

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7670983号
(P7670983)

(45)発行日 令和7年5月1日(2025.5.1)

(24)登録日 令和7年4月22日(2025.4.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全704頁)

(21)出願番号	特願2022-190616(P2022-190616)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和4年11月29日(2022.11.29)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2024-78205(P2024-78205A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
(43)公開日	令和6年6月10日(2024.6.10)		不動産大崎ガーデンタワー
審査請求日	令和6年7月12日(2024.7.12)	(74)代理人	100105315
早期審査対象出願			弁理士 伊藤 温
		(72)発明者	吉田 信介
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友
			不動産大崎ガーデンタワー サミー株式
			会社内
		審査官	篠崎 正

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る大入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な部材である操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、大入賞口を開状態とする単位遊技
を複数回繰り返す特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を備え、

操作部材の操作を促す促進演出の実行中に操作部材が操作されることで操作後演出を実行可能であり、

遊技状況に関する第1条件を充足したことに対応して、遊技の進行がされない抑制状態であることを報知する所定の抑制報知を実行可能であり、

遊技状況に関する第2条件を充足したことに対応して、前記第1条件を充足する可能性が高まった旨を報知する所定の事前抑制報知を実行可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

前記第1条件を充足する直前における発光手段の発光態様が或る発光態様である第1状況において前記第1条件を充足した場合、当該或る発光態様を終了するよう構成されており、

前記第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が或る発光態様である第2状況において前記第2条件を充足した場合、当該或る発光態様を終了せずに維持可能に構成されており、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達することを契機として、大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を表示可能であり、

特別遊技の実行中、特定値対応表示が表示される際には、特定値対応表示は所定の動作を伴いながら表示可能に構成されており、

特定値対応表示には遊技者に付与される遊技価値数に関する数字を示す特定表示が含まれており、特別遊技の実行中、特定値対応表示が表示されている状況下において、大入賞口へ遊技球が入球したとしても、特定値対応表示における特定表示にて示される数字が変化しないよう構成されており、

前記第1条件は、付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報が第1規定値に到達することであり、

前記第2条件は、前記差数に関する情報が前記第1規定値よりも小さい数値である第2規定値に到達することであり、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記差数に関する情報が前記第2規定値に到達して前記所定の事前抑制報知を実行している状況であり大入賞口へ遊技球があと1球入球することで大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が前記特定値に到達する状況において電源断が発生して、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行って当該電源断が復帰した場合には、大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても特定値対応表示が表示されず、且つ、前記所定の事前抑制報知を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。また、遊技盤面の構成を工夫したり、演出内容を工夫することで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。演出内容を工夫する構成の一

10

20

30

40

50

例としては、保留変化演出を実行することで演出に変化を与えるようにする構成が挙げられる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-112239号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性の実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

10

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る大入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な部材である操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

20

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、大入賞口を開状態とする単位遊技を複数回繰り返す特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

30

を備え、

操作部材の操作を促す促進演出の実行中に操作部材が操作されることで操作後演出を実行可能であり、

遊技状況に関する第1条件を充足したことに対応して、遊技の進行がされない抑制状態であることを報知する所定の抑制報知を実行可能であり、

遊技状況に関する第2条件を充足したことに対応して、前記第1条件を充足する可能性が高まった旨を報知する所定の事前抑制報知を実行可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

前記第1条件を充足する直前における発光手段の発光態様が或る発光態様である第1状況において前記第1条件を充足した場合、当該或る発光態様を終了するよう構成されており、

40

前記第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が或る発光態様である第2状況において前記第2条件を充足した場合、当該或る発光態様を終了せずに維持可能に構成されており、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達することを契機として、大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を表示可能であり、

特別遊技の実行中、特定値対応表示が表示される際には、特定値対応表示は所定の動作を

50

伴いながら表示可能に構成されており、

特定値対応表示には遊技者に付与される遊技価値数に関する数字を示す特定表示が含まれており、特別遊技の実行中、特定値対応表示が表示されている状況下において、大入賞口へ遊技球が入球したとしても、特定値対応表示における特定表示にて示される数字が変化しないよう構成されており、

前記第1条件は、付与される遊技価値数と使用される遊技価値数との差数に関する情報が第1規定値に到達することであり、

前記第2条件は、前記差数に関する情報が前記第1規定値よりも小さい数値である第2規定値に到達することであり、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記差数に関する情報が前記第2規定値に到達して前記所定の事前抑制報知を実行している状況であり大入賞口へ遊技球があと1球入球することで大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が前記特定値に到達する状況において電源断が発生して、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行って当該電源断が復帰した場合には、大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても特定値対応表示が表示されず、且つ、前記所定の事前抑制報知を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

<付記>

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

20

30

40

50

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得よう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得よう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得よう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得よう構成されており、

賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は前記所定態様に対応する表示態様であるよう構成されており、

賞球到達演出が実行される場合、当該賞球到達演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は前記所定態様に対応する表示態様であるよう構成されており、

結果報知演出が実行される場合、当該結果報知演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は前記所定態様に対応する表示態様とは異なる表示態様であるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

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

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

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図9】図9は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図

10

20

30

40

50

柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 0】図 1 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

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

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

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

【図 1 4】図 1 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

10

【図 1 5】図 1 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 1 6】図 1 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

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

【図 1 9】図 1 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

20

【図 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

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

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

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 2 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

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

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

40

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

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

【図 3 2】図 3 2 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装図停止図柄決定のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄の表示態様イメージ図である。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメ

50

イン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄演出テーブルの一例である。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

【図 5 9】図 5 9 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブ

50

メイン制御部側での保留表示態様変更制御処理のフローチャートである。

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

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

【図 6 2】図 6 2 は、第 2 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留消化伝達画像変化イメージ図である。

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

メイン制御部側でのメインフローチャートである。

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

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

【図 8 7】図 8 7 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、保留表示の変化に係るイメージ図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

【図135】図135は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。

【図136】図136は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率とトリガ変動の変動中に擬似連図柄表示される確率の関係を示す図である。

【図137】図137は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（RAMクリアではない）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。

【図138】図138は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源断（RAMクリア）と電源断復帰後の装飾図柄の関係を示す図である。

【図139】図139は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リーチボイスと擬似連図柄が表示される確率の関係を示す図である。

10

【図140】図140は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、全回転演出における装飾図柄の表示態様を示す図である。

【図141】図141は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ステージ毎の装飾図柄の変動態様を示す図である。

【図142】図142は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動中における装飾図柄の表示内容を示す図である。

【図143】図143は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、再変動が実行される際の第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。

【図144】図144は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

20

【図145】図145は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図146】図146は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図147】図147は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図148】図148は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

30

【図149】図149は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図150】図150は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図151】図151は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる演出ステージにおいてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図152】図152は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

40

【図153】図153は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図154】図154は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図155】図155は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図156】図156は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1装飾図柄と第2装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。

50

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

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

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

【図160】図160は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。

【図161】図161は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物演出実行時に関するイメージ図である。

10

【図162】図162は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態の作用に関するイメージ図である。

【図163】図163は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。

【図164】図164は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、エラー時の表示プライオリティに関するイメージ図である。

【図165】図165は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ボタン演出実行時の表示プライオリティに関するイメージ図である。

【図166】図166は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1装飾図柄と遊技状態に関するイメージ図である。

20

【図167】図167は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態による第1装飾図柄の特徴に関するイメージ図である。

【図168】図168は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動における各アクション等の実行タイミングを示す図である。

【図169】図169は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示す図である。

【図170】図170は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

30

【図171】図171は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図172】図172は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動における左・右・中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図173】図173は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ハズレ図柄の確定停止から1回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。

【図174】図174は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動開始時アクション2から擬似連図柄の定位置アクション2までのイメージ図である。

40

【図175】図175は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、中列の第1装飾図柄の定位置アクション2から揺れアクション2までのイメージ図である。

【図176】図176は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、中列の第1装飾図柄の定位置アクション3から確定停止までのイメージ図である。

【図177】図177は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から2回目の揺れアクションまでの表示と、大当たり終了デモから2回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

【図178】図178は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技

50

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

【図179】図179は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図180】図180は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクションを示すイメージ図である。

【図181】図181は、第6実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図182】図182は、ぱちんこ遊技機の正面図である。

【図183】図183は、表示装置の詳細な構成である。

【図184】図184は、第1主遊技図柄保留表示部の点灯パターンの一例である。

【図185】図185は、第1主遊技図柄表示部の点灯パターンの一例である。

【図186】図186は、表示装置と遊技球の大きさの比較に関する図である。

【図187】図187は、第1主遊技図柄表示部の点灯パターンと第2装飾図柄の表示態様に関する図である。

【図188】図188は、ラウンド表示灯とラウンド表示部の位置に関する図である。

【図189】図189は、電源断後の可動役物の動作チェックに関する図である。

【図190】図190は、電源断発生時に関するタイミングチャートである。

【図191】図191は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図192】図192は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図193】図193は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図194】図194は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第2主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。

【図195】図195は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図196】図196は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図197】図197は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン連打演出実行処理のフローチャートである。

【図198】図198は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン単発演出実行処理のフローチャートである。

【図199】図199は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図200】図200は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連打演出実行イメージ図である。

【図201】図201は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン連打演出実行処理のフローチャートである。

【図202】図202は、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、連打演出実行イメージ図の変更例1である。

【図203】図203は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。

【図204】図204は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に関する遷移図である。

【図205】図205は、第8実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に

10

20

30

40

50

関する遷移図である。

【図 2 0 6】図 2 0 6 は、第 8 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定確認方法に関する遷移図である。

【図 2 0 7】図 2 0 7 は、ぱちんこ遊技機における、ボタンパイプに関するイメージ図である。

【図 2 0 8】図 2 0 8 は、ぱちんこ遊技機における、電源断に関する作用図である。

【図 2 0 9】図 2 0 9 は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 0】図 2 1 0 は、ぱちんこ遊技機における、ボタンランプの点灯態様の一覧表である。

【図 2 1 1】図 2 1 1 は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 2】図 2 1 2 は、ぱちんこ遊技機における、特別遊技実行時に関する作用図である。

【図 2 1 3】図 2 1 3 は、ぱちんこ遊技機における、指示表示の一覧である。

【図 2 1 4】図 2 1 4 は、ぱちんこ遊技機における、大当たり中の演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 5】図 2 1 5 は、ぱちんこ遊技機における、ボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 6】図 2 1 6 は、ぱちんこ遊技機における、ステージ A において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 7】図 2 1 7 は、ぱちんこ遊技機における、ステージ B において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 1 8】図 2 1 8 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態において実行可能な特定演出及び遊技機設定に関するイメージ図である。

【図 2 1 9】図 2 1 9 は、ぱちんこ遊技機における、第 1 所定演出及び第 2 所定演出の実行中における特定演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 0】図 2 2 0 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 1】図 2 2 1 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における保留音の出力タイミングと盤面ランプの発光タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 2 2 2】図 2 2 2 は、ぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における特殊演出中、特別演出中、スーパーリーチ演出中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 3】図 2 2 3 は、ぱちんこ遊技機における、電源投入に基づく初期化動作中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 4】図 2 2 4 は、ぱちんこ遊技機における、図柄変動中における初期化動作及び初期化動作後の保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 5】図 2 2 5 は、ぱちんこ遊技機における、アイコン変化を示唆する特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 6】図 2 2 6 は、ぱちんこ遊技機における、或る図柄変動の次の図柄変動における特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 7】図 2 2 7 は、ぱちんこ遊技機における、代替表示が実行される場合における保留変化演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 8】図 2 2 8 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ステージ A において実行可能なボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 2 9】図 2 2 9 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、初期化動作中におけるボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 3 0】図 2 3 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、検知センサが故障した場合のボタン演出に関するイメージ図である。

10

20

30

40

50

【図 2 3 1】図 2 3 1 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、初期化動作中におけるボタン演出に関するイメージ図である。

【図 2 3 2】図 2 3 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、エラー報知中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様に関するイメージ図である。

【図 2 3 3】図 2 3 3 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、初期化動作中における発光する素子数を示す図である。

【図 2 3 4】図 2 3 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、事前抑制報知、抑制報知に関するイメージ図である。

【図 2 3 5】図 2 3 5 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、操作促進画像および操作促進音に関するイメージ図である。

【図 2 3 6】図 2 3 6 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、エラー報知中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様に関するイメージ図である。

【図 2 3 7】図 2 3 7 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特別演出および当り確定演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様に関するイメージ図である。

【図 2 3 8】図 2 3 8 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、事前抑制報知、警告報知、抑制報知に関するイメージ図である。

【図 2 3 9】図 2 3 9 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、事前抑制報知、抑制報知の音量設定に関するイメージ図である。

【図 2 4 0】図 2 4 0 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、待機デモ画面の表示の前後タイミングにおけるサブ入力ボタン S B の画像に関するイメージ図である。

【図 2 4 1】図 2 4 1 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり中における発射ハンドル操作促進報知に関するイメージ図である。

【図 2 4 2】図 2 4 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示装置 S G の演出ボタン画像の中心から縦軸に仮想線を引いたぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 2 4 3】図 2 4 3 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、抑制機能作動前信号および抑制機能作動信号のタイムチャートである。

【図 2 4 4】図 2 4 4 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり遊技の非実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数に到達する場合の演出例を示すイメージ図である。

【図 2 4 5】図 2 4 5 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり遊技の非実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数に到達する場合の演出例を示すイメージ図である。

【図 2 4 6】図 2 4 6 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、差球数カウンタのカウント値が特定数に達した後に事前抑制報知が解除される場合の演出例を示すイメージ図である。

【図 2 4 7】図 2 4 7 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数に達する場合の演出例を示すイメージ図である。

【図 2 4 8】図 2 4 8 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウントアップ演出および強調演出のイメージ図である。

【図 2 4 9】図 2 4 9 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウントアップ演出の実行中に移行条件を充足した場合のタイムチャートである。

【図 2 5 0】図 2 5 0 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。

【図 2 5 1】図 2 5 1 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、強調演出の実行中に移行条件を充足した場合のタイムチャートである。

【図 2 5 2】図 2 5 2 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、強調演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。

【図 2 5 3】図 2 5 3 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウント

10

20

30

40

50

アップ演出の実行時間と強調演出の実行時間との関係を示すタイムチャートである。

【図 2 5 4】図 2 5 4 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、複数の遊技球が大入賞口に連続して入球した場合のタイムチャートである。

【図 2 5 5】図 2 5 5 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択演出と強調演出とが重複実行されているときの演出例を示すイメージ図である。

【図 2 5 6】図 2 5 6 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択演出において楽曲が変更されたときのタイムチャートである。

【図 2 5 7】図 2 5 7 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択演出において楽曲が変更されたときのタイムチャートである。

【図 2 5 8】図 2 5 8 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、移行条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

10

【図 2 5 9】図 2 5 9 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、事前報知条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【図 2 6 0】図 2 6 0 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、移行条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【図 2 6 1】図 2 6 1 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、事前報知条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【図 2 6 2】図 2 6 2 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウントアップ演出と強調演出とリザルト表示演出の演出例を示すイメージ図である。

【図 2 6 3】図 2 6 3 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウントアップ演出と強調演出とリザルト表示演出の時系列における演出例を示すイメージ図である。

20

【図 2 6 4】図 2 6 4 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リザルト表示演出の実行時における可動役物 Y K の動作の例を示すイメージ図である。

【図 2 6 5】図 2 6 5 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、強調演出の実行時における音量調整画像の表示例を示すイメージ図である。

【図 2 6 6】図 2 6 6 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、強調演出の実行前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【図 2 6 7】図 2 6 7 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球カウントアップ演出の実行中に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

30

【図 2 6 8】図 2 6 8 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、複数の遊技球が連続して大入賞口に入球した場合の演出例のイメージ図である。

【図 2 6 9】図 2 6 9 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり遊技中に大入賞口への入球がない場合の演出表示装置での演出のイメージ図である。

【図 2 7 0】図 2 7 0 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、オーバー入賞演出等における文字表示と演出設定と音量設定のイメージ図である。

【図 2 7 1】図 2 7 1 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、累積賞球数表示が異なるリザルト表示演出のランプパターンのイメージ図である。

【図 2 7 2】図 2 7 2 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり遊技中において賞球払い出しに関するエラーとは異なるエラーが発生した場合のタイムチャートである。

40

【図 2 7 3】図 2 7 3 は、第 1 0 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大当たり遊技中において賞球払い出しに関するエラーが発生した場合のタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無いゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがあ

50

る)と遊技盤内(遊技者側と反対側)に引っ込んだ状態(以下、退避状態と呼ぶことがある)とを採り得る構成(いわゆる、ベロ型アタッカー)においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選(電子計算機によるくじ)に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む(例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数)。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数(当否抽選用乱数)」、識別情報の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口(例えば始動口やゲート、一般入賞口)の一回の入球により取得された乱数を一個と称している(即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している)。また、例えば、一種の乱数(例えば当選乱数)が、別種の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態(低確率状態)よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態(高確率状態)、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態(いわゆる、高ベース状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間を長くする、可変部材の開放当選確率を高くする、可変部材の開放抽選の結果報知の時間を短くすることが可能な状態であり、これらすべてを有効とする状態又は少なくとも1つを有効とする状態)、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が無い非補助遊技状態(低ベース状態)等の任意の一又は複数の組合せである。「変動表示停止時間」とは、識別情報の変動表示が停止した際に識別情報を停止した状態で保持する時間であり、変動表示の停止後に保留が残っている場合、この変動表示停止時間が経過した後に、残っている保留に係る変動が開始される(変動開始条件、当否判定許可条件が充足される)。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄(特別図柄)や装飾図柄(演出用図柄、装図)と呼ぶことがある。主遊技図柄(特別図柄)は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、装飾図柄(演出用図柄、装図)は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段(例えば液晶、LED、7セグ)の発光(発光の有無だけでなく、色の違いも含む)、物理的な表示(例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する)等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報の変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。そして、「装飾図柄」は、五感(視覚、聴覚、触覚等)を通じて図柄の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、カード型やキャラクタ型等の画像オブジェクトに、視覚的なもの、例えば、数字(漢数字含む)、アルファベット、文字、記号、絵柄、図柄等の形状のあるものが記載されているものである。そして、この数字や記号が同一となる組み合わせにて当該画像オブジェクトを有効ライン上にて最終的に停止表示することで大当たりが発生した旨が報知される。「第1装飾図柄(第一演出用図柄)」及び「第2装飾図柄(第二演出用図柄)」とは、その双方が「装飾図柄(演出用図柄、装図)」となるものであるが、夫々が独立して大当たりの発生を報知可能に構成されているものが相当する(例えば、「第1装飾図柄(第一演出用図柄)」が「777」となって大当たりの発生を報知可能でもあるし、「第2装飾図柄(第二演出用図柄)」が「777」となって大当たりの発生を報知可能でもある)。「変動態様」とは、例えば、変動時間(主遊技図柄(特別図柄)の変動時間、装飾図柄(演出用図柄、装図)の変動時間、普通図柄の変動時間のいずれも含む)、装飾図柄(演出用

10

20

30

40

50

図柄、装図）が上から下へスクロール表示（その他、下から上へ、左から右へ、右から左へのスクロール表示なども可能である）して遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること、装飾図柄（演出用図柄、装図）がその場で回転表示し半回転又は1回転することで遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること（このようなスクロール表示や回転表示などは「切替表示態様」と称することもある）等を含む。「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止（或いは仮停止）する／しない」とは、「暫定的に停止させる→再変動させる」を1セットとし、この1セットを行う／行わないということと同義である。「再変動」とは、「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる→再変動させる」といった状況、「変動開始→装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる」といった状況、「再変動開始→装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる（2回目以降の暫定的な停止）」といった状況を含む用語であり、擬似連演出における擬似変動や、復活演出における復活変動（例えば、スーパーリーチ演出中にはハズレを示す装飾図柄（演出用図柄、装図）の組合せを暫定的に停止させて、スーパーリーチ演出終了後に移行する演出ステージにて再変動を行ったうえで当りを示す装飾図柄へと暫定的に停止したうえで確定的に停止する変動）等を示す用語である。また、大当りの発生有無を報知する最終的な停止表示タイミング（典型的にはその後に、いわゆる主遊技図柄の停止表示とあわせて確定的に停止表示される）を除くこととも同義である。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は第2要素（例えば、数字）を基調としており、第1要素（キャラクタや「SUPER」等の付帯情報の有無／内容）や第3要素（例えば、色彩エフェクト）等を付帯して構成されていてもよい。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は、演出モードが異なる場合には、第2要素が同一（同じ数字、同じアルファベット、同じ文字、同じ記号など）であっても、第1要素及び／又は第3要素が異なるよう構成されていてもよい。また、第1要素及び／又は第3要素が異なることにより、リーチ変動が大当たりとなる期待度、先読み演出実行時における特定の図柄組み合わせ停止時の当該先読み演出に係る図柄変動にて大当たりとなる期待度、大当たりした際のラウンド数や当該大当たり終了後の遊技状態等の遊技者にとっての利益率が異なるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、高確率状態かつ高ベース状態（高確高ベース状態）や低確率状態かつ高ベース状態（低確高ベース状態）、高確率状態かつ低ベース状態（高確低ベース状態）には、通常遊技状態である低確率状態かつ低ベース状態（低確低ベース状態）の場合に比べて、第1要素及び／又は第3要素が遊技者にとって有利な要素となるように構成してもよい。また、「情報表示部」とは、予告演出等を含む情報を表示するものであり、例えば、演出表示装置、7セグメントLED、LEDランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置+7セグメントLED+LEDランプといった複数の表示媒体の組み合わせ（ユニット全体）を示していてもよい。また、「演出表示部」とは、予告演出等を含む演出を表示するものであり、例えば、演出表示装置、7セグメントLED、LEDランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置+7セグメントLED+LEDランプといった複数の表示媒体の組み合わせ（ユニット全体）を示していてもよい。また、音量調整、光量調整は、十字ボタンSB-2を用いるが音量調整専用の音量ボタン、光量調整専用の光量ボタンを設けて調整してもよい。

【0009】

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

ても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、第1実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

【0010】

ここで本発明の詳細な説明に先立ち、本発明に係る簡潔な構成を説明する。

【0011】

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

10

【0012】

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

【0013】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第1実施形態）の構成から、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにて、当該仮停止タイミングが後半となるほど{又は、当該変動内における擬似連回数（中列の仮停止回数）が多くなるほど}、仮停止し得る停止態様が多くなるように変更した構成を（第1実施形態からの変更例2）にて詳細に説明する。

20

【0014】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、演出表示装置SGの表示領域SG10が透過状態となり演出表示装置SG内の役物が視認可能となる透過演出を実行可能に構成し、当該透過演出の実行中に第1装飾図柄が非表示となっても第2装飾図柄表示装置における演出表示が実行されているような構成を（第1実施形態からの変更例3）にて詳細に説明する。

【0015】

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

30

【0016】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第2実施形態）の構成から、先読み抽選の当選に基づく保留変化演出（保留表示態様が変化する場合）の実行時において、特定の保留表示態様に变化した場合にのみ実行される予告演出を設けるよう変更した構成を（第2実施形態からの変更例1）にて詳細に説明する。保留変化演出は、保留内にトリガ保留があることを保留アイコンの表示態様によって示唆する演出である。また、保留変化演出は、当該の図柄変動がトリガ保留であることを当該変動アイコンの表示態様によって示唆する演出である。

40

【0017】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第2実施形態）の構成から、第1主遊技側の変動と第2主遊技側の変動とで特殊図柄の出現率（先読み抽選当選率及び天使ゾーン移行抽選当選率）が異なるように変更した構成を（第2実施形態からの変更例2）にて詳細に説明する。

【0018】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄の1回の変動時間が、第2装飾図柄（又は、主遊技図柄）の変動時間複数回分の時間値となり得るような構成を（第3実施形態）にて詳細に説明する。

【0019】

50

本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示態様、表示位置、表示領域、プライオリティ、等に関する様々な構成を（第4実施形態）にて詳細に説明する。

【0020】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、第1保留表示と第2保留表示との2つの保留に対応する表示を演出表示装置にて表示するような構成を（第4実施形態からの変更例1）にて詳細に説明する。

【0021】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、並列抽選を実行可能であり、第1主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄（演出用図柄、装図）を第1装飾図柄、第2主遊技図柄の変動に対応する装飾図柄（演出用図柄、装図）を第2装飾図柄とするような構成を（第5実施形態）にて詳細に説明する。

10

【0022】

本発明に係るぱちんこ遊技機のうち、（第5実施形態）の構成から、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが表示される領域に関する構成を変更した構成を（第5実施形態からの変更例1）にて詳細に説明する。

【0023】

本発明に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を（第6実施形態）にて詳細に説明する。

【0024】

（第1実施形態）

20

【0025】

ここで、各構成要素について説明する前に、第1実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0026】

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

【0027】

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

30

40

【0028】

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

【0029】

次に、第1主遊技始動口A10は、第1主遊技に対応する始動口として設置されている

50

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

ここで、第1実施形態においては、補助遊技始動口H10は、遊技領域D30の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域D30の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている（但し、これには限定されず、遊技領域D30の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H10に誘導され易いよう構成してもよい（例えば、遊技領域D30に左右に夫々、補助遊技始動口H10を設けてもよい））。

【0035】

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

【0036】

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

10

【0037】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（第1特別図柄）又は第2主遊技図柄（第2特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方、且つ、第1大入賞口C10の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC23）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、第1実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

20

30

【0038】

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

40

50

ら構成されており、保留数 1：点灯、保留数 2：低速点滅、保留数 3：中速点滅、保留数 4：高速点滅、するよう構成）されていればよい}。

【0039】

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

10

【0040】

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

20

【0041】

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

【0042】

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

30

【0043】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 A 1 0（第 2 主遊技始動口 B 1 0）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板 M と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 S G 上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部 S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S とを備え演出全般を制御する副制御基板 S と、賞球タンク K T、賞球レール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤）K E と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

40

【0044】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、第 1 実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第 1 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したよう

50

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

【0045】

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

【0046】

また、第1実施形態では、図3の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【0047】

次に、賞球払出制御基板KHは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置KEと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受け付けて賞球払出制御基板KHに伝

達する遊技球貸出装置 R とに接続されている。また、図示略するが、第 1 実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、第 1 実施形態では、遊技球貸出装置 R を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0048】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。第 1 実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、第 1 実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【0049】

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

【0050】

まず、主制御基板 M は、遊技用の情報の取得を制御する遊技用情報制御手段 M J と、遊技の内容を決定するための遊技内容決定手段 M N と、特別遊技や特定遊技等の遊技の進行を司る遊技進行手段 M P と、現在及び過去の遊技状態〔例えば、主遊技に関する状態 {通常遊技状態、特定遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）、特別遊技状態}、補助遊技に関する状態（易開放状態、非易開放状態）、主遊技図柄や補助遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 M B と、遊技周辺機器側に各種遊技情報 {例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報 {例えば、16 R 大当り、8 R 大当り、4 R 大当り、ハズレ}、変動態様に関する情報（例えば、変動時間）、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等} を送信するための情

報送信制御手段MT（及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10）と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。例えば、第1主遊技始動口A10の入賞に基づき3球の賞球を払出し、第2主遊技始動口B10の入賞に基づき1球の賞球を払出し、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20の入賞に基づき15球の賞球を払出し、左一般入賞口及び右一般入賞口の入賞に基づき3球の賞球を払い出す。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

次に、保留制御手段MJ30は、保留消化及び変動開始に係る処理を制御する保留消化制御手段MJ31と、第1主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第1主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに保留するための第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aと、第2主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第2主遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに保留するための第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bと、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技側乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hに保留するための補助遊技図柄保留手段MJ32-Hと、を有している。

10

【0056】

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

【0057】

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

20

【0058】

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

30

【0059】

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

40

50

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

次に、表示制御手段MP10は、第1主遊技図柄表示装置A20の第1主遊技図柄表示部A21g上及び第2主遊技図柄表示装置B20の第2主遊技図柄表示部B21g上で、所定時間第1主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cと、補助遊技図柄表示装置H20の補助遊技図柄表示部H21g上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段MP11-Hとを有している。

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

10

20

30

40

50

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

10

20

30

40

50

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

10

20

30

40

50

を有している。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

ここから、フローチャートを用いて、第1実施形態に係る遊技機における一般的な処理の流れの一例について説明する。フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートにて詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

【0091】

はじめに、図5は、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示)、ステップ1002で、主制御基板Mは、RAMクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットEのリセットボタン(RAMクリアボタン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板Mは、主制御基板M側のRAM内容(例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等)を全てクリアする。次に、ステップ1006で、情報送信制御手段MTは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報(コマンド)をサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする(例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ1010で、主制御基板Mは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か(正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か)を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理(前述したRAMクリア処理)に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板Mは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板Mは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約4.0ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板Mは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【0092】

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

【0093】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約4.0ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板M(特に賞球払出決定手段MH)は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理(賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等)を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板Mは、外部信号の出力処理(外部端子板、ホ

10

20

30

40

50

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

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

次に、図7は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して補助遊技側の遊技状態(補助遊技時短フラグのフラグ状態)を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定(例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択)して補助遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Hに一時記憶する。次に、ステップ1218で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技側の遊技状態(補助遊技時短フラグのフラグ状態)に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tc-Cに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間(例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には5秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には30秒)をセットする。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304で

Yesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、第1実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、主遊技図柄（特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、第1主遊技図柄保留手段MJ32-Aは、当該取得した第1主遊技内容決定乱数を第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、保留制御手段MJ30は、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（第1主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1312に移行する。尚、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合にもステップ1312に移行する。

【0101】

次に、ステップ1312で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11-Bは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、第1実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技内容決定手段と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第2主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ1318で、第2主遊技図柄保留手段MJ32-Bは、当該取得した第2主遊技内容決定乱数を第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bに一時記憶（保留）する。次に、ステップ1320で、保留制御手段MJ30は、第2主遊技乱数が取得された旨の情報（第2主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。尚、ステップ1312又はステップ1314でNoの場合にも次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。

【0102】

尚、第1実施形態では、ステップ1310、ステップ1320にてサブメイン制御部SMへ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

【0103】

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

【0104】

このように、第1実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

ここで、図11（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）の一例である。本例に示されるように、第1実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、第1実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り（いわゆる小当り）については例示していないが、小当りが発生（小当りに当選）するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、例えば、（1）小当りの当選確率は第1主遊技側と第2主遊技側とで異なる、第1主遊技側のほうが第2主遊技側よりも当選し易い（第2主遊技側は小当りを設けなくともよい）、（2）小当りに当選した場合、当該小当り終了後の遊技状態は、当該小当り開始前の遊技状態と同一のままである（大当りに当選した場合は、当該大当り終了後の遊技状態は、当該大当り開始前の遊技状態と相違し得る）、（3）大当りは第1主遊技側と第2主遊技側とで当選確率が同一であり、且つ、確率変動遊技状態となることで当該当選確率が高くなることに対し、小当りは第1主遊技側と第2主遊技側とで当選確率が相違し得る、且つ、確率変動遊技状態となることで当該当選確率は変更されない、（4）小当りに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、小当り当選時専用の「特殊図柄」（例えば、「2★2」や「3★9」等の★が「特殊図柄」に該当）が停止し得る、（5）小当りに当選した図柄変動の装飾図柄の停止図柄として、同一図柄の3つ揃いではなく、且つ、一定の規則性をもった数字の組み合わせである特定出目（例えば、「234」等の順目や、「432」等逆目や、「357」等の奇数の順目等）が停止し得る、（6）遊技者から見て、小当りと同様の（又は、類似した）大入賞口の開放態様（視認性）となる大当り（2R以上であり、ラウンド数は異なるが遊技者から見た場合に同様の開放態様に見える（小当りは1ラウンドのみであり、当該1ラウンドにて大入賞口が複数回開放し、大当りは

10

20

30

40

50

当該複数回と同一回数の開放を複数ラウンド内で実行する）} を設ける（そのように構成した場合には、小当たりであるか大当たりであるかを遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せを停止表示することが好適である）、（８）第２装飾図柄では小当たり専用の「特殊図柄」が停止しない（又は、停止しないことがある）、（９）小当たりであるか大当たりであるかを遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せを停止表示される構成においても、当該遊技者が見分け難い装飾図柄の組合せの種類によって小当たりであるか大当たりであるかの割合が相違する（例えば、３つ揃いすることによって、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行することが略確定的（もしくは確定的）となる装飾図柄が停止図柄に含まれる場合には、含まれない場合よりも大当たりである確率が高い）、のように構成してもよい。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

ここで、図１２及び図１３（主遊技テーブル３）は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）の一例である。本例に示されるように、第１実施形態においては、第１主遊技側、第２主遊技側共に、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態及び変動開始時の保留数に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態）には相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易く、保留数が２～３個の場合には保留数が０～１個の場合に比べて相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易い（ハズレ時のみ）よう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際

10

20

30

40

50

、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する。尚、「サブ側で実行される演出態様」に、各変動態様選択時に実行される演出の一例を示している。尚、サブ側で実行される演出態様として、後述する擬似連続変動（主遊技図柄の1回の変動表示中において、恰も複数回の図柄変動が発生しているように見える演出）が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されないことを報知する演出である「擬似連失敗演出」を設けてもよく、そのように構成した場合、例えば、ハズレ時且つ同一の遊技状態において「擬似連失敗演出→ハズレ出目停止」の乱数振分（実行頻度）を、保留数が0～1個の場合のほうが、保留数が2～3個の場合よりも多くなるよう構成してもよい（非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのどちらでもそのように構成してよい）、尚、「擬似連成功演出」が実行された場合には、後述する擬似連続変動が実行されるか否かを遊技者に対して煽った後に擬似連続変動が実行されることを報知するよう構成してもよい。また、「擬似連失敗演出」及び「擬似連成功演出」は後述する「特殊図柄」又は特定出目を用いた演出であり、例えば、「擬似連失敗演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」の1コマ後の装飾図柄が中列に停止（仮停止）し、「擬似連成功演出」が実行される場合には、「特殊図柄」が中列に仮停止するか否かを遊技者に煽った後、「特殊図柄」が中列に停止（仮停止）するような演出態様となっている。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて5秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bの場合には第2主遊技保留数である。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの

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

10

【0115】

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

【0116】

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

20

【0117】

次に、図14は、図10におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1470で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいのか否かを判定する。ステップ1470でYesの場合、ステップ1472で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1474で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値を参照し、当該カウンタ値（残り時短回数）が0であるか否かを判定する。ステップ1474でYesの場合、ステップ1476及びステップ1478で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1452、ステップ1470又はステップ1474でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

30

【0118】

次に、図15は、図5におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1514で、特別遊技制御手段MP30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1518で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1520で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1522で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1

40

50

502でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0119】

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

10

【0120】

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

20

【0121】

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

30

【0122】

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

40

50

ップ1626でN oの場合には、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0123】

次に、ステップ1628で、特別遊技実行手段MP33は、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20b内のラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でY e sの場合、ステップ1636で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、特別遊技実行手段MP33は、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、特定遊技制御手段MP50は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1634でN oの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0124】

次に、図17は、図16におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b - Cを参照し、停止図柄が確変大当たり図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり図柄であり、本例では、5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1652でY e sの場合、ステップ1654で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1658に移行する。他方、ステップ1652でN oの場合、即ち、停止図柄が非確変大当たり図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当たり図柄であり、本例では、4A・4B）の場合、ステップ1656で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値に所定回数（本例では、100回）をセットし、ステップ1658に移行する。

【0125】

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

【0126】

次に、図18～図26を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図18は、第1実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（a）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。次に、ステップ2003で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した

情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。尚、実行中の演出等は復元されず、次変動の開始時までには「準備中」画面を表示する。その後、サブメイン制御部 S M の繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（b）が実行された場合、同図（b）の処理に示されるように、まず、ステップ 2100 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2200 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2300 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、後述する第 1 装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2350 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、後述する第 2 装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2400 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2500 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、後述する背景演出制御処理を実行する。次に、ステップ 2999 で、副遊技制御手段（サブメイン制御部） S M は、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部 S S 側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0127】

以上のように、サブメイン制御部 S M は、リセット後、サブメイン側ルーチン（S 2100～S 2999）をループ処理する形態を採用している。また、同図（c）の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子（本例では、N M I 端子）に接続されていた場合における処理フロー（c）である。即ち、サブメイン制御部 S M の C P U において N M I 割り込みが発生した場合（S T B 信号線がオンとなった場合）、ステップ 2004 で、サブメイン制御部 S M は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ 2006 で、サブメイン制御部 S M は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 11 b）に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0128】

次に、図 19 は、図 18 におけるステップ 2100 のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2102 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 11 b を参照し、主制御基板 M 側から新たな保留発生に係るコマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2102 で Y e s の場合、ステップ 2104 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 22 b 内の装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「1」を加算する。次に、ステップ 2106 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値及び保留先読みグループ情報）を、装図保留情報一時記憶手段 S M 22 b に一時記憶し、ステップ 2118 に移行する。

【0129】

他方、ステップ 2102 で N o の場合、ステップ 2111 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 11 b を参照し、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2111 で Y e s の場合、ステップ 2112 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 22 b 内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ 2114 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値）を、装図保留情報一時記憶手段 S M 22 b から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ 2116 で、装図保留情報表示制御手段 S M 22 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 21 b のフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2118 に移行する。尚、ステップ 2111 で N o の

場合にもステップ 2 1 1 8 に移行する。

【0 1 3 0】

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

【0 1 3 1】

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

【0 1 3 2】

次に、ステップ 2 2 0 8 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n（及び予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n、リーチ演出表示内容決定手段 S M 2 5 n）は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照し、第 2 装飾図柄（前述したように、主制御基板 M 側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等の数字ゾロ目（当り出目）、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動で

10

20

30

40

50

ある場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等} を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b (及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b) に一時記憶する。ここで、第 1 実施形態においては、第 2 装飾図柄は、左列、中列、右列の 3 列で構成されており、有効ライン (同一の数字図柄並ぶことが有効となるライン) は 1 ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば当たりを意味する (逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる)。また、左列、中列、右列には数字図柄のみが停止し得る (第 1 装飾図柄のように「特殊図柄」が停止しない)、且つ、図柄変動途中で仮停止しないよう構成されている。このように、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、主遊技図柄に係る当否を報知するための表示内容を独立して決定するよう構成されており、即ち、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、双方がその基本的な性質として、主遊技図柄に係る当否結果を独立して報知可能であるという性質を有している。

10

【0133】

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

20

【0134】

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

30

【0135】

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

40

50

一義的に決定可能に構成されている。例えば、装飾図柄演出内容＝「A - 1（ハズレ）擬似連1」であった場合には、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（0秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第1装飾図柄及び第2装飾図柄の全列）」と決定され、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図仮停止表示（左列）、第2装図非表示」と決定される。そして、後述するように、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動時間に係る経過時間に応じて、「表示更新タイミング」に到達した「表示更新内容」が第1装飾図柄と第2装飾図柄との夫々に対して順次実行されることとなる。即ち、「A - 1（ハズレ）擬似連1」が決定された場合、第1装飾図柄の全列及び第2装飾図柄の全列が変動表示された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」に到達するまでにおいて、第1装飾図柄に関して、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御される場合には、第2装飾図柄に関しては、全列が変動表示される（変動表示されている様子が視認可能となる）よう表示制御され、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」に到達した際には、第1装飾図柄に関しては、左列のみが停止するよう表示制御される一方で、第2装飾図柄に関しては、全列が非表示（変動表示されている様子をも表示されない）となるよう表示制御されるのである。このように、本例の例示での基本的な動作は、第1装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態である場合には、第2装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態となる一方で、第1装飾図柄が遊技者に対して視認不能（視認困難）な状態である場合には、第2装飾図柄が遊技者に対して視認可能（視認容易）な状態となり、即ち、図柄変動中である旨を遊技者に対して報知することを担保するため、第2装飾図柄が補完的に表示されるよう構成されているのである。尚、「A - 1（ハズレ）擬似連1」で定義される演出パターン（一連の表示内容）と他の装飾図柄演出内容の名称で定義される演出パターンとは異なる（即ち、表示内容が異なる）ものであることを補足しておく。また、乱数値の範囲はすべての変動態様で「0～1023」となっており、本図は装図変動態様における乱数範囲の一部を抜粋している（よって、ある装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲と、当該ある装図変動態様とは異なる装図変動態様に対応する取得乱数値の乱数範囲とは、夫々別個のものであるが、いずれも「0～1023」の範囲となる）。

【0136】

ここで、第1実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「A - 1（ハズレ）擬似連1」、「A - 2（ハズレ）擬似連2」、「B - 2（大当たり）擬似連2」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「A - 2（ハズレ）擬似連2」においては、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（0秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第1装飾図柄及び第2装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始12秒後」、「変動開始13秒後」、「変動開始14秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図仮停止表示（左列）」（第1装飾図柄の左列が停止表示）、「第1装図仮停止表示（右列）」（第1装飾図柄の右列が停止表示）、「第1装図特殊図柄仮停止表示」（第1装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「表示更新タイミング」＝「変動開始15秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図変動開始（全列）」（第1装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始26秒後」、「変動開始27秒後」、「変動開始28秒後」において「表示更新内容」＝「第1装図仮停止表示（左列）」（第1装飾図柄の左列が停止表示）、「第1装図仮停止表示（右列）」（第1装飾図柄の右列が停止表示）、「第1装図特殊図柄仮停止表示」（第1装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の1回の変動表示中において、第1装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているように見えるのである（この擬似連続変動が行われている様子や、「特殊図柄」が停止表示される様子は、図40のイメージ図を参照）。

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

ているように構成してもよい。

【0141】

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

10

【0142】

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

20

【0143】

他方、ステップ2314でNoの場合、ステップ2318で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1と装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、第1装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2318でYesの場合、ステップ2320で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、前述した「特殊図柄」の停止タイミングであるか否かを判定する（本例では、「特殊図柄」は中図柄にのみ仮停止するよう構成されている）。ステップ2320でYesの場合、ステップ2322で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグ（大当たり期待度が高まる旨を報知するための背景画像を表示する契機となるフラグ）をオンにしステップ2324に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合にも、ステップ2324に移行する。次に、ステップ2324で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。尚、第1実施形態においては、天使ゾーンフラグがオンとなることによって、背景演出として「天使ゾーン背景」が表示されるよう構成されているが、当該天使ゾーンフラグがオンとなるタイミングとしては、例えば、（1）大当たり期待度が相対的に高い図柄変動（例えば、リーチとなる図柄変動）中、（2）大当たり期待度が高い図柄変動よりも先に消化予定の保留に係る図柄変動停止時、等が挙げられる。また、詳細は後述することとなるが、天使ゾーンフラグがオンとなる契機となる「特殊図柄」は、前述した（1）の場合に仮停止してもよいし、前述した（2）の場合に確定停止してもよい。

30

40

【0144】

他方、ステップ2318でNoの場合、ステップ2326で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1と予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶

50

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

次に、図24は、図18におけるステップ2350のサブルーチンに係る、第2装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2352で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、第1図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2352でYesの場合、ステップ2354で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、第2図柄表示フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2354でYesの場合、ステップ2356で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の変動表示実行コマンド(第2装飾図柄を変動表示するためのコマン

ド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)し、ステップ2360に移行する。他方、ステップ2354でNoの場合、ステップ2358で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の変動表示消去コマンド(第2装飾図柄を非表示とするためのコマンド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)し、ステップ2360に移行する。

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

次に、図25は、図18におけるステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406及びステップ2408で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)、ステップ2412に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2412に移行する。

【0152】

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

【0153】

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

10

20

30

40

50

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

【0154】

次に、図26は、図18におけるステップ2500のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、天使ゾーンフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出として「天使ゾーン背景」（「特殊図柄」の仮停止を契機として表示し得る背景演出）をセットし、ステップ2506に移行する。次に、ステップ2506で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）が終了したか否かを判定する。ステップ2506でYesの場合、ステップ2508で、背景演出表示制御手段SM23は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオフにする。次に、ステップ2509で、背景演出表示制御手段SM23は、所定の背景演出をセット（例えば、「天使ゾーン背景」がセットされる前にセットされていた背景演出をセット）し、ステップ2520に移行する。

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

（第1実施形態からの変更例1）

10

20

30

40

50

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

【0159】

はじめに、図27及び図28（装飾図柄演出テーブル3、装飾図柄演出テーブル4）は、装飾図柄演出テーブルSM21ta-2（装飾図柄演出テーブル3、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル4、特に、当否結果が大当たりである場合の一部）の一例である。第1実施形態からの変更点を、まず、第1装飾図柄について詳述する。第1実施形態からの変更例1においては、第1装飾図柄が変動中においても表示されるよう構成されている。また、例えば、「A-6（ハズレ）擬似連2（特定出目）」等の擬似連続変動実行時において、中図柄の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」以外に、特定出目が停止し得るよう構成されている。ここで、特定出目とは、「特殊図柄」とは異なり、全列（左列、中列、右列）が数字で停止するが、一定の規則に従った停止態様となっている出目（例えば、「345」等の順目）であり、当該特定出目が停止することにより遊技者に擬似連続変動が実行されていることを報知するよう構成されている。また、第1実施形態からの変更例1においては、擬似連続変動実行時において、ハズレの場合には、中列の仮停止タイミングにて、「特殊図柄」よりも特定出目が停止し易くなっている一方、大当たりの場合には、中列の仮停止タイミングにて、特定出目よりも「特殊図柄」が停止し易くなっている、即ち、特定出目が停止した場合よりも「特殊図柄」が停止した場合の方が大当たりとなる期待度が高くなっている。尚、これには限定されず、「特殊図柄」が停止した場合よりも特定出目が停止した場合の方が大当たりとなる期待度が高くなるよう構成しても何ら問題ない。また、擬似連続変動において擬似変動が実行される際には、すべての図柄が再変動、即ち3つの図柄が仮停止した後に当該3つの図柄が再変動することとなるが、そのような場合において、「特殊図柄」が中列に仮停止し、その後、中列が再変動した場合、当該再変動開始時の中列の装飾図柄は「特殊図柄」ではなくなっている（例えば、「6★7」（★＝特殊図柄）で仮停止した場合は、「667」となった状態で再変動する（中図柄は、右図柄もしくは左図柄の「±1」コマの図柄であることが望ましい））よう構成してもよいし、「特殊図柄」が中列に仮停止する際に「特殊図柄」の背後に「667」の3つの図柄を仮停止させ、その後、「特殊図柄」が再変動し消去される際に、左列の第1装飾図柄、中列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄が再変動するよう構成してもよい。このような場合、中列の第1装飾図柄よりも中列の「特殊図柄」の画像の表示プライオリティを高く設定することで、特定出目を表示する擬似連変動の態様に「特殊図柄」を表示するだけでよいため、第1装飾図柄の決定方法が複雑化することを防止することができる。

【0160】

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

10

20

30

40

50

柄を、第1装飾図柄の変動状況に拘らず常に変動表示とし、第1装飾図柄が確定停止した場合のみ、第2装飾図柄も確定停止するよう構成してもよい。

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

（第1実施形態からの変更例2）

10

20

30

40

50

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

【0165】

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

【0166】

以上のように構成することで、第1実施形態からの変更例2に係る遊技機においては、擬似連続変動における中列の仮停止タイミングにて、当該仮停止タイミングが後半となるほど、仮停止し得る停止態様が多くなるよう構成することで、遊技者は、中列が仮停止する回数及び仮停止時の停止態様に着目することとなり、遊技の興趣性が高まることとなる。

【0167】

（第1実施形態からの変更例3）

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

【0168】

はじめに、図31は、第1実施形態からの変更例3における、図18でのステップ22

00のサブルーチンに係る、装図図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第1実施形態からの変更点は、ステップ2232(変3)～ステップ2236(変3)、ステップ2900(変3)、ステップ2246(変3)及びステップ2248(変3)であり、即ち、ステップ2204で、図柄内容決定許可フラグをオフにした後、ステップ2232(変3)で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2232(変3)でYesの場合、ステップ2234(変3)で、装図表示内容決定手段SM21nは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様を確変表示態様(確率変動遊技状態中に表示されることとなる装飾図柄の表示態様)に決定し、ステップ2900(変3)に移行する。他方、ステップ2232(変3)でNoの場合には、ステップ2236(変3)で、装図表示内容決定手段SM21nは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様を非確変表示態様(非確率変動遊技状態中に表示されることとなる装飾図柄の表示態様)に決定し、ステップ2900(変3)に移行する。このように、第1実施形態からの変更例3においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによって相違するよう構成されていると共に、第1装飾図柄の表示態様が変化する場合(例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態に移行した場合)には、当該変化に伴って第2装飾図柄の表示態様も変化するよう構成されている。尚、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様は確率変動遊技状態であるか否かによってのみ相違するような構成には限定されず、例えば、時間短縮遊技状態であるか否か、背景演出(演出ステージ)がいずれであるか、等によって相違するよう構成してもよい。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

次に、図33は、第1実施形態からの変更例3における、装飾図柄の表示態様に係るイメージ図である。同図に示されるように、第1実施形態からの変更例3においては、遊技状態が非確率変動遊技状態である場合と確率変動遊技状態である場合とで第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示態様（本例では、表示色であり、配色パターン、形状、大きさ、等の表示属性である）が相違し得るよう構成されている。具体的には、非確率変動遊技状態である場合には、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と共に「7」図柄のみが「白抜き」にて表示され、「7」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示される（非確変表示態様となる）よう構成されている一方、確率変動遊技状態である場合には、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と共に「3」図柄及び「7」図柄が「白抜き」にて表示され、「3」図柄及び「7」以外の図柄はすべて「黒色」にて表示されるよう構成されている。即ち、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と共に、「3」図柄は遊技状態によって表示態様が相違し得る（確変表示態様となる）よう構成されている。表示態様が相違する条件は確率変動遊技状態であるか否かには限定されず、時間短縮遊技状態であるか否かとしてもよいし、どの背景演出（演出ステージ）が実行されているかによって相違し得るよう構成してもよい。尚、第1実施形態からの変更例3においては、確率変動遊技状態であるか否かによって表示属性が変化し得る図柄は「3」図柄となっているが、当該「3」図柄は、前述したハズレ時に第2装飾図柄が停止することとなる所定のハズレ図柄（本例では、「345」）の組み合わせの中に含まれており（左列の停止図柄となる）、非確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第2装飾図柄の停止図柄はすべて「黒色」にて表示される一方、確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第2装飾図柄の停止図柄は左列から、「白抜き」、「黒色」、「黒色」にて表示されることとなる。なお、本図では非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であるが、これについては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよく（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態としてもよく）、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態と時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態とで比較したうえでの構成であってもよい（本図における非確率変動遊技状態を非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態とし、確率変動遊技状態を時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態としてもよい）。なお、このような比較の当て嵌めの置換は、本件のいずれの実施形態及び変形例などのすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【0173】

次に、図34及び図35（装飾図柄演出テーブル7、装飾図柄演出テーブル8）は、装飾図柄演出テーブルSM21ta-2（装飾図柄演出テーブル7、特に、当否結果がハズレである場合の一部、及び、装飾図柄演出テーブル8、特に、当否結果が大当たりである場

合の一部)の一例である。第1実施形態からの変更点は、装飾図柄種別の項目を表示更新種別とし、「第1装飾図柄」と「第2装飾図柄」と「透過液晶」との3つの項目を設けたことであり、第1実施形態からの変更例3においては、演出表示装置SGの表示領域SG10が透過することとなる透過演出を実行可能に構成されており、透過演出が実行されている期間は、第1装飾図柄は非表示となるが、第2装飾図柄は表示されている状態となる(表示更新タイミングの「33秒」を参照)。

【0174】

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

【0175】

次に、図37は、第1実施形態からの変更例3における、図18でのステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第1実施形態からの変更点は、ステップ2410(変3)であり、即ち、ステップ2408で大当たり表示に係るコマンドをセットした後、又は、特別遊技中フラグがオンであった場合に、ステップ2410(変3)で、背景演出表示制御手段SM23は、第2装飾図柄を当該特別遊技に係る大当たり図柄の停止時から継続して表示(例えば、「777」が停止し続ける)するコマンドをセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)し、ステップ2412に移行する。このように、第1実施形態からの変更例3においては、特別遊技実行中においても第2装飾図柄は表示されることとなり、遊技者はどの装飾図柄(第1装飾図柄及び第2装飾図柄)に係る特別遊技実行中であるかを特別遊技実行中においても判断することができることとなる。

【0176】

次に、図38は、第1実施形態からの変更例3における、演出表示装置の構成に係るイメージ図である。まず、演出表示装置の概念斜視図及び概念上面図に示すように、表示領域SG10から奥側(遊技者から見て)に第2装飾図柄表示装置が設けられており、当該装置が発光する(光が表示領域SG10の方向に出力される)ことにより表示領域SG10に第2装飾図柄及び保留数表示領域が表示されることとなる。また、光源から光を出力することにより表示領域SG10にて演出の表示が可能となるのだが、表示領域SG10のうちの第2装飾図柄表示装置に隣接する領域には演出が表示されず、第2装飾図柄表示装置による第2装飾図柄及び保留数表示領域の表示が遊技者に視認可能となるよう構成されている。また、透過演出が実行された際には、表示領域SG10における演出が表示されなくなり、演出表示装置SG内部の役物が視認可能となるよう構成されている。尚、透過演出の実行中も第2装飾図柄表示装置における演出表示は実行されているため、遊技者

10

20

30

40

50

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

【0177】

次に、図39は、第1実施形態からの変更例3における、透過演出実行イメージ図である。本例においては、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて擬似連続変動が2回実行されることとなる（擬似連2の変動）1回の図柄変動が実行された場合を例示している。まず、ある装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動が開始され、その後、1回目の中列仮停止図柄として特殊図柄が仮停止する。その後、再度ある装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動が開始され、その後、2回目の中列仮停止図柄として特殊図柄が再度仮停止する。その後、再度ある装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動が開始され、透過演出が実行されたことに起因して表示領域SG10が透過状態となり、当該表示領域SG10の奥（遊技者から見て）にある役物が駆動している状態が遊技者に視認可能となる。その後、透過演出が終了し（表示領域SG10が非透過状態となり）、当該表示領域SG10の奥（遊技者から見て）にある役物が視認不可能となり、再度第1装飾図柄の変動表示が視認可能となる（表示される）。その後、ハズレの場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄にて停止する {第2装飾図柄は所定のハズレ図柄（「345」）にて停止し、第1装飾図柄のハズレ図柄（「787」）とは相違し得る停止図柄の組み合わせとなっている}。また、大当りの場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが大当り図柄にて停止する {第1装飾図柄の大当り図柄と第2装飾図柄の大当り図柄とは同様の停止図柄の組み合わせとなっている}。その後、特別遊技が実行され、当該特別遊技の実行中においても、第2装飾図柄は当該特別遊技の開始時と同様の大当り図柄にて停止表示され続けることとなる。尚、特別遊技実行中に

においても、透過演出を実行してもよく（表示領域SG10を透過状態にしてもよく）、例えば、特別遊技終了後に確率変動遊技状態となるか否かを報知する演出の実行直前に透過演出を実行し得るよう構成することで、遊技者は透過演出を視認することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する期待を高めることができる。尚、特別遊技実行中に透過演出を実行したとしても、第2装飾図柄及び保留数表示領域の表示は維持されているため（視認可能となっているため）、遊技の進行を妨げることはないよう構成されている。特別遊技中の装飾図柄の表示例としては、例えば、特別遊技中は、どの装飾図柄が3つ揃って大当たりとなったのかを遊技者に報知するため、当該揃った図柄を1つだけ表示しておく（例えば、「777」で大当たりとなったら、「7」を表示）よう構成し、透過演出の実行時には、当該揃った図柄の表示が視認不能となるため、遊技者に当該揃った図柄を認識可能とするために特別遊技中においても第2装飾図柄及び保留数表示領域の表示を維持するよう構成してもよい。

10

【0178】

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

20

【0179】

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

30

【0180】

（第2実施形態）

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

40

【0181】

はじめに、図40は、第2実施形態における、図5でのステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ1322（第2）～ステップ1344（第2）であり、その目的は、先読み演出内容を決定する際に参照する情報である、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することであり、即ち、ステップ1308で、第1主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1322（第2）で、保留制御手段MJ30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。

50

ステップ1322（第2）でYesの場合、ステップ1324（第2）で、保留制御手段MJ30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1324（第2）でYesの場合、ステップ1326（第2）で、保留制御手段MJ30は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1328（第2）で、保留制御手段MJ30は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

【0182】

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

【0183】

このように、第2実施形態においては、主遊技内容決定乱数（第1主遊技内容決定乱数又は第2主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを判定するよう構成されている。

【0184】

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

【0185】

次に、ステップ1318で、第2主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1334（第2）で、保留制御手段MJ30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1334（第2）でYesの場合、ステップ1338（第2）で、保留制御手段MJ30は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1340（第2）で、保留制御手段MJ30

は、当該新たに生起した保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

尚、ステップ1308及びステップ1318で、第1主遊技内容決定乱数の記憶及び第2主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のRAMの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ1バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。尚、第2実施形態においては、保留の情報に係るサブメイン制御部SMへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第2主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第1主遊技に係る保留であるか第2主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部SMが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。また、サブメイン制御部SMへ送信する当否結果情報に係るコマンドの具体例は、「D000H：はずれ、D001H：低確ならはずれ、高確なら当り、D002H：低確、高確両方で当り」であり、サブメイン制御部SMへ送信する停止図柄情報に係るコマンドの具体例は、「D100H：16R確変当り、D101H：16R非確変当り、D102H：2R確変当り」であり、サブメイン制御部SMへ送信する変動態様乱数区切り情報に係るコマンドの具体例は、「D200H：区切り1、D201H：区切り2、D202H：区切り3」となっている。

【0189】

次に、図41及び図42（主遊技テーブル3）は、第2実施形態における、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B）の一例である。第1実施形態との相違点は、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報が設けられたことであり、即ち、第2実施形態においては、ある乱数値（又は乱数値範囲）に対して、変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されて

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

【0190】

次に、図43は、第2実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ2003（第2）であり、即ち、ステップ2002で、初期処理を実行した後、ステップ2003（第2）で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。尚、実行中の演出や先読み演出に係る情報等は復元されず（また、保留の内容に係る情報もメイン側から再送されないため）、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。このように構成することで、後述する、背景演出が「天使ゾーン背景」である場合に電断が発生した場合には、サブ側で記憶している情報が失われてしまうため、当該電断の復帰後には、トリガ保留である旨の情報が残っておらず、背景演出は「天使ゾーン背景」からその他の背景演出（後述する、平地ステージ等の背景演出）に変更されることとなる。その結果、電断によって（例えば、電断や電断復帰時のノイズ等によって）メイン側で記憶されている保留情報とサブ側で記憶されている保留情報とに齟齬が生じた場合であっても、メイン側で低期待度の変動中である一方でサブ側では高期待度のゾーン演出を実行してしまう、といった事態を回避できることとなるのである。尚、電断の復帰後の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、電断の発生直前に記憶されていたトリガ保留である旨の情報を復元して、背景演出として「天使ゾーン背景」を維持し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中でも情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時（当該新たに発生した保留以外の保留に関しても）にメイン側から保留の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい（尚、本例では特に図示していないが、電断復帰時において、メイン側からは保留数に係る情報のみが送信される（保留の内容に係る情報

10

20

30

40

50

が送信されない)よう構成されている。そのため、電断時に存在していた保留に係る情報は、電断復帰後には存在しないため、当該保留に対しては先読み演出を実行不能となるのである(尚、電断復帰時にメイン側から保留に係る情報を受信するよう構成し、当該保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよい)。尚、装飾図柄(第1装飾図柄及び第2装飾図柄)の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、メイン側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面(例えば、「準備中」等と表示する画面)が表示されることとなる。尚、第2実施形態においては、背景演出として「天使ゾーン背景」を表示するよう背景演出を切り替えることを、「天使ゾーン」に移行する、と記載することがある。なお、電断復帰を、電源復帰、電源断からの復帰などと称することがある。

10

【0191】

次に、図44は、第2実施形態における図43のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ2120(第2)～ステップ2128(第2)、ステップ2550(第2)、ステップ2600(第2)及びステップ2650(第2)であり、即ち、ステップ2104で、装図保留カウンタに1を加算した後、ステップ2120(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。次に、ステップ2122(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報(特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等)を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ2120(第2)又はステップ2122(第2)にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ2124(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たな保留は第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2124(第2)でYesの場合、ステップ2550(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第1主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2126(第2)に移行する。他方、ステップ2124(第2)でNoの場合、ステップ2600(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第2主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2126(第2)に移行する。

20

30

【0192】

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

【0193】

40

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

【0194】

次に、図45は、図44におけるステップ2550(第2)のサブルーチンに係る、第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ2552で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26k

50

は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内に第2主遊技保留（第1主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2558で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選（第1主遊技入賞時先読み抽選、第2主遊技入賞時先読み抽選）に当選した保留である。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2560でYesの場合、ステップ2562に移行する。

【0195】

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

【0196】

次に、ステップ2574で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2574でYesの場合、ステップ2576で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理 {ステップ2126（第2）の処理} に移行する。

【0197】

他方、ステップ2552でNoの場合（保留内に第2主遊技保留が存在している場合）、ステップ2578で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理 {ステップ2126（第2）の処理} に移行する。尚、ステップ2554、ステップ2558、ステップ2560、又はステップ2574でNoの場合にも、次の処理 {ステップ2126（第2）の処理} に移行する。尚、ステップ2578の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、第2実施形態のような第2主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第2主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

【0198】

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

10

【0199】

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

20

【0200】

次に、ステップ2620で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理{ステップ2126（第2）の処理}に移行する。尚、ステップ2602、ステップ2604、ステップ2606又はステップ2620でNoの場合にも、次の処理{ステップ2126（第2）の処理}に移行する。

30

【0201】

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

40

【0202】

次に、図47は、図44におけるステップ2650（第2）のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2652で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、トリガ保留

50

は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2654で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）を参照して決定し、次の処理（ステップ2118の処理）に移行する。他方、ステップ2652でNoの場合、ステップ2656で、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定し、次の処理（ステップ2118の処理）に移行する。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

次に、図48は、第2実施形態における、図43でのステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ2206（第2）及びステップ2250（第2）についてであり、その目的は、第1装飾図柄の停止図柄（仮停止時を含む）、特に、前述した「特殊図柄」（即ち、大当たりを意味しないものの、その後においては大当たりが発生し得る旨を予告する図柄）を決定するためのファクタを変更することにある。即ち、ステップ2204で、図柄内容決定許可フラグをオンにした後、ステップ2206（第2）で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25

n) は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブル S M 2 1 t a とを参照して、第 1 装飾図柄の変動態様 {例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等} を決定し装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b（及び予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b、リーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶し、ステップ 2 2 0 8 に移行する。

【0206】

また、ステップ 2 2 1 6 で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ 2 2 5 0（第 2）で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、後述する、予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ 2 2 1 8 に移行する。即ち、第 1 装飾図柄の停止図柄（仮停止時を含む）は、後述する、予告演出・装図停止図柄決定処理にて決定されることとなる。

【0207】

次に、図 4 9 は、図 4 8 におけるステップ 2 2 5 0（第 2）のサブルーチンに係る、予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 5 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、当該変動はトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 4 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 6 0 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する。ここで、「特殊予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ 2 2 6 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ 2 2 1 8 の処理）に移行する。ここで、ステップ 2 2 6 2 においては、第 1 装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）として、前述した「特殊図柄」が選択されないよう構成しておくことが望ましく、その理由としては、後述する「天使ゾーン背景」にある場合（即ち、大当たり期待度の高い保留の存在を既に報知している状態）では、前述した「特殊図柄」（即ち、大当たりを意味しないものの、その後においては大当たりが発生し得る旨を予告する図柄）を停止表示させてしまうと、類似した情報の二重報知となってしまうことで遊技者にとって不可解な演出となってしまう恐れがあるためである。

【0208】

他方、ステップ 2 2 5 2 で N o の場合、ステップ 2 2 5 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b を参照し、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ 2 2 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 8 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリアを参照し、天使ゾーン突入中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 2 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 2 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 8 で N o の場合、ステップ 2 2 6 0 に移行する。

【0209】

次に、ステップ 2 2 6 4 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。ここで、「通常予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」以外である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ 2 2 6 6 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b のフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 6 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 1 装飾図柄の中列の停止図柄を「特殊図柄」に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第 1 装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を決定し（左列と右列とは異なる図柄が仮停止することとなる）、次の処理（ステップ 2 2 1 8 の処理）に移行する。

【0210】

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

【0211】

他方、ステップ2270、ステップ2272又はステップ2276でNoの場合、ステップ2282で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定する。次に、ステップ2284で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止図柄)を決定し、次の処理(ステップ2218の処理)に移行する。

【0212】

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

【0213】

また、予告演出の決定方法として、はじめに予告演出のうちの基本的な予告演出(実行されている背景演出に拘らず実行可能な予告演出、変動における前半にて実行する演出、

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

10

20

【0214】

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

30

【0215】

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

【0216】

また、同イメージ図下段に示されるように、本例では、背景演出として通常背景演出が実行されている状況下、装飾図柄の変動中において、入賞時先読み抽選に当選した場合、当該変動停止時には停止図柄としてハズレ図柄(バラケ目)が停止する。その後、次変動が開始され、当該変動の停止図柄として「特殊図柄」が停止する(即ち、当該変動は、先読み天使ゾーン突入前変動である)。次に、「特殊図柄」が停止したことを契機として、次変動から、背景演出として天使ゾーン背景演出が実行される(即ち、当該次変動が、先読みゾーン中の1変動目である)。尚、本例においては、トリガ保留より前に消化予定の保留に係る図柄変動において特殊図柄が停止表示(仮停止表示)される場合には、確定停止(前の仮停止)以外では仮停止しない(擬似変動の停止図柄として仮停止した後に再変動する場合には用いられない)ように構成されている。即ち、トリガ保留より前に消化予定の保留に係る図柄変動においては、「特殊図柄が仮停止→擬似変動が実行され、且つ、

40

50

当該図柄変動がハズレとなったタイミング」からトリガ保留に係る図柄変動まで天使ゾーン背景が表示されることは実行され得ない。このように、第2実施形態においては、「特殊図柄」の停止（又は、仮停止）を契機として、天使ゾーン背景演出を実行するよう構成することで、遊技者は当該「特殊図柄」の停止（又は、仮停止）を視認することで、天使ゾーンに移行することを認識することができると共に、変動停止時（確定表示に係る停止時）だけではなく、変動途中の仮停止時にも「特殊図柄」の停止（又は、仮停止）への期待感を持つことができることとなる。

【0217】

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

10

【0218】

次に、図50は、第2実施形態における、図43でのステップ2500のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ2506（第2）であり、即ち、ステップ2504で、背景演出として「天使ゾーン背景」をセットした後、ステップ2506（第2）で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bを参照し、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）（又は、保留に係る変動）{「天使ゾーン」の移行契機となった変動（又は、保留に係る変動）とは、トリガ保留に係る変動、又は、当該変動天使ゾーン移行変動である}が終了したか否かを判定する。ステップ2506（第2）でYesの場合にはステップ2508に移行し、Noの場合にはステップ2520に移行する。

20

【0219】

以上のように構成することで、第2実施形態に係る遊技機においては、装飾図柄として第1装飾図柄と第2装飾図柄とを有し、且つ、いわゆる保留先読み演出を実行可能に構成されており、第1装飾図柄として「特殊図柄」が停止表示された場合には、特別遊技への移行期待度が高まる旨を示す背景変化演出が実行されるよう構成されている。そして、保留先読み演出のトリガとなる保留（トリガ保留）より前の消化順となる保留に関しては、その保留消化時における第1装飾図柄の図柄変動時において確定停止図柄として「特殊図柄」が停止表示され得るので、この場合の「特殊図柄」が停止表示される意味合いは、「図柄変動が終了した」且つ「特別遊技への移行期待度が高まった」となる。他方、トリガ保留に関しては、その保留消化時における第1装飾図柄の図柄変動時において仮停止図柄として「特殊図柄」が停止表示され得るので、この場合の「特殊図柄」が停止表示される意味合いは、「図柄変動が再変動する」且つ「特別遊技への移行期待度が高まった」となる。このように、第2実施形態に係る遊技機においては、同一種類の「特殊図柄」でありながら、その停止表示されたタイミング（又は、状況）によって、異なる意味合いを有するという斬新な演出手法を創出することができることとなる。

30

【0220】

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

40

【0221】

50

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

【0222】

(第2実施形態からの変更例1)

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

【0223】

はじめに、図51は、第2実施形態から変更例1における、図43でのステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2220(第2変1)～ステップ2224(第2変1)であり、その目的は、保留先読み演出によって表示態様の変化した保留に関して、その保留消化時における演出内容は、当該変化した表示態様と紐づけるよう構成することにある。即ち、ステップ2216で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ2220(第2変1)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該変動に係る保留表示態様は専用演出表示態様(他の保留表示態様とは異なる特定の保留表示態様であり、本例では、赤色)であるか否かを判定する。ステップ2220(第2変1)でYesの場合、ステップ2222(第2変1)で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「専用予告演出候補」から決定する。ここで、「専用予告演出候補」とは、特定の保留表示態様である専用演出表示態様(本例では、赤色)の保留に係る変動においてのみ選択される演出候補であり、例えば、当該変動時には、特定の敵キャラとのバトル演出が実行されるよう構成することを挙げることができる。尚、「専用予告演出候補」に係る図柄変動は、その他の予告演出候補と比較して、大当り期待度が相対的に高くなるよう構成することが望ましい。次に、ステップ2223(第2変1)で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ2224(第2変1)で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止図柄)を決定し、ステップ2218に移行する。尚、ステップ2220(第2変1)でNoの場合には、ステップ2250(第2)に移行する。ここで、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止図柄)として「特殊図柄」が選択され易くなるよう構成しておけば、保留表示態様が専用演出表示態様であることと、第1装飾図柄の停止図柄(仮停止図柄)として「特殊図柄」が選択され易くなることとの連動性をより高めることができる。

【0224】

以上のように構成することで、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、予告演出候補として、特定の保留表示態様である専用演出表示態様(本例では、赤色)の保留に係る変動においてのみ選択される演出候補である「専用予告演出候補」が選択され得るよう構成することで、先読み抽選の当選に基づく保留変化演出(保留表示態様が変化する演出)の実行時において、特定の保留表示態様に变化した場合にのみ実行される予告演出を設けることができ、当該演出が実行された場合の大当り期待度を高くすることで、遊技者は保留変化した場合の保留の表示色(保留変化実行態様)に注目することとなり遊技の興趣性が高まることとなる。また、第2実施形態からの変更例1においては、トリガ

10

20

30

40

50

保留に係る図柄変動にて実行される演出が、当該トリガ保留の生起時に決定されるわけではなく、当該トリガ保留の消化時に決定されるよう構成されており、そのように構成することで、「トリガ保留が生起する→保留表示態様が決定し、当該表示態様にて表示される→トリガ保留が消化される→トリガ保留に係る保留表示態様に基づいてトリガ保留に係る図柄変動にて実行される演出が決定される」よう構成することができる。尚、後述する保留消化伝達画像に係る構成は、第2実施形態からの変更例1に適用しても何ら問題ない。

【0225】

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

【0226】

（第2実施形態からの変更例2）

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

【0227】

はじめに、図52は、第2実施形態から変更例2における、図43でのステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2226（第2）、ステップ2250（1）（第2変2）及びステップ2250（2）（第2変2）であり、その目的は、第1主遊技側の図柄変動であるか、第2主遊技側の図柄変動であるかに応じて、「特殊図柄」の選択率を変更するよう制御することにある。即ち、ステップ2216で、装飾図柄演出内容を決定し、表示更新タイミング及び表示更新内容をセットした後、ステップ2226（第2変2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、当該図柄変動は第1主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ2226（第2変2）でYesの場合、ステップ2250（1）（第2変2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、第1主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ2218に移行する。他方、ステップ2226（第2変2）でNoの場合、ステップ2250（2）（第2変2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、第2主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理を実行し、ステップ2218に移行する。

【0228】

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

【0229】

次に、図54は、第2実施形態から変更例2における、図52でのステップ2250（2）（第2変2）のサブルーチンに係る、第2主遊技予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。本サブルーチンの処理は、ステップ2250（第2）の予告演出

10

20

30

40

50

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

また、本例においては、（1）第1主遊技側と第2主遊技側とで、「特殊図柄」の選択確率（出現率）を同一にしてもよい、（2）大当たりとなる保留が第2主遊技保留に存在している場合に、先読み演出に係る「特殊図柄」が第2主遊技図柄の変動では出現しない、（3）大当たりとなる保留が第1主遊技保留に存在している場合に、先読み演出に係る「特殊図柄」が第1主遊技図柄の変動では出現し得る、（4）第2主遊技図柄の大当たりとなる

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

【0233】

(第2実施形態からの変更例3)

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

【0234】

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

【0235】

次に、図56は、第2実施形態から変更例3における、図55のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2130（第2変3）であり、その目的は、ある保留の消化時において、当該ある保留が消化中（図柄変動中）である旨を報知するための画像を表示可能に構成することである。即ち、ステップ2112で、装図保留カウンタ値から1を減算した後、ステップ2130（第2変3）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、表示態様及び変動態様グループ情報）を、「保留消化伝達画像情報」{当該開始する変動に係る、消化される保留の保留表示を、当該開始する変動中（当該開始する変動が開始して、当該保留が消化された後）も継続して表示する「保留消化伝達画像」に係る情報}として、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶（上書きして記憶）し、ステップ2128（第2）に移行する。尚、第2実施形態からの変更例3においては、第2主遊技入賞時先読み判定処理は削除されている（先読み抽選は第1主遊技側でのみ実行される）。

【0236】

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

10

20

30

40

50

定する。ステップ2584でYesの場合、ステップ2586に移行する。

【0237】

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

【0238】

他方、ステップ2580でNoの場合(当該新たな保留が第2主遊技保留である場合)、ステップ2596で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内に一時記憶されている第1主遊技保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除すると共に(トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する)、保留表示態様を「通常保留」(例えば、白色保留)に変更して、装図保留情報一時記憶手段SM22bの保留情報一時記憶領域に記憶し、ステップ2594に移行する。尚、ステップ2582、ステップ2584、ステップ2586又は2590でNoの場合も、ステップ2594に移行する。

【0239】

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

【0240】

次に、図58は、第2実施形態からの変更例3における、図55のステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2208(第2変3)、ステップ2222(第2変3)～ステップ2226(第2変3)及びステップ2228(第2変3)であり、即ち、ステップ2206(第2)で、第1装飾図柄の変動態様を決定した後、ステップ2208(第2変3)で、装図表示内容決定手段SM21n(及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n)は、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、第2装飾図柄の変動態様{例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間

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

【0241】

次に、ステップ2224（第2変3）で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに一時記憶されている「保留消化伝達画像情報」を参照し、当該変動がトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2224（第2変3）でYesの場合、ステップ2226（第2変3）で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図保留情報一時記憶手段SM22b（又は予告演出関連情報一時記憶手段SM24b）を参照し、当該変動に係る当否、変動態様、又は予告演出に関する「保留消化伝達画像情報」に基づいて、保留消化伝達画像変更プラン（例えば、擬似連図柄停止時：黄ザコ保留→緑ザコ保留、リーチ中にボタン連打：緑ザコ保留→赤星保留に変化、等の演出の実行プラン）を決定し、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bに記憶し、ステップ2218に移行する。尚、ステップ2224（第2変3）でNoの場合にも、ステップ2218に移行する。

【0242】

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

【0243】

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

保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に記憶されている保留変更プランを確認する。次に、ステップ 2 7 1 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、当該保留変更プランに基づき、当該変動中に保留表示態様の変更予定があるか否かを判定する。

【 0 2 4 4 】

ステップ 2 7 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b を参照し、当該変動中に実行する予告演出中に特定予告演出（図 4 9 参照）があるか否かを判定する。ステップ 2 7 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 4 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b に一時記憶された予告態様に基づき、特定予告演出の実行タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 7 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 7 1 8 に移行する（特定予告演出の実行に合わせて、保留の表示態様が変更されることとなる）。

10

【 0 2 4 5 】

ここで、図 6 0 は、特定予告演出における保留変化イメージ図である。本例では、平地ゾーン中における草むら予告（特に、特定予告演出であるヘビが登場する草むら予告）によって保留の表示態様を変化させる例を挙げて説明する。まず、保留内にトリガ保留が存在する状態で、当該トリガ保留以前の保留に係る変動が開始する {本例では、この時点でのトリガ保留の表示態様は通常保留（白色保留）}。

【 0 2 4 6 】

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

20

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

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

【 0 2 4 9 】

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

30

【 0 2 5 0 】

他方、ステップ 2 7 1 2 で N o の場合（当該変動中に特定予告演出を実行しない場合）、ステップ 2 7 1 6 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、汎用保留変化演出（他の演出と独立して実行可能であると共に、いずれの演出ステージにおいても実行され得る演出であり、例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 2 7 1 8 に移行する。

40

【 0 2 5 1 】

次に、ステップ 2 7 1 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に記憶されている保留変更プランに基づき、トリガ保留の表示態様を変更して、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b に記憶する。次に、ステップ 2 7 2 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b のフラグエリア内にある、保留内表示態様変更処理実行フラグをオフにし、次の処理 {ステップ 2 7 5 0（第 2 変 3）の処理} に移行する。尚、ステップ 2 7 0 4、ステップ 2 7 0 6 又はステップ 2 7 1 0 で N o の場合にはステップ 2 7 2 0 に移行し、ステップ 2 7 0 2 又はステップ 2 7 1 4 で N o の場合には、次の処理 {ステップ 2 7 5 0（第 2 変 3）の処理} に

50

移行する。

【0252】

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

10

【0253】

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

20

【0254】

次に、ステップ2760で、装図保留情報表示制御手段SM22は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、保留消化伝達画像変更プランを確認する。次に、ステップ2762で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該保留消化伝達画像変更プランに基づき、当該変動中に保留消化伝達画像の表示態様変更又は消去の予定があるか否かを判定する。ステップ2762でYesの場合、ステップ2764で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1と保留消化伝達画像変更プランとに基づき、保留消化伝達画像の表示態様変更タイミング（例えば、擬似連図柄仮停止表示後の再変動開始時や、所定の演出実行時、リーチ演出中の所定期間）に到達したか否かを判定する。ステップ2764でYesの場合、ステップ2766で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留消化伝達画像表示態様変更条件（例えば、所定期間中におけるサブ入力ボタンの押下や、保留数が最大、等）を充足したか否かを判定する。ステップ2766でYesの場合、ステップ2768及びステップ2770で、装図保留情報表示制御手段SM22は、汎用保留変化演出（例えば、保留が爆発する演出）を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）すると共に、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様を変更（例えば、赤星保留、緑ザコ保留、表示なし、等の表示態様に変更）して、装図保留情報一時記憶手段SM22bに記憶し、ステップ2780に移行する。尚、ステップ2762、又はステップ2766でNoの場合にも、ステップ2780に移行する。

30

40

【0255】

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

【0256】

次に、当該変動中の演出としてバトル演出（前半）が実行される。本例では、保留消化

50

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

また、バトル演出（前半）を経由せずにバトル演出（後半）に移行する場合（例えば、装図変動開始（全列）→予告演出1、装図仮停止表示（左列）→装図仮停止表示（右列）→リーチ発展煽り→バトルリーチ（後半）画像表示→装図仮停止表示（中列）→当否に応じて演出を実行→装図確定表示（全列）となるような演出を実行する場合）、即ち、ボタン連打をする期間（本例では、バトル演出（前半））が存在せずにバトル演出（後半）に移行する場合には、バトル演出（後半）に移行したタイミングで、保留消化伝達画像であるザコ保留が自動的に爆発し、保留消化伝達画像変更プランに基づき、保留消化伝達画像の表示態様が変更して表示されることとなる。尚、本例では特に図示していないが、保留

10

20

30

40

50

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

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

、表示されていなければ期待度が相対的に低いことを容易に認識することができる。

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

尚、第2実施形態からの変更例3においては、先読み演出として、背景変化演出と保留変化演出とを設け、保留変化演出のみ先読み演出実行中に複数回実行されるよう構成したが、これには限定されず、背景変化演出も先読み演出実行中に複数回実行される（例えば、「天使ゾーン背景」に変化後も「真天使ゾーン背景」に変化し得る）よう構成してもよ

い。尚、そのように構成した場合には、背景変化演出は実行されればされるほど（実行回数が多いほど）、実行中の先読み演出に係る変動にて大当たりとなる期待度が高くなる（ランクアップしていく）よう構成することが望ましい。尚、背景変化演出はトリガ保留に係る図柄変動実行中には変化しない（ランクアップしない）こととする。

【0268】

（第3実施形態）

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

【0269】

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

【0270】

はじめに、図64（主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2）は、第3実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）及び第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B）の一例である。第1実施形態との相違点は、確率変動遊技状態における大当たり確率が低くなったことと、大当たりとして短開放大当たりと長開放大当たりが設けられたことである。ここで、短開放大当たりとは、当該大当たり中における振分遊技実行ラウンド（第2大入賞口C20が開放することとなるラウンド）にて第2大入賞口C20が短時間（例えば、0.1秒）しか開放しない大当たりであり、長開放大当たりとは、当該大当たり中における振分遊技実行ラウンド（第2大入賞口C20が開放することとなるラウンド）にて第2大入賞口C20が長時間（例えば、30秒）開放し得る大当たりである。尚、第3実施形態においては、前述した振分遊技実行ラウンド中に特定領域C22へ遊技球が入球することで、実行中の特別遊技終了後に確率変動遊技状態へと移行するような遊技性となっている（所謂、玉確機）。

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

尚、不図示ではあるが、第3実施形態においては、時間短縮遊技状態では、主に第2主遊技側にて遊技を進行することとなり（右打ちにて遊技を進行するため、第2主遊技側の図柄変動のみが実行される）、第1主遊技保留は基本的には生起しないこととなるため、時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容は、ハズレの場合に

10

20

30

40

50

は短時間（例えば、3秒）の変動時間が1種類の内容とし、大当りの場合には、長時間（例えば、30秒）の変動時間が1種類の内容としてもよい（時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動は、イレギュラーな図柄変動であるため、変動態様決定テーブル内容は単純な構成にしても問題ない）。また、イレギュラーな図柄変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない（例えば、すべて5秒以上の変動時間となる）よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bの場合には第2主遊技保留数である。

10

【0274】

次に、図67は、第3実施形態における、図5のステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ1454（第3）～ステップ1464（第3）であり、その目的は、確率変動遊技状態を主遊技図柄の変動回数によって終了させる（非確率変動遊技状態に移行させる）ことである。即ち、ステップ1454（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ1454（第3）でYesの場合、ステップ1456（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値から1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1458（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウンタ値が0であるかなんかを判定する。ステップ1458（第3）でYesの場合、ステップ1460（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオフにする。次に、ステップ1462（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1464（第3）で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、補助遊技時短フラグをオフにし、ステップ1470に移行する。尚、ステップ1454（第3）又はステップ1458（第3）でNoの場合にも、ステップ1470に移行する。尚、第3実施形態に係るぱちんこ遊技機は、確率変動遊技状態において図柄変動が実行され、確変回数カウンタMP51cのカウンタ値が0になることにより確率変動遊技状態が終了する（いわゆる、ST）よう構成しているが、これには限定されず、例えば、確率変動遊技状態が図柄変動回数によっては終了しない（特別遊技の当選を契機として終了し得る）よう構成し、第1主遊技に係る大当りが長開放大当りとなる割合よりも第2主遊技に係る大当りが長開放大当りとなる割合の方が高い、且つ、第2主遊技に係る大当りにも短開放大当りが存在するよう構成してもよい。

20

30

【0275】

次に、図68は、第3実施形態における、図5のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ1611（第3）、ステップ1700（第3）及びステップ1650（第3）であり、即ち、ステップ1608で特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ1610で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1611（第3）で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、現在実行中のラウンドは振分遊技実行ラウンド（特定領域C22を有する第2大入賞口C20が開放することとなるラウンドであり、本例では、2R・4R）であるかなんかを判定する。ステップ1611（第3）でYesの場合、ステップ1700（第3）で、特別遊技制御手段MP30は、後述する、振分遊技実行処理を実行し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1611（第3）でNoの場合は、ステップ1612に移行する。また、ステップ1638で、特別遊技終了表示指示コマンドをセットした後、ステップ1650（第3）で、特別遊技制御手段MP30は、後述する、特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

40

50

【0276】

次に、図69は、第3実施形態における、図68のステップ1700（第3）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1702で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1716に移行する。他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1704で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bを参照し、停止している主遊技図柄は長開放図柄（7A・4B・5B・7Bであり、第2主遊技大当り図柄はすべて長開放図柄となっている）であるか否かを判定する。ステップ1704でYesの場合、ステップ1706で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、30秒間の開放であって、特定領域C22への入球が略確定的（もしくは確定的）となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1710に移行する。ステップ1704でNoの場合には、ステップ1708で、振分遊技実行制御手段MP36は、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への非入球が略確定的（もしくは確定的）となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1710に移行する。

10

【0277】

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

20

【0278】

次に、ステップ1716で、振分遊技実行制御手段MP36は、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1716でYesの場合、ステップ1720に移行する。他方、ステップ1716でNoの場合には、ステップ1718で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1718でYesの場合、ステップ1720に移行する。次に、ステップ1720で、振分遊技実行制御手段MP36は、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1722で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1724で、振分遊技実行制御手段MP36は、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合、ステップ1726で、振分遊技実行制御手段MP36は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1728に移行する。尚、ステップ1724でNoの場合も、ステップ1728に移行する。次に、ステップ1728で、振分遊技実行制御手段MP36は、ラウンド数カウンタに1を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。尚、ステップ1718でNoの場合にも、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。

30

40

【0279】

次に、図70は、第3実施形態における、図68のステップ1650（第3）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1662で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリアを参照し、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1662でYesの場合、ステップ1664で、特定遊技制御手段MP50は、

50

特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1666で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、200回）をセットする。次に、ステップ1668で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1672に移行する。他方、ステップ1662でNoの場合、ステップ1670で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、50回）をセットし、ステップ1672に移行する。

【0280】

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

【0281】

次に、図71は、第3実施形態における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ2010（第3）及びステップ2850（第3）であり、即ち、ステップ2200で、前述した装飾図柄表示内容決定処理を実行した後、ステップ2010（第3）で、副制御基板Sは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2010（第3）でYesの場合には、ステップ2300に移行し、Noの場合には、ステップ2850（第3）で、副制御基板Sは、後述する、時短中装飾図柄表示制御処理を実行し、ステップ2400に移行する。

【0282】

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

【0283】

次に、図73は、第3実施形態における、図72のステップ2800（第3）のサブルーチンに係る、時短中第1装図内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、装図表示内容決定手段SM21nは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを

10

20

30

40

50

参照し、現在第1装飾図柄が停止中であるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該図柄変動（主遊技図柄の変動）に係る第2主遊技保留内容（特に、当否結果と変動時間）、及び、1～2個目までの消化順となる第2主遊技保留内容（特に変動時間）、即ち、3個目の保留を除く第2主遊技保留内容（特に、当否結果と変動時間）を確認する。次に、ステップ2806で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該確認した保留に係る所定時間（本例では、5秒）以上の変動時間となる保留（当該図柄変動も含む）の有無、及び、所定時間（本例では、5秒）以上の変動時間となる保留（当該図柄変動も含む）の消化順に基づき、時短中第1装図変動態様決定用テーブルを参照し、第1装飾図柄の変動態様を決定する。

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

他方、第2主遊技保留が1個以下である場合、且つ、最終消化順となる保留まで（当該図柄変動を含む）に長変動となる保留があった場合には、最先の消化順の長変動となる保留に係る主遊技図柄の変動までの変動時間が第1装飾図柄の変動時間となる。例えば、第2主遊技保留が1個、且つ、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の変動時間

10

20

30

40

50

が「当該変動：1秒、1個目：10秒」の場合には、第2主遊技保留数が「1～3個」を維持した場合の第1装飾図柄の変動時間は、「当該変動」と「1個目」との合計の11秒となり、長変動となる1個目の保留に係る主遊技図柄の変動停止と同時（又は、略同時）に第1装飾図柄も停止することとなる。

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

次に、ステップ2858で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2858でYesの場合、ステップ2860で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1及び第2装図変動時間管理タイマSM21t-2のタイマ値を確認する。次に、ステップ2862で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、第1装飾図柄は停止中であるか否かを判定する。ステップ2862でYesの場合、ステップ2864で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の変動表示を開始し、ステップ2866

に移行する。他方、ステップ2862でNoの場合、ステップ2865で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の変動表示を継続し、ステップ2866に移行する。

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

以上のように構成することで、第3実施形態に係る遊技機によれば、第1装飾図柄の変動時間を、第2主遊技保留の保留個数及び変動時間に基づいて決定することで、当該第1装飾図柄の変動時間を、第2主遊技図柄の複数回の変動時間の値とし得るよう構成することで、複数回の主遊技図柄の変動を1回の変動であるかのように遊技者に見せることができることとなり、第3実施形態のような、確率変動遊技状態の終了条件である主遊技図柄

の変動回数が多い回数（本例では、200回）の場合にも、少ない回数（例えば、100回）であるように遊技者に見せることができ、確率変動遊技状態中のハズレ変動が連続して遊技の進行が退屈になることを軽減することができることとなると共に、確率変動遊技状態における大当たり確率が実際よりも上昇しているように感じさせることができることとなる。

【0299】

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

10

【0300】

尚、第3実施形態の盤面構成は変更してもよく、例えば、補助遊技始動口H10と第2主遊技始動口B10とを、右打ちを実行した場合に遊技球がほぼ確実に通過することとなるルート上に縦に重なるように配置し（補助遊技始動口H10が遊技者から見て上側に配置）、当該ルートを流下して補助遊技始動口H10を通過した遊技球のほぼすべてが、第2主遊技始動口B10に入球し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態にて、遊技球が補助遊技始動口H10を通過してから第2主遊技始動口B10に入球するまでの期間に、「補助遊技図柄の変動開始→補助遊技図柄の変動終了→第2主遊技始動口電動役物B11dの開放」となり得ることが望ましいため、「補助遊技図柄の変動時間を0.2秒、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様を6秒開放→閉鎖」となるような構成とすることが好適である。尚、そのような構成にした場合には、時間短縮遊技状態において右打ちを実行した場合に、遊技球が第2主遊技始動口B10に大量に入球しないようにするため、第2主遊技始動口B10の賞球数は1球（第1主遊技始動口A10の賞球数は3球）とすることが望ましい。

20

【0301】

尚、第3実施形態においては、第1装飾図柄の停止中に第2主遊技保留内容を確認して、第1装飾図柄の次変動に係る変動時間を決定するよう構成しており、第2主遊技図柄の長変動となる保留が2個目の消化順までに存在していた場合には、当該長変動となる保留に係る図柄変動の停止時に第1装飾図柄も同時に停止するよう構成されているため、第1装飾図柄の変動時間は第1装飾図柄の変動開始時の保留数に依存しない場合があり、また、第1装飾図柄の変動中に生起する保留によって、次変動の第1装飾図柄の変動時間は相違し得るよう構成されている。

30

【0302】

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

40

【0303】

尚、第3実施形態においては、第1装飾図柄の停止中に第2主遊技保留内容を確認して

50

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

10

【0304】

（第4実施形態）

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

20

【0305】

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

【0306】

はじめに、図75は、第4実施形態における、副制御基板S側のメインフローチャートである。第1実施形態との相違点は、ステップ3400（第4）であり、即ち、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（b）の実行が開始されると、ステップ3400（第4）で、副制御基板Sは、後述する、右打ち指示表示制御処理を実行し、ステップ2100に移行する。

30

【0307】

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

【0308】

40

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

50

の基本的に常時演出表示装置 S G 上に表示されている表示は、右打ち指示表示とは重複しないよう構成してもよい。

【0309】

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

【0310】

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

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

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

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

（4）第1右打ち指示表示は、補助遊技状態中の変動中 {主遊技図柄変動中（第1装飾図柄変動中、第2装飾図柄変動中）} において、第1装飾図柄と重複し得るが（例えば、演出表示装置 S G に表示されている第1装飾図柄の少なくとも一部が拡大する「図柄拡大演出」の発生時など）、第2装飾図柄とは重複しない。但し、第1右打ち指示表示は、変動停止中においては第1装飾図柄及び第2装飾図柄のいずれとも重複しない。また、第1右打ち指示表示は、第1主遊技側及び第2主遊技側の第1保留表示（例えば、図87を参照）や第1主遊技側及び第2主遊技側の第2保留表示（例えば、図87を参照）とは重複しない。更に、第1右打ち指示表示は、所定の予告演出 {例えば、群予告（図83の右下段図参照）} とは重複し得るが、特定の予告演出 {例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告）} とは重複しない。

（5）第2右打ち指示表示は、補助遊技状態中における変動中 {主遊技図柄変動中（第1装飾図柄変動中、第2装飾図柄変動中）} において、第1装飾図柄と重複し得るが（例えば、演出表示装置 S G に表示されている第1装飾図柄の少なくとも一部が拡大する「図柄拡大演出」の発生時だけでなく、上から下にスクロール変動している最中などでも）、第2装飾図柄とは重複しない。また、第2右打ち指示表示は、第1主遊技側及び第2主遊技

側の第1保留表示（例えば、図87を参照）や第1主遊技側及び第2主遊技側の第2保留表示（例えば、図87を参照）とは重複しない。更に、第2右打ち指示表示は、所定の予告演出（例えば、群予告（図83の右下段図参照））及び特定の予告演出（例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告））のいずれとも重複し得る。

（6）第1装飾図柄は主遊技図柄変動中（第1装飾図柄変動中、第2装飾図柄変動中）である際、第1主遊技側及び第2主遊技側の第1保留表示（例えば、図87を参照）や第1主遊技側及び第2主遊技側の第2保留表示（例えば、図87を参照）と重複し得る。更に、第1装飾図柄は主遊技図柄変動中（+第1装飾図柄変動中）である際、所定の予告演出（例えば、群予告（図83の右下段図参照））及び特定の予告演出（例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告））と重複し得る。

10

（7）第2装飾図柄は主遊技図柄変動中（第1装飾図柄変動中、第2装飾図柄変動中）である際、第1主遊技側及び第2主遊技側の第1保留表示（例えば、図87を参照）や第1主遊技側及び第2主遊技側の第2保留表示（例えば、図87を参照）と重複しない。更に、第2装飾図柄は主遊技図柄変動中（+第2装飾図柄変動中）である際、所定の予告演出（例えば、群予告（図83の右下段図参照））と重複し得るが、特定の予告演出（例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告））とは重複しない。

（8）第1主遊技側及び第2主遊技側の第1保留表示（例えば、図87を参照）は、所定の予告演出（例えば、群予告（図83の右下段図参照））と重複し得るが、特定の予告演出（例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告））とは重複しない。

（9）第1主遊技側及び第2主遊技側の第2保留表示（例えば、図87を参照）は、所定の予告演出（例えば、群予告（図83の右下段図参照））と重複し得るが、特定の予告演出（例えば、台詞予告（キャラクタの台詞を表示する予告））とは重複しない。

20

【0311】

また、遊技状態や状況によって右打ち指示表示の表示態様が相違し得るよう構成した場合においては以下のように構成してもよい。

（1）小当たり実行中においては、右打ち指示表示が相対的に小さい（例えば、1個の矢印等）表示態様となり、小当たりが実行されていない場合とは表示態様が異なっている。

（2）特別遊技実行中でない場合の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、特別遊技実行中でない場合の非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、特別遊技実行中である場合とが非時間短縮遊技状態となっている。

30

（3）時間短縮遊技状態として、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とを有している。

（4）特別遊技の実行中でない場合における、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態とでは右打ち指示表示が表示されない（左打ちを促す表示は表示され得る）一方、特別遊技の実行中においては右打ち指示表示が表示される（左打ちを促す表示は表示されない）。

（5）時間短縮遊技状態においては、右打ち指示表示が表示される（左打ちを促す表示は表示されない）。

（6）非時間短縮遊技状態であっても時間短縮遊技状態であっても、前述した第1右打ち指示表示と第2右打ち指示表示が表示され得るよう構成した場合、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで、第1右打ち指示表示の表示態様は相違しているが第2右打ち指示表示の表示態様は同一である。

40

（7）左打ちを促す表示は所定期間（例えば、右打ちすべき状況から左打ちすべき状況となってから所定期間、左打ちすべき状況において右打ち実行時に入球し易い補助遊技始動口への遊技球の入球があった場合等の右打ちの検知から所定期間）表示される（所定期間経過後は非表示となる）一方、右打ち指示表示は右打ちをすべき状況にて常時表示される、又は、右打ち指示表示が表示される期間は前記所定期間よりも長期間である。

【0312】

ステップ3404でNの場合、ステップ3408で、右打ち表示制御手段SM27は、右打ち指示表示を消去するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2100の処理）

50

に移行する。尚、ステップ 3 4 0 8 においては、右打ち指示表示が表示されていない場合には、処理を実行しないこととなる。

【0 3 1 3】

次に、図 7 7 は、第 4 実施形態における、装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図である。同図においては、遊技状態と背景演出との組み合わせによって、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがどのような表示態様及び表示位置となるかを例示している。尚、同図に示す 4 つの表示例はすべて、第 1 主遊技側の大当り図柄である「7 A」に係る装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）が停止している状況を図示している。まず、同図左上段においては、遊技状態が非確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「7 7 7」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。また、第 2 装飾図柄の表示態様は「7 7 7」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。次に、同図右上段においては、遊技状態が確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「七七七」と漢数字となっており、表示位置は凸形状に 3 つの数字が並んでいる。また、第 2 装飾図柄の表示態様は「7 7 7」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。また、実行されている背景演出が「昼ステージ」である場合においては、第 1 装飾図柄の表示色は、「7 7 7」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっており、第 2 装飾図柄の表示色は、「7 7 7」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっている。

【0 3 1 4】

次に、同図左下段においては、遊技状態が非確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「7 7 7」と算用数字となっており、表示位置は斜め一直線に 3 つの数字が並んでいる。また、第 2 装飾図柄の表示態様は「7 7 7」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。次に、同図右下段においては、遊技状態が確率変動遊技状態であり、且つ、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合を例示している。このような場合においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「七七七」と漢数字となっており、表示位置は凹形状に 3 つの数字が並んでいる。また、第 2 装飾図柄の表示態様は「7 7 7」と算用数字となっており、表示位置は横一直線に 3 つの数字が並んでいる。また、実行されている背景演出が「夜ステージ」である場合においては、第 1 装飾図柄の表示色は、「7 7 7」の場合も「七七七」の場合も、「白色」となっており、第 2 装飾図柄の表示色は、「7 7 7」の場合も「七七七」の場合も、「黒色」となっている。

【0 3 1 5】

このように、同図においては、

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

のように構成されている。

【0 3 1 6】

また、背景演出や遊技状態が相違することで第 1 装飾図柄の表示態様が相違するよう構成する場合において、後述する図 9 8 のように、第 1 装飾図柄の表示態様を数字とキャラクタ等の絵柄とを組み合わせた表示態様とするよう構成した場合に、当該絵柄を相違させることで第 1 装飾図柄の表示態様を相違させるよう構成してもよい（数字については、漢

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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

【0320】

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

【0321】

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

10

【0322】

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

20

30

【0323】

次に、図82は、第4実施形態における、表示プライオリティの一例である。同図においては、演出表示装置SGに表示され得る表示内容を列挙しており、表示優先度の高いものが上段に、表示優先度の低いものが下段に示されている。尚、表示優先度が高い表示内容と表示優先度が低い表示内容とが重なって表示された場合、具体的には、例えば、右打ち指示表示と第1装飾図柄が重なって表示された場合には、当該重なっている部分の表示については、表示優先度の高い右打ち指示表示が手前側（前面レイヤー）に表示され（視認可能となるよう表示され）、表示優先度の低い第1装飾図柄が奥側（後面レイヤー）に表示される（右打ち指示表示の表示に隠れて視認不能となる）。尚、本例における表示優先度は高いものから、「エラー表示→右打ち指示表示→節電中表示（節電画面）→第2装飾図柄→予告演出→第1装飾図柄→保留表示」となっている。尚、表示優先度は変更してもよい

40

50

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

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

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

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

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

【0324】

次に、図83は、第4実施形態における、プライオリティに係るイメージ図である。尚、同図においては、第4実施形態に適用可能な装飾図柄の表示態様に係る構成について例示しており、前述した図77とは異なる構成となっている。まず、同図上段においては、第2主遊技図柄が変動しており、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示している状況下、右打ち指示表示が表示されている（遊技状態は時間短縮遊技状態となっており、時間

10

20

30

40

50

短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する遊技性となっている）。その後、第1装飾図柄が変動表示されている領域が右打ち指示表示が表示されている領域と重複し、右打ち指示表示の方が優先度が高いため、前面に表示されることとなる。また、第2装飾図柄と右打ち指示表示とは表示領域が重複しないよう構成されている。

【0325】

次に、同図下段においては、第2主遊技図柄が変動しており、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示している状況下、予告演出として羊の群れが出現する。当該予告演出は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄のいずれもと表示領域が重複することとなり、優先度が「第2装飾図柄＞予告演出＞第1装飾図柄」であるため、羊の表示と第1装飾図柄とが重なった場合には、羊の表示が前面に表示され、羊の表示と第2装飾図柄とが重なった場合には、第2装飾図柄が前面に表示されることとなる。尚、後述する第4実施形態からの変更例1のように、演出表示装置SG上の保留表示領域が複数存在している場合（第1主遊技側の保留表示と第2主遊技側の保留表示とが存在している、第1保留表示と第2保留表示とが存在している、等）においても、同図における表示領域SG10の左下部に保留表示領域SG10を新たに設ける（図示されている表示領域SG10右上部の保留表示を第1保留表示とし、新たに設けた保留表示を第2保留表示とする等）等、右打ち指示表示と表示領域SG10が重複しないよう構成してもよい。

【0326】

以上のように構成することで、第4実施形態に係る遊技機によれば、第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの装飾図柄が演出表示装置SGに表示されるような構成とし、第1装飾図柄が消去されている場合においても第2装飾図柄が表示されるよう構成することにより、遊技者が装飾図柄の状況を確認したい場合にも確認可能なユーザーフレンドリーな遊技機とすることができると共に、SPリーチ演出等の遊技者に演出を見せたい場合等においても第1装飾図柄の表示を消去することにより、見せたい演出をより目立つよう構成することができる。また、第1装飾図柄よりも第2装飾図柄の表示優先度が大きくなるよう構成することにより、第1装飾図柄が非表示である場合に装飾図柄の状況を確認したい状況において、第2装飾図柄が視認不可能となる事態が発生し難いよう構成することができることとなる。

【0327】

尚、第4実施形態においては、第1装飾図柄が3つの図柄の組み合わせで表示される一方、第2装飾図柄が1つの図柄にて表示されるよう構成してもよい。また、第1装飾図柄における図柄1個分の停止表示態様を4種類、第2装飾図柄における図柄1個分の停止表示態様を2種類、といったように第1装飾図柄の図柄1個分の停止表示態様の種類数の方が第2装飾図柄の図柄1個分の停止表示態様の種類数よりも多くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、第1装飾図柄の停止表示態様（3つの図柄の組み合わせの表示態様）が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率よりも、第2装飾図柄の停止表示態様が所定回数の図柄変動に亘って連続して同一となる確率の方が高くなるよう構成することができる。また、第2装飾図柄の表示領域として、「○」と「×」の2つの表示領域を設け、図柄変動が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「○」を点灯表示し、図柄変動がハズレとなった場合には「×」が点灯表示するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、第2装飾図柄の表示は表示領域SG10上にて移動せずに、「○」又は「×」が点滅することによって図柄変動中であることを報知するよう構成してもよい。また、第2装飾図柄の表示領域として、「○」の形状の領域と「☆」の形状の領域との2つの表示領域を設け、第1主遊技図柄が変動した場合は「○」の形状の領域にて変動表示及び停止表示を実行し、第2主遊技図柄が変動した場合は「☆」の形状の領域にて変動表示及び停止表示を実行するよう構成し、且つ、「○」又は「☆」が点滅することによって図柄変動中であることを報知し、図柄変動が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「○」又は「☆」を点灯表示し、図柄変動がハズレ図柄にて停止表示される場合には「○」又は「☆」を消灯表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、第1装飾図柄においては、第1主遊技図柄の変動時に

使用する図柄と第2主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが同一となる（図柄の表示領域及び図柄のデザインが同一であり、遊技者は第1装飾図柄を視認しただけでは、第1主遊技図柄の変動と第2主遊技図柄の変動との区別が困難である図柄であり、例えば、「777」）よう構成してもよい。尚、第2装飾図柄においては、第1主遊技図柄の変動時に使用する図柄と第2主遊技図柄の変動時に使用する図柄とが相違している（変動表示及び停止表示する領域が相違している、変動表示及び停止表示する図柄のデザインが相違している）。また、上述したように、第2装飾図柄の表示領域として、「○」の形状の領域と「☆」の形状の領域との2つの表示領域を設けた場合においては、第1主遊技図柄が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「○」を点灯表示し、第2主遊技図柄が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には「☆」を点灯表示し、第1主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には「○」を消灯表示し、第2主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には「☆」を消灯表示するよう構成し、且つ、第1装飾図柄の停止図柄としては、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が大当たり（又は小当たり）図柄にて停止表示される場合には、「333」や「777」等の複数種類の停止表示態様にて停止表示可能であり、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示される場合には、「326」や「761」等の複数種類の停止表示態様にて停止表示可能であるように構成してもよい。そのように構成することにより、第2装飾図柄の停止表示態様の種類数は、主遊技図柄（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄）が大当たり（又は小当たり）となる場合に停止し得る停止表示態様が1種類のみ、且つ、主遊技図柄（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄）がハズレとなる場合に停止し得る停止表示態様が1種類のみである一方、第1装飾図柄の停止表示態様の種類数は、主遊技図柄（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄）が大当たり（又は小当たり）となる場合に停止し得る停止表示態様が複数種類、且つ、主遊技図柄（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄）がハズレとなる場合に停止し得る停止表示態様が複数種類となる。

【0328】

（第4実施形態からの変更例1）

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

【0329】

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

【0330】

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

の表示とは異なるＬＥＤランプにおける点灯・点滅の組み合わせ、等にて表示してもよく、第１保留表示と第２保留表示とが相違していればよい。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

他方、ステップ３５１４でＮｏの場合、ステップ３５１８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと装図表示関連情報一時記憶手段ＳＭ２１ｂに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ３５１８でＹｅｓの場合、ステップ３５２０で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ３５２６に移行する。

【０３３４】

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

【０３３５】

次に、ステップ３５２６で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照し、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ３５２６でＹｅｓの場合、ステップ３５２８で、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１は、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ３

530で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ3532で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。尚、ステップ3510又はステップ3526でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。

【0336】

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

【0337】

次に、左中段にて、第1主遊技側と第2主遊技側との夫々に対応する第1保留表示と第2保留表示とが表示されている。尚、保留数は第1主遊技側が2個、第2主遊技側が0個となっている。また、第1主遊技側に対応する装飾図柄が変動表示されている。その後、同一変動中にて保留先読み演出として保留変化演出（保留の表示態様が変化し得る演出）が実行される。尚、同図に示す保留変化演出の演出態様としては、第1主遊技側の保留を対象とした演出であり、第1保留表示に炎があたって第1保留表示の表示態様が変化するかどうかを煽る演出となっている。その後、保留変化演出の演出結果として、第1主遊技側の第1保留表示が変化する一方、第1主遊技側の第2保留表示は変化しないこととなる。このように、保留先読み演出が実行された場合に保留表示が変化し得るのは第1保留表示のみであり、第2保留表示は変化しないよう構成されている。尚、第2主遊技側の保留に対して保留変化演出が実行された場合にも、第2主遊技側の第1保留表示は変化し得る一方、第2主遊技側の第2保留表示は変化しないよう構成されている。尚、保留先読み演出は前述した第2実施形態等にて例示した処理によって実行されることとする。

【0338】

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

- (1) 保留数が同一である場合において、第1保留表示の表示態様は変化し得る一方、第2保留表示の表示態様は変化しない。
- (2) 第1保留表示の表示態様は保留数の増減（保留の消化又は保留の生起）がなくとも変化し得る一方、第2保留表示の表示態様は保留数の増減がないと変化しない。
- (3) 保留変化演出として保留に係る表示に対してアクションが実行されて保留の表示態様が変化する演出を実行する場合には、当該演出の対象となる保留表示は第1保留表示であり、第2保留表示に対しては保留変化演出を実行しない。

【0339】

次に、図88は、第4実施形態からの変更例1における、遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図である。同図においては、第4実施形態からの変更例1において適用可能な、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とにおける第1保留表示と第2保留表示との表示の有無及び表示態様についての構成例を図示している。まず、同図上段の《例1》におい

ては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とのいずれにおいても、第1保留表示と第2保留表示とが表示されるよう構成されているが、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで第1保留表示の表示態様が相違している（第1主遊技側に係る第1保留表示と第2主遊技側に係る第1保留表示とのいずれも相違している）。尚、同図上段の《例1》においては、第1主遊技側の保留に対応した第1保留表示と、第2主遊技側の保留に対応した第1保留表示と、第1主遊技側の保留に対応した第2保留表示と、第2主遊技側の保留に対応した第2保留表示と、が夫々表示されている、即ち、第1主遊技側と第2主遊技側とで、第1保留表示（第1保留表示が表示される領域）も第2保留表示（第2保留表示が表示される領域）も共用していない。

【0340】

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

【0341】

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

（1）遊技状態が相違すると（例えば、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とで、或いは、非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態とで、或いは、限定頻度状態の種類に応じ

て)、第1保留表示の表示態様が相違するが、第2保留表示の表示態様は同一である。

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

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

10

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

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

20

【0342】

次に、図89は、第4実施形態からの変更例1における、保留表示の消去に係るイメージ図である。まず、第1主遊技側と第2主遊技側との夫々に対応する第1保留表示と第2保留表示とが表示されている。また、保留数は第1主遊技側が2個、第2主遊技側が0個となっている。また、第1主遊技側に対応する装飾図柄が変動表示されている。その後、同一変動にて装飾図柄がリーチ表示となり、その後、同一変動にてSPリーチ演出としてバトル演出が実行される。バトル演出の実行中においては、第1保留表示は第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれの表示も消去(非表示)される一方、第2保留表示は第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれの表示も継続して表示されている。このように、第4実施形態からの変更例1においては、実行中の図柄変動が大当たりとなるか否かを遊技者が注目することとなるSPリーチ演出の実行中においては、表示領域SG10を占有して(表示領域SG10の大部分の領域を使用して)当該バトル演出を実行したいために第1保留表示を消去するよう構成している。また、そのように構成した場合においても、遊技者が第1主遊技側の保留数又は第2主遊技側の保留数を認識することができないよう構成するとユーザーフレンドリーではないため、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示は常に表示するよう構成されている。尚、同図においては、SPリーチの実行時において、第1保留表示(第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示)は非表示となるが、第2保留表示(第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示)は表示されたままとなる構成を図示したが、これには限定されず、大当たり中(一部の期間、又は、常時)においても、第1保留表示(第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示)は非表示となるが、第2保留表示(第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示)は表示されたままとなるよう構成してもよい。尚、SPリーチの実行時において、第1保留表示(第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示)は非表示となるが、第2保留表示(第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示)は表示されたままとなる構成は、SPリーチの実行期間において常時適用してもよいし、SPリーチの実行期間における一部の期間に適用してもよい。

30

40

【0343】

以上のように構成することで、第4実施形態からの変更例1に係る遊技機によれば、第

50

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

【0344】

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

【0345】

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

(1) 非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留消化伝達画像は表示可能であるが第2主遊技側の保留消化伝達画像は表示しない。

(2) 非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留消化伝達画像と第2主遊技側の保留消化伝達画像とのいずれも表示可能である。

(3) 時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側の保留消化伝達画像は表示可能であるが第1主遊技側の保留消化伝達画像は表示しない。

(4) 時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の保留消化伝達画像と第2主遊技側の保留消化伝達画像とのいずれも表示可能である。

(5) 非時間短縮遊技状態においては保留消化伝達画像を表示可能であるが、時間短縮遊技状態においては保留消化伝達画像を表示しない。

(6) 非時間短縮遊技状態において保留消化伝達画像を表示する割合よりも時間短縮遊技状態において保留消化伝達画像を表示する割合の方が高い（例えば、非時間短縮遊技状態においては第1主遊技側の保留消化伝達画像は常に表示する）

(7) 非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様を変更可能である。

(8) 非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様が変化しない（第2主遊技側の保留消化伝達画像が表示され得るよう構成した場合）。

(9) 時間短縮遊技状態における第2主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様を変更可能である。但し、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の保留消化伝達画像が図柄変動中に変化する割合よりも非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の保留消化伝達画像が図柄変動中に変化する割合の方が低い。

(10) 時間短縮遊技状態における第1主遊技側の保留消化伝達画像は図柄変動中に表示態様が変化しない（第2主遊技側の保留消化伝達画像が表示され得るよう構成した場合）。

10

20

30

40

50

(11) 保留消化伝達画像は、前述した保留表示が第1保留表示と第2保留表示といった2つの保留表示を有していることとは異なり、第1保留消化伝達画像と第2保留消化伝達画像といった2つの保留消化伝達画像は有しておらず、1つの保留消化伝達画像のみを有している。

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

以上のように構成してもよい。また、上記においては、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態とにおける保留消化伝達画像の表示に係る構成について記載しているが、上記の構成における「非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態と」を、「非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態と」に置き換えた構成を適用してもよいし、「演出モードAと演出モードBと」に置き換えた構成を適用してもよい。

10

【0346】

(第5実施形態)

ここで、前述した実施形態においては、1つの主遊技図柄に対応する装飾図柄の表示として第1装飾図柄と第2装飾図柄との2つの表示を演出表示装置SGに表示し得るよう構成したが、演出表示装置SGに2つの装飾図柄を同時に表示する構成はこれには限定されない。そこで、前述した構成とは異なる演出表示装置SGに2つの装飾図柄を同時に表示する構成の一例を第5実施形態とし、以下、第2実施形態との相違点についてのみ、詳述する。

【0347】

20

はじめに、図90は、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。第2実施形態との相違点としては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とを備えた振分始動口ユニットC50が設けられている。振分始動口ユニットC50の詳細については後述するが、図示するように、振分始動口ユニットC50には、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10とが配設されており、遊技領域の左側を流下する遊技球が、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B10のいずれか一方に誘導され易いよう構成されている。また、遊技領域の右側を流下する遊技球は、振分始動口ユニットC50に取り付けられた、第2主遊技始動口電動役物B11hd近傍に流下し易いよう構成されている。尚、第5実施形態においては、補助遊技時短フラグがオンである場合に第2主遊技始動口電動役物B11hdが開放し易いよう構成されているため、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグがオン）である場合に右打ちを実行することにより、第2主遊技始動口電動役物B11hdが開放して第2主遊技始動口B10に遊技球が入球することとなる（第2主遊技始動口電動役物B11hd近傍から振分始動口ユニットC50に入球した遊技球は第1主遊技始動口A10には入球し難く、第2主遊技始動口B10に入球し易いよう構成されている）。

30

【0348】

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

40

【0349】

次に、図91は、第5実施形態に係る振分始動口ユニットC50の全体図及び作用図である。まず、振分始動口ユニットC50は、遊技領域D30を流下する遊技球が入球可能な共通入球口C51と、共通入球口C51よりも下方に設けられ共通入球口C51から流下した遊技球を左右方向へ規則的に振り分ける始動口振分部材C50y（本例では、支軸を中心に左右方向へ傾倒する三本足の部材）と、始動口振分部材C50yよりも下方に設

50

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

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

次に、ステップ1407-2で、遊技内容決定手段MNは、主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ1407-3で、遊技内容決定手段MNは、当該読み出した主遊技側乱数を保留情報から削除して残りの保留情報をシフト（保留消化）する。次に、ステップ1407-4で、遊技内容決定手段MNは、主遊技側乱数及び遊技状態に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。次に、ステップ1407-5で、遊技内容決定手段MNは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ1407-6で、遊技内容決定手段MNは、主遊技図

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

【0353】

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

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

10

【0357】

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

20

【0358】

次に、図97は、第5実施形態における、図96のステップ2050（第5）のサブルーチンに係る図柄待機表示制御処理のフローチャートである。まず、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、待機準備中フラグ（第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止とのいずれもが停止表示されるとオンなり得るフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄のいずれもが新たに停止表示となった（第1装飾図柄が停止表示されている状況にて新たに第2装飾図柄が停止表示となった、又は、第2装飾図柄が停止表示されている状況にて新たに第1装飾図柄が新たに停止表示となった）か否かを判定する。ステップ2054でYesの場合、ステップ2056で、装飾図柄表示制御手段SM21は、待機準備計測タイマSM28t（インクリメントタイマであり、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止とのいずれもが停止表示されてからの経過時間を計測するためのタイマ）をスタートする。次に、ステップ2058で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある待機準備中フラグをオンにし、ステップ2060に移行する。尚、ステップ2052でNoの場合にもステップ2060に移行する。

30

40

【0359】

次に、ステップ2060で、装飾図柄表示制御手段SM21は、待機準備計測タイマSM28tを参照し、当該タイマ値は待機実行値（メイン領域に停止表示されている装飾図柄を待機状態とすることとなるタイマ値であり、本例では、20秒）以上となったか否かを判定する。ステップ2060でYesの場合、ステップ2062で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて停止表示されている装飾図柄を待機状態にて表示する。尚、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのいずれかが変動表示を開始することにより待機状態は終了することとなる。ここで、同図右部は装飾図柄表示領域イメージ図である。第5実

50

施形態においては、演出表示装置SGの表示領域SG10にて、第1主遊技図柄に対応した装飾図柄である第1装飾図柄と、第2主遊技図柄に対応した装飾図柄である第2装飾図柄とが同時に変動表示され得るよう構成されており、いずれかがメイン領域に表示され、もう一方がサブ領域に表示されるよう構成されている。尚、メイン領域はサブ領域よりも表示され得る領域が大きくなるよう構成されている。また、第5実施形態においては、メイン領域に表示されている装飾図柄は絵柄と数字とで表示され、サブ領域に表示されている装飾図柄は数字のみで表示されるよう構成されている（数字は、第1装飾図柄は算用数字であり、第2装飾図柄は漢数字）。また、同図に例示されているように、メイン領域にて第1装飾図柄が絵柄と数字とで表示されている状況下、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのどちらも停止表示されてから20秒が経過すると、メイン領域における第1装飾図柄の表示が絵柄のみの表示となるよう構成されている。この絵柄のみの表示を待機状態と称している。尚、メイン領域とサブ領域とを、同一液晶内（例えば、演出表示装置SGの表示領域SG10内）に設けてもよいし、別々の装置に設けてもよい。尚、別々の装置に設ける具体例としては、例えば、演出表示装置として演出表示装置Aと演出表示装置Bとを設けて、演出表示装置Aはメイン領域を有しており、演出表示装置Bはサブ領域を有していてもよく、そのように構成した場合には、演出表示装置Aの表示領域の大きさよりも演出表示装置Bの表示領域の大きさの方が小さくなるよう構成してもよい。また、演出表示装置の数や装飾図柄の表示領域（メイン領域やサブ領域等）の数を3つ以上としてもよい（第1領域、第2領域、第3領域を設ける等）。

【0360】

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

【0361】

次に、図98は、第5実施形態における、装飾図柄表示態様イメージ図である。同図に示すように、メイン領域に表示されている装飾図柄は絵柄と数字とで表示され、サブ領域に表示されている装飾図柄は数字のみで表示されるよう構成されており、第1装飾図柄における数字の表示は算用数字であり、第2装飾図柄における数字の表示は漢数字となっている。また、第1装飾図柄と第2装飾図柄との種類数は夫々4種類ずつとなっている。尚、詳細は後述することとなるが、先読み演出の実行有無に係る保留であるトリガ保留が存在している場合の装飾図柄の表示態様は、第1サブ領域図柄テーブル又は第2サブ領域図柄テーブルを参照して決定するよう構成されている、即ち、サブ領域における第1装飾図柄の表示態様及び第2装飾図柄の表示態様と、トリガ保留が存在している場合の第1装飾図柄の表示態様及び第2装飾図柄の表示態様とは同一となっている。

【0362】

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

状態ではないか否かを判定する。ステップ 2 1 3 2（第 5）で Yes の場合、ステップ 2 1 3 6（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、サブルート（保留通過ルートにおける、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であり、詳細は後述する）を通過する保留消化表示を実行するコマンドをセットし、ステップ 2 1 3 8（第 5）に移行する。尚、ステップ 2 1 3 2（第 5）で No の場合にはステップ 2 1 3 4（第 5）に移行する。このように、第 5 実施形態においては、第 1 主遊技側の保留消化表示である、又は、待機状態にて保留が消化された、場合にはメインルートにて保留消化表示が実行され、待機状態でない状況にて第 2 主遊技側の保留が消化された場合には、サブルートにて保留消化表示が実行されるよう構成されている。

【 0 3 6 3 】

次に、ステップ 2 1 3 8（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ 2 1 3 8（第 5）で Yes の場合、ステップ 3 0 5 0（第 5）で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、後述する、保留変化表示制御処理を実行し、ステップ 2 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 2 1 3 8（第 5）で No の場合には、副制御基板 S の C P U S C は、ステップ 3 0 5 0（第 5）の処理を実行せずにステップ 2 1 1 6 に移行する。

【 0 3 6 4 】

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

【 0 3 6 5 】

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

【 0 3 6 6 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 3 0 5 8 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、大当たり時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ 2 1 1 6 の処理）に移行する。また、ステップ 3 0 5 4 で No の場合、ステップ 3 0 6 0 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、ハズレ時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時保留数に基づき、保留変化シナリオを決定する。次に、ステップ 3 0 6 2 で、装図保留情報表示制御手段 S M 2 2 は、ハズレ時用の保留通過ルート表示色決定テーブルを参照し、保留通過ルートの表示色を決定し、次の処理（ステップ 2 1 1 6 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 0 5 2 で N

10

20

30

40

50

oの場合にも、次の処理（ステップ2116の処理）に移行する。

【0367】

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

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

次に、図103は、第5実施形態における、保留通過ルートイメージ図である。まず、第5実施形態においては、表示領域SG10の右上段に保留通過ルートSG17が表示されている。保留通過ルートは、メイン領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であるメインルートと、サブ領域にて変動表示される保留表示が通過する領域であるサブルートと、を有している。まず、同図左部は、保留が消化される際の保留消化表示がメインルートを通過する場合の一例である。待機状態ではない状況にて、第1主遊技側の保留が「A1」（1番の領域に表示）であり、第2主遊技側の保留が「B1」（2番の領域に表示）となっており、第1主遊技側の保留である「A1」が先に消化される場合について説明する。まず、「A1」が消化されることにより、1番の領域の保留表示が消去され、保留消化表示が保留通過ルートSG17に向かって移動していく。その後、「A1」の保留に係る第1主遊技側の図柄変動がメイン領域にて実行されるため、「A1」に係る保留消化表示はメインルートを通過してメイン領域に向かっていくこととなる。次に、同図右部は、保留が消化される際の保留消化表示がサブルートを通過する場合の一例である。待機状態ではない状況にて、第1主遊技側の保留が「A1」（1番の領域に表示）であり、第2主遊技側の保留が「B1」（2番の領域に表示）となっており、第2主遊技側の保留である「B1」が先に消化される場合について説明する。まず、「B1」が消化されることにより、1番の領域の保留表示が消去され、保留消化表示が保留通過ルートSG17に向かって移動していく。その後、「B1」の保留に係る第2主遊技側の図柄変動がサブ領域にて実行されるため、「B1」に係る保留消化表示はサブルートを通過してサブ領域に向かっていくこととなる。このように、第5実施形態においては、図柄変動がメイン領域にて実行されるかサブ領域にて実行されるかによって、保留通過ルートSG17における保留消化表示が通過する領域がメインルートであるサブルートであるかが決定されるよう構成されている。

【0372】

次に、図104は、第5実施形態における、図99のステップ2550（第2）のサブルーチンに係る第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2552及びステップ2578を削除したことであり、即ち、第

5実施形態においては、第2主遊技側の保留が存在している場合においても第1主遊技側の保留に係る先読み演出が実行され得るよう構成されている。尚、本例においては、第1主遊技側の先読み演出を、非時間短縮遊技状態においてのみ実行するよう構成しているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態においても先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。また、入賞時、即ち、保留生起時においてのみ第1主遊技側の先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の変動開始タイミングや、主遊技図柄の変動途中のタイミング等においても先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。

【0373】

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

【0374】

また、ステップ2608で保留先読み演出実行可否判定手段SM26が当該新たな保留を大当たりとなる保留であると判定した場合、ステップ2610（第5）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（本例では、 $1/3$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。また、ステップ2612で保留先読み演出実行可否判定手段SM26が当該新たな保留をグループCの保留であると判定した場合、ステップ2616（第5）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、所定確率（本例では、 $1/10$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。このように、第5実施形態においては、第1主遊技側の保留が存在している場合においても第2主遊技側の保留に係る先読み演出が実行され得るよう構成されている。尚、本例においては、第2主遊技側の先読み演出を、非時間短縮遊技状態においてのみ実行するよう構成しているが、これには限定されず、時間短縮遊技状態においても先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。また、入賞時、即ち、保留生起時においてのみ第2主遊技側の先読み抽選を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、主遊技図柄の変動開始タイミングや、主遊技図柄の変動途中のタイミング等においても先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。また、ステップ2610（第5）及びステップ2616（第5）においては、第1主遊技側の先読み抽選当選率と同一の当選率としている。

【0375】

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

M 2 1 n は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 1 図柄内容決定フラグ（第 1 主遊技側の図柄変動に係る内容が決定した場合にオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ 3 3 5 0（第 5）に移行する。

【 0 3 7 6 】

また、ステップ 2 2 4 9 - 5 で N o の場合、ステップ 2 2 4 9 - 1 0 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、当該新たに消化された保留に係る図柄変動は待機状態からの図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 2 2 4 9 - 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 9 - 1 1 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、装飾図柄の表示領域をメイン領域に決定する。次に、ステップ 2 2 4 9 - 1 2 で、装図表示内容決定手段 S M 2 1 n は、第 2 主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第 2 メイン領域図柄テーブル（図 9 8 参照）を参照し、第 2 装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ 2 2 4 9 - 1 5 に移行する。このように、待機状態から新たに装飾図柄が変動を開始した場合には、当該装飾図柄が第 1 装飾図柄であるか第 2 装飾図柄であるかに拘らず、メイン領域にて変動表示されるよう構成されている。尚、待機状態から新たに変動開始した装飾図柄が第 2 装飾図柄であり、且つ、当該第 2 装飾図柄の変動中に第 1 装飾図柄が変動開始した場合には、第 1 装飾図柄が変動する前まではメイン領域にて第 2 装飾図柄を変動表示するが、第 1 装飾図柄の変動開始した場合には、第 1 装飾図柄をメイン領域にて変動表示して、第 2 装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよいし、第 1 装飾図柄が変動開始しても、第 2 装飾図柄をメイン領域にて継続して変動表示して、第 1 装飾図柄をサブ領域にて変動表示するよう構成してもよい。尚、前述したように、待機状態から新たに変動開始した装飾図柄が第 2 装飾図柄であるため、第 2 装飾図柄がメイン領域にて変動表示される場合には、第 2 装飾図柄の表示は、メイン領域における第 1 装飾図柄と絵柄の表示は同一であり、数字の表示は相違している（第 1 装飾図柄は算用数字であり、第 2 装飾図柄は漢数字となっている）。

【 0 3 7 7 】

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

【 0 3 7 8 】

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

【 0 3 7 9 】

次に、図 1 0 7 は、第 5 実施形態における、図 1 0 6 のステップ 3 3 5 0（第 5）のサブルーチンに係る演出表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 3 5 2 で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、主制御基板 M 側から受信したコマンドに

に基づき、当該図柄変動に係る当否抽選結果の読出を実行する。次に、ステップ3354で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、当該図柄変動は第1主遊技側の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ3354でYesの場合、ステップ3356で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、当否抽選結果及び第1装飾図柄の変動態様に基づき、第1装飾図柄演出内容決定テーブルを参照し、当該図柄変動に係る演出内容を決定する。次に、ステップ3358で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、決定した当該図柄変動に係る演出内容に基づき、当該図柄変動の前半優先度及び後半優先度を決定して一時記憶し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、前半優先度及び後半優先度については後述することとする。また、ステップ3354でNoの場合、換言すると、当該図柄変動が第2主遊技側の図柄変動である場合、ステップ3360で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、当否抽選結果及び第2装飾図柄の変動態様に基づき、第2装飾図柄演出内容決定テーブルを参照し、当該図柄変動に係る演出内容を決定する。次に、ステップ3362で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、決定した当該図柄変動に係る演出内容に基づき、当該図柄変動の優先度を決定して一時記憶し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。尚、優先度については後述することとする。

【0380】

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

【0381】

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

【0382】

次に、図110は、第5実施形態における、図106のステップ3100（第5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理Aのフローチャートである。まず、ステップ3102で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、当該図柄変動に係る第2装飾図柄の優先度を確認する。次に、ステップ3104で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、第2装飾図柄の優先度は所定値（本例では、2）以上であるか否かを判定する。ステップ3104でYesの場合、ステップ3106で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、割り込み可能フラグ（決定された第2装飾図柄の図柄変動が割り込み演出を実行可能な変動である場合にオンとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ3108で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、可動役物YKは初期位置にて停止中ではないか否かを判定する。ステップ3108でYesの場合、ステップ3110で、予告演出表示内容決定手段SM24n

は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、役物初期化フラグ（可動役物YKを初期位置に向けて作動させるためのフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ2249 - 15の処理）に移行する。尚、ステップ3104又はステップ3108でNoの場合にも、次の処理（ステップ2249 - 15の処理）に移行する。このように、第5実施形態においては、第2装飾図柄をサブ領域にて変動表示することを決定した後、当該第2装飾図柄の図柄変動が割り込み演出（サブ領域にて変動表示されている装飾図柄とメイン領域にて変動表示されている装飾図柄との表示領域を入れ替える演出）を実行可能な変動であるか否かを判定するよう構成されている。また、第2装飾図柄が割り込み実行可能であると判定された場合には、可動役物YKの位置を確認し、可動役物YKが作動中であつた場合には、可動役物YKを初期位置に駆動するよう制御するよう構成されている。このように構成することにより、詳細は後述することとなるが、割り込み演出を実行するタイミング（複数あるうちの最初のタイミング）において、可動役物YKが初期位置にて停止している割合を多くすることができる。

【0383】

次に、図111は、第5実施形態における、図106のステップ3150（第5）のサブルーチンに係る先読み中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3152で、装図表示内容決定手段SM21nは、新たに消化された保留は第1主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ3152でYesの場合、ステップ3154で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該新たに消化された保留はトリガ保留ではないか否かを判定する。ステップ3154でYesの場合、ステップ3156で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を先読み第1領域に決定し、ステップ3158に移行する。ここで、第5実施形態においては、先読み演出実行中（トリガ保留が存在してから最初の図柄変動が実行開始されてから、トリガ保留に係る図柄変動が終了するまで）においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の表示領域が変化するよう構成されており、同図下段の先読み中演出表示装置イメージのように、表示領域SG10の左下部に第1装飾図柄が変動表示される先読み第1領域が設けられ、表示領域SG10の右下部に第2装飾図柄が変動表示される先読み第2領域が設けられ、先読み第1領域と先読み第2領域とは同程度の表示面積となるよう構成されている。また、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示態様は、サブ領域にて表示される場合と同様の、数字のみにて表示されるよう構成されている。尚、上述したように、演出表示装置を2つ設けるよう構成した場合には、いずれか一方の演出表示装置（例えば、表示領域が大きい方の演出表示装置）にて2つの装飾図柄（第1装飾図柄と第2装飾図柄）を変動表示（又は、停止表示）させるよう構成してもよい。

【0384】

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

【0385】

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

10

【0386】

次に、図112は、第5実施形態における、図96のステップ2300のサブルーチンに係る第1装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態との相違点は、ステップ2344（第5）及びステップ2346（第5）であり、即ち、ステップ2316で装飾図柄表示制御手段SM21が第1装飾図柄の変動表示コマンドをセットした後、ステップ2324で装飾図柄表示制御手段SM21が第1装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止）をセットした後、ステップ2328で装飾図柄表示制御手段SM21が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ2326で装飾図柄表示制御手段SM21が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ2344（第5）で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主制御基板M側からの第1強制停止実行コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ2344（第5）でYesの場合、ステップ2336に移行する。他方、ステップ2344（第5）でNoの場合、ステップ2346（第5）で、装飾図柄表示制御手段SM21は、変動表示している領域（先読み演出実行中でない場合には、メイン領域又はサブ領域）にて第1装飾図柄を強制ハズレ図柄にて停止する停止表示コマンド（確定表示）をセットし、ステップ2340に移行する。尚、第1装飾図柄又は第2装飾図柄の強制ハズレ図柄の表示態様については、図114にて詳述することとする。

20

30

【0387】

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

40

【0388】

次に、ステップ2374で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、第2図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2374でYesの場合、ステップ2376で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装図変動時間管理タイマSM21t-2のタイマ値を確認する。次に、ステップ2378で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装図変動時間管理タイ

50

マ S M 2 1 t - 2 と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、第 2 装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 7 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 7 9 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 3 2 0 0（第 5）に移行する。

【 0 3 8 9 】

他方、ステップ 2 3 7 8 で N o の場合、ステップ 2 3 8 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 2 と装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b に一時記憶された変動態様とに基づき、第 2 装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 8 0 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 1 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 3 2 0 0（第 5）に移行する。他方、ステップ 2 3 8 0 で N o の場合、ステップ 2 3 8 2 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、第 1 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 1 と予告演出関連情報一時記憶手段 S M 2 4 b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段 S M 2 5 b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2 3 8 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 3 で、予告演出表示制御手段 S M 2 4（及びリーチ演出表示制御手段 S M 2 5）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）し、ステップ 3 2 0 0（第 5）に移行する。尚、ステップ 2 3 8 2 で N o の場合にも、ステップ 3 2 0 0（第 5）に移行する。

【 0 3 9 0 】

次に、ステップ 3 2 0 0（第 5）で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 B を実行する。次に、ステップ 2 3 8 4 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、主制御基板 M 側からの第 2 強制停止実行コマンドを受信していないか否かを判定する。ステップ 2 3 8 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 5 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b を参照し、第 2 主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、主制御基板 M 側から第 2 主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ 2 3 8 5 で Y e s の場合、ステップ 2 3 8 6 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 3 2 5 0（第 5）で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 C を実行し、ステップ 2 3 9 0 に移行する。

【 0 3 9 1 】

また、ステップ 2 3 8 4 で N o の場合、ステップ 2 3 8 8 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、変動表示している領域（先読み演出実行中でない場合には、メイン領域又はサブ領域）にて第 2 装飾図柄を強制ハズレ図柄にて停止する停止表示コマンド（確定表示）をセットし、ステップ 2 3 9 0 に移行する。尚、第 1 装飾図柄又は第 2 装飾図柄の強制ハズレ図柄の表示態様については、図 1 1 4 にて詳述することとする。次に、ステップ 2 3 9 0 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、第 2 装図変動時間管理タイマ S M 2 1 t - 2 を停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ 2 3 9 2 で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、第 2 図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 3 7 4 又はステップ 2 3 8 5 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 0 0 の処理）に移行する。

【 0 3 9 2 】

次に、図 1 1 4 は、第 5 実施形態における、大当たり時停止図柄表示イメージ図である。

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

10

【0393】

次に、同図下段にて示す、サブ領域にて表示されている第2装飾図柄が大当り図柄にて停止表示される場合を説明する。まず、第2主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されており、第1主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域にて変動表示されている。その後、第2主遊技図柄が大当り図柄にて停止したために、サブ領域にて大当りに対応する第2装飾図柄が停止表示される（同図においては「777」）。また、第2装飾図柄が大当り図柄にて停止表示されたことにより、第1装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される。尚、第1装飾図柄の強制ハズレ図柄は「動物園」となっており、第1主遊技図柄が強制停止する場合にのみ停止表示される図柄となっている。また、第1装飾図柄が強制ハズレ図柄にて停止表示される際には、メイン領域における背景演出が特殊背景演出（強制ハズレ図柄が停止表示される場合にのみ実行される背景演出）となる。このように、第5実施形態においては、第1主遊技図柄が大当り図柄にて停止することにより第2主遊技図柄がハズレにて強制停止した場合に停止表示されることとなる第2装飾図柄の強制ハズレ図柄と、第2主遊技図柄が大当り図柄にて停止することにより第1主遊技図柄がハズレにて強制停止した場合に停止表示されることとなる第1装飾図柄の強制ハズレ図柄とは表示態様が相違するよう構成されている。尚、同図に示すように、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とは異なる表示態様となっている。尚、特殊背景演出の表示態様の具体例としては、メイン領域における特殊背景演出の表示態様は「青色」であり、サブ領域における特殊背景演出の表示態様は「赤色」としてもよい。また、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とをすべて同一の表示態様としてもよいし、メイン領域における特殊背景演出の表示態様とサブ領域における特殊背景演出の表示態様とを一部のみ同一（色彩のみ同一で模様は異なる、等）の表示態様としてもよい。

20

30

【0394】

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

40

【0395】

ステップ3206でYesの場合、ステップ3208で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の第1装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の第2装

50

飾図柄の優先度とを比較し、ステップ3212に移行する。他方、ステップ3206でN oの場合、ステップ3210で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の第1装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の第2装飾図柄の優先度とを比較し、ステップ3212に移行する。次に、ステップ3212で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、第1装飾図柄の優先度は、ステップ3208又はステップ3210にて比較した優先度となっている。ステップ3212でY e sの場合、ステップ3214で、装飾図柄表示制御手段SM21は、可動役物Y Kが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ3214でY e sの場合、ステップ3216で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物Y Kが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3220に移行する。他方、ステップ3214でN oの場合、ステップ3218で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物Y Kが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3220に移行する。このように、第2装飾図柄の優先度が第1装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物Y Kが初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。尚、第5実施形態においては、割り込み演出は図柄変動の大当り期待度が高い（第2装飾図柄の優先度が高い）場合に実行される演出となっているため、遊技者が見て目立つ（派手な）演出態様にて実行する方が好適である。よって、液晶上（表示領域SG10上）での演出表示と可動役物の作動とのいずれもを実行する方が、液晶上（表示領域SG10上）での演出表示のみよりも好適である。換言すると、可動役物Y Kが初期位置にて停止している状態にて割り込み演出を実行することが好適である。そのため、前述したように、メイン領域割り込み処理Aの実行時に可動役物Y Kが作動している場合に可動役物Y Kを初期位置に作動するよう構成することにより、割り込み演出が実行される場合の演出態様として、可動役物非作動時の演出態様が選択される割合が多くなるよう構成することができる。尚、ステップ3216及びステップ3218における割り込み演出（第1割り込みタイミングにて実行される割り込み演出）を第1割り込み演出と称することができる。

【0396】

次に、ステップ3220で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、ステップ3222に移行する。尚、ステップ3202、ステップ3204又はステップ3212でN oの場合にも、ステップ3222に移行する。ここで、第1装飾図柄がメイン領域にて変動表示しており、第2装飾図柄がサブ領域にて変動表示している場合であり、且つ、第2装飾図柄（第2主遊技図柄）が大当たりとなる場合において、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示領域を変更しない場合には、メイン領域よりも小さい領域であるサブ領域にて変動表示されている第2装飾図柄が大当たり図柄にて停止し、遊技者の大当たりとなった喜びが軽減されてしまう。そこで、割り込み演出を実行して、大当たりとなる第2装飾図柄の変動表示をメイン領域とすることにより、メイン領域にて大当たり図柄を停止表示することができ、遊技の興趣性を高めることができる。

【0397】

次に、ステップ3222で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄はサブ領域にて表示中であるか否かを判定する。ステップ3222でY e sの場合、ステップ3224で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第2装飾図柄の第2割り込みタイミングに到達したか否かを判定する。ここで、第5実施形態においては、第2装飾図柄の第2割り込みタイミングは、第2装飾図柄の変動終了5秒前のタイミングとなっている。ステップ3224でY e sの場合、ステップ3226で、装飾図柄表示制御手段SM21は、変動中

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

- （1）第2装飾図柄がサブ領域にて変動中、
 - （2）第2装飾図柄の変動は大当たりとなる変動、
 - （3）変動中の第2装飾図柄の優先度が所定値（本例では、2）以上、
 - （4）第1装飾図柄の変動中演出として可動役物YKが作動していない、
- 以上の条件を充足した場合には、割り込み演出が実行されることとなる。

【0398】

尚、不図示であるが、第2割り込み演出は可動役物YKが作動していない場合に、実行されるよう構成されているため、演出態様として可動役物YKが作動する演出態様とすることが好適である。また、第2割り込み演出の演出態様を、可動役物YKが作動した時点で第2装飾図柄の変動が大当たりとなる図柄変動であることを遊技者が判断可能な演出態様としてもよい。尚、第5実施形態においては、第1装飾図柄がメイン領域にて変動表示されており、第2装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている場合に、割り込み演出が実行されて、第1装飾図柄がサブ領域にて変動表示され、第2装飾図柄がメイン領域にて変動表示されることとなるが、当該割り込み演出が終了した場合、即ち、割り込み演出に係る第2主遊技側の図柄変動がハズレであった場合には、割り込み演出に係る第2装飾図柄の変動終了したタイミング、割り込み演出に係る第2主遊技側の図柄変動が大当たりであった場合には、当該大当たり終了のタイミング、にて第1装飾図柄がメイン領域にて変動表示され、第2装飾図柄がサブ領域にて変動表示されるよう構成されている。尚、詳細は図117にて後述することとなるが、同図（図115）にて図示している第3割り込みタイミングは、図柄変動終了タイミング＝図柄変動停止タイミングでもよいし、図柄変動の仮停止直前のタイミングや図柄変動の確定停止直前のタイミングとしてもよい。更には、1回の図柄変動期間に複数存在している割り込みタイミングの最後のタイミングであれば図柄変動中としてもよい。また、割り込み演出を実行した場合、又は、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示領域を入れ替えた場合、例えば、第1装飾図柄がメイン領域にて変動表示している場合に割り込み演出が実行され、当該変動表示中の第1装飾図柄がサブ領域に表示され、第2装飾図柄がメイン領域に表示された場合には、当該メイン領域にて表示された第2装飾図柄の変動表示が終了するまでは、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示領域を入れ替えないよう構成する（割り込み演出が実行された第2装飾図柄の変動中に、次の第1装飾図柄の変動が開始された場合にも、第2装飾図柄をメイン領域にて変動表示させたまにする）ことが好適である。

【0399】

次に、図116は、第5実施形態における、割り込み演出実行イメージ図である。まず、同図上段においては、可動役物作動時の演出態様を例示している。まず、第1主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、第2主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている。その後、第2装飾図柄の変動開始から5秒が経過し、第1割り込みタイミングとなった時点で、第1装飾図柄の変動に対応する演出と

10

20

30

40

50

して可動役物 Y K が作動している。この場合には、割り込み演出が実行されることとなるが、割り込み演出として可動役物 Y K を作動させることができないために、「液晶表示のみ」の演出態様（可動役物 Y K が作動しない演出態様）にて割り込み演出が実行されることとなる。同図においては、第 1 装飾図柄に係る演出として作動していた可動役物 Y K が初期位置に戻っていく様子を図示している。

【0400】

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

【0401】

次に、図 117 は、第 5 実施形態における、図 113 のステップ 3250（第 5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 C のフローチャートである。まず、ステップ 3252 で、装飾図柄表示制御手段 S M 21 は、変動中の第 2 装飾図柄は大当たりとなる図柄変動であるか否かを判定する。ステップ 3252 で Yes の場合、ステップ 3254 で、装飾図柄表示制御手段 S M 21 は、第 2 装飾図柄の優先度は所定値（本例では、3）以上であるか否かを判定する。ステップ 3254 で Yes の場合、ステップ 3256 で、装飾図柄表示制御手段 S M 21 は、割り込み演出として第 3 割り込み演出を実行するコマンドをセットする。次に、ステップ 3258 で、装飾図柄表示制御手段 S M 21 は、メイン領域とサブ領域との装飾図柄の表示の入れ替えを実行するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2390 の処理）に移行する。尚、ステップ 3252 又はステップ 3254 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2390 の処理）に移行する。このように、第 2 割り込みタイミングにて割り込み演出（第 2 割り込み演出）が実行できない場合においても、（1）実行された第 2 装飾図柄の図柄変動が大当たりとなる変動である、（2）実行された第 2 装飾図柄の優先度が所定値（本例では、3）以上、の 2 つの条件をいずれも充足した場合には、第 2 装飾図柄の停止タイミングにて割り込み演出として第 3 割り込み演出を実行するよう構成されている。尚、第 2 装飾図柄の停止タイミングを第 3 割り込みタイミングと称している。また、第 3 割り込み演出の演出態様としては、第 3 割り込み演出の実行＝大当たり開始となるため、大当たりが確定しているような遊技者を祝福する演出態様や、大当たり開始時と同様の演出を実行するよう構成してもよい。また、可動役物 Y K が作動する演出態様としてもよい。また、第 1 装飾図柄の変動に係る演出内容として可動役物 Y K が作動している場合と作動していない場合とで、第 3 割り込み演出の演出態様を相違させるよう構成してもよい。

【0402】

次に、図 118 は、第 5 実施形態における、図 96 のステップ 2500（第 5）のサブルーチンに係る背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2522 で、背景演出表示制御手段 S M 23 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 23 b のフラグエリアを参照し、先読み中フラグ（先読み演出が実行されている場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ 2522 で Yes の場合、ステップ 2524 で、背景演出表示制御手段 S M 23 は、保留内にトリガ保留が存在しているか否かを判定する。ステップ 2524 で Yes の場合、ステップ 2526 で、背景演出表示制御手段 S M 23 は、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 2626 で Yes の場合、ステップ 2528 で、背景演出表示制御手段 S M 23 は、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出し、トリガ保留の当否結果に基づいて、当該算出した時間が経過するまでの先読み中予告演出シ

10

20

30

40

50

ナリオを決定する。ここで、同図下段は先読み中予告演出実行イメージ図である。同図にて先読み中予告演出シナリオが決定され、先読み演出が実行される様子を例示している。まず、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始タイミング（第1装飾図柄と第2装飾図柄との変動開始が早い方の装飾図柄の変動開始タイミング）にて、トリガ保留に係る図柄変動終了までの時間を算出して、当該期間における先読み中予告演出シナリオを決定する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから20秒が経過したことにより、セリフ予告として「アツイ」との表示を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから40秒が経過したことにより、カットイン演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから60秒が経過したことにより、可動役物YKが作動する演出を実行する。その後、最初の図柄変動開始タイミングから70秒が経過したことにより、トリガ保留に係る図柄変動が終了することとなる。第5実施形態においては、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが同時に変動表示されるため、1回の図柄変動の変動時間に基づいて予告演出を実行すると、いずれの図柄変動に係る予告演出が実行されているか認識されてしまう、即ち、トリガ保留に係る図柄変動がどの図柄変動であるかが認識されてしまう恐れがあり、トリガ保留以外の保留に係る図柄変動の興趣性が低くなってしまう。そこで、第5実施形態においては、トリガ保留生起後の最初の装飾図柄の変動開始からの経過時間によって予告演出の実行タイミングを管理することにより、先読み演出全体の興趣性が高まることとなる。

【0403】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ2530で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、先読み中フラグをオンにする。次に、ステップ2532で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出として「先読み中背景」をセットし、次の処理{ステップ3300（第5）の処理}に移行する。このように、「先読み中背景」はステップ2526でYesの場合、即ち、トリガ保留生起後の最初のメイン領域における装飾図柄の変動開始タイミングにて初めにセットされるよう構成されている。換言すると、「通常背景」から「先読み中背景」に切り替わるタイミングは図柄変動の開始タイミングとなっている。また、背景演出が「先読み中背景」となっている場合には、図111にて前述したように、表示領域SG10の左下部に第1装飾図柄が変動表示される先読み第1領域が設けられ、表示領域SG10の右下部に第2装飾図柄が変動表示される先読み第2領域が設けられ、先読み第1領域と先読み第2領域とは同程度の表示面積にて左右に並んで変動表示することとなる。尚、ステップ2522でNoの場合、ステップ2534で、背景演出表示制御手段SM23は、トリガ保留に係る図柄変動が終了したか否かを判定する。ステップ2534でYesの場合、ステップ2536で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある先読みフラグをオフにし、ステップ2538に移行する。尚、ステップ2524又はステップ2526でNoの場合にも、ステップ2538に移行する。次に、ステップ2538で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出として「通常背景」をセットして、次の処理{ステップ3300（第5）の処理}に移行する。尚、ステップ2534でNoの場合、ステップ2540で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出として「先読み中背景」をセットし、次の処理{ステップ3300（第5）の処理}に移行する。尚、「先読み中背景」と「通常背景」とは遊技者が視認して識別可能であればどのような表示態様としても問題ない。

【0404】

次に、図119は、第5実施形態における、図96のステップ3300（第5）のサブルーチンに係る役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3302で、背景演出表示制御手段SM23は、図柄変動に係る演出内容が新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ3302では、先読み演出実行中以外の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ3302でYesの場合、ステップ3304で、背景演出表示制御手段SM23は、新たに決定された演出内容において可動役物YKの作動予定があるか否かを判定する。ステップ3304でYesの場合、ステップ3306で、

背景演出表示制御手段SM23は、当該図柄変動に係る装飾図柄の変動態様及び演出内容に基づき、可動役物YKを作動し、ステップ3314に移行する。また、ステップ3302でNoの場合、ステップ3308で、背景演出表示制御手段SM23は、先読み中予告演出シナリオが新たに決定されたか否かを判定する。尚、ステップ3308では、先読み演出実行中の場合の演出内容が決定されたか否かを判定している。ステップ3308でYesの場合、ステップ3310で、背景演出表示制御手段SM23は、新たに決定された演出内容において可動役物YKの作動予定があるか否かを判定する。ステップ3310でYesの場合、ステップ3312で、背景演出表示制御手段SM23は、先読み中予告演出シナリオに基づき可動役物YKを作動し、ステップ3314に移行する。尚、ステップ3304、ステップ3308又はステップ3310でNoの場合にも、ステップ3314に移行する。

10

【0405】

次に、ステップ3314で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、役物初期化フラグ（第2装飾図柄の変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で可動役物YKが初期位置にて停止していない場合にオンとなる、可動役物YKを初期位置に作動させるためのフラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ3314でYesの場合、ステップ3316で、背景演出表示制御手段SM23は、可動役物YKを初期位置に向かって作動する。次に、ステップ3318で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、役物初期化フラグをオフにし、ステップ3320に移行する。尚、ステップ3314でNoの場合にもステップ3320に移行する。このように、第5実施形態においては、第2装飾図柄の図柄変動が割り込み可能な変動であると判定された時点で、可動役物YKが初期位置から作動していた場合には、当該作動している可動役物YKを初期位置に戻す制御を実行するよう構成されている。次に、ステップ3320で、背景演出表示制御手段SM23は、現在割り込み演出の実行タイミングであるか否かを判定する。ステップ3320でYesの場合、ステップ3322で、背景演出表示制御手段SM23は、実行される割り込み演出は可動役物YKが作動する演出態様の割り込み演出であるか否かを判定する。尚、可動役物YKが作動する割り込み演出としては、例えば、第1割り込みタイミングにて可動役物非作動時の演出態様である割り込み演出（第1割り込み演出）が実行される、第2割り込み演出が実行される、第3割り込み演出が実行される、等となっている。ステップ3322でYesの場合、ステップ3324で、背景演出表示制御手段SM23は、割り込み演出の演出態様に基づいて可動役物YKを作動し、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ3320又はステップ3322でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

20

30

【0406】

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

40

【0407】

（第5実施形態からの変更例1）

ここで、第5実施形態においては、第1主遊技図柄に対応した第1装飾図柄をメイン領域に表示し、第2主遊技図柄に対応した第2装飾図柄をサブ領域に表示し、第2装飾図柄の優先度が大きい（例えば、大当たり期待度が高い）場合に、割り込み演出を実行して第2

50

装飾図柄をメイン領域にて表示するよう構成したが、第1装飾図柄と第2装飾図柄との表示態様はこれには限定されない。そこでそのような構成を第5実施形態からの変更例1とし、以下、第5実施形態からの変更点についてのみ、詳述する。

【0408】

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

【0409】

また、ステップ2249-16（第5変1）でNoの場合、ステップ2249-21（第5変1）で、装図表示内容決定手段SM21nは、新たに消化された保留は第1主遊技側に係る保留であるか否かを判定する。ステップ2249-21（第5変1）でYesの場合、ステップ2249-22（第5変1）で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を前回の第1装飾図柄の図柄変動と同一の表示領域に決定する。次に、ステップ2249-23（第5変1）で、装図表示内容決定手段SM21nは、第1主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第1メイン領域図柄テーブル又は第1サブ領域図柄テーブルを参照し、第1装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ2249-26（第5変1）に移行する。また、ステップ2249-21（第5変1）でNoの場合、ステップ2249-24（第5変1）で、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄の表示領域を前回の第2装飾図柄の図柄変動と同一の表示領域に決定する。次に、ステップ2249-25（第5変1）で、装図表示内容決定手段SM21nは、第2主遊技図柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、第2メイン領域図柄テーブル又は第2サブ領域図柄テーブルを参照し、第2装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定し、ステップ2249-26（第5変1）に移行する。次に、ステップ2249-26（第5変1）で、装図表示内容決定手段SM21nは、当該図柄変動に係る装飾図柄の表示領域はサブ領域であるか否かを判定する。ステップ2249-26（第5変1）でYesの場合には、ステップ3100（第5）に移行し、Noの場合には、ステップ2249-15に移行する。このように、第5実施形態からの変更例1においては、待機状態ではない場合に装飾図柄が変動を開始する場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのいずれにおいても前回の図柄変動にて変動表示されていた領域（メイン領域とサブ領域とのいずれか）にて変動されるよう構成されている。また、待機状態である場合に、装飾図柄が変動を開始する場合には、新たに変動開始する装飾図柄が第1装飾図柄であるか第2装飾図柄であるかに拘らず、待機状態から新たに変動を開始した装飾図柄がメイン領域にて変動表示され、後から変動を開始した装飾図柄がサブ領域にて変動表示されるよう構成されている。

【0410】

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

10

【0 4 1 1】

次に、図 1 2 2 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 1 2 0 のステップ 3 1 0 0（第 5）のサブルーチンに係るメイン領域割り込み処理 A のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 1 1 2（第 5 変 1）、ステップ 3 1 0 2（第 5 変 1）、ステップ 3 1 0 4（第 5 変 1）、ステップ 3 1 1 4（第 5 変 1）及びステップ 3 1 1 6（第 5 変 1）であり、即ち、ステップ 3 1 1 2（第 5 変 1）で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄は第 2 装飾図柄であるかを判定する。ステップ 3 1 1 2（第 5 変 1）で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 2（第 5 変 1）で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該図柄変動に係る第 2 装飾図柄の前半優先度を確認する。次に、ステップ 3 1 0 4（第 5 変 1）で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該確認した第 2 装飾図柄の前半優先度は所定値（本例では、2）以上であるかを判定する。ステップ 3 1 0 4（第 5 変 1）で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 6 に移行し、N o の場合には、次の処理（ステップ 2 2 4 9 - 1 5 の処理）に移行する。また、ステップ 3 1 1 2（第 5 変 1）で N o の場合、ステップ 3 1 1 4（第 5 変 1）で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該図柄変動に係る第 1 装飾図柄の前半優先度を確認する。ステップ 3 1 1 4（第 5 変 1）で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 6（第 5 変 1）で、予告演出表示内容決定手段 S M 2 4 n は、当該確認した第 1 装飾図柄の前半優先度は所定値（本例では、2）以上であるかを判定する。ステップ 3 1 1 6（第 5 変 1）で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 6 に移行し、N o の場合には次の処理（ステップ 2 2 4 9 - 1 5 の処理）に移行する。このように、第 5 実施形態からの変更例 1 においては、サブ領域に第 1 装飾図柄が変動表示されている場合と、サブ領域に第 2 装飾図柄が変動表示されている場合とのいずれも場合にも割り込み演出を実行し得るよう構成されているため、現在サブ領域にて表示されている装飾図柄の変動が割り込み演出を実行可能な変動であるかを判定している。また、当該処理を実行するタイミングは S P リーチが開始するよりも前のタイミング（図柄変動開始前のタイミング）であるため、優先度として前半優先度を確認するよう構成している。

20

30

【0 4 1 2】

次に、図 1 2 3 は、第 5 実施形態からの変更例 1 における、図 9 6 のステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る第 1 装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。第 5 実施形態からの変更点は、ステップ 3 2 0 0（第 5 変 1）であり、即ち、ステップ 2 3 1 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が第 1 装飾図柄の変動表示コマンドをセットした後、ステップ 2 3 2 4 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が第 1 装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止）をセットした後、ステップ 2 3 2 8 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が当該タイミングに係る画像表示コマンドをセットした後、又は、ステップ 2 3 2 6 で装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 が予告画像又はリーチ画像の表示タイミングに到達していないと判定した場合、ステップ 3 2 0 0（第 5 変 1）で、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1 は、後述する、メイン領域割り込み処理 B を実行し、ステップ 2 3 4 4（第 5）に移行する。

40

50

【0413】

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

【0414】

ステップ3239でYesの場合、ステップ3240で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とサブ領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とを比較し、ステップ3242-1に移行する。他方、ステップ3239でNoの場合、ステップ3241で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン領域にて変動中の装飾図柄の後半優先度とサブ領域にて変動中の装飾図柄の前半優先度とを比較し、ステップ3242-1に移行する。次に、ステップ3242-1で、装飾図柄表示制御手段SM21は、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度がメイン領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度よりも大きいか否かを判定する。尚、メイン領域にて変動表示されている装飾図柄の優先度は、ステップ3240又はステップ3241にて比較した優先度となっている。ステップ3242-1でYesの場合、ステップ3242-2で、装飾図柄表示制御手段SM21は、可動役物YKが初期位置にて停止しているか否かを判定する。ステップ3242-2でYesの場合、ステップ3242-3で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を役物非作動時の演出態様（可動役物YKが初期位置にて停止している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3242-5に移行する。他方、ステップ3242-2でNoの場合、ステップ3242-4で、装飾図柄表示制御手段SM21は、割り込み演出の演出態様を可動役物作動時の演出態様（割り込み演出以外を契機として可動役物YKが作動している状態にて、実行開始される場合の割り込み演出の演出態様）に決定し、当該決定した割り込み演出を実行するコマンドをセットし、ステップ3242-5に移行する。このように、サブ領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度がメイン領域にて変動表示されている装飾図柄の前半優先度又は後半優先度よりも大きい場合に、割り込み演出を実行し得るよう構成されているが、可動役物YKが初期位置にて停止しているか否かによって割り込み演出の演出態様が相違するよう構成されている。

【0415】

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

【0416】

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

【 0 4 1 7 】

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

【 0 4 1 8 】

以上のように構成することで、第 5 実施形態からの変更例 1 に係る遊技機によれば、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの装飾図柄が演出表示装置に表示されるような構成として、並列抽選を実行可能に構成し、第 1 主遊技側に対応した装飾図柄を第 1 装飾図柄とし、第 2 主遊技側に対応した装飾図柄を第 2 装飾図柄とすることによって、第 1 主遊技側の図柄変動と第 2 主遊技側の図柄変動とを同時に表示するよう構成することができる。また、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とのうち、待機状態において最初に変動表示を開始した

装飾図柄をメイン領域にて表示し、その後に変動表示を開始した装飾図柄をサブ領域にて表示するよう構成することにより、第1装飾図柄と第2装飾図柄との価値を同等にすることができると共に、第1装飾図柄をメイン領域にて表示する場合と第2装飾図柄をメイン領域にて表示する場合とが頻繁に入れ替わることにより、第1主遊技側の図柄変動と第2主遊技側の図柄変動とのいずれの図柄変動にも遊技者を注目させることができる。

【0419】

（第6実施形態）

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

【0420】

<<用語の意義>>

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

【0421】

<非時間短縮遊技状態>

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

<非時間短縮遊技状態の効果>

（1）主に、第1主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【0422】

<時間短縮遊技状態>

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

<非時間短縮遊技状態の効果>

（1）主に、第2主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【0423】

<装飾図柄（演出用図柄）>

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

<装飾図柄の効果>

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

【0424】

<第1装飾図柄（第一演出用図柄）>

第1装飾図柄は、遊技者が視認し易いよう表示される装飾図柄であり、第1要素として

10

20

30

40

50

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

<第1装飾図柄の効果>

- (1) 第1装飾図柄は、変動中の演出の興趣性を向上させることができる。
 - (2) 第1装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
- 【0425】

<第2装飾図柄（第二演出用図柄）>

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

<第2装飾図柄の効果>

- (1) 常時表示する場合：第2装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
- (2) 第1装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合1：第1装飾図柄が確定的に停止表示する場合に第2装飾図柄も確定的に停止表示しても良いが、第2装飾図柄は確定的に

停止表示せずに第1装飾図柄を視認し難い又は第1装飾図柄を視認できないときにだけ表示する（仮停止）させることが好適であり、この場合はこの仮停止表示で遊技の結果を報知することができる。

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

【0426】

＜第1装飾図柄の図柄変動＞

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

＜第1装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

【0427】

＜第2装飾図柄の図柄変動＞

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

＜第2装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

【0428】

＜メイン領域＞

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

＜メイン領域の効果＞

（1）第1装飾図柄を表示することができる。

（2）演出性に富んだ変動表示をすることができる。

【0429】

＜サブ領域＞

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

＜サブ領域の効果＞

(1) 第2装飾図柄を表示することができる。

【0430】

<変動待機中>

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

<変動待機中の効果>

(1) 変動待機中は、遊技が進行中でないことを報知することができる。

【0431】

<待機中ムービー（待機デモ画面）>

待機中ムービーは、遊技者に変動中でないことを示す動画像の表示である。

10

<待機中ムービーの効果>

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

【0432】

<保留表示>

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

<保留表示の効果>

(1) 遊技者が未変動の数を認識し易くすることができる。

【0433】

20

<第1保留表示>

第1保留表示は、遊技者が視認し易いよう表示される保留表示である。

<第1保留表示の効果>

(1) 遊技者が未変動の数を認識することができる。

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

【0434】

<第2保留表示>

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

<第2保留表示の効果>

30

(1) 遊技者が未変動の数を認識することができる。

【0435】

<第1保留表示領域>

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

<第1保留表示領域の効果>

(1) 第1保留表示を表示することができる。

(2) 第1保留表示の上限数を示す表示ができる。

【0436】

<第2保留表示領域>

40

第2保留表示領域SG13は、第2保留表示を表示するための領域である。

<第2保留表示領域の効果>

(1) 第2保留表示を表示することができる。

【0437】

<シフト表示（シフトアニメーション）>

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

<シフト表示（シフトアニメーション）の効果>

(1) 保留数が減少したことを認識し易くすることができる。

【0438】

50

<保留生起表示（保留生起アニメーション）>

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

<生起表示（保留生起アニメーション）の効果>

（1）保留数が増加したことを認識し易くすることができる。

【0439】

<当該変動の演出用保留表示（保留消化伝達画像、変動対応画像）>

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

<当該変動の演出用保留表示の効果>

（1）現在変動中の変動に関して、当り期待度を示唆することができる。

【0440】

<当該変動の演出用保留表示領域>

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

<当該変動の演出用保留表示領域の効果>

（1）当該変動の演出用保留表示を表示することができる。

（2）当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。

【0441】

<表示プライオリティ>

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

<表示プライオリティの効果>

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

【0442】

<音量調整画面表示>

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

<音量調整画面表示の効果>

（1）音量調整が可能であることを報知することができる。

（2）遊技者が容易に音量調整できるようにすることができる。

【0443】

<光量調整画面表示>

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

<光量調整画面表示の効果>

（1）光量調整が可能であることを報知することができる。

（2）遊技者が容易に光量調整できるようにすることができる。

【0444】

<ステージ（演出ステージ）>

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

<ステージ（演出ステージ）の効果>

（1）ステージに対応した表示（第1装飾図柄、予告等）をすることができる。

【0445】

<潜伏モード（潜伏ステージ）>

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

<潜伏モードの効果>

10

20

30

40

50

(1) 確率変動遊技状態であるか否かを煽ることができる。

【0446】

<テンパイ>

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

<テンパイの効果>

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

【0447】

<リーチ演出>

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

<リーチ演出の効果>

(1) 当該変動の当たり期待度を示唆することができる。

【0448】

<予告（予告表示、演出）>

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

<予告（予告表示、演出）の効果>

(1) 当該変動が当たりであるか否かを煽ることができる。

(2) 保留内に当たりがあるか否かを煽ることができる。

【0449】

<仮停止（仮停止表示）>

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

<仮停止（仮停止表示）の効果>

(1) 複数回の変動を実行しているようにみせることができる。

(2) 確定停止するか否か（換言すると、確定停止せずに再変動するか、確定停止せずに当たりとなるか等）を煽ることができる。

【0450】

<擬似連>

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

<擬似連の効果>

(1) 1変動内で装飾図柄が複数回変動しているように見せることができる。

【0451】

<擬似連示唆図柄>

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

<擬似連示唆図柄の効果>

(1) 擬似連が発生するか否かを煽ることができる。

【0452】

10

20

30

40

50

<擬似連（再変動）図柄>

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

<擬似連（再変動）図柄の効果>

（1）擬似連（再変動）が発生することを確定的に報知することができる。

【0453】

<発展図柄>

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

<発展図柄の効果>

（1）リーチ演出が発生することを確定的に報知することができる。

【0454】

<先読み演出>

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

<先読み演出の効果>

（1）保留内に当りがあるか否かを煽ることができる。

【0455】

<トリガ保留>

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

<トリガ保留の効果>

（1）先読み演出を実行することが可能となる。

（2）トリガ保留の変動で当りになる可能性を示唆することができる。

【0456】

<右打ち指示表示>

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

<右打ち指示表示の効果>

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

【0457】

<打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）>

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

（1）遊技者に遊技状態に対応した打ち方を実行するよう促すことができる。

【0458】

<デフォルト表示>

デフォルト表示とは、予め初期状態として定められた表示態様である。

<デフォルト表示の効果>

（1）遊技者に初期状態の表示であることを認識させ易くすることができる。

【0459】

<エフェクト表示>

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

<エフェクト表示の効果>

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

【0460】

<全回転演出>

10

20

30

40

50

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

＜全回転演出の効果＞

(1) 当該変動が当たりとなることを確定的に報知することができる。

【0461】

＜昇格演出＞

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

10

＜昇格演出の効果＞

(1) 非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。

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

【0462】

＜リーチボイス＞

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

＜リーチボイスの効果＞

20

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

【0463】

＜変動開始時アクション（開始時動作）＞

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

30

40

＜変動開始時アクション（開始時動作）の効果＞

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

50

できる。

【0464】

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【0465】

< 定位置アクション (定位置動作) >

第1装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第1装飾図柄についても、図柄変動を開始した後に仮停止した際に(仮停止直後である仮停止したタイミングに)、特別な図柄アクションを実行することができる。そして、定位置アクションは、定位置アクションA、定位置アクションAよりも派手な図柄アクション(アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど)である定位置アクションBなど複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、定位置アクションBが発生しやすいように構成されている。つまり、定位置アクションBは定位置アクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。定位置アクションは、変動開始時アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。変動開始時アクションと異なるアクションの場合は、変動開始時アクションの第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すような定位置アクションとしてもよい。また、定位置アクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応する定位置アクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが襲い掛かるアクシ

10

20

30

40

50

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

10

<定位置アクション（定位置動作）の効果>

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

20

【0466】

<揺れアクション（揺れ動作）>

第1装飾図柄は、図柄変動中または変動待機状態（確定停止状態）中に、特別な図柄アクションである揺れアクションを実行することができる。なお、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態を変動待機状態と称する。例えば、図柄変動中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が仮停止した後に揺れアクション（揺れ変動ともいう）を実行し、変動待機状態中であれば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止した後の所定時間経過時に揺れアクションを実行する。揺れアクションは、変動開始時アクション、定位置アクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、揺れアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるアクションとしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する揺れアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが頭を上下に振るアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが頭を左右に振るアクションを実行するような例が挙げられる。また、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションと、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションとが異なるように構成されていてもよい。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクションと比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されている例が挙げられる。なお、第2装飾図柄については、揺れアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な揺れアクションを実行してもよい。また、仮停止前の状態である加速変動、高速変動、減速変動においては、この揺れアクションを伴わない（図柄アクションを一切行わず変動表示を行う）。また、時間短縮遊技状態においては、図柄変動中には揺れアクションを実行するが、変動待機状態（確定停止状態）中には揺れアクションを実行しない。また、揺れアクションは、揺れアクションA、揺れアクションAよりも

30

40

50

派手な図柄アクション（アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である揺れアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、揺れアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、揺れアクションBは揺れアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。

＜揺れアクション（揺れ動作）の効果＞

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

10

【０４６７】

＜テンパイアクション（特殊動作）＞

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

20

30

40

＜テンパイアクション（特殊動作）の効果＞

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

【０４６８】

＜決めアクション（決め動作）＞

第１装飾図柄は、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して大当り図柄を表示する際、左列、中列、右列の第１装飾図柄による特別な図柄アクション

50

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

<決めアクション（決め動作）の効果>

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

【0469】

図126は、演出表示装置SGに表示される変動待機中の表示画面と表示プライオリティを示したものである。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1について説明する。現在、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、242秒）経過する前（後述する待機中ムービー移行前）であり、第1装飾図柄として「437」が停止した状態で表示、第2装飾図柄も同様に「437」で停止した状態で表示、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、当該変動の演出用保留表示（変動開始となった際に第1保留表示の消去を契機として表示されるものであり、当該変動の終了又は途中まで表示されるものである（表示が終了しても次変動が開始されると、当該次変動に対応した当該変動の演出用保留表示が表示される））、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様とは異なっており、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第2主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっていない。表示プライオリティは、第2装飾図柄>第2保留表示>第1装飾図柄、となっている。尚、表示プライオリティは、第2保留表示>第2装飾図柄>第1装飾図柄、であってもよく、また、第2装飾図柄と第2保留表示とが重畳することはないため、第2装飾図柄＝第2保留表示>第1装飾図柄、であってもよい。

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

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

いない。表示プライオリティは、右打ち指示表示＞第2装飾図柄＞第2保留表示＞第1装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、右打ち指示表示＞第2保留表示＞第2装飾図柄＞第1装飾図柄、であってもよく、また、右打ち指示表示は、第2装飾図柄及び第2保留表示と重畳することはないため、右打ち指示表示＞第2装飾図柄＝第2保留表示＞第1装飾図柄、であってもよい。

【0473】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2について説明する。現在、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として242秒）経過した後であり、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1では表示されていた第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2と同様に、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2にて表示する待機中ムービーと同様となっている。

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

次に、図127を用いて、音量調整画面表示及び光量調整画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。音量調整は、十字ボタンSB-2の上下ボタンの操作により行う。尚、音量調整画面（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンの表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタンSBの操作が行われると、音量調整画面の表示を終了する。非時間短

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

【0477】

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

10

20

30

40

50

。さらに、小さく表示した音量調整画面は、変動中の第2装飾図柄とは重複せず、変動中の第1装飾図柄とは重複するよう構成してもよい。これにより、第2装飾図柄の視認性を担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタンSB-2の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>音量調整画面>第1装飾図柄>第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2保留表示>第2装飾図柄、第2装飾図柄>第2保留表示>右打ち指示表示、第2保留表示>第2装飾図柄>右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第2装飾図柄=第2保留表示、第1装飾図柄<第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

10

【0478】

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

20

30

40

【0479】

次に、時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の

50

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

【0480】

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

10

20

30

40

50

第2主遊技側の第1保留表示、としても良い。

【0481】

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

【0482】

ここで、図128を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【0483】

非時間短縮遊技状態（電サボ状態を伴わない状態）では、第1保留表示として第1主遊技側の保留表示が「●」の表示態様にて表示される。一方、時間短縮遊技状態（電サボ状態を伴う状態）では、第1保留表示として第2主遊技側の保留表示が「ハート（塗りつぶし）」の表示態様にて表示される。また、第2保留表示は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一であるが、第1主遊技側の第2保留表示は、「中抜き数字」の表示態様であり、第2主遊技側の第2保留表示は「塗りつぶし数字」の表示態様となっている。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様の違いを、中抜きか塗りつぶしかではなく、数字の色が異なる等で示すよう構成してもよい。

【0484】

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

【0485】

メイン領域では、第1装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの全体を使用し、上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示（具体的には、1→2→・・・→7→8→・・・1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、左右中の順で仮停止→確定停止する。）が行われるが、サブ領域では、第2装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの右下でその場で変動しているように表示される（つまり、演出表示装置SGの全体を使用して上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示するのではなく、一部の表示領域でのみで上から下や下から上、左から右、右から左へ移動しているように見せる変動表示や一部の表示領域でのみ横回転または縦回転して半回転又は一回転することで該一部の表示領域にて遊技者が認識する第2装飾図柄の表示を切り替える切替表示態様の変動表示）。なお、第1装飾図

柄については、スクロール表示のみならず、その場で変動しているような横回転または縦回転の回転表示でも良い。また、演出を盛り上げる役目を持つ第1装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに応じて変動表示の種類が異なるよう構成する（例えば、第1装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードAにおいてはスクロール表示であるが、高確高ベース状態や演出モードBでは回転表示とする）ことで、演出の多様性を実現する一方、変動状況や停止状況の把握の役目を持つ第2装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに依らず変動表示の種類が同一である（例えば、第2装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードAにおいても、高確高ベース状態や演出モードBにおいても、スクロール表示のみとする又は回転表示のみとする）ことが好適である。

【0486】

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

【0487】

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

（1）第1保留表示

（1-1）非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示のみ表示され（第2主遊技側の第1保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第2主遊技側の第1保留表示のみが表示される（第1主遊技側の第1保留表示が表示されない）。

（1-2）非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第1保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、第2主遊技側の第1保留表示のみが表示される（第1主遊技側の第1保留表示が表示されない）。

（1-3）非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示のみ表示され（第2主遊技側の第1保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第1保留表示が表示される。

（2）第2保留表示

非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態のいずれの遊技状態においても、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示される。

【0488】

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

【0489】

当該変動の演出用保留表示は、第1主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の変動であっても、同一の表示態様である。具体的には、非時間短縮遊技状態であれば、第1主遊

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

【0490】

第1保留表示と第2保留表示との表示プライオリティは、第2保留表示>第1保留表示となっており、通常変動中以外であっても双方の保留表示が表示される場合には、第2保留表示の表示プライオリティが第1保留表示の表示プライオリティよりも高く設定されている。例えば、予告画像（次回予告など画面全体に表示されるもの）やSPリーチ、第1装飾図柄等が表示される場合に、第2保留表示>予告画像（又はSPリーチ、第1装飾図柄等）>第1保留表示となる。

【0491】

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

（1）第1装飾図柄と第2装飾図柄との重複可否

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

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

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

（2）第1保留表示と第2保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれの場合においても、第1保留表示（第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示）と第2保留表示（第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示）とが重複しないよう、第1保留表示と第2保

10

20

30

40

50

留表示との表示位置が定められている。尚、確定停止中においても適用可能である。

【0492】

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

(A) 非時間短縮遊技状態

(1) 第1装飾図柄と第1保留表示との重複可否

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

(2) 第2装飾図柄と第2保留表示の重複可否

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

(3) 第1装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第1装飾図柄と第2保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第1装飾図柄の手前に第2保留表示が表示される）よう、第1装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。

(4) 第2装飾図柄と第1保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。尚、非時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄と第1保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、同じく非時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄と第2保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、変動待機中は、重複するように定められていても、重複しないように定められていてもよい。

(B) 時間短縮遊技状態

(1) 第1装飾図柄と第1保留表示との重複可否

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

(2) 第2装飾図柄と第2保留表示の重複可否

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

(3) 第1装飾図柄と第2保留表示の重複可否

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

(4) 第2装飾図柄と第1保留表示の重複可否

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

【0493】

次に、図129を用いて、SPリーチ中における画面表示について説明する。まず、非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示1について説明する。現在、SPリーチ中であり、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。言うまでもないが、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合には、第1主遊技側の第2保留表示が更新され（ただし、保留4まで）、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合には、第2主遊技側の第2保留表示が更新され（ただし、保留4まで）る。尚、第1保留表示は、SPリーチ終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である通常ステージ画面（平地ステージ画面等）に戻った際等に表示可能となるが

10

20

30

40

50

、このときにＳＰリーチ中に入球した分を含めて第１保留表示が表示されることとなる。具体的には、ＳＰリーチ中に保留数が２→３に増加した場合、ＳＰリーチ中には第１保留表示が表示されないが、通常ステージ画面に戻ると第１保留表示が３つ表示されるのである。表示プライオリティは、サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＞第２保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞ＳＰリーチ演出、となっている。

【０４９４】

次に、非時間短縮遊技状態におけるＳＰリーチ中画面表示２について説明する。現在、ＳＰリーチ中であり、可動役物ＹＫが演出表示装置ＳＧの前面に移動した状態であり、サブ領域における第２装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第２保留表示「２」、第２主遊技側の第２保留表示「０」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示、第１主遊技側の第１保留表示は表示されていない。尚、当該変動の演出用保留表示は、表示されないよう構成してもよい。

【０４９５】

このように、特定の状況下〔ＳＰリーチ中、可動役物作動中、昇格演出（非確定図柄である偶数図柄から確定図柄である奇数図柄に昇格するか否かを煽る演出）、エラー画面表示中等〕では、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示や第１主遊技側の第１保留表示を表示しない構成とすることで、遊技者がＳＰリーチを視認し易くなるようにすることができる。尚、ＳＰリーチ中であっても、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示や第１主遊技側の第１保留表示を表示する構成としてもよく、この場合には、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示は、演出表示装置ＳＧの右上等に小さく表示する（第２装飾図柄の変動表示とほぼ同じ大きさ又は第１装飾図柄の変動表示の方が若干大きい）のが好ましく、メイン領域における第１装飾図柄の変動表示を表示することで、リーチ態様（例えば、「４↓４」）やリーチ図柄（例えば、「４」を１つだけ表示する）を遊技者に示すことが可能となる。表示プライオリティは、サブ領域（第２装飾図柄の変動表示）＞第２保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞液晶演出〔エフェクト表示（図１２９例えば、星型の可動役物ＹＫが落下したときに、その落下位置を基準として上側にピカピカ光っているように見せる演出表示装置ＳＧ上での演出である）〕、となっている。

【０４９６】

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

【０４９７】

ここで、図１３０を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【０４９８】

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

されている。さらに、第2保留表示の更新時間は、変動固定時間（例えば、第1主遊技図柄の変動固定時間が500ms、第2主遊技図柄の変動固定時間が300ms）よりも短く、さらに、最短の変動時間（第1実施形態では3000ms）よりも短くなるよう構成されている。

【0499】

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

【0500】

変動開始直後において、第1保留表示は、シフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）を同時に（重複して）表示することが可能である（つまり、第1保留表示は、保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行中にシフト表示（シフトアニメーション）の実行が開始される場合、実行中の保留生起表示（保留生起アニメーション）を中断せずに保留生起表示（保留生起アニメーション）とシフト表示（シフトアニメーション）とを同時に実行可能であり、且つ、シフト表示（シフトアニメーション）の実行中に保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行が開始される場合、実行中のシフト表示（シフトアニメーション）を中断せずにシフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）とを同時に実行可能である。）が、第2保留表示は、減算と加算を同時に表示することは不可能であり、（変動開始による）減算した表示を行った後で（始動口への入球による）加算した表示を行うこととなる。変動開始直前に保留数が増加し、変動開始となった場合、第2保留表示は、（変動開始による）加算した表示を行った後で（変動開始による）減算した表示を行うこととなる。尚、減算・加算のいずれも、この更新表示（例としては、「2」から「1」への更新や、「1」から「2」への更新）に要する時間（個数表示が切り替わるために要する時間）は、100msとなっている。

【0501】

次に、図131を用いて、先読み演出（保留変化演出）と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「（1）青保留変化」の場合を説明する。まず、保留が4つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が4つになっており、さらに、新たな入球に対応する第1保留表示の表示態様が青保留となっている。次に、青保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「861」）で変動停止状態となっている。次に、青保留に対応する変動が開始され、青保留は、当該変動の演出用保留表示（青）として表示されている。尚、青保留で変動開始となる場合は、赤保留で変動開始となる場合よりも短い変動時間が選択され易い（言い換えると、当り期待度の低い変動時間が選択され易い）。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7リーチとなっており、7リーチはそれ以外のリーチ（例：2リーチ）よりも大当り期待度が高い）となっている（第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、青保留で変動開始となった場合は、後述する赤保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が低くなっている。次に、第

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

【0502】

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

【0503】

次に、図132を用いて、保留数と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「(1) 保留数1」の場合を説明する。まず、保留が1つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始されている。尚、保留数1で変動開始となる場合は、後述する保留数4で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7リーチ）となっている（第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、「(2) 保留数4」の場合を説明する。変動時の流れは「(1) 保留数1」と同様であるため省略するが、保留数4で変動開始となる場合は、保留数1で変動開始となる場合よりも、短い変動時間が選択され易い。また、「(1) 保留数1」の説明にて記載した通り、第1装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7リーチ）となっている（第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差であり、さらに、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7揃い）が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率も、保留数に係わらず同一又は微差である。

【0504】

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

【0505】

次に、図133を用いて、遊技状態と最終表示態様との関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態について説明する。まず、保留が1つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、第1装飾図柄がリーチ態様（ここでは、7リーチ）となり（第2装飾図柄はリーチ態様とならず、変動表示を継続している）、最後に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様となっているが、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の最終表示態様として、図柄揃い（例えば、「777」）以外にも、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄（例えば、「潜伏」図柄）が表示され得るよう構成されている。次に、時間短縮遊技状態について説明する。変動の流れの説明については非時間短縮遊技状態と同様であるため省略する。時間短縮遊技状態では、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様が図柄揃い（例えば、「777」）のみとなっており、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄が表示されないよう構成されている。つまり、最終表示態様の候補数は第1装飾図柄、第2装飾図柄共に時間短縮遊技状態よりも非時間短縮遊技状態の方が多く備えられている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めることで多様な遊技性とし、時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めず、遊技状態を遊技者が認識できる、つまり、連荘中には単純明快な遊技性とすることができる。さらに、特定のリーチ態様（ここでも高期待度の7リーチが望ましい）後は、非時間短縮遊技状態では「767」と「787」、「777」とがあり、一例としてそれぞれ1/3ずつ出現する一方、時間短縮遊技状態では「787」、「777」とがあり、一例としてそれぞれ1/2ずつ出現する構成とし、時間短縮遊技状態では、外れとなる確率を下げることで、7リーチとなった場合に中図柄が7に到達することなく外れてしまうことを制限し、非時間短縮遊技状態よりも期待度を高めることができる。

【0506】

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

【0507】

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

→→右打ち→→」)は、時間短縮遊技状態において表示されるものであり、保留数の更新表示(例えば、第2保留表示の加算)に依存せず、時間短縮遊技状態であれば継続して表示される。次に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球すると、第1主遊技側の第2保留表示の更新が行われ(第1主遊技側の第1保留表示は表示されない)、さらに、右打ち警告表示が終了条件(例えば、第2主遊技始動口B10に入球する、等)を満たすまで行われ、右打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる(例えば、「右打ちしてください」)。右打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第1装飾図柄と重複して表示され得るが、第2装飾図柄、第1保留表示、第2保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に入球し、第2主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第2保留表示の更新が行われても右打ち警告表示は行われぬ。尚、演出表示装置SGに打ち方警告表示(左打ち警告表示、右打ち警告表示)を表示することなく、音声による警告(「右打ちしてください」、「左打ちしてください」)が出力される構成であってもよい。

【0508】

次に、図135を用いて、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率(再変動確率)の関係について説明する。初めに、「青保留変化→再変動(擬似連)」の場合を用いて、演出の流れを説明する。まず、第1主遊技側の保留が3つあり、1つ目の第1保留表示が青保留で表示されている状態で変動停止状態となっている。次に、青保留による変動が開始され(当該変動の演出用保留表示として青色が表示されている)、左列に「6」、右列に「7」が表示された状態で、擬似連示唆予告として、後述する擬似連図柄(ここでは、非透過の「NEXT」)が半透明となっている擬似連示唆図柄(ここでは、半透明の「NEXT」)が演出表示装置SGの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの略中央までスクロール表示され、擬似連が発生することを示す擬似連図柄が演出表示装置SGの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「6」、右列に表示されていた「7」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。尚、第1装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが、第2装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示されないよう構成されている。次に、先読み演出(保留変化演出)の表示態様(本例では、青保留変化、赤保留変化)と擬似連図柄が表示される確率について説明する。上述した通り、擬似連図柄が表示されると、再変動となる擬似連が発生するが、擬似連図柄が表示される確率は、先読み演出(保留変化演出)の表示態様によって異なるよう構成してもよく、例えば、当り期待度の低い青保留では、再変動となる確率(擬似連が発生する確率)が低く、当り期待度の高い赤保留では、再変動となる確率が高くなる(つまり、再変動となる確率は、赤保留>青保留)、よう構成してもよい。尚、上記では、左図柄と右図柄が同一ではない(リーチではない)表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される場合を説明したが、これに限られず、左図柄と右図柄が同一であるリーチ表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される構成、第1装飾図柄を再変動(擬似連)可能な構成とするだけでなく、第2装飾図柄も再変動(擬似連)可能な構成、擬似連図柄が特定の図柄(例えば、「7」)である構成としてもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される図柄列は、左列や右列であってもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置{例としては、中図柄列の中央部分(演出表示装置SGの略中央)や、保留表示の近傍など}に表示されることで再変動(擬似連)が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分(演出表示装置SGの略中央)に表示されるよう構成しても良い。

【0509】

次に、図136を用いて、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率(再変動確率)とトリガ変動(先読み演出の開始契機となった保留に係る変動)の変動中に擬似連図柄表示される確率(再変動確率)の関係について説明する。まず、保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、背景が先読み演出の高期待度の表示態様である半透明の黒色で表示されている。このように、先読み演出の高期待度の表示態

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

【0510】

次に、図137を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアではない場合。つまり、図5のS1002→S1008→S1010→S1012→S1014→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（キリン）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と同様に、「8（ゾウ）、6（キリン）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「861」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、「8（ゾウ）、6（キリン）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。次に、（A）の変形例である（C）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であり、第1装飾図柄が「8（ゾウ）、6（キリン）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、第1装飾図柄は、電源断前とは異なり、電源断復帰時のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（キリン）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。尚、ここでは、第1装飾図柄のみが変更されているが、ステージB滞在中に電源断が発生して復帰する場合には、デフォルトのステージであるステージA、電源断復帰時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、

10

20

30

40

50

6（麒麟）」で復帰する。

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

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

【0514】

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

、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「発展」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGに表示されることなく、スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ演出が表示されている。このように、リーチが成立した際に「発展」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が0であり、再変動することなく直接スーパーリーチ演出へと発展するよう構成されている。次に、(D)について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「激アツ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央(第1装飾図柄の中列)に表示され、再変動(擬似連)となっている。このように、リーチが成立した際に「激アツ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が低に設定されている。

10

【0515】

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

20

【0516】

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

(1) 発展(発生しないことを含む)<激アツ<チャンス<リーチ

(2) 激アツ<チャンス<発展 $\leq$ リーチ

のように、当り期待度とは異なる序列で構成することが可能である。

【0517】

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

30

【0518】

次に、図141を用いて、ステージ毎の装飾図柄の変動態様について説明する。初めに、ステージAについて説明する。ステージAでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、演出表示装置SGの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示にて変動表示が行われ、第2装飾図柄は、その場(第2装飾図柄の表示領域)で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。次に、ステージBについて説明する。ステージBでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、その場で横回転して図柄が変更される変動表示が行われ、第2装飾図柄は、ステージAと同様に、その場(第2装飾図柄の表示領域)で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。このように、第1装飾図柄は、遊技者が視認し易い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることで遊技者が飽きないようにし、第2装飾図柄は、遊技者が視認

40

50

し難い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることなく、同一の変動態様で表示している。ここで、ステージ A は、非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージ B は、時間短縮遊技状態（又は、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態）に対応したステージであってよいし、もしくは、ステージ A 及びステージ B ともに非時間短縮遊技状態（又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態）に対応したステージであり、ステージ A からステージ B への移行が可能であるよう構成してもよい。また、ステージを演出モードと称することがある。

【0519】

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

【0520】

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

【0521】

次に、(B) について説明する。(B) は、リーチとならずにハズレとなる変動パターンにおける第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージ B にて変動停止中である。次に、変動が開始され、第 1 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており（高速変動）、第 2 装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。次に、左列の停止直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は低速変動中であり、「8」が表示された状態であり、中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「8 6 8」が表示された状態となる（ただし、右図柄は高速変動中であるためリーチではない）。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり（第 2 装飾図柄は、ほぼ通常速度でしか変動しない。全回転演出のときには低速で変動させるよう構成してもよい。）、このとき（一瞬であるが）、「8 6 4」が表示された状態となる。次に、左列の停止タイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は停止（仮停止）されており、第 1 装飾図柄の中列、右列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「1 6 8」が表示された状態となる。第 2 装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「3 8 7」が表示された状態となる。次に、右列の停止直前のタイミングであり、第 1 装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）しており、右列は低速変動中で「5」が表示された状態であり、中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「1 6 5」が

表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「641」が表示された状態となる。次に、右図柄の停止タイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）、右列は「6」が停止（仮停止）されており、第1装飾図柄の中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「166」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「728」が表示された状態となる。次に、変動時間の終了直前のタイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）しており、右列は「6」が停止（仮停止）しており、中列は低速変動中であり、「116」が表示された状態である。第2装飾図柄は通常速度で変動中であり、「413」が表示された状態である。次に、変動時間が終了するタイミングであり、主制御基板Mから副制御基板Sへ変動時間の終了を示す（装飾図柄の変動を停止表示させるためでもある）変動停止コマンドが送信されており、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がともに「126」で変動停止（確定停止）している。

【0522】

第1装飾図柄では、左列及び右列の停止（仮停止）直前から停止（仮停止）になるまでにおいて、又は、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、予め連続して配列された順序で図柄が変更されて変動停止（確定停止）となるが、第2装飾図柄では、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄に一瞬で変更されて変動停止（確定停止）となる。本例では、第1装飾図柄では、左列の停止（仮停止）直前から左列の停止（仮停止）になるまでにおいて、左列が「8→1」に変更され、右列の停止（仮停止）直前から右列の停止（仮停止）になるまでにおいて、右列が「5→6」に変更され、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、中列が「1→2」に変更されている。第2装飾図柄では、変動停止まで継続して通常速度で変動中であるため、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄である「126」に一瞬で変更されており、左列が「3→1」、中列が「6→2」、右列が「2→6」に変更されている。ただし、第2装飾図柄の変動中は、ランダムに図柄が表示されることになるため、変動停止（確定停止）直前に表示された図柄と最終停止図柄とが偶然連続することもあり得る。

【0523】

また、第2装飾図柄の図柄配列パターンは規則正しく連続していてもよく、例えば、第1装飾図柄と同様に「1→2→3→・・・→7→8→1→・・・」と表示されてもよいが、この場合、左列、中列、右列に表示される図柄は異なるよう表示される。具体的には、1つズレで表示する仕様であれば、左列は「1」から始まり「1→2→3→・・・」、中列は「2」から始まり「2→3→4→・・・」、右列は「3」から始まり「3→4→5→・・・」のように変更され、変動停止（確定停止）時に最終停止図柄に変更される。

【0524】

このように、第1装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続している又は連続していることが多く、第2装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続していない又は連続していないことが多くなっている。

【0525】

次に、擬似連図柄、発展図柄、擬似連図柄と発展図柄の関係について説明する。尚、以降の説明では、スーパーリーチ中等に第1装飾図柄、第1保留表示等を表示する構成を示すが、上述したように、スーパーリーチ中等には第1装飾図柄や第1保留表示等を表示しない構成を採用してもよい。

【0526】

次に、図143は、再変動が実行される際の第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。第1装飾図柄は、キャラクタと数字図柄によって構成されており、第2装飾

10

20

30

40

50

図柄は、数字図柄のみで構成されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、再変動（例えば、擬似連続変動）が実行されるか否かを示唆する半透明の「NEXT」図柄（「再変動示唆図柄」、「擬似連示唆図柄（擬似連示唆演出）」）が液晶画面上から下へ移動表示されている。次に、再変動が実行される場合には、半透明の「NEXT」図柄ではなく、非透過の「NEXT」図柄（「再変動図柄」「擬似連図柄」ともいう）が液晶画面略中央に表示される。このとき、サブ領域において再変動を示唆する図柄が表示されることはない。メイン領域において、非透過の「NEXT」図柄が表示された後、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに、再度図柄変動を開始する（再度図柄変動が開始される前の第1装飾図柄の停止状況を「仮停止」とも言う）。このとき、保留数は3個のままであることから、1回の図柄変動において、複数回図柄変動しているかのように見せていることがわかる。次に、再度行われた図柄変動において左図柄と右図柄により「7」で再度リーチが形成され、その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにゾロ目ではないリーチハズレ図柄（「717」）で確定停止している。なお、スーパーリーチ演出中には、液晶画面中央にて味方キャラクターと敵キャラクターのバトル演出を表示しているため、第1装飾図柄であっても画面右上に数字図柄のみを小さく表示するようにし（「退避時表示態様」ともいう）、遊技者にバトル演出に注目させるようにしており、バトル演出終了後には変動開始時と同様にキャラクターと数字図柄によって構成される装飾図柄にて表示する。尚、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

【0527】

次に、図144は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。初めに、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄（発展図柄ともいう）である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行されている。なお、メイン領域において特定図柄が表示される際に、サブ領域においてスーパーリーチ演出に発展することを示す図柄が表示されることはない。また、「発展」と「発展!!!」は異なる図柄であるが、いずれが表示された場合であっても、同一の発展先であるスーパーリーチ演出が実行され得ようになっている。さらに、「発展」と「発展!!!」では、当りとなる期待度が異なり、「発展!!!」が表示された場合は、「発展」が表示された場合よりも、大当り期待度が高くなっている。なお、スーパーリーチ演出が複数種類設けられおり、例えば、キャラクターが異なるスーパーリーチ演出であり当りとなる期待度が異なる構成やスーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半のようにスーパーリーチ演出が複数段階で構成されてもよく、スーパーリーチ演出への発展パターンとして、スーパーリーチ前半を経由してスーパーリーチ後半となるパターンだけでなく、スーパーリーチ前半を経由せずにスーパーリーチ後半が表示されるパターンを備えていてもよい。したがって、「発展」や「発展!!!」が表示された場合には、例えば、共にスーパーリーチ演出A（キャラクターA）が表示され得よう構成されていればよく、このとき、スーパーリーチ演出Aにおける大当り期待度が異なる（「発展」→スーパーリーチ演出Aと「発展!!!」→スーパーリーチ演出Aとでは、大当り期待度が異なる）よう構成することが可能である。また、スーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半とで構成される場合では、「発展」が表示された場合と「発展!!!」が表示された場合とでは、同一のスーパーリーチ前半が表示された場合であってもスーパーリーチ後半となる割合が異なるよう構成することも可能である。勿論、発展図

10

20

30

40

50

柄の種類（「発展」「発展！！」等）に応じて、複数種類のスーパーリーチのうち大当たり期待度の高いスーパーリーチに発展する可能性が異なるよう構成してもよい。また、大当たり期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ（例えば、後述する麒麟によるスーパーリーチ演出）と大当たり期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ（例えば、スーパーリーチ演出であるバトル演出）をそれぞれ複数備える構成としてもよい。

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

次に、図146は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示（楕円形の枠内に文字

10

20

30

40

50

で大当たり期待度が示唆される「コメント予告」（「チャンス」と「激熱！！」は共にコメント予告である）}が行われる。まず、「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「激熱！！」の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展！！！」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「チャンス」の後には「発展」が、「激熱！！」の後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「チャンス」の後にも「発展！！！」が、「激熱！！」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「チャンス」の後に「発展！！！」が表示される割合よりも「激熱！！」の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「激熱！！」の後に「発展」が表示される割合よりも「チャンス」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した通り「発展」と「発展！！！」に大当たり期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱！！」にも大当たり期待度の差があり、「激熱！！」は「チャンス」よりも大当たり期待度が高くなっている。

【0532】

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

【0533】

次に、図147は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第1保留表示が青色に変化して装飾図柄が「861」で停止表示している。次に、トリガ保留（先読み演出の開始契機となった保留。ここでは、青色の保留表示。）に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、変動停止時の装飾図柄の図柄組み合わせがチャンス目先読みである連続出目（ここでは、「123」）が発生した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。尚、チャンス目先読み発生時は、確定停止した第1装飾図柄の周りに専用エフェクトが発生し、チャンス目先読みが発生したことを認識しやすくし、第2装飾図柄については、その専用エフェクトが発生することがないように構成してもよい。このように、先読み演出として保留変化演出が表示された後には「発展」が、先読み演出としてチャンス目が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは保留変化演出の後には「発展」が、チャンス目先読みの後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、保留変化演出の後にも「発展！！！」が表示され、保留変化演出の後に「発展！！！」が表示される割合より、チャンス目先読みの後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、チャンス目先読みの後に「発展」が表示されることもあり、チャンス目先読みの後に「発展」が表示される割合より、保留変化演出の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。前述した通り「発展」と「発展！！！」に大当たり期待度の差があるように、保留変化演出とチャンス目先読みにも大当たり期待度の差があり、チャンス目先読みは保留変化演出よりも大当たり期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出とチャンス目先読みにおける発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば他の演出であってもよく、例えば、背景変化

10

20

30

40

50

演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」においても適用可能である。また、本例では、一つの先読み演出（保留変化演出又はチャンス目先読み）における大当たり期待度の差を用いて説明したが、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において発展図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。また、擬似連図柄も発展図柄と同様に、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって擬似連図柄（「NEXT」「NEXT！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において擬似連図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「NEXT！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「NEXT！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「NEXT」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「NEXT」が表示される割合が高くなっていてもよい。

【0534】

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

【0535】

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

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

【0536】

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

【0537】

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

【0538】

なお、本例における演出では以下のように変更してもよい。

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

（2）ボタン画像の種類（例えば、大きいボタン画像、小さいボタン画像、デフォルト色

10

20

30

40

50

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

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

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

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

（６）複数の図柄が円状に表示される配列パターンは、複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、大当り期待度が高い変動（例えば、大当り変動、スーパーリーチ演出となる変動等）である場合には、大当り期待度が低い変動（例えば、リーチなしハズレ変動等）である場合よりも、大当り期待度が高い配列パターンが表示される割合が高くなるよう構成してもよい。例えば、大当り期待度が高い配列パターンとしては、ハズレ図柄がない配列パターン（例えば、「6（大当り図柄）・発展・発展・NEXT・発展!!!」と表示される配列パターン）や、「発展」がなく「発展!!!」が表示される配列パターン（例えば、「6・発展!!!・5・NEXT・発展!!!」、「6・発展!!!・発展!!!・NEXT・発展!!!」が表示される配列パターンなど）等が挙げられる。

【0539】

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

【0540】

次に、図151は、異なる演出ステージ（演出モードともいう）においてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージAについて詳述する。演出ステージAでは、動物のキャラクタと数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。次に、演出ステージBについて詳述する。演出ステージBでは、果物と数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条

件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成後、そのままスーパーリーチ演出が実行される（つまり、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示されない）、又は、リーチを形成した際、演出ステージ A とは異なる「発展（図示するような漢字の内側をくり抜いた態様）」を表示した後、スーパーリーチ演出を実行する。つまり、本例では、演出ステージに応じて、第 1 装飾図柄の表示態様が異なるが、第 2 装飾図柄の表示態様は異ならず（同様であり）、また、演出ステージに応じて、第 1 装飾図柄では発展図柄が表示され得るが、第 2 装飾図柄では発展図柄が表示されることがないよう構成されている。

【0541】

次に、図 152 は、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージ A について詳述する。演出ステージ A では、動物のキャラクタと数字で構成される第 1 装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されることを示す「NEXT」図柄が表示された後、再度図柄変動が開始される。次に、演出ステージ B について詳述する。演出ステージ B では、果物と数字で構成される第 1 装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第 1 装飾図柄にて再変動が実行されることを示す図柄組み合わせである「678」（順目）が表示（仮停止）された後、再度図柄変動が開始される、又は、リーチを形成した際、演出ステージ A とは異なる「NEXT（図示するようなアルファベットの内側をくり抜いた態様）」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。なお、いずれの演出ステージにて再変動が実行されたかに応じて、再変動が 2 回実行される場合 {変動開始→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→SPリーチ発展（再変動）} の大当たり期待度と、再変動が 3 回実行される場合 {変動開始→仮停止→再変動→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→SPリーチ発展（再変動）} の大当たり期待度との差が異なるようにしてもよい。例えば、演出ステージ A（例えば、昼ステージ、又は、天使ゾーン以外の非先読みステージ）では再変動が 2 回実行される場合の大当たり期待度は平均で 5 パーセントであり、再変動が 3 回実行される場合の大当たり期待度が平均は 2.5 % であり、その差は 2.0 パーセント（5 倍の差）であるが、演出ステージ B（例えば、夜ステージ、又は、天使ゾーンなどの先読みステージ）では再変動が 2 回実行される場合の大当たり期待度は平均で 4.0 パーセントであり、再変動が 3 回実行される場合の大当たり期待度は 5.0 % であり、その差は 1.0 パーセント（1.25 倍の差）であるようにしてもよい。大当たり期待度（特別遊技の実行期待度）の差とは、パーセント表示で減算したもの、大当たり期待度（ $1/N$ ）を除算したもの等である。また、演出ステージ（演出ステージ A、演出ステージ B）に応じて第 1 装飾図柄の表示態様が異なるが、第 2 装飾図柄の表示態様は同じであり、第 1 装飾図柄については「NEXT」図柄が表示され得るが、第 2 装飾図柄については「NEXT」図柄が表示されないよう構成してもよい。なお、演出ステージ A 及び演出ステージ B を共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージであることを主として説明した（前述の昼ステージと同様の遊技状態）が、これに限られず、演出ステージ A を非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージ（例えば、前述の昼ステージ）、演出ステージ B を非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージ（例えば、前述の夜ステージ）として構成する、演出ステージ A 及び演出ステージ B を共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージとして構成する、演出ステージ A 及び演出ステージ B を共に確率変動遊技状態かつ時間短縮遊技状態における非先読みステージとして構成する、こと等も可能であり、複数の演出ステージを備えていれば遊技状態等に関わらず本例に示す演出形態を適用することが可能である。

【0542】

なお、図 152 においては、擬似連図柄である「NEXT」図柄に関する構成を例示し

10

20

30

40

50

たが、発展図柄に関しても図152と同様に構成してもよい。即ち、(1)演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止しない、(2)演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Aにて仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Bにて仮停止する(演出ステージAとは表示態様が異なる)、よう構成してもよい。

【0543】

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

【0544】

尚、図154に示すように、第1装飾図柄の仮停止時(擬似連図柄の表示時、発展図柄の表示時)であっても、第2装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されており、さらに、スーパーリーチ中であっても第2装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されていてもよい。

【0545】

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

い。つまり、本図における表示態様は、ステージ A やステージ B では表示されない表示態様であるがステージ C において表示され得る表示態様であってもよいし、通常変動（リーチが行われずにハズレで停止する比較的短時間の変動）ではなく特定の変動（リーチが行われる当り期待度が高い変動）において表示され得る表示態様であってもよい。

【0546】

次に、図156は、第1装飾図柄と第2装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。このとき、第1装飾図柄は、低速から徐々に速度を上げて高速の図柄変動となる（低速→中速→高速となる）。他方、第2装飾図柄は、図柄変動の速度は一定であり、常に高速の図柄変動である。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに高速となり、第1装飾図柄、第2装飾図柄でリーチが形成された際、第1装飾図柄では、中図柄が低速の図柄変動となり、第2装飾図柄では、中図柄は高速の図柄変動である。その後、スーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにリーチを形成している左図柄と右図柄は停止（又は仮停止）しており、中図柄のみが高速で図柄変動している。スーパーリーチ演出が終了した後、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄（「686」）で確定停止されている。なお、本図においてスーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄と第2装飾図柄においてリーチを形成したまま中図柄のみを図柄変動させているが、これに限られず、スーパーリーチ演出の実行中又は特定のスーパーリーチ演出の実行中においては、全ての第1装飾図柄、全ての第2装飾図柄を図柄変動させるようにしてもよい。なお、第2装飾図柄においても複数の変動速度を備えるようにしてもよく、この場合、第2装飾図柄は第1装飾図柄よりも変動速度の変化が行われ難くするのが好適である。例えば、第2装飾図柄では低速は用いないが中速は用いる等である（なお、第1装飾図柄は、低速・中速・高速を用いる）。また、第2装飾図柄は途中で仮停止しないよう構成することも可能であり、具体的には、常に高速又は停止（確定停止）とする構成、又は、高速と中速と停止（確定停止）とする構成等である。

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

＜電源断が発生しなかった場合＞

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

【0550】

＜電源が発生した場合＞

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

【0551】

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

【0552】

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

【0553】

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

10

20

30

40

50

第2装飾図柄が表示されたタイミングでは、第1装飾図柄及び第2装飾図柄は（停止表示を介さずに）変動開始していることになる。

【0554】

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

【0555】

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

【0556】

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

【0557】

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

【0558】

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

【0559】

＜電源断が発生しなかった場合＞

（c）その後、第1装飾図柄が大当たり図柄である「数字＋キャラクタ」の「777」にて停止表示し、第2装飾図柄が大当たり図柄である「数字」の「777」にて停止表示する。（d）その後、大当たりが開始される。大当たり中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、「数字＋キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、1桁の数字（例えば、「777」で大当たりした場合は「7」のみ、「222」で大当たりした場合は「2」のみ、など）としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。（e）その後、大当たりが終了すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが大当たり図柄である「数字」のみの「777」で表示され、その後保留が消化されて次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、「777」の装飾図柄（第1装飾図柄と第2装飾図柄、第1装飾図柄のみであってもよい）が変動開始することとなる。大当たり終了後は、大当たり開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に

10

20

30

40

50

おける第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される（表示形式は「数字」のみとなっている）。尚、大当り後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、大当り開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。

【0560】

＜電源断が発生した場合＞

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

【0561】

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

【0562】

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

【0563】

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

【0564】

また、「711」が表示されるタイミングとしては、大当り終了タイミング（または、

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

【0565】

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

10

【0566】

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

20

【0567】

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

30

【0568】

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

40

【0569】

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

50

対する示唆を行う演出である。また、大当たり確定演出とは、大当たりとなる予定が確定的である旨を報知する演出であり、同図においては、「虹！」が表示されることとなる。即ち、図柄変動中に予告演出として大当たり確定演出が実行された場合には、当該図柄変動の結果として大当たり図柄が停止表示することが確定的となる。なお、大当たり確定演出が実行された場合に、その後1000/1000で大当たりとなることを確定的としてもよいし、大当たり確定演出が実行された場合に、その後999/1000（1に限りなく近似した確率）で大当たりとなることを確定的としてもよい。また、同図における予告演出を、当該変動予告演出や非先読み予告演出等と称してもよい。

【0570】

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

【0571】

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

【0572】

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

【0573】

（c）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない（非表示となり、画面復帰中の文字が表示される）。（d）その後、複数回のハズレとなる図柄変動が実行され、先読み演出として実行された大当たり確定演出の実行契機となる保留に係る図柄変動が開始する。なお、

10

20

30

40

50

先読み演出として実行された大当り確定演出の実行契機となる保留が消化された場合、その後の保留消化伝達画像の表示態様は、先読み演出として実行された大当り確定演出である保留画像の表示態様と同様となっている。この場合、複数回のハズレとなる図柄変動中においては、先読み演出として保留変化演出である大当り確定演出（同図における「☆」表示）が実行されないよう構成してもよいし、複数回のハズレとなる図柄変動中のいずれかの図柄変動中に再開するよう構成してもよい。また、保留消化伝達画像の表示態様についても、先読み演出として実行された大当り確定演出である保留画像の表示態様とは異なる表示態様（例えば、「●」表示）としてもよい。

【0574】

（e）その後、大当り確定演出の対象となった図柄変動が終了し、大当り図柄（16R大当りに対応した「7A」）が停止表示する。非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における大当り図柄の停止表示であるため、第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」の表示態様（表示形式）にて「777」が停止表示し、第2装飾図柄は「数字」の表示態様（表示形式）にて「777」が停止表示している。（f）大当り中においては、第1装飾図柄として「777」を表示して、第2装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、大当り中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、大当り中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、大当り中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、大当り開始前に3つ揃った「7」図柄を、大当り中に1つのみ表示するよう構成してもよい。

【0575】

（g）その後、大当りが終了する。大当り終了後且つ図柄変動開始前においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、実行していた大当りに係る大当り図柄の「777」が「数字」にて表示されることとなる。大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「777」は「数字」にて表示されている。

【0576】

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

【0577】

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

【0578】

なお、図160において、先読み演出の一例として、保留変化演出を例示したが、本例に適用可能な先読み演出はこれには限定されず、背景変化を伴う先読みゾーン演出（具体的には、背景演出として通常や「山」背景が表示されるが、先読みゾーン演出の実行契機となる保留が生起することで、「空」背景や「宇宙」背景などに表示が切り替わることがあり、「空」背景は「山」背景よりも大当り期待度が高く、「宇宙」背景は「空」背景よりも大当り期待度が高く且つ先読みゾーン演出の実行契機となった保留での大当りが確定

する演出)や、図柄変動開始時に数字が減算表示されていくカウントダウン先読み演出(具体的には、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留が消化される際に「0」が表示されるよう、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留よりも先に消化される保留が消化されるたびに数字が減算していく演出であり、その数字の色として「白」、「赤」、「虹」があり、「虹」である場合はカウントダウン先読み演出の実行契機となった保留での大当たりが確定する演出)など、様々な先読み演出に適用可能である。また、大当たり中に第1装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第1装飾図柄ではなく新たな表示態様(表示形式)の第3装飾図柄(例えば、第1装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第3装飾図柄の「数字」はローマ数字である)を表示するよう構成してもよい。なお、背景演出を演出モードと称することがある。

10

【0579】

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

20

【0580】

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

30

【0581】

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

40

【0582】

(c)その後、敵キャラが倒される演出を実行し、第1装飾図柄、第2装飾図柄共に大当たり図柄が表示することとなる。図示していないが、この後、第1装飾図柄については、図160の(e)で示したような態様にて(拡大され且つ「数字+キャラクタ」の表示形

50

式にて)表示され、第2装飾図柄の表示サイズや表示態様(表示形式)は変わらず、そのうえで第1装飾図柄及び第2装飾図柄が確定停止するよう構成されている。

【0583】

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

【0584】

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

10

【0585】

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

【0586】

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

20

【0587】

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

(1) 図柄変動中に電源断が発生する

(2) 電源復帰する

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

30

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

上記のように構成してもよい。上記のように構成した場合、(4)における新たな図柄変動にて、図161における(a)～(c)のような演出を実行する場合、動作チェックは新たな図柄変動が開始してから10秒以内に完了するため(新たな図柄変動の前の図柄変動中に電源復帰且つ動作チェックを開始するため)、動作チェックはスーパーリーチ演出(バトル演出)と重複して実行されることがなく、更には、動作チェックは役物演出とも重複して実行されることがない。

【0588】

40

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

【0589】

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が大当たりとなることを確定的に報知する役物演出を実行する場合において、大当たりとなる図柄変動の開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までの時間(同図においては50秒)は、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間(同図においては10秒)よりも長時間となっている。なお、同図における演出の流れのように役物演出に係る可動役物の駆動開始まで

50

に変動開始から50秒が必要となる演出パターン以外にも、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から20秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から30秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から40秒が必要となる演出パターンなど、複数の可動役物駆動演出パターンを設けてもよいが、そのいずれの演出パターンにおいても、図柄変動の変動開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までに要する時間が、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間である10秒を超えるよう構成することが好適である。

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

【0594】

次に、図162は、電源断に関するイメージ図である。

【0595】

＜非時間短縮遊技状態の場合＞

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

【0596】

＜時間短縮遊技状態の場合＞

(d) 時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第1装飾図柄は、「数字+キャラクタ」にて「711」が停止表示しており、第2装飾図柄は「711」（数字のみ）が停止表示している。(e) その後、電源断が発生する。(f) その後、電源復帰し、所定時間経過後に第1装飾図柄及び第2装飾図柄が再度表示されることとなる。第2装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）及び表示態様（表示形式）となっている。また、第1装飾図柄も、電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）であり、表示態様（表示形式）も電源断前と同一の「数字+キャラクタ」にて表示されている。

【0597】

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

【0598】

また、非時間短縮遊技状態において、電源断前と電源復帰後とで第1装飾図柄の表示態様（表示形式）が異なる構成について例示したが、図柄組合せ（数字の組合せ）のみが異なるよう構成してもよいし、図柄組合せ（数字の組合せ）と表示態様（表示形式）の双方

が異なるよう構成してもよい。また、表示態様（表示形式）が異なる構成として、「数字」と「数字＋キャラクタ」とを例示したが、これには限定されず、キャラクタのデザインや、キャラクタの種類、数字の色、算用数字であるか漢数字であるか、大きさ、等の相違を表示態様が異なることとしてもよい（他の構成についても同様に適用可能である）。また、同図における時間短縮遊技状態にて電源断が発生した場合において、電源断発生前と電源復帰後とで、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は同一であるが、図柄組合せ（数字の組合せ）は相違するよう構成してもよい（例えば、電源断前：「2 8 3」、電源復帰後：「7 1 1」）。

【0599】

また、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）では、演出ステージ（演出モードともいう）を複数種類用意し、その演出ステージに応じて第1装飾図柄の表示態様（表示形式）を異ならせるよう構成してもよい。一例としては、図141に示すように少なくとも演出ステージAと演出ステージBを有し、演出ステージAから演出ステージBへと変化可能に（移行可能に）構成してもよく、この場合、演出ステージAでは「数字＋キャラクタA」で、演出ステージBでは「数字＋キャラクタB」のように、「数字」は共通形式であるが、「キャラクタ」の種別（表示内容）が異なるよう構成してもよい（「キャラクタA」はキャラクタ種別Aである動物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「象」が該当し、「キャラクタB」はキャラクタ種別Bである果物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「スイカ」が該当する、また、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は、演出ステージAでも演出ステージBでも同じである）。一方、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）では、演出ステージを演出ステージCの1種類とし、演出ステージCは「数字」のみの表示態様（表示形式）とするよう構成してもよい。ここで、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは必ず演出ステージAとなるように構成すると、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「7 1 1」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「7 1 1」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージCにて第1装飾図柄が「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージCが維持され且つ第1装飾図柄は「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されることとなる。同様に、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、演出ステージは必ず演出ステージAとなるよう構成すると、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「7 1 1」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージCにて第1装飾図柄が「数字」のみで「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージCが維持され且つ第1装飾図柄は「数字」のみで「7 1 1」と停止表示されることとなる。このような遊技状態と演出ステージと第1装飾図柄（及び第2装飾図柄）の関係性は、本例に係るすべての構成に適用可能であることを補足しておく。なお、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合であって、演出ステージは必ず演出ステージAとなるよう構成した場合、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「2 8 3」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタA」で「7 1 1」と停止表示されてもよい。

【0600】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較したが、これには限定されず、非確率変動遊技状態の場合と確率変動遊技状態の場合とを

10

20

30

40

50

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

10

【0601】

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

【0602】

(a) 時間短縮遊技状態における99回目の図柄変動が終了し、装飾図柄が停止表示している。第1装飾図柄は、「数字」にて「613」が停止表示しており、第2装飾図柄は「613」（数字のみ）が停止表示している。また、保留は1つであり、時間短縮遊技状態であるために右打ち指示表示（遊技者に右打ちを促す画像）が表示されている。

20

【0603】

(b) その後、時間短縮遊技状態における最終変動として100回目の図柄変動が開始する。(c) その後、当該時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生する。(d) その後、電源復帰し、電源復帰以降の第1のタイミングで、右打ち指示表示が再度表示され、電源断前と同一の表示態様となっている。また、第2装飾図柄の表示も電源断前と同一の表示態様（表示形式）にて表示される。変形例としては、右打ち指示表示は再度表示されるが、第2装飾図柄は再表示されないよう構成してもよい。(e) その後、電源復帰以降の第2のタイミングで、第1装飾図柄が電源断前と同一の表示態様（表示形式）及び図柄組合せ（数字の組合せ）で再度表示される、つまり、「数字」のみの表示態様（表示形式）且つ「711」の数字の組合せで再度表示される。再度表示された第1装飾図柄は、確定停止しており、この確定停止時における変動固定時間中は、時間短縮遊技状態が維持されているため（変動固定時間が終了すると非時間短縮遊技状態へ移行する）、未だ右打ち指示表示も継続表示されている。(f) その後、電源復帰後の第3のタイミングで変動固定時間が終了し、非時間短縮遊技状態へ移行し、第1装飾図柄が非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）にて表示される（「数字＋キャラクタ」且つ「711」）。このように、電源復帰以降においては、右打ち指示表示が再度表示された後に第1装飾図柄が再度表示されるよう構成されている。

30

【0604】

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

40

【0605】

また、遊技者が右打ちにて遊技球を発射して主遊技図柄が変動を開始するまでには時間を要するため、時間短縮遊技状態にて電源断が発生し、電源復帰した場合には、第1装飾図柄の表示よりも右打ち指示表示を先に表示するよう構成することにより、電源断が発生した場合、装飾図柄を再表示させることよりも適切な発射位置を遊技者に教えることを優先することで、その後の遊技をスムーズに進行させることができる。

【0606】

50

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

【0607】

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

【0608】

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

【0609】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

（1）保留が生起しておらず、装飾図柄が停止表示している。

（2）電源断が発生する。

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

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

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

（5-2）または、電源復帰後から、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了可能な時間である所定時間が経過したが、主遊技図柄が変動中であるため、画面復帰中との

10

20

30

40

50

表示が継続し、主遊技図柄の変動が終了すると、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了し、第1装飾図柄と第2装飾図柄との変動表示が再開する（保留が更に生起している場合）又は停止表示がなされる（保留が生起していない場合、つまり新たな変動が開始不可能である場合）。

上記のように構成してもよい。

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

【0610】

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

【0611】

まず、(a) 受け皿（上皿）満タン異常が検出され、「球を抜いてください」とのエラー表示が演出表示装置SGに表示される。また、当該エラー表示は、第1装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、第1装飾図柄よりもエラー表示の方が高くなっている。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「数字+キャラクタ」にて「711」と表示されている第1装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示されている。また、エラー表示の表示領域は第2装飾図柄の表示領域と重複しない。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「711」と表示されている第2装飾図柄の表示と表示領域が重複していない。

【0612】

その後、(b) 十字ボタンSB-2が操作（右ボタンの操作でも左ボタンの操作でもよい）されたことにより、音量調整画面が表示される。この音量調整画面を表示する十字ボタンSB-2の操作では、右ボタン操作であっても左ボタン操作であっても、音量調整はされない（つまり、音量調整画面を表示するだけである）。変形例としては、右ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階大きくなり、左ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階小さくなるよう構成してもよい。音量調整画面が表示されている状況にて、音量調整画面の表示中における十字ボタンSB-2の操作に基づいて音量調整が可能となっている（例えば、十字ボタンSB-2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなり、十字ボタンSB-2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなる）。また、音量調整画面は、第1装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから「エラー表示→音量調整画面→第1装飾図柄」となっている。即ち、音量調整画面が表示されることによって、「数字+キャラクタ」にて「711」と表示されている第1装飾図柄の表示の一部が視認不可能となる一方、「球を抜いてください」とのエラー表示はすべて視認できるように構成されている。また、音量調整画面が表示されている状況にて、十字ボタンSB-2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなったときや、十字ボタンSB-2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなったときには、変化後の音量のレベルが認識できるような音をスピーカから出力するよう構成してもよい（十字ボタンSB-2の右ボタン又は左ボタンを操作する毎に出力され得る）。

【0613】

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

10

20

30

40

50

、エラーの発生中に十字ボタン S B - 2 を操作しても音量調整画面が表示されず音量調整ができない) となるよう構成してもよい。

【0614】

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

10

【0615】

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

20

【0616】

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

【0617】

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

30

【0618】

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

40

【0619】

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

【0620】

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

【0621】

50

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

【0622】

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

【0623】

次に、図165は、ボタン演出実行時の演出表示装置SGにおける表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。まず、（a）保留数が2個であり、第1装飾図柄と第2装飾図柄が変動している。その後、（b）当該変動の所定のタイミングで、ボタン演出が実行され、操作示唆画像（液晶画面の略中央に「PUSH」と記載されたボタン画像）が演出表示装置SGに表示される。操作示唆画像は、第1装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、操作指示画像の方が第1装飾図柄よりも高くなっている。また、操作示唆画像と第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。

【0624】

<パターン1>

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

【0625】

<パターン2>

前述した（b）の後、（d）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタンSBの有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「CHANCE!」が演出表示装置SGに表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第1装飾図柄と第1保留表示（保留消化伝達画像とも重複するよう構成してもよい）と表示領域が重複しており、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから、「第1保留表示→操作後画像→第1装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲してサブ入力ボタンSBを操作する頻度を高くすることができる。なお、（d）のように作

用する場合において、第2装飾図柄の表示プライオリティが第1保留表示よりも高くなるよう構成してもよい。なお、同図のパターン2においては、操作後画像が第2保留表示とは重複しないよう構成したが、これには限定されず、操作後画像が、第1保留表示と第2保留表示と重複するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、操作後画像の表示プライオリティは、第1保留表示と第2保留表示との表示プライオリティよりも低くなるよう構成してもよい。

【0626】

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

【0627】

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

【0628】

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

【0629】

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

<ハズレ時>

乱数： 0～499→変動時間：3秒

乱数：500～799→変動時間：5秒

乱数：800～999→変動時間：10秒

<当り時>

乱数： 0～299→変動時間：3秒
乱数：300～499→変動時間：5秒
乱数：500～999→変動時間：10秒
【0630】

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

<ハズレ時>

乱数： 0～299→変動時間：3秒
乱数：300～499→変動時間：5秒
乱数：500～849→変動時間：10秒
乱数：850～919→変動時間：30秒
乱数：920～979→変動時間：60秒
乱数：980～999→変動時間：120秒

<当り時>

乱数： 0～ 99→変動時間：10秒
乱数：100～199→変動時間：30秒
乱数：200～399→変動時間：60秒
乱数：400～999→変動時間：120秒
【0631】

その後、大当りに当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が50回実行され、時間短縮遊技状態が終了して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となり、変動パターンに関する状態が限定頻度状態Bから通常状態（限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する通常状態である通常変動パターンテーブル）に切り替わる。第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」にて「617」が表示されることとなる。また、通常状態においては、変動パターンは以下のように構成されている。なお、通常状態（通常変動パターンテーブル）は、第1主遊技側の保留数に応じた通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けるのが好適である。例えば、保留数が「1」の場合に使用する通常状態1（通常変動パターンテーブル1）、保留数が「2」の場合に使用する通常状態2（通常変動パターンテーブル2）、保留数が「3」の場合に使用する通常状態3（通常変動パターンテーブル3）、保留数が「4」の場合に使用する通常状態4（通常変動パターンテーブル4）等のように個別に通常状態（通常変動パターンテーブル）を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する通

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

<ハズレ時>

乱数： 0～199→変動時間：5秒

乱数：200～699→変動時間：10秒

乱数：700～919→変動時間：30秒

乱数：920～979→変動時間：60秒

乱数：980～999→変動時間：120秒

<当り時>

乱数： 0～ 99→変動時間：10秒

乱数：100～199→変動時間：30秒

乱数：200～399→変動時間：60秒

乱数：400～999→変動時間：120秒

【0632】

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

【0633】

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

【0634】

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

【0635】

なお、同図においては、第 2 装飾図柄の表示態様（表示形式）は、遊技状態（時間短縮遊技状態であるか否か）や変動パターンに関する状態（限定頻度状態であるか否か）などに拘らず、すべて「数字」となっている。また、限定頻度状態 A 及び限定頻度状態 B にて表示可能な特殊演出である「時短残り回数示唆演出」を有し、限定頻度状態 A 及び限定頻度状態 B の特定の区切り変動（例えば、時間短縮遊技状態の残り回数が 10 の倍数となる契機の変動であり、10 変動目、20 変動目、・・・、80 変動目、90 変動目）、及び／又は時間短縮遊技状態の残り回数が所定回数（例えば 10 回）以下になった場合の毎変動にて「時短残り回数示唆演出」といった表示を行う。この「時短残り回数示唆演出」は、非時間短縮遊技状態では表示されない。また、この「時短残り回数示唆演出」は、第 1 装飾図柄と重複するが第 2 装飾図柄とは重複しない程度に大きく表示される。なお、表示プライオリティは、時短残り回数示唆演出＞第 1 装飾図柄であることが好適である。但し、表示プライオリティは、当否判定結果の報知を優先すべく、第 1 装飾図柄＞時短残り回数示唆演出としてもよい。

【0636】

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

【0637】

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

【0638】

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

【0639】

次に、図167は、遊技状態による第1装飾図柄の特徴に関する構成である。

【0640】

<a：時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示されない（「232」であれば停止表示され得る）。なお、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第2主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第1主遊技側の保留が生起したとしても、当該第1主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。また、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）が停止表示しないよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合（「7↓7」）には大当たりとなる（ハズレとならない）、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「777」のみが停止表示されるよう構成してもよ

い。なお、本構成は時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

【0641】

＜b、c：非時間短縮遊技状態＞

（b）非時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示される場合があるよう構成されている（「232」も停止表示され得る）。なお、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字＋キャラクタ」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第1主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第2主遊技側の保留が生起したとしても、当該第2主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。なお、非時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合（「7↓7」）にもハズレとなる場合がある、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示され得るよう構成してもよい。なお、本構成は非時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

【0642】

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

【0643】

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

【0644】

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

【0645】

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

【0646】

また、主遊技図柄の確定停止を契機として、第1装飾図柄のアニメーションが停止する一方、第1保留表示のアニメーションは停止しないよう構成してもよい。アニメーションとは、第1装飾図柄の場合、揺れ変動等の図柄が動いていることや、図柄を構成する数字における模様が動いていたたり、図柄を構成するキャラクタが動作したりしていること等で

あり、第1保留表示の場合、第1保留表示が回転していることや、第1保留表示における模様が動きを伴っていること等である。なお、第1装飾図柄のアニメーションが停止している期間の一例としては、変動固定時間等が例示できる。なお、第2装飾図柄及び第2保留表示については、変動中であっても変動固定中（停止表示中、変動固定時間中）であっても、アニメーション自体が実行されず、第2装飾図柄は変動表示及び変動固定（停止表示）のみであり、第2保留表示は保留数の表示（加算、減算含む）を行うのみである。

【0647】

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

（1）第1装飾図柄が変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→「777」が仮停止→揺れ変動→確定停止

（2）第1装飾図柄が変動開始→中図柄が特殊図柄の図柄組合せ「6続6」にて仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示→揺れ変動→確定停止

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

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

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

図168では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図168で示す各アクション等（a）～（n2）の詳細な態様は、図173～図176の（a）～（n2）に対応しているため、図173～図176で詳細を説明する。まず、（a）は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり

10

20

30

40

50

、（b）は、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行するタイミングであり、（c）は、変動表示を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、（d）は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、（e）は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（f）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、（g）は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（h）は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、（i）は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（j）は、擬似連図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、（k）は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、（l）は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、（m）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション2を実行するタイミングであり、（n）は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、（o）は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、（p）は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（q）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、（r）は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（s）は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、（t）は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後のタイミングであり、（u）は、左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行するタイミングであり、（v）は、左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション1を実行するタイミングであり、（w）は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（x）は、擬似連図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、（y）は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、（z）は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、（a2）は、左列、中列、右列の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション3を実行するタイミングであり、（b2）は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、（c2）は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、（d2）は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（e2）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、（f2）は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、（g2）は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、（h2）は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後のタイミングであり、（i2）は、左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション2を実行するタイミングであり、（j2）は、左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行するタイミングであり、（k2）は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、（l2）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が決めアクションを実行するタイミングであり、（m2）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミングであり、（n2）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止を実行するタイミングである。

【0651】

図168で示す非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動は、（b）のタイミングで第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。そして、（f）～（k）のタイミングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の（l）のタイミングで1回目の再変動（擬似連）を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては（m）のタイミングで2回目の再変動（擬似連）を開始することになる。この1回目の再変動（擬似連）は非リーチ擬似連（テンパイ状態ではない状況における擬似連）と呼ぶ。そして、1回目の再変動（擬似連）の（u）のテンパイアクション1のタイミングから（y）の定位置

10

20

30

40

50

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

10

【0653】

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

20

【0654】

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

30

【0655】

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

40

【0656】

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

50

ンパイアクション1をT P 1秒、揺れアクション1をY 4秒、変動開始時アクション3をH 7秒、定位置アクション3をT 7秒、揺れアクションをY 6秒、テンパイアクション2をT P 3秒、揺れアクション2をY 7秒、決めアクションをK 1秒実行する。決めアクションの後には左列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH 2秒、定位置アクション1をT 2秒、揺れアクションをY 2秒、変動開始時アクション2をH 5秒、定位置アクション2をT 5秒、テンパイアクション1をT P 2秒、揺れアクション1をY 5秒、変動開始時アクション3をH 8秒、定位置アクション3をT 8秒、テンパイアクション2をT P 4秒、揺れアクション2をY 8秒、決めアクションをK 2秒実行する。決めアクションの後には右列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH 3秒、定位置アクション1をT 3秒、変動開始時アクション2をH 6秒、定位置アクション2をT 6秒、変動開始時アクション3をH 9秒、定位置アクション3をT 9秒、決めアクションをK 3秒実行する。決めアクションの後には中列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図170に示す当り場合の中列の定位置アクション3を実行しないように構成している。

【0657】

また、暫定表示態様として1回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション1のタイミング、その後の2回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション2のタイミングで表示される。その際、特殊図柄は、定位置アクションを実行して表示してもよい。そして、図83で示す群予告は、左列及び右列のテンパイアクション2の実行後であって揺れアクション2の実行中の所定のタイミング（例えば、Y 7秒の中間よりも前半のタイミング）で所定時間実行されるが、左列及び右列のテンパイアクション1の実行後であって揺れアクション1の実行中では実行されないように構成されている。また、図87で示す保留変化演出は、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション1の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション1までの間（変化タイミング1）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション2までの間（変化タイミング2）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション3までの間（変化タイミング3）に実行可能とされており、変化タイミング1～3の全てのタイミングで保留変化演出を実行してもよいし、いずれか1のタイミングまたはタイミング1～3のうち2のタイミングで保留変化演出を実行してもよい。

【0658】

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

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

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

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

(2) 定位置アクションT秒（T 1～T 9秒のいずれか1つ）＜揺れアクションY秒（Y 1～Y 8秒のいずれか1つ）

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(5-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間(H2、H5、H8秒の合計時間) <右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(6) 定位置アクションの合計時間(T1~T9秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間(Y1~Y8秒の合計時間)

(6-1) 左列の定位置アクションの合計時間(T1、T4、T7秒の合計時間) <左列の揺れアクションの合計時間(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(6-2) 右列の定位置アクションの合計時間(T2、T5、T8秒の合計時間) <右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(7) テンパイアクションの合計時間(TP1~TP4秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間(Y1~Y8秒の合計時間)

(7-1) 左列のテンパイアクションの合計時間(TP1、TP3秒の合計時間) <左列の揺れアクションの合計時間(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(7-2) 右列のテンパイアクションの合計時間(TP2、TP4秒の合計時間) <右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(8) 決めアクションの合計時間(K1~K3秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間Y秒(Y1~Y8秒の合計時間)

(8-1) 左列の決めアクションK1秒<左列の揺れアクションの合計時間(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(8-2) 右列の決めアクションK2秒<右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

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

(9-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間(H1、H4、H7秒の合計時間) <左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(9-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間(H2、H5、H8秒の合計時間) <右列の揺れアクションY秒(Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(10) 定位置アクションの合計時間(T1~T9秒の合計時間) <揺れアクションY秒(Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(10-1) 左列の定位置アクションの合計時間(T1、T4、T7秒の合計時間) <左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(10-2) 右列の定位置アクションの合計時間(T2、T5、T8秒の合計時間) <右列の揺れアクションY秒(Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(11) テンパイアクションの合計時間(TP1~TP4秒の合計時間) <揺れアクションY秒(Y1~Y8秒のいずれか1つ)

10

20

30

40

50

(11-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(11-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(12) 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(13) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1~Y8秒の合計時間)

10

(13-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(13-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(14) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

20

(14-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(14-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

30

(15) 変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(16) 定位置アクションT秒 (T1~T9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(17) テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(18) 決めアクションK秒 (K1~K3秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(19) 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(20) 変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒 (T1~T9秒のいずれか1つ) + テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) + 決めアクションK秒 (K1~K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(21) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) > 変動固定時間

40

(22) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(23) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

50

なお、上記（１５）～（１８）については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションＨ秒（Ｈ１～Ｈ９秒のいずれか１つ）＞変動固定時間」、「定位置アクションＴ秒（Ｔ１～Ｔ９秒のいずれか１つ）＞変動固定時間」、「テンパイアクションＴＰ秒（ＴＰ１～ＴＰ４秒のいずれか１つ）＞変動固定時間」、「決めアクションＫ秒（Ｋ１～Ｋ３秒のいずれか１つ）＞変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、（３－２）の場合、 $TP2 < Y2$ 、 $TP2 < Y5$ 、 $TP2 < Y8$ 、 $TP4 < Y2$ 、 $TP4 < Y5$ 、 $TP4 < Y8$ のうち、少なくとも１つの関係が充足されればよい。なお、変動固定時間は、第１主遊技図柄の変動固定時間、第２主遊技図柄の変動固定時間であり、合計する概念がないため、単独の時間としている。

10

【０６５９】

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

20

【０６６０】

まず、非時間短縮遊技状態において第１主遊技図柄の図柄変動に対応する第１装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ１秒実行する。その後、定位置アクション１をＴ１秒、揺れアクションをＹ１秒、変動開始時アクション２をＨ４秒、定位置アクション２をＴ４秒、揺れアクションをＹ３秒、テンパイアクション１をＴＰ１秒、揺れアクション１をＹ４秒、変動開始時アクション３をＨ７秒、定位置アクション３をＴ７秒、揺れアクションをＹ６秒、テンパイアクション２をＴＰ３秒、揺れアクション２をＹ７秒実行する。揺れアクション２の後は左列の第１装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ２秒、定位置アクション１をＴ２秒、揺れアクションをＹ２秒、変動開始時アクション２をＨ５秒、定位置アクション２をＴ５秒、テンパイアクション１をＴＰ２秒、揺れアクション１をＹ５秒、変動開始時アクション３をＨ８秒、定位置アクション３をＴ８秒、テンパイアクション２をＴＰ４秒、揺れアクション２をＹ８秒実行する。揺れアクション２の後は右列の第１装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第１装飾図柄は、変動開始時アクション１をＨ３秒、定位置アクション１をＴ３秒、変動開始時アクション２をＨ６秒、定位置アクション２をＴ６秒、変動開始時アクション３をＨ９秒実行する。そして、左列と右列の揺れ変動に合わせて中列の第１装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第１装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図１７０に示す当り場合の中列の定位置アクション３、左列、中列、右列の第１装飾図柄の決めアクションを実行しないように構成している。

30

40

【０６６１】

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

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

（１－１）左列の変動開始時アクションＨ秒（Ｈ１、Ｈ４、Ｈ７秒のいずれか１つ）＜左

50

列の揺れアクション Y 秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ)

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

(2) 定位置アクション T 秒 (T 1 ~ T 8 秒のいずれか 1 つ) < 揺れアクション Y 秒 (Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ)

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

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

(3) テンパイアクション TP 秒 (TP 1 ~ TP 4 秒のいずれか 1 つ) < 揺れアクション Y 秒 (Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ) 10

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

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

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

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

(4-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H 2、H 5、H 8 秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間) 20

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

(5-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T 1、T 4、T 7 秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間)

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

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

(6-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 3 秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間) 30

(6-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP 2、TP 4 秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間)

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

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

(7-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H 2、H 5、H 8 秒の合計時間) < 右列の揺れアクション Y 秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか 1 つ)

(8) 定位置アクションの合計時間 (T 1 ~ T 8 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 1 ~ Y 8 秒のいずれか 1 つ) 40

(8-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T 1、T 4、T 7 秒の合計時間) < 左列の揺れアクション Y 秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか 1 つ)

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

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

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

(9-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP 2、TP 4 秒の合計時間) < 右列

10

20

30

40

50

の揺れアクションY秒（Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ）

（10）変動開始時アクションの合計時間（H1～H9秒の合計時間）＋定位置アクションの合計時間（T1～T8秒の合計時間）＋テンパイアクションの合計時間（TP1～TP4秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Y1～Y8秒の合計時間）

（10－1）左列の変動開始時アクションの合計時間（H1、H4、H7秒の合計時間）＋左列の定位置アクションの合計時間（T1、T4、T7秒の合計時間）＋左列のテンパイアクションの合計時間（TP1、TP3秒の合計時間）＜左列の揺れアクションの合計時間（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間）

（10－2）右列の変動開始時アクションの合計時間（H2、H5、H8秒の合計時間）＋右列の定位置アクションの合計時間（T2、T5、T8秒の合計時間）＋右列のテンパイアクションの合計時間（TP2、TP4秒の合計時間）＜右列の揺れアクションの合計時間（Y2、Y5、Y8秒の合計時間）

10

（11）変動開始時アクションの合計時間（H1～H9秒の合計時間）＋定位置アクションの合計時間（T1～T8秒の合計時間）＋テンパイアクションの合計時間（TP1～TP4秒の合計時間）＜揺れアクションY秒（Y1～Y8秒のいずれか1つ）

（11－1）左列の変動開始時アクションの合計時間（H1、H4、H7秒の合計時間）＋左列の定位置アクションの合計時間（T1、T4、T7秒の合計時間）＋左列のテンパイアクションの合計時間（TP1、TP3秒の合計時間）＜左列の揺れアクションY秒（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ）

（11－2）右列の変動開始時アクションの合計時間（H2、H5、H8秒の合計時間）＋右列の定位置アクションの合計時間（T2、T5、T8秒の合計時間）＋右列のテンパイアクションの合計時間（TP2、TP4秒の合計時間）＜右列の揺れアクションY秒（Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ）

20

（12）変動開始時アクションH秒（H1～H9秒のいずれか1つ）＜変動固定時間

（13）定位置アクションT秒（T1～T8秒のいずれか1つ）＜変動固定時間

（14）テンパイアクションTP秒（TP1～TP4秒のいずれか1つ）＜変動固定時間

（15）揺れアクションY秒（Y1～Y8秒のいずれか1つ）＞変動固定時間

（16）変動開始時アクションH秒（H1～H9秒のいずれか1つ）＋定位置アクションT秒（T1～T8秒のいずれか1つ）＋テンパイアクションTP秒（TP1～TP4秒のいずれか1つ）＞変動固定時間

30

（17）変動開始時アクションの合計時間（H1～H9秒の合計時間）＋定位置アクションの合計時間（T1～T8秒の合計時間）＋テンパイアクションの合計時間（TP1～TP4秒の合計時間）＞変動固定時間

（18）変動開始時アクションの合計時間（H1～H9秒の合計時間）＋定位置アクションの合計時間（T1～T8秒の合計時間）＋テンパイアクションの合計時間（TP1～TP4秒の合計時間）＜揺れアクションの合計時間（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間）

（19）変動開始時アクションの合計時間（H1～H9秒の合計時間）＋定位置アクションの合計時間（T1～T8秒の合計時間）＋テンパイアクションの合計時間（TP1～TP4秒の合計時間）＜揺れアクションY秒（Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ）

40

なお、上記（12）～（14）については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒（H1～H9秒のいずれか1つ）＞変動固定時間」、「定位置アクションT秒（T1～T8秒のいずれか1つ）＞変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒（TP1～TP4秒のいずれか1つ）＞変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、（3－2）の場合、TP2＜Y2、TP2＜Y5、TP2＜Y8、TP4＜Y2、TP4＜Y5、TP4＜Y8のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【0662】

50

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

【0663】

まず、通常の図柄変動における左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H1 秒、定位置アクションを T1 秒、揺れアクションを Y1 秒実行する。その後、左列の第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H2 秒、定位置アクションを T2 秒、揺れアクションを Y2 秒実行する。その後、右列の第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H3 秒、定位置アクションを T3 秒、揺れアクションを Y3 秒実行する。その後、中列の第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは、図 170 及び図 171 における定位置アクションとは異なる態様の定位置アクションを行ってもよい（例えば、図 170 及び図 171 における仮停止時の定位置アクションは第 1 装飾図柄が跳ねるようなアクションであり、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは第 1 装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するようなアクションまでも行うアクションである）。なお、図 172 のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第 1 装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図 170 の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や当りのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。また、図 172 のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第 1 装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図 171 のハズレのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やハズレのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。さらに、図 172 で示すリーチ変動は、図 41 や図 45 に示すグループ 2 やグループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留としてもよい。この場合、図 172 のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第 1 装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図 172 の当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成される。つまり、図 172 のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図 172 のリーチ変動に繋がることに限らず、図 172 のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図 170 の当りのリーチ変動や図 171 のハズレのリーチ変動に繋がるように構成してもよい。

【0664】

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

- (1) 変動開始時アクション H 秒（H1～H3 秒のいずれか 1 つ）＜揺れアクション Y 秒（Y1～Y3 秒のいずれか 1 つ）
- (1-1) 左列の変動開始時アクション H1 秒＜左列の揺れアクション Y1 秒
- (1-2) 右列の変動開始時アクション H2 秒＜右列の揺れアクション Y2 秒

- (1-3) 中列の変動開始時アクションH 3秒<中列の揺れアクションY 3秒
 (2) 定位置アクションT秒 (T 1~T 3秒のいずれか1つ) <揺れアクションY秒 (Y 1~Y 3秒のいずれか1つ)
 (2-1) 左列の定位置アクションT 1秒<左列の揺れアクションY 1秒
 (2-2) 右列の定位置アクションT 2秒<右列の揺れアクションY 2秒
 (2-3) 中列の定位置アクションT 3秒<中列の揺れアクションY 3秒
 (3) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1~H 3秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 1~Y 3秒の合計時間) (4) 定位置アクションの合計時間 (T 1~T 3秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 1~Y 3秒の合計時間)
 (5) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1~H 3秒の合計時間) <揺れアクションY秒 (Y 1~Y 3秒のいずれか1つ)
 (6) 定位置アクションの合計時間 (T 1~T 3秒の合計時間) <揺れアクションY秒 (Y 1~Y 3秒のいずれか1つ)
 (7) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1~H 3秒の合計時間) +定位置アクションの合計時間 (T 1~T 3秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 1~Y 3秒の合計時間)
 (8) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1~H 3秒の合計時間) +定位置アクションの合計時間 (T 1~T 3秒の合計時間) <揺れアクションY秒 (Y 1~Y 3秒のいずれか1つ)
 (8-1) 左列の変動開始時アクションH 1秒+左列の定位置アクションT 1秒<左列の揺れアクションY 1秒
 (8-2) 右列の変動開始時アクションH 2秒+右列の定位置アクションT 2秒<右列の揺れアクションY 2秒
 (8-3) 中列の変動開始時アクションH 3秒+中列の定位置アクションT 3秒<中列の揺れアクションY 3秒
 (9) 変動開始時アクションH秒 (H 1~H 3秒のいずれか1つ) <変動固定時間
 (10) 定位置アクションT秒 (T 1~T 3秒のいずれか1つ) <変動固定時間
 (11) 揺れアクションY秒 (Y 1~Y 3秒のいずれか1つ) >変動固定時間
 (12) 変動開始時アクションH秒 (H 1~H 3秒のいずれか1つ) +定位置アクションT秒 (T 1~T 3秒のいずれか1つ) >変動固定時間
 (13) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1~H 3秒の合計時間) +定位置アクションの合計時間 (T 1~T 3秒の合計時間) >変動固定時間
 なお、上記(9)、(10)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒 (H 1~H 3秒のいずれか1つ) >変動固定時間」、「定位置アクションT秒 (T 1~T 3秒のいずれか1つ) >変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(1)の場合、 $H 1 < Y 1$ 、 $H 1 < Y 2$ 、 $H 1 < Y 3$ 、 $H 2 < Y 1$ 、 $H 2 < Y 2$ 、 $H 2 < Y 3$ 、 $H 3 < Y 1$ 、 $H 3 < Y 2$ 、 $H 3 < Y 3$ のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【0665】

次に、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側のリーチ変動における左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH 4秒、定位置アクションをT 4秒、揺れアクションをY 4秒、テンパイアクションをTP 1秒、揺れアクション1をY 5秒、決めアクションをK 1秒実行する。決めアクションの後は左列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、左列の第1装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションをH 5秒、定位置アクションをT 5秒、テンパイアクションをTP 2秒、揺れアクションをY 6秒、決めアクションをK 2秒実行する。決めアクションの後は右列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、左列および右列の第1装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションをH 6秒、決めアクション

をK 3 秒実行する。決めアクションの後は中列の第1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、このリーチ変動は、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第1 装飾図柄の図柄変動ではなく第2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の第1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1 装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミング）している。このように左列、中列、右列の第1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させることにより、変動開始時のタイミングにおいて、遊技者に特定の図柄変動が開始した可能性があることを示唆することができるとともに、遊技者に大当りの期待度を報知することができる。ここで、左列、中列、右列の第1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させる場合の変動開始時アクションの態様と、左列、中列、右列の第1 装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを同一とする場合の変動開始時アクションの態様とを、異なる態様としても良い（例えば、実行タイミングを相違させる場合は第1 装飾図柄が縦方向に震えるようなアクションとし、実行タイミングを同一とする場合は第1 装飾図柄が横方向に震えるようなアクションとする）。なお、このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1 装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミングで実行）している例を示したが、通常の図柄変動で示したように、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一であってもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合に、中列の第1 装飾図柄が定位置アクションを実行しない例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合は、中列の第1 装飾図柄が定位置アクションを実行して中列の第1 装飾図柄を停止表示させてもよい。ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当り図柄を停止表示する場合の中列の第1 装飾図柄が定位置アクションの態様は、図1 7 0 で示した定位置アクション3 の態様と同じ定位置アクションの態様を実行してもよいし、異なる定位置アクションの態様を実行してもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って大当り図柄を停止表示する場合について例示したが、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象としてもよく、その場合、図1 7 0 に示す当りのリーチ変動の場合のように中列の定位置アクション3 を実行しないように構成するのが好適である。

【0 6 6 6】

また、図1 7 2 の特定の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

(1) 変動開始時アクションH 秒 (H 4 ~ H 6 秒のいずれか1 つ) < 揺れアクションY 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか1 つ)

(1 - 1) 左列の変動開始時アクションH 4 秒 < 左列の揺れアクションY 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか1 つ)

(1 - 2) 右列の変動開始時アクションH 5 秒 < 右列の揺れアクションY 6 秒

(2) 定位置アクションT 秒 (T 4、T 5 秒のいずれか1 つ) < 揺れアクションY 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか1 つ)

(2 - 1) 左列の定位置アクションT 4 秒 < 左列の揺れアクションY 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか1 つ)

(2 - 2) 右列の定位置アクションT 5 秒 < 右列の揺れアクションY 6 秒

(3) テンパイアクションTP 秒 (TP 1、TP 2 秒のいずれか1 つ) < 揺れアクションY 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか1 つ)

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

(3 - 2) 右列のテンパイアクションTP 2 秒 < 右列の揺れアクションY 6 秒

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

～Y 6 秒のいずれか1つ)

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

(4-2) 右列の決めアクションK 2 秒<右列の揺れアクションY 6 秒

(5) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4～H 6 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 4～Y 6 秒の合計時間)

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

(6) 定位置アクションの合計時間 (T 4～T 5 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 4～Y 6 秒の合計時間)

(7) テンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 2 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 4～Y 6 秒の合計時間)

(8) 決めアクションの合計時間 (K 1～K 3 秒の合計時間) <揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒の合計時間) (9) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4～H 6 秒の合計時間) <揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒のいずれか1つ)

(10) 定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) <揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒のいずれか1つ)

(11) テンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 2 秒の合計時間) <揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒のいずれか1つ)

(12) 決めアクションの合計時間 (K 1～K 3 秒の合計時間) <揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒のいずれか1つ)

(13) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4～H 6 秒の合計時間) +定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) +テンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 2 秒の合計時間) +決めアクションの合計時間 (K 1～K 3 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 4～Y 6 秒の合計時間)

(13-1) 左列の変動開始時アクションH 4 秒+左列の定位置アクションT 4 秒+左列のテンパイアクションTP 1 秒+左列の決めアクションK 1 秒<左列の揺れアクションの合計時間 (Y 4、Y 5 秒の合計時間)

(13-2) 右列の変動開始時アクションH 5 秒+右列の定位置アクションT 5 秒+右列のテンパイアクションTP 2 秒+左列の決めアクションK 2 秒<右列の揺れアクションY 6 秒

(14) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4～H 6 秒の合計時間) +定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) +テンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 2 秒の合計時間) +決めアクションの合計時間 (K 1～K 3 秒の合計時間) <揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒のいずれか1つ)

(14-1) 左列の変動開始時アクションH 4 秒+左列の定位置アクションT 4 秒+左列のテンパイアクションTP 1 秒+左列の決めアクションK 1 秒<左列の揺れアクションY 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか1つ)

(15) 変動開始時アクションH 秒 (H 4～H 6 秒のいずれか1つ) <変動固定時間

(16) 定位置アクションT 秒 (T 4、T 5 秒のいずれか1つ) <変動固定時間

(17) テンパイアクションTP 秒 (TP 1、TP 2 秒のいずれか1つ) <変動固定時間

(18) 決めアクションK 秒 (K 1～K 3 秒のいずれか1つ) <変動固定時間

(19) 揺れアクションY 秒 (Y 4～Y 6 秒のいずれか1つ) >変動固定時間

(20) 変動開始時アクションH 秒 (H 4～H 6 秒のいずれか1つ) +定位置アクションT 秒 (T 4、T 5 秒のいずれか1つ) +テンパイアクションTP 秒 (TP 1、TP 2 秒のいずれか1つ) +決めアクションK 秒 (K 1～K 3 秒のいずれか1つ) >変動固定時間

(21) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4～H 6 秒の合計時間) +定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) +テンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 2 秒の合計時間) +決めアクションの合計時間 (K 1～K 3 秒の合計時間) >変動固定時間

10

20

30

40

50

(22) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4 ~ H 6 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 2 秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K 1 ~ K 3 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ)

なお、上記 (15) ~ (18) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 (H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ) > 変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 (T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクション T P 秒 (T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ) > 変動固定時間」、「決めアクション K 秒 (K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(1-1) の場合、 $H 4 < Y 4$ 、 $H 4 < Y 5$ のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

【0667】

次に、図 173 は、(a) ハズレ図柄の確定停止から (l) 1 回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。なお、図 173 は、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動 (例えば、図 12 における A 3 の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や A 6 の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動) における各アクション (b) ~ (l) を示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく図 13 に示す時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図 12、図 13 に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動ではなく第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 41 や図 45 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【0668】

(a) は、非時間短縮遊技状態にて、第 1 主遊技側の保留が 4、第 2 主遊技側の保留が 0 であり、演出表示装置 S G に第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「7 1 1」で確定停止していることを示している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の表示態様は「数字 + キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示が 4 個表示され、第 2 主遊技側の第 1 保留表示はされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「4」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「0」で表示されている。

【0669】

(b) は、第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像 (例えば、図中の白い丸の画像オブジェクト) が表示され、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション 1 を示している。今回の図柄変動の変動態様は、擬似連を 2 回伴う図柄変動であって、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出) となってから「7 7 7」の大当たり図柄を表示する変動態様であり、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄が変動表示を開始する際に変動開始時アクション 1 を実行する。この変動開始時アクション 1 は、第 1 主遊技図柄の変動表示が開始された直後 (例えば、0.1 秒後) のタイミングで、(a) で示したハズレ図柄の確定停止している際の左列、中列、右列の第 1 装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が変動開始時アクション 1 を実行する表示領域 (開始時動作の表示領域) は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が確定停止している表示領域 (確定停止の表示領域) よりも大きい表示領域を例示しているが、第 1 装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション 1 を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。

【0670】

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

【0671】

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

【0672】

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

【0673】

(f) は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するとともに、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すようなアクションを例示する。また、この定位置アクションとは、異なる定位置アクションの態様として、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。この場合、左列で示した第1要素がヒヨコであればヒヨコが両手を振る定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0674】

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

【0675】

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

うにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するようにしてもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行する場合、左列で示した第1要素のヒヨコが両手を振る定位置アクションとは異なり、第1要素がライオンであるので、ライオンが襲い掛かる定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0676】

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

【0677】

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

【0678】

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

10

20

30

40

50

0等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【0679】

(l)は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動（擬似連）が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動（擬似連）を開始したり、専用アクション（擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど）が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本例では、(l)の擬似連図柄の再変動を実行し、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2を実行した後に、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(l)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2、および、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい（この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である）。

【0680】

次に、図174は、図173に続く状態であって、(m)変動開始時アクション2から(x)擬似連図柄の定位置アクション2までのイメージ図である。まず、(m)は、第1装飾図柄の1回目の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション2を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション2を実行する。この変動開始時アクション2は、再変動が開始された直後（例えば、0.1秒後）のタイミングで、(k)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション2を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の1回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション2を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション2を実行しなくてもよい。

【0681】

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

【0682】

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

【0683】

(p)は、高速変動を実行した後の左列の第1装飾図柄の減速変動を示している。第1

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

【0684】

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

10

【0685】

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

20

【0686】

(s)は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行することを示している。この定位置アクション2は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション2と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0687】

(t)は、右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後の状態を示している。右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後、右列の第1装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第1装飾図柄は、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示されている。この際、右列の第1装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【0688】

(u)は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション1を示している。(t)において、左列と右列に、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示された後、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄においてテンパイアクション1を実行するように構成されている。このテンパイアクション1は、第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類のいずれか）に対応するアクションを実行する定位置アクションを例示する。この例の場合、第1要素がヒヨコであるので、ヒヨコの上下にある殻を吹き飛ばすアクションを実行するようになっているが、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行するようになっている。なお、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させ

40

50

るテンパイアクション1を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0689】

(v)は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄において実行する揺れアクション1を示している。この揺れアクション1は、(u)のテンパイアクション1が実行された後、左列および右列の第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタと第2要素としての「1」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。なお、(u)のテンパイアクション1が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(v)の揺れアクション1を実行するように構成されているが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中に擬似連図柄を仮停止させても良く、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中においてもノーマルリーチ演出中と同様に揺れアクションを行ってもよい。ここで、このスーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1とは異なるように構成されていることが好適である。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1と比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである(1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い)ように構成されていることが好適である。

【0690】

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

【0691】

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

【0692】

次に、図175は、図173、図174に続く状態であって、(y)中列の第1装飾図柄の定位置アクション2から(j2)揺れアクション2までのイメージ図である。まず、(y)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション2を実行するように構成されている。なお、本例では、(x)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション2を実行し、(y)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後に、(z)の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、(x)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション2を実行した後に、(1)(y)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態(第1装飾図柄が仮停止していない状態)で(z)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2)擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定

し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい（例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、 $1 \rightarrow 2 \rightarrow \dots \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow \dots$ の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、 $1 \rightarrow 2 \rightarrow \dots \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow \text{NEXT} \rightarrow 1 \rightarrow \dots$ の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい）。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図173における擬似連図柄や図175における擬似連図柄に限らず、その他の擬似連図柄に関する記載（図20等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション2を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図20等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【0693】

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

【0694】

(a2)は、第1装飾図柄が2回目の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション3を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション3を実行する。この変動開始時アクション3は、再変動が開始された直後（例えば、0.1秒後）のタイミングで、(y)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション3を実行する表示領域（開始時動作の表示領域）は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域（確定停止の表示領域）よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション3を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の2回目の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション3を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動（擬似連）を開始する際に変動開始時アクション3を実行しなくてもよい。

【0695】

(b2)は、第1装飾図柄が1回目の再変動（擬似連）を開始した後の左列、中列、右

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

【0696】

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

10

【0697】

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

【0698】

（e2）は、減速変動を実行しながら左列の「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション3を実行することを示している。この定位置アクション3は、（a）で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、（b）で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

20

【0699】

（f2）は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション3を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【0700】

（g2）は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション3を実行することを示している。この定位置アクション3は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション3と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

40

【0701】

（h2）は、右列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後の状態を示している。右列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後、右列の第1装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第1装飾図柄は、同じ「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が表示されている。この際、右列の第1装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【0702】

（i2）は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄が同じ図柄を表示した状態

50

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

【0703】

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

【0704】

次に、図176は、図173、図174、図175に続く状態であって、(k2)中列の第1装飾図柄の定位置アクション3から(n2)確定停止までのイメージ図である。まず、(k2)は、(j2)で左列と右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行することを示している。左列と右列の第1装飾図柄がテンパイした状態であって、揺れアクション2を実行している状態において、中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が減速変動し、その後、仮停止される。この中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション3を実行するように構成されている。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション3を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)を伴って大当たり図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して大当たり図柄を停止表示する場合は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行せずに中列の第1装飾図柄である「7」を停止表示させてもよい。このように構成することにより、ノーマルリーチ演出で大当たりになる場合、中列の第1装飾図柄の定位置アクションを実行せず、いきなり大当たり図柄が停止表示するため、遊技者の意表をつく演出を実行することが可能となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)を伴って大当たり図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、中列の定位置アクション3を実行しないように構成してもよい。例えば、通常背景であるかりーち背景(スーパーリーチ背景)

10

20

30

40

50

であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定される場合、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）の図柄変動では、スーパーリーチ背景のため、定位置アクションを実行しないようになっている。そして、大当り図柄が停止表示されるとスーパーリーチ背景から通常背景に背景が変更され、その後、第1装飾図柄は揺れ変動（揺れアクション）を実行するように構成されている。このようにスーパーリーチ演出中に定位置アクションを実行しないように構成することで、定位置アクションで邪魔されることなくスーパーリーチ演出を遊技者に見せることができる。

【0705】

（l2）は、リーチ演出とともに左列、右列の第1装飾図柄の揺れアクション2の実行中に中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を伴って仮停止した後、大当り図柄が表示され、左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行することを示すものである。この決めアクションは、第1装飾図柄の第1要素としてのカード型の画像オブジェクトを消去し、第1要素としてのライオンのキャラクタを拡大した状態とするアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄が一瞬、発光するように構成されている。なお、決めアクションは、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと異なるように構成されている例を示したが、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと同じであってもよい。また、左列、中列、右列の各第1装飾図柄が決めアクションを実行する表示領域（決め動作の表示領域）として、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる決めアクションを実行する場合は、決め動作の表示領域が、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、（k2）中列の第1装飾図柄の定位置アクション3の実行後に、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行する例を示したが、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後に、スーパーリーチ演出を終了させ、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。それ以外にも、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って大当り図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行せずにスーパーリーチ演出を終了させ（スーパーリーチ演出の表示画面から通常背景の表示画面へと切り替え）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。

【0706】

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

【0707】

また、図173の（i）～図174の（m）で説明したように、左列に「1」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動する際には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを実行するように構成されているが、変動開始時アクションを実行しないように構成してもよい。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した際には、既に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は高速変

動を実行するように構成される。このように構成することで、再変動のタイミングが分かりにくい擬似連の図柄変動において、最初の変動開始時アクション（図173の変動開始時アクション1）のみを強調することができるため、遊技者が容易に特定の図柄変動であることを認識することができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図135や図136に示す擬似連であってもよい。

【0708】

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

【0709】

なお、擬似連図柄を用いて擬似連する変動の場合において、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図174の(q)定位置アクション2からの(u)テンパイアクション1を経由して(w)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図173(f)定位置アクション1からの(i)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}とが異なるよう構成されている。ここで、所定の動作に係る動作パターンとは、所定の動作の種類数及び／又は組み合わせでもよい。所定の動作の種類数としては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの3種類であり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図173(i)で示す揺れアクションの2種類であり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（3種類）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（2種類）とが異なるよう構成されている。また、所定の動作の組み合わせとしては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせであり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図173(i)で示す揺れアクションの組み合わせであり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせ）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第

10

20

30

40

50

1 装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（ positioning アクション、揺れアクションの組み合わせ）とが異なるよう構成されている。このように構成することで、擬似連演出といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第1装飾図柄の仮停止の態様）に応じて、第1装飾図柄のアクションの時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第1装飾図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【0710】

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

【0711】

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

【0712】

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

【0713】

（c3）は、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され

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

【0714】

（d3）は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、10秒）実行する。この変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行していたが、変動待機状態において音量調整又は光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、20秒）が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するように構成してもよい。また、このようにする場合、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒）が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されてもよく、このように構成することで、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが、キャラクタのみを表示した状態で揺れ動作を行うようになる。なお、この変動待機状態中の1回目の揺れアクションを（n）の音量調整画面表示及び光量調整画面表示の実行前に行ってもよいが、いずれのタイミングで揺れアクションを開始したとしても、この揺れアクションが実行されている最中にも音量調整及び光量調整の設定が可能であり、且つ、音量調整又は光量調整を設定したとしても、この揺れアクションは終了せず継続する。また、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、図177の（e3）の待機中ムービーよりも先のタイミングで開始可能なアクションである。

【0715】

（e3）は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、242秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。この待機中ムービーは、図177に示す通り、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの後に実行され、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）が表示され、所定時間（例えば、20秒）が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB-2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、（e3）の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン

10

20

30

40

50

操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が 2 回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタに関する情報表示との大小関係は、第 2 装飾図柄 > 第 1 主遊技側の第 2 保留表示 = 第 2 主遊技側の第 2 保留表示 > 待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第 2 装飾図柄が停止していること及び保留数が 0 であることを、第 1 要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【0716】

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

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

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

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

【0717】

（f3）は、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、300 秒）が経過すると、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機中ムービーの表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、10 秒）実行する。この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、第 1 装飾図柄は確定停止している状態であって、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、変動待機状態中の 1 回目の揺れアクション同様、第 1 装飾図柄の第 1 要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション 1 や揺れアクション 2 と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、242 秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、

この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、10秒）だけ実行するようにしたが、次回（2回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（a3）→（b3）→（c3）→（d3）→（e3）の1回目の待機中ムービー→（f3）の2回目の揺れアクション→2回目の待機中ムービー→3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、前述したように、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒）が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されるよう構成した場合において、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する際には、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの第1装飾図柄の表示態様としてもよいが、2回目の待機中ムービーの終了直後から再度、第1要素と第2要素とからなる第1装飾図柄の表示態様に戻してもよい。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。なお、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【0718】

（a4）は、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、大当たりの終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況である時間短縮遊技状態において、大当たり図柄として「777」等が表示されたタイミングを示している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。但し、特定種類の第1装飾図柄に関してのみ、「数字+キャラクタ」としてもよい（例えば、7図柄と3図柄についてのみ「数字+キャラクタ」とし、それ以外の第1装飾図柄については「数字」のみとしてもよい）。そして、第1主遊技側の第1保留表示も第2主遊技側の第1保留表示もされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、すなわち（a4）以降、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、（a4）は、時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成したが、（a4）は、特定の演出ステージにおいて、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成する場合であっても適用可能である。また、このように、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった第1装飾図柄の表示態様について、これらに第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【0719】

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

【0720】

（c4）は、図示は省略するが、変動待機状態において音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行され、音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行されてから操作がないまま所定時間（例えば、10秒）が経過すると、音量調整画面表示及び光量調整画面表

示が消去されるように構成されている。図示はしないが、(c 3) のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 1 1」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。

【0721】

(d 4) は、図示は省略するが、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、20秒）が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、10秒）実行する。図示はしないが、(d 3) のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 1 1」が、大当たり図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「7 7 7」となることで相違している。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【0722】

(e 4) は、特別遊技（大当たり遊技）の終了後であり、変動待機状態であって、大当たり終了タイミング（または、大当たり終了デモ終了タイミング、大当たり終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）が終了してから所定期間（例えば、242秒）が経過すると待機中ムービーを実行する。待機中ムービーは、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「3連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「GET7200」）、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り100回」）が表示され、所定時間（例えば、20秒）が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB-2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB-2の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB-2の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタンSB-2の操作）が2回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示、連荘表示、利益数表示、実行可能回数表示との大小関係は、実行可能回数表示>連荘表示>利益数表示>第2装飾図柄>第1主遊技側の第2保留表示=第2主遊技側の第2保留表示>待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関係する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【0723】

図177の(e 4) の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「

3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

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

10

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

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

20

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

30

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

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

40

なお、図177の(a4)~(d4)及び(f4)の状況(待機中ムービーが表示されていない状況)においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、(e4)の状況(待機中ムービーが表示されている状況)においては、右打ち指示表示が表示されない(非表示に切り替える)よう構成してもよい。このように構成した場合、図177の(e4)を上記(1)~(6)のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示さ

50

れない（非表示に切り替える）よう構成してもよい。また、図177の（a4）～（d4）及び（f4）の状況（待機中ムービーが表示されていない状況）においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、（e4）の状況（待機中ムービーが表示されている状況）においても、右打ち指示表示が表示される（継続表示される）よう構成してもよい。このように構成した場合、図177の（e4）を上記（1）～（6）のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示される（継続表示される）よう構成してもよい。

【0724】

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

【0725】

図177の（f4）に示す変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、10秒）だけ実行するようにしたが、次回（2回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（a4）→（b4）→（c4）→（d4）→（e4）の1回目の待機中ムービー→（f4）の2回目の揺れアクション→2回目の待機中ムービー→3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する場合、且つ、揺れアクションを実行する第1装飾図柄の態様が、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示される場合、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの表示としても良い。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。また、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【0726】

次に、図178は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。まず、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる（重複する）が、左列と右列の第1装飾図柄同士は重ならないように構成されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列および右列の第1装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、リーチの

中列の図柄送り変動時、決めアクション時、揺れ変動時)にて中列の第1装飾図柄と、第2の重複領域で重なるが、左列と右列の第1装飾図柄同士は重ならないように構成されている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合(=左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄とが重複している重複領域/左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の表示領域)が大きく構成(第1の重複領域<第2の重複領域)されている。また、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)における第2の重複領域は、所定タイミングの種類に応じて異なるよう構成されており、変動開始時(変動開始時アクション時)のほうが、リーチの中列の図柄送り変動時よりも重複割合(又は重複領域)が大きく、決めアクション時や揺れ変動時などのほうが、変動開始時(変動開始時アクション時)よりも重複割合(又は重複領域)が大きい。なお、所定タイミングにおいては、アクション(例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション)が発生し、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況(例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など)においては、上記のとおり第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなタイミングを設けてもよい(例えば、通常背景に戻って決めアクションを行う前のタイミングであり、スーパーリーチ演出中に「777」と表示するタイミングなど)。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合(=左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域/左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域)と第2要素同士の重複割合(=左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域/左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域)とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のタイミング(変動開始時アクション時、揺れアクション時、テンパイアクション時、決めアクション時など)において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

10

20

30

40

50

【0727】

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

10

20

【0728】

また、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション等）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる第1の時間よりも、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、決めアクション等）にて中列の第1装飾図柄と第2の重複領域で重なる第2の時間の方が長く構成（第1の時間<第2の時間）されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。

30

【0729】

また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と重なる場合もある。この場合、通常の図柄変動において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第3の重複領域で重なる（重複する）ように構成されており、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第4の重複領域で重なるように構成されている。特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第3の重複領域<第4の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第4の重複領域は、所定のアクションに応じて異なるよう構成されており、変動開始時アクションのほうが、リーチの中列の図柄送り変動時の揺れアクション時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクションや揺れアクションなどのほうが、変動開始時アクションよりも重複割合（又は重複領域）が大きい。

40

50

但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複し、左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなアクションを設けてもよい（例えば、決めアクションなど）。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域）と第2要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のアクション（変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションなど）において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、第3の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間よりも、第4の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間の方が長く構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されていることが好ましい。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。また、大当たりの期待度が高いリーチ変動において、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、図178において、変動開始時、揺れ変動時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時に左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複している例を示したが、これらのタイミング以外（確定停止のタイミングを含む）においては、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複していてもよい（例えば、確定停止している状態での重複）し、重複していなくてもよい。

【0730】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図168、図173～図176、図178に示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら

揺れ変動している状態（図 178 のリーチの中列の図柄送り変動時）で、中列の第 1 装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション 2 を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素とが第 2 の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図 172、図 178 に示すような、左列、右列の第 1 装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図 179（d）で示すような中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション 3 の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション 3 を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第 1 要素とが第 1 の重複領域で重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第 1 装飾図柄の第 1 要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション 2 を実行している左列および右列に対応する第 1 装飾図柄の第 1 要素とが重なる（重複する）第 2 の重複領域の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション 3 を行う中列に対応する第 1 装飾図柄の第 1 要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第 1 装飾図柄の第 1 要素とが重なる（重複する）第 1 の重複領域よりも、大きく構成（第 2 の重複領域 > 第 1 の重複領域）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第 1 装飾図柄の第 1 要素同士が重複する領域の割合（重複割合）が大きく構成（第 2 の重複領域 > 第 1 の重複領域）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第 1 装飾図柄と中列の第 1 装飾図柄の第 1 要素同士は重複するが、第 2 要素同士は重複しないように構成されている。このように第 1 装飾図柄に動きを付ける際には、第 1 要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった大当たり態様になるか否かを強調する第 2 要素としての数字については重複しないように構成することで、第 1 装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第 1 装飾図柄の本来の目的である大当たりかハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図 12、図 13 に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図 41 や図 45 に示すグループ 2、グループ 3 の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【0731】

また、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図 168、図 173～図 176、図 178 に示すような、左列および右列の第 1 装飾図柄を用いたテンパイアクション 2 が行われ、その後、左列、右列の第 1 装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態で、中列の第 1 装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第 1 装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトで

もよい)の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外(例えば、左列、右列)の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素とが第2の重複領域で第5の時間重なる(重複する)ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング(例えば、図172、図178に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図179(d)に示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング)においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列(例えば、中列)に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外(例えば、左列、右列)の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素とが第1の重複領域で第6の時間重なる(重複する)ように構成されている。そして、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる(重複する)第5の時間の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる(重複する)第6の時間よりも、長く構成(第5の時間>第6の時間)されている。つまり、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する時間の割合(重複割合)が大きく(第1要素同士が重複する時間が長く)構成(第5の時間>第6の時間)されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように大当りの期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図41や図45に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【0732】

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

10

20

30

40

50

数字＋キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第1主遊技側の第1保留表示が2個表示、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「2」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、第1主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。ここで、図179以降について、トリガ保留であるかどうかを理解しやすいよう、トリガ保留ではない第1保留表示については「●」にて、トリガ保留である第1保留表示については「▲」にて図示しているが、実際の第1保留表示においては、(1)トリガ保留であってもトリガ保留でなくても同じ表示態様の第1保留表示、例えば全て「●」としてもよいし、(2)図示しているように、トリガ保留であることが遊技者に対して明示されるように「●」ではなく「▲」としてもよい(トリガ保留でない場合は「●」とする)。このように構成する場合、トリガ保留が生じたことを契機として、トリガ保留を(1)のように表示するが(2)のように表示するかを抽選により決定してもよい。この場合において、(b)変動時間が10秒のハズレ変動を実行し、左列の「1」の第1装飾図柄の定位置アクション1(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が10秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、(c)右列の「7」の第1装飾図柄の定位置アクション2(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行し、その後、(d)中列の「1」の第1装飾図柄の定位置アクション3(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、(d)において、中列の第1装飾図柄のみの定位置アクション3(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する例を示したが、この(d)のタイミングにおいて左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション(第1装飾図柄が拡大するアクション)については、左列は(b)のタイミングにて実行され、中列は(c)のタイミングにて実行され、右列は(d)のタイミングにて実行され、この(d)のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。

【0733】

次に、図179の(e)は、図179の(a)～(d)とは別の状態であって、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が4、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第1主遊技側の第1保留表示が4個表示、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「4」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、第1主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(f)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション4(例えば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する際に各列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ各列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる(チャンス目先読み演出の演出態様が異なる)ように構成されている。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化され

10

20

30

40

50

る保留が保留 4→3 の変動であると変動時間が 5 秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第 1 装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション 4 として左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第 1 主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留 2→1 の変動であると変動時間が 10 秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第 1 装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「1 1 7」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第 1 主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留 4→3 の変動であると変動時間が 5 秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第 1 装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション 4 として左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第 1 主遊技側にトリガ保留が存在している状況下でトリガ保留よりも先に消化される保留が保留 2→1 の変動であると変動時間が 10 秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第 1 装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留 4→3 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留 3→2 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留 2→1 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留 2→1 の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション 1、定位置アクション 2、定位置アクション 3 の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【0 7 3 4】

次に、図 1 8 0 は、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第 1 装飾図柄に第 3 要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置

10

20

30

40

50

アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第1装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図180の(a)では、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0であり、演出表示装置SGに第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが図柄変動中を示している。そして、図柄変動中に(b)第1主遊技側の保留が4個生起した場合、(c)当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション4(例えば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する際に同時に実行される拡大アクションに青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図12に示すa1~a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。この定位置アクション4は、図179の(f)で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。

【0735】

また、図柄変動中に(d)第1主遊技側の保留が2個生起した場合、(e)当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が10秒のハズレ変動を実行し、その変動において、左列の第1装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション1(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、この変動時間が10秒のハズレ変動は、図12に示すa1~a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、(f)右列の第1装飾図柄にて「7」の図柄の定位置アクション2(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行し、さらにその次に、(g)中列の第1装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション3(例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様)を実行する。なお、定位置アクション1、2、3は、図179の(b)、(c)、(d)で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、この(g)のタイミングにおいて左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション(第1装飾図柄が拡大するアクション)については、左列は(e)のタイミングにて実行され、右列は(f)のタイミングにて実行され、中列は(g)のタイミングにて実行され、この(g)のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。

【0736】

このように、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起した場合、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)が異なるよう構成されている。このように構成することで、第1装飾図柄を用いたチャンス目先読み演出を実行するに際してトリガ保留が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、

10

20

30

40

50

中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で実行する、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「117」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、ある図柄変動中にトリガ保留が生起した場合、当該ある図柄変動からチャンス目先読み演出を実行せずに、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出を実行可能なように構成するのが好適である。例えば、図180の(a)のように第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0の状態第1主遊技図柄の変動時間が10秒のハズレ変動を実行中であって、変動時間の残り時間が3秒以上の状況（チャンス目先読み演出を実行可能な変動時間が残っている状況）においてトリガ保留が生起しても、チャンス目先読み演出の実行する時間を十分に確保している状況ではあるが、当該ある図柄変動でチャンス目先読み演出が実行されず、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出が実行可能なように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、チャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3→2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。この

10

20

30

40

50

ようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。【0737】

次に、図181は、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。なお、不図示であるが、図181では、右打ち指示表示を表示している。まず、図181の(a)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっており、第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。そして、第2主遊技側の第1保留表示が2個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「2」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。この場合において、(b)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってもよい。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。また、時間短縮遊技状態ではなく非時間短縮遊技状態であってもよいし、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、青、緑、赤の色彩エフェクトを用いたチャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3→2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【0738】

次に、図181の(c)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第2主遊技側の第1保留表示が4個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「4」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(d)変動

10

20

30

40

50

時間が3秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する
定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様
に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものである
が、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異
なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且
つ青の色彩エフェクトを追加するものであってよい。なお、この変動時間が3秒のハズレ
変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得
ることは明らかである。このように、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技図柄の図
柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクション（チャンス目先読
み演出の演出態様）が同じになるように構成されている。なお、チャンス目先読み演出の
演出態様を定位置アクション5としたが、時間短縮遊技状態での先読み専用のエフェクト
を表示するよう構成してもよい。その場合、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装
飾図柄の変動時間に応じて、先読み専用のエフェクトが異なるように構成されている。

【0739】

また、図179の(a)～(d)と、図179の(e)～(f)とが示すように、非時
間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留数に応じて第1主遊技側の変動時間が異な
り且つチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置
アクションの順番）が異なるように構成されている。一方、図181の(a)、(b)と
、図181の(c)、(d)とが示すように、時間短縮遊技状態において、第2主遊技側
の保留数によって第2主遊技側の変動時間が異なるがチャンス目先読み演出の左列、中列
、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が同じになるように構
成されている。このように構成することで、いずれの遊技状態であっても保留数によって
変動時間が異なるが、変動効率よりも演出重視の非時間短縮遊技状態と、変動効率重視の
時間短縮遊技状態とでは、第1装飾図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動
しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各遊技状態に合った第1装飾図
柄の図柄変動の態様とすることができる。また、保留数の相違による定位置アクションの
態様変化を楽しむことができる遊技状態と、保留数の相違によって定位置アクションの態
様を一律化してシームレスな演出進行を実現する遊技状態とに分けることができ、遊技状
態に応じたチャンス目の態様の傾向を楽しむことができる。なお、チャンス目先読み演出
時の仮停止の順番に限定されることなく、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態にお
ける通常の図柄変動における仮停止の順番であってもよい。非時間短縮遊技状態及び時間
短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番に上記構成を適用する場合、
非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における定位置アクシ
ョンについては、第3要素としての色彩エフェクトや先読み専用のエフェクトを追加する
必要はない。

【0740】

また、変動開始の順番について、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態との両状態に
おいて、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように
構成されている。さらに、変動開始時アクションについて、非時間短縮遊技状態では、保
留数にかかわらず第1装飾図柄の変動開始時アクションを行うが、時間短縮遊技状態では
第1装飾図柄の変動開始時アクションを行わない又は行う確率が低いように構成されてい
る。詳細には、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留が1～4のいずれであっ
ても、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行
するが、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、
第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行しない
、もしくは、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1（保留が2→1となる
）の場合のみ、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクシ
ョンを実行するように構成されている。なお、チャンス目先読み演出は、保留が4→3とな
る図柄変動、保留が3→2となる図柄変動、保留が2→1となる図柄変動において実行可
能に構成されている。そして、先読み当選した場合のチャンス目先読み演出は、電源断し

復旧すると、トリガ保留に対応したチャンス目先読み演出は実行しなくなるように構成されている。つまり、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が1以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起し、当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該或る変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該或る変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行せず、また、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が3以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起して当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行し、当該或る変動の次々変動でもチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該次々変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該次々変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行しない（当該次々変動においては、電源復帰画面が表示されるため、第1装飾図柄が表示されない、つまり、当該次々変動においてもチャンス目先読み演出が実行されない）。

10

【0741】

また、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されており、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。

20

【0742】

また、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されており、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）するように構成されている。

30

40

【0743】

また、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や

50

時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる（第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄→第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図166で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図166で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B）を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【0744】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる（第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄→第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）とし

10

20

30

40

50

て、一の変動パターンテーブル（例えば、図 1 3 のような第 2 主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図 1 6 6 で示した限定頻度状態 A や限定頻度状態 B のような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図 1 6 6 で示す限定頻度状態 A または限定頻度状態 B）を第 2 主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第 2 主遊技側の変動に対応した第 1 装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第 1 主遊技側の遊技に復帰できるため、第 1 装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第 1 主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【0745】

また、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球した場合に、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を用いる。そして、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 1 主遊技側の保留数に応じて、図 1 2 のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第 1 主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始の順番が同一（略同一）であるが、仮停止の順番は、第 1 主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第 1 主遊技側の保留数に応じた通常状態 1～4（通常変動パターンテーブル 1～4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留 4→3、保留 3→2）には、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留 2→1、保留 1→0）には、左列、右列、中列の第 1 装飾図柄が仮停止する順番となるように構成されている。

【0746】

また、第 1 装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第 1 装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技始動口 A 1 0 に遊技球が入球した場合に、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第 1 装飾図柄を用いる。そして、第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第 1 主遊技側の保留数に応じて、図 1 2 のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第 1 主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄の変動開始時アクションの順番が同一（略同一）であるが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第 1 主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する第 1 装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、第 1 主遊技側の保留数に応じた通常状態 1～4（通常変動パターンテーブル 1～4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留 4→3、保留 3→2）には、左列、中列、右列の第 1 装飾図柄が同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留 2→1、保留 1→0）には、左列、右列、中列の第 1 装飾図柄が定位置アクション（チャンス目先読み演出

の演出態様)する順番となるように構成されている。

【0747】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限(「4」)まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。

【0748】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限(「4」)まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行(例えば、左列、右列、中列の順番で実行)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第

10

20

30

40

50

1 装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。

10

【0749】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が4→3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

20

30

【0750】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（

40

50

第2主遊技側の保留が4→3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ溜まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

【0751】

また、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図166で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【0752】

また、時間短縮遊技状態における第1主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数

にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図166で示す通常状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

10

【0753】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

20

【0754】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。

30

40

【0755】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第

50

1 装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、右列、中列の順番となるように構成されている。

【0756】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、右列、中列の順番で実行するように構成されている。

【0757】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構

成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に変動を開始するよう構成し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始の順番が異なるように構成されていればよい。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【0758】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成し、少ない場合（保留2→1、保留1→1）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始時アクションの順番が異なるように構成されていればよい。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【0759】

また、第1装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄は、変動固定時間中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様は、第1要素と、第2要素とを表示する態様である（但し、時間短縮遊技状態においては、第2要素のみでもよい）。また、第1装飾図柄に第3要素を付帯させてもよい。さらに、第1装飾図柄の表示態様は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第1要素または第2要素のみを表示する態様であっても

よい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」の第1装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像（第1要素）であるが、他の遊技状態では横を向いたライオンの画像（第1要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「7」の画像（第2要素）であるが、他の遊技状態では漢字の「七」の画像（第2要素）としたり、低確低ベース状態では「7」の画像が赤色（第3要素）であるが、他の遊技状態では「7」の画像が金色（第3要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像が黄色（第3要素）であるが、他の遊技状態ではライオンの画像が金色（第3要素）としたりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様が異なるように構成されていてもよい。

（2）第1装飾図柄は、減速変動中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。減速変動中におけるにおける第1装飾図柄の表示態様は、変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様と同様であることが好ましい。

【0760】

また、第2装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第2装飾図柄については、変動開始時アクションを行わないことが好ましい。

（2）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中にテンパイアクションを行わないことが好ましい。

（3）第2装飾図柄については、常に表示可能であるため、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中に透過しないことが好ましい。

（4）第2装飾図柄については、図178に示すように、左列および右列の第2装飾図柄と中列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されているとともに、左列の第2装飾図柄と右列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されていることが好ましい。

（5）第2装飾図柄については、第1主遊技側の保留数にかかわらず（または第2主遊技側の保留数にかかわらず）、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（6）第2装飾図柄については、遊技状態（非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態）にかかわらず、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（7）第2装飾図柄については、第1主遊技側の図柄変動であっても第2主遊技側の図柄変動であっても、保留数に関係なく、時間短縮遊技状態の有無に関係なく、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）であることが好ましい。

（8）第2装飾図柄については、主遊技図柄および第1装飾図柄の変動中に揺れアクションを行わないことが好ましい。

（9）第2装飾図柄については、変動待機状態中において、揺れアクションを行わないことが好ましい。

（10）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中であっても、変動待機状態中（待機中ムービーの実行中含む）であっても、常に表示されている装飾図柄である。

（11）第2装飾図柄については、その表示態様が遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）にかかわらず、第2要素のみを表示する態様であり、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））も遊技状態にかかわらず同じであることが好ましい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードにかかわらず、第2要素のみを表示する態様とし、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））もステージやモードにかかわらず同じとなるように構成されていてもよい。

【0761】

また、揺れアクションは、以下のように構成されている。

（1）図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクション（第一の揺れ動作）は、第1要素と第2要素との両方が揺れているが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション（変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機

10

20

30

40

50

状態中の２回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の２回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）は、第１要素のみが揺れており、第２要素は揺れていないように構成されている。すなわち、図柄変動中における揺れアクションと変動待機状態中における揺れアクションの態様とが相違している。しかしながら、第１要素の揺れアクションについては、図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の第１要素の揺れアクションと、変動待機状態中の第１装飾図柄の第１要素の揺れアクションとが、同一であることが好ましい。図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションを、第１装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（第１装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第２要素（数字）だけは揺れアクションを行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

10

（２）時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）と、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）とが異なるため、時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の揺れアクションの態様と、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

（３）図柄変動中の第１装飾図柄の揺れアクションの実行時間については、リーチ演出の実行時間だけではなく、第１列（例えば、左列）および第２列（例えば、右列）の第１装飾図柄がそれぞれ仮停止してから確定停止するまでの揺れアクションの時間も含んでいる。

20

（４）揺れアクションは、所定時間で１回のアクションを行う動作（例えば、第１装飾図柄を上方向へ移動させてその後下方向へ移動させる０．５秒の動作）を複数回実行して表示（継続表示、ループ表示）するように構成されている。一方、変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションに関しては、所定時間で１回のアクション（例えば、第１装飾図柄を徐々に拡大させる１．０秒の動作）を行う動作を１回実行して表示（単発表示、非ループ表示）するだけである。なお、揺れアクションの所定時間、変動開始時アクションの所定時間、定位置アクションの所定時間、テンパイアクションの所定時間、決めアクションの所定時間については、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。

30

（５）変動待機状態中の揺れアクションについては、第１主遊技図柄または第２主遊技図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、２０秒）が経過すると、変動待機状態中の１回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、１０秒）実行するように構成されており、さらに、第１主遊技図柄または第２主遊技図柄がハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、３００秒）が経過すると、変動待機状態中の２回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の２回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、１０秒）実行するように構成されている。このように、変動待機状態中の揺れアクションについても変動中の揺れアクション同様、複数のタイミングにおいて揺れアクションを実行することができるように構成されている。なお、変動待機状態中の１回目の揺れアクションの開始時には、ステージＢＧＭが出力（確定停止以降から継続出力）されているが、待機中ムービーを実行した後であって、変動待機状態中における２回目の揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージＢＧＭが出力されないように構成されている。

40

（６）非時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第１装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画像オブジェクト）と、時間短縮遊技状態の第１装飾図柄の画像オブジェクト（第１要素の画像オブジェクトと第２要素の画

50

像オブジェクト）とが異なるため、非時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

（7）非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）とが異なるため、非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

10

（8）時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素（数字）のみで構成した場合、時間短縮遊技状態の変動待機状態において揺れアクションを行わないことが好ましい。つまり、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素（数字）のみで構成した場合、図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクション（第一の揺れ動作）は実行するが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション（変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の2回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の2回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）は行わないことが好ましい。

【0762】

20

また、定位置アクションは、以下のように構成されている。

（1）ハズレのスーパーリーチ演出において、最終の列としての第3列（例えば、中列）にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行わないことが好ましい。このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であれば中列の第1装飾図柄でも定位置アクションを行うことで仮停止したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長であるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。一方、ノーマルリーチに最終の列としての第3列（例えば、中列）にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行うことが好ましいが、第3列の定位置アクションを行わなくてもよい。このように構成することで、ハズレのノーマルリーチ演出についてもスーパーリーチ演出同様に、リーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長となるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。ここで、リーチが成立しないハズレの場合（例えば、「247」や「183」のようなバラケ目で停止する場合）、第3列の定位置アクションを行うことが好ましい。また、第1装飾図柄が「7」でのテンパイは、その他の数字の第1装飾図柄より当り期待度が高く、ノーマルリーチにおいてハズレがないように構成される、または、ノーマルリーチにはならず必ずスーパーリーチ演出に発展する（もしくは、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりもスーパーリーチ演出に発展しやすい）よう構成されているため、第1装飾図柄が「7」でテンパイとなった場合、最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行わない、または、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を低くすることが好ましく、その他の数字の第1装飾図柄のテンパイでは、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションを行うことが可能である、または、「7」がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を高くすることが好ましい。

30

40

【0763】

また、テンパイアクションは、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄のテンパイアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2

50

列（例えば、右列）の第1装飾図柄では行わすが、最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄では行わない。このように構成することにより、最も着目される最終の列以外の第1装飾図柄である左列、右列の第1装飾図柄のみで行われる可能性があるアクションを用意することで、最終の列の第1装飾図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。一方、第1装飾図柄のテンパイアクション以外のアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄で行われ、さらに最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄でも実行可能である。

（2）非テンパイから擬似連（非リーチ擬似連）する場合であっても、テンパイから擬似連（リーチ後擬似連）する場合であっても、同じテンパイアクションを行うように構成されている。詳細には、図168において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに、（i2）のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行った後に（i2）のテンパイアクション2を行う場合とで、テンパイアクション2が同じ（共通）であるということである。また、図168において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに（i2）のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行う場合の（u）のテンパイアクション1を行う場合とで、テンパイアクション2とテンパイアクション1の態様が同一ということでもよい。なお、擬似連の図柄変動における擬似変動において、リーチとなることが確定する特定の予告演出（例えば、台詞予告で赤台詞の予告演出）が発生しても、該特定の予告演出が発生した擬似変動時には非テンパイになる場合もあれば、テンパイになる場合もあり、非テンパイになる場合は、その後の擬似変動においてテンパイになるように構成されている。

【0764】

また、決めアクションは、以下のように構成されている。

（1）1回の図柄変動であり大当たりとなる特定の図柄変動（例えば、スーパーリーチ変動）において、第1列（例えば、左列の「7」）の第1装飾図柄と第2列（例えば、右列の「7」）の第1装飾図柄とが同一の図柄となりテンパイアクションを実行してからリーチ演出を行った後、リーチ後発展演出であるスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。そして、スーパーリーチ演出では、第3列（例えば、中列の「7」）の第1装飾図柄が大当たりの図柄で仮停止し、大当たり図柄組み合わせである「777」を表示する成功パターンと、第3列（例えば、中列の「8」）の第1装飾図柄がハズレの図柄で仮停止し、ハズレ図柄組み合わせである「787」を表示してから再変動を実行して大当たり図柄組み合わせである「777」を表示する復活パターンと、を備えており、成功パターンを経由して大当たりとなるか、復活パターンを経由して大当たりとなるかに応じて、決めアクションの実行の有無が決定されるようになっている。また、成功パターンを経由して大当たりとなるか、復活パターンを経由して大当たりとなるかに応じて、決めアクションの態様（例えば、決めアクションA、決めアクションBのうちいずれかを選択して実行する）が異なるように構成されていてもよい。また、復活パターンを経由して大当たりとなる場合は決めアクションを実行しない又は通常の決めアクションとは異なる態様の復活専用決めアクションが実行されるように構成してもよい。

【0765】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技

側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1→0）を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1→0）であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかを行わないようにしてもよい。

【0766】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動においては、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ハズレの通常の図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1→0）を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常の図柄変動（特に、保留1→0）であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する（例えば、パターン1：変動開始時アクション＝50%、定位置アクション＝100%、パターン2：変動開始時アクション＝100%、定位置アクション＝80%）ようにしてもよい。

【0767】

時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。

【0768】

また、変動固定時間と各アクションの実行時間は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄の変動固定時間（例えば、500ms）よりも、変動待機状態中の揺れアクションが実行されるまでの所定時間（第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してからの所定期間（例えば、20秒））の方が長く設定されている。このように設定することにより、第1装飾図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（第1装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れアクションを開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止

することができる。

(2) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等)において、実行される揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、揺れアクションの実行時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(3) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等)において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、揺れアクションの実行時間の合計時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(4) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等)において、揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、変動固定時間よりも短く構成されていることが好ましいが、変動固定時間よりも長く構成されていてもよい。

(5) 1回の図柄変動である特定の図柄変動(例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等)において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、変動固定時間よりも長く構成されていることが好ましい。

【0769】

また、BGM(演出音)については、図168、図169に示すように、図柄変動中、変動待機状態中にステージBGMを出力するように構成され、図柄変動中であってリーチ演出中は、リーチBGMを出力するように構成されている。そして、変動待機状態中における最初の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力(確定停止以降から継続出力)されているが、待機中ムービーを実行した後の変動待機状態中における揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。例示すると、図169、図177の(a3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)のタイミングでは、ステージBGMが出力されており、(d3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過して変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においてもステージBGMが継続して出力されているが、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング{第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、30秒)が経過時}では、ステージBGMが出力されないように構成されている。そして、ハズレ図柄の確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)から所定時間(例えば、300秒)が経過すると、変動待機状態中の2回目の(f3)揺れアクションを所定時間(例えば、10秒)実行するが、その際、ステージBGMが出力されていないように構成されている。なお、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング{第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、30秒)が経過時}では、ステージBGMが出力されないように構成されているようにしたが、(e3)の待機中ムービーを実行する際に、ステージBGMを出力しないように構成されていればよい。また、(e3)の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示し、ステージBGMは出力されないように構成される。なお、変動待機状態中にエラーを検出した場合、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時であっても、変動待機状態中の2回目の揺れアクションの開始時であっても、エラーの検出に基づくエラー音は出力されるように構成されている。図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面(第1装飾図柄が停止しているだけの画面)とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れアクションを開始した場合は、遊技機アピールのためステージBGMの出力を継続する一方で、待機中ムービーの表示を経由した場合は省電力のためステージBGMの出力を停止(消音)とするとといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

10

20

30

40

50

【0770】

また、リーチボイスは、以下のように構成されている。

(1) テンパイアクション発生時にリーチボイスが発生する。

(2) リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとは同じアクションであっても、リーチボイスが異なる場合がある。例えば、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションでは「チャンス」、その後のテンパイアクションでは「ゲキアツ」と出力する。

(3) テンパイアクションを複数種類有し、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとが異なるアクションであっても、リーチボイスが同じとなる場合がある。例えば、テンパイアクションAとテンパイアクションBがあり、テンパイアクションAとテンパイアクションBに対応するリーチボイスは、「チャンス」のみとなっている。

10

【0771】

また、待機中ムービーについては、図126で説明したとおり、非時間短縮遊技状態であっても、時間短縮遊技状態であっても、待機中ムービーの表示が可能であり、その表示条件（変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定期間（例えば、242秒）の経過）は同じであるように構成されている。

【0772】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

20

(1) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である（換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である）。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB-2の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション（変動中、変動待機状態中）、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB-2の操作を行うと、音量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、音量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

30

(3) 第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態（変動待機状態）中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態（変動待機状態）でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間（十字ボタンSB-2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒）は、揺れアクションの時間（1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間）よりも短い一方で、その他のアクションの時間（1のアクションの実行時間、アクションの合計時間）よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB-2を再度操作することで延長（表示時間のタイマがリスタートまたはリセット）可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB-2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。

40

50

【0773】

また、光量調整画面は、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれのアクション中にも、光量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと光量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である(換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、光量調整画面を表示可能である)。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB-2の操作を行っても光量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB-2の操作を行うと、光量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された光量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、光量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、光量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

(3) 第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態(変動待機状態)中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態(変動待機状態)でありアクションは行わないように構成されている。但し、光量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄(例えば、左列の第1装飾図柄)とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、光量調整画面の表示時間(十字ボタンSB-2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒)は、揺れアクションの時間(1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間)よりも短い一方で、その他のアクションの時間(1のアクションの実行時間、アクションの合計時間)よりも長く構成されている。但し、光量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB-2を再度操作することで延長(表示時間のタイマがリスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB-2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面が同時表示されるように構成されている。なお、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に、十字ボタンSB-2の1回の操作により光量調整画面を表示し、その光量調整画面の表示中に十字ボタンSB-2の1回の操作により音量調整画面を表示し、その音量調整画面の表示中に十字ボタンSB-2の1回の操作により光量調整画面を表示するように、揺れアクションの実行中に光量調整画面の表示操作と音量調整画面の表示操作を交互に繰り返す行うことで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面及び音量調整画面が同時表示されるように構成されている(光量調整画面と音量調整画面の一方のみを表示するように構成した場合は、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面の表示と音量調整画面の表示とが繰り返し切り替えられる)。

【0774】

また、予告演出は、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄の高速変動時において予告演出が発生する割合は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において予告演出が発生する割合よりも高く構成されている。また、1の図柄変動における第1装飾図柄の高速変動時において実行できる予告演出の数は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において実行できる予告演出の数よりも多く構成されている。また、1の図柄変動における第1装飾図柄の高速変動時において発生可

能な予告演出の候補数は、第1装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において発生可能な予告演出の候補数よりも多く構成されている。第1装飾図柄が高速変動している場合は透過状態であって何もアクションを実行していない状態であるため、高速変動時に予告演出が実行された場合は、遊技者が容易に予告演出を視認できるようになっている一方、第1装飾図柄の減速変動時も何もアクションを実行していないが、第1装飾図柄が非透過状態であるので、この状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。そして、仮停止時直前は、定位置アクションを実行するためこの状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。

【0775】

また、副制御部は、第1装飾図柄の第2要素を表示するときに生成した画像オブジェクトの画像データを、第2装飾図柄の第2要素を表示するときのデータとして使用している。例えば、副制御部（特に、サブサブ制御部SS）は、装飾図柄表示領域SG11に表示させる画像オブジェクトの画像データが格納されるフレームバッファと、フレームバッファに格納された画像データを表示制御する画像制御手段（VDP）と、フレームバッファに格納した画像データを拡大または縮小させる拡縮手段と、を備え、拡縮手段は、第1装飾図柄の第2要素を表示するときに格納した画像オブジェクトの画像データを縮小させる処理を行い、画像制御手段は、拡縮手段で処理された画像データを第2装飾図柄の第2要素として表示するように構成している。このように画像データを使用することで、効率的に画像オブジェクトを生成することができる。

【0776】

補足しておくが、第6実施形態では、変動表示中に第2装飾図柄が常に表示され、必ず確定停止する例を示したが、上述した通り、第2装飾図柄は第1装飾図柄が視認不可能又は視認し難い場合に表示するよう構成してもよく、この場合には、第2装飾図柄は必ず確定停止することにはならない。

【0777】

各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、演出ステージAであるか演出ステージBであるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、演出ステージAであるか演出ステージBであるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、通常背景であるかリーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。

【0778】

テンパイについて、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイするように説明してきたが、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイしてもよい。この場合、最初（例えば、1回目）の擬似変動では、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイしてから中列に擬似連図柄が仮停止し、次（例えば、2回目）の擬似変動が開始される。そして、次の擬似変動では、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイして、そのままリーチ演出を実行する又は擬似連図柄を仮停止するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイする場合、左列の第1装飾図柄の定位置アクションと、右列の第1装飾図柄の定位置アクションは同時に開始される。

【0779】

図柄変動中に特定の予告演出（例えば、次回予告演出）が発生した場合は、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないようにしても良い。例えば、図柄変動中に次回予告演出が発生した場合、テンパイになることなく、そしてノーマルリーチ演出になることなくスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。このように構成する場合は、スーパーリーチ演出を確実に遊技者に見せたいため、スーパーリーチ演出中は遊技者に分かりにくいように左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とがテンパイするようになっており、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないことが好適である。そして、このように構成することによって、遊技者の意表を突くタイミングでテンパイ状態となっていることを遊技者に対して見せることができる。

【0780】

当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の表示態様に応じて、変動開始時アクションの態様（変動開始時アクションを実行しやすいかどうか、又は、高期待度の変動開始時アクションBを実行しやすいかどうか）の傾向が異なるように構成されていてもよい。例えば、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するが、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するとは限らないように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションが実行される割合が高くなるように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションBが実行される割合が高くなるように構成したり、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションAが実行される割合が高くなるように構成したりするようになっている。

【0781】

アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション）にて拡大する場合、第1要素と第2要素の拡大率が異なってもよい。例えば、第1要素は拡大率が1.4倍だが第2要素は拡大率が1.1倍としたり、第1要素のみ拡大させ第2要素は拡大させないようにしたりしてもよい。また、揺れアクションについては、揺れ移動量を第1要素と第2要素とで異ならせても良い。例えば、第1要素の移動量は、第1要素の表示領域を1とした場合、左右に0.1ずつ揺動するが、第2要素の移動量は、第2要素の表示領域を1とした場合、左右に0.2（又は、0.05）ずつ揺動する、としてもよい。但し、1回の揺動に要する時間（1回の揺動の周期）は、第1要素も第2要素も同じ時間であることが望ましい。

【0782】

ここまでの説明において、各アクション、遊技状態、ステージにおける第1装飾図柄の表示態様として、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった表示態様で説明してきたが、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」の表示態様に第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【0783】

図12、図13では、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ように構成されているが、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存しない（第1主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）が、非時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2

10

20

30

40

50

主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）が、非時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存しない（第2主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）ように構成してもよい。

【0784】

保留が4→3、保留が3→2、保留が2→1、保留が1→0、保留4→3、保留3→2、保留2→1、保留1→0との記載における変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定および図柄変動は、以下のように対応している。保留が4→3、保留4→3では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=3を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が3→2、保留3→2では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=2を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が2→1、保留2→1では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=1を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が1→0、保留1→0では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=0を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。

【0785】

図127において、音量調整画面、光量調整画面をそれぞれ別に表示する態様を用いて説明したが、図177の(b3)のように音量調整画面と光量調整画面とを表示領域SG10に表示する構成としてもよい。

【0786】

図143から図167において、第1主遊技側の第1保留表示及び第1主遊技側の第2保留表示が表示された例を用いて説明したが、第2主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示も表示するよう構成してもよい。

【0787】

また、図143から図167において、第2装飾図柄にてリーチ態様となる例を用いて説明したが、第2装飾図柄でリーチ態様にならない（確定停止まで常に変動中である）構成としても良い。

【0788】

<<表示装置に関する構成>>

ここで、前述した実施形態においては、主制御基板側の表示装置として、主に第1主遊技図柄を表示する表示装置である第1主遊技図柄表示装置A20（第1主遊技図柄表示部A21gと、第1主遊技図柄保留表示部A21hとを備える図柄表示装置）と、主に第2主遊技図柄を表示する表示装置である第2主遊技図柄表示装置B20（第2主遊技図柄表示部B21gと、第2主遊技図柄保留表示部B21hとを備える図柄表示装置）と、主に補助遊技図柄を表示する表示装置である補助遊技図柄表示装置H20（補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとを備える図柄表示装置）との3つの表示装置を備える構成としたが、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄、補助遊技図柄を表示する表示装置の構成（位置、大きさ、形状など）はこれには限定されない。そこで、前述した構成とは異なる第1主遊技図柄、第2主遊技図柄、補助遊技図柄などを表示する主制御基板側の表示装置を1つの表示装置とする構成の一例を以下に詳述する。また、詳細は後述することとなるが、以下の構成においては、副制御基板側の表示装置も有している。なお、補足しておくが、以下に詳述する一または複数の構成については、本明細書のすべての構成に適用しても問題ない。

【0789】

はじめに、図182は、本例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。第1実施形態との相違点は、主制御基板Mが制御するメイン表示装置MH20と、副制御基板Sが制御するサブ表示装置SH20とが設けられている点である。なお、第1実施形態に係るぱちんこ遊技機に設けられていた、第1主遊技図柄表示装置A20と、第2主遊技図柄表示装置B

20と、補助遊技図柄表示装置H20とは、本例におけるメイン表示装置MH20の一部となっており、メイン表示装置MH20の詳細については後述する。

【0790】

また、大当りが開始する際に、当該大当りにて実行されるラウンド数を2つの7セグメントにて報知するラウンド表示灯R10と、ラウンド表示灯R10と大当りのラウンド数との対応関係を表示するシールであるラウンド表示部R20とを有している。

【0791】

＜主制御基板側の表示装置＞

次に、図183は、表示装置の詳細な構成である。(a)のメイン表示装置MH20は、第1主遊技図柄表示部A21gと、第2主遊技図柄表示部B21gと、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hと、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hと、が一体化した表示装置である。

【0792】

第1主遊技図柄表示部A21gは、8個のランプで構成されている。ここで、本例におけるランプとは、表示部内部のLEDが点灯した際に、当該点灯を遊技機外部から遊技者が視認可能な表示窓のことであり、この表示窓の領域(LEDの点灯、点滅、消灯を認識できるよう遊技者が視認可能な領域)が大きいほど、LEDの光を透過する面積が大きくなる、つまり、ランプが大きいほど、LEDの光を透過する面積が大きくなる。なお、この表示窓は、表示部内部の各LEDに対応した数だけ存在する(例えば、LEDが8個存在する場合、表示窓はその8個のLEDそれぞれに対して設けられ、表示窓は合計8個存在することになる)。また、ランプが点灯、点滅、消灯とは、遊技者が表示窓を介して点灯、点滅、消灯しているように見えていることを示している。ここで、点灯とはLEDが発光している(例えば、10ms以上発光している)ことを指し、消灯とはLEDが発光していない(例えば、10ms以上発光していない)ことを指し、点滅とはLEDが所定時間間隔(例えば、20ms間隔)で発光と非発光を繰り返していることを指している。なお、点滅においては、発光と非発光の時間が異なっても良い(例えば、発光が20msで消灯が40msであっても良い)。また、以降で記載する「点灯」については、「点滅」における「点灯」も含まれてよい(「点灯」と「消灯」の繰り返しにおける「点灯」も含まれてよい)ことを補足しておく。一例としては、ある期間においてランプAとランプBとが同じ色で点灯すると記載した場合には、ランプAがある期間において点灯を継続し、ランプBがある期間において点灯を継続する場合における、点灯する色に適用してもよいし、ランプAがある期間において点滅(例えば、20ms点灯→20ms消灯→20ms点灯・・・)し、ランプBがある期間において点滅(例えば、20ms点灯→20ms消灯→20ms点灯・・・)する場合における、点灯する色(20ms点灯の色)に適用してもよい。なお、ランプまたは表示窓を、ランプの点灯を視認可能な領域と称することがある。

【0793】

なお、「点灯・点滅・消灯」の組み合わせや「点灯・消灯」の組み合わせを点灯パターンと称することがあり、具体的には、以下を点灯パターンと称することがある。

(1) あるタイミングにおける、複数のランプの点灯・点滅・消灯の組み合わせ

(2) 1のランプにおける、時系列で変化していく点灯・点滅・消灯のパターン

(3) 複数のランプにおける、時系列で変化していく点灯・点滅・消灯のパターン

なお、上記(1)～(3)には、点滅を含んでいなくともよい。

【0794】

また、ランプの大きさについても、前述したとおり、表示窓の大きさ(LEDの光を透過する面積)を示している。また、点滅とは、前述したとおり、LEDが所定時間間隔で発光と非発光を繰り返すこと、つまり、所定時間毎に点灯と消灯とを繰り返すことである。点滅に関する所定時間は一定以上の時間(例えば、20ms以上の時間)としているが、ダイナミック点灯にてLEDを点灯させる場合、つまり、極めて短時間の間隔(例えば、20ms未満の間隔である4msの間隔)で点灯と消灯とを繰り返すことによって見た

目上は点滅ではなく点灯しているように見せる場合は、便宜上、点灯と称している。一例として、ダイナミック点灯にてLEDを20ms間隔で点滅させる場合には、「20ms点灯→20ms消灯→20ms点灯・・・」のような点灯パターンとなり、この「20ms点灯」においても、実際には極めて短時間の間隔（例えば、20ms未満の間隔である4msの間隔）で点灯と消灯とを繰り返すこととなるが、便宜上、点灯と称している。

【0795】

第1主遊技図柄表示部A21gは、8個のランプで構成されている。第1主遊技図柄表示部A21gは、第1主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第1主遊技図柄表示部A21gは、第1主遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、第1主遊技図柄が変動している状況（例えば、第1主遊技図柄表示処理に係る図10のステップ1417から図10のステップ1423までが変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、第1主遊技図柄が停止している状況では、8個のランプが、1の点灯・消灯の組み合わせにて点灯（複数のランプの点灯・消灯の組み合わせを点灯パターンとも称することがある）するように構成されている一方、第1主遊技図柄が変動している状況では、8個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、第1主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、8個のランプは「○○○●●○○」（図183の8個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、○は消灯、●は点灯を示している）となり、第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、8個のランプは「○●●○○○○○」となり、第1主遊技図柄が変動中である状況では、8個のランプは「●○○○○○○○→○●○○○○○○○→○○●○○○○○→○○○●○○○○○・・・」のように、1個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、第1主遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「●●●●●●●●→○○○○○○○○○→●●●●●●●●→○○○○○○○○○・・・」のように、8個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。

【0796】

第2主遊技図柄表示部B21gは、8個のランプで構成されている。第2主遊技図柄表示部B21gは、第2主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第2主遊技図柄表示部B21gは、第2主遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、第2主遊技図柄が変動している状況（例えば、第2主遊技図柄表示処理に係る図10のステップ1417から図10のステップ1423までが変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、第2主遊技図柄が停止している状況では、8個のランプが、1の点灯・消灯の組み合わせにて点灯（複数のランプの点灯・消灯の組み合わせを点灯パターンとも称することがある）するように構成されている一方、第2主遊技図柄が変動している状況では、8個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、第2主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、8個のランプは「○○○●●○○」（図183の8個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、○は消灯、●は点灯を示している）となり、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、8個のランプは「○●●○○○○○」となり、第2主遊技図柄が変動中である状況では、8個のランプは「●○○○○○○○→○●○○○○○○○→○○●○○○○○→○○○●○○○○○・・・」のように、1個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、第2主遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「●●●●●●●●→○○○○○○○○○→●●●●●●●●→○○○○○○○○○・・・」のように、8個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。

【0797】

第1主遊技図柄保留表示部A21hは、2個のランプで構成されている。第1主遊技側の保留は4個まで記憶可能に構成されており、保留0～4個の状況を2個のランプで示すよう構成されている。より具体的には、図184に示すように、以下のような点灯パターンとなっている。

保留 0 個の場合：2 個のランプが消灯

保留 1 個の場合：1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が消灯

保留 2 個の場合：2 個のランプが点灯

保留 3 個の場合：1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が点灯

保留 4 個の場合：2 個のランプが点滅

このように、1 個のランプが点灯している場合は保留 1 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 2 個を示すよう構成することで、1 個のランプによって保留 2 個分を報知することができ、2 個のランプによって、0～4 個の保留数（ランプの数よりも多い保留数）を報知することができる。なお、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留 1 個の場合は、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が消灯し、保留 3 個の場合は、1 個のランプ（下側の A 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（上側の A 2 1 h）が点灯するよう構成しても良い。

【0798】

図 1 8 3 の説明に戻ると、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h は、2 個のランプで構成されている。第 2 主遊技側の保留は 4 個まで記憶可能に構成されており、保留 0～4 個の状況を 2 個のランプで示すよう構成されている。点灯パターンについては、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と同様となっている。なお、第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留 1 個の場合は、1 個のランプ（下側の B 2 1 h）が点灯、1 個のランプ（上側の B 2 1 h）が消灯し、保留 3 個の場合は、1 個のランプ（下側の B 2 1 h）が点滅、1 個のランプ（上側の B 2 1 h）が点灯するよう構成しても良い。

【0799】

補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、2 個のランプで構成されている。補助遊技側の保留は 4 個まで記憶可能に構成されており、保留 0～4 個の状況を 2 個のランプで示すよう構成されている。点灯パターンについては、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h と同様となっている。なお、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h のランプの数はあくまで一例であり、4 個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1 個のランプが点灯している場合は保留 2 個を示し、1 個のランプが点滅している場合は保留 1 個を示すなど、変更しても問題ない。また、補助遊技側の記憶可能な保留数の上限についても変更しても問題なく、その場合には、記憶可能な保留数の上限に合わせた、ランプの数や点灯パターンとすればよい。

【0800】

補助遊技図柄表示部 H 2 1 g は、4 個のランプで構成されている。補助遊技図柄表示部 H 2 1 g は、補助遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。補助遊技図柄が停止している状況では、停止図柄に対応した点灯パターンにて点灯し、補助遊技図柄が変動している状況（例えば、図 7 のステップ 1 2 2 2 から図 7 のステップ 1 2 2 6 ままで変動している状況となる）では、変動中を示す点灯パターンにて点灯することとなる。また、補助遊技図柄が停止している状況では、4 個のランプが、1 の点灯・消灯の組み合わせにて点灯するように構成されている一方、補助遊技図柄が変動している状況では、4 個のランプが所定時間毎に点灯・消灯の組み合わせを変更しながら点灯するように構成されている。一例としては、補助遊技図柄が当り図柄 A で停止している状況では、4 個のランプは「●●●●」（図 1 8 3 の 4 個のランプの左上のランプを左端とし、時計回りに記載しており、○は消灯、●は点灯を示している）となり、補助遊技図柄が当り図柄 B で停止している

10

20

30

40

50

状況では、4個のランプは「●●○○」となり、補助遊技図柄が当り図柄Cで停止している状況では、4個のランプは「○○●●」となり、補助遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、4個のランプは「○○○○」となり、補助遊技図柄が変動中である状況では、4個のランプは「●○○○→○○●○→○○●○→○○●○→●○○○・・」のように、1個のランプが点灯し、且つ時計回りに点灯するランプが変更されるよう構成してもよい。また、補助遊技図柄が変動中である状況の別の態様としては、「●●●●→○○○○○→●●●●→○○○○・・」のように、4個のランプが同時に点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合は、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄Aが停止した場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放パターンは「5秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄Bが停止した場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放パターンは「2秒開放→1秒閉鎖→2秒開放→閉鎖」となり、時間短縮遊技状態にて補助遊技図柄の当り図柄Cが停止した場合には、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放パターンは「1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→1秒閉鎖→1秒開放→閉鎖」となり、非時間短縮遊技状態においては補助遊技図柄A～Cのいずれが停止した場合にも、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放パターンは「0.1秒開放→閉鎖」となるよう構成してもよい。

【0801】

図183の(a)に示す、メイン表示装置MH20を構成する、第1主遊技図柄表示部A21gと、第2主遊技図柄表示部B21gと、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hと、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとは、すべてのランプが同一の大きさ(表示窓の面積が同一)であり、すべてのランプが同一の色(例えば、赤色)で点灯・点滅するよう構成されている。また、これには限定されず、一部のランプの大きさや点灯色・点滅色を相違させてもよい(例えば、メイン表示装置MH20における第1主遊技図柄表示部A21gのランプと第2主遊技図柄表示部B21gのランプは、メイン表示装置MH20における他の表示部のランプよりも大きくし、メイン表示装置MH20における第1主遊技図柄表示部A21gのランプと第2主遊技図柄表示部B21gのランプは赤色で、メイン表示装置MH20における他の表示部のランプは青色としても良い)。

【0802】

<副制御基板側の表示装置>

次に、図183の(b)は、サブ表示装置SH20を図示しており、サブ表示装置SH20は、第1サブ図柄表示部AS21gと、第2サブ図柄表示部BS21gと、第1サブ保留表示部AS21hと、第2サブ保留表示部BS21hと、が一体化した表示装置である。

【0803】

第1サブ図柄表示部AS21gは、1個のランプで構成されている。第1サブ図柄表示部AS21gは、第1主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第1主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、点灯を継続し、第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、消灯を継続し、第1主遊技図柄が変動している状況(例えば、第1主遊技図柄表示処理に係る図10のステップ1417から図10のステップ1423までが変動している状況となる)では、点滅し続けることとなる。なお、これには限定されず、第1サブ図柄表示部AS21gを複数のランプで構成してもよい。また、第1サブ図柄表示部AS21gが、第1主遊技図柄が停止している状況に対応した点灯パターンにて点灯することを停止表示すると称することがあり、同図の場合においては、第1サブ図柄表示部AS21gが点灯を継続していることや消灯を継続していることを停止表示していると称することがある。

【0804】

また、第1主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

(1) 第1主遊技図柄が大当り図柄で停止し、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが

点灯する。

(2) 大当たりが実行され、大当たり中においても第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点灯したままとなる。当該大当たり中に電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、大当たり中においても、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯したままとなる。

(3-1) 大当たり終了時に第1主遊技側も第2主遊技側も保留が生起していない場合、大当たり終了後においても、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置SGに待機デモ画面が表示される(遊技待機状態となる)。第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯したままとなる。

10

(3-2) 大当たり終了時に第1主遊技側の保留が生起しており、第2主遊技側の保留が生起していない場合、大当たり終了後には、第1主遊技図柄の変動開始を契機に、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯したままとなる。

(3-3) 大当たり終了時に第1主遊技側の保留が生起しておらず、第2主遊技側の保留が生起している場合、大当たり終了後においても、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点灯したままとなり、後述する第2サブ図柄表示部BS21gのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプ及び第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部AS21gのランプ及び第2サブ図柄表示部BS21gのランプが消灯したままとなる。

20

上記のように構成してもよい。

【0805】

また、第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

(1) 第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯する。

30

(2-1) 第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第1主遊技側も第2主遊技側も保留が生起していない場合、第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置SGに待機デモ画面が表示される(遊技待機状態となる)。

(2-2) 第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第1主遊技側の保留が生起した場合には、第1主遊技図柄の変動開始を契機に、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。

(3) 第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯したままであり、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯したままとなる。

40

上記のように構成してもよい。

【0806】

また、第1主遊技図柄が大当たり図柄で停止することとなる図柄変動中(大当たり変動中)において、以下のように構成してもよい。

(1) 第1主遊技図柄の大当たり変動中において、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点滅する。

(2-1) 第1サブ図柄表示部AS21gのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部AS21gのランプが消灯したままとなり、その後第1主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止すると、第1サブ図柄表示部AS2

50

1 g のランプが点灯する。大当りの実行中においても点灯したままとなる。

(2-2) 第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが消灯したままとなり、その後第1主遊技図柄の大当り変動が終了して大当り図柄が停止しても、第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは消灯したままとなり、大当りの実行中においても消灯したままとなる。上記のように構成してもよい。なお、上述した構成は組み合わせてもよく、例えば、大当り変動中に関する構成と大当りの実行中に関する構成とを組み合わせてもよい。

【0807】

また、第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g の点灯パターンは、上記の構成には限定されず、例えば、第1主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、赤色にて点灯を継続し、第1主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、緑色にて点灯を継続する、すなわち、ランプの点灯色によって、第1主遊技図柄が大当り図柄で停止しているかハズレ図柄で停止しているかを報知するよう構成してもよい。このように構成した場合、第1主遊技図柄が変動中である場合は、第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g の点灯パターンが緑色の点滅であることが望ましい。

【0808】

第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g は、1個のランプで構成されている。第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g は、第2主遊技図柄に対応した点灯パターンにて点灯する。第2主遊技図柄が大当り図柄で停止している状況では、点灯を継続し、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、消灯を継続し、第2主遊技図柄が変動している状況（例えば、第2主遊技図柄表示処理に係る図10のステップ1417から図10のステップ1423までが変動している状況となる）では、点滅し続けることとなる。このように、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g は、1個のランプであるため、変動中であるか停止中であるかを報知することは可能であるが、停止中の点灯パターンは消灯を継続するのみであり、点灯パターンによって停止図柄を報知することはできないように構成されている。なお、これには限定されず、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g を複数のランプで構成してもよい。また、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g が、第2主遊技図柄が停止している状況に対応した点灯パターンにて点灯することを停止表示すると称することがあり、同図の場合においては、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g が点灯を継続していることや消灯を継続していることを停止表示していると称することがある。

【0809】

また、第2主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

(1) 第2主遊技図柄が大当り図柄で停止し、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが点灯する。

(2) 大当りが実行され、大当り中においても第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが点灯したままとなる。当該大当り中に電源断が発生すると第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、大当り中においても、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

(3-1) 大当り終了時に第1主遊技側も第2主遊技側も保留が生起していない場合、大当り終了後においても、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが点灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置 S G に待機デモ画面が表示される（遊技待機状態となる）。第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが点灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが消灯したままとなる。

(3-2) 大当り終了時に第1主遊技側の保留が生起しており、第2主遊技側の保留が生起していない場合、大当り終了後においても、第2サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプが点灯したままとなり、第1サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプが点灯から点滅に点灯パタ

ーンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第1サブ図柄表示部A S 2 1 gのランプ及び第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第1サブ図柄表示部A S 2 1 gのランプ及び第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯したままとなる。

(3-3) 大当たり終了時に第2主遊技側の保留が生起している場合、大当たり終了後には、第2主遊技図柄の変動開始を契機に、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが点灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。その状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

10

【0810】

また、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止した場合において、以下のように構成してもよい。

(1) 第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯する。

(2-1) 第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第1主遊技側も第2主遊技側も保留が生起していない場合、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯したままとなる。その後、図柄変動が実行されないまま所定時間が経過すると、演出表示装置S Gに待機デモ画面が表示される(遊技待機状態となる)。

(2-2) 第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後、第2主遊技側の保留が生起した場合には、第2主遊技図柄の変動開始を契機に、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯から点滅に点灯パターンが切り替わる。

20

(3) 第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯したままであり、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯したままとなる。

上記のように構成してもよい。

【0811】

また、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止することとなる図柄変動中(大当たり変動中)において、以下のように構成してもよい。

(1) 第2主遊技図柄の大当たり変動中において、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが点滅する。

30

(2-1) 第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯したままとなり、その後第2主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止すると、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが点灯する。大当たりの実行中においても点灯したままとなる。

(2-2) 第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが点滅したままとなっている状態から電源断が発生すると第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯し、その後電源復帰した場合には、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプが消灯したままとなり、その後第2主遊技図柄の大当たり変動が終了して大当たり図柄が停止しても、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gのランプは消灯したままとなり、大当たりの実行中においても消灯したままとなる。

40

上記のように構成してもよい。なお、上述した構成は組み合わせてもよく、例えば、大当たり変動中に関する構成と大当たりの実行中に関する構成とを組み合わせてもよい。

【0812】

また、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gの点灯パターンは、上記の構成には限定されず、例えば、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止している状況では、赤色にて点灯を継続し、第2主遊技図柄がハズレ図柄で停止している状況では、緑色にて点灯を継続する、すなわち、ランプの点灯色によって、第2主遊技図柄が大当たり図柄で停止しているかハズレ図柄で停止しているかを報知するよう構成してもよい。このように構成した場合、第2主遊技図柄が変動中である場合は、第2サブ図柄表示部B S 2 1 gの点灯パターンが緑色の点滅

50

であることが望ましい。

【0813】

なお、第1主遊技図柄の変動中において第1サブ図柄表示部AS21gは点滅するよう構成されているが、第1主遊技図柄の変動中において、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間においても、第1サブ図柄表示部AS21gは点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間よりも第1サブ図柄表示部AS21gの点滅間隔の方が短くなっている。

【0814】

また、第2主遊技図柄の変動中において第2サブ図柄表示部BS21gは点滅するよう構成されているが、第2主遊技図柄の変動中において、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間においても、第2サブ図柄表示部BS21gは点滅するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第1装飾図柄が擬似連図柄で仮停止している期間よりも第2サブ図柄表示部BS21gの点滅間隔の方が短くなっている。

【0815】

第1サブ保留表示部AS21hは、2個のランプで構成されている。第1主遊技側の保留は4個まで記憶可能に構成されており、保留0～4個の状況を2個のランプで示すよう構成されている。より具体的には、以下のような点灯パターンとなっている（図184と同様）。

保留0個の場合：2個のランプが消灯

保留1個の場合：1個のランプ（左側のAS21h）が点灯、1個のランプ（右側のAS21h）が消灯

保留2個の場合：2個のランプが点灯

保留3個の場合：1個のランプ（左側のAS21h）が点滅、1個のランプ（右側のAS21h）が点灯

保留4個の場合：2個のランプが点滅

このように、1個のランプが点灯している場合は保留1個を示し、1個のランプが点滅している場合は保留2個を示すよう構成することで、2個のランプによって、0～4個の保留数を報知することができる。なお、第1サブ保留表示部AS21hのランプの数はあくまで一例であり、4個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1個のランプが点灯している場合は保留2個を示し、1個のランプが点滅している場合は保留1個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留1個の場合は、1個のランプ（右側のAS21h）が点灯、1個のランプ（左側のAS21h）が消灯し、保留3個の場合は、1個のランプ（右側のAS21h）が点滅、1個のランプ（左側のAS21h）が点灯するよう構成しても良い。

【0816】

また、演出表示装置SGの所定の表示領域にて、第1サブ保留表示部AS21hとは別に第1主遊技側の保留に対応した表示部（図126にて前述した、第1主遊技側の第2保留表示）を設けてもよい。また、第1サブ保留表示部AS21hと第2保留表示（演出表示装置SGの所定の表示領域に表示）とを有するにしてもよいし、いずれか一方のみ有するよう構成してもよい。なお、本例では、第1サブ保留表示部AS21hのみを有する構成について詳述することとなるが、本明細書のすべての構成について、第1サブ保留表示部AS21hを第2保留表示に置き換えて構成しても問題ないことを補足しておく。

【0817】

第2サブ保留表示部BS21hは、2個のランプで構成されている。第2主遊技側の保留は4個まで記憶可能に構成されており、保留0～4個の状況を2個のランプで示すよう構成されている。第2サブ保留表示部BS21hの点灯パターンについては、第1サブ保留表示部AS21hと同様となっている。なお、第2サブ保留表示部BS21hのランプの数はあくまで一例であり、4個のランプによる点灯と消灯のみで保留数を報知する、1個のランプが点灯している場合は保留2個を示し、1個のランプが点滅している場合は保留1個を示すなど、変更しても問題ない。また、保留1個の場合は、1個のランプ（右側

のBS21h)が点灯、1個のランプ(左側のBS21h)が消灯し、保留3個の場合は、1個のランプ(右側のBS21h)が点滅、1個のランプ(左側のBS21h)が点灯するよう構成しても良い。

【0818】

また、演出表示装置SGの所定の表示領域にて、第2サブ保留表示部BS21hとは別に第2主遊技側の保留に対応した表示部(図126にて前述した、第2主遊技側の第2保留表示)を設けてもよい。また、第2サブ保留表示部BS21hと第2保留表示(演出表示装置SGの所定の表示領域に表示)とを有するようにしてもよいし、いずれか一方のみ有するよう構成してもよい。なお、本例では、第2サブ保留表示部BS21hのみを有する構成について詳述することとなるが、本明細書のすべての構成について、第2サブ保留表示部BS21hを第2保留表示に置き換えて構成しても問題ないことを補足しておく。

【0819】

図183の(b)に示す、サブ表示装置SH20を構成する、第1サブ図柄表示部AS21gと、第2サブ図柄表示部BS21gと、第1サブ保留表示部AS21hと、第2サブ保留表示部BS21hとは、すべてのランプが同一の大きさ(表示窓の面積が同一)であり、すべてのランプが同一の色で点灯・点滅するよう構成されている。また、これには限定されず、サブ表示装置SH20の一部のランプの大きさや点灯色・点滅色を相違させてもよい(例えば、サブ表示装置SH20における第1サブ図柄表示部AS21gのランプと第2サブ図柄表示部BS21gのランプは、サブ表示装置SH20における他の表示部のランプよりも大きくし、サブ表示装置SH20における第1サブ図柄表示部AS21gのランプと第2サブ図柄表示部BS21gのランプは赤色で、サブ表示装置SH20における他の表示部のランプは青色としても良い)。但し、サブ表示装置SH20の各ランプの大きさは、メイン表示装置MH20における各ランプの大きさよりも大きくすることが好適である。

【0820】

また、上述のように、本例においては、メイン表示装置MH20の8個のランプは全て同じ大きさであり、サブ表示装置SH20の8個のランプは全て同じ大きさであり、メイン表示装置MH20を構成するそれぞれのランプは、サブ表示装置SH20を構成するそれぞれのランプよりも小さいよう構成されている。なお、1の表示装置におけるランプの大きさがすべて同一ではないよう構成した場合においては、メイン表示装置MH20の最も大きいランプよりもサブ表示装置SH20の最も小さいランプの方が大きいように構成してもよいし、メイン表示装置MH20のランプの平均の大きさよりもサブ表示装置SH20のランプの平均の大きさの方が大きいように構成してもよい。このように構成することにより、主制御基板側のランプ(メイン表示装置MH20のランプ)と副制御基板側のランプ(サブ表示装置SH20のランプ)とを大きさで判別することができ、どちらが主制御基板側のランプでどちらが副制御基板側のランプであるかを遊技者が混同しないようにすることができる。また、副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、1個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を(大きさを相違させて)目立たせることで、主制御基板側のランプ(メイン表示装置MH20)を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまう事態を防止することができる。なお、ランプの大きさが同一など、本明細書において「同一」と記載している場合には、完全に同一であることに限定されず、略同一である場合を含んでも問題ない。

【0821】

また、メイン表示装置MH20のランプは赤色にて点灯・点滅する一方、サブ表示装置SH20のランプは緑色にて点灯・点滅するといったように、メイン表示装置MH20のランプとサブ表示装置SH20のランプとで点灯色・点滅色を相違させてもよい。このように構成することで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを判別し易くする

ことができる。なお、当該構成はすべてのランプに適用してもよいし、一部のランプのみに適用してもよい。一部のランプのみに適用する一例としては、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hとは、赤色で点灯・点滅するのに対し、第1サブ保留表示部AS21hと、第2サブ保留表示部BS21hとは、緑色で点灯・点滅するよう構成してもよい（この場合、これ以外の主制御基板側のランプと副制御基板側のランプは、全て赤色であることが望ましいが、緑色でも良いし、それ以外の色でも良い）。これ以外の好適な例としては、メイン表示装置MH20のランプとサブ表示装置SH20のランプのうち、第1サブ図柄表示部AS21gのランプと第2サブ図柄表示部BS21gのランプのみが緑色で点灯・点滅可能であり、それ以外のランプは赤色でのみ点灯・点滅するよう構成するとともに、第1サブ図柄表示部AS21gのランプと第2サブ図柄表示部BS21gのランプについて、当り図柄で停止する場合は赤色で点灯し、ハズレ図柄で停止する場合は緑色で点灯し、変動中である場合は緑色で点滅するよう構成することである。このように、変動中である場合は当り図柄で停止する場合の点灯色とは異なる色で点滅させることで、変動中であり且つまだ当りかハズレかが確定しないことを明示させることができる。

【0822】

また、ランプの点灯色・点滅色の種類数も主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとで相違させてもよい。例えば、メイン表示装置MH20のランプは赤色のみで点灯・点滅する一方、サブ表示装置SH20のランプは緑色と青色とのいずれかにて点灯・点滅するようにしてもよい（もしくは、緑色と赤色とのいずれかにて点灯・点滅するようにしてもよい）。なお、当該構成はすべてのランプに適用してもよいし、一部のランプのみに適用してもよい。一部のランプのみに適用する一例としては、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hとは、赤色で点灯・点滅するのに対し、第1サブ保留表示部AS21hと、第2サブ保留表示部BS21hとは、緑色と青色（もしくは緑色と赤色）にて点灯・点滅するよう構成してもよい。また、ランプの点灯色・点滅色の種類数は、主制御基板側のランプが2種類、副制御基板側のランプが3種類としてもよいし、主制御基板側のランプが1種類、副制御基板側のランプが2種類としてもよいし、主制御基板側のランプが3種類、副制御基板側のランプが2種類としてもよい。なお、ランプの点灯色・点滅色の種類数とは、1の種類のランプで採り得る点灯色・点滅色の種類数（例えば、メイン表示装置MH20のうち第1主遊技図柄保留表示部A21hのランプにて採り得る点灯色・点滅色の種類数）としてもよいし、複数の種類のランプで採り得る点灯色・点滅色の種類数（例えば、メイン表示装置MH20やサブ表示装置SH20のランプにて採り得る点灯色・点滅色の種類数）としてもよい。

【0823】

このように、主制御基板側のランプは1色とする（もしくは相対的に少なくする）ことで、各表示部に対応するランプが判別し難くなり、遊技の結果を認識され難くすることができるとともに、副制御基板側のランプは複数色とする（もしくは相対的に多くする）ことで、各表示部に対応するランプが判別し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【0824】

また、図183に示すように、第1主遊技図柄表示部A21gのランプの数は8個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数は4個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数よりも第1主遊技図柄表示部A21gのランプの数の方が多くなっている。また、第2主遊技図柄表示部B21gのランプの数は8個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数は4個であり、補助遊技図柄表示部H21gのランプの数よりも第2主遊技図柄表示部B21gのランプの数の方が多くなっている。このように構成することにより、補助遊技図柄の図柄変動よりも主遊技図柄の図柄変動に興味を抱く遊技者が、メイン表示装置MH20を視認した場合に、即座に主遊技図柄表示部（第1主遊技図柄表示部A21gと第2主遊技図柄表示部B21gとを総称して主遊技図柄表示部と称することがある）を認識することができる。なお、図183に図示するように、補助遊技図柄表

10

20

30

40

50

示部 H 2 1 g のランプの数よりも主遊技図柄表示部のランプの数（第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g と第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g とのランプの数の合計）が多くなるよう構成し、補助遊技図柄に関するランプの数よりも主遊技図柄に関するランプの数の方が多くなるように構成してもよい。

【0825】

また、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数は 4 個であり、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプの数は 1 個であり、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプの数よりも補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数の方が多くなっている。また、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数は 4 個であり、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプの数は 1 個であり、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g のランプの数よりも補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数の方が多くなっている。このように構成することにより、副制御基板側のサブ図柄表示部（第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g とを総称してサブ図柄表示部と称することがある）のランプの数を、主制御基板側の主遊技図柄表示部のランプの数だけでなく、主制御基板側の補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数よりも少なくすることで、主制御基板側の主遊技図柄表示部をより目立たせることができる。なお、図 183 に図示するように、サブ図柄表示部のランプの数（第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g とのランプの数の合計）よりも補助遊技図柄表示部 H 2 1 g のランプの数が多くなるよう構成してもよい。

【0826】

<主遊技図柄表示部の点灯パターン>

次に、図 185 を参照して、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g の点灯パターンの一例について詳述する。まず、図中（1）では、第 1 主遊技図柄はハズレ図柄が停止しており、4 個のランプが点灯している。その後、第 1 主遊技図柄が変動を開始すると、「（2）→（3）→（4）→（5）→（6）→（2）→（3）・・・」の順に所定時間毎（例えば、50ms）に点灯しているランプを切り替える点灯パターンにて第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g を点灯する。ここで、第 1 主遊技図柄の停止図柄（ハズレ図柄だけでなく当り図柄も含む）が如何なる停止態様であっても（点灯と消灯の組合せパターンが如何なるものであっても）、第 1 主遊技図柄が変動を開始すると、変動開始直後の切り替わりは、必ず図 185 の（2）となる。これは、第 2 主遊技図柄についても同様である。本例においては、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも 1 個は、第 1 主遊技図柄の変動中において 1 回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプは、少なくとも 1 個は点灯する一方、副制御基板側の第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g のランプは、消灯するよう構成されている。

【0827】

また、第 1 主遊技図柄の停止時には、第 1 装飾図柄は停止しており、第 2 装飾図柄は停止しており、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g も停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第 1 主遊技図柄の変動中には、第 1 装飾図柄は変動中であり、第 2 装飾図柄は変動中であり、第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g も変動中に対応して点滅している。

【0828】

また、第 2 主遊技図柄の停止時には、第 1 装飾図柄は停止しており、第 2 装飾図柄は停止しており、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g も停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第 2 主遊技図柄の変動中には、第 1 装飾図柄は変動中であり、第 2 装飾図柄は変動中であり、第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g も変動中に対応して点滅している。

【0829】

このことから、本例においては、以下のように構成してもよい。

（1）第 1 装飾図柄が演出表示装置 S G にて第 1 主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g のランプの少なくとも 1 個は、第 1 装飾図柄が第 1 主遊技側に対応する変動中である時に 1 回は点灯するよう構成されている。

(2) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第1主遊技図柄表示部A21gの点灯しているランプの少なくとも1個は、第1装飾図柄が第1主遊技側に対応する変動中である時に1回は点灯するよう構成されている。

(3) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時、第1サブ図柄表示部AS21gのランプは消灯しているよう構成されている。

(4) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時、第1サブ図柄表示部AS21gのランプは点灯しているよう構成されている。

(5) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第2主遊技図柄表示部B21gのランプの少なくとも1個は、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中である時に1回は点灯するよう構成されている。

(6) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第2主遊技図柄表示部B21gの点灯しているランプの少なくとも1個は、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中である時に1回は点灯するよう構成されている。

(7) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時、第2サブ図柄表示部BS21gのランプは消灯しているよう構成されている。

(8) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時、第2サブ図柄表示部BS21gのランプは点灯しているよう構成されている。

【0830】

なお、演出表示装置SGに表示される、第1装飾図柄の第1主遊技側のハズレに対応する表示態様を特定態様（例えば、「253」や「121」などのゾロ目以外の態様）と称することがあり、演出表示装置SGに表示される、第1装飾図柄の第2主遊技側のハズレに対応する表示態様を特定態様（例えば、「253」や「121」などのゾロ目以外の態様）と称することがある。

【0831】

なお、図185の、(2)から(3)のように点灯しているランプを切り替える場合には、「(2)→(3)」のように点灯しているランプを直接切り替えてもよいし、「(2)→すべて消灯→(3)」のように、すべてのランプが消灯している状態を経由するよう構成してもよい。

【0832】

このように、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状況を防ぐことができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプ（第1主遊技図柄表示部A21gまたは第2主遊技図柄表示部B21g）を使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板

10

20

30

40

50

側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。また、大当り図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯し、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプも、点灯するよう構成することによって、主制御基板側と副制御基板側との双方で大当りであることを明示することができ、遊技者に対して大入賞口に遊技球を発射すべきであることを確実に報知することができるとともに、大当りが実行されることに気付かずに遊技者が離席してしまう事態を防止することができる。

【0833】

なお、同図においては、(2)～(6)はすべて2個のランプが点灯するよう構成しているが、あくまで一例であり、第1主遊技図柄表示部A21gの少なくとも1個のランプが点灯するようにしていれば変更しても何ら問題ない。また、本例においては、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンは1通りであり、変動時間が同一の場合においては、大当りとなる図柄変動とハズレとなる図柄変動とで同一の点灯パターンとなるよう構成されている。また、変動時間に応じて、変動開始から(変動中から)ハズレ図柄又は当り図柄にて停止の流れまでの時間が異なるため、点灯パターンのサイクル数が異なる場合があるとともに、ハズレ図柄又は当り図柄の停止直前の点灯態様(例えば、図185における(2)であるか(4)であるか)が異なる場合がある。

【0834】

また、本例においては、ハズレ図柄は1個のみである場合を例示したが、これには限定されず、ハズレ図柄を複数種類有するよう構成してもよい。このように構成した場合であっても、すべてのハズレ図柄において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するよう構成してもよい。なお、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンとして、「(2)→(3)→(4)→(5)→(6)」を繰り返すよう構成したが、この場合の、新たに(2)となってから再度(2)となるまでの時間を1周期の時間(図185においては、 $50 \times 5 = 250 \text{ ms}$)とした場合、当該1周期の時間よりも長時間の変動時間となる図柄変動において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するよう構成すればよい。例えば、当該1周期の時間よりも短時間となる変動時間を有していた場合には、新たに(2)となってから再度(2)となる前に図柄変動が終了してしまうこととなるが、このような場合においても、当該1周期の時間よりも長時間の変動時間となる図柄変動において、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するよう構成すればよい。なお、第2主遊技図柄表示部B21gや補助遊技図柄表示部H21gについても同様である。なお、1周期の時間を1サイクルや1サイクル分の時間と称することがある。

【0835】

なお、同図においては、第1主遊技図柄表示部A21gについて図示したが、第2主遊技図柄表示部B21gや補助遊技図柄表示部H21gについても同様に、ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、変動中において1回は点灯するよう構成してもよいし、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側のランプは少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側のランプは消灯するよう構成してもよい。

【0836】

<補助遊技側のランプが停止時に消灯する構成>

また、上述した構成の変形例として、第1主遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合において、第1主遊技図柄表示部A21gのランプの少なくとも1個は点灯し、第2主遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合において、第2主遊技図柄表示部B21gのランプの少なくとも1個は点灯するよう構成されている一方、補助遊技図柄がハズレ図柄にて停止した場合においては、補助遊技図柄表示部H21gのランプはすべて消灯しているように構成してもよい。また、第1主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合において、第1主遊技図柄表示部A21gのランプの少なくとも1個は点灯し、第2主遊技図柄が大当り図

10

20

30

40

50

柄にて停止した場合において、第2主遊技図柄表示部B 2 1 gのランプの少なくとも1個は点灯し、補助遊技図柄が当り図柄にて停止した場合において、補助遊技図柄表示部H 2 1 gのランプの少なくとも1個は点灯するよう構成してもよい。なお、前述したように、補助遊技図柄の当り図柄としては、当り図柄Aと当り図柄Bと当り図柄Cとを有しているが、すべての当り図柄において、補助遊技図柄表示部H 2 1 gのランプの少なくとも1個は点灯するよう構成してもよい。

【0837】

このように構成することによって、遊技の結果に興味のある遊技者が、主遊技図柄の停止時に対応する表示装置（第1主遊技図柄表示部A 2 1 gまたは第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）を視認した場合に、補助遊技図柄に対応する表示装置（補助遊技図柄表示部H 2 1 g）のランプがすべて消灯しているため、主遊技図柄に対応するランプのみを視認することとなり、停止図柄を認識し易くすることができる。

【0838】

<表示装置の位置>

また、図182に図示するように、メイン表示装置MH 2 0とサブ表示装置SH 2 0とは離れた位置に設けており、メイン表示装置MH 2 0は盤面中央よりも左側に設けられており、サブ表示装置SH 2 0は盤面中央よりも右側に設けられている。換言すると、メイン表示装置MH 2 0とサブ表示装置SH 2 0とは第1主遊技始動口A 1 0を挟んで反対側に設けられている。このように構成することで、主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

【0839】

<表示装置の点滅間隔>

メイン表示装置MH 2 0におけるランプの点滅間隔とサブ表示装置SH 2 0におけるランプの点滅間隔（「点灯→消灯→点灯・・・」の繰り返しにおける、ある点灯から次の点灯までに要する時間）とを相違させてもよい。なお、メイン表示装置MH 2 0における点滅するすべてのランプとサブ表示装置SH 2 0における点滅するすべてのランプの点滅間隔を異ならせてもよいし、メイン表示装置MH 2 0における一部のランプとサブ表示装置SH 2 0における一部のランプの点滅間隔を異ならせてもよい。一例としては、メイン表示装置MH 2 0における第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 hのランプについては、50ms間隔で点滅するのに対し、第1サブ保留表示部AS 2 1 hのランプについては、100ms間隔で点滅するよう構成してもよいし、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gの1のランプ（例えば、図183に図示する第1主遊技図柄表示部A 2 1 gの8つのランプのうち最も左上のランプ）については、50ms間隔で点滅するのに対し、第1サブ図柄表示部AS 2 1 gのランプについては、100ms間隔で点滅するよう構成してもよいし、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gの8個のランプの点灯と消灯の組み合わせは、50ms間隔で切り替わる（点滅する）のに対し、第1サブ図柄表示部AS 2 1 gのランプについては、100ms間隔で点滅するよう構成してもよい。このように構成することで、主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。なお、ランプの点滅は、「点灯→消灯→点灯・・・」ではなく、「消灯→点灯→消灯・・・」のように消灯から点滅が開始する（点滅間隔については、前述した点灯から点滅が開始する場合と同様）よう構成してもよい。

【0840】

なお、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g及び第2主遊技図柄表示部B 2 1 gにおける点滅間隔は、以下のように定義してもよい。

（1）所定のランプにおける、ある点灯から次の点灯までの最短の時間

（2）第1主遊技図柄表示部A 2 1 g（または第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）における複数のランプの点灯と消灯の組み合わせが切り替わる間隔（例えば、図185における（2）から（3）となるまでの間隔）

【0841】

<右打ちランプ>

メイン表示装置MH20の図183に図示したものとは異なる構成として、右打ちランプを有するよう構成してもよい。右打ちランプは、第1主遊技図柄表示部A21gのランプなど、メイン表示装置MH20の他のランプと同一の形状（大きさなど）であり、同一の点灯色となっている。また、右打ちを実行すべき遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中）においては右打ちランプは点灯し、左打ちを実行すべき遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）においては右打ちランプは消灯するよう構成されている。

【0842】

サブ表示装置SH20の図183に図示したものとは異なる構成として、サブ右打ちランプを有するよう構成してもよい。サブ右打ちランプは、第1サブ図柄表示部AS21gのランプなど、サブ表示装置SH20の他のランプと異なる形状（大きさなど）となっている。なお、サブ右打ちランプの形状は、サブ表示装置SH20における他のランプの形状と異なっていればよい。また、サブ右打ちランプの点灯色については、サブ表示装置SH20における他のランプと同一でもよいし、異なってもよい。

【0843】

このように構成することで、サブ右打ちランプについては、他のサブ表示装置SH20におけるランプと混同し難くなり、点灯色を同一にしてもサブ右打ちランプであることを判別容易となる。右打ちランプについては、他のランプと同一の形状とすることで、遊技の結果を認識され難くすることができる。なお、変形例としては、サブ右打ちランプについて、点灯色をサブ表示装置SH20における他のランプと異ならせる一方で、サブ表示装置SH20における他のランプの形状と同じとしてもよい。

【0844】

<変動中に電源断が発生した場合>

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生（遊技機への電源供給が遮断されることを電源断が発生と称している）し、その後、電源復帰した場合、メイン表示装置MH20のランプ（第1主遊技図柄表示部A21gと、第2主遊技図柄表示部B21gと、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hと、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21h）は即時（電源投入を検知した直後のタイミングであり、電源投入後の第1のタイミングと称することがある）復帰するよう構成されている。一例としては、第1主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、その後電源復帰すると、第1主遊技図柄表示部A21gは、前記第1のタイミングから電源断時の点灯パターンの続きから点灯・点滅を再開するよう構成されている。具体例としては、図185の（4）の点灯表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、図185の（4）から点灯表示を再開してもよいし、図185の（4）の点灯表示中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、図185の（5）から点灯表示を再開してもよい。このように、電源復帰後において、残りの変動時間が0でなければ、残りの変動時間の長短に拘らず、メイン表示装置MH20のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。変形例としては、電源復帰後において、残りの変動時間が0でなければ、電源断時の点灯パターンにかかわらず、必ず図185の（2）から点灯・点滅を再開するよう構成してもよい。

【0845】

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生した場合について、副制御基板側の表示装置の構成として、3個の構成を例示できる。当該3個の構成を構成1～構成3として、以下に詳述する。なお、構成1～構成3のいずれにおいても、主制御基板側においては、メイン表示装置MH20のランプは前記第1のタイミングで復帰するものとする。

【0846】

また、第1主遊技図柄保留表示部A21hについては、第1主遊技側の保留数が0の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第1のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第2主遊技図柄保留表示部B21hについても、第2主遊技側の保留数が0の状況で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第1のタイミングにおいて

も消灯を継続することとなる。補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h についても、補助遊技側の保留数が 0 の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

【 0 8 4 7 】

< 構成 1 >

主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h と第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h とを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは前記第 1 のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部（第 1 サブ図柄表示部 A S 2 1 g と第 2 サブ図柄表示部 B S 2 1 g）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。なお、ここでは、電源断時の点灯パターンの続きから点灯・点滅を再開することを復帰と称しており、例えば、電源断時の点灯パターンが、保留 3 個に対応した 1 個のランプ（左側の A S 2 1 h）の点滅且つ 1 個のランプ（右側の A S 2 1 h）の点灯・点滅の組合せである点灯パターンであった場合、この点灯パターンにて点灯・点滅を再開することになるが、点滅の再開については、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯（点灯→消灯→点灯・・における点灯しているタイミング）であっても消灯（点灯→消灯→点灯・・における消灯しているタイミング）であっても、点灯から再開するよう構成している。但し、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であっても消灯であっても、消灯から再開するよう構成してもよいし、更なる変形例としては、（1）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば点灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば消灯から再開する、又は、（2）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば消灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば点灯から再開するよう構成してもよい。主遊技図柄の変動が終了すると、サブ図柄表示部のランプは、主遊技図柄停止時に対応した点灯パターンにて点灯することとなるが、本例においては、主遊技図柄がハズレ図柄にて停止表示する場合には、サブ図柄表示部のランプの点灯パターンは消灯となっているため、主遊技図柄の変動が終了した後においても、次の主遊技図柄の変動開始までは、サブ図柄表示部のランプは消灯を維持している。なお、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄または第 2 主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、装飾図柄の表示についても、再開した主遊技図柄の変動が終了するまでは非表示となっており、このように構成することにより、装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯・点滅している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。また、本例においては、図柄停止後には変動固定時間（例えば、5 0 0 m s であり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯・点滅させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

【 0 8 4 8 】

なお、電源復帰後のサブ保留表示部のランプの復帰タイミングは、前記第 1 のタイミングではなく、前記第 1 のタイミングよりも前であってもよいし、前記第 1 のタイミングよりも後であってもよい。

【 0 8 4 9 】

また、第 1 サブ保留表示部 A S 2 1 h については、第 1 主遊技側の保留数が 0 の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第 2 サブ保留表示部 B S 2 1 h についても、第 2 主遊技側の保留数が 0 の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第 1 のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

【 0 8 5 0 】

< 構成 2 >

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第1サブ保留表示部A S 2 1 hと第2サブ保留表示部B S 2 1 hとを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは前記第1のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部（第1サブ図柄表示部A S 2 1 gと第2サブ図柄表示部B S 2 1 g）のランプも前記第1のタイミング（前記構成1の第1のタイミングであり、以下についても同様）で復帰する。このように構成することで、電源復帰後において装飾図柄が非表示となった場合にも、サブ図柄表示部のランプが復帰することにより、遊技者が、図柄変動が実行されているのか否かが認識できなくなってしまう事態を防止することができる。なお、サブ図柄表示部（第1サブ図柄表示部A S 2 1 gと第2サブ図柄表示部B S 2 1 g）のランプの復帰について、電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であっても消灯であっても、点灯から再開するよう構成しているが、消灯から再開するよう構成してもよい。変形例としては、サブ図柄表示部（第1サブ図柄表示部A S 2 1 gと第2サブ図柄表示部B S 2 1 g）のランプの復帰について、（1）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば点灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば消灯から再開する、又は、（2）電源断時の点灯パターンが点滅における点灯であったならば消灯から再開し、電源断時の点灯パターンが点滅における消灯であったならば点灯から再開するよう構成してもよい。

10

【0851】

なお、電源復帰後のサブ保留表示部のランプの復帰タイミングは、前記第1のタイミングではなく、前記第1のタイミングよりも前であってもよいし、前記第1のタイミングよりも後であってもよく、電源復帰後のサブ図柄表示部のランプの復帰タイミングは、前記第1のタイミングではなく、前記第1のタイミングよりも前であってもよいし、前記第1のタイミングよりも後であってもよい。

20

【0852】

また、第1サブ保留表示部A S 2 1 hについては、第1主遊技側の保留数が0の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第1のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。第2サブ保留表示部B S 2 1 hについても、第2主遊技側の保留数が0の状態で電源断が発生した場合には、電源復帰後の前記第1のタイミングにおいても消灯を継続することとなる。

【0853】

また、上述したように、サブ図柄表示部のランプは、主遊技図柄の変動中において点滅し得るよう構成されており、サブ保留表示部のランプは、保留数によって点滅し得るよう構成されている。サブ図柄表示部のランプの点滅間隔と、サブ保留表示部のランプの点滅間隔とを同一（略同一としてもよい）の時間としてもよい。

30

【0854】

このように構成した場合において、サブ図柄表示部のランプの点滅開始タイミング（「点灯→消灯→点灯・・・」の繰り返しにおける、最初の点灯タイミング）は主遊技図柄の変動開始タイミングに依存し、サブ保留表示部のランプの点滅開始タイミングは、保留生起タイミングに依存するため、点滅が同期し難くなっている。ランプの点滅が同期していないと、視認性が低下するため、電源断が発生した後の電源復帰後においては、サブ図柄表示部のランプの点滅とサブ保留表示部のランプの点滅とが同期する（点滅開始タイミングが同時となる）よう構成してもよい（点滅開始タイミングは略同時としてもよい）。

40

【0855】

<構成3>

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ保留表示部（第1サブ保留表示部A S 2 1 hと第2サブ保留表示部B S 2 1 hとを総称してサブ保留表示部と称することがある）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなり、サブ図柄表示部（第1サブ図柄表示部A S 2 1 gと第2サブ図柄表示部B S 2 1 g）のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。なお、主遊技図柄（第1主遊技図柄または第

50

2主遊技図柄)の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においては、演出表示装置SGの表示のすべてが、再開した主遊技図柄の変動が終了するまでは非表示となっており、すなわち、装飾図柄の表示も保留表示も非表示となっている。そこで上記のように構成することにより、演出表示装置SGにおける表示と、サブ保留表示部のランプ及びサブ図柄表示部のランプにおける表示(点灯パターン)の復帰タイミングを一致させることによって、遊技者に対して疑義の生じない遊技機とすることができる。

【0856】

なお、右打ちランプを設けた場合、右打ちランプは、電源復帰の際に右打ちを実行すべき遊技状態(例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中)の場合は即時(前記第1のタイミングで)復帰するように構成されているが、電源復帰の際に左打ちを実行すべき遊技状態(例えば、非時間短縮遊技状態)の場合は消灯を維持するように構成されている。

【0857】

また、サブ右打ちランプを設けた場合、サブ右打ちランプは、電源復帰の際に右打ちを実行すべき遊技状態(例えば、時間短縮遊技状態や大当りの実行中)の場合は即時(前記第1のタイミングで)復帰するように構成されているが、電源復帰の際に左打ちを実行すべき遊技状態(例えば、非時間短縮遊技状態)の場合は消灯を維持するように構成されている。

【0858】

<表示装置と遊技球の大きさの比較>

次に、図186を参照して、メイン表示装置MH20及びサブ表示装置SH20と遊技球の大きさを比較する。

【0859】

図186の(a)は、メイン表示装置MH20と遊技球の大きさの比較である。図示するように、1個の遊技球によって、メイン表示装置MH20のランプ2個が(正面視で)完全に隠れるように構成されている。より詳細には、メイン表示装置MH20の1個のランプの直径がA、メイン表示装置MH20のランプ間の最短の距離がB、遊技球の直径がXであり、1個の遊技球によってランプ2個が完全に隠れることから、以下の関係を満たしている。

$$\text{式1: } 2A + B < X$$

【0860】

次に、図186の(b)は、サブ表示装置SH20と遊技球の大きさの比較である。図示するように、1個の遊技球によって、サブ表示装置SH20のランプ1個が完全に隠れる一方、ランプ2個は完全に隠れないよう構成されている。より詳細には、サブ表示装置SH20のランプ間の最短の距離がC、サブ表示装置SH20の1個のランプの直径がD、遊技球の直径がXであり、1個の遊技球によって、ランプ1個が完全に隠れる一方、ランプ2個は完全に隠れないことから、以下の関係を満たしている。

$$\text{式2: } 2D + C > X$$

$$\text{式3: } D < X$$

【0861】

上記のように構成した場合にも、メイン表示装置MH20における、第1主遊技図柄表示部A21gと、第2主遊技図柄表示部B21gと、補助遊技図柄表示部H21gとは、図柄(主遊技図柄または補助遊技図柄)停止時において、2個を超える複数のランプ(本例では4個のランプ)が点灯するよう構成されている(図185の(1)を参照、他の表示部についても同様に主遊技図柄または補助遊技図柄の停止時には複数のランプが点灯する)ため、1個の遊技球がメイン表示装置MH20上(遊技者から見て手前方向)に載置された場合にも、ランプが点灯・点滅していることを遊技者が確認する機会を増やすことができ、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄、補助遊技図柄が変動中であるかどうか、停止しているのであれば停止態様(点灯と消灯の組合せが何であるか)を確認することができる。但し、メイン表示装置MH20における第1主遊技図柄保留表示部A21hと第2主遊技図柄保留表示部B21hについては、2個のランプにて構成されているため、1個の

10

20

30

40

50

遊技球がメイン表示装置MH20上（遊技者から見て手前方向）に載置された場合、2個のランプの両方とも視認できない場合がある。しかし、サブ表示装置SH20における第1サブ保留表示部AS21hと第2サブ保留表示部BS21hについては、1個の遊技球がサブ表示装置SH20上（遊技者から見て手前方向）に載置された場合であっても、2個のランプの両方とも視認できないことがないため、遊技者が保留数を確認できる機会を阻害することがない。

【0862】

なお、本例においては、メイン表示装置MH20のランプの大きさ（直径）はすべて同一であり、サブ表示装置SH20のランプの大きさ（直径）はすべて同一であるが、これには限定されず、ランプの大きさが相違するよう構成してもよい。このように構成した場合

10

（1）メイン表示装置MH20における最小のA及びBにて上記式1を満たし、サブ表示装置SH20における最小のC及びDにて上記式2及び式3を満たす、

（2）メイン表示装置MH20における最大のA及びBにて上記式1を満たし、サブ表示装置SH20における最大のC及びDにて上記式2及び式3を満たす、
上記のように構成してもよい。

【0863】

<表示装置と透明板D16との距離>

本明細書における遊技機に適用可能な、表示装置と透明板D16との距離について、以下に詳述する。なお、表示装置と透明板D16との距離とは、透明板D16に対して垂直方向の距離、換言すると、遊技者から見て手前奥方向の距離である（表示装置よりも透明板D16の方が手前側に位置する）。なお、メイン表示装置MH20をメイン表示装置MH20のいずれかのランプ、サブ表示装置SH20をサブ表示装置SH20のいずれかのランプに置き換えてもよい。

20

【0864】

<構成1>

メイン表示装置MH20よりもサブ表示装置SH20の方が、透明板D16との距離が近い（短い）、換言すると、メイン表示装置MH20よりもサブ表示装置SH20の方が手前に位置しているよう構成してもよい。なお、メイン表示装置MH20と透明板D16との距離は遊技球の直径以下であり、サブ表示装置SH20と透明板D16との距離は遊技球の直径以下であるよう構成してもよい。

30

【0865】

このように構成することにより、遊技球が流下し得る領域にメイン表示装置MH20またはサブ表示装置SH20を設けた場合にも、メイン表示装置MH20またはサブ表示装置SH20と透明板D16との間に遊技球が流入することがなく、メイン表示装置MH20やサブ表示装置SH20のランプが破損しないようにすることができ、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。また、メイン表示装置MH20よりもサブ表示装置SH20の方が手前になるよう構成することにより、メイン表示装置MH20を目立ちにくくすることができ、遊技の結果が遊技者にすぐ分かってしまうことによる興趣性の低下を防止することができる。

40

【0866】

<構成2>

サブ表示装置SH20よりもメイン表示装置MH20の方が、透明板D16との距離が近い（短い）、換言すると、サブ表示装置SH20よりもメイン表示装置MH20の方が手前に位置しているよう構成してもよい。このように構成した場合には、サブ表示装置SH20は、遊技領域近傍に設けられた、役物や装飾体などの部材に設置するようにしてもよい。

【0867】

サブ表示装置SH20よりもメイン表示装置MH20の方が手前になるよう構成することにより、メイン表示装置MH20を目立ち易くすることができ、遊技の結果が気になる

50

遊技者が所望する遊技機にすることができる。

【0868】

また、前記構成1または当該構成2のように構成した場合には、メイン表示装置MH20よりもサブ表示装置SH20の方が、演出表示装置SGに近いよう構成してもよい。このように構成することで、演出表示装置SGに注目する遊技者がサブ表示装置SH20を視認し易くすることができる。また、演出表示装置SGは、メイン表示装置MH20やサブ表示装置SH20よりも大きい（遊技者から見て、上下左右方向の面積が大きい）ため、演出表示装置SGが目立つよう構成されているが、メイン表示装置MH20のランプよりもサブ表示装置SH20のランプの方が大きい、換言すると、メイン表示装置MH20のランプよりもサブ表示装置SH20のランプの方が目立つため、サブ表示装置SH20は演出表示装置SG近傍に設置しても、視認性を担保することができる。なお、演出表示装置SGに近いとは、表示装置と演出表示装置SG（のいずれかの箇所）との最も近い距離で比較してもよいし、演出表示装置SGの中心から表示装置までの距離で比較してもよい。

10

【0869】

<第1主遊技図柄表示部の点灯パターンと第2装飾図柄の表示態様>

次に、図187を参照して、第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンと第2装飾図柄の表示態様について詳述する。なお、同図においては、第1主遊技図柄に関してのみ例示しているが、第2主遊技図柄についても同様の構成が適用可能である。

【0870】

まず、図187の(A1)は、第1主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況における、第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンである。図示するように、第1主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況では、第1主遊技図柄表示部A21gは4個のランプが点灯している点灯パターンとなっている。

20

【0871】

次に、図187の(A2)は、第1主遊技図柄が変動中である状況における、第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンである。図示するように、第1主遊技図柄表示部A21gは2個のランプが点灯している5種類の点灯パターンとなっている。図185にて前述したように、第1主遊技図柄の変動中は当該5種類の点灯パターンを繰り返すように構成されている。このように、第1主遊技図柄が大当り図柄にて停止している状況における第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターン（第1主遊技図柄表示部A21gにおける大当りであることを示す点灯と消灯の組合せパターン）は、第1主遊技図柄の変動中の点灯パターンとしては実行されないよう構成されている。なお、図示している第1主遊技図柄表示部A21gの点灯パターンはあくまで一例であり、第1主遊技図柄の変動中における点灯パターンとして、大当り図柄の停止時における点灯パターンが実行されないように構成されていればよい。

30

【0872】

次に、図187の(B1)は、第1主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況における、演出表示装置SGにおける表示の一部である。同図においては、演出表示装置SGにおける表示の一部のみを図示しており、保留表示などは割愛している。なお、第2装飾図柄は、図126にて前述したものと同様である。

40

【0873】

図示するように、第1主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況においては、第2装飾図柄は「777」にて停止表示されることとなる。なお、第2装飾図柄は、第1主遊技図柄が所定の大当り図柄にて停止している状況では、「777」以外にも「333」など複数種類の表示態様にて停止表示し得るよう構成されており、いずれにおいても3つの数字などの図柄が同一となる（ゾロ目となる）よう構成されている。

【0874】

次に、図187の(B2)は、第1主遊技図柄が変動中である状況における、演出表示装置SGにおける表示の一部である。同図においては、第2装飾図柄は複数種類の表示態

50

様（数字の組み合わせ）を所定時間（例えば、 100ms ）毎に切り替え続けるようになっている。図示しているのは、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の複数種類の表示態様の一例であり、例えば、「726」、「314」、「228」などの表示態様を採り得るよう構成されている（本例においては、「726」→「314」→「228」→「726」・・・のように繰り返し表示される）。図示していない表示態様も含めて、第1主遊技図柄の変動中においては、第2装飾図柄は3つの数字が同一（ゾロ目）にはならないよう構成されている。当該構成は、変動態様や決定した図柄に拘らず共通した構成となっている。すなわち、第2装飾図柄は、第1主遊技図柄の変動中においては、大当り図柄の停止時に採り得る表示態様とならないよう構成されている。

【0875】

上述したように、本例においては、第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が大当り図柄にて停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成されている。

【0876】

このように構成することにより、主遊技図柄の変動中に、遊技者が、メイン表示装置MH20を視認した場合にも、演出表示装置SGの第2装飾図柄を視認した場合にも、大当りの態様で表示（点灯）している場合がないため、遊技の結果を誤認してしまわないようにすることができる。

【0877】

また、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターンは、A2に図示する5個のパターン（点灯パターンを単にパターンと称することがある）を繰り返す（図185の（2）～（6）のパターンを繰り返す）ようになっており、所定時間A（例えば、前述した所定時間であり、 50ms ）毎にパターンが切り替わるようになっている。よって、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターン1サイクル（図185の（2）～（6）を1サイクルとしている）分の時間は、

$$5 \times 50\text{ms} = 250\text{ms}$$

となっている。

【0878】

他方、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様は、B2に図示する3個のパターンを繰り返すようになっており、所定時間B（例えば、前述した所定時間であり、 100ms ）毎に表示態様が切り替えるようになっている。よって、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル（「726」→「314」→「228」を1サイクルとしている）分の時間は、

$$3 \times 100\text{ms} = 300\text{ms}$$

となっている。

【0879】

上述したように、本例においては、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターン1サイクル分の時間よりも、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成されている。なお、一例として、第1主遊技図柄の場合を例示したが、第2主遊技図柄についても同様に、第2主遊技図柄の変動中における第2主遊技図柄表示部B21gのランプの点灯パターン1サイクル分の時間よりも、第2主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成されている。以下についても、同様に、第1主遊技図柄表示部A21gを第2主遊技図柄表示部B21gと置き換えてもよいことを補足しておく。

【0880】

主制御基板側に係る第1主遊技図柄表示部A21gと副制御基板側に係る演出表示装置

10

20

30

40

50

S Gの第2装飾図柄との1サイクルに要する時間が同一である場合、遊技者はどちらが遊技の結果を正確に報知しているのかが分からなくなってしまうおそれがある。そのため、上記のように、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターン1サイクル分の時間よりも、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成することで、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gと第2装飾図柄との区別がし易くなる。

【0881】

さらに、第1主遊技図柄の変動中に表示され得る第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数は、1～9までの図柄がゾロ目以外で表示される組み合わせであるため、

$$9 \times 9 \times 9 - 9 = 720 \text{通り}$$

となる。

【0882】

第1主遊技図柄の変動中に表示され得る第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数は、8個のランプを2個（2個はあくまで一例であり、3個以上点灯させても問題ない）点灯させる組み合わせであるため、

$$8C_2 = 8 \times 7 \div 2 = 28 \text{通り}$$

となる。

【0883】

上記の組み合わせ数を比較すると、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数よりも第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多いため、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間の方が長時間となるよう構成しても、遊技者が視認した場合に同じ組み合わせばかり表示されているように見えないことがないように構成することができる。なお、上記第1主遊技図柄の変動中に表示され得る第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と第1主遊技図柄の変動中に表示され得る第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数とは、本例において設計可能な最大数であるため、第2装飾図柄の変動表示中に720通りの表示態様が表示される場合があるように構成する必要はないし、第1主遊技図柄の変動中に第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプは28通りの点灯パターンで表示される場合があるように構成する必要はないことを補足しておく。

【0884】

また、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数とは以下のように構成してもよい。

（1）所定の第1主遊技図柄の変動中において表示される、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数（例えば、図187では3通り）と、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数（例えば、図187では5通り）とでは、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数の方が多い。

（2）所定の第1主遊技図柄の変動中において表示される、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多い。

（3）すべての第1主遊技図柄の変動中において表示され得る、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数の方が多い。

（4）すべての第1主遊技図柄の変動中において表示され得る、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数と、第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせ数とでは、第2装飾図柄の表示態様の組み合わせ数の方が多い。

上記のように構成してもよい。なお、上記（3）及び（4）は、第1主遊技図柄の変動中に表示される第2装飾図柄の表示態様の組み合わせと第1主遊技図柄表示部A 2 1 gのランプの点灯パターンの組み合わせとを、複数種類有している（例えば、変動態様によって相違する、停止図柄によって相違する、遊技状態によって相違する、など）場合に適用し

10

20

30

40

50

てもよい。また、第1主遊技図柄について例示したが、第2主遊技図柄にも同様に適用可能である。

【0885】

なお、第1主遊技図柄表示部A21gのランプはすべて同一の形状及び同一の点灯色となっている、一方、第2装飾図柄においては、1～9の数字のいずれかの図柄が各列に表示されるようになっており、更には各数字によって色が異なる（3と7は赤色、1と5と9は緑色、2と4と6と8は青色）。すなわち、第1主遊技図柄表示部A21gにおいては、点灯パターンが切り替わっていることが認識できれば、どの点灯パターンであるかが認識され難いのであるが、第2装飾図柄においては、数字の図柄や色がはっきりと視認できてしまうと、どの表示態様で表示されているかが認識され易くなってしまい、遊技者は、認識した図柄の組み合わせに意味があるものと勘違いしてしまうおそれがある。よって、上記構成とは逆に、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間の方が短時間となる（例えば、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクルの時間を $20\text{ms} \times 3 = 60\text{ms}$ とする）よう構成することにより、第2装飾図柄の数字の組み合わせを遊技者に認識し難くして、遊技者の誤認を防止することができるようにしてもよい。

10

【0886】

図187にて前述したように、本例においては、第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が大当り図柄にて停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成されている。

20

【0887】

上記構成に加えて、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）がハズレ図柄及び（または）小当り図柄にて停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）についても、大当り図柄の構成と同様に、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中に採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成してもよい。すなわち、第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならないよう構成してもよい。

30

【0888】

第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）は、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中において、前述したサイクルを繰り返しているのだが、当否判定結果が当選である場合において、どのようなタイミングで第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前の第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の停止タイミングになると、第1主遊技図柄表示部A21gは定められた点灯パターンに切り替わることとなる。また、当否判定結果が非当選である場合においても、どのようなタイミングで第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前の第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）の点灯パターンと、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の停止タイミングになると、第1主遊技図柄表示部A21gは定められ

40

50

た点灯パターンに切り替わることとなる。

【0889】

また、第2装飾図柄においても同様に、当否判定結果が当選である場合において、どのようなタイミングで第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止したとしても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前（停止する前の所定タイミングとしてもよい）の第2装飾図柄の表示態様と、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第2装飾図柄の表示態様と、が同一とならない（連続しない）、換言すると、図柄変動の変動時間がいずれであっても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の停止タイミングになると、第2装飾図柄は定められた表示態様に切り替わることとなる。但し、当否判定結果が非当選である場合においては、当否判定結果が当選である場合とは異なり、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動時間が経過して停止するタイミングによっては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止する直前（停止する前の所定タイミングとしてもよい）の第2装飾図柄の表示態様と、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止した状況での第2装飾図柄の表示態様と、が同一となる（連続する）場合がある（例えば、第2装飾図柄の最終表示態様が「228」である場合、変動時間によっては、第2装飾図柄の最終表示態様が表示される直前の変動中の第2装飾図柄の表示態様が、後述する第2装飾図柄の表示態様1サイクルにおける「228」である場合がある）。

10

【0890】

このように構成することにより、第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

20

【0891】

また、第1主遊技図柄の停止時には、第1装飾図柄は停止しており、第2装飾図柄は停止しており、第1サブ図柄表示部AS21gも停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第1主遊技図柄の変動中には、第1装飾図柄は変動中であり、第2装飾図柄は変動中であり、第1サブ図柄表示部AS21gも変動中に対応して点滅している。

【0892】

また、第2主遊技図柄の停止時には、第1装飾図柄は停止しており、第2装飾図柄は停止しており、第2サブ図柄表示部BS21gも停止表示に対応して点灯または消灯している。また、第2主遊技図柄の変動中には、第1装飾図柄は変動中であり、第2装飾図柄は変動中であり、第2サブ図柄表示部BS21gも変動中に対応して点滅している。

30

【0893】

このことから、本例においては、以下のように構成してもよい。

（1）第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターンと、第1装飾図柄が第1主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターンとは同一にならない。

40

（2）第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターンと、第1装飾図柄が第1主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターンとは同一にならない。

（3）第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第2主遊技図柄表示部B21gのランプの点灯パターンと、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第2主遊技図柄表示部B21gのランプの点灯パターンとは同一にならない。

（4）第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時に点灯している、第2主遊技図柄表示部B21gのランプの点灯パターン

50

と、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第2主遊技図柄表示部B21gのランプの点灯パターンとは同一にならない。

(5) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時の第2装飾図柄の表示態様と、第1装飾図柄が第1主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第2装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

(6) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第1主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時の第2装飾図柄の表示態様と、第1装飾図柄が第1主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第2装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

(7) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側のハズレに対応する表示態様で停止している時の第2装飾図柄の表示態様と、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第2装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

(8) 第1装飾図柄が演出表示装置SGにて第2主遊技側の大当りに対応する表示態様で停止している時の第2装飾図柄の表示態様と、第1装飾図柄が第2主遊技側に対応する変動中であって停止する直前における第2装飾図柄の表示態様とは同一にならない。

【0894】

＜サブ表示装置SH20の光量＞

図127などで前述したように、本明細書における遊技機は、光量調整を実行可能に構成することができる。このように構成した場合において、光量の段階（光量レベルと称することがある）を変更しても、サブ表示装置SHのランプの光量（輝度としてもよい）は変更されないよう構成してもよい。

【0895】

具体例としては、光量レベルがレベル1の場合と、光量レベルがレベル1よりも2段階大きいレベル3の場合とで、サブ表示装置SH20のランプの光量（輝度）は同一であるが、遊技効果ランプD26の光量（輝度）は、レベル1よりもレベル3の方が、光量（輝度）が高くなるよう構成してもよい。

【0896】

なお、図182における遊技効果ランプD26の配置はあくまで一例であり、光量レベルによって光量（輝度）が相違する遊技効果ランプD26は、サブ表示装置SH20近傍に設けてもよいし、遊技領域の（遊技者から見て）右側や左側に設けてもよい。

【0897】

また、遊技効果ランプD26の発光色（点灯色・点滅色と称してもよい）として、サブ表示装置SH20のランプの点灯色・点滅色と同一の色（遊技者から見て同一と認識される色）には発光しないよう構成してもよい。このように構成した場合には、遊技効果ランプD26の発光色がサブ表示装置SH20のランプの点灯色・点滅色と同一とならない期間を以下のように構成してもよい。

(1) 常時同一の発光色とならない

(2) 所定のエラーの発生中以外は同一の発光色とならない

(3) 所定のエラーの発生中は同一の発光色とならない

(4) 主遊技図柄の変動中は同一の発光色とならない

(5) スーパーリーチ中は同一の発光色とならない

(6) リーチ中（スーパーリーチ中やノーマルリーチ中を含むすべてのリーチ中）は同一の発光色とならない

【0898】

なお、遊技効果ランプD26の発光色がサブ表示装置SH20のランプの点灯色・点滅色と同一とならない期間は、上記(2)～(6)以外の期間としてもよい。すなわち、本例に係る遊技機は、所定の期間においては、遊技効果ランプD26の発光色がサブ表示装置SH20のランプの点灯色・点滅色と同一とならないよう構成することができる。なお、より好適な例としては、遊技効果ランプD26の発光色（点灯色・点滅色と称してもよい）として、演出効果を高めるため（様々な色の発光を演出的に見せるため）に、サブ表示装置SH20のランプの点灯色・点滅色と同一の色（遊技者から見て同一と認識される

10

20

30

40

50

色)に発光しても良いが、1回の変動内において、サブ表示装置SH20のランプが点灯・点滅している時間よりも短い時間にて遊技効果ランプD26をサブ表示装置SH20のランプと同じ発光色にて発光させることである。例えば、スーパーリーチ中に大当たりすることを報知する演出(例えば、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す映像)が実行されている最中は、遊技効果ランプD26をサブ表示装置SH20のランプと同じ発光色(赤色)と異なる発光色(青色と緑色)を交互に点滅させるようにすることで、遊技機全体として一体感のある発光を行いつつも、サブ表示装置SH20のランプの視認性を極端に低下させることがなくなる。

【0899】

また、遊技効果ランプD26として、サブ表示装置SH20の近傍(例えば、サブ表示装置SH20と演出表示装置SGまでの距離よりも、サブ表示装置SH20からの距離が近い遊技効果ランプD26)に設けられたもののみ、上記(1)～(6)の構成を適用してもよい。

【0900】

このように、サブ表示装置SH20の近傍から離れて構成することにより、サブ表示装置SH20の近傍に遊技効果ランプD26を設けた場合に比べて、遊技効果ランプD26の発光によって、サブ表示装置SH20の視認性を低下させ難くすることができ、遊技の結果を認識し易くできる。

【0901】

また、図182に図示するように、メイン表示装置MH20の近傍には、遊技効果ランプD26が設けられていない。換言すると、本例においては、メイン表示装置MH20と遊技効果ランプD26との距離よりも、サブ表示装置SH20と遊技効果ランプD26との距離の方が長い(遠い)ように構成されている。さらに、不図示であるが、メイン表示装置MH20のランプの近傍(例えば、表示部内部のLEDの前面に設置されランプの表示窓となる空洞を形成するプレート部材、つまりはメイン表示装置MH20のランプの表示窓以外の部分など)は黒色になっており、メイン表示装置MH20のランプの点灯色・点滅色(例えば、赤色)とは異なる色となっている。また、サブ表示装置SH20のランプの近傍(例えば、表示部内部のLEDの前面に設置されランプの表示窓となる空洞を形成するプレート部材、つまりはサブ表示装置SH20のランプの表示窓以外の部分など)は黒色とは異なる色(例えば、白色や青色などの赤色以外の色)となっている。

【0902】

このように構成することにより、メイン表示装置MH20近傍の部材や遊技効果ランプD26の発光によって、メイン表示装置MH20のランプの視認性を低下させないよう構成することができる。

【0903】

<保留表示とランプとの関係性>

前述したように、本例に係る、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターン1サイクル(図185の(2)～(6)を1サイクルとしている)分の時間は、250msとなっている。

【0904】

また、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル(「726」→「314」→「228」を1サイクルとしている)分の時間は、300msとなっている。

【0905】

ここで、演出表示装置SGに表示される、保留表示(保留画像、保留アイコン、などと称することがある)においても、時系列で表示態様が変化する動画像のパターンを繰り返す(1パターン分の動画像の表示時間を1サイクルの時間と称する、具体的には、例えば、保留表示が基準位置から時計回りに1回転する動画像の表示時間を1サイクルの時間と称する)ようになっており、所定の状況(例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ)における保留表示の1サイクルの時間を1000msとしてもよい。すなわ

10

20

30

40

50

ち、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の1サイクルの時間を、第1主遊技図柄の変動中における第1主遊技図柄表示部A21gのランプの点灯パターン1サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第2主遊技図柄の変動中における第2主遊技図柄表示部B21gのランプの点灯パターン1サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第1主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間よりも長時間としてもよいし、第2主遊技図柄の変動中における第2装飾図柄の表示態様1サイクル分の時間よりも長時間としてもよい。このように、保留表示の1サイクルの時間を、各ランプの点灯パターン1サイクル分や第2装飾図柄の表示態様1サイクル分よりも長時間とすることで、遊技者がその1サイクル（保留表示の動き）を認識しやすくするとともに、認識しやすい保留表示に目がいくことで、各ランプの点灯パターンや第2装飾図柄の変動表示をより目立たなくすることができる。

10

【0906】

また、前述したように、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hと、第1サブ保留表示部AS21hと、第2サブ保留表示部BS21hとは、点滅表示し得るよう構成されているが、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の1サイクルの時間を、第1主遊技図柄保留表示部A21hの点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の1サイクルの時間を、第2主遊技図柄保留表示部B21hの点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の1サイクルの時間を、第1サブ保留表示部AS21hの点滅間隔よりも長時間としてもよいし、所定の状況（例えば、非時間短縮遊技状態における所定の演出ステージ）における保留表示の1サイクルの時間を、第2サブ保留表示部BS21hの点滅間隔よりも長時間としてもよい。

20

【0907】

<ラウンド表示灯R10とラウンド表示部R20の位置>

次に、図188を参照して、本例に係るラウンド表示灯R10について詳述する。前述したようにラウンド表示灯R10は2個の7セグメントで構成されており、大当たりが開始する際に、当該大当たりにて実行されるラウンド数を報知する。当該報知タイミングについては、大当たりが開始されるまでに点灯すればよく、大当たり開始時としてもよいし、大当たり図柄の確定停止タイミングとしてもよい。また、ラウンド表示灯R10は、メイン表示装置MH20のように、複数のランプで構成されていてもよい。一例としては、ラウンド表示灯R10を4つのランプで構成し、10Rの大当たりが実行される場合には、4個のランプは「●●●○」（○は消灯、●は点灯を示している）となり、4Rの大当たりが実行される場合には、4個のランプは「○●○●」となるよう構成してもよい。また、4Rに対応したランプと10Rに対応したランプとを別に設けるなど、ラウンド数に対応したランプを設けて、大当たりが開始する際に、当該大当たりのラウンド数に対応したランプを点灯させるよう構成してもよい。なお、ラウンド表示灯R10を複数のランプで構成する場合には、当該ランプは点滅せず、点灯することでラウンド数を報知するよう構成してもよい。

30

【0908】

次に、ラウンド表示部R20は、ラウンド表示灯R10と大当たりのラウンド数との対応関係を表示するために遊技盤の前面に貼付されたシールであり、本例においては、16ラウンドと4ラウンドの表示態様を示している。なお、同図においては、ラウンド表示灯R10は、16ラウンドを報知している。

40

【0909】

また、図182に示すように、ラウンド表示灯R10とラウンド表示部R20とは、盤面右側（第1主遊技始動口A10よりも右側）に位置しており、他方、メイン表示装置MH20は、盤面左側（第1主遊技始動口A10よりも左側）に位置している。換言すると、メイン表示装置MH20よりもラウンド表示灯R10の方が、ラウンド表示部R20との距離が短い（近い）よう構成されている。

50

【0910】

なお、ラウンド表示灯R10とラウンド表示部R20とメイン表示装置MH20との位置はあくまで一例であり、例えば、ラウンド表示灯R10とラウンド表示部R20とメイン表示装置MH20とが、盤面左側（第1主遊技始動口A10よりも左側）に位置するように構成してもよい。その場合においても、メイン表示装置MH20よりもラウンド表示灯R10の方が、ラウンド表示部R20との距離が短い（近い）よう構成することが好適である。

【0911】

このように構成することにより、遊技者は、大当たり開始時にラウンド表示部R20を視認しながらラウンド表示灯R10を確認することができると共に、メイン表示装置MH20を視認して混乱してしまう事態を防止することができる。

10

【0912】

また、本例においては、ラウンド表示灯R10とラウンド表示部R20とで、4ラウンドと16ラウンドのみ報知（表示）するよう構成したが、あくまで一例であり、実行可能な大当たりのラウンド数の種類分の報知（表示）を実行するよう構成してもよい。なお、小当りを備える遊技機の場合には、小当り遊技が実行される際は、ラウンド表示灯R10を点灯させないように構成しているが、後述する小当りVスペックにおいて、V入賞した場合は、ラウンド表示灯R10やその他演出（例えば、小当り遊技中の演出画像や音声出力）とで大当り遊技におけるラウンド数を報知または示唆することが好適である。具体的には、小当り遊技中である1ラウンド目且つV入賞前は、ラウンド表示灯R10でラウンド数を報知せず（4ラウンドに対応したランプ表示も10ラウンドに対応したランプ表示も実行されず）、小当り遊技中であることを示す演出画像として仮にV入賞した場合に移行する大当り遊技が4ラウンドである場合と10ラウンドである場合のいずれでも表示される演出画像である白背景画像を表示し、小当り遊技中であることを示す音声として仮にV入賞した場合に移行する大当り遊技が4ラウンドである場合と10ラウンドである場合のいずれでも出力される音声である「ピピピ」といった効果音Aを出力する一方で、小当り遊技中である1ラウンド目且つV入賞後は、ラウンド表示灯R10でラウンド数を報知し（4ラウンドに対応したランプ表示もしくは10ラウンドに対応したランプ表示のいずれかが実行され）、小当り遊技中であることを示す演出画像としてV入賞した場合に移行する大当り遊技が4ラウンドである場合は4ラウンドであることを示唆または報知する青背景画像を表示し、小当り遊技中であることを示す演出画像としてV入賞した場合に移行する大当り遊技が10ラウンドである場合は10ラウンドであることを示唆または報知する赤背景画像を表示し、小当り遊技中であることを示す音声出力としてV入賞した場合に移行する大当り遊技が4ラウンドである場合は4ラウンドであることを示唆または報知する「ブブー」といった効果音Bを出力し、小当り遊技中であることを示す音声出力としてV入賞した場合に移行する大当り遊技が10ラウンドである場合は10ラウンドであることを示唆または報知する「ピンポン」といった効果音Cを出力する。これら演出画像及び音声出力は、2ラウンド目以降には実行されない。なお、V入賞することで実行される大当り遊技、つまりは2ラウンド目以降でも、大当り遊技が終了するまではラウンド表示灯R10でのラウンド数報知は継続して実行されるとともに、4ラウンドである場合は2ラウンド目以降で4ラウンドであることを示す演出画像であるキャラクター紹介画像が表示され且つスローテンポな楽曲Aが出力され、10ラウンドである場合は2ラウンド目以降で10ラウンドであることを示す演出画像であるストーリー紹介画像が表示され且つアップテンポな楽曲Bが出力される。なお、小当り遊技中に電源断が発生しその後電源復帰した場合、もしくは、V入賞後の大当り遊技中に電源断が発生しその後電源復帰した場合、前述した白背景画像、青背景画像、赤背景画像が表示されることはなく、キャラクター紹介画像、ストーリー紹介画像も表示されることはなく、効果音A～C、楽曲A～Bも出力されることはないが、ラウンド表示灯R10でのラウンド数報知は実行可能である。

20

30

40

【0913】

<可動役物と表示装置>

50

ここで、本例における遊技機には、前述した可動役物を有するよう構成してもよい。このように構成した場合には、可動役物は、前述した役物演出を実行可能であり、電源断が発生した場合には、電源復帰後に動作チェックを実行するよう構成される。このような可動役物を有した場合の特徴的な構成について、以下に詳述する。

【0914】

図189は、電源断後の可動役物の動作チェックに関するイメージ図である。(A1)～(A3)は、可動役物が初期位置に位置状況にて電源断が発生した場合を図示している。

【0915】

まず、(A1)では、可動役物が初期位置（演出表示装置SGにて表示される第2装飾図柄等の視認性を損なわない位置）に位置しており、役物演出が実行されていない。(A1)の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、電源復帰後の動作チェック（当該動作チェックを初期動作と称することがある）として可動役物が駆動する。可動役物が初期動作を実行した場合には、(A2)に示すように、演出表示装置SGに表示されている第2装飾図柄の表示領域の正面を可動役物が通過することとなる。その後、(A3)に示すように、可動役物は初期動作を終了し、初期位置にて停止する。

【0916】

このように、可動役物は初期動作を行う際に、第2装飾図柄の表示領域の前を通過して、第2装飾図柄の視認性を妨げるよう構成されている。また、図182にて図示するように、メイン表示装置MH20やサブ表示装置SH20は、演出表示装置SGからの距離が長い（遠い）ため、可動役物が初期動作や役物演出を実行しても、メイン表示装置MH20及びサブ表示装置SH20の視認性を妨げることはない。

【0917】

このように構成することにより、遊技場の営業中に電源断が発生してしまった場合にも、可動役物は初期動作を実行することで問題なく駆動することを確認でき、さらに、その際に第2装飾図柄の視認性が妨げられた場合にも、サブ表示装置SH20の視認性が担保されているため、遊技者は遊技の状況を認識することができる。

【0918】

なお、同図においては、主遊技図柄が停止している場合を例示しているが、主遊技図柄が変動中に電源断が発生した場合にも、可動役物は第2装飾図柄の視認性を妨げることとなる。また、第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示については、同図においては、図柄停止中に電源断が発生した場合と図柄変動中に電源断が発生した場合とのいずれにおいても、電源復帰後の所定のタイミング（例えば、メイン表示装置MH20の復帰と略同時）で復帰する構成を例示したが、これには限定されず、図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における当該図柄変動終了後に復帰するよう構成してもよいし、図柄停止中または図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における次の図柄変動開始時に復帰するよう構成してもよい。このように構成した場合には、電源復帰後から第1装飾図柄及び第2装飾図柄が復帰するまでは、演出表示装置SGには暗転画像（表示領域全体が黒くなっている画像）を表示したり、「電源復帰中」と表示するよう構成してもよい。

【0919】

次に、(B1)～(B3)は、役物演出の実行中に電源断が発生した場合を図示している。

【0920】

まず、(B1)では、役物演出の実行中に可動役物が第2装飾図柄の正面に位置している。(B1)の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、(B2)に示すように、可動役物は初期位置に向かって駆動する。換言すると、第2装飾図柄の視認性を妨げない位置に向かって駆動する。その後、初期位置に移動した後、(B3)のように可動役物は初期動作を実行することとなる。

【0921】

なお、同図における(B1)～(B3)では、役物演出の実行中であり、且つ主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合を例示したが、これには限定されず、主遊技図柄の停

10

20

30

40

50

止中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の可動役物の初期動作の実行中において、再度電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、同図における（B1）～（B3）と同様に、可動役物は電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成してもよい。

【0922】

このように、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合にも、電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成されていることにより、第2装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。

【0923】

なお、これには限定されず、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に戻った後に初期動作を実行する構成としなくてもよい。具体例としては、可動役物が初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に向かって駆動せずに、初期動作を途中から実行するよう構成してもよい。このように構成した場合にも、第2装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。

【0924】

また、図189において、可動役物が第2装飾図柄の視認性を妨げる構成を例示したが、可動役物によって第2装飾図柄（の表示領域）が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動役物によって第2装飾図柄（の表示領域）の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。なお、図189における可動役物の形状はあくまで一例であり、演出表示装置SGにおける第2装飾図柄の表示領域が正面視にて完全に視認不能となる形状としてもよい。

【0925】

また、前述したように、メイン表示装置MH20よりもサブ表示装置SH20の方が、演出表示装置SGに近いよう構成した場合において、可動役物が役物演出の実行時及び／または初期動作の実行時に、サブ表示装置SH20のランプの視認性を妨げるが、メイン表示装置MH20の視認性を妨げないように構成してもよい。このように構成した場合においても、メイン表示装置MH20の視認性が担保されていることにより、遊技者は、可動役物の位置に拘らず遊技の状況を把握することができる。なお、この場合において、可動役物によってサブ表示装置SH20が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動役物によってサブ表示装置SH20の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。

【0926】

このように、可動役物によって、メイン表示装置MH20のランプの視認性は妨げられない（または、相対的に妨げられ難い）が、サブ表示装置SH20のランプの視認性は妨げられる（または、相対的に妨げられ易い）よう構成してもよい。

【0927】

次に、図190を参照して、主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合について詳述する。同図においては、役物演出は実行されておらず可動役物は初期位置に位置している。また、メイン表示装置MH20及びサブ表示装置にSH20における「点灯」とは、点灯パターンを実行していることを示しており、点灯パターンの実行途中における消灯も含めて「点灯」と称している。他方、「非点灯」とは、電源断が発生後の遊技機に電源が供給されていない状態などの、点灯パターンが実行されておらず、すべてのランプが消灯している状況を示している。また、可動役物における「初期動作中」とは、初期動作の開始から終了までのことであり、初期動作の実行中に可動役物が停止している状態も含めて「初期動作中」と称している。他方、「停止」とは、初期動作を実行しておらず、可動役物が初期位置にて停止している状態を示している。

【0928】

また、図189にて図示しているように、可動役物には、役物演出及び初期動作の実行時に点灯（発光）する役物ランプが設けられている。本例においては、役物ランプは、可

動役物の役物演出の実行中と初期動作の実行中に亘って、所定の点灯パターンにて点灯するよう構成されている。

【0929】

図190の説明に戻ると、まず、図中(1)のタイミングにて、電源断が発生する。その後、図中(2)のタイミングにて、電源が投入(遊技機への電源の供給が再開)される。その後、図中(3)のタイミングにて、主遊技図柄の変動が再開され、メイン表示装置MH20の点灯が再開され、サブ表示装置SH20の点灯が再開される。

【0930】

その後、図中(4)のタイミングにて、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始される(見た目上役物ランプの点灯が開始される)。その後、図中(5)のタイミン

10

グにて、可動役物の初期動作が開始される(見た目上初期動作の駆動が開始される)。その後、図中(6)のタイミングにて、可動役物の初期動作が終了し、役物ランプの点灯も終了する。

【0931】

このように、主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始することとなる。

【0932】

このように構成することにより、電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

20

【0933】

なお、図190においては、図中(3)に示すように、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20との点灯復帰タイミングを同時としたが、点灯復帰タイミングは完全に同時である必要はなく、略同時(完全に同時である場合と、完全に同時ではないがほぼ同時である場合とのいずれも含んでおり、本明細書において「同時」と称しているものは、「略同時」と読み替えても問題ない)であればよい(100ms程度ずれていてもよい)。

30

【0934】

また、図190においては、図中(1)に示すように、電源断からの復帰時にメイン表示装置MH20のランプとサブ表示装置SH20のランプとがすべて復帰するよう例示しているが、これには限定されず、前述したように、一部のランプを、主遊技図柄の変動停止時や次回の変動開始時に点灯復帰するよう構成してもよい。

【0935】

また、可動役物の初期動作に係る駆動開始タイミングと可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯開始タイミングとを同時(または略同時)としてもよい。

40

【0936】

また、図190の図中(6)のタイミングでは、可動役物の初期動作に係る駆動終了タイミングと可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯終了タイミングとを同時としているが、略同時としてもよい(100ms程度ずれていてもよい)。

【0937】

<サブ入力ボタンの初期動作>

図189などでは、可動役物の初期動作について詳述したが、電源断からの復帰時には、サブ入力ボタンSBも初期動作を実行するよう構成されている。そこで、サブ入力ボタンSBの初期動作について以下に詳述する。

【0938】

50

また、サブ入力ボタン S B の内部には、不図示であるが、ボタンランプが設けられており、当該ボタンランプが点灯（発光）すると、遊技者は当該点灯を外部から視認することができる。本例においては、前述した、遊技者へのサブ入力ボタン S B の操作を促す演出であるボタン演出の実行時において、ボタンランプが所定の点灯態様、例えば白色で点灯し得るよう構成されている。

【0939】

なお、ボタン演出が実行されていない状況においても、ボタンランプが点灯するよう構成してもよいし、点灯しないよう構成してもよい。ボタン演出が実行されていない状況においても、ボタンランプが点灯するよう構成した場合には、ボタン演出が実行されていない状況では、ボタン演出の実行時における前記所定の点灯態様とは異なる点灯態様で点灯することが好適である。また、ボタン演出の実行時以外においても、例えば、大当たりが実行されることを報知する場合などにボタンランプが（特定の点灯態様、例えば赤色で）点灯し得るよう構成されている。

【0940】

また、本例においては、サブ入力ボタン S B が細かく振動するボタンバイブ演出を実行し得るよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される場合の具体例としては、

（１）ボタン演出の実行時の一部で実行され、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す役割を担っている。ボタンバイブ演出を伴わないボタン演出よりも、ボタンバイブ演出を伴うボタン演出が実行された場合の方が、相対的に大当たり期待度が高くなるよう構成されている。

（２）図柄変動の途中などにおいてボタン演出を実行し、その後、実行中の図柄変動の結果が大当たりとなるか否かを報知する場合にボタンバイブ演出が実行され得る。その場合には、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作し、ハズレを報知する場合にはボタンバイブ演出が実行されず、大当たりを報知する場合にはボタンバイブ演出を実行する。

上記のように構成してもよい。

【0941】

また、上述した以外にも、サブ入力ボタン S B が伸縮するよう構成したり、ボタンの形態とレバーの形態とに変形可能に構成するといったように、様々な態様で駆動し得るよう構成したりしてもよい。

【0942】

サブ入力ボタン S B の初期動作においては、サブ入力ボタン S B が正常に機能するか否かを確認できることが好適であることから、ボタンランプの点灯やボタンバイブ（初期動作におけるサブ入力ボタン S B が細かく振動することをボタンバイブと称しており、ボタンバイブ演出と同様に振動する）の実行など、遊技中において実行され得る動作をすべて初期動作においても実行されるよう構成されている。

【0943】

ここで、サブ入力ボタン S B の初期動作の実行時について、図 190 を参照して詳述すると、まず、図中（１）のタイミングにて、電源断が発生する。その後、図中（２）のタイミングにて、電源が投入（遊技機への電源の供給が再開）される。その後、図中（３）のタイミングにて、主遊技図柄の変動が再開され、メイン表示装置 M H 2 0 の点灯が再開され、サブ表示装置 S H 2 0 の点灯が再開される。

【0944】

その後、不図示であるが、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンランプの点灯が開始され（見た目上ボタンランプの点灯が開始される）、サブ入力ボタン S B の初期動作に係るボタンバイブの実行が開始される。

【0945】

このように構成することで、電源断からの復帰後においては、ボタンランプとボタンバイブよりも先に、メイン表示装置 M H 2 0 とサブ表示装置 S H 2 0 とが復帰することとなり、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後にサブ入力ボタン S B の初期動作を実行することができる。

【0946】

なお、本例においては、サブ入力ボタンS Bの初期動作に係るボタンランプの点灯開始とボタンバイブの実行開始とを同時としたが、これには限定されず、略同時としてもよい（100ms程度ずれていてもよい）。

【0947】

また、主遊技図柄の変動に係るボタンバイブ演出が実行される演出として選択され、サブ入力ボタンS Bの初期動作に係るボタンバイブが実行されている途中で、ボタンバイブ演出の実行タイミングとなった場合（例えば、主遊技図柄の変動中の電源断からの復帰後における次の変動が開始した際にサブ入力ボタンS Bの初期動作に係るボタンバイブが未だ実行中である場合や、主遊技図柄の停止中且つ第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在しない状況における電源断からの復帰後にて第1主遊技始動口A 1 0又は第2主遊技始動口B 1 0への入球によって新たに主遊技図柄の変動が開始した際にサブ入力ボタンS Bの初期動作に係るボタンバイブが未だ実行中である場合など）においては、初期動作に係るボタンバイブが優先されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、初期動作に係るボタンバイブのみを行って、ボタンバイブ演出は実行されないように構成してもよいし、初期動作に係るボタンバイブが終了した後にボタンバイブ演出の実行期間が残存していた場合には、当該ボタンバイブ演出が途中から実行され得るよう構成してもよいが、初期動作に係るボタンバイブが延長されたように見えるため、当該ボタンバイブ演出が途中からでも実行しないようにすることが好適である。

【0948】

サブ入力ボタンS Bの初期動作に係るボタンバイブが実行されている途中で、ボタン演出が実行された場合（サブ入力ボタンS Bの操作有効期間となった場合）には、サブ入力ボタンS Bの操作が有効であるよう構成してもよい。例えば、サブ入力ボタンS Bの初期動作に係るボタンバイブが実行されている途中で、液晶画面（演出表示装置S G）の略中央に「P U S H」と記載されたボタン画像が表示された場合、サブ入力ボタンS Bの操作が行われたことを契機として台詞予告が実行されるよう構成してもよい。つまり、初期動作を実行している最中であっても、サブ入力ボタンS Bの操作を契機とした演出を実行可能としてもよい。

【0949】

本明細書におけるメイン表示装置M H 2 0は、主遊技表示部と称することがある。また、本明細書における第1主遊技図柄表示部A 2 1 gと第2主遊技図柄表示部B 2 1 gとは、識別情報表示部と称することがある（1つのみでもよいし、2つを総称してもよい）。また、本明細書における第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 hと第2主遊技図柄保留表示部B 2 1 hとは、主遊技保留表示部と称することがある（1つのみでもよいし、2つを総称してもよい）。また、本明細書におけるサブ表示装置S H 2 0は、副遊技表示部と称することがある。また、本明細書における第1サブ図柄表示部A S 2 1 gと第2サブ図柄表示部B S 2 1 gとは、演出情報表示部と称することがある（1つのみでもよいし、2つを総称してもよい）。また、本明細書における第1サブ保留表示部A S 2 1 hと第2サブ保留表示部B S 2 1 hとは、副遊技保留表示部と称することがある（1つのみでもよいし、2つを総称してもよい）。

【0950】

<<構成の具体例>>

前述した表示装置に関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

【0951】

<構成1>

第1主遊技図柄表示部A 2 1 gと、第2主遊技図柄表示部B 2 1 gと、第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 hと、第2主遊技図柄保留表示部B 2 1 hと、補助遊技図柄表示部H 2 1 gと、補助遊技図柄保留表示部H 2 1 hとは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）である。

メイン表示装置MH20の（一部またはすべての）ランプよりもサブ表示装置SH20の（一部またはすべての）ランプの方が大きい。

【0952】

<効果>

副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、1個のランプで構成することで、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置MH20）を注視されることで遊技の結果を認識され易くなってしまいう事態を防止することができる。

10

【0953】

<構成2>

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成されている。

【0954】

<効果>

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状況を避けることができ、違和感を生じないように構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

20

30

【0955】

<構成3>

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成されている。

40

メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とは第1主遊技始動口A10を挟んで反対側に設けられている。

第1主遊技図柄表示部A21gまたは第2主遊技図柄表示部B21gの所定のランプの点滅間隔と、第1サブ図柄表示部AS21gまたは第2サブ図柄表示部BS21gの特定のランプの点滅間隔とが異なる。

【0956】

<効果>

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状況を避けることがで

50

き、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

10

主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを、第1主遊技始動口A10を挟んで対角上に配置し、且つ点灯間隔を相違させることで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを同時に視認してしまう事態を防止し、演出表示装置SGにおける演出に注目することができる。

【0957】

<構成4>

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、メイン表示装置MH20のランプは即時（電源投入後の第1のタイミングと称することがある）復帰し、サブ保留表示部のランプは前記第1のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。

20

【0958】

<効果>

装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

電源復帰後において、残りの変動時間に拘らず、メイン表示装置MH20のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。

30

図柄停止後には変動固定時間（例えば、500msであり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

【0959】

<構成5>

第1主遊技図柄表示部A21gと、第2主遊技図柄表示部B21gと、第1主遊技図柄保留表示部A21hと、第2主遊技図柄保留表示部B21hと、補助遊技図柄表示部H21gと、補助遊技図柄保留表示部H21hとは、すべてのランプが同一の大きさ（表示窓の面積が同一）である。

40

メイン表示装置MH20の（一部またはすべての）ランプよりもサブ表示装置SH20の（一部またはすべての）ランプの方が大きい。

第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止している状況で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならない。

【0960】

<効果>

副制御基板側のランプについては、大きさを大きくし、1個のランプで構成することで

50

、限られた盤面領域で十分な視認性を担保することができ、他方、主制御基板側のランプについては、大きさを小さくし、複数のランプで構成することで、停止図柄を示す際に多彩な組合せを実現することができる。さらに、主制御基板側のランプよりも副制御基板側のランプの方を目立たせることで、主制御基板側のランプ（メイン表示装置MH20）を注視されることで遊技の結果を認識され易くならない事態を防止することができる。

第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

【0961】

<構成6>

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成されている。

主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始する。

【0962】

<効果>

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状態を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難くすることができる。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成することによって、遊技の結果を示すランプとして主制御基板側のランプのみ点灯させることとなり、主制御基板側と副制御基板側とで遊技の結果が2個表示されていると誤認してしまう事態を防止することができる。

電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後、可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【0963】

<構成7>

ハズレ図柄の停止時に点灯しているランプの少なくとも1個は、第1主遊技図柄の変動中において1回は点灯するように構成されている。また、ハズレ図柄の停止時において、主制御基板側の第1主遊技図柄表示部A21gのランプは、少なくとも1個は点灯する一方、副制御基板側の第1サブ図柄表示部AS21gのランプは、消灯するよう構成されて

10

20

30

40

50

いる。

メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とは第1主遊技始動口A10を挟んで反対側に設けられている。

第1主遊技図柄表示部A21gまたは第2主遊技図柄表示部B21gの所定のランプの点滅間隔と、第1サブ図柄表示部AS21gまたは第2サブ図柄表示部BS21gの特定のランプの点滅間隔とが異なる。

主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合、電源復帰後においては、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20との点灯が復帰した後、可動役物の初期動作に係る役物ランプの点灯が開始し、その後、可動役物の初期動作が開始する。

【0964】

<効果>

主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、変動中からハズレ図柄にて停止の流れで、第1主遊技図柄表示部A21gのランプがすべて消灯している状態を避けることができ、違和感を生じないよう構成することができる。一方、副制御基板側のランプについては、主制御基板側のランプの表示担保のため、必要最低限の点灯パターン（点灯と消灯のみ）とすることで、汎用性が高くなり、盤面制約を受け難く、製造コストも抑えることができる。さらに、主制御基板側のランプについて、ハズレを示す際（ハズレ図柄の停止を示す際）にも変動中である際にも共通のランプを使用することで、メイン表示装置MH20のランプとして、第1主遊技図柄表示部A21gのランプと他のランプとを誤認し難く

主制御基板側の表示装置と副制御基板側の表示装置とを誤認し難くすることができる。

主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを、第1主遊技始動口A10を挟んで対角上に配置し、且つ点灯間隔を相違させることで、主制御基板側のランプと副制御基板側のランプとを同時に視認してしまう事態を防止し、演出表示装置SGにおける演出に注目することができる。

電源断からの復帰後においては、可動役物と役物ランプよりも先に、メイン表示装置MH20とサブ表示装置SH20とを復帰させることにより、遊技者は遊技の状況をいち早く認識することができるとともに、遊技者が再開した遊技状況を全体的に把握した後に可動役物の初期動作を実行することができる。また、役物ランプが点灯していない状態で可動役物が初期動作に係る駆動を開始してしまうと、役物ランプが正常であるか否かが不明なまま可動役物が駆動を開始してしまうため、役物ランプが点灯開始した後に駆動役物の初期動作に係る駆動が開始されることで、可動役物及び役物ランプが正常であることを明確に把握することができる。

【0965】

<構成8>

主遊技図柄（第1主遊技図柄または第2主遊技図柄）の図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、メイン表示装置MH20のランプは即時（電源投入後の第1のタイミングと称することがある）復帰し、サブ保留表示部のランプは前記第1のタイミングで復帰し、サブ図柄表示部のランプは、変動を再開した主遊技図柄の変動終了まで消灯したままとなる。

第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）の変動中においては、第1主遊技図柄（または、第2主遊技図柄）が停止している状態で採り得る態様（表示態様または点灯パターン）にはならない。

【0966】

<効果>

装飾図柄が非表示となっているにも拘らずサブ図柄表示部のランプが変動している（変動中に対応した点灯パターンで点灯している）ことで、遊技者が混乱してしまう事態を防止することができる。

電源復帰後において、残りの変動時間に拘らず、メイン表示装置MH20のランプによって図柄変動中であることを認識可能になっている。

図柄停止後には変動固定時間（例えば、500msであり、遊技状態や停止図柄によって変更しても問題ない）を有しており、電源断のタイミング（電源復帰のタイミング）に拘らず、保留消化までは所定の時間を担保することができるため、サブ保留表示部のランプは電源復帰後に即時点灯させても遊技者が混乱することなく、且つ遊技の状況を即座に把握することができる。

第1主遊技図柄表示部A21g（または、第2主遊技図柄表示部B21g）と第2装飾図柄とのいずれにおいても、主遊技図柄の停止直前から停止時への繋がりをスムーズにすることができる。また、主遊技図柄の停止直前と停止時とが同じ態様（表示態様または点灯パターン）になってしまうことを懸念して、より複雑に主遊技図柄の変動時間を調整する必要がなくなる。

【0967】

（第7実施形態）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第7実施形態とし、以下に詳述する。例えば、第1実施形態に記載された第1装飾図柄（第一演出用図柄）と第2装飾図柄（第二演出用図柄）を備える構成、第4実施形態の第1装飾図柄（第一演出用図柄）や第2装飾図柄（第二演出用図柄）と重複する画像表示の構成等、本明細書に記載されたすべての構成と第7実施形態の構成とを適宜組み合わせることが可能である。

【0968】

次に、図191～図199を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図191は、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図（d）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（f）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（f）が実行された場合、同図（f）の処理に示されるように、まず、ステップ2500で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2700で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2800で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0969】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン（S2500～S2999）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部SMのCPU

10

20

30

40

50

においてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、サブメイン制御部SMは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、サブメイン制御部SMは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11b）に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0970】

次に、図192は、図191におけるステップ2500のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2506で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。次に、ステップ2508で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ2506又はステップ2508にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ2509で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たな保留は第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2509でYesの場合、ステップ2550で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第1主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2520に移行する。他方、ステップ2509でNoの場合、ステップ2650で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第2主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2520に移行する。

【0971】

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2511で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2511でYesの場合、ステップ2512で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタから「1」を減算する。次に、ステップ2514で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bから削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2516で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2511でNoの場合にもステップ2520に移行する。

【0972】

次に、ステップ2520で、装図保留情報表示制御手段SM22は、演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを白色（保留表示態様変化しない場合には保留表示態様は白色となっている）にて点灯表示し、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0973】

次に、図193は、図192におけるステップ2550のサブルーチンに係る、第1主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理に

10

20

30

40

50

においては、まず、ステップ2552で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内に第2主遊技保留（第1主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2558で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選（第1主遊技入賞時先読み抽選、第2主遊技入賞時先読み抽選）に当選した保留である。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2560でYesの場合、ステップ2562に移行する。

【0974】

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

【0975】

次に、ステップ2574で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2574でYesの場合、ステップ2576で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ2512の処理）に移行する。

【0976】

他方、ステップ2552でNoの場合（保留内に第2主遊技保留が存在している場合）、ステップ2578で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内に一時記憶されている保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。尚、ステップ2554、ステップ2558、ステップ2560、又はステップ2574でNoの場合にも、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。尚、ステップ2578の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、第7実施形態のような第2主遊技側優先消化の遊技機においては、当該新たに発生した第2主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順となくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動態様グループの保留（又は、特定の変動態様乱数区切り情報の保留）が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよい。

【0977】

次に、図194は、図192におけるステップ2600のサブルーチンに係る、第2主遊技入賞時先読み判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係

10

20

30

40

50

る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ2602で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ2606でYesの場合、ステップ2608に移行する。

【0978】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2608で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2608でYesの場合、ステップ2610で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、 $1/3$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2608でNoの場合、ステップ2612で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループCであるか否かを判定する。ステップ2612でYesの場合、ステップ2616で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、 $1/5$ ）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2612でNoの場合、ステップ2620に移行する。

【0979】

次に、ステップ2620で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22b内にある、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。尚、ステップ2602、ステップ2604、ステップ2606又はステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2520の処理）に移行する。

【0980】

次に、図195は、図191におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶する。

【0981】

次に、ステップ2712で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2800の処理）に移行する。尚、ステップ2702でNoの場合にも、次

10

20

30

40

50

の処理（ステップ2800の処理）に移行する。

【0982】

次に、図196は、図191におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

10

【0983】

次に、ステップ2810で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2812で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2824に移行する。

20

【0984】

他方、ステップ2812でNoの場合、ステップ2816で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tと装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2816でYesの場合、ステップ2818で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2824に移行する。

30

【0985】

他方、ステップ2816でNoの場合、ステップ2820で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、装図変動時間管理タイマSM21tと予告演出関連情報一時記憶手段SM24b（及びリーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2820でYesの場合、ステップ2822で、予告演出表示制御手段SM24（及びリーチ演出表示制御手段SM25）は、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2824に移行する。尚、ステップ2820でNoの場合にも、ステップ2824に移行する。

40

【0986】

次に、ステップ2824で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2824でYesの場合、ステップ2826で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在実行中の図柄変動はボタン連打演出実行変動（非時間短縮遊技且つ第1主遊技図柄に係る図柄変動の変動時間が60秒となる変動の一部）であるか否かを判定する。尚、ボタン連打演出は後述するボタン単発演出とは重複して実行されない（ボタン連打演出に係る図柄変動とボタン単発演出に係る

50

図柄変動とは異なる図柄変動となる)よう構成されている。ステップ2826でYesの場合、ステップ2850で、装飾図柄表示制御手段SM21は、後述する、ボタン連打演出実行処理を実行し、ステップ2830に移行する。他方、ステップ2826でNoの場合、ステップ2828で、装飾図柄表示制御手段SM21は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、現在実行中の図柄変動はボタン単発演出実行変動(非時間短縮遊技且つ第1主遊技図柄に係る図柄変動の変動時間が60秒となる変動の一部)であるか否かを判定する。ステップ2828でYesの場合、ステップ2950で、装飾図柄表示制御手段SM21は、後述する、ボタン単発演出実行処理を実行し、ステップ2830に移行する。尚、ステップ2824又はステップ2828でNoの場合にも、ステップ2830に移行する。このように、第7実施形態においては、ボタン演出(サブ入力ボタンを遊技者が操作することによって演出表示態様が変化したり演出結果が表示されることとなる演出)として、ボタン連打演出とボタン単発演出との2つのボタン演出を有している。尚、ボタン演出を実行条件は変更してもよく、時間短縮遊技状態に実行し得るよう構成してもよいし、変動時間が60秒未満の図柄変動にて実行し得るよう構成してもよいし、第2主遊技図柄の変動時にも実行し得るよう構成してもよい。また、第7実施形態においては、第1主遊技側の先読み抽選の実行対象となる保留は、大当たりとなる保留とハズレとなる保留且つ60秒の変動時間の保留となっており、ボタン演出実行変動(ボタン連打演出実行変動、ボタン単発演出実行変動)は第1主遊技図柄の60秒の変動時間となる図柄変動となるため、第1主遊技側の先読み演出として、ボタン演出が実行されることを示唆するような先読み演出(例えば、トリガ保留の保留表示態様がサブ入力ボタンの形状と類似した表示となる、等)を実行し得るよう構成してもよい。尚、第7実施形態では、ボタン演出実行変動の変動時間を60秒としたが、当該60秒は長時間となる変動時間の一例であり、60秒より長時間の変動時間となる図柄変動を設けて、当該60秒より長時間の変動時間となる図柄変動もボタン演出実行変動となり得る(例えば、60秒以上の変動時間として、60秒、80秒、120秒となる図柄変動を設けて、当該60秒、80秒、120秒となる図柄変動がボタン演出実行変動となり得る)よう構成してもよい。

【0987】

次に、ステップ2830で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する(例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する)。ステップ2830でYesの場合、ステップ2831で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装飾図柄の停止表示コマンド(確定表示コマンド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2832で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2834で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ2810又はステップ2830でNoの場合にも、次の処理(ステップ2490の処理)に移行する。

【0988】

次に、図197は、図196におけるステップ2850のサブルーチンに係るボタン連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2851で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、現在ボタン連打有効期間(サブ入力ボタンASBを押下することによって連打演出が表示される期間)であるか否かを判定する。ステップ2851でYesの場合、ステップ2852で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、宝箱開放演出(ボタン連打有効期間に実行されることとなる演出であり、詳細は後述する)を実行する。次に、ステップ2853で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、サブ入力ボタンASBが新たに入力されたか否かを判定する(サブ入力ボタンASBがオフ→オンとなってからオンの状態が0.5秒継続した場合に長押しされたと判定してい

10

20

30

40

50

る)。ステップ2853でYesの場合、ステップ2854で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にあるオート連打有効フラグ（当該フラグがオンとなっており、且つ、ボタン連打有効期間である場合には、オート連打演出が実行されることとなる）をオンにし、ステップ2856に移行する。尚、ステップ2853でNoの場合にも、ステップ2856に移行する。

【0989】

次に、ステップ2856で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2856でYesの場合、ステップ2858で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、オート連打演出を実行し、ステップ2864に移行する。尚、オート連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンASBを長押しすることによって、宝箱開放演出と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンASBを長押しし続けた場合には0.2秒毎に1回の連打演出が連続して実行される（エフェクトが発生する）こととなる。尚、オート連打演出の演出態様と後述する単発連打演出の演出態様とは同一の演出態様となっており、総称して連打演出と称することもある。他方、ステップ2856でNoの場合、ステップ2860で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、サブ入力ボタンASBに対する単発押し操作があったか否かを判定する（サブ入力ボタンASBがオフ→オンとなってからオンの状態が0.5秒継続せずに再度オフとなった場合に単発押し操作があったと判定する）。ステップ2860でYesの場合、ステップ2862で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、単発連打演出を実行し、ステップ2864に移行する。尚、単発連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンASBを単発押しすることによって、宝箱開放演出と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンASBに対して単発押しを1回実行する毎に1回の連打演出が実行される（エフェクトが発生する）こととなる。次に、ステップ2864で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、1回のボタン連打有効期間にて所定回数の連打演出が実行されたか否かを判定する。尚、所定回数の連打とは、オート連打演出にて実行された連打演出の回数と単発連打演出にて実行された連打演出の回数との合計数が所定回数となっていればよく、本例では10回となっている。ステップ2864でYesの場合にはステップ2868に移行する。他方、ステップ2864でNoの場合、ステップ2866で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、ボタン連打有効期間の終了タイミング（本例では、ボタン連打有効期間の開始タイミングから4秒後）に到達したか否かを判定する。ステップ2866でYesの場合にはステップ2868に移行し、Noの場合には次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。次に、ステップ2868で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、宝箱開放演出の結果（例えば、「星」が出現する、「スカ」が出現する等して、当該実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する）を表示し、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。尚、大当たり期待度とは、同一の演出が発生することとなるハズレ変動と大当たり変動との合計に対する大当たり変動の発生する割合である（例えば、宝箱開放演出の結果として1回目が「星」、2回目が「星」、3回目が「スカ」となる図柄変動の出現率が、「ハズレ変動：大当たり変動＝3：7」であった場合には、大当たり期待度は7割となる）。

【0990】

また、ステップ2851でNoの場合、ステップ2870で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、現在オート連打受付期間（サブ入力ボタンASBを長押しすることによって連打演出が連続して表示されることとなる期間）であるか否かを判定する。ステップ2870でYesの場合、ステップ2872で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、宝箱発見演出（オート連打有効期間でありボタン連打有効期間でない期間に実行されることとなる演出であり、詳細は後述する）を実行する。次に、ステップ2874で、予告演出表示内容決定手段SM24nは

、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、サブ入力ボタンASBが新たに長押しされたか否かを判定する。ステップ2874でYesの場合、ステップ2876で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にあるオート連打有効フラグをオンにし、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。尚、ステップ2874でNoの場合にも、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。

【0991】

他方、ステップ2870でNoの場合、ステップ2878で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリアを参照し、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2878でYesの場合、ステップ2880で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、サブ入力ボタンASBがオフであるか否か（長押しされていないか否かとしてもよい）を判定する。ステップ2880でYesの場合、ステップ2882で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にあるオート連打有効フラグをオフにし、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。尚、ステップ2878又はステップ2880でNoの場合にも、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。

【0992】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。同図においては、60秒の変動時間であるボタン連打演出が実行される図柄変動について例示している。まず、図柄変動が開始されてから3秒間はサブ入力ボタンASBは無効となっており、装飾図柄が変動している。その後、図柄変動開始から3秒後のタイミングからオート連打受付期間が開始される。尚、当該タイミングにおいてはまだボタン連打有効期間は開始されていない。その後、2秒後に1回目のボタン連打有効期間が開始されることとなる（ボタン連打有効期間は1回の図柄変動に3回設けられている）。このように、第7実施形態においては、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも前からオート連打受付期間が設けられており、例えば、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの1秒前にサブ入力ボタンASBの長押しを開始したとしても1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が開始されることとなる。その後1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングから4秒後に1回目のボタン連打有効期間が終了することとなるが、オート連打受付期間は継続している。その後、1回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから2秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後4秒間2回目のボタン連打有効期間となり、その後2回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから2秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後4秒間3回目のボタン連打有効期間となるよう構成されている。また、オート連打受付期間は3回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続することとなる。このように、第7実施形態においては、1回の図柄変動において3回のボタン連打有効期間が設けられており、オート連打受付期間は1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも2秒前のタイミングから3回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続して設けられている、即ち、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間（例えば、1回目のボタン連打有効期間と2回目のボタン連打有効期間）との間のボタン連打有効期間ではない期間もオート連打受付期間となっている。

【0993】

次に、図198は、図196におけるステップ2950のサブルーチンに係るボタン単発演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2952で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、現在単発ボタン有効期間（ボタン単発演出が実行される図柄変動におけるサブ入力ボタンの操作が有効となる期間であり、例えば、変動開始から5秒後のタイミング）であるか否かを判定する。ステップ2952でYesの場合、ステップ2954で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、単発ボタン画像（例えば、「PUSH」と表示されているボタン画像）を演出表示装置SG上に表示する。次に、ステップ2956で、予告演出表示内容決定手段

SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、いずれかのサブ入力ボタン（サブ入力ボタンASB、サブ入力ボタンBSB-2又はサブ入力ボタンCSB-3のいずれか）の操作があったか否かを判定する。ステップ2956でYesの場合、ステップ2958で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、表示されている単発ボタン画像を消去し、カットイン演出（サブ入力ボタンを操作することによって表示されることとなる実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出）を実行し（例えば、3秒間実行される）、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。

【0994】

他方、ステップ2956でNoの場合、ステップ2960で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、単発ボタン有効期間が終了（例えば、単発ボタン有効期間開始タイミングから3秒後に終了する）したか否かを判定する。ステップ2960でYesの場合、ステップ2962で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、表示されている単発ボタン画像を消去し（サブ入力ボタンが操作されなかったためカットイン演出は実行されない）、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。尚、ステップ2952又はステップ2960でNoの場合にも、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。このように、第7実施形態においては、ボタン連打演出の実行の際に操作が有効となるサブ入力ボタンはサブ入力ボタンASBのみであることに対し、ボタン単発演出の実行の際に操作が有効となるサブ入力ボタンはすべてのサブ入力ボタン（サブ入力ボタンASB、サブ入力ボタンBSB-2及びサブ入力ボタンCSB-3）となっている。尚、サブ入力ボタンCSB-3は、手前に引くことによりオンとなるため連打操作がし難く、且つ、1回の操作に必要なストローク（オフの状態からセンサがオンとなるまでの距離）がサブ入力ボタンASB及びサブ入力ボタンBSB-2よりも長くなっている。また、サブ入力ボタンBSB-2は十字の形状となっており、「上」、「下」、「左」、「右」の4つボタン（センサも4つ）から形成されており、遊技者が連打操作しようとした際に当該4つのボタンの複数を同時に押下してしまって操作が無効となる等連打操作にはあまり向いていない形状となっている。このように構成されていることにより、1つのボタンから形成されており、且つ1回の操作に必要なストロークも相対的に短いサブ入力ボタンであるサブ入力ボタンASBボタンのみが連打演出の実行の際に操作が有効となるよう構成されており、操作性の良いユーザーフレンドリーな遊技機となると共に、1つのサブ入力ボタンのみで連打操作が可能に構成することにより、統一のとれた連打判定が実行可能且つ副制御基板Sの容量に負担の少ない遊技機とすることができる。また、ボタン単発演出においてはサブ入力ボタンを1回操作できれば問題ないためすべてのサブ入力ボタンが有効となるよう構成されている。

【0995】

次に、図199は、図191におけるステップ2900のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2910で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2の値に1加算（インクリメント）する。次に、ステップ2912及びステップ2914で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ2916に移行する。尚、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2916に移行する。

【0996】

次に、ステップ2916で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示

10

20

30

40

50

する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ2918で、背景演出表示制御手段SM23は、連荘回数カウンタSM23c2を参照し、当該カウンタ値が所定値（例えば、10）以上であるか否かを判定する。ステップ2918でYesの場合、ステップ2922で、背景演出表示制御手段SM23は、エンディング演出（連荘回数カウンタ値が所定値に到達した特別遊技にて実行され得る演出）の表示に係るコマンドをセットし、ステップ2926に移行する。他方、ステップ2918でNoの場合、ステップ2924で、背景演出表示制御手段SM23は、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ2926に移行する。尚、エンディング演出が実行される条件はこれには限定されず、例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件を満たした場合に実行されるよう構成してもよい。

10

【0997】

このように構成することで、大当りの連荘回数（連荘回数カウンタSM23c2がクリアされない限り連荘とみなす）に基づいて、大当り実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能であるよう構成されている。

【0998】

次に、ステップ2926で、背景演出表示制御手段SM23は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2926でYesの場合、ステップ2928で、背景演出表示制御手段SM23は、演出表示装置SG上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2930で、背景演出表示制御手段SM23は、背景演出関連情報一時記憶手段SM23bのフラグエリア内にある、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

20

【0999】

次に、図200は、第7実施形態に係る連打演出実行イメージ図である。同図においては、ボタン連打演出が実行されることとなる装飾図柄の1回の変動においてオート連打演出が実行される場合について例示している。まず、ボタン連打演出実行変動（ボタン連打演出が実行されることとなる図柄変動）に係る装飾図柄の変動が実行されている。その後オート連打受付期間が開始されると共に、1回目の宝箱発見演出が実行される。尚、宝箱発見演出はオート連打受付期間であり且つボタン連打有効期間でない期間にて実行されるよう構成されている。その後、1回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、1回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたことにより起因してオート連打演出が実行される。尚、宝箱開放演出はボタン連打有効期間にて実行されるよう構成されている。その後、1回目のボタン連打有効期間が終了し、実行された1回目の宝箱開放演出の演出結果として「星」が宝箱から出てくる。尚、宝箱開放演出の演出結果としては「星」と「スカ」とがあり、1回の図柄変動にて3回実行される宝箱開放演出の演出結果として「星」の合計数が多い程、当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成されている。

30

【1000】

その後、2回目の宝箱発見演出が実行される。その後、2回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、2回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタンを長押ししたことにより起因してオート連打演出が実行される。尚、本例では、2回目のボタン連打有効期間にて遊技者が新たにサブ入力ボタンを長押しした例を示しているが、1回目の宝箱開放演出からサブ入力ボタンを長押しし続けていても、2回目の宝箱開放演出にてオート連打演出が実行されることとなる。その後、2回目のボタン連打有効期間が終了し、実行された2回目の宝箱開放演出の演出結果として「スカ」が宝箱から出てくる。

40

【1001】

その後、3回目の宝箱発見演出が実行される。その後、3回目のボタン連打有効期間が開始されると共に、3回目の宝箱開放演出が実行される。また、遊技者がサブ入力ボタン

50

を長押ししたことに起因してオート連打演出が実行される。尚、本例では、3回目のボタン連打有効期間にて遊技者が新たにサブ入力ボタンを長押しした例を示しているが、3回目のボタン連打有効期間以前のオート連打受付期間であるタイミングからサブ入力ボタンを長押しし続けていても、3回目の宝箱開放演出にてオート連打演出が実行されることとなる。その後、3回目のボタン連打有効期間及びオート連打受付期間が終了し、実行された3回目の宝箱開放演出の演出結果として「星」が宝箱から出てくる。その後、3回の宝箱演出にて発見した「星」の合計数（大当たり期待度）が表示される。その後、ボタン連打演出がすべて終了したことに起因してリーチ演出が実行されることとなる。

【1002】

以上のように構成することで、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打演出が実行される図柄変動において、ボタン連打有効期間を3つ設け、1回目のボタン演出期間の開始タイミングよりも前にオート連打受付期間を開始することにより、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの直前にサブ入力ボタン（サブ入力ボタンA S B）の長押しを実行した場合にも1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が実行されることとなると共に、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間との間のボタン連打有効期間でない期間においてもオート連打受付期間とすることにより、遊技者はサブ入力ボタン（サブ入力ボタンA S B）の長押しを実行し続けることで3つのボタン連打有効期間のすべての期間でオート連打演出を実行させることが可能となり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。また、手前に引くことによりオンとなるために連打操作がし難いサブ入力ボタンC S B - 3は、ボタン連打演出では有効とならず、連打操作のし易いサブ入力ボタンA S Bがボタン連打演出で有効となり得るよう構成することにより、更にユーザーフレンドリーな遊技機となると共に、1つのサブ入力ボタンのみで連打操作が可能に構成することにより、統一のとれた連打判定が実行可能且つ副制御基板Sの容量に負担の少ない遊技機とすることができることとなる。

【1003】

また、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりもオート連打受付期間の開始タイミングの方が前になるよう構成することにより、1回目のボタン連打有効期間開始前の宝箱発見演出実行中に遊技者がサブ入力ボタンA S Bの長押しを開始してしまっても、当該長押しを維持することで1回目のボタン連打有効期間、即ち、1回目の宝箱開放演出にて連打演出が実行されることとなる。

【1004】

また、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打有効期間同士の間のボタン連打有効期間でない期間（例えば、1回目のボタン連打有効期間と2回目のボタン連打有効期間との間の期間）もオート連打受付期間とすることにより、遊技者が1回目のボタン連打有効期間の終了後にサブ入力ボタンA S Bの長押しをやめてしまったとしても、当該ボタン連打有効期間でない期間又は2回目のボタン連打有効期間にて再度サブ入力ボタンA S Bを長押しすれば2回目のボタン連打有効期間にて連打演出が実行されることとなり、ボタン演出中にサブ入力ボタンA S Bを長押ししたのに連打演出が実行されない等のストレスの溜まる事象が発生し難くなり、よりユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【1005】

また、第7実施形態に係るぱちんこ遊技機のような、サブ入力ボタンA S Bを長押しし続けることによりオート連打演出がすべてのボタン連打有効期間に実行されるような構成は、短い時間間隔で複数回のボタン連打有効期間が設けられている（例えば、「1回目のボタン連打有効期間＝4秒」→「ボタン連打有効期間でない期間＝2秒」→「2回目のボタン連打有効期間＝4秒」→「ボタン連打有効期間でない期間＝2秒」→「3回目のボタン連打有効期間＝4秒」）ように構成されている遊技機に適用することがより好適となっている（サブ側の処理容量を余計に使用することがないため）。

【1006】

（第7実施形態からの変更例1）

ここで、第7実施形態では、ボタン連打演出の演出態様として、宝箱開放演出を複数回実行し、実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出を実行可能に構成したが、ボタン連打演出の演出態様はこれには限定されない。そこでそのような構成を第7実施形態からの変更例1として、以下、第7実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【1007】

はじめに、図201は、第7実施形態からの変更例1における図196のステップ2850のサブルーチンに係るボタン連打演出実行処理のフローチャートである。第7実施形態からの変更点は、ステップ2884（変1）～ステップ2888（変1）であり、即ち、ステップ2852で宝箱開放演出を実行した後、ステップ2884（変1）で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、オート連打有効演出を演出表示装置SG上に表示し、ステップ2853に移行する。ここで、オート連打有効演出とは、遊技者に対して現在サブ入力ボタンASBを長押しすることによってオート連打演出が実行されることを報知する演出である。また、ステップ2868で宝箱開放演出の結果を表示した後、ステップ2885（変1）で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bを参照し、特殊図柄が停止する予定であるか否かを判定する。ここで、特殊図柄とは、装飾図柄の仮停止図柄であり、遊技者に対して擬似連続変動（1回の装飾図柄の変動において恰も複数回の図柄変動が実行されているかのように見せる図柄変動）が実行されることを示唆する停止図柄である。尚、第7実施形態から変更例1においては、ボタン連打演出実行態様として、ボタン連打有効期間が1回、ボタン連打有効期間が2回及びボタン連打有効期間が3回の3種類のボタン連打有効期間の回数のボタン連打演出が設けられており（ボタン連打有効期間の回数が同一となるボタン連打演出の中にも複数の演出結果の異なる演出態様が存在している）、抽選によってボタン連打演出の実行有無及びボタン連打演出の演出態様が決定される（主遊技図柄の変動態様や装飾図柄の変動態様に基づいて決定してもよい）。また、このように構成した場合には、ボタン連打有効期間の回数が多いボタン連打演出が実行された場合はボタン連打有効期間の回数が少ないボタン連打演出が実行された場合よりも大当たり期待度が高くなるよう構成してもよいし、ボタン連打有効期間の回数が1回のボタン連打演出は大当たりとなることが確定的となるよう構成してもよい。ステップ2885（変1）でYesの場合、ステップ2886（変1）で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、特殊図柄を停止表示し、次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。他方、ステップ2885（変1）でNoの場合にも次の処理（ステップ2830の処理）に移行する。

【1008】

また、ステップ2872で宝箱発見演出を実行した後、ステップ2888（変1）で、予告演出表示内容決定手段SM24nは、カウントダウン演出を演出表示装置SG上に表示し、ステップ2874に移行する。ここで、オート連打有効演出とは、遊技者に対して現在オート連打受付期間であり、当該オート連打受付期間が後何秒で終了するのかを報知する演出である。

【1009】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。第7実施形態からの変更点は、ボタン連打有効期間の回数が1回、2回、3回の3種類設けられていることであり、同図に示すように、ボタン連打有効期間の回数が相違した場合には、ボタン連打演出の実行期間及びオート連打受付期間が相違するよう構成されている。また、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間との間のボタン連打有効期間でない期間には特殊図柄が停止することとなる。

【1010】

次に、図202は、第7実施形態からの変更例1に係る連打演出実行イメージ図の変更例である。同図においては、第7実施形態にて示した連打演出実行イメージ図と同様にボタン連打演出が実行されることとなる装飾図柄の1回の変動においてオート連打演出が実行される、且つ、ボタン連打有効期間の回数が3回となる場合について例示している。第7実施形態からの変更点は、宝箱発見演出の実行時においてカウントダウン演出が実行さ

れることと、宝箱開放演出の実行時においてオート連打有効演出が実行されることと、宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現した場合に特殊図柄である「続」図柄が停止することである。尚、第7実施形態からの変更例1においては、宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現した場合には、特殊図柄が停止し、その後次の宝箱発見演出が実行されることとなり、宝箱開放演出の演出結果として「リーチ」が出現した場合には、その後リーチ演出が実行されることとなる。また、特殊図柄が停止して擬似連続変動が実行されるほど大当たり期待度が高くなるよう構成されているために、遊技者は宝箱開放演出の演出結果として「続」が出現することに期待感を抱く、即ち、リーチ演出の実行開始が遅いタイミングとなるほどに当該図柄変動が大当たりとなることに期待感を高めることができるよう構成されている。尚、本例においては、オート連打有効演出は宝箱開放演出の実行中、換言すると、ボタン連打有効期間においてのみ実行（表示）するよう構成したが、これには限定されず、宝箱発見演出の実行時にも実行（表示）するよう構成してもよい、換言すると、オート連打受付期間において常に実行（表示）するよう構成してもよい。尚、カウントダウン演出は宝箱演出の終了タイミング、即ち、ボタン連打有効期間の開始タイミングまでの時間を表示する（当該タイミングが近づくにつれて表示されている時間値が少なくなっていく）よう構成されており、当該タイミングに到達すると表示が「開放開始まであと0秒」となり、当該表示が消去されるよう構成されている。

【1011】

尚、第7実施形態からの変更例1においては、宝箱開放演出の結果演出が「続」となった場合に、特殊図柄が停止するよう構成したが、ボタン連打演出の演出態様はこれには限定されず、例えば、宝箱開放演出の結果演出は第7実施形態と同様に「星」又は「スカ」が出現して当該変動の大当たり期待度を煽り、宝箱開放演出の結果演出とは別に、特殊図柄が停止するか否か（擬似連続変動が実行されるか否か）を煽る演出を実行するよう構成してもよい。

【1012】

尚、本例においては、ボタン連打有効期間において、所定回数（本例では、10回）の連打演出が実行された、即ち、サブ入力ボタンSBの所定回数の押下が検出された場合に、宝箱開放演出の結果演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打演出が実行される図柄変動におけるボタン連打有効期間にて、サブ入力ボタンSBを1回押下する毎にポイントが獲得でき（獲得ポイントが表示され）、サブ入力ボタンSBの所定回数の押下が検出された場合に、当該所定回数分の獲得ポイントの合計が表示されるよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は獲得ポイントが表示される度に当該図柄変動が大当たりとなることに期待することができ、遊技の興趣性が向上することとなる。

【1013】

以上のように構成することで、第7実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機によれば、ボタン連打演出の実行時において、特殊図柄を停止表示可能にし、リーチ演出の実行が遅いタイミングとなるほど実行中の図柄変動の大当たり期待度が高くなるよう構成することにより、遊技者は特殊図柄が停止表示すること期待感を抱き、実行予定のリーチ演出の実行タイミングが遅くなることを切望するという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【1014】

尚、第7実施形態からの変更例1においては、擬似連続変動が実行される回数に拘らず、図柄変動の変動時間が60秒となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、ボタン連打演出が実行される図柄変動において、擬似連続変動が1回実行される図柄変動の変動時間を60秒、擬似連続変動が2回実行される図柄変動の変動時間を80秒、擬似連続変動が3回実行される図柄変動の変動時間を120秒とし、擬似連続変動が実行される回数が多いほど変動時間が長時間となるよう構成してもよい。そのように構成することにより、擬似連続変動の実行回数が多い場合にも、スーパーリーチ演出等の演出実行時間を担保することができることとなる。

【1015】

尚、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンA S Bを長押しすることによって実行されるオート連打演出の連打演出の間隔（本例では、0.2秒毎に1回の間隔で連打演出が実行される）を遊技者が変更できるよう構成してもよい。具体的な変更方法の例としては、主遊技図柄の変動が実行されておらず且つ特別遊技中（又は小当り中）でない場合に、サブ入力ボタンA S Bを押下することによって、オート連打間隔調整モードに移行し（演出表示装置S G上にオート連打演出の連打演出の間隔を変更できる旨が表示される）、当該オート連打間隔調整モードにてサブ入力ボタンB S B - 2を操作することによってオート連打演出の連打演出の間隔を変更して、再度サブ入力ボタンA S Bを押下することによって変更したオート連打演出の連打演出の間隔が決定されるよう構成してもよいし、主遊技図柄の変動が実行されておらず且つ特別遊技中（又は小当り中）でない場合に、サブ入力ボタンA S Bを長押しすることによって、オート連打間隔調整モードに移行し、当該オート連打間隔調整モードにてサブ入力ボタンA S Bを遊技者が連打し、所定時間計測した当該連打の間隔をオート連打演出の連打演出の間隔に決定する（例えば、3秒間で遊技者によってサブ入力ボタンA S Bが押下された合計の回数を計測して、1回あたりの連打間隔の平均を算出する）よう構成してもよい。

10

【1016】

また、本例に係る遊技機においては、サブ入力ボタンA S Bを長押しすることによってオート連打演出を実行可能に構成した、即ち、サブ入力ボタンA S Bがオフ→オンとなり、当該オンが所定時間（本例では、0.5秒）継続した場合にオート連打が開始され得るよう構成したが、これには限定されず、オート連打を実行するための専用のサブ入力ボタンであるオート連打専用ボタンを設けてもよい。具体的には、当該オート連打専用ボタンをボタン連打有効期間にて押下した場合には、当該オート連打専用ボタンオフ→オンになった時点でオート連打演出が開始されることとなる。

20

【1017】

（第8実施形態）

本例に係る遊技機は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値から1の設定値を設定可能に構成することもできる。そこで、複数の設定値を有する構成の一例を、第8実施形態として以下に詳述する。

【1018】

まず、図203は、第8実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例では、設定1、設定2、設定3の順に遊技者に付与される利益率が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定1の当り（大当り）当選確率が、約 $1/320$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約 $1/318$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約 $1/317$ に設定されている。また、確率変動遊技時の設定1の当り（大当り）当選確率が、約 $1/160$ に設定されており、確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約 $1/159$ に設定されており、確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約 $1/158$ に設定されている。よって、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約2倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第1主遊技側、第2主遊技側も同様となっている。

30

40

【1019】

また、同図に示されるように、非確率変動遊技時の設定1において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定2において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定3において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、「0～204」が共通の範囲として含まれている。よって、例えば、「0～204」のいずれかを乱数値とする保留が非確率変動遊技時において生じた場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（大当り）とな

50

る予定である旨を事前報知した場合（且つ、「0～204」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値の場合には、事前報知しないこととすると）、その事前報知（先読み演出）が実行されることなく当該保留が消化され当否抽選が行われる（結果、大当りが発生する）ことの頻度が高まるほど、設定3である可能性が高くなる（設定値の示唆が可能となる）よう構成することもできる（設定1、設定2、設定3の順で、「0～204」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値が多くなるためである）。尚、この点については、確率変動遊技時にも同様に適用可能であり、第1主遊技側でも第2主遊技側でも同様に適用可能である。また、ある設定値において当り（小当り）と判定される乱数値範囲は、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複していないため、設定値がいずれであるかに拘わらず、当り（小当り）と判定される乱数値範囲に属する乱数値とする保留が生じた場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（小当り）となる予定である旨を事前報知すると、設定値がいずれであっても当り（小当り）の事前報知とできる（先読み演出に係る事前判定処理を共通化できる）。

10

【1020】

他方、先読み演出によって設定値の示唆が行われないよう構成することも可能であり、以下、その一例を示す。下表の先読み判定テーブルは、主制御基板Mが有している事前判定用のテーブルである。主制御基板Mは、保留が生起すると当該保留に係る乱数値に基づき先読み判定テーブルを参照して先読みコードを導出し、副制御基板Sへ送信する。副制御基板Sは、予め主制御基板Mから送信された設定値に係る情報に基づき、例えば、主制御基板M側が設定3であれば、先読みコードA、B、Cのいずれかの場合に当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板M側が設定2であれば、先読みコードA、Bのいずれかの場合にのみ当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板M側が設定1であれば、先読みコードAの場合のみに当り（大当り）である旨の事前報知を行う。このように構成することで、先読み演出の実行傾向からは主制御基板M側の設定を推測することが困難となるのである。

20

【1021】

なお、図203においては、設定され得る設定値として設定1と設定2と設定3との3段階の設定値を有する構成を例示したが、これには限定されず、設定され得る設定値の種類数や設定値の内容を変更してもよい。具体例としては、「設定1、設定2、設定3、設定4、設定5、設定6」の6段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定1、設定3、設定5」の3段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定1、設定4、設定5」の3段階の設定値を有するよう構成してもよいし、「設定値1」の1段階のみの設定値を有するよう構成してもよい。なお、1段階のみの設定値を有するよう構成した場合においても、設定確認モードや設定変更モードに移行可能に構成することが好適である。このように構成した場合には、設定変更モードにおいては、RAMクリアボタンが押下されても設定値の表示（設定値データ）は変更されず、設定キースイッチをオフにすることで設定値が確定するよう構成してもよい。

30

【1022】

（設定変更方法）

次に、図204及び図205は、設定キースイッチ及びRAMクリアボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

40

（1）遊技店員等が前枠D14を外枠D12から開放する。

（2）遊技店員等が前枠D14を開放した際、遊技機の電源スイッチEaがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つRAMクリアボタンがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチEaがオン又は設定キースイッチがオンであれば、オフにして次の手順に進む。

（3）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにする、RAMクリアボタンをオンにする。

（4）遊技店員等が電源スイッチEaをオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し

50

、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当たり確率が最も低い設定１）が表示されるよう構成してもよいし、現在設定されている設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。なお、設定値表示装置は主制御基板Mにて制御される。

（５）ＲＡＭクリアボタンを一旦オフにする

（６）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定値（設定値データ、設定値候補と称することがある）が次の設定値（設定値データ）に変更されると共に、設定値表示装置に設定値（設定値データ）が表示される。同図においては、設定値１に＋１され、設定値２に変更されているが、設定が飛び番（例えば、設定１→設定３→設定５、設定２→設定４→設定６、等）で構成されている場合であっても、次の設定値（例えば、設定値１から設定値３に変更される）となるよう構成することが好適である。また、遊技店員等が設定変更ボタンを１回押下すると、設定が－１される構成であってもよい。この場合、設定６は大当たり確率が最も低い設定であることが望ましく、デフォルト設定値を６としておくことが望ましい。さらに、設定として、７セグメント表示機の設定値表示装置で表示可能である文字や記号が用いられてもよく、例えば、Ｌ（ＬＯＷ）やＨ（ＨＩＧＨ）とすることも可能である。尚、ここでは設定値の表示や設定値の選択候補が変更可能であって、設定が確定するのは確定条件を満たした際となるよう構成されている。即ち、設定値表示装置の表示は、設定変更モードに移行した時点で「１」が表示され、設定変更ボタンを操作する毎に、「１→２→３→１→２」と表示が切り替わっていき、設定値表示装置の表示が「２」であるときに確定条件を満たすと、設定値が２に設定（確定）されるよう構成されている。

（７）遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにすることで設定が確定され（確定条件を満たして設定変更モード終了）、遊技機の設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。尚、設定確定後、所定時間（例えば、５秒）が経過するまでは設定値が表示されるよう構成してもよい。

（８）前枠Ｄ１４を閉鎖する。尚、設定が確定されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよいし、前枠Ｄ１４が閉鎖されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよい。なお、本例に係る遊技機は、前枠Ｄ１４が閉鎖しているか開放しているかを検出可能なセンサを有している。

【１０２３】

（設定確認方法）

次に、図２０６は、設定キースイッチ及びＲＡＭクリアボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技機の電源スイッチＥａがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つＲＡＭクリアボタンがオフとなっている。

（３）（４）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにし、電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定確認モード（設定表示モードと称することもある）へ移行し、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（ＢＧＭ、ＳＥ等）は出力されず（遊技音の出力が停止して）、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成としてもよい。

（５）遊技店員等が設定キースイッチをオフにすると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。この際、「設定確認を終了します」の音声が出力されるよう構成してもよい。

（６）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。設定確認モードでは、遊技の進行（特別図柄の変動等）が一時停止することなく継続されているため、特別図柄の変動中に前枠が閉鎖された場合であっても、演出表示装置ＳＧでは装飾図柄の変動や演出表示が継続されたま

までである。尚、設定確認モードにおいて、遊技の進行を一時停止する構成としてもよく、この場合には、設定キースイッチがオンになると設定確認モードに移行して遊技の進行が一時停止され、設定キースイッチがオフになると設定確認モードが終了して一時停止が解除され、引き続き遊技が進行することとなる。ここで、設定確認モードに移行した場合には、設定変更モードに移行した場合とは異なり、確率状態は設定確認モードに移行する直前の状態に維持されている。

【1024】

<<サブ入力ボタンS Bに関する構成>>

次に、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能なサブ入力ボタンS Bに関する構成として、サブ入力ボタンS Bが駆動するサブ入力ボタン駆動演出（操作部材駆動演出と称することがある）を実行可能に構成してもよい。サブ入力ボタン駆動演出は、サブ入力ボタンS B全体が振動するボタンバيب演出（操作部材バيب演出と称することがある）や、サブ入力ボタンS B内部の構造物（または、サブ入力ボタンS B自体）が回転するボタン回転演出（操作部材回転演出と称することがある）や、サブ入力ボタンS Bが上下に駆動するボタン伸縮演出（操作部材伸縮演出と称することがある）や、サブ入力ボタンS Bの形状が変化するボタン変形演出（操作部材変形演出と称することがある）などを実行可能に構成することが可能である。以下においては、サブ入力ボタン駆動演出として、ボタンバيب演出を実行可能に構成されたぱちんこ遊技機について詳述する。なお、本明細書におけるボタンバيب演出は、あくまでサブ入力ボタン駆動演出の一例であるため、ボタンバيب演出を、ボタン回転演出やボタン伸縮演出やボタン変形演出に置き換えて構成しても何ら問題ないことを補足しておく。また、副制御基板Sが制御する操作部材をサブ入力ボタンS B以外にも設けてもよく（サブ入力ボタンS Bとは別に設けてもよいし、サブ入力ボタンS Bを有していない代わりに当該操作部材を設けてもよい）、例えば、電話機の形状であり受話器が取られることで遊技者の操作を検知する操作部材や、ピストルの形状であり引き金が引かれることで遊技者の操作を検知する操作部材や、剣またはレバーの形状であり手前に引かれることで遊技者の操作を検知する操作部材などを有するよう構成してもよく、このような操作部材においても、以下の詳述するサブ入力ボタンS Bの操作部材駆動演出の構成をすべて適用可能である。一例としては、前記電話機の形状の操作部材に係る操作部材バيب演出を実行可能に構成した場合には、受話器の形状の操作部材が振動するよう構成されることとなる。なお、補足しておくが、以下に詳述する一または複数の構成については、本明細書のすべての構成に適用しても問題ない。

【1025】

<A：ボタンバيب演出>

はじめに、図207は、サブ入力ボタンS Bが実行可能なボタンバيب演出と初期動作に係るボタンバيبに関するイメージ図である。まず、同図上段に図示するボタンバيب演出について詳述する。

【1026】

また、不図示であるが、本例においては、サブ入力ボタンS Bの内部には複数の点灯態様にて点灯可能なボタンランプを有しており、サブ入力ボタンS Bに係る演出を実行していない状況における点灯態様を通常態様と称している。なお、サブ入力ボタンS Bに係る演出を実行していない状況においては、ボタンランプを消灯させていてもよい（以降における通常態様の点灯は、「消灯」に置換してもよいことを補足しておく）。

【1027】

まず、同図（a）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置S Gにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンS Bのボタンランプは通常態様（例えば、灰色）にて点灯している。

【1028】

なお、リーチとは、例えば、左列と中列と右列との3つの列を有する装飾図柄において、左列と右列とが同一の図柄にて仮停止し、中列が変動中となっている状況などの、残り

1つの図柄が変動中であり、他の図柄が同一の図柄にて仮停止している状況である。

【1029】

なお、サブ入力ボタンS Bに関する構成を詳述する際の第1装飾図柄と第2装飾図柄との構成は、あくまで一例であり、本明細書に係るすべての構成が適用可能であることを補足しておく。変形例の一例としては、第1装飾図柄がリーチとなった場合には、第2装飾図柄もリーチとなるよう構成するなど、図示している構成から変更しても問題ない。

【1030】

次に、同図(b)にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置S Gにボタン画像(サブ入力ボタンを模した画像)と「押せ!!」(ボタン画像と同時に表示され得る当該表示を指示表示と称することがあり、詳細については後述する)との指示表示が表示される。なお、同図においては、ボタン演出の実行中においてもボタンランプが通常態様となるよう構成しているが、これには限定されず、ボタン演出の実行中においては、ボタン演出に対応した点灯態様(例えば、灰色よりも照度が高い青色や緑色など)にてボタンランプが点灯するよう構成してもよい(遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作すべき状況であることを認識できるよう、少なくとも消灯していないよう構成することが適切である)。このように構成することにより、遊技者は、ボタンランプを視認することで、サブ入力ボタンS Bを操作すべき状況であることを認識することができる。なお、サブ入力ボタンS Bの点灯態様にて特別遊技の実行期待度を示唆又は報知するよう構成してもよく、そのように構成する場合、特別遊技の実行期待度が相対的に高いことを示唆又は報知する場合は、白色ではなく赤色に点灯し、特別遊技の実行期待度が最も高い(特別遊技の実行が確定的である)ことを示唆又は報知する場合は、白色や赤色ではなく虹色に点灯してもよい。また、同図においては、ボタンバيب演出の実行中とボタンバيب演出の実行中でない状況とを明確にするために、ボタンバيب演出の実行中でない状況では、ボタンランプを通常態様にて点灯する構成を例示したが、変更しても問題なく、ボタンバيب演出の実行中でない様々な状況において、通常態様以外の点灯態様にてボタンランプが点灯するよう構成しても問題ない。なお、ボタン画像を特定画像や第1の画像と称することがある。

【1031】

次に、同図(c)にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作したことによって、ボタンバيب演出の実行が開始される。ボタンバيب演出の実行時においては、サブ入力ボタンS Bが振動するとともに、ボタンランプがボタンバيب演出に対応した点灯態様(例えば、青色、特別遊技の実行期待度が相対的に高いことを示唆又は報知する場合は緑色、特別遊技の実行期待度が最も高い(特別遊技の実行が確定的である)ことを示唆又は報知する場合は虹色など)にて点灯するよう構成されている。この際、サブ入力ボタンS Bの操作前と操作後とで(または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで)、ボタンランプの点灯態様が異なる(例えば、サブ入力ボタンS Bの操作前は白色で操作後は緑色又は虹色となる、サブ入力ボタンS Bの操作前は緑色で操作後は虹色となる、など)よう構成してもよい。それ以外にも、サブ入力ボタンS Bの操作前と操作後とで(または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで)、ボタンランプの点灯態様が同じとなる(例えば、サブ入力ボタンS Bの操作前は白色で操作後も白色となる、サブ入力ボタンS Bの操作前は緑色で操作後も緑色となる、サブ入力ボタンS Bの操作前は虹色で操作後も虹色となる、など)よう構成してもよい。このように構成した場合、1回の変動内で2回のボタン演出及びそれに付随するボタンバيب演出が実行される場合、1回目のボタン演出と2回目のボタン演出とで、サブ入力ボタンS Bの操作前と操作後とで(または、ボタン演出実行開始前とボタン演出実行開始後とで)、ボタンランプの点灯態様の切替パターンが異なる(例えば、1回目のサブ入力ボタンS Bの操作前は白色で操作後は緑色となり2回目のサブ入力ボタンS Bの操作前は緑色で操作後は虹色となる、1回目のサブ入力ボタンS Bの操作前は白色で操作後も白色となり2回目のサブ入力ボタンS Bの操作前は白色で操作後は虹色となる、など)よう構成してもよい。このように、ボタンバيب演出は、大当り(特別遊技)の実行期待度が高いことを示唆又は報知する演出となっている。換言すると、大当りの実行期待度が高いことを示唆又は報知する場

10

20

30

40

50

合に、ボタンバイブ演出を実行し得るよう構成されている。なお、ボタン演出には有効期間（操作有効期間と称することがある）が設けられており、ボタンバイブ演出を伴うボタン演出が実行されて、有効期間が経過した場合には、サブ入力ボタン S B が操作されなくても、ボタンバイブ演出が実行開始するよう構成されている。なお、本明細書におけるボタンランプに係る構成は、ぱちんこ遊技機が有する装飾 L E D の一例であり、本明細書に係るボタンランプの構成を装飾 L E D である遊技効果ランプ D 2 6 の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用してもよい。また、ボタンランプを装飾ランプと称することがあり、遊技効果ランプ D 2 6 を装飾ランプと称することがある。ここで、本明細書に係るボタンランプの構成を、ボタンランプと遊技効果ランプ D 2 6 との双方に適用した場合、ボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時には、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の 3 種類）よりも遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の 6 種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプ D 2 6 については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は 1 種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプ D 2 6 の点灯態様の種類数も 1 種類（例えば赤色のみ）又は 2 種類（例えば白色、赤色の 2 種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【1032】

なお、本明細書に係る遊技機においては、サブ入力ボタン S B の操作態様として、単発押し（単発押し操作と称することがある）、長押し（長押し操作と称することがある）、連打（連打操作と称することがある）を少なくとも有している。

（１）単発押しとは、サブ入力ボタン S B がオフ→オンとなってからオンの状態が所定時間（例えば、0.5 秒）継続せずに再度オフとなる操作態様である。

（２）長押しとは、サブ入力ボタン S B がオフ→オンとなってからオンの状態が所定時間（例えば、0.5 秒）以上継続する操作態様である。

（３）連打とは、サブ入力ボタン S B の有効期間（連打の有効期間）にて、単発押しを複数回実行する操作態様である。

なお、操作態様について特に言及せずに、サブ入力ボタン S B を操作する、サブ入力ボタン S B を押下すると称した場合には、サブ入力ボタン S B を単発押しすると置き換えても問題ない。

【1033】

イメージ図の説明に戻ると、同図（d）にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過（例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから 3 秒が経過）したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。このように、本例においては、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了する（主遊技図柄が停止する）までにボタンバイブ演出が実行終了するよう構成されている。また、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作せずに、有効期間が経過してボタンバイブ演出が実行された場合においても、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了するまでにボタンバイブ演出が実行終了するよう構成されている。なお、これには限定されず、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動の次の図柄変動が実行開始されるまでに、ボタンバイブ演出が終了する（例えば、変動固定時間中に終了する）よう構成してもよい。

【1034】

このように、本例においては、ボタン演出としてボタンバイブ演出を実行可能に構成さ

れており、様々なタイミングでボタンバイブ演出を実行する場合を有しているが、一例として、同図においては、リーチ演出（特に、後述するバトルリーチ演出などのスーパーリーチ演出）の結果（換言すれば、特別遊技へ移行するかどうか）を報知するタイミングでサブ入力ボタンS Bが操作された場合に、ボタンバイブ演出を実行するよう構成されている（大当りの場合）。このような、リーチ演出の結果を報知するタイミングのボタン演出を当落分岐演出や当落分岐に係るボタン演出や当落分岐操作演出と称することがある。当落分岐演出において大当りであることを示唆又は報知する場合は、サブ入力ボタンS Bの操作により（又は操作有効期間が経過したことにより）、バトル演出中（主人公と敵が戦っている演出中）に可動役物が動作し且つ虹色に発光し、その後「勝利」の文字が金色で表示され、その後第1装飾図柄が「7 7 7」などのゾロ目で表示され、当落分岐演出において大当りでないことを示唆又は報知する場合は、サブ入力ボタンS Bの操作により（又は操作有効期間が経過したことにより）、可動役物が動作せず、「敗北」の文字が白色で表示され、その後第1装飾図柄が「7 8 7」などのリーチ外れの態様にて表示される。また、リーチ演出の結果を報知するタイミングでボタン演出が実行され、実行中の図柄変動がハズレであることを報知する場合には、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作してもボタンバイブ演出は実行されず、その後、第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄で停止することとなる。なお、ボタン演出を操作演出と称することがあり、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出実行時におけるサブ入力ボタンS Bの振動）を演出動作や所定動作と称することがある。

【1035】

また、前述したように、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なボタンバイブ演出の構成としては、以下の構成を適用可能である。

（1）図柄変動の途中などにおいてボタン演出を実行し、遊技者がサブ入力ボタンS Bを操作する、または有効期間が経過するとボタンバイブ演出が実行される。

（2）ボタン演出の実行時の一部で実行され、遊技者にサブ入力ボタンS Bの操作を促す役割を担っている。換言すると、遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作がなくとも、ボタン演出の実行タイミングになるとボタンバイブ演出が実行され、（以降の所定のタイミングで）サブ入力ボタンS Bの有効期間が開始される。当該ボタンバイブ演出を、サブ入力ボタンS Bの操作が不要且つ有効期間を有するボタンバイブ演出と称することがある。

（3）予告演出の一種として実行される演出であり、遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作がなくとも、実行タイミングになるとボタンバイブ演出が実行され、サブ入力ボタンS Bの有効期間は開始されない。また、ボタン画像が表示されない。当該ボタンバイブ演出を、サブ入力ボタンS Bの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出と称することがあり、サブ入力ボタンS Bの操作を必要としないボタンバイブ演出と称することがある。

【1036】

なお、本明細書においては、サブ入力ボタンS Bの操作が有効になる期間を有する（有効期間を有する）演出をボタン演出とし、有効期間が開始してから、サブ入力ボタンS Bの操作後（または、有効期間経過後）に実行される演出（ボタンバイブ演出も含む）が終了するまでをボタン演出の実行期間としているが、これには限定されず、サブ入力ボタンS Bの操作後（または、有効期間経過後）に実行される演出（ボタンバイブ演出も含む）が開始してから、当該演出が終了するまでをボタン演出と称してもよいし、前述したサブ入力ボタンS Bの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出などの、サブ入力ボタンS Bが動作を伴う演出をボタン演出と称してもよい。

【1037】

< B：初期動作に係るボタンバイブ >

また、前述したように、本例においては、電源断からの復帰時（電源投入時）において、サブ入力ボタンS Bが初期動作を実行するよう構成されており、当該初期動作にて実行されるボタンバイブを初期動作に係るボタンバイブと称することがある。電源復帰後に初期動作に係るボタンバイブを実行することで、サブ入力ボタンS Bの動作確認を行うこと

ができるように構成されている。初期動作に係るボタンバイブが実行される場合の一例を以下に詳述する。

【1038】

まず、同図（e）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンSBのボタンランプは通常態様にて点灯している。

【1039】

次に、同図（f）にて、電源断が発生する（遊技機への電源の供給が遮断される）。次に、同図（g）にて、電源が復帰し（遊技機への電源の供給が再開し）た以降の所定のタイミング（例えば、電源の供給が再開してから0.5秒後）においては、演出表示装置SGには「電源復帰中」と、演出表示装置SGにおける表示を復帰させている（表示を復帰させる処理を実行している）旨を表示し、サブ入力ボタンSBにおいては初期動作に係るボタンバイブが実行されている。

【1040】

次に、同図（h）にて、同図（e）と同一の図柄変動が継続して実行されており、演出表示装置SGの表示が復旧し、背景画像などが表示されることとなるが、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは非表示となっている。同図においては、実行中の図柄変動が変動終了することで（または、次の図柄変動が開始することで）、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが表示され得るよう構成されている。なお、これには限定されず、電源復帰後に演出表示装置SGの表示が復旧した場合（「電源復帰中」の表示が終了した場合）には、図柄変動が終了していなくとも第1装飾図柄の表示および／または第2装飾図柄の表示も復帰するよう構成してもよい。また、その他の電源復帰の態様としては、電源断が発生し（遊技機への電源の供給が遮断され）、その後、電源が復帰し（遊技機への電源の供給が再開し）た以降の所定のタイミング（例えば、電源の供給が再開してから0.5秒後）においては、演出表示装置SGには「電源復帰中」と、演出表示装置SGにおける表示を復帰させている（表示を復帰させる処理を実行している）旨を表示し、図柄変動が終了するまでは「電源復帰中」の表示を継続させ、図柄変動が終了することを契機として、「電源復帰中」の表示を終了し、背景画像が表示され、電源復帰時専用の停止図柄として、第1装飾図柄で「711」が表示され、第2装飾図柄で「711」が表示される。即ち、電源復帰後以外においては、第1装飾図柄においても第2装飾図柄においてもハズレ図柄として「711」は停止表示しない（停止図柄として選択されない）よう構成してもよい。このように構成した場合、サブ入力ボタンSBにおける初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングは、電源断が発生した際の変動表示の残り時間が長時間（例えば、60秒）であれば、「電源復帰中」の表示中であり、電源断が発生した際の変動表示の残り時間が短時間（例えば、3秒）であれば、「電源復帰中」の表示を終了した後（背景画像、第1装飾図柄、第2装飾図柄などの表示中）である。なお、詳細は後述するが、電源断のタイミングによっては、「電源復帰中」の表示の終了前後（背景画像、第1装飾図柄、第2装飾図柄などの表示の再開前後）に跨って、初期動作に係るボタンバイブが行われる場合がある。なお、一例として、サブ入力ボタンSBにおける初期動作に係るボタンバイブは、「電源復帰中」の表示が開始されるタイミングから10秒後のタイミングから開始され5秒間継続されることとする。また、可動役物の初期動作と初期動作に係るボタンバイブとは実行タイミング（または実行開始タイミング）が重複しないことが適切である（例えば、可動役物の初期動作が「電源復帰中」の表示が開始されるタイミングから20秒後のタイミングから開始され10秒間初期動作が行われる）。但し、可動役物を2つ以上有している場合については、いずれの可動役物の初期動作とも初期動作に係るボタンバイブは実行タイミングが重複しないように構成してもよいが、初期動作を早急に完了させるために、1つの可動役物の初期動作と初期動作に係るボタンバイブとで実行タイミングが重複（少なくとも一部期間が重複）するよう構成してもよい。

【1041】

また、同図（h）においては、初期動作に係るボタンバイブが継続しており、詳細は後

10

20

30

40

50

述するが、初期動作に係るボタンバイブは次回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成されている。

【1042】

なお、ボタンバイブ演出としてサブ入力ボタンSBが振動することと、初期動作に係るボタンバイブとしてサブ入力ボタンSBが振動することを総称して、操作部材動作、操作部材動作を実行と称することがある。

【1043】

＜電源断に関する作用1＞

次に、図208は、電源断とサブ入力ボタンSBの初期動作に係るボタンバイブとに関する作用図である。まず、同図上段に図示する電源断に関する作用1について詳述する。

【1044】

主遊技図柄が変動している状況下、図中(1)のタイミングにて、電源断が発生し(遊技機への電源供給が遮断され)、主遊技図柄の変動が非変動となる(図柄変動が終了したのではなく、遊技機への電源供給が遮断されたために変動が実行されなくなる)。

【1045】

その後、図中(2)のタイミングにて、電源が復帰し(遊技機への電源供給が再開し)、主遊技図柄の変動が再開する。その後、図中(4)のタイミングにて、電源が復帰したことに基づき、サブ入力ボタンSBの初期動作に係るボタンバイブが実行開始される。その後、図中(5)のタイミングで、実行されていた図柄変動が終了するが、初期動作に係るボタンバイブの実行は継続している。その後、図中(6)のタイミングにて、次回の図柄変動が実行開始され、初期動作に係るボタンバイブは継続して実行されている。

【1046】

このように、本例においては、初期動作に係るボタンバイブが実行された図柄変動が終了し、次回の図柄変動が開始した以降も継続して初期動作に係るボタンバイブが実行され得るよう構成されている。換言すると、初期動作に係るボタンバイブは、複数の図柄変動を跨いで実行され得るよう構成されている。また、初期動作に係るボタンバイブは、変動固定時間中に実行される場合を有している。なお、初期動作に係るボタンバイブを単に初期動作と称することがある。

【1047】

他方、前述したように、ボタンバイブ演出においては、ボタンバイブ演出が実行開始された図柄変動が終了する(主遊技図柄が停止する)までにボタンバイブ演出が実行終了するように構成されている。換言すると、ボタンバイブ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されないように構成されている。また、ボタンバイブ演出は、変動固定時間中には実行されないように構成されている。

【1048】

また、先読み演出として、ボタンバイブ演出が実行され得るボタンバイブ先読み演出を実行可能に構成してもよい。なお、ボタンバイブ先読み演出は、ボタン演出ではない(サブ入力ボタンSBの操作を必要としないボタンバイブ演出であり、このボタンバイブ演出に対応するボタン画像が表示されない演出であり、前述した、サブ入力ボタンSBの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出である)。一例としては、3回の図柄変動に亘って各図柄変動の開始直後(図柄変動が開始してから0.5秒後に1秒間ボタンバイブが継続する)ボタンバイブ先読み演出が実行される(3変動目がトリガ変動となる)場合においては、(1)1変動目と2変動目と3変動目とでボタンバイブ演出が(合計3回)実行される、(2)1変動目と2変動目とで、換言すると、トリガ変動以外の図柄変動(トリガ前変動と称することがある)でボタンバイブ演出が実行される、ように構成してもよい。このように、先読み演出として複数回の図柄変動に亘ってボタンバイブ演出が実行される場合においても、ボタンバイブ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されないように構成してもよい。

【1049】

このように構成することで、遊技が正常に進行している状況においては、複数回の図柄

10

20

30

40

50

変動に亘ってボタンバイブ演出を実行し得るよう構成することができ、遊技の興趣性が向上するとともに、複数回の図柄変動に跨ってボタンバイブ演出が実行されないように構成することで、ボタンバイブ演出の区切りが明確となり、遊技者が混乱することを防止できる。他方、電源断発生後の電源復帰時においては、初期動作に係るボタンバイブが複数回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成することで、サブ入力ボタンS Bの振動が正常に行われるか否かの確認を優先させることができる。

【1050】

また、上述した構成においては、ボタンバイブ演出は、常に複数の図柄変動に跨って実行されないよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。

(1) 所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。

10

(2) 所定の演出モード（演出ステージ、滞在ステージ、背景演出と称することがある）においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。

(3) ボタンバイブ先読み演出の実行中においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行されない。

(4) ボタンバイブ先読み演出の実行中においては、ボタンバイブ演出は複数の図柄変動に跨って実行され得る。

(5) ある図柄変動と次回の図柄変動とが同一の遊技状態である場合には、ある図柄変動と次回の図柄変動とに跨ってボタンバイブ演出が実行される場合を有するが、ある図柄変動と次回の図柄変動とが異なる遊技状態である場合には、ある図柄変動と次回の図柄変動とに跨ってボタンバイブ演出が実行されない。

20

上記の1または複数の構成を有するように構成してもよい。

【1051】

＜電源断に関する作用2＞

次に、同図下段に図示する電源断に関する作用2について詳述する。

【1052】

主遊技図柄が変動しており、設定キースイッチがオフである状況下、図中(1)のタイミングにて、電源断が発生し（遊技機への電源供給が遮断され）、主遊技図柄の変動が非変動となる（図柄変動が終了したのではなく、遊技機への電源供給が遮断されたために変動が実行されなくなる）。

30

【1053】

その後、図中(2)のタイミングにて、電源が復帰し（遊技機への電源供給が再開し）、主遊技図柄の変動が再開する（なお、この時点では主遊技図柄の変動が再開しなくてもよく、後述する設定キースイッチがオンからオフになった後に再開してもよい）。その後、図中(3)のタイミングにて、設定キースイッチがオフからオンとなる。その後、図中(4)のタイミングにて、前述した「電源断に関する作用1」と同様に初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングとなるのだが、設定キースイッチがオンであることに基づき、図中(4)のタイミングにおいては初期動作に係るボタンバイブは実行されない。

40

【1054】

このように、「電源断に関する作用2」においては、設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフの状況のまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前（及び／又は「電源復帰中」の表示開始タイミングよりも後）に設定キースイッチがオフからオンとなった場合には、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングとなっても、初期動作に係るボタンバイブが実行されないように構成されている。

【1055】

このように構成することで、例えば、電源復帰後の遊技動作を確認する場合や、可動役物の動作などのボタンバイブ以外の動作を確認したい場合や、振動エラーを発生させたく

50

ない場合など、遊技場の管理者が初期動作に係るボタンバイブを実行させたくない場合に、電源復帰後に設定キースイッチをオンにするという特殊な操作を行うことで、初期動作に係るボタンバイブを発生させないようにすることができ、遊技機の点検の利便性が向上する。

【1056】

なお、同図においては、電源復帰後から初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングまでに、設定キースイッチをオフからオンにすることで、初期動作に係るボタンバイブを実行しないように構成したが、これには限定されず、電源復帰後から図207にて前述した演出表示装置SGにおける「電源復帰中」の表示が終了するまでに設定キースイッチをオフからオンにすることで、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングとなった場合に、初期動作に係るボタンバイブを実行しないように構成してもよい。また、設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフの状況のまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前、及び／又は、「電源復帰中」の表示開始タイミングよりも後に設定キースイッチがオフからオンとなり、その後、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前の特定タイミング（例えば、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングの1秒前）に設定キースイッチがオンからオフとなった場合、初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングになると、初期動作に係るボタンバイブが実行されるよう構成してもよい。

【1057】

また、「電源断に関する作用2」と同様に、設定キースイッチがオンの状態で図中（4）のタイミングとなり、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングとなったが、初期動作に係るボタンバイブが実行されない場合において、その後の作用として、以下のように構成してもよい。

（1）図中（4）から開始される初期動作に係るボタンバイブの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合には、初期動作に係るボタンバイブを途中から残りの期間だけ実行する。

（2）図中（4）から開始される初期動作に係るボタンバイブの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合には、初期動作に係るボタンバイブを最初から新たに実行する。

（3）図中（4）から開始される初期動作に係るボタンバイブの実行期間の途中で、設定キースイッチがオンからオフとなった場合においても、初期動作に係るボタンバイブは実行しない。

【1058】

< A：ボタン演出イメージ1 >

次に、図209は、ボタン演出イメージ1とボタン演出イメージ2である。まず、ボタン演出イメージ1について詳述する。

【1059】

まず、同図（a）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄と第2装飾図柄とはすべて変動中となっている。

【1060】

次に、同図（b）にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置SGにボタン画像と「押せ！！」との指示表示が表示される。

【1061】

次に、同図（c）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作したことによって、演出表示装置SGにキツネの表示態様のカットイン演出が表示される。このように、演出表示装置SGにボタン画像が表示されるボタン演出を、表ボタン演出と称することがある。また、詳細は後述することとなるが、カットイン演出は、大当たり期待度（特別遊技の実行期待度）を示唆する演出であり、サブ入力ボタンSBを操作したことでボタンバイブ演出を伴う（サブ入力ボタンSBの振動を伴う）場合と、サブ入力ボタンS

10

20

30

40

50

B を操作してもボタンバイブ演出を伴わない（サブ入力ボタン S B の振動を伴わない）場合とを有している。また、同図に示すキツネの表示態様はあくまで一例であり、カットイン演出の表示態様は複数種類有しており、カットイン演出としていずれの表示態様を表示するかによって、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動の大当たり期待度が相違するように構成されている。また、カットイン演出の表示態様として、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）を有するよう構成してもよい。カットイン演出以外の表ボタン演出においても、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）を有するよう構成してもよい。なお、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様（例えば、宇宙人の表示態様）である場合にのみボタンバイブ演出を伴うこととしてもよいし、それ以外にも、例えば、大当たりとなることが確定的ではないものの大当たり期待度が相対的に非常に高い（例えば、大当たり期待度が 55%）表示態様（例えば、キツネの表示態様）である場合にもボタンバイブ演出を伴うこととしてよい（その場合、大当たり期待度が相対的に低い（例えば、大当たり期待度が 10%）表示態様（例えば、マングースの表示態様）である場合にはボタンバイブ演出が伴わない、または、ボタンバイブ演出が実行され難い）。

10

【1062】

なお、表ボタン演出が実行された図柄変動は大当たりとなる場合を有している。また、カットイン演出は、前述したリーチ演出の結果を報知するタイミング当落分岐演出とは実行タイミングが異なっており（当落分岐演出よりも前に実行される演出であり）、リーチの発生前（リーチとなる前）にもリーチの発生後（リーチとなった後）にも実行され得るよう構成されている。

20

【1063】

なお、同図においては、表ボタン演出としてボタン画像を表示する場合を例示したが、これには限定されず、遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す画像を表示すればよい。

【1064】

< B : ボタン演出イメージ 2 >

次に、図 209 におけるボタン演出イメージ 2 について詳述する。

30

【1065】

まず、同図（d）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置 S G においては、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とはすべて変動中となっている。また、保留画像が 3 個表示されており、実行中の図柄変動に係る消化された保留に対応する画像である当該変動画像（保留消化伝達画像、当該保留画像、当該保留アイコン、当該変動アイコン、などと称することがある）が 1 個表示されている（前述したザコ保留と同様の表示態様）。

【1066】

その後、同図（e）にて、サブ入力ボタン S B が連打操作され、当該変動画像にエフェクトが発生する。なお、サブ入力ボタン S B を操作する毎にエフェクトが発生するよう構成されている。その後、同図（f）にて、サブ入力ボタン S B が所定回数（例えば、20 回）連打操作され、当該変動画像の表示態様がザコ保留と同様の表示態様から「チャンス」文字に変化する。

40

【1067】

同図（e）や（f）のように、本例においては、ボタン画像は非表示であるが、サブ入力ボタン S B を操作（同図においては連打操作）することで、エフェクトが発生したり当該変動画像の表示態様が変化したりするよう構成されており、このような演出を裏ボタン演出と称することがある。すなわち、裏ボタン演出の実行期間は、サブ入力ボタン S B の操作に係る有効期間となっているが、ボタン画像などの遊技者にサブ入力ボタン S B の操作を促す画像は非表示となっている。なお、裏ボタン演出の実行時においては（裏ボタン

50

演出に係るサブ入力ボタン S B の操作時においては)、ボタンバイブ演出が実行されないよう構成されている。なお、ザコ保留は大当たり期待度が 5 % の当該変動画像であり、「チャンス」文字は大当たり期待度が 20 % の当該変動画像である。なお、これ以外にも、「激熱」文字(大当たり期待度 70 % の当該変動画像)に変化したり、宇宙人保留(大当たりとなることが略確定的(もしくは確定的)な当該変動画像)に変化したりするが、いずれの表示態様であっても、ボタンバイブ演出が実行されない。

【1068】

次に、同図 (g) にて、第 1 装飾図柄が 7 図柄でリーチとなる。その後、同図 (h) にて、表ボタン演出(前述した当落分岐演出)が実行され、演出表示装置 S G にボタン画像と「押せ!!」との指示表示が表示される。その後、不図示であるが、遊技者がボタン演出の有効期間にてサブ入力ボタン S B を操作することにより、ボタンバイブ演出(及び可動役物の動作及び発光、「勝利」文字の表示など)が実行され、その後、同図 (i) にて第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。このように、表ボタン演出が実行された場合も裏ボタン演出が実行された場合も、当該図柄変動が大当たりとなる場合を有している。また、「ボタン演出イメージ 2」のように、1 の図柄変動にて表ボタン演出と裏ボタン演出とを実行可能に構成されており、このような場合においては、裏ボタン演出を実行した後に表ボタン演出を実行するよう構成されている。なお、これに限らず、同図 (a) から (i) までを時系列的に実行してもよく、その場合、当該図柄変動が大当たりとなる場合において、1 回目の表ボタン演出、裏ボタン演出、2 回目の表ボタン演出の順に実行されることになる。その場合、1 回目の表ボタン演出の実行開始から裏ボタン演出の実行開始までの時間は例えば 120 秒で、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間は 60 秒であるなど、裏ボタン演出の演出結果から 2 回目の表ボタン演出の演出結果までを引き延ばすことがないように(期待感を途切れさせないように)、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間の方が短時間となることが望ましい。但し、1 回目の表ボタン演出の実行開始から裏ボタン演出の実行開始までの時間は例えば 60 秒で、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間は 120 秒であるなど、裏ボタン演出の演出結果から 2 回目の表ボタン演出の演出結果までを引き延ばすように(敢えて期待感を持続させるように)、裏ボタン演出の実行開始から 2 回目の表ボタン演出の実行開始までの時間のほうが長時間としてもよい。また、1 回目の表ボタン演出よりも 2 回目の表ボタン演出の方が、サブ入力ボタン S B を操作することでボタンバイブ演出が実行されやすくすることが好適である。

【1069】

また、同図に示す「チャンス」の表示態様はあくまで一例であり、裏ボタン演出の表示態様(演出態様)は複数種類有しており、裏ボタン演出としていずれの表示態様を表示するかによって、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動の大当たり期待度が相違するように構成されている。また、裏ボタン演出の表示態様として、表示された場合に、実行中の図柄変動または将来実行される図柄変動が大当たりとなることが略確定的(もしくは確定的)となる表示態様(例えば、前述した宇宙人や、「確定?!」、「おめでとう」などの表示態様)を有するよう構成してもよい。

【1070】

このように、本例においては、ボタン演出として、表ボタン演出と裏ボタン演出とを有しており、表ボタン演出も裏ボタン演出も大当たり期待度を示唆する演出である。また、表ボタン演出を実行する場合には表ボタン演出としてボタンバイブ演出が実行され得る一方、裏ボタン演出を実行する場合には裏ボタン演出としてボタンバイブ演出が実行されないように構成されている。

【1071】

このように構成することで、秘匿的な裏ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識されないようにすることができることで、遊技者のみが認識できる満足感を感じさせることができ、秘匿的でない表ボタン演出においては、大当たり期待度が高いこ

とを周囲に認識させることができることで、遊技者は優越感に浸ることができる。

【1072】

また、表ボタン演出としては、図207にて前述した当落分岐演出や、図209にて例示したカットイン演出（当落分岐演出とは異なる演出）などを例示したが、電源断が発生した後に電源復帰した場合における、初期動作に係るボタンパイプの実行中（例えば、前述したような遊技待機状態や変動待機状態にて電源断が発生しその後電源復帰した場合に新たな変動表示が開始した場合の当該新たな変動表示中に実行されている初期動作に係るボタンパイプの実行中）においては、カットイン演出などの当落分岐演出とは異なる表ボタン演出を実行可能であるが、当落分岐演出は実行されないよう構成してもよい。なお、当該当落分岐演出は、（サブ入力ボタンSBが操作されるまたは有効期間が経過すると）ボタンパイプ演出が実行され、ボタンランプがボタンパイプ演出に対応した点灯態様（例えば、虹色）にて点灯する、大当りを報知する当落分岐演出としてもよい。また、初期動作に係るボタンパイプの実行中に当落分岐演出を実行しない構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態との、1または複数の遊技状態のみで適用してもよい。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプD26の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプD26との双方に適用してもよい。双方に適用した場合、前述したとおり、ボタン演出実行時には、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の3種類）よりも遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の6種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプD26については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は1種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数も1種類（例えば赤色のみ）又は2種類（例えば白色、赤色の2種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンパイプ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【1073】

このように構成することで、電源断が発生し、電源復帰した後の初期動作に係るボタンパイプの実行中に図柄変動が実行された場合であっても、大当りを報知する当落分岐演出が実行されないこととなり、サブ入力ボタンSBが振動することによって、遊技者が大当たりとなることが確定したと誤認してしまう事態を防止することができる。

【1074】

<ボタンランプの点灯態様>

次に、図210は、サブ入力ボタンSBのボタンランプの点灯態様の一覧である。

【1075】

<初期動作に係るボタンパイプ>

電源復帰後の初期動作に係るボタンパイプにおいては、ボタンランプは以下の点灯態様を有している。

点灯態様：パターン1 基調色：赤色 実行契機：電源投入時

なお、ボタンランプは複数のLEDで構成されており、基調色とは、遊技者が見て最も目立って見える色としてもよいし、最も多くのLEDが点灯している色としてもよい。また、基調色が赤色であっても赤色以外で点灯しているLEDがあってもよいし、基調色が同一の点灯態様同士であっても、ボタンランプの複数のLEDの点灯色の組み合わせが異なる場合には異なる点灯態様となっている。また、ボタンランプは所定時間の周期で複数の点灯色の組み合わせを繰り返して点灯するため、「組み合わせ1→組み合わせ2→

組み合わせ3」を繰り返す点灯態様と、「組み合わせ2→組み合わせ1→組み合わせ3」を繰り返す点灯態様とは、採り得る組み合わせの種類は同一であるが、異なる点灯態様としてもよい。

【1076】

上述したように、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、ボタンランプは1種類の点灯態様のみを有しており、電源断が発生した状況に拘らず、1の点灯態様に点灯するよう構成されている。

【1077】

＜ボタンバイブ演出＞

ボタンバイブ演出においては、ボタンランプは以下の点灯態様を有している。

点灯態様：パターン2 基調色：青色 実行契機：カットイン演出実行時

点灯態様：パターン3 基調色：緑色 実行契機：カットイン演出実行時

点灯態様：パターン4 基調色：虹色 実行契機：カットイン演出実行時

点灯態様：パターン5 基調色：虹色 実行契機：当落分岐成功演出実行時

なお、基調色が虹色の点灯態様は、複数のLEDの組み合わせを遊技者が視認したときに虹色に見える点灯態様としている。また、前述した大当りを報知する当落分岐演出を当落分岐成功演出と称している。なお、ハズレを報知する当落分岐演出を当落分岐失敗演出と称することがある。

【1078】

上述したように、ボタンバイブ演出においては、ボタンランプは4種類（基調色は3種類）の点灯態様を有しており、実行契機となるボタン演出の種類によっても点灯態様が相違し得るし、同じ種類のボタン演出（例えば、カットイン演出）においても、演出態様によって点灯態様が相違し得るよう構成されている。また、当落分岐成功演出の実行時においては、基調色が虹色のパターン5のみが実行され得るよう構成されており、当該パターン5を視認することにより、遊技者は実行中の図柄変動が大当たりとなることを明確に認識することができる（なお、当落分岐失敗演出の実行時においては、通常態様の白色となる（又は消灯する）ことになる、つまりボタン演出前の状態に戻る）。

【1079】

なお、同図においては、ボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とを有するボタン演出においては、ボタンバイブ演出を伴う場合のみ例示している。

【1080】

また、当落分岐演出以外のボタン演出（カットイン演出など）の実行時においては、ボタン演出の演出態様が同一であっても、ボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とで、ボタンランプの点灯態様または点灯態様の選択傾向を相違させてもよい。

【1081】

このように、本例においては、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンバイブ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなっている。なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類を2種類以上としてもよいが、このように構成した場合においても、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンバイブ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなるよう構成することが好適である。

【1082】

このように構成することで、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、動作確認という最低限の必要性のみを充足すればよいので、点灯態様にバリエーションを持たないことで容量の削減が可能となる。他方、ボタンバイブ演出は、大当りを示唆する演出であるため、ボタンバイブ演出の実行タイミングや付随するボタン演出の演出態様などに応じて、多彩な点灯態様のバリエーションを有することで、興趣性を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【1083】

なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプD26の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプD26との双方に適用してもよい。一例としては、同図における初期動作に係るボタンパイプの実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類数や内容、ボタンパイプ演出の実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類数や内容についても、遊技効果ランプD26の点灯態様に置き換えることが可能である。但し、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の3種類）よりも遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の6種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプD26については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は1種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数も1種類（例えば赤色のみ）又は2種類（例えば白色、赤色の2種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンパイプ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

10

20

【1084】

＜ボタン演出の特徴＞

本例においては、当落分岐演出以外のボタン演出の一例として、カットイン演出を例示したが、当落分岐演出以外のボタン演出として、カットイン演出に加えてカットイン演出以外のボタン演出を有するよう構成してもよいし、カットイン演出を有せずにカットイン演出以外のボタン演出を有するよう構成してもよい。ここで、当落分岐演出以外のボタン演出として、カットイン演出以外のボタン演出やその他予告演出を有する構成の一例を以下に詳述する。

【1085】

本例に係るぱちんこ遊技機は、ボタン演出として、図209にて前述したカットイン演出とキャラクタが歌を歌う歌唱演出とを有するよう構成してもよく、このように構成した場合の特徴点を以下に詳述する。なお、歌唱演出はボタン演出でなくてもよい（サブ入力ボタンSBの操作が必要なく、ボタン画像も表示されない演出であってよい）。

30

【1086】

＜カットイン演出＞

カットイン演出は、図柄変動の様々なタイミングで実行され得るよう構成されており、ボタンパイプ演出を伴う場合とボタンパイプ演出を伴わない場合とを有する。また、カットイン演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動においても実行され得るよう構成されている。なお、カットイン演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ変動においても実行され得るよう構成してもよいし、先読み演出の実行中におけるトリガ変動では実行されないよう構成してもよい。また、カットイン演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。なお、カットイン演出は必ずボタン演出として実行されることが望ましい（サブ入力ボタンSBの操作が必要であり、ボタン画像が表示される演出であることが望ましい、但し、操作有効期間が経過した場合は操作なくともカットイン演出が実行される）。

40

【1087】

また、前述したように、カットイン演出は、演出態様を複数有しており、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様も有している。実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様のカットイン演出は、トリガ前変動では実行されず、トリガ変動では実行され得るよう構成され

50

ている。

【1088】

＜歌唱演出＞

歌唱演出は、図柄変動中の様々なタイミングで実行され得るよう構成されており、実行される場合にはボタンバイブ演出を伴うよう構成されている。歌唱演出は相対的に大当り期待度が高い演出（例えば、大当り期待度60%）である。また、歌唱演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動においては実行されず、先読み演出の実行中におけるトリガ変動において実行され得るよう構成されている。また、歌唱演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。なお、歌唱演出は、前述したとおり、ボタン演出でなくてもよい（サブ入力ボタンSBの操作が必要なく、ボタン画像も表示されない演出であってよい）。

10

【1089】

また、歌唱演出は、演出態様を1種類のみ有しており、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様を有していない。なお、歌唱演出の演出態様を2種類以上としてもよいが、このように構成した場合にも、歌唱演出の演出態様の種類数よりもカットイン演出の演出態様の種類数の方が多くなるように構成することが好適である。

【1090】

＜台詞演出＞

カットイン演出や歌唱演出とは異なる演出として、所定のキャラクタが表示された後に台詞が表示される演出である。但し、カットイン演出や歌唱演出とは異なり、ボタンバイブ演出が伴うこともない。台詞演出は、台詞の文字の色が白色、青色、黄色、緑色、赤色、金色、虹色の7種類存在し、この順番で大当り期待度が高くなっていく（例えば、文字の色が白色だと大当り期待度1%、文字の色が青色だと大当り期待度2%、文字の色が黄色だと大当り期待度5%、文字の色が緑色だと大当り期待度10%、文字の色が赤色だと大当り期待度20%、文字の色が金色だと大当り期待度50%、文字の色が虹色だと実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）である）。

20

【1091】

なお、台詞演出は、先読み演出の実行中におけるトリガ変動においても実行され得るよう構成してもよいし、先読み演出の実行中におけるトリガ変動では実行されないよう構成してもよい。また、台詞演出は、先読み演出が実行されていない場合にも実行され得るよう構成してもよい。但し、実行中の図柄変動が大当りとなることが略確定的（もしくは確定的）となる表示態様の台詞演出は、トリガ前変動では実行されず、トリガ変動では実行され得るよう構成されている。

30

【1092】

ここで、カットイン演出と歌唱演出は、前述したボタンバイブ先読み演出とは実行タイミングが重複しないが、台詞演出は、前述したボタンバイブ先読み演出と実行タイミングが重複し得るよう構成されている。具体的には、ボタン演出ではない（サブ入力ボタンSBの操作を必要としないボタンバイブ演出であり、このボタンバイブ演出に対応するボタン画像が表示されない演出である）ボタンバイブ先読み演出が、3回の図柄変動に亘って各図柄変動の開始直後（図柄変動が開始してから0.5秒後に1秒間ボタンバイブが継続する）ボタンバイブ先読み演出が実行される（3変動目がトリガ変動となる）場合において、1変動目と2変動目と3変動目とでボタンバイブ演出が（合計3回）実行される場合、トリガ変動である3変動目の図柄変動が開始してから0.5秒後に1秒間ボタンバイブ先読み演出が実行されるが、このボタンバイブ先読み演出の実行タイミングにて台詞演出も同時に実行可能である（換言すれば、台詞演出の実行中にボタンバイブが実行されている状況が発生し得る）。その一方で、このボタンバイブ先読み演出の実行タイミングでは、カットイン演出や歌唱演出は必ず実行されない（ボタンバイブ先読み演出の実行タイミングよりも後のタイミングにて実行される）。なお、トリガ前変動（1変動目、2変動目）においても台詞演出（文字の色は白又は青のみ）を実行可能であり、その場合も、ボタ

40

50

ンバイブ先読み演出の実行タイミングと台詞演出の実行タイミングが重複する。ここで、トリガ前変動にて実行されるボタンバイブ先読み演出のボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ変動にて実行されるボタンバイブ先読み演出のボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となるよう構成してもよい（例えば、トリガ前変動では1秒、トリガ変動では2秒など）。

【1093】

また、台詞演出は、他の演出（例えば、大当り期待度を示唆するキャラクタが徐々に切り替わっていくステップアップ演出）と同時に実行され得るが、歌唱演出は他の演出と同時に実行されないよう構成されている。変形例として、台詞演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数よりも、歌唱演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数の方が少なくなるよう構成してもよい。更に、台詞演出は、リーチとなる前に実行され得るが、歌唱演出はリーチとなる前には実行されないよう構成したり、もしくは、台詞演出は、リーチとなる前の方が、リーチとなった後よりも実行され易く、歌唱演出は、リーチとなった後の方が、リーチとなる前よりも実行され易くなるよう構成したりしてもよい。

【1094】

また、ボタン演出について以下のように構成してもよい。

（1）カットイン演出は、他の演出（例えば、大当り期待度を示唆するキャラクタが徐々に切り替わっていくステップアップ演出）と同時に実行され得るが、歌唱演出は他の演出と同時に実行されない

（2）カットイン演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数よりも、歌唱演出と同時に実行され得る他の演出（例えば、ステップアップ演出）の種類数の方が少ない

（3）カットイン演出は、リーチとなる前に実行され得るが、歌唱演出はリーチとなる前には実行されない

（4）カットイン演出は、リーチとなる前の方が、リーチとなった後よりも実行され易い

（5）歌唱演出は、リーチとなった後の方が、リーチが発生となる前よりも実行され易い

（6）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、歌唱演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長い

（7）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、歌唱演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短い

（8）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、ボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短い

（9）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に短く、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間よりも、トリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長い

（10）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分よりも、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分の方が相対的に長い

（11）カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ前変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分よりも、カットイン演出に係るボタンバイブ演出の実行時間とトリガ変動におけるボタンバイブ先読み演出に係るボタンバイブ演出の実行時間の差分の方が相対的に短い

【1095】

また、図柄変動中において、カットイン演出が実行された場合よりも歌唱演出が実行された場合の方が、当該図柄変動の大当り期待度が相対的に高いように構成してもよい。つまり、カットイン演出の表示態様によっては、歌唱演出が実行されるよりも大当り期待度が高いが、カットイン演出が実行される場合の大当り期待度の平均値（各表示態様の選択

10

20

30

40

50

率及び大当り期待度を考慮した加重平均値)と、歌唱演出が実行される場合の大当り期待度の平均値とを比較すると、後者の方が大当り期待度が高くなるように構成してもよい。このように構成した場合には、ボタンバイブ演出が実行される歌唱演出が実行されなくても、カットイン演出にてボタンバイブ演出が実行される場合があることで、遊技者の期待感を持続させることができる。また、ボタンバイブ演出が実行され得る演出の実行頻度を高めることができる。

【1096】

なお、ボタン演出の一例として、カットイン演出と歌唱演出とを例示したが、あくまで一例であり、上述したカットイン演出と歌唱演出との特徴点を、他のボタン演出に適用しても何ら問題ない。

【1097】

＜ボタン演出イメージ3＞

次に、図211は、ボタン演出イメージ3である。

【1098】

まず、同図(a)にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄と第2装飾図柄とはすべて変動中となっており、サブ入力ボタンSBは通常態様にて点灯している。

【1099】

次に、同図(b)にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置SGにボタン画像と「押せ!!」との指示表示が表示される。

【1100】

次に、同図(c)にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作したことによって、演出表示装置SGにキツネの表示態様のカットイン演出が表示される。当該カットイン演出はボタンバイブ演出を伴うカットイン演出であるため、ボタンバイブ演出の実行が開始される。なお、サブ入力ボタンSBの有効期間が経過した場合にも、ボタンバイブ演出の実行が開始される。

【1101】

次に、同図(d)にて、第1装飾図柄が7図柄でリーチとなる。なお、同図においては、カットイン演出に伴うボタンバイブ演出は、同図(d)のリーチとなるタイミングでは終了しているよう構成されているが、これには限定されず、第1装飾図柄がリーチとなったタイミングを跨いでボタンバイブ演出が実行され得るよう構成してもよい。

【1102】

次に、同図(e)にて、当落分岐演出としてボタン演出が実行される。次に、同図(f)にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始される。ボタンバイブ演出の実行時においては、サブ入力ボタンSBが振動するとともに、ボタンランプがボタンバイブ演出(当落分岐演出)に対応した点灯態様(例えば、前述したパターン5)にて点灯するよう構成されている。実行された当落分岐演出は大当りを報知する当落分岐成功演出であるため、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが大当り図柄にて確定停止する。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプD26の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプD26との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数(例えば、白色、赤色、虹色の3種類)よりも遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数(例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の6種類)の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプD26については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者(ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者)がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は1種類(例えば赤色のみ)であり、電源復帰時における遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数も1種類(例えば赤色のみ)又は2種類(例えば白色、赤色の2種類)のように、電源復帰時における点

10

20

30

40

50

灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【1103】

このように、本例においては、大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタン演出を複数回実行可能に構成されている。また、大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出を伴うボタン演出）を複数回実行可能に構成されている。

【1104】

また、1回の大当たり変動においてボタンバイブ演出が2回実行される場合においては、1回目のボタンバイブ演出よりも2回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンSBが振動している時間）が長時間となっている。なお、1回の大当たり変動においてボタンバイブ演出が2回実行される場合においては、1回目のボタンバイブ演出の実行時間よりも2回目のボタンバイブ演出の実行時間の方が相対的に長時間となるよう構成してもよい。

【1105】

ここで、前述したように、ボタン演出として、遊技者にサブ入力ボタンSBの操作を促す役割を担う、換言すると、遊技者のサブ入力ボタンSBの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出（有効期間が経過したわけではなく、ボタンバイブ演出の実行タイミングとなると、遊技者操作を介さずにボタンバイブ演出が実行開始される）を実行し得るよう構成してもよく、一例としては、図211における（b）乃至（c）の1回目のボタンバイブ演出を、遊技者のサブ入力ボタンSBの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出としてもよい。なお、遊技者のサブ入力ボタンSBの操作がなくとも実行され得るボタンバイブ演出としては、前述したサブ入力ボタンSBの操作が不要且つ有効期間を有するボタンバイブ演出としてもよいし、サブ入力ボタンSBの操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出としてもよい。

【1106】

このように構成した場合には、大当たり変動において、ボタンバイブ演出が2回実行され得るよう構成され、1回目のボタンバイブ演出は遊技者のサブ入力ボタンSBの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出であり、2回目のボタンバイブ演出は遊技者にサブ入力ボタンSBが操作されることで実行されるボタンバイブ演出となり、1回目のボタンバイブ演出よりも2回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンSBが振動している時間）が長時間となる。

【1107】

このように構成することで、1回の図柄変動にて2回以上ボタンバイブ演出を実行することで、1回の図柄変動にて複数回大当たりへの期待感を抱くことができるとともに、ボタンバイブ演出を遊技者のサブ入力ボタンSBの操作が必要な演出と遊技者のサブ入力ボタンSBの操作が不要な演出とに区分けすることで、ボタンバイブ演出の発生タイミングの多様性や意外性を創出することができる。

【1108】

＜特別遊技実行時の作用＞

次に、図212は、大当たり変動にてボタンバイブ演出が実行され、その後特別遊技（大当たり）が実行される場合に関する作用図である。

【1109】

主遊技図柄の図柄変動として大当たり変動が実行されており、ボタンバイブ演出は実行されておらず、特別遊技が実行されていない状況下、図中（1）のタイミングにて、ボタンバイブ演出が実行開始される。図中（1）のボタンバイブ演出については、前述したいずれの構成も適用可能であるが、一例としては、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作したことを契機として、当落分岐演出であるボタンバイブ演出が実行開始される。

10

20

30

40

50

【1110】

その後、主遊技図柄の変動時間が終了していない状況下、図中（２）のタイミングにて、ボタンバイブ演出が終了する。なお、図中（２）のタイミングでは、主遊技図柄の変動時間が終了していなければよく、第１装飾図柄は大当り図柄で仮停止していてもよい。

【1111】

その後、図中（３）のタイミングで、主遊技図柄の変動が終了（大当り図柄が確定停止）する。その後、図中（４）のタイミングで、特別遊技開始デモ時間が終了し、特別遊技の第１ラウンドが実行開始される。

【1112】

その後、図中（５）のタイミングで、特別遊技の第１ラウンドが実行中であり、特別遊技中におけるボタンバイブ演出が実行開始される。このように、本例においては、特別遊技の実行中においても、ボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、実行され得るボタンバイブ演出としては、本明細書にて詳述したいずれのボタンバイブ演出を適用してもよい。すなわち、前述した遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が必要なボタンバイブ演出および／または遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作が不要なボタンバイブ演出を実行可能に構成してもよい。一例としては、ボタン画像が表示され、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作することで、ボタンバイブ演出が実行開始され、報知している特別遊技の実行ラウンド数を増加させる演出や特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態となる旨を報知する演出を実行するよう構成してもよい。

【1113】

その後、図中（６）のタイミングで、特別遊技の第１ラウンドが終了し、ボタンバイブ演出の実行は継続されている。その後、図中（７）のタイミングで、特別遊技の第２ラウンドが実行開始され、ボタンバイブ演出の実行は継続されている。

【1114】

その後、図中（８）のタイミングで、特別遊技の第２ラウンドが実行中であり、ボタンバイブ演出が終了する。

【1115】

このように、同図に例示した構成においては、主遊技図柄の変動中においてボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、特別遊技の実行中においてもボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されている。なお、主遊技図柄の変動中におけるボタンバイブ演出と特別遊技の実行中におけるボタンバイブ演出とは、異なる演出態様としても問題ない。

【1116】

また、主遊技図柄の変動中におけるボタンバイブ演出は、ボタンバイブ演出が実行開始された際に実行されている図柄変動の変動時間中に実行終了する（特別遊技の実行中に跨って実行されることがない）よう構成されている。また、特別遊技の実行中におけるボタンバイブ演出は、ボタンバイブ演出が実行開始された際に実行されているラウンドの次のラウンドに跨って（次のラウンドの開始時においても継続して）実行され得るよう構成されている。変形例として、報知している特別遊技の種類が確率変動遊技状態への移行契機となる特別遊技であったり、実行ラウンド数が相対的に多かったり（例えば、１０ラウンド）する場合には、その旨を報知する演出を実行すると同時に、大当り開始デモ時間と第１ラウンドに跨って、ボタンバイブ演出（サブ入力ボタンＳＢの操作を必要とせず、ボタン画像も表示されない演出）を実行してもよい。

【1117】

<指示表示の種類>

本例に係るぱちんこ遊技機においては、前述したように、ボタン演出を実行する際に、ボタン画像と指示表示とを表示し得るよう構成されている。指示表示として「押せ！！」との表示態様を前述したが、指示表示の表示態様はこれには限定されない。本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な指示表示の表示態様とボタン画像の表示態様とを、以下に詳述する。なお、指示表示を第２の画像、所定画像と称することがある。

【1118】

まず、指示表示の種類について詳述する。単発指示表示は、前述した「押せ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンSBの単発押しを促す指示表示である。

【1119】

次に、連打指示表示は、「連打しろ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンSBの連打を促す指示表示である。

【1120】

次に、長押し指示表示は、「長押しだ！！」との表示態様であり、サブ入力ボタンSBの長押しを促す指示表示である。

【1121】

本例においては、ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンSBを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違するよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「単発指示表示<連打指示表示<長押し指示表示」となっている。なお、当該期待度は、ボタン画像などの指示表示以外の要素が同一（または同様）である場合における、ボタンバイブ演出が実行される期待度となっている。当該構成をすべての遊技状態に適用してもよいし、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）に適用してもよい。なお、ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンSBを操作した際に可動役物が駆動する確率が相違し得るよう構成してもよい。また、指示表示が単発指示表示であるボタン演出Aと、指示表示が単発指示表示（または、連打指示表示）であるボタン演出Bと、指示表示が長押し指示表示であるボタン演出Cとを有する場合、ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「ボタン演出A<ボタン演出B<ボタン演出C」となるが、ボタンバイブ演出が実行された場合の大当たり期待度は、低いものから「ボタン演出C<ボタン演出B<ボタン演出A」となるよう構成してもよく、そのように構成した場合、ボタン演出Aはサブ入力ボタンSBの操作が1回行われることで、ボタンバイブ演出が1回実行される可能性があり、その実行時間は相対的に長時間（例えば、10秒間）となり、ボタン演出Bはサブ入力ボタンSBの操作が複数回行われることで、ボタンバイブ演出が複数回（例えば、3回）実行される可能性があり、その各実行時間は相対的に短時間（例えば、4秒間、但し最後の3回目は10秒間）となり、ボタン演出Cはサブ入力ボタンSBの操作が長押しされることで、ボタンバイブ演出が複数回（例えば、5回）実行される可能性があり、その各実行時間は相対的に短時間（例えば、2秒間、但し最後の5回目は10秒間）となるよう構成してもよい。この場合更に、ボタン演出Aはボタンバイブ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となり、ボタン演出Bは最後の3回目のボタンバイブ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となり（1回目は大当たり期待度10%、2回目は大当たり期待度30%）、ボタン演出Cは最後の5回目のボタンバイブ演出が実行されると、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる（1回目は大当たり期待度5%、2回目は大当たり期待度10%、3回目は大当たり期待度20%、4回目は大当たり期待度30%）よう構成してもよい。

【1122】

<ボタン画像の表示態様>

本例に係るぱちんこ遊技機においては、ボタン演出を実行する際に表示されるボタン画像においても、複数種類の表示態様を有している。

【1123】

通常態様は、前述したボタン演出が実行されている場合のボタン画像である（例えば、図207の（b）のボタン画像）。

【1124】

確定態様は、通常態様とは異なる色彩となっているボタン画像である。ボタン演出の実

10

20

30

40

50

行時にボタン画像として確定態様が表示された場合には、実行中の図柄変動が大当たりとなることが略確定的（もしくは確定的）となる。一例としては、当落分岐演出としてボタン演出が実行され、ボタン画像が確定態様にて表示された場合には、大当たりを報知する当落分岐成功演出が実行される（実行されている）ことが略確定的（もしくは確定的）となる。

【1125】

巨大態様は、通常態様よりも大きいボタン画像である。同図においては、通常態様と比較して色彩も異なっており、指示表示も大きくなっている。これには限定されず、通常態様と色彩が同一でもよいし、ボタン画像の大きさのみが異なってもよい。

【1126】

本例においては、ボタン演出が実行される場合において、ボタン画像の表示態様によってサブ入力ボタンSBを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違するよう構成されている。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「通常態様<巨大態様<確定態様」となっている。なお、当該期待度は、指示表示などのボタン画像以外の要素が同一（または同様）である場合における、ボタンバイブ演出が実行される期待度となっている。また、ボタン演出の実行時において、確定態様のボタン画像が表示された場合には、サブ入力ボタンSBが操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を100%としてもよい。なお、ボタン演出が実行される場合において、ボタン画像の表示態様によってサブ入力ボタンSBを操作した際に可動役物が駆動する確率が相違し得るよう構成してもよい。

【1127】

このように構成することで、指示表示やボタン画像といった遊技者に対してサブ入力ボタンSBの操作を促す表示の表示態様に応じて、サブ入力ボタンSBを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違することとなり、遊技者はボタン演出の発生前にどのような演出態様のボタン演出が実行されるのかに期待感を抱くことができる。また、遊技者がサブ入力ボタンSBを直接操作することで触感としてボタンバイブ演出を体感する場合と、演出表示装置SGの表示やボタンランプの点灯態様などによってサブ入力ボタンSBに触れずともボタンバイブ演出の実行を認識する場合とを有するよう構成することができ、遊技の興趣性や遊技者の参加性を向上させることができる。

【1128】

また、前述したように、サブ入力ボタンSB以外の操作部材として、電話機の形状の操作部材や、ピストルの形状の操作部材や、剣の形状の操作部材や、レバーの形状の操作部材を有するよう構成した場合において、当該操作部材と同様のボタン画像をボタン演出の実行時に表示し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、図213における通常態様などのサブ入力ボタンSBと同様のボタン画像よりも、サブ入力ボタンSB以外に操作部材と同様のボタン画像が表示された場合の方が、相対的にボタンバイブ演出が実行され易いように構成してもよい。

【1129】

＜保留画像の表示態様＞

本例に係るぱちんこ遊技機においては、保留画像の表示態様として複数種類の表示態様を有している。

【1130】

前述したように、本明細書に係るぱちんこ遊技機は、先読み演出として保留画像の表示態様を変化させ得るよう構成されている。白色の表示態様は、先読み演出として表示態様に変化していない表示態様であり、赤色と虹色の表示態様は先読み演出として表示態様に変化した後の表示態様である。なお、先読み演出として表示態様に変化した保留画像に対応する保留が消化された場合には、同様の表示態様にて当該変動画像がシフト表示されることとなる。なお、シフト表示される際に、表示態様が再度変化してもよいし、当該変動画像の表示中（トリガ変動の変動表示中）に、当該変動画像の表示態様に変化し得るよう構成してもよい。

【1131】

このように構成した場合には、先読み演出の実行中におけるトリガ前変動にてボタン演出が実行される場合に、トリガ保留に係る保留画像の表示態様によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「白色<赤色<虹色」となっている。なお、トリガ保留に係る保留画像が虹色にて表示されている場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を 100% としてもよい。

10

【1132】

また、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行される場合に、トリガ保留に係る当該変動画像の表示態様によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。例えば、ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「白色<赤色<虹色」となっている。なお、トリガ保留に係る当該変動画像が虹色にて表示されている場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を 100% としてもよい。

20

【1133】

また、先読み演出として、背景演出が変化する先読み演出を実行可能に構成し、背景演出として、青色背景、金色背景、虹色背景を表示し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においては、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行される場合に、表示されている背景演出の表示態様によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。ボタンバイブ演出が実行される期待度は、低いものから「青色背景<金色背景<虹色背景」となっている。なお、背景演出が虹色背景にて表示されている場合には、サブ入力ボタン S B が操作されたことでボタンバイブ演出が実行される確率を 100% としてもよい。

30

【1134】

このように、先読み演出の実行中（トリガ変動またはトリガ前変動）にボタン演出が実行された場合においては、保留画像の表示態様や背景演出の表示態様などの先読み演出の種類によって、サブ入力ボタン S B を操作した際のボタンバイブ演出（前述したカットイン演出や歌唱演出、台詞演出や当落分岐演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）やサブ入力ボタン S B の操作を必要としないボタンバイブ演出（前述したボタンバイブ先読み演出や歌唱演出、台詞演出などの実行時におけるボタンバイブ演出）が実行される期待度が相違するよう構成してもよいし、当該保留画像の表示態様などのトリガ変動の実行中における演出内容（予告演出やリーチ演出の内容としてもよい）によって、サブ入力ボタン S B を操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違するよう構成してもよい。

40

【1135】

また、このように構成した場合の構成の一例としては、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行された場合においては、指示表示として長押し指示表示が表示され且つ先読み演出に係る背景演出が青色背景である場合よりも、指示表示として単発指示表示が表示され且つ先読み演出に係る背景演出が金色背景である場合の方が、サブ入力ボタン S B を操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が高くなるように構成してもよい。

50

【1136】

すなわち、先読み演出の実行中におけるトリガ変動にてボタン演出が実行された場合においては、ボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に高い指示表示Bが表示され且つボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に低い先読み演出Aまたはトリガ変動の実行中における演出内容Aが実行された場合よりも、ボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に低い指示表示Aが表示され且つボタンバイブ演出が実行される期待度が相対的に高い先読み演出Bまたはトリガ変動の実行中における演出内容Bが実行された場合の方が、サブ入力ボタンSBを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が高くなるように構成してもよい。

【1137】

<通常大当たりと復活大当たり>

次に、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なリーチ演出に関して、図214を参照して、以下に詳述する。

【1138】

<A：通常大当たり>

まず、同図上段の通常大当たりとなる場合について詳述する。同図(a)にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンSBのボタンランプは通常態様にて点灯している。また、演出表示装置SGにて、リーチ演出として、バトルリーチ演出が表示されている。より具体的には、主人公と敵キャラが戦っている演出が表示されている。

【1139】

次に、同図(b)にて、ボタン演出が実行され、演出表示装置SGにボタン画像と「押せ!!」との指示表示が表示される当落分岐演出が実行される。

【1140】

次に、同図(c)にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始されるとともに、バトルリーチ演出の結果として、主人公が敵キャラに勝利する演出(大当たりとなる旨を報知する演出)が表示される(当落分岐成功演出が実行される)。なお、サブ入力ボタンSBの有効期間が経過した場合にも、ボタンバイブ演出の実行が開始される。

【1141】

次に、同図(d)にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過(例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから10秒が経過)したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。

【1142】

このように、リーチ演出の結果として大当たりとなる旨(同図においては、主人公が敵キャラに勝利する演出)が表示される場合を通常大当たり(または、通常大当たり演出)と称している。

【1143】

<B：復活大当たり>

次に、同図下段の復活大当たりとなる場合について詳述する。同図(e)にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンSBのボタンランプは通常態様にて点灯している。また、演出表示装置SGにて、リーチ演出として、バトルリーチ演出が表示されている。より具体的には、主人公と敵キャラが戦っている演出が表示されている。

【1144】

その後、図示は省略するが、同図(b)と同様に、ボタン演出が実行され、演出表示装置SGにボタン画像と「押せ!!」との指示表示が表示される当落分岐演出が実行されるが、次に、同図(f)にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを操作し

10

20

30

40

50

たことによって、ボタンバイブ演出の実行がないまま、バトルリーチ演出の結果として、主人公が敵キャラに敗北する演出（基本的には大当たりとならない旨を報知する演出であるが、後述するように復活演出が実行される場合があるため、大当たり変動においても実行され得る）が表示される（当落分岐失敗演出が実行される）。なお、バトルリーチ演出が開始されてから同図（f）となる期間は、バトルリーチ演出が開始されてから同図（c）となる期間と略同一となっている。変形例として、当落分岐失敗演出となる場合は、ボタン画像を表示しない（ボタン演出を実行しない）よう構成してもよい。

【1145】

同図（f）にて主人公が敵キャラに敗北する演出が表示されてから、サブ入力ボタンS Bが操作されないまま（サブ入力ボタンS Bの有効期間でないため、サブ入力ボタンS Bを操作しても何も演出は発生しない）所定時間（例えば、5秒）が経過すると、同図（g）にて、バトルリーチ演出に係る復活演出として、主人公が立ち上がる演出が表示されるとともに、ボタンバイブ演出（ボタン画像も表示されず、サブ入力ボタンS Bが操作されずに実行されるボタンバイブ演出）が実行される。

【1146】

次に、同図（h）にて、ボタンバイブ演出の実行時間が経過（例えば、ボタンバイブ演出が実行開始してから5秒が経過）したことにより、ボタンバイブ演出が終了し、その後、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが大当たり図柄にて確定停止する。

【1147】

このように、リーチ演出の結果として大当たりとなる旨が表示されず（同図においては、主人公が敵キャラに敗北する演出が表示される）、その後復活演出を実行することで、実行中の図柄変動が大当たりとなる旨を報知する場合を復活大当たり（または、復活大当たり演出）と称している。

【1148】

このように、本例においては、大当たり変動にて、バトルリーチ演出という同一のリーチ演出（スーパーリーチ演出、SPリーチ演出としてもよい）が実行される場合において、演出パターンとして、通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとを有している。

【1149】

通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとのいずれにおいても、リーチとなった後にボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、通常大当たりとなるパターンにおいては、遊技者にサブ入力ボタンS Bが操作されることで実行されるボタンバイブ演出が実行され、復活大当たりとなるパターンにおいては、遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出が実行される。

【1150】

また、通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは同図（c）であり、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは同図（g）であり、通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングよりも早いタイミングとなっている。また、通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、ボタンバイブ演出が実行される場合における相対的に早いタイミングとなっている。また、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、ボタンバイブ演出が実行される場合における相対的に遅いタイミングとなっている。なお、ボタンバイブ演出の開始タイミングとは、サブ入力ボタンS Bが振動を開始するタイミングとしてもよいし、サブ入力ボタンS Bが振動を開始するタイミングとボタン演出が実行開始するタイミングのうち、早い方のタイミングとしてもよい。また、早いタイミングであるか否か及び遅いタイミングであるか否かについては、図柄変動の開始からの経過時間で比較してもよいし、リーチとなったタイミングからの経過時間で比較してもよい。

【1151】

このように構成することで、大当たりする際のボタンバイブ演出として、遊技者が関与する演出パターンと遊技者が関与しない演出パターンとを有することで演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が関与しない演出パターンのボタンバイブ演出においては、実行されるタイミングを相対的に遅くすることにより、意外性を高めることができ、図柄変動の後半になっても遊技者の期待感を持続させることができる。

【1152】

＜ボタン画像の表示に関する構成＞

次に、図215は、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、ボタン画像の表示に関する構成である。

【1153】

＜A：ボタン単発押し演出イメージ＞

まず、同図上段のボタン単発押し演出が実行される場合について詳述する。同図(a)にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンSBのボタンランプは通常態様にて点灯している。

【1154】

次に、同図(b)にて、ボタン単発押し演出が実行され、演出表示装置SGにボタン画像と「押せ!!」との単発指示表示が表示される。また、本例においては、ボタン演出の実行時にはサブ入力ボタンSBの有効期間を示すインジケータ画像が表示されるよう構成されている。インジケータ画像が表示された場合には、インジケータ画像のメーターが時間経過で減少していき、当該メーターが0になると(なくなると)サブ入力ボタンSBの有効期間が経過する(残り0になる)ように構成されている。なお、ボタン演出の実行時にサブ入力ボタンSBの有効期間が経過すると、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作した場合と同様の作用となるよう構成されている。なお、ボタン単発押し演出に係るサブ入力ボタンSBの有効期間は3秒となっている。

【1155】

次に、同図(c)にて、ボタン演出の実行中(サブ入力ボタンSBの有効期間中)に遊技者がサブ入力ボタンSBを単発押ししたことによって、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となり、ボタンバイブ演出の実行が開始され、ボタンランプがボタンバイブ演出に対応した点灯態様にて点灯するとともに、第1装飾図柄が「777」の大当たり図柄にて仮停止する。単発押し操作に係るボタンバイブ演出は実行開始から10秒間継続するよう構成されている。なお、同図(c)のタイミングでは、第2装飾図柄は変動中となっている。このように、ボタン単発押し演出においては、サブ入力ボタンSBが操作されたことによってボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成されている。また、ボタン単発押し演出においては、ボタンバイブ演出が実行されたことによってボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成されている。以上は大当たりである場合を示したが、大当たりでない場合は、ボタン単発押し演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを単発押ししても、ボタンバイブ演出が実行されず、「787」などが表示される。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプD26の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプD26との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数(例えば、白色、赤色、虹色の3種類)よりも遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数(例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の6種類)の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプD26については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者(ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者)がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は1種類(例えば赤色のみ)であり、電源復帰時における遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数も1種類(例えば赤色のみ)又は2種類(例えば白色、赤色の2種類)のように、電源復帰時における点灯態様の種類

10

20

30

40

50

数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

【1156】

＜B：ボタン連打実行イメージ＞

次に、同図下段のボタン連打演出が実行される場合について詳述する。同図（d）にて、所定の遊技状態にて図柄変動が実行されており、演出表示装置SGにおいては、第1装飾図柄は7図柄でリーチとなっており、第2装飾図柄はすべて変動中となっており、サブ入力ボタンSBのボタンランプは通常態様にて点灯している。

10

【1157】

次に、同図（e）にて、ボタン連打演出が実行され、演出表示装置SGにボタン画像と「連打しろ！！」との連打指示表示とインジケータ画像とが表示される。なお、ボタン連打演出に係るサブ入力ボタンSBの有効期間は5秒となっている。

【1158】

次に、同図（f）にて、ボタン演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを連打操作したことによって、ボタンバイブ演出の実行が開始され、ボタンランプがボタンバイブ演出に対応した点灯態様にて点灯する。より具体的には、連打回数が所定回数に到達した場合にボタンバイブ演出の実行が開始され、連打回数が所定回数未満である場合には開始されない。この所定回数は、1回から20回までの間で決定される。そして、連打操作に係るボタンバイブ演出は実行開始から最長で15秒間継続するよう構成されている。より具体的には、ボタンバイブ演出の実行が開始されてからサブ入力ボタンSBの有効期間が経過するまでの時間（最長5秒）に加えてその後10秒間ボタンバイブ演出が実行されることになる。また、連打操作としてサブ入力ボタンSBの有効期間内にサブ入力ボタンSBが操作される毎に、ボタン画像の近傍にエフェクトが表示される。なお、連打のボタン演出の実行中においては、サブ入力ボタンSBが操作された後も、ボタン連打演出の有効期間においては、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが継続して表示される。以上は大当りである場合を示したが、大当りでない場合は、ボタン連打演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンSBを連打しても、ボタンバイブ演出が実行されず、「787」などが表示される。なお、本明細書に係るボタンランプの構成を遊技効果ランプD26の構成に置き換えてもよいし、ボタンランプと遊技効果ランプD26との双方に適用してもよい。なお、前述したとおり、ボタン演出実行時においては、ボタンランプの点灯態様の種類数（例えば、白色、赤色、虹色の3種類）よりも遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数（例えば、白色、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の6種類）の方が多くなるよう構成することで、遊技者の視界に入りやすい遊技効果ランプD26については多彩な点灯パターンを実現し、遊技者の視界に入りにくいボタンランプについては熟練の遊技者（ボタンランプでも特別遊技の実行期待度が示唆又は報知されることを知っている遊技者）がいずれのランプパターンであるかを把握しやすくすることができる。なお、電源復帰時におけるボタンランプの点灯態様の種類数は1種類（例えば赤色のみ）であり、電源復帰時における遊技効果ランプD26の点灯態様の種類数も1種類（例えば赤色のみ）又は2種類（例えば白色、赤色の2種類）のように、電源復帰時における点灯態様の種類数をボタン演出（または、ボタンバイブ演出）実行時における点灯態様の種類数よりも相対的に少なく構成することが好適であり、このように構成することで、電源復帰時であることを明確に報知することができるとともに、特別遊技の実行が最も高い（特別遊技の実行が確定的である）状況であると誤認されることがない。

20

30

40

【1159】

次に、同図（g）にて、ボタン連打演出に係るサブ入力ボタンSBの有効期間が経過して、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となり、ボタンバイブ演出は継続して実行されており、第1装飾図柄が大当り図柄にて仮停止する。なお、同図（g）のタイミングでは、第2装飾図柄は変動中となっている。このように、ボタン連打演出にお

50

いては、サブ入力ボタン S B が操作されても（1 回以上の単発押し、つまり連打操作がされても）ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成されている。また、ボタン連打演出においては、有効期間にてサブ入力ボタン S B が操作されてボタンバイブ演出が実行されても、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成されている。変形例として、ボタン連打演出においては、有効期間にてサブ入力ボタン S B が操作されてボタンバイブ演出が実行されることを契機として、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成してもよい。また、ボタン連打演出におけるボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるタイミングとしては、有効期間が経過したタイミング（有効期間が経過するまで非表示とならない）、所定の演出（大当たり確定演出など）が実行開始されたタイミング（所定の演出が実行開始されるまでは非表示とはならない）としてもよい。

10

【1160】

このように、本例においては、ボタンバイブ演出の実行を契機としてボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるボタン単発押し演出と、ボタンバイブ演出の実行を契機としてはボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないボタン連打演出とを有している。また、ボタン単発押し演出とボタン連打演出とのいずれにおいても、ボタン演出に係るサブ入力ボタン S B の有効期間よりもボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となっている。

【1161】

このように構成することにより、遊技者の操作が必要な期間よりも、大当たりとなったことを祝福する期間を長時間とすることができ、遊技者が優越感に浸って遊技意欲を向上させることができる。また、遊技機に指示された操作態様に応じて、ボタンバイブ演出の実行時間が異なるため、いずれの操作態様が指示されるかを事前に期待することで、ボタン演出の発生前に期待感を抱くことができる。

20

【1162】

なお、ボタン連打演出の実行時においては、サブ入力ボタン S B の有効期間が経過する前であっても、当該有効期間にて所定回数の連打操作を検出した第 1 のタイミング又は当該有効期間が経過した第 2 のタイミングにて、大当たりとなる旨を報知する演出を実行開始し、ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるよう構成してもよい。このように構成した場合においては、前記第 1 のタイミング又は前記第 2 のタイミングからボタンバイブ演出が実行開始され、所定のタイミングにてボタンバイブ演出が終了するよう構成してもよい。すなわち、ボタンバイブ演出が終了する所定のタイミングはサブ入力ボタン S B の操作状況（連打状況）によって相違しないが、ボタンバイブ演出が実行開始される前記第 1 のタイミングはサブ入力ボタン S B の操作状況（連打状況）によって相違し得ることとなり、換言すると、サブ入力ボタン S B の操作状況（連打状況）によってボタンバイブ演出の実行時間が相違し得ることとなる。なお、ボタン連打演出の実行時にサブ入力ボタン S B を操作せず、有効期間が経過したことによりボタンバイブ演出が実行された場合が、前記第 1 のタイミングが最も遅いタイミングとなるため、ボタンバイブ演出の実行時間が最も短時間となる。このように構成した場合には、ボタン単発押し演出の実行時においては、サブ入力ボタン S B の操作状況によってはボタンバイブ演出の実行時間が相違しない一方、ボタン連打演出の実行時においては、サブ入力ボタン S B の操作状況によってボタンバイブ演出の実行時間が相違し得ることとなる。

30

40

【1163】

なお、ボタン長押し演出においても、ボタン連打演出と同様に、サブ入力ボタン S B が操作されても（押下されても）ボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成してもよいし、ボタンバイブ演出が実行されてもボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないよう構成してもよい。また、上述したボタン連打演出の特徴構成をボタン長押し演出に適用してもよい。

【1164】

なお、ボタンバイブ演出が実行開始した後に可動役物が動作する演出を実行してもよく

50

、このように構成した場合には、可動役物の動作中においてもボタンバイブ演出が継続してサブ入力ボタン S B が振動しているよう構成してもよい。

【1165】

<その他の適用可能な構成>

本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能なボタンバイブに関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、本明細書におけるすべての構成に適用してもよく、複数組み合わせ適用しても問題ない。

【1166】

<音量調整に関する構成>

本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、音量調整に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用可能である。

(1) ボタンバイブ演出の実行中に十字ボタン S B - 2 を操作することで音量調整が可能である

(2) 音量調整画面が表示されており、且つ、ボタンバイブ演出が実行されている状況を有する

(3) ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す）ボタン画像よりも音量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が高い

(4) ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す）ボタン画像よりも音量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が低い

(5) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B - 2 を操作することで音量調整が可能である

(6) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B - 2 を操作することで音量調整画面は表示されないが音量レベルが変更される場合がある

(7) 音量調整画面が表示されており、且つ、初期動作に係るボタンバイブが実行されている状況を有する

(8) ボタンバイブ演出の実行中に十字ボタン S B - 2 を操作することで光量調整が可能である

(9) 光量調整画面が表示されており、且つ、ボタンバイブ演出が実行されている状況を有する

(10) ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す）ボタン画像よりも光量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が高い

(11) ボタンバイブ演出に係る（ボタンバイブ演出の実行契機となるサブ入力ボタン S B の操作を促す）ボタン画像よりも光量調整画面の方が、表示優先度（表示優先度、視認性と称することがある）が低い

(12) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B - 2 を操作することで光量調整が可能である

(13) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ中に十字ボタン S B - 2 を操作することで光量調整画面は表示されないが光量レベルが変更される場合がある

(14) 光量調整画面が表示されており、且つ、初期動作に係るボタンバイブが実行されている状況を有する

なお、上記音量調整画面は、音量レベルが変更された場合に表示される現在の音量レベルの表示に置き換えてもよい。また、上記光量調整画面は、光量レベルが変更された場合に表示される現在の光量レベルの表示に置き換えてもよい。また、音量調整画面及び光量調整画面を、双方が一体化した音量光量調整画面に置き換えてもよい。

【1167】

<エラーに関する構成>

本例に係るぱちんこ遊技機においては、ボタンバイブ演出の実行中に所定のエラー（例

10

20

30

40

50

例えば、これ以上受け皿（上皿）に遊技球を貯留できないことに基づく受け皿（上皿）満タン異常や、始動口への不正入球や過剰入球に基づく始動口入賞異常、外枠D12又は前枠D14が開放していることに基づく扉開放エラーなど）が発生した場合にはボタンバイブ演出は継続して実行されるが、ボタンランプおよび／または遊技効果ランプD26の点灯態様は、所定のエラーに対応した点灯態様に変更されるよう構成してもよい。

【1168】

<発生し得るエラー>

ここで、本明細書に係る遊技機において発生し得るエラーを以下に詳述する。

【1169】

遊技球排出に係るエラーとして；払出制御基板は；自身が有するカウンタを参照し；前記カウンタが所定数に到達（過剰な払出し分の累積数が許容数を越えた）した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（1）の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により；払出動作の解除、及び前記エラー番号を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、演出表示装置SGにてエラー表示、枠装飾LED点滅、エラー報知音声再生にてエラー報知を実行してもよい。

【1170】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；カウントセンサを参照し；前記センサからの異常な信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（3）の表示を実行する。また、電源断後からの復帰により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【1171】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；カウントセンサを参照し；払出制御の非実行時において前記センサからの入球信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（5）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【1172】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；カウントセンサを参照し；所定数分の払出制御の実行完了前において前記センサから当該所定数分を超える入球信号を検出した場合；払出動作の停止、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（5）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【1173】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；払出モータセンサを参照し；遊技球1個分の払出モータ駆動完了時において、スプロケットが所定角度分の回転変位をしていない場合；払出動作の停止（又はリトライ動作の実行）、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（7）の表示を実行する。

また、エラー解除スイッチの操作、又はエラー発生後から所定期間（例えば、2分）の経過により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【1174】

次に、遊技球払出に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；カウントセンサを参照し；所定数分の払出制御の実行完了時（又は完了後の所定期間経過時）において前記センサから当該所定数分未満の入球信号を検出した場合；払出動作の停止（又は低速な払出動作の実行）、及びエラー表示器（7セグ表示器）へのエラー番号（7）の表示を実行する。また、エラー解除スイッチの操作、又はエラー発生後から所定期間（例えば、2分）の経過により；払出動作の再開、及び前記エラー表示を非表示とする。尚、他の遊技球払出に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止を維持、及び報知制御に関しては、優先度の高いものを優先表示するよう構成されている。また、エラー表示器（7セグ表示器）へ表示されるエラー番号は、あくまで一例であり、各項目毎にエラー番号を異ならせてもよい。

【1175】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；第1（第2）大入賞口有効期間外における、第1（第2）大入賞口への遊技球入球を検出した場合（※但し、特別遊技実行中においては、1回の特別遊技実行中に所定回数、当該入球を検出した場合としてもよい）；枠装飾LEDの点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、及びエラー報知音再生を実行する。また、RAMクリアボタンを押下した状態で電源再投入、又はエラー発生から所定時間（30秒間）経過により；前記エラー報知を終了する。

【1176】

次に、扉開放に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；扉開放センサを参照し；扉開放センサが、オフからオンに変化した場合；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾LEDの点滅、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、第1（第2）主遊技始動口又は補助遊技始動口への入球を検出した場合には専用の入球効果音の再生、を実行する。また、扉開放センサがオンからオフに変化することにより；払出動作を再開、球貸出を許可、及び前記エラー表示、エラー報知音再生、入球効果音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾LEDの点滅は継続）。尚、他の大入賞口異常検知に係るエラーと重複した場合には、払出動作の停止及び球貸出の禁止を維持、及び報知制御に関しては、大入賞口異常検知を優先するよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよいし、優先度の高いエラー（例えば、大入賞口異常検知）発生時には、当該優先度の高いエラーに係る処置を優先して実行してもよい。また、エラー解除からエラー報知音再生を終了するまでの時間は、主遊技図柄の最短変動時間以内となり得る一方エラー解除から枠装飾LEDの点滅を終了までの時間は、主遊技図柄の最短変動時間を超過するよう構成されていることを補足しておく。

【1177】

次に、枠に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板KH）は；枠開放センサを参照し；枠開放センサが、オフからオンに変化した場合；払出動作の停止、球貸出の禁止、及び枠装飾LEDの点滅、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することにより；前記エラー表示、エラー報知音の再生を終了する（エラー解除後も、所定時間経過まで枠装飾LEDの点滅は継続）。尚、検出主体は主制御基板でもよい。

【1178】

次に、大入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は

；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；第1（第2）大入賞口有効期間外における、第1（第2）大入賞口への遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾LED・盤面装飾LED・モニターLEDの点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することより；前記エラー報知を終了する。尚、枠装飾LED（及び盤面装飾LED）は点滅ではなく点灯である。また、枠開放におけるエラー解除条件と同一だが、枠装飾LEDの消灯条件が異なる。

【1179】

次に、入賞口異常検知に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；電波センサ、全入球口の入球センサ、第1（第2）大入賞口センサを参照し；異常電波検知や、入賞センサ又はアウトスイッチで一定時間ONが継続したことを検出、特別遊技中において大入賞口への所定数以上の遊技球の入球を検出した場合；当該エラー発生に係る入球を無効とする、及び枠装飾LED・盤面装飾LED・モニターLEDの点灯、演出表示装置SGにてエラー表示、エラー報知音再生、を実行する。また、電源再投入、又は前枠ユニットの開放検知センサがオンからオフに変化することより；前記エラー報知を終了する。

【1180】

次に、普通電動役物入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第2主遊技始動口センサ（例えば、第2主遊技始動口入球検出装置B11s）を参照し；第2主遊技始動口有効期間中フラグオフ→オン→オフの期間に第2主遊技始動口に所定数A（15球）以上の遊技球が入球した場合、又は第2主遊技始動口有効期間中フラグオフの状態第2主遊技始動口に所定数B（10球）以上の遊技球が入球した場合、又は普通電動役物入賞異常発生中（例えば、当該エラー発生中）に第2主遊技始動口に遊技球が所定数C（1球）以上入球した場合；サブ入力ボタン（例えば、サブ入力ボタンSB）、ボタンランプ、その他の各種LEDが点滅又は点灯、及び演出表示装置SGにてエラー表示 {※エラー解除しない場合には、所定時間A（300秒）後に終了}、エラー報知音再生 {※エラー解除しない場合には、所定時間B（90秒）後に終了} を実行する。また、電源再投入 {例えば、図8の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始} により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない所定数A>所定数B>所定数Cとなっている。また、サブ入力ボタン系LEDの表示態様が演出に依存しない一方、演出表示装置SGの表示態様は演出に依存しつつエラー表示も実行されるよう構成されている。

【1181】

次に、大入賞口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；第1（第2）大入賞口センサ（例えば、第1大入賞口C10入球検出装置又は第2大入賞口C20入球検出装置）を参照し；小当り実行中において小当り実行フラグオンから小当り入球待機中フラグオン→オフの期間 {例えば、小当り遊技中における、第1（第2）大入賞口有効期間中フラグがオンである期間} に大入賞口に所定数A（11球）の遊技球が入球した場合、特別遊技の実行中に大入賞口に停止中の主遊技図柄に基づいた所定数Nの遊技球が入球した場合、小当り実行フラグオフ且つ条件装置作動フラグオフ時に大入賞口に所定数B（3球）の遊技球が入球した場合、大入賞口入賞異常発生中（例えば、当該エラー発生中）に大入賞口に遊技球が所定数C（1球）入球した場合；サブ入力ボタンセンサ（例えば、サブ入力ボタンSB）、サブ入力ボタン装飾LED（不図示）、その他の各種LEDが点滅又は点灯、演出表示装置SGにてエラー表示 {※エラー解除しない場合には、所定時間A（300秒）後に終了}、エラー報知音再生 {※エラー解除しない場合には、所定時間B（90秒）後に終了} を実行する。また、電源再投入により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、所定数Nは停止中の主遊技図柄によって決定され、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても所定数Nは相違し得る。また、所定数A>所定数B>所定数Cとなるよう構成されてい

10

20

30

40

50

る。また、同一の大入賞口を開放する場合において、所定数 N の最小値は、所定数 A の値と同値となることを補足しておく。

【1182】

次に、始動口入賞異常に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；第 1 主遊技始動口センサ及び第 1 主遊技始動口確認センサを参照し；第 1 主遊技始動口入球数カウンタ値が第 1 主遊技始動口確認カウンタ値よりも所定数（100 球）以上多い場合；ジョグセンサ（例えば、サブ入力ボタン S B）、ジョグ装飾 L E D（不図示）、その他の各種 L E D が点滅又は点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示 {※エラー解除しない場合には、所定時間 A（300 秒）後に終了}、エラー報知音再生 {※エラー解除しない場合には、所定時間 B（90 秒）後に終了} を実行する。また、電源再投入 {例えば、図 8 の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始} により；前記エラー報知を終了する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、第 1 主遊技始動口センサは非接触センサであり第 1 主遊技始動口確認センサは接触センサであるよう構成することが好適である。また、第 1 主遊技始動口センサを接触センサに、第 1 主遊技始動口確認センサを非接触センサにしてもよい。

10

【1183】

次に、受け皿（上皿）満タン異常に係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；受け皿（上皿）満タンセンサ（不図示）を参照し；賞球払出装置 K E 又は遊技球貸出装置 R の作動によって受け皿満タンエラーフラグがオフ→オンとなった場合；払出動作の停止、及び演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生を実行する。また、受け皿満タンエラーフラグがオン→オフとなった場合；払出動作の再開、及び前記エラー報知を終了する。尚、エラー報知音は所定の主遊技図柄（大当たり図柄）停止時且つ条件装置作動フラグオン時（特に、同一ラウンド数で構成されている特別遊技であっても、賞球の獲得が容易である、長開放大当りに係る特別遊技時）にのみ再生されるよう構成されている。また、検出主体は主制御基板でもよい。

20

【1184】

次に、扉開放エラーに係るエラーとして；払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）は；扉開放センサ及び枠開放センサを参照し；枠開放センサが、オフ→オンに変化した場合；払出動作の停止、サブ制御の演出用役物（他のエラー報知の視認性を阻害しないような役物）を初期位置に移動、及び枠装飾 L E D の点灯、演出表示装置 S G にてエラー表示、エラー報知音再生 {※エラー発生から所定時間（300 秒）後に再生終了} を実行する。また、扉開放センサが、オン→オフに変化した場合、又は枠開放センサが、オン→オフに変化した場合；払出動作の再開、及びエラー解除後所定時間 A（30 秒）後に枠装飾 L E D を消灯、前記エラー表示を終了、エラー解除後所定時間 B（5 秒）後にエラー報知音の再生を終了する。尚、サブ制御の演出用役物がエラー表示を視認し難くなり得るよう構成している場合には、エラー発生時には初期位置に移動することで、他のエラー表示を視認し易くするよう構成してもよい。また、検出主体は主制御基板でもよい。

30

【1185】

次に、異常入賞に係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板 M）は；第 2 主遊技始動口センサ（第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）及び第 1（第 2）大入賞口センサ（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0 入球検出装置又は第 2 大入賞口 C 2 0 入球検出装置）を参照し；第 2 主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第 2 主遊技始動口に遊技球が所定数 A（10 球）以上入球した場合、又は第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグオフ時に第 1（第 2）大入賞口に遊技球が所定数 A（10 球）以上入球した場合；枠装飾 L E D の点灯 {※エラー発生から所定時間 A（1 秒）後に消灯} を実行する。；また、第 2 主遊技始動口有効期間中フラグオフ時に第 2 主遊技始動口に遊技球が所定数 B（30 球）以上入球した場合、又は第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグオフ時に第 1（第 2）大入賞口に遊技球が所定数 B（30 球）以上入球した場合；枠装飾 L E D の点灯 {※エラー発生から所定時間 B（30 秒）後に消灯} を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、2 つのエラー報知態様に付随して、夫々のエラー発生条件が異なる且つエ

40

50

ラー報知の終了契機が2つ以上存在することが特徴である。

【1186】

次に、排出エラーに係るエラーとして；主制御基板（例えば、主制御基板M）は；全入球口の入球センサ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、第1大入賞口C10入球検出装置、第2大入賞口C20入球検出装置、一般入賞口入球検出装置）及び入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）を参照し；入球数カウンタ値（例えば、全入球口の入球センサによって検出された遊技球数）と入球確認用のスイッチが検出した遊技球数との差が所定数（100）を超えた場合；演出表示装置SGにてエラー表示{※エラー発生から所定時間（30秒）後にエラー報知終了}、エラー報知音再生{※エラー発生から所定時間（30秒）後にエラー報知終了}、枠装飾LED（例えば、枠装飾ランプD18-L）点灯{※エラー発生から所定時間（30秒）後にエラー報知終了}を実行する。尚、エラーの発生は遊技の進行に影響しない。また、異常入賞エラーよりもエラー報知態様が多く、エラー報知終了条件が少ない。

【1187】

<電源投入時に関する構成>

電源投入時に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

（1）電源断が発生し、その後の電源投入時に設定変更モードにも設定確認モードにもならなかった場合には、初期動作に係るボタンバイブが実行される

（2）電源断が発生し、その後の電源投入時に設定変更モードになった場合には、設定変更モード中にて初期動作に係るボタンバイブが実行されない

（3）電源断が発生し、その後の電源投入時に設定確認モードになった場合には、設定確認モード中にて初期動作に係るボタンバイブが実行されない

【1188】

<サブ入力ボタンSBの振動時間>

サブ入力ボタンSBの振動時間に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

（1）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンSBの振動時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の方が相対的に長時間となっている

（2）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間の方が長時間となっている

（3）電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間の方が長時間となっている

（4）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の方が相対的に短時間となっている

（5）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

（6）当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

（7）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動時間の方が相対的に短時間となっている

（8）リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタンSBの振動

10

20

30

40

50

時間の最長の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

(9) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最短の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

(1 0) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の方が相対的に長時間となっている

(1 1) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間の方が長時間となっている

10

(1 2) 電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間よりも、ボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間の方が長時間となっている

(1 3) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の方が相対的に短時間となっている

(1 4) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

20

(1 5) 当落分岐演出であるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間よりも、当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

(1 6) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の方が相対的に短時間となっている

(1 7) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最長の時間の方が短時間となっている

(1 8) リーチとなる前に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間よりも、リーチとなった後に実行開始されるボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の 1 周期の振動時間の最短の時間の方が短時間となっている

30

(1 9) 当落分岐演出でないボタンバイブ演出でのサブ入力ボタン S B の振動時間は、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタン S B の振動時間よりも短時間となる場合がある

なお、1 周期の振動時間とは、連続して振動が実行される時間であり、例えば、「0. 3 秒振動あり→0. 2 秒振動なし→0. 3 秒振動あり→0. 2 秒振動なし→・・・」のようにサブ入力ボタン S B が振動する場合には、振動時間の周期は「 $0. 2 + 0. 3 = 0. 5$ 秒」となる。また、「0. 3 秒振動あり→0. 2 秒振動なし→0. 5 秒振動あり→0. 2 秒振動なし」を繰り返す振動パターンである場合には、当該繰り返される時間値を 1 周期としてもよく、この場合には、振動時間の周期は「 $0. 3 + 0. 2 + 0. 5 + 0. 2 = 1. 2$ 秒」となる。なお、振動時間を 1 種類のみ有する場合には、当該 1 種類の振動時間が最長の時間であるし、当該 1 種類の振動時間が最短の時間である。すなわち、振動時間の種類数が 2 以上でなくても最長の時間や最短の時間を有している。

40

【 1 1 8 9 】

なお、本明細書における、「A の時間の平均値は B の時間の平均値よりも短時間である」における「平均値」については、A の選択され得る時間値とその選択される頻度に基づいて算出される時間の平均値と B の選択され得る時間値とその選択される頻度に基づいて算出される時間の平均値とを比較したものである。長時間に関しても同様の解釈を適用可能であるし、大きい、小さい、長い、短い、等においても同様の解釈を適用可能である。

50

【1190】

また、本明細書における、AはBよりも相対的に短時間であるとは、Aの採り得る時間の平均値（上述した平均値と同様）とBの採り得る時間の平均値とを比較してAはBよりも短時間であるとしてもよいし、Aの選択される頻度が最も高い時間値とBの選択される頻度が最も高い時間値を比較してAはBよりも短時間であるとしてもよいし、AはBよりも短時間の時間値を選択する頻度が高いとしてもよい。長時間に関しても同様の解釈を適用可能であるし、大きい、小さい、長い、短い、等においても同様の解釈を適用可能である。

【1191】

＜ボタンバイブの重複について＞

本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、電源復帰時に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンS Bの振動中に、図柄変動で実行される演出としてボタンバイブ演出が副制御基板Sによって決定され得る、または、図柄変動で実行される演出としてボタンバイブ演出が副制御基板Sによって決定された図柄変動の実行中に、電源復帰時に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンS Bの振動が実行され得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

（1）電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブでのサブ入力ボタンの振動中にボタンバイブ演出の実行タイミングとなった場合には、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブが優先される、換言すると、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブは継続して実行され、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブの振動時間中はボタンバイブ演出が実行されない

（2）上記（1）のように構成した場合、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブの振動時間が経過した場合に、ボタンバイブ演出の実行タイミングからのボタンバイブ演出の振動時間が残っていてもボタンバイブ演出は実行されない

（3）上記（1）のように構成した場合、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブの振動時間が経過した場合に、ボタンバイブ演出の実行タイミングからのボタンバイブ演出の振動時間が残っていた場合にはボタンバイブ演出を途中から振動時間が経過するまで実行する

【1192】

＜先読み演出＞

また、本明細書に係るぱちんこ遊技機においては、先読み演出に関する構成として、以下の1または複数の構成を適用してもよい。

（1）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当たり期待度の相対的に高い保留画像となっている状況下、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）を実行可能

（2）先読み演出の実行時における、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている所定の状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に実行されていたボタンバイブ演出は実行されないが、電源復帰時の初期動作に係るボタンバイブは実行される。

（3）上記（2）のように構成した場合、トリガ変動が実行される前ではサブ入力ボタンS Bが振動し得る一方、トリガ変動においてはサブ入力ボタンS Bが新たに振動しない

（4）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当たり期待度の相対的に高い保留画像となっている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当たり期待度の相対的に高い保留画像はトリガ変動が終了するまで大当たり期待度の相対的に高い表示態様にて表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタンS Bの振動はトリガ変動が終了する前に実行され得る

（5）先読み演出の実行時に、トリガ保留に係る保留画像が大当たり期待度の相対的に高い保留画像となっている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表

10

20

30

40

50

示されていた大当り期待度の相対的に高い保留画像はトリガ変動が開始するまで大当り期待度の相対的に高い表示態様にて表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が開始する前に実行され得る

（６）先読み演出の実行時に、背景演出として大当り期待度の相対的に高い背景演出が表示されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い背景演出はトリガ変動が終了するまで表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が終了する前に実行（実行開始）され得る

10

（７）先読み演出の実行時に、背景演出として大当り期待度の相対的に高い背景演出が表示されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、電源断前に表示されていた大当り期待度の相対的に高い背景演出はトリガ変動が開始するまで表示されない一方、先読み演出の実行時に、トリガ前変動にてボタンバイブ演出（ボタンバイブ先読み演出）が実行されている状況にて電源断が発生し、その後電源復帰した場合、サブ入力ボタン S B の振動はトリガ変動が開始する前に実行（実行開始）され得る

【 1 1 9 3 】

< ボタンバイブ演出実行中の電源断 >

ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生する場合について、以下の作用となるよう構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

20

構成 1：「ボタンバイブ演出が実行開始→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→電源復帰（設定確認モードや設定変更モードには移行しない）→ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始」

構成 2：「ボタンバイブ演出が実行開始→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→電源復帰→設定確認モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されない→設定確認モード終了→ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始」

30

構成 3：「ボタンバイブ演出が実行開始→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→RAM クリアボタンがオンの状態で電源復帰→設定変更モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されない→設定変更モード終了→ボタンバイブ演出は再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始」

なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、ボタンバイブ演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、1 秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。また、設定確認モードの移行条件と設定変更モードの移行条件とはあくまで一例であり、変更しても問題ない。

40

【 1 1 9 4 】

< ボタンバイブ演出及び役物演出実行中の電源断 >

ボタンバイブ演出及び役物演出の実行中に電源断が発生する場合について、以下の作用となるよう構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1：「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→電源復帰（設定確認モードや設定変更モードには移行しない）→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、役物演出も再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始→可動役物の初期動作が実行開始」

50

構成 2 : 「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→電源復帰→設定確認モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されず、役物演出も再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、可動役物の初期動作も実行されない→設定確認モード終了→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、役物演出も再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始→可動役物の初期動作が実行開始」

構成 3 : 「ボタンバイブ演出が実行中且つ役物演出が実行中→ボタンバイブ演出の実行中に電源断が発生→設定キースイッチがオフからオンとなる→RAMクリアボタンがオンの状態で電源復帰→設定変更モードに移行→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、初期動作に係るボタンバイブも実行されず、役物演出も再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、可動役物の初期動作も実行されない→設定変更モード終了→ボタンバイブ演出は再開されず（残りの実行時間分が実行されず）、役物演出も再開されない（残りの実行時間分が実行されない）→初期動作に係るボタンバイブが実行開始→可動役物の初期動作が実行開始」

なお、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、ボタンバイブ演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、1 秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。電源復帰後の可動役物の初期動作も、役物演出が続きから実行されたと遊技者が誤認しないよう、電源復帰後から所定時間（例えば、5 秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。また、設定確認モードの移行条件と設定変更モードの移行条件とはあくまで一例であり、変更しても問題ない。また、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも可動役物の初期動作の実行開始タイミングの方が早いタイミングとしてもよいし、初期動作に係るボタンバイブの実行期間と可動役物の初期動作の実行期間とが重複しないように構成してもよい。また、電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブは、電源復帰後から所定時間（例えば、5 秒）経過後に実行開始し、電源復帰後の可動役物の初期動作は、電源復帰後から所定時間（例えば、1 秒）経過後に実行開始するよう構成してもよい。なお、可動役物が 2 つ以上搭載されており、少なくとも可動役物 A 及び可動役物 B を有する場合、構成 1 ～構成 3 については、可動役物 A と可動役物 B とのいずれかにのみ適用してもよいし、可動役物 A と可動役物 B との双方に適用してもよい。

【1195】

<装図アクションとボタンバイブとの関係性>

装図アクションとボタンバイブとの関係性について、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成 1 : 前述した装飾図柄（第 1 装飾図柄）に係る定位置アクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行されない。

構成 2 : 前述した装飾図柄（第 1 装飾図柄）に係るテンパイアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行されない。

構成 3 : 前述した装飾図柄（第 1 装飾図柄）に係る揺れアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る（例えば、揺れアクションの実行中にボタン演出としてカットイン演出が実行され、その後ボタンバイブ演出が実行される）。

構成 4 : 前述した装飾図柄（第 1 装飾図柄）に係る変動開始時アクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る（例えば、変動開始時アクションの実行中にボタンバイブ先読み演出が実行される）。

構成 5 : 前述した装飾図柄（第 1 装飾図柄）に係る決めアクションの実行中においては、ボタンバイブ演出が実行され得る（例えば、決めアクションの実行中にサブ入力ボタン S B の操作が不要且つ有効期間を有していないボタンバイブ演出が実行される）。

なお、保留が 0 個で第 1 装飾図柄が停止している状況（変動待機状態）における揺れアク

10

20

30

40

50

ションの実行中においては、ボタンバイブ演出を実行しないように構成してもよい。

【1196】

＜遊技状態に応じたボタンバイブ演出＞

遊技状態に応じたボタンバイブ演出について、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成1：非時間短縮遊技状態（低ベース状態）における第1主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などが実行され得るが、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カ

10

ットイン演出に係るボタンバイブ演出が実行されない（歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などは実行され得る）。
構成2：時間短縮遊技状態（高ベース状態）における第2主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、カットイン演出に係るボタンバイブ演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などが実行され得るが、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中においては、ボタンバイブ先読み演出、歌唱演出に係るボタンバイブ演出が実行されない（カットイン演出に係るボタンバイブ演出、当落分岐演出に係るボタンバイブ演出などは実行され得る）。

【1197】

＜有効期間開始前のボタンバイブ＞

サブ入力ボタンSBの有効期間の開始前又は開始時からボタンバイブが実行されるボタンバイブ演出（先ボタンバイブ演出と称することがある）を実行し得るよう構成してもよく、このように構成した場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

20

構成1：先ボタンバイブ演出がボタン単発押し演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタンSBが単発押しされた後もボタンバイブが継続し得る。

構成2：先ボタンバイブ演出がボタン連打演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタンSBが連打操作されている時もボタンバイブが継続し得る（当該有効期間にて長押し操作がされるとオート連打演出が実行されるよう構成してもよい）。

30

構成3：先ボタンバイブ演出がボタン長押し演出として実行される場合には、有効期間中にボタンバイブが継続し、有効期間にサブ入力ボタンSBが長押し操作されている時もボタンバイブが継続し得る。

【1198】

＜ボタン操作に関する構成＞

ボタン操作に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成1：ボタン連打演出の実行期間中における連打操作の実行中にボタンバイブ演出が実行される場合がある。

40

構成2：オート連打演出の実行中（長押し操作の実行中）にボタンバイブ演出が実行される場合がある。

【1199】

＜エラーに関する構成＞

エラーに関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成1：ボタンバイブ演出の実行中に第1のエラーが発生すると、ボタンバイブ演出の実行が中断される。

構成2：ボタンバイブ演出の実行中に第2のエラーが発生しても、ボタンバイブ演出の実行が中断されない。

50

構成3：初期動作に係るボタンバイブの実行中に第1のエラーが発生しても、初期動作に係るボタンバイブの実行が中断されない。

構成4：初期動作に係るボタンバイブの実行中に第2のエラーが発生しても、初期動作に係るボタンバイブの実行が中断されない。

なお、第1のエラーとしては、異常入賞エラーなどが相当し、第2のエラーとしては、受け皿（上皿）満タン異常、遊技球払出に係るエラーなどが相当する。

【1200】

<ボタンバイブ中のボタンランプ>

ボタンバイブ中のボタンランプに関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成1：ボタンバイブ演出の実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されても、そのボタンバイブ演出中のボタンランプの光量に変更されない。

構成2：ボタンバイブ演出の実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されると、そのボタンバイブ演出中のボタンランプの光量も変更される。

構成3：初期動作に係るボタンバイブの実行中においても、光量調整が可能（例えば、十字キーが操作されることで実行可能）であり、光量調整によって光量レベルが変更されても、その初期動作に係るボタンバイブの実行中のボタンランプの光量に変更されない。

【1201】

<ボタンバイブ演出の時系列>

ボタンバイブ演出の時系列に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成1：1回の図柄変動でボタンバイブ演出が2回以上実行されることがある（例えば、カットイン演出に係るボタンバイブ演出→当落分岐演出に係るボタンバイブ演出）。

構成2：1回の図柄変動でボタンバイブ演出が2回実行される場合においては、後に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には役物演出が実行される（可動役物が動作する）。なお、可動役物が2つ以上搭載されており、少なくとも可動役物A及び可動役物Bを有する場合、1回の図柄変動でボタンバイブ演出が2回実行される場合においては、先に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には可動役物Aに係る役物演出も可動役物Bに係る役物演出も実行されず、後に実行されるボタンバイブ演出が実行される際には可動役物Aに係る役物演出又は可動役物Bに係る役物演出の少なくともいずれかが実行される（可動役物が動作する）。

構成3：1回の図柄変動でボタンバイブ演出が2回実行される場合においては、先に実行されるボタンバイブ演出の実行中においては第1装飾図柄が演出表示装置SGに表示（変動表示）されており、後に実行されるボタンバイブ演出の実行中においては第1装飾図柄が演出表示装置SGに表示されない（または、表示されない期間を有する）。

【1202】

<ボタンバイブ演出と装飾図柄との関係>

ボタンバイブ演出と装飾図柄との関係に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

構成1：第2装飾図柄の停止中（確定停止中）においては、ボタンバイブ演出が実行されない。

構成2：大当たりとなるある図柄変動にて所定のスーパーリーチ（例えば、バトルリーチ）が実行され、所定のスーパーリーチの実行後における第1装飾図柄の仮停止図柄（例えば、「787」）は、当該ある図柄変動における第2装飾図柄の確定停止図柄（例えば、「777」）とは異なる場合がある。

10

20

30

40

50

構成3：前記ある図柄変動にて、第1装飾図柄の確定停止図柄（または、確定停止前の仮停止図柄）は、第2装飾図柄の確定停止図柄と同じ（例えば、「777」）であり、第2装飾図柄の確定停止図柄とは異なる第1装飾図柄の仮停止図柄（例えば、「787」）が停止されるときや停止される所定時間前（例えば、2秒前）においてはボタンバイブ演出が実行開始されないよう構成されているが、第1装飾図柄の確定停止図柄（または、確定停止前の仮停止図柄であり、例えば、「777」）が停止されるときや停止される所定時間前（例えば、2秒前）においてはボタンバイブ演出が実行開始され得る。

【1203】

<当落分岐演出とボタン画像との関係>

当落分岐演出とボタン画像との関係に関する構成として、以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を組み合わせてもよいし、本明細書におけるすべての構成と組み合わせてもよい。

10

構成1：当落分岐演出の実行中において大当たりが略確定的（もしくは確定的）となるボタン演出が実行される（大当たりが略確定的（もしくは確定的）となるボタン画像が表示される、ボタンランプが大当たりが略確定的（もしくは確定的）となる点灯態様にて点灯するなど）場合、当該図柄変動における演出としては復活演出（復活演出に係るボタンバイブ）が実行されない。

構成2：当落分岐演出の実行前に大当たりが略確定的（もしくは確定的）となる予告演出（ボタン演出以外の演出）が実行され、当落分岐演出の実行中において大当たりが略確定的（もしくは確定的）となるボタン演出以外のボタン演出が実行される場合、当該図柄変動における演出として復活演出（復活演出に係るボタンバイブ）が実行され得る。

20

【1204】

<<構成の具体例>>

前述したサブ入力ボタンSBに関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

【1205】

<構成1>

初期動作に係るボタンバイブは、複数の図柄変動を跨いで実行され得る。

ボタンバイブ演出は、複数の図柄変動を跨いで実行されない。

【1206】

<効果>

遊技が正常に進行している状況においては、複数回の図柄変動に亘ってボタンバイブ演出を実行し得るよう構成することができ、遊技の興趣性が向上するとともに、複数回の図柄変動に跨ってボタンバイブ演出が実行されないように構成することで、ボタンバイブ演出の区切りが明確となり、遊技者が混乱することを防止できる。他方、電源断発生後の電源復帰時においては、初期動作に係るボタンバイブが複数回の図柄変動に跨って実行され得るよう構成することで、サブ入力ボタンSBの振動が正常に行われるか否かの確認を優先させることができる。

30

【1207】

<構成2>

設定キースイッチがオフの状況にて電源断が発生し、その後設定キースイッチがオフである状態を維持したまま電源が復帰した場合において、初期動作に係るボタンバイブの実行開始タイミングよりも前に設定キースイッチがオフからオンとなった場合には、設定キースイッチがオンのまま初期動作に係るボタンバイブの実行タイミングとなっても、初期動作に係るボタンバイブが実行されない。

40

【1208】

<効果>

電源復帰後の遊技動作を確認する場合や、可動役物の動作などボタンバイブ以外の動作を確認したい場合や、振動エラーを発生させたくない場合など、遊技場の管理者が初期動作に係るボタンバイブを実行させたくない場合に、設定キースイッチをオンにすることで

50

、初期動作に係るボタンバイブを発生させないようにすることができ、遊技機の点検の利便性が向上する。

【1209】

＜構成3＞

電源断が発生した後に電源復帰した場合における、初期動作に係るボタンバイブの実行中においては、カットイン演出などの当落分岐演出とは異なる表ボタン演出を実行可能であるが、当落分岐演出が実行されない。

【1210】

＜効果＞

電源断が発生し、電源復帰した後の初期動作に係るボタンバイブの実行中に図柄変動が実行された場合であっても、大当りを報知する当落分岐演出が実行されないこととなり、サブ入力ボタンS Bが振動することによって、遊技者が大当たりとなることが確定したと誤認してしまう事態を防止することができる。

10

【1211】

＜構成4＞

ボタン演出として、表ボタン演出と裏ボタン演出とを有している。

表ボタン演出も裏ボタン演出も大当りを示唆する演出である。

表ボタン演出を実行する場合にはボタンバイブ演出が実行され得る一方、裏ボタン演出を実行する場合にはボタンバイブ演出が実行されない。

【1212】

20

＜効果＞

秘匿的な裏ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識されないようにすることができることで、遊技者のみが認識できる満足感を感じさせることができ、秘匿的でない表ボタン演出においては、大当たり期待度が高いことを周囲に認識させることができることで、遊技者は優越感に浸ることができる。

【1213】

＜構成5＞

電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブ実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類よりも、ボタンバイブ演出実行時におけるボタンランプの点灯態様の種類の方が多くなっている。

30

【1214】

＜効果＞

電源復帰後の初期動作に係るボタンバイブにおいては、動作確認という最低限の必要性のみを充足すればよいので、点灯態様にバリエーションを持たないことで容量の削減が可能となる。他方、ボタンバイブ演出は、大当りを示唆する演出であるため、ボタンバイブ演出の実行タイミングや付随するボタン演出の演出態様などに応じて、多彩な点灯態様のバリエーションを有することで、興趣性を向上させることができる。

【1215】

＜構成6＞

歌唱演出が実行される場合にはボタンバイブ演出を伴う。

40

台詞演出が実行される場合にはボタンバイブ演出を伴う場合とボタンバイブ演出を伴わない場合とを有する。

【1216】

＜効果＞

ボタンバイブ演出が実行される歌唱演出が実行されなくても、他の演出にてボタンバイブ演出が実行される場合があることで、遊技者の期待感を持続させることができる。また、ボタンバイブ演出が実行され得る演出の実行頻度を高めることができる。

【1217】

＜構成7＞

大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタン演出を複数

50

回実行可能に構成されている。

大当たりとなる図柄変動（大当たり変動と称することがある）において、ボタンバイブ演出（ボタンバイブ演出を伴うボタン演出）を複数回実行可能に構成されている。

1回の大当たり変動においてボタンバイブ演出が2回実行される場合においては、1回目のボタンバイブ演出よりも2回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンS Bが振動している時間）が長時間となっている。

大当たり変動において、ボタンバイブ演出が2回実行され得るよう構成され、1回目のボタンバイブ演出は遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出であり、2回目のボタンバイブ演出は遊技者にサブ入力ボタンS Bが操作されることで実行されるボタンバイブ演出となり、1回目のボタンバイブ演出よりも2回目のボタンバイブ演出の方が、実行時間（サブ入力ボタンS Bが振動している時間）が長時間となる。

【1 2 1 8】

<効果>

1回の図柄変動にて2回以上ボタンバイブ演出を実行することで、1回の図柄変動にて複数回大当たりへの期待感を抱くことができるとともに、ボタンバイブ演出を遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作が必要な演出と遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作が不要な演出とに区分けすることで、ボタンバイブ演出の発生タイミングの多様性や意外性を創出することができる。

【1 2 1 9】

<構成8>

ボタン演出が実行される場合において、指示表示の表示態様によってサブ入力ボタンS Bを操作した際にボタンバイブ演出が実行される期待度が相違する。

【1 2 2 0】

<効果>

遊技者はボタン演出の発生前にどのような演出態様のボタン演出が実行されるのかに期待感を抱くことができる。また、遊技者がサブ入力ボタンS Bを直接操作することで触感としてボタンバイブ演出を体感する場合と、演出表示装置S Gの表示やボタンランプの点灯態様などによってサブ入力ボタンS Bに触れずともボタンバイブ演出の実行を認識する場合とを有するよう構成することができ、遊技の興趣性や遊技者の参加性を向上させることができる。

【1 2 2 1】

<構成9>

大当たり変動にて、バトルリーチ演出という同一のリーチ演出（スーパーリーチ演出、S Pリーチ演出としてもよい）が実行される場合において、演出パターンとして、通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとを有している。

通常大当たりとなるパターンと復活大当たりとなるパターンとのいずれにおいても、リーチとなった後にボタンバイブ演出が実行され得るよう構成されており、通常大当たりとなるパターンにおいては、遊技者にサブ入力ボタンS Bが操作されることで実行されるボタンバイブ演出が実行され、復活大当たりとなるパターンにおいては、遊技者のサブ入力ボタンS Bの操作がなくとも実行タイミングとなると実行されるボタンバイブ演出が実行される。

通常大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングは、復活大当たりとなるパターンにおけるボタンバイブ演出の開始タイミングよりも早いタイミングとなっている。

【1 2 2 2】

<効果>

大当たりする際のボタンバイブ演出として、遊技者が関与する演出パターンと遊技者が関与しない演出パターンとを有することで演出のバリエーションが増加するとともに、遊技者が関与しない演出パターンのボタンバイブ演出においては、実行されるタイミングを相対的に遅くすることにより、意外性を高めることができ、図柄変動の後半になっても遊技

10

20

30

40

50

者の期待感を持続させることができる。

【1223】

<構成10>

ボタンバイブ演出の実行を契機としてボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示となるボタン単発押し演出と、ボタンバイブ演出の実行を契機としてはボタン画像と指示表示とインジケータ画像とが非表示とならないボタン連打演出とを有している。

ボタン単発押し演出とボタン連打演出とのいずれにおいても、ボタン演出に係るサブ入力ボタンSBの有効期間よりもボタンバイブ演出の実行時間の方が長時間となっている。

【1224】

<効果>

遊技者の操作が必要な期間よりも、大当たりとなったことを祝福する期間を長時間とすることができ、遊技者が優越感に浸って遊技意欲を向上させることができる。また、遊技機に指示された操作態様に応じて、ボタンバイブ演出の実行時間が異なるため、いずれの操作態様が指示されるかを事前に期待することで、ボタン演出の発生前に期待感を抱くことができる。

【1225】

以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1226】

<<保留変化演出に関する構成>>

次に、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な保留変化演出について説明する。保留変化演出については、前述した第2実施形態において一部説明したものもあるが、この実施形態にさらに適用可能な構成の一例を以下に詳述する。なお、以下に説明する保留変化演出は、第1実施形態、第3～8実施形態の構成においても適宜組み合わせることが可能である。

【1227】

<<用語の意義>>

保留変化演出における各用語の意義を、以下に詳述する。なお、用語に係る構成は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能である。

【1228】

<非時間短縮遊技状態>

非時間短縮遊技状態は、低ベース状態を示す遊技状態であり、非時短遊技状態や通常遊技状態ともいう。本例において、非時間短縮遊技状態を、低確低ベース状態としているが、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行しない高確低ベース状態を非時間短縮遊技状態としてもよい。

【1229】

<時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態は、高ベース状態を示す遊技状態である。本例において、時間短縮遊技状態を、高確高ベース状態、低確高ベース状態としている。

【1230】

<保留表示>

保留表示は、未だ実行されていない図柄変動の数を示す表示である。保留表示は、第1保留表示と第2保留表示で未変動の数である保留数を遊技者に対して報知する。

【1231】

<第1保留表示>

第1保留表示は、保留画像（アイコンと称することがある）を用いた保留表示である。保留画像は、保留アイコンと、当該変動アイコンとを有する。本例において、保留アイコン、当該変動アイコンの表示態様の種類は、虹色の虹アイコン、赤色の赤アイコン、緑色

10

20

30

40

50

の緑アイコン、青色の青アイコン、デフォルトのアイコンであって白色の白アイコンの5つのアイコンを用いている。なお、5種類以外の表示態様として、例えば、キャラクタを模した表示態様や文字を模した表示態様等を設けても良い。キャラクタを模した表示態様としては、図60等のザコ保留を例示する。保留アイコンと当該変動アイコンは、大きさが異なる。保留アイコンと当該変動アイコンは、形状のみが異なっても良いし、大きさ、形状の両方が異なっても良いし、大きさ、形状の両方が同じであっても良い。5種類の保留アイコンは、大きさ及び形状が全て同じである。なお、5種類の保留アイコンの一部または全ての保留アイコンの大きさが異なっても良いし、形状が異なっても良い。保留画像が示す当り期待度は、高い方から「虹色→赤色→緑色→青色→白色」となっている。また、白色の白アイコン（白色の丸の表示態様のアイコン、白色の三角の表示態様のアイコン、白色の逆三角の表示態様のアイコン、白色の四角の表示態様のアイコンなど）を通常保留画像（通常アイコン）、青色の青アイコンを第1特殊保留画像（第1アイコン）、緑色の緑アイコンを第1特殊保留画像（第1アイコン）、赤色の赤アイコンを第2特殊保留画像（第2アイコン）、虹色の虹アイコンを第3特殊保留画像（第3アイコン）とも称し、青アイコンを第1特殊保留画像A（第1アイコンA）、緑アイコンを第1特殊保留画像Aとは異なる保留画像である第1特殊保留画像B（第1アイコンB）と称することがある。

【1232】

ここで、通常保留画像について、白色の丸の点灯態様である白アイコンの第1通常保留画像と、白色の丸の点滅態様（もしくは第1通常保留画像よりもサイズが大きい態様）のである白アイコンの第2通常保留画像とを有し、第1通常保留画像よりも第2通常保留画像のほうが当り期待度が高くなる、及び／又は、第1通常保留画像よりも第2通常保留画像のほうが特殊保留画像への変化期待度が高くなるよう構成してもよい。同様に、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンと、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）である白アイコンとを有し、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりも白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）である白アイコンのほうが当り期待度が高くなる、及び／又は、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりも白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）である白アイコンのほうが他の特殊保留画像への変化期待度が高くなるよう構成してもよい。なお、上記のとおり、第1保留表示は、保留アイコンと当該変動アイコン（後述する当該変動の演出用保留表示）の総称であるが、第1保留表示を、変動権利表示（変動権利画像）と称してもよい。つまり、保留アイコンと当該変動アイコンとを有する保留画像について、変動権利表示（変動権利画像）と称してもよい。その場合、通常保留画像を第1変動権利表示や通常変動権利表示と称し、特殊保留画像を第2変動権利表示や特殊変動権利表示と称しても良く、青色の青アイコンを第2変動権利表示A（第1アイコン）、緑色の緑アイコンを第2変動権利表示A（第1アイコン）、赤色の赤アイコンを第2変動権利表示B（第2アイコン）、虹色の虹アイコンを第2変動権利表示C（第3アイコン）とも称し、青アイコンを第2変動権利表示A-1（第1アイコンA）、緑アイコンを第2変動権利表示A-1とは異なる保留画像である第2変動権利表示A-2（第1アイコンB）と称しても良い。また、保留アイコンについては、識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する変動権利表示と称し、当該変動アイコンについては、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応する変動権利画像と称しても良い。

【1233】

<特殊保留画像（特殊アイコン）>

第1特殊保留画像と、第2特殊保留画像と、第3特殊保留画像とは、通常保留画像とは異なる特殊保留画像である。なお、第1特殊保留画像と、第2特殊保留画像と、第3特殊保留画像を含む特殊保留画像（特殊アイコン）を特殊保留音に係るアイコンと称する。白色の三角の表示態様のアイコン、白色の逆三角の表示態様のアイコン、白色の四角の表示

態様のアイコンを特殊保留画像（特殊アイコン）としても良い。特殊保留音を含む保留音については後述するが、保留音も、保留画像と同様に、変動権利音と称しても良い、つまり、後述する通常保留音については第1変動権利音や通常変動権利音と称し、特殊保留音については第2変動権利音や特殊変動権利音と称しても良い。なお、特殊保留音については後述する。

【1234】

＜第2保留表示＞

第2保留表示は、常時若しくは遊技者が第1保留表示を視認し難い場合又は遊技者が第1保留表示を視認できない場合に、遊技者が視認可能に表示される保留表示である。第2保留表示は数字を示す数字画像にて表示される。第2保留表示は、変動権利表示（特に、第2変動権利表示）と文言上明確に区別するため、保留数表示や変動権利数表示と称しても良い。

10

【1235】

＜第1保留表示領域＞

第1保留表示領域SG12は、第1保留表示を表示するための領域である。第1保留表示の上限数を示す表示を行う場合もある。第1保留表示領域SG12には、保留アイコンを表示する。第1保留表示領域SG12は、当該変動の演出用保留表示領域を含む領域であっても良く、その場合は、アイコン表示領域や変動権利表示領域（変動権利画像領域）と称する。

【1236】

20

＜第2保留表示領域＞

第2保留表示領域SG13は、第2保留表示を表示するための領域である。第2保留表示領域SG13には、第1主遊技側の保留数を示す数字画像と、第2主遊技側の保留数を示す数字画像とを表示する。第2保留表示領域SG13は、保留数表示領域や変動権利数表示領域と称しても良い。

【1237】

＜当該変動の演出用保留表示（保留消化伝達画像、変動対応画像）＞

当該変動の演出用保留表示とは、当該変動アイコン（保留消化伝達画像、変動対応画像）とも言い、ある保留が消化された場合に表示される画像である。なお、当該変動の演出用保留表示は、前述したとおり第1保留表示（保留画像を用いた保留表示）の1つであり、変動権利表示（変動権利画像）などとも称する。

30

【1238】

＜当該変動の演出用保留表示領域＞

当該変動の演出用保留表示領域は、ある保留が消化された場合に表示される当該変動アイコンの保留画像を表示するための領域である。当該変動の演出用保留表示領域と、第1保留表示領域SG12とは、各表示領域が区画された表示としているが、統一された表示領域としても良い。統一された表示領域とする場合は、アイコン表示領域や変動権利表示領域（変動権利画像領域）と称する。

【1239】

＜保留生起表示（保留生起アニメーション）＞

40

保留生起表示（保留生起アニメーション）とは、遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合（又は、第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数が0の状態で遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球した場合）に、新たな第1保留表示を演出表示装置SGに表示させる際の動画像の表示である。この保留生起表示については、保留アイコンの保留生起表示と、当該変動アイコンの保留生起表示とがある。保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球しても保留数が増加しないため、保留アイコンの保留生起表示は実行されない。但し、第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数が0の状態で遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球した場合、当該変動アイコンの保留生起表示が実行され得る。非時間短縮遊技状

50

態であって第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数が0ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球しても保留生起表示は実行されないが、非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。更に、非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数が0ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球すると保留生起表示が実行され、非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。また、時間短縮遊技状態であって第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数が0ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留生起表示は実行されないが、時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。更に、時間短縮遊技状態であって第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数が0ではなく且つ上限に達していない場合において、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球すると保留生起表示が実行され、時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されるように構成されている。なお、保留生起表示は、保留アイコンの保留生起表示と、当該変動アイコンの保留生起表示とを総称して、変動権利生起表示と称しても良い。また、保留生起表示は、保留アイコンの保留生起表示のみ有し、当該変動アイコンの保留生起表示を有さないよう構成しても良いし、もしくは、保留アイコンの保留生起表示の表示態様（例えば、上から徐々に表示される、最初は小さな表示から拡大表示するが表示し切った際には当該変動アイコンよりも小さく表示されるなど）と、当該変動アイコンの保留生起表示の表示態様（例えば、下から徐々に表示される、最初は小さな表示から拡大表示し表示し切った際には保留アイコンよりも大きく表示されるなど）とを異なる表示態様としても良い。また、変形例として、非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されず、時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合であって、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球した場合は、当該変動アイコンの保留生起表示は実行されないよう構成しても良い。

【1240】

<シフト表示（シフトアニメーション）>

シフト表示（シフトアニメーション）とは、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示開始条件を充足することにより、先に存在している保留である先消化保留が減少した場合において、表示されている保留アイコンを移動させる際の動画像の表示である。なお、保留アイコンの移動先は、第1保留表示領域SG12内に限られず、当該変動の演出用保留表示領域内にも含まれる（つまり、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留1に対応する保留アイコンが当該変動の演出用保留表示領域内に移動したり、時間短縮遊技状態において第2主遊技側の保留1に対応する保留アイコンが当該変動の演出用保留表示領域内に移動したりする）。非時間短縮遊技状態において第2主遊技側の保留数が0且つ第1主遊技側の保留数が1以上である場合であって、第1主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第1主遊技側の保留数が減少した場合に、表示されている第1主遊技側の保留アイコンを移動させる際に、第1主遊技側の保留アイコン（第1主遊技側の保留2～4の保留アイコンが対象）及び第1主遊技側の当該変動アイコン（第1主遊技側の保留1の保

10

20

30

40

50

留アイコンが対象)のシフト表示が実行されるように構成されている。非時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が1以上である場合において、第2主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第2主遊技側の保留数が減少した場合に、第2主遊技側の当該変動アイコン(第2主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されるように構成されている(第2主遊技側の保留アイコン(第2主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)のシフト表示は実行されない)。時間短縮遊技状態において第2主遊技側の保留数が1以上である場合であって、第2主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第2主遊技側の保留数が減少した場合に、表示されている第2主遊技側の保留アイコンを移動させる際に、第2主遊技側の保留アイコン(第2主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)及び第2主遊技側の当該変動アイコン(第2主遊技側の保留1の保留アイコンが対象)のシフト表示が実行されるように構成されている。時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が0且つ第1主遊技側の保留数が1以上である場合において、第1主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第1主遊技側の保留数が減少した場合に、第1主遊技側の当該変動アイコン(第1主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されるように構成されている(第1主遊技側の保留アイコン(第1主遊技側の保留2~4の保留アイコンが対象)のシフト表示は実行されない)。なお、シフト表示は、移動表示や変動権利移動表示と称しても良い。また、シフト表示は、保留アイコンのシフト表示のみ有し、当該変動アイコンのシフト表示を有さないよう構成しても良いし、もしくは、保留アイコンのシフト表示の表示態様(例えば、低速で移動する、拡大せずに移動するなど)と、当該変動アイコンのシフト表示の表示態様(例えば、高速で移動する、拡大しながら移動するなど)とを異なる表示態様としても良い。また、変形例として、非時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が1以上である場合において、第2主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第2主遊技側の保留数が減少した場合でも、第2主遊技側の当該変動アイコン(第2主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されないように構成し、時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が0且つ第1主遊技側の保留数が1以上である場合において、第1主遊技図柄の変動表示開始条件が充足して第1主遊技側の保留数が減少した場合でも、第1主遊技側の当該変動アイコン(第1主遊技側の保留1が対象)のシフト表示が実行されないよう構成しても良い。

【1241】

<保留音>

保留音とは、遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合に、保留生起表示の実行とともにスピーカD24から出力される効果音である。保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10へ入球しても保留数が増加しないため、保留音は出力されないが、保留音とは異なる音を出力しても良い。非時間短縮遊技状態であって第2主遊技側の保留数が上限に達していない場合において、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球しても保留音(通常保留音及び特殊保留音)は出力されないように構成されているが、非時間短縮遊技状態の第1主遊技側の通常保留音及び特殊保留音と同じ音を出力しても良い。時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留数が上限に達していない場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留音(通常保留音及び特殊保留音)は出力されないように構成されているが、時間短縮遊技状態の第2主遊技側の通常保留音及び特殊保留音と同じ音を出力しても良い。なお、非時間短縮遊技状態の第1主遊技側の通常保留音と、時間短縮遊技状態の第2主遊技側の通常保留音とは異なる保留音であって良く、非時間短縮遊技状態の第1主遊技側の特殊保留音と、時間短縮遊技状態の第2主遊技側の特殊保留音とは異なる保留音であっても良いが、複数ある特殊保留音のうち特定の特殊保留音については非時間短縮遊技状態の第1主遊技側と時間短縮遊技状態の第2主遊技側とで共通しても良い。

【1242】

<通常保留音>

通常保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入

球したことに基づき保留数が増加した場合に、丸や三角、逆三角の白アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。通常保留音としては、例えば、ドレミファソラシの「ド」の音階であるが、他の音階や音であっても良い。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留がなく、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に白アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに通常保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留が上限（例えば、4個）に達していなく、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に白アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに通常保留音が出力される。第1主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留数が増加しないため、通常保留音は出力されないが、通常保留音とは異なる音を出力しても良い。変形例として、第1通常保留画像が表示された場合には通常保留音A（例えば、「ド」）が出力され、第2通常保留画像が表示された場合には通常保留音B（例えば、「ドド」）が出力されるよう構成しても良い。同じく、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンが表示された場合にも例えば「ド」が出力され、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）なのである白アイコンが表示された場合にも例えば「ドド」が出力されても良い。なお、時間短縮遊技状態において、四角の白アイコンが新たに表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に通常保留音は出力される。なお、保留生起表示を契機としては通常保留音は出力されるが、シフト表示を契機として通常保留音は出力されることはない。通常保留音は、第1変動権利音と称しても良い。また、後述する特殊保留音は、第2変動権利音（第2変動権利音A～C）と称しても良い。

【1243】

<第1保留音>

第1保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合であって先読み抽選に当選した場合に、青アイコン又は緑アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。第1保留音は、通常保留音とは異なる音であり、例えば、ドレミファソラシの「レ」の音階であるが、他の音階や音（例えば、ドレ）、通常保留音の音量よりも大きな音量や小さな音量としても良い。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留がなく第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に青アイコン又は緑アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに第1保留音は出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留が上限（例えば、4個）に達していなく、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に青アイコン又は緑アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに第1保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留数が増加しないため、第1保留音は出力されないが、第1保留音とは異なる音を出力しても良い。また、先読み抽選に当選し、表示されている白アイコンが青アイコン又は緑アイコンに保留変化する場合、保留変化のタイミング（例えば、保留アイコンのシフト表示時、当該変動アイコンのシフト表示時、トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなど）でも第1保留音が出力されるように構成されている。なお、青アイコンの場合に出力される音を第1保留音A、緑アイコンの場合に出力される音を第1保留音Bとは異なる音である第1保留音Bとしても良い。なお、時間短縮遊技状態において、青アイコン又は緑アイコンが保留生起表示やシフト表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に第1保留音が出力される。また、白アイコンの場合に出力される音を第1保留音としても良い。第1保留音は第2変動権利音Aと称しても良い。第1保留音Aを第2変動権利音A1、第1保留音Bを第2変動権利音A2と称しても

10

20

30

40

50

よい。

【1 2 4 4】

<第2保留音>

第2保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合であって先読み抽選に当選した場合に、赤アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。第2保留音は、通常保留音、第1保留音とは異なる音であり、例えば、ドレミファソラシの「ミ」の音階であるが、他の音階や音（例えば、ドレミ）、通常保留音や第1保留音の音量よりも大きな音量や小さな音量としても良い。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留がなく、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に赤アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに第2保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留が上限（例えば、4個）に達していない、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に赤アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに第2保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留数が増加しないため、第2保留音は出力されないが、第2保留音とは異なる音を出力しても良い。また、先読み抽選に当選し、表示されている白アイコンや青アイコン、緑アイコンが赤アイコンに保留変化する場合、保留変化のタイミング（例えば、保留アイコンのシフト表示時、当該変動アイコンのシフト表示時、トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなど）でも第2保留音が出力されるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態において、赤アイコンが保留生起表示やシフト表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に第2保留音が出力される。第2保留音は第2変動権利音Bと称しても良い。

【1 2 4 5】

<第3保留音>

第3保留音とは、非時間短縮遊技状態において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合であって先読み抽選に当選した場合に、虹アイコンの保留生起表示の実行とともに出力される音である。第3保留音は、通常保留音、第1保留音、第2保留音とは異なる音であり、例えば、ドレミファソラシの「ファ」の音階であるが、他の音階や音（例えば、ドレミファ）、通常保留音や第1保留音や第2保留音の音量よりも大きな音量や小さな音量としても良い。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留がなく、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄が変動停止中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に虹アイコンの当該変動アイコン（保留生起表示）の表示とともに第3保留音が出力される。非時間短縮遊技状態であって第1主遊技側の保留が上限（例えば、4個）に達していない、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄が変動中の場合において、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことを契機に虹アイコンの保留アイコン（保留生起表示）の表示とともに第3保留音が出力される。第1主遊技側の保留数が上限に達している場合は、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球しても保留数が増加しないため、第3保留音は出力されないが、第3保留音とは異なる音を出力しても良い。また、先読み抽選に当選し、表示されている白アイコンや青アイコン、緑アイコン、赤アイコンが虹アイコンに保留変化する場合、保留変化のタイミングでも第3保留音が出力されるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態において、虹アイコンが保留生起表示やシフト表示された場合は、非時間短縮遊技状態と同様に第3保留音が出力される。第3保留音は第2変動権利音Cと称しても良い。

【1 2 4 6】

<特殊保留音>

第1保留音と、第2保留音と、第3保留音とは、通常保留音とは異なる特殊保留音である。

【1247】

<ステージ>

ステージとは、演出ステージ、モード、演出モード等とも称し、背景画像により示される演出態様である。本例におけるステージは、ステージA、ステージB、ステージC、ステージDの4つの種類を有する。ステージA、ステージB、ステージCは、非時間短縮遊技状態のステージである。なお、これ以外に非時間短縮遊技状態のステージを設けても良い。ステージDは、時間短縮遊技状態のステージである。なお、これ以外に時間短縮遊技状態のステージを設けても良い。また、本例において特殊なステージとして、ステージAの表示中にバトル演出（スーパーリーチ演出の1種）を行うバトルステージやバトル演出以外のスーパーリーチ演出（例えば、前述した低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出や、パズルが完成すると大当たりとなるストーリーのスーパーリーチ演出、前述した全回転演出など）を行うSPリーチステージ、大当たり遊技中の大当たり遊技ステージ等を設けている。なお、ステージAは前述した演出ステージA（第6実施形態における演出ステージA又はステージA）に対応し、ステージBは前述した演出ステージB（第6実施形態における演出ステージB又はステージB）に対応し、ステージDは前述した演出ステージC（第6実施形態における演出ステージC又はステージC）に対応する。

10

【1248】

<予告（予告表示、演出）>

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

20

【1249】

<トリガ保留>

トリガ保留とは、既に存在している保留や新たに生起した保留に対して先読み抽選を実行し、該抽選に当選して先読み演出（例えば、保留変化演出）を実行すると決定された保留である。トリガ保留は、当否抽選の結果として当り（大当たり、小当たり）を示すトリガ保留とハズレを示すトリガ保留がある。

【1250】

<保留変化演出>

保留変化演出とは、保留内にトリガ保留があることを当該変動アイコンや保留アイコンの表示態様によって示唆する保留変化先読み演出である。保留変化演出は、アイコン表示領域のアイコン内に当りのトリガ保留があるか否かを示唆することができる演出である。保留変化演出は、単に変化演出と称しても良いし、変動権利表示変化演出や変動権利変化演出と称しても良い。

30

【1251】

<盤ランプ（盤光源）>

盤ランプとは、遊技球が第1主遊技始動口A10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合に、保留音の出力とともに点灯（発光）されるランプである。盤ランプは、1個のLEDで構成されており、図示しないが第1主遊技始動口A10の内部に設けられている。盤ランプは、第1主遊技始動口A10が略透明な部材で構成されているため、遊技者から盤ランプの発光及び発光色が確認できるようになっている。盤ランプは、遊技盤の何れかの位置に設けられていれば良い。盤ランプは、遊技球が第2主遊技始動口B10へ入球したことに基づき保留数が増加した場合に、発光されても良い。盤ランプは、1のLEDに限定されず、複数のLEDで構成されても良い。例えば、5個のLEDで構成し、1のLEDが当該変動アイコンに対応し、その他のLEDが第1保留表示の保留アイコンに対応したものとしても良い。盤ランプは、LEDに限定されない。盤ランプは、副制御基板Sで制御されるが、主制御基板Mで制御されるようにしても良い。盤ランプ（盤光源）は、第1発光部と称しても良い。

40

【1252】

ここで、点灯とはLEDが発光している（例えば、10ms以上発光している）ことを

50

指す。消灯とはLEDが発光していない（例えば、10ms以上発光していない）ことを指し、点滅とはLEDが所定時間間隔（例えば、20ms間隔）で発光と非発光（消灯）を繰り返していることを指している。点滅においては、発光と非発光の時間が異なっても良い（例えば、発光が20msで消灯が40msであっても良い）。「点灯」については、「点滅」における「点灯」も含まれていても良い（「点灯」と「消灯」の繰り返しにおける「点灯」も含まれていても良い）。一例としては、ある期間において盤ランプと枠ランプとが同じ色である赤で点灯すると記載した場合には、盤ランプがある期間において点灯を継続し、枠ランプがある期間において点灯を継続する場合における、点灯する色に適用しても良いし、盤ランプがある期間において点滅（例えば、20ms点灯→20ms消灯→20ms点灯・・・）し、枠ランプがある期間において点滅（例えば、20ms点灯→20ms消灯→20ms点灯・・・）する場合における、点灯する色（20ms点灯の色）に適用しても良い。なお、点灯及び点滅を総称して発光と称しても良い。

10

【1253】

<枠ランプ（枠光源）>

枠ランプとは、遊技効果ランプD26である。遊技効果ランプD26は、演出表示装置SGで表示される演出に対応した点灯（発光）、エラーの種類に対応した点灯（発光）、電源復帰時における点灯（発光）等を行うように構成されている。枠ランプは、副制御基板Sで制御されるが、主制御基板Mで制御されるようにしても良い。枠ランプ（枠光源）は、第2発光部と称しても良い。

【1254】

<特殊発光>

特殊発光とは、保留変化演出が実行された場合における盤ランプの点灯態様（発光態様）である。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される青アイコンに対応する特殊発光を第1特殊発光Aといい、青で盤ランプが発光する。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される緑アイコンに対応する特殊発光を第1特殊発光Bといい、緑で盤ランプが発光する。第1特殊発光Aと第1特殊発光Bを総称して第1特殊発光とする。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される赤アイコンに対応する特殊発光を第2特殊発光といい、赤で盤ランプが発光する。保留生起表示やシフト表示など（トリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなども含む）で表示される虹アイコンに対応する特殊発光を第3特殊発光といい、虹で盤ランプが発光する。第1特殊発光A、第1特殊発光B、第2特殊発光、第3特殊発光を総称して、特殊発光とする。なお、保留変化が実行されていない場合は、白で盤ランプが発光する通常発光である。なお、第1通常保留画像が表示される場合は通常発光であるが点灯態様であり、第2通常保留画像が表示される場合は通常発光であるが点滅態様であって良く、第2通常保留画像については保留生起時（保留生起表示時）のみならずシフト表示時やトリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなどで第1通常保留画像から表示されても良い。同じく、白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンが表示される場合にも通常発光であるが点灯態様であり、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）のである白アイコンが表示される場合にも通常発光であるが点滅態様であって良く、白色の三角／逆三角の点滅態様（もしくは白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンよりもサイズが大きい態様）のである白アイコンについては保留生起時（保留生起表示時）のみならずシフト表示時やトリガ前変動中の所定タイミング、トリガ変動中の所定タイミングなどで白色の三角／逆三角の点灯態様である白アイコンから表示されても良い。

20

30

40

【1255】

<特定演出>

特定演出とは、新たな保留が生起して保留数が所定数以上となった場合に演出表示装置

50

SGにて実行可能な演出である。具体的には、保留数が3個以上となった場合にサブ入力ボタンSBが振動するボタンバイブ演出である。新たな保留が生起して保留数が所定数以上となった場合、新たな保留生起に基づく特定演出及び保留音は略同時に実行可能である。また、保留数が3個以上となった場合にスピーカD24から保3以上報知音を出力する演出を特定演出としても良い。この場合、保留数が3個の場合に出力される保3以上報知音と保留数が4個の場合に出力される保3以上報知音は同じ音で構成されるが、異なるようにしても良い。新たな保留が生起して保留数が所定数以上である場合、特定演出としてのボタンバイブ演出と略同時に実行可能である保留音（例えば、通常保留音）に代えて保3以上報知音を出力するように構成しても良い。保3以上報知音は、通常保留音、第1保留音、第2保留音、第3保留音とは異なる音である。なお、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側の保留数が3個以上になり易いため、第2主遊技側の保留数が所定数以上となっても特定演出を実行しないことが好適である。時間短縮遊技状態においては、第2主遊技図柄での遊技が主となるため、第1主遊技側の保留数が所定数以上となっても特定演出を実行しないことが好適である。また、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技図柄での遊技が主となるため、第2主遊技側の保留数が所定数以上となっても特定演出を実行しないことが好適である。

10

【1256】

<第1選択操作>

第1選択操作とは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等进行操作することによって第1設定、第2設定に遊技機の設定を変更することが可能な機能である。なお、第1選択操作については、変動待機状態であっても変動中であっても第1設定又は第2設定のいずれかに設定可能であるが、大当り遊技中には設定できないよう構成されている。但し、変動待機中であっても、ステージA、B、Cでは設定可能であるが、ステージDでは設定不可能であり、変動中であっても、ステージA、B、Cでは設定可能であるが、ステージDでは設定不可能であるよう構成されている。更に、ステージA、B、Cであっても、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であれば設定可能であるが、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においては、設定不可能であるよう構成されている。

20

30

【1257】

<第1設定>

第1設定とは、特定演出の実行確率が0%の設定である。第1選択操作によって第1設定に設定した場合、保留数が3個以上となった場合であっても特定演出は実行されない。なお、第1設定は、特定演出の実行確率が0%に限定されず、第2設定よりも低い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第1設定は、特定演出の実行の頻度が第2設定よりも低い設定である。

40

【1258】

<第2設定>

第2設定とは、特定演出の実行確率が100%の設定である。第1選択操作によって第2設定に設定した場合、保留数が3個以上となった場合は必ず特定演出が実行される。なお、第2設定は、特定演出の実行確率が100%に限定されず、第1設定よりも高い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第2設定は、特定演出の実行の頻度が第1設定よりも高い設定である。

【1259】

<第2選択操作>

第2選択操作とは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等进行操作することによ

50

て第3設定、第4設定に遊技機の設定を変更することが可能な機能である。第2選択操作に基づく第3設定及び第4設定で実行される演出（保留変化演出、特殊保留音）の実行確率の範囲は、第1選択操作に基づく第1設定及び第2設定で実行される演出（ボタンバイブ演出、保留3以上報知音）の実行確率の範囲内となるように構成されている。このように構成することによって、演出バランスの良いちんこ遊技機を提供することができるようになっている。なお、第2選択操作については、変動待機状態であっても変動中であっても第3設定又は第4設定のいずれかに設定可能であるが、大当り遊技中には設定できないよう構成されている。但し、変動待機中であっても、ステージA、B、Cでは設定可能であるが、ステージDでは設定不可能であり、変動中であっても、ステージA、B、Cでは設定可能であるが、ステージDでは設定不可能であるよう構成されている。更に、ステージA、B、Cであっても、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であれば設定可能であるが、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においては、設定不可能であるよう構成されている。

【1260】

<第3設定>

第3設定とは、保留変化演出、特殊保留音の実行確率が5%の設定である。第2選択操作によって第3設定に設定した場合、先読み抽選の当選確率が5%に設定される。具体的には、保留変化演出の当選確率が5%に設定されるため、特殊保留音の実行確率が5%となる。なお、特殊保留音以外の先読み演出の実行確率も5%に設定されるようにしても良い。第3設定は、特殊保留音の実行確率が5%に限定されず、第4設定よりも高い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第3設定は、保留変化演出の実行の頻度、特殊保留音の出力の頻度が第4設定よりも高い設定である。なお、この実行確率（5%）については、例えば当り確率1/200を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率（およそ4.7%）と当り保留時の実行確率（およそ60%）との合算である。

【1261】

<第4設定>

第4設定とは、保留変化演出、特殊保留音の実行確率が1%の設定である。第2選択操作によって第4設定に設定した場合、先読み抽選の当選確率が1%に設定される。具体的には、保留変化演出の当選確率が1%に設定されるため、特殊保留音の実行確率が1%となる。なお、特殊保留音以外の先読み演出の実行確率も1%に設定されるようにしても良い。第4設定は、特殊保留音の実行確率が1%に限定されず、第3設定よりも低い実行確率であれば良い設定である。換言すると、第4設定は、保留変化演出の実行の頻度、特殊保留音の出力の頻度が第3設定よりも低い設定である。なお、この実行確率（1%）については、例えば当り確率1/200を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率（およそ0.55%）と当り保留時の実行確率（およそ90%）との合算である。第2選択操作に基づき特殊保留音の実行確率（頻度）を変化させる場合、通常保留音出力後に特殊保留音（第1保留音）が出力される確率（頻度）は、第4設定よりも第3設定とした方が高いが、この特殊保留音（第1保留音）の出力後に他の特殊保留音（第2保留音）が出力される確率（頻度）は、第3設定よりも第4設定とした方が高くなっている。また、第2選択操作に基づき特殊保留音の実行確率（頻度）を変化させる場合、白アイコンから青アイコンになる確率（頻度）は、第4設定よりも第3設定とした方が高いが、青アイコンから赤アイコンになる確率（頻度）は、第3設定よりも第4設定とした方が高くなっている。つまり、第4設定は、通常保留音（通常保留画像）の出力後に第1段階の特殊保留音の出力をし難い（第1段階の特殊保留画像に変更し難い）が、第1段階の特殊保留音（特殊保留画像

）となった場合は、第２段階以上の特殊保留音を出力し易い（第２段階以上の特殊保留画像に変更し易い）ように構成されている。このように構成することで、当り期待度の低い演出であっても、発生すればそれ以上の当り期待度の変化に期待することができる遊技性が創出可能なため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２６２】

ステージＡにおける保留変化演出について図２１６を用いて説明する。図２１６は、ステージＡにおいて実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【１２６３】

（ａ）非時間短縮遊技状態におけるステージＡにおいて、第１主遊技側の保留が３個存在しており、第２主遊技側の保留が存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第１主遊技側の保留が３個存在しており、第１保留表示領域ＳＧ１２には白アイコンの保留アイコンが３個表示されており、第２保留表示領域ＳＧ１３の第１主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には３個の保留を示す数字画像として３が表示されている。第２主遊技側の保留は存在しておらず、第２保留表示領域ＳＧ１３の第２主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として０が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング（例えば、０．５秒前）に消去してもよい。

【１２６４】

（ｂ）第１主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第１主遊技図柄の１変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置ＳＧでは、第１主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示を開始する。（ｂ）においては、第１主遊技側の保留が消化されたため、第１主遊技側の保留が２個となり、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動となっている。

【１２６５】

（ｃ１）１変動目の第１主遊技図柄に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第１主遊技側の保留が生起し、第１主遊技側の保留が３個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Ｓは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカＤ２４から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。また、副制御基板Ｓは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくても良い。なお、白アイコンの表示タイミング、保留音の出力タイミング、盤ランプの発光タイミング、枠ランプの発光タイミングは、同一（略同一）のタイミングであっても良いし、異なるタイミングであっても良い。特に、枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング以前から白で発光を開始するようにしても良く（例えば、遊技待機状態中／変動待機状態中から白で発光していても良く、その後に変動開始した以降も白での発光を継続して良い）、盤ランプも、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置ＳＧに表示したタイミング以前から白で発光を開始するようにしても良い（例えば、遊技待機状態中／変動待機状態中から白で発光していても良く、その後に変動開始した以降も白での発光を継続して良い）。また、枠ランプは、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がない状態であって第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄が図柄変動している状態や、第１主遊技側の保留及び第２主遊技側の保留がない状態であって第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄が変動停止している状態（変動待機状態を含む）では、白で発光制御することが好適であるが、その他の色で発光していてもよい。

【１２６６】

(d 1) 1 変動目の第 1 主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動が開始する。第 1 主遊技側の保留数が 2 個であり、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、2 個目の保留の保留画像が白アイコンから青アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板 S は、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光制御する。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御する。枠ランプは、青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光されているが、その他の色（例えば、青等）で発光制御しても良く、その場合、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、その他の色にて発光されていれば良い。

10

【1 2 6 7】

(c 2) 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第 1 主遊技側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 3 個となり、当該新たに生起した保留画像として青アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光制御する。保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から出力される青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」と、(d 1) で説明した第 1 保留表示されている白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から出力される青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」とは、同じ保留音となっている。このように構成することで、遊技者が演出表示装置 S G の演出を見逃した場合であっても保留音によって保留変化演出の実行を知ることができるので、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。また、副制御基板 S は、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光していることが好ましい。

20

30

【1 2 6 8】

(d 2) 1 変動目の第 1 主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第 1 主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第 1 主遊技図柄の 2 変動目の図柄変動が開始する。第 1 主遊技側の保留数が 2 個であり、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下、2 個目の保留の保留画像が青アイコンから緑アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板 S は、青アイコンから緑アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から緑アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを緑アイコンに対応した色である緑で特殊発光制御する。このように、青アイコンに対応した保留音（第 1 保留音）と、緑アイコンに対応した保留音（第 1 保留音）とを共通（同一）にすることによって、ROM の容量削減が可能となるとともに、青アイコンに対応した特殊発光と、緑アイコンに対応した特殊発光とを非共通（非同一）にすることによって、遊技者の視線を遊技機（特に遊技盤）に引き付けることができるぱちんこ遊技機を提供することができる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御する。枠ランプは、緑アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング以前から白で発光されているが、その他の色（例えば、緑等）で発光制御しても良く、その場合、青アイコンから緑アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、その他の色にて発光されていれば良い。

40

【1 2 6 9】

(c 3) 1 変動目の第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表

50

示している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が3個となり、当該新たに生起した保留画像として青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光制御する。また、副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光していることが好ましい。

【1270】

（d3）1変動目の第1主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動が開始する。第1主遊技側の保留数が2個であり、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、2個目の保留の保留画像が青アイコンから赤アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光制御する。このように、赤アイコンに対応した当り期待度の高い保留音を、青アイコンや緑アイコンに対応した当り期待度の低い保留音（第1保留音）と異なる専用の保留音とすることによって、遊技者に対して当りの期待感を煽ることができるとともに、遊技者が演出表示装置SGの演出を見逃した場合であっても専用の保留音によって保留変化演出の実行であって当り期待度の高い演出が実行されたことを知ることができるので、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御する。枠ランプは、赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光されているが、その他の色（例えば、赤等）で発光制御しても良く、その場合、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、その他の色にて発光されていれば良い。

【1271】

次に、図217を用いてステージBにおける保留変化演出について説明する。図217は、ステージBにおいて実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。図216のステージAの保留変化演出との相違点は、ステージAの第1保留表示の白アイコンの表示態様と、ステージBの第1保留表示の白アイコンの表示態様とが異なる点である。具体的には、ステージAの白アイコンの外形が丸であるのに対し、ステージBの白アイコンの外形を三角として、ステージ間の白アイコンの表示態様を異なるように構成している。また、ステージCの白アイコンの外形は図示しないが逆三角となっている。なお、ステージ間での白アイコンの表示態様は各々異なるが、白アイコンに対応する通常保留音、さらには青アイコンと緑アイコンに対応する第1保留音、赤アイコンに対応する第2保留音、虹アイコンに対応する第3保留音は、ステージA、ステージB、ステージCで共通の保留音が出力されるように構成されている。したがって、複数のステージを備える非時間短縮遊技状態であっても遊技者に対する当り期待度の報知（予告）を共通化することができるため、遊技者が安心して遊技を実行することができるぱちんこ遊技機を提供することができる。

【1272】

また、青アイコン、緑アイコン、赤アイコン、虹アイコン等の特殊保留画像も、ステージA、ステージB、ステージCで共通の表示態様となるように構成されているので、表示される頻度が低く、当り期待度が高い特殊保留画像をステージ共通の画像とすることで、複数のステージを備える非時間短縮遊技状態であっても遊技者に対する当り期待度の報知（予告）を共通化することができるため、遊技者が安心して遊技を実行することができるぱちんこ遊技機を提供することができる。

【1273】

なお、当り期待度の低い青アイコンと緑アイコンの表示態様もステージA、ステージB

10

20

30

40

50

、ステージCの間で異なるように構成しても良い。具体的には、ステージAの青アイコンの外形が丸であるのに対しステージBの青アイコンの外形を三角、ステージCの青アイコンの外形を逆三角とし、ステージAの緑アイコンの外形が丸であるのに対しステージBの緑アイコンの外形を三角、ステージCの緑アイコンの外形を逆三角とする。

【1274】

次に、非時間短縮遊技状態における特定演出及び遊技機設定（遊技機カスタマイズ）について図218を用いて説明する。図218は、非時間短縮遊技状態において実行可能な特定演出及び遊技機設定に関するイメージ図である。なお、以下において非時間短縮遊技状態のステージAにおける特定演出及び遊技機設定の例を示すが、ステージBやステージCであっても良い。

【1275】

(a) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が3個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。ハズレ図柄で確定停止に基づき遊技機設定画面が表示されるが、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作に基づき遊技機設定画面が表示されるようにしても良い。また、ハズレ図柄で確定停止してから所定時間経過後に遊技機設定画面が表示されるようにしても良い。なお、遊技待機状態／変動待機状態中、変動中、確定停止状態のいずれにおいても、十字ボタンSB-2の操作に基づき遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成する、もしくは、遊技待機状態／変動待機状態中、変動中のいずれにおいても、十字ボタンSB-2の操作に基づき遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成するが、確定停止状態では、十字ボタンSB-2の操作があっても遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わらないよう構成することがより好適である。また、詳細は後述するが、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作を行っても遊技機設定画面が表示されない状況（後述する第1所定演出、第2所定演出の実行中）が存在する。その状況については後述するが、後述する状況以外にも前述した第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況（特定の演出が実行されている状況であり、例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）であれば遊技機設定画面が表示されない。変形例としては、遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば常時表示されていても良く、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。なお、後述する遊技機設定画面の表示やカスタマイズ画面A～Cの表示における変形例1として、十字ボタンSB-2における上下ボタンではなく左右ボタンで音量調整画面の表示（左右ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及び音量調整（音量調整画面が表示状態である際に左ボタンを1回操作すると音量が1段階小さくなり右ボタンを1回操作すると音量が1段階大きくなる調整）を実行可能とし、十字ボタンSB-2における上下ボタンで遊技機設定画面の表示（上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及びカスタマイズ画面Aの表示（遊技機設定画面表示中に上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）、カスタマイズ画面B又はカスタマイズ画面Cの選択（カスタマイズ画面A表示中の上下ボタン操作でいずれかを選択、その後はカスタマイズ画面Bにて上下ボタン操作で第1設定か第2設定かに切り替え／カスタマイズ画面Cにて上下ボタン操作で第3設定か第4設定かに切り替え）を実行可能に構成しても良い（第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば上下ボタンを操作しても遊技機設定画面が表示されない）。また、後述する遊技機設定画面の表示やカスタマイズ画面A～Cの表示における変形例2として、前述した変形例1における遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば常時表示され、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cについては、音量調整画面と同時に表示可能であり、両表示を維持しつつ同時に調整及び設定が可能である（両画面が表示可能な状況に限る）。なお、音量調整画面の表示及び音量調整については、後述する高期

10

20

30

40

50

待度演出、第1所定演出、第2所定演出の実行中であっても実行可能であり、その他、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であっても、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においても、音量調整画面の表示及び音量調整が実行可能である。また、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況（ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）、及び第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況（後述する第1所定演出の実行中、第2所定演出の実行中、スーパーリーチや決めアクションなどの特定の演出が実行されている状況）においてボタン演出を実行可能に構成し、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）と第1選択操作又は第2選択操作の実行（遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示）を同時に実行可能とする一方で、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）を同時に実行可能であるが第1選択操作又は第2選択操作の実行（遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示）は同時に実行不可能であるよう構成しても良い。ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）を同時に実行している際、サブ入力ボタンが操作されてボタン演出における操作後画像が表示されても音量調整画面の表示は維持され且つ遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示も維持され、音量調整のための操作をしてもボタン演出及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示も維持され、第1選択操作又は第2選択操作としてもボタン演出及び音量調整画面の表示も維持されるよう構成することが好適である。音量調整画面は表示開始から新たな音量調整のための操作がないと3秒後に非表示となる一方で、音量調整画面の表示中に音量調整のための操作が実行されたことを契機に音量調整画面の表示時間の3秒が再セットされるが、音量調整画面の表示中に第1選択操作又は第2選択操作が実行されても音量調整画面の表示時間の3秒が再セットされない（そのため、音量調整画面の表示中に第1選択操作又は第2選択操作が実行された場合、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に音量調整画面が非表示となり得る）よう構成しても良い。また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cは表示開始から新たな第1選択操作又は第2選択操作がないと3秒後に非表示となる一方で、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に第1選択操作又は第2選択操作が実行されたことを契機に遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示時間の3秒が再セットされるが、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に音量調整のための操作が実行されても遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示時間の3秒が再セットされない（そのため、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示中に音量調整のための操作が実行された場合、音量調整画面の表示中に遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cが非表示となり得る）よう構成しても良い。なお、ボタン演出におけるボタン画像又は操作後画像は音量調整画面及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cと重畳表示し得る一方で、音量調整画面と遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cとは重畳表示しないことが好適である。更に、ボタン演出におけるボタン画像及び音量調整画面及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cは、第1装飾図柄と重畳表示し得る一方で、第2装飾図柄と重畳表示せず、ボタン演出における操作後画像は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄と重畳表示し得ることが好適である。また、ボタン演出が連打演出である場合、サブ入力ボタンの長押しで複数回の操作（連打操作）があったと見做されるが、音量調整については左右ボタンの長押し（左ボタンの長押し又は右

10

20

30

40

50

ボタンの長押し)でも複数回の操作と見做されず1段階しか音量が調整されず、第1選択操作又は第2選択操作についても上下ボタンの長押し(上ボタンの長押し又は下ボタンの長押し)でも複数回の操作と見做されず画面及び設定の切り替えが1回のみ実行されるよう構成しても良い。

【1276】

(b) ハズレ図柄の確定停止中において、カスタマイズ画面Aが表示される。カスタマイズ画面Aは、遊技機設定画面が表示される状態において、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作に基づき表示される。カスタマイズ画面Aは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作Aに基づきカスタマイズ画面B又はカスタマイズ画面Cを選択可能な画面である。カスタマイズ画面Bは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作Bに基づき第1設定又は第2設定を選択可能な画面であり、詳細には、特定演出の実行確率が0%の第1設定又は特定演出の実行確率が100%の第2設定を選択可能な画面(c参照)である。カスタマイズ画面Cは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作Cに基づき第3設定又は第4設定を選択可能な画面であり、詳細には、特殊保留音の実行確率が5%の第3設定又は特殊保留音の実行確率が1%の第4設定を選択可能な画面(f参照)である。このカスタマイズ画面Aにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作に基づきカスタマイズ画面B(第1・2設定画面)を選択する。

10

【1277】

(c) ハズレ図柄の確定停止中において、カスタマイズ画面Bが選択された場合、カスタマイズ画面Bが表示される。このカスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定を選択可能であり、(c)においては第1設定を選択する。変動中の第1選択操作においては、第1設定又は第2設定を選択した時点で(選択した変動で)、選択した設定に切り替わる。遊技待機状態/変動待機状態中の第1選択操作においても同様である(選択した時点で選択した設定に切り替わる)。

20

【1278】

(d) 第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動が開始する。(d)においては、第1主遊技側の保留が消化されたため、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。

30

【1279】

(e) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作B1によって、カスタマイズ画面Bが表示される。このカスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定を選択可能であり、(e)においては第2設定を選択する。

【1280】

(f) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作C1によって、カスタマイズ画面Cが表示される。このカスタマイズ画面Cにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定を選択可能であり、(f)においては第4設定を選択する。変動中の第2選択操作においては、第3設定又は第4設定を選択した時点で(選択した変動で)、選択した設定に切り替わる。遊技待機状態/変動待機状態中の第2選択操作においても同様である(選択した時点で選択した設定に切り替わる)。変形例として、変動中の第2選択操作においては、第3設定又は第4設定を選択した時点では選択した設定に切り替わらず、選択した変動の次変動で選択した設定に切り替わるよう構成しても良く、そのように構成した場合でも遊技待機状態/変動待機状態中の第2選択操作においては選択した時点で切り替わる(選択した時点で選択した設定に切り替わる)。

40

50

【1281】

(g) 1 変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が3個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態であるため、(g)においては、副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、ボタンバイブ演出を実行するとともに、スピーカD24から保3以上報知音である「ドドド」を出力する。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、(g)のタイミングがリーチ状態であれば青の発光、エラーの場合は赤の発光で制御するようにしても良い。

10

【1282】

(h) 1 変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって高期待度演出として高期待度キャラクタが表示される演出が実行されている状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が4個となり、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態であるため、(h)においては、副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、ボタンバイブ演出を実行するとともに、スピーカD24から保3以上報知音である「ドドド」を出力する。なお、保3以上報知音として「ドドド」とは異なる音であって、赤アイコンに対応する保3以上報知音である「ミミミ」を出力しても良い。また、副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」の出力をしない（出力を制限する）ように制御している。このように、遊技者が所望して選択した特定演出を他の演出よりも優先して実行することにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、副制御基板Sは、特殊保留音よりも保3以上報知音を優先してスピーカD24から出力するよう制御しているが、特殊保留音を保3以上報知音よりも優先して出力するよう制御しても良い。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、(h)の高期待度演出に対応するランプ演出が青系のランプ演出であれば青で発光制御し、高期待度演出に対応するランプ演出が赤系のランプ演出やエラーの場合は赤で発光制御するようにしても良い。なお、高期待度演出は、例示した高期待度キャラクタが表示されるものに限定されず、ゾーン演出や擬似連演出等の予告演出であっても良いが、リーチ前に実行される演出であることが好適である。なお、変形例として、高期待度演出が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、高期待度演出が実行されていない状況（例えば、低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。但し、高期待度演出が実行されている状況においては、高期待度演出が実行されていない状況（例えば、低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）よりも、当該変動アイコンが特殊保留画像にて表示される確率が高くなるよう構成しても良い。

20

30

40

【1283】

また、(h)に示すように、高期待度演出中であっても、第1選択操作に基づき第1設

50

定又は第2設定を選択可能である。新たな保留生起よりも前に第1選択操作に基づき第1設定に設定された場合は、(h)における新たな保留生起に基づくボタンバイブ演出及び保3以上報知音は実行せず、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音(特殊保留音)である「ミ」を出力する。一方、新たな保留生起よりも前に第2選択操作に基づき第2設定に設定された場合は、上述の通り、(h)においてボタンバイブ演出の実行及び保3以上報知音を出力する。

【1284】

なお、図示していないが、高期待度演出中であっても、第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定を選択可能である。第1選択操作に基づき第1設定に設定されており、新たな保留生起よりも前に第2選択操作に基づき第3設定に設定された場合であって保留内にトリガ保留がない場合は、(h)における新たな保留生起に基づく先読み抽選において、5%の当選確率の先読み抽選を行い、先読み抽選に当選した場合は、トリガ保留に対して保留変化演出の実行及び特殊保留音を出力する。なお、第2設定が設定されている場合は、トリガ保留に対しての保留変化演出を実行するとともに特殊保留音の出力をせずに(出力を制限して)保3以上報知音を出力する。

【1285】

一方、第1選択操作に基づき第1設定に設定されており、新たな保留生起よりも前に第2選択操作に基づき第4設定に設定された場合であって保留内にトリガ保留がない場合は、(h)における新たな保留生起に基づく先読み抽選において、1%の当選確率の先読み抽選を行い、先読み抽選に当選した場合は、トリガ保留に対して保留変化演出の実行及び特殊保留音を出力する。第2設定が設定されている場合は、トリガ保留に対しての保留変化演出を実行するとともに特殊保留音の出力をせずに(出力を制限して)保3以上報知音を出力する。なお、前述したとおり、変動中の第2選択操作においては、第3設定又は第4設定を選択した時点では選択した設定に切り替わず、選択した変動の次変動で選択した設定に切り替わるよう構成しても良く、そのように構成した場合は、変動中に第3設定から第4設定に切り替わった場合であっても、その変動中においては1%の当選確率の先読み抽選ではなく5%の当選確率の先読み抽選を行うよう構成することが好適である(次変動から新たに生起した保留に対して1%の当選確率の先読み抽選を行うよう構成することが好適である)。

【1286】

なお、演出表示装置SGに表示されている保留アイコンの表示態様に関わらず既に保留内にトリガ保留がある状態において、第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定を選択した場合は、先読み抽選を実行せずに制限し、保留内に存在しているトリガ保留が消化されたことを条件として先読み抽選の制限を解除するように構成している。したがって、保留内にトリガ保留がない場合であって第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定を選択した場合は、既に存在している保留及び新たに生起した保留に対して新たに設定した実行確率で先読み抽選が実行できるように構成している。例えば、(f)において設定4に設定された状態で先読み抽選を実行し、その結果、全ての保留が先読み抽選に当選しなかった場合であっても、(g)において設定3に設定された場合、(f)で先読み抽選を実行した保留及び新たに生起した保留に対しても設定3の実行確率で先読み抽選が実行できるように構成されている。

【1287】

次に、第1所定演出及び第2所定演出の実行中における特定演出の実行について図219を用いて説明する。図219は、第1所定演出及び第2所定演出の実行中における特定演出に関するイメージ図である。以下の説明において、第1所定演出としてスーパーリーチ演出の1種であるバトル演出を例示し、第2所定演出として復活演出を例示するが、これに限定されない。また、以下において非時間短縮遊技状態のステージAにおける第1所定演出及び第2所定演出の実行中における特定演出の例を示すが、ステージBやステージCであっても良い。

【1288】

(a) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が2個存在しており、第1保留表示領域SG12には白アイコンの保留アイコンが2個表示されており、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域(左の領域)には2個の保留を示す数字画像として2が表示されている。第2主遊技側の保留は存在しておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域(右の領域)には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング(例えば、0.5秒前)に消去してもよい。

10

【1289】

(b) 第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置SGでは、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。(b)においては、第1主遊技側の保留が消化されたため、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。

【1290】

20

(c) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、変動開始してから所定時間経過後に高期待度キャラクタが表示される高期待度演出が実行されている状況下、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作B2によって、カスタマイズ画面Bが表示される。このカスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定を選択可能であり、(c)においては第2設定を選択する。なお、高期待度演出中において、カスタマイズ画面Cで第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定を選択可能であり、(c)においては第4設定に設定されている。

【1291】

(d1) 1変動目の高期待度演出の実行終了後、リーチが成立し、第1所定演出を実行する。第1所定演出として、高期待度演出が実行された後のステージAではない遊技の状態(例えば、バトルステージ)のバトル演出を例示するが、これに限定されない。副制御基板Sは、バトル演出中に、(d1)に示すように新たに第1主遊技側の保留が生じ第1主遊技側の保留が3個となった場合、第2設定が選択されている状態ではあるが、副制御基板Sは、ボタンバンプ演出の実行と保3以上報知音の出力をしないよう制御する。つまり、副制御基板Sは、バトル演出中においては遊技機設定及び保留数に関わらず特定演出を実行せずに制限するよう制御する。このように構成することで、ステージA(ステージB、Cでも良い)で設定された特定演出が他の遊技の状態(バトルステージ等)で実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、特定演出によって主たる演出を邪魔することがないように遊技の状態に応じた適切な演出を遊技者に提供することができる。

30

【1292】

また、副制御基板Sは、バトル演出中において保留変化演出の実行及び特殊保留音の出力も実行しないようにする(実行を制限する)。つまり、副制御基板Sは、新たに生じた保留がトリガ保留になり得る保留であっても、バトル演出中は、第1主遊技側の先読み抽選を実行せずに制限するよう制御する。なお、(d1)のバトル演出中では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、バトル演出を主とした演出として実行するため、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。このように構成することで、保留画像が表示されない遊技の状態(バトルステージ等)で保留に関する演出が実行され

40

50

ることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、遊技の状態に応じた主たる演出を遊技者に明確に提供することができる。また、変形例として、第1所定演出が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第1所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。（d1）のバトル演出中では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。また、（d1）のバトル演出中では、保留アイコン及び第1保留表示領域SG12を非表示とし、当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を表示するよう構成しても良く、そのように構成した場合、バトル演出中の一部期間（例えば、味方キャラクタが勝利する演出を実行している期間）においては当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を非表示するよう構成しても良く、第1所定演出が実行されている状況で表示されている当該変動アイコンは、第1所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で表示されている当該変動アイコンよりも、高期待度の特殊保留画像に変化する確率が高くなるよう構成しても良い。なお、第1所定演出は、1変動目の図柄変動が大当たりとなった場合における大当たり遊技中の演出であっても良く、大当たり遊技中の遊技の状態（大当たり遊技ステージ）は保留画像が表示されない遊技の状態となっている。

【1293】

また、第1所定演出中は、カスタマイズ画面Bもカスタマイズ画面Cも表示できないように構成している。つまり、カスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定が選択できないようになっており、カスタマイズ画面Cにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定が選択できないようになっている。

【1294】

（d2）1変動目の高期待度演出の実行終了後、第2所定演出を実行する。第2所定演出として、高期待度演出が実行された後の復活演出を例示するが、これに限定されない。復活演出は、スーパーリーチ演出中にはハズレを示す装飾図柄の組合せを暫定的に停止させて、スーパーリーチ演出終了後に移行するステージAにて再変動を行ったうえで当りを示す装飾図柄へと暫定的に停止したうえで確定的に停止する演出である。第2所定演出は、第1所定演出とは異なるタイミングで実行される演出であるが、同じタイミングで実行される演出としても良い。また、第2所定演出は、第1所定演出が実行された後に実行されても良い。第2所定演出中において、（d2）に示すように新たに第1主遊技側の保留が生起し第1主遊技側の保留が2個となった場合、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。このように構成することで、遊技者が演出表示装置SGの演出を見逃した場合であっても保留音によって保留変化演出の実行を知ることができるのでユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。また、変形例として、第2所定演出が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第2所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確

10

20

30

40

50

率が0でも良い)よう構成しても良い。なお、(d2)の復活演出中では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、(d2)の復活演出中では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。

【1295】

また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、(d2)の第2所定演出に対応するランプ演出が青系のランプ演出であれば青の発光、第2所定演出に対応するランプ演出が赤系のランプ演出やエラーの場合は赤の発光で制御するようにしても良い。

【1296】

また、第2所定演出中は、カスタマイズ画面Bもカスタマイズ画面Cも表示できるように構成している。つまり、カスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定が選択できるようになっており、カスタマイズ画面Cにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定が選択できるようになっている。

【1297】

(d3)1変動目の高期待度演出の実行終了後、第2所定演出を実行する。第2所定演出として、(d2)と同様に復活演出を例示するが、これに限定されない。第2所定演出は、第1所定演出とは異なるタイミングで実行される演出であるが、同じタイミングで実行される演出としても良い。また、第2所定演出は、第1所定演出が実行された後に実行されても良い。第2所定演出中において、(d3)に示すように新たに第1主遊技側の保留が生起し第1主遊技側の保留が3個となった場合、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。(c)にて第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態となっているため、(d3)において、副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、特定演出(ボタンパイプ演出の実行、保3以上報知音「ドドド」の出力)を実行する。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。例えば、(d3)の第2所定演出に対応するランプ演出が青系のランプ演出であれば青で発光制御、第2所定演出に対応するランプ演出が赤系のランプ演出やエラーの場合は赤で発光制御するようにしても良い。このように、遊技者が所望して選択した特定演出を他の演出よりも優先して実行することにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、変形例として、第2所定演出が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第2所定演出が実行されていない状況(例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況)で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い(例えば、確率が0でも良い)よう構成しても良い。なお、(d3)の復活演出中では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、(d3)の復活演出中では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。

10

20

30

40

50

【1298】

また、(d3)の第2所定演出中は、カスタマイズ画面Bもカスタマイズ画面Cも表示できるように構成している。つまり、カスタマイズ画面Bにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第1選択操作に基づき第1設定又は第2設定が選択できるようになっており、カスタマイズ画面Cにおいて、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作である第2選択操作に基づき第3設定又は第4設定が選択できるようになっている。

【1299】

第2所定演出は、1変動目の図柄変動がハズレとなった場合における2変動目の図柄変動での演出であっても良く、その場合、(d2)、(d3)は2変動目における高期待度演出としても良い。その場合は、図218の(h)や図219の(c)のような制御が可能である。

10

【1300】

図219の(d1)に示すように、第1所定演出中は第1選択操作及び第2選択操作のいずれも実行不可能であるように構成されている。一方、図219の(d2)(d3)に示すように、第2所定演出中は第1選択操作及び第2選択操作のいずれも実行可能であるように構成されている。このように構成することで、保留画像が表示されない遊技の状態(第1所定演出中の状態)で保留に関する演出(特殊保留音や保3以上報知音)が実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、保留画像が表示される遊技の状態(第2所定演出中の状態)で保留に関する演出(特殊保留音や保3以上報知音)が実行されることにより、保留に関する音の頻度調整の期間を適切化することができる。

20

【1301】

次に、第1所定演出及び第2所定演出の実行中における特定演出について図219を用いて補足説明する。

【1302】

(a)～(c)非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、副制御基板Sは、ステージA用のBGMをスピーカD24から出力するように制御する。

【1303】

(d1)副制御基板Sは、バトル演出中に、バトルステージ用のBGMをスピーカD24から出力するように制御する。副制御基板Sは、バトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中においては遊技機設定及び保留数に関わらず特定演出を実行しないよう制限する。このように構成することで、ステージA(ステージB、Cでも良い)で設定された特定演出が他の遊技の状態(バトルステージ等)で実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、特定演出によって主たる演出を邪魔することがないように遊技の状態に応じた適切な演出を遊技者に提供することができる。

30

【1304】

また、副制御基板Sは、バトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中において保留変化演出の実行及び特殊保留音の出力も制限する。つまり、副制御基板Sは、新たに生起した保留がトリガ保留になり得る保留であっても、バトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中は、第1主遊技側の先読み抽選を制限する(実行しない)よう制御する。なお、(d1)のバトル演出中であってバトルステージ用のBGMの出力中は、保留画像(当該変動アイコンと保留アイコン)と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。このように構成することで、保留画像が表示されない遊技の状態(バトルステージ等)で保留に関する演出が実行されることによる遊技者の混乱を抑止することができるとともに、遊技の状態に応じた主たる演出を遊技者に明確に提供することができる。なお、第1所定演出は、1変動目の図柄変動が大当たりとなった場合における大当たり遊技中の演出であっても良く、その場合、大当たり遊技中の遊技の状態(大当たり遊技ステージ)は保留画像が表示されない遊技の状態であって、大当たり遊技用のBGMを出力するようになっている。また、変形例として、バトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合

40

50

は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、第1所定演出が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されていない状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。（d1）のバトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。また、（d1）のバトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況では、保留アイコン及び第1保留表示領域SG12を非表示とし、当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を表示するよう構成しても良く、そのように構成した場合、バトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況の一部期間（例えば、味方キャラクタが勝利する演出を実行している期間）においては当該変動アイコン及び当該変動の演出用保留表示領域を非表示するよう構成しても良く、バトルステージ用のBGMの出力が実行されている状況で表示されている当該変動アイコンは、バトルステージ用のBGMの出力が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されておらずステージA用のBGMが出力されている状況）で表示されている当該変動アイコンよりも、高期待度の特殊保留画像に変化する確率が高くなるよう構成しても良い。

【1305】

（d2）復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力中において、（d2）に示すように新たに第1主遊技側の保留が生起し第1主遊技側の保留が2個となった場合、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24からステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）とともに赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御する。また、副制御基板Sは、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。このように構成することで、遊技者が演出表示装置SGの演出を見逃した場合であっても保留音によって保留変化演出の実行を知ることができるのでユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。また、ステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）に対応した特殊保留音を出力することで、表示されているステージと違和感のない演出とすることができる。また、変形例として、復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されておらずステージA用のBGMが出力されている状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。なお、（d2）の復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像（当該変動アイコンと保留アイコン）と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、（d2）の復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。

【1306】

（d3）復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力中において、（d3）に示すように新たに第1主遊技側の保留が生起し第1主遊技側の保留が3個となった場合、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。

(c) にて第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態となっているため、(d3)において、副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、ステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）を出力（出力を継続）し、特定演出（ボタンバイブ演出の実行、保3以上報知音「ドドド」の出力）を実行する。このように、遊技者が所望して選択した特定演出を他の演出よりも優先して実行することにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、変形例として、復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合は、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示されない、又は、復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されていない状況（例えば、リーチ成立前であり低期待度キャラクタが表示されている状況やキャラクタなどの予告演出が一切表示されておらずステージA用のBGMが出力されている状況）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合よりも当該新たに生起した保留画像として赤アイコンなどの特殊保留画像が表示される確率が低い（例えば、確率が0でも良い）よう構成しても良い。なお、(d3)の復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況では、保留の数を説明するために保留画像を表示しているが、復活演出を主とした演出として実行するため、保留画像（当該変動アイコンと保留アイコン）と当該変動の演出用保留表示領域、第1保留表示領域SG12は表示しないことが好適である。また、(d3)の復活演出中であってステージA用のBGM（又は復活演出専用のBGM）の出力が実行されている状況では、第2保留表示領域SG13については表示を維持することが好適である。

【1307】

第2所定演出は、1変動目の図柄変動がハズレとなった場合における2変動目の図柄変動での演出であっても良く、その場合、(d2)、(d3)はステージA用のBGMが出力されるステージAの2変動目であることが好適である。

【1308】

次に、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態における保留変化演出について図220を用いて説明する。図220は、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態において実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

【1309】

(a) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が存在していないため、第1保留表示領域SG12にはアイコンが表示されておらず、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。第2主遊技側の保留も同様に存在していないため、第1保留表示領域SG12にはアイコンが表示されておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。

【1310】

(b) 新たに第2主遊技側の保留が生起し、第2主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、非時間短縮遊技状態の1変動目として第2主遊技図柄の図柄変動が開始する。演出表示装置SGでは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。副制御基板Sは、(b)において、第2主遊技側の保留が生起したことを契機として当該変動の演出用保留表示領域に丸の白アイコンの当該変動アイコンを表示する。非時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである丸の白アイコンは、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである四角の白アイコンと異なる表示態様となっており、保留アイコンも同様である。また、副制御基板Sは、第2主遊技側の保留が生起したことに基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生

起表示のタイミング)において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音(通常保留音)である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。このタイミングで枠ランプは、白アイコンに対応した色である白で発光するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくても良い。このように非時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側のアイコンとして時間短縮遊技状態のアイコンとは異なるアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。具体的には、非時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側のアイコンとして四角の表示態様のアイコンとは異なる丸の表示態様のアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。なお、非時間短縮遊技状態において、第2主遊技側の保留としてトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。ここで、トリガ保留となり得る保留とは、実際に先読み抽選をして否当選であった場合の保留や先読み抽選をしなかったが先読み抽選をすれば当選する可能性のある保留のことである。例えば、後者の場合、非時間短縮遊技状態において新たな保留として第2主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選をしないが、時間短縮遊技状態において新たな保留として第2主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選を実行して当選する場合がある保留のことである。

【1311】

なお、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンが白アイコンの場合は非リーチ以上(非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行され、青アイコンの場合はノーマルリーチ以上(ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行され、緑アイコンの場合は低期待度のスーパーリーチ(低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出)以上(低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行され、赤アイコンの場合は高期待度のスーパーリーチ(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出)以上(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行され、虹アイコンの場合は全回転演出などの大当たり確定演出が実行されるように遊技機を設定しても良い。つまり、実行される演出に対応して表示可能なアイコンの種類が対応付けられても良い。このように設定した遊技機においては、非時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄の図柄変動が、ノーマルリーチ以上となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン(保留アイコンや当該変動アイコン)は、青アイコンを表示せず、低期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン(保留アイコンや当該変動アイコン)は、緑アイコンを表示せず、高期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン(保留アイコンや当該変動アイコン)は、赤アイコンを表示せず、全回転演出などの大当たり確定演出となる図柄変動であっても、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコン(保留アイコンや当該変動アイコン)は、虹アイコンを表示しないようにするのが好ましい。したがって、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側のアイコンは、特殊保留音や特殊発光が実行されないように構成されている。

【1312】

(c) 第1主遊技側の保留数が0個であり、第2主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が1個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音(通常保留音)である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白アイコンに対応し

た色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。

【1313】

(d) 非時間短縮遊技状態の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、非時間短縮遊技状態の2変動目の第1主遊技図柄の図柄変動が開始する。第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、当該新たに生起した第1主遊技側の保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。なお、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動中や第2主遊技側の保留が存在する状況（例えば、高ベース状態が終了して低ベース状態に移行した直後に第2主遊技側の保留が複数存在し、当該保留に係る第2主遊技図柄の図柄変動が開始された状況など）で新たに第1主遊技側の保留が生起した場合には、当該新たな第1主遊技側の保留に係る保留画像を特殊保留画像として表示しない（例えば、当該新たな第1主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第1主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されても、第1主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンが特殊保留画像として表示されない）よう構成しても良く、更に当該新たな第1主遊技側の保留が生起しても特殊保留音と特殊発光を実行しない（例えば、当該新たな第1主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第1主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されても、第1主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンに係る特殊保留音と特殊発光が実行されない）よう構成しても良い。

【1314】

(e) 時間短縮遊技状態におけるステージDにおいて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の第1装飾図柄は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の第1装飾図柄とは異なりキャラクタが付加されていない図柄となっている。第1主遊技側の保留が存在していないため、第1保留表示領域SG12にはアイコンが表示されておらず、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。第2主遊技側の保留も同様に存在していないため、第1保留表示領域SG12にはアイコンが表示されておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。また、時間短縮遊技状態においては、右打ちを実行すべき旨の表示である右打ち指示表示の画像を表示している。

【1315】

(f) 新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、時間短縮遊技状態の1変動目として第1主遊技図柄の図柄変動が開始する。演出表示装置SGでは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。副制御基板Sは、(f)において、第1主遊技側の保留が生起したことを契機として当該変動の演出用保留表示領域に四角の白アイコンの当該変動アイコンを表示する。時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである四角の白アイコンは、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄に対応する当該変動アイコンである丸の白アイコンと異なる表示態様となっており、保留アイコンも同様である。また、副制御基板Sは、第1主遊技側の保留が生起したことに基づく四角の白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（

通常保留音)である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光する。このタイミングで枠ランプは、白アイコンに対応した色である白で発光するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。このように時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンとして非時間短縮遊技状態のアイコンとは異なるアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。具体的には、時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンとして丸の表示態様のアイコンとは異なる四角の表示態様のアイコンが表示された場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。なお、時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留としてトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても特殊保留音と特殊発光を実行しないように構成している。ここで、トリガ保留となり得る保留とは、実際に先読み抽選をして否当選であった場合の保留や先読み抽選をしなかったが先読み抽選をすれば当選する可能性のある保留のことである。例えば、後者の場合、時間短縮遊技状態において新たな保留として第1主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選をしないが、非時間短縮遊技状態において新たな保留として第1主遊技側の保留が生起した場合は先読み抽選を実行して当選する場合がある保留のことである。なお、時間短縮遊技状態の通常保留音は非時間短縮遊技状態の通常保留音と異なる音としても良く、例えば、半音上げた「ド」等であっても良い。

【1316】

なお、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側のアイコンが白アイコンの場合は非リーチ以上（非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、青アイコンの場合はノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、緑アイコンの場合は低期待度のスーパーリーチ（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出）以上（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、赤アイコンの場合は高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行され、虹アイコンの場合は全回転演出などの大当たり確定演出が実行されるように遊技機を設定しても良い。つまり、実行される演出に対応して表示可能なアイコンの種類が対応付けられても良い。このように設定した遊技機においては、時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄の図柄変動が、ノーマルリーチ以上となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、青アイコンを表示せず、低期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、緑アイコンを表示せず、高期待度のスーパーリーチ以上となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、赤アイコンを表示せず、全回転演出などの大当たり確定演出となる図柄変動であっても、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコン（保留アイコンや当該変動アイコン）は、虹アイコンを表示しないようにするのが好ましい。したがって、時間短縮遊技状態における第1主遊技側のアイコンは、特殊保留音や特殊発光が実行されないように構成されている。

【1317】

(g) 第1主遊技側の保留数が0個であり、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに第2主遊技側の保留が生起し、第2主遊技側の保留が1個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応

した色である白で通常発光する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側のアイコンとして非時間短縮遊技状態のアイコンとは異なるアイコン（四角の白アイコン）が表示された場合であって、その後に第2主遊技側の新たな保留が生起した場合は、第1主遊技側の四角の白アイコンの表示態様を維持する。一方、（d）に示すような非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の変化したアイコン（赤アイコン）が表示された場合であって、その後に第2主遊技側の新たな保留が生起した場合は、第1主遊技側の変化したアイコン（赤アイコン）は、その他のアイコン（例えば、丸の白アイコン）に変化するように構成されている。このように構成することによって、非時間短縮遊技状態においては変化したアイコンを適正な態様に戻すことにより、遊技者の混乱を抑止することが可能となる。

10

【1318】

（h）時間短縮遊技状態の1変動目の第1主遊技図柄の図柄変動が変動停止して、次の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、時間短縮遊技状態の2変動目の第2主遊技図柄の図柄変動が開始する。第2主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。なお、時間短縮遊技状態の赤アイコンは四角の外形となっているが、非時間短縮遊技状態の赤アイコンと同様の外形（表示態様）であっても良い。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で発光制御する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御するが、枠ランプは、保留生起に基づく発光でなくとも良い。なお、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動中や第1主遊技側の保留が存在する状況（例えば、低ベース状態から大当り遊技を経由して高ベース状態に移行した直後に第1主遊技側の保留が複数存在し、当該保留に係る第1主遊技図柄の図柄変動が開始された状況など）で新たに第2主遊技側の保留が生起した場合には、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留画像を特殊保留画像として表示しない（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されても、第2主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンが特殊保留画像として表示されない）よう構成しても良く、更に当該新たな第2主遊技側の保留が生起しても特殊保留音と特殊発光を実行しない（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されても、第2主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンに係る特殊保留音と特殊発光が実行されない）よう構成しても良い。また、それとは逆に、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動中や第1主遊技側の保留が存在する状況（例えば、低ベース状態から大当り遊技を経由して高ベース状態に移行した直後に第1主遊技側の保留が複数存在し、当該保留に係る第1主遊技図柄の図柄変動が開始された状況など）で新たに第2主遊技側の保留が生起した場合であっても、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留画像を特殊保留画像として表示する（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されると、第2主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンが特殊保留画像として表示され得る）よう構成しても良く、更に当該新たな第2主遊技側の保留が生起しても特殊保留音と特殊発光を実行する（例えば、当該新たな第2主遊技側の保留に係る保留アイコンの保留生起表示／シフト表示、当該新たな第2主遊技側の保留に係る当該変動アイコンの保留生起表示／シフト表示が実行されると、第2主遊技側の保留アイコン／当該変動アイコンに係る特殊保留音と特殊発光が実行され得る）よう構成しても良い。

20

30

40

【1319】

50

図 2 2 0 (d) に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージ A (ステージ B、C) では第 1 主遊技側の保留生起 (特殊アイコンの表示態様で表示される場合の保留生起) 又はアイコン変化を契機に特殊保留音を出力可能であるが、図 2 2 0 (f) に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージ D では第 1 主遊技側の保留生起 (四角の白アイコンの保留生起) を契機としては特殊保留音を出力しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音の出力制御を実行することができる。

【1 3 2 0】

図 2 2 0 (d) に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージ A (ステージ B、C) では第 1 主遊技側の保留生起 (特殊アイコンの表示態様で表示される場合の保留生起) 又はアイコン変化を契機に盤ランプで特殊発光を実行可能であるが、図 2 2 0 (f) に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージ D では第 1 主遊技側の保留生起 (四角の白アイコンの保留生起) を契機としては盤ランプで特殊発光を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な盤ランプの発光制御を実行することができる。

10

【1 3 2 1】

図 2 2 0 (h) に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージ D では第 2 主遊技側の保留生起又はアイコン変化を契機に特殊保留音を出力可能であるが、図 2 2 0 (b) に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージ A (ステージ B、C) では第 2 主遊技側の保留生起 (丸の白アイコンの保留生起) を契機としては特殊保留音を出力しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音の出力制御を実行することができる。

20

【1 3 2 2】

図 2 2 0 (h) に示すように、時間短縮遊技状態におけるステージ D では第 2 主遊技側の保留生起又はアイコン変化を契機に盤ランプで特殊発光を実行可能であるが、図 2 2 0 (b) に示すように、非時間短縮遊技状態におけるステージ A (ステージ B、C) では第 2 主遊技側の保留生起 (丸の白アイコンの保留生起) を契機としては盤ランプで特殊発光を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音の出力制御を実行することができる。

【1 3 2 3】

次に、保留音の出力タイミング及び盤面ランプの発光タイミングについて図 2 2 1 を用いて説明する。図 2 2 1 は、非時間短縮遊技状態における保留音の出力タイミングと盤面ランプの発光タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【1 3 2 4】

(a) 非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第 1 主遊技側の保留が存在していないため、第 1 保留表示領域 S G 1 2 にはアイコンが表示されておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 1 主遊技側の保留数を示す領域 (左の領域) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。第 2 主遊技側の保留も同様に存在していないため、第 1 保留表示領域 S G 1 2 にはアイコンが表示されておらず、第 2 保留表示領域 S G 1 3 の第 2 主遊技側の保留数を示す領域 (右の領域) には保留が存在していないことを示す数字画像として 0 が表示されている。この状態において、副制御基板 S は、タイミングチャートに示すように、スピーカ D 2 4 からは保留音を出力しないように O F F で制御する。また、副制御基板 S は、タイミングチャートに示すように、盤ランプを発光させないように O F F で制御する。さらに、副制御基板 S は、タイミングチャートに示すように、電源投入時 (正確には、電源投入後に初期化動作として初期化報知のための発光である規定態様の発光が実行されている期間が終了した後) や変動待機状態から枠ランプを白で発光 (O N) 制御しているため、白の発光を継続するよう制御する。

40

【1 3 2 5】

50

(b) 新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、非時間短縮遊技状態の1変動目として第1主遊技図柄の図柄変動が開始する。演出表示装置SGでは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を第1保留音出力時間に亘って出力（ON）してからOFFに制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で通常発光（ON）制御する。さらに、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）より前のタイミングにおいて、枠ランプを白で発光（ON）制御しているため、保留生起表示のタイミングでは、白の発光を継続するよう制御する。なお、電源投入時（正確には、電源投入後に初期化動作として初期化報知のための発光である規定態様の発光が実行されている期間が終了した後）や変動待機状態から盤ランプも白で発光（ON）制御し、白の発光を継続するよう制御していても良い。つまり、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングより以前のタイミングから盤ランプも白で発光（ON）制御し、白の発光を継続するよう制御しても良い。

【1326】

(c) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下の所定タイミングCにおいて、当該変動アイコンが白アイコンから青アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を第2保留音出力時間に亘って出力（ON）してからOFFに制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、盤ランプを青アイコンに対応した色である青に変化させて特殊発光の制御をする。この際、白の通常発光（ON）を一旦OFF（例えば、0.5秒OFF）にしてから青で特殊発光（ON）するように制御しても良い。もしくは、白の通常発光（ON）をOFFにしてから紫色の発光を0.5秒ONにし、該紫色の発光（ON）をOFFにしてから青で特殊発光（ON）するように制御しても良い。さらに、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングにおいても継続して枠ランプを白で発光制御しているため、白アイコンから青アイコンへの保留変化のタイミングでは、青の特殊発光の制御はせずに、白の発光を継続するよう制御する。

【1327】

(d) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下の所定タイミングDにおいて、当該変動アイコンが青アイコンから赤アイコンに保留変化演出によって表示される。副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を第3保留音出力時間に亘って出力（ON）してからOFFに制御する。また、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいて、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤に変化させて特殊発光の制御をする。この際、青の特殊発光（ON）を一旦OFF（例えば、0.5秒OFF）にしてから赤で特殊発光（ON）するように制御しても良い。もしくは、青の特殊発光（ON）をOFFにしてから紫色の発光を0.5秒ONにし、該紫色の発光（ON）をOFFにしてから青で特殊発光（ON）するように制御しても良い。さらに、副制御基板Sは、タイミングチャートに示すように、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミングにおいても継続して枠ランプを白で発光制御しているため、青アイコンから赤アイコンへの保留変化のタイミング

では、赤の特殊発光の制御はせずに、白の発光を継続するよう制御する。なお、第1保留音出力時間と第2保留音出力時間と第3保留音出力時間とは同じ時間（例えば、2秒）であっても良いし、異なる時間（例えば、第1保留音出力時間は1秒、第2保留音出力時間は2秒、第3保留音出力時間は3秒）であっても良い。また、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間である第1時間と、変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間である第2時間は、同じ時間であってもよいが、異なる時間であることが好適である。例えば、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間も、変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間も、必ず5秒以上であるよう構成し、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されて更に変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されることが可能な変動表示に係る変動時間（例えば、30秒、60秒、90秒、120秒であり、30秒未満の変動時間を除く）が相対的に長時間（例えば、90秒、120秒など）である場合の方が、変動時間が相対的に短時間（例えば、30秒、60秒など）である場合と比して、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間及び変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間の候補数が多くなる（例えば、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間として10秒、20秒、30秒が候補であり且つ第2時間として25秒、35秒、45秒が候補であり、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間として10秒が候補であり且つ第2時間として15秒が候補である）よう構成しても良く、更に、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示開始されるまでの時間と変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示開始されるまでの時間との差が大きくなる傾向にある（例えば、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間と第2時間との差が平均15秒であるが、変動時間が相対的に長時間である場合は第1時間と第2時間との差が平均5秒である）よう構成しても良い。なお、図221では当該変動アイコンの保留変化について説明したが、保留アイコンの保留変化も当該変動アイコンの保留変化と同様に構成しても良い。但し、保留アイコンについては1回の変動表示で1回しか変化しない（シフト表示又はトリガ前変動の所定タイミングを契機に1回しか変化しない）ため、例えばトリガ前変動A（トリガ変動の3変動前）→トリガ前変動B（トリガ変動の2変動前）→トリガ前変動C（トリガ変動の1変動前）の順で遊技が進行する場合、保留4→3で実行されるトリガ前変動Aで保留3に白アイコンが既に表示され（シフト表示前から白アイコンであり且つ白の通常発光が実行されており）、保留3→2で実行されるトリガ前変動Bでシフト表示を契機に保留2に白アイコンから青アイコンが表示され且つ青で特殊発光され、保留2→1で実行されるトリガ前変動Cでシフト表示を契機に保留1に青アイコンから赤アイコンが表示され且つ赤で特殊発光される場合、トリガ前変動A～Cのいずれにおいても必ず4秒以上とすることが好適である。但し、トリガ前変動A～Cのいずれにおいても、変動アイコンとして白アイコンが表示開始されてから青アイコンが表示されて更に変動アイコンとして青アイコンが表示開始されてから赤アイコンが表示されることが可能な変動表示に係る変動時間（例えば、30秒、60秒、90秒、120秒）よりも相対的に短くなる（例えば、5秒、7秒のいずれかである）よう構成することが望ましい。

【1328】

なお、第1保留音（特殊保留音）である「レ」で出力されている状態から少なくとも所定期間（T2）は、第2保留音（特殊保留音）である「ミ」が出力されないよう構成される。一方、盤ランプが青の態様で発光されている状態から所定期間（T2）内に盤ランプが赤の態様Bで発光可能に構成される。詳細は図221に示すように、第1保留音（特殊保留音）である「レ」の出力がOFFとなるタイミングからT1前のタイミングを起点として、所定期間であるT2の期間内は、第2保留音（特殊保留音）である「ミ」が出力されないよう構成されている。一方、盤ランプが青の態様で発光されている状態から赤の態様で発光されるタイミングからT1前のタイミングを起点として、所定期間であるT2の

10

20

30

40

50

期間内は、盤ランプが赤の態様Bで発光可能に構成される。所定期間であるT2は、T1よりも長く、第2保留音出力時間よりも短くすることが好ましい。

【1329】

図221の(b)に示すように、アイコン(例えば、当該変動アイコン)が白アイコンで表示される場合は、盤ランプ及び枠ランプの両ランプが白にて発光するように構成されている。また、図221の(c)や(d)に示すように、アイコン(例えば、当該変動アイコン)が青、緑、赤、虹のアイコンで表示される場合は、盤ランプのみがアイコンに対応した青、緑、赤、虹の態様で特殊発光し、枠ランプは白にて発光するように構成されている。なお、枠ランプは、変動待機状態や図221の(b)の保留がない状態での図柄変動中においても発光可能に構成されている。このように盤ランプと枠ランプの発光色が対応しない態様で発光される場合であっても、枠ランプよりも遊技者が視認し易い位置にある盤ランプを確認することで、当り期待度を確認することができるばちんこ遊技機を提供することができる。

10

【1330】

図221の(c)から(d)に示すように、特殊保留音(第1保留音である「レ」や第2保留音である「ミ」)と特殊発光(第1特殊発光である青発光や第2特殊発光である赤発光)は略同時に実行される一方で、特殊保留音のほうが先に終了するように構成されている。また、特殊保留音及び特殊発光は1の保留情報に対応して複数回実行され、先の特殊保留音(第1保留音である「レ」)の実行中に後の特殊保留音(第2保留音である「ミ」)が実行されることないが、先の特殊発光(第1特殊発光である青発光)の実行中に後の特殊発光(第2特殊発光である赤発光)が実行される場合があり得るように構成されている。このように先の特殊保留音と後の特殊保留音との間に特殊保留音が出力されない期間を設けることによって、音が混じり合わずに明確な音となり、何の種類のアイコンが生起(何の種類のアイコンに変化)したのかが遊技者に確実に伝わるばちんこ遊技機を提供することができる。なお、盤ランプにおける通常発光(白の発光)を第1態様の発光と称し、盤ランプにおける特殊発光(白の発光以外であり、青、緑、赤、虹色の発光)を第2態様の発光と称しても良い。なお、青の発光及び緑の発光については第2態様A(青の発光を第2態様A1、緑の発光を第2態様A2)、赤の発光を第2態様B、虹の発光を第2態様Cと称しても良い。また、枠ランプにおける白の発光を、第3態様の発光、又は、枠ランプにおける通常発光と称して良い。更に、枠ランプにおける白の発光以外であり、例えば後述するキツネ背景演出時に白の発光ではなく黄色の発光としたり、バトル演出時に白の発光ではなく橙色の発光としたり、決めアクション時に虹色の発光としたりする場合、これらの発光態様を、第4態様の発光、又は、枠ランプにおける特殊発光と称しても良い。なお、第2態様は(第1態様よりも)大当り期待度が高いことを示唆する役割を持ち、第4態様も(第3態様よりも)大当り期待度が高いことを示唆する役割を持つ。換言すれば、第2態様は(第1態様よりも)大当り期待度が高い演出時の発光態様であり、第4態様も(第3態様よりも)大当り期待度が高い発光態様である。

20

30

【1331】

次に、特殊演出中、特別演出中、スーパーリーチ(SPリーチ)演出中の保留変化演出について図222を用いて説明する。図222は、非時間短縮遊技状態における特殊演出中、特別演出中、スーパーリーチ演出中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。

40

【1332】

(e)1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている。なお、(e)は、図221の(d)の次のタイミングにおける図である。副制御基板Sは、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光の制御をしている。また、副制御基板Sは、枠ランプを白の態様で発光制御している。

【1333】

(f)1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示

50

している状況下であって、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている状況下における所定タイミング前のタイミングFに特殊演出を実行する。特殊演出として暗転演出を例示するが、ステージチェンジ演出等であっても良い。副制御基板Sは、特殊演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を非表示（制限）にする。具体的には、特殊演出の画像が、赤アイコンの画像よりも表示プライオリティが高く構成されているため、赤アイコンの画像の表示が表示されなくなる。その他、特殊演出によって、第2保留表示、第1装飾図柄、第2装飾図柄、アイコン表示領域、ステージ背景等の表示が非表示になる。なお、盤ランプは、赤アイコンが演出表示部に表示されていなくても、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されており、枠ランプは、白の態様で発光されている。

10

【1334】

(g) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている状況下における所定タイミング前のタイミングGに特別演出を実行する。特別演出として、キツネのキャラクターの背景を表示するキツネ背景演出を例示するが、当り期待度が非常に高いことを示唆する演出や当りが確定であることを示唆する演出（例えば、プレミア演出である大当り確定キャラクターの宇宙人が表示されたり、擬似連演出が所定回数である3回を超過して4回実行されたりした場合）等であっても良い。副制御基板Sは、特別演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を継続して表示する。また、副制御基板Sは、特別演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を一時中断する。具体的には、副制御基板Sは、特別演出に対応した色（例えば、黄色）で盤ランプを発光するように制御するが、盤ランプの発光をOFFにする消灯制御を実行しても良い。一方、枠ランプは、白の態様又は特別演出に対応した色（例えば、黄色）で発光制御する（プレミア演出である大当り確定キャラクターの宇宙人が表示された場合は虹色で発光制御し、擬似連演出が所定回数である3回を超過して4回実行されたりした場合は虹色で発光制御する）。図222では、特殊演出の実行後に特別演出を実行しているが、特殊演出を実行せずに特別演出を実行するようにしても良いし、特殊演出の実行前に特別演出を実行しても良い。もしくは、特殊演出を実行する一方で特別演出を実行しないよう構成しても良い。何れの場合であっても、特殊演出及び特別演出が同時に実行されない（実行タイミングが重複しない）ように構成されていれば良い。このように同時に実行されないようにすることによって、所定タイミング前に少なくとも特殊演出又は特別演出の何れかの演出を実行することができる。特殊演出及び特別演出をこのように構成することにより、各演出（特殊演出又は特別演出）が実行される状況であっても、アイコンの表示又は盤ランプの発光のいずれかによって当り期待度を示す演出が担保されるため、遊技者は現在の当り期待度を常に把握することができる。

20

30

【1335】

特別演出は、遊技機設定における第3選択操作に基づき、その実行確率を第5設定（実行確率3%）又は第6設定（実行確率1%）に変更可能なように構成しても良い。具体的には、前述した遊技機設定画面（変形例含む）を表示した後に表示されるカスタマイズ画面Aに「第5・第6設定」といった新たな項目が追加され、当該新たな項目を選択することでカスタマイズ画面Dである「第5設定」及び「第6設定」の項目が表示されるよう構成される。例えば、遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が可能であれば常時表示されていても良く、第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。なお、十字ボタンSB-2における上下ボタンではなく左右ボタンで音量調整画面の表示（左右ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及び音量調整（音量調整画面が表示状態である際に左ボタンを1回操作すると音量が1段階小さくなり右ボタンを1回操作すると音量が1段階大きくなる調整）を実行可能とし、十字ボタンSB-2における上下ボタンで遊技機設定画面の表示（上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から

40

50

表示状態に変更)及びカスタマイズ画面Aの表示(遊技機設定画面表示中に上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更)、カスタマイズ画面B又はカスタマイズ画面C又はカスタマイズ画面Dの選択(カスタマイズ画面A表示中の上下ボタン操作でいずれかを選択、その後はカスタマイズ画面Bにて上下ボタン操作で第1設定か第2設定かに切り替え/カスタマイズ画面Cにて上下ボタン操作で第3設定か第4設定かに切り替え/カスタマイズ画面Dにて上下ボタン操作で第5設定か第6設定かに切り替え)を実行可能に構成しても良い(第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が不可能な状況であれば上下ボタンを操作しても遊技機設定画面が表示されない)。もしくは、遊技機設定画面が第1選択操作又は第2選択操作又は第3選択操作が可能な状況であれば常時表示され、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば表示されないよう構成しても良い。また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Dについては、音量調整画面と同時に表示可能であり、両表示を維持しつつ同時に調整及び設定が可能である(両画面が表示可能な状況に限る)。なお、音量調整画面の表示及び音量調整については、後述する高期待度演出、第1所定演出、第2所定演出の実行中であっても実行可能であり、その他、特定の演出が実行されていない状況(例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況)及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況(例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況)であっても、特定の演出が実行されている状況(例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況)においても、音量調整画面の表示及び音量調整が実行可能である。なお、変動中の第3選択操作においては、第5設定又は第6設定を選択した時点では選択した設定に切り替わらず、選択した変動の次変動で選択した設定に切り替わるよう構成しても良く、そのように構成した場合は、変動中に第5設定から第6設定に切り替わった場合であっても、次変動から第6設定での演出抽選が適用されることが好適である。なお、第5設定の実行確率(3%)については、例えば当り確率1/200を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率(およそ2.75%)と当り保留時の実行確率(およそ50%)との合算であり、第6設定の実行確率(1%)については、例えば当り確率1/200を前提とすると、ハズレ保留時の実行確率(およそ0.55%)と当り保留時の実行確率(およそ90%)との合算である。このように特別演出の実行確率を調整可能として当りとなる図柄変動における特別演出の占有率を上げることができるので、遊技者の好みに合わせた遊技機にカスタマイズすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方、特殊演出は実行確率を調整できないように構成するのが好適である。

【1336】

(h) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、特別演出又は特別演出の実行後の状況下、当該変動アイコンが赤アイコンで表示される。副制御基板Sは、特別演出又は特別演出の実行後において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを継続して表示する。また、副制御基板Sは、特別演出又は特別演出の実行後において、特殊発光を一時中断していた盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光させ、枠ランプを白の態様で発光させる。

【1337】

(i) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、特別演出又は特別演出の実行後の状況下のタイミングEにおいて、リーチ演出(例えば、ノーマルリーチ演出)が実行される。副制御基板Sは、リーチ演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを表示する。また、副制御基板Sは、リーチ演出の実行中の期間において、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光させ、枠ランプを白の態様で発光させる。

【1338】

(j) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、リーチ演出の実行中の状況下の所定タイミングにおいて、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展してリーチ演出が実行される。ここで、所定タイミングは、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したタイミングである。副制御基板Sは、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を制限する。具体的には、所定タイミングにおいて赤アイコンの画像を非表示（消去）する。また、所定タイミングにおいて、保留アイコンが存在している場合は保留アイコンも非表示（消去）し、当該変動の演出用表示領域と第1保留表示領域SG12も非表示（消去）する。さらに、所定タイミングにおいて、ステージAを示す背景画像も非表示（消去）し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示（図ではSPリーチステージにステージを変更）する。所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。なお、(g)で特殊発光を一時中断した例を示したが、特殊発光については、特別演出を実行しない場合であれば、所定の図柄変動（この1変動目で示すスーパーリーチ変動）における所定タイミングまで継続して実行可能である。副制御基板Sは、盤ランプの発光をOFFにして消灯制御するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、赤色）で盤ランプを発光するよう制御しても良い。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として赤色で盤ランプを発光する場合、第2特殊発光（特殊発光）とは異なる発光態様とするのが好ましい。具体的には、第2特殊発光は赤の点灯の態様で発光させるが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した赤の点滅の態様で発光させるようにすることが好ましい。一方、枠ランプは、白の態様又はスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、赤色）で発光される。

【1339】

(k) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄がハズレの態様で仮停止し、第2装飾図柄が変動表示している状況下、スーパーリーチ演出が終了したタイミングである特定タイミングにおいて、ステージがステージAに変更された状態で表示される。副制御基板Sは、特定タイミング以降から(l)の1変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを表示する。また、副制御基板Sは、特定タイミング以降から(l)の1変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様の盤ランプの特殊発光を制限し、特殊発光の中断を継続する。具体的には、副制御基板Sは、盤ランプの発光をOFFに制御するが、通常発光（白の発光）で盤ランプを発光させる。変形例としては、この期間の遊技の状態に対応した色（例えば、特殊発光とは異なる色である黄色）で盤ランプを発光しても良い。なお、(j)から(l)の期間においては、特殊発光を一切実行していない。一方、枠ランプは、白の態様又はこの期間の遊技の状態に対応した色で発光される。

【1340】

ここで、(k)において、図示していないが、虹アイコンが表示される場合を説明する。この場合、(k)のタイミングで虹アイコンが表示されるだけでなく、(i)以前に虹アイコンになっていても良い。スーパーリーチ演出が終了したタイミングである特定タイミングにおいて、ステージがステージAに変更され、第1装飾図柄によって777の当り表示がされる。副制御基板Sは、特定タイミング以降から(l)の1変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、当該変動の演出用保留表示領域に虹アイコンの当該変動アイコンを表示する。特定タイミング以降から(l)の1変動目の確定停止のタイミングまでの期間において、盤ランプを虹アイコンに対応した色である虹の態様で特殊発光させる。また、枠ランプも、この期間の遊技の状態に対応した色である虹の態様で発光される。このように当りになる場合は、特定タイミング以降であっても盤ランプを虹の態様で発光させることができ、当りであることを、盤ランプ及び枠ランプを含めた全てのランプ

を用いて遊技者に視認させることができるため、遊技者に高揚感を与えることができる。

【1341】

(1) 1変動目の第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄及び第2装飾図柄の変動表示が確定停止したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域の赤アイコンの当該変動アイコンが消去される。副制御基板Sは、盤ランプの発光のOFFを継続し、通常発光(白の発光)での盤ランプ発光を継続させる。変形例としては、この期間の遊技の状態に対応した色(例えば、特殊発光とは異なる色である黄色)で盤ランプを発光しても良い。一方、枠ランプは、白の態様又はこの期間の遊技の状態に対応した色で発光される。

【1342】

次に、電源投入に基づく初期化動作中の保留変化演出について図223及び図224を用いて説明する。図223は、電源投入に基づく初期化動作中に実行可能な保留変化演出に関するイメージ図である。図224は、図柄変動中における初期化動作及び初期化動作後の保留変化演出に関するイメージ図である。

【1343】

初期化動作は、ぱちんこ遊技機の電源投入後にRAMクリアボタンが操作されたこと(図5のステップS1002)に基づく、主制御基板MのRAMクリアの処理(図5のステップS1004)やサブメイン制御部SMの初期処理(例えば、図18~図26のRAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット)時に実行される、演出表示装置SG、スピーカD24、ランプ(盤ランプ、枠ランプ含む)、可動役物YKの動作である。なお、初期化動作は、RAMクリアを伴わない電源投入の際の動作であっても良い。

【1344】

演出表示装置SGの初期化動作は、(a1)で示す初期化画面を表示する動作であり、演出表示装置SGの初期化動作が完了するまで継続して「初期化動作中」を報知する初期化画面が表示される。演出表示装置SGの初期化動作が完了した場合は、(b1)に示すステージAの画面が表示される(電源が遮断される前のステージにかかわらずステージAの画面が表示される)。なお、RAMクリアを伴わない電源投入の場合は電源が遮断される前のステージの画面を表示する。変形例として、RAMクリアを伴わない電源投入の場合、電源が遮断される前のステージがステージA~Cである場合はステージAの画面を表示し、ステージDである場合はステージDの画面を表示するよう構成しても良い。

【1345】

スピーカD24の初期化動作は、初期化音(例えば、「初期化中です」や「電源が入りました」等の音)を出力する動作であり、スピーカD24の初期化動作が完了するまで継続して初期化音が出力される。スピーカD24の初期化動作が完了した場合は、遊技に対応した音出力可能となり、(c1)に示すように、特殊保留音や図柄変動中の演出音等が出力可能となる。この初期化音は、規定音と称しても良い。

【1346】

ランプの初期化動作は、初期化ランプパターン(例えば、白、青、黄、緑、赤、虹の順に発光するランプパターン)で発光する動作であり、ランプの初期化動作が完了するまで継続して初期化ランプパターンで発光される。ランプの初期化動作が完了した場合は、遊技に対応した態様でランプが発光可能となり、(d1)に示すように、盤ランプを白、枠ランプ等を白で発光可能となる。この初期化ランプパターンでの発光は、規定発光と称しても良い。

【1347】

可動役物YKの初期化動作は、(a1)に示す上位置である第一位置から(b1)に示す下位置である第二位置にて所定秒間停止して、第一位置へ戻る動作であり、初期化動作が完了するまで継続して可動役物はこの動作を繰り返し実行する。可動役物YKの初期化動作が完了した場合は、遊技に対応した可動役物YKの動作が実行可能となる。

【1348】

図223の(a1)は、電源投入に基づく全ての初期化動作を実行している状況下、新

10

20

30

40

50

たに第1主遊技側の保留が生起した非時間短縮遊技状態を示す。なお、主制御基板MのRAMクリアの処理は完了している状態であり、副制御基板Sは各種初期化動作が完了していないが主制御基板Mのコマンドは受信可能な状態である。当該新たに生起した保留は、白アイコンで表示され得る保留である。副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に白アイコンを表示すべきであるが、演出表示装置SGの初期化動作を行っているため、当該変動アイコンの表示を制限し、初期化画面を継続して表示する。また、副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」の出力をすべきであるが、スピーカD24の初期化動作を行っているため保留音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、盤ランプの白アイコンに対応した色である白での発光を制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。可動役物YKは、保留生起のタイミングにおいて初期化動作を実行している。

【1349】

(b1) 電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、可動役物YKの初期化動作を実行している状況下、演出表示装置SGの初期化動作が完了した状態を示す。副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に白アイコンの当該変動アイコンを表示する。また、副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力すべきであるが、スピーカD24の初期化動作を行っているため当該図柄変動の演出に対応する効果音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、盤ランプの白アイコンに対応した色での発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物YKは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

【1350】

(c1) 電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、可動役物YKの初期化動作を実行している状況下、演出表示装置SGの初期化動作が完了した状態を示す。この状態において、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が1個となり、当該新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。また、副制御基板Sは、保留生起表示のタイミングにおいて、盤ランプの赤アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物YKは、保留生起表示のタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

【1351】

なお、(c1)でスピーカD24の初期化動作が完了している状態の場合、副制御基板Sは、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」の出力をするように制御する。

【1352】

(d1) 電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した後の状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が2個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」を出力するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる。なお、保留生起に基づく白アイコン

の前に赤アイコンがあるため、保留生起表示のタイミングにおいて、盤ランプを白アイコンに対応した色である白ではなく、手前の赤アイコンに対応した赤で発光させても良い。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。なお、新たに生起した保留画像として赤アイコンが表示される場合（手前にトリガ保留がない場合）は、保留生起に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。

【1353】

（a2）電源投入に基づく全ての初期化動作を実行している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起した非時間短縮遊技状態を示す。なお、主制御基板MのRAMクリアの処理は完了している状態であり、副制御基板Sは各種初期化動作が完了していないが主制御基板Mのコマンドは受信可能な状態である。当該新たに生起した保留は、青アイコンで表示され得る保留である。副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンを表示すべきであるが、演出表示装置SGの初期化動作を行っているため、当該変動アイコンの表示を制限し、初期化画面を継続して表示する。また、副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、スピーカD24から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」の出力をすべきであるが、スピーカD24の初期化動作を行っているため特殊保留音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、盤ランプの青アイコンに対応した色である青での特殊発光を制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。

【1354】

（b2）電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、可動役物YKの初期化動作を実行している状況下、演出表示装置SGの初期化動作が完了した状態を示す。副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンを表示すべきであるが、白アイコンの当該変動アイコンを表示する。なお、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンの当該変動アイコンを表示しても良い。また、副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力すべきであるが、スピーカD24の初期化動作を行っているため当該図柄変動の演出に対応する効果音の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。さらに、副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて、盤ランプの青アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物YKは、演出表示装置SGの初期化動作が完了したタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

【1355】

（c2）電源投入に基づくランプの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、可動役物YKの初期化動作を実行している状況下、演出表示装置SGの初期化動作が完了した状態を示す。この状態において、当該変動の演出用保留表示領域の白アイコン（青アイコンが表示されている場合は青アイコン）から緑アイコンに変更される。副制御基板Sは、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、スピーカD24から緑アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」の出力を制限し、初期化音を継続して出力する。また、副制御基板Sは、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、盤ランプの緑アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限するとともに、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を継続して制限し、初期化ランプパターンで発光する。可動役物YKは、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて初期化動作を継続して実行している。

【1356】

(d2) 電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した後の状況下、当該変動の演出用保留表示領域の緑アイコンから赤アイコンに変更される。副制御基板Sは、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる（例えば、白で発光制御させる）が、赤アイコンに対応した色である赤で発光制御させても良い。

【1357】

電源投入に基づく初期化動作において、スピーカD24の初期化動作は、ランプの初期化動作よりも、早く終了（完了）するように構成されている。なお、リトライ等がない場合の通常の場合に、スピーカD24の初期化動作が、ランプの初期化動作よりも、早く終了（完了）するように構成されていれば良い。したがって、(d2)において、電源投入に基づくランプの初期化動作を実行している状況下、スピーカD24の初期化動作、可動役物YKの初期化動作、演出表示装置SGの初期化動作が完了した状態を示す場合、副制御基板Sは、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力するように制御する一方、盤ランプの赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を制限するように制御する。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる（例えば、白で発光制御させる）が、赤アイコンに対応した色である赤で発光制御させても良い。

【1358】

なお、スピーカD24の初期化動作を、演出表示装置SGの初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作よりも、遅く終了（完了）するように構成してもよい。そのように構成した場合、(d2)において、電源投入に基づくスピーカD24の初期化動作を実行している状況下、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作、演出表示装置SGの初期化動作が完了した状態を示す場合、副制御基板Sは、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、盤ランプの赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を実行するように制御する一方、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力することを制限するように制御する。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる（例えば、白で発光制御させる）が、赤アイコンに対応した色である赤で発光制御させても良い。なお、電源断から復帰した後の特定期間中において、スピーカから規定音を出力可能に構成している。また、電源断から復帰した後の特定期間中において、盤ランプ及び枠ランプを規定態様にて発光可能に構成している。ここでの特定期間は、電源投入から、演出表示装置SGの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作の全ての初期化動作が完了するまでの期間であれば良い。例えば、電源投入から、演出表示装置SGの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作のうち、最後の初期化動作が完了したタイミングまでの期間を特定期間とすることができる。

【1359】

役物位置YKが第一位置（初期位置）である場合と第二位置（移動後位置）である場合とで、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が異なる。例えば、大当り遊技状態やスーパーリーチ演出の実行中に役物位置YKが第二位置に位置するよう設定されている場合は、大当り遊技状態やスーパーリーチ演出においては特殊保留音及び特殊発光が実行されない。役物位置YKが第二位置（移動後位置）にある場合は、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が0に構成されている。一方、非時間短縮遊技状態のステージA等の第1主遊技図柄の図柄変動中は、主に役物位置YKが第一位置に位置するよう設定されているため、青アイコンや赤アイコンの表示に伴う特殊保留音及び特殊発光が実行されるように構成されている。したがって、役物位置YKが第一位置である場合の方が、第二位置

である場合よりも、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が高いように構成されている。ただし、少なくともスピーカD24の初期化動作中及びランプの初期化動作中であって、可動役物YKの初期化動作中である場合は、第一位置及び第二位置のいずれであっても、特殊保留音の出力がされず、また、特殊発光が実行されないため、役物位置YKが第一位置である場合と第二位置である場合とで、特殊保留音及び特殊発光が実行される確率が0でとなっている。

【1360】

このように役物位置YKが第二位置にある場合は、保留アイコンが遊技者から視認し難いため、保留変化演出の実行の頻度を押さえることが好ましい。したがって、遊技バランスを保ったばちこ遊技機を提供することができる。

10

【1361】

次に、図柄変動中における電源投入に基づく初期化動作中の保留変化演出の処理及び電源投入に基づく全ての初期化動作完了後の保留変化演出について図224を用いて説明する。(e)は図223の(d1)の後のタイミングの2変動目の図柄変動中を示している。

【1362】

(f)は、(e)の状態では電源断し、その後の電源投入に基づくRAMクリアを伴わない電源投入の際の全ての初期化動作(演出表示装置SGの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作)を実行している状況を示す。副制御基板Sは、特殊アイコン(トリガ保留である赤アイコン)で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン(赤アイコン)での表示及び保留1の白アイコンでの保留アイコンの表示を非表示(制限)し、初期化画面を表示する。また、副制御基板Sは、スピーカから初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させる。なお、この状態で通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、保留音及び特殊保留音の出力を制限する(出力しない)とともに、通常発光及び特殊発光を制限する。さらに、副制御基板Sは、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限する。なお、「通常アイコンや特殊アイコンで表示され得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留が非リーチ以上(非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は通常アイコン(白アイコン)で表示され得ること、ノーマルリーチ以上(ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(青アイコン)で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ(低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出)以上(低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(緑アイコン)で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出)以上(高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(赤アイコン)で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン(虹アイコン)で表示され得ることを意味している。

20

30

40

【1363】

(g)電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した状態であって、2変動目の図柄変動中を示す。この状態において、副制御基板Sは、(e)で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン(赤アイコン)での表示及び白アイコンでの保留アイコンの表示を実行せず制限し、白アイコンで表示する。また、副制御基板Sは、特殊保留音の出力を制限するとともに当該図柄変動の演出に対応する効果音をスピーカD24から出力し、盤ラン

50

ブを消灯状態又は通常発光（白の発光制御）として特殊発光を制限する。なお、この状態で通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起した場合、通常保留音及び特殊保留音の出力をするとともに、通常発光及び特殊発光で盤ランプを制御しても良い。さらに、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において（e）で表示されていたトリガ保留である赤アイコンに対応する図柄変動（先読み抽選に当選した当該変動アイコンの図柄変動）が実行中であるため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起する保留が対象である。なお、「通常アイコンや特殊アイコンで表示され得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留が非リーチ以上（非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は通常アイコン（白アイコン）で表示され得ること、ノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出）以上（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（赤アイコン）で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（虹アイコン）で表示され得ることを意味している。なお、変形例として、2変動目の図柄変動が終了するまでは、（f）と同様に特殊アイコン（トリガ保留である赤アイコン）で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン（赤アイコン）での表示及び保留1の白アイコンでの保留アイコンの表示を非表示（制限）し、初期化画面を表示するとともに、スピーカから初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させ、通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、保留音及び特殊保留音の出力を制限する（出力しない）とともに、通常発光及び特殊発光を制限し、副制御基板Sは、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させ、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限しても良い。

【1364】

（h）2変動目において、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が2個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカD24から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」と当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板Sは、この状態において（e）で表示されていたトリガ保留である赤アイコンに対応する図柄変動（先読み抽選に当選した当該変動アイコンの図柄変動）が実行中であるため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象である。なお、この状態で新たな特殊アイコンの表示をし得る保留（先読み抽選すればトリガ保留になる可能性のある保留）が生起しても、先読み抽選を制限しているため、特殊アイコンの表示、特殊保留音の出力、特殊発光の出力が制限されるが、先読み抽選の制限を解除した場合であって保留生起に基づき特殊アイコンを演出表示装置SGに表示する場合は、保留生起表示のタイミ

10

20

30

40

50

ングにおいて、スピーカ D 2 4 から特殊アイコンに対応した特殊保留音及び盤ランプを特殊発光の態様で出力するようにしても良い。なお、「特殊アイコンの表示をし得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留がノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出）以上（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（赤アイコン）で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（虹アイコン）で表示され得ることを意味している。

【1365】

（i）3変動目において、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が2個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から白アイコンに対応した保留音（通常保留音）である「ド」と当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、白アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板 S は、この状態において（e）から（f）の間の電源断の時に存在していた保留が消化されて当該変動アイコンとして残っているため、先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象である。なお、この状態で新たな特殊アイコンの表示をし得る保留（先読み抽選すればトリガ保留になる可能性のある保留）が生起しても、先読み抽選を制限しているため、特殊アイコンの表示、特殊保留音の出力、特殊発光の出力が制限されるが、先読み抽選の制限を解除した場合であって保留生起に基づき特殊アイコンを演出表示装置 S G に表示する場合は、保留生起表示のタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から特殊アイコンに対応した特殊保留音及び盤ランプを特殊発光の態様で出力するようにしても良い。なお、（i）において（e）でトリガ保留であった保留が消化されて残存していないため、このタイミングから先読み抽選の制限を解除しても良い。その場合の先読み抽選の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象であるが、新たに生起した保留のみを対象としても良い。なお、「特殊アイコンの表示をし得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留がノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出）以上（低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（赤アイコン）で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（虹アイコン）で表示され得ることを意味している。

【1366】

(j) 4 変動目において、新たに第 1 主遊技側の保留が生起し、第 1 主遊技側の保留が 2 個となり、当該新たに生起した保留画像として青アイコンが表示される。副制御基板 S は、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミング（保留生起表示のタイミング）において、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」と当該図柄変動の演出に対応する効果音を出力するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させるが、青アイコンに対応した色である白で発光制御させても良い。さらにまた、副制御基板 S は、この状態において (e) から (f) の間の電源断の時に存在していた保留が全て消化されているため、先読み抽選の制限を解除して、先読み抽選を実行している。先読み抽選の対象は、存在している保留及び新たに生起した保留が対象である。なお、この (j) において図示していないが、カスタマイズ画面 B を表示し、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B - 2 等の操作である第 1 選択操作に基づき第 2 設定を選択している。

【1367】

(k) は、(j) の状態で電源断し、その後の電源投入に基づく RAM クリアを伴わない電源投入の際の全ての初期化動作を実行している状況を示す。副制御基板 S は、当該変動アイコンの白アイコンの表示、特殊アイコン（青アイコン）及び白アイコンでの保留アイコンの表示を制限し、初期化画面を表示する。また、副制御基板 S は、スピーカから初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させる。なお、この状態で通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、通常保留音及び特殊保留音の出力を制限する（出力しない）とともに、通常発光及び特殊発光を制限する。さらに、副制御基板 S は、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させる。さらにまた、副制御基板 S は、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限する。なお、「通常アイコンや特殊アイコンで表示され得る」とは、存在している保留及び新たに生起する保留が非リーチ以上（非リーチ、ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は通常アイコン（白アイコン）で表示され得ること、ノーマルリーチ以上（ノーマルリーチ、低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（青アイコン）で表示され得ること、低期待度のスーパーリーチ（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出）以上（低期待度の麒麟によるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（緑アイコン）で表示され得ること、高期待度のスーパーリーチ（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出）以上（高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか）が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（赤アイコン）で表示され得ること、全回転演出などの大当たり確定演出が実行される変動に係る保留である場合は特殊アイコン（虹アイコン）で表示され得ることを意味している。

【1368】

(l) 電源投入に基づく全ての初期化動作が完了した状態であって、4 変動目の図柄変動中を示す。この状態において、副制御基板 S は、(e) で表示されていた白アイコンの当該変動アイコン、特殊アイコン（青アイコン）及び白アイコンでの保留アイコンの表示を制限し、全て白アイコンで表示する。また、副制御基板 S は、特殊保留音の出力を制限するとともに当該図柄変動の演出に対応する効果音をスピーカ D 2 4 から出力し、盤ランプを消灯状態又は通常発光（白の発光制御）として特殊発光を制限する。さらに、副制御基板 S は、枠ランプを当該図柄変動の演出に対応した色で発光制御させる。さらにまた、副制御基板 S は、この状態において (k) でトリガ保留であった保留が存在しているため、

先読み抽選を制限する。先読み抽選の制限の対象は、存在している保留及び新たに生起する保留が対象である。なお、変形例として、4変動目の図柄変動が終了するまでは、(f)と同様に特殊アイコン(トリガ保留である赤アイコン)で表示されていた当該変動アイコンの特殊アイコン(赤アイコン)での表示及び保留1の白アイコンでの保留アイコンの表示を非表示と(制限)し、初期化画面を表示するとともに、スピーカD24から初期化音を出力し、盤ランプを初期化ランプパターンで発光させ、通常アイコンや特殊アイコンで表示され得るような新たな保留が生起しても、保留音及び特殊保留音の出力を制限する(出力しない)とともに、通常発光及び特殊発光を制限し、副制御基板Sは、枠ランプの当該図柄変動の演出に対応した色での発光を制限し、初期化ランプパターンで発光させ、この状態において存在している保留に対する先読み抽選を制限するとともに、新たな保留が生起する場合も先読み抽選を制限しても良い。

10

【1369】

このタイミングで、新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が3個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される。第1選択操作に基づき第2設定が選択された状態であるため、(l)においては、副制御基板Sは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、ボタンバイブ演出を実行するとともに、スピーカD24から保3以上報知音である「ドドド」を出力する。また、副制御基板Sは、保留生起に基づき盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御し、枠ランプを白アイコンに対応した色である白で発光制御する。枠ランプは、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング以前から白で発光を開始しているが、遊技の状況に応じた色で発光制御しても良い。

20

【1370】

このように初期化動作前(電源断の発生前)に表示されていた特殊アイコン及び特殊発光は電源投入後の全ての初期化動作完了後に制限されるが、第1選択操作に基づく第2設定はその設定を維持するように構成されている。したがって、電源投入後の全ての初期化動作完了後に再度、第1選択操作に基づく第2設定を設定しなくても遊技者が所望の演出の設定で遊技を実行することができる。変形例として、電源断し、その後にRAMクリアを伴わない電源投入した場合、電源断前の第1選択操作に基づく設定が第1設定でも第2設定でも、RAMクリアを伴わない電源投入後は必ず第1設定が設定されるよう構成しても良く、その場合は、(l)で示すような状況(新たに第1主遊技側の保留が生起し、第1主遊技側の保留が3個となり、当該新たに生起した保留画像として白アイコンが表示される状況)であっても、保留生起に基づく白アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、ボタンバイブ演出を実行せず、スピーカD24から保3以上報知音である「ドドド」も出力しない。

30

【1371】

次に、アイコン変化を示唆する特定予告演出を伴う保留変化演出について図225を用いて説明する。図225は、アイコン変化を示唆する特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

【1372】

特定予告演出は、主遊技図柄の図柄変動であって、主遊技図柄に対応する第1装飾図柄及び第2装飾図柄の図柄変動中において特定キャラクタであるヘビが登場してアイコンに対して飛び込むか否かのアクションを実行することでアイコンの表示態様の変化を示唆する保留変化示唆演出であり、以下、アクション演出とも称す。そして、保留変化演出は、少なくともアイコン変化を示唆する特定予告演出を実行せずにアイコンを変化させる第1変化パターンと、特定予告演出を実行したうえでアイコンを変化させる第2変化パターンとを有する。なお、特定予告演出は、特定予告演出A(前半部)と特定予告演出B(後半部)とで構成され、そのいずれもがアクション演出に相当する。特定予告演出Aが実行されて更に特定予告演出Bが実行されるとアイコンの表示態様が変化し、特定予告演出Aが実行されたにもかかわらず特定予告演出Bが実行されないとアイコンの表示態様が変化し

40

50

ない。

【1373】

先ず、図225の(a1)～(d1)を用いて、第1変化パターンについて説明する。

【1374】

(a1) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が2個存在しており、第1保留表示領域SG12には白アイコンの保留アイコンが2個表示されており、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域(左の領域)には2個の保留を示す数字画像として2が表示されている。第2主遊技側の保留は存在しておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域(右の領域)には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング(例えば、0.5秒前)に消去してもよい。

10

【1375】

(b1) 第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置SGでは、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。(b1)においては、第1主遊技側の保留が消化されたが新たな保留が生じたため、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。なお、当該新たな保留生起のタイミングは、後述する(b2)のタイミングと同じタイミングであり、残り変動時間が20秒のタイミングである。当該新たに生起した保留画像は青アイコンに対応した保留であるので、保留生起のタイミングで(保留生起表示を契機として)第1変化パターンにて青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカD24から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

20

30

【1376】

(c1) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。(c1)は、(b1)の第1所定期間経過後であって、後述する(c2)のタイミングと同じタイミングであり、残り変動時間が15秒のタイミングである。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、スピーカD24からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青での特殊発光を継続する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1377】

(d1) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。(d1)は、(c1)の第2所定期間経過後であって、後述する(d2)のタイミングと同じタイミングであり、残り変動時間が10秒のタイミングである。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、スピーカD24からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青での特殊発光を継続する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

40

【1378】

次に、図225の(a2)～(d2)を用いて、第2変化パターンについて説明する。

(a2) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止

50

している。第1主遊技側の保留が2個存在しており、第1保留表示領域SG12には白アイコンの保留アイコンが2個表示されており、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には2個の保留を示す数字画像として2が表示されている。第2主遊技側の保留は存在しておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング（例えば、0.5秒前）に消去してもよい。

【1379】

（b2）第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置SGでは、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。（b2）においては、第1主遊技側の保留が消化されたため、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。また、（b2）は、第1主遊技図柄の図柄変動が開始して変動時間の残りが20秒となったタイミングであり、（b1）のタイミングと同じタイミングである。（b2）のタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する。副制御基板Sは、特定キャラクタであるヘビを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する特定予告演出Aに対応した効果音としてアクション音A（「ニョロニョロニョロ」という3秒の効果音）を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる（継続して白で発光させている）。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出Aに対応する色（例えば、紫色など）で発光制御しても良い。

【1380】

（c2）第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。（c2）は、第1主遊技図柄の図柄変動が開始して変動時間の残りが15秒となったタイミングであり、（c1）のタイミングと同じタイミングである。（c2）のタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが保留1個目の白アイコンに対して飛び込むか否かのアクション演出を実行する。（c2）では、特定キャラクタであるヘビが保留1個目の白アイコンに対して飛び込む特定予告演出Bを示す。副制御基板Sは、特定キャラクタであるヘビが保留1個目の白アイコンに対して飛び込むアクション演出を実行したタイミングにおいて、特定予告演出Bに対応した効果音としてアクション音B（「シャー！」という2秒の効果音）を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる（継続して白で発光させている）。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出Bに対応する色（例えば、橙色など）で発光制御しても良い。このように、アクション音Aが3秒、アクション音Bが2秒出力されることで、第2変化パターンが成立し、（d2）で示すように、特定キャラクタであるヘビが保留1個目の白アイコンに対して飛び込んだ結果、青アイコンが表示されることになる。なお、特定キャラクタであるヘビが保留1個目の白アイコンに対して飛び込まずに逃げていく場合（特定予告演出Bを実行しない場合）は、特定予告演出Bに対応した効果音であるアクション音Bを出力しないが、盤ランプは白アイコンに対応した色である白で発光させる（継続して白で発光させている）。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御する。なお、アクション音Aとアクション音Bとは同一のアクション音としてもよく、一例としては、特定予告演出A及びBに対応した効果音としてアクション音Cを5秒間出力するよう構成してもよい。

【1381】

（d2）第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。（d2）は、第1主遊技図柄の図柄変動が開始して変動時間の残りが10秒となったタイミング（特定キャラクタであるヘビが保留1個目の白アイコンに対して飛び込んでから5秒後）であり、（d1）のタイミングと同じタイミングである。（d2）のタイミングにおいて、特定キャラクタであ

10

20

30

40

50

るヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込んだ結果、青アイコンが表示される。副制御基板 S は、青アイコンが表示されたタイミング（特定キャラクタであるヘビが保留 1 個目の白アイコンに対して飛び込んだタイミング）において、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板 S は、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出 B に対応する色（例えば、橙色など）で発光制御しても良い。

【1382】

このように、第 1 変化パターンであっても第 2 変化パターンであっても、同じ特殊保留音（本例では、青アイコンに対応した特殊保留音）を実行可能であり、また、同じ特殊発光（本例では、青の特殊発光）を実行可能であるように構成されている。

10

【1383】

また、第 2 変化パターンについては、第 1 変化パターンと比べて、特殊保留音が出力される前に所定期間の（b 2）～（c 2）の期間に亘ってアクション音 A 及びアクション音 B（総称して単にアクション音と称する）を出力可能である。このようにアクション音を出力することで、遊技者に保留変化が行われることを期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1384】

図 2 2 5 の（a 1）～（d 1）に示すように、或る図柄変動の最中にトリガ保留が生起し且つ当該或る図柄変動の残り時間が所定期間（例えば、残り時間が 20 秒であって第 2 変化パターンを実行可能な期間）であったとしても、当該或る図柄変動においては第 2 変化パターンが実行されないが、第 1 変化パターンは実行可能であるように構成されている。

20

【1385】

ただし、当該或る図柄変動の次の図柄変動（例えば、2 変動目の図柄変動）においては、第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンのいずれも実行可能であるように構成されている。具体的には、当該或る図柄変動で第 1 変化パターンも第 2 変化パターンも実行されなかった場合、当該或る図柄変動の次の図柄変動では第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンの少なくともいずれかを実行可能であり、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ前変動である場合はいずれか 1 つの変化パターンが実行され、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ変動である場合はいずれか 1 つが 1 回又は複数回実行される、又は、両方の変化パターンがそれぞれ 1 回又は複数回実行される。また、当該或る図柄変動で第 1 変化パターンが実行された場合でも、当該或る図柄変動の次の図柄変動では第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンの少なくともいずれかを実行可能であり、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ前変動である場合はいずれか 1 つの変化パターンが実行され、当該或る図柄変動の次の図柄変動がトリガ変動である場合はいずれか 1 つが 1 回又は複数回実行される、又は、両方の変化パターンがそれぞれ 1 回又は複数回実行される。なお、トリガ変動にて第 1 変化パターンと第 2 変動パターンの少なくともいずれかが実行され、そのうえで第 1 変化パターンの実行回数と第 2 変動パターンの実行回数との合計が複数回である場合、トリガ変動においては複数回の保留変化演出が実行されることになり、例えば、白アイコンから青アイコン（第 1 変化パターン又は第 2 変動パターンにて変化）、青アイコンから赤アイコン（第 1 変化パターン又は第 2 変動パターンにて変化）、赤アイコンから虹アイコン（第 1 変化パターン又は第 2 変動パターンにて変化）に変化することが可能となる。このように構成することで、図柄変動の残り変動時間に余裕があったとしても、煩雑な保留変化演出となってしまうことを防ぐことができる。

30

40

【1386】

次に、或る図柄変動の次の図柄変動における特定予告演出を伴う保留変化演出について図 2 2 6 を用いて説明する。図 2 2 6 は、或る図柄変動の次の図柄変動における特定予告演出を伴う保留変化演出に関するイメージ図である。

【1387】

まず、図 2 2 6 の（e 1）～（h 1）を用いて、2 変動目がトリガ保留ではない図柄変動における第 1 変化パターンについて説明する。（e 1）は図 2 2 5 の（d 1）の続きで

50

ある。(e1) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が2個存在しており、第1保留表示領域SG12には白アイコン1個と青アイコン1個の保留アイコンが合計2個表示されており、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域(左の領域)には2個の保留を示す数字画像として2が表示されている。第2主遊技側の保留は存在しておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域(右の領域)には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング(例えば、0.5秒前)に消去してもよい。

【1388】

(f1) 第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置SGでは、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。(f1)においては、第1主遊技側の保留が消化されたため、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。なお、このタイミングは、第1主遊技図柄の図柄変動(変動時間が120秒の図柄変動)の開始タイミング(残りの変動時間が120秒のタイミング)である。このタイミングにおいて(シフト表示を契機として)、青アイコンは第1変化パターンを伴って赤アイコンに変化して表示される。副制御基板Sは、赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1389】

(g1) 第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動中を示す。(g1)は、(f1)から5秒経過した後であって、残り変動時間が115秒のタイミングである。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、スピーカD24からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を継続する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1390】

(h1) 第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動中を示す。(h1)は、(g1)から5秒経過した後であって、残り変動時間が110秒のタイミングである。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、スピーカD24からは当該図柄変動に対応した演出の効果音を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤での特殊発光を継続する。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1391】

なお、(e1)～(h1)において、第1変化パターンを実行する保留変化演出を説明したが、(e1)～(h1)において、以下に説明する第2変化パターンを実行する保留変化演出としても良い。このように構成する場合、(f1)では保留変化せず、特定キャラクタのヘビが登場し、(g1)で保留変化を行う。

【1392】

次に、図225の(e2)～(h2)を用いて、2変動目がトリガ保留である図柄変動における第2変化パターンについて説明する。(e2)は図225の(d2)の続きである。(e2) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図

柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している。第1主遊技側の保留が1個存在しており、第1保留表示領域SG12には青アイコンの保留アイコンが1個表示されており、第2保留表示領域SG13の第1主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）には1個の保留を示す数字画像として1が表示されている。第2主遊技側の保留は存在しておらず、第2保留表示領域SG13の第2主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）には保留が存在していないことを示す数字画像として0が表示されている。なお、当該変動の演出用保留表示領域には白アイコンの当該変動アイコンが表示されているが、ハズレ図柄の確定停止のタイミングで消去しても良いし、ハズレ図柄の確定停止のタイミングよりも前のタイミング（例えば、0.5秒前）に消去してもよい。

10

【1393】

（f2）第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動が開始する。また、演出表示装置SGでは、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始する。（f2）においては、第1主遊技側の保留が消化されたため、第1主遊技側の保留が0個となり、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。（f2）のタイミングは、第1主遊技図柄の図柄変動の残りの変動時間が120秒のタイミングであり、このタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する。副制御基板Sは、特定キャラクタであるヘビを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、特定キャラクタであるヘビが登場する特定予告演出Aに対応した効果音としてアクション音A（「ニョロニョロニョロ」という3秒の効果音）を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる（継続して青で発光させている）。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出Aに対応する色（例えば、紫色など）で発光制御しても良い。

20

【1394】

（g2）第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動中を示す。（g2）のタイミングにおいて、青アイコンに対して飛び込むか否かのアクション演出を実行する。（g2）のタイミングは、第1主遊技図柄の図柄変動の残りの変動時間が115秒のタイミングであり、特定キャラクタであるヘビが青アイコンに対して飛び込む特定予告演出Bを示す。副制御基板Sは、特定キャラクタであるヘビが青アイコンに対して飛び込むアクション演出を実行したタイミングにおいて、特定予告演出Bに対応した効果音としてアクション音B（「シャー！」という2秒の効果音）を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出Bに対応する色（例えば、橙色など）で発光制御しても良い。このように、アクション音Aが3秒、アクション音Bが2秒出力されることで、第2変化パターンが成立し、（h2）で示すように、特定キャラクタであるヘビが当該変動アイコンである青アイコンに対して飛び込んだ結果、赤アイコンが表示されることになる。なお、特定キャラクタであるヘビが当該変動アイコンである青アイコンに対して飛び込まずに逃げていく場合（特定予告演出Bを実行しない場合）は、特定予告演出Bに対応した効果音であるアクション音Bを出力しないが、盤ランプは青アイコンに対応した色である青で発光させる（継続して青で発光させている）。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御する。

30

40

【1395】

（h2）第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動中を示す。（h2）のタイミングは、第1主遊技図柄の図柄変動の残りの変動時間が110秒のタイミングであり、特定キャラクタであるヘビが青アイコンに対して飛び込んだ結果、赤アイコンが表示される。副制御基板Sは、赤アイコンが表示されたタイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、特定予告演出Bに対応する色で発光制御しても良い。

【1396】

50

なお、(e 2) ~ (h 2) において、第 2 変化パターンを実行する保留変化演出を説明したが、(e 2) ~ (h 2) において、第 1 変化パターンを実行する保留変化演出としても良い。このように構成する場合、(f 2) で保留変化し、(g 2) では赤アイコンを維持して継続表示する。

【1397】

このように、第 1 変化パターンであっても第 2 変化パターンであっても、同じ特殊保留音（本例では、赤アイコンに対応した特殊保留音）を実行可能であり、また、同じ特殊発光（本例では、赤の特殊発光）を実行可能であるように構成されている。なお、第 1 変動パターンは保留生起表示やシフト表示を契機に実行されるだけでなく、変動表示開始から所定時間経過（例えば、120 秒の変動表示であれば 5 秒経過、30 秒経過、65 秒経過のいずれかのタイミング）で実行されても良いし、第 2 変動パターンも、変動表示開始から所定時間経過（例えば、120 秒の変動表示であれば 15 秒経過、40 秒経過、90 秒経過のいずれかのタイミング）で実行されても良い。

【1398】

また、第 2 変化パターンについては、第 1 変化パターンと比べて、特殊保留音が実行される前に所定期間の (f 2) ~ (g 2) の期間に亘ってアクション音を実行可能である。このようにアクション音を実行することで、遊技者に保留変化が行われることを期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1399】

このようにトリガ保留が発生した後であって或る図柄変動の次の図柄変動（例えば、2 変動目の図柄変動）においては、第 1 変化パターン及び第 2 変化パターンのいずれも実行可能であるように構成されている。このように構成することで、トリガ保留が発生した後の如何なる変動であっても保留変化演出に対する期待感を維持した状態を保つことが可能となるため、遊技者に対する遊技の興趣を低下させることなく遊技を実行できる。

【1400】

また、或る図柄変動の次の図柄変動の種類に応じて、第 2 変化パターンを選択する確率（頻度）が異なるように構成されている。例えば、次の図柄変動が、トリガ保留に対する図柄変動ではない場合（図 226 の第 1 変化パターンを実行した図柄変動）よりも、トリガ保留に対する図柄変動である場合（図 226 の第 2 変化パターンを実行した図柄変動）の方が、特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）が高くなるように構成されている。つまり、トリガ保留における図柄変動での特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）が、トリガ保留でない図柄変動での特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）よりも高く構成される。このように構成することで、トリガ保留の図柄変動までの保留消化数及びトリガ保留の当り期待度等に応じた適切な保留変化演出を実行することができる。

【1401】

また、例えば、次の図柄変動が、トリガ保留よりも前の図柄変動であって、保留が多い状態（例えば、4 個ある状態）での図柄変動よりも、トリガ保留よりも前の図柄変動であって、保留が少ない状態（例えば、1 個ある状態）での図柄変動の方が、特定予告演出の実行確率（特定予告演出が選択される頻度）が高くなるように構成されていても良い。

【1402】

次に、代替表示が実行される場合における保留変化演出について図 227 を用いて説明する。図 227 は、代替表示が実行される場合における保留変化演出に関するイメージ図である。

【1403】

代替表示とは、特殊保留音に係るアイコンを模した表示や特殊保留音に係るアイコンを想起させる表示であり、(a) 等に示す遊技説明演出での遊技説明表示や (g) に示す大アイコン演出での大アイコン表示を例示する。また、代替表示のことを特殊保留音に係るアイコンと称することがある。また、代替表示は、特殊保留音に係るアイコンである特殊保留画像（第 2 変動権利表示）を模した表示でもあるため、代替表示のことを第 2 擬似変

10

20

30

40

50

動権利表示と称しても良い。

【1404】

(a) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄の図柄変動中であることを示す。このタイミングにおいて、「赤は激熱だよ!」と表示する遊技説明演出(代替表示)が実行される。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、遊技説明演出の効果音(例えば、「ジャジャン!」という2.5秒の効果音)を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる(継続して白で発光させている)。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や遊技説明演出に対応する色で発光制御しても良い。

10

【1405】

(b) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動中を示す。(b)は(a)の所定時間経過後を示すが、(b)のタイミングにおいても、「赤は激熱だよ!」と表示する遊技説明演出(代替表示)が継続して実行されている。そして、(b)のタイミングにおいて、保留変化演出の第1変化パターンにて白アイコンの当該変動アイコンが赤アイコンに変化して表示される。副制御基板Sは、赤アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留変化のタイミング)において、スピーカD24から赤アイコンに対応した特殊保留音である「ミ」を出力制御するとともに、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

20

【1406】

(c) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動であってリーチ演出中を示す。(c)は(b)の所定時間経過後を示し、7の図柄でのノーマルリーチ演出となっている。このタイミングにおいては、遊技説明演出や大アイコン演出等の代替表示が実行可能に構成されているが、(c)においては実行しない例を示す。また、このタイミングにおいて、当該変動アイコンとして赤アイコンが表示されており、盤ランプが赤アイコンに対応した色である赤で特殊発光されている。また、枠ランプは、白で発光しているが、ノーマルリーチ演出に対応する色で発光させても良い。

【1407】

(d) 第1主遊技図柄の1変動目の図柄変動であってスーパーリーチ演出中を示す。(d)は、リーチ演出中の状況下の所定タイミングを示し、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したリーチ演出を示す。なお、所定タイミングは、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したタイミングである。所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間においては、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を制限する。具体的には、所定タイミングにおいて赤アイコンの画像を消去する。また、所定タイミングにおいて、第1保留表示領域SG12に表示されていた2個の白アイコンの保留アイコンも消去し、当該変動の演出用表示領域と第1保留表示領域SG12も消去する。さらに、所定タイミングにおいて、ステージAを示す背景画像も消去し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示(図ではSPリーチステージにステージを変更)する。また、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。具体的には、盤ランプの発光をOFFにして制限するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色(例えば、赤色)で盤ランプを発光するようにしても良い。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として赤で盤ランプを発光する場合、第2特殊発光(特殊発光)とは異なる発光態様とするのが好ましい。具体的には、第2特殊発光は赤の点灯の態様で発光させるが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した赤の点滅の態様で発光させる。一方、枠ランプは、白の態様又はスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色(例えば、赤色)で発光させる。

30

40

【1408】

50

(e) 非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、1変動目が終了した後であって、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄の2変動目の図柄変動中であることを示す。このタイミングにおいて、「赤は激熱だよ!」と表示する遊技説明演出(代替表示)が実行される。副制御基板Sは、このタイミングにおいて、遊技説明演出の効果音(例えば、「ジャジャン!」という2.5秒の効果音)を出力制御するとともに、盤ランプを白アイコンに対応した色である白で発光させる(継続して白で発光させている)。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や遊技説明演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1409】

(f) 第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動中を示す。(f)は、(e)の所定時間経過後を示し、このタイミングにおいて、「赤は激熱だよ!」と表示する遊技説明演出(代替表示)が継続して実行されており、第1主遊技側の新たな保留が生じたため、第1主遊技側の保留が2個存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動となっている。当該新たに生じた保留画像は青アイコンに対応した保留であるので、保留生起のタイミングで第1変化パターンにて青アイコンが表示される。副制御基板Sは、保留生起に基づく青アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミング(保留生起表示のタイミング)において、スピーカD24から青アイコンに対応した特殊保留音である「レ」を出力制御するとともに、盤ランプを青アイコンに対応した色である青で特殊発光させる。また、副制御基板Sは、枠ランプを白で発光制御するが、遊技の状態や演出に対応する色で発光制御しても良い。

【1410】

(g) 第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動であってリーチ演出中を示す。(g)は、(f)の所定時間経過後を示し、7の図柄でのノーマルリーチ演出となっている。このタイミングにおいては、遊技説明演出や大アイコン演出等の代替表示が実行可能に構成されており、大アイコン演出を実行する例を示す。大アイコン演出は、アイコンの表示態様の变化を示唆する演出であり、演出表示装置SGの上から下に向かって移動し(特定予告演出Aを実行し)、アイコン表示領域のアイコンに対して衝突アクションするアクション演出であり、大アイコンがアイコン表示領域のアイコンに衝突した結果、アイコンの表示態様が変化する場合パターン(特定予告演出Bが実行されるパターン)と、大アイコンがアイコン表示領域のアイコンに衝突して弾き返されアイコンの表示態様が変化しない失敗パターン(特定予告演出Bが実行されないパターン)とを有している。ここでは結果を表示していないが、失敗パターンが実行されアイコンが変化しない例を示す。このタイミングにおいて、当該変動アイコンとして青アイコンが表示されており、盤ランプが青アイコンに対応した色である青で特殊発光されている。また、枠ランプは、白で発光しているが、ノーマルリーチ演出に対応する色で発光させても良い。大アイコンが演出表示装置SGの上から下に向かって移動する際には、アクション音Aである「ダダダダダダ」の効果音が3秒出力され、大アイコンがアイコン表示領域のアイコンに衝突して弾き返されない場合には、アクション演出Bである「ドカーン」の効果音が2秒出力される。

【1411】

(h) 第1主遊技図柄の2変動目の図柄変動であってスーパーリーチ演出中を示す。(h)は、リーチ演出中の状況下の所定タイミングを示し、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展したリーチ演出を示す。所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間においては、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた白アイコンの当該変動アイコンの表示を制限する。具体的には、所定タイミングにおいて白アイコンの画像を消去する。また、所定タイミングにおいて、第1保留表示領域SG12に表示されていた白アイコン及び青アイコンの保留アイコンも消去し、当該変動の演出用表示領域と第1保留表示領域SG12も消去する。さらに、所定タイミングにおいて、ステージAを示す背景画像も消去し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示(図ではSPリーチステージにステージを変更)する。また、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の

10

20

30

40

50

期間において、青アイコンに対応した色である青の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。具体的には、盤ランプの発光をOFFにして制限するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、青や赤）で盤ランプを発光するようにしても良い。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として青で盤ランプを発光する場合、第1特殊発光（特殊発光）とは異なる発光態様とするのが好ましい。具体的には、第1特殊発光は青の点灯の態様で発光させるが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した青の点滅の態様で発光させる。一方、枠ランプは、白の態様又はスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色（例えば、青色）で発光させる。

【1412】

図227の(a)、(b)、(e)～(g)に示すように、代替表示（例えば、遊技説明演出や大アイコン演出）がアイコン表示領域以外に表示される状況においては、特殊保留音に係るアイコン（例えば、青アイコンや赤アイコン等の特殊アイコン）がアイコン表示領域に表示されている場合よりも、特殊保留音に係るアイコン（例えば、青アイコンや赤アイコン等の特殊アイコン）がアイコン表示領域に表示されていない場合の方が多くなるように構成されている。このように構成することで、遊技者に誤認させない程度に、当り期待度の高いアイコン（例えば、赤アイコン）の認知を広めることが可能となる。

【1413】

また、図227の(a)、(e)に示すように、特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出の赤アイコンや大アイコン演出の赤アイコン）が、アイコン表示領域以外に表示される場合は、特殊保留音及び特殊発光が実行されない場合があるように構成されている。特殊保留音に係るアイコンは実際の当り期待度を報知するアイコンではないため、アイコンに対応する特殊保留音及び特殊発光が実行されないように構成することによって、遊技者が当りの期待度を誤認することがないばちんこ遊技機を提供することができる。なお、アイコン表示領域に表示されているアイコンが全て通常アイコンであることが好ましいが、アイコン表示領域に表示されているアイコンに特殊アイコンが含まれていても良い。

【1414】

また、図227の(f)に示すように、1の特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出で用いられる赤アイコン）がアイコン表示領域以外に表示される場合であって、当該1のアイコン以外の特殊保留音に係るアイコン（例えば、青アイコン）がアイコン表示領域に表示される場合があるように構成されている。

【1415】

また、図227の(f)に示すような特殊保留音に係るアイコン（例えば、赤アイコンの遊技説明演出）がアイコン表示領域以外に表示される状況にて新たな保留が生じた場合、当該新たな保留の生起を契機として特殊保留音に係るアイコン（例えば、(f)では青アイコンが表示されるが、赤アイコンが表示される場合が該当）がアイコン表示領域に表示される場合があるように構成されている。このように構成することで、当り期待度の高いアイコン（例えば、赤アイコン）の認知を広めることが可能となるとともに、当り期待度が高いアイコンへ実際に変化する期待感を遊技者に提供することができる。

【1416】

なお、特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出の赤アイコンや大アイコン演出の赤アイコン）がアイコン表示領域以外に表示される状況は、非時間短縮遊技状態（例えば、低ベース状態）のみであり、時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）では表示されないように構成されている。

【1417】

また、図227に示すように、特殊保留音に係るアイコン（例えば、遊技説明演出の赤アイコンや大アイコン演出の赤アイコン）がアイコン表示領域以外に表示される状況は、所定タイミング前であり、所定タイミング以降は表示されないように構成されている。

【1418】

10

20

30

40

50

第2選択操作に基づき特殊保留音の実行確率を第3設定又は第4設定に変化させた場合であっても、特殊保留音に対応するアイコン色（例えば、赤アイコン）と同じ系統の色の予告演出（例えば、当り期待度が20%である台詞の文字が赤い台詞演出）を実行可能であり、第4設定（実行確率1%）の場合の方が第3設定（実行確率5%）よりも、特殊保留音が発生した際に、該特殊保留音が、該予告演出の同系統の色に係る特殊保留音である確率が高くなるように構成されている。例えば、第3設定において赤い台詞予告が実行された場合には赤アイコン（青アイコン発生後に赤アイコンに変化することを含む）よりも青アイコンが発生し易くなっているため、赤アイコンに伴う特殊保留音が青アイコンに伴う特殊保留音よりも発生し難くなっている。一方、第4設定においては赤い台詞予告が実行された場合、青アイコンよりも赤アイコン（青アイコン発生後に赤アイコンに変化することを含む）が発生し易くなっている（もしくは青アイコンが発生した場合に第3設定よりも赤アイコンに変化し易くなっている）ため、この赤アイコンに伴う特殊保留音が第3設定よりも発生し易くなっている。つまり、特殊保留音が発生する変動（又は特殊保留音が発生する保留が消化されることで実行される変動）にて赤の予告演出が実行された場合、第3設定よりも第4設定の方が当該特殊保留音として赤アイコンに伴う特殊保留が実行される可能性が高くなる。また、第4設定においては、赤アイコンに伴う特殊保留音が青アイコンに伴う特殊保留音よりも発生し易くなっている。なお、第3設定の予告演出（例えば、当り期待度が20%である台詞の文字が赤い台詞演出）の実行確率は、第4設定の予告演出（例えば、当り期待度が20%である台詞の文字が赤い台詞演出）の実行確率と同じ確率である。このように保留変化演出（特殊保留音含む）と予告演出の同系統（同じ色の系統）演出の関連性を高めた設計にすることによって、予告演出の赤系の予告演出の発生によって、その後の赤系の保留変化演出及び赤系の特殊保留音の発生を期待させることができる遊技性を創出可能なばちんこ遊技機を提供することができる。

【1419】

（第9実施形態）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第9実施形態とし、以下に詳述する。まず、本明細書におけるばちんこ遊技機に適用可能なボタン演出の構成について説明する。なお、以下に説明するボタン演出の構成の一例は、第9実施形態中の構成と適宜組み合わせることが可能であるととともに、第1～第8実施形態の構成とも適宜組み合わせることが可能である。

【1420】

第9実施形態において、サブ入力ボタンSBは、下位置（常態において位置する通常位置ともいう）から上位置（ボタン演出や初期化動作等の場合に位置する上昇位置ともいう）に上昇するような構成となっているが、これに限定されず、遊技者が操作する操作面（動作可能部位）が通常位置から別の位置（押下時の位置とは異なる位置）に変位可能な操作部材であればよい。サブ入力ボタンSBの下位置から上位置に上昇する構造は、モータやソレノイド等の駆動源による構造や、バネ等の付勢力による構造等を例示することができる。また、サブ入力ボタンSBは、上昇しない（別の位置に変位しない）サブ入力ボタンSBの構成であってもよい。なお、サブ入力ボタンSBは、操作部材や操作手段と称することもある。操作部材は、サブ入力ボタンSBの他、十字ボタンSB-2（音量、光量を変更可能な機能を含む）、音量ボタン（十字ボタンとは別に音量ボタンを設ける場合）、光量ボタン（十字ボタンとは別に光量ボタンを設ける場合）、球貸しボタン、球抜き部材（上球皿D20の球を抜く際の操作部材や下球皿D22の球を抜く際の操作部材）、扉D18、発射ハンドルD44等が該当する。また、サブ入力ボタンSBは、演出ボタンと称することがある。

【1421】

第9実施形態において、操作部材としてサブ入力ボタンSBを用いたボタン演出の例を用いて説明するが、これに限定されず、他の操作部材を用いたボタン演出としてもよい。なお、操作部材に基づき演出表示装置SGの表示態様を変更することを操作部材の演出ともいう。また、十字ボタンSB-2を用いた音量調整、光量調整の例を説明するが、これ

に限定されず、音量調整専用の音量ボタン、光量調整専用の光量ボタンであってもよい。また、非時間短縮遊技状態の例を用いて説明するが、これに限定されず、時間短縮遊技状態等の他の遊技状態として読み替えてもよい。また、非時間短縮遊技状態のステージ A の例を用いて説明するが、これに限定されず、各遊技状態で用いることが可能なステージとして読み替えてもよい。また、第 1 主遊技図柄の図柄変動の例を用いて説明するが、これに限定されず、第 2 主遊技図柄の図柄変動であってもよい。また、保留の個数は図面で示す個数に限定されず、他の保留の個数として読み替えてもよい。また、各図に示す演出表示装置 S G の画像は一例であって、これに限定されず、他の態様の画像であってもよい。また、音量調整画面を表示して遊技者による音量設定の操作を可能とする例を用いて説明するが、光量調整画面を表示して遊技者による光量設定の操作を可能とする例として読み替えてもよい。また、球抜きエラー、扉開放エラー、払出エラー、磁石検知エラーの例を用いて説明するが、これに限定されず、その他のエラーとして読み替えてもよい。また、サブ入力ボタン S B 等の各有効期間は、全て同じ期間（時間）であってもよいし、全て異なる期間（時間）であってもよいし、一部の有効期間が異なる期間（時間）であってもよい。より好適には、サブ入力ボタン S B 等の各有効期間においては、ボタン演出の種類に応じて設定されることが望ましく、例えば、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出に対応したボタン演出は 3 秒、カットイン演出に対応したボタン演出は 4 秒、歌唱演出に対応したボタン演出は 5 秒、当落分岐演出に対応したボタン演出は 6 秒などに設定されたり、ボタン単発押し演出よりもボタン連打演出のほうが有効期間は相対的に長く（ボタン単発押し演出よりもボタン連打演出のほうが総じて 2 秒ほど有効期間が長く）設定されたりしても良い。また、以下に説明する副制御基板 S で制御する対象は、主制御基板 M や賞球払出制御基板 K H で制御する対象として読み替えてもよい。

【1 4 2 2】

第 9 実施形態において、操作促進音は、サブ入力ボタン S B の有効期間に亘って出力される効果音であって、サブ入力ボタン S B の操作を促す効果音であり、有効期間が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音として説明するが、これに限定されない。また、操作促進音は、有効期間に亘って継続的に出力されるものではなく、有効期間開始時（例えば、有効期間開始時から 0.5 秒）のみ出力されるよう構成しても良い。そのように構成する場合、ボタン演出の種類に応じて有効期間に亘って継続的に出力されるか、有効期間開始時のみ出力されるかを定めても良く、例えば、当落分岐演出に対応したボタン演出であれば有効期間に亘って継続的に出力され、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出に対応したボタン演出やカットイン演出に対応したボタン演出や歌唱演出に対応したボタン演出であれば有効期間開始時のみ出力されるよう構成しても良い。また、この操作促進音は、有効期間開始直前（例えば、有効期間開始の 0.5 秒前）から出力開始するよう構成しても良い。また、ボタン演出の種類に応じて、操作促進音の開始タイミングが相違しても良く、例えば、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出に対応したボタン演出であれば有効期間開始時に出力開始し、カットイン演出に対応したボタン演出であれば有効期間開始時に出力開始し、歌唱演出に対応したボタン演出であれば有効期間開始の 0.5 秒前から出力開始し、当落分岐演出に対応したボタン演出であれば有効期間開始の 3 秒前から出力開始しても良い。また、ボタン演出の種類に応じて、操作促進音の種類が異なるよう構成しても良く、例えば、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出に対応したボタン演出であれば「ピコ！」の音声を出力し、カットイン演出に対応したボタン演出であれば「ピコ！」の音声を出力し、歌唱演出に対応したボタン演出であれば「ピコーン！」の音声を出力し、当落分岐演出に対応したボタン演出であれば「ピコピコピコーン！」の音声を出力しても良い。更に、通常態様のボタン画像であれば「ピコ！」の音声を出力し、巨大態様のボタン画像であれば「ドカン！」の音声を出力し、確定態様のボタン画像であれば「ピキューン！」の音声を出力しても良い。なお、これらの操作促進音の構成については、以降説明する第 9 実施形態における操作促進音において適用可能な構成であることを補足しておく。

【1 4 2 3】

以降における「発光態様」との記載は、特に断りがない限り点滅の発光ではなく点灯の

10

20

30

40

50

発光である（「点滅の発光態様」との記載は点滅の発光である）が、点滅の発光としても良い。なお、点滅の発光態様とは、点灯の発光と消灯の発光態様とを繰り返す発光態様である。例えば、赤点滅の発光態様は、赤点灯の発光と消灯の発光態様とを繰り返す発光態様である。また、十字ボタンＳＢ－２についても、盤ランプ、枠ランプ、可動役物ＹＫのランプ、サブ入力ボタンＳと同様に発光可能に構成しているが、十字ボタンＳＢ－２については発光しないよう構成しても良い。

【１４２４】

<<ボタン演出の構成>>

図２２８を用いて、ボタン演出について説明する。図２２８は、ステージＡにおいて実行可能なボタン演出に関するイメージ図である。

【１４２５】

（ａ１）は、非時間短縮遊技状態におけるステージＡにおいて、第１主遊技側の保留が１個存在しており、第２主遊技側の保留が存在していない状況における第１主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第１装飾図柄及び第２装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板Ｓは、演出表示装置ＳＧ（液晶）の当該変動の演出用保留表示領域に白アイコンの当該変動アイコンを表示するよう制御する。また、副制御基板Ｓは、第１保留表示領域ＳＧ１２に白アイコンの保留アイコンが１個（第１主遊技側の保留が１個）表示し、第２保留表示領域ＳＧ１３の第１主遊技側の保留数を示す領域（左の領域）に１個の保留を示す数字画像として１を表示する。また、副制御基板Ｓは、第２保留表示領域ＳＧ１３の第２主遊技側の保留数を示す領域（右の領域）に保留が存在していないことを示す数字画像として０を表示する。

【１４２６】

副制御基板Ｓは、（ａ１）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、これらの一部は、主制御基板Ｍで制御してもよいし、賞球払出制御基板ＫＨで制御してもよい。

- （１）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （２）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （３）可動役物ＹＫのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （４）サブ入力ボタンＳＢのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （５）十字ボタンＳＢ－２のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （６）可動役物ＹＫを第一位置で維持するよう制御する。
- （７）サブ入力ボタンＳＢを下位置で維持するよう制御する。
- （８）スピーカＤ２４からステージＡの効果音を出力するよう制御する。

【１４２７】

（ｂ１）は、第１主遊技図柄に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者によるサブ入力ボタンＳＢの操作を可能とするボタン演出が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板Ｓは、第１保留表示領域ＳＧ１２と第１装飾図柄とに重なるようにサブ入力ボタンＳＢの画像（演出ボタン画像）とサブ入力ボタンＳＢの有効期間（Ｂ１）を示すインジケータ画像を表示し、「押せ！！」画像（操作促進画像）の表示と「下矢印」の画像（操作促進画像）を表示する。また、副制御基板Ｓは、サブ入力ボタンＳＢの有効期間（Ｂ１）において、スピーカＤ２４からサブ入力ボタンＳＢの操作を促進する操作促進音を出力するとともにステージＡの効果音（ステージＡのＢＧＭ、ステージＡ用のＢＧＭとも称する）を出力する。操作促進音は、サブ入力ボタンＳＢの有効期間（Ｂ１）に亘って出力される効果音であって、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す効果音であり、有効期間（Ｂ１）が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音である。なお、一定のリズムの効果音としてもよい。この操作促進音は、有効期間に亘って継続的に出力されるものではなく、有効期間開始時（例えば、有効期間開始時から０．５秒）のみ出力されるよう構成しても良いし、操作促進音は、有効期間開始直前（例えば、有効期間開始の０．５秒前）から出力開始するよう構成しても良いし、ボタン演出の種類に応じて、操作促進音の開始タイミングが相違しても良いし、ボタン演出の種類に応じて、操作促進音の種類が異なるよう構成しても良い。なお、演

10

20

30

40

50

出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、（a 1）と同様である。

【1 4 2 8】

副制御基板 S は、（b 1）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

10

【1 4 2 9】

（c 1）は、変動中にボタン演出が継続して実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の画像とインジケータ画像と操作促進画像を継続して表示する。（c 1）は（b 1）から c 1 時間経過したタイミングであるため、（c 1）で示すインジケータ画像は、（b 1）で示したインジケータの値から c 1 時間分減少した値の画像となっている。また、副制御基板 S は、操作促進音を継続して出力するとともにステージ A の効果音も継続して出力する。（c 1）における操作促進音は、（b 1）よりもリズムが速い効果音となっている。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、（b 1）と同様である。

20

【1 4 3 0】

副制御基板 S は、（c 1）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

30

【1 4 3 1】

（d 1）は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下において、ボタン演出が終了した後のタイミングを示すイメージ図である。副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B 1）が経過したタイミングでサブ入力ボタン S B の画像とインジケータ画像と操作促進画像を消去する。なお、遊技者によってサブ入力ボタン S B の操作がなされた場合は、有効期間（B 1）が経過する前のタイミング、例えば（b 1）や（c 1）のタイミングであっても、遊技者が操作したに基づきサブ入力ボタン S B の画像とインジケータ画像と操作促進画像を消去する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B 1）が経過後のタイミング（遊技者の操作があった場合は操作後のタイミング）でボタン演出の結果演出を実行し、当該変動アイコンを白アイコンから青アイコンに変化させて表示する保留変化演出を実行する。また、副制御基板 S は、保留変化演出の実行タイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した第 1 保留音（特殊保留音）である「レ」を出力する。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、（a 1）と同様である。

40

【1 4 3 2】

副制御基板 S は、（d 1）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを特殊発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

50

- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および第 1 保留音を出力するよう制御する。

【1433】

(a 2) は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図であり、同図の (a 1) と同様であるので説明は省略する。

【1434】

(b 2) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。音量調整画面は、変動中において遊技者が十字ボタン S B - 2 の上または下のボタンを操作したことに基づき表示される画面である。この状況において、副制御基板 S は、第 1 保留表示領域 S G 1 2 と第 1 装飾図柄とに重なるように音量調整画像としてのスピーカ D 2 4 を模した画像と音量を示す画像を表示する。

【1435】

ここで、変動中に音量調整画面が非表示状態から表示状態に切り替わるには、変動中において遊技者が十字ボタン S B - 2 の上または下のボタンを操作したことに基づくものであるが、該操作によって音量は変更されず（音量のレベルは変化せず）、音量調整画面の表示状態中に遊技者が十字ボタン S B - 2 の上または下のボタンを操作することで音量が変更される（音量のレベルが変化する）。そのため、変動中の音量設定の有効期間（B 2）は、音量画面が表示状態である期間と同じである、つまり、音量画面が表示されている状況で音量設定が可能となる。なお、変動中に音量調整画面が非表示状態から表示状態に切り替わる構成については、上述の実施形態および以降説明する第 9 実施形態において適用可能な構成であることを補足しておく。

【1436】

なお、変動中の音量設定において操作促進画像を表示しないが、「十字ボタンを操作して音量を調整して」のような操作促進画像を表示してもよい。また、副制御基板 S は、変動中の音量設定の有効期間（B 2）において、スピーカ D 2 4 から十字ボタン S B - 2 の操作を促進する操作促進音を出力しないが、操作促進音を出力するようにしてもよい。その場合の操作促進音は、有効期間（B 2）に亘って出力される効果音であって、十字ボタン S B - 2 の操作を促す効果音であり、有効期間（B 2）が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音であればよいが、一定のリズムの効果音としてもよい。なお、音量設定を光量設定に読み替える場合であっても、変動中の光量設定においては操作促進画像を表示しないが、「十字ボタンを操作して光量を調整して」のような操作促進画像を表示してもよい。また、音量設定を光量設定に読み替える場合、変動中の光量設定においては操作促進音を出力しないが、操作促進音を出力してもよい。

【1437】

副制御基板 S は、(b 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。操作促進態様 S B - 2 の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御してもよい。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1 4 3 8】

(c 2) は、変動中に音量調整画面が継続して実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板 S は、スピーカを模した画像と音量を示す画像を継続して表示する。音量を示す画像については、有効期間 (B 2) 中に遊技者が十字ボタン S B - 2 の下のボタンを操作したため、音量のレベルが 1 つ下がった画像が表示されている。なお、(c 2) は (b 2) から c 2 時間経過したタイミングであり、有効期間 (B 2) は経過していない。c 2 時間は、c 1 時間と同じであってもよいし、異なる時間であってもよい。また、副制御基板 S は、操作促進音を出力せず、スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を継続して出力する (ステージ A 用の B G M に限らず、その他 B G M が出力されている際も同じである)。なお、操作促進音を出力するように構成する場合、(c 2) における操作促進音は、(b 2) よりもリズムが速い効果音となっていることが好ましい。なお、演出表示装置 S G (液晶) のその他の表示は、(b 2) と同様である。

【1 4 3 9】

副制御基板 S は、(c 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。操作促進態様 S B - 2 の発光 (例えば、白点滅の発光態様) で制御してもよい。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1 4 4 0】

(d 2) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下において、音量設定が終了した後のタイミングを示すイメージ図である。副制御基板 S は、遊技者の十字ボタン S B - 2 の最終操作から有効期間 (B 2) が経過したタイミングでスピーカを模した画像と音量を示す画像を消去する。なお、遊技者によって十字ボタン S B - 2 の操作がなされた場合は、有効期間 (B 2) が再度設定されるように構成されている。なお、演出表示装置 S G (液晶) のその他の表示は、(a 2) と同様である。

【1 4 4 1】

副制御基板 S は、(d 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1 4 4 2】

次に、図 2 2 9 を用いて、初期化動作中におけるボタン演出について説明する。図 2 2 9 は、初期化動作中におけるボタン演出に関するイメージ図である。

【1 4 4 3】

(a) は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止していることを

示すイメージ図である。

【1444】

副制御基板Sは、(a)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

10

【1445】

(b)は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングから所定時間（例えば、5秒）経過後において、遊技機設定画面（遊技機設定画像）が表示されていることを示すイメージ図である。副制御基板Sは、ハズレ図柄で確定停止したタイミングから所定時間（例えば、5秒）経過後に遊技機設定画面を表示する。なお、遊技機設定画面を表示することも、演出ボタンの操作に基づきメニュー表示を実行するためボタン演出となっている。この状況において、副制御基板Sは、第1装飾図柄、第2装飾図柄、ステージを表示する画像、第1保留表示領域SG12等と重なるように遊技機設定画面を表示する。同図において、操作促進画像を示していないが、図235の(c)に示すような遊技機設定画面としてもよく、その場合は、「十字ボタン画像」と「操作すると音量・光量設定表示」の画像からなる操作促進画像、「演出ボタン画像」と「操作するとメニュー表示」の画像からなる操作促進画像を表示する。また、副制御基板Sは、遊技機設定画面の有効期間(B3)において、スピーカD24からサブ入力ボタンSB及び十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しないが、操作促進音を出力するようにしてもよい。操作促進音を出力する場合の操作促進音は、有効期間(B3)に亘って出力される効果音であって、サブ入力ボタンSB及び十字ボタンSB-2の操作を促す効果音であり、有効期間(B3)が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音であればよいが、一定のリズムの効果音としてもよい。なお、演出表示装置SG（液晶）のその他の表示は、(a)と同様である。

20

【1446】

副制御基板Sは、(b)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを操作促進態様SBの発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。ボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）とは異なる態様であるが、同じであってもよい。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを操作促進態様SB-2の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

40

【1447】

(c)は、音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。音量調整画面は、非変動中（第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止中）であって、遊技機設定画面が表示されている状況において、遊技者が十字ボタンSB-2の上ボタンまたは下ボタンを操作したに基づき表示される画面であるが、(b)から所定時間経過後に表示されるようにしてもよい。なお、音量調整画面は、同図の(b)のように第1装飾図柄、第2装飾図柄、ステージを表示する画像、第1保留表示領域S

50

G 1 2 等と重なるように表示してもよい。この状況において、副制御基板 S は、「音量調整」の文字の画像、「十字ボタン画像」と「上下操作して」の文字の画像からなる操作促進画像、「演出ボタン画像」と「で終了」の文字の画像からなる操作促進画像を表示する。また、副制御基板 S は、音量調整画面の有効期間（B 4）において、スピーカ D 2 4 からサブ入力ボタン S B 及び十字ボタン S B - 2 の操作を促進する操作促進音を出力しない。なお、操作促進音を出力するようにしてもよく、その場合の操作促進音は、有効期間（B 4）に亘って出力される効果音であって、サブ入力ボタン S B 及び十字ボタン S B - 2 の操作を促す効果音であり、有効期間（B 4）が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音であればよいが、一定のリズムの効果音としてもよい。なお、同図で説明した操作促進画像および操作促進音については、光量設定画面においても同様である。なお、音量調整画面を表示することも、演出ボタンの操作に基づき音量を決定して終了するためボタン演出となっている。なお、変形例として、（b）の状況、つまり非変動中（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止中）であって、遊技機設定画面上に音量のレベルを示す画像も同時に表示させ、その状態で遊技者が十字ボタン S B - 2 の上または下のボタンを操作することで、遊技機設定画面を維持させたいうで遊技機設定画面における音量のレベルを示す画像を変化させる（音量設定する）よう構成しても良い。

10

【1 4 4 8】

副制御基板 S は、（c）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプを操作促進態様 S B の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。ボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）とは異なる態様であるが、同じであってもよい。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを操作促進態様 S B - 2 の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

20

【1 4 4 9】

（d）は、非変動中（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止中）の状況下において、音量設定が終了した後のタイミングを示すイメージ図である。副制御基板 S は、遊技者の十字ボタン S B - 2 の最終操作から有効期間（B 4）が経過したタイミングで音量調整画面を消去する。なお、有効期間（B 4）が経過する前に遊技者によって十字ボタン S B - 2 の操作がなされた場合は、有効期間（B 4）が再度設定されるよう構成されている。また、遊技者によってサブ入力ボタン S B の操作がなされた場合にも音量調整画面を消去するよう構成されている。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、（a）と同様である。

30

【1 4 5 0】

副制御基板 S は、（d）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

40

【1 4 5 1】

（e）は、非変動中（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止中）の状

50

況下において、ぱちんこ遊技機の電源が遮断された後のタイミングを示すイメージ図である。

【1452】

(e)のタイミングにおいて、各ランプ等は以下の態様である。

- (1) 盤ランプは消灯態様である。
- (2) 枠ランプは消灯態様である。
- (3) 可動役物Y Kのランプは消灯態様である。
- (4) サブ入力ボタンS Bのランプは消灯態様である。
- (5) 十字ボタンS B - 2のランプは消灯態様である。
- (6) 可動役物Y Kは第一位置に位置する。
- (7) サブ入力ボタンS Bは下位置に位置する。
- (8) スピーカD 2 4は消音態様である。

【1453】

(f)は、電源断から復帰した後の初期化動作中の画面が表示されていることを示すイメージ図である。初期化動作中の画面は、電源OFFの状態から電源ONの状態になったことに基づき表示される画面である。なお、初期化動作中の画面は、同図の(b)のように第1装飾図柄、第2装飾図柄、ステージを表示する画像、第1保留表示領域SG 1 2等と重なるように表示してもよい。副制御基板Sは、電源投入に基づいて、演出表示装置SGの初期化動作、スピーカD 2 4の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物Y Kの初期化動作、サブ入力ボタンS Bの初期化動作を実行する。なお、以降の説明においてランプの初期化動作は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物Y Kのランプ、サブ入力ボタンS Bのランプ、十字ボタンS B - 2のランプを例示するが、これに限定されない。各種の初期化動作は他の実施形態で説明しているため、詳細は省略する。また、(f)は、電源投入に基づく初期化動作を実行している状況下、新たに第1主遊技側の保留が生起した非時間短縮遊技状態を示している。当該新たに生起した保留は、青アイコンで表示され得る保留である(なお、「青アイコンで表示され得る保留」とは、当該保留が消化されることで青アイコンにて表示することでノーマルリーチ以上(ノーマルリーチ、低期待度のキリンによるスーパーリーチ演出、高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出、全回転演出などの大当たり確定演出の少なくともいずれか)が実行される変動であることを示唆可能な保留を指す)。副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、当該変動の演出用保留表示領域に青アイコンを表示すべきであるが、演出表示装置SGの初期化動作を行っているため、当該変動アイコンの表示を制限し、初期化画面を継続して表示する。また、副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、スピーカD 2 4から青アイコンに対応した第1保留音(特殊保留音)である「レ」の出力をすべきであるが、スピーカD 2 4の初期化動作を行っているため特殊保留音の出力を制限し、初期化音を出力する。また、副制御基板Sは、保留生起のタイミングにおいて、盤ランプの青アイコンに対応した色である青での特殊発光を制限し、初期化時態様A(例えば、赤の発光態様)で制御する。なお、同図は、主制御基板Mの処理は完了している状態であり、副制御基板Sは各種初期化動作が完了していないが主制御基板Mのコマンドは受信可能な状態である。

【1454】

副制御基板Sは、(f)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、盤ランプを消灯態様、枠ランプを赤点灯と白点灯とを交互に切り替える発光態様(もしくは赤点灯と消灯を交互に切り替える発光態様、つまりは赤点滅の発光態様)、サブ入力ボタンS Bのランプを赤点灯と白点灯とを交互に切り替える発光態様(もしくは赤発光と消灯を交互に切り替える発光態様、つまりは赤点滅の発光態様)としても良い。

- (1) 盤ランプを初期化時態様A(例えば、赤の発光態様)で制御する。
- (2) 枠ランプを初期化時態様B(例えば、赤の発光態様)で制御する。
- (3) 可動役物Y Kのランプを初期化時態様C(例えば、赤の発光態様)で制御する。可動役物Y Kの初期化動作中は、通常発光とは異なる発光態様で制御するようにすればよい。
- (4) サブ入力ボタンS Bのランプを初期化時態様(例えば、赤点滅の発光態様)で制御

する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを初期化時態様 D (例えば、白点滅の発光態様) で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 から初期化音を出力するよう制御する。

【1 4 5 5】

(g) は、初期化動作中であって演出表示装置 S G の初期化動作を完了した場合を示すイメージ図である。また、同図は、スピーカ D 2 4 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作、サブ入力ボタン S B の初期化動作が継続して実行されていることを示すとともに、その最中に第 1 主遊技図柄の変動が新たに開始する (例えば、(f) における変動終了後に第 1 主遊技始動口 A 1 0 へ入球があることで変動開始する) ことで第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄が変動開始し、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の変動中に遊技者によるサブ入力ボタン S B の操作を可能とするボタン演出 (ボタン操作に基づき可動役物 Y K が落下する予定の演出) が実行されていることを示している。この状況において、副制御基板 S は、第 1 保留表示領域 S G 1 2 と第 1 装飾図柄とに重なるようにサブ入力ボタン S B の画像とサブ入力ボタン S B の有効期間 (B 1) を示すインジケータ画像を表示し、「押せ!!」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間 (B 1) において、スピーカ D 2 4 からサブ入力ボタン S B の操作を促進する操作促進音を出力せずに制限し、初期化音を出力する。

【1 4 5 6】

また、(g) において、副制御基板 S は、当該変動の演出用保留表示領域にて緑アイコンが表示される (又は最初に白アイコンが表示されてその直後に緑アイコンに変更する) 保留変化演出を実行する。副制御基板 S は、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から緑アイコンに対応した第 1 保留音 (特殊保留音) である「レ」の出力をすべきであるが、スピーカ D 2 4 の初期化動作を行っているため特殊保留音を出力せずに制限し、初期化音を出力する。また、副制御基板 S は、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、盤ランプの緑アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限し、初期化時態様 A (例えば、赤の発光態様) で制御する。

【1 4 5 7】

副制御基板 S は、(g) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを初期化時態様 A (例えば、赤の発光態様) で制御する。

(2) 枠ランプを初期化時態様 B (例えば、赤の発光態様) で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを初期化時態様 C (例えば、赤の発光態様) で制御する。可動役物 Y K の初期化動作中は、通常発光とは異なる発光態様で制御するようによればよい。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様 (例えば、赤点滅の発光態様) で制御する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを初期化時態様 D (例えば、白点滅の発光態様) で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 から初期化音を出力するよう制御する。

【1 4 5 8】

(h) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示してい

る状況下（（g）における変動表示が継続している状況下）において、ボタン演出が終了した後のタイミングを示すイメージ図である。また、同図は、演出表示装置SGの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作、サブ入力ボタンSBの初期化動作が完了した後の変動中であることを示している。副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの有効期間（B1）が経過したタイミングでサブ入力ボタンSBの画像とインジケータ画像と操作促進画像を消去する。遊技者によってサブ入力ボタンSBの操作がなされた場合も、有効期間（B1）が経過する前のタイミングであれば、遊技者が操作したタイミングでサブ入力ボタンSBの画像とインジケータ画像と操作促進画像を消去する。また、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの有効期間（B1）が経過したタイミングでボタン演出の結果演出として、当該変動アイコンを緑アイコンから赤アイコンに変化させる保留変化演出を実行する。また、副制御基板Sは、保留変化演出の実行タイミングにおいて、スピーカD24から赤アイコンに対応した第2保留音（特殊保留音）である「ミ」を出力する。

10

【1459】

副制御基板Sは、（h）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

（1）盤ランプを特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

（2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

（3）可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

20

（4）サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

（5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

（7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

（8）スピーカD24からステージAの効果音および第2保留音を出力するよう制御する。

【1460】

これまで説明したように、ボタン演出等のサブ入力ボタンSBの有効期間においてスピーカD24から操作促進音を出力する一方、音量・光量調整画面の有効期間においてスピーカD24から操作促進音を出力しないよう構成することで、ゲーム性に関連し遊技の興趣を高める事となるボタン演出等の演出に対する操作促進の場面のみ遊技者に操作を促す報知を行い、ゲーム性とは直接的に関係ない音量・光量の調整等にかかる操作促進に対しては操作を促す報知を行わない事で煩わしさを解消し、適切な操作促進報知（操作促進音による報知）が可能となるという効果を奏する。

30

【1461】

また、変動中のサブ入力ボタンSBの有効期間に操作促進画像を表示する一方、変動中の音量・光量調整画面の有効期間に操作促進画像を表示しないよう構成することで、ゲーム性に関連し遊技の興趣を高める事となるボタン演出等の演出に対する操作促進の場面のみ遊技者に操作を促す報知を行い、ゲーム性とは直接的に関係ない音量・光量の調整等にかかる操作促進に対しては操作を促す報知を行わない事で煩わしさを解消し、適切な操作促進報知（操作促進画像による報知）が可能となるという効果を奏する。

40

【1462】

また、可動役物YKの初期化動作中であってスピーカD24の初期化動作中は、サブ入力ボタンSBの有効期間となっても操作促進画像が表示されるだけで、操作促進音が出力されないよう構成する。このように構成することで、サブ入力ボタンSBの押下に伴う正常な演出ができない可能性があるため（初期化動作中なので可動役物YKの落下等ができない）、サブ入力ボタンSBの操作が有効である旨を最低限の報知態様に留め、無用な操作促進は行わずに遊技者への過度な煽りを抑制することができる。

【1463】

また、電源投入後の可動役物YKの初期化動作中は、サブ入力ボタンSBのランプを通

50

常発光とは異なる発光態様で制御するよう構成することで、サブ入力ボタン S B の押下に伴う正常な演出（可動役物 Y K を用いた演出）ができない可能性がある旨を示す事ができる。

【1464】

なお、サブ入力ボタン S B の画像の種類を複数設ける（例えば、画像の表示サイズが特大、大、普通）とともに、十字ボタン S B - 2 の画像の種類を複数設けている（例えば、画像の表示サイズが大、普通）。このようにサブ入力ボタン S B の画像の種類を、十字ボタン S B - 2 の画像の種類よりも多くすることによって、ゲーム性に関連し遊技の興趣を高める事となる操作促進の場面では、操作促進報知（例えば、サブ入力ボタン S B の画像による報知）にバリエーションを持たせることで、ゲーム性を向上させることができる。また、サブ入力ボタン S B の画像の表示サイズを複数設けることによって、当り期待度を報知することができるとともに遊技者に意外性を与える事ができる。また、十字ボタン S B - 2 の画像の種類をサブ入力ボタン S B の画像の種類よりも少なくすることによって、ゲーム性とは直接的に関係ない操作促進（音量・光量）に対しては、無用な期待感等を与えることなくゲームに集中させることができる。

10

【1465】

また、サブ入力ボタン S B の初期化動作の完了後において、ボタン演出が実行されてサブ入力ボタン S B の有効期間となった場合、ボタン演出の操作促進音を出力可能な構成としている。このように構成することで、サブ入力ボタン S B の初期化動作が完了した後にサブ入力ボタン S B の有効期間となればボタン演出に合わせた操作促進音による操作促進報知が実行可能となる。なお、サブ入力ボタン S B の初期化動作の完了後且つスピーカ D 2 4 の初期化動作の完了後であることが好ましい。

20

【1466】

また、図 229 の（g）において、ボタン演出が実行される前においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了した場合、スピーカ D 2 4 の初期化動作の完了後は、ボタン演出の操作促進音を出力可能な構成としている。このように構成することで、スピーカ D 2 4 の初期化動作の完了直後であってもボタン演出に合わせた操作促進音による操作促進報知を実行することができる。

【1467】

また、ボタン演出の実行中においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了した場合も、初期化動作が完了したタイミング以降の操作促進音を出力可能な構成としている（つまり、操作促進音の出力開始タイミングから終了タイミングの途中で初期化動作が完了するタイミングに到達する場合、完了タイミング前までは操作促進音を出力しないが完了タイミング以降は操作促進音を途中から出力可能な構成としている）。このように構成することで、ボタン演出の途中でであっても操作促進音による操作促進報知を実行することができる。

30

【1468】

また、副制御基板 S は、少なくとも一の可動役物 Y K（例えば、複数の可動役物 Y K 1 ～ 5 のうち可動役物 Y K 2、各可動役物は可動役物 Y K 1 ～ 5 の順に初期化動作を開始又は完了する）の初期化動作が完了しているが他の可動役物 Y K（例えば、可動役物 Y K 1、可動役物 Y K 3 ～ 5）の初期化動作が完了していない場合であってスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了していない場合、一の可動役物 Y K の初期化動作が完了したタイミングからスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了するまでの所定期間において、スピーカ D 2 4 から初期化音を継続して出力するよう制御する。そのため、所定期間においてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出の操作促進音を出力しないよう構成している。このように初期化動作に関する報知音を変動中の演出の効果音よりも優先して実行することで、遊技者にまだ完全に遊技演出が実行できないことを知らしめることができる。なお、一の可動役物 Y K の初期化動作が完了したタイミングにおいて、演出表示装置 S G の初期化動作、ランプの初期化動作、サブ入力ボタン S B の初期化動作は完了していてもよいし、完了していなくてもよい。

40

【1469】

50

また、副制御基板 S は、少なくとも可動役物 Y K の初期化動作が完了した場合であって、スピーカ D 2 4 の初期化動作が完了していない場合、可動役物 Y K の初期化動作が完了したタイミングからスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了するまでの所定期間において、スピーカ D 2 4 から初期化音を継続して出力するよう制御する。そのため、所定期間においてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出の操作促進音を出力しないよう構成している。このように初期化動作に関する報知音を変動中の演出の効果音よりも優先して実行することで、遊技者にまだ完全に遊技演出が実行できないことを知らしめることができる。なお、可動役物 Y K の初期化動作が完了したタイミングにおいて、演出表示装置 S G の初期化動作、ランプの初期化動作、サブ入力ボタン S B の初期化動作は完了していてもよし、完了していなくてもよい。

10

【1470】

また、1の変動内に複数回（例えば、2回）のボタン演出が実行される予定の場合、1回目のボタン演出が実行される期間においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が実行中であつたが、2回目のボタン演出が実行される前においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了した場合、1回目のボタン演出の操作促進音は出力不可能とするが、2回目のボタン演出の操作促進音はスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了後に出力可能な構成としている。このように構成することで、実行されるボタン演出に合わせた操作促進音による操作促進報知を実行することができる。

【1471】

なお、2回目のボタン演出の実行中においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了した場合も、初期化動作が完了したタイミング以降の操作促進音を出力可能な構成とすれば、2回目のボタン演出の途中であっても操作促進音による操作促進報知を実行することができる。つまり、2回目のボタン演出における操作促進音の出力開始タイミングから終了タイミングの途中にスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了するタイミングに到達する場合、完了タイミング前までは操作促進音を出力しないが完了タイミング以降は操作促進音を途中から出力可能な構成としている。

20

【1472】

また、複数の変動（例えば、2変動）において各々ボタン演出が実行される場合、1変動目の変動中にボタン演出が実行される期間においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が実行中であつたが、2変動目の変動中にボタン演出が実行される前においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了した場合、1変動目のボタン演出の操作促進音は出力不可能とするが、2変動目のボタン演出の操作促進音はスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了後に出力可能な構成としている。このように構成することで、実行されるボタン演出に合わせた操作促進音による操作促進報知を実行することができる。

30

【1473】

なお、2変動目の変動中のボタン演出の実行中においてスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了した場合も、初期化動作が完了したタイミング以降の操作促進音を出力可能な構成とすれば、2変動目のボタン演出の途中であっても操作促進音による操作促進報知を実行することができる。つまり、2回目のボタン演出における操作促進音の出力開始タイミングから終了タイミングの途中にスピーカ D 2 4 の初期化動作が完了するタイミングに到達する場合、完了タイミング前までは操作促進音を出力しないが完了タイミング以降は操作促進音を途中から出力可能な構成としている。

40

【1474】

次に、図 230 を用いて、位置検知センサまたは押下検知センサが故障した場合のボタン演出について説明する。図 230 は、検知センサが故障した場合のボタン演出に関するイメージ図である。

【1475】

(a1) は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始したことを

50

示すイメージ図であり、図 228 の (a1) と同様であるので説明は省略する。

【1476】

(b1) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作を可能とするボタン演出(サブ入力ボタンSBが上昇するボタン演出)が実行されることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板Sは、第1保留表示領域SG12と第1装飾図柄とに重なるようにサブ入力ボタンSBの画像とサブ入力ボタンSBの有効期間(B1)を示すインジケータ画像を表示し、「押し込め!」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの有効期間(B1)において、スピーカD24からサブ入力ボタンSBの操作を促進する操作促進音を出力するとともにステージAの効果音を出力する。なお、演出表示装置SG(液晶)のその他の表示は、(a1)と同様である。

10

【1477】

また、(b1)は、サブ入力ボタンSBの位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態である異常状態であり、サブ入力ボタンSBの押下したことを検知する押下検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態ではない正常状態であることを示している。サブ入力ボタンSBの位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態であるとは、サブ入力ボタンSBが下位置にいることを検知する下位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線、サブ入力ボタンSBが上位置にいることを検知する上位置検知センサ(下位置検知センサとは異なる検知センサである)と副制御基板Sとを接続する配線のうち一方もしくは両方の配線が断線状態(異常状態)の状態である。副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBが上昇するボタン演出において、サブ入力ボタンSBを上昇させる前に位置検知センサが正常であるか否かを確認し、正常である場合はサブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させるよう制御し、異常である場合はサブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させないよう制御している。この例では、位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態であるのでサブ入力ボタンSBが上位置へ上昇できないため、サブ入力ボタンSBは下位置で維持されている。なお、副制御基板Sは、定期的に位置検知センサが正常であるか否かを確認(判断)する仕様であってもよい。なお、断線状態とは、センサ自体の回路が断線となる異常状態も含むことを補足しておく。また、センサと副制御基板Sとを接続する配線またはセンサ自体の回路が短絡(ショート)状態となった場合も、断線状態と同じように異常状態として処理するよう構成してもよい。

20

30

【1478】

副制御基板Sは、(b1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプをボタン演出態様の発光(例えば、白点滅の発光態様)で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

40

【1479】

(c1) は、(b1)におけるボタン演出(上昇)が継続して実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、演出表示装置SG(液晶)の表示は、インジケータ画像以外は(b1)と同様である。また、(c1)も、サブ入力ボタンSBの位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態であり、サブ入力ボタンSBの押下したことを検知する押下検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態ではない正常状態であることを示している。副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBが上昇するボタ

50

ン演出において、位置検知センサが異常状態を示しているため、サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させないよう制御するとともに、サブ入力ボタン S B を上昇させる前に押下検知センサが正常（異常）であるか否かを確認することなく、サブ入力ボタン S B の操作（押下の操作）の入力の有無を検知するよう制御している。同図においては、押下検知センサが正常状態であるので、サブ入力ボタン S B の押下の操作（下に押し込んだ操作）を検知することができるようになっている。

【1480】

副制御基板 S は、（c1）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

【1481】

（d1）は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、ボタン演出が終了した後のタイミングを示すイメージ図である。副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B1）が経過したタイミングでサブ入力ボタン S B の画像とインジケータ画像と操作促進画像を消去する。なお、遊技者によってサブ入力ボタン S B の操作がなされた場合は、有効期間（B1）が経過する前のタイミングであって、遊技者が操作したタイミングでサブ入力ボタン S B の画像とインジケータ画像と操作促進画像を消去する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B1）が経過したタイミングでボタン演出の結果演出として、当該変動アイコンを白アイコンから青アイコンに変化させる演出を実行する。また、副制御基板 S は、保留変化演出の実行タイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から青アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」を出力する。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、（a1）と同様である。

【1482】

副制御基板 S は、（d1）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを特殊発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、青の発光態様）で制御してもよい。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、青の発光態様）で制御してもよい。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、青の発光態様）で制御してもよい。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および第1保留音を出力するよう制御する。

【1483】

このようにサブ入力ボタン S B の位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態だと、サブ入力ボタン S B を上昇させないが、操作促進報知（操作促進画像、操作促進音による報知）は実行するよう構成することで、サブ入力ボタン S B の位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態だと、サブ入力ボタン S B の位置検知が出来ないがゆえに、サブ入力ボタン S B の可動範囲以外の可動が行われて、サブ入力ボタン S B の更なる故障に繋がる危険性があるが、これらを防止することができる。つまり、既

10

20

30

40

50

に断線しているので故障はしている状態だが、被害の拡大を防ぐことができるようになっている。

【1484】

(a2)は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図であり、同図の(a1)と同様であるので説明は省略する。

【1485】

(b2)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作を可能とするボタン演出(サブ入力ボタンSBが上昇するボタン演出)が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板Sは、第1保留表示領域SG12と第1装飾図柄とに重なるようにサブ入力ボタンSBの画像とサブ入力ボタンSBの有効期間(B1)を示すインジケータ画像を表示し、「押し込め!」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの有効期間(B1)において、スピーカD24からサブ入力ボタンSBの操作を促進する操作促進音を出力するとともにステージAの効果音を出力する。

【1486】

また、(b2)においては、サブ入力ボタンSBの位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態ではない正常状態であり、サブ入力ボタンSBの押下検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態である異常状態であることを示している。サブ入力ボタンSBの押下検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態であるとは、サブ入力ボタンSBを押下したことを検知する押下検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態であるので、サブ入力ボタンSBの押下を検知できない(検知しない)状態である。副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBが上昇するボタン演出において、サブ入力ボタンSBを上昇させる前に位置検知センサが正常であるか否かを確認し、正常の場合はサブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させるよう制御している。ここでは、正常と判断し、サブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させている。

【1487】

副制御基板Sは、(b2)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプをボタン演出態様の発光(例えば、白点滅の発光態様)で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを上位置に上昇させるよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

【1488】

(c2)は、(b2)におけるボタン演出(上昇)が継続して実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、演出表示装置SG(液晶)の表示は、インジケータ画像以外は(b2)と同様である。(c2)も、サブ入力ボタンSBの位置検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態ではない正常状態であり、サブ入力ボタンSBの押下したことを検知する押下検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態(異常状態)であることを示している。副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBが上昇するボタン演出において、位置検知センサが正常を示しているため、サブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させるよう制御するとともに、サブ入力ボタンSBを上昇させる前に押下検知センサが異常であるか否かを確認することなく、サブ入力ボタンSBの操作(押し込みの操作)の入力の有無を検知するよう制御している。同図においては、押下検

知センサが異常状態であるので、サブ入力ボタン S B の押し込みの操作を検知することができないようになっている。

【1489】

副制御基板 S は、(c 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

10

【1490】

(d 2) は、(c 2) におけるボタン演出が継続して実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、演出表示装置 S G（液晶）の表示は、インジケータ画像以外は (c 2) と同様である。(d 2) は、押下検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態（異常状態）であるため、サブ入力ボタン S B の有効期間 (B 1) が経過するまでボタン演出が終了されないようになっている。

【1491】

副制御基板 S は、(d 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

20

30

【1492】

このようにサブ入力ボタン S B の押下検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態（異常状態）であっても、サブ入力ボタン S B を可動させ、操作促進報知（操作促進画像、操作促進音による報知）を実行するよう構成することで、押下検知センサの故障だけでは、遊技者によるサブ入力ボタン S B の操作がなされなければ通常の遊技として遊技者が認識することができるようになっている。

【1493】

また、サブ入力ボタン S B の位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態でも、サブ入力ボタン S B の押下検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態でも、操作促進報知として、サブ入力ボタン S B をボタン演出態様で発光させるよう構成することで、遊技者に極力違和感を与えることないよう遊技を進行できる。

40

【1494】

また、サブ入力ボタン S B の押下検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態の場合は、エラー報知を行わないよう構成している。一方、サブ入力ボタン S B の押下検知センサとは異なる他の媒体が断線状態の場合は、エラー報知を行うよう構成している。ここで、他の媒体が断線状態とは、主制御基板 M と副制御基板 S との配線が断線状態であること、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H との配線が断線状態であること、賞球払出制御基板 K H と C R ユニットとの配線が断線状態であること等の遊技に影響を及ぼす媒体の断線状態である。このように遊技に影響を及ぼす他の媒体が断線状態の場合にエラー報知を行うことで、遊技に影響を及ぼすエラー状態である旨を確実に報知する事ができる

50

。エラー報知の態様としては、演出表示装置 S G（液晶）にてエラー種別に対応したエラー画像（例えば、主制御基板 M と副制御基板 S との配線が断線状態である場合は「メインサブ間断線エラー」の文字画像、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H との配線が断線状態である場合は「メイン払出間断線エラー」の文字画像など）が表示され、且つ、エラー種別に対応したエラー音声（例えば、主制御基板 M と副制御基板 S との配線が断線状態である場合は「メインサブ間断線エラーです」の音声、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H との配線が断線状態である場合は「メイン払出間断線エラーです」の音声など）が出力され、且つ、エラー種別にかかわらず共通の枠ランプの発光態様（例えば、赤点滅）となる。なお、サブ入力ボタン S B の位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態の場合も、サブ入力ボタン S B の押下検知センサと副制御基板 S とを接続する配線の断線状態と同様に処理してよい。なお、サブ入力ボタン S B の押下検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態の場合も、サブ入力ボタン S B の位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線の断線状態の場合も、後述するエラーの場合と同様の処理を実行してもよい。

10

【1495】

次に、図 231 を用いて、初期化動作中におけるボタン演出について説明する。図 231 は、初期化動作中におけるボタン演出に関するイメージ図である。

【1496】

（f）は、電源断から復帰した後の初期化動作中を示すイメージ図であり、可動役物 Y K が第一位置から第二位置へ移動したことを示していること以外は図 229 の（f）と同様であるので説明は省略する。なお、（f）は、電源投入に基づく初期化動作を実行している状況下、新たに第 1 主遊技側の保留が生起した非時間短縮遊技状態を示しているが、電源断の際に既に変動が実行されており、電源投入時に電源断前の変動が継続して実行されている状況であってもよい。

20

【1497】

なお、（f）において、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の初期化動作は以下のよう

に制御する。

（1）サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

（2）サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。

30

【1498】

（g）は、初期化動作中であって演出表示装置 S G の初期化動作を完了した場合を示すイメージ図である。また、同図は、スピーカ D 24 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作、サブ入力ボタン S B の初期化動作が継続して実行されていることを示すとともに、その最中に第 1 主遊技図柄の変動が新たに開始する（例えば、（f）における変動終了後に第 1 主遊技始動口 A 10 へ入球があることで変動開始する）ことで第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄が変動開始し、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の変動中に遊技者によるサブ入力ボタン S B の操作を可能とするボタン演出（サブ入力ボタン S B が上昇するボタン演出であって演出ボタンの操作に基づき演出ボタンが振動するボタンバンプとともに保留変化演出を実行する予定の演出）が実行されていることを示している。この状況において、副制御基板 S は、第 1 保留表示領域 S G 12 と第 1 装飾図柄とに重なるようにサブ入力ボタン S B の画像とサブ入力ボタン S B の有効期間（B 1）を示すインジケータ画像を表示し、「押し込め！」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B 1）において、スピーカ D 24 からサブ入力ボタン S B の操作を促進する操作促進音を出力しない。なお、（g）では、ボタン演出（サブ入力ボタン S B が上昇するボタン演出）が実行される際には、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B が下位置から上位置に上昇するよう制御するべきであるが、ボタン演出の制御よりも、サブ入力ボタン S B の初期化動作の制御を優先して実行するよう構成している。

40

50

【1499】

また、(g)において、副制御基板Sは、当該変動の演出用保留表示領域の白アイコン（又は青アイコン）から緑アイコンに変更する保留変化演出を実行する。副制御基板Sは、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、スピーカD24から緑アイコンに対応した第1保留音（特殊保留音）である「レ」の出力をすべきであるが、スピーカD24の初期化動作を行っているため特殊保留音の出力を制限し、初期化音を出力する。また、副制御基板Sは、保留変化演出に基づく緑アイコンを演出表示装置SGに表示したタイミングにおいて、盤ランプの緑アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限し、初期化時態様A（例えば、赤の発光態様）で制御する。

【1500】

副制御基板Sは、(g)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを初期化時態様A（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを初期化時態様B（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを初期化時態様C（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを初期化時態様（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを初期化時態様D（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- (8) スピーカD24から初期化音を出力するよう制御する。

【1501】

(g1)は、初期化動作中であって演出表示装置SGの初期化動作が完了した場合を示すイメージ図であり、同図の(g)と同様であるので、(g)との相違点について説明を行う。(g1)は、サブ入力ボタンSBの位置検知センサが正常状態であり、サブ入力ボタンSBの押下検知センサも正常状態であることを示している。副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBが上昇するボタン演出において、サブ入力ボタンSBを初期化動作の態様で制御するとともに、サブ入力ボタンSBの操作（押し込みの操作）の入力の有無を検知するよう制御している。同図においては、押下検知センサが正常状態であるので、サブ入力ボタンSBの押し込みの操作を検知することができるようになっている。

【1502】

副制御基板Sは、(g1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを初期化時態様A（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを初期化時態様B（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを初期化時態様C（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを初期化時態様（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを初期化時態様D（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- (8) スピーカD24から初期化音を出力するよう制御する。

【1503】

(g2)は、初期化動作中かつ変動中において、ボタン演出が終了した後のタイミングを示すイメージ図である。副制御基板Sは、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作に基づきサブ入力ボタンSBの画像とインジケータ画像と「押し込め！」の操作促進画像を消

10

20

30

40

50

去する。また、副制御基板 S は、遊技者によるサブ入力ボタン S B の操作のタイミングでボタン演出の結果演出として、当該変動アイコンを緑アイコンから赤アイコンに変化させる保留変化演出を実行する。なお、初期化動作中ではないボタン演出においては、ボタン演出の結果演出としてのボタンバンプを実行するよう制御するが、サブ入力ボタン S B が初期化動作中のため、副制御基板 S は、ボタン演出の結果演出としてのボタンバンプを実行しないよう制御する。また、副制御基板 S は、保留変化演出の実行タイミングにおいて、スピーカ D 2 4 から赤アイコンに対応した第 2 保留音（特殊保留音）である「ミ」の出力をすべきであるが、スピーカ D 2 4 の初期化動作を行っているため特殊保留音の出力を制限し、初期化音を出力する。また、副制御基板 S は、保留変化演出に基づく赤アイコンを演出表示装置 S G に表示したタイミングにおいて、盤ランプの赤アイコンに対応した色での特殊発光を継続して制限し、初期化時態様 A（例えば、赤の発光態様）で制御する。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、（g 1）と同様である。

10

【1504】

副制御基板 S は、（g 2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを初期化時態様 A（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを初期化時態様 B（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを初期化時態様 C（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを初期化時態様 D（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （8）スピーカ D 2 4 から初期化音を出力するよう制御する。

20

【1505】

このように上下可動するサブ入力ボタン S B が初期化動作している最中にサブ入力ボタン S B を用いるボタン演出等が実行されてサブ入力ボタン S B の有効期間となった場合、本来実行すべきサブ入力ボタン S B が上昇する演出は実行しないが、サブ入力ボタン S B の押下操作自体は有効となるよう構成し、サブ入力ボタン S B が初期化動作している最中は、ボタン演出に伴うサブ入力ボタン S B の動作は行わずに初期化動作を優先することで、サブ入力ボタン S B の事前動作の確認を確実に実行することができる。また、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作が行われて操作検知されれば、結果演出を正常通り実行する事で違和感のないゲーム性を提供する事ができる。

30

【1506】

また、サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行する初期化動作を実行している最中に、ボタン演出等が実行されてサブ入力ボタン S B の有効期間となった場合、サブ入力ボタン S B の押下操作自体は有効であるが、サブ入力ボタン S B の発光態様は通常発光とは異なるよう構成することで、サブ入力ボタン S B の押下に伴い、ボタンバンプ等の動作が正常に行われない可能性があることを予め示唆する事ができる。

40

【1507】

また、上下可動するサブ入力ボタン S B が初期化動作している最中にサブ入力ボタン S B を用いるボタン演出等が実行されてサブ入力ボタン S B の有効期間となった場合、本来実行すべきサブ入力ボタン S B が上昇する演出は実行しないが、演出表示装置 S G でのボタン演出（サブ入力ボタン S B の画像とインジケータ画像と操作促進画像の表示および結果演出として赤アイコンの表示）を実行するよう構成し、サブ入力ボタン S B が初期化動作している最中は、ボタン演出に伴うサブ入力ボタン S B の動作は行わずに初期化動作を優先することで、サブ入力ボタン S B の事前動作の確認を確実に実行することができる。

50

また、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作が行われて操作が検知されれば、結果演出を正常通り実行する事で違和感のないゲーム性を提供する事ができるとともに当り期待度を正確に示すことができる。

【1508】

なお、電源投入時の初期化動作以外として、変動中や非変動中に位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態となった場合や、サブ入力ボタン S B が正常位置に位置していないため位置検知センサで正常な位置を検知できなかった場合は、サブ入力ボタン S B のみの初期化動作（この例では、初期化動作 B という）を実行するよう構成されている。このサブ入力ボタン S B の初期化動作 B は、電源断から復帰した後のサブ入力ボタン S B の初期化動作と同じ動作であるが、異なる初期化動作であってもよい。この初期化動作 B の実行中にボタン演出が実行される場合、副制御基板 S は、図 231 の（g）に示すようにサブ入力ボタン S B の画像とサブ入力ボタン S B の有効期間（B1）を示すインジケータ画像を表示し、「押し込め！」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B1）において、スピーカ D24 からサブ入力ボタン S B の操作を促進する音であって電源投入時の初期化動作では出力できない操作促進音およびステージ A の効果音を出力する。

【1509】

副制御基板 S は、初期化動作 B の実行タイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。ボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御してもよい。
- （5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカ D24 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

【1510】

このように構成することで、ボタン演出に伴うサブ入力ボタン S B の動作は行わずに初期化動作 B を優先することで、サブ入力ボタン S B の動作の確認を行う事が出来ると共に、遊技者のサブ入力ボタン S B の操作が行われて操作検知されれば、結果演出を正常通り実行する事で違和感のないゲーム性を提供する事ができるとともに当り期待度を正確に示すことができる。また、初期化動作 B の実行中であっても、スピーカによっても操作促進報知を実行することができるので、遊技者参加型のボタン演出の効果が損なわれることを抑止することができる。

【1511】

また、変動中に電源断し電断復帰した際に変動が継続している場合における当該変動中の演出ボタン画像の表示の有無や枠ランプ（又は盤ランプ）の発光態様と、非変動中（停止中）に電源断し電断復帰した後に変動が実行される場合における当該変動中の演出ボタン画像の表示の有無や枠ランプ（又は盤ランプ）の発光態様とは、異なるよう構成している。具体的には、変動中に電源断し電断復帰した際に変動が継続している場合における当該変動中には、当該変動が演出ボタン画像を表示可能な変動（例えば、当落分岐演出が実行可能な変動）であっても、演出ボタン画像が非表示となり、且つ、枠ランプ（又は盤ランプ）の発光態様が消灯態様となり、非変動中（停止中）に電源断し電断復帰した後に新たな変動が実行される場合における当該変動中には、当該変動が演出ボタン画像を表示可能な変動（例えば、当落分岐演出が実行可能な変動）であれば、演出ボタン画像が表示され、且つ、枠ランプ（又は盤ランプ）の発光態様が（当落分岐成功演出時は）虹色となる。但し、いずれであってもボタンバイブは実行可能である（前者であれば初期動作に係るボタンバイブであり、後者であれば当落分岐成功演出におけるボタンバイブ演出である）

。このように構成することで、電断復帰後の演出のバリエーションを多くすることができる。なお、変動中の電断復帰も非変動中の電断復帰も演出表示装置SGの初期化動作、スピーカD24の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作、サブ入力ボタンSBの初期化動作を実行するよう構成している。

【1512】

次に、図232を用いて、エラー報知中におけるサブ入力ボタンSBのランプの発光態様について説明する。図232は、エラー報知中におけるサブ入力ボタンSBのランプの発光態様に関するイメージ図である。

【1513】

(a1)は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図であり、図228の(a1)と同様であるので説明は省略する。

【1514】

(b1)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況を示すイメージ図であり、同図の(a1)と同様であるので説明は省略する。

【1515】

(c1)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、これ以上受け皿(上皿)に遊技球を貯留できないことに基づく受け皿(上皿)満タン異常(以降、球抜きエラーともいう)が発生し、球抜きエラーの報知が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、主制御基板M(賞球払出制御基板KHでもよい)は、外部接続端子を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、ホールコンピュータHC等に対してエラー情報を出力する。また、主制御基板M(賞球払出制御基板KHでもよい)は、遊技機裏に設けられているエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様(例えば、赤の発光態様)の発光で制御する。副制御基板Sは、「球を抜いてください」の操作促進画像(エラー時操作促進画像)を表示する。また、副制御基板Sは、スピーカD24から球抜き部材の操作を促進する「球を抜いてください」の操作促進音(エラー時操作促進音)を出力するとともにステージAの効果音を出力する。操作促進音は、球抜き部材の操作が有効である有効期間(B5)に亘って出力される効果音であって、球抜き部材の操作を促す効果音であり、有効期間(B5)が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音である。なお、一定のリズムの効果音としてもよい。なお、球抜き部材の操作が有効である有効期間とは、球抜きエラーが発生してから球抜きエラーが解除されるまでの期間であるが、球抜きエラーが発生してから所定時間(例えば、30秒)の期間でもよいし、球抜きエラー中の特定時間(例えば、10秒)でもよい。

【1516】

副制御基板Sは、(c1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(2) 枠ランプをエラー態様の発光(例えば、赤の発光態様)で制御する。

(3) 可動役物YKのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(4) サブ入力ボタンSBのランプをエラー態様の発光(例えば、赤の発光態様)で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24からステージAの効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

【1517】

(d1)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、発生した球抜きエラーが解除されたことを示すイメージ図である。副制御基板Sは、受け皿(上皿)に遊技球が貯留できる状態になって球抜きエラーが解除

10

20

30

40

50

されたことに基づき、操作促進画像を消去するとともに、操作促進音の出力を停止する。

【1518】

副制御基板Sは、(d1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

10

【1519】

図232の(a1)～(d1)は、変動中の例を示したが、図柄が停止している非変動中においても操作促進画像や操作促進音やサブ入力ボタンSBのランプの発光態様等は同様であることを補足しておく。

【1520】

(a2)は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図であり、図228の(a1)と同様であるので説明は省略する。

20

【1521】

(b2)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作を可能とするボタン演出が実行されていることを示すイメージ図であり、図228の(b1)と同様であるので説明は省略する。

【1522】

(c2)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、ボタン演出の実行中に、扉開放エラーが発生し、扉開放エラーの報知が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、主制御基板M（賞球払出制御基板KHでもよい）は、外部接続端子を介してホールコンピュータHC等に対してエラー情報を出力する。また、主制御基板M（賞球払出制御基板KHでもよい）は、遊技機裏のエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。副制御基板Sは、(b2)で表示した画像に加え、「扉を閉めてください」の操作促進画像（エラー時操作促進画像）を表示する。また、副制御基板Sは、(b2)から出力中の操作促進音に加え、スピーカD24から扉D18の操作を促進する「扉を閉めてください」の操作促進音（エラー時操作促進音）を出力するとともにステージAの効果音を出力する。操作促進音（エラー時操作促進音）は、扉D18を閉める操作が有効である有効期間（B6）に亘って出力される効果音であって、扉D18を占める操作を促す効果音であり、有効期間（B6）が少なくなるに従ってリズムが速くなる効果音である。なお、一定のリズムの効果音としてもよく、「扉が開いています」と出力するようにしてもよい。また、副制御基板Sは、ボタン演出の実行中にエラーとなった場合には、ボタン演出の発光制御よりも、エラーの発光制御を優先して実行するよう構成している。なお、扉D18を閉める操作が有効である有効期間とは、扉開放エラーが発生してから扉開放エラーが解除されるまでの期間であるが、扉開放エラーが発生してから所定時間（例えば、30秒）の期間でもよいし、扉開放エラー中の特定時間（例えば、10秒）でもよい。なお、操作促進音（エラー時操作促進音）は、扉開放エラーが解除された後であっても出力するようにしてもよい。例えば、扉開放エラーの解除後の一定の時間（例えば、30秒）までの期間において出力してもよい。

30

40

【1523】

副制御基板Sは、(c2)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

50

(1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。エラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

(2) 枠ランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。エラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

(4) サブ入力ボタン S B のランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。ボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御してもよい。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音（エラー時操作促進音含む）を出力するよう制御する。

【1524】

(d2) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、扉開放エラー中に、ボタン演出が終了したことを示すイメージ図である。この状況において、主制御基板 M（賞球払出制御基板 K H でもよい）は、外部接続端子を介してホールコンピュータ H C 等に対してエラー情報を継続して出力する。また、主制御基板 M（賞球払出制御基板 K H でもよい）は、遊技機裏のエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。副制御基板 S は、「扉を閉めてください」の操作促進画像（エラー時操作促進画像）を継続して表示する。また、副制御基板 S は、スピーカ D 2 4 から扉 D 1 8 の操作を促進する「扉を閉めてください」の操作促進音（エラー時操作促進音）の出力を停止し、ステージ A の効果音を継続して出力する。

【1525】

副制御基板 S は、(d2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。エラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

(2) 枠ランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。エラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

(4) サブ入力ボタン S B のランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1526】

なお、扉開放エラーが解除された場合は、同図の (d1) と同様の態様となる。なお、球抜きエラーや扉開放エラー等のエラー画面を表示することは、操作部材の操作に基づきエラーを解除するため操作部材の演出となっている。

【1527】

このようにエラー状態の場合、遊技盤面上の可動役物 Y K は通常発光を行うが、枠の演出用可動体であるサブ入力ボタン S B は通常発光とは異なる態様（例えば、エラー態様の発光）を行うよう構成することで、遊技者の視野範囲の中心となる遊技盤面上では、通常発光を行うことで遊技者に違和感を与えず、枠の演出用可動体を通常発光とは異なる態様（例えば、エラー態様）の発光とすることで、遊技店員に対しては通常の状態とは異なる状態（例えば、エラー状態）であることを示す事ができる。

【1528】

次に、図 233 を用いて、初期化動作中における発光する素子数について説明する。図 233 は、初期化動作中における発光する素子数を示す図である。

【1529】

(a) は、変動停止中に電源断し、電源断から復帰した後の初期化動作中の画面が表示されていることを示すイメージ図である。また、(a) は、電源投入から所定期間 T が経過するまでの期間である特定期間 A (a 時間) におけるイメージ図である。副制御基板 S は、電源投入に基づいて、演出表示装置 S G の初期化動作、スピーカ D 2 4 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作、サブ入力ボタン S B の初期化動作を実行する。

【1530】

副制御基板 S は、(a) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを初期化時態様 A (例えば、赤の発光態様) で制御する。
- (2) 枠ランプを初期化時態様 B (例えば、赤の発光態様) で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを初期化時態様 C (例えば、赤の発光態様) で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様 (例えば、赤点滅の発光態様) で制御する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを初期化時態様 D (例えば、白点滅の発光態様) で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

- (8) スピーカ D 2 4 から初期化音を出力するよう制御する。

【1531】

(a) のタイミングの変形例としては、盤ランプを初期化時態様 A (例えば、赤点滅の発光態様) で制御し、枠ランプを初期化時態様 B (例えば、赤点滅の発光態様) で制御しても良い。別の変形例としては、盤ランプを初期化時態様 A (例えば、赤点灯と白点灯とを交互に切り替える発光態様) で制御し、枠ランプを初期化時態様 B (例えば、赤点灯と白点灯とを交互に切り替える発光態様) で制御し、サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様 (例えば、赤点灯と白点灯とを交互に切り替える発光態様) で制御しても良い。なお、いずれにおいても、盤ランプについては初期化時態様 A を消灯態様として制御しても良く、枠ランプが初期化時態様 B を継続している最中でも消灯態様を終了して待機デモ画面 (もしくは遊技待機状態／変動待機状態) に対応した発光態様 (例えば、赤点灯、緑点灯、青点灯の順で切り替わる発光態様) としても良い。なお、図 2 3 3 以外の図 2 2 9 の (f) や図 2 3 1 の (f) 等も同様に制御しても良い。

【1532】

盤ランプは、R G B 素子 (赤の L E D 素子 = R 素子、緑の L E D 素子 = G 素子、青の L E D 素子 = B 素子) を備えるフルカラー L E D を複数有しており、R 素子のみ発光することで赤発光、G 素子のみ発光することで緑発光、B 素子のみ発光することで青発光を実現し、R 素子と G 素子とが発光することで黄発光、R 素子と B 素子とが発光することでマゼンタ発光、G 素子と B 素子とが発光することでシアン発光を実現し、R 素子と G 素子と B 素子とが全て発光することで白発光を実現する (R 素子と G 素子と B 素子のいずれも発光しない場合は消灯の発光態様となる)。これは、枠ランプ及びサブ入力ボタン S B のランプにおける R G B 素子も同様である。なお、虹の発光態様については、R G B 素子の発光組合せ (R 素子、G 素子、B 素子のどれが発光してどれが消灯しているのかの組合せ) で一度に (1 回の発光組合せで) 7 色の発光を実現しているのではなく、R 素子のみ発光する赤発光、G 素子のみ発光する緑発光、B 素子のみ発光する青発光、R 素子と G 素子とが発光する黄発光、R 素子と B 素子とが発光するマゼンタ発光、G 素子と B 素子とが発光するシアン発光、R 素子と G 素子と B 素子とが全て発光する白発光の 7 種類の発光を交互に切り替えることで、あたかも虹色に発光しているかのように見せる発光態様である。また、盤ランプにおける複数の R G B 素子 (複数のフルカラー L E D) における虹の発光態様の起点を異ならせていることも特徴であり、例えば、複数の R G B 素子 A ~ G までを備え

、RGB素子Aは虹の発光態様の起点を赤発光とし、RGB素子Bは虹の発光態様の起点を緑発光とし、RGB素子Cは虹の発光態様の起点を青発光とし、RGB素子Dは虹の発光態様の起点をマゼンタ発光とし、RGB素子Eは虹の発光態様の起点をシアン発光とし、RGB素子Fは虹の発光態様の起点を黄発光とし、RGB素子Gは虹の発光態様の起点を白発光とすることで、RGB素子における発光対象となる発光素子の発光組合せ（発光数）を同タイミングにおいて異ならせることで、より虹色に見せることが可能となっている（グラデーションを実現している）。そのため、白の発光態様は、複数のRGB素子A～G全てが白発光であり、赤の発光態様は、RGB素子A～G全てが赤発光である（緑の発光態様、青の発光態様、マゼンタの発光態様、シアンの発光態様、黄の発光態様も同様に、RGB素子A～G全てが各単色にて発光する、なお各単色における点滅の発光態様は、各単色の発光態様と消灯とを繰り返す発光態様である）。これらの発光態様は、枠ランプ及びサブ入力ボタンSBのランプにおける虹の発光態様（及びその他発光態様）も同様である。盤ランプは、初期化時態様Aとして赤の発光態様で発光する。換言すると、電源立ち上げ時は、R素子のみ発光（赤での発光パターンのみである）し、G素子、B素子は発光しないよう構成している。したがって、電源投入から所定期間Tが経過するまでの期間である特定期間A（a時間）において盤ランプが初期化時態様Aで発光する際の素子の数は1個（R素子のみ）である。なお、R素子のみの発光ではなく、G素子のみの発光またはB素子のみの発光としてもよい。

10

【1533】

所定期間Tを電源投入からランプの初期化動作が完了するまでの初期動作の実行期間とした場合、特定期間Aとして以下を例示する。

20

（1）所定期間Tと同じ期間

（2）所定期間T中の一部の期間（所定期間Tよりも短い期間）

【1534】

また、所定期間Tを電源投入からランプの初期化動作が完了するまでの初期動作の実行期間中の一部の時間とした場合、特定期間Aとして以下を例示する。

（3）所定期間Tと同じ期間

（4）所定期間T中の一部の期間（所定期間Tよりも短い期間）

【1535】

ランプの初期化動作の完了は、盤ランプの初期化動作の完了と読み替えてもよい。

30

【1536】

盤ランプの変形例としては、初期化時態様Aとして、R素子のみの発光、R素子とG素子とB素子との発光（つまり白発光）を交互に繰り返すように構成しても良い。もしくは、R素子のみの発光、R素子とG素子とB素子のいずれも発光しない消灯とを交互に繰り返しても良い。別の変形例としては、盤ランプの初期化時態様Aとして、R素子とG素子とB素子のいずれも発光しない（つまりは、消灯）よう構成しても良く、そのように構成した場合、枠ランプが初期化時態様Bを継続している最中でも、盤ランプのR素子とG素子とB素子のいずれも発光しない発光態様を終了して待機デモ画面（もしくは遊技待機状態／変動待機状態）に対応した発光態様（例えば、R素子のみの発光、G素子のみの発光、B素子のみの発光を交互に繰り返す発光態様）としても良い。

40

【1537】

枠ランプも、RGB素子を備えるフルカラーLEDを複数有しており、初期化時態様Bとして赤の発光態様で発光する。換言すると、電源立ち上げ時は、R素子のみ発光（赤での発光パターンのみである）し、G素子、B素子は発光しないよう構成している。したがって、電源投入から所定期間Tが経過するまでの期間である特定期間A（a時間）において枠ランプが初期化時態様Bで発光する際の素子の数は1個（R素子のみ）である。なお、R素子のみの発光ではなく、G素子のみの発光またはB素子のみの発光としてもよい。

【1538】

所定期間Tを電源投入からランプの初期化動作が完了するまでの初期動作の実行期間とした場合、特定期間Aとして以下を例示する。

50

- (1) 所定期間 T と同じ期間
- (2) 所定期間 T 中の一部の期間 (所定期間 T よりも短い期間)

【1539】

また、所定期間 T を電源投入からランプの初期化動作が完了するまでの初期動作の実行期間中の一部の時間とした場合、特定期間 A として以下を例示する。

- (3) 所定期間 T と同じ期間
- (4) 所定期間 T 中の一部の期間 (所定期間 T よりも短い期間)

【1540】

ランプの初期化動作の完了は、枠ランプの初期化動作の完了と読み替えてもよい。

【1541】

枠ランプの変形例としては、初期化時態様 B として、R 素子のみの発光、R 素子と G 素子と B 素子との発光 (つまり白発光) を交互に繰り返すように構成しても良い。もしくは、R 素子のみの発光、R 素子と G 素子と B 素子のいずれも発光しない消灯とを交互に繰り返しても良い。

【1542】

サブ入力ボタン S B のランプも、R G B 素子を備えるフルカラー L E D を複数有しており、初期化時態様として赤の発光態様で発光する。換言すると、電源立ち上げ時は、R 素子のみの発光 (赤での発光パターンのみである) し、G 素子、B 素子は発光しないよう構成している。したがって、電源投入から所定期間 T が経過するまでの期間である特定期間 A (a 時間) においてサブ入力ボタン S B のランプが初期化時態様で発光する際の素子の数は 1 個 (R 素子のみ) である。なお、R 素子のみの発光ではなく、G 素子のみの発光または B 素子のみの発光としてもよい。

【1543】

所定期間 T を電源投入からランプの初期化動作が完了するまでの初期動作の実行期間とした場合、特定期間 A として以下を例示する。

- (1) 所定期間 T と同じ期間
- (2) 所定期間 T 中の一部の期間 (所定期間 T よりも短い期間)

【1544】

また、所定期間 T を電源投入からランプの初期化動作が完了するまでの初期動作の実行期間中の一部の時間とした場合、特定期間 A として以下を例示する。

- (3) 所定期間 T と同じ期間
- (4) 所定期間 T 中の一部の期間 (所定期間 T よりも短い期間)

【1545】

ランプの初期化動作の完了は、サブ入力ボタン S B のランプの初期化動作の完了と読み替えてもよい。

【1546】

サブ入力ボタン S B のランプの変形例としては、初期化時態様として、R 素子のみの発光、R 素子と G 素子と B 素子との発光 (つまり白発光) を交互に繰り返すように構成しても良い。もしくは、R 素子のみの発光、R 素子と G 素子と B 素子のいずれも発光しない消灯とを交互に繰り返しても良い。別の変形例としては、サブ入力ボタン S B のランプの初期化時態様として、R 素子と G 素子と B 素子のいずれも発光しない (つまりは、消灯) よう構成しても良く、そのように構成した場合、枠ランプが初期化時態様 B を継続している最中でも、サブ入力ボタン S B のランプの R 素子と G 素子と B 素子のいずれも発光しない発光態様を終了して待機デモ画面 (もしくは遊技待機状態 / 変動待機状態) に対応した発光態様 (例えば、R 素子のみの発光、G 素子のみの発光、B 素子のみの発光を交互に繰り返す発光態様) としても良い。

【1547】

十字ボタン S B - 2 は、青の L E D 素子と黄色蛍光体とで構成し、青発光と黄発光の組合せで白発光のみを実現する特殊な L E D (便宜上、白 L E D と称する) を複数有しており、初期化時態様 D として白点滅の発光態様で発光する。換言すると、十字ボタン S B -

10

20

30

40

50

2のランプには、電源投入から所定期間Tが経過するまでの期間である特定期間A（a時間）において初期化時態様Dで発光する際は赤発光することがないように構成されている。

【1548】

このように盤ランプ、枠ランプ、サブ入力ボタンSBのランプにはRGB素子を備えるが、音量ボタンとしての十字ボタンSB-2にはRGB素子を備えない（特殊なLEDを備える）ように構成することで、遊技者の好みに応じたカスタマイズを行う十字ボタンSB-2（音量ボタン）については装飾性を持たせずに操作性を優先してサブ入力ボタンSB（演出ボタン）と差別化を図り、その機能性を見ただけで認識することができる。なお、十字ボタンSB-2のランプを設けない構成としてもよい。

【1549】

（b）は、演出表示装置SGの初期化動作のみが完了した状態における初期化動作中であることを示すイメージ図である。また、（b）は、電源投入から所定期間Tが経過した後の期間である特定期間B（b時間）におけるイメージ図である。副制御基板Sは、電源投入に基づいて、スピーカD24の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物YKの初期化動作、サブ入力ボタンSBの初期化動作を実行する。副制御基板Sは、演出表示装置SGの初期化動作の完了後、第1装飾図柄及び第2装飾図柄をハズレ図柄で確定停止している状態で表示する。なお、特定期間Bにおいては、ランプの初期化動作は完了している状態であってもよい。

【1550】

副制御基板Sは、（b）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを初期化時態様A（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを初期化時態様B（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを初期化時態様C（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを初期化時態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを初期化時態様（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物YKを第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （8）スピーカD24から初期化音を出力するよう制御する。

【1551】

なお、変形例として、副制御基板Sは、（b）のタイミングにおいて、以下のように制御しても良い。

- （1）盤ランプを初期化時態様A（例えば、赤→緑→青に交互に切り替わる発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを初期化時態様B（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを初期化時態様C（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを初期化時態様（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを初期化時態様（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物YKを第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。
- （8）スピーカD24から初期化音を出力するよう制御する。

【1552】

（b）のタイミングにおいて、盤ランプが初期化時態様Aで発光する際の素子の数は3個（R素子、G素子、B素子）である。また、（b）のタイミングにおいて、枠ランプが初期化時態様Bで発光する際の素子の数は3個（R素子、G素子、B素子）である。また

10

20

30

40

50

、（b）のタイミングにおいて、サブ入力ボタンS Bのランプが初期化時態様で発光する際の素子の数は3個（R素子、G素子、B素子）である。

【1553】

なお、（b）のタイミングにおいて、R素子、G素子、B素子の全ての素子が発光し、盤ランプと枠ランプとサブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子数が同じである例を示したが、盤ランプの発光する素子数とサブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子数が異なってもよい。例えば、盤ランプの発光する素子の数＝3（3に限定されない）、サブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子の数＝1（1に限定されない）とし、盤ランプの発光する素子の数＞サブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子の数の関係となるようにしてもよい。また、盤ランプの発光する素子の数＝1（1に限定されない）、サブ入力

10

【1554】

また、（b）のタイミングにおいて、枠ランプの発光する素子数とサブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子数が異なってもよい。例えば、枠ランプの発光する素子の数＝3（3に限定されない）、サブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子の数＝0（0に限定されない）とし、枠ランプの発光する素子の数＞サブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子の数の関係となるようにしてもよい。また、枠ランプの発光する素子の数＝1（1に限定されない）、サブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子の数＝2（2に限定され

20

【1555】

（c）は、演出表示装置S Gの初期化動作のみが完了した状態における初期化動作中であることを示すイメージ図である。なお、（c）は、（b）と同じタイミングであるが、異なるタイミングとしてもよい。同じタイミングの場合、特定期間Bをc時間（b時間と異なる時間）としてもよい。異なるタイミングの場合、電源投入から所定期間Tが経過した後の期間である特定期間C（c時間。c時間は、b時間とは異なる時間であるが同じ時間であってもよい）とするのが好ましい。副制御基板Sは、電源投入に基づいて、スピーカD 2 4の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物Y Kの初期化動作、サブ入力ボタ

30

【1556】

副制御基板Sは、（c）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、（c）は、初期化時の発光態様が、消灯態様の発光であってもよいことを示しており、この状態は待機状態である。

（1）盤ランプを初期化時態様A（例えば、消灯の発光態様）で制御する。

（2）枠ランプを初期化時態様B（例えば、消灯の発光態様）で制御する。

（3）可動役物Y Kのランプを初期化時態様C（例えば、消灯の発光態様）で制御する。

40

（4）サブ入力ボタンS Bのランプを初期化時態様（例えば、消灯の発光態様）で制御する。

（5）十字ボタンS B - 2のランプを初期化時態様（例えば、消灯の発光態様）で制御する。

（6）可動役物Y Kを第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

（7）サブ入力ボタンS Bを下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

（8）スピーカD 2 4から初期化音を出力するよう制御する。

【1557】

50

なお、変形例として、副制御基板 S は、(c) のタイミングにおいて、以下のように制御しても良い。

(1) 盤ランプを初期化時態様 A (例えば、赤→緑→青に交互に切り替わる発光態様) で制御する。

(2) 枠ランプを初期化時態様 B (例えば、虹の発光態様) で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを初期化時態様 C (例えば、赤の発光態様) で制御する。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様 (例えば、白の発光態様) で制御する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを初期化時態様 (例えば、白点滅の発光態様) で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 から初期化音を出力するよう制御する。

【1558】

(c) のタイミングにおいて、盤ランプが初期化時態様 A で発光する際の素子数は 0 個である。また、(c) のタイミングにおいて、枠ランプが初期化時態様 B で発光する際の素子数は 0 個である。また、(c) のタイミングにおいて、サブ入力ボタン S B のランプが初期化時態様で発光する際の素子数は 0 個である。

【1559】

なお、R 素子、G 素子、B 素子の全ての素子が発光せず、盤ランプの発光する素子数と枠ランプとサブ入力ボタン S B のランプの発光する素子数が同じである例を示したが、盤ランプとサブ入力ボタン S B のランプの発光する素子数が異なるような発光であってもよい。例えば、盤ランプの発光する素子の数 = 1 (1 に限定されない)、サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数 = 0 (0 に限定されない) とし、盤ランプの発光する素子の数 > サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数の関係となるようにしてもよい。また、盤ランプの発光する素子の数 = 0 (0 に限定されない)、サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数 = 1 (1 に限定されない) とし、盤ランプの発光する素子の数 < サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数の関係となるようにしてもよい。

【1560】

また、枠ランプの発光する素子数とサブ入力ボタン S B のランプの発光する素子数が異なるような発光であってもよい。例えば、枠ランプの発光する素子の数 = 1 (1 に限定されない)、サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数 = 0 (0 に限定されない) とし、枠ランプの発光する素子の数 > サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数の関係となるようにしてもよい。また、枠ランプの発光する素子の数 = 0 (0 に限定されない)、サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数 = 1 (1 に限定されない) とし、枠ランプの発光する素子の数 < サブ入力ボタン S B のランプの発光する素子の数の関係となるようにしてもよい。

【1561】

このように電断復帰後から所定期間 (例えば、所定期間 T) が経過するまでの間の期間である特定期間 A (例えば、図 233 に示す (a) のタイミングを含む a 時間) において、枠ランプ (又は盤ランプ) におけるフルカラー LED もサブ入力ボタン S B のランプにおけるフルカラー LED も R 素子、G 素子、B 素子のいずれかのみ発光 (例えば、R 素子のみの発光) するが、電断復帰後から所定期間 (例えば、所定期間 T) が経過した後の期間である特定期間 B (例えば、図 233 に示す (b) のタイミングを含む b 時間、図 233 に示す (c) のタイミングを含む c 時間) は、枠ランプ (又は盤ランプ) におけるフルカラー LED とサブ入力ボタン S B のランプにおけるフルカラー LED とで発光する素子数が相違するよう構成している。このように構成することで、電源立上時は共通の初期化時態様 (例えば、赤の 1 パターン) の発光とすることで、ランプパターンに余計な開発負担をかけないようにすることができる。また、その後の状態 (待機状態に落ち着いた状態

10

20

30

40

50

）では、遊技者の視認範囲である枠ランプについては待機中であることを示したり遊技意欲を掻き立てるような発光態様としたりする一方で、サブ入力ボタンＳＢについてはその装飾性を押さえることで開発工数及び制御負担を削減することができるようになっている。

【１５６２】

また、一の変動中や一の変動内の特定の期間（例えば、スーパーリーチ演出の実行期間等）において、サブ入力ボタンＳＢ（演出ボタン）のランプパターンのバリエーションよりも、枠ランプのランプパターンのバリエーションの方が、多くなるよう構成している。一例として、複数のＲＧＢ素子Ａ～Ｇにおける枠ランプのランプパターンは、白発光を継続するランプパターン、白点滅を継続するランプパターン、赤発光を継続するランプパターン、赤点滅を継続するランプパターン、虹の発光態様を継続するランプパターン、白発光→赤発光を継続するランプパターン、赤発光→緑発光→青発光の交互繰り返しを継続するランプパターン、マゼンタ発光→シアン発光→黄発光の交互繰り返しを継続するランプパターン、消灯とするランプパターンを有する（一の変動中や一の変動内の特定の期間において、これら９つのランプパターンの全てが実行可能であり、これらのランプパターンを組合せて経時的に発光させるよう構成している。）一方で、複数のＲＧＢ素子Ａ～Ｇにおけるサブ入力ボタンＳＢ（演出ボタン）のランプパターンは、白発光を継続するランプパターン、白点滅を継続するランプパターン、赤発光を継続するランプパターン、赤点滅を継続するランプパターン、虹の発光態様を継続するランプパターン、消灯とするランプパターンを有する（一の変動中や一の変動内の特定の期間において、これら６つのランプパターンの全てが実行可能であり、これらのランプパターンを組合せて経時的に発光させるよう構成している。）よう構成している。なお、サブ入力ボタンＳＢのランプパターンのバリエーションは、枠ランプのランプパターンのバリエーションよりも少なければよく、１パターンであってもよい。このように枠ランプについてはバリエーションにとんだ発光素子数の変化があるが、サブ入力ボタンＳＢのランプについては１パターンのみ又はバリエーションが枠ランプよりも少ないよう構成することで、遊技中であっても、遊技者の視認範囲である枠ランプについては遊技意欲を掻き立てるような発光態様とすることができる一方で、サブ入力ボタンＳＢのランプについてはその装飾性を押さえることで開発工数及び制御負担を削減することができるようになっている。加えて、サブ入力ボタンＳＢのランプについては発光パターンを複雑化させないことで、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効であることを明確に示すことができるようになっている。

【１５６３】

このように、枠ランプ（又は盤ランプ）におけるフルカラーＬＥＤにて発光する素子数を経時的に変化させることで枠ランプ（又は盤ランプ）による発光演出を実行可能であり、サブ入力ボタンＳＢのランプにおけるフルカラーＬＥＤにて発光する素子数を経時的に変化させることでサブ入力ボタンＳＢのランプによる発光演出を実行可能である。一の変動中や一の変動内の特定の期間において、枠ランプ（又は盤ランプ）によるランプパターン数（発光演出パターン数）がサブ入力ボタンＳＢのランプによるランプパターン数よりも多くなるよう構成している。或いは、枠ランプ（又は盤ランプ）によるランプパターン数が複数パターンとなる一方でサブ入力ボタンＳＢのランプによるランプパターン数が１パターン（単数）となるよう構成している。なお、特定の期間は、大当り遊技状態や待機状態における特定の期間であってもよい。つまり、枠ランプ（又は盤ランプ）についてはバリエーションにとんだ発光素子数の変化があるが、サブ入力ボタンＳＢのランプについては１パターンのみ又はバリエーションが枠ランプ（又は盤ランプ）よりも少ないよう構成することで、遊技中であっても、遊技者の視認範囲である枠ランプ（又は盤ランプ）については遊技意欲を掻き立てるような発光態様とすることができる一方で、サブ入力ボタンＳＢのランプについてはその装飾性を押さえることで開発工数及び制御負担を削減することができるようになっている。加えて、サブ入力ボタンＳＢのランプについては発光パターンを複雑化させないことで、サブ入力ボタンＳＢの操作が有効であることを明確に示すことができるようになっている。

【１５６４】

<<抑制機能の構成>>

次に、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な抑制機能（コンプリート機能）の構成について説明する。抑制機能とは、ぱちんこ遊技機（封入式のぱちんこ遊技機または封入式でないぱちんこ遊技機）にて、差球数が95000以上となった場合に遊技の進行が停止する等の抑制状態となる機能であり、以降にて詳細を説明する。なお、差球数は、ぱちんこ遊技機によって付与された賞球数から遊技領域に発射された遊技球数を減算した数（カウント値）であり、カウント値は、主制御基板M（賞球払出制御基板KHでもよい）の差球数カウンタによってカウントされるよう構成されている。

【1565】

なお、以降説明する抑制状態に関する差球数は、最大獲得遊技球数（MY）に置き換えて適用することが可能である。最大獲得遊技球数とは、1営業日における遊技者の差球数が最も少ない状態から現在の遊技者の差球数までの差球数の差分であり、例えば、差球数が-5000個の状況から、差球数が+60000個となった場合には、差球数の差分は65000個となる。この差球数の差分である最大獲得遊技球数をMYと称することがある。

【1566】

差球数カウンタのカウント値に加算する条件（差球数カウンタへの加算条件）としては、以下の（1）～（3）を備える。なお、（1）～（3）のうちの一または複数の条件を適用してもよい。

（1）付与された賞球数を差球数カウンタのカウント値に加算する（実行に付与された後のタイミングで加算処理が実行される）。

（2）賞球が決定された場合には、付与予定の賞球数を差球数カウンタのカウント値に加算する（実際に付与される前のタイミングで加算処理が実行される）。

（3）ファール球を検知するセンサであるファールセンサが遊技球を検知した場合には、当該検知された遊技球数の数を、差球数カウンタのカウント値に加算する。

【1567】

差球数カウンタのカウント値から減算する条件（差球数カウンタからの減算条件）としては、以下の（1）、（2）を備える。なお、一または複数の条件を適用してもよい。

（1）排出球数センサ（遊技領域から排出された排出球数を検知可能なセンサ）が検知した遊技球数を、差球数カウンタのカウント値から減算する。

（2）発射球数センサ（遊技領域に発射された発射球数を検知可能なセンサ）が検知した遊技球数を、差球数カウンタのカウント値から減算する。

【1568】

なお、差球数カウンタからの減算条件「（2）発射球数センサが検知した遊技球数を、差球数カウンタのカウント値から減算する」の構成を適用した場合には、加算条件「（3）ファールセンサが遊技球を検知した場合には、当該検知された遊技球数の数を、差球数カウンタのカウント値に加算する」の構成を適用することが好適である。

【1569】

差球数カウンタは、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、以下の数値は変更しても問題ない。

（1）差球数カウンタのカウント値の初期値を100000とし、当該カウント値が195000以上となった場合に抑制状態とする（初期値が0でなければ数値は変更しても問題ない）。

（2）差球数カウンタのカウント値の初期値は0であり、カウント値が減算された結果、負の数となった場合には、当該カウント値を0に補正し、当該カウント値が95000以上となった場合に抑制状態とする。

（3）差球数カウンタのカウント値の初期値は0であり、カウント値が0の場合には、減算処理を実行してもカウント値が0のままとなり（もしくは、カウント値が0の場合には減算処理が実行されず）、当該カウント値が95000以上となった場合に抑制状態とする。

【1570】

抑制状態となるタイミングとしては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、以下の数値は変更しても問題ない。

(1) 差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングで強制的に抑制状態となる(大当りの実行中であっても、強制的に抑制状態となる)。

(2) 差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングで抑制状態となるが、差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングが大当りの実行中であった場合には、当該大当りの終了時(終了直後)に抑制状態となる。

(3) 差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングで抑制状態となるが、差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングが小当りの実行中であった場合には、当該小当りの終了時(終了直後)に抑制状態となる。

10

(4) 差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングで抑制状態となるが、差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングが大当りの実行中であった場合には、当該大当りの終了時(終了直後)に抑制状態となる。また、差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングが小当りの実行中であった場合には、当該差球数カウンタのカウント値が95000以上となったタイミングで抑制状態となる。

【1571】

抑制状態となった場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

(1) 遊技の進行を停止する(例えば、第1主遊技始動口A10への入球を無効とする。図柄変動を開始させない等)。

20

(2) 遊技球の発射を不可能とする。

(3) 遊技の進行を停止し、且つ、遊技球の発射を不可能とする。

(4) 遊技球の発射を不可能とするが、抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、球抜きボタンが操作された状態で電源投入がされた場合には、球抜き状態となり、遊技球の発射を可能とする。また、再度電源がオフとなり、その後、球抜きボタンが操作されずに電源がオンとなった場合には、球抜き状態が終了して抑制状態となり、遊技球の発射を不可能とする。

(5) 遊技球の発射を不可能とする。抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、球抜きボタンが操作された状態で電源投入がされた場合にも、球抜き状態とならずに抑制状態となり、遊技球の発射を不可能とする。

30

【1572】

なお、球抜き状態に移行すると、ぱちんこ遊技機内の遊技球を遊技機外に取り出すことができる(例えば、入球口に入球した後に通過する流路の一部が開放される)ように構成されており、球抜き状態では、遊技球の発射は可能であるが、遊技の進行を停止する(入賞口への入賞を無効とする、図柄変動を実行しない、大当りを実行しない等)よう構成している。

【1573】

抑制状態の終了条件に関して、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

(1) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、電源が投入されると抑制状態が終了している(抑制状態が解除される)。

40

(2) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると(RAMクリアが実行されると)、抑制状態が終了している(抑制状態が解除される)。

(3) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、設定キースイッチがオンであり、RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると、設定変更モードに移行し、抑制状態が終了している(抑制状態が解除される)。

【1574】

なお、設定変更モードに移行することを、設定変更を伴うRAMクリアを実行すると称することがあり、RAMクリアボタンの操作に基づくRAMクリアを実行することを、設

50

定変更を伴わないRAMクリアを実行すると称することがある。

【1575】

差球数カウンタのカウンタ値のクリアに関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

(1) 電源がオフとなり、その後、電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)される。

(2) 電源がオフとなり、その後、RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると(RAMクリアが実行されると)差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)される。

(3) 電源がオフとなり、その後、設定キースイッチがオンであり、RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)される。

(4) 電源がオフとなり、その後、電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)されるが、電源がオフとなり、その後、所定の操作部材が操作された状態で電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)されない。

(5) 所定のエラー状態である状況にて電源がオフとなり、その後、電源が投入され、所定のエラー状態が解除された場合、差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)されている。

【1576】

また、上述した構成を組み合わせた場合の具体例として、抑制状態の終了条件としては、上述した(2)である、抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると(RAMクリアが実行されると)、抑制状態が終了しているよう構成し、差球数カウンタのクリアに関する構成としては、上述した(1)である、電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)されるよう構成してもよい。

【1577】

なお、抑制状態である場合には、差球数カウンタのカウンタ値の更新をしないように構成してもよいし、抑制状態であっても、差球数カウンタのカウンタ値の更新を可能とするよう構成してもよい。

【1578】

抑制状態に関する処理を実行する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

(1) 発射停止に関する処理(発射停止を指示する処理)は、主制御基板M側の第1ROM・RAM領域における処理として実行する。

(2) 発射停止に関する処理(発射停止を指示する処理)は、賞球払出制御基板KH側の第1ROM・RAM領域における処理として実行する。

(3) 遊技停止に関する処理は、主制御基板M側の第1ROM・RAM領域における処理として実行する。

(4) 遊技停止に関する処理は、賞球払出制御基板KH側の第1ROM・RAM領域における処理として実行する。

(5) 差球数カウンタのカウンタ値の更新処理は、主制御基板M側の第1ROM・RAM領域における処理として実行する。

(6) 差球数カウンタのカウンタ値の更新処理は、主制御基板M側の第2ROM・RAM領域における処理として実行する。

(7) 差球数カウンタのカウンタ値の更新処理は、賞球払出制御基板KH側の第2ROM・RAM領域における処理として実行する。

【1579】

また、抑制状態においては、計数を実行可能に構成してもよい。なお、差球数カウンタのカウンタ値については、計数が実行されても(抑制状態であるか否かに拘らず)当該カウンタ値が更新されないよう構成してもよい。

【1580】

次に、抑制状態に関する構成として、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせることで適用してもよい。

【1581】

構成1は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせることで適用してもよい。

(1) 差球数が所定数（本例では、95000）に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態でない場合には、遊技待機中に待機デモ画面を表示可能である一方、抑制状態である場合には、遊技待機中に待機デモ画面を表示しない。

【1582】

なお、演出表示装置SGなどの副制御基板S側における抑制状態である旨の報知を、抑制表示や抑制状態、抑制報知である旨の表示と称することがある。

【1583】

ここで、遊技待機中とは、遊技が進行していない状態であり、一例としては、保留が残存しておらず、且つ、主遊技図柄が変動していない状況が該当する。なお、これには限定されず、以下の一または複数の条件を充足した場合に遊技待機中としてもよい。

(1) 保留が残存していない

(2) 主遊技図柄が変動していない

(3) 主遊技図柄の変動固定時間（図柄固定時間と称することがある）ではない

(4) 時間短縮遊技状態ではない

(5) 確率変動遊技状態ではない

(6) 補助遊技図柄が変動していない

(7) 所定の演出モードでない

【1584】

また、待機デモ画面とは、遊技者に遊技待機中であることを示す動画像であり、待機デモ画面を表示することで、空き台であり、遊技可能であることを示唆することができる。なお、待機デモ画面を、待機中ムービー、待機デモ、デモ画面、待機画面、所定の待機表示などと称することがある。

【1585】

また、待機デモ画面は、遊技待機中が所定時間継続することで表示されるよう構成してもよい。また、待機デモ画面の表示（及び／または遊技待機中）は、以下の一または複数の条件を充足することで終了するよう構成してもよい。

(1) 主遊技図柄の変動が開始する

(2) 発射ハンドルが遊技者にタッチされた

(3) 貸出が実行されて持ち球数カウンタのカウンタ値が増加した

(4) 大当たりまたは小当たりが実行開始された

【1586】

上記構成1の(3)の構成を適用した一例として、抑制状態でない場合には、主遊技図柄が変動停止してから（遊技待機中となってから）、所定時間（例えば、60秒）主遊技図柄の停止が継続した（遊技待機中が継続した）場合に待機デモ画面を表示する一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄が変動停止してから（遊技待機中となってから）、所定時間（例えば、60秒）主遊技図柄の停止が継続した（遊技待機中が継続した）場合においても、待機デモ画面を表示しない（抑制状態である旨の報知を表示する）よう構成することができる。

【1587】

このように構成した場合には、抑制状態でない場合には、主遊技図柄が変動停止してから（遊技待機中となってから）待機デモ画面を表示させるためのタイマ（60秒の所定時

10

20

30

40

50

間を計測するためのタイマ)が動作する一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄が変動停止した後も(遊技待機中となってから)、待機デモ画面を表示させるためのタイマ(60秒の所定時間を計測するためのタイマ)が動作しないよう構成してもよい。

【1588】

なお、待機デモが表示される条件を所定の条件と称することがある。

【1589】

構成2は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

(1) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整(及び/または光量調整)が可能である一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中においても音量調整(及び/または光量調整)が実行できない。

(4) 抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)が表示可能である一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中であっても音量調整画面(及び/または光量調整画面)が表示されない。

【1590】

なお、抑制状態である場合、主遊技図柄の変動停止中に音量調整(及び/または光量調整)が可能であるよう構成してもよい。また、抑制状態である場合、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)を表示可能としてもよい。

【1591】

構成3は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

(1) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整(及び/または光量調整)が可能であり、抑制状態である場合にも、主遊技図柄の変動停止中において音量調整(及び/または光量調整)が実行可能である。

(4) 抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)が表示可能である一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中であっても音量調整画面(及び/または光量調整画面)が表示されない。

【1592】

なお、抑制状態である場合、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)を表示可能としてもよい。

【1593】

なお、音量調整画面と光量調整画面とが同時に表示されるよう構成してもよく、このように構成した場合には、当該同時に表示された画面を音量光量調整画面と称することがある。

【1594】

なお、音量調整画面を音量調整画面表示と称することがあり、光量調整画面を光量調整画面表示と称することがある。

【1595】

構成4は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

(1) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整(及び/または光量

10

20

30

40

50

調整)が可能であり、抑制状態である場合にも、主遊技図柄の変動停止中において音量調整(及び/または光量調整)が実行可能である。

(4) 抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)が表示可能であり、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)が表示可能である。

(5) 演出表示装置SGにおける抑制状態である旨の表示(抑制状態である旨を報知するための表示)は、音量調整画面(及び/または光量調整画面)より表示優先度が高い。

【1596】

なお、抑制状態である場合、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面(及び/または光量調整画面)を表示可能としてもよい。

【1597】

なお、表示優先度が高いことを、視認性が高い、表示プライオリティが高い、前面レイヤーに表示されるなどと称することがある。

【1598】

なお、構成4の(5)においては、「演出表示装置SGにおける抑制状態である旨の表示(抑制状態である旨を報知するための表示)は、音量調整画面(及び/または光量調整画面)より表示優先度が低い」としてもよい。

【1599】

構成5は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

(1) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態でない場合には、第1装飾図柄(変動表示及び/または停止表示)が表示可能であり、抑制状態である場合にも、第1装飾図柄(変動表示及び/または停止表示)が表示可能である。

(4) 演出表示装置SGにおける抑制状態である旨の表示(抑制状態である旨を報知するための表示と称することがある)は、第1装飾図柄より表示優先度が高い。

【1600】

なお、構成5の(4)においては、「演出表示装置SGにおける抑制状態である旨の表示(抑制状態である旨を報知するための表示)は、第1装飾図柄より表示優先度が低い」としてもよい。

【1601】

構成6は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

(1) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態でない場合には、第2装飾図柄(変動表示及び/または停止表示)が表示可能であり、抑制状態である場合にも、第2装飾図柄(変動表示及び/または停止表示)が表示可能である。

(4) 演出表示装置SGにおける抑制状態である旨の表示(抑制状態である旨を報知するための表示と称することがある)は、第2装飾図柄より表示優先度が高い。

【1602】

なお、構成6の(4)においては、「演出表示装置SGにおける抑制状態である旨の表示(抑制状態である旨を報知するための表示)は、第2装飾図柄より表示優先度が低い」としてもよい。

【1603】

なお、第1装飾図柄を、第1演出用図柄、メイン装図などと称することがあり、第2装飾図柄を、第2演出用図柄、サブ装図などと称することがある。

10

20

30

40

50

【1604】

また、構成6における第2装飾図柄を保留画像（保留表示画像、保留アイコンと称することがある）に置き換えてもよい。表示優先度についても「高い」を「低い」に置き換えてもよい。

【1605】

また、演出表示装置SGにて、保留画像とは別に、生起している保留（保留個数）が確認できる表示である第2保留画像を表示するよう構成してもよい。第2保留画像は、例えば、第1主遊技側に対応する領域に「1」乃至「4」までの第1主遊技側の保留個数に対応した数字が表示され、第1主遊技側に対応する領域に「1」乃至「4」までの第2主遊技側の保留個数に対応した数字が表示されるよう構成してもよい。また、構成6における第2装飾図柄を第2保留画像に置き換えてもよい。表示優先度についても「高い」を「低い」に置き換えてもよい。

10

【1606】

また、抑制状態においては、第1装飾図柄、第2装飾図柄、音量調整画面、光量調整画面、保留画像、及び第2保留画像のうち一または複数の演出表示装置SGに表示されない（抑制状態となると演出表示装置SGに表示されなくなる）ように構成してもよい。

【1607】

構成7は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

（1）差球数が所定数（本例では、95000）に到達すると抑制状態となる。

20

（2）抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

（3）差球数が所定数（本例では、95000）に到達したタイミングが大当りの実行中であった場合、当該タイミングでは抑制状態とならず、当該大当りの終了後の所定タイミングで抑制状態となる。

（4）差球数が所定数（本例では、95000）に到達したタイミングが大当りの実行中であった場合、当該タイミングでは副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を実行せず、当該大当りの終了後の所定タイミングで副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を実行する。

【1608】

30

大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、95000）に到達したタイミングで、抑制状態とはならないが、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知（または、抑制状態に関する報知）を実行してしまうと、当該報知を視認した遊技者が、意図的に差球数を所定数（本例では、95000）未満に調整して大当りを終了させる可能性がある。特に、大当り中に生起している保留に、大当りとなる予定の保留や、小当り（例えば、小当りVスペックにおける特定領域への遊技球の入球が容易な小当り）となる予定の保留が存在していることが明らかな状況や、大当り終了後に遊技者にとって有利な遊技状態となることが確定的である状況などにおいては、遊技者が想定以上の利益を得てしまう可能性がある。そこで、構成7のように、遊技者への抑制状態である旨の報知を大当り終了後の所定タイミングにて実行するよう構成することにより、このような事態を防止することができ、大当りの終了まで抑制状態とならず、大当りを最後まで実行できることで、遊技者の最低限の利益を担保しつつ、遊技場の管理者に意図しない不利益が生じることを防止することができる。

40

【1609】

また、構成7のように構成した場合においては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（1）大当り終了後（例えば、特別遊技終了デモ時間）には、演出表示装置SGに所定の動画像を表示（例えば、遊技機メーカー名を表示）するよう構成し、大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、95000）に到達した場合には、大当り終了後（例えば、特別遊技終了デモ時間）には、前記所定の動画像を表示せずに、副制御基板S側での抑制状

50

態である旨の報知を実行する。

(2) 封入式でない遊技機の場合には、大当たり終了後の所定タイミングにおいて、賞球の払い出しの実行途中であったとしても、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を実行する。換言すると、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行されている状況にて、賞球の払い出しが実行される場合を有する。

(3) 大当たりの実行中でない状況で差球数が所定数（本例では、95000）に到達した場合には、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を第1報知態様で実行し、大当たりの実行中に差球数が所定数（本例では、95000）に到達した場合には、大当たり終了後には、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を第2報知態様で実行する。

(4) 大当たりの実行中に差球数が所定数（本例では、95000）に到達した場合には、当該所定数に到達したタイミングで、副制御基板S側で所定の報知（例えば、演出表示装置SGにて「大当たり終了後に抑制状態となります」と表示）を実行し、大当たり終了後には、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を第2報知態様で実行する。

(5) 大入賞口内に特定領域を有する遊技機（玉確スペックの遊技機、または、小当りVスペックの遊技機）において、大当たり（または、小当り）の実行中に差球数が所定数（本例では、95000）に到達したタイミングで、抑制状態とはならない、及び／または、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知（または、抑制状態に関する報知）を実行しないよう構成されており、差球数が所定数に到達した以降に大入賞口内の特定領域に遊技球が入球しても、大当たり終了後（または、小当り終了後）には遊技者にとって有利な状態とならない（玉確スペックの遊技機である場合には、大当たり終了後に確率変動遊技状態とならない、小当りVスペックの遊技機である場合には、小当り終了後に特定領域への入球に基づく大当たりが実行されない）。

【1610】

構成8は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

(1) 差球数が所定数（本例では、95000）に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（RAMクリアが実行されると）、抑制状態が終了している。

(4) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると（RAMクリアが実行されないと）、抑制状態が終了していない。

(5) 電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。

(6) 電源がオフとなり、その後電源が投入されると、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物YKの動作チェックが実行開始される。

(7) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物YKの動作チェックが実行開始され、その後、可動体役物YKの動作チェックの実行中である特定タイミングにて副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行される。

【1611】

なお、構成8の(7)については、「抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板M側から副制御基板S側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、可動体役物YKの動作チェックが実行開始され、その後、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行される」ように構成してもよいし、「抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板M側から副制御基板S側に抑制状態である旨のコマ

ンドが送信され、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、可動体役物 Y K の動作チェックが実行開始される」ように構成してもよいし、「抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後 R A M クリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行されている特定タイミングにて可動体役物 Y K の動作チェックが実行開始される」ように構成してもよい。

【1612】

すなわち、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行開始された後に可動体役物 Y K の動作チェックが実行開始されるよう構成してもよいし、可動体役物 Y K の動作チェックが実行開始された後に副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行開始されるよう構成してもよい。

【1613】

なお、可動体役物 Y K を演出用可動体と称することがあり、可動体役物 Y K の動作チェックを、可動体役物 Y K の所定の初期動作と称することがある。

【1614】

構成 9 は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

(1) 差球数が所定数（本例では、95000）に到達すると抑制状態となる。

(2) 抑制状態においては、副制御基板 S 側で制御する演出表示装置 S G やスピーカ S 20 等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後 R A M クリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（R A M クリアが実行されると）、抑制状態が終了している。

(4) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後 R A M クリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると（R A M クリアが実行されないと）、抑制状態が終了していない。

(5) 電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。

(6) 役物演出が実行されていない状況で電源がオフとなり、その後電源が投入されると、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物 Y K の動作チェックが実行開始される。

(7) 役物演出が実行されている状況で電源がオフとなり、その後電源が投入されると、電源投入後の所定タイミングにて、可動体役物 Y K の初期位置への復帰動作が実行され、初期位置に復帰した後に動作チェックが実行開始される。

(8) 役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後 R A M クリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物 Y K の復帰動作が実行開始され、その後、可動体役物 Y K の復帰動作の実行中（または、動作チェックの実行中）である特定タイミングにて副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行される。

【1615】

なお、構成 9 の（8）については、「役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後 R A M クリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、可動体役物 Y K の復帰動作が実行開始され、その後、可動体役物 Y K の復帰動作の実行中（または、動作チェックの実行中）である特定タイミングにて副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行される」ように構成してもよいし、「役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後 R A M クリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行されている特定タイミングにて可動体役物

10

20

30

40

50

Y Kの復帰動作が実行開始される」ように構成してもよいし、「役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行されている特定タイミングにて可動体役物Y Kの復帰動作が実行開始される」ように構成してもよい。

【1616】

構成10は、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせ適用してもよい。

(1) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達すると抑制状態となる。

10

(2) 抑制状態においては、副制御基板S側で制御する演出表示装置SGやスピーカS20等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

(3) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると(RAMクリアが実行されると)、抑制状態が終了している。

(4) 抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後RAMクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると(RAMクリアが実行されないと)、抑制状態が終了していない。

(5) 電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア(初期化)される。

(6) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達したタイミングが大当りの実行中であつた場合、当該タイミングでは抑制状態とならず、当該大当りの終了後の所定タイミングで抑制状態となる。

20

(7) 差球数が所定数(本例では、95000)に到達したタイミングが大当りの実行中であつた場合、当該タイミングでは副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を実行せず、当該大当りの終了後の所定タイミングで副制御基板S側での抑制状態である旨の報知を実行する。

【1617】

構成10のように構成した場合において、以下のいずれかの構成を適用してもよい。

(1) 大当りの実行中である第1のタイミングにて差球数が所定数(本例では、95000)に到達し、その後、当該大当りの実行中である第2のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第3のタイミングでは、抑制状態となっており、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行されており、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされている。

30

(2) 大当りの実行中である第1のタイミングにて差球数が所定数(本例では、95000)に到達し、その後、大当りの実行中である第2のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第3のタイミングでは、抑制状態ではなく、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行されておらず、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされている。その後、実行中の大当りの終了後には、抑制状態となり、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行される。

(3) 大当りの実行中である第1のタイミングにて差球数が所定数(本例では、95000)に到達し、その後、大当りの実行中である第2のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第3のタイミングでは、抑制状態ではなく、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行されておらず、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされている。その後、実行中の大当りの終了後には、抑制状態とならず、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知が実行されない。

40

(4) 大当りの実行中である第1のタイミングにて差球数が所定数(本例では、95000)に到達し、その後、大当りの実行中である第2のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第3のタイミングでは、抑制状態ではなく、副制御基板S側での抑制状態である旨の報知(抑制状態である旨の表示と称することがある)が実行されておらず、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされ

50

ていない。その後、実行中の大当りの終了後には、抑制状態となり、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行される。

【1618】

なお、上記（１）乃至（４）においては、差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達する第１のタイミングにおいて、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行されるよう構成してもよいし、第１のタイミングでは、副制御基板 S 側での抑制状態である旨の報知が実行されないよう構成してもよい。

【1619】

構成１０の（１）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後に抑制状態とすることによって、遊技場の管理者が意図しない不利益を被ることを防止することができる。

10

【1620】

構成１０の（２）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後には、電源断発生前の状況を引き継ぐこととなり、適切なタイミングで抑制状態とすることができ、遊技場の管理者が意図しない不利益を被ることを防止することができる。

【1621】

構成１０の（３）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後には、差球数カウンタのカウント値に基づいた抑制状態に関する制御を実行することとなり、遊技者に不利益が生じない遊技機とすることができる。

20

【1622】

構成１０の（４）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後には、電源断発生前の状況を引き継ぐこととなり、適切なタイミングで抑制状態とすることができ、遊技場の管理者が意図しない不利益を被ることを防止することができる。

【1623】

また、抑制状態となる差球数である所定数（本例では、９５０００）よりも小さい値である特定数（例えば、９００００個）を閾値として、差球数が特定数に到達した場合（超過した場合）には、以下の一または複数の報知を実行する。

30

（１）主制御基板 M 側のランプ等で所定の報知を実行する

（２）賞球払出制御基板 K H 側の表示器等で所定の報知を実行する

（３）副制御基板 S 側の演出表示装置 S G で「もうすぐ抑制状態となります」と表示する（図 234 参照）

（４）副制御基板 S 側のスピーカからの音声により「もうすぐ抑制状態となります」と報知する

【1624】

また、上述したように、差球数が所定数（本例では、９５０００）未満である特定数（例えば、９００００個）に到達した場合に抑制状態になることを示唆する報知（抑制状態示唆報知、抑制状態示唆表示、事前抑制報知などと称することがある）を実行するよう構成した場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、事前抑制報知は、主制御基板 M 側、賞球払出制御基板 K H 側、及び副制御基板 S 側の一または複数で実行するよう構成すればよい。

40

（１）事前抑制報知が実行されている状況にて、差球数が特定数（例えば、９００００個）未満となっても、事前抑制報知が終了しない。

（２）事前抑制報知が実行されている状況にて、差球数が規定数（例えば、８５０００）未満となると、事前抑制報知が終了する。

（３）事前抑制報知が実行されていない状況にて、差球数が規定数（例えば、８５０００）以上となっても、事前抑制報知は実行されない。

（４）事前抑制報知が実行されていない状況にて、差球数が規定数（例えば、８５０００

50

）以上となっても、事前抑制報知に関する処理が実行されない。

（５）事前抑制報知は、実行開始されてから所定時間（例えば、５分）が経過すると報知を終了する。

【１６２５】

また、インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯情報端末（スマートフォンなど）と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の２次元コードを表示（例えば、演出表示装置ＳＧに表示）可能に構成してもよい。なお、このような機能全体をマイパチ機能と称することがある。

【１６２６】

マイパチ機能を有するよう構成した場合においては、所定の状況において遊技者の所定の操作（例えば、サブボタンや十字キーの操作）が行われると、前述した２次元コードが表示されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）抑制状態であっても、前述した遊技者の所定の操作が行われると、前述した２次元コードが表示される。

（２）抑制状態においては、前述した遊技者の所定の操作が行われても、前述した２次元コードが表示されない。

（３）抑制状態においては、前述した遊技者の所定の操作とは異なる特定の操作が行われることで、前述した２次元コードが表示される。

（４）抑制状態となった場合、前述した遊技者の所定の操作が行われなくとも、前述した２次元コードが（自動的に）表示される。

（５）抑制状態ではなく、所定のエラー状態である場合においては、前述した遊技者の所定の操作が行われても、前述した２次元コードが表示されない。

【１６２７】

また、抑制状態となった場合に、副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知を実行（表示）するよう構成した場合において、以下の一または複数の構成を適用してもよい。副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知は、副制御基板Ｓ側で制御する一の報知手段による報知としてもよいし、複数の報知手段による報知としてもよい。

（１）演出表示装置ＳＧ及び／またはスピーカＤ２４において、「本日の遊技は終了しました」と報知する（図２３４参照）。

（２）スピーカＤ２４における抑制状態である旨の報知は、抑制状態となってから（抑制状態である旨の報知が実行開始されてから）所定時間（例えば、１０～２０秒程度の時間値）が経過すると終了する。なお、演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の報知は、スピーカＤ２４における抑制状態である旨の報知が終了した後も継続して報知してもよいし、スピーカＤ２４における抑制状態である旨の報知と略同時に終了するよう構成してもよい。

【１６２８】

なお、上記（２）のように、所定時間が経過することによって抑制状態である旨の報知を終了するよう構成することで、遊技場の管理者が抑制状態である旨の報知を終了させるために、遊技機への電源供給を遮断させることが発生しにくくなり、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されることも発生しにくくなり、抑制状態となった遊技機が当日中に再度遊技可能になってしまうことを防止することができ、公正な遊技場の経営環境を担保することができる。

【１６２９】

また、抑制状態となった場合に、副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知を実行（表示）するよう構成した場合においては、抑制状態である旨の報知の後に所定の報知（例えば、演出表示装置ＳＧに「９５０００発おめでとう」と表示）を実行するよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、所定の報知を特典画像と称することがある。

（１）抑制状態となってから（抑制状態である旨の報知が実行開始されてから）所定時間

10

20

30

40

50

(例えば、20秒)が経過すると、演出表示装置SGに特典画像が表示される。

(2) 抑制状態となつてから(抑制状態である旨の報知が実行開始されてから)所定時間(例えば、20秒)が経過すると、所定の動画(所定のムービーと称することがある)が表示され、当該所定の動画の表示が終了すると、演出表示装置SGに特典画像が表示される。

(3) 演出表示装置SGに特典画像が表示は、時間経過では非表示とならない。

(4) 抑制状態である場合、遊技者による所定の操作(例えば、サブボタンの操作)により、抑制状態である旨の報知と演出表示装置SGに特典画像の表示との切替が可能である。

【1630】

また、特典画像の表示に関しては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

(1) 特典画像は、所定時間毎にループ再生される動画となっている。

(2) 特典画像が表示されている状況では、現在の日付が表示される(例えば、RTC(リアルタイムクロック)や電源投入時からの経過時間を計測可能なタイマに基づいて表示される)。

(3) 特典画像として、遊技機のモチーフに関連する画像や遊技機メーカーに関連する画像や複数種類の遊技機に共通して使用される画像の一または複数を表示する。

(4) 特典画像の表示態様を複数種類有しており、いずれの特典画像を表示するかについては、抽選によって決定する、表示される時刻に基づいて決定する、設定されている設定値に基づいて決定するよう構成してもよい。

(5) 特典画像が表示されている状況において、インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯情報端末(スマートフォンなど)と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の2次元コードを表示する。

【1631】

なお、上述した特典画像を設定されている設定値に基づいて決定するよう構成した場合においては、特典画像の表示条件を充足した場合には、設定値に対応した一の特典画像を表示するよう構成してもよいし、設定されている設定値毎に定められた抽選テーブルを参照して表示する特典画像を決定し、決定した特典画像を表示するよう構成してもよい。

【1632】

また、抑制状態となった後に表示される、抑制状態である旨の報知(特に、演出表示装置SGにおける表示)や特典画像を表示する場合には、差球数に対応する数値を表示する(例えば、「95000発到達おめでとう」のように表示する)よう構成してもよい。このように構成した場合においては、「差球数が94998→大入賞口に遊技球が入球し、10球の賞球が発生→差球数が95000に到達し、抑制状態への移行条件を充足→当該賞球によって差球数が95008となる」のように作用した場合においても、上述した差球数に対応する数値の表示は「95000」(所定の値)とするよう構成してもよい。

【1633】

また、特典画像は、通常の遊技進行の過程では表示されない画像としてもよい。このように構成することで、遊技者は、抑制状態となることに期待感を抱くことができる。

【1634】

差球数カウンタに関する構成として、差球数カウンタのカウンタ値が95000以上となった場合に抑制状態とする構成について前述した。このように構成した場合、例えば、遊技場の管理者が営業開始前に、遊技球をアウト口D36のみに入球させる発射強度(各種始動口や入賞口に入球しない発射強度であり、例えば、遊技領域に到達し得る最も弱い発射強度や最も強い発射強度)にて発射させ続けた場合、差球数が負の値となった状態で営業開始してしまい、営業開始後に遊技する遊技者にとっては、獲得した遊技球数が95000球に到達しても抑制状態とならないことになってしまう。

【1635】

このような、遊技場の管理者によって実質的な抑制状態となるまでの最大獲得遊技球数が95000球以上にされてしまう事態を防止する(影響を最小限に抑える)ため、以下のように構成してもよい。

【1636】

計測している差球数が負の値である下限数（差球数の下限値と称することがある）に到達した場合に、差球数が当該下限数より小さい値とならないように構成してもよい。より具体的には、下限数を－10000とし、差球数が－10000に到達している場合には、その後遊技球を発射し続けても、差球数は－10000未満の値にはならないよう構成することができる。このような構成を差球数の下限値に関する構成と称することがある。

【1637】

差球数の下限値に関するカウンタの構成としては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）差球数カウンタのカウンタ値の初期値を「下限数×（－１）」である10000として、差球数カウンタのカウンタ値が負の値とならないよう構成する。すなわち、差球数カウンタのカウンタ値が0の場合は差球数が下限数に到達している状況であり、差球数カウンタのカウンタ値は0未満にはならないよう構成されている。

（２）差球数カウンタは抑制状態となる差球数（例えば、95000）を計測するために用い、初期値は0であり、正の値を計測する（遊技者が獲得した遊技球数を計測する）カウンタとなっており、差球数カウンタとは別のカウンタである下限数カウンタは、差球数の下限数を計測するために用い、初期値は0であり、負の値を計測する（遊技者が発射した遊技球数を計測する）カウンタとなっている。

（３）差球数カウンタは、正の値も負の値も採り得るカウンタであり、一のカウンタで、抑制状態となる95000に到達したことと、差球数の下限値である下限数（例えば、－10000）に到達したことを計測することができる。

（４）抑制状態となる95000球に到達したか否かを判定する場合も、差球数の下限値である－10000球に到達したか否かを判定する場合も、一または複数の同一のカウンタに基づいて算出した差球数によって判定する（判断することができる）。

【1638】

差球数の下限値に到達する際の作用として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、以下における下限数カウンタはあくまで一例であり、差球数カウンタとしてもよいし、他のカウンタと兼用するよう構成してもよい。また、以下の例においては、差球数の下限値である下限数が－10000である場合について例示している。

（１）下限数カウンタのカウンタ値が－10000以下の値となっている場合には、遊技球の発射があっても下限数カウンタのカウンタ値の減算を行わない。より具体的には、下限数カウンタのカウンタ値が－9999の状況で遊技球が1球発射されると下限数カウンタのカウンタ値が－10000となり、その後さらに遊技球が1球発射されても下限数カウンタのカウンタ値が－10000のままとなる。

（２）下限数カウンタのカウンタ値が－10000以下の値となる遊技球の発射があった場合には、遊技球の発射があっても下限数カウンタのカウンタ値の減算を行わない。より具体的には、下限数カウンタのカウンタ値が－9999の状況で遊技球が1球発射されても、当該遊技球の発射は、下限数カウンタのカウンタ値が－10000以下の値となる遊技球の発射であるため、下限数カウンタのカウンタ値が－9999のままとなる。

（３）下限数カウンタのカウンタ値が－10000以下の値となる遊技球の発射があった場合には、遊技球の発射があると下限数カウンタのカウンタ値の減算を実行し、その後、下限数カウンタのカウンタ値を－10000とする（－10000をセットする）。より具体的には、下限数カウンタのカウンタ値が－10000の状況で遊技球が1球発射されると、下限数カウンタのカウンタ値が－10001となった後、下限数カウンタのカウンタ値に－10000がセットされる。

【1639】

なお、上記（１）のように構成した場合、下限数カウンタのカウンタ値が下限数に到達している場合には、遊技球が発射されても発射球数をカウント（計測）しないよう構成してもよいし、遊技球が発射されると発射球数自体はカウントするが、下限数カウンタのカウンタ値は更新しないよう構成してもよい。このような構成は、上記（１）以外の構成に

10

20

30

40

50

も適用可能である。

【1640】

上述した下限数については、以下の一または複数の構成を適用することができる。

(1) 遊技球を1時間発射し続けた数である、 $100 \times 60 = 6000$ 球または6000球の近似値(例えば、±100球)。

(2) 遊技場の営業終了後から翌日の営業開始時までの間、遊技球を発射し続けた数として、例えば、12時間発射し続けた数である、 $100 \times 60 \times 12 = 72000$ 球または72000球の近似値(例えば、±100球)。

(3) 100000から抑制状態となる差球数である95000を減算した5000球または5000球の近似値(例えば、±100球)。

(4) 1回の大当たりで払い出される最大の遊技球数のN倍の数(Nは整数)、例えば、N=1の場合には1500球または1500球の近似値(例えば、±100球)。

(5) 抑制状態となる差球数である95000のN分の1の数(Nは整数)、例えば、N=3の場合、31666球または31666球の近似値(例えば、±100球)。

(6) 下限数を0とする。

【1641】

なお、上記(6)の下限数を0とした場合には、前述した構成として、差球数カウンタのカウンタ値の初期値は0であり、カウンタ値が減算された結果負の数となった場合には、当該カウンタ値を0に補正し、当該カウンタ値が95000以上となった場合に抑制状態とする構成を適用することができる。

【1642】

このように構成することで、遊技場の管理者が営業開始前に遊技機を操作することにより射幸性が高くなりすぎてしまう事態を防止することができる。

【1643】

次に、図234を用いて、事前抑制報知、抑制報知の例について説明する。図234は、事前抑制報知、抑制報知に関するイメージ図である。

【1644】

(a1)は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示中を示すイメージ図である。(a1)は、変動中において、最大獲得遊技球数(MY)が特定数(本例では、90000)よりも小さい値である状況を示している。この状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御せず、非時短遊技状態で遊技を実行する。

【1645】

副制御基板Sは、(a1)のタイミングにおいて、事前抑制報知および抑制報知を実行せず、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(2) 枠ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(3) 可動役物YKのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

【1646】

(b1)は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数(本例では、95000)よりも小さい値である特定数(90000)に到達した場合(超過した場合)を示すイメージ図である。(b1)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数(90000)に到達する直前(89999)の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、非時短遊技状態である。な

10

20

30

40

50

お、(b 1)において、主制御基板Mは、抑制状態としないよう制御する。副制御基板Sは、(b 1)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「もうすぐ抑制状態となります(事前抑制報知画像)」との画像を表示するとともに、スピーカD 2 4からの音声により「もうすぐ抑制状態となります(事前抑制報知音)」と出力して、事前抑制報知を実行する。なお、事前抑制報知画像として、抑制状態に移行するまでの残りの球数を報知してもよい。例えば、「あと5 0 0 0発で抑制状態になります」や「あと3 0 0 0発で抑制状態になります」等を表示してもよい。また、事前抑制報知画像が一旦表示されると、最大獲得遊技球が特定数(9 0 0 0 0)から規定数(例えば、1 0 0 0)を引いた数(例えば、8 9 0 0 0)になるまで、もしくは抑制状態となるまで、その表示を維持することが好適である。換言すれば、最大獲得遊技球が例えば8 9 0 0 0まで減少すると、事前抑制報知画像である「あと5 0 0 0発で抑制状態になります」の表示を終了させることが好適である。そのように構成する場合、最大獲得遊技球数の変化によって、「あと3 0 0 0発で抑制状態になります」から、「あと2 9 0 0発で抑制状態になります」のように表示態様を1 0 0発刻みで可変させても良い(この場合、最大獲得遊技球数が減少した場合は、「あと2 9 0 0発で抑制状態になります」から、「あと3 0 0 0発で抑制状態になります」へと可変させても良い)。変形例としては、事前抑制報知画像は1 0 0発刻みで表示態様が可変されるが、各事前抑制報知画像は表示開始から1 0秒経過で非表示となるよう構成しても良い。なお、1 0 0発刻みとしたが、これには限定されず、1 0発刻みでも良いし、5 0 0発刻みでも良いし、1発刻みでも良い。また、事前抑制報知画像の表示態様及び事前抑制報知音の出力態様については、変動中に最大獲得遊技球数が所定数(本例では、9 5 0 0 0)よりも小さい値である特定数(9 0 0 0 0)に到達した場合(超過した場合)に限らず、大当たり遊技中や非変動中に最大獲得遊技球数が所定数(本例では、9 5 0 0 0)よりも小さい値である特定数(9 0 0 0 0)に到達した場合(超過した場合)でも同態様となる。

【1 6 4 7】

副制御基板Sは、(b 1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプの最大獲得遊技球数が特定数(9 0 0 0 0)に到達する直前(8 9 9 9 9)の発光態様で制御する。この例では(a 1)が通常発光(例えば、白の発光態様)であったので、通常発光で制御する。盤ランプの一部を事前抑制態様の発光(例えば、青の発光態様)で制御してもよい。

(2) 枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数(9 0 0 0 0)に到達する直前(8 9 9 9 9)の発光態様で制御する。この例では(a 1)が通常発光(例えば、白の発光態様)であったので、通常発光で制御する。

(3) 可動役物Y Kのランプを最大獲得遊技球数が特定数(9 0 0 0 0)に到達する直前(8 9 9 9 9)の発光態様で制御する。この例では(a 1)が通常発光(例えば、白の発光態様)であったので、通常発光で制御する。

(4) サブ入力ボタンS Bのランプを最大獲得遊技球数が特定数(9 0 0 0 0)に到達する直前(8 9 9 9 9)の発光態様で制御する。この例では(a 1)が通常発光(例えば、白の発光態様)であったので、通常発光で制御する。

(5) 十字ボタンS B - 2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物Y Kを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンS Bを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD 2 4からステージAの効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

【1 6 4 8】

(c 1)は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数(9 5 0 0 0)に到達した場合(超過した場合)を示すイメージ図である。(c 1)の状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御する。副制御基板Sは、(c 1)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「本日の遊技は終了しました(抑制報知画像)」との画像を表示するとともに、スピーカD 2 4により「本日の遊技は終了しました(抑制報知音)」と出力し、抑制報知を

実行する。(c1)では、抑制状態に制御されても(抑制報知画像の表示及び抑制報知音の出力後でも)変動を継続しているが、抑制状態に制御されることを契機として(抑制報知画像の表示及び抑制報知音の出力を契機として)変動を強制的に終了させる(強制的にハズレ図柄で確定停止させる)よう構成することが好適である。つまり、(b1)から(c1)を経由せずに後述する(d1)に即座に移行することが好適である。そのように構成する場合、その変動がハズレ変動であっても当り変動であっても、変動を強制的に終了させる(強制的にハズレ図柄で確定停止させる)よう構成することが好適である。ここで、変動中の所定のアクション(変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションの何れかのアクション)中に抑制状態に制御されることを契機として、つまりは変動中の所定のアクション中に最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した場合(超過した場合)、実行中であり実行完了していない(つまりは実行途中の)所定のアクションが途中で中断され、抑制状態に移行する。なお、実行中の変動にて、2以上のアクションが実行される場合、例えば、定位置アクションを実行してその後に決めアクションを実行する場合、定位置アクションの実行中であり実行完了していない(つまりは実行途中の)状況で最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した場合(超過した場合)、定位置アクションが途中で中断され、抑制状態に移行し、その後に実行が予定されていた決めアクションが実行されないことになる。このように構成することで、遊技の進行が停止したことを明確に遊技者に示すことが可能となる。また、抑制報知画像の表示態様及び抑制報知音の出力態様については、変動中に最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した場合(超過した場合)に限らず、大当り遊技中や非変動中に最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した場合(超過した場合)でも同態様となる。

【1649】

副制御基板Sは、(c1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを消灯態様で制御しても良い。もしくは、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを抑制態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様)で制御しても良い。

- (1) 盤ランプを抑制態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様)で制御する。
- (2) 枠ランプを抑制態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様)で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを抑制態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様)で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様であって、点滅間隔が初期化時態様と異なる発光態様)で制御する。最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様(抑制状態を示す発光態様)で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。

【1650】

なお、サブ入力ボタンSBのランプについて、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様となるように制御している(例えば、有効期間外且つボタン演出が実行されていない状況での通常発光である白の発光態様であっても、当落分岐成功演出に対応した虹発光であっても、赤点滅の発光態様となるように制御している)が、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様を維持するよう制御してもよい。また、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプについても同様であり、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様にかかわらず発光態様を抑制態様となるように制御しているが、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様を維持するよう制御してもよい。

【1651】

(d1)は、ハズレ図柄で確定停止した際の抑制状態を示すイメージ図である。(d1)の状況において、主制御基板Mは、抑制状態の制御を継続する。副制御基板Sは、(d1)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「本日の遊技は終了しました(抑制報知画像)」との画像を継続して表示するとともに、スピーカD24により「本日の遊技は終了しました(抑制報知音)」と継続して出力して抑制報知を実行する。

【1652】

副制御基板Sは、(d1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、枠ランプを抑制態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様)で制御しても良い。また、可動役物YKを第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御しても良い(つまり、抑制状態直前の位置にかかわらず、可動役物YKの位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタンSBの位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い)。

- (1) 盤ランプを消灯態様で制御する。
- (2) 枠ランプを消灯態様で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを消灯で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを消灯態様で制御する。
- (6) 可動役物YKを第二位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを上位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。消音状態としてもよい。

【1653】

(a2)は、大当たり遊技中において、最大獲得遊技球数が特定数(本例では、9000)よりも小さい値である状況を示すイメージ図である。この状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御せず、大当たり遊技を実行する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像(ヒヨコの画像)と、最大獲得遊技球数の画像(GET50000の画像)、右打ち画像(遊技促進画像)を演出表示装置SGに表示する。

【1654】

副制御基板Sは、(a2)のタイミングにおいて、事前抑制報知および抑制報知を実行せず、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを大当たり遊技の発光(例えば、虹の発光態様)で制御する。
- (2) 枠ランプを大当たり遊技の発光(例えば、虹の発光態様)で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを大当たり遊技の発光(例えば、虹の発光態様)で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを大当たり遊技の発光(例えば、虹の発光態様)で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24から大当たり遊技の効果音を出力するよう制御する。

【1655】

(b2)は、大当たり遊技中において、最大獲得遊技球数が所定数(本例では、9500)よりも小さい値である特定数(9000)に到達した場合(超過した場合)を示すイメージ図である。(b2)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数(9000)に到達する直前(8999)の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、大当たり遊技状態である。なお、(b2)において、主制御基板Mは、抑制状態としないよう制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像と、最大獲得遊技球数の画像(GET9000)、右打ち画像(遊技促進画像)を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、(b2)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「もうすぐ抑制状態となります(事前抑制報知画像)」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声によ

り「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なる（表示のプライオリティは事前抑制報知画像の方が高い）ようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。

【1656】

副制御基板Sは、（b2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a2）が大当たり遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当たり遊技の発光で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a2）が大当たり遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当たり遊技の発光で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a2）が大当たり遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当たり遊技の発光で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカD24から大当たり遊技の効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

【1657】

（c2）は、大当たり遊技中において、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（c2）の状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像と、最大獲得遊技球数の画像（GET95000）、右打ち画像（遊技促進画像）を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、（c2）のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像をキャラクタの画像と最大獲得遊技球数の画像に重なるようにして表示するとともに、スピーカD24により「本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。但し、大当たり遊技中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達しても、大当たり遊技中（少なくともラウンド中）においては、変動中とは異なり、抑制状態へ移行せず、抑制報知画像の表示と抑制報知音の出力の双方を行わないことが好適である。つまり、大当たり遊技中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達しても、大当たり遊技が終了する（大当たり終了デモが終了する）までは、抑制状態へ移行せず、抑制報知画像の表示と抑制報知音の出力の双方を行わず、大当たり遊技を大当たり終了デモまで実行し、それ以降に抑制状態へ移行させて抑制報知画像の表示と抑制報知音の出力の双方を行うことが好適である（もしくは最終ラウンドが終了するまでは、抑制状態へ移行せず、抑制報知画像の表示と抑制報知音の出力の双方を行わず、大当たり遊技を最終ラウンド終了まで実行し、それ以降に抑制状態へ移行させて抑制報知画像の表示と抑制報知音の出力の双方を行うことが好適である）。

【1658】

副制御基板Sは、（c2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを消灯態様で制御しても良い。もしくは、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。但し、前述したとおり、大当たり遊技中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達しても、大当たり遊技中（少なくともラウンド中）においては、変動中とは異なり、抑制状態へ移行せず、抑制報知画像の表示と抑制報知音の出力の双方を行わないことが好適であるため、（b2）から（c2）に移行せず

に、(b 2) から後述する (d 2) へ移行することが好適である (より正確には、大当たり遊技中に最大獲得遊技球数が所定数 (9 5 0 0 0) に到達しても、(c 2) においては (b 2) の副制御基板 S の制御状態を維持することが好適である)。

- (1) 盤ランプを抑制態様の発光 (例えば、赤点滅の発光態様) で制御する。
- (2) 枠ランプを抑制態様の発光 (例えば、赤点滅の発光態様) で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを抑制態様の発光 (例えば、赤点滅の発光態様) で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを規定態様の発光 (例えば、赤点滅の発光態様であって、点滅間隔が初期化時態様と異なる発光態様) で制御する。最大獲得遊技球数が所定数 (9 5 0 0 0) に到達する直前 (9 4 9 9 9) の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様 (抑制状態を示す発光態様) で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 から抑制報知音を出力するよう制御する。

【1 6 5 9】

なお、サブ入力ボタン S B のランプについて、副制御基板 S は、最大獲得遊技球数が所定数 (9 5 0 0 0) に到達する直前 (9 4 9 9 9) の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様となるように制御している (例えば、有効期間外且つボタン演出が実行されていない状況での通常発光である白の発光態様であっても、大当たり遊技の発光態様である虹発光であっても、赤点滅の発光態様となるように制御している) が、最大獲得遊技球数が所定数 (9 5 0 0 0) に到達する直前 (9 4 9 9 9) の発光態様を維持するように制御してもよい。また、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプについても同様であり、副制御基板 S は、最大獲得遊技球数が所定数 (9 5 0 0 0) に到達する直前 (9 4 9 9 9) の発光態様にかかわらず発光態様を抑制態様となるように制御しているが、最大獲得遊技球数が所定数 (9 5 0 0 0) に到達する直前 (9 4 9 9 9) の発光態様を維持するように制御してもよい。

【1 6 6 0】

(d 2) は、大当たり遊技が終了した際の抑制状態を示すイメージ図である。(d 2) の状況において、主制御基板 M は、抑制状態の制御を継続する。副制御基板 S は、最大獲得遊技球数の画像 (G E T 9 5 0 0 8) を演出表示装置 S G に表示する。副制御基板 S は、(d 2) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「本日の遊技は終了しました (抑制報知画像)」との画像を継続して表示するとともに、スピーカ D 2 4 により「本日の遊技は終了しました (抑制報知音)」との出力を継続して抑制報知を実行する。

【1 6 6 1】

副制御基板 S は、(d 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、枠ランプを抑制態様の発光 (例えば、赤点滅の発光態様) で制御しても良い。また、可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御しても良い (つまり、抑制状態直前の位置にかかわらず、可動役物 Y K の位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタン S B の位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い)。

- (1) 盤ランプを消灯態様で制御する。
- (2) 枠ランプを消灯態様で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを消灯で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを規定態様の発光で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを消灯態様で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第二位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を上位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 から抑制報知音を出力するよう制御する。消音状態としてもよい。

【1 6 6 2】

(a 3) は、待機状態 (ステージ A における非変動中である) の音量調整画面において

、最大獲得遊技球数が特定数（本例では、９００００）よりも小さい値である状況を示すイメージ図である。この状況において、主制御基板Ｍは、抑制状態にしないよう制御する。

【１６６３】

副制御基板Ｓは、（ａ３）のタイミングにおいて、事前抑制報知および抑制報知を実行せず、以下のように制御する。

- （１）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （２）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （３）可動役物ＹＫのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （４）サブ入力ボタンＳＢのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （５）十字ボタンＳＢ－２のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （６）可動役物ＹＫを第一位置で維持するよう制御する。
- （７）サブ入力ボタンＳＢを下位置で維持するよう制御する。
- （８）スピーカＤ２４からステージＡの効果音を出力するよう制御する。

なお、副制御基板Ｓは、音量調整の操作が遊技者によって行われた場合は、遊技者の操作に基づく音量を設定するよう制御する。

【１６６４】

（ｂ３）は、待機状態中の音量調整画面において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、９５０００）よりも小さい値である特定数（９００００）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（ｂ３）の状況において、主制御基板Ｍは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（９００００）に到達する直前（８９９９９）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、待機状態である。なお、（ｂ３）において、主制御基板Ｍは、抑制状態としないよう制御する。副制御基板Ｓは、（ｂ３）のタイミングにおいて、演出表示装置ＳＧで「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカＤ２４からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。

【１６６５】

副制御基板Ｓは、（ｂ３）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （１）盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- （２）枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（９００００）に到達する直前（８９９９９）の発光態様で制御する。この例では（ａ３）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- （３）可動役物ＹＫのランプを最大獲得遊技球数が特定数（９００００）に到達する直前（８９９９９）の発光態様で制御する。この例では（ａ３）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- （４）サブ入力ボタンＳＢのランプを最大獲得遊技球数が特定数（９００００）に到達する直前（８９９９９）の発光態様で制御する。この例では（ａ３）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- （５）十字ボタンＳＢ－２のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （６）可動役物ＹＫを第一位置で維持するよう制御する。
- （７）サブ入力ボタンＳＢを下位置で維持するよう制御する。
- （８）スピーカＤ２４からステージＡの効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

なお、副制御基板Ｓは、音量調整の操作が遊技者によって行われた場合は、遊技者の操作に基づく音量を設定するよう制御するが、音量の設定ができないように制御してもよい。

【１６６６】

（ｃ３）は、待機状態中の音量調整画面において、最大獲得遊技球数が所定数（９５０００）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（ｃ３）の状況において、主制御基板Ｍは、抑制状態に制御する。副制御基板Ｓは、（ｃ３）のタイミングにおいて、演出表示装置ＳＧで「本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を表

示するとともに、スピーカD24により「本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。但し、この制御態様は一例であり、より好適な制御態様としては、（b3）から（c3）を経由せずに後述する（d3）に即座に移行することである。

【1667】

副制御基板Sは、（c3）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを消灯態様で制御しても良い。もしくは、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。

- （1）盤ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様であって、点滅間隔が初期化時態様と異なる発光態様）で制御する。最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様（抑制状態を示す発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。

なお、副制御基板Sは、音量の設定ができないように制御するが、遊技者の操作に基づく音量の設定ができるように制御してもよい。

【1668】

なお、サブ入力ボタンSBのランプについて、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様となるように制御している（例えば、有効期間外且つボタン演出が実行されていない状況での通常発光である白の発光態様であっても、赤点滅の発光態様となるように制御している）が、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様を維持するよう制御してもよい。また、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプについても同様であり、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様にかかわらず発光態様を抑制態様となるように制御しているが、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様を維持するよう制御してもよい。

【1669】

（d3）は、待機状態中の音量調整画面において、（c3）から所定時間経過後を示すイメージ図である。（d3）の状況において、主制御基板Mは、抑制状態の制御を継続する。副制御基板Sは、（d3）のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を継続して表示するとともに、スピーカD24により「本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」との出力を継続して、抑制報知を実行する。

【1670】

副制御基板Sは、（d3）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。また、可動役物YKを第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御しても良い（つまり、抑制状態直前の位置にかかわらず、可動役物YKの位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタンSBの位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い）。

- （1）盤ランプを消灯態様で制御する。
- （2）枠ランプを消灯態様で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを消灯で制御する。

- (4) サブ入力ボタン S B のランプを規定態様の発光で制御する。
 - (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを消灯態様で制御する。
 - (6) 可動役物 Y K を第二位置で維持するよう制御する。
 - (7) サブ入力ボタン S B を上位置で維持するよう制御する。
 - (8) スピーカ D 2 4 から抑制報知音を出力するよう制御する。消音状態としてもよい。
- なお、副制御基板 S は、音量の設定ができないように制御するが、遊技者の操作に基づく音量の設定ができるように制御してもよい。

【1671】

このように最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合には、到達直前（94999）のサブ入力ボタン S B の発光態様にかかわらず、サブ入力ボタン S B の発光態様が規定態様となるよう構成することで、サブ入力ボタン S B の発光態様の切り替わりを見ただけで抑制機能の作動を察知することができるようになっている。

【1672】

また、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達した場合には、到達直前（89999）のサブ入力ボタン S B の発光態様を維持するよう構成することで、サブ入力ボタン S B の発光態様によって遊技者を混乱させないため、遊技の進行を阻害しないようにすることができる。

【1673】

次に、図235を用いて、操作促進画像および操作促進音について説明する。図235は、第9実施形態において実行可能な操作促進画像および操作促進音に関するイメージ図である。

【1674】

(a) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者によるサブ入力ボタン S B の操作を可能とするボタン演出が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の画像とサブ入力ボタン S B の有効期間（B1）を示すインジケータ画像を表示し、「押せ!!」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B の有効期間（B1）において、スピーカ D 2 4 からサブ入力ボタン S B の操作を促進する操作促進音を出力するとともにステージ A の効果音を出力する。

【1675】

副制御基板 S は、(a) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および操作促進音を出力するよう制御する。

【1676】

(b) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板 S は、スピーカ D 2 4 を模した画像と音量を示す画像を表示する。なお、変動中の音量設定においては、十字ボタン S B - 2 の操作を促進する操作促進画像を表示しない。また、変動中の音量設定においても操作促進画像を表示しない。また、副制御基板 S は、変動中の音量設定（音量設定）の有効期間（B2）において、スピーカ D 2 4 から十字ボタン S B - 2 の操作を促進する操作促進音を出力しない。

【1677】

副制御基板Sは、(b)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

10

【1678】

(c)は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングから所定時間（例えば、5秒）経過後において、遊技機設定画面が表示されていることを示すイメージ図である。なお、(c)は、遊技中に保留が切れた場面ではなく、遊技店が開店した後に遊技者が着席した場面を想定したイメージ図でもある。この状況において、副制御基板Sは、遊技機設定画面を表示し、この遊技機設定画面には、「十字ボタン画像」と「操作すると音量・光量設定表示」の画像からなる操作促進画像、「演出ボタン画像」と「操作するとメニュー表示」の画像からなる操作促進画像を表示する。なお、副制御基板Sは、遊技機設定画面の有効期間（B3）において、スピーカD24からサブ入力ボタンSBの操作を促進する操作促進音及び十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しない。なお、遊技機設定画面を表示することも、演出ボタンの操作に基づきメニュー表示を実行するためボタン演出となっている。

20

【1679】

副制御基板Sは、(c)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを操作促進態様SBの発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを操作促進態様SB-2の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

30

【1680】

(d)は、音量調整画面が表示されていることを示すイメージ図である。音量調整画面は、非変動中（第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止中）であって、遊技機設定画面が表示されている状況において、遊者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作したことに基づき表示される画面である。この状況において、副制御基板Sは、「音量調整」の文字の画像、「十字ボタン画像」と「上下操作して」の文字の画像からなる操作促進画像、「演出ボタン画像」と「で終了」の文字の画像からなる操作促進画像を表示する。なお、副制御基板Sは、音量調整画面の有効期間（B4）において、スピーカD24からサブ入力ボタンSBの操作を促進する操作促進音及び十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しない。なお、同図で説明した操作促進画像および操作促進音については、光量設定画面においても同様である。なお、音量調整画面を表示することも、演出ボタンの操作に基づき音量を決定して終了するためボタン演出となっている。

40

【1681】

副制御基板Sは、(d)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

50

- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを操作促進態様 S B の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを操作促進態様 S B - 2 の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1682】

このように変動中のサブ入力ボタン S B の有効期間において操作促進音を出力する一方、非変動中の音量・光量の設定の有効期間において操作促進音を出力しないよう構成することで、変動が行われていない期間では、無用な操作促進を行う事なく、遊技者に対して煩わしさを与える事がないばちんこ遊技機を提供することができる。

【1683】

また、非変動中の遊技機設定や音量設定（光量設定）の有効期間なら、サブ入力ボタン S B と十字ボタン S B - 2 のどちらでも操作促進音を出力しないよう構成することで、変動が行われていない期間では、無用な操作促進を行う事なく、遊技者に対して煩わしさを与える事がないばちんこ遊技機を提供することができる。

【1684】

また、非変動中の遊技機設定や音量設定（光量設定）の有効期間なら、サブ入力ボタン S B と十字ボタン S B - 2 のどちらでも操作促進画像を表示するよう構成することで、遊技開始前に各種設定等が可能である事を、遊技者に視覚的に理解させることが可能となる。

【1685】

次に、図 236 を用いて、エラー報知中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様について説明する。図 236 は、エラー報知中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様に関するイメージ図である。

【1686】

(a3) は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図であり、図 228 の (a1) と同様であるので説明は省略する。

【1687】

(b3) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下において、以降に説明する磁石検知エラーよりも軽めのエラーである払出エラーが発生し、払出エラーの報知が実行されていることを示すイメージ図である。なお、エラーは、払出エラーに限定されない。払出エラーは、賞球払出装置 K E に遊技球が不足しており、賞球を払い出すことができない状態であることを検知した場合のエラーである。なお、磁石検知エラー等と同時に発生した場合、払出エラーよりも磁石検知エラーを優先して制御するため、払出エラーを磁石検知エラー等と比較して軽めのエラーと称する。また、磁石検知エラーは、払出エラー等と比較して重大なエラーと称する。この状況において、主制御基板 M（賞球払出制御基板 K H でもよい）は、外部接続端子を介してホールコンピュータ H C 等に対してエラー情報を出力する。また、主制御基板 M（賞球払出制御基板 K H でもよい）は、遊技機裏に設けられているエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様（例えば、赤の発光態様）の発光で制御する。副制御基板 S は、「払出エラー」とのエラー表示画像を表示する。また、副制御基板 S は、スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力する。なお、副制御基板 S は、スピーカ D 2 4 から「払出エラーです」とのエラー音を出力してもよい。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、(a3) と同様である。変形例として、「払出エラー」とのエラー表示画像を表示しないよう構成しても良い。そのように構成した場合、盤ランプ又は枠ランプをエラー態

10

20

30

40

50

様の発光（例えば、赤の発光態様）とすることでエラー報知しても良い。

【1688】

副制御基板Sは、(b3)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

10

【1689】

(c3)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、払出エラーが発生し、払出エラーの報知が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、主制御基板M（賞球払出制御基板KHでもよい）は、外部接続端子を介してホールコンピュータHC等に対してエラー情報を出力する。また、主制御基板M（賞球払出制御基板KHでもよい）は、遊技機裏に設けられているエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。副制御基板Sは、「払出エラー」とのエラー表示画像を表示する。また、副制御基板Sは、スピーカD24から「払出エラーです」とのエラー音を出力せず、ステージAの効果音を出力する。なお、副制御基板Sは、スピーカD24から「払出エラーです」とのエラー音を出力してもよい。なお、演出表示装置SG（液晶）のその他の表示は、(b3)と同様である。変形例として、「払出エラー」とのエラー表示画像を表示しないよう構成しても良い。そのように構成した場合、盤ランプ又は枠ランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）とすることでエラー報知しても良い。

20

【1690】

副制御基板Sは、(c3)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

30

【1691】

(d3)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下において、発生した払出エラーが解除されたことを示すイメージ図である。副制御基板Sは、払出エラーが解除されたことに基づき、エラー画像を消去するとともに、エラー音の出力を停止する。なお、演出表示装置SG（液晶）のその他の表示は、(b1)と同様である。

40

【1692】

副制御基板Sは、(d3)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

50

(8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1 6 9 3】

図 2 3 6 の (a 3) ~ (d 3) は、図柄変動中の例を示したが、図柄が停止していてもエラー画像やエラー音や各種ランプの発光態様等は同様であることを補足しておく。

【1 6 9 4】

(a 4) は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始したことを示すイメージ図であり、図 2 2 8 の (a 1) と同様であるので説明は省略する。

【1 6 9 5】

(b 4) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下において、遊技者によるサブ入力ボタン S B の操作を可能とするボタン演出が実行されていることを示すイメージ図であり、図 2 2 8 の (b 1) と同様であるので説明は省略する。

【1 6 9 6】

(c 4) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示中に、重大なエラーである磁石検知エラーが発生し、磁石検知エラーの報知が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、主制御基板 M は、遊技の進行を停止するよう制御する。なお、主制御基板 M は、変形例として抑制状態に制御してもよく、その場合、副制御基板 S は、「本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像の表示や「本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力する抑制報知は実行しないよう制御することが好ましい。また、主制御基板 M（賞球払出制御基板 K H でもよい）は、外部接続端子を介してホールコンピュータ H C 等に対してエラー情報を出力する。また、主制御基板 M（賞球払出制御基板 K H でもよい）は、遊技機裏のエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。副制御基板 S は、「磁石検知エラー」とのエラー表示画像を表示する。また、副制御基板 S は、スピーカ D 2 4 から「磁石を検知しました」とのエラー音を出力するとともにステージ A の効果音の出力を停止する。なお、演出表示装置 S G（液晶）のその他の表示は、(b 4) と同様である。

【1 6 9 7】

なお、遊技の進行を停止するとは、遊技球の発射を不可能としたり、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球を無効としたり、図柄変動を開始させないようにしたりする例を挙げるが、これに限定されず、遊技が実行できないように構成されていればよい。また、(c 4) において磁石検知エラーが発生した場合、変動を継続しているが、変動を強制的に終了させることで遊技の進行を停止するよう構成してもよい。

【1 6 9 8】

副制御基板 S は、(c 4) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(2) 枠ランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(4) サブ入力ボタン S B のランプをエラー態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。規定態様の発光でもよい。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からエラー音を出力するよう制御する。

【1 6 9 9】

(d 4) は、磁石検知エラーが発生してから所定時間経過後の磁石検知エラーの報知が実行されていることを示すイメージ図である。この状況において、主制御基板 M は、遊技の進行を停止する制御（抑制状態の制御でもよい）を継続する。また、主制御基板 M（賞

10

20

30

40

50

球払出制御基板KHでもよい)は、外部接続端子を介してホールコンピュータHC等に対してエラー情報を継続して出力する。また、主制御基板M(賞球払出制御基板KHでもよい)は、遊技機裏のエラー報知用のランプや一部の盤ランプを用いてエラー態様の発光(例えば、赤の発光態様)で継続して制御する。副制御基板Sは、「本日の遊技は終了しました(抑制報知画像)」との画像の表示や「本日の遊技は終了しました(抑制報知音)」と出力する抑制報知は実行しないよう制御する。また、副制御基板Sは、「磁石検知エラー」とのエラー表示画像を継続して表示する。また、副制御基板Sは、スピーカD24から「磁石を検知しました」とのエラー音を継続して出力するとともにステージAの効果音の出力停止を継続する。また、副制御基板Sは、可動役物YKを下位置に移動させて維持するとともに、サブ入力ボタンSBを上位置に上昇させて維持するよう制御する。このように制御することで、遊技が実行できない異常な状態であることを示すことができる。なお、演出表示装置SG(液晶)のその他の表示は、(c4)と同様である。変形例として、可動役物YKを第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御しても良い(つまり、直前の位置にかかわらず、可動役物YKの位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタンSBの位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い)。

【1700】

副制御基板Sは、(d4)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを消灯態様(消灯の発光態様)で制御する。
- (2) 枠ランプを消灯態様(消灯の発光態様)で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを消灯(消灯の発光態様)で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを消灯(消灯の発光態様)で制御する。規定態様の発光でもよい。

- (5) 十字ボタンSB-2のランプを消灯態様(消灯の発光態様)で制御する。

- (6) 可動役物YKを第二位置で維持するよう制御する。

- (7) サブ入力ボタンSBを上位置で維持するよう制御する。

- (8) スピーカD24からエラー音を出力するよう制御する。

【1701】

なお、(d4)は(c4)からの所定時間(d4時間)の経過に伴い実行されるよう説明したが、(c4)を経ることなく(d4)を実行するようにしてもよい。なお、磁石検知エラーが解除された場合は、同図の(d3)となることを補足しておく。

【1702】

このように軽めのエラーの場合は、遊技盤面上の演出用可動体である可動役物YKも、枠の演出用可動体であるサブ入力ボタンSB(演出ボタン)等も通常発光を行う一方、重大なエラーの場合は、遊技盤面上の演出用可動体である可動役物YKも、枠の演出用可動体であるサブ入力ボタンSB(演出ボタン)等も通常発光を行わないよう構成している。このように構成することで、例えば、正常に遊技している場合でも起こり得る軽めのエラーの場合、外部接続端子を介したエラー情報の出力等に留めることで遊技者に違和感を与えずに済むと共に、遊技店員にも無用な警戒感を軽減させることができる。また、重大なエラーの場合は、確実に遊技者と遊技店員にエラー状態であることを示す事ができる。

【1703】

また、枠ランプとして機能するとともに枠側の演出用可動体としても機能するサブ入力ボタンSBのランプは、所定の遊技状態における変動中の演出(通常遊技の演出)において、RGB素子(R素子、G素子、B素子)の全てを用いた発光を可能に構成している一方、エラー状態(変動中であっても非変動中であってもよい)においては、一の素子(例えば、R素子)のみを用いた発光となるよう構成している。このように構成することで、エラー状態であるのか、通常遊技での演出であるのかが、遊技店員が区別し易いようにすることができる。

【1704】

変形例として、枠ランプとして機能するとともに枠側の演出用可動体としても機能する

サブ入力ボタン S B のランプは、所定の遊技状態における変動中の演出（通常遊技の演出）において、R G B 素子（R 素子、G 素子、B 素子）の全てを用いた虹の発光態様を可能に構成する。一方、エラー状態（変動中であっても非変動中であってもよい）において、サブ入力ボタン S B のランプは、一の素子（例えば、R 素子）のみを用いた赤発光や赤点滅、または R G B 素子（R 素子、G 素子、B 素子）を用いた赤発光と白発光の交互発光を可能に構成する。そして、通常遊技の演出における虹の発光態様のほうがエラー状態における赤発光や赤点滅、赤発光と白発光の交互発光と比較して、発光対象となる発光素子の組合せパターンが多彩であり且つ発光対象となる組合せパターンの切り替わり回数及び切り替わりパターンも多くなるよう構成されている。

【1705】

次に、図 237 を用いて、特別演出および当り確定演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様について説明する。図 237 は、特別演出および当り確定演出の実行中におけるサブ入力ボタン S B のランプの発光態様に関するイメージ図である。

【1706】

（e）は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中であることを示すイメージ図である。なお、図 222 の（e）と同じであることを補足しておく。この状況において、副制御基板 S は、演出表示装置 S G（液晶）の当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを表示するよう制御する。

【1707】

副制御基板 S は、（e）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

（1）盤ランプを特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。一部の盤ランプを特殊発光（例えば、赤の発光態様）とし、その他の盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御してもよい。

（2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（4）サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

（5）十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（6）可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

（7）サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

（8）スピーカ D 24 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1708】

（f）は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが変動表示している状況下であって、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている状況下における所定タイミング前のタイミング F に特殊演出を実行することを示すイメージ図である。なお、図 222 の（f）と同じであることを補足しておく。副制御基板 S は、特殊演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンの表示を含む全ての表示を非表示（制限）に制御する。

【1709】

副制御基板 S は、（f）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

（1）盤ランプを消灯態様で制御する。特殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。一部の盤ランプを特殊発光（例えば、赤の発光態様）とし、その他の盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御してもよい。

（2）枠ランプを消灯態様で制御する。通常発光（例えば、白の発光態様）で制御してもよい。

（3）可動役物 Y K のランプを消灯態様で制御する。通常発光（例えば、白の発光態様）で制御してもよい。

（4）サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特

10

20

30

40

50

殊発光（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

（５）十字ボタンＳＢ－２のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（６）可動役物ＹＫを第一位置で維持するよう制御する。

（７）サブ入力ボタンＳＢを下位置で維持するよう制御する。

（８）スピーカＤ２４からステージＡの効果音を出力するよう制御する。

【１７１０】

特殊演出の実行中においては、盤ランプ（又は枠ランプ）よりも、サブ入力ボタンＳＢのランプの方が発光する素子数が多くなるよう構成している。例えば、盤ランプ（又は枠ランプ）は消灯のため０であり、サブ入力ボタンＳＢのランプはＲ素子、Ｇ素子、Ｂ素子の発光であるので３である。このように構成することで、特殊演出の実行時においては、遊技者の視界に入る箇所のランプよりも、遊技者の視界に入りにくい箇所のランプの発光態様を目立つようにすることができる。

【１７１１】

特殊演出の実行中の変形例として、盤ランプ（又は枠ランプ）は消灯又はＲＧＢ素子（Ｒ素子、Ｇ素子、Ｂ素子）を用いた赤発光と白発光の交互発光を可能に構成し、サブ入力ボタンＳＢのランプはＲＧＢ素子（Ｒ素子、Ｇ素子、Ｂ素子）の全てを用いた赤発光と緑発光と青発光の交互発光を可能に構成する。そして、サブ入力ボタンＳＢのランプの赤発光と緑発光と青発光の交互発光のほうが盤ランプ（又は枠ランプ）の消灯や赤発光と白発光の交互発光と比較して、発光対象となる発光素子の組合せパターンが多彩であり且つ発光対象となる組合せパターンの切り替わり回数及び切り替わりパターンも多くなるよう構成されている。

【１７１２】

（ｇ）は、第１主遊技図柄に対応する第１装飾図柄と第２装飾図柄とが変動表示している状況下であって、当該変動アイコンが赤アイコンで表示されている状況下における所定タイミング前のタイミングＧに特別演出を実行することを示すイメージ図である。なお、図２２２の（ｇ）と同じであることを補足しておく。特別演出として、キツネのキャラクターの背景を表示するキツネ背景演出は、当り期待度が非常に高いことを示唆する演出である。なお、特別演出は、当り確定演出よりも期待度が低い演出である。副制御基板Ｓは、特別演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンを継続して表示する。また、副制御基板Ｓは、特別演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を一時中断する。具体的には、副制御基板Ｓは、特別演出に対応した態様（例えば、黄色の発光態様）で盤ランプを発光するよう制御するが、盤ランプの発光をＯＦＦにする消灯制御を実行しても良い。また、副制御基板Ｓは、枠ランプを特別演出に対応した態様（例えば、黄色の発光態様）で制御する。

【１７１３】

副制御基板Ｓは、（ｇ）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

（１）盤ランプを特別演出に対応した態様の発光（例えば、黄色の発光態様）で制御する。

（２）枠ランプを特別演出に対応した態様の発光（例えば、黄色の発光態様）で制御する。

（３）可動役物ＹＫのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。特別演出に対応した態様の発光（例えば、黄色の発光態様）で制御してもよい。

（４）サブ入力ボタンＳＢのランプを消灯（例えば、消灯態様の発光態様）で制御する。特別演出に対応した態様の発光（例えば、黄色の発光態様）で制御してもよい。

（５）十字ボタンＳＢ－２のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（６）可動役物ＹＫを第一位置で維持するよう制御する。

（７）サブ入力ボタンＳＢを下位置で維持するよう制御する。

（８）スピーカＤ２４からステージＡの効果音および特別演出に対応した態様の効果音を出力するよう制御する。

【１７１４】

特別演出の実行中においては、枠ランプ（又は盤ランプ）の発光する素子数（Ｇ素子、

B素子)方が、サブ入力ボタンS Bのランプの発光する素子数(消灯のため0)よりも多くなるよう構成している。このように構成することで、当り確定演出とまではいかないにしろ当り期待度が高い演出(当り確定演出よりも当り期待度が低い演出)の実行時においては、サブ入力ボタンS Bの発光態様を控えめにして本来の機能を優先することができる。

【1715】

特別演出の実行中の変形例として、枠ランプ(又は盤ランプ)はRGB素子(R素子、G素子、B素子)を用いた赤発光と緑発光と青発光の交互発光を可能に構成し、サブ入力ボタンS Bのランプは消灯又はRGB素子(R素子、G素子、B素子)を用いた赤発光と白発光の交互発光を可能に構成する。そして、枠ランプ(又は盤ランプ)の赤発光と緑発光と青発光の交互発光のほうがサブ入力ボタンS Bのランプの消灯や赤発光と白発光の交互発光と比較して、発光対象となる発光素子の組合せパターンが多彩であり且つ発光対象となる組合せパターンの切り替わり回数及び切り替わりパターンも多くなるよう構成されている。

【1716】

このように変動中において特別演出(高期待度演出)を実行可能であり、特別演出が実行されることに対応して枠ランプ(又は盤ランプ)による発光演出もサブ入力ボタンS Bのランプによる発光演出も行われるよう構成している。そして、特別演出が実行されることに対応して行われる枠ランプ(又は盤ランプ)による発光演出において枠ランプ(又は盤ランプ)におけるフルカラーLEDにて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数(例えば、組合せパターンの切り替わり回数、切り替わりパターンの回数)の方が、特別演出が実行されることに対応して行われるサブ入力ボタンS Bのランプによる発光演出においてサブ入力ボタンS BのランプにおけるフルカラーLEDにて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数(例えば、組合せパターンの切り替わり回数、切り替わりパターンの回数)よりも多くなるよう構成している。このように構成することで、当り確定演出とまではいかないにしろ当り期待度が高い演出(当り確定演出よりも当り期待度が低い演出)の実行時においては、サブ入力ボタンS Bの発光態様を控えめにして本来の機能を優先することができる。

【1717】

なお、枠ランプ(又は盤ランプ)におけるフルカラーLEDにて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数、サブ入力ボタンS BのランプにおけるフルカラーLEDにて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数として、発光対象となる1の発光素子(例えば、R素子)がON/OFFで切り替わる回数としてもよい。また、発光対象となる発光素子が以下のように切り替わる回数としてもよい。例えば、発光開始時の発光素子がR素子であり、その後、G素子、B素子、R素子、B素子、G素子、R素子・・・と切り替わる回数。なお、所定時間における切り替わり回数を用いて比較することが好ましい。

【1718】

(h)は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、特別演出の実行後の状況下、当該変動アイコンを赤アイコンで表示することを示すイメージ図である。なお、図222の(h)と同じであることを補足しておく。副制御基板Sは、特別演出の実行後において、当該変動の演出用保留表示領域に赤アイコンの当該変動アイコンを継続して表示する。また、副制御基板Sは、特別演出の実行後において、特殊発光を一時中断していた盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光させ、枠ランプを通常発光で制御する。

【1719】

副制御基板Sは、(h)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを特殊発光(例えば、赤の発光態様)で制御する。一部の盤ランプを特殊発光(例えば、赤の発光態様)とし、その他の盤ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御してもよい。

(2) 枠ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(3) 可動役物Y Kのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。特殊発光 (例えば、赤の発光態様) で制御してもよい。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1720】

(i) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、特別演出の実行後の状況下のタイミング I において、リーチ演出が実行されていることを示すイメージ図である。なお、図222の(i)と同じであることを補足しておく。また、副制御基板 S は、リーチ演出の実行中の期間において、盤ランプを赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光させ、枠ランプを通常発光で制御する。

10

【1721】

副制御基板 S は、(i) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを特殊発光 (例えば、赤の発光態様) で制御する。一部の盤ランプを特殊発光 (例えば、赤の発光態様) とし、その他の盤ランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御してもよい。

(2) 枠ランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。リーチ演出に対応した態様の発光 (例えば、青の発光態様) で制御してもよい。

(3) 可動役物 Y K のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。

20

(4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。特殊発光 (例えば、赤の発光態様) で制御してもよし、リーチ演出に対応した態様の発光 (例えば、青の発光態様) で制御してもよい。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光 (例えば、白の発光態様) で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からリーチ演出の効果音を出力するよう制御する。

【1722】

(j) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下であって、リーチ演出の実行中の状況下の所定タイミングにおいて、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出 (高期待度のバトル演出によるスーパーリーチ演出) に発展してリーチ演出が実行されていることを示すイメージ図である。なお、図222の(j)と同じであることを補足しておく。副制御基板 S は、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、当該変動の演出用保留表示領域に表示されていた赤アイコンの当該変動アイコンを非表示 (消去) にする。また、副制御基板 S は、所定タイミングにおいて、保留アイコンが存在している場合は保留アイコンも非表示 (消去) し、当該変動の演出用表示領域と第1保留表示領域 S G 1 2 も非表示 (消去) する。また、副制御基板 S は、所定タイミングにおいて、ステージ A を示す背景画像も非表示 (消去) し、スーパーリーチ演出の背景画像を表示する。また、副制御基板 S は、所定タイミング以降のスーパーリーチ演出の実行中の期間において、赤アイコンに対応した色である赤の態様で特殊発光されていた盤ランプの発光を制限し、特殊発光を中断する。なお、副制御基板 S は、盤ランプの発光を OFF にして消灯制御するが、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した態様 (例えば、赤の発光態様) で盤ランプを発光するよう制御してもよい。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した色として赤の発光態様で盤ランプを発光する場合、第2特殊発光 (特殊発光) とは異なる発光態様とするのが好ましい。また、副制御基板 S は、枠ランプを、スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した態様 (例えば、赤の発光態様) で制御する。

30

40

【1723】

副制御基板 S は、(j) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを消灯態様で制御する。

50

(2) 枠ランプをスーパーリーチ演出の当り期待度に対応した態様（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した態様（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。スーパーリーチ演出の当り期待度に対応した態様（例えば、赤の発光態様）で制御してもよい。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からスーパーリーチ演出の効果音を出力するよう制御する。

【1724】

(k) は、スーパーリーチ演出の実行中において、ボタン演出の結果として当り確定演出が実行されることを示すイメージ図である。なお、当り確定演出は、図159に示す演出と同様の演出、もしくは当落分岐成功演出である。副制御基板 S は、(k) のタイミングにおいて、ボタン演出の結果演出として、演出表示装置 S G で「虹！」の画像（当り確定画像）を表示するとともに、スピーカ D 2 4 により当り確定音を出力する。

【1725】

副制御基板 S は、(k) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。

(2) 枠ランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。(j) のタイミングの発光態様を維持するようによい。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。(j) のタイミングの発光態様を維持するようによい。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 から当り確定効果音を出力するよう制御する。

【1726】

なお、当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）は、R G B 素子（R 素子、G 素子、B 素子）の全てを使用した発光態様となっている。また、各種ランプが、当り確定演出に対応した態様で発光される期間において、サブ入力ボタン S B は、ボタンバイブを実行するように構成されている。補足すると、当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）は、発光対象となる発光素子の組合せパターンが多彩であり且つ発光対象となる組合せパターンの切り替わり回数及び切り替わりパターンも多くなるよう構成されている。

【1727】

(l) は、第1主遊技図柄に対応する第1装飾図柄及び第2装飾図柄の変動表示が当り態様で確定停止したタイミングを示すイメージ図である。

【1728】

副制御基板 S は、(l) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。

(2) 枠ランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを当り確定演出に対応した態様（例えば、虹の発光態様）で制御する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 から当り確定効果音を出力するよう制御する。

【1729】

このように変動中において当り確定演出（特別遊技確定演出）を実行可能であり、当り確定演出が実行されることに対応して枠ランプ（又は盤ランプ）による発光演出もサブ入力ボタン S B のランプによる発光演出も行われるよう構成しており、当り確定演出が実行されることに対応して行われる枠ランプ（又は盤ランプ）による発光演出では、枠ランプ（又は盤ランプ）におけるフルカラー L E D（発光素子群）にて R 素子、G 素子および B 素子のすべてが発光対象となり、当り確定演出が実行されることに対応して行われるサブ入力ボタン S B のランプによる発光演出では、サブ入力ボタン S B のランプにおけるフルカラー L E D にて R 素子、G 素子および B 素子のすべてが発光対象となるよう構成している。つまり、当り確定演出では、枠ランプ（又は盤ランプ）とサブ入力ボタン S B のランプのいずれも R G B 素子の全てを用いた発光を行うよう構成することで、当り時においてはサブ入力ボタン S B も例外的に装飾性を極限まで高めることで、より高揚感のある演出を実行可能にすることができる。また、当り確定演出では、ボタンバイブも伴うため、より一層高揚感のある演出を実行可能にすることができる。補足すると、枠ランプ（又は盤ランプ）とサブ入力ボタン S B のランプのいずれも虹の発光態様となるため、発光対象となる発光素子の組合せパターンが多彩であり且つ発光対象となる組合せパターンの切り替わり回数及び切り替わりパターンも多くなるよう構成されている。

【1730】

また、電源投入時の初期化動作において、図 233 の（b）に示すように、枠ランプ（又は盤ランプ）もサブ入力ボタン S B のランプも R G B 素子の全てを用いた発光が実行されるよう構成されている。一方、電源投入時であっても、所定操作を経由した場合の状態（例えば、設定確認モードや設定変更モード、ホール側カスタマイズモード）では、枠ランプ（又は盤ランプ）もサブ入力ボタン S B のランプも R G B 素子の全てを用いた発光が制限される（発光しない）よう構成されている。このように構成することで、所定操作を経由した場合は目立つ発光（例えば、赤態様による発光）を制限し、その他操作を行いやすくしたり、警戒心を持たれないようにしたりすることが可能である。補足すると、枠ランプ（又は盤ランプ）とサブ入力ボタン S B のランプのいずれも虹の発光態様となるため、発光対象となる発光素子の組合せパターンが多彩であり且つ発光対象となる組合せパターンの切り替わり回数及び切り替わりパターンも多くなるよう構成されている。なお、ホール側カスタマイズモードとは、ホール側だけが調整できる音量設定や遊技機の日時変更設定等が実行可能なモードである。

【1731】

次に、図 238 を用いて、事前抑制報知、警告報知、抑制報知の例について説明する。図 238 は、図 234 で説明した事前抑制報知、抑制報知の変形例に関するイメージ図である。また、変形例にて追加した警告報知に関するイメージ図でもある。

【1732】

（a1）は、非時間短縮遊技状態におけるステージ A において、第 1 主遊技側の保留が 1 個存在しており、第 2 主遊技側の保留が存在していない状況における第 1 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中を示すイメージ図である。（a1）は、変動中において、最大獲得遊技球数が特定数（本例では、90000）よりも小さい値である状況を示している。この状況において、主制御基板 M は、抑制状態に制御せず、非時短遊技状態で遊技を実行する。

【1733】

副制御基板 S は、（a1）のタイミングにおいて、事前抑制報知および抑制報知を実行せず、以下のように制御する。

（1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（3）可動役物 Y K のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

- (4) サブ入力ボタン S B のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1734】

(b1) は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、95000）よりも小さい値である特定数（90000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。(b1) の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、非時短遊技状態である。なお、(b1) において、主制御基板 M は、抑制状態としないよう制御する。副制御基板 S は、(b1) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。

【1735】

副制御基板 S は、(b1) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では (a1) が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では (a1) が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では (a1) が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

なお、事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技に与える影響を極力少なくすることができる。なお、その他の画像と重なる場合、例えば第1装飾図柄や台詞予告、カットイン演出や歌唱演出、当落分岐演出（当落分岐成功演出、当落分岐失敗演出）などと重畳表示する場合を有しても良く、その場合は、事前抑制報知画像のほうが表示優先度は高くなる（前面のレイヤーにて表示される）よう構成される。なお、その場合でも事前抑制報知画像と第2装飾図柄とは重畳表示することはない。

【1736】

(c1) は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。(c1) の状況において、主制御基板 M は、抑制状態に制御する。副制御基板 S は、(c1) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 により「本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。(c1) では、抑制状態に制御されても（抑制報知画像の表示及び抑制報知音の出力後でも）変動を継続しているが、抑制状態に制御されることを契機として（抑制報知画像の表示及び抑制報知音の出力を契機として）変動を強制的に終了させる（強制的にハズレ図柄で確定停止させる）よう構成することが好適である。つまり、(b1) から (c1) を経由せずに後述する (d1) に即座に移行することが好適である。そのように構

成する場合、その変動がハズレ変動であっても当り変動であっても、変動を強制的に終了させる（強制的にハズレ図柄で確定停止させる）よう構成することが好適である。ここで、変動中の所定のアクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションの何れかのアクション）中に抑制状態に制御されることを契機として、つまりは変動中の所定のアクション中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）、実行中であり実行完了していない（つまりは実行途中の）所定のアクションが途中で中断され、抑制状態に移行する。なお、実行中の変動にて、2以上のアクションが実行される場合、例えば、定位置アクションを実行してその後に決めアクションを実行する場合、定位置アクションの実行中であり実行完了していない（つまりは実行途中の）状況で最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）、定位置アクションが途中で中断され、抑制状態に移行し、その後に実行が予定されていた決めアクションが実行されないことになる。また、抑制報知画像の表示態様及び抑制報知音の出力態様については、変動中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）に限らず、大当り遊技中や非変動中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）でも同態様となる。

【1737】

副制御基板Sは、(c1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを消灯態様で制御しても良い。もしくは、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。

- (1) 盤ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様であって、点滅間隔が初期化時態様と異なる発光態様）で制御する。最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様（抑制状態を示す発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。

【1738】

(d1)は、ハズレ図柄で確定停止した際の抑制状態を示すイメージ図である。(d1)の状況において、主制御基板Mは、抑制状態の制御を継続する。また、次の変動に対応する保留は存在しているが、主制御基板Mは、次の変動を実行しないよう制御する。副制御基板Sは、(d1)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を継続して表示するとともに、スピーカD24により「本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と継続して出力し、抑制報知を実行する。

【1739】

副制御基板Sは、(d1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。また、可動役物YKを第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御しても良い（つまり、抑制状態直前の位置にかかわらず、可動役物YKの位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタンSBの位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い）。

- (1) 盤ランプを消灯態様で制御する。
- (2) 枠ランプを消灯態様で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを消灯で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光で制御する。

- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを消灯態様で制御する。
 - (6) 可動役物 Y K を第二位置で維持するよう制御する。
 - (7) サブ入力ボタン S B を上位置で維持するよう制御する。
 - (8) スピーカ D 2 4 から抑制報知音を出力するよう制御する。消音状態としてもよい。
- 【1740】

(a 2) は、大当り遊技中において、最大獲得遊技球数が特定数（本例では、90000）よりも小さい値である状況を示すイメージ図である。この状況において、主制御基板 M は、抑制状態に制御せず、大当り遊技を実行する。副制御基板 S は、大当り中を示すキャラクタの画像（ヒヨコの画像）と、最大獲得遊技球数の画像（GET50000の画像）、右打ち画像（遊技促進画像）を演出表示装置 S G に表示する。

10

【1741】

副制御基板 S は、(a 2) のタイミングにおいて、事前抑制報知、警告報知、抑制報知を実行せず、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 から大当り遊技の効果音を出力するよう制御する。

20

【1742】

(b 2) は、大当り遊技中において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、95000）よりも小さい値である特定数（90000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。(b 2) の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、大当り遊技状態である。なお、(b 2) において、主制御基板 M は、抑制状態としないよう制御する。副制御基板 S は、大当り中を示すキャラクタの画像と、最大獲得遊技球数の画像（GET90000）、右打ち画像（遊技促進画像）を演出表示装置 S G に表示する。また、副制御基板 S は、(b 2) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 から音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なる（表示のプライオリティは事前抑制報知画像の方が高い）ようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。

30

【1743】

副制御基板 S は、(b 2) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では (a 2) が大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当り遊技の発光で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では (a 2) が大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当り遊技の発光で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では (a 2) が大当り遊技の発光（

40

50

例えば、虹の発光態様)であったので、大当り遊技の発光で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24から大当り遊技の効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

【1744】

(c2)は、大当り遊技中において、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した場合(超過した場合)を示すイメージ図である。(c2)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態および抑制状態とは異なる警告状態に制御する。主制御基板Mは、大当り遊技中以外であれば最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した時点で、遊技状態を抑制状態に制御するが、大当り遊技中の場合は最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達した場合であっても、遊技状態を抑制状態に制御することなく、警告状態とする。警告状態は、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、大当り遊技状態である。なお、警告状態中に大当り遊技状態が終了すると、(d2)に示す抑制状態となるよう構成されている。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像と、最大獲得遊技球数の画像(GET95000)、右打ち画像(遊技促進画像)を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、(c2)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「大当り後に抑制状態となります(警告報知画像)」との画像をキャラクタの画像と右打ち画像に重なるようにして表示するとともに、スピーカD24により「大当り後に抑制状態となります(警告報知音)」と警告報知する。なお、警告報知画像は、事前抑制報知画像よりも強調(例えば、大きな文字、大きな領域)した報知画像であることが好ましく、このように構成することで、遊技者に今後の展開(遊技が停止してしまうこと)を認識させ易いようにすることができる。

【1745】

副制御基板Sは、(c2)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを消灯態様で制御しても良い。もしくは、盤ランプを消灯態様で制御しても良いし、枠ランプを抑制態様の発光(例えば、赤点滅の発光態様)で制御しても良い。

(1) 盤ランプを警告態様の発光(例えば、赤の発光態様)で制御する。

(2) 枠ランプを警告態様の発光(例えば、赤の発光態様)で制御する。

(3) 可動役物YKのランプを警告態様の発光(例えば、赤の発光態様)で制御する。

(4) サブ入力ボタンSBのランプを最大獲得遊技球数が特定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様で制御する。この例では(b2)が大当り遊技の発光(例えば、虹の発光態様)であったので、大当り遊技の発光で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24から警告報知音を出力するよう制御する。

【1746】

(d2)は、大当り遊技が終了した際の抑制状態を示すイメージ図である。(d2)の状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御する。主制御基板Mは、大当り遊技が終了した後、遊技状態を警告状態から抑制状態に制御する。なお、大当り終了デモのタイミングで抑制状態としてもよい。副制御基板Sは、最大獲得遊技球数の画像(GET95008)を演出表示装置SGに表示する。副制御基板Sは、(d2)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「本日の遊技は終了しました(抑制報知画像)」との画像を表示するとともに、スピーカD24により「本日の遊技は終了しました(抑制報知音)」と出力し、抑制報知を実行する。なお、抑制報知画像は、警告報知画像よりも強調(例えば、大きな文字、大きな領域)した報知画像であることが好ましく、このように構成することで

、遊技が停止したことを認識させ易くすることができる。

【1747】

副制御基板Sは、(d2)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例として、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。また、可動役物YKを第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御しても良い（つまり、抑制状態直前の位置にかかわらず、可動役物YKの位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタンSBの位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い）。

- (1) 盤ランプを消灯態様で制御する。
- (2) 枠ランプを消灯態様で制御する。
- (3) 可動役物YKのランプを消灯で制御する。
- (4) サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光で制御する。
- (5) 十字ボタンSB-2のランプを消灯態様で制御する。
- (6) 可動役物YKを第二位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタンSBを上位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。消音状態としてもよい。

【1748】

このように変動中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合には、到達直前のサブ入力ボタンSBの発光態様にかかわらず、サブ入力ボタンSBのランプの発光態様が規定態様となるが、大当り遊技中に最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合には、到達直前のサブ入力ボタンSBのランプの発光態様を維持するよう構成することで、大当り遊技中は即座に抑制機能は発動させず、それに付随して抑制機能が発動したと誤認させないようにサブ入力ボタンSBの発光態様も切り替わらないので、大当り遊技中である場合には遊技者の不利益にならないようにすることができる。

【1749】

また、変動中に最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達した場合には、到達直前のサブ入力ボタンSBのランプの発光態様を維持し、大当り中に最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達した場合も、到達直前のサブ入力ボタンSBのランプの発光態様を維持するよう構成することで、大当り中であっても変動中であっても事前抑制報知（液晶や音声での事前抑制報知）は行うもののサブ入力ボタンSBのランプは変化させないので、ボタン演出等における遊技の進行を阻害しないようにすることができる。

【1750】

次に、図239を用いて、事前抑制報知、抑制報知中の音量設定の例について説明する。図239は、事前抑制報知、抑制報知の音量設定に関するイメージ図である。なお、上述したように音量設定は光量設定として読み替えることが可能であることを補足しておく。なお、図239は、図234で説明した事前抑制報知、抑制報知の変形例である。

【1751】

(a1)は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示中を示すイメージ図であり、図234の(a1)と同様のため説明は省略する。

【1752】

(b1)は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、95000）よりも小さい値である特定数（90000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。(b1)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、非時短遊技状態である。なお、(b1)において、主制御基板Mは、抑制状態としないよう制御する。副制御基板Sは、(b1)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により

10

20

30

40

50

「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。
【1753】

また、副制御基板Sは、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した場合、遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）を表示する。音量調整画像は、スピーカD24を模した画像と音量を示す画像とから構成されている。なお、事前抑制状態中であって変動中の音量設定において操作促進画像を表示しないが、「十字ボタンを操作して音量を調整して」のような操作促進画像を表示してもよい。また、副制御基板Sは、変動中の音量設定の有効期間（B2）において、スピーカD24から十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しないが、「十字ボタンを操作して音量を調整して」との操作促進音を出力するようにしてもよい。なお、（b1）の状況において、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した場合、ステージAの効果音については音量調整されるが、事前抑制報知音については音量調整されないよう構成している。このように事前抑制報知音については音量調整されないよう構成することで、遊技をする上で知っておいた方がよい遊技情報を遊技者に正確に伝えることができる。

10

【1754】

副制御基板Sは、（b1）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを事前抑制状態の発光（例えば、青の発光状態）で制御する。
- （2）枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光状態で制御する。この例では（a1）が通常発光（例えば、白の発光状態）であったので、通常発光で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光状態で制御する。この例では（a1）が通常発光（例えば、白の発光状態）であったので、通常発光で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光状態で制御する。この例では（a1）が通常発光（例えば、白の発光状態）であったので、通常発光で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光状態）で制御する。
- （6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカD24からステージAの効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

20

30

【1755】

（c1）は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、95000）よりも小さい値である特定数（90000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図であり、（a1）の続きを示す図である。（c1）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、非時短遊技状態である。なお、（c1）において、主制御基板Mは、抑制状態としないよう制御する。副制御基板Sは、（c1）のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。また、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの画像とサブ入力ボタンSBの有効期間（B1）を示すインジケータ画像を表示し、「押せ！！」の操作促進画像の表示と「下矢印」の操作促進画像を表示する。また、副制御基板Sは、サブ入力ボタンSBの有効期間（B1）において、スピーカD24からサブ入力ボタンSBの操作を促進する操作促進音を出力するとともにステージAの効果音を出力する。なお、（c1）において、副制御基板Sは、音量調整が可能なように制御しているが、音量調整ができないように制御してもよい。

40

【1756】

50

副制御基板 S は、(c 1) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（9 0 0 0 0）に到達する直前（8 9 9 9 9）の発光態様で制御する。この例では（b 1）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを最大獲得遊技球数が特定数（9 0 0 0 0）に到達する直前（8 9 9 9 9）の発光態様で制御する。この例では（b 1）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを最大獲得遊技球数が特定数（9 0 0 0 0）に到達する直前（8 9 9 9 9）の発光態様で制御する。この例では（b 1）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

【1 7 5 7】

(d 1) は、変動中において、最大獲得遊技球数が所定数（9 5 0 0 0）に到達した場合（超過した場合）に変動を強制的に終了させ、抑制状態としたことを示すイメージ図である。(d 1) の状況において、主制御基板 M は、変動を強制停止させ、遊技状態を抑制状態に制御する。副制御基板 S は、(d 1) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を全画面表示するとともに、スピーカ D 2 4 により「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。なお、(d 1) の図において、変動は終了（強制停止）するが、変動中に抑制状態となり抑制機能が発動するため、便宜上「変動中」と記載している。

【1 7 5 8】

副制御基板 S は、遊技者が十字ボタン S B - 2 の上または下のボタンを操作した場合、遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）を表示しないよう制御（音量調整が不可能なように制御）するが、音量調整画面（音量調整画像）を表示するようにしてもよい。音量調整画面（音量調整画像）を表示する場合、「十字ボタンを操作して音量を調整して」等との操作促進画像を表示することが好ましいが、操作促進画像を表示しなくてもよい。また、スピーカ D 2 4 から十字ボタン S B - 2 の操作を促進する「十字ボタンを操作して音量を調整して」等との操作促進音を出力してもよいし、操作促進音を出力しなくてもよい。なお、変動中の抑制状態においては、ボタン演出を実行しないよう構成しているが、実行可能としてもよい。また、変動中の抑制状態においては、サブ入力ボタン S B の画像を表示しないよう構成しているが、表示可能としてもよい。

【1 7 5 9】

副制御基板 S は、(d 1) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (2) 枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを規定態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様であって、点滅間隔が初期化時態様と異なる発光態様）で制御する。最大獲得遊技球数が所定数（9 5 0 0 0）に到達する直前（9 4 9 9 9）の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様（抑制状態を示す発光態様）で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 から抑制報知音を出力するよう制御する。

【1760】

なお、サブ入力ボタンSBのランプについて、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様となるように制御している（例えば、有効期間外且つボタン演出が実行されていない状況での通常発光である白の発光態様であっても、当落分岐成功演出に対応した虹発光であっても、赤点滅の発光態様となるように制御している）が、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様を維持するように制御してもよい。また、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプについても同様であり、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様にかかわらず発光態様を抑制態様となるように制御しているが、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達する直前（94999）の発光態様を維持するように制御してもよい。

10

【1761】

なお、副制御基板Sは、（d1）のタイミングから所定時間経過後において、以下のよう

に制御してもよい。なお、変形例として、枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御しても良い。また、可動役物YKを第一位置で維持するよう制御しても良いし、サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御しても良い（つまり、抑制状態直前の位置にかかわらず、可動役物YKの位置を強制的に第一位置へと変位させて維持し、サブ入力ボタンSBの位置を強制的に下位置へと変位させて維持させても良い）。

20

- （1）盤ランプを消灯態様で制御する。
- （2）枠ランプを消灯態様で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを消灯で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを消灯態様で制御する。
- （6）可動役物YKを第二位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを上位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。消音状態としてもよい。

【1762】

（a2）は、大当たり遊技中において、最大獲得遊技球数が特定数（本例では、90000）よりも小さい値である状況を示すイメージ図であり、図234の（a2）と同様のため説明は省略する。

30

【1763】

（b2）は、大当たり遊技中において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、95000）よりも小さい値である特定数（90000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（b2）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、大当たり遊技状態である。なお、（b2）において、主制御基板Mは、抑制状態としないよう制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像と、最大獲得遊技球数の画像（GET90000）、右打ち画像（遊技促進画像）を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、（b2）のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なる（表示のプライオリティは事前抑制報知画像の方が高い）ようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。

40

【1764】

また、副制御基板Sは、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した

50

場合、遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）を表示する。音量調整画像は、スピーカD24を模した画像と音量を示す画像とから構成されている。なお、事前抑制状態中であって大当り遊技中の音量設定において操作促進画像を表示しないが、「十字ボタンを操作して音量を調整して」のような操作促進画像を表示してもよい。また、副制御基板Sは、大当り遊技中の音量設定の有効期間（B2）において、スピーカD24から十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しないが、「十字ボタンを操作して音量を調整して」との操作促進音を出力するようにしてもよい。なお、（b2）の状況において、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した場合、大当り遊技の効果音については音量調整されるが、事前抑制報知音については音量調整されないよう構成している。このように事前抑制報知音については音量調整されないよう構成することで、遊技をする上で知っておいた方がよい遊技情報を遊技者に正確に伝えることができる。なお、（b2）において、副制御基板Sは、音量調整が可能なように制御しているが、音量調整ができないように制御してもよい。

10

【1765】

副制御基板Sは、（b2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

（1）盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。

（2）枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a2）が大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当り遊技の発光で制御する。

（3）可動役物YKのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a2）が大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当り遊技の発光で制御する。

20

（4）サブ入力ボタンSBのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a2）が大当り遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当り遊技の発光で制御する。

（5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

（7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

（8）スピーカD24から大当り遊技の効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

30

【1766】

（c2）は、大当り遊技中において、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（c2）の状況において、主制御基板Mは、警告状態に制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像と、最大獲得遊技球数の画像（GET95000）、右打ち画像（遊技促進画像）を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、（c2）のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「大当り後に抑制状態となります（警告報知画像）」との画像をキャラクタの画像と右打ち画像に重なるようにして表示するとともに、スピーカD24により「大当り後に抑制状態となります（警告報知音）」と出力し、警告報知を実行する。なお、警告報知画像は、事前抑制報知画像よりも強調（例えば、大きな文字、大きな領域）した報知画像であることが好ましく、このように構成することで、遊技者に今後の展開（遊技が停止してしまうこと）を認識させ易いようにすることができる。なお、（c2）において、副制御基板Sは、音量調整が可能なように制御しているが、音量調整ができないように制御してもよい。

40

【1767】

副制御基板Sは、（c2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、変形例としては、（b2）と同様の制御としても良い。つまり、警告状態であっても、警告態様の発光などを行わず、事前抑制状態と同じ発光態様としても良い。

（1）盤ランプを警告態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

（2）枠ランプを警告態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。

50

- (3) 可動役物 Y K のランプを警告態様の発光（例えば、赤の発光態様）で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを最大獲得遊技球数が所定数（9 5 0 0 0）に到達する直前（9 4 9 9 9）の発光態様で制御する。この例では（b 2）が大当たり遊技の発光（例えば、虹の発光態様）であったので、大当たり遊技の発光で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 から警告報知音を出力するよう制御する。

【1 7 6 8】

（d 2）は、大当たり遊技が終了した際の抑制状態を示すイメージ図である。（d 2）の状況において、主制御基板 M は、抑制状態に制御する。また、副制御基板 S は、（d 2）のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を全画面表示するとともに、スピーカ D 2 4 により「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。なお、副制御基板 S は、音量調整が不可能なように制御するが、音量調整が可能なように制御してもよい。

【1 7 6 9】

副制御基板 S は、（d 2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- (1) 盤ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。所定時間経過後に盤ランプを消灯態様で制御する。
- (2) 枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。所定時間経過後に盤ランプを消灯態様で制御する。
- (3) 可動役物 Y K のランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。所定時間経過後に盤ランプを消灯態様で制御する。
- (4) サブ入力ボタン S B のランプを規定態様の発光で制御する。所定時間経過後に盤ランプを消灯態様で制御する。
- (5) 十字ボタン S B - 2 のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。所定時間経過後に盤ランプを消灯態様で制御する。
- (6) 可動役物 Y K を第一位置で維持するよう制御する。
- (7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。
- (8) スピーカ D 2 4 から抑制報知音を出力するよう制御する。所定時間経過後に消音で制御する。

【1 7 7 0】

（a 3）は、待機状態（ステージ A における非変動中）の音量調整画面において、最大獲得遊技球数が特定数（本例では、9 0 0 0 0）よりも小さい値である状況を示すイメージ図であり、図 2 3 4 の（a 3）と同様のため説明は省略する。

【1 7 7 1】

（b 3）は、待機状態（ステージ A における非変動中）の音量調整画面において、最大獲得遊技球数が所定数（本例では、9 5 0 0 0）よりも小さい値である特定数（9 0 0 0 0）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（b 3）の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（9 0 0 0 0）に到達する直前（8 9 9 9 9）の遊技状態と同じ状態であればよく、本例では、待機状態である。なお、（b 3）において、主制御基板 M は、抑制状態としないよう制御する。副制御基板 S は、（b 3）のタイミングにおいて、演出表示装置 S G で「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知画像）」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。

【1 7 7 2】

なお、事前抑制状態中であって待機状態中の音量設定において、「十字ボタン画像」と「操作すると音量・光量設定表示」の画像からなる操作促進画像と「演出ボタン画像」と

10

20

30

40

50

「操作するとメニュー表示」の画像からなる操作促進画像を表示しているが、操作促進画像を表示しなくてもよい。また、副制御基板Sは、変動中の音量設定の有効期間（B2）において、スピーカD24から十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しないが、操作促進音を出力するようにしてもよい。なお、（b3）の状況において、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した場合、待機状態における効果音（この例では、ステージAの効果音）については音量調整されるが、事前抑制報知音については音量調整されないよう構成している。このように事前抑制報知音については音量調整されないよう構成することで、遊技をする上で知っておいた方がよい遊技情報を遊技者に正確に伝えることができる。

【1773】

副制御基板Sは、（b3）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを事前抑制態様の発光（例えば、青の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a3）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a3）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の発光態様で制御する。この例では（a3）が通常発光（例えば、白の発光態様）であったので、通常発光で制御する。
- （5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカD24からステージAの効果音および事前抑制報知音を出力するよう制御する。

【1774】

（c3）は、待機状態（ステージAにおける非変動中）の音量調整画面において、最大獲得遊技球数が所定数（95000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。（c3）の状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御する。副制御基板Sは、（c3）のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知画像）」との画像を全画面表示するとともに、スピーカD24により「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。

【1775】

副制御基板Sは、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した場合、遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）を表示しないよう制御するが、遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作した場合に（b3）のような画面を表示するようにしてもよい。（b3）の画面を表示する場合、「十字ボタン画像」と「操作すると音量・光量設定表示」の画像からなる操作促進画像と「演出ボタン画像」と「操作するとメニュー表示」の画像からなる操作促進画像を表示することが好ましいが、操作促進画像を表示しなくてもよい。また、副制御基板Sは、スピーカD24から十字ボタンSB-2の操作を促進する操作促進音を出力しないが、操作促進音を出力するようにしてもよい。

【1776】

副制御基板Sは、（c3）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

- （1）盤ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物YKのランプを抑制態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光（例えば、赤点滅の発光態様であっ

10

20

30

40

50

て、点滅間隔が初期化時態様と異なる発光態様)で制御する。最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様(抑制状態を示す発光態様)で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。

なお、副制御基板Sは、音量の設定ができないように制御するが、遊技者の操作に基づく音量の設定ができるように制御してもよい。

【1777】

なお、サブ入力ボタンSBのランプについて、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様にかかわらず発光態様を規定態様となるように制御している(例えば、有効期間外且つボタン演出が実行されていない状況での通常発光である白の発光態様であっても、赤点滅の発光態様となるように制御している)が、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様を維持するよう制御してもよい。また、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプについても同様であり、副制御基板Sは、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様にかかわらず発光態様を抑制態様となるように制御しているが、最大獲得遊技球数が所定数(95000)に到達する直前(94999)の発光態様を維持するよう制御してもよい。

【1778】

(d3)は、待機状態(ステージAにおける非変動中)の抑制報知画像を表示するイメージ図である。(d3)の状況において、主制御基板Mは、抑制状態の制御を継続する。副制御基板Sは、(d3)のタイミングにおいて、演出表示装置SGで「抑制状態中 本日の遊技は終了しました(抑制報知画像)」との画像を継続して表示するとともに、スピーカD24により「抑制状態中 本日の遊技は終了しました(抑制報知音)」と継続して出力し、抑制報知を実行する。なお、抑制状態でなければ、ハズレ図柄で確定停止したタイミングから所定時間(例えば、240秒)経過後、例えば、(d3)のタイミングに、図240の(c)に示すような待機デモ画面を表示するよう構成されているが、抑制状態においては待機デモ画面を表示しないよう制限している。また、抑制状態においては待機デモ画面を表示しないよう構成しているが、待機デモ画面を表示可能に構成してもよい。なお、(d1)及び(d2)についても、待機デモ画面を表示しないよう制限している。

【1779】

副制御基板Sは、(d3)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを消灯態様で制御する。

(2) 枠ランプを消灯態様で制御する。

(3) 可動役物YKのランプを消灯で制御する。

(4) サブ入力ボタンSBのランプを規定態様の発光で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを消灯態様で制御する。

(6) 可動役物YKを第二位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを上位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24から抑制報知音を出力するよう制御する。

【1780】

このように事前抑制報知中においては音量調整が可能であるが、抑制状態中においては音量調整が不可能なように構成している。このように構成することで、事前抑制報知中であれば演出の進行に違和感を与えないようにすることができ、抑制状態中は演出の制限も行うことで遊技停止をより一層明確に報知することができる。

【1781】

また、事前抑制報知中においては十字ボタンSB-2の画像(音量ボタン画像)が表示可能であるが、抑制状態中においては十字ボタンSB-2の画像(音量ボタン画像)が表

10

20

30

40

50

示不可能なように構成している。このように構成することで、事前抑制報知中であれば演出の進行に違和感を与えないようにすることができ、抑制状態中は演出の制限も行うことで遊技停止をより一層明確に報知することができる。

【1782】

また、事前抑制報知中においてはサブ入力ボタンSBの操作が可能であるが、抑制状態中においてはサブ入力ボタンSBの操作が不可能なように構成している。このように構成することで、事前抑制報知中であれば演出の進行に違和感を与えないようにすることができ、抑制状態中は演出の制限も行うことで遊技停止をより一層明確に報知することができる。

【1783】

また、事前抑制報知中においてはサブ入力ボタンSBの画像（演出ボタン画像）が表示可能であるが、抑制状態中においてはサブ入力ボタンSBの画像（演出ボタン画像）が表示不可能なように構成している。このように構成することで、事前抑制報知中であれば演出の進行に違和感を与えないようにすることができ、抑制状態中は演出の制限も行うことで遊技停止をより一層明確に報知することができる。

【1784】

非変動中であって事前抑制報知中においてはサブ入力ボタンSBの画像（演出ボタン画像）が表示可能であるが、非変動中であって抑制状態中においてはサブ入力ボタンSBの画像（演出ボタン画像）が表示不可能なように構成している。このように構成することで、事前抑制報知中であれば待機状態の音量調整画面の表示に違和感を与えないようにすることができ、抑制状態中であれば遊技停止を明確に報知することができる。

【1785】

非変動中であって事前抑制報知中においては十字ボタンSB-2の画像（音量ボタン画像）が表示可能であるが、非変動中であって抑制状態中においては十字ボタンSB-2の画像（音量ボタン画像）が表示不可能なように構成している。このように構成することで、事前抑制報知中であれば待機状態の音量調整画面の表示に違和感を与えないようにすることができ、抑制状態中であれば遊技停止を明確に報知することができる。

【1786】

非変動中であって抑制状態中ではない状態においては待機デモ画面が表示可能であるが、非変動中であって抑制状態中においては待機デモ画面が表示不可能なように構成している。このように構成することで、抑制状態中であれば待機デモ画面を表示しないので、遊技者に違和感を与えることで遊技停止であることを報知することができる。

【1787】

次に、図240を用いて、待機デモ画面の表示の前後タイミングにおけるサブ入力ボタンSBの画像の表示例について説明する。図240は、待機デモ画面の表示の前後タイミングにおけるサブ入力ボタンSBの画像に関するイメージ図である。

【1788】

（a）は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止していることを示すイメージ図であり、図229の（a）と同様のため説明は省略する。

【1789】

（b）は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングから所定時間（例えば、5秒）経過後において、遊技機設定画面が表示されていることを示すイメージ図であり、図229の（b）と同様のため説明は省略する。

【1790】

（c）は、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングから所定時間（例えば、240秒）経過後において、待機デモ画面が表示されていることを示すイメージ図である。この状況において、副制御基板Sは、（b）の遊技機設定画面を簡略化した遊技機設定画面、待機デモ画面の表示中を示す「待機デモ」の画像、待機デモ画

10

20

30

40

50

面に表示されるキャラクタ画像、ハズレを示す第2装飾図柄を表示する。なお、待機デモ画面には遊技機設定画面を表示しないように構成してもよい。

【1791】

副制御基板Sは、(c)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、スピーカD24から待機デモ画面表示中の効果音(ステージAの効果音と同じでもよい)を出力するよう構成したが、消音状態であることが好適である。

(1) 盤ランプを消灯態様で制御する。通常発光(例えば、白の発光態様)で制御してもよい。

(2) 枠ランプを消灯態様で制御する。通常発光(例えば、白の発光態様)で制御してもよい。

(3) 可動役物YKのランプを消灯態様で制御する。通常発光(例えば、白の発光態様)で制御してもよい。

(4) サブ入力ボタンSBのランプを操作促進態様SBの発光(例えば、白点滅の発光態様)で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを操作促進態様SB-2の発光(例えば、白点滅の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24から待機デモ画面表示中の効果音(ステージAの効果音と同じでもよい)を出力するよう制御する。

【1792】

(d1)は、待機デモ画面の表示が終了(消去)したことを示す第1のイメージ図である。(c)の待機デモ画面の表示中にサブ入力ボタンSBが操作されると、待機デモ画面の表示が終了し、待機デモ画面が表示される前の状態であって遊技機設定画面が表示されない状態に戻るよう構成している。第1のイメージ図では、(a)の状態に戻るよう構成している。また、発射ハンドルが操作(タッチ含む)されても同様な状態となるよう構成してもよい。なお、十字ボタンSB-2が操作されても、待機デモ画面の表示は終了しないよう構成しているが、待機デモ画面の表示が終了するよう構成してもよい。副制御基板Sは、(d1)においては、(b)や(c)に表示されていたサブ入力ボタンSBの画像や十字ボタンSB-2の画像を表示しないようにしている。

【1793】

副制御基板Sは、(d1)のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう構成したが、サブ入力ボタンSBが操作されたり発射ハンドルが操作(タッチ含む)されたりすることで待機デモ画面の表示が終了(消去)した場合は、スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう構成し、サブ入力ボタンSBが操作されたり発射ハンドルが操作(タッチ含む)されたりすることなく自動的に(待機デモ画面の表示時間経過で)待機デモ画面の表示が終了(消去)した場合は、消音状態であることが好適である。

(1) 盤ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(2) 枠ランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(3) 可動役物YKのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光(例えば、白の発光態様)で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

【1794】

(d2)は、待機デモ画面の表示が終了(消去)したことを示す変形例である第2のイメージ図である。第2のイメージ図では、(c)の待機デモ画面の表示中にサブ入力ボタンSBが操作されると、待機デモ画面の表示が終了し、待機デモ画面が表示される前の状

10

20

30

40

50

態である（b）の状態に戻るよう構成している。また、発射ハンドルが操作（タッチ含む）されても同様な状態となるよう構成してもよい。なお、十字ボタンS B - 2が操作されても、待機デモ画面の表示は終了しないよう構成しているが、待機デモ画面の表示が終了するよう構成してもよい。

【1795】

副制御基板Sは、（d2）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう構成したが、サブ入力ボタンS Bが操作されたり発射ハンドルが操作（タッチ含む）されたりすることで待機デモ画面の表示が終了（消去）した場合は、スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう構成し、サブ入力ボタンS Bが操作されたり発射ハンドルが操作（タッチ含む）されたりすることなく自動的に（待機デモ画面の表示時間経過で）待機デモ画面の表示が終了（消去）した場合は、消音状態であることが好適である。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物Y Kのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタンS Bのランプを操作促進態様S Bの発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタンS B - 2のランプを操作促進態様S B - 2の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物Y Kを第一位置で維持するよう制御する。
- （7）サブ入力ボタンS Bを下位置で維持するよう制御する。
- （8）スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう制御する。

【1796】

（d3）は、待機デモ画面の表示が終了（消去）したことを示す変形例である第3のイメージ図である。第3のイメージ図では、（c）の待機デモ画面の表示中にサブ入力ボタンS Bが操作されると、待機デモ画面の表示が終了し、音量調整画面が表示されるよう構成している。また、発射ハンドルが操作（タッチ含む）されても同様な状態となるよう構成してもよい。なお、十字ボタンS B - 2が操作されても、待機デモ画面の表示は終了しないよう構成しているが、待機デモ画面の表示が終了するよう構成してもよい。副制御基板Sは、（d3）においては、（b）や（c）に表示されていたサブ入力ボタンS Bの画像や十字ボタンS B - 2の画像の表示態様を変更して表示している。詳細には、画像のサイズを大きくして表示している。なお、（d3）のサブ入力ボタンS Bの画像や十字ボタンS B - 2の画像を、（b）や（c）のサブ入力ボタンS Bの画像や十字ボタンS B - 2の画像とは異なる表示態様の画像としてもよい。

【1797】

副制御基板Sは、（d3）のタイミングにおいて、以下のように制御する。なお、スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう構成したが、サブ入力ボタンS Bが操作されたり発射ハンドルが操作（タッチ含む）されたりすることで待機デモ画面の表示が終了（消去）した場合は、スピーカD24からステージAの効果音を出力するよう構成し、サブ入力ボタンS Bが操作されたり発射ハンドルが操作（タッチ含む）されたりすることなく自動的に（待機デモ画面の表示時間経過で）待機デモ画面の表示が終了（消去）した場合は、消音状態であることが好適である。

- （1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （3）可動役物Y Kのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。
- （4）サブ入力ボタンS Bのランプを操作促進態様S Bの発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （5）十字ボタンS B - 2のランプを操作促進態様S B - 2の発光（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。
- （6）可動役物Y Kを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 からステージ A の効果音を出力するよう制御する。

【1798】

(b) と (d 1) に示すように待機デモ画面の表示前後で、サブ入力ボタン S B の画像 (演出ボタン画像) の表示の有無が異なるよう構成している。このように構成することで、待機状態であっても、演出表示装置 S G の表示内容を遊技者に注目させることができる。

【1799】

また、(b) と (d 3) に示すように待機デモ画面の表示前後で、サブ入力ボタン S B の画像 (演出ボタン画像) の表示態様 (例えば、画像のサイズ) が異なるよう構成している。このように構成することで、待機状態であっても、演出表示装置 S G の表示内容を遊技者に注目させることができる。

10

【1800】

また、(b) と (d 1) に示すように待機デモ画面の表示前後で、十字ボタン S B - 2 の画像 (音量ボタン画像) の表示の有無が異なるよう構成している。このように構成することで、待機状態であっても、演出表示装置 S G の表示内容を遊技者に注目させることができる。

【1801】

また、(b) と (d 3) に示すように待機デモ画面の表示前後で、十字ボタン S B - 2 の画像 (音量ボタン画像) の表示態様 (例えば、画像のサイズ) が異なるよう構成している。このように構成することで、待機状態であっても、演出表示装置 S G の表示内容を遊技者に注目させることができる。

20

【1802】

また、待機デモ画面は、サブ入力ボタン S B の押下で終了するよう構成しているが、十字ボタン S B - 2 の押下では終了しないよう構成している。このように構成することで、遊技者の適正な操作 (遊技を開始する意思がある操作) によって待機デモ画面を終了させることができるばちんこ遊技機を提供することができる。

【1803】

また、待機デモ画面は、発射ハンドル D 4 4 への操作 (発射ハンドルに触れるだけでも含む) で終了するよう構成しているが、十字ボタン S B - 2 の押下では終了しないよう構成している。このように構成することで、遊技者の適正な操作 (遊技を開始する意思がある操作) によって待機デモ画面を終了させることができるばちんこ遊技機を提供することができる。

30

【1804】

また、待機デモ画面の表示中において、発射ハンドル D 4 4 への操作 (発射ハンドルに触れるだけでも含む) に基づき、待機デモ画面の表示を終了させ、さらに、(c) から (d 1) に示すようにサブ入力ボタン S B の画像 (演出ボタン画像) を表示状態から非表示状態にするよう構成している。このように構成することで、遊技者の適正な操作 (遊技を開始する意思がある操作) によって待機デモ画面を終了させるとともに、直ぐに遊技を開始可能なばちんこ遊技機を提供することができる。

【1805】

40

また、待機デモ画面の表示中において、発射ハンドル D 4 4 への操作 (発射ハンドルに触れるだけでも含む) に基づき、待機デモ画面の表示を終了させ、さらに、(c) から (d 3) に示すようにサブ入力ボタン S B の画像 (演出ボタン画像) の表示態様を変化 (例えば、デザインを変化) させるよう構成している。このように構成することで、遊技者の適正な操作 (遊技を開始する意思がある操作) によって待機デモ画面を終了させるとともに、待機デモ演出が終了しても新たなデザインの演出ボタン画像が表示されるので遊技者の興味を引くばちんこ遊技機を提供することができる。

【1806】

また、待機デモ画面の表示中において、発射ハンドル D 4 4 への操作 (発射ハンドルに触れるだけでも含む) に基づき、待機デモ画面の表示を終了させ、さらに、(c) から (d

50

3) に示すようにサブ入力ボタン S B の画像 (演出ボタン画像) の表示態様 (例えば、画像のサイズ) を変化させるよう構成している。このように構成することで、遊技者の適正な操作 (遊技を開始する意思がある操作) によって待機デモ画面を終了させることができるとともに、待機デモ演出が終了しても大きな演出ボタン画像が表示されるので遊技者の興味を引くばちんこ遊技機を提供することができる。

【1807】

次に、図 241 を用いて、大当たり中の発射ハンドル操作促進報知の例について説明する。図 241 は、大当たり中における発射ハンドル操作促進報知に関するイメージ図である。

【1808】

(k) は、スーパーリーチ演出の実行中において、当り確定演出 (または当落分岐成功演出) が実行されていることを示すイメージ図である。副制御基板 S は、(k) のタイミングにおいて、発射ハンドル D 44 のランプを虹の態様で発光させるとともに、スピーカ D 24 により当り確定音を出力する。その他は、図 237 の (k) と同様のため説明は省略する。

10

【1809】

(l) は、第 1 主遊技図柄に対応する第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の変動表示が当り態様で確定停止したタイミングを示すイメージ図であり、図 237 の (i) と同様のため説明は省略する。

【1810】

(m) は、大当たり開始デモを示すイメージ図である。副制御基板 S は、(m) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G に「大当たり」の画像と右打ち画像を表示するとともに、スピーカ D 24 により当り開始音を出力する。なお、副制御基板 S は、各種ランプ、サブ入力ボタン S B、可動役物 Y K を、図 234 の (a 2) と同様に制御する。

20

【1811】

(n) は、大当たり遊技の 1 ラウンドを示すイメージ図である。副制御基板 S は、(n) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G に「1 ラウンド」の画像と右打ち画像と発射ハンドルの画像+「右を狙え」の画像 (発射ハンドル操作促進画像) を表示するとともに、スピーカ D 24 により「右を狙え」との発射ハンドル操作促進音を出力する。なお、発射ハンドル操作促進画像は、発射ハンドルを右に回転させて右の遊技領域を狙わせる操作促進の態様の画像である。なお、発射ハンドル操作促進画像は、発射ハンドル操作促進報知であり、発射ハンドル操作促進音も発射ハンドル操作促進報知である。なお、副制御基板 S は、各種ランプ、サブ入力ボタン S B、可動役物 Y K を、図 234 の (a 2) と同様に制御する。

30

【1812】

(o) は、大当たり遊技の 2 ラウンドで実行されるボタン演出 (連打) を示すイメージ図である。副制御基板 S は、(o) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G に「2 ラウンド」の画像と右打ち画像とボタン連打演出の画像 (演出ボタン画像とインジケータの画像) とバトルキャラクタの画像と「連打しろ」の画像 (操作促進画像) を表示するとともに、スピーカ D 24 により「連打しろ」との操作促進音を出力する。また、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B のランプをボタン演出態様の発光 (例えば、白点滅の発光態様) で制御する。なお、副制御基板 S は、サブ入力ボタン S B のランプ以外のランプ、サブ入力ボタン S B、可動役物 Y K を、図 234 の (a 2) と同様に制御する。

40

【1813】

(p) は、2 ラウンドの大当たり遊技中に、ばちんこ遊技機の電源が遮断された後のタイミングを示すイメージ図である。

【1814】

(q) は、演出表示装置 S G のみの初期化動作が完了した状態であって、大当たり遊技の 2 ラウンドを示すイメージ図である。また、同図は、スピーカ D 24 の初期化動作、ランプの初期化動作、可動役物 Y K の初期化動作、サブ入力ボタン S B の初期化動作が継続して実行されていることを示す。この状況において、副制御基板 S は、本来であれば、演出

50

表示装置 S G に「2 ラウンド」の画像と右打ち画像とボタン連打演出の画像（演出ボタン画像とインジケータの画像）とバトルキャラクタの画像と「連打しろ」の画像（操作促進画像）を表示するべきであるが、電源断が起こったことにより、最低限の表示態様である右打ち画像のみを表示する。

【1815】

副制御基板 S は、(q) のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプの一部の盤ランプを通常発光で制御する。その他の盤ランプを初期化時態様 A（例えば、赤の発光態様）で制御する。通常発光させる一部の盤ランプは発射ハンドル操作促進報知（右の遊技領域を狙わせる報知）として主制御基板 M で制御してもよい。

(2) 枠ランプを初期化時態様 B（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(3) 可動役物 Y K のランプを初期化時態様 C（例えば、赤の発光態様）で制御する。

(4) サブ入力ボタン S B のランプを初期化時態様（例えば、赤点滅の発光態様）で制御する。

(5) 十字ボタン S B - 2 のランプを初期化時態様 D（例えば、白点滅の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物 Y K を第一位置から第二位置へ移動させ、第二位置から第一位置へ移動させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(7) サブ入力ボタン S B を下位置から上位置へ上昇させ、上位置から下位置へ下降させる動作を繰り返し実行するよう制御する。

(8) スピーカ D 2 4 から初期化音を出力するよう制御する。

【1816】

(r) は、大当たり遊技の 3 ラウンドを示すイメージ図である。副制御基板 S は、(r) のタイミングにおいて、演出表示装置 S G に「3 ラウンド」の画像と右打ち画像とキャラクタ画像を表示する。なお、副制御基板 S は、各種ランプ、サブ入力ボタン S B、可動役物 Y K を、図 234 の (a2) と同様に制御する。

【1817】

このように (o) で例示するサブ入力ボタン S B の操作促進報知（操作促進画像、操作促進音）と、(n) で例示する発射ハンドル操作促進報知（発射ハンドルの操作促進画像、発射ハンドルの操作促進音）とを重複して実行しないよう構成している。このように構成することで、遊技の進め方を遊技者に的確に報知することができるとともに、遊技者を混乱させないようにすることができる。なお、重複して実行するようにしてもよい。

【1818】

また、(n) で例示する発射ハンドル操作促進報知（発射ハンドルの操作促進画像、発射ハンドルの操作促進音）の実行前に、発射ハンドル D 4 4 自体で予兆演出（発射ハンドルのランプを発光させる演出）を行うよう構成している。このように物理的な発射ハンドル D 4 4 で予兆演出を実行してから、液晶での発射ハンドル操作促進報知を実行することで、実行タイミングの異なる演出に対して関連性を持たせることができる。なお、(k) の発射ハンドル D 4 4 で予兆演出は、図柄変動中ではなく大当たり遊技中に実行してもよく、その場合、予兆演出の実行後に、発射ハンドル操作促進報知（発射ハンドルの操作促進画像、発射ハンドルの操作促進音）が実行されればよい。

【1819】

また、大当たり中の電断復帰（初期化動作中）では、サブ入力ボタン S B の操作促進報知（操作促進画像、操作促進音）は実行しないが、発射ハンドル操作促進報知（一部の盤ランプでの発光）は実行するよう構成している。このように初期化動作中であっても最低限の操作促進報知を実行することで、遊技の進行を遊技者に報知することができるようになっている。

【1820】

次に、図 242 を用いて、演出表示装置 S G の演出ボタン画像と上球皿 D 2 0 に取り付けられたサブ入力ボタン S B の位置関係について説明する。図 242 は、演出表示装置 S G の演出ボタン画像の中心から縦軸に仮想線を引いたぱちんこ遊技機の正面図である。

【1821】

図242の(a)の仮想線(図の二点鎖線を参照)で示すように、演出表示装置SGでの演出ボタン画像の中心位置と、サブ入力ボタンSBの中心位置は、縦軸を基準として略同じ位置である。厳密にいうと、左右方向に多少ずれているが、ほぼ同じである。演出ボタン画像の中心位置からサブ入力ボタンSBの中心位置までの距離をL1(0も含む)とする。一方、演出表示装置SGでの十字ボタン画像の中心位置と、十字ボタンSB-2の中心位置は、縦軸を基準として左右方向に大きくずれている。十字ボタン画像の中心位置から十字ボタンSB-2の中心位置までの距離をL2とする。L1とL2の関係は、 $L2 > L1$ となっている。このように、演出で多用する演出ボタン画像と、サブ入力ボタンSBとを同軸上に配置することで、遊技者が顔を上下動もしくは視線を上下に移動するだけで、演出ボタン画像とサブ入力ボタンSBとを容易に確認することができるユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。

10

【1822】

また、図242の(b)に示すように、サブ入力ボタンSB(演出ボタン)の操作面は、遊技者側に傾いた状態で上球皿D20に取り付けられている。外枠D12の底面の延長線とサブ入力ボタンSBの操作面の延長線とによってなす角度は α 度である。一方、図242の(c)に示すように、十字ボタンSB-2(例えば、音量ボタン)の操作面は、外枠D12の底面と略平行となるよう上球皿D20に取り付けられている。外枠D12の底面の延長線と十字ボタンSB-2の操作面の延長線とによってなす角度は β 度である。 α と β の関係は、 $\alpha > \beta$ となっている。つまり、サブ入力ボタンSBと十字ボタンSB-2は、遊技者側への傾き具合が異なるように上球皿D20に取り付けられている。このように構成することで、操作頻度の多いサブ入力ボタンSBを遊技者が操作しやすい角度となるようにすることで、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。変形例として、 α と β の関係を、 $\alpha < \beta$ としてもよく、このように構成することで、操作面が相対的に小さい十字ボタンSB-2(例えば、音量ボタン)を遊技者が操作しやすい角度となるようにすることで、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機を提供することができる。

20

【1823】

また、図242の(d)に示すように、演出ボタンは演出ボタンであることを示す文字が設置部付近に付されないが、音量ボタン(ここでは、十字ボタンSB-2とは異なり、音量調整専用のボタン)は設置部付近に音量ボタンであることを示す文字「音量」が付されるように構成することが好ましい。また、光量ボタン(ここでは、十字ボタンSB-2とは異なり、光量調整専用のボタン)も設置部付近に光量ボタンであることを示す文字「光量」が付されるように構成することが好ましい。このように構成することで、音量、光量のボタンがどのボタンであるかが直ぐに理解できるので、ユーザーフレンドリーなぱちんこ遊技機とすることができる。なお、十字ボタンSB-2を音量ボタンおよび光量ボタンとして使用する場合は、設置部付近に音量ボタンおよび光量ボタンであることを示す文字を付さないようにすることが好ましい。このように構成することで、演出ボタンは複数の役割を持っているので、遊技者が演出ボタンの役割を混乱しないようにすることができる。

30

【1824】

また、第9実施形態は、以下に説明する構成と適宜組み合わせることが可能である。

【1825】

サブ入力ボタンSBの操作促進画像の態様として、単発押しの態様(図228の押せの態様)、押し込みの態様(図230の押し込みの態様)、連打押しの態様(図241の連打しろの態様)、長押しの態様(図での例示なし)、赤ボタンの態様(図での例示なし)、通常デカボタンの態様(図228よりも大きなボタンの態様)、赤デカボタンの態様(図での例示なし)、図229の遊技機設定の態様等、複数種類の態様を有している。また、サブ入力ボタンSBのランプの発光態様として、白、青、黄、緑、赤、虹等、複数種類の態様を有している。また、サブ入力ボタンSB自体の動作態様として、上昇の態様、ボ

40

50

タンバイブの態様等を有している。したがって、サブ入力ボタン S B の操作促進画像の態様の数、サブ入力ボタン S B のランプの発光態様の数、サブ入力ボタン S B 自体の動作態様の数の関係は、サブ入力ボタン S B の操作促進画像の態様数 > サブ入力ボタン S B のランプの発光態様数 > サブ入力ボタン S B 自体の動作態様数となる。つまり、遊技者の視界に入り易い場所の演出の態様数を多くすることで、遊技者の興趣を向上させることができるばちんこ遊技機を提供することができる。

【1826】

ボタン演出等の実行に基づきサブ入力ボタン S B の画像（例えば、赤の演出ボタン画像）が表示される場合、サブ入力ボタン S B のランプは特定の発光態様（例えば、赤）となるよう構成している。また、ボタン演出等においてサブ入力ボタン S B の画像が表示態様から非表示態様となる場合、サブ入力ボタン S B は特定の発光態様から他の発光態様（例えば、白の発光態様や消灯の発光態様等）に変化可能に構成している。このようにサブ入力ボタン S B の画像の変化に伴ってサブ入力ボタン S B のランプの発光態様も変化するため、一貫した演出（例えば、ボタン演出）を提供することができる。

【1827】

ボタン演出等の実行に基づきサブ入力ボタン S B の画像（例えば、赤の演出ボタン画像）が表示される場合、サブ入力ボタン S B のランプは特定の発光態様（例えば、赤）となるよう構成している。ボタン演出等におけるサブ入力ボタン S B の画像の押下前後の表示態様は、サブ入力ボタン S B の押下の操作に基づきサブ入力ボタン S B の画像が消去されるだけであるので、1 パターンである。一方、サブ入力ボタン S B のランプの発光態様は、サブ入力ボタン S B の押下前後でサブ入力ボタン S B のランプの発光態様に変化し、その変化のパターンは、少なくとも複数パターンある。例えば、赤の発光態様から白の発光態様に変化するパターン、赤の発光態様から消灯の発光態様に変化するパターン、赤の発光態様から虹の発光態様に変化するパターン等を備えている。なお、サブ入力ボタン S B のランプの発光態様は赤に限定されず、青や黄や緑等であってもよい。このように遊技者の視界に入りにくいサブ入力ボタン S B のランプの発光態様のパターンを充実させることで、サブ入力ボタン S B のランプの演出であっても遊技者に重要視させることができる。

【1828】

また、ボタン演出等の実行に基づきサブ入力ボタン S B の画像として、虹のサブ入力ボタン S B の画像（虹の演出ボタン画像）が表示される場合、サブ入力ボタン S B のランプも虹の発光態様となるよう構成している。ボタン演出等におけるサブ入力ボタン S B の画像の押下前後の表示態様は、サブ入力ボタン S B の押下の操作に基づきサブ入力ボタン S B の画像が消去されるだけであるので、1 パターンである。サブ入力ボタン S B のランプの発光態様も、サブ入力ボタン S B の押下前後でサブ入力ボタン S B のランプの発光態様が虹の発光態様のまま変化しないので、1 パターンある。このようにサブ入力ボタン S B のランプが虹に発光する場合、発光パターンは少ないが、ランプの色が虹から変化しないようにすることで、最上級の祝福演出（虹の発光態様による演出）を継続して遊技者に提供することができる。

【1829】

ボタン演出等において、サブ入力ボタン S B の画像については、サブ入力ボタン S B のランプの態様を模倣しない（完全一致しない）よう構成している。例えば、サブ入力ボタン S B の押下操作後において、サブ入力ボタン S B のランプの発光態様は消灯の発光態様となるが、サブ入力ボタン S B の画像は消去されるため、両者は一致しない。また、サブ入力ボタン S B のランプの発光の点滅間隔と、サブ入力ボタン S B の画像の模擬発光（S B のランプの発光色だけでなく、発光の点滅や発光のグラデーションといった発光パターンに切り替わりまで模した発光画像であり、模擬発光画像とも称する）の点滅間隔が異なるため、両者はリンクしていない（一致しない）。さらに、サブ入力ボタン S B のランプの発光態様と、サブ入力ボタン S B の画像の模擬発光態様のグラデーションが異なるため、サブ入力ボタン S B の画像はサブ入力ボタン S B のランプの態様を模倣していない。このように構成することで、開発者が設計し易いばちんこ遊技機とすることができる。

【1830】

光量調整しても、サブ入力ボタンS Bのランプの光量は変化しないよう構成している。また、サブ入力ボタンS Bの画像の模擬発光態様も変化しないよう構成している。なお、光量調整した場合、サブ入力ボタンS Bのランプの光量が増えるよう構成してもよいが、この場合であっても、サブ入力ボタンS Bの画像の模擬発光態様が変化しないよう構成することが好ましい。このように構成することで、液晶での光量が実物のランプの光量とは異なることがあるので、本物のランプの光量を確認させながら、遊技者の好みの光量に調整させることができる遊技機を提供することができる。

【1831】

演出表示装置S G上にサブ入力ボタンS Bの画像を表示可能な位置（演出ボタン表示位置候補）の数は、十字ボタンS B - 2の画像を表示可能な位置（十字ボタン表示位置候補）の数よりも多くなるよう構成している。サブ入力ボタンS Bは十字ボタンS B - 2よりも演出で使用する頻度が多いため、様々な位置に表示可能とすることで、演出のバリエーションを豊富にすることができる。

【1832】

十字ボタンS B - 2の画像（例えば、音量ボタン画像）が表示される際に効果音（例えば、操作促進音）は出力されないよう構成している。一方、サブ入力ボタンS Bの画像（演出ボタン画像）は、表示される際に効果音（例えば、操作促進音）が出力されるパターン（例えば、変動中）と出力されないパターン（例えば、待機状態中）とがあり、出力音も複数パターン備える（通常の演出ボタン画像、赤の演出ボタン画像、虹の演出ボタン画像で効果音が異なっている）よう構成している。このように構成することで、主に演出で用いられるサブ入力ボタンS Bの効果音のバリエーションを豊富にすることができる。

【1833】

十字ボタンS B - 2（例えば、音量ボタン）の操作を契機に出力される操作音の数よりも、サブ入力ボタンS Bの操作を契機に出力される操作音の数の方が多くなるよう構成している。例えば、十字ボタンS B - 2の操作を契機に出力される操作音の数は5（5音階）であるが、サブ入力ボタンS Bの操作を契機に出力される操作音の数は、5よりも多くなっている。また、十字ボタンS B - 2の操作を契機に出力される操作音のパターンの数は1（「ピッ」というパターンのみ）であるが、サブ入力ボタンS Bの操作を契機に出力される操作音のパターンの数は、1よりも多くなっている。このように構成することで、主に演出で用いられるサブ入力ボタンS Bの操作音のバリエーションを豊富にすることができる。

【1834】

図237の（k）の特定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出が終了するタイミング）におけるボタン演出のサブ入力ボタンS Bの画像（演出ボタン画像）は、演出表示装置S Gの中央付近に表示されるが、それ以外の例えば図241に示す連打演出等は演出表示装置S Gの隅（端付近）に表示されるよう構成している。このように構成することで、重要な演出においては、サブ入力ボタンS Bの画像の位置を目立つ場所に表示するようにして、サブ入力ボタンS Bの役割を際立たせるようにしている。

【1835】

サブ入力ボタンS Bの画像（演出ボタン画像）の最大サイズの画像が表示される場合（例えば、当落分岐演出時のボタン画像の特殊表示パターンであり、大当たり確定又は大当たり期待度が非常に高い表示パターンである場合）は演出表示装置S Gの中央付近に表示されるが、十字ボタンS B - 2の画像（例えば、音量ボタン画像）の最大サイズの画像が表示される場合（例えば、台詞予告時のボタン画像の表示パターン）は演出表示装置S Gの中央付近ではなく隅（端付近）に表示されるよう構成している。このように当り期待度が非常に高いことを示す最大サイズの演出ボタン画像の表示位置を目立つ場所に表示することで、当り期待度が非常に高いことを強調させることができる。なお、十字ボタンS B - 2の画像（例えば、音量ボタン画像）が1種類のみである場合はその画像が最大サイズの画像である。

【1836】

時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口電動役物B11dが有利な開放態様（例えば、5秒開放→閉鎖となる開放パターンの5秒の期間での開放態様）で開放している最中に、第2主遊技始動口電動役物B11dに遊技球が入賞したことで、MYが95000に到達した場合、主制御基板Mは、95000となったタイミングにて遊技状態を抑制状態に制御する。主制御基板Mは、抑制状態として遊技の進行を停止させるが、この遊技の進行を停止させる制御の一部として、開放している第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖するよう制御する。また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口電動役物B11dが有利な開放態様（例えば、5秒開放→閉鎖となる開放パターンの5秒の期間での開放態様）で開放している最中に、一般入賞口に遊技球が入賞したことで、MYが95000に到達した場合、主制御基板Mは、95000となったタイミングにて遊技状態を抑制状態に制御し、開放している第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖するよう制御する。なお、開放の時間が残っている場合（例えば、残り3秒）であっても、主制御基板Mは、開放している第2主遊技始動口電動役物B11dを強制的に閉鎖するよう制御する。このように構成することで、MYが95000に到達したタイミングで、確実に遊技の進行を停止させることができる。

10

【1837】

なお、一般入賞口は、左一般入賞口と右一般入賞口があり、遊技球の入球によって、所定数の遊技球が賞球（例えば、3球）として払い出される入賞口である。右一般入賞口は、右打ち領域に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。

20

【1838】

差球数カウンタのカウンタ値に加算する条件（差球数カウンタへの加算条件）として、「（2）賞球が決定された場合には、付与予定の賞球数を差球数カウンタのカウンタ値に加算する（実際に付与される前のタイミングで加算処理が実行される）」よう構成されているので、賞球が全て払い出されていない状況下であっても、カウンタ値（付与予定の賞球数を示す差球数カウンタのカウンタ値）がMY=95000に到達している場合には、主制御基板Mは、遊技状態を抑制状態とせず、賞球の払い出しが全て完了してから、抑制状態とするよう制御している。このように構成することで、MYが95000に到達した場合であっても、遊技者に不快な思いを極力させないようなばちんこ遊技機を提供することができる。なお、付与された賞球数をカウントする差球数カウンタのカウンタ値（実際の賞球の払出数を示すカウンタ値）が95000に到達する前のタイミングにおいて、所定の入賞口（例えば、一般入賞口）へ入球した場合は、該入球を有効として処理するが、付与された賞球数をカウントする差球数カウンタのカウンタ値が95000に到達した後のタイミングにおいて、所定の入賞口（例えば、一般入賞口）へ入球した場合は、該入球を無効として処理するよう構成している。

30

【1839】

大当り遊技中でない、変動中や遊技待機中において、MYが95000に到達する契機となった賞球（例えば、一般入賞口の3球でMY90002になる場合の賞球）については、95000を超えた分の賞球の払出を行うよう主制御基板Mおよび賞球払出制御基板KHが制御している。なお、上述したように付与された賞球数をカウントする差球数カウンタのカウンタ値（実際の賞球の払出数を示すカウンタ値）が95000に到達する前のタイミングにおいて、所定の入賞口（例えば、一般入賞口）へ入球した場合は、該入球を有効として処理するが、付与された賞球数をカウントする差球数カウンタのカウンタ値が95000に到達した後のタイミングにおいて、所定の入賞口（例えば、一般入賞口）へ入球した場合は、該入球を無効として処理し、払出の処理は実行しないよう構成している。このように構成することで、MYが95000に到達した場合であっても、遊技者に不快な思いを極力させないようなばちんこ遊技機を提供することができる。なお、遊技待機中は、遊技釘に引っ掛かっていた遊技球が一般入賞口等に入賞することによって、当該状況が発生し得ることを補足しておく。

40

50

【1840】

変動中における音量調整の変形例として、変動中に音量調整画面が非表示状態から表示状態に切り替わる契機となった遊技者の十字ボタンSB-2の上または下のボタンの操作に基づいても音量が変更される（音量のレベルが変化する）よう構成しても良く、その場合は変動中であれば常に音量調整が可能ということになる。また、変動中であれば常に音量調整画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成しても良い。ここで、変動固定時間中も同様に常に音量調整画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成しても良いが、図柄停止状況をより明確にすべく、つまりは第1装飾図柄の視認性を停止時に妨げないように、変動固定時間中（もしくは変動固定時間開始の1秒前から変動固定時間終了まで、もしくは変動固定時間開始の1秒前から変動固定時間終了の1秒後まで）は、音量調整画面が表示状態にならないよう構成することが好適である。つまり、変動固定時間中（もしくは変動固定時間開始の1秒前から変動固定時間終了まで、もしくは変動固定時間開始の1秒前から変動固定時間終了の1秒後まで）に遊技者が十字ボタンSB-2の上または下のボタンを操作しても音量調整画面が表示されず、音量調整画面が表示されている状況で有効期間（B2）経過前に変動固定時間開始タイミング（もしくは変動固定時間開始の1秒前のタイミング）に到達した場合は音量調整画面が該タイミングで強制的に非表示となるよう構成することが好適である。

10

【1841】

操作促進音の変形例として、操作促進音のリズムは一定でも良いし、逆に遅くなっても良い。なお、操作促進音が出力されている最中（もしくは有効期間中）は、当落分岐演出に対応したボタン演出については、有効期間開始前に出力されていたBGM（例えば、スーパーリーチ演出中のBGMであり、バトルステージ用のBGM）がフェードアウトして消音される（又は音量が低減される）よう構成したり音量が小さめの異なる専用BGMに切り替えたりすることで操作促進音を際立たせるようにしても良い。そのように構成する場合、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出に対応したボタン演出やカットイン演出に対応したボタン演出や歌唱演出に対応したボタン演出については、有効期間開始前に出力されていたBGM（例えば、ステージA用のBGM）がフェードアウトして消音（又は音量を低減）されることなく、継続的に出力されることが望ましい。更に、当落分岐演出に対応したボタン演出については、当落分岐成功演出または当落分岐失敗演出のいずれが実行されたとしても、有効期間開始前に出力されていたBGMとは異なるBGMへと切り替えられ、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出に対応したボタン演出やカットイン演出に対応したボタン演出については、台詞演出（台詞予告）や保留変化演出やカットイン演出が実行されると、その台詞演出（台詞予告）や保留変化演出やカットイン演出の実行中は有効期間開始前に出力されていたBGMが消音される（又は音量が低減される）とともに実行後は有効期間開始前に出力されていたBGMが有効期間開始前の音量にて復帰され、歌唱演出に対応したボタン演出については、有効期間開始前に出力されていたBGMが消音されるとともに実行後は有効期間開始前に出力されていたBGMとは異なるBGMへと切り替えられるよう構成しても良い。

20

30

【1842】

なお、第9実施形態および他の実施形態で示した「初期化動作」は、他の実施形態で示した「初期動作」と同じであることを補足しておく。初期動作として、演出表示装置SGの初期動作、スピーカD24の初期動作、ランプの初期動作、可動役物YKの初期動作、サブ入力ボタンSBの初期動作等があり、電源復帰後にこれらの初期動作を実行するよう構成している。

40

【1843】

演出表示装置SGの初期化動作（初期動作）は、図229の（f）で示す初期化画面を表示する動作であり、演出表示装置SGの初期化動作が完了するまで継続して「初期化動作中」を報知する初期化画面が表示される。演出表示装置SGの初期動作が完了した場合は、ステージAの画面が表示される（電源が遮断される前のステージにかかわらずステージAの画面が表示される）。なお、RAMクリアを伴わない電源投入の場合は電源が遮断

50

される前のステージの画面を表示する。

【1844】

スピーカD24の初期化動作（初期動作）は、初期化音として、例えば、「初期化中です」や「電源が入りました」等の音を出力する動作であり、スピーカD24の初期動作が完了するまで継続して初期化音が出力される。スピーカD24の初期動作が完了した場合は、遊技に対応した音出力が可能となり、特殊保留音や図柄変動中の演出音等が出力可能となる。

【1845】

ランプの初期化動作（初期動作）は、初期化ランプパターンで発光する動作であり、ランプの初期動作が完了するまで継続して初期化ランプパターンで発光される。ランプとしては、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプがあり、これらのランプの初期動作を実行するよう構成している。ランプの初期動作が完了した場合は、遊技に対応した態様でランプが発光可能となる。

【1846】

可動役物YKの初期化動作（初期動作）は、上位置である第一位置から下位置である第二位置に移動させてから所定秒間停止して、第一位置へ戻る動作であり、初期動作が完了するまで継続してこの動作を繰り返し実行する。可動役物YKの初期動作が完了した場合は、遊技に対応した可動役物YKの動作が実行可能となる。

【1847】

サブ入力ボタンSBの初期化動作（初期動作）は、下位置から上位置にて移動させてから所定秒間停止して、下位置へ戻る動作であり、初期動作が完了するまで継続してこの動作を繰り返し実行する。サブ入力ボタンSBの初期動作が完了した場合は、遊技に対応したサブ入力ボタンSBの動作が実行可能となる。なお、振動ボタンの機能が付いている場合は、初期動作で振動機能を動作させるよう構成している。

【1848】

なお、上下に昇降するサブ入力ボタンSBを例示したが、これに限定されず、内部に可動役物を備えたサブ入力ボタンSBであってもよい。この場合、可動役物は初期位置から可動位置へ移動するが、初期位置を第9実施形態の下位置、可動位置を第9実施形態の上位置として読み替えることができる。また、初期動作については、初期位置から可動位置にて移動させてから所定秒間停止して、初期位置へ戻る動作であり、初期動作が完了するまで継続してこの動作を繰り返し実行する。

【1849】

（第10実施形態）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第10実施形態とし、以下に詳述する。まず、本明細書におけるぱちんこ遊技機に適用可能な賞球数表示演出として、賞球カウントアップ演出、強調演出、リザルト表示演出について説明する。なお、以下に説明する賞球数表示演出の一例は、第10実施形態中の構成と適宜組み合わせることが可能であるとともに、第1～第9実施形態の構成とも適宜組み合わせることが可能である。なお、第10実施形態のぱちんこ遊技機は、第1実施形態のぱちんこ遊技機の16R大当りの代わりに10R大当りを設けたものを用いて説明するが、これには限定されず他のタイプのぱちんこ遊技機であってもよい。

【1850】

第10実施形態では、第9実施形態で記載したように差球数カウンタのカウント値が予め定められた所定の閾値として所定数に到達することを契機に抑制機能が作動し、抑制状態に移行するように構成されている。抑制状態に移行する条件（移行条件と称する）は、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）に到達することである。また、差球数カウンタのカウント値が95000に到達して移行条件を充足した場合には、抑制状態が解除されるまでの間に、セーフ球およびアウト球が発生したとしても、差球数カウンタのカウント値は更新（加減算）されず、差球数カウンタのカウント値は9500

10

20

30

40

50

0を維持するように構成されている。つまり、差球数カウンタとしての上限値は95000であり、MYが95000を超過したとしても差球数カウンタの値は95000から更新されることはなく、MYが95000に到達または超過した後にMYが95000を下回ったとしても、差球数カウンタの値は95000から更新されることはないように構成されている。なお、MYが95000に到達する前であれば、MYの更新に連動して差球数カウンタが更新するように構成されている。このように予め定められた所定の閾値を一旦超えると遊技を抑制することにより、射幸性が高くなりすぎてしまう事態を防止することができる。

【1851】

なお、セーフ球とは各種入賞口に入球した球のことであり、アウト球とは、アウト口D36に入球した球のことであるが、セーフ球自体がアウト球にもなっている。第10実施形態においては、セーフ球が発生したことに基つき差球数カウンタのカウント値が増加するように構成されている。例えば、大入賞口に入球することに応じてセーフ球が発生した場合は、差球数カウンタのカウント値が+15されるように構成され、第1主遊技始動口A10に入球することに応じてセーフ球が発生した場合は、差球数カウンタのカウント値が+3されるように構成され、第2主遊技始動口B10に入球することに応じてセーフ球が発生した場合は、差球数カウンタのカウント値が+1されるように構成され、一般入賞口に入球することに応じてセーフ球が発生した場合は、差球数カウンタのカウント値が+3されるように構成されている。また、第10実施形態においては、アウト球及びセーフ球が発生したことに基つき差球数カウンタのカウント値が減少するように構成されている。例えば、アウト口及び各種入賞口に入球することに応じてアウト球が発生した場合は、差球数カウンタのカウント値が-1されるように構成されている。なお、差球数カウンタのカウント値が+1される特定の一般入賞口を設けるようにしてもよい。

【1852】

なお、MYが95000を超過した場合、差球数カウンタの値も連動して更新されるようにしてもよい。また、MYが95000に到達または超過した後にMYが95000を下回った場合でも、差球数カウンタの値も連動して更新されるようにしてもよい。また、MYが95000を超過した場合、差球数カウンタの値を0へと切り替える（初期化やクリアする）ようにしてもよい。この場合、差球数カウンタを更新しない（0で固定する）よう構成してもよい。このように構成しても予め定められた所定の閾値を超える場合に遊技を抑制するため、射幸性が高くなりすぎてしまう事態を防止することができる。

【1853】

抑制機能が作動した場合、主制御基板Mは、抑制機能作動フラグをOFFからONとし、遊技の進行を停止するよう制御する。また、主制御基板Mは、抑制機能が作動したときの遊技停止処理として、タイマ割り込み処理の禁止設定を行い、タイマ割り込み処理にて実行される各制御処理の実行を停止するよう制御する。例えば、抑制機能が作動した場合、当否判定、主遊技図柄の判定、変動時間の決定などが実行されず、特別遊技（例えば、小当たり遊技や大当たり遊技）も実行されないように構成されている。

【1854】

また、抑制機能が作動した場合には、発射装置D42の作動が規制され、発射ハンドルD44の操作の如何を問わず、遊技球の発射が停止される。抑制機能が作動した場合であっても、抑制機能が作動する前の入賞に基づく賞球の全てが払い出されていない場合は、賞球払出装置KEの作動は許容され、遊技球の払い出しを遅滞なく実行する。

【1855】

差球数カウンタの加算は、実際に払い出された実賞球数を加算するのではなく、これから払い出されることが予定される賞球予定数を加算するように構成されている。賞球予定数に対応する賞球が全て払い出されていない状況下であっても、賞球予定数の加算により差球数カウンタのカウント値が95000に到達している場合には、移行条件を充足するため、抑制機能が作動する。このように抑制機能が作動した場合であっても、賞球予定数の残りの賞球（抑制機能の作動開始時に払い出されていない残りの賞球数）は、全て払い

出されるように構成されている。

【1856】

抑制機能は、特別遊技中に作動しやすいが、特別遊技中でなくても作動するように構成されている。例えば、差球数カウンタのカウント値が94998である場合に一般入賞口への遊技球の入球により3個の賞球数が払いされる予定の場合、差球数カウンタのカウント値が95001となり、抑制機能が作動する。賞球の払い出しについては、差球数カウンタのカウント値が95000に到達する契機となった入賞に基づく払い出しまで行うように構成されており、それ以降の入賞に基づく賞球については払出を行わないように構成することが好ましいが、払出を行うように構成してもよい。このように構成することで、遊技の公平性を担保することができる。

10

【1857】

なお、抑制状態中において、払出エラー等が発生する場合があります、この場合には払出エラーに対応するエラー報知が実行されるように構成されている。また、抑制機能が作動した場合に、抑制状態および発射停止状態に移行するが、この構成に限定されるものではなく、抑制機能が作動した場合に、抑制状態には移行するが、発射停止状態には移行しないように構成してもよい。

【1858】

また、特別遊技の非実行中に差球数カウンタのカウント値が95000に到達した場合（移行条件を充足した場合）と、特別遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が95000に到達した場合（移行条件を充足した場合）とで、抑制機能の作動タイミングが相違するように構成されている。なお、以降の説明では、特別遊技を大当り遊技として説明するが、大当り遊技ではなく小当り遊技として読み替えてもよい。

20

【1859】

大当り遊技の非実行中に移行条件を充足した場合は、この移行条件の充足と同時又は略同時に、抑制機能が作動するように構成されている。例えば、図234の(c1)や(c3)に示すように、主遊技図柄の変動中や非変動中において、差球数カウンタのカウント値が95000となり移行条件を充足した場合は、この移行条件の充足時と抑制機能の作動時とが実質的に同一のタイミングとなる。なお、主遊技図柄の変動中に移行条件を充足した場合、この変動がハズレの変動であるか大当りの変動であるかに関らず、移行条件を充足したタイミングで抑制機能が作動するように構成されている。このように大当り変動であるかハズレ変動であるかに関わらず変動中に抑制機能を作動させることで、遊技者は遊技の結果（大当りに当選していること）を知り得ないため、変動の途中でいきなり遊技が停止したとしても、遊技者が不満感や不信感を抱くおそれが低いので、遊技の公平を担保することができるようになっている。

30

【1860】

なお、図234の(c1)において、主遊技図柄の変動中に移行条件を充足した場合、変動を終了させないように構成しているが、移行条件を充足したタイミングで抑制機能が作動し、変動を強制的に終了させるように構成することが好ましい。また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口電動役物B11dが有利な開放態様で開放している最中に、第2主遊技始動口電動役物B11dへの遊技球の入球に基づく賞球により差球数カウンタのカウント値が95000に到達した場合や、他の一般入賞口などへの遊技球の入球に基づく賞球により差球数カウンタのカウント値が95000に到達した場合でも、95000の到達時に第2主遊技始動口電動役物B11dを強制的に閉鎖させることが好ましい。この場合、時間短縮遊技状態の遊技状態を終了させるように構成することが好ましい。このように構成することで、抑制機能が作動した以降の入賞口への入球を抑止することができるので、射幸性が高くなりすぎてしまう事態を抑制することができる。

40

【1861】

一方、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合は、図238の(c2)に示すように、大当り遊技（大当り終了デモ）が終了するまでの間は抑制機能が作動せず、大当り遊技（大当り終了デモ）の終了後に抑制機能が作動するように構成されている。つまり、

50

大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合には、移行条件の充足時から大当り遊技の終了時までの間、大当り遊技を継続することが可能となり、移行条件の充足時と抑制機能の作動時とは実質的に異なるタイミングとなっている。このように大当り遊技を即停止させず遊技を継続させるように構成することで、遊技者は残りのラウンド遊技における賞球を獲得することができるので、遊技者に対して不信感や不満感を与えることがないような遊技機を提供することができる。

【1862】

なお、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合、最終ラウンドの終了時までは抑制機能が作動せず、その最終ラウンドの終了後に抑制機能が作動するように構成してもよい。また、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合は、大当り遊技の大当り終了デモの開始時までは抑制機能が作動せず、その大当り終了デモの開始後に抑制機能が作動するように構成してもよい。なお、抑制機能が作動する契機は、最終ラウンドの終了を契機としてもよいし、大当り終了デモの開始を契機としてもよい。このように構成することで、大当り遊技の途中であっても遊技者への利益の還元を担保しつつ抑制機能を作動させることができる。

【1863】

なお、大当り遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が95000に達したとしても（移行条件を充足したとしても）、大当り遊技が終了するまでの間（抑制機能が作動するまでの間）に、セーフ球およびアウト球が発生した場合には、差球数カウンタのカウント値を更新可能に構成してもよい。この場合において、移行条件を充足した後に、差球数カウンタのカウント値が95000を下回ることになったとしても（移行条件を充足する前の状態に戻ったとしても）、大当り遊技の終了後に抑制機能が作動するように構成されている。つまり、大当り遊技の実行中に移行条件を一旦充足すれば、大当り遊技が終了するまでの間に差球数カウンタのカウント値が95000から増減したとしても、大当り遊技が終了したときに抑制機能が作動する。このように予め定められた所定の閾値を一旦超えると遊技を抑制することにより、射幸性が高くなりすぎてしまう事態を防止することができる。なお、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した後は、大当り遊技が終了するまでは、大入賞口等への遊技球の入球に基づく賞球払出を実行するように構成されている。

【1864】

次に、抑制機能の解除方法について説明する。抑制機能が作動した場合は、電源投入時のRAMクリア処理により、抑制機能の作動を解除可能としている。抑制機能が作動した場合には、遊技機を電源断した後、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰を行うことで、抑制機能作動フラグをONからOFFに切り換えて、抑制機能の作動を解除する。ここで、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰とは、遊技機の電源投入時（電源復帰時）の移行モードとして、「RAMクリアを実行するモード」又は「設定変更モード」に移行する場合の電源復帰である。また、RAMクリアを伴わない電源復帰とは、遊技機の電源投入時（電源復帰時）の移行モードとして、「設定確認モード」又は「RAMクリアを実行しない通常モード」に移行する場合の電源復帰である。

【1865】

なお、抑制機能が作動した場合に、遊技機を電源断した後、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わずに電源復帰した場合には、抑制機能作動フラグがONからOFFに切り換えず、抑制機能は解除されないように構成されている。この場合において、電源復帰後においても抑制機能が作動して、抑制状態および発射停止状態が継続する。

【1866】

また、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合に、この大当り遊技が終了する前に電源断して、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰を行った場合には、電源復帰時に抑制機能作動フラグがONからOFFに切り換えることで、電源復帰後に再開された大当り遊技が終了したとしても抑制機能は作動しない。

【1867】

一方、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合に、この大当り遊技が終了する前に電源断して、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わずに電源復帰した場合には、電源復帰時に抑制機能作動フラグがONからOFFに切り換えないため、電源復帰後に再開された大当り遊技が終了したときに抑制機能が作動する。

【1868】

次に、差球数カウンタの初期化の方法について説明する。移行条件を充足する前（抑制機能作動フラグがOFFのとき）に、遊技機を電源断および電源復帰した場合は、電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰であっても、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わない電源復帰であっても、電源復帰時に差球数カウンタがクリアされるように構成されている。換言すると、移行条件の充足前であれば、電源投入時のRAMクリアボタンの操作に関わらず、遊技機の電源投入を契機に、差球数カウンタはクリアされる。移行条件の充足前であれば、遊技機の電源復帰時（電源投入時）の移行モードが、RAMクリアを実行するモード、設定変更モード、設定確認モード、RAMクリアを実行しない通常のモードのいずれであっても、電源復帰時に差球数カウンタはクリアされるように構成されている。このように遊技店が営業を開始する際に電源をOFFからONにするだけで、差球数カウンタをクリアすることができるので、遊技店が管理し易い遊技機を提供することができる。

【1869】

移行条件を充足した後（抑制機能作動フラグがONのとき）に、遊技機を電源断および電源復帰した場合は、電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わない電源復帰であれば、電源復帰時に差球数カウンタはクリアされず、電断前のカウント値を引き継ぐように構成されている。一方、移行条件を充足した後（抑制機能作動フラグがONのとき）に、遊技機を電源断および電源復帰した場合に、電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰であれば、電源復帰時に差球数カウンタがクリアされるように構成されている。このように遊技機を初期化させてからでないと遊技を再開させることができないようにすることで、次に遊技を行う遊技者に対して公平な状態で遊技を開始させることができる。

【1870】

なお、差球数カウンタは、差球数カウンタのカウント値が所定数に到達したとき（移行条件を充足したとき）に、初期化（クリア）されるように構成してもよい。

【1871】

また、主制御基板Mに差球数カウンタの初期化を禁止するための操作手段（「カウント継続スイッチ」と称する）を搭載してもよい。例えば、事前抑制報知の実行中において移行条件を充足する前に電源断し且つRAMクリアを伴わずに電源復帰した場合であっても、カウント継続スイッチを操作しながら電源復帰（RAMクリアを伴わずに電源復帰）した場合には、電源復帰時に差球数カウンタは初期化（クリア）されず、電源断前のカウント値を継続するものとなる。

【1872】

次に、抑制機能に関連する外部信号について説明する。第10実施形態では、外部情報端子板が出力する外部信号のうち、抑制機能に関連する外部信号として、抑制機能作動前信号と、抑制機能作動信号とがある。図243は、抑制機能作動前信号および抑制機能作動信号のタイムチャートである。

【1873】

抑制機能作動前信号は、間もなく抑制機能が作動する予定であることを示す外部信号である。抑制機能作動前信号は、差球数カウンタのカウント値が95000に到達する前の所定の契機において、一定時間（例えば3秒間）だけ継続して出力される。所定の契機とは、差球数カウンタのカウント値が特定の値（例えば90000以上且つ95000未満の任意の数値を適用可能である）に達したときである。ここでは、特定の値として、例えば所定数（95000）の500個手前の値である94500とするが、これには限定されない。図で示すように、抑制機能作動前信号の出力開始タイミングは、事前抑制報知の

実行開始タイミングと同一又は略同一のタイミングとはならない（実質的に同一のタイミングではない）。

【1874】

なお、差球数カウンタのカウント値が特定数（90000）に到達したときに、抑制機能作動前信号を出力して、抑制機能作動前信号の出力タイミングと、事前抑制報知の実行タイミングとが同一又は略同一のタイミングとなるように構成してもよい（実質的に同一のタイミングとしてもよい）。

【1875】

抑制機能作動信号は、抑制機能が作動していることを示す外部信号である。抑制機能作動信号は、抑制機能が作動してから当該抑制機能の作動が解除されるまでの間、継続して出力される。つまり、この抑制機能作動信号は、抑制機能が作動したときに出力を開始し、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰が行われたときに出力を停止する。そのため、抑制機能作動信号の出力開始タイミングは、抑制機能の作動開始タイミングと同一又は略同一のタイミングである（実質的に同一のタイミングである）。

【1876】

第10実施形態の遊技機では、前述したように、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出がサブメイン制御部SMおよびサブサブ制御部SSにより制御されて実行されるように構成されている。以下では、第10実施形態の遊技機における遊技演出のうち、抑制機能関連演出について説明する。なお、抑制機能関連演出は、事前抑制報知の演出（事前抑制報知と称する）と、抑制報知の演出（抑制報知と称する）とを含む演出である。

【1877】

事前抑制報知は、図234の（b1）、（b2）、（b3）等に示すように抑制機能が作動する前に実行されて、間もなく抑制状態に移行（抑制機能が作動）する予定であることを示唆又は報知する演出である。事前抑制報知は、差球数カウンタのカウント値が特定数に到達することを契機に実行される。すなわち、事前抑制報知の実行条件（「事前報知条件」と称する）は、差球数カウンタのカウント値が特定数に到達したときに成立する。ここでは、特定数として90000が設定されている。このように事前抑制報知を実行することにより、遊技者に対して抑制機能が作動することを事前に知らせることができ、遊技者が遊技の継続する判断情報の一つとすることができる。

【1878】

なお、特定数は90000に限定されるものではなく、管理者が任意に設定可能である（但し、特定数は90000以下であることが好ましい）ように構成されている。すなわち、事前抑制報知の実行条件（事前報知条件）は、管理者が任意に設定することのできる変更可能な条件として設定されている。一方、所定数は95000に限定されており、管理者が任意に設定することはできない不変な条件（固定的な条件）として設定されている。なお、「管理者」とは、遊技機を管理する者であり、例えば、遊技店の店員などが該当する。このように抑制機能の移行条件を管理者が任意に設定することのできるようにすることで、遊技の公平を担保した遊技機を提供することができる。

【1879】

ここで、図234の（b1）等は、事前抑制報知の演出例を示すイメージ図である。事前抑制報知は、事前報知表示演出と、事前報知音出力演出とを含む。なお、図234の（b1）等は、差球数カウンタのカウント値が90000であるときの演出例（抑制機能が作動するまで残り約5000発であるときの演出例）である。なお、以降は特に断りがない限り、「事前抑制報知」との記載は「事前報知表示演出のみ」又は「事前抑制報知及び事前報知音出力演出」を指すことを補足しておく。

【1880】

事前報知表示演出は、演出表示装置SGにおいて表示される画像表示として、「もうすぐ抑制状態となります」という第1文言表示を実行する。なお、後述する図244の（b）のように「作動まで残り約5000発」という第2文言表示とを表示するようにしてもよい。なお、「作動まで残り約5000発」は、抑制機能が作動するまでの残りのMYの

10

20

30

40

50

数値を示している。この「作動まで残り約５０００発」の数値は、主制御基板Ｍから出力される差球数を示す信号に基づき更新されるように構成されている。

【１８８１】

第１文言表示および第２文言表示は、事前報知条件を充足してから抑制機能が作動するまでの間、継続して表示されるように構成されている。なお、差球数カウンタのカウンタ値が後述の所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下した場合を除く。第１文言表示は、差球数カウンタの増減等に依存することなく、この事前抑制報知（事前報知表示演出）の実行中は常に固定的な文言表示となる（第１文言表示は変化しない）。一方、第２文言表示は、事前報知条件を充足したとき（差球数カウンタのカウンタ値が特定数として９００００に達したとき）から起算して、差球数カウンタのカウンタ値が５００増加するごとに更新表示される。すなわち、第２文言表示は、差球数カウンタのカウンタ値に依存する文言表示であり、特定数である９００００から５００加算されるごとに更新表示されるようになっている。

【１８８２】

具体的には、差球数カウンタのカウンタ値が特定数である９００００に達したとき、第２文言表示として「作動まで残り約５０００発」という文言が表示され、差球数カウンタのカウンタ値が９０５００に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約４５００発」に切り替わり、差球数カウンタのカウンタ値が９１０００に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約４０００発」に切り替わり、差球数カウンタのカウンタ値が９１５００に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約３５００発」に切り替わり、以下同様に差球数カウンタのカウンタ値が「５００」加算される毎に第２文言表示が切り替わり、最終的に、差球数カウンタのカウンタ値が９４５００に達すると、第２文言表示が「作動まで残り約５００発」に切り替わる。なお、第１０実施形態では、第２文言表示を５００個単位で更新表示しているが、この構成に限定されるものではなく、これとは異なる個数単位（例えば、１個単位、１０個単位、１００個単位、１０００個単位など）で更新表示するようにしてもよい。

【１８８３】

また、事前報知表示演出は、専用の背景画像を備えておらず、第１文言表示および第２文言表示の背景には、現在の遊技状況に応じた背景画像（ステージ背景画像、リーチ背景画像、大当たり中背景画像）が表示される。なお、この事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、背景画像およびメイン装図の表示の優先度よりも高く、左打ちを促す左打ち画像、右打ちを促す右打ち画像、サブ装図、第１保留表示と第２保留表示の優先度（レイヤの優先度）よりも低く設定されている。また、遊技者により音量調整操作又は光量調整操作が行われるとき、事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、音量調整画像および光量調整画像の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも低く設定されている。また、遊技機に所定のエラーが発生したとき、事前報知表示演出の表示の優先度（レイヤの優先度）は、エラー報知画像の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも低く設定されている。なお、メイン装図は事前報知表示演出と重畳表示可能であるが、表示の優先度（レイヤの優先度）は事前報知表示演出のほうが高く設定されることが好ましい。そのため、メイン装図の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション等が実行されている最中に事前報知表示演出が実行される場合、各アクションの表示と事前報知表示演出の表示とが重畳表示する一方で、事前報知表示演出のほうが表示の優先度（レイヤの優先度）が高いため、事前報知表示演出が前面に表示されることになる。但し、サブ装図は事前報知表示演出と重畳表示しないことが好ましい。また、待機デモ演出は事前報知表示演出と重畳表示可能であるが、表示の優先度（レイヤの優先度）は事前報知表示演出のほうが高く設定されることが好ましい。なお、音量調整画像および光量調整画像、右打ち画像については、事前報知表示演出と重畳表示しないことが好ましい。

【１８８４】

事前報知音出力演出は、所定の事前報知音をスピーカＤ２４から出力する演出である。

事前報知音は、例えば、「残り５０００発で抑制機能が作動します」などの音声該当する。この事前報知音は、差球数カウンタのカウント値が「９０００」、「９０５０」、「９１００」、「９１５０」、「９２００」、「９２５０」、「９３００」、「９３５０」、「９４００」、「９４５０」に達したとき、すなわち、第２文言表示が更新表示されるときに、スピーカＤ２４から１回又は複数回出力される。この事前報知音の出力中、すなわち、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の出力中は、その他の演出音声（ＢＧＭや効果音など）が無音となる。そして、事前報知音の出力後、すなわち、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の非出力中は、元の演出音声（ＢＧＭや効果音など）に復帰する。

【１８８５】

なお、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の出力中は、その他の演出音声（ＢＧＭや効果音など）も同時に実行可能に構成されてもよい。このように構成した場合、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の出力中は、その他の演出音声（ＢＧＭや効果音など）の音量を低減させて出力（例えば、ボリューム０で出力）することで事前報知音を聞きとりやすくしてもよい（事前報知音の出力後、すなわち、第１文言表示および第２文言表示の表示中且つ事前報知音の非出力中は、元の音量に戻る）。

【１８８６】

この事前抑制報知は、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、９５００）に達したとき（移行条件を充足したとき）に終了するように構成されている。つまり、移行条件を充足したときに、事前抑制報知から抑制報知に切り替わる。但し、大当り遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、９５００）に達した場合（移行条件を充足した場合）には、大当り遊技の終了時まで事前抑制報知が継続して実行され、大当り遊技の終了時に事前抑制報知が終了して、抑制報知が開始される。

【１８８７】

なお、大当り遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、９５００）に達した場合（移行条件を充足した場合）には、差球数カウンタのカウント値が所定数に達したことを契機に、図２３４の（ｄ２）に示すように事前報知表示演出から「本日の遊技は終了しました」との特殊な文言へと切り替わり、この特殊な文言が大当り遊技の終了まで継続して表示されるよう構成してもよい。この特殊な文言も事前抑制報知の一種であり、特殊事前抑制報知（特殊事前報知表示演出）と称してもよい。

【１８８８】

また、大当り遊技の実行中は、事前抑制報知が実行されないように構成してもよい。つまり、事前抑制報知の実行中に大当り遊技が開始された場合には、当該大当り遊技が開始されたときに実行中の事前抑制報知を中断し、当該大当り遊技が終了したときに中断中の事前抑制報知を再開するようにしてもよい。そのように構成した場合、大当り遊技の終了後の差球数カウンタのカウント値に基づく表示態様にて事前抑制報知を再開することが好ましい。また、大当り遊技の実行中に事前報知条件を充足した場合には、当該大当り遊技の実行中には事前抑制報知を開始せず（当該大当り遊技の終了時まで事前演出の実行を待機して）、当該大当り遊技の終了後に事前抑制報知を開始するように構成してもよい。そのように構成した場合、大当り遊技の終了後の差球数カウンタのカウント値に基づく表示態様にて事前抑制報知を開始することが好ましい。

【１８８９】

事前抑制報知は、差球数カウンタのカウント値が所定の下限値（例えば、８９００）まで低下した場合にも終了するように構成されている。つまり、差球数カウンタのカウント値が特定数（例えば、９０００）に到達して事前抑制報知が開始された場合であって、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、９５００）に到達することなく所定の下限値（例えば、８９００）以下となった場合に、事前抑制報知は抑制報知へと進展することなく終了する。ここで、事前抑制報知が開始された場合、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、９５００）に到達することなく特定数（例えば、９０００）

10

20

30

40

50

）未満まで低下した場合であっても、所定の下限值（例えば、８９０００）以下となるまでは、事前抑制報知が継続して実行されるように構成されている。なお、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下した場合は、差球数カウンタのカウンタ値が再び特定数（例えば、９００００）に到達したとしても、再度の事前抑制報知を実行しないようになっている。このように１回だけの事前抑制報知とすることで、遊技者に遊技の状況を把握させつつ快適な遊技状況を提供することができる（特に、所定の下限值となり再び特定数に到達するまでの期間が短い場合に再度の事前抑制報知を行うと煩わしさを感じるような遊技者に対して有効な報知とすることができる）。

【１８９０】

なお、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下した後、差球数カウンタのカウンタ値が再び特定数（例えば、９００００）に到達するまでの間に、特殊条件を充足した場合には、差球数カウンタのカウンタ値が再び特定数（例えば、９００００）に到達することを契機に、再度の事前抑制報知を実行するように構成してもよい。例えば、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下した場合には、その後に差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）よりも更に小さい数値の「８００００」まで低下したことを契機に特殊条件を充足して、そこから差球数カウンタのカウンタ値が再び特定数（例えば、９００００）に到達したときに、再度の事前抑制報知を実行するようにしてもよい。このように事前抑制報知を実行してから再び特定数に到達するまでの期間が長くなるような場合においては、再度、事前抑制報知を実行することで、遊技者に対して遊技の状況を今一度把握させることができる。

【１８９１】

また、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下した場合には、その後に差球数カウンタのカウンタ値が初期値「０」まで低下したこと（アウト球があってもＭＹを減算しない値になったこと、もしくはクリアされた場合の値になったこと）を契機に特殊条件を充足して、そこから差球数カウンタのカウンタ値が再び特定数（例えば、９００００）に到達したときに、再度の事前抑制報知を実行するようにしてもよい。また、差球数カウンタのカウンタ値が特定数（例えば、９００００）を下回ってから、所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下する前に、いわゆる連荘抜けをした場合（連荘状態が終了した場合）には、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下していなくても、事前抑制報知の実行を解除するように構成してもよい。このように事前抑制報知を実行してから再び特定数に到達するまでの期間が長くなるような場合においては、再度、事前抑制報知を実行することで、遊技者に対して遊技の状況を今一度把握させることができる。

【１８９２】

なお、特殊条件を必要とせず、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、８９０００）まで低下した場合に、差球数カウンタのカウンタ値が再び特定数（例えば、９００００）に到達すると、再度の事前抑制報知を実行するよう構成してもよい。

【１８９３】

また、第２文言表示に関しては、前述したように、差球数カウンタのカウンタ値が事前抑制報知の更新の契機となる各閾値（９００００、９０５００、９１０００、９１５００、９２０００、９２５００、９３０００、９３５００、９４０００、９４５００）に到達する毎に更新表示（当該閾値の差分の「５００」だけ加算表示）されるように構成されているが、アウト球が多く発生し、差球数カウンタのカウンタ値が事前抑制報知の更新の契機となる各閾値（９００００、９０５００、９１０００、９１５００、９２０００、９２５００、９３０００、９３５００、９４０００、９４５００）を下回ったときでも更新表示（当該閾値の差分の「５００」だけ減算表示）されるように構成されている。例えば、差球数カウンタが９１０００から９０９９９に減算された場合には、第２文言表示が「作動まで残り約３５００発」から「作動まで残り約４０００発」に更新表示（減算表示）される。

【1894】

なお、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、90000）を下回ったときでも、所定の下限值（例えば、89000）に低下するまでは、第2文言表示は更新表示されず、「作動まで残り約5000発」の表示を継続するように構成されている。つまり、差球数カウンタのカウント値が90000から89999に減算されたとしても、第2文言表示は「作動まで残り約5000発」の表示を継続する。この表示は、所定の下限值（例えば、89000）以下となるまで継続するように構成されている。

【1895】

なお、差球数カウンタのカウント値が事前抑制報知の更新の契機となる各閾値（90000、90500、91000、91500、92000、92500、93000、93500、94000、94500）を下回ったときには、第2文言表示を更新表示せず、現在の表示（元の表示）を継続させるようにしてもよい。

【1896】

以下の説明においては、第2文言表示の更新周期となるMY500個を一単位として、事前抑制報知を以下のように定義する。

（1）差球数カウンタのカウント値が「90000」～「90499」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約5000発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第1単位報知演出」と称する。

（2）差球数カウンタのカウント値が「90500」～「90999」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約4500発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第2単位報知演出」と称する。

（3）差球数カウンタのカウント値が「91000」～「91499」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約4000発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第3単位報知演出」と称する。

（4）差球数カウンタのカウント値が「91500」～「91999」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約3500発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第4単位報知演出」と称する。

（5）差球数カウンタのカウント値が「92000」～「92499」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約3000発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第5単位報知演出」と称する。

（6）差球数カウンタのカウント値が「92500」～「92999」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約2500発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第6単位報知演出」と称する。

（7）差球数カウンタのカウント値が「93000」～「93499」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約2000発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第7単位報知演出」と称する。

（8）差球数カウンタのカウント値が「93500」～「93999」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約1500発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第8単位報知演出」と称する。

（9）差球数カウンタのカウント値が「94000」～「94499」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約1000発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第9単位報知演出」と称する。

（10）差球数カウンタのカウント値が「94500」～「94999」であるときに行われる事前抑制報知（「作動まで残り約500発」が表示されるとき事前抑制報知）を「第10単位報知演出」と称する。

【1897】

抑制報知は、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）に達したこと、すなわち、抑制機能が作動して抑制状態に移行したことを示唆又は報知する演出である。この抑制報知は、抑制機能が作動することを契機に実行される。例えば、図239の（d1）や（d3）のような大当り遊技の非実行中に差球数カウンタのカウント値が所定

10

20

30

40

50

数（例えば、95000）に達した場合には、当該差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）に達したときに抑制報知が実行される。なお、（d1）は主遊技図柄が変動中を示す例となっているが、主遊技図柄の変動は抑制機能が作動することを契機に停止することが好ましい。また、例えば、図239の（c2）のように大当り遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）に達した場合には、（d2）に示すような当該大当り遊技の終了後の抑制報知が実行される。

【1898】

なお、抑制報知の実行中は、図示省略するが、枠ランプを構成する全てのランプが赤色で全点灯表示（又は全点滅表示）されるとともに、盤ランプを構成する全てのランプが消灯され、電波センサエラー等の重大なエラーと同様なランプの報知を実行するように構成されている。

【1899】

抑制報知の表示演出は、抑制機能が作動したことを報知する専用画面（抑制画面）を表示する演出である。この抑制画面には、特殊文言表示と、特殊背景画像とが含まれる。特殊文言表示には、「抑制状態中 本日の遊技は終了しました」という文言表示が含まれる。特殊背景画像は、特殊文言表示の背面に表示される特殊の背景画像である。図239の（d1）、（d2）、（d3）では、白色の背景画像であるが、図245の（m）のように黒色の背景画像として暗転画像（ブラックアウト画像）としてもよい。この抑制画面の表示の優先度は、他のいかなる演出画像の表示の優先度よりも高く設定されており（すなわち、最優先のレイヤとして設定されており）、この抑制画面が表示されると、他のいかなる演出画像（通常の遊技画面）も視認不能又は視認困難となる。なお、所定のエラー（例えば優先度または重要度の高いエラー、例えば、電波センサエラー等）が発生した場合には、この所定のエラーに対応するエラー報知画像を抑制画面の前面に表示してもよい。

【1900】

抑制報知の音出力演出は、抑制報知音をスピーカD24から出力する演出である。抑制報知音は、例えば、特殊文言表示と同じ「抑制状態中 本日の遊技は終了しました」や特殊文言表示と異なる「抑制機能が作動しました」という音声である。この抑制報知の音出力演出は、抑制機能の作動中において、抑制報知音を繰り返し出力する。なお、抑制報知の音出力演出は、特定のエラー音を短時間だけ出力した後に、抑制報知音を繰り返し出力する構成としてもよい。

【1901】

抑制報知は、抑制機能が解除されたときに終了する。第10実施形態では、電源投入時にRAMクリア操作が行われることで、抑制機能が解除されるとともに、抑制報知が終了するように構成されている。なお、抑制報知の表示演出は、抑制機能が解除されるまで継続する一方で、抑制報知の音出力演出は、抑制機能が作動してから所定時間（例えば、10秒間）を限度として継続するものであってもよい。なお、その場合に、抑制報知が実行されてから所定時間（例えば、10秒間）を経過する前に電源断が発生し、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰後においては、抑制報知の表示演出は継続して実行される一方で、抑制報知の音出力演出は実行されない（上記所定時間の残りの時間があっても実行されない）ことが好適である。また、抑制機能が作動した状態（抑制報知が実行されている状態）にて電源断が発生しその後RAMクリアを伴わない電源復帰をした場合、電源断発生前と同様に抑制機能が作動している状態（抑制報知が実行されている状態）となるが、該状態であっても、抑制機能が作動していない状態と同様に可動役物YKの初期化動作を実行可能に構成されている。なお、この初期化動作中であっても、抑制画面（特殊文言表示と特殊背景画像）を表示することが好適である（抑制機能が作動していない状態では可動役物YKの初期化動作中であっても抑制画面は表示されない）。なお、変形例として、抑制機能が作動した状態（抑制報知が実行されている状態）にて電源断が発生しその後RAMクリアを伴わない電源復帰をすることで移行する状態であり電源断発生前と同様に抑制機能が作動している状態（抑制報知が実行されている状態）では、抑制機能が作動していない状態とは異なり可動役物YK

10

20

30

40

50

の初期化動作を実行しないよう構成してもよく、そのように構成した場合でも初期化動作中に抑制画面（特殊文言表示と特殊背景画像）を表示することが好適である（抑制機能が作動していない状態では可動役物 Y K の初期化動作中であっても抑制画面は表示されない）。

【1902】

次に、第10実施形態の抑制機能関連演出の具体的な演出例について説明する。

【1903】

＜抑制機能関連演出の演出例1＞

まず、図244、図245を用いて大当り遊技の非実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達する場合の演出例について説明する。図244、図245は、大当り遊技の非実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）に到達する場合の演出例を示すイメージ図である。

【1904】

図244の（a）は、非時間短縮遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留が1個存在しており、第2主遊技側の保留が存在していない状況における第1主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示中を示すイメージ図である。（a）は、変動中において、差球数カウンタのカウント値が特定数（本例では、90000）よりも小さい値である状況を示している。この状況において、主制御基板Mは、抑制状態に制御せず、非時間短縮遊技状態で遊技を実行する。（a）に示すように、差球数カウンタのカウント値が特定数（例えば、90000）未満の状態では、抑制機能に関する報知は行われない（但し、電源投入後に差球数カウンタのカウント値が一度も特定数（例えば、90000）に達していないものとする）。

【1905】

（b）は、（a）の変動以降に大当りとなり、その大当り遊技中において、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）よりも小さい値である特定数（例えば、90000）に到達した場合（超過した場合）を示すイメージ図である。この事前抑制報知（第1単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約5000発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、図中（b）は、電源投入後の64回目の大当り遊技の第1ラウンド目であるものとするが、この連荘回数に限定されない。

【1906】

（b）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。事前抑制状態は、最大獲得遊技球数が特定数（90000）に到達する直前（89999）の遊技状態と同じ状態であればよく、大当り遊技状態である。副制御基板Sは、大当り遊技中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当り遊技中に出力される楽曲（BGM）が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当り遊技のラウンド数を示す「1R」の画像と、大当り遊技の連荘数を示す「64連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当り遊技で獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当り遊技で払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0／1500」の画像と、一連の大当り遊技で獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total94500」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を表示する数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約5000発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力して、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力

ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 3 4 の (b 2) と同様に制御する。

【1907】

(c) は、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が 9 0 5 0 0 に達することで、事前抑制報知が第 1 単位報知演出から第 2 単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知 (第 2 単位報知演出) により、抑制機能が作動するまで残り約 4 5 0 0 発であることが遊技者に示唆又は報知される。

【1908】

(c) の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板 S は、大当たり中を示すキャラクタの画像 (図示省略) と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲 A であること楽曲 A の画像と、大当たりのラウンド数を示す「5 R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「6 4 連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像 (遊技促進画像) と、楽曲 A の歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した (払い出した) 賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「6 0 0 / 1 5 0 0」の画像と、一連の大当たりで獲得した (払い出した) 合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total 9 5 1 0 0」の画像と、第 2 保留表示領域 S G 1 3 に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置 S G に表示する。また、副制御基板 S は、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約 4 5 0 0 発」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 からの音声により「もうすぐ抑制状態となります (事前抑制報知音)」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 3 4 の (b 2) と同様に制御する。

【1909】

(d) は、時間短縮遊技状態において、第 1 主遊技側の保留が存在していない状況であって、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況における第 2 主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示中を示すイメージ図である。

(d) は、変動中において、差球数カウンタのカウント値が「9 1 0 0 0」に達することで、事前抑制報知が第 2 単位報知演出から第 3 単位報知演出へと更新表示される。この事前抑制報知 (第 3 単位報知演出) により、抑制機能が作動するまで残り約 4 0 0 0 発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、(d) は、(b) から連荘状態が継続しているものとする。

【1910】

(d) の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板 S は、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像 (遊技促進画像) と、第 2 保留表示領域 S G 1 3 に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置 S G に表示する。また、副制御基板 S は、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約 4 0 0 0 発」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 からの音声により「もうすぐ抑制状態となります (事前抑制報知音)」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピー

カ D 2 4 からの音出力を図 2 3 4 の (b 1) と同様に制御する。

【 1 9 1 1 】

(e) は、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が 9 1 5 0 0 に達することで、事前抑制報知が第 3 単位報知演出から第 4 単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知 (第 4 単位報知演出) により、抑制機能が作動するまで残り約 3 5 0 0 発であることが遊技者に示唆又は報知される。

【 1 9 1 2 】

(e) の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板 S は、大当たり中を示すキャラクタの画像 (図示省略) と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲 A であること楽曲 A の画像と、大当たりのラウンド数を示す「 3 R 」の画像と、大当たりの連荘数を示す「 6 5 連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像 (遊技促進画像) と、楽曲 A の歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した (払い出した) 賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「 4 5 0 / 1 5 0 0 」の画像と、一連の大当たりで獲得した (払い出した) 合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「 T o t a l 9 6 8 8 8 」の画像 (なお、図 2 4 4 における (e) の累積賞球数表示と (h) の累積賞球数表示とは、図 2 4 4 におけるその他の累積賞球数表示の画像とは異なり、 1 5 の倍数以外の数値となっていないことから、賞球カウントアップ演出の途中である) と、第 2 保留表示領域 S G 1 3 に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置 S G に表示する。また、副制御基板 S は、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約 3 5 0 0 発」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 からの音声により「もうすぐ抑制状態となります (事前抑制報知音) 」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K 、サブ入力ボタン S B 、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 3 4 の (b 2) と同様に制御する。

【 1 9 1 3 】

(f) は、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が 9 2 0 0 0 に達することで、事前抑制報知が第 4 単位報知演出から第 5 単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知 (第 5 単位報知演出) により、抑制機能が作動するまで残り約 3 0 0 0 発であることが遊技者に示唆又は報知される。

【 1 9 1 4 】

(f) の状況において、主制御基板 M は、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板 S は、大当たり中を示すキャラクタの画像 (図示省略) と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲 A であること楽曲 A の画像と、大当たりのラウンド数を示す「 8 R 」の画像と、大当たりの連荘数を示す「 6 5 連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像 (遊技促進画像) と、楽曲 A の歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した (払い出した) 賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「 1 2 0 0 / 1 5 0 0 」の変形例の画像と、一連の大当たりで獲得した (払い出した) 合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「 T o t a l 9 7 5 0 0 」の画像と、第 2 保留表示領域 S G 1 3 に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置 S G に表示する。また、副制御基板 S は、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約 3 0 0 0 発」との画像を表示するとともに、スピーカ D 2 4 からの音声により「もうすぐ抑制状態となります (事前抑制報知音) 」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならない

ようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、図示していないが、後述する強調演出を実行する。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b2)と同様に制御する。

【1915】

(g)は、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が92500に達することで、事前抑制報知が第5単位報知演出から第6単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知(第6単位報知演出)により、抑制機能が作動するまで残り約2500発であることが遊技者に示唆又は報知される。

10

【1916】

(g)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像(図示省略)と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「1R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「66連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0/1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total98115」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約2500発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります(事前抑制報知音)」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b2)と同様に制御する。

20

30

【1917】

(h)は、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が93000に達することで、事前抑制報知が第6単位報知演出から第7単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知(第7単位報知演出)により、抑制機能が作動するまで残り約2000発であることが遊技者に示唆又は報知される。

【1918】

(h)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像(図示省略)と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「5R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「66連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「750/1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total98870」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となり

40

50

ます」との画像と、「作動まで残り約2000発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b2)と同様に制御する。

【1919】

次に、図245の(i)は、図244の(h)の続きを示し、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が93500に達することで、事前抑制報知が第7単位報知演出から第8単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知（第8単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約1500発であることが遊技者に示唆又は報知される。

【1920】

(i)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「1R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「67連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0/1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total99495」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約1500発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b2)と同様に制御する。

【1921】

(j)は、大当たり遊技中において、差球数カウンタのカウント値が94000に達することで、事前抑制報知が第8単位報知演出から第9単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知（第9単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約1000発であることが遊技者に示唆又は報知される。また、(j)では、累積賞球数表示が上限値である「99999」に到達している状態であるため、大入賞口への入賞等があったとしても、累積賞球数表示は変化しない。この累積賞球数表示の上限値（表示の限界値）については後述する。

【1922】

(j)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「4R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「67連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロ

10

20

30

40

50

ップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「600／1500」の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total9999」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約1000発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（b2）と同様に制御する。

【1923】

（k）は、大当り遊技中において、差球数カウンタのカウント値が94500に達することで、事前抑制報知が第9単位報知演出から第10単位報知演出へと更新表示されたことを示すイメージ図である。この事前抑制報知（第10単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約500発であることが遊技者に示唆又は報知される。また、（k）では、累積賞球数表示が上限値である「99999」に到達している状態であるため、大入賞口への入賞等があったとしても、累積賞球数表示は変化しない。この累積賞球数表示の上限値（表示の限界値）については後述する。

【1924】

（k）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当り中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「8R」の画像と、大当りの連荘数を示す「67連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1200／1500」の変形例の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total99999」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約500発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（b2）と同様に制御する。

【1925】

（l）は、（k）の大当り遊技の終了後の時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が存在していない状況であって、第2主遊技側の保留が2個存在している状況における第2主遊技図柄に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示中を示すイメージ図であり、差球数カウンタのカウント値が所定数（例えば、95000）に到達するまであと1個の「94999」となっている状況を示すイメージ図である

。(l)は、変動中において、差球数カウンタのカウント値が「95000」に達していないので、事前抑制報知として第10単位報知演出を継続して表示する。この事前抑制報知(第10単位報知演出)により、抑制機能が作動するまで残り約500発であることが遊技者に示唆又は報知される。なお、(l)は、図244の(b)から連荘状態が継続しているものとする。

【1926】

(l)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約500発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります(事前抑制報知音)」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b1)と同様に制御する。

【1927】

(m)は、(l)の状況下である大当たり遊技の非実行中(図柄の変動表示中)において、差球数カウンタのカウント値が所定数(95000)に到達する(例えば、一般入賞口への入賞を契機に所定数「95000」に到達する)ことで、抑制報知が実行され、抑制機能が作動したことが遊技者に対して示唆又は報知される。なお、この抑制機能が作動する直前の遊技状態は時間短縮遊技状態であり、抑制機能が作動することを契機に時間短縮遊技状態が終了して抑制状態になる。そのため、抑制機能の作動時に、時間短縮遊技状態を示すフラグがOFFとなり、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放中であればその途中で強制的に閉鎖し、時間短縮遊技状態での変動表示(現在実行中の変動表示)を強制的に終了するように構成されている。

【1928】

(m)の状況において、主制御基板Mは、抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、抑制報知画像として、黒色の背景画像に「抑制状態中 本日の遊技は終了しました」との画像との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「抑制状態中 本日の遊技は終了しました(抑制報知音)」と出力し、抑制報知を実行する。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図239の(d2)と同様に制御する。

【1929】

＜抑制機能関連演出の演出例2＞

次に、図246を用いて差球数カウンタのカウント値が特定数(90000)に達した後に事前抑制報知が解除される場合の演出例について説明する。図246は、差球数カウンタのカウント値が特定数(90000)に達した後に事前抑制報知が解除される場合の演出例を示すイメージ図である。

【1930】

図246の(b)に示すように、差球数カウンタのカウント値が特定数(90000)に到達することで事前抑制報知が開始されるとともに、(c)や(d)に示すように差球数カウンタのカウント値が特定数(90000)から500増加する毎に事前抑制報知が更新表示される。なお、図246の(a)～(d)は、図244の(a)～(d)と共通の内容であるため、説明は省略する。なお、図246の(a)は、現在滞在中の遊技状態が通常遊技状態(低確率低ベース状態)であり、(d)は現在実行中の遊技状態が確変遊

技状態（高確率高ベース状態）または時短遊技状態（低確率高ベース状態）であるものとする。また、（d）は、（c）から連荘状態が継続しているものとする。

【1931】

図246の（e）は、差球数カウンタのカウント値が「90999」まで低下することで（「91000」未満になることで）、事前抑制報知が一つ前の単位報知演出（第2単位報知演出）に戻ったことを示すイメージ図である。なお、（e）は、（d）の連荘状態を抜けた後（低ベース状態に移行した後）の状態であるものとする。つまり、（e）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるものとする。また、この場合には、MY（遊技者の持ち球）が減少していることとなるため、事前報知表示演出（第2文言表示）を切り換えても、事前報知音出力演出は再度実行しないこと（事前報知音を出力しないこと）が好ましい。

10

【1932】

（e）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、第1保留表示領域SG12に保留数を示す保留画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約4500発」との画像を表示する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（b1）と同様に制御する。

20

【1933】

（f）は、差球数カウンタのカウント値が「90499」まで低下することで（「90500」未満になることで）、事前抑制報知が更に一つ前の単位報知演出（第1単位報知演出）に戻ったことを示すイメージ図である。なお、（f）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であり、（e）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）が継続している。また、この場合には、MY（遊技者の持ち球）が減少していることとなるため、事前報知表示演出（第2文言表示）を切り換えても、事前報知音出力演出は再度実行しないこと（事前報知音を出力しないこと）が好ましい。

30

【1934】

（f）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、第1保留表示領域SG12に保留数を示す保留画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約4500発」との画像を表示する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（b1）と同様に制御する。

40

【1935】

（g）は、差球数カウンタのカウント値が特定数未満の「89999」まで低下したことを示すイメージ図である。第10実施形態では、差球数カウンタのカウント値が特定数（例えば、90000）を下回ったとしても、所定の下限值（例えば、89000）を上回っていれば、そのまま事前抑制報知が継続される（第1単位報知演出が継続される）ように構成されている。なお、（g）は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であり、（e）から通常遊技状態（低確率低ベース状態）が継続している。

【1936】

（g）の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副

50

制御基板Sは、第1保留表示領域SG12に保留数を示す保留画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約5000発」との画像を表示する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b1)と同様に制御する。

【1937】

(h)は、差球数カウンタのカウンタ値が所定の下限值（例えば、89000）まで低下し、事前抑制報知の実行が解除されたことを示すイメージ図である。なお、(h)は、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であり、(e)から通常遊技状態（低確率低ベース状態）が継続している。

【1938】

(h)の状況において、主制御基板Mは、通常遊技状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a1)と同様に制御する。

【1939】

<抑制機能関連演出の演出例3>

次に、図247を用いて大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウンタ値が所定数（例えば、95000）に達する場合の演出例について説明する。図247は、大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウンタ値が所定数（例えば、95000）に達する場合の演出例を示すイメージ図である。なお、本例では、(a)に至る前に、差球数カウンタのカウンタ値が94500の直前の値まで到達しているものとする。

【1940】

(a)は、本日の電源投入後のM回目の大当たり遊技の第1ラウンド目において、差球数カウンタのカウンタ値が94500に達することで、事前抑制報知が第9単位報知演出から第10単位報知演出へと更新表示される（但し、Mは自然数である）イメージ図である。この事前抑制報知（第10単位報知演出）により、抑制機能が作動するまで残り約5000発であることが遊技者に示唆又は報知される。

【1941】

(a)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「1R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「M連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0/1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total99495」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約5000発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基

10

20

30

40

50

板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b2)と同様に制御する。

【1942】

(b)は、M回目の大当り遊技の第5ラウンド目において、差球数カウンタのカウント値が所定数(95000)に到達することを示すイメージ図である。大当り遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数(95000)に到達した場合には、大当り遊技(大当り終了デモ)が終了するまでは抑制機能は作動せず、大当り遊技(大当り終了デモ)の終了時まで事前抑制報知(第10単位報知演出)が継続実行されるように構成されている。なお、大当り遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数(95000)に到達した場合には、大当り遊技が終了するまでの間にセーフ球およびアウト球が発生したとしても、差球数カウンタのカウント値は更新されない(差球数カウンタのカウント値は所定数「95000」を保持する)。また、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した場合(差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達した場合)は、大当り遊技の終了時まで、直近の事前抑制報知(第10単位報知演出：作動まで残り約500発)を継続表示するが、この構成に限定されるものではなく、例えば「大当り終了後に抑制機能が作動します」という文言表示を行ってもよいし、事前報知表示演出から「本日の出玉が95000発に到達したため、大当り遊技の終了後に遊技が終了となり、発射が停止します」との特殊な文言へと切り替わり、この特殊な文言が大当り遊技の終了まで継続して表示されるよう構成してもよい。

【1943】

(b)の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像(図示省略)と、大当り中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「5R」の画像と、大当りの連荘数を示す「M連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「750/1500」の変形例の画像と、一連の大当りで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total9999」の画像(詳細は後述するが、累積賞球数表示の上限値は、「99999」であり、累積賞球数表示が上限値の「99999」に達している場合には、遊技球が大入賞口に入球したとしても、累積賞球数表示は変化せず、上限値の「99999」を維持する)と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約500発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります(事前抑制報知音)」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(b2)と同様に制御する。

【1944】

(c)は、M回目の大当り遊技の第10ラウンド目(最終ラウンド)においても、事前抑制報知(第10単位報知演出)が継続実行されていることを示すイメージ図である。ここでも同じく、事前抑制報知(第10単位報知演出)が継続実行される構成に限定されず、例えば「大当り終了後に抑制機能が作動します」という文言表示を行ってもよいし、事前報知表示演出から「本日の出玉が95000発に到達したため、大当り遊技の終了後に

遊技が終了となり、発射が停止します」との特殊な文言へと切り替わり、この特殊な文言が大当り遊技の終了まで継続して表示されるよう構成してもよい。

【1945】

(c) の状況において、主制御基板Mは、事前抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当り中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「10R」の画像と、大当りの連荘数を示す「M連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1500／1500」の変形例の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total99999」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、事前抑制報知画像として、「もうすぐ抑制状態となります」との画像と、「作動まで残り約500発」との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「もうすぐ抑制状態となります（事前抑制報知音）」と出力し、事前抑制報知を実行する。事前抑制報知画像は、その他の画像と重ならないようにすることが好ましいが、その他の画像と重なるようにしてもよい。この際、事前抑制報知画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（b2）と同様に制御する。

【1946】

(d) は、M回目の大当り遊技が終了することを契機に、抑制報知が実行され、抑制機能が作動したことが遊技者に対して示唆又は報知されることを示すイメージ図である。

【1947】

(d) の状況において、主制御基板Mは、抑制状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、抑制報知画像として、黒色の背景画像に「抑制状態中 本日の遊技は終了しました」との画像との画像を表示するとともに、スピーカD24からの音声により「抑制状態中 本日の遊技は終了しました（抑制報知音）」と出力し、抑制報知を実行する。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図239の（d2）と同様に制御する。

【1948】

次に、第10実施形態のその他の特徴について説明する。以下では、主として、抑制機能関連演出のその他の特徴点や、抑制機能関連演出とその他の演出との関係性などについて説明する。

【1949】

<差球数カウンタの所定数と累積賞球数表示の上限値との関係>

第10実施形態では、演出表示装置SGの累積賞球数表示領域には、連荘中の大当り遊技において遊技球が大入賞口又は一般入賞口に入球したことに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（累積賞球数）の表示が行われるように構成されている。この累積賞球数の値（累積賞球数表示）は、賞球カウントアップ演出の実行により更新表示される。賞球カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が大入賞口又は一般入賞口に入球した場合に、累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数の値に、大入賞口又は一般入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数の値を加算表示する演出である。

【1950】

ここで、図248を用いて、賞球カウントアップ演出を説明する。図248は、賞球力

10

20

30

40

50

ウントアップ演出のイメージ図である。(a)は、初回(1回目)の大当たり遊技の第1ラウンドを示すイメージ図であり、賞球カウントアップ演出の実行前を示すイメージ図である。メイン装図(第1装飾図柄)とサブ装図(第2装飾図柄)は非表示であるが、表示するようにしてもよい。表示する場合はメイン装図とサブ装図の両方の図柄を表示してもよいし、一方のみの図柄を表示するようにしてもよい。大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「1R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0/1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。なお、大当たり中を示すキャラクタの画像を演出表示装置SGに表示してもよい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。なお、初回の大当たり遊技中に選択可能な楽曲(BGM)の種類は本例においては5曲あるが、これに限定されない。また、(g)で示すように連荘数に対応して選択可能な楽曲数が増加するように構成してもよい。また、楽曲(BGM)の種類は、大当たり遊技中に選択可能な楽曲に限定されず、例えば、エピソード楽曲であってもよい。エピソード楽曲は、例えば、5連荘の際にエピソード楽曲A、10連荘の際にエピソード楽曲B、15連荘の際にエピソード楽曲Cを出力するように構成されている。

【1951】

(b)は、賞球カウントアップ演出の実行が開始されたことを示すイメージ図である。大当たり遊技の実行中は、大入賞口への遊技球の入球を契機として、賞球数の累積値を示す累積賞球数表示を更新表示可能となっている。累積賞球数表示は賞球カウントアップ演出によって更新される。賞球カウントアップ演出は、例えば、大入賞口への1個の入球に対応して所定時間(本例においては後述するCT1秒)実行され、当該入球に基づき付与される賞球数分だけ累積賞球数表示がカウントアップ表示していることを示す演出である。詳細には、大入賞口への1個の入球に基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「00000」→「00001」→「00002」→「00003」→「00004」→「00005」→「00006」→「00007」→「00008」→「00009」→「00010」→「00011」→「00012」→「00013」→「00014」→「00015」等となるように数値がカウントアップしていく演出が賞球カウントアップ演出(第1賞球カウントアップ演出)である。なお、以下の例において、5桁ではなく「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」のように示すが、5桁の表示に読み替えることができることを付言しておく。また、大入賞口の入賞に基づき賞球数表示領域に表示された賞球数表示の値(当該賞球数表示の分子の値)が、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」等となるように数値がカウントアップしていく演出も、賞球カウントアップ演出(第2賞球カウントアップ演出)と称する。なお、分母の桁に併せて、例えば、「1」を3桁の場合であれば「001」、4桁の場合であれば「0001」というように読み替えることができることを付言しておく。なお、以降の説明においては、第1賞球カウントアップ演出のことを賞球カウントアップ演出と称して説明するが、第2賞球カウントアップ演出として読み替えることも可能である。

【1952】

(b)において、(a)と同様にメイン装図とサブ装図は非表示であるが、表示するようにしてもよい。表示する場合はメイン装図とサブ装図の両方の図柄を表示してもよいし

10

20

30

40

50

、一方のみの図柄を表示するようにしてもよい。大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「1 R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を表示する払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1 / 1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00001」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を表示する数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。なお、大当たり中を示すキャラクタの画像を演出表示装置SGに表示してもよい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（a2）と同様に制御する。なお、賞球カウントアップ演出中での出力可能な楽曲（BGM）の種類は、大当たり遊技中に選択可能な楽曲と、エピソード楽曲の2種類であるが、これとは異なる楽曲を追加するように構成してもよい。また、賞球カウントアップ演出中に大当たり遊技中に選択可能な楽曲が出力される場合は、複数（例えば、5曲）の大当たり遊技中に選択可能な楽曲から一の楽曲を遊技者が選択可能に構成されていることが好ましいが、賞球カウントアップ演出中にエピソード楽曲が出力される場合は、複数（例えば、4曲）のエピソード楽曲から遊技者が一の楽曲を選択不可能に構成されていることが好ましい。また、エピソード楽曲を出力する場合は、エピソード楽曲に対応した画像を表示することが好ましい。

【1953】

（c）は、賞球カウントアップ演出の実行中を示すイメージ図である。詳細には、大入賞口の入賞に基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」等となるように数値がカウントアップしていく過程における、「10」を表示したタイミングを示している。賞球数表示の値も、（c）においては、累積賞球数表示と同様に「10」を表示する。

【1954】

（c）において、（a）や（b）と同様にメイン装図とサブ装図は非表示であるが、表示するようにしてもよい。表示する場合はメイン装図とサブ装図の両方の図柄を表示してもよいし、一方のみの図柄を表示するようにしてもよい。大当たり中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当たりのラウンド数を示す「1 R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を表示する払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「10 / 1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total000010」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を表示する数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。なお、大当たり中を示すキャラクタの画像を演出表示装置SGに表示してもよい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の（a2）と同様に制御する。

【1955】

（d）は、（c）の続きを示す図であって、1回の賞球カウントアップ演出の最後の表示である「00015」を示すイメージ図である。ここで、大入賞口の入賞に基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」等となるように数値がカウントアップしていく表示を第1カウント表示と称する。なお、「0」～「15」までをカウントアップしていく表示演出の実行時間（カウントアップの表示を開始してから「15」を表示するまでの時間）はCT

1秒となっている。なお、CT1秒は、サブメイン制御部SMの割り込み処理の1回の割り込みの時間（例えば、1ms）よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、複数回の割り込み処理の期間においてカウントアップしていく表示を実行することができる。

【1956】

(d)において、(a)～(c)と同様にメイン装図とサブ装図は非表示であるが、表示するようにしてもよい。表示する場合はメイン装図とサブ装図の両方の図柄を表示してもよいし、一方のみの図柄を表示するようにしてもよい。例えば、サブ装図のみを表示するよう構成しても良いし、メイン装図は3つの図柄の組合せではなく1つの図柄のみで表示（大当り遊技開始前に表示されるメイン装図の数字組合せが「777」である場合は「7」のみ表示し、「222」である場合は「2」のみ表示し、キャラクタなどは付帯せず数字のみで表示）するがサブ装図は3つの図柄の組合せで表示（大当り遊技開始前に表示されるサブ装図の数字組合せが「777」である場合は「777」で表示し、「222」である場合は「222」で表示し、キャラクタなどは付帯せず数字のみで表示）するよう構成してもよい。大当り中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「1R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「15／1500」の画像（「0015／1500」と表示してもよく、以降に示す例も同様である）と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00015」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を表示する数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。なお、大当り中を示すキャラクタの画像を演出表示装置SGに表示してもよい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。

【1957】

なお、数値がカウントアップしていく表示は、(a)～(d)に示した例に限定されない。カウントアップを開始する際に表示されている下一桁の値に応じて異なるように表示される。例えば、「1」から開始する場合は、「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」→「16」と表示する。

【1958】

また、数値がカウントアップしていく途中の表示は、(a)～(d)に示した第1カウント表示に限定されない。例えば、「0」→「-」→「2」→「-」→「4」→「5」→「6」→「-」→「8」→「9」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」等となるようにカウントアップの途中に数値以外の画像を表示（第2カウント表示）したり、「0」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「-」→「15」等となるようにカウントアップの過程の全てを数値以外の画像を表示（第3カウント表示）したり、「0」→「3」→「2」→「1」→「10」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」→「4」→「11」→「13」→「12」→「14」→「15」等となるようにランダムに数値がカウントアップしていくように表示（第4カウント表示）したり、「0」→「1」→「2」→「10」→「11」→「12」→「13」→「14」→「15」等の表示（第5カウント表示）や「0」→「15」の表示（第6カウント表示）となるようにカウントアップの過程の一部を省略したりしてもよい。なお、第6カウント表示は、図248の(e)および(f)に示すとおりであり、「0」から「15」をカウントアップする表示演出の実行時間（カウントアップの表示を開始してから「15」を表示するまでの時間）はCT2秒となっている。このCT2秒は、サブメイン制御部SMの割り込み処理の1回の割り込

みの時間（例えば、1 m s）よりも長くなるように構成されていけばよく、このように構成することで、複数回の割り込み処理の期間においてカウントアップしていく表示を実行することができる。なお、C T 2 秒 < C T 1 秒との関係になっているが、C T 2 秒 = C T 1 秒であってもよい。例えば、C T 1 秒については「0. 2 秒」とし且つ C T 2 秒については「0. 1 秒」とするように非常に短時間としても良いし、C T 1 秒については「0. 4 5 秒」とし且つ C T 2 秒については「0. 3 秒」とするように比較的短時間としても良い。

【1 9 5 9】

なお、賞球カウントアップ演出は、大入賞口カウントアップ演出と、一般入賞口カウントアップ演出とがあり、上述した演出が大入賞口カウントアップ演出である。一方、一般入賞口カウントアップ演出は、一般入賞口の入賞に基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「0」→「1」→「2」→「3」等となるように数値がカウントアップしていく表示（大入賞口カウントアップ演出の第1カウント表示と同様の表示）のことである。また、一般入賞口の入賞に基づき賞球数表示領域に表示された賞球数表示の値（当該賞球数表示の分子の値）が、「0」→「1」→「2」→「3」等となるように数値がカウントアップしていく表示も、一般入賞口カウントアップ演出である。なお、大入賞口カウントアップ演出の第2～6カウント表示と同様の表示を実行するようにしてもよい。以降の説明においては、大入賞口カウントアップ演出のことを賞球カウントアップ演出と称して説明するが、一般入賞口カウントアップ演出として読み替えることも可能である。なお、特定の一般入賞口の賞球カウントアップ演出と、特定の一般入賞口以外の一般入賞口の賞球カウントアップ演出とを異なる賞球カウントアップ演出となるようにしてもよい。例えば、特定の一般入賞口の賞球カウントアップ演出を大入賞口カウントアップ演出の第6カウント表示と同様のカウント表示にて実行し、特定の一般入賞口以外の一般入賞口の賞球カウントアップ演出を大入賞口カウントアップ演出の第1～5カウント表示と同様のカウント表示の何れかにて実行する。このように特定の一般入賞口の賞球カウントアップ演出とそれ以外の賞球カウントアップ演出とを異なる態様となるように構成することで、大当たり遊技中に遊技者に特定の一般入賞口に入賞したことを報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1 9 6 0】

第10実施形態では、遊技球が大入賞口に1個入球することで「15個」の賞球が払い出される仕様（大入賞口の単位賞球数が15個）であるため、遊技球が大入賞口に入球した場合には、累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数の値は「15個」単位でカウントアップ表示される（累積賞球数の値に「15」が加算表示される賞球カウントアップ演出が行われる）。また、遊技球が一般入賞口に1個入球することで「3個」の賞球が払い出される仕様（一般入賞口の単位賞球数が3個）であるため、遊技球が一般入賞口に入球した場合には、累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数は「3個」単位でカウントアップ表示される（累積賞球数の値に「3」が加算表示される賞球カウントアップ演出が行われる）。

【1 9 6 1】

なお、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B10に入賞することによる始動口カウントアップ演出を設けるようにしてもよい。この場合、例えば、第1主遊技始動口A10の入賞に基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「0」→「1」→「2」→「3」等となるように数値がカウントアップしていく表示を始動口カウントアップ演出とする。また、第1主遊技始動口A10の入賞に基づき賞球数表示領域に表示された賞球数表示の値（当該賞球数表示の分子の値）が、「0」→「1」→「2」→「3」等となるように数値がカウントアップしていく表示も、始動口カウントアップ演出とする。以降の説明においては、大入賞口カウントアップ演出のことを賞球カウントアップ演出と称して説明するが、始動口カウントアップ演出として読み替えることも可能である。なお、第1主遊技始動口A10の賞球カウントアップ演出と、第2主遊技始動口B10の賞球カウントアップ演出とを異なる賞球カウントアップ演出となるようにしてもよい

。例えば、第1主遊技始動口A10の賞球カウントアップ演出を大入賞口カウントアップ演出の第1～5カウント表示と同様のカウント表示の何れかにて実行し、第2主遊技始動口B10の賞球カウントアップ演出を大入賞口カウントアップ演出の第6カウント表示と同様のカウント表示にて実行する。このように第1主遊技始動口A10の賞球カウントアップ演出と第2主遊技始動口B10の賞球カウントアップ演出とを異なる態様となるように構成することで、大当り遊技中に遊技者に第1主遊技始動口A10に入賞したことを報知することができ、遊技興趣を向上させることができる。変形例として、始動口カウントアップ演出の対象となる始動口を第2主遊技始動口B10のみとしても良い。つまり、第2主遊技始動口B10の入球に基づきカウントアップを実行するが、第1主遊技始動口A10の入球ではカウントアップを実行しないよう構成してもよい。

10

【1962】

ここで、累積賞球数表示領域は、5桁の数値を表示可能であり、より詳細には、累積賞球数表示として「0」～「99999」までの10万通りの数値を表示可能である。累積賞球数表示の上限値は、「99999」であり、累積賞球数表示が上限値の「99999」に達している場合には、遊技球が大入賞口又は一般入賞口又は第1主遊技始動口A10に入球したとしても、累積賞球数表示は変化せず、上限値の「99999」を維持する。

【1963】

第10実施形態では、累積賞球数表示の上限値「99999」は、MYの上限値となる所定数「95000」よりも大きな数値として設定されている。つまり、図247の(c)等)に示すように、事前抑制報知にて事前報知されるMYの所定数「95000」よりも、上限値「99999」に達したときの累積賞球数表示の方が大きな値を取り得ることで、遊技者の獲得賞球数がMYの所定数「95000」を超えたことを的確に報知することができ、遊技者に満足感や達成感を与えることが可能となる。また、累積賞球数表示はアウト球を考慮しない数値であり、MYの所定数「95000」を超過する数値を取り得るため、上限値「99999」まで表示可能に構成することが好適である。

20

【1964】

なお、累積賞球数表示が上限値の「99999」に達した場合でも、遊技球が大入賞口又は一般入賞口に入球した場合には、擬似的な賞球カウントアップ演出(累積賞球数表示の可変表示)を実行してもよい。擬似的な賞球カウントアップ演出としては、例えば、99999→91111→92222→93333→・・・→98888→99999、といったように、最初の値(99999)と最後の値(99999)とを同一としながらも、その間の数値をランダムに可変表示することで、あたかも累積賞球数がカウントアップ表示されているように見せてもよい。

30

【1965】

また、累積賞球数表示が上限値「99999」に達した場合に、新たな賞球払出が発生したときは(遊技球が大入賞口又は一般入賞口に入球したときは)、図247の(e)に示すように累積賞球数表示として「FFFFFF」を表示して、当該累積賞球数表示が表示の限界を超えていること(オーバーフローした状態であること)を示唆又は報知してもよい。

【1966】

また、累積賞球数表示が上限値「99999」に達した場合、又は、累積賞球数表示が上限値「99999」に達した以降に新たな賞球払出が発生したときは、図247の(e)に示すように「FFFFFF」の表示へと切り替え(以降は「99999」の表示を行わず)、その後新たな賞球払出の有無にかかわらず「FFFFFF」の表示を常に維持するよう構成してもよい。このように表示することで、遊技者に累積賞球数表示が上限に達したことを報知することができる。

40

【1967】

また、累積賞球数表示の上限値をMYの所定数「95000」の1個手前の数値である「94999」に設定し、その数値を超えた場合には、図247の(f)に示すように「限界達成」の文字画像を表示して、それ以降は累積賞球数表示を更新表示せず、図247の(g)や(h)に示すように「限界突破」の文字画像を継続して表示するように構成し

50

てもよい。なお、その数値を超えた場合には、累積賞球数表示を非表示として、その代わりに累積賞球数表示が表示されていた表示領域に「限界突破」の文字画像を表示するように構成してもよい。また、同様に、累積賞球数表示の上限値をMYの所定数「95000」と同数の数値である「95000」に設定し、その数値を超えた場合には「限界達成」の文字画像を表示して、それ以降は累積賞球数表示を更新表示せず、「限界突破」の文字画像を継続して表示するように構成してもよく、そのように構成した場合も、その数値を超えた場合には、累積賞球数表示を非表示として、その代わりに累積賞球数表示が表示されていた表示領域に「限界突破」の文字画像を表示するように構成してもよい。このように表示することで、遊技者に累積賞球数表示が上限に達したことを報知することができる。

【1968】

また、遊技者に過度の射幸心を煽るのを防止すべく、累積賞球数表示の上限値を所定数「95000」よりも十分に小さい数値（例えば「50000」）に設定し、その数値を超えた場合には「限界達成」の文字画像を表示して、それ以降は累積賞球数表示を更新表示せず、「限界突破」の文字画像を継続して表示するように構成してもよい。そのように構成した場合も、その数値を超えた場合には、累積賞球数表示を非表示として、その代わりに累積賞球数表示が表示されていた表示領域に「限界突破」の文字画像を表示するように構成してもよい。このように「限界突破」の表示条件については適宜設定可能であるが、「限界突破」が表示されている最中は、累積賞球数の値が後述する特定値であったとしても強調表示を実行しないことが好ましい。

【1969】

<差球数カウンタの所定数と強調演出の特定値との関係>

強調演出は、図248の(h)に示すように、大当たり遊技の実行中に大入賞口又は一般入賞口又は始動口（第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10）へ遊技球が入球することを契機に、累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達したことを報知する演出である。特定値とは、所定賞球数（2500個）の倍数値に対応する数値であり、「2500」、「5000」、「7500」、「10000」、「12500」・・・といった具合に、2500個単位で設定されている。

【1970】

第10実施形態では、所定賞球数の値「2500」は、MYの所定数「95000」から特定数「90000」を減算した差分値「5000」よりも小さい数値に設定されている。それにより、差球数カウンタのカウント値が予定値「90000」に到達してから所定数「95000」に到達するまでの間、すなわち、事前抑制報知が開始されてから抑制機能が作動するまでの間に、累積賞球数の値が少なくとも1回は特定値（所定賞球数の倍数値）に到達して、強調演出が必ず1回は実行されることになる。それにより、抑制機能が作動する直前の状況であっても、少なくとも1回の強調演出の実行を確実に担保することができるとともに、遊技者に満足感や達成感を与えることができる。

【1971】

次に、図248の(g)、(h)を、用いて強調演出を説明する。(g)は、大当たり遊技中において、大入賞口（一般入賞口又は第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10でもよい）へ遊技球が入球することを契機に、累積賞球数の値が「2500」に到達する前（強調演出の実行前）を示すイメージ図である。(g)の状況において、主制御基板Mは、大当たり遊技状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当たり中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当たり中に出力される楽曲が楽曲Bであること楽曲Bの画像と、大当たりのラウンド数を示す「7R」の画像と、大当たりの連荘数を示す「2連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Bの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当たりで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当たりで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「990／1500」の画像と、一連の大当たりで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total2490」の画像と、第2保留表示領域SG13

10

20

30

40

50

に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。

【1972】

(h)は、大当り遊技中において、大入賞口（一般入賞口又は第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10でもよい）へ遊技球が入球することを契機に、累積賞球数の値が「2500」に到達したことを報知する強調演出のイメージ図である。(h)の状況において、主制御基板Mは、大当り遊技状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当り中に出力される楽曲が楽曲Bであること楽曲Bの画像と、大当りのラウンド数を示す「7R」の画像と、大当りの連荘数を示す「2連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Bの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像（図では、強調演出の画像によって一部が視認不可能となっている）と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1005／1500」の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total2505」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、強調演出の画像として、「2500GET」との画像を表示するとともに、スピーカD24から効果音「バキューン」を出力する。強調演出の画像は、歌詞テロップ表示の画像と重なるよう表示しているが、重ならないようにしてもよい（重なる場合は強調演出の画像の表示優先度を歌詞テロップ表示の画像の表示優先度よりも高く設定し、強調演出の画像を前面表示することが好適であるが、表示優先度を逆にしても良い）。また、他の画像と重なるように構成してもよく、重なるようにする場合、強調演出の画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。右打ち画像と強調演出の画像とが重なって表示される場合、強調演出の画像の表示優先度を右打ち画像の表示優先度よりも低く設定し、強調演出の画像を後面に表示することが好適である。

【1973】

また、強調演出の画像は、2点鎖線で示す水平な線を基準として傾いて表示される。換言すると、強調演出の画像は、水平ではなく、斜め方向に表示される。強調演出の画像は、(d)に示すように表示されてから、数値が変化せず数値が固定表示されている時間であるKT2秒の間数値を固定して表示（強調演出表示固定時間＝KT2秒）されるように構成されており、強調演出の実行時間は、KT1秒に設定されている。なお、強調演出表示固定時間は、強調演出の実行時間内に含まれるので、KT1>KT2との関係になっている（例えば、KT1秒は「3秒」とし、KT2秒は「2.5秒」としても良い）。なお、強調演出表示固定時間中であっても、強調演出は移動表示するよう構成しても良い（つまり、数値は固定であるが表示位置は固定せずに移動しても良い）。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図234の(a2)と同様に制御する。なお、強調演出中での出力可能な楽曲（BGM）の種類は、大当り遊技中に選択可能な楽曲と、エピソード楽曲の2種類であるが、これとは異なる楽曲を追加するように構成してもよい。また、強調演出中に大当り遊技中に選択可能な楽曲が出力される場合は、複数（例えば、5曲）の大当り遊技中に選択可能な楽曲から一の楽曲を遊技者が選択可能に構成されていることが好ましいが、強調演出中にエピソード楽曲が出力される場合は、複数（例えば、4曲）のエピソード楽曲から遊技者が一の楽曲を選択不可能に構成されていることが好ましい。また、エピソード楽曲を出力する場合は、エピソード楽曲に対応した画像を表示することが好ましい。

【1974】

なお、強調演出の実行時間（K T 1 秒）は、大当り遊技のラウンド間時間（例えば、第 2 ラウンドの終了後から第 3 ラウンドが開始するまでの間の時間）よりも長く構成されている。そのため、前のラウンド（例えば、第 2 ラウンド）の終了間際に大入賞口に入賞して強調演出が実行されるような場合であっても、ラウンド間時間を使用して確実に強調演出を実行することができる。また、このような強調演出は、次のラウンドの開始時にも継続して表示するようにしてもよい。

【1975】

また、強調演出の実行時間（K T 1 秒）は、大当り終了デモの特別遊技終了デモ時間よりも短く構成されている。そのため、最終ラウンド（例えば、第 10 ラウンド）の終了間際に大入賞口に入賞して強調演出が実行されるような場合であっても、強調演出が終了してから大当り終了デモを確実に遊技者に見せることができるようになっている。

【1976】

また、所定時間（C T 1 秒）の賞球カウントアップ演出が大入賞口の閉鎖条件の規定球入球の数と同じ回数分実行された場合の賞球カウントアップ演出の実行時間の合計時間は、大当り遊技における特別遊技終了デモ時間よりも短く構成されている。このように構成することで、大当り終了デモの演出の背後で賞球カウントアップ演出を実行する（賞球カウントアップ演出の画面に重なる状態で大当り終了デモの画面を表示する）ような遊技機においては、保留内連荘で 1 回目の大当り遊技の大当り終了デモの後に直ぐに 2 回目の大当り遊技が開始されるような状況であっても、2 回目の大当り遊技の第 1 ラウンドの累積賞球数表示を前回の当り遊技で獲得した賞球数を反映させた状態で表示することができる。なお、大入賞口の閉鎖条件は、規定数入球（例えば、10 球入球）又は規定秒数経過（例えば、30 秒経過）の 2 条件であり、いずれかの条件を充足することで大入賞口が閉鎖する。

【1977】

なお、強調演出が実行されている最中に大入賞口へ入球があっても、その強調演出にて示されている表示は更新されないように構成されている。また、強調演出が実行されている最中に大入賞口へ入球があると、その強調演出を実行しつつ、その入球を契機とした賞球カウントアップ演出が同時に実行可能である。例えば、(h)において、大入賞口へ 1 球の入球があった場合、強調演出の「2500GET」はそのまま、賞球カウントアップ演出を実行することにより当該賞球数表示を「1020 / 1500」に更新するとともに、累積賞球数表示を「Total 2520」に更新する。なお、「2500GET」は、更新されず K T 2 秒の間継続して表示される。このように構成することで、希少性の高い強調演出を遊技者に視認し易くすることができる。

【1978】

<賞球カウントアップ演出と移行条件との関係>

図 249 は、賞球カウントアップ演出の実行中に移行条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図 249 では、大入賞口への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を例示しているが、一般入賞口や始動口への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を適用することも可能である。

【1979】

第 10 実施形態では、大当り遊技の実行中における賞球カウントアップ演出の実行中に、差球数カウンタのカウンタ値が所定数「95000」に到達して移行条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続する。すなわち、第 10 実施形態では、賞球カウントアップ演出の実行中に移行条件を充足した場合（抑制機能作動フラグが ON になった場合）でも、大当り遊技の終了時までは抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当り遊技を継続させるため、実行中の賞球カウントアップ演出を途中で打ち切ることはせず、実行中の賞球カウンタアップ演出を完結させる（最後まで実行する）。

【1980】

図中の 1 個目の大入賞口への遊技球の入球に基づく先の賞球カウントアップ演出の実行

10

20

30

40

50

中に、図中の２個目の大入賞口への遊技球の入球（差球数カウンタのカウンタ値が所定数「９５０００」に到達する契機となる入賞）に基づく後の賞球カウントアップ演出が実行される場合には、先の賞球カウントアップ演出と後の賞球カウントアップ演出とはシームレスに繋がり、これら先後の賞球カウントアップ演出は連続的且つ一体的なカウントアップ演出として構成されているため、賞球カウントアップ演出の実行中に移行条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続可能となる。それにより、賞球カウントアップ演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、差球数カウンタのカウンタ値が所定数「９５０００」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウンタ値が所定数「９５０００」に到達した場合は、遊技を即停止させるわけではなく（抑制機能を即作動させるわけではなく）、そのまま大当たり遊技を継続させることになるため、賞球カウントアップ演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って賞球カウントアップ演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。なお、本実施例では、差球数カウンタのカウンタ値が所定数「９５０００」に到達する契機となる入賞が「大入賞口への遊技球の入球」となっているが、この構成に限定されるものではなく、差球数カウンタのカウンタ値が所定数「９５０００」に到達する契機となる入賞が一般入賞口や始動口への遊技球の入球であってもよい。

10

【１９８１】

<賞球カウントアップ演出と事前報知条件との関係>

20

図２５０は、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図２５０では、大入賞口への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を例示しているが、一般入賞口への遊技球の入球に基づく賞球カウントアップ演出を適用することも可能である。

【１９８２】

第１０実施形態では、大当たり遊技の実行中において、賞球カウントアップ演出の実行中に差球数カウンタのカウンタ値が特定数「９００００」に到達して事前報知条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続するように構成されている。すなわち、第１０実施形態では、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足した場合（事前抑制報知の実行が開始された場合）でも、大当たり遊技の終了時までには抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当たり遊技を継続させるため、実行中の賞球カウントアップ演出を途中で打ち切ることはせず、実行中の賞球カウントアップ演出を完結させる（最後まで実行する）。

30

【１９８３】

図中の１個目の大入賞口への遊技球の入球に基づく先の賞球カウントアップ演出の実行中に、図中の２個目の大入賞口への遊技球の入球（差球数カウンタのカウンタ値が特定数「９００００」に到達する契機となる入賞）に基づく後の賞球カウントアップ演出が実行される場合には、先の賞球カウントアップ演出と後の賞球カウントアップ演出とはシームレスに繋がり、これら先後の賞球カウントアップ演出は連続的且つ一体的なカウントアップ演出として構成されているため、賞球カウントアップ演出の実行中に事前報知条件を充足したとしても、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続可能となる。それにより、賞球カウントアップ演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、差球数カウンタのカウンタ値が特定数「９００００」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウンタ値が特定数「９００００」に到達した場合でも、抑制機能が作動するまでの間は、そのまま大当たり遊技を継続させることになるため、賞球カウントアップ演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って賞球カウントアップ演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。なお、賞球カウントアップ演出と事前抑制報知とが重

40

50

量表示される場合には、賞球カウントアップ演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも事前抑制報知の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く、賞球カウントアップ演出よりも事前抑制報知の方が前面側に表示される。なお、本実施例では、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に到達する契機となる入賞が「大入賞口への遊技球の入球」となっているが、この構成に限定されるものではなく、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に到達する契機となる入賞が一般入賞口や始動口への遊技球の入球であってもよい。

【1984】

＜強調演出と移行条件との関係＞

図251は、強調演出の実行中に移行条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図251では、大入賞口への遊技球の入球に基づき強調演出が実行される場合を例示しているが、一般入賞口への遊技球の入球に基づき強調演出を実行する場合も適用可能である。

【1985】

第10実施形態では、大当たり遊技の実行中における強調演出の実行中に、差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達して移行条件を充足したとしても、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続する。すなわち、第10実施形態では、強調演出の実行中に移行条件を充足した場合（抑制機能作動フラグがONになった場合）でも、大当たり遊技の終了時までには抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当たり遊技を継続させるため、実行中の強調演出を途中で打ち切ることとはせず、実行中の強調演出を完結させる（最後まで実行する）。それにより、強調演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達した場合は、遊技を即停止させるわけではなく（抑制機能を即作動させるわけではなく）、そのまま大当たり遊技を継続させることになるため、強調演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って強調演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。

【1986】

＜強調演出と事前報知条件との関係＞

図252は、強調演出の実行中に事前報知条件を充足した場合のタイムチャートである。なお、図252では、大入賞口への遊技球の入球に基づき強調演出が実行される場合を例示しているが、一般入賞口への遊技球の入球に基づき強調演出を実行する場合も適用可能である。

【1987】

第10実施形態では、大当たり遊技の実行中において、強調演出の実行中に差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に到達して事前報知条件を充足したとしても、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続するように構成されている。すなわち、第10実施形態では、強調演出の実行中に事前報知条件を充足した場合（事前抑制報知の実行が開始された場合）でも、大当たり遊技の終了時までには抑制機能を作動させず（抑制画面を表示させず）、そのまま大当たり遊技を継続させるため、実行中の強調演出を途中で打ち切ることとはせず、実行中の強調演出を完結させる（最後まで実行する）。それにより、強調演出を中断させることなく最後まで遊技者に見せることができるため、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に達した後においても、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。つまり、大当たり遊技の実行中に差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に到達した場合でも、抑制機能が作動するまでの間は、そのまま大当たり遊技を継続させることになるため、強調演出の実行を許容したとしても特に実害が生じることはなく、却って強調演出の実行が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるからである。なお、強調演出と事前抑制報知とが重畳表示される場合には、強調演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも事前抑制報知の表示の優

10

20

30

40

50

先度（レイヤの優先度）の方が高く、強調演出よりも事前抑制報知の方が前面側に表示される。

【1988】

＜賞球カウントアップ演出時間と強調演出時間との関係＞

図253は、賞球カウントアップ演出の実行時間と強調演出の実行時間との関係を示すタイムチャートである。第10実施形態では、賞球1個分のカウントアップ表示の時間（「N」から「N+1」へのカウントアップ表示に要する時間）は、「0.03秒」に設定されている。つまり、累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数の値は、「0.03秒」刻みでカウントアップ表示される。そのため、大入賞口へ遊技球が1個入球することで行われる賞球カウントアップ演出の実行時間は、賞球1個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口へ遊技球が1個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出される。つまり、この賞球カウントアップ演出の実行時間（1回の賞球カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）は、「15（単位賞球数）×0.03秒（カウントアップの間隔）＝0.45秒」となる。

【1989】

一方、強調演出の実行時間とは、累積賞球数の強調表示画像（拡大表示画像）の表示が開始されてから終了するまでの時間値である。第10実施形態では、累積賞球数の値がいずれの特定値（2500、5000、7500、10000…）に到達した場合でも、強調演出の実行時間は「3秒」に設定されている。第10実施形態では、この強調演出の実行時間（3秒）は、大入賞口への遊技球1個の入球に対応する賞球カウントアップ演出の実行時間（0.45秒）よりも長時間に設定されている。そのため、図253に示すように、大入賞口へ遊技球が1個入球することを契機に累積賞球数の値が特定値に到達する場合、賞球カウントアップ演出と強調演出とが同時又は略同時に実行されることになるが、強調演出の実行時間を大入賞口への遊技球1個の入球に対応して行われる賞球カウントアップ演出の実行時間よりも長時間に設定することで、強調演出と賞球カウントアップ演出とが同時又は略同時に実行された場合でも、希少性の高い強調演出を目立たせることができ、強調演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層向上させることができる。なお、強調演出と賞球カウントアップ演出とが重畳表示される場合には、賞球カウントアップ演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも強調演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く、賞球カウントアップ演出よりも強調演出の方が前面側に表示される。

【1990】

＜事前抑制報知時間と強調演出時間との関係＞

次に、事前抑制報知の実行時間（JT1）と強調演出の実行時間（KT1）との関係について説明する。事前抑制報知の実行時間（JT1）とは、1回の事前抑制報知が開始されてから終了するまでの時間値である。つまり、事前抑制報知の実行時間は、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に達したときから所定数「95000」に達するまでの時間値となる。但し、この事前抑制報知の実行時間には、差球数カウンタが特定数「90000」に達した後に、所定数「95000」に到達することなく、所定の下限值「89000」以下となった場合の事前抑制報知の実行時間は含めない。つまり、ここでの事前抑制報知の実行時間とは、事前抑制報知が所定数到達により完結する場合の実行時間である。

【1991】

ここで、この事前抑制報知の実行時間は、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」から「5000（95000－90000＝5000）」個増加するまでの時間値であり、この5000個分の増加には、複数回分の大当たり遊技にて得られる賞球数（例えば10R大当たりの場合には約1500個×3回以上）を必要とするため、基本的には、1回の事前抑制報知が開始されてから終了するまでには複数回分の大当たり遊技の実行時間を要することになる。そのため、事前抑制報知の実行時間（JT1）は、強調演出の実行時間（本実施例ではKT1＝3秒間）よりも著しく長時間となり、JT1>KT1の関係となっている。従って、事前抑制報知と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な

表示である強調演出よりも継続的な表示である事前抑制報知を優先的に目立たせて、事前演出への遊技者の注目度を向上させることができるため、現在の遊技状況（抑制機能が間もなく作動する予定であること）を確実に遊技者に把握させることが可能となる。ここで説明した事前抑制報知は事前報知表示演出であるが、事前報知音出力演出の実行時間（例えば、5秒間の音声出力）と比較しても同様の関係となる。

【1992】

また、事前抑制報知の実行時間（JT1）は、強調演出表示固定時間（KT2）よりも著しく長時間であるため、 $JT1 > KT2$ の関係となっている。従って、事前抑制報知と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な表示である強調演出（詳細には、強調演出表示固定時間での強調演出）よりも継続的な表示である事前抑制報知を優先的に目立たせて、事前演出への遊技者の注目度を向上させることができるため、現在の遊技状況（抑制機能が間もなく作動する予定であること）を確実に遊技者に把握させることが可能となる。ここで説明した事前抑制報知は事前報知表示演出であるが、事前報知音出力演出の実行時間（例えば、5秒間の音声出力）と比較しても同様の関係となる。

【1993】

また、事前抑制報知は、前述したように、差球数カウンタのカウント値が特定数「9000」から「500」加算される毎に更新表示され、第1単位報知演出→第2単位報知演出→第3単位報知演出→・・・→第10単位報知演出という順に進展するが、この事前抑制報知を構成する第1単位報知演出から第10単位報知演出のうちのいずれの単位報知演出の実行時間についても、強調演出の実行時間（本実施例では $KT1 = 3$ 秒）よりも長時間となる。つまり、各単位報知演出の実行時間は、差球数カウンタのカウント値が「500」個増加するまでの時間値であり、この500個分の増加には、複数回分のラウンド遊技にて得られる賞球数（例えば約150個×3ラウンド以上）を必要とするため、基本的には、1回の単位報知演出が開始されてから終了するまでには複数回分のラウンド遊技の実行時間を要することになる。そのため、単位報知演出の実行時間は、強調演出の実行時間（本実施例では3秒間）よりも長時間となる。従って、単位報知演出と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な表示である強調演出よりも継続的な表示である単位報知演出を優先的に目立たせて、単位報知演出への遊技者の注目度を向上させることができるため、単位報知演出（第2文言表示）が切り替わるごとにあと何発で抑制機能が作動するのかを確実に遊技者に把握させることが可能となる。

【1994】

なお、第10実施形態では、強調演出は獲得賞球数「2500個」単位で実行されるため、1回の大当り遊技の実行中（例えば10R大当り遊技：獲得可能賞球数＝約1500個）において強調演出は多くても1回しか行われないが（1回の大当り遊技で多くても1種類の強調演出しか表示されないが）、単位報知演出はMY「500個」単位で実行されるため、1回の大当り遊技の実行中（例えば10R大当り遊技：獲得可能賞球数＝約1500個）において単位報知演出は複数回行われ得る（1回の大当り遊技で複数種類の単位報知演出が表示され得る）。それにより、1回の大当り遊技の実行中に遊技者は複数種類の単位報知演出を見ることができ、事前抑制報知に対する遊技者の注目度を一層向上させることが可能となる。

【1995】

<連続入賞時の賞球カウントアップ演出>

次に、大当り遊技の実行中に、複数の遊技球（本実施例では2個の遊技球）が大入賞口に連続して入球した場合を説明する。図254は、複数の遊技球が大入賞口に連続して入球した場合のタイムチャートである。

【1996】

まず、1個目の遊技球が大入賞口へ入球して、大入賞口スイッチ（例えば、第1大入賞口入賞検出装置C11s又は第2大入賞口入賞検出装置C21s）が1個目の遊技球の入球を検出すると、この1個目の入球に基づく賞球カウントアップ演出（「先の賞球カウントアップ演出」と称する）が開始される。先の賞球カウントアップ演出の実行中に、2個

目の遊技球（新たな遊技球）が大入賞口に入球して、大入賞口スイッチが２個目の遊技球の入球を検出すると、先の賞球カウントアップ演出が中断されて、２個目の入球に基づく賞球カウントアップ演出（「後の賞球カウントアップ演出」と称する）が開始される。具体的には、先の賞球カウントアップ演出において、本来であれば「１０００」～「１０１５」までのカウントアップ表示が予定されている場合に、先の賞球カウントアップ演出の実行中に大入賞口への新たな遊技球の入球が発生して大入賞口スイッチにて検出された場合には、実行中の先の賞球カウントアップ演出が途中で打ち切られて（例えばカウントアップ表示が「１０１０」で中断されて）、後の賞球カウントアップ演出が開始されることになる。そして、後の賞球カウントアップ演出では、先の賞球カウントアップ演出の残りの部分（「１０１１」～「１０１５」までのカウントアップ表示）が省略されたかたちで、その最終値「１０１５」の続きとなる「１０１６」～「１０３０」までのカウントアップ表示が行われることになる。なお、先の賞球カウントアップ演出の一部のカウントアップ表示（「１０１１」～「１０１５」までのカウントアップ表示）は省略されるが、先の賞球カウントアップ演出の終了時（中断時）と後の賞球カウントアップ演出の開始時とはシームレスに繋がり、これら先後の賞球カウントアップ演出は連続的且つ一体的なカウントアップ表示として構成される。

10

【１９９７】

このように第１０実施形態では、先後２回の賞球カウントアップ演出のうち、先の賞球カウントアップ演出の優先度よりも、後の賞球カウントアップ演出の優先度の方が高く設定されており、先の賞球カウントアップ演出の終了時と後の賞球カウントアップ演出の開始時とが時間的にオーバーラップする場合には、先の賞球カウントアップ演出の実行を中断させて、後の賞球カウントアップ演出を優先的に実行開始させるように構成されている。従って、第１０実施形態では、大入賞口に遊技球が連続的に入球して先後二回の賞球カウントアップ演出が連続的に実行される場合であっても、先後の賞球カウントアップ演出を滞りなく円滑に進めることができるため、大入賞口への遊技球の入球時と賞球カウントアップ演出の実行時との間でタイミングのずれが生じること（それにより遊技者に違和感を与えること）を防止することできるとともに、大当たり遊技（ラウンド遊技）の実行中に賞球カウントアップ演出を適切に完結させることが可能となる。

20

【１９９８】

なお、第１０実施形態の変形例として、先の賞球カウントアップ演出の実行が中断した時点で、そのカウントアップ表示を強制的に最終値「１０１５」に切り替えて（つまり、「１０１０」で中断した場合には、「１０１０」から最終値の「１０１５」に一気に切り替えて）、この最終値から、後の賞球カウントアップ演出のカウントアップ表示（「１０１６」～「１０３０」までのカウントアップ表示）を開始させるように構成してもよい。

30

【１９９９】

<楽曲選択演出と強調演出との関係>

次に、図２５５を用いて楽曲選択演出の実行中に強調演出が行われる場合について説明する。図２５５は、楽曲選択演出と強調演出とが重複実行されているときの演出例を示すイメージ図である。

【２０００】

40

第１０実施形態では、大当たり遊技の実行中に出力される楽曲を遊技者による操作（サブ入力ボタンＳＢおよび十字ボタンＳＢ－２の操作）に応じて選択させる楽曲選択演出を実行可能である。そのため、大当たり遊技の実行中においては、遊技者の選択操作によって現在出力中の楽曲を他の楽曲に変更することが可能である。

【２００１】

楽曲選択演出の実行中は、図２５５に示すように、演出表示装置ＳＧの画面上に、ＢＧＭの選択肢として楽曲の名称を示す画像と、ＢＧＭを選択するための十字ボタンＳＢ－２の画像が表示される（これを楽曲選択演出に係る画像とも称する）。図２５５の（ａ）では、楽曲の名称として、「楽曲Ａ」が表示されている。図２５５（ａ）～（ｄ）では、十字ボタンＳＢ－２の上キー又は下キーを操作することで、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」、「楽

50

曲C」、「楽曲D」を選択する。なお、図では表示していないがこの他の楽曲も選択可能となっている。第10実施形態では、十字ボタンSB-2の上下のキーの操作に応じて所望の楽曲を選択し、この選択した楽曲をサブ入力ボタンSBの操作により確定することができる。なお、変形例として、サブ入力ボタンSBの操作を必要とせず、上記のキーの操作のみで確定させてもよい。つまり、十字ボタンSB-2の上下のキーの操作によって右矢印が付帯するカーソル箇所在所望の楽曲名を合わせるだけで完結させてもよい。

【2002】

また、楽曲選択演出の実行中においても、累積賞球数の値が特定値に到達した場合には、強調演出（強調表示演出、強調音出力演出）が実行されるようになっている。なお、図255の（e）では、強調演出として、演出表示装置SGの画面上に累積賞球数の値が特定値に達したことを示す強調表示画像（図示例では「97500GET」）を表示する強調表示演出と、スピーカD24から特殊音（図示例では「絶好調」という音声）を出力する強調音出力演出とが行われている状態を示している。そして、この強調演出（強調表示演出、強調音出力演出）が実行されている場合でも、（f）に示すように、遊技者の選択操作によって楽曲を変更可能となっている（遊技者の楽曲選択操作が有効となっている）。また、（g）の強調演出が終了した場合や、その後の（h）で楽曲が変更可能となっている。

【2003】

図256、図257は、楽曲選択演出において楽曲が変更されたときのタイムチャートである。第10実施形態では、図256に示すように、強調演出の特殊音の出力中に、楽曲が「楽曲A」から「楽曲B」へ変更された場合でも、この楽曲の変更の前後において特殊音が継続して出力されるように構成されている。つまり、この図示例では、「楽曲A」から「楽曲B」への変更前においては「楽曲A」に特殊音が重ねられた音声スピーカD24から出力され、「楽曲A」から「楽曲B」への変更後では楽曲Bに特殊音が重ねられた音声スピーカD24から出力されるようになっている。なお、「楽曲A」から「楽曲B」への変更前後において、「楽曲A」と「楽曲B」とがクロスフェードする部分がある場合には、このクロスフェードする部分に特殊音が重ねられた音声スピーカD24から出力される。

【2004】

また、第10実施形態では、図257に示すように、強調演出の特殊音の出力直前に、楽曲が「楽曲A」から「楽曲B」へ変更された場合でも、この変更後の楽曲Bの再生中において特殊音が出力されるように構成されている。つまり、この図示例では、「楽曲A」から「楽曲B」への変更後において、この変更後の楽曲Bに特殊音が重ねられた音声スピーカD24から出力されるようになっている。なお、「楽曲A」から「楽曲B」への変更後に、「楽曲A」と「楽曲B」とがクロスフェードする部分がある場合には、このクロスフェードする部分に強調音が重ねられた音声スピーカD24から出力される。

【2005】

このように第10実施形態では、強調演出の実行中に遊技者の選択操作によって現在出力中の楽曲が変更されたとしても、当該強調演出の特殊音が継続して出力されるようになっているため、強調演出が発生したこと（累積賞球数が特定値に到達したこと）に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれてしまう事態を防止することができる。なお、事前報知表示演出の画像と強調演出の画像とが重なって表示される場合、強調演出の画像の表示優先度を事前報知表示演出の画像の表示優先度よりも高く設定し、事前報知表示演出の画像の画像を後面に表示するよう構成したが、事前報知表示演出の画像と強調演出の画像とが重なって表示される場合、強調演出の画像の表示優先度を事前報知表示演出の画像の表示優先度よりも低く設定し、事前報知表示演出の画像を前面に表示するよう構成することが好適である。また、楽曲選択演出の画像と強調演出の画像とが重なって表示される場合、強調演出の画像の表示優先度を楽曲選択演出の画像の表示優先度よりも高く設定し、楽曲選択演出の画像を後面に表示するよう構成することが好適であるが、楽曲選択演出の画像と強調演出の画像とが重なって表示される場合、強調演出の画像の表示優先度を楽曲選

10

20

30

40

50

択演出の画像の表示優先度よりも低く設定し、楽曲選択演出の画像を前面に表示するよう構成しても良い。また、楽曲選択演出の画像と事前報知表示演出の画像とが重なって表示される場合、事前報知表示演出の画像の表示優先度を楽曲選択演出の画像の表示優先度よりも高く設定し、楽曲選択演出の画像を後面に表示するよう構成することが好適であるが、楽曲選択演出の画像と事前報知表示演出の画像とが重なって表示される場合、事前報知表示演出の画像の表示優先度を楽曲選択演出の画像の表示優先度よりも低く設定し、楽曲選択演出の画像を前面に表示するよう構成しても良い。但し、右打ち画像と事前報知表示演出の画像とは重複しないよう構成することが好適であり、右打ち画像と楽曲選択演出の画像とは重複しないよう構成することが好適である。

【2006】

＜移行条件の充足前の電源断＞

次に、図258を用いて移行条件を充足する直前に電源断が発生した場合について説明する。図258は、移行条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【2007】

第10実施形態では、大当り遊技の実行中において、大入賞口へ遊技球があと1個入球した場合には、累積賞球数の値が特定値（2500の倍数値）に到達することとなる一方で、大入賞口へ遊技球があと1個入球する前に一般入賞口へ遊技球が1個入球した場合には、当該累積賞球数の値が特定値に到達せずに、差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達することとなる状況（「特定の状況」と称する）がある。具体的には、特定の状況として、大当り遊技の実行中に累積賞球数の値が「97485」であり、且つ、差球数カウンタのカウント値が「94998」である状況においては、大入賞口へ遊技球があと1個入球した場合（15個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「97500」に到達して強調演出が実行されることとなる一方で、大入賞口へ遊技球があと1個入球する前に一般入賞口へ遊技球が1個入球した場合（3個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「97500」に到達せず、差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達して（セーフ球に対応したカウント値＝＋3、アウト球に対応したカウント値＝－1、差球数＝3－1＝2、MY＝94998＋2＝95000）、移行条件を充足することになる（抑制機能作動フラグがONとなる）。

【2008】

この特定の状況において、遊技機に電源断が発生して電源復帰した場合に、この電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わない電源復帰であれば、この電源復帰後において、当該電源断時に実行されていた大当り遊技が再開されることになる。大当り遊技が再開された場合には、大入賞口へあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「0」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口へのあと1個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「0」から再スタートされることになるため、大入賞口へのあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が表示されず（当該大当り遊技中に

10

20

30

40

50

は再開されず)、大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い(その場合、当該大当り遊技の次の大当り遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい)。また、更なる変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、再開された単位遊技中には累積賞球数表示が表示されず(当該単位遊技中には再開されず)、当該単位遊技中に大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い(その場合、当該単位遊技の次回以降の単位遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい)。

【2009】

また、移行条件を充足する前に電源断および電源復帰(RAMクリアせずに電源復帰)した場合には、当該電源復帰時(電源投入時)に差球数カウンタが初期化されるため、この電源復帰後は、差球数カウンタが初期値「0」から再び計数を開始することになる。従って、電源断時の差球数カウンタのカウント値があと1個の大入賞口への遊技球の入球で所定数「95000」に到達する状況であっても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、差球数カウンタが初期値「0」から再スタートすることになるため、大入賞口へあと1個の遊技球の入球があったとしても、差球数カウンタのカウント値は所定数「95000」に到達せず、移行条件を充足しない(抑制機能作動フラグはONしない)。但し、差球数カウンタが初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」まで達した場合には、移行条件を充足することになる(抑制機能作動フラグがONとなる)。

【2010】

<事前報知条件の充足前の電源断>

次に、図259を用いて事前報知条件を充足する直前に電源断が発生した場合について説明する。図259は、事前報知条件を充足する直前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【2011】

第10実施形態では、大当り遊技の実行中において、大入賞口へ遊技球があと1個入球した場合には、累積賞球数の値が特定値(2500の倍数値)に到達することとなる一方で、大入賞口へ遊技球があと1個入球する前に一般入賞口へ遊技球が1個入球した場合には、当該累積賞球数の値が特定値に到達せずに、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に到達することとなる状況(「所定の状況」と称する)がある。具体的には、所定の状況として、大当り遊技の実行中に累積賞球数の値が「97485」であり、且つ、差球数カウンタのカウント値が「89998」である状況においては、大入賞口へ遊技球があと1個入球した場合(15個の賞球払出が行われる場合)には、累積賞球数の値が特定値「97500」に到達して強調演出が実行されることとなる一方で、大入賞口へ遊技球があと1個入球する前に一般入賞口へ遊技球が1個入球した場合(3個の賞球払出が行われる場合)には、累積賞球数の値が特定値「97500」に到達せず、差球数カウンタのカウント値が所定数「90000」に到達して(セーフ球に対応したカウント値=+3、アウト球に対応したカウント値=-1、差球数=3-1=2、MY=89998+2=90000)、事前報知条件を充足することになる。

【2012】

この所定の状況において、遊技機に電源断が発生して電源復帰した場合に、この電源復帰がRAMクリア(RAMクリアボタンの操作)を伴わない電源復帰であれば、この電源復帰後において、当該電源断時に実行されていた大当り遊技が再開されることになる。大当り遊技が再開された場合には、大入賞口へあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出(累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出)は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態(例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態)となるため、当該電源復帰後に大当り遊技(大当り中演出)が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「0」から表示されるとともに、強調演出の実行条件(特定値に到達するまでの条件)についても

はじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口へのあと1個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「0」から再スタートされることになるため、大入賞口へのあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が表示されず（当該大当り遊技中には再開されず）、大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該大当り遊技の次の大当り遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。また、更なる変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、再開された単位遊技中には累積賞球数表示が表示されず（当該単位遊技中には再開されず）、当該単位遊技中に大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該単位遊技の次回以降の単位遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。

【2013】

また、移行条件を充足する前に電源断および電源復帰（RAMクリアせずに電源復帰）した場合には、当該電源復帰時（電源投入時）に差球数カウンタが初期化されるため、この電源復帰後は、差球数カウンタが初期値「0」から再び計数を開始することになる。従って、電源断時の差球数カウンタのカウント値があと1個の大入賞口への遊技球の入球で特定数「90000」に到達する状況であっても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、差球数カウンタが初期値「0」から再スタートすることになるため、大入賞口へあと1個の遊技球の入球があったとしても、差球数カウンタのカウント値は特定数「90000」に到達せず、事前報知条件を充足しない。但し、差球数カウンタが初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」まで達した場合には、事前報知条件を充足することになる。

【2014】

なお、第10実施形態の変形例として、前述の「カウント継続スイッチ」を搭載した場合において、移行条件を充足する前に電源断し、カウント継続スイッチを操作しながら電源復帰（RAMクリアを伴わずに電源復帰）をした場合には、当該電源復帰時に差球数カウンタは初期化（クリア）されないが、当該電源復帰の直後に事前抑制報知を再開しないように構成してもよい。例えば、第2単位報知演出（作動まで残り約4500発）の実行中に電源断し（差球数カウンタのカウント値が「90500」～「90999」であるときに電断し）、カウント継続スイッチを操作して電源復帰（RAMクリアを伴わずに電源復帰）をした場合に、当該電源復帰時に差球数カウンタは初期化（クリア）されないが、当該電源復帰の直後に第2単位報知演出（作動まで残り約4500発）は再開させず、その後、差球数カウンタのカウント値が「91000」に達したときに事前抑制報知を第3単位報知演出（作動まで残り約4000発）から再開させてもよい。更なる変形例としては、前述の「カウント継続スイッチ」を搭載した場合において、移行条件を充足する前に電源断し、カウント継続スイッチを操作しながら電源復帰（RAMクリアを伴わずに電源復帰）をした場合には、当該電源復帰時に差球数カウンタは初期化（クリア）されないが、当該電源復帰の直後に事前抑制報知を再開しないように構成し、例えば、第2単位報知演出（作動まで残り約4500発）の実行中に電源断し（差球数カウンタのカウント値が「90500」～「90999」であるときに電断し）、カウント継続スイッチを操作して電源復帰（RAMクリアを伴わずに電源復帰）をした場合に、当該電源復帰時に差球数カウンタは初期化（クリア）されず、当該電源復帰の直後に第2単位報知演出（作動まで残り約4500発）を再開させてもよい。

【2015】

<移行条件の充足後の電源断>

次に、図260を用いて移行条件を充足した後に電源断が発生した場合について説明する。図260は、移行条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【2016】

第10実施形態では、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後（抑制機能作動フラグがONになった後）に、大入賞口へ遊技球があと1個入球することで、累積賞球数の値が特定値（2500の倍数値）に到達することとなる状況（「状況A」と称する）がある。具体的には、状況Aとして、大当り遊技の実行中において、差球数カウンタのカウント値が既に所定数「95000」に到達しており、且つ、累積賞球数の値が所定の特定値「97500」よりも15個少ない「97485」である状況においては、大入賞口へ遊技球があと1個入球することで（15個の賞球払出が行われることで）、累積賞球数の値が特定値「97500」に到達して強調演出が実行されることとなる。

10

【2017】

この状況Aにおいて、遊技機に電源断が発生し、RAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源断前に実行されていた大当り遊技が再開されることになるが、この大当り遊技が再開された後においては、大入賞口へあと1個の遊技球の入球があったとしても、累積賞球数の値が所定の特定値「97500」に到達せず、電源断前に予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「0」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口へのあと1個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「0」から再スタートされることになるため、大入賞口へのあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が表示されず（当該大当り遊技中には再開されず）、大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該大当り遊技の終了後は抑制機能が作動するため、累積賞球数表示が再開されない）。また、更なる変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、再開された単位遊技中には累積賞球数表示が表示されず（当該単位遊技中には再開されず）、当該単位遊技中に大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該単位遊技の次回以降の単位遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。

20

30

40

【2018】

また、この状況Aにおいて、RAMクリアを伴わずに電源復帰した場合（移行条件を充足した後にRAMクリアを伴わずに電源復帰した場合）には、当該電源復帰時に差球数カウンタは初期化されず（差球数カウンタのカウント値「95000」はクリアされず）、抑制機能作動フラグがONを維持することになる。そのため、当該電源復帰後に再開された大当り遊技（大当り終了デモ）が終了したときに抑制機能が作動し、それと同時にまたは略同時に抑制報知が実行される。

【2019】

<事前報知条件の充足後の電源断>

50

次に、図 261 を用いて事前報知条件を充足した後に電源断が発生した場合について説明する。図 261 は、事前報知条件を充足した後に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【2020】

第 10 実施形態では、大当り遊技の実行中において、事前報知条件を充足した後、すなわち、事前抑制報知が開始された後に、大入賞口へ遊技球があと 1 個入球することで、累積賞球数の値が特定値（2500 の倍数値）に到達することとなる状況（「状況 B」と称する）がある。具体的には、状況 B として、大当り遊技の実行中において、差球数カウンタのカウント値が既に特定数「90000」に到達しており（但し、差球数カウンタのカウント値が「90000」や「90500」など、所定数「95000」到達まで余裕があることが好適である）、且つ、累積賞球数の値が所定の特定値「97500」よりも 15 個少ない「97485」である状況においては、大入賞口へ遊技球があと 1 個入球することで（15 個の賞球払出が行われることで）、累積賞球数の値が特定値「97500」に到達して強調演出が実行されることとなる。

【2021】

この状況 B において、遊技機に電源断が発生し、RAM クリア（RAM クリアボタンの操作）を伴わずに電源復帰した場合には、当該電源断前に実行されていた大当り遊技が再開されることになるが、この大当り遊技が再開された後においては、大入賞口へあと 1 個の遊技球の入球があったとしても、累積賞球数の値が所定の特定値「97500」に到達せず、電源断前に予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当り遊技（大当り中演出）が再開された場合でも、累積賞球数表示が再び初期値「0」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口へのあと 1 個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が初期値「0」から再スタートされることになるため、大入賞口へのあと 1 個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「97500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達した場合には、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達する毎に、強調演出が実行されることになる。変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が表示されず（当該大当り遊技中には再開されず）、大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該大当り遊技の次の大当り遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。また、更なる変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、再開された単位遊技中には累積賞球数表示が表示されず（当該単位遊技中には再開されず）、当該単位遊技中に大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該単位遊技の次回以降の単位遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。

【2022】

また、事前報知条件を充足した後であっても移行条件を充足する前に電源断および電源復帰（RAM クリアせずに電源復帰）した場合には、当該電源復帰時（電源投入時）に差球数カウンタが初期化されるため、この電源復帰後に大当り遊技が再開されたときは、差球数カウンタは初期値「0」から再び計数を開始することになる。従って、この電源復帰後においては事前報知条件を充足していない状態に戻り、当該電源復帰後（当該電源復帰後に再開された大当り遊技）においては直近の電源断時に実行されていた事前抑制報知は再開されないことになる（事前抑制報知は実行されない）。但し、差球数カウンタが初期

10

20

30

40

50

値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、差球数カウンタのカウント値が特定数「90000」に達した場合（事前報知条件を充足した場合）には、事前抑制報知が実行されることになる。

【2023】

＜抑制機能作動中の音量・光量調整＞

第10実施形態では、抑制機能の作動中（抑制報知の実行中）は、音量調整および光量調整が不能となるように構成されている。すなわち、抑制機能が作動して抑制状態に移行した場合には、音量ボタン（上キーまたは下キー）を操作したとしても、音量レベルが変化しない（音量操作が無効となる）ようになっている。そのため、抑制報知の実行中に、音量ボタン（上キーまたは下キー）が操作されたとしても、抑制報知音（本実施例では「抑制機能が作動しました」という音声）の音量レベルは変化せず、当該抑制報知音は常に一定の音量（予め定められた一定の音量）で出力される。変形例としては、設定された音量レベルに応じた出力態様で抑制報知音を出力するよう構成してもよい。また、同様に、抑制機能が作動して抑制状態に移行した場合には、光量ボタン（右キーまたは左キー）を操作したとしても、光量レベルが変化しない（光量操作が無効となる）ようになっている。そのため、抑制報知の実行中に、光量ボタン（右キーまたは左キー）が操作されても、抑制報知に係る枠ランプ10の全点灯時の光量は変化しない。但し、移行条件を充足していたとしても大当り遊技の実行中であれば、抑制機能は作動していないため（抑制報知は実行されていないため）、当該大当り遊技の実行中において音量調整および光量調整は可能である。なお、事前抑制報知の実行中であれば、変動中であっても大当り遊技中であっても、音量ボタン（上キーまたは下キー）を操作することで音量レベルが変化し（音量操作が有効となり）、光量ボタン（右キーまたは左キー）を操作することで光量レベルが変化する（光量操作が有効となる）。ここで、事前報知音出力演出については、設定された音量レベルに応じた出力態様ではなく、常に一定の音量（予め定められた一定の音量）で出力されるよう構成されてもよいし、設定された音量レベルに応じた出力態様となるよう構成してもよい。なお、事前抑制報知の実行中に音量ボタンの上キーの操作を継続した状態であっても（音量ボタンの上キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態であっても）、音量レベルが1段階しか上昇せず、複数段階徐々に上昇しないよう構成されている（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されている）が、抑制機能の作動中に同様の操作を行っても音量レベルは一切変化しないよう構成されており、事前抑制報知の実行中に音量ボタンの下キーの操作を継続した状態であっても（音量ボタンの下キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態であっても）、音量レベルが1段階しか減少せず、複数段階徐々に減少しないよう構成されている（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されている）が、抑制機能の作動中に同様の操作を行っても音量レベルは一切変化しないよう構成されている。なお、事前抑制報知の実行中に音量ボタンの上キーの操作を継続した状態（音量ボタンの上キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態）で下キーの操作を行った場合であっても音量レベルは減少するよう構成されており（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されており）、事前抑制報知の実行中に音量ボタンの下キーの操作を継続した状態（音量ボタンの下キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態）で上キーの操作を行った場合であっても音量レベルは上昇するよう構成されている（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されている）が、抑制機能の作動中に同様の操作を行っても音量レベルは一切変化しないよう構成されている。また、電源断が発生している状態（電源復帰していない状況）で音量ボタン（上キーまたは下キー）の操作を継続した状態（音量ボタンの上キーのオン状態を示す信号または下キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態）で電源復帰して電源復帰後も該操作（該出力）を継続していた場合であっても、電源復帰後が該操作（該出力）によって音量レベルが変化することはないよう構成されている（電源復帰直後に事前抑制報知が実行されている状況でも、電源復帰直後に抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも、電源復帰直後に抑制機能が作動する状況でも、このように

10

20

30

40

50

構成されている）。なお、事前抑制報知の実行中に光量ボタンの右キーの操作を継続した状態であっても（光量ボタンの右キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態であっても）、光量レベルが１段階しか上昇せず、複数段階徐々に上昇しないよう構成されている（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されている）が、抑制機能の作動中に同様の操作を行っても光量レベルは一切変化しないよう構成されており、事前抑制報知の実行中に光量ボタンの左キーの操作を継続した状態であっても（光量ボタンの左キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態であっても）、光量レベルが１段階しか減少せず、複数段階徐々に減少しないよう構成されている（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されている）が、抑制機能の作動中に同様の操作を行っても光量レベルは一切変化しないよう構成されている。なお、事前抑制報知の実行中に光量ボタンの右キーの操作を継続した状態（光量ボタンの右キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態）で左キーの操作を行った場合であっても光量レベルは減少するよう構成されており（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されており）、事前抑制報知の実行中に光量ボタンの左キーの操作を継続した状態（光量ボタンの左キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態）で右キーの操作を行った場合であっても光量レベルは上昇するよう構成されている（抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも同様に構成されている）が、抑制機能の作動中に同様の操作を行っても光量レベルは一切変化しないよう構成されている。また、電源断が発生している状態（電源復帰していない状況）で光量ボタン（右キーまたは左キー）の操作を継続した状態（光量ボタンの右キーのオン状態を示す信号または左キーのオン状態を示す信号が継続出力している状態）で電源復帰して電源復帰後も該操作（該出力）を継続していた場合であっても、電源復帰後が該操作（該出力）によって光量レベルが変化することはないよう構成されている（電源復帰直後に事前抑制報知が実行されている状況でも、電源復帰直後に抑制機能が未作動且つ事前抑制報知が実行されていない状況でも、電源復帰直後に抑制機能が作動する状況でも、このように構成されている）。

【２０２４】

<抑制機能作動中の性能表示>

第１０実施形態では、抑制機能の作動中（抑制報知の実行中）は、遊技の性能情報を示すベース値の表示（ベース値の表示の切り替えを含む）が更新されないように構成されている。すなわち、抑制機能が作動して抑制状態に移行した場合には、当該抑制機能の作動中に遊技球が各入賞口に入球したとしても賞球の払い出しが行われず、遊技に使用されたアウト球（遊技済み球）も検出されないため、ベース値は計測されず、性能表示モニタにおけるベース値の表示も更新されない。但し、移行条件を充足していたとしても大当り遊技の実行中であれば、抑制機能は作動していないため（抑制報知は実行されていないため）、当該大当り遊技の実行中においてベース値の表示を更新可能である。なお、事前抑制報知の実行中であれば、変動中であっても大当り遊技中であっても、ベース値の表示を更新可能である。

【２０２５】

ここで、性能表示モニタは、４桁の表示部を備えて構成される。具体的に、性能表示モニタは、左から右へ向かって順に、第１表示部と、第２表示部と、第３表示部と、第４表示部とを備えている。各桁の表示部は、８の字形状に配置された７個のＬＥＤセグメントとドットポイント形状に形成された１個のＬＥＤセグメントとで構成される。このように各桁の表示部は、それぞれ８個のＬＥＤセグメントを有して構成されている。そのため、各桁の表示部は、８個のＬＥＤセグメントを選択的に点灯することで、０～９までの数字、文字、記号などの情報の表示が可能となっている。

【２０２６】

性能表示モニタの上位２桁の表示部（第１表示部と第２表示部）は、遊技の性能情報やエラーの種別等を識別するための識別記号を表示する識別セグを構成する。また、性能表示モニタの下位２桁の表示部（第３表示部と第４表示部）は、遊技の性能情報を示すベー

ス値を表示する比率セグを構成する。

【2027】

ベース値とは、遊技領域から排出された遊技球の個数（アウト数）に対して遊技者に払い出された賞球の個数（賞球数）の割合のことであり、「賞球数÷アウト数×100」の演算式により算出される値である。

【2028】

＜抑制機能作動中のエラー報知＞

第10実施形態において、遊技機に発生するエラー種別は、エラーの優先度（重要度）に応じて、「第1種エラー」と、「第2種エラー」と、「第3種エラー」とに大別される。第1種エラーは、遊技の続行が禁止又は困難となれる優先度（重要度）が低レベルに設定されたエラー種別である。第1種エラーには、例えば、払出エラーなどが含まれる。第2種エラーは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別である。第2種エラーには、例えば、磁石検知エラー、電波センサエラーなどが含まれる。第3種エラーは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が最も高レベルに設定されたエラー種別である。第3種エラーには、例えば、不正入賞エラーなどが含まれる。

【2029】

払出エラーは、賞球の払い出しに支障が生じる場合に発生するエラーである。この払出エラーには、受け皿が遊技球で満タン状態（満タンスイッチがオン）となる受け皿（上皿）満タン異常や、賞球払出装置KEの玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーなどが含まれる。磁石検知エラーは、磁気センサが磁気を検出した場合、および磁気センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。電波センサエラーは、電波センサが電波を検出した場合、および電波センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。不正入賞エラーは、例えば、大入賞口が開放されていない状態（非大当り遊技中）において大入賞口スイッチが遊技球の入球を検出した場合や、大当り遊技中において大入賞口スイッチが単位時間当たり異常な個数（例えば、0.1秒間に100球）の遊技球の入球を検出した場合に発生するエラーである。なお、上記のエラーは、第10実施形態と関係性の高いエラーの一例を示したものであるが、その他のエラーを適用することも可能である。つまり、第1種エラー～第3種エラーは、上記エラーに限定されるものではなく、他のエラーを適用することもできる。

【2030】

遊技機に上記エラーが発生した場合には、各種のエラー報知として、画像表示演出、音声出力演出、ランプ点灯演出などが行われ、具体的には、演出表示装置SGの画面上にエラー報知画像（エラーの報知内容）が表示され、エラー用の音量にてスピーカD24からエラー報知音が出力され、遊技効果ランプD26がエラー用の輝度で点灯表示又は点滅表示される。

【2031】

まず、抑制機能の作動中に第1種エラー（払出エラー）が検出された場合には、抑制機能の作動中（抑制報知の実行中）であっても、当該第1種エラーに対応するエラー報知を実行可能である。また、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後に、第1種エラーが検出された場合でも、当該第1種エラーに対応するエラー報知を実行可能である（大当り終了後も当該エラー報知を継続可能である）。つまり、大当り遊技中に第1種エラーが検出されてその後当該大当り遊技中に移行条件を充足した場合、又は、大当り遊技中に移行条件を充足してその後当該大当り遊技中に第1種エラーが検出された場合、当該大当り遊技中に当該第1種エラーに対応するエラー報知を実行可能であり、当該大当り遊技中に当該第1種エラーが解除されなかった場合は、大当り遊技終了後の抑制機能作動中（抑制報知の実行中）に亘って当該第1種エラーに対応するエラー報知を実行可能である。

【2032】

また、抑制機能の作動中に第２種エラー（磁石検知エラー、電波センサエラー）が検出された場合には、この抑制機能の作動中（抑制報知の実行中）においては、当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）。なお、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後に、第２種エラーが検出された場合は、当該大当り遊技が終了するまでの間、当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行可能である。そして、大当り遊技が終了したとき、すなわち、抑制機能が作動したときに、第２種エラーに対応するエラー報知を終了させる。

【２０３３】

ここで、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した後であって、当該大当り遊技が終了する間に、第２種エラーが検出された場合は、当該大当り遊技が終了するまでは第２種エラーに対応するエラー報知を行うが（当該大当り遊技が終了したときに第２種エラーに対応するエラー報知が終了するが）、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した後であって、当該大当り遊技が終了する間に、第１種エラーが検出された場合は、当該大当り遊技が終了する前だけでなく該大当り遊技が終了した後も第１種エラーに対応するエラー報知を継続可能である。すなわち、大当り遊技の実行中に移行条件を充足したとしても、当該大当り遊技が終了するまでは賞球の払い出しは可能であるため、当該大当り遊技が終了する間に第１種エラー（払出エラー）が発生する場合があります、その場合には、この第１種エラーに対応するエラー報知を当該大当り遊技の終了後においても継続して実行可能である。

【２０３４】

また、抑制機能の作動中に第３種エラー（不正入賞エラー）が検出された場合には、この抑制機能の作動中（抑制報知の実行中）において、当該第３種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）。また、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後に、第３種エラーが検出された場合においても、当該第３種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）。変形例として、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後に、第３種エラーが検出された場合においては、当該第３種エラーに対応するエラー報知を一部の報知手段でのみ実行するよう構成してもよい。具体的には、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後に、第１種エラーが検出された場合や第２種エラーが検出された場合だと、演出表示装置ＳＧの画面上にエラー報知画像（エラーの報知内容）が表示され、エラー用の音量にてスピーカＤ２４からエラー報知音が出力され、遊技効果ランプＤ２６がエラー用の輝度で点灯表示又は点滅表示されるのだが、大当り遊技の実行中において、移行条件を充足した後に、第３種エラーが検出された場合は、演出表示装置ＳＧの画面上にエラー報知画像（エラーの報知内容）が表示されるが、エラー用の音量にてスピーカＤ２４からエラー報知音が出力されたり遊技効果ランプＤ２６がエラー用の輝度で点灯表示又は点滅表示されたりはしないよう構成してもよい。なお、いずれにおいても、抑制機能の作動中に第３種エラー（不正入賞エラー）が検出された場合には、この抑制機能の作動中（抑制報知の実行中）において、当該第３種エラーに対応するエラー報知を実行しない（エラー報知を制限する）ことが好適である。

【２０３５】

なお、第１０実施形態において、抑制機能の作動中にエラー報知（第１種エラーのエラー報知を除く）を実行しない理由は、抑制機能の作動中は遊技停止および発射停止の状態となり、遊技を続行できない状態（打ち止め状態）となっているため、遊技機にエラーが発生したとしても遊技者が不測の不利益を被るおそれもなく、また、遊技店の店員は本遊技機に発生したエラーを支障なく点検・調査できる状態となっているため、敢えて抑制機能の報知とエラーの報知との両者を同時に行う必要性が低いからである。但し、抑制機能の作動中においても、払い出すべき遊技球がある場合には、当該遊技球の払い出しが実行されるため、当該遊技球の払い出し中に第１種エラー（払出エラー）が発生した場合は、当該第１種エラー（払出エラー）に対応するエラー報知を実行することで、遊技者に対して不利益が生じないようにしている。変形例としては、大当り遊技中に第２種エラーが

検出されてその後当該大当り遊技中に移行条件を充足した場合、又は、大当り遊技中に移行条件を充足してその後当該大当り遊技中に第２種エラーが検出された場合、当該大当り遊技中に当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行可能であり、当該大当り遊技中に当該第２種エラーが解除されなかった場合は、大当り遊技終了後の抑制機能作動中（抑制報知の実行中）に亘って当該第２種エラーに対応するエラー報知を実行可能なように構成してもよい。

【２０３６】

＜第１の状況での各種報知演出＞

第１０実施形態では、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した状態において、遊技機に第１種エラー又は第２種エラーが発生した場合に、発生したエラーの種別に対応するエラー報知と、大入賞口への遊技球の入球に基づく大入賞口入賞演出（強調演出および／または大入賞口カウントアップ演出）とが重複実行される状況（「第１の状況」と称する）がある。なお、エラー報知と大入賞口入賞演出との重複実行とは、エラー報知の実行期間（又は実行タイミング）と、大入賞口入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両演出の実行期間の全部が重なる場合と、両演出の実行期間の一部が重なる場合とが含まれる。

【２０３７】

この第１の状況では、移行条件を充足しているが（差球数カウンタのカウント値が所定数「９５０００」に到達しているが）、大当り遊技の実行中であるため、この第１の状況において抑制報知は実行されず（抑制機能が作動せず）、事前抑制報知（第１０単位報知演出）が継続実行されている状態となる。なお、第１０実施形態の変形例として、この第１の状況においては、事前抑制報知も抑制報知も実行しないように構成してもよい。

【２０３８】

ここで、第１０実施形態では、大当り遊技の実行中において、遊技者により所定の操作が行われると（例えば十字ボタンＳＢ－２の上キーが操作されると）、画面に音量調整画像が表示され、遊技者が上キー又は下キーを操作することにより、スピーカＤ２４から出力されている音声の出力レベル（音量レベル）を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、遊技者による音量調整操作として、上キーを操作すると音量レベルが上がり、下キーを操作すると音量レベルが下がる。

【２０３９】

第１０実施形態では、第１の状況において音量調整画像と大入賞口入賞演出の画像（強調表示、賞球カウントアップ表示）とが同時に表示される場合、大入賞口入賞演出の画像よりも音量調整画像の方が表示の優先度が高く、大入賞口入賞演出の画像（強調表示、賞球カウントアップ表示）と音量調整画像とが重畳表示されたとしても、大入賞口入賞演出の画像の前面側に音量調整画像が表示されることになる（大入賞口入賞演出の画像の一部または全部が音量調整画像により隠れたかたちで表示される）。

【２０４０】

また、第１の状況において音量調整が行われた場合、発生中の第１種エラー又は第２種エラーに対応するエラー報知音は、当該音量調整の如何に関らず、予め定められた規定の音量（固定の音量）で出力される。すなわち、この第１の状況においては、音量調整画像の表示中に音量ボタンの上キーまたは下キーを押下操作しても、エラー報知音は常に一定の音量（予め定められた固定の音量（例えば最大の音量））で出力され、エラー報知音の音量は変化しない。一方、エラー報知音の出力中は、大当り中ＢＧＭなどの他の音声の出力が停止される。但し、大当り中ＢＧＭの出力停止中においては、内部的には大当り中ＢＧＭがミュート状態（消音又は無音状態）で継続再生されている。この大当り中ＢＧＭのミュート再生中に、音量調整操作が行われた場合には、当該ミュート再生は継続するが、内部処理的には音量レベルの設定値が当該音量調整操作に応じた値に可変設定される。例えば、この第１の状況において、遊技者の音量調整操作に応じて音量レベルが「２」から「４」に変更された場合、エラー報知音は当該音量レベルに依存することなく常に一定の音量（固定の音量）で出力され、また、大当り中ＢＧＭは出力が停止（ミュート再生）さ

10

20

30

40

50

れているが、内部処理的には音量レベルの設定値が「4」に可変設定されている（内部処理的には音量調整操作が有効に受け付けられている）。

【2041】

<第2の状況での各種報知演出>

第10実施形態では、大当り遊技の実行中に移行条件を充足した状態において、遊技機に第3種エラーが発生した場合、当該第3種エラーに対応するエラー報知が実行されず、大入賞口への遊技球の入球があっても大入賞口入賞演出（強調演出および／または賞球カウントアップ演出）が実行されない状況（「第2の状況」と称する）がある。なお、この第2の状況では、第3種エラーに対応するエラー報知の実行態様うち、一部の実行態様（例えばエラー報知音の出力）については実行せず、その他の実行態様（例えばエラー報知画像の表示）については実行するものでもよい。

10

【2042】

この第2の状況は、移行条件を充足しているが（差球数カウンタのカウント値が所定数「95000」に到達しているが）、大当り遊技の実行中であるため、この第2の状況において抑制報知は実行されない（抑制機能は作動しない）。また、この第2の状況では、上記の第1の状況とは異なり、抑制機能が作動するまでの間（大当り遊技が終了するまでの間）、事前抑制報知（第10単位報知演出）も実行されない。つまり、第2の状況となった時点（第3種エラーが検出された時点）で、それまで実行されていた事前抑制報知（第10単位報知演出）を強制的に終了する。

【2043】

20

この第2の状況において事前抑制報知を実行しない理由は、差球数カウンタが所定数「95000」に到達した状態で最も優先度の高い第3種エラー（不正入賞エラー）が発生しているということは、差球数カウンタが所定数「95000」に達するほどの大掛かりな不正行為（不正入賞）が行われている蓋然性が高いため、通常とは異なる挙動（遊技店側が異常を識別し得る特定の挙動）を示すことで、不正行為の早期発見を可能としている。付言すると、上記のような不正行為が行われている最中にエラー報知および事前抑制報知を実行すると、不正行為者は間もなく抑制機能が作動して遊技停止（打ち止め）となることを予見し、当該行為者は不正行為を隠蔽したり遊技店から逃げ出したりするおそれがあるが、前述の外部信号の送受信により遊技店側が当該行為者を秘密裏に監視することで、周囲の正当な遊技者に不信感や違和感を与えることなく不正行為を察知することができる。なお、第2の状況において、遊技機を電源断および電源復帰した場合は、当該電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴う電源復帰であれば、第3種エラーが解除され、大当り遊技終了後に抑制機能が作動する（抑制報知が実行される）。

30

【2044】

各種のエラー報知と抑制機能との関係性は前述したとおりであるが、各種の演出（待機デモ演出、ボタンバイブ演出、メイン装図の所定のアクション）と抑制機能との関係性は以下のとおりである。事前抑制報知の実行中であっても待機デモ演出は実行可能（開始可能）であるが、抑制報知の実行中では待機デモ演出が実行（開始）されない。なお、待機デモ演出の実行中であっても事前抑制報知が実行可能（開始可能）であり且つ並行して実行可能であるが、待機デモ演出の実行中であっても抑制報知を実行可能（開始可能）である一方で待機デモ演出は強制的に終了する。

40

【2045】

また、事前抑制報知の実行中であってもボタンバイブ演出は実行可能（開始可能）であるが、抑制報知の実行中ではボタンバイブ演出が実行（開始）されない。なお、ボタンバイブ演出の実行中であっても事前抑制報知が実行可能（開始可能）であり且つ並行して実行可能であるが、ボタンバイブ演出の実行中であっても抑制報知を実行可能（開始可能）である一方でボタンバイブ演出は強制的に終了する。

【2046】

また、事前抑制報知の実行中であってもメイン装図の所定のアクション（変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション等）は実行可能（開

50

始可能)であるが、抑制報知の実行中ではメイン装図の所定のアクションが実行(開始)されない。なお、メイン装図の所定のアクションの実行中であっても事前抑制報知が実行可能(開始可能)であり且つ並行して実行可能であるが、メイン装図の所定のアクションの実行中であっても抑制報知を実行可能(開始可能)である一方でメイン装図の所定のアクションは強制的に終了する。

【2047】

＜賞球カウントアップ演出と強調演出とリザルト表示演出との関係＞

次に、図262を用いて、賞球カウントアップ演出とリザルト表示演出との関係および強調演出とリザルト表示演出との関係について説明する。図262は、賞球カウントアップ演出と強調演出とリザルト表示演出の演出例を示すイメージ図である。

10

【2048】

(a)は、大当り遊技中の賞球カウントアップ演出を示すイメージ図である。(a)は、図248の(d)と同じであり、メイン装図(第1装飾図柄)とサブ装図(第2装飾図柄)は非表示であることを示している。なお、賞球カウントアップ演出の例として大当り遊技中の第1ラウンドの例を示して説明するが、最終ラウンドである第10ラウンドのアタッカー開放後であってもよい。

【2049】

賞球カウントアップ演出中での出力可能な楽曲(BGM)の種類は、大当り遊技中に選択可能な楽曲と、エピソード楽曲の2種類であるが、これとは異なる楽曲を追加するように構成してもよい。また、賞球カウントアップ演出中に大当り遊技中に選択可能な楽曲が出力される場合は、例えば、5曲の大当り遊技中に選択可能な楽曲から一の楽曲を遊技者が選択可能に構成されている。一方、賞球カウントアップ演出中にエピソード楽曲が出力される場合は、例えば、4曲のエピソード楽曲から遊技者が一の楽曲を選択不可能に構成されている。なお、エピソード楽曲を出力する場合は、エピソード楽曲に対応した画像を表示することが好ましい。

20

【2050】

(b)は、大当り遊技中の強調演出を示すイメージ図である。(b)は、図248の(h)と累積賞球数表示の数値が異なる以外は同じであり、メイン装図(第1装飾図柄)とサブ装図(第2装飾図柄)は非表示であることを示している。なお、強調演出の画像は、2点鎖線で示す水平な線を基準として傾いて表示される。換言すると、強調演出の画像は、水平ではなく、斜め方向に表示される。また、累積賞球数表示と強調演出の数値が同じであり、強調演出の画像が累積賞球数表示の役割をするようになっているので、強調演出の画像を遊技者が確認するだけで、累積の賞球数も認識することができるようになっている。また、累積賞球数表示と強調演出の数値が同じ場合であっても、累積賞球数表示の画像の上に強調演出の画像が重なるように表示される場合は、強調演出の画像を遊技者が確認することにより、累積の賞球数を認識することができるようになっている。

30

【2051】

強調演出中での出力可能な楽曲(BGM)の種類は、大当り遊技中に選択可能な楽曲と、エピソード楽曲の2種類であるが、これとは異なる楽曲を追加するように構成してもよい。また、強調演出中に大当り遊技中に選択可能な楽曲が出力される場合は、例えば、5曲の大当り遊技中に選択可能な楽曲から一の楽曲を遊技者が選択可能に構成されている。一方、強調演出中にエピソード楽曲が出力される場合は、例えば、4曲のエピソード楽曲から遊技者が一の楽曲を選択不可能に構成されている。なお、エピソード楽曲を出力する場合は、エピソード楽曲に対応した画像を表示することが好ましい。

40

【2052】

なお、強調演出の例として大当り遊技中の第7ラウンドの例を示して説明しているが、最終ラウンドである第10ラウンドのアタッカー開放後であってもよい。つまり、大当り遊技における最終ラウンドが終了した後(最後のアタッカー開放後)であっても強調演出を実行可能に構成しても良い。

【2053】

50

(c) は、リザルト表示演出を示すイメージ図である。リザルト表示演出は、有利状態の最終変動に実行される演出であり、一連の大当り遊技（連荘した大当り遊技）で獲得した累積賞球数表示を行う演出である。ここで、有利状態の最終変動とは、高確率高ベース状態、高確率低ベース状態、低確率高ベース状態が終了する際の図柄変動（上述の状態における最後の図柄変動）や、高確率高ベース状態、高確率低ベース状態、低確率高ベース状態が終了してから所定回数後の図柄変動（例えば、上述の状態が終了してから4回転後の図柄変動、上述の状態が終了した際に残存する第2主遊技側の保留のうちの最後の保留に対応する図柄変動）や、高確率高ベース状態、高確率低ベース状態、低確率高ベース状態の終了後の予め定められたタイミングでの図柄変動（例えば、上述の状態が終了した後であって、大当り遊技後の100回転後の図柄変動）や、高確率高ベース状態、高確率低ベース状態、低確率高ベース状態における予め定められたタイミングでの図柄変動（例えば、大当り遊技後の100回転後の図柄変動）や、小当り当選した図柄変動（小当り図柄停止後または小当り遊技実行開始時または小当り遊技実行終了時に低確率高ベース状態が終了するよう構成されている場合）等である。なお、リザルト表示演出は大当り遊技や小当り遊技において表示するようにしてもよい。大当り遊技で表示する場合は、大当り終了デモのタイミングで表示することが好ましく、小当り遊技で表示する場合は、小当り遊技における単位遊技実行中及び／または小当り終了デモのタイミングで表示することが好ましい。

10

【2054】

(c) において、演出表示装置SGには、ハズレを示すサブ装図（第2装飾図柄）の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、連荘数を示す「Bonus×66」の画像と、累積賞球数表示の画像である「00000」の画像（初期態様の画像の表示態様）と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。なお、累積賞球数表示の画像として「00000」を示したが、これに限定されず、5桁の数字が変動表示する態様（初期態様の画像の表示態様）で表示するようにしてもよいし、数字とは異なる画像であり例えば横線のエフェクト画像やミニキャラクタの画像など（初期態様の画像の表示態様）を表示してもよい。また、サブ装図（第2装飾図柄）として、ハズレを示す表示（図では、711）するが、ハズレの図柄組み合わせはこれに限定されない。また、メイン装図（第1装飾図柄）を非表示としているが、表示するようにしてもよい。メイン装図を表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態ではない場合は、遊技促進画像を表示しないことが好ましい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図235の(c)や(d)と同様に制御する。

20

30

【2055】

なお、リザルト表示演出中での出力可能な楽曲（BGM）の種類は、リザルト専用楽曲の1種類である。リザルト専用楽曲として、リザルト専用楽曲A以外に後述するリザルト専用楽曲Bやリザルト専用楽曲Cやリザルト専用楽曲D等があるが、遊技者が選択できないように構成されていることが好ましい。なお、リザルト専用楽曲を設けないように構成してもよい。

40

【2056】

(d) は、リザルト表示演出において累積賞球数表示のカウントアップの表示が開始されたことを示すイメージ図である。本例では、累積賞球数表示領域に表示された5桁の累積賞球数表示の1桁目の値を5で表示するため、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」となるように数値をカウントアップしていく表示を実行する。つまり、賞球カウントアップ演出の第1カウント表示と同様な表示を実行する。カウントアップの表示を開始してから「5」を表示するまでのカウントアップの時間はRT1秒である。カウントアップの表示は、これに限定されず、賞球カウントアップ演出の第2～第6カウント表示のいずれかの態様としてもよいし、(c)のタイミングで、数字以外の画像を表示する場

50

合は、数字以外の画像を表示した後に最終的に表示する数字を表示してもよい（例えば、「－」→「5」）。

【2057】

（d）において、演出表示装置SGには、ハズレを示すサブ装図（第2装飾図柄）の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、連荘数を示す「Bonus×66」の画像と、累積賞球数表示の画像である「00005」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。なお、累積賞球数表示の画像として「00005」を示したが、これに限定されず、累積賞球数表示の1桁目の数字が表示されればよく、2桁目～5桁目は「0」以外の画像を表示していてもよい。また、サブ装図（第2装飾図柄）として、ハズレを示す表示（図では、711）するが、ハズレの図柄組み合わせはこれに限定されない。また、メイン装図（第1装飾図柄）を非表示としているが、表示するようにしてもよい。表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態ではない場合は、遊技促進画像を表示しないことが好ましい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図235の（c）や（d）と同様に制御する。なお、スピーカD24からは、リザルト専用楽曲Dの効果音を出力するよう制御する。

【2058】

（e）は、リザルト表示演出において累積賞球数表示のカウントアップの表示の実行中を示すイメージ図である。本例では、累積賞球数表示領域に表示された5桁の累積賞球数表示の2桁目の値を1で表示するため、「0」→「1」となるように数値をカウントアップしていく表示を実行する。つまり、賞球カウントアップ演出の第1カウント表示と同様な表示を実行する。カウントアップの表示を開始してから「15」を表示するまでのカウントアップの時間はRT2秒である。なお、カウントアップの表示は、これに限定されず、賞球カウントアップ演出の第2～第6カウント表示のいずれかの態様としてもよいし、（c）のタイミングで、数字以外の画像を表示する場合は、数字以外の画像を表示した後に最終的に表示する数字を表示してもよい（例えば、「－」→「1」）。このRT2秒は、サブメイン制御部SMの割り込み処理の1回の割り込みの時間（例えば、1ms）よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、複数回の割り込み処理の期間においてカウントアップしていく表示を実行することができる。また、RT2秒は、CT1よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、リザルト表示演出は連荘終了後の祝福用演出であるため、獲得した利益を遊技者にしっかりと認識できる態様とすることができる。

【2059】

（e）において、演出表示装置SGには、サブ装図（第2装飾図柄）の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、連荘数を示す「Bonus×66」の画像と、累積賞球数表示の画像である「00015」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。なお、累積賞球数表示の画像として「00015」を示したが、これに限定されず、累積賞球数表示の1～2桁目の数字が表示されればよく、3桁目～5桁目は「0」以外の画像を表示していてもよい。また、サブ装図（第2装飾図柄）として、ハズレを示す表示（図では、711）するが、ハズレの図柄組み合わせはこれに限定されない。また、メイン装図（第1装飾図柄）を非表示としているが、表示するようにしてもよい。表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態ではない場合は、遊技促進画像を表示しないことが好ましい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図235の（c）や（d）と同様に制御する。なお、スピーカD24からは、リザルト専用楽曲Dの効果音を出力するよう制御する。

【2060】

(f) は、リザルト表示演出において累積賞球数表示のカウントアップの表示の実行中を示すイメージ図である。本例では、累積賞球数表示領域に表示された5桁の累積賞球数表示の3桁目の値を9で表示するため、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」となるように数値をカウントアップしていく表示を実行する。つまり、賞球カウントアップ演出の第1カウント表示と同様な表示を実行する。カウントアップの表示を開始してから「915」を表示するまでのカウントアップの時間はRT3秒である。なお、カウントアップの表示は、これに限定されず、賞球カウントアップ演出の第2～第6カウント表示のいずれかの態様としてもよいし、(c)のタイミングで、数字以外の画像を表示する場合は、数字以外の画像を表示した後に最終的に表示する数字を表示してもよい(例えば、「ー」→「9」)。このRT3秒は、サブメイン制御部SMの割り込み処理の1回の割り込みの時間(例えば、1ms)よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、複数回の割り込み処理の期間においてカウントアップしていく表示を実行することができる。また、RT3秒は、CT1よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、リザルト表示演出は連荘終了後の祝福用演出であるため、獲得した利益を遊技者にしっかりと認識できる態様とすることができる。

10

【2061】

(f) において、演出表示装置SGには、サブ装図(第2装飾図柄)の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、連荘数を示す「Bonus×66」の画像と、累積賞球数表示の画像である「00915」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。なお、累積賞球数表示の画像として「00915」を示したが、これに限定されず、累積賞球数表示の1～3桁目の数字が表示されればよく、4桁目～5桁目は「0」以外の画像を表示してもよい。また、サブ装図(第2装飾図柄)として、ハズレを示す表示(図では、711)するが、ハズレの図柄組み合わせはこれに限定されない。また、メイン装図(第1装飾図柄)を非表示としているが、表示するようにしてもよい。表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態ではない場合は、遊技促進画像を表示しないことが好ましい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図235の(c)や(d)と同様に制御する。なお、スピーカD24からは、リザルト専用楽曲Dの効果音を出力するように制御する。

20

30

【2062】

(g) は、リザルト表示演出において累積賞球数表示のカウントアップの表示の実行中を示すイメージ図である。本例では、累積賞球数表示領域に表示された5桁の累積賞球数表示の4桁目の値を8で表示するため、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」となるように数値をカウントアップしていく表示を実行する。つまり、賞球カウントアップ演出の第1カウント表示と同様な表示を実行する。カウントアップの表示を開始してから「8915」を表示するまでのカウントアップの時間はRT4秒である。なお、カウントアップの表示は、これに限定されず、賞球カウントアップ演出の第2～第6カウント表示のいずれかの態様としてもよいし、(c)のタイミングで、数字以外の画像を表示する場合は、数字以外の画像を表示した後に最終的に表示する数字を表示してもよい(例えば、「ー」→「8」)。このRT4秒は、サブメイン制御部SMの割り込み処理の1回の割り込みの時間(例えば、1ms)よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、複数回の割り込み処理の期間においてカウントアップしていく表示を実行することができる。また、RT4秒は、CT1よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、リザルト表示演出は連荘終了後の祝福用演出であるため、獲得した利益を遊技者にしっかりと認識できる態様とすることができる。

40

50

【2063】

(g)において、演出表示装置SGには、サブ装図（第2装飾図柄）の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、連荘数を示す「Bonus×66」の画像と、累積賞球数表示の画像である「08915」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。なお、累積賞球数表示の画像として「08915」を示したが、これに限定されず、累積賞球数表示の1～4桁目の数字が表示されればよく、5桁目は「0」以外の画像を表示していてもよい。また、サブ装図（第2装飾図柄）として、ハズレを示す表示（図では、711）するが、ハズレの図柄組み合わせはこれに限定されない。また、メイン装図（第1装飾図柄）を非表示としているが、表示するようにしてもよい。表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態ではない場合は、遊技促進画像を表示しないことが好ましい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図235の(c)や(d)と同様に制御する。なお、スピーカD24からは、リザルト専用楽曲Dの効果音を出力するよう制御する。

10

【2064】

(h)は、リザルト表示演出において累積賞球数表示のカウントアップの表示の最終タイミングを示すイメージ図である。本例では、累積賞球数表示領域に表示された5桁の累積賞球数表示の5桁目の値を9で表示するため、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」→「8」→「9」となるように数値をカウントアップしていく表示を実行する。つまり、賞球カウントアップ演出の第1カウント表示と同様な表示を実行する。カウントアップの表示を開始してから「98915」を表示するまでのカウントアップの時間はRT5秒である。なお、カウントアップの表示は、これに限定されず、賞球カウントアップ演出の第2～第6カウント表示のいずれかの態様としてもよいし、(c)のタイミングで、数字以外の画像を表示する場合は、5桁全てを数字以外の画像で表示した後に、1桁目の数字、2桁目の数字、3桁目の数字、5桁目の数字、5桁目の数字を表示して最終的に表示する数字「98915」を表示してもよい。このRT5秒は、サブメイン制御部SMの割り込み処理の1回の割り込みの時間（例えば、1ms）よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、複数回の割り込み処理の期間においてカウントアップしていく表示を実行することができる。また、RT5秒は、CT1よりも長くなるように構成されていればよく、このように構成することで、リザルト表示演出は連荘終了後の祝福用演出であるため、獲得した利益を遊技者にしっかりと認識できる態様とすることができる。

20

30

【2065】

(h)において、演出表示装置SGには、サブ装図（第2装飾図柄）の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、連荘数を示す「Bonus×66」の画像と、連荘によって獲得した最終的な累積賞球数表示の画像である「98915」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。また、サブ装図（第2装飾図柄）として、ハズレを示す表示（図では、711）するが、ハズレの図柄組み合わせはこれに限定されない。また、メイン装図（第1装飾図柄）を非表示としているが、表示するようにしてもよい。表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態ではない場合は、遊技促進画像を表示しないことが好ましい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図235の(c)や(d)と同様に制御する。なお、スピーカD24からは、リザルト専用楽曲Dの効果音を出力するよう制御する。なお、RT1秒～RT5秒それぞれは同じ時間でも良く、例えばそれぞれ0.3秒でも良いし、数字が1つカウントアップするごとに0.01秒でも良い（例えば、実施例におけるRT1秒であれば数字が5つカウントアップするため0.05秒

40

50

となる)。なお、リザルト表示演出におけるカウントアップの表示は、予め定められた R T 0 秒 (例えば、1.5 秒) でのみ実行され、最終的な表示態様 (h) における「9 8 9 1 5」が表示されるまでに「0 1 2 3 4」→「1 2 3 4 5」→「2 3 4 5 6」→「3 4 5 6 7」→「4 5 6 7 8」→「5 6 7 8 9」→「6 7 8 9 0」→「7 8 9 0 1」→「8 9 0 1 2」→「9 0 1 2 3」→「0 1 2 3 4」→・・・(以下、繰り返し)のように高速切り替えで実行されてもよい。なお、この高速切り替えの表示態様及び実行時間は、最終的な表示態様がどのような表示態様 (どのような数値) であっても同一であることが好適である。なお、リザルト表示演出におけるカウントアップ時には当該カウントアップ専用の効果音 X が出力されるが、このような効果音は大当り遊技中におけるカウントアップ時には出力されない (もしくは効果音 X とは異なるカウントアップ専用の効果音 Y が出力される) よう構成してもよい。

10

【2066】

(h) において、「9 8 9 1 5」の画像を表示してから数値が変化せず固定表示されている時間 (リザルト表示固定時間) は R T 6 秒であり、R T 6 秒は、K T 2 秒 (強調演出表示固定時間) よりも、長い時間となっており、遊技者が連荘の結果を確認し易いようになっている。なお、R T 1 秒～R T 5 秒を合計した秒数は R T 6 秒よりも短い時間となっている。例えば、R T 1 秒～R T 5 秒を合計した秒数は 1.5 秒であり、R T 6 秒は 6 秒である。また、リザルト表示演出の画像は、略水平に表示される (図の 2 点鎖線で示す水平な線を基準とする)。なお、連荘によって獲得した最終的な累積賞球数表示の画像として「9 8 9 1 5」を示したが、これに限定されず、獲得した賞球数が 15 個の場合 (大入賞口に 1 球入球しただけの場合) は、累積賞球数表示の画像として「0 0 0 1 5」を表示する。このリザルト表示演出の場合であっても、R T 5 秒は、C T 1 よりも長くなるように構成される。このように構成することで、賞球カウントアップ演出を実行する状況では即座に切り替えてテンポよく進行させる一方で、リザルト表示演出を実行する状況では余韻を残して連荘の終了を認識させることができるとともに、連荘で獲得した利益を遊技者にしっかりと認識できる態様とすることができる。なお、上述した例以外の連荘によって獲得した最終的な累積賞球数表示の画像を表示する場合であっても、カウントアップの表示を開始してから最終的な累積賞球数表示の画像を表示するまでのカウントアップの時間は R T 5 秒である。なお、このリザルト表示固定時間中は効果音 X が出力されない、もしくはリザルト表示固定時間中の前半期間は効果音 X が出力されて後半期間は効果音 X が出力されないよう構成してもよい。更に、リザルト表示固定時間における少なくとも後半期間は効果音 X が出力されていないだけでなく消音状態であり、当該リザルト表示固定時間終了後に低確率低ベース状態に対応する演出モード (例えば、図 263 (h) におけるステージ A) に移行する際も、当該消音を継続するもしくは移行時の切替効果音を出力した後は当該消音状態に再度移行するよう構成してもよい。

20

30

【2067】

また、(h) に示すように、「9 8 9 1 5」の画像の右隣に「獲得」の画像を表示してもよい。なお、表示する画像は、「獲得」に限定されない。遊技者が獲得した賞球数の値に関連した画像 (賞球数関連画像) であればよい。また、「獲得」の画像は、累積賞球数表示の画像よりも小さい画像であることが好ましい。小さく構成することで、累積賞球数表示が遊技者に分かり難くなることを防止することができる。また、「9 8 9 1 5 獲得」として、累積賞球数表示の画像と賞球数関連画像とを一体とした画像としてもよい。なお、この「獲得」の画像などの付帯表示は、大当り遊技中に表示される累積賞球数表示や強調演出の数値には表示されない。また、リザルト表示演出における累積賞球数表示が所定賞球数 (2500 個) の倍数値に対応する数値であっても、リザルト表示演出時に強調演出が実行されない。

40

【2068】

図 262 の (a) に示す賞球カウントアップ演出の累積賞球数表示の実行時及び (b) に示す強調演出の累積賞球数表示の実行時は、サブ装図が非表示である。一方、(c) ～ (h) に示すリザルト表示演出における累積賞球数表示の実行時は、サブ装図が表示可能

50

である。このように構成することで、累積賞球数表示のカウントアップなどを表示する状況ではそれ自体に注目させることができ、リザルト表示演出を表示する状況では変動状況にも着目させて大当りの期待感を最後まで持続させることができる。

【2069】

図262の(a)に示す賞球カウントアップ演出の実行時及び(b)に示す強調演出の実行時に出力可能なBGMの種類数(例えば、大当り遊技中に選択可能な楽曲およびエピソード楽曲である2種類)よりも、リザルト表示演出の実行時に出力可能なBGMの種類数(リザルト専用楽曲である1種類)の方が少ないように構成されている。このように構成することで、賞球カウントアップ演出などを実行する状況では遊技者の嗜好性をより際立たせて高揚感を煽る一方で、リザルト表示演出を実行する状況では均一的な内容とする

10

【2070】

賞球カウントアップ演出は、図248の(a)～(f)に示すように賞球出現表示態様(カウントアップの数値が変更される演出)を備える。また、リザルト表示演出も図262の(c)～(h)に示すように賞球出現表示態様(カウントアップの数値が変更される演出)を備える。連荘開始から連荘抜けまでに大入賞口への1球の入球があった場合に、賞球カウントアップ演出として、初期態様「00000」から最終表示態様「00015」までに要する時間(変化開始直前から変化終了直後までに要する時間)は、CT1秒である。連荘開始から連荘抜けまでに大入賞口への1球の入球があった場合に、リザルト表示演出として、初期態様「00000」から最終表示態様「00015」までに要する時間(変化開始直前から変化終了直後までに要する時間)は、RT5秒であり、CT1秒よりも長時間となっている。なお、リザルト表示演出におけるカウントアップの表示が予め定められたRT0秒(例えば、1.5秒)でのみ実行され、最終的な表示態様が表示されるまでに高速切り替えで実行されるよう構成した場合であっても、RT0秒は、CT1秒よりも長時間となる(同じ「00015」の最終表示態様であってもRT0秒>CT1秒であり、「99999」の最終表示態様であるRT0秒且つ「00015」の最終表示態様であるCT1秒であってもRT0秒>CT1秒である)。つまり、賞球カウントアップ表示演出とリザルト表示演出のいずれにおいても賞球出現表示態様を備え、連荘開始から連荘抜けまでに大入賞口への1球の入球があった場合に、初期態様「00000」から最終表示態様「00015」までに要する時間は、後者のリザルト表示演出の方が長時間となるように構成されている。このように構成することで、賞球カウントアップ演出を実行する状況では即座に切り替えてテンポよく進行させる一方で、リザルト表示演出を実行する状況では余韻を残して連荘の終了を認識させることができる。

20

30

【2071】

図262の(h)に示すリザルト表示演出の固定表示時間(RT6)は、図262の(b)に示す強調演出の固定表示時間(KT2)よりも長時間となるように構成されている。このように構成することで、強調演出などを実行する状況では即座に切り替えてテンポよく進行させる一方で、リザルト表示演出を実行する状況では余韻を残して終了を認識させることが可能となる。

【2072】

40

図262の(h)に示すようにリザルト表示演出における累積賞球数表示の画像は略水平方向に表示される。一方、図262の(b)に示すように強調演出における累積賞球数表示の画像は斜め方向に表示される。つまり、リザルト表示演出における累積賞球数表示の画像と、強調演出における累積賞球数表示の画像とは、水平方向への近さが相違するように構成されており、前者の方が水平寄りに構成されている。このように構成することで、強調演出を実行する状況では躍動感を与えて高揚感を煽る一方で、リザルト表示演出を実行する状況では事実を伝えるのみに注力して連荘の終了を認識させることができる。

【2073】

なお、強調演出における累積賞球数表示を斜体としてもよい。斜体とすることで、より躍動感を与えて高揚感を煽ることができる。また、累積賞球数表示の値に基づいて、強調

50

演出における累積賞球数表示の桁数が異なるようになっており、例えば、累積賞球数表示が10000以上の場合、5桁の強調演出を実行するように構成されており、この場合、10000未満の場合に比べて、強調演出の画像の横幅が大きくなる（画像自体が大きくなる）ため、遊技者にインパクトを与えて高揚感を煽ることができる。

【2074】

図262の(c)～(h)に示すようにリザルト表示演出の実行時は、図262の(a)等)に示す賞球カウントアップ演出の実行時及び(b)等に示す強調演出の実行時と同様、メイン装図が表示されないように構成されている。このように構成することで、リザルト表示演出を実行する状況でも、賞球カウントアップ演出等を実行する状況と同様に、賞球内容（賞球の獲得内容）に着目させることができる。

<賞球数表示演出の時系列の関係>

次に、図263を用いて、賞球数表示演出（賞球カウントアップ演出、強調演出、リザルト表示演出）の時系列の関係について説明する。図263は、賞球カウントアップ演出と強調演出とリザルト表示演出の時系列における演出例を示すイメージ図である。

【2075】

(a)は、非時短遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列のメイン装図及びサブ装図が大当り図柄で確定停止していることを示すイメージ図である。副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図237の(l)と同様に制御する。なお、(a)は、時短遊技状態であってもよく、その場合は、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列のメイン装図及びサブ装図が大当り図柄で確定停止していることを示すこととなる。

【2076】

(b)は、1回の賞球カウントアップ演出の最終表示である「15」を示すイメージ図であり、図248の(d)と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【2077】

(c)は、変形例の強調演出の開始を示すイメージ図である。(c)の状況において、主制御基板Mは、大当り遊技状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像（図示省略）と、大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Bであること楽曲Bの画像と、大当りのラウンド数を示す「7R」の画像と、大当りの連荘数を示す「2連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Bの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1005/1500」の画像（図では、強調演出の画像によって一部が視認不可能となっている）と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total2505」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を表示する数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、変形例の強調演出の画像である「2500GET」との画像は、演出表示装置SGの右から左に向かって移動するように表示される。なお、図262の(b)に示すように累積賞球数表示の画像が「Total2500」の場合であっても強調演出の画像として「2500GET」との画像を表示するように構成されており、このように累積賞球数表示の画像と強調演出の画像の数値が同じ場合であっても、強調演出の画像は演出表示装置SGの右から左に向かって移動するように表示し、遊技者に強調演出を見せることができるようになっている。(c)においては、画面右端に強調演出の画像が表示されたタイミングを示しており、画面右端に表示されてから次の(d)の画面までの表示時間は、KT3秒に設定されている。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBを図234の（

10

20

30

40

50

a 2)と同様に制御し、スピーカD 2 4から効果音「バキューン」を出力する。

【2078】

(d)は、変形例の強調演出の実行を示すイメージ図であり、強調演出の画像が停止表示していることを示すイメージ図である。(d)の状況において、主制御基板Mは、大当り遊技状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像(図示省略)と、大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Bであること楽曲Bの画像と、大当りのラウンド数を示す「7 R」の画像と、大当りの連荘数を示す「2 連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Bの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像(図では、強調演出の画像によって一部が視認不可能となっている)と、今回の大当りで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1005 / 1500」の画像と、一連の大当りで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total 2505」の画像と、第2保留表示領域SG 13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。なお、強調演出の画像は、歌詞テロップ表示の画像と重なるよう表示しているが、重ならないようにしてもよい。また、他の画像と重なるように構成してもよく、重なるようにする場合、強調演出の画像は、少なくとも遊技促進画像としての右打ち画像と重ならないようにすることが好ましい。このようにすることで遊技の進行に与える影響を極力少なくすることができる。また、強調演出の画像は、(d)に示すように停止表示されてから、KT 2秒間固定して表示(強調演出表示固定時間=KT 2秒)される。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物Y Kのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB - 2のランプ、可動役物Y K、サブ入力ボタンSB、スピーカD 2 4からの音出力を図234の(a 2)と同様に制御し、スピーカD 2 4から効果音「バキューン」を継続出力する。

【2079】

(e)は、変形例の強調演出の終了を示すイメージ図である。(e)の状況において、主制御基板Mは、大当り遊技状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、大当り中を示すキャラクタの画像(図示省略)と、大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Bであること楽曲Bの画像と、大当りのラウンド数を示す「7 R」の画像と、大当りの連荘数を示す「2 連」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Bの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「1005 / 1500」の画像と、一連の大当りで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total 2505」の画像と、第2保留表示領域SG 13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、(e)においては、画面左端に強調演出の画像が表示されたタイミングを示しており、(d)で停止表示していた強調演出の画像が、移動し画面左端に表示されなくなるまで(消去されるまで)の表示時間は、KT 4秒に設定されている。なお、強調演出の実行時間であるKT 1は、 $KT 1 = KT 3 + KT 2 + KT 4$ との関係になっている(例えば、KT 3秒は0.15秒、KT 4秒は0.35秒である)。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物Y Kのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB - 2のランプ、可動役物Y K、サブ入力ボタンSB、スピーカD 2 4からの出力を図234の(a 2)と同様に制御する。

【2080】

(f)は、強調演出の実行後であって、2回目の大当り遊技が終了した後の有利状態の最終変動を示すイメージ図である。ここでの有利状態は、大当り遊技後の時短遊技状態(高確率高ベース状態または低確率高ベース状態)から低確率低ベース状態となり、低確率低ベース状態となった際に残存する第2主遊技側の保留のうちの最後の保留に対応する図柄変動が終了するまでの遊技状態である。本例における(f)は、低確率低ベース状態と

10

20

30

40

50

なった際に残存する第2主遊技側の保留のうちの最後の保留に対応する図柄変動が揺れアクションを伴いながら停止表示している状態（第1主遊技側および第2主遊技側の保留が存在していない状況であって、第2主遊技図柄に対応する左列、中列、右列のメイン装図及びサブ装図が停止表示している状態）を示している。なお、有利状態の最初の変動～最終変動の全ての変動においても、同じ種類のメイン装図及びサブ装図を用いている。なお、前述したとおり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態の最終変動を有利状態の最終変動としても良く、その場合は当該最終変動にて（f）に示すような表示を実行するが、右打ち画像も追加表示されることが好適である。

【2081】

（f）の状況において、主制御基板Mは、低確率低ベース状態として遊技状態を制御する。副制御基板Sは、メイン装図の画像と、サブ装図の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。また、副制御基板Sは、図に示すように累積賞球数表示の画像を表示するようにしてもよい。累積賞球数表示の画像を表示しておくことで、低確率低ベース状態であっても遊技者に有利状態であると認識させることができるようになっている。なお、累積賞球数表示の画像は、表示しないようにしてもよいが、その場合は有利状態を示す背景画像を表示することが好ましい。なお、累積賞球数表示画像を表示する場合であっても、有利状態を示す背景画像を表示するようにしてもよい。

【2082】

また、副制御基板Sは、（f）のタイミングにおいて、以下のように制御する。

（1）盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）とは異なる発光態様（有利状態の最終変動に対応する発光態様）で制御する。

（2）枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）とは異なる発光態様（有利状態の最終変動に対応する発光態様）で制御する。

（3）可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）とは異なる発光態様（有利状態の最終変動に対応する発光態様）で制御する。

（4）サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（5）十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

（6）可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

（7）サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

（8）スピーカD24から有利状態の効果音を出力するよう制御する。

【2083】

（g）は、強調演出の実行後であって、2回目の大当たり遊技が終了した後の有利状態の最終変動におけるリザルト表示演出を示すイメージ図である。ここでの有利状態は、上述した通り、大当たり遊技後の時短遊技状態（高確率高ベース状態または低確率高ベース状態）から低確率低ベース状態となり、低確率低ベース状態となった際に残存する第2主遊技側の保留のうちの最後の保留に対応する図柄変動が終了するまでの遊技状態である。本例における（g）は、低確率低ベース状態となった際に残存する第2主遊技側の保留のうちの最後の保留に対応する図柄変動が確定停止表示している状態（第1主遊技側および第2主遊技側の保留が存在していない状況であって、第2主遊技図柄に対応する左列、中列、右列のメイン装図及びサブ装図が確定停止表示している状態）を示している。なお、確定停止表示している時間である変動固定時間は、カウントアップの表示を開始してから「08915」を表示するまでのカウントアップの時間であるRT5秒よりも長く設定されているので、確実にリザルト表示演出を実行できるようになっている。なお、前述したとおり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態の最終変動を有利状態の最終変動としても良く、その場合は当該最終変動にて（g）に示すような表示を実行するが、右打ち画像も追加表示されることが好適である。

【2084】

（g）の状況において、演出表示装置SGには、ハズレを示すサブ装図（第2装飾図柄）の画像と、連荘数を示す「Bonus×2」の画像と、連荘によって獲得した最終的な

累積賞球数表示の画像である「03015」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。なお、リザルト表示演出の連荘数を示す画像と、累積賞球数表示の画像は移動することなく演出表示装置SGの所定位置に固定的に表示される。また、メイン装図を非表示としているが、表示するようにしてもよい。表示する場合は、リザルト表示演出の背後に表示することが好ましい。また、有利状態の最終変動が、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態の場合は、遊技促進画像を表示することが好ましい。

【2085】

また、副制御基板Sは、(g)のタイミングにおいて、以下のように制御する。

(1) 盤ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）とは異なるリザルト発光態様Aで制御する。

10

(2) 枠ランプを通常発光（例えば、白の発光態様）とは異なるリザルト発光態様Aで制御する。

(3) 可動役物YKのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御するが、通常発光とは異なるリザルト発光態様Aで制御してもよい。

(4) サブ入力ボタンSBのランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(5) 十字ボタンSB-2のランプを通常発光（例えば、白の発光態様）で制御する。

(6) 可動役物YKを第一位置で維持するよう制御する。

(7) サブ入力ボタンSBを下位置で維持するよう制御する。

(8) スピーカD24からリザルト表示演出Aの効果音を出力するよう制御する。

20

【2086】

(h)は、リザルト表示演出後の最初の図柄変動の結果を示すイメージ図である。詳細には、非時短遊技状態におけるステージAにおいて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列のメイン装図及びサブ装図がハズレ図柄で確定停止していることを示すイメージ図である。(h)におけるメイン装図の種類は、(f)におけるメイン装図の種類とは異なるように構成されている。なお、前述したとおり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態の最終変動を有利状態の最終変動としても良く、その場合は当該最終変動の途中（当該最終変動におけるリザルト表示演出終了後の当該最終変動の残り時間）にて(h)に示すような表示を実行するが、右打ち画像も追加表示されることが好適であり、当該最終変動終了後に低確率低ベース状態に移行した場合も、(h)に示すような表示を継続するが、右打ち画像は非表示となり、代わりに「左打ちに戻してください」との左打ち画像（右打ち画像よりも大きな画像）を表示するよう構成してもよい。

30

【2087】

詳細には、(h)におけるリザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図は、遊技者が視認し易いよう表示される装飾図柄であり、第1要素としてのカード型やキャラクタ型の画像オブジェクトと、第2要素としての数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄である。また、メイン装図に第3要素として、キャラクタ型の画像オブジェクト等（第1要素）のキャラクタ型の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトやキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト、数字の画像オブジェクト等（第2要素）の数字の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトや数字の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクトを設けてもよい。一方、(f)における強調演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図は、第2要素のみからなる装飾図柄である。

40

【2088】

なお、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図と、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図との各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」のメイン装図において、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるでは正面を向いたライオンの画像オブジェクト（第1要素）であるが、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるでは横を向いたライオンの画像オブジェクト

50

(第1要素)としたり、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるでは数字の「7」の画像オブジェクト(第2要素)であるが、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるでは漢字の「七」の画像オブジェクト(第2要素)としたり、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるでは「7」の画像オブジェクト又は「7」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが赤色(第3要素)であるが、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるでは「7」の画像オブジェクト又は「7」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが金色(第3要素)としたり、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるではライオンの画像オブジェクトが黄色(第3要素)であるが、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるではライオンの画像オブジェクトが金色(第3要素)となるようにしてもよい。

10

【2089】

また、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図と、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図との各要素の有無が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」図柄のメイン装図において、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるではライオンの画像オブジェクト(第1要素)を有するが、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるではライオンの画像オブジェクト(第1要素)を有しない(つまり、第2要素と第3要素のみ、又は、第2要素のみ)よう構成したり、リザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるでは「7」の画像オブジェクト又はキャラクター型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト(第3要素)を有するが、強調演出の終了後の新たな変動で表示されるでは「7」の画像オブジェクト又はキャラクター型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト(第3要素)を有しない(つまり、第1要素と第2要素のみ、又は、第2要素のみ)ように構成(要素の組合せを相違させるように構成)となるようにしてもよい。

20

【2090】

また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図229の(a)と同様に制御する。

【2091】

図263の(b)の賞球カウントアップ演出の実行時及び図263の(c)～(e)の強調演出の実行時の直近のメイン装図(又はサブ装図)は、図263の(a)に示すように当り態様を示す(最終)表示態様である。一方、図263の(g)のリザルト表示演出の実行時の直近のメイン装図(又はサブ装図)は、図263の(f)に示すようにハズレ態様を示す(最終)表示態様である。このように各表示に繋がる演出用図柄の態様を定めることで、各表示のいずれに期待できるかの傾向を事前に把握することができる。

30

【2092】

図263の(g)のリザルト表示演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図の種類(図263の(h)参照)と、図263の(e)の強調演出の終了後の新たな変動で表示されるメイン装図の種類(図263の(f)参照)とは、その表示態様(表示組合せ及び表示要素の双方)が異なるように構成されている。このように各表示から繋がる演出用図柄を定めることで、各表示から移行する状況(遊技状態等)を即座に把握することができる。

40

【2093】

図263の(g)に示すようにリザルト表示演出は表示箇所が移動することはないが、強調演出は、図263の(c)～(e)に示すように、表示箇所が移動可能であるように構成されている。換言すると、リザルト表示演出の画像は移動することはないが、強調演出の画像は移動可能であるように構成されている。このように構成することで、強調演出を実行する状況では躍動感を与えて高揚感を煽る一方で、リザルト表示演出を実行する状況では事実を伝えるのみに注力して遊技の結果を認識させることができる。

【2094】

<可動役物YKの動作とリザルト表示演出との関係>

50

次に、図 2 6 4 を用いて、可動役物 Y K の動作とリザルト表示演出との関係について説明する。図 2 6 4 は、リザルト表示演出の実行時における可動役物 Y K の動作の例を示すイメージ図である。

【 2 0 9 5 】

(a) は、時短遊技状態において、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列のメイン装図がリーチ状態を示していることを示すイメージ図である。副制御基板 S は、このタイミングにおいて可動役物 Y K を動作させないよう第一位置に停止させた状態で制御する。また、副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 3 7 の (j) と同様に制御する。なお、(a) は、非時短遊技状態であってもよく、その場合は右打ちすべき遊技状態であることを示す右矢印画像（遊技促進画像）を消去するようになっていけばよい。

10

【 2 0 9 6 】

(b) は、リーチ状態において、第 6 実施形態で説明した決め動作を実行するタイミングで可動役物 Y K を動作させることを示すイメージ図である。副制御基板 S は、このタイミングにおいて可動役物 Y K を第一位置から第二位置に移動させるように制御する。可動役物 Y K が第二位置に存在する状態においては、メイン装図およびサブ装図が視認し難い状態（視認性が低下した状態）になっている。可動役物 Y K の背後では、メイン装図は「7 7 7」を揺れ動作を伴い表示しており、サブ装図は図柄変動を継続して実行している。なお、可動役物 Y K の動作に伴ってエフェクト画像を表示することが好ましい。また、副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 3 7 の (k) と同様に制御する。なお、(b) は、非時短遊技状態であってもよく、その場合は右打ちすべき遊技状態であることを示す右矢印画像（遊技促進画像）を消去するようになっていけばよい。

20

【 2 0 9 7 】

(c) は、当り図柄（大当り図柄または小当り図柄）を確定表示していることを示すイメージ図である。副制御基板 S は、このタイミングにおいて可動役物 Y K を動作させないよう第一位置に停止させた状態で制御する。なお、(b) のタイミングにおいて第二位置に移動した可動役物 Y K は、決め動作の実行後に第一位置に戻すように制御される。副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 3 7 の (l) と同様に制御する。なお、(a) は、非時短遊技状態であってもよく、その場合は右打ちすべき遊技状態であることを示す右矢印画像（遊技促進画像）を消去するようになっていけばよい。

30

【 2 0 9 8 】

(d) は、リザルト表示演出を実行していることを示すイメージ図である。このタイミングにおいて、サブ装図は変動していてもよいし、確定停止していてもよい。変動している場合は、揺れ動作の時間を用いてリザルト表示演出を実行し、確定停止している場合は、変動固定時間の時間を用いてリザルト表示演出を実行するように構成されている。副制御基板 S は、このタイミングにおいて可動役物 Y K を動作させないよう第一位置に停止させた状態で制御する。詳細には、リザルト表示演出の実行時は、可動役物 Y K の役物動作が実行されない又は役物動作の実行が規制されるように構成されている。副制御基板 S は、盤ランプ、枠ランプ、可動役物 Y K のランプ、サブ入力ボタン S B のランプ、十字ボタン S B - 2 のランプ、可動役物 Y K、サブ入力ボタン S B、スピーカ D 2 4 からの音出力を図 2 6 3 の (g) と同様に制御する。

40

【 2 0 9 9 】

このようにリザルト表示演出の実行時は可動役物 Y K の所定の役物動作が実行されない又は実行が規制されるように構成されていることで、リザルト表示演出を実行する状況に

50

において、累積賞球数表示を遊技者に着目させることができる。また、サブ装図の変動が行われている状況であったとしても、累積賞球数表示を遊技者に着目させることができるようになっている。

【2100】

次に、サブ装図が変動している状況であって、当該変動が当り（大当りまたは小当り）を示す場合の演出例を図264の（e）～（h）を用いて説明する。

【2101】

（e）は、サブ装図が変動している状況であって、当該変動が当り（大当りまたは小当り）を示す場合にリザルト表示演出を実行していることを示すイメージ図である。このタイミングにおいて、メイン装図は非表示である。副制御基板Sは、このタイミングにおいて可動役物YKを動作させないよう第一位置に停止させた状態で制御する。詳細には、リザルト表示演出の実行時は、可動役物YKの役物動作が実行されない又は役物動作の実行が規制されるように構成されている。副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図263の（g）と同様に制御する。

【2102】

（f）は、サブ装図およびメイン装図の変動中に可動役物YKを動作させることを示すイメージ図である。副制御基板Sは、このタイミングにおいて可動役物YKを第一位置から第二位置に移動させるように制御する。可動役物YKが第二位置に存在する状態においては、メイン装図およびサブ装図が視認し難い状態（視認性が低下した状態）になっている。可動役物YKの背後では、メイン装図及びサブ装図は図柄変動を実行している。また、副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図237の（k）と同様に制御する。なお、メイン装図を表示状態としたが非表示状態としてもよい。また、リザルト表示演出の実行を終了させた後に可動役物YKを動作させる例を示したが、リザルト表示演出の実行中に可動役物YKを動作させてもよい。

【2103】

（g）は、当り図柄（大当り図柄またはV入賞する小当り図柄）を確定表示していることを示すイメージ図である。副制御基板Sは、このタイミングにおいて可動役物YKを動作させないよう第一位置に停止させた状態で制御する。なお、（f）のタイミングにおいて第二位置に移動した可動役物YKは、動作の実行後に第一位置に戻すように制御される。副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図237の（l）と同様に制御する。なお、この後は、大当り遊技または小当り遊技を実行するため、（g）の変動固定時間においてリザルト表示演出は実行しないように構成されている。

【2104】

（h）は、V入賞しない小当り図柄を確定表示していることを示すイメージ図である。V入賞しない小当り図柄の変動においては、変動固定時間の時間を用いてリザルト表示演出を実行するように構成されている。一方、（g）で説明したようにV入賞する小当り図柄の変動においては、変動固定時間の時間を用いてリザルト表示演出を実行しないように構成している。副制御基板Sは、このタイミングにおいて可動役物YKを動作させないよう第一位置に停止させた状態で制御する。副制御基板Sは、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図264の（d）と同様に制御する。なお、V入賞しない小当り図柄の変動の変動固定時間は、（d）のハズレ変動の変動固定時間よりも長く設定されていることが好ましい。

【2105】

このようにリザルト表示演出を実行する変動においてV入賞しない小当り図柄が当選した場合であっても、変動固定時間の時間を用いてリザルト表示演出を実行可能とすることができる。

【2106】

＜強調演出の画像と音量調整画像との関係＞

次に、図265を用いて、強調演出の画像と音量調整画像との関係について説明する。図265は、強調演出の実行時における音量調整画像の表示例を示すイメージ図である。

【2107】

(a)は、初回(1回目)の大当り遊技の第1ラウンドを示すイメージ図であり、第1ラウンドの終了間際(例えば、1ラウンドが30秒の場合の29.5秒のタイミング)にて大入賞口に遊技球が入球して賞球カウントアップ演出を実行した後を示すイメージ図である。メイン装図(第1装飾図柄)とサブ装図(第2装飾図柄)は非表示であるが、表示するようにしてもよい。表示する場合はメイン装図とサブ装図の両方の図柄を表示してもよいし、一方のみの図柄を表示するようにしてもよい。大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「1R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した(払い出した)賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「150/1500」の画像と、一連の大当りで獲得した(払い出した)合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00150」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。なお、大当り中を示すキャラクタの画像を演出表示装置SGに表示してもよい。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。

【2108】

(b)は、第1ラウンドの終了間際に大入賞口に遊技球が入球して賞球カウントアップ演出を実行した後に第1ラウンドが終了してラウンド間の演出が実行されていることを示すイメージ図である。ラウンド間の時間であるラウンド間時間はBT1秒(例えば、1.0秒)に設定されており、BT1秒はCT1秒(大入賞口に遊技球が入球して賞球カウントアップ演出が実行される時間)よりも長い時間に設定されている。BT1>CT1となるよう設定されていることにより、ラウンドの終了間際での大入賞口への入球に対しても次のラウンド遊技が開始される前に賞球カウントアップ演出のカウントアップを終了させることができるので、違和感なく次のラウンド遊技を実行することができる。

【2109】

(c)は、第2ラウンドの開始タイミングを示すイメージ図である。(c)は(a)とラウンド数を示す画像が異なるが、その他は(a)と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【2110】

(d)は、強調演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面(音量調整画像)が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、強調演出の実行中に音量調整が可能に構成されており、音量調整画像が強調演出の画像よりも表示優先度が高く表示されている。なお、(d)においては、強調演出の画像と音量調整画像とが重なっている図を示しているが、重ならないように構成してもよい。(d)は、図248の(h)等と比べて、保留数と、音量調整画像が表示される点で異なるが、その他は図248の(h)等と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【2111】

このように(d)において、強調演出の実行中に音量設定可能であり、且つ、音量調整画像の方が強調演出の画像よりも表示優先度が高く構成されているので、強調演出の実行中であっても柔軟且つ適切に音量調整をすることができる。

【2112】

(e)は、強調演出の実行前のタイミングにおいて遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、強調演出の実行前のタイミングにおいて音量調整が可能に構成されており、音量調整画像が他の画像（例えば、歌詞テロップ表示）よりも表示優先度が高く表示されている。なお、他の画像は、当該賞球数表示の画像や累積賞球数表示の画像であってもよい。

【2113】

(f)は、変形例の強調演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、変形例の強調演出の実行中においても音量調整が可能に構成されており、音量調整画像が強調演出の画像よりも表示優先度が高く表示されている。なお、(f)においては、音量調整画像と強調演出の画像とが重なっていない図を示している。(f)は、図263の(c)と比べて、保留数と、音量調整画像が表示される点で異なるが、その他は図263の(c)と同じであるため、詳細な説明は省略する。

10

【2114】

(g)は、変形例の強調演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、変形例の強調演出の実行中に音量調整が可能に構成されており、音量調整画像が強調演出の画像よりも表示優先度が高く表示されている。なお、(g)においては、強調演出の画像と音量調整画像とが重なっている図を示しているが、重ならないように構成してもよい。(g)は、同図の(d)と同じであるため、詳細な説明は省略する。

20

【2115】

(h)は、変形例の強調演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、変形例の強調演出の実行中においても音量調整が可能に構成されており、音量調整画像が強調演出の画像よりも表示優先度が高く表示されている。なお、(h)においては、音量調整画像と強調演出の画像とが重なっていない図を示している。(h)は、図263の(e)と比べて、保留数と、音量調整画像が表示される点で異なるが、その他は図263の(e)と同じであるため、詳細な説明は省略する。

30

【2116】

<強調演出の実行前の電源断>

次に、強調演出の実行前に電源断が発生した場合について説明する。図266は、強調演出の実行前に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

【2117】

大当り遊技の実行中において、大入賞口へ遊技球があと1個入球した場合には、累積賞球数の値が特定値である2500の倍数値に到達することとなる。具体的には、特定の状況として、大当り遊技の実行中に累積賞球数の値が図265の(e)に示すように「2490」である状況においては、大入賞口へ遊技球があと1個入球した場合（15個の賞球払出が行われる場合）には、累積賞球数の値が特定値「2500」に到達して強調演出が実行されることとなる。

40

【2118】

この特定の状況において、遊技機に電源断が発生して電源復帰した場合に、この電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わない電源復帰であれば、この電源復帰後において、当該電源断時に実行されていた大当り遊技が再開されることになる。大当り遊技が再開された場合には、大入賞口へあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「2500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去された状態（例えば、累積賞球数カウンタがゼロクリアされた状態）となるため、当該電源復帰後に大当

50

り遊技（大当たり中演出）が再開された場合であっても、累積賞球数表示が再び初期値「0」から表示されるとともに、強調演出の実行条件（特定値に到達するまでの条件）についてもはじめから再設定されることになる。そのため、電源断時の累積賞球数の値が大入賞口へのあと1個の遊技球の入球で特定値に到達する状況であったとしても、この電源復帰後に再開された大当たり遊技においては、累積賞球数表示が初期値「0」から再スタートされることになるため、大入賞口へのあと1個の遊技球の入球があったとしても、電源断前に実行が予定されていた強調演出（累積賞球数が「2500」に達することで行われる予定であった強調演出）は実行されないことになる。但し、累積賞球数の値が初期値「0」に戻ったとしても、この電源復帰後において遊技を継続することで、累積賞球数の値が特定値（「2500」の倍数値）に達した場合には、強調演出が実行される。

10

【2119】

このように大入賞口へあと1球入球することで強調演出が実行される状況で電源断し、その後電源復帰してから大入賞口へ1球入球させても強調演出が実行されないように構成することで、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、電源復帰後の急な強調表示を抑制して遊技者が戸惑ってしまわないようにすることができる。変形例として、電源復帰後に再開された大当たり遊技においては、累積賞球数表示が表示されず（当該大当たり遊技中には再開されず）、大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該大当たり遊技の次の大当たり遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。また、更なる変形例として、電源復帰後に再開された大当たり遊技においては、再開された単位遊技中には累積賞球数表示が表示されず（当該単位遊技中には再開されず）、当該単位遊技中に大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されることがないよう構成しても良い（その場合、当該単位遊技の次回以降の単位遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。なお、少なくとも累積賞球数表示が再開されるまでは、強調演出が実行されないよう構成することが好適であり、累積賞球数表示が再開する際は、「00000」から再開することが好適である（但し、再開されるまで表示されていた表示態様を引き継いでもよい）。

20

【2120】

＜賞球カウントアップ演出の実行中の電源断＞

次に、賞球カウントアップ演出の実行中に電源断が発生した場合について説明する。図267は、賞球カウントアップ演出の実行中に電源断が発生した場合のタイムチャートである。

30

【2121】

大当たり遊技の実行中において、大入賞口へ1個入球した場合には、累積賞球数の値が15となる。また、この大入賞口への入球に基づき、図248の（a）～（d）に示すように賞球カウントアップ演出が実行される。さらに、この大入賞口への入球に基づき、賞球払出装置KEから15球の賞球を払い出すように構成されている。

【2122】

賞球カウントアップ演出が未だ完了していない状況（例えば、図248の（c）の状況）であって、且つ、賞球払出装置KEから15球の賞球が全て払い出されていない状況において、遊技機に電源断が発生して電源復帰した場合に、この電源復帰がRAMクリア（RAMクリアボタンの操作）を伴わない電源復帰であれば、この電源復帰後において、当該電源断時に実行されていた大当たり遊技が再開されることになる。大当たり遊技が再開された場合には、電源断前に実行されていた賞球カウントアップ演出は実行されない。すなわち、この電源復帰時においては、直近の電源断の発生時に実行していた賞球カウントアップ演出の実行情報が消去された状態となるため、当該電源復帰後に大当たり遊技（大当たり中演出）が再開された場合であっても、残りの部分（「11」→「12」→「13」→「14」→「15」）の賞球カウントアップ演出は実行されないこととなる。一方、賞球払出装置KEからの賞球の払い出しは、電源復帰時においては、未だ払い出されていない残りの賞球の払い出しを実行するように構成されている。

40

【2123】

50

このように賞球カウントアップ演出の実行中に電源断し、その後復帰した場合、残りの賞球カウントアップ演出は実行されないが、未払出の賞球については払い出し可能とすることで、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、遊技者に対する利益を損なわないようにすることができる。変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、累積賞球数表示が表示されず（当該大当り遊技中には再開されず）、大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されないよう構成しても良い（その場合、当該大当り遊技の次の大当り遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。また、更なる変形例として、電源復帰後に再開された大当り遊技においては、再開された単位遊技中には累積賞球数表示が表示されず（当該単位遊技中には再開されず）、当該単位遊技中に大入賞口へ入球があってもなくても累積賞球数表示が表示されないよう構成しても良い（その場合、当該単位遊技の次回以降の単位遊技にて累積賞球数表示を再開してもよい）。なお、少なくとも累積賞球数表示が再開されるまでは、賞球カウントアップ演出が実行されないよう構成することが好適であり、累積賞球数表示が再開する際は、「00000」から再開することが好適である（但し、再開されるまで表示されていた表示態様を引き継いでもよい）。

【2124】

<連続入球時の賞球カウントアップ演出>

次に、特別遊技の実行中に、複数の遊技球が連続して大入賞口に入球した場合を説明する。図268は、複数の遊技球が連続して大入賞口に入球した場合の演出例のイメージ図である。

【2125】

(a)は、大当り遊技中に1個目の遊技球が大入賞口へ入球して、賞球カウントアップ演出の実行が開始されたことを示すイメージ図である。詳細には、1個目の遊技球が大入賞口へ入球したことに基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「0」→「1」→「2」→「3」→「4」→「5」→「6」→「7」となるように数値がカウントアップしていく過程における、「7」を表示したタイミングを示している。

【2126】

(b)は、賞球カウントアップ演出の実行中に2個目の遊技球が大入賞口へ入球したことに基づき、1個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行が中断されたことを示すイメージ図である。詳細には、累積賞球数表示の値が、「7」となっている状態で2個目の遊技球が大入賞口へ入球した場合を示す。この場合、1個目に基づく賞球カウントアップ演出を「7」で中断し、2個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始する。なお、2個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始するにあたり、「16」からカウントアップを開始する。そして、次の入球がなければ累積賞球数表示の値を、「16」→「17」→・・・→「28」→「29」→「30」とカウントアップするように賞球カウントアップ演出を実行する。

【2127】

(c)は、賞球カウントアップ演出の実行中に3個目の遊技球が大入賞口へ入球したことに基づき、2個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行が中断されたことを示すイメージ図である。詳細には、累積賞球数表示の値が、「16」となっている状態で3個目の遊技球が大入賞口へ入球した場合を示す。この場合、2個目に基づく賞球カウントアップ演出を「16」で中断し、3個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始する。なお、3個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始するにあたり、「16」からカウントアップを開始する。そして、次の入球がなければ累積賞球数表示の値を、「31」→「32」→・・・→「43」→「44」→「45」とカウントアップするように賞球カウントアップ演出を実行する。

【2128】

(d)は、1個目の賞球カウントアップ演出の実行中に2個目、3個目の遊技球が連続して大入賞口へ入球したことに基づき、1個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行が中断されたことを示すイメージ図である。詳細には、累積賞球数表示の値が、「7」とな

っている状況で2個目、3個目の遊技球が大入賞口へ入球した場合を示す。この場合、1個目に基づく賞球カウントアップ演出を「7」で中断し、2個目、3個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始する。なお、2個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始するにあたり、「16」からカウントアップを開始する。そして、次の入球がなければ累積賞球数表示の値を、「7」→「16」→「31」→・・・→「43」→「44」→「45」とカウントアップするように賞球カウントアップ演出を実行する。なお、次の入球がなければ累積賞球数表示の値を、「7」→「31」→・・・→「43」→「44」→「45」とカウントアップするようにしてもよい。

【2129】

このように大入賞口に遊技球が連続的に入球して賞球カウントアップ演出が連続的に実行される場合であっても、賞球カウントアップ演出を滞りなく円滑に進めることができるため、大入賞口への遊技球の入球時と賞球カウントアップ演出の実行時との間でタイミングのずれが生じること（それにより遊技者に違和感を与えること）を防止することができるとともに、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中に賞球カウントアップ演出を適切に完結させることができる。

【2130】

(e)は、大当り遊技の第1ラウンドを示すイメージ図であり、第1ラウンドで10球の遊技球が入球し、第1ラウンドが終了するタイミングを示すイメージ図である。ここで、1のラウンド遊技において、大入賞口に10球入球することなく30秒の経過したこと、または、10球の遊技球が大入賞口へ入球したことを条件として1のラウンド遊技が終了するように構成されている。本例では、10球目の入球後であって大入賞口が閉鎖する前のタイミングで11球目の遊技球の入球があった場合は10球目の入球から第1所定期間に限って入球を有効とするように構成している。本例では、この11球目以降の入球をオーバー入賞と呼び、以降の説明を行う。

【2131】

(e)においては、11球目のオーバー入賞が発生したことに基づいて、オーバー入賞に基づくオーバー入賞演出を実行するように構成されている。オーバー入賞演出は、効果音による演出と、ランプによる演出と、演出表示装置による演出とで構成されている。効果音による演出は、例えば「バン」という特定音をスピーカD24から出力する演出である。ランプによる演出は、枠ランプの所定のランプをオーバー入賞に対応する発光態様で発光する演出である。なお、枠ランプではなく盤ランプの所定のランプをオーバー入賞に対応する発光態様で発光させてもよいし、枠ランプと盤ランプの両方を発光させるようにしてもよい。なお、効果音による演出とランプによる演出は、ラウンド間時間において実行するようにしてもよい。演出表示装置による演出は、演出表示装置SGでの賞球カウントアップ演出である。オーバー入賞に基づく賞球カウントアップ演出は、オーバー入賞が発生したラウンドにおいて実行されず、次のラウンドで実行されるが、ラウンド間時間において実行するようにしてもよい。また、オーバー入賞に基づき「+15」の画像等を表示するような演出を演出表示装置による演出としてもよい。

【2132】

また、効果音による演出の実行中（特定音の出力中）に音量調整の操作が可能であり、音量調整の操作が行われると、特定音の音量が、音量調整の操作前後で異なるように構成されている。例えば、特定音の出力中（例えば、「バ」の出力中）に音量調整で音量が1段階大きくなるように調整されると、「バ」は音量調整の前の音量であり、「ン」は音量調整の後の1段階大きい音量となる。また、特定音の出力中に音量調整で音量が1段階小さくなるように調整されると、「バ」は音量調整の前の音量であり、「ン」は音量調整の後の1段階小さい音量となる。なお、音量を1段階調整する例を示したが、複数段階調整することも可能である。なお、特定音の出力中の音量調整においても確認音を出力するように構成されているが、確認音を出力しないようにしてもよい。このように構成することで、オーバー入賞の効果音による演出を用いて、音量調整後の音量を遊技者が確認することができる。

【2133】

また、大入賞口に10球入球することなく30秒の経過した後であって大入賞口が閉鎖する前のタイミングで遊技球の入球があった場合は30秒の経過タイミングから第2所定期間（第1所定期間と異なる期間であるが、同じ期間であってもよい）に限って入球を有効とするように構成している。本例では、この入球を追加入賞と呼ぶ。この追加入賞が発生したことに基づいて、オーバー入賞演出の効果音による演出と、ランプによる演出と、演出表示装置による演出は実行しないように構成されている。なお、追加入賞に基づく賞球カウントアップ演出はこのラウンドにおいて実行しないように構成されていればよい。例えば、追加入賞に基づく賞球カウントアップ演出は次のラウンドの開始タイミングで実行されるようにするのが好ましい。

10

【2134】

このように大入賞口の閉鎖条件（1のラウンドの終了条件）として、規定数入球又は規定秒数経過の2条件を有するが、規定秒数経過前且つ規定数入球後の大入賞口の閉鎖制御後の入球においては特定音（オーバー入賞の効果音）を出力可能であるが、規定数入球前且つ規定秒数経過後の閉鎖制御後の入球においては特定音を出力しないように構成している。このようにラウンドの終了条件に基づく特定音の制御を実行することで、大入賞口の閉鎖条件に基づく演出を相違させることができる。

【2135】

（f）は、第1ラウンドが終了してラウンド間の演出が実行されていることを示すイメージ図である。ラウンド間時間において、主制御基板Mは第1ラウンドで11球目のオーバー入賞があったことをRAMに記憶する。なお、このタイミングにて12球目のオーバー入賞が発生（例えば、大入賞口に入った球が第1所定期間よりも遅れて検出された場合等）した場合は、オーバー入賞の特定音は出力しないよう制限されている。また、オーバー入賞に基づく枠ランプ又は盤ランプは発光しないよう制限されている。さらに、オーバー入賞に基づく賞球カウントアップ演出も実行しないよう制限されている。

20

【2136】

（g）は、第2ラウンドの開始タイミングを示すイメージ図である。第2ラウンドの開始タイミングにおいて、主制御基板Mは、副制御基板Sに対して第1ラウンドの11球目のオーバー入賞に対応する入球があったことを示すコマンドを送信する。副制御基板Sは、このコマンドを受信し、このコマンドに基づく賞球カウントアップ演出を実行する。詳細には、累積賞球数表示の値を、「150」→「151」→・・・→「165」とカウントアップするが、オーバー入賞に基づくカウントアップは、「150」→「165」とカウントアップすることが好ましい。

30

【2137】

（h）は、第2ラウンドにおいて、第1ラウンドのオーバー入賞に対応する賞球カウントアップ演出が実行されている際に第2ラウンドの1個目の遊技球が大入賞口へ入球したことに基づき、オーバー入賞に基づく賞球カウントアップ演出の実行が中断されたことを示すイメージ図である。詳細には、累積賞球数表示の値が、「150」→「151」となっている状態で1個目の遊技球が大入賞口へ入球した場合、オーバー入賞に基づく賞球カウントアップ演出を「151」で中断し、1個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始する。なお、第2ラウンドの1個目に基づく賞球カウントアップ演出の実行を開始するにあたり、「165」からカウントアップを開始する。そして、次の入球がなければ累積賞球数表示の値を、「165」→「166」→・・・→「178」→「179」→「180」とカウントアップするように賞球カウントアップ演出を実行する。

40

【2138】

このようにオーバー入賞に係る賞球カウントアップ演出についても次のラウンド遊技において実行可能であり、且つ、賞球カウントアップ演出の実行中に新たな入球があったとしても該入球における賞球カウントアップ演出を実行可能とすることで、賞球カウントアップ演出を滞りなく円滑に進めることができる。

【2139】

50

＜大当り遊技中に大入賞口への入球がない場合の演出表示装置での演出＞

次に、大当り遊技中に大入賞口への入球がない場合の演出表示装置SGでの演出について説明する。図269は、大当り遊技中に大入賞口への入球がない場合の演出表示装置SGでの演出のイメージ図である。

【2140】

(a)は、1回目の大当り遊技の第1ラウンドを示すイメージ図である。大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「1R」の画像と、変形例の大当りの連荘数を示す「星」の画像（図は1連荘を示す）と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0 / 1500」の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。なお、この大当り遊技において、大入賞口への入球はないので、1回目の大当り遊技において賞球カウントアップ演出が実行されることはない。

10

【2141】

(b)は、2回目の大当り遊技の第1ラウンドを示すイメージ図である。大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「1R」の画像と、変形例の大当りの連荘数を示す「星」の画像（図は2連荘を示す）と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0 / 1500」の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。なお、この大当り遊技において、大入賞口への入球はないので、2回目の大当り遊技において賞球カウントアップ演出が実行されることはない。

20

30

【2142】

(c)は、1回目の大当り遊技の第10ラウンドを示すイメージ図である。大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「10R」の画像と、変形例の大当りの連荘数を示す「星」の画像（図は1連荘を示す）と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像と、今回の大当りで獲得した（払い出した）賞球数を表示する賞球数表示の画像と今回の大当りで払い出す予定の賞球数を示す払出予定数表示の画像とから構成される当該賞球数表示の「0 / 1500」の画像と、一連の大当りで獲得した（払い出した）合計の賞球数を表示する累積賞球数表示の画像である「Total00000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。なお、この大当り遊技において、大入賞口への入球はないので、1回目の大当り遊技において賞球カウントアップ演出が実行されることはない。

40

【2143】

50

(d) は、2 回目の大当り遊技の第 1 ラウンドにおいて電源断が発生したことを示すイメージ図である。なお、1 回目の大当り遊技が終了してから移行する低確率高ベース状態にて電源断が発生したことを示すイメージ図であっても良く、より好適には 1 回目の大当り遊技が終了してから移行する低確率高ベース状態での大当り変動にて電源断が発生したことを示すイメージ図であっても良い（その場合、(e) については、電源復帰後の初期化動作が終了した後であることが好適である）。

【2144】

(e) は、電源復帰後の初期化動作中であって、2 回目の大当り遊技の第 1 ラウンドを示すイメージ図である。初期化動作中においては、初期化動作中に対応する大当りの連荘数を示す「星」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（遊技促進画像）と、初期化動作中に対応する当該賞球数表示の「0 / 1500」の画像と、初期化動作中に対応する累積賞球数表示の画像である「Total 00000」の画像と、初期化動作中に対応する第 2 保留表示領域 SG13 に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置 SG に表示する。なお、初期化動作中に対応する大当り遊技中に出力される楽曲の画像や、初期化動作中に対応する大当りのラウンド数を示す画像等を表示するようにしてもよい。その場合は、(a) の画像と同じようにすることが好ましい。

【2145】

このように大入賞口への入球がないと賞球カウントアップ演出が実行されず、大当り遊技を跨いても先の大当り遊技における第 1 ラウンドと後の大当り遊技における第 1 ラウンドとで同じ賞球数表示や同じ累積賞球数表示となり得るが、連荘数表示については更新可能とすることができるようになっている。但し、先の大当り遊技と後の大当り遊技との間で電断した場合は、賞球数表示、累積賞球数表示及び連荘数表示が同じ表示態様となり得る。このように電源断せずに正常に遊技を進行している状況であれば、賞球カウントアップ演出が実行されないが、遊技が進んでいることを遊技者に示すことができる。

【2146】

<各種演出における文字表示と演出設定、音量設定>

次に、オーバー入賞演出等における文字表示と演出設定と音量設定について説明する。図 270 は、オーバー入賞演出等における文字表示と演出設定と音量設定のイメージ図である。

【2147】

(a) は、1 回目の大当り遊技を示すイメージ図であり、第 1 ラウンドで 10 球の遊技球が入球し、第 1 ラウンドが終了するタイミングを示すイメージ図である。ここでは、10 球目の入球後であって大入賞口が閉鎖する前のタイミングでオーバー入賞が発生した例を示す。(a) においては、11 球目のオーバー入賞が発生したことに基づいて、オーバー入賞の特定音「バン」をスピーカ D24 から出力して効果音による演出を実行する。また、11 球目のオーバー入賞に基づいて、枠ランプ又は盤ランプの所定のランプをオーバー入賞に対応する態様で発光させてランプによる演出を実行する。なお、効果音による演出とランプによる演出は、ラウンド間時間において実行するようにしてもよい。演出表示装置 SG においては、11 球目のオーバー入賞に基づく演出表示装置による演出であるカウントアップ演出はこのラウンドにおいて実行しないよう制限されている。また、オーバー入賞の特定音に対応した文字表示である「バン」を演出表示装置 SG に表示しないようにしている。

【2148】

(b) は、2 回目の大当り遊技を示すイメージ図であり、第 7 ラウンドで強調演出が実行されるタイミングを示すイメージ図である。ここでは、累積賞球数表示が 2500 を超えたことに基づき強調演出を実行する例を示す。(b) においては、強調演出が実行されたことに基づいて、効果音「バキューン」をスピーカ D24 から出力する。また、強調演出に基づいて、枠ランプ又は盤ランプの所定のランプを強調演出に対応する態様で発光させる。演出表示装置 SG においては、強調演出の効果音に対応した文字表示である「バキューン」を表示しないようにしている。なお、強調演出が実行されている最中にオーバー

入賞が発生した場合、強調演出の「2500GET」の画像の表示を継続させつつ、オーバー入賞演出も同時に実行可能である。このように構成することで、強調演出の実行中であってもオーバー入賞演出を実行することができる。オーバー入賞演出は、効果音による演出と、ランプによる演出と、演出表示装置による演出とによって構成されているが、全て実行しなくてもよい。例えば、強調演出の効果音とオーバー入賞演出の効果音を同じ出力チャンネルから出力する場合は、強調演出の効果音を優先的に出力させることで、オーバー入賞演出の特定音が制限されるようにしてもよい。このように構成することで、希少性の高い強調演出を優先的に実行させることができる。

【2149】

(c)は、10回目の大当り遊技を示すイメージ図であり、第1ラウンドでプレミアム大当り演出が実行されるタイミングを示すイメージ図である。プレミアム大当り演出は、例えば、5連荘、10連荘、15連荘等の5連荘の区切りで実行される大当り演出であり、大当り遊技中にエピソード映像等を表示する大当り演出である。ここでは、10連荘のプレミアム大当り演出を実行する例を示す。(c)においては、プレミアム大当り演出が実行されたことに基づいて、スピーカD24から「10連荘おめでとう」との効果音を出力する。また、演出表示装置SGにおいては、プレミアム大当り演出の効果音に対応した文字表示である「10連荘おめでとう」を表示するようになっている。

【2150】

(d)は、リザルト表示演出の実行時の文字表示を示すイメージ図である。ここでは、累積賞球数表示=30000獲得したことを示すリザルト表示演出となっている。(d)においては、累積賞球数表示が30000以上であること(20連荘以上等でもよい)に基づいて、スピーカD24から「Congratulations」との効果音を出力する。また、演出表示装置SGにおいては、リザルト表示演出の効果音に対応した文字表示である「Congratulations」を表示するようになっている。

【2151】

このように(a)および(b)で説明したように特定音(オーバー入賞の効果音)又は強調演出の効果音に係る発音に対応した文字表示が実行されないように構成されるが、(d)で説明したように所定の大当り遊技(例えば、10連荘目の大当り遊技)に表示される映像に係る発音に対応した文字表示は実行可能であるよう構成されている。また、所定のリザルト表示演出(例えば、累積賞球数表示が30000以上のリザルト表示演出)の実行時に表示される映像に係る発音に対応した文字表示も実行可能であるよう構成されている。このように利益度の高い演出において効果音だけではなく演出表示装置SGで文字表示を行うことによって、遊技における達成感を強調することができる。

【2152】

(e)は、大当り遊技の賞球カウントアップ演出の実行中に第9実施形態で説明した遊技機設定画面を表示するイメージ図である。ここでは大当り遊技中に大入賞口への入賞に基づき累積賞球数表示領域に表示された累積賞球数表示の値が、「0」→「1」→・・・→「15」等となるように数値がカウントアップしていく過程における「7」を表示したタイミングを示しており、このタイミングにて遊技者が十字ボタンSB-2を操作したことに基づき、演出表示装置SGに遊技機設定画面が表示される。遊技機設定画面の背景には、大当り遊技中に出力される楽曲が楽曲Aであること楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「1R」の画像と、楽曲Aの歌詞をテロップで表示する歌詞テロップ表示の画像の一部が、遊技機設定画面と重なる状態にて表示されている。また、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像(遊技促進画像)と、当該賞球数表示の「7/1500」の画像と、累積賞球数表示の画像である「Total00007」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を演出表示装置SGに表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図234の(a2)と同様に制御する。なお、遊技機設定画面は、十字ボタンSB-2の操作に基づき表示されるように構成されているが、サブ入力ボタンSBやその他

10

20

30

40

50

のボタン等に基づき表示されるように構成してもよい。また、遊技機設定画面を表示する例を示したが、遊技機設定画面を経由せずに第9実施形態で説明したカスタマイズ画面A～Cのいずれかを表示するようにしてもよい。

【2153】

なお、(e)においては、大当り遊技の賞球カウントアップ演出の実行中に遊技機設定画面を表示する例を示したが、強調演出の実行中は遊技機設定画面を表示しないように構成することが好ましい。このように構成することで、強調演出が発生したこと（累積賞球数が特定値に到達したこと）に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれてしまう事態を防止することができる。なお、リザルト表示演出を大当り遊技中に実行する場合も、リザルト表示演出の実行中は遊技機設定画面を表示しないように構成することが好ましく、このように構成することで、連荘や獲得した賞球数に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれてしまう事態を防止することができる。

【2154】

なお、遊技待機状態／変動待機状態中、変動中、確定停止状態のいずれにおいても、遊技機設定画面を表示可能である。その場合、十字ボタンSB-2の操作に基づき遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わるように構成することが好ましい。また、遊技待機状態／変動待機状態中、変動中のいずれにおいても、十字ボタンSB-2の操作に基づき遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わるよう構成し、確定停止状態では、十字ボタンSB-2の操作があっても遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わらないよう構成するようにしてもよい。また、変動中や変動固定時間にてリザルト表示演出を実行する場合も、十字ボタンSB-2の操作に基づいて遊技機設定画面が非表示状態から表示状態に切り替わらないよう構成することが好ましい。このように構成することで、連荘や獲得した賞球数に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれてしまう事態を防止することができる。

【2155】

また、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の操作を行っても遊技機設定画面が表示されない状況、例えば、第9実施形態で説明した第1所定演出、第2所定演出の実行中等が存在するが、この状況以外にも第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況（特定の演出が実行されている状況であり、例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）であれば遊技機設定画面が表示されないように構成することが好ましい。

【2156】

なお、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば、遊技機設定画面を常に表示するようにしてもよく、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば、遊技機設定画面を表示しないようにすることが好ましい。

【2157】

(f)に示すように、遊技設定画面（カスタマイズ画面A～Cの画面でもよい）については、所定の状況であれば、音量調整画面と同時に表示可能であり、両画面の表示を維持しつつ同時に調整及び設定が可能である。所定の状況としては、遊技待機状態／変動待機状態中、変動中、確定停止状態等の例を示すことができる。遊技設定画面（カスタマイズ画面A～Cの画面）と、音量調整画面とを同時に表示した場合、遊技機設定画面（カスタマイズ画面A～C）は、十字ボタンSB-2を用いて操作するようにし、音量調整画面は、音量調整専用の音量ボタンを用いて操作するようにすることが好ましい。例えば、遊技機設定の場合、十字ボタンSB-2における上下ボタンで遊技機設定画面の表示（上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）及びカスタマイズ画面Aの表示（遊技機設定画面表示中に上下ボタンのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更）、カスタマイズ画面B又はカスタマイズ画面Cの選択（カスタマイズ画面A表示中の上下ボタン操作でいずれかを選択、その後はカスタマイズ画面Bにて上下ボタン操作で第1設定か第2設定かに切り替え／カスタマイズ画面Cにて上下ボタン操作で第3設定か第4設定かに切り替え）を実行するようにする。また、音量設定の場合は、

音量ボタンの上キーまたは下キーのいずれかを操作することで非表示状態から表示状態に変更及び音量調整（音量調整画面が表示状態である際に上ボタンを1回操作すると音量が1段階大きくなり下ボタンを1回操作すると音量が1段階小さくなる調整）を実行するようにする。このように遊技設定と音量設定とを同時に設定できるようにすることで、機能性に優れた遊技機を提供することができる。

【2158】

また、音量調整画面及び遊技設定画面（カスタマイズ画面A～C）は、メイン装図と重畳表示し得る一方で、サブ装図と重畳表示しないように構成されている。このように少なくともサブ装図を視認可能とすることができ、遊技者が現状の演出用図柄を確認することができるようになっている。

【2159】

（g）は、賞球カウントアップ演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、賞球カウントアップ演出の実行中において音量調整が可能に構成されており、音量調整画像が賞球カウントアップ演出の画像よりも表示優先度が高く表示されている。なお、（g）においては、音量調整画像と賞球カウントアップ演出の画像とが重なっていない図を示している。

【2160】

（h）は、リザルト表示演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示されていることを示すイメージ図である。本例においては、リザルト表示演出の実行中において音量調整が可能に構成されており、音量調整画像がリザルト表示演出の画像よりも表示優先度が高く表示されている。なお、（h）においては、音量調整画像がリザルト表示演出の画像の上に重なっている図を示しているが、重ならない位置に音量調整画像を表示するようにしてもよい。

【2161】

また、前述したように図265の（f）においては、強調演出の実行中に遊技者による音量設定の操作を可能とする音量調整画面（音量調整画像）が表示され、音量調整が可能に構成されている。

【2162】

次に、遊技機設定の方法について説明する。遊技機設定画面が表示される状態において、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作に基づき、カスタマイズ画面Aが表示されるように構成されている。カスタマイズ画面Aは、図218の（b）に示す画面であり、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作Aに基づきカスタマイズ画面B又はカスタマイズ画面Cを選択可能な画面となっている。この操作によって第1・2設定が選択された場合は、図218の（c）に示すカスタマイズ画面Bが表示される。カスタマイズ画面Bは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作Bに基づき第1設定又は第2設定を選択可能な画面であり、特定演出の実行確率が0%の第1設定又は特定演出の実行確率が100%の第2設定を選択可能な画面となっている。一方、カスタマイズ画面Aで第3・4設定が選択された場合は、図218の（f）に示すカスタマイズ画面Cが表示される。カスタマイズ画面Cは、サブ入力ボタンSB、十字ボタンSB-2等の所定操作Cに基づき第3設定又は第4設定を選択可能な画面であり、先読み演出の実行確率が5%の第3設定又は先読み演出の実行確率が1%の第4設定を選択可能な画面となっている。なお、大当り遊技中の先読み演出（大当り遊技中に存在する保留に大当り保留が存在することを示唆または報知する演出）の実行確率は変更できないようにすることが好ましい。具体的には、大当り遊技中に大当り保留が存在する場合に70%の確率で大当り遊技中の先読み演出を実行するよう設定されている場合、この確率は必ず固定されるよう構成されている。このように大当り遊技中の先読み演出の実行確率を変更できないようにすることで、大当り遊技の演出に遊技者が集中できる遊技機を提供することができる。

【2163】

また、カスタマイズ画面Cにて、先読み演出の実行確率が5%の第3設定又は先読み演出の実行確率が1%の第4設定を選択可能となっているが、リザルト表示演出の実行中は設定された実行確率での先読み演出が実行されないように構成されている。なお、リザルト表示演出の実行中は、遊技機設定で設定された先読み演出以外の先読み演出も実行しないように構成してもよく、全ての先読み演出を実行しないように構成してもよい。このように構成することで、先読み演出によって、リザルト表示演出にて与えられる連荘や獲得した賞球数に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれてしまう事態を防止することができる。

【2164】

また、遊技機設定は演出モードXには適用されるが、演出モードYには適用されないように構成されている。つまり、遊技機設定を行ったとしても、その設定が反映されるのは演出モードXであり、演出モードYには反映されないよう構成されている。ここで、演出モードXは低率率低ベース状態やステージA～C等であり、演出モードYは高確率高ベース状態や低確率低ベース状態やステージD等が例示できる。なお、演出モードX、Yは、これらに限定されない。このように構成することで、当りまでの過程を楽しみたい演出モードXにおいて遊技者が好みの遊技機設定を行って、遊技を楽しむことができるようになっている。なお、遊技機設定は、演出モードXおよび演出モードYの両方に適用されるようにしてもよく、このように構成した場合であっても、遊技者が好みの遊技機設定を行って、遊技を楽しむことができるようになっている。

【2165】

なお、音量調整画面の表示及び音量調整については、高期待度演出、第1所定演出、第2所定演出の実行中であっても実行可能であり、その他、特定の演出が実行されていない状況（例えば、スーパーリーチが実行されていない状況、決めアクションが実行されていない状況）及び特定の演出が実行されておらず所定の演出が実行されている状況（例えば、ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）であっても、特定の演出が実行されている状況（例えば、スーパーリーチが実行されている状況、決めアクションが実行されている状況）においても、音量調整画面の表示及び音量調整が実行可能であるように構成されている。

【2166】

また、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況（ノーマルリーチが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様でない定位置アクションが実行されている状況、チャンス目先読み演出の演出態様である定位置アクションが実行されている状況、変動開始時アクションが実行されている状況、テンパイアクションが実行されている状況）、及び第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況（第1所定演出の実行中、第2所定演出の実行中、スーパーリーチや決めアクションなどの特定の演出が実行されている状況）において、第9実施形態のボタン演出を実行可能に構成し、第1選択操作又は第2選択操作が可能な状況であれば、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）と第1選択操作又は第2選択操作の実行（遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示）を同時に実行可能とする一方で、第1選択操作又は第2選択操作が不可能な状況であれば、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）を同時に実行可能であるが、第1選択操作又は第2選択操作の実行（遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示）は同時に実行不可能であるように構成してもよい。

【2167】

また、ボタン演出の実行（ボタン画像の表示）と音量調整の実行（音量調整画面の表示）を同時に実行している際、サブ入力ボタンが操作されてボタン演出における操作後画像が表示されても音量調整画面の表示は維持され且つ遊技設定画面及びカスタマイズ画面A～Cの表示も維持され、音量調整のための操作をしてもボタン演出及び遊技設定画面及び

10

20

30

40

50

カスタマイズ画面 A～C の表示も維持され、第 1 選択操作又は第 2 選択操作としてもボタン演出及び音量調整画面の表示も維持されるように構成することが好ましい。

【2168】

また、音量調整画面は表示開始から新たな音量調整のための操作がないと 3 秒後に非表示となる一方で、音量調整画面の表示中に音量調整のための操作が実行されたことを契機に音量調整画面の表示時間の 3 秒が再セットされるが、音量調整画面の表示中に第 1 選択操作又は第 2 選択操作が実行されても音量調整画面の表示時間の 3 秒が再セットされない（そのため、音量調整画面の表示中に第 1 選択操作又は第 2 選択操作が実行された場合、遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C の表示中に音量調整画面が非表示となり得る）ように構成してもよい。

10

【2169】

また、遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C は表示開始から新たな第 1 選択操作又は第 2 選択操作がないと 3 秒後に非表示となる一方で、遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C の表示中に第 1 選択操作又は第 2 選択操作が実行されたことを契機に遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C の表示時間の 3 秒が再セットされるが、遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C の表示中に音量調整のための操作が実行されても遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C の表示時間の 3 秒が再セットされない（そのため、遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C の表示中に音量調整のための操作が実行された場合、音量調整画面の表示中に遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C が非表示となり得る）ように構成してもよい。

20

【2170】

なお、ボタン演出におけるボタン画像又は操作後画像は音量調整画面及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C と重畳表示し得る一方で、音量調整画面と遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C とは重畳表示しないことが好ましい。さらに、ボタン演出におけるボタン画像及び音量調整画面及び遊技設定画面及びカスタマイズ画面 A～C は、メイン装図と重畳表示し得る一方で、サブ装図と重畳表示せず、ボタン演出における操作後画像は、メイン装図及びサブ装図と重畳表示し得ることが好ましい。

【2171】

また、ボタン演出が連打演出である場合、サブ入力ボタンの長押しで複数回の操作（連打操作）があったと見做されるが、音量調整については左右ボタンの長押し（左ボタンの長押し又は右ボタンの長押し）でも複数回の操作と見做されず 1 段階しか音量が調整されず、第 1 選択操作又は第 2 選択操作についても上下ボタンの長押し（上ボタンの長押し又は下ボタンの長押し）でも複数回の操作と見做されず画面及び設定の切り替えが 1 回のみ実行されるように構成してもよい。

30

【2172】

<リザルト表示演出の実行中のランプパターン>

次に、リザルト表示演出の実行中のランプパターンについて説明する。図 271 は、累積賞球数表示が異なるリザルト表示演出の実行中のランプパターンのイメージ図である。

【2173】

（a）は、第 1 のリザルト表示演出を示すイメージ図である。第 1 のリザルト演出は、累積賞球数表示が 00000～09999 の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置 SG に、サブ装図の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（有利状態の遊技状態によっては非表示とする）と、連荘数を示す「Bonus×N」の画像（N は自然数である）と、累積賞球数表示の画像である「05000 獲得」の画像と、第 2 保留表示領域 SG13 に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ及び枠ランプは、累積賞球数表示が「00000～09999」であることに対応したパターン A であるリザルト発光態様 A（例えば、青発光の態様）のランプパターンで発光するように制御するが、どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様 A で発光させるようにしてもよい。可動役物 YK のランプ、サブ入力ボタン SB のランプ、十字ボタン SB-2 のランプ、可動役物 YK、サブ入力ボタン SB は図 235 の（c）や（d）

40

50

と同様に制御する。第1のリザルト表示演出中での楽曲（BGM）は、累積賞球数表示が「00000～09999」であることに対応したリザルト専用楽曲Aを出力するようになっている。

【2174】

（b）は、第2のリザルト表示演出を示すイメージ図である。第2のリザルト演出は、累積賞球数表示が10000～19999の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、サブ装図の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（有利状態の遊技状態によっては非表示とする）と、連荘数を示す「Bonus×P」の画像（Pは自然数である）と、累積賞球数表示の画像である「10000獲得」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ及び枠ランプは、累積賞球数表示が「10000～19999」であることに対応したパターンBであるリザルト発光態様B（例えば、黄発光の態様）のランプパターンで発光するように制御するが、どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Bで発光させるようにしてもよい。可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図235の（c）や（d）と同様に制御する。第2のリザルト表示演出中での楽曲（BGM）は、累積賞球数表示が「10000～19999」であることに対応したリザルト専用楽曲Bを出力するようになっている。

10

【2175】

（c）は、第3のリザルト表示演出を示すイメージ図である。第3のリザルト演出は、累積賞球数表示が20000～29999の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、サブ装図の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（有利状態の遊技状態によっては非表示とする）と、連荘数を示す「Bonus×Q」の画像（Qは自然数である）と、累積賞球数表示の画像である「20000獲得」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ及び枠ランプは、累積賞球数表示が「20000～29999」であることに対応したパターンCであるリザルト発光態様C（例えば、緑発光の態様）のランプパターンで発光するように制御するが、どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Cで発光させるようにしてもよい。可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図235の（c）や（d）と同様に制御する。第3のリザルト表示演出中での楽曲（BGM）は、累積賞球数表示が「20000～29999」であることに対応したリザルト専用楽曲Cを出力するようになっている。

20

【2176】

（d）は、第4のリザルト表示演出を示すイメージ図である。第4のリザルト演出は、累積賞球数表示が30000以上の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、サブ装図の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（有利状態の遊技状態によっては非表示とする）と、連荘数を示す「Bonus×R」の画像（Rは自然数である）と、累積賞球数表示の画像である「30000獲得」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ及び枠ランプは、累積賞球数表示が「30000以上」であることに対応したパターンDであるリザルト発光態様D（例えば、赤発光の態様）のランプパターンで発光するように制御するが、どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Dで発光させるようにしてもよい。可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図235の（c）や（d）と同様に制御する。第4のリザルト表示演出中での楽曲（BGM）は、累積賞球数表示が「30000以上」であることに対応したリザルト専用楽曲Dを出力するようになっている。なお、リザルト発光態様Dのランプパターンを虹発光の態様としてもよい。

30

40

【2177】

（e）は、第1の賞球カウントアップ演出を示すイメージ図である。第1の賞球カウン

50

トアップ演出は、累積賞球数表示が「Total05000」の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「10R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像と、連荘数を示す「N連」の画像と、当該賞球数表示の「1500/1500」の画像と、累積賞球数表示の画像である「Total05000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図234の(a2)と同様に制御する。第1の賞球カウントアップ演出中に出力する楽曲(BGM)は、楽曲Aを例示したが、遊技者が選択した楽曲であれば他の楽曲であってもよい。なお、累積賞球数表示が「Total05000」であるので、強調演出を実行可能であるが、大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミングと同時又は大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミング以降で強調演出の実行条件が成立した場合は、強調演出を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、リザルト表示演出を実行したり、大当り遊技が終了した後に移行する遊技状態を示唆したりする大当り終了デモの実行の妨げにならないようにすることができる。

10

【2178】

(f)は、第2の賞球カウントアップ演出を示すイメージ図である。第2の賞球カウントアップ演出は、累積賞球数表示が「Total10000」の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「10R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像と、連荘数を示す「P連」の画像と、当該賞球数表示の「1500/1500」の画像と、累積賞球数表示の画像である「Total10000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図234の(a2)と同様に制御する。第2の賞球カウントアップ演出中に出力する楽曲(BGM)は、楽曲Aを例示したが、遊技者が選択した楽曲であれば他の楽曲であってもよい。なお、累積賞球数表示が「Total10000」であるので、強調演出を実行可能であるが、大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミングと同時又は大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミング以降で強調演出の実行条件が成立した場合は、強調演出を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、リザルト表示演出を実行したり、大当り遊技が終了した後に移行する遊技状態を示唆したりする大当り終了デモの実行の妨げにならないようにすることができる。

20

30

【2179】

(g)は、第3の賞球カウントアップ演出を示すイメージ図である。第3の賞球カウントアップ演出は、累積賞球数表示が「Total20000」の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「10R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像と、連荘数を示す「Q連」の画像と、当該賞球数表示の「1500/1500」の画像と、累積賞球数表示の画像である「Total20000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図234の(a2)と同様に制御する。第3の賞球カウントアップ演出中に出力する楽曲(BGM)は、楽曲Aを例示したが、遊技者が選択した楽曲であれば他の楽曲であってもよい。なお、累積賞球数表示が「Total20000」であるので、強調演出を実行可能であるが、大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミングと同時又は大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミング以降で強調演出の実行条件が成立した場合は、強調演出を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、リザルト表示演出を実行したり、大当り遊技が終了した後に

40

50

移行する遊技状態を示唆したりする大当り終了デモの実行の妨げにならないようにすることができる。

【2180】

(h) は、第4の賞球カウントアップ演出を示すイメージ図である。第4の賞球カウントアップ演出は、累積賞球数表示が「Total30000」の場合に実行される演出である。本例では、演出表示装置SGに、楽曲Aの画像と、大当りのラウンド数を示す「10R」の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像と、連荘数を示す「R連」の画像と、当該賞球数表示の「1500/1500」の画像と、累積賞球数表示の画像である「Total30000」の画像と、第2保留表示領域SG13に保留数を示す数字の画像と、を表示する。盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図234の(a2)と同様に制御する。第4の賞球カウントアップ演出中に出力する楽曲(BGM)は、楽曲Aを例示したが、遊技者が選択した楽曲であれば他の楽曲であってもよい。なお、累積賞球数表示が「Total30000」であるので、強調演出を実行可能であるが、大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミングと同時又は大当り遊技の最終ラウンドの大入賞口の閉鎖条件が成立したタイミング以降で強調演出の実行条件が成立した場合は、強調演出を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、リザルト表示演出を実行したり、大当り遊技が終了した後に移行する遊技状態を示唆したりする大当り終了デモの実行の妨げにならないようにすることができる。

【2181】

このように、累積賞球数表示の数値については、リザルト表示演出の実行時における累積賞球数表示と、賞球カウントアップ演出の実行時における累積賞球数表示とが同じ所定の数値となり得る。発光演出の発光態様について、リザルト表示演出の実行時における発光演出の発光態様は累積賞球数表示の所定の数値に対応(同期)した発光態様となるが、賞球カウントアップ演出の実行時における発光演出の発光態様は累積賞球数表示の所定の数値に対応(同期)しない発光態様となっている。このようにリザルト表示演出について、遊技者が獲得した利益によって発光態様を変化させることにより、遊技結果における達成感を強調した演出とすることができる。なお、大当り遊技中の賞球カウントアップ演出及び強調演出が実行されている最中に差球数カウンタのカウンタ値が所定数(例えば、95000)に達した場合(移行条件を充足した場合)には、差球数カウンタのカウンタ値が所定数に達したことを契機には賞球カウントアップ演出及び強調演出の実行が途中で終了せず継続して実行され(賞球カウントアップ演出及び強調演出と同時に表示されている右打ち画像の表示が終了せず継続され、遊技者操作によって表示開始された場合の賞球カウントアップ演出及び強調演出と同時に表示されている音量調整画面についても表示が途中で終了せず継続して表示され)、大当り遊技が終了することで抑制機能が作動する(抑制報知が実行される)ことになるが、リザルト表示演出が実行されている最中に差球数カウンタのカウンタ値が所定数(例えば、95000)に達した場合(移行条件を充足した場合)には、差球数カウンタのカウンタ値が所定数に達したことを契機としてリザルト表示演出の実行が途中で終了し(賞球カウントアップ演出及び強調演出と同時に表示されている右打ち画像の表示が終了し、遊技者操作によって表示開始された場合の賞球カウントアップ演出及び強調演出と同時に表示されている音量調整画面についても表示が途中で終了し)、即座に抑制機能が作動する(抑制報知が実行される)。なお、リザルト表示演出では、連荘数を示す「Bonus×N」の画像(Nは自然数である)と累積賞球数表示の画像である「00000獲得」～「99999獲得」のいずれかの画像が表示される以外にも、サブ装図の画像や右打ち画像や保留数を示す数字の画像などが表示され、更に、盤ランプ及び枠ランプは、リザルト発光態様A(例えば、青発光の態様)などのランプパターンで発光するように制御し(どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Aで発光させるようにしても良い)、且つ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBは図235の(c)

10

20

30

40

50

や（d）と同様に制御し、且つ、第1のリザルト表示演出中での楽曲（BGM）はリザルト専用楽曲Aなどを出力するよう構成されているが、リザルト演出が途中終了する場合は、連荘数を示す「Bonus×N」の画像（Nは自然数である）と累積賞球数表示の画像である「00000獲得」～「99999獲得」のいずれかの画像、サブ装図の画像や右打ち画像や保留数を示す数字の画像などが（なお、音量調整画面が表示されていた場合は音量調整画面も）途中から非表示となり抑制画面（特殊文言表示と特殊背景画像）が表示され、盤ランプ及び枠ランプをリザルト発光態様A（例えば、青発光の態様）などのランプパターンで発光する制御（どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Aで発光させる制御でも良い）や可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBにおける図235の（c）や（d）と同様の制御を途中で終了させ且つリザルト専用楽曲Aなども途中で終了させて、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図239の（d2）と同様に制御するよう構成するが、連荘数を示す「Bonus×N」の画像（Nは自然数である）と累積賞球数表示の画像である「00000獲得」～「99999獲得」のいずれかの画像、サブ装図の画像や右打ち画像や保留数を示す数字の画像などが（なお、音量調整画面が表示されていた場合は音量調整画面も）途中から非表示となる（且つ抑制画面が表示される）タイミングAは、盤ランプ及び枠ランプをリザルト発光態様A（例えば、青発光の態様）などのランプパターンで発光する制御（どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Aで発光させる制御でも良い）や可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBにおける図235の（c）や（d）と同様の制御を途中で終了させ且つリザルト専用楽曲Aなども途中で終了する（且つ図239の（d2）と同様の実行態様とする）タイミングBよりも後のタイミングとするよう構成されている。つまり、盤ランプ及び枠ランプをリザルト発光態様A（例えば、青発光の態様）などのランプパターンで発光する制御（どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Aで発光させる制御でも良い）や可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSBにおける図235の（c）や（d）と同様の制御を途中で終了させ且つリザルト専用楽曲Aなども途中で終了させて、盤ランプ、枠ランプ、可動役物YKのランプ、サブ入力ボタンSBのランプ、十字ボタンSB-2のランプ、可動役物YK、サブ入力ボタンSB、スピーカD24からの音出力を図239の（d2）と同様の実行態様（発光態様、出力態様）としている最中（タイミングB）であっても、連荘数を示す「Bonus×N」の画像（Nは自然数である）と累積賞球数表示の画像である「00000獲得」～「99999獲得」のいずれかの画像、サブ装図の画像や右打ち画像や保留数を示す数字の画像などが（なお、音量調整画面が表示されていた場合は音量調整画面も）未だ表示されているよう構成されており、その後（タイミングBから例えば、0.2秒後、もしくは1秒後であり、換言すればタイミングA）に連荘数を示す「Bonus×N」の画像（Nは自然数である）と累積賞球数表示の画像である「00000獲得」～「99999獲得」のいずれかの画像、サブ装図の画像や右打ち画像や保留数を示す数字の画像などが（なお、音量調整画面が表示されていた場合は音量調整画面も）非表示となるよう構成されている。

【2182】

なお、（h）において、累積賞球数表示が「Total90000」であってMYが「95000」を超えている状況に読み替えることが可能である。この場合は、大当たり終了デモのタイミングで抑制状態に移行するため、強調演出を実行しないように構成されている。このようにすることで、大当たりのラウンド遊技の終了後にスムーズに抑制状態に移行させることができる。また、変形例として、リザルト表示演出における累積賞球数表示がいずれの表示態様（数値）であっても、演出表示装置SGに、サブ装図の画像と、右打ちすべき遊技状態であることを示す右打ちの画像と右矢印画像（有利状態の遊技状態によっては非表示とする）と、連荘数を示す「Bonus×N」の画像（Nは自然数である）と

10

20

30

40

50

、累積賞球数表示の画像である「０００００獲得」～「９９９９９獲得」のいずれかの画像と、第２保留表示領域ＳＧ１３に保留数を示す数字の画像と、を表示し、且つ、盤ランプ及び枠ランプは、リザルト発光態様Ａ（例えば、青発光の態様）のランプパターンで発光するように制御し（どちらか一方のランプのみをリザルト発光態様Ａで発光させるようにしても良い）、且つ、可動役物ＹＫのランプ、サブ入力ボタンＳＢのランプ、十字ボタンＳＢ－２のランプ、可動役物ＹＫ、サブ入力ボタンＳＢは図２３５の（ｃ）や（ｄ）と同様に制御し、且つ、第１のリザルト表示演出中での楽曲（ＢＧＭ）はリザルト専用楽曲Ａを出力するようにしても良い。つまり、リザルト表示演出における累積賞球数表示がいずれであっても、連荘数を示す画像と累積賞球数表示の画像以外は同じ演出内容としても良い。また、大当たり遊技中の賞球カウントアップ演出においては、大当たり遊技中のＢＧＭを選択可能とすることで、同じ累積賞球数表示であっても異なる累積賞球数表示であっても、同じＢＧＭを出力可能でもあり、異なるＢＧＭを出力可能でもあり、更には選択した楽曲（楽曲Ａ～Ｄ）に対応した盤ランプ及び枠ランプで発光（楽曲Ａであれば青発光、楽曲Ｂであれば緑発光、楽曲Ｃであれば赤発光、楽曲Ｄであれば虹発光など）するように構成しても良い。

【２１８３】

＜大当たり遊技中における賞球払い出しに関するエラーとは異なるエラー発生時の処理＞

次に、大当たり遊技中において賞球払い出しに関するエラーとは異なるエラーが発生した場合について説明する。図２７２は、大当たり遊技中において賞球払い出しに関するエラーとは異なるエラーが発生した場合のタイムチャートである。

【２１８４】

大当たり遊技の実行中において、賞球払い出しに関するエラーとは異なる第１のエラーが発生した場合には、エラーフラグがＯＮになる。第１のエラーは、例えば、前出した第２種エラーである磁石検知エラーや副制御基板Ｓのコマンド送信ができなかった場合のサブコマンドエラー等である。第１のエラーが発生している状況において、オーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞演出の全ての演出を実行しないようになっているが、少なくとも１の演出を実行しないようにしてもよい（少なくとも１の演出を実行するようにしてもよい）。賞球払出処理については、大入賞口への入球に基づき、賞球払出装装置ＫＥから１５球の賞球を払い出すように構成されている。賞球カウントアップ演出については、実行されないようにすることが好ましい。

【２１８５】

このように大当たり遊技の実行中に賞球払い出しに関するエラーとは異なる第１のエラーが発生している状況でオーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞演出の少なくとも一部又は全てを実行しないが、賞球の払出処理は実行可能である。このようにオーバー入賞演出が実行できない状況であっても、賞球の払出処理は実行されるため、遊技者に付与する利益を損なわないようにすることができる。

【２１８６】

＜大当たり遊技中における賞球払い出しに関するエラー発生時の処理＞

次に、大当たり遊技中において賞球払い出しに関するエラーが発生した場合について説明する。図２７３は、大当たり遊技中において賞球払い出しに関するエラーが発生した場合のタイムチャートである。

【２１８７】

大当たり遊技の実行中において、賞球払い出しに関するエラーである第２のエラーが発生した場合には、エラーフラグがＯＮになる。第２のエラーは、例えば、前述した第１種エラーである払出エラー、受け皿（上皿）満タン異常、賞球払出装装置ＫＥの玉噛み／玉詰まりエラー、玉無しエラー等であって、遊技を継続して実行可能なエラーである。第２のエラーが発生している状況において、オーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞演出を実行する。オーバー入賞演出は、全ての演出を実行するようになっているが、少なくとも１の演出を実行するようにしてもよい。賞球払出処理については、大入賞口への入球に基づき、賞球払出装装置ＫＥから１５球の賞球を払い出さないように構成されているが、第２の

エラーが解除された後に払い出すように構成することが好ましい。賞球カウントアップ演出については、実行されないようにすることが好ましい。

【2188】

このように大当り遊技の実行中に賞球払い出しに関するエラーである第2のエラーが発生している状況でオーバー入賞が発生した場合、オーバー入賞演出を実行するが、賞球の払出処理は実行不可能とする。このように賞球払い出しに関するエラーである第2のエラーの発生中であっても、オーバー入賞演出を実行することにより、遊技が継続して実行可能であることを遊技者に認識させることができる。

【2189】

<小当りVスペックでの賞球カウントアップ演出と強調演出>

次に、小当りVスペックにおける賞球カウントアップ演出と強調演出について説明する。小当りVスペックにおいて、小当り図柄が確定停止して小当り遊技が開始した後の第3所定期間内に大入賞口への入球があったとしても、第3所定期間内において賞球カウントアップ演出は実行されないように構成されている。なお、第3所定期間は小当り遊技の実行期間の全ての期間（小当り遊技の開始デモから終了デモまでの期間）であるが、一部の期間であってもよい。また、小当り遊技中においては強調演出も実行されないように構成されている。小当り遊技の実行中はV入賞するか否かを遊技者が確認することおよびV入賞した場合の報知が演出のメインであるため、それ以外の演出を実行しないようにすることで、遊技者がV入賞するか否かの確認に集中できるようになっている。

【2190】

<小当りVスペックでのオーバー入賞演出>

小当りVスペックにおいて、小当り図柄が確定停止して小当り遊技が開始した後の第4所定期間内のオーバー入賞については、特定音（オーバー入賞の効果音）が出力されないように構成されている。小当り遊技の実行中はV入賞するか否かを遊技者が確認することおよびV入賞した場合の報知が演出のメインであるため、それ以外の演出を実行しないようにすることで、遊技者がV入賞するか否かの確認に集中できるようになっている。なお、特定音だけではなく、オーバー入賞演出自体が実行されないように構成されている。なお、第4所定期間は小当り遊技の実行期間の全ての期間（小当り遊技の開始デモから終了デモまでの期間）であるが、一部の期間であってもよい。なお、小当り遊技における単位遊技の終了条件としては、規定数入球（例えば、10球入球）又は規定秒数経過（例えば、0.1秒×10回開放と該開放間の0.5秒×9回閉鎖の5.5秒経過）の2条件であり、いずれかの条件を充足することで大入賞口が完全に閉鎖する（新たな開放が実行されない）ため、11球目入球がオーバー入賞に該当する。

【2191】

<小当りVスペックでの付与量表示>

小当りVスペックにおいて、小当り遊技が開始した後の第5所定期間内に大入賞口への入球がない場合、付与量表示が実行されないが、第5所定期間内に大入賞口への入球がある場合、付与量表示が実行されるように構成されている。第5所定期間は、大入賞口に入球した遊技球がV入賞可能な期間であればよい。詳細には、小当り遊技が開始した後の第5所定期間内に大入賞口への入球がない場合はV入賞しないので付与量表示としてのラウンド表示灯R10での報知が実行されないが、第5所定期間内に大入賞口への入球がある場合はV入賞するので付与量表示としてのラウンド表示灯R10での報知が実行される。このように構成することで、V入賞の有無をラウンド表示灯R10で報知することができる。

【2192】

第10実施形態において、演出表示装置SGに表示する画像の位置は、図の説明の位置に限定されず、演出表示装置SGの画面のどの位置に表示してもよい。また、演出表示装置SGとは異なる第二の演出表示装置を設け、第二の演出表示装置に画像を表示するようにしてもよい。

【2193】

第10実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、以下のようになる。

【2194】

まず、第10実施形態によれば、累積賞球数表示の上限値「99999」がMYの上限値となる所定数「95000」よりも大きな数値として設定されており、抑制機能が作動する前であっても、その実行条件となるMYの所定数「95000」を上回る数値の累積賞球数表示を表示することができるため、遊技者に満足感や達成感を与えることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2195】

また、第10実施形態によれば、強調演出の実行条件となる特定値の基準単位「2500」がMYの所定数「95000」と特定数「90000」との差分値「5000」よりも小さい数値に設定されており、事前抑制報知が開始されてから抑制機能が作動するまでの間に、累積賞球数が少なくとも1回は特定値（所定賞球数の倍数値）に到達して、強調演出が必ず1回は実行されることとなるため、抑制機能が作動する直前の状況であっても強調演出の実行を担保することができるとともに、遊技者に満足感や達成感を与えることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2196】

また、第10実施形態によれば、賞球カウントアップ演出の実行中に、MYが所定数「95000」に到達して移行条件を充足した場合でも、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、MYが所定数「95000」に達した後（間もなく抑制機能が作動する状況）においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2197】

また、第10実施形態によれば、強調演出の実行中に、MYが所定数「95000」に到達して移行条件を充足した場合でも、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、MYが所定数「95000」に達した後（間もなく抑制機能が作動する状況）においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2198】

また、第10実施形態によれば、賞球カウントアップ演出の実行中に、MYが特定数「90000」に到達して事前報知条件を充足した場合（事前抑制報知を開始した場合）でも、実行中の賞球カウントアップ演出を中断することなく、当該実行中の賞球カウントアップ演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、事前抑制報知が開始された後においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2199】

また、第10実施形態によれば、強調演出の実行中に、MYが特定数「90000」に到達して事前報知条件を充足した場合（事前抑制報知を開始した場合）でも、実行中の強調演出を中断することなく、当該実行中の強調演出を継続することで、遊技者にとって違和感のない演出を実現することができるとともに、事前抑制報知が開始された後においても遊技者の遊技意欲を持続させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2200】

また、第10実施形態によれば、大当り遊技の実行中に強調演出が実行される直前の状況であっても、大入賞口以外へのイレギュラーな入賞によっては強調演出が実行されずに移行条件が充足され得る状況を有することで、その状況に応じた適切な演出進行を実現することができるとともに、このイレギュラーな事象においても抑制機能を作動させて公正且つ公平な遊技を担保することができる、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。なお、そのような状況下では、一度電源を落とした後、再度電源を投入すること

10

20

30

40

50

で、演出内容も抑制機能の移行条件もリセットして、言わば一から仕切り直しすることが可能である。

【2201】

また、第10実施形態によれば、大当り遊技の実行中に強調演出が実行される直前の状況であっても、大入賞口以外へのイレギュラーな入賞によっては強調演出が実行されずに事前報知条件が充足され得る状況を有することで、その状況に応じた適切な演出進行を実現することができるとともに、このイレギュラーな事象においても抑制機能に関する事前報知を速やかに実行して公正且つ公平な遊技を担保することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。なお、そのような状況下では、一度電源を落とした後、再度電源を投入することで、演出内容も事前報知もリセットして、言わば一から仕切り直しすることが可能である。

10

【2202】

また、第10実施形態によれば、強調演出の実行時間を大入賞口への遊技球1個の入球に対応して行われる賞球カウントアップ演出の実行時間よりも長時間に設定することで、強調演出と賞球カウントアップ演出とが同時又は略同時に実行された場合でも、希少性の高い強調演出を目立たせることができるため、強調演出が発生したときの遊技者の満足感や達成感を一層向上させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2203】

また、第10実施形態によれば、事前抑制報知の実行時間を強調演出の実行時間よりも長時間に設定することで、事前抑制報知と強調演出とが重複実行されたとしても、一時的な表示である強調演出よりも継続的な表示である事前抑制報知を優先的に目立たせて、事前抑制報知への遊技者の注目度を向上させることができるため、現在の遊技状況（抑制機能が間もなく作動する予定であること）を確実に遊技者に把握させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

20

【2204】

また、第10実施形態によれば、大入賞口に遊技球が連続的に入球して先後二回の賞球カウントアップ演出が連続的に実行される場であっても、先後の賞球カウントアップ演出を滞りなく円滑に進めることができるため、大入賞口への遊技球の入球時と賞球カウントアップ演出の実行時との間でタイミングのずれが生じること（それにより遊技者に違和感を与えること）を防止することできるとともに、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中に賞球カウントアップ演出を適切に完結させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

30

【2205】

また、第10実施形態によれば、強調演出の実行中において遊技者の選択操作によって出力中の楽曲が変更されたとしても、当該強調演出の特殊音が継続して出力されるようになっているため、強調演出が発生したこと（累積賞球数が特定値に到達したこと）に対する遊技者の達成感や満足感が損なわれる事態を防止することができるとともに、大当り中の演出態様に多様性および選択性を持たせることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

40

【2206】

また、第10実施形態によれば、大当り遊技の実行中において移行条件を充足した後に、RAMクリアを伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰後に強調演出（当該電源断前に実行が予定された強調演出）は実行しない一方で、当該電源復帰後に再開された大当り遊技の終了後に抑制報知は実行することで、強調演出の実行よりも電源断復帰の報知を優先させて、遊技者に対して電源断が復帰して遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができるとともに、電源復帰後においては抑制機能を確実に報知且つ作動させて、公正且つ公平な遊技を担保することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2207】

50

また、第10実施形態によれば、大当り遊技の実行中において事前報知条件を充足した後、RAMクリアを伴わずに電源復帰した場合には、当該電源復帰後に強調演出（当該電源断前に実行が予定された強調演出）を実行しないとともに、当該電源復帰後に事前抑制報知（当該電源断時に実行されていた事前演出）も再開しないことで、強調演出および事前抑制報知の実行よりも電源断復帰の報知を優先させて、遊技者に対して電源断が復帰して遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができるとともに、当該電源復帰によりMYが初期化されたことを遊技者に認識させることができ（電源復帰した直後に抑制機能が作動するのではないかと遊技者の誤解や不安感を払拭することができる）、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【2208】

また、第10実施形態によれば、賞球数表示（例えば、累積賞球数表示、賞球数表示）が表示されている所定タイミングにて、大入賞口や一般入賞口等に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該所定タイミングでの賞球数表示の賞球数に大入賞口や一般入賞口等に対応した賞球数を加算した数になるまで、賞球数表示の賞球数が増加する賞球増加演出（例えば、賞球カウントアップ演出）が演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて実行可能であり、賞球数表示が表示されている状況において、大入賞口や一般入賞口等に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数（例えば、2500）に到達した場合には、当該所定数を表示する賞球到達演出（例えば、強調演出）が演出表示部にて実行可能であり、特定の状況においては、所定の期間で遊技者に付与された賞球数の合計である賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出（リザルト表示演出）が実行可能である。

【2209】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行されている場合においては、第二演出用図柄（例えば、サブ装図）は演出表示部にて非表示となっており、賞球到達演出が実行されている場合においては、第二演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、結果報知演出が実行されている場合においては、第二演出用図柄は演出表示部に表示されているので、累積賞球数表示のカウントアップなどを表示する状況では賞球増加演出自体に注目させることができ、結果報知演出を表示する状況では変動状況にも着目させて大当りの期待感を最後まで持続させることができる。

【2210】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行された場合、当該賞球増加演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第一演出用図柄（メイン装図）の最終表示態様は当りに対応する表示態様であるよう構成されており、賞球到達演出が実行された場合、当該賞球到達演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第一演出用図柄の最終表示態様は当りに対応する表示態様であるよう構成されており、結果報知演出が実行された場合、当該結果報知演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第一演出用図柄の最終表示態様は当りに対応する表示態様とは異なる表示態様であるよう構成されているので、このように各表示に繋がる第一演出用図柄の態様を定めることで、各表示のいずれに期待できるかの傾向を事前に把握することができる。

【2211】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行された場合、当該賞球増加演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄（サブ装図）の最終表示態様は当りに対応する表示態様であるよう構成されており、賞球到達演出が実行された場合、当該賞球到達演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は当りに対応する表示態様であるよう構成されており、結果報知演出が実行された場合、当該結果報知演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は当りに対応する表示態様とは異なる表示態様であるよう構成されているので、このように各表示に繋がる第二演出用図柄の態様を定めることで、各表示のいずれに期待できるかの傾向を事前に把握することができる。

【2212】

10

20

30

40

50

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数よりも、結果報知演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数の方が少ないよう構成されており、賞球到達演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数よりも、結果報知演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数の方が少ないよう構成されているので、賞球増加演出などを実行する状況では遊技者の嗜好性をより際立たせて高揚感を煽る一方で、結果報知演出を実行する状況では均一的な内容とすることで遊技の移り変わりや区切りを認識させることが可能となる。

【2213】

また、第10実施形態によれば、入賞口に遊技球が1球入球しており、賞球増加演出が実行された場合には、当該賞球増加演出における賞球数表示の表示態様が変化を開始してから変化を終了するまでの時間が第一時間（例えば、CT1）となるよう構成されており、入賞口に遊技球が1球入球しており、結果報知演出が実行された場合には、当該結果報知演出における賞球数表示の表示態様が変化を開始してから変化を終了するまでの時間が第二時間（例えば、RT1）となるよう構成されており、第一時間よりも第二時間の方が長時間であるので、賞球増加演出を実行する状況では即座に切り替えてテンポよく進行させる一方で、結果報知演出を実行する状況では余韻を残して連荘の終了を認識させることができる。

【2214】

また、第10実施形態によれば、賞球到達演出が実行される場合、一の賞球数が賞球数表示として所定時間（例えば、KT2）以上表示されるよう構成されており、結果報知演出が実行される場合、一の賞球数が賞球数表示として特定時間（例えば、RT6）以上表示されるよう構成されており、所定時間よりも特定時間の方が長時間であるので、賞球到達演出などを実行する状況では即座に切り替えてテンポよく進行させる一方で、結果報知演出を実行する状況では余韻を残して終了を認識させることが可能となる。

【2215】

また、第10実施形態によれば、賞球到達演出が実行される場合には賞球数表示の表示位置が移動し得る一方、結果報知演出が実行される場合には賞球数表示の表示位置が移動しないよう構成されているので、賞球到達演出を実行する状況では躍動感を与えて高揚感を煽る一方で、結果報知演出を実行する状況では事実を伝えるのみに注力して遊技の結果を認識させることができる。

【2216】

また、第10実施形態によれば、賞球到達演出が実行される場合の賞球数表示の水平方向に対する傾きは、結果報知演出が実行される場合の賞球数表示の水平方向に対する傾きよりも大きいよう構成されているので、賞球到達演出を実行する状況では躍動感を与えて高揚感を煽る一方で、結果報知演出を実行する状況では事実を伝えるのみに注力して連荘の終了を認識させることができる。

【2217】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行されている場合においては、第一演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、賞球到達演出が実行されている場合においては、第一演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、結果報知演出が実行されている場合においては、第一演出用図柄は演出表示部にて非表示となっているので、結果報知演出を実行する状況でも、賞球到達演出等を実行する状況と同様に、賞球内容（賞球の獲得内容）に着目させることができる。

【2218】

また、第10実施形態によれば、一演出期間内において演出用可動体（例えば、可動役物YK）は所定の演出動作（例えば、第一位置から第二位置への移動動作）を実行可能であり、結果報知演出の実行中においては、演出用可動体は所定の演出動作を実行しないよう構成されているので、結果報知演出を実行する状況において、累積賞球数表示を遊技者に着目させることができる。

【2219】

また、第10実施形態によれば、賞球到達演出が実行された後に新たに変動表示される識別情報の停止表示態様が特定態様である場合における当該特定態様に対応する第一演出用図柄の最終表示態様（例えば、ハズレを示すキャラクタなしメイン装図の711の表示態様）と、結果報知演出が実行された後に新たに変動表示される識別情報の停止表示態様が特定態様である場合における当該特定態様に対応する第一演出用図柄の最終表示態様（例えば、ハズレを示すキャラクタありメイン装図の711の表示態様）とは、少なくとも一の表示要素（例えば、第1要素）が相違するよう構成されているので、各表示態様から移行する状況（遊技状態等）を即座に把握することができる。

【2220】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行された場合、賞球数表示が所定タイミングでの賞球数から可変入賞口に対応した賞球数を加算した数になるまでの時間が第一時間（例えば、CT1）となるよう構成されており、第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間（例えば、BT1）よりも短く設定されているので、ラウンドの終了間際での大入賞口への入球に対しても次のラウンド遊技が開始される前に賞球増加演出のカウントアップを終了させることができるので、違和感なく次のラウンド遊技を実行することができる。

【2221】

また、第10実施形態によれば、遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高いので、賞球到達演出の実行中であっても柔軟且つ適切に音量調整をすることができる。

【2222】

また、第10実施形態によれば、賞球数表示が表示されており、可変入賞口（例えば、大入賞口）へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されないため、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、電源復帰後の急な賞球到達演出を抑制して遊技者が戸惑ってしまわないようにすることができる。

【2223】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出の実行途中で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、入賞口（例えば、一般入賞口や大入賞口）への遊技球の入球に基づいた賞球払出が実行されている途中で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球払出のうち当該電源断が発生するまでに払い出されなかった分の賞球払出が実行され得るよう構成されているので、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、遊技者に対する利益を損なわないようにすることができる。

【2224】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行された場合、賞球数表示が所定タイミングでの賞球数から可変入賞口に対応した賞球数を加算した数になるまでの時間が第一時間（例えば、CT1）となるよう構成されており、第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間（例えば、BT1）よりも短く設定されており、遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、賞球到達演出と音量調整

10

20

30

40

50

画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高いので、ラウンドの終了間際での大入賞口への入球に対しても次のラウンド遊技が開始される前に賞球増加演出のカウントアップを終了させることができるので、違和感なく次のラウンド遊技を実行することができる。また、賞球到達演出の実行中であっても柔軟且つ適切に音量調整をすることができる。

【2225】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行された場合、賞球数表示が所定タイミングでの賞球数から可変入賞口に対応した賞球数を加算した数になるまでの時間が第一時間（例えば、CT1）となるよう構成されており、第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間（例えば、BT1）よりも短く設定されており、賞球数表示が表示されており、可変入賞口（例えば、大入賞口）へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されないの、ラウンドの終了間際での大入賞口への入球に対しても次のラウンド遊技が開始される前に賞球増加演出のカウントアップを終了させることができるので、違和感なく次のラウンド遊技を実行することができる。また、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、電源復帰後の急な賞球到達演出を抑制して遊技者が戸惑ってしまわないようにすることができる。

【2226】

また、第10実施形態によれば、賞球増加演出が実行された場合、賞球数表示が所定タイミングでの賞球数から可変入賞口に対応した賞球数を加算した数になるまでの時間が第一時間（例えば、CT1）となるよう構成されており、第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間（例えば、BT1）よりも短く設定されており、賞球増加演出の実行途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、入賞口（例えば、一般入賞口や大入賞口）への遊技球の入球に基づいた賞球払出が実行されている途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球払出のうち当該電源断が発生するまでに払い出されなかった分の賞球払出が実行され得るよう構成されているので、ラウンドの終了間際での大入賞口への入球に対しても次のラウンド遊技が開始される前に賞球増加演出のカウントアップを終了させることができるので、違和感なく次のラウンド遊技を実行することができる。また、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、遊技者に対する利益を損なわないようにすることができる。

【2227】

また、第10実施形態によれば、遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高く、賞球数表示が表示されており、可変入賞口（例えば、大入賞口）へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されないの、賞球到達演出の実行中であっても柔軟且つ適切に音量調整をすることができる。また、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、電源復帰後の急な賞球到達演出を抑制して遊技者が戸惑ってしまわないようにすることができる。

【2228】

また、第10実施形態によれば、遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高く、賞球増加演出の実行途中で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、入賞口（例えば、一般入賞口や大入賞口）への遊技球の入球に基づいた賞球払出が実行されている途中で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球払出のうち当該電源断が発生するまでに払い出されなかった分の賞球払出が実行され得るよう構成されているので、賞球到達演出の実行中であっても柔軟且つ適切に音量調整をすることができる。また、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、遊技者に対する利益を損なわないようにすることができる。

【2229】

また、第10実施形態によれば、賞球数表示が表示されており、可変入賞口（例えば、大入賞口）へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されなく、賞球増加演出の実行途中で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、入賞口（例えば、一般入賞口や大入賞口）への遊技球の入球に基づいた賞球払出が実行されている途中で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球払出のうち当該電源断が発生するまでに払い出されなかった分の賞球払出が実行され得るよう構成されているので、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、電源復帰後の急な賞球到達演出を抑制して遊技者が戸惑ってしまわないようにすることができる。また、電源復帰後は電源復帰処理を優先して適切な復帰を可能とするとともに、遊技者に対する利益を損なわないようにすることができる。

【2230】

以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【2231】

態様（204）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
音を出力するスピーカと、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モード（例えば、ステージ）を複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第1グループ（例えば、低期待度グループの白アイコン、青アイコン、緑アイコン）に属し複数の表示態様を有する第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、第2グループ（例えば、高期待度グループの赤アイコン、虹アイコン）に属し複数の前記第1変動権利表示のいずれとも表示態様が異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

10

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

演出モードとして、第1演出モード（例えば、ステージA）と、前記第1演出モードとは異なる第2演出モード（例えば、ステージB）を少なくとも有しており、

前記第1演出モードにおける前記第1変動権利表示の表示態様（例えば、外形が丸）と前記第2演出モードにおける前記第1変動権利表示の表示態様（例えば、外形が三角）とは異なるよう構成される一方、前記第1演出モードにおける前記第1変動権利音（例えば、「ド」）と前記第2演出モードにおける前記第1変動権利音（例えば、「ド」）とが同じ音となり得るよう構成される

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2232】

このように構成することで、低期待度の特殊保留音（青アイコンの特殊保留音と緑アイコンの特殊保留音）は複数種類を共通させることでプログラム容量の削減が可能となり、高期待度の特殊保留音（赤アイコンの特殊保留音や虹アイコンの特殊保留音）は専用音を用意することで期待感を煽ることが可能となる。

【2233】

態様（205）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と、
音を出力するスピーカと、
演出を表示可能な演出表示部と、

30

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

40

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

50

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

操作部材の操作に基づき前記第2変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第1の設定（例えば、第3設定）から前記所定頻度よりも頻度が低い第2の設定（例えば、第4設定）に変更可能に構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2234】

このように構成することで、表示態様（視覚）ではなく、保留音（聴覚）にて高期待度の保留を認識したいユーザーのニーズに応えることができる。

【2235】

態様（206）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技者が操作可能な操作部材と、

音を出力するスピーカと、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音（例えば、「ド」）として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変

10

20

30

40

50

動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

操作部材の操作に基づき前記第2変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第1の設定（例えば、第3設定）から前記所定頻度よりも頻度が低い第2の設定（例えば、第4設定）に変更可能に構成されており、

前記第2変動権利表示として、第2変動権利表示A（例えば、青アイコン）と、前記第2変動権利表示Aとは異なる表示態様である第2変動権利表示B（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

10

前記第1の設定（例えば、第3設定）に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示A（例えば、青アイコン）から前記第2変動権利表示B（例えば、赤アイコン）にて表示する頻度よりも、前記第2の設定（例えば、第4設定）に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示A（例えば、青アイコン）から前記第2変動権利表示B（例えば、赤アイコン）にて表示する頻度の方が高くなるよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2236】

20

このように構成することで、低期待度の保留でも変化すれば、それ以降の変化に期待できるという遊技性が創出される。

【2237】

態様（207）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技者が操作可能な操作部材と、
音を出力するスピーカと、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

30

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

40

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

演出表示内容として、前記特別遊技の実行期待度が高いことを示す高期待度演出（例え

50

ば、高期待度キャラクタが表示される演出)を実行可能に構成されており、

演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に第1所定演出(例えば、バトル演出)を実行可能に構成されており、

演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に前記第1所定演出とは異なる第2所定演出(例えば、復活演出)を実行可能に構成されており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示(例えば、赤アイコン)が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音(例えば、「ミ」と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示(例えば、赤アイコン)が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音(例えば、「ミ」とが同じ音となり得るよう構成されており、

操作部材の操作に基づき前記第2変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第1の設定(例えば、第3設定)から前記所定頻度よりも頻度が低い第2の設定(例えば、第4設定)に変更可能に構成されており、

前記第2変動権利表示として、第2変動権利表示A(例えば、青アイコン)と、前記第2変動権利表示Aとは異なる表示態様である第2変動権利表示B(例えば、赤アイコン)を少なくとも有しており、

前記第1の設定(例えば、第3設定)に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示A(例えば、青アイコン)から前記第2変動権利表示B(例えば、赤アイコン)にて表示する頻度よりも、前記第2の設定(例えば、第4設定)に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示A(例えば、青アイコン)から前記第2変動権利表示B(例えば、赤アイコン)にて表示する頻度の方が高くなるよう構成されており、

前記高期待度演出が実行されている状態においては、前記操作に基づく前記第2保留音が出力される頻度に変更可能に構成されており、

前記第1所定演出が実行されている状態においては、前記操作に基づく前記第2保留音が出力される頻度に変更できないよう構成される一方、前記第2所定演出が実行されている状態においては、前記操作に基づく前記第2保留音が出力される頻度に変更可能に構成されており、

前記第1所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、前記第2保留音が出力されない一方、前記第2所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、前記第2保留音の出力が可能に構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2238】

このように構成することで、保留音の頻度調整の期間を適切化することができる。

【2239】

態様(208)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技者が操作可能な操作部材と、

音を出力するスピーカと、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

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

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モード（例えば、ステージ）を複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記演出モードとして、前記通常遊技状態に対応する通常演出モード（例えば、ステージA）と、前記特定遊技状態に対応する特定演出モード（例えば、ステージD）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球があった際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に前記第1変動権利表示から前記第1変動権利表示とは異なる変動権利表示が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記通常演出モード（例えば、ステージA）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に前記第2変動権利音が出力可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージD）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利音が出力されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2240】

このように構成することで、遊技状態に応じた適切な保留音を出力可能となる。

【2241】

態様（209）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

10

20

30

40

50

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2242】

このように構成することで、その他音声との重複を避けることができる。

【2243】

態様（210）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

10

20

30

40

50

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

ある変動権利表示に対して、複数回の前記第2変動権利音の出力が可能に構成されるとともに、複数回の前記第2態様での前記第1発光部の発光が可能に構成されており、

前記第2変動権利音として、第2変動権利音A（例えば、「レ」）と、前記第2変動権利音Aとは異なる第2変動権利音B（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

前記第1発光部の前記第2態様の発光態様として、第2態様A（例えば、青）と、前記第2態様Aとは異なる第2態様B（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2変動権利音Aで出力されている状態から少なくとも所定期間は前記第2変動権利音Bが出力されないよう構成される一方、前記第1発光部が前記第2態様Aで発光されている状態から前記所定期間内に前記第2態様Bで発光可能に構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2 2 4 4】

10

20

30

40

50

このように構成することで、保留生起を契機とした保留音と発光を複数回実行することで期待感を高めるとともに、保留音についてはそれぞれの音を認識しやすく、発光については変化を認識しやすくすることができる。

【 2 2 4 5 】

態様（ 2 1 1 ）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
音を出力するスピーカと、
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、
変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、
変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、
前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、
前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、
前記第 2 発光部の発光態様として、第 3 態様（例えば、白）と、前記第 3 態様とは異なる発光態様である第 4 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、
前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 1 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、
前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第 1 発光部が前記第 2 態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第 2 発光部が前記第 3 態様にて発光可能に構成されており、
前記第 2 変動権利音の出力が開始する時期と前記第 2 態様での前記第 1 発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第 2 変動権利音の出力が終了す

10

20

30

40

50

る時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後から所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）まで前記第2変動権利表示を表示可能に構成されており、

前記ある一演出期間の開始後から前記所定タイミングまで前記第2態様（例えば、赤）にて前記第1発光部が発光可能に構成されており、

前記ある一演出期間の前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出が終了するタイミング）以降において前記第2変動権利表示が表示されない一方で、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング以降において前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が再び表示可能となるよう構成されており、

前記特定タイミング以降において前記第2変動権利表示が表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）とは異なる発光態様で発光されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2246】

このように構成することで、変動状況に応じた発光とすることで、必要以上にランプへ負担をかけることがないぱちんこ遊技機を提供することができる。

【2247】

態様（212）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

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

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モードを複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利

10

20

30

40

50

表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

前記演出モードとして、前記通常遊技状態に対応する第1演出モード（例えば、ステージA）と、前記特定遊技状態に対応する特定演出モード（例えば、ステージD）を少なくとも有しており、

前記第1演出モード（例えば、ステージA）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージD）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利表示（例えば、白四角アイコン）が表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されており、

前記第1演出モード（例えば、ステージA）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）にて表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージD）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、白四角アイコン）にて表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2248】

このように構成することで、遊技状態に応じた適切な発光を出力可能となる。

【2249】

態様（213）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

演出表示内容として、第1予告演出を実行可能に構成されており、

演出表示内容として、前記第1予告演出とは異なる第2予告演出を実行可能に構成されており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後から所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）まで前記第2変動権利表示を表示可能に構成されており、

前記第1予告演出（例えば、暗転演出）が前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）の前において実行可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が表示され且つ前記第2態様にて前記第1発光部が発光されている状況において前記第1予告演出（例えば、暗転演出）が実行される場合、前記第2変動権利表示が表示されなくなる一方、前記第2態様（例えば、赤）にて前記第1発光部を発

10

20

30

40

50

光可能に構成されており、

前記第2予告演出（例えば、激熱背景演出）が前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）の前において実行可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が表示され且つ前記第2態様にて前記第1発光部が発光されている状況において前記第2予告演出（例えば、激熱背景演出）が実行される場合、前記第2変動権利表示の表示が継続される一方、前記第2態様（例えば、赤）にて前記第1発光部が発光されなくなるよう構成されており、

前記第1予告演出（例えば、暗転演出）と前記第2予告演出（例えば、激熱背景演出）は、同時に実行されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【2250】

このように構成することで、各演出が実行される状況でも、アイコン又は発光のいずれかが担保されるため、現在の期待度を常に把握可能となる。

【2251】

態様（214）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

20

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

30

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

40

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

50

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

10

電源断から復帰した後の特定期間中において、スピーカから規定音（例えば、初期化音）を出力可能に構成されており、

電源断から復帰した後の前記特定期間中において、前記第1発光部が規定態様（例えば、初期化ランプパターン）にて発光可能に構成されており、

前記特定期間中における第1タイミングにおいて、始動口への新たな入球を契機として、前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が演出表示部に表示され得るよう構成される一方、前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）の出力が制限されるよう構成されており、

20

前記特定期間中における前記第1タイミングにおいて、始動口への新たな入球を契機として、前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が演出表示部に表示され得るよう構成される一方、前記第1発光部の前記第2態様（例えば、赤）での発光が制限されるよう構成されており、

前記特定期間中における前記第1タイミングの後の第2タイミングにおいて、前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）の出力制限が解除されるよう構成されており、

前記特定期間中における前記第2タイミングの後の第3タイミングにおいて、前記第1発光部の前記第2態様（例えば、赤）での発光制限が解除されるよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2252】

30

このように構成することで、不測の事態による遊技中の電断があっても、電断復帰報知を適切に実行しつつ、少なくとも片方を先行して実行可能とすることで、アイコン変化に係る演出をできるだけ早急に復帰させることができる。

【2253】

態様（215）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

40

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

50

を備え、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

10

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

20

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

30

変動権利表示を前記第2変動権利表示で表示する際において、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第1変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第2変化パターンとのいずれかを実行可能であり、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

40

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

前記第2変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記第2変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第1変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動

50

権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得よう構成される一方、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【2254】

このように構成することで、変動に余裕があったとしても、煩雑な演出となってしまうことを防ぐことが可能である。

【2255】

態様（216）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
音を出力するスピーカと、
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

20

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

30

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

40

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得よう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

50

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

10

変動権利表示を前記第2変動権利表示で表示する際において、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第1変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第2変化パターンとのいずれかを実行可能であり、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

20

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

前記第2変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記第2変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第1変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

30

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成される一方、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成されており、

40

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2256】

このように構成することで、煩雑な演出となることを回避した次変動では適切に実行可

50

能である。

【2257】

態様（217）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
音を出力するスピーカと、
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得
された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識
別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後
に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を
実行可能な特別遊技制御手段と、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン
）を演出表示部にて表示可能に構成されており、
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力
可能に構成されており、
変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利
表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、
変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な
第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示され
る際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利
表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変
動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、
前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される
際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前
記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権
利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、
前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異な
る発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、
前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異な
る発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、
前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態
様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構
成されており、
前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態
様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構
成されており、
前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が
開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了す
る時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成
されており、

10

20

30

40

50

変動権利表示を前記第2変動権利表示で表示する際において、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第1変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第2変化パターンとのいずれかを実行可能であり、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

前記第2変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記第2変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第1変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成される一方、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間に係る識別情報の変動表示の種類（例えば、トリガ保留の変動表示であるか否か）に応じて、当該ある一演出期間の次の一演出期間において当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示で表示する頻度が異なるよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2258】

このように構成することで、煩雑な演出となることを回避した次変動では変動態様（保留数、期待度など）に応じて適切に実行可能である。

【2259】

態様（218）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、
始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部の変動権利表示領域に表示可能に構成されており、
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、
変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、
変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、
前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、
前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、
前記変動権利表示領域以外の表示領域に、第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を模した表示又は第2変動権利表示を想起させる第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）を表示可能に構成されており、
前記変動権利表示領域に前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されていない場合の方が、前記変動権利表示領域に前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されている場合よりも、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示され易く構成されており、
演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）が出力されないよう構成されており、
演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2260】

このように構成することで、遊技者に誤認させない程度に、高期待度のアイコンへの認知を広めることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 2 2 6 1 】

態様（ 2 1 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
音を出力するスピーカと、
遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第 1 発光部及び第 2 発光部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、
始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部の変動権利表示領域に表示可能に構成されており、
新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、
変動権利表示として、第 1 変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第 1 変動権利表示とは異なる第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、
変動権利音として、前記第 1 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 1 変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第 2 変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、
始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 1 変化演出を実行可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第 2 変動権利表示にて表示する第 2 変化演出を実行可能に構成されており、
前記第 1 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第 2 変化演出によって前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、
前記第 1 発光部の発光態様として、第 1 態様（例えば、白）と、前記第 1 態様とは異なる発光態様である第 2 態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、
前記変動権利表示領域以外の表示領域に、第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）を模した表示又は第 2 変動権利表示を想起させる第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）を表示可能に構成されており、
前記変動権利表示領域に前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されていない場合の方が、前記変動権利表示領域に前記第 2 変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示されている場合よりも、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示され易く構成されており、
演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）が出力されないよう構成されており、
演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第 2 擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されることを契機としては、前記第 1 発光部が前

10

20

30

40

50

記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されており、

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されている場合において、前記変動権利表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、赤アイコン）とは異なる表示態様の前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される場合があるよう構成されており、

演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されている場合において、始動口への新たな入球を契機として前記変動権利表示領域に前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される場合があるよう構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、

ある一演出期間の開始後であって所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）よりも前の期間において、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示可能に構成される一方、前記所定タイミング（例えば、スーパーリーチ演出に発展するタイミング）よりも後の期間において、演出表示部の前記変動権利表示領域以外の表示領域に前記第2擬似変動権利表示（例えば、遊技説明演出の赤アイコン）が表示されないよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2262】

このように構成することで、高期待度のアイコンへの認知を広めている最中又はその直後に、実際に高期待度のアイコンへと変化することを期待できる状況が生まれる。

【2263】

態様（503）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

音を出力するスピーカと、

発光可能な発光手段と、

操作可能な部材である操作部材A（例えば、サブ入力ボタンSB）と、

操作可能な部材である操作部材B（例えば、十字ボタンSB-2）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材Aの操作が有効となる期間にて操作部材Aが操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材Bの操作が有効となる期間にて操作部材Bが操作されることでスピーカから出力される音に係る音量レベル又は発光手段の発光に係る光量レベルを調整可能であり、

操作可能な部材の操作を促す操作促進音をスピーカから出力可能であり、

操作部材Aの操作が有効となる期間に対応して操作促進音をスピーカから出力可能に構成されている一方で、操作部材Bの操作が有効となる期間に対応して操作促進音をスピー

10

20

30

40

50

力から出力しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2264】

なお、態様（503）乃至態様（518）において、一の操作部材によって音量・光量の両方が調整可能であってもよい。例えば、操作部材Bを音量・光量の調整を兼用する操作部材（例えば、十字ボタンSB-2）としてもよい。また、一の操作部材は、音量調整用の操作部材（例えば、音量調整専用の音量ボタン）または光量調整用の操作部材（例えば、光量調整専用の光量ボタン）のどちらであってもよい。例えば、操作部材Bは、音量調整専用の音量ボタンまたは光量調整専用の光量ボタンのいずれかであればよい。

【2265】

態様（504）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと、
発光可能な発光手段と、
操作可能な部材である操作部材A（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
操作可能な部材である操作部材B（例えば、十字ボタンSB-2）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を備え、
操作部材Aの操作が有効となる期間にて操作部材Aが操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、
操作部材Bの操作が有効となる期間にて操作部材Bが操作されることでスピーカから出力される音に係る音量レベル又は発光手段の発光に係る光量レベルを調整可能であり、
操作可能な部材の操作を促す操作促進画像を表示可能であり、
識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材Aの操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されている一方で、識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材Bの操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2266】

態様（505）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと、
操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
動作可能な演出用可動物（例えば、可動役物YK）と、

10

20

30

40

50

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を
実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば
、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材の操作を促す操作促進画像を表示可能であり、

操作部材の操作を促す操作促進音をスピーカから出力可能であり、

電断復帰後には演出用可動物の初期動作を実行可能であり、

演出用可動物の初期動作中である場合には、演出用可動物の初期動作中に操作部材の操
作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されている一方で、演
出用可動物の初期動作中である場合には、演出用可動物の初期動作中に操作部材の操作が
有効となる所定期間に対応して操作促進音をスピーカから出力しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 2 2 6 7 】

態様（ 5 0 6 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を
実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば
、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材の操作を促す操作促進報知を実行可能であり、

操作部材が操作されなくとも操作部材における動作可能部位の位置を所定の態様で変位
させる操作部材変位制御を実行可能であり、

操作部材変位制御により操作部材における動作可能部位の位置が変位したことを検出可
能な第 1 検出手段（例えば、位置検知センサ）を備えており、

第 1 検出手段が異常状態を示す場合（例えば、位置検知センサと副制御基板 S とを接続
する配線が断線状態である場合）には操作部材変位制御を実行しないよう構成されている

10

20

30

40

50

一方で、第1検出手段が異常状態を示す場合であっても操作部材の操作が有効となる期間に対応して操作促進報知を実行可能に構成されており、

操作部材が操作されたことを検出可能な第2検出手段（例えば、押圧検知センサ）を備えており、

第2検出手段が異常状態を示す場合（例えば、押圧検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態である場合）であっても操作部材変位制御を実行可能に構成されており、第2検出手段が異常状態を示す場合であっても操作部材の操作が有効となる期間に対応して操作促進報知を実行可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2268】

「操作部材における動作可能部位の位置が変位したこと」とは、サブ入力ボタンSBが下位置から上位置へ変位（移動）したことである。なお、サブ入力ボタンSBの内部に可動役物を備える場合、「操作部材における動作可能部位の位置が変位したこと」とは、サブ入力ボタンSBの内部の可動役物が初期位置から可動位置へ変位（移動）したことである。

【2269】

態様（507）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材が操作されなくとも操作部材における動作可能部位の位置を所定の態様で変位させる操作部材変位制御を実行可能であり、

電断復帰後には操作部材の初期動作を実行可能であり、

操作部材の初期動作中である場合には操作部材変位制御を実行可能な時期に到達しても操作部材変位制御を実行しない一方で、操作部材の初期動作中である場合であっても操作部材の操作が有効となる時期に到達し且つ操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2270】

態様（508）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、

遊技盤を内包する枠体（例えば、前枠 D 1 4）で囲まれる領域内に設けられた動作可能な第 1 演出用可動物（例えば、可動役物 Y K）と、

遊技盤を内包する枠体で囲まれる領域外に設けられた動作可能な第 2 演出用可動物（例えば、サブ入力ボタン S B）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

第 1 演出用可動物には発光可能な発光手段が設けられており、

エラー状態でない場合には第 1 演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させることが可能であり、

第 2 演出用可動物には発光可能な発光手段が設けられており、

エラー状態でない場合には第 2 演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させることが可能であり、

所定のエラー状態である場合には第 1 演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光可能に構成されている一方で、所定のエラー状態である場合には第 2 演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 2 2 7 1 】

態様（ 5 0 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

音を出力するスピーカと、

発光可能な装飾部と、

操作可能な部材である操作部材 A（例えば、サブ入力ボタン S B）と、

操作可能な部材である操作部材 B（例えば、十字ボタン S B - 2）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材 A の操作が有効となる期間にて操作部材 A が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

10

20

30

40

50

操作部材 B の操作が有効となる期間にて操作部材 B が操作されることでスピーカから出力される音に係る音量レベルを調整可能であり、

発光素子 A と発光素子 B と発光素子 C とからなる発光素子群の発光制御が可能であり、
操作部材 A には発光可能な発光手段が設けられており、

装飾部の発光手段にも操作部材 A の発光手段にも発光素子群が含まれているが、操作部材 B には発光素子群が含まれておらず、

電断復帰後から所定期間が経過するまでの間の期間である特定期間 A において、装飾部の発光手段における発光素子群も操作部材 A の発光手段における発光素子群も発光素子 A 乃至発光素子 C のいずれかのみ発光するが、電断復帰後から所定期間が経過した後の期間である特定期間 B は、装飾部の発光手段における発光素子群と操作部材 A の発光手段における発光素子群とで発光する素子数が相違するよう構成されており、

10

装飾部の発光手段における発光素子群にて発光する素子数を経時的に変化させることで装飾部の発光手段による発光演出を実行可能であり、

操作部材 A の発光手段における発光素子群にて発光する素子数を経時的に変化させることで操作部材 A の発光手段による発光演出を実行可能であり、

装飾部の発光手段による発光演出パターン数が操作部材 A の発光手段による発光演出パターン数よりも多くなるよう構成されている、或いは、装飾部の発光手段による発光演出パターン数が複数となる一方で操作部材 A の発光手段による発光演出パターン数が単数となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

【 2 2 7 2 】

態様（ 5 1 0 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

30

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

40

遊技状況に関する第 1 条件（例えば、最大獲得遊技球数が 9 5 0 0 0 に到達）を充足したことに対応して、遊技の進行がされない抑制状態に移行する旨を示す遊技抑制報知画像（例えば、抑制報知画像）を表示可能であり、

遊技状況に関する第 2 条件（例えば、最大獲得遊技球数が 9 0 0 0 0 に到達）を充足したことに対応して、遊技状況に関する第 1 条件を充足する可能性が高まった旨を報知（例えば、事前抑制報知）することが可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

遊技状況に関する第 1 条件を充足した場合、当該第 1 条件を充足する直前における発光手段の発光態様に拘わらず、当該第 1 条件を充足した後における発光手段の発光態様が規

50

定態様となるよう構成されており、

遊技状況に関する第2条件を充足した場合、当該第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第2条件を充足した後における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2273】

態様(511)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

音を出力するスピーカと、

発光可能な発光手段と、

操作可能な部材である操作部材A(例えば、サブ入力ボタンSB)と、

操作可能な部材である操作部材B(例えば、十字ボタンSB-2)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材Aの操作が有効となる期間にて操作部材Aが操作されることで所定の演出(例えば、ボタン演出)を実行可能であり、

操作部材Bの操作が有効となる期間にて操作部材Bが操作されることでスピーカから出力される音に係る音量レベル又は発光手段の発光に係る光量レベルを調整可能であり、

操作可能な部材の操作を促す操作促進音をスピーカから出力可能であり、

識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材Aの操作が有効となる所定期間に対応して操作促進音をスピーカから出力可能に構成されている一方で、識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材Bの操作が有効となる所定期間に対応して操作促進音をスピーカから出力しないよう構成されており、

識別情報の変動表示中でない場合には、識別情報の変動表示中でない状況で操作部材Aの操作が有効となる所定期間に対応して操作促進音をスピーカから出力しないよう構成されており、識別情報の変動表示中でない場合には、識別情報の変動表示中でない状況で操作部材Bの操作が有効となる所定期間に対応して操作促進音をスピーカから出力しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2274】

態様(512)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

音を出力するスピーカと、

発光可能な発光手段と、

10

20

30

40

50

操作可能な部材である操作部材 A（例えば、サブ入力ボタン S B）と、
操作可能な部材である操作部材 B（例えば、十字ボタン S B - 2）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を
実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を備え、
操作部材 A の操作が有効となる期間にて操作部材 A が操作されることで所定の演出（例
えば、ボタン演出）を実行可能であり、
操作部材 B の操作が有効となる期間にて操作部材 B が操作されることでスピーカから出
力される音に係る音量レベル又は発光手段の発光に係る光量レベルを調整可能であり、
操作可能な部材の操作を促す操作促進画像を表示可能であり、
識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材 A の操作が有
効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されている一方で、識別情報
の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材 B の操作が有効となる所
定期間に対応して操作促進画像を表示しないよう構成されており、
識別情報の変動表示中でない場合には、識別情報の変動表示中でない状況で操作部材 A
の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されており、識別
情報の変動表示中でない場合には、識別情報の変動表示中でない状況で操作部材 B の操作
が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 2 2 7 5 】

なお、操作部材 A の操作促進画像（識別情報の変動表示中でない状況での操作部材 A の
操作促進画像）と操作部材 B の操作促進画像（識別情報の変動表示中でない状況での操作
部材 B の操作促進画像）は、異なる画像である。

【 2 2 7 6 】

態様（ 5 1 3 ）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと、
操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）と、
動作可能な演出用可動物（例えば、可動役物 Y K）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を
実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、

10

20

30

40

50

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材の操作を促す操作促進画像を表示可能であり、

操作部材の操作を促す操作促進音をスピーカから出力可能であり、

電断復帰後には演出用可動物の初期動作を実行可能であり、

演出用可動物の初期動作中である場合には、演出用可動物の初期動作中に操作部材の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されている一方で、演出用可動物の初期動作中である場合には、演出用可動物の初期動作中に操作部材の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進音をスピーカから出力しないよう構成されており、操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

演出用可動物の初期動作中でない場合には、演出用可動物の初期動作中でない状態で操作部材の操作が有効となる所定期間において操作部材の発光手段を通常の態様で発光可能に構成されている一方で、演出用可動物の初期動作中である場合には、演出用可動物の初期動作中に操作部材の操作が有効となる所定期間において操作部材の発光手段を通常の態様とは異なる特定の態様で発光可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 2 2 7 7 】

態様（ 5 1 4 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材の操作を促す操作促進報知を実行可能であり、

操作部材が操作されなくとも操作部材における動作可能部位の位置を所定の態様で変位させる操作部材変位制御を実行可能であり、

操作部材変位制御により操作部材における動作可能部位の位置が変位したことを検出可能な第 1 検出手段（例えば、位置検知センサ）を備えており、

第 1 検出手段が異常状態を示す場合（例えば、位置検知センサと副制御基板 S とを接続する配線が断線状態である場合）には操作部材変位制御を実行しないよう構成されている一方で、第 1 検出手段が異常状態を示す場合であっても操作部材の操作が有効となる期間に対応して操作促進報知を実行可能に構成されており、

操作部材が操作されたことを検出可能な第 2 検出手段（例えば、押圧検知センサ）を備

10

20

30

40

50

えており、

第2検出手段が異常状態を示す場合（例えば、押圧検知センサと副制御基板Sとを接続する配線が断線状態である場合）であっても操作部材変位制御を実行可能に構成されており、第2検出手段が異常状態を示す場合であっても操作部材の操作が有効となる期間に対応して操作促進報知を実行可能に構成されており、

第1検出手段が異常状態を示す場合であっても第2検出手段が異常状態を示す場合であっても、操作部材の操作が有効となる期間に対応して行う操作促進報知として操作部材に設けられた発光手段を発光可能に構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2278】

「操作部材における動作可能部位の位置が変位したこと」とは、サブ入力ボタンSBが下位置から上位置へ変位（移動）したことである。なお、サブ入力ボタンSBの内部に可動役物を備える場合、「操作部材における動作可能部位の位置が変位したこと」とは、サブ入力ボタンSBの内部の可動役物が初期位置から可動位置へ変位（移動）したことである。

【2279】

態様（515）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

操作部材が操作されなくとも操作部材における動作可能部位の位置を所定の態様で変位させる操作部材変位制御を実行可能であり、

電断復帰後には操作部材の初期動作を実行可能であり、

操作部材の初期動作中である場合には操作部材変位制御を実行可能な時期に到達しても操作部材変位制御を実行しない一方で、操作部材の初期動作中である場合であっても操作部材の操作が有効となる時期に到達し且つ操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能に構成されており、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

操作部材の初期動作中でない場合には、演出用可動物の初期動作中でない状況で操作部材の操作が有効となる所定期間において操作部材の発光手段を通常の態様で発光可能に構成されている一方で、操作部材の初期動作中である場合には、演出用可動物の初期動作中に操作部材の操作が有効となる所定期間において操作部材の発光手段を通常の態様とは異なる特定の態様で発光可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【2280】

態様（516）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技盤を内包する枠体（例えば、前枠D14）で囲まれる領域内に設けられた動作可能な第1演出用可動物（例えば、可動役物YK）と、
遊技盤を内包する枠体で囲まれる領域外に設けられた動作可能な第2演出用可動物（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

10

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を備え、
第1演出用可動物には発光可能な発光手段が設けられており、
エラー状態でない場合には第1演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させることが可能であり、
第2演出用可動物には発光可能な発光手段が設けられており、
エラー状態でない場合には第2演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させることが可能であり、
所定のエラー状態である場合には第1演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光可能に構成されている一方で、所定のエラー状態である場合には第2演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させないよう構成されており、
特定のエラー状態である場合には第1演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光可能に構成されており、特定のエラー状態である場合には第2演出用可動物の発光手段を通常演出用の態様で発光させるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

20

30

【2281】

特定のエラー状態である場合には第1演出用可動物のランプを通常演出用の態様で発光不可能とし、特定のエラー状態である場合には第2演出用可動物のランプも通常演出用の態様で発光不可能に構成してもよい。このように構成することで、特定のエラーを遊技店の店員が発見しやすいようにすることができる。なお、特定のエラー状態である場合には第1演出用可動物のランプを通常演出用の態様で発光可能とし、特定のエラー状態である場合には第2演出用可動物のランプを通常演出用の態様で発光不可能とする構成としてもよい。また、特定のエラー状態である場合には第1演出用可動物のランプを通常演出用の態様で発光不可能とし、特定のエラー状態である場合には第2演出用可動物のランプを通常演出用の態様で発光可能とする構成としてもよい。

40

【2282】

態様（517）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、

50

演出を表示可能な演出表示部と、
音を出力するスピーカと、
発光可能な装飾部と、
操作可能な部材である操作部材 A（例えば、サブ入力ボタン S B）と、
操作可能な部材である操作部材 B（例えば、十字ボタン S B - 2）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を
実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を備え、
操作部材 A の操作が有効となる期間にて操作部材 A が操作されることで所定の演出（例
えば、ボタン演出）を実行可能であり、
操作部材 B の操作が有効となる期間にて操作部材 B が操作されることでスピーカから出
力される音に係る音量レベルを調整可能であり、
発光素子 A と発光素子 B と発光素子 C とからなる発光素子群の発光制御が可能であり、
操作部材 A には発光可能な発光手段が設けられており、
装飾部の発光手段にも操作部材 A の発光手段にも発光素子群が含まれているが、操作部
材 B には発光素子群が含まれておらず、
電断復帰後から所定期間が経過するまでの間の期間である特定期間 A において、装飾部
の発光手段における発光素子群も操作部材 A の発光手段における発光素子群も発光素子 A
乃至発光素子 C のいずれかのみ発光するが、電断復帰後から所定期間が経過した後の期間
である特定期間 B は、装飾部の発光手段における発光素子群と操作部材 A の発光手段にお
ける発光素子群とで発光する素子数が相違するよう構成されており、
装飾部の発光手段における発光素子群にて発光する素子数を経時的に変化させることで
装飾部の発光手段による発光演出を実行可能であり、
操作部材 A の発光手段における発光素子群にて発光する素子数を経時的に変化させるこ
とで操作部材 A の発光手段による発光演出を実行可能であり、
装飾部の発光手段による発光演出パターン数が操作部材 A の発光手段による発光演出パ
ターン数よりも多くなるよう構成されている、或いは、装飾部の発光手段による発光演出
パターン数が複数となる一方で操作部材 A の発光手段による発光演出パターン数が単数と
なるよう構成されており、
識別情報の変動表示中において特別遊技の実行が予定されている旨を確定的に示す特別
遊技確定演出（例えば、当り確定演出）を実行可能であり、特別遊技確定演出が実行され
ることに対応して装飾部の発光手段による発光演出も操作部材 A の発光手段による発光演
出も行われるよう構成されており、
特別遊技確定演出が実行されることに対応して行われる装飾部の発光手段による発光演
出では、装飾部の発光手段における発光素子群にて発光素子 A、発光素子 B および発光素
子 C のすべてが発光対象となり、特別遊技確定演出が実行されることに対応して行われる
操作部材 A の発光手段による発光演出では、操作部材 A の発光手段における発光素子群に
て発光素子 A、発光素子 B および発光素子 C のすべてが発光対象となるよう構成されてお
り、
識別情報の変動表示中において特別遊技の実行期待度が高いことを示す高期待度演出（
例えば、特別演出）を実行可能であり、高期待度演出が実行されることに対応して装飾部

10

20

30

40

50

の発光手段による発光演出も操作部材 A の発光手段による発光演出も行われるよう構成されており、

高期待度演出が実行されることに対応して行われる装飾部の発光手段による発光演出において装飾部の発光手段における発光素子群にて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数の方が、高期待度演出が実行されることに対応して行われる操作部材 A の発光手段による発光演出において操作部材 A の発光手段における発光素子群にて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2283】

態様（518）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な部材である操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段

を備え、

操作部材の操作が有効となる期間にて操作部材が操作されることで所定の演出（例えば、ボタン演出）を実行可能であり、

遊技状況に関する第 1 条件（例えば、最大獲得遊技球数が 95000 に到達）を充足したことに伴って、遊技の進行がされない抑制状態に移行する旨を示す遊技抑制報知画像（例えば、抑制報知画像）を表示可能であり、

遊技状況に関する第 2 条件（例えば、最大獲得遊技球数が 90000 に到達）を充足したことに伴って、遊技状況に関する第 1 条件を充足する可能性が高まった旨を報知（例えば、事前抑制報知）することが可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

遊技状況に関する第 1 条件を充足した場合、当該第 1 条件を充足する直前における発光手段の発光態様に拘わらず、当該第 1 条件を充足した後における発光手段の発光態様が規定態様となるよう構成されており、

遊技状況に関する第 2 条件を充足した場合、当該第 2 条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第 2 条件を充足した後における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されており、

識別情報の変動表示中において遊技状況に関する第 1 条件を充足した場合、当該第 1 条件を充足する直前における発光手段の発光態様に拘わらず、当該第 1 条件を充足した後における発光手段の発光態様が規定態様となるよう構成されており、

特別遊技の実行中において遊技状況に関する第 1 条件を充足した場合、当該第 1 条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第 1 条件を充足した後の特別遊技の実行中における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されており、

識別情報の変動表示中において遊技状況に関する第 2 条件を充足した場合、当該第 2 条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第 2 条件を充足した後における発

10

20

30

40

50

光手段の発光態様として維持されるよう構成されており、

特別遊技の実行中において遊技状況に関する第2条件を充足した場合、当該第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第2条件を充足した後の特別遊技の実行中における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2284】

態様(214)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構

10

20

30

40

50

成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球増加演出が実行されている場合においては、第二演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、

賞球到達演出が実行されている場合においては、第二演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、

結果報知演出が実行されている場合においては、第二演出用図柄は演出表示部に表示されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2285】

態様（215）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

10

20

30

40

50

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

10

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は前記所定態様に対応する表示態様であるよう構成されており、

20

賞球到達演出が実行される場合、当該賞球到達演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は前記所定態様に対応する表示態様であるよう構成されており、

結果報知演出が実行される場合、当該結果報知演出の実行以前に演出表示部に表示された直近の第二演出用図柄の最終表示態様は前記所定態様に対応する表示態様とは異なる表示態様であるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2286】

態様（216）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
BGMを出力可能なスピーカと、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

30

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

40

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

50

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

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球増加演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数よりも、結果報知演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数の方が少ないよう構成されており、

賞球到達演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数よりも、結果報知演出が実行されている場合に出力可能なBGMの種類数の方が少ないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2287】

態様（217）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

10

20

30

40

50

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

1回以上の特別遊技が実行され、当該1回以上の特別遊技の実行中に可変入賞口に遊技球が1球のみ入球し、当該1球のみの入球に対応する賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出における賞球数表示の表示態様の变化開始直前から变化終了直後までに要する時間は第一時間となるよう構成されており、

1回以上の特別遊技が実行され、当該1回以上の特別遊技の実行中に可変入賞口に遊技球が1球のみ入球し、当該1球のみの入球に対応する結果報知演出が実行される場合、当該結果報知演出における賞球数表示の表示態様の变化開始直前から变化終了直後までに要する時間は第二時間となるよう構成されており、

前記第一時間よりも前記第二時間の方が長時間であることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【 2 2 8 8 】

態様（ 2 1 8 ）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、
賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、
賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、 2 5 0 0 等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球到達演出が実行される場合、賞球到達演出において所定数表示が所定時間表示されるよう構成されており、

結果報知演出が実行される場合、結果報知演出において賞球数表示が特定時間表示されるよう構成されており、

前記所定時間よりも前記特定時間の方が長時間であることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2289】

態様(219)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示

10

20

30

40

50

部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2 5 0 0 等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球到達演出が実行される場合には賞球到達演出における所定数表示の表示位置が移動し得る一方、結果報知演出が実行される場合には結果報知演出における賞球数表示の表示位置が移動しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2 2 9 0】

態様（2 2 0）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

10

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球到達演出が実行される場合の賞球到達演出における所定数表示の水平方向に対する傾きは、結果報知演出が実行される場合の結果報知演出における賞球数表示の水平方向に対する傾きよりも大きいよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2291】

態様（221）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

30

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

40

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様

50

を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球増加演出が実行されている場合においては、第一演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、

賞球到達演出が実行されている場合においては、第一演出用図柄は演出表示部にて非表示となっており、

結果報知演出が実行されている場合においては、第一演出用図柄は演出表示部にて非表示となっている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2292】

態様（222）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

動作可能な演出用可動体と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

10

20

30

40

50

実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、

結果報知演出の実行中においては、演出用可動体は前記所定の演出動作を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2293】

態様（223）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

10

20

30

40

50

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得るよう構成されており、

賞球到達演出が実行された後に新たに変動表示される識別情報の停止表示態様が特定態様である場合における当該特定態様に対応する第一演出用図柄の最終表示態様と、結果報知演出が実行された後に新たに変動表示される識別情報の停止表示態様が前記特定態様である場合における当該特定態様に対応する第一演出用図柄の最終表示態様とは、少なくとも一の表示要素が相違するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【2294】

態様（224）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、
賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、
可変入賞口に遊技球が1球入球し、当該1球の入球に対応する賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出における賞球数表示の表示態様の変化開始直前から変化終了直後までに要する時間は第一時間となるよう構成されており、
前記第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技

10

20

30

40

50

の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間よりも短く設定されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2295】

態様(225)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出音を出力可能なスピーカと、
操作可能な操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構

10

20

30

40

50

成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、

賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高いことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2296】

態様（226）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示さ

10

20

30

40

50

れる場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されており、可変入賞口へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されないことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2297】

態様（227）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の

10

20

30

40

50

最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球増加演出の実行途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、

可変入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しが実行されている途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまでに払い出されていなかった当該入球に基づく賞球の払い出しが実行され得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 2 2 9 8 】

態様（ 2 2 8 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出音を出力可能なスピーカと、

操作可能な操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

10

20

30

40

50

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

可変入賞口に遊技球が1球入球し、当該1球の入球に対応する賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出における賞球数表示の表示態様の変化開始直前から変化終了直後までに要する時間は第一時間となるよう構成されており、

前記第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間よりも短く設定されており、

遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、

賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高いことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2299】

態様（229）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

可変入賞口に遊技球が1球入球し、当該1球の入球に対応する賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出における賞球数表示の表示態様の变化開始直前から变化終了直後までに要する時間は第一時間となるよう構成されており、

前記第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間よりも短く設定されており、

賞球数表示が表示されており、可変入賞口へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されないことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2300】

態様（230）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

10

20

30

40

50

遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

可変入賞口に遊技球が1球入球し、当該1球の入球に対応する賞球増加演出が実行される場合、当該賞球増加演出における賞球数表示の表示態様の変化開始直前から変化終了直後までに要する時間は第一時間となるよう構成されており、

前記第一時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの可変入賞口が閉鎖している時間である単位遊技間時間よりも短く設定されており、

賞球増加演出の実行途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、

可変入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しが実行されている途中に電源断が

10

20

30

40

50

発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまでに払い出されていなかった当該入球に基づく賞球の払い出しが実行され得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2301】

態様(231)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出音を出力可能なスピーカと、
操作可能な操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、
識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、
或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、
或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、
所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、
賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構

10

20

30

40

50

成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、

賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高く、

賞球数表示が表示されており、可変入賞口へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されないことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2302】

態様（232）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出音を出力可能なスピーカと、

操作可能な操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応し

10

20

30

40

50

た第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

遊技者の操作部材の操作により、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を演出表示部に表示可能に構成されており、

賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示される場合を有しており、賞球到達演出と音量調整画像とが同時に表示されている場合においては、賞球到達演出の表示優先度よりも音量調整画像の表示優先度の方が高く、

賞球増加演出の実行途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、

可変入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しが実行されている途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまでに払い出されていなかった当該入球に基づく賞球の払い出しが実行され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2303】

態様（233）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示（例えば、2500等を示す表示であり、到達数表示や区切り数表示等としてもよい。）が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されており、可変入賞口へ遊技球があと1球入球することで賞球到達演出が実行される状況において電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、可変入賞口へ遊技球が1球入球しても、賞球到達演出が実行されず、

賞球増加演出の実行途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまで実行されていた賞球増加演出の残りの部分は実行されない一方、

可変入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しが実行されている途中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、当該電源断が発生するまでに払い出されていなかった当該入球に基づく賞球の払い出しが実行され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【2304】

なお、本発明は、上記実施形態および変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。また、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素を適宜組み合わせたもの、あるいは、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素のうち一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものについても、本発明の範囲に含まれるものである。また、ぱちんこ遊技機のタイプは上述したものに限定されない。以下のタイプのぱちんこ遊技機に置き換えて適用することも可能である。

【2305】

1種+1種タイプは、主遊技図柄を2つ備えるぱちんこ遊技機であって、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄のうちいずれか一方が図柄変動可能なぱちんこ遊技機である「1種+

10

20

30

40

50

1種直列タイプ」と、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが同時に図柄変動（同時変動）可能なぱちんこ遊技機である「1種+1種並列タイプ」とがある。

【2306】

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に次の特別遊技が当選することによって確率変動遊技状態が終了するぱちんこ遊技機を「次回確変タイプ」という。なお、主遊技図柄を1つ備える構成でもよいし、2つ（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【2307】

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の予め定められた規定回数の図柄変動が実行されたことによって確率変動遊技状態が終了するぱちんこ遊技機を「STタイプ」という。なお、主遊技図柄を1つ備える構成でもよいし、2つ（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【2308】

特別遊技中に大入賞口内に設けられた特定領域（V領域）を遊技球が通過することで特別遊技終了後に確率変動遊技状態を付与する構成であり、特別遊技となった停止図柄（主遊技図柄）の種類によって、遊技球が特定領域を通過可能となるか否かが予め定められているぱちんこ遊技機を「V確タイプ」という。なお、主遊技図柄を1つ備える構成でもよいし、2つ（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【2309】

「V確タイプ」と「STタイプ」とを組み合わせたぱちんこ遊技機を「VSTタイプ」という。なお、主遊技図柄を1つ備える構成でもよいし、2つ（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【2310】

主遊技図柄を2つ備えるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が小当たり図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当たり遊技を実行可能であり、小当たり遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当たり遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機を「1種+1種小当たりVタイプ」という。

【2311】

主遊技図柄を1つ備えるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄（第1主遊技図柄）が小当たり図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当たり遊技を実行可能であり、小当たり遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当たり遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機を「小当たりVタイプ」という。

【2312】

主遊技図柄を2つ備えるぱちんこ遊技機であって、一方の主遊技図柄（例えば、第2主遊技図柄）の小当たりの当選確率が他方の主遊技図柄（例えば、第1主遊技図柄）の小当たりの当選確率よりも高く設定されるぱちんこ遊技機であって、高確高ベース状態や低確高ベース状態において、一方の主遊技図柄（例えば、第2主遊技図柄）が小当たりで頻繁に当選するぱちんこ遊技機を「小当たりRUSHタイプ」という。

【2313】

主遊技図柄の図柄変動の度に所定確率で高確率遊技状態（高確高ベース状態、高確低ベース状態）から低確低ベース状態、低確高ベース状態、低率低ベース状態への移行抽選を行う機能を有するぱちんこ遊技機を「転落タイプ」という。また、主遊技図柄の図柄変動の度に所定確率で時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）から通常遊技状態（低確低ベース状態）への移行抽選を行う機能を有するぱちんこ遊技機も「転落タイプ」という。なお、主遊技図柄を1つ備える構成でもよいし、2つ（第1主遊技図柄と第2主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【2314】

主遊技図柄を2つ備えるぱちんこ遊技機であって、第2主遊技側の保留が存在する場合には、第1主遊技側の保留の存在に関わらず（たとえ入賞順序が第1主遊技側の保留の方

10

20

30

40

50

が先に入賞していても)、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行する「優先変動」のぱちんこ遊技機を「優先変動タイプ」という。

【2315】

主遊技図柄を2つ備えるぱちんこ遊技機であって、第2主遊技側の保留と、第1主遊技側の保留とが存在する場合に、入賞順序に従って保留消化を実行する「入賞順変動」のぱちんこ遊技機を「入賞順変動タイプ」という。

【2316】

「1種+1種直列タイプ」、「1種+1種並列タイプ」、「次回確変タイプ」、「STタイプ」、「V確タイプ」、「1種+1種小当りVタイプ」、「小当りVタイプ」、「小当りRUSHタイプ」、「転落タイプ」を適宜組み合わせてもよい。その場合、組み合わせたぱちんこ遊技機のタイプを一のタイプの名称(「1種+1種直列タイプ」、「1種+1種並列タイプ」、「次回確変タイプ」、「STタイプ」、「V確タイプ」、「1種+1種小当りVタイプ」、「小当りVタイプ」、「小当りRUSHタイプ」、「転落タイプ」のいずれか一の名称)で呼ぶことがある。

【2317】

組み合わせの一例として、「1種+1種直列タイプ」+「次回確変タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「次回確変タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「次回確変タイプ」+「優先変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「次回確変タイプ」+「入賞順変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「次回確変タイプ」+「優先変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「次回確変タイプ」+「入賞順変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「STタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「STタイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「STタイプ」+「優先変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「STタイプ」+「入賞順変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「STタイプ」+「優先変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「STタイプ」+「入賞順変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「V確タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「V確タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「V確タイプ」+「優先変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「V確タイプ」+「入賞順変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「V確タイプ」+「優先変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「V確タイプ」+「入賞順変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「VSTタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「VSTタイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「VSTタイプ」+「優先変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「VSTタイプ」+「入賞順変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「転落タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「転落タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「転落タイプ」+「優先変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「転落タイプ」+「入賞順変動タイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「転落タイプ」+「優先変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」、「1種+1種直列タイプ」+「転落タイプ」+「入賞順変動タイプ」+「小当りRUSHタイプ」を例示するが、これらに限定されない。

【符号の説明】

【2318】

M 主制御基板、MJ 遊技用情報制御手段

MJ10 入球判定手段、

MJ11-A 第1主遊技始動口入球判定手段

MJ11-B 第2主遊技始動口入球判定手段、MJ11-H 補助遊技入球口入球判定手段

MJ11-C10 第1大入賞口入球判定手段、MJ11-C20 第2大入賞口入球判定手段

MJ20 乱数取得判定実行手段、MJ21-A 第1主遊技乱数取得判定実行手段

M J 2 1 - B 第2主遊技乱数取得判定実行手段、M J 2 1 - H 補助遊技乱数取得判定実行手段
 M J 3 0 保留制御手段、M J 3 1 保留消化制御手段
 M J 3 1 j 変動開始条件充足判定手段、M J 3 2 図柄保留手段
 M J 3 2 - A 第1主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b - A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段
 M J 3 2 - B 第2主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b - B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段
 M J 3 2 - H 補助遊技図柄保留手段、M J 3 2 b - H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段
 M N 遊技内容決定手段、M N 1 0 当否抽選手段
 M N 1 1 - A 第1主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a - A 第1主遊技用当否抽選テーブル
 M N 1 1 - B 第2主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a - B 第2主遊技用当否抽選テーブル
 M N 1 1 - H 補助遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a - H 補助遊技用当否抽選テーブル
 M N 2 0 特別遊技移行決定手段、M N 4 0 図柄内容決定手段
 M N 4 1 - A 第1主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a - A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル
 M N 4 1 - B 第2主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a - B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル
 M N 4 1 - H 補助遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a - H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル
 M N 5 0 変動態様決定手段、M N 5 1 - A 第1主遊技変動態様決定手段
 M N 5 1 t a - A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 - B 第2主遊技変動態様決定手段
 M N 5 1 t a - B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 - H 補助遊技変動態様決定手段
 M N 5 1 t a - H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P 遊技進行手段
 M P 1 0 表示制御手段、M P 1 1 - C 第1・第2主遊技図柄制御手段
 M P 1 1 t - C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ、M P 1 1 - H 補助遊技図柄制御手段
 M P 1 1 t - H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 0 - B 第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段
 M P 2 1 - B 第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、M P 2 2 t - B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ
 M P 3 0 特別遊技制御手段、M P 3 1 条件判定手段
 M P 3 2 特別遊技内容決定手段、M P 3 2 t a 特別遊技内容参照テーブル
 M P 3 3 特別遊技実行手段、M P 3 3 - C 第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段
 M P 3 3 c 入賞球カウンタ、M P 3 4 特別遊技時間管理手段
 M P 3 4 t 特別遊技用タイマ、M P 5 0 特定遊技制御手段
 M P 5 1 確変終了条件判定手段、M P 5 2 時短終了条件判定手段
 M P 5 2 c 時短回数カウンタ、M B 遊技状態一時記憶手段
 M B 1 0 - C 第1・第2主遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b - C 第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段
 M B 1 0 - H 補助遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b - H 補助遊技図柄情報一時記憶手段
 M B 2 0 b 特別遊技関連情報一時記憶手段、M B 3 0 b 特定遊技関連情報一時記憶手段
 M T 情報送信制御手段
 M T 1 0 コマンド送信用バッファ、M H 賞球払出決定手段
 A 第1主遊技周辺機器、A 1 0 第1主遊技始動口
 A 1 1 s 第1主遊技始動口入球検出装置、A 2 0 第1主遊技図柄表示装置
 A 2 1 g 第1主遊技図柄表示部、A 2 1 h 第1主遊技図柄保留表示部
 B 第2主遊技周辺機器、B 1 0 第2主遊技始動口
 B 1 1 s 第2主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d 第2主遊技始動口電動役物

10

20

30

40

50

B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部
 B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部、C 第 1・第 2 主遊技共用周辺機器
 C 1 0 第 1 大入賞口、C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置
 C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物、C 2 0 第 2 大入賞口
 C 2 1 s 第 2 大入賞口入賞検出装置、C 2 1 d 第 2 大入賞口電動役物
 H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口
 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置
 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部
 S 副制御基板、S M 副遊技制御手段（サブメイン制御部）
 S M 1 0 表示情報受信手段、S M 1 1 b メイン側情報一時記憶手段
 S M 2 0 演出表示制御手段、S M 2 1 装飾図柄表示制御手段
 S M 2 1 n 装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル
 S M 2 1 t a - 2 装飾図柄演出テーブル、S M 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段
 S M 2 1 t - 1 第 1 装図変動時間管理タイマ、S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、
 S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段、S M 2 3 背景演出表示制御手段
 S M 2 3 n 背景演出表示内容決定手段、S M 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 4 予告演出表示制御手段、S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段
 S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段
 S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 7 右打ち表示制御手段、S M 4 0 情報送受信制御手段
 S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S S 1 0 副情報送受信制御手段
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示領域
 S G 1 3 第 2 保留表示領域、K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置
 M H 2 0 メイン表示装置、S H 2 0 サブ表示装置
 R 1 0 ラウンド表示灯、R 2 0 ラウンド表示部

10

20

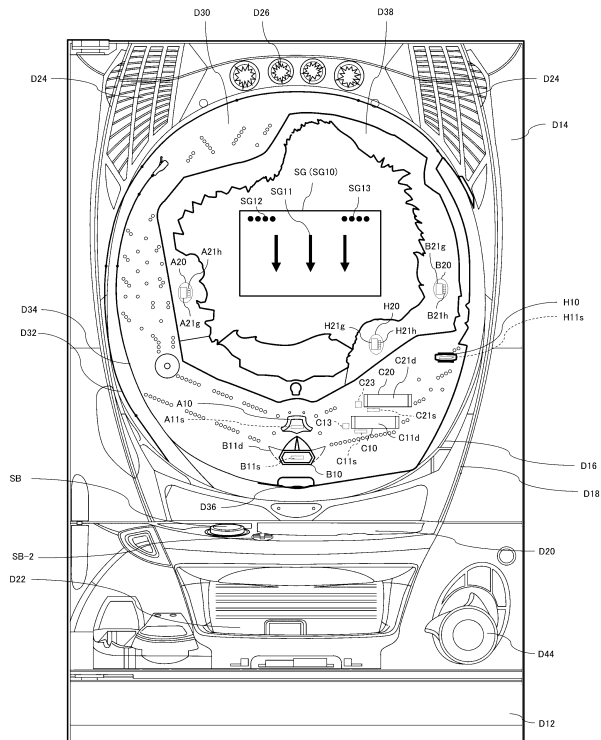
30

40

50

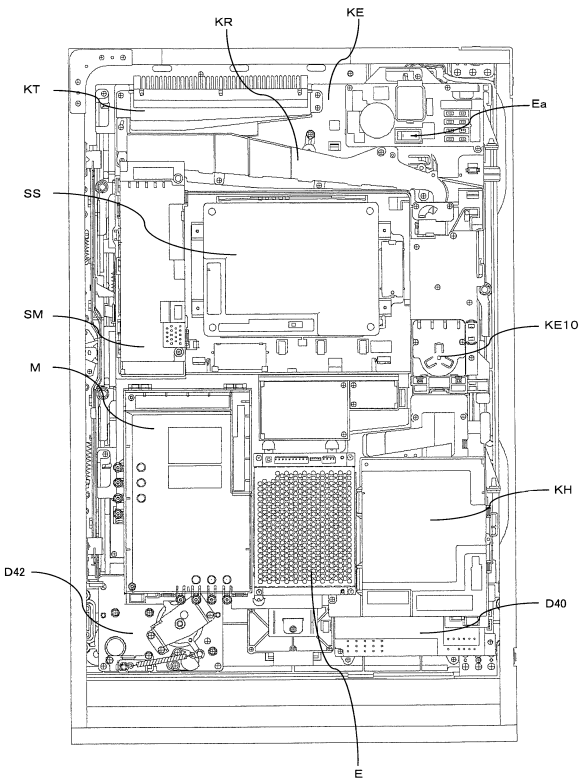
【図面】
【図 1】

(图 1)

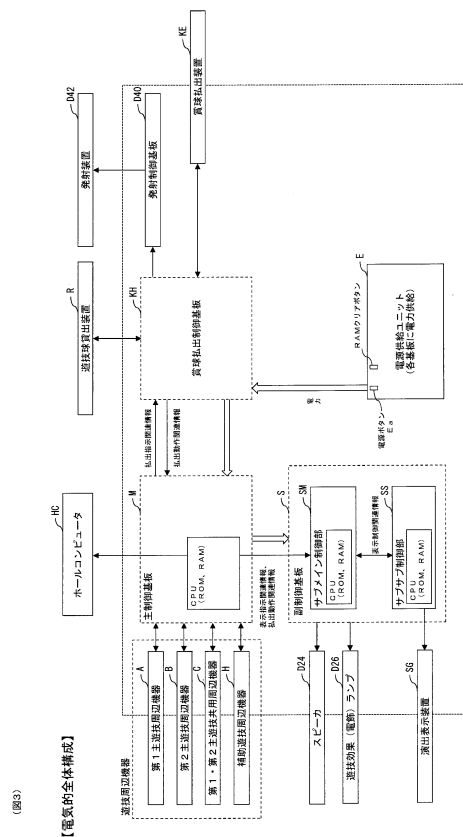


【図 2】

(图 2)



【圖 3】

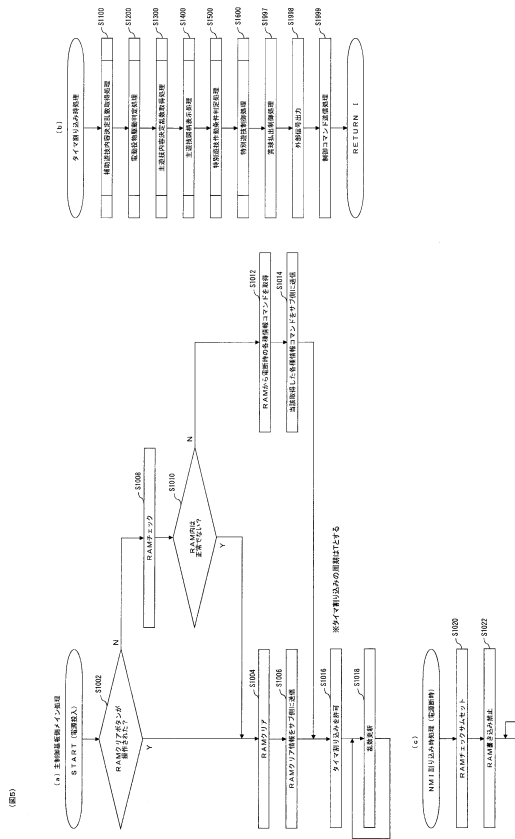


【圖 4】

(図4)

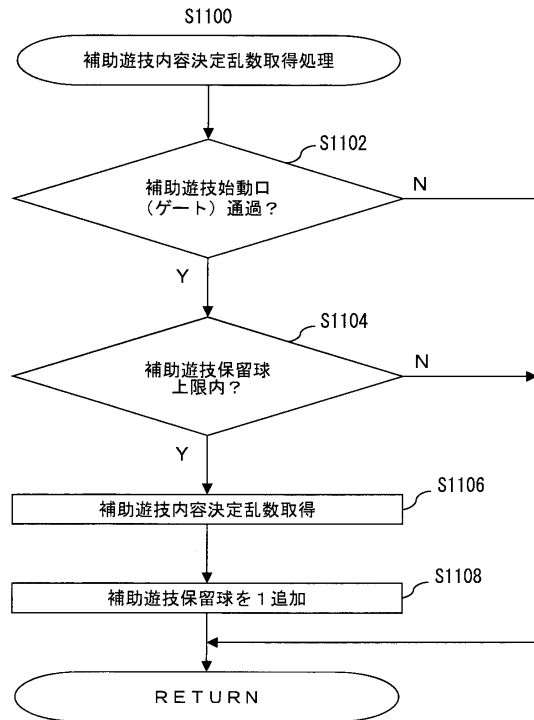
[illegible]

【図 5】



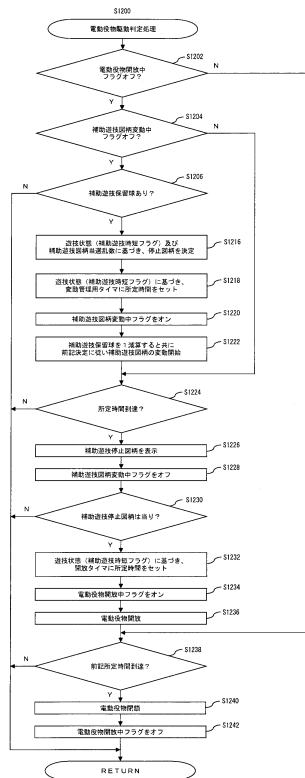
【圖 6】

(図6)



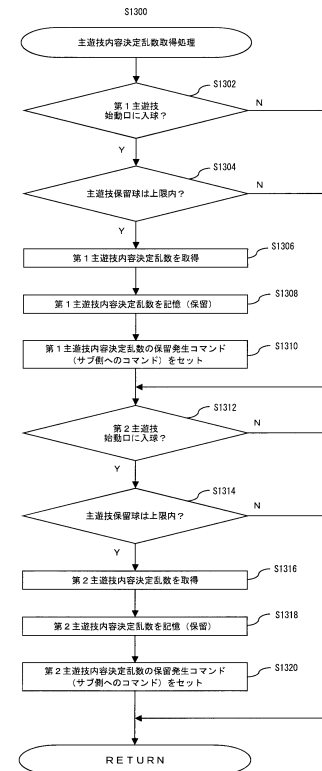
【圖 7】

(27)



【圖 8】

(图8)



【図 13】

(図13)

《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80～499	B6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	B6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256～699	B6	60(秒)	スーパリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

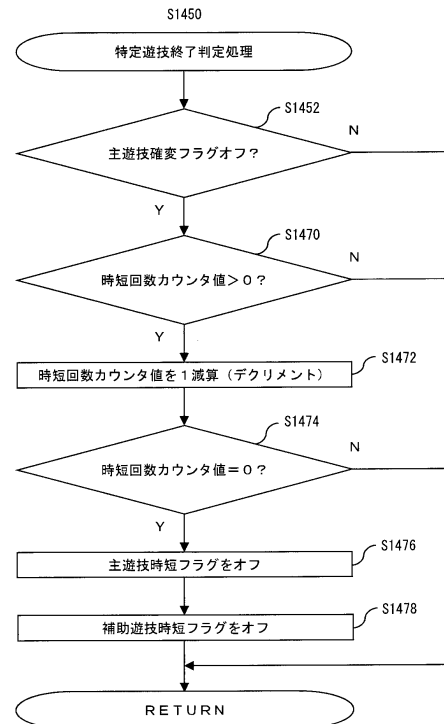
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	b6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	b5	60(秒)	スーパリーチ演出→ハズレ出目停止

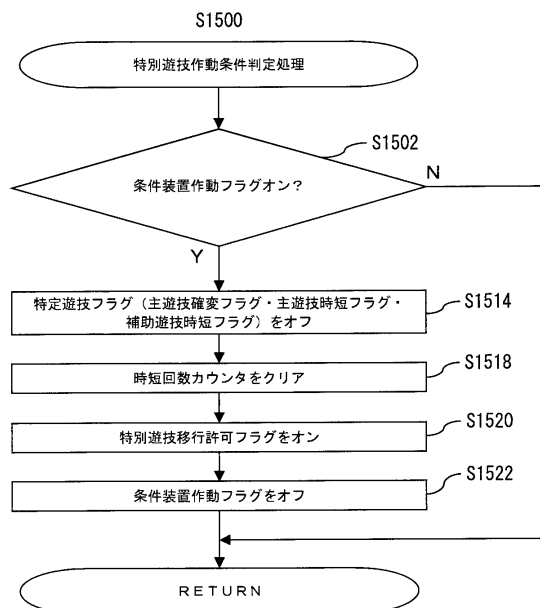
【図 14】

(図14)



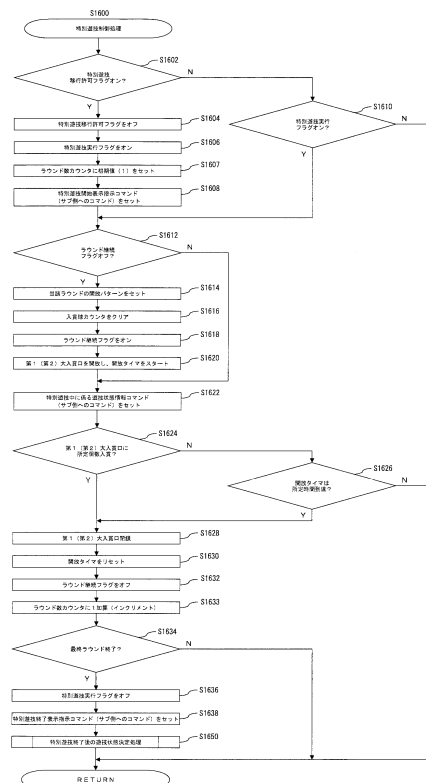
【図 15】

(図15)



【図 16】

(図16)



10

20

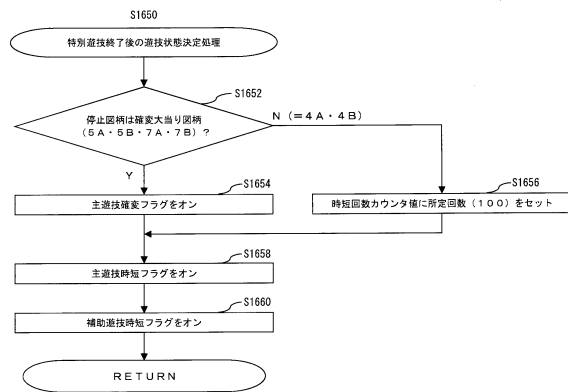
30

40

50

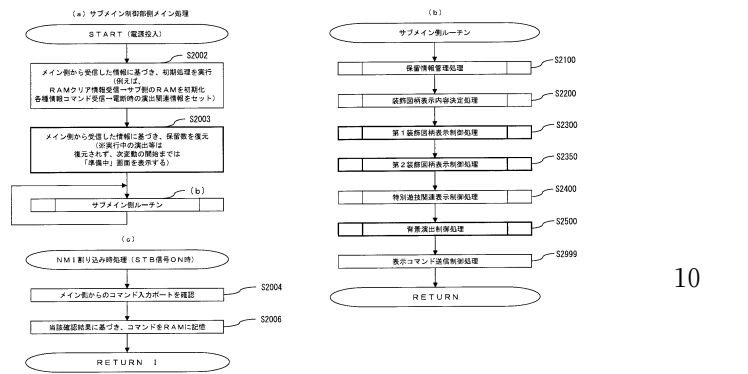
【図 17】

(図 17)



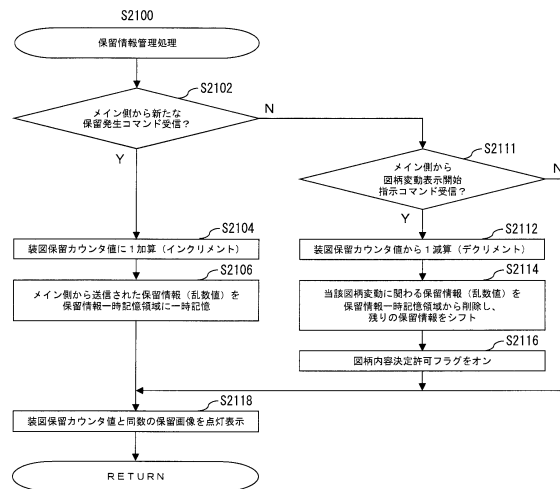
【図 18】

(図 18)



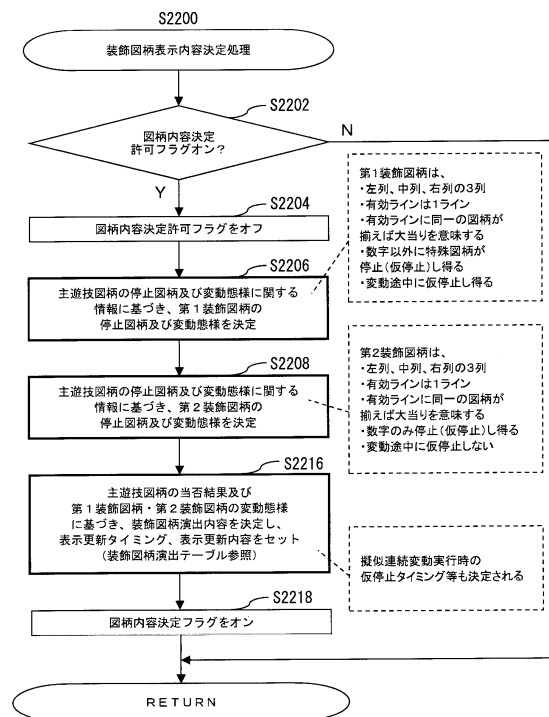
【図 19】

(図 19)



【図 20】

(図 20)



10

20

30

40

50

【図 2 1】

[illegible]

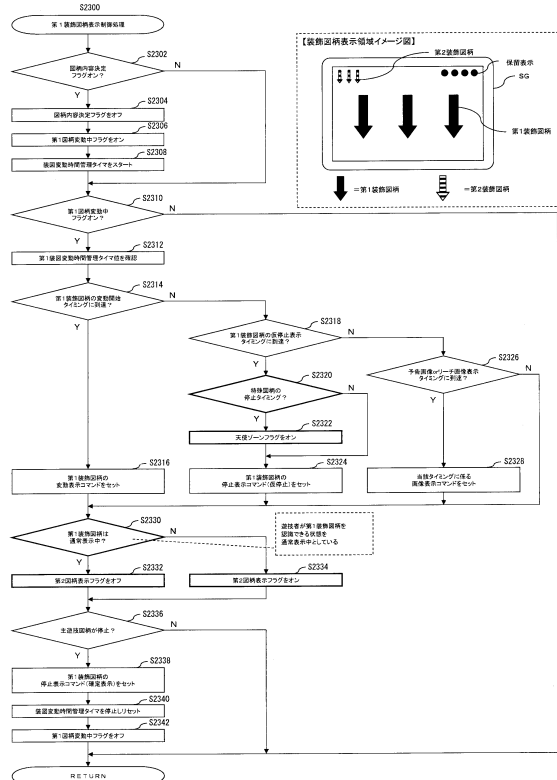
【圖 22】

[illegible]

※主演出内容と表示更新タイミングとが交差した欄が表示更新内容

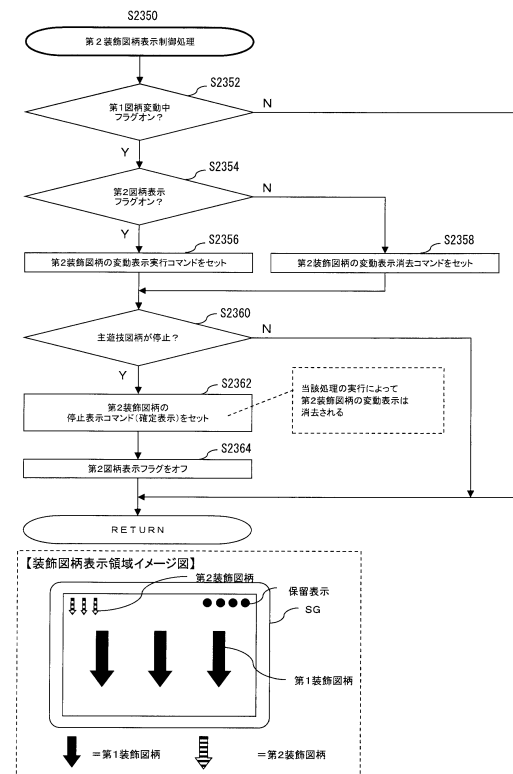
【図 23】

(圖23)



【図 24】

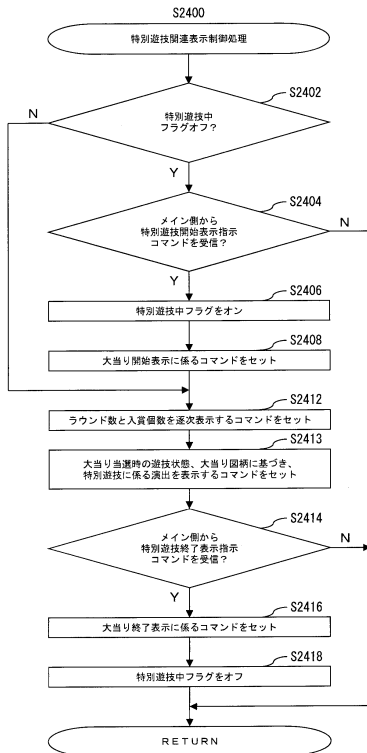
(图24)



当該処理の実行によって
第2装飾図柄の変動表示は
消去される

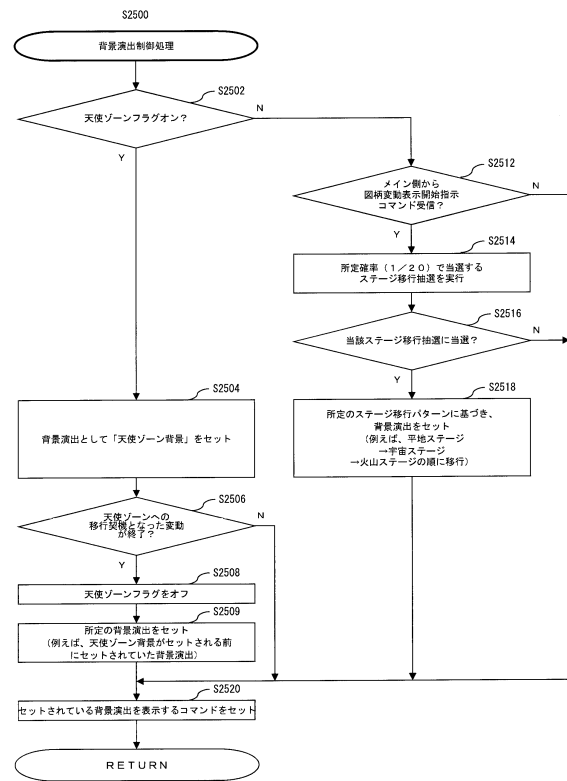
【図 25】

(图25)



【圖 26】

(图26)



【図 27】

[illegible]

【圖 28】

[illegible]

【圖 29】

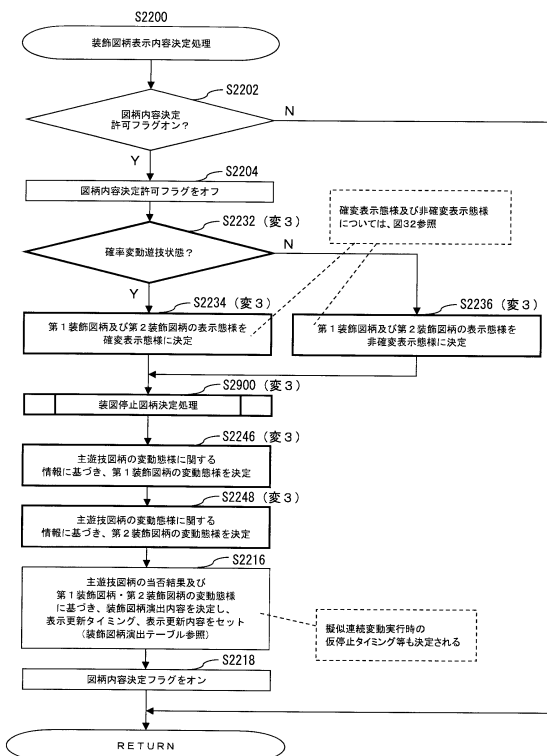
[illegible]

【図 30】

[illegible]

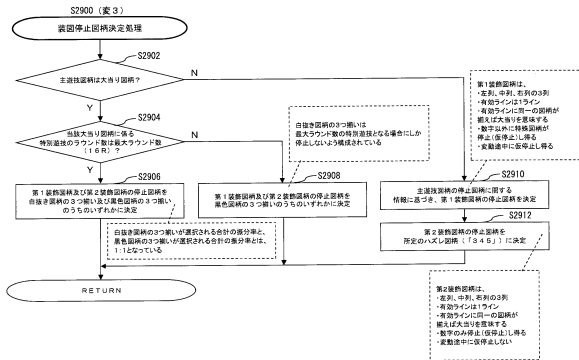
【図 3 1】

(図31)(変3)

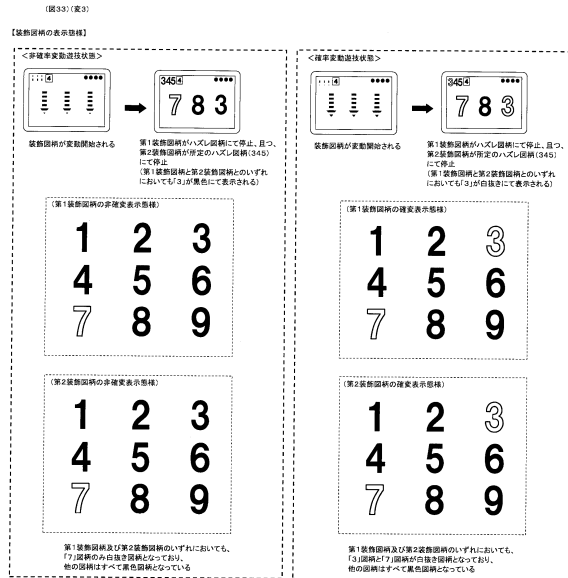


【図 3 2】

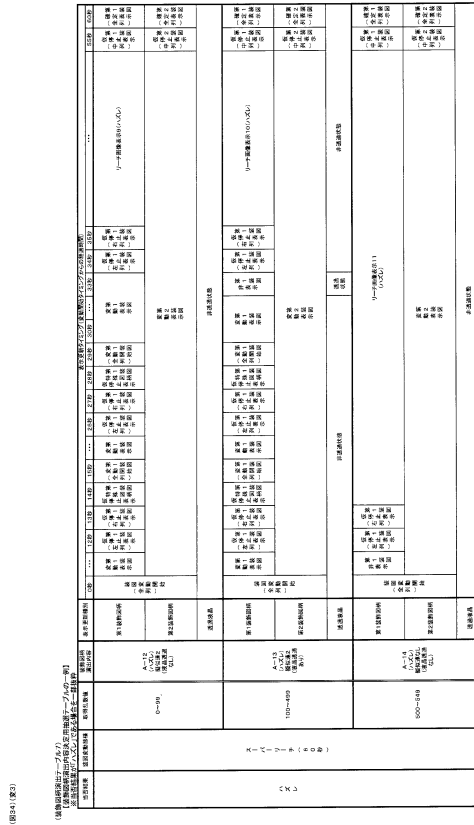
(圖32)(變3)



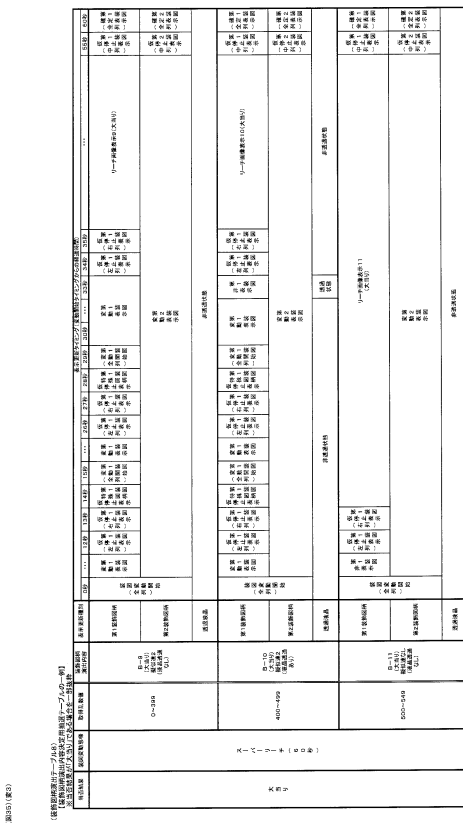
【図 3 3】



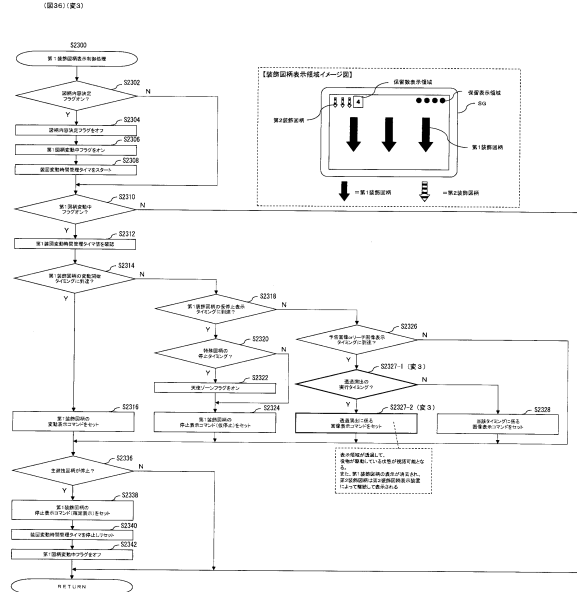
【図 3 4】



【図 3 5】

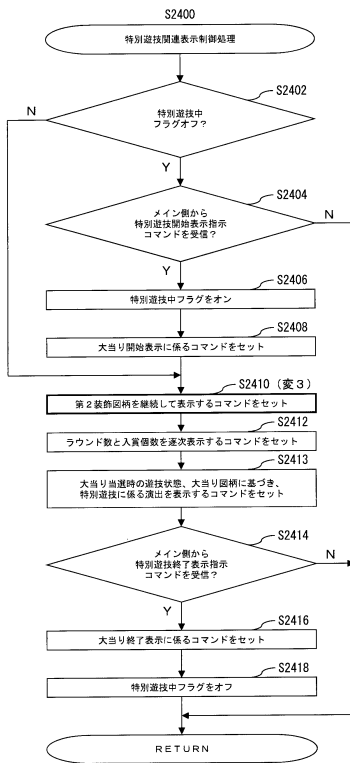


【図 3 6】



【図 3 7】

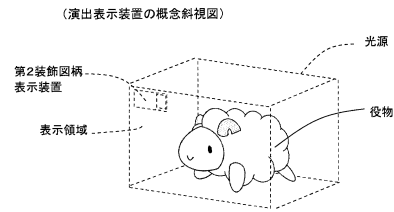
(図37)(変3)



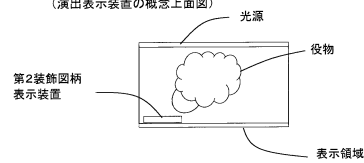
【圖 38】

(圖38)(變3)

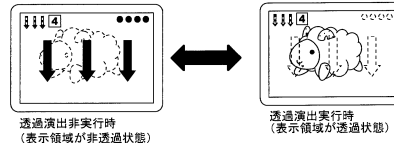
【演出表示装置の構成】



(演出表示装置の概念上面図)

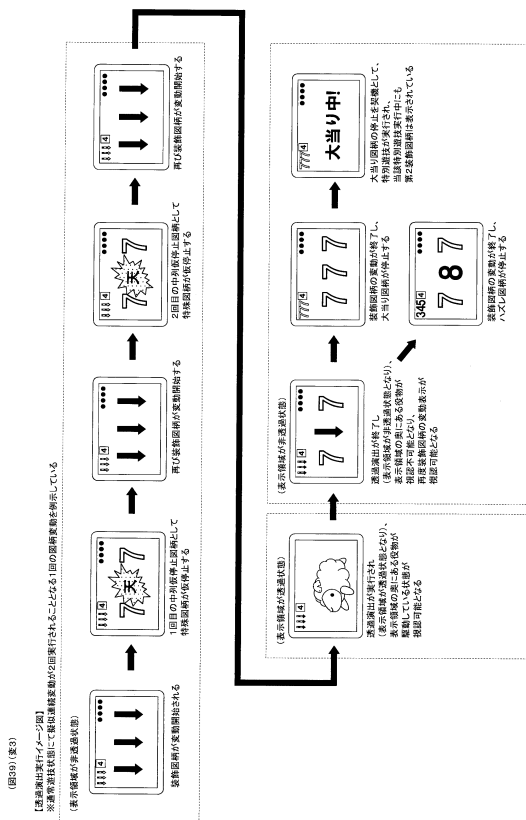


【透過演出の実行及び非実行に係るイメージ図】



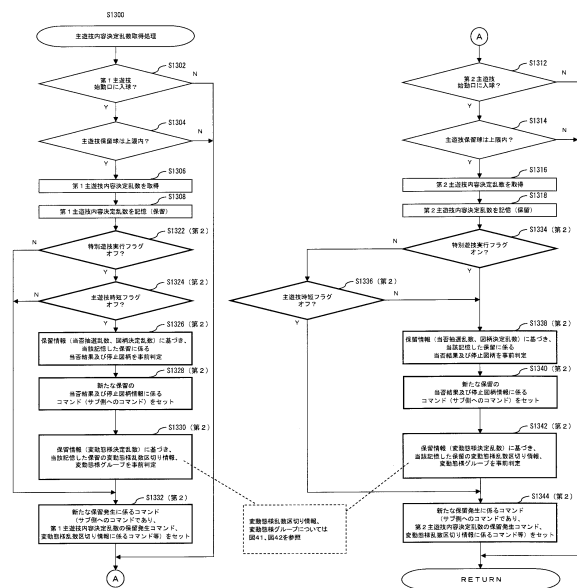
※第1装飾図柄は、透過演出非実行時にのみ表示されている(視認可能である)一方、第2装飾図柄は、透過演出の実行の有無に拘らず常に表示されている(視認可能である)

【図 39】



【図 40】

(圖40)(第2)



【図 4 1】

(図41)(第2)

《第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報》

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(秒)	非リリーチ演出→当り目停止	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループ3
	500～1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	
	1024～1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループ2
	256～655	A6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループ3
	656～1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出→当り目停止	
	1024～1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	
	1024～1023	A6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	800～999	a3	15(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ2
	900～989	a4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
2～3個	0～849	a1	5(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	グループ3
	850～999	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	900～989	a4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000～1023	a6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

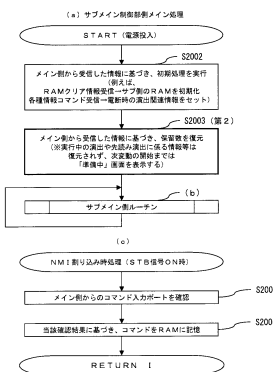
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	800～899	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ2
	900～989	a4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
2～3個	0～849	a0	3(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	850～999	a1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ2
	900～989	a4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990～999	a5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000～1023	a6	60(秒)	ハドルリリーチ演出→ハズレ目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
第1主遊技時の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	非時短時	時短時
3～79	区切り2	グループ2	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2
256～499	区切り4	グループ3	グループ1
500～999	区切り5	グループ3	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3

【図 4 3】

(図43)(第2)



【図 4 2】

(図42)(第2)

《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	非リリーチ演出→当り目停止	グループA
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループB
	80～499	B6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	
	1024～1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリリーチ演出→当り目停止	グループB
	256～655	B6	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	グループC
	656～1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出→当り目停止	
	1024～1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	
	1024～1023	B6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り目停止	

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループB
	900～989	b4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
2～3個	0～849	b1	5(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	グループC
	850～999	b2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループA
	900～989	b4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	グループB
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000～1023	b6	60(秒)	ハドルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ目停止	

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

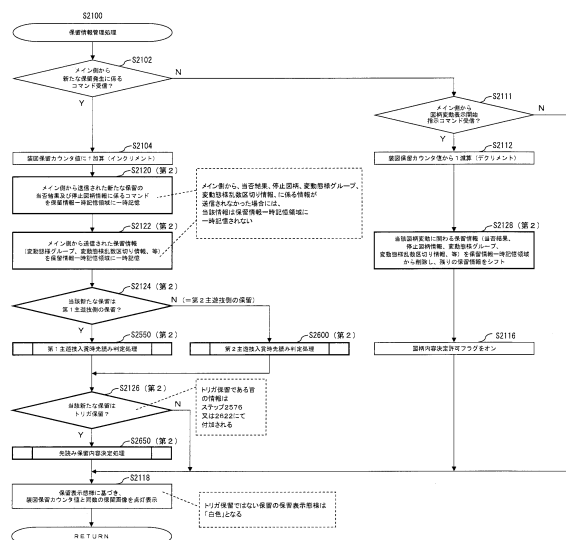
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ館で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループA
	800～899	b2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループB
	900～989	b4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
2～3個	0～849	b0	3(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ1
	850～999	b1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ目停止	グループ2
	900～989	b4	30(秒)	短縮失敗演出→ハズレ目停止	
	990～999	b5	60(秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ目停止	
	1000～1023	b6	60(秒)	ハドルリリーチ演出→ハズレ目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
第2主遊技時の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループA	グループB
3～79	区切り2	グループB	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB
256～499	区切り4	グループC	グループA
500～999	区切り5	グループC	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC

【図 4 4】

(図44)(第2)



10

20

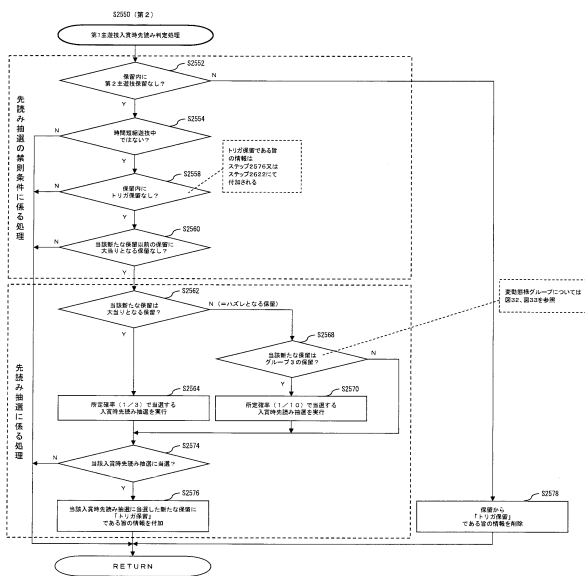
30

40

50

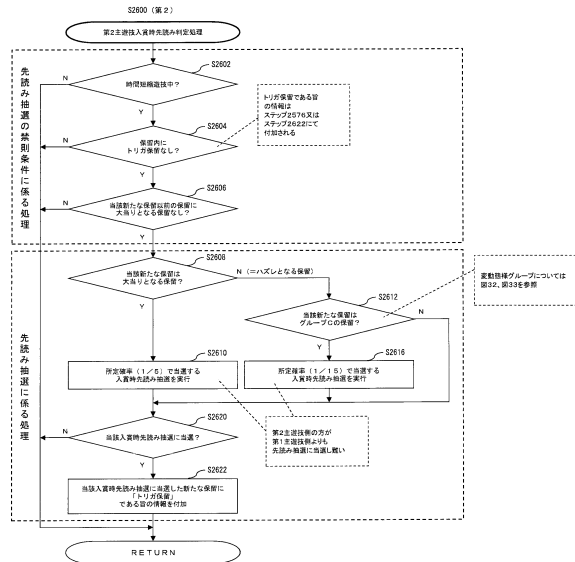
【図 4 5】

(圖45)(第2)



【図 46】

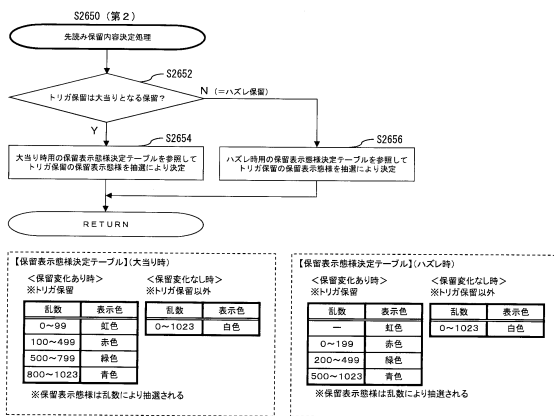
(圖46)(第2)



10

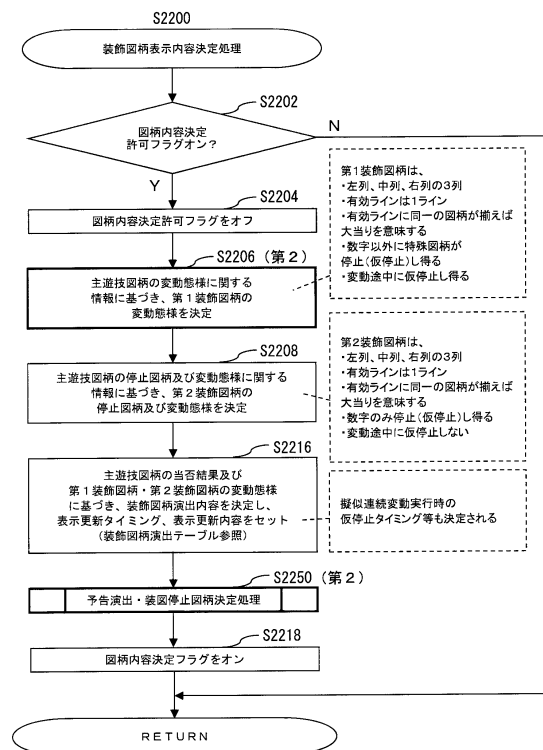
【図 47】

(圖47)(第2)



【圖 48】

(図48)(第2)

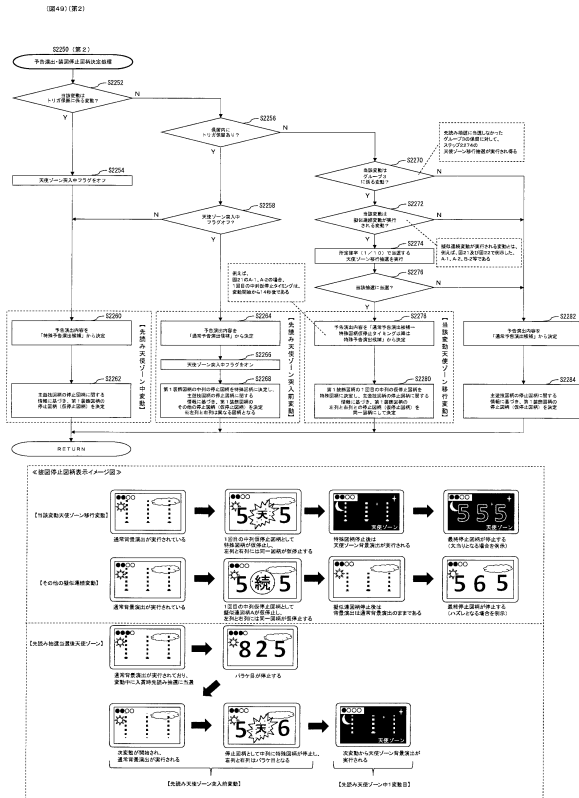


20

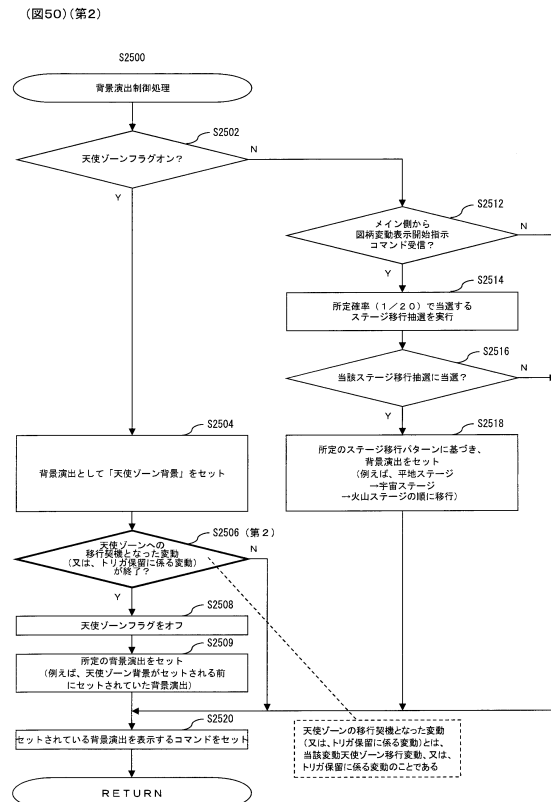
30

40

【図 49】

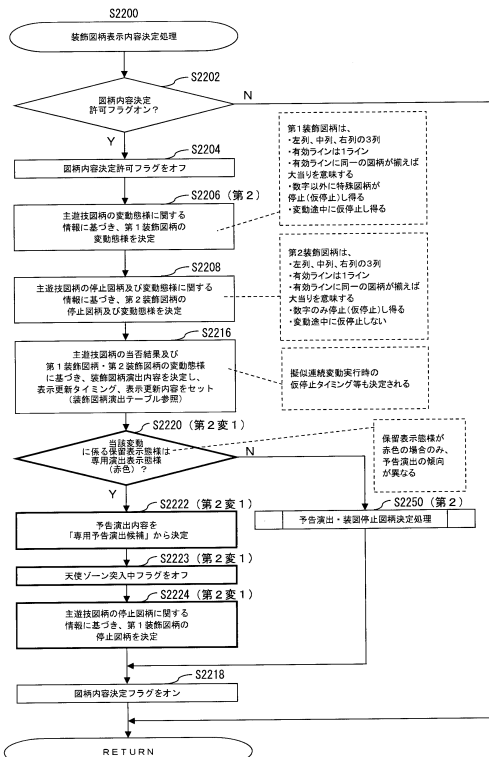


【図 50】



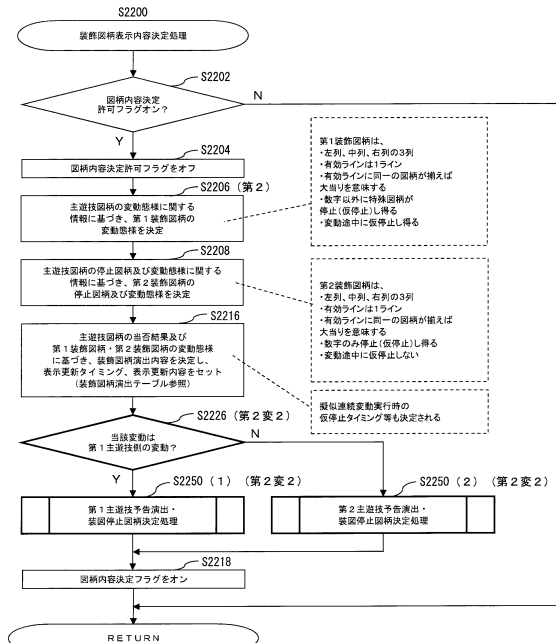
【図 5 1】

(図51)(第2変1)

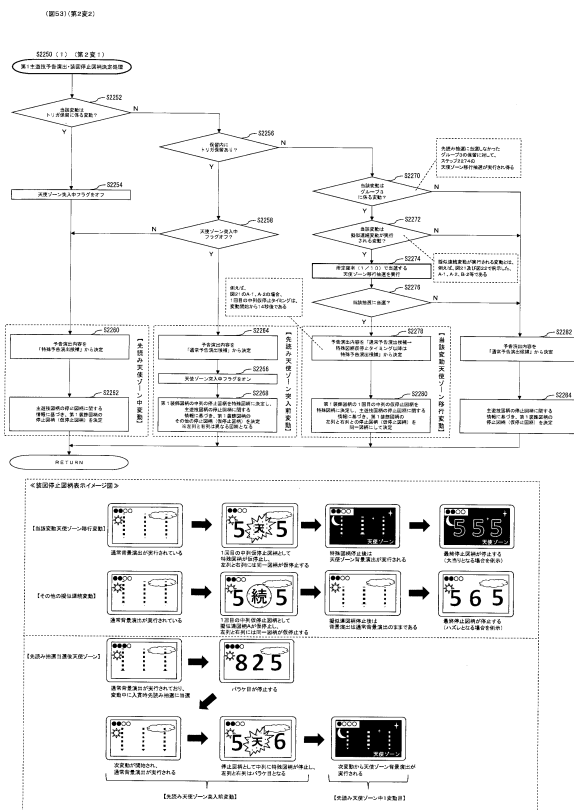


【圖 5 2】

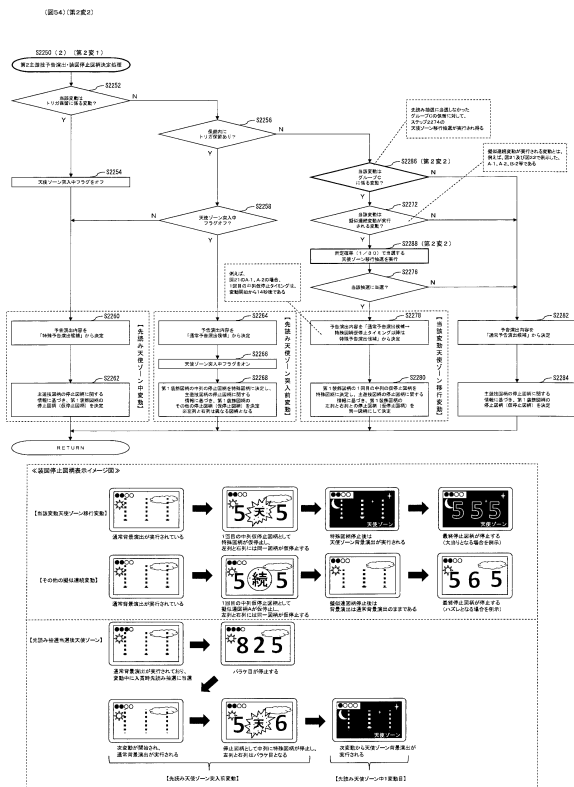
(図52)(第2変2)



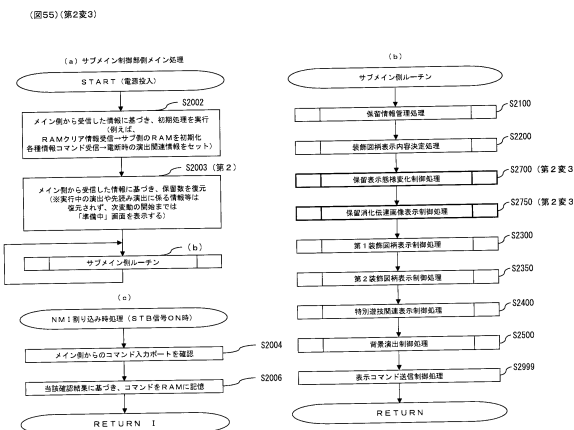
【图 5 3】



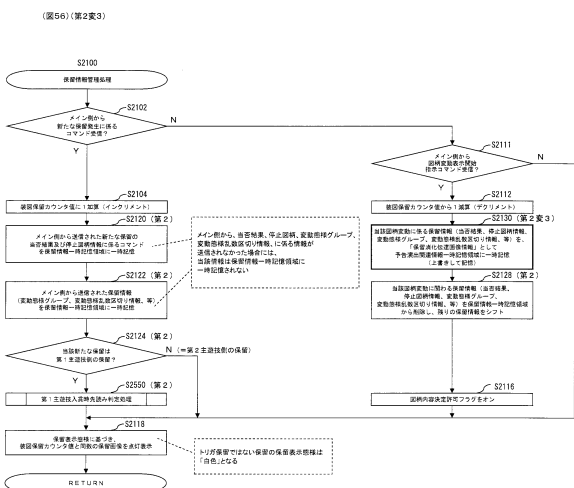
【图 5 4】



【图 5 5】

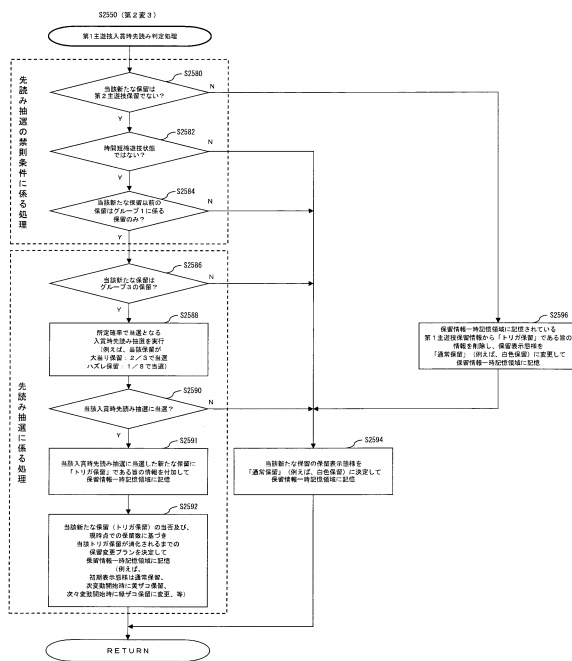


【图 5 6】



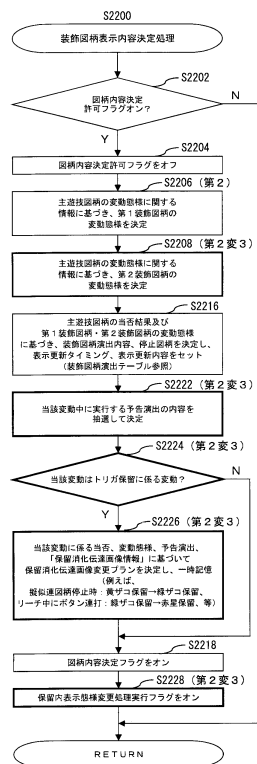
【図 5 7】

(図57)(第2変3)



【圖 58】

(図58)(第2変3)



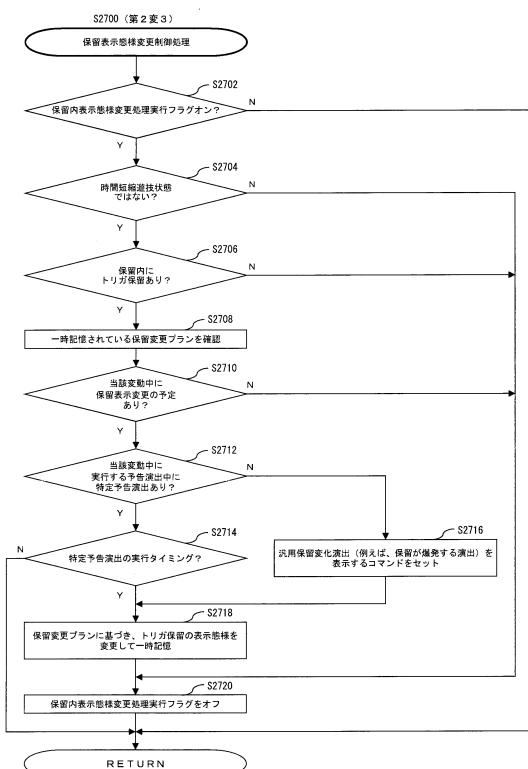
予告内容イメージ図			
	予告演出1		期待度
平地	キャラクター予告	おじいさん	低
		味方A	中
	ステップアップ予告	主人公	高
		第2段階	低
		第3段階	中
	草むら予告	第4段階	高
		ヘビ★	低
手紙		中	
宇宙	レーダー予告	宝	高
		隕石★	低
		星皇★	中
	ワープ予告	UFO	高
		失敗	低
		成功	中
	噴火予告	大成功	高
地震		低	
噴煙		中	
火山	セリフ予告	噴火	高
		「ふっ」	低
		「疲れた…」	中
	敵襲撃予告	「アツイ〜」	高
		ザク★	低
		中ボス	中
	巨人	巨人食事予告	大ボス
砂			低
スライカ			中
巨人接近予告		チェリー	高
		接近	低
		更に接近	中
巨人オーラ予告		巨人咆哮	高
	黄色	低	
	緑色	中	
	赤色	高	

※「★」は特定予告演出

※「★」は特定予告演出

【図 5 9】

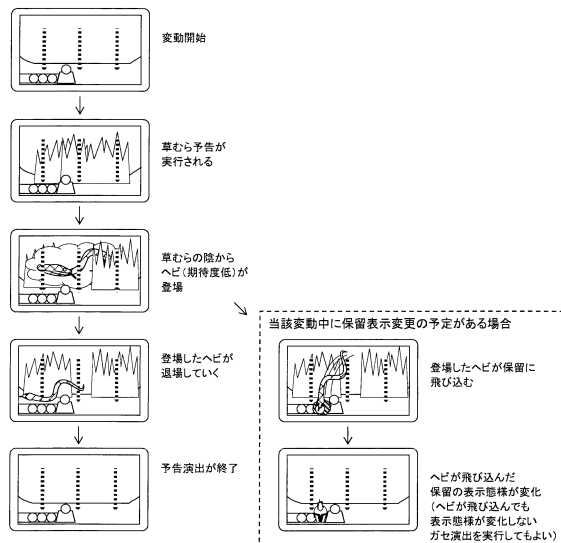
(図59)(第2変3)



【圖 60】

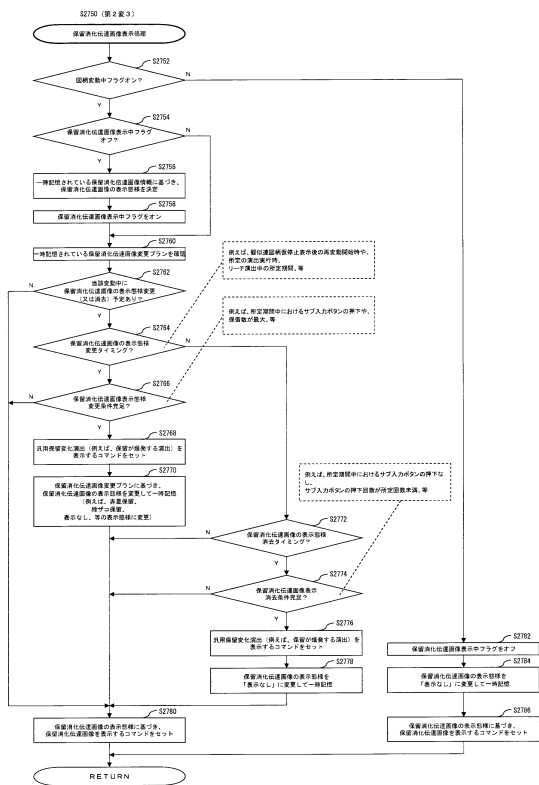
(図60)(第2変3)

(特定予告演出における保留変化イメージ図)

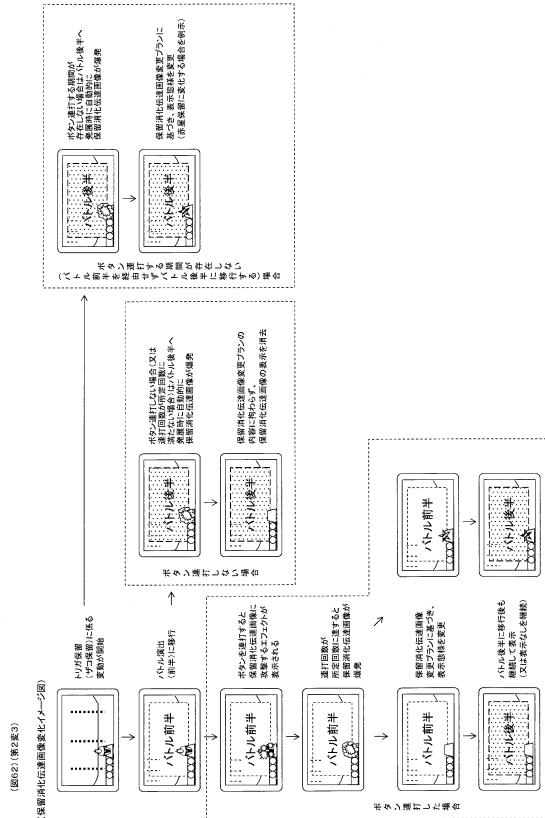


【図 6 1】

(圖61)(第2案3)

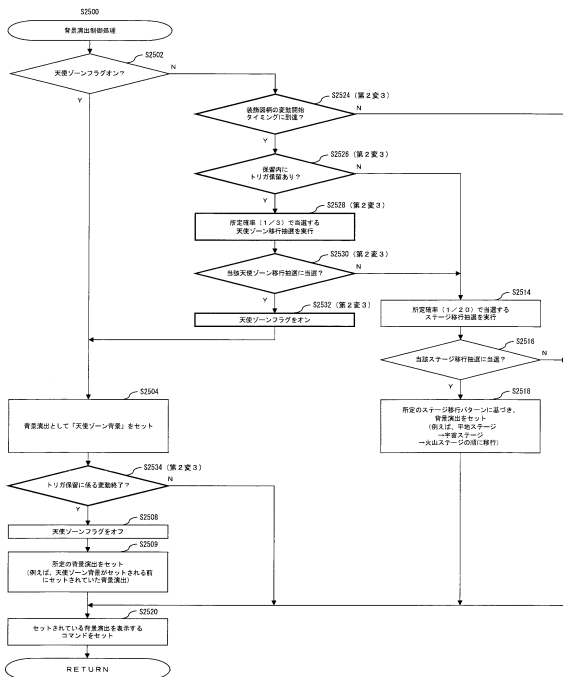


【圖 6 2】



【図 6 3】

(圖63)(第2變3)



【図 6 4】

(図64)(第3)

(主遊技テーブル1)

＜第1主遊技用当否抽選テーブル＞
非確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1023	ハズレ

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
 確率変動遊技時(=主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

確率変動遊技時(=主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り(大当たり時)

乱数值	停止図柄
0~299	4A
300~499	5A
500~1023	7A

※4A・5A…4R短開放大当り、4B・5B…8R長開放大当り、7A・7B…16R長開放大当り

＜第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
（ハズレ時）

乱数值	停止図柄
0~1023	F

＜第2主遊技用当否抽選テーブル＞
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1023	ハズレ

＜第2主選技用当否抽選テーブル＞
確率変動遊技時（＝主選技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

確率変動遊技時(=主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0~7	当り(大当り)
8~1023	ハズレ

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
当り(大当り時)

乱数值	停止図柄

0~299	4B
300~399	5B
400~1023	7B

当り、7A・7B・・・16R長開放大当り

＜第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞
(ハズレ時)

乱数值	停止図柄
0~1023	F

【図 6 5】

(図65) (第3)

《第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオフ)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	A3	30(秒)	リーチ演出→当り出目停止	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリーチ演出→当り出目停止	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	500～1023	A6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリーチ演出→当り出目停止	グループ2
	256～699	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	700～1023	A6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオフ)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
2～3個	0～849	a1	5(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～999	a2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	1000～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0個	0～899	a1	3(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	950～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
1～3個	0～899	a1	3(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～949	a2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	950～999	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

＜第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル

変動態様乱数値及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数値 区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2
80～255	区切り3	グループ3	グループ3
256～899	区切り4	グループ3	グループ3
900～999	区切り5	グループ3	グループ3
1000～1023	区切り6	グループ3	グループ3

【図 6 6】

(図66) (第3)

《第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオフ)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	リーチ演出→当り出目停止	グループA
	3～79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ演出→当り出目停止	グループB
	80～499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	500～1023	B6	60(秒)	ハドルリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ演出→当り出目停止	グループB
	256～999	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b3	15(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
2～3個	0～849	b1	5(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～999	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	1000～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時短抽選時
(＝主遊技時短フラグオン)

確率数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0個	0～899	b1	3(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～949	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	950～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
1～3個	0～899	b1	3(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～949	b2	10(秒)	リーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	950～999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞

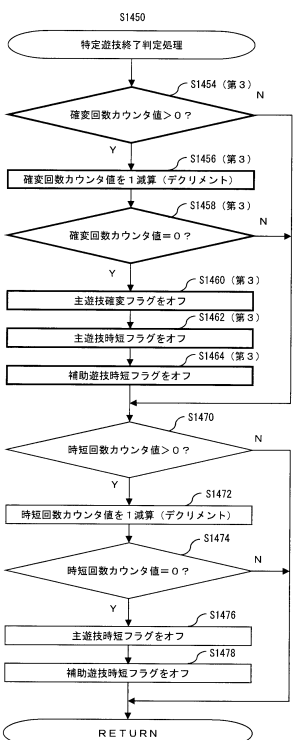
第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル

変動態様乱数値及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数値 区切り情報	当り時	ハズレ時
0～2	区切り1	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB
80～255	区切り3	グループC	グループC
256～899	区切り4	グループC	グループC
900～999	区切り5	グループC	グループC
1000～1023	区切り6	グループC	グループC

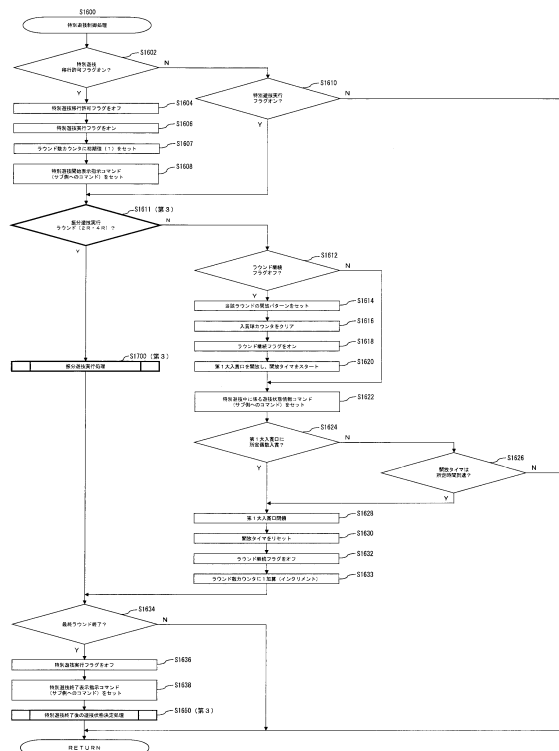
【図 6 7】

(図67) (第3)



【図 6 8】

(図68) (第3)



10

20

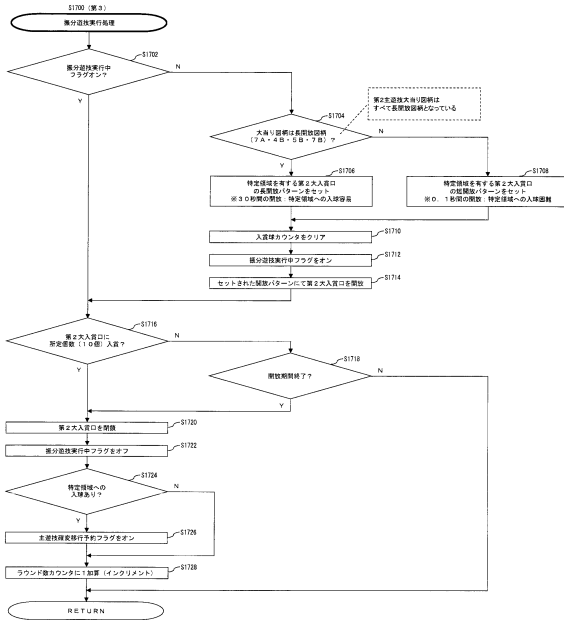
30

40

50

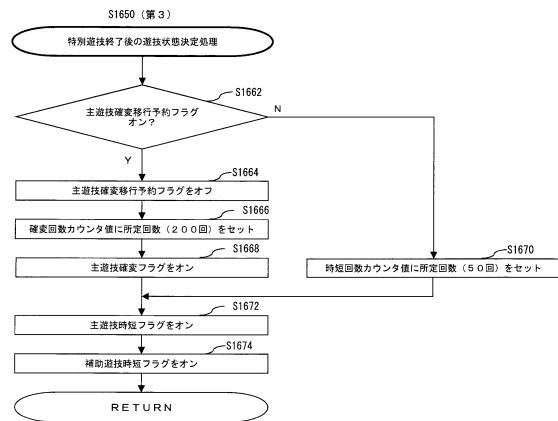
【図 69】

(圖69)〈第3〉



【圖 70】

(図70)(第3)

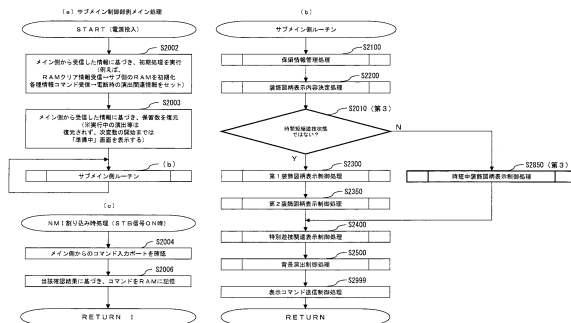


10

20

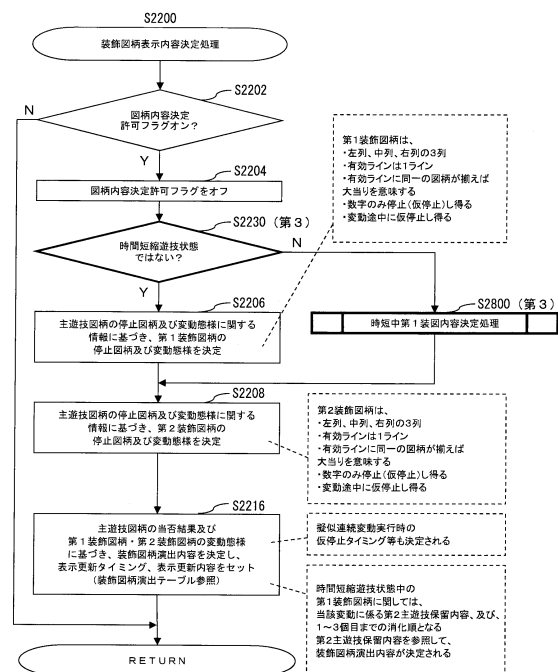
【図 7 1】

(圖71)(第3)



【圖 7 2】

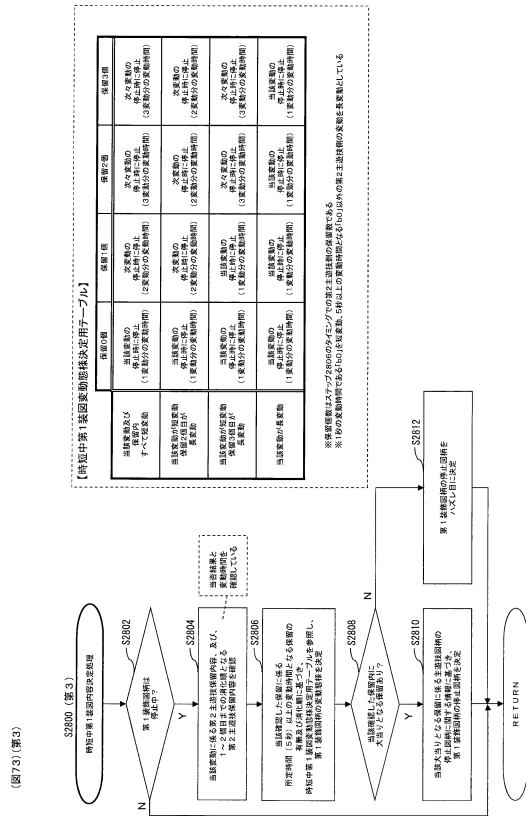
(図72)(第3)



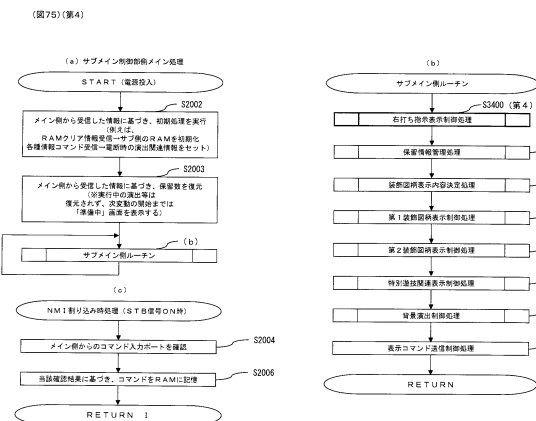
30

40

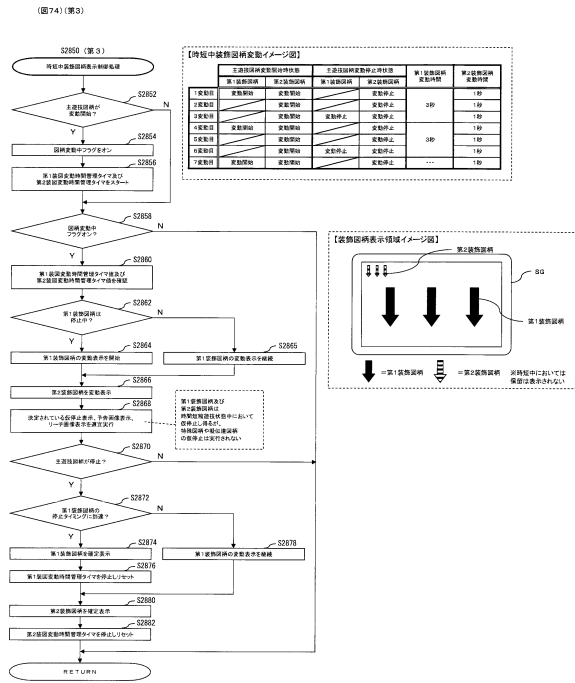
【図 7 3】



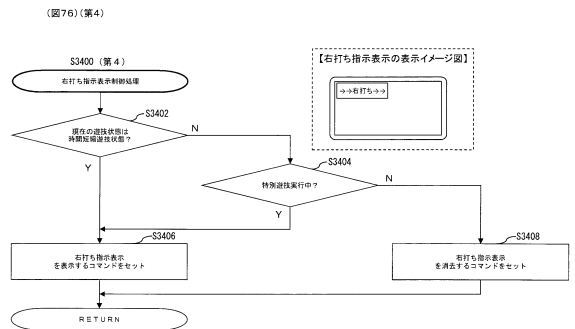
【図 7 5】



【圖 7 4】



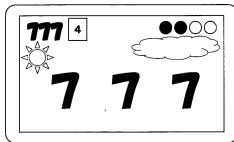
【圖 7 6】



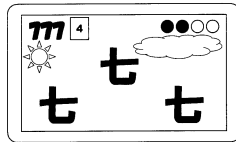
【図 77】

(図77)(第4)

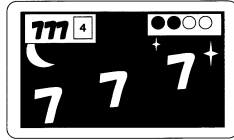
【装飾図柄の表示態様及び表示位置に係るイメージ図】



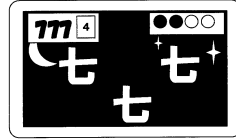
遊技状態は非確率変動遊技状態であり、
背景演出は「昼ステージ」となっている。



遊技状態は確率変動遊技状態であり、
背景演出は「昼ステージ」となっている。



遊技状態は非確率変動遊技状態であり、
背景演出は「夜ステージ」となっている。



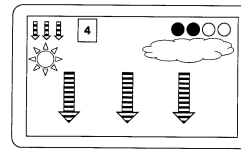
遊技状態は確率変動遊技状態であり、
背景演出は「夜ステージ」となっている。

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

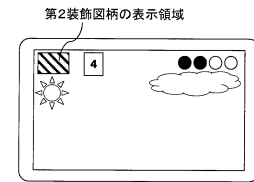
【図 78】

(図78)(第4)

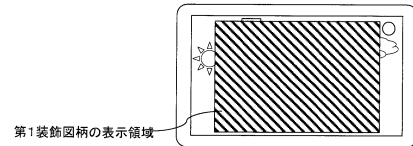
【装飾図柄の表示領域に係るイメージ図】



第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
変動表示されている。



第2装飾図柄が表示され得る領域は
上記のようになっている。



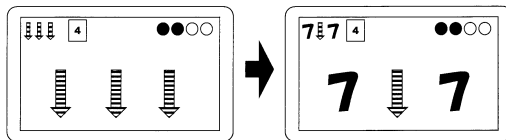
第1装飾図柄が表示され得る領域は
上記のようになっている。

※演出表示装置の表示領域において、
第2装飾図柄が表示され得る領域よりも第1装飾図柄が表示され得る領域の方が大きい。

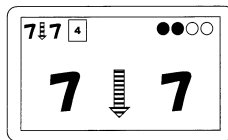
【図 79】

(図79)(第4)

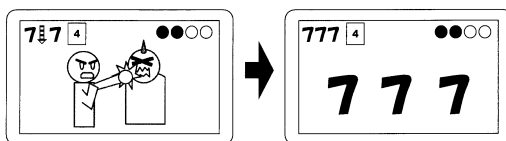
【装飾図柄の変動表示期間に係るイメージ図】



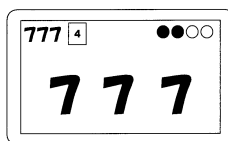
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
変動表示されている。



第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
リーチ表示となる



SPリーチ演出としてバトル演出が実行され、
第1装飾図柄の表示が消去される一方、
第2装飾図柄はリーチ表示のまま
表示されている。



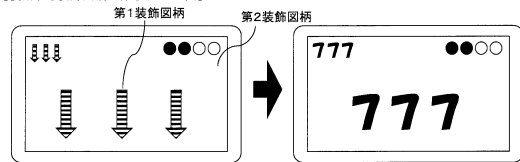
バトル演出に勝利し、
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
当たり図柄にて停止表示される。

※第1装飾図柄の表示は消去される期間がある一方、第2装飾図柄の表示は常時表示されているため、
第1装飾図柄の表示期間よりも第2装飾図柄の表示期間の方が長期間となっている。

【図 80】

(図80)(第4)

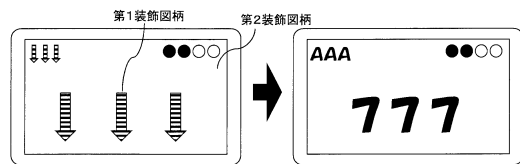
【使用する装飾図柄に係るイメージ図】



第1主遊技図柄が変動し、
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
変動表示されている。



第1主遊技図柄が「7A」にて停止した
ことにより、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
当たり図柄にて停止表示する。



第2主遊技図柄が変動し、
第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
変動表示されている。



第2主遊技図柄が「7B」にて停止した
ことにより、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が
当たり図柄にて停止表示する。

※第1主遊技図柄の変動と第2主遊技図柄の変動とは、第1装飾図柄は同一の図柄を用いる一方、
第2装飾図柄は異なる図柄を用いるよう構成されている。

10

20

30

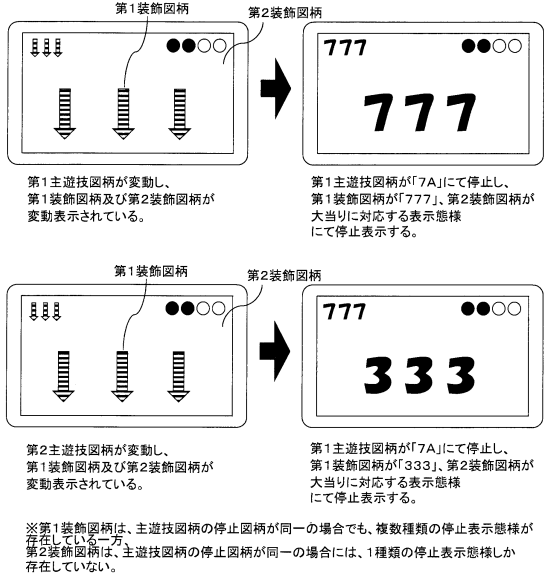
40

50

【図 8 1】

(図81)(第4)

【装飾図柄の停止表示態様に係るイメージ図】



【図 8 2】

(図82)(第4)

【表示プライオリティの一例】

	表示内容	備考
大 ↓ 優先度 ↓ 小	エラー表示	—
	右打ち指示表示	他の表示物によって隠されない位置に表示
	節電中表示	図柄変動中は表示されない
	第2装飾図柄	—
	予告演出	—
	第1装飾図柄	—
	保留表示	—

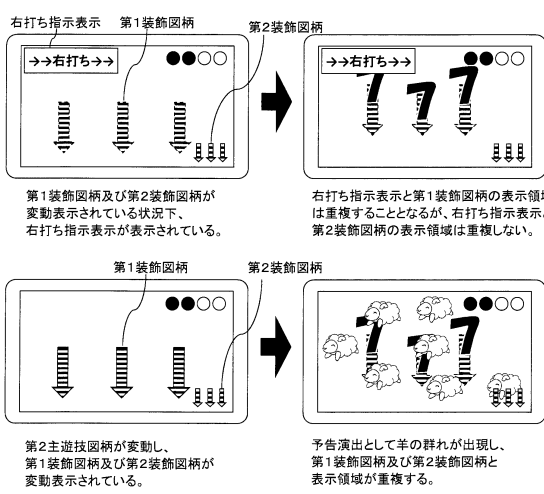
※優先度が大きい表示内容が「前面レイヤー」に表示されることとなる

10

【図 8 3】

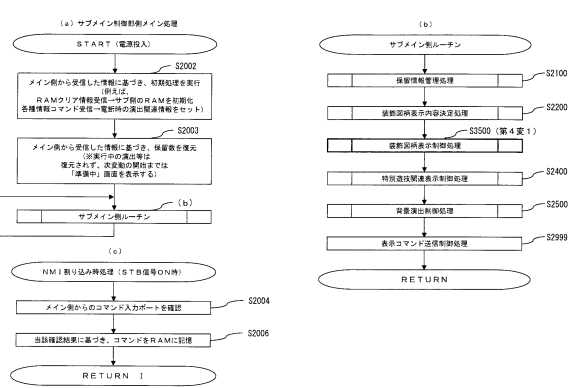
(図83)(第4)

【プライオリティに係るイメージ図】



【図 8 4】

(図84)(第4変1)



20

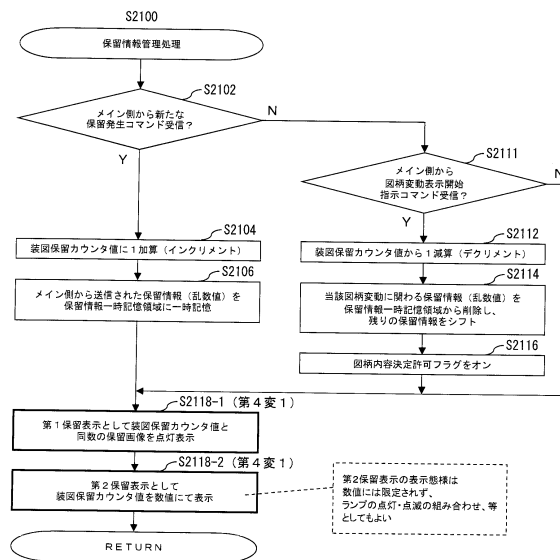
30

40

50

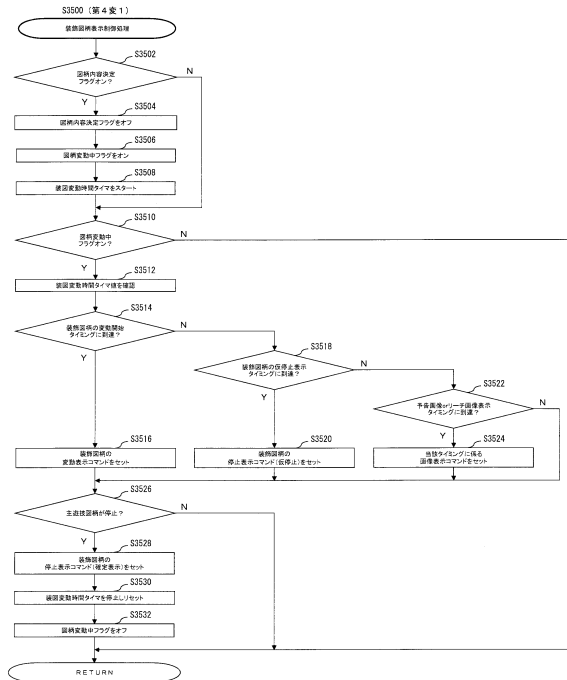
【図 8 5】

(図85)(第4変1)



【圖 8 6】

(圖86)(第4度1)



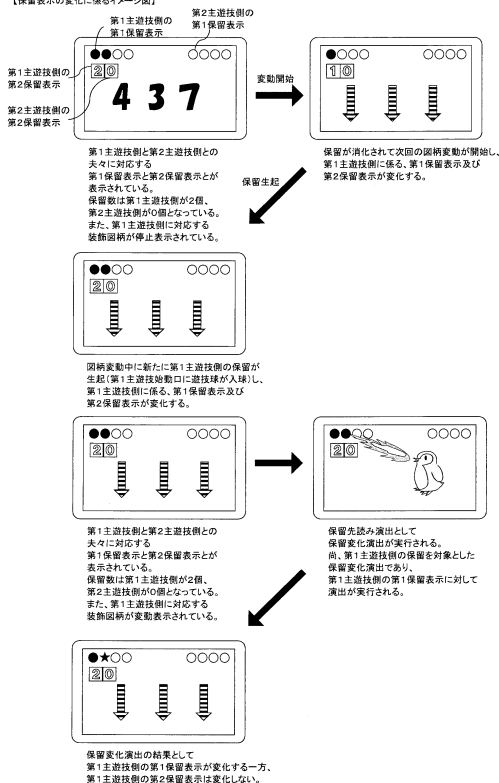
10

20

【図 87】

(圖87)(第4変1)

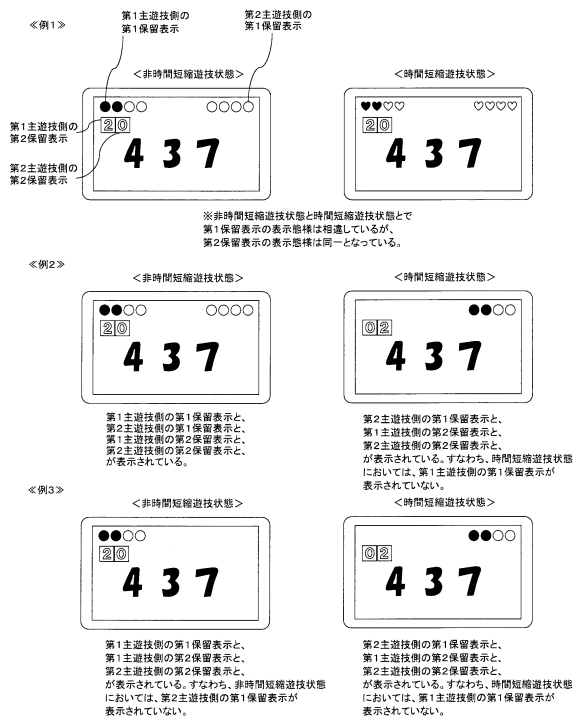
【保留表示の変化に係るイメージ図】



【图 8 8】

(圖88)(第4變1)

【遊技状態毎の保留表示に係るイメージ図】

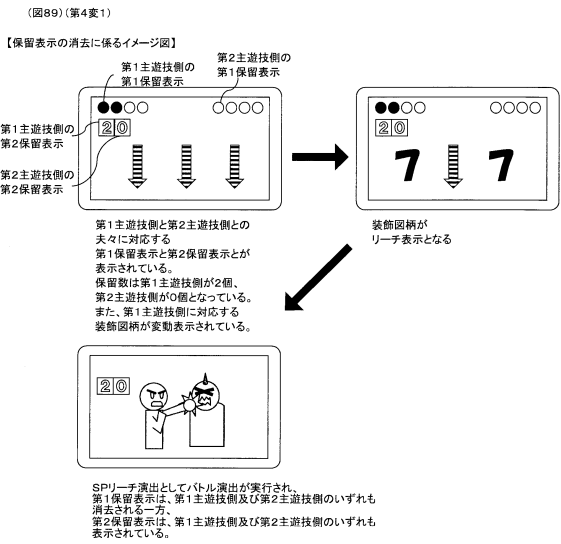


30

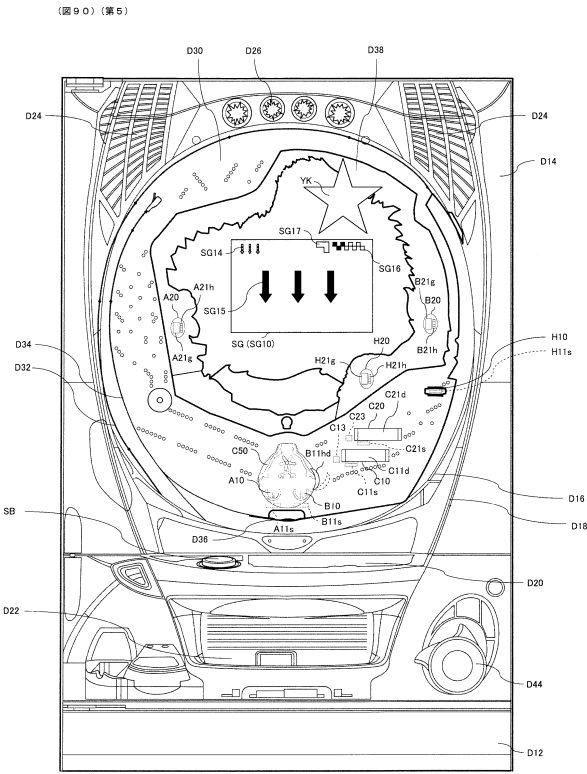
40

50

【図 89】



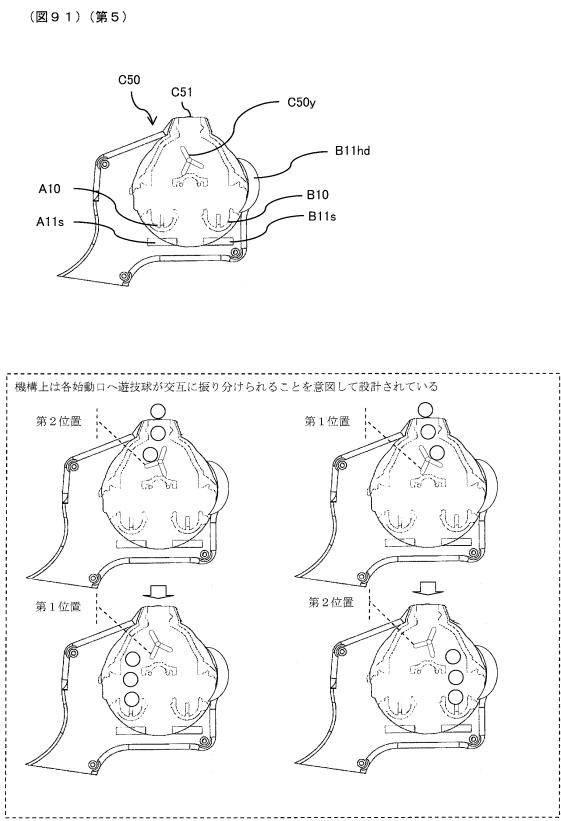
【図 90】



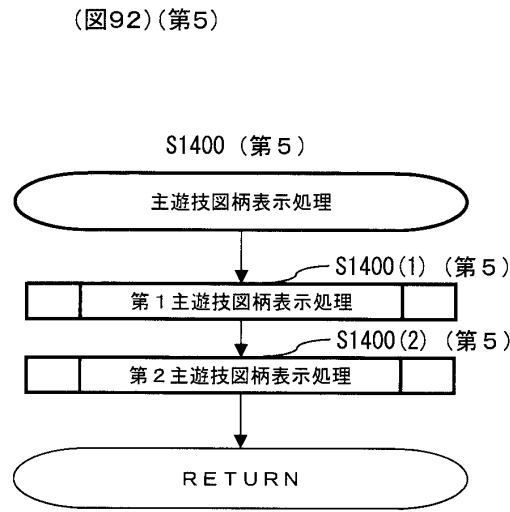
10

20

【図 91】



【図 92】



30

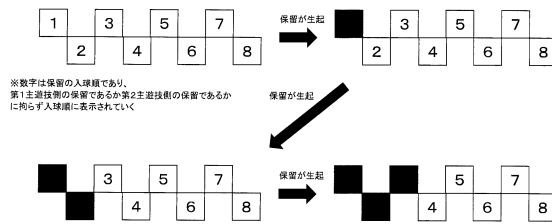
40

50

【図 101】

(図101) (第5)

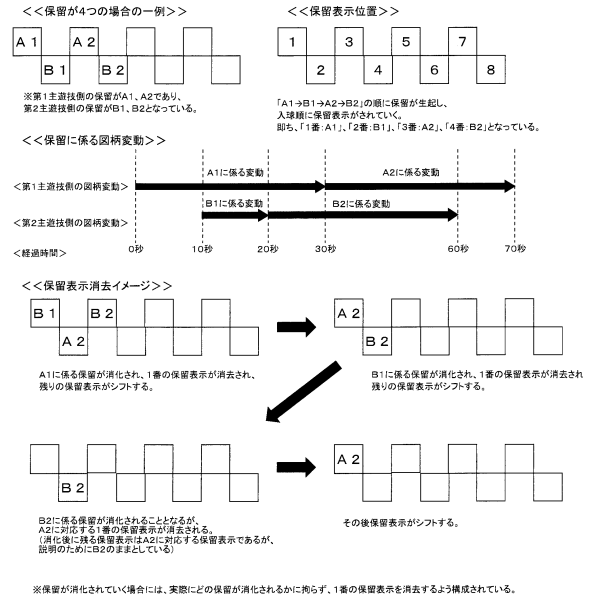
【保留生成表示イメージ図】



【図 102】

(図102) (第5)

【保留消化表示イメージ図】



10

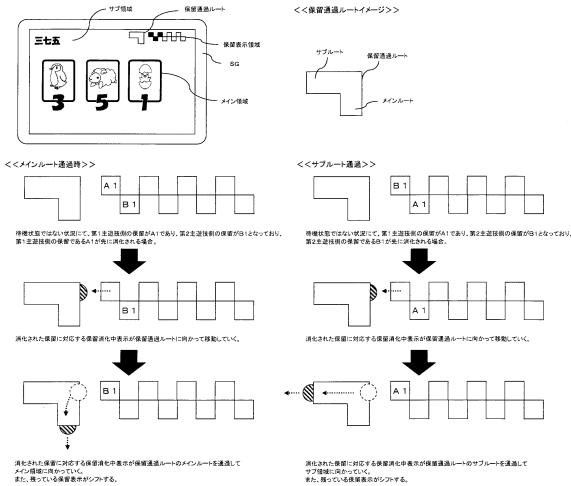
20

【図 103】

(図103) (第5)

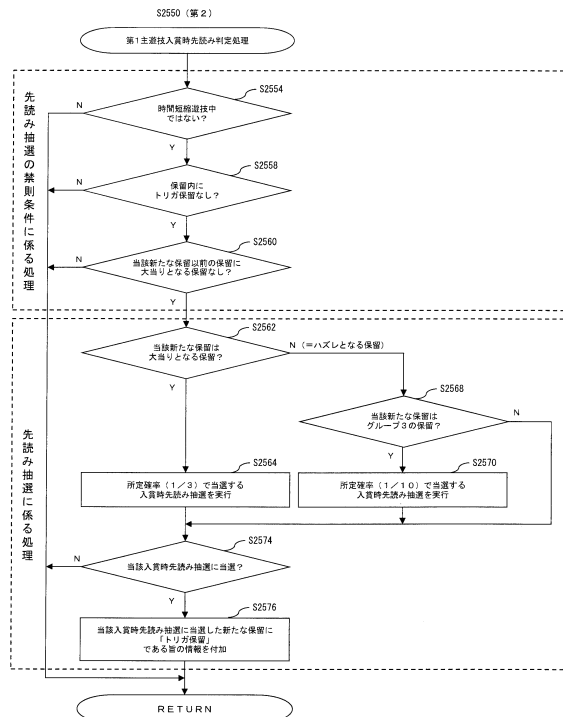
【保留通過ルートイメージ図】

＜＜表示位置イメージ＞＞



【図 104】

(図104) (第5)



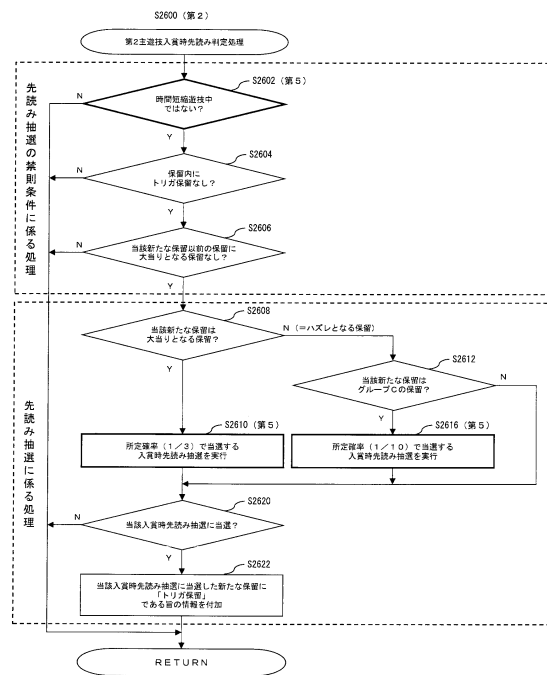
30

40

50

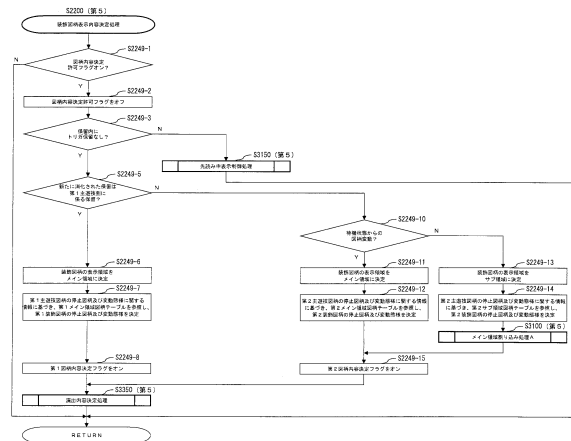
【図 105】

(圖105)(第5)



【図 106】

(圖105)(第5)

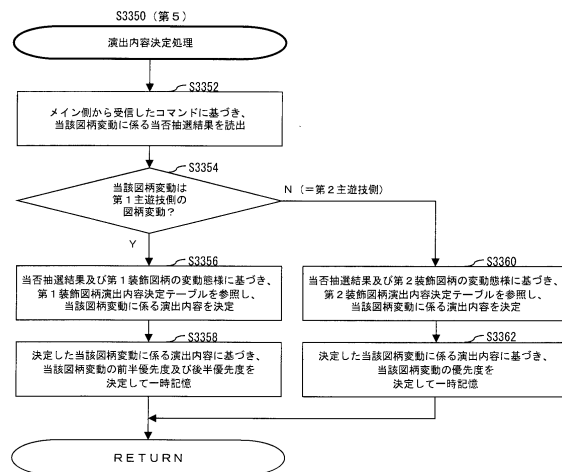


10

20

【図 107】

(図107)(第5)



【図 108】

当選回数	選挙区	選挙区名	第4回分		期首選挙年次	選挙区年次
			0～1023	1024～1049		
2回	大分	東出川(1回)ハズレハズレ出得止	0～659	東出川(1回)ハズレハズレ出得止	0	660～719
		700～759	東出川(1回)ハズレハズレ出得止	0	720～779	東出川(1回)ハズレハズレ出得止
		760～819	東出川(1回)ハズレハズレ出得止	0	780～839	東出川(1回)ハズレハズレ出得止
		820～879	東出川(1回)ハズレハズレ出得止	0	840～899	東出川(1回)ハズレハズレ出得止
		900～959	東出川(1回)ハズレハズレ出得止	0	920～979	東出川(1回)ハズレハズレ出得止
10回	大分	セリヤ本番(10回)ハズレハズレ出得止	500～799	セリヤ本番(10回)ハズレハズレ出得止	0	800～899
		カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	800～899	カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	0	900～959
		カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	900～959	カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	0	960～1019
		カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	960～1019	カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	0	1020～1079
		カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	1020～1079	カワムチ本番(10回)ハズレハズレ出得止	0	1080～1139
15回	大分	セリヤ本番(15回)ハズレハズレ出得止	600～899	セリヤ本番(15回)ハズレハズレ出得止	0	900～959
		カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	900～959	カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	0	960～1019
		カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	960～1019	カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	0	1020～1079
		カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	1020～1079	カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	0	1080～1139
		カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	1080～1139	カワムチ本番(15回)ハズレハズレ出得止	0	1140～1199
30回	大分	セリヤ本番(30回)ハズレハズレ出得止	700～799	セリヤ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1	800～899
		カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	800～899	カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1	900～959
		カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	900～959	カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1	960～1019
		カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1020～1079	カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1	1080～1139
		カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1140～1199	カワムチ本番(30回)ハズレハズレ出得止	1	1200～1259
60回	大分	セリヤ本番(60回)ハズレハズレ出得止	800～899	セリヤ本番(60回)ハズレハズレ出得止	2	900～959
		カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	900～959	カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	2	960～1019
		カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	1020～1079	カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	2	1080～1139
		カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	1140～1199	カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	2	1200～1259
		カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	1260～1319	カワムチ本番(60回)ハズレハズレ出得止	2	1320～1379
100回	大分	セリヤ本番(100回)ハズレハズレ出得止	900～959	セリヤ本番(100回)ハズレハズレ出得止	3	960～1019
		カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	1020～1079	カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	3	1080～1139
		カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	1140～1199	カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	3	1200～1259
		カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	1260～1319	カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	3	1320～1379
		カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	1380～1439	カワムチ本番(100回)ハズレハズレ出得止	3	1440～1499
300回	大分	セリヤ本番(300回)ハズレハズレ出得止	1000～1099	セリヤ本番(300回)ハズレハズレ出得止	4	1100～1199
		カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	1100～1199	カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	4	1200～1299
		カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	1300～1399	カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	4	1400～1499
		カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	1500～1599	カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	4	1600～1699
		カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	1700～1799	カワムチ本番(300回)ハズレハズレ出得止	4	1800～1899
600回	大分	セリヤ本番(600回)ハズレハズレ出得止	1200～1299	セリヤ本番(600回)ハズレハズレ出得止	5	1300～1399

※括弧内の秒数は図柄変動開始からの経過時間となっている

30

40

50

【図 109】

発表年	発表月	発表日	発表場所	備考
1999	3月	01-10/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0
		01-05/29	同上	0
	4月	7/01-07/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0
		7/24-07/30	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0
	10月	5/00-7/19	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	0
		8/00-8/29	カナル美術館(10時)ハズレ出品停止	0
		9/00-9/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0
		9/24-09/29	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0
	11月	5/00-6/09	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	0
		7/00-7/29	カナル美術館(10時)ハズレ出品停止	0
ハズレ	3月	9/00-9/24	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	1
		9/25-10/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	1
	4月	7/00-7/19	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	1
		8/00-8/29	カナル美術館(10時)ハズレ出品停止	2
	5月	9/00-9/24	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	2
		9/25-10/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	3
		10/24-10/29	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	3
		10/30-10/31	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	3
	6月	3/00-5/29	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	1
		6/00-6/09	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	2
7月	8/00-8/29	カナル美術館(10時)ハズレ出品停止	1	
	9/00-9/24	シヅカ美術館(10時)ハズレ出品停止	2	
8月	10/00-10/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	2	
	10/24-10/29	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	2	
9月	10/30-10/31	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	2	
	11/01-11/01	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	2	
10月	11/02-11/02	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/03-11/03	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
11月	11/04-11/04	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/05-11/05	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
12月	11/06-11/06	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/07-11/07	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
1月	11/08-11/08	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/09-11/09	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
2月	11/10-11/10	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/11-11/11	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
3月	11/12-11/12	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/13-11/13	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
4月	11/14-11/14	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/15-11/15	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
5月	11/16-11/16	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/17-11/17	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
6月	11/18-11/18	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/19-11/19	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
7月	11/20-11/20	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/21-11/21	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
8月	11/22-11/22	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/23-11/23	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
9月	11/24-11/24	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/25-11/25	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
10月	11/26-11/26	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/27-11/27	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
11月	11/28-11/28	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	11/29-11/29	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
12月	11/30-11/30	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	
	12/01-12/01	東京文化会館(15時)ハズレ出品停止	0	

【第8装飾図柄演出内容決定テーブルの一覧】

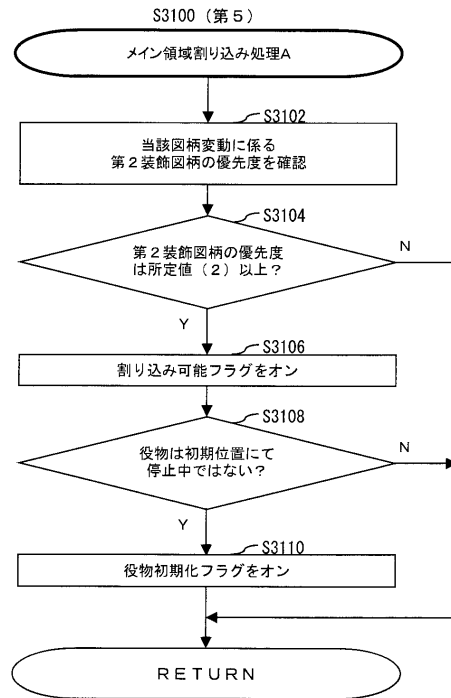
109(第8)

(図109)(第5)

【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

【図 1 1 0】

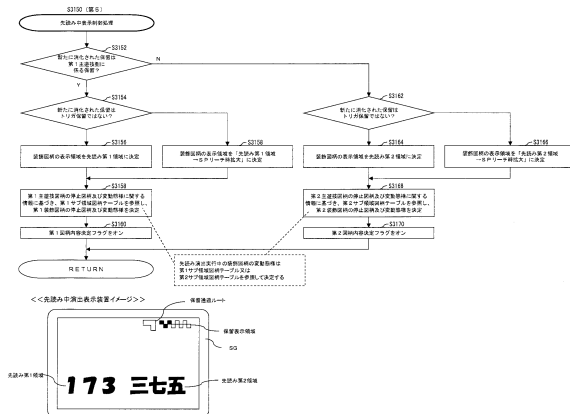
(図110)(第5)



※括弧内の秒数は図解を動開始からの経過時間となっている

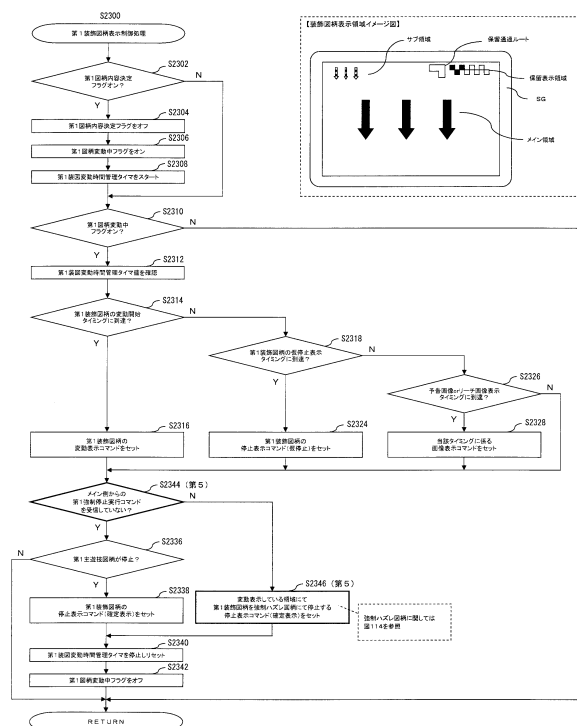
【図 1 1 1】

(圖111)(第5)



【図 1 1 2】

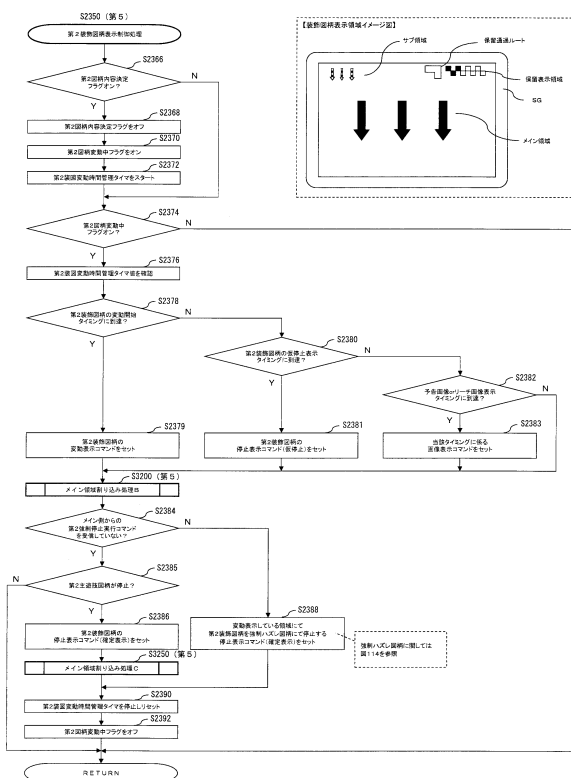
(圖112)(第5)



注制ハズレ図柄に関しては
図114を参照

【図 1 1 3】

〈圖113〉〈第5〉

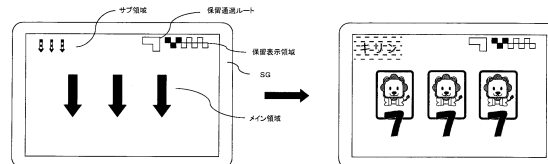


【図 1 1 4】

(圖114)(第5)

【大当たり時停止図柄表示イメージ図】

＜メイン領域の第1装飾図柄が大当たりとなった場合＞

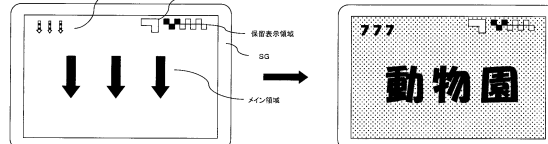


第1主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、
第2主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域に変動表示されている。

第1主道迂回路が大当り区間にて停止したため、メイン領域に大当りに対応する
 装飾図柄が停止表示される。
 また、第2主道迂回路がハズレにて強制停止し、
 第2主道迂回路の強制ハズレに対応する
 装飾図柄の停止図柄となる強制ハズレ区間として
 サブ領域に「キリン」が停止表示されると共に、
 サブ領域の背景演出が特殊背景演出となる。

＜サブ領域の第2装飾図柄が大当たりとなった場合＞

サブ領域



第1主遊技図柄に対応する装飾図柄がメイン領域に変動表示されており、
第2主遊技図柄に対応する装飾図柄がサブ領域にて変動表示されている。

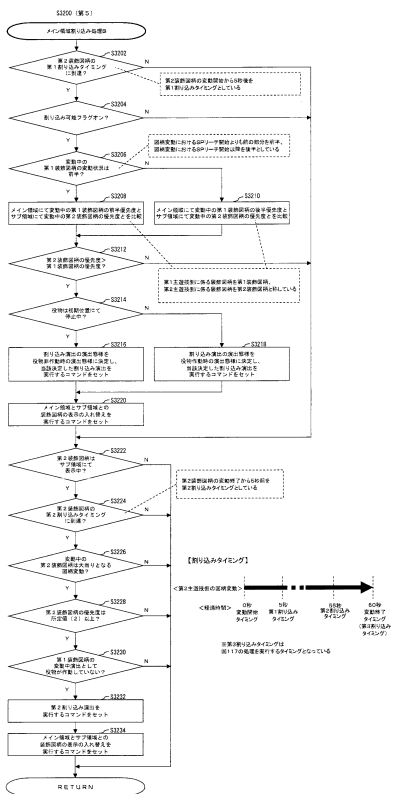
第2主進技図網が大当り図網にて停止したため、サブ領域に大当りに対応する
 技図網が停止表示される。
 また、第1主進技図網がハズレにて強制停止し、
 第1主進技図網の強制ハズレに対応する
 技図網の停止図網である強制ハズレ図網として
 メイン領域の「動物園」が停止表示されると共に、
 メイン領域の背景演出が特異背景演出となる。

10

20

【図 115】

〈図115〉(第5)

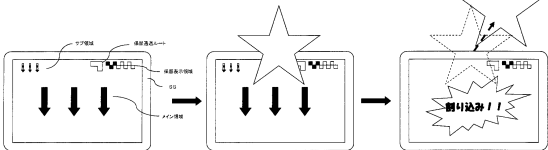


【図 1 1 6】

(圖 1.15) (第 5)

【割り込み演出実行イメージ図】

＜役物作動時の演出目標＞



第1主産地国に対応する設備銘柄が
メイン銘柄に変動表示されており、
第2主産地国に対応する設備銘柄が
サブ銘柄にて変動表示されている。

第2産地国の変動開始から5分が経過し、
第1豪猪銘柄の変動に対応する演出として役種が作動している。

役物移動時に実行される割り込み演出の演出管理として「演出表示のみ」の演出管理
(割り込み演出として役物が作動しない)
にて割り込み演出が実行される。

＜役物非作監督の演出感想＞

114



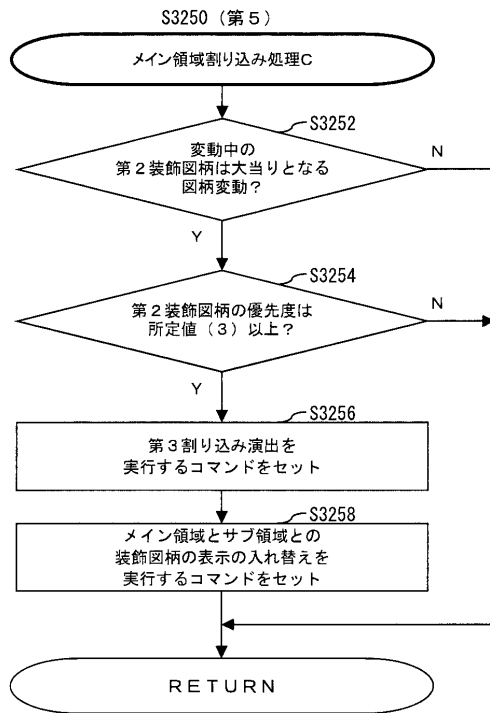
30

40

50

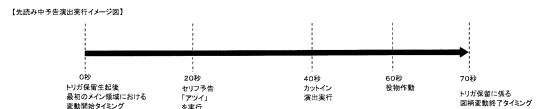
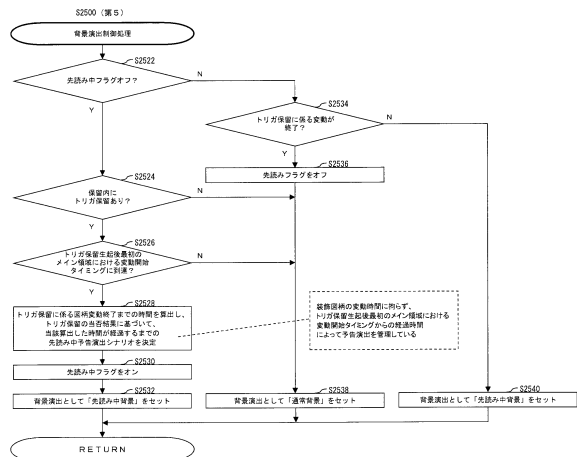
【図 1 1 7】

(図117)(第5)



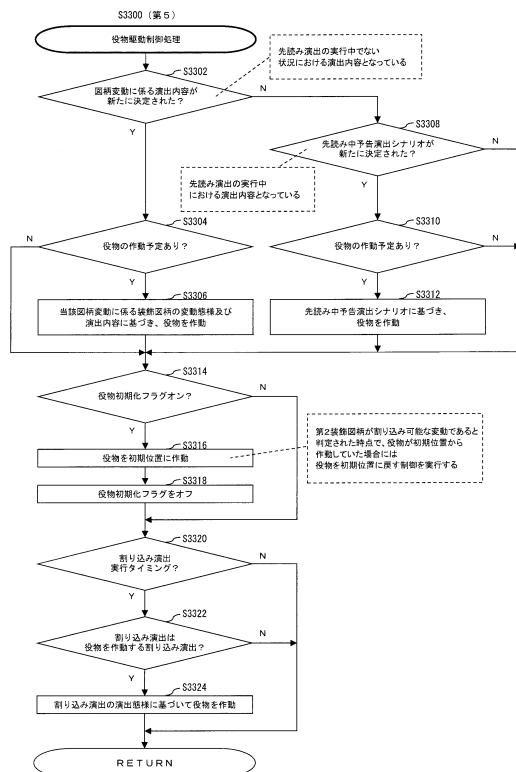
【図 1 1 8】

(図118)(第6)



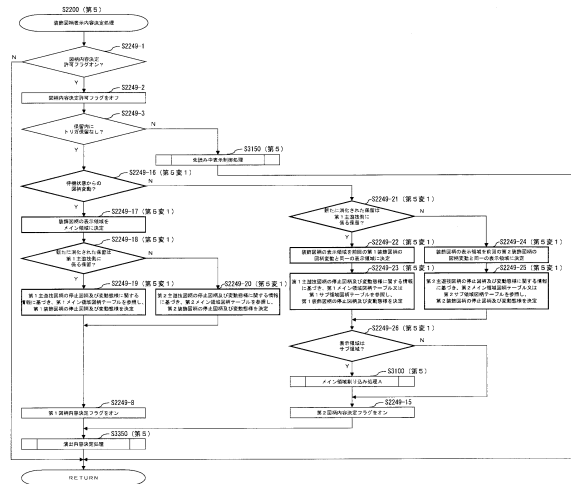
【図 1 1 9】

(図119)(第5)



【図 1 2 0】

(図120)(第5変1)



【図 1 2 1】

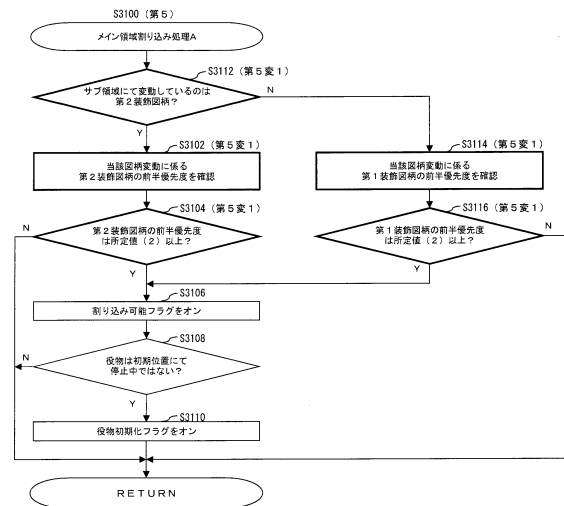
[illegible]

(図121)(第5変1)

【第2装飾図柄演出内容決定テーブルの一例】

【図 1 2 2】

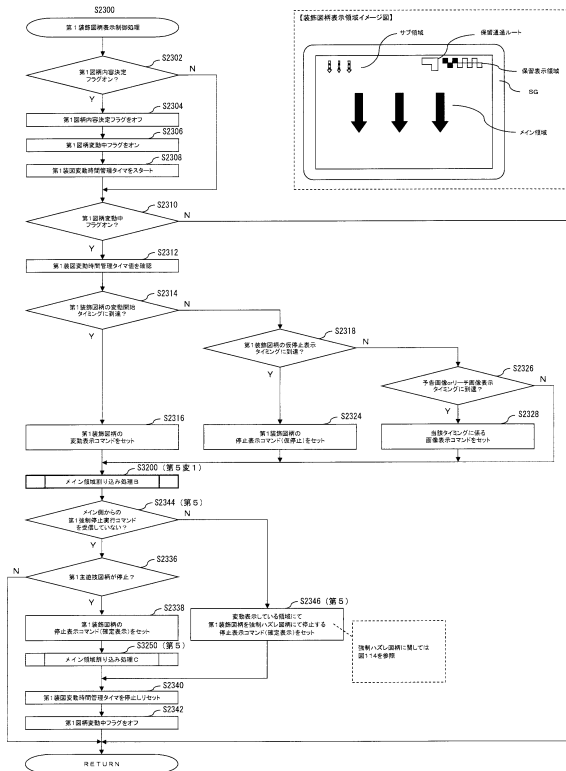
(図122)(第5変1)



※括弧内の秒数は図柄変動開始からの経過時間となっている

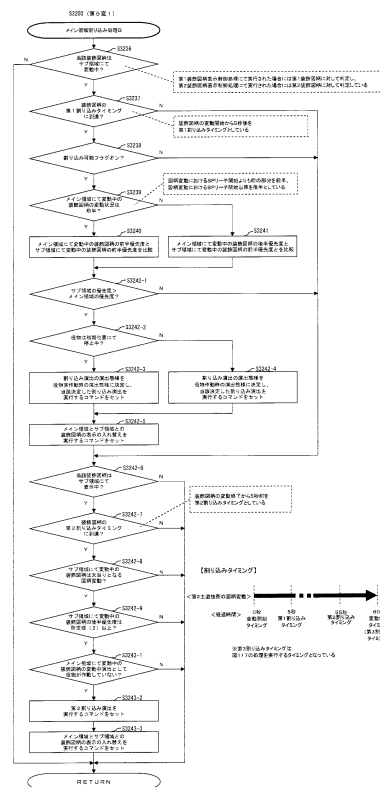
【図 1 2 3】

(圖123)(第5度1)



【図 1 2 4】

(图124)(第5度1)



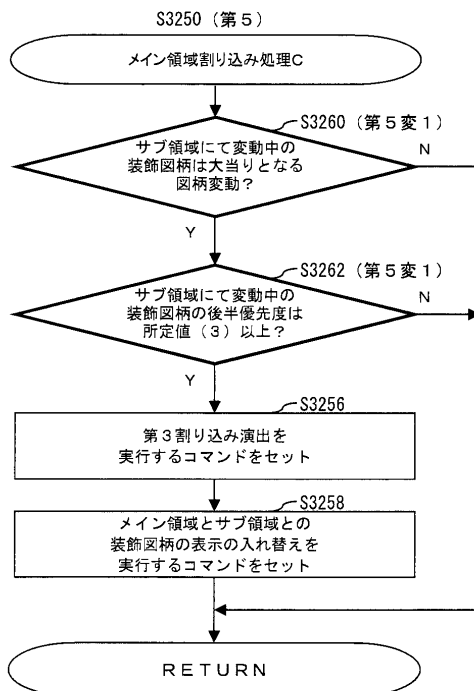
10

20

50

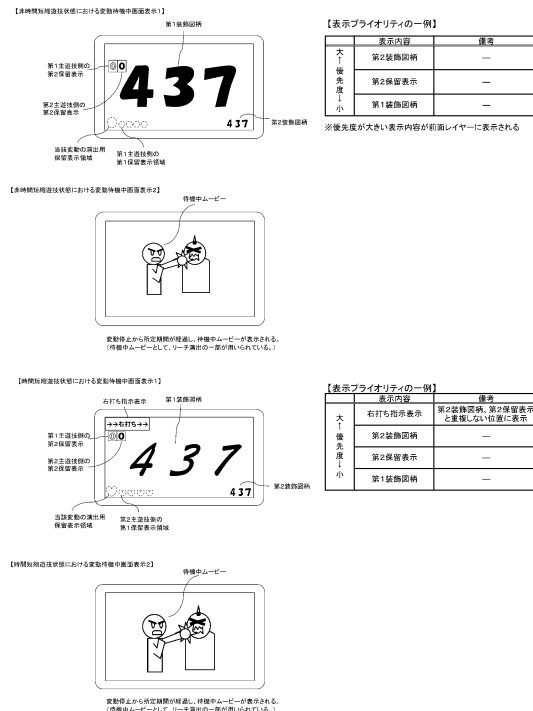
【図 1 2 5】

(図 125) (第 5 変 1)



【図 1 2 6】

(図 126) (第 6)

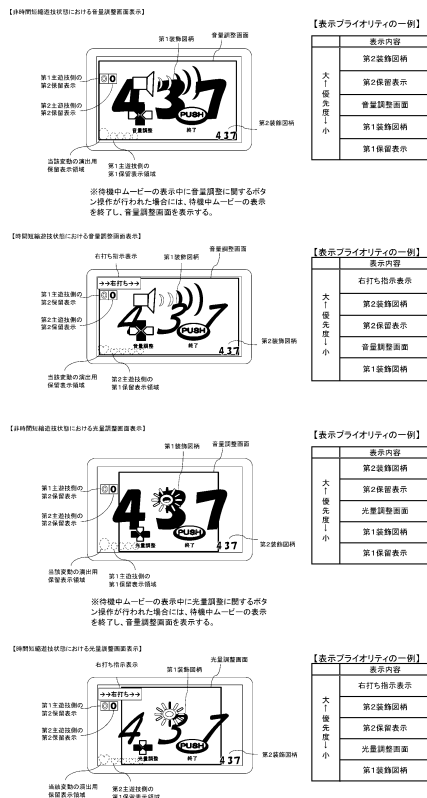


10

20

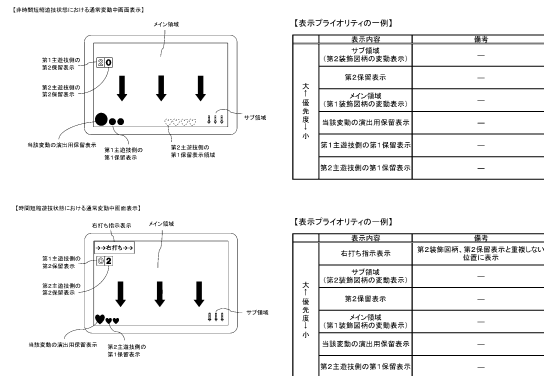
【図 1 2 7】

(図 127) (第 6)



【図 1 2 8】

(図 128) (第 6)



30

40

50

【図 1 2 9】

(図 129) (第6)

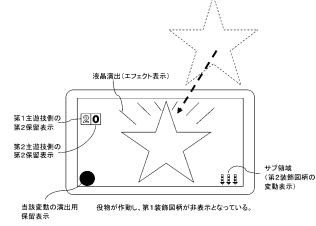
【詳細図解】



【表示プライオリティの一例】

表示内容	
サブ領域 (第2主迎接の第2保留表示)	第2保留表示
当該変動の演出用保留表示	SPリーチ演出

【詳細図解】



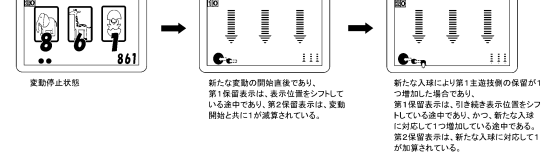
【表示プライオリティの一例】

表示内容	
サブ領域 (第2主迎接の第2保留表示)	第2保留表示
当該変動の演出用保留表示	演出演出 (エフェクト表示)

【図 1 3 0】

(図 130) (第6)

【第1保留表示及び第2保留表示の更新】

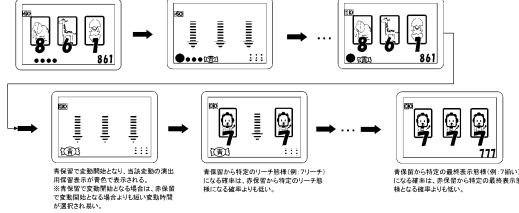


10

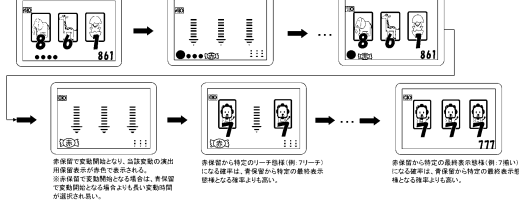
【図 1 3 1】

(図 131) (第6)

(1) 青保留変化



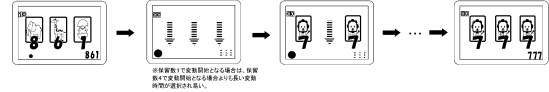
(2) 赤保留変化



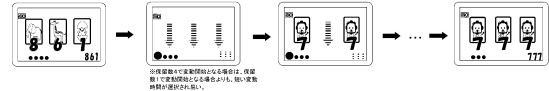
【図 1 3 2】

(図 132) (第6)

(1) 保留数1



(2) 保留数4



20

30

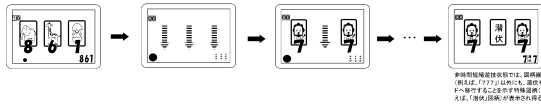
40

50

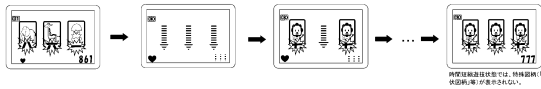
【図 133】

(図133) (第6)

【非時間短縮競技状態】



【時間短縮競技状態】



【図 134】

(図134) (第6)

【非時間短縮競技状態における打ち方警告表示】



【時間短縮競技状態における打ち方警告表示】

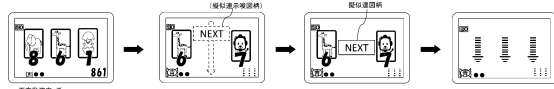


10

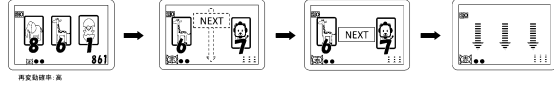
【図 135】

(図135) (第6)

【有保留変化→再変動(短縮速)】



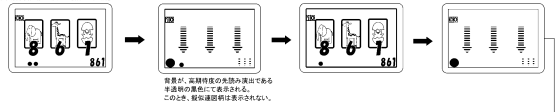
【有保留変化→再変動(短縮速)】



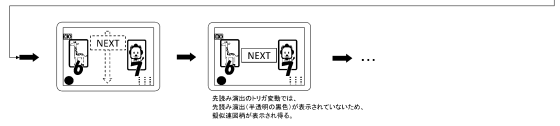
【図 136】

(図136) (第6)

【高得点優先読み出しと短縮速演出】



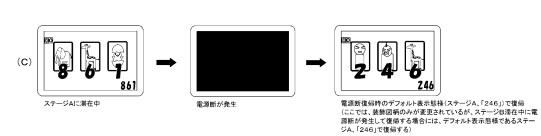
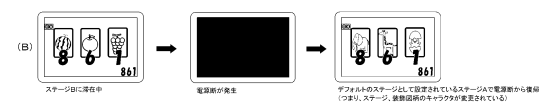
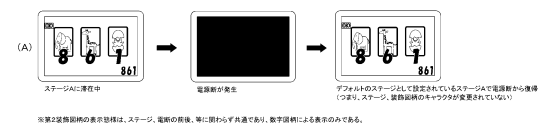
20



【図 137】

(図137) (第6)

【電源断復帰(RAMクリアなし)】



【図 138】

(図138) (第6)

【電源断復帰(RAMクリア)】



30

40

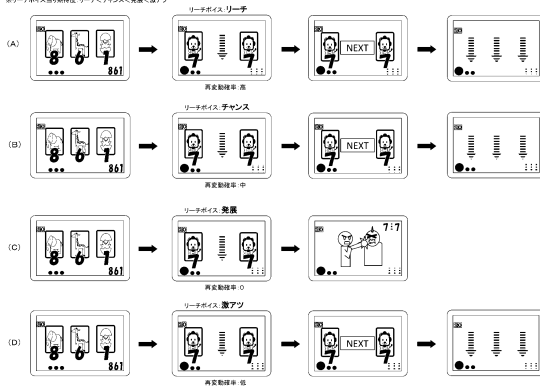
50

【図 139】

(図139) (第6)

【リーチボイスと再変動】

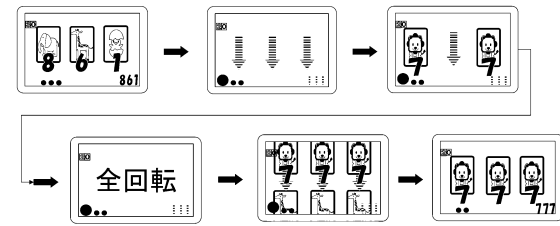
※リーチボイス発生時特選リーチでチャンスで発展し高アップ



【図 140】

(図140) (第6)

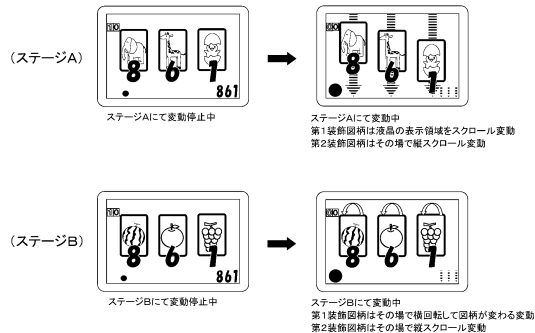
【全回転演出】



【図 141】

(図141) (第6)

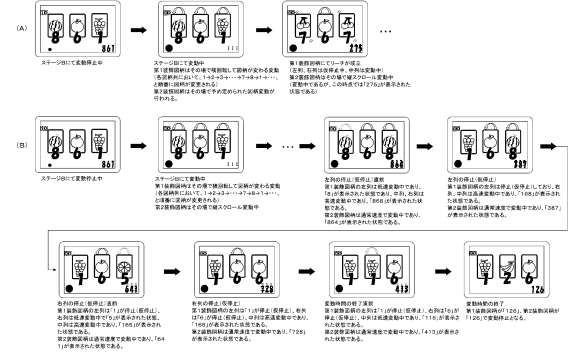
【ステージ毎の変動態様】



【図 142】

(図142) (第6)

【ステージ毎の表示内容】



10

20

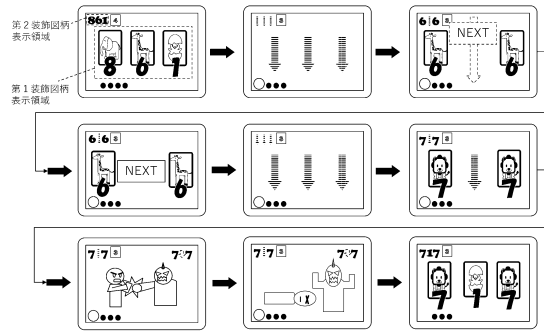
30

40

50

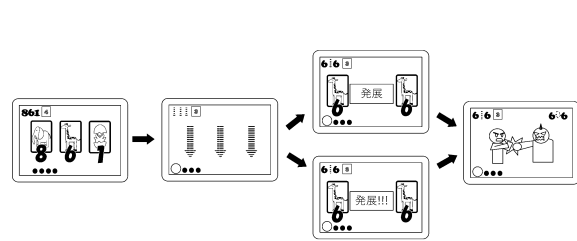
【図 1 4 3】

(図 1 4 3)



【図 1 4 4】

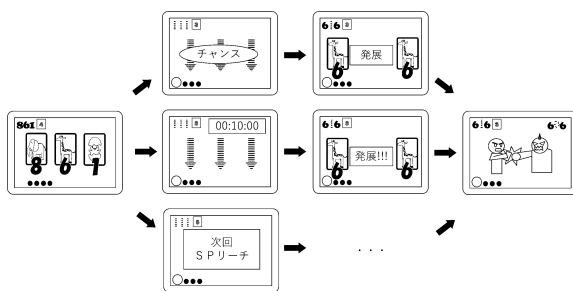
(図 1 4 4)



10

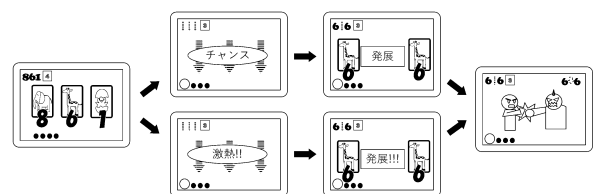
【図 1 4 5】

(図 1 4 5)



【図 1 4 6】

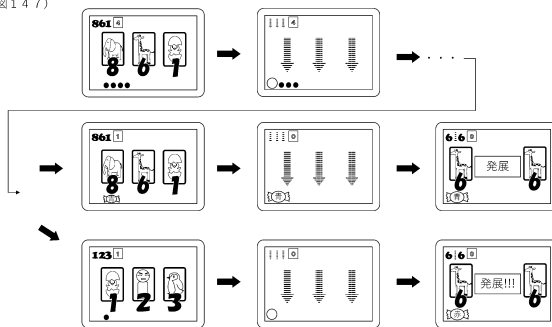
(図 1 4 6)



20

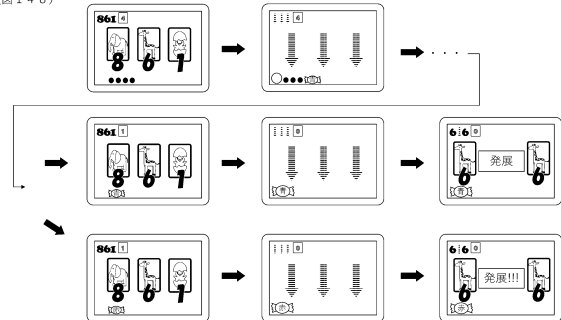
【図 1 4 7】

(図 1 4 7)



【図 1 4 8】

(図 1 4 8)



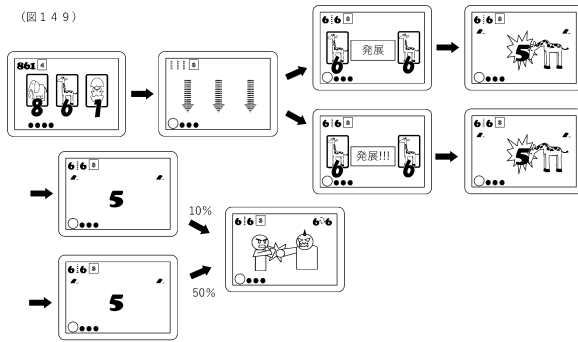
30

40

50

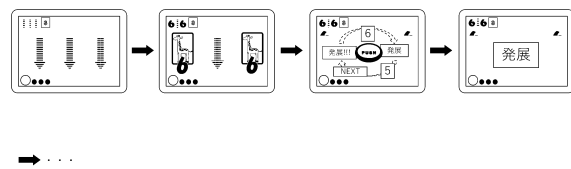
【図 149】

(図 149)



【図 150】

(図 150)

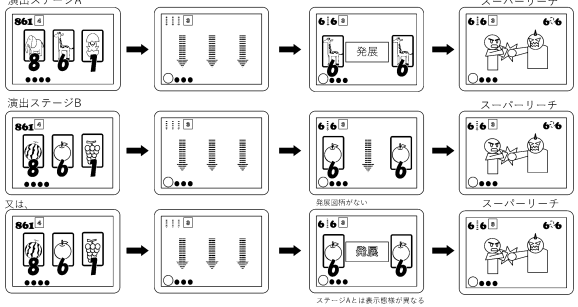


10

【図 151】

(図 151)

演出ステージA



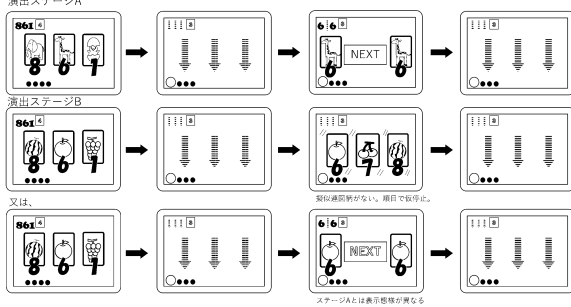
又は、

ステージAとは表示態様が異なる

【図 152】

(図 152)

演出ステージA



又は、

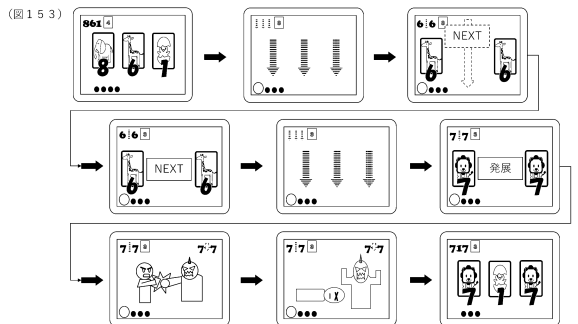
類似図形がない。順目で仮停止。

ステージAとは表示態様が異なる

20

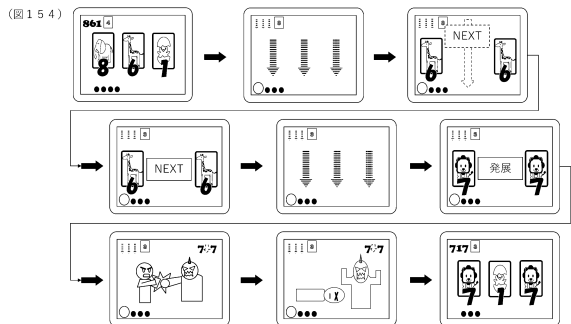
【図 153】

(図 153)



【図 154】

(図 154)



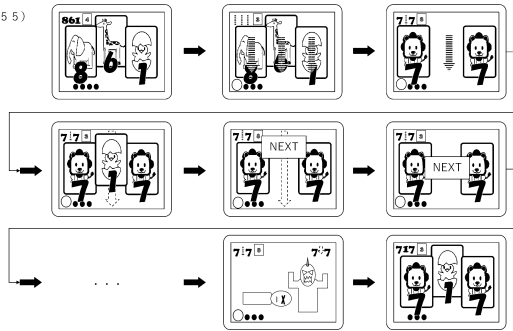
30

40

50

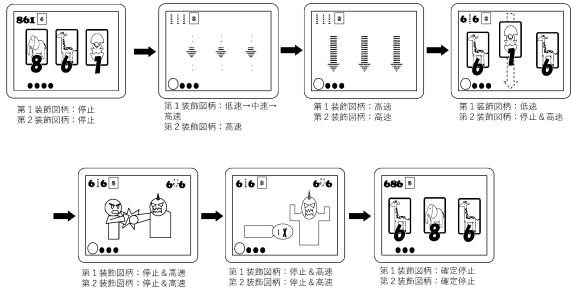
【図 155】

(图 155)



【図 156】

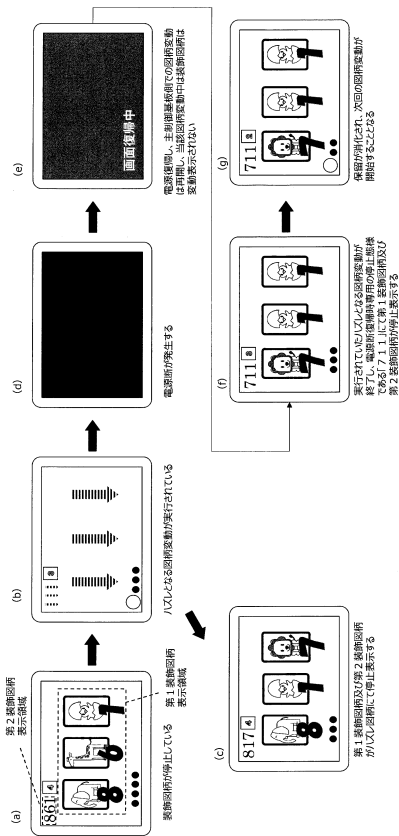
(圖 156)



10

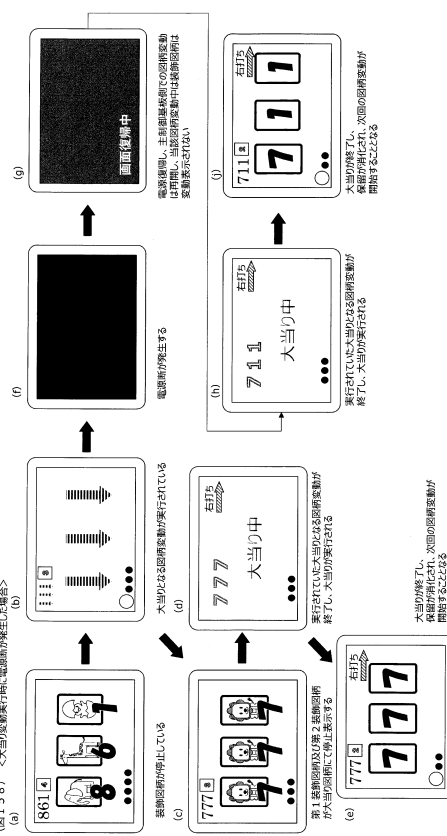
【図 157】

(図157) <バス変動実行時に電源断が発生した場合>



【図 158】

(図158) <大当り変動実行時に電源断が発生した場合>



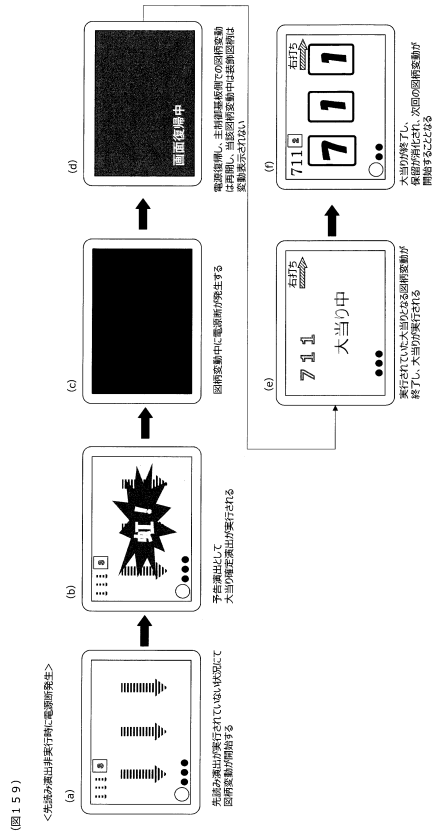
20

30

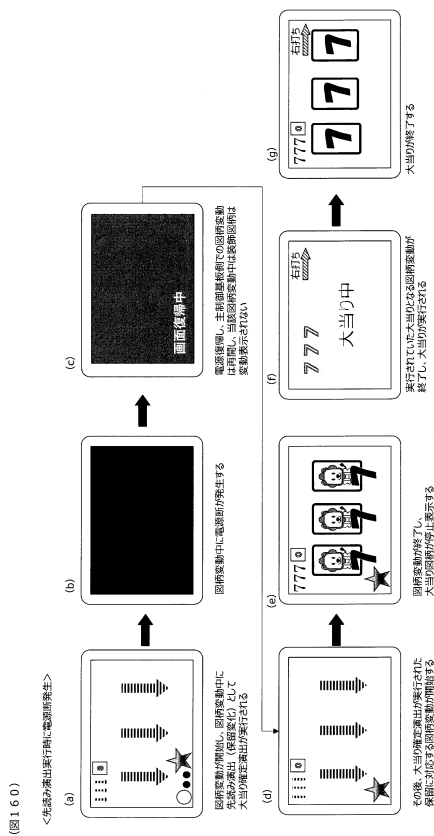
40

50

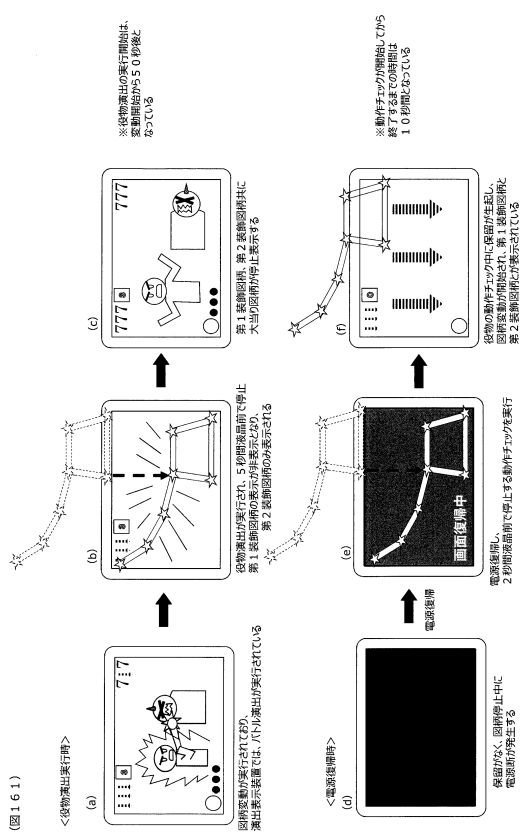
【図 1 5 9】



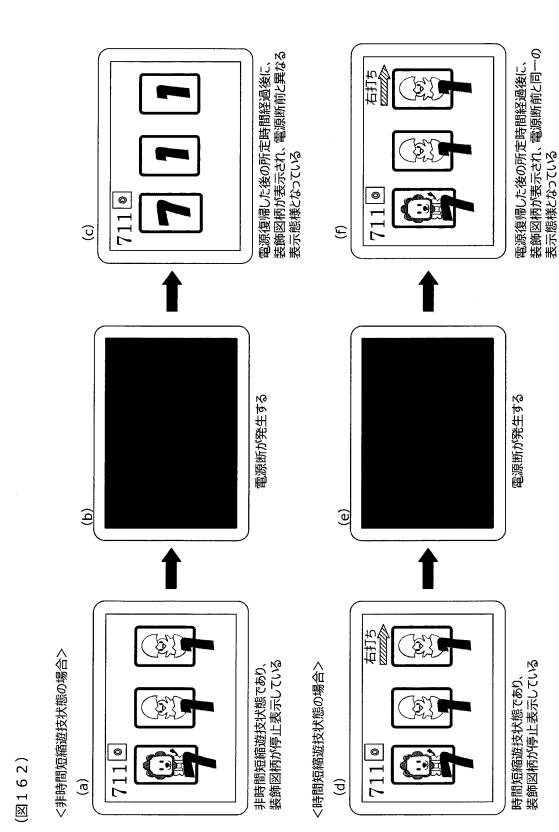
【図 1 6 0】



【図 1 6 1】



【図 1 6 2】



10

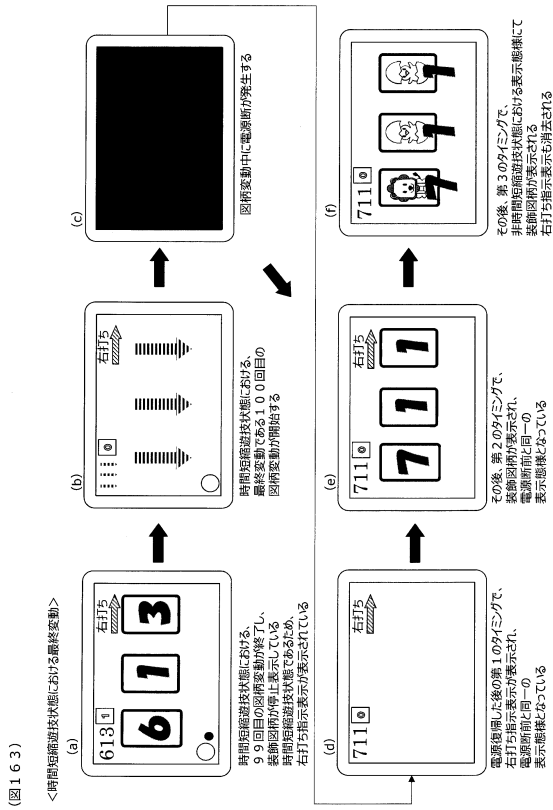
20

30

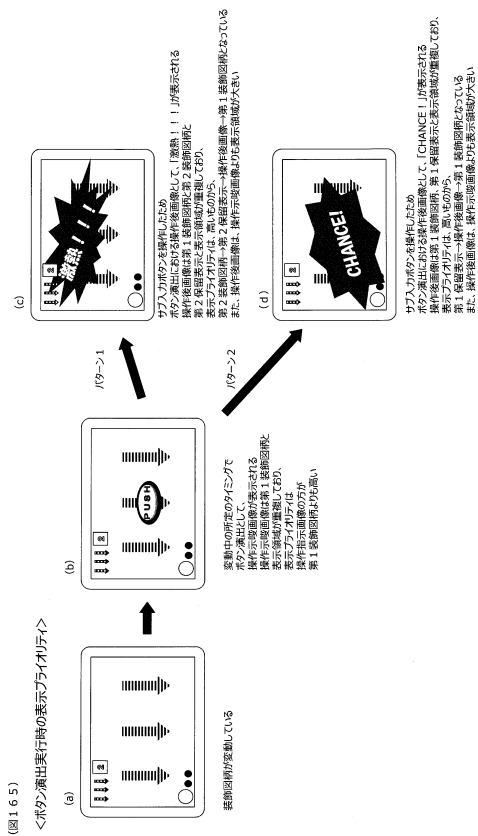
40

50

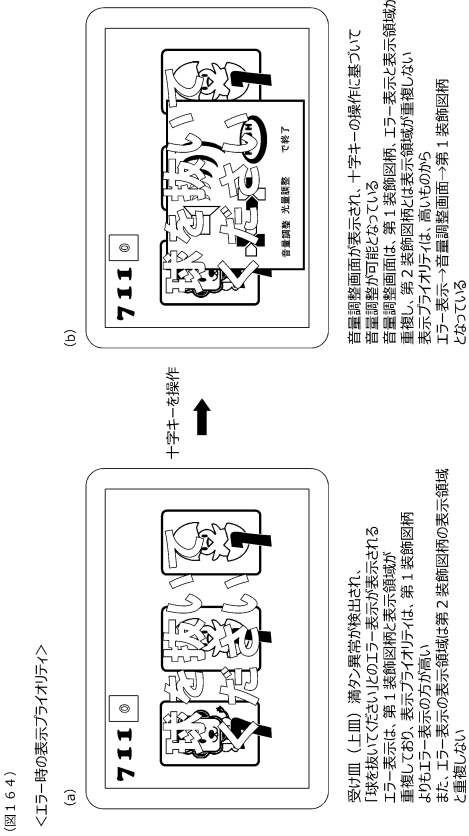
【圖 1 6 3】



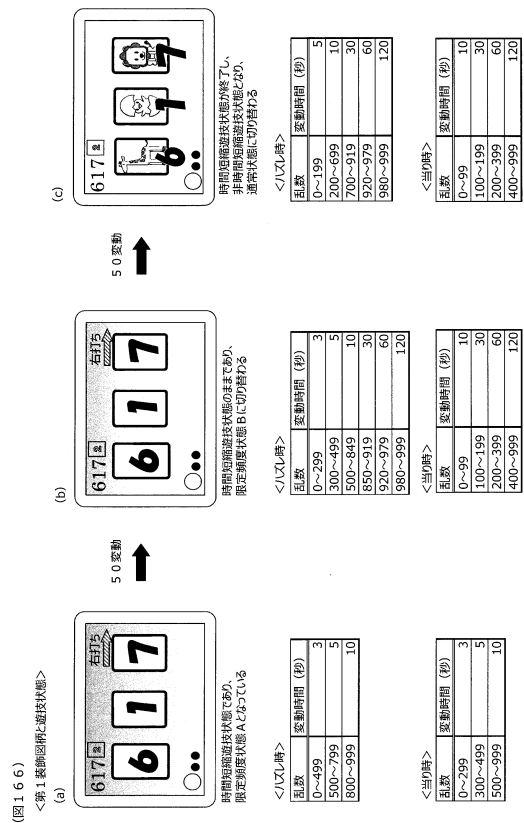
【図 1 6 5】



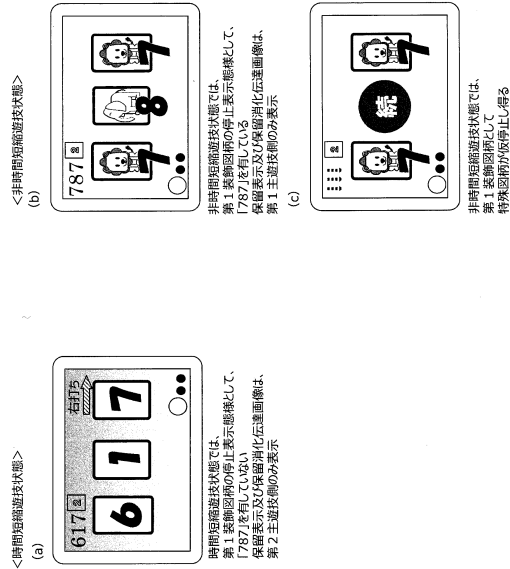
【図 164】



【図 1 6 6】



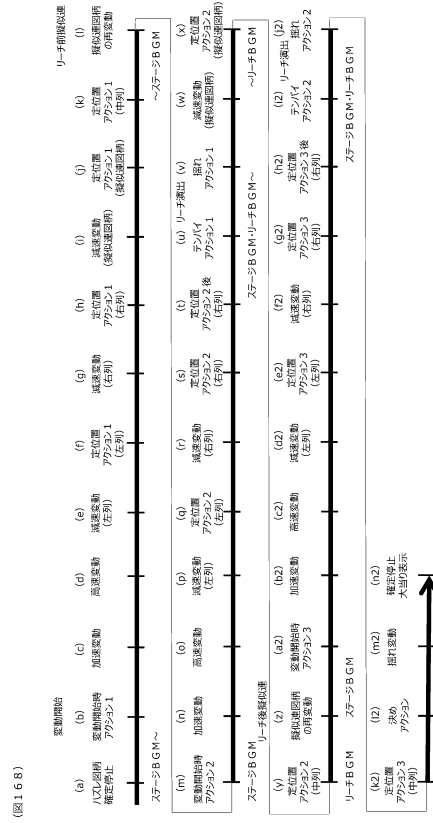
【図 167】



(图 167)

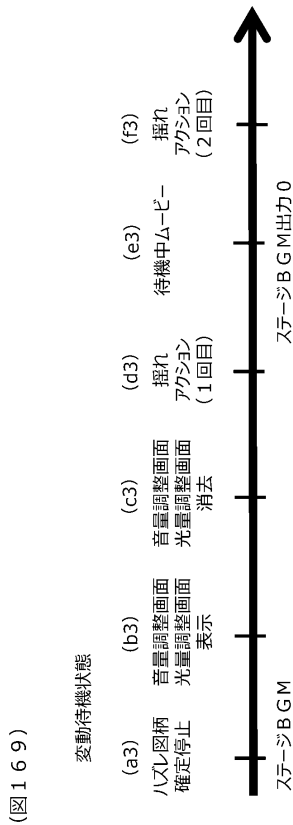
＜遊技状態による第1装飾図柄の特徴＞

【圖 168】

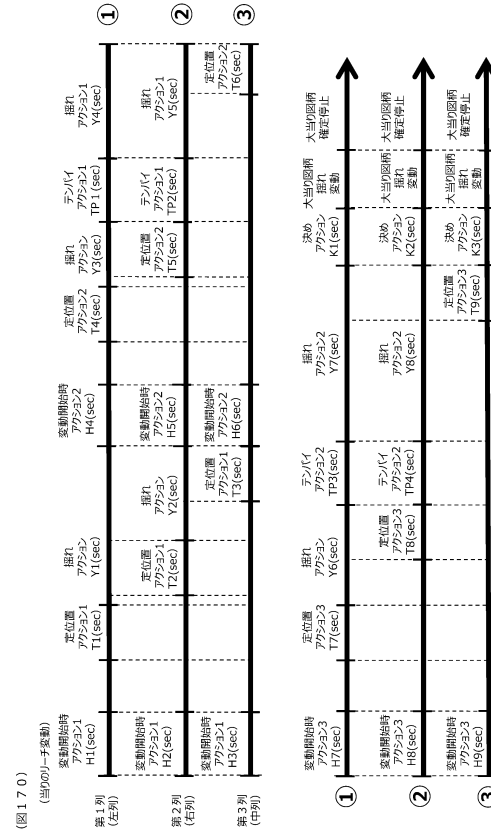


(☒168)

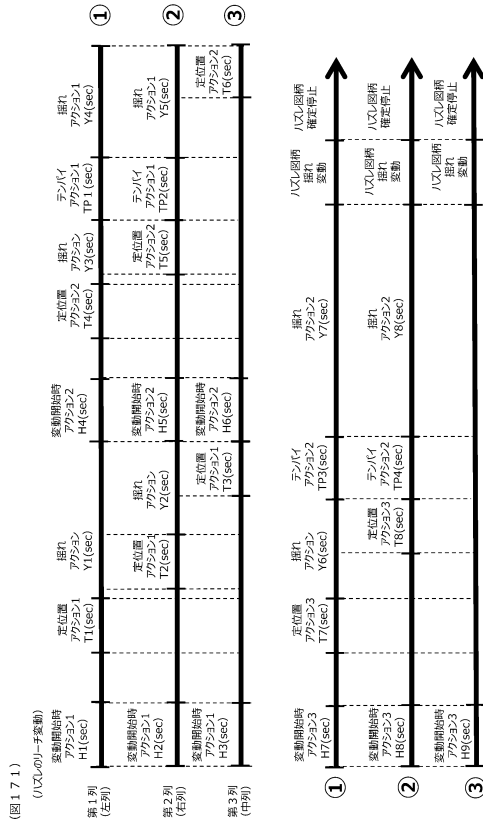
【図 169】



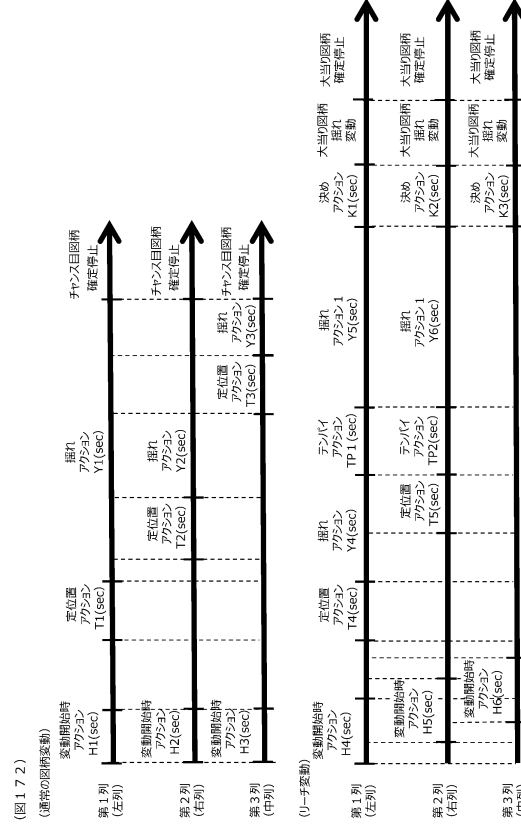
【図 170】



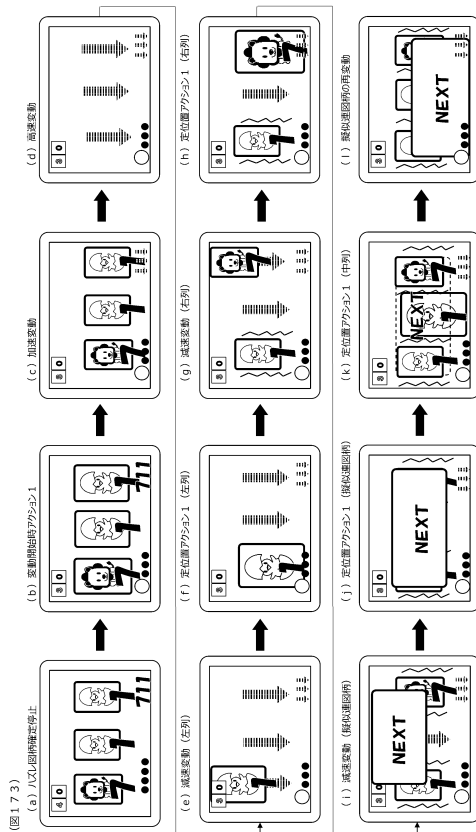
【図 1 7 1】



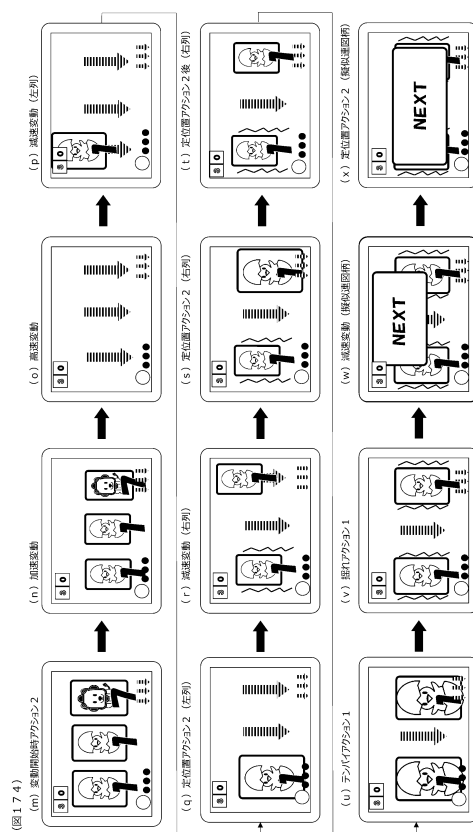
【図 1 7 2】



【図 1 7 3】



【図 1 7 4】



10

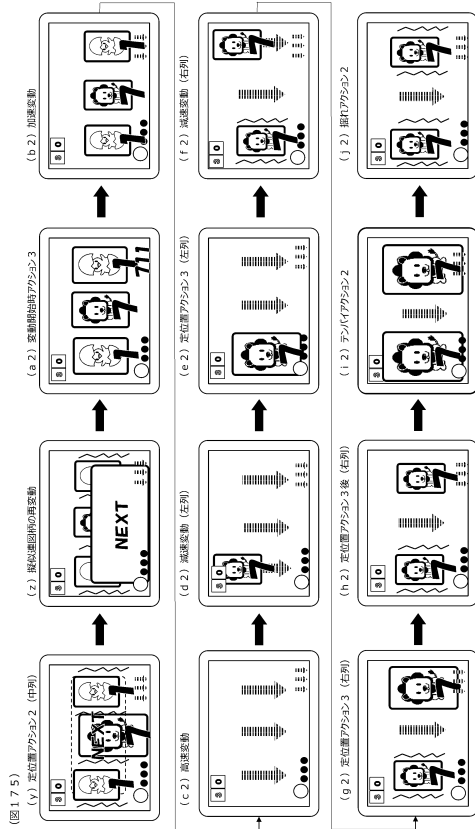
20

30

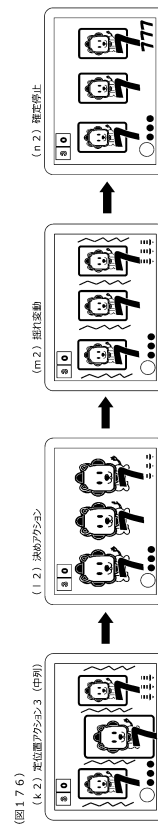
40

50

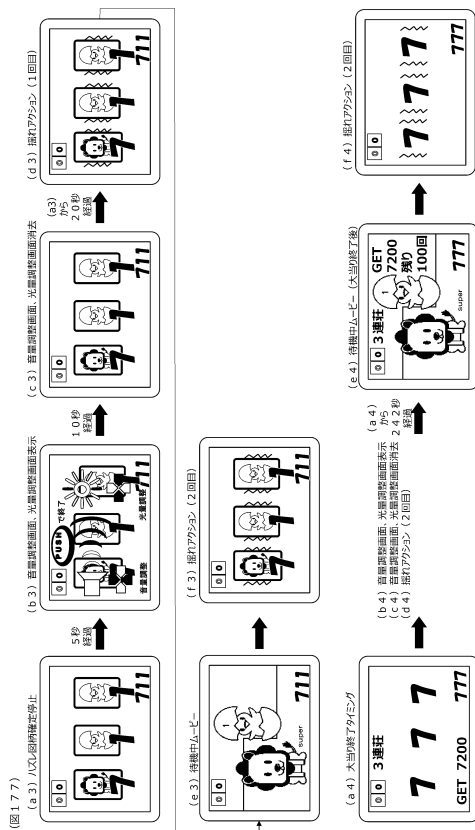
【図 175】



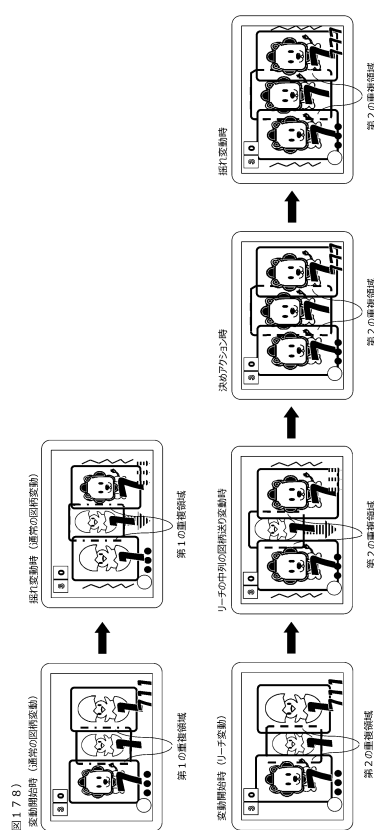
【図 176】



【図 177】



【図 178】



10

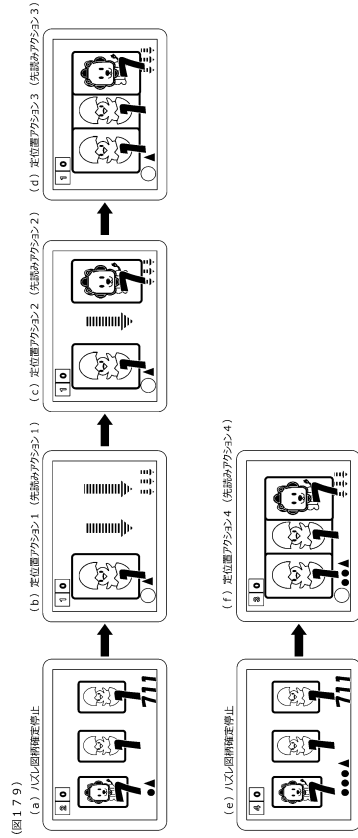
20

30

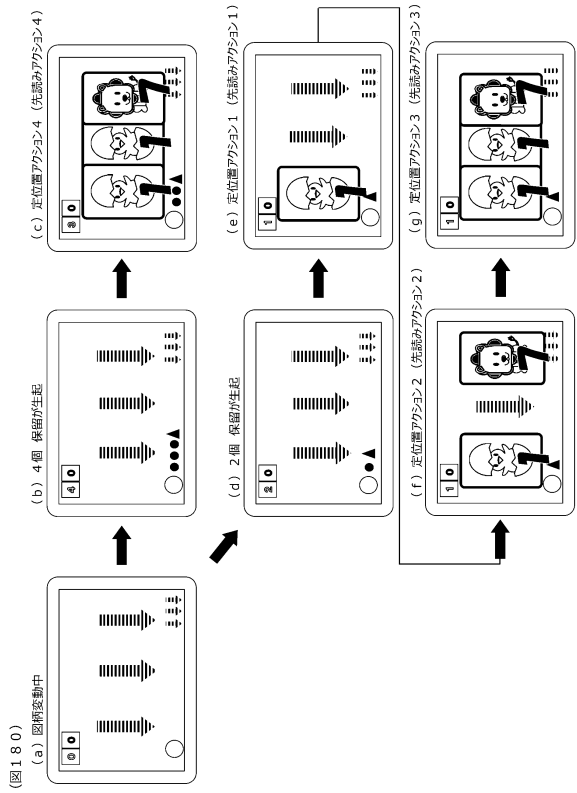
40

50

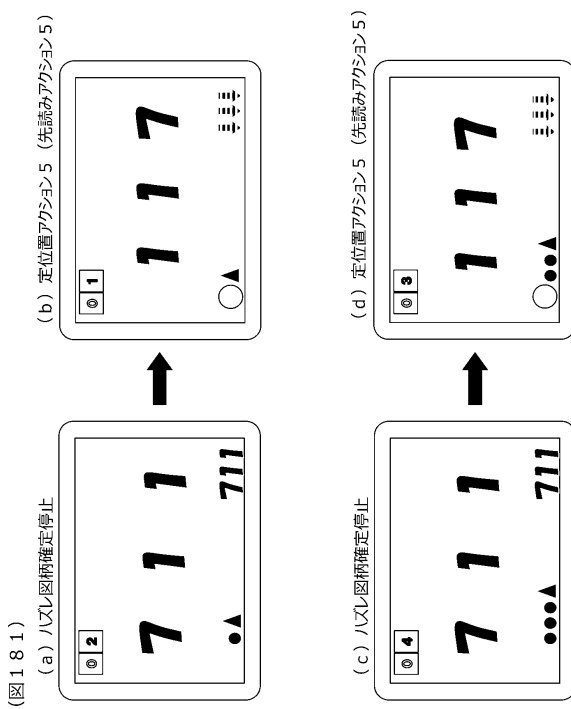
【図 179】



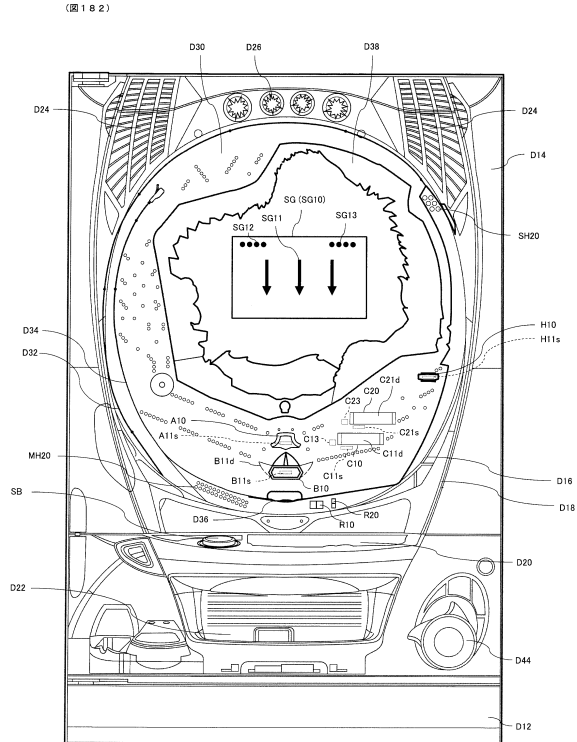
【図 180】



【図 181】



【図 182】



10

20

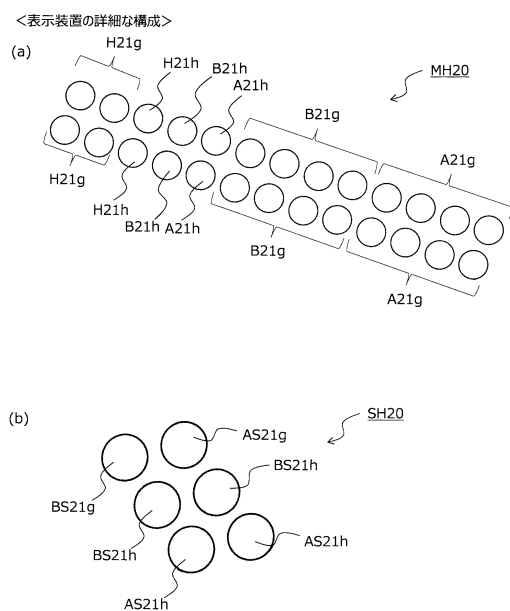
30

40

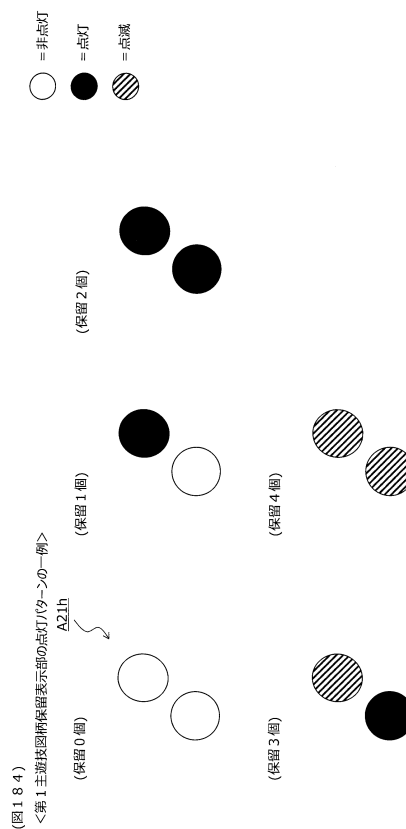
50

【図 183】

(图 183)



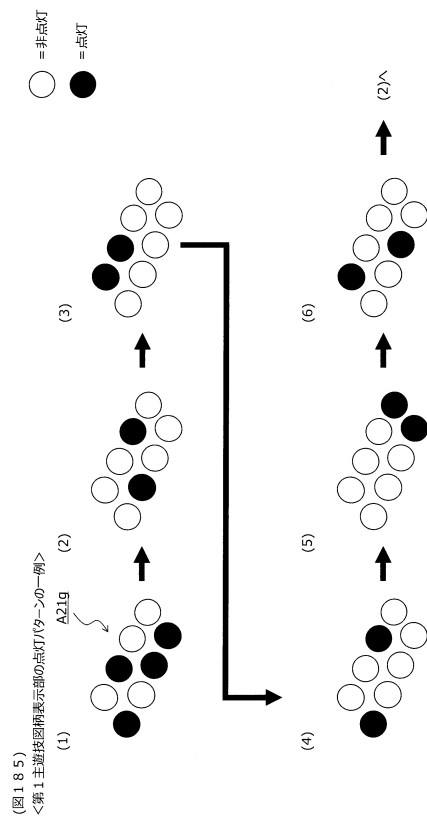
【図 184】



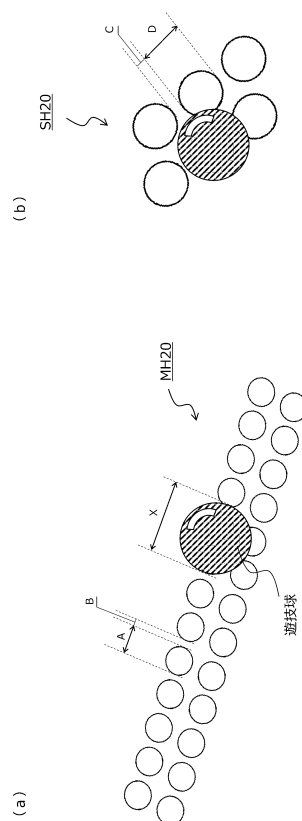
10

20

【図 185】



【図 186】

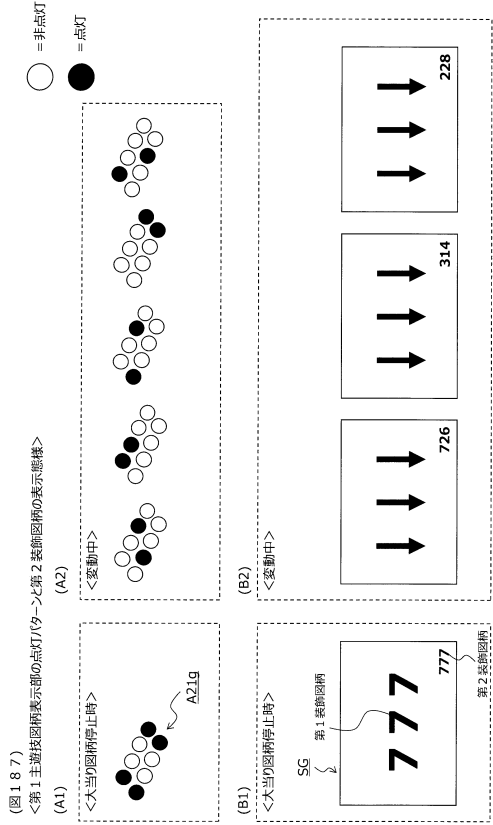


30

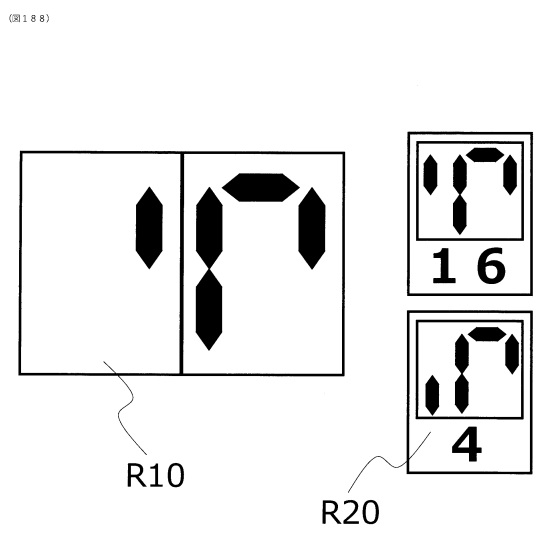
40

50

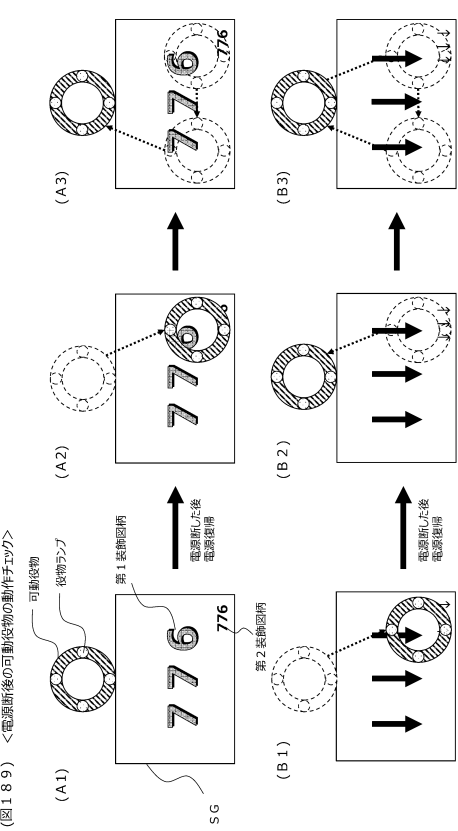
【図 1 8 7】



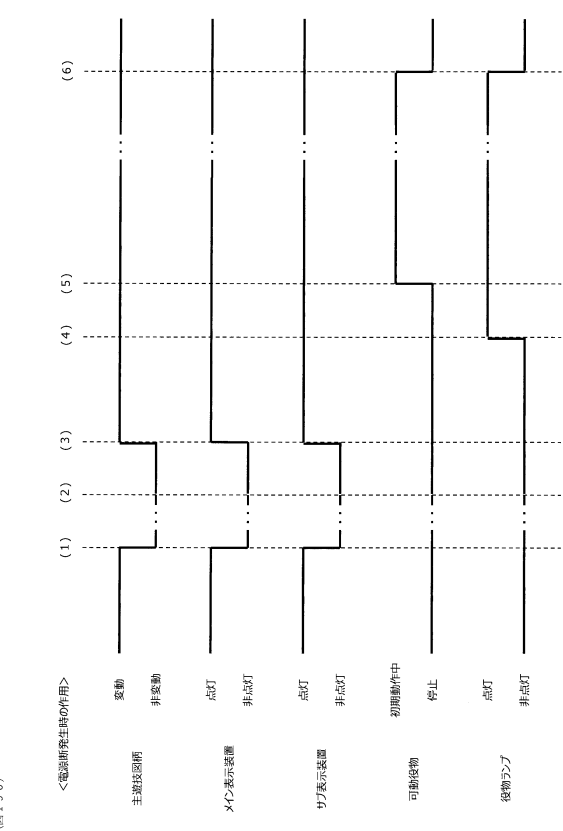
【図 1 8 8】



【図 1 8 9】



【図 1 9 0】



10

20

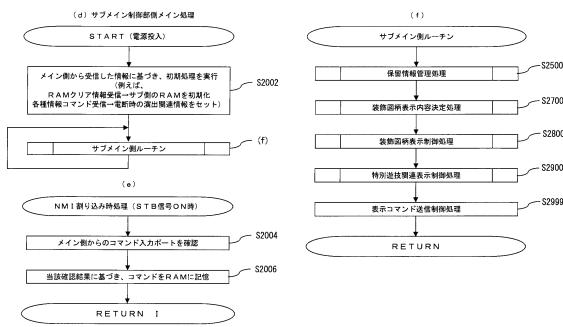
30

40

50

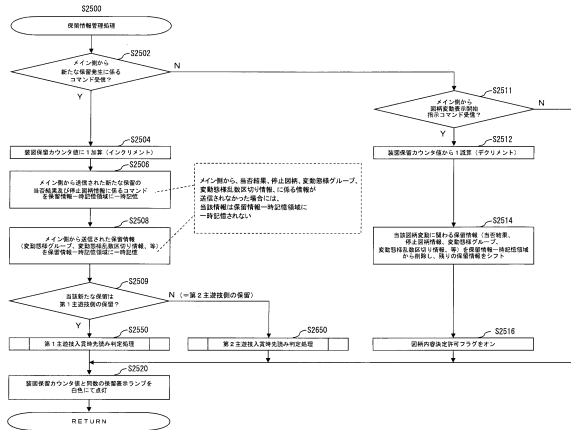
【図 191】

(圖191)



【図 192】

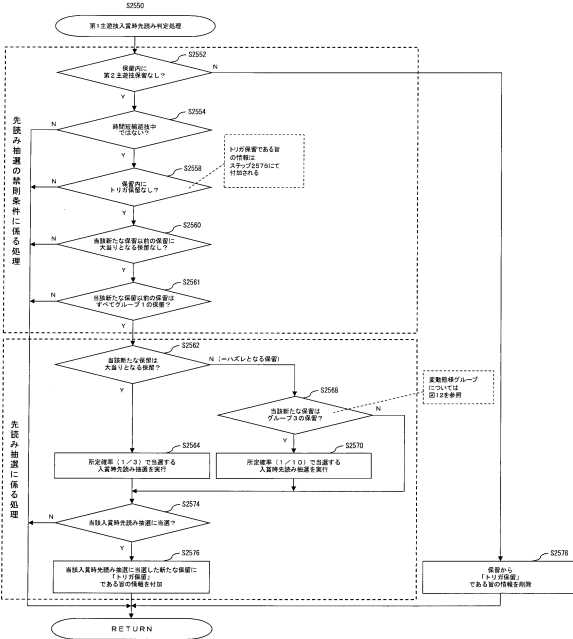
(圖192)



10

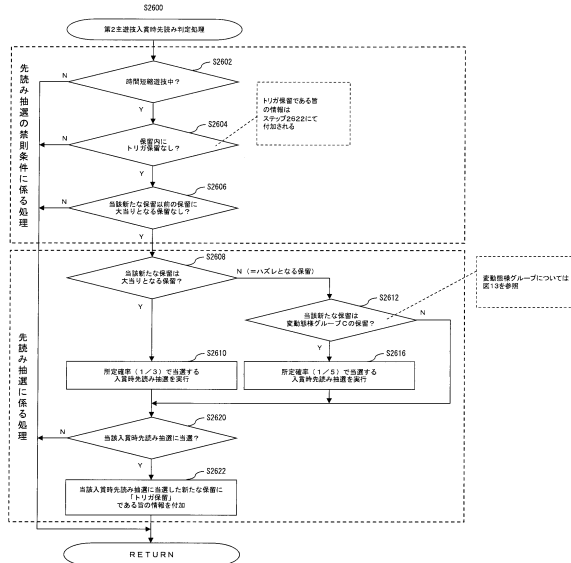
【図 193】

(圖193)



【図 194】

(圖194)



20

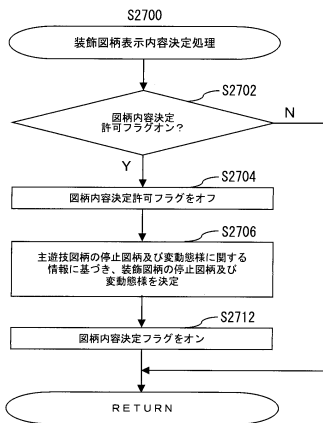
30

40

50

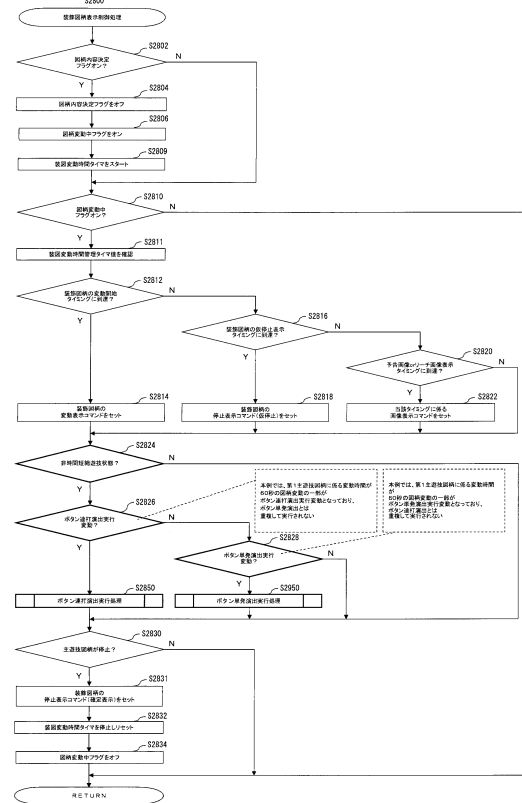
【図 195】

(图195)



【図 196】

(196)

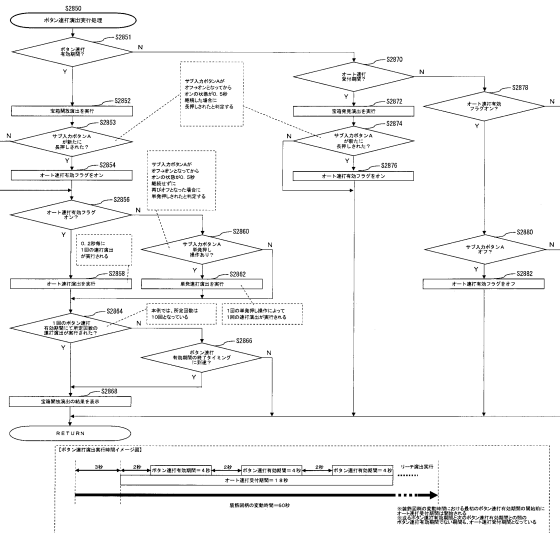


10

20

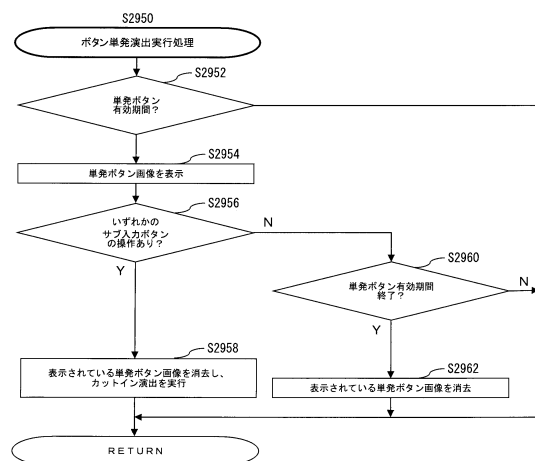
【図 197】

(圖197)



【図 198】

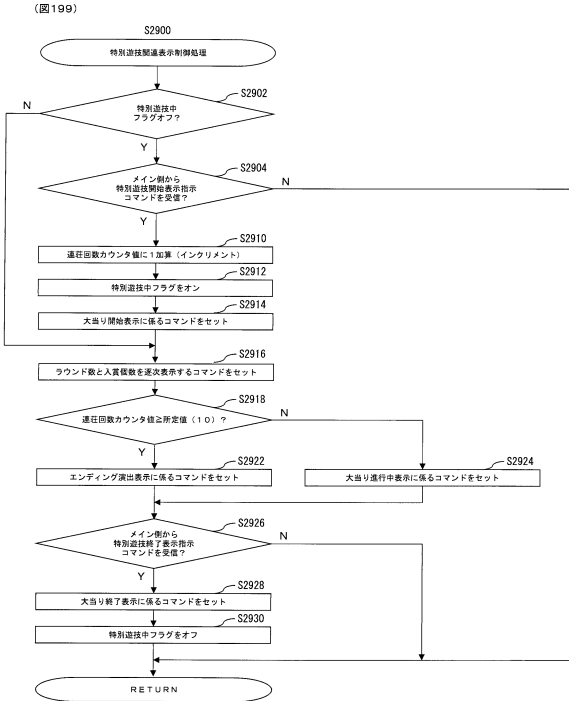
(图198)



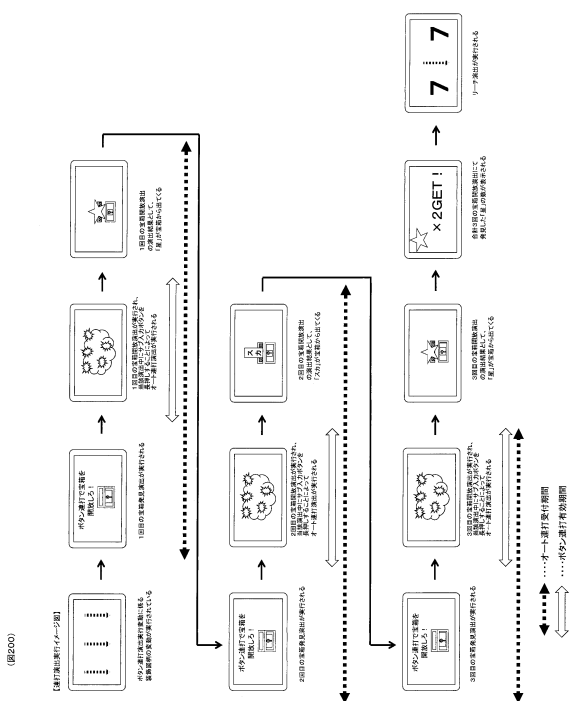
30

40

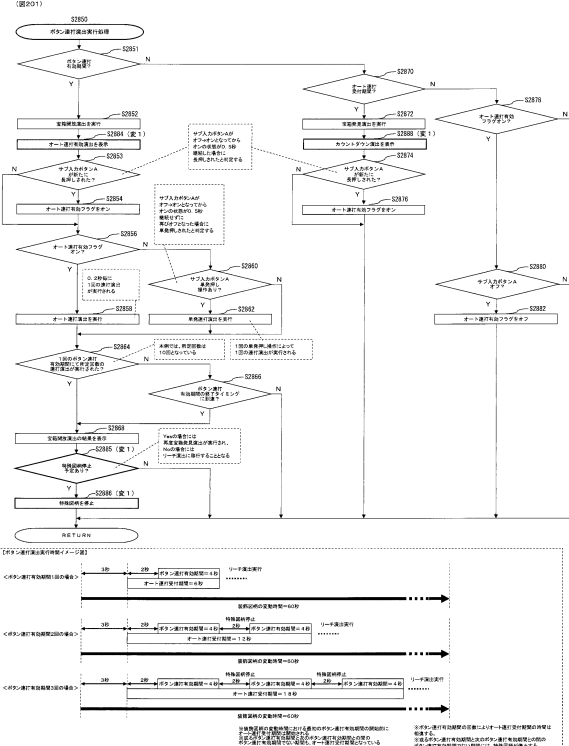
【図 199】



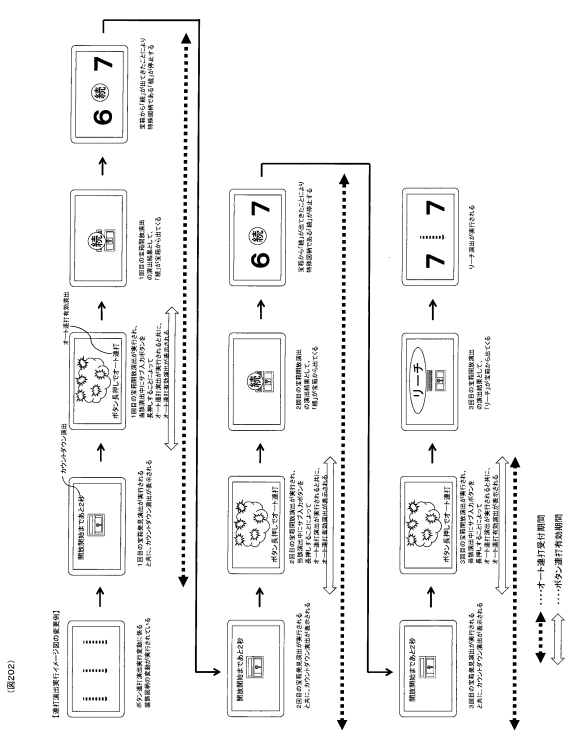
【図 200】



【図 201】



【図 202】



10

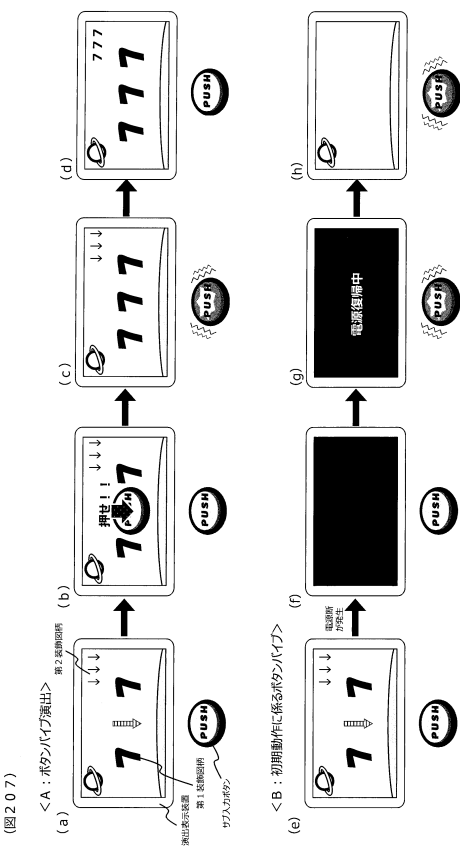
20

30

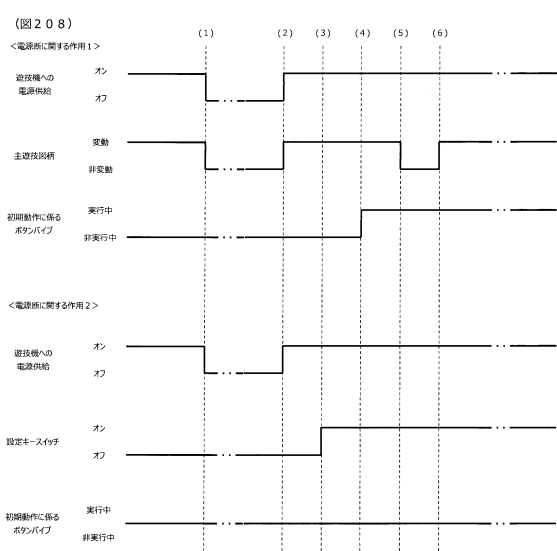
40

50

【図 2 0 7】



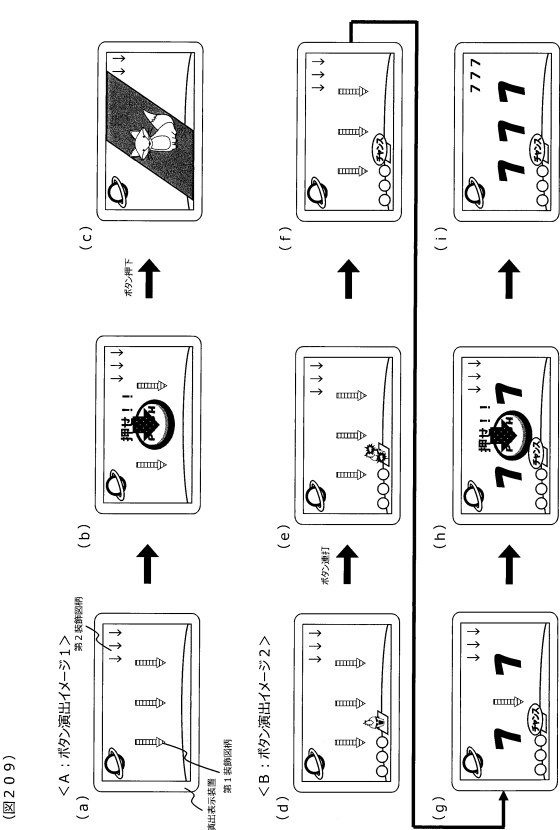
【図 2 0 8】



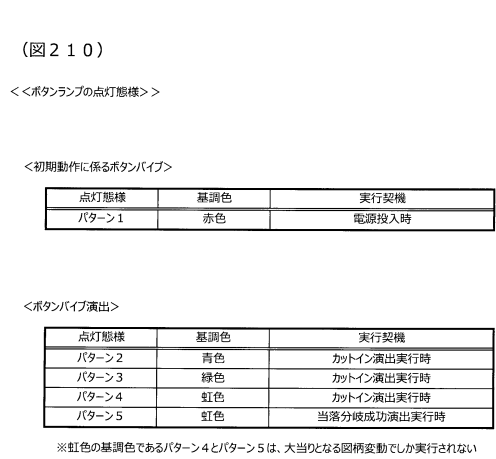
10

20

【図 2 0 9】



【図 2 1 0】

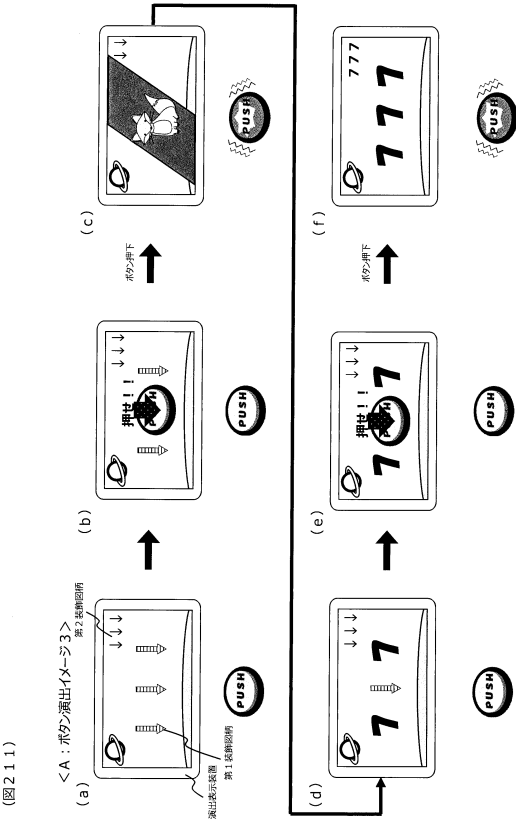


30

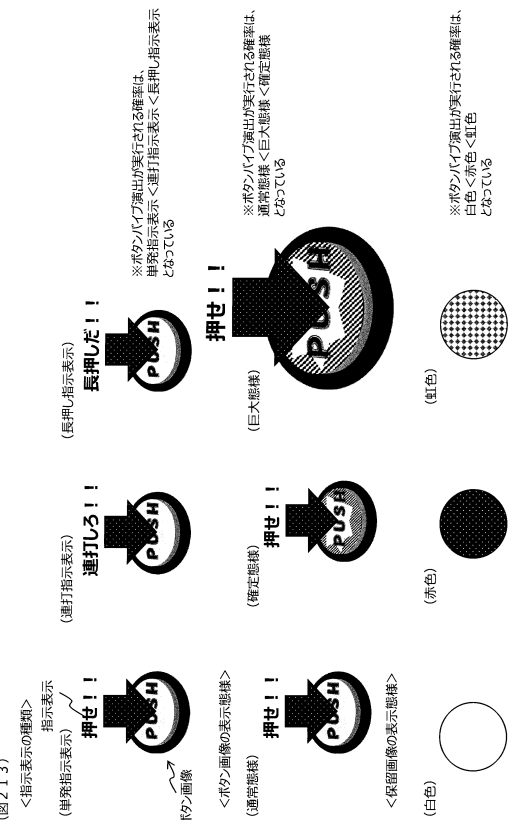
40

50

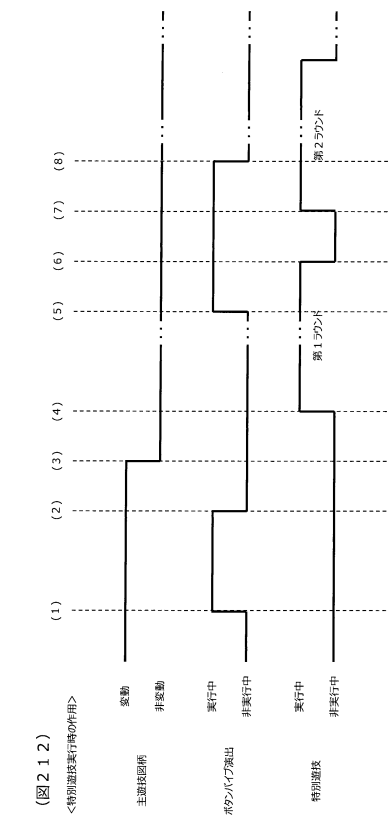
【図 2 1 1】



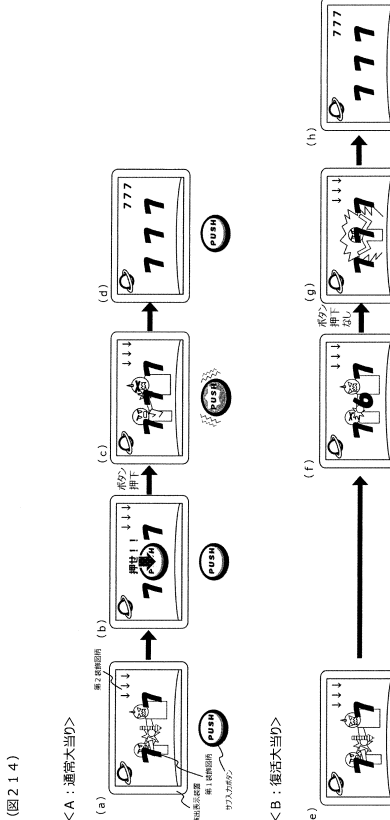
【図 2 1 3】



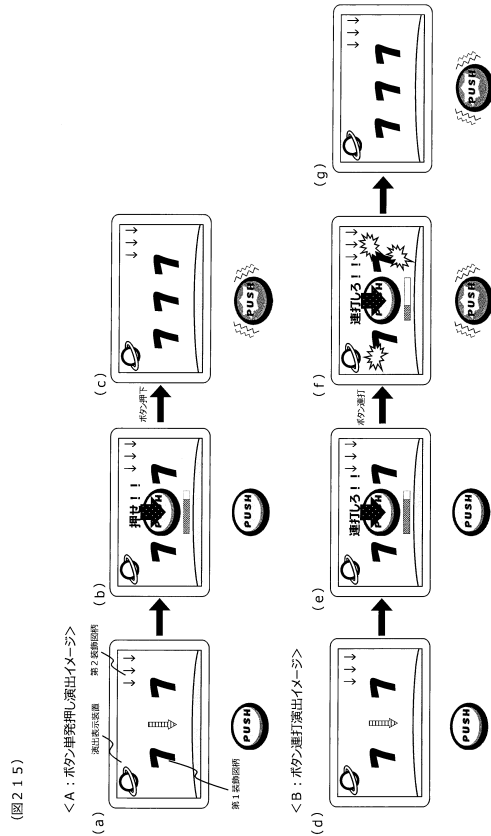
【図 2 1 2】



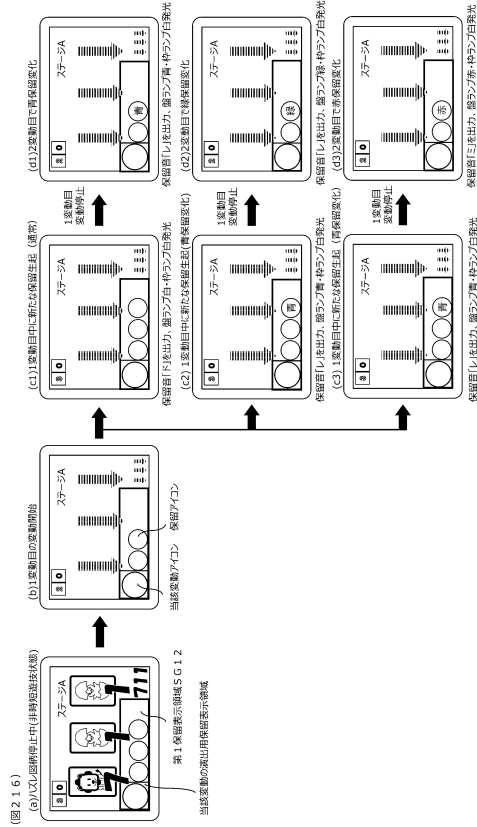
【図 2 1 4】



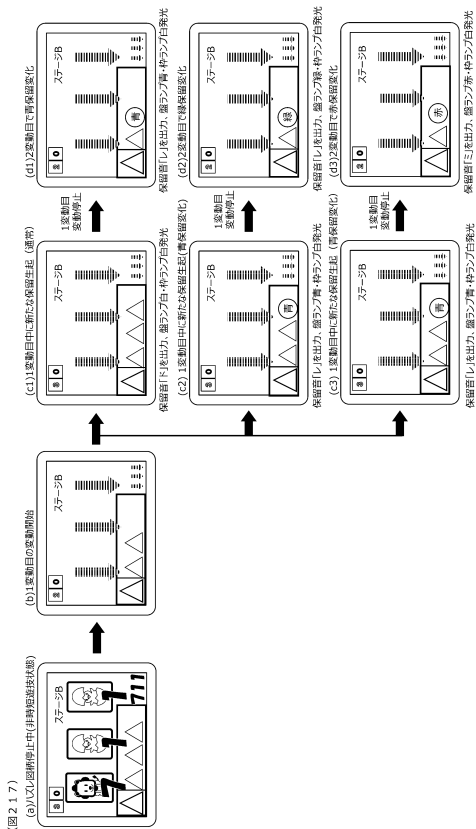
【図 2 1 5】



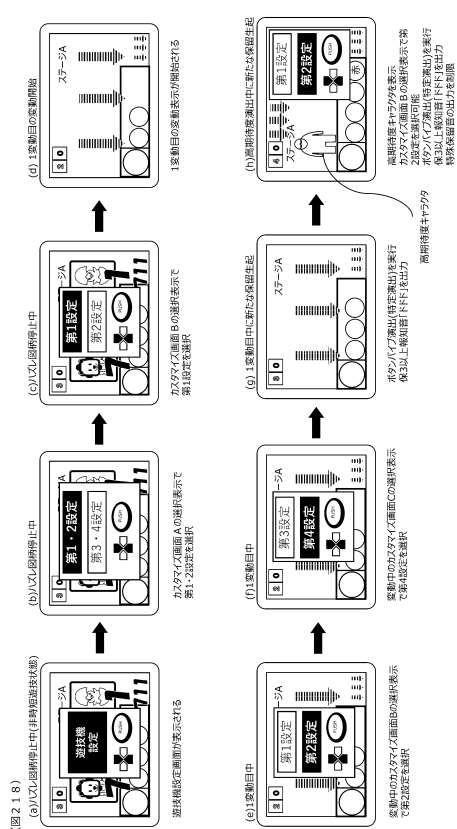
【圖 2 1 6】



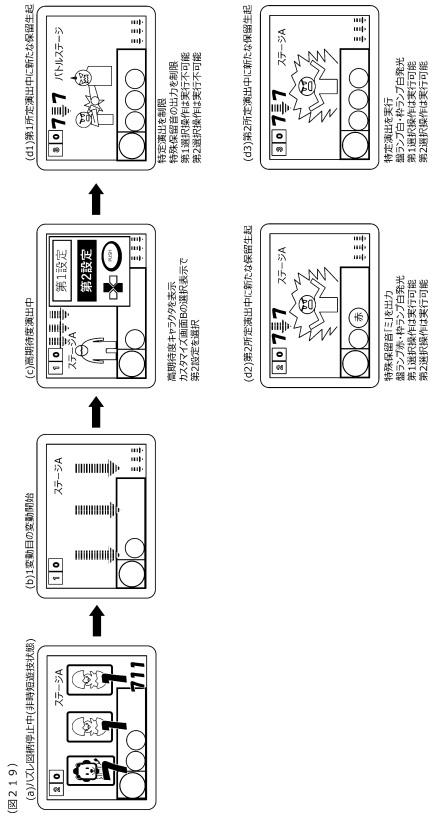
【図 2 1 7】



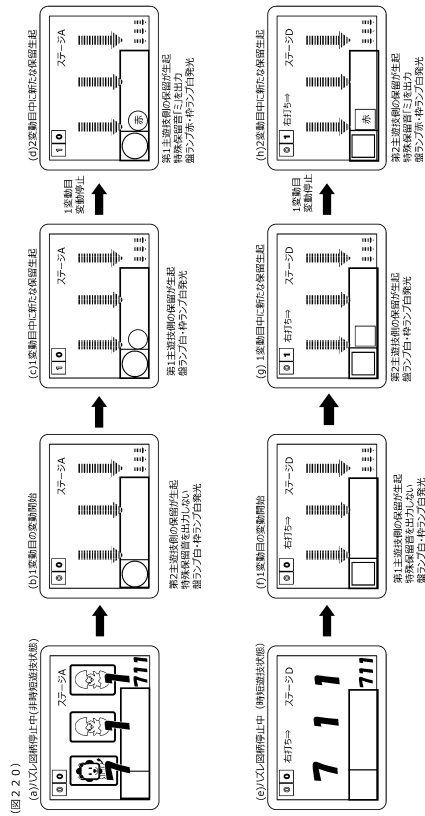
【圖 2 1 8】



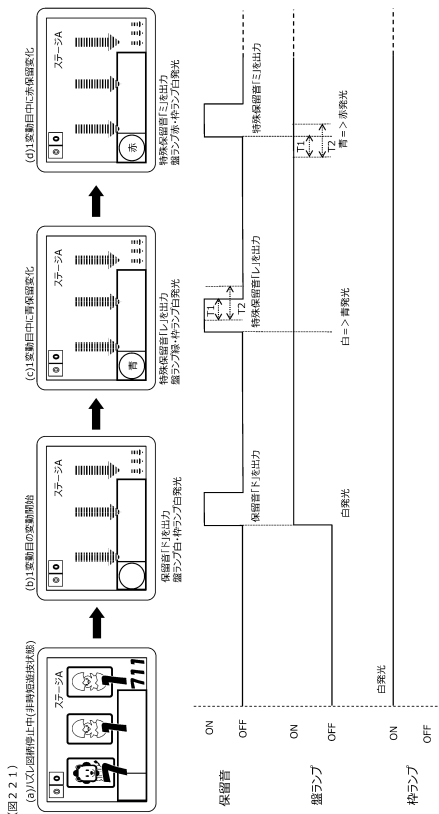
【圖 2 1 9】



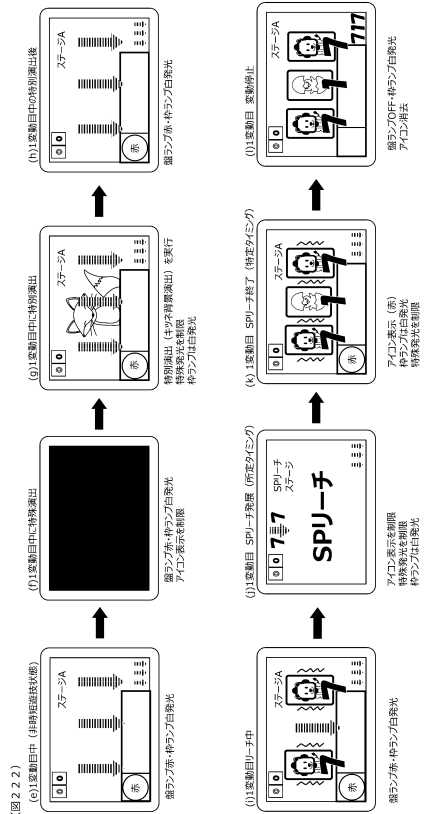
【圖 2 2 0】



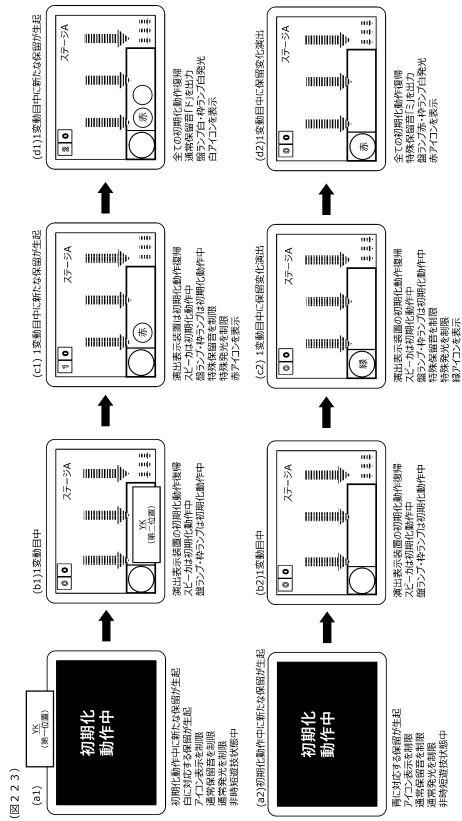
【図 2 2 1】



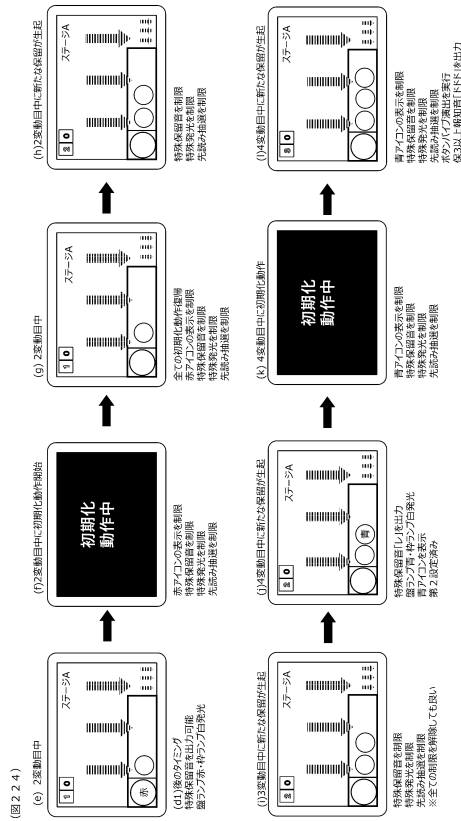
【圖 2 2 2】



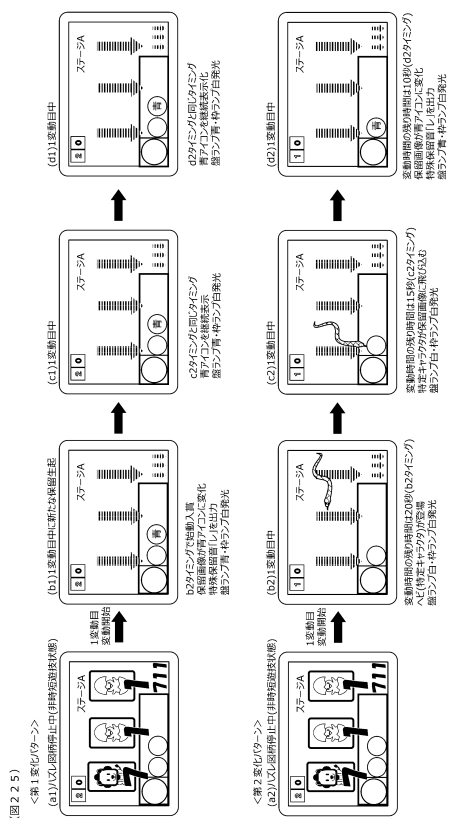
【図 2 2 3】



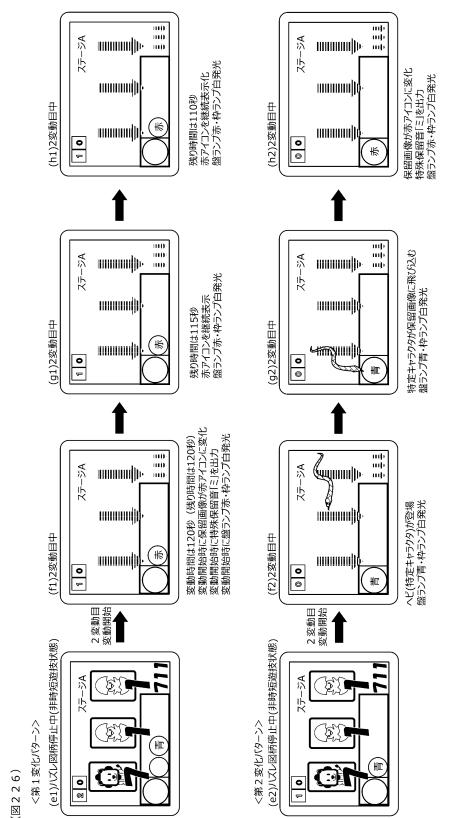
【図 2 2 4】



【図 2 2 5】



【図 2 2 6】



10

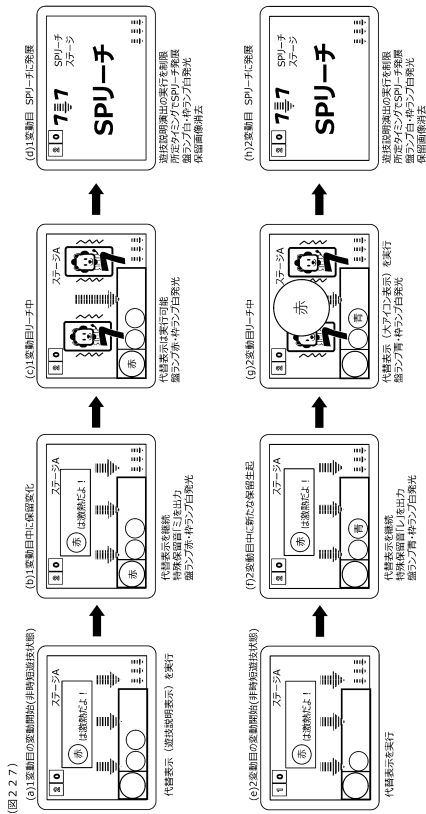
20

30

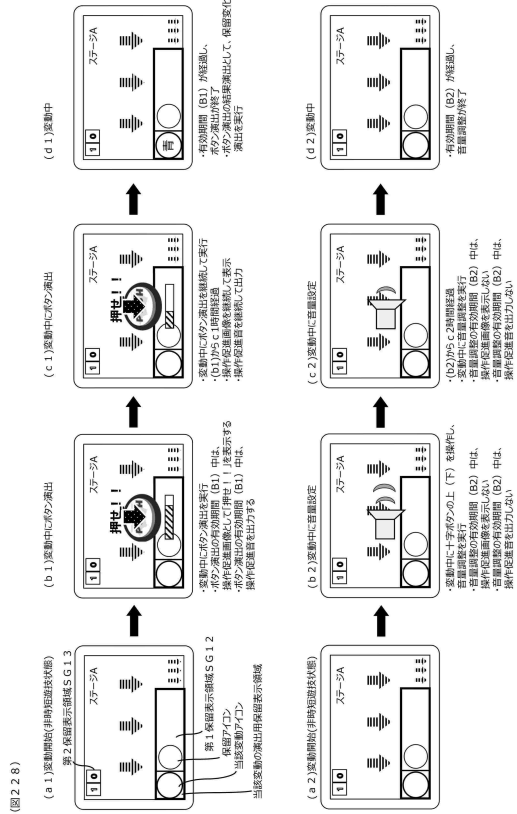
40

50

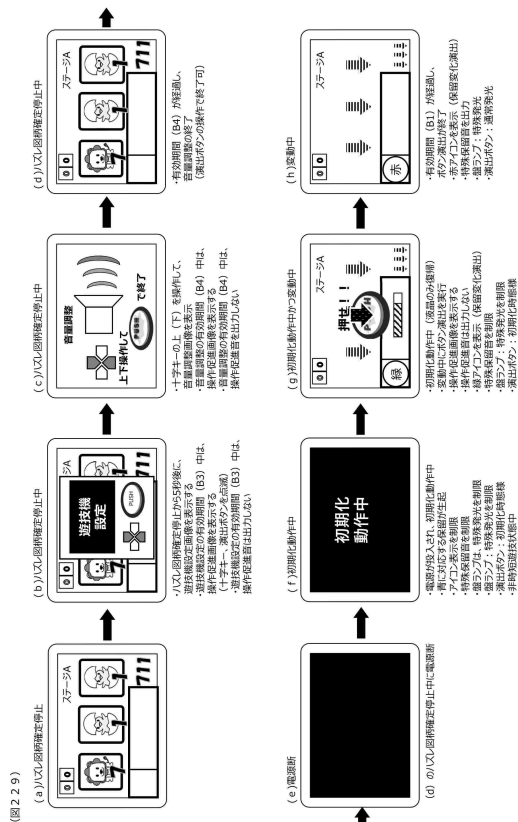
【図 2 2 7】



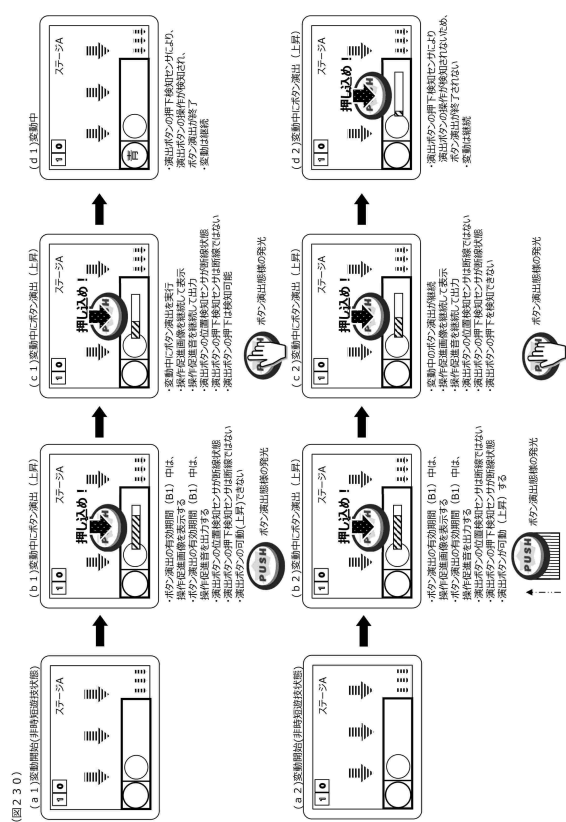
【圖 2 2 8】



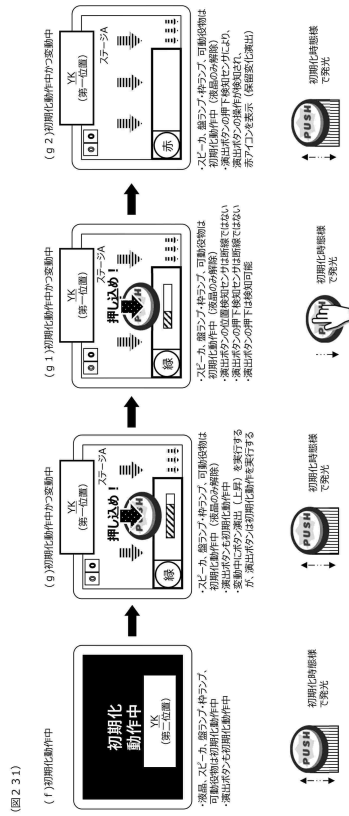
【図 2 2 9】



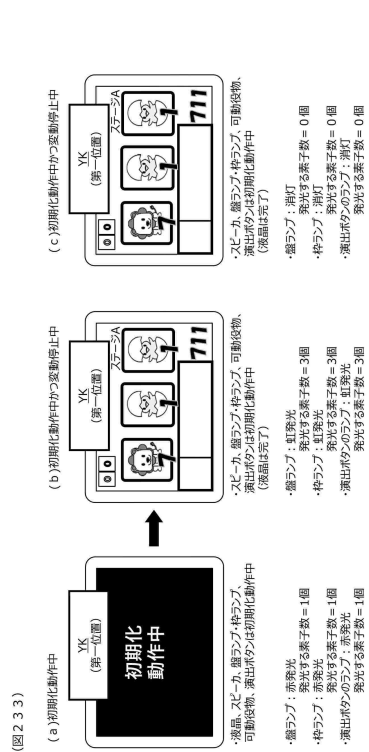
【図 230】



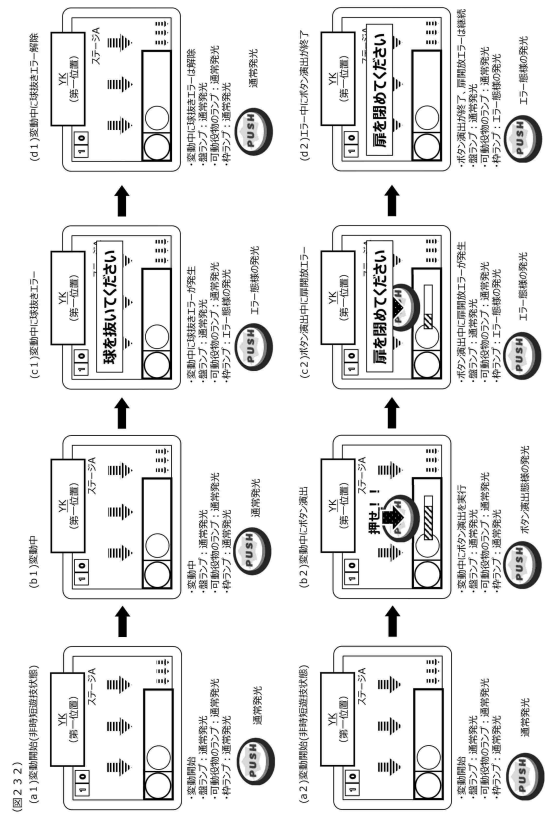
【図 2 3 1】



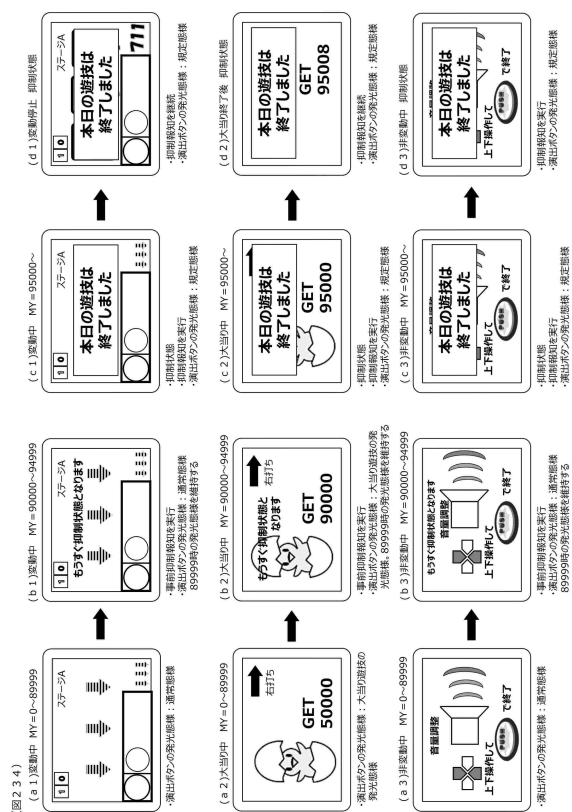
【図 2 3 3】



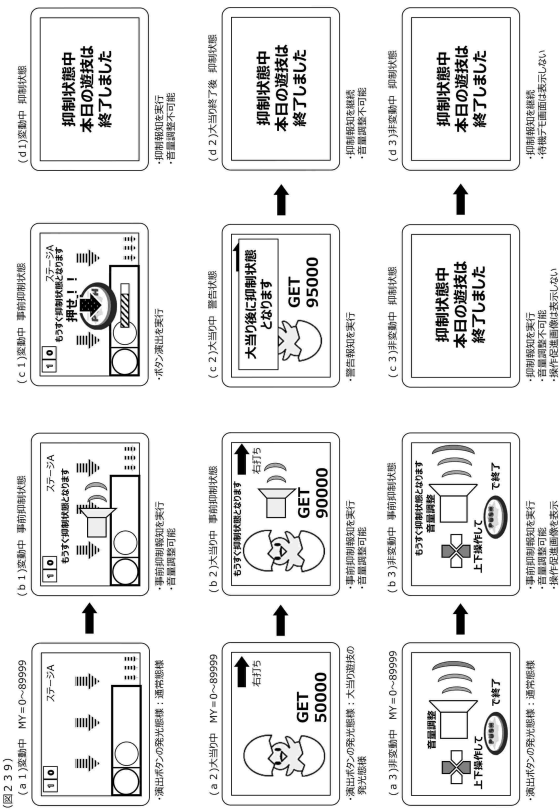
【圖 2 3 2】



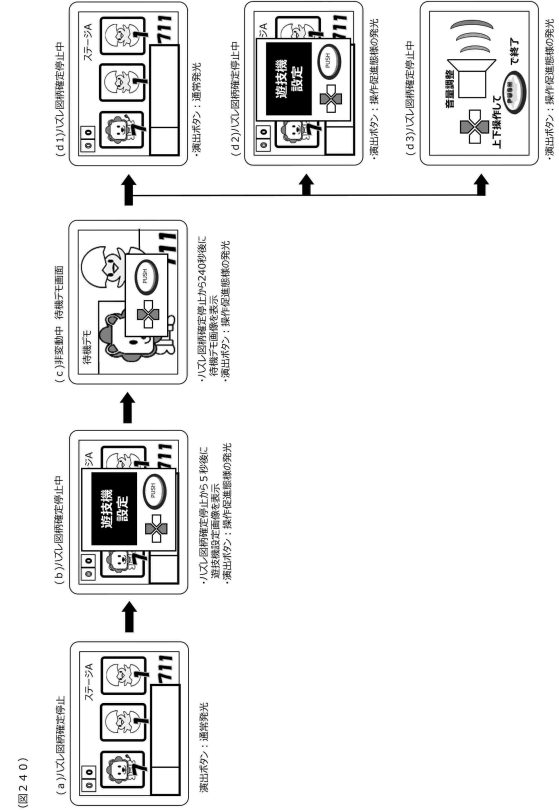
【図 2 3 4】



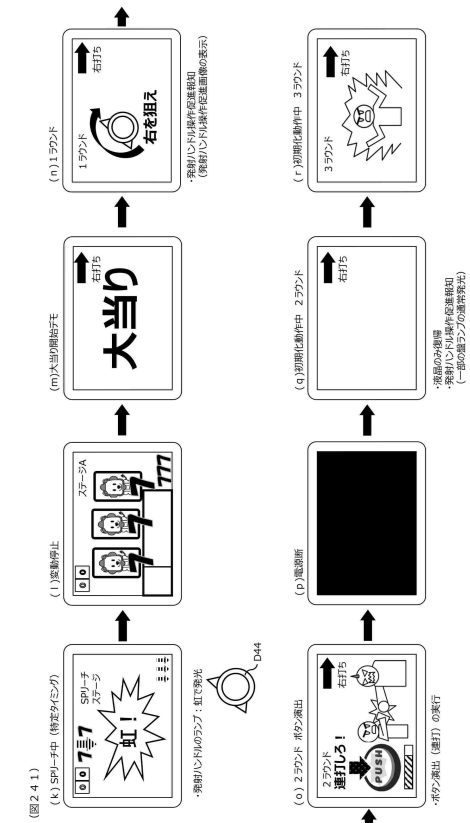
【圖 239】



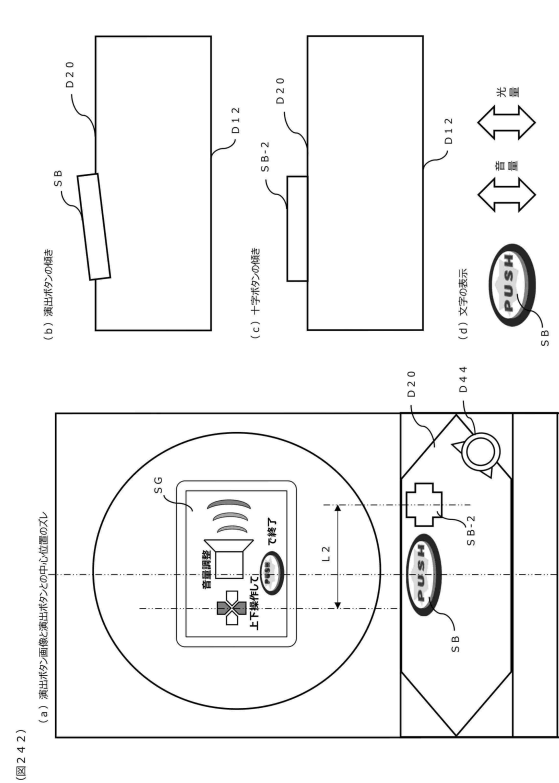
【圖 240】



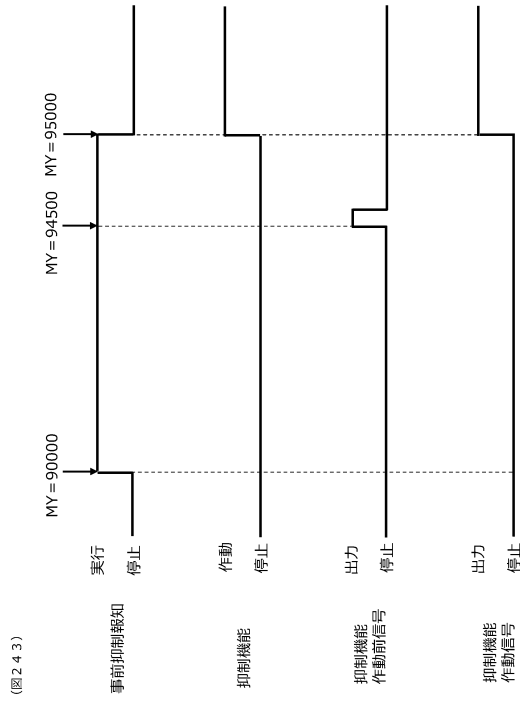
【図 2 4 1】



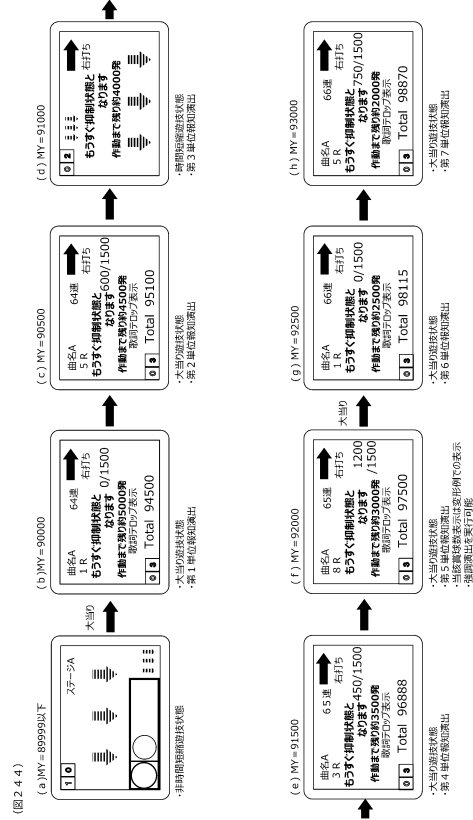
【圖 2 4 2】



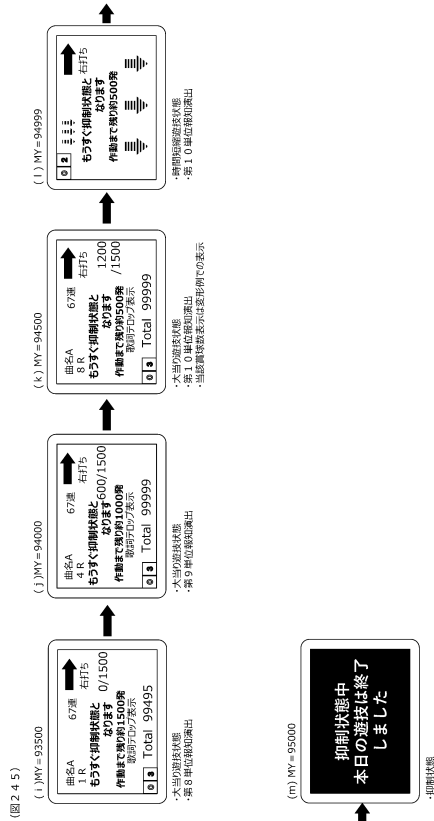
【図 2 4 3】



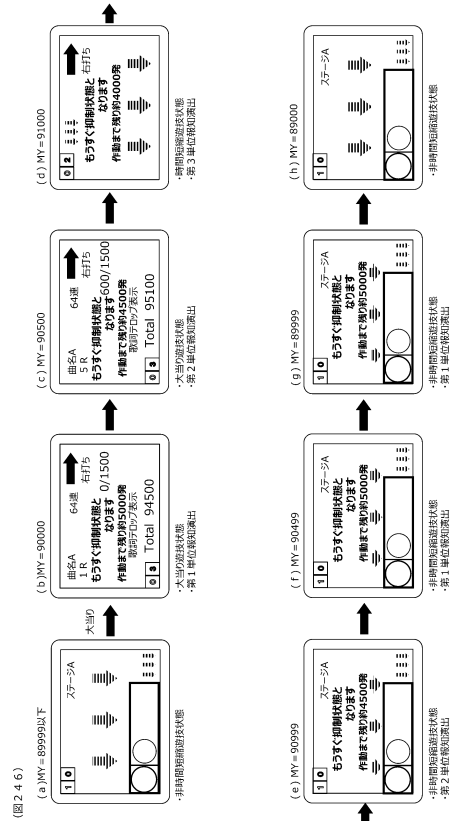
【図 2 4 4】



【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



10

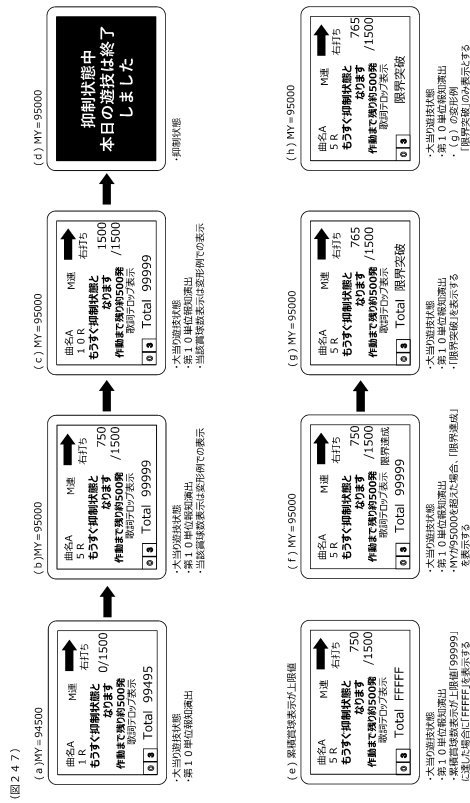
20

30

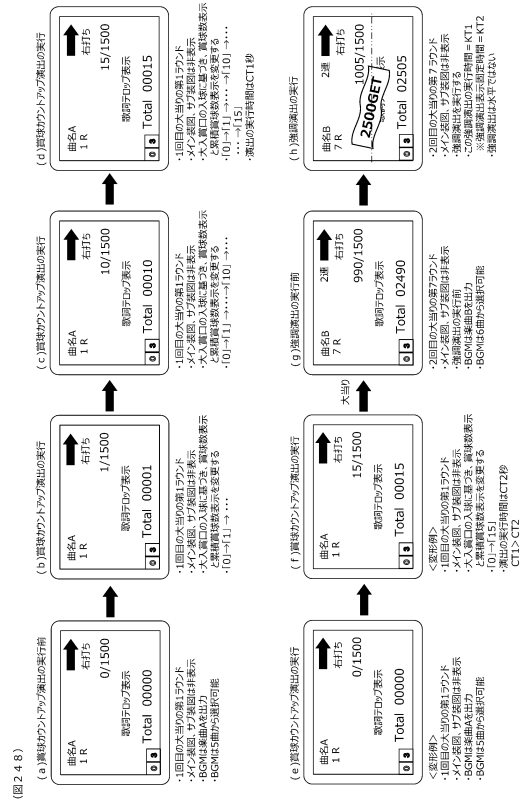
40

50

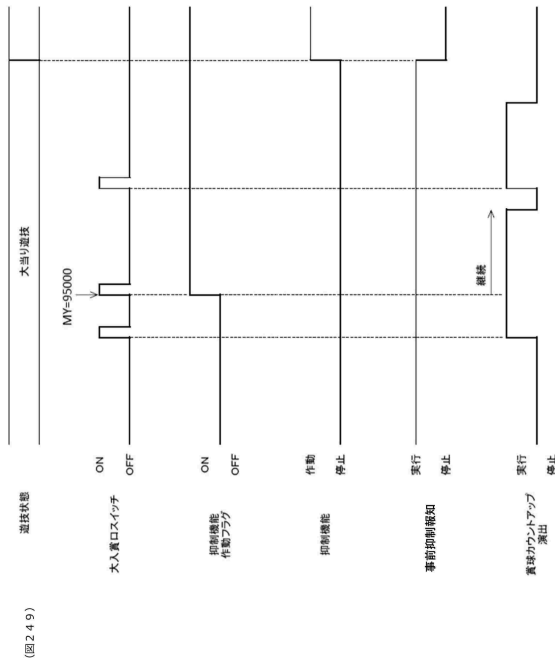
【圖 2 4 7】



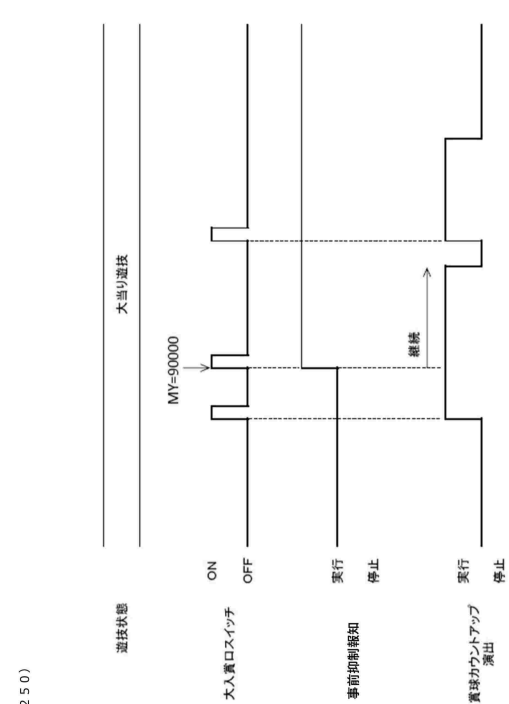
【圖 2 4 8】



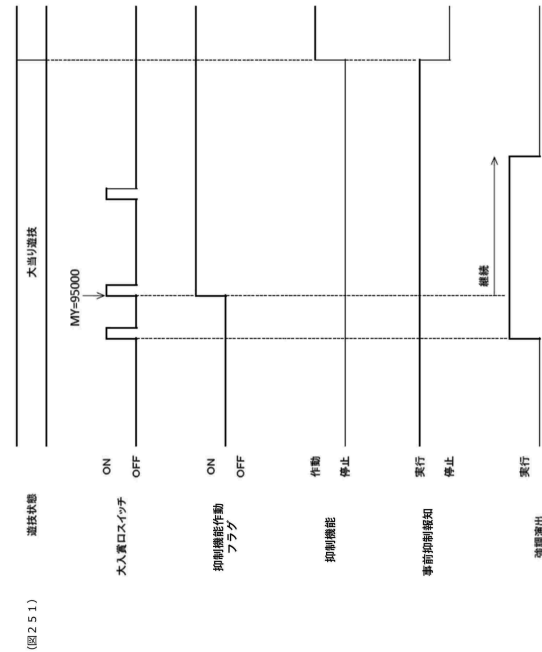
【圖 2 4 9】



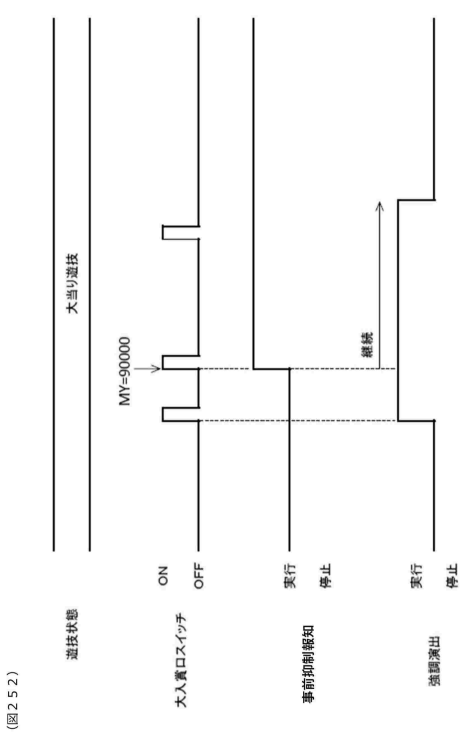
【図 250】



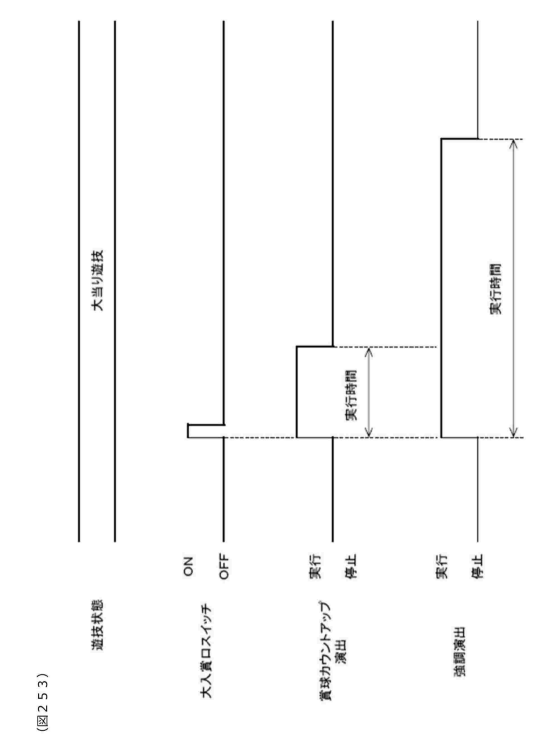
【図 2 5 1】



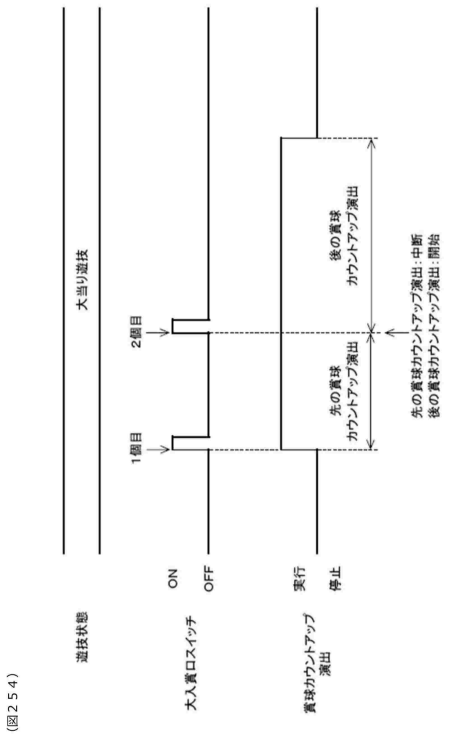
【図 2 5 2】



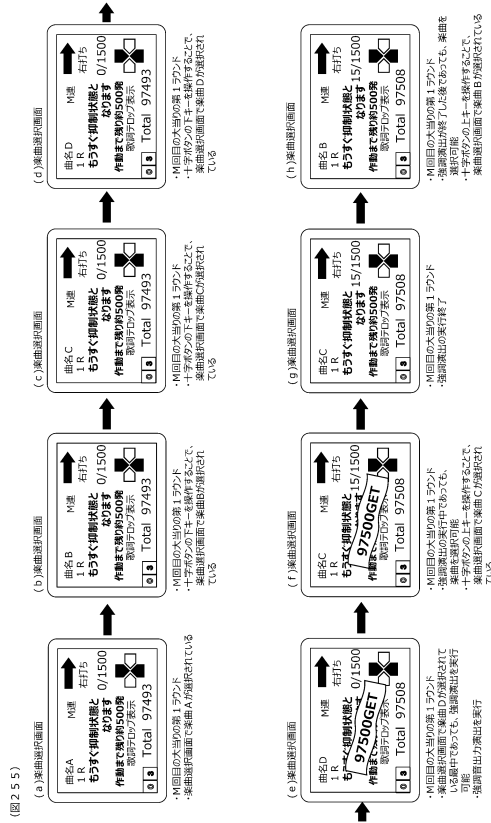
【図 2 5 3】



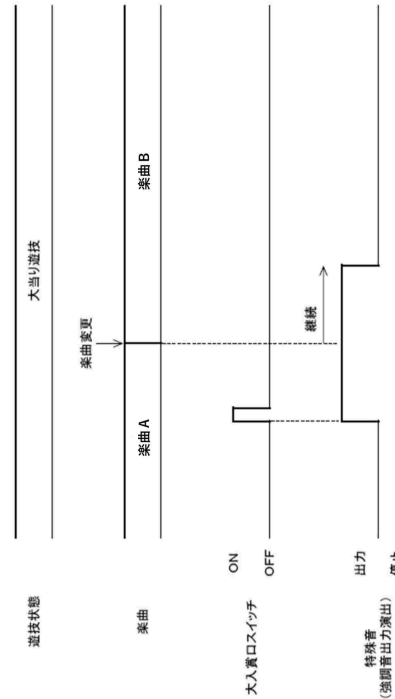
【図 2 5 4】



【図 2 5 5】

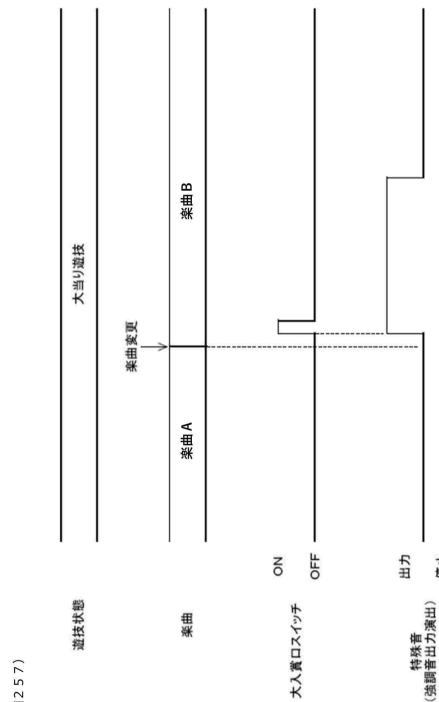


【図 2 5 6】

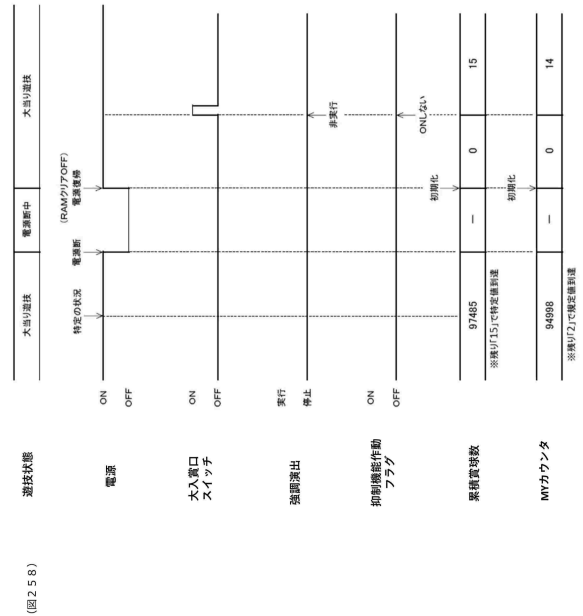


(256)

【図 257】

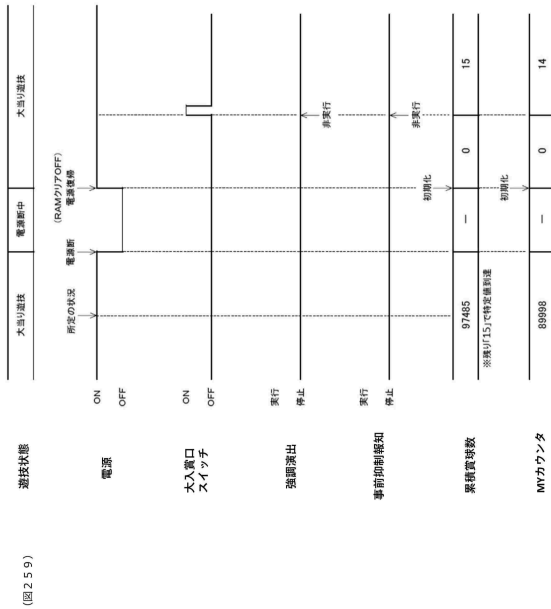


【図 258】

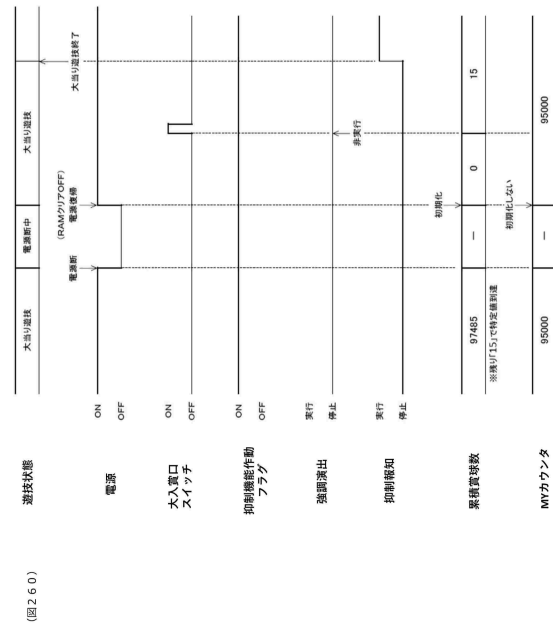


(图 258)

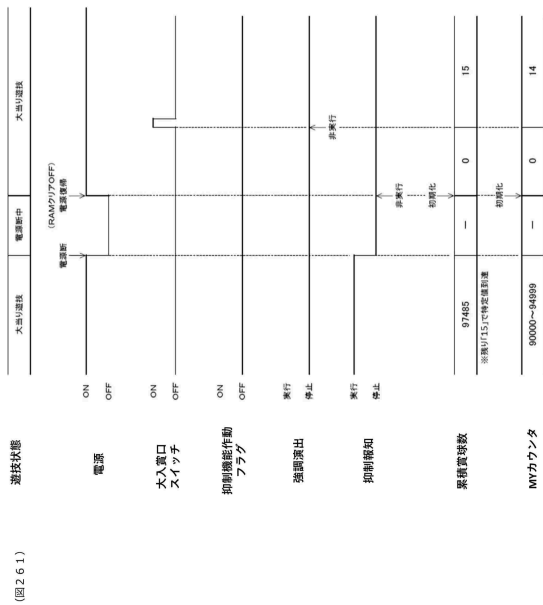
【図 2 5 9】



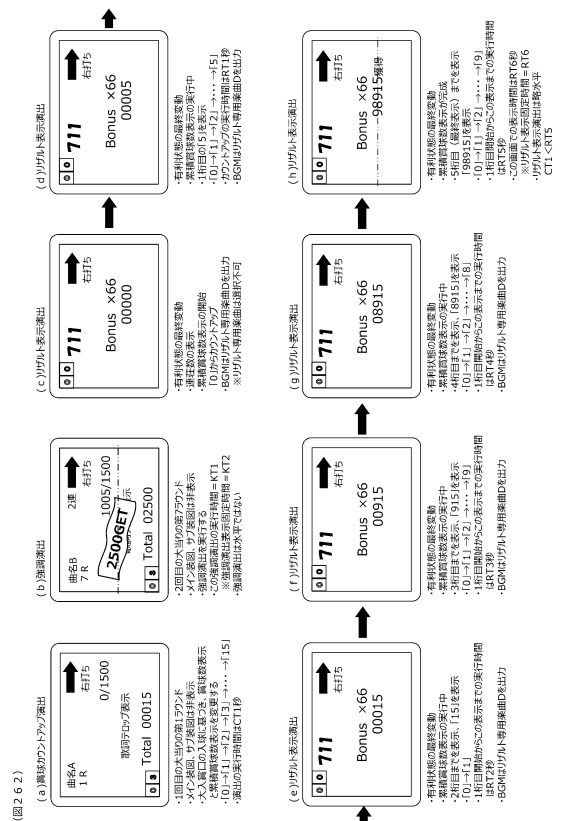
【図 2 6 0】



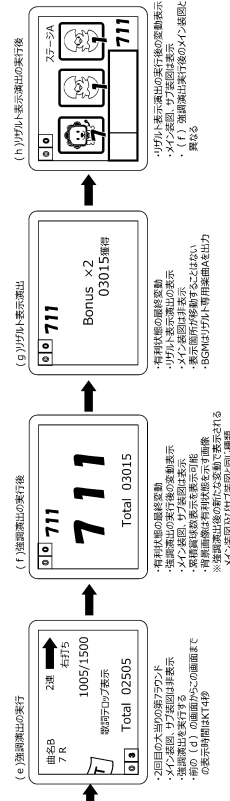
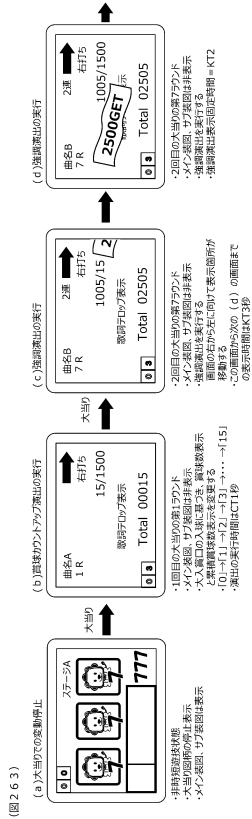
【図 2 6 1】



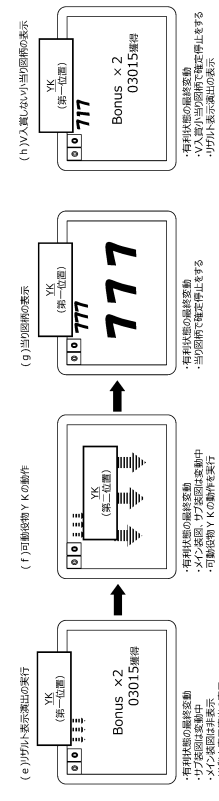
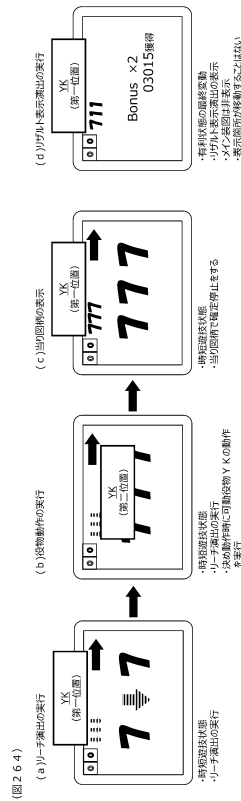
【図 2 6 2】



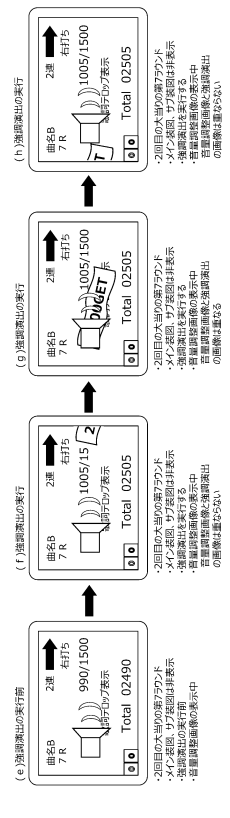
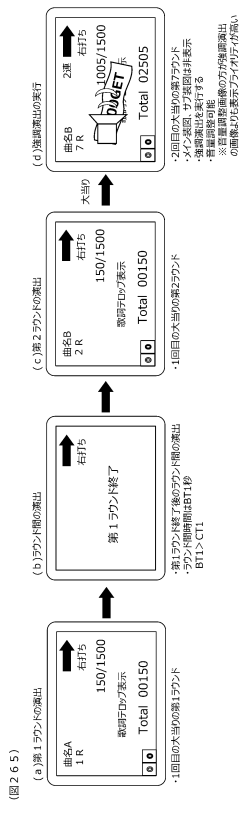
【図 2 6 3】



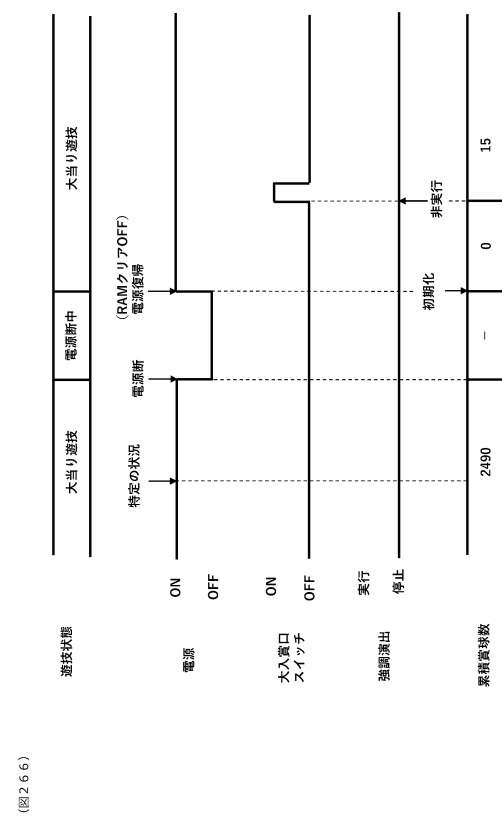
【図 2 6 4】



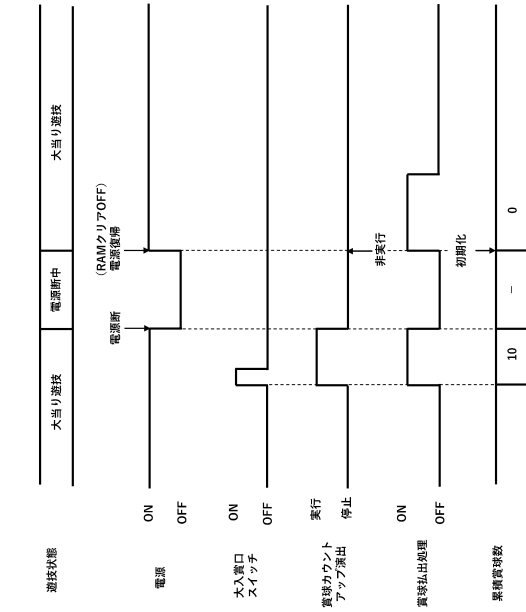
【図 2 6 5】



【図 2 6 6】

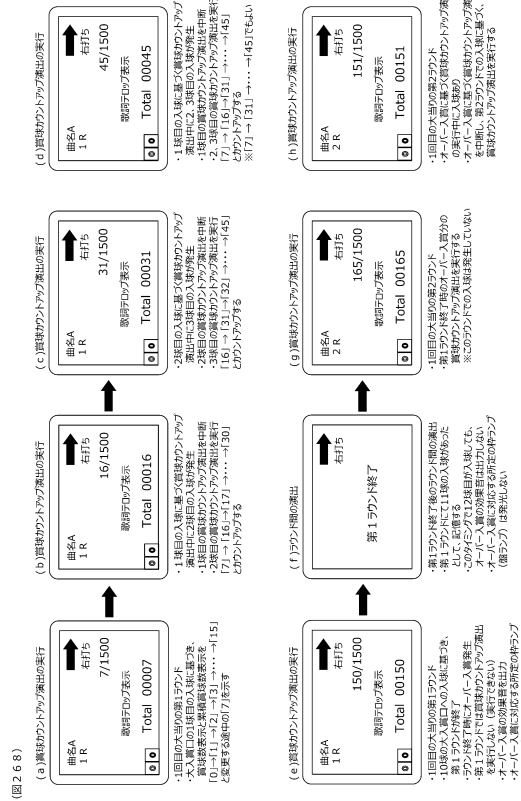


【圖 2 6 7】



(图 267)

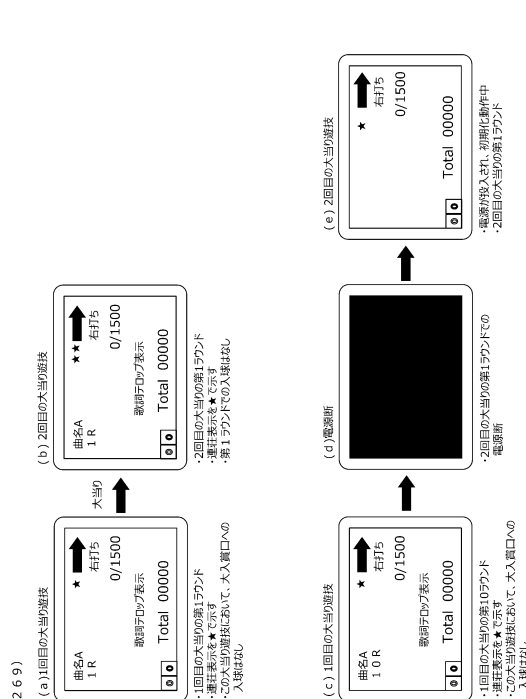
【圖 2 6 8】



10

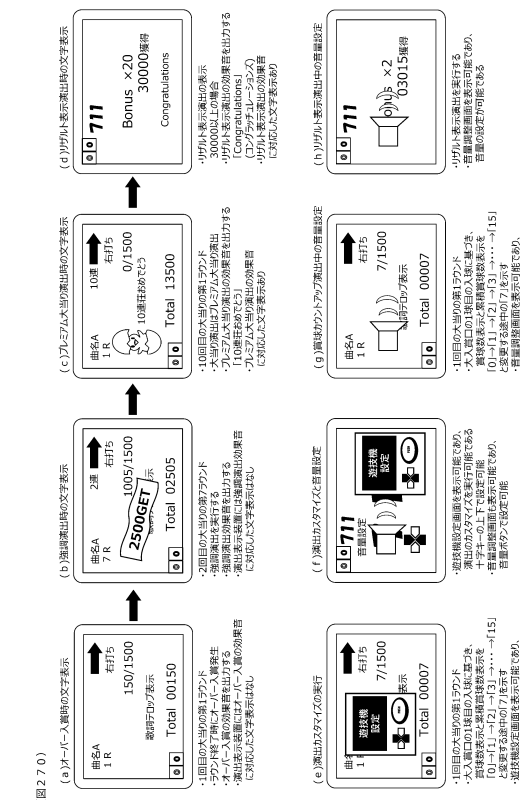
20

【図 2 6 9】



269)

【図 270】

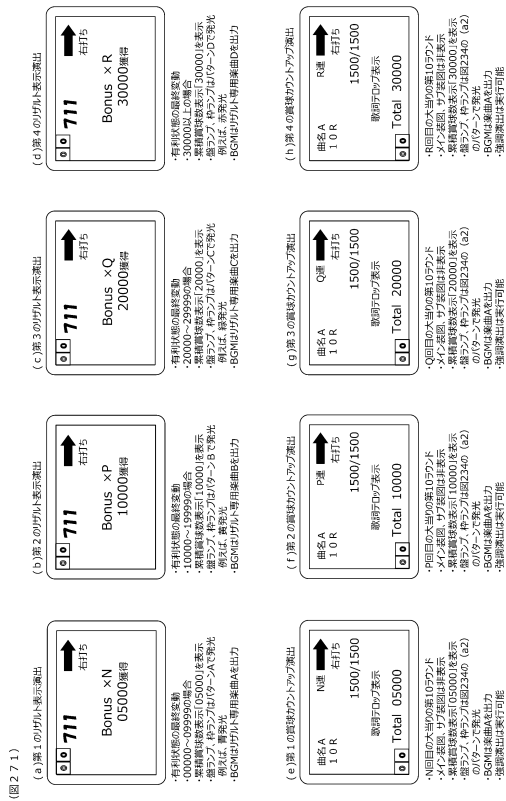


30

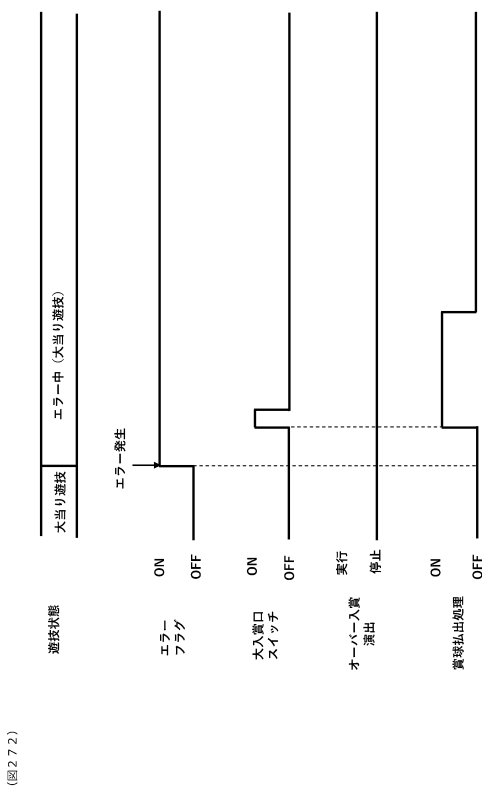
40

50

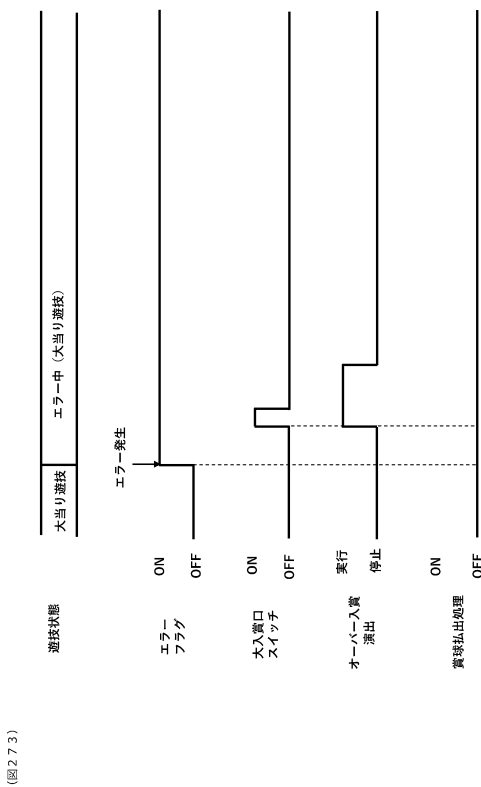
【図 2 7 1】



【図 2 7 2】



【図 2 7 3】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 4 - 0 6 6 9 5 7 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 8 0 0 4 9 (J P , A)
特許第 7 4 8 0 4 7 0 (J P , B 2)
特許第 7 5 5 3 4 9 9 (J P , B 2)
特許第 7 5 5 3 5 0 0 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2