

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6493157号
(P6493157)

(45) 発行日 平成31年4月3日 (2019.4.3)

(24) 登録日 平成31年3月15日 (2019.3.15)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 156 頁)

(21) 出願番号 特願2015-213525 (P2015-213525)
 (22) 出願日 平成27年10月29日 (2015.10.29)
 (65) 公開番号 特開2017-80221 (P2017-80221A)
 (43) 公開日 平成29年5月18日 (2017.5.18)
 審査請求日 平成30年6月1日 (2018.6.1)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不
 動産大崎ガーデンタワー
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 白石 竜也
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 朝田 一平
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 村上 正人
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
 ャイン60 サミー株式会社内
 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第一始動口と、遊技球が入球可能な第二始動口と、第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一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第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御す
る第一乱数一時記憶手段と、

或る第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
 或る第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第
一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させる
よう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

10

20

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二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第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

或る第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示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、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

新たな第一保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ第一識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである第一変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、第一変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る第一変動権利画像が表示されている期間中において当該或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

新たな第二保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ第二識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである第二変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、第二変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る第二変動権利画像が表示されている期間中において当該或る第二変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る第一保留と当該或る第一保留よりも先に第一識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が存在している場合において、先消化保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中においては、当該或る第一保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する先読み演出を実行可能であり、

前記或る第一保留に対応する第一変動権利画像における表示態様の種類が変更される期待度が、先消化保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中での先読み演出の実行有無及び／又は先読み演出の実行内容に応じて異なるよう構成されており、

前記或る第一保留に起因した先読み演出が実行されている場合、遊技者の操作装置の操作によって特別遊技の実行期待度が示唆される操作演出の実行頻度は、前記或る第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中の方が、先消化保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中よりも高くなるよう構成されており、

前記操作演出として複数種類の演出態様を有し、前記操作演出としていずれの種類の演出態様が実行されたかに応じて特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

第一変動権利画像における表示態様の種類を変更しない場合であっても表示変化演出を

10

20

30

40

50

実行可能であり、通常遊技状態にて表示変化演出が実行された上で或る第一変動権利画像における表示態様の種類が変更されなかった場合であっても、当該或る第一変動権利画像に対応する第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて特別遊技が実行され得るよう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が第1の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて行われる第一識別情報の変動表示についての変動表示時間が変動表示時間Aとなり得るよう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が前記第1の保留数よりも少ない第2の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて行われる第一識別情報の変動表示についての変動表示時間が前記変動表示時間Aよりも長い変動表示時間Bとなり得るよう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が前記第1の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて行われる前記変動表示時間Aに係る第一識別情報の変動表示中において、残存する第一保留に対応して表示される第一変動権利画像について或る種類の表示態様の表示変化演出を実行可能であり、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が前記第2の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて行われる前記変動表示時間Bに係る第一識別情報の変動表示中において、当該第一識別情報の変動表示の残り変動表示時間が前記変動表示時間A以上であるときに新たな第一保留が生起しても当該新たな第一保留に対応して表示される第一変動権利画像について前記或る種類の表示態様の表示変化演出は実行されないものの、次の第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことを契機として当該新たな第一保留に対応して表示される第一変動権利画像における表示態様の種類を変更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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態〔通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技〕に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレイ上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例えば「7」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「777」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【0003】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、「特別図柄」の変動表示が開始でき

10

20

30

40

50

ない状況にある場合、始動口に遊技球が入球したことを契機として、当該変動表示を保留する機能を備え、当該保留表示に係る演出を実行し得るよう構成することで遊技の興趣性を向上させる手法がその一つである。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-136435

【特許文献2】特開2014-150802

【特許文献3】特開2014-150882

【特許文献4】特開2014-213021

【特許文献5】特開2014-233439

【特許文献6】特開2015-77173

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一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第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

或る第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二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第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

或る第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

10

20

30

40

50

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

を備え、

新たな第一保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ第一識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである第一変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、第一変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る第一変動権利画像が表示されている期間中において当該或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

10

新たな第二保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ第二識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである第二変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、第二変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る第二変動権利画像が表示されている期間中において当該或る第二変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る第一保留と当該或る第一保留よりも先に第一識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が存在している場合において、先消化保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中においては、当該或る第一保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する先読み演出を実行可能であり、

20

前記或る第一保留に対応する第一変動権利画像における表示態様の種類が変更される期待度が、先消化保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中での先読み演出の実行有無及び／又は先読み演出の実行内容に応じて異なるよう構成されており、

前記或る第一保留に起因した先読み演出が実行されている場合、遊技者の操作装置の操作によって特別遊技の実行期待度が示唆される操作演出の実行頻度は、前記或る第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中の方が、先消化保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中よりも高くなるよう構成されており、

30

前記操作演出として複数種類の演出態様を有し、前記操作演出としていずれの種類の演出態様が実行されたかに応じて特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る第一変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

第一変動権利画像における表示態様の種類を変更しない場合であっても表示変化演出を実行可能であり、通常遊技状態にて表示変化演出が実行された上で或る第一変動権利画像における表示態様の種類が変更されなかった場合であっても、当該或る第一変動権利画像に対応する第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて特別遊技が実行され得るよう構成されており、

40

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が第1の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて行われる第一識別情報の変動表示についての変動表示時間が変動表示時間Aとなり得るよう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が前記第1の保留数よりも少ない第2の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて行われる第一識別情報の変動表示についての変動表示時間が前記変動表示時間Aよりも長い変動表示時間Bとなり得るよう構成されており、

50

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が前記第1の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに対応して行われる前記変動表示時間Aに係る第一識別情報の変動表示中において、残存する第一保留に対応して表示される第一変動権利画像について或る種類の表示態様の表示変化演出を実行可能であり、

第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際の第一保留に関する保留数が前記第2の保留数である状況下、当該第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことに対応して行われる前記変動表示時間Bに係る第一識別情報の変動表示中において、当該第一識別情報の変動表示の残り変動表示時間が前記変動表示時間A以上であるときに新たな第一保留が生起しても当該新たな第一保留に対応して表示される第一変動権利画像について前記或る種類の表示態様の表示変化演出は実行されないものの、次の第一識別情報の変動表示開始条件を充足したことを契機として当該新たな第一保留に対応して表示される第一変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されている

10

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がなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

20

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

30

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

40

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

50

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）とを備え、

新たな第一保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ第一識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として通常表示態様と通常表示態様とは異なる特殊表示態様とを少なくとも含む複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る第一保留と当該或る第一保留よりも先に第一識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる第一保留である先消化保留が存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中においては、当該或る第一保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する保留先読み演出を実行可能であり、

通常遊技状態である状況において、或る第一保留に係る変動権利画像における表示態様として特殊表示態様が表示されており、且つ、保留先読み演出が実行中であり、或る新たな第二保留が生起した場合、当該特殊表示態様の表示は維持する一方、当該保留先読み演出の実行は中止される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、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】

【0008】

【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柄表示処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度A変動態様決定処理のフローチャートである。

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度B変動態様決定処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1

10

20

30

40

50

(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第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15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第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16】図16は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第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17】図17は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第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18】図18は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。 10

【図19】図19は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図20】図20は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図21】図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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22】図22は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図23】図23は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。 20

【図24】図24は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図25】図25は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第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26】図26は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第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27】図27は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み保留内容決定処理のフローチャートである。

【図28】図28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生起時保留内容送信処理のフローチャートである。 30

【図29】図29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消化時保留内容送信処理のフローチャートである。

【図30】図30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31】図31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当該変動示唆表示態様管理処理のフローチャートである。

【図32】図32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制御処理のフローチャートである。

【図33】図33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。 40

【図34】図34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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図35】図35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36】図36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一斉変化管理処理のフローチャートである。

【図37】図37は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図38】図38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 50

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39】図39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巨大保留先読み判定処理のフローチャートである。

【図40】図40は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での串刺し保留先読み判定処理のフローチャートである。

【図41】図41は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留割り先読み判定処理のフローチャートである。

【図42】図42は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での第1主遊技先読み保留内容決定処理のフローチャートである。

【図43】図43は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

10

【図44】図44は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出内容決定処理のフローチャートである。

【図45】図45は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での当該変動示唆表示態様管理処理のフローチャートである。

【図46】図46は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図47】図47は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での一斉保留変化演出実行イメージ図である。

【図48】図48は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行イメージ図である。

20

【図49】図49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、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50】図50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、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図51】図51は、第2実施形態からの変更例1に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。

【図52】図52は、第2実施形態からの変更例1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53】図53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、主制御基板側での限定頻度テーブルである。

30

【図54】図54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、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55】図55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、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56】図56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、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57】図57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メインフローチャートである。

【図58】図58は、第2実施形態からの変更例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。

40

【図59】図59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生起時保留内容送信処理のフローチャートである。

【図60】図60は、第2実施形態からの変更例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消化時保留内容送信処理のフローチャートである。

【図61】図61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滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図62】図62は、第2実施形態からの変更例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初期化コマンド送信判定処理のフローチャートである。

【図63】図63は、本例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

50

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 6 4】図 6 4 は、本例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先読み演出変更例 1 である。

【図 6 5】図 6 5 は、本例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先読み演出変更例 2 である。

【図 6 6】図 6 6 は、本例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先読み演出変更例 3 である。

【図 6 7】図 6 7 は、本例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先読み演出変更例 4 である。

【図 6 8】図 6 8 は、本例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先読み演出変更例 5 である。

10

【図 6 9】図 6 9 は、本例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先読み演出変更例 6 である。

【図 7 0】図 7 0 は、本例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先読み演出変更例 7 である。

【図 7 1】図 7 1 は、本例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先読み演出変更例 8 である。

【図 7 2】図 7 2 は、本例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先読み演出変更例 9 である。

【図 7 3】図 7 3 は、本例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先読み演出変更例 1 0 である。

20

【図 7 4】図 7 4 は、本例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先読み演出変更例 1 1 である。

【図 7 5】図 7 5 は、本例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先読み演出変更例 1 2 である。

【図 7 6】図 7 6 は、本例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先読み演出変更例 1 3 である。

【図 7 7】図 7 7 は、本例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先読み演出変更例 1 4 である。

【図 7 8】図 7 8 は、本例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先読み演出変更例 1 5 である。

30

【図 7 9】図 7 9 は、本例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先読み演出変更例 1 6 である。

【図 8 0】図 8 0 は、本例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先読み演出変更例 1 7 である。

【図 8 1】図 8 1 は、本例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先読み演出変更例 1 8 である。

【図 8 2】図 8 2 は、本例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先読み演出変更例 1 9 である。

【図 8 3】図 8 3 は、本例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先読み演出変更例 2 0 である。

40

【実施するための形態】

【0009】

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「スルーチャッカー」への通過も含む。

「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出

50

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）」、識別図柄の変動態様（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（例えば始動入球口）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、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、普通図柄時短状態、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が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「保留数に拘らず平均値が均一」とは、保留数に依存せずに変動時間が選択されることを意味しているが、その他の規定内容としては、例えば、（１）ハズレに係る停止図柄「H A」では保留数 a での変動時間平均値と、保留数 a よりも大きい保留数である保留数 b での変動時間の平均値に第一の差分が出て、ハズレに係る停止図柄「H B」では保留数 a での変動時間の平均値と保留数 b での変動時間の平均値に差分が生じない、又は、第一の差分よりも第二の差分が出て、第二の差分が第一の差分よりも小さいことである、（２）保留数 c（例えば、保留数 4 個）でのハズレに係る停止図柄「H A」時に、選択され得るすべての変動態様に割り当てられた乱数範囲における、最も選択され易い変動態様を対象として割り当てられた乱数範囲の占める割合を占有率 α とし、保留数 c（例えば、保留数 4 個）でのハズレに係る停止図柄「H B」時に、選択され得るすべての変動態様に割り当てられた乱数範囲における、最も選択され易い変動態様を対象として割り当てられた乱数範囲の占める割合を占有率 β とした場合に、占有率 β よりも占有率 α の方が高い（即ち、当該最も選択され易い変動態様が集中して選択され易い）値であることである。

【0010】

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

【0011】

（本実施形態）

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

【0012】

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

【0013】

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收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効果音が出力される。

【0014】

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。

【0015】

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

【0016】

次に、第2主遊技始動口B10は、第2主遊技に対応する始動入賞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変化する。

【0017】

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

【0018】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B10側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A10側に電動役物を設けるよう構成してもよい

10

20

30

40

50

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

10

【0019】

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。

【0020】

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

20

【0021】

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。

【0022】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（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、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

30

40

【0023】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（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

50

口入賞検出装置C 2 1 sと、第2大入賞口電動役物C 2 1 d（及び第2大入賞口ソレノイドC 2 3）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 sは、第2大入賞口C 2 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C 2 0内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C 2 1 s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C 2 1 dは、第2大入賞口C 2 0に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C 2 0を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）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

【0024】

次に、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）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A 2 0（第2主遊技図柄表示装置B 2 0）は、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g（第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と、第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 h（第2主遊技図柄保留表示部B 2 1 h）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A 2 1 h（第2主遊技図柄保留表示部B 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、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A 2 1 g（第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される{但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成（例えば、1個のランプから構成されており、保留数1：点灯、保留数2：低速点滅、保留数3：中速点滅、保留数4：高速点滅、するよう構成）されていればよい}。

20

30

【0025】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置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装飾図柄（第2装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置SGのような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【0026】

次に、演出表示装置SGは、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置SGは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域SG 1 0を備える。ここで、表示領域SG 1 0は、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG 1 2（及び第2保留表示部SG 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変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域SG 1 1と、を有している。尚、演出表示装置SGは、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第1保留表示部SG 1 2（及び第2保留表示部SG 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。

40

【0027】

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

50

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。

【0028】

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。

【0029】

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演出制御手段（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、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。

【0030】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板K H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の変動・停止等の演出表示装置S G上での各種演出、スピーカD 2 4からの音響、遊技効果ランプD 2 6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S Mとサブサブ制御部S S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、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置S G上での各種演出、スピーカD 2 4からの音響、遊技効果ランプD 2 6の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部S Mと、演出表示装置S G上での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S S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K H、サブメイン制御部S M及びサブサブ制御部S Sには、様々な演算処理を行うC P U、C P Uの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するR O M、C P Uが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやR O M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R A M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R O M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、R A M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。

【0031】

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。

10

【0032】

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

20

【0033】

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

30

【0034】

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

40

【0035】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払

50

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

10

【0036】

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

20

【0037】

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、遊技状態（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態）の移行を伴わずに第1大入賞口C10を開放し得る小当り遊技の実行を司る小当り遊技制御手段MP40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。

30

40

【0038】

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。

【0039】

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

50

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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、前記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。

【0044】

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、後述する限定頻度時における主遊技図柄の変動態様（変動時間等）を決定する限定頻度変動態様決定手段MN52と、を有している。ここで、当否抽選

手段MN10は、第1主遊技図柄に関する当否抽選を行う第1主遊技当否抽選手段MN11-Aと、第2主遊技図柄に関する当否抽選を行う第2主遊技当否抽選手段MN11-Bと、補助遊技図柄に関する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主遊技図柄に関する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主遊技図柄に関する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、補助遊技図柄に関する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。また、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度時における主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照されるテーブルであって、遊技状態や特別遊技終了後の主遊技図柄の変動回数等によって参照するテーブルが決定されるよう構成された複数のテーブルからなる限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taと、限定頻度A時に、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taのうちのどのテーブルを参照するかを決定するために特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数をカウントする限定頻度カウンタAMN52cと、限定頻度B時に、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taのうちのどのテーブルを参照するかを決定するために特別遊技終了後からの主遊技図柄の変動回数をカウントする限定頻度カウンタBMN52c-2と、限定頻度に係る情報（フラグのオン・オフ等）を一時記憶するための限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bと、を有している。尚、限定頻度変動態様決定手段MN52が限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taを参照する場合には、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）を参照する場合と、（1）共通のテーブルを参照して変動態様の選択率を異ならせる（即ち、選択対象となる変動態様自体は同一であるが、選択率が異なる）、（2）選択対象となる変動態様及び選択率は同一であるが、選択された変動態様に係る変動時間値に更なる固定値を加算する、（3）異なる変動態様{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）には存在しない変動態様}が存在する、（4）選択され得るすべての変動態様が相違するよう構成してもよい。尚、詳細なテーブル構成の一例については後述する。

【0045】

ここで、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率とは異なる状態（限定頻度状態であり、即ち、特定の変動期間においてのみ特殊な変動パターンテーブルが選択される状態）のことである。尚、限定頻度状態となる契機としては、特定の図柄が停止する以外に、大入賞口の開放、大入賞口の開放契機となる図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、等）の停止、あるタイミング（特定の図柄停止後、停止後の変動開始、等のタイミング）から所定の変動回数の経過等としてもよい。尚、特殊な変動パターンテーブルとは、各遊技状態（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、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて参照される主遊技テーブル3（現在の遊技状態における限定期間内のみで参照されるのではなく、現在の遊技状態における次回大当たり、小当たり又は特定の図柄の停止時まで参照される変動態様決定用抽選テーブルである）以外の変動態様決定用抽選テーブルである。尚、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taを参照している状態を、以降、限定頻度時（特に、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し易い状態であることを伴うものを限定頻度A時、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し難い状態であることを伴うものを限定頻度B時）、限定頻度状態、限定頻度中、等と呼ぶことがある。

【0046】

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

10

20

30

40

50

限值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}。

【0047】

10

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。

【0048】

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）。

20

30

【0049】

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。

40

【0050】

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

50

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）。

10

【0051】

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。

【0052】

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。

20

【0053】

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。

【0054】

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）。

30

40

【0055】

次に、小当り遊技制御手段MP40は、小当り遊技における第1大入賞口C10の開放時間を計測する小当り遊技用タイマMP41tと、小当り遊技に係る情報を一時記憶する小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bと、を有している。

【0056】

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

50

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。

【0057】

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

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

次に、演出表示制御手段（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。

【0067】

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。

【0068】

次に、演出表示制御手段SM20は、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、保留先読み演出を実行するための保留先読み演出実行制御手段SM26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。

【0069】

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、装飾図柄の変動時間を計時するための装図変動時間管理タイマSM21t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を更に有している（テーブルの詳細については不図示）。

【0070】

次に、装図保留情報表示制御手段SM22は、装飾図柄に係る保留に関する情報を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段SM22bを有している。

【0071】

次に、保留先読み演出実行制御手段SM26は、保留先読み演出の実行可否を判定する保留先読み演出実行可否判定手段SM26kと、保留先読みに係る情報を一時記憶するための先読み関連情報一時記憶手段SM26bと、を有している。

【0072】

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

10

20

30

40

50

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、滞在ステージ{演出の系統のグループであり、滞在ステージが異なると、予告演出、背景演出、リーチ演出、サウンド態様、等が異なる(又は異なり得る)こととなる}のうち、「覚醒ステージ」に滞在している場合に、当該「覚醒ステージ」に滞在する変動回数を計測する覚醒ステージ滞在カウンタSM23cと、滞在ステージのうち、「悪魔ステージ」に滞在している場合に、当該「悪魔ステージ」に滞在する変動回数を計測する悪魔ステージ滞在カウンタSM23c-2と、を有している。

【0073】

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。

10

【0074】

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。

【0075】

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。

20

【0076】

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

【0077】

ここで、表示領域SG10は、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保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)と、を有している。

30

【0078】

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。

40

【0079】

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

50

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。

【0080】

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1.5ms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。

【0081】

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)。

【0082】

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1.5ms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1600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1700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1800で、主制御基板Mは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板M(特に賞球払出決定手段MH

10

20

30

40

50

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

10

【0083】

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。

【0084】

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。

20

30

【0085】

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MP1

40

50

1 t - 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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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）。

【0089】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1主遊技始動口入球判定手段MJ11-Aは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302で

Yesの場合、ステップ1304で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Aを参照し、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Aは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、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、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア及び小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグ及び小当り実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1310でYesの場合、ステップ1312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1312でYesの場合、ステップ1314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1316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）し、ステップ1318に移行する。このように、本実施形態においては、事前判定した停止図柄に係る情報をサブ側に送信するよう構成されているため、事前判定結果が第1主遊技のハズレに係る停止図柄である「HA」の場合と「HB」の場合とでは異なる停止図柄に係るコマンドがサブ側に送信されることとなる（図13に示すように、本実施形態においては、ハズレに係る停止図柄を複数種類有している）。

【0090】

次に、ステップ1318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（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定する（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14～図17の主遊技テーブル3及び限定頻度テーブル参照）。尚、本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1320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1322に移行する。尚、本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）。また、ステップ1302、ステップ1304、ステップ1310又はステップ1312でNoの場合も、ステップ1322に移行する。

【0091】

このように、本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、変動態様グループを判定するよう構成されている。

【0092】

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

10

20

30

40

50

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、大当た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〕。

10

【0093】

次に、ステップ1322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1322でYesの場合、ステップ1324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1324でYesの場合、ステップ1326で、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-Bは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、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1328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1330で、保留制御手段MJ30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア及び小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、特別遊技実行フラグ又は小当たり実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1330でYesの場合、ステップ1334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1336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）し、ステップ1338に移行する。

20

30

【0094】

尚、ステップ1330でNoの場合、ステップ1332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1332でYesの場合には、次の処理（ステップ1400の処理）に移行する。他方、ステップ1332でNoの場合、ステップ1334に移行する。

40

【0095】

次に、ステップ1338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（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定する（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14～図17の主遊技テーブル3及び限定頻度テーブルを参照）。次に、ステップ1340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

50

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。また、ステップ1322又はステップ1324でNoの場合も、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【0096】

尚、ステップ1308及びステップ1328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、本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、D003H:小当り」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(時間短縮遊技状態ならグループ1、非時間短縮遊技状態ならグループ1、限定頻度状態ならグループ1)、D201H:区切り2(時間短縮遊技状態ならグループ1、非時間短縮遊技状態ならグループ2、限定頻度状態ならグループ1)、D202H:区切り3(時間短縮遊技状態ならグループ2、非時間短縮遊技状態ならグループ2、限定頻度状態ならグループ1)」となっている。

【0097】

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1600の処理)に移行する。

【0098】

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

【0099】

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、且つ、小当り遊技中ではないことが条件となる。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。

【0100】

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1408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。

【0101】

ここで、図13（主遊技テーブル1）は、第1主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-A（第2主遊技用当否抽選テーブルMN11ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、本実施形態においては、遊技状態を移行させ得ない当り（いわゆる小当り）については例示しているが、小当りが発生（小当りに当選）しないよう構成してもよい。また、本実施形態においては、第1主遊技側のハズレ図柄が複数（本例では、「HA」及び「HB」の2種類）存在する一方で、第2主遊技側のハズレ図柄が単数（本例では、「HC」）存在するよう構成されている。尚、第1主遊技（第2主遊技）側のハズレ図柄の個数に関してはあくまでも一例であり、これには何ら限定されない（例えば、第1主遊技側のハズレ図柄の個数を3つ以上としたり、第1主遊技側のハズレ図柄を単数とし且つ第2主遊技側のハズレ図柄を複数としたり、第1主遊技及び第2主遊技側の双方においてハズレ図柄を複数とする、等としてもよい）。また、本例においては、第1主遊技側のハズレ図柄において、「HA」の割合が「HB」の割合よりも多いよう構成されているが、これには限定されない（例えば、「HB」の割合が「HA」の割合よりも多いよう構成したり、これらを同等の割合としてもよい）。

【0102】

次に、ステップ1410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。

【0103】

ここで、図13（主遊技テーブル2）は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-A（第2主遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-B）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「3A・4A・5A・7A・9A」及び「3B・4B・5B・7B」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊

技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数及び大入賞口の開放時間は、3 A、3 B及び4 Bが2 R短開放大当り（大入賞口の開放時間が長開放大当りと比較して短時間となっている大当り）、4 A、5 A、9 A及び5 Bが4 R長開放大当り（大入賞口の開放時間が短開放大当りと比較して長時間となっている大当り）、7 A及び7 Bが16 R長開放大当りとなっている（大入賞口の開放時間が短開放大当りと比較して長時間となっている大当り）。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、本実施形態においては、ハズレ図柄は第1主遊技側に2種類（「HA」及び「HB」の2種類）、第2主遊技側に1種類（「HC」の1種類）設けているが、これには限定されず、第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれにも、ハズレ図柄は複数種類設けてもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれのハズレ図柄も1種類となるよう構成してもよい}。

10

【0104】

次に、ステップ1412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、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、限定頻度Aフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1412でYesの場合、ステップ1450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、後述する、限定頻度A変動態様決定処理を行い、ステップ1418に移行する。他方、ステップ1412でNoの場合、ステップ1414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、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリアを参照し、限定頻度Bフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1414でYesの場合、ステップ1500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、後述する、限定頻度B変動態様決定処理を行い、ステップ1418に移行する。また、ステップ1414でNoの場合、ステップ1416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1418に移行する。

20

30

【0105】

ここで、図14～図17に示す主遊技テーブル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（尚、本図においては、主遊技テーブル3のみならず、限定頻度テーブルを同時に示しているが、これに関しては後述する）。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、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（時短遊技状態）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いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい〔第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

40

【0106】

また、本図（特に、図15）に示すように、本例においては、第1主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄（保留消化時に

50

において停止予定の図柄)が「HA」である場合、短時間(本例では、変動時間が15秒以下)である変動態様が選択され易い(即ち、大当たり期待度が相対的に低い演出が選択され易い)ように構成されている。他方、本例においては、第1主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「HB」の場合、決定図柄が「HA」の場合よりも相対的に長時間(本例では、変動時間が30秒以上)である変動態様が選択され易く(即ち、大当たり期待度が相対的に高い演出が選択され易く)、且つ、選択される変動時間の平均値が相対的に長時間となるように構成されている。また、本実施形態においては、第1主遊技側の変動態様に関して、非時間短縮遊技状態時に、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「HB」の場合、決定図柄が「HA」の場合よりも長時間となる所定の変動態様(例えば、120秒となる変動態様)が選択され易いように構成されている。尚、第2主遊技側のハズレに係る停止図柄を複数種類有するよう構成してもよく、そのような場合には、前述の構成(「HA」と「HB」に係る構成)を第2主遊技側のハズレに係る停止図柄に適用してもよい。

10

【0107】

次に、ステップ1418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1422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1424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1428に移行する。

20

【0108】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1426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1426でYesの場合にはステップ1428に移行し、ステップ1426でNoの場合には次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

30

【0109】

次に、ステップ1428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1428でYesの場合、ステップ1430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1432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1434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。

40

【0110】

次に、ステップ1436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

50

を判定する。ステップ1436でYesの場合、ステップ1438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し、ステップ1550に移行する。他方、ステップ1436でNoの場合には、ステップ1440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小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1440でYesの場合、ステップ1442で、遊技内容決定手段MNは、小当り遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにし、ステップ1550に移行する。尚、ステップ1440でNoの場合にも、ステップ1550に移行する。

【0111】

10

次に、ステップ1550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1600の処理）に移行する。尚、ステップ1428でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0112】

次に、図11は、図10におけるステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度A変動態様決定処理のフローチャートである（本実施形態においては、限定頻度Aは、前述したように、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し易い状態であることを伴う限定頻度となっている）。まず、ステップ1452で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタAMN52cを参照し、当該カウンタ値が継続可否値（第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し易い状態＝時間短縮遊技の最終変動となり得る変動に係る値であり、本例では、41及び1）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1454で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52ta（限定頻度テーブルA-1）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1458に移行する。ここで、継続可否値とは時間短縮遊技状態が終了し得る限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値であり、本実施形態においては、特別遊技の終了後に付与され得る時短回数は20回又は60回となっており、当該特別遊技終了から、20回及び60回目の変動開始前に、限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値は継続可否値となる。

20

【0113】

30

ここで、図14～図17に示すテーブルは、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52ta（特に、限定頻度テーブルA-1）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタAフラグがオンであり、且つ、限定頻度カウンタ値が継続可否値（本例では、41又は1）である場合に限定頻度テーブルA-1が参照される。

【0114】

他方、ステップ1452でNoの場合、ステップ1456で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52ta（限定頻度テーブルA-2）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1458に移行する。

40

【0115】

ここで、図14～図17に示すテーブルは、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52ta（特に、限定頻度テーブルA-2）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度カウンタAフラグがオンであり、且つ、限定頻度カウンタ値が継続可否値（本例では、41又は1）以外である場合に限定頻度テーブルA-2が参照される。

【0116】

次に、ステップ1458で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1460で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタAMN52cを参照し、当該カ

50

ウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1460でYesの場合、ステップ1462で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある、限定頻度Aフラグをオフにし、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。尚、ステップ1460でNoの場合も、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。

【0117】

次に、図12は、図10におけるステップ1500のサブルーチンに係る、限定頻度B変動態様決定処理のフローチャートである（限定頻度Bとは、前述したように、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放し難い状態であることを伴う限定頻度である）。まず、ステップ1502で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52ta（限定頻度テーブルB）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果、主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（変動時間）を決定する。次に、ステップ1504で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタBMN52c-2のカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1506で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタBMN52c-2を参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある、限定頻度Bフラグをオフにし、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。尚、ステップ1506でNoの場合も、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。

【0118】

ここで、図14～図17に示す限定頻度テーブルBは、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、限定頻度Bフラグがオンである場合に限定頻度テーブルBが参照される。

【0119】

ここで、図14～図17を参照し、本実施形態に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様決定用抽選テーブルに関して詳述する。同図に示されるように、本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いる。当該変動態様乱数区切り情報は、第1主遊技側の当たり時（ハズレ時）、第2主遊技側の当たり時（ハズレ時）の夫々のテーブルに設けられている。より詳細には、第2主遊技側のハズレ時において区切り1～区切り2の2つの区切りに区切られており（主遊技図柄の変動時間が最も短時間となり得る変動態様は区切り1に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となり得る変動態様は区切り2となる）、第1主遊技側の当たり時及び第2主遊技側の当たり時において3つの区切りに区切られており（主遊技図柄の変動時間が最も短時間となり得る変動態様は区切り1に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となり得る変動態様は区切り3となる）、第1主遊技側のハズレ時において区切り1～区切り4までの4つの区切りに区切られている（主遊技図柄の変動時間が最も短時間となり得る変動態様は区切り1に、主遊技図柄の変動時間が最も長時間となり得る変動態様は区切り4となる）。

【0120】

また、主遊技時短フラグのオン・オフ、及び、参照するテーブルが通常の（非限定頻度での）変動態様決定用テーブルであるか限定頻度テーブルであるか〔限定頻度フラグ（限定頻度Aフラグ又は限定頻度Bフラグ）のオン・オフ（更には、限定頻度Aフラグに関しては、限定頻度カウンタAのカウンタ値が所定の値であるか否か）〕、によって、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。尚、本実施形態の、図14～図17における「共通」とは、テーブル内容の変動時間及び変動態様、等が共通であること意味しているが、（1）変動態様は異なり変動時間値が同一である、（2）実行される演出態様が同一である、（3）遊技状態に拘らず（例えば、確率変動遊技状態や非確率変動遊技状態といった遊技状態に拘わらず）同一の演出態様を実現するためのテーブルであり、主制御基板Mにおける処理（変動パターン番号の割り当て等）は異なるが、演出態様は実質的に同一であることを「共通」としてもよい。また、停止図柄（決定図柄）によって、選択され得る変動態様の候補及び／又は候補数が異なるよう構成してもよい。また、図14～図17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及び当否抽選結果が当たりであるかハズレであるかによって、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及び当否抽選結果が当たりであるかハズレであるかも含めた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。

10

【0121】

また、本図に示すように、本例においては、保留数に応じて変動時間が相違し得るよう構成している。例えば、非時間短縮遊技状態時における第1主遊技図柄変動に関し、当否抽選結果がハズレ且つハズレ図柄が「HA」の場合、第1主遊技側の保留数に応じて参照する変動態様決定テーブル内容を切り替える（保留数が0～1個の場合と、保留数が2～3個の場合と、で参照する変動態様決定テーブル内容を変更する）よう構成している。即ち、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「HA」の場合、変動時間（及び演出態様）が変動開始時の保留数によって相違し得る〔保留消化時まで変動時間（及び演出態様）が不確定となり得る〕よう構成されている一方、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「HB」である場合、保留消化時の保留数によらずに変動時間（及び演出態様）が確定され得るよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、変動態様決定テーブル内容を切り替える基準とする保留数は適宜変更可能である（例えば、0個・1～2個・3個の3つの区切りとしたり、0個・1個・2個・3個の4つの区切りとする、等としてもよい）。また、当否抽選結果がハズレである場合における、決定図柄が「HA」である場合と、「HB」である場合とのどちらもが、変動開始時の保留数によって変動時間が相違し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合の構成例としては、（1）保留数が0～1個の場合の変動時間の平均値と保留数が2～3個の場合の変動時間の平均値との差分が、決定図柄が「HA」である場合よりも「HB」である場合の方が小さくなる構成（2）決定図柄が「HA」である場合よりも「HB」である場合の方が保留数に依存せずに変動態様（変動時間）が決定される確率が高い（乱数範囲が広い）構成としてもよい。

20

30

【0122】

ここで、本例においては、非時間短縮遊技状態時における第1主遊技側の図柄変動に関して、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「HA」である場合、保留数が0～1個の場合、乱数値が「0～799」の場合にはグループ1となり、乱数値が「800～1023」の場合にはグループ2となる一方で、保留数が2～3個の場合、乱数値が「0～899」の場合にはグループ1となり、乱数値が「900～1023」の場合にはグループ2となる。従って、乱数値が「0～799」の場合には、変動態様グループがグループ1に、乱数値が「900～1023」の場合には、変動態様グループがグループ2に確定されるが、乱数値が「800～899」の場合には、保留の消化時まで変動態様グループがグループ1となるかグループ2となるかが不明となっている。換言すれば、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「HA」である場合、変動態様グループが一義的に

40

50

決定され得る乱数値（又は乱数値範囲）（本例では、「0～799」又は「900～1023」の乱数値）と、変動態様グループが一義的に決定され難い乱数値（又は乱数値範囲）（本例では、「800～899」の乱数値）と、が存在するため、当否抽選結果がハズレ時である場合の決定図柄が「HA」となる保留を対象とする先読み演出を行う場合、保留消化時において当該変動が実際にはどの変動態様グループに属しているかを判断するための、保留数の判定が必要となり得ることとなる。また、新たに生起した保留の変動態様グループが一義的に決定され得る乱数値（又は乱数値範囲）である場合に、先読み抽選を実行し得るよう構成することが望ましく、そのように構成することで適切な先読み抽選を実行することが可能となる（例えば、ある保留に係る乱数値が「900～1023」の場合には、当該ある保留の消化時において残存している保留数がいずれの場合であっても「グループ2」となるため、仮に、この「グループ2」の変動態様グループにおいてリーチ演出を実行するよう構成していた場合、当該ある保留が生起した際において、当該ある保留に関する決定図柄が「HA」となる予定であっても、保留先読み演出の実行が可能となる＝最終的にリーチ演出が発生することが判明しているため、当該リーチ演出に向けての保留先読み演出を実行しても齟齬が起きない）。

10

【0123】

尚、本例では、各グループに含まれる変動時間が同じ範囲の変動時間となる（例えば、ハズレ時において、時間短縮遊技状態であるか否かに拘わらず、グループ1には変動時間15秒以下の変動が含まれる）よう構成しているが、これには限定されず、選択され得る変動時間が全く異なる（例えば、非時間短縮遊技状態では、10～120秒の変動時間が選択され、時間短縮遊技状態では、1～5秒、及び10秒の変動時間が選択される）ような場合には、遊技状態に依らない絶対的な変動時間によって変動態様グループを切り分けるのではなく、ある遊技状態中における相対的な変動時間によって変動態様グループを切り分ける（例えば、非時間短縮遊技状態では、変動時間が10～15秒の変動をグループ1、時間短縮遊技状態では、変動時間が1～1.5秒の変動をグループ1、と切り分ける）よう構成してもよい。また、変動時間によってグループを切り分けることにも限定されず、例えば、演出の実行内容に基づいて切り分けたグループ情報（例えば、キャラクタAが登場する複数のリーチ演出の内のいずれかのリーチ演出を実行する変動をグループA、キャラクタBが登場する複数のリーチ演出の内のいずれかのリーチ演出を実行する変動をグループBとして切り分けた範囲情報であり、即ち、当該リーチ演出が実行された際の大

20

30

【0124】

本例の構成によれば、先読み演出対象となるある保留において、当該ある保留の生起したタイミングと、当該ある保留が消化されるタイミングとで、遊技状態が相違し得る場合（例えば、当該ある保留より前に消化される保留が大当たりである場合等）等の遊技状態が移行する場合も考慮した、適切な先読み演出を実行することが可能となる。より具体的には、確率変動遊技状態時に生起したある保留に関して、当該ある保留の消化タイミングにおいては非確率変動遊技状態となる場合、当該ある保留に関する変動態様乱数区切り情報に含まれる変動態様グループが、すべて期待値の高いグループに属している（遊技状態が変化しても、対象とする保留の期待度を維持出来る）、又は、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで同一の変動態様グループとなる場合には、当該ある保留に関する先読み演出を実行可能とし、当該ある保留に関する変動態様乱数区切り情報に含まれる変動態様グループとして、非確率変動遊技状態を参照した場合に期待値の低いグループを含む（遊技状態が変化することで対象とする保留の期待度が下がる可能性がある）、又は、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで異なる変動態様グループとなる場合、当該ある保留に関する先読み演出を実行不可能とする、等とすることが出来る。

40

【0125】

また、このように遊技状態が遷移して、予定されていた変動態様グループと実際に実行される変動態様グループとが相違し得る例としては、（1）主遊技保留内に保留が複数存在している状況において、主遊技保留内のある保留が消化されて大当たり（又は小当たり）と

50

なり、当該ある保留に係る特別遊技終了後（又は小当りに係る特典遊技終了後）に遊技状態が遷移（例えば、非確率変動遊技状態から確率変動遊技状態へと遷移）し、当該ある保留の消化時に残存している主遊技保留内の保留の変動態様グループが相違し得る例、（２）特別遊技終了後（又は小当り終了後）から主遊技図柄が所定回数変動終了したことを契機として遊技状態が遷移（例えば、特別遊技終了後に時間短縮遊技状態となり、特別遊技終了後から主遊技図柄が５０回変動したタイミングで非時間短縮遊技状態に遷移、等）し得るよう構成し、特別遊技終了後（又は小当り終了後）から所定回数の主遊技図柄の変動が終了する以前に生起した保留が、特別遊技終了後から所定回数の主遊技図柄の変動が終了した以降に消化される場合に変動態様グループが相違し得る例、（３）遊技状態が確率変動遊技状態である場合に主遊技図柄の変動毎に非確率変動遊技状態へと移行する抽選（いわゆる転落抽選）を実行するよう構成し、確率変動遊技状態にてトリガ保留が生起し、トリガ保留の消化以前に転落抽選に当選したことにより変動態様グループが相違し得る例、等が挙げられる。

10

【０１２６】

また、本実施形態においては、例えば、主遊技時短フラグのオン・オフによって、同一の変動態様グループ（例えば、主遊技時短フラグがオンの場合のグループ１と主遊技時短フラグがオフの場合のグループ１）であっても、当該同一の変動態様グループが有する乱数の範囲が相違し得るよう構成されており、当該相違している乱数の範囲のみからなる変動態様乱数区切り情報（例えば、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルの当り時の区切り１）が複数存在している。また、同一の変動態様グループが有する乱数の範囲の内の主遊技時短フラグのオンとオフのどちらの場合にも含まれている乱数の範囲のみからなる変動態様乱数区切り情報（例えば、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルの当り時の区切り３）も存在している。尚、各テーブルにおける変動態様乱数区切り情報の種類の数（例えば、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルのハズレ時における、区切り１～区切り４の４つ）は、変動態様グループの種類の数（例えば、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルのハズレ時における、グループ１～グループ３の３つ）よりも多くなるよう構成されている。

20

【０１２７】

また、本実施形態においては、変動態様グループの内のグループ３（グループＣ）は、所定時間以上の変動時間（本例では、６０秒以上）となる予定の場合のみ変動態様グループとして選択され得るよう構成されている。そのため、変動態様グループの内のグループ３（グループＣ）が選択された場合に相対的に変動時間が長時間となる〔換言すれば、大当りとなる期待度が高くなる（選択され得る変動態様の内大当りの占める割合が高くなる）〕こととなる。また、図１５に示されるように、グループ３は時間短縮遊技状態時よりも非時間短縮遊技状態時の場合に選択され易い（乱数の範囲が広い）よう構成されている場合もある〔時間短縮遊技状態中（特に、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中）は、変動時間が短時間となる変動が選択され易いよう構成することで、次回の大当りまでに要する時間を短縮し、遊技のストレスを軽減できる。また、時間短縮遊技状態では、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放され易く、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が容易であり、保留が存在しない状況が発生し難いため〕。尚、これには限定されず、グループ３が非時間短縮遊技状態時よりも時間短縮遊技状態時の場合に選択され易く構成してもよい〔時間短縮遊技中（特に、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中）は、非時間短縮遊技状態中よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるため、期待度の高い演出を多用して遊技者の期待感を煽ることが有効である〕。また、変動態様グループのグループ化に関する方針は適宜変更してもよく、グループの数、各グループに属する変動態様（変動時間）の数や種類については、以上のような例示に限定されるものではない。例えば、本例では、グループ３（グループＣ）に属するものは「所定時間以上の変動時間となる予定のもの」であるが、それ以外にも、「選択され得る最も長時間である変動時間となる予定のもの」としてもよいし「当該グループに属する変動態様（変動時間）の平均値が所定時間以上」としてもよいし、「大当りが確定するもの」としてもよい。また、サブメイン制御部

30

40

50

S Mにて実行される演出態様（例えば、ハズレ演出、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出1、スーパーリーチ演出2、大当たり確定スーパーリーチ演出、等）との対応付けにて、変動態様グループを切り分けるように構成してもよい（ハズレ演出対応変動態様グループ、ノーマルリーチ演出対応変動態様グループ、・・・、大当たり確定スーパーリーチ演出対応変動態様グループ）。

【0128】

また、本実施形態においては、主遊技時短フラグのオン・オフ、及び、参照するテーブルが通常の変動態様決定用テーブルであるか限定頻度テーブルであるかによって、変動時間及び変動態様グループが有する乱数の範囲が相違し得るよう構成されているが、遊技状態が非確率変動遊技状態であるか確率変動遊技状態であるか、等によって変動時間及び／又は変動態様グループが有する乱数の範囲が相違し得るよう構成してもよい。

10

【0129】

また、本例においては、第2主遊技変動態様決定用テーブルにおいて、非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態にて、第2主遊技図柄が大当たり図柄の場合のみに選択され得る特定の変動態様（本例では、変動時間が40秒である変動態様）を有するように構成されている。このような構成とすることにより、特定の演出が選択された場合、第2主遊技図柄が大当たり図柄であることが遊技者にも認識され得るため、当該特定の演出が実行されるか否かの演出を行う等、演出に多様性を持たせ、遊技の興趣性を向上させることができる。尚、本例はあくまでも一例であり、例えば、非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態にて、第2主遊技図柄が大当たり図柄の場合のみにリーチ演出が選択され得る一方で、第2主遊技図柄がハズレ図柄の場合には、非リーチ演出のみが実行され得るよう構成してもよい。尚、別の遊技状態（確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態や、限定頻度状態）において、同様に、第2主遊技図柄が大当たり図柄の場合のみに特定のリーチ演出（又は、リーチ演出）が選択され得るよう構成してもよい。

20

【0130】

また、本例においては、図15に示されるように、第1主遊技側の変動態様において、当否抽選結果がハズレ且つ決定図柄が「HA」である場合、非時間短縮遊技状態時において参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルと、限定頻度Bフラグがオンの場合（本例では、例えば、小当りに当選した場合等）に参照される限定頻度テーブルBと、のテーブルの内容（例えば、乱数値に対応した変動時間及び変動態様グループ）が同一となっている。即ち、本実施形態においては、第1主遊技側においては、変動パターンテーブルが変更された場合でも、非時間短縮遊技状態である場合、ハズレ図柄（本例では、「HA」であるが、「HB」についても同様のテーブル構成としてもよい）に係るテーブルの内容（乱数値に対応する変動時間、変動態様グループ、変動態様が保留数に依存するか否か、等）が同一となり得るよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、確率変動遊技状態であるか否かによって、ハズレ図柄に係るテーブルの内容を変更し得る（又は同一とし得る）構成としてもよいし、第2主遊技側の変動態様において同様の構成を設けてもよい。

30

【0131】

また、本例においては、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が同一（「HA」又は「HB」）であったとしても、遊技状態に応じて異なる変動態様が選択され得るよう構成されている。例えば、第1主遊技側の変動態様決定用テーブルにおいて、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「HB」である場合に関して、非時間短縮遊技状態である場合には、変動時間が30秒以上となる演出のみが選択されるよう構成されている一方で、時間短縮遊技状態である場合には、変動時間が5秒である演出が選択され得る（具体的には、非時間短縮遊技状態である場合、時間短縮遊技状態である場合と比較して、変動時間が短い演出が選択され易い）ように構成されている。更には、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「HA」である第1主遊技側の変動態様決定用テーブルにおいて、時間短縮遊技状態である場合には、非時間短縮遊技状態である場合と比較して、変動時間が短い（本例では、5秒）変動である変動態様が相対的に選択され易いよう構成されて

40

50

いる。尚、本例は一例であり、遊技状態が異なる場合でも、決定図柄が同一である場合には、同一の変動態様（より具体的には、例えば、変動時間）が選択されるように構成してもよい。また、本実施形態においては、決定図柄が「H A」の場合には、非時間短縮遊技状態である場合には、保留数によって変動態様（変動時間）が相違し得る {変動態様（変動時間）が保留数に依存し得る} 一方、時間短縮遊技状態である場合には、保留数によって変動態様（変動時間）が相違しないよう構成されている。また、決定図柄が「H B」の場合には、遊技状態に拘らず、保留数によって変動態様（変動時間）が相違しないよう構成されている。

【0132】

尚、本例はあくまでも一例であり、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「H B」である場合、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合と、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とで、変動時間が長時間（本例では、変動時間が60秒以上）となる変動態様の選択割合を異なるものとしてもよい {より具体的には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には、相対的に変動時間が長時間（本例では、変動時間が60秒以上）となる変動態様の選択割合を高める又は低めるように構成してもよい}。同様に、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「H A」である場合、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合と、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とで、変動時間が短時間（本例では、変動時間が20秒以上）となる変動態様の選択割合を異なるものとしてもよい {より具体的には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には、相対的に変動時間が短時間（本例では、変動時間が20秒以上）となる変動態様の選択割合を高める又は低めるように構成してもよい}。

【0133】

また、上述の通り、本実施形態においては、当否抽選結果がハズレであり、決定図柄が「H A」であり且つ非時間短縮遊技状態である場合、第1主遊技側の変動態様において、変動時間が変動開始時の保留数によって相違し得るグループを有するよう構成している。他方、同様に決定図柄が「H A」であっても、時間短縮遊技状態である場合の第1主遊技側の変動態様においては、保留消化時の保留数によらずに変動時間（及び演出態様）が確定され得るよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、例えば、当否抽選結果がハズレであり且つ決定図柄が「H A」（「H B」）である場合には、遊技状態（確率変動状態であるか否か及び／又は時間短縮遊技状態であるか否か）に拘わらず、変動時間（及び演出態様）が変動開始時の保留数によって相違し得る {又は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の決定図柄が「H B」である場合、保留消化時の保留数によらずに一の変動時間（及び演出態様）に確定され得る} ように構成してもよい。

【0134】

また、本実施形態においては、停止図柄が「H A」となる予定である保留の場合には、当該「H A」に係る保留の消化時における保留数によって、変動態様の選択傾向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によって、当該「H A」に係る保留の消化時の保留数によって変動態様グループが相違する場合と相違しない場合とがあるよう構成されている。また、停止図柄が「H B」となる予定である保留の場合には、当該「H B」に係る保留の消化時における保留数によって、変動態様の選択傾向が相違しないよう構成されていることを改めて補足しておく。

【0135】

次に、図18は、図10におけるステップ1550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1552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1552でYesの場合、ステップ1570で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1570でYesの場合、ステップ1572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1574で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52c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1574でYesの場合、ステップ1576及びステップ1578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1600の処理）に移行する。尚、ステップ1552、ステップ1570又はステップ1574でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0136】

次に、図19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1602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1602でYesの場合、ステップ1604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1606で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をゼロクリアする。次に、ステップ1608で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値及び限定頻度カウンタBMN52c-2のカウンタ値をクリアする。次に、ステップ1610で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある、限定頻度Aフラグ及び限定頻度Bフラグをオフにする。次に、ステップ1612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1614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1700の処理）に移行する。尚、ステップ1602でNoの場合も、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。

【0137】

次に、図20は、図5におけるステップ1700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1702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1702でYesの場合、ステップ1704及びステップ1706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1707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1708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1712に移行する。

【0138】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710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1710でYesの場合には、ステップ1712に移行する。尚、ステップ1710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1800の処理）に移行する。

【0139】

次に、ステップ1712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1712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1714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（例えば、主遊技図柄の停止図柄が3A、3B又は4Bの場合、「0.2秒間開放→1.0秒間閉鎖→0.2秒間開放→閉鎖」という開放パターン、主遊技図柄の停止図柄が4A、5A、7A、9A、5B又は7Bの場合、「29.0秒間開放→閉鎖」という開放パターン）をセットする。次に、ステップ1716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1718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1720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29秒）をセットしてスタートし、ステップ1722に移行する。他方、ステップ1712でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1714～1720の処理を行うことなく、ステップ1722に移行する。

【0140】

次に、ステップ1722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1724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1724でYesの場合には、ステップ1728に移行する。他方、ステップ1724でNoの場合、ステップ1726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、29秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1726でYesの場合にも、ステップ1728に移行する。尚、ステップ1726でNoの場合には、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

【0141】

次に、ステップ1728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1730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1732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1733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1734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1734でYesの場合、ステップ1736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1738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1750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1800の処理）に移行する。尚、ステップ1734でNoの場合にも、次の処理（ステップ1800の処理）に移行する。

10

20

30

40

50

【0142】

次に、図21は、図20におけるステップ1750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1752で、特定遊技制御手段MP50は、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、停止図柄が確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、3A・5A・7A・9A・3B・5B・7B）であるか否かを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754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1756に移行する。他方、ステップ1752でNoの場合、即ち、停止図柄が非確変大当り図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄であり、本例では、4A・4B）の場合も、ステップ1756に移行する。

10

【0143】

次に、ステップ1756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・時短大当り図柄（特別遊技の実行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大当り図柄であり、本例では、5A・7A・9A・3B・5B・7B）であるか否かを判定する。ステップ1756でYesの場合、ステップ1758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、停止図柄が覚醒ステージ確変・時短大当り図柄（本例では、5A・3B）であるか否かを判定する。尚、覚醒ステージ確変・時短大当り図柄とは、大当り終了後に、覚醒ステージ（滞在ステージであり、当該ステージ終了時に、遊技者に対して、確率変動遊技状態であるか否かを報知し得るステージ）に移行する大当り図柄である。ステップ1758でYesの場合、ステップ1760で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度カウンタAMN52に所定回数（本例では、60回）をセットする。次に、ステップ1762で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある、限定頻度Aフラグをオンにする。次に、ステップ1764で、特定遊技制御手段MP50は、覚醒ステージ移行コマンド（覚醒ステージに移行する旨の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）し、ステップ1778に移行する。尚、ステップ1758でNoの場合にも、ステップ1778に移行する。

20

30

【0144】

他方、ステップ1756でNoの場合（即ち、本例では、停止図柄が3A・4A・4Bのいずれかである場合）、ステップ1766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、停止図柄が非確変・時短大当り図柄（特別遊技の実行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する大当り図柄であり、本例では、4A・4B）であるか否かを判定する。ステップ1766でYesの場合、ステップ1768で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cのカウント値に、大当り図柄に基づいた時短回数をセットする（大当り図柄の種類によって時短回数が異なり得るよう構成されており、例えば、停止図柄4Aが更に4A-1と4B-1とに細分化されていた場合において、4A-1又は4B-1の場合は20回、4A-2又は4B-2の場合は60回、の時短回数とする等）。このように、本例では、4A図柄（4B図柄）に属する大当り図柄の中に、時短回数が20回である4A-1（4B-1）と、時短回数が60回である4A-2（4B-2）と、が含まれるよう構成しているが、大当り図柄の種類及び時短回数の種類はこれには限定されず、その他の時短回数（例えば、時短回数が40回）である4A-3（4B-3）を更に設ける等してもよく、また、例示した各大当り図柄における時短回数や4A図柄（4B図柄）内の、4A-1及び4A-2（4B-1及び4B-2）の割合等も適宜変更可能である。次に、ステップ1770で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度カウンタAMN52cのカウント値に、時短回数カウンタMP52cのカウント値にセットされた時短回数と同じ値（20回

40

50

又は60回)をセットする。次に、ステップ1772で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある、限定頻度Aフラグをオンにする。次に、ステップ1774で、特定遊技制御手段MP50は、覚醒ステージ移行コマンド及び限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値に係るコマンドを、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)し、ステップ1778に移行する。他方、ステップ1766でNoの場合{即ち、停止図柄が、潜伏確変大当たり図柄(本例では、3A)の場合}、ステップ1776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、大当たり当選時において、主遊技確変フラグ又は主遊技時短フラグの少なくとも一方がオンであったか否かを判定する。ステップ1776でYesの場合、ステップ1778に移行する。

10

【0145】

次に、ステップ1778及びステップ1780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1800の処理)に移行する。

【0146】

他方、ステップ1776でNoの場合{即ち、主遊技確変フラグ及び主遊技時短フラグがオフ(通常遊技状態)である場合}、ステップ1782で、特定遊技制御手段MP50は、悪魔ステージ移行コマンド(悪魔ステージに移行する旨の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)し、次の処理(ステップ1800の処理)に移行する。尚、通常遊技状態において当選した「3A」図柄に係る特別遊技終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行すると共に、通常遊技状態において当選した小当たり遊技終了後には通常遊技状態のままとなり、いずれの場合も略同一の演出を実行するよう構成されている。その結果、「3A」図柄か小当たり図柄かいずれの当り図柄に係る特別遊技(小当たり遊技)が実行されたかが遊技者は判別困難となり(いわゆる、潜伏状態を創出し)、遊技の興趣性を向上させることとなるのである。

20

【0147】

次に、図22は、図5におけるステップ1800のサブルーチンに係る、小当たり遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、小当たりフラグをオフにする。次に、ステップ1806で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bに開放パターン(本例では、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技の実行時と同様の第1大入賞口C10の開閉パターンであり、例えば、0.2秒間開放→1.0秒間閉鎖→0.2秒間開放→閉鎖)をセットする。次に、ステップ1808で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある、小当たり実行フラグをオンにする。次に、ステップ1810で、小当たり遊技制御手段MP40は、第1大入賞口C10を開放すると共に、小当たり遊技用タイマMP41tをスタートする(タイマ値がカウントダウンされる)。次に、ステップ1811で、小当たり遊技制御手段MP40は、特別遊技開始表示指示コマンド(サブ側へのコマンドであり、本例では、小当たり遊技中の演出態様は、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技中の演出態様と同一となっているため、潜伏確変大当たり図柄の場合と同一のコマンドとなっている)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)し、ステップ1812に移行する。尚、本実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態(通常遊技状態)において小当たり又は潜伏確変大当たり当選した場合に、小当たり遊技中の第1大入賞口C10の

30

40

50

開放態様及び演出態様を、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技中と同一とすると共に、小当たり遊技終了後と潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技終了後に実行される滞在ステージも同一とすることで、小当たり図柄と潜伏確変大当たり図柄とのいずれの大当たり図柄に係る特別遊技（又は、小当たり遊技）が実行されたかが遊技者は判別困難となり（いわゆる、潜伏状態を創出し）、遊技の興趣性を向上させることとなるのである。

【0148】

他方、ステップ1802でNoの場合、ステップ1811で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリアを参照し、小当たり実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1811でYesの場合、ステップ1812に移行する。

10

【0149】

次に、ステップ1812で、小当たり遊技制御手段MP40は、第1大入賞口入賞検出装置C11sを参照し、第1大入賞口C10に入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ1812でYesの場合、ステップ1814で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bを参照して第1大入賞口C10に所定個数（例えば、10個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合には、ステップ1818に移行する。他方、ステップ1812又はステップ1814でNoの場合、ステップ1816で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技用タイマMP41tを参照して大入賞口開放に係る所定時間（本例では、例えば、0.2秒間開放→1.0秒間閉鎖→0.2秒間開放→閉鎖に係る1.4秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1816でYesの場合、ステップ1818に移行する。

20

【0150】

次に、ステップ1818で、小当たり遊技制御手段MP40は、第1大入賞口電動役物C11dの駆動を停止して第1大入賞口C10を閉鎖する。次に、ステップ1820で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ1822で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bのフラグエリア内にある小当たり実行フラグをオフにする。次に、ステップ1823で、小当たり遊技制御手段MP40は、特別遊技終了表示指示コマンド（サブ側へのコマンドであり、本例では、小当たり遊技中の演出態様は、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技中の演出態様と同一となっているため、潜伏確変大当たり図柄の場合と同一のコマンドとなっている）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）し、ステップ1824に移行する。

30

【0151】

次に、ステップ1824で、小当たり遊技制御手段MP40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、主遊技確変フラグ及び主遊技時短フラグがオフ（通常遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ1824でYesの場合、ステップ1826で、小当たり遊技制御手段MP40は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある、限定頻度Bフラグをオンにする。次に、ステップ1828で、小当たり遊技制御手段MP40は、小当たり遊技関連情報一時記憶手段MP40bを参照し、停止している主遊技図柄は短回数小当たり図柄 {本例では、1Kであり、長回数小当たり図柄（2K）よりも、小当たり遊技終了後に限定頻度テーブルが参照される変動回数が少なくなっている} であるか否かを判定する。ステップ1828でYesの場合、ステップ1830で、小当たり遊技制御手段MP40は、限定頻度カウンタBMN52c-2に短回数（10回）をセットし、ステップ1834に移行する。他方、ステップ1828でNoの場合、ステップ1832で、小当たり遊技制御手段MP40は、限定頻度カウンタBMN52c-2に長回数（30回）をセットし、ステップ1834に移行する。次に、ステップ1834で、小当たり遊技制御手段MP40は、悪魔ステージ移行コマンド及び限定頻度カウンタBMN52c-2のカウント値に係るコマンド（サブ側へのコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1

40

50

９９９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、次の処理（ステップの１９９７処理）に移行する。尚、ステップ１８１１、ステップ１８１６又はステップ１８２４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、小当り遊技実行中において開放する大入賞口を第１大入賞口Ｃ１０としたが、これには限定されず、小当り遊技実行中において開放する大入賞口を第２大入賞口Ｃ２０としてもよい、そのように構成した場合には、潜伏確変大当り図柄（本例では、３Ａ）に係る特別遊技の実行中において開放する大入賞口も第２大入賞口Ｃ２０とすることが好適である。

【０１５２】

次に、図２３～図３４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２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（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）。次に、ステップ２００３で、サブメイン制御部ＳＭは、装図保留情報一時記憶手段ＳＭ２２ｂに一時記憶されている保留に係る情報から、トリガ保留（入賞時先読み抽選に当選した保留）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）、保留表示態様をすべて「白色」にて表示する（先読み演出に係る処理をリセットする）。尚、電断時の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、トリガ保留である旨の情報や保留表示態様に係る情報を削除せずに、先読み演出を継続し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中も情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動開始時、変動停止時、保留発生時（当該新たに発生した保留以外の保留に関しても）にメイン側から保留の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい〔尚、本例では特に図示していないが、電断復帰時において、メイン側からは保留数に係る情報のみが送信される（保留の内容に係る情報が送信されない）よう構成されている。そのため、電断時に存在していた保留に係る情報は、電断復帰後には存在しないため、当該保留に対しては先読み演出を実行不能となるのである（尚、電断復帰時にメイン側から保留に係る情報を受信するよう構成し、当該保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよい）。尚、装飾図柄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〕。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｂ）が実行された場合、同図（ｂ）の処理に示されるように、まず、ステップ２１００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２３００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２４００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２５００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２６００で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。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。

【０１５３】

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（Ｓ２１

10

20

30

40

50

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

10

【0154】

次に、図24は、図23におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド(第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報)を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ(本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個)に「1」を加算する。次に、ステップ2106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された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2108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2106又はステップ2108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2110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2110でYesの場合、ステップ2150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2112に移行する。他方、ステップ2110でNoの場合、ステップ2200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2112に移行する。

20

30

【0155】

次に、ステップ2112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b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。ステップ2112でYesの場合、ステップ2250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2114に移行する。他方、ステップ2112でNoの場合も、ステップ2114に移行する。

【0156】

次に、ステップ2114で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留以外の保留(保留内にトリガ保留が存在しない場合にはすべての保留)の保留表示態様を「白色」に決定する。このように、本実施形態においては、保留変化演出によって保留表示態様が変化しない保留又は変化前の保留の保留表示態様は「白色」となるよう構成されている。次に、ステップ2116で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留以外の保留(保留内にトリガ保留が存在しない場合にはすべての保留)の保留変化演出(保留表示態様が変化する場合に実行される演出)を「なし」に決定する。このように、本実施形態においては、保留変化演出によって保留表示態様が変化しない保留に係る保留変化演出は「なし」となる(保留変化演出が実行されず、保留表示態様が「白色」のままとなるため)よう構成されている。次に、ステップ3050で、装図保留情報表示制御手段SM2

40

50

2は、後述する、生起時保留内容送信処理を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0157】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2118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2118でYesの場合、ステップ2120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2122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2124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3100に移行する。次に、ステップ3100で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する、消化時保留内容送信処理を実行し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

10

【0158】

尚、ステップ2118でNoの場合にも次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0159】

20

次に、図25は、図24におけるステップ2150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2152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2152でYesの場合、ステップ2154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2154でYesの場合、ステップ2158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2158でYesの場合、ステップ2160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2160でYesの場合、ステップ2162に移行する。

30

【0160】

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2162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2162でYesの場合、ステップ2164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2174に移行する。他方、ステップ2162でNoの場合、ステップ2166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、当該新たな保留に係る停止図柄は「HA」であるか否かを判定する。ステップ2166でYesの場合、ステップ2168で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留の変動態様グループはグループ3であるか否かを判定する。このように、本実施形態においては、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

40

50

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2168でYesの場合、ステップ2170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2174に移行する。他方、ステップ2166でNoの場合（即ち、当該新たな保留に係る停止図柄が「HB」である場合）、ステップ2172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2174に移行する。このように、本実施形態においては、第1主遊技に係る停止図柄が「HA」である場合よりも「HB」である場合のほうが先読み抽選に当選しやすいよう構成されている。

【0161】

次に、ステップ2174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2174でYesの場合、ステップ2176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2112の処理）に移行する。

【0162】

他方、ステップ2152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2178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2112の処理）に移行する。尚、ステップ2154、ステップ2158、ステップ2160、又はステップ2174でNoの場合にも、次の処理（ステップ2112の処理）に移行する。尚、ステップ2178の処理は、第2主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態のような第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。尚、本例においては、第1主遊技側の先読み演出を実行する際には、第2主遊技側の保留が存在しないこと及び非時間短縮遊技状態（開放時間延長機能非作動）であることが条件となっており、且つ、非時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動中）においては主に第1主遊技側で遊技を進行するよう構成されている。

【0163】

次に、図26は、図24におけるステップ2200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2202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2202でYesの場合、ステップ2204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2204でYesの場合、ステップ2206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2206でYesの場合、ステップ2208に移行する。

【0164】

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2208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2208でYes

の場合、ステップ2210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2220に移行する。他方、ステップ2208でNoの場合、ステップ2212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2212でYesの場合、ステップ2216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2220に移行する。他方、ステップ2212でNoの場合、ステップ2220に移行する。

【0165】

次に、ステップ2220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2220でYesの場合、ステップ2222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2112の処理）に移行する。尚、ステップ2202、ステップ2204、ステップ2206又はステップ2220でNoの場合にも、次の処理（ステップ2112の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技側の先読み抽選に当選し得る一方第1主遊技側の先読み抽選には当選しないよう構成されており、非時間短縮遊技状態においては、第1主遊技側の先読み抽選に当選し得る一方第2主遊技側の先読み抽選には当選しないよう構成されている。尚、これには限定されず、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が相対的に延長されている状態（開放時間延長機能が作動している状態）においては、第2主遊技側の先読み抽選に当選し得る一方第1主遊技側の先読み抽選には当選せず、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が相対的に延長されていない状態（開放時間延長機能が作動していない状態）においては第1主遊技側の先読み抽選に当選し得る一方第2主遊技側の先読み抽選には当選しないよう構成してもよい。また、以降の記載にて時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とで異なる作用となる構成を例示した場合には、開放時間延長機能が作動している状態と開放時間延長機能が作動していない状態とで異なる作用となる構成に置き換えても問題ない。尚、本例においては、前述したように、第1主遊技側の先読み演出を実行する際には、第2主遊技側の保留が存在しないこと及び非時間短縮遊技状態（開放時間延長機能非作動）であることが条件となっており、且つ、非時間短縮遊技状態（開放時間延長機能非作動）においては主に第1主遊技側で遊技を進行するよう構成されている。また、第2主遊技側の先読み演出を実行する際には、時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動中）であることが条件となっており、且つ、時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動中）においては主に第2主遊技側で遊技を進行するよう構成されている。このように構成されていることから、時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動中）における先読み演出と非時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動中）における先読み演出とを比較する場合には、時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動中）における第2主遊技側の先読み演出（又は先読み抽選等の先読みに関連した事項）と非時間短縮遊技状態（開放時間延長機能作動）における第1主遊技側の先読み演出（又は先読み抽選等の先読みに関連した事項）とを比較しているものとしてよい。

【0166】

次に、図27は、図24におけるステップ2250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2252で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、トリガ保留は大当たりとなる保留であるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、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）を参照して決定する。次に、ステップ2256で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の保留変化演出（トリガ保留の保留表示態様が「白色」から変化する際に実行される演出）を保留変化演出決定テーブル（大当たり時）を参照

して決定し、ステップ2262に移行する。

【0167】

他方、ステップ2252でN oの場合、ステップ2258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）を参照して決定する。次に、ステップ2260で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の保留変化演出（トリガ保留の保留表示態様が「白色」から変化する際に実行される演出）を保留変化演出決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定し、ステップ2262に移行する。次に、ステップ2262で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留変化演出実行変動（保留変化演出が実行されることとなる図柄変動）を決定し、次の処理（ステップ2114の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、トリガ保留に係る保留変化演出が実行されることとなる保留変化演出実行変動は、現在生起している保留のうちのいずれかの保留に係る図柄変動となるよう構成されている。

10

【0168】

ここで、同図下部の4つのテーブルのうち上段の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。本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（大当たりとなる変動とハズレとなる変動との合計の出現率に対する大当たりとなる変動の出現率が占める割合）は、「虹色」が大当たり時のみで選択され、「虹色」を除く色においては、大当たり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く、例えば、開放時間延長機能作動時よりも開放延長機能非作動時の方が（又は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時よりも非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の方が）保留表示態様の種類が多くなるよう構成してもよい。また、当該構成はあくまで一例であり、保留表示態様の選択割合を変更しても何ら問題なく、例えば、保留表示態様決定テーブル（大当たり時）においては「赤色：青色」＝「300：324」とし、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）においては、「赤色：青色」＝「100：624」とするような、当否結果に関係なく「青色」が「赤色」よりも選択され易いが、大当たり時に係る保留表示態様の選択率の差分とハズレ時に係る保留表示態様の選択率の差分とでは、ハズレ時の差分の方が大きくなるよう構成してもよい。また、本例では、保留の表示色によってトリガ保留に係る図柄変動が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。

20

30

40

【0169】

このように、本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

50

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。

【0170】

次に、同図下部の4つのテーブルのうち下段の2つのテーブルは、保留変化演出決定テーブル（大当たり時）と保留変化演出決定テーブル（ハズレ時）である。本実施形態においては、保留変化演出の演出態様を保留変化演出決定テーブル（大当たり時）又は保留変化演出決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る演出態様の種類は、「カットイン保留変化」、「弱セリフ保留変化」、「中セリフ保留変化」、「強セリフ保留変化」の4つであり、保留変化演出決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留変化演出が発生した際の保留変化演出に対応する保留に係る大当たり期待度（大当たりとなる変動とハズレとなる変動との合計の出現率に対する大当たりとなる変動の出現率が占める割合）は発生する保留変化演出によって相違し得るよう構成されており、大当たり期待度の高い保留変化演出から「カットイン保留変化」、「強セリフ保留変化」、「中セリフ保留変化」、「弱セリフ保留変化」の順となっている。尚、実行し得る保留変化演出の演出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、保留変化演出の演出態様によってトリガ保留に係る図柄変動が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。尚、同図においては保留変化演出が相違することによって、当該保留変化演出に対応する保留に係る大当たり期待度が相違し得るよう構成したが、これには限定されず、保留変化演出が相違することにより、当該保留変化演出に対応する保留の保留変化期待度が相違し得るよう構成してもよい（例えば、「カットイン保留変化演出」が発生した場合には100%の確率で保留表示態様が変化し、「弱セリフ保留変化演出」が発生した場合には20%の確率で保留表示態様が変化する、等）。

【0171】

次に、図28は、図24におけるステップ3050のサブルーチンに係る、生起時保留内容送信処理のフローチャートである。まず、ステップ3052で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留のうち1～2個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3054で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留のうち3～4個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3056で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の保留のうち1～2個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3058で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の保留のうち3～4個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。このように、本実施形態においては、サブサブ制御部SS側に送信する保留表示態様に係るコマンドは4回に分けてセットされ、「第1主遊技保留の1～2個目の消化順→第1主遊技保留の3～4個目の消化順→第2主遊技保留の1～2個目の消化順→第2主遊技保留の3～4個目の消化順」の順にセットされるよう構成されている。尚、サブサブ制御部SS側に送信する保留表示態様をセットする順序は変更しても問題なく、例えば、「第2主遊技保留の1～2個目の消化順→第2主遊技保留の3～4個目の消化順→第1主遊技保留の1～2個目の消化順→第1主遊技保留の3～4個目の消化順」の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

において、優先して消化される保留の保留表示態様に係るコマンドを先行してセットするよう構成することができる。尚、当該保留表示態様に係る情報には保留表示位置に係る情報も含まれており、このように構成することによって、保留が消化されることにより、同一の保留であっても表示位置が変更される場合にも適切に保留を表示することが可能となる。また、該当する保留が存在しない場合（例えば、第1主遊技側に係る3個目の消化順の保留の保留表示態様に係るコマンドをセットする際に第1主遊技側の保留が1個しか生起していない場合、等）には、サブサブ制御部には保留表示態様に係る情報は送信されないこととなる。尚、これには限定されず、該当する保留が存在しない場合には、該当しない旨の情報（保留表示態様がない旨の情報）をサブサブ側に送信するよう構成してもよい。

10

【0172】

次に、ステップ3060で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技保留数及び第2主遊技保留数をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、ステップ2250、ステップ2114で決定した保留表示態様に基づいた保留表示をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0173】

次に、図29は、図24におけるステップ3100のサブルーチンに係る、消化時保留内容送信処理のフローチャートである。まず、ステップ3102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留の保留変化演出をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する（ステップ2250及びステップ2116で決定した保留変化演出をセットする）。次に、ステップ3104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留のうち1～2個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留のうち3～4個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3108で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の保留の保留変化演出をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する（ステップ2250及びステップ2116で決定した保留変化演出をセットする）。次に、ステップ3110で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の保留のうち1～2個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3112で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の保留のうち3～4個目の消化順の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSに送信されることとなる）する。このように、本実施形態においては、サブサブ制御部SS側に送信する表示態様は4回に分けてセットされ、「第1主遊技保留の1～2個目の消化順→第1主遊技保留の3～4個目の消化順→第2主遊技保留の1～2個目の消化順→第2主遊技保留の3～4個目の消化順」の順にセットされるよう構成されている。尚、サブサブ制御部SS側に送信する保留表示態様に係るコマンドをセットする順序は、前述した生起時保留内容送信処理の場合と同様に変更しても問題なく、例えば、「第2主遊技保留の1～2個目の消化順→第2主遊技保留の3～4個目の消化順→第1主遊技保留の1～2個目の消化順→第1主遊技保留の3～4個目の消化順」の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において、優先して消化される保留の保留表示態様に係るコマンドを先行してセットするよう構成することができる。尚、当該保留表示態様に係る情報には保留表示位置に係る情報も含まれており、このように構成することによって、保留が消化されることにより、同一の保留であっても表示位置が変更される場合にも適切に保留を表示することが可能となる。また、該当する保留が存在しない場合（例えば、第1主遊技側に係る3個目の消化順の保留の保留表示態様をセットする際に第1主遊技側の保留が1個しか生起していない場合、等）には、サブサブ制御部には保留表示態様に係る情報は送信されないこととなる。尚、これには限定されず、該当する保留が存在しない場合

20

30

40

50

には、該当しない旨の情報（保留表示態様がない旨の情報）をサブサブ側に送信するよう構成してもよい。

【0174】

次に、ステップ3114で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技保留数及び第2主遊技保留数をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、ステップ2250、ステップ2114で決定した保留表示態様に基づいた保留表示をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。このように、保留消化時に実行されることとなる消化時保留内容送信処理においては、保留生起時に実行されることとなる生起時保留内容送信処理に加えて、保留変化演出に係るコマンドをセットする処理が実行される（保留変化演出をセットする処理は保留生起時には実行されない）よう構成されている。

10

【0175】

また、本実施形態においては、保留の消化時において、第1主遊技側の保留の保留変化演出に係るコマンド及び第2主遊技側の保留の保留変化演出に係るコマンドをセットするよう構成されており、当該セットされるコマンドには、アクションなしを示すコマンドも存在している（コマンドの送信ミス発生時の担保や、第2主遊技側の保留の割り込み時に使用される）。また、第1主遊技保留数と第2主遊技保留数とに係るコマンドをセットするようにも構成されており、当該コマンドは保留の生起時と消化時とでセットされる。また、第1主遊技側の保留と第2主遊技側の保留との保留表示態様も保留生起時と消化時にセットされるよう構成されており、保留消化時には保留表示位置が変化するため、消化後の保留表示位置に対応したコマンドがセットされる（当該コマンドにおいても前述したようにアクションなしを示すコマンドが存在している）。

20

【0176】

次に、図30は、図23におけるステップ2300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2302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2302でYesの場合、ステップ2304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2306で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様（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）に一時記憶すると共に当該決定した装飾図柄の停止図柄及び変動態様に係る情報をサブサブ制御部SSに送信する。次に、ステップ3150で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、当該変動示唆表示態様管理処理を実行する。次に、ステップ2308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2400の処理）に移行する。尚、ステップ2302でNoの場合にも、次の処理（ステップ2400の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、保留消化時に装飾図柄の停止図柄及び変動態様に係る情報をサブサブ制御部SSに送信するよう構成されており、より詳述すると、ステップ3100の消化時保留内容送信処理を実行した後のタイミングで装飾図柄の停止図柄及び変動態様に係る情報をサブサブ制御部SSに送信するよう構成されている。

30

40

【0177】

50

次に、図31は、図30におけるステップ3150のサブルーチンに係る、当該変動示唆表示態様管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3152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、当該図柄変動はトリガ保留に係る図柄変動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、当該図柄変動は第1主遊技側に係る図柄変動であるか否かを判定する。ステップ3154でYesの場合、ステップ3156で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様を決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3158で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様を、「なし」（当該変動示唆表示態様が表示されないことを意味する）に決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。

10

【0178】

他方、ステップ3154でNoの場合、ステップ3160で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様を、「なし」（当該変動示唆表示態様が表示されないことを意味する）に決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3162で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様を、決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。

20

【0179】

他方、ステップ3152でNoの場合、ステップ3164で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様を、「なし」（当該変動示唆表示態様が表示されないことを意味する）に決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3166で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様を、「なし」（当該変動示唆表示態様が表示されないことを意味する）に決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。

30

【0180】

ここで、同図下段の2つのテーブルは、当該変動示唆表示決定テーブル（大当たり時）と当該変動示唆表示決定テーブル（ハズレ時）である。本実施形態においては、トリガ保留に係る当該変動示唆表示態様を当該変動示唆表示決定テーブルを参照して決定するよう構成されている。当該変動示唆表示決定テーブル（大当たり時）を参照して決定する場合の選択され得る当該変動示唆表示態様の種類は、「虹色」、「赤色」、「緑色」、「黄色」、「青色」、「灰色」の6つであり、当該変動示唆表示決定テーブル（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」、「黄色」、「青色」、「灰色」の5つであり、大当たり時とハズレ時とのいずれにおいても、保留表示態様の種類数よりも当該変動示唆表示態様の種類数の方が多くなっている。尚、本実施形態においては、当該変動示唆表示決定テーブル（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よりも当該変動示唆表示決定テーブル（大当たり時）を参照して決定する場合の選択され得る当該変動示唆表示態様の種類の方が多くなるよう構成したが、これには限定されず、当該変動示唆表示決定テーブル（大当たり時）を参照して決定する場合の選択され得る当該変動示唆表示態様の種類よりも当該変動示唆表示決定テーブル（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の方が多くなるよう構成してもよい（種類数を同一にしてもよい）。また、当該変動示唆表示態様は当該変動示唆表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、当該変動示唆表示決定テーブル（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、当該変動示唆表示決定テーブル（ハズレ時）参照時においては「灰色」が最も選択され易くなっており、当該変動示唆表示が表示された際の当該変動示唆表示に係る図柄変動の大当たり期待度（大当たりとなる

40

50

変動とハズレとなる変動との合計の出現率に対する大当たりとなる変動の出現率が占める割合)は、「虹色」が大当たり時のみで選択され、「虹色」を除く色においては、期待度が高いものから「赤色」、「緑色」、「黄色」、「青色」、「灰色」の順となっている。尚、表示し得る当該変動示唆表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、表示し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、当該変動示唆表示の表示色によってトリガ保留に係る図柄変動が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、当該変動示唆表示の表示色によって、変動中の図柄変動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、当該変動示唆表示態様が「赤色」であれば確変期待度大、「灰色」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。

10

【0181】

尚、本実施形態においては、同図の処理にてセットされた当該変動示唆表示態様に従ってサブサブ側で当該変動示唆表示を実行することとなり、当該図柄変動が第1主遊技側に係る変動である場合には、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様を表示し、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様は表示しない一方、当該図柄変動が第2主遊技側に係る変動である場合には、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様を表示し、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様は表示しない。また、当該変動示唆表示態様が「なし」の場合には「白色」にて表示されることとなる。尚、同図の処理における当該変動示唆表示態様に係るコマンドのセットは、ステップ3050及びステップ3100における保留表示態様に係るコマンドのセットと同時に実行してもよい(保留表示態様のセットに当該変動示唆表示態様のセットを含ませてもよい)。また、本実施形態においては、保留表示及び当該変動示唆表示に係るサブサブ制御部に送信されるコマンドの送信順は、「第1主遊技側の保留変化演出→第1主遊技側の1～2個目の消化順の保留の保留表示態様→第1主遊技側の3～4個目の消化順の保留の保留表示態様→第2主遊技側の保留変化演出→第2主遊技側の1～2個目の消化順の保留の保留表示態様→第2主遊技側の3～4個目の消化順の保留の保留表示態様→第1主遊技側及び第2主遊技側の保留数と保留表示態様に基づいた保留表示→装飾図柄の変動態様→第1主遊技側の当該変動示唆表示態様→第2主遊技側の当該変動示唆表示態様」の順となっている。尚、保留表示(未消化の保留に対応する保留表示態様)に関する構成としては、例えば、非時間短縮遊技状態(開放時間延長機能非作動時)においては、第1主遊技側の保留表示と第2主遊技側の保留表示とのどちらも演出表示装置SGにて表示する一方、時間短縮遊技状態(開放時間延長機能作動時)においては、第2主遊技側の保留表示は表示するが第1主遊技側の保留表示は非表示とするよう構成してもよい。

20

30

【0182】

次に、図32は、図23におけるステップ2400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2402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2402でYesの場合、ステップ2404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2406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2408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2410に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、ステップ2410に移行する。

40

【0183】

次に、ステップ2410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

50

定する。ステップ2410でYesの場合、ステップ2412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2414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2414でYesの場合、ステップ2416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2426に移行する。

【0184】

他方、ステップ2414でNoの場合、ステップ2418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2418でYesの場合、ステップ2420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）する。

【0185】

他方、ステップ2418でNoの場合、ステップ2422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2422でYesの場合、ステップ2424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2426に移行する。尚、ステップ2422でNoの場合にも、ステップ2426に移行する。

【0186】

次に、ステップ2426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2426でYesの場合、ステップ2428で、装飾図柄表示制御手段SM21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、覚醒ステージフラグ（後述する覚醒ステージ滞在中にオンとなるフラグであり、ステップ2614にてオンとなる）がオンであるか否かを判定する。ステップ2428でYesの場合、ステップ2430で、装飾図柄表示制御手段SM21は、覚醒ステージ滞在中カウンタSM23cのカウンタ値を1減算（デクリメント）し、ステップ2432に移行する。尚、ステップ2428でNoの場合にも、ステップ2432に移行する。次に、ステップ2432で、装飾図柄表示制御手段SM21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、悪魔ステージフラグ（後述する悪魔ステージ滞在中にオンとなるフラグであり、ステップ2634にてオンとなる）がオンであるか否かを判定する。ステップ2432でYesの場合、ステップ2434で、装飾図柄表示制御手段SM21は、悪魔ステージ滞在中カウンタSM23c-2のカウンタ値を1減算（デクリメント）し、ステップ2436に移行する。尚、ステップ2432でNoの場合にも、ステップ2436に移行する。

【0187】

次に、ステップ2436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2438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2440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2500の処理）に移行する。尚、ステップ2410又はステップ2426でN oの場合にも、次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0188】

次に、図33は、図23におけるステップ2500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2502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2502でY e sの場合、ステップ2504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2504でY e sの場合、ステップ2506及びステップ2508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2512に移行する。尚、ステップ2502でN oの場合にも、ステップ2512に移行する。

10

【0189】

次に、ステップ2512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）。

【0190】

次に、ステップ2514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や小当たり遊技の場合には、特別遊技終了後の遊技状態を遊技者が認識できないような演出が実行され得る）。次に、ステップ2516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2516でY e sの場合、ステップ2518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2520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2600の処理）に移行する。尚、ステップ2504又はステップ2516でN oの場合にも、次の処理（ステップ2600の処理）に移行する。

20

30

【0191】

次に、図34は、図23におけるステップ2600のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2602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、覚醒ステージフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でY e sの場合、ステップ2604で、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、メイン側から覚醒ステージ移行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2604でY e sの場合、ステップ2606で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして、「覚醒ステージ」をセットする。次に、ステップ2608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、メイン側から限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2608でY e sの場合、ステップ2610で、背景演出表示制御手段SM23は、当該受信した限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値を覚醒ステージ滞在カウンタSM23cにセットし、ステップ2614に移行する。他方、ステップ2608でN oの場合、ステップ2612で、背景演出表示制御手段SM23は、覚醒ステージ滞在カウンタSM23cに所定回数（本例では、60回）をセットし、ステップ2614に移行する。尚、ステップ2612の処理を実行する場合には、メイン側の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となっていることを補足しておく。

40

50

【0192】

次に、ステップ2614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、覚醒ステージフラグをオンにし、ステップ2616に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2616に移行する。次に、ステップ2616で、背景演出表示制御手段SM23は、覚醒ステージ滞在カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。尚、覚醒ステージ滞在カウンタSM23cのカウンタ値は1変動毎（主遊技図柄の停止毎）に1減算されていくよう構成されている。ステップ2616でYesの場合、ステップ2618に移行する。他方、ステップ2616でNoの場合、ステップ2619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、特別遊技に当選したか否かを判定する。ステップ2619でYesの場合、ステップ2620で、背景演出表示制御手段SM23は、覚醒ステージ滞在カウンタSM23cのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2618に移行する。次に、ステップ2618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、覚醒ステージフラグをオフにし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2619でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

10

【0193】

他方、ステップ2604でNoの場合、ステップ2621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、悪魔ステージフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2621でYesの場合、ステップ2622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、メイン側から悪魔ステージ移行コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2622でYesの場合、ステップ2624で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして、「悪魔ステージ」をセットする。次に、ステップ2626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、メイン側から限定頻度カウンタBMN52c-2のカウンタ値に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2626でYesの場合、ステップ2628で、背景演出表示制御手段SM23は、当該受信した限定頻度カウンタBMN52c-2のカウンタ値を悪魔ステージ滞在カウンタSM23c-2にセットし、ステップ2634に移行する。他方、ステップ2626でNoの場合、ステップ2630で、背景演出表示制御手段SM23は、悪魔ステージ遊技状態報知値決定用テーブルを参照し、抽選により、悪魔ステージ遊技状態報知値を決定する。ここで、同図下段は、悪魔ステージ遊技状態報知値決定用テーブルの一例である。同図に示されるように、悪魔ステージ遊技状態報知値は10と30の2種類の値が選択され得るよう構成されており、10よりも30の方が選択され易くなっている（遊技状態が確率変動遊技状態である場合には、大きい値が選択され易くなっている）。次に、ステップ2632で、背景演出表示制御手段SM23は、悪魔ステージ滞在カウンタSM23c-2に当該決定した悪魔ステージ遊技状態報知値をセットし、ステップ2634に移行する。尚、ステップ2630の処理を実行する場合には、メイン側の遊技状態は確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となっていることを補足しておく。

20

30

【0194】

次に、ステップ2634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、悪魔ステージフラグをオンにし、ステップ2636に移行する。尚、ステップ2621でNoの場合にも、ステップ2636に移行する。次に、ステップ2636で、背景演出表示制御手段SM23は、悪魔ステージ滞在カウンタSM23c-2を参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。尚、悪魔ステージ滞在カウンタSM23c-2のカウンタ値は1変動毎（主遊技図柄の停止毎）に1減算されていくよう構成されている。ステップ2636でYesの場合、ステップ2638に移行する。他方、ステップ2636でNoの場合、ステップ2639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、特別遊技に当選したか否かを判定する。ステップ2639でYesの場合、ステップ2640で、背

40

50

景演出表示制御手段SM23は、悪魔ステージ滞在カウンタSM23c-2のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ2638に移行する。次に、ステップ2638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、悪魔ステージフラグをオフにし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ2639でNoの場合にも、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0195】

他方、ステップ2622でNoの場合、ステップ2641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のフラグエリアを参照し、現在の遊技状態は確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ2641でYesの場合、ステップ2642で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「確変ステージ」（確率変動遊技状態に滞在し得ることとなる滞在ステージ）をセットし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。他方、ステップ2641でNoの場合、ステップ2644で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「非確変ステージ」（非確率変動遊技状態に滞在し得ることとなる滞在ステージ）をセットし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

【0196】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機においては、演出表示装置SG上における表示として保留表示と当該変動示唆表示とを有し、保留表示と当該変動示唆表示とに係るサブサブ制御部SS側へのコマンドを適切な送信順及び送信態様にて管理することにより、遊技状態や実行されている先読み演出に対応した保留表示及び当該変動示唆表示を演出表示装置上に表示することが可能となっている。

【0197】

尚、本実施形態においては、先読み演出の実行中である場合には新たなトリガ保留が生起しないよう構成されているため、保留先読み演出に係るコマンドをサブサブ制御部SSに送信しないよう構成されている（トリガ保留に係る図柄変動実行中も先読み演出実行中としている）。尚、これには限定されず、先読み演出の実行中である場合に保留先読み演出に係るコマンドをサブサブ制御部SSに送信するが、サブサブ制御部SSが受信した当該コマンドを無視する（当該受信したコマンドに基づく処理を実行しない）よう構成してもよい。また、保留先読み演出に係るコマンドをサブサブ制御部SSに送信しない、又は、保留先読み演出に係るコマンドを送信するがサブサブ制御部SS側が無視するような構成は、先読み演出の実行中のみには限定されず、例えば、存在している保留に係るすべての図柄変動が終了するまでに遊技状態が移行する予定である場合や、トリガ保留ではない特定の保留（リーチ変動が実行される保留、所定時間以上の変動時間となる保留）が存在する場合にも当該構成を適用してもよい。また、サブサブ制御部SS側においては、保留変化演出及び保留表示態様に係るコマンドを受信した場合には、当該情報を保持しておき、保留数及び保留表示に係るコマンド（ステップ3060及びステップ3114でセットされるコマンド）の受信時に当該保持していた情報を処理するよう構成されている。

【0198】

また、本実施形態に係る遊技機においては、第1主遊技に係るハズレ図柄を2種類設け、非時間短縮遊技状態において、一方のハズレ図柄（本例では、「HA」）が決定された場合には、当該ハズレ図柄に係る変動時の保留数によって変動態様が相違し得る、且つ、変動時間が相対的に短時間となるよう構成し、他方のハズレ図柄（本例では、「HB」）が決定された場合には、当該ハズレ図柄に係る変動時の保留数によって変動態様が相違せず、且つ、変動時間が相対的に長時間となるよう構成すると共に、保留の生起時に変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とをサブ側に送信するよう構成することで、決定されたハズレ図柄によって、変動態様の選択傾向を相違されることができると共に、変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とによって、先読み抽選の実行可否を判定することができることとなり、データ容量の削減ができることとなる。

【0199】

尚、本実施形態においては、先読み抽選（入賞時先読み抽選）の禁則条件として、保留内に第2主遊技保留が存在する、時間短縮遊技状態である、保留内に大当たりとなる保留が存在する（新たに生起した保留を除く）、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する、等の条件を例示したが、先読み抽選の禁則条件はこれには限定されず、例えば、確率変動遊技状態である、所定の背景演出を実行中である、主遊技保留数が所定数以下である、所定のリーチ演出を実行予定である、等を禁則条件としてもよい。

【0200】

また、本実施形態においては、先読み抽選の抽選タイミングを、主遊技始動口（第1主遊技始動口A10）への遊技球の入賞タイミングとしたが、これには限定されず、主遊技図柄の変動停止タイミング（装飾図柄の変動停止タイミング）、主遊技図柄の変動途中の所定のタイミング（装飾図柄の変動途中の所定のタイミング）、主遊技図柄の変動開始タイミング（装飾図柄の変動開始タイミング）、等としてもよい。

10

【0201】

また、本実施形態においては、所定の当り（4A、5A、3B、4B）終了後には限定頻度に移行し得るよう構成されており、所定の当り以外の大当たり（3A、7A、9A、5B、7B）終了後には限定頻度に移行しないよう構成されている。

【0202】

（第2実施形態）

ここで、本実施形態では、先読み演出として、保留の表示態様が変化する演出を1種類設けたが、これには限定されず、様々な先読み演出や保留に係る演出を実行してもよい。そこでそのような構成を第2実施形態として、以下、本実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

20

【0203】

尚、第2実施形態においては、変動開始タイミングにおいて保留が存在していた場合にはカウンタ値に1加算され、変動が終了したタイミングにおいて保留が存在していない場合には当該カウンタ値がリセット（ゼロクリア）されるカウンタである保留あり継続カウンタSM22cと、保留割り準備表示態様（先読み演出に係る保留表示態様であり、詳細は後述する）の大当たりとなる期待度を表示する期待度表示シナリオを決定するためのテーブルである保留割りシナリオ決定テーブルSM22taと、を有している。尚、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値加算タイミングは、変動開始タイミングには限定されず、1回の変動におけるいずれかのタイミングにおいて保留が存在している場合に、カウンタ値に1を加算するよう構成されていればよく、即ち、当該カウンタ値が、変動停止状態時に保留が0であるような状況を回避し続けながら変動表示が継続している回数となるよう構成されていればよい。

30

【0204】

はじめに、図35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。本実施形態との相違点は、ステップ2003-1（第2）及びステップ2050（第2）であり、即ち、ステップ2002でメイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行した後、ステップ2003-1（第2）で、サブメイン制御部SMは、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶されている保留に係る情報から、トリガ保留（入賞時先読み抽選に当選した保留）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、本処理は実行しない）、保留表示態様（当該変動に係る保留の表示も含む）をすべて「白色」にて表示すると共に、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値をゼロクリアする（先読み演出に係る処理をリセットする）。

40

【0205】

その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである（b）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（b）が実行された場合、同図（b）の処理に示されるように、まず、ステップ2050（第2）で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMは、後述する保留一斉変化管理処理を実行し、ステップ2100に移行する。

50

【0206】

次に、図36は、第2実施形態における、図35のステップ2050（第2）のサブルーチンに係る、保留一斉変化管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2052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はないか否かを判定する。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、保留内に保留表示態様が特殊表示態様（後述する、一斉保留変化演出にて表示されることとなる保留表示態様）がないか否かを判定する。ステップ2054でYesの場合、ステップ2056で、装図保留情報表示制御手段SM22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、悪魔ステージフラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第2実施形態においては、悪魔ステージフラグがオンである、即ち、非時間短縮遊技状態、且つ、限定頻度状態である場合には、後述する一斉保留変化演出及び保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値の加算が実行されないよう構成されている（同一の遊技状態においても、一斉保留変化演出の実行可否は相違し得るよう構成されている）。尚、第2実施形態においては、保留表示態様が特殊保留表示態様である保留が存在している場合には、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値は増加しないよう構成されているが、これには限定されず、特殊保留表示態様である保留が存在している場合にも、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が増加し得るよう構成してもよい。

10

【0207】

20

ステップ2056でYesの場合、ステップ2058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、主遊技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2058でYesの場合、ステップ2060で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値に1を加算（インクリメント）する。尚、保留あり継続カウンタSM22cは、主遊技図柄の変動停止時に第1主遊技側の保留数が0になると（保留が途切れると）ゼロクリアされるよう構成されている。次に、ステップ2062で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留あり継続カウンタSM22cを参照し、当該カウンタ値が一斉保留変化演出実行値（一斉保留変化演出を実行することとなる、カウンタ値であり、本例では、25）であるか否かを判定する。ここで、一斉変化演出とは、全保留の表示態様を特殊表示態様に変更する演出である（詳細は後述する）。

30

【0208】

次に、ステップ2066で、装図保留情報表示制御手段SM22は、全保留の保留表示態様（主遊技側の保留と対応する保留画像表示の表示態様）及び当該変動示唆表示態様〔当該段落にて後述するように、主遊技側の保留と対応する保留画像表示ではなく、主遊技側にて保留消化中である旨（消化した保留に係る図柄変動の実行中である旨）を報知するための画像表示に係る表示態様〕を特殊表示態様に変更する。次に、ステップ2068で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内にある一斉保留変化演出実行変動中フラグをオンにし、ステップ2070に移行する。尚、ステップ2058又は、ステップ2062でNoの場合にもステップ2070に移行する。次に、ステップ2070で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値を演出表示装置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、ステップ2072に移行する。ここで、第2実施形態においては、保留が消化されて変動が実行されている場合に、当該保留に係る保留表示態様と同一又は類似した表示態様にて、演出表示装置SG上に当該変動示唆表示態様（当該変動示唆表示画像）が表示されるよう構成されている。

40

【0209】

他方、ステップ2052、ステップ2054又はステップ2056でNoの場合、ステップ2078で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留あり継続カウンタSM22

50

cのカウンタ値を演出表示装置SG上で非表示に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2072に移行する。尚、第2実施形態においては、ステップ2078で、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値を非表示にした場合には、当該カウンタ値の加算はされない一方、保留数が0になった場合には当該カウンタ値はリセットされるよう構成されており、例えば、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）且つ悪魔ステージフラグがオフであり、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が所定値（例えば、15）である状態から、悪魔ステージがオンになり（悪魔ステージに移行し）、再度通常遊技状態且つ悪魔ステージフラグがオフである状態に復帰した場合に、悪魔ステージフラグがオンである状態において保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が0とならなかつた場合には、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値及びカウンタ値の表示は、悪魔ステージに移行した時のカウンタ値である所定値（例えば、15）にて復帰することとなる。尚、悪魔ステージは、小当り遊技終了後又は潜伏確変大当り図柄（本例では、3A）に係る特別遊技終了後に移行する滞在ステージである。また、当該カウンタ値の表示に係る構成は、悪魔ステージのみ限定されず、遊技状態が移行しない滞在ステージの移行（例えば、ステージ移行前もステージ移行後も通常遊技状態）においても適用してもよい。

10

【0210】

次に、ステップ2072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、一斉保留変化演出実行変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2072でYesの場合、ステップ2074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、主遊技図柄の変動終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2074でYesの場合、ステップ2076で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22bのフラグエリア内にある一斉保留変化演出実行変動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2072又はステップ2074でNoの場合にも、次の処理（ステップ2100の処理）に移行する。尚、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が0となる変動以前に生起した保留は、当該変動以前には保留表示態様は特殊表示態様には変化せず、当該変動開始時（ステップ2066）にて特殊表示態様に変化することとなる。

20

30

【0211】

尚、第2実施形態においては、先読み演出実行中においても保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が加算されるよう構成したが、これには限定されず、先読み演出実行中には当該カウンタ値を非表示にするよう構成してもよい。そのように構成した場合には、本例の処理と同様に先読み演出の実行中においても、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値の加算は実行されるよう構成し、当該先読み演出の終了時に保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値を再度表示し得るよう構成することが望ましい（先読み演出実行中に加算されたカウンタ値を加味されることとなる）。このような構成は、滞在ステージが移行することにより大当り期待度が高い保留の存在を示唆するような先読み演出（いわゆる先読みゾーン演出）を実行する場合に、より好適である。

40

【0212】

次に、図37は、第2実施形態における、図35のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2126（第2）～ステップ2132（第2）及びステップ2900（第2）である。即ち、ステップ2110で当該新たに生起した保留が第1主遊技側の保留であった場合、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のフラグエリアを参照し、一斉保留変化演出実行変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2126（第2）でYesの場合、ステップ2128（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留あり継続カウンタSM22cを参照し、当該カウンタ値は先読み禁止値（21～25）ではないか否かを判定する。ステップ

50

2128（第2）でYesの場合、ステップ2150に移行する。尚、第2実施形態では、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が先読み禁止値（21～25）である場合、即ち、一斉保留変化演出の実行直前においては、一斉保留変化演出の実行と先読み演出の実行とが重複しないようにするために、先読み演出が実行されないよう構成されている。

【0213】

また、ステップ2112で新たな保留がトリガ保留であった場合、ステップ2900（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第1主遊技先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ2114に移行する。

【0214】

他方、ステップ2126（第2）でNoの場合、ステップ2130（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たな保留（第1主遊技側の保留）の保留表示態様を特殊表示態様（一斉保留変化演出にて変化することになる保留表示態様と同一の表示態様）に決定し、ステップ2116に移行する。このように、第2実施形態においては、一斉保留変化演出の実行に係る変動時に生起した保留も、特殊表示態様にて表示されるよう構成されている。

【0215】

また、ステップ2200で、第2主遊技入賞時先読み判定処理を実行した後、ステップ2131（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か否かを判定する。ステップ2131（第2）でYesの場合には、ステップ2250で第2主遊技先読み保留内容決定処理（本実施形態における先読み保留内容決定処理を同様の処理内容となっている）を実行したあとステップ2132（第2）に移行し、Noの場合にはステップ2250の処理を実行せずにステップ2132（第2）に移行する。次に、ステップ2132（第2）で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留以外の保留の表示態様を「白色」に決定し、ステップ2116に移行する。

【0216】

ここで、第2実施形態においては、第1主遊技側の保留が生起したタイミングにて、第2主遊技側の保留が存在している場合に、第1主遊技側の先読みに関する処理をリセット（第1主遊技先読み実行フラグのオフ、トリガ保留である旨の情報の消去、保留表示態様のリセット）するよう構成したが、当該リセットの処理は、第2主遊技側の保留が生起した（又は、第2主遊技側の変動が開始した）タイミングにて、第1主遊技側の保留が存在している場合に実行するよう構成してもよく、即ち、第1主遊技側に係る先読み演出の実行中においては、第2主遊技側の保留が存在していない状況となるよう構成してもよい（第2実施形態においては、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ため、第2主遊技側の保留が生起すると、トリガ保留の消化される順序が変更されてしまうため）。また、第2主遊技側の保留が存在する場合にも、第1主遊技側に係る先読み演出を実行可能に構成してもよく、特に、第1主遊技側に係る先読み演出の実行途中で（例えば、保留3個分の消化に亘って一連の連続演出を実行途中で）、第2主遊技側の保留が割り込んできた場合には（例えば、保留1個目の消化時にて実行される連続演出途中で割り込んできた場合には）、当該実行途中の先読み演出を一時中断し（保留1個目の消化時にて実行される連続演出は実行完遂させた後に、保留2個目の消化時にて実行される連続演出の実行は一時中断しておき）、当該割り込んできた第2主遊技側の保留に係る図柄変動が終了した後にて再開するよう構成してもよい（例えば、一時中断していた保留2個目の消化時にて実行される連続演出及び保留3個目の消化時にて実行予定される連続演出を実行するよう構成してもよい）。

【0217】

次に、図38は、第2実施形態における、図37のステップ2150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。本実施形態との相違点は、ステップ2750（第2）、ステップ2800（第2）、ステップ2850（第2）

10

20

30

40

50

及びステップ2180（第2）～ステップ2184（第2）である。即ち、ステップ2160で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かった場合に、ステップ2750（第2）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、後述する、巨大保留先読み判定処理を実行する。次に、ステップ2800（第2）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、後述する、串刺し保留先読み判定処理を実行する。次に、ステップ2850（第2）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、後述する、保留割り先読み判定処理を実行し、次の処理（ステップ2112の処理）に移行する。

【0218】

他方、ステップ2152で保留内に第2主遊技保留が存在した場合には、ステップ2180（第2）で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、保留あり継続カウンタSM22cをリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2182（第2）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のフラグエリア内にある、第1主遊技先読み実行フラグ（巨大保留先読み実行フラグ、串刺し保留先読み実行フラグ、保留割り先読み実行フラグ）をオフにする。尚、巨大保留先読み実行フラグはステップ2766で、串刺し保留先読み実行フラグはステップ2818で、保留割り先読み実行フラグはステップ2868でオンになるフラグである。次に、ステップ2184（第2）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、且つ、すべての保留表示態様を「白色」に変更し（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、且つ、すべての保留表示態様が「白色」である場合には、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2112の処理）に移行する。尚、第2実施形態の盤面構成では、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）においては、左打ち（盤面左側に向かって遊技球を発射し続けること）にて遊技を進行し、且つ、第2主遊技保留が生起しない（又はし難い）よう構成されているため、ステップ2152にて、保留内に第2主遊技保留が存在した場合には、先読みに係る処理及び保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値をすべてクリアするよう構成したが、これには限定されず、ステップ2180（第2）の保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値をクリアする処理は実行しないよう構成してもよい。尚、第2実施形態とは異なる盤面構成として、通常遊技状態においても第2主遊技保留が生起し得る構成（例えば、通常遊技状態において第2主遊技始動口電動役物B11dが長時間開放し得るような構成、振り分け始動口ユニットC50を有し、通常遊技状態において第1主遊技保留と第2主遊技保留とが交互に発生し得るような構成、等）とした場合には、前述した保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値をクリアしない構成がより好適となる。

【0219】

次に、図39は、第2実施形態における、図38のステップ2750（第2）のサブルーチンに係る、巨大保留先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2752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、当該新たな保留以前の保留の停止図柄はすべて「HB」図柄であるか否かを判定する。ここで、第2実施形態においては、非時間短縮遊技状態において、「HB」図柄に係る変動時間はすべて短時間の変動時間（15秒以下）となるため、先読み演出実行時のトリガ保留以前の保留の停止図柄はすべて「HB」図柄となるよう構成されている（その他の図柄の場合、トリガ保留の消化前にリーチ変動が実行されてしまう等、遊技者に疑義を生じさせる恐れがあるため）。

【0220】

ステップ2752でYesの場合、ステップ2754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、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2754でYesの場合、ステップ2756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、1/10）で当選する巨大保留先読み抽選を実行し、ステップ2762に移行する。他方、ステップ2754でNoの場合、ステップ2758で、保留先読み演出実行可否判定手段SM2

6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該新たな保留の停止図柄は「HB」又は「HC」であるか否かを判定する。ステップ 2 7 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率（例えば、1 / 2 0）で当選する巨大保留先読み抽選を実行し、ステップ 2 7 6 2 に移行する。尚、ステップ 2 7 5 4 で Y e s の場合、即ち、新たな保留が大当たりとなる保留である場合に、巨大保留先読み抽選を実行するよう構成したが、巨大保留先読み抽選を実行する条件として、（１）大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たりである（２）実行されるラウンド数が多い（例えば、1 6 R）大当たりである、等としてもよい {その場合、ハズレ時においても巨大保留先読み抽選を実行し、大当たりとなれば（１）や（２）となるよう構成してもよいし、ハズレ時においては巨大保留先読み抽選を実行せず、巨大保留表示がなされた時点で、（１）や（２）が確定的となるよう構成してもよい}。

10

【0 2 2 1】

次に、ステップ 2 7 6 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該実行された先読み抽選結果を参照し、当該巨大保留先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 7 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該巨大保留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。次に、ステップ 2 7 6 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k 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、巨大保留先読み実行フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 2 8 0 0（第 2）の処理} に移行する。尚、ステップ 2 7 5 2、ステップ 2 7 5 8 又はステップ 2 7 6 2 で N o の場合にも、次の処理 {ステップ 2 8 0 0（第 2）の処理} に移行する。

20

【0 2 2 2】

次に、図 4 0 は、第 2 実施形態における、図 3 8 のステップ 2 8 0 0（第 2）のサブルーチンに係る、串刺し保留先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 8 0 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、装図保留情報一時記憶手段 S M 2 2 b のフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第 2 実施形態においては、巨大保留先読み演出と串刺し保留先読み演出とは同時に実行されないよう構成されている。

【0 2 2 3】

ステップ 2 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該新たな保留以前の保留の停止図柄はすべて「HB」図柄であるか否かを判定する。ステップ 2 8 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 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 2 8 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率（例えば、1 / 1 0）で当選する串刺し保留先読み抽選を実行し、ステップ 2 8 1 4 に移行する。他方、ステップ 2 8 0 6 で N o の場合、ステップ 2 8 1 0 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、当該新たな保留の停止図柄は「HC」であるか否かを判定する。ステップ 2 8 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 2 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、所定確率（例えば、1 / 2 0）で当選する串刺し保留先読み抽選を実行し、ステップ 2 8 1 4 に移行する。

30

40

【0 2 2 4】

次に、ステップ 2 8 1 4 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該実行された先読み抽選結果を参照し、当該串刺し保留先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 8 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 6 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k は、当該串刺し保留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。次に、ステップ 2 8 1 8 で、保留先読み演出実行可否判定手段 S M 2 6 k 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、串刺し保留先読み実行フラグをオンにし、次の処理 {ステップ 2 8 5 0（第 2）の処理} に移行す

50

る。尚、ステップ2802、ステップ2804、ステップ2810又はステップ2814でNoの場合にも、次の処理{ステップ2850(第2)の処理}に移行する。

【0225】

次に、図41は、第2実施形態における、図38のステップ2850(第2)のサブルーチンに係る、保留割り先読み判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2852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のフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第2実施形態においては、巨大保留先読み演出と保留割り保留先読み演出とは同時に実行されないが、串刺し保留先読み演出と保留割り先読み演出とは同時に実行されるよう構成されている。

10

【0226】

ステップ2852でYesの場合、ステップ2854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、当該新たな保留以前の保留の停止図柄はすべて「HB」図柄であるか否かを判定する。ステップ2854でYesの場合、ステップ2856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、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2856でYesの場合、ステップ2858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、1/10)で当選する保留割り先読み抽選を実行し、ステップ2864に移行する。他方、ステップ2856でNoの場合、ステップ2860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、当該新たな保留の停止図柄は「HB」又は「HC」であるか否かを判定する。ステップ2860でYesの場合、ステップ2862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、1/100)で当選する保留割り先読み抽選を実行し、ステップ2864に移行する。尚、第2実施形態においては、ステップ2860で、新たな保留の停止図柄が「HB」又は「HC」である場合に、保留割り先読み抽選を実行するよう構成したが、これには限定されず、新たな保留の停止図柄の種類に拘らず(即ち、新たな保留の停止図柄が「HA」であっても)、保留割り先読み抽選を実行するよう構成してもよい。

20

【0227】

次に、ステップ2864で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該実行された先読み抽選結果を参照し、当該保留割り先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ2864でYesの場合、ステップ2866で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該保留割り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。次に、ステップ2868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のフラグエリア内にある、保留割り先読み実行フラグをオンにし、次の処理(ステップ2112の処理)に移行する。尚、ステップ2852、ステップ2854、ステップ2860又はステップ2864でNoの場合にも、次の処理(ステップ2112の処理)に移行する。

30

【0228】

このように、第2実施形態においては、3種類の先読み演出が存在し、先読み演出の演出態様だけでなく、トリガ保留となり得る保留の停止図柄の条件、同時に実行し得る先読み演出が相違するよう構成されている。また、すべての先読み演出において、トリガ保留以前の保留の停止図柄の条件は「HB」(15秒以下の短変動となるハズレ図柄)のみとなっており、このように構成することで、トリガ保留に係る変動に期待感をもたせると共に、遊技者がトリガ以前の保留に対してトリガ保留であるかと勘違いしてしまう事態を防ぐことができる。尚、一斉保留変化演出は当該3種類の先読み演出がトリガ保留となるか否かの条件とは異なり、保留に係る停止図柄に拘らずにすべての保留の保留表示態様及び当該変動表示態様が変化することとなる。

40

【0229】

尚、第2実施形態における、停止予定の図柄種類と先読み抽選当選確率に係る構成を纏

50

めると、(1) ハズレ図柄の選択傾向は、保留数依存傾向（保留数によって変動態様選択候補が相違し得る依存傾向）か保留数非依存傾向（保留数によって変動態様選択候補が相違しない依存傾向）となる。(2) 「HB」である場合には選択傾向は保留数依存傾向であり、「HC」である場合には選択傾向は保留数非依存傾向となる。(3) ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「HC」である場合、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「HB」である場合よりも、当該ある保留が先読み抽選に当選する確率が高い（保留画像の表示態様が変化する確率が高い）。(4) ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が大当たり図柄である場合、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「HB」である場合よりも、当該ある保留が先読み抽選に当選する確率が高い（保留画像の表示態様が変化する確率が高い）よう構成されている。尚、先読み抽選の当選率とは、巨大保留先読み抽選、串刺し保留先読み抽選、保留割り先読み抽選等のすべての先読み抽選を考慮した相対的な当選率としてもよいし、巨大保留先読み抽選のみ等の1種類の先読み抽選としてもよい。また、第2実施形態の構成として、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が大当たり図柄である場合、ある保留に係る変動にて停止予定の図柄が「HC」である場合よりも、先読み抽選に当選し、且つ、当該ある保留に対応する保留画像の表示態様を大当たり確定となる（又は、大当たり期待度が高い）表示態様とする選択確率が高いよう構成してもよい。

10

【0230】

次に、図42は、第2実施形態における、図37のステップ2900（第2）のサブルーチンに係る、第1主遊技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2902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、巨大保留先読み実行フラグがオンであるか否かを参照する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の保留表示態様を巨大準備保留表示態様に決定し、次の処理（ステップ2114の処理）に移行する。

20

【0231】

他方、ステップ2902でNoの場合、ステップ2906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、串刺し保留先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2906でYesの場合、ステップ2908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、保留割り先読み実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2908でYesの場合、ステップ2910で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の保留表示態様を通常表示態様（本例では、白色）に決定し、次の処理（ステップ2114の処理）に移行する。

30

【0232】

他方、ステップ2906又はステップ2908でNoの場合、換言すると、保留割り先読み実行フラグがオンである場合、ステップ2912で、装図保留情報表示制御手段SM22は、トリガ保留の保留表示態様を保留割り準備表示態様に決定する。次に、ステップ2914で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留割りシナリオ決定テーブルSM22taを参照し、保留割り準備表示態様の期待度表示シナリオ（保留割り準備表示態様に表示される、保留割り表示態様に変化する期待度を表す数字のシナリオ）を決定し、次の処理（ステップ2114の処理）に移行する。

40

【0233】

ここで、同図下段は、第2実施形態に係る保留割りシナリオ決定テーブルの一例である。同図に示されるように、保留表示態様が保留割り準備表示態様となることが決定された場合には、トリガ保留となる保留の入賞時、及び、当該入賞時以降のトリガ保留に係る変動までの毎変動にて、当該変動示唆表示態様が保留割り表示態様となる期待度を表示する。尚、初期値（トリガ保留となる保留の入賞時に表示される期待度）が大きい程、トリガ保留が大当たりとなる期待度が相対的に高くなり、トリガ保留となる保留の入賞時の保留数が多い程、初期値は少ない数字が選択され易くなるよう構成されている。尚、各保留割り準備表示態様の期待度表示シナリオは均等に選択されるよう構成されている。尚、トリガ

50

保留の決定された停止図柄が「HB」以外である場合には、当該トリガ保留に係る変動時に、当該トリガ保留に係る当該変動示唆表示態様は、保留割り表示態様となり、トリガ保留の決定された停止図柄が「HB」である場合には、当該トリガ保留に係る当該変動示唆表示態様は、保留割り準備表示態様となる（詳細は後述する）。尚、期待度表示シナリオの内容は変更してもよく、数字（当該変動示唆表示態様が保留割り表示態様となる期待度を表す表示）の種類も変更して問題ないが、当該数字はトリガ保留に係る変動に近づくにつれて減少しないよう構成することが望ましい（数字が増加していく期待感を遊技者に抱かせるため）。

【0234】

次に、図43は、第2実施形態における、図35のステップ2300のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ2320（第2）～ステップ2330（第2）及びステップ2950（第2）である。即ち、ステップ2306で装飾図柄の停止図柄及び変動態様を決定した後、ステップ2320（第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を参照し、当該変動示唆表示態様（当該変動に係る消化された保留の表示態様と同一又は類似した表示態様を、当該変動において表示する際の表示オブジェクト及びその表示態様）は特殊表示態様であるか否かを判定する。ステップ2320（第2）でYesの場合、ステップ2322（第2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、主遊技時柄の停止図柄に関する情報に基づき、特殊保留変動演出内容決定テーブルを参照し、特殊当該変動示唆表示態様（特殊表示態様の保留に係る変動における当該変動示唆表示態様であり、詳細は後述する）及び特殊予告演出内容（特殊保留表示態様に係る変動時に実行される予告演出）を決定し、ステップ2308に移行する。

【0235】

ここで、同図左下段は、第2実施形態に係る特殊保留変動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、停止図柄によって特殊当該変動示唆表示態様及び特殊予告演出内容（特殊保留表示態様に係る変動時に実行される予告演出）が相違するよう構成されている。また、第2実施形態においては、選択される特殊当該変動示唆表示態様に基づいて、予告演出の内容（種類）が相違するよう構成されている。尚、第2実施形態における、特殊表示態様の保留に係る変動においては、主遊技図柄の停止図柄によって予告演出が相違するよう構成したが、これには限定されず、抽選を実行し、当該抽選の結果によって予告演出が相違するよう構成してもよいし、変動時間等その他の要素によって予告演出が相違するよう構成してもよい。

【0236】

他方、ステップ2320（第2）でNoの場合、ステップ2324（第2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が一斉変化煽り値（本例では、21～25であり、先読み禁止値と同一の範囲となっている）ではないか否かを判定する。ステップ2324（第2）でYesの場合、ステップ2326（第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を参照し、いずれかの第1主遊技先読み実行フラグ（巨大保留先読み実行フラグ、串刺し保留先読み実行フラグ、保留割り先読み実行フラグ）がオンであるか否かを判定する。ステップ2326（第2）でYesの場合、ステップ2950（第2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、後述する、先読み演出内容決定処理を実行し、ステップ2308に移行する。

【0237】

他方、ステップ2324（第2）でNoの場合、ステップ2328（第2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、一斉保留変化煽り演出の実行を決定し、ステップ2330（第2）に移行する。尚、ステップ2326（第2）でNoの場合にもステップ2330（第2）に移行する。

【0238】

ここで、同図右下段は、第2実施形態に係る一斉保留変化煽り演出の一例である。同図

に示されるように、第2実施形態においては、一斉保留変化煽り演出の実行時には、演出表示装置SG上に、保留表示画像、当該変動示唆表示画像、一斉保留変化煽り演出、保留あり継続カウンタ値、変動中の装飾図柄が表示されており、一斉保留変化煽り演出はその他の予告演出とは重ならないよう表示されるよう構成されている。当該演出は保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が一斉保留変化演出実行値（本例では、25）に近い値であることを遊技者に報知する演出である。尚、現在の保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値と第1主遊技側の保留数とを考慮して、当該カウンタ値が一斉保留変化演出実行値（本例では、25）まで到達することが略確定的（当該到達以前に第2主遊技保留が生起しない且つ大当たりとならない場合に確定的）となった場合には、当該略確定的である旨を遊技者に報知するよう構成してもよい。尚、詳細は後述することとなるが、本例においては、表示領域SG10における保留表示及び／又は当該変動示唆表示の近傍又は保留表示内に表示される、保留表示及び／又は当該変動示唆表示に関連性のある演出表示を保留付帯情報と称しており、同図においては、一斉保留変化煽り演出に係る表示が保留付帯情報となっている。

10

【0239】

次に、ステップ2330（第2）で、装図表示内容決定手段SM21nは、主遊技時柄の停止図柄及び変動態様に関する情報に基づき、予告演出内容を決定し、ステップ2308に移行する。

【0240】

次に、図44は、第2実施形態における、図43のステップ2950（第2）のサブルーチンに係る、先読み演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2952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、巨大保留先読み実行フラグがオン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、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2954でYesの場合、ステップ2955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、巨大保留先読み実行フラグをオフにする。次に、ステップ2956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、当該変動に係る主遊技図柄の停止図柄は「HB」ではないか否かを判定する。ステップ2956でYesの場合、ステップ2958で、装図表示内容決定手段SM21nは、変動開始時に当該変動示唆表示態様を巨大保留表示態様にて表示し、且つ、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、予告演出内容を決定し、ステップ2964に移行する。

20

30

【0241】

他方、ステップ2956でNoの場合、ステップ2960で、装図表示内容決定手段SM21nは、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、予告演出内容を決定し、ステップ2964に移行する。他方、ステップ2954でNoの場合、ステップ2962で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出を巨大保留煽り演出（遊技者に対して、巨大準備保留表示態様である保留に係る変動までの期待感を煽る演出）に決定し、ステップ2964に移行する。尚、ステップ2952でNoの場合にも、ステップ2964に移行する。

40

【0242】

次に、ステップ2964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、串刺し保留先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2964でYesの場合、ステップ2966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2966でYesの場合、ステップ2967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、串刺し保留先読み実行フラグをオフにする。次に、ステップ2968で、装図表示内容決定手段SM21nは、変動途中（例えば、変動開始か

50

ら10秒後のタイミング)に当該変動示唆表示態様を串刺し保留表示態様に変更し、且つ、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、予告演出内容を決定し、ステップ2972に移行する。

【0243】

他方、ステップ2966でNoの場合、ステップ2970で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出を保留変化煽り演出(遊技者に対して、串刺し準備保留表示態様である保留及び/又は保留割り先読み抽選に当選した保留に係る変動までの期待感を煽る演出)に決定し、ステップ2972に移行する。尚、ステップ2964でNoの場合にも、ステップ2972に移行する。

【0244】

次に、ステップ2972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、保留割り先読み実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2972でYesの場合、ステップ2974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2974でYesの場合、ステップ2975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、保留割り先読み実行フラグをオフにする。次に、ステップ2976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、当該変動に係る主遊技図柄の停止図柄は「HB」ではないか否かを判定する。ステップ2976でYesの場合、ステップ2978で、装図表示内容決定手段SM21nは、変動開始時に当該変動示唆表示態様を保留割り表示態様にて表示し、且つ、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、予告演出内容を決定し、次の処理(ステップ2308の処理)に移行する。

【0245】

他方、ステップ2976でNoの場合、ステップ2980で、装図表示内容決定手段SM21nは、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、予告演出内容を決定し、次の処理(ステップ2308の処理)に移行する。他方、ステップ2974でNoの場合、ステップ2982で、装図表示内容決定手段SM21nは、予告演出を保留変化煽り演出(遊技者に対して、保留割り準備表示態様である保留に係る変動までの期待感を煽る演出)に決定し、次の処理(ステップ2308の処理)に移行する。尚、ステップ2972でNoの場合にも、次の処理(ステップ2308の処理)に移行する。尚、第2実施形態においては、串刺し保留先読み演出と保留割り先読み演出とは同時に実行され得るよう構成されているため、ステップ2968の処理とステップ2978の処理とも同時に実行され得るよう構成されている。尚、ステップ2958、ステップ2960、ステップ2968、ステップ2978及びステップ2980の処理においては、トリガ保留に係る当該変動示唆表示内容を決定している。

【0246】

次に、図45は、第2実施形態における、図43のステップ3150のサブルーチンに係る、当該変動示唆表示態様管理処理のフローチャートである。本実施形態との相違点はステップ3156(第2)及びステップ3162(第2)であり、即ち、ステップ3154で当該図柄変動が第1主遊技側に係る変動であった場合に、ステップ3156(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該変動示唆シナリオ決定テーブル(先読み演出実行中の当該変動示唆表示態様の变化していくシナリオを決定するためのテーブルであり、詳細は後述する)を参照し、第1主遊技側の当該変動示唆表示シナリオを決定してセット(サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる)する。

【0247】

また、ステップ3160で第1主遊技側に係る当該変動示唆表示態様を「なし」に決定してセット(サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる)した後、ステップ3162(第2)で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該変動示唆シナリオ決定テーブル(先読み演出実行中の当該変動示唆表示態様の变化していくシナリオを決定する

10

20

30

40

50

ためのテーブルであり、詳細は後述する）を参照し、第2主遊技側の当該変動示唆表示シナリオを決定してセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2308の処理）に移行する。

【0248】

ここで、同図下段の2つのテーブルは、当該変動示唆シナリオ決定テーブル（大当たり時）と当該変動示唆シナリオ決定テーブル（ハズレ時）である。本実施形態においては、先読み演出実行中の当該変動示唆表示態様の变化していくシナリオであるトリガ保留に係る当該変動示唆表示シナリオを当該変動示唆シナリオ決定テーブルを参照して決定するよう構成されている。当該変動示唆シナリオ決定テーブル（大当たり時とハズレ時とのいずれも共通）を参照して決定する場合の選択され得る当該変動示唆表示態様の種類は、「虹色」、
10 「赤色」、「青色」の3つであり、1回の図柄変動において「タイミング1」、「タイミング2」及び「タイミング3」の3回の表示タイミング（表示態様変化タイミング）が存在し得るよう構成されている。尚、第2実施形態においては、「タイミング1」は図柄変動開始タイミングとなっており、「タイミング1」にて表示された当該変動示唆表示態様が「タイミング2」（例えば、図柄変動中、擬似連続変動における仮停止後の図柄変動中）と「タイミング3」（例えば、ノーマルリーチ中、スーパーリーチ中）との2回のタイミングにおいて変化し得るよう構成されている。尚、図柄変動における変動開始タイミングに近いタイミングから順に、「タイミング1」、「タイミング2」、「タイミング3」となっている。また、第2実施形態においては、「タイミング1」を「白色」以外の表示態様としたが、これには限定されず、図柄変動開始タイミングにおいては、当該変動示
20 唆表示態様を初期表示態様として「白色」にて表示し、変動途中の複数のタイミングにて、当該変動示唆表示態様が変化し得るよう構成してもよい（例えば、変動開始タイミングから変動時間が経過するにつれて、「白色」→「青色」→「赤色」と変化していく）。また、当該変動示唆表示態様の变化し得るタイミングを増減させてもよく、例えば、擬似連続変動における擬似連図柄（擬似連続変動が実行されることを示唆する仮停止図柄）が仮停止するタイミング毎に表示態様が変化し得るよう構成してもよいし、擬似連続変動における図柄変動中に表示態様が変化し得るよう構成してもよいし、ノーマルリーチ演出が実行されるタイミングを「タイミング3-1」、スーパーリーチの前半が開始されるタイミングを「タイミング3-2」、スーパーリーチの後半が開始されるタイミングを「タイ
30 ミング3-3」として複数回表示態様が変化し得るよう構成してもよい。また、当該変動示唆表示態様が変化する際には、変化演出（当該変動示唆表示態様を変化させるための演出）を伴うよう構成してもよく、そのように構成した場合には、変化演出が発生しても当該変動示唆表示態様が変化しない場合を有していてもよいし、変化演出が発生し得るタイミングにおいて変化演出が発生しない場合があってもよい。また、発生する変化演出の種類として、発生した場合に当該変動示唆表示態様が変化することが確定的となるような変化演出を設けてもよい。また、変化していく当該変動示唆表示態様はランクアップ（例えば、「青色」から「赤色」には変化するが、「赤色」から「青色」には変化しない）して
40 いくよう構成してもよいし、変化するタイミングが遅いほど大当たり期待度が高くなる（例えば、「タイミング2」よりも「タイミング3」で変化した方が大当たり期待度が高くなる）よう構成してもよい。尚、第2実施形態においては、同図の処理にてセットされた当該変動示唆表示シナリオに従ってサブサブ側で当該変動示唆表示を実行することとなり、当該図柄変動が第1主遊技側に係る変動である場合には、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様を表示し、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様は表示しない一方、当該図柄変動が第2主遊技側に係る変動である場合には、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様を表示し、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様は表示しない。また、当該変動示唆表示態様が「なし」の場合には「白色」にて表示されることとなる。尚、第2実施形態においては、当該変動示唆表示は遊技状態に拘らず表示し得るよう構成したが、これには限定されず、（1）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合には表示しない、（2）確率変動遊
50 技状態且つ時間短縮遊技状態である場合には、その他の遊技状態である場合よりも表示され難い（表示される確率が低い）、よう構成してもよい。また、第2実施形態においては

、保留表示の変化実行時には1回の図柄変動において1回のみ保留表示態様が変化可能であることに対して、当該変動示唆表示の変化実行時には1回の図柄変動において3回（タイミング1、タイミング2、タイミング3）当該変動示唆表示態様が変化可能に構成されており、当該変動示唆表示の方が保留表示よりも1回の図柄変動において変化し得る回数が多くなっている。また、そのような構成のである場合には、保留表示の変化及び当該変動示唆表示の変化を実行する際には何らかのアクション（予告演出等）を伴って変化するように構成してもよい。

【0249】

次に、図46は、第2実施形態における、図35のステップ2400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。本実施形態との相違点は、ステップ2442（第2）及びステップ2444（第2）である。即ち、ステップ2426で主遊技図柄が停止した後、ステップ2442（第2）で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1主遊技側の装図保留カウンタを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2442（第2）でYesの場合、ステップ2444（第2）で、装飾図柄表示制御手段SM21は、保留あり継続カウンタSM22cをリセット（ゼロクリア）し、ステップ2428に移行する。他方、ステップ2442（第2）でNoの場合には次の処理（ステップ2500の処理）に移行する。

【0250】

次に、図47は、第2実施形態における、一斉保留変化演出実行イメージ図である。まず、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が22である状況下、当該カウンタ値が22であることに起因して、一斉保留変化煽り演出が実行されている。その後、3回主遊技図柄が停止した後、次変動が開始し、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が25となり当該カウンタ値の表示が非表示となると共に、一斉保留変化演出が実行され、すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様（卵の表示態様）に変化する。

【0251】

すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様に変化した後、当該変動の停止図柄が「HA」、「3A」、「4A」、「5A」、「1K」又は「2K」の場合には、変動開始タイミング（一斉保留変化演出が実行された直後）にて特殊当該変動示唆表示態様として「人」が表示される。その後、同一変動にて、特殊当該変動示唆表示態様が「人」であることに起因して変動時間示唆演出（当該変動の変動時間の長短を示唆する演出）が実行される。また、特殊当該変動示唆表示態様が「人」である場合には、変動時間の長短以外にも、演出態様（リーチ種別等）を示唆するように構成してもよい。

【0252】

他方、すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様に変化した後、当該変動の停止図柄が「HB」の場合には、変動開始タイミング（一斉保留変化演出が実行された直後）にて特殊当該変動示唆表示態様として「星」が表示される。その後、同一変動にて、特殊当該変動示唆表示態様が「星」であることに起因して遊技性説明演出（遊技機の遊技性の特徴部分を説明する演出）が実行される。また、特殊当該変動示唆表示態様が「星」である場合には、基本的には、遊技性説明演出が実行されることとなるが、当該演出の実行に係る変動が大当たりとなる変動である場合にて「ゲキアツ」等といった大当たり期待度を示唆する演出を実行し得るよう構成してもよい（ハズレとなる変動の一部で実行してもよい）。

【0253】

他方、すべての保留表示態様及び当該変動示唆表示態様が特殊表示態様に変化した後、当該変動の停止図柄が「HC」、「7A」又は「9A」の場合には、変動開始タイミング（一斉保留変化演出が実行された直後）にて特殊当該変動示唆表示態様として「ひよこ」が表示される。その後、同一変動にて、特殊当該変動示唆表示態様が「ひよこ」であることに起因して当否結果示唆演出（当該変動の当否結果を示唆する演出）が実行される。

【0254】

このように、第2実施形態においては、或る変動における、特殊当該変動示唆表示態様（又は、主遊技図柄の停止図柄）の種類によって、当該或る変動における予告演出の内容（種類）が相違するよう構成されている。尚、当該特殊表示態様の保留に係る予告演出は遊技者の操作（例えば、サブ入力ボタンS Bの押下）によって実行されるよう構成してもよい。また、特殊当該変動示唆表示態様が「星」である場合には、遊技者の操作により予告演出が実行され、特殊当該変動示唆表示態様が「人」又は「ひよこ」である場合には、遊技者の操作を介さないで実行されるよう構成してもよい。

【0255】

尚、第2実施形態に係る遊技機は、遊技者へ遊技媒体に関連しない特典（非遊技媒体特典）を付与すると共に、非遊技媒体特典を活用した新たな興趣性を生み出すサービス（遊技機連動サービス）を遊技者へ提供するためのシステムを設けるよう構成してもよい。当該サービスの一例としては、コンテンツ段階配信サービス、遊技機演出カスタムサービス、等が挙げられ、コンテンツ段階配信サービスとは、遊技機での遊技結果に基づいて、ウェブ（Web）サイトから移動体通信端末へ特定の画像データや音声データ等を段階的に配信するサービスであり、遊技機演出カスタムサービスとは、ウェブサイト上に登録されている遊技者のパーソナルデータに基づいて、遊技機上で発生する各種演出で用いられる画像データや音声データを遊技者が任意に変更できるサービスである。また、当該サービスを一斉保留変化演出に適用させてもよく、例えば、一斉保留変化演出にて変化した保留に係る特殊当該変動示唆表示態様の種類や特殊表示態様となった保留に係る変動時の演出の結果の種類を記憶して、実行された特殊当該変動示唆表示態様の種類及び／又は演出の結果（種類の数、実行され難い演出を発生させたか否か）により、前記サービスが付与され得るよう構成してもよい。また、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値に紐づいたポイント（例えば、リセットされる直前のカウンタ値が10以上であった場合に当該カウンタ値がポイントとなる）を遊技者に付加するよう構成し、当該ポイントによって前記サービスが付与されるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値は所定値（本例では、25）に到達してもリセットされないよう構成することが望ましい。

【0256】

また、前記付与されたサービスは待機デモ中演出（入賞口への遊技球の入球が所定時間検出されなかった場合や、所定時間遊技が進行していないと判断された場合、等）に実行される演出）にて実行され得るよう構成してもよく、例えば、前記サービスとして、待機中演出における背景演出を遊技者が選択できる（又は、選択できる背景演出の種類が変化する）よう構成してもよい。

【0257】

次に、図47は、第2実施形態における、先読み演出実行イメージ図である。はじめに、巨大保留先読み演出について例示する。まず、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が10の状況下、装飾図柄が変動している。その後、同一変動中において、新たに保留が生起し、当該新たな保留が巨大保留先読み抽選に当選し、当該当選した保留が巨大準備保留表示態様にて表示される。その後、次変動が開始され、巨大保留煽り演出が演出表示装置SG上に表示される。その後、主遊技図柄が3回停止し、次変動が開始され、当該変動示唆表示態様として巨大保留表示態様が表示される。尚、本例においては、巨大保留先読み抽選に当選した場合には、当該変動示唆表示態様として巨大保留表示態様が表示されるよう構成したが、これには限定されず、巨大準備保留表示態様に係る変動開始時に巨大保留表示態様が表示されないパターン（ガセパターン）を設けてもよく、そのように構成した場合には、巨大保留煽り演出にて、巨大保留表示態様が表示されるか否かの期待度を示唆する演出を実行してもよい（例えば、変動毎に数字が加算されていき、当該数値が100に到達したら、巨大保留表示態様が表示されることが確定的になる、等）。

【0258】

次に、串刺し保留先読み演出について例示する。まず、保留あり継続カウンタSM22cのカウンタ値が10の状況下、装飾図柄が変動している。その後、同一変動中において

、新たに保留が生起し、当該新たな保留が串刺し保留先読み抽選に当選する（保留表示態様は「白色」である）。その後、次変動が開始され、保留変化煽り演出が演出表示装置SG上に表示される。その後、主遊技図柄が3回停止し、次変動が開始されてから10秒後のタイミングにおいて、当該変動示唆表示態様が通常表示態様（白色の表示態様）から串刺し保留表示態様に変化する。尚、本例においては、串刺し保留先読み抽選に当選した場合には、当該変動示唆表示態様として串刺し保留表示態様が必ず表示されるよう構成したが、これには限定されず、トリガ保留に係る変動途中で串刺し保留表示態様に変化しないパターン（白色のまま変化しないパターンであり、所謂、ガセパターン）を設けてもよく、そのように構成した場合には、串刺し保留煽り演出にて、串刺し保留表示態様に変化するか否かの期待度を示唆する演出を実行してもよい。また、トリガ保留に係る変動以前の10
変動において保留表示態様を変化（変化し得る保留表示態様は数種類設け、変化する毎に大当たり期待度が高くなる）させていき、トリガ保留に係る変動時の当該変動示唆表示態様にて大当たり期待度を示唆するよう構成してもよい。また、トリガ保留に係る変動以前の
変動途中にて保留表示態様が串刺し保留表示態様となり得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、稲妻が保留に刺さって串刺し保留表示態様となるパターンと、稲妻が保留に刺さらず串刺し保留表示態様とならない（保留表示態様が変化しない）パターン（所謂、ガセパターン）とを設けてもよい。

【0259】

次に、保留割り先読み演出について例示する。尚、第2実施形態においては、変化保留煽り演出の実行態様は、串刺し保留先読み演出と同様の演出内容であるため、詳細は割愛する。尚、保留割り先読み演出に係る変化保留煽り演出と串刺し保留先読み演出に係る変化保留煽り演出とは相違するよう構成してもよい。保留割り先読み演出においては、保留
変化煽り演出の実行後、主遊技図柄が3回停止し、次変動が開始され、当該変動示唆表示態様として保留割り表示態様が表示される。尚、保留割り先読み演出においても巨大保留先読み演出と同様に、トリガ保留に係る変動途中で保留割り表示態様に変化しないパターン（ガセパターン）を設けてもよい。

【0260】

次に、保留割り先読み演出と串刺し保留先読み演出とが同時に実行された場合について例示する。尚、変化保留煽り演出の実行までは、串刺し保留先読み演出と同様の演出内容であるため、詳細は割愛する。尚、保留割り準備表示態様には、当該変動示唆表示態様として保留割り表示態様が表示される期待度である「50」が表示されている（「100」
の表示で、当該変化が確定的となる）。保留変化煽り演出の実行後、主遊技図柄が3回停止し、次変動が開始され、当該変動示唆表示態様として保留割り表示態様が表示される。その後、同一変動の変動途中（変動開始から10秒後のタイミング）において、保留割り表示態様に串刺し保留表示態様が重なった当該変動示唆表示態様に変化する。また、当該先読み演出においても、トリガ保留に係る変動以前の変動途中にて保留表示態様が串刺し保留表示態様となり得るよう構成してもよく、前述のガセパターンを設けてもよい。また、保留割り先読み演出と串刺し保留先読み演出とが重複して実行される場合には、重複せずに保留割り先読み演出が単独で実行される場合と比較して相対的に稲妻が保留に刺さって串刺し保留表示態様となるパターンの割合が高くなる（ガセパターンの頻度が低くなる）
よう構成してもよい。

【0261】

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、所定変動回数（本例では、25回）保留数が0にならなかった場合に一斉保留変化演出を実行し得るよう構成すると共に、実行条件や演出態様や保留変化タイミングが異なった複数の先読み演出を設けるよう構成することにより、様々な保留に係る演出と所定変動回数毎に実行される特別な演出に、遊技者は飽きることなく遊技を進行することができることとなる。

【0262】

尚、第2実施形態においては、巨大準備保留表示態様及び保留割り準備表示態様の表示されるタイミングは、保留生起タイミング（入賞タイミング）となるよう構成したが、こ

10

20

30

40

50

れには限定されず、当該タイミング以降からトリガ保留に係る変動開始以前のタイミング（例えば、次変動開始、次変動途中、次々変動開始、次々変動途中タイミング、等）にて表示されるよう構成してもよい。

【0263】

尚、第2実施形態においては、巨大保留表示態様及び保留割り表示態様はトリガ保留に係る当該変動示唆表示態様としてのみ表示され得るよう構成したが、これには限定されず、当該タイミング以降からトリガ保留に係る変動開始以前の変動開始タイミング（例えば、次変動開始、次々変動開始タイミング、等）において保留表示態様として表示され得る（保留表示態様が変化され得る）よう構成してもよい。

【0264】

尚、第2実施形態においては、保留あり継続カウンタSM22cを加算カウンタとしたが、これには限定されず、減算カウンタとしてもよい。また、一斉保留変化演出は、保留数が0でない状態が所定変動回数（本例では、25回）継続することにより実行し得るよう構成したが、これには限定されず、保留数に拘らず（途中で保留数が0になっても）、所定変動回数毎に実行し得るよう構成してもよい。

【0265】

尚、第2実施形態においては、一斉保留変化演出の実行時に、保留表示態様を1種類の特殊表示態様に変化させ、その後、複数種類の特殊当該変動示唆表示態様が表示され得るよう構成したが、一斉保留変化演出の実行時に複数の特殊表示態様に変化し得るよう構成してもよい。

【0266】

尚、第2実施形態においては、新たな保留の停止予定の図柄の種類（大当たり図柄であるか、ハズレ図柄「HB」であるか、ハズレ図柄「HC」であるか）によって、先読み抽選を実行するか否かを判定するよう構成したが、これには限定されず、新たな保留の変動時間によって判定（例えば、変動時間が所定時間以上であるか否か）してもよいし、変動態様乱数区切り情報によって判定（例えば、変動態様乱数区切り情報が区切り3であるか否か）してもよい。尚、変動態様乱数区切り情報によって判定する場合には、当該変動態様乱数区切り情報によって、停止図柄が「HA」、「HB」、「HC」のいずれであるかを判断できるような変動態様グループ（又は、変動態様乱数区切り情報）となるよう構成してもよい。

【0267】

また、本例においては、変動時間をリーチ変動となる以前の期間であるAブロックと、リーチ変動となる以降の期間であるBブロックとの2つのブロックに分割して決定し、当該変動時間に変動付加時間及び／又は変動固定時間を付加して1つの変動を形成するよう構成してもよい。

【0268】

また、本例においては、変動固定時間を長時間（リーチとなる変動時間と同程度の時間であって、例えば、30秒）とし、当該変動固定時間中にリーチ演出を実行し得るよう構成してもよい。また、変動時間<変動固定時間として、変動時間においてリーチ演出を実行し、変動固定時間において擬似リーチ演出を実行するよう構成してもよい。例えば、変動固定時間を90秒とし、変動時間を60秒として、変動時間に係る装飾図柄の停止図柄を、特殊停止組み合わせ（前述した、チャンス目）である「123」とし（「404」のような、左列と右列を同一の停止図柄とし、中列の停止図柄を特殊図柄としてもよい）、その後の変動固定時間で、当該変動が大当たりであるかハズレであるかを煽るための煽り演出を実行し、その後装飾図柄停止図柄が「444」となるような演出が実行されることとなる。

【0269】

また、本例においては、保留数が多いほど変動固定時間として短時間の変動固定時間が選択され易いよう構成してもよい。

【0270】

また、本例においては、保留の生起時に、当該保留に係る、当否結果と停止図柄と変動態様グループと変動態様乱数区切り情報とをサブ側に送信し得るよう構成されているため、保留の生起時と当該生起した保留の消化時とで遊技状態が相違する場合にも、当否結果や変動態様グループが同一であるか否か（相違しないか否か）を判別可能である。よって、当否結果や変動態様グループが同一である場合には保留の生起時と当該生起した保留の消化時とで遊技状態が相違する場合にも、先読み演出を遊技状態を跨いで実行してもよいし、実行する先読み演出の種類によって、遊技状態を跨いで先読み演出を実行する場合と、実行しない場合とが存在するよう構成してもよい。

【0271】

また、先読み演出を複数種類設け、トリガ保留の変動態様によって実行可否が相違する先読み演出と、トリガ保留の変動態様に拘らず実行可能な先読み演出を設けてもよい。また、複数の先読み演出は同時に発生し得るよう構成してもよく、先読み演出開始時に複数の先読み演出を同時に開始してもよいし、1つの先読み演出の実行途中で、他の先読み演出が開始されるよう構成してもよい。また、先読み演出のランクアップ（例えば、保留表示色が「青→赤」に変化するなど大当りの期待度が高まる）するタイミングも、同時に実行してもよいし、先読み演出毎に異なるタイミングでランクアップするよう構成してもよい。また、先読み演出の種類を複数設けてもよく、例えば、保留表示態様が変化する先読み演出、装飾図柄の停止出目（停止図柄の組み合わせ）にて大当り期待度を示唆するチャンス目先読み演出、背景変化先読み演出、カウントダウン予告先読み演出、等を設けてもよい。また、当該複数の先読み演出は、同時に発生し得る先読み演出の種類又は組み合わせ、いずれかが発生した際のランクアップ度合（1段階UP、2段階UP、UPしない）、最初に出現する表示態様の大当り期待度、等が先読み抽選の契機となった保留に係る停止予定の図柄等によって相違し得るよう構成してもよく、例えば、「HC」に係る先読み演出実行時には、「HB」に係る先読み演出実行時よりも、同時に発生し得る先読み演出の種類又は組み合わせが多い、いずれかが発生した際のランクアップ度合が高い、大当り期待度が高い表示態様が最初に出現し易い、等としてもよい。

【0272】

尚、本例においては、保留内にトリガ保留が存在している場合には先読み抽選を実行しないよう構成したが、先読み抽選を実行しない条件はこれには限定されず、例えば、保留内にリーチ変動（リーチ演出を実行することとなる主遊技図柄の変動）となる保留が存在している場合に先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

【0273】

尚、本例に係る遊技機の構成として、主遊技図柄の1回の変動中において、「左・中・右図柄の仮停止表示→再変動（いわゆる擬似変動）」を複数回繰り返した後に主遊技図柄を停止させることで、主遊技図柄の1回の変動中に恰も主遊技図柄が複数回変動しているように遊技者に対して見せる演出手法である擬似連続変動を実行し得るよう構成してもよい。また、そのように構成した場合、先読み演出の実行中においては、トリガ保留以前に消化される保留に係る変動中の演出としては擬似連続変動を実行せず、トリガ保留に係る変動中の演出として擬似連続変動を実行し得るよう構成してもよい。

【0274】

また、第2実施形態においては、第1主遊技側の当該変動示唆表示態様が変化する（通常が表示態様である「白色」以外で表示される）タイミングは複数タイミング（変動開始時、変動開始から10秒後）存在するが、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様が変化する（通常が表示態様である「白色」以外で表示される）タイミングは1種類のタイミング（変動開始時）のみとなっている。また、これには限定されず、第2主遊技側の当該変動示唆表示態様も図柄変動途中にて変化し得るよう構成してもよいが、そのように構成する場合には、第1主遊技側と第2主遊技側とを有し（第1種第1種複合機）、第1主遊技側の保留よりも第2主遊技側の保留の方が優先して消化され、第1主遊技側にて遊技を進行するより第2主遊技側にて遊技を進行した方が遊技者にとって有利になるような遊技機に構成し、開放時間延長機能非作動時（非時間短縮遊技状態時）における第1主遊技側の当

10

20

30

40

50

該変動示唆表示態様が図柄変動途中にて変化し得るタイミングの種類よりも、開放時間延長機能作動時（時間短縮遊技状態時）における第2主遊技側の当該変動示唆表示態様が図柄変動途中にて変化し得るタイミングの種類の方が少なくなるよう構成することが望ましい。

【0275】

（第2実施形態からの変更例1）

ここで、第2実施形態では、保留表示態様及び当該変動示唆表示態様に係るサブサブ制御部SSへのコマンドのセットを適切に実行し得る構成を例示したが、第2実施形態とは異なるスペックの遊技機においては、第2実施形態とは異なる保留表示態様及び当該変動示唆表示態様に係るサブサブ制御部へのコマンド内容及びコマンド送信態様とすることができ、より遊技機のスペックに適したコマンド内容及びコマンド送信態様とすることができる。そこでそのような構成を第2実施形態からの変更例1として、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0276】

尚、第2実施形態からの変更例1に係る遊技機は、主遊技図柄の変動固定時間を計測するための変動固定時間タイマMP12tを有している。

【0277】

はじめに、図49は、第2実施形態からの変更例1における、図9のステップ1400（1）、（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。第2実施形態から変更点は、ステップ1412（第2変1）、ステップ1450（第2変1）、ステップ1850（第2変1）及びステップ1439（第2変1）～ステップ1443（第2変1）であり、即ち、ステップ1410で主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ1412（第2変1）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bを参照し、限定頻度フラグ（第2実施形態からの変更例1においては、限定頻度状態が1種類しか存在しないため、限定頻度フラグとしている）がオンであるか否かを判定する。ステップ1412（第2変1）でYesの場合、ステップ1450（第2変1）で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ1650（第2変1）に移行する。他方、ステップ1412（第2変1）でNoの場合には、ステップ1416に移行して主遊技図柄に関する変動態様を決定した後、ステップ1850（第2変1）に移行する。次に、ステップ1850（第2変1）で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、後述する、変動固定時間決定処理を実行しステップ1418に移行する。

【0278】

また、ステップ1434で変動中フラグをオフにした後、ステップ1439（第2変1）で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、決定された変動固定時間を変動固定時間タイマMP12t（デクリメントタイマ）にセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ1440（第2変1）で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cのフラグエリア内にある変動固定中フラグをオンにし、ステップ1442（第2変1）に移行する。

【0279】

また、ステップ1426で変動中フラグがオフである場合、ステップ1441（第2変1）で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cのフラグエリアを参照し、変動固定中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1441（第2変1）でYesの場合にはステップ1442（第2変1）に移行し、Noの場合には次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

【0280】

次に、ステップ1442（第2変1）で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、変動固定時間タイマMP12tを参照し、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1442（第2変1）でYesの場合、ステップ1443（第2変1）で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段M

B11b - Cのフラグエリア内にある変動固定中フラグをオフにし、ステップ1436に移行する。尚、第2実施形態からの変更例1においては、小当りを設けていない、且つ、変動固定時間を設けているため、ステップ1403における変動開始条件は、特別遊技中でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留あり、且つ、変動固定時間中でないことが条件となっている。

【0281】

次に、図50は、第2実施形態からの変更例1における、図49におけるステップ1450（第2変1）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1464で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタAMN52cを参照し、当該カウンタ値がモードA {第2実施形態からの変更例1においては、限定頻度カウンタ値によって滞在モード（滞在モードが相違すると参照する限定頻度テーブルが相違する）が相違し得るよう構成されている} 範囲内であるか否かを判定する。ステップ1464でYesの場合、ステップ1466で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52ta（限定頻度テーブル1）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1472に移行する。他方、ステップ1464でNoの場合、ステップ1470で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52tb（限定頻度テーブル2）を参照し、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、ステップ1472に移行する。尚、限定頻度テーブルの詳細については後述する。

【0282】

次に、ステップ1466で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタAMN52cのカウンタ値から1を減算（デクリメント）する。次に、ステップ1474で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度カウンタAMN52cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1474でYesの場合、ステップ1476で、限定頻度変動態様決定手段MN52は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内の限定頻度フラグをオフにし、次の処理 {ステップ1850（第2変1）の処理} に移行する。尚、ステップ1474でNoの場合にも、次の処理 {ステップ1850（第2変1）の処理} に移行する。

【0283】

ここで、同図下段は限定頻度滞在モード決定テーブルである。同図に示されるように、第2実施形態からの変更例1においては、限定頻度滞在モードとして、「モードA」と「モードB」とが存在しており、滞在モード（限定頻度滞在モード）が「モードA」の場合には、限定頻度テーブル1を参照して変動態様を決定し、滞在モードが「モードB」の場合には、限定頻度テーブル2を参照して変動態様を決定するよう構成されている。尚、滞在モードは限定頻度カウンタMN52cのカウンタ値によって決定されるよう構成されており、特別遊技が終了して限定頻度状態に移行した場合には、主遊技図柄の図柄変動が20回実行される毎に、「モードA」→「モードA」→「モードB」→「モードA」となるよう構成されている {「モードA」→「モードA」となっている場合、滞在モードは同一であるが、後述するように、滞在ステージが相違し得ることとなる、即ち、主制御基板M側にて管理している変動態様を決定する際に参照する変動態様決定テーブル（限定頻度テーブル）は同一であるが、副制御基板S側にて管理している滞在ステージが相違し得るよう構成されている}。尚、限定頻度滞在モード決定テーブルの内容は変更しても問題なく、滞在モードの種類数を3つ以上としてもよいし、限定頻度カウンタ値の範囲や滞在モードの遷移態様等もどのように変更しても問題ない。

【0284】

次に、図51は、第2実施形態からの変更例1における、図49におけるステップ1850（第2変1）のサブルーチンに係る、変動固定時間決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11 - Cは、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1

852でYesの場合、ステップ1854で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段MB11b-Cを参照し、当該図柄変動は限定頻度テーブルを参照して変動態様を決定した図柄変動であるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、即ち、当該図柄変動が限定頻度テーブルを参照する最終変動（本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動）であった場合、ステップ1856で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、当該図柄変動の変動固定時間を長時間（相対的に長時間であればよく、本例では、15秒）に決定し、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。他方、ステップ1852でNo、又は、ステップ1854でNoの場合、ステップ1858で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、当該図柄変動の変動固定時間を短時間（相対的に短時間であればよく、本例では、0.2秒）に決定し、次の処理（ステップ1418の処理）に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1に係る主遊技図柄の変動固定時間は、限定頻度テーブルを参照する最終変動（本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動）においては、相対的に長時間となるよう構成されている。

10

【0285】

次に、図52は、第2実施形態からの変更例1における、主遊技テーブル1及び主遊技テーブル2の一例である。第2実施形態からの変更点は小当りを設けていないことである。尚、これには限定されず、第2実施形態からの変更例1にて示した先読み演出の構成を有した遊技機においても、本実施形態～第2実施形態と同様に、小当りを設けていてもよいし、ハズレ図柄を複数有していてもよい。

20

【0286】

次に、図53は、第2実施形態からの変更例1における、限定頻度テーブルの一例である。第2実施形態からの変更例1においては、限定頻度テーブルを参照する際の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となっており、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては主に第2主遊技図柄を変動させて遊技を進行するよう構成されている。そのように構成されていることにより、限定頻度テーブル参照時における第1主遊技側の変動は通常では実行されない又はされ難い変動となるため（イレギュラーな変動となるため）、第1主遊技側のハズレ時には第2主遊技側のハズレ時と比較して相対的に長時間の変動時間とし、第2主遊技側の保留を生起させるための時間を担保している。また、第2主遊技側においては、60秒以上の変動時間がリーチ変動となっており、限定頻度テーブル1においては、大当たり時とハズレ時とのどちらでもリーチ変動が実行され得る一方、限定頻度テーブル2においては、大当たり時にのみリーチ変動が実行されハズレ時にはリーチ変動が実行されないため、限定頻度テーブル2参照時にリーチ変動となった場合には当該図柄変動が大当たりとなることが確定的となる（これには限定されず、当該図柄変動が50%より高い確率、即ち、限定頻度テーブル1参照時にリーチ変動となった場合の当該図柄変動が大当たりとなる確率よりも高くなっていればよい）。尚、限定頻度テーブル1参照時にリーチ変動となった場合には当該図柄変動が大当たりとなる割合は約50%となっている。このように構成することにより、確率変動遊技状態において限定頻度テーブル1を参照する状況と限定頻度テーブル2を参照する状況とを遷移するよう構成されている第2実施形態からの変更例2においては、リーチ変動となった場合に大当たりが確定的となる状況とリーチ変動となった場合に50%で大当たりを期待できる状況との2つの遊技性にて遊技を楽しむことができるよう構成されている。

30

40

【0287】

次に、図54は、第2実施形態からの変更例1における、図49におけるステップ1550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2実施形態からの変更点は、ステップ1554（第2変1）～ステップ1560（第2変1）であり、その目的は、第2実施形態からの変更例1における確率変動終了条件として、特別遊技終了後から所定回数の主遊技図柄の変動終了を追加することである。即ち、ステップ1554（第2変1）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より大きいのか否かを判定する。ステップ1554（第2変1）

50

でYesの場合、ステップ1556（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1558（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウント値が0であるか否かを判定する。ステップ1558（第2変1）でYesの場合、ステップ1560（第2変1）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し、ステップ1570に移行する。他方、ステップ1554（第2変1）又はステップ1558（第2変1）でNoの場合にも、ステップ1570に移行する。

【0288】

次に、図55は、第2実施形態からの変更例1における、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判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1605（第2変1）、ステップ1608（第2変1）、ステップ1610（第2変1）及びステップ1615（第2変1）であり、即ち、ステップ1604で特定遊技フラグをオンにした後、ステップ1605（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、確変回数カウンタMP51cをリセット（ゼロクリア）し、ステップ1606に移行する。また、ステップ1606で時短回数カウンタMP52cをリセット（ゼロクリア）した後、ステップ1608（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度カウンタMN52cをリセット（ゼロクリア）し、ステップ1612に移行する。また、ステップ1614で条件装置作動フラグをオフにした後、ステップ1615（第2変1）で、特定遊技制御手段MP50は、特別遊技当選コマンド（特別遊技に当選した旨に係るコマンドであり、当該コマンドによって特定遊技が終了したことをサブ側に伝えることが可能となる）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）し、次の処理（ステップ1700の処理）に移行する。

【0289】

次に、図56は、第2実施形態からの変更例1における、図20におけるステップ1750（第2変1）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1783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する。次に、ステップ1784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、80回）をセットする。次に、ステップ1786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1784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、80回）をセットする。次に、ステップ1787で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度関連情報一時記憶手段MN52bのフラグエリア内にある限定頻度フラグをオンにする。次に、ステップ1788で、特定遊技制御手段MP50は、限定頻度カウンタMN52cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1789で、特定遊技制御手段MP50は、特定遊技開始コマンド（特定遊技が開始した旨に係るコマンドであり、当該コマンドによって特定遊技が開始したことをサブ側に伝えることが可能となる）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1790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1800の処理）に移行する。

【0290】

次に、図57は、第2実施形態からの変更例1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3200（第2変1）であり、即ち、ステップ2600で滞在ステージ決定処理を実行した後、ステップ3200（第2変1）で、副制御基板Sは、後述する、初期化コマ

ンド送信判定処理を実行し、ステップ2999に移行する。

【0291】

次に、図58は、第2実施形態からの変更例1における、図37におけるステップ2200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実施形態からの変更点は、ステップ2207（第2変1）であり、即ち、ステップ2206で当該新たな保留以前の保留に大当たりとなる保留がなかった場合、ステップ2207（第2変1）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、当該新たな保留は特定遊技における最終の図柄変動（第2実施形態からの変更例1においては限定頻度状態における最終の図柄変動も同一の変動となる）にて消化予定の保留ではないか否かを判定する。ステップ2207（第2変1）でY 10
e sの場合にはステップ2208以降の処理にて先読み抽選を実行する一方、N oの場合には先読み抽選を実行する対象はないと判断し、次の処理 {ステップ2131（第2）の処理} に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1においては、特定遊技最終変動、即ち、80変動滞在し得る確率変動遊技状態における最終の図柄変動（滞在ステージ管理カウンタ値は1となっている）においては、先読み抽選を実行しないよう構成されている。

【0292】

次に、図59は、第2実施形態からの変更例1における、図37におけるステップ3050（第2変1）のサブルーチンに係る、生起時保留内容送信処理のフローチャートである。まず、ステップ3062で、装図保留情報表示制御手段SM22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、特定遊技中フラグ（後述するステップ2654でオンとなる、特定遊技中にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ3062でY 20
e sの場合、ステップ3064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、第1主遊技側の先読み演出を実行中であるか否かを判定する。ここで、第2実施形態からの変更例1に係る第1主遊技側先読み演出は巨大保留先読み演出、串刺し保留先読み演出、保留割り先読み演出及び保留一斉変化演出となっている。ステップ3064でY 30
e sの場合、ステップ3066で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留変化を実行する保留の変化後（保留変化演出実行後）の保留表示態様をセット（サブサブ制御部SSに送信されることとなる）する。次に、ステップ3068で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留変化を実行する消化順（表示領域SG10における保留表示の表示位置であり、左から1番目の消化順～4番目の消化順となっている）し、ステップ3070に移行する。尚、ステップ3064でN oの場合にもステップ3070に移行する。

【0293】

次に、ステップ3070で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留割り先読み演出に係る保留付帯情報（表示領域SG10における保留表示の近傍又は保留表示内に表示される、保留表示に関連性のある演出表示であり、例えば、保留表示内に数字が表示される、保留表示近傍に文字が表示される、等）及び演出内容に係るコマンドをセット（保留割り準備表示態様、保留変化煽り演出、等がセットされ、サブサブ制御部SSに送信されることとなる）する。次に、ステップ3072で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留割り先読み演出に係る当該変動示唆表示付帯情報（表示領域SG10における当該変動示唆表示の近傍又は当該変動示唆表示内に表示される、当該変動示唆表示に関連性のある演出表示であり、例えば、当該変動示唆表示内に数字が表示される、当該変動示唆表示近傍に文字が表示される、等）及び演出内容に係るコマンドをセット（保留割り表示態様、等がセットされ、サブサブ制御部SSに送信されることとなる）する。このように、第2実施形態からの変更例1においては、保留割り先読み演出に係る表示は、保留表示に係る演出内容と当該変動示唆表示に係る演出内容とのコマンドが別の処理にてセットされるよう構成されている。

【0294】

次に、ステップ3074で、装図保留情報表示制御手段SM22は、巨大保留先読み演 50

出に係る保留付帯情報（表示領域SG10における保留表示の近傍又は保留表示内に表示される、保留表示に関連性のある演出表示であり、例えば、保留表示内に数字が表示される、保留表示近傍に文字が表示される、等）及び演出内容に係るコマンドをセット（巨大準備表示態様、巨大保留煽り演出、巨大保留表示態様、背景演出等がセットされ、サブサブ制御部SSに送信されることとなる）する。次に、ステップ3076で、装図保留情報表示制御手段SM22は、串刺し保留先読み演出に係る保留付帯情報（表示領域SG10における保留表示の近傍又は保留表示内に表示される、保留表示に関連性のある演出表示であり、例えば、保留表示内に数字が表示される、保留表示近傍に文字が表示される、等）及び演出内容に係るコマンドをセット（保留変化煽り演出、串刺し保留表示態様、演出実行タイミング等がセットされ、サブサブ制御部SSに送信されることとなる）し、ステップ3084に移行する。

10

【0295】

他方、ステップ3062でNoの場合、ステップ3078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、第2主遊技側の先読み演出を実行中であるか否かを判定する。ステップ3078でYesの場合、ステップ3080で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留変化（前述した、保留表示態様が「白色」から「赤色」等の変化すること）を実行する保留の変化後の保留表示態様（例えば、「赤色」）をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）する。次に、ステップ3082で、装図保留情報表示制御手段SM22は、保留変化を実行する保留の消化順（保留表示の位置であり、例えば、3番目の消化順）をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、ステップ3084に移行する。尚、ステップ3078でNoの場合にも、ステップ3084に移行することとなる。

20

【0296】

次に、ステップ3084で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技保留数及び第2主遊技保留数をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、ステップ2250、ステップ2114で決定した保留表示態様に基づいた保留表示をセット（サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる）し、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。ここで、同図下段は変化後保留表示態様及び保留表示位置に係るコマンド送信態様の一例である、同図に示されるように、保留変化演出コマンド（サブサブ側へのコマンド）の種類によって変化後保留表示態様が決定される。また、保留変化位置に係るコマンド（サブサブ側へのコマンド）は、当該変動示唆表示、1つ目の消化順～4つ目の消化順に関する情報が含まれている。ここで、第2実施形態からの変更例1における、保留変化演出に係るコマンドの特徴点を詳述すると、変化後保留表示態様については、（1）巨大保留先読み演出実行中の場合には、保留割り先読み演出、串刺し保留先読み演出及び保留一齐変化演出に係るコマンドがセットされて送信された場合には範囲外と判定される（巨大保留先読み演出は他の先読み演出と同時に実行されないため）、（2）串刺し保留先読み演出は4番目の消化順の保留に対しては実行されないため、4番目の消化順に係るコマンドがセットされて送信された場合には範囲外と判定される、（3）サブサブ制御部SSは、範囲外となるコマンドを受信した場合には処理を実行しない（当該範囲外となるコマンドを無視する）、（4）「保留変化なし」は保留変化が実行されている（例えば、「白色」から「赤色」に変化している）保留（又は、当該変動示唆表示）を初期化（表示態様を「白色」に変化させる）するために使用される、よう構成されている。ここで、上記に示した「範囲外」について詳述すると、例えば、巨大保留先読み演出実行時においては保留変化演出コマンドはサブサブ側に送信しないよう構成されているが、なんらかのエラーによってサブ側が当該巨大保留先読み演出に係る保留変化コマンドを受信した場合には範囲外（サブサブ側にて受信したコマンドを無視する、コマンドを受信しても処理を事項しない）と判定する、即ち、イレギュラーな状況にて送信されたコマンドをサブサブ側が受信し、範囲外であると判定した場合には、当該コマンドを無視する（当該コマンドに係る処理を実行しない）よう構成されている。また、串刺し保留先読み演出の実行時に保留変化位置コマンドとして4つ目の消化順である旨のコマンドをサ

30

40

50

ブサブ側が受信した場合には、串刺し保留先読み演出に係るトリガ保留はトリガ保留生起時に保留変化をしないために当該コマンドを範囲外であると判定する。尚、保留変化演出内容に係るコマンドのセット及び保留変化演出の実行の具体例としては、例えば、保留変化演出が巨大保留先読み演出、且つ、保留変化位置が2つ目の消化順の場合には、当該2つ目の消化順保留が巨大保留表示態様となり、保留変化演出が巨大保留先読み演出、且つ、保留変化位置が当該変動示唆表示の場合には、当該変動示唆表示が巨大準備保留表示態様となる。尚、同図においては、第1主遊技側の保留変化演出を抜粋しており、第2主遊技側の保留表示位置は、第1主遊技側の保留表示位置とは異なる表示位置となっている。

【0297】

次に、図60は、第2実施形態からの変更例1における、図37におけるステップ3100（第2変1）のサブルーチンに係る、消化時保留内容送信処理のフローチャートである。同図においては、図59の生起時保留内容送信処理と同様の処理となっているため詳細の説明は割愛する。

【0298】

次に、図61は、第2実施形態からの変更例1における、図57におけるステップ2600（第2変1）のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2652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、メイン側から特定遊技開始コマンド（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に移行した旨の情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、ステップ2653で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタ（現在の滞在ステージを決定するためのカウンタ）に初期値（80）をセットする。次に、ステップ2654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定遊技実行中フラグ（本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にてオンとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ2655で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「通常確変ステージ」をセットし、ステップ2662に移行する。

【0299】

他方、ステップ2652でNoの場合、ステップ2656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当選コマンド（特別遊技に当選した旨の情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2656でYesの場合、ステップ2658で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタをリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2659で、背景演出表示制御手段SM23は、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定遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ2660で、背景演出表示制御手段SM23は、特定遊技後カウンタ（特定遊技が主遊技図柄の変動回数の経過により終了したタイミングからの主遊技図柄の変動回数を計測するためのカウンタ）をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2661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定遊技終了フラグをオフにし、ステップ2662に移行する。尚、ステップ2656でNoの場合にもステップ2662に移行する。

【0300】

次に、ステップ2662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、特定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2662でYesの場合、ステップ2663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、新たに主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ2663でYesの場合、ステップ2664で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタのカウント値から1を減算する。次に、ステップ2666で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2666でYes

の場合、ステップ2668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、特定遊技終了フラグをオンにする。次に、ステップ2669で、背景演出表示制御手段SM23は、特定遊技後カウンタに所定値(20)をセットし、ステップ2670に移行する。尚、ステップ2663又はステップ2666でNoの場合にもステップ2670に移行する。

【0301】

次に、ステップ2670で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタを参照し、当該カウンタ値は区切り3となる範囲内(「 $40 \geq \text{滞在ステージ管理カウンタ値} \geq 21$ 」である場合に区切り3となる)であるか否かを判定する。ステップ2670でYesの場合、ステップ2671で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージ管理カウンタを参照し、当該カウンタ値は区切り切替値(新たにステージ区切りが切り替わった滞在ステージ管理カウンタ値であり、本例では、「60」、「40」、「20」である)であるか否かを判定する。尚、滞在ステージカウンタ値が「40」である場合には、ステップ2670でNoとなるためステップ2671の処理は実行されない。ステップ2671でYesの場合、ステップ2672で、背景演出表示制御手段SM23は、次の区切りにて消化予定であり、且つ、大当たりとなる予定のトリガ保留が存在しているか否かを判定する(例えば、滞在ステージ管理カウンタ値が「60」である状態にて、3番目の消化順である保留が大当たりとなるトリガ保留であった場合には、区切り2の滞在ステージは「特殊確変ステージ」となるため、Noとなる)。ステップ2672でYesの場合、ステップ2674で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「確変ステージ」をセットし、次の処理{ステップ3200(第2変1)の処理}に移行する。また、ステップ2671でNoの場合にもステップ2674に移行し滞在ステージとして「確変ステージ」をセットする。また、ステップ2670又はステップ2672でNoの場合、ステップ2676で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「特殊確変ステージ(リーチ変動が実行された場合には、当該変動が大当たりとなることが確定的となる滞在ステージ)」をセットし、次の処理{ステップ3200(第2変1)の処理}に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1においては、滞在ステージとして「確変ステージ」と「特殊確変ステージ」とを有しており、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては、基本的に「区切り1=確変ステージ→区切り2=確変ステージ→区切り3=特殊確変ステージ→区切り4=確変ステージ」のように滞在ステージが遷移するよう構成されている。また、滞在ステージ管理カウンタ値が区切り切替値となる「60」又は「20」においては、本来は滞在ステージとして「確変ステージ」がセットされることとなるが、保留内に大当たりとなる予定のトリガ保留が存在する場合には、滞在ステージとして「特殊確変ステージ」がセットされるよう構成されている(その後、トリガ保留に係る図柄変動にてリーチ演出が実行されて大当たりとなる)。尚、不図示であるが、「確変ステージ」と「特殊確変ステージ」とは遊技者から見て異なるステージであると認識できる(見た目が大きく相違する)よう構成されている。

【0302】

また、ステップ2662でNoの場合、ステップ2678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、特定遊技終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2678Yesの場合、ステップ2678で、背景演出表示制御手段SM23は、特定遊技後カウンタのカウンタ値から1を減算(デクリメント)する。次に、ステップ2682で、背景演出表示制御手段SM23は、特定遊技後カウンタを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2682でYesの場合、ステップ2684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定遊技終了フラグをオフにし、ステップ2686に移行する。他方、ステップ2682でNoの場合、ステップ2686に移行する。次に、ステップ2686で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「確変終了後ステージ(主遊技図柄の変動回数経過によって確率変動遊技状態が終了した場合には、当該終了タイミングから所定回数主遊技図柄が変動終了する

10

20

30

40

50

までの期間「通常ステージ」とは異なる滞在ステージに滞在することとなる)」をセットし、次の処理 {ステップ3200 (第2変1) の処理} に移行する。他方、ステップ2678でNoの場合、ステップ2688で、背景演出表示制御手段SM23は、滞在ステージとして「通常ステージ」をセットし、次の処理 {ステップ3200 (第2変1) の処理} に移行する。

【0303】

ここで、同図右上段は滞在ステージ決定テーブルである。本テーブルの詳細な説明については前述したため割愛することとする。このように、第2実施形態からの変更例1においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態において滞在し得る滞在ステージが2種類、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において滞在し得る滞在ステージが2種類設けられている。

10

【0304】

次に、図62は、第2実施形態からの変更例1における、図57におけるステップ3200 (第2変1) のサブルーチンに係る、初期化コマンド送信判定処理のフローチャートである。まず、ステップ3202で、装図保留情報表示制御手段SM22は、先読み関連情報一時記憶手段SM26bを参照し、串刺し保留先読みに係るトリガ保留が新たに生じたか否かを判定する。ステップ3202でYesの場合にはステップ3212に移行する。他方、ステップ3202でNoの場合、ステップ3203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、新たに大当り図柄が停止したか否かを判定する。ステップ3203でYesの場合にはステップ3212に移行する。他方、ステップ3203でNoの場合、ステップ3204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、現在時間短縮遊技状態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、新たに第2主遊技側の保留が生じたか否かを判定する。ステップ3206でYesの場合にはステップ3212に移行する。他方、ステップ3206でNoの場合、ステップ3208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、第2主遊技側の保留が存在していないか否かを判定する (本処理でNoとなる場合は、新たに第2主遊技保留が生じてはいないが、すでに第2主遊技保留が存在している場合である)。ステップ3208でYesの場合、ステップ3210で、装図保留情報表示制御手段SM22は、先読み関連情報一時記憶手段SM26bを参照し、第1主遊技側の先読み演出は実行されていないか否かを判定する。ステップ3210でYesの場合、ステップ3211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、保留生起タイミング又は保留消化タイミングであるか否かを判定する。ステップ3211でYesの場合にはステップ3212に移行する。尚、ステップ3211の処理においては、保留生起タイミングであるかのみを判定してもよいし、保留消化タイミングであるかのみを判定してもよい。

20

30

【0305】

次に、ステップ3212で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留表示態様として「保留変化なし」をセット (前述した保留表示態様を初期化するためのコマンドがサブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる) する。次に、ステップ3214で、装図保留情報表示制御手段SM22は、第1主遊技側の保留数をセット (サブサブ制御部SSにコマンドが送信されることとなる) し、次の処理 (ステップ2300の処理) に移行する。尚、ステップ3204、ステップ3208、ステップ3210又はステップ3211でNoの場合にも次の処理 (ステップ2300の処理) に移行する。このように、第2実施形態からの変更例1においては、先読み演出として串刺し保留先読み演出が実行される場合には、当該先読み演出は先読み開始時には保留表示態様が初期表示態様である「白色」となっており、先読み演出の実行途中にて串刺し保留表示態様に変化するように構成されているため、当該先読み演出が実行される場合には、第1主遊技側の保留表示態様に係るコマンドとして「保留変化なし」をセット (前述した保留表示態様を

40

50

初期化するためのコマンドがサブサブ制御部 S S に送信されることとなる) するよう構成されている。このように、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、(1) トリガ保留生起時よりも後のタイミングにて保留変化が実行され得る先読み演出である串刺し保留先読み演出に係るトリガ保留の生起タイミング、(2) 大当たり開始タイミング、(3) 非時間短縮遊技状態にて第 2 主遊技保留が生起したタイミング、(4) 非時間短縮遊技状態且つ第 2 主遊技保留が存在していない且つ第 1 主遊技側の先読み演出が実行されていない状況にて保留が生起した又は保留が消化されたタイミング、にて保留表示態様が初期化される(サブサブ制御部 S S に初期化コマンドが送信されるよう構成されている。また、初期化コマンドとして、「保留変化なし」の保留表示態様に係るコマンドと第 1 主遊技側の保留数に係るコマンドとをセットするよう構成されている。また、第 2 実施形態からの変更例 1 においては、トリガ保留生起時には保留の表示態様が変化しない保留先読み演出である串刺し保留先読み演出に係るトリガ保留が生起した場合には初期化コマンドをセットする一方、トリガ保留生起時に保留の表示態様が変化する保留先読み演出である巨大保留先読み演出等の先読み演出に係るトリガ保留が生起した場合には初期化コマンドをセットしないよう構成されている(串刺し保留先読み演出に係るトリガ保留生起時には保留表示態様はすべて「白色」となる)。尚、初期化コマンドの送信条件としてはこれには限定されず、例えば、ラウンド数が少ない大当たり(例えば、2 R、且つ、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する大当たり)に係る大当たり図柄の停止時には初期化コマンドを送信しないよう構成してもよい(例えば、4 R 以上の大当たりや、遊技球を実質的に獲得可能な大当たりに係る大当たり図柄の停止時には初期化コマンドを送信する)し、小当たりを設けた場合には小当たり図柄の停止時には初期化コマンドを送信しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、(1) 初期化コマンドを送信しない条件として非時間短縮遊技状態における出玉なし大当たりに係る大当たり図柄停止時、非時間短縮遊技状態における小当たり図柄停止時とする等、特定の遊技状態である場合のみ適用する、(2) 上記の初期化コマンドを送信しない条件を満たした場合にも初期化コマンドは送信するが、サブサブ制御部 S S は当該コマンドを受信しても無視する(範囲外とする)、のよう

10

20

30

【0306】

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、確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得るようなスペックの遊技機において、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合に限定頻度状態に移行し、且つ、所定回数の主遊技図柄の変動毎に滞在ステージ及び参照する限定頻度テーブルを切り替えるよう構成している。そのような構成に加えて、限定頻度テーブル 1 参照時においてはリーチ変動発生時の大当たり期待度が約 50% であり、限定頻度テーブル 2 参照時においてはリーチ変動発生時に大当たりとなることが確定的となるよう構成することにより、遊技者は特定遊技中(確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態)を飽きずに楽しむことができることとなる。また、他の先読み演出とは重複して実行不可能な巨大保留先読み演出実行時にはその他の先読み演出に係るコマンドを範囲外と判定し、串刺し保留先読み演出実行時には 4 番目の消化順の保留表示に対しては保留変化を実行しないために 4 番目の消化順の保留は範囲外のコマンド内容となる等、当該遊技性に適した保留表示態様及び当該変動示唆表示態様に係るサブサブ制御部へのコマンド内容及びコマンド送信態様とすることにより、より遊技機のスペックに適したコマンド内容及びコマンド送信態様とすることができる。

40

【0307】

(第 2 実施形態からの変更例 2)

ここで、第 2 実施形態からの変更例 1 では、第 1 主遊技側の保留先読み演出実行時に第 2 主遊技保留が生起した場合には、イレギュラーな状況と判断して、当該実行中の第 1 主

50

遊技側の保留先読み演出に係る処理をすべてクリアとするよう構成したが、これには限定されず、先読み演出の種類によって実行する処理を相違させることが可能である。そこでそのような構成を第2実施形態からの変更例2として、以下、第2実施形態からの変更例1からの変更点についてのみ詳述する。

【0308】

次に、図63は、第2実施形態からの変更例2における、図37におけるステップ2150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実施形態からの変更点は、ステップ2186（第2変2）であり、即ち、ステップ2180（第2）で保留あり継続カウンタSM22cをリセット（ゼロクリア）した後、ステップ2186（第2変2）で、保留先読み巨大演出実行可否判定手段SM26kは、先読み関連情報一時記憶手段SM26bのフラグエリアを参照し、巨大保留先読み実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2186（第2変2）でYesの場合にはステップ2182（第2）に移行し、で先読み演出に係る処理を初期化していき、Noの場合には次の処理（ステップ2112の処理）に移行する。

10

【0309】

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、実行中に第2主遊技保留が生起しても演出に支障が生じない先読み演出である巨大保留先読み演出の実行時には、第2主遊技保留が生起しても巨大保留先読み演出を継続して表示する一方、巨大保留先読み演出以外の第1主遊技側の先読み演出の実行時に第2主遊技保留が生起した場合には、イレギュラーな状況と判断して、当該実行中の第1主遊技側の保留先読み演出に係る処理をすべてクリアとするよう構成することにより、第2主遊技保留が生起した場合にも実行中の先読み演出の種類に応じた処理を実行することができることとなる。

20

【0310】

尚、第2実施形態からの変更例2と同様に構成し、保留表示態様を変化させる先読み演出である保留変化先読み演出（例えば、巨大保留先読み演出）の実行中に第2主遊技保留が生起しても保留変化先読み演出の実行は継続し（保留変化後の保留表示態様は維持され）、背景演出を変化させる先読み演出である背景変化先読み演出の実行中に第2主遊技保留が生起した場合には背景変化先読み演出に係る処理をクリアするよう構成してもよい（保留変化先読み演出と背景変化先読み演出とは第1主遊技側の先読み演出とする）。また、同様に、保留表示態様を変化させる先読み演出である保留変化先読み演出の実行中に第2主遊技保留が生起した場合には保留変化先読み演出に係る処理をクリアし、背景演出を変化させる先読み演出である背景変化先読み演出の実行中に第2主遊技保留が生起した場合には背景変化先読み演出の実行を継続するよう構成してもよい。

30

【0311】

尚、本例における保留付帯情報（付帯情報、付帯画像とも称する）とは、保留表示近傍に表示される当該保留表示に対応した演出表示と、保留表示に重なって表示される当該保留表示に対応した演出表示と、保留表示内に表示される当該保留表示に対応した演出表示（例えば、保留表示内に「熱」と表示）と、当該変動示唆表示近傍に表示される当該当該変動示唆表示に対応した演出表示と、当該変動示唆表示に重なって表示される当該当該変動示唆表示に対応した演出表示と、当該変動示唆表示内に表示される当該当該変動示唆表示に対応した演出表示（例えば、当該変動示唆表示内に「熱」と表示）と、のすべてを含む。

40

【0312】

尚、本例における保留表示及び保留付帯情報は、（1）いずれもアクション（保留先読み演出、等）を伴って変化（付帯）可能である（変化する場合と付帯する場合とでアクションの内容が相違してよく、そのような場合には、実行され得るアクションの種類は変化と付帯とで相違するよう構成してもよい。）、（2）保留変化アクションと保留付帯情報付帯アクションとは相違している、（3）保留変化アクション及び／又は保留付帯情報付帯アクションは失敗する（保留変化しない、保留付帯情報が付帯されない）ことがあるが

50

、失敗後に再度アクションが実行されることがある、(4) 1又は複数回の図柄変動にて複数回のアクション(保留変化アクション又は保留付帯情報付帯アクション)が実行される場合には、当該複数回のアクションは夫々異なるアクションであってもよいし、同一のアクションであってもよい、(5) 1又は複数回の図柄変動にて複数回のアクション(保留変化アクション又は保留付帯情報付帯アクション)が実行される場合には、当該複数回のアクションの大当り期待度及び／又はアクション成功期待度{又は、アクション成功した場合の変化度合(例えば、「白色」から「青色」に変化するか、「白色」から「赤色」に変化するかや、1段階アップか2段階アップか等のランクアップ度合)}は夫々異なっているてもよいし、同一であってもよい(アクション失敗確率も実行されるアクションの種類によって夫々異なってもよい)、のように構成してもよい。また、1回の図柄変動において、(1) 1回のアクションにより複数段階ランクアップする(大当り期待度の低い順から「白色」、「青色」、「赤色」であった場合には「白色」→「赤色」で2段階ランクアップとする)、(2) 1回のアクションにより1段階ランクアップする、(3) 複数回のアクションにより複数段階ランクアップする(例えば、2回のアクションにて合計で2段階ランクアップ)、(4) 保留表示については前記(1)の構成、又は、(2)の構成が適用され、当該変動示唆表示については前記(1)～(3)の構成が適用される、(5) 当該変動示唆表示については前記(1)～(3)の構成を複数回実行し得る{例えば、前記(1)の後に(2)を実行、(1)の後に(1)を実行等}、ように構成してもよい。

10

【0313】

また、本例にて例示したように、主遊技図柄の変動時間決定時の保留数によって決定される変動時間が相違し得るよう構成し、変動時間決定時の保留数が3個の場合の主遊技図柄の変動時間を3秒(当該図柄変動を図柄変動Aとする)、変動時間決定時の保留数が1個の場合の主遊技図柄の変動時間を11秒(当該図柄変動を図柄変動Bとする)とした場合、(1) 図柄変動Aと図柄変動Bとでアクション(保留変化アクション又は保留付帯情報付帯アクション)は実行可能であるが、図柄変動Aと図柄変動Bとでアクション(保留変化アクション又は保留付帯情報付帯アクション)の態様は相違する(図柄変動Aの場合にはアクションA、図柄変動Bの場合にはアクションB)、(2) 図柄変動B実行中であり、且つ、残り変動時間が3秒以上である場合にトリガ保留が生起した場合であってもアクションAは実行されないが当該トリガ保留生起時に保留変化は実行可能である、よう構成してもよい。また、このように構成した場合にも、次変動が開始されることにより、以降において保留変化(又は、当該変動示唆表示態様の変化)が実行され得るよう構成してもよい。

20

30

【0314】

(保留先読み演出の変更例)

本例に係るぱちんこ遊技機において実行され得る先読み演出の演出態様については、前述した構成以外にも、様々な演出態様が適用可能である。そこで、前述していない、先読み演出の演出態様の変更例を以下に詳述する。尚、以下に挙げる例においては、特に明記していない保留はすべて第1主遊技側の保留となっており(演出表示装置SGの左上に表示されている保留である)、何番目の消化順や保留表示態様等はあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

40

【0315】

(保留先読み演出変更例1)

はじめに、図64は、保留先読み演出変更例1である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっており、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、第1保留変化演出としてペンギン(第1保留変化演出として保留変化期待度(保留変化期待度が低いとアクションを起こしても保留変化しない場合がある、又は、保留変化しない場合が相対的に多いこととなる)及び／又は変化後の保留表示態様の大当り期待度の平均値が相対的に低い保留変化演出であり、本例では、「ペンギン」)が登場する。次に、同一変動にて、第2保留変化演出として「ペンギン」が弱演出(第2保留変化演出として保留変化期待度(保留変化期待度が低いとアクションを起こしても保留変化しない場合がある、又は、保留

50

変化しない場合が相対的に多いこととなる)及び／又は変化後の保留表示態様の大当たり期待度の平均値が相対的に低い保留変化演出であり、本例では、星小)を実行する。次に、当該弱演出にぶつかった保留表示(3番目の消化順の保留表示)が「白色」から「青色」に変化する。尚、アクションによっては保留変化することが確定的となるよう構成してもよい。具体的には、ペンギンが出現するアクションが発生した場合には保留変化期待度が相対的に低く、羊が出現するアクションが発生した場合には保留変化することが確定的となる、又は、星(小)が出現するアクションが発生した場合には保留変化期待度が相対的に低く、星(大)が出現するアクションが発生した場合には保留変化することが確定的となる、等のように構成してもよい。

【0316】

10

次に、上段から2番目においては、第1保留変化演出として「ペンギン」が登場した後、同一変動にて、第2保留変化演出として「ペンギン」が強演出(第2保留変化演出として保留変化期待度及び／又は変化後の保留表示態様の大当たり期待度の平均値が相対的に高い保留変化演出であり、本例では、星大)を実行する。次に、当該強演出にぶつかった保留表示(3番目の消化順の保留表示)が「白色」から「緑色」に変化する。

【0317】

次に、上段から3番目においては、保留数が3つとなっており、装飾図柄が変動している状態にて第1保留変化演出として「羊」(第1保留変化演出として保留変化期待度及び／又は変化後の保留表示態様の大当たり期待度の平均値が相対的に高い保留変化演出であり、本例では、「羊」)が登場する。次に、同一変動にて、第2保留変化演出として「羊」が弱演出(第2保留変化演出として保留変化期待度及び／又は変化後の保留表示態様の大当たり期待度の平均値が相対的に低い保留変化演出であり、本例では、星小)を実行する。次に、当該弱演出にぶつかった保留表示(3番目の消化順の保留表示)が「白色」から「黄色」に変化する。

20

【0318】

次に、最下段においては、第1保留変化演出として「羊」が登場した後、同一変動にて、第2保留変化演出として「羊」が強演出(第2保留変化演出として保留変化期待度及び／又は変化後の保留表示態様の大当たり期待度の平均値が相対的に高い保留変化演出であり、本例では、星大)を実行する。次に、当該強演出にぶつかった保留表示(3番目の消化順の保留表示)が「白色」から「赤色」に変化する。

30

【0319】

このように、図64においては、保留変化演出として第1保留変化演出と第2保留変化演出との2つの保留変化演出を備え、当該保留変化演出の種類(又は、種類の組み合わせ)によって、大当たり期待度及び／又は保留変化内容の傾向が相違し得るよう構成されている。尚、保留表示態様に係る大当たり期待度は、高い順から「赤色」>「緑色」>「黄色」>「青色」の順となっている。尚、同図に示すような、第2保留変化演出のように保留表示に向かってオブジェクトがぶつかるような演出態様の演出の場合には、トリガ保留の表示位置(トリガ保留の消化順)によって、当該オブジェクトの軌道が相違する(演出パターンが相違する)こととなる。また、第1保留変化演出及び第2保留変化演出に成功パターンと失敗パターンとを設けてもよく、第1保留変化演出が成功すると第2保留変化演出が実行され、第2保留変化演出が成功すると保留変化が実行されるよう構成してもよい。尚、本例においては、保留変化演出について例示したが、これには限定されず、当該変動示唆表示変化演出(当該変動示唆表示態様が変化する演出)として第1当該変動示唆表示変化演出と第2当該変動示唆表示演出とを備え、当該変動示唆表示変化演出の種類によって、大当たり期待度及び／又は保留変化内容の傾向が相違し得るよう構成してもよい。

40

【0320】

(保留先読み演出変更例2)

次に、図65は、保留先読み演出変更例2である。まず、最上段においては、装飾図柄の変動中にトリガ保留が生起し、4番目の消化順の保留がトリガ保留となっていると共に、当該トリガ保留の保留表示態様が宝箱保留となっている(保留はすべて第1主遊技保留

50

となっている)。その後1変動後にて、装飾図柄の変動が終了し、当該図柄変動の停止図柄としてハズレ図柄が停止する。その後2変動後、即ち、トリガ保留に係る図柄変動にて、当該変動示唆表示態様が「宝箱」表示となり、当該「宝箱」表示が開く演出が実行される。その後同一変動にて、当該開いた「宝箱」表示の中からバトル演出（リーチ演出となっている）を示唆する表示が出てきて、その後リーチ演出が実行されることとなる。

【0321】

次に、最下段においては、装飾図柄の変動中にトリガ保留が生起し、4番目の消化順の保留がトリガ保留となっていると共に、当該トリガ保留の保留表示態様が宝箱保留となっている状態から1変動後にて、装飾図柄の変動が終了し、当該図柄変動の停止図柄として大当たり図柄が停止する。その後同一変動にて、当該大当たり図柄が停止したことを契機としてトリガ保留の表示態様が「宝箱」から「白色」に変化することとなる（トリガ保留である旨の情報も消去される）。

10

【0322】

このように、図65においては、保留変化演出が実行された場合のトリガ保留の表示態様として宝箱保留が表示されるように構成されており、当該宝箱保留は、トリガ保留に係る図柄変動の開始されるまで当該変動示唆表示態様としてどのような表示態様となるかが秘匿されるよう構成されている。換言すると、トリガ保留の図柄変動が開始されるまで、トリガ保留に係る図柄変動の大当たり期待度が秘匿されるよう構成されている。また、当該宝箱保留はトリガ保留に係る図柄変動が開始される前にも開くよう構成してもよいが、そのように構成された場合にも、トリガ保留に係る図柄変動にて「宝箱」表示が開く割合と比較して、トリガ保留に係る図柄変動が開始される前に開く割合が低くなるよう構成することが望ましい。尚、「宝箱」表示は開く以外にも、「宝箱」表示の色を変更したり、「宝箱」表示をガタガタ動かすような表示にしてもよく、その場合は、「宝箱」表示から何かが出現する可能性が高かったり（何も出てこない場合も存在する）、当該「宝箱」表示にて表示されている保留が消化された場合の当該変動示唆表示態様が大当たり期待度が高いものとなり易いよう構成してもよい。また、同図には示していないが、先読み演出実行中のトリガ保留以外の保留表示によって、「宝箱」表示が開いた後の予告演出の内容を示唆するよう構成してもよい（例えば、大当たり期待度の高い予告演出が実行されることを煽ってもよい）。また、同図に示すように、大当たりが開始された場合や遊技状態が移行した場合、等にはトリガ保留を含むすべての保留表示態様が「白色」（先読み演出が実行されていない場合の保留表示態様）へと戻るよう構成されている（先読み演出の実行も終了することとなる）。また、第2主遊技保留が生起した場合には、当該第2主遊技保留に係る図柄変動においては、保留変化等の先読み演出は実行されないこととなる。尚、保留表示態様及び当該変動示唆表示態様の種別として、保留表示中に保留変化し得る表示態様である第一種別態様と保留表示中には保留変化しない表示態様である第二種別態様とを設けた場合、第一種別態様は保留表示態様と当該変動示唆表示態様とのどちらも含み、例えば、保留表示における「赤色」の表示と、当該変動示唆表示における「赤色」の表示とは、多少の形状の差異（大きさ等の差異）があった場合にも同一と見做すよう構成してもよい。

20

30

【0323】

（保留先読み演出変更例3）

40

次に、図66は、保留先読み演出変更例3である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっており、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、先読み演出として2つ目の消化順である保留表示に対して剣（小）突き刺さり演出（保留変化演出として保留変化期待度及び／又は変化後の保留表示態様の大当たり期待度の平均値が相対的に低い保留変化演出）が実行され、当該演出が成功して、保留表示態様に剣（小）が突き刺さる（保留付帯情報として突き刺さる）。その後同一変動にて、当該剣が突き刺さった保留の保留表示態様が「白色」から「青色」に変化する。

【0324】

次に、上段から2番目においては、先読み演出として2つ目の消化順である保留表示に対して剣（小）突き刺さり演出（保留変化演出として保留変化期待度及び／又は変化後の

50

保留表示態様の当たり期待度の平均値が相対的に低い保留変化演出)が実行され、当該演出が失敗して、保留表示態様に剣(小)が突き刺さらない。その後同一変動にて、当該剣が突き刺さらなかったため保留表示態様は変化しない。

【0325】

次に、上段から3番目においては、先読み演出として2つ目の消化順である保留表示に対して剣(大)突き刺さり演出(保留変化演出として保留変化期待度及び/又は変化後の保留表示態様の当たり期待度の平均値が相対的に高い保留変化演出)が実行され、当該演出が成功して、保留表示態様に剣(大)が突き刺さる(保留付帯情報として突き刺さる)。その後同一変動にて、当該剣が突き刺さった保留の保留表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。

10

【0326】

次に、最下段においては、先読み演出として2つ目の消化順である保留表示に対して剣(大)突き刺さり演出(保留変化演出として保留変化期待度及び/又は変化後の保留表示態様の当たり期待度の平均値が相対的に高い保留変化演出)が実行され、当該演出が失敗して、保留表示態様に剣(大)が突き刺さらない。その後同一変動にて、当該剣が突き刺さらなかったため保留表示態様は変化しないこととなるが、剣(大)演出は成功する(突き刺さる)ことがほぼ確定的であることを遊技者に報知する演出であるため、失敗した(突き刺さらなかった)場合には特別な演出扱い(いわゆるプレミアム演出)となり、トリガ保留に係る図柄変動が当たりとなることが確定的となる。このように構成することにより、当たり期待度が高期待度となる剣(大)演出が失敗しても、当該失敗した際のトリガ保留に係る図柄変動はハズレ変動となることが確定的とはならないよう構成することができる。

20

【0327】

このように、図66においては、剣(小)と剣(大)との2つの保留変化演出が設けられており、剣(小)よりも剣(大)の方が演出が成功する確率(突き刺さる確率)が高く、且つ、演出が成功した場合(突き刺さった場合)の当たりとなる確率が高くなっている。尚、これには限定されず、例えば、剣(小)よりも剣(大)の方が、演出が成功する確率が高くなっているのみ{当たりとなる確率は同一、剣(小)の方が剣(大)よりも高い、等}としてもよいし、剣(小)よりも剣(大)の方が、当たりとなる確率が高くなっているのみ{演出が成功する確率は同一、剣(小)の方が剣(大)よりも高い、等}としてもよい。また、剣(小)よりも剣(大)の方が成功し難いが、成功した場合には剣(小)よりも剣(大)の方が当たり期待度が高い(当たり期待度が高い保留表示態様に変化し易い)よう構成してもよい。換言すると、剣(大)よりも剣(小)の方が成功し易いが、成功した場合には剣(大)よりも剣(小)の方が当たり期待度が低い(当たり期待度が低い保留表示態様に変化し易い)よう構成してもよい。

30

【0328】

(保留先読み演出変更例4)

次に、図67は、保留先読み演出変更例4である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっており、保留枠(4つの保留表示を取り囲んでいる表示であり、当該保留枠はアクション可能に構成されている)が通常表示態様にて表示されている。その後同一変動にて、保留枠アクション(小)が実行される(保留枠が控えめに光る)。その後同一変動にて、3番目の消化順の保留が「白色」から「青色」に変化する。

40

【0329】

次に、上段から2番目においては、保留数が3つとなっており、保留枠(4つの保留表示を取り囲んでいる表示であり、当該保留枠はアクション可能に構成されている)が通常表示態様にて表示されている。その後同一変動にて、保留枠アクション(大)が実行される(保留枠が激しく光る)。その後同一変動にて、3番目の消化順の保留が「白色」から「赤色」に変化する。

【0330】

このように、図67においては、保留枠アクション(小)と保留枠アクション(大)と

50

の2つの保留変化演出が設けられており、当該保留枠アクションが実行されることにより、当該図柄変動にて保留変化が実行されることが確定的となるよう構成されている。また、保留枠アクション（小）が実行された場合よりも保留枠アクション（大）が実行された場合の方が大当たり期待度の高い保留表示態様に変化し易いよう構成されている。尚、このような構成には限定されず、保留枠アクションが実行されても、保留変化しない場合（いわゆるガセ演出）を設けてもよい。また、保留枠アクションが実行された場合に当該変動示唆表示態様を変化させるよう構成してもよい。また、保留枠アクションについては、アクションが実行されたことにより、当該アクションが実行された以降の図柄変動において、当該図柄変動にて残存している保留表示態様の变化の可能性を示唆するものでもよい（変化することが確定的となるよう構成してもよい）。

10

【0331】

（保留先読み演出変更例5）

次に、図68は、保留先読み演出変更例5である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっている。その後同一変動にて、保留付帯情報（保留表示近傍に表示される先読み演出に係る予告演出）として「ヒツジ」、「ペンギン」の2つの選択肢が表示される。その後同一変動にて、保留付帯情報の選択肢のうち「ヒツジ」が選択され、当該「ヒツジ」が演出表示装置SG上にてアクションを実行する。当該先読み演出の大当たり期待度は相対的に低くなっている。

【0332】

次に、上段から2番目においては、保留数が3つである状況下、保留付帯情報（保留表示近傍に表示される先読み演出に係る予告演出）として「ヒツジ」、「ペンギン」、「ヒヨコ」の3つの選択肢が表示される。その後同一変動にて、保留付帯情報の選択肢のうち「ペンギン」が選択され、当該「ペンギン」が演出表示装置SG上にてアクションを実行する。当該先読み演出の大当たり期待度は相対的に高くなっている。

20

【0333】

次に、最下段においては、保留数が3つである状況下、保留付帯情報（保留表示近傍に表示される先読み演出に係る予告演出）として「ヒツジ」のみの1つの選択肢が表示される。その後同一変動にて、保留付帯情報の選択肢のうち「ヒツジ」が選択され、当該「ヒツジ」が演出表示装置SG上にてアクションを実行する。ここで、当該選択する先読み演出は、基本的に複数の選択肢から選択するような演出となっているため、選択しが1つのみである場合にはプレミア演出として大当たりとなることが確定的となるよう構成されている。

30

【0334】

このように、図68においては、保留付帯情報として表示される選択肢が複数である場合には選択肢の数が多く大当たり期待度が高くなっていると共に、選択肢が1つのみである場合には当該図柄変動が大当たりとなることが確定的となるよう構成されている。また、選択肢は、すべて実行してもよく、例えば、ヒツジは擬似連続変動の実行を、ペンギンはスーパーリーチの実行を、ヒヨコはその他の予告（ステップアップ予告等）の実行を示唆するよう構成してもよく、各選択肢が実行された分だけ、当該選択肢に対応した演出を当該図柄変動にて実行するよう構成してもよい。

40

【0335】

（保留先読み演出変更例6）

次に、図69は、保留先読み演出変更例6である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっており、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、装飾図柄の変動が停止し、当該変動の停止図柄と特殊図柄（保留変化演出を実行する契機となる装飾図柄の停止図柄）が停止する。その後同一変動にて、当該特殊図柄の停止を契機として、3つ目の消化順の保留の表示態様が「白色」から「青色」に変化する。

【0336】

このように、図69においては、装飾図柄の停止図柄として保留変化演出を実行するための停止図柄である特殊図柄が停止（確定停止表示又は仮停止表示）することにより保留

50

変化演出が実行されることとなる。尚、当該保留変化演出の実行タイミングは、特殊図柄の停止タイミングから次変動の開始タイミングまでに実行されればよい。また、特殊図柄が停止することにより、保留変化が実行されるような構成例として、例えば、或る図柄変動に係る演出内容としてトリガ保留が生起する前においては特殊図柄が停止しない演出内容に決定されている場合に、トリガ保留が生起したことに起因して当該演出内容を特殊図柄が停止する演出内容に差し替えることが可能に構成してもよい。尚、そのような場合の差し替え条件としては、現在実行中の図柄変動が特定の図柄変動（例えば、大当たりとなる図柄変動）でない、且つ、所定タイミング（例えば、変動停止1秒前のタイミング）よりも以前のタイミングである場合に差し替えるよう構成してもよい。

【0337】

10

（保留先読み演出変更例7）

次に、図70は、保留先読み演出変更例7である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっており、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、当該変動示唆表示変化演出（当該変動示唆表示は保留ではないため当該変動示唆表示が変化する演出を当該変動示唆表示変化演出としている）として「ペンギン」が当該変動示唆表示に向けて「青色」の玉（保留表示と同様の表示態様）を飛ばすアクションが実行される。その後同一変動にて、当該「青色」の玉がぶつかった当該変動示唆表示の表示態様が「白色」から「青色」に変化する。その後同一変動にて、当該変動示唆表示変化演出として「羊」が当該変動示唆表示に向けて「赤色」の玉（保留表示と同様の表示態様）を飛ばすアクションが実行される。その後同一変動にて、当該「赤色」の玉がぶつかった当該変動示唆表示の表示態様が「青色」から「赤色」に変化する。

20

【0338】

このように、図70においては、1回の図柄変動の期間において複数回の保留変化演出及び保留変化が実行可能に構成されている。尚、保留変化演出が実行された場合にも保留変化しない場合が存在していてもよく、そのように構成した場合には、例えば、保留変化演出の実行回数が多いほど保留変化し易いよう構成してもよい。具体的には、1回の図柄変動において3回の保留変化演出が実行される場合には、1回目の保留変化演出よりも3回目の保留変化演出の方が保留変化期待度（又は、保留変化後の保留表示態様の大当たり期待度）が高くなるよう構成してもよい。

【0339】

30

（保留先読み演出変更例8）

次に、図71は、保留先読み演出変更例8である。まず、最上段においては、保留数が3つとなっており、3番目の消化順の保留がトリガ保留となっており、当該トリガ保留の表示態様は回転保留（保留表示が回転表示されている）となっている。ここで、回転保留とは、(1)大当たり期待度が相対的に低い保留（ここから更に保留変化しない限りは、「青色」よりも大当たり期待度が低い保留）であり、(2)他の表示態様の保留よりも相対的に保留変化確率が高い保留表示態様であり、換言すると、「青色」保留以上の大当たり期待度となる保留に変化する可能性を示唆している保留である。その後2変動後（新たに保留が2つ生起している）、背景演出として強背景演出（トリガ保留が生起していることを契機として実行される背景演出のうち、実行されることによる大当たり期待度が相対的に高い背景演出）が実行され、トリガ保留の表示態様は回転保留のままとなっている。その後1変動後、強背景演出の実行が維持されており、トリガ保留に係る図柄変動において当該変動示唆表示態様が回転表示となる（トリガ保留の表示態様が回転表示のままトリガ保留に係る図柄変動が開始されたため）。

40

【0340】

次に、上段から2番目においては、回転保留が生起した図柄変動の2変動後（新たに保留が2つ生起している）、背景演出として強背景演出が実行され、トリガ保留の表示態様が回転保留から赤色保留に変化する。その後1変動後、強背景演出の実行が維持されており、トリガ保留に係る図柄変動において当該変動示唆表示態様が「赤色」表示となる（トリガ保留の表示態様が「赤色」表示のままトリガ保留に係る図柄変動が開始されたため）

50

。

【0341】

次に、上段から3番目においては、回転保留が生起した図柄変動の2変動後（新たに保留が2つ生起している）、背景演出として弱背景演出（トリガ保留が生起していることを契機として実行される背景演出のうち、実行されることによる大当たり期待度が相対的に低い背景演出）が実行され、トリガ保留の表示態様は回転保留のままとなっている。その後1変動後、弱背景演出の実行が維持されており、トリガ保留に係る図柄変動において当該変動示唆表示態様が回転表示となる（トリガ保留の表示態様が回転表示のままトリガ保留に係る図柄変動が開始されたため）。

【0342】

次に、最下段においては、回転保留が生起した図柄変動の2変動後（新たに保留が2つ生起している）、背景演出として弱背景演出（トリガ保留が生起していることを契機として実行される背景演出のうち、実行されることによる大当たり期待度が相対的に低い背景演出）が実行され、トリガ保留の表示態様が回転保留から青色保留に変化する。その後1変動後、弱背景演出の実行が維持されており、トリガ保留に係る図柄変動において当該変動示唆表示態様が「青色」表示となる（トリガ保留の表示態様が「青色」表示のままトリガ保留に係る図柄変動が開始されたため）。

【0343】

このように、図71においては、背景演出として弱背景演出と弱背景演出よりも大当たり期待度が高い及び／又は回転保留が保留変化する確率が高い強背景演出とが実行可能に構成されている。大当たり期待度としては、高い順から「強背景演出が実行されて回転保留が保留変化しない＞強背景演出が実行されて回転保留が保留変化した＞弱背景演出が実行されて回転保留が保留変化した＞弱背景演出が実行されて回転保留が保留変化しない」となっており、強背景演出が実行されて回転保留が保留変化しない場合においては、強背景演出は回転保留が保留変化することがほぼ確定的であることを遊技者に報知する演出であるため、回転保留のままトリガ保留に係る変動が開始された場合には特別な演出扱い（いわゆるプレミア演出）となり、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となる。また、回転保留が存在する場合に、保留変化以外の先読み演出（本例にて例示した背景演出や、保留付帯情報、等）を実行しているか否かに基づいて、回転保留が保留変化する割合が異なるよう構成されている。尚、回転保留が表示された際に、図示したいずれの構成となるかの割合としては、選択率の高い順に、「上から3つ目→上から4つ目又は上から2つ目→上から1つ目」であることが好適である。

【0344】

（保留先読み演出変更例9）

次に、図72は、保留先読み演出変更例9である。尚、図72に示す遊技機においては、遊技者が操作することによって演出が実行され得ることとなる部材であるサブ入力ボタンSBを有している。まず、上段においては、保留数が3つとなっており、3番目の消化順の保留がトリガ保留となっており、当該トリガ保留の表示態様は回転保留（保留表示が回転表示されている）となっている。その後同一変動にて、サブ入力ボタンSBの長押しが実行され、トリガ保留の表示態様が回転保留から「赤色」保留に変化する。その後3変動後、トリガ保留に係る変動となり、当該変動示唆表示態様が「赤色」表示となり、リーチ演出が実行されることとなる。

【0345】

次に、下段においては、回転保留が生起した図柄変動にて、サブ入力ボタンSBを操作せず、トリガ保留の表示態様は回転保留のまま維持されている。その後2変動の間、サブ入力ボタンSBを操作していないが、保留変化演出が実行されることにより、トリガ保留の保留表示態様が回転保留かた「赤色」保留に変化する。その後1変動後、トリガ保留に係る変動にて、当該変動示唆表示態様が「赤色」表示となり、リーチ演出が実行されることとなる。

【0346】

このように、図72においては、上段と下段とのいずれも回転保留が「赤色」保留に保留変化することとなるが、遊技者によるサブ入力ボタンSBの所定の操作（本例では、長押し）することによって、保留変化した結果の表示が早まるよう構成されている。尚、保留変化が実行予定ではない場合（回転保留のままトリガ保留に係る変動が開始される予定である場合）には、サブ入力ボタンSBの所定の操作が実行されても、保留変化は実行されないよう構成されている。

【0347】

（保留先読み演出変更例10）

次に、図73は、保留先読み演出変更例10である。まず、保留数が3つとなっている。その後同一変動にて、保留変化演出として「ペンギン」がすべての保留表示に対して炎を吐くアクションが実行される。その後同一変動にて、1番目の消化順の保留の保留表示態様が「白色」から「青色」に変化し、3番目の消化順の保留の保留表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。

【0348】

このように、図73においては、1回の保留変化演出（保留変化アクション）の実行で複数の保留の保留表示態様が変化し得るよう構成されている。尚、変化する保留の表示位置や変化する表示態様や変化する保留数については変更しても何ら問題ない。また、1回の保留変化演出（保留変化アクション）の実行で複数の保留の保留表示態様が変化し得る構成として、例えば、トリガ保留の生起を契機として複数（例えば、2個）の保留の保留表示態様が変化すると共に、その後保留表示態様が変化した分の複数変動（保留表示態様が2個変化したので2回の図柄変動）に亘って特定の背景演出（例えば、保留変化頻発ゾーン）が実行され、当該背景演出実行中にて再度保留表示態様が変化する（再度保留表示態様が変化した個数分、特定の背景演出となる図柄変動が延長されてもよい）よう構成してもよい。また、アクション1とアクション2（例えば、ペンギンが出現するアクションと枠変化アクション）が同時に発生し、当該同時に発生したアクションにより2段階以上保留表示態様をランクアップさせてもよい。また、当該変動示唆表示態様のみならず、保留表示態様に適用してもよい。

【0349】

（保留先読み演出変更例11）

次に、図74は、保留先読み演出変更例11である。まず、保留数が2つである状況下装飾図柄が変動しており、2番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、当該装飾図柄の変動がリーチ変動となる。その後同一変動にて、当該装飾図柄の変動の停止図柄として、左停止図柄及び右停止図柄がリーチ変動時と同一の「6」図柄にて停止し、中停止図柄が特殊図柄である「変化」図柄にて停止する。その後同一変動にて、当該特殊図柄である「変化」図柄の停止を契機として、保留変化演出が実行され、トリガ保留の保留表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。

【0350】

このように、図74においては、リーチ変動（リーチ演出）が実行され、当該リーチ変動（リーチ演出）の当否結果として、ハズレを示唆する特殊図柄が停止したことを契機として、先読み演出及び保留変化が実行されるよう構成されている。また、本例の先読み演出は、トリガ保留が生起する前まではリーチ変動及び特殊図柄の停止が実行予定ではなかった図柄変動（非リーチ且つハズレ図柄停止予定であった図柄変動であり、例えば「6・8・4」が停止予定）が、トリガ保留の生起を契機として、上述したように、リーチ変動且つ特殊図柄の停止を実行するよう構成してもよい。また、そのように構成する場合には、（1）当該特殊図柄を停止する図柄変動はトリガ保留生起前の図柄変動であり、スーパーリーチ等の大当たり期待度が相対的に高い図柄変動ではない、（2）リーチ変動後にハズレとなる場合と非リーチ変動後にハズレとなる場合とでは、リーチ変動後にハズレとなる場合の方が仮停止時間が長時間となる、よう構成してもよい。また、トリガ保留生起前にもどのような変動態様であっても、上述したような、リーチ変動且つ特殊図柄の停止を実行し得るよう構成してもよい。

【0351】

(保留先読み演出変更例12)

次に、図75は、保留先読み演出変更例12である。まず、上段においては保留数が2つである状況下、2番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、トリガ保留の保留表示がアクションを起こし、宝箱表示演出（保留表示からアクションが実行され、宝箱表示が出現する演出）が実行される。その後同一変動にて、当該宝箱演出の演出結果として、「赤色」保留の表示が宝箱から出現する。その後同一変動にて、宝箱演出の結果が「赤色」保留であったため（宝箱から「赤色」保留が出現したため）、トリガ保留の表示態様が「白色」から「赤色」に変化することとなる。尚、宝箱から「赤色」保留の画像自体を出現させずに、「赤色」に変化することを示唆する画像(例えば、赤色のペンキの画像)を出現させるよう構成してもよい。

10

【0352】

次に、下段においては、トリガ保留の保留表示がアクションを起こし、宝箱表示演出が実行され、同一変動において、当該宝箱演出の演出結果として、「スカ」の表示が宝箱から出現する。その後同一変動にて、宝箱演出の結果が「スカ」保留であったため（宝箱から「スカ」が出現したため）、トリガ保留の表示態様が「白色」のまま変化しないこととなる。

【0353】

このように、図75においては、保留変化演出として、トリガ保留の保留表示自体がアクション（予告演出）を起こし、当該トリガ保留の保留表示からのアクションの結果によって保留変化するか否か及び／又は保留変化後の保留表示態様が決定されるよう構成されている。尚、トリガ保留の保留表示自体がアクション（予告演出）を起こすことにより保留変化が実行可能に構成したが、これには限定されず、当該変動示唆表示態様が変化し得るよう構成してもよい。また、トリガ保留の保留表示自体がアクション（予告演出）を起こした場合に、当該アクションが複数変動に亘って継続して実行された場合に、保留変化又は当該変動示唆表示態様の変化を実行するよう構成してもよい。

20

【0354】

(保留先読み演出変更例13)

次に、図76は、保留先読み演出変更例13である。まず、最上段においては保留数が3つとなっている。その後同一変動であるタイミング1にて、当該変動示唆表示変化演出（当該変動示唆表示態様が変化し得る演出）として、ペンギンが当該変動示唆表示に向けて炎を吐く演出が実行され、当該変動示唆表示態様が「白色」から「青色」に変化する。

30

【0355】

次に、中段においては保留数が3つとなっている。その後同一変動であり、且つ、タイミング1よりも後のタイミングであるタイミング2にて、当該変動示唆表示変化演出（当該変動示唆表示態様が変化し得る演出）として、ペンギンが当該変動示唆表示に向けて炎を吐く演出が実行され、当該変動示唆表示態様が「白色」から「黄色」に変化する。

【0356】

次に、最下段においては保留数が3つとなっている。その後同一変動であり、且つ、タイミング1よりも後のタイミングであり、且つ、タイミング2よりも後のタイミングであるタイミング3にて、当該変動示唆表示変化演出（当該変動示唆表示態様が変化し得る演出）として、ペンギンが当該変動示唆表示に向けて炎を吐く演出が実行され、当該変動示唆表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。

40

【0357】

このように、図76においては、保留変化演出として、当該変動示唆表示変化演出は、1回の図柄変動における複数のタイミング（タイミング1、タイミング2、タイミング3）にて実行可能に構成されており、大当たり期待度は、高い順から「タイミング3>タイミング2>タイミング1」となっている、即ち、1回の図柄変動における後のタイミングで当該変動示唆表示が変化した方が大当たり期待度が高くなるよう構成されている。また、これら複数のタイミングのうち2回以上のタイミングで当該変動示唆表示態様が変化し得る

50

よう構成してもよい。

【0358】

(保留先読み演出変更例14)

次に、図77は、保留先読み演出変更例14である。まず、保留数が3であり、3番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、宝箱発見演出（宝箱を何個発見できるかという内容の演出であり、当該演出にて発見した宝箱の数の分が保留付帯情報として蓄積表示されることとなる）が実行され、3つの宝箱を発見する。その後同一変動にて、宝箱が3つ発見されたことを契機として、保留付帯情報として3つの宝箱が保留付帯情報として蓄積表示される。その後2変動後にて、保留付帯情報として蓄積表示されている宝箱表示を1つずつ開いていく演出である、宝箱開示演出が実行されていく。その後同一変動にて、宝箱開示演出の演出結果として、3つ目に開いた宝箱の中から「赤色」保留が発見される（演出結果は、1つ目→スカ、2つ目→スカ、3つ目→「赤色」保留となっている）。その後同一変動にて、トリガ保留の保留表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。

10

【0359】

このように、図77においては、宝箱発見演出にて発見された宝箱を保留付帯情報として複数個表示可能に構成されている。また、宝箱開示演出が実行されるまでは、保留付帯情報である宝箱表示の中身（開示結果）は秘匿となっている。また、(1) 宝箱発見演出の実行タイミング及び／又は宝箱開示演出の実行タイミングは複数タイミング存在し、当該タイミングによって大当たり期待度及び／又は宝箱開示演出における大当たり期待度の高い保留表示が出現する割合が相違する、(2) 宝箱発見演出で発見され得る宝箱表示の種類及び／又は保留付帯情報の宝箱表示の種類は複数存在し、当該種類によって大当たり期待度及び／又は宝箱開示演出における大当たり期待度の高い保留表示が出現する割合が相違する、(3) 宝箱発見演出の実行タイミングは複数タイミング存在し、当該宝箱発見演出が実行される毎に保留付帯情報が蓄積表示されていく、ように構成してもよい。また、保留変化（当該変動示唆表示の変化）だけでなく、擬似連続変動の実行有無の示唆や特定予告の発生示唆、大当たり期待度の示唆（「ゲキアツ」や「チャンス」といった表示）が宝箱から出現し得るよう構成してもよい。

20

【0360】

(保留先読み演出変更例15)

次に、図78は、保留先読み演出変更例15である。まず、上段においては、保留数が3であり、3番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、サブ入力ボタン操作指示演出（遊技者にサブ入力ボタンの操作を促す演出）としてサブ入力ボタンA操作指示演出（本例においては、サブ入力ボタンとしてサブ入力ボタンAとサブ入力ボタンBとの2つのサブ入力ボタンを有しており、遊技者にサブ入力ボタンAの操作を促す演出）が実行される。その後同一変動にて、サブ入力ボタンAが操作されたことを契機としてトリガ保留の表示態様が「白色」から「青色」に変化する。

30

【0361】

次に、下段においては、保留数が3であり、3番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、サブ入力ボタン操作指示演出としてサブ入力ボタンB操作指示演出（本例においては、サブ入力ボタンとしてサブ入力ボタンAとサブ入力ボタンBとの2つのサブ入力ボタンを有しており、遊技者にサブ入力ボタンBの操作を促す演出）が実行される。その後同一変動にて、サブ入力ボタンBが操作されたことを契機としてトリガ保留の表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。

40

【0362】

このように、図78においては、サブ入力ボタン操作指示演出としてサブ入力ボタンA操作指示演出とサブ入力ボタンB操作指示演出との複数のサブ入力ボタン操作指示演出を有しており、大当たり期待度は「サブ入力ボタンB操作指示演出＞サブ入力ボタンA操作指示演出」となっている、即ち、実行されるサブ入力ボタン操作指示演出によって大当たり期待度が相違するよう構成されている。尚、サブ入力ボタン操作指示演出は、遊技者がサブ

50

入力ボタンを操作しても保留変化が実行されない演出態様（いわゆる、ガセ演出）を設けてもよく、そのように構成して場合には、実行されるサブ入力ボタン操作指示演出によってガセ演出の発生割合を相違させるよう構成してもよい。また、本例においては、サブ入力ボタン操作指示演出によって保留変化が実行されるよう構成したが、これには限定されず、当該変動示唆表示態様が変化するよう構成してもよい。また、操作する部材としてはサブ入力ボタンAのみであるが、操作態様の異なる複数の保留変化演出を有していてもよく、例えば、サブ入力ボタンAを1回のみ押下する単発押し演出と、サブ入力ボタンAを複数回押下する連打演出とを有し、連打演出が実行された場合の方が単発押し演出が実行された場合よりも大当たり期待度が高い(又は、保留変化期待度が高い、大当たり期待度が高い保留表示態様に变化し易い)よう構成してもよい。

10

【0363】

（保留先読み演出変更例16）

次に、図79は、保留先読み演出変更例16である。まず、上段においては、保留数が2であり、2番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、2つのリール画像が出現するリール演出（主遊技図柄の当否結果と示唆する装飾図柄の変動とは異なり、保留変化の有無を示唆する演出）が実行される。その後同一変動にて、遊技者がサブ入力ボタンを操作したことを契機としてリール演出の停止図柄として左リールに「変」、右リールに「化」が停止する。その後同一変動にて、リール演出の停止図柄が2つのリールを合わせて「変化」となったことを契機として、トリガ保留の表示態様が「白色」から「赤色」に変化する。その後2変動後、即ち、トリガ保留に係る図柄変動にて、トリガ保留の保留表示態様が「赤色」であったことに起因して当該変動示唆表示態様として「赤色」表示が実行され、当該変動予告演出（当該変動示唆表示態様がアクションを起こす予告演出）として、当該「赤色」表示から「チャンス」の表示が実行される。

20

【0364】

次に、下段においては、リール演出が実行され、その後同一変動にて、遊技者がサブ入力ボタンを操作したことを契機としてリール演出の停止図柄として左リールに「変」、右リールに「×」が停止する。その後同一変動にて、リール演出の停止図柄が2つのリールを合わせて「変化」とならなかったことを契機として、トリガ保留の表示態様が「白色」のままとなる。尚、保留変化が実行されなかったため、当該変動予告演出も実行されないこととなる。

30

【0365】

このように、図79においては、リール演出の実行時において、遊技者がサブ入力ボタンを操作することによって当該リールが停止し、当該リール演出の演出結果として2つのリールを合わせて「変化」となることによって、保留変化が実行されると共に、保留変化が実行されることによって当該変動予告演出が実行されるよう構成されている。尚、当該リール演出は遊技者がサブ入力ボタンを操作しなかった場合には、当該リール演出開始後所定時間が経過したことによって停止する（演出結果が報知される）。また、変動時間が経過(終了)するまでは、何度でもサブ入力ボタンの操作が可能であり、操作する毎に、各リールが停止する。即ち、1回失敗しても、再度のチャレンジが可能であるよう構成してもよい。尚、演出に成功した場合は、サブ入力ボタンの操作はできなくなる。また、「変」と「化」を複数回揃えることを可能に構成してもよく、1度揃って保留変化した後も、再度揃わせることによる更なる保留変化を期待することができるよう構成してもよい(当該変動示唆表示に対して実行してもよい)。

40

【0366】

（保留先読み演出変更例17）

次に、図80は、保留先読み演出変更例17である。まず、保留数が3であり、3番目の消化順の保留がトリガ保留となっている。その後同一変動にて、トリガ保留の生起を契機として保留秘匿演出（すべての保留表示が秘匿状態となる演出）が実行される。その後3変動後にて、トリガ保留に係る図柄変動が開始されたことを契機として、保留秘匿演出が終了し、当該変動示唆表示態様として「赤色」表示が実行される。

50

【0367】

このように、図80においては、トリガ保留の生起を契機としてすべての保留表示が秘匿状態となる保留秘匿演出を実行可能に構成されており、当該保留秘匿演出が実行された場合には、当該変動示唆表示態様が通常表示態様である「白色」以外の表示態様にて表示されることが確定的となるが、表示態様がいずれになるか（「青色」であるか「赤色」であるか）はトリガ保留に係る図柄変動が開始されるまで秘匿されるよう構成されている。このように構成することにより、遊技者は、保留秘匿演出の実行中にトリガ保留の保留表示が「白色」から保留変化しており、その結果がトリガ保留に係る当該変動示唆表示態様にて判明すると思料することとなる。尚、保留秘匿演出が実行された際には、アクションは発生させてもよく、アクションによって変化した保留の保留表示態様がいずれであるかを判別できないよう構成してもよい。また、保留変化させたことを、画像によるアクションではなく、音（例えば、「ピコン！」と音がしたら保留変化したことが確定し、画像の見た目では判別できない）で示唆又は報知してもよい。尚、当該変動示唆表示に対しても当該構成を適用してもよいが、そのように構成した場合には、変動開始から所定時間経過（変動停止タイミングよりは前のタイミング）までしか秘匿としない（所定時間経過後には当該変動示唆表示を表示する）ことが好適である。

10

【0368】

（保留先読み演出変更例18）

次に、図81は、保留先読み演出変更例18である。まず、上段においては、保留数が3であり、3番目の消化順の保留がトリガ保留であり、当該トリガ保留の保留表示態様が「宝箱」となっている。その後1変動後にて、新たな保留は生起せずに図柄変動が実行される。その後2変動後にて、新たな保留の生起がないままトリガ保留に係る図柄変動が実行され、トリガ保留に係る図柄変動の当該変動示唆表示態様が「宝箱」にて表示される。

20

【0369】

次に、下段においては、保留数が3であり、3番目の消化順の保留がトリガ保留であり、当該トリガ保留の保留表示態様が「宝箱」となっている。その後1変動後にて、当該1変動後の図柄変動中に新たな保留が生起する。その後同一変動後にて、当該新たな保留が生起したことを契機として、トリガ保留の保留表示態様が「宝箱」から「赤色」に変化する。その後2変動後にて、トリガ保留に係る図柄変動が実行され、トリガ保留に係る図柄変動の当該変動示唆表示態様が「赤色」にて表示される。

30

【0370】

このように、図81においては、トリガ保留が生起することによって当該トリガ保留の保留表示態様が「宝箱」となるのだが、「宝箱」保留は大当たり期待度を秘匿する保留表示態様であり、トリガ保留生起時においては、遊技者はトリガ保留が生起したことは認識できるが、当該トリガ保留に係る図柄変動の大当たり期待度は認識することができないよう構成されている。また、保留表示態様が「宝箱」であるトリガ保留は、当該トリガ保留が生起した後に新たな保留が生起することによって、保留変化演出が実行されてトリガ保留の保留表示態様が「宝箱」から変化するよう構成されている。

【0371】

（保留先読み演出変更例19）

次に、図82は、保留先読み演出変更例19である。まず、上段の巨大保留先読み演出においては、保留数が3であり、3番目の消化順の保留が巨大保留先読み演出に係るトリガ保留であり、巨大保留煽り演出（巨大保留先読み演出実行時に表示され得る保留付帯情報）が実行されている。その後同一変動にて、第2主遊技側の保留が生起することとなるが、巨大保留先読み演出（及び巨大保留煽り演出）の実行は維持されている。その後3変動後にて、トリガ保留に係る図柄変動が開始され、当該変動示唆表示態様が巨大保留表示態様となる。

40

【0372】

次に、下段の保留割り先読み演出においては、保留数が3であり、3番目の消化順の保留が保留割り先読み演出に係るトリガ保留であり、保留割り煽り演出（保留割り先読み演

50

出実行時に表示され得る保留付帯情報)が実行されている。その後同一変動にて、第2主遊技側の保留が生起することとなり、保留割り先読み演出の実行中に第2主遊技側の保留が生起したことにより保留割り先読み演出の実行が中止される。その後3変動後にて、トリガ保留に係る図柄変動が開始されることとなるが、保留割り先読み演出の実行は中止されたため、当該変動示唆表示態様が「白色」表示にて表示される。

【0373】

このように、図82においては、巨大保留先読み演出の実行中に第2主遊技側の保留が生起しても当該巨大保留先読み演出は継続して実行する一方、保留割り先読み演出の実行中に第2主遊技側の保留が生起した場合には当該保留割り先読み演出の実行は中止されるよう構成されている。尚、第2主遊技側の保留が生起した場合に、実行を継続し得る先読み演出と実行を中止する先読み演出とを設けた場合、(1)保留割り先読み演出の実行中止タイミング(保留割り準備表示態様が「白色」に変化するタイミング、保留割り煽り演出の実行中止タイミング)は、第2主遊技側の保留生起時又は第2主遊技図柄の変動開始時、(2)非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の変動態様決定テーブルと非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の変動態様決定テーブルとのテーブル内容(選択され得る変動時間、保留数に依存するか否か、等)が相違する、(3)保留割り先読み演出に係るトリガ保留の変動態様は第2主遊技側の変動態様決定テーブルには存在しない、(4)保留割り先読み演出の実行中においては、当該保留割り先読み演出の実行中にしか実行されない特定の予告演出が実行される、よう構成してもよい。また、図82においては、先読み演出として巨大保留先読み演出と保留割り先読み演出との2つの先読み演出について例示したがこれには限定されず、保留変化演出と保留付帯情報の表示との2つの先読み演出について当該構成を適用してもよく、例えば、巨大保留先読み演出の実行中に第2主遊技側の保留が生起した場合には、巨大保留先読み演出の実行に伴う保留変化(本例では、巨大準備保留表示態様)は維持される一方、巨大保留先読み演出の実行に伴う保留付帯情報の表示(本例では、巨大保留煽り演出)は消去されるよう構成してもよいし、保留変化演出と背景変化演出とに同様の構成を適用させてもよい(第2主遊技側の保留が生起した場合には、保留変化は維持される一方、背景変化は消去される、又は、背景変化は維持される一方、保留変化は消去される)。

【0374】

(保留先読み演出変更例20)

次に、図83は、保留先読み演出変更例20である。まず、最上段においては、保留数が1であり、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、新たにトリガ保留が生起する。その後1変動後にて、新たな保留は生起せず、保留変化演出は実行されない。

【0375】

次に、上段から2番目においては、保留数が3であり、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、新たにトリガ保留が生起する。その後1変動後にて、新たな保留が生起しない。その後2変動後にて、保留変化演出は実行されない。

【0376】

次に、上段から3番目においては、保留数が3であり、装飾図柄が変動している。その後同一変動にて、新たにトリガ保留が生起する。その後1変動後にて、新たな保留は生起していない。その後同一変動にて、新たに保留が生起する。その後同一変動にて、当該変動における1回目の保留変化演出として「羊」が青色保留表示をトリガ保留に向けて飛ばす演出が実行される。その後同一変動にて、当該青色保留表示がぶつかったトリガ保留の保留表示態様が「白色」から「青色」に変化する。その後同一変動にて、当該変動における2回目の保留変化演出として「ライオン」が赤色保留表示をトリガ保留に向けて飛ばす演出が実行される。その後同一変動にて、当該赤色保留表示がぶつかったトリガ保留の保留表示態様が「青色」から「赤色」に変化する。

【0377】

このように、図83においては、保留変化演出の実行条件として、保留数が所定数(例えば、3個)以上であり、且つ、トリガ保留よりも後に消化される保留が存在する場合に

のみ実行され得るよう構成されている。また、図示されているように、同図に示す先読み演出が実行された場合には複数回の保留変化が実行され得るよう構成されている。尚、このように構成した場合においても、当該変動示唆表示変化演出（当該変動示唆表示を変化させる演出）は、トリガ保留生起時の保留数が所定数未満であっても実行可能に構成してもよい。尚、（１）トリガ保留生起時点で、当該トリガ保留しか保留が存在しない場合には、当該トリガ保留に対する保留変化演出を実行しない、（２）トリガ保留より後に生起した保留が存在しなくとも保留変化演出を行ってもよい、（３）保留変化演出によって、トリガ保留より後に生起した保留が存在しなくとも保留変化演出を実行する場合と、トリガ保留より後に生起した保留が存在しない場合には保留変化演出を実行しない場合とを有していてもよい。

10

【0378】

（その他の保留先読み演出）

本例におけるぱちんこ遊技機に適用可能な保留先読み演出の構成を以下に詳述する。

【0379】

（その他の保留先読み演出１）

特定の先読み演出が発生した場合には、当該先読み演出実行中においては保留表示が消去され保留変化も実行されないよう構成してもよい。尚、このように構成した場合、当該変動示唆表示は表示され表示態様も変化可能に構成してもよい。

【0380】

（その他の保留先読み演出２）

20

（１）保留変化後の保留表示態様を遊技者に報知した後、１回の保留変化アクションの成否に応じて保留変化の有無が決定される（アクション成功で報知している保留表示態様に変化する）、（２）保留変化後の保留表示態様を遊技者に報知せず、１回の保留変化アクションの成否に応じて保留変化の有無が決定される、（３）保留変化後の保留表示態様の候補として複数種類の保留表示態様を遊技者に報知した後、当該複数種類の保留表示態様の候補のいずれかに保留変化する（アクション発生時点でいずれかへの保留変化は確定的となっている）、よう構成してもよい。

【0381】

（その他の保留先読み演出３）

（１）或る図柄変動に係る当該変動示唆表示態様として宝箱が表示され、宝箱が当該或る図柄変動中に開いてアイテムが出現する、（２）アイテムが出現する前のタイミングにて宝箱の表示が変化することがある、（３）スーパーリーチとなるタイミング（例えば、変動開始から３０秒経過タイミング）までアイテムが出現しない場合の方が、スーパーリーチとなる以前のタイミング（例えば、変動開始から５秒経過タイミング）にアイテムが出現した場合よりも当該図柄変動の大当たり期待度が高い、よう構成してもよい。

30

【0382】

（その他の保留先読み演出４）

（１）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においては保留先読み演出が実行されない、（２）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態においても保留先読み演出が実行されるが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態以外の遊技状態における保留先読み演出の実行時間よりも確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における保留先読み演出の実行時間の方が相対的に短時間となっている、よう構成してもよい。尚、当該構成は、開放時間延長機能作動時（時間短縮遊技状態）においては第２主遊技側の図柄変動に適用され、開放時間延長機能非作動時（非時間短縮遊技状態）においては第１主遊技側の図柄変動に適用されるよう構成してもよい。

40

【0383】

（その他の保留先読み演出５）

保留表示態様として、保留種別（保留種別が相違すると保留表示態様の形状等が相違する）が複数あり、同じ保留種別の中に保留表示態様が複数存在する（保留の形状が同一又は類似しているが保留表示色が相違する等）。

50

【0384】

(その他の保留先読み演出6)

(1) 当該変動示唆表示態様が変化している場合(例えば、「白色」以外の表示態様となっている場合)には、保留変化は実行しない、(2) 当該変動示唆表示態様が変化している場合(例えば、「白色」以外の表示態様となっている場合)には、当該変動示唆表示態様が変化していない場合(例えば、「白色」の表示態様となっている場合)よりも保留変化が実行され難い、よう構成してもよく、そのように構成することにより、遊技者は当該図柄変動が大当たりとなるか否かにより着目することとなる。また、当該変動示唆表示態様が変化している場合には、保留変化を実行し得るが、複数の保留に対して複数の保留変化を実行しないよう構成してもよい。

10

【0385】

(その他の保留先読み演出6)

或る保留に係る保留表示態様に応じて、当該或る保留に係る当該変動示唆表示がどの段階まで変化するのが決定されている(例えば、「赤色」の保留に係る当該変動示唆表示態様は「赤色」以上の大当たり期待度の当該変動示唆表示態様になることが確定的となっている。また、当該或る保留に係る保留表示態様が「赤色」であるのに拘らず当該変動示唆表示態様が「青色」以上の表示態様に変化しなかった場合には、当該或る図柄変動は大当たりとなることが確定的となる。また、保留表示態様の形状が「宝箱」であった場合は当該変動示唆表示態様が「緑色」以上の大当たり期待度となる表示態様となり、保留表示態様の形状が「金庫」だった場合は当該変動示唆表示態様が「赤色」以上の大当たり期待度となる表示態様となることが確定的となるよう構成してもよい。

20

【0386】

(その他の保留先読み演出7)

(1) 大当たりとなることが確定的となる当該変動示唆表示態様(本例では、「虹色」)は表示され得るが、大当たりとなることが確定的となる保留表示態様は表示されない、即ち、大当たりが確定的となる表示は当該変動示唆表示でのみ表示され得る、(2) 大当たりとなることが確定的となる、又は、大当たり期待度の高い保留付帯情報(当該変動示唆表示に係る付帯情報も保留付帯情報としている)は当該変動示唆表示に係る保留付帯情報でのみ表示され得る(保留表示に係る保留付帯情報では表示されない)、(3) 大当たりとなることが確定的となる、又は、大当たり期待度の高い保留付帯情報(当該変動示唆表示に係る付帯情報も保留付帯情報としている)は先読み変動(トリガ保留が生起した後に消化され、且つ、トリガ保留よりも前に消化される保留に係る図柄変動)実行中には消去されない、よう構成してもよい。

30

【0387】

(その他の保留先読み演出8)

特定の保留変化を行った後は、それ以上保留変化が実行されないよう構成してもよく、例えば、「虹色」等の大当たりが確定的となる保留表示態様となった場合や、「赤色」等の大当たり期待度の高い保留表示態様となった場合には、それ以上保留変化が実行されない(それ以上の保留先読み演出に係る演出が実行されない)。また、バトルリーチ演出の実行を示唆する表示態様である「バトル」保留や擬似連続変動の実行を示唆する表示態様である「擬似」保留(付帯情報を有していてもよい)も、これ以上保留変化しない、もしくは、付帯情報は変化せず(新たな付帯情報の出現有無ではなく、既に付帯している付帯情報自体の表示態様が変化しない)、付帯情報が付帯されている保留の表示態様のみが変化し得るよう構成してもよい。

40

【0388】

(その他の保留先読み演出9)

小当たり遊技中にて、小当たり遊技開始前に生起している保留に対して保留先読み演出(保留変化演出、背景変化演出、等)を実行可能に構成してもよい。また、そのように構成した場合には、(1) 小当たり遊技終了後に限定頻度状態に移行する(当該限定頻度状態への移行によりリーチ変動が実行され易くなるよう構成した場合には、リーチ変動の実行を示

50

唆するような保留変化が小当り遊技実行中に疑義なく実行することが可能となると共に、リーチ変動の実行を示唆するような保留変化の実行確率を高めることができる)、(2)当該小当り遊技中に実行される保留先読み演出は、小当り遊技中以外にも実行される、よう構成してもよい。

【0389】

(その他の保留先読み演出10)

当該変動示唆表示態様にて当該変動示唆表示に係る図柄変動(当該変動)に係る大当り期待度及び/又は当該変動にて実行される演出内容を示唆しており、「当該変動示唆表示態様の種類数>保留表示態様の種類数」となるよう構成してもよい。尚、当該変動示唆表示の種類が多い方が、長時間の変動時間となる図柄変動の実行時において、多くの当該変動示唆表示態様の变化を実行することができる(複数回のアクションを実行、複数段階のランクアップ、等)。また、「当該変動示唆表示態様の種類数<保留表示態様の種類数」となるよう構成してもよく、そのように構成した場合、トリガ保留に係る図柄変動までの保留変化により注目させることが可能となる(当該変動示唆表示態様はリーチ演出等が主となる演出であるため、種類数が多くなくても問題ない場合に好適である)。

10

【0390】

(その他の保留先読み演出11)

トリガ保留が存在している状況にて複数変動に亘って実行される先読みゾーン(例えば、背景演出が変化している)を有しており、当該先読みゾーンである場合には先読みゾーンでない場合よりも保留変化演出が実行され易いよう構成してもよい。また、先読みゾーンを先読みゾーンAと先読みゾーンBとの2つ有しているよう構成してもよく、そのような場合には、先読みゾーンB滞在中よりも先読みゾーンA滞在中の方が保留変化演出が発生し易いよう構成してもよい。尚、このような構成は前述した回転保留の構成に適用することが好適であり、回転保留が表示されている際に、先読みゾーンに滞在している場合には、滞在していない場合よりも保留変化が実行され易い(「青色」以上の大当り期待度の保留表示態様に变化し易い)よう構成することができる。

20

【0391】

(その他の保留先読み演出12)

前述したような保留枠が表示されるよう構成し、保留変化演出が実行される毎に当該保留枠の表示が変化する(保留枠変化)よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、(1)スーパーリーチ中等の特定演出中は保留枠変化は実行されない、(2)保留枠変化が実行されていない場合には当該変動示唆表示は表示されないが、保留枠変化が実行された場合には保留表示よりも遊技者にとって目立つように当該変動示唆表示を表示する、(3)保留変化の実行を示唆するような保留表示(例えば、前述した回転表示)に変化した場合には保留枠変化は実行されない、よう構成してもよい。尚、(1)初期表示態様(例えば、「白色」)のまま当該変動示唆表示にシフトした場合(当該変動示唆表示態様も「白色」のままである)には、当該変動示唆表示態様として一旦表示するもののすぐに当該表示を消去してもよいし、当該変動示唆表示態様を表示しない、(2)保留変化した状態にて当該変動示唆表示にシフトした場合には当該変動示唆表示を相対的に長時間表示(例えば、図柄変動終了間際まで表示)し、且つ図柄変動途中に更に表示態様が変化する場合がある、(3)前記(1)のような場合にも、突然表示態様が初期表示態様から変化した当該変動示唆表示態様を表示する(例えば、非表示から「青色」表示となる)場合があるよう構成してもよい。

30

40

【0392】

(その他の保留先読み演出13)

確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合にサブ入力ボタンの操作を促す演出が実行される保留が存在するよう構成してもよく、例えば、(1)遊技者にとって低利益な大当りとなる保留の方が遊技者にとって高利益となる保留よりもサブ入力ボタンの操作を促す演出が実行され易く、且つ、サブ入力ボタンの操作を促す演出実行時にサブ入力ボタンを操作しても保留変化が実行され難い、(2)サブ入力ボタンの操作を促す演出が実

50

行されている場合と、サブ入力ボタンの操作を促す演出が実行されていない場合と、保留変化が実行された場合と、で実行される背景演出が相違する、よう構成してもよい。

【0393】

(その他の保留先読み演出14)

演出表示装置と演出表示装置をは異なる演出を表示可能なサブ演出表示装置（いわゆる、サブ液晶）とを備え、サブ演出表示装置で実行される保留変化演出と、演出表示装置の演出表示とサブ演出表示装置の演出表示とが連動して実行される保留変化演出とが存在する。

【0394】

(その他の保留先読み演出15)

サブ入力ボタンを有効期間内に操作することにより、操作する毎に何度でも当該変動示唆表示がアクション（例えば、「チャンス」の表示）を起こし、当該アクションの種類によって当該変動示唆表示に係る図柄変動の大当たり期待度が相違するよう構成してもよい。

【0395】

(その他の保留先読み演出16)

確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に実行され得る保留変化演出として、2つの保留表示が隣接して変化し（例えば、2番目の消化順の保留と3番目の消化順の保留）、先に消化される保留に係る図柄変動にて大当たりとなった場合には遊技者にとって相対的に高利益となり、後に消化される保留に係る図柄変動にて大当たりとなった場合には遊技者にとって相対的に低利益となるよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、当該先読み演出の演出発生タイミングは後に消化される保留の生起時となっている。また、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて実行される保留変化として、特定の保留表示態様の保留が残存している状況における図柄変動で特定予告演出やリーチ演出等の大当たり期待度の高い演出が発生し（て大当たりし）た場合、当該図柄変動が高利益大当たり〔ラウンド数相対的に多い、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する(大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たりを有している遊技機であることが前提)〕となることが確定的となる、もしくは、高利益大当たりとなる可能性が相対的に高いよう構成してもよい。

【0396】

(その他の保留先読み演出17)

所定の演出（例えば、ルーレット演出）の結果として、グループAとグループBとを有し、演出結果がグループAであった場合には、補助遊技に係る当否結果を示唆する一方、演出結果がグループBであった場合には、保留変化が実行される。尚、演出結果がグループAであった場合には、当該図柄変動の当否結果を示唆するよう構成してもよい。

【0397】

(その他の保留先読み演出18)

保留付帯情報の数の事前報知可能に構成してもよく、例えば、当該変動示唆表示態様に係る保留付帯情報の数を当該変動示唆表示に係る保留が消化される前の時点で示唆するよう構成してもよい。また、表示されている保留付帯情報の数について、先読み変動（トリガ保留が生起した後に消化され、且つ、トリガ保留よりも前に消化される保留に係る図柄変動）実行中には減少する可能性が相対的に低く（維持する、又は、増加し易いよう構成してもよい）、トリガ保留に係る図柄変動時には減少する可能性が相対的に高く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、保留表示態様及び当該変動示唆表示態様については、大当たり期待度の低い表示態様に変化しないよう構成することが望ましい。

【0398】

(その他の保留先読み演出19)

或る保留に対して保留変化演出が実行される割合は、当該或る保留に係る図柄変動がリーチ変動を実行し、且つ、ハズレとなる図柄変動であった場合と、当該或る保留に係る図柄変動がリーチ変動を実行せず、且つ、ハズレとなる図柄変動であった場合とでは、前者である当該或る保留に係る図柄変動がリーチ変動を実行し、且つ、ハズレとなる図柄変動

10

20

30

40

50

であった場合の方が保留変化演出が実行され易いよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、前記或る保留よりも先に消化される保留にリーチ変動を実行することとなる保留が存在した場合には、前記或る保留よりも先に消化される保留にリーチ変動を実行することとなる保留が存在しない場合よりも保留変化演出が実行され難い、又は、前記或る保留よりも先に消化される保留にリーチ変動を実行することとなる保留が存在した場合には保留変化演出が実行されないよう構成してもよい。

【0399】

(その他の保留先読み演出20)

トリガ保留に対して保留変化演出が実行される場合に、決定されている当該トリガ保留に係る図柄変動時の演出内容に基づいて当該トリガ保留に係る保留変化演出内容を決定するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、当該トリガ保留よりも先に消化される保留の消化タイミングにて当該保留変化演出を実行するよう構成してもよい。また、当該トリガ保留に対して保留変化演出を複数回実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、保留変化演出を実行する毎に大当たり期待度の高い保留表示態様に変化していく(大当たり期待度がランクアップしていく)よう構成することが望ましく、具体的には、保留表示態様に対応する大当たり期待度(大当たりとなる変動とハズレとなる変動との合計の出現率に対する大当たりとなる変動の出現率が占める割合)が「青色」→10%、「黄色」→30%、「赤色」→70%、であり、トリガ保留に対して保留変化演出を2回実行する場合、1回目の保留変化演出実行後の保留表示態様として「黄色」が表示された場合には、2回目の保留変化演出実行後の保留表示態様は「赤色」となる(「青色」、「黄色」は大当たり期待度が高くないため選択されない)。

【0400】

(その他の保留先読み演出21)

保留先読み演出(保留変化演出、等)を実行し得る遊技機において、或る保留が消化されるよりも前のタイミングにて大当たり(又は、小当たり)となる保留が消化される場合、又は、遊技状態が変化する場合には、当該或る保留に係る先読み情報(先読み演出に係るコマンド)を無視するよう構成してもよい。このように構成することにより、事前に変動結果や変動態様を報知する場合、確率変動遊技状態から非確率変動遊技状態に移行する際や、時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行する際に、事前に報知した変動結果及び/又は変動態様と、実際の変動結果及び/又は変動態様とが異なるといった、遊技者の期待を裏切る報知が実行されることを防止することができる。これにより、期待を裏切る表示を行うことによって生じる遊技店と遊技者とのトラブルを確実に防止することができる。尚、当該或る保留が消化されるよりも前のタイミングにて大当たり(又は、小当たり)となる保留が消化される場合、又は、遊技状態が変化する場合においても、当該大当たり(又は、小当たり)終了後の遊技状態が変化しない場合や、変化後の遊技状態が当該或る保留に係る先読み情報に基づいて先読み演出を実行しても差し支えない場合には当該或る保留に係る先読み情報(先読み演出に係るコマンド)を無視せずに使用するよう構成してもよい。尚、遊技状態の移行としては、大当たり終了後からの変動回数の経過による確率変動遊技状態の終了、時間短縮遊技状態(開放時間延長機能)の終了などもあり、このような遊技状態の移行を事前に(移行する前に)特定するよう構成してもよい。

【0401】

(その他の保留先読み演出22)

或る保留が生起した場合に、当該或る保留が生起した以降のタイミングにおいても先読み演出を実行するか否かの抽選(或る保留がトリガ保留となる抽選)を一又は複数回実行し、当該抽選に当選したタイミングから先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。そのように構成することにより、先読み演出が実行された場合には、当該先読み演出のトリガとなった保留がどの保留であるかを遊技者は判別不能となり、先読み演出中のどの変動にも期待感が持てるという効果を奏する。

【0402】

(その他の保留先読み演出23)

変動態様決定用テーブルAと変動態様決定用テーブルAよりも同一の変動時間が選択され易い変動態様決定用テーブルBとを少なくとも有し、先読み演出実行時（特に、トリガ保留以前に消化される保留に係る変動態様決定時）には変動態様決定用テーブルBを参照するよう構成してもよい。

【0403】

（その他の保留先読み演出24）

先読み演出として特定の予告演出を実行し得る遊技機の特徴として、（1）保留数が所定数以上且つ特定の当否抽選用乱数範囲及び／又は特定の変動態様決定乱数範囲である場合にのみ実行する、（2）或る保留が第1主遊技保留であるか第2主遊技保留であるかによって特定の予告演出の実行有無、又は、実行確率が異なる、（3）トリガ保留生起時に主遊技図柄が変動中であった場合には、特定の予告演出は当該変動中の図柄変動以降の図柄変動にて実行される、よう構成してもよい。

10

【0404】

（その他の保留先読み演出25）

或る保留（例えば、トリガ保留）が大当たり期待度が最も高い保留表示態様、又は、大当たり終了後の遊技状態として確率変動遊技状態に移行する可能性が最も高い（又は、確率変動遊技状態に移行することが確定的な）保留表示態様（例えば、「虹色」の保留表示態様）にて表示されている場合には、当該或る保留に対して保留変化演出は実行されない（その異常の保留変化が実行されない）よう構成してもよい。

20

【0405】

（その他の保留先読み演出26）

保留表示領域周辺に表示し得る画像表示であり、且つ、トリガ保留に係る図柄変動の大当たり期待度を示唆することとなる付帯情報を複数種類表示可能であり、トリガ保留が生起している場合には、当該トリガ保留以前に消化される保留に係る図柄変動及び当該トリガ保留に係る図柄変動にて、当該付帯情報を蓄積可能に構成してもよい。また、1回の図柄変動にて当該付帯情報が蓄積される個数として、1個蓄積される場合と複数個蓄積される場合とがあり、当該付帯情報が蓄積されることとなる図柄変動の回数よりも蓄積される付帯情報の合計個数の方が多くなり得るよう構成してもよい。具体的には、4つ目の保留がトリガ保留であった場合に、「蓄積なし→1個蓄積→蓄積なし→2個蓄積」のように不正情報が蓄積された場合には、付帯情報が蓄積される図柄変動は2回であるのに対し、付帯情報の合計の蓄積個数は3個となる。

30

【0406】

（その他の保留先読み演出27）

トリガ保留に対して保留変化演出が実行され、当該トリガ保留の保留表示態様が変化した場合において、当該トリガ保留以前に消化される保留に係る図柄変動が大当たり（又は、小当たり）となった場合には、当該大当たり（又は、小当たり）実行中及び／又は実行後において、トリガ保留の変化後の保留表示態様の表示を維持し得るよう構成してもよく、例えば、当該大当たり（又は、小当たり）が「16Rの大当たり」となった場合にはトリガ保留の変化後の保留表示態様の表示を維持せず（通常保留表示態様とし）、当該トリガ保留に係る図柄変動が「2Rの大当たり」又は「小当たり」となった場合の大当たり（又は、小当たり）実行中及び／又は実行後にはトリガ保留の変化後の保留表示態様の表示を維持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、「2Rの大当たり」や「小当たり」等の遊技者にとって低利益となる当りによってトリガ保留に対する期待感を損なう事態を防止することができる。

40

【0407】

（その他の保留先読み演出28）

先読み抽選として、保留生起時（始動口への遊技球の入賞時）に先読み抽選を実行する入賞時先読み抽選と、保留消化時（保留に係る図柄変動開始時）に先読み抽選を実行する変動開始時先読み抽選とを備え、保留内にトリガ保留が存在する場合には変動開始時先読み抽選及び入賞時先読み抽選のいずれも実行しないよう構成してもよい。また、トリガ保

50

留に係る図柄変動の次変動において、変動開始時先読み抽選を実行しない一方、入賞時先読み抽選を実行可能に構成してもよい。また、入賞時先読み抽選に当選しなかった保留に対してのみ変動開始時先読み抽選を実行し得るよう構成してもよい。そのように構成することにより、複数のトリガ保留に係る先読み演出が連続して実行されたり、先読み演出の実行中に他の先読み演出が実行されることがなくなり、遊技者が現在実行されている先読み演出がどの図柄変動から開始された先読み演出であるかを誤認する事態を防ぐことができる等、適切な先読み演出を実行可能となる。また、先読み抽選の実行タイミングとしては、これには限定されず、例えば、図柄変動の途中のタイミング（例えば、図柄変動開始から5秒経過後のタイミング）にて先読み抽選（変動途中先読み抽選）を実行し得るよう構成してもよい。また、当該変動途中先読み抽選に当選した場合に、装飾図柄の停止図柄を当該変動途中先読み抽選当選前と当選後とで変更するよう構成してもよいし、実行中の演出内容を当該変動途中先読み抽選当選前と当選後とで変更する（変動途中先読み抽選の当選時に書き換える）よう構成してもよい。また、変動途中先読み抽選に当選した場合に、現在変動中の図柄変動に係る停止図柄（又は、実行される演出）を書き換えるだけではなく、保留内に存在するトリガ保留に係る図柄変動までの各変動における停止図柄（又は、実行される演出）をも書き換えるよう構成してもよい。

10

【0408】

（その他の保留先読み演出29）

先読み演出として、保留変化演出を伴う保留先読み演出と、装飾図柄の停止図柄として特定図柄（複数の装飾図柄の組み合わせが特定の組み合わせとなる、又は、特定の列の装飾図柄のみが特殊態様となる）が複数変動に亘って連続して停止表示されることとなる特定図柄先読み演出とを設けてもよく、そのように構成した場合には、当該特定図柄先読み演出の実行中においてのみ実行され得る演出（予告演出、背景演出、等）を設けてもよい。

20

【0409】

（その他の保留先読み演出30）

遊技者がサブ入力ボタンを操作することによって当該図柄変動における大当たり期待度を示唆するボタン演出を実行可能であり、且つ、先読み演出を複数変動に亘って実行可能に構成した場合、当該複数変動の最終変動におけるボタン演出の実行頻度は当該複数変動の最終変動以外の変動におけるボタン演出の実行頻度よりも高くなる（ボタン演出が実行され易い）よう構成してもよい。

30

【0410】

（その他の保留先読み演出31）

特別遊技終了後から一定の回数の図柄変動の終了によって確率変動遊技状態が終了し得る遊技機において、確率変動遊技状態に移行してから所定期間（所定回数の図柄変動）と確率変動遊技状態が終了する前の特定期間（特定回数の図柄変動）とでは先読み抽選又は先読み演出を実行しないよう構成してもよい。また、当該確率変動遊技状態の所定の変動回数日から当該確率変動遊技状態最終変動（次の図柄変動から非確率変動遊技状態に移行する図柄変動）までの期間では先読み抽選又は先読み演出を実行しないよう構成してもよい。即ち、確率変動遊技状態の最終変動になる予定の保留に対しての先読み演出は実行しない、換言すると、最終変動より1変動前の図柄変動（最終変動の1回転前の図柄変動）では、最終変動に対応する保留に対する先読み演出を実行しない。例えば、最終変動より1変動前の図柄変動では最終変動に対応した保留の保留画像の変化は実行しないよう構成してもよい（確率変動遊技状態に移行してからの所定期間、又は、大当たり終了時に残存している保留についても同様に適用してもよい）。また、時間短縮遊技状態（開放延長機能作動時）についても当該構成（最終変動の保留に対して先読み演出を実行しない構成等）を適用してもよい。また、確率変動遊技状態（又は、時間短縮遊技状態）の最終変動においては、当該最終変動以降に消化予定の保留（特に、第2主遊技側の保留）に対して先読み演出（先読み抽選）を実行しないよう構成してもよい。

40

【0411】

50

(その他の保留先読み演出 3 2)

時間短縮遊技状態における最終変動(次回の図柄変動から非時間短縮遊技状態に移行する図柄変動)においては、先読み抽選(又は、先読み演出)を実行しないよう構成してもよい。

【0 4 1 2】

(その他の保留先読み演出 3 3)

保留表示態様として保留数が所定数(例えば、3 個)以上存在する場合にのみ表示され得る特定保留表示態様が存在し、当該特定保留表示態様の表示時には予告演出として遊技者に対してサブ入力ボタンの操作を促す演出が実行されると共に、当該演出実行時にサブ入力ボタンを操作することにより、特定保留表示態様は異なる保留表示態様に化する、又は、特定保留表示態様がアクションするよう構成してもよい。また、特定保留表示態様は、その他の保留変化後の保留表示態様(「白色」以外の保留表示態様)と比較して、保留生起時に保留変化する割合が高いよう構成されている。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態ではない場合にのみ実行され得るよう構成してもよい。

10

【0 4 1 3】

(その他の保留先読み演出 3 4)

トリガ保留が生起することにより、保留表示及び当該変動示唆表示、保留枠の表示位置及び/又は表示サイズが変更されるよう構成してもよい。また、トリガ保留に係る図柄変動実行中であり、且つ、予告演出実行中であっても保留枠の表示は継続するよう構成してもよい。

20

【0 4 1 4】

(まとめ)

尚、以上の実施例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、以上の実施例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。

【0 4 1 5】

本態様(1)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0)と、

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置S G)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置S G)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B)と、

40

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段M J 2 1 - B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留手段M J 3 2 - A、第2主遊技図柄保留手段M J 3 2 - B)と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)にて識別情

50

報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

或る変動権利画像が表示されている期間中において、当該或る変動権利画像に付帯した画像である付帯画像を表示可能に構成されており、

或る変動権利画像が表示されている期間中において、当該或る変動権利画像と所定の予告演出とを連携させる演出である連携演出を実行可能に構成されており、

或る変動権利画像が表示されている期間中において、連携演出が実行されたことを契機として、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する、又は、当該或る変動権利画像に付帯する付帯画像を表示し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。

【0416】

本態様（2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する

10

20

30

40

50

乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A、第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合における識別情報の変動表示時間は、当該或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際にて残存する保留個数に応じて可変するよう構成されており、

表示変化演出の表示態様として複数種類の表示態様を有し、識別情報の変動表示中において表示変化演出が実行される際には、識別情報の変動表示時間が満了するまでの残り時間に応じて表示変化演出の表示態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0417】

本態様（3）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 -

10

20

30

40

50

A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、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)と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(10 例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、20

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、30

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して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

変動権利画像の表示態様の種別として、第一表示種別と、第一表示種別とは異なる種別である第二表示種別とを少なくとも有しており、

第一表示種別は変動権利画像の表示態様を複数種類有しており、

第一表示種別に属する表示態様は変動権利画像がシフト表示される際に、表示態様の種類を変更可能に構成されており、

第二表示種別に属する表示態様は変動権利画像がシフト表示される際に、表示態様の種類を変更不可能である、もしくは、第一表示種別よりも表示態様の種類を変更し難いよう40 構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足していない或る保留に対応する或る変動権利画像が前記第一表示種別に属する表示態様にて表示された場合には、その後において当該或る保留が識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に、当該或る保留に係る識別情報の変動表示に対応する変動権利画像が前記第一表示種別に属する表示態様にて表示されるよう構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足していない或る保留に対応する或る変動権利画像が前記第二表示種別に属する表示態様にて表示された場合には、その後において当該或る保留が識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に、当該或る保留に係る識別情報の変動表示に対応する変動権利画像が前記第一表示種別に属する表示態様にて表示されるよう構50

成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0418】

本態様(4)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、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)と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示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した際に行われる識別情報の変動表示に対応する変

10

20

30

40

50

動権利画像における表示態様にて特別遊技の実行期待度を示唆又は報知し得るよう構成されており、

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における表示態様を複数種類有しており、

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における表示態様の種類によって、特別遊技の実行期待度が相違し得るよう構成されており、

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における表示態様の種類が、当該変動表示中において変更され得るよう構成されており、

10

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における表示態様の種類が、当該変動表示中において変更され得るタイミングを複数種類有しており、

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における表示態様の種類が、当該変動表示中において変更されるタイミングとして、第一タイミングと、第一タイミングよりも当該変動表示が終了するタイミングに近いタイミングである第二タイミングとを少なくとも有しており、

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における表示態様の種類が、当該変動表示中において変更される場合においては、第一タイミングにて変更される場合よりも第二タイミングにて変更される場合の方が相対的に特別遊技の実行期待度が高いことを示す表示態様に変更され易くなる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。

【0419】

本態様（５）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

30

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）と、

乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

40

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ

50

30)と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）とを備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

通常遊技状態である場合には、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して変動権利画像を表示可能とし、

特定遊技状態である場合には、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して変動権利画像を表示しないよう構成されている、又は、特定遊技状態である場合には通常遊技状態である場合よりも、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応して変動権利画像を表示しない確率が高くなるよう構成されており、

変動権利画像における前記複数種類の表示態様のうち特定グループに属する表示態様は、変動権利画像が表示されている期間中において変動権利画像における表示態様の種類が変更されることを予告する表示態様であり、

識別情報の変動表示開始条件を充足していない或る保留に対応する或る変動権利画像が前記特定グループに属する表示態様にて表示された場合には、その後において当該或る保留が識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に、当該或る保留に係る識別情報の変動表示に対応する変動権利画像が前記特定グループに属する表示態様にて表示された際には、当該或る保留に係る識別情報の変動表示に対応する変動権利画像における表示態様の種類は当該或る保留に係る識別情報の変動表示が停止表示されたときの特別遊技の実行期待度を示す表示態様に変更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。

【0420】

本態様（6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、

10

20

30

40

50

副制御基板 S) と
を備え、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) は、

始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B) と、

乱数取得手段 (例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B) により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段 (例えば、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A、第 2 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B) と、

10

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T) と
を備え、

20

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0) と、

遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0) と
を備え、

30

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

40

通常遊技状態である場合には、変動権利画像における表示態様の種類を変更する際に表示変化演出を実行する一方で、特定遊技状態である場合には、変動権利画像における表示態様の種類を変更する際に表示変化演出を実行しないよう構成されている、又は、特定遊技状態である場合には通常遊技状態である場合よりも、変動権利画像における表示態様の種類を変更する際に表示変化演出を実行しない確率が高くなるよう構成されており、

表示変化演出の表示態様として演出表示態様 A と演出表示態様 A とは異なる演出表示態様 B とを少なくとも有しており、

通常遊技状態である状況下、演出表示態様 A にて表示変化演出が実行された上で変動権利画像における表示態様の種類が変更された場合よりも、演出表示態様 B にて表示変化演

50

出が実行された上で変動権利画像における表示態様の種類が変更された場合の方が、相対的に特別遊技の実行期待度が高い旨を示す表示態様に変更され易くなるよう構成されており、

変動権利画像における表示態様の種類を変更しない場合であっても表示変化演出を実行可能であり、通常遊技状態にて表示変化演出が実行された上で或る変動権利画像における表示態様の種類が変更されなかった場合であっても、当該或る変動権利画像に対応する保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足したことに応じて特別遊技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。

【0421】

本態様（7）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像

10

20

30

40

50

を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

変動権利画像における前記複数種類の表示態様のうち特定種類の表示態様は、将来的に特別遊技が実行されることが確定的である旨を予告する表示態様であり、

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画像を表示する際には前記特定種類の表示態様にて表示されない一方で、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を表示する際には前記特定種類の表示態様にて表示され得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【0422】

本態様（8）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

20

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A、第2主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B）と、

30

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

40

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す

50

る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）とを備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

10

或る変動権利画像が表示されている期間中において、当該或る変動権利画像に付帯した画像である付帯画像を表示可能に構成されており、

付帯画像の種類として複数種類の表示態様を有し、当該複数種類の表示態様のうち特定種類の表示態様は、将来的に特別遊技が実行されることが略確定的である旨を予告する表示態様であり、

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して変動権利画像を表示する際には前記特定種類の表示態様にて付帯画像が付帯しない一方で、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応して変動権利画像を表示する際には前記特定種類の表示態様にて付帯画像が付帯し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。

20

【0423】

本態様（9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

30

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

40

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制

50

御手段MT)と
を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と
を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る識別情報の変動表示時間内にて表示変化演出が実行された場合、当該変動表示時間内において残存する保留について、当該保留に対応する変動権利画像における表示態様の種類を変更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。

【0424】

本態様(10)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と
を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、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)と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を

10

20

30

40

50

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と
を備え、

新たな保留が生じたことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

変動権利画像における前記複数種類の表示態様として、表示態様 A と、表示態様 A とは異なる表示態様である表示態様 B とを少なくとも有し、

表示態様 A にて表示される変動権利画像に対応する保留に係る特別遊技の実行期待度よりも表示態様 B にて表示される変動権利画像に対応する保留に係る特別遊技の実行期待度の方が高くなるよう構成されており、

識別情報の変動表示中にて表示される予告演出として、予告演出 A と、予告演出 A とは異なる予告演出である予告演出 B とを少なくとも有し、

予告演出 A が実行される変動表示に係る特別遊技の実行期待度よりも、予告演出 B が実行される変動表示に係る特別遊技の実行期待度の方が相対的に高くなるよう構成されており、

次回消化予定の保留に対応する変動権利画像の表示態様として表示態様 A が表示されており、当該保留が消化され、当該保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中にて予告演出 A が表示された場合での特別遊技の実行期待度よりも、次回消化予定の保留に対応する変動権利画像の表示態様として表示態様 B が表示されており、当該保留が消化され、当該保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中にて予告演出 A が表示された場合での特別遊技の実行期待度の方が高くなる一方、

次回消化予定の保留に対応する変動権利画像の表示態様として表示態様 A が表示されており、当該保留が消化され、当該保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中にて予告演出 B が表示された場合での特別遊技の実行期待度の方が、次回消化予定の保留に対応する変動権利画像の表示態様として表示態様 A が表示されており、当該保留が消化され、当該保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中にて予告演出 B が表示された場合での特別遊技の実行期待度よりも高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0425】

本態様（11）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

10

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

20

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

30

或る保留と当該或る保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該識別情報の変動表示中にて残存する保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する保留先読み演出を実行可能であり、

前記或る保留と対応する変動権利画像における表示態様の種類が変更されるか否かの期待度が、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中での保留先読み演出の実行有無及び／又は保留先読み演出の実行内容に応じて異なるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0426】

本態様（12）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、
主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と
を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示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における表示態様が特定表示態様である場合には、当該変動表示中において、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画像における表示態様の種類が変更されないよう構成されている、又は、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における表示態様が特定表示態様である場合の方が、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における表示態様が特定表示態様でない場合よりも、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画像における表示態様の種類が変更され難くなるよう構成されており、

10

20

30

40

50

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における表示態様の種類数は、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画像における表示態様の種類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。

【0427】

本態様（13）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

遊技者によって操作可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）での操作態様に

10

20

30

40

50

じて演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を変更可能であり、

前記操作部材（例えば、サブ入力ボタン S Bでの操作態様として、第一操作態様と、第一操作態様とは異なる第二操作態様とを少なくとも有しており、

或る変動権利画像が表示されている期間中において前記操作部材（例えば、サブ入力ボタン S Bでの操作態様が第一操作態様にて行われた場合には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更し得るよう構成されており、

或る変動権利画像が表示されている期間中において前記操作部材（例えば、サブ入力ボタン S Bでの操作態様が第二操作態様にて行われた場合には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更し得るよう構成されており、

第一操作態様によって変動権利画像における表示態様の種類が変更された場合の変更後の表示態様にて示唆される特別遊技の実行期待度と、第二操作態様によって変動権利画像における表示態様の種類が変更された場合の変更後の表示態様にて示唆される特別遊技の実行期待度と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。

【0428】

本態様（14）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - A、第2主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - B）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）とを備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

或る変動権利画像が表示されている期間中において、当該或る変動権利画像に付帯した画像である付帯画像を表示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にて付帯した付帯画像の種別として、第一表示種別と、第一表示種別とは異なる種別である第二表示種別とを少なくとも有しており、

第二表示種別となる付帯画像の表示態様は複数存在しており、

付帯画像が表示されることにより、当該付帯画像に対応した識別情報の変動表示に基づく特別遊技の実行期待度を示唆する、又は、当該付帯画像に対応した識別情報の変動表示中に実行される演出内容を示唆するよう構成されており、

第一表示種別となる表示態様にて付帯画像が表示された場合よりも、第二表示種別となる表示態様にて付帯画像が表示された場合の方が、付帯画像に対応した識別情報の変動表示に基づく特別遊技の実行期待度、又は、付帯画像に対応した識別情報の変動表示中に実行される演出内容が遊技者にとって認識容易となるよう構成されており、

識別情報の変動表示中における付帯画像の表示態様が第一表示種別となる表示態様から第二表示種別となる表示態様に変化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。

【0429】

本態様（15）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部

10

20

30

40

50

(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP 1 1 - C)と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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(例えば、特別遊技制御手段MP 3 0)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)と

を備え、

10

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM 4 0)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM 4 0)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM 2 0)と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

20

或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更するよう構成されており、

或る変動権利画像に対応する表示変化演出の実行条件として、当該或る変動権利画像が新たに表示された時点における保留数が所定数以上である場合に、当該或る変動権利画像に対応する表示変化演出を実行し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。

また、本態様(15)に係るぱちんこ遊技機は、

30

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

40

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B)と、

乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ 2 1 - B)により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ 3 2 - A、第2主遊技図柄保留手段MJ 3 2 - B)と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部

50

(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M P 1 1 - C)と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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(例えば、特別遊技制御手段M P 3 0)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段M T)と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段S M 4 0)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段S M 4 0)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段S M 2 0)と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部(例えば、演出表示装置S G)にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更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していない保留に対応して変動権利画像を表示可能であり、識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応しても変動権利画像を表示可能に構成されており、

或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更するよう構成されており、

或る変動権利画像に対応する表示変化演出の実行条件として、当該或る変動権利画像が新たに表示された時点における保留数が所定数以上である場合に、当該或る変動権利画像に対応する表示変化演出を実行し得るよう構成されており、

或る識別情報の変動表示期間において、当該或る識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる当該或る識別情報の変動表示に対応した変動権利画像に対応する表示変化演出を複数回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ってもよい。

【0 4 3 0】

本態様(16)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A 1 0)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B 1 0)と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置S G)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置S G)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

10

20

30

40

50

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）により第一乱数が取得された場合、第一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第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A）と、

或る第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

10

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により第二乱数が取得された場合、第二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第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B）と、

或る第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

20

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

30

を備え、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

40

新たな第一保留又は第二保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として通常表示態様と通常表示態様とは異なる特殊表示態様とを少なくとも含む複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る変動権利画像における表示態様が特殊表示態様である状況にて、第一識別情報又は第二識別情報が前記所定グループのうちの特定グループに属する停止表示態様にて表示されて特別遊技が実行された場合、当該特別遊技終了後における前記或る変動権利画像は特殊表示態様となるよう構成されており、

50

或る変動権利画像における表示態様が特殊表示態様である状況にて、第一識別情報又は第二識別情報が前記所定グループのうちの特定グループ以外のグループに属する停止表示態様にて表示されて特別遊技が実行された場合、当該特別遊技終了後における前記或る変動権利画像は通常表示態様となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【0431】

本態様（17）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、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）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、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（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と

を備え、

或る保留と当該或る保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該或る保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する保留先読み演出を実行可能であり、

保留先読み演出として、保留先読み演出Aと、保留先読み演出Aとは演出の実行態様が異なる保留先読み演出Bと、保留先読み演出A及び保留先読み演出Bとは演出の実行態様

10

20

30

40

50

が異なる保留先読み演出Cと、を少なくとも有しており、

保留先読み演出Aと保留先読み演出Bとは同時に実行されないよう構成されており、
保留先読み演出Bと保留先読み演出Cとは同時に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。

【0432】

本態様(18)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、
遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、
遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、
演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、
演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と
を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、
第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、
第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)により第一
乱数が取得された場合、第一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
た第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段(例
えば、第1主遊技図柄保留手段MJ32-A)と、

或る第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
或る第一保留に係る前記第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づ
き第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変
動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段
(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、
第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)により第二
乱数が取得された場合、第二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
た第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段(例
えば、第2主遊技図柄保留手段MJ32-B)と、

或る第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
或る第二保留に係る前記第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づ
き第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示さ
せるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段M
P11-C)と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され
た後において、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(例えば、
特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を
副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制
御手段MT)と
を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)へ
入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし
得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

第二保留が生起している場合には、第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足しないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）とを備え、

新たな第一保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ第一識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として通常表示態様と通常表示態様とは異なる特殊表示態様とを少なくとも含む複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る第一保留と当該或る第一保留よりも先に第一識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる第一保留である先消化保留が存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における第一識別情報の変動表示中においては、当該或る第一保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する保留先読み演出を実行可能であり、

通常遊技状態である状況において、或る第一保留に係る変動権利画像における表示態様として特殊表示態様が表示されており、且つ、保留先読み演出が実行中であり、或る新たな第二保留が生起した場合、当該特殊表示態様の表示は維持する一方、当該保留先読み演出の実行は中止される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【符号の説明】

【0433】

M 主制御基板、MJ 遊技用情報制御手段

MJ10 入球判定手段、

MJ11-A 第1主遊技始動口入球判定手段

MJ11-B 第2主遊技始動口入球判定手段、MJ11-H 補助遊技入球口入球判定手段

MJ11-C10 第1大入賞口入球判定手段、MJ11-C20 第2大入賞口入球判定手段

MJ20 乱数取得判定実行手段、MJ21-A 第1主遊技乱数取得判定実行手段

MJ21-B 第2主遊技乱数取得判定実行手段、MJ21-H 補助遊技乱数取得判定実行手段

MJ30 保留制御手段、MJ31 保留消化制御手段

MJ31j 変動開始条件充足判定手段、MJ32 図柄保留手段

MJ32-A 第1主遊技図柄保留手段、MJ32b-A 第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段

MJ32-B 第2主遊技図柄保留手段、MJ32b-B 第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段

MJ32-H 補助遊技図柄保留手段、MJ32b-H 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段

MN 遊技内容決定手段、MN10 当否抽選手段

MN11-A 第1主遊技当否抽選手段、MN11ta-A 第1主遊技用当否抽選テーブル

MN11-B 第2主遊技当否抽選手段、MN11ta-B 第2主遊技用当否抽選テーブル

10

20

30

40

50

MN 1 1 - H	補助遊技当否抽選手段、MN 1 1 t a - H	補助遊技用当否抽選テーブル	
MN 2 0	特別遊技移行決定手段、MN 4 0	図柄内容決定手段	
MN 4 1 - A	第 1 主遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a - A	第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 4 1 - B	第 2 主遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a - B	第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 4 1 - H	補助遊技図柄決定手段、MN 4 1 t a - H	補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
MN 5 0	変動態様決定手段、MN 5 1 - A	第 1 主遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a - A	第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 1 - B	第 2 主遊技変動態様決定手段	10
MN 5 1 t a - B	第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 1 - H	補助遊技変動態様決定手段	
MN 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 2	限定頻度変動態様決定手段	
MN 5 2 t a	限定頻度変動態様決定用抽選テーブル、MN 5 2 c	限定頻度カウンタ A	
MN 5 2 c - 2	限定頻度カウンタ B、MN 5 2 b	限定頻度関連情報一時記憶手段	
MP	遊技進行手段、MP 1 0	表示制御手段	
MP 1 1 - C	第 1・第 2 主遊技図柄制御手段、MP 1 1 t - C	第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ	20
MP 1 1 - H	補助遊技図柄制御手段、MP 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ	
MP 2 0 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉制御手段、MP 2 1 - B	第 2 主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段	
MP 2 2 t - B	第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ、MP 3 0	特別遊技制御手段	
MP 3 1	条件判定手段、MP 3 2	特別遊技内容決定手段	
MP 3 2 t a	特別遊技内容参照テーブル、MP 3 3	特別遊技実行手段	
MP 3 3 - C	第 1・第 2 大入賞口電動役物開閉制御手段、MP 3 3 c	入賞球カウンタ	
MP 3 4	特別遊技時間管理手段、MP 3 4 t	特別遊技用タイマ	
MP 4 0	小当り遊技制御手段、MP 4 1 t	小当り遊技用タイマ	
MP 4 0 b	小当り遊技関連情報一時記憶手段、MP 5 0	特定遊技制御手段	30
MP 5 1	確変終了条件判定手段、MP 5 2	時短終了条件判定手段	
MP 5 2 c	時短回数カウンタ、MB	遊技状態一時記憶手段	
MB 1 0 - C	第 1・第 2 主遊技状態一時記憶手段、MB 1 1 b - C	第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段	
MB 1 0 - H	補助遊技状態一時記憶手段、MB 1 1 b - H	補助遊技図柄情報一時記憶手段	
MB 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段、MB 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段	
MT	情報送信制御手段		
MT 1 0	コマンド送信用バッファ、MH	賞球払出決定手段	40
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	
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	50

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 演出表示制御手段（サブメイン制御基板）

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 b 装図関連情報一時記憶手段、S M 2 1 t 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 6 保留先読み演出実行制御手段、S M 2 6 k 保留先読み演出実行可否判定手段 10

S M 2 6 b 先読み関連情報一時記憶手段、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 3 c 覚醒ステージ滞在カウンタ、S M 2 3 c - 2 悪魔ステージ滞在カウンタ

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 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 20

S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域

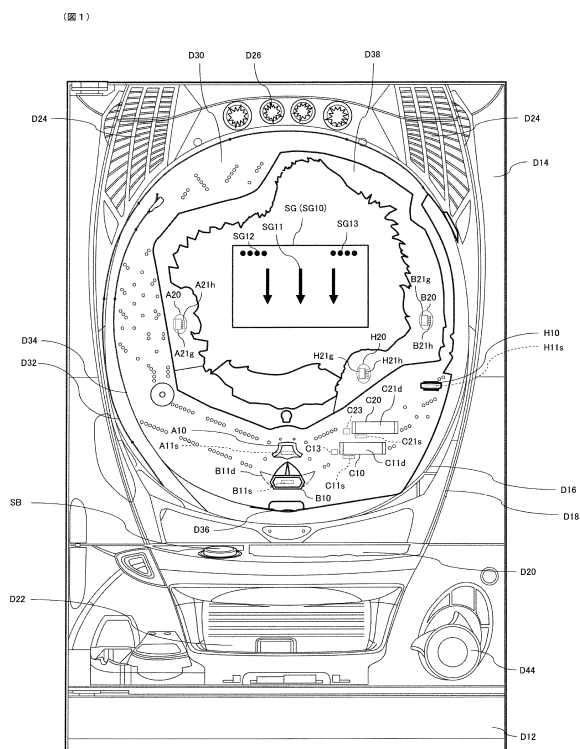
S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示部

S G 1 3 第 2 保留表示部

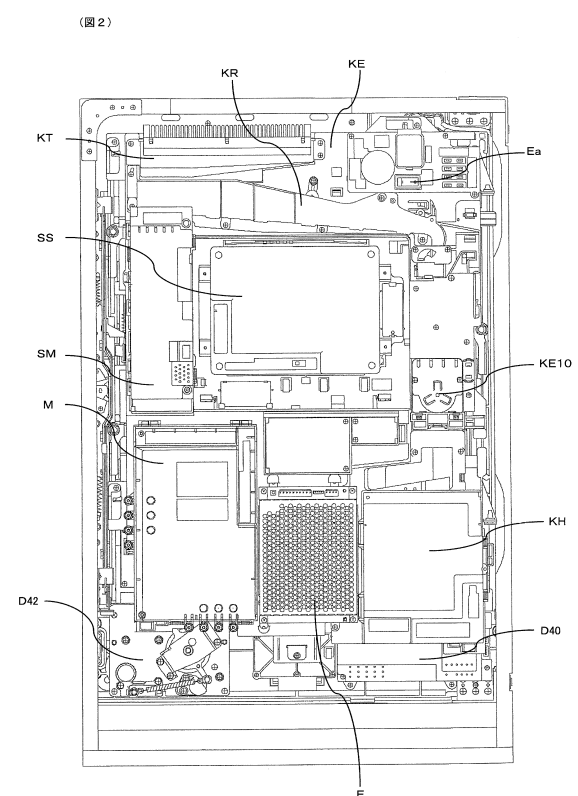
K H 賞球払出制御基板

K E 賞球払出装置

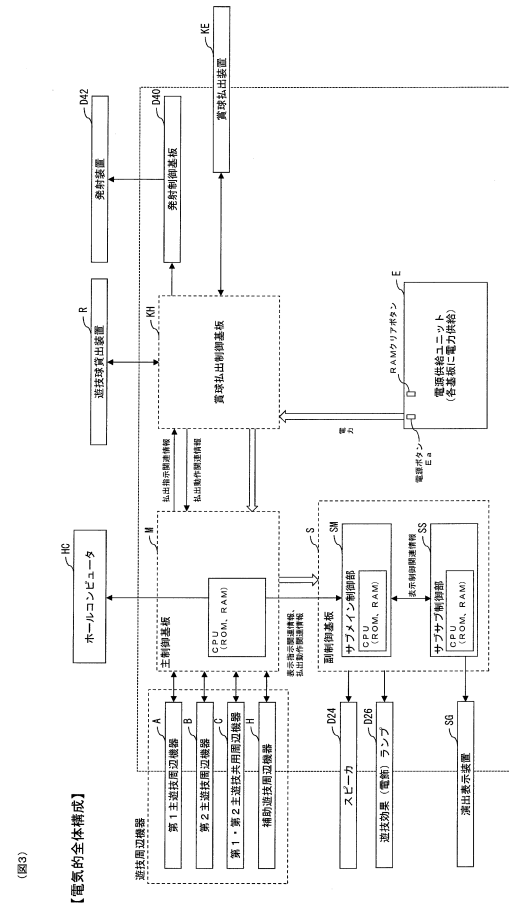
【図 1】



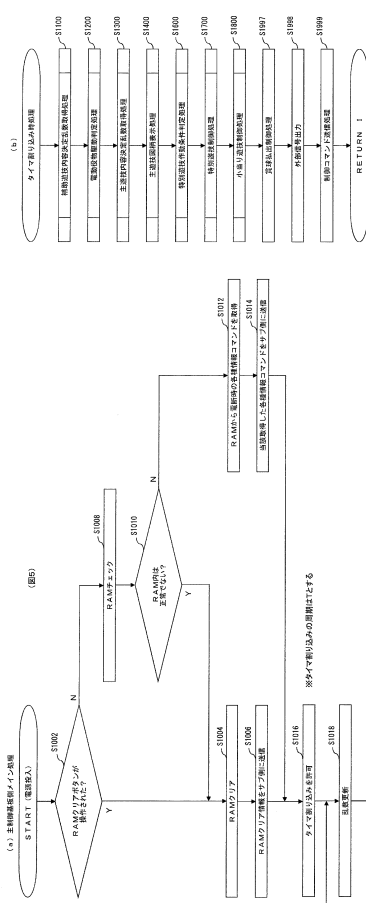
【図 2】



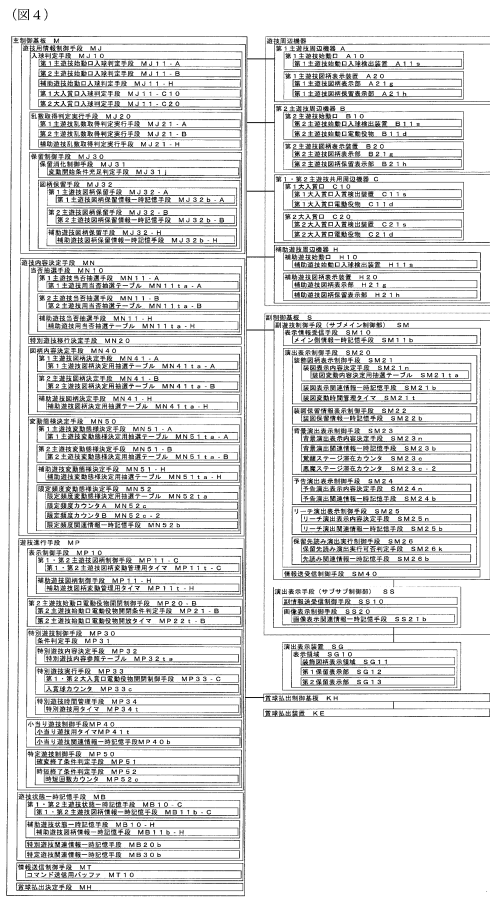
【図 3】



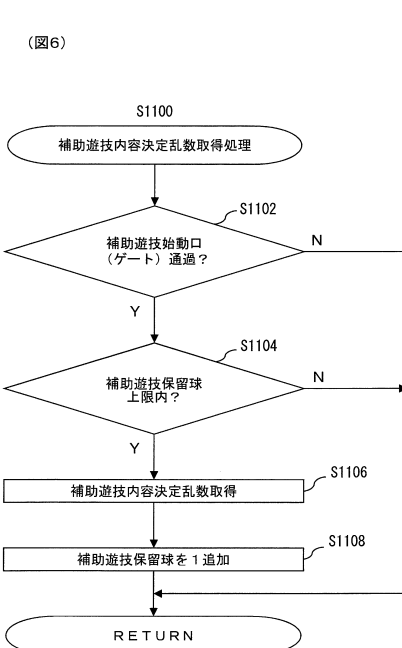
【図 5】



【図 4】

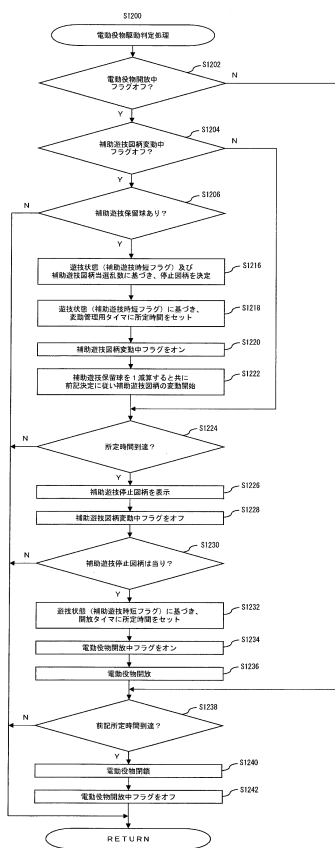


【図 6】



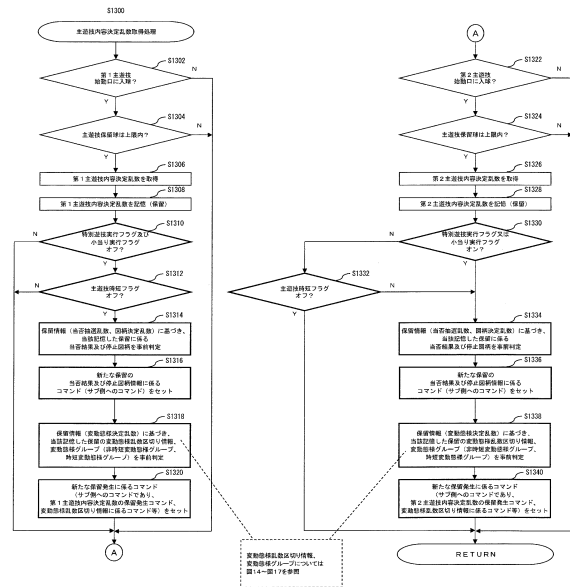
【図 7】

(図 7)



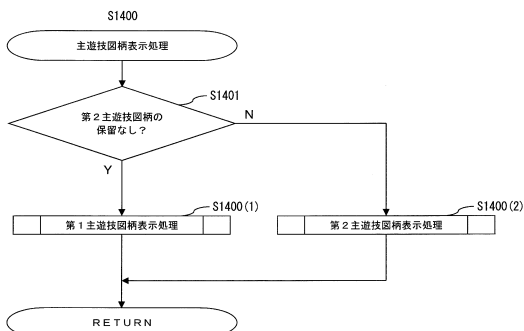
【図 8】

(図 8)



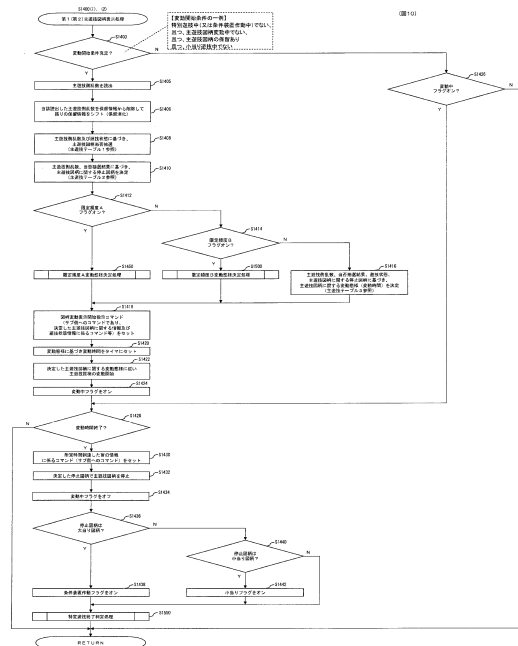
【図 9】

(図 9)

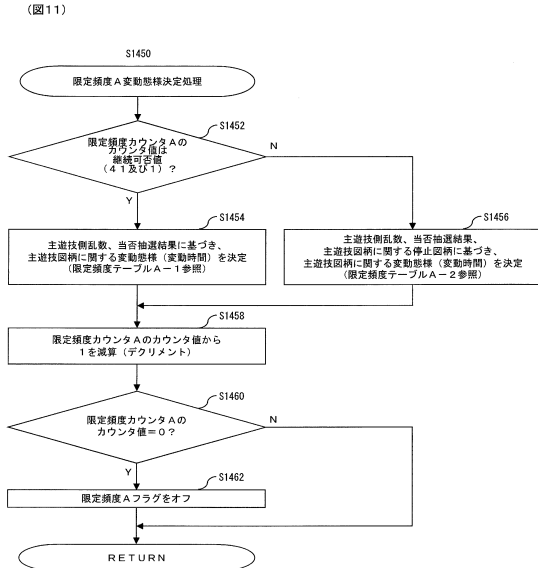


【図 10】

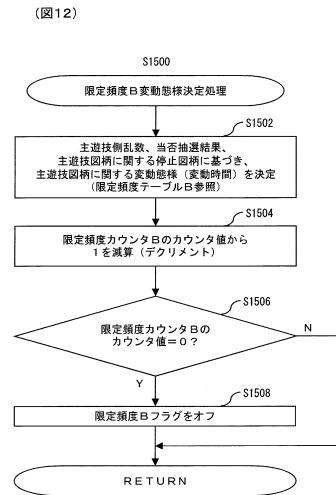
(図 10)



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

(図13)

主遊技テーブル1		
非遊技変動態様（主遊技側変動フラグオフ）		
乱数値	0~99	当り（大当り）
変動結果	3~1015	ハズレ
変動結果	1016~1023	小当り

主遊技テーブル2		
非遊技変動態様（主遊技側変動フラグオフ）		
乱数値	0~29	当り（大当り）
変動結果	30~1023	ハズレ

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~129	停止図柄
変動結果	130~329	3B
変動結果	330~499	4B
変動結果	500~1023	7B

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~329	3A
変動結果	330~499	4A
変動結果	500~1023	7A

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~899	停止図柄
変動結果	900~1023	9A

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~899	停止図柄
変動結果	900~1023	9B

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~899	停止図柄
変動結果	900~1023	9C

【図 1 4】

(図14)

主遊技テーブル		
非遊技変動態様（主遊技側変動フラグオフ）		
乱数値	0~99	当り（大当り）
変動結果	100~1023	ハズレ

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9A

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9B

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9C

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9D

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9E

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9F

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9G

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9H

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9I

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9J

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9K

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9L

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9M

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9N

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9O

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9P

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9Q

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9R

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9S

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9T

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9U

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9V

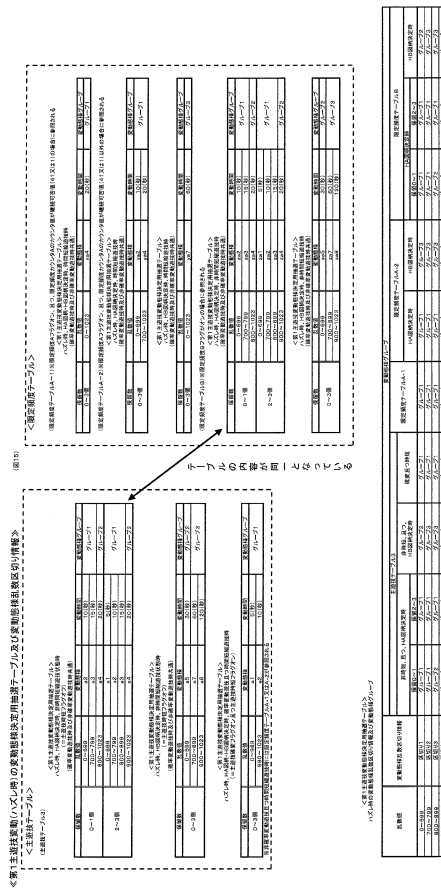
主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9W

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9X

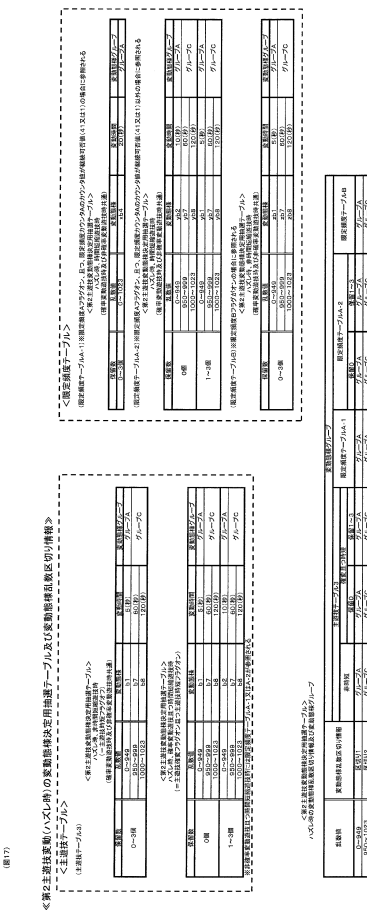
主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9Y

主遊技停止図柄決定用抽選テーブル		
当り（大当り）		
乱数値	0~99	停止図柄
変動結果	100~1023	9Z

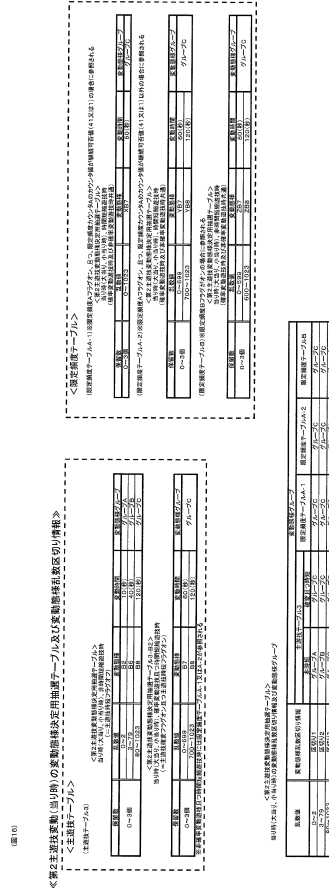
【図 15】



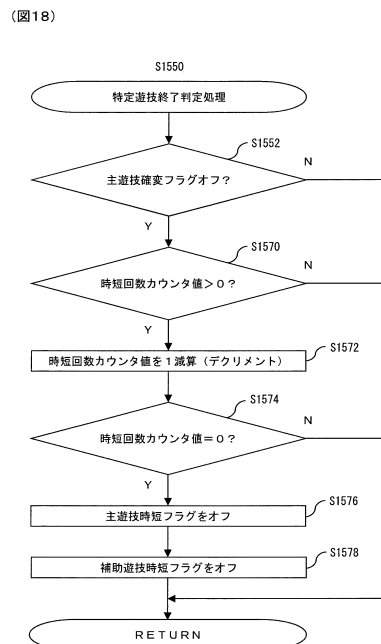
【図 17】



【図 16】

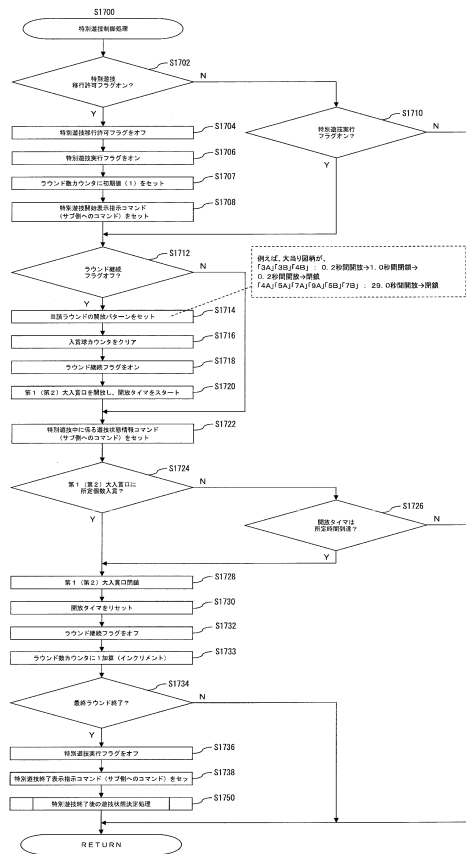


【図 18】



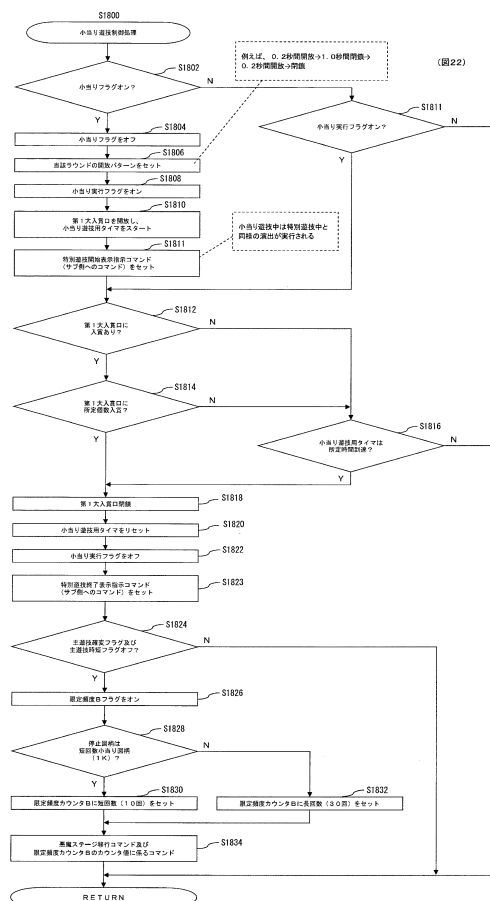
【図 20】

(圖20)



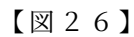
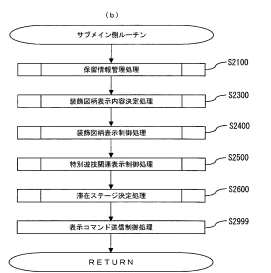
【图 2 2】

(22)

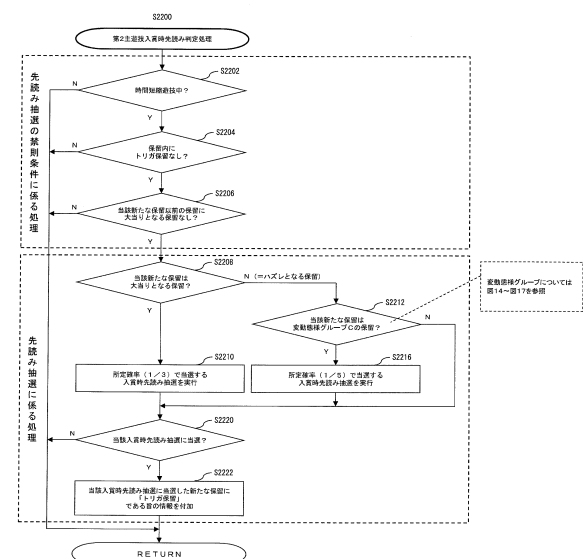


【図 24】

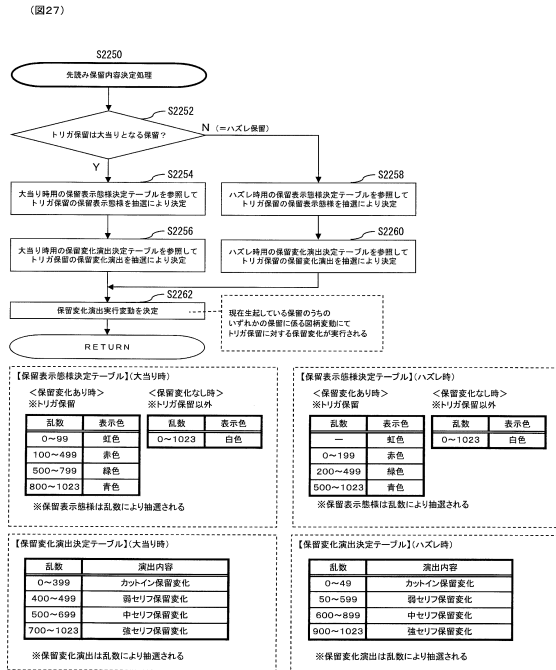
(圖24)



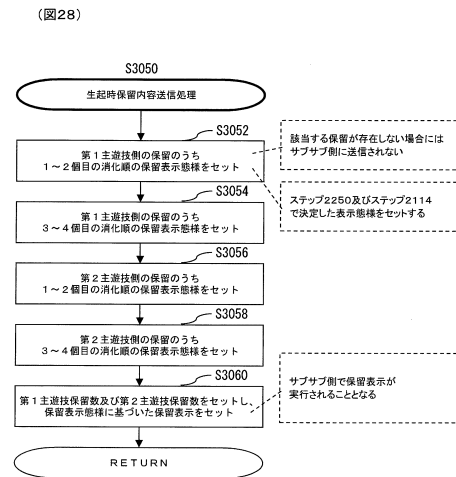
(圖26)



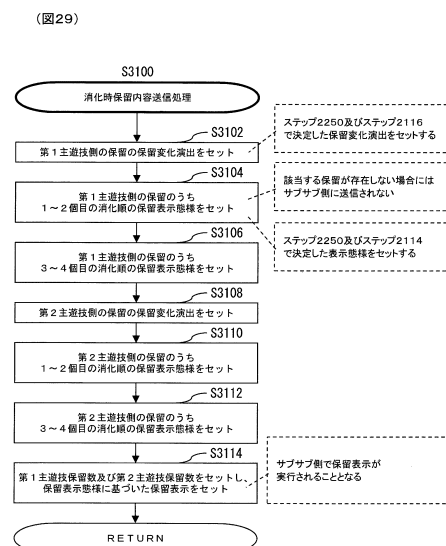
【図 27】



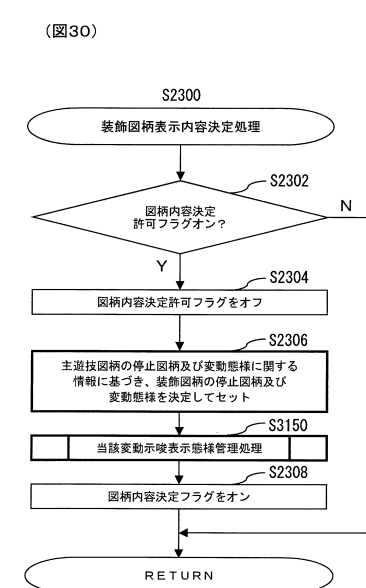
【図 28】



【図 29】

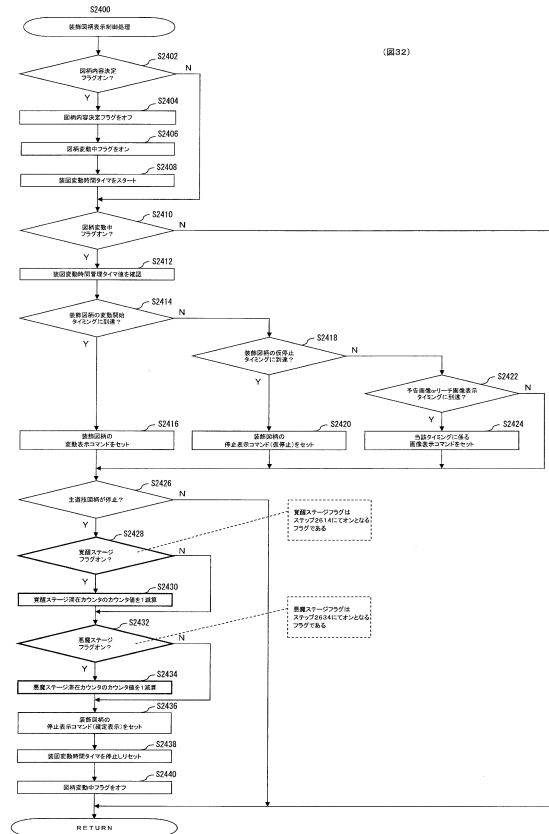


【図 30】

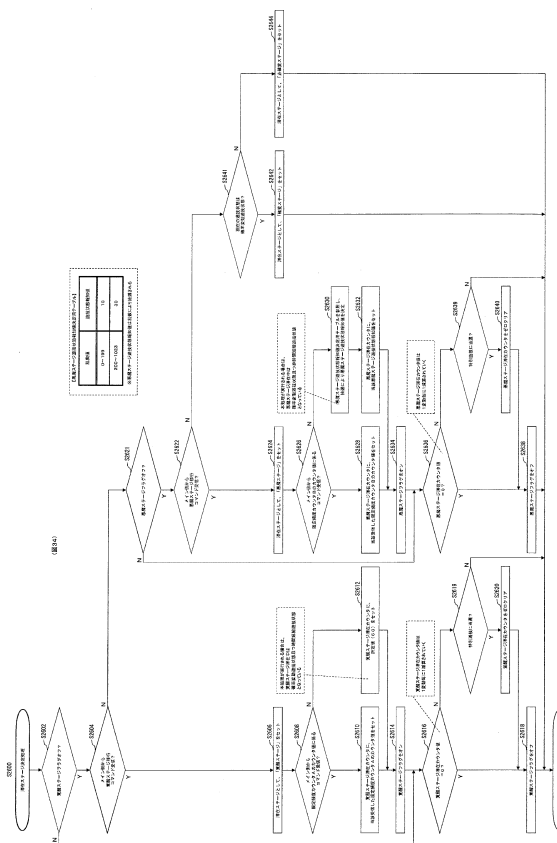


【図 3 2】

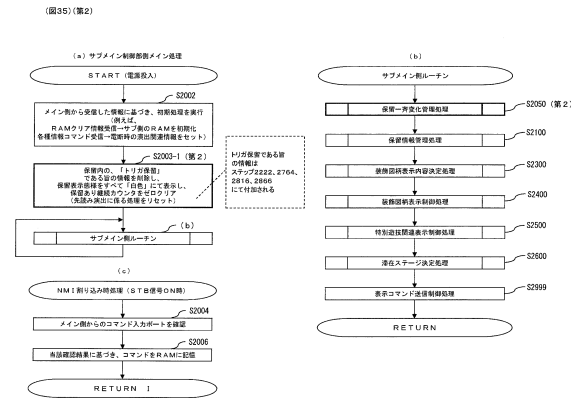
(圖32)



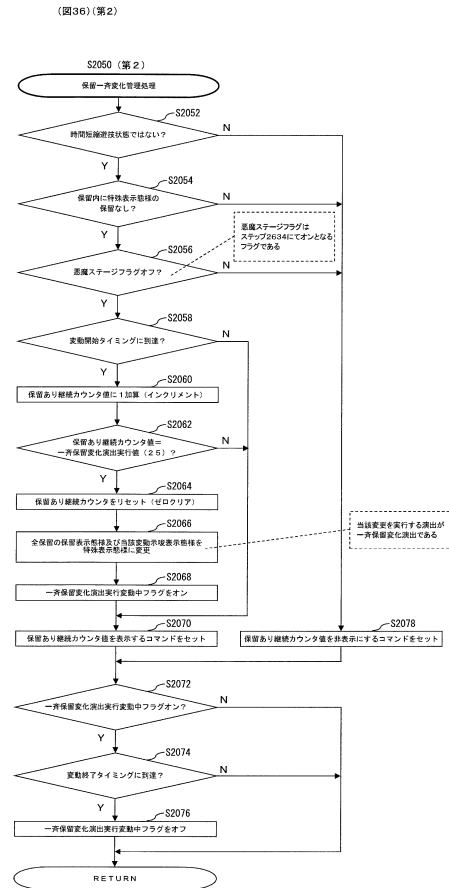
【図 3 4】



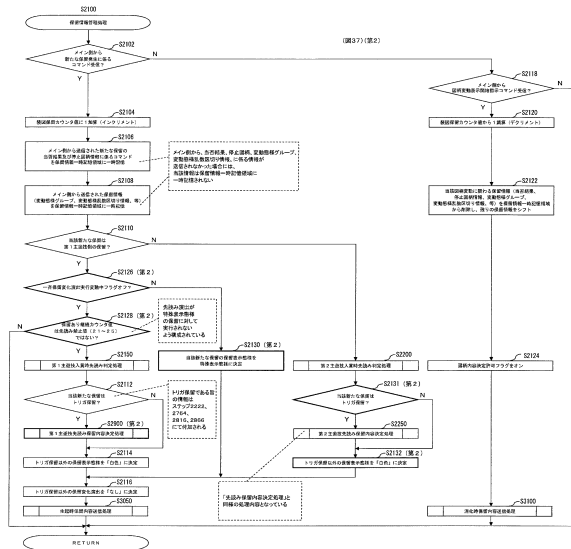
【図 35】



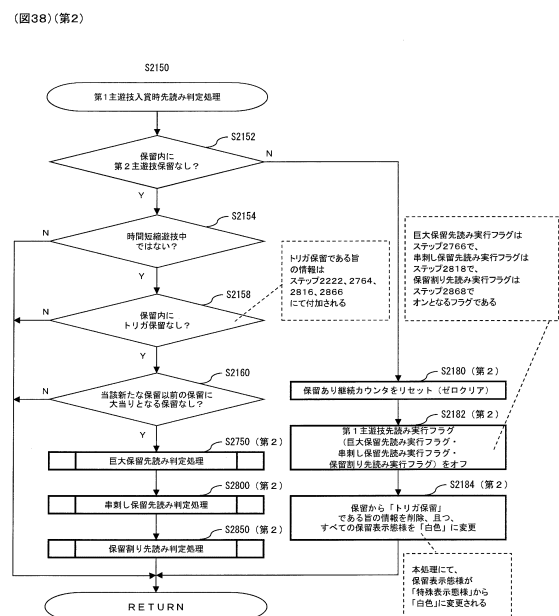
【図 36】



【図 37】

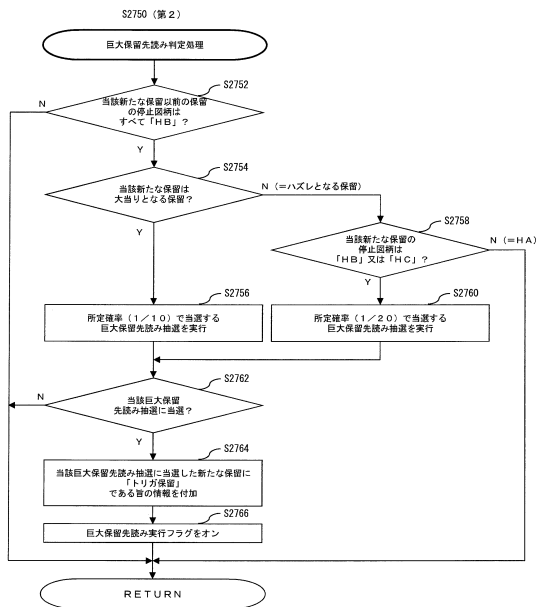


【図 38】



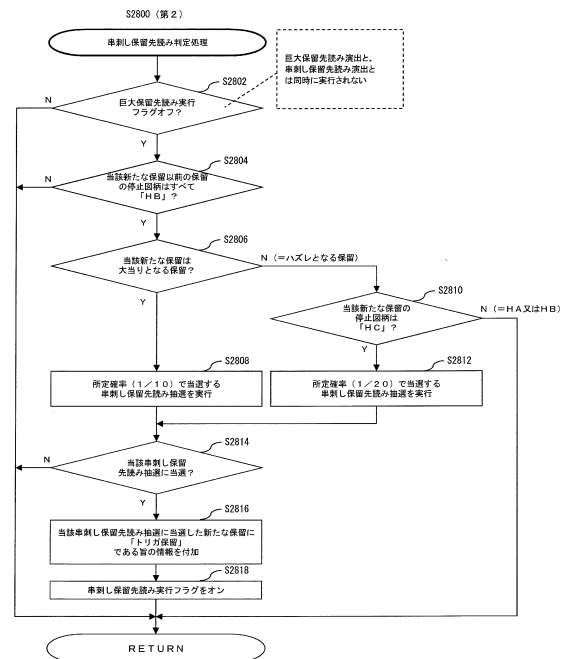
【図 39】

(図39) (第2)



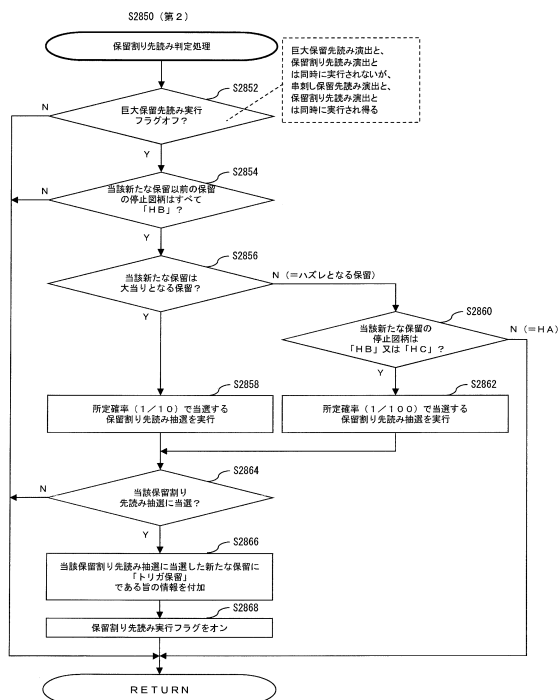
【図 40】

(図40) (第2)



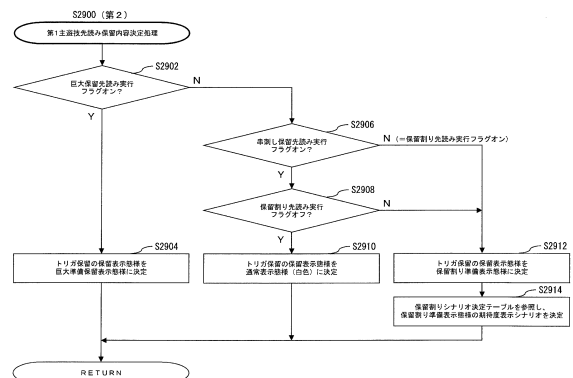
【図 41】

(図41) (第2)



【図 42】

(図42) (第2)



【保留割りシナリオ決定テーブル】
 <停止図柄がH以外時> ※当該変動表示態様が巨大保留表示態様となる <停止図柄がH時時> ※当該変動表示態様が巨大保留表示態様とならない
 <保留2個時> <保留3個時>

初期値	保留1個変動	トリガ変動
50	50	100
100	100	100

初期値	保留1個変動	トリガ変動
10	10	99
50	50	99

初期値	保留2個変動	保留1個変動	トリガ変動
10	50	50	100
50	50	90	100
100	100	100	100

初期値	保留2個変動	保留1個変動	トリガ変動
10	10	10	99
50	10	50	99
50	50	90	99

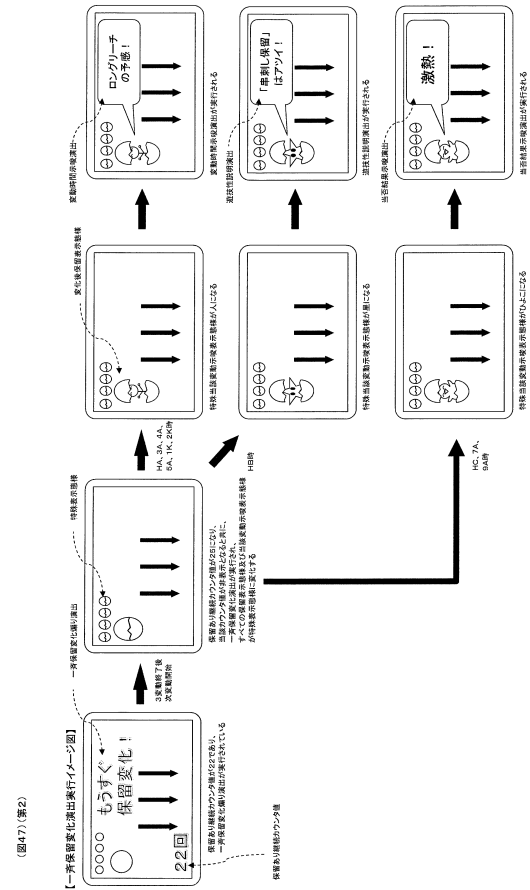
初期値	保留3個変動	保留2個変動	保留1個変動	トリガ変動
10	10	10	10	100
10	10	10	50	100
50	90	90	90	100
100	100	100	100	100

初期値	保留3個変動	保留2個変動	保留1個変動	トリガ変動
10	10	10	10	99
10	10	10	50	99
10	10	50	50	99
50	50	50	90	99

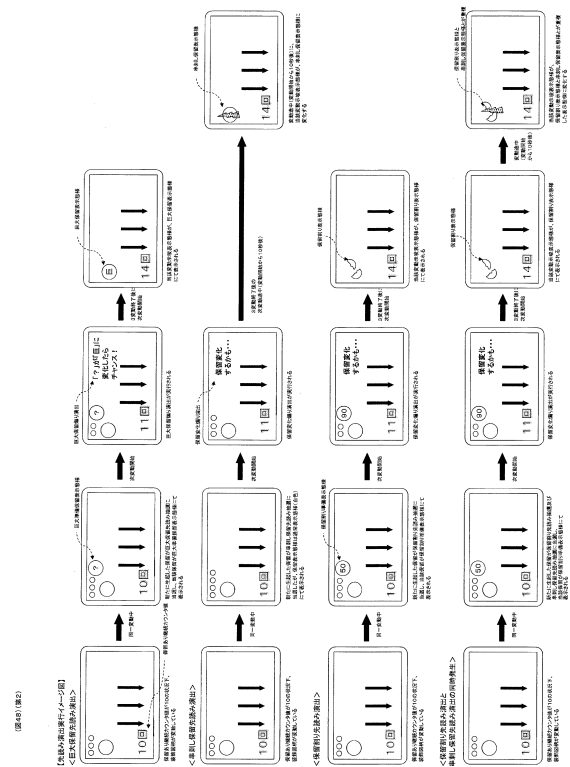
※保留割りシナリオは当選に選ばれる

※停止図柄によってテーブル内容が異なる処理はステップ2976を参照

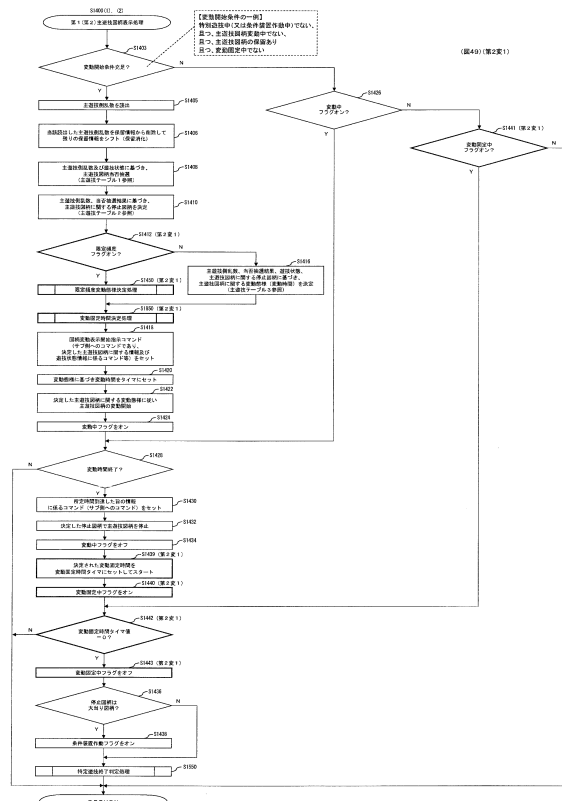
【図 47】



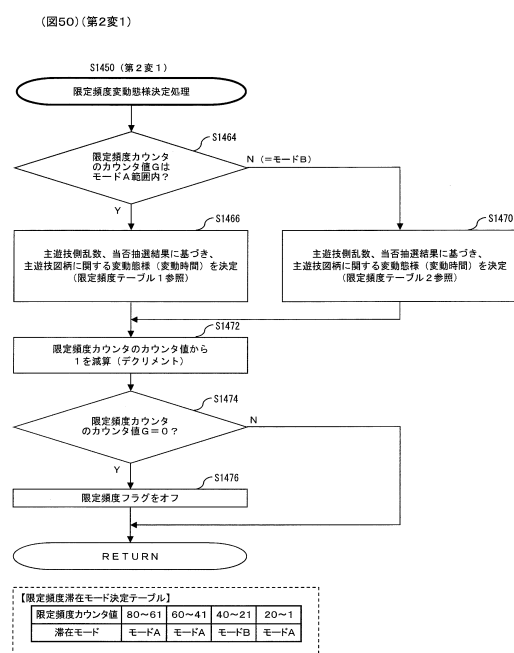
【図 48】



【図 4 9】

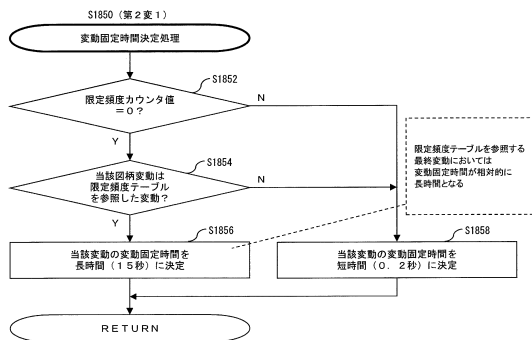


【図 50】



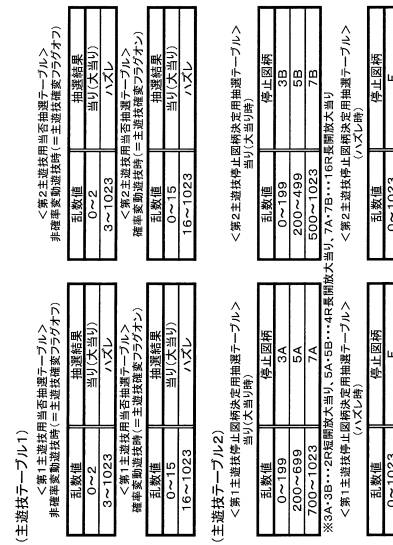
【図 5 1】

(図51)(第2変1)

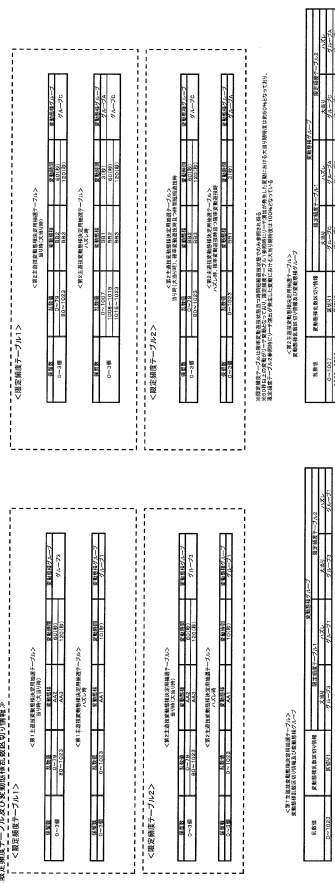


【図 5 2】

(図52)(第2変1)

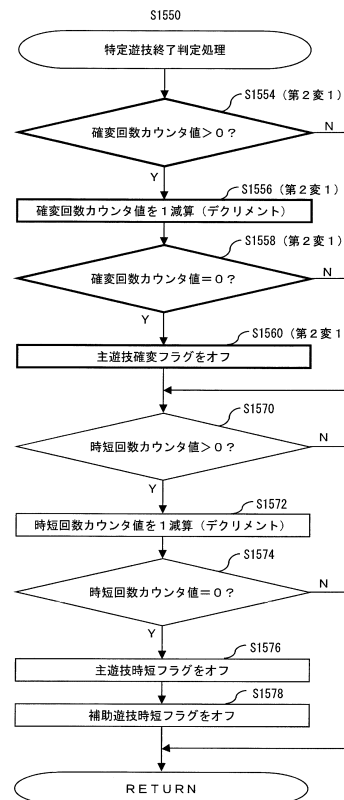


【図 5 3】



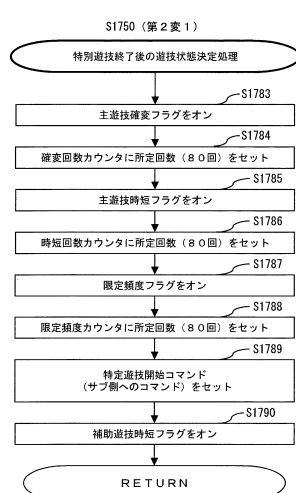
【図 5 4】

(図54)(第2変1)



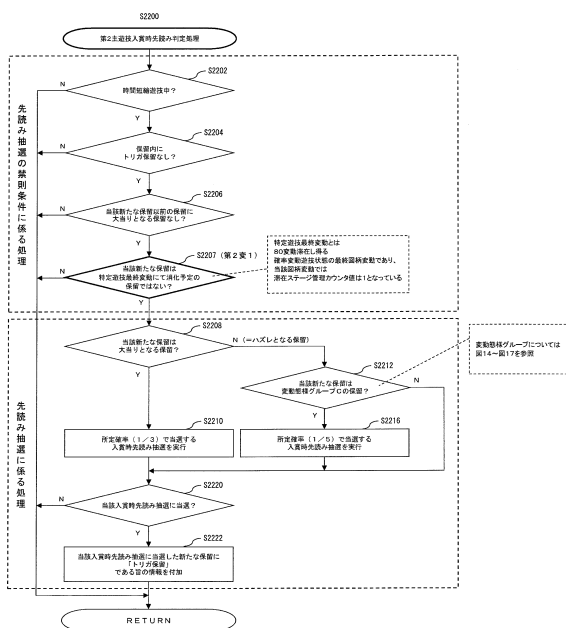
【図 5 6】

(図56)(第2変1)



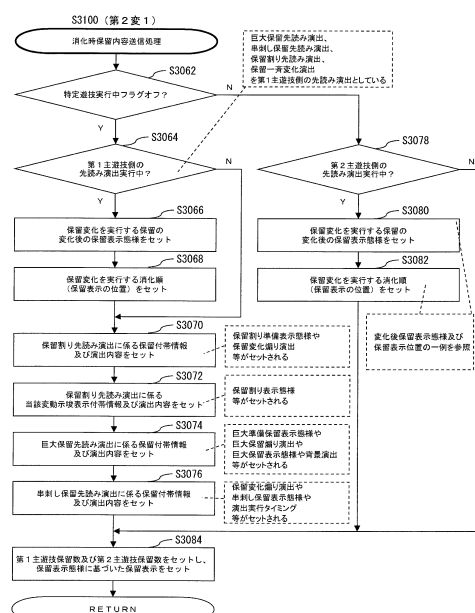
【図 5 8】

(圖58)(第2變1)



【図 60】

(圖60)(第2変1)



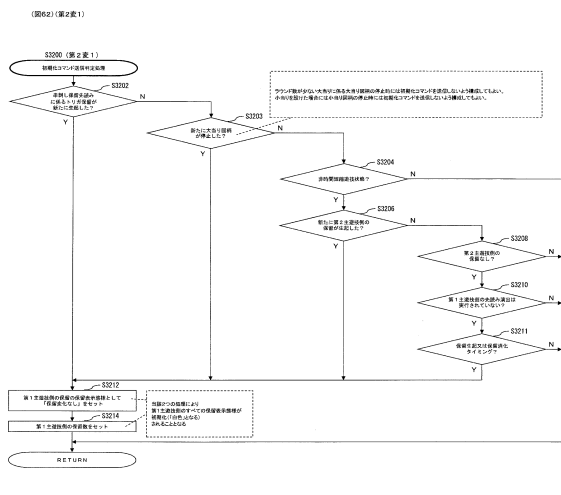
【変化後保留表示態様及び保留表示位置に係るコマンド送信態様の一例】※第1主断技術例のみ抜粋

保留変化演出コマンド	コマンド内容備考	保留変化位置コマンド	コマンド内容備考
保留変化なし	保留初期化用) 使用される	当該変動動作表示	なし
巨大保留先読み演出	なし	1つ目の消化演出	なし
保留割け先読み演出	巨大保留先読み演出中は範囲外	2つ目の消化演出	なし
事利き保留先読み演出	巨大保留先読み演出中は範囲外	3つ目の消化演出	なし
保留一斉変化演出	巨大保留先読み演出中は範囲外	4つ目の消化演出	事利き保留先読み演出中は範囲外

※例えば、保留変数演出が巨大保留先読み演出、且つ、保留変数位置が2つ目の消化順の場合には当該2つ目の消化順保留が巨大保留表示態様となり、保留変数演出が巨大保留先読み演出、且つ、保留変数位置が当該変動表示態様の場合には、当該変動表示態様が巨大準備保留表示態様となる

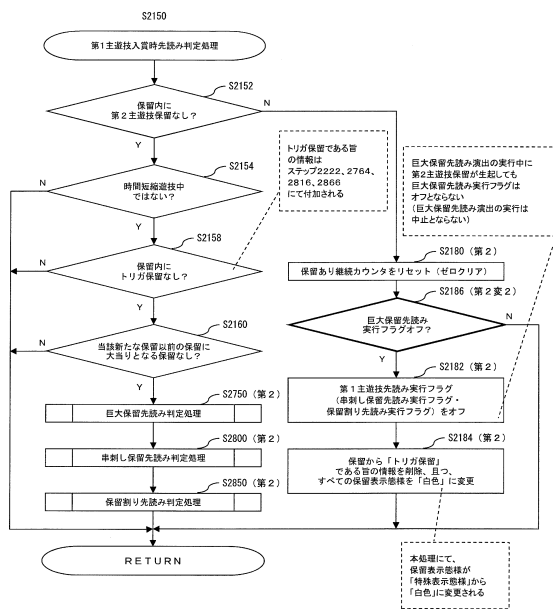
※範囲外の場合にはサブゲーム例はマドモを受益しても処理を実行しない(無操作)

【図 6 2】

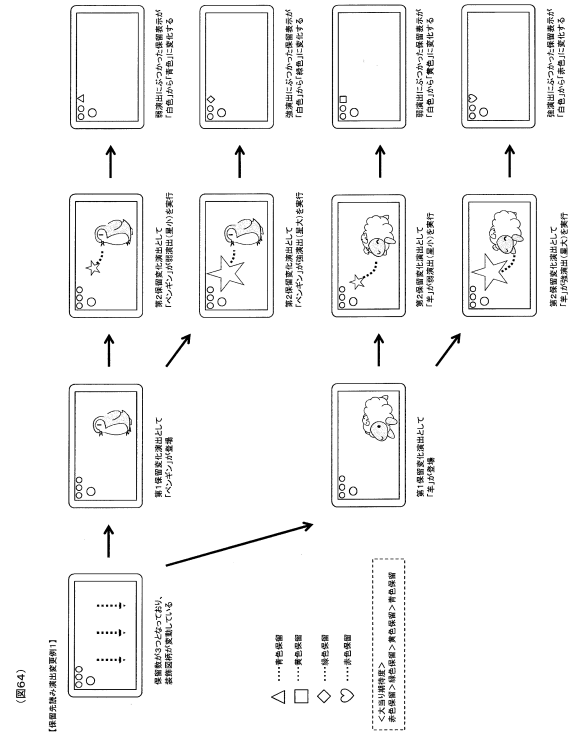


【図 6 3】

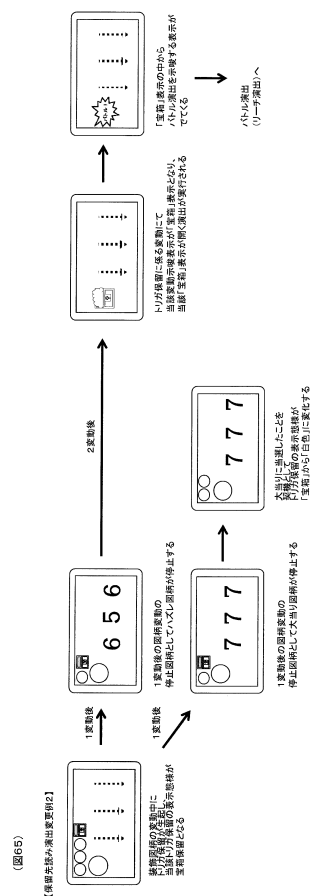
(図63)(第2変2)



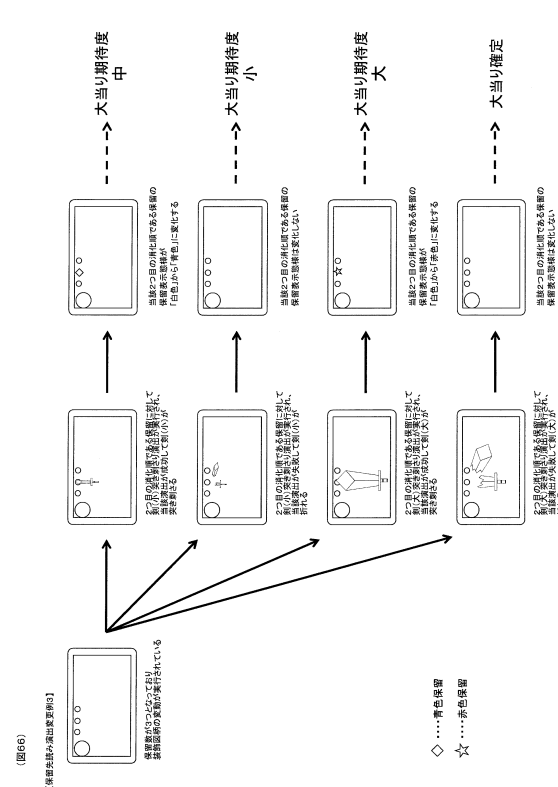
【図 6 4】



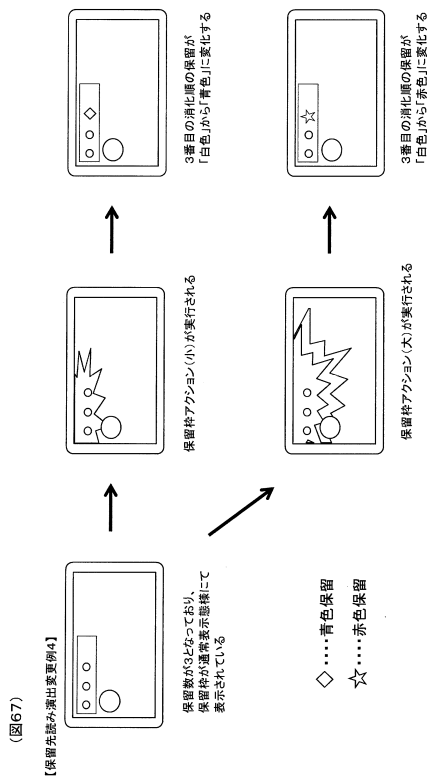
【図 6 5】



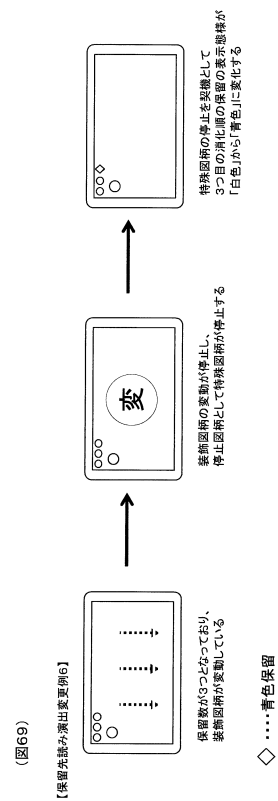
【図 6 6】



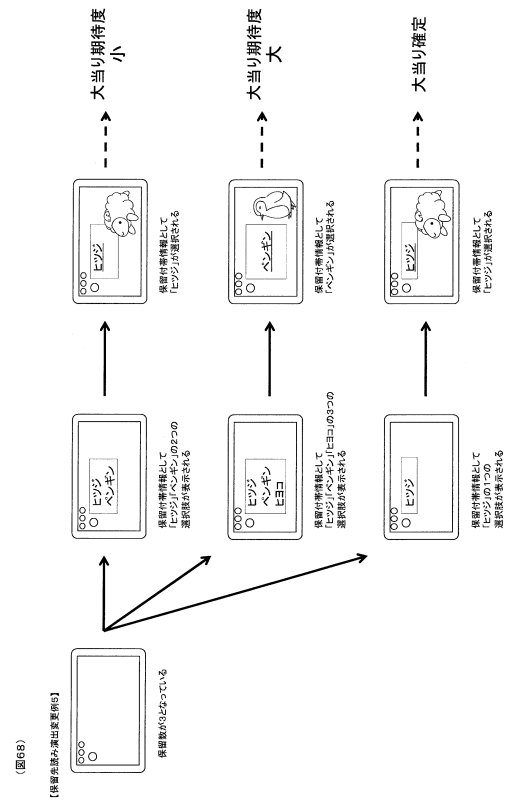
【図 6 7】



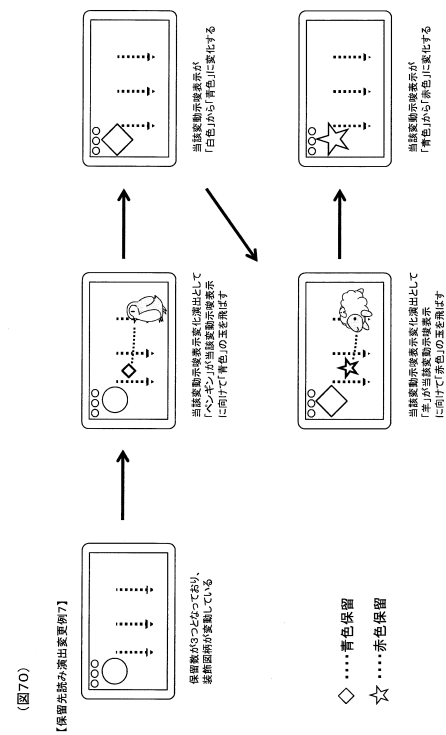
【図 6 9】



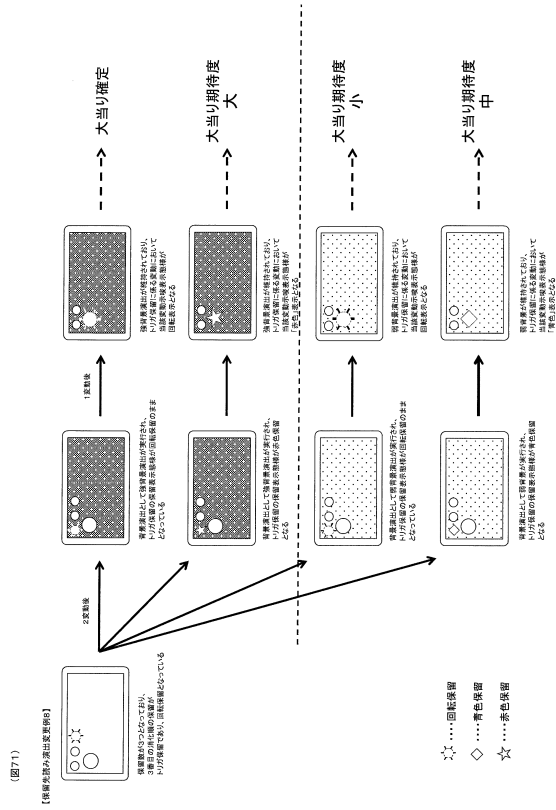
【図 6 8】



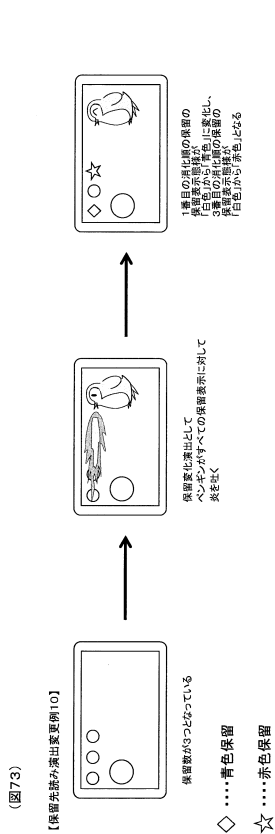
【图 7 0】



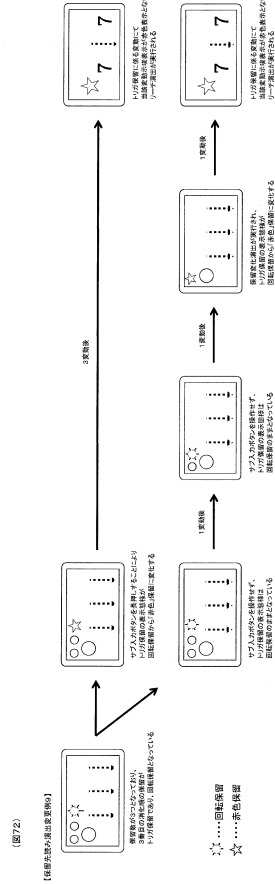
【図 7 1】



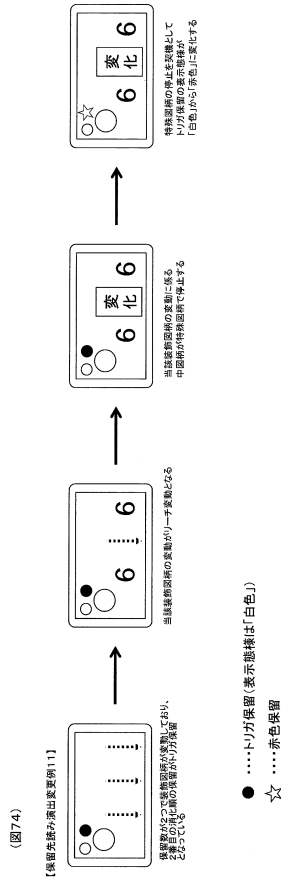
【図 7 3】



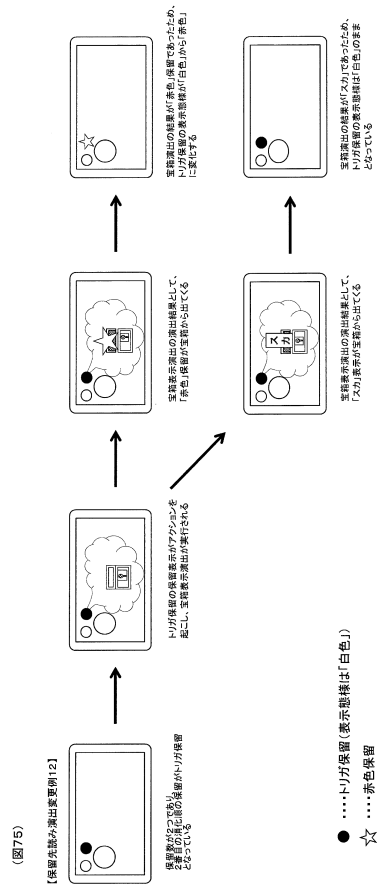
【図 7 2】



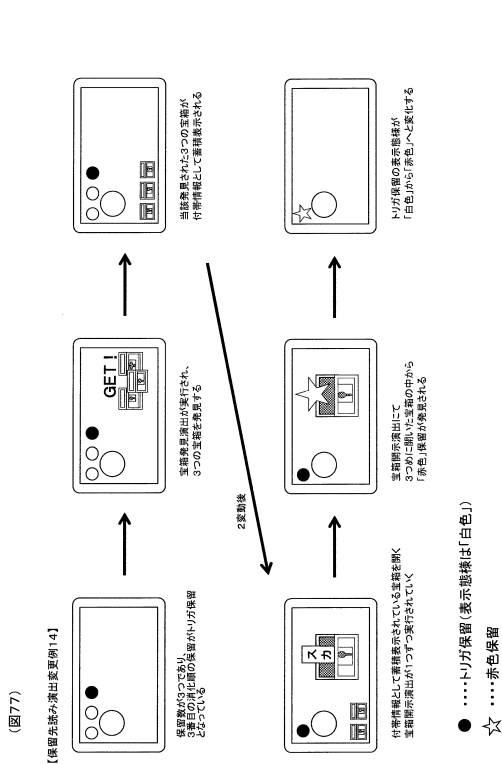
【図 7 4】



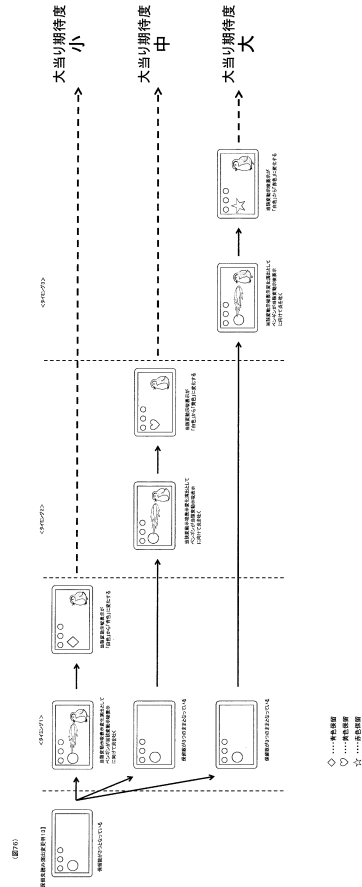
【図 7 5】



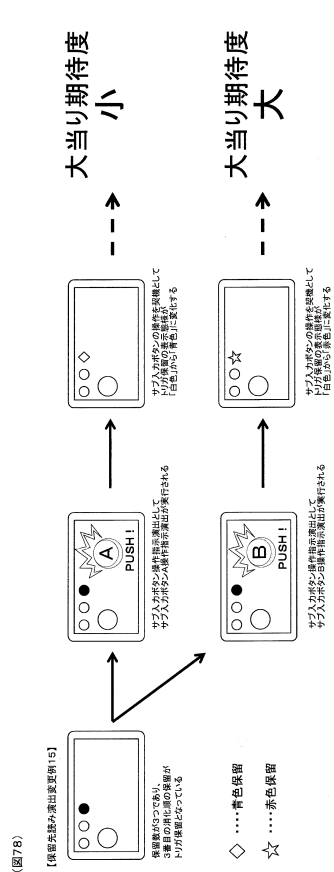
【図 7 7】



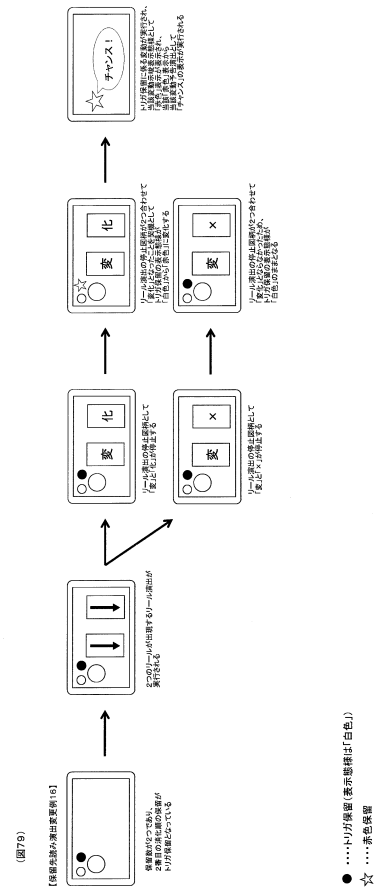
【图 7 6】



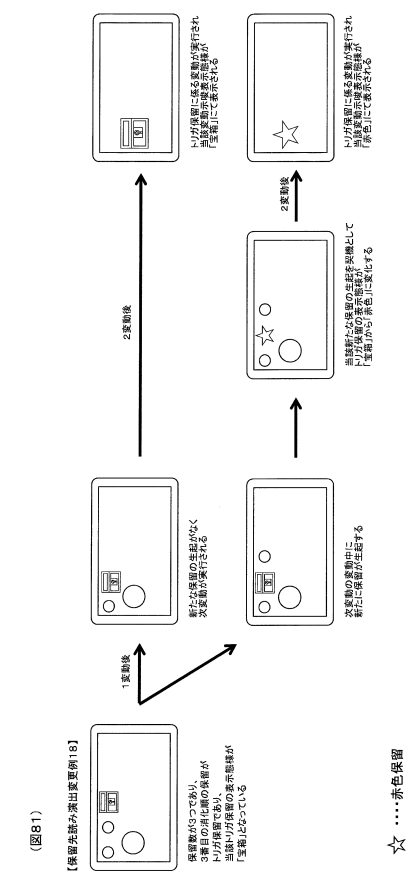
【图 7 8】



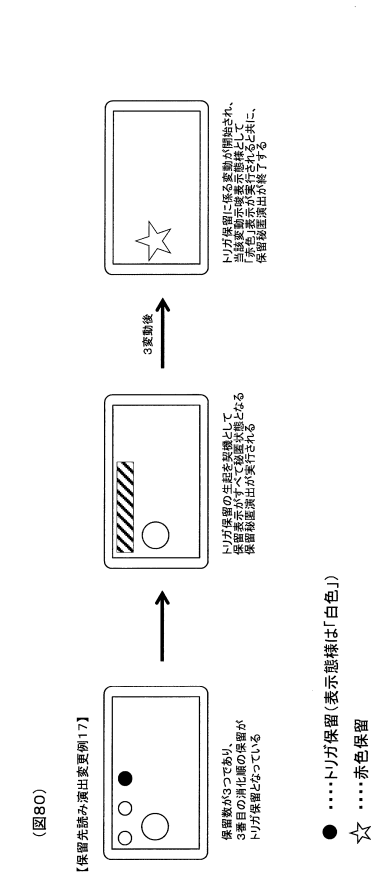
【图 7 9】



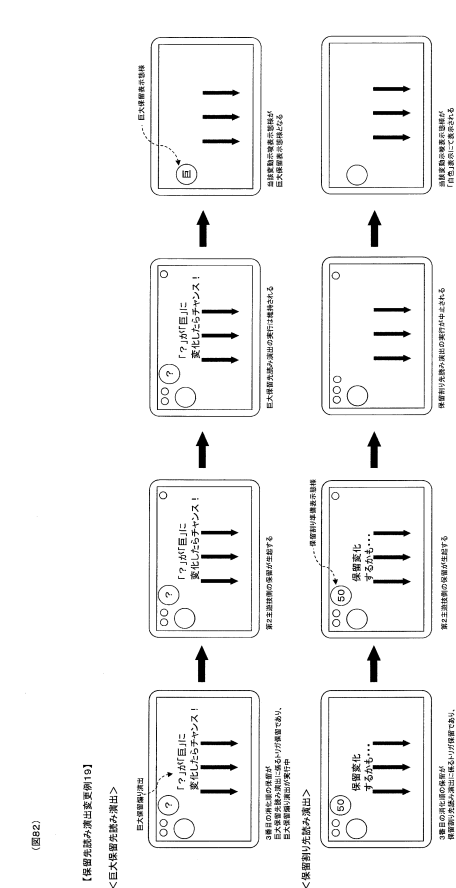
【図 8 1】



【図 80】



【图 8 2】



フロントページの続き

(72)発明者 簗戸 彰

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

(72)発明者 山中 紗絵子

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 手塚 毅

(56)参考文献 特開2015-154859 (JP, A)

特開2015-000152 (JP, A)

特開2011-212304 (JP, A)

特開2015-084863 (JP, A)

特開2014-113359 (JP, A)

特開2015-144715 (JP, A)

特開2014-226391 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02