

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-39948

(P2016-39948A)

(43) 公開日 平成28年3月24日(2016.3.24)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 12 O L (全 239 頁)

(21) 出願番号 特願2015-215824 (P2015-215824)
 (22) 出願日 平成27年11月2日 (2015.11.2)
 (62) 分割の表示 特願2013-124224 (P2013-124224)
 の分割
 原出願日 平成25年6月12日 (2013.6.12)

(71) 出願人 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100107102
 弁理士 吉延 彰広
 (72) 発明者 小林 伶
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
 式会社大都技研内
 Fターム(参考) 2C333 AA03 AA05 AA11 AA15 CA55
 CA60 CA76 CA79 CA80 EA10

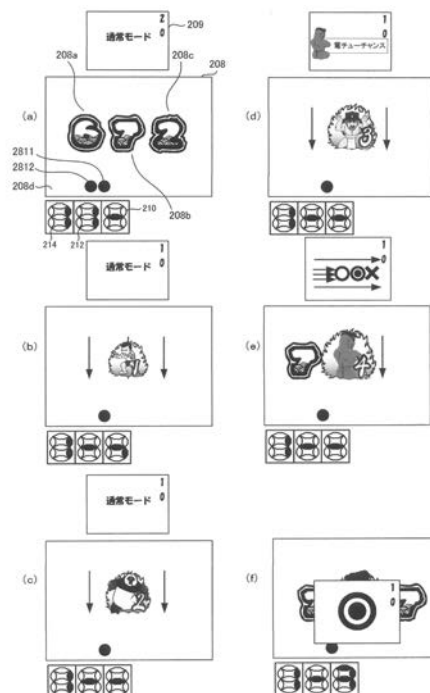
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関し、表示手段に特徴を持った遊技台を提供する。

【解決手段】装飾図柄表示装置208は、装飾図柄変動表示を表示する。サブ表示装置209は、複数のアイコンから一のアイコンが結果として導出される普図演出を表示する。サブ表示装置209は、普図演出として、複数の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出表示を行う。複数の演出パターンのうちの一つは、複数のアイコンに特図の当否判定の結果に関連するアイコンが含まれず、普図の当否判定の結果に関連するアイコンが含まれた演出パターンである。サブ表示装置209は、装飾図柄表示装置208の少なくとも一部と前方に重なる位置に動作可能である。

【選択図】図67



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特別図柄の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と、
 普通図柄の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と、
 遊技に関する演出を表示可能な複数の表示手段と、
 を備えた遊技台であって、
 前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、
 前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、
 前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段であり、
 前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記特別図柄の当否判定の
 結果に応じた装飾図柄態様が停止表示されるように構成された表示であり、
 前記第二の表示手段は、第二の演出を表示可能な表示手段であり、
 前記第二の演出は、複数のアイコンから一のアイコンが結果として導出される演出であ
 り、
 前記第二の演出は、複数の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出で
 あり、
 前記複数の演出パターンのうちの一つは、第一の演出パターンであり、
 前記第一の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記特別図柄の当否判定の結果に関
 連するアイコンが含まれない演出パターンであり、
 前記第一の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記普通図柄の当否判定の結果に関
 連するアイコンが含まれた演出パターンであり、
 前記第二の表示手段は、前記第一の表示手段の少なくとも一部と前方に重なる位置に動
 作可能な表示手段である、
 ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、
 前記複数の演出パターンのうちの一つは、第二の演出パターンであり、
 前記第二の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記特別図柄の当否判定の結果に関
 連するアイコンが含まれた演出パターンであり、
 前記第二の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記普通図柄の当否判定の結果に関
 連するアイコンが含まれた演出パターンである、
 ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、
 前記第二の表示手段は、前記装飾図柄変動表示が行われている前記第一の表示手段の少
 なくとも一部と前方に重なる位置で前記第二の演出を表示可能な表示手段である、
 ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
 前記第一の表示手段は、第一の演出を表示可能な表示手段であり、
 前記第一の演出は、前記特別図柄の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演
 出であり、
 前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部と前方に重なる位置で、前記
 第二の演出を表示可能な表示手段である、
 ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技台であって、
 前記第一の演出は、先読み予告である、
 ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 4 に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、実行中の前記装飾図柄変動表示において停止表示される装飾図柄態様の予告である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記特別図柄の当否判定の結果に関するアイコンとは、予告のアイコンのことである、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数のアイコンのうちの一つは、第一のアイコンであり、
前記複数のアイコンのうちの一つは、第二のアイコンであり、
前記第一のアイコンは、前記普通図柄の当否判定の結果において、はずれの結果に応じたアイコンであり、
前記第二のアイコンは、前記普通図柄の当否判定の結果において、当りの結果に応じたアイコンであり、
前記第一の演出パターンは、前記第一のアイコンと前記第二のアイコンのうち一方のアイコンが導出されて前記普通図柄の当否判定の結果を示唆する演出パターンである、
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
遊技球が進入可能な始動領域を備え、
前記特別図柄の当否判定は、遊技球が前記始動領域に進入した場合に実行される場合がある当否判定であり、
前記始動領域は、前記普通図柄の当否判定の結果が当りの結果であった場合に、第一の状態から第二の状態に状態変化可能な領域であり、
前記始動領域は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が、遊技球が進入しやすい領域である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記装飾図柄変動表示は、第一の期間で実行可能な表示であり、
前記第二の演出は、第二の期間で実行可能な演出であり、
前記第二の期間は、前記第一の期間からずれた期間となる場合を含む期間である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示よりも少ない頻度で実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

50

【 0 0 0 2 】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が進入可能な、入賞口や始動口などの進入領域を設けているのが一般的である（例えば、特許文献1等参照）。

【 0 0 0 3 】

これらの遊技台では、近年、遊技の興趣を向上すべく演出が多様化の傾向にある。その一つの手法として表示手段を複数備えた遊技台が提案されてきている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 2 0 0 3 0 2 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、従来遊技台では、表示手段について改良の余地がある。

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することにある。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 7 】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、

特別図柄の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と、

普通図柄の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と、

遊技に関する演出を表示可能な複数の表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、

前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段であり、

前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記特別図柄の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様が停止表示されるように構成された表示であり、

前記第二の表示手段は、第二の演出を表示可能な表示手段であり、

前記第二の演出は、複数のアイコンから一のアイコンが結果として導出される演出であり、

前記第二の演出は、複数の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出であり、

前記複数の演出パターンのうちの一つは、第一の演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記特別図柄の当否判定の結果に関連するアイコンが含まれない演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記普通図柄の当否判定の結果に関連するアイコンが含まれた演出パターンであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の表示手段の少なくとも一部と前方に重なる位置に動作可能な表示手段である、

ことを特徴とする。

【 発明の効果 】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、表示手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

【 図 1 】 パチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【 図 2 】 パチンコ機 1 0 0 を裏側から見た外観斜視図である。

【 図 3 】 遊技盤 2 0 0 を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。
- 【図5】(a)は特図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は同(a)に示す特図の特性をまとめた表である。
- 【図6】(a)は普図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は普図装飾図柄の一例を示したものである。
- 【図7】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図8】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。
- 【図9】(a)は普図電動役物252の動作態様をまとめた表を示す図であり、(b)は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(c)は普図当否判定用高確率テーブルを示す図である。 10
- 【図10】(a)は普図変動期間決定用低確率当りテーブルを示す図であり、(b)は普図変動期間決定用低確率ハズレテーブルを示す図であり、(c)は普図変動期間決定用高確率当りハズレテーブルを示す図であり、(d)は普図変動期間決定用高確率ハズレテーブルを示す図である。
- 【図11】(a)は特図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(b)は特図当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(c)は大当り用特図決定用テーブルを示す図である。
- 【図12】(a)は普図高確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、(b)は普図低確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、(c)は普図高確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図であり、(d)は普図低確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図である。 20
- 【図13】(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b)は、同図(a)に示す演出制御処理の流れを示すフローチャートであり、(c)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(d)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。
- 【図14】図1に示すパチンコ機100におけるゲームの流れの一部を示すフローチャートである。
- 【図15】図14に示すゲームの流れにおける装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。
- 【図16】図14に示すゲームの流れの続きを示すフローチャートである。 30
- 【図17】初当りが確変無しの大当りであった場合の装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。
- 【図18】図17(c)に示す上乗せチャンスの変形例を示す図である。
- 【図19】普図図柄変動演出と賞球払出演出のタイムチャートである。
- 【図20】普図図柄変動演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。
- 【図21】普図図柄変動演出が行われている状態における、普図保留増加演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。
- 【図22】普図図柄変動演出が賞球払出演出に変化するタイムチャートである。
- 【図23】普図図柄変動演出から賞球払出演出へ変化する具体例を示す図である。
- 【図24】普図図柄変動演出が行われている状態において普図保留増加演出が変化する具体例を示す図である。 40
- 【図25】普図保留増加演出から賞球払出演出に演出が変化した後、普図保留増加演出に戻る例を示す図である。
- 【図26】遊技球が中央一般入賞口226を通過したタイミングから少し遅れて賞球払出演出が開始される例を示す図である。
- 【図27】第2実施形態の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。
- 【図28】(a)は特図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は特図の装飾図柄の一例を示したものであり、(c)は普図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(d)は普図の装飾図柄の一例を示したものである。 50

【図 29】第 2 実施形態における主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 30】(a) は、主制御部 300 の CPU 304 が実行する特図先読み処理の流れを示すフローチャートであり、(b) は、特図当否事前判定用テーブルを示す図であり、(c) は、特図事前判定用テーブルを示す図である。

【図 31】(a) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されているテーブルセット選択テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されているタイマ番号決定用テーブルを示す図であり、(c) は、タイマ番号と図柄変動表示時間の関係を示す図である。

【図 32】(a) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶された普図当否判定用テーブルを示す図であり、(b) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶された普図決定用テーブルを示す図である。

【図 33】普図図柄変動演出と、特図図柄変動演出および先読み予告演出の具体例を示す図である。

【図 34】普図図柄変動演出と先読み予告演出の具体例を示す図である。

【図 35】普図図柄変動演出と特図保留増加演出の具体例を示す図である。

【図 36】普図図柄変動演出自体が変化する具体例を示す図である。

【図 37】第 3 実施形態の遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

【図 38】(a) は、第 1 特図表示装置 212 あるいは第 2 特図表示装置 214 において、図柄の変動表示の後、停止表示される特図の停止図柄態様(第 2 の図柄態様)の一例を示した図であり、(b) は、特図の装飾図柄の一例を示した図であり、(c) は、普図表示装置 210 において、図柄の変動表示の後、停止表示される普図の停止図柄態様(第 1 の図柄態様)の一例を示した図であり、(d) は、普図の装飾図柄の停止図柄態様を示した図である。

【図 39】(a) は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(b) は普図当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(c) は、普図決定用低確率テーブルを示す図であり、(d) は普図決定用高確率テーブルを示す図である。

【図 40】(a) は、第 3 実施形態のパチンコ機における電チューの開閉パターンを説明するための図であり、(b) は、第 3 実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置 208 における普図演出の数例を説明するための図である。

【図 41】普図演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 42】(a) は特図の当否判定用高確率テーブルを示す図であり、(b) は特図の当否判定用低確率テーブルを示す図であり、(c) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている小当り判定用のテーブルを示す図であり、(d) は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている特図決定用テーブルを示す図である。

【図 43】本実施形態における演出の具体例の 1 / 5 部分を表す図である。

【図 44】本実施形態における演出の具体例の 2 / 5 部分を表す図である。

【図 45】本実施形態における演出の具体例の 3 / 5 部分を表す図である。

【図 46】本実施形態における演出の具体例の 4 / 5 部分を表す図である。

【図 47】本実施形態における演出の具体例の 5 / 5 部分を表す図である。

【図 48】本実施形態における先読み演出を交えた演出の一例を段階的に示す図である。

【図 49】本実施形態における普図演出に大当り予告が混在した演出の一例を段階的に示す図である。

【図 50】図 40 (b) の(カ)に示す変動表示パターンの普図演出が行われている例を段階的に示す図である。

【図 51】その他の演出の例を示す図である。

【図 52】(a) は、第 4 実施形態における特図 1 の当否判定用テーブルを示す図であり、同図 (b) は特図 2 の当否判定用テーブルを示す図である。

【図 53】(a) は、特図 1 の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特図 1 当否事前判定用テーブルを示す図であり、(b) は、特図 2 の始動情報を先読みして事

10

20

30

40

50

前判定を行う際に使用される特図 2 当否事前判定用テーブルを示す図であり、(c)は、特図事前判定用テーブルを示す図である。

【図 5 4】(a)は、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている普図当否判定用テーブルを示す図であり、(b)は、普図決定用テーブルを示す図であり、(c)は、普図タイマテーブルを示す図である。

【図 5 5】(a)は、普図の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される普図当否事前判定用テーブルを示す図であり、(b)は、普図事前判定用テーブルを示す図である。

【図 5 6】(a)は、第 4 実施形態における普図演出決定処理の流れを示すフローチャートであり、(b)は、第 4 実施形態における所定領域予告演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図 5 7】第 4 実施形態における演出の一例の流れを表すタイムチャートである。

【図 5 8】図 5 7 に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を
示す図である。

【図 5 9】図 5 7 に示す例の続きの流れを表すタイムチャートである。

【図 6 0】図 5 9 に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を
示す図である。

【図 6 1】第二普図演出の変形例を示すタイムチャートである。

【図 6 2】所定条件が成立状態から不成立状態になった場合の例を示すタイムチャートで
ある。

【図 6 3】普図先読み予告の一例を示す図である。

【図 6 4】装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 において特図の大当たり予告演出
を行う例を示す図である。

【図 6 5】装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 において特図の特定演出への発
展予告演出を行う例を示す図である。

【図 6 6】装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 が、保留消化演出の表示領域と
して機能する例を示す図である。

【図 6 7】装飾図柄表示装置 208 における演出と、サブ表示装置 209 における演出の
一例を示す図である。

【図 6 8】図 6 7 に示す例の続きを示す図である。

【図 6 9】装飾図柄表示装置 208 における演出と、サブ表示装置 209 における演出の
他の一例を示す図である。

【図 7 0】図 6 9 に示す例の続きを示す図である。

【図 7 1】図 6 9 に示す例の変形例を示す図である。

【図 7 2】左右両側から装飾図柄表示装置 208 を遮蔽するサブ表示装置における演出と
、装飾図柄表示装置 208 における演出の一例を示す図である。

【図 7 3】図 7 2 に示す例の続きを示す図である。

【図 7 4】サブ表示装置が回転する動作を行う例を示す図である。

【図 7 5】図 7 4 に示す例の続きを示す図である。

【図 7 6】装飾図柄表示装置 208 が移動可能な例を示す図である。

【図 7 7】装飾図柄の変動表示の一例を示す図である。

【図 7 8】図 7 7 の続きを示す図である。

【図 7 9】図 7 8 の続きを示す図である。

【図 8 0】図 7 9 の続きを示す図である。

【図 8 1】図 8 0 の続きを示す図である。

【図 8 2】大当たり遊技中における装飾図柄の変動表示と普図演出の例を示す図である。

【図 8 3】図 8 2 の続きを示す図である。

【図 8 4】本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

10

20

30

40

50

以下、図面を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、パチンコ機 100 等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【0011】

<全体構成>

まず、図 1 を用いて、本発明を適用可能なパチンコ機 100 の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0012】

パチンコ機 100 は、外枠 102 と、本体 104 と、前面枠扉 106 と、球貯留皿付扉 108 と、発射装置 110 と、遊技盤 200 と、をその前面（遊技者側）に備える。

【0013】

外枠 102 は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0014】

本体 104 は、外枠 102 の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部 112 を介して外枠 102 に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体 104 は、枠状に形成され、内側に空間部 114 を有している。このパチンコ機 100 を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体 104 を開閉操作することが可能であり、本体 104 が開いたことを検出する本体開放センサ 1041 が設けられている。

【0015】

前面枠扉 106 は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機 100 の前面側となる本体 104 の前面に対しヒンジ部 112 を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部 116 とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉 106 も開閉操作することが可能であり、前面枠扉 106 が開いたことを検出する前面枠扉センサ 1061 も設けられている。なお、この前面枠扉 106 には、開口部 116 にガラス製又は樹脂製の透明板部材 118 が設けられ、前面側には、スピーカ 120 や枠ランプ 122 が取り付けられている。前面枠扉 106 の後面と遊技盤 200 の前面とで遊技領域 124 が設けられる空間を区画形成する。なお、ここでの説明では、光源を LED とするものもランプと称する。

【0016】

球貯留皿付扉 108 は、パチンコ機 100 の前面において本体 104 の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉 108 は、前面枠扉 106 を開放した状態で操作可能となる開放レバー 1081 を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉 108 が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ 1082 も設けられている。球貯留皿付扉 108 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 110 へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿 126 と、上皿 126 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 128 と、遊技者の操作によって上皿 126 に貯留された遊技球を下皿 128 へと排出させる球抜ボタン 130 と、遊技者の操作によって下皿 128 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー 132 と、遊技者の操作によって発射装置 110 へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へと打ち出す球発射ハンドル 134 と、遊技者の操作によって各種演出装置 206（図 3 参照）の演出態様に変化を与える演出ボタン 136 と、演出ボタン 136 に内蔵され、その演出ボタン 136 を発光させる演出ボタンランプ 138 と、遊技店に設置されたカードユニット（CR ユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン 140 と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン 142 と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部 144 と、を備える。また、図 1 に示すパチンコ機 100 には、下皿 128 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。さらに、十字キー 141 も備えている。

【0017】

発射装置 110 は、本体 104 の下方に取り付けられ、球発射ハンドル 134 が遊技者に操作されることによって回転する発射杆 146 と、遊技球を発射杆 146 の先端で打突する発射槌 148 と、を備える。この発射装置 110 は、遊技者に球発射ハンドル 134 が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば 0.6 秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へ向けて発射する。

【0018】

遊技盤 200 は、前面に遊技領域 124 を有し、本体 104 の空間部 114 に臨むように、所定の固定部材を用いて本体 104 に着脱自在に装着されている。遊技領域 124 は、遊技盤 200 を本体 104 に装着した後、開口部 116 から観察することができる。なお、図 1 では遊技領域 124 の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図 3 に示す。

10

【0019】

図 2 は、図 1 のパチンコ機 100 を背面側から見た外観図である。

【0020】

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

【0021】

払出装置 152 は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置 152 は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール 154 の下流端に接続する。

20

【0022】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール 154 を通過して払出装置 152 内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置 152 の下方へ 1 個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置 152 は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【0023】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部 600 へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機 100 の前面側に配設した上皿 126 に到達するように構成しており、パチンコ機 100 は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

30

【0024】

払出装置 152 の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部 300（図 4 参照）を構成する主基板 156 を収納する主基板ケース 158、主制御部 300 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 1 副制御部 400（図 4 参照）を構成する第 1 副基板 160 を収納する第 1 副基板ケース 162、第 1 副制御部 400 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 2 副制御部 500（図 4 参照）を構成する第 2 副基板 164 を収納する第 2 副基板ケース 166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部 600（図 4 参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ 168 を備える払出基板 170 を収納する払出基板ケース 172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部 630（図 4 参照）を構成する発射基板 174 を収納する発射基板ケース 176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源管理部 660（図 4 参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RAM クリア信号を主制御部 300 に出力する RAM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納

40

50

する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うC Rインターフェース部186を配設している。

【0025】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0026】

図3に示す遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【0027】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、特別図柄表示装置212と、普通図柄保留ランプ216と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります、特別図柄を「特図」と称する場合があります。

10

【0028】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための画像表示装置であり、図1に示すパチンコ機100では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。また、図1に示すパチンコ機100では、後述するように、演出表示領域208dの左隅には普図の第4図柄と特図の第4図柄が表示される。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(ElectroLuminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

20

【0029】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、図1に示すパチンコ機100では7セグメントLEDによって構成する。特図表示装置212は、特図の表示を行うための表示装置であり、図1に示すパチンコ機100では7セグメントLEDによって構成する。これらの普図表示装置210、および特図表示装置212は、報知手段の一例に相当する。

30

【0030】

なお、普図表示装置210、および特図表示装置212(報知手段)の表示領域(ここでは7セグメントの大きさが相当)と装飾図柄表示装置208(図柄表示手段)の表示領域(ここでは表示画面の大きさが相当)とでは、装飾図柄表示装置208の表示領域の方が大きい。また、図1に示すパチンコ機100では、普図表示装置210および特図表示装置212は、動画の表示が不可能であるのに対して、装飾図柄表示装置208は動画の表示が可能である。

40

【0031】

普図保留ランプ216は、保留している所定の第1の変動遊技(詳細は後述する普図変動遊技)の数を示すためのランプであり、図1に示すパチンコ機100では、普図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。

【0032】

高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ(報知手段)である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当り遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知を

50

しないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。

【0033】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、2つの普図始動ゲート251、253と、普図電動役物252と、特図始動口230と、可変入賞口234を配設している。

【0034】

一般入賞口226は、図1に示すパチンコ機100では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口226に入賞した場合)、図2に示す払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として図1に示す上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。図1に示すパチンコ機100では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球(遊技球)」と呼ぶ。複数配設された一般入賞口226の中で、一つの一般入賞口226だけは、普図始動ゲート251の下方に配設されている。すなわち、その一般入賞口226は、遊技盤の中央下部に設けられた普図始動ゲート251と可変入賞口234の間に配設されている。以下、この一般入賞口226を、他の一般入賞口226と区別する場合には、中央一般入賞口226と称する。また、遊技盤の中央下部に設けられた普図始動ゲート251を、もう一方の普図始動ゲート253と区別する場合には、中央普図始動ゲート251と称する。中央普図始動ゲート251を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出されることはなく、その球は、中央一般入賞口226に入賞することが可能である。ただし、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過しても、賞球が払い出されることはない。中央普図始動ゲート251は第1の進入領域の一例に相当し、その下の中央一般入賞口226は第2の進入領域の一例に相当する。

【0035】

ここで、図3に示す遊技盤200を備えたパチンコ機100のゲーム性について簡単に説明する。このパチンコ機100は、可変入賞口234に遊技球を進入させて出球を稼ぐのではなく、普図電動役物252に遊技球を進入させて出球を稼ぐ遊技機である。通常状態(後述する特図低確率普図低確率状態)では、まず、遊技盤の中央下部に設けられた中央普図始動ゲート251を狙い、この中央普図始動ゲート251に遊技球が進入すると、普図の当否判定(第1の当否判定)が行われ、普図表示装置210が変動表示を開始する。また、普図表示装置210の変動表示に併せて、装飾図柄表示装置208では、普図の装飾図柄の変動表示が行われる。すなわち、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、普図表示装置210に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄である。

【0036】

普図の当否判定で当りに当選した場合には、普図表示装置210が、当りに対応した所定の図柄態様の停止図柄(図5(c)参照)を表示するとともに、装飾図柄表示装置208も、当りに対応した装飾図柄の組み合わせを停止表示する。また、装飾図柄表示装置208には、右打ちを行うことを指示する画面が表示され、遊技領域124の右側領域に配置された普図電動役物252が所定時間(例えば5.8秒間)開放する。すなわち、この普図電動役物252は、開閉自在な可動部材(ここでは扉部材2521)を備えており、扉部材2521が開放すると、特図始動口230への入賞が可能になる。扉部材2521は、特図始動口230への入賞の難易度を変更する部材である。扉部材2521が閉じたままでは特図始動口230への入球は不可能であり、扉部材2521が閉じた閉状態は入賞困難な開閉状態である。一方、扉部材2521が開いた状態は入賞容易な開閉状態である。したがって、特図始動口230は、入り口(遊技球の進入口)の大きさが小サイズ(第1の大きさに相当)と大サイズ(第2の大きさに相当)のうちのいずれか一方のサイズ

10

20

30

40

50

からいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域である。この大サイズの大きさは、普図始動ゲート251, 253の入り口の大きさよりも大きい。一方、小サイズの大きさは、普図始動ゲート251, 253の入り口の大きさよりも小さいか、あるいはそれら(251, 253)の入り口の大きさ以下である。なお、普図電動役物252の扉部材2521における閉状態は必ずしも完全に閉塞した状態である必要はなく、少し開いていても、遊技球の入球が不可能あるいは困難な状態であればよい。普図電動役物252の扉部材2521における閉状態は第一状態の一例に相当し、開状態は第二状態の一例に相当する。特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装152を駆動し、所定の個数(例えば、7個)の球を賞球として上皿126に排出する。特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。なお、図3に示す普図電動役物252は、可変始動手段であって、アタッカー形式の電動チューリップ(電チュー)であるといえる。

10

【0037】

扉部材2521が開放した状態の普図電動役物252に遊技球が進入すると、特図始動口230へ必ず入球する。扉部材2521の一回の開放で遊技球が特図始動口230へ複数入球しても、最初に入球した1球についてのみ特図の当否判定(抽選)が行われる。すなわち、このパチンコ機100では、特図の保留記憶がない。したがって、遊技盤200には特図保留ランプが設けられていない。また、普図電動役物252の近傍(この例では右横)には入賞ランプ254が設けられている。この入賞ランプ254は、特図始動口230へ入賞があると発光(点滅)する。また、扉部材2521が閉塞した時にも発光(点滅)する。入賞ランプ254は発光部の一例に相当する。

20

【0038】

普図電動役物252の扉部材2521は、所定時間(ここでは5.8秒間)開放するが、その所定時間の間に所定球数(ここでは10球)が普図電動役物252に進入した場合には、所定球数目が進入した時点で所定時間の経過を待たずに扉部材2521は閉鎖する。普図電動役物252に遊技球が進入すると、特図の当否判定(抽選)が行われ、特図表示装置212が変動表示を開始する。また、特図表示装置212の変動表示に併せて、装飾図柄表示装置208では演出表示が行われる。このように図1に示すパチンコ機100では、普図電動役物252の一回の開放は、一回の特図の当否判定の権利の獲得と、一又は複数球の入賞による賞球の増加を目的としたものである。

30

【0039】

特図の当否判定で大当りに当選した場合には、特図表示装置212が、大当りに対応した所定の図柄態様の停止図柄を表示するとともに、装飾図柄表示装置208も、大当りに対応した演出を表示し、可変始動口234が極短時間(例えば0.1秒)、所定回数(例えば、15回や2回)開放する。この可変入賞口234は、図3に示す遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。この可変入賞口234は、入賞開口と、ソレノイドによってその入賞開口を開閉自在な扉部材2341とを備えている。入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口234はアタッカと呼ばれることがある。可変入賞口234は、後述する大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。すなわち、可変入賞口234は、所定の第1の開閉状態(ここでは閉状態)およびその第1の開閉状態よりも遊技球の入賞が容易な第2の開閉状態(ここでは開状態)のうち的一方から他方に開閉状態を変化可能な可変入賞手段である。なお、可変入賞口234における閉状態も必ずしも完全に閉塞した状態である必要はなく、少し開いていても、遊技球の入球が不可能あるいは困難な状態であればよい。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装152を駆動し、所定の個数の球を賞球として上皿126に排出する。しかしながら、上述のごとく図1に示すパチンコ機100では、可変入賞口234における開状態は極短時間(例えば0.1秒)であるため、可変入賞口234への入球による払い出しはほとんど期待することができない。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

50

【 0 0 4 0 】

また、通常状態（特図低確率普図低確率状態）において特図の当否判定で大当りに当選した場合には、電サポ状態（時短状態とも言い、普図高確率状態）へ必ず移行する。電サポ状態では、まず、遊技領域 1 2 4 の右側領域に配置された普図始動ゲート 2 5 3 を狙う。この普図始動ゲート 2 5 3 の真下に普図電動役物 2 5 2 は設けられている。右側の普図始動ゲート 2 5 3 も第 1 の進入領域の一例に相当し、その真下の普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放すると遊技球の進入が可能になる特図始動口 2 3 0 も第 2 の進入領域の一例に相当する。

【 0 0 4 1 】

普図始動ゲート 2 5 3 を通過した球は一般入賞口 2 2 6 に入球した球と違って、遊技島側に排出されることはなく、賞球が払い出されることもない。球が右側の普図始動ゲート 2 5 3 を通過したことを所定の球検出センサが検出すると普図の当否判定が行われ、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

10

【 0 0 4 2 】

パチンコ機 1 0 0 が電サポ状態であれば、普図の当否判定で当たりやすい。普図の当否判定で当たれば、再び、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放し、普図電動役物 2 5 2 に遊技球が進入すると、特図の当否判定が行われる。図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 では、確変状態（特図高確率状態）と非確変状態（特図低確率状態）では、特図の当否判定で大当りに当選する確率は変わるものの、いずれの状態でも高確率で大当りに当選するように構成されている。特図の当否判定で大当りに当選しなければ（ハズレであれば）、可変入賞口 2 3 4 は開放しない。しかしながら、電サポ状態であるため、遊技球が右側の普図始動ゲート 2 5 3 を通過すれば、かなりの確率で普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放する。こうして、電サポ状態の間に、特図の大当りに何回か当選しやすい。図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 では、この電サポ状態の間が、特別遊技状態に相当し、ボーナスゲームの演出が行われる。

20

【 0 0 4 3 】

一般的に、出球が減らない状態の間に、繰り返し特図の大当りに当選することを連荘と称する。したがって、非電サポ状態であっても確変状態である間に、特図の大当りに繰り返し当選することを連荘と称する場合もある。しかしながら、図 3 に示す遊技盤 2 0 0 では、特図始動口が 1 つしかなく、その 1 つの特図始動口 2 3 0 には、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が開放しないと入賞しない。そこで、ここでは、電サポ状態の間に、電サポ付きの大当りに繰り返し当選して普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 が繰り返し開放することを連荘と称する。例えば、電サポ状態の間に、特図のハズレを一又は複数回はさんで特図の電サポ付きの大当りに当選した場合にも連荘が成立する。特図の大当りには、確変付き大当りと非確変大当りが用意されている。確変付き大当りと非確変大当りとでは、確変付き大当りに当選しやすいが、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数には制限が設けられている。以下、この確変がらみの制限をリミッタと称し、上記回数を規定回数と称する。ここでは、規定回数は 1 1 回である。規定回数に達すると、電サポ状態から非電サポ状態へ移行するとともに、非確変状態へ移行する。すなわち、通常状態である特図低確率普図低確率状態になる。

30

40

【 0 0 4 4 】

一方、規定回数に達する前に、特図が非確変大当りに当選すると、リミッタがリセットされ、確変付き大当りを獲得した回数は 0 になる。

【 0 0 4 5 】

以上説明した構成のパチンコ機 1 0 0 では、普図の当否判定結果を導出するまでの時間、すなわち普図表示装置 2 1 0 の変動時間として複数種類の時間が用意されており、特図の当否判定結果を導出するまでの時間、すなわち特図表示装置 2 1 2 の変動時間も、複数種類の時間が用意されている。電サポ状態では普図の変動時間は短く、遊技球が右側の普図始動ゲート 2 5 3 を通過すると、すぐに当否判定結果が報知される。特図の変動時間は

50

、特図が大当りの場合には、普図電動役物 2 5 2 における扉部材 2 5 2 1 の一回の開放期間（ここでは 5 . 8 秒）以下であるが、一回の開放期間よりも所定確率で長くなる場合がある。

【 0 0 4 6 】

さらに、図 3 に示すように、入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘 2 3 8 を複数個、配設していると共に、内レール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 2 4 0 を設けている。

【 0 0 4 7 】

上皿 1 2 6 に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このパチンコ機 1 0 0 では、遊技者の球発射ハンドル 1 3 4 の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（普図始動ゲート 2 5 1、2 5 3、特図始動口 2 3 0）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなくアウト口 2 4 0 に到達する。

10

【 0 0 4 8 】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。

20

【 0 0 4 9 】

この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 は、ワープ装置 2 4 2、およびステージ 2 4 4 の後方に位置することとなる。

【 0 0 5 0 】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

【 0 0 5 1 】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や遊技釘 2 3 8 などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ 2 4 4 の中央部には、通過した球が中央普図始動ゲート 2 5 1 へ入球し易くなるスペシャルルート 2 4 4 a を設けている。

30

【 0 0 5 2 】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 を全く視認不可にしてもよい。

40

50

【 0 0 5 3 】

図 1 に示すスピーカ 1 2 0 や枠ランプ 1 2 2 等の装飾ランプ、図 3 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8、および遮蔽装置 2 4 6 は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置 2 0 8 は図柄表示手段の一例に相当する。

【 0 0 5 4 】

< 制御部 >

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【 0 0 5 5 】

パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 6 0 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 6 3 0 と、パチンコ機 1 0 0 に供給される電源を制御する電源管理部 6 6 0 と、によって構成している。図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 では、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら 3 つの制御部（3 0 0、4 0 0、5 0 0）は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第 1 副制御部 4 0 0 と第 2 副制御部 5 0 0 が、主制御部 3 0 0 の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら 3 つの制御部（3 0 0、4 0 0、5 0 0）を併せた一つのを所定の制御手段ととらえることもできるし、第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0 を併せた一つのを所定の制御手段ととらえることもできる。

【 0 0 5 6 】

< 主制御部 >

まず、パチンコ機 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

また、基本回路 3 0 2 には、水晶発振器 3 1 6 a が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を導出する乱数値生成回路 3 1 8（この回路には 2 つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする）と、本体開放センサ 1 0 4 1、前面枠扉センサ 1 0 6 1、球貯留皿付扉センサ 1 0 8 2、および図 1 に示す下皿 1 2 8 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ 3 2 0 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路 3 1 8 および基本回路 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 3 2 2 と、特図表示装置 2 1 2 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 4 と、普図表示装置 2 1 0 の表示制御を行うための駆動回路 3 2 6 と、各種状態表示部 3 2 8（例えば、普図保留ランプ 2 1 6、高確中ランプ 2 2 2 等）の表示制御を行うための駆動回路 3 3 0 と、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 や可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 等を開閉駆動する各種ソレノイド 3 3 2 を制御するための駆動回路 3 3 4 と、入賞ランプ 2 5 4 の発光制御を行うための駆動回路 3 3 5 とを接続している。なお、入賞

ランプ 254 の発光制御は、第 1 副制御部 400 側で行うようにしてもよい。

【0059】

乱数値生成回路 318 は、基本回路 302 で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路 318 における乱数の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの 2 種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ（ダウン）する数値を取得して、その数値を乱数として導出する。乱数モードには、さらに 2 つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数の種を用いて所定関数（例えばモジュラス関数）による演算を行い、この演算結果を乱数として導出する。二つ目の方法は、0 ~ 65535 の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数として導出する。乱数値生成回路 318 では、各種センサ 320 からセンサ回路 322 に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路 318 は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ（ダウン）させるカウンタの初期値として用いたり、乱数の種として用いたり、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

10

【0060】

なお、特図始動口 230 に球が入賞したことを、各種センサ 320 のうちの球検出センサが検出した場合には、センサ回路 322 は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路 318 に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路 318 は、特図始動口 230 に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 318 に内蔵された、特図始動口 230 に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路 318 は、普図始動ゲート 251, 253（これら 2 つの普図始動ゲートを総称して普図始動領域という）に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、普図始動領域に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路 318 に内蔵された、普図始動領域に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

20

【0061】

また、この明細書にいう球検出センサとしては、具体的には、一般入賞口 226、特図始動口 230、可変入賞口 234 など所定の入賞口や始動口に入賞した球を検出するセンサや、普図始動ゲート 251, 253 を通過する球を検出するセンサがあげられる。

【0062】

さらに、基本回路 302 には、情報出力回路 336 を接続しており、主制御部 300 は、この情報出力回路 336 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 350 にパチンコ機 100 の遊技情報（例えば、制御状態を表す情報等）を出力する。

30

【0063】

また、主制御部 300 には、電源管理部 660 から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 338 を設けており、この電圧監視回路 338 は、電源の電圧値が所定の値（ここでは 9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。低電圧信号は、主制御部 300 の CPU 304 を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路 338 は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。

40

【0064】

また、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けており、CPU 304 は、この起動信号出力回路 340 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部 300 の CPU 304 は、遊技制御手段の一例に相当する。

【0065】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 600 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ

50

れ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400および払出制御部600からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0066】

<副制御部>

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。この基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路402には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406が接続されている。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

10

【0067】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418の制御を行うための駆動回路420と、図1に示す演出ボタン136の押下を検出する演出ボタン検出センサ426と、各種センサからの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、を接続している。

20

【0068】

さらに、第1副制御部400には、装飾図柄表示装置（液晶表示装置）208および遮蔽装置246の制御を行うための第2副制御部500が接続されている。

【0069】

<払出制御部、発射制御部、電源管理部>

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源管理部660について説明する。

【0070】

払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて図2に示す払出装152の払出モータ602を制御すると共に、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部606を介して、パチンコ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。

30

【0071】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、図1に示す発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

40

【0072】

電源管理部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給する。主制御部300、第1副制御部400、および発射制御部630は、払出制御部600から所定電圧の供給を受ける。また、電源管理部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、図1に示すパチンコ機100では、電源管理部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給し、払出制御部600から主制御部300と第1副制御部400と発射制御部

50

630に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【0073】

< 図柄の種類 >

次に、図5(a)を用いて、パチンコ機100の特図表示装置212が停止表示する特図の種類について説明する。

【0074】

図5(a)は特図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものである。普図電動役物252の扉部材2521は開いて特図始動口230に球が入球したことを球検出センサが検出したことを条件として特図変動遊技が開始される。特図変動遊技が開始されると、特図表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図の変動表示」(特図変動遊技)を行う。そして、特図の変動開始前に決定した変動時間(第一変動時間)が経過すると、特図表示装置212は特図の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図の変動表示」を開始してから特図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図の変動停止表示と称することがある。この特図の変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

10

【0075】

図5(a)には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図W」の22種類の特図が示されている。図5(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

20

【0076】

図1に示すパチンコ機100では、特図の停止図柄態様として、20種類の大当たり図柄(「特図A」から「特図T」)が用意されている。いずれの大当たり図柄も所定ラウンド(例えば、15ラウンドや2ラウンド)の大当たり図柄である。

【0077】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値(所定球数)を獲得することができるチャンスの回数をいう。図1に示すパチンコ機100では、図3に示す可変入賞口234の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が15回続くことを意味する。すなわち、1回の作動が、開閉状態が第1の開閉状態(ここでは閉状態)から第2の開閉状態(ここでは開状態)に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口234は、大当たり遊技中に、この特定変化を複数の定数回(15ラウンドの場合であれば15回)行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件(例えば所定球数(一例として10球)の遊技球の進入、所定量の遊技価値(所定球数)の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちの1または複数)が成立することにより終了する。所定ラウンドの間が大当たり遊技中になる。

30

【0078】

図5(b)は、同図(a)に示す特図の特性をまとめた表である。

【0079】

通常遊技状態(特図低確率普図低確率)で特図が大当たりした場合、すなわち非電サポ状態で特図が大当たりした状態では、普図電動役物252の扉部材2521が繰り返し開閉動作を行っている確率は極めて低く、図5(b)では普図電動役物解放時(初期)と記してある。これは、特図の当否判定が行われることになった普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放を意味している。普図電動役物解放時(初期)では、特図A~特図Pが確変付き大当たりになる。確変付きであると、次回の特図変動遊技で、大当たり当選する確率が高い状態へ移行する。以下、この大当たり当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。図1に示すパチンコ機100では、大当たり遊技中には特図低確率状態へ移行し、確変付き大当たり当選すると、大当たり遊技終了後に特図高確率状態へ移行する。一方、特図Q~特図Tが確変無し大

40

50

当りになる。

【0080】

また、普図電動役物解放時（初期）では、特図が大当りの場合は時短が付与される。すなわち、特図A～特図Pが次回大当りまで時短付き大当りになり、特図Q～特図Tが特図の図柄変動停止表示が100回行われる間、時短が付与される。特図A～特図Tまでのいずれの大当り遊技終了後にも、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態は、このパチンコ機100に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグが用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/60であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では1/1.00003に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では1.5秒に短縮される。普図確変や普図変短により、特図始動口230に入球する確率が高まる。なお、図1に示すパチンコ機100では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、および普図変短が行われるが、電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加を行ってもよい。以上のことから、非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が特図始動口230に進入し難い。すなわち、非電サポ状態では、普図電動役物252の扉部材2521が閉じた状態になりやすく、特図始動口230への遊技球の進入率は低い。一方、電サポ状態では、普図電動役物252の扉部材2521が開きやすく、特図始動口230への遊技球の進入率が高められる。したがって、非電サポ状態が非特定状態（通常遊技状態にも相当）の一例に相当し、電サポ状態が特定状態（特別遊技状態にも相当）の一例に相当する。また、主制御部300のCPU304は、通常遊技状態と特別遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段の一例に相当する。

10

20

30

【0081】

また、上述のごとく図1に示すパチンコ機100では、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数には制限（リミッタ）が設けられている。主制御部300のRAM308には、確変付き大当りを獲得することができる回数をカウントする確変カウンタが設けられており、非電サポ状態から電サポ状態へ移行すると、この確変カウンタに規定回数がセットされ、確変付き大当りを獲得するたびに確変カウンタは1減算される。この確変カウンタは、規定回数カウンタの一例に相当する。リミッタが設定され規定回数に未到達時（リミッタ未到達時）、すなわち電サポ状態に移行してからの確変付き大当りの獲得回数が規定回数に達するまでは、連荘中であり、連荘中では、特図A～特図Pが確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当りになる。また、特図A～特図Pでは、確変カウンタのリセットは行われぬ。一方、リミッタ未到達時では、特図Q～特図Tは、確変無しの大当りであって、かつ確変カウンタの規定回数へのリセットが行われるとともに時短が特図の図柄変動停止表示が100回行われる間付与される。

40

【0082】

さらに、確変カウンタが規定回数に到達（ここではカウンタ値が0になる）、すなわちリミッタ到達時には、特図A～特図Hおよび特図Q，Rが、確変無しの大当りであって、時短が特図の図柄変動停止表示が100回行われる間付与され、確変カウンタのリセットが行われる。一方、リミッタ到達時では、特図I～特図Pおよび特図S，Tは、確変無しかつ時短無しの大当りであり、リミッタ設定が終了になり通常遊技状態へ移行する。

【0083】

50

以上をまとめると、初当り（普図電動役物解放時（初期））からリミッタ未到達時（連荘中）間では、特図A～特図Pが特図高確率普図高確率状態であり、特図Q～特図Sが特図低確率普図高確率状態である。そして、リミッタに到達すると、特図A～特図Hおよび特図Q，Rが特図低確率普図高確率状態であり、特図I～特図Pおよび特図S，Tが特図低確率普図低確率状態である。このように、図1に示すパチンコ機100では、特図の停止図柄態様に基づいて遊技者に付与される利益が、遊技状態（普図電動役物解放時（初期）、リミッタ未到達時（連荘中）、リミッタ到達時の別）で相違するが、異なる遊技状態で特図の停止図柄態様を共通にしている。

【0084】

また、図1に示すパチンコ機100では、ハズレ図柄も2種類用意されている。図5（a）に示す、特図Vは第1ハズレ図柄であり、特図Wは第2ハズレ図柄である。ハズレ図柄が停止表示されると、可変入賞口234の扉部材2341は開閉動作を行わない。

10

【0085】

なお、大当り図柄およびハズレ図柄の他に、小当り遊技前後で制御状態（遊技状態）が変化しない小当り図柄を用意してもよい。

【0086】

特図表示装置212は、特図の当否決定結果（第2の当否判定結果）を報知する第一図柄表示手段の一例に相当する。

報知手段である。

【0087】

図6（a）は普図の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものである。図1に示すパチンコ機100の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、ハズレ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動領域（普図始動ゲート251，253）に球が進入したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図A」とハズレ図柄である「普図B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図6（a）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

20

【0088】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置210は普図の当否決定結果（第1の当否判定結果）を報知する第二図柄表示手段の一例に相当する。

30

【0089】

図6（b）は普図装飾図柄の一例を示したものである。図1に示すパチンコ機100の普図装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。普図始動領域（普図始動ゲート251，253）に球が進入したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、普図表示装置210とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様を停止表示する。普図の当りを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ（例えば「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾2-装飾2-装飾2」等）を停止表示する。装飾図柄表示装置208に同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せが表示されると、普図電動役物252の扉部材2521が所定時間（ここでは5.8秒）開放する。一方、普図のハズレを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を装飾図柄の

40

50

変動停止表示と称することがある。

【0090】

なお、普図の停止図柄態様（図6（a）参照）と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a～cに表示される一つの装飾図柄の停止図柄態様（同図（b）参照）は、装飾図柄（同図（b）参照）の方が大きい。

【0091】

<主制御部メイン処理>

次に、図7を用いて、図4に示す主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

10

【0092】

図4に示す主制御部300のRAM308には、特図決定用乱数カウンタ、特図変動時間決定用乱数カウンタ、および普図変動期間決定用乱数カウンタが設けられている。また、そのRAM308には、特図当否判定結果、特図決定結果、特図変動時間決定結果、普図当否判定結果、および普図変動期間決定結果、および普図保留数がそれぞれが記憶される。さらに、RAM308には、普図当否判定（抽選）の開始を保留することができる最大数（この例では4つ）の領域に区分けされた普図保留記憶部が用意されている。

【0093】

上述したように、図4に示す主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図7に示す主制御部メイン処理を実行する。

20

【0094】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、図1に示すパチンコ機100では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。

【0095】

ステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。

30

【0096】

ステップS105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660が第2副制御部500を介して主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値（ここでは9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU304が電源の遮断を検知した場合）にはステップS103に戻り、低電圧信号がオフの場合（CPU304が電源の遮断を検知していない場合）にはステップS107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9V）に達しない場合にもステップS103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS105は繰り返し実行される。

40

【0097】

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

【0098】

ステップS109では、電源の遮断前（電断前）の状態に復帰するか否かの判定を行い

50

、電断前の状態に復帰しない場合（主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合）には初期化処理（ステップS113）に進む。

【0099】

具体的には、最初に、図2に示す電源基板182に設けたRAMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS113に進む。

10

20

【0100】

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップS115内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図4に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

30

【0101】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

40

【0102】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、特図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタと、特図変動時間決定用乱数値、および普図変動期間決定用乱数値それぞれを生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、基本乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。この

50

とき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップS115の処理を繰り返し実行する。

【0103】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図8を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0104】

図4に示す主制御部300は、所定の周期（ここでは約4msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0105】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0106】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（ここでは32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（ここでは、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0107】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図4に示す各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【0108】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。図1に示すパチンコ機100では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（ここでは、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予

10

20

30

40

50

め定めた入賞判定パターン情報（ここでは、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、普図始動ゲート251、253、特図始動口230、可変入賞口234への入球または通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234や始動口230やゲート251、253への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（ここでは、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

10

20

30

40

50

【0109】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、特図決定用乱数カウンタ、特図変動時間決定用乱数カウンタ、および普図変動期間決定用乱数カウンタを更新する。例えば、ある乱数値として取り得る数値範囲が0~100とすると、RAM308に設けたその乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0~100の数値範囲で変動する乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、その乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、その乱数カウンタにセットすると共に、その乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

また、ステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、普図始動領域（普図始動ゲート251、253）に入賞があり、且つ、保留している普図変動遊技の数が所定数（ここでは4）未満である場合には、所定の始動情報を取得する。すなわち

、普図の保留数が所定数未満であれば、普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値を取得する。普図当選乱数および普図変動期間決定用乱数は、始動情報の一例に相当する。ここで取得する普図当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値 + Rレジスタの値 + 1）であり、普図変動期間決定用乱数値は、ソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + Rレジスタの値 + 1）である。図4に示す乱数値生成回路318の、普図始動領域に対応した乱数値記憶用レジスタ、RAM308に設けられた普図変動期間決定用乱数カウンタ、ならびに乱数加工を施す主制御部300を併せたものが、始動情報生成手段（第1の始動情報生成手段）の一例に相当する。ここで取得された乱数値（始動情報）は、RAM308に設けた普図保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1セットの始動情報として記憶される。この普図保留記憶部は、普図始動領域（普図始動ゲート251, 253）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の上限個数（ここでは4個）まで記憶可能な始動情報記憶手段に相当する。このとき始動情報をRAM308に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値を普図の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を始動情報記憶手段としてもよいし、普図の保留記憶部および一時領域を始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部300のCPU304は、RAM308に記憶されている普図の保留数の値に1を加算し、普図の保留数が1増加する。したがって、主制御部300のCPU304が保留手段の一例に相当する。

10

20

30

40

50

【0114】

また、図1に示すパチンコ機100では特図の保留記憶がない。主制御部300のRAM308には特図入賞フラグが用意されている。特図入賞フラグは、普図電動役物252の扉部材2521が閉鎖するとオフ状態になる。したがって、普図電動役物252の扉部材2521が開放した直後には特図入賞フラグはオフ状態である。主制御部300のCPU304は、特図始動口230に入賞があり、且つ、特図入賞フラグがオフ状態であれば、所定の始動情報を取得する。すなわち、所定の始動情報として、特図当選乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値を取得する。ここで取得する特図当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値 + Rレジスタの値 + 1）であり、特図決定用乱数値および特図変動時間決定用乱数値は、ソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + Rレジスタの値 + 1）である。図4に示す乱数値生成回路318の、特図始動口230に対応した乱数値記憶用レジスタ、RAM308に設けられた特図変動時間決定用乱数カウンタ、ならびに乱数加工を施す主制御部300を併せたものが、始動情報導出手段（第2の始動情報導出手段）の一例に相当する。ここで取得された、特図当選乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値は、RAM308に設けた特図始動情報記憶領域に、1セットの始動情報として記憶される。

【0115】

さらに、この入賞受付処理では、所定の球検出センサにより、普図始動ゲート251, 253、特図始動口230、または可変入賞口234への入賞（入球）を検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、普図始動ゲート251, 253、特図始動口230、および可変入賞口234の入賞（入球）の有無を示す入賞受付情報を設定する。

【0116】

加えて、特図始動口230に入賞があった場合には、主制御部300のCPU304は、図3に示す入賞ランプ254を発光させる。

【0117】

なお、普図の始動情報は、普図の保留数が所定数以上であれば取得せずに、ステップS219に進む。また、特図の始動情報は、特図入賞フラグがオン状態であれば取得せずに、ステップS219に進む。

【0118】

ステップS219では、払出要求数送信処理を行う。図4に示す払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロー

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

【0119】

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

10

【0120】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普図表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普図表示装置210は、当り図柄（図6（a）に示す普図A）およびハズレ図柄（図6（b）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

20

【0121】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。

【0122】

図9（a）は、普図電動役物252の動作態様をまとめた表を示す図である。

30

【0123】

普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、RAM308に設けた扉部材開放期間管理用タイマの記憶領域に所定の開放期間を示す情報を設定する。図1に示すパチンコ機100では、電サポ状態（普図高確率状態）であっても非電サポ状態（普図低確率状態）であっても、扉部材開放期間管理用タイマの記憶領域には5.8秒の開放期間を示す情報を設定する。したがって、電サポ状態における普図電動役物252の動作と、非電サポ状態における普図電動役物252の動作は同じになり、遊技者は、普図電動役物252の動作態様を見て電サポ状態か否かを判断することはできない。主制御部300のCPU304は、ここで設定した5.8秒間、あるいは特図始動口230に所定球数（ここでは10球）の遊技球の入賞を検出するまで、扉部材2521の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2521を開放状態に保持する信号を出力する。図1に示すパチンコ機100では、1回の作動期間の間に可変始動手段（普図電動役物252）は1回しか開状態（第二状態）にならないため、この5.8秒が第二期間の一例に相当する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド普図電動役物開放設定処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。加えて、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド普図作動中処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報（コマン

40

50

ド種別)として追加記憶する。

【0124】

また、所定の開放期間が終了したタイミング(扉部材開放期間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する処理では、RAM308の設定領域に設定されている普図作動中を維持するとともに、RAM308に設けた扉部材閉鎖期間管理用タイマの記憶領域に所定の開放期間を示す情報を設定する。図1に示すパチンコ機100では、扉部材閉鎖期間管理用タイマの記憶領域に、電サボ状態(普図高確率状態)では0.5秒の閉鎖期間を示す情報を設定し、非電サボ状態(普図低確率状態)では60秒の閉鎖期間を示す情報を設定する。すなわち、図1に示すパチンコ機100では、電サボ状態(普図高確率状態)では0.5秒が第一期間の一例に相当し、非電サボ状態(普図低確率状態)では60秒が第一期間の一例に相当する。したがって、第一期間は、非電サボ状態の方が電サボ状態よりも長い。なお、上述のごとく、ここにいう電サボ状態は特定状態の一例であり、非電サボ状態は非特定状態の一例である。特定状態(電サボ状態)、は非特定状態(非電サボ状態)に比べて、可変始動手段(普図電動役物252)が第二状態(開状態)になりやすく、可変始動手段(特図始動口230)への遊技球の進入率は高い。主制御部300のCPU304は、ここで設定した閉鎖期間が経過するまで、扉部材2521の開閉駆動用のソレノイド(332)に、扉部材2521を閉鎖状態に保持する信号を出力する。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で一般コマンド普図電動役物閉鎖設定処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

10

20

【0125】

そして、所定の閉鎖期間が終了したタイミング(扉部材閉鎖期間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する処理では、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップS233)で一般コマンド普図非作動中処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に所定の値を送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

【0126】

図1に示すパチンコ機100では、普図作動中期間は、電サボ状態(普図高確率状態)では第一の作動時間(ここでは6.3秒)であり、非電サボ状態(普図低確率状態)では、第一の作動期間よりも長い第二の作動期間(ここでは65.8秒)になる。RAM308に、これらの作動期間(普図作動中期間)の経過を計時する作動期間タイマを設けておいて、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、その作動期間タイマの記憶領域に所定期間を示す情報を設定するようにしてもよい。図1に示すパチンコ機100では、第一の所定条件の一例に相当する普図の当りに当選したという条件が成立したことに基づいて、作動期間が開始される。また、図1に示すパチンコ機100では、1回の作動期間の間に可変始動手段(普図電動役物252)は1回しか第二状態(開状態)にならないが、第二状態(開状態)に複数回なる態様であってもよい。例えば、作動期間開始と同時に開状態を1秒間維持して、閉状態に所定期間(例えば、0.5秒)なり、次いで、開状態を1.8秒間維持して、閉状態に所定期間(例えば、0.5秒)なり、最後に開状態を2秒間維持して、閉状態を、電サボ状態では0.5秒間、非電サボ状態では60秒間維持する態様であってもよい。この場合、最後の第二状態(開状態)を維持する2秒間が第二期間の一例に相当する。また、非電サボ状態における、一回の作動期間の最後の閉状態を維持する60秒間は、それまでの閉状態を維持する期間(この例では0.5秒)よりも長い最長の期間である。

30

40

【0127】

このようにして扉部材2521の開閉制御を行う主制御部300のCPU304が、可変始動手段である普図電動役物252の制御を行う可変始動制御手段の一例に相当する。

【0128】

さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング

50

(普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

【0129】

続いて、ステップS223では普図関連抽選処理を実行する。主制御部300のCPU304は、まず、普図変動遊技が行われているか、あるいは普図電動役物252の開閉制御が行われているか(普図の状態が作動中)を判定し、いずれか一方でも行われている場合には、普図関連抽選処理は終了になる。反対に、いずれも行われていない場合には、保留している普図変動遊技の数が1以上であるか否かを判定し、0であれば普図関連抽選処理は終了になり、1以上であれば、RAM308に設けられた普図保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である1セット分の乱数値(普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値)を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報(乱数値のセット)を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を普図保留記憶部から取り出し、さらに普図保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N番目に古い始動情報を普図保留記憶部におけるN-1番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM308に記憶している普図の保留数を1減算する。RAM308の普図保留記憶部から1セット分の乱数値(普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値)を取り出す処理を行う主制御部300が、始動情報取得手段(第1の始動情報取得手段)の一例に相当する。

10

20

【0130】

次いで、普図当否判定処理を行う。主制御部300のROM306には、普図当否判定用テーブルが記憶されている

図9(b)は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、同図(c)は普図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

【0131】

普図当否判定処理においては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。時短フラグがオフされていれば(非電サポ状態であれば)、図9(b)に示す低確率テーブルを用いて普図の当否判定を行い、時短フラグがオンされていれば(電サポ状態であれば)、図9(c)に示す高確率テーブルを用いて普図の当否判定を行う。普図当否判定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値(取り得る範囲は0~65535)に基づいて行う。普図のアタリ確率は、図9(b)に示す低確率テーブルでは1/60であり、図9(c)に示す高確率テーブルでは1/1.00003であり、かなりの高確率である。普図入賞は、非電サポ状態であると中央普図始動ゲート251がメインになり、電サポ状態であると右打ちを促し普図電動役物252の扉部材2521が開放しやすい関係から右側の普図始動ゲート253がメインになる。したがって、図9(b)に示す低確率テーブルは中央普図始動ゲート251入賞時に用いられるテーブルであり、同図(c)に示す高確率テーブルは右側の普図始動ゲート253入賞時に用いられるテーブルであるといえる。ここで、「当り」または「ハズレ」を導出することが普図当否判定(抽選)に相当し、ここで普図当否判定処理を実行する主制御部300のCPU304が、第一当否判定手段の一例に相当する。また、「当り」の当否判定結果は、特定の第1の当否判定結果の一例に相当する。

30

40

【0132】

普図当否判定処理の実行が完了すると、普図の変動停止表示における普図変動期間を決定する。主制御部300のROM306には、普図変動期間決定用テーブルも記憶されている。

【0133】

図10(a)は普図変動期間決定用低確率ハズレテーブルを示す図であり、同図(b)は普図変動期間決定用低確率当りテーブルを示す図である。また、図10(c)は普図変動期間決定用高確率ハズレテーブルを示す図であり、同図(d)は普図変動期間決定用高

50

確率当りテーブルを示す図である。

【0134】

普図変動期間の決定でも、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。時短フラグがオフされていれば（非電サポ状態であれば）、図10（a）および同図（b）に示す低確率時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行い、時短フラグがオンされていれば（電サポ状態であれば）、図10（c）および同図（d）に示す高確率時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行う。また、先の普図当否判定結果に基づいて、ハズレであれば図10（b）および同図（d）に示すハズレ時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行い、当りであれば図10（a）および同図（c）に示す当り時のテーブルを用いて普図変動期間の決定を行う。さらに、普図変動期間の決定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図変動期間決定用乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。なお、普図変動期間決定用乱数値の取得タイミングは、始動情報を取得するタイミングであるが、普図変動開始直前のタイミングであってもよい。加えて、非電サポ状態において普図当否判定結果がハズレであった場合には、その時の保留数にも基づいて普図変動期間が決定される。なお、上述のごとく、図1に示すパチンコ機100では、RAM308に設けられた普図保留記憶部から1セット分の乱数値（普図当選乱数値および普図変動期間決定用乱数値）を取り出したタイミングで保留数を1減算する関係から、ここでの普図の保留球数の最小値は0、最大値は3になる。図10（b）に示すように、普図変動期間決定用乱数値が0～59000の範囲に属する場合、普図の保留数が3つであると3秒の普図変動期間になり、0～2であると10秒の変動期間になる。普図変動期間決定用乱数値が59001以上である場合には、普図の保留数によらず共通の普図変動期間になる。また、電サポ状態では、普図当否判定結果がハズレであっても、普図の保留数によらず共通の普図変動期間になる。

10

20

【0135】

また、図10（c）および同図（d）に示すように、電サポ状態であると、普図当否判定結果が当りであってもハズレであっても、普図変動期間は1.5秒の超短縮された変動期間になる。この電サポ状態である場合の普図変動期間は、後述する普図電動役物252の扉部材2521の開放期間よりも短い。また、電サポ状態である場合の普図変動期間は、非電サポ状態である場合の普図変動期間よりも短い。

30

【0136】

さらに、図10（a）～（d）の各テーブルには、普図変動期間の長さに応じて定められた、装飾図柄表示装置208における普図装飾図柄の演出態様が示されている。ここで決定された普図変動時間を表す情報は、後述するように、主制御部300から第1副制御部400へ送信される普図変動開始コマンドに含められ、そのコマンドを受信した第1副制御部400は、普図変動時間を表す情報に基づいて、ここで示されている普図装飾図柄の演出態様を具体的に決定する。普図装飾図柄の演出態様には、ノーマルリーチやスーパーリーチが含まれている。ノーマルリーチとは、一般に2つの図柄表示領域（例えば、図3に示す左右図柄表示領域208a、208c）が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの1つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域208b）が変動表示している状態のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄（停止表示している図柄表示領域と等しい図柄）を停止表示すれば所定の大当り図柄の組合せ（図6（b）に示す装飾図柄の組合せ）を停止表示することとなる状態のことである。スーパーリーチは、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたもの（ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等）である。なお、装飾図柄の演出態様には、特殊変動と呼ばれる態様もある。特殊変動には、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等が含まれ、単にリーチというときには、ノーマルリーチとスーパーリーチと特殊変動を含んだ装飾図柄の変動パターンを意味する。このリーチは、普図関連処理における普図当否判定の結果が特定の第1の当否判定結果（遊技者の有利度が高い所定の結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する

40

50

前に遊技者に事前に報知する予告演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。

【0137】

普図変動期間の決定が終了すると、普図関連抽選処理（ステップS223）は終了になり、次いで、特図状態更新処理を実行する（ステップS225）。特図状態更新処理は、特図の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図の図柄変動停止表示の途中（上述の特図表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図状態更新処理では、特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は特図の変動表示（特図変動遊技）を行う。

10

【0138】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【0139】

また、主制御部300のRAM308には、大当りフラグおよびハズレフラグが用意されている。特図変動表示期間が経過したタイミング（特図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて特図表示装置212を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、特図表示装置212は、大当り図柄（特図A～特図T）、第1ハズレ図柄（特図V）、および第2ハズレ図柄（特図W）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）その表示を維持するためにRAM308に設けた特図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図が所定期間停止表示され、特図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

20

【0140】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

30

【0141】

また、特図変動遊技の結果が大当りであれば、大当りフラグがオンされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に5Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

40

【0142】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、所定の開放期間（例えば0.1秒間、または可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで）可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放期間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0143】

50

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放期間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1秒間）可変入賞口234の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、扉部材2341を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0144】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数（例えば15ラウンドや2ラウンド）繰り返し、終了したタイミングで開始する特図状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにRAM308に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。

10

【0145】

以上説明したように、主制御部300のCPU304は、大当り遊技状態中に、可変入賞口234の扉部材2341の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部300のROM306には、可変入賞口234の扉部材2341の開閉パターンが記憶されており、主制御部300のCPU304は、そのROM306から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

【0146】

また、主制御部300のRAM308には時短フラグの他に確変フラグも用意されており、主制御部300のCPU304は、特図決定結果が表す停止図柄態様、およびその特図決定結果を得る際に用いた始動情報を取得した時の遊技状態（普図電動役物解放時（初期）、リミッタ未到達時（連荘中）、リミッタ到達時の別）に基づいて、大当り遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた確変フラグや時短フラグをオンに設定する。

20

【0147】

さらに、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に6Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0148】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図非作動中を設定する。さらに、特図変動遊技の結果がハズレであれば、ハズレフラグがオンされる。このハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に特図非作動中を設定する。特図非作動中の場合における特図状態更新処理では、何もせずに次の処理に移行するようにしている。

30

【0149】

ステップS225における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図関連抽選処理（ステップS229）を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が第二当否判定手段の一例に相当する。特図関連抽選処理（ステップS229）では、抽選（第一当否判定）の実行、停止表示する特図の決定、および特図の図柄変動停止表示における変動期間（第一変動期間）の決定を行う。まず、所定条件を充足したか否かを判定する。すなわち、最初に、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。ここでは、特図表示装置212が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には特図関連抽選処理は終了になる。一方、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば特図関連抽選処理は終了になり、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今

40

50

度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。ここでの判定は、RAM 308に設けた特図始動情報記憶領域に始動情報が記憶されているか否かを判定する。始動情報が記憶されていなければ特図関連抽選処理は終了になり、始動情報が記憶されていれば所定の当否判定条件が成立していることになる。

【0150】

所定の当否判定条件が成立していれば、その特図始動情報記憶領域に記憶されている始動情報（特図当選乱数値、特図決定用乱数値、および特図変動時間決定用乱数値）を取得し、特図当否判定（第一当否判定）処理を行う。主制御部300のROM306には、特図の当否判定用テーブルが記憶されている。

【0151】

図11(a)は特図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、同図(b)は特図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

【0152】

この特図当否判定処理では、RAM308に用意された確変フラグを参照し、現在の制御状態が特図確変状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。確変フラグがオフされていれば（特図低確率状態であれば）図11(a)に示す低確率のテーブルを用いて特図の当否判定を行い、確変フラグがオン状態（特図高確率状態）であれば図11(b)に示す高確率テーブルを用いて特図の当否判定を行う。特図当否判定は、RAM308の特図始動情報記憶領域から取得した始動情報のうちの特図当選乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。また、図1に示すパチンコ機100では、規定回数に達すると（リミッタ時）、非確変状態（特図低確率状態）へ移行する。この際の、特図当否判定では、図11(a)に示すように、12.5%の確率で時短無し大当りに当選し、12.5%の確率で次の特図の図柄変動停止表示から特図の図柄変動停止表示が100回行われるまで時短付きになる大当りに当選する。なお、図1に示すパチンコ機100では特図当否判定結果は、非確変状態では、図11(a)の特図当否判定用テーブルに示すように25%の確立で大当りの結果になり、確変状態では、図11(b)の特図当否判定用テーブルに示すようにほとんど大当りの結果になる。この「大当り」の特図当否判定結果は、特定の第2の当否判定結果の一例に相当する。

【0153】

特図当否判定処理の実行が完了すると、特図の停止図柄態様を決定する特図決定処理を行う。主制御部300のROM306には、特図決定用テーブルも記憶されている。

【0154】

図11(c)は大当り用特図決定用テーブルを示す図である。この図11(c)に示す大当り用特図決定用テーブルには、リミッタ到達までの回数が併せて示されている。

【0155】

この特図決定処理では、RAM308の特図始動情報記憶領域から取得した始動情報のうちの特図決定用乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。また、特図当否判定結果を得る際に用いた始動情報を取得した時の遊技状態に基づいて特図停止図柄態様を決定する。すなわち、特図当否判定結果が、普図電動役物解放時（初期普図当り時）の大当りであれば、特図決定用乱数値に基づいて、96%の確率で特図A～特図P（確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定し、4%の確率で特図Q～特図T（確変無しかつ100回の時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定する。なお、リミッタ到達までの回数は、特図A～特図Pのうちのいずれかの特図に決定した場合には、確変付き大当りを1回獲得したことになり、確変付き大当りの最大獲得回数（11回）-1回=10回になる。一方、特図Q～特図Tのうちのいずれかの特図に決定した場合には確変付き大当りの最大獲得回数である11回になる。特図当否判定結果が、リミッタ未到達時（連荘中）の大当りである場合にも、特図決定用乱数値に基づいて、96%の確率で特図A～特図P（確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定し、4%の確率で特図Q～特図T（確変無しかつ100回の時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定する。ただし

10

20

30

40

50

、リミッタ到達までの回数は、特図 A ~ 特図 P のうちのいずれかの特図に決定した場合には、確変付き大当りを 1 回獲得したことになり、1 回減算になり、特図 Q ~ 特図 T のうちのいずれかの特図に決定した場合にはリセットされ、規定回数の 11 回が再度セットされる。特図当否判定結果が、リミッタ到達時の大当りである場合には、特図決定用乱数値に基づいて、53.3% の確率で特図 A ~ 特図 H，特図 Q，特図 R（確変無しかつ 100 回の時短付きの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定し、4% の確率で特図 I ~ 特図 P，特図 S，特図 T（確変無しかつ時短なしの大当り図柄）のうちのいずれかの特図に決定する。この場合のリミッタ到達までの回数は、特図 A ~ 特図 H，特図 Q，特図 R のうちのいずれかの特図に決定した場合にはリセットされ、規定回数の 11 回が再度セットされる。特図 I ~ 特図 P，特図 S，特図 T のうちのいずれかの特図に決定した場合には 0 回になる。

10

【0156】

すなわち、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数は 11 回であり、非確変状態（特図低確率状態）に非確変大当りを引くと、11 回のリミッタ回数がセットされ、確変大当りを引くと 10 回のリミッタ回数になる。また、連荘中に非確変大当りを引くとリミッタ回数がリセットされ、規定回数の 11 回が再度セットされるとともに、100 回の時短が付与される。つまり、非確変大当り後の時短で特図 1 回の変動が許容されることになるので、このときに当ることによりリミッタ回数のリセットに連荘が付加されることになる。さらに、リミッタ到達時は確変図柄が表示されても非確変大当り扱いになるが、このときに時短が付与されれば、詳しくは後述するように、実質連荘が上乘せされていくことになる。

20

【0157】

特図決定処理の実行が完了すると、特図の図柄変動停止表示における特図変動期間を決定する。主制御部 300 の ROM 306 には、特図変動期間決定用テーブルも記憶されている。

【0158】

図 12 (a) は普図高確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、同図 (b) は普図低確率時特図変動期間決定用大当りテーブルを示す図であり、同図 (c) は普図高確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図であり、同図 (d) は普図低確率時特図変動期間決定用ハズレテーブルを示す図である。

30

【0159】

特図変動期間の決定では、先の特図当否判定結果、および電サポ状態（普図高確率状態）か非電サポ状態（普図低確率状態）に基づいて、図 12 に示すテーブルを用いて特図変動期間の決定を行う。さらに、特図変動期間の決定は、RAM 308 の特図始動情報記憶領域から取得した始動情報のうちの特図変動期間決定用乱数値（取り得る範囲は 0 ~ 65535）に基づいて行う。なお、特図変動期間決定用乱数値の取得タイミングは、始動情報を取得するタイミングであるが、特図変動開始直前のタイミングであってもよい。図 12 (a) のテーブルに示すように、図 1 に示すパチンコ機 100 では、電サポ状態で特図当否判定結果が大当りである場合には、かなりの高確率で特図変動期間は所定の短期間（ここでは 1 秒）の変動期間になる。この所定の短期間は、普図電動役物 252 の扉部材 2521 の開放期間（5.8 秒）よりも短く、普図電動役物 252 の扉部材 2521 が 1 回開放している間に、その間に特図始動口 230 に入賞したことに基づく特図当否判定の結果は報知されることが電サポ状態では多くなる。また、電サポ状態では、120 秒の変動期間と、360 秒の変動期間も用意されている。所定の短期間になる確率は、120 秒や 360 秒といった長期間になる確率よりも高い。

40

【0160】

一方、図 12 (b) のテーブルに示すように、非電サポ状態で特図当否判定結果が大当りである場合には、特図変動期間は一律に所定期間（ここでは 60 秒）の変動期間になる。

【0161】

50

また、図12(c)のテーブルに示すように、電サボ状態で特図当否判定結果がハズレである場合には、特図の変動期間は一律に10秒になり、同図(d)のテーブルに示すように、非電サボ状態で特図当否判定結果がハズレである場合には、特図の変動期間は一律に60秒になる。

【0162】

このように、図1に示すパチンコ機100では、非電サボ状態では、特図の変動時間は一律に60秒になる。また、電サボ状態で特図当否判定結果が大当たりである場合に限って、その特図当否判定結果を報知する特図の図柄変動停止表示の期間を異ならせており、ボーナスゲームの演出が行われる特別遊技状態中に異なる間隔で特図当否判定が行われる。

【0163】

特図の変動期間を表す情報は、主制御部300から第1副制御部400へ送信される特図の図柄変動開始コマンドに含まれ、そのコマンドを受信した第1副制御部400は、装飾図柄表示装置208に、120秒の変動期間である場合にはその変動期間中にプレミアAの大当たり演出を表示させ、360秒の変動期間である場合にはその変動期間中にプレミアBの大当たり演出を表示させる。

【0164】

特図変動期間の決定が終了すると、特図関連抽選処理(ステップS229)は終了になり、次いで、図8に示すコマンド設定送信処理(ステップS233)を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報(オンの場合、データをセットしていることを示す)、ビット11~14はコマンド種別(ここでは、基本コマンド、特図図柄変動開始コマンド、特図図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAMクリアコマンド、普図保留増加コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報)、ビット0~10はコマンドデータ(コマンド種別に対応する所定の情報)で構成している。

【0165】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、特図図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報(時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報)、特図変動時間を表す情報を含み、特図図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、特図始動口230への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。

【0166】

また、上述の一般コマンド入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報を設定する。上述の一般コマンド終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報を設定する。これらの演出に関するコマンドを受信した第1副制御部400は、受信したコマンドに基づいて第2副制御部500に演出に関する制御コマンドを送信する。

【0167】

また、上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。

【0168】

さらに、このステップS233では一般コマンド普図保留増加処理も行われる。この一

10

20

30

40

50

般コマンド普図保留増加処理では、普図保留増加コマンドのコマンドデータに、制御状態を表す情報等を設定する。

【0169】

また、主制御部300から第1副制御部400には、普図絡みのコマンドとして、普図の変動表示が開始した(する)ことを表す普図図柄変動開始コマンドも送信される。この普図図柄変動開始コマンドのコマンドデータには、普図当否判定結果を表す情報、制御状態を表す情報(時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報)、普図変動時間を表す情報、確変カウンタの値を表す情報等が含まれている。さらに、主制御部300から第1副制御部400には、普図の変動表示が停止した(する)ことを表す普図変動停止コマンドや、普図電動役物252の扉部材2521が開放を開始した(する)ことを表す普図電動役物開放開始コマンドや、その扉部材2521が閉鎖した(する)ことを表す普図電動役物閉鎖コマンド等が送信される。

10

【0170】

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

【0171】

また、このコマンド設定送信処理では、図4に示す払出制御部600にもコマンドを送信する。払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロブ情報(オンの場合、データをセットしていることを示す)、ビット6に電源投入情報(オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す)、ビット4~5に暗号化のための今回加工種別(0~3)、およびビット0~3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

20

【0172】

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

【0173】

ステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップ205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、ガラス枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して普図電動役物252や、可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普図表示装置210、特図表示装置212、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理(ステップS219)で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して第1副制御部400に出力する。さらに、普図電動役物252の扉部材2521が閉塞すると、主制御部300のCPU304は、図3に示す入賞ランプ254を発光させる。この扉部材2521閉塞時の入賞ランプ254の発光によって、後述する所定の特別演出を電チュー入賞に基づく演出と遊技者に思わせることができる場合がある。

30

40

【0174】

ステップS239では、電源の遮断(電断)を検出したか否かを判定するために、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオフの場合(電源の遮断を検知していない場合)にはステップS241に進み、低電圧信号がオンの場合(電源の遮断を検知した場合)にはステップS243に進む。

【0175】

ステップS241では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ス

50

ステップ S 2 0 1 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割り込み許可の設定などを行い、その後、図 7 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 7 6 】

一方、ステップ S 2 4 3 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとして R A M 3 0 8 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断時処理を行い、その後、図 7 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

< 第 1 副制御部 4 0 0 の処理 >

図 1 3 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図 (a) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。

【 0 1 7 7 】

まず、同図 (a) のステップ S 3 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、ステップ S 3 0 1 の初期設定が実行される。この初期設定では、図 4 に示す I / O ポート 4 1 0 の初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 3 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 3 0 5 の処理に移行する。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 3 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 3 0 7 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 3 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、S 3 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。この演出制御処理については詳しくは後述する。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 3 1 1 では、図 1 に示す演出ボタン 1 3 6 の押下を検出していた場合、ステップ S 3 0 9 で更新した演出データを演出ボタン 1 3 6 の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 3 1 3 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 6 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 6 に出力する。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 3 1 5 では、S 3 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 の駆動回路 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【 0 1 8 5 】

第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 には、第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドを設定する送信領域が設けられている。この送信領域に制御コマンドが設定されている場合には、その制御コマンドを第 2 副制御部 5 0 0 へ送信する処理を行い (ステップ S 3 1 9)、ステップ S 3 0 3 へ戻る。

【 0 1 8 6 】

図 1 3 (b) は、同図 (a) に示す演出制御処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 8 7 】

第 1 副制御部 4 0 0 には、図 8 に示すコマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で、主制御部 3 0 0 から、普図の作動期間の開始を表す普図作動開始コマンド、普図電動役物 2 5 2 における扉部材 2 5 2 1 の閉鎖を表す普図電動役物閉鎖コマンド、特図の変動開始を表す図柄変動開始コマンド等が送信される。普図作動開始コマンドには、普図電動役物 2 5 2 における扉部材 2 5 2 1 の開閉パターンを表す情報が含まれている。図 9 (a)

10

20

30

40

50

に示すようにここでは、扉部材 2 5 2 1 の開閉パターンは、1 回開放して、1 回閉鎖するパターンであるが、第 1 副制御部 4 0 0 は、この情報に基づいて、一回の普図の作動期間における扉部材 2 5 2 1 の最後の閉鎖を認識することができる。すなわち、第一期間の一例に相当する電チュー開放終了待機時間（ここでは 6 0 秒）の直前の閉鎖を認識することができる。第 1 副制御部 4 0 0 は、演出制御処理において、まず、特別演出開始条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3 0 9 1）。すなわち、普図作動開始コマンドを受信してから、最後の閉鎖を表す普図電動役物閉鎖コマンドを受信するまでの間に、一度も図柄変動開始コマンドを受信しなかった場合には、特別演出開始条件が成立し、第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に設けられた送信領域に、特別演出コマンドを設定し（ステップ S 3 0 9 2）、ステップ S 3 0 9 3 に進む。一方、特別演出開始条件が不成立であれば、ステップ S 3 0 9 2 の処理は行わずにステップ S 3 0 9 3 へ進む。ステップ S 3 0 9 3 では、その他の演出制御処理を行い、演出制御処理は終了する。ステップ S 3 0 9 2 で設定された特別演出コマンドは、図 1 3 (a) に示すステップ S 3 1 9 の情報送信処理において、第 2 副制御部 5 0 0 に送信される。第 2 副制御部 5 0 0 は、特別演出コマンドを受信すると、その特別演出コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の制御を行い、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、後述する所定の特別演出の画像が表示される。

【 0 1 8 8 】

次に、図 1 3 (c) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。図 1 3 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 3 3 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に設定し、このコマンド受信割込処理が終了する。

【 0 1 8 9 】

次に、図 1 3 (d) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。図 1 3 (d) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（ここでは 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 1 9 0 】

第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S 3 4 1 では、図 7 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 3 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 3 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0）となる。

【 0 1 9 1 】

第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S 3 4 3 では、演出用乱数値の更新処理等を行い、このタイマ割込処理が終了する。

< 第 2 副制御部 5 0 0 の処理 >

第 2 副制御部 5 0 0 では、第 1 副制御部 4 0 0 から送信されてきた制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 の制御を実行する。第 2 副制御部 5 0 0 には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に画像を表示する画像制御部が接続されている。この画像制御部は、V R A M（ビデオ R A M）および G P U（グラフィックス プロセッシング ユニット）を有する。G P U は、第 2 副制御部 5 0 0 の R O M に記憶された絵柄情報等を第 2 副制御部 5 0 0 の C P U からの信号に基づいて読み出して V R A M の表示領域（ワークエリア）を使用して表示画像を生成し装飾図柄表示装置 2 0 8 に画像を表示する。

【 0 1 9 2 】

より具体的に説明すると、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U は、最初に、画像データの転送指示を行う。ここでは、まず、V R A M の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレーム

の画像が装飾図柄表示装置 208 に表示される。次に、CPU は、GPU のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて ROM 座標 (ROM の転送元アドレス)、VRAM 座標 (VRAM の転送先アドレス) などを設定した後、ROM から VRAM への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。GPU は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを ROM から VRAM に転送する。その後、GPU は、転送終了割込信号を CPU に対して出力する。

【0193】

次いで、GPU からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU は、VRAM に転送した画像データに基づいて VRAM の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報 (VRAM の座標軸、画像サイズ、VRAM 座標 (配置座標) など) を GPU に指示する。GPU はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。一方、GPU からの転送終了割込信号が未入力の場合は、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

10

【0194】

続いて、描画指示を行う。この描画指示では、CPU は、GPU に画像の描画開始を指示する。GPU は、CPU の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0195】

描画指示が行われると、画像の描画終了に基づく GPU からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が未入力の場合には、生成終了割込み信号が入力されるのを待ち、生成終了割込み信号が入力された場合には、RAM の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタを、インクリメント (+1) して処理を終了する。

20

【0196】

以上説明したように、装飾図柄表示装置 208 は画像表示手段の一例に相当する。また、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 を併せたものが、演出制御手段の一例に相当する。

【0197】

また、第 2 副制御部 500 では、第 1 副制御部 400 から送信されてきた制御コマンドに基づいて、遮蔽装置 246 の制御も実行する。

30

【0198】

続いて、図 1 に示すパチンコ機 100 におけるゲームの流れについて詳細に説明する。

【0199】

図 14 は、図 1 に示すパチンコ機 100 におけるゲームの流れの一部を示すフローチャートであり、図 15 は、図 14 に示すゲームの流れにおける装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。図 15 では (a) から (f) のアルファベット順に時間が経過していき、以降の図においても同様である。また、図 15 に示す装飾図柄表示装置 208 の、演出表示領域 208d の左隅には、普図の第 4 図柄 217 と特図の第 4 図柄 218 が表示されている。これらの第 4 図柄 217, 218 では、白丸が変動中表示を表し、黒丸が停止中表示を表し、以降の図においても同様である。

40

【0200】

遊技が開始された状態では、通常遊技状態 (特図低確率普図低確率状態) である。遊技者は、中央普図始動ゲート 251 を狙い、左打ちを行う。やがて、中央普図始動ゲート 251 に入賞し (ステップ S501)、普図表示装置 210 が図柄変動停止表示を開始する。これと同時に、図 15 (a) に示すように、液晶表示パネルである装飾図柄表示装置 208 では、普図の装飾図柄の図柄変動が開始される (ステップ S502)。加えて、装飾図柄表示装置 208 では、特図の第 4 図柄 218 は停止表示中であるが、普図の第 4 図柄 217 が変動表示中になる。装飾図柄表示装置 208 において、普図の装飾図柄を用いた

50

リーチ演出が行われること（ステップS503）もあるが、リーチ演出が行われず、普図表示装置210がハズレ図柄（図6（a）参照）を停止表示するとともに、装飾図柄表示装置208には、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示し、ステップS501に戻る（ステップS504）。

【0201】

図15（b）および同図（d）に示すようなリーチ演出（ステップS503）が行われても、普図表示装置210に当り図柄（図6（a）参照）が必ず停止表示されるとともに、装飾図柄表示装置208に、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せが必ず停止表示されるとは限らず、ステップS504に進む場合もある。一方、普図当否判定結果が当りであれば、普図表示装置210に当り図柄（図6（a）参照）が停止表示されるとともに、図15（d）に示すように、装飾図柄表示装置208に同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せが停止表示され（ステップS505）、普図変動遊技の当選が報知される。また、図15（d）に示すように、普図表示装置210が停止表示すると同時に、装飾図柄表示装置208の普図の第4図柄217も停止中表示になる。普図変動遊技の当選とともに、装飾図柄表示装置208には、右打ちを行うことを指示する画面が表示され（ステップS506）、遊技領域124の右側領域に配置された普図電動役物252の扉部材2521が所定時間（ここでは5.8秒間）開放する（ステップS507）。

10

【0202】

普図電動役物252の扉部材2521が開放することで、特図始動口230への入賞が可能になるが、入賞がなければ、ステップS501に戻り（ステップS508）、入賞があれば、最初に入賞した1球についての特図当否判定（特図抽選）が行われる（ステップS509）。特図当否判定が行われると、図15（e）および同図（f）に示すように、装飾図柄表示装置208ではボーリングのチャンスゲームが開始される（ステップS510）。加えて、装飾図柄表示装置208では、普図の第4図柄217は停止表示中であるが、特図の第4図柄218が変動表示中になる。特図当否判定結果がハズレであれば、特図表示装置212にハズレ図柄（図5（a）参照）が停止表示されるとともに、図15（h）に示すように、装飾図柄表示装置208にはストライクが取れなかった場面の画像が表示される（ステップS511）。ここでの特図当否判定がハズレになる確率は、 $2/65536$ である（図11（a）参照）。一方、特図当否判定結果が大当りであれば、特図表示装置212に大当り図柄である特図A～特図Pのいずれかの停止図柄（図5（a）参照）が停止表示されるとともに、図15（g）に示すように、装飾図柄表示装置208にはストライクがとれてボーナスゲームが開始されることを報知する画像が表示される（ステップS512）。ここでの特図当否判定が大当りに当選する確率は、 $65534/65536$ であり、かなりの高確率である（図11（a）参照）。特図の大当りに当選すると、必ず、非電サポ状態（普図低確率状態）から電サポ状態（普図高確率状態）へ移行する。なお、図15（g）および（h）に示すように、特図表示装置212が停止表示すると同時に、装飾図柄表示装置208の特図の第4図柄218も停止中表示になる。

20

30

【0203】

図16は、図14に示すゲームの流れの続きを示すフローチャートであり、図17は、初当りが確変無しの大当りであった場合の装飾図柄表示装置の画面を段階的に示す図である。

40

【0204】

ここでの特図変動遊技において確変付きの大当りに当選する確率は96%であり、確変無しの大当りに当選する確率は4%である（図11（c）参照）。確変無しの大当りに当選すると、主制御部300のRAM308に用意された確変カウンタには11の値がセットされ、図17（a）に示すように、大当り遊技中の装飾図柄表示装置208には、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる残り回数として「残り11回」が表示される（ステップS513）。また、このときの装飾図柄表示装置208には、普図電動役物252の扉部材2521が先に1回開放したこと（図14に示すステップS507）から「1連荘中」という表示もなされる。一方、確変付きの大当りに

50

当選すると、確変カウンタには10の値がセットされる(ステップS514)。

【0205】

制御状態は、電サポ状態へ移行したことから、普図の当否判定は当りに当選しやすく、普図電動役物252の扉部材2521は開きやすい。このため、特図の当否判定も行われやすく、図1に示すパチンコ機100では、特図の当否判定は、非確変状態であると25%の確率で大当りに当選し、確変状態であればかなりの高確率で大当りに当選する。非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる残り回数が2回以上の状態では、確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当りに当選する確率は96%であり、確変無しかつ100回の時短付きの大当りに当選する確率は4%である(図11(c)参照)。例えば、残り回数が11回の状態で確変付きかつ次回大当りまで時短付きの大当りに当選すると、確変カウンタには、それまでセットされていた11の値から1減算した10の値がセットされ、図17(b)に示すように、大当り遊技中の装飾図柄表示装置208には、「残り10回」が表示される。また、このときの装飾図柄表示装置208には、「2連荘中」という表示もなされる。

10

【0206】

一方、確変無しかつ100回の時短付きの大当りに当選すると、主制御部300のRAM308に用意された確変カウンタがリセットされ、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる残り回数が増加する。この確変カウンタのリセットは、遊技者にとって有利なことであるが、上述のごとく4%の確率でしか行われない。

【0207】

図17(c)には、残り回数が2回の状態になったときの大当り遊技中の装飾図柄表示装置208が示されている。図17(c)に示す装飾図柄表示装置208には、「残り2回」と「10連荘中」の表示がなされるとともに、「上乘せチャンス ストライクをとればボーナス追加」といった表示もなされている。そして、残り回数が1回になると、大当り遊技中の装飾図柄表示装置208では、ボーリングのチャンスゲームが開始される。ここでの大当り遊技を行うことになった特図変動遊技の結果は、確変無しの大当りであるが、53.3%の確率で100回時短付きの大当りであり、46.7%の確率で時短なしの大当りである。特図変動遊技の結果が時短なしの大当りであった場合には、ボーナスは終了になり(ステップS519)、非電サポ状態へ移行するとともに、非確変状態にも移行し、通常遊技状態になる。図17(g)に示す装飾図柄表示装置208には、ストライクが取れなかった場面の画像が表示されている。一方、特図変動遊技の結果が100回時短付きの大当りであった場合には、非確変状態に移行するが、特図の図柄変動停止表示が100回行われるまで電サポ状態は延長される。

20

30

【0208】

図1に示すパチンコ機100では、電サポ状態で特図当否判定結果が大当りであった場合には、図12(a)に示すように、確変状態であっても非確変状態であっても、特図の変動期間は、多くの場合は、1秒の短期間である。しかしながら、500/65536の確率で120秒になり、35/65536の確率で360秒になる。したがって、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合にも、特図の変動期間は、長期間になる120秒や360秒が選択される可能性がある。なお、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合に限って、特図の変動期間が長期間になる場合があるようにしてもよい。非確変状態であっても時短が付いているため、普図電動役物252の扉部材2521は開きやすく、特図の当否判定も行われやすい。特図の変動期間が短期間(ここでは1秒)であると、すぐに特図の当否判定結果が報知されてしまい、普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放に対し、特図変動遊技は1回しか行われないことが多くなる。すなわち、確変のリミッタ回数に普図電動役物252の扉部材2521開放回数が同期していることになる。ところが、特図の変動期間が長期間(ここでは120秒や360秒)であると、特図変動遊技が1回行われる間に、普図電動役物252の扉部材2521は複数回開放し、特図始動口230への入賞に基づく払い出し(ここでは7球/1入賞)で出球が稼げる。

40

【0209】

50

図16に示すように、特図の変動期間が短期間の場合には、ステップS513に戻り、図17(f)に示すように、装飾図柄表示装置208には「残り11回」が表示される。一方、特図の変動期間が長期間の場合には、主制御部300から送られてきた特図図柄変動開始コマンドに含まれている特図の変動期間を表す情報(ここでは長期間の情報)に基づいて、第1副制御部400は、電サポ状態に移行してから非電サポ状態へ移行するまでの間に普図電動役物252の扉部材2521が何回開放することができるかの予測計算を行う。ここでの予測計算は、普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放期間が5.8秒と一律であることに基づいて行われる。なお、特図の変動期間が第一の長期間(ここでは120秒)である場合には、一律に上記規定回数よりも多い所定回とする。例えば、普図電動役物252の扉部材2521は、120秒の間に5回開放すると予測し、規定回数である11回にこの予測回数である5回を加えた16回を残り回数(特定情報の一例に相当)として表示する。また、特図の変動期間が第一の長期間よりも長い第二の長期間(ここでは360秒)である場合には、一律に所定の記号等による表示(例えば???回)を行うようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0210】

ここで予測計算された回数は、非電サポ状態へ移行するまでの間に普図電動役物252の扉部材2521が何回開放することができるかの回数であるが、上述のごとく、特図の変動期間は多くの場合は短期間であり、普図電動役物252の扉部材2521の1回の開放に対し、特図変動遊技は1回しか行われなことが多いため、その予測計算された回数を、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる回数と見なして、第1副制御部400は、装飾図柄表示装置208に残り回数として表示させる(ステップS520)。なお、このことからわかるように、図1に示すパチンコ機100では、上乗せチャンスを考慮しなければ、1回の特図変動遊技と、1回の普図電動役物252の開放はリンクしている。

【0211】

図18は、図17(c)に示す上乗せチャンスの変形例を示す図である。

【0212】

図18(a)には、非電サポ状態へ移行するまでの間に確変付き大当りを獲得することができる残り回数が5回の状態における大当り遊技中の装飾図柄表示装置208が示されている。図18(a)に示す装飾図柄表示装置208には「大ボーナスチャンス カップインしたら大ボーナス追加」といった表示がなされている。

【0213】

図18(c)は、「大ボーナスチャンス」が偽の表示であった場合に示される画面であり、「残念」という表示がなされている。すなわち、同図(a)に示す「大ボーナスチャンス」は、本来であれば、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合に示される画面であり、残り回数はリセットされるはずであるが、同図(c)では、残り回数に変化がなく、依然として「残り5回」が表示されている。

【0214】

一方、図18(b)は、「大ボーナスチャンス」が真の表示であった場合に示される画面であり、「おめでとう」という表示がなされている。

【0215】

図18(d)は、特図の変動期間が第二の長期間(例えば360秒)であった場合に示される画面であり、残り回数は???回になっている。

【0216】

図18(e)は、特図の変動期間が第一の長期間(例えば120秒)であった場合に示される画面であり、残り回数は、規定回数である11回に、120秒の予測回数である5回を加えた16回になっている。

【0217】

以上説明したように、特別遊技状態中であるボーナス中に、長い演出期間(特図の変動期間)となった場合には通常とは異なる演出を行う。また、電サポ状態で特図の大当り図

柄を停止表示する際、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 の開放は、多くの場合は、特図変動遊技 1 回に対して 1 回であるが、図 1 2 (a) に示す、プレミアム A の演出では 1 2 回、プレミアム B の演出では 3 6 回になる。また、以上説明したパチンコ機 1 0 0 では、可変入賞口 2 3 4 (アタッカ) は開放するが、普図電動役物 2 5 2 の扉部材 2 5 2 1 の開放で遊技球増加を図るものである。なお、賞球数としては、普図始動ゲート 2 5 1 , 2 5 3 に入賞時には 0 球、可変入賞口 2 3 4 (アタッカ) に入賞時には 4 球、普図電動役物 2 5 2 (特図始動口) に入賞時には 7 球、一般入賞口 2 2 6 に入賞時には 1 0 球としてもよい。所定条件の成立は、これらの入賞口や始動口への遊技球の進入が相当し、本実施形態の遊技台では、所定条件が成立したに基づいて所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段 (遊技媒体を払出す遊技媒体払出手段 (払出装置 1 5 2)) を備えている。さらに、賞球が多い普図電動役物 2 5 2 (特図始動口) よりも下流に賞球が少ない可変入賞口 2 3 4 (アタッカ) を配設している。普図電動役物 2 5 2 と可変入賞口 2 3 4 の位置関係を逆にすることも考えられるが、そうすると賞球が少ない可変入賞口 2 3 4 に先に入賞してしまう。本実施形態では、特別遊技状態中であるボーナス中に、普図電動役物 2 5 2 への入球に漏れた遊技球が可変入賞口 2 3 4 (アタッカ) に入賞可能となっており賞球増加に寄与する。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 8 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、電サポ状態では、特図確変付き大当り (特定の第一当否判定結果) を導出する間隔 (1 秒、 1 2 0 秒、 3 6 0 秒それぞれに基づく間隔) が異なることになり、遊技の興趣が向上する。また、本実施形態のゲーム性は、いわゆるリミッタ機 (確変連荘数に上限がある) であることと、普図電動役物 2 5 2 (電チュー) で遊技球を増加させるものである。つまり、特図の大当り間の時間が異なることでその間の電チューの開放回数に違いが生じるため、増加する遊技球の量に変化をもたらすことができる。このゲーム性は、遊技者がはまるほど有利なゲーム性である。また、高確率かつ短時間で普通図柄の当りを導出することで、電チューの開放を頻繁に行うことができ、電チューが遊技球増加のゲーム性に寄与する。また、電サポ状態では、特図の変動時間に変化 (1 秒、 1 2 0 秒、 3 6 0 秒) を与えることで、電チューの開放頻度に差を設けることが可能になる。さらに、リミッタ到達までの特図大当りの導出確率を高確率にしたことで、ほぼ特図の変動時間により電チューの開放頻度、およびその開放頻度に基づく獲得可能な遊技球に変化を与えることができる。また、リミッタのリセットがなされることで、普図電動役物 2 5 2 (電チュー) で遊技球の増加を図るゲーム性においても特図の結果に興味を持たせることが可能になる。また、特図の変動時間が長いこと自体が、特別遊技状態中の遊技者にとって有利となるものであるが、リミッタリセット時に長い変動時間を決定可能にすることで、当該変動終了後も特図の規定回数分の当り導出まで特別遊技状態を継続することが可能になる。すなわち、リミッタリセットと長時間変動という遊技者に有利な状態を 2 つ同時に付与することが可能である。さらに、現在の連荘数や、リミッタまでの残り回数を報知することで、特別遊技状態中における遊技の興趣が向上する場合がある。また、電チューの開放回数に基づく報知を行うと出玉とリンクして、より興趣が向上する場合がある。さらに、特図の長時間変動は、リミッタに対して特図 1 回分の消化であり短時間変動と同等であるが、電チューの開放回数に関連付けて報知する情報を変化させることで遊技の興趣が増大する場合がある。本実施形態におけるゲーム性は、リミッタ機であるためいずれのタイミングにおいても、リミッタ回数以上の特別遊技状態の付与は確約されていないが、長時間変動で得られる遊技球は通常の特図消化 1 回分 (リミッタの減算) よりも多いことを利用して、あたかもリミッタ回数以上の特別遊技状態が付与されているように遊技者に報知することが可能である。すなわち、出玉と報知をリンクさせることができる。さらに、報知内容をリミッタまでの残り回数とすることで、規定回数を超える報知を行ったとしても出玉をリンクさせることのできるため、遊技の興趣が向上する場合がある。

【 0 2 1 9 】

なお、ボーナス中に確変なしの大当りに当選した場合に限って、特図の変動期間は、長

期間になるようにしてもよい。あるいは、ハズレの場合にも、長期間の特図の変動期間を用いてもよく、この場合は、規定回数の消化がなく（リミッタの減算がなく）なく、多数の遊技球を獲得することが可能である。

【0220】

また、遊技盤200盤面構成は、実施形態では、右打ちを行った際（特別遊技状態中）に普図電動役物252および可変入賞口234のいずれにも遊技球が誘導されるように構成されているが、これに限られるものではない。例えば、可変入賞口234（アタッカ）は特別遊技状態中の発射強度では入賞困難となる場所に配設してもよい。この場合、特図の長い変動期間（大ボーナス）中にアタッカが開かない点を目立たせないことが可能となる。

10

【0221】

さらに、本実施形態では、特図低確率時の大当たり確率が1/4であり、上乘せ後（非確変大当たり後）に付与される時短回数が100回であることにより、次の大当たりを実現できるとともに、3/4の特図のハズレによりこの間の普図電動役物252の開放により遊技球を増加させることが可能である。

【0222】

また、特図の長期間の変動期間の決定は、特図の停止図柄と完全に1:1に対応させておいてもよい。

【0223】

さらに、特図確変付き大当たり（特定の第一当否判定結果）を導出する間隔は、特図の変動時間（演出時間）によるものの他、大当たり遊技中の期間によっても異ならせることができる。例えば、大当たり遊技の開始演出や終了演出やラウンド間のインターバルの演出の時間を変えることでも上記間隔を異ならせることができる。また、特図の停止表示期間を変えることでも、上記間隔を異ならせることができる。

20

【0224】

本実施形態のパチンコ機では、普図始動ゲート251、253を遊技球が通過（入賞）しても賞球は払い出されないことから、普図始動ゲート251、253は、賞球の払出しという利益を遊技者に付与しない利益非付与進入領域に相当する。なお、遊技球が普図始動ゲート251、253を通過（入賞）すると、遊技者は、普図変動遊技の抽選を受けられるという利益は付与される。一方、中央普図始動ゲート251の下方に配置された中央一般入賞口226は、遊技球が進入（入賞）すると、所定の個数（例えば、10球）の賞球が払い出され、右側の普図始動ゲート251の下方に配置された普図電動役物252の扉部材2521が開放すると遊技球の進入が可能になる特図始動口230も、遊技球が進入（入賞）すると、所定の個数（例えば、7球）の賞球が払い出される。したがって、中央一般入賞口226や特図始動口230は、遊技球が進入すると、賞球の払出しという利益を遊技者に付与する利益付与進入領域に相当する。

30

【0225】

本実施形態では、主制御部300から第1副制御部400に普図の図柄変動開始コマンドが送信される。普図の図柄変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、第2副制御部400に、装飾図柄表示装置208に普図図柄変動演出を実行させることを指示する制御コマンドを出力し、第2副制御部500は、その制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、飾図柄表示装置208には、普図図柄変動演出として所定の演出画像が表示される。また、普図の図柄変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、図4に示す音源IC416に普図図柄変動演出として所定の音出力を指示し、スピーカ120では、所定の音出力が行われる。ここで装飾図柄表示装置208で実行される所定の演出画像の表示や、スピーカ120で実行される所定の音出力は、所定の演出の一例に相当する。

40

【0226】

また、中央一般入賞口226や特図始動口230に遊技球が進入すると、上述のごとく、主制御部300は、入賞受付処理で入賞受付情報を設定し、その入賞受付情報は第1副

50

制御部 400 に送信される。入賞受付情報を受信した第 1 副制御部 400 は、第 2 副制御部 400 に、装飾図柄表示装置 208 に賞球払出演出を実行させることを指示する制御コマンドを出力し、第 2 副制御部 500 は、その制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を制御し、飾図柄表示装置 208 には、賞球払出演出として特定の演出画像が表示される。また、入賞受付情報を受信した第 1 副制御部 400 は、図 4 に示す音源 IC 416 に賞球払出演出として特定の音出力を指示し、スピーカ 120 では、特定の音出力が行われる。ここで装飾図柄表示装置 208 で実行される特定の演出画像の表示や、スピーカ 120 で実行される特定の音出力は、特定演出の一例に相当する。

【0227】

図 19 は、普図図柄変動演出と賞球払出演出のタイムチャートである。この図 19 では、図の左から右に向かって時間が経過し、以降のタイムチャートでも同様である。

10

【0228】

普図始動ゲート 251, 253 である利益非付与進入領域に設けられた球検出センサが、普図始動ゲート 251, 253 への遊技球の進入を検出した場合には、検出信号が、非検出から検出に変化し、図中に示す(ア)のタイミングで装飾図柄表示装置 208 およびスピーカ 120 では、普図図柄変動演出(利益非付与進入領域進入演出)が開始される。

【0229】

また、中央普図始動ゲート 251 を通過した遊技球が中央一般入賞口 226 に進入すると、中央一般入賞口 226 に設けられた球検出センサが、その遊技球の進入を検出して検出信号が非検出から検出に変化し、図中に示す(イ)のタイミングで装飾図柄表示装置 208 およびスピーカ 120 では賞球払出演出(利益付与進入領域進入演出)が開始され、図中に示す(ウ)のタイミングで賞球払出演出が終了する。一方、図中に示す(ア)のタイミングで開始された普図図柄変動演出は賞球払出演出が終了しても継続している。すなわち、普図図柄変動演出の実行期間の方が、賞球払出演出の実行期間よりも長く、普図図柄変動演出の実行期間の中に賞球払出演出の実行期間は含まれている。

20

【0230】

なお、普図始動ゲート 251, 253 を遊技球が通過した際の普図の保留数が所定数(例えば 4)未満であれば、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 に、普図保留増加コマンドを送信する。普図保留増加コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、第 2 副制御部 400 に、装飾図柄表示装置 208 に普図保留増加演出を実行させることを指示する制御コマンドを出力するようにしてもよい。また、普図保留増加コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、図 4 に示す音源 IC 416 に普図保留増加演出として所定の音出力を指示するようにしてもよい。こうすることで、装飾図柄表示装置 208 には、普図保留増加演出として所定の演出画像が表示され、スピーカ 120 では、所定の音出力が行われることになり、これらの所定の演出画像の表示や所定の音出力を、所定の演出としてもよい。

30

【0231】

図 20 は、普図図柄変動演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。

【0232】

図 20(a) に示す装飾図柄表示装置 208 には、普図の装飾図柄の停止図柄の組合せが表示されている。すなわち、普図変動遊技が停止している状態である。この状態で、中央普図始動ゲート 251 を遊技球が通過する(図 19 に示す(ア)のタイミングに相当)と、普図表示装置 210 において図柄変動表示が開始されるとともに、同図(b) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、普図の装飾図柄の変動表示(所定の演出画像の一例に相当)が開始される。また、ここでは不図示のスピーカ 120 からは、普図表示装置 210 において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音出力される。この装飾図柄の変動表示と普図変動音の出力が、普図図柄変動演出の一例に相当する。また、中央普図始動ゲート 251 が第 1 の進入領域の一例に相当する。

40

【0233】

続いて、中央一般入賞口 226 に遊技球が進入する(図 19 に示す(イ)のタイミングに相当)と、同図(c) に示すように、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示

50

装置 208 の表示画面の中央に、「ジャラジャラ」と声を発した怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2081 (他の画像の一例に相当) が大きく表示される。すなわち、装飾図柄表示装置 208 における中図柄表示領域 208b を覆うように、怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2081 が表示され、スピーカ 120 からは、払出音を模した「ジャラジャラ」という賞球払出音出力される。この怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2081 の表示と「ジャラジャラ」という賞球払出音出力が、賞球払出演出の一例に相当する。

【0234】

この具体例では、装飾図柄の変動表示の画像の一部に、怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2081 がかぶさり、装飾図柄の変動表示の画像の一部 (ここでは中図柄表示領域 208b) が見えなくなっている。また、普図変動音の途中から賞球払出音も鳴り始め、普図変動音に賞球払出音がかぶさって聞こえる。このように、普図図柄変動演出は賞球払出演出によって変化する。その結果、賞球払出演出が優先され、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気づきやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合がある。すなわち、賞球の発生に遊技者が気づかないことがないため、気づかない場合よりも球持ちの良い遊技台と遊技者に思わせることができる場合がある。また、遊技者が集中する演出を変化させるため、遊技者が賞球の発生に気づきやすくなる。さらに、中央普図始動ゲート 251 を通過した遊技球が中央一般入賞口 226 に入賞することで、同じ遊技球で普図図柄変動演出と普図図柄変動演出が変化した演出を楽しむことができるため、遊技者は少ない投資で多くの演出を楽しむことができ、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。

10

20

【0235】

図 21 は、普図図柄変動演出が行われている状態における、普図保留増加演出と賞球払出演出の具体例を示す図である。

【0236】

図 21 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 では、普図表示装置 210 において図柄変動表示 (以下、当該図柄変動表示と称する) が行われ、これに合わせて装飾図柄表示装置 208 では普図の装飾図柄の変動表示が行われている。また、不図示のスピーカ 120 からは、普図表示装置 210 において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音出力されている。すなわち、当該図柄変動表示における普図図柄変動演出が行われている。

30

【0237】

また、この例では、装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d には、RAM 308 の普図保留記憶部に記憶されている 1 セットの始動情報に対応する普図保留表示が、普図保留記憶部に始動情報が記憶された順 (入賞順) に古いものから順番に左側から並べて表示される。普図保留表示は、第 1 の始動情報記憶手段 (RAM 308 の普図保留記憶部) に始動情報が記憶されていること、あるいは記憶されていたことを表す表示である。すなわち、第 1 の始動情報記憶手段に記憶されている普図の始動情報ごとに普図保留表示が行われ、普図保留表示の数は普図の保留数に相当する。装飾図柄表示装置 208 は第 1 の始動保留表示手段の一例に相当する。第 1 副制御部 400 は、普図保留増加コマンドを受信する度に、第 2 副制御部 500 に普図についての保留増加指示を送信し、第 2 副制御部 500 は、その指示に基づいて、装飾図柄表示装置 208 を制御し、普図保留表示の数を 1 つ増加させる。一方、第 1 副制御部 400 は、普図の保留消化の合図となる普図図柄変動開始コマンドを受信する度に第 2 副制御部 500 に普図保留減少信号を送信し、第 2 副制御部 500 は、その普図保留減少信号に基づいて、装飾図柄表示装置 208 を制御し、普図保留表示の数を 1 つ減少させる。図 21 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d には、2 つの普図保留表示が表示されている。以下、古い方の普図保留 (以下、普図保留 1 と称する) を表す普図保留表示を第一普図保留表示 291 と称し、新しい方の普図保留 (以下、普図保留 2 と称する) を表す普図保留表示を第二普図保留表示 292 と称する。ここでは普図の保留数は 2 である。

40

【0238】

50

当該図柄変動表示が行われている最中に、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過すると、ここでは当該図柄変動表示が行われている最中であり、普図の保留数も所定数未満の2であるため、今回の遊技球の中央普図始動ゲート251通過に基づく始動情報がRAM308の普図保留記憶部に記憶され、普図の保留数が増加する。図21(b)に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには第三普図保留表示293が追加表示される。ここで表示された第三普図保留表示293は、その第三普図保留表示293が表す普図保留3が消化されるまで表示され続ける。また、第三普図保留表示293が追加表示されると同時に、スピーカ120からは、普図の保留が増加したことを報知する普図保留増加音が所定期間出力される。この普図保留増加音は、当該図柄変動表示が終了する前に鳴り止む。この第三普図保留表示293の追加表示と普図保留増加音の出力が、普図保留増加演出の一例に相当する。

10

【0239】

続いて、中央一般入賞口226に遊技球が進入すると、図20(c)と同様、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示装置208の表示画面の中央に、「ジャラジャラ」と声を発した怖い顔のパンダのキャラクタ画像2081が大きく表示され、スピーカ120からは、払出音を模した「ジャラジャラ」という賞球払出音出力される(図21(c)参照)。装飾図柄表示装置208に表示された、パンダの怖い顔部分2081aは、中図柄表示領域208bに表示され、「ジャラジャラ」という吹き出し部分2081bは、演出表示領域208dに表示されている。図21に示す例でも、この怖い顔のパンダのキャラクタ画像2081の表示と「ジャラジャラ」という賞球払出音の出力が、賞球払出演出の一例に相当する。

20

【0240】

この具体例では、装飾図柄の変動表示の画像の一部に、パンダの怖い顔部分2081aがかぶさり、装飾図柄の変動表示の画像の一部(ここでは中図柄表示領域208b)が見えなくなっている。また、演出表示領域208dに表示された第一普図保留表示~第三普図保留表示291~293それぞれのほとんどの部分に、「ジャラジャラ」という吹き出し部分2081bがかぶさり、各普図保留表示291~293が見えなくなっている。また、図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音の途中から、まず、普図の保留が増加したことを報知する普図保留増加音が鳴り始め、普図変動音に普図保留増加音がかぶさって聞こえる。次いで、賞球払出音も鳴り始め、普図変動音と普図保留増加音にさらに賞球払出音がかぶさって聞こえる。このように、普図図柄変動演出は賞球払出演出によって変化し、普図保留増加演出も賞球払出演出によって変化する。その結果、演出に集中している遊技者に、演出の変化、すなわち賞球払出演出が行われたことによる影響によって賞球が発生したことを報せることができ、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。すなわち、これまで行われていた演出画像の一部を、賞球払出演出による演出画像によって覆うことで、賞球が発生したことを視覚的に報せることができ、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。また、スピーカ120からの演出音がかぶることで、賞球が発生したことを聴覚的にも報せることができる。

30

【0241】

以上の説明では、普図図柄変動演出および/または普図保留増加演出に賞球払出演出がかぶさる態様であったが、普図図柄変動演出および/または普図保留増加演出が賞球払出演出に変化する態様であってもよい。

40

【0242】

図22は、普図図柄変動演出が賞球払出演出に変化するタイムチャートである。

【0243】

図22に示すタイムチャートでも、普図始動ゲート251, 253である利益非付与進入領域に設けられた球検出センサが、普図始動ゲート251, 253への遊技球の進入を検出した場合には、検出信号が、非検出から検出に変化し、図中に示す(ア)のタイミングで装飾図柄表示装置208およびスピーカ120では、普図図柄変動演出(利益非付与進入領域進入演出)が開始される。

50

【0244】

また、中央普図始動ゲート251を通過した遊技球が中央一般入賞口226に進入すると、中央一般入賞口226に設けられた球検出センサが、その遊技球の進入を検出して検出信号が非検出から検出に変化し、図中に示す(イ)のタイミングで、普図図柄変動演出を行っていた装飾図柄表示装置208およびスピーカ120では、その普図図柄変動演出を終了し、代わりに賞球払出演出(利益付与進入領域進入演出)を開始する。やがて、図中に示す(ウ)のタイミングでその賞球払出演出を終了する。

【0245】

図23は、普図図柄変動演出から賞球払出演出へ変化する具体例を示す図である。

【0246】

図23(a)に示す装飾図柄表示装置208には、普図の装飾図柄の停止図柄の組合せが表示されている。すなわち、普図変動遊技が停止している状態である。この状態で、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過する(図22に示す(ア)のタイミングに相当)と、図23(b)に示すように、普図表示装置210において図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208では装飾図柄の変動表示が開始される。装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示では、背景画面は無模様である。また、不図示のスピーカ120からは、普図表示装置210において図柄変動表示が行われていることを表す第一の普図変動音が出力される。この装飾図柄の変動表示と第一の普図変動音の出力が、普図図柄変動演出の一例に相当する。

【0247】

やがて、図23(c)に示すように、左図柄表示領域208aに「装飾6」の図柄が停止表示される。ここで停止表示された装飾図柄の表示態様は、図6(b)に示すデフォルトの表示態様である。一方、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cそれぞれでは、装飾図柄の変動表示が継続されている。なお、スピーカ120からは、第一の普図変動音の出力が継続している。

【0248】

続いて、中央一般入賞口226に遊技球が進入する(図22に示す(イ)のタイミングに相当)と、図23(d)に示すように、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示装置208の背景画面が無模様の背景画面から所定の背景画面(ここではクロスハッチングの模様の背景画面)に変化するとともに、先程停止表示した左図柄表示領域208aの装飾図柄(「装飾6」)の表示態様もデフォルトの表示態様から所定の表示態様(ここでは黒一色の表示態様)に変化する。また、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ表示されている、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像の表示態様も、所定の表示態様(ここでは横縞の模様の表示態様)に変化する。また、スピーカ120から出力されている普図変動音も、これまで出力されていた第一の普図変動音から第二の普図変動音に切り替わる。この所定の背景画面と装飾図柄の所定の表示態様の表示、および第二の普図変動音の出力が、賞球払出演出の一例に相当し、普図図柄変動演出から賞球払出演出に演出が変化している。なお、この演出変化は、普図図柄変動演出自体の変化ととらえることもできる。いずれにしても、中央一般入賞口226に遊技球が進入したことに基づいて、普図図柄変動演出を変化させた演出が行われている。なお、所定の表示態様に変化した装飾図柄は、普図表示装置210における図柄変動表示が終了するまで所定の表示態様に変化したままであり、その図柄変動表示が終了するタイミング、すなわち停止図柄が表示されるタイミングでは、デフォルトの表示態様に戻るか、あるいはその他の表示態様にさらに変化する。また、第二の普図変動音に変化した普図変動音も、普図表示装置210における図柄変動表示が終了するまで第二の普図変動音に変化したままであり、その図柄変動表示が終了すると、普図変動音自体が鳴り止む。

【0249】

以上説明したように、中央一般入賞口226への入賞といった賞球払出条件(所定の条件)の成立によって普図図柄変動演出自体に変化が生じ、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気付きやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合は

10

20

30

40

50

ある。

【0250】

図24は、普図図柄変動演出が行われている状態において普図保留増加演出が変化する具体例を示す図である。

【0251】

図24(a)に示す装飾図柄表示装置208では、普図表示装置210において図柄変動表示(以下、当該図柄変動表示と称する)が行われ、これに合わせて装飾図柄表示装置208では普図の装飾図柄の変動表示が行われている。また、不図示のスピーカ120からは、普図表示装置210において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音が出力されている。すなわち、この図24に示す具体例でも、当該図柄変動表示における普図図柄変動演出が行われている。さらに、図24(a)に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには、普図保留1を表す第一普図保留表示291と、普図保留2を表す第二普図保留表示292が表示されている。

10

【0252】

当該図柄変動表示が行われている最中に、中央普図始動ゲート251を遊技球が通過すると、ここでも普図の保留数が増加し、図24(b)に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには第三普図保留表示293が追加表示される。図24(b)では、第一普図保留表示291~第三普図保留表示293の3つの普図保留表示が表示されているが、いずれの保留表示も、デフォルトの表示態様である無模様かつ黒一色の表示態様で表示されている。また、第三普図保留表示293が追加表示されると同時に、スピーカ120からは、普図の保留が増加したことを報知する第一の普図保留増加音が所定期間出力される。この第三普図保留表示293の追加表示と第一の普図保留増加音の出力が、普図保留増加演出の一例に相当する。

20

【0253】

続いて、中央一般入賞口226に遊技球が進入すると、同図(c)に示すように、デフォルトの表示態様であった第三普図保留表示293の表示態様が所定の表示態様に変化する。すなわち、デフォルトの表示態様で表示されている3つの普図保留表示291~293のうち、今回増加した第三普図保留表示293のみの表示態様が所定の表示態様(ここでは横縞の模様)に変化する。また、スピーカ120から出力されている普図保留増加音も、これまで出力されていた第一の普図保留増加音から第二の普図保留増加音に切り替わる。この第三普図保留表示293における所定の表示態様による表示、および第二の普図保留増加音の出力が、賞球払出演出の一例に相当し、普図保留増加演出から賞球払出演出に演出が変化している。なお、この演出変化は、普図保留増加演出自体の変化ととらえることもできる。いずれにしても、中央一般入賞口226に遊技球が進入したに基づいて、普図保留増加演出を変化させた演出が行われている。なお、所定の表示態様に変化した第三普図保留表示293は、当該図柄変動表示が終了するまで所定の表示態様に変化したままであっても、保留3が消化されて第三普図保留表示293自体が消えるまで所定の表示態様に変化したままであってもよい。また、第二の普図保留増加音に変化した普図保留増加音は、第二の普図保留増加音に変化したまま鳴り続け、当該図柄変動表示が終了する前に鳴り止む。

30

40

【0254】

以上説明したように、中央一般入賞口226への入賞といった賞球払出条件(所定の条件)の成立によって、ここでは普図保留増加演出自体に変化が生じ、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気付きやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合がある。

【0255】

次に、図24に示す具体例では、所定の表示態様に変化した第三普図保留表示293が少なくとも当該図柄変動表示が終了するまでは所定の表示態様に変化したままであったが、当該図柄変動表示が終了する前にデフォルトの表示態様に戻る例について説明する。

【0256】

50

図 2 5 は、普図保留増加演出から賞球払出演出に演出が変化した後、普図保留増加演出に戻る例を示す図である。

【 0 2 5 7 】

図 2 5 (a) に示すタイムチャートでは、図中 (ア) に示すタイミングで、普図保留増加演出 (利益非付与進入領域進入演出) が開始され、図中 (イ) に示すタイミングで、普図保留増加演出が賞球払出演出 (利益付与進入領域進入演出) に一旦変化する。そして、所定の期間、賞球払出演出が行われた後、図中 (ウ) に示すタイミングで、普図保留増加演出 (利益非付与進入領域進入演出) に戻る。

【 0 2 5 8 】

図 2 5 (b) における (イ) の図面は、同図 (a) に示す (イ) のタイミングにおいて装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される画像をレイヤ別に示した図である。図 2 5 (a) に示す (イ) のタイミングにおいて装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される画像は、背景画像と、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像と、3つの保留表示の画像になる。これら3つの保留表示の画像のうち、第一普図保留表示 2 9 1 の画像と第二普図保留表示 2 9 2 の画像はいずれも、デフォルトの表示態様による画像、すなわち無模様かつ黒一色の画像である。一方、第三普図保留表示 2 9 3 の画像は、賞球払出演出によって、白地に黒い横縞が付された画像に変化している。

10

【 0 2 5 9 】

背景画像は遊技者から見て最も奥側に表示される第 1 レイヤ L 1 に描画され、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像は、第 1 レイヤ L 1 よりも一つ手前の第 2 レイヤ L 2

20

【 0 2 6 0 】

3つの普図保留表示の画像 2 9 1 ~ 2 9 3 は、第 2 レイヤ L 2 よりも一つ手前の第 3 レイヤ L 3 に描画される。この第 3 レイヤ L 3 に描画される3つの普図保留表示の画像はいずれも、無模様かつ黒一色の画像 (黒丸の画像) 2 9 0 b である。第 3 レイヤ L 3 よりもさらに一つ手前の第 4 レイヤ L 4 には、第 3 レイヤ L 3 に描画される第三普図保留表示 2 9 3 の黒丸の画像に重なる位置に、白地に黒い横縞が付された画像 2 9 0 w が表示される。ここでは、第 4 レイヤ L 4 が遊技者から見て最も手前側に表示されるレイヤになる。第三普図保留表示 2 9 3 の画像は、第 3 レイヤ L 3 に描画された黒丸の画像 2 9 0 b に第 4 レイヤ L 4 に描画された白地に黒い横縞が付された画像 2 9 0 w が重なって、黒丸の画像 2 9 0 b が見えなくなり、第 4 レイヤ L 4 に描画された白地に黒い横縞が付された画像 2 9 0 w が見える。

30

【 0 2 6 1 】

図 2 5 (b) における (ロ) の図面は、同図 (a) に示す (ウ) のタイミングにおいて装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される画像をレイヤ別に示した図である。図 2 5 (b) に示す (ロ) のタイミングにおいて装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示される画像も、背景画像と、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像と、3つの保留表示の画像になる。ここでの3つの保留表示の画像はいずれも、デフォルトの表示態様による画像 (黒丸の画像) である。すなわち、賞球払出演出によって変化していた第三普図保留表示 2 9 3 の画像は、普図保留増加演出に戻ることで、デフォルトの表示態様による画像 (黒丸の画像) になる。図 2 5 (a) に示す (ウ) のタイミングにおける装飾図柄表示装置 2 0 8 の描画処理では、(イ) のタイミングにおける装飾図柄表示装置 2 0 8 の描画処理における第 1 レイヤ L 1 ~ 第 3 レイヤ L 3 をそのまま使い、第 4 レイヤ L 4 のみを描画しなければよい。こうすることで、白地に黒い横縞が付された画像 2 9 0 w が非表示になり、第三普図保留表示 2 9 3 の画像も、黒丸の画像、すなわちデフォルトの表示態様に戻る。この態様では、描画の処理付加を軽減することができる。

40

【 0 2 6 2 】

続いて、これまでの具体例では、遊技球が中央一般入賞口 2 2 6 を通過したタイミングで賞球払出演出が開始されていたが、その賞球払出演出が少し遅れて開始される例について説明する。

50

【0263】

図26は、遊技球が中央一般入賞口226を通過したタイミングから少し遅れて賞球払出演出が開始される例を示す図である。

【0264】

図26(a)に示すタイムチャートでは、図中(ア)に示すタイミングで、普図保留増加演出(利益非付与進入領域進入演出)が開始され、図中(イ)に示すタイミングで、遊技球が中央一般入賞口226を通過したことが検出されるが、このタイミングでは、普図保留増加演出が賞球払出演出(利益付与進入領域進入演出)に変化せず、所定期間の経過、あるいはその後が発生する所定の契機に基づいて、図中(ウ)に示すタイミングで、普図保留増加演出が賞球払出演出に一旦変化する。ここでの所定の契機とは、具体的には、
10 普図図柄変動演出で所定の演出(例えば、スーパーリーチ等)が実行されたことであつてもよい。そして、一定期間、賞球払出演出が行われた後、図中(エ)に示すタイミングで、普図保留増加演出(利益非付与進入領域進入演出)に戻る。

【0265】

図26(b)における(ウ)の図面は、同図(a)に示す(ウ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像をレイヤ別に示した図である。図26(a)に示す(ウ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像は、背景画像と、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像と、3つの保留表示の画像になる。これら3つの保留表示の画像のうち、第一普図保留表示291の画像と第二普図保留表示292の画像はいずれも、デフォルトの表示態様による画像、すなわち無模様かつ黒一色の画像(黒丸の画像)である。一方、第三普図保留表示293の画像は、賞球払出演出によつて、ここでは、黒丸の画像が黒丸に白色の横縞が付加された画像に変化している。
20

【0266】

この例でも、背景画像は第1レイヤL1に描画され、装飾図柄が変動表示中であることを表す画像は第2レイヤL2に描画される。

【0267】

また、3つの普図保留表示の画像291~293は第3レイヤL3に描画される。ここでも、第3レイヤL3に描画される3つの普図保留表示の画像はいずれも、無模様かつ黒一色の画像(黒丸の画像)290bである。第4レイヤL4には、第3レイヤL3に描画される第三普図保留表示293の黒丸の画像に重なる位置に、白色の横縞のみの画像290sが表示される。第三普図保留表示293の画像は、第3レイヤL3に描画された黒丸の画像290bに第4レイヤL4に描画された白色の横縞のみの画像290sが重なって、黒丸に白色の横縞が付加された画像に見える。すなわち、黒丸の画像290bの一部が白色の横縞のみの画像290sによって覆われているが、黒丸の画像290bの残った部分は見えており、第3レイヤL3に描画された黒丸の画像290bと、第4レイヤL4に描画された白色の横縞のみの画像290sが一つになった画像である。
30

【0268】

図26(b)における(エ)の図面は、同図(a)に示す(エ)のタイミングにおいて装飾図柄表示装置208に表示される画像をレイヤ別に示した図である。ここでの3つの保留表示の画像も、デフォルトの表示態様による画像(黒丸の画像)である。すなわち、
40 賞球払出演出によって変化していた第三普図保留表示293の画像は、普図保留増加演出に戻ることで、デフォルトの表示態様による画像(黒丸の画像)になる。図26(a)に示す(エ)のタイミングにおける装飾図柄表示装置208の描画処理でも、(ウ)のタイミングにおける装飾図柄表示装置208の描画処理における第1レイヤL1~第3レイヤL3をそのまま用い、第4レイヤL4のみを描画しなければよい。こすうることで、白色の横縞のみの画像290sが非表示になり、第三普図保留表示293の画像も、黒丸の画像290b、すなわちデフォルトの表示態様に戻る。この態様でも、描画の処理付加を軽減することができる。

【0269】

なお、賞球払出演出が行われている状態、例えば、図20(c)に示すような、「ジャ
50

ラジャラ」と声を発した怖い顔のパンダのキャラクタ画像 2081 の表示がされている状態で、中央普図始動ゲート 251 に遊技球が進入（入賞）し、その入賞に基づく普図の当否判定で当りに当選した場合には、所定の演出（例えば、右打ちを行うことを指示する演出）が装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208d に表示され、賞球払出演出の一部である「ジャラジャラ」という吹き出し部分 2081b に所定の演出がかぶり、賞球払出演出が変化する。

【0270】

また、右打ちを行うことを指示する演出を行わない場合であっても、装飾図柄表示装置 208 で普図図柄変動演出を行い、普図の当否判定結果を表す装飾図柄を停止表示することで、普図電動役物 252 の扉部材 2521 が開放することを遊技者が認識することができる場合がある。

10

【0271】

また、以上の説明では、中央普図始動ゲート 251 とその下方の中央一般入賞口 226 への遊技球の進入を例にあげて説明したが、右側の普図始動ゲート 251 とその下方に配置された普図電動役物 252 の扉部材 2521 が開放すると遊技球の進入が可能になる特図始動口 230 においても同様である。また、中央普図始動ゲート 251 の下方の中央一般入賞口 226 に限らず、その他の一般入賞口 226 や、賞球が払い出される進入領域であっても同様である。

【0272】

さらに、以上の説明では、演出音（例えば、賞球払出音）の出力はスピーカ 120 を用いて行っていたが、払出装置 152 から払い出された遊技球が、上皿 126 あるいは上皿 126 に貯留された遊技球に衝突したことによって発生する衝突音を演出音（例えば、賞球払出音）としてもよい。こうすることで、衝突音がスピーカ 120 とは異なる方向から遊技者に向かうため、遊技者が利益の発生をより認識することができる場合がある。

20

【0273】

続いて、第 2 実施形態のパチンコ機について説明する。以下の説明では、これまでに説明した事項と重複する事項についても、改めてもう一度説明する。また、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまでに用いた符号と同じ符号を付して説明する。

【0274】

図 27 は、第 2 実施形態の遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。

30

【0275】

遊技盤 200 には、外レール 202 と内レール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

【0276】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ 216 と、第 1 特別図柄保留ランプ 218 と、第 2 特別図柄保留ランプ 220 と、高確中ランプ 222 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります、特別図柄、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄のうちの一つまたは複数を「特図」と称する場合があります。

40

【0277】

演出装置 206 は、演出可動体 224 を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【0278】

装飾図柄表示装置 208 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。この装飾図柄表示装置 208 は、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c および演出表示領域 208d の 4 つの

50

表示領域に分割し、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 208 d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 208 a、208 b、208 c、208 d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 208 の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置 208 として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機 EL (Electro Luminescence) 表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【0279】

普図表示装置 210 は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では 7セグメント LED によって構成する。第 1 特図表示装置 212 および第 2 特図表示装置 214 は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では 7セグメント LED によって構成する。これらの第 1 特図表示装置 212 および第 2 特図表示装置 214 は、所定の図柄表示手段である。なお、装飾図柄表示装置 208 に表示される装飾図柄は、第 1 特図表示装置 212 や第 2 特図表示装置 214 に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置 208 も、所定の図柄表示手段としてもよい。

【0280】

普図保留ランプ 216 は、保留している所定の第 1 の変動遊技(詳細は後述する普図変動遊技)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。

【0281】

第 1 特図保留ランプ 218 および第 2 特図保留ランプ 220 は、保留している所定の第 2 の変動遊技(詳細は後述する特図変動遊技)の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ、第 1 特図用と第 2 特図用を合わせると 8つ)まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理(抽選処理等)の開始を保留することを意味する。

【0282】

高確中ランプ 222 は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ(報知手段)である。この高確中ランプ 222 は、電源が投入されてから大当り遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態(電サボ状態)、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

【0283】

なお、本明細書では制御状態という遊技台(パチンコ機 100)の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

【0284】

また、この演出装置 206 の周囲には、一般入賞口 226 と、普図始動口 228 と、第 1 特図始動口 230 と、第 2 特図始動口 232 と、可変入賞口 234 を配設している。

【0285】

一般入賞口 226 は、本実施形態では遊技盤 200 に複数配設しており、この一般入賞口 226 への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口 226 に入賞した場合)、図 2 に示す払出装置 152 を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として図 1 に示す上皿 126 に排出する。上皿 126 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 226 に入球した球は、パチンコ機 100 の

10

20

30

40

50

裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

【0286】

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

10

【0287】

第1特図始動口230は、本実施形態では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図2に示す払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、3個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第1特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第1特図始動口230は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

20

【0288】

第2特図始動口232は、本実施形態では普図始動口228の下側に1つだけ配設している。すなわち、第2特図始動口232は、遊技盤200の右側に設けられている。この第2特図始動口232の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材2321が設けられており、一对の羽根部材2321と第2特図始動口232を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材2321は、第2特図始動口232への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材2321が閉じたままでは第2特図始動口232への入球は不可能であり、一对の羽根部材2321が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材2321が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第2特図始動口232への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材2321が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第2特図始動口232は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第1の大きさに相当）と大サイズ（第2の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第1特図始動口230の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材2321が開いた状態では、遊技領域124に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第1特図始動口230に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第2特図始動口232に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第1特図始動口230の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第1特図始動口230の入り口の大きさ以下である。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第2特図表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

40

【0289】

可変入賞口234は、本実施形態では遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。この可変入賞口234は、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材2341とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口234はアタッカと呼ばれることがある。扉部材2341は、所定の閉状態およびその閉状態よりも遊技球の、可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのい

50

れか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第1の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口234における閉状態は、扉部材2341が遊技盤200の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第2の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口234における開状態は、扉部材2341が遊技盤200に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口234は、大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、特図の大当りに当選して大当り遊技が開始されると、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。この可変入賞口234は、入賞装置の一例に相当し、特図の大当りに当選したことが、第2条件が成立したことの一例に相当する。なお、閉状態には、完全に閉塞してしまっている状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図27に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材2341が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

< 演出装置206 >

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。

【0293】

この演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242およびステージ244を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体224を配設している。また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246は、ワープ装置242、ステージ244、および演出可動体224の後方に位置することとなる。

40

【0294】

ワープ装置242は、演出装置206の左上方に設けたワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方のステージ244にワープ出口242bから排出する。

【0295】

ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や遊技釘238などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ244の中央部には、通過した球が第1特図始動口230へ入球し易くなるスペシャルルート244aを設けている。

【0296】

演出可動体224は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部224a

50

と前腕部 224b とからなり、肩の位置に上腕部 224a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 224b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 224 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 208 の前方を移動する。

【0297】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246a および右扉 246b からなり、装飾図柄表示装置 208 および前面ステージ 244 の間に配設する。左扉 246a および右扉 246b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246a および右扉 246b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 246 は、左扉 246a および右扉 246b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246a および右扉 246b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 208 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 208 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 246a および右扉 246b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 246a および右扉 246b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 208 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

【0298】

スピーカ 120 や枠ランプ 122 等の装飾ランプ、図 27 に示す装飾図柄表示装置 208、演出可動体 224、および遮蔽装置 246 は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置 208 は画像表示手段の一例に相当する。

【0299】

なお、第 2 実施形態におけるパチンコ機 100 の制御部の回路構成については、第 1 実施形態のパチンコ機の制御部の回路構成と基本的には同じであるため、説明は省略する。

【0300】

< 図柄の種類 >

次に、図 28 (a) ~ (d) を用いて、パチンコ機 100 の第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普通図柄表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【0301】

図 28 (a) は特図の停止図柄態様（第 2 の図柄態様）の一例を示したものである。第 1 特図始動口 230 に球が入球したことを球検出センサである第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、第 2 特図始動口 232 に球が入球したことを球検出センサである第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特別図柄表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特別図柄表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 2 特別図柄表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図の変動停止表示と称することがある。この特図の変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。

【0302】

図 28 (a) には、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 F」の 6 種類の特図が示されている。図 28 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯

するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0303】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、4種類の大当り図柄（「特図A」から「特図D」）が用意されている。「特図A」は15ラウンド（R）特別大当り図柄であり、特図Aが停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図B」は電サポ付き15R大当り図柄であり、特図Bが停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図高確率状態になる。「特図C」は確変付き4R大当り図柄であって、この特図Cが停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。「特図D」は4R大当り図柄であって、この特図Dが停止表示されると、制御状態は特図低確率普図低確率状態になる。

10

【0304】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値（所定球数）を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、図27に示す可変入賞口234の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回（1回の作動）として、この作動が15回続くことを意味する。すなわち、1回の作動が、開閉状態が第1の開閉状態（ここでは閉状態）から第2の開閉状態（ここでは開状態）に変化する特定変化の一例に相当し、可変入賞口234は、大当り遊技中に、この特定変化を複数の定数回（15ラウンドの場合であれば15回）行うものである。各ラウンドは所定のラウンド終了条件（例えば所定球数（一例として10球）の遊技球の進入、所定量の遊技価値（所定球数）の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちのうちの1または複数）が成立することにより終了する。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。特図Aによる大当りや特図Cによる特図大当りは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い（特別大当りあるいは時短大当り）。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。本実施形態では、大当り遊技中には特図低確率状態へ移行し、特図Aまたは特図Cに当選した場合には、大当り遊技終了後、次に大当りするまで特図高確率状態が維持される。一方、特図Bまたは特図Dに当選した場合には、大当り遊技終了後も特図低確率状態のままである。特図低確率状態は第1の確率制御状態の一例に相当する。また、大当り遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当り遊技終了後に大当りに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第2の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態と称することがある。なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部300が行い、主制御部300は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

20

30

【0305】

また、特図Aまたは特図Bに当選すると、いずれも大当り遊技終了後、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機100に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグも用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/101であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状

40

50

態)では99/101に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる(普図変短)。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では1.2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の1回の開放における開放時間が長くなりやすい(電チュー開放期間延長)。例えば、非電サポ状態では0.3秒の電チュー開放期間が電サポ状態では1.7秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材2321は多く開きやすい(電チュー開放回数増加)。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かない一对の羽根部材2321が、電サポ状態では3回開く(例えば、1.7秒開放することを3回繰り返し、開放と開放の間の閉鎖時間は1.6秒)。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第2特図始動口232に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当たり遊技中にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当たり遊技中に電サポ状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当たり中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、電サポ状態(時短状態)では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態(時短状態)としてもよい。あるいは、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態(時短状態)としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。上述のごとく、第2特図始動口232は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第2特図始動口232は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって大サイズである。本実施形態では、特図Aが停止表示されると、その後に行われる大当たり遊技終了後、次に大当たり遊技が開始されるまで電サポ状態(普図高確率状態)が維持され、特図Bが停止表示されると、その後に行われる大当たり遊技終了後、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持され、101回目には非電サポ状態(普図低確率状態)に移行する。一方、電サポ無しの大当たり(特図C, 特図D)に当選した場合には、大当たり遊技終了後に電サポ状態に移行しない。非電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が小サイズに維持される。一方、上述のごとく、電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が大サイズになり、遊技球の進入率が高められる。すなわち、非電サポ状態では、遊技球が可変始動領域である第2特図始動口232に第1の進入率で進入するのに対して、電サポ状態では、遊技球が第2特図始動口232に上記第1の進入率よりも進入率が高い第2の進入率で進入する。したがって、非電サポ状態が第一の進入率制御状態の一例に相当し、電サポ状態が第二の進入率制御状態の一例に相当する。

【0306】

さらに、本実施形態では、大当たり図柄の他に小当たり図柄として特図Eの停止図柄が用意されている。小当たり遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が所定回(例えば15回)作動し、その扉部材2341は、1回の作動につき開状態を最大で1.5秒間しか維持しない。小当たりにおける扉部材2341の開放では、例えば、1回目の開放で、遊技球が所定球数(例えば10球)進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値(所定球数)を獲得してしまうと、2回目以降の開放は行われぬ。小当たり遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当たり遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当たり遊技終了後には小当たり遊技開始前の制御状態に復帰する。なお、「特E1」以外の小当たり図柄(例えば、第2の小当たり図柄等)を用意しておいてもよい。

【0307】

大当たり遊技および小当たり遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が1または複数

回の開閉動作を行い、遊技者の有利度が相対的に高い状態になる。

【0308】

また、図28(a)に示す特図Fはハズレ図柄である。このハズレ図柄が停止表示されると、可変入賞口234の扉部材2341は開閉動作を行わず、遊技者の有利度が相対的に低い状態になる。なお、「特図F」以外のハズレ図柄(例えば、第2のハズレ図柄等)をさらに用意しておいてもよい。

【0309】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の当り制御状態(大当り制御状態および小当り制御状態)と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度のハズレ制御状態とが用意され、パチンコ機100は当り制御状態(第2の制御状態)とハズレ制御状態(第1の制御状態)のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300のCPU304が行い、主制御部300のCPU304は、特別遊技状態付与手段の一例にも相当する。なお、小当り制御状態は、可変入賞口234の扉部材2341が開閉動作を行うものの、可変入賞口234への入球はほとんど期待することができないため、小当り制御状態を上記第1の有利度の制御状態(第1の制御状態)ととらえることもできる。

【0310】

また、大当りには、遊技者に相対的に有利な大当りと相対的に不利な大当りがある。ラウンド数で見れば、15R系の大当り(特図A, 特図B)が有利な大当りに相当し、4R系の大当り(特図C, 特図D)が不利な大当りに相当する。また、確変付きか否かで見れば、特図Aによる大当りおよび特図Cによる大当りが有利な大当りに相当し、特図Bによる大当りおよび特図Dによる大当りが不利な大当りに相当する。これらの遊技者に相対的に有利な大当りの当否判定結果は、特定の当否判定結果の一例に相当し、遊技者に相対的に有利な大当り制御状態が、特別遊技状態の一例に相当する。

【0311】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、大当り図柄1として「特図A」以外の図柄も用意されており、大当り図柄2等の他の図柄についても同様である。

【0312】

第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、当否判定結果(抽選結果)を報知する報知手段であって、図柄変動を開始してから当否判定の結果に対応した図柄態様(特図A~特図F)を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段の一例に相当する。

【0313】

図28(b)は特図の装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の特図の装飾図柄には、「装飾1」~「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「特図の装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214とは別に、特図の装飾図柄を変動表示するものである。そして、特図の装飾図柄の組合せである停止図柄態様(演出図柄態様)を停止表示する。大当り(特図A~特図D)を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ1”(例えば「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾2-装飾2-装飾2」等)を停止表示する。通常遊技状態(特図低確率普図低確率)での確変大当り(特図Aまたは特図C)あるいは通常遊技状態(特図低確率普図低確率)以外での大当りを報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組合せ2”(例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾7-装飾7-装飾7」

10

20

30

40

50

等)を停止表示する。小当り(特図E)を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、“装飾図柄の組合せ3”(例えば「装飾1-装飾3-装飾5」等)を停止表示する。また、ハズレである「特図F」を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、“装飾図柄の組合せ1”、“装飾図柄の組合せ2”および“装飾図柄の組合せ3”以外の装飾図柄の組合せ(例えば、ばらけ目)を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「特図の装飾図柄の変動表示」を開始してから特図の装飾図柄の停止図柄態様(例えば、“装飾図柄の組合せ2”)を停止表示するまでの一連の表示を特図の装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

【0314】

なお、特図1や特図2の停止図柄態様(図28(a)参照)と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a~cに表示される一つの特図の装飾図柄の停止図柄態様(同図(b)参照)は、特図の装飾図柄(同図(b)参照)の方が大きい。

10

【0315】

図28(c)は普図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄1である「普図A」および当り図柄2である「普図B」と、ハズレ図柄である「普図C」の3種類がある。当り図柄1である「普図A」は、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の開放時間が相対的に短い開放となる普図当りであり、当り図柄2である「普図B」は、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の開放時間が相対的に長い開放となる普図当りである。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」(普図変動遊技)を行う。そして、変動時間が経過した後に、3種類の図柄の内のいずれか一つの図柄を停止表示する。この図28(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

20

【0316】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置210は補助図柄報知手段の一例に相当する。

【0317】

図28(d)は普図の装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の装飾図柄には、普図装飾1~3の3種類がある。普図始動口228を球が通過したこと、すなわち、普図始動口228に球が進入したことを普図始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの中央部分となる所定領域に、「装飾」「装飾」・・・の順番で表示を切り替える「普図の装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、普図表示装置210とは別に、普図の装飾図柄を変動表示するものである。そして、普図の装飾図柄の停止図柄態様(演出図柄態様)を停止表示する。普図の当り図柄1(普図A)を報知する場合には、装飾図柄表示装置208の上記所定領域に普図装飾1である「装飾」を停止表示する。普図の当り図柄2(普図B)を報知する場合には、上記所定領域に普図装飾2である「装飾」を停止表示する。一方、普図のハズレ図柄(普図C)を報知する場合には、上記所定領域に普図装飾3である「装飾x」を停止表示する。以下、装飾図柄表示装置208において、この「普図の装飾図柄の変動表示」を開始してから普図の装飾図柄の停止図柄態様(例えば、普図装飾2)を停止表示するまでの一連の表示を普図の装飾図柄の変動停止表示と称することがある。

30

40

【0318】

なお、普図Aや普図Bの停止図柄態様(図28(c)参照)と、装飾図柄表示装置208の上記所定領域に表示される一つの普図の装飾図柄の停止図柄態様(同図(d)参照)は、普図の装飾図柄(同図(d)参照)の方が大きい。

【0319】

50

< 主制御部制御処理 >

次に、第2実施形態における主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理については、第1実施形態における主制御部300のCPU304が実行する図8に示す主制御部メイン処理と基本的には同じであるため、説明は省略する。

【0320】

続いて、第2実施形態における主制御部タイマ割込処理について説明する。図29は、第2実施形態における主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0321】

第2実施形態におけるパチンコ機100は、特図1と特図2というように特図が2種類あり、第2特図始動口232への入賞に基づく抽選（特図2の当否判定）を、第1特図始動口230への入賞に基づく抽選（特図1の当否判定）よりも優先して行う。言い換えれば、第2実施形態のパチンコ機100では、第1の特別始動領域に遊技球が進入した場合に第1の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納し、第2の特別始動領域に遊技球が入賞した場合に第2の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納する入賞記憶部と、前記第1の乱数値記憶領域および前記第2の乱数値記憶領域の両方に乱数値が記憶されている場合に、前記第1の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期および前記第2の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期とは無関係に該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行うとともに、前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行い、前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第1の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行う当否判定手段を備えている。また、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214による特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、主制御部300で行われ、第2特図始動口232への入賞に基づく当否判定の結果報知が、第1特図始動口230への入賞に基づく当否判定の結果報知よりも優先して行われ、当否判定が行われていない始動情報として、特図1の始動情報と特図2の始動情報のうちの特図1の始動情報のみが残っている状態で、特図2の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図2の始動情報に基づく当否判定の結果の報知が、既に記憶されていた特図1の始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行われる。また、始動情報を取得する始動情報取得手段は、第1の始動情報記憶手段および第2の始動情報記憶手段のうちの両方に始動情報が記憶されている場合には、該第2の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、該第1の始動情報記憶手段および該第2の始動情報記憶手段のうちの一方に始動情報が記憶されている場合には、始動情報が記憶されている始動情報記憶手段から始動情報を取得するものである。

【0322】

第2実施形態における主制御部タイマ割込処理では、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行い（ステップS1225）、次いで、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップS1227）。ステップS1225およびステップS1227における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が当否判定手段の一例に相当する。主制御部300は、最初に特図2についての特図2関連抽選処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップS1229）、その後、特図1についての特図1関連抽選処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップS1231）。このように、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、同じタイミングで、第1特図始動口230に遊技球が進入したことに基いて始動情報を取得し、かつ第2特図始動口232に遊技球が進入したことに基いて始動情報を取得した場合や、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図2変動遊技の開始条件と特図1変動遊技の開始条件の両方が成立している場合で

10

20

30

40

50

も、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。

【 0 3 2 3 】

また、入賞受付処理 S 1 2 1 7 を行った後であって、特図状態更新処理を行う前に特図先読み処理を行う（ステップ S 1 2 2 4）。

【 0 3 2 4 】

図 3 0 (a) は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する特図先読み処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 3 2 5 】

まず、ステップ S 1 2 2 4 a では、特図 2 の始動情報の増加があったか否か、すなわち R A M 3 0 8 に設けた特図 2 の保留記憶部に、特図 2 についての始動情報（特図 2 当選乱数値、大当り用特図 2 乱数値、および特図 2 変動時間決定用乱数値）が追加されたか否かを判定し、増加していれば（追加されていれば）、増加した特図 2 の始動情報を先読みして特図 2 の停止図柄を事前判定する（ステップ S 1 2 2 4 b）。このステップ S 1 2 2 4 b では、まず、特図 2 の保留記憶部から特図 2 の始動情報を先読みする。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報を先読みする。したがって、当否判定（図 2 9 に示すステップ S 1 2 2 9 における特図 2 関連抽選処理）で始動情報が取得される前に、その始動情報が先読みされることになる。この先読みを行う主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が始動情報先読み手段の一例に相当する。ここで先読みは、入賞分（保留増加分）だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の説明では、先読みという言葉は、先（当否判定（本抽選）の結果等）を読むという意味で使用することがある。

【 0 3 2 6 】

主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、図 3 0 (b) に示す特図当否事前判定用テーブルおよび同図 (c) に示す特図事前判定用テーブルが用意されている。

【 0 3 2 7 】

主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、始動情報を先読みすると、将来行われる特図 2 関連抽選処理における当否判定結果と停止する図柄を、先読みした始動情報に基づいて事前判定する。すなわち、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、まず、確変フラグを参照し、図 3 0 (b) に示す特図当否事前判定用テーブルを用いて、先読みした始動情報のうちの特図 2 当選乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 6 5 5 3 5）に基づいて、当否判定の結果が、大当りの当否判定結果になるか、小当りの当否判定結果になるか、ハズレの当否判定結果になるかを事前判定する。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報に基づく当否判定結果が、大当りの当否判定結果（特定の当否判定結果）になるか否かを事前判定する。この事前判定を行う主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が事前判定手段の一例に相当し、ここで事前判定した結果は特図 2 当否事前判定結果として扱われる。

【 0 3 2 8 】

主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、図 3 0 (b) に示す特図当否事前判定用テーブルの内容と同じ内容の特図当否判定用テーブルが記憶されている。この特図当否判定用テーブルにしても、図 3 0 (b) に示す特図当否事前判定用テーブルにしても、大当り確率は、特図低確率状態（非電サポ状態）では 1 / 3 2 0 であるのに対し、特図高確率状態（電サポ状態）では 1 / 3 2 に上昇する。一方、小当り確率は、特図低確率状態（非電サポ状態）であっても特図高確率状態（電サポ状態）であっても 1 / 1 0 0 である。

【 0 3 2 9 】

次いで、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、特図 2 当否事前判定結果が大当りであった場合には、図 3 0 (c) に示す特図事前判定用テーブルを用い、先読みした始動情報のうちの大当り用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ~ 9 9）に基づいて、停止図柄となる大当り図柄の事前判定を行う。ここでの特図の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特

10

20

30

40

50

図 2 事前判定結果として扱われる。ここでの大当り図柄の事前判定は、複数種類用意された大当りの種類のうちいずれの種類の種類の大当りかを事前判定していることに相当する。なお、第 2 実施形態では、小当り図柄およびハズレ図柄はそれぞれ 1 種類しか用意されていないため、特図 2 当否事前判定結果が小当りであったり、あるいはハズレであった場合には、一義的に特図 2 事前判定結果が得られる。

【 0 3 3 0 】

主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、図 3 0 (c) に示す特図事前判定用テーブルの内容と同じ内容の特図決定用テーブルが記憶されている。図 3 0 (c) に示す特図事前判定用テーブルを参照して第 2 実施形態の特図の大当り種別について詳述すると、大当り図柄 1 (特図 A) あるいは大当り図柄 2 (特図 B) が停止表示して開始される大当り遊技では、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 が 3 0 秒開放 (ただし、その可変入賞口 2 3 4 に 1 0 球入賞した時点で閉鎖) する 1 ラウンドが 1 5 回行われる。大当り図柄 3 (特図 C) あるいは大当り図柄 4 (特図 D) が停止表示して開始される大当り遊技では、可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 1 が 3 0 秒開放 (ただし、その可変入賞口 2 3 4 に 1 0 球入賞した時点で閉鎖) する 1 ラウンドが 4 回行われる。なお、大当り図柄 1 (特図 A) の当選確率が 5 0 % と最も高い。

10

【 0 3 3 1 】

ステップ S 1 2 2 4 b に続くステップ S 1 2 2 4 c では、ステップ S 1 2 2 4 b で得た特図 2 の停止図柄情報 (特図 2 事前判定結果) を、R A M 3 0 8 に用意された特図 2 事前判定結果記憶領域に記憶し、ステップ S 1 2 2 4 d に進む。

20

【 0 3 3 2 】

一方、ステップ S 1 2 2 4 a における判定で特図 2 の始動情報が増加していなければステップ S 1 2 2 4 d に進み、特図 2 の始動情報の先読みや事前判定は行われない。

【 0 3 3 3 】

ステップ S 1 2 2 4 d では、今度は、特図 1 の始動情報 (特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値) の増加があったか否か、すなわち R A M 3 0 8 に設けた特図 1 の保留記憶部に 1 セット分の乱数値が追加されたか否かを判定し、増加していれば (追加されていれば)、今度は、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かを、R A M 3 0 8 に用意された時短フラグを参照して判定し (ステップ S 1 2 2 4 e)、現在の制御状態が非電サポ状態であれば (時短フラグがオフ状態であれば)、ステップ S 1 2 2 4 f に進む。

30

【 0 3 3 4 】

ステップ S 1 2 2 4 f では、上述のステップ S 1 2 2 4 b と同様に、まず、特図 1 の保留記憶部から特図 1 の始動情報を先読みする。次いで、ステップ S 1 2 2 4 b と同様に、図 3 0 (b) に示す特図当否事前判定用テーブルを用い、先読みした始動情報 (特図 1 当選乱数値) に基づいて特図 1 当否事前判定結果を得る。続いて、特図 1 当否事前判定結果が大当りであった場合には、ステップ S 1 2 2 4 b と同様に、図 3 0 (c) に示す特図事前判定用テーブルを用いて、先読みした始動情報 (大当り用特図 1 乱数値) に基づいて、特図 1 事前判定結果を取得する。ステップ S 1 2 2 4 f に続くステップ S 1 2 2 4 g では、ステップ S 1 2 2 4 f で得た特図 1 の停止図柄情報 (特図 1 事前判定結果) を、R A M 3 0 8 に用意された特図 1 事前判定結果記憶領域に記憶し、図 2 9 に示す主制御部タイマ割込処理に復帰する。

40

【 0 3 3 5 】

なお、この特図先読み処理では、特図の停止図柄の事前判定までしか行わなかったが、先読みした始動情報のうちの特図変動時間決定用乱数値に基づいて、特図の変動時間の事前判定まで行い、変動時間の事前判定結果 (特図変動時間事前判定結果) を事前判定結果記憶領域に記憶してもよい。また、変動時間に代えて、装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出態様 (変動パターン) を事前判定してもよい。本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出態様は、1 対 1 に対応付けられており、変動時間を選択しているということは変動パターンを選択しているとも見られる。さらに、演出態様を

50

グループ分けしておき、例えば、「はずれ・ノーマルリーチハズレ」のグループか「リーチAはずれ・リーチBハズレ」のグループかのみを抽選するようにしてもよい。あるいは、「ノーマルリーチ当り、ノーマルリーチハズレ、リーチA当り、リーチB当り、リーチA当り、リーチB当り」のリーチ演出のグループに属するか、「超短縮ハズレ、短縮ハズレ、ハズレ、チャンス目全消灯」のリーチなしのグループに属するかを事前判定するにとどめてもよい。

【0336】

R A M 3 0 8 の事前判定結果記憶領域に新たに記憶された事前判定情報（特図事前判定結果を表す情報）は、事前判定した特図1あるいは特図2の情報として特図保留増加コマンドのコマンドデータに含められ、主制御部300から第1副制御部400に送信される。

10

【0337】

一方、図30(a)に示すステップS1224dにおける判定で特図1の始動情報が増加していなければ、図29に示す主制御部タイマ割込処理に復帰し、特図1の始動情報の先読みや事前判定は行わない。

【0338】

また、ステップS1224eにおいて現在の制御状態が電サボ状態（時短フラグがオン状態）であった場合にも、特図1の始動情報の先読みや事前判定は行わず、これらの場合には、今回増加した特図1の始動情報に基づく当否判定や停止図柄の事前判定が行われていないことを表す「未判定」情報を、特図1事前判定結果記憶領域に記憶し（ステップS1224h）、図29に示す主制御部タイマ割込処理に復帰する。なお、大当り遊技が開始されたことに基づいて、特図1事前判定結果記憶領域における、特図1事前判定結果が記憶されている領域は、「未判定」情報に書き換えられる。また、第2実施形態では、未判定情報設定条件（ここでは電サボ状態中）が成立していれば、始動情報自体の先読みも行わないが、先読みは行って事前判定は行わない態様であってもよく、さらには、先読みおよび事前判定は行うが、その結果を主制御部300から第1副制御部400へ送らない態様であってもよい。

20

【0339】

なお、本実施形態では、主制御部300は特図事前判定結果まで得ているが、主制御部300では特図事前判定結果を得ずに、先読みした始動情報を特図保留増加コマンドのコマンドデータに含めて第1副制御部400に送信し、第1副制御部400が、必要に応じて、特図事前判定結果を得る態様であってもよい。ただし、普図の状態更新を主制御部300で行っているため、電サボ中か否かの判定を第1副制御部400で行おうとすると、普図の状態も第1副制御部400に送信する必要があり、効率的でない。よって、事前判定は、主制御部300において実行する方が効率が良い。

30

【0340】

主制御部300は、以上説明した特図先読み処理を実行した後、特図関連抽選処理（ステップS1229, S1231）を実行し、特図先読み処理で対象になった先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて、上述の特図当否判定用テーブルを用いた特図当否判定結果、上述の特図決定用テーブルを用いた特図決定結果、および特図の変動時間を改めて得る。

40

【0341】

ここで、特図関連抽選処理（ステップS1229, S1231）における特図の変動時間の決定方法について説明する。以下の説明では、特図1の変動時間であっても特図2の変動時間であっても同じであるため、両者を区別することなく説明する。

【0342】

図29に示す特図関連抽選処理（ステップS1229, S1231）では、特図決定用テーブルを用いて特図決定結果が得られると、主制御部300のCPU304は、その特図決定結果に応じて、特図の変動時間を表すタイマ番号を決定する。

【0343】

50

図31(a)は、主制御部300のROM306に記憶されているテーブルセット選択テーブルを示す図である。

【0344】

このテーブルセット選択テーブルには、特図決定結果(特図停止図柄)、特図変動回数、およびタイマ選択テーブルの関係が規定されている。第2実施形態では、タイマ選択テーブルとして2種類のテーブルが用意されている。タイマ選択テーブルは、特図の変動時間を決定するために用いられるテーブルである。主制御部300のRAM308には、タイマ選択テーブルを表す情報を格納する領域(タイマ選択テーブル情報格納領域)が設けられている。また、RAM308には、特図変動遊技の実行回数をカウントする特図変動遊技実行回数カウンタも設けられている。この特図変動遊技実行回数カウンタの値が0より大きな値であれば、特図表示装置212による変動表示が終了し、確定した特図が所定期間停止表示された後、CPU304によって特図変動遊技実行回数カウンタの値が1減算される。

10

【0345】

例えば、特図停止図柄が大当り図柄2である15R大当りに当選し、15R大当り遊技の終了演出期間が終了したタイミングにおける特図状態更新処理(ステップS1227, S1229)では、特図変動遊技実行回数カウンタに100の値をセットするとともに、上記タイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル4を表す情報を格納する。また、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理(ステップS1227, S1229)では、特図変動遊技実行回数カウンタの値が0より大きければ、そのカウンタの値を1だけ減算し、そのカウンタの値が0になるまでタイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル2を表す情報を格納し続ける。特図変動遊技実行回数カウンタの値が1から0になった場合に、RAM308上のポインタを進め、特図変動遊技実行回数カウンタに0の値をセットするとともに、上記タイマ選択テーブル情報格納領域にテーブル1を表す情報を格納する。そして、特図決定結果が切り替わるまで、特図の停止表示が終了したタイミングにおける特図状態更新処理(ステップS1227, S1229)では、特図変動遊技実行回数カウンタの値に0をセットし続け、タイマ選択テーブル情報格納領域にはテーブル1を表す情報を格納し続ける。この結果、15R大当り遊技が終了すると、大当りあるいは小当りに当選しない限り、最初の100回の特図変動遊技ではタイマ選択テーブル2を用いて特図の変動時間が決定され、101回以降はタイマ選択テーブル1を用いて特図の変動時間が決定される。

20

30

【0346】

図31(b)は、主制御部300のROM306に記憶されているタイマ番号決定用テーブルを示す図である。

【0347】

主制御部300のCPU304は、始動情報のうちの特図変動時間決定用乱数値(取得範囲は0~99)に基づいて、図31(b)に示すタイマ番号決定用テーブルに規定されているタイマ番号を判定する。すなわち、このタイマ番号の判定は、特図決定結果、所定の乱数(例えばタイマ番号決定用乱数)、特図1の保留数と特図2の保留数を合算した保留数、および所定の期間情報テーブル(例えばタイマ選択テーブル)に基づいて行なわれ、先読み処理による先読み結果や事前判定の結果には基づかずに行なわれる。

40

【0348】

タイマ番号は、特図1表示装置212あるいは特図2表示装置214が、図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間、すなわち特図の変動表示する時間(図柄変動表示時間)を表すものである。主制御部300は図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段の一例に相当する。なお、装飾図柄表示装置208が、特図の装飾図柄の変動を開始してから当否判定の結果を表す停止図柄を表示するまでの時間(装飾図柄変動停止表示の時間)も、この図柄変動表示時間に合わせられる。

【0349】

図31(c)は、タイマ番号と図柄変動表示時間の関係を示す図である。

50

【0350】

第2実施形態では、図柄変動表示時間に合わせて、装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンが定められている。すなわち、第1副制御部400は、タイマ番号（図柄変動表示時間）に基づいて、特図の装飾図柄の変動パターンを決定する。この図31(c)には、参考までに、タイマ番号と特図の装飾図柄の変動パターンとの関係も示されている。

【0351】

タイマ1は特図変動時間が2秒になる超短縮された変動時間になることを表し、タイマ2は特図変動時間が5秒になる短縮された変動時間になることを表す。なお、タイマ1あるいはタイマ2に決定されることを特図変短と称することがある。タイマ3は特図変動時間が10秒の通常の変動時間（基準となる変動時間）になることを表す。また、タイマ1～タイマ3では図27に示す装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンはリーチなしになる。タイマ4は特図変動時間が12秒の変動時間になることを表し、タイマ4に決定されると装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンはノーマルリーチが選択される。タイマ5は特図変動時間が40秒の変動時間になることを表し、タイマ6は特図変動時間が50秒の変動時間になることを表す。タイマ5および6に決定されると装飾図柄表示装置208における特図の装飾図柄の変動パターンはスーパーリーチが選択される。

【0352】

このリーチは、特図関連抽選処理（ステップS1229, S1231）の当否判定（本抽選）の結果が特定の当否決定結果（遊技者の有利度が高い所定の結果）になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に事前に報知する予告演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。主制御部300は、予告制御手段の一例に相当する。

【0353】

第2実施形態では、リーチ演出という予告を行わない場合よりも行なう場合の方が、特図の当否判定を行ってからその当否判定の結果を報知するまでの期間の長さ（特図変動時間）が長くなるようにしている。

【0354】

図31(b)に示すように、特図決定結果がはずれ図柄（「特図F」）であったときには、保留数が0～2であれば、リーチなしのタイマ3に90%の確率で決定され、保留数が3～7であれば、同じくリーチなしのタイマ2に98%の確率で決定される。また、はずれ図柄でテーブル1が選択されている場合には、保留数に関係なく、スーパーリーチのタイマ5又はタイマ6に1%ずつの確率で決定される。

【0355】

また、当否決定結果が大当たりであった場合には、特図の種類（大当たり図柄1～4）に関係なく、また、タイマ選択テーブルにも関係なく、さらに、保留数にもよらず、ノーマルリーチのタイマ4に2%の確率で決定され、スーパーリーチ1のタイマ5に32%の確率で決定され、スーパーリーチ2のタイマ6には66%の確率で決定される。また、特図決定結果が小当たり図柄であったときにも同様である。

【0356】

次に、図29に示す普図関連抽選処理（ステップS1223）について説明する。第2実施形態における普図の始動情報は、普図当選乱数値と当り用普図乱数値になる。この普図関連抽選処理（ステップS1223）では、普図当否判定処理が行われる。

【0357】

図32(a)は、主制御部300のROM306に記憶された普図当否判定用テーブルを示す図である。

【0358】

普図当否判定処理においては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。この普図当否判定は、RAM308の普図保留記憶

10

20

30

40

50

部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値（取り得る範囲は0～65535）に基づいて行う。第2実施形態では、普図のアタリ確率は、普図低確率状態（非電サボ状態）では、およそ10%であるが、普図高確率状態（電サボ状態）では100%である。

【0359】

普図当否判定処理の実行が完了し、普図当否判定結果が当りであった場合には、普図停止図柄決定処理を実行する。なお、普図のはずれ図柄は1種類しかないので、普図当否判定結果がハズレであれば普図の停止図柄は一義的に定まる。

【0360】

図32(b)は、主制御部300のROM306に記憶された普図決定用テーブルを示す図である。

【0361】

ここでも時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サボ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。この普図停止図柄決定処理は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの当り用普図乱数値（取り得る範囲は0～99）に基づいて行う。普図低確率状態（非電サボ状態）では、90%の確率で普図当り図柄1（普図A）に当選し、10%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。一方、普図高確率状態（電サボ状態）では、100%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。

【0362】

ここで、図32(b)に示す普図決定用テーブルを参照して第2実施形態の普図の当り種別について詳述すると、普図表示装置210に普図当り図柄1（普図A）が停止表示すると、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321が1.8秒間開放（ただし、その第2特図始動口232に10球入賞した時点で閉鎖）する。一方、普図表示装置210に普図当り図柄2（普図B）が停止表示すると、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321が6.0秒間開放（ただし、その第2特図始動口232に10球入賞した時点で閉鎖）する。

【0363】

また、第2実施形態では、普図変動時間は、普図の制御状態に応じて所定時間に一義的に決まっている。例えば、普図低確率状態（非電サボ状態）では10秒であり、普図高確率状態（電サボ状態）では5秒である。

【0364】

<副制御部側制御処理>

次に、第2実施形態における第1副制御部400のCPU404が実行する第1副制御部メイン処理等については、第1実施形態における第1副制御部400のCPU404が実行する図13に示す第1副制御部の各処理と基本的には同じであるため説明は省略する。また、第2副制御部500における処理も、第1実施形態と基本的には同じであるため説明は省略する。

【0365】

続いて、第2実施形態における先読み予告について詳述する。

【0366】

まず、第2実施形態では、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの左側、すなわち、普図の装飾図柄が表示される所定領域の左側には、特図1保留表示領域が用意されており、その右側には特図2保留表示領域が用意されている。特図1保留表示領域には、主制御部300のRAM308に設けられた特図1の保留記憶部に記憶されている1セットの始動情報に対応する保留表示が、特図1の保留記憶部に始動情報が記憶された順（入賞順）に古いものから順番に左側から並べて表示される。保留表示は、始動情報記憶手段（RAM308の特図の保留記憶部）に始動情報が記憶されていること、あるいは記憶されていたことを表す表示である。特図2保留表示領域には、主制御部300のRAM308に設けられた特図2の保留記憶部に記憶されている1セットの始動情報に対応する保留表示が、特図2の保留記憶部に始動情報が記憶された順（入賞順）に古いものから順番に左側から並べて表示される。すなわち、始動情報記憶手段に記憶されている始動情報ご

10

20

30

40

50

とに保留表示が行われ、保留表示の数は保留数に相当する。装飾図柄表示装置 208 は始動保留表示手段の一例に相当する。この保留表示におけるデフォルトの表示態様は、本実施形態では、丸い図形を無模様かつ一色で表示する態様になり、第一の態様の一例に相当する。第 1 副制御部 400 は、特図保留増加コマンドを受信する度に、第 2 副制御部 500 に保留増加コマンドを送信し、第 2 副制御部 500 は、その保留増加コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を制御し、保留表示の数を 1 つ増加させる。一方、第 1 副制御部 400 は、保留消化の合図となる図柄変動開始コマンドを受信する度に第 2 副制御部 500 に保留減少信号を送信し、第 2 副制御部 500 は、その保留減少信号に基づいて、装飾図柄表示装置 208 を制御し、保留表示の数を 1 つ減少させる。

【0367】

10

第 2 実施形態における先読み予告は、図 29 に示す特図関連抽選処理（ステップ S1229, S1231）で行われる当否判定の結果が大当たりになる可能性があることを予告するための演出である。より具体的に説明すれば、本実施形態では、大当たりにも、遊技者に相対的に有利な大当たり（例えば、15R系の大当たり：特図 A, 特図 B）と相対的に不利な大当たり（例えば、4R系の大当たり：特図 C, 特図 D）が用意されており、先読み予告は、有利な大当たりになる可能性があることを予告するための演出である。なお、4R系の大当たりでも確変付きの大当たり（特図 C）は有利な大当たりとしてもよい。また、第 2 実施形態における先読み予告は、上記特図関連抽選処理（ステップ S1229, S1231）で始動情報を取得するよりも先に取得した始動情報（先読みした始動情報）に基づいて行われる予告である。すなわち、先読み予告は、先読みした始動情報に基づく事前判定結果に基づいて行われる。

20

【0368】

また、ここでの先読み予告には、事前判定結果が有利な大当たりでなくても、有利な大当たりになるかのように偽りで予告する偽の先読み予告も含まれる。すなわち、先読み予告は、当否判定の結果が有利な大当たりになる可能性があることを表したり、遊技者に示唆する予告であったり、あるいは当否判定の結果が有利な大当たりになることを遊技者に期待させる予告であるといえる。

【0369】

第 2 実施形態では、保留表示の表示態様を変化させることで、保留表示を用いた先読み予告演出を行うことが可能である。この保留表示を用いた先読み予告演出は、実行開始タイミングが入賞時であり、実行領域は、装飾図柄表示装置 208 における演出表示領域 208d 内になる。なお、特図の保留が 0 の状態で特図始動口 230, 232 に入賞があった場合には、当該入賞に基づく特図の当否判定はすぐに行われ、特図の図柄変動表示もすぐに開始されるため、当該入賞に基づく特図の保留表示を行わないことも考えられるが、あえて、その入賞に基づく特図の図柄変動表示を開始した直後の数秒間行うようにしてもよい。この場合には、先読みした始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動表示（先読みした始動情報に対応した図柄変動表示）中に先読み予告の演出が行われることになる。保留表示を用いた先読み予告は先読み予告の所定の予告態様の一例に相当し、装飾図柄表示装置 208 が、先読み予告手段の一例に相当する。

30

【0370】

40

また、演出可動体 224 や遮蔽装置 246 を駆動させることで、役物作動による先読み予告演出を行うことも可能であるも行う。この役物作動による先読み予告演出は、実行開始タイミングが、入賞時であってもよいし、図柄変動停止時であってもよく、実行領域は、装飾図柄表示装置 208 にかぶさる領域になる。先読み予告における図柄変動停止時とは、先読みした始動情報に対応した図柄変動表示及び当該図柄変動表示よりも前の図柄変動表示の少なくとも一方の停止時になる。より詳細に説明すれば、保留が 0 の状態で入賞があった場合には、当該入賞に基づく当否判定はすぐに行われ、特図の図柄変動表示もすぐに開始されるため、先読みした始動情報に対応した図柄変動表示の停止時が、先読み予告の実行開始時になる。

【0371】

50

また、装飾図柄表示装置 208 に特定のキャラクタやシンボル等の図柄を登場させることでも先読み予告演出を行うことが可能である。この特定の図柄を用いた先読み予告演出の実行開始タイミングは、入賞時であってもよいし、入賞後の最初の図柄変動開始コマンドを受信してから所定時間経過後の当該図柄変動開始コマンドによって開始された図柄変動表示中であってもよい。ここで、保留が 0 の状態で入賞があった場合には、当該入賞に基づく当否判定はすぐに行われ、特図の図柄変動表示もすぐに開始されるため、先読みした始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動表示（先読みした始動情報に対応した図柄変動表示）が開始されてから所定時間経過後の当該図柄変動表示中になる。保留が 1 以上の状態で入賞があった場合には、上記当該図柄変動表示よりも前に行われる図柄変動表示中になる。また、その実行領域は、装飾図柄表示装置 208 における、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b、および右図柄表示領域 208 c であってもよいし、演出表示領域 208 d にかかる所定領域であってもよい。

10

【0372】

さらに、装飾図柄表示装置 208 の背景画像を変化させることでも先読み予告演出を行うことが可能である。この背景画像を用いた先読み予告演出の実行開始タイミングは、入賞時であり、実行領域は、装飾図柄表示装置 208 の表示画面全体になる。

【0373】

なお、先読み予告演出は画像や役物を用いた予告に限らず、音や光を用いた予告であってもよい。

20

【0374】

第 1 副制御部 400 は、特図保留増加コマンドを受信すると、第 1 副制御部メイン処理における演出制御処理で先読み予告実行処理を行う。この先読み予告実行処理では、保留表示を用いた先読み予告、役物作動による先読み予告、特定の図柄を用いた先読み予告、および背景画像を用いた先読み予告それぞれの先読み予告の実行可否抽選を行う。また、保留表示を用いた先読み予告であれば、予め用意された複数種類の保留表示の表示態様の中から先読み予告による変化後の表示態様を抽選により決定する。役物作動による先読み予告であれば、予め用意された複数種類の演出可動体 224 や遮蔽装置 246 の駆動パターンの中から一つの駆動パターンを抽選により決定する。特定の図柄を用いた先読み予告であれば、予め用意された複数種類のキャラクタやシンボル等の図柄の中から先読み予告で登場させる図柄を抽選により決定する。背景画像を用いた先読み予告であれば、予め用意された複数種類の背景画像の中から先読み予告で用いる背景画像を抽選により決定する。

30

【0375】

第 2 実施形態でも、第 1 副制御部 400 が普図図柄変動開始コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置 208 では普図図柄変動演出が実行される。また、第 1 副制御部 400 が特図図柄変動開始コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置 208 では特図図柄変動演出も実行される。

【0376】

図 33 は、普図図柄変動演出と、特図図柄変動演出および先読み予告演出の具体例を示す図である。

40

【0377】

図 33 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 には、特図の装飾図柄の停止図柄の組合せが表示されているとともに、演出表示領域 208 d において普図の装飾図柄が表示される所定領域 208 x には、普図装飾図柄の停止図柄が表示されている。すなわち、特図変動遊技も普図変動遊技も停止している状態である。この状態で、普図始動口 228 を遊技球が通過すると、図 33 (b) に示すように、普図表示装置 210 において図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置 208 の所定領域 208 x では、普図装飾図柄の変動表示が開始される。また、ここでは不図示のスピーカ 120 からは、普図表示装置 210 において図柄変動表示が行われていることを表す普図変動音が出力される。この普図装飾図柄の変動表示と普図変動音の出力が、普図図柄変動演出の一例に相当し、普図図柄

50

変動演出は、所定の演出の一例に相当する。

【0378】

続いて、第1特図始動口230に遊技球が進入すると、所定の個数（例えば、3個）の球が賞球として払い出される。また、図33(c)に示すように、特図1表示装置212において図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cでは、特図装飾図柄の変動表示が開始される。また、スピーカ120からは、特図1表示装置212において図柄変動表示が行われていることを表す特図変動音が出力される。この特図装飾図柄の変動表示と特図変動音の出力が、特図図柄変動演出の一例に相当する。加えて、当該第1特図始動口230への入賞によってRAM308の特図1保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出も実行される。ここでは、当該第1特図始動口230への入賞時に特定の図柄を用いた先読み予告演出が実行され、特定の図柄として姫のキャラクタの図柄2082が、演出表示領域208dを含む下側領域を左から右に向かって移動する。なお、この姫のキャラクタの図柄2082の移動中にスピーカ120から先読み予告演出音を出力してもよい。

10

【0379】

以上説明した具体例では、普図変動音の途中から特図変動音も鳴り始め、普図変動音に特図変動音がかぶさって聞こえる。また、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xが、先読み予告演出によって通過する姫のキャラクタの図柄2082により一瞬覆われ、普図装飾図柄の変動表示が一瞬見えなくなる。言い換えれば、所定領域208xに姫のキャラクタの図柄2082が入り込むことで、所定領域208xが小さくなる。したがって、所定の演出の一例に相当する普図図柄変動演出が、特図図柄変動演出あるいは先読み予告演出によって変化している。

20

【0380】

なおここでは、姫のキャラクタの図柄2082の移動を、先読み予告演出として実行しているが、特図図柄変動演出として実行してもよい。

【0381】

また、図33(c')に示すように、第1特図始動口230に遊技球が進入すると、特図装飾図柄の中図柄が、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xにかぶさって変動表示する特図図柄変動演出であってもよい。こうすることで、普図図柄変動演出が特図図柄変動演出によって変化する。なお、特図装飾図柄の中図柄が所定領域208xにかぶさって変動表示する演出を、第1特図始動口230への入賞によってRAM308の特図1保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告の演出として行ってもよい。

30

【0382】

さらに、図33(c)では、第1特図始動口230への入賞によってRAM308の特図1保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出が、特定の図柄を用いた予告態様で実行されているが、同図(c'')に示すように、演出可動体224を駆動させる予告態様で実行されてもよい。この場合にも、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xに、回動してきた前腕部224bがかぶさり、普図図柄変動演出が先読み予告演出によって変化する。

40

【0383】

以上説明した第2実施形態における具体例でも、第1特図始動口230への入賞といった賞球払出条件（所定の条件）の成立によって、ここでは普図図柄変動演出に変化が生じ、賞球の払出しが行われていることに遊技者が気付きやすくなり、球持ちが良いと思われ、遊技台の印象が向上する場合がある。このことは、以下に説明する具体例においても同様である。また、先読み予告演出によって普図図柄変動演出に変化が生じているため、遊技者は、所定の利益（ここでは賞球の払出し）の発生と、可変入賞口234が有利な状態となる可能性が高いことと、を先読み予告演出（特定演出）によって一度に認識することができ、それぞれを別個に認識する場合よりも遊技者の遊技の興趣を高めることができる

50

とともに、遊技台の印象を向上させることができる場合がある。

【0384】

図34は、普図図柄変動演出と先読み予告演出の具体例を示す図である。以下、図33に示す具体例との相違点を中心に説明する。

【0385】

この具体例でも、普図始動口228を遊技球が通過すると、普図図柄変動演出が開始される。すなわち、装飾図柄表示装置208の所定領域208xでは、普図装飾図柄の変動表示が開始され、不図示のスピーカ120から普図変動音が出力される。

【0386】

続いて、第1特図始動口230に遊技球が進入すると、所定の個数(例えば、3個)の球が賞球として払い出される。また、図33に示す具体例と同様な特図図柄変動演出が開始されるが、第1特図始動口230への入賞によってRAM308の特図1保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出も実行される。ここでの先読みに基づく先読み予告演出の予告態様は、背景画像を用いた態様であり、特図1表示装置212において図柄変動表示が開始されると同時に、図34(c)に示すように、装飾図柄表示装置208の表画面全体が一瞬真っ暗になり、装飾図柄表示装置208において実行されていた普図図柄変動演出も、装飾図柄表示装置208で開始される特図図柄変動演出も一瞬見えなくなる。すなわち、普図図柄変動演出が先読み予告演出によって変化する。

【0387】

なおここでは、背景画像の切り替えを先読み予告演出として実行しているが、特図図柄変動演出として実行してもよい。すなわち、特図の装飾図柄の変動表示を開始する前に装飾図柄表示装置208の背景画像を一瞬真っ暗な背景画像(ブラックアウト画像)に切り替えた後、通常背景画像に戻して特図の装飾図柄の変動表示を行ってもよい。こすうることでも、普図図柄変動演出が特図図柄変動演出によって変化する。ブラックアウト画像は場面切り替え画像としても用いることができ、このような背景画像の切り替えは場面切り替え演出を兼ねた特図図柄変動演出と見ることできる。

【0388】

また、図34(c)では、背景画像を暗い画像(ブラックアウト画像)に切り替えたが、図34(c')に示すように、背景画像を明るい画像(ここではホワイトアウト画像)に切り替えてもよい。

【0389】

さらに、図34(c)では、第1特図始動口230への入賞によってRAM308の特図1保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出が、背景画像を用いた予告態様で実行されているが、同図(c'')に示すように、開いていた遮蔽装置246を閉める予告態様で実行されてもよい。この場合にも、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xが、遮蔽装置246の左扉246aおよび右扉246bによって隠され、普図図柄変動演出が先読み予告演出によって変化する。なお、ホワイトアウト画像への切り替えや左扉246aおよび右扉246bが閉まる役物演出も、場面切り替え演出と見ることできる。

【0390】

なお、背景画像は半透明な画像であってもよい。半透明であることで、普図図柄変動演出や特図図柄変動演出が視認可能となるので演出効果低下を防ぐことができる場合がある。

【0391】

さらに、第2実施形態では、第1副制御部400が特図保留増加コマンドを受信すると、装飾図柄表示装置208では特図保留増加演出が実行される。

【0392】

図35は、普図図柄変動演出と特図保留増加演出の具体例を示す図である。

【0393】

図35(a)では、特図1表示装置212において図柄変動表示(以下、当該図柄変動

10

20

30

40

50

表示と称する)が行われており、装飾図柄表示装置208では特図装飾図柄の変動表示が行われている。また、図35(a)に示す装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dには、3つの特図保留表示が表示されている。以下、最も古い特図保留(以下、特図保留1と称する)を表す特図保留表示を第一特図保留表示296と称し、二番目に古い特図保留(以下、特図保留2と称する)を表す特図保留表示を第二特図保留表示297と称し、最も新しい特図保留(以下、特図保留3と称する)を表す特図保留表示を第三特図保留表示298と称する。ここでは特図の保留数は3である。一方、普図表示装置210は停止表示しており、装飾図柄表示装置208の所定領域208xには、普図装飾図柄の停止図柄が表示されている。

【0394】

当該図柄変動表示が行われている最中に、普図始動口228を遊技球が通過すると、普図図柄変動演出が開始される。すなわち、装飾図柄表示装置208の所定領域208xでは、普図装飾図柄の変動表示が開始され、不図示のスピーカ120から普図変動音が出力される。

【0395】

次いで、第1特図始動口230に遊技球が進入すると、所定の個数(例えば、3個)の球が賞球として払い出される。また、特図の保留が増加する。以下、ここで増加した特図の保留を特図保留4と称し、その特図保留4を表す特図保留表示を第四特図保留表示299と称する。第1特図始動口230に遊技球が進入すると、不図示のスピーカ120から特図保留増加音が出力されるとともに、装飾図柄表示装置208の右端から、デフォルトの表示態様である黒丸の第四特図保留表示299の図柄を載せたトラックの図柄2991が登場し、このトラックの図柄2991は、演出表示領域208dを左側に向かって移動する。その結果、図35(c)に示すように、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xをそのトラックの図柄2991が通過し、所定領域208xで行われている普図装飾図柄の変動表示が一瞬見えなくなる。言い換えれば、所定領域208xにトラックの図柄2991が入り込むことで、所定領域208xが小さくなる。この具体例でも、普図図柄変動演出が特図保留増加演出によって変化する。

【0396】

トラックに載せられていたデフォルトの表示態様である黒丸の第四特図保留表示299の図柄は、第三特図保留表示298の右横まで運ばれた後、そのトラックから降ろされ、第四特図保留表示299は第三特図保留表示298の右横に表示される。第四特図保留表示299が、第三特図保留表示298の右横に表示されると、保留表示を用いた先読み予告演出が行われる。ここでは、図35(d)に示すように、デフォルトの表示態様である黒丸の画像に、その黒丸の画像から光が放射状に発散している様子を表す光のオーラのエフェクト画像2992が付加された表示態様に変化している。この光のオーラのエフェクト画像2992は、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xに入り込み、ここでも所定領域208xが小さくなる。したがって、普図図柄変動演出が、先読み予告演出によっても変化している。なお、光のオーラのエフェクト画像2992は、半透明な画像であってもよい。半透明であることで、普図図柄変動演出が視認可能となるので普図図柄変動演出の演出効果低下を防ぐことができる場合がある。

【0397】

なお、第三特図保留表示298の右横に表示された第四特図保留表示299の表示形態は、他の表示態様に変化してもよい。図35(d')では、第三特図保留表示298の右横に表示された第四特図保留表示299の表示形態が、怖い顔のパンダのキャラクタ画像に変化している。しかも、このキャラクタ画像は、デフォルトの表示態様の黒丸の画像よりも大きく、その一部が所定領域208xに入り込み、ここでも普図図柄変動演出が先読み予告演出によっても変化している。先読み予告演出を兼ねた保留表示は、遊技者からしてみれば大当りの期待が持てる保留を表すものであり、デフォルトの表示態様の大きさよりも大きく表示することで、遊技者にわかりやすくなる。このように、先読み予告の期待度(信頼度)に応じて保留表示の大きさを変えてもよい。なお、保留表示の最初の所定期

10

20

30

40

50

間のみ大きく表示してその後はデフォルトの表示態様の大きさと同じ大きさで表示してもよい。

【0398】

図36は、普図図柄変動演出自体が変化する具体例を示す図である。以下、図33に示す具体例との相違点を中心に説明する。

【0399】

この具体例でも、普図始動口228を遊技球が通過すると、普図図柄変動演出が開始される。すなわち、装飾図柄表示装置208の所定領域208xでは、普図装飾図柄の変動表示が開始され、不図示のスピーカ120から普図変動音が出力される。

【0400】

続いて、第1特図始動口230に遊技球が進入すると、ここでも所定の個数（例えば、3個）の球が賞球として払い出される。また、図36(c)に示すように、図33に示す具体例と同様な特図図柄変動演出が開始される。さらに、特図の図柄変動表示の開始に基づいて、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xの背景画面が変化し、普図図柄変動演出自体が変化する。ここでは、無模様の背景画像が斜めの縞模様の背景画像に変化している。

【0401】

また、特図の図柄変動表示の開始に基づく普図図柄変動演出自体の変化として、図36(d)に示すように、所定領域208xで行われている普図装飾図柄の変動表示に代えて、カウントダウン表示を行い、例えば、5 4 3 2 1 のような表示に変化させてもよい。

【0402】

なお、特図の保留が増加した場合には、特図始動口への入賞によってRAM308の特図保留記憶部に記憶された始動情報の先読みに基づく先読み予告演出を、普図装飾図柄の変動表示が行われている所定領域208xにおいて実行してもよい。この場合には、図36(e)に示すように、普図装飾図柄の変動表示に代えて、特定のキャラクタやシンボル等の図柄（ここでは怖い顔のパンダのキャラクタ図柄）が所定領域208xに表示される。

【0403】

また、以上の説明では、装飾図柄表示装置208における普図装飾図柄の変動表示（普図図柄変動演出）を、毎回必ず行うようにしたが、普図の当否判定でハズレの場合には、所定確率（例えば、10%あるいは0%）で行うようにしてもよい。こうすることで、普図図柄変動演出に対する遊技者の期待度を高めることができる場合がある。

【0404】

また、各演出に基づく音演出は無音演出を含んでもよい。こうすることで、利益（例えば、賞球の払出し）が発生したことを遊技者がより気づきやすくなる。また、特図絡みの演出の邪魔にならず、特図の当否判定に当たったと遊技者が勘違いしてしまうことを防止することができる場合もある。

【0405】

なお、電サポ中は普図図柄変動演出を行わないようにしてもよい。電サポ中であれば、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321が開きやすく、賞球が発生し易い状態であるので、遊技者は賞球発生に基づく演出に集中することができる場合がある。

【0406】

以上の説明では、『所定条件が成立（例えば、入賞口や始動口への遊技球の進入）したことに基づいて所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技台において、遊技球が進入可能な第1の進入領域（例えば、中央普図始動ゲート251）と、前記第1の進入領域へ遊技球が進入したことに基づいて始動情報（例えば、普図当選乱数および普図変動期間決定用乱数）を生成する始動情報生成手段（例えば、図4に示す乱数値生成回路318の、普図始動領域に対応した乱数値記憶用レジスタ、RAM308に設けられた普図変動期間決定用乱数カウンタ、ならびに乱数加工を施す主制御部300を併せたもの）と、前記始動情報生成手段が生成した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段（例えば、普図当

10

20

30

40

50

否判定処理を実行する主制御部300のCPU304)と、演出を行う演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、前記当否判定手段の当否判定結果に基づいて、前記演出手段に所定の演出(例えば、普図図柄変動演出)を行わせる演出制御手段(例えば、第1副制御部400および第2副制御部500を併せたもの)と、遊技球の進入に基づいて前記所定条件が成立する第2の進入領域(例えば、中央一般入賞口226)と、を備え、前記演出制御手段は、前記所定の演出中に前記第2の進入領域に遊技球が進入したことに基づいて、前記演出手段に該所定の演出を変化させた演出(例えば、普図図柄変動演出が賞球払出演出によって変化した演出)を行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についての説明がなされている。

【0407】

ここで、前記第1の進入領域は、遊技球が通過する領域(例えば、ゲート等)であってもよい。すなわち、前記第1の進入領域は、遊技球が転動する遊技領域に設けられたものであって、進入しても遊技球が該遊技領域をさらに転動するものであってもよい。また、前記第1の進入領域に遊技球が進入しても前記所定条件は成立しない態様であってもよい。

【0408】

また、前記第2の進入領域は、前記遊技領域に設けられたものであって、進入すると遊技球が該遊技領域よりも裏側へ導かれるものであってもよい。

【0409】

また、前記第2の進入領域は、前記当否判定手段の当否判定結果が特定の当否判定結果であったことに基づいて、遊技球の進入が困難な第一状態から遊技球の進入が容易な第二状態へ状態変化する可変始動口を含むものであってもよい。

【0410】

さらに、前記所定の演出は、画像表示による演出であってもよいし、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよい。

【0411】

また、ここにいう所定の演出を変化させた演出とは、所定の演出自体を他の演出に切り替えた演出であってもよいし、所定の演出の一部に変化を与えた演出であってもよいし、所定の演出の一部又は全部に他の演出が被さった演出であってもよい。

【0412】

また、所定の遊技価値を遊技者に付与するとは、遊技媒体を払い出すことが一例としてあげられる。

【0413】

またこれまでの説明においては『前記演出制御手段は、前記所定の演出を変化させるため、該所定の演出に影響を与える特定演出(例えば、賞球払出演出)を前記演出手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0414】

またこれまでの説明においては『前記演出手段は、演出画像を表示する画像表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)を含み、前記演出制御手段は、所定の演出画像(例えば、普図の装飾図柄の変動表示)を前記画像表示手段に表示させることで前記所定の演出を該画像表示手段に行わせ、該所定の演出を変化させた演出として、該所定の演出画像の一部又は全部を他の画像(例えば、怖い顔のパンダのキャラクタ画像2081)の一部又は全部で覆った画像(例えば、図20(c)参照)を該画像表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0415】

ここで、前記演出制御手段は、前記特定演出として、全部または一部が半透明な演出画像を前記画像表示手段に表示させるものであってもよい。

【0416】

また、前記演出手段は、所定の音を出力する音出力手段を含み、

前記演出制御手段は、前記所定の音を前記音出力手段に出力させることで前記所定の演

10

20

30

40

50

出を該音出力手段に行わせ、前記特定演出として、前記所定の音と並行して出力される特定音を、該音出力手段に出力させるものであってもよい。こうすることで、特定演出に基づく音声によって利益の発生を遊技者は認識することができる場合がある。

【0417】

さらに、前記音出力手段は、遊技球を貯留可能な球皿を含み、遊技球の払出手段から払い出された遊技球が球皿または球皿に貯留された遊技球に衝突したことに基づく衝突音を前記特定音として出力するものであってもよい。こうすることで、衝突音がスピーカとは異なる方向から遊技者に向かうため、遊技者が利益の発生をより認識することができる場合がある。

【0418】

またこれまでの説明においては『前記第1の進入領域（例えば、中央普図始動ゲート251）は、遊技球が転動する遊技領域（例えば、遊技領域124）に設けられ、進入した遊技球が該遊技領域をさらに転動するものであって、前記第2の進入領域（例えば、中央一般入賞口226）は、前記遊技領域の、前記第1の進入領域に進入した後の遊技球が進入し得る位置に設けられたものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0419】

さらにこれまでの説明においては『所定の第2条件が成立したこと（例えば、特図の大当りに当選したこと）に基づいて、遊技者に有利な状態となる入賞装置（例えば、可変入賞口234）を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記所定の第2条件が成立する可能性が高いことを示唆する演出（例えば、先読み予告の演出）を、前記演出手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台。』についても説明がなされている。

【0420】

以下、前記第1の進入領域へ遊技球が進入したことに基づいて生成される始動情報を第1の始動情報とし、その第1の始動情報に基づく当否判定を第1の当否判定にするとともに第1の当否判定を行う当否判定手段を第1の当否判定手段にする。

【0421】

また、前記第2の進入領域（例えば、第1特図始動口230、第2特図始動口232）へ遊技球が進入したことに基づいて生成された第2の始動情報（例えば、特図当選乱数値、大当り用特図乱数値、小当り用特図乱数値、ハズレ用特図乱数値、および特図変動時間決定用乱数値）を記憶する第2の始動情報記憶手段（例えば、RAM308に設けた特図1および特図2の保留記憶部）と、前記第2の始動情報記憶手段に記憶されている第2の始動情報を取得し、取得した第2の始動情報に基づいて当否判定を行って第2の当否判定結果を導出する第2の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄の変動表示を行い該図柄の変動表示を終えると前記第2の当否判定結果を表す図柄態様を停止表示する図柄変動表示を行う第2の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）と、前記第2の図柄表示手段が特定の第2の当否判定結果を表す図柄態様を停止表示した後に通常制御状態から大当り制御状態に制御状態を移行させる制御状態移行手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第2の当否判定手段による所定の第2の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の第2の当否判定結果（例えば、大当りの当否判定結果）になる可能性があることを予告する先読み予告演出を、該第2の当否判定手段が該所定の第2の始動情報を取得するよりも先に取得した該所定の第2の始動情報に基づいて所定の実行確率で実行する先読み予告演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記演出手段は、前記先読み予告演出手段を含み、前記演出制御手段は、前記特定演出として前記先読み予告演出を、前記先読み予告演出手段に行わせるものであることを特徴とする遊技台であってもよい。

【0422】

また、前記第2の図柄表示手段が前記特定の第2の当否判定結果（例えば、特図大当り判定結果）を表す図柄態様を停止表示した後に開放する可変入賞手段（例えば、可変入賞口234）を備えた態様であってもよい。

10

20

30

40

50

【0423】

なお、前記先読み予告演出手段は、前記当否判定手段による所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることを予告する先読み予告演出を実行するものであってもよいし、あるいは、前記当否判定手段が前記所定の始動情報を取得するよりも先に取得した該所定の始動情報に基づく情報を報知する先読み予告演出を実行するものであってもよい。

【0424】

また、前記先読み予告演出手段は、前記先読み予告演出を該当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に開始するものであってもよい。

【0425】

また、図柄変動を開始してから前記当否判定の結果に対応した図柄態様を停止表示するまでの図柄変動表示を前記始動情報記憶手段に記憶されている始動情報ごとに行う図柄表示手段を備えた態様であれば、前記先読み予告演出制御手段は、所定の始動情報に対応した図柄変動表示中及び当該図柄変動表示よりも先に実行される図柄変動表示中の少なくとも一方で該所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になることを予告するための先読み予告演出を実行するものであってもよい。

【0426】

また、前記先読み予告演出手段は、前記当否判定手段による所定の始動情報に基づく当否判定の結果が前記特定の当否判定結果になる可能性があることの予告についての実行可否が該当否判定手段が該所定の始動情報に基づく当否判定を行うよりも前に決定される先読み予告演出を実行するものであってもよい。

【0427】

また、前記先読み予告演出手段は、前記先読み予告演出を、前記始動情報記憶手段に前記所定の始動情報が記憶されたことに基づいて実行するものであってもよいし、あるいは前記先読み予告演出を、前記始動情報記憶手段に前記所定の始動情報が記憶されたことを表すコマンドを受信したことに基づいて実行するものであってもよい。

【0428】

また、所定数の遊技球を封入球として封入し、前記封入球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の進入領域に前記封入球が入賞したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与し、前記所定の進入領域に入賞した前記封入球または入賞しなかった前記封入球を再び前記遊技領域へ発射して循環使用可能な封入球式遊技機であってもよい。また、前記遊技価値は、前記遊技領域へ発射可能な所定数の遊技球数データであってもよく、前記演出制御手段は、該遊技球数データが遊技者に付与されたことに基づいて、前記演出手段に該所定の演出を変化させた演出（例えば、普図図柄変動演出が賞球払出演出によって変化した演出）を行わせるものであってもよい。また、前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記所定数の遊技球数データの該所定数を示す画像を前記画像表示手段に表示させるものであってもよい。

【0429】

続いて、第3実施形態のパチンコ機について説明する。以下の説明では、これまでに説明した事項と重複する事項については省略することもあるし、重複して説明することもあるが、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまでに用いた符号と同じ符号を付して説明する。

【0430】

図37は、第3実施形態の遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0431】

図37に示す遊技盤200は電サポ中と大当り遊技中は右打ちを行う遊技盤である。この遊技盤200では、左領域と右領域それぞれに普図始動口（ゲート）228が設けられている。この普図始動口228は、進入領域の一例に相当し、普図始動口228を通過した球は遊技島側に排出されず、遊技領域124を転動する。左領域に設けられた普図始動口228は、非電サポ状態中の電チューロング開放（詳細は後述）を狙うことができるも

10

20

30

40

50

のであり、右領域に設けられた普図始動口 2 2 8 は、電サボ状態中の電チュー開放を狙うことができるものである。

【0432】

また、第1特図始動口 2 3 0 と第2特図始動口 2 3 2 は、遊技領域 1 2 4 の中央部下方に設けられている。第1特図始動口 2 3 0 も第2特図始動口 2 3 2 も遊技球が進入可能な始動領域であるが、遊技釘 2 3 8 等の配設により、第2の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球は第1特図始動口 2 3 2 への入球が困難又は不可能に構成されている。一方、第2特図始動口（電チュー） 2 3 2 は、第1の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球であっても、第2の領域（遊技領域における右側）を転動する遊技球であっても、入球可能に構成されている。第2特図始動口 2 3 2 は、第1特図始動口 2 3 0 の真下に設けられており、この第2特図始動口 2 3 2 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2 3 2 1 が設けられている。一对の羽根部材 2 3 2 1 と第2特図始動口 2 3 2 を併せたものが、可変始動手段（可変始動領域）に相当し、以下、電チュー（電動チューリップ）と称し、一对の羽根部材 2 3 2 1 が開くことを電チュー開放と称する。一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じた状態（第一の状態）では遊技球の進入困難状態であり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた開状態（第二の状態）では遊技球の進入容易状態である。電チューは、進入困難状態と進入容易状態との間で少なくとも状態変更可能な始動領域である。なお、一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた状態における電チューの遊技球の受け入れ口の大きさは、遊技球 5 個分未満の大きさである。

10

【0433】

さらに、可変入賞口（アタッカー） 2 3 4 は、電チューの下方に設けられており、扉部材 2 3 4 1 が可動することで入賞可能状態になる。すなわち、可変入賞口 2 3 4 は、入賞不能状態と入賞可能状態との間で少なくとも状態変更可能な入賞領域（入賞手段）である。なお、扉部材 2 3 4 1 が開いた状態におけるアタッカーの遊技球の受け入れ口の大きさは、遊技球 5 個分以上の大きさである。図 3 7 に示す遊技盤 2 0 0 では、遊技釘 2 3 8 等の配設により、第1の領域（遊技領域における左側）を転動する遊技球は、可変入賞口（アタッカー） 2 3 4 への入球が困難又は不可能に構成されており、大当り遊技中は、遊技者は右打ちを行う必要がある。

20

【0434】

< 図柄の種類 >

次に、図 3 8 (a) ~ (d) を用いて、パチンコ機 1 0 0 の第1特図表示装置 2 1 2、第2特図表示装置 2 1 4、装飾図柄表示装置 2 0 8、普通図柄表示装置 2 1 0 が停止表示する特図、普図、および装飾図柄の種類について説明する。

30

【0435】

図 3 8 (a) は、第1特図表示装置 2 1 2 あるいは第2特図表示装置 2 1 4 において、図柄の変動表示の後、停止表示される特図の停止図柄態様（第2の図柄態様）の一例を示した図である。この図 3 8 (a) には、「特図 A」から「特図 J」の 10 種類の特図が示されている。図 3 8 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

40

【0436】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、6 種類の大当り図柄（「特図 A」から「特図 F」）が用意されている。「特図 A」および「特図 B」は 1 5 ラウンド（R）特別大当り図柄であり、「特図 E」は 2 R 大当り図柄（突然確変）である。これらの図柄（特図 A, B, E）が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図高確率状態になる。「特図 C」および「特図 D」は 1 5 R 大当り図柄（1 5 R 通常大当り）である。特図 C または特図 D が停止表示されるとその後、制御状態は特図低確率普図高確率状態になる。「特図 F」は 2 R 大当り図柄（隠れ確変）である。特図 F が停止表示されるとその後、制御状態は特図高確率普図低確率状態になる。

【0437】

本実施形態では、大当り遊技中には特図低確率状態へ移行し、特図 A、特図 B、特図 E

50

、および特図 F に当選した場合には、大当り遊技終了後、次に大当りするまで特図高確率状態が維持される。一方、特図 C および特図 D に当選した場合には、大当り遊技終了後も特図低確率状態のままである。

【0438】

また、15Rの大当り遊技終了後、および突然確変による大当り遊技終了後はいずれも電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。なお、本実施形態でも、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。本実施形態では、特図A、特図B、あるいは特図Eが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、特図C、あるいは特図Dが停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持され、101回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（特図F）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。なお、後述するように、特図Fは、特図1では選ばれるが、特図2では選ばれない図柄である。

10

【0439】

また、本実施形態では、大当り図柄の他に小当り図柄として2種類の停止図柄が用意されている。図38(a)に示す、特図Gは小当り図柄1であり、特図Hは小当り図柄2である。いずれの小当り図柄も、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる停止図柄態様である。なお、後述するように、小当り図柄は、特図1では選ばれるが、特図2では選ばれない図柄である。

20

【0440】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として2種類の停止図柄が用意されている。特図Iはハズレ図柄1であり、特図Jはハズレ図柄2である。

【0441】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の大当り制御状態と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度の非大当り制御状態とが用意され、パチンコ機100は大当り制御状態（第2の制御状態）と非大当り制御状態（第1の制御状態）のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300が行い、主制御部300は、制御状態移行手段の一例にも相当する。

30

【0442】

なお、本実施形態のパチンコ機100では、15R特別大当り図柄として、「特図A」および「特図B」の2種類の図柄以外の図柄も用意されており、15R通常大当り図柄として、「特図C」および「特図D」の2種類の図柄以外の図柄も用意されており、突然確変の大当り図柄や、隠れ確変の大当り図柄についても、複数種類の図柄が用意されている。

40

【0443】

図38(b)は特図の装飾図柄の一例を示した図である。本実施形態における特図の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。保留消化条件が成立した場合に、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214とは別に、特図の装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様（第2の図柄態様）を停止表示する。特図の装

50

飾図柄を変動表示および停止表示は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214における図柄の変動表示および停止表示と同期している。

【0444】

15R特別大当り(「特図A」「特図B」)や15R特別大当り(「特図C」「特図D」)を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ(例えば「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾2-装飾2-装飾2」等)を停止表示する。これらの装飾図柄の組合せは、確変付き大当り確定の装飾図柄の組合せである。また、これらの装飾図柄の組合せのうち、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組合せ(例えば「装飾3-装飾3-装飾3」や「装飾7-装飾7-装飾7」等)は、「特図A」または「特図B」である15R特別大当りの場合に限って停止表示される15R特別大当り確定の装飾図柄の組合せである。また、2Rの大当りのうちの隠れ確変(「特図F」)、あるいは小当り(「特図G」「特図H」)を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、「装飾1-装飾2-装飾3」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。さらに、2Rの大当りのうちの突然確変(「特図E」)を報知する場合には、「装飾1-装飾3-装飾5」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。「装飾1-装飾2-装飾3」といった装飾図柄の組合せや、「装飾1-装飾3-装飾5」といった装飾図柄の組合せは、チャンス目と称することがある。また、「特図I」や「特図J」のハズレ図柄を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ(例えば、ばらけ目)を停止表示する。

10

【0445】

以下、装飾図柄表示装置208において、この「特図の装飾図柄の変動表示」を開始してから特図の装飾図柄の停止図柄態様(装飾図柄の組合せ)を停止表示するまでの表示を特図用装飾図柄の変動表示と称することがある。特図用装飾図柄の変動表示は、第1副制御部400が制御することによって行われる。

20

【0446】

以上説明した、特図1や特図2の停止図柄態様(図5(a)参照)と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a~cに表示される一つの特図の装飾図柄の停止図柄態様(同図(c)参照)は、特図の装飾図柄(同図(c)参照)の方が大きい。

【0447】

図38(c)は、普図表示装置210において、図柄の変動表示の後、停止表示される普図の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示した図である。本実施形態では、普図の停止図柄態様として、2種類の当り図柄(「普図A」および「普図B」)と、1種類のはずれ図柄(「普図C」)が用意されている。「普図A」は当り図柄1であり、「普図B」は当り図柄2になる。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」(普図変動遊技)を行う。そして、変動時間が経過した後に、図38(c)に示す普図の停止図柄態様を停止表示する。この図38(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

30

【0448】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を普図の変動表示と称することがある。普図表示装置210は、補助図柄報知手段、第一の図柄表示手段、あるいは単なる図柄表示手段の一例に相当する。

40

【0449】

また、本実施形態では、装飾図柄表示装置208において、普図の装飾図柄の変動表示も行われる。図38(d)は普図の装飾図柄の停止図柄態様を示した図である。普図の装飾図柄の変動表示については、詳しくは後述するが、普図の装飾図柄の変動表示後に、同図(d)に示す停止図柄態様が、装飾図柄表示装置208には表示される。すなわち、普図表示装置210が同図(c)に示す当り図柄1(「普図A」)を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置208には同図(d)に示す「普図装飾1」が停止表示され、普図表

50

示装置 210 が同図 (c) に示す当り図柄 2 (「普図 B」) を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置 208 には同図 (d) に示す「普図装飾 2」が停止表示され、いずれも普図の当りが報知される。また、普図表示装置 210 が同図 (c) に示すはずれ図柄 (「普図 C」) を停止表示する場合には、装飾図柄表示装置 208 には同図 (d) に示す「普図装飾 3」が停止表示され、普図のはずれが報知される。なお、普図表示装置 210 における普図の図柄変動表示と、装飾図柄表示装置 208 おける普図の装飾図柄の変動表示は、同期していてもよいし、同期していなくてもよい。

【0450】

続いて、本実施形態における普図の当否判定について説明する。本実施形態のパチンコ機 100 では、非電サポ状態では左打ちを行い、電サポ状態であれば右打ちを行う。非電サポ状態で左打ちを行った場合には、左領域に設けられた普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過したことに基づいて、普図の当否判定が行われる。また、電サポ状態で右打ちを行った場合には、右領域に設けられた普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過したことに基づいて、普図の当否判定が行われる。なお、非電サポ状態であるにも関わらず右打ちを行い、右領域に設けられた普図始動口 228 を遊技球が通過した場合であっても、電サポ状態であるにも関わらず左打ちを行い、左領域に設けられた普図始動口 228 を遊技球が通過した場合であっても、普図の当否判定は行われる。ただし、普図の保留消化条件が成立しなければ、普図の当否判定は行われない。ここにいう普図の保留消化条件の成立要件は、普図の保留がある状態で、電チュー非作動中であって、普図変動遊技が行われておらず、普図確定表示中でもないときに成立する要件である。また、普図の保留がない状態で、電チュー非作動中であって、普図変動遊技が行われておらず、普図確定表示中でもないときに、普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過した場合にも成立する要件である。

【0451】

本実施形態における主制御部 300 の ROM 306 にも、普図当否判定用テーブルが記憶されている

図 39 (a) は普図当否判定用低確率テーブルを示す図であり、同図 (b) は普図当否判定用高確率テーブルを示す図である。

【0452】

本実施形態では、普図乱数取得条件が成立した場合に、RAM 308 に設けられた普図保留記憶部に 1 セット分の乱数値 (始動情報) を記憶する。ここにいう普図乱数取得条件の成立要件は、普図始動口 (ゲート) 228 を遊技球が通過したことに基づいて成立する要件である。すなわち、普図の保留数が所定の上限数未満である状態では、普図始動口 228 を遊技球が通過すると成立する要件であり、普図の保留数が所定の上限数である状態では、普図始動口 228 を遊技球が通過しても成立しない要件である。本実施形態では、普図保留記憶部に 1 セット分の乱数値 (始動情報) として、普図当選乱数値、および普図決定乱数値を記憶する。

【0453】

普図当否判定処理においては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。時短フラグがオフされていれば (非電サポ状態であれば)、図 39 (a) に示す低確率テーブルを用いて普図の当否判定を行い、時短フラグがオンされていれば (電サポ状態であれば)、図 39 (b) に示す高確率テーブルを用いて普図の当否判定を行う。普図当否判定は、RAM 308 の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値 (取り得る範囲は 0 ~ 65535) に基づいて行う。普図のアタリ確率は、図 39 (a) に示す低確率テーブルでは 65532 / 65536 であり、図 39 (b) に示す高確率テーブルでは 655341 / 65536 であり、いずれの状態であっても普図の当否判定にはほぼ当たるが、確率的に見れば、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも普図当りの当選確率は高い。ここで、「当り」または「ハズレ」を導出することが普図当否判定 (抽選) に相当し、ここで普図当否判定処理を実行する主制御部 300 の CPU 304 が、第一の当否判定手段 (補助当否判定手段) の一例に相当する

10

20

30

40

50

。また、普図の「当り」の当否判定結果は、特定の当否判定結果の一例に相当する。

【0454】

普図当否判定が完了すると、普図の停止図柄態様を決定する。なお、普図当否判定と、普図の停止図柄態様の決定を併せて普図の当否判定（第一の当否判定）としてもよい。

【0455】

図39(c)は、普図決定用低確率テーブルを示す図であり、同図(d)は普図決定用高確率テーブルを示す図である。

【0456】

普図決定処理においても、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サボ状態であるか否かに基づいて普図決定を行う。時短フラグがオフされていれば（非電サボ状態であれば）、図39(c)に示す低確率テーブルを用いて普図決定を行い、時短フラグがオンされていれば（電サボ状態であれば）、図39(d)に示す高確率テーブルを用いて普図決定を行う。この普図決定処理では、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図決定乱数値（取り得る範囲は0～99）に基づいて行う。普図低確率状態（非電サボ状態）では、99%の確率で普図当り図柄1（普図A）に当選し、1%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。一方、普図高確率状態（電サボ状態）では、100%の確率で普図当り図柄2（普図B）に当選する。なお、ハズレ図柄は1種類のため、普図決定乱数値に基づく普図決定処理を省略してもよい。

【0457】

普図の当否判定は、「当り」または「ハズレ」を導出することであってもよい。あるいは、普図の当否判定は、普図図柄まで導出することであってもよい。

【0458】

図39(c)に示す普図決定用テーブルにも、同図(d)に示す普図決定用テーブルにも、変動時間が参考までに記されている。本実施形態では、普図表示装置210における普図の変動時間は、電サボ状態であれば一律に1秒であり、非電サボ状態であれば一律に20秒である。したがって、普図の変動時間は、電サボ状態であれば相対的に短い第一の変動時間になり、電サボ状態であれば相対的に長い第二の変動時間になる。なお、普図乱数取得条件が成立した場合に、普図当選乱数値および普図決定乱数値と併せて普図変動期間決定用乱数値を取得し、抽選によって普図の変動時間を決定してもよい。

【0459】

次に、主制御部300で行われる一对の羽根部材2321の開閉動作、すなわち電チューの開閉パターンについて説明する。

【0460】

図40(a)は、第3実施形態のパチンコ機における電チューの開閉パターンを説明するための図である。

【0461】

普図決定結果が、普図Aであった場合には、装飾図柄表示装置208に普図装飾1が停止表示された後、電チューは、0.3秒間の開放を一回行う。第2実施形態におけるパチンコ機でも発射装置110による遊技球の発射間隔は0.6秒であり、普図Aの当り図柄の場合には、一对の羽根部材2321の一回の開放時間は、遊技球の発射間隔よりも短く、普図Aの普図当りに当選しても実質的には電チューへの入球は見込めず、出球を獲得することはほとんど不可能である。以下、普図Aに当選して一对の羽根部材232aが開放することを電チューショート開放と称することがある。この電チューショート開放（第一の開放パターンに相当）は、確率的には、非電サボ状態における電チューの開放パターンになる。

【0462】

普図決定結果が、普図Bであった場合には、装飾図柄表示装置208に普図装飾2が停止表示された後、電チューは、最初、0.3秒間の開放を行ってから、0.5秒の閉鎖時間を経て、5秒の開放を行う。すなわち、電チューは、5.8秒間にわたって特定動作（一对の羽根部材232aの開閉動作）を行う。以下、普図Bに当選して一对の羽根部材2

10

20

30

40

50

3 2 a が開放することを電チューロング開放と称することがある。この電チューロング開放（第二の開放パターンに相当）では、電チューへの入球が見込め、出球を獲得することが大いに期待できる。なお、電チューロング開放では、羽根部材 2 3 2 1 が、少なくとも発射間隔よりも長く開放する、あるいは電サポ状態における普図変動時間よりも長く開放すればよく、1 回目の 0 . 3 秒間の開放を省略して 2 回目の長い開放のみを行うようにしてもよい。この電チューロング開放は、確率的には、電サポ状態における電チューの開放パターンになる。

【 0 4 6 3 】

なお、電チューは所定の開放時間が経過する前に所定の球数の入球があった場合には、その時点で閉鎖する。

10

【 0 4 6 4 】

普図決定結果が、普図 C であった場合には、装飾図柄表示装置 2 0 8 に普図装飾 3 が停止表示された後、電チューは開放動作せず、閉じた状態を維持する。

【 0 4 6 5 】

次いで、副制御部側（第 2 副制御部 5 0 0）で行われる第一の演出（以下、普図演出という）について説明する。本実施形態における普図演出には、少なくとも、変動中演出、確定中演出、および動作中演出のうちのいずれか一つの演出が含まれているか、あるいは、装飾図柄表示装置 2 0 8 における所定領域を含む領域で実行される演出であればよい。変動中演出は、普図表示装置 2 1 0 による普図の図柄変動表示中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出であり、確定中演出は、普図表示装置 2 1 0 による普図の停止図柄態様を確定表示中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出であり、動作中演出は、電チューの作動中に装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われる演出である。また、これらの演出は、普図の当否判定の結果に関する演出（例えば、普図当り予告）の他、特図の当否判定の結果に関する演出（例えば、特図大当り予告）が加えられた演出であってもよいし、普図の当否判定の結果に関する演出に代えて特図の当否判定の結果に関する演出が行われるものであってもよい。さらに詳しくは後述するが、普図演出は、特図 1 の保留アイコンを表示する領域と、特図 2 の保留アイコンを表示する領域との間に設けられた所定領域を含む領域で実行される。

20

【 0 4 6 6 】

図 4 0 (b) は、第 3 実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置 2 0 8 における普図演出の数例を説明するための図である。

30

【 0 4 6 7 】

(ア) ~ (カ) は、非電サポ状態中の変動表示パターンである。

【 0 4 6 8 】

(ア) は、普図の装飾図柄の変動表示パターン（上記変動中演出）である。この (ア) に示す演出では、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3 の順で高速変動を繰り返し、3 秒後に普図決定結果を表す普図の装飾図柄が停止表示する。

【 0 4 6 9 】

(イ) も、普図の装飾図柄の変動表示パターン（上記変動中演出）である。この (イ) に示す演出では、普図装飾 2、普図装飾 2、普図装飾 3 の順で高速変動を繰り返し、1 5 秒後に普図決定結果を表す普図の装飾図柄が停止表示する。この演出では、高速変動中、普図装飾 2 が多く表示されるため、電チューロング開放の期待度が向上する。

40

【 0 4 7 0 】

(ウ) も、普図の装飾図柄の変動表示パターン（上記変動中演出）である。この (ウ) に示す演出では、普図装飾 2 が連続して表示される高速変動を繰り返し、1 0 秒後に停止表示する。この演出では、普図装飾 2 のみが連続して表示されるため、停止表示も普図装飾 2 になる。したがって、この演出が開始されると、電チューロング開放確定になる。

【 0 4 7 1 】

(エ) も、普図の装飾図柄の変動表示パターン（上記変動中演出）である。この (エ) に示す演出では、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3、特図の大当り予告を表す「激ア

50

ツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、10秒後に、いずれかの装飾図柄が停止表示する。したがって、「激アツ」の装飾図柄が停止表示する場合もあり、この場合には、電チューロング開放の期待度は高まらないが、特図の大当りの期待度が高まり、遊技の興趣が向上する。すなわち、電チュー開放だけでなく大当りも期待させることができる場合がある。

【0472】

(オ)も、普図の装飾図柄の変動表示パターン(上記変動中演出)である。この(オ)に示す演出では、普図装飾2、特図の大当り予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、10秒後に、普図装飾2か「激アツ」の装飾図柄かの一方が停止表示する。この演出では、高速変動中、特図の大当り予告が半分表示されるため、高速変動中から、電チュー開放だけでなく特図の大当りも期待させることができる場合がある。

10

【0473】

(カ)に示す変動表示パターンでは、特図の潜伏確変である2R大当りの予告を表す「潜伏」の装飾図柄、特図の突然確変である2R大当りの予告を表す「突確」の装飾図柄、特図の15R大当り予告を表す「大当り」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、5秒後にいずれかの装飾図柄が停止表示する。この演出が開始されると、可変入賞口234の開放が確定になる。

【0474】

以上説明した変動表示パターンは、普図表示装置210による普図の図柄変動表示の終了のタイミングに合わせて、装飾図柄が停止表示するものであってもよい。特に、普図当りの場合には、この後、電チュー開放することから、普図表示装置210による図柄変動表示の終了のタイミングと、(ア)~(オ)の演出終了タイミングを一致させ、遊技者に電チュー開放を予告することが好ましい。一方、特に普図はずれの場合には、必ずしも両者のタイミングを一致させる必要はなく、普図表示装置210による20秒の図柄変動表示中のどのタイミングで行ってもよい。例えば、普図表示装置210による図柄変動表示の開始前から普図演出を開始してもよいし、普図表示装置210による図柄変動表示の終了後まで普図演出を継続してもよい。さらに、(カ)に示す演出では、普図ではなく特図の当否判定の結果に関する演出であるため、普図表示装置210による図柄変動表示が行われていない期間に行ってもよい。また、装飾図柄の変動表示後に停止表示される装飾図柄は、偽の普図決定結果を表す装飾図柄であってもよいし、偽の大当り予告であってもよい。

20

30

【0475】

(キ)は、上記動作中演出の一例である。この(キ)に示す動作中演出では、非電サポ状態における普図表示装置210による図柄変動表示の後、装飾図柄表示装置208に、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される。非電サポ状態では、多くの場合は電チューショート開放に当選するが、その電チューショート開放の間に、(キ)に示す動作中演出が、いきなり一瞬実行される。また、電チューロング開放に当選した場合には、電チューが開閉動作する5.8秒間の間、(キ)に示す動作中演出が実行される。なお、電チューが5秒間開放している間に限って(キ)に示す動作中演出が実行されるようにしてもよいし、電チューが最初に0.3秒間開放する間に限って(キ)に示す動作中演出が実行されるようにしてもよい。以下、装飾図柄表示装置208に、殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出を、電チュー開放報知演出と称することができる。

40

【0476】

なお、(キ)に示す動作中演出を、普図表示装置210による普図Bの確定表示終了直後(電チュー作動直前)に実行するようにしてもよい。

【0477】

また、非電サポ状態だけに限らず、電サポ状態において、電チューロング開放に当選した場合にも、(キ)に示す動作中演出を実行するようにしてもよい。この場合、1秒の図柄変動表示が行われた後、多くの場合は電チューロング開放に当選し、電チューが開閉動

50

作する 5 . 8 秒間の間、(キ)に示す動作中演出を実行すればよい。また、電チューショット開放に当選した場合には、0 . 3 秒間の電チューショット開放の間に一瞬実行すればよい。

【0478】

また、図40(b)の(イ)~(オ)に示す変動表示パターンの演出時間(第一の時間)は、図40(b)の(キ)に示す電チュー開放報知演出パターンの演出時間(第二の時間)よりも長い時間であり、相対的に長い演出時間で普図の装飾図柄の変動表示演出を行うため、電チューの開放に対する期待を向上させることができる場合がある。

【0479】

(ク)は、当該特図変動の大当り予告の演出の一例である。この(ク)に示す演出は、普図表示装置210による図柄変動表示中や、電チュー作動中とは無関係に、装飾図柄表示装置208における所定領域を含む領域で実行される。すなわち、普図表示装置210による図柄変動表示中でなくても、あるいは電チュー作動中でなくても、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214における図柄の変動表示中に実行される演出であって、当該変動表示で大当り図柄が停止表示されることを予告する演出であり、当該変動表示で大当り図柄が停止表示されなくても停止表示されるかのうように予告する演出(いわゆる偽の予告演出)も含まれる。ここでは、特図の潜伏確変である2R大当りの予告を表す「潜伏」の装飾図柄、特図の突然確変である2R大当りの予告を表す「突確」の装飾図柄、特図の15R大当り予告を表す「大当り」の装飾図柄、特図の大当り予告を表す「激アツ」の装飾図柄の順で高速変動を繰り返し、8秒後にいずれかの装飾図柄が停止表示する。なお、文字の装飾図柄に代えて、絵柄の装飾図柄を用いてもよい。

10

20

【0480】

また、図40(b)に示す(キ)の電チュー開放報知演出は、図40(b)に示す(ア)~(カ)、および(ク)それぞれの演出の後に実行してもよい。すなわち、電チュー開放報知演出を変動表示パターンと組み合わせてもよい。さらに、電チュー開放報知演出は、電チューショット開放時には実行せず、電チューロング開放時に実行するようにしてもよい。こうすることで、電チューが遊技者にとって有利な開放となる場合に限り、電チュー開放報知演出が行われるようになり、遊技者の期待を大きくさせることが可能な場合がある。また、普図Aが停止表示する場合には、図40(b)に示す(ア)~(カ)、および(ク)それぞれの演出(装飾図柄変動表示演出)は実行せず、電チュー開放報知演出も実行しないようにし、普図Bが停止表示する場合に、図40(b)に示す(ア)~(カ)、および(ク)それぞれの演出(装飾図柄変動表示演出)を実行した後に、電チュー開放報知演出も実行するようにしてもよい。こうすることで、電チューが有利な開放となる場合に限り、装飾図柄変動表示演出が行われるようになり、遊技者の期待を大きくさせることが可能な場合がある。

30

【0481】

また、普図演出は、普図の装飾図柄の変動表示(上記変動中演出)を行わず、確定中演出として、図38(d)に示す普図装飾図柄を表示する演出であってもよいし、この確定中演出を行い、さらに普図当りの場合には電チュー開放報知演出を行う演出であってもよい。なお、普図当りであっても、電チューロング開放が行われる普図B当りに限り電チュー開放報知演出を行う演出であってもよいし、レア表示を超短時間で行う意味では、電チューショット開放が行われる普図A当りに限り電チュー開放報知演出を行う演出であってもよい。

40

【0482】

続いて、図41を用いて、第1副制御部400で実行される普図演出決定処理について説明する。

【0483】

図41は、普図演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【0484】

第1副制御部400には、主制御部300から普図変動開始コマンドが送信されてくる

50

。図41に示す普図演出決定処理は、第1副制御部400がこの普図変動開始コマンドを受信すると開始される。普図変動開始コマンドには、現在の制御状態（電サポ状態か否か）を表す情報や、普図決定結果が含まれている。なお、第1副制御部400には、主制御部300から普図保留増加コマンドも送信され、第1副制御部400が普図保留増加コマンドを受信すると、普図演出決定処理を開始するようにしてもよい。

【0485】

まず、普図変動開始コマンドに含まれている、現在の制御状態を表す情報に基づき、非電サポ中であるか否かを判定し（ステップS601）、電サポ状態であれば、普図演出決定処理は終了になる。非電サポ状態であれば、普図演出を実行するか否かを判定する（ステップS602）。ここでの判定では、例えば、普図変動開始コマンドに含まれている普図決定結果が普図Bであれば普図演出を実行する。また、普図決定結果が普図Cであっても、偽の普図演出として実行するようにしてもよい。さらに、専用乱数を取得し、普図演出実行可否抽選を行い、その抽選で当選した場合に実行するようにしてもよい。特に、普図決定結果が普図Cであった場合に、偽の普図演出の実行を抽選処理によって決定してもよい。あるいは、特図図柄変動開始コマンドを受信しており、特図の図柄変動が実行中であれば、普図演出を実行するようにしてもよい。この場合、特図の大当たり予告演出を含んだ普図演出を実行することが好ましい。また、特図の図柄変動が実行中であって、当該図柄変動で大当たり図柄が停止表示される場合には、普図演出として、特図の大当たり予告演出を実行するようにしてもよいし、大当たり図柄が停止表示されなくても偽の特図の大当たり予告演出を実行するようにしてもよい。また、ここでの特図の大当たり予告演出の実行も、実効可否抽選を行い、その抽選で当選した場合に実行するようにしてもよい。

10

20

【0486】

普図演出を実行しない場合には、普図演出決定処理は終了になり、普図演出を実行する場合には、今度は所定期間中か否かを判定する（ステップS603）。本実施形態では、特図の大当たり遊技中（アタッカ開閉動作中）や、特図の大当たりの期待度が高い演出中（例えば、特図の装飾図柄の変動表示におけるスーパーリーチ中）には、図40（b）に示す（ア）～（オ）、および（ク）それぞれの演出の実行を控える。ここにいう所定期間は、特図の大当たり遊技中、および特図の大当たりの期待度が高い演出中になる。この所定期間中でなければ、図40（b）に示す総ての演出パターン（（ア）～（ク））の中から演出パターンを選択し（ステップS604）、ステップS606に進む。なお、図40（b）に示す（キ）の電チュー開放報知演出は、図40（b）に示す（ア）～（オ）それぞれの演出の後に実行してもよいし、図40（b）に示す（ア）～（オ）のいずれの演出も実行せずに、電チュー開放報知演出のみを実行してもよい。また、所定期間中でなければ、電チュー開放報知演出以外の演出（図40（b）に示す（ア）～（オ）、および（ク））の中から演出パターンを選択してもよい。

30

【0487】

反対に、所定期間中であれば、図40（b）に示す（キ）の電チュー開放報知演出のみの演出パターンを選択し（ステップS605）、ステップS606に進む。こうすることで、大当たり遊技中には、図40（b）に示す（ア）～（オ）、および（ク）の装飾図柄変動表示演出が実行されず、普図演出の時間が電チュー開放報知演出の演出時間のみになり、遊技者を大当たり遊技に集中させることができる場合がある。

40

【0488】

ステップS606では、ステップS604またはステップS605で選択した演出パターンを表す情報を普図演出コマンドにセットして、第2副制御部500に送信し、普図演出決定処理は終了になる。普図演出コマンドを受信した第2副制御部500は、普図演出コマンドに含まれている演出パターンを表す情報に基づき、装飾図柄表示装置208を制御し、装飾図柄表示装置208おける所定領域を含む領域で普図演出が実行される。

【0489】

以上説明したように、本実施形態では、現在の制御状態が電サポ状態であれば、ステップS601の判定によって普図演出は実行されないことになる。なお、現在の制御状態が

50

電サポ状態であった場合に、普図演出を一律に実行しないようにするのではなく、実行可否抽選を行い、所定の確率で普図演出を実行するようにしてもよい。このように、本実施形態では、普図演出は、電サポ状態よりも非電サポ状態の方が実行されやすい演出である。非電サポ状態は、電チューに遊技球が入賞しにくい状態であるので、電チューへの遊技球の入賞に期待を持たせることができる場合がある。一方、電サポ状態は、電チューに遊技球が入賞しやすい状態なので普図演出を行っても遊技者の期待度はそれほど向上しない可能性がある。

【0490】

また、本実施形態では、大当り遊技中等の所定期間中では、ステップS603の判定によって変動中演出や確定中演出は一律に行われず、電チュー開放報知演出のみが行われる。なお、上記所定期間中に、変動中演出や確定中演出を一律に実行しないようにするのではなく、実行可否抽選を行い、所定の確率で変動中演出や確定中演出を実行するようにしてもよい。また、上記所定期間中では、変動中演出や確定中演出も行わず、一律に普図演出を行わないようにしてもよい。あるいは、行うにしても、実行可否抽選を行い、所定の確率で電チュー開放報知演出のみを実行するようにしてもよい。すなわち、第一の演出を、大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出としてもよい。普図の当否判定の当選は、特図の当否判定（大当りの抽選）の機会を向上させる要因でもあるため、普図演出を非大当り遊技中で行うことにより遊技者を期待させることができる場合がある。また、一般的に、電チューよりもアタッカの賞球の方が多く、電チューを、アタッカの上部あるいは上流側に位置する盤面配置においては、大当り遊技中に電チューの開放がアタッカへの入賞を妨げてしまう場合がある。そのため大当り遊技中には普図演出が行われにくいようにすることで、遊技者の不満を軽減できる場合がある。

【0491】

ここで、特図の当否判定についても説明しておく。

【0492】

本実施形態では、特図始動情報取得条件が成立した場合に、RAM308に設けられた特図1保留記憶部あるいは特図2保留記憶部に1セット分の乱数値（始動情報）を記憶する。ここにいう特図乱数取得条件の成立要件は、特図1については、第1特図始動口230に遊技球が進入したことに基づいて成立する要件である。すなわち、特図1の保留数が所定の上限数未満である状態では、第1特図始動口230に遊技球が進入すると成立する要件であり、特図1の保留数が所定の上限数である状態では、第1特図始動口230に遊技球が進入しても成立しない要件である。また、特図2については、第2特図始動口232（電チュー）に遊技球が進入したことに基づいて成立する要件である。すなわち、特図2の保留数が所定の上限数未満である状態では、第2特図始動口232に遊技球が進入すると成立する要件であり、特図2の保留数が所定の上限数である状態では、第2特図始動口232に遊技球が進入しても成立しない要件である。本実施形態では、特図1保留記憶部に1セット分の乱数値（始動情報）として、特図1当選乱数値、特図1決定乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値を記憶する。また、特図2保留記憶部に1セット分の乱数値（始動情報）として、特図2当選乱数値、特図2決定乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値を記憶する。

【0493】

図42(a)は特図の当否判定用高確率テーブルを示す図であり、同図(b)は特図の当否判定用低確率テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。

【0494】

主制御部300のCPU304は、RAM308の保留記憶部から始動情報を取り出すと、確変フラグを参照し、確変フラグがオンであれば特図高確率状態であるため、特図2当選乱数値あるいは特図1当選乱数値（ともに取り得る数値範囲は0～65535）が図42(a)に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図当否判定結果として「大当り」または「ハズレ」を導出する。一方、確変フラグが

オフであれば特図低確率状態であるため、特図2当選乱数値あるいは特図1当選乱数値が図42(b)に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図2当否判定結果として「大当たり」または「ハズレ」を導出する。

【0495】

本実施形態では、大当たり確率は、特図低確率状態では約1/400であるのに対して、特図高確率状態では約1/40である。

【0496】

本実施形態では、小当りは特図2にはなく、特図1にのみある。したがって、特図1当選乱数値を用いて当否判定を行った結果、ハズレであった場合には、小当たり判定を行う。

【0497】

図42(c)は、主制御部300のROM306に記憶されている小当たり判定用のテーブルを示す図である。

【0498】

特図1に限った小当たり判定では、特図1当選乱数値を再び用いて、小当たり判定を行う。

【0499】

なお、特図2に、特図1と同様、小当たりを設けてもよい。

【0500】

こうして、特図1当否判定結果として「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」を導出する。また、特図2当否判定結果として「大当たり」または「ハズレ」を導出する。

【0501】

次いで、特図当否判定結果に基づいて特図の図柄を決定する。

【0502】

図42(d)は、主制御部300のROM306に記憶されている特図決定用テーブルを示す図である。この特図決定用テーブルは、大当たり(特図A~特図F)、小当たり(特図G, H)、はずれ(特図I, J)ごとに特図の停止図柄態様(図38(a)参照)に対応した乱数範囲が規定されている。なお、特図2には、特図F~特図Hそれぞれに対応した乱数範囲が設けられておらず、特図2では、大当たりは、15R特別大当たり(特図A, B)、15R通常大当たり(特図C, D)、突然確変である2R大当たり図柄(特図E)になり、小当たりはない。

【0503】

主制御部300のCPU304は、RAM308の特図1保留記憶部、あるいは特図2保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの、特図1乱数値、あるいは特図2乱数値(ともに取り得る数値範囲は0~99)を用いて、特図を決定する。

【0504】

遊技にとって最も有利な15R特別大当たり(特図A, B)の当選確率は、特図2の場合には70%であるのに対して、特図1の場合には30%であり、特図2の方が特図1よりも有利な大当たりである。このように、本実施形態では、特図2の方が、特図1よりも遊技者にとって有利な大当たりが発生しやすいようになっている。

【0505】

特図の当否判定は、「大当たり」、「小当たり」または「ハズレ」を導出することであってもよいし、「大当たり」または「ハズレ」を導出することであってもよい。あるいは、特図の当否判定は、特図図柄まで導出することであってもよい。

【0506】

次に、本実施形態における演出の具体例を説明する。まず、図43~図47を用いて説明する。図43は本実施形態における演出の具体例の1/5部分を表す図であり、図44は本実施形態における演出の具体例の2/5部分を表す図であり、図45は本実施形態における演出の具体例の3/5部分を表す図であり、図46は本実施形態における演出の具体例の4/5部分を表す図であり、図47は本実施形態における演出の具体例の5/5部分を表す図であり、図43~図47までは一つにつながった例である。

【0507】

10

20

30

40

50

図43～図47の各段階を示す図には、装飾図柄表示装置208が示されている。また、装飾図柄表示装置208の下には、普図表示装置210、第1特図表示装置212、および第2特図表示装置214が示されている。普図表示装置210は一番右側に示された7セグメント表示装置であり、第2特図表示装置214は一番左側に示された7セグメント表示装置であり、第1特図表示装置212は、中央に示された7セグメント表示装置である。これらの7セグメント表示装置では、図柄変動中は、上下方向中央の横向きセグメントのみが点灯する。なお、黒塗りの部分が点灯しているセグメントの場所を示している。

【0508】

また、図43(ア)と(イ)の間には、遊技球Bが普図始動口228を通過しようとする様子が示されている。さらに、図43(キ)や(ク)、図44(ケ)や(コ)、図45(ス)や(タ)、図46(ニ)、図47(ノ)や(ホ)には、電チュー(第2特図始動口232と一对の羽根部材232a)が示されている。

【0509】

また、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの左側には、特図1保留表示領域281が用意されており、その右側には特図2保留表示領域282が用意されている。さらに、特図1保留表示領域281と特図2保留表示領域282との間には、上述の所定領域の一例に相当する普図演出領域283が設けられている。すなわち、演出表示領域208dの中央部分に普図演出領域283が設けられている。

【0510】

特図1保留表示領域281にしても特図2保留表示領域282にしても、保留アイコンは、古い保留アイコンほど普図演出領域283側(中央側)に表示される。すなわち、特図1の保留において、最も入賞タイミングが古い第1保留を表す第1保留アイコンは、普図演出領域283の左隣に表示され、特図2の保留において、最も入賞タイミングが古い第2保留を表す第2保留アイコンは、普図演出領域283の右隣に表示される。図43(ア)に示す特図1保留表示領域281には、特図1の保留が一つあることを表す、1個の特図1保留アイコン(第1特図1保留アイコン)2811が示されている。特図1保留アイコンのデフォルトの態様は黒丸である。この第1特図1保留アイコン2811は、普図演出領域283の左隣に表示されている。また、図43(ク)に示す特図2保留表示領域282には、特図2の保留が一つあることを表す、1個の特図2保留アイコン(第1特図2保留アイコン)2821が示されている。特図2保留アイコンのデフォルトの態様は、特図1保留アイコンと見分けがつくように、特図1保留アイコンのデフォルトの態様とは異なる白丸である。この第1特図2保留アイコン2821は、普図演出領域283の右隣に表示されている。

【0511】

さらに、本実施形態のパチンコ機も特図2優先変動機である。

【0512】

図43(ア)に示す状態は、非電サボ状態であり、特図2の保留はなく、特図1の保留を一つ残した状態で、第1特図表示装置212では図柄変動表示が行われ、装飾図柄表示装置208では特図1の装飾図柄の変動表示が行われている。一方、普図表示装置210は図柄変動表示を行っておらず、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283には、前回の結果であるはずれの普図装飾3の図柄が表示されたままである。なお、普図表示装置210が図柄変動表示を行っていない場合には、普図演出領域283に何の図柄も表示しない場合もある。

【0513】

ここでは、非電サボ状態であるため、遊技者は左打ちを行っており、やがて、左領域に設けられた普図始動口228を1球の遊技球Bが通過し、普図表示装置210では図柄変動表示が開始される。

【0514】

図43(イ)に示す装飾図柄表示装置208の普図演出領域283では、普図の装飾図

10

20

30

40

50

柄の変動表示が開始されている。ここでの普図の装飾図柄の変動表示パターンは、図40(b)の(ア)に示す変動表示パターンである。また、この装飾図柄表示装置208では、特図1の大当り予告の演出として、サボテンを模した埴輪のキャラクタC1が登場する。このキャラクタC1は、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bを越えて大きく表示され、足の部分が、変動表示が行われている普図演出領域283の一部を隠している。この結果、普図の装飾図柄の変動表示が視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。しかし、普図表示装置210における図柄変動表示は、良好に視認することができる。なお、キャラクタC1によって、普図演出領域283の全部を隠してもよい。

【0515】

図43(ウ)に示す装飾図柄表示装置208では、キャラクタC1は消え、特図1の装飾図柄の変動表示でリーチ演出に発展する。キャラクタC1が消えたことにより、普図演出領域283における図柄変動表示は良好に視認することができる。

【0516】

図43(エ)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチに発展し、特図1の装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置208の左隅に小さく表示され、スーパーリーチの演出として、女中のキャラクタC2が登場する。スーパーリーチ自身が大当り予告の一種であり、そのスーパーリーチの演出も、大当り予告演出に相当する。このキャラクタC2も、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bを越えて大きく表示され、足の部分が、変動表示が行われている普図演出領域283の一部を隠している。この結果、普図の装飾図柄の変動表示が再び視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。しかし、普図表示装置210における図柄変動表示は、良好に視認することができる。なお、キャラクタC2によって、普図演出領域283の全部を隠してもよい。また、スーパーリーチに発展すると、これまで表示されていた保留アイコン(ここでは第1特図1保留アイコン2811)が消える。なお、ここでは、キャラクタC2によって普図演出領域283の一部を隠しているが、特図1の装飾図柄の変動表示を装飾図柄表示装置208の左隅に移動せず、普図演出領域283の一部を特図1の装飾図柄の変動表示によって隠してもよい。特図の装飾図柄の変動表示によって普図演出領域283の一部又は全部を隠す態様は、スーパーリーチ中に限らず、特図の変動表示中であれば、どのタイミングであってもよい。

【0517】

図43(オ)に示す装飾図柄表示装置208では、女中のキャラクタC2が登場した状態で、中図柄表示領域208bに停止する装飾図柄が装飾7であることを告げる残念演出が行われ、図43(カ)では、第1特図表示装置212の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されているとともに、装飾図柄表示装置208でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾6-装飾7-装飾6」が停止表示されている。一方、普図表示装置210における図柄変動表示も終了し、非電サボ状態であるが、普図Bが停止表示され、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283でも、普図の装飾図柄の変動表示が終了し、普図Bに対応した普図装飾2が停止表示されている。この結果、電チューロング開放が行われる。

【0518】

図43(キ)では、電チューロング開放が開始され、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283では、図40(b)の(キ)に示す電チュー開放報知演出(殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出)が実行されている。また、残り一つの特図1の保留が消化され、第1特図表示装置212では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208では特図1の装飾図柄の変動表示が開始されている。

【0519】

図43(ク)では、5秒間の開放状態にある電チューに遊技球が進入し、特図2の保留が一つ増加する。装飾図柄表示装置208の特図2保留表示領域282には、特図2の保留が一つあることを表す、1個の特図2保留アイコン2821(第1特図2保留アイコン2821)の表示が開始される。また、第1特図表示装置212の図柄変動表示が終了し

10

20

30

40

50

、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5 - 装飾 3 - 装飾 4」が停止表示される。

【0520】

次いで、図 43 (ク) に示す第 1 特図 2 保留アイコン 2821 が表す特図 2 の第 1 保留が消化され、第 2 特図表示装置 214 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 2 の装飾図柄の変動表示が開始される。また、電チューでは、5 秒間の開放が継続され、2 球の遊技球が電チューに進入し、特図 2 の保留が二つ増加する。図 44 (ケ) に示す装飾図柄表示装置 208 の特図 2 保留表示領域 282 には、特図 2 の保留が二つあることを表す、第 1 特図 2 保留アイコン 2821 と第 2 特図 2 保留アイコン 2822 が表示されている。また、その装飾図柄表示装置 208 では、特図 2 の大当り予告の演出として、お姫様のキャラクタ C3 が登場する。このキャラクタ C3 も、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、電チュー開放報知演出が行われている普図演出領域 283 の一部を隠している。この結果、普図の装飾図柄における電チュー開放報知演出が視認困難になっており、遊技の興味が向上する。すなわち、電チュー開放の入球に基づく特図 2 の所定の演出 (大当り予告演出) によって普図演出 (ここでは電チュー開放報知演出) が視認困難になっている。電チュー開放報知よりも、電チュー開放中に入賞した際に発生する特図の図柄変動中 (特図の装飾図柄の変動中) に行われる演出 (ここでは大当り予告演出) の方が遊技者にとって興味がある場合があり、遊技者が興味のある演出を優先して、他方 (ここでは電チュー開放報知演出) を視認困難とすることで遊技の興味が向上する場合がある。また、図 42 (d) を用いて説明したように、ここで行われている特図 2 の図柄変動では、遊技者にとって有利な 15R 特別大当りが、特図 1 の図柄変動よりも発生しやすくなっており、有利な大当り発生を予告するキャラクタ C3 を目立たせることができる場合がある。なお、キャラクタ C3 によって、普図演出領域 283 の全部を隠してもよい。一方、普図表示装置 210 では、普図 B が停止表示されたままであるが、この普図表示装置 210 は良好に視認することができる。

10

20

【0521】

図 44 (コ) では、電チューの 5 秒間の開放が終了し、電チューは閉鎖状態に戻る。また、図 44 (コ) に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 における電チュー開放報知演出も終了し、ここでは、普図演出領域 283 に何の図柄も表示されていない。さらに、この装飾図柄表示装置 208 では、キャラクタ C3 は消え、特図 2 の装飾図柄の変動表示でリーチ演出に発展する。キャラクタ C3 が消えたことにより、何の図柄も表示されていないが普図演出領域 283 を良好に視認することができる。

30

【0522】

なお、図 43 (イ) ~ 図 44 (コ) までの間に、普図始動口 228 を遊技球が通過し、普図の保留が貯まっている。

【0523】

図 44 (サ) に示す普図表示装置 210 では図柄変動表示が開始されるが、図 44 (サ) に示す装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、何の図柄も表示されておらず、普図の装飾図柄の変動表示は非実行である。これは、図 41 に示すステップ S602 における判定で、普図変動開始コマンドに含まれている普図決定結果が普図 A であったことにより、普図演出を行わないことに決定されたことによる。また、この装飾図柄表示装置 208 では、特図 2 の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチに発展し、スーパーリーチの演出として、女中のキャラクタ C2 が登場する。このキャラクタ C2 も、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b を越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域 283 の一部を隠し、普図演出領域 283 が視認困難になっており、遊技の興味が向上する。普図演出領域 283 は何の図柄も表示されていないが、遊技者からは、普図の装飾図柄の変動表示が行われているか否かがわかりづらくなっており、遊技の興味が向上する。

40

【0524】

図 44 (シ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、女中のキャラクタ C2 が登場した状

50

態で、中図柄表示領域 208b に停止する装飾図柄が装飾 7 であることを告げる大当り告知演出が行われ、図 45 (ス) では、第 2 特図表示装置 214 の図柄変動表示が終了し、15R 特別大当り図柄である特図 A が停止図柄が表示されているとともに、装飾図柄表示装置 208 では特図 A に対応した装飾図柄の組み合わせである「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」が停止表示されている。また、普図表示装置 210 における図柄変動表示も終了し、普図 A が停止表示されるが、普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示は行われておらず、普図表示装置 210 における図柄変動表示が終了しても何の図柄も表示されていない。普図表示装置 210 に普図 A が停止表示された結果、電チューショット開放が行われるが、0.3 秒の一回の開放期間の間には一球の入球もなく、特図 2 の保留数に変化はない。

10

【0525】

やがて、15R 大当り遊技が開始され、遊技者は左打ちから右打ちに切り替える。図 45 (セ) には、1R 目の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。装飾図柄表示装置 208 の中央領域では、パンダのキャラクタが登場する大当り中演出が行われている。また、大当り遊技中は、これまで表示されていた保留アイコン（ここでは第 1 特図 2 保留アイコン 2821 および第 2 特図 2 保留アイコン 2822）が消え、普図演出領域 283 を含む所定領域（ここでは普図演出領域 283 と特図 1 保留表示領域 281 からなる下方領域）では、普図演出（第一の演出）とは異なる演出が行われている。この例では、「1 連荘中」という文字が特図 1 保留表示領域 281 に表示されるとともに、1 連荘中のキャラクタの顔が普図演出領域 283 に表示された連荘回数報知演出が行われている。こうすることで、普図演出領域 283 を有効利用できる。また、大当り遊技中であっても、普図の保留がある限り（普図始動口 228 への進入がある限り）、普図表示装置 210 における図柄変動表示は行われる。ただし、普図演出領域 283 では、連荘回数報知演出が行われており、普図の装飾図柄の変動表示は行われない（図 41 に示すステップ S603 参照）。図 45 (セ) に示す普図表示装置 210 では図柄変動表示が開始されている。なお、下方領域で行われる普図演出とは異なる演出は、残りラウンド数報知演出、現在ラウンド（消化ラウンド）数報知演出、アタッカ入賞球数報知演出、アタッカ開放残時間報知演出、アタッカ開放経過時間報知演出や、アタッカへの入賞を煽る演出等であってもよい。また、大当り遊技中であっても保留アイコンを消さずに表示してもよく、普図演出とは異なる演出（例えば、連荘回数報知演出）は普図演出領域 283 のみで行われてもよいし、普図演出領域 283 の隣の領域（例えば、保留表示領域）のみで行われてもよい。さらには、大当り遊技中であっても、普図演出実行可否抽選に当選した場合等には、普図演出領域 283 で普図演出を行ってもよい。

20

30

【0526】

図 45 (ソ) には、8R 目の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。この装飾図柄表示装置 208 でも、大当り中演出が継続しているとともに連荘回数報知演出も継続している。また、図 45 (ソ) に示す普図表示装置 210 ではこれまで行われていた図柄変動表示が終了し、普図 B が停止表示されている。この結果、電チューロング開放が行われる。

40

【0527】

図 45 (タ) では、電チューロング開放が開始され、装飾図柄表示装置 208 の普図演出領域 283 では、これまで行われていた連荘回数報知演出に代えて、電チュー開放報知演出（殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出）が実行されている（図 41 に示すステップ S605 参照）。すなわち、普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示が行われていなかったため、いきなり電チュー開放報知演出が開始されることになる。電チューロング開放中に、4 球の遊技球が電チューに進入し、特図 2 の保留が 4 つ増加する。しかしながら、大当り遊技中は、保留アイコンは表示されない。

【0528】

図 45 (タ') は、同図 (タ) の変形例を示す図であり、図 45 (タ') では、普図演

50

出領域 283 における電チュー開放報知演出は行わず、スピーカ 120 からの音声によって電チューが開放中であることを告げる電チュー開放報知演出が行われている。電チュー開放報知演出が行われなかった図 45 (タ') に示す普図演出領域 283 では、連荘回数報知演出が継続している。なお、アツカの方が電チューよりも賞球が多いことから、積極的な電チュー開放報知演出を一切行わなくても良い場合があってもよい。

【0529】

図 46 (チ) に示す装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の終了演出が行われ、大当り遊技終了後に確変状態に昇格することが報知されている。この図 46 (チ) に示す普図表示装置 210 でも図柄変動表示が開始されている。

【0530】

図 46 (ツ) には、大当り遊技終了直後の装飾図柄表示装置 208 の様子が示されている。この装飾図柄表示装置 208 の特図 2 保留表示領域 282 には、大当り遊技が終了したことで、図 45 (タ) のタイミングで電チューに入球し増加した特図 2 の保留数を表す第 1 ~ 第 4 特図 2 保留アイコン 2821 ~ 2824 が表示されている。

【0531】

図 46 (テ) に示す装飾図柄表示装置 208 の上方には、確変状態であることを表す「確変中」という文字表示が行われている。すなわち、遊技情報を報知する演出が行われている。また、次回大当りまで電サポ状態が継続する。また、この図 46 (テ) では、第 2 特図表示装置 214 による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 208 では特図 2 の装飾図柄の変動表示が開始されている。一方、これまで図柄変動表示を行っていた普図表示装置 210 は停止表示を行い、図 46 (テ) に示す普図表示装置 210 には、電チューショート開放の普図 A が停止表示されている。ここで停止表示した普図の図柄変動表示は、大当り遊技を跨いで行われた図柄変動表示であり、大当り遊技中の非電サポ状態における普図の当否判定の結果を報知する図柄変動表示である。

【0532】

さらに、普図演出領域 283 では、電サポ状態であることから普図演出は行われず (図 41 に示すステップ S601 参照)、この普図演出領域 283 は、消化保留アイコンの表示領域として機能している。すなわち、ここで開始された特図 2 の第 1 保留を表す第 1 特図 2 保留アイコン 2821 が、特図の図柄変動表示とともに特図 2 保留表示領域 282 から、別領域である普図演出領域 283 に移動し、その後、当該図柄変動が終了する以前に普図演出領域 283 で消える。また、特図 2 保留表示領域 282 内では、今まで第 2 特図 2 保留アイコン 2822 であった保留アイコンが、普図演出領域 283 の右隣である第 1 特図 2 保留アイコン表示位置までシフト移動し、第 2 特図 3 保留アイコン 2823 以降の保留アイコンも同様に一つ左側へシフト移動する。なお、今まで第 1 特図 2 保留アイコン 2821 であった消化保留アイコンが消化保留アイコンの表示領域となった普図演出領域 283 (第二の領域) まで移動する時間 (第二の移動完了時間) は、特図 2 保留表示領域 282 (第一の領域) に残った未消化保留アイコン (今まで第 2 ~ 第 4 特図 2 保留アイコン 2822 ~ 2824 であった保留アイコン) が、特図 2 保留表示領域 282 内の別の位置まで移動する時間 (第一の移動完了時間) とは異なる。また、当該変動に対応する保留アイコン (消化保留アイコン) を遊技者に長く見せて、保留が一つ消化されたことを強く印象付けるには、上記第二の移動完了時間の方が、上記第一の移動完了時間よりも長い方が好ましい。さらに、普図演出領域 283 は、特図 1 の消化保留アイコンと特図 2 の消化保留アイコンの共通の移動先であるが、普図演出領域 283 を 2 つに分け、特図 1 の消化保留アイコンの移動先と特図 2 の消化保留アイコンの移動先を別々に設けてもよい。

【0533】

図 46 (ト) では、第 2 特図表示装置 214 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 208 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 4 - 装飾 5 - 装飾 7」が停止表示される。一方、普図表示装置 210 では、普図の図柄変動表示が開始されている。なお、普図演出領域 283 に移動した第 1 特図 2 保留アイコン 2821 (消化保留アイコン) は消えており、電サポ状態では確率的にはほぼ電チュー

10

20

30

40

50

ロング開放に当選するため、普図表示装置 2 1 0 で図柄変動表示が開始されても普図演出は行われていない（図 4 1 に示すステップ S 6 0 1 参照）。

【 0 5 3 4 】

続いて、第 2 特図表示装置 2 1 4 による図柄変動表示が再び開始されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 2 の装飾図柄の変動表示が再び開始され、図 4 6（ナ）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、特図 2 の大当り予告の演出として、お姫様のキャラクタ C 3 が登場する。このキャラクタ C 3 も、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中図柄表示領域 2 0 8 b を越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域 2 8 3 の一部を隠すとともに、頭の部分は、「確変中」という文字表示（遊技情報報知演出）の一部を隠している。図 4 6（ナ）に示す普図演出領域 2 8 3 では、消化保留アイコン 2 8 2 0 が、デフォルトの表示態様とは異なる、当該変動における大当り予告（偽の大当り予告も含む）の表示態様（ここではパンダの顔の表示態様）に変化しているが、キャラクタ C 3 によって視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。なお、消化保留アイコン 2 8 2 0 は、普図演出領域 2 8 3 への移動中、あるいは移動完了後に、表示態様を変化させる。また、遊技情報報知演出もキャラクタ C 3 によって視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。さらに、図 4 6（ナ）に示す普図表示装置 2 1 0 には、電チューロング開放の普図 B が停止表示されている。

10

【 0 5 3 5 】

図 4 6（ニ）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、キャラクタ C 3 は消え、特図 2 の装飾図柄の変動表示でリーチ演出に発展する。キャラクタ C 3 が消えたことにより、普図演出領域 2 8 3 における消化保留アイコン 2 8 2 0 による大当り予告は良好に視認することができる。なお、図 4 6（ニ）では、電チューロング開放が開始されているが、電サボ状態では確率的にはほぼ電チューロング開放に当選するため、電チュー開放報知演出も行われていない（図 4 1 に示すステップ S 6 0 1 参照）。この電チューロング開放中に、遊技球が電チューに進入し、特図 2 の保留は満タン（4 つ）になる。

20

【 0 5 3 6 】

図 4 6（ヌ）に示す普図表示装置 2 1 0 では図柄変動表示が開始されるが、普図演出領域 2 8 3 には、何の図柄も表示されず、普図の装飾図柄の変動表示は非実行である。また、この装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図 2 の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチに発展し、スーパーリーチの演出として、女中のキャラクタ C 2 が登場する。このキャラクタ C 2 も、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中図柄表示領域 2 0 8 b を越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域 2 8 3 の一部を隠し、普図演出領域 2 8 3 が視認困難になっている。普図演出領域 2 8 3 は何の図柄も表示されていないが、遊技者からは、普図の装飾図柄の変動表示が行われているか否かがわかりづらくなっており、遊技の興趣が向上する。

30

【 0 5 3 7 】

図 4 6（ネ）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、女中のキャラクタ C 2 が登場した状態で、中図柄表示領域 2 0 8 b に停止する装飾図柄が装飾 6 であることを告げる大当り告知演出が行われ、図 4 7（ノ）では、第 2 特図表示装置 2 1 4 の図柄変動表示が終了し、1 5 R 通常大当り図柄である特図 D が停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 D に対応した装飾図柄の組み合わせである「装飾 6 - 装飾 6 - 装飾 6」が停止表示されている。また、図 4 6（ネ）に示す普図表示装置 2 1 0 では図柄変動表示を終了し、普図 B が停止表示されるが、普図演出領域 2 8 3 では、普図の装飾図柄の変動表示は行われておらず、普図表示装置 2 1 0 における図柄変動表示が終了しても何の図柄も表示されていない。普図表示装置 2 1 0 に普図 B が停止表示された結果、図 4 7（ノ）では、電チューロング開放が行われる。

40

【 0 5 3 8 】

やがて、1 5 R 大当り遊技が開始され、図 4 7（ハ）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技の終了演出が行われ、大当り遊技終了後に電サボ状態（時短状態）に昇格することが報知されている。この図 4 7（ハ）に示す普図表示装置 2 1 0 では図柄変動表示が行われている。

50

【0539】

図47(ヒ)には、大当り遊技終了直後の装飾図柄表示装置208の様子が示されている。また、これまで図柄変動表示を行っていた普図表示装置210は停止表示を行い、図47(ヒ)に示す普図表示装置210には、電チューショート開放の普図Aが停止表示されている。ここで停止表示した普図の図柄変動表示も、大当り遊技を跨いで行われた図柄変動表示であり、大当り遊技中の非電サボ状態における普図の当否判定の結果を報知する図柄変動表示である。図47(ヒ)に示す制御状態は、電サボ状態であり、非電サボ状態における普図の当否判定の結果の報知であっても、普図演出は行われない。ただし、ここでは普図演出を行ってもよい。

【0540】

図47(フ)に示す装飾図柄表示装置208の上方には、電サボ状態であることを表す「時短中」という文字表示が行われている。すなわち、遊技情報を報知する演出が行われている。また、この図47(フ)では、第2特図表示装置214による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208では特図2の装飾図柄の変動表示が開始されている。加えて、この図47(フ)に示す普図表示装置210では図柄変動表示も開始されている。さらに、15R通常大当りに当選すると、大当り遊技終了後、特図の図柄変動表示が100回行われるまで電サボ状態が維持され、図47(フ)に示す状態では、一回目の特図の図柄変動表示が開始されているため、電サボ状態が維持される残回数は99回になる。図47(フ)に示す普図演出領域283では、電サボ状態であるため、普図表示装置210による普図の図柄変動表示が開始されても普図演出は行われず、代わりに、電サボ状態の残回数が表示されている。すなわち、図47(フ)に示す普図演出領域283では、遊技情報を報知する演出が行われている。電サボ状態中などは電チューの開放は普通に起こりうることなので、普図演出の代わりに電サボ状態の残回数の表示を行うことで遊技の興趣を向上できる場合がある。

【0541】

図47(ヘ)では、第2特図表示装置214の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置208でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾4-装飾5-装飾7」が停止表示される。また、普図表示装置210でも、普図の図柄変動表示が終了し、電チューロング開放の普図Bが停止表示されるが、普図演出領域283では、普図表示装置210における図柄変動表示が終了しても何の図柄も表示されていない。普図表示装置210に普図Bが停止表示された結果、図47(ホ)では、電チューロング開放が行われ、特図2の保留が満タンになる。また、図47(ホ)では、第2特図表示装置214による図柄変動表示が再び開始され、電サボ状態が維持される残回数は98回になる。図47(ホ)に示す普図演出領域283には、98の数字が表示されている。

【0542】

図47(マ)に示す装飾図柄表示装置208には、特図2の大当り予告の演出として、お姫様のキャラクタC3が登場する。このキャラクタC3も、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bを越えて大きく表示され、足の部分が、普図演出領域283の一部を隠すとともに、頭の部分は、「時短中」という文字表示(遊技情報報知演出)の一部を隠している。図47(マ)に示す普図演出領域283に表示された遊技情報報知演出(98の数字)も、装飾図柄表示装置208の上方に表示された遊技情報報知演出(「時短中」という文字表示)も、キャラクタC3によって視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。

【0543】

続いて、本実施形態における先読み演出を交えた演出の一例について説明する。図48は、本実施形態における先読み演出を交えた演出の一例を段階的に示す図である。

【0544】

図48(ア)に示す状態は、非電サボ状態であり、特図2の保留はなく、特図1の保留を一つ残した状態で、第1特図表示装置212では図柄変動表示が行われ、装飾図柄表示装置208では特図1の装飾図柄の変動表示が行われているとともに、特図1保留表示領

10

20

30

40

50

域 2 8 1 には、デフォルトの表示態様で第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が示されている。また、普図表示装置 2 1 0 では図柄変動表示が行われており、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、普図の装飾図柄の変動表示が開始されている。

【 0 5 4 5 】

図 4 8 (イ) には、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球 B が入球した様子が示されており、図 4 8 (イ) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の特図 1 保留表示領域 2 8 1 には、デフォルトの表示態様とは異なる先読み予告の表示態様で第 2 特図 1 保留アイコン 2 8 1 2 が追加表示されている。すなわち、特図 1 の第 2 保留を表す保留アイコンは、老中のキャラクの表示態様で表示が開始されている。ここにいう先読み予告は、特図の当否判定の結果に関する予告を、当該当否判定の結果を報知する図柄変動開始前に開始する予告である。より詳細に説明すれば、特図の図柄変動開始前に始動情報を先読みし、その始動情報に基づいて特図の当否判定の結果を事前に判定し、当該始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動開始前に、その事前の判定結果に基づいて、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当たり、あるいは特図 A や特図 B になることを予告するものであり、当該始動情報に基づく当否判定結果がはずれ、あるいは特図 I や特図 J になる場合であっても、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当たり、あるいは特図 A や特図 B になるかのような予告（いわゆる偽の予告）も含む。なお、ここでは、保留アイコンの表示開始（始動口入球タイミング）から先読み予告が開始されているが、デフォルトの表示態様で表示を一旦開始してから先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよいし、デフォルトの表示態様および先読み予告の表示態様とは異なる表示態様で表示を一旦開始してから先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよい。例えば、保留アイコンがシフト移動するタイミング（特図の図柄変動開始タイミング）で先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよいし、チャンスボタン 1 3 6 の押下で先読み予告の表示態様に変化するようにしてもよい。

10

20

【 0 5 4 6 】

また、図 4 8 (イ) では、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示が終了し、停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 でははずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5 - 装飾 3 - 装飾 4」が停止表示され、図 4 8 (ウ) では、第 1 保留を消化する第 1 特図表示装置 2 1 2 による図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。一方、図 4 8 (ウ) に示す普図表示装置 2 1 0 では、これまで行われていた図柄変動表示が終了し、普図 B が停止表示され、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 でも、普図の装飾図柄の変動表示が終了し、普図 B に対応した普図装飾 2 が停止表示されている。この結果、電チューロング開放が行われる。

30

【 0 5 4 7 】

図 4 8 (エ) では、電チューロング開放が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、電チュー開放報知演出（殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示される演出）が実行されている。この電チュー開放報知演出では、殿様のキャラクタが普図演出領域 2 8 3 を越えて大きく表示され、特図 1 保留表示領域 2 8 1 に入り込み、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1（ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン）の一部を隠している。この結果、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が視認困難になっている。このように、表示態様が先読み予告の態様に変化した第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 をあえて普図演出で隠すことにより、遊技者に、普図演出の動向に興味を抱かせることができる場合がある。また、先読み予告は将来的な大当たりの予告であり、現在進行形の普図演出を目立たせることで、遊技者に電チュー開放の期待を持たせることができる場合がある。なお、電チュー開放報知演出によって、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の全部を隠してもよい。また、殿様のキャラクタは、中図柄表示領域 2 0 8 b にも入り込み、中図柄表示領域 2 0 8 b で変動中の特図の装飾図柄の一部も隠している。

40

【 0 5 4 8 】

図 4 8 (イ') は、先読み予告の変形例を示す図である。図 4 8 (イ) では、保留アイコンの表示態様を用いて先読み予告の演出を行っているが、図 4 8 (イ') では、爺様の

50

キャラクタが大きなV字状に並んだ演出画像の表示と、先読み予告中という文字表示によって、先読み予告演出が行われている。この先読み予告演出は、普図演出領域283にも入り込んでいるが、普図の装飾図柄の変動表示によって、一部が隠されている。なお、反対に、普図の装飾図柄の変動表示が、先読み予告演出によって隠されるようにしてもよい。

【0549】

図48(ウ')は、停止表示される普図装飾図柄の態様の変形例を示す図である。図48(ウ')では、停止表示された普図装飾2の図柄が普図演出領域283を越えて大きく表示され、特図1保留表示領域281に入り込み、第1特図1保留アイコン2811(ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン)の一部を隠している。この結果、第1特図1保留アイコン2811が視認困難になっており、遊技の興趣が向上する。なお、普図の装飾図柄の変動表示、あるいは停止表示された普図装飾図柄によって、第1特図1保留アイコン2811の全部を隠してもよい。また、停止表示された普図装飾2は、中図柄表示領域208bにも入り込み、中図柄表示領域208bで変動中の特図の装飾図柄の一部も隠している。

10

【0550】

図48(エ')は、電チュー開放報知演出の変形例を示す図である。図48(エ')における電チュー開放報知演出では、殿様のキャラクタが普図演出領域283を越えて大きく表示され、特図1保留表示領域281に入り込んでいるが、この殿様のキャラクタの一部が、第1特図1保留アイコン2811(ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン)によって隠されている。また、殿様のキャラクタは、中図柄表示領域208bにも入り込んでいるが、この殿様のキャラクタの一部が、中図柄表示領域208bで変動中の特図の装飾図柄によって隠されている。これらの結果、電チュー開放報知演出が視認困難になっている。

20

【0551】

なお、保留アイコンによる先読み予告は複数回の図柄変動表示にわたって連続して行われる連続予告の一種である。特図2優先変動機では、特図1についての連続予告を実行中に、特図2の図柄変動表示が割り込むことがあるが、割り込んだ特図2の図柄変動表示でも、連続予告を継続する。すなわち、先読み予告の表示態様で特図1保留アイコンが表示され、当該特図1保留アイコンの保留消化前に、特図2の図柄変動表示が割り込んでも、割り込んだ特図2の図柄変動表示中も、当該特図1保留アイコンは先読み予告の表示態様で表示され続ける。図48(エ')に示す例では、先読み予告の表示態様の第1特図1保留アイコン2811が、電チュー開放報知演出の一部を視認困難にしており、電チュー開放報知による遊技者の期待を維持しつつ、先読み予告を目立たせることができ、大当りに対する期待を持続させることが可能な場合がある。

30

【0552】

図49は、本実施形態における普図演出に大当り予告が混在した演出の一例を段階的に示す図である。

【0553】

図49(ア)に示す状態は、非電サボ状態であり、装飾図柄表示装置208には、はずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾5-装飾3-装飾4」が停止表示されている。一方、普図表示装置210は図柄変動表示を行っているが、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283には、前回の結果であるはずれの普図装飾3の図柄が表示されたままであり、普図の装飾図柄の変動表示は行われていない。

40

【0554】

図49(イ)に示す第1特図表示装置212では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置208では特図1の装飾図柄の変動表示が開始されている。この特図の図柄変動表示が開始されると、普図演出領域283でも普図の装飾図柄の変動表示が開始される。すなわち、特図の変動(特図の装飾図柄の変動表示)に合わせて普図演出(普図の装飾図柄の変動表示)が開始されている。

50

【 0 5 5 5 】

図 4 9 (ウ)では、普図演出領域 2 8 3 における普図の装飾図柄の変動表示が、特図の大当たり予告演出の一種である「激アツ」という文字表示演出によって隠されている。すなわち、ここでの特図の大当たり予告演出は、普図演出領域 2 8 3 を含む下方領域にわたって表示されており、普図演出が視認困難になっている。ここでの「激アツ」という文字表示演出は、リーチ前予告であり、特図の装飾図柄の変動表示がリーチに発展することを予告する演出であってもよい。なお、ここでの普図の装飾図柄の変動表示のパターンは、例えば、図 4 0 (b)の(オ)に示す、特図の大当たり予告演出の一種である「激アツ」という文字表示を高速変動に含む変動表示パターンである。普図の装飾図柄の変動表示では、「激アツ」という文字表示は、普図演出領域 2 8 3 内で表示される。

10

【 0 5 5 6 】

図 5 0 は、図 4 0 (b)の(カ)に示す変動表示パターンの普図演出が行われている例を段階的に示す図である。

【 0 5 5 7 】

図 5 0 (ア)に示す状態は、非電サボ状態であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、はずれの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5 - 装飾 3 - 装飾 4」が停止表示されている。また、普図表示装置 2 1 0 でも図柄変動表示は行われておらず、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 には、前回の結果であるはずれの普図装飾 3 の図柄が表示されたままである。

20

【 0 5 5 8 】

図 5 0 (イ)に示す第 1 特図表示装置 2 1 2 では図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では特図 1 の装飾図柄の変動表示が開始されている。また、図 5 0 (イ)に示す普図表示装置 2 1 0 でも図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、普図の装飾図柄の変動表示が開始されている。この例では、図 4 0 (b)の(カ)に示す変動表示パターンの普図演出が行われる。

【 0 5 5 9 】

図 5 0 (ウ)に示す普図演出領域 2 8 3 には、特図の潜伏確変である 2 R 大当たりの予告を表す「潜伏」の文字表示が、普図演出領域 2 8 3 を越えてなされている。

【 0 5 6 0 】

図 5 0 (エ)に示す普図演出領域 2 8 3 には、特図の突然確変である 2 R 大当たりの予告を表す「突確」の文字表示が、普図演出領域 2 8 3 を越えてなされている。

30

【 0 5 6 1 】

図 5 0 (オ)に示す普図演出領域 2 8 3 には、特図の 1 5 R 大当たり予告を表す「大当たり」の文字表示が、普図演出領域 2 8 3 を越えてなされている。

【 0 5 6 2 】

図 5 0 (カ)では、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示が終了し、第 2 小当たり図柄(特図 H)が停止図柄が表示されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図 H に対応した「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」が停止表示されている。普図表示装置 2 1 0 では、図柄変動表示が継続しているが、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 では、特図の図柄変動表示の終了以前に、普図の装飾図柄の変動表示が終了し、普図演出領域 2 8 3 には、「潜伏」の文字が停止表示されている。

40

【 0 5 6 3 】

この例では、普図演出が、特図の大当たり予告として機能しているが、この例の普図演出も、普図演出領域 2 8 3 で実行される演出である。

【 0 5 6 4 】

なお、ここでの、特図の大当たり予告として機能する普図演出は、特図 1 保留表示領域 2 8 1 および特図 2 保留表示領域 2 8 2 に入り込んでいる。したがって、特図 1 保留表示領域 2 8 1 あるいは特図 2 保留表示領域 2 8 2 に、表示態様が先読み予告の態様に变化した第 1 特図保留アイコンが表示されていれば、その第 1 特図保留アイコンは、普図演出によって一部又は全部が隠される。大当たり予告(特に現在実行中の特図変動遊技の大当たり予告

50

)は、先読み予告(将来的な特図変動遊技の大当たり予告)よりも先に大当たりへの期待が持てる予告であり、該大当たり予告を含む普図演出を先読み予告よりも目立つように行うことができるので遊技者の興趣を向上させることができる場合がある。

【0565】

なお、普図演出領域283に表示される文字表示は、普図演出領域283内に収まる態様であってもよい。また、普図の装飾図柄の変動表示の終了タイミングが、特図の図柄変動表示の終了タイミングに一致、あるいは少し前となるように、普図の装飾図柄の変動表示の開始タイミングを、普図表示装置210の図柄変動表示開始タイミングから遅らせてもよい。

【0566】

図51は、その他の演出の例を示す図である。

【0567】

図51(ア)および(イ)は、大当たり予告演出を演出可動体を用いた演出によって行う例である。

【0568】

この例におけるパチンコ機は、図27に示す演出可動体224を有するパチンコ機である。図51(ア)に示す装飾図柄表示装置208の普図演出領域283では、普図演出が行われている。また、その装飾図柄表示装置208では特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。そして、普図演出が開始された後、当該変動表示で大当たりになることを予告する大当たり予告演出が、装飾図柄表示装置208の横に設けられた演出可動体224によって行われる。図51(a)に示す演出可動体224は、人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部224aと前腕部224bとからなり、肩の位置に上腕部224aを回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部224bを回動させる不図示の前腕モータを備えている。演出可動体224は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置208の前側(遊技者側)を少なくとも移動可能な役物である。図51(a)では、上方に向かって回動してきた前腕部224bが、普図演出が行われている普図演出領域283を覆い、普図演出領域283は前腕部224bによって隠され、普図演出が視認困難になっている。また、演出可動体224の動作を際立たせることができる場合があり、遊技の興趣が向上する。また、図51(ア)に示す装飾図柄表示装置208の特図2保留表示領域282には、3つの特図2保留アイコン2821~2823が表示されているが、これらの特

【0569】

図51(イ)は同図(ア)から続く様子を示す図であり、前腕部224bがさらに上方に向かって回動し、普図演出が行われている普図演出領域283の前からは前腕部224bはいなくなる。しかしながら代わりに、演出可動体224の動作に関連したエフェクト画像(ここでは3つの流れ星の画像)が装飾図柄表示装置208に表示され、普図演出領域283はそのエフェクト画像によって隠され、普図演出が視認困難になっている。また、図51(イ)に示す装飾図柄表示装置208の特図2保留表示領域282にも、3つの特図2保留アイコン2821~2823が表示されているが、これらの特図2保留アイコン2821~2823それぞれの一部又は全部も、前腕部224bあるいはエフェクト画像によって隠され、特図2保留アイコン2821~2823が視認困難になっている。なお、エフェクト画像は、演出可動体224が動作する前、動作中、あるいは動作後に表示される画像であってもよい。また、演出可動体224による演出動作は、エフェクト画像(第二の演出)に関連する演出動作と見ることにもできる。例えば、エフェクト画像が表示されてから演出可動体224が演出動作を行う場合や、エフェクト画像の表示とともに演出可動体224が演出動作を行う場合の他、演出可動体224が演出動作を行った後にエ

10

20

30

40

50

フェクト画像が表示される場合であっても、演出可動体 2 2 4 の演出動作はエフェクト画像出現の前兆動作（煽り動作）と見ることができる。さらに、演出可動体 2 2 4 は、必ずしも装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方に露出する必要はない。

【0570】

なお、演出可動体 2 2 4 によって大当り予告が開始された後は、その大当り予告が終了するまで普図演出は実行されない。すなわち、この例では、図 4 1 に示すステップ S 6 0 3 における所定期間が、演出可動体 2 2 4 による大当り予告の実行中に相当する。こうすることで、演出可動体 2 2 4 による大当り予告により注目させることが可能な場合がある。

【0571】

また、演出可動体 2 2 4 が、装飾図柄表示装置 2 0 8 の前側（遊技者側）への動作を行わず、エフェクト画像のみで普図演出を視認困難としてもよい。

【0572】

5 1 (a) は、大当り予告演出をチュートリアルを用いた演出によって行う例である。

【0573】

図 5 1 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、普図演出が行われている普図演出領域 2 8 3 の一部に重なるようにチュートリアル表示が行われている。このチュートリアル表示では、所定の表示（ここでは図 4 3 (イ) 等に示す特図 1 の大当り予告のキャラクタ C 1) についての説明が行われている。普図演出領域 2 8 3 はそのチュートリアル表示像によって隠され、普図演出が視認困難になっている。

【0574】

図 5 1 (I) は、複数の演出が、普図演出と保留アイコンを隠す例である。なお、この例では、複数の演出は 2 つの演出であるが、3 つ以上の演出であってもよい。

【0575】

図 5 1 (I) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示が行われるとともに普図演出領域 2 8 3 において普図演出が行われており、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が表示されている。また、この装飾図柄表示装置 2 0 8 には、図 4 3 (イ) 等に示す特図 1 の大当り予告のキャラクタ C 1 (第一特別演出) と、他の新たなキャラクタ C 4 (第二特別演出) が表示されている。他の新たなキャラクタ C 4 は、例えば、リーチ発展することの予告表示や、1 5 R 特別大当り当選の一発告知表示や、チャンスボタン 1 3 6 の押下を促す表示等であってもよい。この図 5 1 (I) に示す例では、これらのキャラクタ C 1 , C 4 によって、普図演出領域 2 8 3、保留アイコン、および特図の装飾図柄の変動表示それぞれの一部が隠されており、普図演出や保留アイコンの表示態様や特図の装飾図柄の変動表示が視認困難になっている。

【0576】

以下、第 3 実施形態について補足する。

【0577】

副制御手段が制御する表示装置（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 ）における図柄変動表示（第二の図柄変動表示）、すなわち装飾図柄の変動表示（例えば、普図演出等）が視認困難となる例については、他の演出表示（例えば、大当り予告表示や遊技情報表示等）で隠すのみではなく、他の手法も含まれる。例えば、装飾図柄の変動表示の周辺で激しく発光等行い（同系色ならより顕著）、相対的に視認困難となってもよいし、装飾図柄の変動表示と他の演出表示が同系色など、演出が重複しない場合であっても視認困難とすることが可能である。また、装飾図柄の変動表示と他の演出が行われる装置は別体であってもよい。例えば、メイン液晶と補助液晶で行ってもよい。

【0578】

また、装飾図柄の変動表示が他の演出表示によって視認困難になる場合の他に、反対に他の演出表示が装飾図柄の変動表示によって視認困難になってもよい。例えば、先読み予告の一部が普図装飾図柄の変動表示により隠される構成であってもよく、信頼度の低い他の演出を普図装飾図柄の変動表示により視認困難としてもよい。大当りの期待が低い場合

10

20

30

40

50

は、電チュー開放の演出の方が遊技者にとって興味が持てる場合がある。

【0579】

また、他の演出を視認困難とするか、装飾図柄の変動表示を視認困難とするかは状況ごとに変化させる構成であってもよい。遊技者が期待しうる演出を優先させて、他方を視認困難とする構成であってもよいし、先に結果が導出される演出を優先して他方を視認困難とする構成であってもよい。

【0580】

他の演出としては、大当り予告、先読み予告、リーチ演出（リーチ変動）、潜伏等の遊技状態の示唆などを含むが、少なくとも一部が装飾図柄の変動表示を視認困難とする構成であればよい。例えば、役物動作による大当り予告で役物の動作自体は装飾図柄の変動表示を視認困難とする構成ではないが、同時に発生するエフェクト画像により装飾図柄の変動表示を視認困難にするものであってもよい。

10

【0581】

また、装飾図柄の変動表示後の電チュー開放報知演出の少なくとも一部が視認困難となる構成であってもよい。

【0582】

さらに、装飾図柄の変動表示は非電サボ状態で電チューがロング開放するときには必ず行うようにしてもよいが、事項可否抽選を行い、行う場合と行わない場合があってもよい。

【0583】

また、他の演出が、装飾図柄の変動表示と保留表示（保留アイコン）を同時に視認困難にする構成であってもよい。

20

【0584】

また、電チューショート開放時に装飾図柄の変動表示を行う構成であってもよい。

【0585】

また、電サボ状態中には装飾図柄の変動表示を行わないようにしてもよいし、電サボ状態中に装飾図柄の変動表示を行うようにしてもよい。

【0586】

また、装飾図柄の変動表示は補助当否判定（普図の当否判定）の結果に関するもののみならず、補助当否判定の結果に加えて、当否判定（特図の当否判定）の結果など、他の予告が混在する変動表示であってもよい。

30

【0587】

また、装飾図柄の変動表示の実行頻度について、電サボ状態中と、非電サボ状態中を比較する他、ゲーム性上の発射強度（例えば、右打ち、左打ち）に影響を受ける構成であってもよい。

【0588】

大当り遊技中には、主制御手段が制御する表示装置（例えば、普図表示装置210）における図柄変動表示（第一の図柄変動表示）のみ行う構成であってもよいし、加えて、装飾図柄の変動表示も行う構成であってもよい。また、大当り遊技中には、装飾図柄の変動表示は行わず、電チュー開放報知演出のみ行うようにしてもよい。

【0589】

また、有利な状態である大当り遊技中と電サボ状態中が右打ちの構成であるが、大当り遊技中は左打ちであってもよいし、組み合わせは任意である。

40

【0590】

また、これまでは特図2優先変動機で説明してきたが、入賞順変動機や、非電サボ状態中は特図1と特図2が交互に入賞し、電サボ状態中は電チューが開放して特図2のみの入賞が許容される遊技台であってもよい。特に電サボ中であれば、優先変動機と同等の効果を有することになる。また、同時変動機であってもよい。

【0591】

大当り予告演出をチュートリアルを用いた演出によって行う、いわゆるチュートリアル予告が、装飾図柄の変動表示を視認困難とする、またはその逆であってもよい。例えば、

50

装飾図柄の変動表示における装飾図柄の説明を行うチュートリアル予告を目立たせて（このとき装飾図柄の変動表示は視認困難となる）、その後説明に関連した装飾図柄を停止させて、適切な説明を行うようにすることも可能である。

【0592】

また、先読み予告が、装飾図柄の変動表示を視認困難としてもよい。

【0593】

さらに、図51(I)を用いて説明した複数の他の演出のうち、第一の他の演出は、遊技者から装飾図柄の変動表示が全く見えないように隠す構成であってもよい。また、第一の他の演出が装飾図柄の変動表示の第一の領域を隠し、第二の他の演出が第二の領域を隠す構成であってもよい。装飾図柄の変動表示は複数のキャラクタ、文字等が同時に表示可能なものであり、そのうちの少なくとも1つが他の演出によって隠される構成であってもよい。また、他の演出を隠す構成であってもよい。

10

【0594】

また、装飾図柄の変動表示を同時に複数行う構成であっても良い。

【0595】

以上説明したように、これまで説明した例で、一方の演出が他方の演出を隠す場合に、特に断らなかった場合でも、その反対に、他方の演出が一方の演出を隠すようにしてもよい。また、一方の演出が他方の演出の一部を隠す場合に、特に断らなかった場合でも、一方の演出が他方の演出の全部を隠すようにしてもよい。

【0596】

また、視認困難とは視認不能も含むものである。

20

【0597】

さらに、普図演出や、大当り演出等の他の演出は、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、図51(A)および(I)に示すような演出可動体による演出であってもよい。音による演出の場合は、音が重なり、音量や音程に応じて一方の演出が他方の演出を隠す、すなわち他方の演出が視聴困難になる。

【0598】

以上の説明では、『遊技球が少なくとも進入可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、複数種類の演出を少なくとも表示可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、第一の状態（例えば、進入困難状態である閉状態）から第二の状態に（例えば、進入容易状態である開状態）少なくとも状態変更可能なものであり、前記始動領域は、前記第一の状態中よりも前記第二の状態中の方が、遊技球が少なくとも進入しやすいものであり、前記第一の当否判定手段は、非電サポ状態よりも電サポ状態の方が、前記特定の当否判定結果を少なくとも導出しやすいものであり、前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出であり、前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出であり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関するもの（例えば、普図演出）であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関するもの（例えば、大当り予告演出）であり、前記第一の演出は、第一の期間（例えば、普図表示装置210における普図の図柄変動表示期間）に亘って、実行されるものであり、前記第二の演出は、第二の期間（例えば、第一の演出実行中の一部又は全部の期間）に亘って、前記第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出（例えば、図43(I)や図44(ケ)等）であり、前記第二の期間は、前記第一の期間における少なくとも一部の期間を含む期間であり、前記第一の演出は、前記電サポ状態よりも前記非電サポ状態の方が少なくとも実行されやすい演出である（例えば、図41に示すステップS601）、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

30

40

【0599】

50

なお、上記第一の期間は、普図表示装置 2 1 0 における普図の図柄変動表示期間の他、普図表示装置 2 1 0 における普図の確定表示期間、あるいは電チュー作動期間であってもよいし、普図の図柄変動表示期間と確定表示期間を合わせた期間であってもよいし、普図の確定表示期間と電チュー作動期間を合わせた期間であってもよいし、普図の図柄変動表示期間と確定表示期間と電チュー作動期間を合わせた期間であってもよい（以下、同じ）。

【0600】

また、上記第二の期間は、特図表示装置 2 1 2 , 2 1 4 における特図の図柄変動表示期間のうちの一部（より具体的には、例えば、リーチ演出発展前、すなわち特図の図柄変動表示開始してからリーチ演出が開始されるまでの間）又は全部の期間であってもよい（以下、同じ）。

10

【0601】

また、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 ）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 ）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 ）と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 ）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記第一の当否判定手段は、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも前記特定の当否判定結果を導出しやすいものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出（例えば、普図演出）であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出（例えば、大当り予告演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり（例えば、図 4 3（イ）や図 4 4（ケ）等）、前記第一の演出は、電サポ状態よりも非電サポ状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図 4 1 に示すステップ S 6 0 1 ）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

30

【0602】

なお、入賞容易状態と入賞困難状態との間で少なくとも状態変更可能な入賞手段（あるいは入賞領域）（例えば、アタッカ）を備え、前記入賞手段（あるいは入賞領域）は、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、前記入賞困難状態から前記入賞容易状態に少なくとも状態変更可能なものであってもよい。

【0603】

また、前記大当り制御状態は、前記入賞領域が、前記入賞困難状態から前記入賞容易状態に少なくとも状態変更可能な状態であってもよい。

40

【0604】

また、状態変更不能な進入領域（例えば、第一の進入領域、言い換えれば固定進入領域である例えば、普図ゲート等）を備えた態様であってもよい。

【0605】

また、第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段（例えば、普図表示装置 2 1 0 ）を備えた態様であってもよい。この第一の図柄表示手段は、上記第一の図柄変動表示を行った後に、前記第一の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能なものであってもよい。また、第一の図柄表示手段は、第一の保留条件が成立した場合に、作動が保留されるものであってもよく、上記第一の保留条件の成立要件は、上記進入領域に遊技球が進入したことを含む要件であってもよい。より丁寧に言えば、上記

50

第一の保留条件の成立要件は、上記進入領域に遊技球が進入したこと少なくとも含む要件であつてもよい。

【0606】

また、第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）を備えた態様であつてもよい。この第二の図柄表示手段は、上記第二の図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能なものであつてもよい。また、第二の図柄表示手段は、第二の保留条件が成立した場合に、作動が保留されるものであつてもよく、上記第二の保留条件の成立要件は、前記始動領域（例えば、第二の進入領域、言い換えれば可変進入領域である電動チューリップ等）に遊技球が進入したことを含む要件であつてもよい。より丁寧に言えば、上記第二の保留条件の成立要件は、前記始動領域に遊技球が進入したこと少なくとも含む要件であつてもよい。

10

【0607】

前記演出表示手段を少なくとも制御可能な演出表示手段（例えば、副制御手段400, 500）を備えた態様であつてもよい。

【0608】

前記第一の演出は、変動演出と、開放演出を少なくとも含む演出であつてもよく、

前記変動演出は、前記第一の図柄変動表示が行われている期間の中で実行される演出であり、

前記開放演出は、特定（例えば、当り）の前記第一の当否判定の結果に対応した停止図柄が表示された後で実行される演出、例えば、前記始動領域が前記進入容易状態にある期間を含む期間の中で実行される演出であつてもよい。

20

【0609】

さらに、前記第一の演出は、前記特定の第一の当否判定の結果に対応した停止図柄が表示されている期間の中で実行される停止表示演出を含んでもよい。

【0610】

前記第二の演出は、大当たり予告演出であつたり、先読み予告演出であつてもよい。

【0611】

また、『前記複数種類の演出のうちの一つは、第三の演出であり、前記第三の演出は、前記第一の演出とも前記第二の演出とも異なる演出（例えば、電サボ状態の残回数を表示する遊技情報報知演出）であり、前記第三の演出は、第三の期間に亘って、実行されるものであり、前記第三の期間は、前記第一の演出の非実行期間中の少なくとも一部を含む期間であり、前記演出表示手段は、所定の表示領域（例えば、普図演出領域283）において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、第四の期間に亘って、前記第三の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり（例えば、図47（マ）等）、前記第四の期間は、前記第三の期間における少なくとも一部の期間を含む期間である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0612】

なお、第三の期間は、特図表示装置212, 214における特図の図柄変動表示期間のうちの一部又は全部の期間であつてもよい。

40

【0613】

また、『前記演出表示手段は、画像表示手段であり、前記画像表示手段は、所定の表示領域（例えば、普図演出領域283）において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記画像表示手段は、前記第一の演出の非実行期間の少なくとも一部を含む期間で、第三の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第三の演出は、前記第一の演出とも前記第二の演出とも異なる演出（例えば、電サボ状態の残回数を表示する遊技情報報知演出）であり、前記第二の演出は、前記第三の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第三の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図47（マ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0614】

50

なお、第三の演出は、保留アイコンであったり、時短回数や連荘数の表示であったりしてもよい。

【0615】

また、『前記演出表示手段は、複数種類の前記第三の演出のうち少なくとも一つを表示可能なものであり、前記複数種類の第三の演出のうち少なくとも一つは、大当り予告表示（例えば、キャラクタC1～C3の登場演出）であり、前記複数種類の第三の演出のうち少なくとも一つは、遊技情報表示（例えば、「確変中」という文字表示）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0616】

ここにいう大当り予告表示は、上記入賞領域が前記入賞容易状態へ状態変更することを予告する表示であってもよく、偽の表示も含まれる。また、大当り予告表示は、前記第二の当否判定が行われた後、すなわち上記第二の図柄変動表示が開始された後に表示が開始される大当り予告表示であってもよいし、前記第二の当否判定が行われる前、すなわち上記第二の図柄変動表示が開始される前に表示が開始される先読み予告表示であってもよい。

10

【0617】

また、ここにいう遊技情報表示は、時短回数（前記電サボ状態における上記第二の図柄変動表示の残り回数あるいは消化済み回数）を表す表示や連荘数（大当り遊技の実行回数）を表す表示であってもよい。

【0618】

また、『前記演出表示手段は、前記非電サボ状態における前記第三の期間中は、少なくとも前記大当り予告表示を実行することが可能なものであり（例えば、図44（サ）等）、前記演出表示手段は、前記電サボ状態における前記第三の期間中は、少なくとも前記遊技情報表示を実行することが可能なものである（例えば、図46（テ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

【0619】

また、『前記画像表示手段は、前記非電サボ状態における前記第一の演出の非実行期間中は、少なくとも前記大当り予告表示を実行することが可能なものであり（例えば、図44（サ）等）、前記画像表示手段は、前記電サボ状態における前記第一の演出の非実行期間中は、少なくとも前記遊技情報表示を実行することが可能なものである（例えば、図46（テ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0620】

また、『前記第一の演出は、複数種類の演出パターン（例えば、図40（b）に示す複数のパターン）の中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうち一種類の演出パターンは、複数の画像を順次表示する演出パターン（例えば、図40（b）の（オ）に示す変動表示パターン）であり、前記複数の画像のうち少なくとも一つは、前記第一の当否判定の結果に関する画像（例えば、普図装飾図柄）であり、前記複数の画像のうち少なくとも一つは、前記大当り予告表示の画像（例えば、「激アツ」という装飾画像）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0621】

さらに、以上の説明では、『遊技球が少なくとも進入可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、複数種類の演出を少なくとも表示可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、第一

50

の状態（例えば、進入困難状態である閉状態）から第二の状態（例えば、進入容易状態である開状態）に少なくとも状態変更可能なものであり、前記始動領域は、前記第一の状態中よりも前記第二の状態中の方が、遊技球が少なくとも進入しやすいものであり、前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出であり、前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の演出であり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関するもの（例えば、普図演出）であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関するもの（例えば、大当り予告演出）であり、前記第一の演出は、第一の期間（例えば、普図表示装置 210 における普図の図柄変動表示期間）に亘って、実行されるものであり、前記第二の演出は、第二の期間（例えば、第一の演出実行中の一部又は全部の期間）に亘って、前記第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出（例えば、図 43（イ）や図 44（ケ）等）であり、前記第二の期間は、前記第一の期間における少なくとも一部の期間を含む期間であり、前記第一の演出は、前記大当り制御状態よりも前記非大当り制御状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図 41 に示すステップ S603）、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

10

【0622】

また、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部 300 の CPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部 300 の CPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部 300 の CPU304）と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出（例えば、普図演出）であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出（例えば、大当り予告演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり（例えば、図 43（イ）や図 44（ケ）等）、前記第一の演出は、前記大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図 41 に示すステップ S603）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

30

【0623】

また、『前記第一の演出は、複数種類の演出パターン（図 40（b）に示す複数のパターン）の中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの第一の演出パターンは、前記大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出パターン（例えば、電チュー開放報知演出以外の演出パターン：変動表示演出）である（図 41 に示すステップ S604、ステップ S605）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0624】

また、『前記第一の演出パターンは、第一の時間にわたって行われる演出パターン（例えば、図 40（b）の（イ）に示す変動表示パターン）であり、前記複数種類の演出パターンのうちの第二の演出パターン（例えば、図 40（b）の（キ）に示す電チュー開放報知演出パターン）は、第二の時間にわたって行われる演出パターンであり、前記第一の時間（例えば、15 秒）は、前記第二の時間（例えば、5.8 秒）よりも長い時間である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0625】

また、『前記始動領域は、電動チューリップであり、前記電動チューリップは、複数の

50

開放パターンの中の開放パターンで少なくとも開放可能なものであり、前記複数の開放パターンの中の少なくとも一つは、第一の開放パターン（例えば、電チューショット開放パターン）であり、前記複数の開放パターンの中の少なくとも一つは、第二の開放パターン（例えば、電チューロング開放パターン）であり、前記第二の開放パターンは、前記第一の開放パターンよりも遊技者にとって有利な開放パターンであり、前記演出表示手段は、前記電動チューリップが前記第二の開放パターンで開放する場合に、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0626】

ここにいう遊技者にとって有利な開放パターンとは、前記電動チューリップに遊技球が進入しやすい開放パターン、言い換えれば、出球を多く獲得することができる開放パターンであって、例えば、開放時間が長かったり、開放回数が多かったり、複数回開放する場合には、総開放時間が長かったり、一回の開放時間が長かったりする開放パターンになる。

10

【0627】

また、『前記演出表示手段は、前記大当り制御状態中は、前記第一の演出を前記第二の演出パターンで少なくとも表示可能なものである（図41に示すステップS605）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0628】

さらに、以上の説明では、『遊技球が少なくとも進入可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、複数種類の演出を少なくとも表示可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、第一の状態（例えば、進入困難状態である閉状態）から第二の状態（例えば、進入容易状態である開状態）に少なくとも状態変更可能なものであり、前記始動領域は、前記第一の状態中よりも前記第二の状態中の方が、遊技球が少なくとも進入しやすいものであり、前記複数種類の演出の中の少なくとも一つは、第一の演出であり、前記複数種類の演出の中の少なくとも一つは、第二の演出であり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関するもの（例えば、普図演出）であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告であり、前記第一の演出は、第一の期間（例えば、先読み予告実行中の一部又は全部の期間）に亘って、前記先読み予告の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり（例えば、図48（エ）等）、前記先読み予告は、第二の期間に亘って、実行されるものであり、前記第一の期間は、前記第二の期間における少なくとも一部の期間を含む期間である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

30

【0629】

また、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演

40

50

出表示を少なくとも含む演出（例えば、普図演出）であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記先読み予告演出実行中の一部又は全部の期間で、該先読み予告演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図48（エ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0630】

また、『前記第一の演出は、複数種類の演出パターン（図40（b）に示す複数のパターン）の中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、複数の画像を順次表示する演出パターン（例えば、図40（b）の（オ）に示す変動表示パターン）であり、前記複数の画像のうちの少なくとも一つは、前記第一の当否判定の結果に関する画像（例えば、普図装飾図柄）であり、前記複数の画像のうちの少なくとも一つは、前記大当り予告表示の画像（例えば、「激アツ」という装飾画像）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0631】

ここにいう一種類の演出パターンは、第一の演出パターンであってもよい。

【0632】

また、『図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に応じた停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、前記図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記図柄表示制御手段は、保留条件の成立があった場合に、前記図柄表示手段の作動を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、所定の表示領域（例えば、普図演出領域283）において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、一つの前記保留に対して一つの保留アイコン（例えば、第1特図1保留アイコン2811）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記保留アイコンを保留表示領域（例えば、特図1保留表示領域281）内に少なくとも表示可能なものであり、前記先読み予告は、前記保留アイコンの表示態様を変化させて該保留アイコンを表示する演出（例えば、図48に示す例）であり、前記第一の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、演出画像（例えば、殿様のキャラクタがピースサインをしている演出画像）が、前記所定の表示領域を越えて前記保留表示領域内に入り込み、該保留表示領域内に表示されている前記保留アイコンの一部又は全部を、該演出画像の一部又は全部によって視認困難にすることが可能な演出パターン（例えば、図48（エ）に示す電チュー開放報知演出のパターン）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0633】

ここにいう一種類の演出パターンは、第二の演出パターンであってもよいし、上記第一の演出パターンであってもよい。

【0634】

また、ここでは、保留アイコンに限定したが、前記先読み予告演出は保留アイコンを用いない演出であってもよく、この場合には、前記画像表示手段は、第二の所定の表示領域において、前記先読み予告演出を少なくとも表示可能なものであってもよい。

【0635】

さらに、前記演出表示手段は、画像表示手段であってもよい。

【0636】

また、『前記始動領域とは別の別始動領域（例えば、第1特図始動口230）と、図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に応じた停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段とを備え、前記図柄表示手段のうちの少なくとも一つの図柄表示手段として、第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）と、前記図柄表示手段のうちの少なくとも一つの図柄表示手段として、第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（

10

20

30

40

50

例えば、主制御部 300 の CPU 304) と、を備え、前記別始動領域は、遊技球の進入のしやすさが変化しないものであり、前記図柄表示制御手段は、前記第二の図柄表示手段を少なくとも制御可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する第一の保留（例えば、特図 1 の保留）の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する第二の保留（例えば、特図 2 の保留）の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の保留条件は、遊技球が前記別始動領域に進入した場合に少なくとも成立可能なものであり、前記第二の保留条件は、遊技球が前記始動領域に進入した場合に少なくとも成立可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されている場合に少なくとも成立可能なものであり、前記第一の保留消化条件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されている場合に少なくとも成立可能なものであり、前記第一の保留消化条件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されている場合に少なくとも成立可能なものであり、前記演出表示手段は、一つの前記第一の保留に対して一つの第一の保留アイコン（例えば、特図 1 保留アイコン 2811）を第一の保留表示領域（例えば、特図 1 保留表示領域 281）内に少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、一つの前記第二の保留に対して一つの第二の保留アイコン（例えば、特図 2 保留アイコン 2821）を第二の保留表示領域（例えば、特図 2 保留表示領域 282）内に少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、所定の表示領域（例えば、普図演出領域 283）において、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記所定の表示領域は、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域の間に位置する領域であり、前記第一の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された一種類の演出パターンの演出であり、前記複数種類の演出パターンのうちの一種類の演出パターンは、演出画像（例えば、殿様のキャラクタがピースサインをしている演出画像）が、前記所定の表示領域を越えて、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域のうち少なくともいずれか一方の保留表示領域内に入り込み、該保留表示領域内の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出パターン（例えば、図 48（エ）に示す電チュー開放報知演出のパターン）であり、前記先読み予告は、前記第一の保留アイコンの表示態様を変化させて該第一の保留アイコンを表示する演出（例えば、図 48 に示す例）であり、前記先読み予告は、前記第二の保留アイコンの表示態様を変化させて該第二の保留アイコンを表示する演出であり、前記第一の保留アイコンおよび前記第二の保留アイコンのいずれか一方の保留アイコンは、前記演出画像によって視認困難になる（例えば、図 48（エ）に示す電チュー開放報知演出のパターン）、ことを特徴とする遊技台。

』についても説明した。

【0637】

ここにいう遊技台は、いわゆる特図 2 優先変動機の遊技台である。

【0638】

また、ここにいう一種類の演出パターンは、第二の演出パターンであってもよいし、上記第一の演出パターンであってもよい。

【0639】

また、ここにいう所定の表示領域は、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域に挟まれた領域であってもよいし、該所定の表示領域から見て、両保留表示領域は互いにズレた位置に設けられた領域であってもよい。また、前記第一の保留表示領域と前記第二の保留表示領域は間隔をあけて設けられたものであって、前記所定の表示領域は、該間隔に設けられたものであってもよい。

【0640】

また、『前記複数種類の演出のうちの一つは、第三の演出であり、前記第三

の演出は、前記第一の演出とも前記先読み予告とも異なる演出（例えば、当該変動に対しての大当たり予告）であり、前記第三の演出は、第三の期間に亘って、前記第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり（例えば、図43（イ）や図44（ケ）等）、前記第三の期間は、前記第一の期間における少なくとも一部を含む期間である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0641】

すなわち、上記第三の期間は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間であってもよい。

【0642】

また、『前記演出表示手段は、第三の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第三の演出は、前記第一の演出とも前記先読み予告演出とも異なる演出（例えば、当該変動に対しての大当たり予告）であり、前記第三の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図43（イ）や図44（ケ）等）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0643】

ここにいう第三の演出は、前記第二の当否判定の結果に関する演出（例えば、大当たり予告演出）であってもよく、あるいは遊技情報（例えば、時短回数や連荘数等）を表す演出であってもよい。

20

【0644】

さらに、以上の説明では、『遊技球が少なくとも進入可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、演出を少なくとも実行可能な複数種類の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208や演出可動体224）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、第一の状態（例えば、進入困難状態である閉状態）から第二の状態（例えば、進入容易状態である開状態）に少なくとも状態変更可能なものであり、前記始動領域は、前記第一の状態中よりも前記第二の状態中の方が、遊技球が少なくとも進入しやすいものであり、記複数種類の演出手段のうちの少なくとも一つは、演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）であり、前記複数種類の演出手段のうちの少なくとも一つは、演出可動手段（例えば、演出可動体224）であり、前記演出表示手段は、複数種類の演出表示を少なくとも実行可能なものであり、前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出であり、前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第二の演出であり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関するもの（例えば、普図演出）であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関するもの（例えば、図51（イ）に示すエフェクト画像の表示）であり、前記演出可動手段は、前記第二の演出に関連する演出動作（例えば、図51（ア）および（イ））を少なくとも実行可能なものであり、記第一の演出は、第一の期間（例えば、普図表示装置210における普図の図柄変動表示期間）に亘って、実行されるものであり、記第二の演出および前記演出動作の少なくとも一方は、第二の期間（例えば、第一の演出実行中の一部又は全部の期間）に亘って、前記第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり、記第二の期間は、前記第一の期間における少なくとも一部の期間を含む期間である、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

30

40

【0645】

また、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300

50

のCPU304)と、第二の当否判定(例えば、特図の当否判定)を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、演出を少なくとも実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208や演出可動体224)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果であった場合に、前記進入困難状態から前記進入容易状態に少なくとも状態変更可能なものであり、前記演出手段のうちの演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)は、演出表示を少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段のうちの演出可動手段(例えば、演出可動体224)は、演出動作を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関する演出表示を少なくとも含む演出(例えば、普図演出)であり、前記演出可動手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出の演出動作(例えば、図51(ア)および(イ))を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、前記演出可動手段における前記第二の演出の演出動作に関連した関連演出表示(例えば、図51(イ)に示すエフェクト画像の表示)を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の演出の演出動作および前記関連演出表示のうちの少なくとも一方は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものである(例えば、図51(ア)および(イ))、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

20

【0646】

すなわち、前記演出手段は、前記演出可動手段による前記第二の演出の演出動作および前記演出表示手段による前記関連演出表示のうちの少なくとも一方によって、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものである。

【0647】

また、前記関連演出表示は、エフェクト画像表示であってもよい。

【0648】

また、『前記演出手段は、前記演出表示手段による前記第一の演出を先に開始し、前記第一の期間中は、前記第二の演出および前記演出動作の少なくとも一方によって、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものであり、前記演出手段は、前記第二の演出を先に開始し、該第二の演出の実行中には、前記演出表示手段による前記第一の演出を行わないものである(例えば、図51(ア)および(イ))、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0649】

また、『前記演出手段は、前記演出表示手段による前記第一の演出を先に開始し、該第一の演出の実行中には、前記演出可動手段による前記第二の演出の演出動作および前記演出表示手段による前記関連演出表示のうちの少なくとも一方によって、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能なものであり、前記演出手段は、前記第二の演出を先に開始し、該第二の演出の実行中には、前記演出表示手段による前記第一の演出を行わないものである(例えば、図51(ア)および(イ))、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0650】

すなわち、前記第一の演出が先に開始され、該第一の演出の実行中には、前記第二の演出の演出動作および前記関連演出表示のうちの少なくとも一方が、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能であり、

前記第二の演出が先に開始され、該第二の演出の実行中には、前記第一の演出は行われない。

【0651】

また、『図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に応じた停止図柄を少

50

なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、前記図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記図柄表示制御手段は、保留条件の成立があった場合に、前記図柄表示手段の作動を保留する保留（例えば、特図2の保留）の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、一つの前記保留に対して一つの保留アイコン（例えば、特図2保留アイコン2821）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記保留アイコンを保留表示領域（例えば、特図2保留表示領域282）内に少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出および前記演出動作うちの少なくとも一方は、前記保留表示領域の少なくとも一部も視認困難にすることが可能なものである（例えば、図51（ア）および（イ））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0652】

なお、前記演出表示手段は、画像表示手段であってもよい。

【0653】

また、『前記第二の当否判定の結果が特定の第二の当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）を備え、前記第一の演出は、前記大当り制御状態よりも非大当り制御状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図41に示すステップS603）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0654】

なお、前記大当り制御状態は、前記入賞領域が、前記第一の状態から前記第二の状態に少なくとも状態変更可能な状態であってもよい。

20

【0655】

また、『前記第一の当否判定手段は、非電サポ状態よりも電サポ状態の方が前記特定の当否判定結果を導出しやすいものであり、前記第一の演出は、前記電サポ状態よりも前記非電サポ状態の方が実行されやすい演出である（例えば、図41に示すステップS601）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0656】

すなわち、前記電サポ状態は、前記始動領域に遊技球が進入しやすい状態であり、前記非電サポ状態は、前記始動領域に遊技球が進入しにくい状態であってもよい。

【0657】

さらに、以上の説明では、『遊技球が少なくとも進入可能な始動領域（例えば、電チュー）と、第一の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に応じた停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、複数種類の演出を少なくとも表示可能な演出表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果であった場合に、特定の動作を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記始動領域が第一の状態（例えば、進入困難状態である閉状態）から第二の状態（例えば、進入容易状態である開状態）に状態変更する動作を少なくとも含む動作（例えば、一对の羽根部材の開閉動作であって、より具体的には電チューショート開放動作や電チューロング開放動作）であり、前記始動領域は、前記第一の状態中よりも前記第二の状態中の方が、遊技球が少なくとも進入しやすいものであり、前記第一の当否判定手段は、非電サポ状態よりも電サポ状態の方が、前記特定の当否判定結果を少なくとも導出しやすいものであり、前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出であり、前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第二の演出であり、前記第一の演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出（例えば、図40（b）の（キ）に示す電チュー開放報知演出）を少なくとも含む演出（例えば、普図演出）であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関するもの（例えば、キャラクタC1～C3の

30

40

50

表示)であり、前記第一の演出は、第一の期間(例えば、普図表示装置210における普図の図柄変動表示期間)に亘って、実行されるものであり、前記第二の演出は、第二の期間(例えば、第一の演出実行中の一部又は全部の期間)に亘って、前記第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であり(例えば、図44(ケ)等)、前記第二の期間は、前記第一の期間における少なくとも一部の期間を含む期間である、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【0658】

また、『進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難状態(例えば、閉状態)との間で少なくとも状態変更可能な始動領域(例えば、電チュー)と、第一の当否判定(例えば、普図の当否判定)を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、第二の当否判定(例えば、特図の当否判定)を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、図柄変動表示を行った後に、前記第二の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段(例えば、第2特図表示装置214)と、演出表示を少なくとも実行可能な演出表示手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果であった場合に、特定の動作を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記進入困難状態から前記進入容易状態に状態変更する動作を含む動作(例えば、一对の羽根部材の開閉動作であって、より具体的には電チューショート開放動作や電チューロング開放動作)であり、前記演出表示手段は、第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出を少なくとも含む演出(例えば、図40(b)の(キ)に示す電チュー開放報知演出)であり、前記演出表示手段は、第二の演出を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の演出は、前記図柄変動表示の実行中に行われる演出表示(例えば、キャラクタC1~C3の表示)を少なくとも含む演出であり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である(例えば、図44(ケ)等)、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0659】

ここで、前記特定の動作は、前記進入困難状態と前記進入容易状態を交互に1又は複数回繰り返す動作であってもよい。したがって、前記第二の演出は、前記始動領域が前記進入容易状態にあるときに該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入困難状態から前記進入容易状態へ状態変更する前に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入容易状態から前記進入困難状態へ状態変更した後に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよい。

【0660】

また、第一の図柄変動表示(例えば、普図変動表示)を行った後に、前記第一の当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な第一の図柄表示手段(例えば、普図表示装置210)を備え、前記演出表示手段は、第一の演出として、前記第一の図柄変動表示中に実行される演出(例えば、図40(b)の(ア)~(カ)に示す変動中演出)を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記第一の演出として、前記第一の図柄表示手段による前記停止図柄の表示中に実行される演出(例えば、確定中演出)を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記第一の演出として、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出(例えば、動作中演出)を少なくとも表示可能なものであってもよい。

【0661】

すなわち、前記第一の演出は、上記変動中演出、上記確定中演出、および上記動作中演出のうちの少なくとも一つの演出を含む演出であってもよい。

【0662】

また、『前記始動領域とは別の別始動領域（例えば、第1特図始動口230）と、前記図柄表示手段のうちの少なくとも一つの図柄表示手段として、第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）と、前記図柄表示手段のうちの少なくとも一つの図柄表示手段として、第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記別始動領域は、遊技球の進入のしやすさが変化しないものであり、前記図柄表示制御手段は、前記第二の図柄表示手段も少なくとも制御可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する第一の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する第二の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の保留条件は、遊技球が前記別始動領域に進入した場合に少なくとも成立可能なものであり、前記第二の保留条件は、遊技球が前記始動領域に進入した場合に少なくとも成立可能なものであり、前記第二の演出は、前記第二の図柄表示手段による前記図柄変動表示の実行中に行われる演出（例えば、当該変動に対しての大当り予告演出）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0663】

ここにいう第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる、装飾図柄の変動表示の演出であってもよい。

20

【0664】

また、『前記第一の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当りの当否判定の結果に応じた第一の図柄態様（例えば、特図F）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当りの当否判定の結果に応じた第二の図柄態様（例えば、特図A）を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の図柄表示手段が前記第一の図柄態様を表示した場合よりも前記第二の図柄表示手段が前記第二の図柄態様を表示した場合の方が、前記大当り制御状態として遊技者にとって有利な大当り制御状態が開始されやすい構成（例えば、図42（d））である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0665】

ここで、前記遊技制御手段は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第一の大当り制御状態（例えば、2R大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記遊技制御手段は、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第二の大当り制御状態（例えば、15R特別大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記第二の大当り制御状態は、前記第一の大当り制御状態よりも遊技者にとって有利な制御状態であってもよい。

30

【0666】

また、上記入賞領域（例えば、アタッカ）は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した後よりも、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した後の方が、遊技者に有利となる状態変更動作（例えば、開閉動作）を行いやすいものであってもよい。例えば、開放回数が多い動作や、開放時間が長い動作を行いやすいものであってもよい。

40

【0667】

また、『前記図柄表示制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されている場合に少なくとも成立可能なものであり、前記第一の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていない場合に

50

少なくとも成立可能なものであり、前記第一の保留消化条件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されている場合に少なくとも成立可能なものであり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告（例えば、保留アイコンの表示態様の変化による演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記先読み予告として連続予告を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、割込図柄変動表示中に、前記連続予告を少なくとも継続可能なものであり、前記割込図柄変動表示は、前記第二の保留消化条件が前記連続予告中に成立したことによって該連続予告中に開始される図柄変動表示であり、前記先読み予告（例えば、先読み予告の表示態様の第1特図1保留アイコン2811）は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出（例えば、電チュー開放報知演出）の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図48（エ'））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0668】

ここにいう遊技台は、いわゆる特図2優先変動機の遊技台である。

【0669】

また、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出の実行中に、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものである。

【0670】

続いて、第4実施形態のパチンコ機について説明する。第4実施形態のパチンコ機は第3実施形態のパチンコ機と共通するところが多く、特に断らない限りは、第3実施形態のパチンコ機と同じである。以下の説明では、これまでに説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素には、これまでに用いた符号と同じ符号を付して説明する。

20

【0671】

図52（a）は、第4実施形態における特図1の当否判定用テーブルを示す図であり、同図（b）は特図2の当否判定用テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部300のROM306に記憶されている。

【0672】

第4実施形態では、特図1にしても特図2にしても、大当りの当選確率は、特図低確率状態では約1/320であり、特図高確率状態では約1/32であり、第3実施形態のパチンコ機に比べて第4実施形態のパチンコ機は、大当りに当選しやすいスペックのパチンコ機である。

30

【0673】

また、第4実施形態においても、小当りは特図2にはなく、特図1にのみある。

【0674】

なお、特図決定用テーブルは、図42（d）に示す第3実施形態のものと同じであり、テーブルセット選択テーブルは、図31に示す第2実施形態のものと同じであり、特図タイム番号テーブルも、図31に示す第2実施形態のものと同じである。

【0675】

したがって、この第4実施形態においても、特図2の方が、特図1よりも遊技者にとって有利な大当りが発生しやすいようになっている。

40

【0676】

また、特図の当否判定は、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を導出することであってもよいし、「大当り」または「ハズレ」を導出することであってもよい。あるいは、特図の当否判定は、特図図柄まで導出することであってもよい。

【0677】

また、第4実施形態におけるパチンコ機でも先読み予告が実行される。先読み予告は、特図の図柄変動開始前に始動情報を先読みし、その始動情報に基づいて特図の当否判定の結果を事前に判定し、当該始動情報に基づく当否判定結果を報知する図柄変動開始前に、その事前の判定結果に基づいて、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当り、あるいは特図Aや特図Bになることを予告するものであり、当該始動情報に基づく当否判定結果が

50

はずれ、あるいは特図 I や特図 J になる場合であっても、当該始動情報に基づく当否判定結果が大当り、あるいは特図 A や特図 B になるかのような予告（いわゆる偽の予告）も含む。

【0678】

図53(a)は、特図1の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特図1当否事前判定用テーブルを示す図であり、同図(b)は、特図2の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される特図2当否事前判定用テーブルを示す図である。

【0679】

図53(a)に示す特図1当否事前判定用テーブルは、図52(a)に示す特図1の当否判定用テーブルと同じであり、図53(b)に示す特図2当否事前判定用テーブルは、図52(b)に示す特図2の当否判定用テーブルと同じである。図53に示す事前判定用テーブルを用いて事前判定を行っても、特図関連抽選処理では、改めて、図52に示す当否判定用テーブルを用いた当否判定が行われる。

10

【0680】

また、事前判定では、特図の事前判定まで行われる。

【0681】

図53(c)は、特図事前判定用テーブルを示す図である。

【0682】

この図53(c)に示す特図事前判定用テーブルも、特図関連抽選処理で用いる特図決定用テーブル(図42(d)参照)と同じであるが、特図関連抽選処理では、改めて、特図決定用テーブルを用いた特図決定処理が行われる。

20

【0683】

なお、事前判定では、特図の事前判定は行わず、特図の変動時間を事前判定して、変動時間の事前判定結果に基づいて先読み予告を行うようにしてもよい。あるいは、特図の変動時間を具体的に事前判定するのではなく、変動時間の長短の傾向や、変動時間のグループを事前判定して、それらの事前判定結果に基づいて先読み予告を行うようにしてもよい。

【0684】

また、先読み予告を行うか否か、あるいは、先読み予告をどのような態様で行うか否かは、副制御部側(400, 500)が、例えば、乱数抽選を行う等して決定する。

30

【0685】

続いて、第4実施形態における普図の当否判定について説明する。

【0686】

図54(a)は、主制御部300のROM306に記憶されている普図当否判定用テーブルを示す図である。

【0687】

本実施形態における普図当否判定処理においても、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて当否判定を行う。普図制御状態は、時短フラグがオフされていれば(非電サポ状態であれば)低確率状態であり、時短フラグがオンされていれば(電サポ状態であれば)高確率状態である。普図当否判定は、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図当選乱数値(取り得る範囲は0~65535)に基づいて行う。第4実施形態における普図のアタリ確率は、非電サポ状態(低確率状態)であれば約10%であり、電サポ状態(高確率状態)であれば約100%である。なお、電サポ状態では、当りにのみ当選するようにしてもよい。

40

【0688】

図54(b)は、普図決定用テーブルを示す図である。

【0689】

普図決定にあたっては、時短フラグを参照し、現在の制御状態が電サポ状態であるか否かに基づいて普図決定を行う。非電サポ状態であれば、RAM308の普図保留記憶部から取り出した始動情報のうちの普図決定乱数値(取り得る範囲は0~99)に基づいて普

50

図決定を行う。第4実施形態では、非電サポ状態であれば90%の確率で普図Aに決定され、10%の確率で普図Bに決定される。図54(b)に示す普図決定用テーブルには、普図決定結果に対応した電チューの開放態様を示されている。普図表示装置210に普図Aが停止表示されると、電チューは最大で1.8秒間開放(電チューショート開放)する。一方、普図表示装置210に普図Bが停止表示されると、電チューは最大で6秒間開放(電チューロング開放)する。なお、電チューは所定の開放時間が経過する前に所定の球数(ここでは10球)の入球があった場合には、その時点で閉鎖する。

【0690】

また、第4実施形態では、電サポ状態であれば普図Bに必ず決定される。したがって、普図決定乱数値に基づいた抽選は行われない。電サポ状態で普図表示装置210に普図Bが停止表示されても、電チューは最大で6秒間開放(電チューロング開放)する。ここで、非電サポ状態で普図表示装置210に普図Bが停止表示された場合には、電チューは最大で第一の時間(例えば4秒間)開放し、電サポ状態で普図表示装置210に普図Aが停止表示された場合には、電チューは最大で第二の時間(例えば6秒間)開放するようにしてもよい。

10

【0691】

また、普図の当否判定結果がはずれである場合には、普図Cになるため、普図決定乱数値に基づいた抽選は行われない。

【0692】

なお、第4実施形態では、電サポ状態に限って、普図当否判定はほぼ当りに当選するが、非電サポ状態でもほぼ(または必ず)当りに当選するようにしてもよい。この場合には、非電サポ状態で、普図表示装置210に普図Aが停止表示されると、電チューは最大で0.1秒間しか開放しないようにする。

20

【0693】

図54(c)は、普図タイマテーブルを示す図である。

【0694】

この図54(c)の普図タイマテーブルに示すように、第4実施形態においても、普図の図柄に関係なく、普図の図柄変動時間は、非電サポ状態では一律に20秒(普図タイマ1)であり、電サポ状態では一律に1秒(普図タイマ2)である。このように電サポ状態よりも非電サポ状態の方が普図の図柄変動時間が長いため、非電サポ状態における普図の図柄変動表示中に長い演出を行うことができ、演出効果を高めることができる場合がある。

30

【0695】

なお、非電サポ状態における普図の図柄変動時間を複数種類用意しておき、その中から乱数抽選によって非電サポ状態における普図の図柄変動時間を決定するようにしてもよい。また、電サポ状態における普図の図柄変動時間も複数種類(2種類であってもよいし、3種類以上であってもよい)用意しておき、その中から乱数抽選によって電サポ状態における普図の図柄変動時間を決定するようにしてもよい。あるいは、普図ごとに図柄変動時間を用意しておいてもよい、さらに、普図Bの方が、普図Aよりも長い図柄変動時間が選ばれやすいようにしておいてもよい。こうすることで、普図Bを停止表示する前に、煽り演出を行いやすくなる。また反対に、普図Bの方が、普図Aよりも短い図柄変動時間が選ばれやすいようにしておいてもよい。こうすることで、遊技者をより有利にすることができる。

40

【0696】

また、第4実施形態におけるパチンコ機では、普図の始動情報取得条件が成立したことに基いて、普図の事前判定も実行される。ここにいう普図の始動情報取得条件の成立要件は、普図始動口228を遊技球が通過したことに基いて成立する要件である。すなわち、普図の保留数が所定の上限数未満である状態では、普図始動口228を遊技球が通過すると成立する要件であり、普図の保留数が所定の上限数である状態では、普図始動口228を遊技球が通過しても成立しない要件である。普図の事前判定は、特図の事前判定と

50

同様な処理である。

【0697】

図55(a)は、普図の始動情報を先読みして事前判定を行う際に使用される普図当否事前判定用テーブルを示す図である。

【0698】

図55(a)に示す普図当否事前判定用テーブルは、図54(a)に示す普図当否判定用テーブルと同じである。図55(a)に示す事前判定用テーブルを用いて事前判定を行っても、普図関連抽選処理では、改めて、図54(a)に示す普図当否判定用テーブルを用いた当否判定が行われる。

【0699】

また、事前判定では、普図の事前判定まで行われる。

【0700】

図55(b)は、普図事前判定用テーブルを示す図である。

【0701】

この図55(b)に示す普図事前判定用テーブルも、図54(b)に示す普図決定用テーブルと同じであるが、普図関連抽選処理では、改めて、普図決定用テーブルを用いた普図決定処理が行われる。

【0702】

続いて、図56(a)を用いて、第4実施形態における第1副制御部400で実行される普図演出決定処理について説明する。

【0703】

図56(a)は、第4実施形態における普図演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【0704】

図56(a)に示す普図演出決定処理も、第1副制御部400が、主制御部300からの普図変動開始コマンドを受信すると開始される。普図変動開始コマンドには、現在の制御状態(電サポ状態か否か)を表す情報や、普図決定結果が含まれている。

【0705】

まず、普図演出の禁止期間中であるか否かを判定する(ステップS611)。ここにいう禁止期間とは、電サポ中の期間である。なお、この禁止期間に、後に記す特定演出のうちの少なくとも何れかの実行期間を含めてもよい。禁止期間中(電サポ中)であれば、この普図演出決定処理は終了になり、普図演出(第一の演出)は行われなくなる。電サポ状態は、電チューに遊技球が入賞しやすい状態なので、普図演出を行っても遊技者の期待度はそれほど向上しない可能性がある。しかしながら、電サポ中であれば、普図演出を一律に行わないことにするのではなく、電サポ中であっても、所定確率の抽選に当選した場合には普図演出を実行するようにしてもよい。

【0706】

一方、禁止期間中でなければ(非電サポ中であれば)、普図演出実行条件が成立しているか否かを判定する(ステップS612)。普図演出実行条件の成立要件は、図38(c)に示す普図Bに当選したことで成立する要件である。なお、普図表示装置210に普図Bが停止表示されると、電チューロング開放が実行され、この普図演出実行条件は真の普図演出の実行条件に相当する。また、図38(c)に示す普図Aに当選して第一の確率(例えば1/10)の演出実行可否抽選に当選したことで成立する要件である。普図表示装置210に普図Aが停止表示されると、電チューショート開放が実行され、この普図演出実行条件は、電チューロング開放に対しては偽の普図演出の実行条件に相当するが、電チュー開放に対しては真の普図演出の実行条件に相当する。さらに、図38(c)に示す普図Cに当選して第二の確率(例えば1/100)の演出実行可否抽選に当選したことで成立する要件である。なお、第一の確率は第二の確率以上の確率であるか、あるいは第二の確率よりも高い確率であればよい。普図表示装置210に普図Cが停止表示されると、電チューは開放せず、閉鎖したままであり、この普図演出実行条件は、偽の普図演出の

10

20

30

40

50

実行条件に相当する。なお、ここでは普図 B に当選していれば必ず普図演出実行条件が成立するが、第三の確率（例えば $1/2$ ）の演出実行可否抽選に当選したことで成立するようにしてもよい。なお、第三の確率は第一の確率以上の確率であるか、あるいは第一の確率よりも高い確率であればよい。以上説明した普図演出実行条件が不成立であれば、この普図演出決定処理は終了になる。

【0707】

反対に、普図演出実行条件が成立していれば、今度は所定条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 6 1 3）。ここにいう所定条件の成立要件は、特定演出が実行されていることで成立する要件である。特定演出としては、大当り遊技中の演出、特図の図柄変動中における大当りの期待度が高い演出（例えば、スーパーリーチ、予告演出）、所定時間毎に発生する強制演出や、右打ちやボタン押下などの遊技者の操作を促す演出や、複数のボタンそれぞれのボタン押下を促す演出等があげられる。上記強制演出は、特図の図柄変動中であれば、装飾図柄を隅に移動させて行われる演出であり、デモ中であれば、デモ演出の途中で行われる演出である。また、ボタン押下を促す演出は、例えば、ボタンごとに、ボタン押下のタイミングを報知する演出であってもよいし、ボタン押下受付期間を報知する演出であってもよいし、ボタン押下の受付残期間を報知する演出であってもよい。所定条件が不成立であれば、第一副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に第一の普図演出コマンドをセットし（ステップ S 6 1 4）、普図演出決定処理は終了になり、所定条件が成立していれば、第一副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 に第二の普図演出コマンドをセットし（ステップ S 6 1 5）、普図演出決定処理は終了になる。R A M 4 0 8 にセットされた普図演出コマンドは、図 1 3（a）に示す情報送信処理（ステップ S 3 1 9）で第 2 副制御部 5 0 0 に送信され、第 2 副制御部 5 0 0 は、送信されてきた普図演出コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 を制御し、装飾図柄表示装置 2 0 8 には普図演出が表示される。第一の普図演出コマンドに基づく普図演出は相対的に長い演出時間にわたって実行される演出であり、第二の普図演出コマンドに基づく普図演出は相対的に短い演出時間にわたって実行される演出である。例えば、第一の普図演出コマンドに基づく普図演出の開始時期よりも第二の普図演出コマンドに基づく普図演出の開始時期が遅く、演出時間が短くなる。すなわち、特定演出実行中に普図演出を開始した場合の方が、特定演出非実行中に普図演出を開始した場合よりも、演出時間が短くなる。こうすることで、演出を多彩にすることができ、遊技の興趣を高めることができる場合がある。また、特定演出（例えば、大当り予告）が実行されているときは普図演出の演出時間を短くするとことで特定演出に遊技者の注目を集めさせることができるとともに、結果表示を含む普図演出を行うことで普図図柄の停止表示を遊技者が認識しやすくなり、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【0708】

なお、ここにいう短い演出時間には 0 秒も含まれ、0 秒の場合には、普図演出は実行されない。0 秒の場合には、第二の普図演出コマンドを送信しないようにしてもよいし、第二の普図演出コマンドをキャンセルコマンドとしてもよい。さらに、所定条件が不成立の場合であっても、一律に第一の普図演出コマンドをセットするのではなく、ステップ S 6 1 4 において、抽選を行い、所定確率（例えば $1/20$ ）で第二の普図演出コマンドをセットするようにしてもよい。

【0709】

以上説明したように、第 4 実施形態のパチンコ機においても、非電サボ状態で電サボ状態よりも普図演出が行われやすい。非電サボ状態は、電チューに遊技球が入賞しにくい状態であるので、普図演出を実行するところで、電チューへの遊技球の入賞に期待を持たせることができる場合がある。

【0710】

図 5 6（b）は、第 4 実施形態における所定領域予告演出決定処理の流れを示すフローチャートである。

【0711】

10

20

30

40

50

ここにいう所定領域とは、装飾図柄表示装置 208 における所定領域であって、例えば、特図保留表示領域が相当する。この第 4 実施形態においても、特図保留表示領域は装飾図柄表示装置 208 の演出表示領域 208 d に設けられており、上述の第 3 実施形態と同様である。ただし、第 3 実施形態では、特図 1 保留表示領域と特図 2 保留表示領域の間に設けられた、普図演出が行われる普図演出領域を所定領域と称しているが、この第 4 実施形態では、特図 1 保留表示領域、あるいは特図 2 保留表示領域を所定領域と称する。なお、第 4 実施形態における所定領域は、特図保留表示領域に限られず、普図演出が行われる領域に、近接した領域あるいは隣り合う領域を含む領域であればよい。

【0712】

図 56 (b) に示す所定領域予告演出決定処理も、第 1 副制御部 400 が、主制御部 300 からの特図保留増加コマンドを受信すると開始される。ここにいう予告演出とは、特図の大当り予告演出が相当する。ここでの特図の大当り予告演出は、図 53 を用いて説明した事前判定結果に基づく先読み予告演出である。なお、第 1 副制御部 400 が、特図図柄変動開始コマンド、普図保留増加コマンド、普図変動開始コマンド、大当り演出開始コマンド等、これまで説明したいずれかのコマンドを受信した場合でも開始するようにしてもよい。これらの場合には、予告演出は、先読み予告演出に限られず、当該図柄変動の停止図柄についての予告演出であってもよいし、リーチに発展することを予告する予告演出であってもよいし、大当り終了後に確変状態、あるいは電サボ状態に移行することを予告する予告演出等であってもよい。

【0713】

ステップ S621 では、禁止期間中であるか否かを判定する。このステップ S621 における禁止期間とは、普図演出中の期間である。禁止期間中（普図演出中）であれば、ステップ S624 に進む。

【0714】

一方、禁止期間中でなければ、予告演出実行条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S622）。予告演出実行条件の成立要件は、予告実行可否抽選に当選したことで成立する要件である。この予告演出実行条件が不成立であれば、ステップ S624 に進む。

【0715】

反対に、予告演出実行条件が成立していれば、第一副制御部 400 の RAM 408 に所定領域予告演出コマンドをセットし（ステップ S623）、ステップ S624 に進む。RAM 408 にセットされた所定領域予告演出コマンドは、図 13 (a) に示す情報送信処理（ステップ S319）で第 2 副制御部 500 に送信され、第 2 副制御部 500 は、送信されてきた所定領域予告演出コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を制御し、装飾図柄表示装置 208 の所定領域に予告演出が表示される。

【0716】

ステップ S624 では、その他の予告演出抽選処理を実行し、所定領域予告演出決定処理は終了になる。その他の予告演出は、所定領域以外で行われる予告演出（先読み予告も含む）が相当する。

【0717】

次に、第 4 実施形態における演出の具体例を説明する。まず、図 57 および図 58 を用いて説明する。

【0718】

図 57 は、第 4 実施形態における演出の一例の流れを表すタイムチャートであり、図 58 は、図 57 に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を示す図である。すなわち、図 58 の (ア) ~ (ク) に示す装飾図柄表示装置等は、図 57 に示す (ア) ~ (ク) の期間に対応するものである。なお、図 57 に示すタイムチャートでは、図の左から右に向かって時間 (t) が経過する。

【0719】

図 58 に示す装飾図柄表示装置 208 の下には、いずれも主制御部 300 によって駆動

10

20

30

40

50

制御される、普図表示装置 2 1 0、第 1 特図表示装置 2 1 2、および第 2 特図表示装置 2 1 4 が示されている。第 4 実施形態における説明に用いる図では、第 3 実施形態における説明に用いた図とは、第 1 特図表示装置 2 1 2 と第 2 特図表示装置 2 1 4 の位置が逆であり、第 1 特図表示装置 2 1 2 は一番左側に示されており、第 2 特図表示装置 2 1 4 はその右側に示されている。また、普図表示装置 2 1 0 は一番右側に示されている。さらに、第 4 実施形態における説明に用いる図では、各表示装置の上に、保留数の数だけ点灯する保留ランプが示されている。すなわち、一番左の第 1 特図表示装置 2 1 2 の上には第 1 特図保留ランプ 2 1 8 が 4 つ示され、その右（真ん中）の第 2 特図表示装置 2 1 4 の上には第 2 特図保留ランプ 2 2 0 が 4 つ示され、一番右の普図表示装置 2 1 0 の上には普図保留ランプ 2 1 6 が 4 つ示されている。これらの保留ランプもいずれも主制御部 3 0 0 によって点灯制御される。第 4 実施形態では、普図の最大保留数も、特図 1 の最大保留数および特図 2 の最大保留数と同じく 4 つである。なお、普図にしても特図にしても最大保留数を、揃えなくてもよいし、設けなくてもよい。第 4 実施形態における説明に用いる図でも、第 3 実施形態における説明に用いた図と同じく、図柄変動中は、上下方向中央の横向きセグメントのみが点灯し、黒塗りの部分が点灯しているセグメントの場所を示している。

【 0 7 2 0 】

一方、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、副制御手段（ここでは第 2 副制御部 5 0 0）によって駆動制御させる。この装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d の左側には、特図 1 保留表示領域 2 8 1 が用意されており、その右側には特図 2 保留表示領域 2 8 2 が用意されている。さらに、特図 1 保留表示領域 2 8 1 と特図 2 保留表示領域 2 8 2 との間には、上述の所定領域の一例に相当する普図演出領域 2 8 3 が設けられている。各保留表示領域において、古い保留アイコンほど普図演出領域 2 8 3 側（中央側）に表示され、この点は図 4 3 等に示す第 3 実施形態の装飾図柄表示装置 2 0 8 と同じである。また、特図 1 保留アイコンのデフォルトの表示態様は黒丸であり、先読み予告演出を行う場合には、デフォルトの表示態様から所定の表示態様に変化する。ここでは、保留アイコンを老中のキャラクタの表示態様で表示することで先読み予告演出を行う。なお、第二の所定の表示態様（例えば、老中とは異なるキャラクタ）を用意しておき、先読み予告の信頼度に応じて使い分けてもよい。例えば、大当りに本当に当選する信頼度が低い場合は所定の表示態様、その信頼度が高い場合は第二の所定の表示態様でそれぞれ保留アイコンを表示することで先読み予告演出を行ってもよい。

【 0 7 2 1 】

さらに、図 5 8 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、左図柄表示領域 2 0 8 a の左側には縦一列に各保留数の数字表示、および第 4 図柄が表示されている。すなわち、一番上には特図 1 の保留数を表す数字表示 2 8 4 が設けられており、その下に特図 1 の第 4 図柄 2 8 5 が表示されている。その下には特図 2 の保留数を表す数字表示 2 8 6 が設けられており、その下に特図 2 の第 4 図柄 2 8 7 が表示されている。さらにその下には普図の保留数を表す数字表示 2 8 8 が設けられており、その下に普図の第 4 図柄 2 8 9 が表示されている。第 4 図柄は、図柄変動中を表示するものであり、図 5 8 (a) に示す左端の第 1 特図表示装置 2 1 2 では特図の図柄変動表示が行われており、他の表示装置 2 1 4 , 2 1 0 は停止している。特図 1 の第 4 図柄 2 8 5 は灰色に点灯しており、他の第 4 図柄 2 8 7 , 2 8 9 は消灯している。なお、各第 4 図柄 2 8 5 , 2 8 7 , 2 8 9 は、表示装置 2 1 2 , 2 1 4 , 2 1 0 が大当り図柄や当り図柄を停止表示した場合には、所定の色に点灯し、大当り遊技中や電チュー開閉動作中も所定の色に点灯し続けてもよい。

【 0 7 2 2 】

図 5 8 および図 5 7 (ア) に示す状態は、非電サボ状態であって、特図 1 の保留数が 3 つであり、特図 2 および普図の保留数は 0 である。図 5 8 (ア) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の特図 1 保留表示領域 2 8 1 には、2 つの保留アイコンが表示されており、もっとも古い入賞の第 1 保留を表す第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 は、老中のキャラクタの表示態様で表示されており、普図演出領域 2 8 3 の左横で先読み予告演出が実行されている。また、その普図演出領域 2 8 3 は、デフォルト画像 2 8 3 a が表示されている。このデフ

10

20

30

40

50

オルト画像 283 a は、普図演出が行われていない場合に普図演出領域 283 に表示される画像である。さらに、図 57 の (ア) に示すように、電チューは作動しておらず、電チュー (一对の羽根部材 232) は閉鎖した状態にある。なお、上述のごとく、図 58 (a) に示す第 1 特図表示装置 212 では特図の図柄変動表示が行われており、この図柄変動表示は、図 58 (ク) のタイミングを越えて継続する。

【0723】

ここでは、非電サボ状態であるため、遊技者は左打ちを行っており、やがて、左領域に設けられた普図始動口 228 に連続して 3 球の遊技球 B が通過し、普図の保留数が 3 つに増加する。図 57 の (イ) に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を開始するとともに、普図演出も開始される。ここでの普図演出は、図 56 (a) のステップ S614 でセットされた第一の普図演出コマンドに基づく普図演出 (以下、第一普図演出と称する) である。普図の図柄変動表示は 20 秒間行われる。図 58 (イ) に示す普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示 (高速変動) が開始されている。ここでの普図の装飾図柄の変動表示は、図 40 (b) の (ア) に示す変動表示パターン (普図装飾 1 普図装飾 2 普図装飾 3 の繰り返し) が 20 秒間行われる。また、図 58 (イ) に示す普図の保留数の数字表示 288 は 3 になり、普図の第 4 図柄 289 も灰色に点灯している。

10

【0724】

やがて、図 57 の (ウ) に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を終了し、確定表示が行われる。すなわち、普図表示装置 210 が普図 C (図 38 (c) 参照) の停止図柄を 0.6 秒間表示する。「図柄変動表示期間」というときには、図柄の変動表示の開始から確定表示が終了するまでの期間のことをいうことがある。図 58 (ウ) に示す普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示に続いて、普図装飾図柄の停止図柄態様 (図 38 (d) 参照) である普図装飾 3 が 0.6 秒間表示されている。すなわち、普図の結果表示演出が行われている。なお、ここでの第一普図演出は、図 56 におけるステップ S612 において普図決定結果を参照し、普図の装飾図柄の変動表示を行い、その後、普図の結果表示演出を行う、相対的に長い第一の時間 (20.6 秒) にわたった演出になる。また、図 58 (ウ) に示す普図の第 4 図柄 289 は、普図表示装置 210 の確定表示中になると消灯する。

20

【0725】

普図表示装置 210 における確定表示が終了すると、図 57 の (エ) に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を再び開始するが、ここでは、普図演出は実行されない。すなわち、図 56 に示すステップ S612 における判定で、普図演出実行条件不成立と判定されたことにより、普図演出は実行されず、偽の普図演出も行われなくなる。図 58 (エ) に示す普図演出領域 283 にはデフォルト画像 283 a が表示されている。また、図 58 (エ) に示す普図の保留数の数字表示 288 は 2 になり、普図の第 4 図柄 289 も灰色に点灯している。

30

【0726】

やがて、図 57 の (オ) に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示を終了し、0.6 秒間の確定表示が行われる。図 58 (ウ) に示す普図演出領域 283 には、依然としてデフォルト画像 283 a が表示されている。すなわち、普図の結果表示演出も行われていない。なお、図 58 (オ) に示す普図の第 4 図柄 289 は消灯している。

40

【0727】

普図表示装置 210 における確定表示が終了すると、図 57 の (カ) に示すように、普図表示装置 210 は普図の図柄変動表示をまた開始するとともに、今度は普図演出も開始される。ここでの普図の図柄変動表示も 20 秒間行われる。図 58 (カ) に示す普図演出領域 283 では、普図の装飾図柄の変動表示 (高速変動) が開始されている。ここでの普図演出も、第一普図演出である。また、図 58 (イ) に示す普図の保留数の数字表示 288 は 1 になり、普図の第 4 図柄 289 も灰色に点灯している。

【0728】

50

普図の図柄変動表示が開始されてから20秒が経過すると、図57の(キ)に示すように、普図表示装置210は普図の図柄変動表示を終了し、0.6秒間の確定表示が行われる。図58(キ)に示す普図表示装置210には普図B(図38(c)参照)の停止図柄が表示されており、普図演出領域283には、普図の装飾図柄の変動表示に続いて、普図Bに対応した普図装飾2(図38(d)参照)が表示されており、普図の結果表示演出が行われている。また、普図演出として、普図演出領域283を囲うように演出画像(ここではエフェクト画像283b)も表示されている。そのエフェクト画像283bは特図1保留表示領域281に入り込んで、老中のキャラクタの表示態様である先読み予告の表示態様の第1特図1保留アイコン2811の一部は、エフェクト画像283bによって隠されている。この結果、第1特図1保留アイコン2811が視認困難になっている。なお、エフェクト画像283bによって、第1特図1保留アイコン2811の全部を隠してもよい。

10

【0729】

続いて、図57の(ク)に示すように、電チューロング開放が行われ、電チューは5秒間開放する。図58(ク)に示す普図演出領域283では、エフェクト画像283bを伴う普図の結果表示演出に続いて、電チュー開放報知演出が実行されている。ここでの電チュー開放報知演出では、「電チュー開放中」という吹き出しが付けられた殿様のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が表示されている。「電チュー開放中」という吹き出しによって、遊技者は、電チューに遊技球が進入可能であることがわかり、遊技球の打ち出しタイミングを把握することができる。また、キャラクタの手は普図演出領域283を越えて伸び、特図1保留表示領域281に入り込んで、ピースサインをしている部分で第1特図1保留アイコン2811(ここでは、先読み予告の表示態様の保留アイコン)の一部を隠している。この結果、第1特図1保留アイコン2811が視認困難になっている。この電チュー開放報知演出も、普図の結果表示演出の一つと見ることができる。なお、電チュー開放報知演出によって、第1特図1保留アイコン2811の全部を隠してもよい。また、「電チュー開放中」という吹き出しも普図演出領域283を越えて伸び、この吹き出しは、特図2保留表示領域282に入り込んでいいる。

20

【0730】

このように、表示態様が先読み予告の態様に変化した第1特図1保留アイコン2811をあえて、エフェクト画像283bや電チュー開放報知演出といった普図演出で隠すことにより、遊技者に、普図演出の動向に興味を抱かせることができる場合がある。また、先読み予告は将来的な大当りの予告であり、現在進行形の普図演出を目立たせることで、遊技者に電チュー開放の期待を持たせることができる場合がある。

30

【0731】

なお、ここでの第一普図演出は、図56におけるステップS612において普図決定結果を参照し、普図の装飾図柄の変動表示を行い、その後、エフェクト画像283bを伴う普図の結果表示演出を行い、次いで電チュー開放報知演出まで行う、相対的に長い第二の時間(25.6秒)にわたった演出になる。

【0732】

続いて、図58には図示がないが、図57の(ケ)に示すように、電チューロング開放が終了すると、電チュー開放報知演出も終了し、普図の図柄変動表示が開始されるが、普図演出は実行されない。

40

【0733】

図59は、図57に示す例の続きの流れを表すタイムチャートであり、図60は、図59に示すタイムチャートにおける要所ごとの装飾図柄表示装置等の様子を示す図である。すなわち、図59の(サ)~(セ)に示す装飾図柄表示装置等は、図60に示す(サ)~(セ)の期間に対応するものである。なお、図59に示すタイムチャートでも、図の左から右に向かって時間(t)が経過する。

【0734】

図58中で行われていた特図1の図柄変動表示が終了し、ハズレ図柄を停止表示した後

50

、図58に示す、老中のキャラクの表示態様である先読み予告の表示態様の第1特図1保留アイコン2811が表す特図1の保留が消化され、特図1の図柄変動表示が開始される。この特図1の図柄変動表示に合わせて、装飾図柄表示装置208も特図1の装飾図柄の変動表示が開始され、スーパーリーチに発展する。図59に示す所定条件は、図56のステップS613における所定条件であり、大当りの期待の高いスーパーリーチの演出中は、所定条件の成立中になる。図60(サ)に示す装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチに発展した様子が示されている。スーパーリーチ自身が大当り予告の一種であり、そのスーパーリーチの演出も、大当り予告演出に相当する。ここのスーパーリーチの演出では、装飾図柄表示装置208の背景画像が変化し、リーチ状態にある特図1の装飾図柄の変動表示は左隅に移動して小さく表示されるとともに、女中のキャラクタC2が登場する。なお、スーパーリーチに発展すると、保留アイコンが消える。なお、保留アイコンの表示制御は行われており、遊技者から見えないだけである場合にも、この明細書では「消える」や「消す」とする。このことは、「隠される」や「隠す」でも同じことである。ただし、左端の各数字表示284, 286, 286は消えていない(見えている)。また、各第4図柄285, 287, 289も表示されている。

【0735】

ここでも、非電サボ状態であるため、遊技者は左打ちを行っており、左領域に設けられた普図始動口228に連続して3球の遊技球Bが通過し、図59の(サ)に示すように、普図表示装置210は普図の図柄変動表示を開始し、この普図の図柄変動表示は20秒間行われる。一方、普図演出は、所定条件が成立している(スーパーリーチ中である)ため、図56(a)のステップS615でセットされた第二の普図演出コマンドに基づく演出(以下、第二普図演出と称する)が実行されることになるが、普図表示装置210における普図の図柄変動表示の開始時には、第二普図演出はまだ開始されず、図60(サ)に示す普図演出領域283にはデフォルト画像283aが表示されている。なお、スーパーリーチの演出の一つである背景画像で普図演出領域283を消してしまってもよいし、所定条件成立時は普図演出が開始されるまでデフォルト画像283aも表示しないようにしてもよい。

【0736】

また、図60(サ)に示すように、スーパーリーチのキャラクタC2は、足の部分が、普図演出が行われていない普図演出領域283の一部を隠している。この結果、普図演出領域283は視認困難になっている。

【0737】

図59の(シ)に示すように、普図表示装置210における普図の図柄変動表示の終了が近づいてくると(ここでは1秒前から)、普図演出領域283で第二普図演出が開始される。図60(シ)に示す普図演出領域283では、普図の装飾図柄の変動表示(高速変動)が開始されている。ここでの普図の装飾図柄の変動表示も、図40(b)の(ア)に示す変動表示パターン(普図装飾1 普図装飾2 普図装飾3の繰り返し)であるが、演出時間が短いため、繰り返し回数は少なくなる。

【0738】

また、図60(シ)に示すように、普図演出領域283で普図演出が開始されると、今度は、普図演出領域283が、スーパーリーチのキャラクタC2の足の部分を隠している。この結果、キャラクタC2は視認困難になっている。なお、スーパーリーチのキャラクタC2の足の部分が、依然として普図演出領域283の一部を隠しているようにしてもよいし、普図演出領域283が、スーパーリーチのキャラクタC2の足の部分を隠さないようにしてもよい。

【0739】

やがて、図59の(ス)に示すように、普図表示装置210は普図の図柄変動表示を終了し、0.6秒間の確定表示が行われる。図60(ス)に示す普図演出領域283には、普図の装飾図柄の変動表示に続いて、普図装飾2が0.6秒間表示され、普図の結果表示演出が行われている。また、普図演出として、ここでも、普図演出領域283を囲うよう

10

20

30

40

50

に演出画像（ここではエフェクト画像 283b）も表示されている。スーパーリーチのキャラクター C2 は、帯の部分までエフェクト画像 283b によって隠されている。この結果、スーパーリーチのキャラクター C2 がさらに視認困難になっている。なお、エフェクト画像 283b によって、スーパーリーチのキャラクター C2 の全部を隠してもよい。

【0740】

なお、第二普図演出における普図の装飾図柄の変動表示時間（図 59 の（シ）の期間長）は、確定表示時間（普図の結果表示演出時間：図 59 の（ス）の期間長）と同じであってもよいし、確定表示時間よりも短くてもよいし、長くてもよい。

【0741】

続いて、図 59 の（セ）に示すように、電チューロング開放が行われ、電チューは 5 秒間開放する。図 60（セ）に示す普図演出領域 283 では、エフェクト画像 283b を伴う普図の結果表示演出に続いて、図 58 に示す電チュー開放報知演出と同様の演出が実行されている。スーパーリーチのキャラクター C2 は、右胴体部分が電チュー開放報知演出における「電チュー開放中」という吹き出しによって隠されている。この結果、スーパーリーチのキャラクター C2 が視認困難になっている。ここでの電チュー開放報知演出も、普図の結果表示演出の一つと見ることができる。なお、電チュー開放報知演出によって、スーパーリーチのキャラクター C2 の全部を隠してもよい。

10

【0742】

なお、ここでの第二普図演出は、図 56 におけるステップ S612 において普図決定結果を参照し、普図の装飾図柄の短い変動表示を行い、その後、エフェクト画像 283b を伴う普図の結果表示演出を行い、次いで電チュー開放報知演出を行う、相対的に短い第三の時間（例えば、6.6 秒）にわたった演出になる。

20

【0743】

続いて、図 60 には図示がないが、図 59 の（ソ）に示すように、電チューロング開放が終了すると、電チュー開放報知演出も終了し、普図の図柄変動表示が開始されるが、普図演出は実行されない。

【0744】

なお、第二普図演出の開始時期を、特図の図柄変動表示の開始時期に応じて変化させてもよく、例えば、第二普図演出の開始時期を含む所定期間（例えば前後の 5 秒間）の間に特図の図柄変動表示の開始がある場合に、第二普図演出の開始時期を、特図の図柄変動表示の開始時期に合わせる（同時にする）ように制御してもよいし、特図の図柄変動表示の開始時期から遅らせるよう制御してもよいし、あるいは早めるように制御してもよい。また、図 59 の（セ）の期間では、電チューは開放し続ける例を示したが、上記（セ）の期間で電チュー（一对の羽根部材 232a）の開放と閉鎖をそれぞれ 1 又は複数回行うようにしてもよく、開放時や開放中と閉鎖時や閉鎖中とで演出表示の少なくとも一部を共通にしてもよいし、異ならせてもよい。例えば、開放時や開放中にはピースサインで、閉鎖時や閉鎖中にはグーのサインであってもよいし、ピースサインをし続けるにしても、開放時や開放中には青色の着物であり、閉鎖時や閉鎖中には赤色の着物であってもよい。

30

【0745】

図 61 は、第二普図演出の変形例を示すタイムチャートであり、図の左から右に向かって時間（t）が経過する。

40

【0746】

図 61（a）に示す変形例では、普図の装飾図柄の変動表示中（（チ）の期間）には第二普図演出が行われず、確定表示が開始（（ツ）の期間の始まり）されると第二普図演出が開始され、電チューロング開放中（（テ）の期間）にも、第二普図演出の一部として電チュー開放報知演出（これも普図の結果表示演出の一種）を行う。すなわち、この変形例における第二普図演出は、普図の結果表示演出のみの構成になり、演出時間は、相対的に短い第四の時間（ここでは 5.6 秒）になる。なお、普図がはずれ（普図 C）の場合には、確定表示中の普図の結果表示演出のみになるが、0.6 秒という非常に短い時間になるため、普図がはずれ（普図 C）の場合には、第二普図演出を実行しないようにしてもよい

50

。

【0747】

図61(b)に示す変形例における第二普図演出では、普図の装飾図柄の変動表示中(二)の期間)にも、確定表示中(ヌ)の期間)にも第二普図演出が行われず、電チューロング開放が開始(ネ)の期間の始まり)されると、第二普図演出が開始される。この変形例における第二普図演出の演出時間は、相対的に短い第五の時間(ここでは5秒)になる。なお、普図がはずれ(普図C)の場合には、この第二普図演出は実行されない。

【0748】

図56におけるステップS615では、上記第三の時間の第二普図演出と、上記第四の時間の第二普図演出と、上記第五の時間の第二普図演出のうち、いずれの演出時間の第二普図演出を実行させるかを抽選により決定するようにしてもよい。また、第二普図演出として、上記第三の時間～上記第五の時間以外の演出時間のものを用意しておいてもよい。

10

【0749】

また、上記第三の時間～上記第五の時間はいずれも、非電サポ状態における普図の図柄変動時間(ここでは20秒)よりも短い。こうすることで、演出を多彩にすることができ、遊技の興趣を高めることができる場合がある。また、普図演出を行っていない図柄変動表示中は他の演出に遊技者の注目を集めさせることができるとともに、結果表示を含む普図演出を行うことで普図図柄の停止表示を遊技者が認識しやすくなり、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【0750】

図62は、所定条件が成立状態から不成立状態になった場合の例を示すタイムチャートであり、図の左から右に向かって時間(t)が経過する。

20

【0751】

図62(a)に示す例は、所定条件が成立している状態(例えば、スーパーリーチ実行中)から不成立の状態(例えば、スーパーリーチ終了)になったとしても、普図の図柄変動表示開始時点で決定していた第二普図演出を実行する例である。すなわち、図59に示す第二普図演出と同じ第二普図演出を実行する(フ)～(ホ)の期間)。

【0752】

図62(b)に示す例は、所定条件が不成立になった時点から普図演出を開始する例である。この例では、普図の図柄変動表示開始時点では、所定条件が成立状態であったため、(レ)の期間の始まりから演出を開始する第二普図演出(図59に示す第二普図演出と同じ)に決定していた。しかしながら、普図の装飾図柄の変動表示中に所定条件が不成立になり、普図の装飾図柄の変動表示の途中から、普図の装飾図柄の変動表示を開始し(ル)の期間の始まり)、(レ)の期間でも普図の装飾図柄の変動表示を継続し、その後、エフェクト画像283bを伴う普図の結果表示演出を行い(ロ)の期間)、次いで電チュー開放報知演出を行う(ワ)の期間)。

30

【0753】

なお、(ル)の期間用に普図の装飾図柄の変動表示を追加してもよいし、(リ)の期間の始まりから普図の装飾図柄の変動表示の表示制御は開始しておき、所定条件が成立している間は、非表示とし、所定条件が不成立になった時点で表示させるようにしてもよい。

40

【0754】

図63は、普図先読み予告の一例を示す図である。

【0755】

この普図先読み予告演出は、普図の保留に普図当りがある場合に実行するようにしてもよいし、普図の保留に特定図柄の当り図柄(例えば、電チューロング開放の普図B)がある場合に実行するようにしてもよいし、普図の保留にハズレがあり且つ所定確率の抽選に当選した場合に実行するようにしてもよい(偽の普図先読み予告演出)。また、普図の保留に普図当りがあっても、普図の保留に特定図柄の当り図柄があっても、所定確率の抽選に当選しなければ実行しないようにしてもよい。

【0756】

50

図 6 3 に示す普図先読み予告演出では、装飾図柄表示装置 2 0 8 において、普図演出領域 2 8 3 を囲うように演出画像（ここではエフェクト画像 2 8 3 b）を表示する。図 6 3 に示すのエフェクト画像 2 8 3 b も特図 1 保留表示領域 2 8 1 に入り込んでおり、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部は、エフェクト画像 2 8 3 b によって隠されている。また、中図柄表示領域 2 0 8 b で変動中の特図の装飾図柄の一部も、エフェクト画像 2 8 3 b によって隠されている。

【 0 7 5 7 】

この普図先読み予告演出では、普図の保留が複数個ある状態で最後の普図の保留が当たりの場合には、複数回の普図の図柄変動表示に亘って予告表示が行われ、連続予告になる。

【 0 7 5 8 】

なお、普図先読み予告演出は、普図保留増加コマンドを受信した後（普図保留増加直後）から開始してもよいが、上記特定演出（例えば、特図の大当たり予告や特図のスーパーリーチ等）が実行されていた場合には、その特定演出が終了した時点から開始するようにしてもよいし、上記特定演出が途中から開始された場合には、普図先読み予告演出を非表示にしてもよい。

【 0 7 5 9 】

図 6 4 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 において特図の大当たり予告演出を行う例を示す図である。

【 0 7 6 0 】

図 6 4 (a) では、特図 1 も特図 2 も普図も図柄変動を停止している。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 には、デフォルト画像 2 8 3 a が表示されている。特図 1 の保留数は 3 であるが、特図 2 および普図の保留数はともに 0 である。なお、図 6 4 に示す状態は非電サポ状態である。

【 0 7 6 1 】

図 6 4 (b) では、第 1 特図表示装置 2 1 2 で特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示が開始される。なお、普図表示装置 2 1 0 は停止したままである。なお、この例では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 で第一普図演出が実行されると、図 4 0 (b) の (工) に示す変動表示パターンが普図の図柄変動表示中に繰り返し表示される。

【 0 7 6 2 】

特図 1 の図柄変動表示が開始された時点で普図の保留数が 0 の場合には、普図演出領域 2 8 3 で特図の大当たり予告演出が開始されることがある。この普図演出領域 2 8 3 で特図の大当たり予告演出は、当該図柄変動表示で大当たり図柄が停止表示される場合や、大当たり図柄が停止表示されかつ第一所定確率の抽選に当選した場合や、ハズレ図柄が停止表示される場合であっても第二所定確率の抽選に当選した場合（偽の大当たり予告演出）に実行される。なお、特図の先読み予告演出として行ってもよい。普図演出領域 2 8 3 で特図の大当たり予告演出が開始されると、まず普図演出領域 2 8 3 で高速変動が開始され、図 6 4 (c) に示すように、リーチ発展前に普図演出領域 2 8 3 に「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示される。図 6 4 (c) に示す「激アツ」の装飾文字図柄は普図演出領域 2 8 3 を越えて表示されており、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部に重なり、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が視認困難になっている。なお、「激アツ」の装飾文字図柄を普図演出領域 2 8 3 に収めて表示してもよい。また、偽の大当たり予告演出の場合には、「激アツ」の装飾文字図柄に代えて「残念」の装飾文字図柄を停止表示させてもよい。

【 0 7 6 3 】

やがて、図 6 4 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示がリーチ演出に発展する。リーチ演出に発展後も、普図演出領域 2 8 3 には「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示されているが、リーチ演出発展後は、「激アツ」の装飾文字図柄を消すようにしてもよく、普図演出領域 2 8 3 にデフォルト画像 2 8 3 a を表示するようにしてもよい。

【 0 7 6 4 】

10

20

30

40

50

図 6 5 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 において特図の特定演出への発展予告演出を行う例を示す図である。図 6 4 に示す例との相違点を中心に説明し、特に断らない事項については、図 6 4 に示す例と同じである。

【 0 7 6 5 】

ここにいう特定演出は、例えば、特図の装飾図柄の変動表示におけるスーパーリーチ演出である。なお、特図の特定演出への発展予告演出は、特図の大当たり予告と見ることでもできる。

【 0 7 6 6 】

図 6 5 に示す例でも、図 6 4 に示す例と同じく、特図 1 の図柄変動表示が開始された時点で普図の保留数が 0 の場合には、特図 1 の図柄変動表示が開始されると、普図演出領域 2 8 3 では高速変動が開始される（図 6 5 (b) 参照）。

10

【 0 7 6 7 】

そして、図 6 5 (c) に示すように、ノーマルリーチ発生後、スーパーリーチ演出発展前に、普図演出領域 2 8 3 に「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示される。図 6 5 (c) に示す「激アツ」の装飾文字図柄も普図演出領域 2 8 3 を越えて表示されており、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部に重なり、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が視認困難になっている。

【 0 7 6 8 】

やがて、図 6 4 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示がスーパーリーチ演出に発展する。スーパーリーチ演出発展後は、「激アツ」の装飾文字図柄は消え、普図演出領域 2 8 3 にはデフォルト画像 2 8 3 a が表示されている。また、普図演出領域 2 8 3 の一部には、スーパーリーチのキャラクタ C 2 の足の部分が重なり、普図演出領域 2 8 3 が視認困難になっている。

20

【 0 7 6 9 】

図 6 4 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 において特図の大当たり予告演出を行う例を示す図である。

【 0 7 7 0 】

図 6 4 (a) では、特図 1 も特図 2 も普図も図柄変動を停止している。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 には、デフォルト画像 2 8 3 a が表示されている。特図 1 の保留数は 3 であるが、特図 2 および普図の保留数はともに 0 である。なお、図 6 4 に示す状態は非電サボ状態である。

30

【 0 7 7 1 】

図 6 4 (b) では、第 1 特図表示装置 2 1 2 で特図の図柄変動表示が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示が開始される。なお、普図表示装置 2 1 0 は停止したままである。なお、この例では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の普図演出領域 2 8 3 で第一普図演出が実行されると、図 4 0 (b) の (工) に示す変動表示パターンが普図の図柄変動表示中に繰り返し表示される。

【 0 7 7 2 】

特図 1 の図柄変動表示が開始された時点で普図の保留数が 0 の場合には、普図演出領域 2 8 3 で特図の大当たり予告演出が開始されることがある。この普図演出領域 2 8 3 で特図の大当たり予告演出は、当該図柄変動表示で大当たり図柄が停止表示される場合や、大当たり図柄が停止表示されかつ第一所定確率の抽選に当選した場合や、ハズレ図柄が停止表示される場合であっても第二所定確率の抽選に当選した場合（偽の大当たり予告演出）に実行される。なお、特図の先読み予告演出として行ってもよい。普図演出領域 2 8 3 で特図の大当たり予告演出が開始されると、まず普図演出領域 2 8 3 で高速変動が開始され、図 6 4 (c) に示すように、リーチ発展前に普図演出領域 2 8 3 に「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示される。図 6 4 (c) に示す「激アツ」の装飾文字図柄は普図演出領域 2 8 3 を越えて表示されており、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部に重なり、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 が視認困難になっている。なお、「激アツ」の装飾文字図柄を普図演出領域 2 8 3 に収めて表示してもよい。また、偽の大当たり予告演出の場合には、「激アツ」の

40

50

装飾文字図柄に代えて「残念」の装飾文字図柄を停止表示させてもよい。

【0773】

やがて、図64(d)に示すように、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示がリーチ演出に発展する。リーチ演出に発展後も、普図演出領域283には「激アツ」の装飾文字図柄が停止表示されているが、リーチ演出発展後は、「激アツ」の装飾文字図柄を消すようにしてもよく、普図演出領域283にデフォルト画像283aを表示するようにしてもよい。

【0774】

図66は、装飾図柄表示装置208の普図演出領域283が、保留消化演出の表示領域として機能する例を示す図である。

【0775】

図66(a)に示す装飾図柄表示装置208の普図演出領域283では、電チュー開放報知演出が行われており、電チューロング開放が行われる。その結果、電チューに4球の入球がある。

【0776】

図66(b)では、特図2保留表示領域282に4つの特図2保留アイコン2821~2824が表示されている。これら4つの特図2保留アイコン2821~2824それぞれの一部は、電チュー開放報知演出によって隠されており、視認困難になっている。

【0777】

図66(c)では、これまで行われていた特図1の図柄変動表示は終了する。また、電チューロング開放も終了し、電チューは閉鎖状態になり、普図演出は終了する。しかし、図66(c)に示す普図演出領域283内には、殿様のキャラクタが表示されている。第4実施形態におけるパチンコ機も特図2優先変動機であり、この例では、特図2の保留がある場合には、普図演出領域283内には殿様のキャラクタが表示され続ける。すなわち、普図演出領域283内では、特図2の保留が総て消化されると、殿様のキャラクタが消え、図65(a)に示すデフォルト画像283aが表示される。なお、特図2の保留がなくなる前に、普図始動口228を遊技球が通過した場合には、普図演出領域283内では、殿様のキャラクタが消え、普図演出を優先して実行するようにしてもよい。

【0778】

やがて、図66(d)に示すように、第2特図表示装置214では特図の図柄変動表示が開始される。普図演出領域283内に表示されていた殿様のキャラクタは、特図2の図柄変動表示の開始とともに表示態様を変更されることがある。例えば、デフォルトの殿様のキャラクタは両手に俵を抱えている表示態様であるが、消化された保留の図柄変動表示で大当り図柄が停止表示されることを予告する場合には、当該図柄変動表示の開始とともに両手に抱えていた俵を持ち上げた表示態様に変化する。なお、殿様から他のキャラクタに変化させてもよい。また、特図2の図柄変動表示の開始毎に普図演出領域283内の表示を変化させるようにしてもよい。

【0779】

なお、これまで説明した中で、一方の演出が他方の演出を隠す場合に、特に断らなかつた場合でも、その反対に、他方の演出が一方の演出を隠すようにしてもよい。例えば、図60(セ)に示す状態では、電チュー開放報知演出が、スーパーリーチのキャラクタC2の一部を隠しているが、反対に、スーパーリーチのキャラクタC2が、電チュー開放報知演出の一部を隠し、電チュー開放報知演出が視認困難になるようにしてもよい。さらに、一方の演出が他方の演出を隠す場合に、他方の演出の全演出期間にわたって隠してもよいし、全演出期間のうちの一部期間に限って隠してもよい。また、一方の演出が他方の演出の一部を隠す場合に、特に断らなかつた場合でも、一方の演出が他方の演出の全部を隠すようにしてもよい。

【0780】

また、視認困難とは視認不能も含むものである。

【0781】

10

20

30

40

50

さらに、以上説明した普図演出や、大当り演出等の他の演出は、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、図51(ア)および(イ)に示すような演出可動体による演出であってもよい。音による演出の場合は、音が重なり、音量や音程に応じて一方の演出が他方の演出を隠す、すなわち他方の演出が視聴困難になる。

【0782】

以上の説明では、『状態を少なくとも変更可能な始動領域(例えば、電チュー)と、当否判定(例えば、普図の当否判定)を少なくとも実行可能な当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段(例えば、普図表示装置210)と、演出を少なくとも実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、該始動領域の状態を第一の状態(例えば、進入困難状態である閉状態)に少なくとも変更可能なものであり、前記始動領域は、該始動領域の状態を第二の状態(例えば、進入容易状態である開状態)に少なくとも変更可能なものであり、前記第一の状態は、前記第二の状態よりも前記始動領域に遊技球が進入困難な状態であり、前記始動領域は、前記当否判定の結果が第一の結果(例えば、普図当り)であった場合に、第一の動作(例えば、開閉動作)を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の動作のうちの一つは、前記第一の状態から前記第二の状態に前記始動領域の状態を変更する動作であり、前記演出手段は、第一の演出(例えば、普図演出)を第一の時間(例えば、図57に示す(イ)~(ウ)の期間)にわたって少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段は、前記第一の演出を第二の時間(例えば、図59に示す(シ)~(セ)の期間)にわたって少なくとも実行可能なものであり、前記第二の時間は、前記第一の時間以下の時間であり、前記演出手段は、第一の演出期間中に前記第一の演出を実行可能なものであり、前記第一の演出期間のうちの一つは、前記第一の動作が実行される期間(例えば、電チュー作動期間)であり、前記第一の演出期間のうちの一つは、前記図柄の変動表示が実行される期間(例えば、普図表示装置210における普図の図柄変動表示期間)であり、前記第一の時間にわたって実行される前記第一の演出よりも、前記第二の時間にわたって実行される前記第一の演出の方が、前記第一の演出における、前記図柄の変動表示中の演出時間が短い(例えば、20.6秒と1.6秒)ものである、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0783】

ここにいう前記図柄の変動表示が実行される期間とは、普図の図柄の変動表示の開始から確定表示が終了するまでの期間をいうものであってもよい(以下、同じ)。

【0784】

また、前記第二の時間にわたって実行される前記第一の演出には、前記図柄の変動表示中には第一の演出を行わない場合が含まれる。すなわち、この場合には、前記第一の演出における、前記図柄の変動表示中の演出時間は0秒になる。

【0785】

また、『進入容易状態(例えば、開状態)と進入困難状態(例えば、閉状態)との間で少なくとも状態変更可能な始動領域(例えば、電チュー)と、当否判定(例えば、普図の当否判定)を少なくとも実行可能な当否判定手段(例えば、主制御部300のCPU304)と、図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段(例えば、普図表示装置210)と、演出を少なくとも実行可能な演出手段(例えば、装飾図柄表示装置208)と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果(例えば、普図当り)であった場合に、特定の動作(例えば、開閉動作)を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記進入困難状態から前記進入容易状態に状態変更する動作を含む動作であり、前記演出手段は、第一の演出(例えば、普図演出)を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出(例えば、電チュー開放報知演出)を少なくとも含む演出であり、前記第一の演出は、第一の演

出時間（例えば、第三の時間（例えば、6.6秒）、第四の時間（5.6秒）、第五の時間（例えば、5秒））にわたって行われる演出であり、前記第一の演出時間は、前記図柄の変動表示時間（例えば、20秒）よりも短い時間になることがある、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0786】

ここで、前記第一の演出は、表示による演出であってもよいし、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、可動物による演出であってもよい。また、前記演出手段は、例えば、演出表示手段であってもよい。

【0787】

また、前記特定の動作は、前記進入困難状態と前記進入容易状態を交互に1又は複数回繰り返す動作であってもよい。したがって、前記第二の演出は、前記始動領域が前記進入容易状態にあるときに該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入困難状態から前記進入容易状態へ状態変更する前に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよいし、前記始動領域が前記進入容易状態から前記進入困難状態へ状態変更した後に該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出であってもよい。

10

【0788】

また、『前記当否判定手段は、非電サボ状態よりも電サボ状態の方が前記第一の結果を導出しやすいものであり、前記第一の演出は、前記電サボ状態よりも前記非電サボ状態の方が実行されやすい演出である（図56に示すステップS611）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

【0789】

また、『前記図柄表示手段は、前記非電サボ状態よりも前記電サボ状態の方が、前記図柄の変動表示を長時間にわたって行うことが多いものである（図54(c)）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0790】

また、『前記当否判定の結果が前記第一の結果であった場合に実行される前記第一の演出は、前記始動領域に遊技球が進入可能であることを報知する進入可能報知演出（例えば、図58(k)等に示す「電チュー開放中」という吹き出し）を少なくとも含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0791】

また、『第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記演出手段は、前記第二の当否判定の結果に関する第二の演出（例えば、特図の大当り予告演出（先読み予告を含む））を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【0792】

さらに、以上の説明では、『状態を少なくとも変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、普図表示装置210）と、演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、該始動領域の状態を第一の状態（例えば、進入困難状態である閉状態）に少なくとも変更可能なものであり、前記始動領域は、該始動領域の状態を第二の状態（例えば、進入容易状態である開状態）に少なくとも変更可能なものであり、前記第一の状態は、前記第二の状態よりも前記始動領域に遊技球が進入困

50

難な状態であり、前記始動領域は、前記当否判定の結果が第一の結果（例えば、普図当り）であった場合に、第一の動作（例えば、開閉動作）を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の動作のうちの少なくとも一つは、前記第一の状態から前記第二の状態に前記始動領域の状態を変更する動作であり、前記演出手段は、第一の演出（例えば、普図演出）を少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段は、第一の演出期間中に前記第一の演出を実行可能なものであり、前記第一の演出期間のうちの少なくとも一つは、前記第一の動作が実行される期間（例えば、電チュー作動期間）であり、前記第一の演出期間のうちの少なくとも一つは、前記図柄の変動表示が実行される期間（例えば、普図表示装置 210 における普図の図柄変動表示期間）であり、前記演出手段は、前記第一の演出とは異なる第二の演出（例えば、キャラクタ C1～C3 の登場演出）を少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段は、第二の演出期間中に前記第一の演出を開始可能なものであり、前記第二の演出期間のうちの少なくとも一つは、前記第二の演出が実行される期間（例えば、図 60（シ）～（セ）の期間）であり、前記第二の演出期間のうちの少なくとも一つは、前記第二の演出が実行されない期間（例えば、図 58（イ）～（ウ）の期間）であり、前記第二の演出が実行されない期間に開始された前記第一の演出の演出時間（例えば、第一の時間（20.6 秒））よりも、前記第二の演出が実行される期間に開始された前記第一の演出の演出時間（第三の時間（例えば、6.6 秒））の方が短くなりやすい、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【0793】

また、『進入容易状態（例えば、開状態）と進入困難状態（例えば、閉状態）との間で少なくとも状態変更可能な始動領域（例えば、電チュー）と、当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な当否判定手段（例えば、主制御部 300 の CPU 304）と、図柄の変動表示を行った後に、前記当否判定の結果に対応した停止図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、普図表示装置 210）と、演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）と、を備えた遊技台であって、前記始動領域は、前記当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、普図当り）であった場合に、特定の動作（例えば、開閉動作）を少なくとも行うことが可能なものであり、前記特定の動作は、前記進入困難状態から前記進入容易状態に状態変更する動作を含む動作であり、前記演出手段は、第一の演出（例えば、普図演出）を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の演出は、変動中演出、確定中演出、および動作中演出のうちの少なくとも一つの演出を含む演出であり、前記変動中演出は、前記図柄変動表示中に実行される演出（例えば、図 57 に示す（カ）の期間における演出）であり、前記確定中演出は、前記図柄表示手段による前記停止図柄の表示中に実行される演出（例えば、図 57 に示す（キ）の期間における演出）であり、前記動作中演出は、前記始動領域が前記特定の動作を実行中に行われる演出（例えば、図 57 に示す（ク）の期間における演出）であり、前記演出手段は、前記第一の演出とは異なる第二の演出（例えば、キャラクタ C1～C3 の登場演出）を少なくとも実行可能なものであり、前記演出手段は、前記第二の演出実行中に前記第一の演出を少なくとも開始可能なものであり（例えば、図 60（シ）～（セ））、前記演出手段は、前記第二の演出非実行中であっても前記第一の演出を少なくとも開始可能なものであり（例えば、図 58（イ）～（ウ））、前記第二の演出非実行中に開始された前記第一の演出の演出時間（例えば、第一の時間（20.6 秒））よりも、該第二の演出実行中に開始された該第一の演出の演出時間（第三の時間（例えば、6.6 秒））の方が短くなりやすい、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0794】

ここで、前記第一の演出も前記第二の演出も、表示による演出であってもよいし、音による演出であってもよいし、光による演出であってもよいし、可動物による演出であってもよい。また、前記演出手段は、例えば、演出表示手段であってもよい。

【0795】

前記第二の演出は、特図の大当り予告演出（先読み予告を含む）であってもよいし、所定時間ごとに開始される演出であってもよいし、大当り遊技状態中に開始される演出であ

10

20

30

40

50

ってもよい。また、右打ちやボタン押下などの遊技者の操作を促す演出であってもよい。さらには、複数のボタンそれぞれのボタン押下を促す演出であってもよい。例えば、ボタンごとに、ボタン押下のタイミングを報知する演出であってもよいし、ボタン押下受付期間を報知する演出であってもよいし、ボタン押下の受付残期間を報知する演出であってもよい。

【0796】

また、『第二の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、制御状態を、非大当り制御状態から大当り制御状態に少なくとも移行可能な遊技制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関する演出を少なくとも含む演出（例えば、図60に示すスーパーリーチ演出）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0797】

また、『前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であった場合に、該第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であることを予告する演出（例えば、図60に示すスーパーリーチ演出）を含む演出であり、前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果でない場合であっても、該第二の当否判定の結果が大当りの当否判定結果であるかのように予告する演出（いわゆる偽の大当り予告演出）も含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

20

【0798】

また、『前記当否判定手段は、非電サボ状態よりも電サボ状態の方が前記第一の結果を導出しやすいものであり、前記第一の演出は、前記電サボ状態よりも前記非電サボ状態の方が実行されやすい演出である（図56に示すステップS611）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0799】

また、『前記図柄表示手段は、前記非電サボ状態よりも前記電サボ状態の方が、前記図柄の変動表示を長時間にわたって行うことが多いものである（図54(c)）、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0800】

また、『前記当否判定の結果が前記第一の結果であった場合に実行される前記第一の演出は、前記始動領域に遊技球が進入可能であることを報知する進入可能報知演出（例えば、図58(ク)等に示す「電チュー開放中」という吹き出し）を少なくとも含む演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【0801】

また、『前記第二の演出は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0802】

また、『前記始動領域とは別の別始動領域（例えば、第1特図始動口230）と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）と、前記図柄表示手段のうちの一つの図柄表示手段として、第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、前記第一の図柄表示手段を少なくとも制御可能な図柄表示制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、を備え、前記別始動領域は、遊技球の進入のしやすさが変化しないものであり、前記図柄表示制御手段は、前記第二の図柄表示手段も少なくとも制御可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する第一の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する第二の保留の制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の保留条件の成立要件は、遊技球が

40

50

前記別始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の保留条件の成立要件は、遊技球が前記始動領域に進入したことを少なくとも含む要件であり、前記第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる演出（例えば、当該変動に対しての大当り予告演出）である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【0803】

ここにいう第二の演出は、前記第二の図柄表示手段が前記図柄変動表示を実行中に行われる、装飾図柄の変動表示の演出（例えば、スーパーリーチ演出）であってもよい。

【0804】

また、『前記第一の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当りの当否判定の結果に対応した第一の停止図柄（例えば、特図F）を少なくとも表示可能なものであり、前記第二の図柄表示手段は、図柄変動表示を行った後に、前記大当りの当否判定の結果に対応した第二の停止図柄（例えば、特図A）を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合よりも前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した場合の方が、前記大当り制御状態として遊技者にとって有利な大当り制御状態が開始されやすい構成（例えば、図42（d））である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

10

【0805】

ここで、前記遊技制御手段は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第一の大当り制御状態（例えば、2R大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記遊技制御手段は、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した場合に、制御状態を、非大当り制御状態から第二の大当り制御状態（例えば、15R特別大当り遊技状態）に少なくとも移行可能なものであり、前記第二の大当り制御状態は、前記第一の大当り制御状態よりも遊技者にとって有利な制御状態であってもよい。

20

【0806】

また、上記入賞領域（例えば、アタッカ）は、前記第一の図柄表示手段が前記第一の停止図柄を表示した後よりも、前記第二の図柄表示手段が前記第二の停止図柄を表示した後の方が、遊技者に有利となる状態変更動作（例えば、開閉動作）を行いやすいものであってもよい。例えば、開放回数が多い動作や、開放時間が長い動作を行いやすいものであってもよい。

30

【0807】

また、『前記図柄表示制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記図柄表示制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を開始させる制御を少なくとも実行可能なものであり、前記第二の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていないことを少なくとも含む要件であり、前記第一の保留消化条件の成立要件は、前記第一の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含む要件であり、前記演出表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関する先読み予告演出（例えば、保留アイコンの表示態様の変化による演出）を少なくとも表示可能なものであり、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出として連続予告演出を少なくとも実行可能なものであり、前記演出表示手段は、割込図柄変動表示中に、前記連続予告演出を少なくとも継続可能なものであり、前記割込図柄変動表示は、前記第二の保留消化条件が前記連続予告演出中に成立したことによって該連続予告演出中に開始される図柄変動表示であり、前記先読み予告演出（例えば、先読み予告の表示態様の第1特図1保留アイコン2811）は、前記第一の演出実行中の一部又は全部の期間で、該第一の演出（例えば、電チュー開放報知演出）の少なくとも一部を視認困難にすることが可能な演出である（例えば、図48（エ'））、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

50

【 0 8 0 8 】

ここにいう遊技台は、いわゆる特図 2 優先変動機の遊技台である。

【 0 8 0 9 】

また、前記演出表示手段は、前記先読み予告演出の実行中に、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものである。

【 0 8 1 0 】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【 0 8 1 1 】

(付記 1)

遊技球が進入可能な第 1 の進入口と、
前記第 1 の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて始動情報を導出する始動情報導出手段と、

前記始動情報取得手段が取得した始動情報に基づいて当否判定を行なう当否判定手段と、

前記当否判定手段の当否判定結果に応じて所定の演出を行う演出手段と、

遊技球の進入に基づいて所定の利益が発生する第 2 の進入口と、を備え、

前記演出手段は、前記所定の演出中に前記第 2 の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて、前記所定の演出を変化させることを特徴とする遊技台。

【 0 8 1 2 】

(付記 2)

付記 1 記載の遊技台であって、

前記第 2 の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて所定の利益を遊技者に付与する利益付与手段と、を備え、

前記演出手段は、前記所定の演出中に前記第 2 の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて、前記所定の演出に影響を与える特定の演出を行うことを特徴とする遊技台。

【 0 8 1 3 】

(付記 3)

付記 1 又は 2 記載の遊技台であって、

前記演出手段は、所定の表示を行なう表示手段を含み、

前記表示手段は、前記所定の演出中に前記第 2 の進入口へ遊技球が進入したことに基づいて、前記所定の演出に基づく表示演出の一部を前記特定の演出に基づく表示演出の一部で覆う

ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 1 4 】

(付記 4)

付記 1 から 3 のうちいずれか 1 項記載の遊技台であって、

前記第 1 の進入口と前記第 2 の進入口は、前記第 1 の進入口へ進入した遊技球が前記第 2 の進入口に進入し得る位置にそれぞれ配置されることを特徴とする遊技台。

【 0 8 1 5 】

(付記 5)

付記 2 に記載の遊技台であって、

所定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な状態となる入賞装置を備え、前記特定の演出は、前記所定条件が成立する可能性が高いことを示唆する演出であることを特徴とする遊技台。

【 0 8 1 6 】

(付記 6)

遊技価値付与条件の成立があった場合に、遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手

10

20

30

40

50

段と、

遊技球が通過しても前記遊技価値付与条件が成立しない第一の進入領域と、
遊技球の入球に基づいて前記遊技価値付与条件が成立する第二の進入領域と、
当否判定条件の成立があった場合に、当否判定を実行可能な当否判定手段と、
前記当否判定手段による当否判定結果に対応する図柄態様を、図柄の変動表示を行った
後に停止表示可能な報知手段と、

所定の演出画像を表示可能な画像表示手段を少なくとも含み、前記報知手段とは別体で
構成された演出手段と、

前記演出手段を制御可能な演出制御手段と、

を備えた遊技台において、

前記当否判定条件は、前記第一の進入領域への遊技球の通過があったことを少なくとも
含むものであり、

前記演出制御手段は、図柄の変動表示を開始した後に前記当否判定手段による当否判定
結果に対応する図柄の停止表示を行う図柄変動表示を前記画像表示手段に表示させること
が可能なものであり、

前記第二の進入領域は、前記当否判定手段による当否判定結果が特定の当否判定結果で
あった場合に、遊技球が少なくとも入球可能となるものであり、

前記演出制御手段は、大当りが発生するかどうかを予告する大当り予告を、前記演出手
段に少なくとも実行させることが可能なものであり、

前記大当りは、前記第二の進入領域に遊技球が入球したことを少なくとも一つの条件と
して発生されるものであり、

前記演出制御手段は、前記画像表示手段による前記図柄変動表示の表示中に、該図柄変
動表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当り予告を、前記演出
手段に少なくとも行わせることが可能なものであり、

前記報知手段による図柄の変動表示は、前記画像表示手段による前記図柄変動表示の少
なくとも一部が遊技者から視認困難な期間中も、遊技者から視認容易なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0817】

(付記7)

付記6記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記画像表示手段による図柄の停止表示中に、該図柄の少なくと
も一部が遊技者から視認困難となるように前記大当り予告を、前記演出手段に少なくとも
行わせることが可能なものであり、

前記報知手段による図柄の停止表示は、前記画像表示手段による図柄の停止表示の少な
くとも一部が遊技者から視認困難であっても、遊技者から視認容易なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0818】

(付記8)

付記6又は7に記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記画像表示手段が前記図柄変動表示を表示中に前記第二の進入
領域に遊技球が入球した場合に、該図柄変動表示を遊技者が視認困難とならない演出を、
前記演出手段に少なくとも行わせることが可能であり、

前記大当り予告は、前記演出を遊技者が視認困難とならないものであることを特徴とす
る遊技台。

【0819】

(付記9)

付記6から8のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、

前記当否判定結果は、第一の当否判定結果と第二の当否判定結果を含み、

前記報知手段は、前記当否判定結果が前記第一の当否判定結果である場合には第一の図
柄態様を停止表示可能であり、前記当否判定結果が前記第二の当否判定結果である場合に

10

20

30

40

50

は該第一の図柄態様とは異なる第二の図柄態様を停止表示可能であることを特徴とする遊技台。

【0820】

(付記10)

付記6から9のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、

前記演出手段は、前記画像表示手段による前記図柄変動表示を前方から覆わない第一の位置と該図柄変動表示の少なくとも一部を前方から覆う第二の位置を含む複数の位置に移動可能な可動体を含み、

前記演出制御手段は、前記可動体を前記第一の位置から前記第二の位置に移動させることによって前記大当り予告を、該可動体に行わせることが可能なものであることを特徴とする遊技台。

10

【0821】

なお、以上の説明は、他の付記に記載した遊技台や、この明細書中で説明した遊技台に適宜、適用可能である。

【0822】

(付記11)

遊技球が進入可能な複数の進入領域と、

前記複数の進入領域のうち、第一の進入領域を少なくとも含む所定の進入領域に遊技球が進入した場合に、少なくとも当否判定を実行可能な当否判定手段と、

前記複数の進入領域のうち、前記所定の進入領域とは異なる第二の進入領域に遊技球が進入した場合に、少なくとも補助当否判定を実行可能な補助当否判定手段と、

図柄の変動表示を行った後で、前記補助当否判定の結果に対応する図柄態様を停止表示する第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の報知手段と、

図柄の変動表示を行った後で、前記補助当否判定の結果に対応する図柄態様を停止表示する第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の報知手段と、

前記第二の報知手段を少なくとも含む演出手段と、

少なくとも前記演出手段を制御可能な演出制御手段と、

少なくとも前記第一の進入領域に遊技球が進入しやすい時短状態と、非時短状態とに制御可能な時短制御手段と、

30

を備えた遊技台であって、

前記第一の進入領域は、前記第一の図柄変動表示が行われて前記当否判定の結果のうちの特定の補助当否判定の結果に応じた図柄態様が停止表示された後で、遊技球が進入可能とされるものであり、

前記演出制御手段は、前記当否判定の結果に関する所定の演出および前記第二の図柄変動表示を前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、

前記演出制御手段は、前記第二の図柄変動表示の実行中の所定期間において、該第二の図柄変動表示の少なくとも一部が視認困難となるように、前記所定の演出を前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、

前記第一の図柄変動表示は、前記所定期間中も視認容易なものであり、

前記第二の図柄変動表示は、前記時短状態よりも前記非時短状態の方が実行されやすいものである、

ことを特徴とする遊技台。

40

【0823】

ここにいう第一の進入領域は、例えば電チューであり、所定の進入領域は、例えば、第2特図始動口232(電チュー)と第1特図始動口230であり、第二の進入領域は、例えば普図始動口228であり、第一の図柄変動表示は、例えば、主制御部300が制御する普図表示装置210で行われる普図の図柄変動表示あり、第二の図柄変動表示は、例えば、副制御部400, 500が制御する装飾図柄表示装置208で行われる普図の装飾図柄変動表示ある。

【0824】

50

(付記 1 2)

付記 1 1 に記載の遊技台であって、
 前記第二の報知手段は、画像表示手段であり、
 前記所定の演出は、少なくとも前記画像表示手段で実行可能とされるものであり、
 前記画像表示手段は、少なくとも前記第二の図柄変動表示を実行可能な所定の表示領域を有するものであり、
 前記演出制御手段は、前記所定の表示領域において、前記第二の図柄変動表示の非実行期間の少なくとも一部を含む期間で、該第二の図柄変動表示とは異なる表示演出を実行させることが可能なものである、
 ことを特徴とする遊技台。

10

【0825】

ここで、前記演出制御手段は、前記異なる表示演出の少なくとも一部が視認困難となるように、前記所定の演出を、前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであってもよい。

【0826】

(付記 1 3)

付記 1 2 に記載の遊技台であって、
 前記所定の表示領域で実行可能な前記異なる表示演出は、大当り予告表示および遊技情報表示のうちの少なくとも一方を含むものである、
 ことを特徴とする遊技台。

20

【0827】

ここにいう大当り予告表示には、いわゆる先読み予告も含む。また、遊技情報表示としては、例えば、時短回数、連荘回数、獲得遊技球数、擬似連回数、などが含まれる。

【0828】

(付記 1 4)

付記 1 3 に記載の遊技台であって、
 前記演出制御手段は、前記非時短状態における前記第二の図柄変動表示の非実行期間は、少なくとも前記大当り予告を実行させることが可能なものであり、
 前記時短状態における前記第二の図柄変動表示の非実行期間は、少なくとも前記遊技情報表示を実行させることが可能なものである、
 ことを特徴とする遊技台。

30

【0829】

(付記 1 5)

付記 1 4 に記載の遊技台であって、
 前記第二の図柄変動表示のうちの特定の第二の図柄変動表示は、前記補助当否判定の結果に関する図柄および前記大当り予告に関する図柄を含んで該第二の図柄変動表示を実行可能なものである、
 ことを特徴とする遊技台。

【0830】

付記 1 1 ~ 付記 1 5 までに記載した遊技台における上記所定期間は、第二の図柄変動表示の実行中の少なくとも一部を含む期間であってよい。また、上記所定の演出は、少なくとも大当りが発生するかどうかを予告可能な大当り予告を含むものであってもよい。また、上記演出制御手段は、上記非時短状態では、上記第二の図柄変動表示を実行しないものであってもよい。また、上記所定の表示領域では、上記第二の図柄変動表示とは異なる表示のうちの特図 2 の図柄変動表示に関する予告が少なくとも実行可能とされるものであってもよい。上記第二の図柄変動表示の実行中に、特図 2 が割り込んで、上記異なる表示が可能な状態であっても、該第二の図柄変動表示を優先して実行可能なものであってもよい。上記電チュー作動中報知を実行可能であり、第二の図柄変動表示の実行有無により上記電チュー作動中報知は報知態様が異なってもよい。例えば、第二の図柄変動表示のありとなしで電チュー近辺のランプ制御が異なってもよい。具体的に第二の図柄変動表示あり

40

50

の方が、報知が派手になってもよい。ここにいう報知が派手とは、演出期間が長いことも含まれる。また、上記第二の図柄変動表示は、前記補助当否判定の結果に関する図柄のみを変動可能であってもよい。また、右打ちと左打ちを行う遊技台であって、左打ち時のほうが第二の図柄変動表示を実行しやすいものであってもよい。さらに、非電サポ状態では左打ちを行い、電サポ状態では右打ちを行う遊技台であってもよい。また、電チューの開放パターンは、第一の開放パターンと第二の開放パターンを少なくとも含むものであり、第一の開放パターンよりも第二の開放パターンの方が有利であり、第二の図柄変動表示は少なくとも、前記第二の開放パターンとなる場合に実行可能とされるものであってもよい。

【 0 8 3 1 】

なお、以上の説明は、他の付記で記載した遊技台や、この明細書中で説明した遊技台に適宜、適用可能である。

10

【 0 8 3 2 】

(付記 1 6)

電チューと、当否判定手段(特図)と、補助当否判定手段(普図)と、大当たり遊技制御手段とを備え、メイン普図変動表示(第一の図柄変動表示)とサブ普図変動表示(第二の図柄変動表示)を行うことが可能な遊技台であって、

前記サブ普図変動は、第二の演出により視認困難であり、

前記メイン普図変動は、前記サブ普図変動が第二の演出により視認困難であっても視認容易であり、

20

前記サブ普図変動は、大当たり遊技中よりも、大当たり遊技中以外で行われやすいものである、

ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 3 3 】

(付記 1 7)

付記 1 6 に記載の遊技台であって、

前記サブ普図変動のうち特定のサブ普図変動が、大当たり遊技中よりも、大当たり遊技中以外で行われやすいものである、

ことを特徴とする遊技台。

30

【 0 8 3 4 】

(付記 1 8)

付記 1 7 に記載の遊技台であって、

前記サブ普図変動は、少なくとも第一の変動時間と、第二の変動時間で実行可能なものであり、

前記第一の変動時間よりも前記第二の変動時間のほうが長く、

前記特定のサブ普図変動は、少なくとも前記第二の変動時間を含む変動時間で実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 3 5 】

(付記 1 9)

付記 1 6 ~ 付記 1 8 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、

前記電チューの開放パターンは、第一の開放パターンと第二の開放パターンを少なくとも含むものであり、

前記第一の開放パターンよりも前記第二の開放パターンの方が遊技者にとって有利であり(例えば、遊技球が進入しやすい)、

前記サブ普図変動は、少なくとも電チューが前記第二の開放パターンで開放する場合に実行可能とされるものである、

40

ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 3 6 】

(付記 2 0)

50

付記 18 又は 19 に記載の遊技台であって、

前記サブ普図変動は、前記大当り遊技中は前記第一の変動時間を少なくとも含む変動時間で実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0837】

付記 16 ~ 付記 20 までに記載した遊技台における前記特定のサブ普図変動は、前記第一の変動時間では行われなくてもよい。また、前記特定のサブ普図変動を除くサブ普図変動は、前記第二の変動時間では行われなくてもよい。また、前記第一の変動時間で行われるサブ普図変動は、前記補助当否判定の結果のみを報知する演出を実行可能なものであってもよい。また、前記サブ普図変動は、前記大当り遊技中には行われなくてもよい。また、少なくとも一部のサブ普図変動は、大当り予告を含んで図柄変動表示を実行可能なものであってもよい。さらに、前記大当り遊技中には、電チューの開放報知演出のみ実行可能であってもよい。また、右打ちと左打ちを行う遊技台であって、所定の発射強度（例えば右打ち）のほうが前記サブ普図変動を実行しやすいものであってもよい。さらに、少なくとも大当り遊技中は前記所定の発射強度（右打ち）で遊技可能な遊技台であってもよい。

10

【0838】

なお、以上の説明は、他の付記に記載した遊技台や、この明細書中で説明した遊技台に適宜、適用可能である。

【0839】

20

（付記 21）

当否判定手段（特図）と、補助当否判定手段（普図）と、先読み予告を行うことが少なくとも可能な演出手段と、前記演出手段を少なくとも制御可能な演出制御手段とを備え、メイン普図変動表示（第一の図柄変動表示）とサブ普図変動表示（第二の図柄変動表示）を行うことが可能な遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記先読み予告および前記サブ普図変動表示を前記演出手段に少なくとも実行させることが可能なものであり、

前記先読み予告の実行中に前記サブ普図変動が実行された場合には、該サブ普図変動が該先読み予告の少なくとも一部を視認困難とする、
ことを特徴とする遊技台。

30

【0840】

（付記 22）

付記 21 に記載の遊技台であって、

少なくとも一部のサブ普図変動は、大当り予告を含んで図柄変動表示を実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0841】

（付記 23）

付記 21 又は 22 に記載の遊技台であって、

前記演出手段には画像表示手段が少なくとも含まれ、

40

少なくとも前記画像表示手段で、前記サブ普図変動及び前記先読み予告が実行可能であり、

前記画像表示手段は、前記サブ普図変動を実行可能な所定の表示領域を有するものであり、

前記画像表示手段は、先読み予告表示領域を有するものであり、

前記サブ普図変動のうち所定のサブ普図変動が行われた場合は、該サブ普図変動が前記所定の表示領域を超えて表示可能となり、前記先読み予告表示領域に入り込み、前記先読み予告の少なくとも一部を視認困難とする、
ことを特徴とする遊技台。

【0842】

50

なお、前記先読み予告は保留変化予告であり、
 前記画像表示手段は、保留表示領域を有するものであり、
 前記サブ普図変動のうち所定のサブ普図変動が行われた場合は、該サブ普図変動が前記所定の表示領域を超えて表示可能となり、前記保留表示領域に入り込み、保留先読み予告の少なくとも一部を視認困難とするものであってもよい。

【0843】

(付記24)

付記21乃至23のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、
 この遊技台は、特図2優先変動機であり、

特図1の保留表示領域と、特図2の保留表示領域を有し、両保留表示領域は所定の表示領域を挟んで設けられたものであり、

前記サブ普図変動は、両保留表示領域の少なくとも一部を視認困難とすることが可能であるが、特図1の先読み予告及び特図2の先読み予告のいずれか一方の先読み予告のみを視認困難とするものである、

ことを特徴とする遊技台。

【0844】

(付記25)

付記21乃至24のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、

前記サブ普図変動の少なくとも一部が視認困難となるように演出を実行させることが可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【0845】

付記21～付記25までに記載した遊技台における前記サブ普図変動は、複数ある前記保留表示領域のうち一部の保留表示領域(例えば、入賞タイミングが最も古い第一保留の表示領域)の少なくとも一部を視認困難にするものであってもよい。また、特図1および特図2保留表示領域の第一保留を視認困難にするものであってもよい。さらに、第二保留等の他の保留を視認困難にするものであってもよい。また、非電サポ状態中に電チューが開放して特図2が割り込んだ場合に、特図2の保留の少なくとも一部は、電チュー開放報知演出により視認困難とされてもよい。また、非電サポ状態中は特図1の保留先読み予告を(少なくとも)視認困難とすることが可能なものであり、電サポ状態中は特図2の保留先読み予告を(少なくとも)視認困難とすることが可能なものであってもよい。また、入賞順変動の遊技台であって、前記サブ普図変動により視認困難とされる特定の保留表示領域は、特図1の保留表示と特図2の保留表示を行うことが可能であり、その機能は(非電サポ状態中においては)特図変動ごとに切り替わることが可能であってもよい。また、先読み保留表示と、前記サブ普図変動が同時期に行われている状態で特図の装飾図柄変動表示中に演出(例えば、スーパーリーチ等)が開始された場合に、サブ普図変動は残し、先読み保留表示は非表示とする態様であってもよいし、サブ普図変動と先読み保留表示をともに非表示とする態様であってもよいし、先読み保留表示は残し、サブ普図変動は非表示とする態様であってもよい。

【0846】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

【0847】

(付記26)

当否判定手段(特図)と、補助当否判定手段(普図)と、演出手段と、前記演出手段を少なくとも制御可能な演出制御手段とを備え、メイン普図変動表示(第一の図柄変動表示)とサブ普図変動表示(第二の図柄変動表示)を行うことが可能な遊技台であって、

前記サブ普図変動の少なくとも一部が視認困難となるように演出を実行させることが可能であり、

画像表示手段と、

10

20

30

40

50

演出用可動手段と、
を備え、

前記演出用可動手段は、前記演出として少なくとも動作可能なものであり、
前記サブ普図変動は前記画像表示手段で少なくとも行われるものであり、
前記画像表示手段では、前記演出は、少なくとも前記演出用可動手段の動作に関連した画像を表示可能であり、
前記演出として動作した前記演出用可動手段および前記画像の少なくとも一方により前記サブ普図変動を視認困難とする、
ことを特徴とする遊技台。

【0848】

(付記27)

付記26に記載の遊技台であって、
前記サブ普図変動が先に行われている場合には、前記演出で前記サブ普図変動を視認困難にし、

前記演出が先に行われている場合には、前記画像表示手段を使用した前記サブ普図変動を実行しない、
ことを特徴とする遊技台。

【0849】

(付記28)

付記26又は27に記載の遊技台であって、
前記画像表示手段は、保留表示領域を有するものであり、
前記演出は前記保留表示領域の少なくとも一部を視認困難とするものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0850】

(付記29)

付記26乃至28のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、
前記サブ普図変動は、大当り遊技中よりも非大当り遊技中のほうが行われやすいものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0851】

(付記30)

付記26乃至29のうちいずれか1つに記載の遊技台であって、
前記サブ普図変動は電サポ状態よりも非電サポ状態で行われやすいものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0852】

付記21～付記25までに記載した遊技台における前記演出は大当り予告を少なくとも含むものであってもよい。また、前記演出用可動手段は、少なくとも大当り予告として動作可能なものであってもよい。さらに、前記演出用可動手段は、前記演出として、画像表示手段の前側(遊技者側)への動作が少なくとも可能なものであってもよい。

【0853】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

【0854】

(付記31)

電チューと、当否判定手段(特図)と、補助当否判定手段(普図)と、演出手段と、前記演出手段を少なくとも制御可能な演出制御手段とを備え、メイン普図変動表示(第一の図柄変動表示)とサブ普図変動表示(第二の図柄変動表示)を行うことが可能な遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記演出手段に演出および前記サブ普図変動を少なくとも実行させることが可能なものであり、

10

20

30

40

50

前記サブ普図変動後の電チュー開放報知演出の少なくとも一部が視認困難となるように前記演出を実行させることが可能であり、

前記電チュー開放報知演出実行中は前記電チューへの入球が許容されている状態であり、

前記電チューへ入球したことに基づく特図変動表示における演出で実行中の電チュー開放報知演出を視認困難としつつも、前記メイン普図変動は視認容易である、ことを特徴とする遊技台。

【0855】

(付記32)

付記31に記載の遊技台であって、

特図1の図柄変動表示を少なくとも実行可能な特図1図柄変動表示手段と、

特図2の図柄変動表示を少なくとも実行可能な特図2図柄変動表示手段と、

を有し、

実行中の電チュー開放報知演出を、前記特図2の図柄変動表示中の演出によって視認困難とする、

ことを特徴とする遊技台。

【0856】

(付記33)

付記31又は32に記載の遊技台であって、

特図2の方が有利な大当たりが付与されやすい、

ことを特徴とする遊技台。

【0857】

(付記34)

この遊技台は、特図2優先変動機であり、

少なくとも特図1の先読み予告を実行可能な先読み予告手段を備え、

前記特図1の先読み予告実行中に前記サブ普図変動表示を少なくとも実行可能であり、

普図変動が当選して電チューが開放し、前記特図2の図柄変動表示が割り込んだ変動でも前記先読み予告を行い、該先読み予告の演出表示により電チュー開放報知演出を視認困難とする、

ことを特徴とする遊技台。

【0858】

なお、特図2優先変動機においては、電チューへ入球に応じた特図2の図柄変動表示における演出で実行中の電チュー開放報知演出を視認困難としてもよい。また、入賞順変動機においては、特図の保留が所定数以下(少ない又は0)の状態および特図の図柄変動表示が停止している状態で、実行中の電チュー開放報知演出を、電チューへ入球に応じた特図の図柄変動表示における演出で視認困難としてもよい。また、非電サボ中は特図1、2がほぼ交互に入賞可能であり、電サボ状態中は、普図変動を経て電チュー開放で特図2に連続入賞可能な遊技台においては、実行中の電チュー開放報知演出を、前記入賞に応じた特図2の図柄変動表示における演出で視認困難としてもよい。こうすることで、電チュー開放報知によって、有利な特図2の図柄変動表示が連続して行われる可能性があることを報知可能な場合がある。また、アタッカの一回の開放時間が相対的に短い第一の大当たり(不利な大当たり)と、相対的に長い第二の大当たり(有利な大当たり)を有し、特図2では、該第一の大当たりよりも該第二の大当たりの方が出現しやすい態様であってもよいし、該第一の大当たりは出現しない態様であってもよい。

【0859】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

【0860】

(付記35)

遊技球が進入可能な第一の進入領域と、

10

20

30

40

50

遊技球が進入可能な第二の進入領域と、
 第一の条件の成立があった場合に、第一の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と
 、
 第二の条件の成立があった場合に、第二の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と
 、
 図柄の変動表示を開始した後に前記第一の当否判定手段による第一の当否判定結果に対応する図柄の停止表示を行う図柄変動表示を実行可能な報知手段と、
 表示を実行可能な表示手段を少なくとも含む演出手段と、
 を備えた遊技台であって、
 前記第一の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第一の進入領域への遊技球の進入
 10
 であることを少なくとも含むものであり、
 前記第二の進入領域は、前記第一の当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に
 、進入可能時間を限度として遊技球が進入可能とされるものであり、
 前記第二の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第二の進入領域への遊技球の進入
 であることを少なくとも含むものであり、
 前記表示手段は、第三の条件の成立があった場合に、演出表示を少なくとも表示可能な
 ものであり、
 前記演出表示は、前記第一の当否判定の結果に関する結果表示を少なくとも含むもので
 あり、
 前記表示手段は、前記図柄変動表示が実行されている間に前記演出表示を表示可能なも
 20
 のであり、
 前記表示手段は、前記図柄の停止表示が実行されている間に前記結果表示を表示可能な
 ものであり、
 前記演出表示は、第一の演出時間以上の演出時間にわたって表示されるものであり、
 前記第一の演出時間は、前記図柄変動表示の表示時間よりも短いものである、
 ことを特徴とする遊技台。

【0861】

なお、第一の進入領域は、例えば普図始動口228であり、第二の進入領域は、例えば
 電チューであり、第一の当否判定は、例えば普図の当否判定（普図抽選）、第二の当否判
 30
 定は、例えば特図の当否判定（特図抽選）である。

【0862】

（付記36）

付記35に記載の遊技台であって、
 複数の状態のいずれかに遊技状態を移行可能に構成され、
 前記複数の状態は、第一の状態を少なくとも含むものであり、
 前記複数の状態は、第二の状態を少なくとも含むものであり、
 前記第二の状態は、前記第一の状態よりも前記第一の当否判定結果が前記特定の当否判
 定結果となる確率が高いものであり、
 前記表示手段は、前記第二の状態である期間よりも前記第一の状態である期間に前記演
 40
 出表示を表示しやすいものである、
 ことを特徴とする遊技台。

【0863】

（付記37）

付記36に記載の遊技台であって、
 前記図柄変動表示は、複数の表示時間のうちの何れかの表示時間にわたって行われるも
 のであり、
 前記複数の表示時間は、第一の表示時間を少なくとも含むものであり、
 前記複数の表示時間は、第二の表示時間を少なくとも含むものであり、
 前記第二の表示時間は、前記第一の表示時間よりも長いものであり、
 前記第一の状態は、前記第二の状態よりも前記表示時間が前記第二の表示時間となりや
 50

すいものである、
ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 6 4 】

(付記 3 8)

付記 3 5 乃至付記 3 7 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、

前記結果表示は、前記第一の当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に、前記第二の進入領域に遊技球が進入可能であることを示す進入可能表示を少なくとも含むものである、

ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 6 5 】

(付記 3 9)

付記 3 5 乃至付記 3 8 のうちいずれか 1 つに記載の遊技台であって、

前記演出手段は、大当りが発生するかどうかを予告する大当り予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記大当りは、前記第二の進入領域に遊技球が入球したことを少なくとも一つの条件として発生されるものであり、

前記演出手段は、前記表示手段による前記演出表示の表示中に、該演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当り予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記報知手段による図柄の変動表示は、前記表示手段による前記演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難な期間中も、遊技者から視認容易なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【 0 8 6 6 】

(付記 4 0)

遊技球が進入可能な第一の進入領域と、

遊技球が進入可能な第二の進入領域と、

第一の条件の成立があった場合に、第一の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と

、
第二の条件の成立があった場合に、第二の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と

、
図柄の変動表示を開始した後に前記第一の当否判定手段による第一の当否判定結果に対応する図柄の停止表示を行う図柄変動表示を実行可能な報知手段と、

表示を実行可能な表示手段を少なくとも含む演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第一の進入領域への遊技球の進入であることを少なくとも含むものであり、

前記第二の進入領域は、前記第一の当否判定結果が特定の当否判定結果であった場合に、進入可能時間を限度として遊技球が進入可能とされるものであり、

前記第二の条件の成立要件の少なくとも一つは、前記第二の進入領域への遊技球の進入であることを少なくとも含むものであり、

前記表示手段は、第三の条件の成立があった場合に、演出表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記演出表示は、前記第一の当否判定の結果に関する結果表示を少なくとも含むものであり、

前記演出手段は、大当りが発生するかどうかを予告する大当り予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記大当りは、前記第二の進入領域に遊技球が入球したことを少なくとも一つの条件として発生されるものであり、

前記大当り予告が実行されていないときに表示開始した前記演出表示よりも、前記大当り予告が実行されているときに表示開始した前記演出表示のほうが、前記演出時間が短く

10

20

30

40

50

なりやすいものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0867】

なおここでも、第一の進入領域は、例えば普図始動口228であり、第二の進入領域は、例えば電チューであり、第一の当否判定は、例えば普図の当否判定（普図抽選）、第二の当否判定は、例えば特図の当否判定（特図抽選）である。

【0868】

（付記41）

付記40に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、前記表示手段による前記演出表示の表示中に、該演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難となるように前記大当り予告を少なくとも実行可能なものであり、

前記報知手段による図柄の変動表示は、前記表示手段による前記演出表示の少なくとも一部が遊技者から視認困難な期間中も、遊技者から視認容易なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【0869】

なお、付記35～付記41に記載の遊技台であって、非電サボ中は電サボ中よりも電チューは短い開放時間が選ばれ易い遊技台であってもよい。すなわち、前記第二の進入領域の進入可能時間は、第一の時間と該第一の時間よりも長い第二の時間を少なくとも含む複数の時間のうちの何れかの時間であり、前記第一の状態は、前記第二の状態よりも前記進入可能時間が前記第一の時間となりやすいものであってもよい。こうすることで、第一の状態で第一の時間以外の時間となることに期待を持たせることができる場合がある。

【0870】

また、普図演出は、電チューショート開放よりも電チューロング開放の方が行われやすくてもよい。すなわち、前記表示手段は、前記進入可能時間が前記第一の時間となる場合よりも前記第二の時間となる場合に前記演出表示を実行しやすいものである。この場合、第二の時間となることに期待を持たせることができる場合がある。

【0871】

また、短い普図演出の時間は、短い普図変動表示の時間よりも長い構成であってもよい。すなわち、前記第二の状態は、前記第一の状態よりも前記表示時間が前記第一の表示時間となりやすいものであり、前記第一の演出時間は、前記第一の表示時間よりも長いものであってもよい。また、前記進入可能表示は、前記進入可能時間中に表示されるものであってもよい。

【0872】

また、前記表示手段は、表示を少なくとも実行可能な表示領域を有するものであり、前記表示領域は、第一の表示領域を少なくとも含むものであり、前記表示手段は、前記演出表示を前記第一の表示領域の少なくとも一部で表示可能なものであってもよい。

【0873】

また、前記表示手段は、前記第一の表示領域の少なくとも一部で、前記第二の当否判定の結果に関する予告表示を実行可能なものであってもよい（図64に示す例）。また、前記演出表示の少なくとも一部と前記予告表示の少なくとも一部が共通するものであってもよい。例えば、図40（b）の（ア）に示す変動表示パターンと、（エ）に示す変動表示パターンの関係があげられる。

【0874】

また、特図未変動時に普図演出を行う場合は、大当り予告（例えば、「激アツ」）を停止表示しないものであってもよいし、特図未変動時に普図演出を行う場合でも、大当り予告（例えば「激アツ」）を含む変動表示を表示するものであってもよい。

【0875】

さらに、普図演出を非電サボ中にのみ行うものであってもよいし、非大当り状態中にのみ行うものであってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 8 7 6 】

また、前記演出表示は第一の表示（例えば、変動表示）を少なくとも含むものであり、前記演出表示は第二の表示（例えば、結果表示やエフェクト画像表示も含んでもよい）を少なくとも含むものであり、前記演出表示は第三の表示（例えば、進入可能表示）を少なくとも含むものであってもよい。ここで、前記第三の表示は、前記第一の表示よりも表示領域が大きいものであってもよいし、第二の表示よりも表示領域が大きいものであってもよいし、第一の表示よりも表示領域が大きいものであってもよい。

【 0 8 7 7 】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

10

【 0 8 7 8 】

（付記 4 2）

図柄変動表示を少なくとも行うことが可能な図柄表示手段と、
保留アイコンの表示を行うことが可能な保留表示手段と、
前記図柄表示手段の表示制御を少なくとも行うことが可能な第一の制御手段と、
前記保留表示手段による前記保留アイコンの表示制御を少なくとも行うことが可能な第二の制御手段と、
を備えた遊技台であって、

前記図柄変動表示は、図柄の変動表示を行った後で、当否判定の結果に対応する図柄態様を停止表示するものであり、

20

前記図柄表示手段のうちの第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記図柄表示手段のうちの第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動条件の成立があった場合に、前記図柄変動表示を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記第一の図柄変動条件は、始動領域のうちの第一の始動領域に入球があったことを少なくとも含むものであり、

前記第二の図柄変動条件は、始動領域のうちの第二の始動領域に入球があったことを少なくとも含むものであり、

前記保留表示手段は、前記図柄変動表示の開始に関連して、該図柄変動表示に対応した保留アイコンである消化保留アイコンに関する第一の表示を少なくとも行うことが可能なものであり、

30

前記保留表示手段は、前記図柄変動表示の開始に関連して、該図柄変動表示に対応しない保留アイコンである未消化保留アイコンに関する第二の表示を少なくとも行うことが可能なものであり、

前記保留表示手段は、予め定められた上限数以下の未消化保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、

前記保留表示手段は、複数の未消化保留アイコンを少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の制御手段は、前記図柄変動表示の開始に関連して、コマンド信号を前記第二の制御手段に少なくとも送信可能なものであり、

前記第二の制御手段は、前記コマンド信号の受信があったことに応じて、前記第一の表示を少なくとも開始させることが可能なものであり、

40

前記第二の制御手段は、前記コマンド信号の受信があったことに応じて、前記第二の表示を少なくとも開始させることが可能なものであり、

前記保留表示手段は、第一の表示領域を少なくとも有するものであり、

前記保留表示手段は、第二の表示領域を少なくとも有するものであり、

前記第一の表示は、前記消化保留アイコンを前記第一の表示領域から前記第二の表示領域に少なくとも移動（以下、第一の移動という。）させた後で、該第二の表示領域において該消化保留アイコンの消去を行うものであり、

前記第二の表示は、前記未消化保留アイコンの表示位置を前記第一の表示領域内の別の位置に少なくとも移動（以下、第二の移動という。）させるものであり、

50

前記保留表示手段は、第一の保留増加条件の成立があった場合に、前記保留アイコンとして第一の保留アイコンを少なくとも増加表示することが可能なものであり、

前記保留表示手段は、第二の保留増加条件の成立があった場合に、前記保留アイコンとして第二の保留アイコンを少なくとも増加表示することが可能なものであり、

前記第一の保留増加条件は、前記第一の始動領域の入球があったことを少なくとも含むものであり、

前記第二の保留増加条件は、前記第二の始動領域の入球があったことを少なくとも含むものであり、

前記第一の保留アイコンは、前記未消化保留アイコンである場合には、前記第一の表示領域のうちの第一の図柄表示手段用表示領域に表示されるものであり、

10

前記第二の保留アイコンは、前記未消化保留アイコンである場合には、前記第一の表示領域のうちの第二の図柄表示手段用表示領域に表示されるものであり、

前記第一の図柄表示手段用表示領域は、前記第二の図柄表示手段用表示領域とは異なる表示領域であり、

前記第一の保留アイコンについて前記消去が行われる表示領域は、前記第二の保留アイコンについて前記消去が行われる表示領域と同じであり、

前記第一の表示は、前記第二の表示よりも長い時間で完了するものであり、

前記保留表示手段は、前記未消化保留アイコンによる演出表示も行うことが可能なものであり、

前記保留表示手段は、前記消化保留アイコンによる演出表示も行うことが可能なものであり、

20

少なくとも前記第二の図柄表示手段用表示領域内の全ての前記未消化保留アイコンは、第二の時間で前記第二の移動を完了するものであり、

少なくとも前記第二の図柄表示手段用表示領域内の前記消化保留アイコンは、第一の時間で前記第一の移動を完了するものであり、

前記第一の時間は、第二の時間とは異なる時間である、ことを特徴とする遊技台。

【0879】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

30

【0880】

続いて、本発明における第一の特徴的な点について説明する。

【0881】

以下に説明する実施形態のパチンコ機は、装飾図柄表示装置208の他にサブ表示装置209を備えている。このサブ表示装置209は、装飾図柄表示装置208よりも表示領域が小さな表示装置であって、装飾図柄表示装置208よりも遊技者側（前側）で可動するものである。すなわち、サブ表示装置209の初期位置は、装飾図柄表示装置208から外れた位置（上方の位置）であり、装飾図柄表示装置208に重なる位置まで移動可能である。サブ表示装置209の移動制御は、副制御部側（第2副制御部500）によって行われる。装飾図柄表示装置208は第一の表示装置の一例に相当し、サブ表示装置209は第二の表示装置の一例に相当する。

40

【0882】

なお、サブ表示装置209の表示領域は、装飾図柄表示装置208の表示領域よりも大きくてもよい。また、複数の表示装置のうち、装飾図柄の変動表示を主に行う方を装飾図柄表示装置と呼び、そうでない方の表示装置をサブ表示装置と呼ぶこともできる。

【0883】

図67は、装飾図柄表示装置208における演出と、サブ表示装置209における演出の一例を示す図であり、図68は、図67に示す例の続きを示す図である。

【0884】

図67では、装飾図柄表示装置208の左端に第2特図表示装置214が示され、その

50

右横に第1特図表示装置212が示されている。第2特図表示装置214も第1特図表示装置212も停止表示している。また、第1特図表示装置212の右横には、普図表示装置210が示されている。この普図表示装置210は、図柄変動表示中である。

【0885】

図67(a)に示す装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が終了し、ハズレの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。すなわち、左図柄表示領域208aには、「装飾6」が視認可能な状態で表示され、中図柄表示領域208bには、「装飾7」が視認可能な状態で表示され、右図柄表示領域208cには、「装飾2」が視認可能な状態で表示されている。また、装飾図柄表示装置208の表示領域の下隅(演出表示領域208d)には、保留数を表す保留表示(保留アイコン)として、第1特図1保留アイコン2811と、第2特図1保留アイコン2812が示されている。いずれの保留アイコンもデフォルトの態様である黒丸である。このデフォルトの態様は、先読み予告としての信頼度(大当たりとなる信頼度)が最も低い態様であるといえる。

10

【0886】

一方、サブ表示装置209は、初期位置にあり、装飾図柄表示装置208よりも上方に位置している。このサブ表示装置209には、現在の制御状態が報知されている。すなわち、現在の制御状態が特図低確率普図低確率状態(通常状態)であること報知されている。また、右上部分には、特図1の保留数が2つであり、特図2の保留数が0であることも報知されている。

20

【0887】

図67(b)では、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。この装飾図柄の変動表示も演出の一種である。加えて、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bでは、ステップアップ予告が開始されキャラクタとともに「1」の数字が表示されている。このステップアップ予告によって、中図柄表示領域208bで変動している装飾図柄の様子は見えない。ここでのステップアップ予告は、現在行われている特図1の図柄変動表示で大当たりするかもしれないことを予告する演出であり、第一の演出の一例に相当する。一方、図67(b)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が終了し、ハズレの図柄態様が停止表示されている。

30

【0888】

図67(b)に示すサブ表示装置209も初期位置にあり、通常状態であることを報知するとともに、特図1の保留数が1つ減って、残り1つであり、特図2の保留数が0であることも報知している。

【0889】

図67(c)でも、第1特図表示装置212における図柄変動表示が継続しており、装飾図柄表示装置208でも、特図の装飾図柄の変動表示が継続し、中図柄表示領域208bにおけるステップアップ予告が一段階進み、キャラクタ変更とともに「2」の数字が表示されている。また、図67(c)に示す普図表示装置210も図柄変動表示を開始している。

40

【0890】

図67(c)に示すサブ表示装置209は、同図(b)に示すサブ表示装置209と同じ状態である。

【0891】

図67(d)でも、第1特図表示装置212における図柄変動表示が継続しており、装飾図柄表示装置208でも、特図の装飾図柄の変動表示が継続し、中図柄表示領域208bにおけるステップアップ予告がさらに一段階進み、キャラクタ変更とともに「3」の数字が表示されている。また、図67(d)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示を継続している。

【0892】

図67(d)に示すサブ表示装置209では、普図演出が開始され、初期位置で、キャ

50

ラクタとともに「電チューチャンス」という文字表示がなされている。普図演出は、第二の演出の一例に相当する。この普図演出は、主制御部側300から見ると、普図の図柄変動表示開始(図67(c)のタイミング)から行われている演出と見ることが出来る。また、この普図演出を実行する副制御部400, 500側から見ると、この図67(d)のタイミングから行われている演出と見ることが出来る。

【0893】

図67(e)でも、第1特図表示装置212における図柄変動表示が継続しているが、左図柄表示領域208aでは、「装飾7」が視認可能な状態で表示(停止表示)されている。すなわち、第一停止が行われている。また、中図柄表示領域208bにおけるステップアップ予告が一段階進み、キャラクタ変更とともに「4」の数字が表示されている。なお、右図柄表示領域208cでは装飾図柄が変動しており、中図柄表示領域208bでも装飾図柄が変動しているが、ステップアップ予告によってその様子は見えない。また、図67(e)に示す普図表示装置210でも、図柄変動表示を継続している。

【0894】

図67(e)に示すサブ表示装置209は、初期位置で、普図演出を継続しており、図40(b)の(ア)を用いて説明した変動表示パターンで普図の装飾図柄が高速変動している。すなわち、普図装飾1である「装飾」、普図装飾2である「装飾」、普図装飾3である「装飾x」の順で高速変動が繰り返されている。

【0895】

図67(f)では、これまで初期位置にあったサブ表示装置209が装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動し、装飾図柄表示装置208に重なっている。このため、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bを中心に、特図の装飾図柄の変動表示が見えにくくなっている。図67(f)に示す装飾図柄表示装置208では、右図柄表示領域208cにおいて、「装飾7」が視認可能な状態で表示(停止表示)されている。すなわち、第二停止が行われている。また、中図柄表示領域208bにおけるステップアップ予告が一段階進み、キャラクタ変更とともに「5」の数字が表示されているが、サブ表示装置209によって隠されてほとんど見えず、特に、「5」の数字は全く見えない。また、演出表示領域208dに表示された第1特図1保留アイコン2811の一部も、サブ表示装置209によって隠されている。すなわち、先読み予告としての信頼度(大当たりとなる信頼度)が最も低い態様である保留アイコンの一部も見えにくくなっている。

【0896】

装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動したサブ表示装置209には、普図装飾2である「装飾」が視認可能な状態で表示(停止表示)されており、電チューが開放すること(電チューロング開放が行われること)が報知されている。また、図67(c)のタイミングで開始された普図表示装置210における図柄変動表示は終了し、図67(f)に示す普図表示装置210には、図38(c)に示す当り図柄2(「普図B」)が停止表示されている。

【0897】

図68(g)では、装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動したサブ表示装置209が初期位置に戻り、装飾図柄表示装置208の表示領域全体が視認可能になっている。図68(g)に示す装飾図柄表示装置208では、ステップアップ予告が終了し、リーチ演出が行われている。このリーチ演出は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208cといった複数の領域のうち、装飾図柄が視認可能な状態で最後に停止表示される中図柄表示領域208b以外の領域(左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208c)に、視認可能な状態で停止表示される装飾図柄が同一の装飾図柄(ここでは「装飾7」)である場合に少なくとも開始される演出であり、ここでは、「リーチ」という文字が中図柄表示領域208bに表示されている。

【0898】

初期位置に戻ったサブ表示装置209では、普図演出の続きとして、図40(b)の(キ)を用いて説明した動作中演出が実行され、侍のキャラクタがピースサインをしている

10

20

30

40

50

装飾図柄が表示されている。また、ここでは「開放中」という文字表示もなされ、電チュー開放報知がなされている。電チューは、最初、0.3秒間の開放を行ってから、0.5秒の閉鎖時間を経て、5秒の開放を行う。すなわち、電チューは、5.8秒間にわたって特定動作（一对の羽根部材232aの開閉動作）を行う。

【0899】

図68(h)に示すサブ表示装置209でも、初期位置において、動作中演出が継続している。一方、装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチに発展し、リーチ演出の続きとしてボタン演出が実行されている。ここでのボタン演出では、番長のキャラクタが登場し、操作手段の操作を促す表示と、操作手段の操作受付有効期間を表す表示がなされている。すなわち、演出ボタン136を連続操作することが報知され、演出ボタン136の操作受付有効残期間を表す残り時間表示136aがなされている。なお、スーパーリーチに発展すると、保留アイコンは消え、遊技者をリーチ演出に注目させるようにしている。

【0900】

図68(i)に示すサブ表示装置209では、初期位置において、電チュー開放が終了したことが報知され、動作中演出が終了する。すなわち、普図演出が終了する。なお、普図演出は、普図表示装置210が図柄変動表示を開始してから確定表示を終了するまでの期間の演出としてもよく、この場合には、動作中演出は、普図表示装置210が確定表示を終了してから、電チューの作動が終了するまでの期間の演出と見ることできる。

【0901】

一方、装飾図柄表示装置208では、依然としてボタン演出が継続している。この例では、特図の変動時間よりも普図の変動時間の方が短い。また、特図の変動時間よりも電チューの作動時間も短い。さらに、普図の変動時間と電チューの作動時間を併せた時間であっても、特図の変動時間よりも短い。したがって、普図演出の時間も、リーチ演出の時間よりも短く、装飾図柄表示装置208で行われている演出をサブ表示装置209が移動して隠している期間も短く、遊技者が極端に分かりにくくなることはない。また、先に結果が導出される普図演出（図67(f)参照）に興味を持たせることができる。

【0902】

図68(j)に示すサブ表示装置209は、初期位置において、普図演出から切り替わり、通常状態であることを報知している。なお、図68(j)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が再び開始されている。一方、図68(j)に示す装飾図柄表示装置208では、ボタン演出のクライマックスを迎え、演出ボタン136の操作受付有効期間が終了して、番長のキャラクタが変化するとともに「装飾7」が表示され、当該図柄変動表示で大当たりすることが予告されている。

【0903】

図68(k)に示す第1特図表示装置212では、図柄変動表示が終了し、図38(a)に示す15R特別大当たり図柄（「特図A」）が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が終了し、15R特別大当たりに対応した「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。さらに、図68(k)に示すサブ表示装置209は、初期位置において、特図が大当たりしたことを報知している。

【0904】

図69は、装飾図柄表示装置208における演出と、サブ表示装置209における演出の他の一例を示す図であり、図70は、図69に示す例の続きを示す図である。

【0905】

図69に示す例の装飾図柄表示装置208には、消化保留アイコンの表示領域が設けられている。消化保留アイコンは、保留アイコンが表す保留が消化され、その保留アイコンが消えずに、移動して表示される領域であり、その時に行われている図柄変動表示に対応した保留アイコンであって、以下、変動アイコンと称する。この変動アイコンが表示される変動アイコン表示領域280は、特図1保留アイコンの表示領域と、特図2保留アイコンの表示領域との間に設けられている。

10

20

30

40

50

【0906】

図69(a)に示す装飾図柄表示装置208では、変動アイコン表示領域280の左側に、第1特図1保留アイコン2811と、第2特図1保留アイコン2812が表示されている。第1特図1保留アイコン2811も、第2特図1保留アイコン2812もデフォルトの黒丸の態様であり、先読み予告としての信頼度(大当たりとなる信頼度)が最も低い態様である。

【0907】

また、図69(a)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が行われている。

【0908】

なお、図69(a)に示す装飾図柄表示装置208には、特図のハズレに対応した「装飾4」-「装飾6」-「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図69(a)に示すサブ表示装置209は、初期位置において、通常状態であることを報知するとともに、特図1の保留数が2つであり、特図2の保留数が0であることも報知している。

10

【0909】

図69(b)では、同図(a)に示す第1特図1保留アイコン2811が表す保留が消化され、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。図69(a)に示す第1特図1保留アイコン2811は、変動アイコン表示領域280に移動し、同図(a)に示す第2特図1保留アイコン2812は、第1特図1保留アイコン2811の表示位置に移動している。変動アイコン表示領域280に移動した、同図(a)に示す第1特図1保留アイコン2811は、変動アイコン2810となって、保留アイコンよりも大きな態様で表示されている。ここでの変動アイコン2810の表示態様は、デフォルトの黒丸の態様である。

20

【0910】

一方、図69(b)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が終了し、ハズレの図柄態様が停止表示されている。

【0911】

図69(c)でも、第1特図表示装置212における図柄変動表示が継続しており、装飾図柄表示装置208でも、特図の装飾図柄の変動表示が継続している。ここで、第1特図始動口230に1球入球があり、特図1保留アイコンが一つ増加する。増加した特図1保留アイコン(第2特図1保留アイコン2812)は、怖いパンダの顔の表示態様であり、先読み予告としての信頼度(大当たりとなる信頼度)が中程度の態様である。すなわち、保留アイコンの表示態様を変化させた先読み予告が行われている。ここでの先読み予告は、第2特図1保留アイコン2812が表す保留の図柄変動表示で大当たりする可能性があることを示唆する予告演出であり、第一の演出の一例に相当する。保留アイコンの表示態様による先読み予告としての信頼度は、番長の顔の表示態様が最も高く、黒丸のデフォルトの表示態様が最も低く、怖いパンダの顔の表示態様が中間である。

30

【0912】

また、図69(c)に示すサブ表示装置209では、普図演出が開始され、初期位置で、キャラクタとともに「電チューチャンス」という文字表示がなされている。ここでの普図演出も、第二の演出の一例に相当する。

40

【0913】

図69(d)に示す第1特図表示装置212では、図柄変動表示が終了し、装飾図柄表示装置208には、ハズレに対応した「装飾3」-「装飾3」-「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。この組み合わせは先読み予告の一種になる装飾図柄の組み合わせである。

【0914】

図69(d)に示すサブ表示装置209は、初期位置で、普図演出を継続しており、ここでの普図演出では、先読み予告と組み合わせた演出が行われている。すなわち、ここでの普図演出における変動表示パターンには、保留アイコンの表示態様に変化する可能性が

50

あることを示唆する表示が含まれており、特図の先読み予告としての信頼度が中程度の怖いパンダの顔の表示、普図装飾2である「装飾」、上記信頼度が最も高い番長の顔の表示の順で高速変動が繰り返されている。言い換えれば、ここでの普図演出には、普図の結果を表す表示のほか特図の結果に関連する表示が含まれている。なお、普図の結果を表す表示が含まれず、すべて特図の結果に関連する表示であってもよく、演出態様が、普図演出と同じであれば、普図演出の一種と見ることができる。

【0915】

図69(e)では、同図(d)に示す第1特図1保留アイコン2811が表す保留が消化され、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。一方、普図表示装置210における図柄変動表示は終了し、図38(c)に示すハズレ図柄(「普図C」)が停止表示されている。

10

【0916】

図69(e)では、これまで初期位置にあったサブ表示装置209が装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動し、装飾図柄表示装置208に重なっている。このため、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bを中心に、特図の装飾図柄の変動表示が見えにくくなっている。また、サブ表示装置209は、変動アイコン表示領域280の一部も隠しており、変動アイコン2810も見えにくくなっている。さらに、サブ表示装置209は、第1特図1保留アイコン2811の一部も隠しており、第1特図1保留アイコン2811も見えにくくなっている。

20

【0917】

装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動したサブ表示装置209には、番長の顔の表示が視認可能な状態で表示(停止表示)されており、普図の当りが報知されるのではなく、保留アイコンの表示態様の変化が報知されている。サブ表示装置209の移動タイミングは、普図の図柄変動表示の終了タイミングに関係(ここでは同期)しており、特図の図柄変動表示の開始タイミングや終了タイミングとは無関係である。ただし、この例のように、普図の当りを報知するのではない場合には、サブ表示装置209の移動タイミングは普図の図柄変動表示の終了タイミングとも無関係であってもよい。

【0918】

図69(f)では、第1特図表示装置212における図柄変動表示が継続しており、装飾図柄表示装置208でも、特図の装飾図柄の変動表示が継続している。また、図69(e)で終了した普図表示装置210における図柄変動表示が再び開始されている。

30

【0919】

サブ表示装置209における普図演出は継続しており、図69(f)に示すサブ表示装置209は、依然として装飾図柄表示装置208の中央領域に位置した状態で、番長の顔の表示を継続している。したがって、変動アイコン2810の一部と、第1特図1保留アイコン2811の一部が同時に隠されたままである。

【0920】

図69(f)に示す装飾図柄表示装置208では、これまで怖いパンダの顔の表示態様であった第1特図1保留アイコン2811の表示態様が、番長の顔の表示態様に変化している。第1特図1保留アイコン2811における番長の顔の表示よりも、サブ表示装置209における番長の顔の表示の方が大きい。このように、同じ表示内容であっても全体として表示領域の小さいサブ表示装置209の方が大きく表示される場合がある。表示領域の大きさに対する表示の割合によって誇張表示されているように見え、遊技者の注意を引くことができる場合がある。

40

【0921】

サブ表示装置209は、装飾図柄表示装置208の中央領域の前(遊技者側)で普図演出を終了し、図70(g)では、初期位置に戻っている。この図70(g)に示すサブ表示装置209は、初期位置において、通常状態であることを報知している。サブ表示装置209が初期位置に戻ったことにより、装飾図柄表示装置208の表示領域全体が視認可

50

能になっており、番長の顔の表示態様に変化した第1特図1保留アイコン2811の全部が視認可能になっている。また、図70(g)に示す第1特図表示装置212では、図柄変動表示が終了し、装飾図柄表示装置208には、ハズレに対応した「装飾3」-「装飾3」-「装飾7」の先読み予告の一種になる装飾図柄の組み合わせが再び停止表示されている。なお、ここでは、図柄変動表示が終了すると、デフォルトの表示態様の変動アイコン2810は消え、特図の確定表示中には、変動アイコン表示領域280には何も表示されない。また、図70(g)に示す普図表示装置210は、図柄変動表示を継続している。

【0922】

図70(h)では、同図(g)に示す、番長の顔の表示態様である第1特図1保留アイコン2811が表す保留が消化され、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。同図(g)に示す第1特図1保留アイコン2811は、変動アイコン表示領域280に移動し、変動アイコン2810となって、番長の顔の表示態様のままサイズが大きくなって変動アイコン表示領域280に表示されている。

10

【0923】

サブ表示装置209は、初期位置において、普図演出ではなく、特図に関するプレミア予告を行っている。このプレミア予告は、出現頻度が、普図演出よりも低く、保留アイコンの表示態様を用いた先読み予告よりも低い演出であって、現在行われている特図1の図柄変動表示で大当たりするかもしれないことを予告する演出である。ここでは、奥方のキャラクタが登場し、当りを報知している。プレミア予告は、第二の演出の一例に相当する。なお、普図表示装置210は、図柄変動表示を依然として継続している。

20

【0924】

図70(i)では、これまで初期位置にあったサブ表示装置209が装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動し、装飾図柄表示装置208に重なっている。このため、装飾図柄の変動表示とともに、変動アイコン2810も見えにくくなっている。すなわち、特図を対象とした一の予告演出が、同じく特図を対象にした一の予告演出を隠している。ただし、この例の場合、予告対象である図柄変動表示は異なり、後に実行される図柄変動表示を予告対象にした予告演出が、先に実行される(ここでは現に実行されている)図柄変動表示を予告対象にした予告演出によって隠されている。なお、反対に、先に実行される(現に実行されている)図柄変動表示を予告対象にした予告演出が、後に実行される図柄変動表示を予告対象にした予告演出を隠すようにしてもよい。

30

【0925】

図70(i)では、特図の図柄変動表示も、普図の図柄変動表示も継続している。

【0926】

図70(j)では、サブ表示装置209が初期位置に戻り、装飾図柄表示装置208の表示領域全体が視認可能になり、変動アイコン表示領域280も視認可能になっている。初期位置に戻ったサブ表示装置209でも、プレミア予告の続きとして「祝」という文字表示がなされている。また、視認可能になった変動アイコン表示領域280では、これまで番長の顔の表示態様であった変動アイコン2810の表示態様が「祝」の文字に変化しており、サブ表示装置209におけるプレミア予告と同じ表示になっている。すなわち、変動アイコン2810の表示態様が、プレミア予告の表示態様と同じ表示態様に変化している。

40

【0927】

図70(j)では、特図の図柄変動表示は継続しているが、普図表示装置210には、図38(c)に示す当り図柄2(「普図B」)が停止表示されている。

【0928】

図70(k)では、電チューロング開放が開始される。図70(k)に示すサブ表示装置209では、プレミア予告が継続しており、図68(g)に示すサブ表示装置209のように表示を用いた演出はサブ表示装置209ではできない。このため、スピーカ120

50

から音声によって電チューロング開放報知が行われる。この例では、普図当りに当選したことを報知せず、いきなり音声によって電チューが開放していることが報知される。

【0929】

図70(k)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が開始される。なお、変動アイコン表示領域280には、「祝」の文字の表示態様による変動アイコン2810が表示され続けている。

【0930】

図70(l)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が終了し、15R特別大当りに対応した「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。さらに、図70(l)に示すサブ表示装置209は、初期位置において、プレミア予告が終了し、特図が大当りしたことを報知している。この例におけるプレミア予告は、予告対象となる図柄変動表示が終了する直前まで継続される。一方、変動アイコン表示領域280には、「祝」の文字の表示態様による変動アイコン2810が依然として表示され続けている。この例では、表示態様がデフォルトから変化した変動アイコン2810は、特図の図柄変動表示の開始から特図の確定表示終了まで(大当り遊技開始直前まで)表示され続けるが、図柄変動表示中に消えてもよいし、デフォルトの表示態様と同じく、図柄変動表示の終了と同時に(確定表示の直前)に消えてもよい。

【0931】

図71は、図69に示す例の変形例を示す図である。以下、図69に示す例との相違点を中心に説明する。

【0932】

この変形例でも、図71(c)に示すように、サブ表示装置209では、普図演出が開始される。図71(c)に示すサブ表示装置209は、初期位置で、キャラクタとともに「演出開始」という文字表示がなされている。

【0933】

図71(d)に示すサブ表示装置209は、初期位置で、普図演出を継続しており、ここでの普図演出では、会員制サービスに関連する演出と、先読み予告とを組み合わせた演出が行われている。すなわち、ここでの普図演出における変動表示パターンには、会員制サービスにおけるレベルアップを報知する「LV」の表示、特図の先読み予告としての信頼度が中程度の怖いパンダの顔の表示、普図装飾2である「装飾」の表示の順で高速変動が繰り返されている。ここでの普図演出も、第二の演出の一例に相当する。

【0934】

図71(e)に示すサブ表示装置209は、初期位置から移動し、装飾図柄表示装置208に重なっている。このサブ表示装置209には、会員制サービスにおけるレベルアップを報知する「LV」の表示が視認可能な状態で表示(停止表示)されている。

【0935】

図71(f)に示すサブ表示装置209では、普図演出が継続しており、依然として装飾図柄表示装置208の中央領域に位置した状態で、ミッション達成内容の詳細が表示されている。会員制サービスでは、登録した会員がミッション(課題)を達成すると、特典が付与される。

【0936】

なお、これまでの例では、先読み予告について、特図変動遊技に係る先読み予告を示したが、第二の演出の結果導出よりも後になれば、とりあえず隠されても興趣が低下することがないため、他の情報の先読み予告に適用してもよい。例えば、会員制サービスのミッション内容を先読みして事前に報知する内容を隠してもよい。例えば、「3変動先にミッションが達成されることを先読みして、その旨の先読み予告を表示するなど、遊技者に対して間接的な利益に相当する情報に基づく先読み予告を行う場合に、その先読み予告の一部又は全部を他の演出で一時的に隠してもよい。また、普図変動遊技の結果を先読みした普図に係る先読み予告を行う場合には、その先読み予告の一部又は全部を他の演出で一時的に隠してもよい。

10

20

30

40

50

【0937】

続いて、サブ表示装置の変形例について説明する。

【0938】

図72は、左右両側から装飾図柄表示装置208を遮蔽するサブ表示装置における演出と、装飾図柄表示装置208における演出の一例を示す図であり、図73は、図72に示す例の続きを示す図である。

【0939】

図72(a)に示す装飾図柄表示装置208の左側には、第一のサブ表示装置2091が示され、右側には第二のサブ表示装置2092が示されている。この図72(a)に示す第一のサブ表示装置2091の位置および第二のサブ表示装置2092の位置は、装飾図柄表示装置208から外れた位置であり、それぞれの初期位置である。したがって、第一のサブ表示装置2091も第二のサブ表示装置2092も初期位置にあるときには、装飾図柄表示装置208の表示画面全体が視認可能である。第一のサブ表示装置2091も第二のサブ表示装置2092も、装飾図柄表示装置208よりも表示領域が小さな表示装置であって、装飾図柄表示装置208よりも遊技者側(前側)で可動するものである。すなわち、図72に示す第一のサブ表示装置2091および第二のサブ表示装置2092は開状態であり、第一のサブ表示装置2091は左側に移動し、第二のサブ表示装置2092は右側に移動して両者が当接すると、閉状態になり、装飾図柄表示装置208の表示画面は全く見えなくなる。

10

【0940】

図72(a)に示す右側の第二のサブ表示装置2092には、キャラクタの絵柄が表示されている。一方、左側の第一のサブ表示装置2091には、現在の制御状態(ここでは特図低確率普図低確率状態を表す通常モード)が報知されている。また、第二のサブ表示装置2092に表示されたキャラクタの名前(「薫」)も表示されている。図72(a)に示す第一のサブ表示装置2091にしても第二のサブ表示装置2092にしても、演出は開始されていない。すなわち、特図に関する演出も、普図に関する演出も開始されていない。

20

【0941】

図72(a)に示す装飾図柄表示装置208には、特図のハズレに対応した「装飾6」-「装飾7」-「装飾2」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、いずれもデフォルトの態様で、第1特図1保留アイコン2811および第2特図1保留アイコン2812も示されている。

30

【0942】

また、図72(a)に示す普図表示装置210は、図柄変動表示中である。

【0943】

図72(b)では、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。一方、図72(b)に示す第一のサブ表示装置2091でも第二のサブ表示装置2092でも、依然として演出は開始されておらず、初期位置にある。

40

【0944】

なお、図72(b)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が終了し、ハズレの図柄態様が停止表示されている。

【0945】

図72(c)に示す装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bでは、ステップアップ予告が開始されキャラクタとともに「1」の数字が表示されている。すなわち、最も初期段階のステップ1である。また、第二のサブ表示装置2092では、初期位置において「注目」という文字表示が行われ、特図に関する演出が開始されている。一方、第一のサブ表示装置2091では、依然として演出は開始されていない。

【0946】

また、図72(c)に示す普図表示装置210は、図柄変動表示を開始している。

50

【0947】

図72(d)に示す第二のサブ表示装置2092は、初期位置から右側に向けて移動を開始し、第一のサブ表示装置2091は、初期位置から左側に向けて移動を開始し、装飾図柄表示装置208の表示画面を遮蔽する。この結果、ステップアップ予告の一部は、第一のサブ表示装置2091および第二のサブ表示装置2092によって隠され、ステップアップ予告は、視認困難になっている。また、第1特図1保留アイコン2811および第2特図1保留アイコン2812は両方とも、演出を開始していない第一のサブ表示装置2091によって完全に隠され、視認不能になっている。

【0948】

なお、演出が開始されたサブ表示装置(第二のサブ表示装置2092)のみが移動を開始するようにして、演出が開始されたサブ表示装置によってのみ、装飾図柄表示装置208における演出を隠すようにしてもよい。一方、反対に、演出が開始されていないサブ表示装置(第一のサブ表示装置2091)のみが移動を開始するようにして、演出が開始されていないサブ表示装置によってのみ、装飾図柄表示装置208における演出を隠すようにしてもよい。すなわち、複数あるサブ表示装置のうち少なくとも一のサブ表示装置が演出を隠す構成であってもよい。また、第二のサブ表示装置2092は、図72(c)に示すような表示における演出(「注目」)を開始せずに、移動することによって演出を開始するようにしてもよい。さらに、演出を開始していない第一のサブ表示装置2091は、演出が開始された第二のサブ表示装置2092に連動して動作(移動)を開始したものであってもよい。

10

20

【0949】

図72(d)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が継続している。

【0950】

図73(e)に示す第一のサブ表示装置2091と第二のサブ表示装置2092は当接し、閉状態になり、装飾図柄表示装置208の表示画面は全く見えなくなっている。この結果、装飾図柄表示装置208で行われていたステップアップ予告は視認不能である。すなわち、第一の演出は、第二の演出によって全部が隠されている。なお、図73(e)でも、特図1の図柄変動表示も普図の図柄変動表示も継続している。

【0951】

図73(f)では、これまで閉状態であった第一のサブ表示装置2091および第二のサブ表示装置2092が初期位置に戻り、開状態になっている。初期位置に戻った第二のサブ表示装置2092では、特図に関する演出が継続しており、「注目」という文字表示から「熱い」という文字表示に変化している。

30

【0952】

ステップアップ予告を最後に視認できたとき(図72(d))には、最も初期段階のステップ1であったが、第一のサブ表示装置2091および第二のサブ表示装置2092が開き始めて見えてきた、装飾図柄表示装置208の表示画面では、最終段階のステップ5に進んでいる。また、第2特図1保留アイコン2812は、デフォルトの表示態様から怖いパンダの顔の表示態様に変化している。このように、第一のサブ表示装置2091および第二のサブ表示装置2092が開状態から開状態になるといった1回の演出を契機に、複数の演出を同時に行ってもよい。

40

【0953】

図73(g)に示す装飾図柄表示装置208では、ステップアップ予告が終了し、リーチ演出が行われ、同図(h)に示す装飾図柄表示装置208では、リーチ演出が終了し、15R特別大当りに対応した「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。特図の図柄変動表示が終了すると同時に、初期位置にある第二のサブ表示装置2092では、特図に関する演出として「当り」という文字表示を行っている。

【0954】

図74は、サブ表示装置が回転する動作を行う例を示す図であり、図75は、図74に

50

示す例の続きを示す図である。

【0955】

図74に示す例は、図67に示す例の変形例であり、以下、サブ表示装置に関する事項を中心に説明する。

【0956】

図74および図75に示すサブ表示装置209は、第一の回転と第二の回転を少なくとも実行可能なものである。ここにいう第一の回転は、装飾図柄表示装置208の表示領域または透明板部材118に対して垂直あるいは略垂直な第一の回転軸を中心にした非反転回転である。一方、第二の回転は、装飾図柄表示装置208の表示領域または透明板部材118に対して垂直あるいは略垂直な第二の回転軸を中心にした反転回転である。この例におけるサブ表示装置209は、前面と後面の両面に表示領域が設けられている。

10

【0957】

図74(c)では、これまで初期位置にあったサブ表示装置209が装飾図柄表示装置208の中央領域まで移動し、装飾図柄表示装置208に重なっている。図74(c)に示すサブ表示装置209は、第一の表示面209aを遊技者側(前側)に向けており、その第一の表示面209aでは、普図演出が開始されている。ここでの普図演出では、キャラクタとともに「電チューチャンス」という文字表示がなされているとともに、操作手段の操作を促し、サブ表示装置209が反転回転することを報知する「ボタン連打で液晶をひっくり返せ」という文字表示もなされている。

【0958】

図74(d)では、演出ボタン136が操作され、まずサブ表示装置209が第一の回転を開始している。図74(d)に示すサブ表示装置209は、ステップアップ予告を隠したまま、時計回りに回転しており、回転中のサブ表示装置209には、演出ボタン136の絵柄と、操作手段の操作受付有効期間を表す残り時間表示136aがなされている。

20

【0959】

図74(e)に示すサブ表示装置209は、同図(c)に示す姿勢からちょうど90度回転した姿勢にある。すなわち、サブ表示装置209は、横長の姿勢から縦長の姿勢に姿勢変化している。サブ表示装置209は、長方形であり、同図(c)に示す姿勢では、上記第二の回転軸が上下方向に延びる回転軸であると、上記第二の回転軸は、長方形の長辺どうしを結ぶ軸になり、第二の回転(反転回転)を行う場合に、サブ表示装置209は前後方向に長辺に対応した大きなスペースが必要になる。このため、まずは90度回転させ、上記第二の回転軸を、長方形の短辺どうしを結ぶ軸とし、第二の回転(反転回転)を行う場合に、前後方向に短辺に対応した小さなスペースですむようにしている。

30

【0960】

図74(f)に示すサブ表示装置209は、上記第二の回転軸を中心にした第二の回転(反転回転)を開始し、ちょうど90度回転した状態にある。図74(f)に示す装飾図柄表示装置208の表示領域は、かなりの範囲が視認可能であり、ステップアップ予告が最終段階のステップ5に進んでいることがわかる。一方、90度回転した状態のサブ表示装置209では、第一の表示面209aも第二の表示面209bも遊技者側(前側)を向いておらず、遊技者からサブ表示装置209における普図演出は見えない。しかしながら、装飾図柄表示装置208の右上の領域には、これまでサブ表示装置209の第一の面209aに表示されていた、演出ボタン136の絵柄と残り時間表示136aが表示されている。すなわち、装飾図柄表示装置208(第一の表示手段)は、サブ表示装置209(第二の表示手段)に表示されていた演出(ここでは普図演出)を第一の期間の少なくとも一部の期間で少なくとも表示可能なものである。言い換えれば、サブ表示装置209(第二の表示手段)は、第一の期間の少なくとも一部の期間で、第一の演出(ここでは普図演出)を少なくとも表示可能なものである。こうすることで、複数の表示手段を用いて一つの演出を行うことで演出にパリエーションを持たせ、遊技者に注目させることができる場合がある。

40

【0961】

50

また、第二の演出を行っていない表示手段（例えば、図74（f）に示す、普図演出が見えない状態のサブ表示装置209）では、第三の演出（例えば、回転動作）を行ってもよい。第二の演出と連動して動作する表示手段が、第一の演出を隠し、該表示手段で第三の演出が行われる構成であってもよい。図74（f）でもサブ表示装置209は、ステップアップ予告の一部を隠しており、回転動作を行っている。

【0962】

なお、サブ表示装置209は、上記第二の回転軸を左右方向に延びる回転軸にして、第一の回転を行わないようにしてもよい。

【0963】

図75（g）には、第二の表示面209bが遊技者側（前側）を向くまでサブ表示装置209が第二の回転を行った様子が示されている。この図75（g）に示す縦長の姿勢のサブ表示装置209における第二の表示面209bには、普図装飾2である「装飾」が視認可能な状態で表示（停止表示）されており、電チューが開放すること（電チューロング開放が行われることが報知されている。すなわち、高速変動が終了し、結果報知がなされている。

10

【0964】

この例では、隠されるステップアップ予告（第一の演出）よりも演出ボタン136を使用する、サブ表示装置209での演出（第二の演出）の方を目立たせることができる場合がある。

【0965】

図75（g）に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が終了し、図38（c）に示す当り図柄2（「普図B」）が停止表示されている。一方、特図1の図柄変動表示は継続しているが、中図柄表示領域208bがサブ表示装置209によって隠されている。

20

【0966】

図75（h）に示すサブ表示装置209は、第二の表示面209bを遊技者側（前側）に向けたまま第一の回転を行い、縦長の姿勢から横長の姿勢へと変化している。図75（h）でも特図1の図柄変動表示は継続しており、中図柄表示領域208bには何らかのキャラクタの画像が表示されているが、サブ表示装置209によって隠されていて、そのキャラクタが何のキャラクタかは確認困難である。また、第一停止された左図柄表示領域208aの「装飾7」の一部、および第二停止された右図柄表示領域208cの「装飾7」の一部も、サブ表示装置209によって隠されている。

30

【0967】

図75（i）では、第二の表示面209bを遊技者側（前側）に向けたままサブ表示装置209が初期位置に戻り、装飾図柄表示装置208の表示領域全体が視認可能になっている。この例では、サブ表示装置209は、第一の表示面209aを遊技者側（前側）に向けるための第二の回転（反転回転）を行わずに初期位置に戻る。副制御部側400、500では、第一の表示面209aの表示データと第二の表示面209bの表示データをそれぞれ用意しておき、どちらの表示面が遊技者側を向いているか判定した上で表示制御を行う。こうすることで、データ量は多くなるが、サブ表示装置209の動作を簡素化できる場合がある。ただし、第二の回転（反転回転）を行い、第一の表示面209aが遊技者側（前側）を向いた姿勢にしてから初期位置に戻してもよい。初期位置に戻ったサブ表示装置209の第二の表示面209bには、普図演出の続きとして、図40（b）の（キ）を用いて説明した動作中演出が実行され、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄の表示と、「開放中」という文字表示がなされ、電チュー開放報知が実行されている。

40

【0968】

一方、図75（i）に示す、全面が視認可能となった装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチ演出が行われており、中図柄表示領域208bには、スーパーリーチ演出のキャラクタである老中のキャラクタの画像が表示されている。

【0969】

50

やがて、スーパーリーチ演出が終了し、図75(j)に示す装飾図柄表示装置208には、15R特別大当りに対応した「装飾7」-「装飾7」-「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、サブ表示装置209の第二の表示面209bには、依然として、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄の表示と、「開放中」という文字表示がなされ、電チュー開放報知が実行されている。このように、スーパーリーチにまたがって普図演出を実行してもよい。

【0970】

図76は、装飾図柄表示装置208が移動可能な例を示す図である。

【0971】

これまで、表示領域が相対的に小さなサブ表示装置209が移動可能であったが、表示領域が相対的に大きな装飾図柄表示装置208が移動可能であってもよい。図76(a)に示す装飾図柄表示装置208では、装飾図柄の変動表示が行われており、左図柄表示領域208aには、「装飾7」が停止表示され、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cそれぞれでは、装飾図柄の変動が行われているが、中図柄表示領域208bではステップアップ予告が実行されており、装飾図柄の変動は見えない。

10

【0972】

一方、サブ表示装置209では、図40(b)の(ア)を用いて説明した変動表示パターンで普図の装飾図柄が高速変動している。

【0973】

装飾図柄表示装置208はサブ表示装置209に向かって移動を開始し、図76(b)では、装飾図柄表示装置208は、固定配置されたサブ表示装置209の奥側に中図柄表示領域208bが位置するまで上昇している。この結果、中図柄表示領域208bに表示された演出は視認困難になっている。また、左図柄表示領域208aに停止表示された「装飾7」の一部や、右図柄表示領域208cに停止表示された「装飾7」の一部も、サブ表示装置209の奥側になってしまい、見えにくくなっている。このように、図76に示す例では、装飾図柄表示装置208(第一の表示手段)が動作して自身で行われている演出を自発的に見えにくくしている。

20

【0974】

なお、図76(b)に示すサブ表示装置209には、普図装飾2である「装飾」が視認可能な状態で表示(停止表示)されており、電チューが開放すること(電チューロング開放が行われることが報知されている。

30

【0975】

また、特図1(第1特図始動口230)についての先読み予告や保留や入賞を例にあげて説明した点は、特図2(第2特図始動口232)についての先読み予告や保留や入賞であってもよい。

【0976】

さらに、普図演出は、特図の当否判定、すなわち特図の図柄変動表示あるいは特図の装飾図柄の変動表示よりも少ない頻度で実行される演出であってもよい。本実施形態における普図演出は、主に2つのことを遊技者に期待させる目的で実行している。1つ目は、「電チューのロング開放」2つ目は「大当り予告(予告)」である。すなわち、電チューのロング開放の当選確率(出現率)や大当りしやすい特図変動遊技(スーパーリーチ)の出現率は低いものであり、ガセを含めた普図演出の実行確率は低くなれば普図演出により遊技者を期待させることができない。そのため、本実施形態ではすべての普図変動や特図変動で普図演出を行うのではなく、必要に応じて(例えば、普図当りや特図当り、あるいは演出実行抽選に当選した場合に)行うようにしているため、例えば、装飾図柄変動表示の実行回数よりも少ない頻度で行われるものとなる。また、上記頻度の関係は、普図演出の実行確率を、特図始動口(230, 232)への入賞確率よりも低くしておくことでも実現できるが、そもそも、普図の保留数(例えば、2)が特図の保留数(例えば、8)よりも少ないことから言えることである。

40

【0977】

50

以上説明した各種の例では、表示手段に特徴を持った遊技台を実現することができる。また、複数の表示手段に注目させることもできる場合がある。さらに、サブ表示装置 209（第二の表示手段）を隠蔽手段として機能させることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。

【0978】

また、将来の結果（例えば、先読み予告で示唆する結果）を、直近の結果（例えば、現在行われている図柄変動表示（普図変動）の結果）で隠すことにより、直近の結果に注目させることができる場合がある。

【0979】

また、装飾図柄表示装置 208（第一の表示手段）とサブ表示装置 209（第二の表示手段）とで異なる演出を行う場合に、特にサブ表示装置 209（第二の表示手段）で行われる演出に遊技者を注目させることができる場合がある。

10

【0980】

また、遊技者に注目させたい演出（例えば、いずれかの当否判定の結果に関連する演出）をサブ表示装置 209（第二の表示手段）で行うことができる場合がある。また、第一の演出および第二の演出のうち少なくとも一方の演出を、大当たりか否かに関連する演出にすることができ、遊技者を注目させることができる場合がある。

【0981】

また、特図の大当たりに関する演出よりも、普図関連の演出（普図演出）を目立たせることができ、こうすることにより、遊技者に何かあるのではないかという興味を抱かせることができる場合がある。

20

【0982】

また、装飾図柄の変動表示は、遊技者が特図の当否判定の結果が大当たりとなるか否かを認識する演出で遊技者が最も注目する演出である。普図演出（第二の演出）が、装飾図柄の変動表示とタイミングが異なる場合には、不定期に行われる普図演出を遊技者が見失うことがないように注目させることができる場合がある。

【0983】

また、先読み予告は、普図演出（第二の演出）により第一の期間に隠された場合であっても、将来の図柄変動表示を期待させるための演出であり、それよりも普図演出を先に遊技者に注目させることができる場合がある。

30

【0984】

さらに、普図演出（第二の演出）の中には、いわゆる特図の予告として機能するものもあるため、普図演出として目立たせつつ遊技者に興味を抱かせることができる場合がある。また、普図演出にパリエーションを持たせることができる場合がある。具体的には、大きな利益である特図の大当たりに関連する演出も実行可能とすることで、普図演出にも興味を持たせることができる場合がある。

【0985】

また、普図演出（第二の演出）は、装飾図柄の変動表示の実行回数よりも少なく、タイミングも不定にすることで、普図演出に意外性と希少価値をもたすことができ、遊技の興趣の向上に寄与する場合がある。

40

【0986】

なお、図 67～図 76 を用いて説明した例における、隠す対象と隠される対象の組み合わせは、図 66 までを用いて説明した例に記載されている、隠す対象と隠される対象の組み合わせを適宜可能である。また、隠す対象と隠される対象が同一系統の表示であってもよい。例えば、特図 1 の保留アイコンを特図 2 の保留アイコンが隠してもよい。より具体的には、電サポ中に特図 1 と特図 2 の保留表示がなされていて、特図 2 保留変化演出をサブ表示装置 209 で行い、該サブ表示装置 209 が特図 1 の保留アイコンを隠す構成であってもよい。

【0987】

また、第二の表示手段（サブ表示装置）が 2 つ以上であってもよく、そのうちの少なく

50

とも1つが第一の演出を隠す構成であればよい。隠す側の表示手段が少なくとも第二の演出に関連して動作可能な構成であればよい。

【0988】

さらに、第二の表示手段（サブ表示装置209）は、動作前の状態においても、第一の表示手段（装飾図柄表示装置208）の少なくとも一部の表示領域を隠す構成であってもよい。

【0989】

また、第二の表示手段（サブ表示装置209）は第一の期間において、第一の表示手段（装飾図柄表示装置208）の前方側で回転等の動きを行う構成であってもよい。つまり、第二の表示手段の表示領域が見えない状態であっても、第二の演出と少なくとも関連する構成であればよい。

10

【0990】

また、第二の演出は、操作手段の操作（例えば、ボタン操作）が伴って行われるものであってもよい。つまり、第二の表示手段（サブ表示装置209）が動作する期間や演出を行う期間は、遊技者操作によりタイミングがずれる場合があってもよい。さらに、第二の演出の演出時間は遊技者が操作手段（例えば、演出ボタン136）の操作を行うことで短縮される構成であってもよい。

【0991】

また、装飾図柄表示装置208（第一の表示手段）で行われている第一の演出が、サブ表示装置209（第二の表示手段）に移動表示されて、サブ表示装置209（第二の表示手段）で視認可能とされる場合や、装飾図柄表示装置208（第一の表示手段）で行われている第一の演出が、サブ表示装置209（第二の表示手段）によって隠されると、第一の演出が消される場合であっても、装飾図柄表示装置208（第一の表示手段）で行われていた第一の演出が隠される構成と把握することができる。

20

【0992】

以上の説明では、

『遊技に関する演出を少なくとも表示可能な複数の表示手段を備えた遊技台（例えば、パチンコ機100）であって、

前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第一の表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）であり、

30

前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第二の表示手段（例えば、サブ表示装置209）であり、

前記第二の表示手段は、動作可能なものであり、

前記第一の表示手段は、第一の演出（例えば、ステップアップ予告であったり、保留アイコンの表示態様による先読み予告）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、動作することで、前記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能なものである（例えば、図67（f）、図69（e））、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0993】

40

ここで、前記第二の表示手段は、第二の演出（例えば、普図演出）を少なくとも表示可能なものである。

【0994】

なお、第一の表示手段が、例えば、サブ表示装置209であって、第二の表示手段が、例えば、装飾図柄表示装置208であってもよい。

【0995】

また、

『前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部を隠した状態で、前記第二の演出（例えば、普図演出）を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【 0 9 9 6 】

また、

『 第一の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部 3 0 0 ）と、

第二の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部 3 0 0 ）と、

を備え、

前記第一の演出および前記第二の演出のうち一方の演出は、前記第一の当否判定の結果に少なくとも関連する演出を少なくとも含む演出（例えば、特図についての予告演出）であり、

前記第一の演出および前記第二の演出のうち他方の演出は、前記第二の当否判定の結果に少なくとも関連する演出（例えば、普図演出）を少なくとも含む演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 0 9 9 7 】

ここで、演出の種類と、該演出が行われる表示手段の関係が一義的でなくても良い。例えば、第二の表示手段は、第一の表示手段の前側で動作可能な構成である場合には、第一の状態（例えば、通常状態）では、第一の表示手段で行っている演出を目立たせたいときのみ第二の表示手段で演出を行うようにしてもよい。

【 0 9 9 8 】

なお、図柄の変動を開始した後で前記第一の当否判定の結果に応じた図柄を停止表示可能な図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備えた態様であってもよい。

【 0 9 9 9 】

また、

『 前記第一の当否判定は、遊技球が始動領域（例えば、第 2 特図始動口 2 3 2（電チュー））に進入した場合に少なくとも実行可能なものであり、

前記始動領域は、前記第二の当否判定の結果が特定の当否判定（例えば、普図当り）の結果であった場合に、第一の状態（例えば、閉状態）から第二の状態（例えば、開状態）に少なくとも状態変更可能なものであり、

前記始動領域は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が、遊技球が少なくとも進入しやすい構成であり、

前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 0 0 0 】

なお、前記第一の演出は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であってもよい。

【 1 0 0 1 】

例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 が第二の表示手段で、サブ表示装置 2 0 9 が第一の表示手段であってもよい。

【 1 0 0 2 】

また、

『 前記第二の演出は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出も少なくとも含む演出（例えば、図 6 9（d）のサブ表示装置 2 0 9 に表示された普図演出）である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台。』
 についても説明した。

【1003】

また、

『前記第二の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出であり、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一つは、第一の演出パターンであり、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一つは、第二の演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターン（例えば、図67(e)のサブ表示装置209に表示された演出パターン）であり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターン（例えば、図69(d)のサブ表示装置209に表示された演出パターン）である、

ことを特徴とする遊技台。』
 についても説明した。

【1004】

なお、前記第一の演出パターンは、第一の表示パターンで表示される演出パターンであり、

前記第二の演出パターンも、前記第一の表示パターンで表示される演出パターンであってもよい。

【1005】

また、前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第三の演出パターンであり、前記第三の演出パターンは、所定条件の成立により遊技者ごとに個別設定される特殊モード（例えば、会員制サービス）に少なくとも関連する演出であってもよい。

【1006】

ここにいう演出パターンは、例えば、装飾図柄の高速変動を表し、表示パターンは、例えば、装飾図柄が横方向に変動することを表すものであってもよい。

【1007】

また、

『前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記装飾図柄変動表示は、第一の期間（例えば、図69(b)～同図(d)）で少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、第二の期間（例えば、図69(c)～同図(f)）で少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の期間は、前記第一の期間からずれた期間となる場合を少なくとも含むものである、

ことを特徴とする遊技台。』
 についても説明した。

【1008】

すなわち、前記第二の期間は、前記第一の期間とは異なる期間となる場合を少なくとも含むものである。

【1009】

なお、前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様を停止表示可能な装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示の実行タイミングとは無関係な実行タイミン

10

20

30

40

50

グで行われる演出である（例えば、図69(d)や同図(e)）、
ことを特徴とする遊技台。であってもよい。

【1010】

また、

『前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示よりも少ない頻度で実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1011】

また、

『前記第一の演出は、先読み予告である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1012】

ここにいう先読み予告とは、現在行われている図柄変動表示あるいはこの後行われる図
柄変動表示において、特定の当否判定結果に応じた図柄態様が停止表示される可能性があ
ることを少なくとも示唆する演出であってもよい。

【1013】

以下、図67～図76を用いて説明したことにを含めて、付記する。

【1014】

(付記A)

遊技に関する演出を少なくとも表示可能な複数の表示手段を備えた遊技台であって、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第一の表示手段であり、
前記複数の表示手段のうちの少なくとも一の表示手段は、第二の表示手段であり、
前記第二の表示手段は、第一の期間で少なくとも可動可能なものであり、
前記第一の表示手段は、前記第一の期間で第一の演出を少なくとも表示可能なものであ
り、

前記第一の表示手段および前記第二の表示手段のうちの少なくとも一方の表示手段は、
前記第一の期間で第二の演出を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第二の演出に関連して少なくとも可動可能なものであり、

前記第二の表示手段は、(前記第一の期間で前記第一の表示手段で表示されている)前
記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【1015】

なお、前記第二の表示手段は、必ずしも第二の演出の表示を行う必要はない。また、表
示手段が三つ以上のもので第二の表示手段に相当する表示手段が複数であってもよい。さら
に、それらのうちの 하나가、前記第一の演出を隠す構成であってもよい。

【1016】

(付記B)

付記Aに記載の遊技台であって、

前記第二の表示手段は、前記第一の期間で前記第二の演出を少なくとも表示可能なもの
である、

ことを特徴とする遊技台。

【1017】

(付記C)

付記AまたはBに記載の遊技台であって、

第一の当否判定を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段と、

第二の当否判定を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段と、

を備え、

前記第一の演出および前記第二の演出のうちの一方の演出は、前記第一の当否判定の結
果に少なくとも関連する演出であり、

10

20

30

40

50

前記第一の演出および前記第二の演出のうちの他方の演出は、前記第二の当否判定の結果に少なくとも関連する演出であり、

図柄の変動を開始した後で前記第一の当否判定の結果に応じた図柄を停止表示可能な図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備えた、ことを特徴とする遊技台。

【1018】

なお、前記第一の当否判定は、前記第二の当否判定と少なくとも異なる当否判定であってもよい。

【1019】

(付記D)

付記Cに記載の遊技台であって、

前記第一の当否判定手段は、遊技球が始動領域に進入した場合に前記第一の当否判定を少なくとも実行可能なものであり、

前記始動領域は、前記第二の当否判定の結果が特定の当否判定の結果であった場合に、第一の状態から第二の状態に少なくとも状態変更可能とされる構成であり、

前記始動領域は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が、遊技球が少なくとも進入しやすい構成であり、

前記第一の表示手段は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む、前記第一の演出を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の表示手段は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む、前記第二の演出を少なくとも表示可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【1020】

(付記E)

付記CまたはDに記載の遊技台であって、

前記第一の表示手段は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様を停止表示可能な装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示と実行タイミングが相対的に異なる、ことを特徴とする遊技台。

【1021】

(付記F)

付記A乃至Eに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、先読み予告である、ことを特徴とする遊技台。

【1022】

(付記G)

付記D乃至Fに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、複数の種類の演出パターンを備えており、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第一の演出パターンであり、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第二の演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の演出パターンと同じ表示パターンで少なくとも表示可能とされる構成である、

ことを特徴とする遊技台。

10

20

30

40

50

【 1 0 2 3 】

(付記 H)

付記 E ~ G に記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示の実行回数よりも少ない頻度で少なくとも実行可能とされる演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【 1 0 2 4 】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

【 1 0 2 5 】

続いて、本発明における第二の特徴的な点について説明する。

【 1 0 2 6 】

図 7 7 は、装飾図柄の変動表示の一例を示す図であり、図 7 8 は、図 7 7 の続きを示す図であり、図 7 9 は、図 7 8 の続きを示す図であり、図 8 0 は、図 7 9 の続きを示す図であり、図 8 1 は、図 8 0 の続きを示す図である。

【 1 0 2 7 】

図 7 7 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示が終了し、ハズレの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。すなわち、左図柄表示領域 2 0 8 a には、「装飾 5 」が視認可能な状態で表示され、中図柄表示領域 2 0 8 b には、「装飾 3 」が視認可能な状態で表示され、右図柄表示領域 2 0 8 c には、「装飾 4 」が視認可能な状態で表示されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域の下隅には、保留数を表す保留表示 (保留アイコン) として、第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1、第 2 特図 1 保留アイコン 2 8 1 2、および第 3 特図 1 保留アイコン 2 8 1 3 が示されている。いずれの保留アイコンもデフォルトの態様である黒丸である。このデフォルトの態様は、先読み予告としての信頼度 (大当たりとなる信頼度) が最も低い態様であるといえる。

【 1 0 2 8 】

一方、図 7 7 (a) に示す普図表示装置 2 1 0 は、図柄変動表示中である。

【 1 0 2 9 】

図 7 7 (b) では、第 1 特図表示装置 2 1 2 が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。この装飾図柄の変動表示も演出の一種であり、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、および右図柄表示領域 2 0 8 c といった、横一列に並んだ複数の領域それぞれで装飾図柄の変動表示が開始されている。図 7 7 (b) では、各領域をわかりやすく示すため、各領域の境目を点線で示している。第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の表示位置は、中図柄表示領域 2 0 8 b に属している。

【 1 0 3 0 】

なお、ここでは、装飾図柄表示装置 2 0 8 を、横幅三等分に区分し、実際に装飾図柄が変動表示されない領域も、変動方向の延長線上として、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、および右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれの領域に含めており、演出表示領域 2 0 8 d に区分していないが、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、および右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれの下端部分を演出表示領域 2 0 8 d にしてもよく、中図柄表示領域 2 0 8 b の下端部分を第三の領域とし、左図柄表示領域 2 0 8 a の下端部分を第四の領域としてもよい。

【 1 0 3 1 】

一方、図 7 7 (b) に示す普図表示装置 2 1 0 では、図柄変動表示が終了し、ハズレの図柄態様が停止表示されている。ここでは、普図の当否判定に関する表示を含む場合がある普図演出は行われずに、普図の図柄変動表示が終了したことになる。このように、普図演出は、必ず行われる演出ではなく、普図の当否判定が当りの場合であっても、必ず行われるとは限らない。

【 1 0 3 2 】

図 77 (c) では、第 1 特図表示装置 212 における図柄変動表示が継続しているが、左図柄表示領域 208a では、「装飾 6」が視認可能な状態で表示（停止表示）されている。すなわち、第一停止が行われている。中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c それぞれでは、装飾図柄の変動が依然として行われている。

【1033】

また、図 77 (c) に示す普図表示装置 210 は、図柄変動表示を開始している。

【1034】

図 77 (d) でも、第 1 特図表示装置 212 における図柄変動表示が継続しているが、ここでは、右図柄表示領域 208c に「装飾 2」が視認可能な状態で表示（停止表示）されている。すなわち、第二停止が行われているが、第一停止の装飾図柄と第二停止の装飾図柄が一致していないためリーチ状態にはなっておらず、通常変動である。中図柄表示領域 208b では、装飾図柄の変動が依然として行われている。

10

【1035】

また、図 77 (d) に示す普図表示装置 210 では、図柄変動表示が継続している。

【1036】

図 77 (e) に示す装飾図柄表示装置 208 では、中図柄表示領域 208b における第三停止が行われ、ハズレに対応した「装飾 6」 - 「装飾 7」 - 「装飾 2」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。一方、図 77 (e) に示す普図表示装置 210 では、依然として図柄変動表示が継続している。

20

【1037】

図 77 (f) では、同図 (e) に示す第 1 特図 1 保留アイコン 2811 が表す保留が消化され、第 1 特図表示装置 212 が図柄変動表示を再び開始し、装飾図柄表示装置 208 では、特図の装飾図柄の変動表示が再度開始されている。反対に、図 77 (f) に示す普図表示装置 210 では、図柄変動表示を終了し、ハズレの図柄態様が停止表示されている。この例でも、特図の図柄変動表示（装飾図柄の変動表示）のタイミングと普図の図柄変動表示の終了タイミング（普図の図柄停止タイミング）とが異なっている。

【1038】

図 78 (g) では、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b において、ステップアップ予告（第一の演出の一例）が開始され、最も初期段階のステップ 1 の予告態様が表示されている。また、普図表示装置 210 も図柄変動表示を再び開始し、「いくぞ」という文字表示とともにキャラクタが表示された普図演出（第二の演出の一例）も開始されている。この普図演出も、中図柄表示領域 208b において行われており、普図演出によってステップアップ予告の一部が隠されている。

30

【1039】

図 78 (h) では、普図演出の続きとして、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3 の順で普図の装飾図柄が高速変動するとともに、ボタン演出（ボタン操作表示）も開始されている。ボタン演出は、普図演出の一部であり、ここでのボタン演出では、演出ボタン 136 の表示と、残り時間表示 136a がなされている。普図演出における装飾図柄の高速変動は、ステップアップ予告の数字の部分を隠している。ステップアップ予告の数字は、予告の信頼度（本当に大当りするか否かの可能性）を表すものであり、数字が大きい程、信頼度が高くなる。すなわち、第二の演出（普図演出）に隠される第一の演出（ステップアップ予告）は、信頼度を示唆する部分が隠されている。こうすることで、第二の演出終了後の第一の演出により注目させることができる場合がある。

40

【1040】

なお、普図の装飾図柄の高速変動とボタン演出（ボタン操作表示）からなる普図演出は、中図柄表示領域 208b を越えて行われている。

【1041】

図 78 (i) では、装飾図柄の変動表示が継続しているが、ステップアップ予告は終了している。ここでのステップアップ予告は、ステップ 2 までしか発展せず、この図柄変動表示における大当りの信頼度はあまり高くない。ここで、第 1 特図始動口 230 に 1 球入

50

球があり、特図 1 保留アイコンが一つ増加する。増加した特図 1 保留アイコン（第 2 特図 1 保留アイコン 2 8 1 2）は、怖いパンダの顔の表示態様である。

【1042】

また、図 7 8 (i) に示す普図表示装置 2 1 0 では、依然として図柄変動表示が継続しており、普図演出として、普図の装飾図柄の高速変動とボタン演出（ボタン操作表示）が継続している。図 7 8 (i) に示すように、普図演出は、ステップアップ予告を必ず隠すものではない。また、普図演出が行われている場合であっても、ステップアップ予告が必ず隠されるわけでもない。

【1043】

図 7 8 (j) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第一停止が行われ、左図柄表示領域 2 0 8 a には、「装飾 2」が視認可能な状態で表示（停止表示）されている。また、図 7 8 (j) でも、普図の図柄変動表示が継続しており、普図演出も継続している。

10

【1044】

図 7 8 (k) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第二停止が行われ、右図柄表示領域 2 0 8 c には、「装飾 4」が視認可能な状態で表示（停止表示）されている。また、普図演出では、演出ボタン 1 3 6 の操作受付有効残期間がなくなり、ボタン操作に基づく結果として、普図の装飾図柄の高速変動が終了し、普図装飾 2 である「装飾」が視認可能な状態で表示（停止表示）されており、電チューが開放すること（電チューロング開放が行われることが報知されている。普図装飾 2 の停止表示は、中図柄表示領域 2 0 8 b の一部を隠しており、その中図柄表示領域 2 0 8 b で変動を続ける装飾図柄の様子の一部は見えにくくなっている。この例における演出ボタン 1 3 6 の操作受付有効期間は、例えば 1 0 秒であり、普図の装飾図柄の高速変動は 1 0 秒間（第一の演出時間の一例に相当）行われていたことになる。

20

【1045】

図 7 8 (l) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、中図柄表示領域 2 0 8 b における第三停止が行われ、ハズレに対応した「装飾 2」 - 「装飾 3」 - 「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図 7 8 (l) に示す普図表示装置 2 1 0 では、図柄変動表示が終了し、図 3 8 (c) に示す当り図柄 2（「普図 B」）の確定表示が行われている。この例では、普図の確定表示中も普図演出は継続し、普図演出である、普図装飾 2 の停止表示は、最終停止され、確定表示されている装飾図柄の一部を隠している。このため、最終停止された肝心な特図の装飾図柄が何であるのかが見えにくくなっている。装飾図柄の変動表示や装飾図柄の停止表示や確定表示は、特図の当否判定の結果に少なくとも関連した演出の一種（第一の演出の一例に相当）である。このように、普図演出（第二の演出の一例）のタイミングによっては、停止中の装飾図柄（第一の演出の一例）を隠す場合もあるが、図 7 5 (h) に示すような左右図柄（先に停止表示した装飾図柄）が隠される場合に比べて、図 7 8 (l) に示すように中図柄（最終停止した装飾図柄）が隠される頻度は少ない。普図演出は、不定期に行われる演出であり、普図演出が装飾図柄の変動を邪魔することを極力防止することができる。

30

【1046】

なお、普図演出は装飾図柄の停止タイミングによって実行可否を判定してもよいし、演出時間等を調整してもよい。例えば、普図演出を短めにして、最終停止図柄を見せるようにしてもよいし、装飾図柄表示装置 2 0 8 における普図演出は短めにして、最終停止図柄を見せるようにしておきながらスピーカー 1 2 0 等の他の演出手段を用いて普図演出を継続してもよい。あるいは、普図演出の実行領域を、最終停止図柄の表示領域から外れた位置に変更して普図演出を継続してもよい。

40

【1047】

また、普図演出（第二の演出）は、他の演出に隠されない演出であってもよい。例えば、一番手前のレイヤに形成される演出画像であってもよい。あるいは反対に、普図演出が隠される構成であってもよい。例えば、第一の演出（ステップアップ予告）によって隠される構成であってもよい。

50

【1048】

図79(m)では、図78(1)に示す第1特図1保留アイコン2811が表す保留が消化され、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されている。また、普図演出の続きとして、図40(b)の(キ)を用いて説明した動作中演出が実行され、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が中図柄表示領域208bの下端部分に表示されるとともに、その右横には「電チュー開放」という文字表示もなされている。この動作中演出は電チューの開放報知演出であり、普図演出(第二の演出の一例)に含まれる。すなわち、普図演出は、図40(b)を用いて説明したように、複数種類の演出パターン(表示パターン)が用意されており、演出時間も3秒~15秒と様々である。電チューは、5.8秒間にわたって特定動作(一对の羽根部材232aの開閉動作)を行う。図79(m)に示す、中図柄表示領域208bの下端部分に表示され、先読み予告を兼ねた第1特図1保留アイコン2811(第一の演出の一例)の一部は、動作中演出によって隠されている。すなわち、中図柄表示領域208bにおいて、普図演出によって先読み予告の一部が隠されている。

10

【1049】

図79(n)では、電チューの作動が終了して普図演出が終了し、普図表示装置210は、次の図柄変動表示を開始している。また、装飾図柄の変動表示では第一停止が行われ、左図柄表示領域208aに「装飾6」が視認可能な状態で表示(停止表示)されている。

20

【1050】

図79(o)で、装飾図柄の変動表示では第二停止が行われ、右図柄表示領域208cに「装飾2」が視認可能な状態で表示(停止表示)されている。また、図79(o)に示す普図表示装置210では、図柄変動表示が継続している。

【1051】

図79(p)では、特図の図柄変動表示が終了し、装飾図柄表示装置208では、中図柄表示領域208bにおける第三停止が行われ、ハズレに対応した「装飾6」-「装飾2」-「装飾2」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、普図の図柄変動表示も特図の図柄変動表示と同タイミングでたまたま終了し、普図表示装置210には、ハズレの図柄態様が停止表示されている。

30

【1052】

図79(q)では、同図(p)に示す、怖いパンダの顔の表示態様である第1特図1保留アイコン2811が表す保留が消化され、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置208では、特図の装飾図柄の変動表示が開始されるとともに、装飾図柄の変動表示の開始と同時に中図柄表示領域208bにおいてステップアップ予告も開始され、最も初期段階のステップ1の予告態様が表示されている。また、普図表示装置210でも図柄変動表示が開始されているが、ここでは、普図演出は開始されていない。

【1053】

図79(r)では、装飾図柄の変動表示(特図の図柄変動表示)が継続しており、ステップアップ予告がステップ2に発展する。また、特図の図柄変動表示(装飾図柄の変動表示)の開始よりも遅れて、普図演出が開始されている。ここでの普図演出は、普図の図柄変動の開始からも遅れて開始されており、図78(g)に示す普図演出とは文字表示が異なる。

40

【1054】

図80(s)でも、装飾図柄の変動表示(特図の図柄変動表示)が継続しており、ステップアップ予告がステップ3に発展する。また、普図演出の続きとして、装飾図柄が高速変動するとともに、ボタン演出(ボタン操作表示)も開始されている。ここでの普図演出による装飾図柄の高速変動では、特図の大当り予告を表す「熱」の装飾図柄、普図装飾2、普図装飾3の順で高速変動を繰り返した後、いずれかの装飾図柄が停止表示する。したがって、「熱」の装飾図柄が停止表示する場合もあり、この場合には、電チューロング開

50

放の期待度は高まらないが、特図の大当りの期待度が高まり、遊技の興趣が向上する。すなわち、電チュー開放だけでなく大当りも期待させることができる場合がある。また、ここでのボタン演出も、普図演出の一部であり、演出ボタン136の表示と、残り時間表示136aがなされている。普図演出における装飾図柄の高速変動は、ステップアップ予告の数字の一部を隠している。演出ボタン136の操作有効期間が開始されると即座に演出ボタン136が操作される。一方、図80(s)に示す普図表示装置210では、演出ボタン136の操作有効期間中に図柄変動表示が終了し、ハズレの図柄態様を停止表示する。

【1055】

図80(t)に示す普図表示装置210では、次の普図の図柄変動表示が開始されている。一方、図80(t)に示す装飾図柄表示装置208では、同図(s)から続く普図演出が継続しており、演出ボタン136の操作有効期間の途中で高速変動が終了し、「熱」の装飾図柄が停止表示する。すなわち、ここでの普図演出では、演出ボタン136の操作有効期間内であっても、演出ボタン136が操作されれば、普図演出による装飾図柄の高速変動は終了する。したがって、普図の図柄変動表示と普図演出が同期しておらず、開始タイミングにおいても終了タイミングにおいてもズレている。

10

【1056】

また、図80(t)でも、装飾図柄の変動表示(特図の図柄変動表示)は継続しており、ステップアップ予告がステップ4に発展する。しかしながら、停止表示した「熱」の装飾図柄によって、ステップアップ予告の一部が隠されており、ステップアップ予告の数字が確認困難になっている。ただし、停止表示した「熱」の装飾図柄は、ステップアップ予告の予告対象と同じ、現在行われている特図の図柄変動表示で大当りする可能性があることを示唆する予告であるため、予告対象が同じ、種類の異なる予告が重複して行われており、遊技の興趣が向上する場合がある。

20

【1057】

図80(u)でも、装飾図柄の変動表示(特図の図柄変動表示)は継続しているが、第一停止が行われ、左図柄表示領域208aに「装飾7」が視認可能な状態に表示(停止表示)されている。また、ステップアップ予告は最終段階のステップ5に発展する。一方、普図演出は終了している。図80(s)から同図(u)までの時間長は、演出ボタン136の操作有効期間の時間長よりも短く、ボタン演出は既に終了しているが、仮にボタン演出が終了していなければ(例えば、演出ボタン136を無操作であれば)、演出ボタン136の操作有効期間は残っており、にもかかわらず、普図演出は終了する。すなわち、図80(t)でステップアップ予告の一部を隠していた、「熱」の装飾図柄が消え、ステップアップ予告を確認可能としている。この例では、装飾図柄表示装置208(第一の表示手段)で行われている普図演出(第二の演出)の演出時間が、演出ボタン136の操作タイミングにより短くなっている。こうすることで、演出ボタン136を早く操作すれば、早い段階から、ステップアップ予告や、特図の装飾図柄の変動表示を見ることができ、操作手段(演出ボタン136)の操作促進につながる。

30

【1058】

なお、図80(u)に示す普図表示装置210では、普図の図柄変動表示が継続している。

40

【1059】

図80(v)に示す装飾図柄表示装置208では、ステップアップ予告が終了し、リーチ演出が行われている。また、普図の図柄変動表示が継続している。

【1060】

図80(w)に示す装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチに発展し、リーチ演出が継続している。一方、普図の図柄変動表示は終了し、普図表示装置210には、図38(c)に示す当り図柄2(「普図B」)が停止表示され、電チューロング開放が行われる。ここでの電チューロング開放は、スーパーリーチ中に行われ、リーチ演出が継続している装飾図柄表示装置208では、リーチ演出の邪魔にならないように、電チューロング

50

開放表示は行わず、スーパーリーチのリーチ演出が継続している図 80 (x) に示すように、スピーカ 120 から音声によって電チューロング開放報知が行われる。なお、リーチ演出における音声も優先させる場合には、ランプや、リーチ演出が行われている表示手段とは別の表示手段を用いて、電チューロング開放報知を行う。

【1061】

この例では、スーパーリーチ中は、普図演出のうち、電チューロング開放報知のみが行われるが、図 40 (b) に示す、すべての変動表示パターンで普図演出を行ってもよい。また、スーパーリーチは、現在行われている特図の図柄変動表示での大当りを期待させる演出であるため、この期間は遊技者にとって注目度の低い電チュー開放に関する部分の普図演出は、電チューロング開放報知のみ実行可能とし、特図の予告としての普図演出は通常時と変わらずに行うようにしてもよい。すなわち、普図装飾 1 ~ 3 の高速変動は行わず、例えば、「激アツ」の装飾図柄を含めた高速変動は行うようにしてもよい。また、すべての普図演出について結果（例えば、普図当否の結果や特図大当り種別の結果）のみを報知するようにしてもよい。

10

【1062】

やがて、図 81 に示すように、スーパーリーチのリーチ演出が終了し、装飾図柄表示装置 208 には、15R 特別大当りに対応した「装飾 7」-「装飾 7」-「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示される。ここでのリーチ演出の期間（図 80 (v) ~ 図 81 の直前まで）は、例えば、30 秒である。図 80 (x) から開始された電チューロング開放は継続しており、遊技者に見せたいスーパーリーチのリーチ演出中は音声のみによる電チューロング開放報知であったが、リーチ演出が終了すれば、報知態様を変更して、装飾図柄表示装置 208 における表示を用いた報知を行ってもよい。図 81 に示す装飾図柄表示装置 208 では、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が中図柄表示領域 208 b の下端部分に表示されるとともに、その右横には「電チュー開放」という文字表示もなされている。中図柄表示領域 208 b に停止表示された「装飾 7」の一部は、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄によって隠されている。スーパーリーチの開始、あるいはスーパーリーチの終了が、第一の条件の一例に相当する。なお、この例では、リーチ状態に突入してからスーパーリーチに発展するため、第一の条件は、リーチ演出が開始された後に少なくとも成立可能な条件である。中図柄表示領域 208 b で行われた電チューロング開放報知の演出時間は 1 秒以下の短時間（第二の演出時間の一例）である。また、図 79 (q) で開始した特図の図柄変動表示の期間は、例えば、50 秒である。この例では、第二の演出時間で行われる第二の演出（普図演出）は、該第二の演出の結果のみを報知するものである。さらに、該第二の演出の結果は、遊技者に有利な結果である場合にのみ該第二の演出が少なくとも実行可能とされるものであってもよい。こうすることで、大当たりとなる可能性があるリーチ演出を極力邪魔することなく、遊技者に何らかの特典が付与される第二の演出を行うことがきで、遊技の興趣をより向上できる場合がある。

20

30

【1063】

なお、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄を、左図柄表示領域 208 b の下端部分に表示してもよく、あるいは、表示領域については条件に応じて変更してもよい。

40

【1064】

図 82 は、大当たり遊技中における装飾図柄の変動表示と普図演出の例を示す図であり、図 83 は、図 82 の続きを示す図である。

【1065】

図 82 (a) は、大当たり遊技の 8 ラウンド目における装飾図柄表示装置 208 を示す図である。図 82 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 では、特図の保留の中に遊技者にとって有利な保留があるか否かを占う装飾図柄の変動表示が行われることが、「保留チャンス」として報知されている。ここにいう有利な保留とは、大当たりの可能性が高い保留であってもよいし、スーパーリーチのリーチ演出が行われる保留であってもよい。また、図 8

50

2 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、扇を持ったパンダのキャラクタの絵柄も表示されている。

【 1 0 6 6 】

また、図 8 2 (a) に示す普図表示装置 2 1 0 は、普図の図柄変動表示を行っている。

【 1 0 6 7 】

図 8 2 (b) は、大当り遊技の 9 ラウンド目における装飾図柄表示装置 2 0 8 を示す図である。図 8 2 (b) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、および右図柄表示領域 2 0 8 c といった、横一列に並んだ複数の領域それぞれで装飾図柄の変動表示が開始され、「保留チャンス中」という文字表示が行われている。ただし、ここでの装飾図柄の変動表示では、特図表示装置 (2 1 2 , 2 1 4) は停止しており、特図表示装置 (2 1 2 , 2 1 4) における図柄変動表示に合わせて行われる装飾図柄の変動表示とは種類が異なる。

10

【 1 0 6 8 】

また、図 8 2 (b) に示す普図表示装置 2 1 0 は、普図の図柄変動表示を継続している。

【 1 0 6 9 】

図 8 2 (c) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第一停止が行われ、左図柄表示領域 2 0 8 a に「 S P 」の装飾図柄が視認可能な状態で表示 (停止表示) されている。この「 S P 」の装飾図柄は、先読み予告の一種とも見ることができる。一方、普図表示装置 2 1 0 には、当り図柄 2 (「普図 B 」) が停止表示され、電チューロング開放が行われる。

20

【 1 0 7 0 】

図 8 2 (d) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、侍のキャラクタがピースサインをしている装飾図柄が中図柄表示領域 2 0 8 b の下端部分 (演出表示領域 2 0 8 d でもある第三の領域) に表示されるとともに、その右横には「電チュー開放」という文字表示もなされ、表示よる電チューロング開放報知 (普図に関連した普図演出の一種) が行われている。この表示よる電チューロング開放報知のうちの侍のキャラクタは、中図柄表示領域 2 0 8 b において変動している装飾図柄の一部を隠している。また、スピーカ 1 2 0 からは、音声によって電チューロング開放報知が行われている。このように、表示と音声の両方で電チューロング開放報知を行ってもよい。

【 1 0 7 1 】

図 8 2 (e) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第二停止が行われ、右図柄表示領域 2 0 8 c にも「 S P 」の装飾図柄が視認可能な状態で表示 (停止表示) されている。

30

【 1 0 7 2 】

図 8 2 (f) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第三停止が行われ、中図柄表示領域 2 0 8 b にも「 S P 」の装飾図柄 (先読み予告にも相当) が視認可能な状態で表示 (停止表示) されている。この段落でも、電チューロング開放は継続しており、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、普図演出の一種である電チューロング開放報知が継続している。このため、普図演出 (電チューロング開放報知) によって、装飾図柄の組み合わせの一部、あるいは先読み予告の一部が隠されており、遊技者からは、装飾図柄や先読み予告が視認困難になっている。

40

【 1 0 7 3 】

図 8 3 (g) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図の保留の中に、スーパーリーチのリーチ演出が行われる保留があることが報知されている。また、図 8 3 (g) に示す普図表示装置 2 1 0 では、次の普図の図柄変動表示が開始されている。

【 1 0 7 4 】

図 8 3 (h) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、3 つ表示された「 S P 」の装飾図柄の総てが、扇を持ったパンダのキャラクタの絵柄に変化し、確定表示が行われている。なお、普図の図柄変動表示は継続している。

【 1 0 7 5 】

以上説明した各種の例では、表示手段に特徴を持った遊技台を実現することができる。

50

また、最後に装飾図柄が視認可能な状態で表示される列の領域（第一の領域）を使用して第二の演出を行うので、装飾図柄の視認性を極端に低下させることなく第二の演出を行うことができる場合がある。

【1076】

また、普図演出（第二の演出）は、特図の装飾図柄の変動表示とのタイミングが不定であるため、普図演出が行われた場合に、より注目させることができる場合がある。さらに、普図演出は、ステップアップ予告（第一の演出）には隠されないの目立たせることができる場合がある。

【1077】

また、リーチ演出は、大当たりとなる可能性がある演出であるが、普図演出（第二の演出）も遊技者に何らかの特典が付与される場合がある。そのため、リーチ演出を極力邪魔することなく第二の演出を行うことで、遊技の興趣を向上できる場合がある。

10

【1078】

また、普図演出（第二の演出）の開始タイミングによっては、1回の装飾図柄の変動表示中に普図演出の結果を導出することができる場合がある。

【1079】

また、第一の演出が通常予告である場合に、普図演出（第二の演出）により隠されることがあるが、普図演出の演出時間（第一の演出時間）は装飾図柄の変動表示よりも短い場合があり、この場合には、第二の演出終了後に通常予告の結果を確認することができる。遊技の興趣の低下を抑制できる場合がある。さらに、第一の演出が先読み予告である場合に、先読み予告は、次の変動にも出現する場合があり、普図演出（第二の演出）により隠されたとしても遊技者が見逃す可能性が低い。また、先読み予告は将来の図柄変動表示の大当たりを期待させるものであり、現在の変動中に隠されたとしても遊技の興趣の低下を招くことはない。先に結果が導出可能な普図演出（第二の演出）に特に注目させることができる場合がある。

20

【1080】

また、普図演出（第二の演出）が現在行われている図柄変動の予告的な演出を含むことにより、より普図演出（第二の演出）に注目させることができる場合がある。

【1081】

なお、以上説明した普図演出（第二の演出）は、普図の当否判定の結果および電チュー開放報知などの報知を含んだものであってもよく、普図の当否判定の結果の報知のみであってもよく、電チュー開放報知のみであってもよい。また、普図演出という名前にとられず、普図に関連しないことの演出を含んでいてもよいし、普図に関連しない演出のみからなるものであってもよい。

30

【1082】

また、先読み予告は保留表示以外であってもよい。また、各種演出は、アニメーション表示されるものであってもよい。

【1083】

また、演出時間は遊技者が演出ボタンの操作を行うことで短縮される構成であってもよい。例えば、普図はずれの場合は結果的には電チューは開放しないため、はずれの導出タイミングは、普図の図柄変動表示（主制御部300側）と一致しなくてもよいし、図80（t）に示す「熱」といった大当たり予告等の演出も同様である。

40

【1084】

以上の説明では、

『第一の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部300）と、

第二の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部300）と、

装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能な装飾図柄表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

50

を備えた遊技台であって、

前記装飾図柄変動表示は、複数の領域（例えば、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b、右図柄表示領域 208 c）のそれぞれで装飾図柄の変動を開始した後で前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記装飾図柄表示手段は、第一の演出（例えば、ステップアップ予告）を少なくとも実行可能なものであり、

前記装飾図柄表示手段は、第二の演出（例えば、普図演出）を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、第一の領域を少なくとも含む領域で実行可能とされる演出であり、

前記第一の領域は、前記複数の領域のうちの一の領域（例えば、中図柄表示領域 208 b）の少なくとも一部を少なくとも含む領域であり、

前記第二の演出は、前記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能な演出（例えば、図 78（h））である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1085】

なお、第一の当否判定（例えば、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段（例えば、主制御部 300）と、

第二の当否判定（例えば、普図の当否判定）を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段（例えば、主制御部 300）と、

装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能な装飾図柄表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）と、

を備えた遊技台であって、

前記装飾図柄変動表示は、複数の領域（例えば、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b、右図柄表示領域 208 c）ごとに装飾図柄の変動を開始し、該装飾図柄を該複数の領域ごとに遊技者に視認可能な状態で停止表示するものであり、

前記装飾図柄変動表示は、該複数の領域ごとに停止表示した前記装飾図柄の組み合わせによって、前記第一の当否判定の結果を報知するものであり、

前記装飾図柄表示手段は、第一の演出（例えば、ステップアップ予告）を少なくとも実行可能なものであり、

前記装飾図柄表示手段は、第二の演出（例えば、普図演出）を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、第一の領域を少なくとも含む領域で実行可能とされる演出であり、

前記第一の領域は、前記装飾図柄の変動が開始された前記複数の領域うち、該装飾図柄が視認可能な状態で最後に停止表示される領域（例えば、中図柄表示領域 208 b）を少なくとも含む領域であり、

前記第二の演出は、前記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能な演出（例えば、図 78（h））である、

ことを特徴とする遊技台。であつてもよい。

【1086】

ここで、前記第一の領域は、いわゆる第四図柄が表示される領域あつてもよい。ここにいう第四図柄は、第一の態様（例えば、×印）で図柄（例えば、特図）の停止表示中を報知し、第二の態様（例えば、丸印の点滅）で図柄（例えば、特図）の変動表示中であることを報知するものである。すなわち、視認可能な状態で最後に停止表示される装飾図柄は、第四図柄および中図柄のうちの少なくとも一方の図柄とも解釈可能でもあるし、一方のみとも解釈可能である。

10

20

30

40

50

【 1 0 8 7 】

また、複数の領域のそれぞれで装飾図柄の変動を開始する態様であっても、一の領域で装飾図柄の変動を開始する態様であっても、当否判定の結果に対応する図柄態様が、装飾図柄の組み合わせではなく、一の装飾図柄によって報知される遊技台にも適用可能である。

【 1 0 8 8 】

なお、第一の演出は、デモ中を含めた何らかの遊技状態等の示唆であってもよいし、会員制サービス関連の表示等であってもよく、こういった第一の演出であっても、第二の演出で一部が隠される。実行タイミングに関係なく、遊技者にとって重要である第二の演出を目立たせることができる場合がある。

10

【 1 0 8 9 】

また、

『前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示の実行タイミングとの相対的な関係が一定ではない実行タイミングで少なくとも実行可能な演出である（例えば、図79（r））、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 0 9 0 】

すなわち、前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示の実行タイミングとは無関係な実行タイミングで行われる演出である（例えば、図79（r））、ことを特徴とする遊技台。についても説明した。

20

【 1 0 9 1 】

また、前記装飾図柄変動表示は、第一のタイミングで少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、第二のタイミングで少なくとも実行可能なものであり、

前記第二のタイミングは、前記第一のタイミングとは異なるタイミングとなる場合がある、

ことを特徴とする遊技台。であってもよい。

【 1 0 9 2 】

すなわち、前記第二のタイミングは、前記第一のタイミングとは異なるタイミングとなる場合があってもよいが、該第一のタイミングと一致するタイミングとなる場合があってもよい。

30

【 1 0 9 3 】

また、

『前記第二の演出は、複数の演出時間のうちの一の演出時間で実行可能な演出であり、

前記複数の演出時間のうちの少なくとも一つは、第一の演出時間（例えば、図78（h）～同図（k）に示す10秒間）であり、

前記複数の演出時間のうちの少なくとも一つは、第二の演出時間（例えば、図81に示す1秒以下の短時間）であり、

前記第二の演出時間は、前記第一の演出時間よりも少なくとも短い演出時間であり、

前記第二の演出（例えば、電チューロング開放報知）は、第一の条件（例えば、スーパーリーの終了）が成立した場合には、前記第二の演出時間で少なくとも実行可能なものである、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 0 9 4 】

なお、前記第二の演出は、前記第一の演出時間で行われる場合の少なくとも一部の期間で、前記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能であり、前記第二の演出は、前記第二の演出時間で行われる場合は前記第一の演出を隠さないものであってもよい。

【 1 0 9 5 】

また、

50

『前記装飾図柄表示手段は、前記装飾図柄変動表示においてリーチ演出（例えば、図 8 0（v））を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の条件は、前記リーチ演出が開始された後に少なくとも成立可能な条件（例えば、スーパーリーチの終了）である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1096】

なお、前記リーチ演出は、前記複数の領域のうち前記装飾図柄が視認可能な状態で最後に停止表示される領域以外の領域に、視認可能な状態で停止表示される装飾図柄が同一の装飾図柄である場合に少なくとも開始される演出であってもよい。

10

【1097】

また、前記第一の条件は、ノーマルリーチ中は第一の演出時間であり、スーパーリーチ中は第二の演出時間であってもよい。あるいは、リーチ後はすべて第二の演出時間であってもよい。また、大当り遊技中や、特図あるいは普図の図柄変動表示や装飾図柄の変動表示が行われていない期間で行ってもよい。

【1098】

さらに、前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示（あるいは図柄変動表示）が行われていない期間では、前記第一の演出時間で少なくとも実行可能とされる演出であってもよい。こうすることで、間持たせの効果をj得ることができる。

20

【1099】

また、前記第一の演出時間で行われる第二の演出実行中は前記第一の演出を隠さないようにしてもよいし、前記第一の演出を行わずに、前記第二の演出によって隠されないようにしてもよい。

【1100】

また、

『前記第一の演出時間は、前記リーチ演出を実行可能な前記装飾図柄変動表示の変動時間（例えば、50秒）よりも短い時間である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1101】

なお、前記第一の演出時間は、前記第一の条件が成立する前記リーチ演出を実行可能な前記装飾図柄変動表示の変動時間よりも短い時間であってもよい。また、前記第一の演出時間は、前記第一の条件が成立する前記リーチ演出の演出期間よりも短い時間であってもよい。

30

【1102】

また、

『前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に少なくとも関連した演出（例えば、装飾図柄の変動表示や停止表示や確定表示）である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

【1103】

また、

『図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段（例えば、特図表示装置（230，232）を備え、

前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後、前記第一の当否判定の結果に応じた図柄態様（例えば、図38（a）に示す図柄態様）を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記第一の演出は、予告演出であり、

前記予告演出は、一の前記図柄変動表示において、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果（例えば、大当り）になる可能性があることを少なくとも示唆する演出であ

50

る、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 1 1 0 4 】

また、

『図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段（例えば、特図表示装置（ 2 3 0 , 2 3 2 ）を備え、

前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後、前記第一の当否判定の結果に応じた図柄態様（例えば、図 3 8 (a) に示す図柄態様）を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記第一の演出は、先読み予告演出であり、

前記先読み予告演出は、複数回の図柄変動表示において、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果になる可能性があることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。』

なお、前記予告演出は、現在行われている図柄変動表示において、特定の当否判定結果に応じた図柄態様が停止表示される可能性があることを少なくとも示唆する演出であり、

前記先読み予告演出は、現在行われている図柄変動表示あるいはこの後行われる図柄変動表示において、特定の当否判定結果に応じた図柄態様が停止表示される可能性があることを少なくとも示唆する演出であつてもよい。

【 1 1 0 5 】

また、前記先読み予告演出は、この後開始される図柄変動表示において、特定の当否判定結果に応じた図柄態様が停止表示される可能性があることを少なくとも示唆する演出であつてもよい。

【 1 1 0 6 】

また、

『前記第二の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出であり、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第一の演出パターンであり、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第二の演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターン（例えば、図 7 8 (h) ~ 図 7 8 (j) に示すサブ表示装置 2 0 9 に表示された演出パターン）であり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターン（例えば、図 8 0 (s) に示すサブ表示装置 2 0 9 に表示された演出パターン）である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 1 1 0 7 】

なお、前記第一の演出パターンは、第一の表示パターンで表示される演出パターンであり、

前記第二の演出パターンも、前記第一の表示パターンで表示される演出パターンであつてもよい。

【 1 1 0 8 】

ここにいう演出パターンは、例えば、装飾図柄の高速変動を表し、表示パターンは、例えば、装飾図柄が横方向に変動することを表すものであつてもよい。

【 1 1 0 9 】

また、以上の記載では、

『遊技球が進入可能な始動領域 [例えば、第 1 特図始動口 2 3 0 、第 2 特図始動口 2 3

10

20

30

40

50

2等]と、

第一の当否判定[例えば、特図の当否判定等]を実行可能な第一の当否判定手段[例えば、主制御部300等]と、

第二の当否判定[例えば、普図の当否判定等]を実行可能な第二の当否判定手段[例えば、主制御部300等]と、

遊技に関する演出を表示可能な複数の表示手段[例えば、装飾図柄表示装置208、サブ表示装置209等]と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の当否判定は、遊技球が前記始動領域に進入した場合に実行される場合がある当否判定であり、

前記始動領域は、前記第二の当否判定の結果が特定の当否判定の結果[例えば、普図当り等]であった場合に、第一の状態[例えば、閉状態等]から第二の状態[例えば、開状態等]に状態変更可能な領域であり、

前記始動領域は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が、遊技球が進入しやすい領域であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段[例えば、装飾図柄表示装置208等]であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段[例えば、サブ表示装置209等]であり、

前記第二の表示手段は、前記第一の表示手段と異なる表示手段であり、

前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を実行可能な表示手段であり、

前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様が停止表示されるように構成された表示[例えば、図67(a)~図68(k)に示される、装飾図柄表示装置208で実行される装飾図柄の変動表示等]であり、

前記第一の表示手段は、第一の演出[例えば、図67(a)に示される保留表示等]を表示可能な表示手段であり、

前記第二の表示手段は、第二の演出を表示可能な表示手段であり、

前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出[例えば、図67や図69に示される保留アイコンによる先読み予告等]を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出[例えば、図40(b)における(ア)~(オ)の普図の装飾図柄の変動表示パターンによる演出等]を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出であり、

前記複数種類の演出パターンのうちの一つは、第一の演出パターンであり、

前記複数種類の演出パターンのうちの一つは、第二の演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の演出パターンと異なる演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターン[例えば、図40(b)における(ア)~(オ)の普図の装飾図柄の変動表示パターン等]であり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターン[例えば、図40(b)における(エ)、(オ)、(カ)、(ク)の普図の装飾図柄の変動表示パターン等]であり、

前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部と前方に重なる位置に動作可能な表示手段である[例えば、図67(f)や、図69(e)に示すように、サブ表示装置209が装飾図柄表示装置208の前側まで移動し、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dに表示されている第1特図1保留アイコン2811の一部がサブ表示装置209によって隠されている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

について説明した。

【 1 1 1 0 】

また、

『 前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部と前方に重なる位置で、前記第二の演出を表示可能な表示手段である [例えば、図 6 7 (f) や、図 6 9 (e) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d に表示されている第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部と前方に重なる位置で、サブ表示装置 2 0 9 が普図演出を行っている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 1 】

また、

『 前記第一の演出パターン [例えば、図 4 0 (b) における (エ) の普図の装飾図柄の変動表示パターン等] は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターンであり、

前記第二の演出パターン [例えば、図 4 0 (b) における (オ) の普図の装飾図柄の変動表示パターン等] は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第一の当否判定に関連する結果 [例えば、「激アツ」の装飾図柄等] を導出可能な演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定に関連する結果 [例えば、普図装飾 1、普図装飾 2、普図装飾 3 の装飾図柄等] を導出可能な演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定に関連する結果 [例えば、「激アツ」の装飾図柄等] を導出可能な演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第二の当否判定に関連する結果 [例えば、普図装飾 2 の装飾図柄等] を導出可能な演出パターンである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 2 】

また、

『 前記装飾図柄変動表示は、第一の期間 [例えば図 6 9 (b) ~ 同図 (d) の期間等] で実行可能な表示であり、

前記第二の演出は、第二の期間 [例えば図 6 9 (c) ~ 同図 (f) の期間等] で実行可能な演出であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間からずれた期間となる場合を含む期間である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 3 】

また、

『 前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示よりも少ない頻度で実行される演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 4 】

また、

『 前記第一の演出は、先読み予告 [例えば、図 6 7 や図 6 9 に示される保留アイコンによる先読み予告等] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 5 】

10

20

30

40

50

また、以上の記載では、

『 特別図柄の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段 [例えば、主制御部 3 0 0 等] と、

普通図柄の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段 [例えば、主制御部 3 0 0 等] と

、遊技に関する演出を表示可能な複数の表示手段 [例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8、サブ表示装置 2 0 9 等] と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段 [例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 等] であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段 [例えば、サブ表示装置 2 0 9 等] であり、

前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を表示可能な表示手段であり、

前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記特別図柄の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様が停止表示されるように構成された表示 [例えば、図 6 7 (a) ~ 図 6 8 (k) に示される、装飾図柄表示装置 2 0 8 で実行される装飾図柄の変動表示等] であり、

前記第二の表示手段は、第二の演出を表示可能な表示手段であり、

前記第二の演出は、複数のアイコンから一のアイコンが結果として導出される演出であり、

前記第二の演出は、複数の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出 [例えば、普図演出等] であり、

前記複数の演出パターンのうちの一つは、第一の演出パターン [例えば、図 4 0 (b) における (ア) ~ (ウ) の普図の装飾図柄の変動表示パターン等] であり、

前記第一の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記特別図柄の当否判定の結果に関連するアイコン [例えば、「激アツ」の装飾図柄、「潜伏」の装飾図柄、「突確」の装飾図柄及び「大当り」の装飾図柄等] が含まれない演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記普通図柄の当否判定の結果に関連するアイコン [例えば、普図装飾 1、普図装飾 2 及び普図装飾 3 等] が含まれた演出パターンであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の表示手段の少なくとも一部と前方に重なる位置に動作可能な表示手段である [例えば、図 6 7 (f) や、図 6 9 (e) に示すように、サブ表示装置 2 0 9 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の前側まで移動し、装飾図柄表示装置 2 0 8 の演出表示領域 2 0 8 d に表示されている第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部がサブ表示装置 2 0 9 によって隠されている等]、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【 1 1 1 6 】

また、

『 前記複数の演出パターンのうちの一つは、第二の演出パターン [例えば、図 4 0 (b) における (エ)、(オ) の普図の装飾図柄の変動表示パターン等] であり、

前記第二の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記特別図柄の当否判定の結果に関連するアイコンが含まれた演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記複数のアイコンに前記普通図柄の当否判定の結果に関連するアイコンが含まれた演出パターンである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 7 】

また、

『 前記第二の表示手段は、前記装飾図柄変動表示が行われている前記第一の表示手段の

少なくとも一部と前方に重なる位置で前記第二の演出を表示可能な表示手段である [例えば、図 6 7 (f) や、図 6 9 (e) に示すように、装飾図柄の変動表示が行われている装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央領域の前方に重なる位置で、サブ表示装置 2 0 9 が普図演出を行っている等]、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 1 8 】

また、

『 前記第一の表示手段は、第一の演出 [例えば、図 6 7 (a) に示される保留表示や、図 6 7 (b) ~ 同図 (f) に示されるステップアップ予告等] を表示可能な表示手段であり、

10

前記第一の演出は、前記特別図柄の当否判定の結果に関連する演出 [例えば、図 6 7 や図 6 9 に示される保留アイコンによる先読み予告や、現在行われている特図の変動表示で大当たりするかもしれないことを予告するステップアップ予告等] を含む場合がある演出であり、

前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部と前方に重なる位置で、前記第二の演出を表示可能な表示手段である [例えば、図 6 7 (f) や、図 6 9 (e) に示すように、サブ表示装置 2 0 9 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の前側まで移動し、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示されている第 1 特図 1 保留アイコン 2 8 1 1 の一部がサブ表示装置 2 0 9 によって隠されている、あるいは、図 6 7 (f) に示すように、サブ表示装置 2 0 9 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の前側まで移動し、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示されているステップアップ予告の表示の一部がサブ表示装置 2 0 9 によって隠されている等]、
ことを特徴とする遊技台。』

20

についても説明した。

【 1 1 1 9 】

また、

『 前記第一の演出は、先読み予告 [例えば、図 6 7 や図 6 9 に示される保留アイコンによる先読み予告等] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【 1 1 2 0 】

また、

『 前記第一の演出は、実行中の前記装飾図柄変動表示において停止表示される装飾図柄態様の予告 [例えば、図 6 7 に示されるステップアップ予告等] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 2 1 】

また、

『 前記特別図柄の当否判定の結果に関するアイコンとは、予告のアイコンのことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

【 1 1 2 2 】

また、

『 前記複数のアイコンのうちの一つは、第一のアイコン [例えば、普図装飾 3 等] であり、

前記複数のアイコンのうちの一つは、第二のアイコン [例えば、普図装飾 1 及び普図装飾 2 等] であり、

前記第一のアイコンは、前記普通図柄の当否判定の結果において、はずれの結果に応じたアイコンであり、

50

前記第二のアイコンは、前記普通図柄の当否判定の結果において、当りの結果に応じたアイコンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第一のアイコンと前記第二のアイコンのうちの一方向のアイコンが導出されて前記普通図柄の当否判定の結果を示唆する演出パターンである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 2 3 】

また、

『 遊技球が進入可能な始動領域 [例えば、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2 等] を備え、

10

前記特別図柄の当否判定は、遊技球が前記始動領域に進入した場合に実行される場合がある当否判定であり、

前記始動領域は、前記普通図柄の当否判定の結果が当りの結果 [例えば、普図当り等] であった場合に、第一の状態 [例えば、閉状態等] から第二の状態 [例えば、開状態等] に状態変化可能な領域であり、

前記始動領域は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が、遊技球が進入しやすい領域である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 2 4 】

20

また、

『 前記装飾図柄変動表示は、第一の期間 [例えば、図 6 9 (b) ~ 同図 (d) の期間等] で実行可能な表示であり、

前記第二の演出は、第二の期間 [例えば、図 6 9 (c) ~ 同図 (f) の期間等] で実行可能な演出であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間からずれた期間となる場合を含む期間である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 2 5 】

また、

30

『 前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示よりも少ない頻度で実行される演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 2 6 】

また、

『 前記遊技台は、ぱちんこ機 [例えば、パチンコ機 1 0 0 等] である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 1 1 2 7 】

40

以下、図 7 7 ~ 図 8 3 を用いて説明したことにを含めて、付記する。

【 1 1 2 8 】

(付記ア)

第一の当否判定を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段と、

第二の当否判定を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段と、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後、前記第一の当否判定の結果に応じた図柄態様が少なくとも停止表示可能とされる構成であり、

50

前記装飾図柄変動表示は、複数の列で装飾図柄の変動を開始して該装飾図柄が順次遊技者に視認可能な状態で表示された後、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様が少なくとも停止表示可能とされる構成であり、

前記装飾図柄表示手段は、第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記装飾図柄表示手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に少なくとも関連する演出を少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、第一の領域を少なくとも含む領域で実行可能とされる演出であり、

前記第一の領域は、前記装飾図柄の変動が開始された前記複数の列のうち、最後に該装飾図柄が視認可能な状態で表示可能とされる列を少なくとも含む領域であり、

前記第二の演出は、前記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能である、
ことを特徴とする遊技台。

【1129】

(付記イ)

付記アに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示の実行タイミングとの相対的な関係が一定ではないタイミングで実行可能とされる演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【1130】

(付記ウ)

付記アまたはイに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、複数の演出時間のうちの一の演出時間で実行可能とされる演出であり、

前記複数の演出時間のうちの少なくとも一の演出時間は、第一の演出時間であり、

前記複数の演出時間のうちの少なくとも一の演出時間は、第二の演出時間であり、

前記第二の演出時間は、前記第一の演出時間よりも少なくとも短い演出時間であり、

前記第二の演出は、第一の条件が成立した場合には、前記第二の演出時間で実行可能とされる、

ことを特徴とする遊技台。

【1131】

(付記エ)

付記ウに記載の遊技台であって、

前記装飾図柄表示手段は、前記装飾図柄変動表示においてリーチ演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の条件は、前記リーチ演出が開始された後の少なくとも一部の期間で少なくとも成立可能な条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【1132】

なお、前記リーチ演出は、前記複数の列のうち最後に前記装飾図柄が視認可能とされる列以外の列の装飾図柄が同一の装飾図柄である場合に少なくとも開始される演出であってもよい。

【1133】

(付記オ)

付記エに記載の遊技台であって、

前記第一の演出時間は、前記リーチ演出を実行可能な前記装飾図柄変動表示の変動時間よりも短い時間である、

ことを特徴とする遊技台。

【1134】

(付記カ)

付記ア乃至オに記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に少なくとも関連した演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【 1 1 3 5 】

(付記キ)

付記ア乃至カに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、予告および先読み予告のうちの少なくとも一方の予告であり、

前記予告は、一の前記図柄変動表示において、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果になる可能性があることを少なくとも示唆する演出であり、

前記先読み予告は、一または複数回の図柄変動表示において、前記第一の当否判定の結果が特定の当否判定結果になる可能性があることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【 1 1 3 6 】

(付記ク)

付記ア乃至キに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、複数の種類の演出パターンを備えており、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第一の演出パターンであり、

前記複数種類の演出パターンのうちの少なくとも一の種類の演出パターンは、第二の演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターンであり、

20

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を少なくとも含む演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の演出パターンと同じ表示パターンで少なくとも表示可能とされる構成である、
ことを特徴とする遊技台。

【 1 1 3 7 】

(付記ケ)

第一の当否判定を少なくとも実行可能な第一の当否判定手段と、

第二の当否判定を少なくとも実行可能な第二の当否判定手段と、

30

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

装飾図柄変動表示を少なくとも実行可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後、前記第一の当否判定の結果に応じた図柄態様が少なくとも停止表示可能とされる構成であり、

前記装飾図柄変動表示は、三つの領域（例えば、三列）で装飾図柄の変動を開始した後、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様が少なくとも停止表示可能とされる構成であり、

前記三つの領域のうちの一つの領域（例えば、一列）は、変動している前記装飾図柄が最初に遊技者に視認可能に表示可能とされる領域（以下、第一の停止領域という）であり

40

、
前記三つの領域のうちの一つの領域は、前記変動している前記装飾図柄が二番目に遊技者に視認可能に表示可能とされる領域（以下、第二の停止領域という）であり、

前記三つの領域のうちの一つの領域は、前記変動している前記装飾図柄が最後に遊技者に視認可能に表示可能とされる領域（以下、最終の停止領域という）であり、

前記装飾図柄表示手段は、複数の表示領域を備えたものであり、

前記複数の表示領域のうちの一つの表示領域は、第一の表示領域であり、

前記複数の表示領域のうちの一つの表示領域は、第二の表示領域であり、

前記複数の表示領域のうちの一つの表示領域は、第三の表示領域であり、

前記第一の表示領域は、前記第一の停止領域の装飾図柄が少なくとも変動表示可能とさ

50

れる表示領域であり、

前記第二の表示領域は、前記第二の停止領域の装飾図柄が少なくとも変動表示可能とされる表示領域であり、

前記第三の表示領域は、前記最終の停止領域の装飾図柄が少なくとも変動表示可能とされる表示領域であり、

前記装飾図柄表示手段は、第一の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記装飾図柄表示手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に少なくとも関連する演出を少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記第三の表示領域を少なくとも含む領域で実行可能とされる演出であり、

前記第二の演出は、前記第一の演出の少なくとも一部を隠すことが可能である、ことを特徴とする遊技台。

【1138】

なお、第一の停止領域は第一の停止列であってもよく、第二の停止領域は第二の停止列であってもよく、最終の停止領域は最終の停止列であってもよい。

【1139】

(付記コ)

付記ケに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、前記第二の表示領域を使用して少なくとも実行可能とされる演出であり、

前記第二の演出が使用する表示領域の広さは、前記第一の表示領域よりも前記第二の表示領域の方が広い、

ことを特徴とする遊技台。

【1140】

なお、前記第二の演出が使用する表示領域は、少なくとも第三の表示領域(付記アにいう第一の領域)を使用していれば良い。例えば、使用する表示領域の広さが第三の表示領域よりも第二の表示領域の方が大きくてもよいし、その他の大小関係であってもよい。より好ましくは、不定期に行われる第二の演出が装飾図柄の表示の視認性を極端に低下させることがないように、できるだけ長い時間変動している第三の表示領域や第二の表示領域を使用するのが好ましい。

【1141】

また、最終の停止領域は中列以外でもよいが、中列の場合は、第三の表示領域が中央部分を含むため第二の演出を遊技者により注目させることができる場合がある。

【1142】

また、表示領域の考え方は、基本的には一番多く出現する通常変動を基準としてもよい。なお、最終の停止領域などが演出パターン等によって異なる場合もその出現率等で通常時に一番選択されやすい停止順序で最終停止となる領域が第三の表示領域として適用してもよい。スーパーリーチ中など特別な時に装飾図柄が移動するものであっても通常変動中を基準として表示領域をとらえてもよい。

【1143】

(付記R1-1)

遊技球が進入可能な始動領域と、

第一の当否判定を実行可能な第一の当否判定手段と、

第二の当否判定を実行可能な第二の当否判定手段と、

遊技に関する演出を表示可能な複数の表示手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の当否判定は、遊技球が前記始動領域に進入した場合に実行される場合がある当否判定であり、

前記始動領域は、前記第二の当否判定の結果が特定の当否判定の結果であった場合に、

10

20

30

40

50

第一の状態から第二の状態に状態変化可能な領域であり、

前記始動領域は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が、遊技球が進入しやすい領域であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第一の表示手段であり、

前記複数の表示手段のうちの一つは、第二の表示手段であり、

前記第二の表示手段は、前記第一の表示手段と異なる表示手段であり、

前記第一の表示手段は、装飾図柄変動表示を実行可能な表示手段であり、

前記装飾図柄変動表示は、装飾図柄の変動を開始した後で、前記第一の当否判定の結果に応じた装飾図柄態様が停止表示されるように構成された表示であり、

前記第一の表示手段は、第一の演出を表示可能な表示手段であり、

前記第二の表示手段は、第二の演出を表示可能な表示手段であり、

前記第一の演出は、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む場合がある演出であり、

前記第二の演出は、複数種類の演出パターンの中から選択された演出パターンによる演出であり、

前記複数種類の演出パターンのうちの一つは、第一の演出パターンであり、

前記複数種類の演出パターンのうちの一つは、第二の演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の演出パターンと異なる演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターンであり、

前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部と前方に重なる位置に動作可能な表示手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【 1 1 4 4 】

(付記 R 1 - 2)

付記 R 1 - 1 に記載の遊技台であって、

前記第二の表示手段は、前記第一の演出の少なくとも一部と前方に重なる位置で、前記第二の演出を表示可能な表示手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【 1 1 4 5 】

(付記 R 1 - 3)

付記 R 1 - 1 又は R 1 - 2 に記載の遊技台であって、

前記第一の演出パターンは、前記第一の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第二の当否判定の結果に関連する演出を含む演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第一の当否判定に関連する結果を導出可能な演出パターンであり、

前記第一の演出パターンは、前記第二の当否判定に関連する結果を導出可能な演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第一の当否判定に関連する結果を導出可能な演出パターンであり、

前記第二の演出パターンは、前記第二の当否判定に関連する結果を導出可能な演出パターンである、

ことを特徴とする遊技台。

【 1 1 4 6 】

10

20

30

40

50

(付記 R 1 - 4)

付記 R 1 - 1 乃至 R 1 - 3 のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記装飾図柄変動表示は、第一の期間で実行可能な表示であり、
前記第二の演出は、第二の期間で実行可能な演出であり、
前記第二の期間は、前記第一の期間からずれた期間となる場合を含む期間である、
ことを特徴とする遊技台。

【1147】

(付記 R 1 - 5)

付記 R 1 - 1 乃至 R 1 - 4 のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第二の演出は、前記装飾図柄変動表示よりも少ない頻度で実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【1148】

(付記 R 1 - 6)

付記 R 1 - 1 乃至 R 1 - 5 のうちいずれか一に記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、先読み予告である、
ことを特徴とする遊技台。

【1149】

なお、以上説明した各実施形態や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であ
っても、その構成要件を他の実施形態や付記に適用してもよい。

【1150】

また、本発明は、封入式のパチンコ機にも適用することができる。

20

【1151】

図 8 4 は、本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【1152】

図 8 4 に示す封入式のパチンコ機 9 0 0 では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を
遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段 9 0 1 から遊技領域 9 0 2 に発射された遊
技媒体が、遊技領域 9 0 2 から排出されて再び発射手段 9 0 1 へ供給可能としている。ま
た、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手
段 9 0 3 が遊技台前面の遊技領域 9 0 2 の下方に配設されており、図 1 に示す上皿 1 2 6
や下皿 1 2 8 は設けられていない。

30

【1153】

さらに、本発明は、回動遊技機（スロットマシン）にも適用することが可能である。

【符号の説明】

【1154】

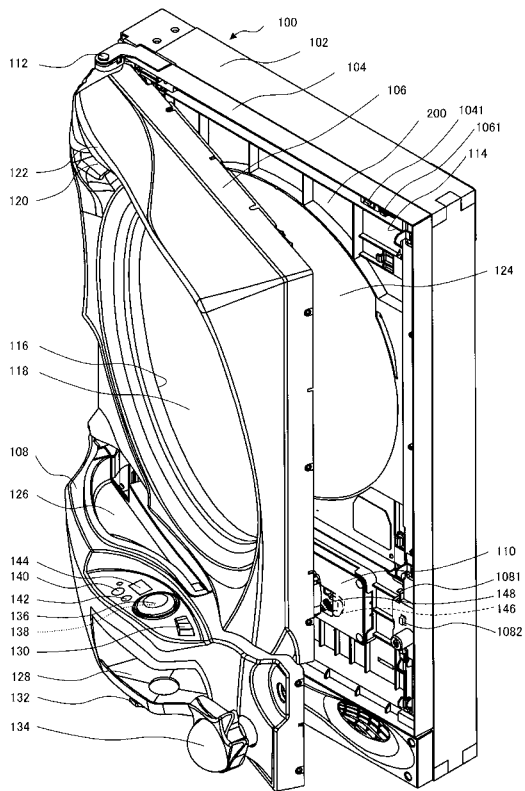
1 0 0 パチンコ機
2 0 8 装飾図柄表示装置
2 1 0 普図表示装置
2 1 2 特図表示装置
2 1 6 普通図柄保留ランプ
2 2 2 高確中ランプ
2 3 0 特図始動口
2 3 4 可変入賞口
2 5 1 普図始動入賞口
2 5 2 普図電動役物
2 5 2 1 扉部材
2 5 3 普図始動ゲート
3 0 0 主制御部
3 0 4 C P U
3 0 6 R O M
3 0 8 R A M

40

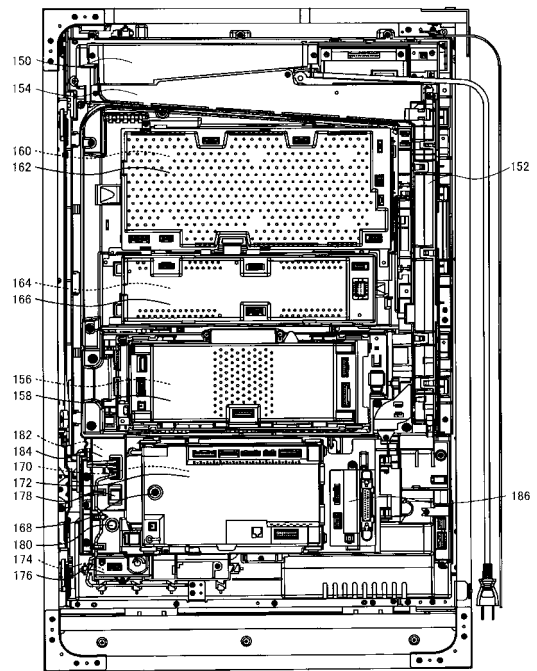
50

- 4 0 0 第 1 副 制 御 部
- 4 0 4 C P U
- 4 0 6 R O M
- 4 0 8 R A M
- 5 0 0 第 2 副 制 御 部
- 6 0 0 払 出 制 御 部

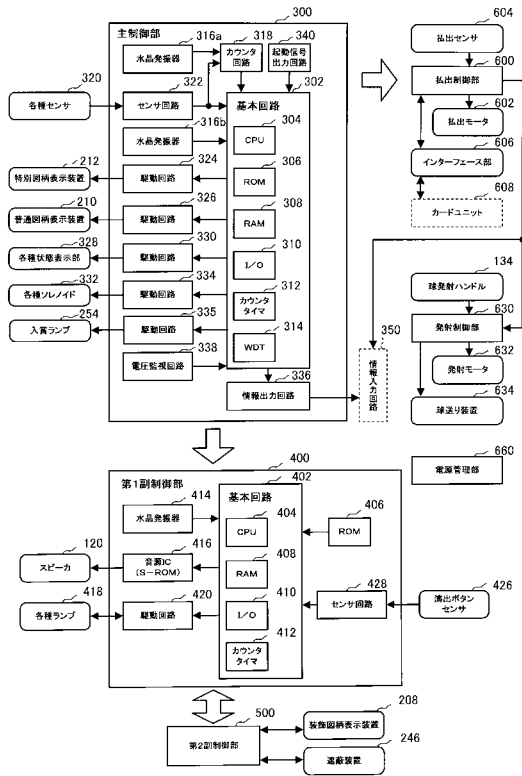
【 図 1 】



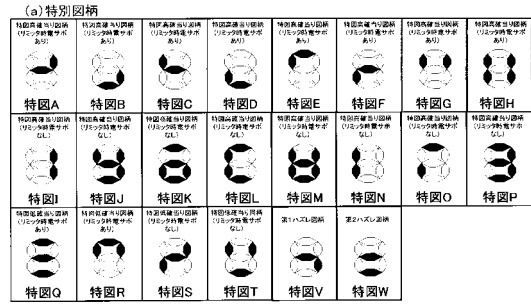
【 図 2 】



【図4】



【図5】



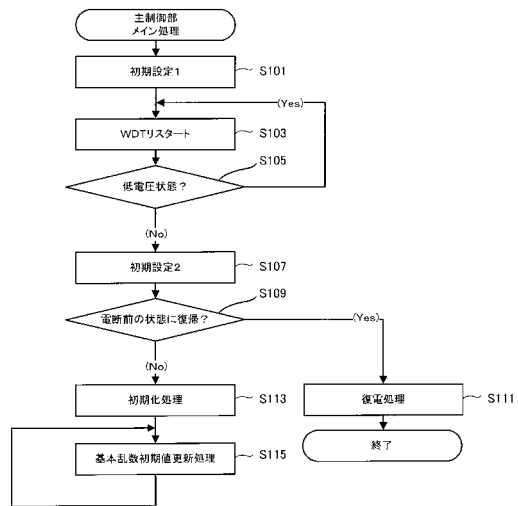
(b) 特図の特性 (Special Symbol Characteristics)

特図の種類	普通電動役物開放時(初期) 確変大当り	リミッタ未到達時(連荘中) 初期と同じでリミッタのリセットなし	リミッタ到達時 非確変大当り時短100回付与 (リミッタのリセット)
A~H	次回大当りまで時短付与 確変大当り	初期と同じでリミッタのリセットなし	非確変大当り時短100回付与 (リミッタのリセット)
I~P	次回大当りまで時短付与 非確変大当り	リミッタのリセットなし	非確変大当り時短100回付与 (通常時へ)
Q~R	+時短100回付与 非確変大当り	非確変大当り、かつリミッタのリセット+時短100回付与	非確変大当り時短100回付与 (リミッタのリセット)
S~T	+時短100回付与 非確変大当り	非確変大当り、かつリミッタのリセット+時短100回付与	非確変大当り時短なし (通常時へ)

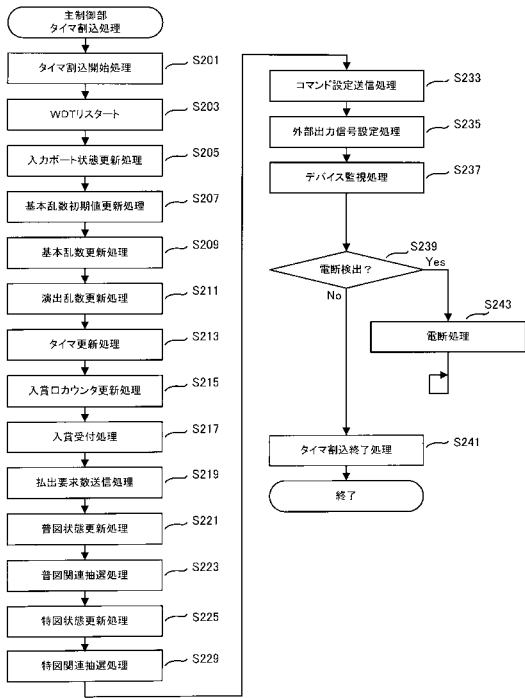
【図6】



【図7】



【図 8】



【図 9】

(a) 普通電動役物動作態様

普通図柄確率	開放回数	開放時間	開放終了待機時間
高確率	1回	5.8s又は10個入賞まで	0.5s
低確率	1回	5.8s又は10個入賞まで	60s

(b) 普通図柄当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0~64442	ハズレ
	64443~65535	当り(1/60)

(c) 普通図柄当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0~1	ハズレ
	2~65535	当り

【図 10】

(a) 普通図柄変動期間決定用 低確率当りテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
低確率	0~3000	15000ms	ノーマルリーチ当り
	3001~25000	40000ms	スーパーリーチA当り
	25001~65535	60000ms	スーパーリーチB当り

(b) 普通図柄変動期間決定用 低確率ハズレテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
低確率	0~59000 (保留3)	3000ms	短縮ハズレ
	0~59000 (保留0~2)	10000ms	ハズレ
	59001~63000 (共通)	14000ms	ノーマルリーチハズレ
	63001~65000 (共通)	39000ms	スーパーリーチAハズレ
	65001~65535 (共通)	59000ms	スーパーリーチBハズレ

(c) 普通図柄変動期間決定用 高確率当りテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
高確率	0~65535	1500ms	超短縮当り

(d) 普通図柄変動期間決定用 高確率ハズレテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動期間	普通装飾図柄の演出
高確率	0~65535 (共通)	1500ms	超短縮ハズレ

【図 11】

(a) 特図当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

特別図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0~49150	ハズレ
	49151~65535	大当り
低確率 (リミッタ時)	0~49150	ハズレ
	49151~57342	時短なし大当り
	57343~65535	時短付き大当り

(b) 特図当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

特図確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0	ハズレ
	1~65535	大当り

(c) 遊技状態別の特図の乱数振り分け

特別図柄 大当り判定時の状況	特別図柄	乱数振り分けの割合	リミッタまでの回数
普通電動役物 開始時 (初期普通図柄当り時)	A~P	96%	10回
	Q~T	4%	11回
リミッタ未到達時	A~P	96%	1回減算
	Q~T	4%	リセット
リミッタ到達時	A~H・Q・R	53.3%	リセット
	I~P・S・T	46.7%	0回

【図 1 2】

(a) 普通高確率時特図変動時間決定用 大当りテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
高確率	0~65000	1000ms	大当り
	65001~65500	12000ms	大当り (液晶上でプレミアA)
	65501~65535	36000ms	大当り (液晶上でプレミアB)

(b) 普通低確率時特図変動時間決定用 大当りテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
低確率	0~65535	6000ms	大当り

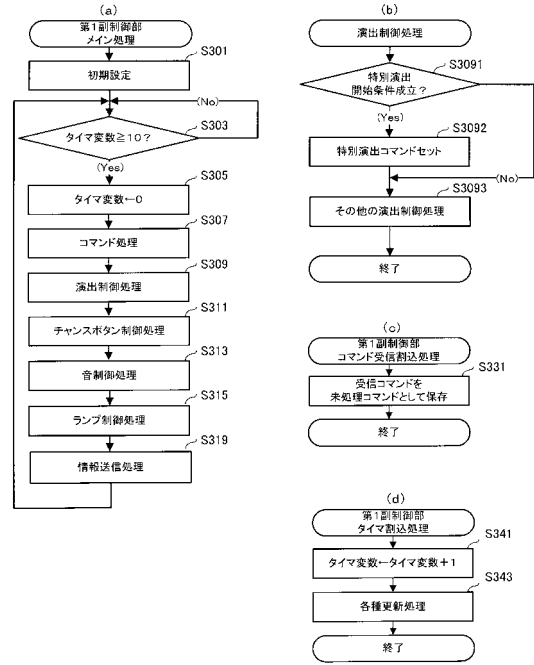
(c) 普通高確率時特図変動時間決定用 ハズレテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
高確率	0~65535 (共通)	1000ms	ハズレ

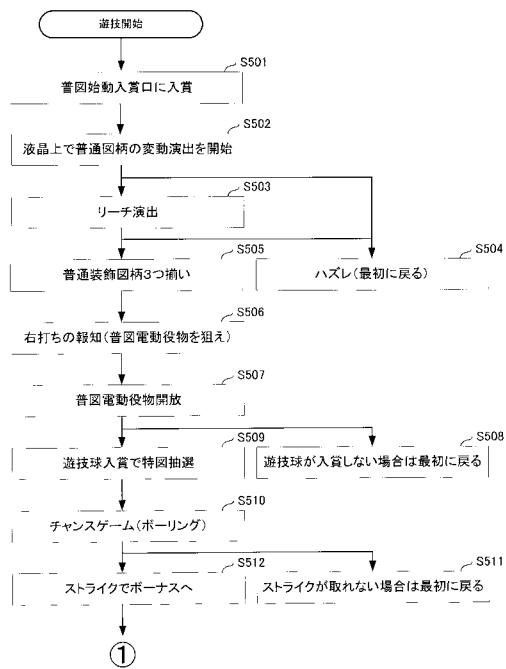
(d) 普通低確率時特図変動時間決定用 ハズレテーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	変動時間	特別図柄の演出
低確率	0~65535 (共通)	6000ms	ハズレ

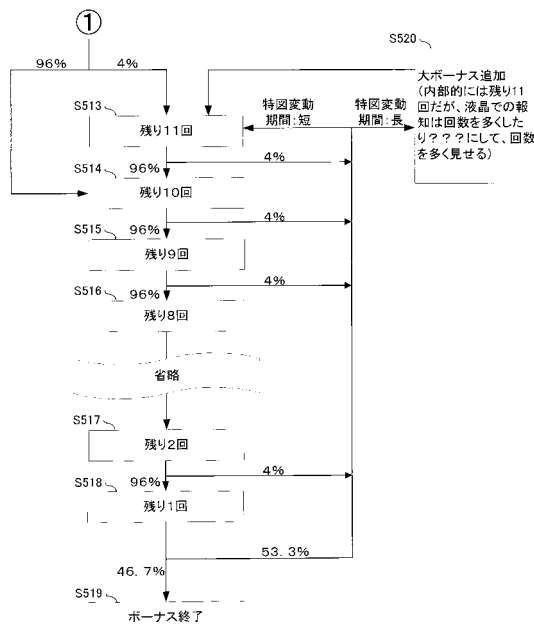
【図 1 3】



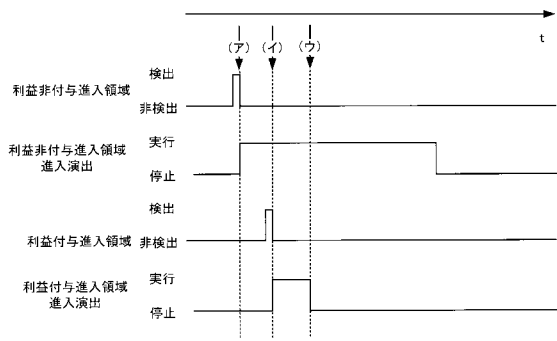
【図 1 4】



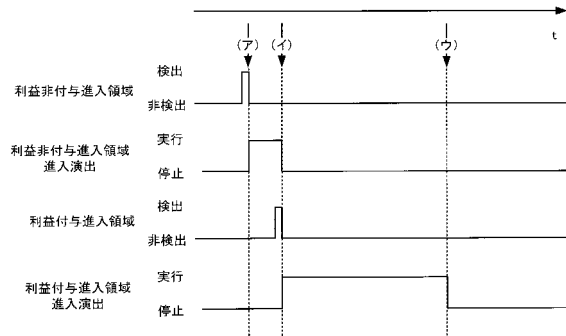
【図 1 6】



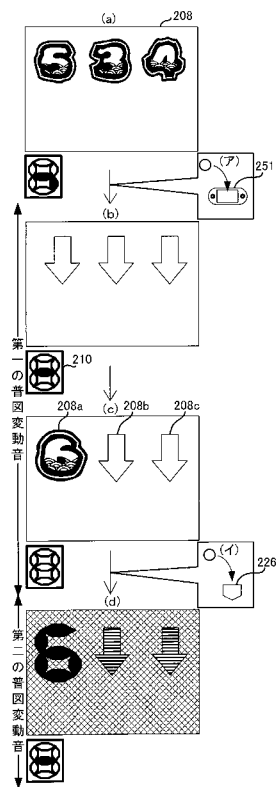
【 図 1 9 】



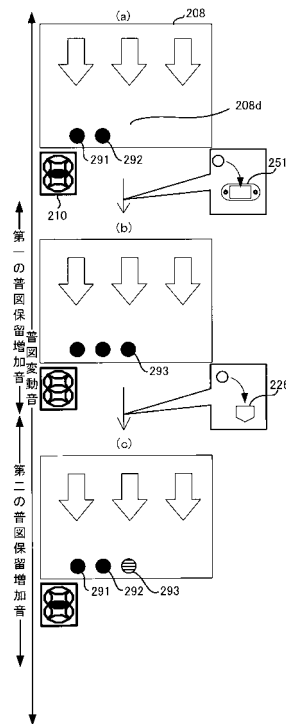
【 図 2 2 】



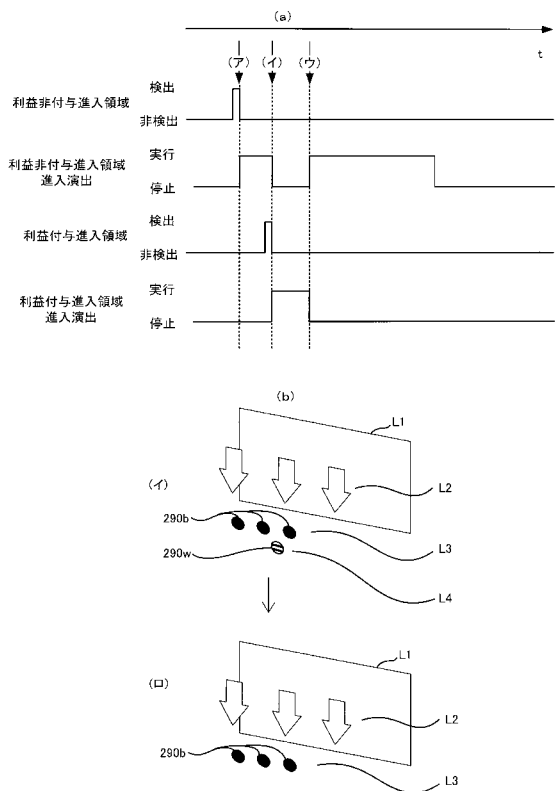
【 図 2 3 】



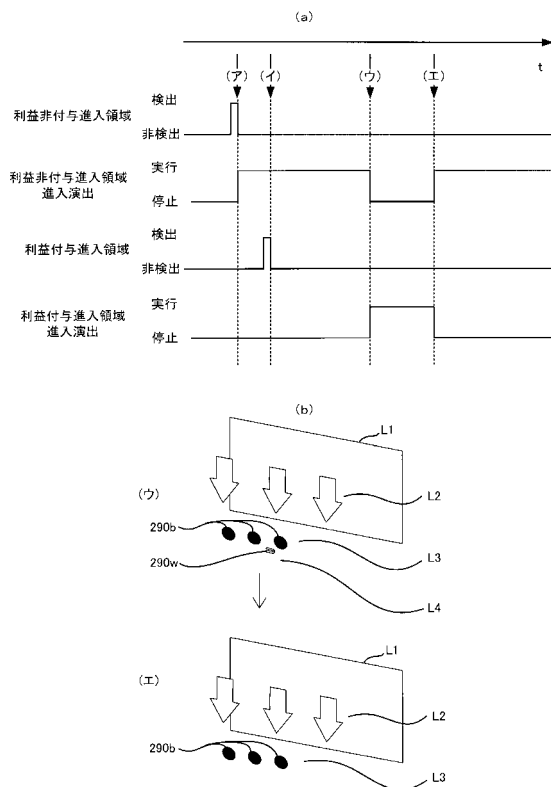
【 図 2 4 】



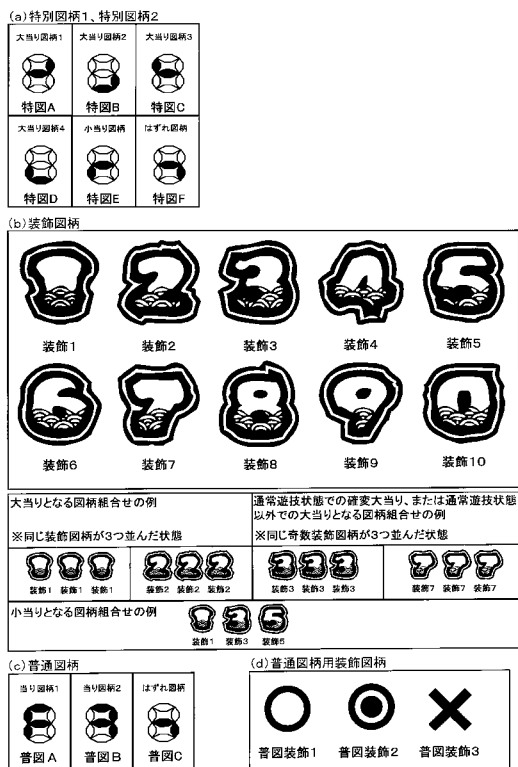
【図 25】



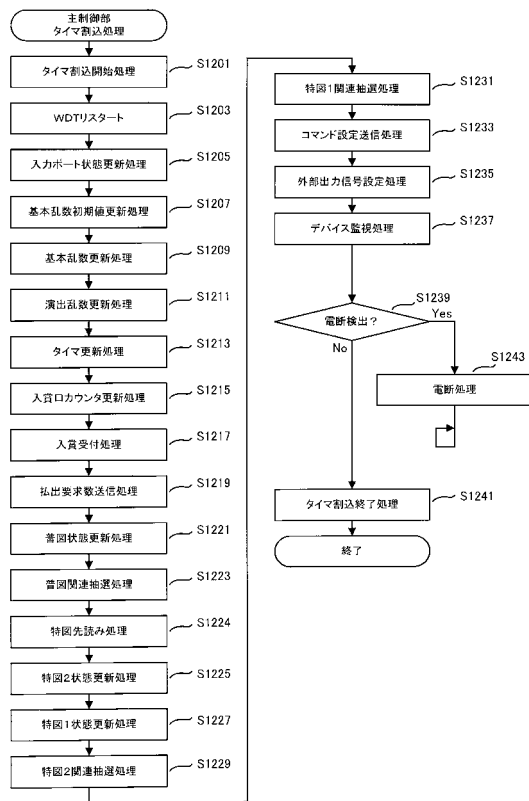
【図 26】



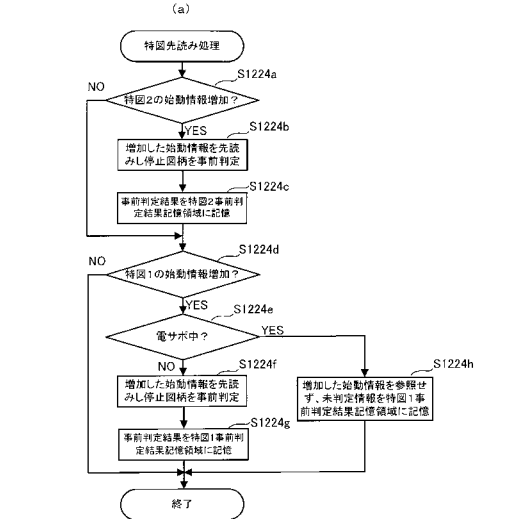
【図 28】



【図 29】



【図30】



(b) 特図当否事前判定用テーブル

特図制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~204	小当り
	205~65330	はずれ
	65331~65535	大当り
高確率	0~204	小当り
	205~63513	はずれ
	63514~65535	大当り

(c) 特図事前判定用テーブル

当否判定結果	乱数範囲	特図決定結果	大当り総額
大当り	0~49	大当り図柄1	30a開放又は10個入賞×15R
	50~79	大当り図柄2	30a開放又は10個入賞×15R
	80~89	大当り図柄3	30a開放又は10個入賞×4R
	90~99	大当り図柄4	30a開放又は10個入賞×4R

【図31】

(a) テーブルセット選択テーブル

特図決定結果	特図変動回数	タイム選択テーブル
大当り図柄1	0	テーブル2
大当り図柄2	100	テーブル2
	0	テーブル1
大当り図柄3	0	テーブル1
大当り図柄4	0	テーブル1

(b) タイム番号決定用テーブル

特図決定結果	タイム選択テーブル	保留: 0~2	保留: 3~7	タイム番号決定結果
はずれ図柄	テーブル1	—	0~97	タイム2
		0~89	—	タイム3
		90~97	—	タイム4
	テーブル2	98	—	タイム5
		99	—	タイム6
		—	0~97	タイム1
大当り図柄1 大当り図柄2 大当り図柄3 大当り図柄4 小当り図柄	テーブル1	—	0~97	タイム1
		0~89	—	タイム2
		98	—	タイム5
	テーブル2	99	—	タイム6
		—	0~1	タイム4
		2~33	—	タイム6
34~99	—	タイム6		

(c) タイム番号テーブル

タイム番号	変動時間[秒]	変動パターン
タイム1	2	超短縮変動
タイム2	5	短縮変動
タイム3	10	通常変動
タイム4	12	ノーマルリーチ
タイム5	40	スーパリーチ1
タイム6	50	スーパリーチ2

【図32】

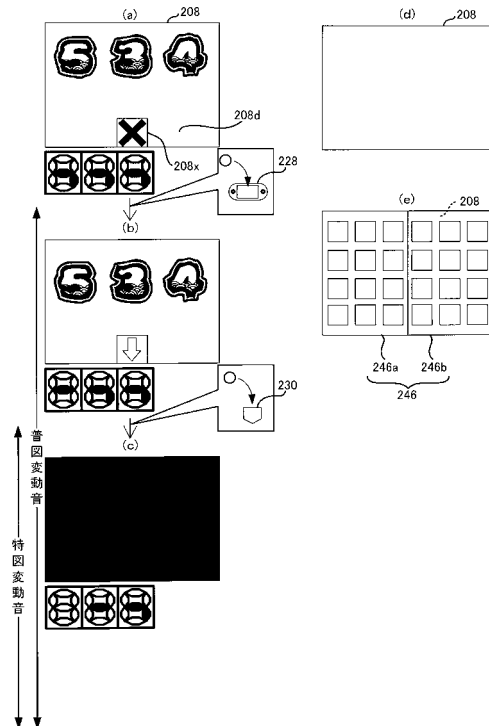
(a) 音図当否判定用テーブル(乱数範囲:0~65535)

音図制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~58983	はずれ
	58983~65535	当り
高確率	0~65535	当り

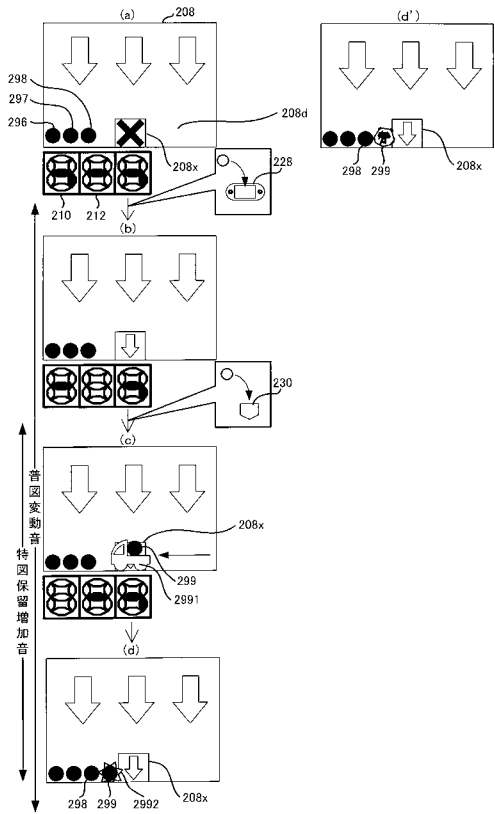
(b) 音図決定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	音図制御状態	乱数範囲	特図決定結果	大当り総額
当り	低確率	0~89	音図当り図柄1	1.8a開放又は10個入賞
		90~99	音図当り図柄2	6.0a開放又は10個入賞
	高確率	0~99	音図当り図柄2	6.0a開放又は10個入賞

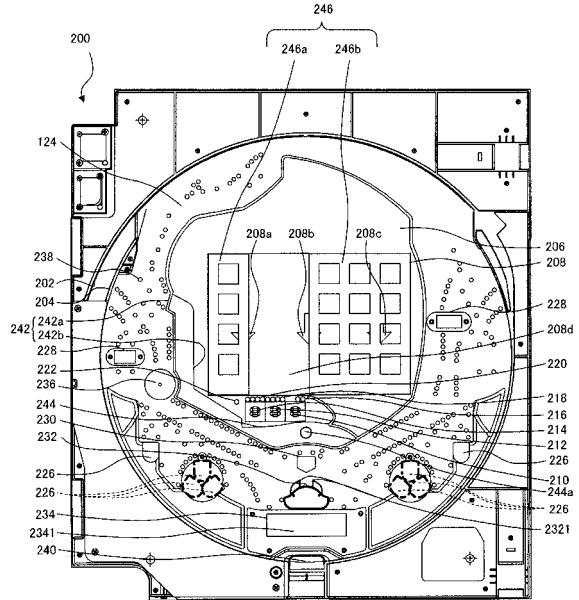
【図34】



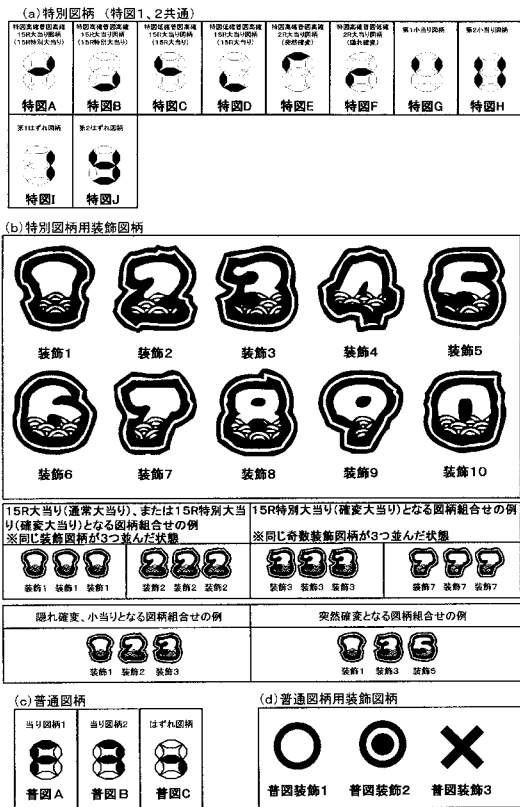
【図35】



【図37】



【図38】



【図39】

(a) 普通図柄当否判定用低確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
低確率	0-3	ハズレ
	4-65535	当り

(b) 普通図柄当否判定用高確率テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通図柄確率	乱数選択範囲	当否結果
高確率	0-1	ハズレ
	2-65535	当り

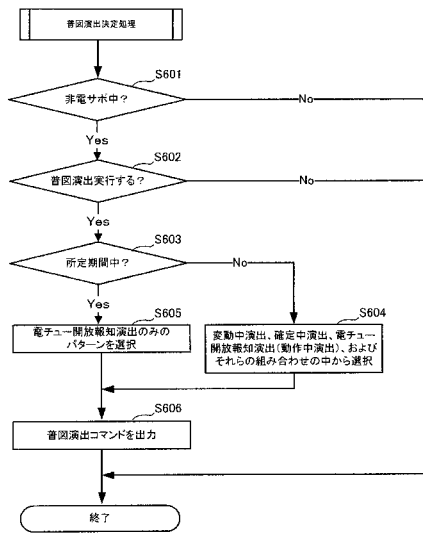
(c) 普通図柄図柄決定用低確率テーブル(乱数範囲:0~99)

当否	乱数選択範囲	図柄	変動時間
ハズレ	0-99	普通C	
当り	0-98	普通A	
		99	普通B

(d) 普通図柄図柄決定用高確率テーブル(乱数範囲:0~99)

当否	乱数選択範囲	図柄	変動時間
ハズレ	0-99	普通C	
当り	-	普通A	
		0-99	普通B

【図41】



【図42】

(a) 当否判定用高確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0~10000	ハズレ
	10001~11638	大当り
	11639~65535	ハズレ

(b) 当否判定用低確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0~10000	ハズレ
	10001~10162	大当り
	10163~65535	ハズレ

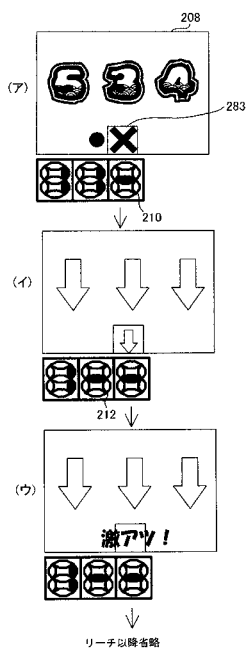
(c) 小当り判定用テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図の種類	乱数範囲	当否結果
特図1	0~12999	小当り
	13000~65535	ハズレ

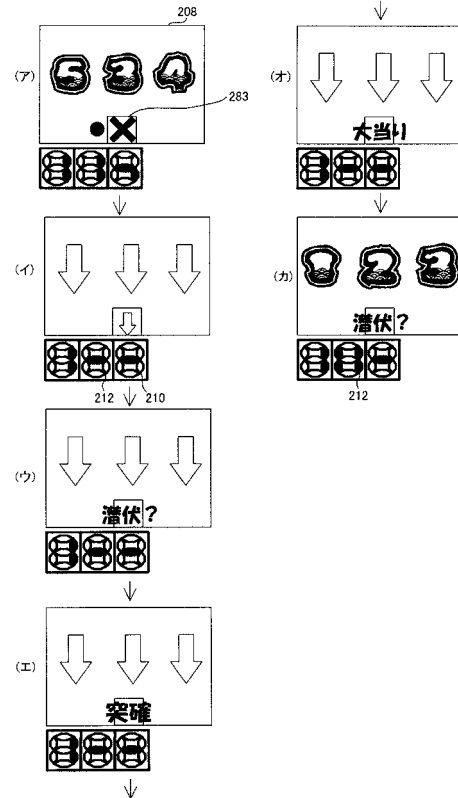
(d) 特図決定用テーブル(乱数範囲: 0~99)

種類	特図1乱数値	特図2乱数値
特図A	0-19	0-49
特図B	20-29	50-69
特図C	30-39	70-79
特図D	40-49	80-89
特図E	50-69	90-99
特図F	70-99	-
特図G	0-79	-
特図H	80-99	-
特図I	0-96	0-96
特図J	97-99	97-99

【図49】



【図50】



【 図 5 2 】

(a)特図1当否判定用テーブル

特図制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~204	小当り
	205~65330	はずれ
	65331~65535	大当り
高確率	0~204	小当り
	205~63513	はずれ
	63514~65535	大当り

(b)特図2当否判定用テーブル

特図制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~65330	はずれ
	65331~65535	大当り
高確率	0~63513	はずれ
	63514~65535	大当り

【 図 5 3 】

(a)特図1当否事前判定用テーブル

特図制御状態	乱数選択範囲	当否事前判定結果
低確率	0~204	小当り
	205~65330	はずれ
	65331~65535	大当り
高確率	0~204	小当り
	205~63513	はずれ
	63514~65535	大当り

(b)特図2当否事前判定用テーブル

特図制御状態	乱数選択範囲	当否事前判定結果
低確率	0~65330	はずれ
	65331~65535	大当り
高確率	0~63513	はずれ
	63514~65535	大当り

(c)特図事前判定用テーブル

種類	特図1乱数値	特図2乱数値
特図A	0-19	0-49
特図B	20-29	50-69
特図C	30-39	70-79
特図D	40-49	80-89
特図E	50-69	90-99
特図F	70-99	—
特図G	0-79	—
特図H	80-99	—
特図I	0-96	0-96
特図J	97-99	97-99

【 図 5 4 】

(a)普通当否判定用テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通制御状態	乱数選択範囲	当否判定結果
低確率	0~58982	はずれ
	58983~65535	当り
高確率	0	はずれ
	1~65535	当り

(b)普通決定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	普通制御状態	乱数範囲	普通決定結果	開放形態
当り	低確率	0~89	普通A	1.8s開放又は10種入賞
		90~99	普通B	6.0s開放又は10種入賞
	高確率	—	普通B	6.0s開放又は10種入賞

(c)普通タイマテーブル

普通判定結果	普通制御状態	普通タイマ番号 決定結果	変動時間 (ms)
普通A 普通B 普通C	低確率	普通タイマ1	20000
	高確率	普通タイマ2	10000

【 図 5 5 】

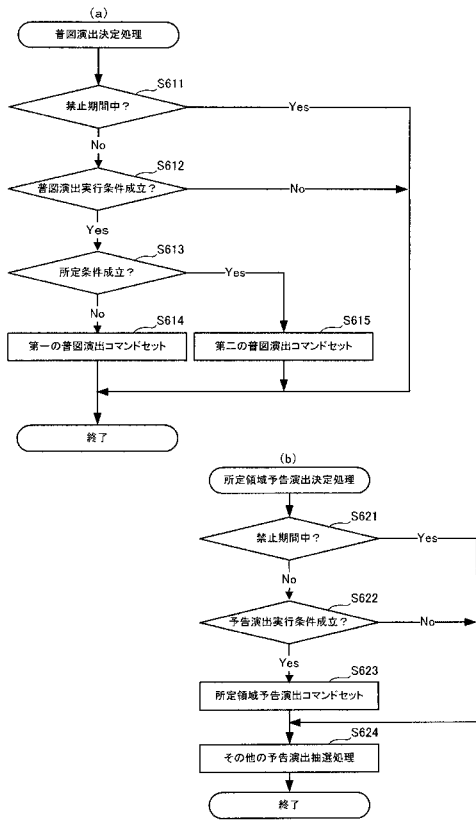
(a)普通当否事前判定用テーブル(乱数範囲:0~65535)

普通制御状態	乱数選択範囲	当否事前判定結果
低確率	0~58982	はずれ
	58983~65535	当り
高確率	0	はずれ
	1~65535	当り

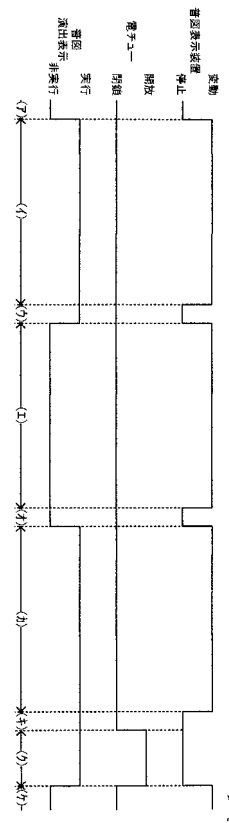
(b)普通事前判定用テーブル(乱数範囲:0~99)

当否判定結果	普通制御状態	乱数範囲	普通事前判定結果	開放形態
当り	低確率	0~89	普通A	1.8s開放又は10種入賞
		90~99	普通B	6.0s開放又は10種入賞
	高確率	—	普通B	6.0s開放又は10種入賞

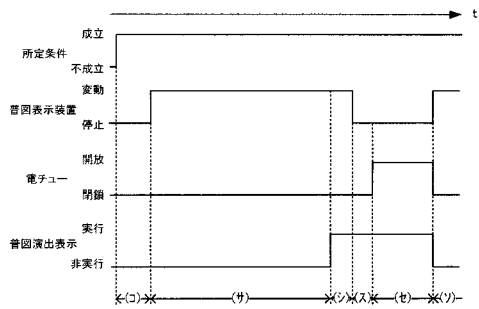
【図56】



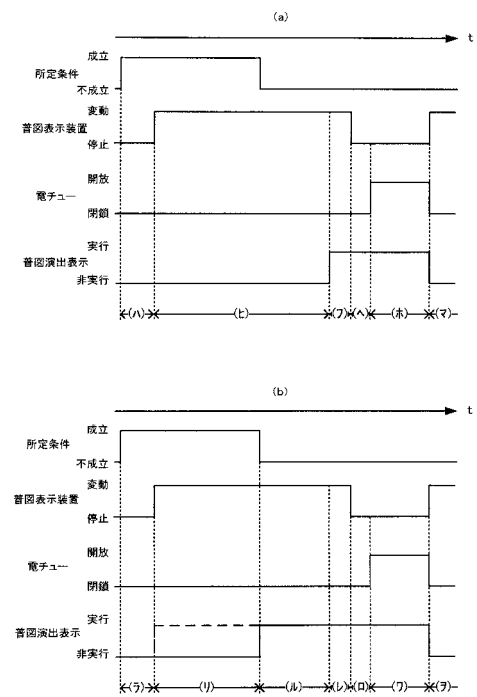
【図57】



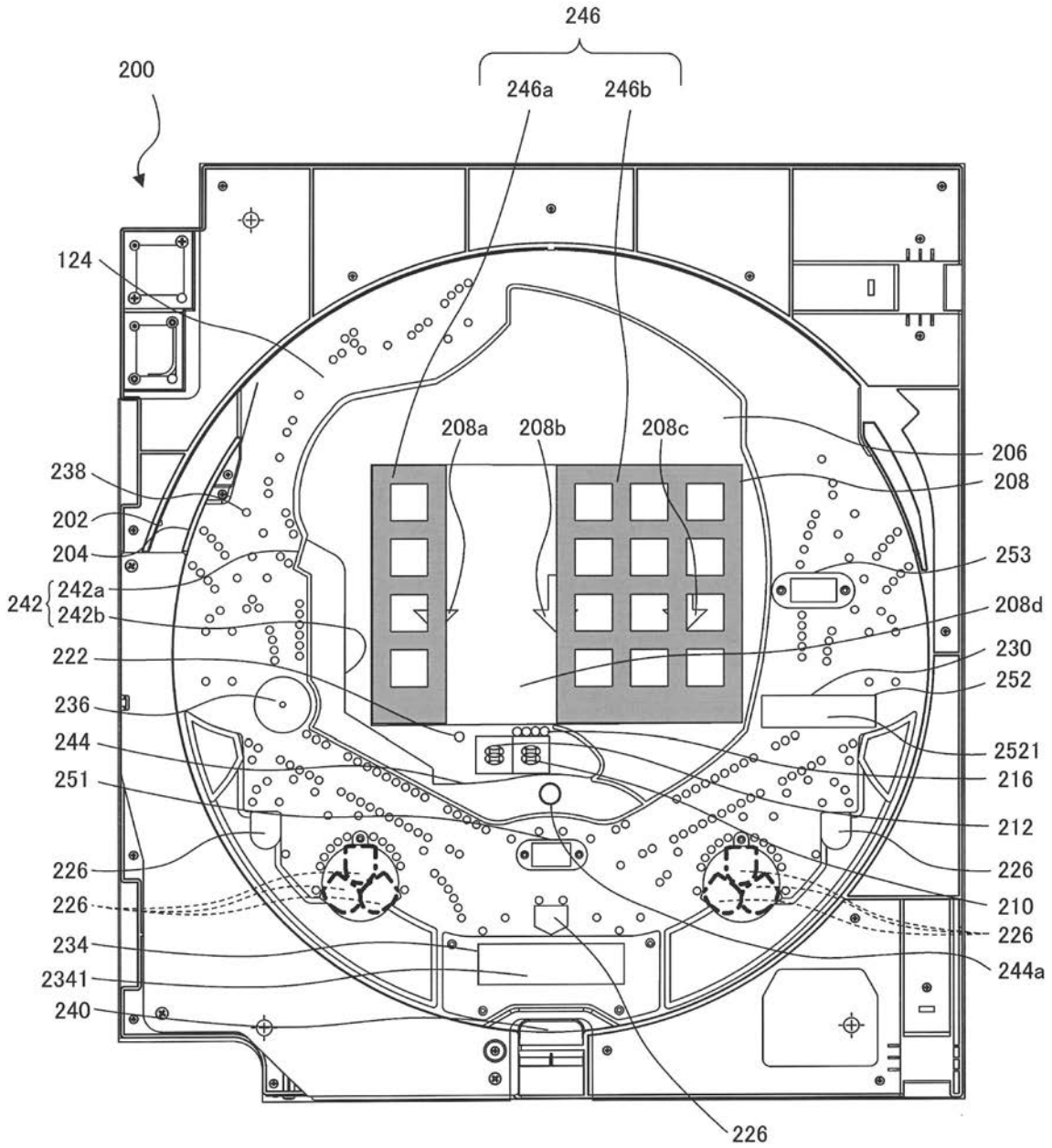
【図59】



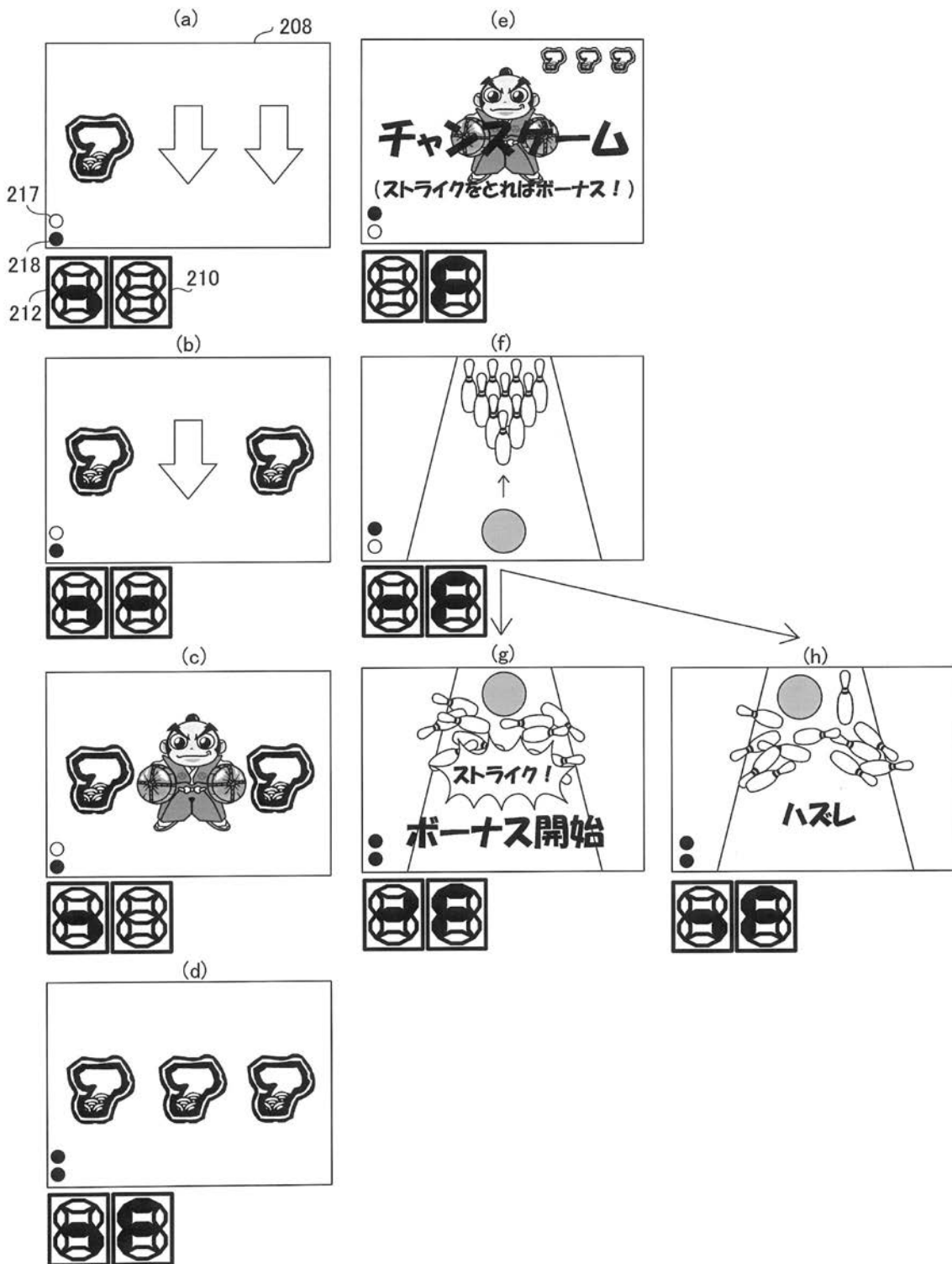
【図62】



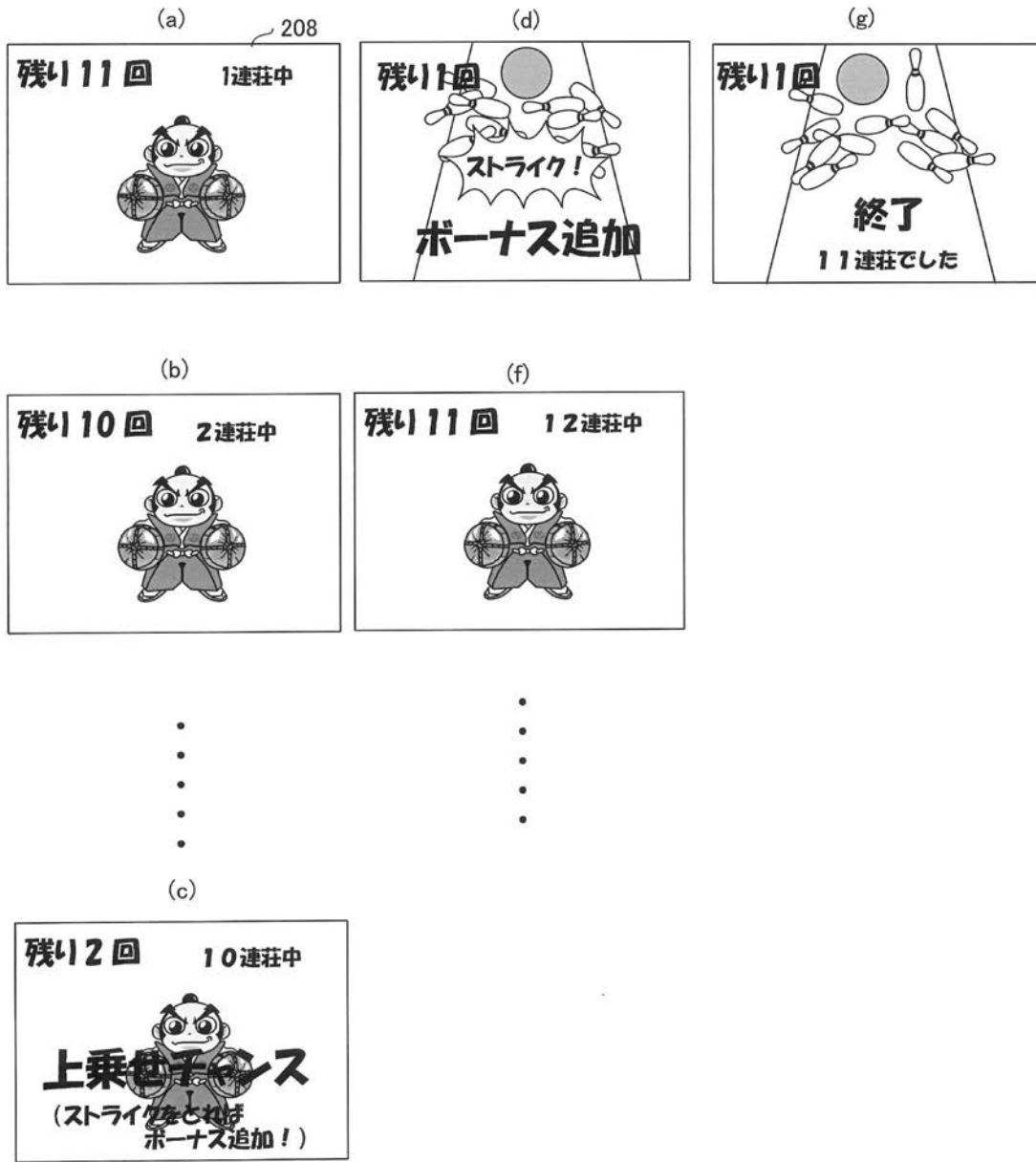
【 図 3 】



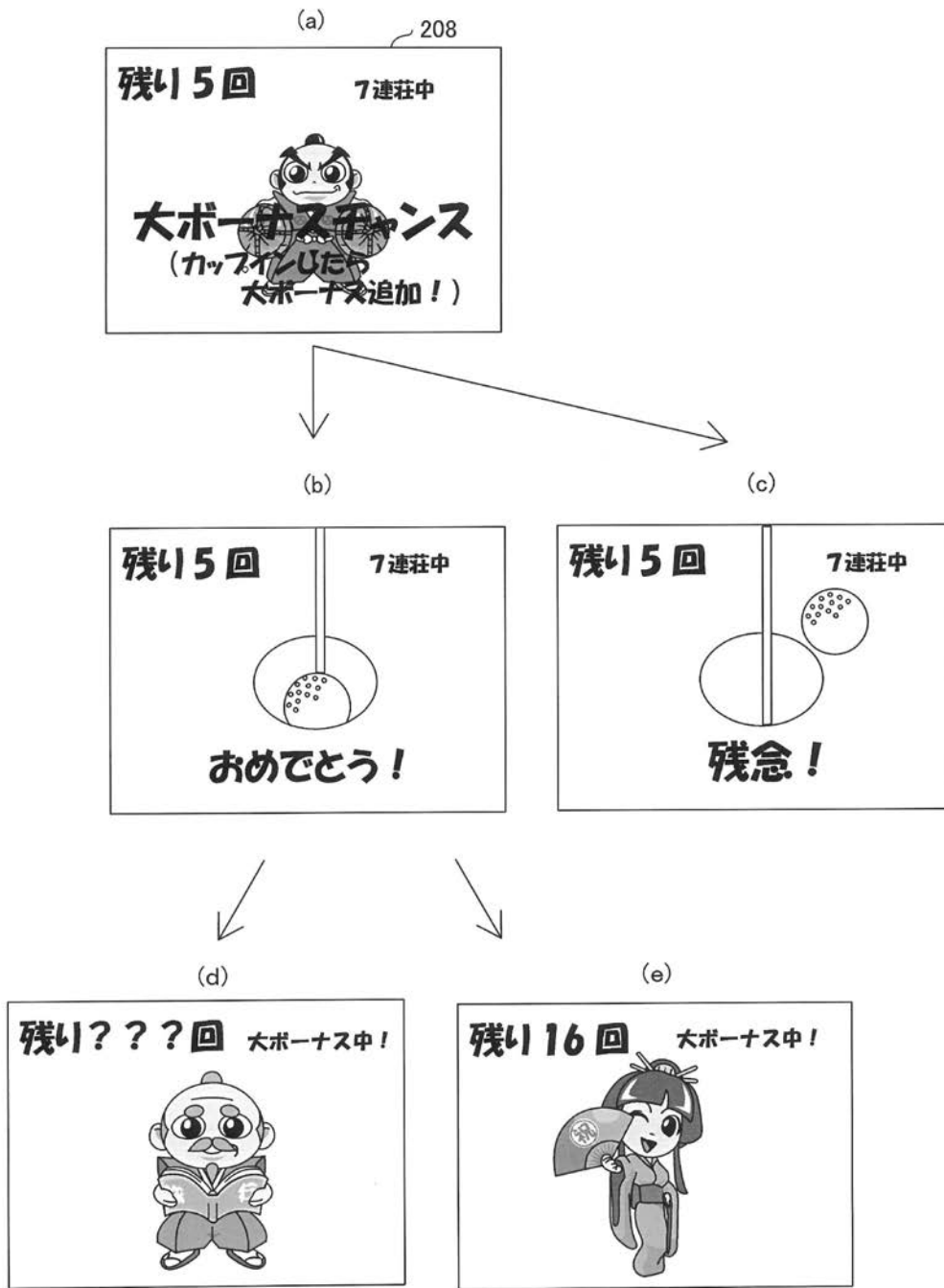
【 図 1 5 】



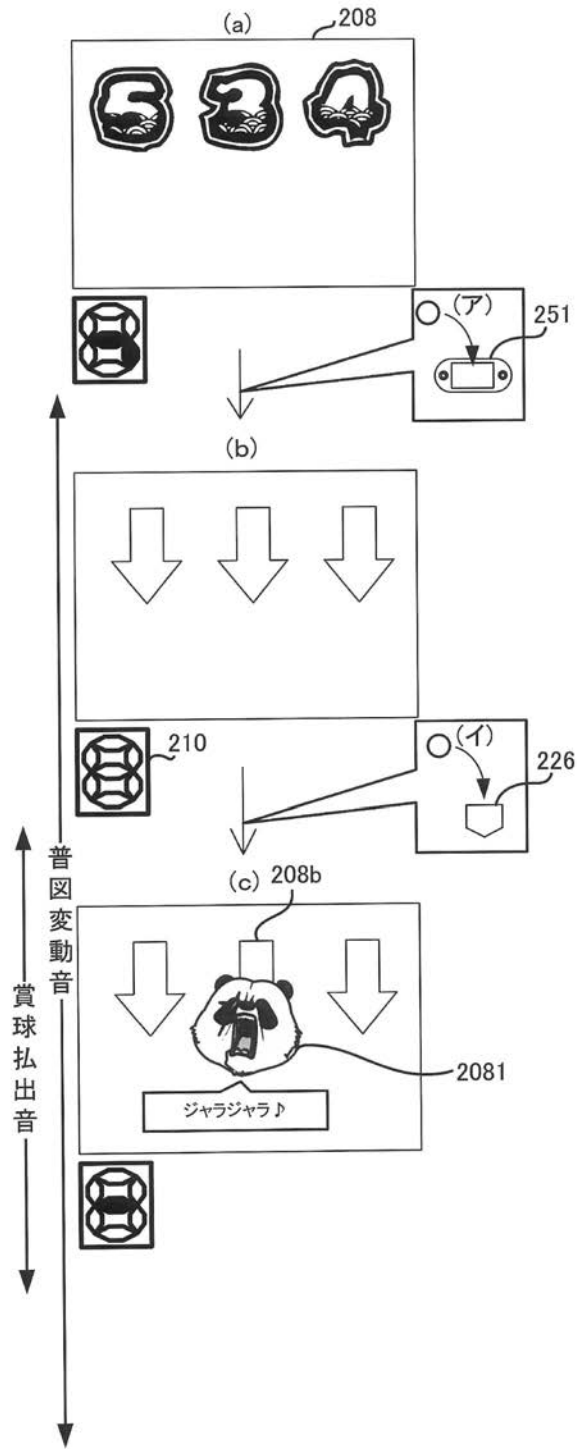
【図 17】



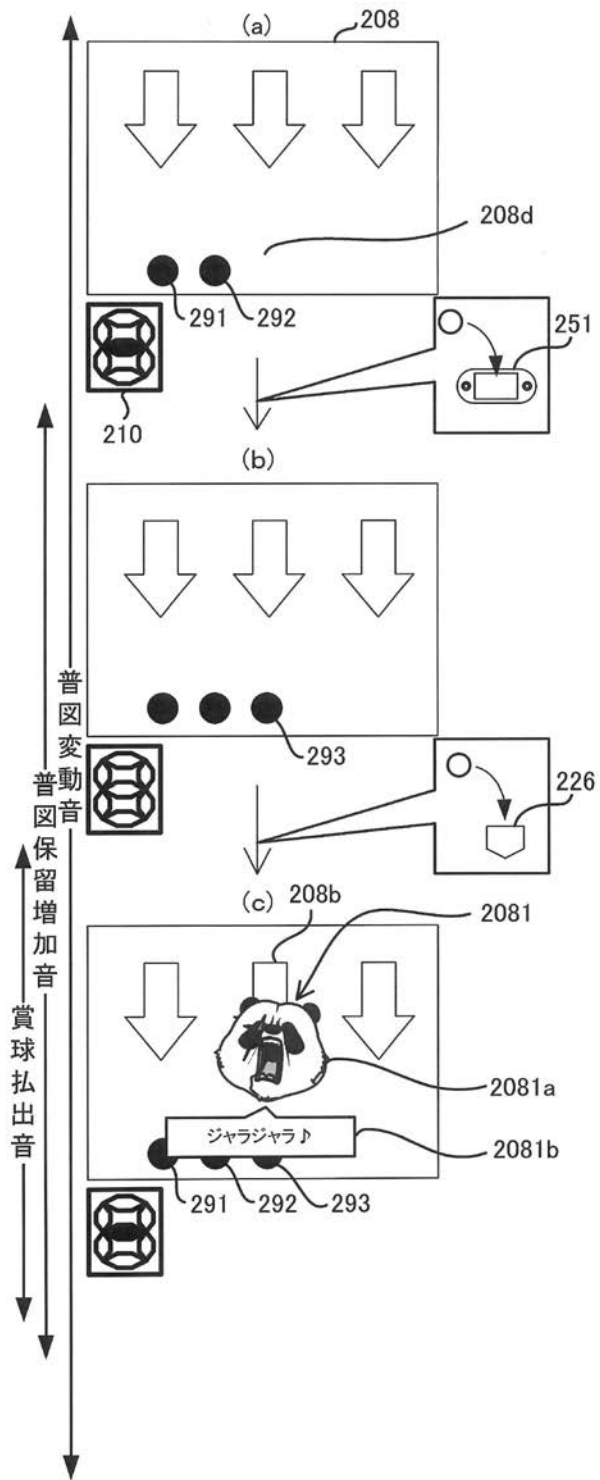
【 図 1 8 】



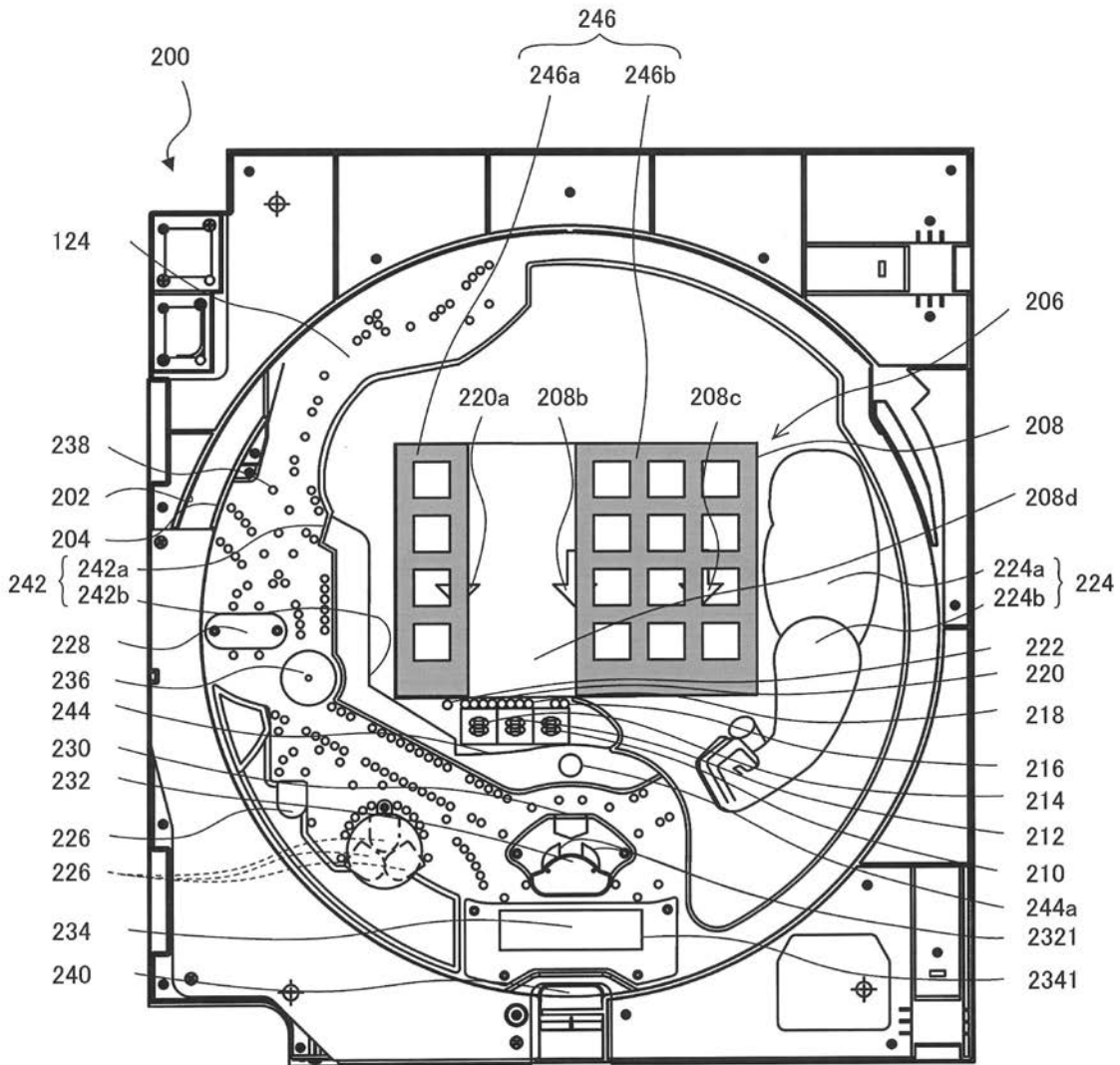
【 図 2 0 】



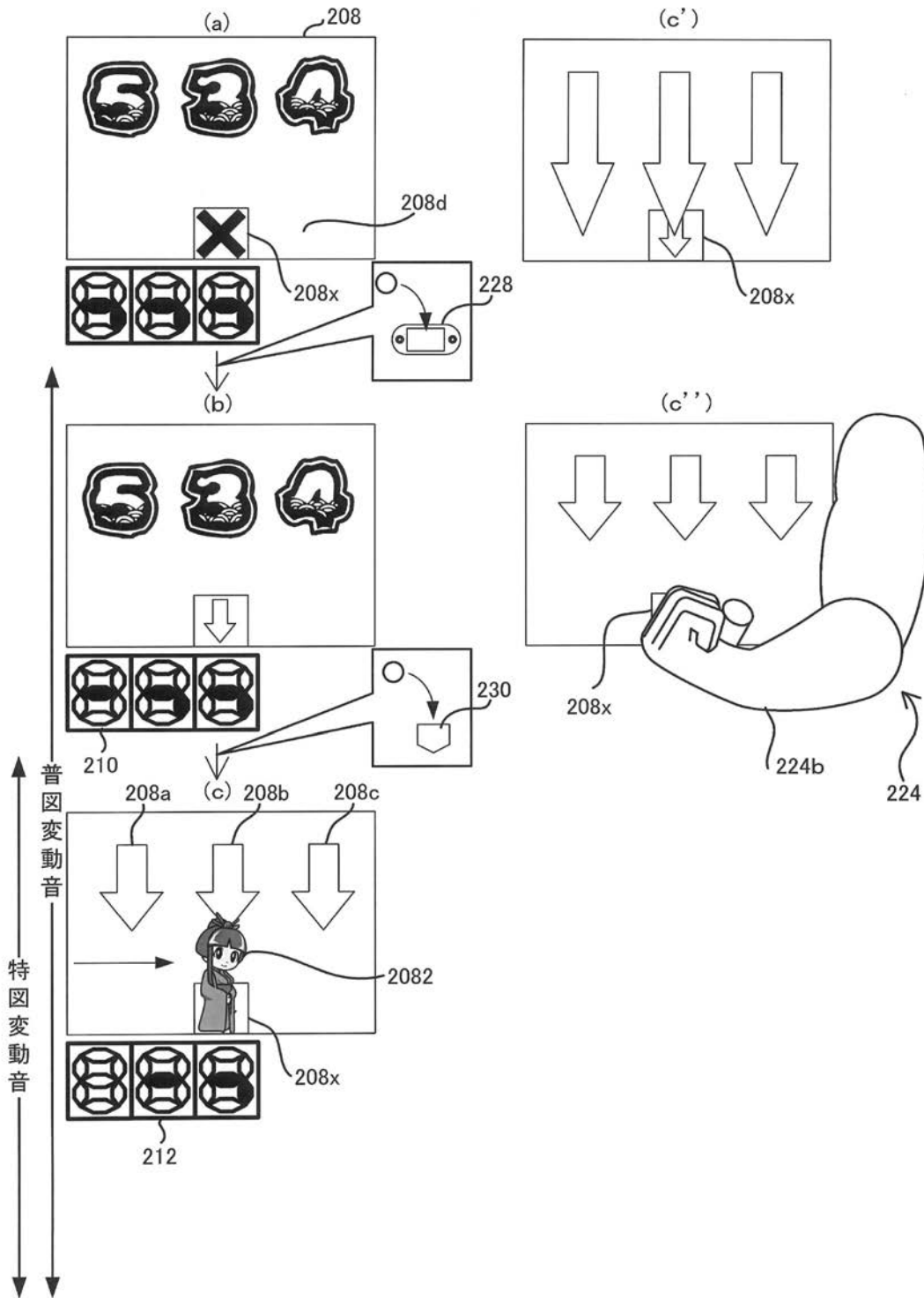
【 図 2 1 】



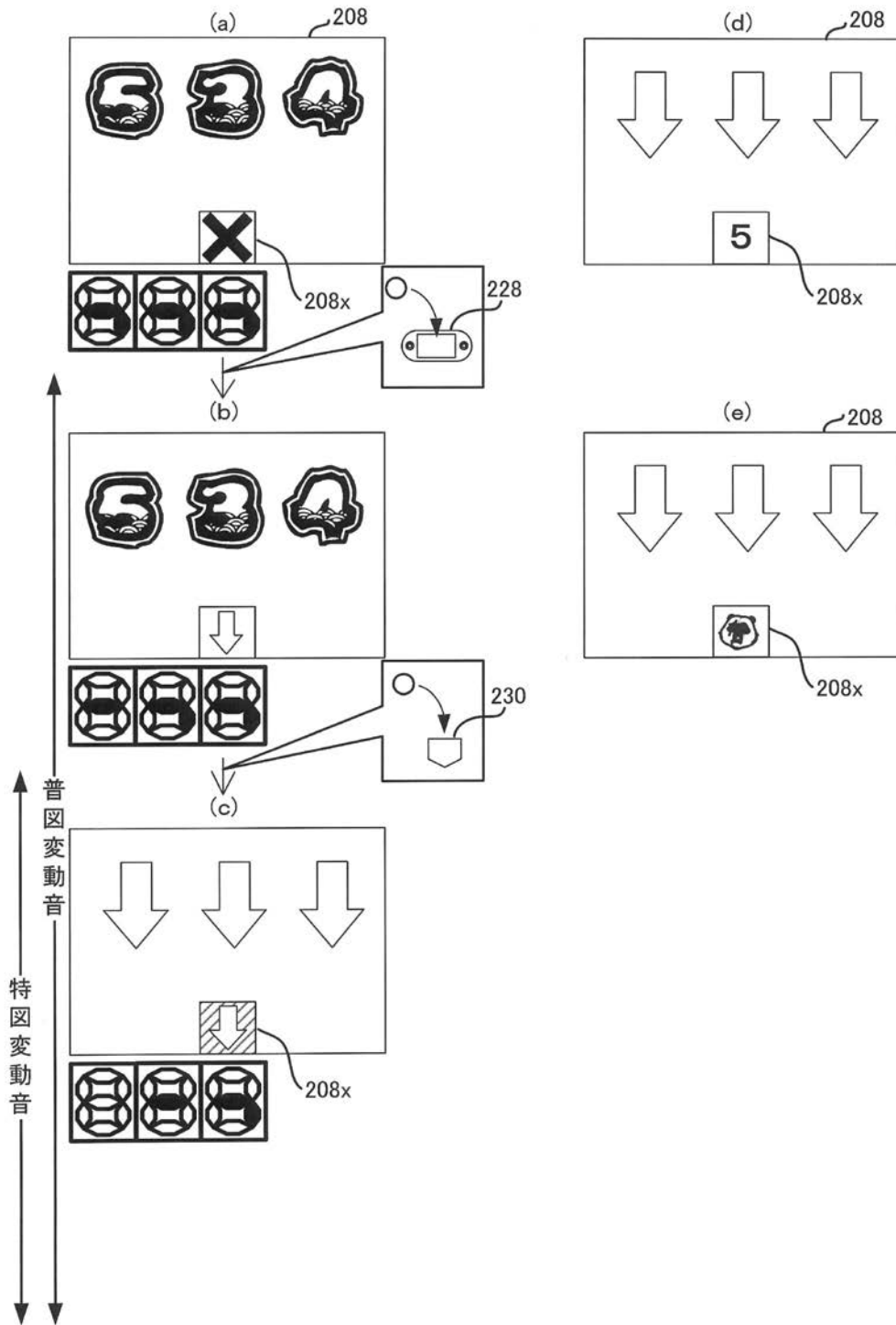
【 図 2 7 】



【 図 3 3 】




【 図 3 6 】



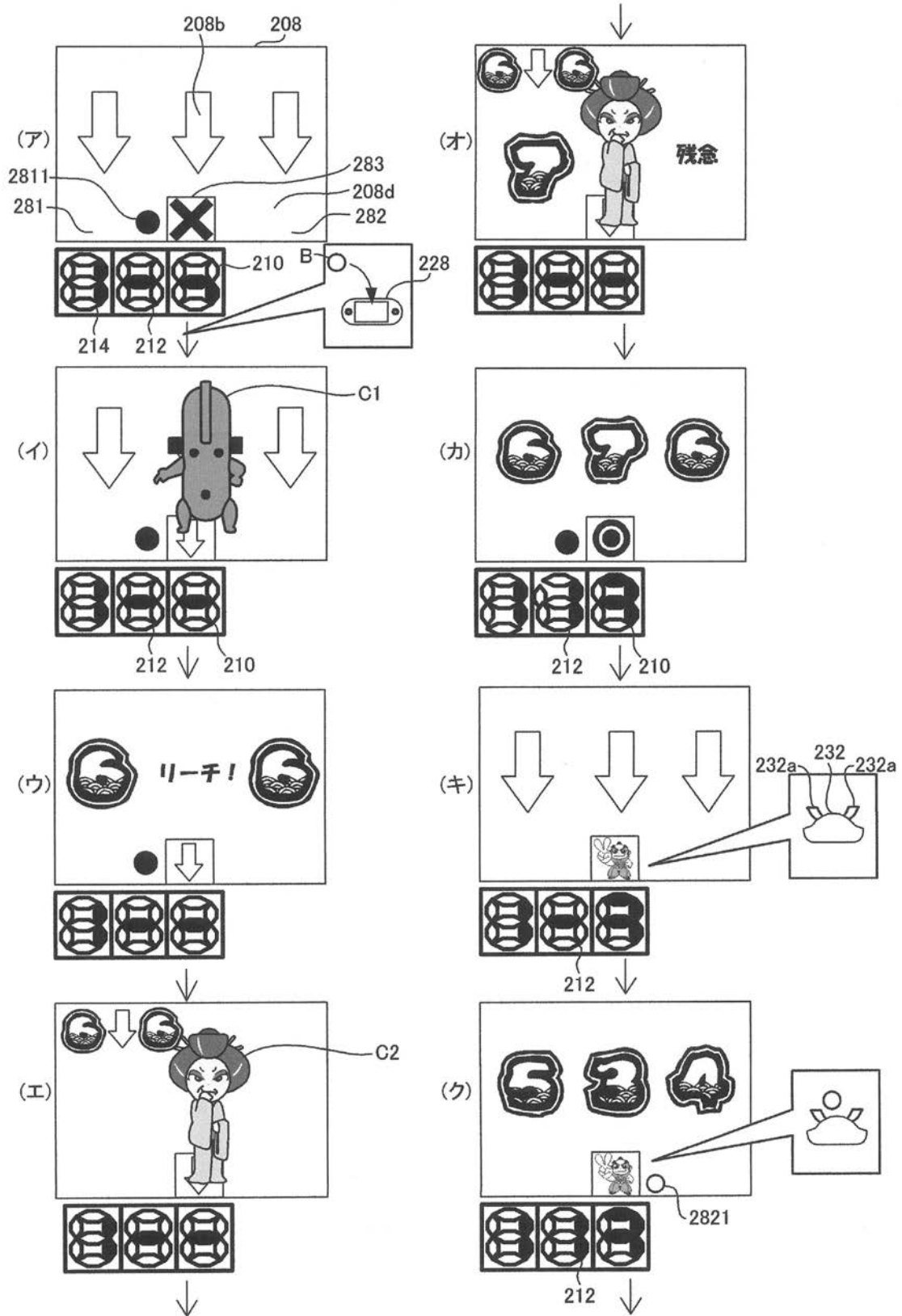
(a) 電子ユー開閉パターン

普図の種類	普図裝飾図柄の種類	電子ユー開閉パターン
普図A	○	300ms x 1
普図B	◎	300ms x 1 ⇒ INT 500ms ⇒ 5000ms x 1
普図C	×	開放しない。

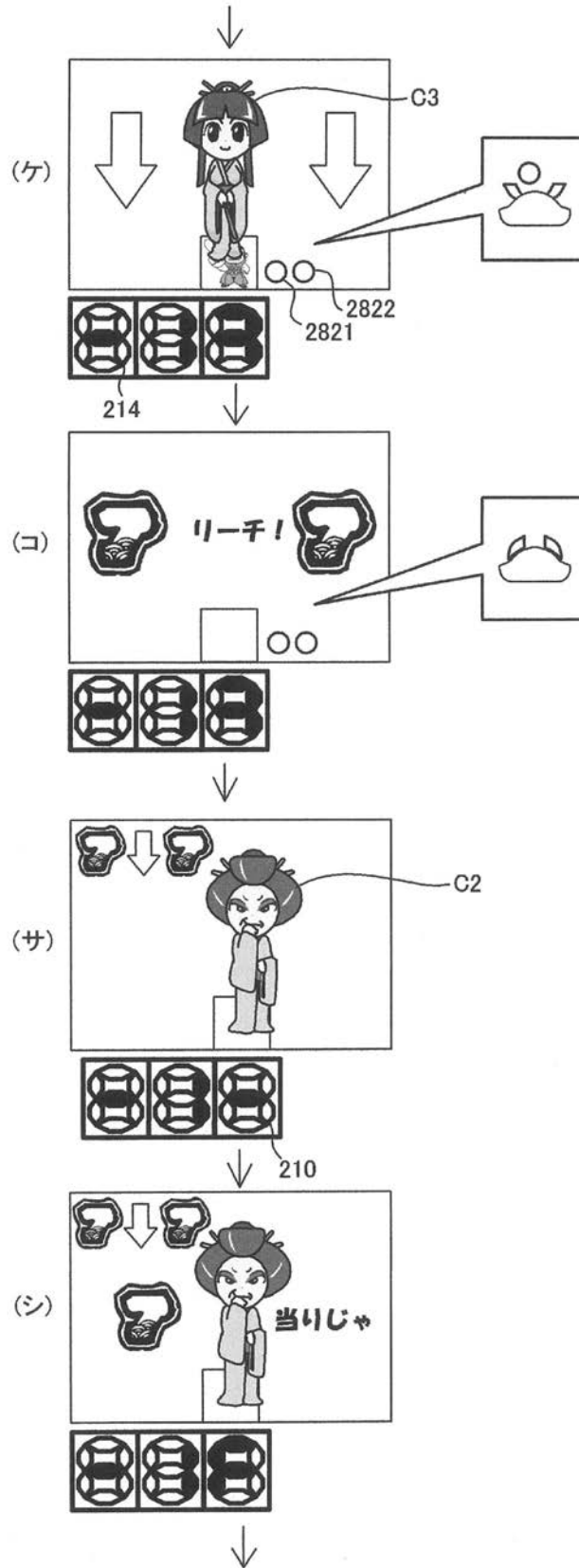
(b) 普図の裝飾図柄の変動表示パターン

- (ア) 3秒 ○ → ◎ → × → 繰り返し
- (イ) 15秒 ◎ → ◎ → ◎ → × → 繰り返し
- (ウ) 10秒 ◎ → ◎ → ◎ → ◎ → 繰り返し
- (エ) 10秒 ○ → ◎ → × → 激アツい → 繰り返し
- (オ) 10秒 ◎ → 激アツい → ◎ → 激アツい → 繰り返し
- (カ) 5秒 潜伏? → 突確 → 大当り → 繰り返し
- (キ) 普図変動後 →  → ... 電子ユー開放報知演出
- (ク) 8秒 潜伏? / 突確 / 激アツい / 大当り... 当該特図変動の大当り予告

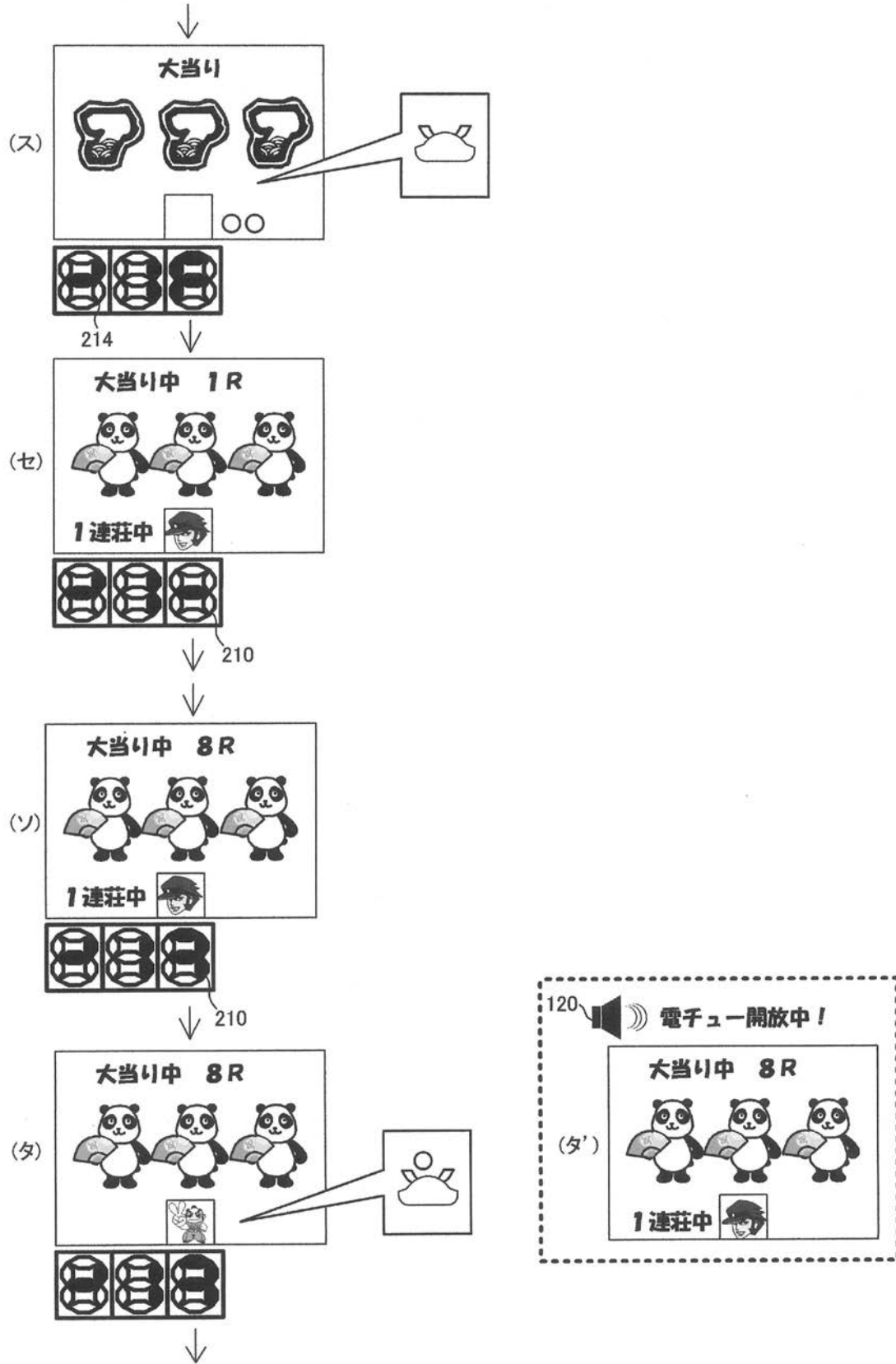
【図43】



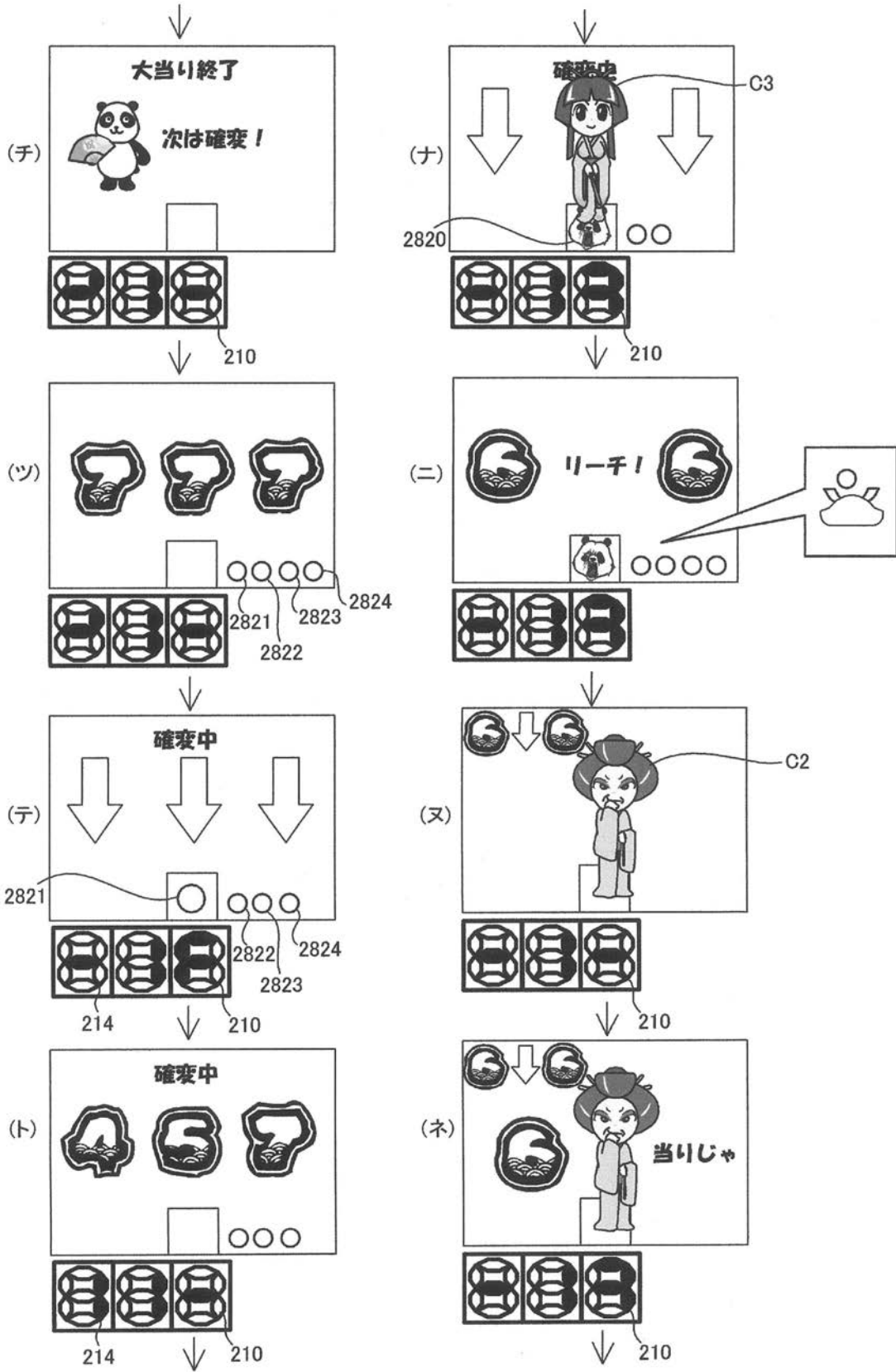
【 図 4 4 】



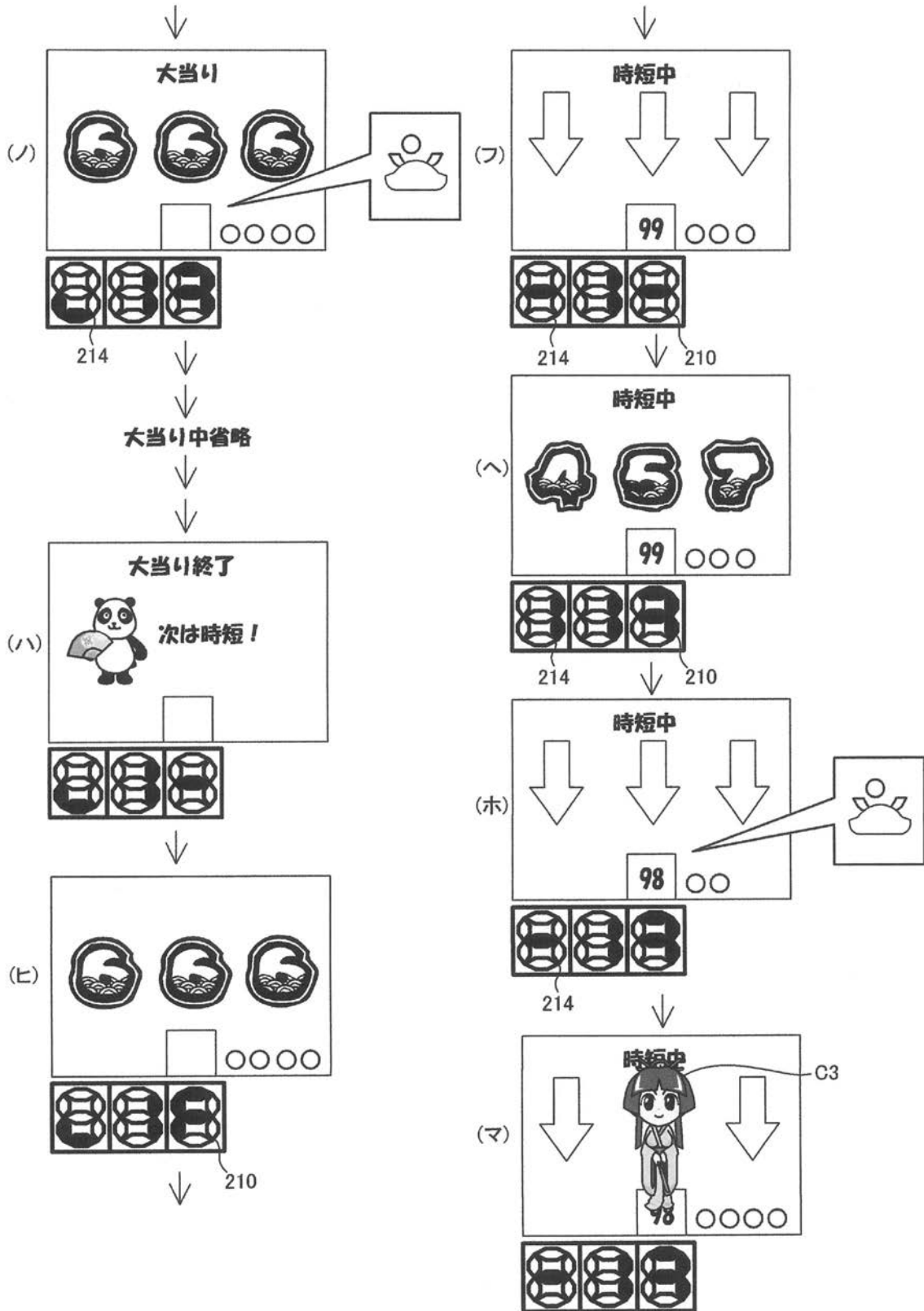
【 図 4 5 】



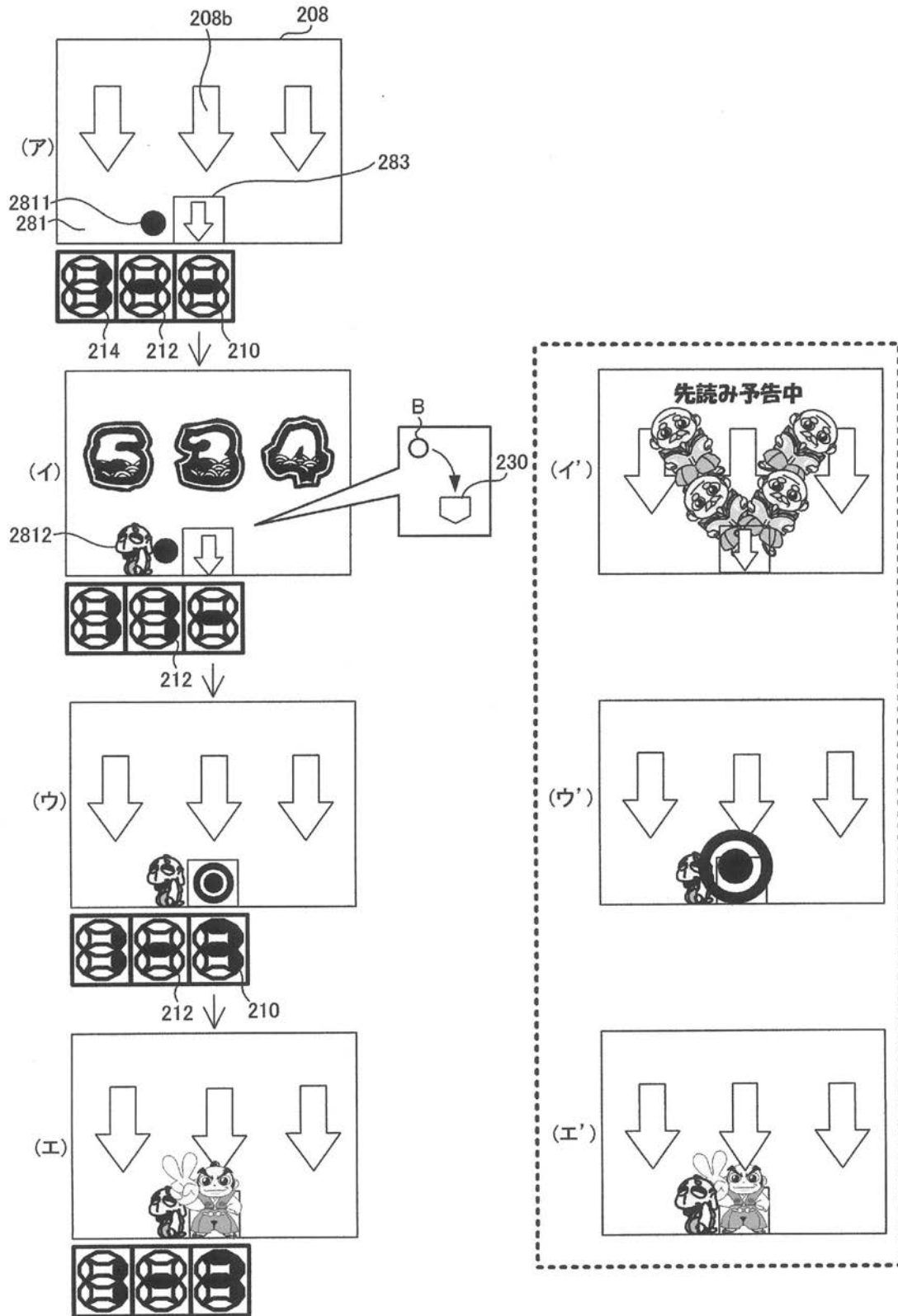
【図 4 6】



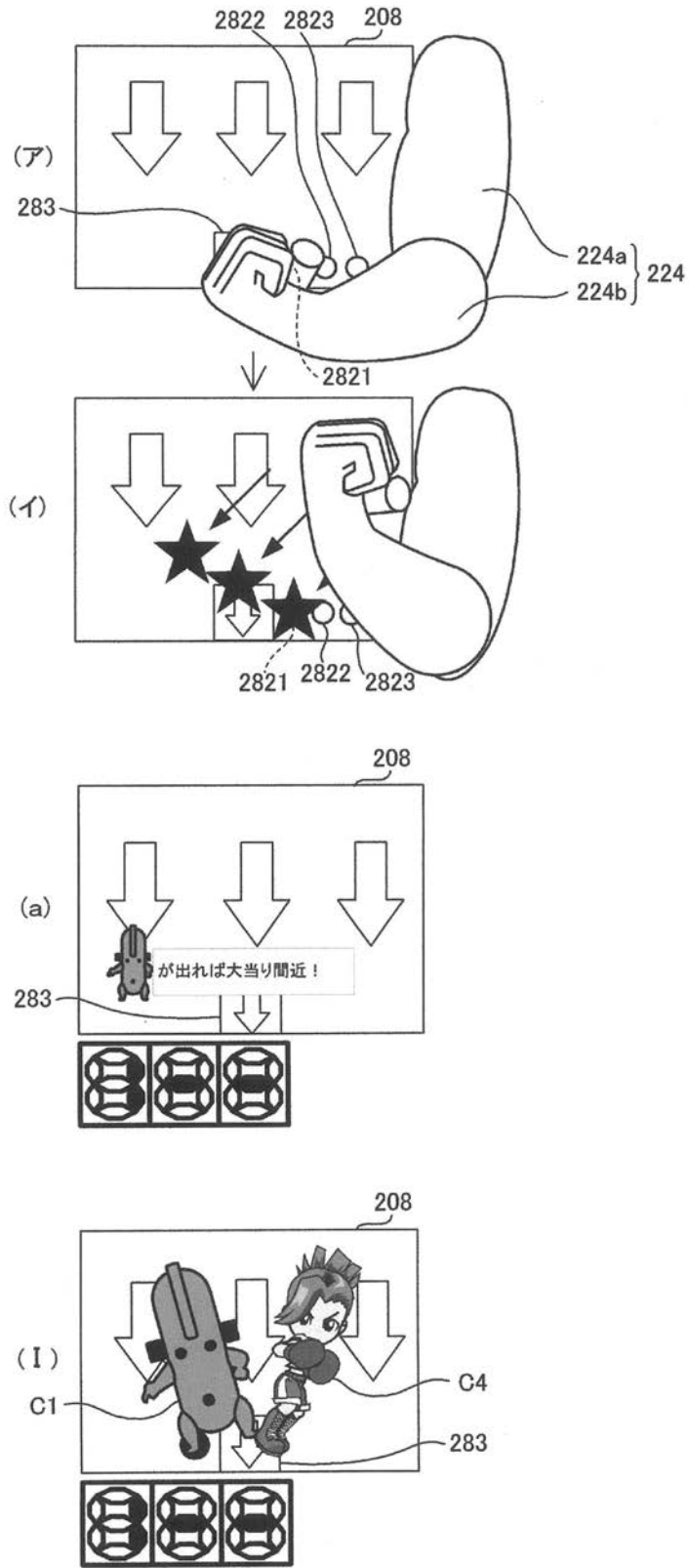
【 図 4 7 】



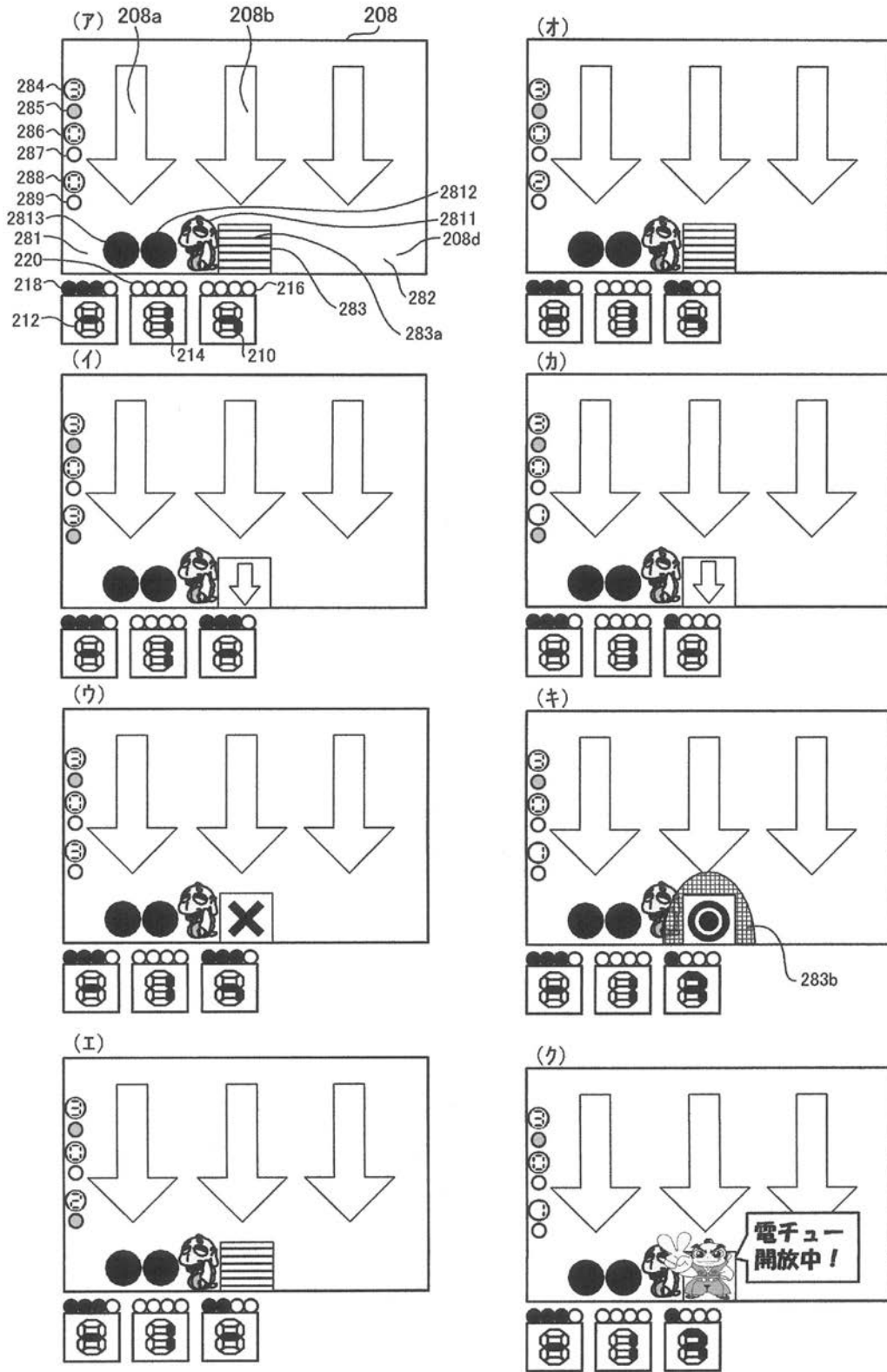
【 図 4 8 】



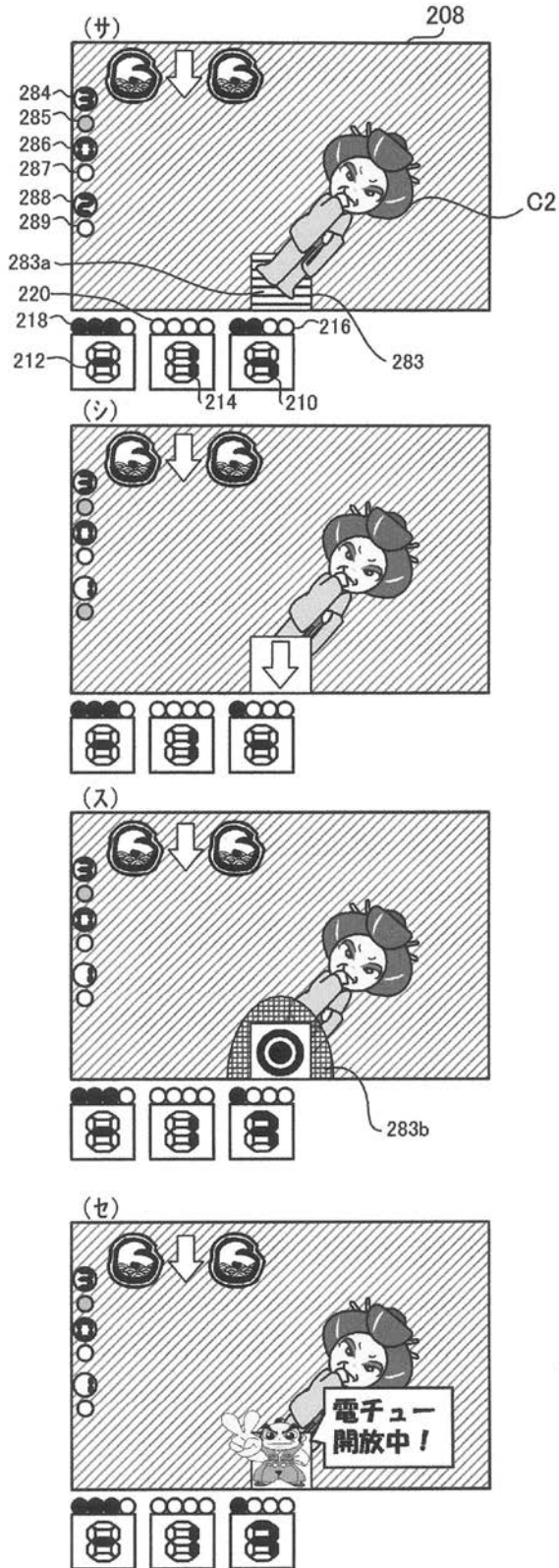
【図51】



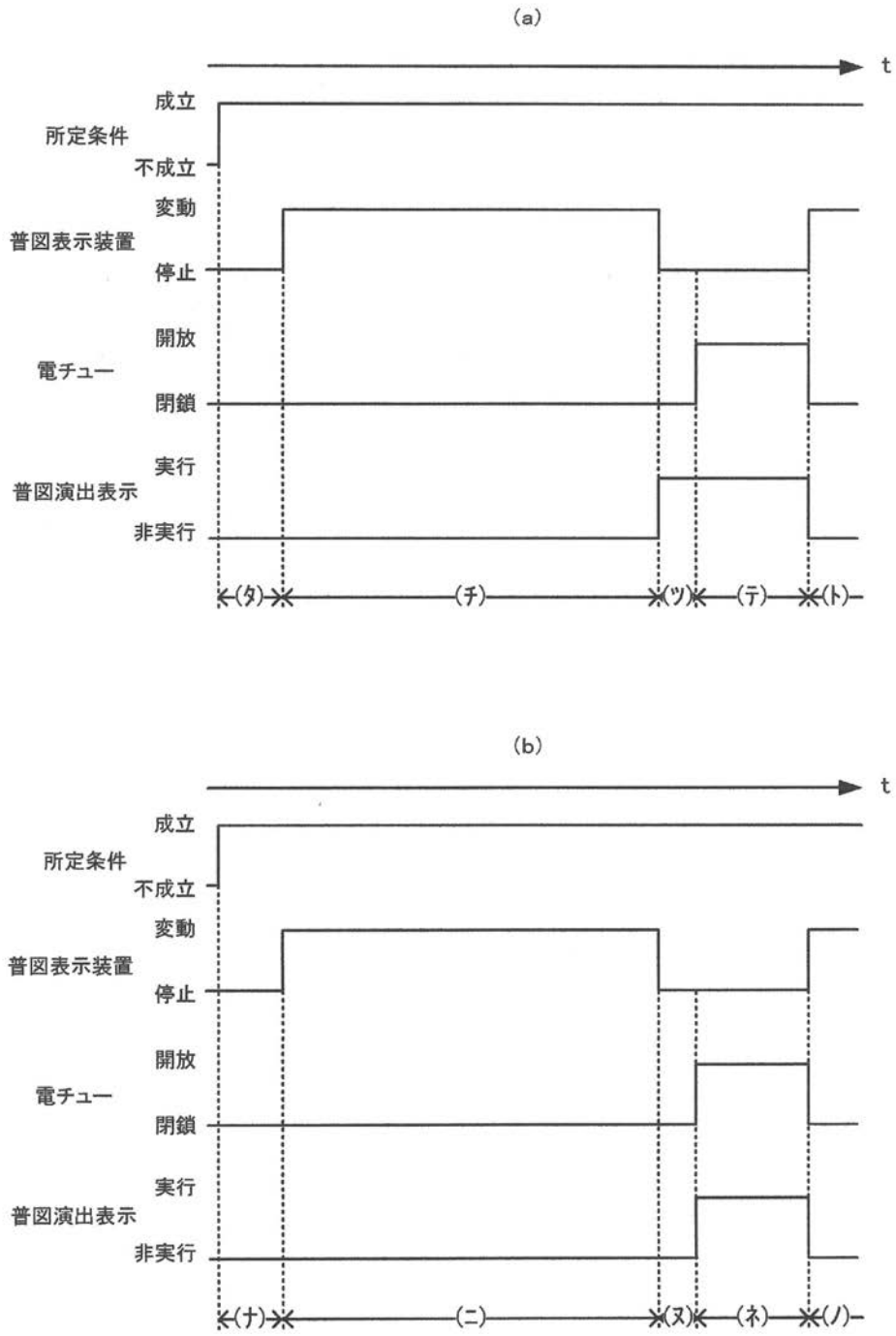
【図58】



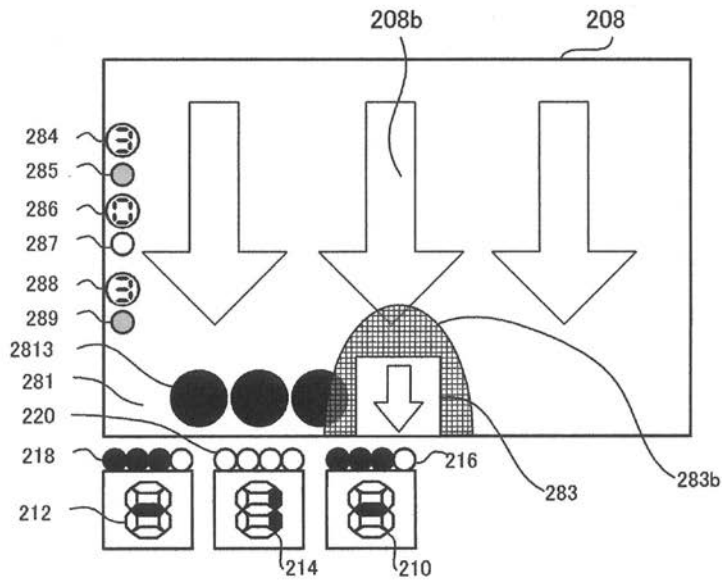
【図60】



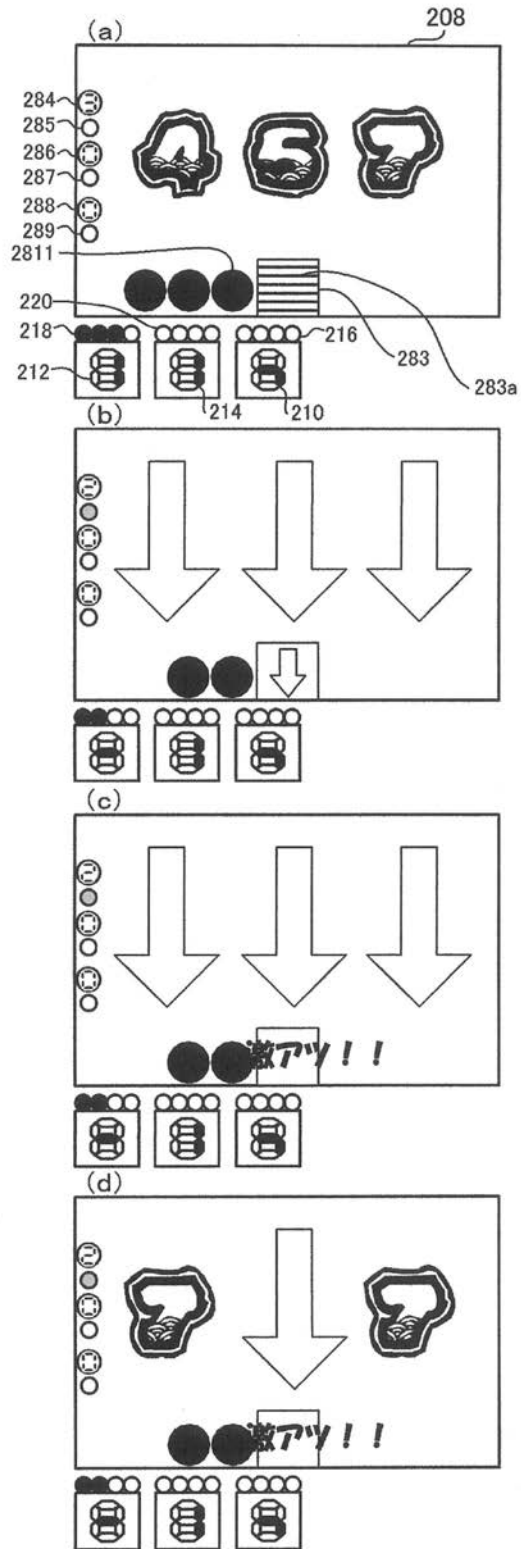
【 図 6 1 】



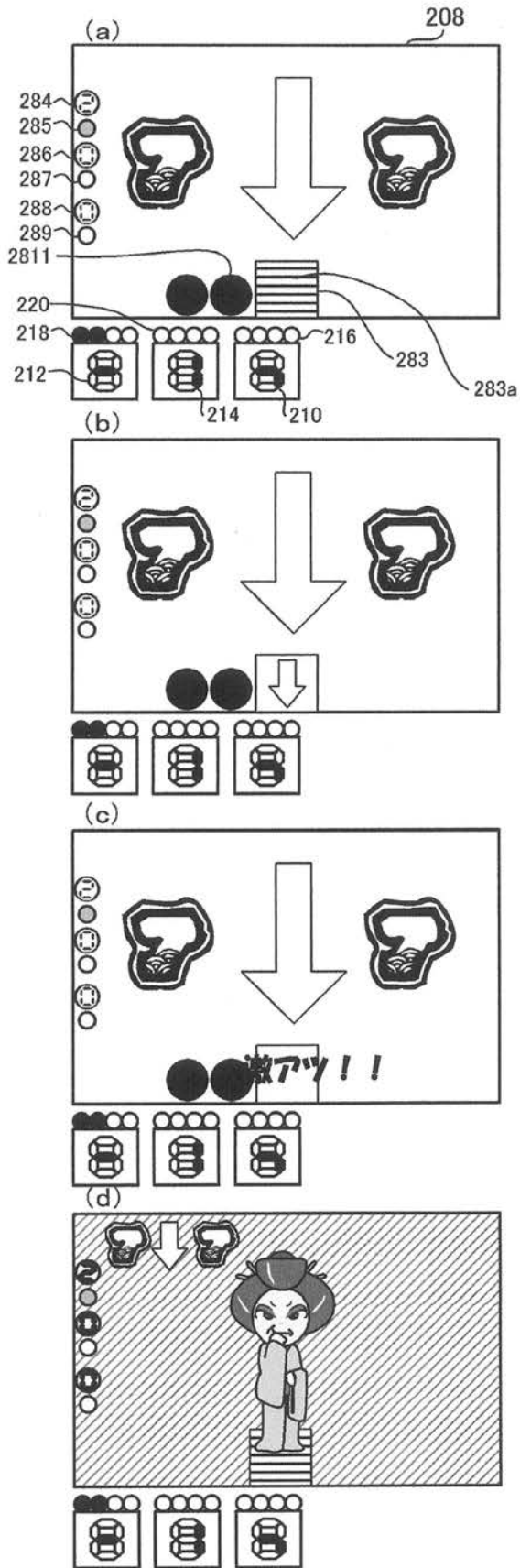
【 図 6 3 】



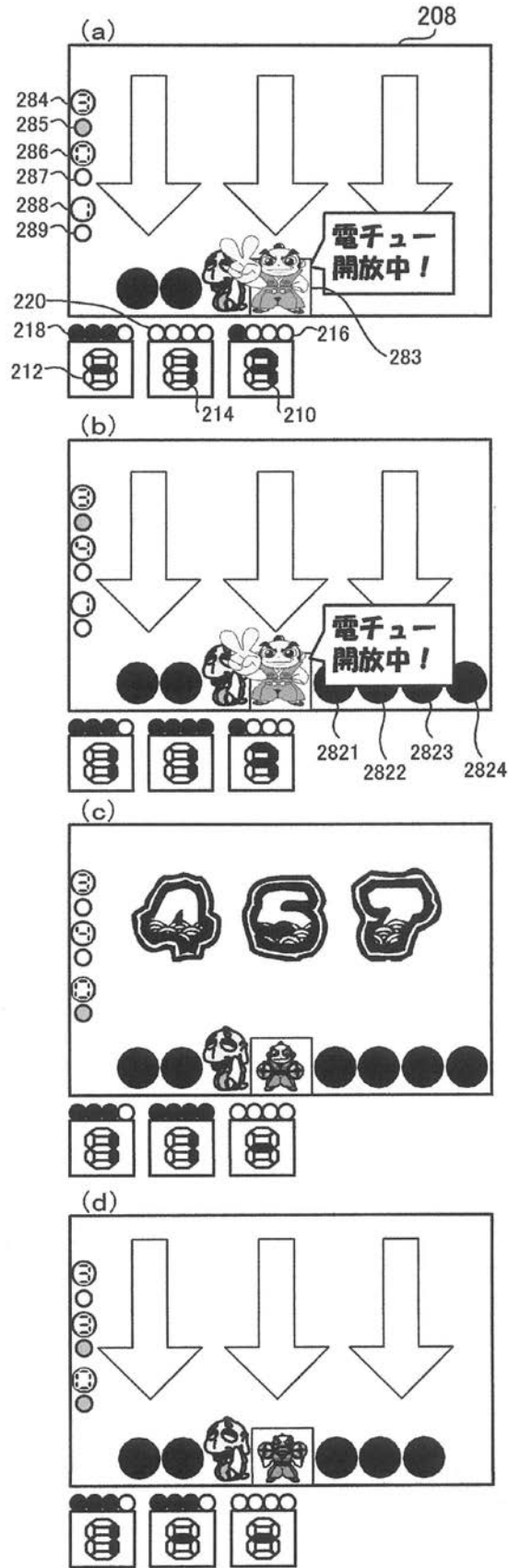
【 図 6 4 】



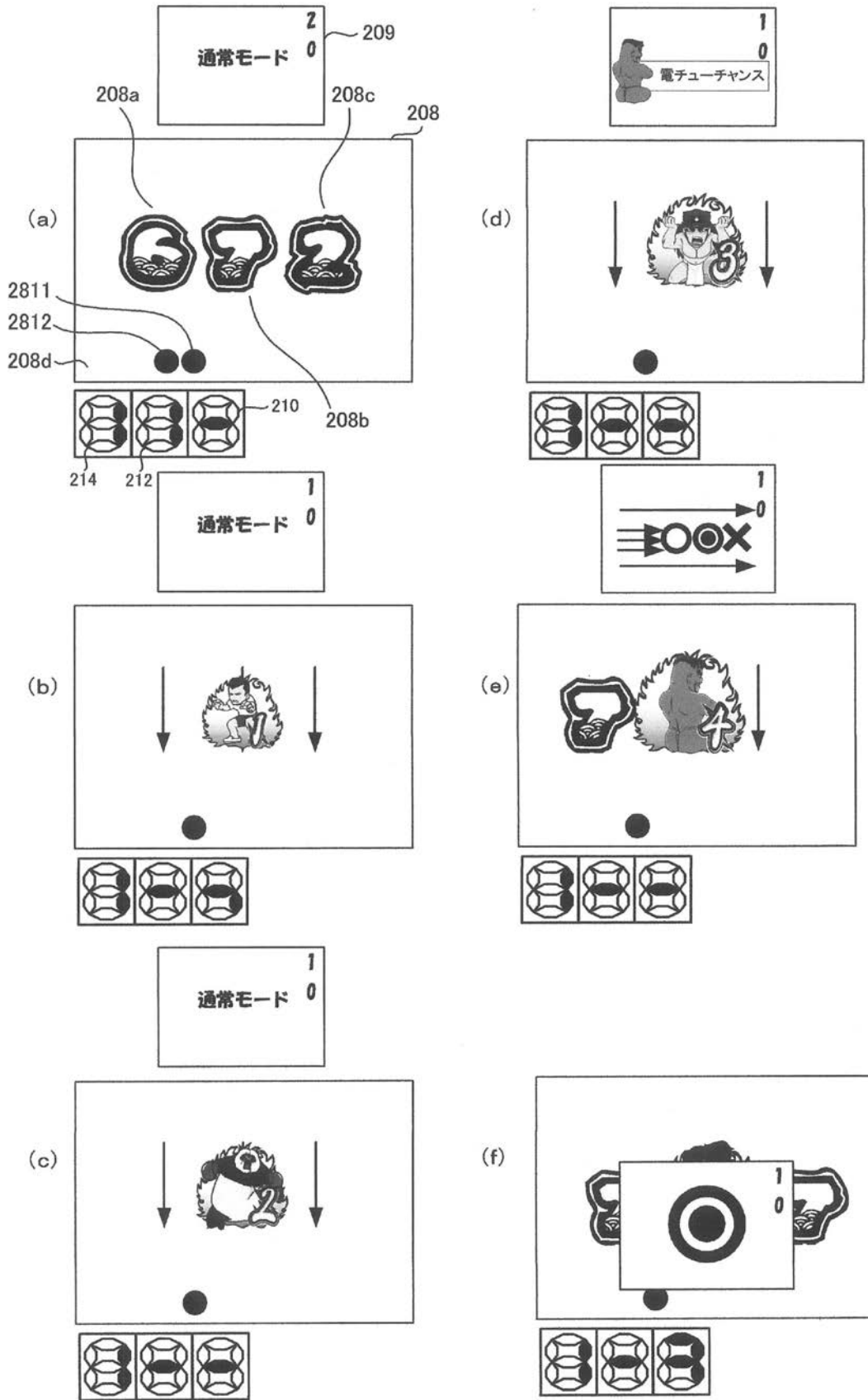
【 図 6 5 】



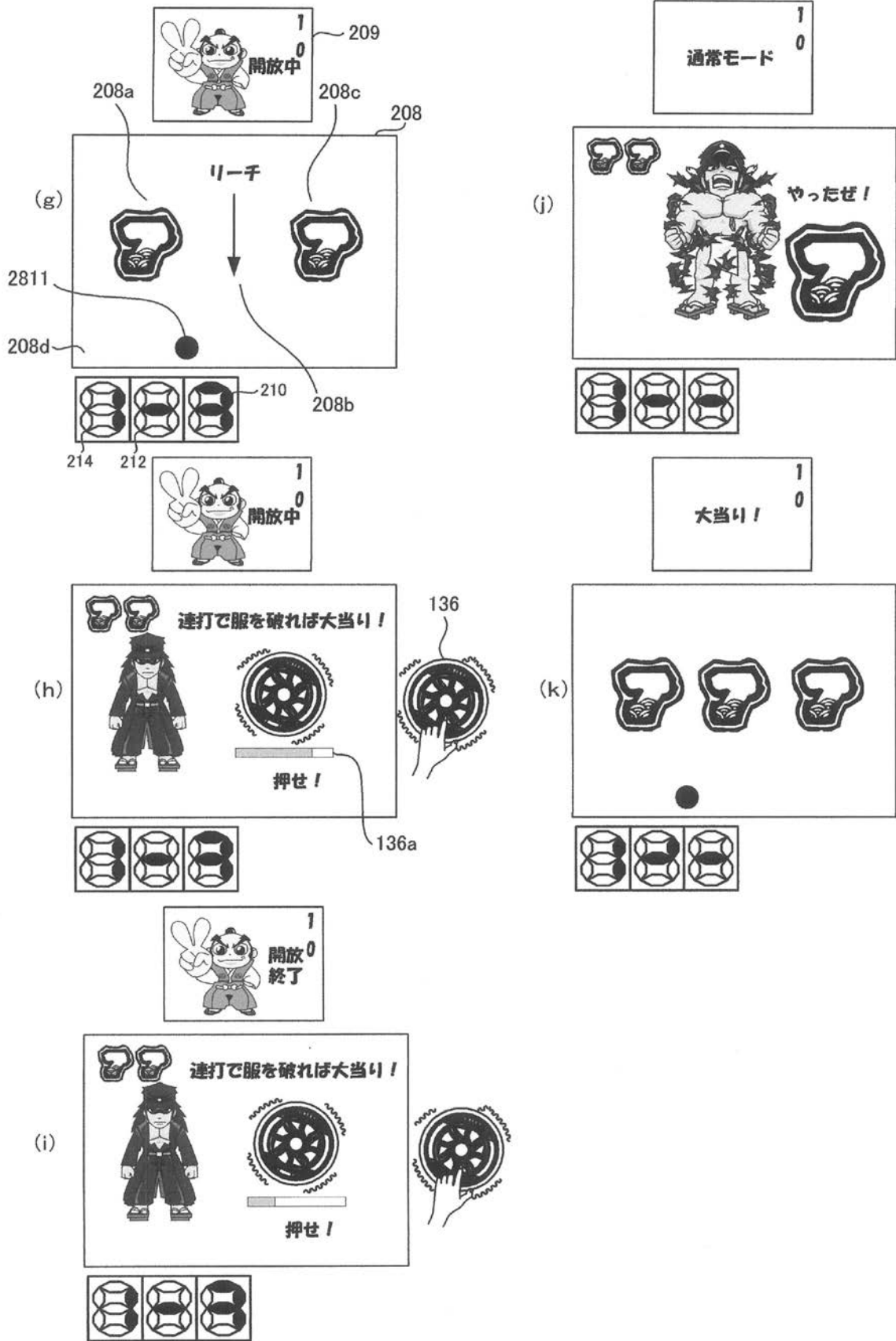
【 図 6 6 】



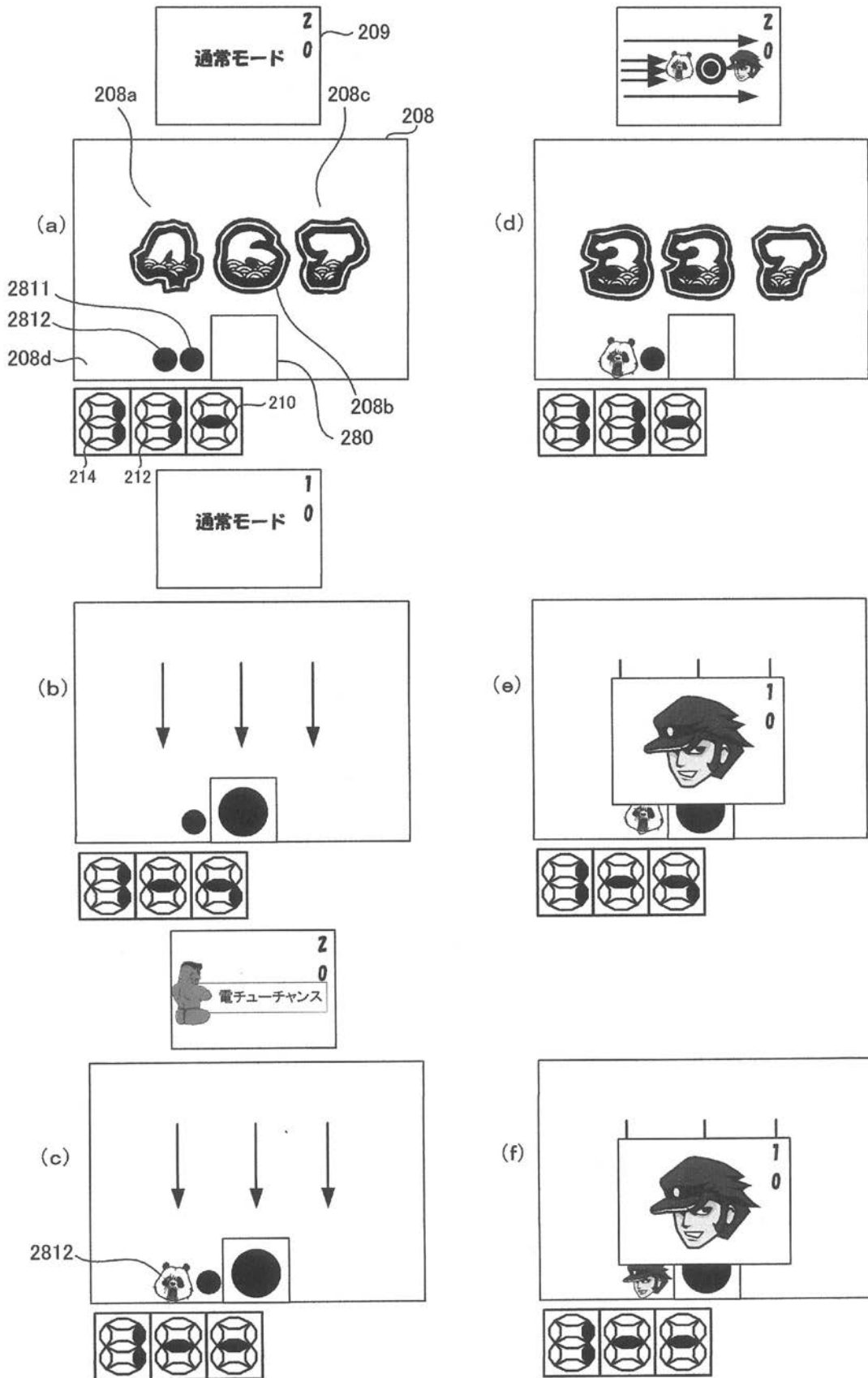
【図 67】



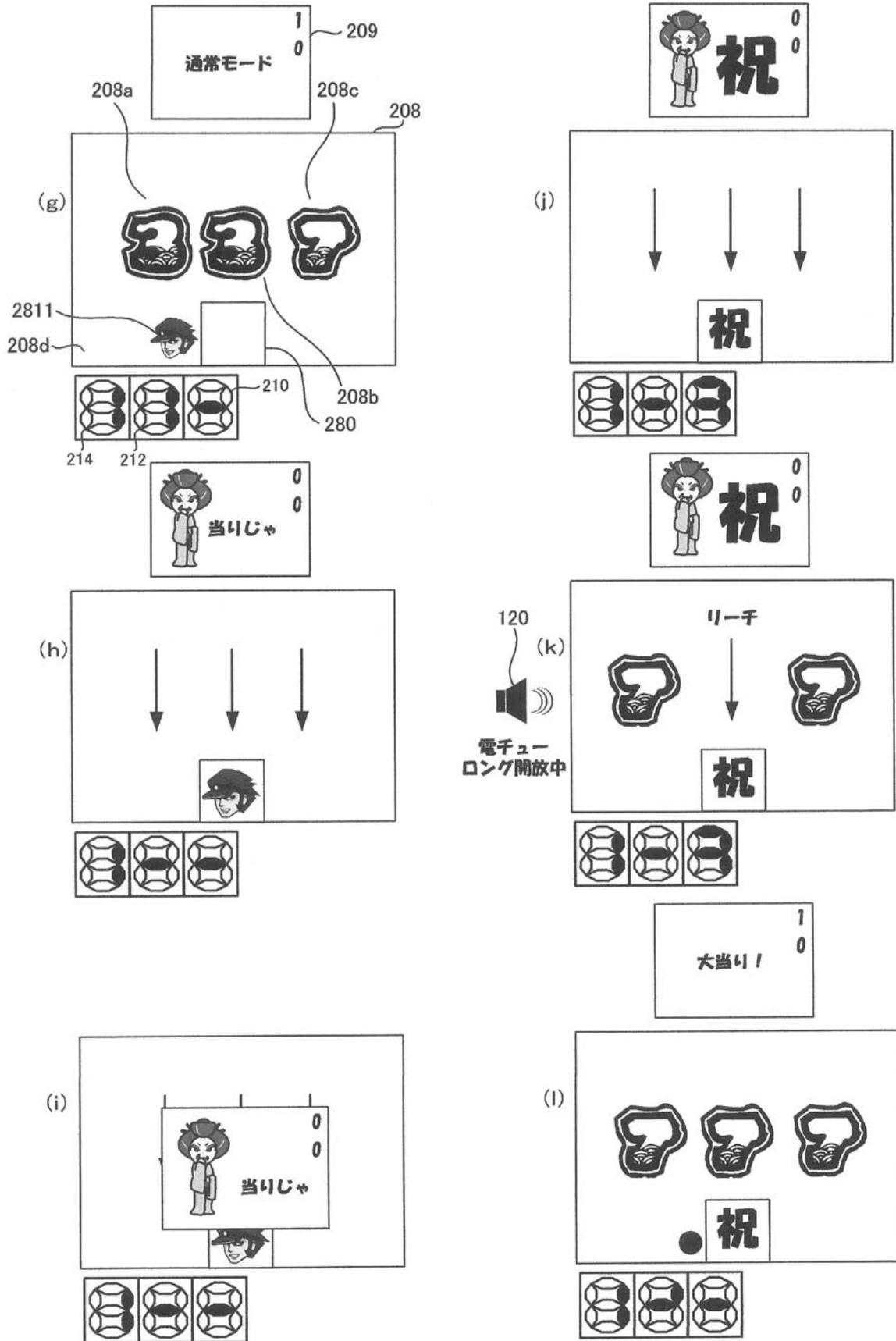
【図68】



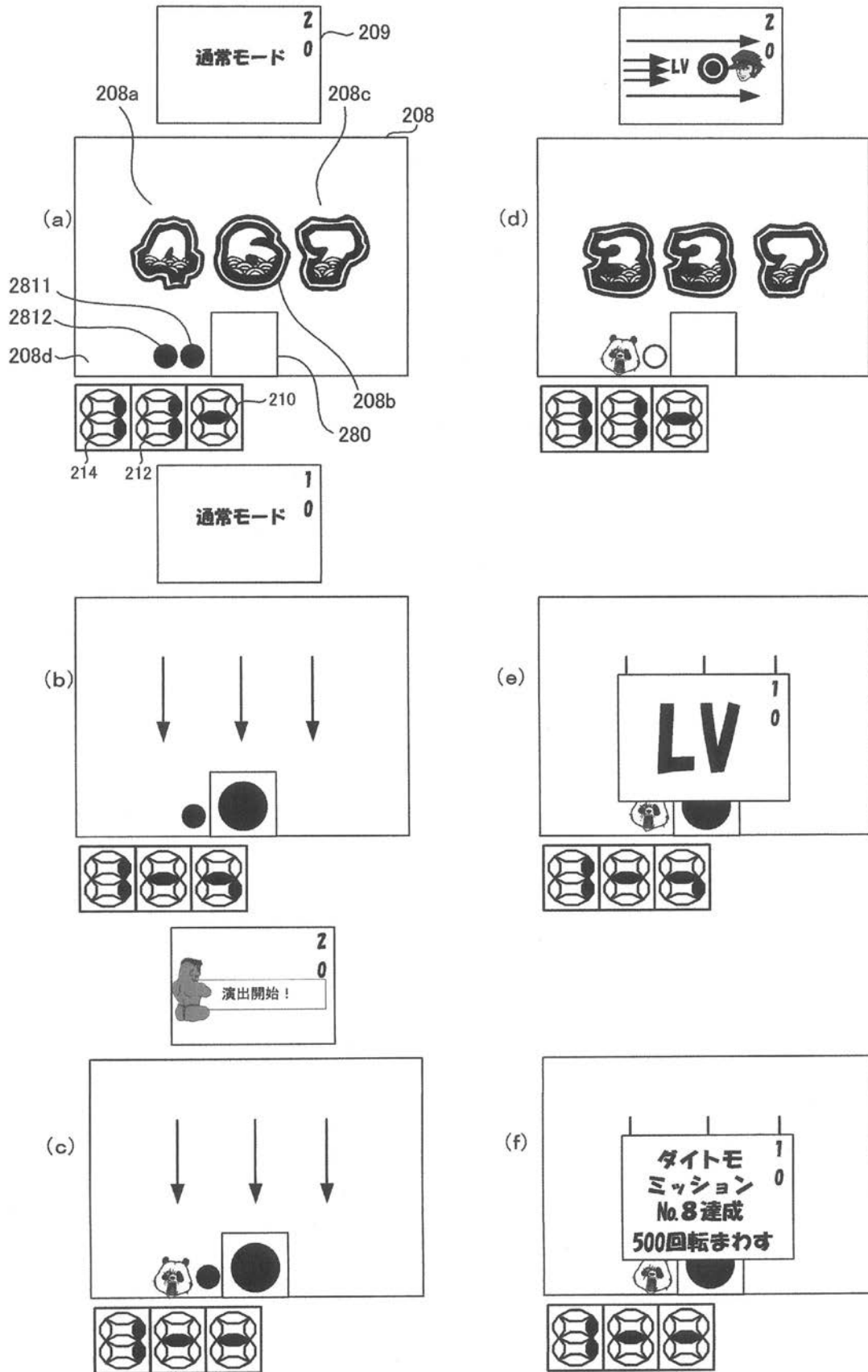
【図69】



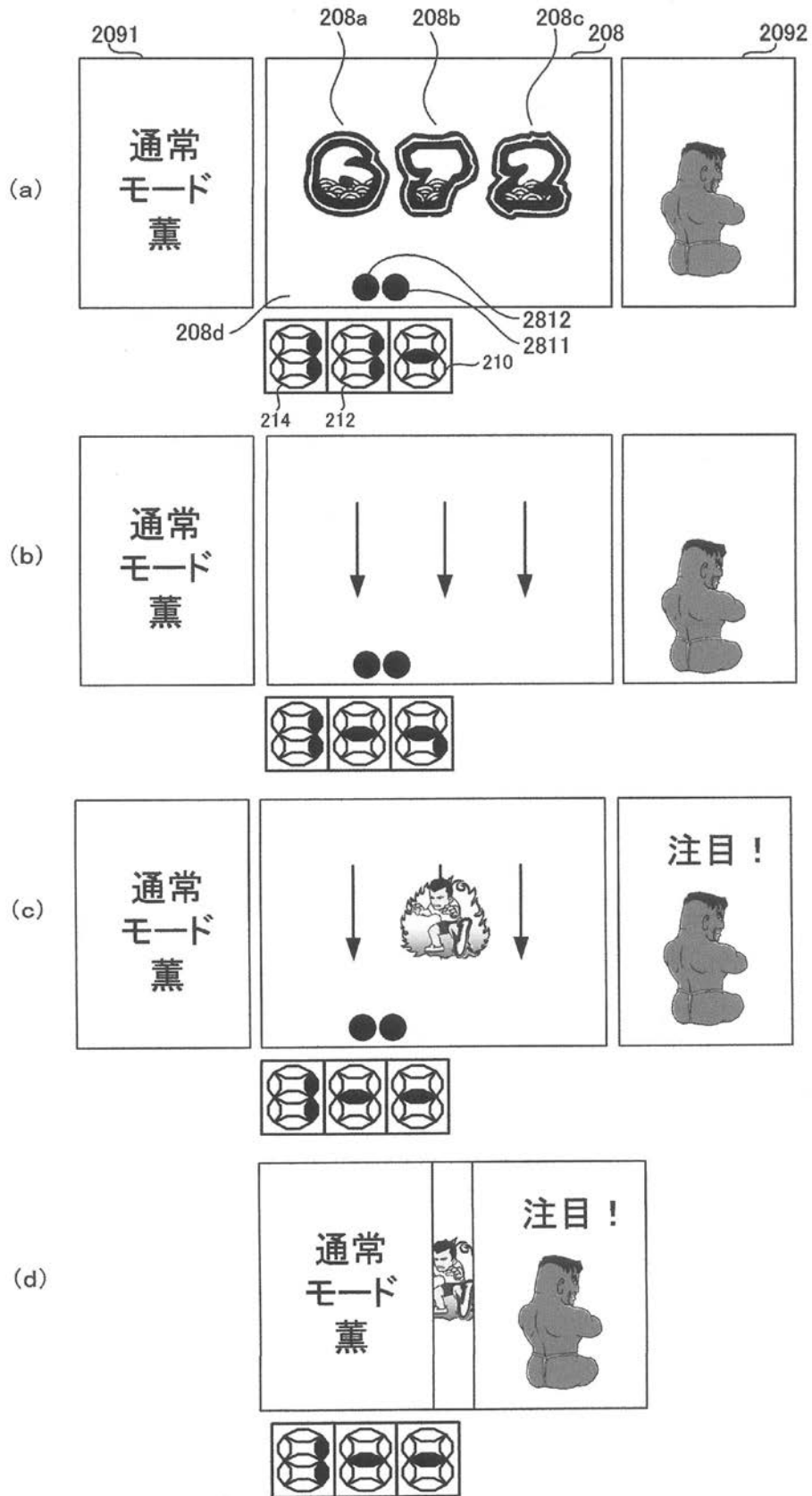
【図70】



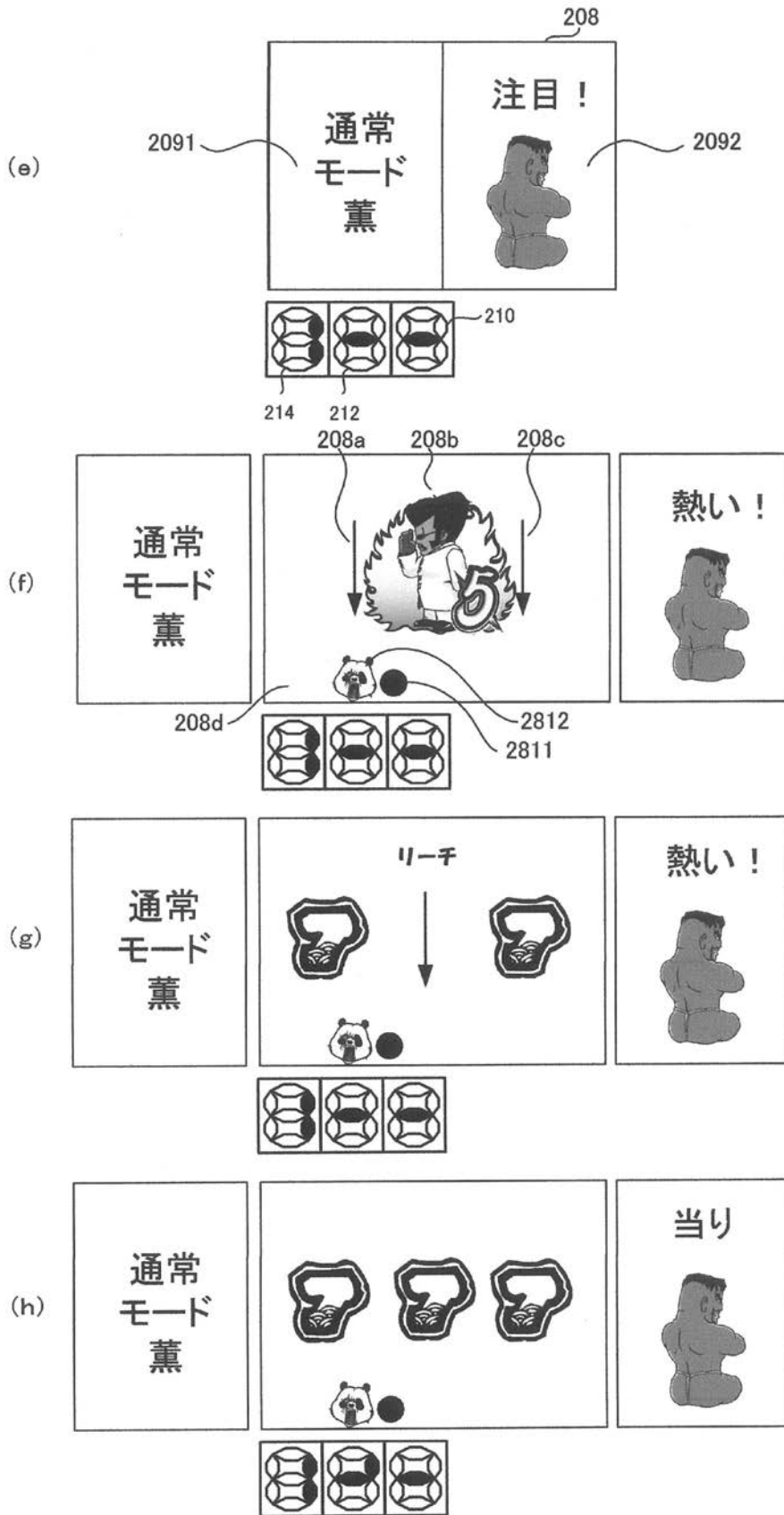
【 図 7 1 】



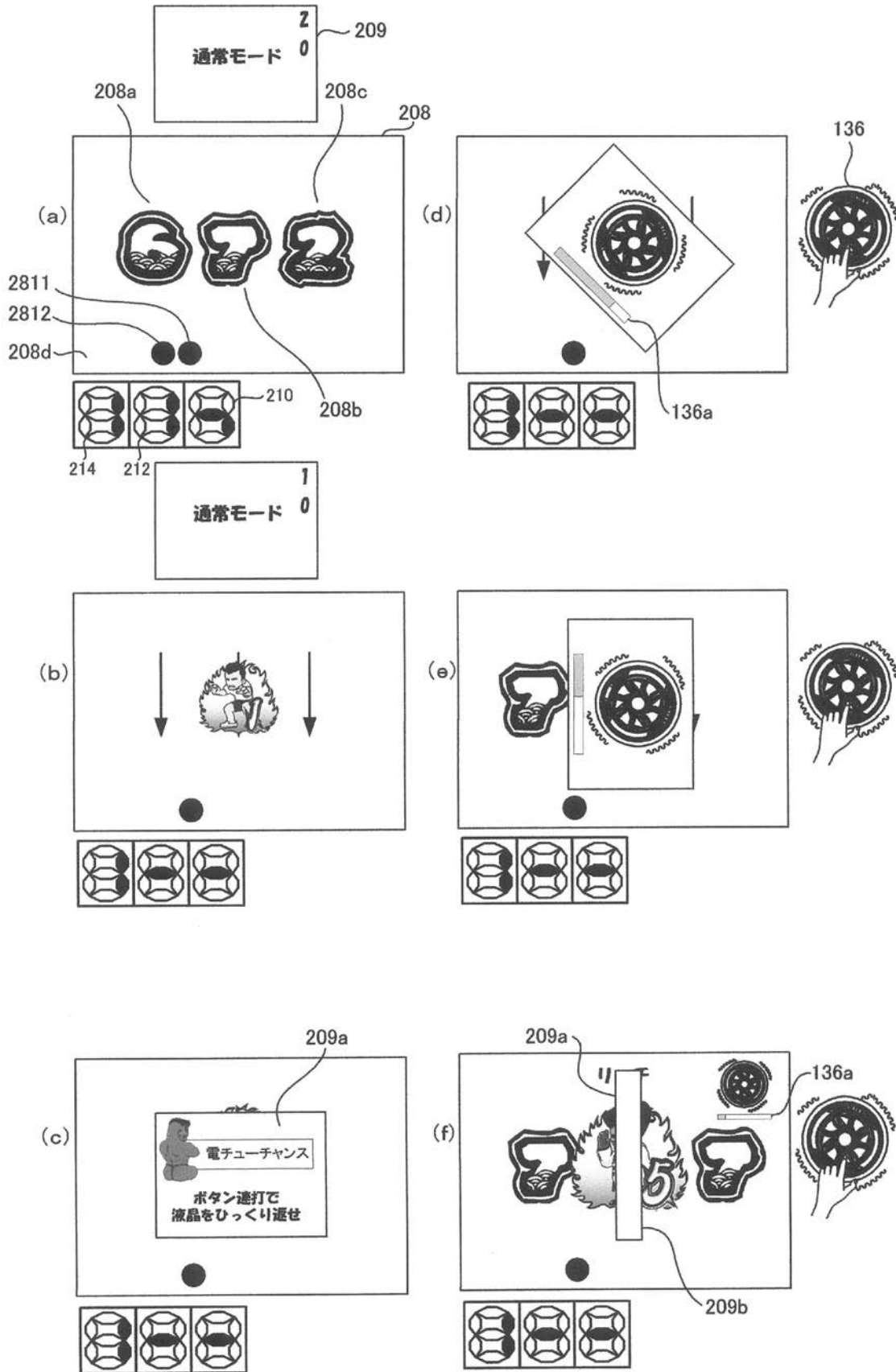
【図72】



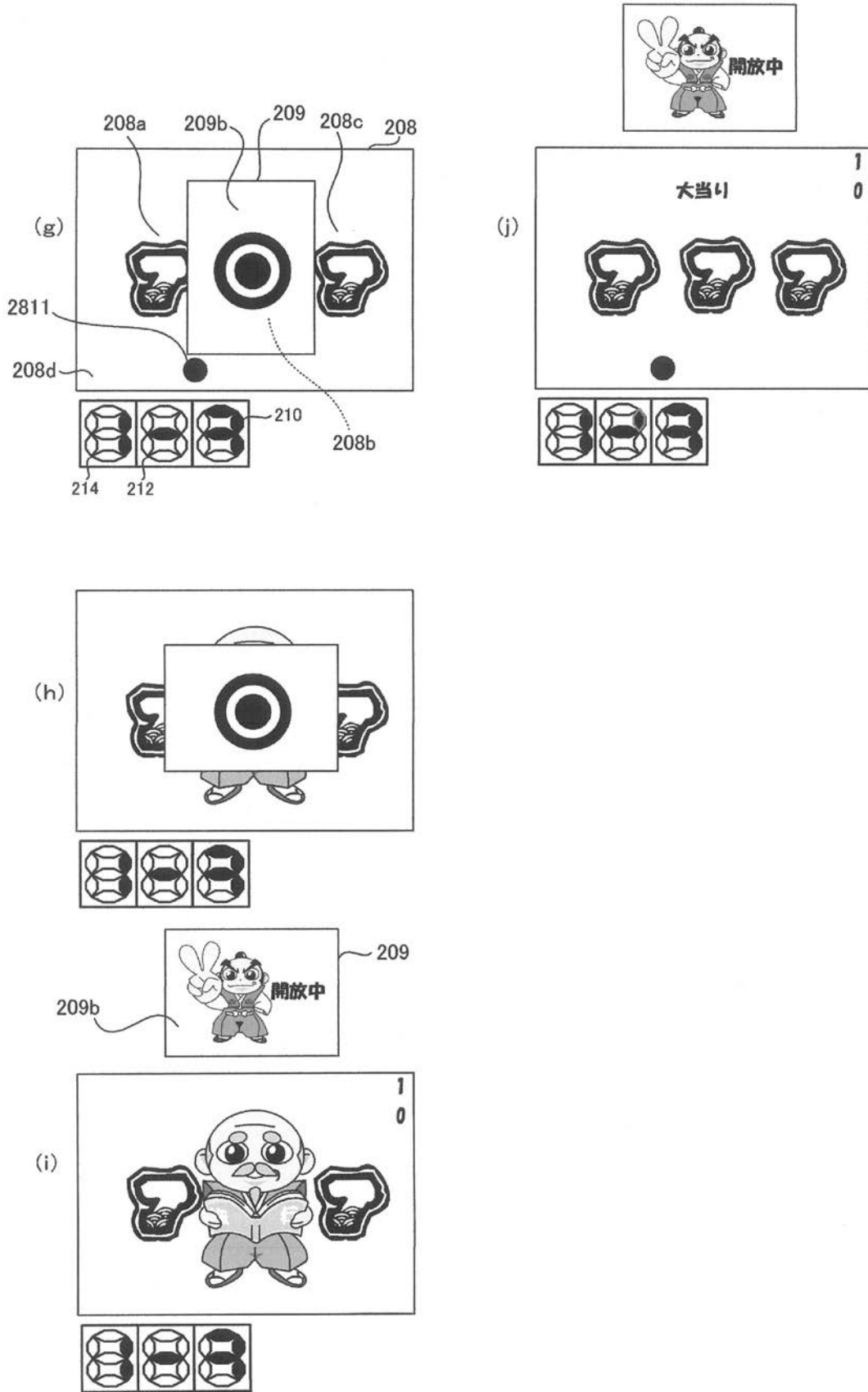
【図73】



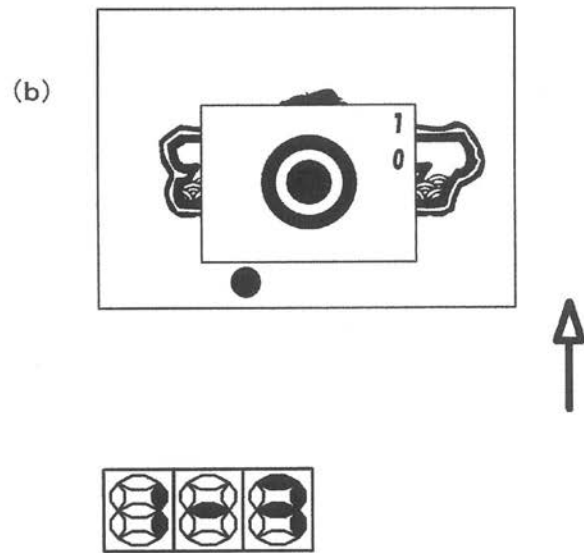
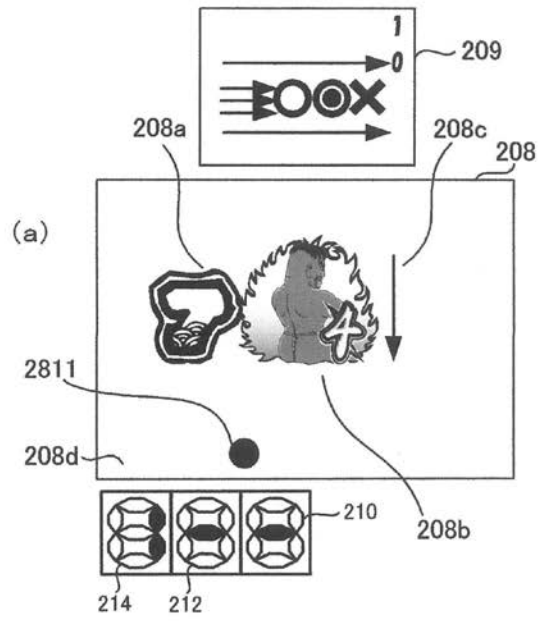
【図74】



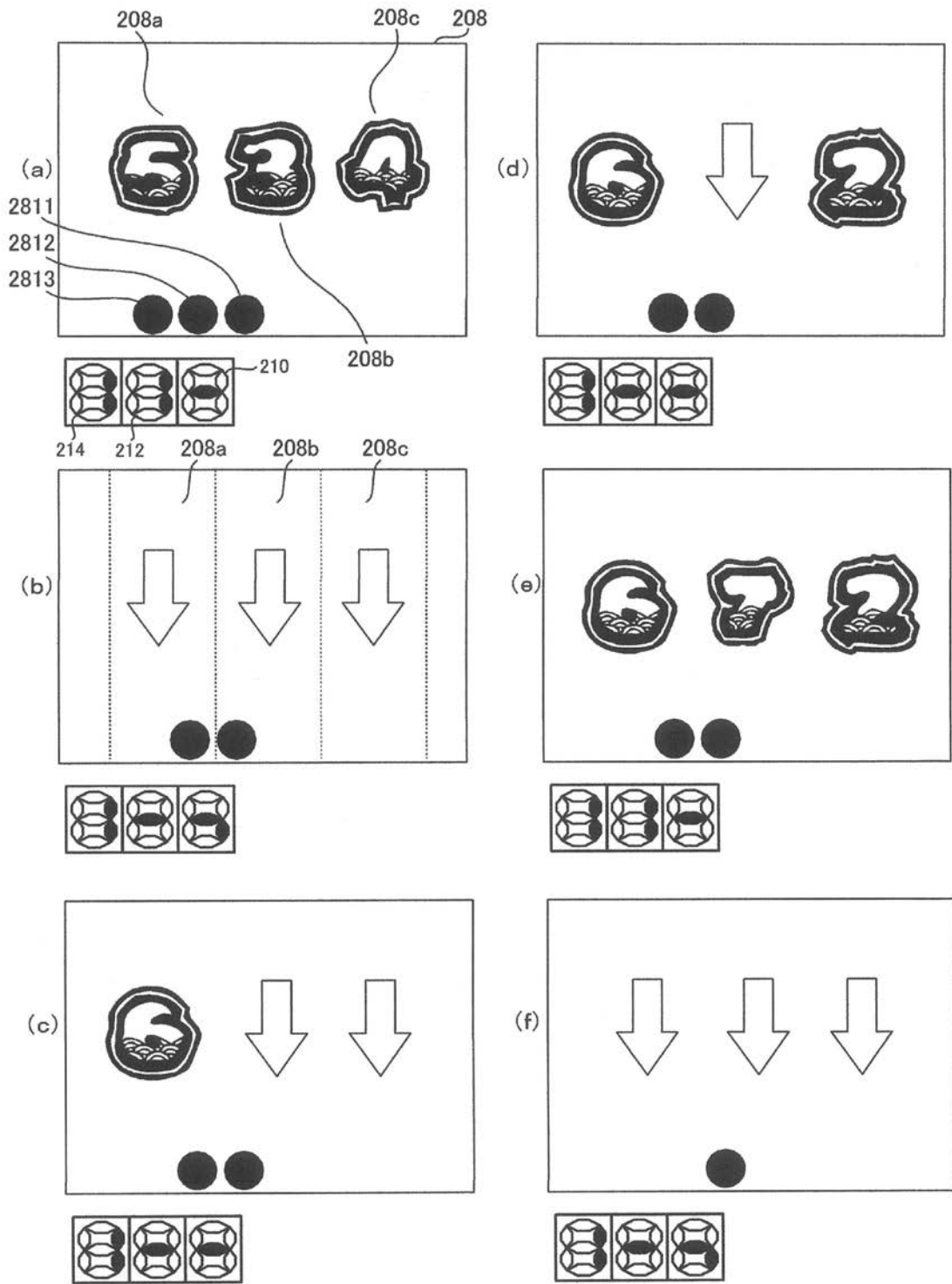
【 図 7 5 】



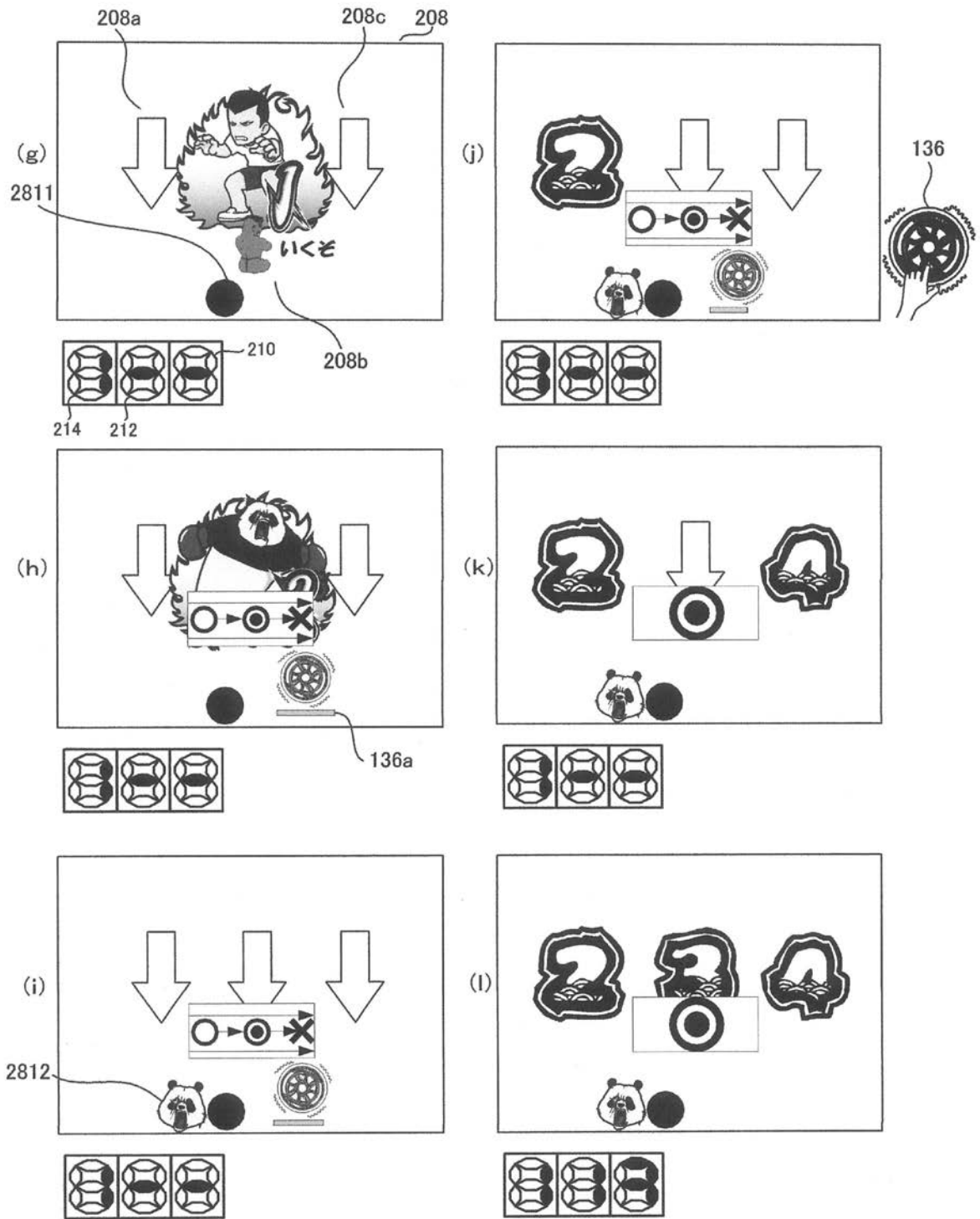
【 図 7 6 】



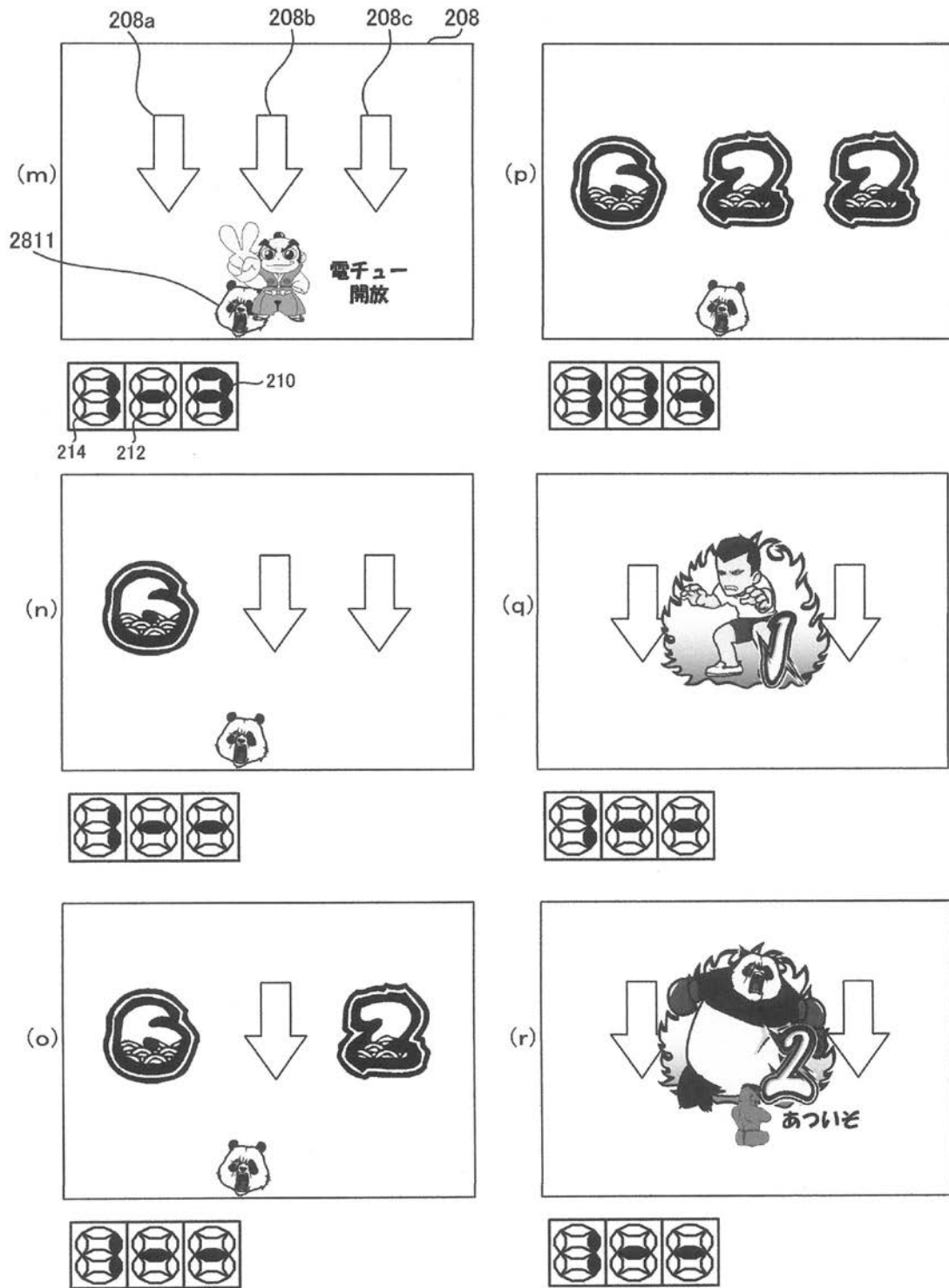
【 図 7 7 】



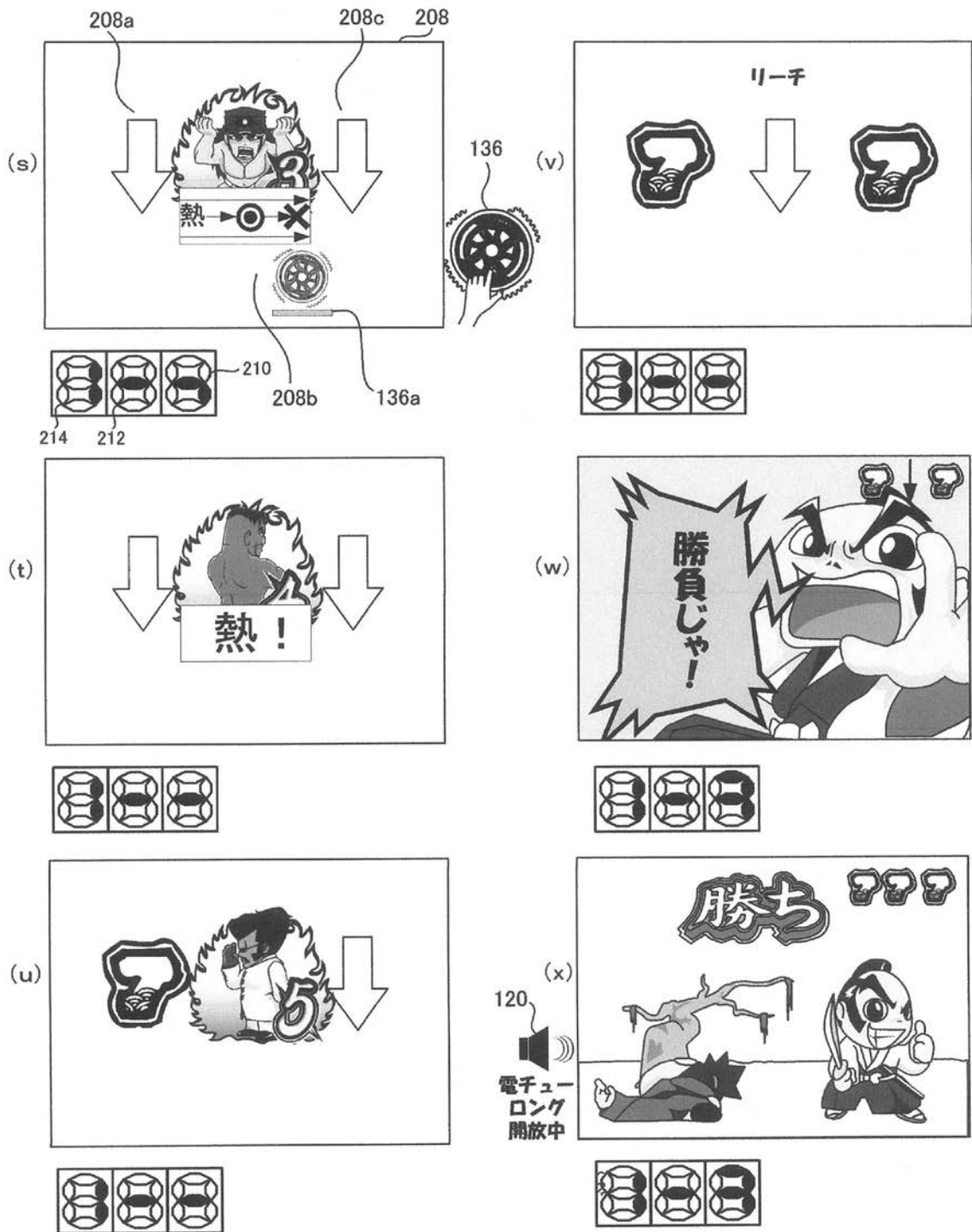
【 図 7 8 】



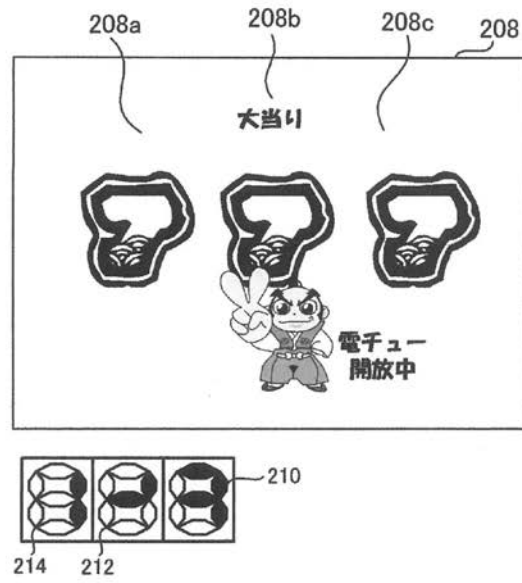
【 図 7 9 】



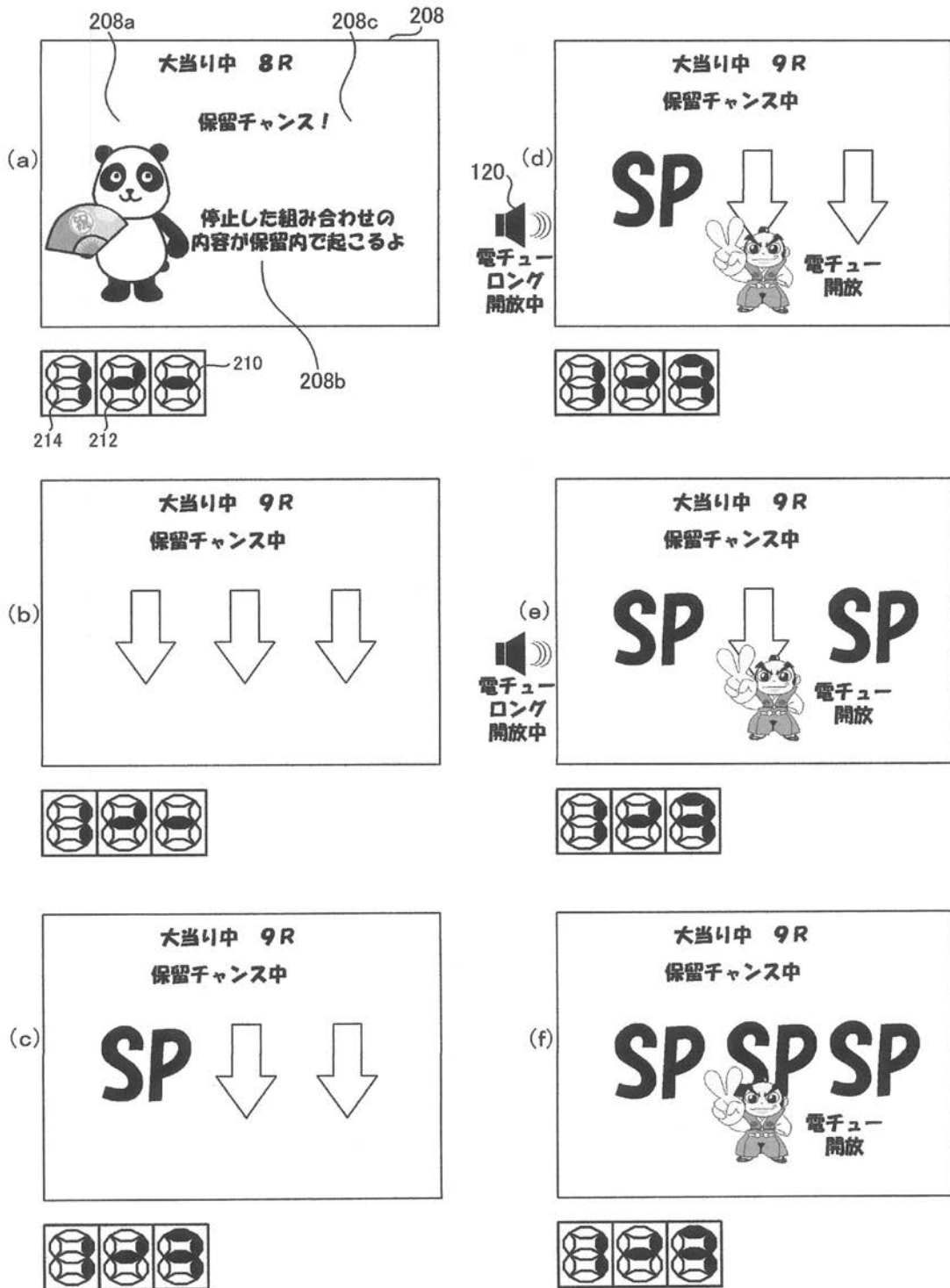
【 図 8 0 】



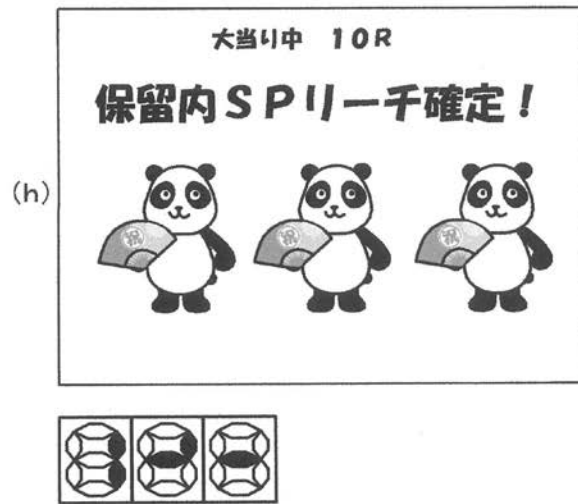
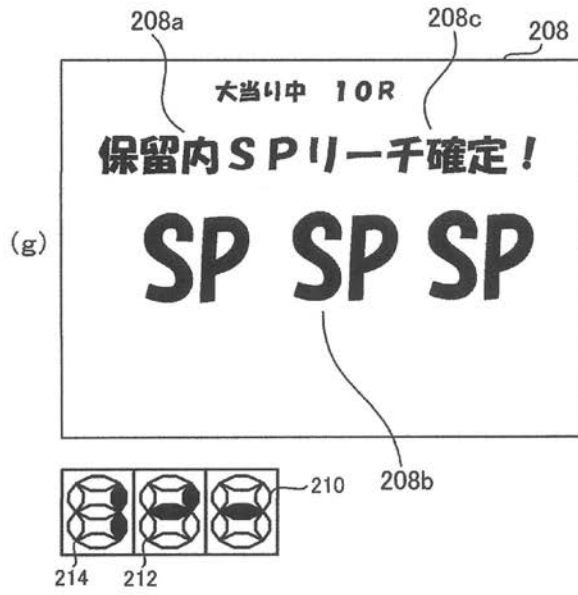
【 図 8 1 】



【 図 8 2 】



【 図 8 3 】



【 図 8 4 】

