モードの移行条件と設定変更モードの移行条件とはあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【１１９４】
＜ボタンバイブ演出及び役物演出実行中の電源断＞
　ボタンバイブ演出及び役物演出の実行中に電源断が発生する場合について、以下の作用となるよう構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→電源復帰（設定確認モードや設定変更モードには移行しない）→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、役物演出も再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始→可動役物の初期動作が実行開始」
構成２：「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→電源復帰→設定確認モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されず、役物演出も再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、可動役物の初期動作も実行されない→設定確認モード終了→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、役物演出も再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始→可動役物の初期動作が実行開

始」
構成３：「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→ＲＡＭクリアボタンがオンの状態で電源復帰→設定変更モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されず、役物演出も再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、可動役物の初期動作も実行されない→設定変更モード終了→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、役物演出も再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始→可動役物の初期動作が実行開始」
なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、ボタンバイブ演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、１秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。電源復帰後の可動役物の初期動作も、役物演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、５秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。また、設定確認モードの移行条件と設定変更モードの移行条件とはあくまで一例であり、変更しても問題ない。また、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも可動役物の初期動作の実行開始タイミングの方が早いタイミングとしてもよいし、初期動作に係るボタンバイブの実行期間と可動役物の初期動作の実行期間とが重複しないように構成してもよい。また、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、電源復帰後から所定時間（例えば、５秒）経過後に実行開始し、電源復帰後の可動役物の初期動作は、電源復帰後から所定時間（例えば、１秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。なお、可動役物が２つ以上搭載されており、少なくとも可動役物Ａ及び可動役物Ｂを有する場合、構成１～構成３については、可動役物Ａと可動役物Ｂとのいずれかにのみ適用してもよいし、可動役物Ａと可動役物Ｂとの双方に適用してもよい。
【１１９５】
＜装図アクションとボタンバイブとの関係性＞
　装図アクションとボタンバイブとの関係性について、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：前述した装飾図柄（第１装飾図柄）に係る定位置アクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行されない。
構成２：前述した装飾図柄（第１装飾図柄）に係るテンパイアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行されない。
構成３：前述した装飾図柄（第１装飾図柄）に係る揺れアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る（例えば、揺れアクションの実行中にボタン演出としてカットイン演出が実行され、その後ボタンバイブ演出が実行される）。
構成４：前述した装飾図柄（第１装飾図柄）に係る変動開始時アクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る（例えば、変動開始時アクションの実行中にボタンバイブ先読み演出が実行される）。
構成５：前述した装飾図柄（第１装飾図柄）に係る決めアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る（例えば、決めアクションの実行中にサブ入力ボタンＳＢの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出が実行される）。
なお、保留が０個で第１装飾図柄が停止している状況（変動待機状態）における揺れアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出を実行しないように構成してもよい。
【１１９６】
＜遊技状態に応じたボタンバイブ演出＞
　遊技状態に応じたボタンバイブ演出について、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：非時間短縮遊技状態（低ベース状態）における第１主遊技図柄の変動中において

は、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などが実行され得るが、非時間短縮遊技状態における第２主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出が実行されない（歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などは実行され得る）。
構成２：時間短縮遊技状態（高ベース状態）における第２主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などが実行され得るが、時間短縮遊技状態における第１主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出が実行されない（カットイン演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などは実行され得る）。
【１１９７】
＜有効期間開始前のボタンバイブ＞
　サブ入力ボタンＳＢの有効期間の開始前又は開始時からボタンバイブが実行されるボタンバイブ演出（先ボタンバイブ演出と称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、このように構成した場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：先ボタンバイブ演出がボタン単発押し演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタンＳＢが単発押しされた後もボタンバイブが継続し得る。
構成２：先ボタンバイブ演出がボタン連打演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタンＳＢが連打操作されている時もボタンバイブが継続し得る（当該有効期間にて長押し操作がされるとオート連打演出が実行されるよう構成してもよい）。
構成３：先ボタンバイブ演出がボタン長押し演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタンＳＢが長押し操作されている時もボタンバイブが継続し得る。
【１１９８】
＜ボタン操作に関する構成＞
　ボタン操作に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：ボタン連打演出の実行期間中における連打操作の実行中にボタンバイブ演出が実行される場合がある。
構成２：オート連打演出の実行中（長押し操作の実行中）にボタンバイブ演出が実行される場合がある。
【１１９９】
＜エラーに関する構成＞
　エラーに関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：ボタンバイブ演出の実行中に第１のエラーが発生すると、ボタンバイブ演出の実行が中断される。
構成２：ボタンバイブ演出の実行中に第２のエラーが発生しても、ボタンバイブ演出の実行が中断されない。
構成３：初期動作に係るボタンバイブの実行中に第１のエラーが発生しても、初期動作に係るボタンバイブの実行が中断されない。
構成４：初期動作に係るボタンバイブの実行中に第２のエラーが発生しても、初期動作に係るボタンバイブの実行が中断されない。
なお、第１のエラーとしては、異常入賞エラーなどが相当し、第２のエラーとしては、受け皿（上皿）満タン異常、遊技球払出に係るエラーなどが相当する。
【１２００】

＜ボタンバイブ中のボタンランプ＞
　ボタンバイブ中のボタンランプに関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：ボタンバイブ演出の実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されても、そのボタンバイブ演出中のボタンランプの光量が変更されない。
構成２：ボタンバイブ演出の実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されると、そのボタンバイブ演出中のボタンランプの光量も変更される。
構成３：初期動作に係るボタンバイブの実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されても、その初期動作に係るボタンバイブの実行中のボタンランプの光量が変更されない。
【１２０１】
＜ボタンバイブ演出の時系列＞
　ボタンバイブ演出の時系列に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：１回の図柄変動でボタンバイブ演出が２回以上実行されることがある（例えば、カットイン演出に係るボタンバイブ演出→当落分岐演出に係るボタンバイブ演出）。
構成２：１回の図柄変動でボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、後に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には役物演出が実行される（可動役物が動作する）。なお、可動役物が２つ以上搭載されており、少なくとも可動役物Ａ及び可動役物Ｂを有する場合、１回の図柄変動でボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、先に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には可動役物Ａに係る役物演出も可動役物Ｂに係る役物演出も実行されず、後に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には可動役物Ａに係る役物演出又は可動役物Ｂに係る役物演出の少なくともいずれかが実行される（可動役物が動作する）。
構成３：１回の図柄変動でボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、先に実行されるボタンバイブ演出の実行中においては第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧに表示（変動表示）されており、後に実行されるボタンバイブ演出の実行中においては第１装飾図柄が演出表示装置ＳＧに表示されない（または、表示されない期間を有する）。
【１２０２】
＜ボタンバイブ演出と装飾図柄との関係＞
　ボタンバイブ演出と装飾図柄との関係に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：第２装飾図柄の停止中（確定停止中）においては、ボタンバイブ演出が実行されない。
構成２：大当りとなるある図柄変動にて所定のスーパーリーチ（例えば、バトルリーチ）が実行され、所定のスーパーリーチの実行後における第１装飾図柄の仮停止図柄（例えば、「７８７」）は、当該ある図柄変動における第２装飾図柄の確定停止図柄（例えば、「７７７」）とは異なる場合がある。
構成３：前記ある図柄変動にて、第１装飾図柄の確定停止図柄（または、確定停止前の仮停止図柄）は、第２装飾図柄の確定停止図柄と同じ（例えば、「７７７」）であり、第２装飾図柄の確定停止図柄とは異なる第１装飾図柄の仮停止図柄（例えば、「７８７」）が停止されるときや停止される所定時間前（例えば、２秒前）においてはボタンバイブ演出が実行開始されないよう構成されているが、第１装飾図柄の確定停止図柄（または、確定停止前の仮停止図柄であり、例えば、「７７７」）が停止されるときや停止される所定時間前（例えば、２秒前）においてはボタンバイブ演出が実行開始され得る。

【１２０３】
＜当落分岐演出とボタン画像との関係＞
当落分岐演出とボタン画像との関係に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。
構成１：当落分岐演出の実行中において大当りが略確定的（もしくは確定的）となるボタン演出が実行される（大当りが略確定的（もしくは確定的）となるボタン画像が表示される、ボタンランプが大当りが略確定的（もしくは確定的）となる点灯態様にて点灯するなど）場合、当該図柄変動における演出としては復活演出（復活演出に係るボタンバイブ）が実行されない。
構成２：当落分岐演出の実行前に大当りが略確定的（もしくは確定的）となる予告演出（ボタン演出以外の演出）が実行され、当落分岐演出の実行中において大当りが略確定的（もしくは確定的）となるボタン演出以外のボタン演出が実行される場合、当該図柄変動における演出として復活演出（復活演出に係るボタンバイブ）が実行され得る。
【１２０４】
＜＜構成の具体例＞＞
前述したサブ入力ボタンＳＢに関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。
【１２０５】
＜構成１＞
初期動作に係るボタンバイブは、複数の図柄変動を跨いで実行され得る。
ボタンバイブ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されない。
【１２０６】
＜効果＞
遊技が正常に進行している状況においては、複数回の図柄変動に亘ってボタンバイブ演出を実行し得るよう構成することができ、遊技の興趣性が向上するとともに、複数回の図柄変動に跨ってボタンバイブ演出が実行されないように構成することで、ボタンバイブ演出の区切りが明確となり、遊技者が混乱することを防止できる。他方、電源断発生後の電源復帰時においては、初期動作に係るボタンバイブが複数回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成することで、サブ入力ボタンＳＢの振動が正常に行われるか否かの確認を優先させることができる。
【１２０７】
＜構成２＞
設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフである状態を維持したまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前に設定キースイッチがオフからオンとなった場合には、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングとなっても、初期動作に係るボタンバイブが実行されない。
【１２０８】
＜効果＞
電源復帰後の遊技動作を確認する場合や、可動役物の動作などボタンバイブ以外の動作を確認したい場合や、振動エラーを発生させたくない場合など、遊技場の管理者が初期動作に係るボタンバイブを実行させたくない場合に、設定キースイッチをオンにすることで、初期動作に係るボタンバイブを発生させないようにすることができ、遊技機の点検の利便性が向上する。
【１２０９】
＜構成３＞
電源断が発生した後に電源復帰した場合における、初期動作に係るボタンバイブの実行中においては、カットイン演出などの当落分岐演出とは異なる表ボタン演出を実行可能であるが、当落分岐演出が実行されない。

【１２１０】
＜効果＞
電源断が発生し、電源復帰した後の初期動作に係るボタンバイブの実行中に図柄変動が実行された場合であっても、大当りを報知する当落分岐演出が実行されないこととなり、サブ入力ボタンＳＢが振動することによって、遊技者が大当りとなることが確定したと誤認してしまう事態を防止することができる。
【１２１１】
＜構成４＞
ボタン演出として、表ボタン演出と裏ボタン演出とを有している。
表ボタン演出も裏ボタン演出も大当りを示唆する演出である。
表ボタン演出を実行する場合にはボタンバイブ演出が実行され得る一方、裏ボタン演出を実行する場合にはボタンバイブ演出が実行されない。
【１２１２】
＜効果＞
秘匿的な裏ボタン演出においては、大当り期待度が高いことを周囲に認識されないようにすることができることで、遊技者のみが認識できる満足感を感じさせることができ、秘匿的でない表ボタン演出においては、大当り期待度が高いことを周囲に認識させることができることで、遊技者は優越感に浸ることができる。
【１２１３】
＜構成５＞
電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンバイブ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなっている。
【１２１４】
＜効果＞
電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、動作確認という最低限の必要性のみを充足すればよいので、点灯態様にバリエーションを持たないことで容量の削減が可能となる。他方、ボタンバイブ演出は、大当りを示唆する演出であるため、ボタンバイブ演出の実行タイミングや付随するボタン演出の演出態様などに応じて、多彩な点灯態様のバリエーションを有することで、興趣性を向上させることができる。
【１２１５】
＜構成６＞
歌唱演出が実行される場合にはボタンバイブ演出を伴う。
台詞演出が実行される場合にはボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とを有する。
【１２１６】
＜効果＞
ボタンバイブ演出が実行される歌唱演出が実行されなくても、他の演出にてボタンバイブ演出が実行される場合があることで、遊技者の期待感を持続させることができる。また、ボタンバイブ演出が実行され得る演出の実行頻度を高めることができる。
【１２１７】
＜構成７＞
大当りとなる図柄変動（大当り変動と称することがある）において、ボタン演出を複数回実行可能に構成されている。
大当りとなる図柄変動（大当り変動と称することがある）において、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出を伴うボタン演出）を複数回実行可能に構成されている。
１回の大当り変動においてボタンバイブ演出が２回実行される場合においては、１回目のボタンバイブ演出よりも２回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンＳＢが振動している時間）が長時間となっている。
大当り変動において、ボタンバイブ演出が２回実行され得るよう構成され、１回目のボ

タンバイブ演出は遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出であり、２回目のボタンバイブ演出は遊技者にサブ入力ボタンＳＢが操作されることで実行されるボタンバイブ演出となり、１回目のボタンバイブ演出よりも２回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンＳＢが振動している時間）が長時間となる。

【１２１８】

＜効果＞

１回の図柄変動にて２回以上ボタンバイブ演出を実行することで、１回の図柄変動にて複数回大当りへの期待感を抱くことができるとともに、ボタンバイブ演出を遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要な演出と遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要ない演出とに区分けすることで、ボタンバイブ演出の発生タイミングの多様性や意外性を創出することができる。

【１２１９】

＜構成８＞

ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンＳＢを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違する。

【１２２０】

＜効果＞

遊技者はボタン演出の発生前にどのような演出態様のボタン演出が実行されるのかに期待感を抱くことができる。また、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを直接操作することで触感としてボタンバイブ演出を体感する場合と、演出表示装置ＳＧの表示やボタンランプの点灯態様などによってサブ入力ボタンＳＢに触れずともボタンバイブ演出の実行を認識する場合とを有するよう構成することができ、遊技の興趣性や遊技者の参加性を向上させることができる。

【１２２１】

＜構成９＞

大当り変動にて、バトルリーチ演出という同一のリーチ演出（スーパーリーチ演出、ＳＰリーチ演出としてもよい）が実行される場合において、演出パターンとして、通常大当りとなるパターンと復活大当りとなるパターンとを有している。

通常大当りとなるパターンと復活大当りとなるパターンとのいずれにおいても、リーチとなった後にボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、通常大当りとなるパターンにおいては、遊技者にサブ入力ボタンＳＢが操作されることで実行されるボタンバイブ演出が実行され、復活大当りとなるパターンにおいては、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出が実行される。

通常大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、復活大当りとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングよりも早いタイミングとなっている。

【１２２２】

＜効果＞

大当りする際のボタンバイブ演出として、遊技者が関与する演出パターンと遊技者が関与しない演出パターンとを有することで演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が関与しない演出パターンのボタンバイブ演出においては、実行されるタイミングを相対的に遅くすることにより、意外性を高めることができ、図柄変動の後半になっても遊技者の期待感を持続させることができる。

【１２２３】

＜構成１０＞

ボタンバイブ演出の実行を契機としてボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるボタン単発押し演出と、ボタンバイブ演出の実行を契機としてはボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないボタン連打演出とを有している。

ボタン単発押し演出とボタン連打演出とのいずれにおいても、ボタン演出に係るサブ入

力ボタンＳＢの有効期間よりもボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となっている。
【１２２４】
＜効果＞
遊技者の操作が必要な期間よりも、大当りとなったことを祝福する期間を長時間とすることができ、遊技者が優越感に浸って遊技意欲を向上させることができる。また、遊技機に指示された操作態様に応じて、ボタンバイブ演出の実行時間が異なるため、いずれの操作態様が指示されるかを事前に期待することで、ボタン演出の発生前に期待感を抱くことができる。
【１２２５】
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。
【１２２６】
態様（１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、
ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２２７】
態様（１‐２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該或る一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該或る一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２２８】
態様（２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
複数種類の第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
複数種類の第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させると共に、当該ある一演出期間内において第二演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させるよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示されるよう構成されており、第一演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該停止表示の時点では特別遊技が実行されないことを示す一方その後においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄として停止表示され得るよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ないか又は当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示される場合であっても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示され得ず、第二演出用図柄が確定的に停止表示される際においても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２２９】
態様（３）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、
ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されており、
ある一演出期間内における第一演出用図柄の表示状態として、変動表示されている第一演出用図柄が遊技者にとって視認可能となる第一表示状態と、変動表示されている第一演出用図柄が非表示となる又は第一表示状態よりも第一演出用図柄が遊技者にとって視認困難となる第二表示状態とのいずれかを採るよう構成されており、ある一演出期間内における第二演出用図柄は、少なくとも前記第二表示状態である場合において表示され得るよう構成されており、
ある一演出期間内において第一演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には含まれ得ない特定種類の第一演出用図柄が含まれる第一特殊停止表示態様となるか又は当該特定種類の第一演出用図柄が含まれない第二特殊停止表示態様となるよう構成されており、
ある一演出期間内において第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、前記第一特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合よりも前記第二特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合の方が、当該ある一演出期間の終了後における特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３０】
態様（４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、図柄保留手段ＭＪ３２）と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と
を備え、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得るよう構成されており、
　ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生起した時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が確定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が確定的に停止表示される一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が暫定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３１】
　態様（５）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱

数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得るよう構成されており、
ある一演出期間内において演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際に、演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示される場合には、少なくとも一の特殊演出用図柄と特殊演出用図柄とは異なる種類である複数の通常演出用図柄との組み合わせとなるよう構成されており、
ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生起した時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得ない一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３２】
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。
【１２３３】
態様（７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段ＭＪ３０）と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段

（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、
ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合には、当該ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されず当該ある一演出期間内の終了以降においても継続して変動表示された後、当該所定個数の保留のいずれかに関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において行われる一演出期間内にて、当該継続して変動表示されている第一演出用図柄が確定的に停止表示される一方、
ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合であっても、当該ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３４】
態様（８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、
複数種類の第一演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう構成されており、
複数種類の第二演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう構成されており、
前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせ総数よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせ総数の方が少なくなるよう構成されており、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出表示モードとして、複数種類の演出表示モードを有しており、
前記複数種類の第一演出用図柄のうちの或る第一演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性とが異なり、
前記複数種類の第二演出用図柄のうちの或る第二演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の

演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性とが異なるよう構成されており、
前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせにて前記或る第一演出用図柄が含まれる確率よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせにて前記或る第二演出用図柄が含まれる確率の方が高くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３５】
態様（９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい

て、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３６】
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、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、
第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二

保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３７】
態様（１１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と

を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、
特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、
通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３８】
態様（１２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ

るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
を備え、
　通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
　第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、
　通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しない
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２３９】
　態様（１３）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、

第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、
　通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
　残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得るよう構成され、
　通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得るよう構成されており、
　演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、
　演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４０】
　態様（１４）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐２）と、
　音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
　ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数を、演出表示部にて表示可能であり、
変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、
音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、
音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、
音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、
音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、
音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、
変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、
変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、
変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、
変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４１】
態様（１５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は

第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、
前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数の表示更新を実行可能であり、
前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数の表示更新を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１２４２】
態様（１６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、

第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
通常遊技状態においては、
変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第１表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第２表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、
変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第１表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第２表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、
変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第１表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第２表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、
変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、
変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、
変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画

像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一である
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４３】
態様（１７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を

副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４４】
態様（１８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、
前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第１更新表示を実行可能であり、
前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第１更新表示を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第２更新表示を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第１更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第１更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第２更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第２更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第２更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第１更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１２４５】

態様（１９）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別

情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、
第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４６】
態様（２０）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表

示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
　遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
を備え、
　通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
　残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、
　第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、
　新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出実行可能であり、
　前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、
　前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、
　新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、
　第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、
　第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４７】
　態様（２１）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、
特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、
通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されており、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、
前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、
前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４８】
態様（２２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
遊技球が流下可能な遊技領域として、第一領域と、第一領域とは異なる第二領域とを有しており、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した

数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、
通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しないよう構成されており、
遊技球を第一領域側に向けて発射すべきであると報知する第一報知画像を演出表示部にて表示可能であり、
遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する第二報知画像を演出表示部にて表示可能であり、
特定遊技状態において第一保留数画像が更新されると、第二報知画像を表示し得るよう構成され、
第二報知画像は、第一演出用図柄と重複して表示可能であり、一方、第二演出用図柄、第一保留画像、第二保留画像、第一保留数画像、第二保留数画像とは重複して表示されないよう構成され、
特定遊技状態において第一保留数画像が更新されたか否かに関わらず、第一報知画像及び第二報知画像とは異なる画像であり且つ遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する特殊報知画像を演出表示部にて表示可能であるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２４９】
態様（２３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え

ば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
　第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
　通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、
　残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
　第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図

柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
　通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得るよう構成され、
　通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得るよう構成されており、
　演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、
　演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５０】
　態様（２４）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐２）と、
　音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
　ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図

柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対

応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、
　音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、
　音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、
　音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、
　音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、
　音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、
　変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、
　変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、
　変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、
　変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されており、
　通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５１】
　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一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
　第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
　第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
　残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、
前記複数種類の演出表示形式のうちの第１演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、
前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、
前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１２５２】

態様（２６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図

柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図

柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
　通常遊技状態においては、
　変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第１表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第２表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、
　変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第１表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第２表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、
　変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第１表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第２表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、
　変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、
　変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、
　変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一であり、
　通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５３】
　態様（２７）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１

ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されており、
演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも有し、
第１演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第１表示態様と、第２演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第２表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、
第１演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第１演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第１表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
第２演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第２演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第２表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５４】
態様（２８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と
を備え、
残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、
残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、
残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、
前記複数種類の演出表示形式のうちの第１演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で、第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、
前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第１更新表示を実行可能であり、
前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第１更新表示を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第２更新表示を実行可能であり、
新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、
保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、
第一保留数画像又は第二保留数画像の第１更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第１更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第２更新表示を実行し、
第一保留数画像又は第二保留数画像の第２更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第２更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第１更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１２５５】

態様（２９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対

応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
　前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Ａと特定表示態様Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、
　前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５６】
　態様（３０）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対

応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
　前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Ａと特定表示態様Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、
　残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
　先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
　前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Ａであるか先読み演出Ｂであるかに応じて異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５７】
　態様（３１）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する

まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の

変動表示を実行可能に構成されており、
　第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
　残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
　先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
　複数種類の先読み演出のうちＮ（Ｎ＞０）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうちＭ（Ｍ＞Ｎ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうちＭ種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５８】
　態様（３２）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
　ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表

示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
　第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
　第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
所定条件を充足する第一保留である特定保留が存在している状況下において、前記特定保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
複数種類の先読み演出のうちＮ（Ｎ＞０）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうちＭ（Ｍ＞Ｎ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうちＭ種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２５９】
態様（３３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐２）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対

応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において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。
【１２６０】
　態様（３４）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐２）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
　ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図

柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、
操作促進演出の種類として、少なくとも第１操作促進演出と第２操作促進演出とを有し、第１操作促進演出が表示された場合において第１操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第２操作促進演出が表示された場合において第２操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６１】
態様（３５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、
前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６２】
態様（３６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表

示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
　第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
　第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも有し、
　第１演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第２演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なるよう構成されている一方、

第１演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第２演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６３】
態様（３７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Ａと特定表示態様Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６４】
態様（３８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Ａと特定表示態様Ｂとを少なくとも含む

複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類に応じて異なるよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６５】
態様（３９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図

柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
　或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
　残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
　先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
　複数種類の先読み演出のうちＮ（Ｎ＞０）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうちＭ（Ｍ＞Ｎ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうちＭ種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されており、
　或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６６】
　態様（４０）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
　遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
　第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
　第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得す

る第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
　第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
　ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
　第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
　ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
　第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
　副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
　主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
　遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
　第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
複数種類の先読み演出のうちＮ（Ｎ＞０）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうちＭ（Ｍ＞Ｎ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうちＭ種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６７】
態様（４１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と
を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されており、
一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、
操作促進演出の種類として、少なくとも第１操作促進演出と第２操作促進演出とを有し、第１操作促進演出が表示された場合において第１操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第２操作促進演出が表示された場合において第２操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６８】
態様（４２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタンＳＢ‐２）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、
前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、
一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、
操作促進演出の種類として、少なくとも第１操作促進演出と第２操作促進演出とを有し、第１操作促進演出が表示された場合において第１操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第２操作促進演出が表示された場合において第２操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２６９】
態様（４３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報

に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
　第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
　第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
　第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
　第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
　第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
　或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
　或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも有し、
　第１演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がＮ（Ｎ＞０）回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第１演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がＮ＋１回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差は、第２演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がＮ（Ｎ＞０）回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第２演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がＮ＋１回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差よりも小さくなるよう構成されており、
　リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、
　前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２７０】

態様（４４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ａ）と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ａ）と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１‐Ｂ）と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ‐Ｂ）と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、
第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１‐Ｃ）と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信

手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、
遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と、
第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、
第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特殊表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Ａであるか先読み演出Ｂであるかに応じて異なるよう構成されており、
演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも有し、
第１演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と

第２演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なっており、
　第１演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第２演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一である
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２７１】
　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、
　少なくとも１以上の演出用図柄について、演出用図柄の構成要素として数字を備えており、
　識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、
　特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、
　ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断

が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、が異なり得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２７２】
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。
【１２７３】
態様（４７）に係るぱちんこ遊技機（Ａ３）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。
【１２７４】
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、
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。
【１２７５】
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、
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。
【１２７６】
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。
【１２７７】
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。
【１２７８】
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。
【１２７９】
態様（５３）に係るぱちんこ遊技機（Ａ９）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板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、
特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モードＡと演出モードＢとを少なくとも有しており、
演出モードＡが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前にて

第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
演出モードＢが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出モードＡが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モードＢが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１２８０】

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、
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。
【１２８１】
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、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、
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、
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。
【１２８２】
　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、
　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。
【１２８３】
　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、
　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。
【１２８４】
　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。
【１２８５】
　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、
　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て第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
　前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、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。
【１２８６】
　態様（６０）に係るぱちんこ遊技機（Ａ１６）は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、
操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、
操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、
操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
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。
【１２８７】
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て第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、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。
【１２８８】
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、
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、
特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モードＡと演出モードＢとを少なくとも有しており、
演出モードＡが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される

再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
演出モードＢが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、
演出モードＡが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モードＢが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、
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。

【１２８９】

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、
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、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、
第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２９０】
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。
【１２９１】
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、
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。
【１２９２】
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。
【１２９３】
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、
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。
【１２９４】
　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。
【１２９５】
　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。
【１２９６】
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。
【１２９７】
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、

所定の動作には、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１２９８】
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。
【１２９９】
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、従来の一様的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。
【１３００】
態様（６８）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ６）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。
【１３０１】
また、態様（６８）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ６）は、図１７９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。
【１３０２】
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。
【１３０３】
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。
【１３０４】
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。
【１３０５】
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。
【１３０６】
このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当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は重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である大当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。
【１３０７】
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、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板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、
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。
【１３０８】
　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。
【１３０９】
　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、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３１０】
　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。
【１３１１】
態様（７３）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１０）は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状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。
【１３１２】
　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。
【１３１３】
　態様（７４）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１１）は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
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。
【１３１４】
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。
【１３１５】
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。
【１３１６】
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。
【１３１７】
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が出力可能である一方、
保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されており、
ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されており、
ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の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。

【１３１８】

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、（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。

【１３１９】

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。
【１３２０】
また、態様（７７）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１４）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。
【１３２１】
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。
【１３２２】
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、
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。
【１３２３】
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。
【１３２４】
　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、従来の一様的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。
【１３２５】
　態様（７９）に係るぱちんこ遊技機（Ｂ１６）は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
　特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用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。
【１３２６】
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。
【１３２７】
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、
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。
【１３２８】
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。
【１３２９】
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、
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、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが重複可能となるよう構成されており、
ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、
所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されており、
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。

【１３３０】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当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は重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である大当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。

【１３３１】

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、
　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。
【１３３２】
　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。
【１３３３】
　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。
【１３３４】
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。
【１３３５】
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。
【１３３６】
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。
【１３３７】
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、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対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、
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、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。

【１３３８】

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、
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。
【１３３９】
　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、
　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、
　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。
【１３４０】
　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、
　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、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。
【１３４１】
　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。
【１３４２】
　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一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
　第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
　第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
　第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
　ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
　第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
　第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技

状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、
第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、
特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、
演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、
演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、
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。
【１３４３】
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で当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、
第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
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、
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。
【１３４４】
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、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。
【１３４５】
　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、
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。

【１３４６】

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。

【１３４７】

態様（Ａ１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と主遊技保留表示部（例えば、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）と副遊技保留表示部（例えば、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈ、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈ）とを少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、

演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

識別情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、

主遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、

演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
副遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
残存する保留の保留数に対応した保留表示を主遊技保留表示部にて表示可能であり、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と
を備え、
副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさと主遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさとは同一となっており、
識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも演出情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっており、
主遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも副遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３４８】
態様（Ａ２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と
を備え、
第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３４９】
態様（Ａ３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と
を備え、

第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、識別情報表示部の前記所定のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第１の時間であり、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、演出情報表示部のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第２の時間であり、
第１の時間と第２の時間とは異なる長さであり、
始動口を基準位置とした場合、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該基準位置の左右方向の異なる方向に設けられているとともに、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該基準位置の上下方向の異なる方向に設けられていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３５０】
態様（Ａ４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と主遊技保留表示部（例えば、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）と副遊技保留表示部（例えば、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈ、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈ）とを少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
識別情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
副遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
主遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と
を備え、
副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
識別情報の変動表示中である第１のタイミングにてぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、識別情報表示部の表示は第２のタイミングにて復帰し、主遊技保留表示部の表示は前記第２のタイミングにて復帰し、副遊技保留表示部の表示は前記第２のタイミングにて復帰する一方で、演出情報表示部の表示は前記第２のタイミングでは復帰しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３５１】
態様（Ａ５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と主遊技保留表示部（例えば、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）と副遊技保留表示部（例えば、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈ、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈ）とを少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、
主遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
副遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
主遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応し

た第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
或る一演出期間内において演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう構成されており、
副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさと主遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさとは同一となっており、
識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも演出情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっており、
識別情報表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさよりも副遊技保留表示部のランプの点灯を視認可能な領域の大きさの方が大きくなっており、
識別情報の停止表示後に特別遊技が実行される場合、識別情報表示部においては、識別情報が停止表示されている状況における前記複数のランプの表示態様と、識別情報が変動表示されている状況であって識別情報が停止表示される直前の所定のタイミングにおける前記複数のランプの表示態様とが同一にならないよう構成されており、
第二演出用図柄の最終表示態様の表示後に特別遊技が実行される場合、第二演出用図柄の最終表示態様と、第二演出用図柄が変動表示されている状況であって第二演出用図柄の最終表示態様が表示される直前の所定のタイミングにおける第二演出用図柄の表示態様とが同一にならないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３５２】
態様（Ａ６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
動作可能な可動役物と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
可動役物は、発光可能な役物ランプを有しており、
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と
を備え、
第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されており、
ぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、可動役物が初期動作パターンで動作するよう構成されており、
可動役物が初期動作パターンで動作する際には、役物ランプが所定の発光パターンにて発光し得るよう構成されており、
電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、第１のタイミングにて識別情報表示部の表示が復帰し、その後の第２のタイミングにて役物ランプが前記所定の発光パターンの発光を開始し、その後の第３のタイミングにて可動役物が初期動作パターンの動作を開始するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３５３】
態様（Ａ７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）を少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）を少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
動作可能な可動役物と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
可動役物は、発光可能な役物ランプを有しており、
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、
演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、

副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第一演出用情報を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用情報を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用情報表示制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において第二演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、第二演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用情報表示制御手段と
を備え、
第一演出用情報が演出表示部にて特定態様で停止表示されている状況において、識別情報表示部の所定のランプは点灯しているよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況において、識別情報表示部の前記所定のランプは点灯している場合を有するよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて前記特定態様で停止表示されている状況において、演出情報表示部のランプは消灯しているよう構成されており、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、識別情報表示部の前記所定のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第１の時間であり、
第一演出用情報が演出表示部にて変動表示されている状況における、演出情報表示部のランプが点灯してから消灯をした後に再度点灯するまでの最短の時間は第２の時間であり、
第１の時間と第２の時間とは異なる長さであり、
始動口を基準位置とした場合、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該基準位置の左右方向の異なる方向に設けられているとともに、識別情報表示部と演出情報表示部とのそれぞれが、当該基準位置の上下方向の異なる方向に設けられており、
ぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、可動役物が初期動作パターンで動作するよう構成されており、
可動役物が初期動作パターンで動作する際には、役物ランプが所定の発光パターンにて発光し得るよう構成されており、
電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、第１のタイミングにて識別情報表示部の表示が復帰し、その後の第２のタイミングにて役物ランプが前記所定の発光パターンの発光を開始し、その後の第３のタイミングにて可動役物が初期動作パターンの動作を開始するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１３５４】
態様（Ａ８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と主遊技保留表示部（例えば、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを少なくとも有する主遊技表示部（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出情報表示部（例えば、第１サブ図柄表示部ＡＳ２１ｇ、第２サブ図柄表示部ＢＳ２１ｇ）と副遊技保留表示部（例えば、第１サブ保留表示部ＡＳ２１ｈ、第２サブ保留表示部ＢＳ２１ｈ）とを少なくとも有する副遊技表示部（例えば、サブ表示装置ＳＨ２０）と、
演出に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
識別情報表示部は少なくとも複数のランプを含んで構成されており、
主遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、

演出情報表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
副遊技保留表示部は少なくとも１以上のランプを含んで構成されており、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
主遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
或る一演出期間内において演出用情報を演出情報表示部にて変動表示させた後で、演出用情報を演出情報表示部にて停止表示させるよう構成されており、
副遊技保留表示部にて残存する保留の保留数を表示可能であり、
識別情報の停止表示後に特別遊技が実行される場合、識別情報表示部においては、識別情報が停止表示されている状況における前記複数のランプの表示態様と、識別情報が変動表示されている状況であって識別情報が停止表示される直前の所定のタイミングにおける前記複数のランプの表示態様とが同一にならないよう構成されており、
第二演出用図柄の最終表示態様の表示後に特別遊技が実行される場合、第二演出用図柄の最終表示態様と、第二演出用図柄が変動表示されている状況であって第二演出用図柄の最終表示態様が表示される直前の所定のタイミングにおける第二演出用図柄の表示態様とが同一にならないよう構成されており、
識別情報の変動表示中である第１のタイミングにてぱちんこ遊技機への電源供給が遮断される電源断が発生し、その後、電源復帰した場合においては、識別情報表示部の表示は第２のタイミングにて復帰し、主遊技保留表示部の表示は前記第２のタイミングにて復帰し、副遊技保留表示部の表示は前記第２のタイミングにて復帰する一方で、演出情報表示部の表示は前記第２のタイミングでは復帰しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【符号の説明】
【１３５５】
Ｍ　主制御基板、ＭＪ　遊技用情報制御手段

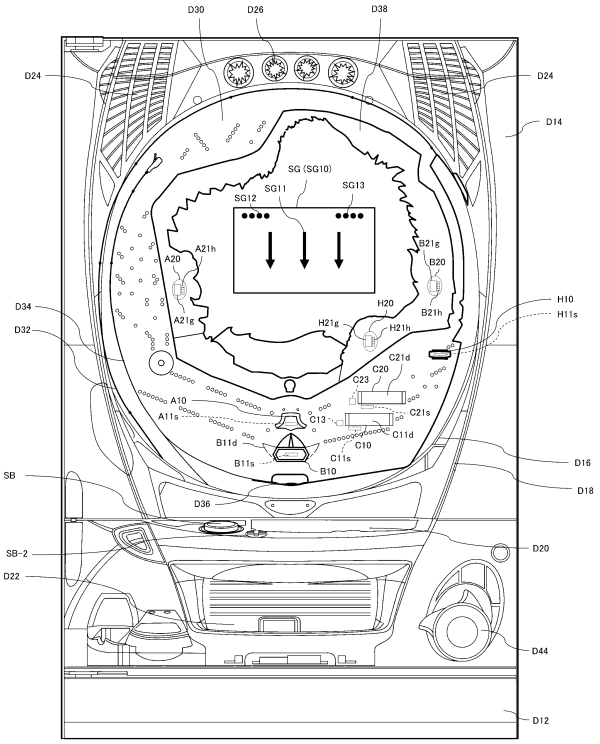
ＭＪ１０　入球判定手段、
ＭＪ１１‐Ａ　第１主遊技始動口入球判定手段
ＭＪ１１‐Ｂ　第２主遊技始動口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｈ　補助遊技入球口入球判定手段
ＭＪ１１‐Ｃ１０　第１大入賞口入球判定手段、ＭＪ１１‐Ｃ２０　第２大入賞口入球判定手段
ＭＪ２０　乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ａ　第１主遊技乱数取得判定実行手段
ＭＪ２１‐Ｂ　第２主遊技乱数取得判定実行手段、ＭＪ２１‐Ｈ　補助遊技乱数取得判定実行手段
ＭＪ３０　保留制御手段、ＭＪ３１　保留消化制御手段
ＭＪ３１ｊ　変動開始条件充足判定手段、ＭＪ３２　図柄保留手段
ＭＪ３２‐Ａ　第１主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ａ　第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｂ　第２主遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｂ　第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＪ３２‐Ｈ　補助遊技図柄保留手段、ＭＪ３２ｂ‐Ｈ　補助遊技図柄保留情報一時記憶手段
ＭＮ　遊技内容決定手段、ＭＮ１０　当否抽選手段
ＭＮ１１‐Ａ　第１主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｂ　第２主遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ１１‐Ｈ　補助遊技当否抽選手段、ＭＮ１１ｔａ‐Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル
ＭＮ２０　特別遊技移行決定手段、ＭＮ４０　図柄内容決定手段
ＭＮ４１‐Ａ　第１主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｂ　第２主遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ４１‐Ｈ　補助遊技図柄決定手段、ＭＮ４１ｔａ‐Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル
ＭＮ５０　変動態様決定手段、ＭＮ５１‐Ａ　第１主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１‐Ｈ　補助遊技変動態様決定手段
ＭＮ５１ｔａ‐Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＰ　遊技進行手段
ＭＰ１０　表示制御手段、ＭＰ１１‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄制御手段
ＭＰ１１ｔ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ１１‐Ｈ　補助遊技図柄制御手段
ＭＰ１１ｔ‐Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ２０‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開閉制御手段
ＭＰ２１‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、ＭＰ２２ｔ‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ
ＭＰ３０　特別遊技制御手段、ＭＰ３１　条件判定手段
ＭＰ３２　特別遊技内容決定手段、ＭＰ３２ｔａ　特別遊技内容参照テーブル
ＭＰ３３　特別遊技実行手段、ＭＰ３３‐Ｃ　第１・第２大入賞口電動役物開閉制御手段
ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ、ＭＰ３４　特別遊技時間管理手段
ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ、ＭＰ５０　特定遊技制御手段
ＭＰ５１　確変終了条件判定手段、ＭＰ５２　時短終了条件判定手段
ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ、ＭＢ　遊技状態一時記憶手段
ＭＢ１０‐Ｃ　第１・第２主遊技状態一時記憶手段、ＭＢ１１ｂ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段
ＭＢ１０‐Ｈ　補助遊技状態一時記憶手段、ＭＢ１１ｂ－Ｈ　補助遊技図柄情報一時記憶手段
ＭＢ２０ｂ　特別遊技関連情報一時記憶手段、ＭＢ３０ｂ　特定遊技関連情報一時記憶手段
ＭＴ　情報送信制御手段

ＭＴ１０　コマンド送信用バッファ、ＭＨ　賞球払出決定手段
Ａ　第１主遊技周辺機器、Ａ１０　第１主遊技始動口
Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置
Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部
Ｂ　第２主遊技周辺機器、Ｂ１０　第２主遊技始動口
Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物
Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部
Ｂ２１ｈ　第２主遊技図柄保留表示部、Ｃ　第１・第２主遊技共用周辺機器
Ｃ１０　第１大入賞口、Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置
Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物、Ｃ２０　第２大入賞口
Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置、Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　副遊技制御手段（サブメイン制御部）
ＳＭ１０　表示情報受信手段、ＳＭ１１ｂ　メイン側情報一時記憶手段
ＳＭ２０　演出表示制御手段、ＳＭ２１　装飾図柄表示制御手段
ＳＭ２１ｎ　装図表示内容決定手段、ＳＭ２１ｔａ　装図変動内容決定用抽選テーブル
ＳＭ２１ｔａ‐２　装飾図柄演出テーブル、ＳＭ２１ｂ　装図関連情報一時記憶手段
ＳＭ２１ｔ‐１　第１装図変動時間管理タイマ、ＳＭ２２　装図保留情報表示制御手段、
ＳＭ２２ｂ　装図保留情報一時記憶手段、ＳＭ２３　背景演出表示制御手段
ＳＭ２３ｎ　背景演出表示内容決定手段、ＳＭ２３ｂ　背景演出関連情報一時記憶手段
ＳＭ２４　予告演出表示制御手段、ＳＭ２４ｎ　予告演出表示内容決定手段
ＳＭ２４ｂ　予告演出関連情報一時記憶手段、ＳＭ２５　リーチ演出表示制御手段
ＳＭ２５ｎ　リーチ演出表示内容決定手段、ＳＭ２５ｂ　リーチ演出関連情報一時記憶手段
ＳＭ２７　右打ち表示制御手段、ＳＭ４０　情報送受信制御手段
ＳＳ　演出表示手段（サブサブ制御部）、ＳＳ１０　副情報送受信制御手段
ＳＳ２０　画像表示制御手段、ＳＳ２１ｂ　画像表示関連情報一時記憶手段
ＳＧ　演出表示装置、ＳＧ１０　表示領域
ＳＧ１１　装飾図柄表示領域、ＳＧ１２　第１保留表示領域
ＳＧ１３　第２保留表示領域、ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置
ＭＨ２０　メイン表示装置、ＳＨ２０　サブ表示装置
Ｒ１０　ラウンド表示灯、Ｒ２０　ラウンド表示部

【図面】

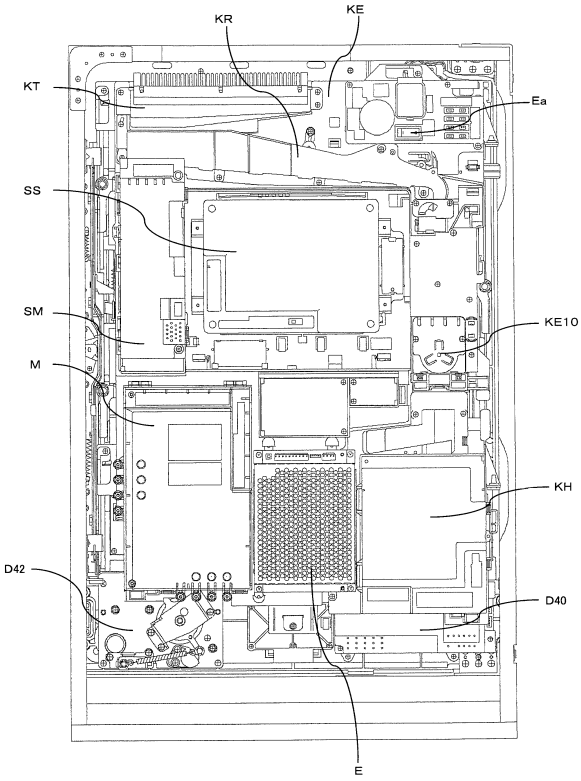
【図１】

（図１）



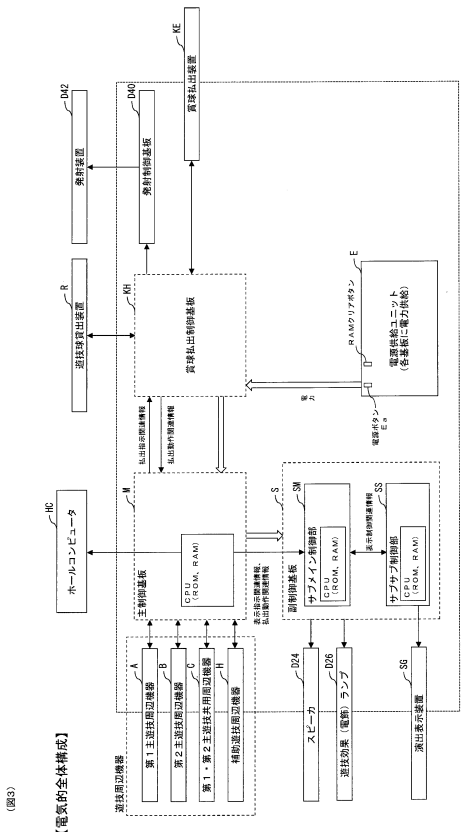
【図２】

（図２）



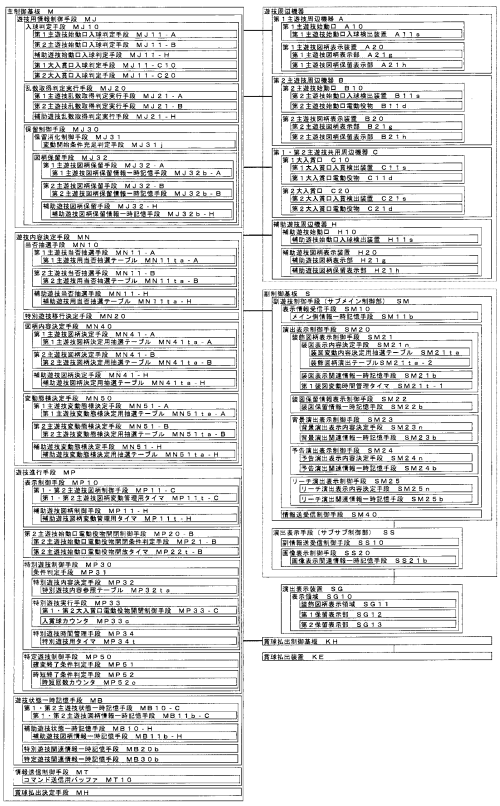
【図３】

（図３）

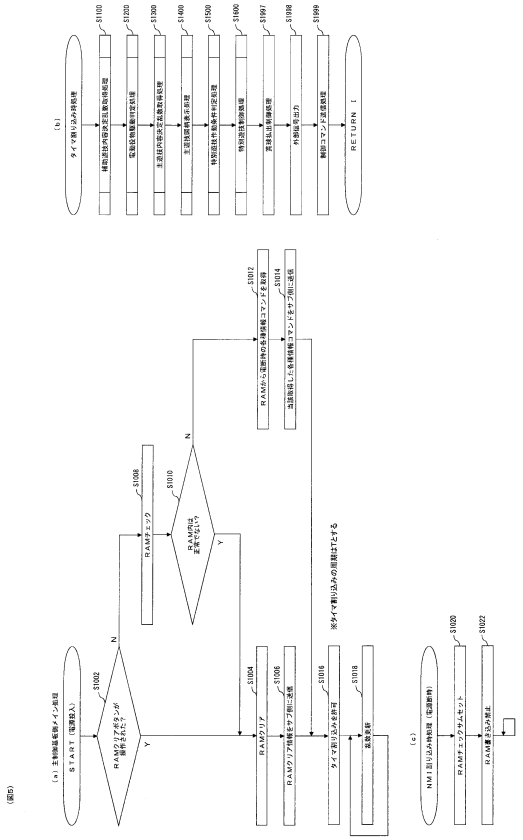


【図４】

（図４）

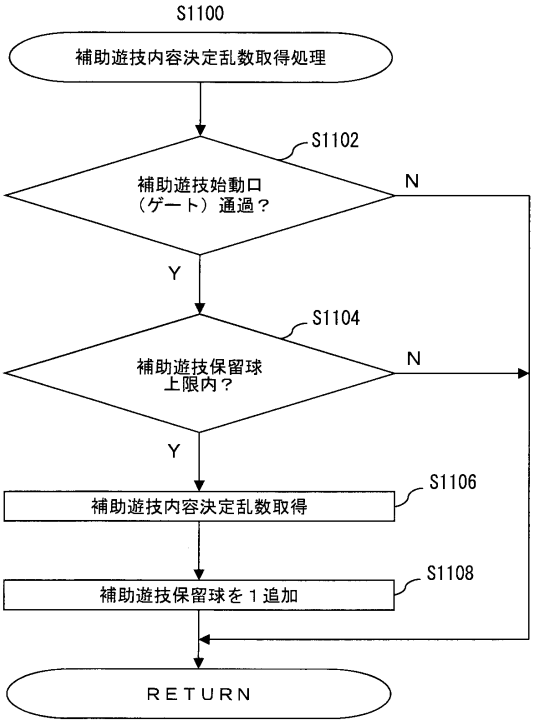


【図５】



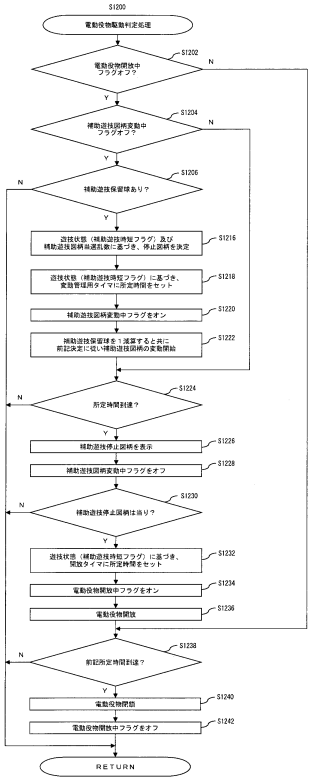
【図６】

（図6）



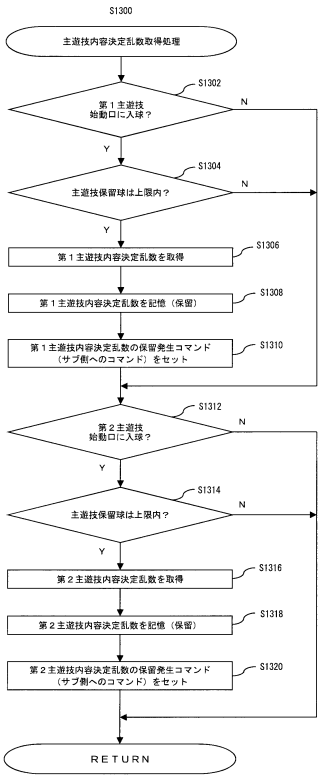
【図７】

（図7）



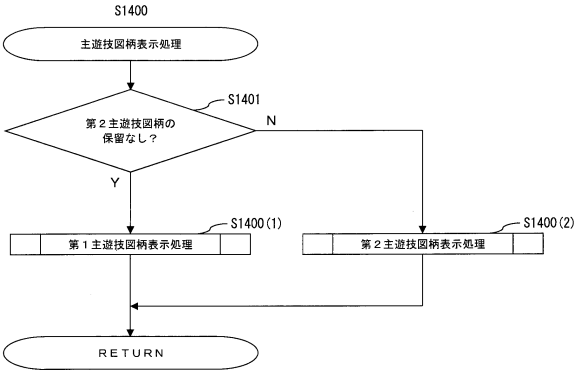
【図８】

（図8）



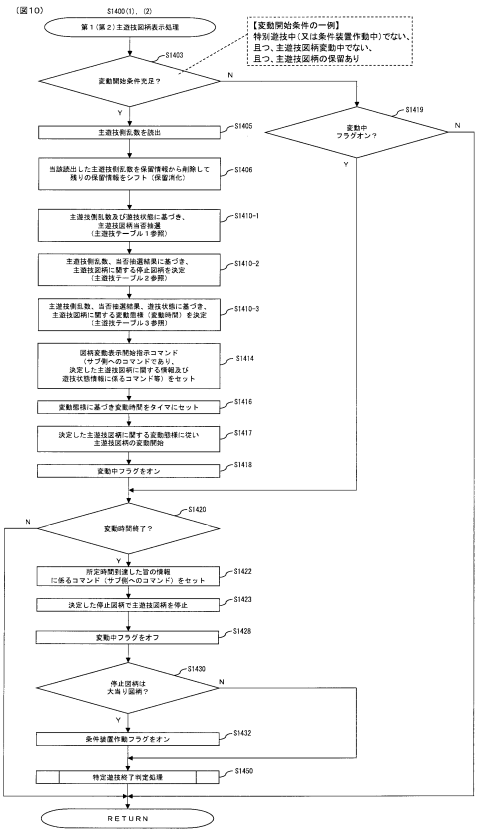
【図９】

（図9）



【図１０】

（図10）



【図１１】

（図11）

（主遊技テーブル1）

＜第１主遊技用当否抽選テーブル＞
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り（大当り）
3～1023	ハズレ

＜第２主遊技用当否抽選テーブル＞
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り（大当り）
3～1023	ハズレ

＜第１主遊技用当否抽選テーブル＞
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～29	当り（大当り）
30～1023	ハズレ

＜第２主遊技用当否抽選テーブル＞
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～29	当り（大当り）
30～1023	ハズレ

（主遊技テーブル2）

＜第１主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り（大当り時）

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

＜第２主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り（大当り時）

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

＜第１主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

＜第２主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

【図１２】

（図12）

≪第１主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル≫

（主遊技テーブル3）

＜第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～2	A2	10（秒）	非リーチ演出→当り出目停止
	3～79	A3	30（秒）	ノーマルリーチ（ショート）演出→当り出目停止
	80～499	A6	60（秒）	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	A6	60（秒）	バトルリーチ演出（前半）→（後半）→当り出目停止

＜第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～255	A3	30（秒）	ノーマルリーチ（ショート）演出→当り出目停止
	256～699	A6	60（秒）	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	A6	60（秒）	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

＜第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	a2	10（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a3	15（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60（秒）	バトルリーチ演出（前半）→（後半）→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a1	5（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a2	10（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60（秒）	バトルリーチ演出（前半）→（後半）→ハズレ出目停止

＜第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時間短縮遊技時
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	a1	5（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a2	10（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60（秒）	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a0	3（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a1	5（秒）	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30（秒）	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60（秒）	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60（秒）	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止

【図１３】

（図13）

≪第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル≫

（主遊技テーブル3）

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80～499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	B6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256～699	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

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

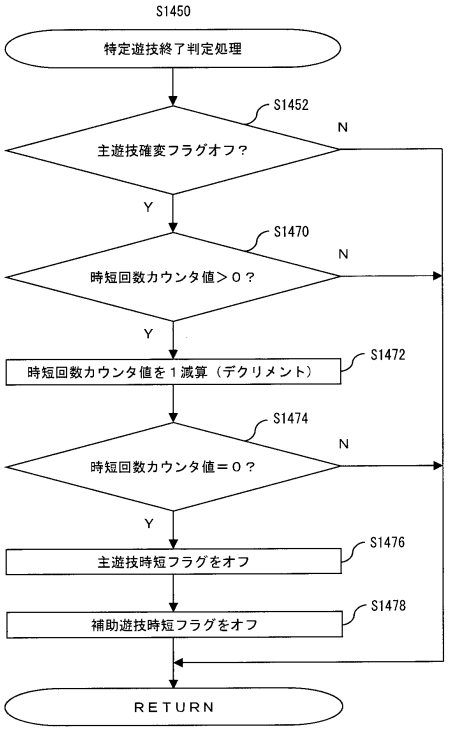
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	b4	30(秒)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

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

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

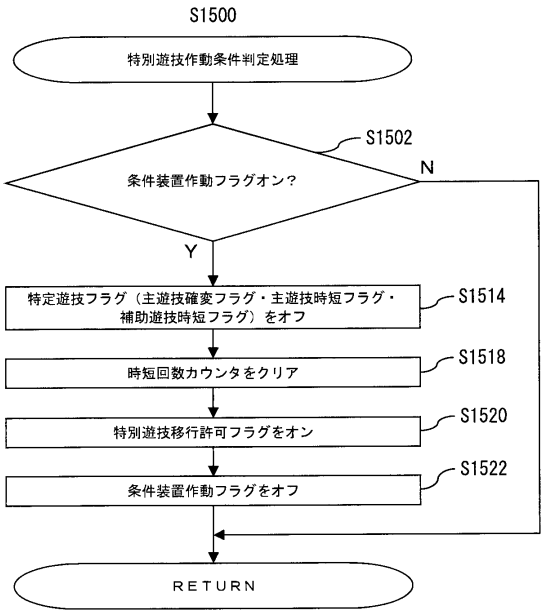
【図１４】

（図14）



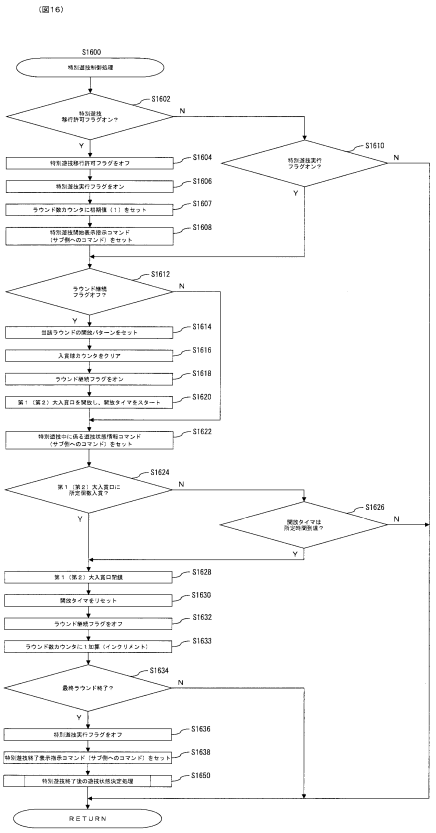
【図１５】

（図15）



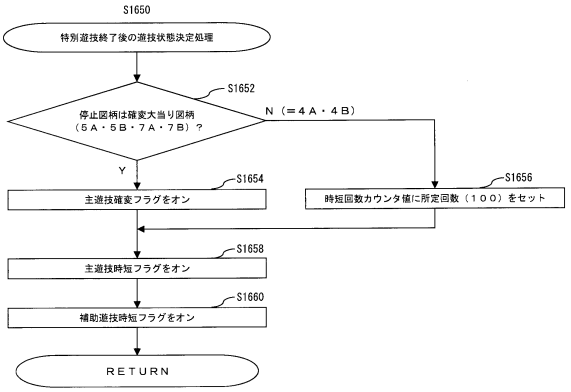
【図１６】

（図16）



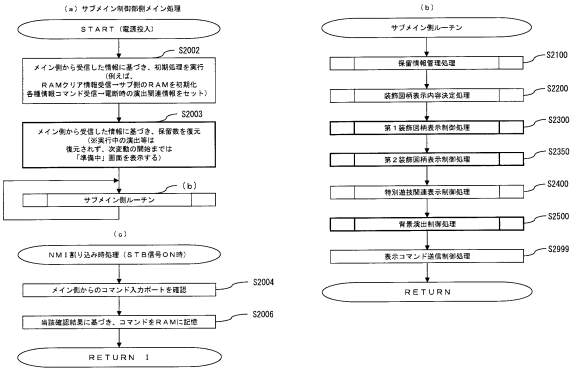
【図１７】

（図17）



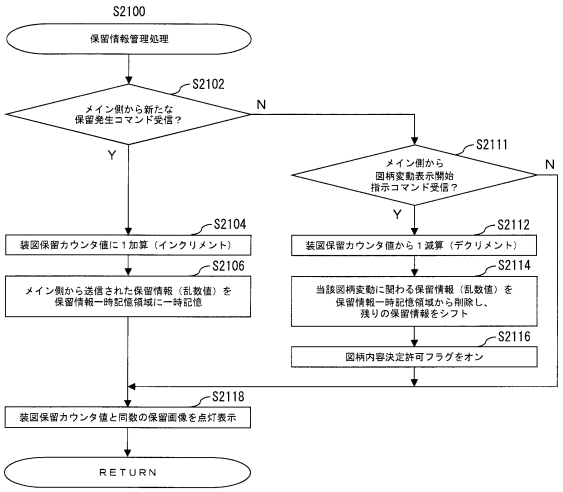
【図１８】

（図18）



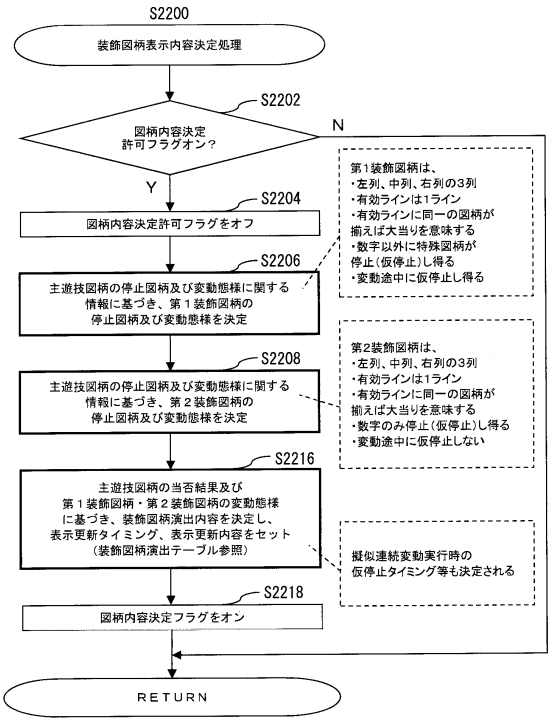
【図１９】

（図19）

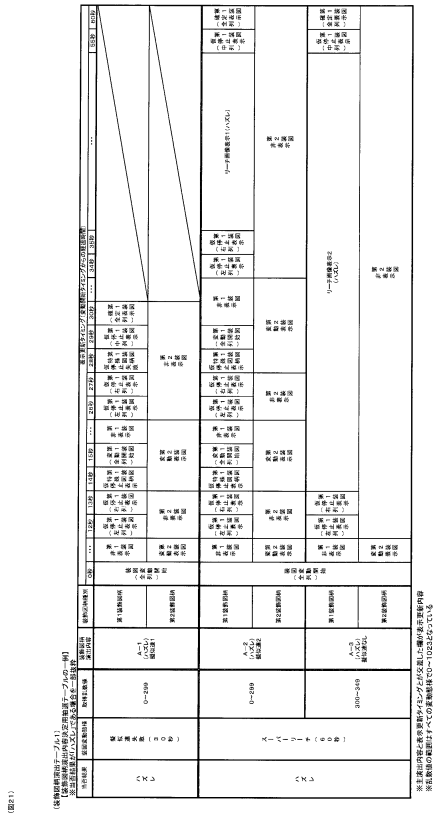


【図２０】

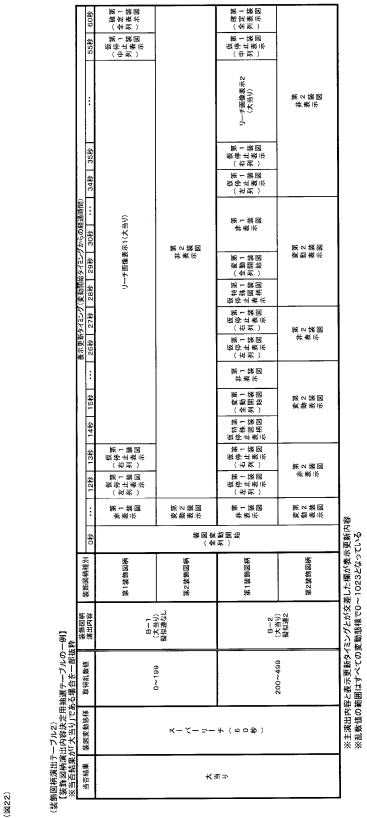
（図20）



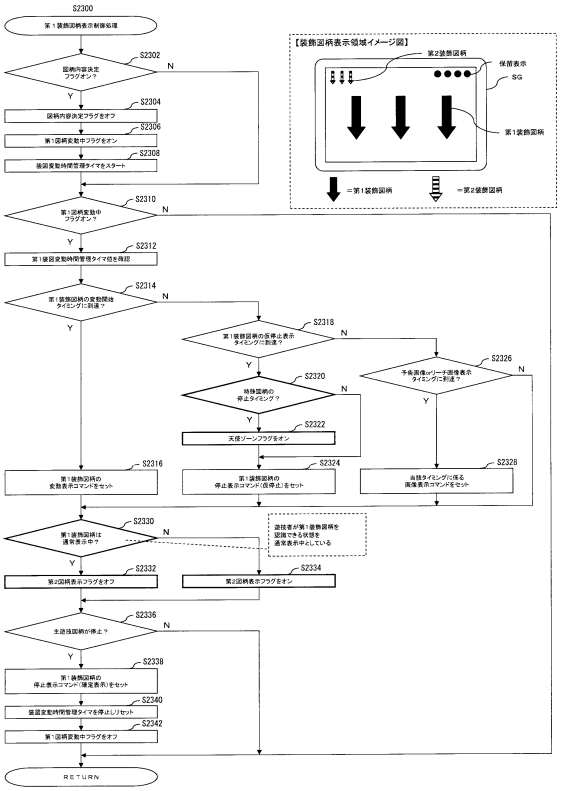
【図２１】



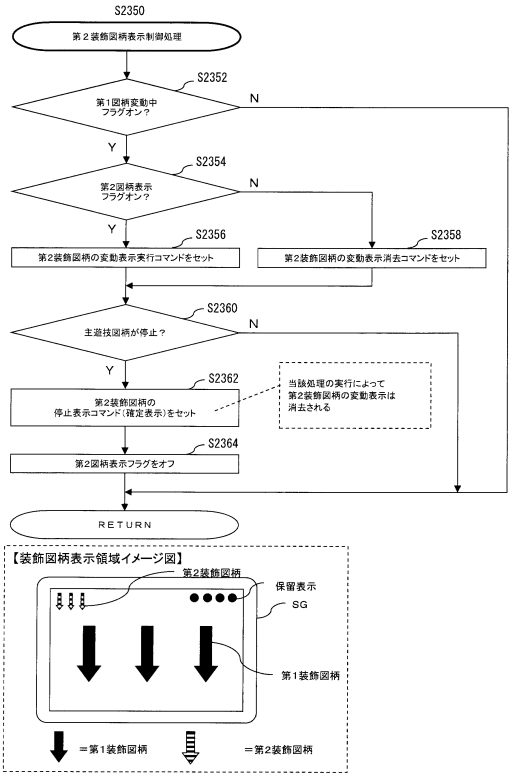
【図２２】



【図２３】

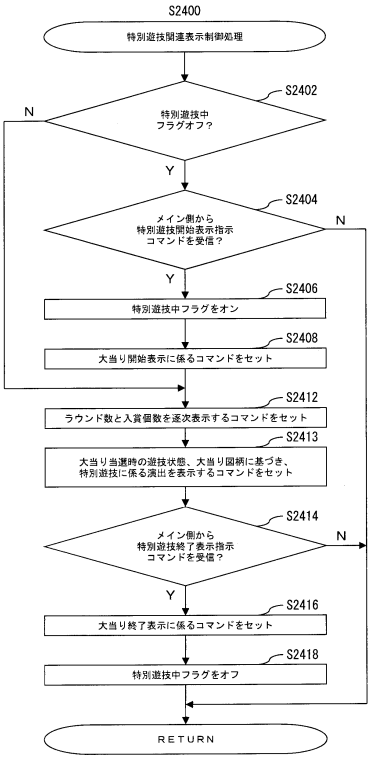


【図２４】



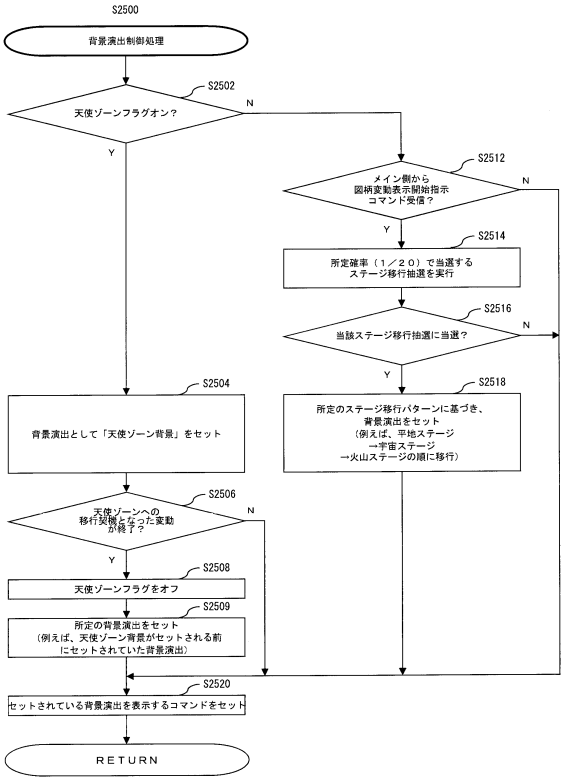
【図２５】

（図25）

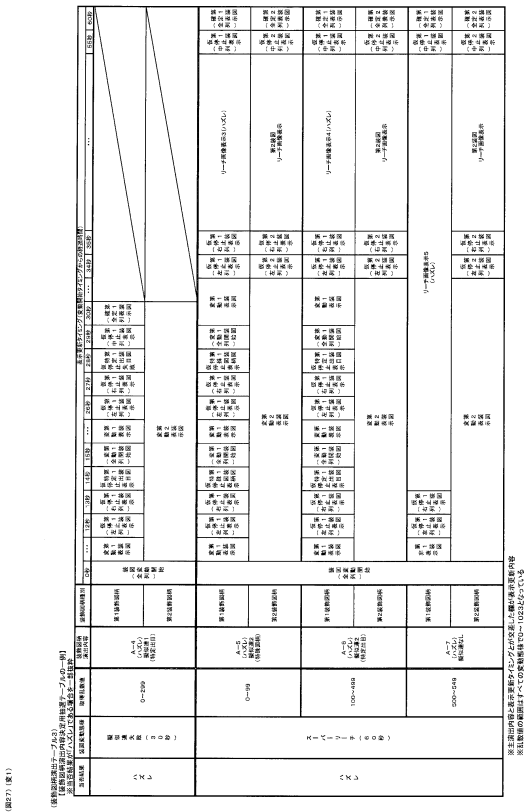


【図２６】

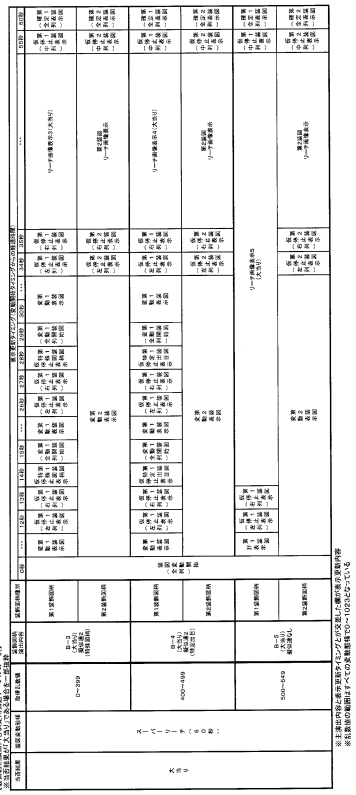
（図26）



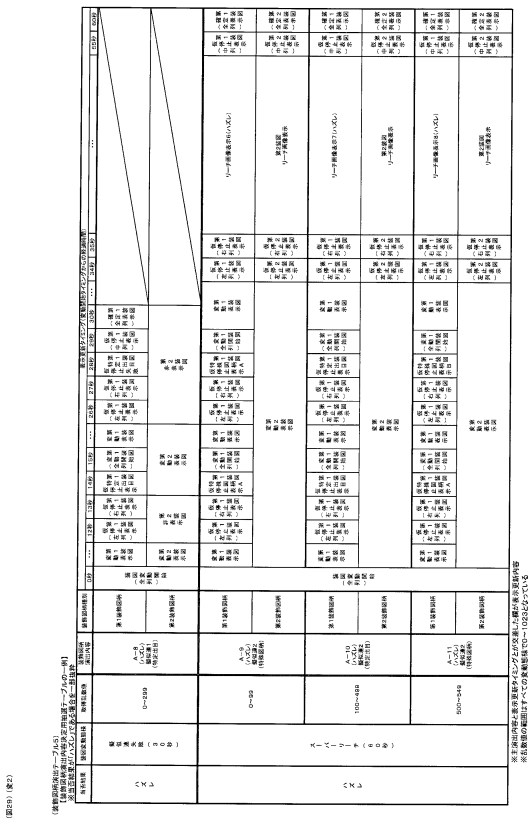
【図２７】



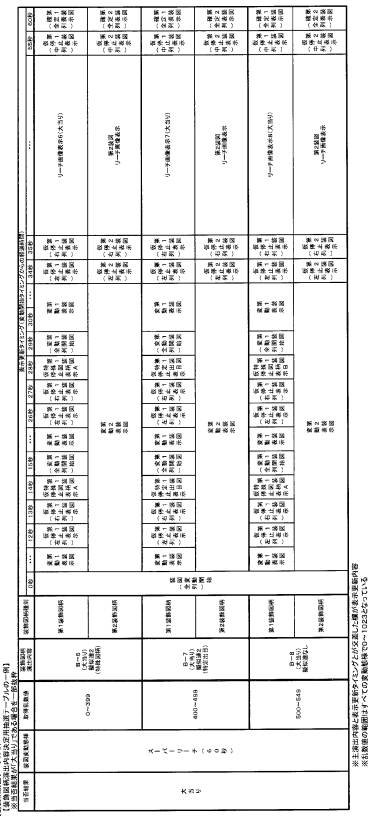
【図２８】



【図２９】

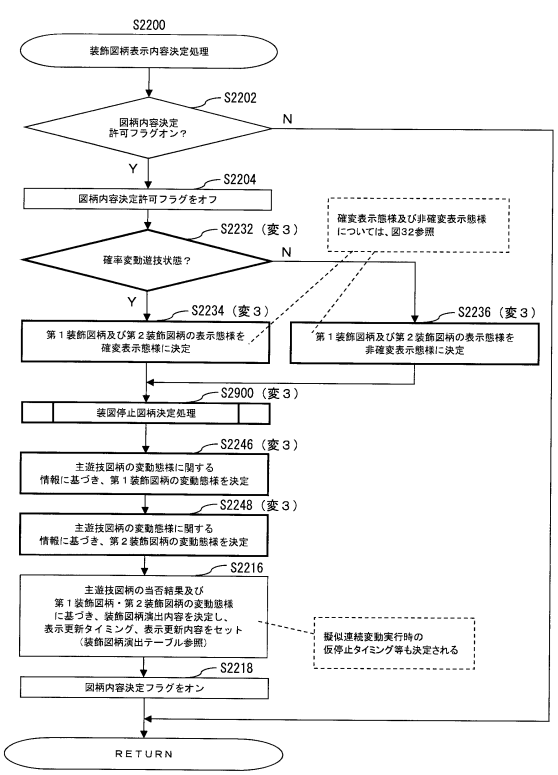


【図３０】



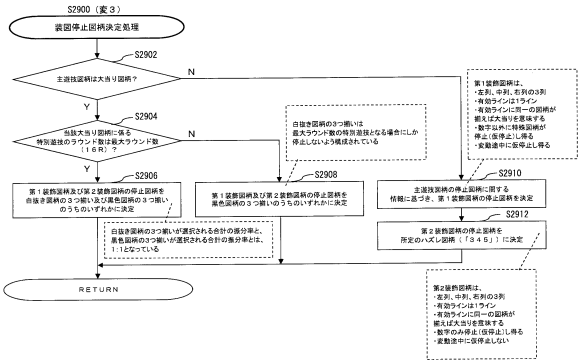
【図３１】

（図31）（変3）

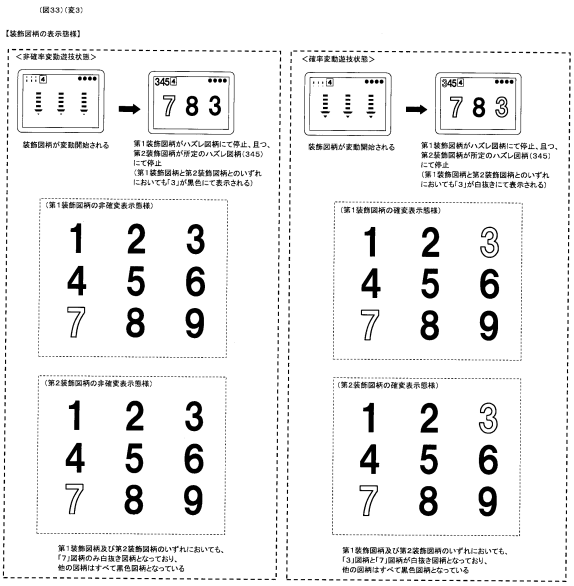


【図３２】

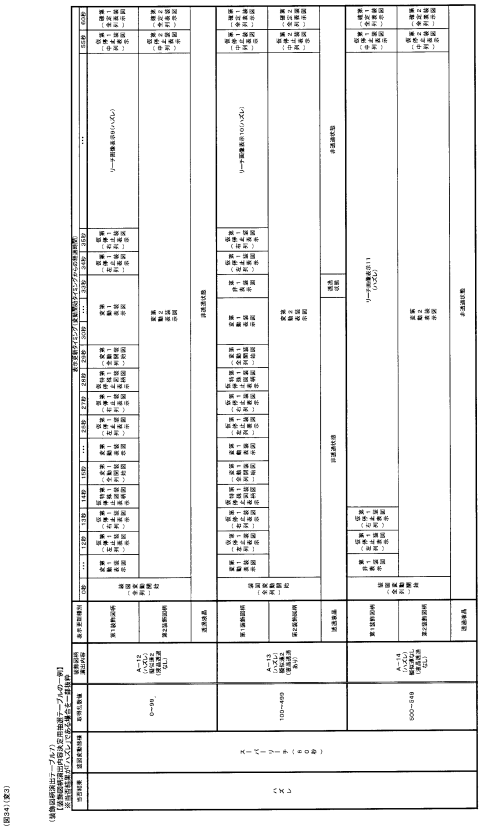
（図32）（変3）



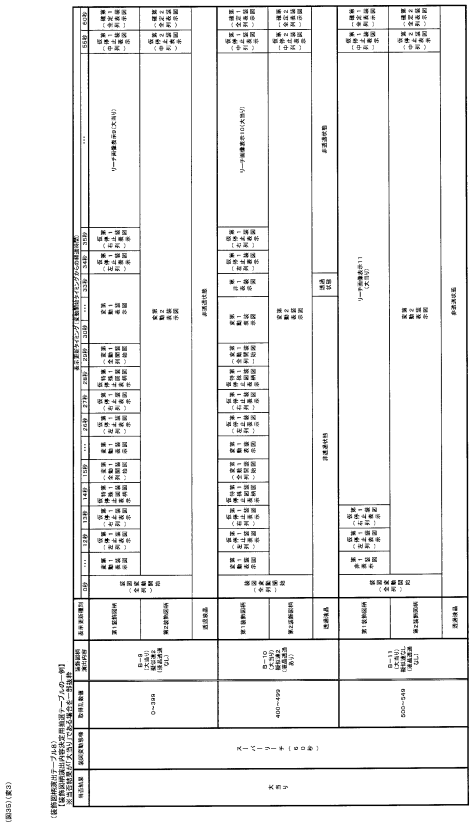
【図３３】



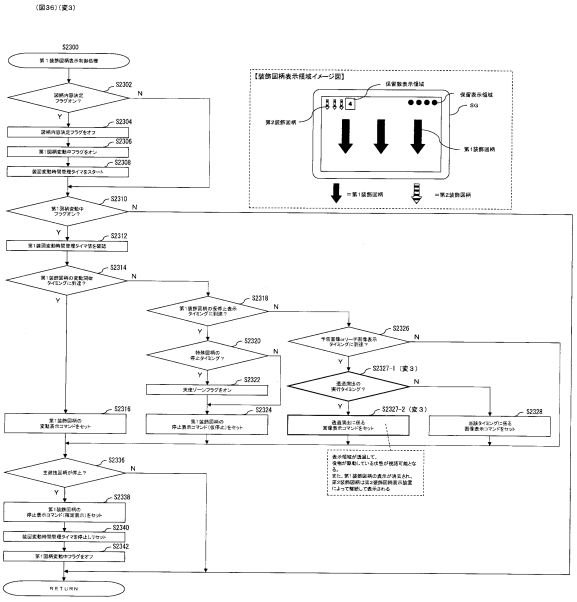
【図３４】



【図３５】

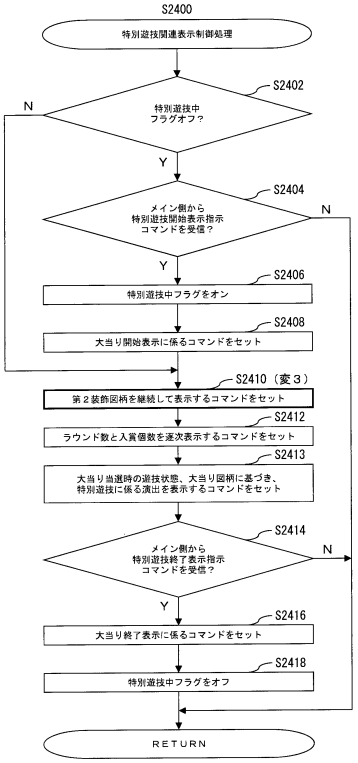


【図３６】



【図３７】

(図37)(変3)

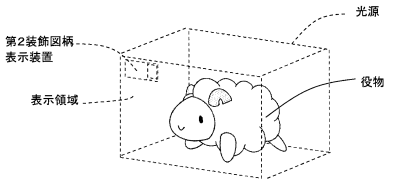


【図３８】

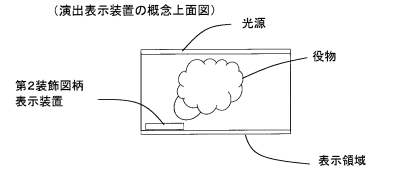
(図38)(変3)

【演出表示装置の構成】

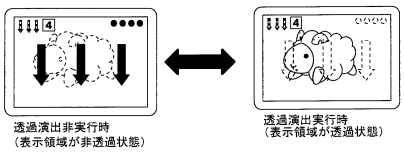
（演出表示装置の概念斜視図）



（演出表示装置の概念上面図）



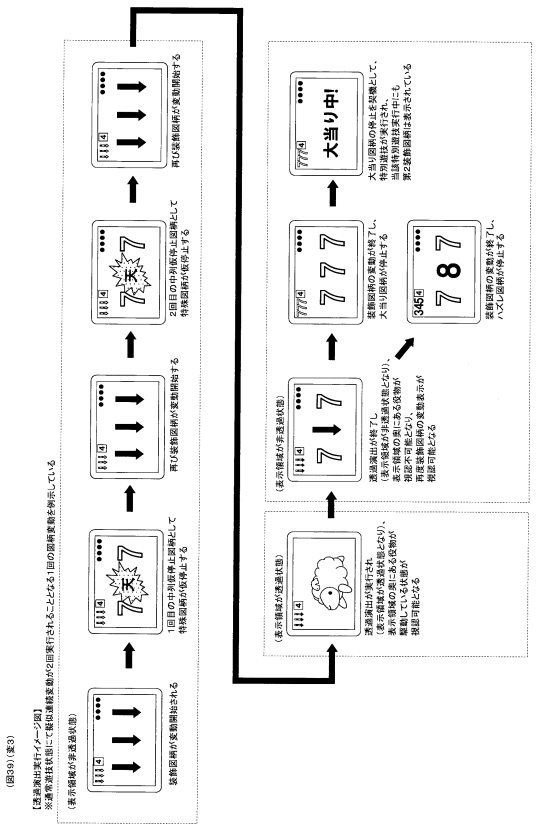
【透過演出の実行及び非実行に係るイメージ図】



※第１装飾図柄は、透過演出非実行時にのみ表示されている（視認可能である）一方、
第２装飾図柄は、透過演出の実行の有無に拘らず常に表示されている（視認可能である）

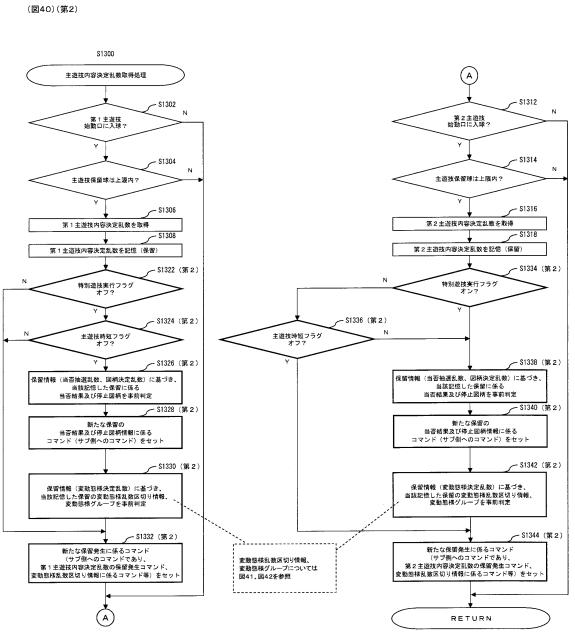
【図３９】

(図39)(変3)



【図４０】

(図40)(第2)



【図４１】

(図41)(第2)

≪第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

(主遊技テーブル3)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	500～1023	A6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	256～699	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	700～1023	A6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止	

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止	
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止	

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	
2～3個	0～849	a0	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	

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

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図４２】

(図42)(第2)

≪第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

(主遊技テーブル3)

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止	グループA
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	80～499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	256～699	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	700～1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止	

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

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

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

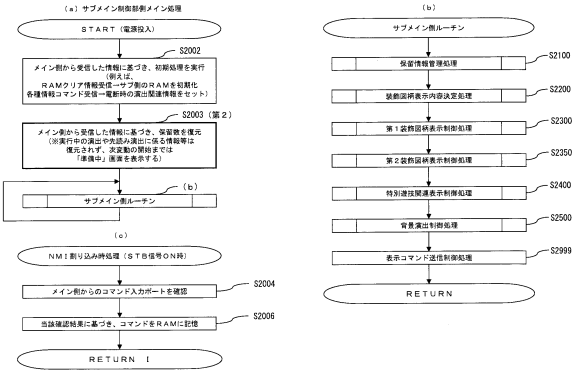
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	
2～3個	0～849	b0	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～899	b1	5(秒)	非リーチ演出→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

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

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

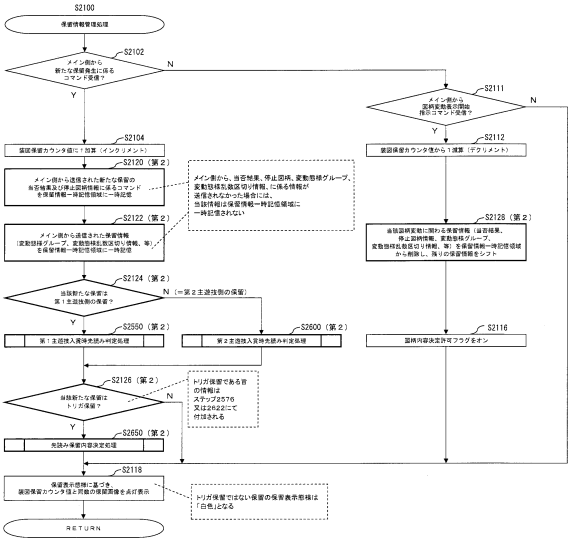
【図４３】

(図43)(第2)

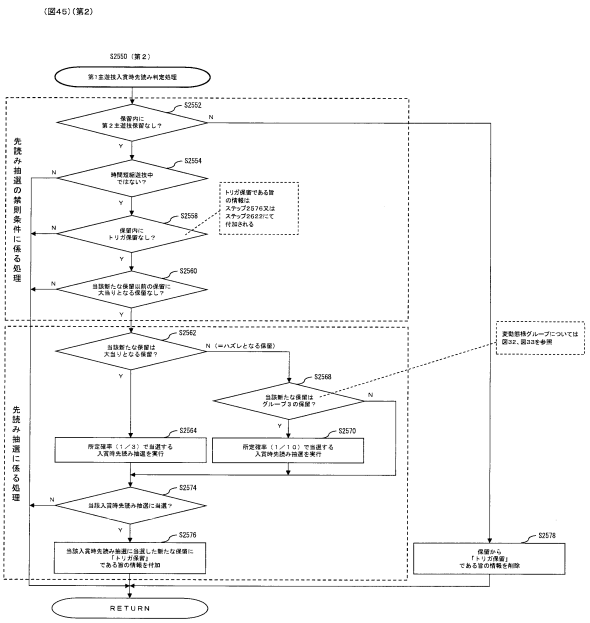


【図４４】

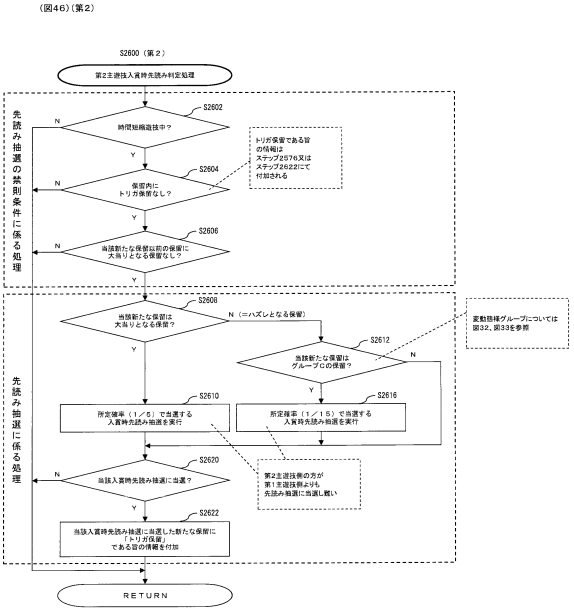
(図44)(第2)



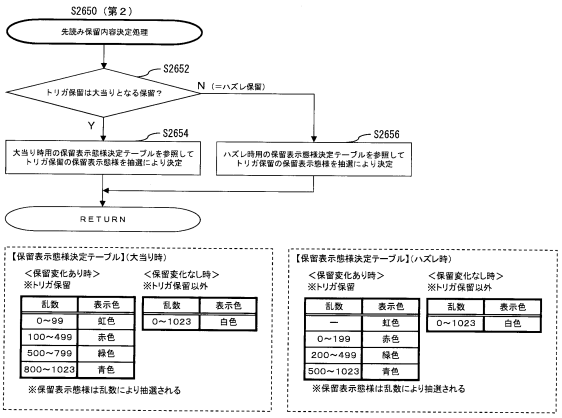
【図４５】



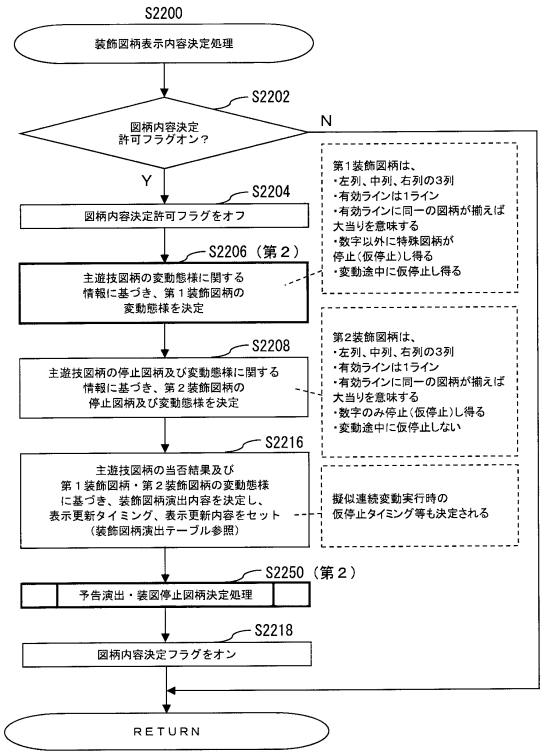
【図４６】



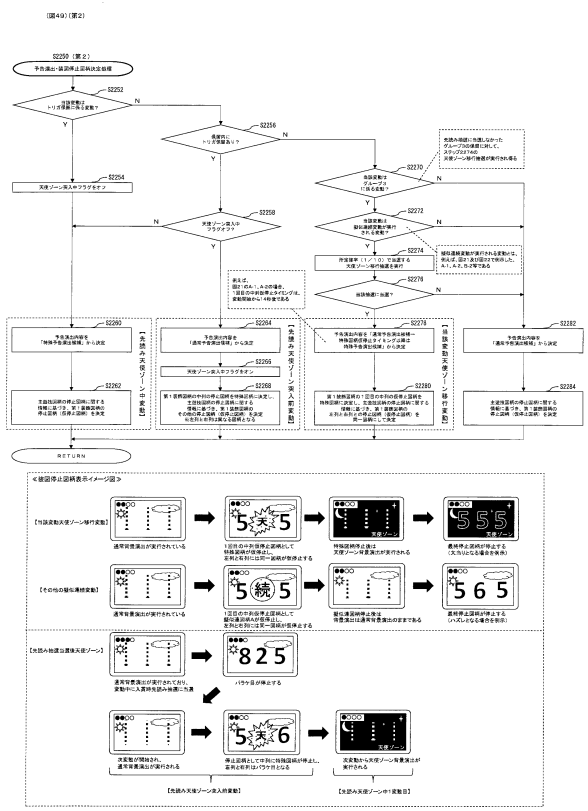
【図４７】



【図４８】

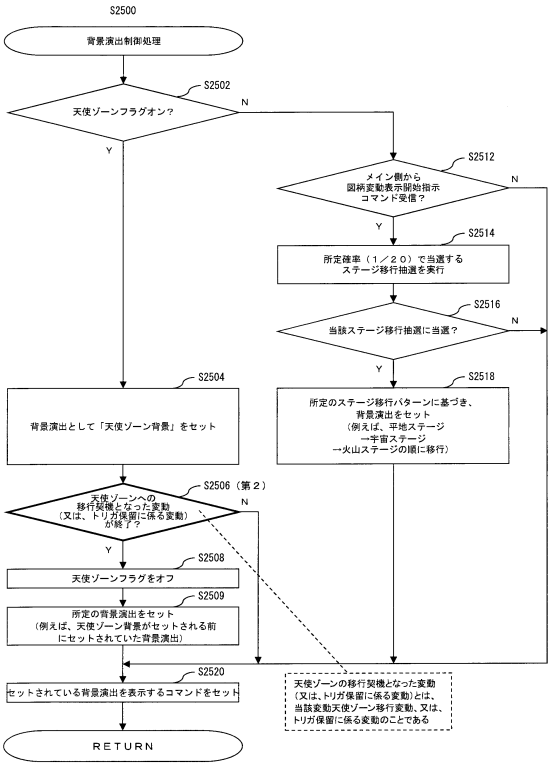


【図４９】



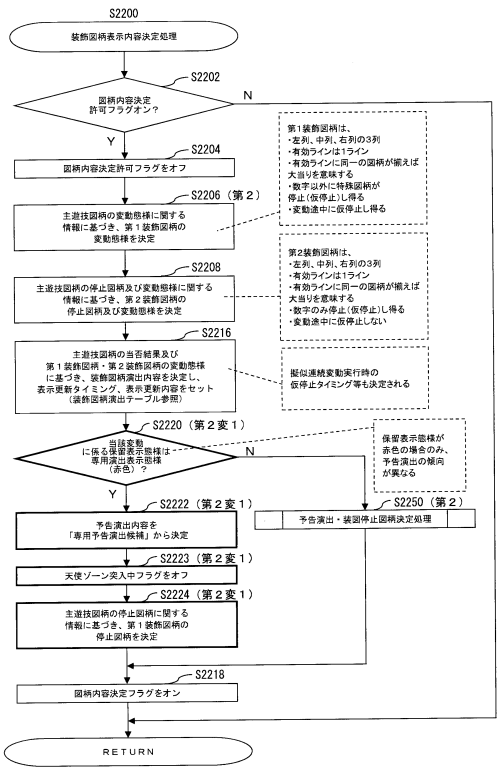
【図５０】

(図50)(第2)



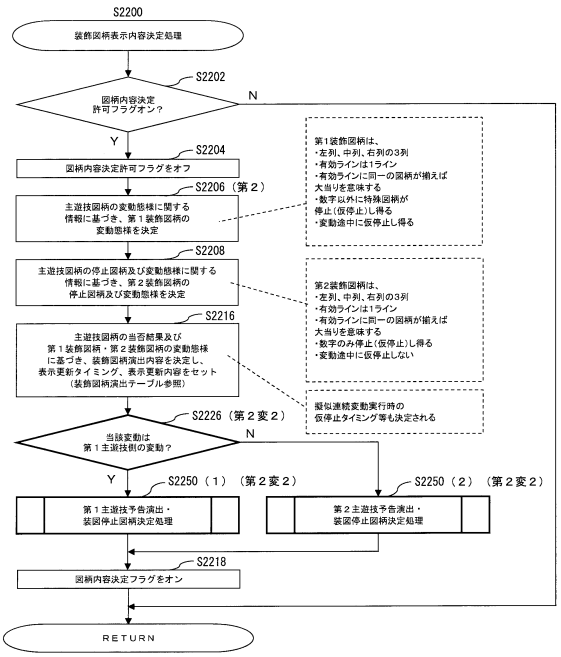
【図５１】

(図51)(第2変1)

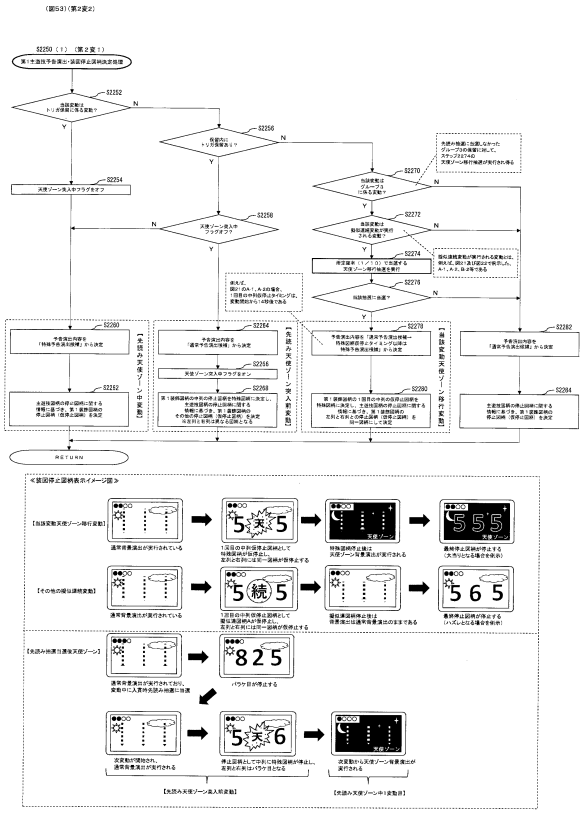


【図５２】

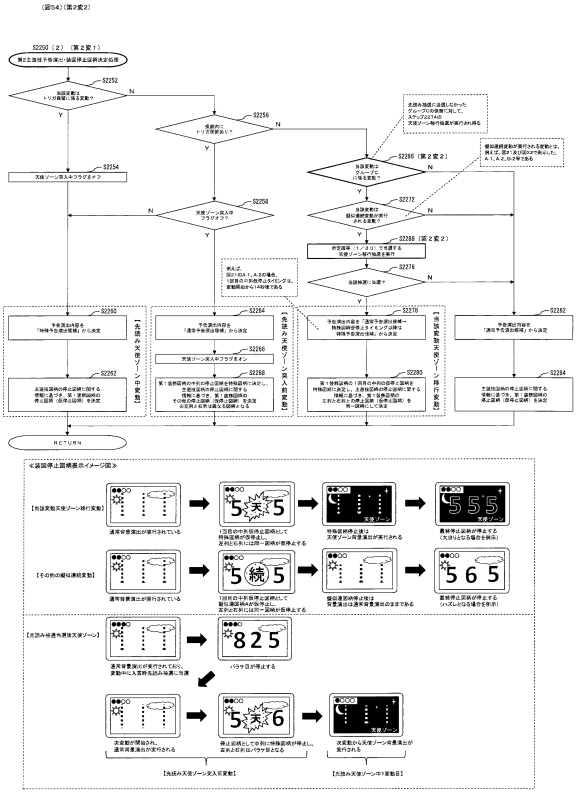
(図52)(第2変2)



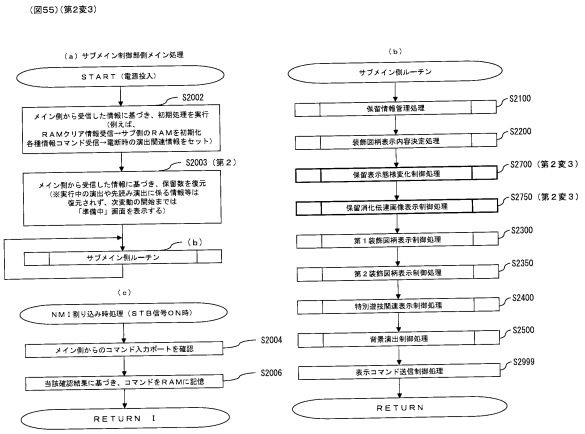
【図５３】



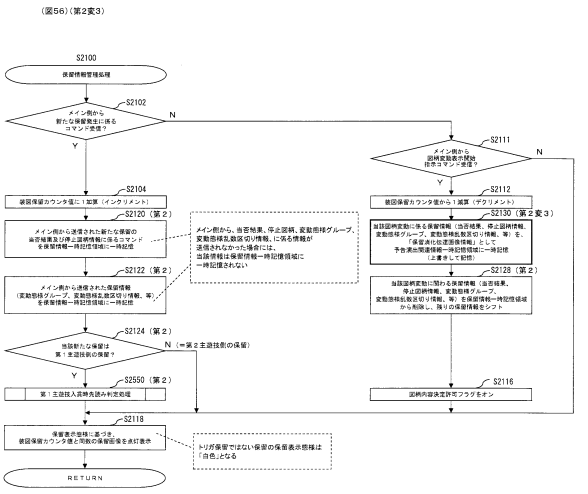
【図５４】



【図５５】

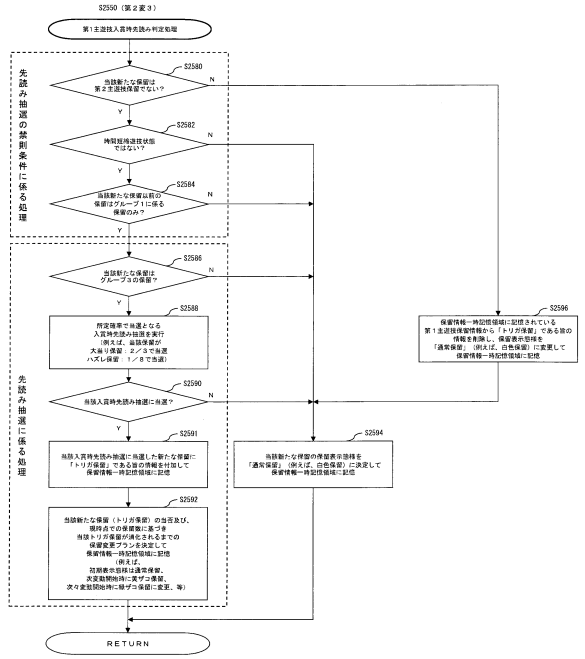


【図５６】



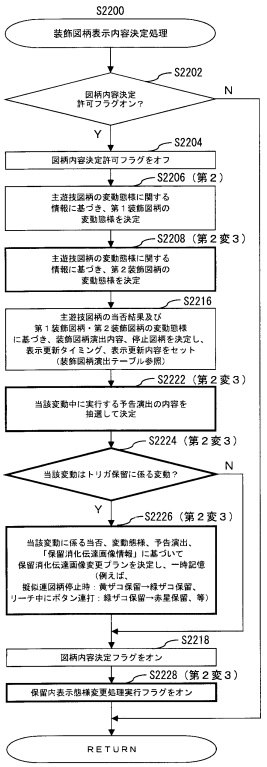
【図５７】

(図57)(第2変3)



【図５８】

(図58)(第2変3)



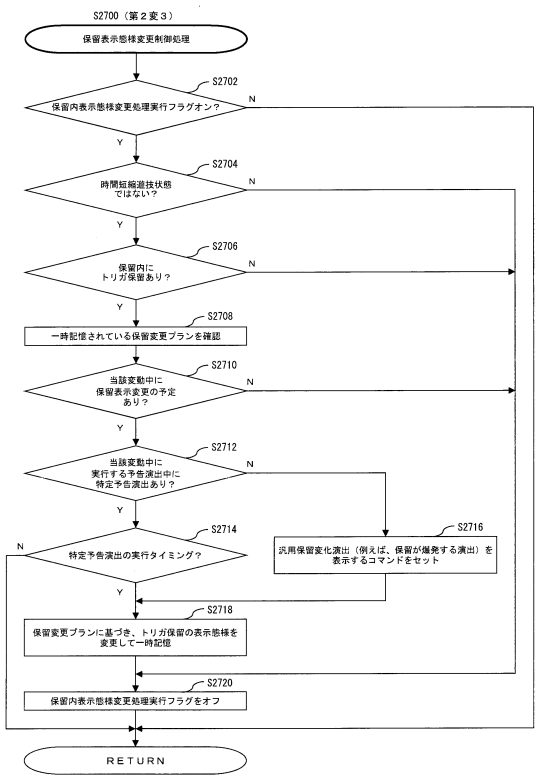
（予告内容イメージ図）

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

※「★」は特定予告演出

【図５９】

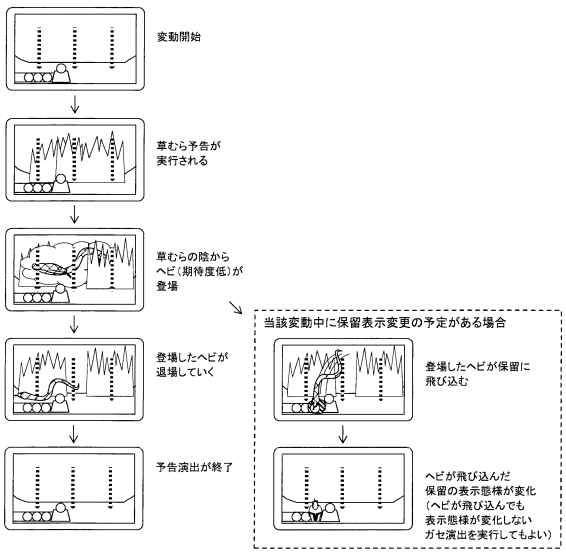
(図59)(第2変3)



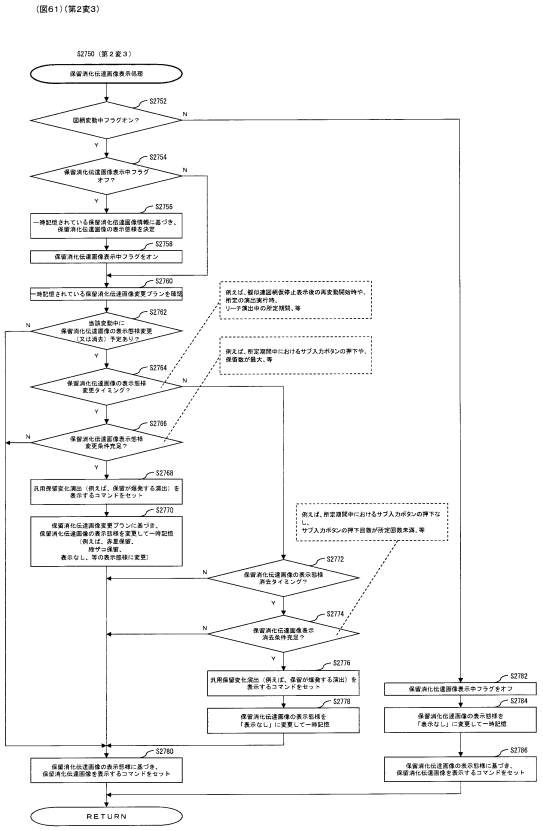
【図６０】

(図60)(第2変3)

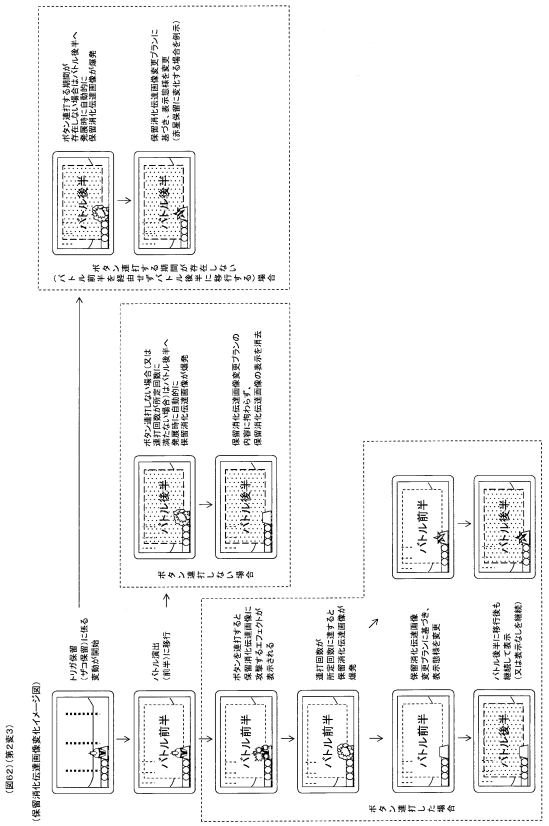
（特定予告演出における保留変化イメージ図）



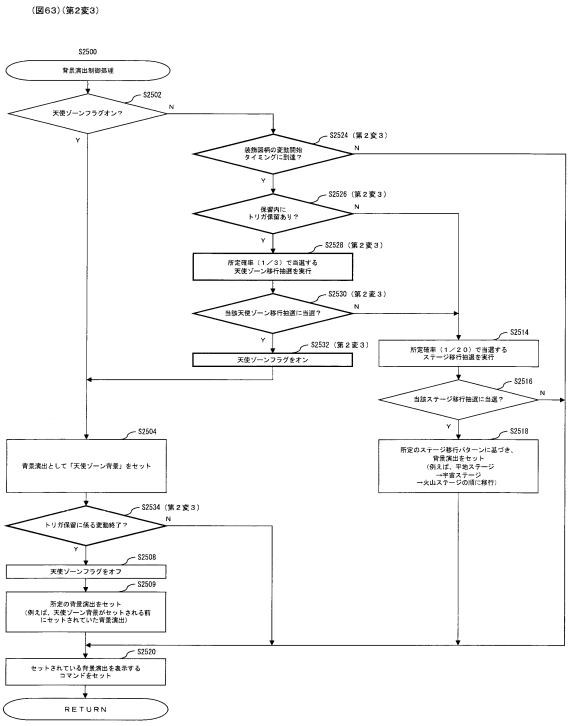
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

(図64)(第3)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞
非確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞
非確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞
確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～7	当り(大当り)
8～1023	ハズレ

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞
確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～7	当り(大当り)
8～1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

※4A・5A・・・4R短開放大当り、4B・5B・・・8R長開放大当り、7A・7B・・・16R長開放大当り

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

【図６５】

(図65)(第3)

≪第１主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル≫

(主遊技テーブル3)

<第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	500～1023	A6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	

<第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	256～699	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	700～1023	A6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止	

<第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止	
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止	

<第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0個	0～899	a1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	リーチ擬り演出→ハズレ出目停止	グループ2
	950～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	
1～3個	0～899	a0	1(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止(超短縮変動)	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	リーチ擬り演出→ハズレ出目停止	グループ2
	950～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	

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

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図６６】

(図66)(第3)

≪第２主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル≫

(主遊技テーブル3)

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止	グループA
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	80～499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	256～699	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	700～1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止	

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

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

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

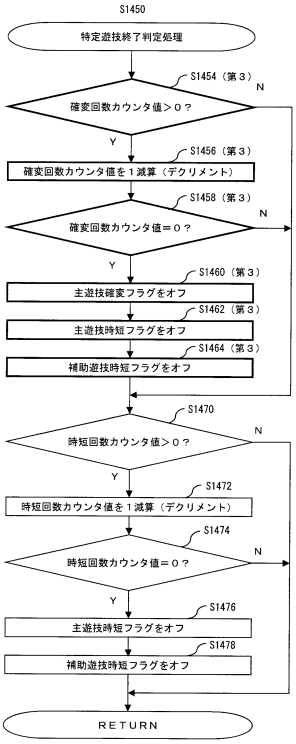
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0個	0～899	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～949	b2	10(秒)	リーチ擬り演出→ハズレ出目停止	グループB
	950～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	
1～3個	0～899	b0	1(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止(超短縮変動)	グループA
	900～949	b2	10(秒)	リーチ擬り演出→ハズレ出目停止	グループB
	950～989	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止	

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

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

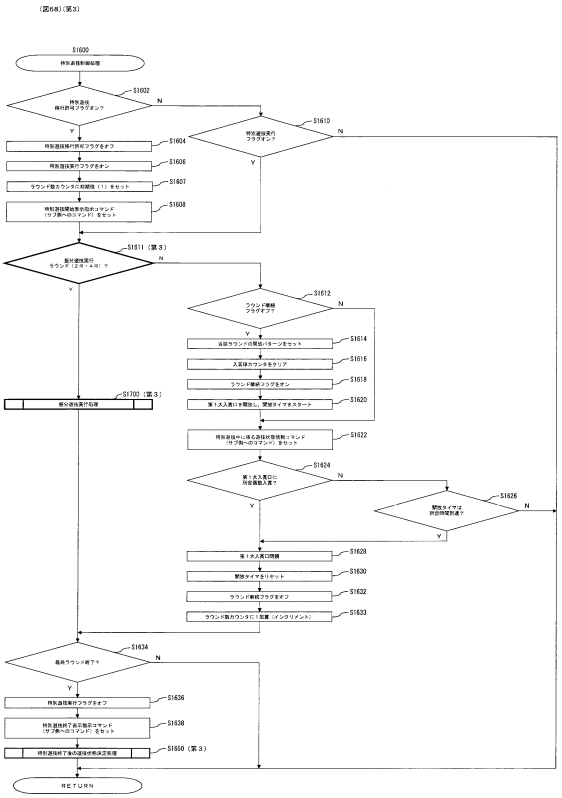
【図６７】

(図67)(第3)

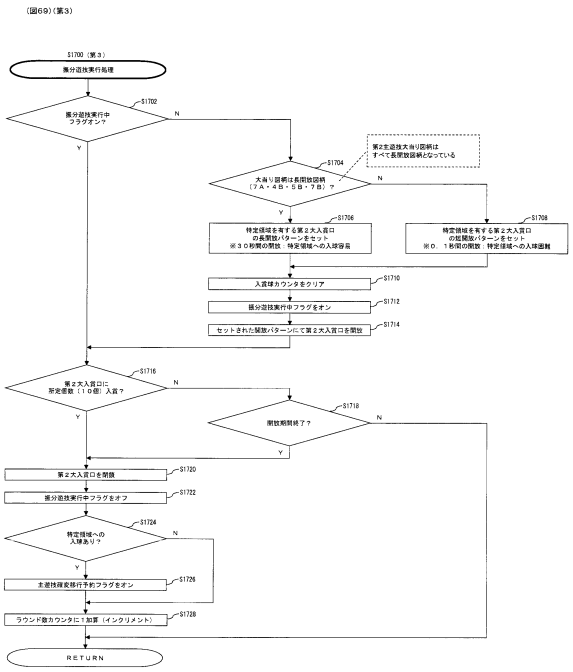


【図６８】

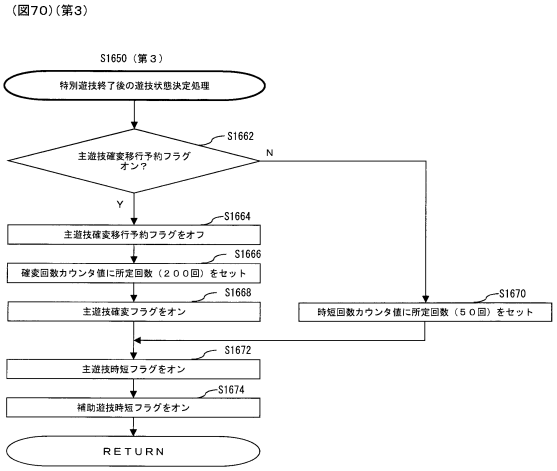
(図68)(第3)



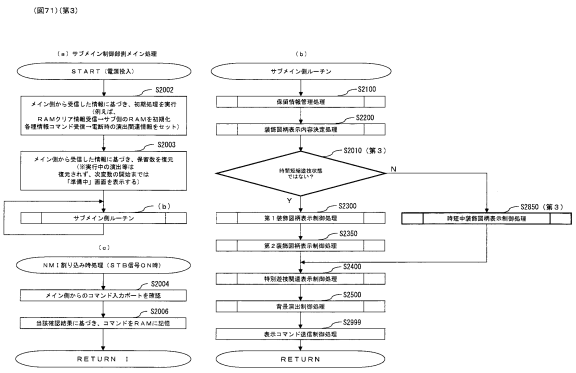
【図６９】



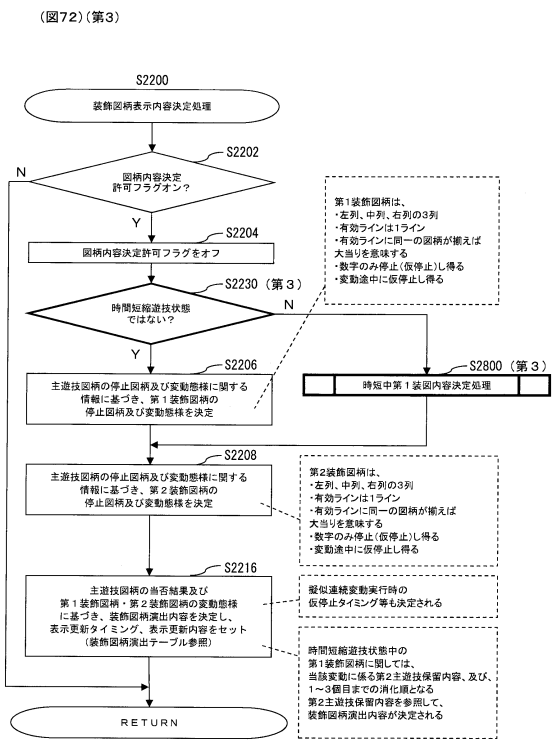
【図７０】



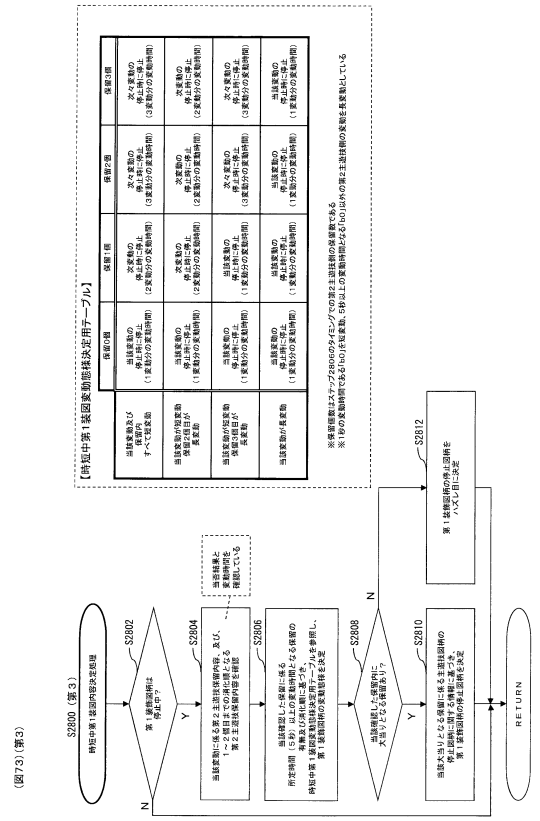
【図７１】



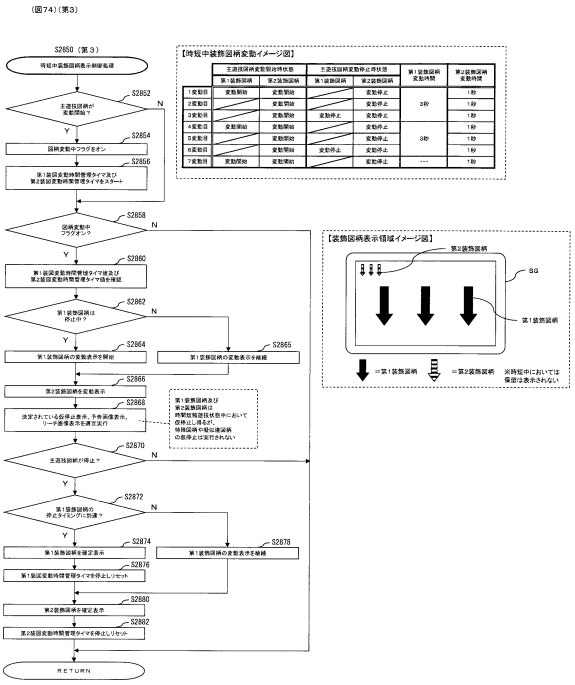
【図７２】



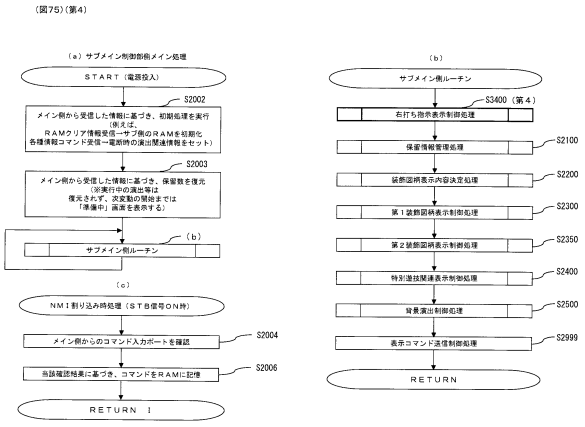
【図７３】



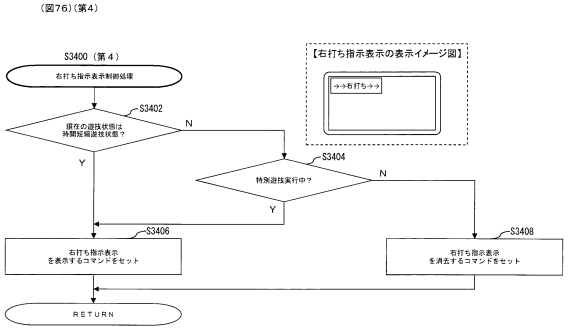
【図７４】



【図７５】



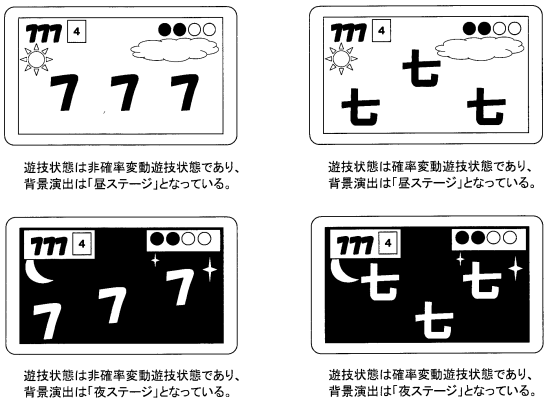
【図７６】



【図７７】

（図77）（第4）

【装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図】

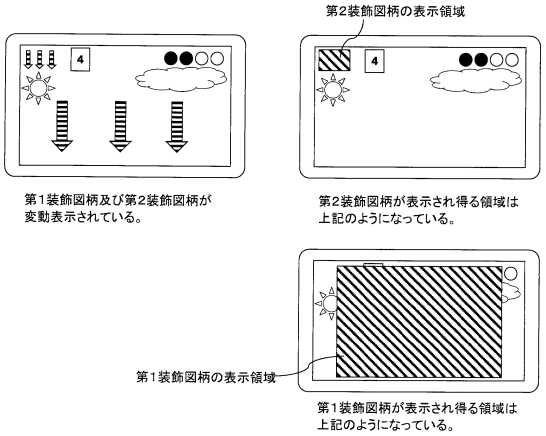


（1）第１装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違すると相違する。
（2）第１装飾図柄の表示態様は背景演出が相違すると相違する。
（3）第１装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違すると相違する。
（4）第１装飾図柄の表示位置は背景演出が相違すると相違する。
（5）第２装飾図柄の表示態様は遊技状態が相違しても相違しない。
（6）第２装飾図柄の表示態様は背景演出が相違しても相違しない。
（7）第２装飾図柄の表示位置は遊技状態が相違しても相違しない。
（8）第２装飾図柄の表示位置は背景演出が相違しても相違しない。

【図７８】

（図78）（第4）

【装飾図柄の表示領域に係るイメージ図】

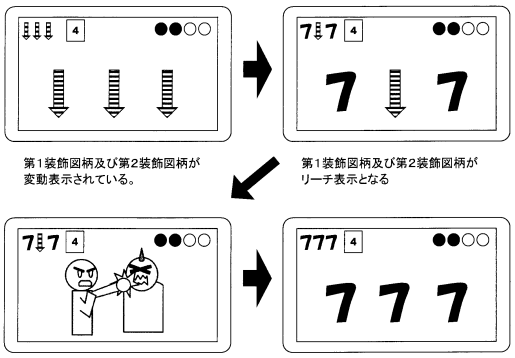


※演出表示装置の表示領域において、
第２装飾図柄が表示され得る領域よりも第１装飾図柄が表示され得る領域の方が大きい。

【図７９】

（図79）（第4）

【装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図】

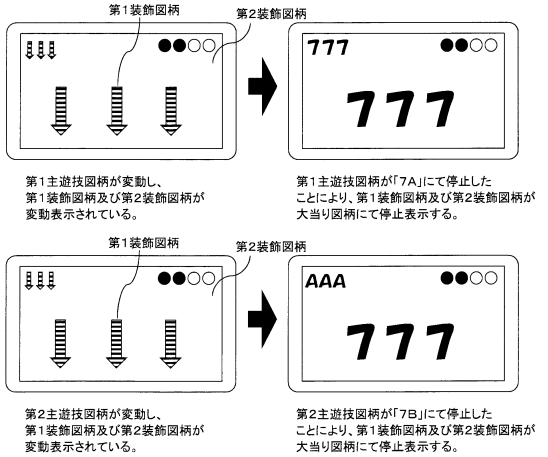


※第１装飾図柄の表示は消去される期間がある一方、第２装飾図柄の表示は常時表示されているため、
第１装飾図柄の表示期間よりも第２装飾図柄の表示期間の方が長期間となっている。

【図８０】

（図80）（第4）

【使用する装飾図柄に係るイメージ図】

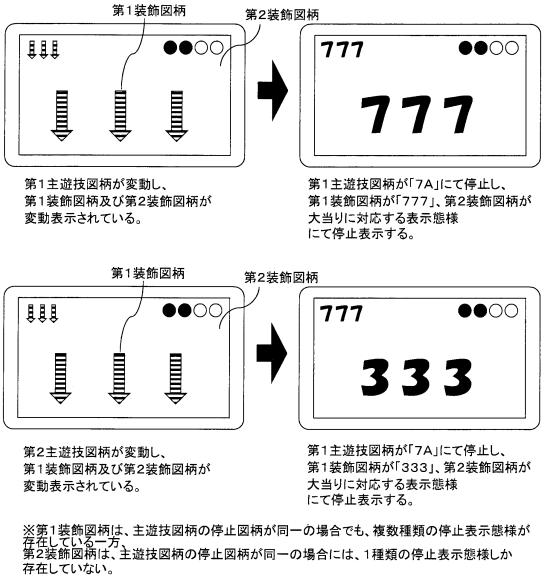


※第１主遊技図柄の変動と第２主遊技図柄の変動とは、第１装飾図柄は同一の図柄を用いる一方、
第２装飾図柄は異なる図柄を用いるよう構成されている。

【図８１】

（図81）（第4）

【装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図】



※第１装飾図柄は、主遊技図柄の停止図柄が同一の場合でも、複数種類の停止表示態様が存在している一方、
第２装飾図柄は、主遊技図柄の停止図柄が同一の場合には、１種類の停止表示態様しか存在していない。

【図８２】

（図82）（第4）

【表示プライオリティの一例】

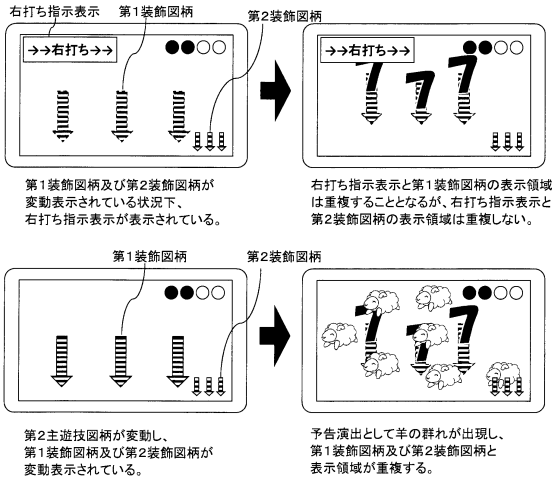
	表示内容	備考
大↑優先度↓小	エラー表示	—
	右打ち指示表示	他の表示物によって隠されない位置に表示
	節電中表示	図柄変動中は表示されない
	第２装飾図柄	—
	予告演出	—
	第１装飾図柄	—
	保留表示	—

※優先度が大きい表示内容が前面レイヤーに表示されることとなる

【図８３】

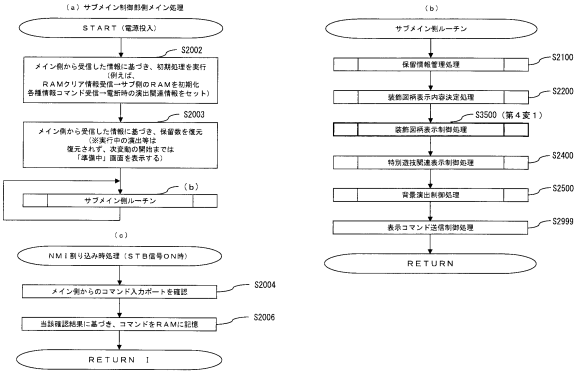
（図83）（第4）

【プライオリティに係るイメージ図】



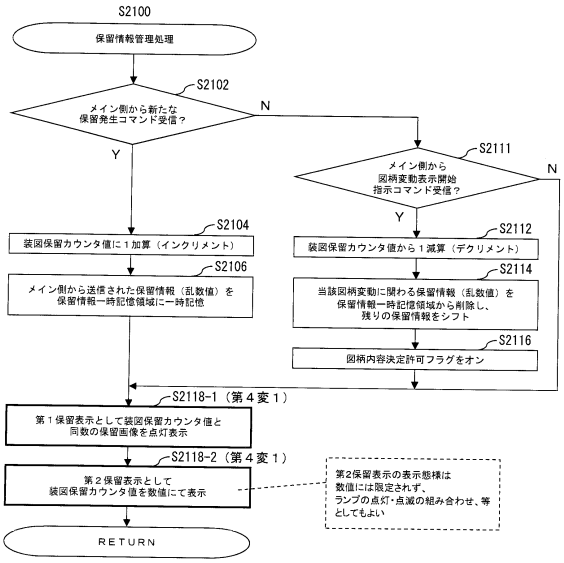
【図８４】

（図84）（第4変1）



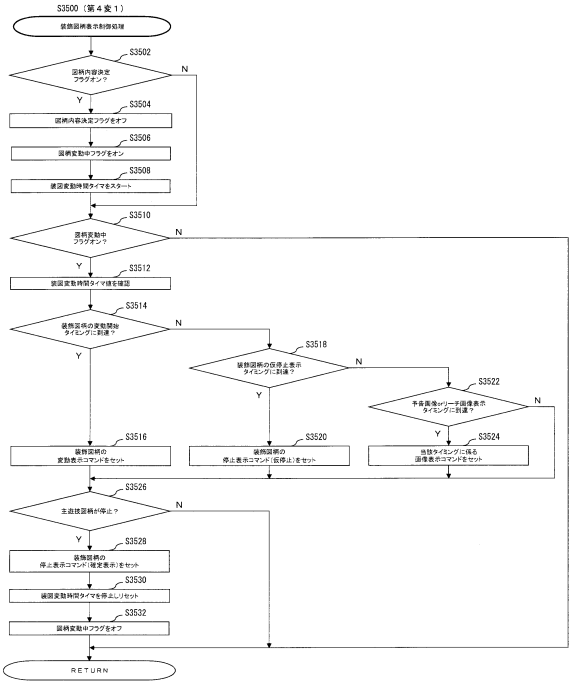
【図８５】

（図85）（第４変１）



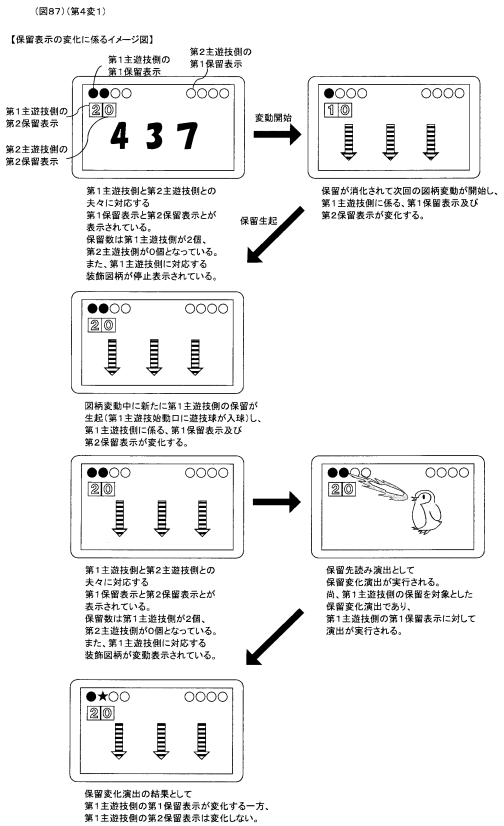
【図８６】

（図86）（第４変１）



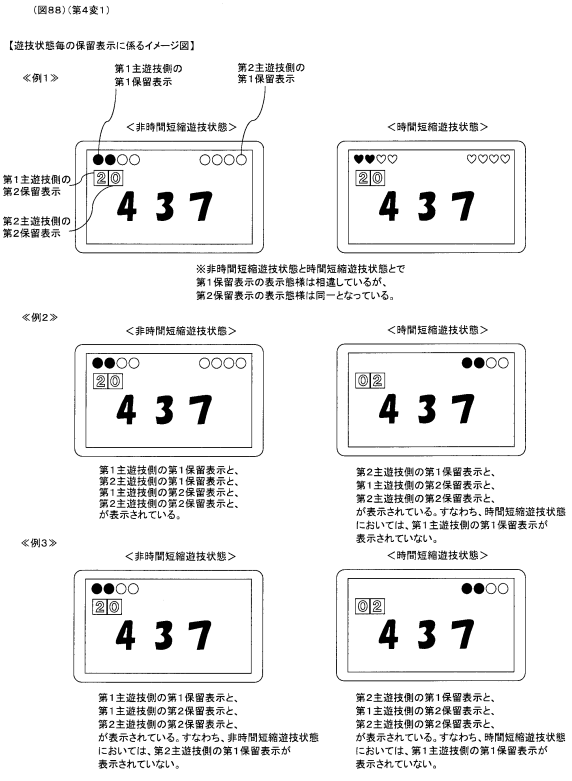
【図８７】

（図87）（第４変１）



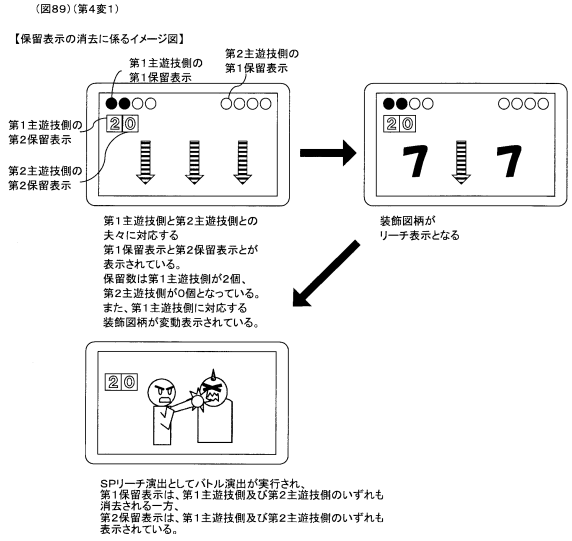
【図８８】

（図88）（第４変１）



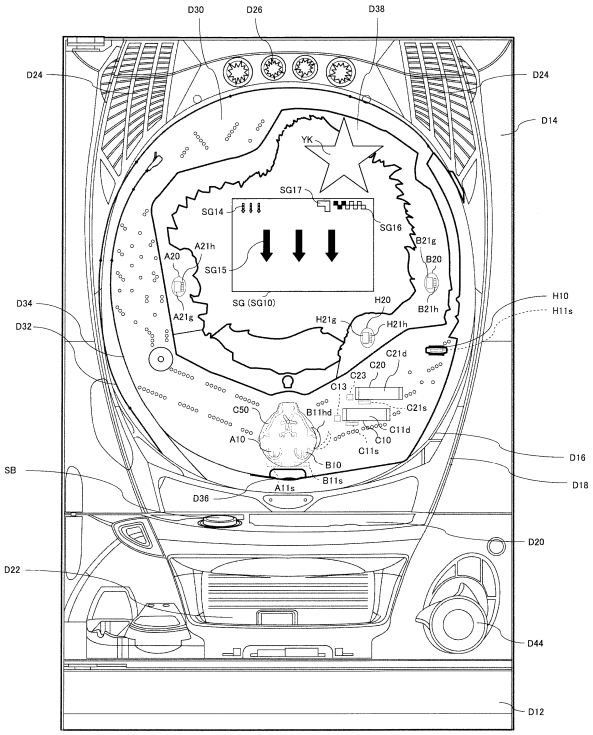
【図８９】

（図89）（第４変１）



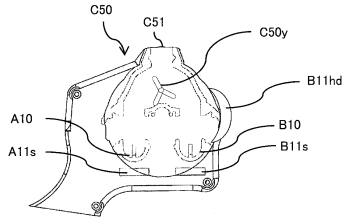
【図９０】

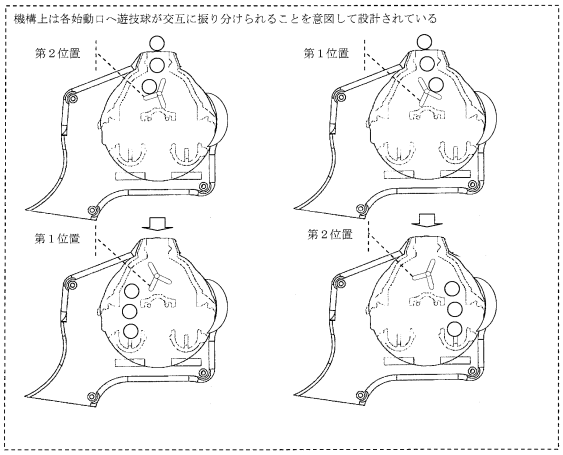
（図９０）（第５）



【図９１】

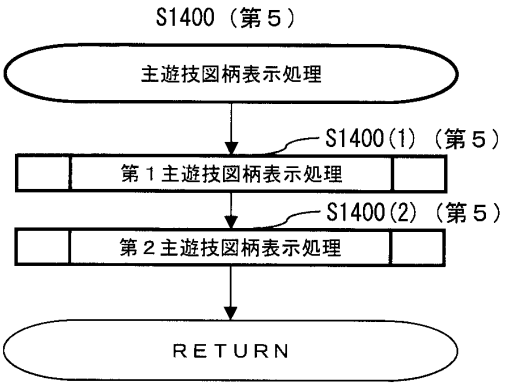
（図９１）（第５）



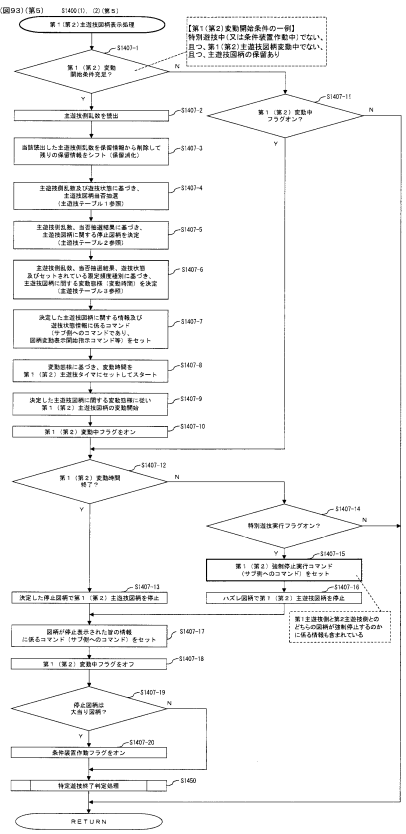


【図９２】

（図92）（第5）



【図９３】



【図９４】

(図94)(第5)

≪第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

(主遊技テーブル3)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

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

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

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

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

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

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

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

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

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図９５】

(図95)(第5)

≪第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

(主遊技テーブル3)

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

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

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

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	グループB
	256～699	B6	60(秒)	グループC
	700～1023	B6	60(秒)	

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

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

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

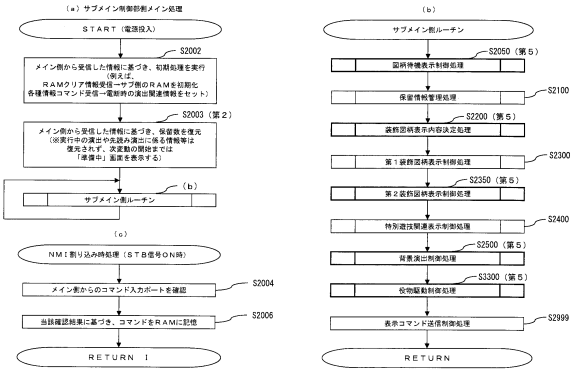
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	グループA
	800～899	b2	10(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	
2～3個	0～849	b0	3(秒)	グループA
	850～899	b1	5(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	

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

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

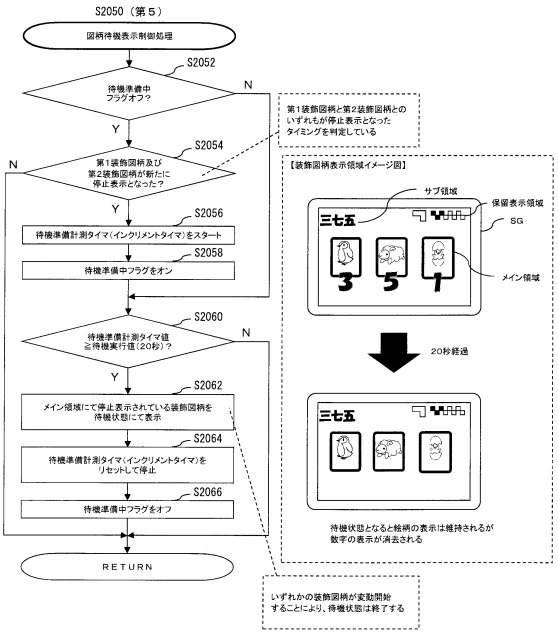
【図９６】

(図96)(第5)



【図９７】

(図97)(第5)

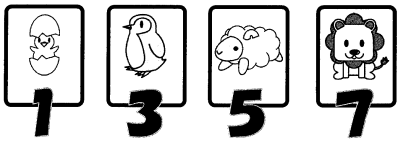


【図９８】

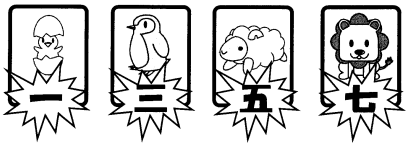
（図98)（第5）

【装飾図柄表示態様イメージ図】

＜メイン領域にて第１主遊技側の装飾図柄が表示される場合
（第１メイン領域図柄テーブル）＞

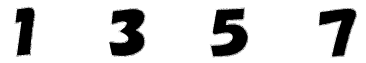


＜メイン領域にて第２主遊技側の装飾図柄が表示される場合
（第２メイン領域図柄テーブル）＞



※メイン領域における装飾図柄の表示は、絵柄と数字の組み合わせとなっている。

＜サブ領域にて第１主遊技側の装飾図柄が表示される場合
（第１サブ領域図柄テーブル）＞



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

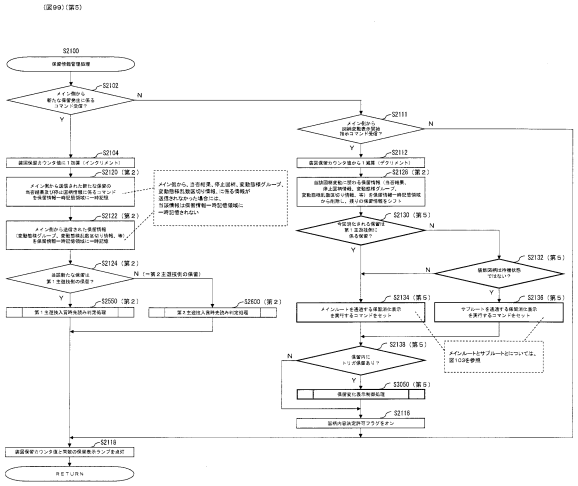


※トリガ保留が存在している場合（先読み演出中）の装飾図柄の表示態様は、第１サブ領域図柄テーブル又は第２サブ領域図柄テーブルを参照して決定するよう構成されている

※サブ領域における装飾図柄の表示は、数字のみとなっている。

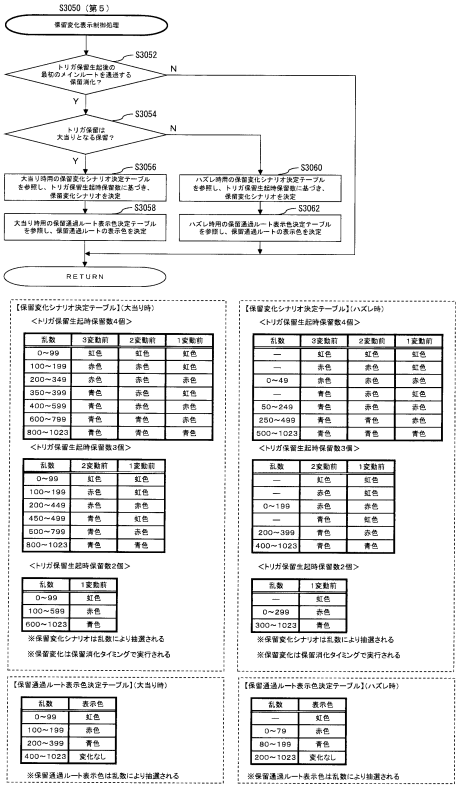
【図９９】

(図99)(第5)



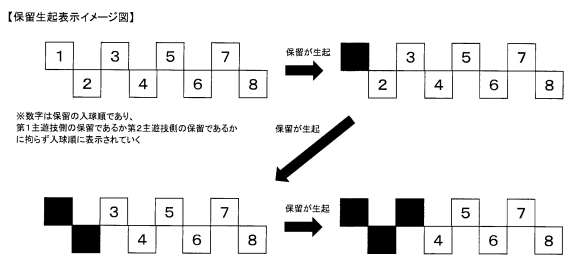
【図１００】

(図100)(第5)



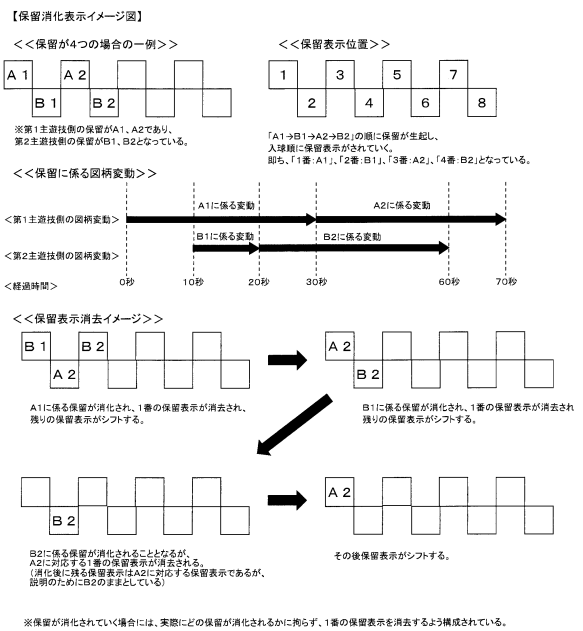
【図１０１】

（図101）（第5）



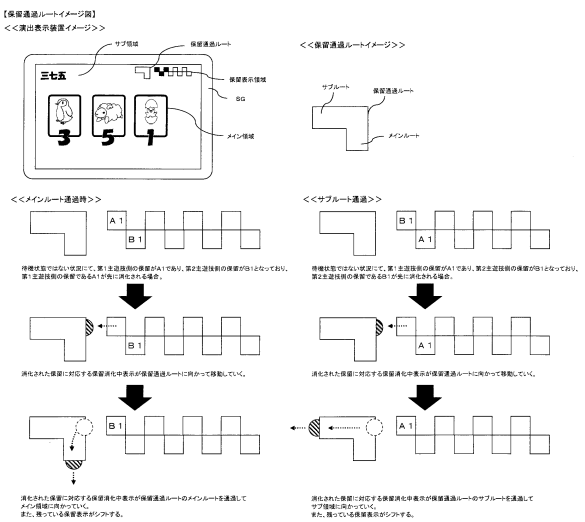
【図１０２】

（図102）（第5）



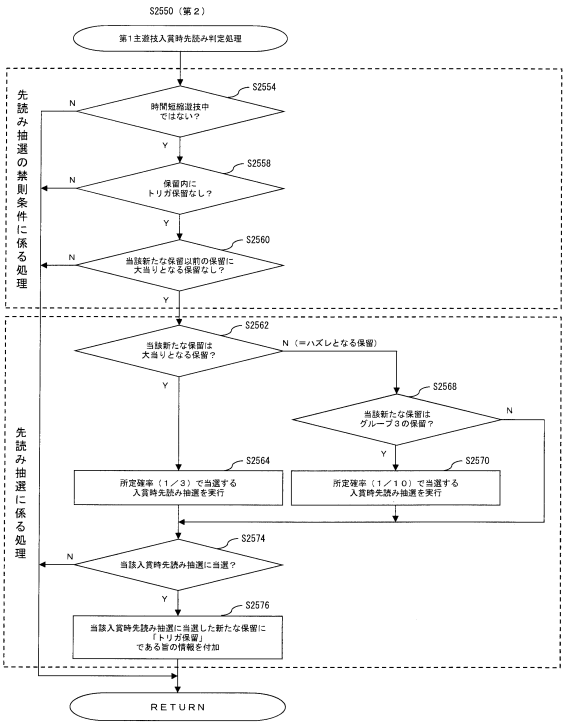
【図１０３】

（図103）（第5）

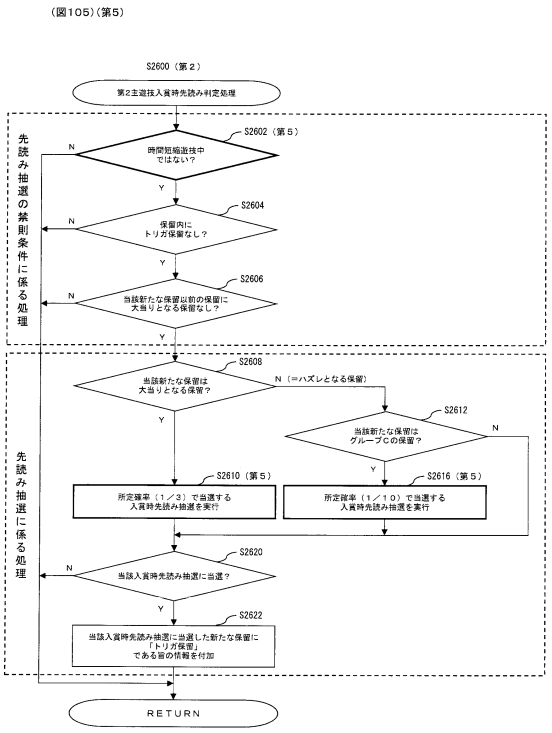


【図１０４】

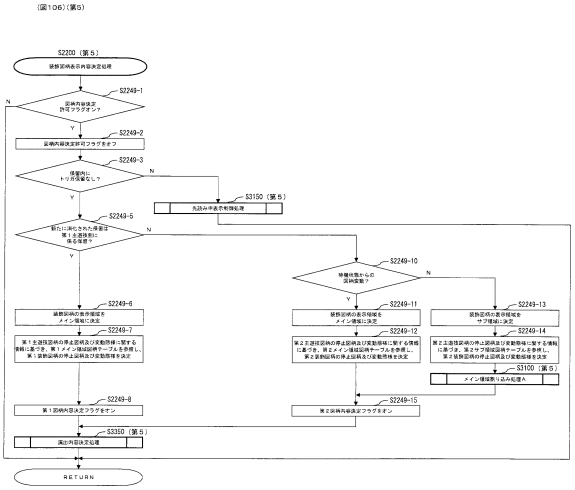
（図104）（第5）



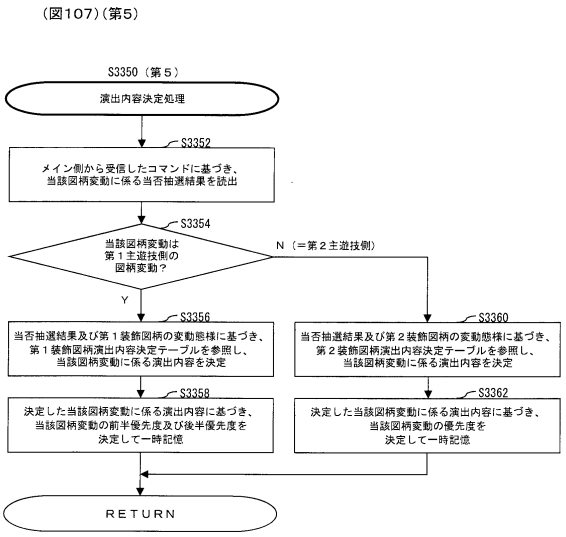
【図１０５】



【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】

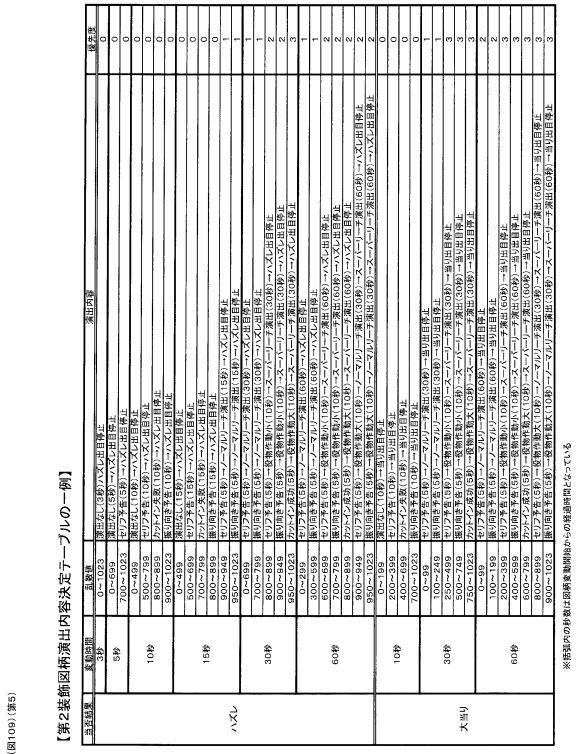
(図108)(第5)

【第１装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

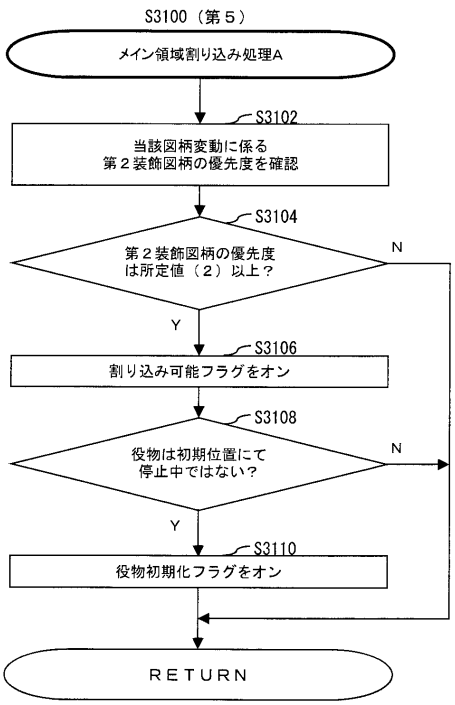
当否結果	変動時間	乱数値	前半後半優先度	第１装飾図柄演出内容
ハズレ	6秒	0～699	0	第１装飾図柄演出内容テーブル（6秒）[0]
	16秒	0～699	0	第１装飾図柄演出内容テーブル（16秒）[0]
		700～950	1	第１装飾図柄演出内容テーブル（16秒）[1]
	30秒	0～699	1	第１装飾図柄演出内容テーブル（30秒）[1]
		700～950	2	第１装飾図柄演出内容テーブル（30秒）[2]
	60秒	0～699	1	第１装飾図柄演出内容テーブル（60秒）[1]
		700～950	2	第１装飾図柄演出内容テーブル（60秒）[2]
		951～999	3	第１装飾図柄演出内容テーブル（60秒）[3]
大当り	10秒	0～699	0	第１装飾図柄演出内容テーブル（10秒）[0]
		700～999	1	第１装飾図柄演出内容テーブル（10秒）[1]
	30秒	0～699	1	第１装飾図柄演出内容テーブル（30秒）[1]
		700～749	2	第１装飾図柄演出内容テーブル（30秒）[2]
		750～999	3	第１装飾図柄演出内容テーブル（30秒）[3]
	60秒	0～699	2	第１装飾図柄演出内容テーブル（60秒）[2]
		700～899	3	第１装飾図柄演出内容テーブル（60秒）[3]
		900～999	4	第１装飾図柄演出内容テーブル（60秒）[4]

※括弧内の数値は装飾変動態様のインデックスである。

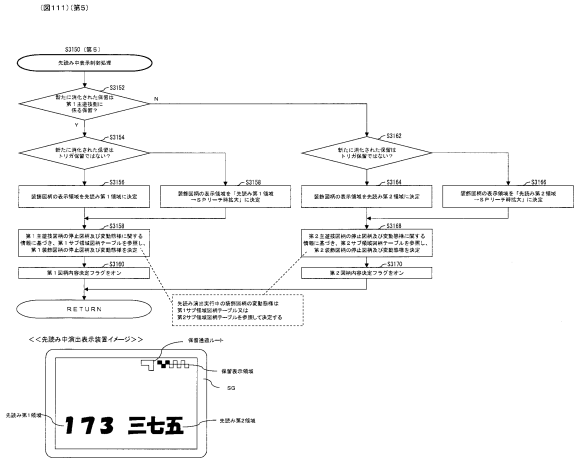
【図１０９】



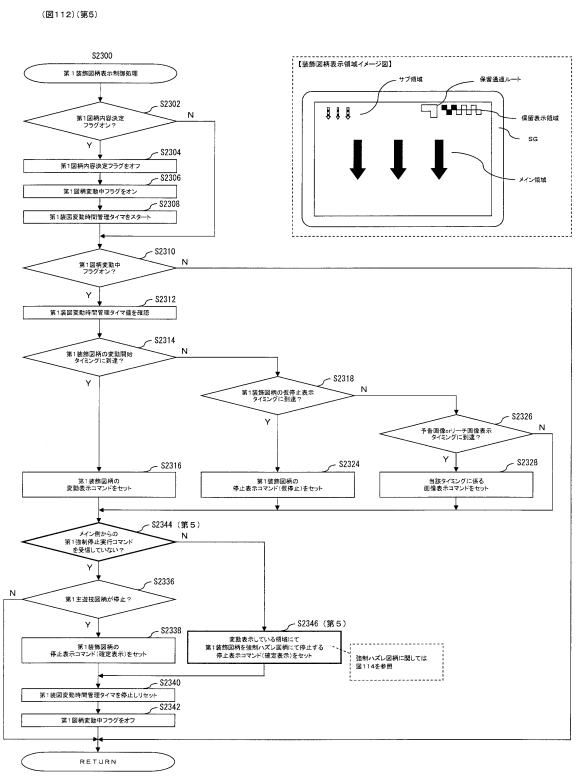
【図１１０】



【図１１１】

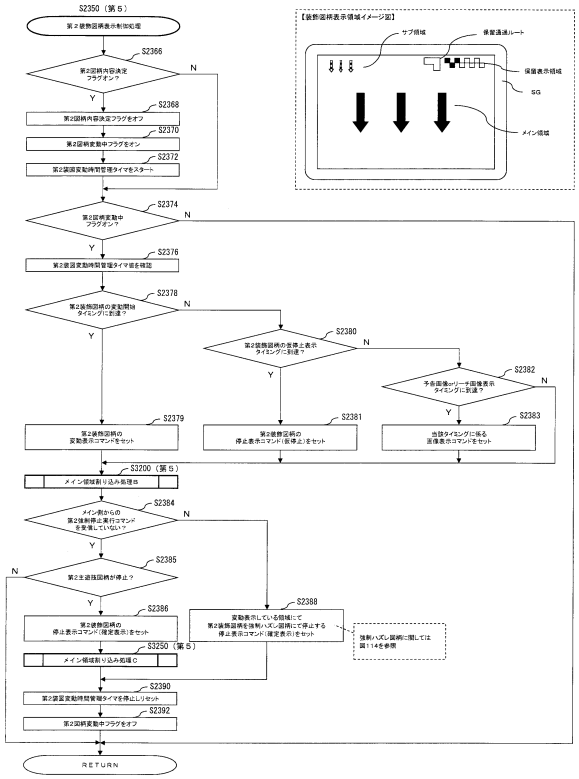


【図１１２】



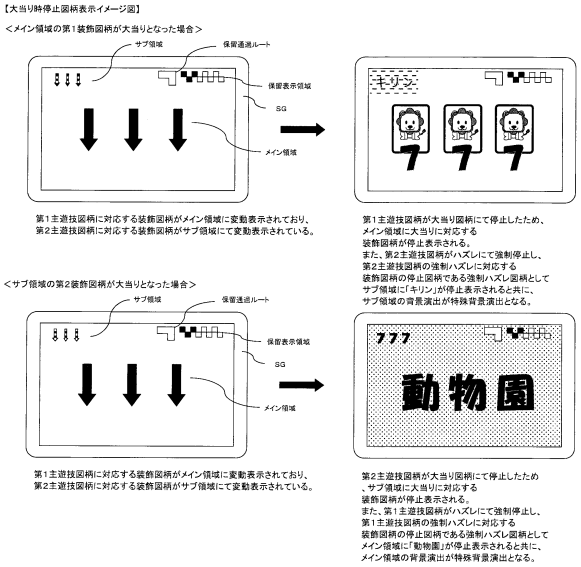
【図１１３】

(図113)(第5)



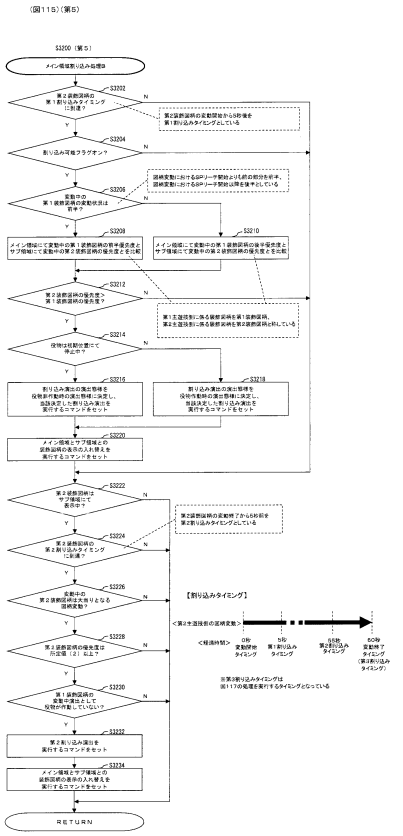
【図１１４】

(図114)(第5)



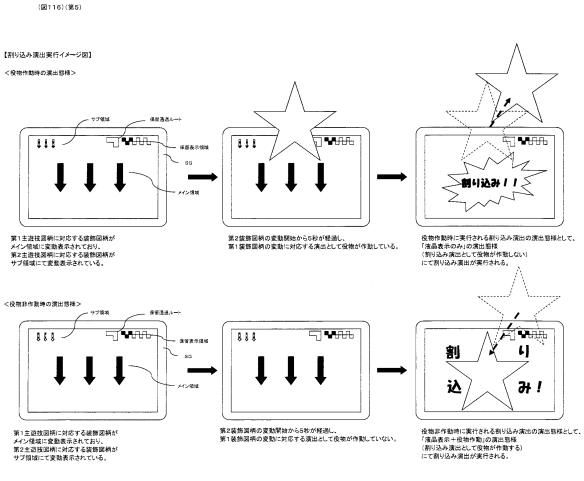
【図１１５】

(図115)(第5)



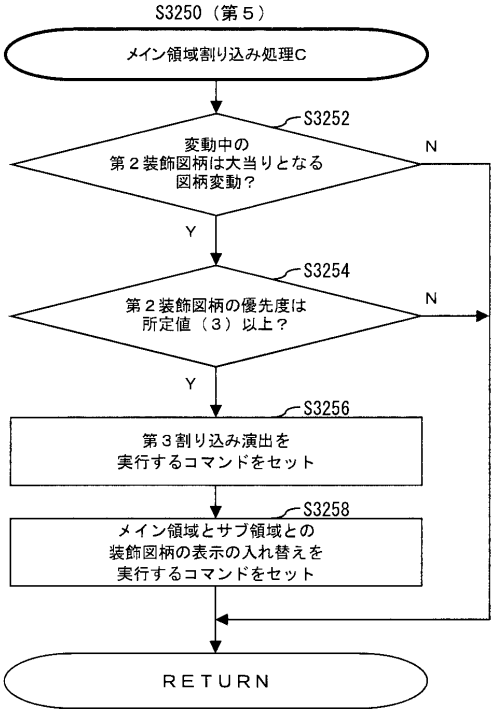
【図１１６】

(図116)(第5)



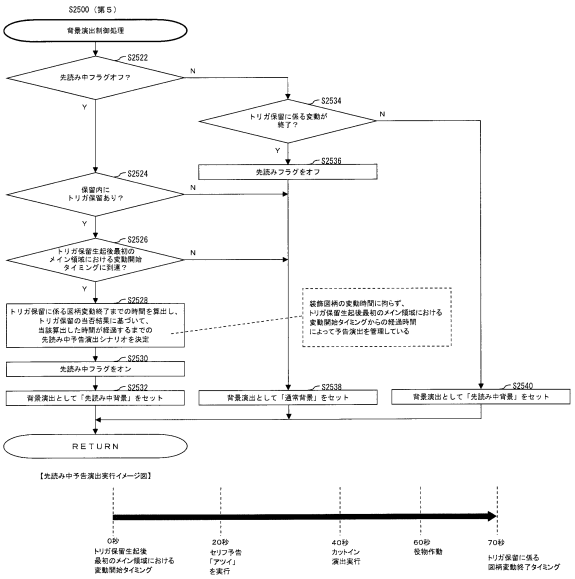
【図１１７】

（図117）（第5）



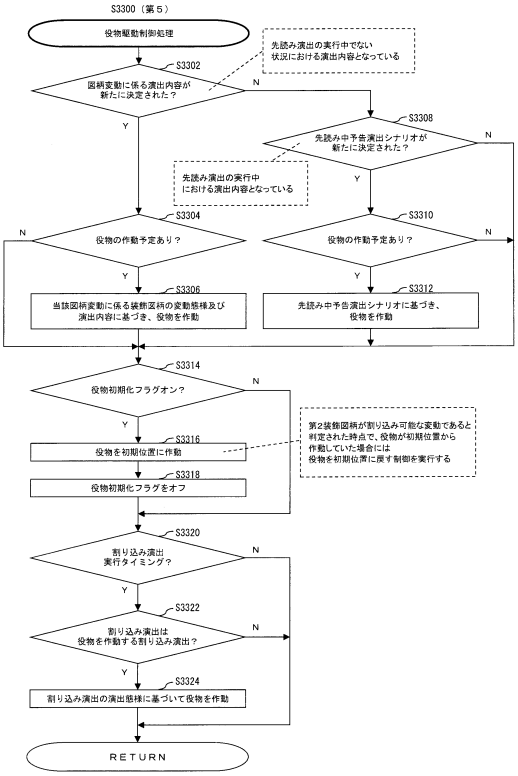
【図１１８】

（図118）（第5）



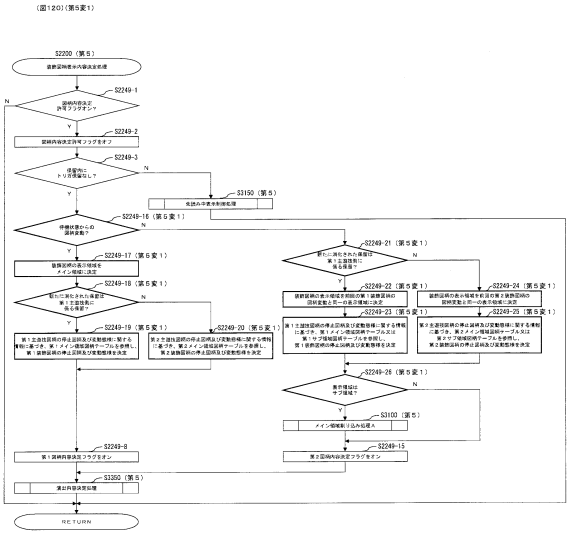
【図１１９】

（図119）（第5）



【図１２０】

（図120）（第5変1）



【図１２１】

(図121)(第5変1)

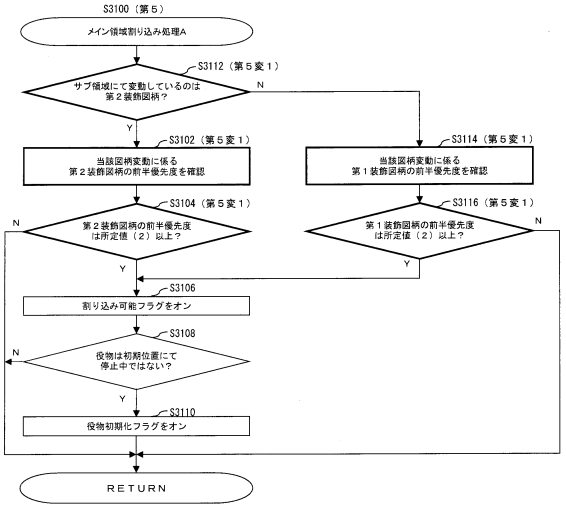
【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

当否結果	変動時間	乱数値	演出内容	前半保存度	後半保存度
ハズレ	3秒	0～1023	擬似左(3秒)→ハズレ出目停止	0	なし
	5秒	0～699	擬似左(3秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		700～1023	中リプ予告(5秒)→ハズレ出目停止	0	なし
	10秒	0～499	中リプ予告(5秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		500～799	中リプ予告(10秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		800～899	中リプ予告(10秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		900～1023	擬似右(10秒)→ハズレ出目停止	0	なし
	15秒	0～499	中リプ予告(5秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		500～699	ガイドインス表示(10秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		700～799	ガイドインス表示(15秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		800～899	擬似右(15秒)→ハズレ出目停止	0	なし
		900～1023	中リプ予告(15秒)→ハズレ出目停止	0	なし
	30秒	0～499	中リプ予告(5秒)→ハズレ出目停止	1	なし
		500～699	中リプ予告(10秒)→ハズレ出目停止	1	なし
		700～799	中リプ予告(15秒)→ハズレ出目停止	1	なし
		800～899	中リプ予告(30秒)→ハズレ出目停止	1	なし
		900～949	擬似右(30秒)→ハズレ出目停止	2	1.0秒以降
		950～1023	ガイドインス表示(30秒)→ハズレ出目停止	2	1.0秒以降
	60秒	0～299	中リプ予告(5秒)→ハズレ出目停止	1	なし
		300～599	擬似右(5秒)→ハズレ出目停止	2	2.0秒以降
		600～699	中リプ予告(10秒)→ハズレ出目停止	2	2.0秒以降
		700～799	擬似右(15秒)→ハズレ出目停止	2	2.0秒以降
		800～899	擬似右(30秒)→ハズレ出目停止	2	3.0秒以降
		900～949	ガイドインス表示(30秒)→ハズレ出目停止	2	3.0秒以降
		950～1023	擬似右(60秒)→ハズレ出目停止	3	3.0秒以降
大当り	10秒	0～199	演出なし(10秒)→当り出目停止	0	なし
		200～399	中リプ予告(5秒)→当り出目停止	0	なし
		400～699	中リプ予告(10秒)→当り出目停止	0	なし
		700～1023	中リプ予告(15秒)→当り出目停止	0	なし
	30秒	0～99	中リプ予告(5秒)→当り出目停止	1	なし
		100～249	擬似右(5秒)→当り出目停止	1	なし
		250～499	中リプ予告(10秒)→当り出目停止	1	なし
		500～749	擬似右(10秒)→当り出目停止	1	なし
		750～1023	ガイドインス表示(10秒)→当り出目停止	1	なし
	60秒	0～99	中リプ予告(5秒)→当り出目停止	2	なし
		100～199	擬似右(5秒)→当り出目停止	2	なし
		200～399	中リプ予告(10秒)→当り出目停止	2	3.0秒以降
		400～599	擬似右(10秒)→当り出目停止	3	3.0秒以降
		600～799	中リプ予告(15秒)→当り出目停止	3	3.0秒以降
		800～899	擬似右(15秒)→当り出目停止	3	3.0秒以降
		900～1023	擬似右(60秒)→当り出目停止	3	3.0秒以降

※括弧内の秒数は図柄変動開始からの停止時間を示している

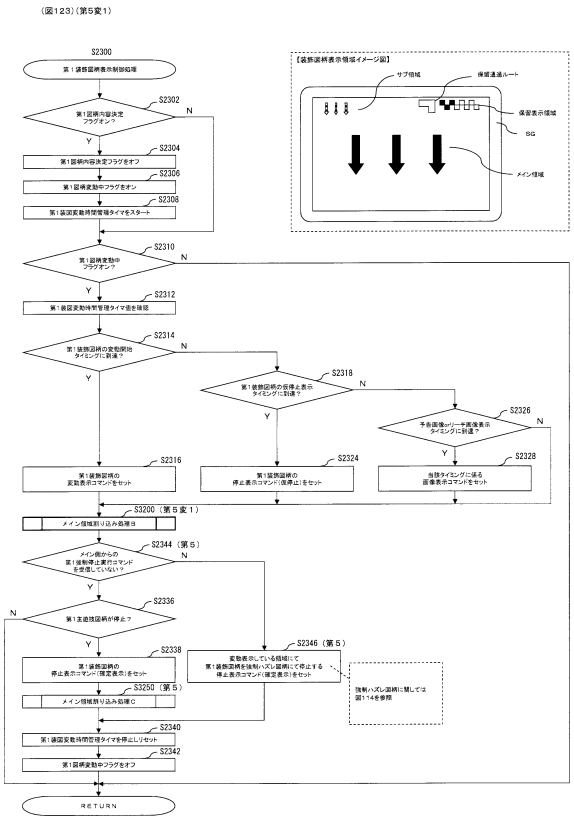
【図１２２】

(図122)(第5変1)



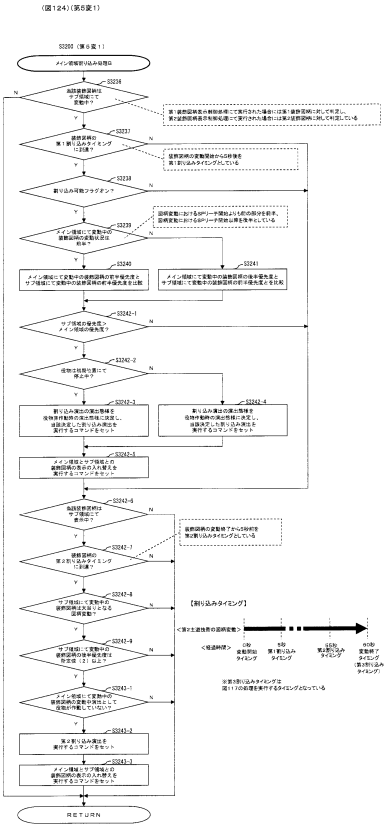
【図１２３】

(図123)(第5変1)



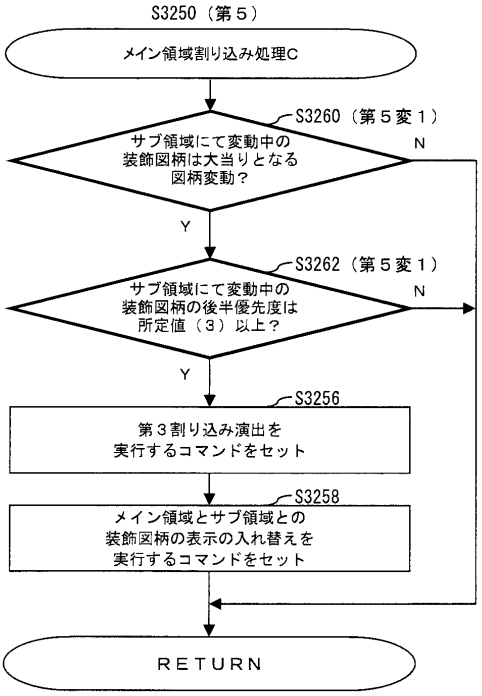
【図１２４】

(図124)(第5変1)



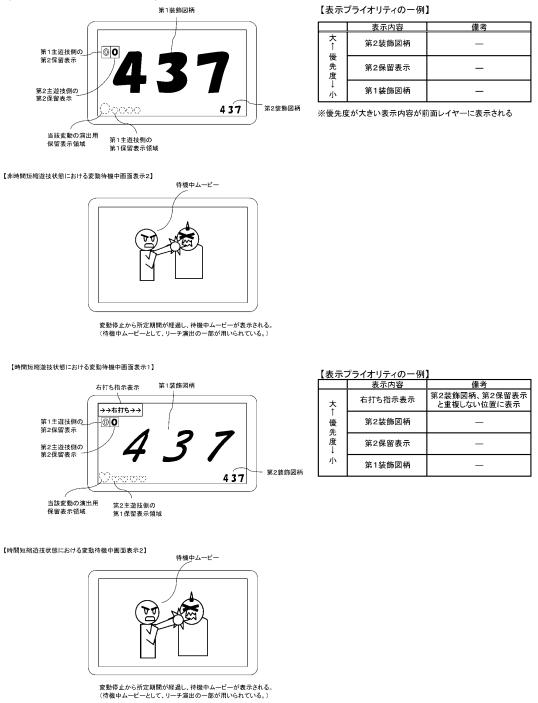
【図１２５】

（図125）（第５変１）



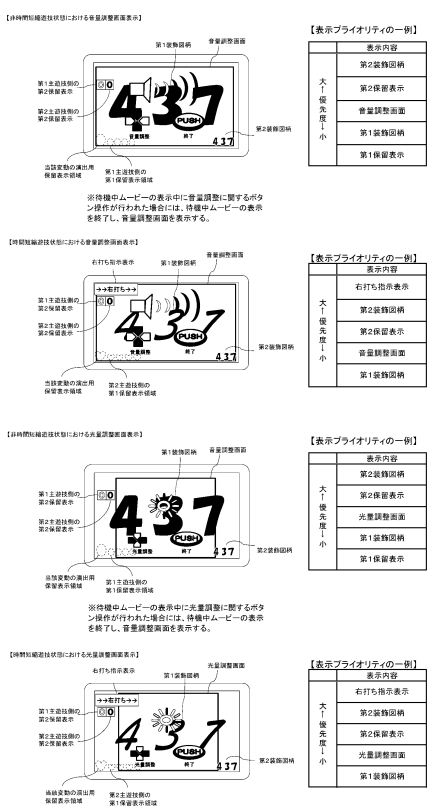
【図１２６】

（図126）（第6）



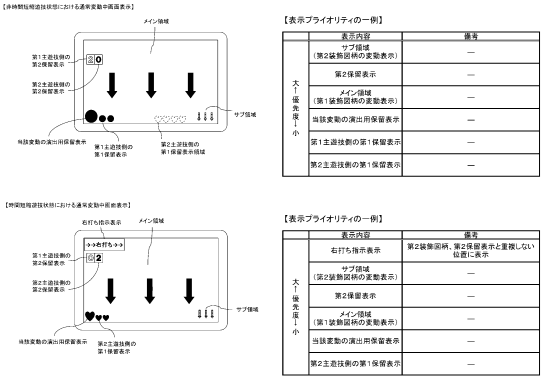
【図１２７】

（図127）（第6）



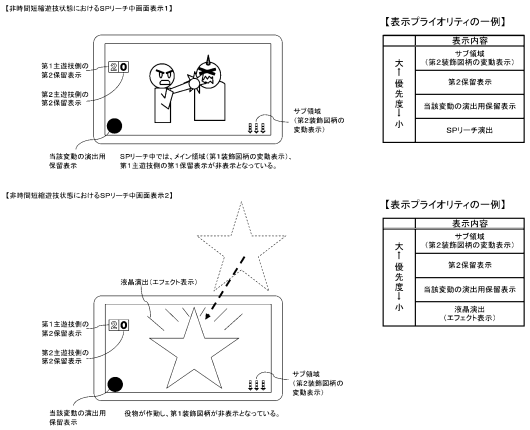
【図１２８】

（図128）（第6）



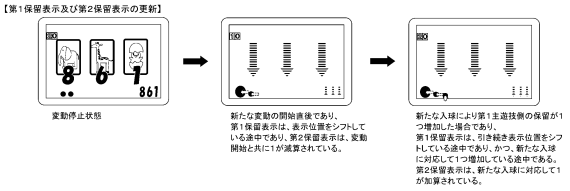
【図１２９】

(図129)(第6)



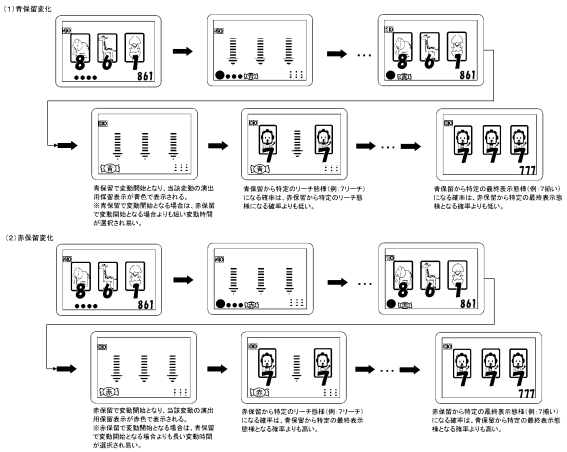
【図１３０】

(図130)(第6)



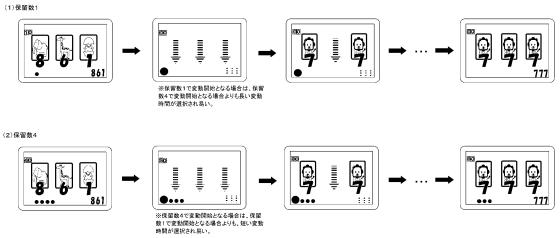
【図１３１】

(図131)(第6)



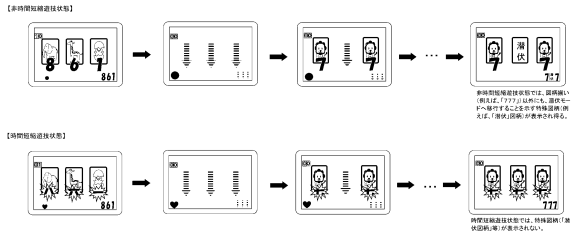
【図１３２】

(図132)(第6)



【図１３３】

(図133)(第6)

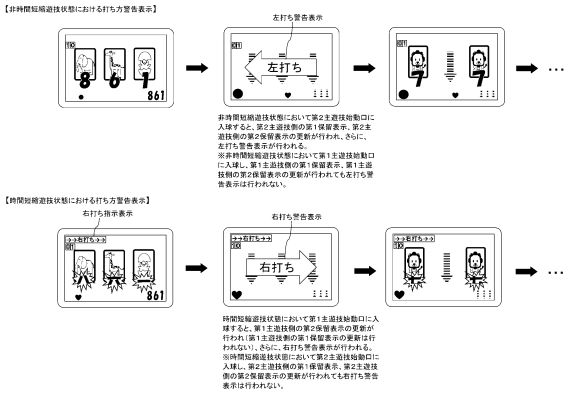


非時間短縮遊技状態では、図柄揃い（例えば、「777」）以外にも、遊技モードへ移行することをボヤ特殊図柄（例えば、「滑伏」図柄）が表示され得る。

時間短縮遊技状態では、特殊図柄（「滑伏図柄」等）が表示されない。

【図１３４】

(図134)(第6)

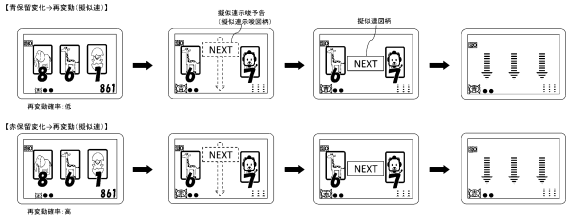


非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口に入球すると、第2主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第2保留表示の更新が行われ、さらに、左打ち警告表示が行われる。
※非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口に入球し、第1主遊技側の第1保留表示、第1主遊技側の第2保留表示の更新が行われても左打ち警告表示は行われない。

時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口に入球すると、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保留表示の更新は行われない）、さらに、右打ち警告表示が行われる。
※時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口に入球し、第2主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第2保留表示の更新が行われても右打ち警告表示は行われない。

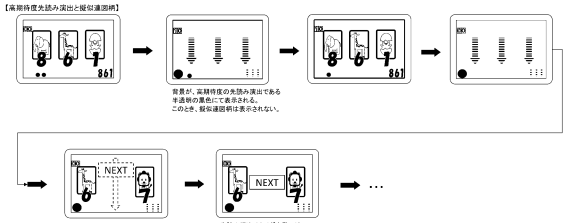
【図１３５】

(図135)(第6)



【図１３６】

(図136)(第6)

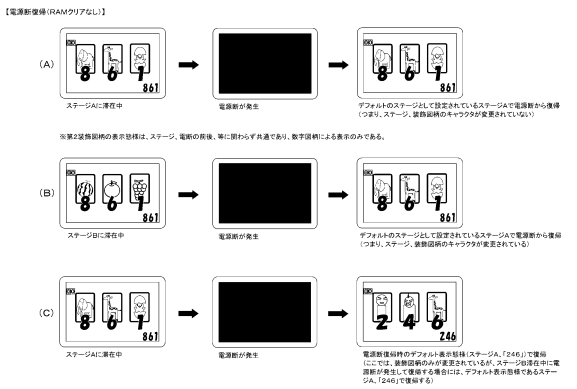


背景が、高期待度の先読み演出である半透明の黒色にて表示される。
このとき、擬似連図柄は表示されない。

先読み演出のリガ変動では、先読み演出（半透明の黒色）が表示されていないため、擬似連図柄が表示され得る。

【図１３７】

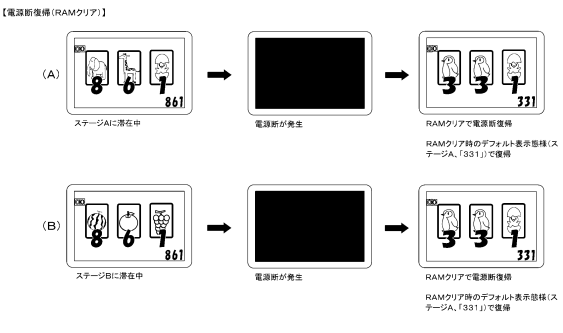
(図137)(第6)



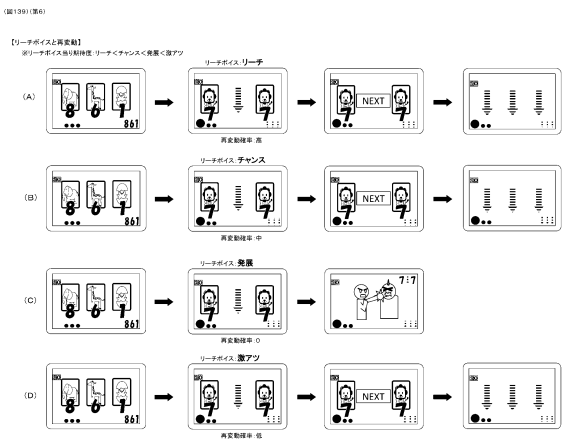
電源断復帰時のデフォルト表示態様（ステージA、「246」）で復帰
にこでは、装飾図柄のみが変更されているが、ステージB滞在中に電源断が発生して復帰する場合には、デフォルト表示態様であるステージA、「246」で復帰する）

【図１３８】

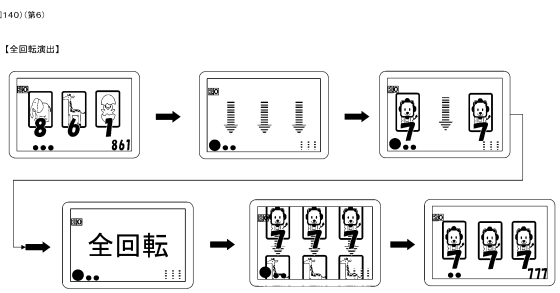
(図138)(第6)



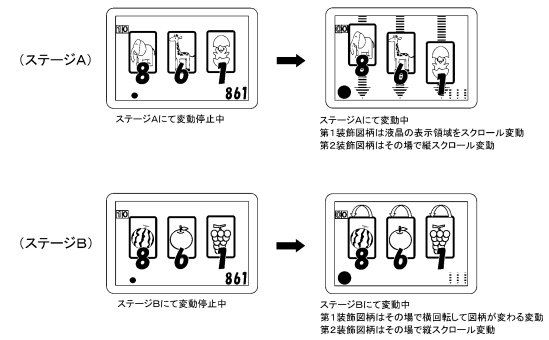
【図１３９】



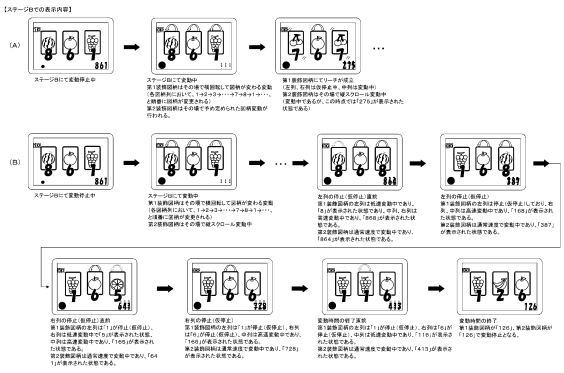
【図１４０】



【図１４１】

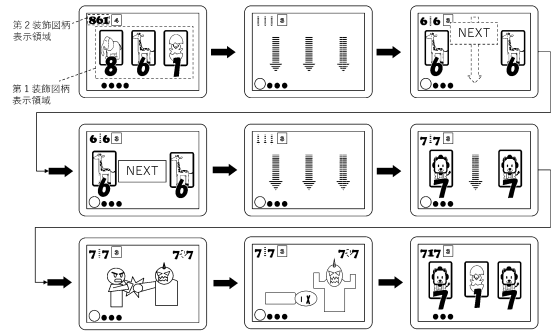


【図１４２】



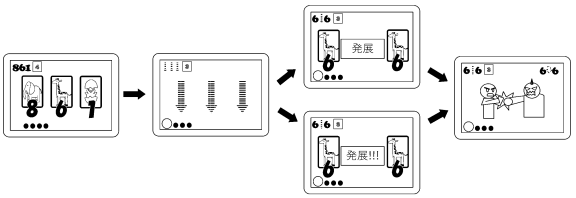
【図１４３】

（図１４３）



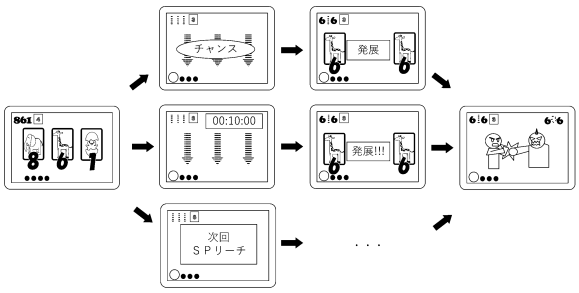
【図１４４】

（図１４４）



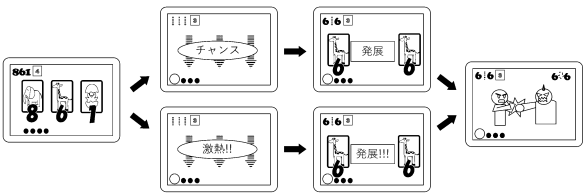
【図１４５】

（図１４５）



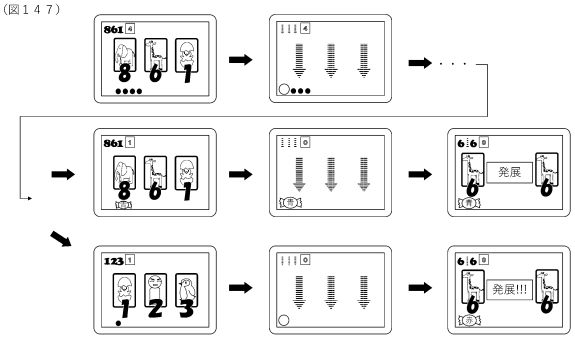
【図１４６】

（図１４６）



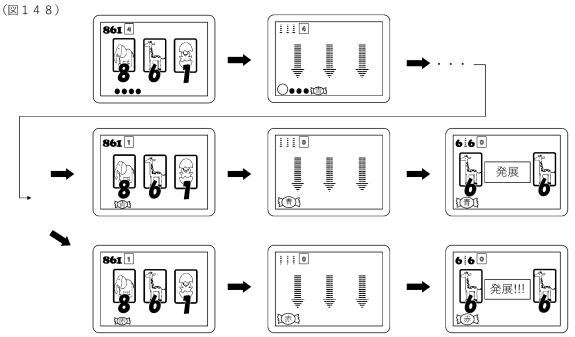
【図１４７】

（図１４７）

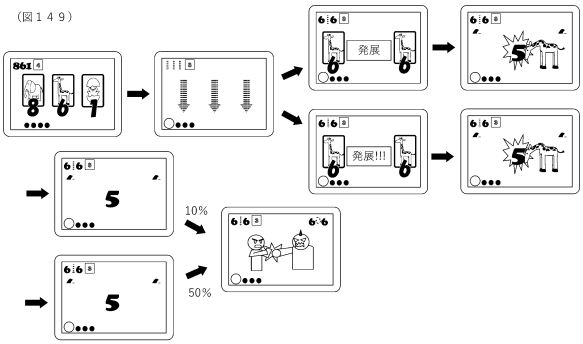


【図１４８】

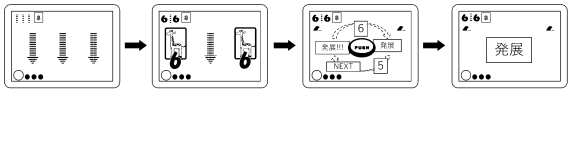
（図１４８）



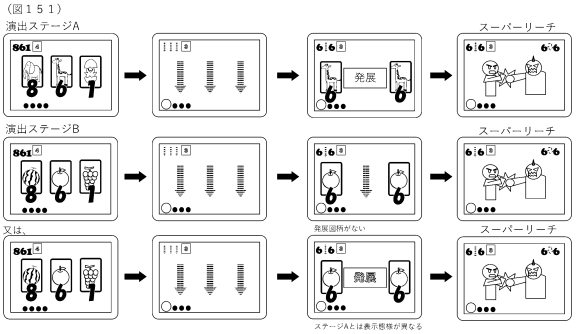
【図１４９】



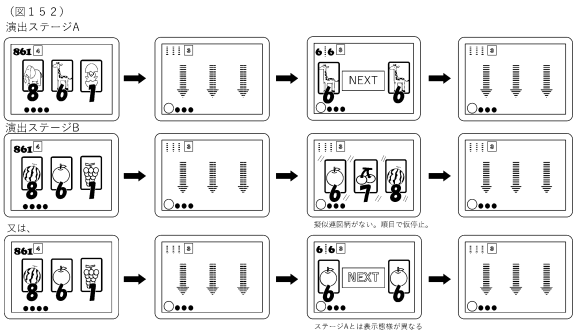
【図１５０】



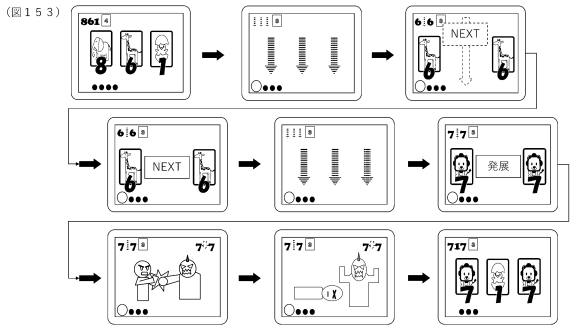
【図１５１】



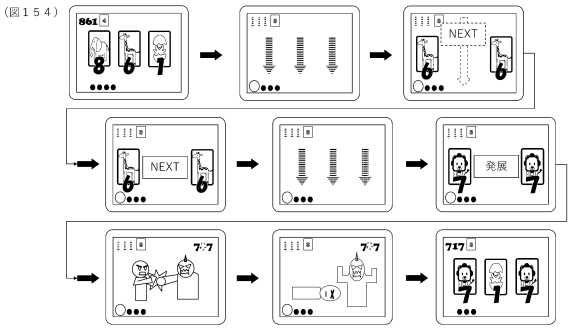
【図１５２】



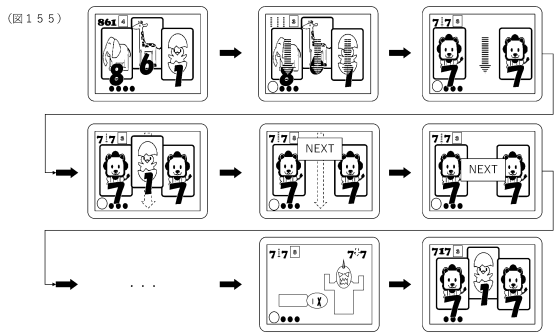
【図１５３】



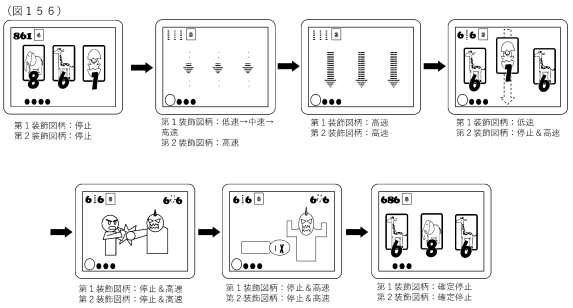
【図１５４】



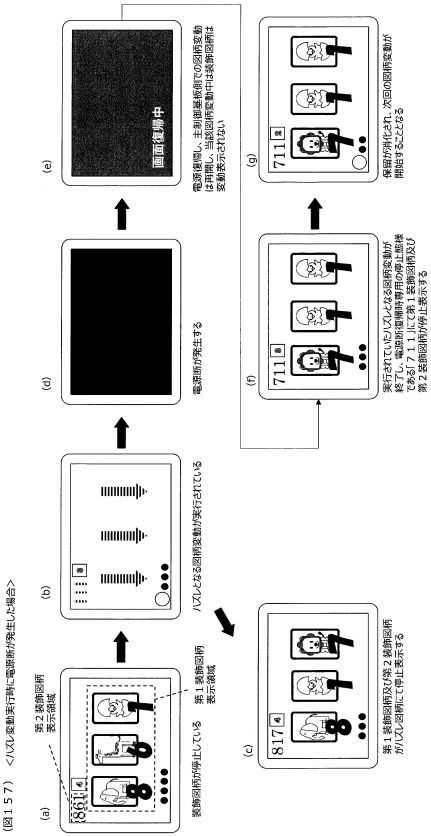
【図１５５】



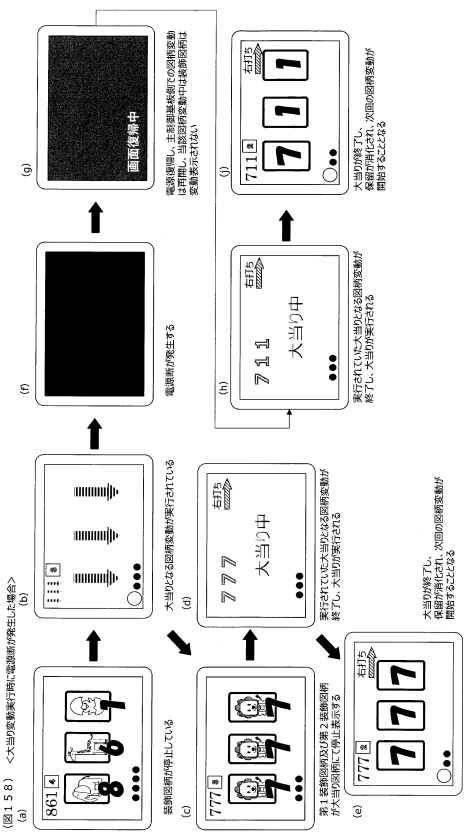
【図１５６】



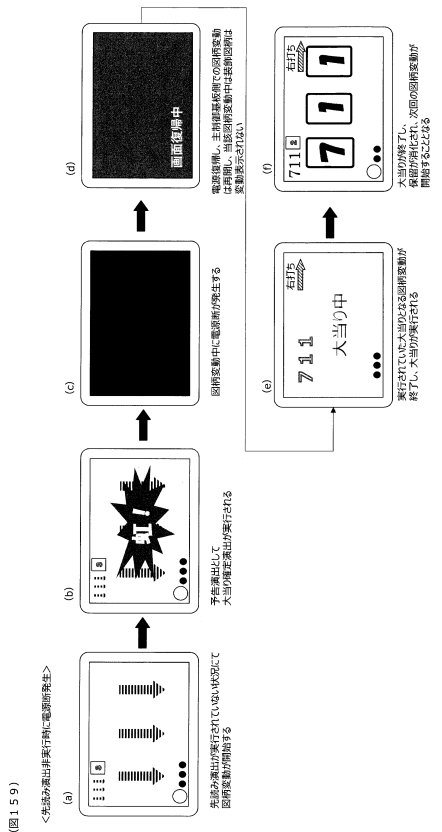
【図１５７】



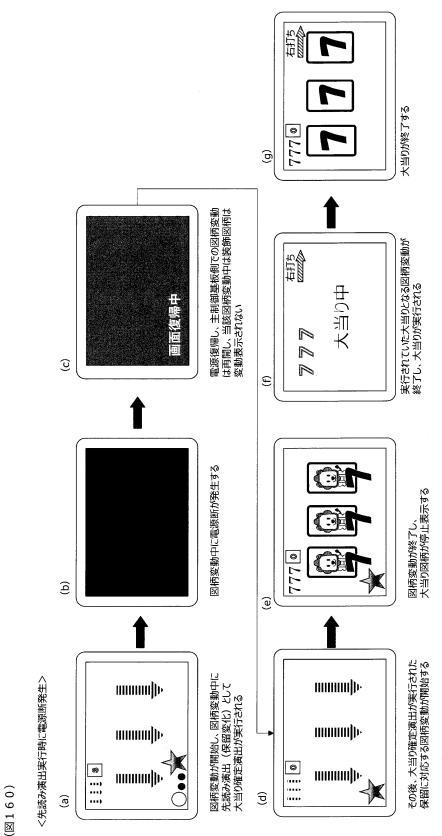
【図１５８】



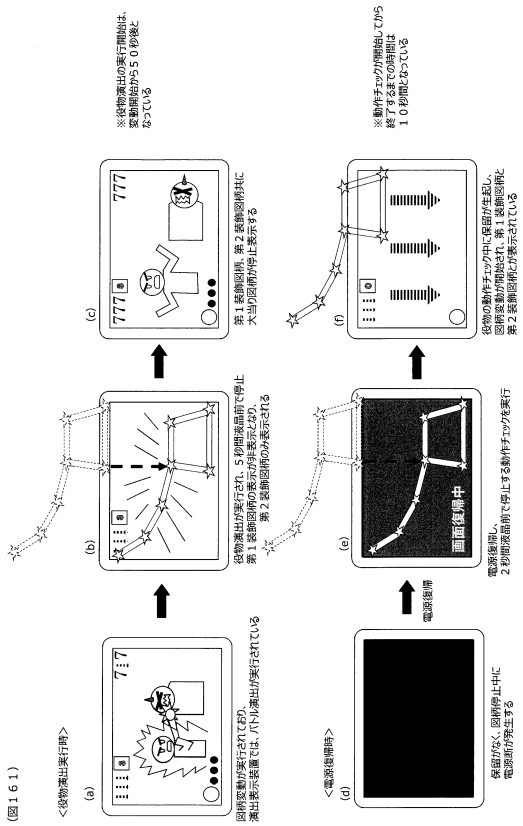
【図１５９】



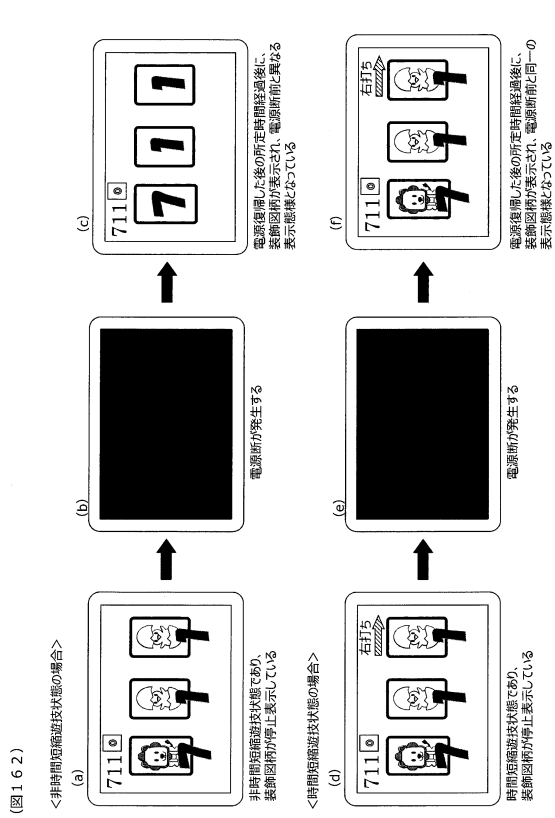
【図１６０】



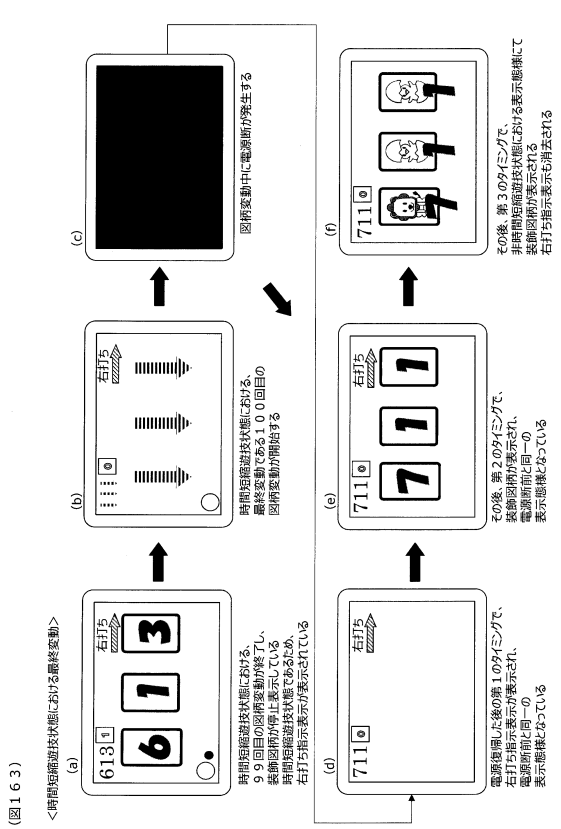
【図１６１】



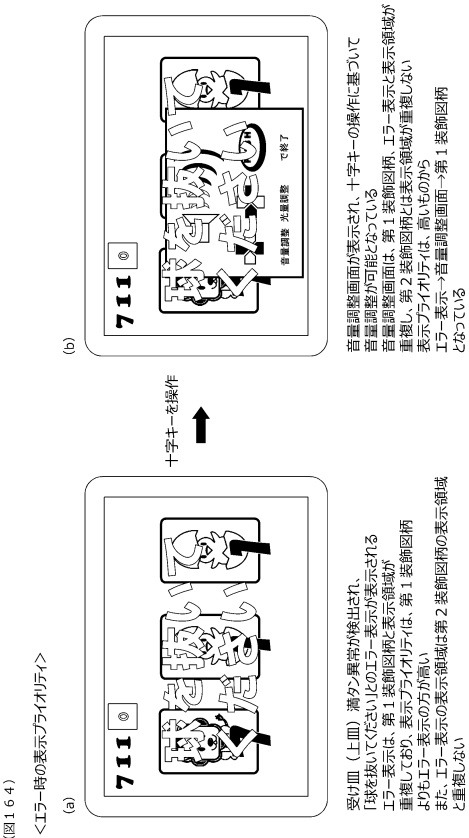
【図１６２】



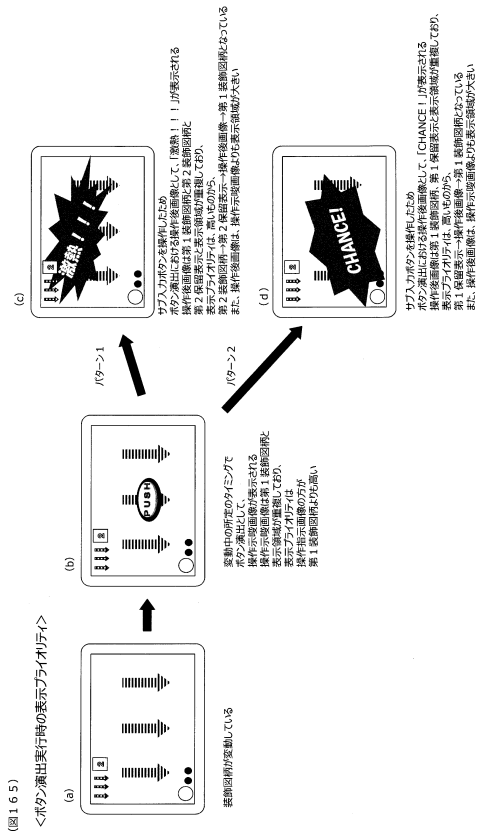
【図１６３】



【図１６４】

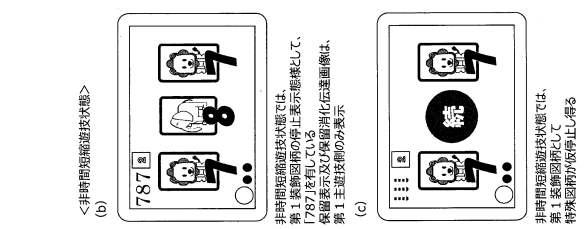


【図１６５】

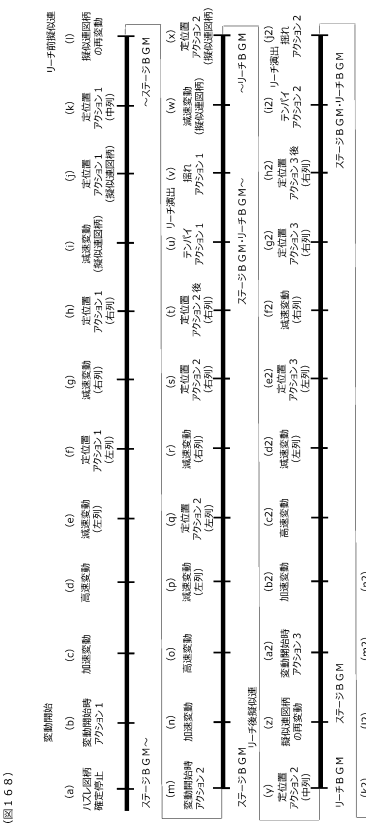


【図１６６】

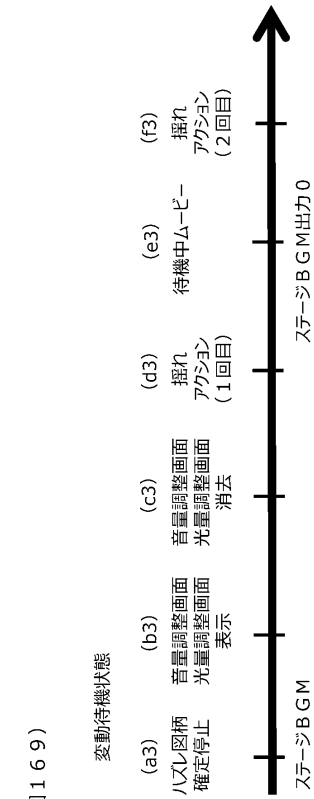
【図１６７】



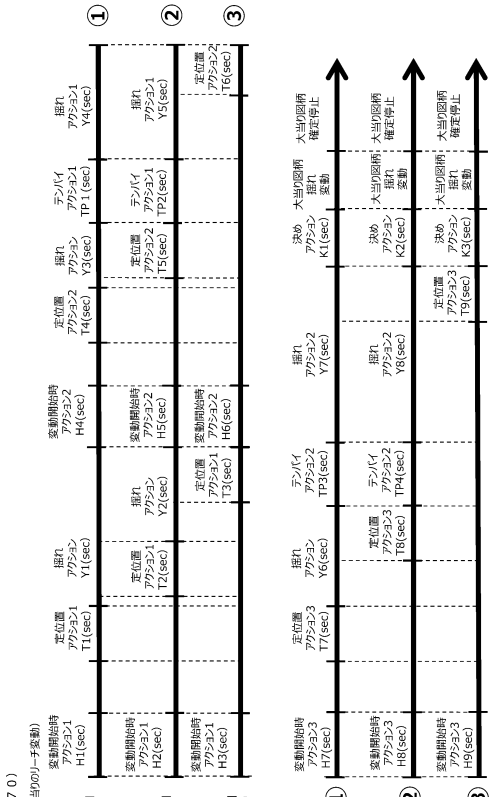
【図１６８】



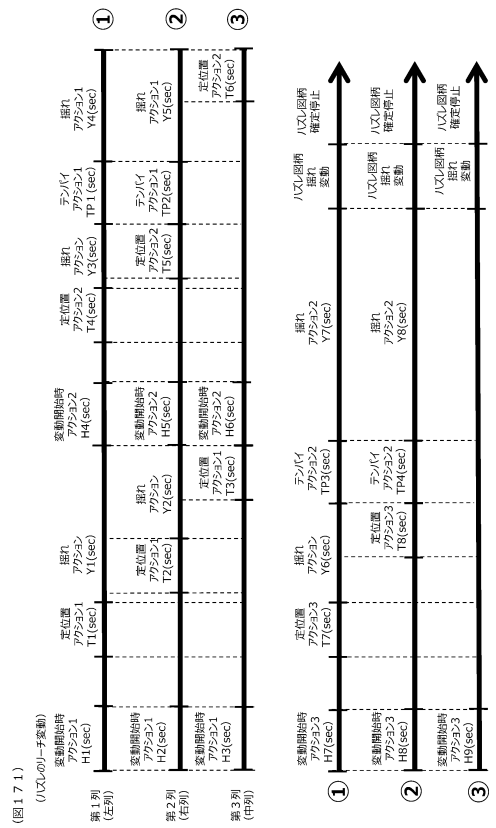
【図１６９】



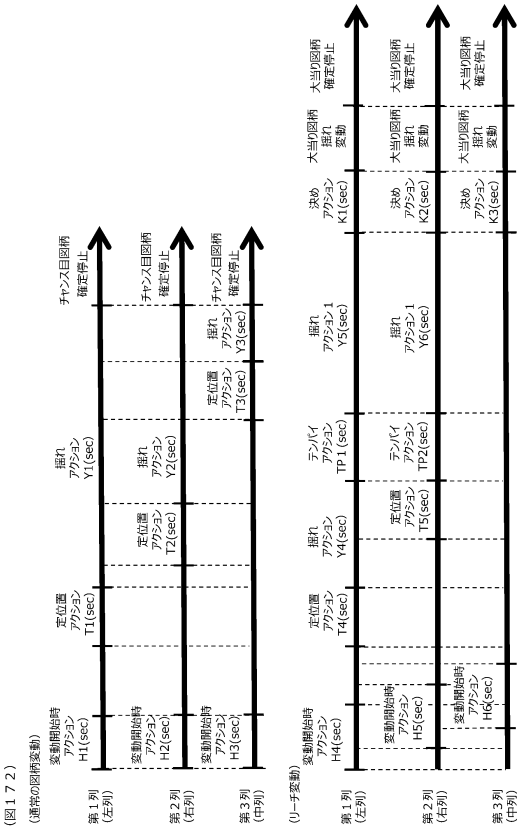
【図１７０】



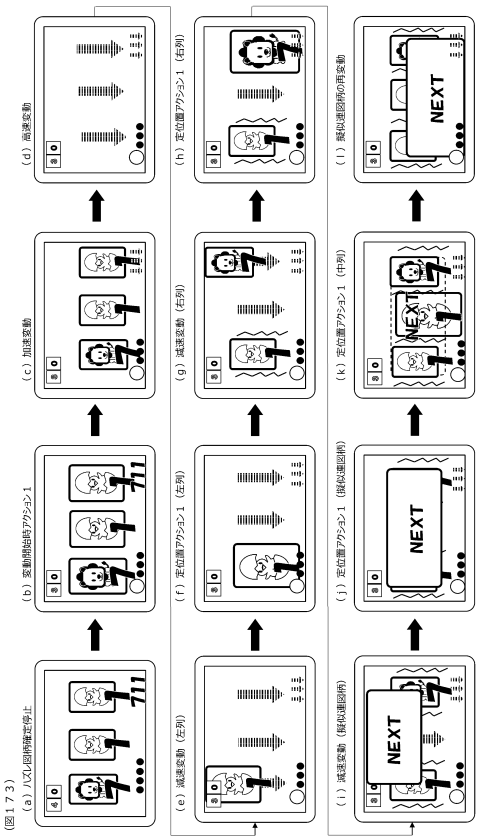
【図１７１】



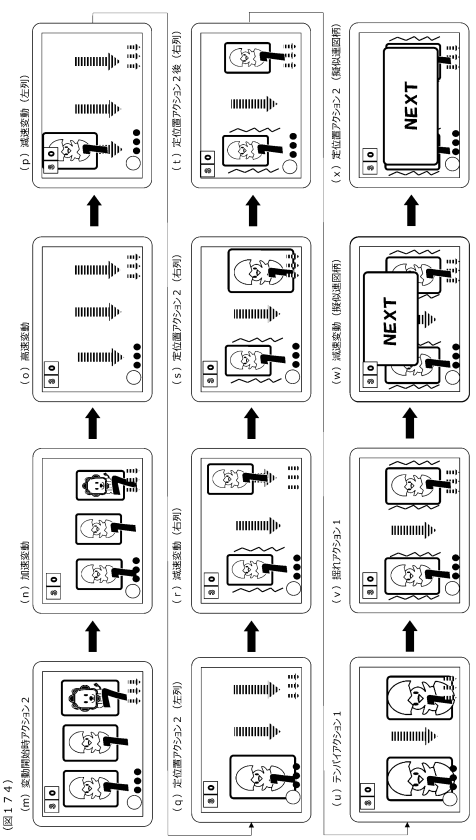
【図１７２】



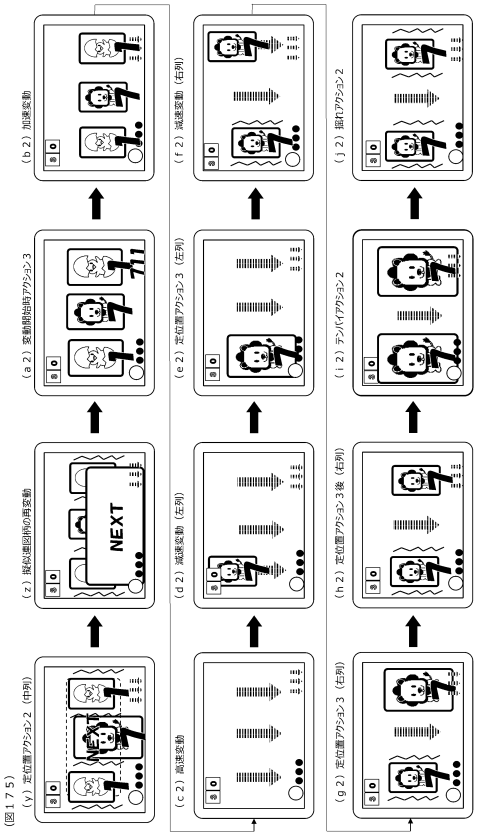
【図１７３】



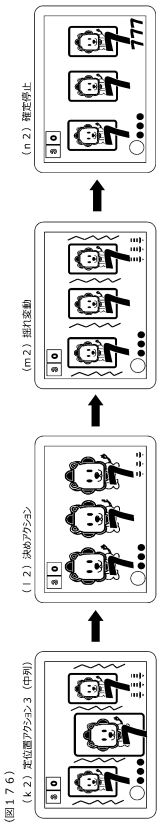
【図１７４】



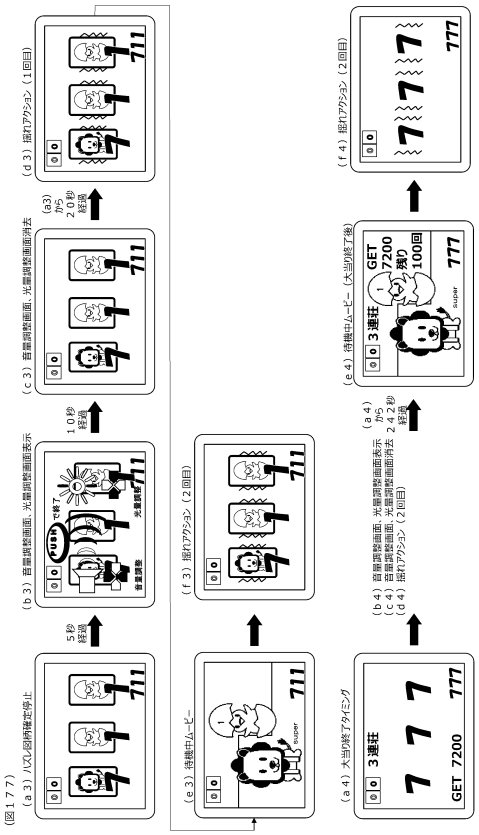
【図１７５】



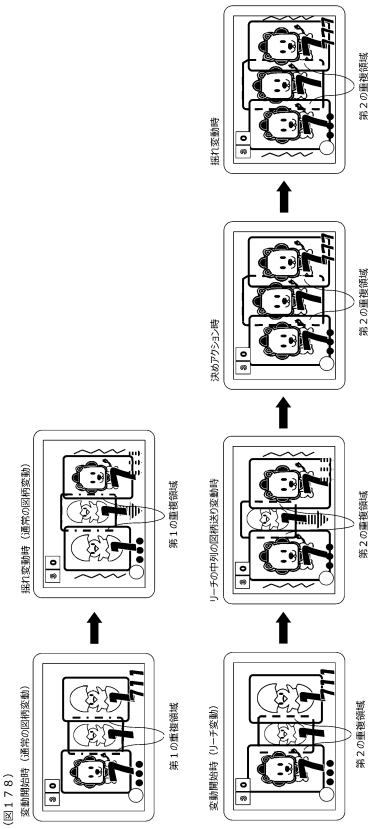
【図１７６】



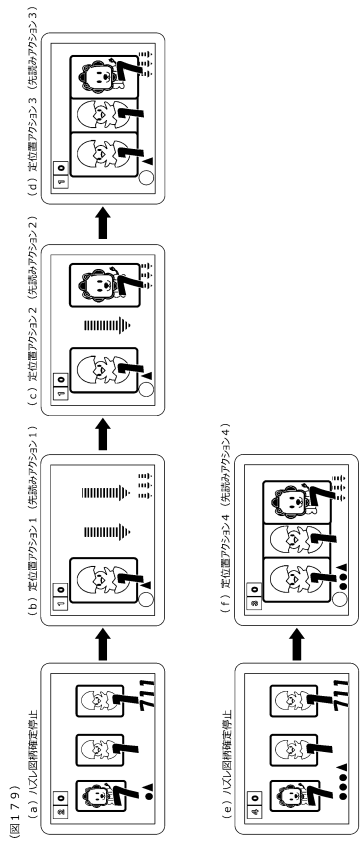
【図１７７】



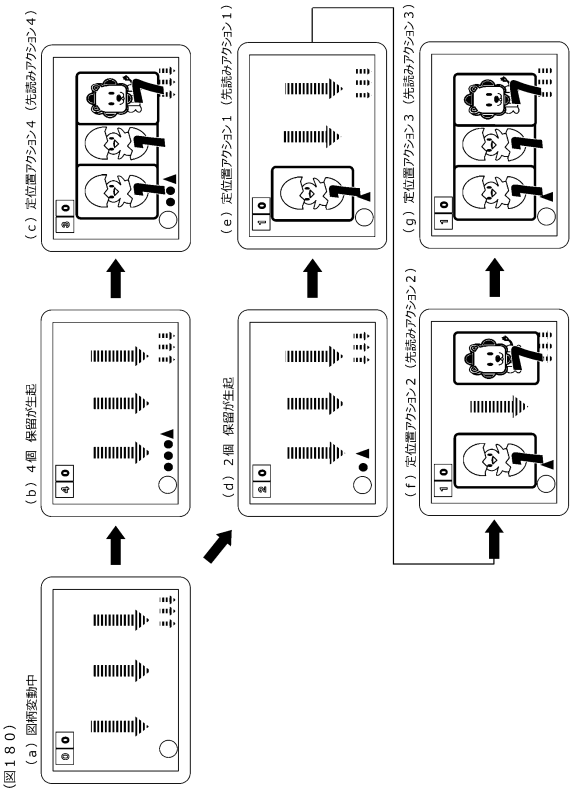
【図１７８】



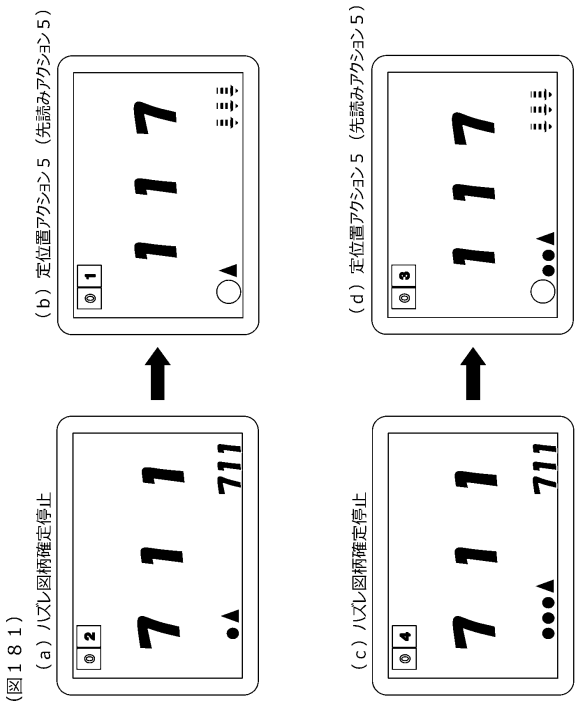
【図１７９】



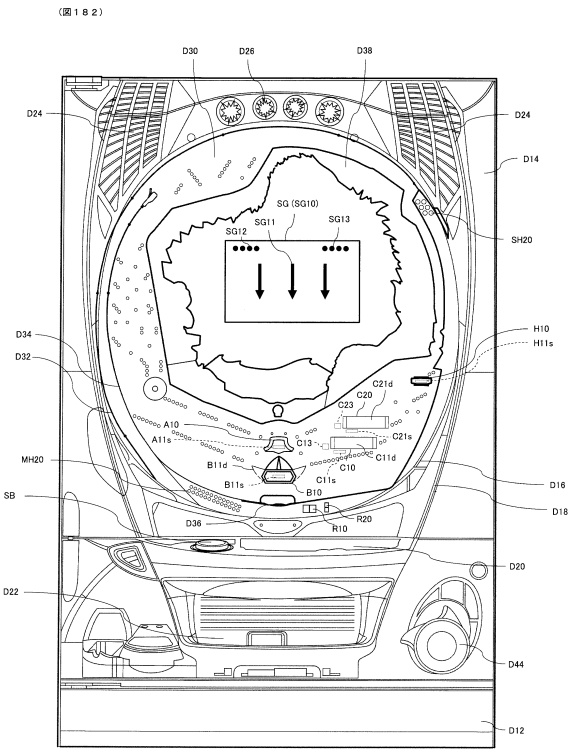
【図１８０】



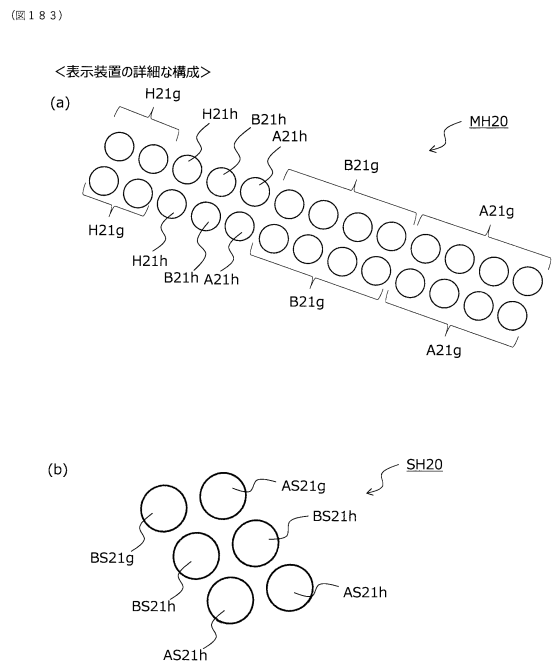
【図１８１】



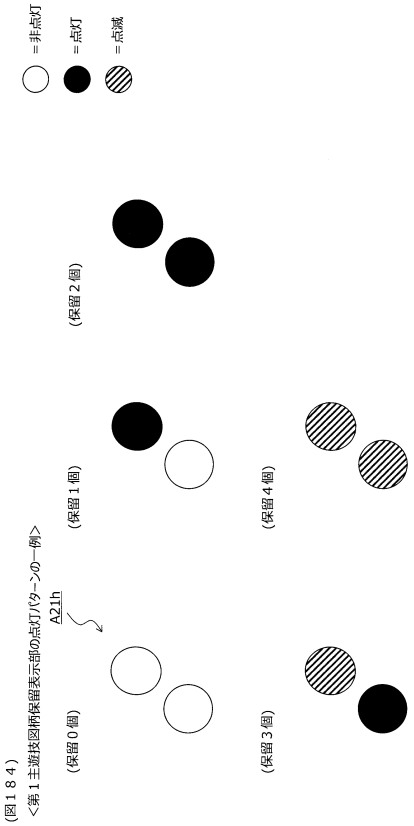
【図１８２】



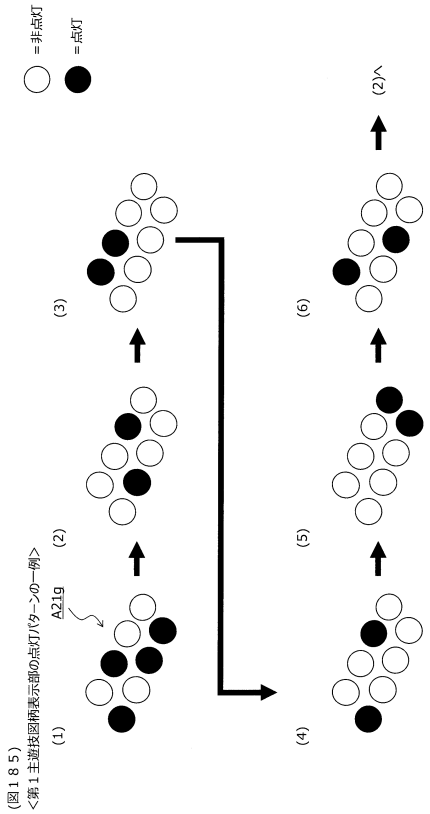
【図１８３】



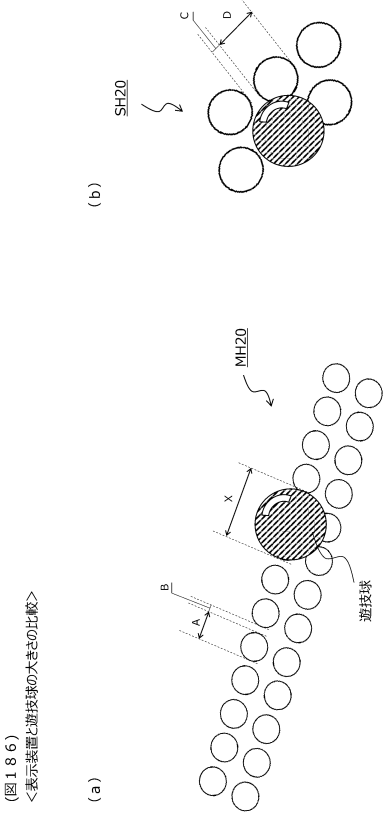
【図１８４】



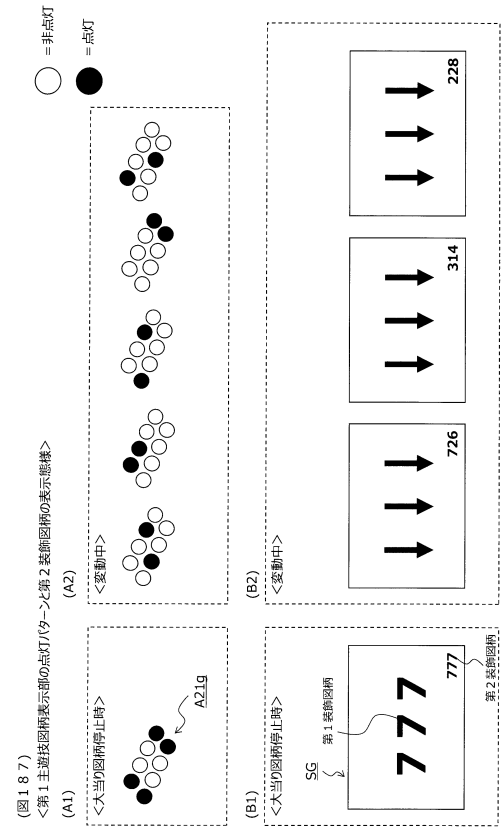
【図１８５】



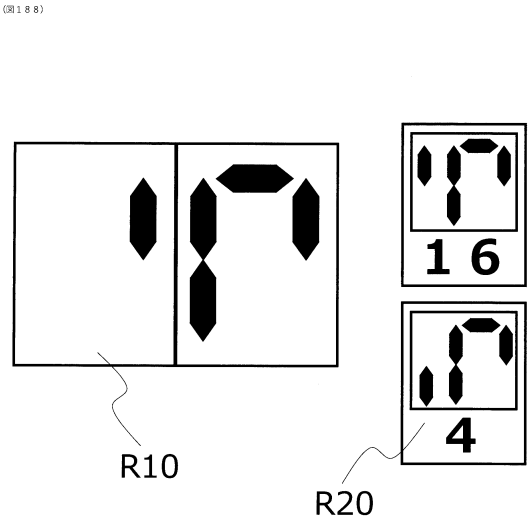
【図１８６】



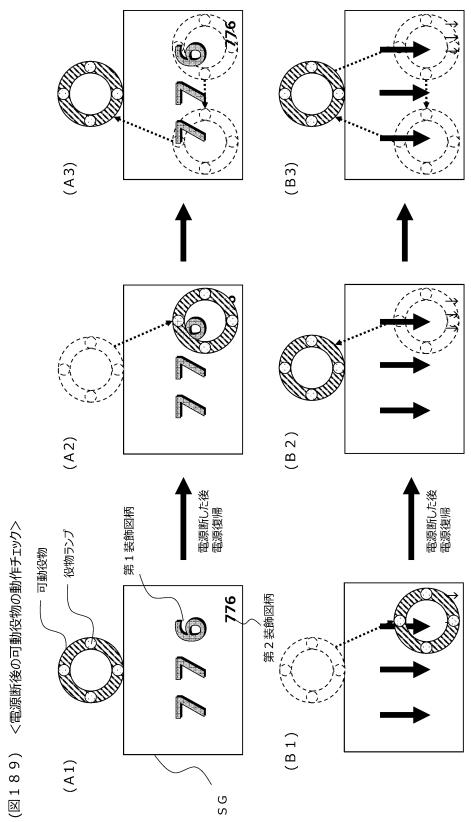
【図１８７】



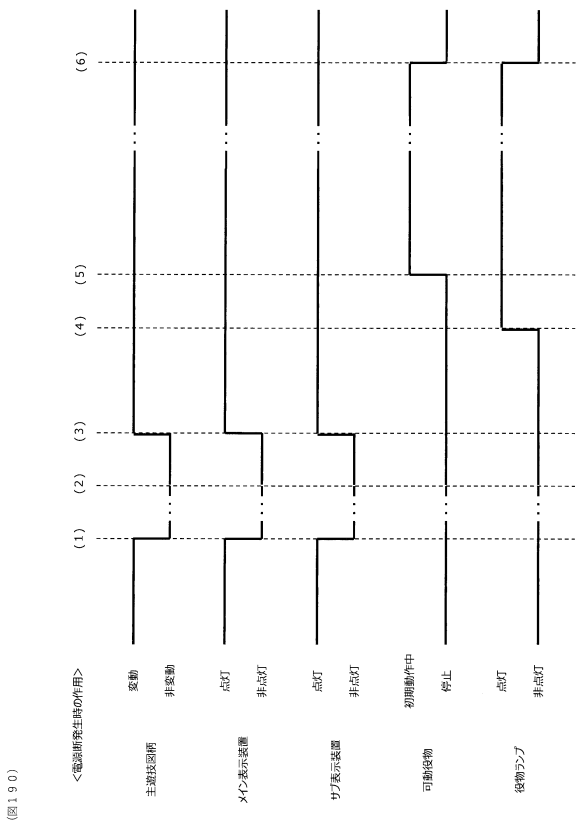
【図１８８】



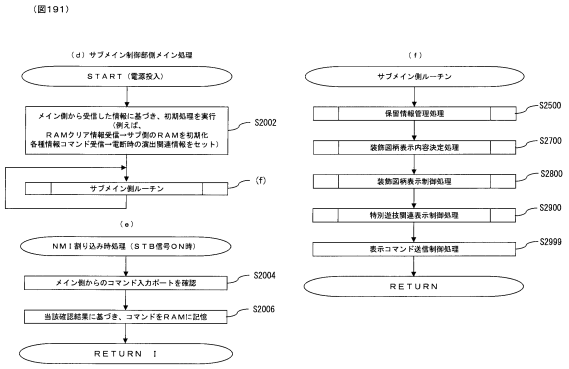
【図１８９】



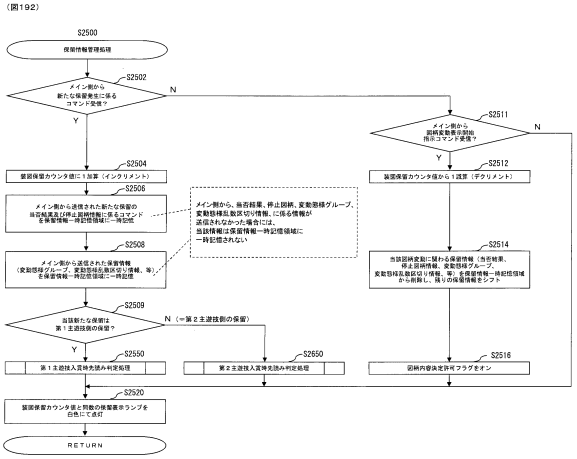
【図１９０】



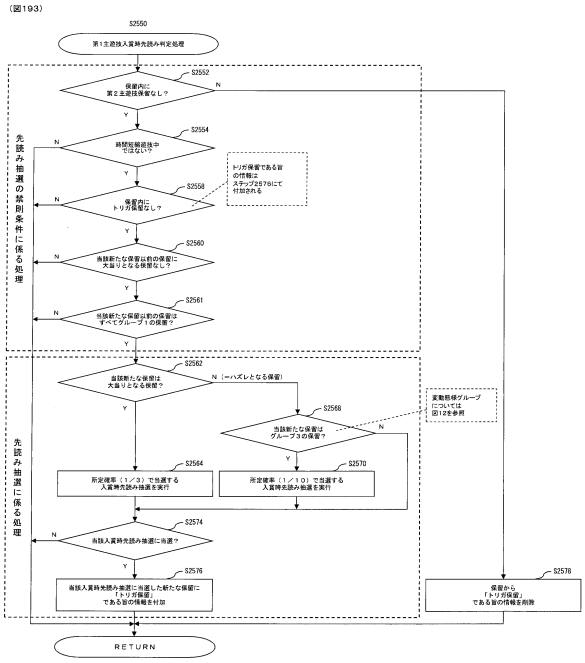
【図１９１】



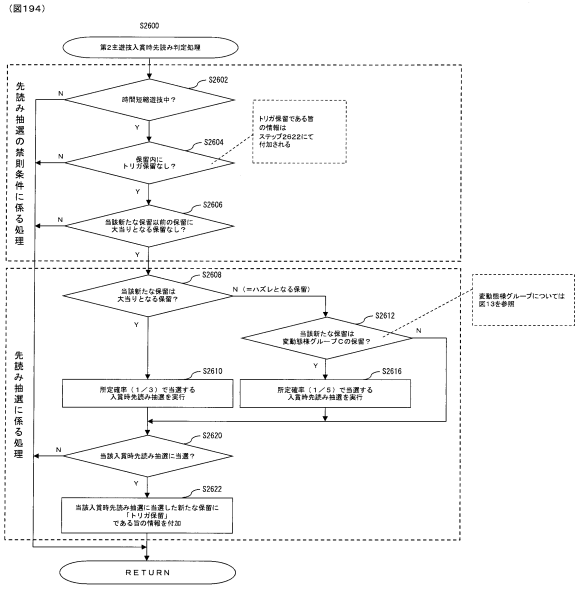
【図１９２】



【図１９３】

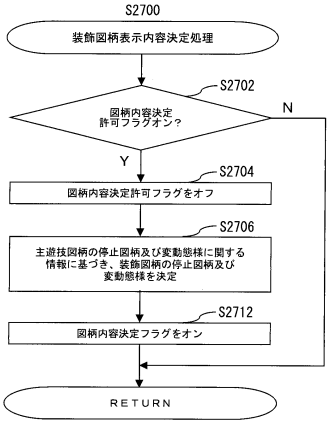


【図１９４】



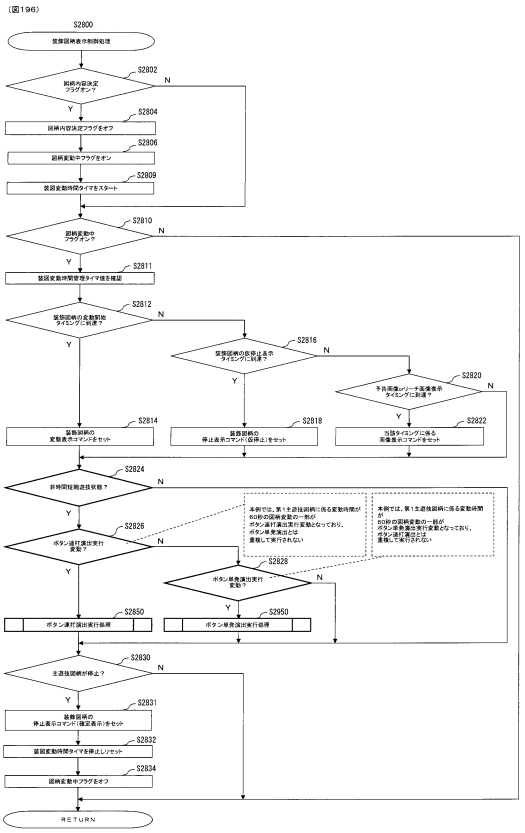
【図１９５】

（図195）



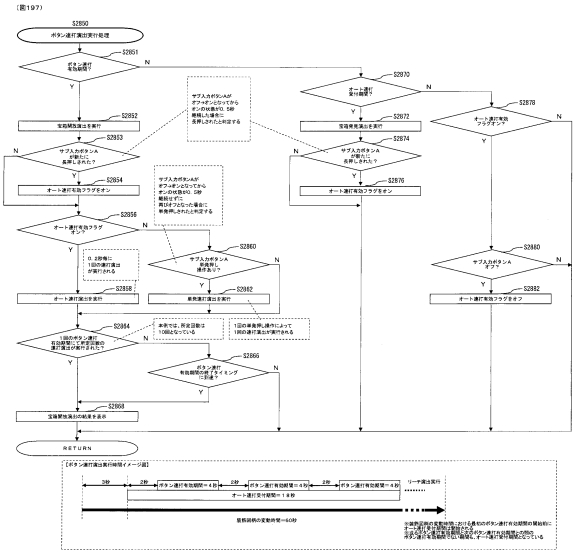
【図１９６】

（図196）



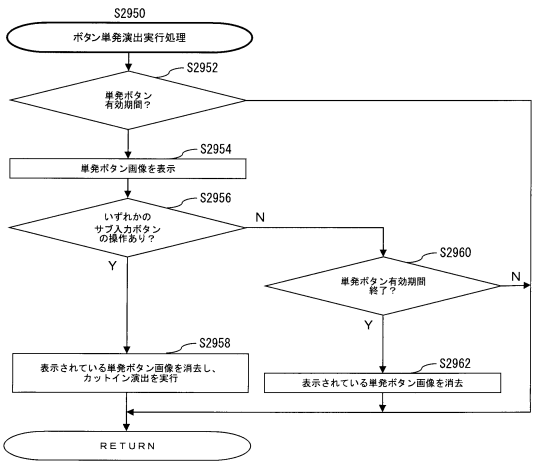
【図１９７】

（図197）

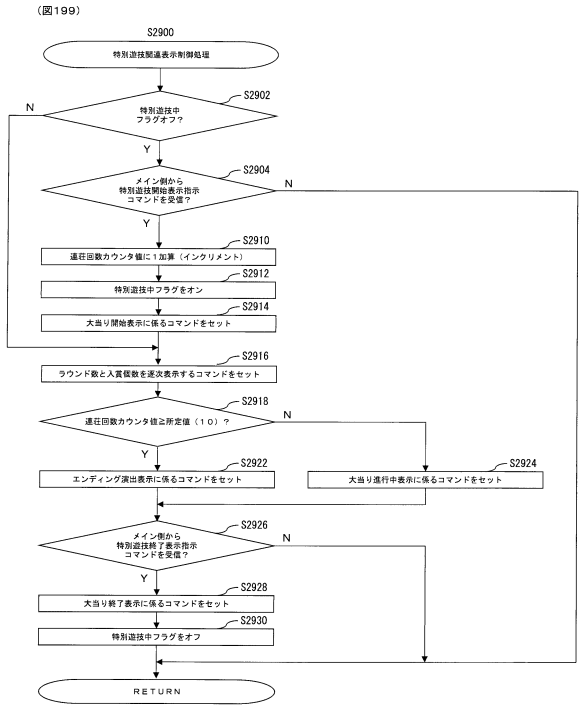


【図１９８】

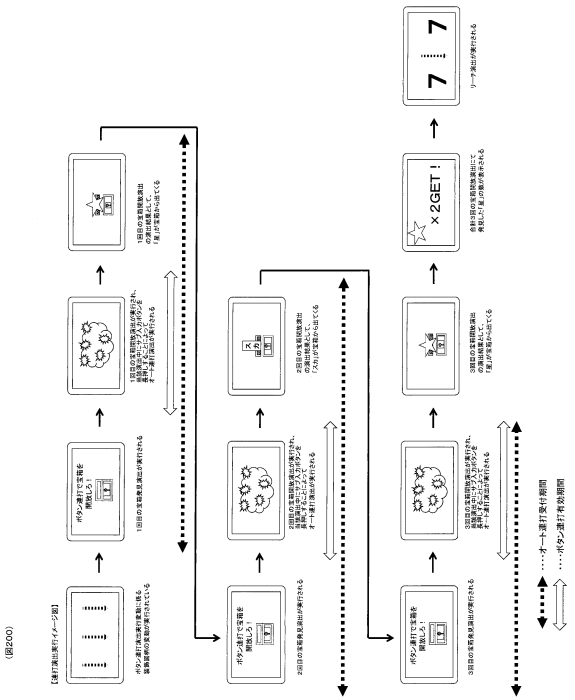
（図198）



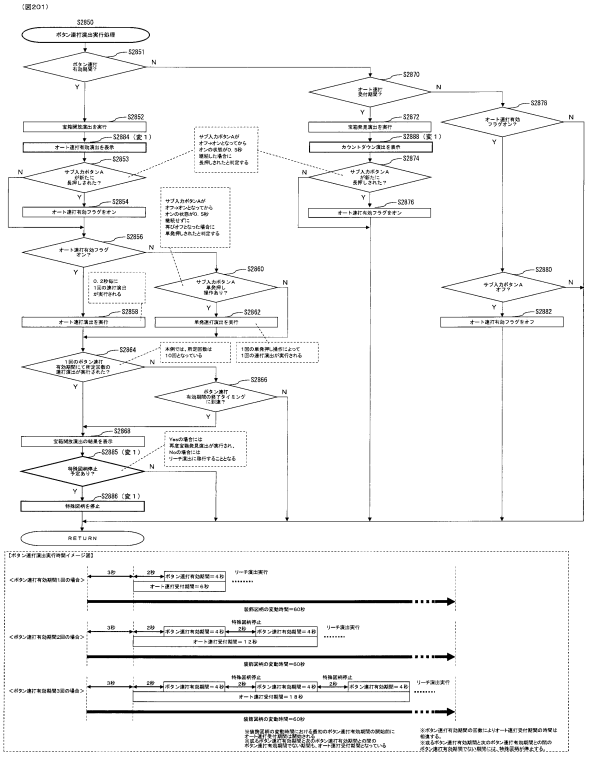
【図１９９】



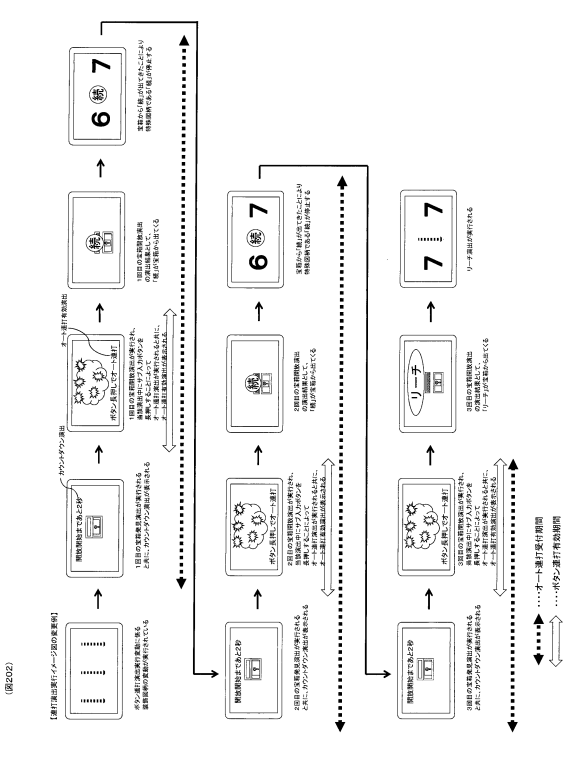
【図２００】



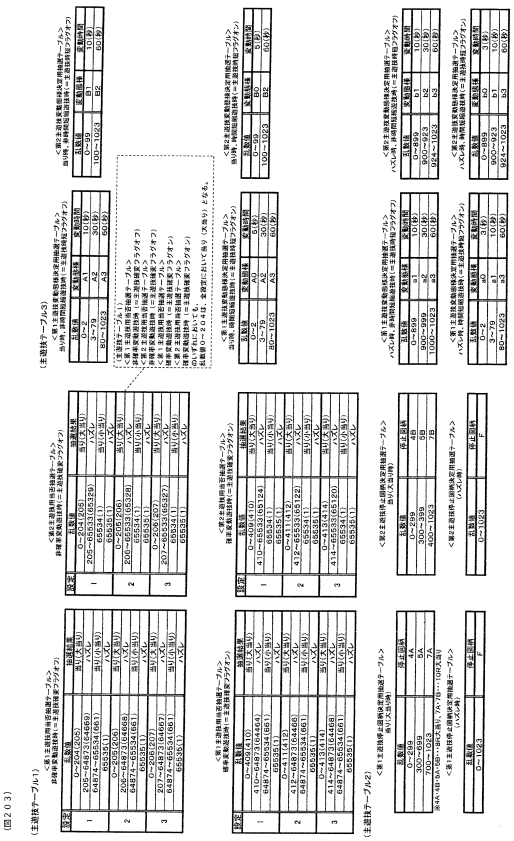
【図２０１】



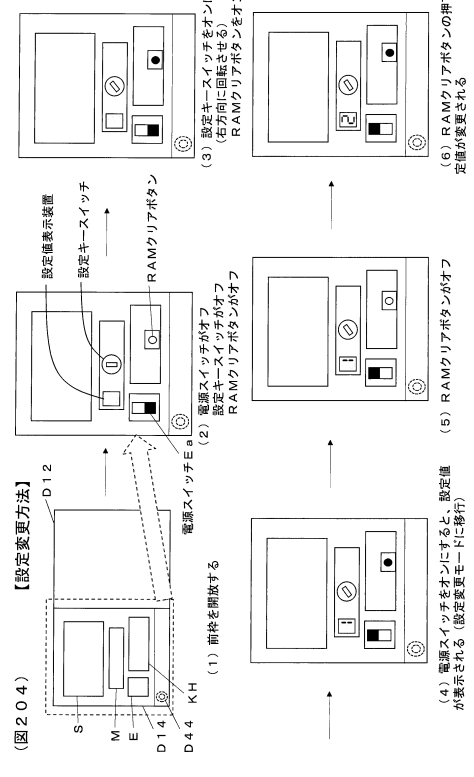
【図２０２】



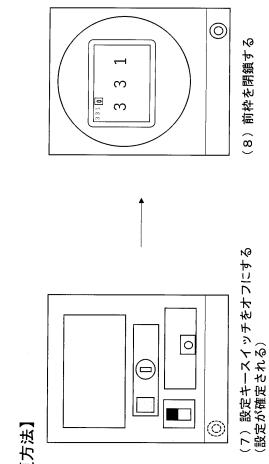
【図２０３】



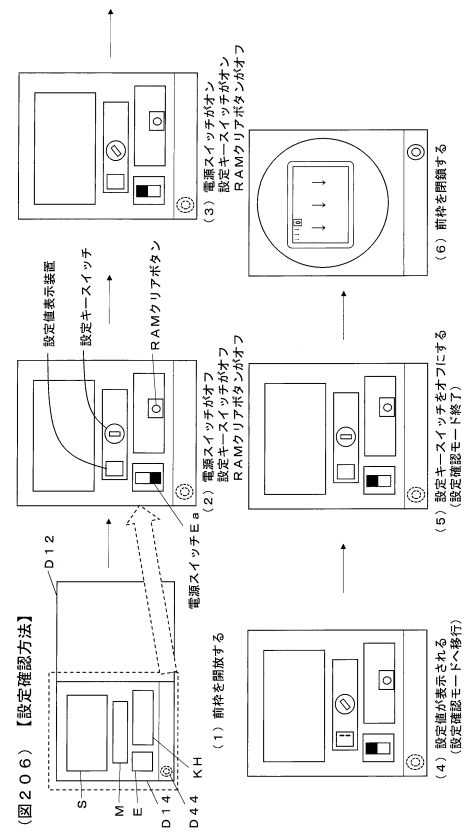
【図２０４】



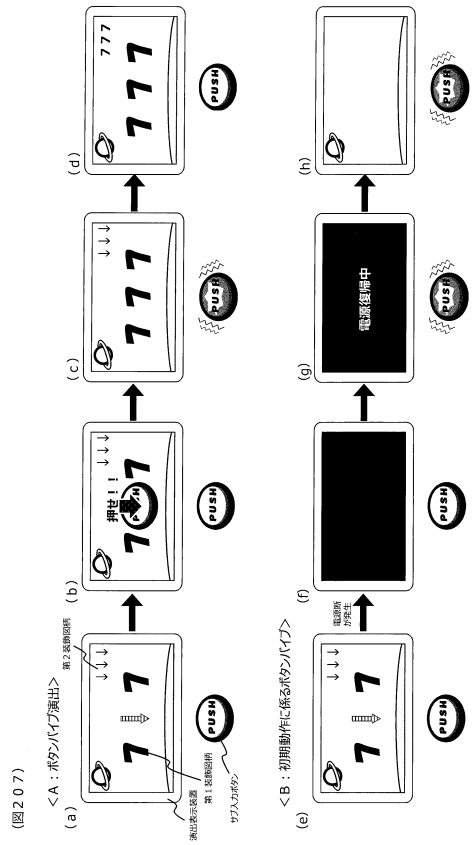
【図２０５】



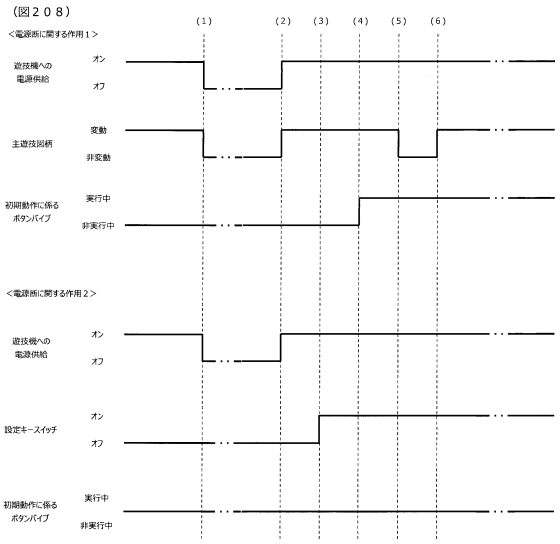
【図２０６】



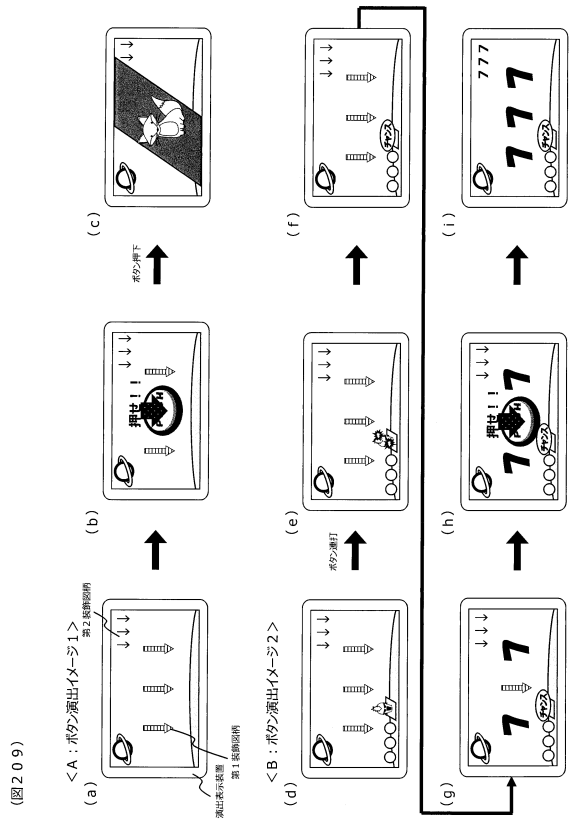
【図２０７】



【図２０８】



【図２０９】



【図２１０】

（図２１０）

＜＜ボタンランプの点灯態様＞＞

＜初期動作に係るボタンバイブ＞

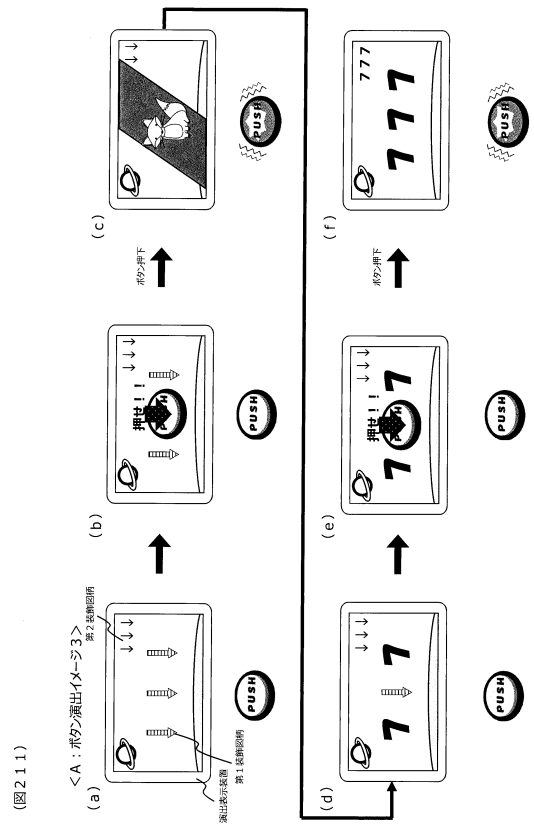
点灯態様	基調色	実行契機
パターン１	赤色	電源投入時

＜ボタンバイブ演出＞

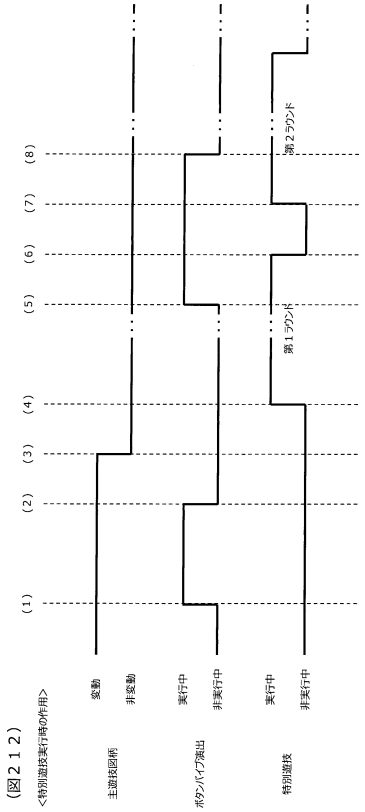
点灯態様	基調色	実行契機
パターン２	青色	カットイン演出実行時
パターン３	緑色	カットイン演出実行時
パターン４	虹色	カットイン演出実行時
パターン５	虹色	当落分岐成功演出実行時

※虹色の基調色であるパターン４とパターン５は、大当りとなる図柄変動でしか実行されない

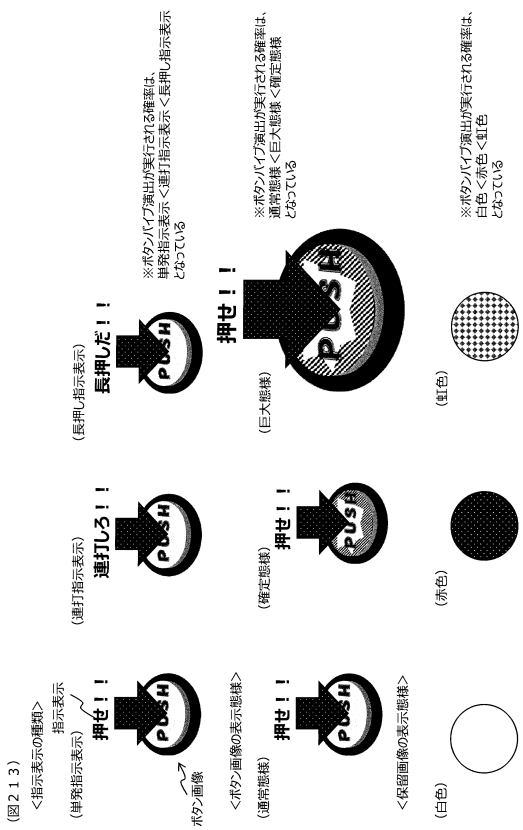
【図２１１】



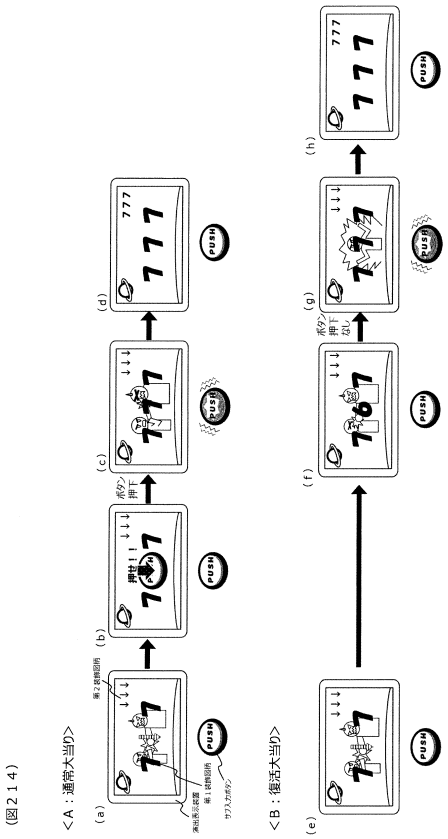
【図２１２】



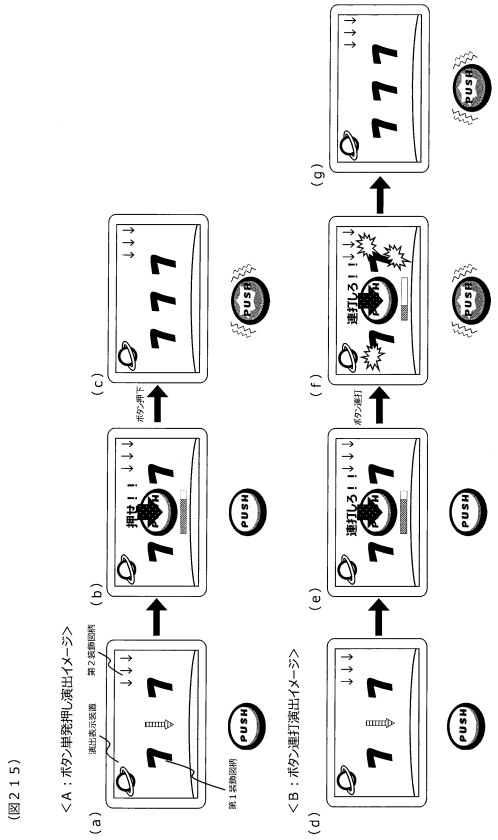
【図２１３】



【図２１４】



【図２１５】


(図２１５)
＜Ａ：ボタン単発押し演出イメージ＞
第２装飾図柄
演出表示装置
第１装飾図柄
(a)
(b)
(c)
ボタン押下
押せ！！
PUSH
＜Ｂ：ボタン連打演出イメージ＞
(d)
(e)
(f)
(g)
ボタン連打
連打しろ！！！
PUSH

フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第７２３５９８５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２０－１１５９１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－２０２９２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２