

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7201926号
(P7201926)

(45)発行日 令和5年1月11日(2023.1.11)

(24)登録日 令和4年12月27日(2022.12.27)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全625頁)

(21)出願番号	特願2020-96217(P2020-96217)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和2年6月2日(2020.6.2)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2021-186388(P2021-186388 A)		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
(43)公開日	令和3年12月13日(2021.12.13)	(74)代理人	100105315
審査請求日	令和4年10月6日(2022.10.6)		弁理士 伊藤 温
早期審査対象出願		(72)発明者	芥川 光裕
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式 会社内
		審査官	下村 輝秋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において

複数の第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記第一演出期間内において複数の第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記演出用図柄先読み演出を実行するに際しては、第一演出用図柄を所定の組合せにて表示させるとともに第一演出用図柄に対して特殊演出を実行し得る一方、第二演出用図柄を前記所定の組合せにて表示させるとともに第二演出用図柄に対して前記特殊演出が実行されないよう構成されており、

保留が残存していない状況下での識別情報の変動表示の実行中における始動口への入球を契機に複数の保留が生起され、当該複数の保留のうち最先で消化される保留以外の1つが特定保留であり、当該変動表示の終了後に当該最先で消化される保留が消化された場合、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数である状況下で実行され得る第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能であるとともに、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である状況下で実行され得る第二の図柄変動においても前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能である一方、前記第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第一の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程と、前記第二の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第二の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程とが異なるよう構成されており、

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

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

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

識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、

第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、

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

10

20

30

40

50

されないよう構成されており、
複数の第一演出用図柄によりリーチ状態を形成可能に構成されており、
所定状況において、或る第一演出用図柄と当該或る第一演出用図柄とが互いに重畳する重
畳状態を形成可能に構成されており、
リーチ状態を形成する変動表示のパターンである第一変動表示パターンにおいて重畳状態
を形成する期間は、リーチ状態を形成しない変動表示のパターンである第二変動表示パタ
ーンにおいて重畳状態を形成する期間よりも長くなるよう構成されており、
特定種類の第一演出用図柄は、特定状況において、遊技者に対して有利度が高いことを示
す特殊要素を付帯して表示可能とするよう構成されており、
前記特定種類の第一演出用図柄とは異なる種類の第一演出用図柄は、前記特定状況におい
て、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、
第二演出用図柄は、いずれの種類の第二演出用図柄であっても、前記特定状況において、
前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

10

【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】

20

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

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【文献】特開2016-106755号公報

特開2016-120225号公報

特開2016-120230号公報

特開2017-086528号公報

特開2016-135246号公報

特開2018-064626号公報

特開2018-086140号公報

特開2018-094061号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

50

演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで
当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示さ
せた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において
複数の第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な
組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記一演出期間内において複数の第
二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを
演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の
実行期待度を、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表
示部にて実行可能であり、
前記演出用図柄先読み演出を実行するに際しては、第一演出用図柄を所定の組合せにて表
示させるとともに第一演出用図柄に対して特殊演出を実行し得る一方、第二演出用図柄を
前記所定の組合せにて表示させるとともに第二演出用図柄に対して前記特殊演出が実行さ
れないよう構成されており、
保留が残存していない状況下での識別情報の変動表示の実行中における始動口への入球を
契機に複数の保留が生起され、当該複数の保留のうち最先で消化される保留以外の1つが
特定保留であり、当該変動表示の終了後に当該最先で消化される保留が消化された場合、
特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数である状況下で実行され得る第一
の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せ
にて表示可能であるとともに、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数よ
りも多い第二の保留数である状況下で実行され得る第二の図柄変動においても前記演出用
図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能である一方、前記
第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組
合せにて表示される場合の当該第一の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組
合せにて表示されるまでの演出過程と、前記第二の図柄変動において前記演出用図柄先読み
演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第二の図柄変動
における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程とが異なるよ
う構成されており、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と前記通常遊技状態よりも遊
技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
前記通常遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において所定の待機表
示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後
に表示される第一演出用図柄の表示態様と、前記特定遊技状態中且つ識別情報が変動表示
していない変動待機中において前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で
電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様
とは互いに相違するよう構成されており、
特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なく

10

20

30

40

50

とも第一演出用図柄の変動表示中において所定の演出音が出力可能に構成されており、
前記所定の演出音を複数種類備えるとともに、識別情報の変動表示中に前記所定の演出音
の種類を切替可能に構成されており、
識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表
示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、
識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が前
記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、
第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し
、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が前記
第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、
識別情報の停止表示から前記所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が前記第二
表示態様にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表
示開始されてから前記所定の待機表示が開始するまでの期間のうち少なくとも特定期間に
おいては前記所定の演出音が出力されている一方、前記所定の待機表示が終了した後に表
示される前記第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては前記所定の演出音が出力
されないよう構成されており、
複数の第一演出用図柄によりリーチ状態を形成可能に構成されており、
所定状況において、或る第一演出用図柄と当該或る第一演出用図柄とが互いに重畳する重
畳状態を形成可能に構成されており、
リーチ状態を形成する変動表示のパターンである第一変動表示パターンにおいて重畳状態
を形成する期間は、リーチ状態を形成しない変動表示のパターンである第二変動表示パタ
ーンにおいて重畳状態を形成する期間よりも長くなるよう構成されており、
特定種類の第一演出用図柄は、特定状況において、遊技者に対して有利度が高いことを示
す特殊要素を付帯して表示可能とするよう構成されており、
前記特定種類の第一演出用図柄とは異なる種類の第一演出用図柄は、前記特定状況におい
て、前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されており、
第二演出用図柄は、いずれの種類の第二演出用図柄であっても、前記特定状況において、
前記特殊要素を付帯して表示しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

＜付記＞

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

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、
開放状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球
容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と
比較して入球困難に構成されている可変部材と
を備え、

第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止
表示された後、または第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報が特定態様の停
止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技
を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には
特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放
可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間と
なり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口へ

10

20

30

40

50

の遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態を有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一主遊技識別情報または第二主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が所定回数行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、

特定遊技状態において一単位が前記所定回数行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値よりも、通常遊技状態にて変動表示を開始した第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値の方が多くなっており、

10

通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値よりも、特定遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値の方が多くなっており、

20

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数未満となる一単位が実行された場合において、第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は特定遊技状態となっており、

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数未満となる一単位が実行された場合において、第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は特定遊技状態となっており、

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数となる一単位が実行された場合において、第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は通常遊技状態となっており、

30

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数となる一単位が実行された場合において、第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は通常遊技状態となっており、

第一主遊技識別情報または第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数は、当該第一主遊技識別情報または第二主遊技識別情報が変動表示を開始したときの可変部材の開放容易性に関する遊技状態を参照して決定するよう構成されることで、特定遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中が通常遊技状態であったとしても、当該可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値は、通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様に停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数よりも多く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。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技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】

50

【 0 0 0 7 】

【図 1】図 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 2】図 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図 3】図 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1 大入賞口 C 1 0 の内部構造を示す図であるである。

【図 4】図 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 5】図 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

【図 1 8】図 1 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り図柄からの特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 9】図 1 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での V 入賞口入球判定処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

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

40

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

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

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

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

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

50

の第2装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図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特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【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背景演出制御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、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31】図31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32】図32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保留情報管理処理のフローチャートである。

【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35】図35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36】図36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37】図37は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄内容決定処理のフローチャートである。

【図38】図38は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。

【図39】図39は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、予告演出・装図停止図柄表示を示すイメージ図である。

【図40】図40は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景演出制御処理のフローチャートである。

【図41】図41は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT0の構成図である。

【図42】図42は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT1の構成図である。

【図43】図43は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT2の構成図である。

【図44】図44は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT3の構成図である。

【図45】図45は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT4の構成図である。

【図46】図46は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT5の構成図である。

【図47】図47は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態で設定される高ベース状態の回数を示した図である。

【図48】図48は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動態様決定用テーブルT0～T5を用いたテーブルの遷移を示した図である。

【図49】図49は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1、第2主遊技図柄

10

20

30

40

50

に対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄、V演出を示した図である。

【図50】図50は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り遊技中または特別遊技中に電断し、電断復帰した際の演出ステージを示した図である。

【図51】図51は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における遊技フローを示した図である。

【図52】図52は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、非時間短縮遊技状態における擬似連変動の擬似変動2回目、擬似変動3回目の遊技フローを示した図である。

【図53】図53は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、RUSH1、RUSH2の演出ステージにおける遊技フローを示した図である。

【図54】図54は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1大入賞口の内部に設けられている特定領域を有した回転体を示した図である。

10

【図55】図55は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、SPリーチ（Mチャンス）から特別遊技までのフローと、V増やし演出のイメージ図である。

【図56】図56は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、SPリーチ（Mチャンス）のイメージ図である。

【図57】図57は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り図柄と先読み演出の対応関係を示す図である。

【図58】図58は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、演出表示装置に表示される回転体アイコンを使用した演出のイメージ図である。

【図59】図59は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リザルト画面のイメージ図である。

20

【図60】図60は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、パンク演出のイメージ図である。

【図61】図61は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連続演出の演出フローを示す図である。

【図62】図62は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオを示す図である。

【図63】図63は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aのイメージ図である。

【図64】図64は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bのイメージ図である。

30

【図65】図65は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読み抽選に当選している場合の連続演出B（シナリオ）のイメージ図である。

【図66】図66は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連続演出Cのイメージ図である。

【図67】図67は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、超Mチャンスの演出のイメージ図である。

【図68】図68は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留内連荘先読み演出のイメージ図である。

【図69】図69は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、チャージ促進演出を示すイメージ図である。

40

【図70】図70は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、連続演出Dのイメージ図である。

【図71】図71は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、「外」の穴をシャッタで塞ぐ場合のシャッタの動作タイミングを示した図である。

【図72】図72は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技機の前面側の基本構造を示す図である。

【図73】図73は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、振分入球口の内部の構造を示した図である。

【図74】図74は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、補助遊技停止図柄決

50

定用抽選テーブルを示す図である。

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

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

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

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

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

10

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

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

【図 8 2】図 8 2 は、変動待機中の画面表示を示す図である。

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

【図 8 4】図 8 4 は、通常変動中の画面表示を示す図である。

【図 8 5】図 8 5 は、S P リーチ中の画面表示を示す図である。

【図 8 6】図 8 6 は、保留表示の更新の遷移を示す図である。

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

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

【図 9 9】図 9 9 は、再変動が実行される際の第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。

40

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。

50

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

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

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

【図117】図117は、役物演出実行時に関するイメージ図である。

【図118】図118は、非時間短縮遊技状態の作用に関するイメージ図である。

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

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

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

30

【図122】図122は、第1装飾図柄と遊技状態に関するイメージ図である。

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

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

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

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

【図127】図127は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

40

【図128】図128は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動における左・右・中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。

【図129】図129は、ハズレ図柄の確定停止から1回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。

【図130】図130は、変動開始時アクション2から擬似連図柄の定位置アクション2までのイメージ図である。

【図131】図131は、中列の第1装飾図柄の定位置アクション2から揺れアクション

50

2までのイメージ図である。

【図132】図132は、中列の第1装飾図柄の定位置アクション3から確定停止までのイメージ図である。

【図133】図133は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から2回目の揺れアクションまでの表示と、当り遊技終了デモから2回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

【図134】図134は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。

10

【図135】図135は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

【図136】図136は、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクションを示すイメージ図である。

【図137】図137は、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。

20

【図138】図138は、第3実施形態に係る主制御基板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。

【図139】図139は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。

【図140】図140は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うタ大入賞口内制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図141】図141は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うタモータ制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図142】図142は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う設定制御処理の流れを示したフローチャートである。

30

【図143】図143は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う直Vシャッタ動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図144】図144は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う貯留部動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図145】図145は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うシャッタ通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図146】図146は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うシャッタ通常動作パターン設定処理の流れを示したフローチャートである。

【図147】図147は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う干渉部材通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

40

【図148】図148は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う回転ドラム通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図149】図149は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うストッパ通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図150】図150は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行うシャッタ終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図151】図151は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う干渉部材終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図152】図152は、第3実施形態に係る主制御基板Mが行う回転ドラム終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

50

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、第 3 実施形態に係る主制御基板 M が行うストップ終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、第 3 実施形態に係る大入賞口及び内部の可動体の動作タイミングを示す図である。

【図 1 5 5】図 1 5 5 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り遊技中の作用図である。

【図 1 5 6】図 1 5 6 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り遊技中に
関する時間値及び実行される演出に関する表である。

【図 1 5 7】図 1 5 7 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り遊技中の
演出に関するイメージ図である。

10

【図 1 5 8】図 1 5 8 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、
小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出に関する表である。

【図 1 5 9】図 1 5 9 は、第 4 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、
小当り遊技中の演出に関するイメージ図である。

【図 1 6 0】図 1 6 0 は、第 4 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、
小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出に関する表である。

【図 1 6 1】図 1 6 1 は、第 4 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、
小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出に関する表である。

【図 1 6 2】図 1 6 2 は、第 4 実施形態からの変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、
小当り遊技中に関する時間値に関する表である。

20

【図 1 6 3】図 1 6 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、V 通過時の時短
回数に関する表である。

【図 1 6 4】図 1 6 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で
の第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 6 5】図 1 6 5 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で
の特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 1 6 6】図 1 6 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で
の特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 6 7】図 1 6 7 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り遊技中に
関する時間値に関する表である。

30

【発明を実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無いゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別情報の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例

40

50

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

10

20

30

40

50

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

【0009】

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

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉

D 1 8、上球皿 D 2 0、下球皿 D 2 2 及び発射ハンドル D 4 4 を含む。まず、外枠 D 1 2 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 D 1 4 は、外枠 D 1 2 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 D 1 2 に開閉可能に取り付けられる。前枠 D 1 4 は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板 D 1 6 は、ガラス等により形成され、扉 D 1 8 により支持される。扉 D 1 8 は、図示しないヒンジ機構を介して前枠 D 1 4 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 D 2 0 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 D 2 2 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 D 2 2 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 D 2 4 が設けられており、遊技状態等に応じた演出音（効果音）が出力される。

10

【0013】

次に、遊技盤は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 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 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、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、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0014】

20

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s とを備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 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 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【0015】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 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 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 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常遊技状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

30

【0016】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが上下に重なるように配置されており、且つ、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の存在により、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の上部が塞がれている。また、遊技領域 D 3 0 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 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導されるよう構成されている。

40

【0017】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 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 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが、上下に重なるように配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 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 B 1 1 d の上部を塞ぐ部材を設けてもよい。また、遊技領域 D 3 0 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 A 1 0 に誘導され易い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され難く、遊技領域 D 3 0 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 A 1 0 に誘導され難い一方、

50

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

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄（第1特別図柄）又は第2主遊技図柄（第2特別図柄）が当り図柄（大当り図柄、小当り図柄）にて停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方、且つ、第2大入賞口C20の下方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口C10に入球した遊技球の排出を検出するための第1大入賞口排出検出装置C13s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し、生成した第1大入賞口入球情報を入球カウンタでカウントする。また、第1大入賞口排出検出装置C13sは、第1大入賞口C10に入球した遊技球の排出を検出するセンサであり、排出時にその排出を示す第1大入賞口排出情報を生成し、生成した第1大入賞口排出情報を排出カウンタでカウントする。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遊技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遊技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。また、第1大入賞口C10内部に、小当り遊技状態（特別電動役物の作動中）のときに入球することで特別遊技への移行契機となる領域である特定領域（以降、V領域、V入賞口ともいう）C12-1、特定領域C12-2を有している。なお、第1大入賞口C10は、大当り図柄ではなく小当り図柄が停止した場合に開状態となることが好適であるが、大当り図柄が停止した場合に開状態となってもよい。

【0022】

図3（a）は、第1大入賞口C10の内部構造を示す図である。図3（b）は、第1大

10

20

30

40

50

入賞口C10の内部構造の外観を示す図である。第1大入賞口C10の内部には、第1大入賞口C10に最初に入球した遊技球を一時的に貯留する貯留部C12-5と、貯留部C12-5で貯留された遊技球以外に第1大入賞口C10へ入球した遊技球が貯留部C12-5で貯留されずに一般ルートを流下した場合に流入する一般領域C12-3と、貯留部C12-5で貯留された遊技球が貯留部C12-5から排出された後、直Vルートを流下した場合に流入する特定領域C12-1（直Vの特定領域）と、特定領域C12-1への流下を許容する位置と許容しない位置に変移可能な直VシャッタC12-1-1と、直VシャッタC12-1-1が直Vの特定領域C12-1へ遊技球の流下を許容しない場合に流下した遊技球をVチャレンジルートに向けて弾く干渉部材C12-6と、Vチャレンジルートを流下する遊技球を磁力によって吸着し、下流へ遊技球を郵送する回転ドラムC12-7と、回転ドラムC12-7の下流で流下する遊技球を制止するストッパC12-8と、1つの特定領域C12-2と4つの一般領域C12-3とを有する回転体C17と、が設けられている。

10

【0023】

また、回転体C17は、1つの特定領域C12-2（Vチャレンジの特定領域）と、4つの一般領域C12-3が設けられている。そして、特定領域C12-2への入球を許容する位置と許容しない位置に変移可能なVシャッタC12-2-1が特定領域C12-3に対応して1つ設けられており、一般領域C12-3への入球を許容する位置と許容しない位置に変移可能なシャッタC12-3-1が4つの一般領域C12-3に対応して4つ設けられている。

20

【0024】

ここで、直Vは、直Vの小当り図柄が当選した場合、第1大入賞口C10へ入球した遊技球が直Vルートを流下した後、特定領域C12-1へ入球する確率が（略）100%となることであり、Vチャレンジは、Vチャレンジの小当り図柄が当選した場合、第1大入賞口C10へ入球した遊技球がVチャレンジルートを流下した後、特定領域C12-2へ入球する確率が1/5～5/5となることである。

【0025】

第1大入賞口C10には、第1大入賞口C10内部に入球した遊技球を特定領域C12-1側に誘導する直Vルートと、特定領域C12-2側に誘導するVチャレンジルートが設けられている。直Vの演出を実行する小当り図柄が停止表示された場合は、小当り遊技において第1大入賞口C10に入球した遊技球が直Vルートを流下し特定領域C12-1へ誘導されるように構成されている。一方、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄が停止表示された場合は、小当り遊技において第1大入賞口C10に入球した遊技球が直Vルートを通過するが特定領域C12-1へ誘導されないようになっており、直Vルートを通過した遊技球がVチャレンジルートを流下し特定領域C12-2へ誘導されるように構成されている。

30

【0026】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄（第1特別図柄）又は第2主遊技図柄（第2特別図柄）が当り図柄（大当り図柄、小当り図柄）で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方、且つ、第1大入賞口C10の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d（及び第2大入賞口ソレノイドC23）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常遊技状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常遊技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

40

50

いるが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。なお、第1大入賞口C10は、小当り図柄ではなく大当り図柄が停止した場合に開状態となることが好適であるが、小当り図柄が停止した場合に開状態となってもよい。

【0027】

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

10

【0028】

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

20

【0029】

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

【0030】

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

30

40

【0031】

特別電動役物を1回のみ作動させる図柄（例えば、小当り図柄）と条件装置を作動させる図柄（例えば、大当り図柄）とを明確に区別し、これらを同時に作動させる（図柄が表示されたときに小当りと大当りとが同時に発生するような）特定の図柄の組合せを設けていない。一方、役物連続作動装置がその作動時に2個の特別電動役物を合計10回を超えない範囲で任意に作動させている。具体的には、大入賞口として第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つを有するよう構成した場合において、10ラウンドの大当りを実行する場合、「1ラウンド～5ラウンド：第1大入賞口C10が開放、6ラウンド～1

50

0 ラウンド：第2大入賞口C10が開放」のように、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが同時に作動しないよう構成し、且つ、2個の特別電動役物の作動回数を合計10回を超えない範囲で設定している。また、役物連続作動装置（大当り）の1回の作動に対しては必ず2回以上の特別電動役物の作動が伴うように設定されており、小当り遊技と大当り遊技とを明確に差別化している（小当り遊技においては、特別電動役物が1回のみ作動する）。

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第1主遊技側の装飾図柄（第2主遊技側の装飾図

柄)を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置SGのような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)を表示させるように構成してもよい。

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

で、副制御基板 S は、装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動・停止等の演出表示装置 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（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部 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。

【0040】

まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、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 C 1 3、第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3 等）、情報表示 L E D（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 K H と、副制御基板 S（サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S）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 K H 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 H C 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 H C 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。

【0041】

また、本実施形態では、図 4 の矢印表記の通り、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H 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 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M 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。

【0042】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E 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 K H 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 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0043】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄）等

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

【0044】

次に、図5のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Mは、遊技に係る遊技周辺機器（第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H）、演出に係るサブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）、主制御基板Mからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板KHと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部SM（副遊技制御手段SM）は、画像演出を実行するサブサブ制御部SS（演出表示手段SS）、各種遊技効果ランプD26（例えばサイドランプ）やスピーカD24等とも電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。

【0045】

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情報及び変動態様情報、各種フラグのオン・オフ状況、特別遊技中の遊技状態（例えばラウンド数や入賞個数情報）、設定値情報〕等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段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〔例えば、確変図柄の10R大当り、通常図柄の10R大当り、8R大当り、7R大当り、6R大当り、確変図柄の4R大当り、通常図柄の4R大当り、3R大当り、小当りA（小当りとなると特定領域がない大入賞口が開放する小当り）、小当りB（小当りとなると特定領域がある大入賞口が開放する小当りであって特定領域に入球すると大当りとなる小当り）、ハズレ〕、変動態様情報（例えば、変動時間、変動パターンコマンド）、変動停止情報（変動停止コマンド）、主遊技図柄の当否情報（低確率状態でハズレかつ高確率状態で当り、低確率状態で当りかつ高確率状態で当り、ハズレ。先読み情報）、主遊技図柄の図柄情報（確変図柄の10R大当り、通常図柄の10R大当り、8R大当り、7R大当り、6R大当り、確変図柄の4R大当り、通常図柄の4R大当り、3R大当り、小当りA、小当りB。先読み情報）、主遊技図柄の変動態様情報（変動態様決定乱数を示す情報。先読み情報）、補助遊技図柄の当否情報（例えば、当り、ハズレ）、補助遊技図柄の図柄情報（例えば、

ショート開放、ロング開放)、補助遊技図柄の変動態様情報(変動パターン情報)、特別遊技の開始情報、特別遊技の状態情報、特別遊技の終了情報、小当り遊技の開始信号、小当り遊技の状態情報、小当り遊技の終了情報、保留数情報、時短回数情報、演出選択状態情報(変動態様決定用テーブル選択状態情報)、電源断復帰当り情報(特別遊技中情報、小当り遊技中情報)、電断復帰図柄情報(第1主遊技図柄の復帰情報、第2主遊技図柄の復帰情報)、発射位置情報(左打ち情報、右打ち情報)、エラー情報、センサ情報(各種入球口の情報、アウト口情報)、特定領域通過情報、設定値情報、保留情報等}を送信するための情報送信制御手段MT(及び未送信コマンドを蓄積するコマンド送信用バッファMT10)と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御基板KHを制御する賞球払出決定手段MHと、を有している。

10

【0046】

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

20

【0047】

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

30

【0048】

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

40

【0049】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類(例えば、当選乱数や変動態様決定乱数)により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式(プラスワン方式)、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値(初期値)を偶然性のある値によって定める方式(初期値更新方式)、これらの組み合わせ等を挙げることができる。このような方法で乱数を取得する

50

ことにより、遊技者に予想され難い、非周期的な乱数を発生させることが可能である。逆に、例えば、ある抽選に使用した乱数を使用して、次回の乱数を生成する方法の場合、当該次回の乱数を予想され易くなってしまう。そのため、乱数を発生させるに際し、前回の抽選で使用された乱数を用いることなく、新たな乱数を発生させることが好適である。

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

ここで、主遊技乱数に基づいて当否抽選を実行する際、当否抽選手段MN10は、主遊技乱数値が、すべての当り乱数値のいずれかと同じ値であるか否かを判定する、又は、当り乱数値の一部又は全部が連続した数値である場合には、主遊技乱数値が当り乱数値の上限値以下であり下限値以上であるか否かを判定することにより、当否判定を実行する。このような当否判定を実行することで、正確な判定処理を実行できることとなる。逆に、当り乱数範囲の上限のみとの比較、又は下限のみとの比較によって当否判定を実行する場合、乱数範囲の端の値（例えば、乱数値の範囲が0～1023である場合、0又は1023）を当り乱数値とする必要があるため、不正（例えば、主制御基板Mに電流を流す不正行

10

20

30

40

50

為であり、記憶領域のビットがすべて0又は1になり易い) に対して脆弱になってしまう危険性がある。また、本例では、一つの乱数を用いて1回の抽選を実行するよう構成している{1回の抽選に複数の乱数を用いる(いわゆる、2段階抽選を実行する)場合、二つの乱数が同期することを防ぐ必要があるため}。

【0055】

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

10

【0056】

ここで、第1主遊技図柄決定手段MN41-Aは、第1主遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される第1主遊技図柄決定用抽選テーブル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、通常遊技状態→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、通常遊技状態→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(通常遊技状態→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

【0057】

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

30

【0058】

ここで、第1主遊技変動態様決定手段MN51-Aは、第1主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル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、通常遊技状態→第1主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→第1主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→第1主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル)。また、第2主遊技変動態様決定手段MN51-Bは、第2主遊技図柄に係る変動態様を決定する際に参照される第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bを有しており、当該第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている(例えば、遊技状態に関しては、通常遊技状態→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

40

50

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（通常遊技状態→補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技→補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

【0059】

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

10

【0060】

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

【0061】

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

20

【0062】

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

30

40

【0063】

次に、特定遊技制御手段MP50は、確率変動遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する確率変動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状態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状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【0064】

50

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

ここで、装飾図柄表示制御手段SM21は、主制御基板M側からの情報に基づいて、装飾図柄（本実施形態では、2種類の装飾図柄（以下、第1装飾図柄、第2装飾図柄と呼ぶことがある）を有しており、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、夫々が独立しており、当該第1装飾図柄又は第2装飾図柄の数字図柄が3つ組み合わせられることにより大当り、小当り、ハズレ等の遊技結果を報知可能となっている）の停止図柄及び変動態様を決定する装図表示内容決定手段SM21nと、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の図柄変動に係る各種情報（変動態様情報、停止図柄情報、各種フラグ等）を一時記憶するための装図表示関連情報一時記憶手段SM21bと、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の変動時間を計時するための第1装図変動時間管理タイマSM21t-1と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段SM21nは、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の停止図柄及び変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選（参照）テーブルSM21ta（テーブルの詳細については不図示）と、装飾図柄（第1装飾図柄及び第2装飾図柄）の演出内容、表示更新タイミング、表示更新内容を決定（又は、セット）する際に参照される装飾図柄演出テーブルSM21ta-2と、を更に有して

10

20

30

40

50

いる。尚、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは共に、主制御基板M側からの情報に基づいて演出表示制御手段SM20側で、夫々が独立して表示制御されるものであり、この2種類の装飾図柄を上手く利用することで、演出上の興趣性を高めたり、遊技の進行状況を把握し易くしたりするよう構成されているのであるが、この点については後述する。

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

ここから、フローチャートを用いて、本実施形態に係る遊技機における一般的な処理の流れの一例について説明する。フローチャートは主に、処理ステップ（長方形にて図示）、判断（ひし形にて図示）、流れ線（矢印）、開始・終了・復帰等を示す端子（角丸長方形にて図示）によって構成されている。また、処理ステップの内、別のフローチャートに

10

20

30

40

50

て詳細を図示している場合、当該別のフローチャートを参照するものをサブルーチン（左右の線が二重線である長方形にて図示）として図示している。ここで、遊技機の開発段階においては、スペック違いの遊技機を同時に開発することも行われているが、本例においては、メイン側の処理内に、スペック違いの遊技機で実行するサブルーチン（通常は使用しないサブルーチン）を残さないよう構成しており、ノイズや不正行為によって、通常時には実行されない未使用サブルーチンに係る処理が実行されることを防止している。

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板Mは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時（例えば、約4.0ms毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ1100で、主制御基板Mは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板Mは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板Mは、後述の主遊技内容決定乱数

取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板Mは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板Mは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板Mは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御基板Mは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1950で、主制御基板Mは、後述のV入賞口入球判定処理を実行する。次に、ステップ1997で、主制御基板M（特に賞球払出決定手段MH）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置KEの駆動制御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。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

次に、図8は、図6におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20-Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hのフラグエリアを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段MP11-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技図柄保留手段MJ32-Hは、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Hにアクセスし、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、補助遊技図柄決定手段MN41-Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB10-Hを参照して補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取

得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN 4 1 t a - 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MB 1 1 b - Hに一時記憶する。次に、ステップ1 2 1 8で、補助遊技図柄制御手段MP 1 1 - 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MP 1 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1 2 2 0で、補助遊技図柄制御手段MP 1 1 - Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB 1 0 - 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1 2 2 2で、補助遊技図柄保留手段MJ 3 2 - 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MJ 3 2 b - 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MP 1 1 - Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP 1 1 t - Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H 2 1 g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【0092】

次に、ステップ1 2 2 4で、補助遊技図柄制御手段MP 1 1 - Hは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP 1 1 t - 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1 2 2 4でYesの場合、ステップ1 2 2 6で、補助遊技図柄制御手段MP 1 1 - Hは、補助遊技図柄情報一時記憶手段MB 1 1 b - 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H 2 1 g上で確定表示する。そして、ステップ1 2 2 8で、補助遊技図柄制御手段MP 1 1 - Hは、補助遊技状態一時記憶手段MB 1 0 - 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1 2 3 0で、第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段MP 2 1 - 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1 2 3 0でYesの場合、ステップ1 2 3 2で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP 2 0 - 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MP 2 2 t - 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1 2 3 4で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP 2 0 - Bは、補助遊技状態一時記憶手段MB 1 0 - 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1 2 3 6で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP 2 0 - Bは、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dを開放する。次に、ステップ1 2 3 8で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP 2 0 - Bは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP 2 2 t - 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1 2 3 8でYesの場合、ステップ1 2 4 0及びステップ1 2 4 2で、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP 2 0 - Bは、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dを閉鎖すると共に、補助遊技状態一時記憶手段MB 1 0 - 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1 3 0 0の処理）に移行する。

【0093】

尚、ステップ1 2 0 2でNoの場合にはステップ1 2 3 8に移行し、ステップ1 2 0 4でNoの場合にはステップ1 2 2 4に移行し、ステップ1 2 0 6、ステップ1 2 2 4、ステップ1 2 3 0又はステップ1 2 3 8でNoの場合には次の処理（ステップ1 3 0 0の処理）に移行する。

【0094】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1 2 2 6での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能であ

る)。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

時間短縮遊技状態においては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様4、変動態様5

10

20

30

40

50

、変動態様 6 を選択するように設定しておく。

【0103】

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

【0104】

変動態様 5 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当り A となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

10

【0105】

変動態様 6 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当り B となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4、変動態様 5 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放時間に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されており、変動態様 5 とは異なる動作パターンで電動役物を動作させるように構成されているが同じであってもよい。

【0106】

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

20

【0107】

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

30

【0108】

次に、図 9 は、図 6 におけるステップ 1300 のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1302 で、第 1 主遊技始動口入球判定手段 M J 1 1 - A は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 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 M J 2 1 - A は、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - 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 M J 2 1 - A は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第 1 主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、主遊技図柄（特別図柄）の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数を取得している。ちなみに、これら 3 つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ 1308 で、第 1 主遊技図柄保留手段 M J 3 2 - 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 M J 3 2 b - A に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1310 で、保留制御手段 M J 3 0 は、第 1 主遊技乱数が取得された旨の情報（第 1 主遊技保留発生コマンド）を、サブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1999 の制御コマンド送信

40

50

処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1312に移行する。尚、ステップ1302又はステップ1304でNoの場合にもステップ1312に移行する。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

次に、図10は、図6におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、保留消化制御手段MJ31は、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-Bを参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、遊技内容決定手段MNは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、遊技内容決定手段MNは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1500の処理)に移行する。

【0112】

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

【0113】

次に、図11は、図10におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄とで略同一の処理とな

るため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、保留消化制御手段MJ31は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

(9) 第2装飾図柄でも小当り専用の「特殊図柄」が停止し得る。

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

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

(12) 小当りの当選確率(第2主遊技側の小当りの当選確率)は大入賞口の特定領域への遊技球の入球確率よりも高い{例えば、小当りの当選確率=1023/1024(略1/1)、特定領域への遊技球の入球確率=1/10}。

10

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

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

【0117】

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

20

【0118】

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

30

【0119】

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

40

50

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

次に、ステップ1420で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-Cは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信する

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

次に、図15は、図6におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段MP31は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリアを参照し、条件装置作動

10

20

30

40

50

フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1514で、特別遊技制御手段MP30は、特定遊技関連情報一時記憶手段MB30bのフラグエリア内にある、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1518で、特定遊技制御手段MP50は、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1520で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1522で、特別遊技制御手段MP30は、特別遊技関連情報一時記憶手段MB20bのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1502でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

10

【0127】

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

20

【0128】

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

30

【0129】

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

40

【0130】

次に、ステップ1622で、特別遊技実行手段MP33は、現在の特別遊技中に係る遊

50

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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 6 2 4 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、入賞球カウンタ M P 3 3 c のカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第 1 大入賞口 C 1 0（又は第 2 大入賞口 C 2 0）に所定個数（例えば、1 0 球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ 1 6 2 4 で Y e s の場合には、ステップ 1 6 2 8 に移行する。他方、ステップ 1 6 2 4 で N o の場合、ステップ 1 6 2 6 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技用タイマ M P 3 4 t（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、3 0 秒）が経過したか否かを判定する。ステップ 1 6 2 6 で Y e s の場合にも、ステップ 1 6 2 8 に移行する。尚、ステップ 1 6 2 6 で N o の場合には、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【0131】

次に、ステップ 1 6 2 8 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、第 1 大入賞口 C 1 0 の第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d（又は第 2 大入賞口 C 2 0 の第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d）の駆動を停止して第 1 大入賞口 C 1 0（又は第 2 大入賞口 C 2 0）を閉鎖する。次に、ステップ 1 6 3 0 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技用タイマ M P 3 4 t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ 1 6 3 2 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 3 3 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 3 4 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 M B 2 0 b 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 1 6 3 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 6 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 M B 2 0 b 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 1 6 3 8 で、特別遊技実行手段 M P 3 3 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される）する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 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 1 9 9 7 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【0132】

次に、図 1 7 は、図 1 6 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、大当たり図柄からの特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャート（大当たり図柄での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャート）である。まず、ステップ 1 6 5 2 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、第 1・第 2 主遊技図柄情報一時記憶手段 M B 1 1 b - C を参照し、停止図柄が確変大当たり図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり図柄）であるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 5 4 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b 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 1 6 5 8 に移行する。他方、ステップ 1 6 5 2 で N o の場合、即ち、停止図柄が非確変大当たり図柄（特別遊技の実行終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当たり図柄）の場合、ステップ 1 6 5 6 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値に所定回数（本例では、1 0 0 回）をセットし、ステップ 1 6 5 8 に移行する。

【0133】

次に、ステップ 1 6 5 8 及びステップ 1 6 6 0 で、特定遊技制御手段 M P 5 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 M B 3 0 b 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 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【 0 1 3 4 】

次に、図１８は、図１６におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、小当り図柄からの特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャート（小当り図柄から特別遊技に発展した際の特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャート）である。まず、ステップ１６５１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する。ステップ１６５１－１でＹｅｓの場合、ステップ１６５１－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ１６５１－２でＹｅｓの場合、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６５１－１でＮｏの場合、ステップ１６５１－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる、当該特別遊技への移行契機となる小当り図柄）を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ１６８５－４でＹｅｓの場合にはステップ１６５６に移行する。

【 0 1 3 5 】

次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２のカウンタ値に所定回数をセット（本例では、１回、６回、１０回のいずれかをセット）する。次に、ステップ１６５８及びステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理〔ステップ１７００の処理〕に移行する。尚、ステップ１６５１－２でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行しない大当り図柄である場合、又は、ステップ１６５１－４でＮｏの場合、換言すると、特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行しない小当り図柄である場合にも、次の処理〔ステップ１７００の処理〕に移行する。

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

次に、ステップ1706で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオンに

する。次に、ステップ1707で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨のコマンドであり、遊技者に第1大入賞口C10へ向けた遊技球の発射を促すためのコマンドである）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10を開放すると共に、小当り遊技用タイマMP41tをスタートする（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ1709で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機タイマMP41t-2（排出球タイマMP41t-2）をスタートし、ステップ1712に移行する。尚、本実施形態においては、当該排出待機タイマMP41t-2が小当り遊技開始時からの経過時間を計測することにより、当該小当り開始から所定時間（本例では、240秒）経過後に排出待機時間が終了するよう構成されている（勿論、排出待機時間の計測方法はこれには限定されず、例えば、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第1大入賞口C10の開放パターン）の実行終了後から計測開始してもよい）。排出待機タイマMP41t-2は、インクリメントタイマであってもよいし、デクリメントタイマであってもよい。

【0139】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1710でYesの場合、ステップ1712に移行する。次に、ステップ1712で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10に遊技球の入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ1712でYesの場合、ステップ1714で、主制御基板MのCPUMCは、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1714でYesの場合には、ステップ1718に移行する。他方、ステップ1712又はステップ1714でNoの場合、ステップ1716で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、11.548秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1716でYesの場合、ステップ1718に移行する。

【0140】

次に、ステップ1718で、主制御基板MのCPUMC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1722で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグをオンにし（本処理実行タイミングから排出待機時間が開始されることとなる）、ステップ1724に移行する。尚、ステップ1701でNoの場合にも、ステップ1724に移行する。

【0141】

次に、ステップ1724で、主制御基板MのCPUMCは、当該タイマ値が排出待機時間終了値（本例では、240秒）となったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合、ステップ1725で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機タイマMP41t-2をゼロクリアする。次に、ステップ1726で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグをオフにする。次に、ステップ1728で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ1730で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにし、次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。尚、ステップ1710、ステップ1716又はステップ1724でNoの場合にも次の処理（ステップ1750の処理）に移行する。

【0142】

ここで、本例においては、1の小当りにおいてプログラム上として設定された最大入賞数は10個、1回の小当りにおける大入賞口の最大開放時間は通じて1.8秒以下である0.672秒（より具体的には、小当りを1回実行する際の大入賞口の開放態様として、「0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→3.

1 秒閉鎖→0.048 秒開放→0.648 秒閉鎖→0.048 秒開放→0.648 秒閉鎖→0.048 秒開放→0.648 秒閉鎖→0.048 秒開放→0.648 秒閉鎖→0.048 秒開放→0.648 秒閉鎖→0.048 秒開放→0.648 秒閉鎖→0.048 秒開放→閉鎖」する一連の開閉動作)に設定されており、いずれかの閉鎖条件が達成した場合に大入賞口を閉鎖するように制御される。ここで、過剰入賞を抑止して出玉設計値との乖離を最小化するために、閉鎖条件の達成後は直ちに閉鎖するように制御することが望ましい。一方、そのように処理した場合でも閉鎖条件達成直後に大入賞口に入球したり、カウントセンサの手前に入賞済み球が滞留している(閉鎖条件の達成後に入賞済み球をカウントセンサが検出する)ことも考えられる。そこで、最大開放時間の経過後、最大入賞数を超えた後のいずれの場合であっても、所定条件下(閉鎖後の所定期間内)に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するよう構成することが望ましい。

10

【0143】

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

20

【0144】

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

30

40

【0145】

次に、図21～図29を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図21は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(a)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での

50

処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合→サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット）。

【0146】

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

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

10

【0150】

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

20

【0151】

次に、図22は、図21におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、装図保留情報表示制御手段SM22は、装図保留情報一時記憶手段SM22b内の装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2106で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、第1主遊技側の保留数の情報および第2主遊技側の保留数の情報（保留数情報）、主制御部の先読み判定に基づく当否結果の情報（当否情報）、主制御部の先読み判定に基づく第1主遊技または第2主遊技の主遊技図柄の停止図柄の情報（図柄情報）、主制御部の先読み判定に基づく変動態様情報）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶し、ステップ2118に移行する。なお、主制御部の先読み判定に基づく変動態様情報は、第1主遊技始動口A10または第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した際に取得した変動態様決定乱数の範囲（グループ）を示す情報（変動態様乱数区切り情報や変動態様グループともいう）である。また、主制御基板M側から変動態様決定乱数の範囲（グループ）を示す情報である主制御部の先読み判定に基づく変動態様情報をサブメイン制御部SMに送信しているが、変動態様決定乱数を示す情報である変動態様情報をサブメイン制御部SMに送信してもよい。

30

40

【0152】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2111で、装図保留情報表示制御手段SM22は、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照し、主制御基板M側から図柄

50

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

【0153】

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

【0154】

次に、図23は、図21におけるステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、装図表示内容決定手段SM21nは、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2206で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照して、第1装飾図柄（前述したように、主制御基板M側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当たり図柄または小当たり図柄である場合には、「777」等の数字ゾロ目（当たり出目）、小当たり図柄である場合は、「131」、「246」等の数字バラケ目も表示される、ハズレ図柄である場合には、「375」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第1装飾図柄は、左列、中列、右列の3列で構成されており、有効ライン（数字図柄が3つ並ぶことによって当否結果を報知可能なライン）は1ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば当たり（大当たり、小当たり）を意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければ小当たりまたはハズレとなる）。また、左列、中列、右列には（又は、中列のみに）、数字図柄以外に「特殊図柄」（当該有効ラインに表示された場合、当たり（大当たり、小当たり）を意味しないものの、その後においては当たり（大当たり、小当たり）が発生し得る旨を予告する図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）が停止（仮停止）し得る、且つ、数字図柄についても図柄変動途中で仮停止し得るよう構成されている。尚、仮停止とは、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までの期間中に、全列の装飾図柄を暫定的に停止表示することであり、当該暫定的に停止表示された装飾図柄が、当該期間中において再び変動表示を開始可能な状態のことをいう（以下、同じ意味で使用する）。尚、詳細は後述することとなるが、擬似連続変動における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止しない、且つ、当たり（大当たり、小当たり）を報知する停止態様には含まれないよう構成されており、先読み演出実行時における「特殊図柄」は、仮停止（暫定停止）し得る、且つ、確定停止し得る、且つ、当たり（大当たり、小当たり）を報知する停止態様には含まれないよう構成されている。

10

20

30

40

50

【0155】

次に、ステップ2208で、装図表示内容決定手段SM21n（及び予告演出表示内容決定手段SM24n、リーチ演出表示内容決定手段SM25n）は、メイン側情報一時記憶手段SM11b内に一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルSM21taとを参照し、第2装飾図柄（前述したように、主制御基板M側からの情報に基づいて表示制御される、いわゆる装飾図柄であり、その表示サイズや動作内容についての詳細は後述する）の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が当り（大当り、小当り）図柄である場合には、「777」等の数字ゾロ目（当り出目）、小当り図柄である場合は、「131」、「246」等の数字バラケ目、ハズレ図柄である場合には、「375」等の数字バラケ目）及び変動態様（例えば、主遊技図柄に係る変動態様が短時間変動である場合には、非リーチ、長時間変動である場合には、ノーマルリーチやスーパーリーチ等）を決定し装図表示関連情報一時記憶手段SM21b（及び予告演出関連情報一時記憶手段SM24b、リーチ演出関連情報一時記憶手段SM25b）に一時記憶する。ここで、本実施形態においては、第2装飾図柄は、左列、中列、右列の3列で構成されており、有効ライン（同一の数字図柄並ぶことが有効となるライン）は1ラインであり、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃えば当り（大当り、小当り）を意味する（逆に、当該有効ラインに同一の数字図柄が揃わなければハズレとなる）。また、左列、中列、右列には数字図柄のみが停止し得る（第1装飾図柄のように「特殊図柄」が停止しない）、且つ、図柄変動途中で仮停止しないよう構成されている。このように、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、主遊技図柄に係る当否を報知するための表示内容を独立して決定するよう構成されており、即ち、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、双方がその基本的な性質として、主遊技図柄に係る当否結果を独立して報知可能であるという性質を有している。

10

20

【0156】

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

30

【0157】

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

40

【0158】

ここで、図24及び図25（装飾図柄演出テーブル1、装飾図柄演出テーブル2）は、装飾図柄演出テーブルSM21ta-2（装飾図柄演出テーブル1、特に、当否結果がハ

50

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

【0159】

ここで、本実施形態においては、いわゆる擬似連続変動を実行可能に構成されており、具体的には、本例における装飾図柄演出内容「A - 1（ハズレ）擬似連 1」、「A - 2（ハズレ）擬似連 2」、「B - 2（当り）擬似連 2」によって示されている。例えば、装飾図柄演出内容「A - 2（ハズレ）擬似連 2」においては、「表示更新タイミング」＝「変動開始時（0 秒後）」において「表示更新内容」＝「装図変動開始（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の全列）」が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始 12 秒後」、「変動開始 13 秒後」、「変動開始 14 秒後」において「表示更新内容」＝「第 1 装図仮停止表示（左列）」（第 1 装飾図柄の左列が停止表示）、「第 1 装図仮停止表示（右列）」（第 1 装飾図柄の右列が停止表示）、「第 1 装図特殊図柄仮停止表示」（第 1 装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行される。そして、その後、「

10

20

30

40

50

表示更新タイミング」＝「変動開始１５秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図変動開始（全列）」（第１装飾図柄のみ全列が再び変動表示）が実行された後、「表示更新タイミング」＝「変動開始２６秒後」、「変動開始２７秒後」、「変動開始２８秒後」において「表示更新内容」＝「第１装図仮停止表示（左列）」（第１装飾図柄の左列が停止表示）、「第１装図仮停止表示（右列）」（第１装飾図柄の右列が停止表示）、「第１装図特殊図柄仮停止表示」（第１装飾図柄の中列が前述した「特殊図柄」にて停止表示）が順次実行されることで、遊技者にとっては、主遊技図柄の１回の変動表示中において、第１装飾図柄については恰も複数回の図柄変動が発生しているように見えるのである。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

また、第２装飾図柄に関しては、主遊技図柄の変動表示中において常時表示しておく必要はなく、第２装飾図柄の表示条件や表示態様は適宜変更してもよい。例えば、（１）特定の演出発生中（第１装飾図柄を視認不能とする代わりに、演出表示装置ＳＧ上の表示領域全域を用いてムービー動画像を再生するような演出であったり、いわゆる演出用の可動役物が演出表示装置ＳＧ上の表示領域を覆い隠す状態に進出するような演出を挙げることができる）において、第２装飾図柄を表示する、（２）特定のリーチ演出時（第１装飾図柄を視認不能とする代わりに、当り（大当り、小当り）期待度が著しく上昇するリーチ演出の実行時であり、例えば、演出表示装置ＳＧ上で行われていた演出の表示内容を強制的に一時停止させるような、いわゆるフリーズリーチ演出の実行時）のみ第２装飾図柄を表示し、その他のリーチ演出（特に、当り（大当り、小当り）期待度が低いリーチ演出の実行時）では、第２装飾図柄を非表示とする、（３）演出パターンに応じて演出表示装置Ｓ

G上における第2装飾図柄の出現位置を相違させる（例えば、前述した演出用の可動役物が演出表示装置SG上の表示領域を覆い隠す状態に進出するような演出の場合、この演出用の可動役物によっては覆い隠されない演出表示装置SG上の表示領域へ移動させる）、

（4）第1装飾図柄については移動・縮小・拡大表示が実行可能である一方、第2装飾図柄については移動・縮小・拡大表示が実行不可能である、又は、移動・縮小・拡大表示が実行される確率、移動幅、縮小率、拡大率等が第1装飾図柄よりも低い、等としてもよい。

【0163】

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

【0164】

次に、図26は、図21におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第1装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2306で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2309で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1をスタートし、ステップ2310に移行する。尚、ステップ2302でNoの場合にも、ステップ2310に移行する。

【0165】

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

【0166】

他方、ステップ2314でNoの場合、ステップ2318で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装図変動時間管理タイマSM21t-1と装図表示関連情報一時記憶手段SM21bに一時記憶された変動態様とに基づき、第1装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2318でYesの場合、ステップ2320で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bを参照し、前述した「特殊図柄」の停止タイミングであるか否かを判定する（本例では、「特殊図柄」は中図柄にのみ仮停止するよう構成されている）。ステップ2320でYesの場合、ステップ2322で、装飾図柄表示制御手段SM21は、装図表示関連情報一時記憶手段SM21bのフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグ（当り（大当り、小当り）期待度が高まる旨を報知するための背景画像を表示する契機となるフラグ）をオンにしステップ2324に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合にも、ステップ2324に移行する。次に、ステップ2324で、装飾図柄表示制御手段SM21は、第1装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2330に移行する。尚、本実施形態においては、天使ゾーンフラグがオンとなることによって、背景演出として「天使ゾーン背景」が表示されるよう構成されているが、当

10

20

30

40

50

該天使ゾーンフラグがオンとなるタイミングとしては、例えば、（１）当り（大当り、小当り）期待度が相対的に高い図柄変動（例えば、リーチとなる図柄変動）中、（２）当り（大当り、小当り）期待度が高い図柄変動よりも先に消化予定の保留に係る図柄変動停止時、等が挙げられる。また、詳細は後述することとなるが、天使ゾーンフラグがオンとなる契機となる「特殊図柄」は、前述した（１）の場合に仮停止してもよいし、前述した（２）の場合に確定停止してもよい。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

10

20

30

40

50

同様である)。

【0171】

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

10

【0172】

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

20

【0173】

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

30

【0174】

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

40

50

の場合にも、ステップ 2 4 1 2 に移行する。

【0 1 7 5】

次に、ステップ 2 4 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 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 S G 上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当たり図柄の種類または小当たりから大当たりが発展した場合は小当たり図柄の種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。

【0 1 7 6】

次に、ステップ 2 4 1 3 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、当該実行中の大当たりの当選時の遊技状態または小当たりの当選時の遊技状態と停止表示された当り図柄（大当たり図柄または小当たり図柄）に基づき、実行中の特別遊技に係る演出を表示するコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される）する（例えば、潜伏確変大当たり図柄に係る特別遊技の場合には、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することを遊技者が認識できないような演出が実行される）。次に、ステップ 2 4 1 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b 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 2 4 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、演出表示装置 S G 上で、特別遊技終了デモ表示を行う（大当たり図柄の種類または小当たりから大当たりが発展した場合は小当たり図柄の種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ 2 4 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出関連情報一時記憶手段 S M 2 3 b 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 2 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 4 0 4 又はステップ 2 4 1 4 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 5 0 0 の処理）に移行する。

【0 1 7 7】

次に、図 2 9 は、図 2 1 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、背景演出制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリアを参照し、天使ゾーンフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、背景演出として「天使ゾーン背景」（「特殊図柄」の仮停止を契機として表示し得る背景演出）をセットし、ステップ 2 5 0 6 に移行する。次に、ステップ 2 5 0 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、「天使ゾーン」の移行契機となった変動（擬似連続変動の一部）が終了したか否かを判定する。ステップ 2 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、装図表示関連情報一時記憶手段 S M 2 1 b のフラグエリア内にある、天使ゾーンフラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 0 9 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、所定の背景演出をセット（例えば、「天使ゾーン背景」がセットされる前にセットされていた背景演出をセット）し、ステップ 2 5 2 0 に移行する。

【0 1 7 8】

他方、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合、ステップ 2 5 1 2 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 S M 1 1 b を参照し、メイン側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 5 1 2 で、Y e s の場合、ステップ 2 5 1 4 で、所定確率（本例では、 $1/20$ ）で当選するステージ移行抽選を実行する（ステージ移行抽選は各変動の変動開始時に実行されることとなる）。次に、ステップ 2 5 1 6 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、ステップ 2 5 1 4 の抽選結果を参照し、当該ステージ移行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 5 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 8 で、背景演出表示制御手段 S M 2 3 は、所定のステージ移行パターン（例えば、演出ステージ A → 演出ステージ B → 演出ステージ C → 演出ステージ A の順に各ステージをループする用に移行していく）に基づき、背景演出をセットし、ステップ 2 5 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 5 0 6、ステップ 2 5 1 2 又はステップ 2 5 1 6 で N o の場合にもステップ 2 5 2 0 に移行する。

【0 1 7 9】

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

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

尚、中列の仮停止タイミングにて特定出目（又は「特殊図柄」）が仮停止し得るよう構成したが、特定出目（又は「特殊図柄」）が表示される際の左列及び右列の表示態様等は変更してもよく、例えば、（1）左列と右列とを同一の数字として、中列を当該同一の数字の±1の数字とする（例えば、「4・5・4」或いは、中列の5の位置に「特殊図柄」

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

【０１８４】

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

また、後半の仮停止タイミングとなるほど停止態様の種類が少なくなるような構成の場合には、擬似変動が実行される毎に選択候補の種類として当該変動が当り（大当り、小当り）となる期待度が低い停止態様が削除されるよう構成してもよく、そのように構成することにより、擬似変動が実行される毎に当該変動が当り（大当り、小当り）となる期待度の担保ができることとなる。

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

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

はすべて「黒色」にて表示される一方、確率変動遊技状態においては、ハズレ時の第2装飾図柄の停止図柄は左列から、「白抜き」、「黒色」、「黒色」にて表示されることとなる。

【0189】

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

10

【0190】

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

20

【0191】

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

30

【0192】

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

40

【0193】

次に、ステップ1318で、第2主遊技内容決定乱数を記憶した後、ステップ1338で、保留制御手段MJ30は、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ1340で

50

、保留制御手段M J 3 0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S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット（ステップ1 9 9 9の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される）する。

【0 1 9 4】

次に、ステップ1 3 4 2で、保留制御手段M J 3 0は、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様情報を事前判定し、ステップ1 3 4 4に移行する。次に、ステップ1 3 4 4で、保留制御手段M J 3 0は、新たな保留発生に係るコマンド（第2主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様情報に係るコマンド等）を、サブメイン制御部S Mへ送信するためのコマンド送信用バッファM T 1 0にセット（ステップ1 9 9 9の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S M側に送信される）し、次の処理（ステップ1 4 0 0の処理）に移行する。

【0 1 9 5】

尚、ステップ1 3 0 8及びステップ1 3 1 8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R A M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。

【0 1 9 6】

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

【0 1 9 7】

サブメイン制御部S Mへ送信する当否情報に係るコマンドの具体例は、「D 0 0 0 H：はずれ、D 0 0 1 H：低確率ならはずれ、高確率なら大当り、D 0 0 2 H：低確率、高確率両方で大当り、D 0 0 3 H：第1主遊技図柄が小当り、D 0 0 4 G：第2主遊技図柄が小当り」であり、サブメイン制御部S Mへ送信する図柄情報に係るコマンドの具体例は、「D 1 0 0 H：確変図柄の1 0 R大当り、D 1 0 1 H：通常図柄の1 0 R大当り、D 1 0 2 H：8 R大当り、D 1 0 3 H：7 R大当り、D 1 0 4 H：6 R大当り、D 1 0 5 H：確変図柄の4 R大当り、D 1 0 6 H：通常図柄の4 R大当り、D 1 0 7 H：3 R大当り、D 1 0 8 H：3 R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D 1 0 9 H：4 R当り（小当りから発展した大当りの場合）、D 1 0 A H：6 R当り（小当りから発展した大当りの場

合)、D10BH:7R当り(小当りから発展した大当りの場合)、D10CH:8R当り(小当りから発展した大当りの場合)、D10DH:10R当り(小当りから発展した大当りの場合)」であり、サブメイン制御部SMへ送信する変動態様情報に係るコマンドの具体例は、「D200H:区切り1(グループ1)、D201H:区切り2(グループ2)、D202H:区切り3(グループ3)」となっている。

【0198】

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

【0199】

次に、図31及び図32(主遊技テーブル3)は、本実施形態(先読み抽選を実行可能とした実施形態)における、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-A(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-B)の一例である。本実施形態(先読み抽選を実行可能とした実施形態)においては、ある乱数値(又は乱数値範囲)に対して、変動態様乱数区切り情報が決定されるよう構成されており、遊技状態及び当否抽選結果によって、変動態様グループの数(乱数が区切られている数)及び変動時間及び変動態様グループの乱数値範囲が相違(例えば、同じグループ1であっても乱数値の範囲が相違)し得るよう構成されており、変動態様乱数区切り情報をサブ側に送信することによって、これらの遊技状態に応じた変動態様グループがサブ側にて導出可能となるよう構成されている。即ち、保留の生起時と保留の消化時とで遊技状態が遷移した場合に、保留の生起時に予定されていた変動態様グループと保留の消化時に実行される変動態様グループとが相違し得ることとなる(例えば、保留の生起時には非時間短縮遊技状態であるため変動態様グループがグループ1となる予定であったが、保留の消化時には時間短縮遊技状態となったため実際の変動態様グループがグループ2となり得る)のであるが、すべての遊技状態に亘って共通の変動態様グループが割り当てられている変動態様乱数区切り情報に関しては、当該変動態様乱数区切り情報をサブ側で受信した時点で(その後の遊技状態遷移を考慮することなく)、いわゆる保留先読み演出を正常に実行することが可能となる。また、変動態様乱数区切り情報は、第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当りであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって、異なる変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるか、当否抽選結果が当りであるかハズレであるか、遊技状態が時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかも含めた1つの変動態様乱数区切り情報を形成するよう構成してもよい。また、イレギュラーな図柄変動である時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の変動中に第2主遊技保留を生起させるために、当該時間短縮遊技状態のハズレに係る第1主遊技図柄に係る変動態様決定テーブル内容を、保留数に拘らず短時間の変動態様が選択されない(例えば、すべて5秒以上の変動時間となる)よう構成してもよい。尚、同図に示される保留数とは、第1主遊技保留と第2主遊技保留との合計数ではなく、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Aの場合には第1主遊技保留数であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルMN51ta-Bの場合には第2主遊技保留数である。

【0200】

次に、図33は、本実施形態(先読み抽選を実行可能とした実施形態)における図21のステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。図22との相違点は、ステップ2120～ステップ2128、ステップ2550、ステップ2600及びステップ2650であり、即ち、ステップ2104で、装図保留カウンタに1を加算した後、ステップ2120で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御

基板M側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。次に、ステップ2122で、装図保留情報表示制御手段SM22は、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、変動態様情報、等）を、装図保留情報一時記憶手段SM22bに一時記憶する。尚、メイン側から、当否結果、停止図柄、変動態様情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ2120又はステップ2122にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ2124で、装図保留情報表示制御手段SM22は、当該新たな保留は第1主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2124でYesの場合、ステップ2550で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第1主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2126に移行する。他方、ステップ2124でNoの場合、ステップ2600で、装図保留情報表示制御手段SM22は、後述する第2主遊技入賞時先読み判定処理を実行し、ステップ2126に移行する。

10

【0201】

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

20

【0202】

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

【0203】

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

30

40

【0204】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2562で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留は当り（大当り、小当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2562でYesの場合、ステップ2564で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、1/3）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ2574に移行する。他方、ステップ2562でNoの場合、ス

50

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

10

【0205】

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

【0206】

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

20

30

【0207】

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

40

【0208】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ2608で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該新たな保留は当り（大当り、小当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ2608でYesの場合、ステップ2610で、保留先読み演出実行可否判定手段SM26kは、当該新たな保留に対し、所定確率（大当り保留または小当り保留に対する第1主

50

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

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

ここで、同図下段の2つのテーブルは、保留表示態様決定テーブル（当り時（大当り時、小当り時））と保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）である。本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、保留変化演出実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル（当り時（大当り時、小当り時））を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の4つであり、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の3つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留表示態様決定テーブル（当り時（大当り時、小当り時））参照時においては赤色が最も選択され易く、他方、保留表示態様決定テーブル（ハズレ時）参照時においては青色が最も選択され易く、保留変化演出が発生した際の保留の表示態様毎の当り（大当り、小当り）期待度（保留に係る図柄変動にて当り（大当り、小当り）とな

10

20

30

40

50

る期待度)は、虹色が当り(大当り、小当り)時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。また、本例では、保留の表示色によって当り(大当り、小当り)となる期待度を示唆し得るよう構成したが、これには限定されず、例えば、当り(大当り、小当り)となった場合における(又は、当り(大当り、小当り)となる期待度と併せて)、特別遊技実行後の遊技状態を示唆し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、特に、時間短縮遊技状態中において、保留の表示色によって、その保留にて当り(大当り、小当り)となった場合の、特別遊技実行後に時間短縮遊技状態へと移行する期待度を示唆する(例えば、保留表示色が赤色であれば時間短縮遊技状態への期待度大、青色であれば時間短縮遊技状態への期待度小、等)よう構成することで、遊技者にとって有利な時間短縮遊技状態が継続するか終了するかを煽る、効果的な演出を実行することが可能である。

10

【0213】

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

20

【0214】

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

30

40

【0215】

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

【0216】

50

次に、図38は、図37におけるステップ2250のサブルーチンに係る、予告演出・装図停止図柄決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、予告演出表示制御手段SM24は、装図保留情報一時記憶手段SM22bを参照し、当該変動はトリガ保留に係る変動であるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出関連情報一時記憶手段SM24bのフラグエリア内にある、天使ゾーン突入中フラグをオフにする。次に、ステップ2260で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する。ここで、「特殊予告演出候補」とは、背景演出が、後述する「天使ゾーン背景」である場合において、予告演出を決定する際に参照する予告演出候補である。次に、ステップ2262で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）を決定し、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。ここで、ステップ2262においては、第1装飾図柄の停止図柄（仮停止図柄）として、前述した「特殊図柄」が選択されないよう構成しておくことが望ましく、その理由としては、後述する「天使ゾーン背景」にある場合（即ち、当り（大当り、小当り）期待度の高い保留の存在を既に報知している状態）では、前述した「特殊図柄」（即ち、当り（大当り、小当り）を意味しないものの、その後においては当り（大当り、小当り）が発生し得る旨を予告する図柄）を停止表示させてしまうと、類似した情報の二重報知となってしまうことで遊技者にとって不可解な演出となってしまう恐れがあるためである。

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

他方、ステップ2256でNoの場合、ステップ2270で、予告演出表示制御手段SM24は、当該変動の変動態様グループはグループ3であるか否かを判定する（本処理によって、グループ3ではない変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象外となると共に、先読み抽選（入賞時先読み抽選）に当選しなかった（トリガ保留にならなかった）グループ3の保留に係る変動が、後述する天使ゾーン移行抽選の抽選対象となる）。ステップ2270でYesの場合、ステップ2272で、予告演出表示制御手段SM24は、当該変動は擬似連続変動（擬似変動が少なくとも1回実行される変動であり、本例では、図24及び図25で例示した、A-1、A-2、B-2等の演出）が実行される変動であるか否かを判定する。ステップ2272でYesの場合、ステップ2274で、予告演出表示制御手段SM24は、所定確率（本例では、1/10）で当選する天使ゾーン移行抽選（変動中に背景演出を天使ゾーン背景に変更するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ2276で、予告演出表示制御手段SM24は、当該天使ゾーン移行抽選に当選し

たか否かを判定する。ステップ2276でYesの場合、ステップ2278で、予告演出表示制御手段SM24は、予告演出内容を「通常予告演出候補→特殊図柄仮停止タイミング以降は特殊予告演出候補」から決定する（例えば、図24のA-1、A-2の場合、変動開始時から14秒までは、予告演出内容を「通常予告演出候補」から決定し、1回目の中列仮停止タイミングとなる変動開始から14秒以降は、予告演出内容を「特殊予告演出候補」から決定する）。次に、ステップ2280で、装飾図柄表示制御手段SM21は、主遊技図柄の1回目（擬似連続変動における1回目）の中列の仮停止図柄を「特殊図柄」（背景演出が天使ゾーンに変更されることを遊技者に報知する装飾図柄）に決定し、主遊技図柄の停止図柄に関する情報に基づき、第1装飾図柄の左列と右列との仮停止図柄を同一図柄（リーチの場合と同一の停止態様）にして決定し、次の処理（ステップ2218の処理）に移行する。尚、仮停止図柄とは、擬似連続変動における擬似変動の仮停止図柄であり、以降、擬似連図柄と呼ぶことがある。

10

【0220】

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

【0221】

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

20

30

【0222】

また、予告演出の決定方法として、はじめに予告演出のうちの基本的な予告演出（実行されている背景演出に拘らず実行可能な予告演出、変動における前半にて実行する演出、等）を決定した後、当該決定した基本的な予告演出に基づいて、背景演出等の予告演出ではない演出を決定し、当該決定された演出（予告演出、背景演出、等）を実行し、その後、当該決定した基本的な予告演出と当該決定した背景演出等の予告演出ではない演出とに基づいて、予告演出のうちの決定していない演出を決定するよう構成してもよい（当該決定方法を複数回繰り返し、当該変動にて実行される予告演出のすべてを決定するよう構成してもよい）。このように構成することで、当該変動にて実行される予告演出を複数のタイミングで決定することができ、当該変動にて実行されるすべての予告演出を1つのタイミングで決定することによって生じる、演出の不具合等を軽減することができる。尚、本例においては、（1）「確定停止」：確定停止は仮停止をした後に実行され、当該確定停止した図柄組合せが大当たり（同一図柄の3つ揃い）であれば特別遊技に移行し、小当たり（同一図柄の3つ揃い、または同一図柄の3つ揃いではない）であって小当たりに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すれば特別遊技に移行し、ハズレ（同一図柄の3つ揃いでは

40

50

ない)であれば特別遊技に移行しない、(2)「仮停止」:仮停止は確定停止よりも前に実行され(例えば、揺れ変動)、1回の図柄変動における変動途中で仮停止した後に再変動することで擬似変動が実行され得る、(3)先読み演出実行時に「特殊図柄」が表示される場合には、当該「特殊図柄」は確定停止として表示されるだけでなく、確定停止前の仮停止としても表示され得るよう構成されている。また、本例においては、確定停止と最終停止は同義であり、「停止」とは、確定停止と仮停止のどちらにも用いているが、主遊技図柄の変動における停止図柄とは確定停止図柄に用いており、装飾図柄の変動における停止図柄とは仮停止図柄と確定停止図柄のどちらにも用いている(装飾図柄の停止図柄が「777」となる、等と記載した場合には停止図柄=確定停止図柄となっている)。

【0223】

次に、図39は、予告演出・装図停止図柄表示の一例を示すイメージ図である。イメージ図に示されるように、本例では、当該変動において天使ゾーンへ移行する場合、背景演出として、通常背景演出(天使ゾーン背景演出ではない背景演出の一例)が実行されている状況下、1回目の中列仮停止図柄として「特殊図柄」が停止する。また、当該「特殊図柄」の仮停止を契機として、背景演出として天使ゾーン背景演出が実行され、その後、最終停止図柄が停止する。尚、本例においては、当り(大当り、小当り)となる場合を例示しているが、ハズレとなる場合も同様に背景演出が切り替わるよう構成されている{この場合の「特殊図柄」の仮停止については、左右の装飾図柄はバラケ目(異なる図柄)となる場合もあるが、ならない(同一の図柄となる)場合もある(=リーチ後に「特殊図柄」が仮停止する場合もある)}。

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

10

20

30

40

50

には、左列と右列とで異なる数字（バラケ目）が停止するよう構成されている。

【0227】

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

10

【0228】

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

20

【0229】

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

30

【0230】

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

40

【0231】

<<用語の意義>>

本実施形態における各用語の意義について以下に詳述する。なお、以下の用語に係る構

50

成や効果は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能であることを補足しておく。

【0232】

＜非時間短縮遊技状態＞

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

＜非時間短縮遊技状態の効果＞

（１）主に、第１主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【0233】

＜時間短縮遊技状態＞

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

＜非時間短縮遊技状態の効果＞

（１）主に、第２主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【0234】

＜装飾図柄（演出用図柄）＞

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

＜装飾図柄の効果＞

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

【0235】

＜第１装飾図柄（第一演出用図柄）＞

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

10

20

30

40

50

応じて、各要素の有無が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」図柄の第1装飾図柄において、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクト（第1要素）を有するが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）ではライオンの画像オブジェクト（第1要素）を有しない（つまり、第2要素と第3要素のみ、又は、第2要素のみ）よう構成したり、低確低ベース状態では「7」の画像オブジェクト又はキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト（第3要素）を有するが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では「7」の画像オブジェクト又はキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト（第3要素）を有しない（つまり、第1要素と第2要素のみ、又は、第2要素のみ）よう構成したりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様や有無が異なるように構成されていてもよい。

10

<第1装飾図柄の効果>

- (1) 第1装飾図柄は、変動中の演出の興趣性を向上させることができる。
 - (2) 第1装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
- 【0236】

<第2装飾図柄（第二演出用図柄）>

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

20

<第2装飾図柄の効果>

- (1) 常時表示する場合：第2装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
- (2) 第1装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合1：第1装飾図柄が確定的に停止表示する場合に第2装飾図柄も確定的に停止表示しても良いが、第2装飾図柄は確定的に停止表示せずに第1装飾図柄を視認し難い又は第1装飾図柄を視認できないときにだけ表示する（仮停止）させることが好適であり、この場合はこの仮停止表示で遊技の結果を報知することができる。
- (3) 第1装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合2：第2装飾図柄は仮停止表示及び確定的に停止表示を行わずに変動表示のみとし、第1装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができる。

30

【0237】

<第1装飾図柄の図柄変動>

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

40

50

あり、遊技者が視認し易い態様となっている。前述した高速変動中である期間において、装飾図柄が非表示となってもよく、この場合は実質的に変動していないため、「非表示状態」と称しても良い。

＜第1装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

【0238】

＜第2装飾図柄の図柄変動＞

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

10

＜第2装飾図柄の図柄変動の効果＞

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

【0239】

＜メイン領域＞

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

20

＜メイン領域の効果＞

(1) 第1装飾図柄を表示することができる。

(2) 演出性に富んだ変動表示をすることができる。

【0240】

＜サブ領域＞

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

＜サブ領域の効果＞

(1) 第2装飾図柄を表示することができる。

30

【0241】

＜変動待機中＞

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

＜変動待機中の効果＞

(1) 変動待機中は、遊技が進行中でないことを報知することができる。

【0242】

＜待機中ムービー（待機デモ画面）＞

待機中ムービーは、遊技者に変動中でないことを示す動画像の表示である。

＜待機中ムービーの効果＞

40

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

【0243】

＜保留表示＞

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

＜保留表示の効果＞

(1) 遊技者が未変動の数を認識し易くすることができる。

【0244】

＜第1保留表示＞

50

第1保留表示は、遊技者が視認し易いよう表示される保留表示である。

<第1保留表示の効果>

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

【0245】

<第2保留表示>

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

<第2保留表示の効果>

- (1) 遊技者が未変動の数を認識することができる。

【0246】

<第1保留表示領域>

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

<第1保留表示領域の効果>

- (1) 第1保留表示を表示することができる。
- (2) 第1保留表示の上限数を示す表示ができる。

【0247】

<第2保留表示領域>

第2保留表示領域SG13は、第2保留表示を表示するための領域である。

<第2保留表示領域の効果>

- (1) 第2保留表示を表示することができる。

【0248】

<シフト表示（シフトアニメーション）>

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

<シフト表示（シフトアニメーション）の効果>

- (1) 保留数が減少したことを認識し易くすることができる。

【0249】

<保留生起表示（保留生起アニメーション）>

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

<生起表示（保留生起アニメーション）の効果>

- (1) 保留数が増加したことを認識し易くすることができる。

【0250】

<当該変動の演出用保留表示（保留消化伝達画像、変動対応画像）>

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

<当該変動の演出用保留表示の効果>

- (1) 現在変動中の変動に関して、当り期待度を示唆することができる。

【0251】

<当該変動の演出用保留表示領域>

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

<当該変動の演出用保留表示領域の効果>

- (1) 当該変動の演出用保留表示を表示することができる。
- (2) 当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。

【0252】

<表示プライオリティ>

表示プライオリティとは、演出表示装置に表示する画像及び動画像の優先度（演出表示

10

20

30

40

50

装置の前面側から表示する順序)を示すものである。

<表示プライオリティの効果>

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

【0253】

<音量調整画面表示>

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

<音量調整画面表示の効果>

(1) 音量調整が可能であることを報知することができる。

10

(2) 遊技者が容易に音量調整できるようにすることができる。

【0254】

<光量調整画面表示>

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

<光量調整画面表示の効果>

(1) 光量調整が可能であることを報知することができる。

(2) 遊技者が容易に光量調整できるようにすることができる。

【0255】

<ステージ(演出ステージ)>

20

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

<ステージ(演出ステージ)の効果>

(1) ステージに対応した表示(第1装飾図柄、予告等)をすることができる。

【0256】

<潜伏モード(潜伏ステージ)>

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

<潜伏モードの効果>

(1) 確率変動遊技状態であるか否かを煽ることができる。

30

【0257】

<テンパイ>

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

<テンパイの効果>

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

【0258】

<リーチ演出>

40

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

<リーチ演出の効果>

(1) 当該変動の当り期待度を示唆することができる。

【0259】

50

<予告（予告表示、演出）>

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

<予告（予告表示、演出）の効果>

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

【０２６０】

<仮停止（仮停止表示）>

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

10

<仮停止（仮停止表示）の効果>

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

【０２６１】

<擬似連>

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

20

<擬似連の効果>

- （１）１変動内で装飾図柄が複数回変動しているように見せることができる。

【０２６２】

<擬似連示唆図柄>

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

<擬似連示唆図柄の効果>

- （１）擬似連が発生するか否かを煽ることができる。

【０２６３】

<擬似連（再変動）図柄>

30

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

<擬似連（再変動）図柄の効果>

- （１）擬似連（再変動）が発生することを確定的に報知することができる。

【０２６４】

<発展図柄>

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

<発展図柄の効果>

- （１）リーチ演出が発生することを確定的に報知することができる。

【０２６５】

40

<先読み演出>

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

<先読み演出の効果>

- （１）保留内に当り（大当り、小当り）があるか否かを煽ることができる。

【０２６６】

<トリガ保留>

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

50

＜トリガ保留の効果＞

- (1) 先読み演出を実行することが可能となる。
 - (2) トリガ保留の変動で当り（大当り、小当り）になる可能性を示唆することができる。
- 【0267】

＜右打ち指示表示＞

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

＜右打ち指示表示の効果＞

- (1) 時間短縮遊技状態において、遊技者に右打ちを実行するよう促すことができる。
- 【0268】

＜打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）＞

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

- (1) 遊技者に遊技状態に対応した打ち方を実行するよう促すことができる。
- 【0269】

＜デフォルト表示＞

デフォルト表示とは、予め初期状態として定められた表示態様である。

＜デフォルト表示の効果＞

- (1) 遊技者に初期状態の表示であることを認識させ易くすることができる。
- 【0270】

＜エフェクト表示＞

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

＜エフェクト表示の効果＞

- (1) 対象である、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動役物の動作等を強調することができる。
- 【0271】

＜全回転演出＞

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

＜全回転演出の効果＞

- (1) 当該変動が当りとなることを確定的に報知することができる。
- 【0272】

＜昇格演出＞

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

＜昇格演出の効果＞

- (1) 非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。
 - (2) 低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽ることができる。
- 【0273】

＜リーチボイス＞

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

＜リーチボイスの効果＞

- (1) リーチとなった際に、画像表示や可動役物の可動等と複合して当り期待度等を示唆

10

20

30

40

50

することができる。

【0274】

<変動開始時アクション（開始時動作）>

第1装飾図柄は、左列、中列、右列のいずれの第1装飾図柄についても、特別な図柄アクション（キャラクタ等の第1要素、数字等の第2要素、色彩エフェクト等の第3要素、これらの組み合わせ又はいずれか1以上の要素が、変動開始直前（変動停止表示時）と比べて、拡大、縮小、回転、発光したり、いずれか1以上の要素に1以上の要素を追加したり、複数の要素の組み合わせから1以上の要素を削除したりする等の動作）を伴ってから図柄変動を開始することができる。そして、変動開始時アクションは、変動開始時アクションA、変動開始時アクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）である変動開始時アクションBなど複数種類あり、擬似連やリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連やリーチ演出にならない低期待度の通常の図柄変動よりも、変動開始時アクションBが発生しやすいように構成されている。つまり、変動開始時アクションBは変動開始時アクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。また、時間短縮遊技状態においては、変動開始時アクションを伴わず開始するのが好適であるが、変動開始時アクションを伴ってもよく、そのように構成する場合は、時間短縮遊技状態をスムーズに進行させるべく非時間短縮遊技状態よりも変動開始時アクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、擬似連やリーチ演出になる当該図柄変動を開始する際や先読み演出のトリガ保留よりも前のハズレの通常の図柄変動の開始する際に、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを伴って変動を開始するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、図柄変動を開始する際に変動開始時アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、変動開始時アクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な変動開始時アクションを実行してもよい。

<変動開始時アクション（開始時動作）の効果>

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

【0275】

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

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

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

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

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

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

（6）変動開始直前の第1装飾図柄は、第1要素と第3要素とで構成されているが、変動開始すると、第2要素が加わり、第1要素、第2要素、第3要素とで構成される第1装飾

図柄で変動開始時アクションを実行する。

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

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

【0276】

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

【0277】

<定位置アクション(定位置動作)>

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

10

20

30

40

50

において、定位置アクションを伴って仮停止するように構成し、擬似連やリーチ演出とならない擬似連ガセやリーチ演出ガセのハズレの図柄変動や先読み演出を伴わないハズレの通常の図柄変動においては、左列、右列の第1装飾図柄は定位置アクションを伴わないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、定位置アクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な定位置アクションを実行してもよい。擬似連となる図柄変動において、中列の第1装飾図柄が仮停止してから再変動する場合は、中列の第1装飾図柄も定位置の表示領域において定位置アクションを実行してもよい。

＜定位置アクション（定位置動作）の効果＞

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

【0278】

＜揺れアクション（揺れ動作）＞

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

＜揺れアクション（揺れ動作）の効果＞

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

10

20

30

40

50

【0279】

<テンパイアクション（特殊動作）>

第1装飾図柄は、先に仮停止した第1装飾図柄（例えば、左列の第1装飾図柄）と次に仮停止した第1装飾図柄（例えば、右列の第1装飾図柄）、又は、同時に仮停止した第1装飾図柄同士（例えば、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄）が同一の図柄であるテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際、特別な図柄アクションであるテンパイアクションを実行することができる。テンパイアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、テンパイアクションについては、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なるテンパイアクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するアクションを実行するように構成してもよい。第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類）に対応するテンパイアクションを実行する場合、第1要素がライオンであれば、ライオンが吠えるアクションを実行し、第1要素がヒヨコであれば、ヒヨコが上下の殻を吹き飛ばすアクションを実行するような例が挙げられる。また、時間短縮遊技状態においては、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行するのが好適であるが、テンパイアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合、非時間短縮遊技状態においてテンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを実行する場合よりも、テンパイ（リーチ状態を形成した状態）した際にテンパイアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、テンパイアクションは、テンパイアクションA、テンパイアクションAよりも派手な図柄アクション（アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど）であるテンパイアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、擬似連の回数が多い図柄変動やスーパーリーチ演出などの高期待度の図柄変動になる方が、擬似連の回数が少ない図柄変動やノーマルリーチ演出などの低期待度の図柄変動よりも、テンパイアクションBが発生しやすいように構成される。つまり、テンパイアクションBはテンパイアクションAよりも、高期待度のアクションとして構成されている。なお、第2装飾図柄については、変動中にテンパイアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様なテンパイアクションを実行してもよい。

<テンパイアクション（特殊動作）の効果>

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

【0280】

<決めアクション（決め動作）>

第1装飾図柄は、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際、左列、中列、右列の第1装飾図柄による特別な図柄アクションである決めアクションを実行することができる。決めアクションは、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと異なるタイミングで実行されればよく、アクションに関しては、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクションと同じアクションでもよいし、類似するアクションでもよいし、異なるアクションでもよい。また、時間短縮遊技状態においては、決めアクションを実行するのが好適であるが、決めアクションを実行しなくてもよい。ここで、時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合、非時間短縮遊技状態においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等）を経由して当り（大当り、小当り）図柄を表示する際に決めアクションを実行する場合よりも、リーチ演出（ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出

等)を経由して当り(大当り、小当り)図柄を表示する際に決めアクションを伴う可能性が低くなるよう構成することが好適である。また、決めアクションは、決めアクションA、決めアクションAよりも派手な図柄アクション(アクションの実行時間が長い、アクションにて使用する表示領域が大きい、拡大率が高い、回転が速い、発光が強いなど)である決めアクションBなど複数種類設けてもよい。このように構成する場合、「777」などのような当り(大当り、小当り)後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ(又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ)で停止表示する場合の方が、「222」などのような当り(大当り、小当り)後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ(又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ)で停止表示する場合よりも、決めアクションBが発生しやすいように構成される。また、「777」などのような当り(大当り、小当り)後に確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ(又は、ラウンド数が相対的に多い特別遊技に対応する図柄組合せ)で停止表示する場合には決めアクションが発生するが、「222」などのような当り(大当り、小当り)後に非確率変動遊技状態や非時間短縮遊技状態に移行する図柄組み合わせ(又は、ラウンド数が相対的に少ない特別遊技に対応する図柄組合せ)で停止表示する場合には決めアクションが発生しないように構成してもよい。なお、第2装飾図柄については、決めアクションを実行しないことが好適であるが、第1装飾図柄と同様な決めアクションを実行してもよい。

10

＜決めアクション(決め動作)の効果＞

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

20

【0281】

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

30

【0282】

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

40

【0283】

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

【0284】

変動パターン番号3は、変動時間が14秒の通常変動Aを示す変動態様であって、第1

50

主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が34679/50000、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が35179/50000、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない場合の選択割合が0となっている。

【0285】

変動パターン番号4は、変動時間が14秒の通常変動Bを示す変動態様であって、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が2500/50000、第1主遊技側の保留が1個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が2500/50000、第1主遊技側の保留が2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1250/50000、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が625/50000となっている。

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

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

10

20

30

40

50

2個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が4000/50000、第1主遊技側の保留が3個存在しており第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が3250/50000となっている。

【0290】

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

10

【0291】

変動パターン番号10は、変動時間が20秒のノーマルリーチ-1を示す変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄が示す数字より1だけ小さい数字の図柄で確定停止する変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が800/50000となっている。

【0292】

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

20

【0293】

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

30

【0294】

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

40

【0295】

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

50

【0296】

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

【0297】

変動パターン番号46～53は、変動時間が127秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を1回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を1回実行し小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄2、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄2の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が48000/50000となっている。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が14557/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が15983/50000となっている。

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

変動パターン番号94は、変動時間が127秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル

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

10

【0301】

変動パターン番号95は、変動時間が133秒の弱SPリーチからSPリーチMバトル、チャンスアップ演出を2回実行する変動態様であって、図柄変動が開始されてから所定時間経過後に左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄がテンパイ状態となってノーマルリーチを実行し、その後、弱SPリーチに発展し、さらに、弱SPリーチからSPリーチMバトルに発展してからチャンスアップ演出を2回実行し小当り態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄4、第1__4R図柄5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄4の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が200/50000となっている。第1__4R図柄5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が181/50000となっている。

20

【0302】

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

30

【0303】

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

【0304】

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

40

【0305】

変動パターン番号101は、変動時間が58秒の2変動目以降の超Mチャンスの小当りとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の図柄変動で使用する第2主遊技図柄の変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2

50

主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

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

変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0312】

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

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

7499/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000となっている。

【0318】

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

10

【0319】

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

20

【0320】

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

30

【0321】

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

40

【0322】

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

50

第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が43869/50000となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が42535/50000となっている。

【0323】

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

10

【0324】

変動パターン番号115～120は、変動時間が43秒の超Mチャンスの小当たりとなる変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であってVチャレンジ演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。第2__10R図柄3、第2__10R図柄4、第2__10R図柄5、第2__10R図柄6、第2__10R図柄7の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が5000/50000となっている。

20

【0325】

図44は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2のモードの主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる変動態様決定用テーブルT3の構成図である。変動態様決定用テーブルT3は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2の10変動目のみで用いられるテーブルとなっている。変動態様決定用テーブルT3は限定頻度状態で用いられるテーブルとなっている。

【0326】

変動パターン番号20は、変動時間が14秒の通常変動を示す変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

30

【0327】

変動パターン番号29は、変動時間が50秒のSPリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのSPリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が32500/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が32500/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が32500/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が32500/50000となっている。

40

【0328】

変動パターン番号30は、変動時間が58秒のバトルリーチ（RUSH）を示すハズレの変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技

50

側の保留も存在していない状況においての選択割合が17500/50000、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が17500/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が17500/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が17500/50000となっている。

【0329】

変動パターン番号115～120は、変動時間が43秒の超Mチャンスを実行する変動態様であって、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）におけるRUSH2の10変動目において、第2主遊技側の保留が存在しない状態で、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。図柄変動が開始されてから所定時間経過後に超Mチャンスを実行してから小当たり態様で確定停止する変動態様であり、第1主遊技図柄が、第1__4R図柄1～5のいずれかで確定停止する変動態様である。第1__4R図柄1～5の変動態様は、第2主遊技側の保留が存在していない状況においての第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

【0330】

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

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

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

割合が50000/50000となっている。

【0334】

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

【0335】

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

10

【0336】

変動パターン番号24は、変動時間が9秒の短縮変動を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの短縮変動の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1/50000となっている。

20

【0337】

変動パターン番号25は、変動時間が14秒の通常変動を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7499/50000となっている。

30

【0338】

変動パターン番号26～28は、変動時間が20秒のリーチ煽り変動を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのリーチ煽りの変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が7000/50000となっている。

40

【0339】

変動パターン番号29は、変動時間が50秒のSPリーチ（RUSH）を示すハズレの

50

変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの S P リーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 3 2 5 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

10

【 0 3 4 0 】

変動パターン番号 3 0 は、変動時間が 5 8 秒のバトルリーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 / 5 0 0 0 0 となっている。

20

【 0 3 4 1 】

変動パターン番号 3 1、3 2 は、変動時間が 5 8 秒のバトルリーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 1 0 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての選択割合が 0 となっている。

30

【 0 3 4 2 】

変動パターン番号 3 3 は、変動時間が 5 7 秒の S P リーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの S P リーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 4 4 0 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 2 個存在している状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留が 3 個存在している状況においての選択割合が 0 となっている。

40

【 0 3 4 3 】

変動パターン番号 3 4 は、変動時間が 6 5 秒のバトルリーチ（R U S H）を示すハズレの変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における R U S H 2 の 1 1 変動目から 1 4 変動目において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレのバトルリーチの変動態様である。第 2 主遊技側の保留も第 1 主遊技側の保留も存在していない状況においての第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が 5 0 0 0 / 5 0 0 0 0、第 2 主遊技側の保留が 1 個存在している状況においての選択割合が 0、第 2 主遊技側の保留

50

が2個存在している状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての選択割合が0となっている。

【0344】

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

10

【0345】

変動パターン番号103は、変動時間が52秒のSPリーチ（RUSH）の小当たりとなる変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH2の11変動目から14変動目において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合であって非ランクアップの直V演出を実行する小当たりが当選した場合に選択される変動態様である。小当たり図柄として第2__10R図柄2が確定する変動態様となっている。第2__10R図柄2の変動態様は、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が1334／50000となっている。

20

【0346】

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

30

【0347】

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

40

【0348】

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

50

【0349】

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

【0350】

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

10

【0351】

変動パターン番号22は、変動時間が34秒の2変動目以降を示す通常変動の変動態様であって、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）におけるRUSH1において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合に選択されるハズレの通常変動の変動態様である。この変動態様は、時間短縮遊技状態が終了した後の「まとめ変動」等の最終の図柄変動よりも前の図柄変動で使用される第2主遊技図柄の変動態様である。第2主遊技側の保留も第1主遊技側の保留も存在していない状況においての選択割合が0、第2主遊技側の保留が1個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が2個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000、第2主遊技側の保留が3個存在している状況においての第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合の選択割合が50000/50000となっている。

20

【0352】

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

30

【0353】

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

40

【0354】

変動パターン番号99は、変動時間が43秒の2変動目以降の小当たりとなる変動態様で

50

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

【0355】

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

【0356】

ここで、特別遊技の後に設定されるステージであるRUSH1、RUSH2について説明する。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当たりを示す第1__4R図柄1～5で停止表示され、この小当たりに基づく小当たり遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に用いられるステージ（初当り後のステージ）としてRUSH1のステージとなるように構成されている。そして、このRUSH1のステージは、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計5回（時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回、その後に移行する非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の変動開始条件の充足（時間短縮遊技状態中に上限まで生じた第2主遊技側の保留の非時間短縮遊技状態での消化）が合計して4回、合わせて5回）となることで終了し、低確低ベース状態の演出ステージの1つである演出ステージAに移行するよう設定されている。なお、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足も加味した場合のRUSH1のステージの最長滞在回数は、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達した後に、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回となるまで』の10回である。

【0357】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄が小当たりを示す小当たり図柄（全ての小当たり図柄が対象）で停止表示され（もしくは、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当たりを示す小当たり図柄（全ての小当たり図柄が対象）で停止表示され）、この小当たりに基づく小当たり遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に連荘時に用いられるステージであるRUSH2のステージとなるように構成されている。より具体的には、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）に対応したRUSH1のステージ又はRUSH2のステージにおいて、第2主遊技図柄（又は第1主遊技図柄）が小当たりを示す小当たり図柄で停止表示され、この小当たりに基づく小当たり遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後にRUSH2のステージとなる。そして、このRUSH2のステージは、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件

の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して14回（時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回、その後に移行する非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の変動開始条件の充足（時間短縮遊技状態中に上限まで生じた第2主遊技側の保留の非時間短縮遊技状態での消化）が合計して4回、合わせて14回）となることで終了し、演出ステージAに移行するよう設定されている。なお、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足も加味した場合のRUSH2のステージの最長滞在回数は、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達した後に、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して14回となるまで』の19回である。

【0358】

図47は、時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）で設定される高ベース状態の回数を示した図である。図柄番号1の第1__4R図柄1は、第1主遊技図柄の小当りを示す図柄であり、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド）の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__4R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回となることで終了するよう設定されている。

【0359】

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

【0360】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__4R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するよう設定されている。

【0361】

つまり、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となること』、『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となること』のどちらか一方が先に充足したことにより、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に遊技状態を移行させるように構成している。よって、『第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が9回に達した後に第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』又は『第1主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が5回に達した後に第2主遊技図柄の変動開始条件の充足の合計が6回に達する』まで、つまり、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動開始条件の合算回数が15回になるまでが、RUSH2のステージに対応する時間短縮遊技状態の最長維持回数となる。なお、図柄番号2～5の高ベース状態の回数は、図柄番号1の第1__4R図柄1と同じである。

10

【0362】

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

20

【0363】

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

30

40

【0364】

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

50

は、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するよう設定されている。

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

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

10

【0369】

一方、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__4R図柄1で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回となることで終了、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回となることで終了するように設定されている。

20

30

【0370】

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

40

【0371】

また、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が

50

9回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～9変動目）となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して9回となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT3を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況においてテーブルT3を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の10変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4からテーブルT0に切り替わる条件は、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回となるように構成されている。図柄番号2～5の変動態様決定テーブルの遷移は、図柄番号1の第1__4R図柄1と同じである。

【0372】

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

【0373】

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

変動開始条件の充足が6回（特別遊技の終了後の1変動目～6変動目）となる前に、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達した状況においては、次の第1主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。

【0374】

また、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が9回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～9変動目）となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して9回となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT3を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況においてテーブルT3を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の10変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4からテーブルT0に切り替わる条件は、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回となるように構成されている。

【0375】

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

【0376】

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

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

【0377】

また、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT2を用いるように構成され、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が9回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の1変動目～9変動目）となるまでテーブルT2を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して9回となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT3を用いるように構成されている。第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況においてテーブルT3を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が1回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の10変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となると、次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT0を用いるように構成されている。テーブルT0に切り替わった後は、次の特別遊技が実行されるまでテーブルT0を用いるように構成されている。なお、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回（特別遊技の終了後の第2主遊技図柄の変動開始条件を充足した図柄変動の11変動目～14変動目）となる前に、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達した状況であっても次の第2主遊技図柄の変動開始条件の充足する際の変動パターンの変動態様決定テーブルは、テーブルT4を用いるように構成されている。テーブルT4からテーブルT0に切り替わる条件は、テーブルT4を用いた第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が4回となるように構成されている。図柄番号7～19の主遊技図柄の変動態様決定テーブルの遷移は、図柄番号6の第2__10R図柄1と同じである。

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

第1主遊技図柄のハズレの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第1主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「375」を表示するように構成されている。第2主遊技図柄のハズレの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「375」を表示するように構成されている。変形例としては、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄のハズレの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、次の第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の図柄変動開始時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄がそれぞれ「375」を表示するように構成してもよい。なお、電源復帰して再開した図柄変動の停止時に第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留が存在する場合には、前述のとおり、次の第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の図柄変動開始時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄のそれぞれで「375」を表示するが、電源復帰して再開した図柄変動の停止時に第1主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留が存在しない場合には、電源復帰して再開した図柄変動の停止時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄のそれぞれで「375」を表示してもよい。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

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

Vチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体3／5のVチャレンジ演出)を実行するように構成されている。

【0385】

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

10

【0386】

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

20

【0387】

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

30

【0388】

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

40

【0389】

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

50

おり、回転体 1 / 5 の V チャレンジ演出（回転体 C 1 7 の動作態様が（a）1 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 1 / 5 の V チャレンジ演出）を実行するように構成されている。

【0390】

第 2 主遊技図柄の図柄番号 9 の第 2 __ 1 0 R 図柄 4（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「5 3 7」を表示するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第 1 装飾図柄のみを表示させてもよく、第 2 装飾図柄のみを表示させてもよい。第 2 __ 1 0 R 図柄 4 で小当りに当選した場合、V 演出としての V チャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体 2 / 5 の V チャレンジ演出（回転体 C 1 7 の動作態様が（b）2 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 2 / 5 の V チャレンジ演出）を実行するように構成されている。

10

【0391】

第 2 主遊技図柄の図柄番号 10 の第 2 __ 1 0 R 図柄 5（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「5 3 7」を表示するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第 1 装飾図柄のみを表示させてもよく、第 2 装飾図柄のみを表示させてもよい。第 2 __ 1 0 R 図柄 5 で小当りに当選した場合、V 演出としての V チャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体 3 / 5 の V チャレンジ演出（回転体 C 1 7 の動作態様が（c）3 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 3 / 5 の V チャレンジ演出）を実行するように構成されている。

20

【0392】

第 2 主遊技図柄の図柄番号 11 の第 2 __ 1 0 R 図柄 6（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「5 3 7」を表示するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第 1 装飾図柄のみを表示させてもよく、第 2 装飾図柄のみを表示させてもよい。第 2 __ 1 0 R 図柄 6 で小当りに当選した場合、V 演出としての V チャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体 4 / 5 の V チャレンジ演出（回転体 C 1 7 の動作態様が（d）4 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 4 / 5 の V チャレンジ演出）を実行するように構成されている。

30

【0393】

第 2 主遊技図柄の図柄番号 12 の第 2 __ 1 0 R 図柄 7（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「5 3 7」を表示するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第 1 装飾図柄のみを表示させてもよく、第 2 装飾図柄のみを表示させてもよい。第 2 __ 1 0 R 図柄 7 で小当りに当選した場合、V 演出としての V チャレンジ演出を実行するように構成されており、回転体 5 / 5 の V チャレンジ演出（回転体 C 1 7 の動作態様が（e）5 / 5 パターンの V チャレンジ動作、演出表示装置 S G での演出として回転体 5 / 5 の V チャレンジ演出）を実行するように構成されている。

40

【0394】

第 2 主遊技図柄の図柄番号 13 の第 2 __ 8 R 図柄 1（小当りを示す図柄）の図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「2 2 2」を表示するように構成されている。なお、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との 2 つの演出用図柄を表示させなくてもよく、第 1 装飾図柄のみを表示させてもよく、第 2 装飾図柄のみを表示させてもよい。第 2 __ 8 R 図柄 1 で小当りに当選した場合、V 演出としての直 V の演出としてランクアップ直 V 演出（ランク

50

アップ演出 A、B、C、D) を実行するように構成されている。

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

10

20

30

40

50

このように、図柄番号 1～19 におけるに対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）については、図柄番号の種類に応じて「131」、「222」、「777」、「537」のいずれかが第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄の停止表示時に表示される。変形例としては、第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄の小当りの図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、次の第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄の図柄変動開始時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄がそれぞれ「131」、「222」、「777」、「537」を表示するように構成してもよい。なお、電源復帰して再開した図柄変動の停止後に実行される小当り遊技終了時又は小当り遊技中の特定領域への入球によって実行される特別遊技終了時に第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留が存在する場合には、前述のとおり、次の第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄の図柄変動開始時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄のそれぞれで「131」、「222」、「777」、「537」を表示するが、電源復帰して再開した図柄変動の停止後に実行される小当り遊技終了時又は小当り遊技中の特定領域への入球によって実行される特別遊技終了時に第 1 主遊技側の保留及び第 2 主遊技側の保留が存在しない場合には、小当り遊技終了後又は小当り遊技中の特定領域への入球によって実行される特別遊技終了後に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄のそれぞれで「131」、「222」、「777」、「537」を表示してもよい。また、別の変形例としては、小当り遊技中又は特別遊技中にも演出用図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄の少なくともいずれか）を表示するよう構成し、図柄番号 1～19 におけるに対する図柄変動中に電断し、電断復帰した際の演出用図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）については、図柄番号の種類に応じて「131」、「222」、「777」、「537」のいずれかが小当り遊技中又は特別遊技中に表示するように構成してもよい。また、RAM クリアを伴う電源復帰の場合、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「331」を表示するように構成されている。エラー報知中に電源断し、エラーが解除されることなく電源復帰した場合、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「123」を表示するように構成されている。なお、電源復帰した場合、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが、それぞれ表示されるように構成されている例を示したが、第 1 装飾図柄のみを表示して第 2 装飾図柄を表示しなくてもよい。また、第 2 装飾図柄のみを表示して第 1 装飾図柄を表示しなくてもよい。

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

低確低ベース状態において第 1 主遊技図柄の図柄番号 1 の第 1__4 R 図柄 1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C10 の特定領域 C12-1 または特定領域 C12-2 において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、演出ステージ A を表示するように構成されている。

【0405】

低確低ベース状態において第 1 主遊技図柄の図柄番号 1 の第 1__4 R 図柄 1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第 1 大入賞口 C10 の特定領域 C12-1 または特定領域 C12-2 において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復

10

20

30

40

50

帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH 1の演出ステージを表示するように構成されている。

【0406】

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

10

【0407】

低確高ベース状態において第1主遊技図柄の図柄番号1の第1__4R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH 2の演出ステージを表示するように構成されている。図柄番号2～図柄番号5においては、図柄番号1と同じである。

【0408】

低確低ベース状態において第2主遊技図柄の図柄番号6の第2__10R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH 1の演出ステージを表示するように構成されている。

20

【0409】

低確低ベース状態において第2主遊技図柄の図柄番号6の第2__10R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH 2の演出ステージを表示するように構成されている。

30

【0410】

低確高ベース状態において第2主遊技図柄の図柄番号6の第2__10R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出していない状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH 2の演出ステージを表示するように構成されている。

【0411】

低確高ベース状態において第2主遊技図柄の図柄番号6の第2__10R図柄1（小当りを示す図柄）で当選した場合の小当り遊技中または特別遊技中であって、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した状態で電源断し、電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは、RUSH 2の演出ステージを表示するように構成されている。図柄番号7～図柄番号19においては、図柄番号6と同じである。

40

【0412】

図51は、非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）における遊技フローを示した図である。非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合、以下の遊技を実行可能に構成されている。

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

50

止する。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【0413】

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

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

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

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

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

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

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

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

【0414】

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

【0415】

図53は、RUSH1、RUSH2における遊技フローを示した図である。RUSH1、RUSH2の演出ステージにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足した場合、以下の遊技を実行可能に構成されている。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【0416】

図54は、第1大入賞口C10の内部に設けられている特定領域C12-2を有した回転体C17を示した図である。回転体C17には、5つの穴があり、通常の状態では(a)1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示すように「V」と記載された穴(特定領域C12-2)が1つと「外」と記載された穴(一般領域C12-3)が4つ(一般領域C12-3-1、C12-3-2、C12-3-3、C12-3-4)設けられている。第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2に向かう場合(回転体C17)に向かう場合、回転体の側方(例えば、図54(a)に示す回転体の右側)から向かうことになる。ここで、側方から向かってきた遊技球がタイミングよく「V」と記載された穴(特定領域C12-2)に入ることができれば、特別遊技が実行される。つまり、「V」は特定領域C12-2であり、小当たりに基づく小当たり遊技中(特別電動役物の作動

10

20

30

40

50

フラグ作動中)に第1大入賞口C10の特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合は、小当り遊技の終了後に特別遊技に発展するように構成されている。一方、「外」は、第1大入賞口C10のハズレの領域(一般領域C12-3)であり、小当りに基づく小当り遊技中(特別電動役物のフラグ作動中)に第1大入賞口C10一般領域C12-3において遊技球の通過を検出した場合は、所定数(例えば、10球)の遊技球を賞球として遊技者に付与するように構成されている。小当り遊技中に特定領域C12-2において遊技球の通過を検出なかった場合は、小当り遊技を終了させる。小当り遊技の終了後に第1主遊技側の保留があり第2主遊技側の保留がない場合は、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。また、小当り遊技の終了後に第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技図柄の図柄変動を開始するように構成されている。そして、回転体C17は、ぱちんこ遊技機の電源投入に基づき回転(反時計回り)を開始し、常に一定の速度で回転するように構成されているが、小当り図柄の確定停止のタイミングや小当り遊技開始デモの開始タイミングを基準に回転を開始してもよい。

【0417】

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

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

(b) 2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様の1個の「外」の穴(一般領域C12-3-1)が「V」の表記に変更されて「V」の穴が2個となる態様(小当り遊技における特定領域の入球確率が2/5の態様であって回転体の動作態様が2/5パターンのVチャレンジ動作となる態様)

(c) 3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様の2個の「外」の穴(一般領域C12-3-1、C12-3-2)が「V」の表記に変更されて「V」の穴が3個となる態様(小当り遊技における特定領域の入球確率が3/5の態様であって回転体の動作態様が3/5パターンのVチャレンジ動作となる態様)

(d) 4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様の3個の「外」の穴(一般領域C12-3-1、C12-3-2、C12-3-3)が「V」の表記に変更されて「V」の穴が4個となる態様(小当り遊技における特定領域の入球確率が4/5の態様であって回転体の動作態様が4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様)

(e) 5/5パターンのVチャレンジ動作となる態様で示すように、(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様の4個の「外」の穴(一般領域C12-3-1、C12-3-2、C12-3-3、C12-3-4)が「V」の表記に変更されて「V」の穴が5個となる態様(小当り遊技における特定領域の入球確率が5/5の態様であって回転体の動作態様が5/5パターンのVチャレンジ動作となる態様)

【0418】

なお、回転体C17の穴の数を5個として、1/5~5/5の入球確率で特定領域に遊技球が入球するように構成したが、これに限定されず、5個の穴よりも多い穴、例えば10個の穴を設けて1/10~10/10の入球確率で特定領域に遊技球が入球するように構成してもよいし、5個の穴よりも少ない穴、例えば3個の穴を設けて1/3~3/3の入球確率で特定領域に遊技球が入球するように構成してもよい。また、100%(5/5)の入球確率で特定領域に遊技球が入球するようなパターンを設けなくてもよい。その他変形例としては、「外」の穴が「V」の表記に変更されて「V」の穴が増えるのではなく、「外」の穴が塞がれることで最初から存在する「V」の穴への入球確率が高まるよう構成してもよい。そのように構成した場合、「外」の穴が塞がれた箇所には遊技球が入球せ

ず且つ回転体が反時計回りで回転するため、「外」の穴が塞がれた箇所に遊技球が向かった場合（塞がれていなければハズレの領域へと入球してしまうタイミングで遊技球が向かった場合）、遊技球が回転体の近傍（例えば、前述した回転体の右側）で滞留し、その後、回転体の動作により滞留した遊技球へと次の領域（特定領域又は塞がれた一般領域又は塞がれていない一般領域）が近づくことになり、その次の領域が、（１）特定領域なら特定領域へ入球し、（２）塞がれた一般領域なら更に次の領域が近づくことになり、（３）塞がれていない一般領域なら一般領域へ入球することになる。

【０４１９】

図５５は、ＳＰリーチ（Ｍチャンス）から特別遊技までのフローと、Ｖ増やし演出のイメージ図である。回転体Ｃ１７の態様を変化させる演出として、回転体Ｃ１７の動作態様が（ａ）１／５パターンのＶチャレンジ動作となる態様から回転体の動作態様が（ｂ）～（ｅ）のパターンのＶチャレンジ動作となる態様に変更するＶ増やし演出を実行するようになっている。

【０４２０】

主制御部は、当否判定で小当りと判定され、図柄内容決定手段ＭＮ４０で小当り図柄が決定され、変動態様決定手段ＭＮ５０で変動態様番号９７の変動態様が決定されると、図柄変動表示開始指示コマンド（変動態様番号９７を示す変動態様情報、小当り図柄の停止図柄情報等）を、副制御部に送信する。副制御部は、主制御部から受信した図柄変動表示開始指示コマンド（変動態様番号９７を示す変動態様情報、小当り図柄の停止図柄情報等）に基づき、複数の副制御部の変動パターンの中から１のＳＰリーチ（Ｍチャンス）の変動パターンを決定するようになっている。第１主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第１装飾図柄および第２装飾図柄の変動が開始され、所定時間の経過後に、例えば、「２」の第１装飾図柄がテンパイしノーマルリーチが実行される。このノーマルリーチでは「２３２」で第１装飾図柄が仮停止し、その後ロングリーチに発展する。ロングリーチに発展した後、ＳＰリーチ（Ｍチャンス）を経由し、小当り図柄が確定停止して小当り遊技が開始される。小当り遊技の小当り遊技開始デモの演出では、『「Ｖ」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第１大入賞口Ｃ１０の特定領域Ｃ１２－２に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「Ｖ」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている。

【０４２１】

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

【０４２２】

次に、Ｖ増やし演出を例示する。０個Ｖ増やし演出 {（ａ）１／５パターンのＶチャレンジ動作となる態様から変更しないＶ増やし演出} を実行する場合、ＳＰリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の１個目の入球の検出に基づき、図５５の回転体吸収演出で示すように、（ａ）１／５パターンで示す図と同一（類似でも可）の１／５画像オブジェクト、（ｂ）２／５パターンで示す図と同一（類似でも可）の２／５画像オブジェクト、（ｃ）３／５パターンで示す図と同一（類似でも可）の３／５画像オブジェクト、（

d) 4 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 4 / 5 画像オブジェクト、(e) 5 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 5 / 5 画像オブジェクトを演出表示装置 S G に表示し、1 / 5 画像オブジェクト、2 / 5 画像オブジェクト、3 / 5 画像オブジェクト、4 / 5 画像オブジェクト、5 / 5 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 S G に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 1 7 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す 1 / 5 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 1 7 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a) 1 / 5 パターンの 4 個の「外」の穴のうち 1 個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が 2 個となる態様（特定領域の入球確率が 2 / 5 の態様）に変更されると見せかけて「外」の表記に戻る。

10

【0423】

0 個 V 増やし演出 { (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様から変更しない V 増やし演出 } は、第 1 __ 4 R 図柄 1 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 5 個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置 S G に 2 / 5 画像オブジェクトを表示するように見せかけて 1 / 5 画像オブジェクトを表示するように構成されている。また、2 / 5 画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体 C 1 7 の 1 個の「外」が「V」の表記に変更されるようにし、1 / 5 画像オブジェクトに戻す表示のタイミングに合わせて、回転体 C 1 7 の 1 個の「V」が「外」の表記に変更されるように構成されている。

20

【0424】

1 個 V 増やし演出 { (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様から (b) 2 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様とする V 増やし演出 } を実行する場合、S P リーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の 1 個目の入球の検出に基づき、図 5 5 の回転体吸収演出で示すように、(a) 1 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 1 / 5 画像オブジェクト、(b) 2 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 2 / 5 画像オブジェクト、(c) 3 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 3 / 5 画像オブジェクト、(d) 4 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 4 / 5 画像オブジェクト、(e) 5 / 5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 5 / 5 画像オブジェクトを演出表示装置 S G に表示し、1 / 5 画像オブジェクト、2 / 5 画像オブジェクト、3 / 5 画像オブジェクト、4 / 5 画像オブジェクト、5 / 5 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 S G に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 1 7 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す 2 / 5 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 1 7 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンで「V」の穴を増やすようになっており、この場合、(a) 1 / 5 パターンの 4 個の「外」の穴のうち 1 個の「外」が「V」の表記に変更されて「V」の穴が 2 個となる態様（特定領域の入球確率が 2 / 5 の態様）に変更される。

30

【0425】

1 個 V 増やし演出 { (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様から (b) 2 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様とする V 増やし演出 } は、第 1 __ 4 R 図柄 2 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 4 個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置 S G に 2 / 5 画像オブジェクトを表示するように構成されている。また、2 / 5 画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体 C 1 7 の 1 個の「外」が「V」の表記に変更されるように構成されている。

40

【0426】

2 個 V 増やし演出 { (a) 1 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様から (c) 3 / 5 パターンの V チャレンジ動作となる態様とする V 増やし演出 } を実行する場合、S P

50

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

3個V増やし演出{(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作となる態様から(d) 4/5パターンのVチャレンジ動作となる態様とするV増やし演出}は、第1__4R図柄4の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている

10

20

30

40

50

。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ2個目の遊技球の入球が検出されるタイミングで、演出表示装置SGに4/5画像オブジェクト(1/5⇒2/5⇒3/5⇒4/5とランクアップして表示してもよい)を表示するように構成されている。また、4/5画像オブジェクトを表示させるタイミングに合わせて、回転体C17の3個の「外」が「V」の表記に変更されるように構成されている。

【0430】

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

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

<大当り確率>

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

においては、大当り図柄を設けず、小当り図柄のみを設けるよう構成してもよい。

【0435】

＜小当り確率＞

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

【0436】

＜補助遊技図柄の当選確率＞

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

【0437】

＜遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

＜低確低ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

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

【0438】

＜低確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

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

【0439】

＜高確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）＞

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

【0440】

10

20

30

40

50

<低確低ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）>

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

【0441】

<低確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）>

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

【0442】

<高確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（大当り図柄の場合）>

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

【0443】

<遊技状態の移行（小当り図柄の場合）>

<低確低ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（小当り図柄の場合）>

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

【0444】

<低確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（小当り図柄の場合）>

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

【0445】

<高確高ベース状態の第1主遊技図柄の遊技状態の移行（小当り図柄の場合）>

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

【0446】

<低確低ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（小当り図柄の場合）>

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

【0447】

＜低確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（小当り図柄の場合）＞

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

【0448】

＜高確高ベース状態の第2主遊技図柄の遊技状態の移行（小当り図柄の場合）＞

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

【0449】

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

【0450】

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

10

20

30

40

50

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

【0451】

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

10

【0452】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)3/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)3/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様(V増やし演出3/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

20

【0453】

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

30

【0454】

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

40

【0455】

副制御部の変動パターンとしての『SPリーチ(Mチャンス)1/5』、『SPリーチ(Mチャンス)2/5』、『SPリーチ(Mチャンス)3/5』、『SPリーチ(Mチャンス)4/5』は、SPリーチ中にチャンスアップ演出を実行するように構成されている。チャンスアップ演出は、リーチ背景を用いる演出となっており、リーチ背景が「青」であれば、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5以上となるような

50

回転体の態様を示唆する演出となっている。「青」のリーチ背景は、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率として1/5となるような回転体の態様が確定するものではなく、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5となるような回転体の態様とは異なる態様として、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5となるような回転体の態様となる可能性がある演出となっている。

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

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

【0462】

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

【0463】

また、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄1の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)1/5が決定され、第1主

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

【0464】

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

【0465】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄1の小当たりが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）1／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）1／5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当たりが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）1／5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、図56（i）に示すように演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）1／5が実行される。そして、SPリーチ（Mチャンス）1／5中に、例えば、図56（j）、（k）に示すように青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行する。この2回の青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1／5から3／5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄3の小当たりが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）3／5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。なお、SPリーチ（Mチャンス）1／5中に青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行するようにしたが、赤文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を1回実行するようにしてもよい。赤文字の「chance up」が表示されるチャンスアップ演出が実行された場合、SPリーチが2段階ランクアップしたSPリーチ（Mチャンス）3／5に発展するように構成されている。

【0466】

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

し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）2／5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）2／5が実行されるように構成されているが、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）2／5が決定されるように構成してもよい。この場合、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ（Mチャンス）2／5が実行される。そして、SPリーチ（Mチャンス）2／5中に青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行する。この2回の青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出が実行されることで、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2／5から4／5を示す第1大入賞口C10の回転体の動作態様となるため、低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ（Mチャンス）4／5が決定された場合と同じ特定領域入球容易性となる。なお、SPリーチ（Mチャンス）1／5中に、例えば、青文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を2回実行するようにしたが、赤文字の「chance up」によるチャンスアップ演出を1回実行するようにしてもよい。

10

【0467】

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

20

【0468】

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

30

40

【0469】

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

【0470】

50

主遊技図柄が、第1__4 R図柄1（第一特定態様）の停止表示態様にて停止表示予定であることに基づき、図柄変動中にS Pリーチ（Mチャンス）1／5（第一特定演出）を実行し、主遊技図柄が、第1__4 R図柄2（第二特定態様）の停止表示態様にて停止表示予定であることに基づき、図柄変動中にS Pリーチ（Mチャンス）2／5（第二特定演出）を実行するように構成するようにしたが、主遊技図柄が、第1__4 R図柄1（第一特定態様）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき、小当り遊技開始デモの実行時間中に、主遊技図柄の図柄変動は停止しているが、S Pリーチ（Mチャンス）1／5（第一特定演出）を実行し、主遊技図柄が、第1__4 R図柄2（第二特定態様）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき、小当り遊技開始デモの実行時間中に、主遊技図柄の図柄変動は停止しているが、S Pリーチ（Mチャンス）2／5（第二特定演出）を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、主遊技図柄の図柄変動中から小当り遊技開始デモの実行時間に亘ってS Pリーチ（Mチャンス）1／5やS Pリーチ（Mチャンス）2／5を実行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動中はノーマルリーチ演出や通常の図柄変動の演出を実行し、小当り遊技開始デモの実行時間中にS Pリーチ（Mチャンス）1／5やS Pリーチ（Mチャンス）2／5を実行してもよい。

10

【0471】

また、主遊技図柄が、第1__4 R図柄1（第一特定態様）、第1__4 R図柄2（第二特定態様）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき、小当り遊技開始デモの実行時間中に、S Pリーチ（Mチャンス）1／5（第一特定演出）、S Pリーチ（Mチャンス）2／5（第二特定演出）を実行するように構成したが、小当り遊技中に、主遊技図柄の図柄変動は停止しているが、S Pリーチ（Mチャンス）1／5（第一特定演出）、S Pリーチ（Mチャンス）2／5（第二特定演出）を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、主遊技図柄の図柄変動中から、小当り遊技開始デモを経由し、小当り遊技の実行時間に亘ってS Pリーチ（Mチャンス）1／5やS Pリーチ（Mチャンス）2／5を継続して実行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動中、小当り遊技開始デモ中はノーマルリーチ演出や通常の図柄変動の演出を実行し、小当り遊技の実行時間中にS Pリーチ（Mチャンス）1／5やS Pリーチ（Mチャンス）2／5を実行してもよい。

20

【0472】

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

30

【0473】

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

40

【0474】

このように構成することで、低確低ベース状態において小当り遊技から発展した特別遊

50

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

10

【0475】

図57は、小当り図柄と先読み演出の対応関係を示す図である。小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える本実施形態において、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）よりも、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高い第1__4R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）を有している。

20

【0476】

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

【0477】

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

30

40

【0478】

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

50

変動態様は、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54～57（変動態様情報）の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4 R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0479】

つまり、ショートバيبパターンのボタンバيب先読み演出は、トリガ保留が、第1__4 R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）、第1__4 R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0480】

ロングバيبパターンのボタンバيب先読みは、トリガ保留が、第1__4 R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0481】

ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）は、トリガ保留の入賞時のタイミングでサブ入力ボタンが上に飛び出すことによって小当りが当選していることを報知する先読み演出であり、飛び出しのパターンとして2パターンがある。1つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動せずに飛び出すバيب無し飛び出しパターンであり、このバيب無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が2/5以上であることを報知するように構成されている。2つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動してから飛び出すバيبあり飛び出しパターンであり、このバيبあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が3/5以上であることを報知するように構成されている。ボタン飛び出し先読み演出は、主遊技部の変動態様番号46～53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様、主遊技部の変動態様番号54～57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様等がトリガ保留になり得るように構成されている。

【0482】

ここで、主遊技部の変動態様番号46～53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54～57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4 R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0483】

つまり、バيب無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0484】

バيبあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__4 R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0485】

第1__4 R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出

10

20

30

40

50

）のトリガ保留にならないように構成（副制御部の先読み判定で当選しないように構成）されているが、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。また、第1__4 R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）と、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）とは、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）とは異なるボタンバンプ先読み演出のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。なお、ボタンバンプ先読み演出やボタン飛び出し先読み演出以外にも、例えば演出表示装置SGでの演出である保留変化演出を設け、赤保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__4 R図柄2の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行され、金保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__4 R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるよう構成してもよい。

10

【0486】

小当り図柄（特定態様の停止表示態様）として、第1__4 R図柄1（第一特定態様）と、第1__4 R図柄2（第二特定態様）とを有しており、特定領域C12-2への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1/5の態様（第一入球容易性態様）と、入球確率が2/5の態様（第二入球容易性態様）とを有している。主遊技図柄が、第1__4 R図柄1にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が1/5の態様となり、主遊技図柄が、第1__4 R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が2/5の態様となるよう構成されている。また、先読み判定の結果として、第1__4 R図柄1となるトリガ保留が存在している状況下（第一条件を充足する状況下）であれば、主遊技図柄が第1__4 R図柄1にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知するボタンバンプ先読み演出（第一先読み演出）を実行可能であり、先読み判定の結果として、第1__4 R図柄2となるトリガ保留が存在している状況下（第二条件を充足する状況下）であれば、主遊技図柄が第1__4 R図柄2にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知するボタン飛び出し先読み演出（第二先読み演出）を実行可能であるように構成されている。そして、先読み判定の結果として、第1__4 R図柄1となるトリガ保留が存在している状況下（第一条件を充足する状況下）では、ボタン飛び出し先読み演出の実行を制限するように構成されている。

20

30

【0487】

このように構成することにより、従来では小当りの存在のみしか先読み演出によって事前報知していなかったが、小当り図柄の種類に対応して小当りが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）を相違させるばちんこ遊技機においては、先読み演出による事前の示唆時点での小当りの当り期待度を示唆（報知）するだけでなく、小当りが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）までも事前に示唆（報知）することができる。つまり、特別遊技の契機となり得る小当りの当り期待度と、その小当りの当選時に特別遊技となり得る期待度の2つの期待度の示唆（報知）を並行的に行うことができる。

40

【0488】

第1主遊技図柄の小当り図柄として第1__10 R図柄を備える変形例において、第1__10 R図柄の小当り図柄は、第1__4 R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が3ラウンド）よりも、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高く（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド）なるように構成されている。

50

【0489】

詳細には、第1__10R図柄は、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド）の特別遊技に発展する図柄である。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す第1__10R図柄で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。

10

【0490】

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

20

【0491】

ここで、主遊技部の変動態様番号35～45の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルの変動態様は、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号46～53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54～57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

30

【0492】

つまり、ショートバイブパターンのボタンバイブ先読み演出は、トリガ保留が、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

40

【0493】

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

【0494】

50

ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）は、トリガ保留の入賞時のタイミングでサブ入力ボタンが上に飛び出すことによって小当りが当選していることを報知する先読み演出であり、飛び出しのパターンとして2パターンがある。1つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動せずに飛び出すバيب無し飛び出しパターンであり、このバيب無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が2/5以上であることを報知するように構成されている。2つ目のパターンは、サブ入力ボタンが振動してから飛び出すバيبあり飛び出しパターンであり、このバيبあり飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出が実行されることによって、小当りが当選していること、かつ、小当り遊技における第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率が3/5以上であることを報知するように構成されている。ボタン飛び出し先読み演出は、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様等がトリガ保留になり得るように構成されている。

【0495】

ここで、主遊技部の変動態様番号46~53の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×1の変動態様は、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）に対応しており、主遊技部の変動態様番号54~57の弱SPリーチ⇒SPリーチMバトルCU×2の変動態様は、第1__4R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5）に対応している。

【0496】

つまり、バيب無し飛び出しパターンのボタン飛び出し先読み演出は、トリガ保留が、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行されるように構成されている。

【0497】

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

【0498】

第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留にならないように構成（副制御部の先読み判定で当選しないように構成）されているが、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）は、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。また、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）と、第1__10R図柄の小当り図柄（第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）とは、ボタン飛び出し先読み演出（特定の小当り先読み演出）とは異なるボタンバيب先読み演出のトリガ保留になり得るように構成（副制御部の先読み判定で当選し得るように構成）されている。なお、ボタンバيب先読み演出やボタン飛び出し先読み演出以外にも、例えば演出表示装置SGでの演出である保留変化演出を設け、赤保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）の小当り図柄の場合に実行され、金保留変化演出であれば、トリガ保留が、第1__10R図柄の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）の小当り図柄の場合に実行されるよう構成してもよい。

【0499】

なお、小当り図柄として、第1__4R図柄1の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5）と、第1__10R図柄の小当り図柄（第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5）との例を示したが、これに限定されることなく、小当り遊技において第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が高低となる関係性の小当り図柄（第1__4R図柄1の小当り図柄<第1__4R図柄2の小当り図柄<第1__4R図柄3の小当り図柄<第1__4R図柄4の小当り図柄<第1__4R図柄5の小当り図柄）を用いてもよい。

【0500】

なお、小当り図柄A1（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5～5/5のいずれか一つ、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が例えば3ラウンド）よりも、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技のラウンド数が多い小当り図柄B1（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球する、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が例えば9ラウンド）を有している。

【0501】

小当り図柄A1は、小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が小当り図柄に対応して異なる（1/5、2/5、3/5、4/5、5/5のいずれか一つ）ように構成されており、決定された小当り図柄に応じてV演出としてのVチャレンジ演出を実行するように構成されている。Vチャレンジ演出は、回転体1/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（a）1/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体1/5のVチャレンジ演出）、回転体2/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（b）2/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体2/5のVチャレンジ演出）、回転体3/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（c）3/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体3/5のVチャレンジ演出）、回転体4/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（d）4/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体4/5のVチャレンジ演出）、回転体5/5のVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（e）5/5パターンのVチャレンジ動作、演出表示装置SGでの演出として回転体5/5のVチャレンジ演出）を備えている。

【0502】

一方、小当り図柄B1は、小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成されており、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過した場合は特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成されている。そして、V演出として、直Vの演出{ランクアップ直V演出（ランクアップ演出A、B、C、D）、非ランクアップ直V演出、直V演出（ランクアップ演出E）}を実行するように構成されている。

【0503】

小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える本実施形態において、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドとなる小当り図柄A2として、第2__10R図柄3の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、回転体1/5のVチャレンジ演出、回転体C17の動作態様は（a）1/5パターンのVチャレンジ動作）、第2__10R図柄4の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が2/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、回転体2/5のVチャレンジ演出、回転体C17の動作態様は（b）2/5パターンのVチャレンジ動作）、第2__10R図柄5の小当り図柄（小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5、小当り遊技か

ら特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、回転体3/5のVチャレンジ演出、回転体C17の動作態様は(c)3/5パターンのVチャレンジ動作)、第2__10R図柄6の小当り図柄(小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、回転体4/5のVチャレンジ演出、回転体C17の動作態様は(d)4/5パターンのVチャレンジ動作)、第2__10R図柄7の小当り図柄(小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、回転体5/5のVチャレンジ演出、回転体C17の動作態様は(e)5/5パターンのVチャレンジ動作)の5つの小当り図柄を備えている。

10

【0504】

また、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドとなる小当り図柄B2として、第2__10R図柄2の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、直Vの演出(非ランクアップ直V演出))を備えている。なお、小当り図柄B2として、第2__10R図柄2の小当り図柄が停止表示されたことに基づく小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球しなかった場合、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入するように構成されている。その際、回転体C17の動作態様は(e)5/5パターンのVチャレンジ動作を実行するように構成されているので、特定領域C12-2に(略)100%入球するように構成されている。このように構成することで、万が一、直Vルートで特定領域C12-1へ入球しなかった場合でも、Vチャレンジルートで特定領域C12-2へ入球するため、確実に特別遊技を実行可能に構成されている。なお、演出については、回転体5/5のVチャレンジ演出を実行するように構成してもよい。

20

【0505】

さらに、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドとなる小当り図柄C2として、第2__10R図柄1の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、直Vの演出(非ランクアップ直V演出))を備えている。なお、小当り図柄C2として、第2__10R図柄1の小当り図柄が停止表示されたことに基づく小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球しなかった場合、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入するように構成されている。その際、回転体C17の動作態様は(e)5/5パターンのVチャレンジ動作を実行するように構成されているので、特定領域C12-2に(略)100%入球するように構成されている。このように構成することで、万が一、直Vルートで特定領域C12-1へ入球しなかった場合でも、Vチャレンジルートで特定領域C12-2へ入球するため、確実に特別遊技を実行可能に構成されている。なお、演出については、回転体5/5のVチャレンジ演出を実行するように構成してもよい。

30

40

【0506】

なお、以降に説明する小当り図柄として、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__3R図柄1の小当り図柄が停止表示されたことに基づく小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球しなかった場合も同様に、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入するように構成されている。このように構成することで、万が一、直Vルートで特定領域C12-1へ入球しなかった場合でも、Vチャレンジルートで特定領域C12-2へ入球するため、確実に

50

特別遊技を実行可能に構成されている。その際、回転体 C 1 7 の動作態様は (e) 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作を実行するように構成されているので、特定領域 C 1 2 - 2 に (略) 1 0 0 % 入球するように構成されている。なお、演出については、回転体 5 / 5 の V チャレンジ演出を実行するように構成してもよい。

【0507】

小当り図柄 A 2、小当り図柄 B 2、小当り図柄 C 2 は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が同一の 9 ラウンドとなる小当り図柄となっている。小当り図柄 A 2 の 5 つの小当り図柄のうち、第 2 __ 1 0 R 図柄 3 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 4 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 5 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 6 の小当り図柄の小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 (詳細には、特定領域 C 1 2 - 2) の入球確率は夫々 1 / 5、2 / 5、3 / 5、4 / 5 となっており、特定領域への入球が確定しない V チャレンジ演出を実行するように構成されている。一方、小当り図柄 B 2 の第 2 __ 1 0 R 図柄 2 の小当り図柄、小当り図柄 C 2 の第 2 __ 1 0 R 図柄 1 の小当り図柄の小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 (詳細には、特定領域 C 1 2 - 1) の入球確率は (略) 1 0 0 % となっており、特定領域への入球が確定する直 V の演出を実行するように構成されている。なお、第 2 __ 1 0 R 図柄 7 の小当り図柄については、第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 (詳細には、特定領域 C 1 2 - 2) の入球確率は 5 / 5 となっており、特定領域への入球が確定する V チャレンジ演出を実行するように構成されている。

【0508】

つまり、小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域の入球確率としての特定領域入球容易性は、小当り図柄 A 2 < 小当り図柄 B 2 = 小当り図柄 C 2 となっている。また、小当り遊技における第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域の入球確率としての特定領域入球容易性を示す V 演出は、小当り図柄 A 2 の V チャレンジ演出 < 小当り図柄 B 2 の直 V の演出 = 小当り図柄 C 2 の直 V の演出となっている。

【0509】

小当りが当選した場合であって、第 2 主遊技図柄の小当り図柄 A 2 として、第 2 __ 1 0 R 図柄 3 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 4 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 5 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 6 の小当り図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄 7 の小当り図柄のいずれかが決定された場合における図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「5 3 7」を表示するように構成されている。ここで、第 1 装飾図柄もしくは第 2 装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「5 3 7」を表示するようにしてもよい。なお、変形例として、図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時ではなく、その次の第 2 主遊技図柄の変動開始時や、第 2 主遊技図柄の停止表示後に実行される小当り遊技又は特別遊技中において、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが、それぞれ「5 3 7」を表示するように構成してもよい。ここで、第 1 装飾図柄もしくは第 2 装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「5 3 7」を表示するようにしてもよい。

【0510】

小当りが当選した場合であって、第 2 主遊技図柄の小当り図柄 B 2 として、第 2 __ 1 0 R 図柄 2 の小当り図柄が決定された場合における図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時に、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とは、それぞれ「7 7 7」を表示するように構成されている。ここで、第 1 装飾図柄もしくは第 2 装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「7 7 7」を表示するようにしてもよい。なお、変形例として、図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第 2 主遊技図柄の停止表示時ではなく、その次の第 2 主遊技図柄の変動開始時や、第 2 主遊技図柄の停止表示後に実行される小当り遊技又は特別遊技中において、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが、それぞれ「7 7 7」を表示するように構成してもよい。ここで、第 1 装飾図柄もしくは第 2 装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「7 7 7」を表示するようにしてもよい。

【0511】

小当りが当選した場合であって、第2主遊技図柄の小当り図柄C2として、第2__10R図柄1の小当り図柄が決定された場合における図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時に、第1装飾図柄と第2装飾図柄とは、それぞれ「222」を表示するように構成されている。ここで、第1装飾図柄もしくは第2装飾図柄のいずれかを非表示とし、片方のみで「222」を表示するようにしてもよい。なお、変形例として、図柄変動中に電源断し、図柄変動中に電源復帰した場合、第2主遊技図柄の停止表示時ではなく、その次の第2主遊技図柄の変動開始時や、第2主遊技図柄の停止表示後に実行される小当り遊技又は特別遊技中において、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ「222」を表示するように構成してもよい。ここで、第1装飾図柄

10

【0512】

小当り図柄として、第2__10R図柄3（第一特定態様）と、第2__10R図柄2（第二特定態様）とを有している。主遊技図柄が第2__10R図柄3にて停止表示されたことに基づいて実行される小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行する。主遊技図柄が第2__10R図柄2にて停止表示されたことに基づいて実行される小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合にも、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行するよう構成されている。また、特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1/5の態様（第一入球容易性態様）と、入球確率が略100%もしくは入球確率が5/5の態様（第二入球容易性態様）とを有しており、主遊技図柄が、第2__10R図柄3にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球確率が1/5の態様となり、主遊技図柄が、第2__10R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球確率が略100%もしくは入球確率が5/5の態様となるよう構成されている。そして、主遊技図柄の変動表示中に電源断が発生してその後に電源が復帰して主遊技図柄の変動表示が再開した状況下において、再開した主遊技図柄の変動表示が終了することで主遊技図柄が、第2__10R図柄3で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を『537』（第一態様）とする一方、再開した主遊技図柄の変動表示が終了することで主遊技図柄が第2__10R図柄2で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を『777』（第二態様）とするように構成されている。

20

30

【0513】

このように構成することで、小当りが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）が異なるVチャレンジ動作となる態様であるか直Vとなる態様（演出表示装置SGでの演出態様であれば、Vチャレンジ演出であるか直Vの演出であるか）であるかに応じて、図柄変動中に電源断してから電源が復帰される時に表示される第1装飾図柄、第2装飾図柄の表示傾向を異ならせることで、電源断復帰後に遊技者に対して有利度合いの報知を適切化できる。例えば、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ動作となる態様の場合は、特別遊技へ発展することを示す態様であるゾロ目を表示させないようにすることで遊技者が誤認することを防ぐ一方で、特定領域への入球が（略）確定する直Vとなる態様であれば特別遊技へ発展することを示す態様を報知することで、遊技者に混乱を与えないようにすることができる。

40

【0514】

更に言えば、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ動作となる態様であるか特定領域への入球が（略）確定的な直Vとなる態様であるかに応じて、図柄変動中に電源断してから電源が復帰される時に表示される第1装飾図柄、第2装飾図柄の表示傾向を異ならせることで、電源断復帰後に遊技者に対して有利度合いの報知を適切化できる。例えば、特定領域への入球が確定しないVチャレンジ動作となる態様の場合は、特別遊技へ発展することを示す態様であるゾロ目を表示させないようにすることで遊技者が誤認することを防ぐ一方で、特定領域への入球が（略）確定する直Vとなる態様であれば特別遊技へ発展

50

することを示す態様を報知することで、遊技者に混乱を与えないようにすることができる。

【0515】

なお、電源復帰した場合、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが、それぞれ表示されるように構成されている例を示したが、第1装飾図柄のみを表示して第2装飾図柄を表示しなくてもよい。また、第2装飾図柄のみを表示して第1装飾図柄を表示しなくてもよい。

【0516】

小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドとなる小当り図柄C2とは異なる図柄として、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドよりも少ないラウンドとなり、特定領域（詳細には、特定領域C12-1）の入球確率が同じである小当り図柄D2を備えている。

【0517】

そして、小当り図柄D2として、第2__8R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が7ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出））、第2__8R図柄2の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が7ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出））、第2__7R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が6ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出））、第2__7R図柄2の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が6ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出））、第2__6R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球するように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が5ラウンド、直Vの演出（ランクアップ直V演出））、第2__6R図柄2の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が5ラウンド、直Vの演出（非ランクアップ直V演出））、第2__3R図柄1の小当り図柄（小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が2ラウンド、直Vの演出（直V演出））の7つの小当り図柄を備えている。

【0518】

小当り図柄B2では発生しないが、小当り図柄C2、小当り図柄D2の小当り遊技中または特別遊技開始デモ中に発生する特定演出（ランクアップ演出）を有している。そして、小当り図柄C2、小当り図柄D2のいずれであるかに応じて特定演出（ランクアップ演出）の表示態様が異なるように構成されている。なお、特定演出（ランクアップ演出）の表示態様は同じでもよい。

【0519】

ここで、特定演出（ランクアップ演出）について説明する。まず、特定演出（ランクア

10

20

30

40

50

ップ演出)は、図49に示すように、第2__10R図柄1の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンド、直Vの演出(ランクアップ直V演出))、第2__8R図柄1の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が7ラウンド、直Vの演出(ランクアップ直V演出))、第2__7R図柄1の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が6ラウンド、直Vの演出(ランクアップ直V演出))、第2__6R図柄1の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が5ラウンド、直Vの演出(ランクアップ直V演出))、の小当り図柄で当選し、小当り遊技中に特定領域V12-1へ遊技球が入球した後の特別遊技開始デモ中に実行される演出である。

【0520】

なお、この特定演出(ランクアップ演出)は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドである第2__3R図柄1の小当り図柄(小当り遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C12-1に(略)100%入球する(直Vとなる態様)ように構成、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が2ラウンド、直Vの演出(直V演出))、に対しては実行しないように構成されているが、ランクアップ演出として、ランクアップ演出Eを実行するように構成してもよい。ランクアップ演出Eが実行された場合は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドであることが確定する。

【0521】

特定演出(ランクアップ演出)は、小当り遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小である2ラウンドと見せかけて、2ラウンドよりも多いラウンドの特別遊技にランクアップする演出である。特定演出(ランクアップ演出)の演出内容は4種類あって、ランクアップ演出A<ランクアップ演出B<ランクアップ演出C<ランクアップ演出Dの順で、特別遊技がランクアップされる期待度が高く構成されている。

【0522】

ランクアップ演出Aは、サブ入力ボタンの押下の度に演出表示装置SGにポイントが表示され、そのポイントの表示が追加上乗せされるように表示される。サブ入力ボタンの押下は3回実行可能となっており、3回の合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数(実行可能なラウンド数に対応している)となっている。

【0523】

表示されるポイントは、獲得予定の出玉数の表示となっており、以下のようなポイント表示がされるように構成されている。

(1)+0

(2)+150(1ラウンド分の出玉数)

(3)+300(2ラウンド分の出玉数)

(4)+450(3ラウンド分の出玉数)

(5)+600(4ラウンド分の出玉数)

(6)+750(5ラウンド分の出玉数)

(7)+900(6ラウンド分の出玉数)

- (8) + 1 0 5 0 (7 ラウンド分の出玉数)
- (9) + 1 2 0 0 (8 ラウンド分の出玉数)
- (10) + 1 3 5 0 (9 ラウンド分の出玉数)

となっており、例えば、10 ラウンドの特別遊技に一気にランクアップさせる場合は、+ 1 3 5 0 (9 ラウンド分の出玉数) を表示させ、2 回目、3 回目は + 0 と表示し、その後合計の + 1 3 5 0 を表示するように構成されている。また、3 回に分けて表示する場合は、1 回目に + 3 0 0 (2 ラウンド分の出玉数) を表示 (見た目上は3 ラウンドの特別遊技が確定) し、2 回目に + 4 5 0 (3 ラウンド分の出玉数) を表示 (合計上は6 ラウンドの特別遊技が確定) し、3 回目に + 6 0 0 (4 ラウンド分の出玉数) を表示 (合計上は10 ラウンドの特別遊技が確定) する。そして、その後合計のポイントである + 1 3 5 0 を表示するように構成されている。また、3 回の合計のポイントで + 3 0 0 (2 ラウンド分の出玉数) を表示し、その後の特別遊技中のラウンド遊技でさらにランクアップ (ラウンド遊技中に + 3 0 0 (2 ラウンド分の出玉数) を表示) するように構成してもよい。

10

【0524】

ランクアップ演出 B は、サブ入力ボタンの連打によってポイントが演出表示装置 S G に表示され、そのポイントの表示が連打の度に追加上乘せされるように表示される。サブ入力ボタンの有効時間が8秒に設定され、有効時間の経過に基づき、合計ポイントを表示する。そして、この合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数 (実行可能なラウンド数に対応している) となっている。

20

【0525】

表示されるポイントは、獲得予定の出玉数の表示となっており、以下のようなポイント表示がされるように構成されている。

- (1) + 0
- (2) + 1 5 (大入賞口へ1球入球したことに対応する出玉数)
- (3) + 3 0 (大入賞口へ2球入球したことに対応する出玉数)
- (4) + 4 5 (大入賞口へ3球入球したことに対応する出玉数)
- (5) + 6 0 (大入賞口へ4球入球したことに対応する出玉数)
- (6) + 7 5 (大入賞口へ5球入球したことに対応する出玉数)
- (7) + 9 0 (大入賞口へ6球入球したことに対応する出玉数)
- (8) + 1 0 5 (大入賞口へ7球入球したことに対応する出玉数)
- (9) + 1 2 0 (大入賞口へ8球入球したことに対応する出玉数)
- (10) + 1 3 5 (大入賞口へ9球入球したことに対応する出玉数)
- (11) + 1 5 0 (1 ラウンド分の出玉数)
- (12) + 3 0 0 (2 ラウンド分の出玉数)
- (13) + 4 5 0 (3 ラウンド分の出玉数)
- (14) + 6 0 0 (4 ラウンド分の出玉数)
- (15) + 7 5 0 (5 ラウンド分の出玉数)
- (16) + 9 0 0 (6 ラウンド分の出玉数)
- (17) + 1 0 5 0 (7 ラウンド分の出玉数)
- (18) + 1 2 0 0 (8 ラウンド分の出玉数)
- (19) + 1 3 5 0 (9 ラウンド分の出玉数)

30

となっており、例えば、有効時間が8秒の間に、10回の操作があり、+ 1 5、+ 3 0、+ 1 2 0、+ 6 0、+ 1 5、+ 9 0、+ 1 0 5、+ 1 5 0、+ 4 5、+ 1 2 0、と表示し、その後合計の + 7 5 0 を表示するように構成されている。この + 7 5 0 は、6 ラウンドの特別遊技以上であることが確定する。また、連打での合計のポイントで + 7 5 0 (5 ラウンド分の出玉数) を表示し、その後の特別遊技中のラウンド遊技でさらにランクアップするように構成してもよい。

40

【0526】

ランクアップ演出 C は、サブ入力ボタンが飛び出し、飛び出したサブ入力ボタンを一撃で押下することにより、演出表示装置 S G にポイントが表示される。そのポイントが、そ

50

の後の特別遊技において獲得可能な出玉数となっている。このランクアップ演出Cは、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数が最大となる場合に実行される演出であり、特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドであることを示す演出となっている。

【0527】

表示されるポイントは、獲得予定の出玉数の表示となっており、以下のようなポイント表示がされるように構成されている。

- (1) +150 (1ラウンド分の出玉数)
- (2) +300 (2ラウンド分の出玉数)
- (3) +450 (3ラウンド分の出玉数)
- (4) +600 (4ラウンド分の出玉数)
- (5) +750 (5ラウンド分の出玉数)
- (6) +900 (6ラウンド分の出玉数)
- (7) +1050 (7ラウンド分の出玉数)
- (8) +1200 (8ラウンド分の出玉数)
- (9) +1350 (9ラウンド分の出玉数)

となっており、例えば、1回の操作で、+900、と表示し、その後に合計の+900を拡大表示するように構成されている。この+900は、7ラウンドの特別遊技以上であることが確定する。また、連打での合計のポイントで+750 (5ラウンド分の出玉数)を表示し、その後の特別遊技中のラウンド遊技でさらにランクアップするように構成してもよい。

【0528】

ランクアップ演出Dは、サブ入力ボタンの操作を必要としない演出である。このランクアップ演出Dは、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数が最大となる場合に実行される演出であり、特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が9ラウンドであることを示す演出となっている。

【0529】

また、ランクアップ演出Dでは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は特別遊技開始デモにて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があると判定した場合であって、サブ入力ボタンの操作を促進する画像オブジェクトが表示された場合に、Vチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示（例えば、「V」を2個表示）する保留内連荘先読み演出Bを実行可能に構成されている。

【0530】

ランクアップ演出Dで保留内連荘先読み演出Bが実行された場合、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄に係る保留が2個以上存在することが確定していることを示している（「V」の表示の数が、直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄に係る保留の数に対応している）。

【0531】

ランクアップ演出Dの保留内連荘先読み演出Bは、サブ入力ボタンの操作に基づいて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）の直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄の数（例えば、2個）に対応した数の特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示（例えば、「V」を2個表示）するように構成されている。

【0532】

10

20

30

40

50

なお、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）の直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する小当たり図柄の数に対応した数の特殊アイコンとしてのVチャンスアイコンを表示するように説明したが、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）の直Vとなる態様の小当たり図柄の数の全て（2個の例を示したが、第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の4に対応した4個を表示可能、第1主遊技側と第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の8に対応した8個を表示可能）に対応するVチャンスアイコンを表示させなくてもよく、副制御部の特別遊技開始デモにおける抽選（保留内連荘先読み抽選や先読み抽選など）によって当選した保留の数に対応するVチャンスアイコンを表示してもよい。

10

【0533】

例えば、副制御部による第2主遊技側の保留内に直Vとなる態様を実行する小当たり当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に、4個の直Vとなる態様を実行する小当たりが当選している保留が存在すると判定されたとする。保留内連荘演出Bを実行する場合、いずれの小当たり当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Bの実行対象となり得るとともに、いずれの小当たり当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Bの実行の抽選対象となり得るように構成されている。この例では4個の保留が保留内連荘演出Bの実行の対象かつ実行の抽選対象となり、抽選の結果、2個の小当たり当選している保留に対して保留内連荘演出Bを実行する。この例での保留内連荘演出Bでは、4個の保留に対して実行対象として2個が決定されたので、2個のVチャンスアイコンが表示されるように構成されている。そして、Vチャンスアイコンが表示された2個の小当たりの保留に対しては、再度の保留内連荘演出Bの実行の抽選対象とならないように構成されている。Vチャンスアイコンが表示されなかった2個の小当たり（抽選の結果、保留内連荘演出Bの実行の対象とならなかった2個の直Vとなる態様を実行する小当たり）に対しては、次のラウンドや次の特別遊技の実行中（特別遊技開始デモ中を含む）に、再度の保留内連荘演出Bの実行の抽選対象となるように構成されている。

20

【0534】

なお、ランクアップ演出Dでは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は特別遊技開始デモにて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当たり図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当たり図柄があると判定した場合であって、サブ入力ボタンの操作を促進する画像オブジェクトが表示された場合に、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）する保留内連荘先読み演出Aを実行してもよい。

30

【0535】

ランクアップ演出Dで保留内連荘先読み演出Aが実行された場合、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）にVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当たり図柄に係る保留が2個以上存在することが確定していることを示している。

40

【0536】

ランクアップ演出Dの保留内連荘先読み演出Aは、サブ入力ボタンの操作に基づいて第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）のVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当たり図柄の数（例えば、2個）に対応した数の特殊アイコンとしての超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示（例えば、「M」を2個表示）するように構成されている。

【0537】

50

なお、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）のVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する小当たり図柄の数に対応した数の特殊アイコンとしての超Mチャンスアイコンを表示するように説明したが、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）のVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）の小当たり図柄の数の全て（2個の例を示したが、第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の4に対応した4個を表示可能、第1主遊技側と第2主遊技側の保留内であれば最大で保留数の8に対応した8個を表示可能）に対応する超Mチャンスアイコンを表示させなくてもよく、副制御部の特別遊技開始デモにおける抽選（保留内連荘先読み抽選や先読み抽選など）によって当選した保留の数に対応する超Mチャンスアイコンを表示してもよい。

10

【0538】

例えば、副制御部による第2主遊技側の保留内にVチャレンジ動作となる態様を実行する小当たり当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に、4個のVチャレンジ動作となる態様を実行する小当たりが当選している保留が存在すると判定されたとする。保留内連荘演出Aを実行する場合、いずれの小当たり当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Aの実行対象となり得るとともに、いずれの小当たり当選している保留（この例では4個）に対して、保留内連荘演出Aの実行の抽選対象となり得るように構成されている。この例では4個の保留が保留内連荘演出Aの実行の対象かつ実行の抽選対象となり、抽選の結果、2個の小当たり当選している保留に対して保留内連荘演出Aを実行する。この例での保留内連荘演出Aでは、4個の保留に対して実行対象として2個が決定されたので、2個の超Mチャンスアイコンが表示されるように構成されている。そして、超Mチャンスアイコンが表示された2個の小当たりの保留に対しては、再度の保留内連荘演出Aの実行の抽選対象とならないように構成されている。超Mチャンスアイコンが表示されなかった2個の小当たり（抽選の結果、保留内連荘演出Aの実行の対象とならなかった2個のVチャレンジ動作となる態様を実行する小当たり）に対しては、次のラウンドや次の特別遊技の実行中（特別遊技開始デモ中を含む）に、再度の保留内連荘演出Aの実行の抽選対象となるように構成されている。なお、ランクアップ演出Dでは、保留内に小当たり図柄が2個以上保留されていることが確定していることを示している例を示したが、1個であってもよい。また、副遊技部での小当たり図柄があるか否かの先読み判定を特別遊技開始デモ中に実行する例を示したが、図柄変動中、小当たり開始デモ中、小当たり遊技中、大当たり遊技中などの所定のタイミングで実行してもよい。

20

30

【0539】

ランクアップ演出Eは、小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドである第2__3R図柄1の小当たり図柄（小当たり遊技において第1大入賞口C10の特定領域C12-1へ入球するように構成、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に（略）100%入球する（直Vとなる態様）ように構成、小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が2ラウンド、直Vの演出（直V演出））、に対しては実行されるように構成されている。ランクアップ演出Eが実行された場合は、小当たり遊技から特別遊技に発展した際の特別遊技の実行ラウンド数が最小の2ラウンドであることが確定するように構成されている。

40

【0540】

ランクアップ演出A～Eは、ランクアップ演出時の背景の色等に応じて、ランクアップするラウンドや獲得する特殊アイコンを示唆するように構成してもよい。このように構成する場合、赤背景の場合は、6ラウンド以上の特別遊技へランクアップが確定し、金背景の場合は、6ラウンド以上の特別遊技へランクアップが確定するとともに特殊アイコン（例えば、「Vアイコン」、「Mアイコン」）を少なくとも1個以上獲得するような例を挙げることができる。

【0541】

また、Vチャンスアイコンは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情

50

報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があると判定した場合にVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示するように構成されており、Vチャンスアイコンを表示する演出を保留内連荘先読み演出Bとする。

【0542】

また、超Mチャンスアイコンは、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があると判定した場合に超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示するように構成されており、超Mチャンスアイコンを表示する演出を保留内連荘先読み演出Aとする。

【0543】

また、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目や、それ以降のラウンドで特殊アイコンとして、Vチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示する演出を実行するように構成されている。ランクアップ演出A、ランクアップ演出B、ランクアップ演出Cは、ポイントの表示以外に特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示するように構成されている。

【0544】

ランクアップ演出Aにおいて、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示させるタイミングは、サブ入力ボタンの3回の押下の実行時に行われ、サブ入力ボタンの操作時に保留内に当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があると判定した保留と、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があると判定した保留がある場合、サブ入力ボタンの操作に基づく抽選（保留内連荘先読み抽選など）によって表示されるように構成されているが、サブ入力ボタンの操作に基づくことなく表示してもよい。

【0545】

ランクアップ演出Bにおいて、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示させるタイミングは、サブ入力ボタンの連打の押下の実行時に行われ、サブ入力ボタンの操作時に保留内に当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があると判定した保留と、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があると判定した保留がある場合、サブ入力ボタンの連打の操作に基づく抽選（保留内連荘先読み抽選など）によって表示されるように構成されているが、サブ入力ボタンの連打の操作に基づくことなく表示してもよい。

【0546】

ランクアップ演出A、ランクアップ演出B、ランクアップ演出Cにおいて、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示する場合、最大1個となるように構成されているが、複数個表示してもよい。特殊アイコンの出現方法は、ランクアップ演出A、ランクアップ演出Bの場合は、サブ入力ボタンの有効時間中の操作遊技中の獲得ポイント数の表示の上に「+Vアイコン」、「+Mアイコン」を表示する。ランクアップ演出Cの場合は、飛び出したサブ入力ボタンを一撃で押下することによ

るポイントの表示タイミングと同時に「Vチャンス」を大きく表示する。なお、1の種類の特殊アイコンのみ（例えば、「Vアイコン」のみ。例えば、「Mアイコン」のみ。）を表示対象としてもよい。また、特殊アイコンを表示するタイミングは、第1大入賞口C10や第2大入賞口C20、右一般入賞口P20への入球に基づき表示を実行するか否かの抽選を実行し、抽選の結果、表示を実行することが決定された場合に特殊アイコンを表示するようにしてもよい。さらに、表示する特殊アイコンの数を抽選によって決定してもよいし、第1大入賞口C10や第2大入賞口C20、右一般入賞口P20への入球に基づき表示する特殊アイコンの数を抽選によって決定してもよい。

【0547】

特定演出（ランクアップ演出）は、特別遊技開始デモの実行時間中に行う演出であるが、小当り遊技開始デモの実行時間中、小当り遊技中、小当り遊技終了デモの実行時間中、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目、それ以降のラウンド、特別遊技終了デモの実行期間中のタイミングで実行してもよく、複数のタイミングで複数回実行してもよい。このように構成する場合は、副制御部は、小当り遊技中や特別遊技中において、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かの判定と、第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かの判定を実行するのが好適である。

【0548】

主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内（第1主遊技側の保留内であってもよいし、第1主遊技側と第2主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当り当選している保留があるか否かを判定し、小当り当選している保留（トリガ保留）があると判定した場合に保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）を、小当り遊技開始デモの実行時間中、小当り遊技中、小当り遊技終了デモの実行時間中、特別遊技が開始された最初のラウンドである2ラウンド目、それ以降のラウンド、特別遊技終了デモの実行期間中に実行する例を示したが、図柄変動中に実行してもよい。

【0549】

このように構成する場合、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内に小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当り当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄となる保留（トリガ保留）があると判定した場合、図柄変動中に超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）を表示する保留内連荘先読み演出Aを実行するように構成されていればよい。

【0550】

また、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内に小当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当り当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄となる保留（トリガ保留）があると判定した場合にVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）を表示する保留内連荘先読み演出Bを実行するように構成されていればよい。図柄変動中に保留内連荘先読み演出を実行する場合、表示した特殊アイコン（例えば、「Vアイコン」、「Mアイコン」）を図柄変動が終了するまで演出表示装置SG上に表示（常駐）させておくように構成されている。また、1回の保留内連荘先読み演出で複数個の特殊アイコン（例えば、「Vアイコン」、「Mアイコン」）を表示するように構成してもよい。また、1の種類の特殊アイコンのみ（例えば、「Vアイコン」のみ。例えば、「Mアイコン」のみ。）を表示対象と

してもよい。

【0551】

図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングは、以下のタイミングを例示する。

（１）SPリーチの演出における当否を示すサブ入力ボタンの操作の直前のタイミング（図131の（j2）よりも後のタイミングであって、図132の（k2）よりも前のタイミング）

（２）SPリーチの演出におけるSPリーチのタイトルを表示するタイミング（図131の（i2）よりも後のタイミングであって、図132の（k2）よりも前のタイミングや図67の（m）のタイミング）

（３）SPリーチの演出におけるSPリーチの演出が失敗してから復活して演出が成功する場合の失敗の演出が表示されて通常画面を表示したタイミング

（４）ハズレの第1装飾図柄を確定停止するタイミング

【0552】

また、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングとして、図129の（b）～（l）における以下のタイミングを例示する。

（b）第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行するタイミング

（c）変動表示を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミング

（d）加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミング

（e）高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

（f）左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

（g）高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

（h）右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

（i）擬似連図柄が減速変動を実行するタイミング

（j）擬似連図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

（k）中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミング

（l）擬似連図柄が再変動を実行するタイミング

【0553】

また、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングとして、図130の（m）～（x）における以下のタイミングを例示する。

（m）左列、中列、右列の第1装飾図柄が再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション2を実行するタイミング

（n）再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミング

（o）加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミング

（p）高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

（q）左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミング

（r）高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング

（s）右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミング

（t）右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後のタイミング

（u）左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行するタイミング

- (v) 左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション1を実行するタイミング
 - (w) 擬似連図柄が減速変動を実行するタイミング
 - (x) 擬似連図柄が定位置アクション2を実行するタイミング
- 【0554】

また、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）の実行タイミングとして、図131の(y)～(j2)における以下のタイミングを例示する。

- (y) 中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミング
 - (z) 擬似連図柄が再変動を実行するタイミング
 - (a2) 左列、中列、右列の再変動（擬似連）を開始する際の変動開始時アクション3を実行するタイミング
 - (b2) 再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミング
 - (c2) 加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングで
 - (d2) 高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング
 - (e2) 左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミング
 - (f2) 高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミング
 - (g2) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミング
 - (h2) 右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後のタイミング
 - (i2) 左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション2を実行するタイミング
 - (j2) 左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行するタイミング
- 【0555】

また、図132の(k2)～(n2)における以下のタイミングを例示する。

- (k2) 中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミング
 - (l2) 左列、中列、右列の第1装飾図柄が決めアクションを実行するタイミング
 - (m2) は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミング
 - (n2) は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止を実行するタイミング
- 【0556】

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

【0557】

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

【0558】

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄3の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)3/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)3/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が3/5となるような回転体の態様(V増やし演出3/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

【0559】

10

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄4の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)4/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)4/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が4/5となるような回転体の態様(V増やし演出4/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。

【0560】

20

低確低ベース状態において、主遊技図柄として第1__4 R図柄5の小当りが当選し、副制御部の変動パターンとしてSPリーチ(Mチャンス)5/5が決定され、第1主遊技図柄が変動開始すると、演出表示装置SGでは、第1装飾図柄を用いたSPリーチ(Mチャンス)5/5が実行され、第1主遊技図柄の変動停止後に小当り遊技が実行される。この小当り遊技では、第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が5/5となるような回転体の態様(V増やし演出5/5で示した回転体の態様)に設定されており、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2を通過すると、特別遊技に発展し、特別遊技を2ラウンド目から開始するように構成されている。そして、この特別遊技を4ラウンド目まで実行すると特別遊技が終了するように構成されている。このように、小当り図柄(第1__4 R図柄1の小当り図柄、第1__4 R図柄2の小当り図柄、第1__4 R図柄3の小当り図柄、第1__4 R図柄4の小当り図柄、第1__4 R図柄5の小当り図柄)に応じて、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が異なるように構成されている。

30

【0561】

図58は、演出表示装置SGに表示される回転体アイコンを使用した演出のイメージ図である。非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の演出用図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄)の確定停止中、演出用図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄)の図柄変動中において、回転体アイコン(特定演出)、演出表示装置SGの下部領域に表示する。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。回転体アイコンの表示態様の变化要素として第1の要素(「V」穴の数)と、第2の要素(回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色)とを有する。図柄変動中表示された回転体アイコンの第1の要素(「V」穴の数)が示す態様によって、小当り当選している可能性を示唆(報知)するとともに、小当り当選した場合の小当り遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性{特定領域C12-2への遊技球の入球容易性の度合い(特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様)}を示唆(報知)している。図柄変動中表示された回転体アイコンの第2の要素(回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色)が示す態様に
に応じて、小当りの当選期待度を示唆(報知)している。

40

50

【0562】

回転体アイコンの画像オブジェクトを使用した演出（回転体アイコン演出）は、図58の（a）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）がハズレ図柄で確定停止している際に表示されており、回転体アイコンの画像オブジェクトは、一の軸を中心として常に回転している。そして、回転体アイコンの画像オブジェクト中には、「V」、「外」{（a）ハズレ図柄確定停止の図では示していない}の穴の画像オブジェクトが合計5個の回転体の画像オブジェクト{（a）の図では、「V」が1個、「外」が4個}が含まれており、「V」の数を示す値{（a）の図では、 $1/5$ }の画像オブジェクトが含まれている。

【0563】

（b）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中においては、回転体アイコン破壊演出（第2の要素の演出としての回転体アイコンのひび割れ演出、割れ目からの発光演出）と、第1の要素の演出としての「V」穴変化演出を実行する。

10

【0564】

（c）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中においては、第1の要素の演出としての「V」穴変化演出の結果、「V」の数を示す値（第1の要素）が $2/5$ となり、第2の要素の演出としての回転体アイコン破壊演出（回転体アイコンのひび割れ演出、割れ目からの発光演出）の演出としての後述するステップアップ演出のステップ数が（b）よりも大きくなる。

【0565】

（d）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中においては、第2の要素の演出としての回転体アイコン破壊演出が失敗する様子を示しており、（c）で示していた第1の要素の演出としての「V」穴変化演出の結果の「V」の数を示す値（第1の要素）としての $2/5$ が、初期値の $1/5$ に戻るよう構成されているが、 $2/5$ のまま変化させず、その後の図柄変動中も継続して表示させてもよい。そして、継続した図柄変動中において、 $2/5$ 、 $3/5$ 、 $4/5$ 、 $5/5$ に対応する「V」の数を示す値や、回転体の画像オブジェクトが表示されるような演出（例えば、Vチャレンジ演出）を実行してもよい。

20

【0566】

（e）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中においては、第2の要素の演出としての回転体アイコン破壊演出が成功する様子を示しており、成功演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊され、回転体アイコンの画像オブジェクトの中に表示されていた、「V」の数を示す値の画像オブジェクトと回転体の画像オブジェクトとが拡大した状態で表示される。

30

【0567】

この例では、（c）で示していた第1の要素の演出としての「V」穴変化演出の結果の「V」の数を示す値（第1の要素）としての $2/5$ が拡大表示され、回転体アイコンの画像オブジェクトの中に表示されていた回転体の画像オブジェクト（（e）の図では、「V」が2個、「外」が3個）が拡大表示されるようになっているが、 $2/5$ とは異なる $3/5$ や $4/5$ 、 $5/5$ に対応する「V」の数を示す値や、 $2/5$ とは異なる $3/5$ や $4/5$ 、 $5/5$ に対応する回転体の画像オブジェクトが表示されるようにしてもよい。また、回転体アイコンの成功演出が実行されて、回転体アイコンが完全に破壊されることで小当たり当選していることが確定するように構成されている。また、この回転体アイコン破壊演出の成功演出が実行されると、SPリーチへの発展が確定するように構成されている。また、例えば、（e）で示すように $2/5$ でSPリーチに発展した場合、SPリーチ中に $3/5$ 、 $4/5$ 、 $5/5$ に対応する「V」の数を示す値や、回転体の画像オブジェクトが表示されるような演出（例えば、Vチャレンジ演出）を実行してもよい。なお、小当たりが当選している場合にのみ、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトを破壊する成功演出を実行する例を示したが、小当たりが当選している場合に、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊できない失敗演出を実行してもよい。その場合は、一旦、失敗演出を実行してから復活して成功演出するように構成してもよ

40

50

いし、失敗演出の後に小当りが当選する演出を実行するように構成してもよい。なお、回転体アイコンを使用した演出（回転体アイコン演出）は、（a）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）がハズレ図柄で確定停止している際に表示されている例を示したが、（b）の演出用図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）の図柄変動中に表示が開始されるように構成してもよい。

【0568】

また、回転体アイコン演出は、以下のように構成されている。第1の要素（「V」穴の数）は、小当り当選した場合の小当り遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性 {特定領域C12-2への遊技球の入球容易性の度合い（特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様）}を示唆（報知）しているとしたが、例えば、第1の要素 = 2/5の場合は、2/5以上を示すものであって、3/5、4/5、5/5の特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性 {特定領域C12-2への遊技球の入球容易性の度合い（特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様）}を示している。つまり、小当り当選した場合、Vチャレンジ動作となる態様が2/5以上となることを示唆（報知）している。また、第1の要素は、小当り当選している可能性を示唆（報知）するように構成されているが、回転体アイコン破壊演出の成功の前である（b）や（c）のタイミングによって、ある値（例えば、3/5）以上が表示されると、小当り当選が確定していることを示すように構成されている。また、ある値（例えば、3/5）以上が表示されると、回転体アイコン破壊演出で成功演出となることが確定するように構成してもよい。回転体アイコン破壊演出で成功演出となることで、SPリーチMバトルの変動態様となることを示唆（報知）してもよい。SPリーチMバトルの変動態様は、小当り当選が確定していることに対応しているため、小当りの当選を示唆（報知）している。

【0569】

第2の要素（回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色）は、例えば、回転体アイコンのひび割れ具合と割れ目からの発光色を示すステップアップ演出で示している。ステップアップ1として、ひび小の白発光となっている。ステップアップ2として、ひび小の青発光となっている。ステップアップ3として、ひび中の緑発光となっている。ステップアップ4として、ひび中のオレンジ発光となっている。ステップアップ5として、ひび大の赤発光となっている。

【0570】

また、このステップアップ演出は、リーチおよびリーチの種類、小当り当選期待度を示唆（報知）するようになっている。ステップアップ1は、リーチとなる可能性があることを示唆している。ステップアップ2は、リーチ以上の変動態様となることを示唆している。ステップアップ3は、リーチ以上の変動態様となることを示唆している。ステップアップ4は、弱SPリーチ以上の変動態様となることを示唆している。ステップアップ5は、SPリーチMバトルの変動態様となることを示唆している。SPリーチMバトルの変動態様は、小当り当選が確定していることに対応しているため、ステップアップ5は実質的に小当りの当選を示唆（報知）している。

【0571】

小当り図柄として、第1__4R図柄1（第一特定態様）と、第1__4R図柄2（第二特定態様）とを有している。特定領域C12-2への遊技球の入球容易性に関する態様として、入球確率が1/5の態様（第一入球容易性態様）と、入球確率が2/5の態様（第二入球容易性態様）とを有しており、主遊技図柄が、第1__4R図柄1にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が1/5の態様となり、主遊技図柄が、第1__4R図柄2にて停止表示されたことに基づき特定領域C12-2への遊技球の入球確率が2/5の態様となるよう構成されている。そして、主遊技図柄の変動表示中に、演出表示装置SG上において回転体アイコン演出（特定演出）を実行可能である。回転体アイコン演出は、小当り図柄の態様に基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が異なるように構成されており、回転体アイコン演出の表示態様の要素として、「V

」穴の数の要素（第一の要素）と、回転体アイコンのひび割れ具合の要素や回転体アイコンの割れ目からの発光色の要素（第二の要素）とを有しており、「V」穴の数（第一の要素）の表示態様によって、特定領域への遊技球の入球容易性の度合い（特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様）を示唆するように構成されており、回転体アイコンのひび割れ具合や回転体アイコンの割れ目からの発光色（第二の要素）の表示態様によって、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様となる期待度を示唆するように構成されている。

【0572】

このように構成することで、1つの予告演出としての回転体アイコン（特定演出）で、小当たりが当選した場合の特定領域の入球確率（V入賞期待度）、小当たり当選の期待度の2つを示唆（報知）可能であるため、予告演出における態様変化を楽しむバリエーション（第1の要素及び第2の要素の変化態様の組み合わせを楽しむ）を増やすことができる。つまり、単純に小当たりに当選するかどうかを予告するだけでなく、仮に小当たりした場合のV入賞期待度は如何程であるかを予告するようになっており、この2つの期待感を1つの予告演出に持たせることができる。

【0573】

第1の要素（「V」穴の数）の態様として、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が $1/5$ となることを示唆（報知）する態様A（「V」穴が1つである $1/5$ のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が $2/5$ となることを示唆（報知）する態様B（「V」穴が2つである $2/5$ のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が $3/5$ となることを示唆（報知）する態様C（「V」穴が3つである $3/5$ のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が $4/5$ となることを示唆（報知）する態様D（「V」穴が4つである $4/5$ のVチャレンジ動作となる態様）と、小当たり当選した場合の小当たり遊技における第1大入賞口C10の回転体の動作態様として特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性が $5/5$ となることを示唆（報知）する態様E（「V」穴が5つである $5/5$ のVチャレンジ動作となる態様）とを有している。

【0574】

先読み演出として、回転体アイコンの第1の要素、第2の要素を変化させる回転体アイコン先読み演出を備えており、回転体アイコン先読み演出は、トリガ保留よりも前の図柄変動において、第1の要素、第2の要素を変化させる演出を実行するように構成されている。例えば、トリガ保留の3つ前の図柄変動において、第1の要素は、図58の（b）で示す $2/5$ を表示し、第2の要素は、ステップアップ演出としてステップアップ1のひび小の白発光となる演出を実行する。トリガ保留の2つ前の図柄変動において、第1の要素は、図58の（a）で示す $1/5$ （第1の要素の態様A）を表示し、第2の要素は、ステップアップ演出としてステップアップ2のひび小の青発光となる演出を実行する。トリガ保留の1つ前の図柄変動において、第1の要素は、図58の（c）で示す $2/5$ を表示し、第2の要素は、ステップアップ演出としてステップアップ3のひび中の緑発光となる演出を実行する。トリガ保留の図柄変動において、トリガ保留が小当たり当選していない場合、第2の要素の演出として、図58の（d）で示す回転体アイコン破壊演出が失敗する態様の演出を実行し、（c）で示していた「V」穴変化演出の結果の「V」の数を示す値（第1の要素）としての $2/5$ が、初期値の $1/5$ に戻るよう構成されている。

【0575】

一方、トリガ保留の図柄変動において、トリガ保留が小当たり当選している場合、第2の要素の演出として、図58の（e）で示す回転体アイコン破壊演出が成功する態様の演出を実行し、成功演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊され、回転体アイ

10

20

30

40

50

コンの画像オブジェクトの中に表示されていた、「V」の数を示す値（第1の要素）の画像オブジェクト2／5と回転体の画像オブジェクトとが拡大した状態で表示されるように構成されている。

【0576】

また、トリガ保留の図柄変動において、例えば2／5でSPリーチに発展した場合、SPリーチ中に3／5、4／5、5／5に対応する「V」の数を示す値や、回転体の画像オブジェクトが表示されるような演出（例えば、Vチャレンジ演出）を実行してもよい。なお、小当たりが当選している場合にのみ、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトを破壊する成功演出を実行する例を示したが、小当たりが当選している場合に、第2の要素の演出として、回転体アイコンの画像オブジェクトが破壊できない失敗演出を実行してもよい。その場合は、一旦、失敗演出を実行してから復活して成功演出するように構成してもよいし、失敗演出の後に小当たりが当選する演出を実行するように構成してもよい。

【0577】

図59は、リザルト画面のイメージ図である。RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技側の保留の数に対応した数の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行するように構成されている。例えば、第2主遊技側の保留が4個存在している場合は、第2主遊技側の保留の4個に対応した4回分の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行する。この非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に第2主遊技側の保留が4個存在している例において、4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）において、リザルト画面（RUSH1、2状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数や連荘中に獲得した出玉数などを表示する画面）を表示するように構成されている。

【0578】

図59の（a）に示すように、第2主遊技側の保留が4個存在している例における4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）がハズレの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）ではあるが、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として失敗を示す演出を実行する。

【0579】

ここで、この図柄変動は非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）であるが、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後に連続して実行される演出であり、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルT4、T5を用いるため、背景は時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を用いている。詳細には、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルT4を用いて変動態様を選択した場合は、RUSH2の背景を表示し、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルT5を用いて変動態様を選択した場合は、RUSH1の背景を表示するように構成されている。

【0580】

そして、SPリーチの演出の結果演出として失敗を示す演出を実行した後であって、第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する所定時間前（例えば、8秒前）にリザルト画面を表示する。リザルト画面は、第2主遊技図柄の図柄変動の開始から所定時間経過後に表示されるように構成してもよい。リザルト画面は、（c）で示すように、RUSH1、RUSH2状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数である『BONUS×2』や連荘中に獲得した出玉数である『1000GET』を表示する画面である。リザルト画面を表示した後、（d）で示すように演出ステージAの背景に切り替えて、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄を確定停止させる。

【0581】

そして、第2装飾図柄が確定停止した後、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない場合は、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。一方、第2装飾図柄が確定停止した後、第2主遊技側の保留が存在しており、第1主遊技側の保留は存在していない場合は、第2主遊技図柄の図柄変動を開始する。なお、演出ステージAへ切り替えを開始した際、第1装飾図柄は、SPリーチが外れたことを示す「171」の態様で揺れアクション（揺れ変動）させておき、第2主遊技図柄および第2装飾図柄は図柄変動を実行させておくのが好適である。そして、第2主遊技図柄の図柄変動の確定停止に合わせて、第2装飾図柄も確定停止させ、当該変動の演出用保留表示を消去するのが好適である。変形例として、演出ステージAへ切り替えを開始した状況下（第2主遊技図柄の変動中）においては、当該変動の演出用保留表示は非表示としてもよく、次の変動（第1主遊技図柄の変動）が開始されることで、当該変動の演出用保留表示を表示するよう構成してもよい。

10

【0582】

また、図59の（b）に示すように、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が4個存在している例における4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）が小当りの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出を実行する。SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出された際、第2主遊技図柄が小当たり図柄（例えば、第2__10R図柄3）の態様で確定停止する。第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する際、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させるが、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させることなく、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出のみを実行してもよい。

20

【0583】

第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止した後、小当たり遊技開始デモの演出を実行するように構成されている。この小当たり遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている（図60の（c）を参照、但し、図60（c）とは異なり、背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される）。

30

【0584】

小当たり遊技開始デモの演出が終了すると小当たり遊技を開始し、第1大入賞口C10を開放させる。第1大入賞口C10に遊技球が入球した場合、第1大入賞口C10の特定領域C12-2に遊技球が入球するか否かを煽るVチャレンジ演出（回転体がVチャレンジ動作となる態様）を実行する。Vチャレンジ演出の結果、「外」穴である一般領域C12-3に遊技球が入球したことを検出すると、特別遊技には発展せず、小当たり遊技が終了する。小当たり遊技が終了する際は、小当たり遊技終了デモの演出を実行する。小当たり遊技終了デモの演出では、リザルト画面を表示するように構成されている。

40

【0585】

リザルト画面は、小当たり遊技終了デモが終了する所定時間前、または、小当たり遊技終了デモの開始から所定時間経過後に表示されるように構成されている。リザルト画面は、（c）で示すように、RUSH1やRUSH2の状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数である『BONUS×2』や連荘中に獲得した出玉数である『1000GET』を表示する画面である。リザルト画面を表示した後、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない場合は、第1主遊技図柄の図柄変動

50

を開始する。一方、リザルト画面を表示した後、第2主遊技側の保留が存在しており、第1主遊技側の保留は存在していない場合は、第2主遊技図柄の図柄変動を開始する。なお、リザルト画面を表示した後、第1主遊技図柄の図柄変動を開始する際、演出ステージAへ切り替えを行ってから第1主遊技図柄の図柄変動を開始するのが好ましい。リザルト画面を表示した後、第2主遊技図柄の図柄変動を開始する場合は、非時間遊技状態（低確低ベース状態）ではあるが、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の背景を継続させたまま第2主遊技図柄の図柄変動を開始するのが好ましい。

【0586】

なお、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了する第2主遊技図柄の図柄変動がハズレであり、かつ、第2主遊技側の保留は存在していない場合は、そのハズレ変動（時間短縮遊技状態の最終変動）ではリザルト画面を表示しないように構成されている。この場合、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了する第2主遊技図柄の図柄変動がハズレ図柄で確定停止し、次の第1主遊技図柄の図柄変動が開始する際に演出ステージAにステージを切り替えて図柄変動を開始するように構成されている。

【0587】

第2主遊技始動口電動役物B11d（可変部材と称することがある）の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い時間短縮遊技状態を有しており、特別遊技の実行終了後において時間短縮遊技状態とするよう構成されている。主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が10回行われるまで時間短縮遊技状態が維持されるよう構成されており、時間短縮遊技状態において一単位が10回行われた後は、時間短縮遊技状態から通常遊技状態となるように構成されている。そして、時間短縮遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が時間短縮遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、小当たり遊技を行う情報と判定された場合は、小当たり遊技の実行中にリザルト画面（小当たり遊技に関する結果演出）を実行可能であり、時間短縮遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が時間短縮遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、小当たり遊技を行わないハズレの情報と判定された場合は、当該主遊技情報に係る変動表示中にリザルト画面を実行するように構成されている。

【0588】

RUSH1、RUSH2においてVチャレンジ演出を実行するばちんこ遊技機において、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）における第2主遊技図柄の最終の図柄変動では、特定領域に入球が確定しない（入球困難な）小当たりとなり得るため、このような場合であっても、ハズレとなる場合と同様に適切にリザルト画面を表示し、その後の非時間短縮遊技状態（低確低ベース状態）への移行に違和感なく繋げることができる。

【0589】

図60は、パンク演出のイメージ図である。RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技側の保留の数に対応した数の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行するように構成されており、例えば、第2主遊技側の保留が4個存在している場合は、第2主遊技側の保留の4個に対応した4回分の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行する。そして、この非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に第2主遊技側の保留が4個存在している例において、4個目の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）において、リザルト画面を表示するように構成されている例を説明したが、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）以外の第2主遊技図柄の図柄変動（

最終の図柄変動よりも前の図柄変動であり、非時間短縮遊技状態にて消化される第2主遊技側の保留に係る変動)が小当たりとなる図柄変動の場合は、小当たり遊技で特定領域C12-1又は特定領域C12-2(「V」穴)に入球しなかった場合に特殊演出(パンク演出)を実行するように構成されている。なお、特殊演出(パンク演出)を実行しないように構成されていてもよい。

【0590】

小当たり遊技で特定領域C12-1又は特定領域C12-2(「V」穴)に入球しなかった場合に実行される特殊演出(パンク演出)は、(c)パンク演出1に示すように、『「V」を狙え』の背景が黒で、右を示す矢印の画像オブジェクトが白で表示される演出となっており、小当たり遊技開始デモの演出で表示していた『「V」を狙え』演出が暗転した画像になっている。そして、特殊演出(パンク演出)を所定時間(例えば、5秒間)表示させた後、次の図柄変動で第2主遊技図柄の図柄変動が行われる場合は時間短縮遊技状態の背景を継続して表示するように構成されている。ここで、次の図柄変動で第1主遊技図柄の図柄変動が行われる場合は演出ステージBの背景を継続して表示してもよい。

10

【0591】

特殊演出(パンク演出)であるパンク演出1は、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)でも実行されるよう構成されている。RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態が終了した後の非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動)の場合は実行されないように構成されている。

20

【0592】

つまり、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)が終了した後の非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技側の保留の数に対応した数の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行するように構成されており、例えば、第2主遊技側の保留が4個存在している場合は、第2主遊技側の保留の4個に対応した4回分の第2主遊技側の第2主遊技図柄の図柄変動を実行する。この非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)に第2主遊技側の保留が4個存在している例において、4個目の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動)において、第2主遊技図柄の図柄変動が小当たりとなり、小当たり遊技で特定領域C12-1又は特定領域C12-2(「V」穴)に入球しなかった場合、特殊演出(パンク演出)を実行しないように構成されているが、特殊演出(パンク演出)を実行するように構成してもよい。

30

【0593】

図60の(a)に示すように、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態が終了した後の非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動)以外の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動よりも前の図柄変動であり、非時間短縮遊技状態にて消化される第2主遊技側の保留に係る変動)が小当たりの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出を実行する。SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出された際、第2主遊技図柄が小当たり図柄(例えば、第2__10R図柄3)の態様で確定停止する。第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する際、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させるが、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させることなく、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出のみを実行してもよい。

40

【0594】

50

第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止した後、小当り遊技開始デモの演出を実行する。この小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている(図60の(c)を参照、図60(c)の背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される)。小当り遊技開始デモの演出が終了すると小当り遊技を開始し、第1大入賞口C10を開放させる。第1大入賞口C10に遊技球が入球した場合、第1大入賞口C10の特定領域C12-2に遊技球が入球するか否かを煽るVチャレンジ演出(回転体がVチャレンジ動作となる態様)を実行する。Vチャレンジ演出の結果、「V」穴に遊技球が入球したことを検出すると、特別遊技開始デモにおいて、「V」入球の成功演出(例えば、「V入球」を表示する演出)を実行する。また、特別遊技開始デモの演出では、ランクアップ演出A~Eのいずれかの演出を実行するように構成されている。なお、ランクアップ演出を実行しなくてもよい。特別遊技開始デモの演出が終了すると、特別遊技を2ラウンドから開始し、小当り図柄で定められたラウンドまで特別遊技を実行するように構成されている。

【0595】

図60の(b)に示すように、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)、RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)が終了した後の非時間短縮遊技状態(例えば、低確低ベース状態)において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動)以外の第2主遊技図柄の図柄変動(最終の図柄変動よりも前の図柄変動であり、非時間短縮遊技状態にて消化される第2主遊技側の保留に係る変動)が小当りの場合、第2主遊技図柄、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始する際の背景は、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の背景を用いるように構成されている。図柄変動が開始してから所定時間の経過後に、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同じ図柄でテンパイし、SPリーチの演出を実行し、その後、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出を実行する。SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出された際、第2主遊技図柄が小当り図柄(例えば、第2__10R図柄3)の態様で確定停止する。第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止する際、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させるが、第1装飾図柄、第2装飾図柄の図柄変動を確定停止させることなく、SPリーチの演出の結果演出として成功を示す演出のみを実行してもよい。

【0596】

第2主遊技図柄の図柄変動が確定停止した後、小当り遊技開始デモの演出を実行する。この小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている(図60の(c)を参照、但し、図60(c)とは異なり、背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される)。小当り遊技開始デモの演出が終了すると小当り遊技を開始し、第1大入賞口C10を開放させる。第1大入賞口C10に遊技球が入球した場合、第1大入賞口C10の特定領域C12-2に遊技球が入球するか否かを煽るVチャレンジ演出(回転体がVチャレンジ動作となる態様)を実行する。Vチャレンジ演出の結果、「外」穴である一般領域C12-3に遊技球が入球したことを検出すると、特別遊技には発展せず、小当り遊技が終了する。小当り遊技が終了する際は、小当り遊技終了デモの演出を実行するように構成されている。小当り遊技終了デモの演出では、特殊演出(パンク演出)を実行するように構成されている。特殊演出(パンク演出)は、小当り遊技終了デモが終了する所定時間前、または、小当り遊技終了デモの開始から所定時間経過後に表示されるように構成されている。図60では、Vチャ

10

20

30

40

50

レンジ演出における特殊演出の実行態様について示したが、直V演出においても同様の特殊演出に実行態様としてもよく、その場合、直V演出においても、小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-1に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行し、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示し（図60の(c)を参照、但し、図60(c)とは異なり、背景が白で、『「V」を狙え』と矢印の画像オブジェクトが黒で表示される）、第1大入賞口C10を開放させ、そのうえで特定領域C12-1に入球しなかった場合に、小当り遊技終了デモ中にパンク演出1を実行するよう構成する。なお、特殊演出（パンク演出）として、(d)に示すようなパンク演出2を備えており、このパンク演出2は、(1) RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了する第2主遊技図柄の図柄変動が小当りとなる図柄変動の場合であって、第2主遊技側の保留は存在していない場合であって、小当り遊技中に特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しない場合に実行される、又は、(2) RUSH1、RUSH2の時間短縮遊技状態が終了した後の非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第2主遊技側の保留が存在している場合であって保留されている最後の第2主遊技図柄の図柄変動（最終の図柄変動）が小当りとなる図柄変動の場合であって、小当り遊技中に特定領域C12-1又は特定領域C12-2（「V」穴）に入球しない場合に実行されるように構成されている。ここで、パンク演出2については、パンク演出1を実行したうえで実行する（つまり、パンク演出1表示→パンク演出非表示→パンク演出2表示）ように構成してもよい。

【0597】

図61は、連続演出の演出フローを示す図である。特別遊技が終了した後のRUSH2は10回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となっており、1変動～10変動の図柄変動において、連続演出を実行するよう構成されている。なお、RUSH2は10回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となっており、1変動～10変動の図柄変動に限定されることなく、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）内であればよいため、1変動～10変動の図柄変動の任意の期間で連続演出が実行されるように構成されていけばよい。

【0598】

連続演出は、RUSH2の1変動目から10変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在している場合は、第2主遊技図柄の図柄変動で「MACHI」の文字を集める演出（「MACHI」の文字を表示する演出）である連続演出を複数変動に亘って実行するよう構成されている。また、RUSH2の1変動目から10変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第2主遊技側の保留が存在しておらず、第1主遊技側の保留が存在している場合は、第1主遊技図柄の図柄変動で「MACHI」の文字を集める演出（「MACHI」の文字を表示する演出）である連続演出を複数変動に亘って実行するよう構成されている。

【0599】

図61の(a)連続演出が成功する超Mチャンス演出について演出フローを説明する。RUSH2の8変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で連続演出が成功する場合を例にして演出フローを説明する。RUSH2の8変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始した時点で、「MACH」までの文字が集められている。そして、8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動中において、「MACHI」の文字を表示する演出（「M」・「A」・「C」・「H」・「I」の文字を累積して表示することで「MACHI」の文字を集める演出、図61では「MACHI表示」と記載している）を実行し、「MACHI」の文字を表示する演出の結果として演出表示装置SGに「I」の文字を表示する演出を行う。「I」の文字を表示する演出が実行されたので、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字が全て表示され、「M

「MACHI」の文字を表示する演出が成功となり、この「MACHI」の文字を表示する演出が終了する。「MACHI」の文字を表示する演出が終了しても、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）での8変動目の図柄変動は継続しており、「MACHI」の文字を表示する演出の後に、「超Mチャンス」のタイトルを表示し、「ルーレットで回転体のレベルを決める」との表示された遊技説明を実行する。遊技説明の実行後、Vチャレンジ演出で使用する回転体の動作の態様を決定するルーレット演出を実行する。ルーレット演出の演出結果で、Vチャレンジ演出で使用する回転体の動作の態様が決定し、その後、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）での8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動を確定停止させる。第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止した後、小当り開始デモを行い、「V」を狙え演出を実行する。小当り遊技開始デモが終了すると、回転体C17がVチャレンジ動作となる態様で動作するVチャレンジ演出を実行する小当り遊技を実行する。

【0600】

図61の(b)連続演出が失敗する演出について演出フローを説明する。RUSH2の5変動目以降の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で連続演出が成功する場合を例にして演出フローを説明する。RUSH2の5変動目の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動を開始する。この図柄変動を開始した時点で、「MAC」までの文字が集められている。そして、5変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動中において、「MACHI」の文字を表示する演出が実行され、「MACHI」の文字を表示する演出の結果として演出表示装置SGに「H」の文字を表示する演出を行う。「H」の文字を表示する演出が実行されたが、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字が全て表示されていない未完成の状態のため、続いて6変動目以降においても「MACHI」の文字を表示する演出を実行する。RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の6変動目から10変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出を実行するが、「MACHI」の文字を表示する演出の結果として「I」の文字が表示されない場合、「MACHI」の文字を表示する演出は失敗となり、連続演出が終了となり、次の図柄変動を実行する。

【0601】

「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出は、先読み抽選に当選していない場合の連続演出A、先読み抽選に当選した場合の連続演出B、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの実行中に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行する連続演出Cを備えている。ここで、「MACHI」の文字を表示する演出として、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aについては、「MACHI」の文字が完成することはなく、先読み抽選に当選した場合の連続演出B、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの実行中に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行する連続演出Cについては、「MACHI」の文字が完成可能なよう構成されている。

【0602】

図62は、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオを示す図である。先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオは、複数のパターン（例えば、20パターン）で構成されている。演出シナリオ1は、1変動目から10変動目までにおいて、一度も「MACHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ2は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「A」の文字を表示し、3変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ3は、1変動目から3変動目までにおいて文字を表示することがなく、4変動目において「M」の文字を表示し、5変動目において「A」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「CHI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ4は、1変動目から6変動目までにおいて文字を表示することがなく、7変動目において「M」の文字を表示し、8変動目において「A」の文字を表示し、9変動目から10変動目までにおいて、「C

リオ19は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「A」の文字を表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「C」の文字を表示し、6変動目において「H」の文字を表示し、7変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。演出シナリオ20は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

【0606】

図63は、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aのイメージ図である。以降、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオ20を例にして連続演出Aを説明する。演出シナリオ20は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

【0607】

図63の(a)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3である状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成されている（(b)を参照）。

【0608】

(c)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成されている（(d)を参照）。

【0609】

(e)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目、4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0610】

(f)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における5変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（(g)を参照）。

【0611】

(h)は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が4である状況における6変動目から10変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0612】

つまり、演出シナリオ20は、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗するように構成されており、演出シナリオ1～19も同様に「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗するように構成されている。

【0613】

図64は、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bのイメージ図である。図64の（a）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3であり、保留3がVチャレンジ演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図64で示す三角形の第1保留表示）となっている状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成されている（（b）を参照）。

【0614】

（c）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成されている（（d）を参照）。

【0615】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（f）を参照）。

【0616】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「I」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（h）を参照）。

【0617】

なお、トリガ保留として、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する変動態様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出Bは、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。また、先読み演出Bのトリガ保留を第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成

10

20

30

40

50

されている。

【0618】

図65は、先読み抽選に当選している場合の連続演出B（シナリオ）のイメージ図である。先読み抽選に当選している場合の連続演出B（シナリオ）は、演出シナリオを用いて途中までの連続演出を実行するように構成されている。ここでは、先読み抽選に当選している場合であって演出シナリオの抽選で演出シナリオ15に当選した場合の例を示す。演出シナリオ15は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から10変動目までにおいて、「HI」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

【0619】

図65の（a）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3であり、保留3がVチャレンジ演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図65で示す三角形の第1保留表示）となっている状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成（演出シナリオ15の1変動目の演出と同様）されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成（演出シナリオ15の1変動目の演出と同様）されている（（b）を参照）。

【0620】

（c）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成（演出シナリオ15の2変動目の演出と同様）されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成（演出シナリオ15の1変動目の演出と同様）されている（（d）を参照）。2変動目までが演出シナリオ15に沿って連続演出B（シナリオ）を実行している。そして、3変動目以降は、演出シナリオ15では、「H」、「I」の文字を表示するパターンが存在しないので、先読み抽選に当選している場合の連続演出（シナリオ）は、演出シナリオで表示しない（できない）文字を表示するように構成されている。

【0621】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（f）を参照）。

【0622】

（g）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「I」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（h）を参照）。

【0623】

なお、トリガ保留として、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ

10

20

30

40

50

演出を実行する変動態様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出（シナリオ）は、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。例えば、図65の（a）から（f）までは、当りの場合と同様であり、図65（g）、（h）で「I」の文字を表示しないようにする。また、先読み演出（シナリオ）のトリガ保留を第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されている。

10

【0624】

図66は、連続演出Cのイメージ図である。連続演出Cは、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの実行中に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行するように構成されている。以降、先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオ20を例にして連続演出Aを説明する。演出シナリオ20は、1変動目において「M」の文字を表示し、2変動目において「AC」の2文字を同時に表示し、3変動目から4変動目までにおいて文字を表示することがなく、5変動目において「H」の文字を表示し、6変動目から10変動目までにおいて、「I」の文字を表示することがない演出シナリオとなっている。

20

【0625】

図66の（a）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が3である状況における1変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「M」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「M」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「M」が演出表示装置SGの上の一番左の枠に表示されるように構成されている（（b）を参照）。

【0626】

（c）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における2変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「AC」の2文字が同時に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「AC」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「AC」が演出表示装置SGの上の「M」が表示されている枠の右側の2つの枠に表示されるように構成されている（（d）を参照）。

30

【0627】

（e）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における3変動目、4変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

40

【0628】

（f）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2である状況における5変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動となっており、「MACHI」の文字を表示する演出として、「H」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「H」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「H」が演出表示装置SGの上の「C」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（g）を参照）。

【0629】

5変動目までが演出シナリオ20に沿って連続演出Aを実行している。次の6変動目の

50

図柄変動中に第2主遊技側に新たに1個の保留が入り、この新たな保留がVチャレンジ演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図66で示す三角形の第1保留表示）となっている（（h）を参照）。

【0630】

そして、6変動目以降は、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bを実行している。（i）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における7変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0631】

（j）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における8変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動（トリガ保留の図柄変動）となっており、この（j）トリガ保留の図柄変動が超Mチャンスの演出を実行する変動態様となっている。詳細には、このトリガ保留の図柄変動は、テーブルT2の変動態様番号115～120の超Mチャンスの変動態様となっている。この超Mチャンスの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図66（j）の「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示され、図67の（p）の小当りを示す態様で第1装飾図柄と第2装飾図柄とが確定停止するまでの演出となっている。

【0632】

（j）トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過に「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されるように構成されている。「I」が演出表示装置SGに表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（k）を参照）。（k）において演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されたことで、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功したこととなる。

【0633】

なお、トリガ保留として、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する変動態様を対象としたが、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出Bは、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）のRUSH2の1変動～10変動の図柄変動において、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。

【0634】

連続演出が失敗する場合は、図66において、（a）から（g）の5変動目までの演出シナリオ20に沿って連続演出Aを実行する演出は同じとすることができる。次の6変動目の図柄変動中に第2主遊技側に新たに1個の保留が入り、この新たな保留がハズレ（例えば、通常変動、SPリーチ（RUSH）、バトルリーチ（RUSH））の演出を実行する変動態様のトリガ保留（例えば、図66で示す三角形の第1保留表示）となっている（（h）を参照）。

【0635】

そして、6変動目以降は、先読み抽選に当選している場合の連続演出Bを実行している。（i）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が1である状況における7変動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。トリガ保留がハズレの場合の（j）は、RUSH2の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が0である状況における8変

10

20

30

40

50

動目の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動（トリガ保留の図柄変動）となっており、この（j）トリガ保留の図柄変動がハズレの演出を実行する変動態様となっている。詳細には、このトリガ保留の図柄変動は、テーブルT2の変動態様番号25の通常変動やテーブルT2の変動態様番号29のSPリーチ（RUSH）やテーブルT2の変動態様番号30のバトルリーチ（RUSH）の変動態様となっている。

【0636】

このハズレの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図66（j）の「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示されないように構成されている。ハズレをトリガ保留とした図柄変動では「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」が演出表示装置SGに表示されることはないため、「I」が（k）のように演出表示装置SGの上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されることはないように構成されている。演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されなかったことで、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗したこととなる。また、先読み演出Bのトリガ保留を大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されている。なお、図66においては、演出シナリオ20に基づく連続演出Cを説明したが、それ以外にも、例えばシナリオ8に基づく連続演出Cであれば、3変動目に消化予定のトリガ保留（テーブルT2の変動態様番号115～120の超Mチャンスの変動態様演出に対応した保留）が演出シナリオ8決定後（例えば、1変動目の途中）で生じた場合、本来であれば『1変動目に「M」の文字、2変動目に「A」の文字が表示されたうえで、3変動目は「C」の文字が表示』される予定（演出シナリオ）の連続演出Aであったが、途中で連続演出Bに差し替えられることになると、『1変動目に「M」の文字、2変動目に「A」の文字が表示されたうえで、3変動目は「CHI」の文字が表示』される連続演出C、又は、『1変動目に「M」の文字、2変動目に「AC」の文字が表示されたうえで、3変動目は「HI」の文字が表示』される連続演出C、又は、『1変動目に「M」の文字、2変動目に「ACH」の文字が表示されたうえで、3変動目は「I」の文字が表示』される連続演出Cとなる。

【0637】

図67は、超Mチャンスの演出のイメージ図である。この超Mチャンスの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図66（j）の「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置SGに表示され、図67の（p）の小当たりを示す態様で第1装飾図柄と第2装飾図柄とが確定停止するまでの演出となっている。

【0638】

（l）は、（k）において演出表示装置SGの上に最終的に「I」が表示されたことで、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功したことを強調表示するように、演出表示装置SGの上に表示された「M」「A」「C」「H」「I」の文字を「MACHI」という文字に一体化して演出表示装置SGの中央で拡大した状態で表示するように構成されている。

【0639】

（m）は、演出表示装置SGの中央で「MACHI」を拡大して表示した後、図示はしないが、演出表示装置SGの画面が割れるような演出を実行し、「MACHI」の文字を消去し、「超Mチャンス」という文字を表示してタイトル表示を実行するように構成されている。このタイトル表示が実行されたことで、トリガ保留が超Mチャンスの変動態様であったことが遊技者に認識できるように構成されている。

【0640】

（n）は、タイトル表示後に演出表示装置SGに「ルーレットで回転体レベルを決めろ」と表示し、以降実行される演出の遊技説明を行うように構成されている。

【0641】

（o）は、遊技説明で表示されたルーレットを用いた演出（ルーレット演出）を示して

10

20

30

40

50

いる。1／5、2／5、3／5、5／4、5／5という文字が記載されたルーレットを表示し、このルーレットを高速回転する。高速回転した後、ルーレットがゆっくり回転し、最終的にルーレットが停止する。ルーレットが停止した際、演出表示装置SGの下に位置する個所（図では1／5）に表示された文字が、その後実行されるVチャレンジ演出で使用する「V」穴の数を示している。ここでは、ルーレット演出の結果として、1／5が決定された例を示す。

【0642】

（p）は、トリガ保留としての第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止したことを示している。第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止に伴って、第1装飾図柄、第2装飾図柄も確定停止するように構成されている。そして、第1装飾図柄、第2装飾図柄が確定停止する前のタイミングで、（o）で示されたルーレット演出の結果である1／5を強調表示し、ルーレット演出の結果である1／5に対応するVチャレンジ演出で使用する回転体の画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示するように構成されている。なお、（o）のルーレット演出の結果を表示してから、（p）のルーレット演出の結果に対応するVチャレンジ演出で使用する回転体の画像オブジェクトを表示するまでに、再チャレンジ演出として、1／5とは異なる2／5、3／5、4／5、5／5を表示するように構成してもよい。なお、（p）においては、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の図柄変動が確定停止に伴って、第1装飾図柄、第2装飾図柄も「222」で確定停止するよう示したが、「537」で確定停止するよう構成してもよい。つまり、Vチャレンジ演出である場合、直V演出とは異なり、特定領域への入球が略100%とは言えないため、特別遊技の実行が確定的ではないことを示す図柄組合せ（例えば、ゾロ目以外の組合せ）としてもよい。

【0643】

（q）は、小当り遊技開始デモを示している。小当り遊技開始デモの演出では、『「V」を狙え』演出を実行し、右側の遊技領域に設けられている第1大入賞口C10の特定領域C12-2に対して遊技球を発射するように促す右打ち報知を実行する。また、この『「V」を狙え』演出とともに右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示するように構成されている。

【0644】

（r）は、小当り遊技を示している。この例の場合、ルーレット演出の結果が1／5であるので、1／5に対応したVチャレンジ演出（回転体C17の動作態様が（a）1／5パターンとなるVチャレンジ動作）を実行するように構成されている。1／5に対応したVチャレンジ演出は、小当り遊技における第1大入賞口C10の特定領域C12-2の入球確率が1／5であり、演出表示装置SGでの演出が回転体1／5のVチャレンジ演出であり、第1大入賞口C10内の回転体C17の動作態様が（a）1／5パターンのVチャレンジ動作を行うように構成されている。

【0645】

先読み判定の結果に基づく先読み演出を複数変動に亘って実行可能であるとともに、先読み判定の結果に基づかない非先読み演出を複数変動に亘って実行可能である。非先読み演出の実行中に先読み判定の結果が所定条件を充足した場合（例えば、小当りが当選したトリガ保留が生じた場合）、実行中の先読み判定に当選していない場合の連続演出の演出シナリオ（非先読み演出の演出内容）を先読み判定に当選した場合の連続演出の演出シナリオ（先読み演出の演出内容）に変更するように構成されている。

【0646】

このように構成することで、予め定められた少ない変動数（例えば、10変動）の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、先読み抽選を実行するばちんこ遊技機であると、先読み演出が発生しないと保留内に当り（大当り、小当り）がないように思えてしまい、先読み演出が発生した場合はトリガ保留の図柄変動に到達するまでに当り（大当り、小当り）がないように思えてしまうといった問題点が生じている。そして、先読み演出に依存しない演出シナリオ管理の連続演出を先に実行させることにより、先の問

題点を解消することができる。

【0647】

直Vの演出を実行する小当り図柄（第2__10R図柄1の小当り図柄、第2__10R図柄2の小当り図柄、第2__8R図柄1の小当り図柄、第2__8R図柄2の小当り図柄、第2__7R図柄1の小当り図柄、第2__7R図柄2の小当り図柄、第2__6R図柄1の小当り図柄、第2__6R図柄2の小当り図柄、第2__3R図柄1の小当り図柄、第1主遊技図柄の小当り図柄で直Vの演出を実行する小当り図柄を設けてもよい）の）と、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄（第2__10R図柄3の小当り図柄、第2__10R図柄4の小当り図柄、第2__10R図柄5の小当り図柄、第2__10R図柄6の小当り図柄、第2__10R図柄7の小当り図柄、第1__4R図柄1の小当り図柄、第1__4R図柄2の小当り図柄、第1__4R図柄3の小当り図柄、第1__4R図柄4の小当り図柄、第1__4R図柄5の小当り図柄）を有する。

10

【0648】

連続演出B（シナリオ）、連続演出Cの対象となるトリガ保留は、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様ではなく、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する小当り図柄の変動態様を対象とするのが好適である。

【0649】

また、連続演出Aの演出シナリオが示唆する対象保留は、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様ではなく、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のVチャレンジ演出を実行する小当り図柄の変動態様を対象とするのが好適である。

20

【0650】

また、トリガ保留より先行して消化される先行保留が第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の小当り図柄（大当り図柄）の変動態様の保留であっても、トリガ保留に向かった連続演出を実行可能である。この場合、トリガ保留より先行して消化される先行保留は、第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様であることが好ましい。

【0651】

Vチャレンジ演出を実行する第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の小当り図柄の変動態様のトリガ保留に係る先読み演出として、超Mチャンスアイコンをストックする演出を実行するように構成されている。また、直Vの演出を実行する第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）の小当り図柄の変動態様のトリガ保留に係る先読み演出として、Vチャンスアイコンをストックする演出を実行するように構成されている。

30

【0652】

ここで、特定演出A（ランクアップ演出C）においては、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）のいずれもストック可能であるが特定演出B（ランクアップ演出D）においては、特殊アイコンとしてのVチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する）はストック可能であるが、超Mチャンスアイコン（演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する）はストックされないように構成されている。

40

【0653】

このように構成することで、直Vの演出を実行する小当り図柄の変動態様については、演出シナリオ管理の先読み演出（連続演出B（シナリオ）、連続演出C）の対象としないことで、演出シナリオ管理の先読み演出の実行中及び非実行中のいずれであっても、直Vの演出を実行する小当りについては期待感を維持することができる。

【0654】

主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は特別遊技中において第2主遊技側の保留内に小当り当選している保

50

留があるか否かを判定し、小当たり当選している保留（トリガ保留）があると判定した場合、特別遊技中において保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど）を実行するように構成されている。副制御部による第2主遊技側の保留内に小当たり当選している保留があるか否かの判定タイミングは、特別遊技中を例示したが、小当たり変動中、小当たり遊技中、特別遊技中であればいずれのタイミングであってもよく、複数のタイミングで判定を行ってもよい。

【0655】

副制御部による第2主遊技側の保留内に小当たり当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に複数個の小当たり当選している保留が存在すると判定され、保留内連荘演出を実行する場合、いずれの小当たり当選している保留に対して保留内連荘演出の実行対象（保留内連荘演出の実行契機となる保留）となり得るとともに、いずれの小当たり当選している保留に対して保留内連荘演出の実行の抽選対象（実際に保留内連荘演出の実行契機となった保留であり、保留内連荘演出の報知対象）となり得るように構成されている。保留内連荘演出の実行の抽選対象となり、保留内連荘演出の実行対象となった小当たり当選している保留に対しては、再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象とならないように構成されている。一方、保留内連荘演出の実行の抽選対象となったが、保留内連荘演出の実行対象とならなかった小当たり当選している保留に対しては、再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象となるように構成されている。

【0656】

また、非時間短縮遊技状態において、副制御部による第1主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第1主遊技始動口A10への遊技球の入賞タイミング（詳細には、主制御部からの先読み情報を受信したタイミング）で判定を行うように構成されており、時間短縮遊技状態において、副制御部による第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第2主遊技始動口B10への遊技球の入賞タイミング（詳細には、主制御部からの先読み情報を受信したタイミング）で判定を行うように構成されている。さらに、非時間短縮遊技状態において、副制御部による第1主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第1主遊技図柄の変動停止のタイミングまたは変動停止した保留情報が消化されたタイミングで判定を行うように構成されており、時間短縮遊技状態において、副制御部による第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かの判定タイミングは、第2主遊技図柄の変動停止のタイミングまたは変動停止した保留情報が消化されたタイミングで判定を行うように構成されている。

【0657】

図68は、保留内連荘先読み演出のイメージ図である。まず、特別遊技中における演出表示装置SGに表示される画像オブジェクトについて説明する。小当たり遊技後の特別遊技開始デモにおいて、演出表示装置SGの左上には、第1主遊技側の第2保留表示（図68の（a）では、0を示しており、第1主遊技側の保留は存在していない）、第2主遊技側の第2保留表示（図68の（a）では、4を示しており、第2主遊技側の保留が4個存在している）を表示している。第2主遊技側の第2保留表示の右側には、第2主遊技側の第1保留表示（図68の（a）では、4個の第1保留表示を示しており、第2主遊技側の保留が4個存在している）を表示している。第2主遊技側の第2保留表示の下側には、右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトを表示している。右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトの下側には、N回目までの特別遊技中（小当たり遊技含む）に獲得した出玉数（連荘により獲得した出玉数）を表示（例えば、3150GET）している。特別遊技中に獲得した出玉数の下側には、今回（N回目）の特別遊技中に獲得した出玉数（小当たり遊技での獲得した出玉数を含む）である150と、今回（N回目）の特別遊技で獲得可能な予定出玉数である150を表示している。演出表示装置SGの左下には、今回の特別遊技で出力されているBGMの曲名を表示している。演出表示装置SGの右上には、今回の特別遊技で実行されているラウンド遊技の数（例えば、3R）を表示している。演出表

示装置 S G の中央下には、特別遊技開始デモにおいてランクアップ演出 A を実行する旨を報知している。

【 0 6 5 8 】

図 6 8 の (a) では、N 回目の特別遊技中であって 1 0 ラウンドの特別遊技中に第 2 主遊技側の保留内に小当たり当選している保留が 4 個ある状況（トリガ保留が 4 個ある状況）を例示する。N - 1 回目の特別遊技が終了した後、1 番目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、直 V の演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留をトリガ保留 1（図 6 8 では丸の中に 1 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）とし、トリガ保留 1 の次の図柄変動である 2 番目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、直 V の演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留をトリガ保留 2（図 6 8 では丸の中に 2 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）とし、トリガ保留 2 の次の図柄変動である 3 番目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、V チャレンジ演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留をトリガ保留 3（図 6 8 では黒丸の中に 3 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）とし、トリガ保留 3 の次の図柄変動である 4 番目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留であって、直 V の演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留をトリガ保留 4（図 6 8 では丸の中に 4 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）とする。

【 0 6 5 9 】

副制御部による第 2 主遊技側の保留内に小当たり当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第 2 主遊技側の保留内に 4 個の小当たり当選している保留が存在すると判定される。ここで、トリガ保留 1、トリガ保留 2、トリガ保留 3、トリガ保留 4 の 4 個のトリガ保留が、保留内連荘演出の実行対象となり得るとともに、トリガ保留 1、トリガ保留 2、トリガ保留 3、トリガ保留 4 の 4 個のトリガ保留が、保留内連荘演出の実行の抽選対象となり得る。次に、保留内連荘演出の実行対象の抽選を行い、トリガ保留 1、トリガ保留 4 が実行対象のトリガ保留と決定される（図 6 8 のトリガ保留 1 とトリガ保留 4 が実行対象のトリガ保留であることを星型で示す）。今回（N 回目）の特別遊技において、トリガ保留 1、トリガ保留 4 の 2 個の保留が小当たり当選していることを報知する保留内連荘先読み演出（演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する保留内連荘先読み演出 B など）を実行するように構成されている。

【 0 6 6 0 】

ランクアップ演出 A は、サブ入力ボタンの押下の度に演出表示装置 S G にポイントが表示され、そのポイントの表示が追加上乗せされるように表示される。サブ入力ボタンの押下は 3 回実行可能となっており、3 回の合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数（実行可能なラウンド数に対応している）となっている。図 6 8 (b) は、N 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 A の 1 回目のサブ入力ボタンの操作を示しており、サブ入力ボタンの操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置 S G に表示されている。

【 0 6 6 1 】

図 6 8 の (c) は、N 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 A の 1 回目のサブ入力ボタンの操作に基づく結果を示しており、演出表示装置 S G に「+ 3 0 0」を表示する。そして、獲得した 3 0 0 ポイントを今回（N 回目）の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を示している「1 5 0」に加算して「4 5 0」に変更する。

【 0 6 6 2 】

図 6 8 の (d) は、N 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 A の 2 回目のサブ入力ボタンの操作を示しており、サブ入力ボタンの操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置 S G に表示されている。

【 0 6 6 3 】

図 6 8 の (e) は、N 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 A の 2 回目のサブ入力ボタンの操作に基づく結果を示しており、演出表示装置 S G に「+ 4 5 0」を表示する。そして、獲得した 4 5 0 ポイントを今回（N 回目）の特別遊技で獲

得可能な予定出玉数を示している「450」に加算して「900」に変更する。

【0664】

図68の(f)は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの3回目のサブ入力ボタンの操作を示しており、サブ入力ボタンの操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置SGに表示されている。

【0665】

図68の(g)は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの3回目のサブ入力ボタンの操作に基づく結果を示しており、演出表示装置SGに「+600」を表示する。そして、獲得した600ポイントを今回(N回目)の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を示している「900」に加算して「1500」に変更する。また、ランクアップ演出Aにおいて、サブ入力ボタンの3回の操作の実行時に、Vチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)と、超Mチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する)などの特殊アイコンを表示させることが可能になっており、今回の例では、ランクアップ演出Aの3回目のサブ入力ボタンの操作に基づいて、トリガ保留1およびトリガ保留4に対応する2個のVチャンスアイコンを獲得したことを示す「V×2」を演出表示装置SGに表示する。

【0666】

図68の(h)は、N回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出Aの結果を示しており、演出表示装置SGに最大獲得ポイントであって、10ラウンドの特別遊技が継続することを示す「MAX1350GET」を表示する。そして、ランクアップ演出Aにおいて、2個のVチャンスアイコンを獲得したことを示す「V×2」に対応した2個のVチャンスアイコン(演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する)を演出表示装置SGに表示する。

【0667】

N回目の特別遊技が終了すると、トリガ保留1の図柄変動を実行する。トリガ保留1は、小当りに当選しているトリガ保留であるため、図柄変動の開始後、小当り図柄を確定停止させる。そして、小当りに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1で遊技球の通過を検出した場合、次のN+1回目の特別遊技を実行するように構成されている。

【0668】

図68の(i)は、今回のN+1回目の特別遊技中であって10ラウンドの特別遊技中に第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留が3個ある状況(トリガ保留が3個ある状況)を例示する。N回目の特別遊技が終了した後のN+1回目の特別遊技において、第2主遊技側の保留として、トリガ保留2、トリガ保留3、トリガ保留4が保留されている。ここで副制御部による第2主遊技側の保留内に小当り当選している保留があるか否かの判定によって、特別遊技中において第2主遊技側の保留内に3個の小当り当選している保留が存在すると判定される。トリガ保留2、トリガ保留3、トリガ保留4の3個のトリガ保留が、保留内連荘演出の実行対象となり得るが、既にトリガ保留4については、前回のN回目の特別遊技において、保留内連荘演出の実行の抽選対象となり、保留内連荘演出の実行対象となったため、再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象とならないように構成されている。トリガ保留2とトリガ保留3に対しては、前回のN回目の特別遊技において保留内連荘演出の実行の抽選対象となったが、保留内連荘演出の実行対象とならなかったため、今回のN+1回目の特別遊技で再度の保留内連荘演出の実行の抽選対象となるように構成されている。そして、N+1回目の特別遊技において、保留内連荘演出の実行対象の抽選を行い、トリガ保留2、トリガ保留3が実行対象のトリガ保留と決定される(図68のトリガ保留2とトリガ保留3が実行対象のトリガ保留であることを星型で示す)。結果、今回のN+1回目の特別遊技において、トリガ保留2、トリガ保留3の2個の保留が小当りに当選していることを報知する保留内連荘先読み演出(演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出A、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)を実行するように構成されている。

【0669】

N + 1 回目の特別遊技では、特別遊技開始デモにおいてランクアップ演出 B を実行する例を示す。ランクアップ演出 B は、サブ入力ボタンの連打の度に演出表示装置 S G にポイントが表示され、そのポイントの表示が連打の度に追加上乘せされるように表示される。サブ入力ボタンの有効時間が 8 秒に設定され、有効時間の経過に基づき、合計ポイントを表示し、この合計ポイントが、その後の特別遊技において獲得可能な出玉数（実行可能なラウンド数に対応している）となっている。

【0670】

図 6 8 (j) は、N + 1 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 B のサブ入力ボタンの連打操作を示しており、サブ入力ボタンの連打操作を促すボタン画像オブジェクトが演出表示装置 S G に表示されている。

10

【0671】

図 6 8 の (k) は、N + 1 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 B のサブ入力ボタンの連打操作に基づく結果を示しており、演出表示装置 S G に「+ 1 3 5 0」を表示する。そして、獲得した 1 3 5 0 ポイントを N + 1 回目の特別遊技で獲得可能な予定出玉数を表示している「1 5 0」に加算して「1 5 0 0」に変更する。また、ランクアップ演出 B において、サブ入力ボタンの連打操作の実行時に、V チャンスアイコン（演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する）と、超 M チャンスアイコン（演出表示装置 S G に「M アイコン」を表示する）などの特殊アイコンを表示させることが可能になっており、今回の例では、ランクアップ演出 B のサブ入力ボタンの連打操作に基づいて、トリガ保留 2 に対応する 1 個の V チャンスアイコンを獲得したことを示す「V × 1」を演出表示装置 S G に表示するとともに、トリガ保留 3 に対応する 1 個の超 M チャンスアイコンを獲得したことを示す「M × 1」を演出表示装置 S G に表示する。

20

【0672】

図 6 8 の (l) は、N + 1 回目の特別遊技の特別遊技開始デモ中におけるランクアップ演出 B の結果を示しており、演出表示装置 S G に最大獲得ポイントであって、1 0 ラウンドの特別遊技が継続することを示す「MAX 1 3 5 0 GET」を表示する。そして、ランクアップ演出 B において、1 個の V チャンスアイコンを獲得したことを示す「V × 1」に対応した 1 個の V チャンスアイコン（演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する）を演出表示装置 S G に表示するとともに、1 個の超 M チャンスアイコンを獲得したことを示す「M × 1」に対応した 1 個の超 M チャンスアイコン（演出表示装置 S G に「M アイコン」を表示する）を演出表示装置 S G に表示する。なお、演出表示装置 S G にはトリガ保留 4 に対応する「V アイコン」が 1 個表示されていたので、結果として、「V アイコン」が 2 個に表示されることとなる。

30

【0673】

なお、保留内連荘先読み演出 A は、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第 2 主遊技側の保留内に小当たり当選かつ V チャレンジ動作となる態様（V チャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ V チャレンジ動作となる態様（V チャレンジ演出）を実行する当り図柄となる保留（トリガ保留）があると判定した場合に超 M チャンスアイコン（演出表示装置 S G に「M アイコン」を表示する）を表示するように構成されている。

40

【0674】

また、保留内連荘先読み演出 B は、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第 2 主遊技側の保留内に小当たり当選かつ直 V となる態様（直 V の演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定し、小当たり当選かつ直 V となる態様（直 V の演出）を実行する当り図柄となる保留（トリガ保留）があると判定した場合に V チャンスアイコン（演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する）を表示するように構成されている。

【0675】

特別遊技中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置 S G に「M アイ

50

コン」を表示する保留内連荘先読み演出 A、演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する保留内連荘先読み演出 B など）の実行タイミングは、特別遊技中（特別遊技が開始された最初のラウンドである 2 ラウンド目や、それ以降のラウンド）に限定されることなく、特別遊技開始デモの実行時間中や特別遊技終了デモの実行時間中に実行されるように構成してもよい。なお、このような特別遊技中に実行される保留内連荘先読み演出実行するように構成されたぱちんこ遊技機においては、第 2 主遊技図柄で小当たりが当選する確率を高く（例えば、1 0 2 3 / 1 0 2 4 など）設計しておくのが好ましい。

【0676】

第 2 主遊技始動口 B 1 0 を第 2 主遊技始動口電動役物とし、第 1 主遊技始動口 A 1 0 を第 2 主遊技始動口電動役物ではない始動口として説明したが、第 1 主遊技始動口 A 1 0 を第 1 主遊技始動口電動役物とし、第 2 主遊技始動口 B 1 0 を第 2 主遊技始動口電動役物ではない始動口としてしてもよい。また、第 1 主遊技図柄と第 2 主遊技図柄の 2 つを設け、第 2 主遊技図柄で小当たりが当選する確率を高く設計したぱちんこ遊技機とは異なり、第 1 主遊技図柄のみとし、第 1 主遊技図柄で小当たりが当選する確率を高く設計したぱちんこ遊技機においても、このような特別遊技中に実行される保留内連荘先読み演出実行することが可能である。この場合は、これまで説明してきた第 2 主遊技図柄を第 1 主遊技図柄に代えることで実現可能となっている。

【0677】

主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、副制御部は第 2 主遊技側の保留内（第 1 主遊技側の保留内であってもよいし、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側の両方の保留内であってもよい）に小当たり当選している保留があるか否かを判定し、小当たり当選している保留（トリガ保留）があると判定した場合に保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置 S G に「M アイコン」を表示する保留内連荘先読み演出 A、演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する保留内連荘先読み演出 B など）を、小当たり遊技開始デモの実行時間中、小当たり遊技中、小当たり遊技終了デモの実行時間中、特別遊技が開始された最初のラウンドである 2 ラウンド目、それ以降のラウンド、特別遊技終了デモの実行期間中に実行する例を示したが、図柄変動中に実行してもよい。図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出（例えば、演出表示装置 S G に「M アイコン」を表示する保留内連荘先読み演出 A、演出表示装置 S G に「V アイコン」を表示する保留内連荘先読み演出 B など）の実行タイミングは、上述したタイミングの（1）～（4）、図 129 の（b）～（l）、図 130 の（m）～（x）、図 131（y）～（j2）、図 132 の（k2）～（n2）などが例示できる。

【0678】

N 回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定によって小当たり遊技となる情報が記憶されていると判定された場合、特別遊技の実行中において、小当たり遊技となる情報が記憶されていることを報知する保留内連荘先読み演出（特殊演出）を実行可能である。N 回目の特別遊技中において小当たり遊技となる情報が複数記憶されている場合であっても、複数の小当たり遊技となる情報のいずれかのみ（1 または複数）を保留内連荘先読み演出における報知対象とし得るよう構成されており、N 回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定に基づき実行された保留内連荘先読み演出にて報知対象となった小当たり遊技となる情報に対しては、N 回目の特別遊技中よりも後の N + 1 回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定の判定対象としない一方で、N 回目の特別遊技中の保留内連荘先読み演出にて報知対象とならなかった小当たり遊技となる情報に対しては、N + 1 回目の特別遊技中の副制御部の先読み判定の判定対象とし得るよう構成されている。

【0679】

小当たりが当選する確率を低く（例えば、1 / 7 など）設計されたぱちんこ遊技機については、特別遊技中や図柄変動中に保留内連荘先読み演出が発生した場合、その保留内連荘先読み演出の対象となるトリガ保留以外は当たりとなる可能性が非常に低くなっていると遊技者が認識してしまい、結果、遊技の興趣を低下させる原因となっていた。また、保留内連荘先読み演出が発生し且つ直近の保留で小当たりが当選し特別遊技に発展した場合、直近

10

20

30

40

50

の小当たりとなる保留に対して保留内連荘先読み演出を実行するため、残りの保留が当たりとなる可能性が遊技者にはわからないので、遊技の興趣を低下させる原因となっていた。しかしながら、小当たりが当選する確率を高く（例えば、略 1 / 1 など）設計されたばちんこ遊技機において先に説明した保留内連荘先読み演出を実行することで、トリガ保留の後のトリガ保留であって、保留内連荘先読み演出を実行していないトリガ保留に対しても当りの期待感を遊技者に与えることができるため、遊技の興趣を向上することができる。更には意外性のあるタイミングで保留内連荘先読み演出を実行することができる。

【0680】

図 69 は、チャージ促進演出を示すイメージ図である。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH 1 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 変動目（図 69 の（a））、RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第 2 主遊技側の保留をためる演出であるチャージ促進演出を実行するように構成されている。

【0681】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動である RUSH 1 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 変動目がハズレの図柄変動の場合は、テーブル T1 の変動態様番号 102 の 1 変動目（SP リーチ）の変動態様が選択されるように構成されている。この 1 変動目（SP リーチ）の変動態様は変動時間が 68 秒であり、第 2 主遊技図柄の図柄変動中に SP リーチを実行するように構成されており、チャージ促進演出やリザルト画面の表示を実行するのに十分な変動時間を有している。

【0682】

また、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動である RUSH 2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目がハズレの図柄変動の場合は、テーブル T3 の変動態様番号 29 の SP リーチ（RUSH）、または、変動態様番号 30 のバトルリーチ（RUSH）、の変動態様が選択されるように構成されている。この SP リーチ（RUSH）の変動態様は変動時間が 50 秒であり、第 2 主遊技図柄の図柄変動中に SP リーチを実行するように構成されており、チャージ促進演出やリザルト画面の表示を実行するのに十分な変動時間を有している。バトルリーチ（RUSH）の変動態様は変動時間が 58 秒であり、第 2 主遊技図柄の図柄変動中にバトルリーチを実行するように構成されており、チャージ促進演出やリザルト画面の表示を実行するのに十分な変動時間を有している。

【0683】

チャージ促進演出は、図 69 の（b）で示すように、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH 1 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 変動目（図 69 の（a））、RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目）において、演出表示装置 SG に「右打ちでチャージしろ」との画像オブジェクトを表示し、第 2 主遊技始動口が配置されている右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知となっている。

【0684】

図 69 の（c）で示すように、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH 1 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 変動目（図 69 の（a））、RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目）において、第 2 主遊技始動口への入球が 4 個になり、演出表示装置 SG の下側に表示される第 1 保留表示が 4 個（最大）になるとチャージ促進演出が完了することを示す「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示し、チャージ促進演出を終了させる。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に図 69 の（d）に示すように、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を第 2 主遊技始動口への入球の個数（例えば、4 個）が示す表示に変更するように構成している。このように構成する場合、「チャージ完了」の画像オブジェクトから演出表示装置 SG の右上の時間短縮遊技状態の実行回数を示す表

10

20

30

40

50

示に対して色彩エフェクトを表示して、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を「ラスト」から「残り4回」に変更することが好適である。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を変更するのではなく、第2主遊技始動口への入球のタイミングで、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を変更する（ラストから残り1回、残り1回から残り2回、残り2回から残り3回、残り3回から残り4回）ように構成してもよい。

【0685】

また、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目（図69の（a））、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、第2主遊技始動口への入球が4個とならない場合（例えば、3個入球した場合）、演出表示装置SGの下側に表示される第1保留表示が最大（4個）にならない状態でチャージ促進演出が完了することを示す「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示し、チャージ促進演出を終了させる。そして、次の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の2変動目、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の11変動目）の変動開始時において、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示を第2主遊技始動口への入球の個数から1を引いた数が示す表示（例えば、3球入球していた場合は、「残り2回」）に変更するように構成している。

【0686】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目（図69の（a））、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、第2主遊技始動口への入球に基づき、主制御部から副制御部へ先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）を送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づき、第2主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定する。

【0687】

図69の（d）では、チャージ促進演出の結果であって、副制御部が、主制御部から受信した先読み情報（保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報）に基づいて、第2主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様（Vチャレンジ演出）を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直Vとなる態様（直Vの演出）を実行する当り図柄があるか否かを判定した結果である4個の第2主遊技側のトリガ保留が示す情報を説明する。

【0688】

RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、1番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留1（図69では丸の中に1が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、2番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、直Vの演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留であり、トリガ保留2（図69では丸の中に2が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）が終了し、3番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、Vチャレンジ演出を実行する小当たり図柄で小当たりとなる保留であり、トリガ保留3（図69では丸の中に3が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当）である。RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動（RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技

10

20

30

40

50

図柄の10変動目)が終了し、4番目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、直Vの演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留であり、トリガ保留4(図69では丸の中に4が記載された第2主遊技側の第1保留表示が該当)である。

【0689】

トリガ保留1がハズレ図柄、トリガ保留2が直Vの演出を実行する小当り図柄、トリガ保留3がVチャレンジ演出を実行する小当り図柄、トリガ保留4が直Vの演出を実行する小当り図柄で当選することが判定された状態であって、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目(図69の(a)、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)においては、第2主遊技側の保留が複数個(例えば4個)保留された(保留されている)場合は、複数個分の保留の当否の情報に基づき、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄の最終の図柄変動も含み、保留されている複数個分の保留の図柄変動を1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」を実行するように構成されている。

10

【0690】

例えば、5変動分の図柄変動(現在の図柄変動(当該図柄変動)、4個の保留の中の1変動目の図柄変動、4個の保留の中の2変動目の図柄変動、4個の保留の中の3変動目の図柄変動、4個の保留の中の4変動目の図柄変動)を、1の図柄変動に見せるようにするものが挙げられる。また、5変動分の図柄変動を1の図柄変動に見せるようにする「まとめ変動」に限られず、当該図柄変動と保留されている保留の数の分の図柄変動を1の図柄変動にみせる「まとめ変動」としてもよい。例えば、当該図柄変動と2個の保留がある場合、3変動分の図柄変動(現在の図柄変動(当該図柄変動)、2個の保留の中の1変動目の図柄変動、2個の保留の中の2変動目の図柄変動)を、1の図柄変動に見せるようにする「まとめ変動」とする。また、当該図柄変動とその後の保留であって小当り当選となる保留を含む数の図柄変動を1の図柄変動にみせる「まとめ変動」としてもよい。例えば、当該図柄変動と4個の保留があり、2個目の保留に小当り当選となる保留があれば、当該図柄変動、4個の保留の中の1変動目の図柄変動、4個の保留の中の2変動目の図柄変動の3変動分を1の図柄変動にみせる「まとめ変動」とする。

20

【0691】

トリガ保留1がハズレ図柄、トリガ保留2が直Vの演出を実行する小当り図柄、トリガ保留3がVチャレンジ演出を実行する小当り図柄、トリガ保留4が直Vの演出を実行する小当り図柄で当選する状況においての「まとめ変動」は、当り演出を行うことで、複数の図柄変動の少なくともいずれかが直Vの演出を実行する小当り図柄で当選していることを報知するように構成されている。この当り演出は、図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出(例えば、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)などとすることができる。この図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出(例えば、演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Bなど)の実行タイミングは、上述したタイミングの(1)~(4)、図129の(b)~(l)、図130の(m)~(x)、図131(y)~(j2)、図132の(k2)~(n2)などが例示できる。また、この当り演出は、直Vの演出を実行する小当り図柄を対象とし、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄を対象外としているが、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄を対象として当り演出を実行してもよい。

30

40

【0692】

トリガ保留1がハズレ図柄、トリガ保留2が直Vの演出を実行する小当り図柄、トリガ保留3がVチャレンジ演出を実行する小当り図柄、トリガ保留4が直Vの演出を実行する小当り図柄で当選する状況においての「まとめ変動」での当り演出の実行タイミングは以下のタイミングを例示できる。

(1) RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動(RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)中のタイミングで当り変動を実行する。

(2) RUSH1の1変動目の第2主遊技図柄の図柄変動(RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)が終了し、2番目の第2主遊技の図柄変動(トリ

50

が保留 1 の図柄変動) 中のタイミングで当り変動を実行する。

(3) RUSH 1 の 1 変動目の第 2 主遊技図柄の図柄変動 (RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目) が終了し、3 番目の第 2 主遊技の図柄変動 (トリガ保留 2 の図柄変動) 中のタイミングで当り変動を実行する。

【0693】

また、直 V の演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留 2 よりも、V チャレンジ演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留 1 が、先に保留されている場合、つまり、図 69 の (d) において、RUSH 1 の 1 変動目の第 2 主遊技図柄の図柄変動 (RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目) が終了し、1 番目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、V チャレンジ演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留 (トリガ保留 1 (図 69 では丸の中に 1 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当))、RUSH 1 の 1 変動目の第 2 主遊技図柄の図柄変動 (RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目) が終了し、2 番目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、直 V の演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留 (トリガ保留 2 (図 69 では丸の中に 2 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当)) となっている状況においての「まとめ変動」では、図 69 の (e) のようにハズレ演出 (第 1 装飾図柄がハズレ態様で仮停止表示する演出) を行うように構成されている。

【0694】

その後、図 69 の (f) のようにリザルト画面 (RUSH 1 や RUSH 2 の状態が終了したことを示す結果画面として、特別遊技の連荘回数である『BONUS×1』や連荘中に獲得した出玉数である『600GET』を表示する画面) を表示するように構成されている。そして、直 V の演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留 2 よりも、V チャレンジ演出を実行する小当り図柄の保留であるトリガ保留 1 が、先に保留されている場合においては、図 69 の (e) のようにハズレ演出を行ったうえで、時間短縮遊技状態 (例えば、低確高ベース状態) の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動 (RUSH 1 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 変動目 (図 69 の (a)、RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目)、または、複数の図柄変動 (トリガ保留 1 の図柄変動、トリガ保留 2 の図柄変動、トリガ保留 3 の図柄変動、トリガ保留 4 の図柄変動) のうちのいずれかの図柄変動 (例えば、トリガ保留 1 の図柄変動やトリガ保留 2 の図柄変動) において、図 69 の (g) に示すような特殊演出 (復活 V チャレンジ演出) を実行するように構成されている。

【0695】

図 69 の (g) は、時間短縮遊技状態 (例えば、低確高ベース状態) の第 2 主遊技図柄の最終の図柄変動 (RUSH 1 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 変動目 (図 69 の (a)、RUSH 2 の場合は特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 10 変動目) で特殊演出を実行する例を示しているが、先に述べたようにトリガ保留 1 の図柄変動やトリガ保留 2 の図柄変動において特殊演出を実行してもよい。図 69 の (g) に示すような特殊演出 (復活 V チャレンジ演出) を実行した後であって、トリガ保留 1 の小当り図柄が表示された後に小当り遊技を実行する。小当り遊技中に第 1 大入賞口 C10 の特定領域 C12-2 において遊技球の通過が検出できなかった場合は、図 69 の (h) に示すような、先に表示したリザルト画面 (図 69 の (f)) の表示態様とは異なるリザルト画面を小当り遊技終了デモ中に表示するように構成されている。なお、図 69 の (h) のリザルト画面とは異なる特定演出 (特定領域を通過しなかったことを示す失敗演出画面を維持した状態とする演出) を実行するようにしてもよい。

【0696】

第 2 主遊技始動口への入球に基づき演出表示装置 SG に第 1 保留表示を増加させるチャージ促進演出の例を示したが、演出表示装置 SG に第 1 保留表示を表示する演出とは異なる演出 (例えば、演出表示装置 SG に 4 つの空きマスが表示されており、第 2 主遊技始動口への入球に基づいて演出表示装置 SG に表示されている 4 つの空きマスに色が塗られ空

10

20

30

40

50

キマスが埋まっていくように見せる演出など）であってもよい。

【0697】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目（図69の（a））、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）の所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合は、以下のいずれかの演出を実行するような仕様を採用してよい。

（1）所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合は、チャージ促進演出を実行しない（そもそも、チャージ促進演出を一切表示しない）。

（2）所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合でも、チャージ促進演出を実行するが、第2主遊技始動口への入球がなくともチャージ完了の演出を実行する（例えば、チャージ促進演出を実行開始後、即座にチャージ完了の演出を実行する）。

（3）所定タイミング時において、第2主遊技側の保留が全て（例えば、4個）貯まっている場合でも、チャージ促進演出を実行し、第2主遊技始動口への入球がない場合はチャージ完了の演出を実行しない（例えば、チャージ促進演出を実行開始後、第2主遊技側の保留が全て貯まっているにもかかわらず、実際に第2主遊技始動口への入球がないと、チャージ完了演出を実行しない）。

【0698】

直Vの演出を実行する小当り図柄と、Vチャレンジ演出を実行する小当り図柄との両方を第2主遊技図柄で備えるばちんこ遊技機であっても、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第2主遊技図柄の最終変動と、保留されている複数個分の保留の第2主遊技図柄の図柄変動の「まとめ変動」を適切な表示内容とすることができ、それにより「まとめ変動」での演出がハズレを示唆する内容で合っても、Vチャレンジ演出を実行する小当りである可能性を残した変動内容とすることができる。

【0699】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄が小当りを示す小当り図柄（全ての小当り図柄が対象）で停止表示され、この小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出すると特別遊技が実行され、この特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるように構成されている。

【0700】

そして、この時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）は、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回（単独上限回数A）となることで終了（終了条件A）、または、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回（単独上限回数B）となることで終了（終了条件B）するよう設定されている。

【0701】

つまり、終了条件Aまたは終了条件Bのどちらか一方の終了条件が充足した場合に、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が終了するように構成されている。そして、演出表示装置SGの右上には、図69の（a）のように時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示（例えば、残り9回、残り8回、残り7回、残り6回、残り5回、残り4回、残り3回、残り2回、残り1回、ラストのような減算表示や1回目、2回目、3回目、4回目、5回目、6回目、7回目、8回目、9回目、ラストのような増加表示）が実行されるように構成されている。

【0702】

第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況の一部（第1

10

20

30

40

50

主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して、0回、1回、2回、3回、4回の状況)において新たな第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行されても、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示の更新はしないように構成されている。

【0703】

例えば、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示として、「残り9回」が表示されている状況において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行されても、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示としての「残り9回」から「残り8回」にはせず、「残り9回」の表示を維持するように構成されている。

10

【0704】

そして、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達する状況(第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回の状況、つまりは新たな第1主遊技図柄の変動開始条件が充足してしまうと6回に達する状況)において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行される場合(終了条件Aが充足する場合)、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示の更新を実行するとともに、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況であれば(第2主遊技図柄の実行可能な低確高ベース状態の残り回数が如何なる状況であっても)、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を強制的に特定態様(ラストや0回)の表示態様とするように構成されている。

20

【0705】

例えば、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示として、「残り9回」が表示されている状況であって、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達している状況において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行されると、第1主遊技図柄の図柄変動の変動開始時に、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示としての「残り9回」から「ラスト」の表示に変更される。第1主遊技図柄の図柄変動の変動開始のタイミングや第1主遊技図柄の図柄変動中のタイミングにおいて、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を強制的に特定態様(ラストや0回)の表示態様とするように構成されている。

30

【0706】

また、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を強制的に特定態様(ラストや0回)の表示態様とするように構成する例を示したが、第1主遊技図柄の図柄変動の変動開始のタイミング、第1主遊技図柄の図柄変動中のタイミング、第1主遊技図柄の図柄変動の変動停止のタイミングにおいて、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を消去してもよい。時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示消去する際は、いきなり消去されてもよいし、フェードアウトするように消去してもよい。

【0707】

なお、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達する状況(第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回の状況、つまりは新たな第1主遊技図柄の変動開始条件が充足してしまうと6回に達する状況)において第1主遊技図柄の変動開始条件が充足して第1主遊技図柄の図柄変動が実行される場合(終了条件Aが充足する場合)の図柄変動において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第2主遊技側の保留をためる演出であるチャージ促進演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に対して不利益を与えないようにすることができる。

40

【0708】

時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)であって第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回(単独上限回数A)となることで終了(終了条件A)するようにし、

50

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回（単独上限回数B）となることで終了（終了条件B）するように設定（単独上限回数A＝6回＜単独上限回数A＝10回）していたが、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回（単独上限回数A）となることで終了（終了条件A）するようにし、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）であって第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回（単独上限回数B）となることで終了（終了条件B）するように設定（単独上限回数A＝10回＞単独上限回数A＝6回）してもよい。

10

【0709】

第2主遊技始動口B10を第2主遊技始動口電動役物とし、第1主遊技始動口A10を第2主遊技始動口電動役物ではない始動口として説明したが、第1主遊技始動口A10を第1主遊技始動口電動役物とし、第2主遊技始動口B10を第2主遊技始動口電動役物ではない始動口としてしてもよい。

【0710】

第2主遊技始動口電動役物B11dの開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、時間短縮遊技状態とを有しており、特別遊技の実行終了後において時間短縮遊技状態とするよう構成されている。主遊技図柄として、第1主遊技図柄と、第2主遊技図柄とを有している。特別遊技の実行終了後において時間短縮遊技状態となる場合、第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から第1主遊技図柄の一単位が6回（第一回数）行われるまで時間短縮遊技状態が維持されるよう構成されているとともに、特別遊技の実行終了後から第2主遊技図柄の一単位が10回（第二回数）行われるまで時間短縮遊技状態が維持されるよう構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技図柄の一単位が行われることに基づいて、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示である減算表示（第二回数に係る情報）を更新して表示するよう構成されており、特別遊技の実行終了後から第1主遊技図柄の一単位が6回行われる前は、第1主遊技図柄の一単位が行われても減算表示を更新表示しないが、特別遊技の実行終了後から第1主遊技図柄の一単位が6回行われた場合は、特別遊技の実行終了後から第2主遊技図柄の一単位が10回行われる前であっても、減算表示を更新表示するよう構成されている。

20

30

【0711】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、単独上限回数A（時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して10回に達していない状況において第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して6回）に到達した際における演出を適切なものとするすることで、祖語のない時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の実行回数を示す表示（誤認しない表示）とすることができ、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。また、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における最終の図柄変動における保留状況に応じた適切な演出を行うことで、第2主遊技側の保留を貯める動機付けを創出できる。

40

【0712】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動でチャージ促進演出を実行し、先読み抽選に当選していない場合のシナリオに沿った連続演出Aの実行後に先読み抽選に当選した場合に連続演出Bを実行する先読み演出Dを実行するよう構成されている。

【0713】

図70は、連続演出Dのイメージ図である。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄の最終の図柄変動（例えば、RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイ

50

ミングにて、第2主遊技側の保留をためる演出であるチャージ促進演出を実行するように構成されている。

【0714】

図70の(g)は5変動目を示す図であるが、1変動目から5変動目までは図66の(a)から(g)で説明した通りのため、図70の(h)から説明を行う。図70の(g)の5変動目までが演出シナリオ20に沿って連続演出Aを実行している。次の6変動目から9変動目は、RUSH2の時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)において、第2主遊技図柄(第1主遊技図柄でもよい)の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、や「I」の文字は表示されないように構成されている。そして、9変動目では、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が失敗したことを演出表示装置SGに表示するように構成されている。

10

【0715】

(i)は、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、演出表示装置SGに「右打ちでチャージしろ」との画像オブジェクトを表示し、第2主遊技始動口が配置されている右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知となっている。

【0716】

(j)で示すように、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、第2主遊技始動口への入球が4個になり、演出表示装置SGの下側に表示される第1保留表示が4個(最大)になるとチャージ促進演出が完了することを示す「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示し、チャージ促進演出を終了させる。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に、(j)に示すように、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を第2主遊技始動口への入球の個数(例えば、4個)が示す表示に変更するように構成している。このように構成する場合、「チャージ完了」の画像オブジェクトから演出表示装置SGの下側の時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示に対して色彩エフェクトを表示して、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示を「ラスト」から「残り4回」に変更するように構成されている。また、「チャージ完了」の画像オブジェクトを表示させる際に時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を変更するのではなく、第2主遊技始動口への入球のタイミングで、時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の実行回数を示す表示を変更する(ラストから残り1回、残り1回から残り2回、残り2回から残り3回、残り3回から残り4回)ように構成してもよい。

20

30

【0717】

時間短縮遊技状態(例えば、低確高ベース状態)の第2主遊技図柄の最終の図柄変動(RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目)において、第2主遊技始動口への入球に基づき、主制御部から副制御部へ先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)を送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、第2主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当り図柄があるか否かを判定する。

40

【0718】

(j)では、チャージ促進演出の結果であって、副制御部が、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づいて、第2主遊技側の保留内にある保留がハズレであるか否か、小当たり当選かつVチャレンジ動作となる態様(Vチャレンジ演出)を実行する当り図柄があるか否か、小当たり当選かつ直Vとなる態様(直Vの演出)を実行する当り図柄があるか否かを判定した結果である4個の第2主遊技側のトリガ保留が示す情報を説明する。RUSH2の特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目の図柄変動が終了し、11変動目に第2主遊技の図柄変動が実行される予定の

50

トリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留 1（図 70 では丸の中に 1 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。RUSH 2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 1 変動目の図柄変動が終了し、1 2 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留 2（図 70 では丸の中に 2 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。RUSH 2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 2 変動目の図柄変動が終了し、1 3 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、ハズレとなる保留であり、トリガ保留 3（図 70 では丸の中に 3 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。RUSH 2 の特別遊技終了後の第 2 主遊技図柄の 1 3 変動目の図柄変動が終了し、1 4 変動目に第 2 主遊技の図柄変動が実行される予定のトリガ保留は、V チャレンジ演出を実行する小当り図柄で小当りとなる保留であり、トリガ保留 4（図 70 では丸の中に 4 が記載された第 2 主遊技側の第 1 保留表示が該当）である。

10

【0719】

1 1 変動目以降は、先読み抽選に当選している場合の連続演出 B を実行している。（k）は、RUSH 2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 3 である状況における 1 1 変動目の第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0720】

（l）は、RUSH 2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 2 である状況における 1 2 変動目の第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

20

【0721】

（m）は、RUSH 2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 1 である状況における 1 3 変動目の第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の図柄変動の「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「H」や「I」の文字は表示されないように構成されている。

【0722】

（n）は、RUSH 2 の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において、第 1 主遊技側の保留が 0、第 2 主遊技側の保留が 0 である状況における 1 4 変動目の第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の図柄変動（トリガ保留の図柄変動）となっており、この（n）トリガ保留の図柄変動が超 M チャンスの演出を実行する変動態様となっている。詳細には、このトリガ保留の図柄変動は、テーブル T2 の変動態様番号 115～120 の超 M チャンスの変動態様となっている。この超 M チャンスの演出は、トリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過後に図 70（n）の「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置 SG に表示され、図 67 の（p）の小当りを示す態様で第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とが確定停止するまでの演出となっている。（n）のトリガ保留の図柄変動が開始してから所定時間経過に「MACHI」の文字を表示する演出として、「I」の文字が演出表示装置 SG に表示されるように構成されている。「I」が演出表示装置 SG に表示されると、その後、表示された「I」が演出表示装置 SG の上の「H」が表示されている枠の右側の枠に表示されるように構成されている（（o）を参照）。

30

【0723】

（o）において演出表示装置 SG の上に最終的に「I」が表示されたことで、「MACHI」の文字を表示する演出としての連続演出が成功したこととなる。なお、トリガ保留として、第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の V チャレンジ演出を実行する変動態様を対象としたが、第 2 主遊技図柄（第 1 主遊技図柄でもよい）の直 V の演出を実行する変動態様を対象としてもよい。また、これらの変動態様を対象とした先読み演出 B は、特別遊技が終了した後の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の RUSH 2 の

40

50

1 1 変動～1 4 変動の図柄変動において、「M A C H I」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されているが、トリガ保留として第2主遊技図柄（第1主遊技図柄でもよい）のハズレの変動態様を対象とした場合は、連続演出Aと同様に連続演出が失敗するように構成されている。また、先読み演出Bのトリガ保留を大当たりとなる変動態様としてもよく、その場合は、「M A C H I」の文字を表示する演出としての連続演出が成功するように構成されている。また、1 0 変動目から1 4 変動目を「まとめ変動」としてもよい。

【0 7 2 4】

連続演出A～Dを「まとめ変動」として実行するように構成してもよい。連続演出Aは、1 変動目から1 0 変動目までの図柄変動を演出シナリオに沿って実行しているので、1 変動目から1 0 変動目までの図柄変動を1つの図柄変動として1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」とすることができる。連続演出Bは、先読み抽選に当選しているトリガ保留の図柄変動と、トリガ保留の前に貯留されている保留の図柄変動（1～3 変動）とを1つの図柄変動として1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」とすることができる。連続演出Cは、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であるので、演出シナリオに沿った連続演出Aと、先読み抽選に当選した場合の連続演出Bとを合わせて、1 変動目から1 0 変動目までの図柄変動を1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」とすることができる。なお、2 変動目から9 変動目にトリガ保留があり、トリガ保留がハズレとなる場合は、トリガ保留の後の図柄変動は、演出シナリオに沿った図柄変動を行うことが好ましい。連続演出Dも、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であるので、演出シナリオに沿った連続演出Aと、先読み抽選に当選した場合の連続演出Bとを合わせて、1 変動目から1 4 変動目までの図柄変動を1の図柄変動に見せるようにした「まとめ変動」とすることができる。なお、1 1 変動目から1 3 変動目にトリガ保留があり、トリガ保留がハズレとなる場合は、トリガ保留の後の図柄変動は、特定の演出（例えば、「M A C H I」の文字を表示する演出となっているが、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字を表示しない演出）を行うことが好ましい。

【0 7 2 5】

連続演出Aを実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前に実行していた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行できるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のR U S H 2における1 変動～1 0 変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ2 0までの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置S Gで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

【0 7 2 6】

連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Bを実行しないように構成されている。電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のR U S H 2が開始されるタイミングにおいて、演出シナリオを抽選によって決定するように構成されているので、演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前にバックアップしていた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行できるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のR U S H 2における1 変動～1 0 変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ2 0までの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置S Gで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

【0727】

連続演出Cは、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であるので、連続演出Aを実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前に実行していた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行することができるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2における1変動～10変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ20までの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

10

【0728】

そして、連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Bを実行しないように構成されている。連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Aの演出シナリオをバックアップしておくことによって、電源が復帰した場合も、電源断前に実行していた演出シナリオを用いた連続演出Aを実行することができるように構成されている。演出シナリオをバックアップしていない場合であって、電源断時の図柄変動が特別遊技終了後の時間短縮遊技状態のRUSH2における1変動～10変動の何変動目の図柄変動であったかをバックアップしている場合は、演出シナリオ1～演出シナリオ20までの中から1の演出シナリオを抽選によって決定し、決定された演出シナリオを用いてバックアップしていた図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）連続演出Aを実行するように構成されている。

20

【0729】

連続演出Cは、連続演出Aと連続演出Bを組み合わせた連続演出であるので、連続演出Aを実行中に電源断した場合は、連続演出Aと同様である。そして、11変動から14変動の連続演出Bの実行中に電源断し、電源が復帰される場合、電源断前に実行していた連続演出Bを実行しないように構成されている。電源が復帰した図柄変動から（電源の復帰時に演出表示装置SGで演出用図柄の図柄変動が行われない場合は、バックアップしていた図柄変動の次の図柄変動から）から14変動まで、特定の演出（例えば、「MACHI」の文字を表示する演出となっているが、「M」、「A」、「C」、「H」、「I」の文字を表示しない演出）を行うことが好ましい。

30

【0730】

回転体C17の動作態様が（a）1／5パターンのVチャレンジ動作となる態様から回転体の動作態様が（b）～（e）のパターンのVチャレンジ動作となる態様に変更するV増やし演出などにおいて回転体C17の「外」の表記が「V」の表記に変更されて、「V」の穴が増加する態様を例示してきたが、回転体C17の「外」の穴をシャッタ等で塞ぐことによって、「V」の穴である特定領域C12-2の入球確率としての特定領域入球容易性を変化させるように構成してもよい。

40

【0731】

「外」の穴をシャッタ等で塞ぐ場合の回転体C17の穴の配置は以下のように構成されている。

（1）1／5画像オブジェクトが表示される場合、回転体C17の「V」の穴は1個であり、「外」の穴は4個、特定領域C12-2の入球確率は1／5（20％）

（2）2／5画像オブジェクトが表示される場合、回転体C17の「V」の穴は1個であり、「外」の穴は3個（1個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態）、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体C17により、特定領域C12-2の入球が略確定するため、特定領域C12-2の入球

50

確率は $2/5$ (40%)

(3) $3/5$ 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 1 7 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 2 個 (2 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態)、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 1 7 により、特定領域 C 1 2 - 2 の入球が略確定するため、特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率は $3/5$ (60%)

(4) $4/5$ 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 1 7 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 1 個 (3 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態)、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 1 7 により、特定領域 C 1 2 - 2 の入球が略確定するため、特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率は $4/5$ (80%)

(5) $5/5$ 画像オブジェクトが表示される場合、回転体 C 1 7 の「V」の穴は 1 個であり、「外」の穴は 0 個 (4 個の「外」の穴がシャッタで塞がれている状態)、「外」の穴がシャッタで塞がれている箇所に遊技球が向かった場合は、反時計回りに回転する回転体 C 1 7 により、特定領域 C 1 2 - 2 の入球が略確定するため、特定領域 C 1 2 - 2 の入球確率は $5/5$ (100%)

【0732】

図 7 1 は、「外」の穴をシャッタ C 1 2 - 3 - 1 で塞ぐ場合のシャッタ C 1 2 - 3 - 1 の動作タイミングを示した図である。シャッタはモータで動作するように構成されており、モータが CW の場合はシャッタで「外」の穴、「V」の穴を塞ぐ状態にしており、モータが CCW の場合はシャッタで「外」の穴、「V」の穴を塞がないよう状態にしている。

【0733】

$1/5$ 画像オブジェクトが表示される場合 (0 個 V 増やし演出を実行する場合)、S P リーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の 1 個目の入球の検出に基づき、図 5 5 の回転体吸収演出で示すように、(a) $1/5$ パターンで示す図と同一 (類似でも可) の $1/5$ 画像オブジェクト、(b) $2/5$ パターンで示す図と同一 (類似でも可) の $2/5$ 画像オブジェクト、(c) $3/5$ パターンで示す図と同一 (類似でも可) の $3/5$ 画像オブジェクト、(d) $4/5$ パターンで示す図と同一 (類似でも可) の $4/5$ 画像オブジェクト、(e) $5/5$ パターンで示す図と同一 (類似でも可) の $5/5$ 画像オブジェクトを演出表示装置 S G に表示し、 $1/5$ 画像オブジェクト、 $2/5$ 画像オブジェクト、 $3/5$ 画像オブジェクト、 $4/5$ 画像オブジェクト、 $5/5$ 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 S G に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 1 7 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す $1/5$ 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 1 7 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体 C 1 7 の 4 個の「外」の穴のうち 1 個の「外」が塞がれて「外」の穴が 3 個となる態様 (特定領域の入球確率が $2/5$ の態様) に変更されると見せかけて「外」の穴が 4 個となる態様に戻るよう構成されている。

【0734】

0 個 V 増やし演出は、第 1 __ 4 R 図柄 1 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるよう構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 5 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置 S G に $2/5$ 画像オブジェクトを表示するよう見せかけて $1/5$ 画像オブジェクトを表示するよう構成されている。また、 $2/5$ 画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第 1 大入賞口 C 1 0 へ 5 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータを CW 方向に回転させて、1 個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御し、 $1/5$ 画像オブジェクトに戻す表示のタイミングに合わせて、モータを CCW 方向に回転させて、シャッタに塞がれた 1 個の「外」の穴がシャッタによって塞がれていない状態 (0 塞ぎ) に戻すように制御する。

【0735】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間が経過したことに基づいて、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御してから、モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

10

【0736】

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

20

【0737】

1個V増やし演出は、第1__4R図柄2の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ4カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置SGに2/5画像オブジェクト（1/5⇒2/5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、2/5画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ4カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータをCW方向に回転させて、1個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

30

【0738】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の「V」の穴と、3個の「外」の穴と、1個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間が経過したことに基づいて、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴と3個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

40

【0739】

3/5画像オブジェクトが表示される場合（2個V増やし演出を実行する場合）、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、（a）1/5パターンで示す図と同一（類似でも可）の

50

1／5 画像オブジェクト、(b) 2／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 2／5 画像オブジェクト、(c) 3／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 3／5 画像オブジェクト、(d) 4／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 4／5 画像オブジェクト、(e) 5／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 5／5 画像オブジェクトを演出表示装置 SG に表示し、1／5 画像オブジェクト、2／5 画像オブジェクト、3／5 画像オブジェクト、4／5 画像オブジェクト、5／5 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 SG に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 17 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す 3／5 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 17 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体 C 17 の 4 個の「外」の穴のうち 2 個の「外」が塞がれて「外」の穴が 2 個となる態様（特定領域の入球確率が 3／5 の態様）となるように構成されている。

10

【0740】

2 個 V 増やし演出は、第 1 __ 4 R 図柄 3 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 10 へ 3 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置 SG に 3／5 画像オブジェクト（1／5 ⇒ 2／5 ⇒ 3／5 とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、3／5 画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第 1 大入賞口 C 10 へ 3 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータを CW 方向に回転させて、2 個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

20

【0741】

回転体 C 17 は、第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第 1 大入賞口が開放してから 240 秒の期間まで、1 個の「V」の穴と、2 個の「外」の穴と、2 個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第 1 大入賞口が開放してから 240 秒の期間が経過したことに基づいて、モータを CW 方向に回転させて 1 個の「V」の穴と 2 個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4 個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータを CCW 方向に回転させてシャッタに塞がれた 1 個の「V」の穴と 4 個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が 1 個の「V」の穴と、4 個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

30

【0742】

4／5 画像オブジェクトが表示される場合（3 個 V 増やし演出を実行する場合）、SP リーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の 1 個目の入球の検出に基づき、図 55 の回転体吸収演出で示すように、(a) 1／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 1／5 画像オブジェクト、(b) 2／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 2／5 画像オブジェクト、(c) 3／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 3／5 画像オブジェクト、(d) 4／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 4／5 画像オブジェクト、(e) 5／5 パターンで示す図と同一（類似でも可）の 5／5 画像オブジェクトを演出表示装置 SG に表示し、1／5 画像オブジェクト、2／5 画像オブジェクト、3／5 画像オブジェクト、4／5 画像オブジェクト、5／5 画像オブジェクトの順番で演出表示装置 SG に表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体 C 17 が取り得る入球確率の態様のパターンを示す 4／5 画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体 C 17 は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体 C 17 の 4 個の「外」の穴のうち 3 個の「外」が塞がれて「外」の穴が 1 個となる態様（特定領域の入球確率が 4／5 の態様）となるように構成されている。

40

【0743】

50

3個V増やし演出は、第1—4R図柄4の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ2カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置SGに4／5画像オブジェクト（1／5⇒2／5⇒3／5⇒4／5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、4／5画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ2カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータをCW方向に回転させて、3個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

【0744】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の「V」の穴と、1個の「外」の穴と、3個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間が経過したことに基づいて、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴と1個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

【0745】

5／5画像オブジェクトが表示される場合（4個V増やし演出を実行する場合）、SPリーチに発展したタイミングもしくは小当り遊技の1個目の入球の検出に基づき、図55の回転体吸収演出で示すように、（a）1／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の1／5画像オブジェクト、（b）2／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の2／5画像オブジェクト、（c）3／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の3／5画像オブジェクト、（d）4／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の4／5画像オブジェクト、（e）5／5パターンで示す図と同一（類似でも可）の5／5画像オブジェクトを演出表示装置SGに表示し、1／5画像オブジェクト、2／5画像オブジェクト、3／5画像オブジェクト、4／5画像オブジェクト、5／5画像オブジェクトの順番で演出表示装置SGに表示された回転体の画像オブジェクトに吸い込まれるような回転体吸収演出を実行する。その後、最終的に回転体C17が取り得る入球確率の態様のパターンを示す5／5画像オブジェクトが回転体の画像オブジェクトの中に表示する回転体確率表示の演出が実行される。回転体C17は、回転体確率表示の演出で表示された入球確率の態様のパターンに対応して「外」の穴をシャッタで塞ぐようになっており、この場合、回転体C17の4個の「外」の穴のうち4個の「外」が塞がれて「外」の穴が0個となる態様（特定領域の入球確率が5／5の態様）となるように構成されている。

【0746】

4個V増やし演出は、第1—4R図柄5の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ1カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置SGに5／5画像オブジェクト（1／5⇒2／5⇒3／5⇒4／5⇒5／5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、5／5画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ1カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータをCW方向に回転させて、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐように制御する。

【0747】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の「V」の穴と、4個のシャッタで塞がれた「外」の穴とで構成された状態を保持する。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間

10

20

30

40

50

が経過したことに基づいて、モータをCW方向に回転させて1個の「V」の穴をシャッタで塞ぐように制御して、4個の「外」の穴をシャッタで塞ぐ状態にしてから、モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた1個の「V」の穴と4個の「外」の穴をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の「V」の穴と、4個の「外」の穴とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

【0748】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄であってもよい）の最終の図柄変動（例えば、RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、図柄変動がハズレ図柄又は小当り図柄にて確定停止した際の変動固定時間は、10秒となっており、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における補助遊技図柄の変動時間や時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）又は非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）における第2主遊技始動口電動役物B11dの動作時間（開放時間と閉鎖時間を含んだ時間）よりも長くなるように構成されている。この変動固定時間において（厳密には、変動固定時間の開始時において）、主遊技時短フラグをオンからオフに切り替え、補助遊技時短フラグもオンからオフに切り替えるように構成されている。このように、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動の変動固定時間を、補助遊技図柄の変動時間よりも長くすることで、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動が終了した際に、補助遊技図柄の図柄変動が実行されている状態であっても、変動固定時間の10秒の間に確実に補助遊技図柄の図柄変動（例えば、0.5秒）が終了し、非時間短縮遊技状態の開放態様である0.5秒開放→閉鎖が終了するため、時間短縮遊技状態後の最初の図柄変動時の遊技状態を確実に非時間短縮遊技状態とすることができる。また、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動の変動固定時間を、第2主遊技始動口電動役物B11dの動作時間（開放時間と閉鎖時間を含んだ時間）よりも長く{10秒>7.6秒（0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖）、10秒>3.8秒（3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖）}することで、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動が終了した際に、第2主遊技始動口電動役物B11dが作動している状態であり、変動固定時間の間に第2主遊技始動口に入球しても、第2主遊技側の保留の数は最大の4個の状態を維持するため、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動の後の遊技を、第2主遊技を主体とした限定した変動の遊技（例えば、4変動の「まとめ変動」）を確実に実行させることができる。

【0749】

時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の第2主遊技図柄（第1主遊技図柄であってもよい）の最終の図柄変動（例えば、RUSH1の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の1変動目、RUSH2の場合は特別遊技終了後の第2主遊技図柄の10変動目）において、図柄変動がハズレ図柄又は小当り図柄にて確定停止した際の変動固定時間は、10秒となっており、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）における補助遊技図柄の変動時間や時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）又は非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）における第2主遊技始動口電動役物B11dの動作時間（開放時間と閉鎖時間を含んだ時間）よりも長くなるように構成されている。この変動固定時間において、主遊技時短フラグをオンからオフに切り替え、補助遊技時短フラグもオンからオフに切り替えるように構成する例を示したが、変動固定時間において（厳密には、変動固定時間の開始時において）、補助遊技時短フラグのみオンからオフに切り替えるように構成してもよい。主遊技時短フラグは、非時間短縮遊技状態に移行してから所定回数の図柄変動の変動固定時間において、オンからオフに切り替えることが好適である。このように構成することで、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動から非時間短縮遊技状態の所定回数目までの複数変動に亘って実行可能な連続演出において、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態と選択傾向が同じ変動態様を選択できるので、各図柄変動で実行される演出のバランスが良い連続演出を実行することができる。

【0750】

変動態様番号 17～19 の変動態様である弱 S P リーチについては、小当りの当選が確定する変動態様ではないように設定されている。変動態様番号 17～19 の変動態様である弱 S P リーチに対応する副制御部の変動パターンも弱 S P リーチに対応しており、キャラクタを用いたリーチであって、S P リーチ（特に、S P リーチ M バトル）への発展契機となるリーチとなっている。

【0751】

第 1 主遊技図柄および第 2 主遊技図柄の確定停止に合わせて、第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄を確定停止させる例を示したが、小当りが当選した場合においては、S P リーチの演出中に変動態様の変動時間の終了タイミングに合わせて、主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）のみを確定停止させてもよい。このように構成する場合、S P リーチの演出を小当り遊技開始デモおよび小当り遊技中においても実行させることができ、演出用図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）は、小当り遊技開始デモおよび小当り遊技中の S P リーチの演出の実行中において図柄変動（例えば、左列、右列の第 1 装飾図柄がテンパイ状態での揺れアクションを実行し、中列の第 1 装飾図柄は図柄変動を継続し、左列、中列、右列の第 2 装飾図柄は図柄変動を継続する）を継続し、小当り遊技中に確定停止する。演出用図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）は、小当り遊技中に確定停止することに限定されず、小当り遊技終了デモ中（小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出できなかった場合）や特別遊技開始デモ中（小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した場合）に確定停止させてもよい。演出用図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）を確定停止させるタイミングとしては、小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出したタイミング、小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の一般領域 C 1 2 - 3 において遊技球の通過を検出したタイミング、小当り遊技終了デモが開始されてから所定時間経過したタイミング、特別遊技開始デモが開始されてから所定時間経過したタイミングなどが例示できる。

【0752】

（第 2 実施形態）

第 2 実施形態においては、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態を複数種類有するよう構成することにより、時間短縮遊技状態における興趣性を高めるよう構成するものである。ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第 2 実施形態とし、以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0753】

図 7 2 は、第 2 実施形態における、遊技機の前面側の基本構造を示す図である。以下、本実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【0754】

まず、第 2 実施形態においては、遊技領域中央部の第 1 主遊技始動口 A 1 0 と遊技領域右側（遊技領域中央を基準）の第 1 主遊技始動口 A 1 2 との 2 つの第 1 主遊技始動口が設けられている。また、遊技者が左打ちを実行して遊技領域左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易く、その他の入球口には誘導され難いよう構成されており、遊技者が右打ちを実行して遊技領域右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動口 H 1 0、振分入球口 C 3 0、第 2 主遊技始動口 B 1 2、第 1 主遊技始動口 A 1 2、第 2 大入賞口 C 2 0、第 1 大入賞口 C 1 0、に誘導され易く、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難いよう構成されている。更に、遊技者が右打ちを実行して遊技領域右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、補助遊技始動

口H10、振分入球口C30、第2主遊技始動口B12、第1主遊技始動口A12、第2大入賞口C20、第1大入賞口C10の順に流下していくよう構成されている。また、第1主遊技始動口A12には第1非電動役物A12hdが設けられており、第1非電動役物A12hdが閉鎖状態である場合には遊技球が第1主遊技始動口A12に入球し難く、第1非電動役物A12hdが開放状態である場合には遊技球が第1主遊技始動口A12に入球し易くなるように構成されている。また、第2主遊技始動口B12には、第2非電動役物B12hdが設けられており、第2非電動役物B12hdが閉鎖状態である場合には遊技球が第2主遊技始動口B12に入球し難く、第2非電動役物B12hdが開放状態である場合には遊技球が第2主遊技始動口B12に入球し易くなるように構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ10000球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。尚、第2実施形態の遊技の流れとしては、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、時間短縮遊技状態（例えば、高確高ベース状態、低確高ベース状態）においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。

【0755】

次に、図73は、振分入球口C30の内部の構造を示した図である。振分入球口C30の内部には、遊技球が入球することにより第1非電動役物A12hdが開放することとなる第1開放入球口C32（第1開放入球口入球検出装置C32s）と、遊技球が入球することにより第2非電動役物B12hdが開放することとなる第2開放入球口C33（第2開放入球口入球検出装置C33s）と、振分入球口C30に入球した遊技球を第1開放入球口C32と第2開放入球口C33とに振り分ける振分部材C34とを有している。

【0756】

振分部材C34が第一態様である場合には、第2開放入球口C33への流路を塞ぐように右側に振れた状態となっており、振分入球口C30に入球した遊技球は第1開放入球口C32に入球し易く、第2開放入球口C33に入球し難いよう構成されている。

【0757】

振分部材C34が第二態様である場合には、第1開放入球口C32への流路を塞ぐように左側に振れた状態となっており、振分入球口C30に入球した遊技球は第1開放入球口C32に入球し難く、第2開放入球口C33に入球し易いよう構成されている。また、振分部材は、電動役物C30dが開放する場合の最初の開放タイミングから駆動開始し、「第一態様→第二態様→第一態様」のように駆動するよう構成されている。

【0758】

次に、図74は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルを示す図である。補助遊技時短フラグとして、補助遊技時短フラグAと補助遊技時短フラグBとの2種類の補助遊技時短フラグが設けられている。また、オンとなっている補助遊技時短フラグの種類によって、電動役物C30dの開放態様が相違するよう構成されており、このように構成することにより、オンとなっている補助遊技時短フラグによって振分入球口C30に遊技球が入球するタイミングを相違させることができ、振分部材C34の駆動に合わせて第1開放入球口C32と第2開放入球口C33とに遊技球を振分可能に構成されている。具体的には、補助遊技時短フラグAがオンである場合、電動役物C30dの開放態様は、「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となっており、遊技球が入球容易となる4.0秒の開放（長開放）が開放期間における後半部分になっている。補助遊技時短フラグBがオンである場合、電動役物C30dの開放態様は、「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となっており、遊技球が入球容易となる3.0秒の開放（長開放）が開放期間における前半部分となっている。

【0759】

尚、長開放の期間は補助遊技時短フラグBがオンである場合よりも補助遊技時短フラグAがオンである場合の方が長時間となっており、開放している合計の時間も補助遊技時短フラグBがオンである場合よりも補助遊技時短フラグAがオンである場合の方が長時間となっている。同時に、振分部材C34の駆動態様は、「3.6秒第1態様（第2開放入球口C33に誘導）→4.0秒第二態様（第1開放入球口C32に誘導）」となっている。このように構成することで、補助遊技時短フラグAがオンの時には、第1開放入球口C32に入球し、補助遊技時短フラグBがオンの時には、第2開放入球口C32に入球するよう構成されている。尚、本例においては、補助遊技時短フラグ（補助遊技時短フラグA及び補助遊技時短フラグB）がオフである場合には、補助遊技側の当選確率を0（当選無し）としてもよい。そのように構成した場合には、補助遊技変動時間決定用乱数を取得し、当該乱数に基づいて補助遊技図柄の変動時間を決定するよう構成してもよい。また、補助遊技図柄の変動時間の候補を同一の補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグAオン、補助遊技時短フラグBオン、補助遊技時短フラグA及び補助遊技時短フラグBオフ）の中で複数有するよう構成してもよいし、補助遊技図柄の変動時間の候補をすべての補助遊技側の遊技状態の中で1つのみ有するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、補助遊技変動時間決定用乱数を設けないよう構成してもよい。また、補助遊技時短フラグAがオンである場合の電動役物C30dの開放態様と、補助遊技時短フラグBがオンである場合の電動役物C30dの開放態様とを同じとしてもよい。

【0760】

図75は、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUMCは、非時間短縮遊技状態での特別遊技であるかを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPUMCは、当り図柄の態様が図柄番号1であるかを判定する。ステップ1754でYesの場合、ステップ1756で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタに所定値（本例では100）をセットする。次に、ステップ1758で、補助遊技時短フラグAをオンにし、ステップ1780に移行する。また、ステップ1754でNoの場合、ステップ1766で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタに所定値（本例では7）をセットする。次に、ステップ1768で、補助遊技時短フラグBをオンにし、ステップ1780に移行する。このように、停止した当り図柄によって、当該当り図柄に係る特別遊技終了後にオンとなる補助遊技時短フラグが相違し得る（補助遊技時短フラグA、補助遊技時短フラグBとのいずれかがオンとなる）、即ち、時間短縮遊技状態が相違し得るよう構成されている。尚、以降補助遊技時短フラグAがオンである状態を時間短縮遊技状態A、補助遊技時短フラグBがオンである状態を時間短縮遊技状態Bと称することがある。

【0761】

なお、補助遊技時短フラグAがオンである状態を時間短縮遊技状態Aとし、補助遊技時短フラグBがオンである状態を時間短縮遊技状態Bとしたが、時間短縮遊技状態Aは、第1非電動役物A12hdの開放容易性に関する遊技状態として、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていればよく、時間短縮遊技状態Bは、第2非電動役物B12hdの開放容易性に関する遊技状態として、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていればよい。また、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bは、電動役物C30dの開放容易性に関する遊技状態として、電動役物C30dが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていることが好適である。

【0762】

ステップ1752でNoの場合、ステップ1770で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタに所定値（本例では7）をセットする。次に、ステップ1772で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグBをオンにし、ステップ1780に移行する。次に、ステップ1780で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにし、次の処理〔ステップ1800の処理〕に移行する。このように、第2実施形態に

においては補助遊技時短フラグとして補助遊技時短フラグAがオンとなるか補助遊技時短フラグBがオンとなるか（時間短縮遊技状態Aとなるか時間短縮遊技状態Bとなるか）は当り図柄の種類によって決定する（当り当選時の遊技状態には依存しない）よう構成されており、当り図柄の種類によって、時間短縮遊技状態Aに移行する場合と、時間短縮遊技状態Bに移行する場合とが存在している。

【0763】

図76は、振分部材動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材駆動中フラグ（電動役物の開放に基づき振分部材が駆動している期間にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物の最初の開放タイミングに到達した（電動役物が最初の開放をしたタイミングから、振分部材の駆動が開始される）か否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1806で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材駆動タイマ（デクリメントタイマ）に初期値（本例では7.6）をセットしてスタートする。次に、ステップ1808で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材駆動中フラグをオンにし、ステップ1810に移行する。尚、ステップ1802でNoの場合にも、ステップ1810に移行する。次に、ステップ1810で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材駆動タイマ値が、駆動切替のタイミング（タイマ値＝4.0）に達した（振分部材駆動タイマはデクリメントタイマとなっているため、振分部材の駆動開始から3.6秒のタイミングにおける振分部材駆動タイマ値は4.0となっている）か否かを判定する。ステップ1810でYesの場合、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材を第1態様から第2態様に駆動し（初期位置は第1態様となっている）、次の処理{ステップ1850の処理}に移行する。また、ステップ1810でNoの場合、ステップ1814で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材駆動タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合、ステップ1816で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材を第2態様から第1態様に駆動する。次に、ステップ1818で、主制御基板MのCPUMCは、振分部材駆動中フラグをオフにし、次の処理{ステップ1850の処理}に移行する。尚、ステップ1804又は1814でNoの場合にも、次の処理{ステップ1850の処理}に移行する。

【0764】

図76の中段は、電動役物と振分部材の作用図である。まず、振分部材C32は、所定のタイミング（駆動開始から3.6秒）で、第1態様（初期位置）から第2態様に駆動される。ここで、時間短縮遊技状態Bである場合には、振分部材が第1態様である期間にて電動役物が長開放（前述した電動役物の開放期間の前半部分となる3.0秒の開放）し、遊技球の入球が容易となる。一方、時間短縮遊技状態Aである場合には、振分部材が第2態様である期間にて電動役物が長開放（前述した電動役物の開放期間の後半部分となる4.0秒の開放）し、遊技球の入球が容易となるよう構成されている。また、図76の下段は、電動役物の開放態様と振分部材の変位態様を示す表である。前述したように、電動役物の開放パターンは、補助遊技時短フラグAがオンである場合が、補助遊技時短フラグBがオン時である場合より、電動役物の総開放時間ないし（複数開放する場合の）最大開放時間が長くなっており、補助遊技時短フラグAがオンである場合の方が、補助遊技時短フラグBがオンである場合よりも相対的に振分入球口への遊技球の入球が容易となっている。また、振分部材は、上述のように、第1態様の場合には、第2開放入球口C33に入球する（第2主遊技図柄に係る抽選を実行）よう遊技球を誘導し、第2態様の場合には、第1開放入球口C32に入球（第1主遊技図柄に係る抽選を実行）するよう遊技球を誘導している。

【0765】

図77は、第1非電動役物動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物開放中フラグ（第1非電動役物A12hdが開放中にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ185

2でYesの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、第1開放入球口C32に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物A12hdを開放し、次の処理{ステップ1900の処理}に移行する。また、ステップ1852でNoの場合、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A12に所定個数(第1非電動役物A12hdが閉鎖することとなる入球数であり、本例では2個であるが、少なくとも1個以上であればよい)が入球したか否かを判定する。ステップ1860でYesの場合、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件を充足していない(本例では、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて第1非電動役物A12hdが開放し、且つ、ステップ1860でYesとなったタイミングで補助遊技時短フラグAがオフである場合にエラーとなる)か否かを判定する。ステップ1862でYesの場合、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物A12hdを閉鎖する。次に、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、第1非電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理{ステップ1900の処理}に移行する。尚、ステップ1860又はステップ1854でNoの場合にも、次の処理(ステップ1900の処理)に移行する。また、ステップ1862でNoの場合、ステップ1868で、エラーである旨を報知し、エラー処理を実行する(エラーの復帰条件としては、例えば、電源をオフ→オンとする、RAMクリアを実行する、等としてよい)。このように、第2実施形態においては、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて遊技球が第1主遊技始動口A12に入球したとしても即座にエラーであるとは判定せずに、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて第1非電動役物A12hdが開放し、且つ、補助遊技時短フラグAがオフである状況にて第1非電動役物A12hdが閉鎖することとなる所定個数(本例では、2個であるが第1非電動役物A12hdが開放状態から閉鎖状態となる入球個数以上となっていればよく、3個等でも問題ない)の遊技球が第1主遊技始動口A12に入球した場合にエラーと判定するよう構成されている。尚、第2実施形態においては、補助遊技時短フラグAがオンである場合に第1非電動役物A12hdが開放し、その後、1変動後に補助遊技時短フラグAがオフとなった場合には、補助遊技時短フラグAがオフ且つ第1非電動役物A12hdが開放中となり、そのような場合にはエラーとしないために、第1非電動役物A12hdの開放時に補助遊技時短フラグAがオフ、且つ、第1非電動役物A12hdの閉鎖時にも補助遊技時短フラグAがオフであることをエラーの条件としている。

【0766】

図78は、第2非電動役物動作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPUMCは、第2非電動役物開放中フラグ(第2非電動役物B12hdが開放中にオンとなるフラグ)がオフであるか否かを判定する。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、主制御基板MのCPUMCは、第2開放入球口C33に入球したか否かを判定する。ステップ1904でYesの場合、ステップ1906で、主制御基板MのCPUMCは、第2非電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ1908で、主制御基板MのCPUMCは、第2非電動役物B12hdを開放し、次の処理{ステップ1900の処理}に移行する。また、ステップ1902でNoの場合、ステップ1910で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B12に所定個数(第2非電動役物B12hdが閉鎖することとなる入球数であり、本例では2個であるが、少なくとも1個以上であればよい)が入球したか否かを判定する。ステップ1910でYesの場合、ステップ1912で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件を充足していない(補助遊技時短フラグBがオフである状況にて、第2非電動役物B12が開放し、且つ、ステップ1910でYesとなったタイミングで補助遊技時短フラグBがオフである場合にエラーとなる)か否かを判定する。ステップ1912でYesの場合、ステップ1914で、主制御基板MのCPUMCは、第2非電動役物B12hdを閉鎖する。次に、ステップ1916で、主制御基板MのCPUMCは、第2非電動役物開放中

フラグをオフにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1910又はステップ1904でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また、ステップ1912でNoの場合、ステップ1918で、エラーである旨を報知し、エラー処理を実行する（エラーの復帰条件としては、例えば、電源をオフ→オンとする、RAMクリアを実行する、等としてよい）。このように、第2実施形態においては、補助遊技時短フラグBがオフである状況にて遊技球が第2主遊技始動口B12に入球したとしても即座にエラーであるとは判定せずに、補助遊技時短フラグBがオフである状況にて第2非電動役物B12hdが開放し、且つ、補助遊技時短フラグBがオフである状況にて第2非電動役物B12hdが閉鎖することとなる所定個数（本例では、2個であるが第2非電動役物B12hdが開放状態から閉鎖状態となる入球個数以上となっていればよく、3個等でも問題ない）の遊技球が第2主遊技始動口B12に入球した場合にエラーと判定するよう構成されている。尚、エラーとなる入球数は第1主遊技始動口A12のエラーでは第1主遊技始動口A12への入球数を計測し、第2主遊技始動口B12のエラーでは第2主遊技始動口B12のエラーを計測してエラーを判定するよう構成されており、第1主遊技始動口A12へ1球入球し、第2主遊技始動口B12へ1球入球して合計2球入球したのでエラーを判定するようには構成されていない。尚、第2実施形態においては、補助遊技時短フラグBがオンである場合に第2非電動役物B12hdが開放し、その後、1変動後に補助遊技時短フラグBがオフとなった場合には、補助遊技時短フラグBがオフ且つ第2非電動役物B12hdが開放中となり、そのような場合にはエラーとしないために、第2非電動役物B12hdの開放時に補助遊技時短フラグBがオフ、且つ、第2非電動役物B12hdの閉鎖時にも補助遊技時短フラグBがオフであることをエラーの条件としている。

【0767】

図79は、第2実施形態の当り図柄と遊技フローを示した図である。第2実施形態のばちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える。

<大当り確率>

非時間短縮遊技状態において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいて、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bを高確高ベース状態、高確低ベース状態とする場合は、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/199$ とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、確率変動状態を設けなくてもよく、その場合、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は $1/200$ のみとなる。

【0768】

<小当り確率>

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、 $1/7$ （略 $1/1$ ではない確率）とする。小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変（100%）の直Vパターンとなる。なお、第1主遊技図柄の小当り図柄を設けていないが、当選確率を $1/70$ 等として設けてもよい。

【0769】

<補助遊技図柄の当選確率>

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

【0770】

当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1は、第1主遊技図柄の大当り図柄と

なっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第1__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第1__4R大図柄1（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。なお、「○R大図柄」とは、○R（○は2～10の整数のいずれか）に対応した大当り図柄を簡易的に称したものである（それに対し、「○R図柄」とは、○R（○は2～10の整数のいずれか）に対応した小当り図柄を簡易的に称したものである）。

【0771】

当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第1__4R大図柄2（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第1__4R大図柄2（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0772】

当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R大図柄（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R大図柄（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0773】

当り図柄としての図柄番号4の第2__10R大図柄は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、10ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__10R大図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__10R大図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0774】

当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R図柄（演出用図柄は、「222」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R図柄（演出用図柄は、「222」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0775】

当り図柄としての図柄番号6の第2__10R図柄は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入

10

20

30

40

50

賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__10R図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__10R図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、7回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

10

【0776】

非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に補助遊技時短フラグBがオンとなる割合、換言すると、非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特別遊技終了後は「50%」であり、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の特別遊技終了後は「100%」であり、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態Bとなる割合が高いよう構成されている（また、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態Aとなる割合が低いよう構成されている）、換言すると、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態に移行した場合において、時間短縮遊技状態Bである割合が高い（時間短縮遊技状態Aである割合が低い）よう構成されている。第2実施形態における特別遊技の実行ラウンド数は、「図柄番号1、2、3、5」が「4R」、「図柄番号4、6」が「10R」となっている。第1主遊技側の特別遊技よりも第2主遊技側の特別遊技の方が実行ラウンド数の平均値が大きくなっている、即ち、特別遊技における賞球獲得数の期待値が大きくなっている。

20

【0777】

遊技のフローを説明する。第2実施形態のぱちんこ遊技機の前提として、大当り図柄、小当り図柄を備え、小当りに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に特別遊技となるぱちんこ遊技機において、第2主遊技図柄が小当り図柄で当選する当選確率を大入賞口の特定領域への遊技球の入球確率よりも低く設定する。例えば、小当りの当選確率を $1/7$ （略 $1/1$ ではない確率）とし、特定領域への遊技球の入球確率を略100%（大入賞口内へ遊技球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する）とする。大当り図柄の当選確率は、 $1/200$ と設定するが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態Aで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Bで特別遊技となる確率が高く設定されているので、時間短縮遊技状態Aよりも時間短縮遊技状態Bの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。

30

【0778】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。100回の時間短縮遊技状態Aにおいては、補助遊技時短フラグAがオンとなり、振分部材C34の変移態様が第2態様になっているため、第1主遊技始動口A12に入球し易くなっている。このような100回の時間短縮遊技状態Aでは、主に、第1主遊技図柄による図柄変動を実行するようになっている。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するが、いずれ

40

50

の当りにもならず、100回の図柄変動を実行すると時間短縮遊技状態Aから非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されている。変形例としては、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1が表示され特別遊技に移行したときにのみ、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行し、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するよう構成してもよい。もしくは、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1が表示され特別遊技に移行したときの50%で、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行し、100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1__4R大図柄1が表示され特別遊技に移行するときの50%、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄、第2__10R大図柄、第2__4R図柄、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行するときの100%で、その後、7回の時間短縮遊技状態Bに移行するよう構成してもよい。

10

【0779】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを終了させるように構成してもよい。

20

【0780】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2（演出用図柄は、「777」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄、または、図柄番号4の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R図柄、または、図柄番号6の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

30

40

【0781】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1、または、図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、7回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第2__4R大図柄、または、図柄番号4の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技

50

時短フラグ B がオンとなり、7 回の時間短縮遊技状態 B を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態 A において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 5 の第 2 __ 4 R 図柄、または、図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した場合、4 ラウンド、または、1 0 ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグ B がオンとなり、7 回の時間短縮遊技状態 B を実行するように構成されている。

【 0 7 8 2 】

時間短縮遊技状態 B において、第 1 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 1 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 1 の第 1 __ 4 R 大図柄 1、または、図柄番号 2 の第 1 __ 4 R 大図柄 2 が表示され、特別遊技となった場合、4 ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグ B がオンとなり、7 回の時間短縮遊技状態 B を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態 B において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 3 の第 2 __ 4 R 大図柄、または、図柄番号 4 の第 2 __ 1 0 R 大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4 ラウンド、または、1 0 ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグ B がオンとなり、7 回の時間短縮遊技状態 B を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態 B において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 5 の第 2 __ 4 R 図柄、または、図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出した場合、4 ラウンド、または、1 0 ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグ B がオンとなり、7 回の時間短縮遊技状態 B を実行するように構成されている。

【 0 7 8 3 】

7 回の時間短縮遊技状態 B においては、補助遊技時短フラグ B がオンとなり、振分部材 C 3 4 の変移態様が第 1 態様になっているため、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易くなっている。このような 7 回の時間短縮遊技状態 B では、主に、第 2 主遊技図柄による図柄変動を実行するようになっている。7 回の時間短縮遊技状態 B にて、第 1 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 4 R 大図柄、第 2 __ 1 0 R 大図柄、第 2 __ 4 R 図柄、第 2 __ 1 0 R 図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、7 回の時間短縮遊技状態 B に移行するが、いずれの当りにもならず、7 回の図柄変動を実行すると時間短縮遊技状態 B から非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されている。時間短縮遊技状態 A で特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態 B で特別遊技となる確率が高く設定されているので、時間短縮遊技状態 A よりも時間短縮遊技状態 B の方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。時間短縮遊技状態 B において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 5 の第 2 __ 4 R 図柄、または、図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出なかった場合、時間短縮遊技状態 B を継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態 B において、第 2 主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第 2 主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号 5 の第 2 __ 4 R 図柄、または、図柄番号 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口 C 1 0 の特定領域 C 1 2 - 1 または特定領域 C 1 2 - 2 において遊技球の通過を検出なかった場合、時間短縮遊技状態 B を終了させるように構成してもよい。

【 0 7 8 4 】

補助遊技時短フラグ B がオンである場合、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「3 . 0 秒開放→0 . 2 秒閉鎖→0 . 2 秒開放→0 . 2 秒閉鎖→0 . 2 秒開放→閉鎖」とすることで、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い時間短縮遊技状態 B とし、補助遊技時短フラグ A が

10

20

30

40

50

オンである場合、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い時間短縮遊技状態 A としたが、補助遊技始動口 H 1 0 に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を決定することで、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B を制御してもよい。

【0785】

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

【0786】

そして、時間短縮遊技状態 A においては、抽選によって補助遊技図柄__当り A を決定する割合を 100% にし、補助遊技図柄__当り B を決定する割合を 0% とする選択状態 A とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0787】

また、時間短縮遊技状態 B においては、抽選によって補助遊技図柄__当り A を決定する割合を 0% にし、補助遊技図柄__当り B を決定する割合を 100% とする選択状態 B とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」とすることで、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0788】

なお、選択状態 A、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄によって決定されるように構成されている。

【0789】

選択状態 A は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1 である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態 A は、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1 である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1 である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態 A となるよう構成してもよい）。

【0790】

選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1 以外の図柄である場合に選択されるように構成されている。また、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、全ての当り図柄である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態 B は、特別遊

技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1～4 R大図柄1以外の図柄である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1～4 R大図柄1以外の図柄である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態Bとなるよう構成してもよい）。

【0791】

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

【0792】

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

【0793】

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

【0794】

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

【0795】

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

【0796】

時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいては、補助遊技図柄の変動態様として変動態様4、変動態様5、変動態様6を選択するように設定しておく。変動態様4は、補助遊技図柄がハズレ図柄となる変動態様となっており、変動時間は変動態様1～3よりも短く（例えば、0.5秒）設定されている。

【0797】

変動態様5は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りAとなる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様4と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様である「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0798】

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

【0799】

そして、時間短縮遊技状態Aにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を100%にし、変動態様6を決定する割合を0%とする選択状態Aとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開

10

20

30

40

50

放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0800】

また、時間短縮遊技状態Bにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を0%にし、変動態様6を決定する割合を100%とする選択状態Bとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0801】

なお、選択状態A、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0802】

選択状態Aは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1である場合に選択されるように構成されている。

【0803】

選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1以外の図柄である場合に選択されるように構成されている。また、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、全ての当り図柄である場合に選択されるように構成されている。

【0804】

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

【0805】

また、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bに応じて、補助遊技図柄の変動固定時間を異なる時間に設定してもよい。例えば、時間短縮遊技状態Aにおいては、補助遊技図柄__当りAの変動固定時間を3.6秒とする。補助遊技図柄__当りAが確定停止してから、3.6秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物C30dの開放動作が開始することで、振分部材C34が第2態様の状態で遊技球が振分入球口C30に入球することになるため、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0806】

また、時間短縮遊技状態Bにおいては、補助遊技図柄__当りBの変動固定時間を0秒（0.1秒等の短い時間であってもよい）とする。補助遊技図柄__当りBが確定停止してから、0秒または0.1秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物C30dの開放動作が開始することで、振分部材C34が第1態様の状態で遊技球が振分入球口C30に入球することになるため、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。なお、振分部材は、補助遊技図柄の確定停止のタイミングに合わせて動作を開始することが好適である。

【0807】

時間短縮遊技状態Bの第2主遊技図柄の最終の図柄変動（7変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第2主遊技側の保留をさらに貯める演出であるチャージ促進演出（本実施形態にて説明したチャージ促進演出と同じ演出であってもよい）を実行するように構成してもよい。そのように構成することで、第2主遊技図柄での当りとなる割合をさらに増加させることができるので時間短縮遊技状態Bが継続する状態をより一層高くすることができる。

【0808】

第2実施形態では、振分入球口C30、第1主遊技始動口A12の第1非電動役物A1

10

20

30

40

50

2 h d、第2主遊技始動口B 1 2の第2非電動役物B 1 2 h dを設け、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態を複数種類有するよう構成することで、第1主遊技図柄の当りからは、100回の時間短縮遊技状態Aへ移行し易く、第2主遊技図柄の当りからは、7回の時間短縮遊技状態Bへ移行し易いばちんこ遊技機を提供することができる。

【0809】

第1非電動役物A 1 2 h d（第一可変部材）及び第2非電動役物B 1 2 h d（第二可変部）材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第1非電動役物A 1 2 h dが開放状態となり易い時間短縮遊技状態A（第一特定遊技状態）と、通常遊技状態よりも第2非電動役物B 1 2 h dが開放状態となり易い時間短縮遊技状態B（第二特定遊技状態）とを有している。第1主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第1大入賞口C 1 0への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第1特別遊技を実行し、第2主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第1大入賞口C 1 0への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第2特別遊技を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aは、第2特別遊技の後よりも、第1特別遊技の後に設定され易く構成されており、時間短縮遊技状態Bは、第1特別遊技の後よりも、第2特別遊技の後に設定され易く構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて第1主遊技図柄の変動表示が100回（第一回数）行われた後は、時間短縮遊技状態Aから通常遊技状態となるように構成されており、時間短縮遊技状態Bにおいて第2主遊技図柄の変動表示が7回（第二回数）行われた後は、時間短縮遊技状態Bから通常遊技状態となるように構成されている。100回（第一回数）は、7回（第二回数）よりも多い回数であり、第1大入賞口C 1 0に入球した遊技球が特定領域に入球し得る確率としての $1/1$ （第一確率）は、第2主遊技図柄が小当りの態様となる確率としての $1/7$ （第二確率）よりも高いように構成されている。

【0810】

小当りから発展して特別遊技となる従来のばちんこ遊技機においては、遊技状態として、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）と、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の2つの状態のみとなっていたが、第2実施形態のばちんこ遊技機では、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bの3つの遊技状態を備えることができるため、遊技性を多様化させることが可能となる。また、小当りから発展して特別遊技となるばちんこ遊技機において、主に第1主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態である時間短縮遊技状態Aと、連荘用であって主に第2主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態Bを備えることで、第1主遊技図柄での特別遊技後に時間短縮遊技状態がつけられないという問題点を解消することができる。また、図柄変動の回数が規定された時間短縮遊技状態Bを設け、次の特別遊技の当選が確定しない設計とすることで、図柄変動の回数が規定された確率変動付きばちんこ遊技機のように自然な遊技フローを構築することが可能となる。

【0811】

（第2実施形態の変形例1）

ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第2実施形態の変形例1とし、以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0812】

図80は、第2実施形態の変形例1の当り図柄と遊技フローを示した図である。第2実施形態の変形例1のぱちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える。

<大当り確率>

非時間短縮遊技状態において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいて、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bを高確高ベース状態、高確低ベース状態とする場合は、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/199$ とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、確率変動状態を設けなくてもよく、その場合、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は $1/200$ のみとなる。

【0813】

<小当り確率>

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、 $1023/1024$ と略 $1/1$ （略100%）とする。小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変の $1/10$ のVチャレンジパターンとなる。なお、小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率は、可変（例えば、 $1/5 \sim 5/5$ 等）のVチャレンジパターンでもよい。なお、第1主遊技図柄の小当り図柄を設けていないが、当選確率を $1/70$ 等として設けてもよい。

【0814】

<補助遊技図柄の当選確率>

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

【0815】

当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第1__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第1__4R図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。

【0816】

当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第1__4R大図柄2（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第1__4R大図柄2（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0817】

当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第1__4R大図柄3（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第1__4R大図柄3（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0818】

当り図柄としての図柄番号4の第2__4R大図柄1は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R大図柄1（演出用図柄は、「222」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。

【0819】

当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R大図柄2（演出用図柄は、「111」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R大図柄2（演出用図柄は、「111」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

10

【0820】

当り図柄としての図柄番号6の第2__10R大図柄は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、10ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__10R大図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__10R大図柄（演出用図柄は、「777」等）が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

20

【0821】

当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R図柄1（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Aを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R図柄1（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

30

【0822】

当り図柄としての図柄番号8の第2__4R図柄2は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで3ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__4R図柄2（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__4R図柄2（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を

40

50

検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

【0823】

当り図柄としての図柄番号9の第2__10R図柄は、第2主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中（特別電動役物の作動フラグ作動中）に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合に10ラウンド（小当り遊技で1ラウンド、小当りから発展した大当りで9ラウンド）の特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）で第2__10R図柄（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）で第2__10R図柄（演出用図柄は、「537」等）が表示され、小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出して特別遊技となった場合、特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、100回の時間短縮遊技状態Bを付与するように構成されている。

10

【0824】

非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に補助遊技時短フラグBがオンとなる割合、換言すると、非時間短縮遊技状態において特別遊技となり特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特別遊技終了後は「50%」であり、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の特別遊技終了後は「80%」であり、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態Bとなる割合が高いよう構成されている（また、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態Aとなる割合が低いよう構成されている）、換言すると、第2主遊技側の特別遊技終了後の方が第1主遊技側の特別遊技終了後よりも時間短縮遊技状態に移行した場合において、時間短縮遊技状態Bである割合が高い（時間短縮遊技状態Aである割合が低い）よう構成されている。第2実施形態の変形例1における特別遊技の実行ラウンド数は、「図柄番号1～5、7、8」が「4R」、「図柄番号6、9」が「10R」となっている。第1主遊技側の特別遊技よりも第2主遊技側の特別遊技の方が実行ラウンド数の平均値が大きくなっている、即ち、特別遊技における賞球獲得数の期待値が大きくなっている。

20

30

【0825】

時間短縮遊技状態Aまたは時間短縮遊技状態Bにおいて特別遊技となり特別遊技終了後に補助遊技時短フラグBがオンとなる割合、換言すると、時間短縮遊技状態Aまたは時間短縮遊技状態Bにおいて特別遊技となり特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合は、第1主遊技側の特別遊技終了後は「80%」であり、第2主遊技側の特別遊技終了後も「80%」であり、第2主遊技側の特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合と、第1主遊技側の特別遊技終了後に時間短縮遊技状態Bとなる割合とが同じとなるよう構成されている。一旦、時間短縮遊技状態Aまたは時間短縮遊技状態Bに移行すると、第1主遊技図柄で特別遊技となっても、第2主遊技図柄で特別遊技となっても、時間短縮遊技状態Bへ移行する割合は同じであるが、特別遊技における賞球獲得数の期待値が第2主遊技図柄の方が大きいいため、第2主遊技図柄で遊技を進行する方が遊技者には有利となっている。第2実施形態の変形例1における特別遊技の実行ラウンド数は、「図柄番号1～5、7、8」が「4R」、「図柄番号6、9」が「10R」となっている。第1主遊技側の特別遊技よりも第2主遊技側の特別遊技の方が実行ラウンド数の平均値が大きくなっている、即ち、特別遊技における賞球獲得数の期待値が大きくなっている。

40

【0826】

遊技のフローを説明する。第2実施形態の変形例1のぱちんこ遊技機的前提として、大当り図柄、小当り図柄を備え、小当りに基づく特別電動役物の作動フラグ作動中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検

50

出した場合に特別遊技となるばちんこ遊技機において、第2主遊技図柄が小当り図柄で当選する当選確率を $1023/1024$ と略 $1/1$ （略 100% ）に設定する。そして、特定領域への遊技球の入球確率を小当り図柄の当選確率よりも低く設定する。たとえば、入球確率 $=1/10$ とする。大当り図柄の当選確率は、 $1/200$ と設定するが、小当り確率、特定領域への入球確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態Aで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Bで特別遊技となる確率が高く設定されているので、時間短縮遊技状態Aよりも時間短縮遊技状態Bの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。

【0827】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1または2（演出用図柄は、「222」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。100回の時間短縮遊技状態Aにおいては、補助遊技時短フラグAがオンとなり、振分部材C34の変移態様が第2態様になっているため、第1主遊技始動口A12に入球し易くなっている。このような100回の時間短縮遊技状態Aでは、主に、第1主遊技図柄による図柄変動を実行するようになっている。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2が表示され特別遊技に移行すると、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2__4R大図柄1、第2__4R図柄1が表示され特別遊技に移行すると、その後、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、再度100回の時間短縮遊技状態Aに移行する割合は、第1主遊技図柄であれば50%となっており、第1主遊技図柄であれば20%となっている。

【0828】

100回の時間短縮遊技状態Aにて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1__4R大図柄3が表示され特別遊技に移行すると、その後、100回の時間短縮遊技状態Bに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄2、第2__10R図柄が表示され特別遊技に移行すると、その後、100回の時間短縮遊技状態Bに移行する。100回の時間短縮遊技状態Aにて、100回の時間短縮遊技状態Bに移行する割合は、第1主遊技図柄であれば50%となっており、第1主遊技図柄であれば80%となっている。つまり、第2主遊技図柄で特別遊技となって時間短縮遊技状態Bへ移行する割合が、第1主遊技図柄で特別遊技となって時間短縮遊技状態Bへ移行する割合よりも高く構成されている。

【0829】

100回の時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄であるいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを継続するように構成されている。なお、100回の時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄であるいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Aを終了させるように構成してもよい。

【0830】

非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第1主遊技図柄の変動開

10

20

30

40

50

始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3（演出用図柄は、「777」等）が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2、または、図柄番号6の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄であるいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンド、または、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

10

【0831】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

20

【0832】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号4の第2__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号6の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

30

40

【0833】

時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号8の第2__4R図柄2

50

である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号9の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

10

【0834】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出できなかった場合、時間短縮遊技状態Bを継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出できなかった場合、時間短縮遊技状態Bを終了させるように構成してもよい。

20

【0835】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第1主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第1主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

30

【0836】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号4の第2__4R大図柄1が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号5の第2__4R大図柄2が表示され、特別遊技となった場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号6の第2__10R大図柄が表示され、特別遊技となった場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

40

【0837】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図

50

柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグAがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Aを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号8の第2__4R図柄2である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、4ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号9の第2__10R図柄である小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出した場合、10ラウンドの特別遊技を実行する。そして、特別遊技終了後は、補助遊技時短フラグBがオンとなり、100回の時間短縮遊技状態Bを実行するように構成されている。

10

【0838】

時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Bを継続するように構成されている。なお、時間短縮遊技状態Bにおいて、第2主遊技図柄の変動開始条件が充足し、第2主遊技図柄の当り図柄としての図柄番号7の第2__4R図柄1、図柄番号8の第2__4R図柄2、図柄番号9の第2__10R図柄のいずれかの小当り図柄が表示され、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口C10の特定領域C12-1または特定領域C12-2において遊技球の通過を検出しなかった場合、時間短縮遊技状態Bを終了させるように構成してもよい。

20

【0839】

補助遊技時短フラグBがオンである場合、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い時間短縮遊技状態Bとし、補助遊技時短フラグAがオンである場合、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い時間短縮遊技状態Aとしたが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を決定することで、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bを制御してもよい。

30

【0840】

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

40

50

役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されている。非時間短縮遊技状態において、当り図柄が補助遊技図柄__当りA、当り図柄が補助遊技図柄__当りBとなった場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、0.5秒開放→閉鎖が好ましい。

【0841】

そして、時間短縮遊技状態Aにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当りAを決定する割合を100%にし、補助遊技図柄__当りBを決定する割合を0%とする選択状態Aとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

10

【0842】

また、時間短縮遊技状態Bにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当りAを決定する割合を0%にし、補助遊技図柄__当りBを決定する割合を100%とする選択状態Bとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0843】

なお、選択状態A、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されている。

20

【0844】

選択状態Aは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄1、第1__4R図柄1である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態Aは、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄1、第1__4R図柄1である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄1、第1__4R大図柄2、第2__4R大図柄1、第1__4R図柄1である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態Aとなるよう構成してもよい）。

【0845】

30

選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄3、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合に選択されるように構成されている。

【0846】

また、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第1__4R大図柄2、第1__4R大図柄3、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合に選択されるように構成されている。変形例として、選択状態Bは、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄2、第1__4R大図柄3、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合にのみ選択されるよう構成してもよい（つまり、特別遊技となった際の遊技状態にかかわらず、当り図柄が第1__4R大図柄2、第1__4R大図柄3、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合には、その後の時間短縮遊技状態は時間短縮遊技状態Bとなるよう構成してもよい）。

40

【0847】

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

【0848】

50

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

【0849】

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

【0850】

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

10

【0851】

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

【0852】

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

20

【0853】

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

【0854】

変動態様 5 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当り A となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放態様に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0855】

30

変動態様 6 は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当り B となる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様 4、変動態様 5 と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放時間に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放態様である「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」となるように構成されており、変動態様 5 とは異なる動作パターンで電動役物を動作させるように構成されている。

【0856】

そして、時間短縮遊技状態 A においては、抽選によって変動態様 5 を決定する割合を 100% にし、変動態様 6 を決定する割合を 0% とする選択状態 A とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→3.0 秒閉鎖→4.0 秒開放→閉鎖」とすることで、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

40

【0857】

また、時間短縮遊技状態 B においては、抽選によって変動態様 5 を決定する割合を 0% にし、変動態様 6 を決定する割合を 100% とする選択状態 B とし、電動役物 C 3 0 d の開放態様を「3.0 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→0.2 秒閉鎖→0.2 秒開放→閉鎖」とすることで、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0858】

50

なお、選択状態 A、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄によって決定されるように構成されている。

【0859】

選択状態 A は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 図柄 1 である場合に選択されるように構成されている。

【0860】

選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態であり、当り図柄が第 1 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 大図柄 2、第 2 __ 4 R 大図柄 1、第 1 __ 4 R 図柄 1 以外の図柄である場合に選択されるように構成されている。また、選択状態 B は、特別遊技となった際の遊技状態が時間短縮遊技状態であり、全ての当り図柄である場合に選択されるように構成されている。

10

【0861】

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

【0862】

また、時間短縮遊技状態 A、時間短縮遊技状態 B に応じて、補助遊技図柄の変動固定時間を異なる時間に設定してもよい。

20

【0863】

例えば、時間短縮遊技状態 A においては、補助遊技図柄 __ 当り A の変動固定時間を 3.6 秒とする。補助遊技図柄 __ 当り A が確定停止してから、3.6 秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物 C 3 0 d の開放動作が開始することで、振分部材 C 3 4 が第 2 態様の状態で遊技球が振分入球口 C 3 0 に入球することになるため、第 1 主遊技始動口 A 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0864】

また、時間短縮遊技状態 B においては、補助遊技図柄 __ 当り B の変動固定時間を 0 秒（0.1 秒等の短い時間であってもよい）とする。補助遊技図柄 __ 当り B が確定停止してから、0 秒または 0.1 秒の変動固定時間が経過してから、物電動役物 C 3 0 d の開放動作が開始することで、振分部材 C 3 4 が第 1 態様の状態で遊技球が振分入球口 C 3 0 に入球することになるため、第 2 主遊技始動口 B 1 2 に入球し易い遊技状態とすることができる。なお、振分部材は、補助遊技図柄の確定停止のタイミングに合わせて動作を開始することが好適である。

30

【0865】

第 2 実施形態の変形例 1 では、振分入球口 C 3 0、第 1 主遊技始動口 A 1 2 の第 1 非電動役物 A 1 2 h d、第 2 主遊技始動口 B 1 2 の第 2 非電動役物 B 1 2 h d を設けることで、第 1 主遊技図柄の当りからは、100 回の時間短縮遊技状態 A へ移行し易く、第 2 主遊技図柄の当りからは、100 回の時間短縮遊技状態 B へ移行し易いぱちんこ遊技機を提供することができる。また、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）にて特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態に移行する場合は、時間短縮遊技状態 A となるが、時間短縮遊技状態 A や時間短縮遊技状態 B にて特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態に移行する場合は、時間短縮遊技状態 A よりも有利な時間短縮遊技状態 B となるぱちんこ遊技機を提供することができる。

40

【0866】

第 1 非電動役物 A 1 2 h d（第一可変部材）及び第 2 非電動役物 B 1 2 h d（第二可変部）材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第 1 非電動役物 A 1 2 h d が開放状態となり易い時間短縮遊技状態 A（第一特定遊技状態）と

50

、通常遊技状態よりも第2非電動役物B12hdが開放状態となり易い時間短縮遊技状態B（第二特定遊技状態）とを有している。第1主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第1大入賞口C10への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第一特別遊技を実行し、第2主遊技図柄が小当りの態様にて停止表示された後、第1大入賞口C10への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に入球した場合に、小当り遊技の終了後に第二特別遊技を実行するように構成されている。時間短縮遊技状態Aは、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、時間短縮遊技状態Bは、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されている。第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域に入球し得る確率としての $1/10$ （第一確率）は、第2主遊技図柄が小当りの態様となる確率としての $1/1$ （第二確率）よりも低いように構成されている。

【0867】

小当りから発展して特別遊技となる従来のぱちんこ遊技機においては、遊技状態として、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）と、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の2つの状態のみとなっていたが、第2実施形態の変形例1のぱちんこ遊技機では、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）、時間短縮遊技状態A、時間短縮遊技状態Bの3つの遊技状態を備えることができるため、遊技性を多様化させることが可能となる。また、小当りから発展して特別遊技となるぱちんこ遊技機において、主に第1主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態である時間短縮遊技状態Aと、連荘用であって主に第2主遊技図柄の図柄変動を補助する時間短縮遊技状態Bを備えることで、第1主遊技図柄での特別遊技後に時間短縮遊技状態がつけられないという弱点を解消することができる。また、図柄変動の回数が規定された時間短縮遊技状態Bを設けるが、実質的に次の特別遊技の当選が確定する設計とすることで、実質的に次の特別遊技の当選が確定する（ループタイプ）確率変動付きぱちんこ遊技機のように自然な遊技フローを構築することが可能となる。さらに、従来の小当りから発展して特別遊技となるぱちんこ遊技機においては、最初の特別遊技の後には時間短縮遊技状態とならない場合が多く、有利状態である時間短縮遊技状態の滞在時間が短いため、遊技者の遊技時間が短くなったり、遊技をした結果であるアウト球の数が他のぱちんこ遊技機よりも少なくなったりしていたが、最初の特別遊技の後には比較的長い有利状態である100回の時間短縮遊技状態Aを設けることで、遊技者に満足感を与えることができるとともに、遊技者の遊技時間が長くなることでアウト球の数を多くすることができる。

【0868】

補助遊技時短フラグとして補助遊技時短フラグAと補助遊技時短フラグBとの2つを有することにより、時間短縮遊技状態として時間短縮遊技状態Aと時間短縮遊技状態Bとの2つの時間短縮遊技状態を有するよう構成し、時間短縮遊技状態Aにおいては電動役物が長開放するタイミング（遊技球が入球容易となるタイミング）が前半部分となっており、時間短縮遊技状態Bにおいては電動役物が長開放するタイミング（遊技球が入球容易となるタイミング）が後半部分となっている。また、当該前半部分には振分部材は第一態様となり、当該後半部分には振分部材は第二態様となっているため、時間短縮遊技状態Aにおいて電動役物が設置されている振分入球口に遊技球が入球した場合には第1開放入球口に入球し、時間短縮遊技状態Bにおいて電動役物が設置されている振分入球口に遊技球が入球した場合には第2開放入球口に入球することとなり、第1開放入球口に入球した場合には第1主遊技始動口に設置されている第1非電動役物が開放し、第2開放入球口に入球した場合には第2主遊技始動口に設置されている第1非電動役物が開放することにより、時間短縮遊技状態Aの場合には第1主遊技始動口への入球により遊技が進行し、時間短縮遊技状態Bの場合には第2主遊技始動口への入球により遊技が進行するという、時間短縮遊技状態が時間短縮遊技状態Aであるか時間短縮遊技状態Bであるかによ

って異なる遊技性を有する斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【0869】

図81は、第2実施形態の変形例2の当り図柄と遊技フローを示した図である。第2実施形態の変形例2のぱちんこ遊技機は、大当り図柄、小当り図柄（小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展する）を備える。

<大当り確率>

非時間短縮遊技状態において、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/200$ とするが、小当り確率より低く設定されていればよい。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eを高確高ベース状態、高確低ベース状態とする場合は、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は、 $1/199$ とする。小当り確率より低く設定されていればよい。なお、確率変動状態を設けなくてもよく、その場合、主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が大当り図柄となる当選確率は $1/200$ のみとなる。

【0870】

<小当り確率>

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率は、 $1/7$ （略 $1/1$ ではない確率）とする。小当り図柄が当選したときの特定領域への遊技球の入球確率が不変（ 100% ）の直Vパターンとなる。なお、第1主遊技図柄の小当り図柄を設けていないが、当選確率を $1/70$ 等として設けてもよい。

【0871】

<補助遊技図柄の当選確率>

非時間短縮遊技状態において、補助遊技図柄の当選確率は、 $1/1024$ （ 0 でもよい）とする。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、補助遊技図柄の当選確率は、 $1023/1024$ （略 $1/1$ であればよい）とする。

【0872】

<時間短縮遊技状態>

第1主遊技始動口A12に入球する割合と、第2主遊技始動口B12に入球する割合とを以下のように設定することで、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eを設けることができる。

（1）時間短縮遊技状態C：第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合＝ $99:1$

（2）時間短縮遊技状態D：第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合＝ $95:5$

（3）時間短縮遊技状態E：第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合＝ $1:99$

【0873】

なお、割合については、この値に限定されることなく、時間短縮遊技状態Cは、第2主遊技始動口B12に入球し難い割合になっていればよく、時間短縮遊技状態Dは、第2主遊技始動口B12に入球し難い割合であって、時間短縮遊技状態Cよりも第2主遊技始動口B12に入球し易くなっていればよく、時間短縮遊技状態Eは、第2主遊技始動口B12に入球し易い割合であって、略 100% で第2主遊技始動口B12に入球するように構成されていればよい。時間短縮遊技状態Cで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Dで特別遊技となる確率が高く設定されているので（時間短縮遊技状態Cよりも時間短縮遊技状態Dのほうが第2主遊技始動口B12に入球し易いため、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率である $1/7$ の抽選を受け易いので）、時間短縮遊技状態Cよりも時間短縮遊技状態Dの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。また、時間

短縮遊技状態Dで特別遊技となる確率よりも、時間短縮遊技状態Eで特別遊技となる確率が高く設定されているので（時間短縮遊技状態Dよりも時間短縮遊技状態Eのほうが第2主遊技始動口B12に入球し易いため、第2主遊技図柄が小当り図柄となる当選確率である1/7の抽選を受け易いので）、時間短縮遊技状態Dよりも時間短縮遊技状態Eの方が時間短縮遊技状態として有利な状態となっている。つまり、時間短縮遊技状態C<時間短縮遊技状態D<時間短縮遊技状態Eの関係に設定されている。

【0874】

時間短縮遊技状態Cは、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合よりも、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合の方が高く設定される遊技状態である。例えば、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Cで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝99：1に設定される（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率が、99：1に設定される）。

10

【0875】

時間短縮遊技状態Dは、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合よりも、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合の方が高く設定される遊技状態である。例えば、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Dで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝95：5に設定される（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率が、95：5に設定される）。

20

【0876】

時間短縮遊技状態Eは、第1非電動役物A12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合よりも、第2非電動役物B12hdが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となる割合の方が高く設定される遊技状態である。例えば、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Eで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝1：99に設定される（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率が、1：99に設定される）。また、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eは、電動役物C30dの開放容易性に関する遊技状態として、電動役物C30dが通常遊技状態よりも開放状態になり易い遊技状態となっていることが好適である。なお、変形例としては、100回の図柄変動を時間短縮遊技状態Eで実行する場合、第1主遊技始動口A12に入球する回数（割合）：第2主遊技始動口B12に入球する回数（割合）＝0：100に設定してもよい（例えば、後述する補助遊技図柄__当りAと後述する補助遊技図柄__当りBの選択比率を、0：100に設定してもよい）。

30

【0877】

当り図柄としての図柄番号1の第1__4R大図柄1は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。

40

【0878】

当り図柄としての図柄番号2の第1__4R大図柄2は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。

50

【0879】

当り図柄としての図柄番号3の第1__4R大図柄3は、第1主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R大図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R大図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

【0880】

当り図柄としての図柄番号4の第1__4R図柄1は、第1主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Cを付与するように構成されている。

10

【0881】

当り図柄としての図柄番号5の第1__4R図柄2は、第1主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、99回の時間短縮遊技状態Dを付与するように構成されている。

20

【0882】

当り図柄としての図柄番号6の第1__4R図柄3は、第1主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第1大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に4ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第1__4R図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第1__4R図柄3が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

30

【0883】

当り図柄としての図柄番号7の第2__4R大図柄1は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第2__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第2__4R大図柄1が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

【0884】

当り図柄としての図柄番号8の第2__4R大図柄2は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、4ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第2__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eで第2__4R大図柄2が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。

40

【0885】

当り図柄としての図柄番号9の第2__10R大図柄は、第2主遊技図柄の大当り図柄となっており、10ラウンドの特別遊技を実行するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第2__10R大図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5回の時間短縮遊技状態Eを付与するように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊

50

技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 1 0 R 大図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

【0886】

当り図柄としての図柄番号 1 0 の第 2 __ 4 R 図柄 1 は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に 4 ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 4 R 図柄 1 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 4 R 図柄 1 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

10

【0887】

当り図柄としての図柄番号 1 1 の第 2 __ 4 R 図柄 2 は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に 4 ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 4 R 図柄 2 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 4 R 図柄 2 が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

【0888】

当り図柄としての図柄番号 1 2 の第 2 __ 1 0 R 図柄は、第 2 主遊技図柄の小当り図柄となっており、小当りに基づく小当り遊技中に第 1 大入賞口の特定領域において遊技球の通過を検出した場合に 1 0 ラウンドの特別遊技に発展するように設定されている。非時間短縮遊技状態で第 2 __ 1 0 R 図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E で第 2 __ 1 0 R 図柄が表示され特別遊技となった場合、特別遊技終了後は、5 回の時間短縮遊技状態 E を付与するように構成されている。

20

【0889】

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D において、第 1 主遊技図柄で大当り図柄が当選し、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、2 0 % である。非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D において、第 1 主遊技図柄で小当り図柄が当選し発展して特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、2 0 % である。つまり、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D に第 1 主遊技図柄で特別遊技となっても、時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、2 0 % であり、各状態で同一である。なお、第 1 主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、第 2 主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態 E に移行する割合よりも低く構成されている。

30

【0890】

非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、第 2 主遊技図柄で大当り図柄が当選し、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、1 0 0 % である。非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、第 2 主遊技図柄で小当り図柄が当選し発展して特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、1 0 0 % である。つまり、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E に第 2 主遊技図柄で特別遊技となると、時間短縮遊技状態 E に必ず移行する。第 2 主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態 E に移行する割合は、第 1 主遊技図柄で特別遊技となり時間短縮遊技状態 E に移行する割合よりも高く構成されている。なお、変形例としては、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態 C、時間短縮遊技状態 D、時間短縮遊技状態 E において、第 2 主遊技図柄で大当り図柄が当選し、特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行する割合を、9 0 % としてもよく（例えば、第 2 __ 4 R 大図柄 2 が表示され特別遊技となった場合は特別遊技後に時間短縮遊技状態 E に移行しないようにしてもよく

40

50

）、非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eにおいて、第2主遊技図柄で小当り図柄が当選し発展して特別遊技となり、特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行する割合を、90%としてもよい（例えば、第2__4R図柄2が表示され特別遊技となった場合は特別遊技後に時間短縮遊技状態Eに移行しないようにしてもよい）。

【0891】

時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dとは、99回の第1主遊技図柄の図柄変動で終了するように構成されている。つまり、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達していない状況（第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達すると時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了する）において第1主遊技図柄の図柄変動の回数が99回（単独上限回数C）となることを条件に時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するように構成されている。単独上限回数Cを99回としたが、99回よりも多い回数であってもよく、単独上限回数D以上の回数であればよい。また、第1主遊技図柄の図柄変動の回数が99回に達しておらず、第2主遊技図柄の図柄変動の回数が5回に達していない状況であっても、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が99回に達した場合は、99回に達した変動で時間短縮遊技C、時間短縮遊技状態Dは終了するよう構成されている。一方、時間短縮遊技状態Eは、5回の第2主遊技図柄の図柄変動で終了するように構成されている。つまり、第1主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して99回に達していない状況において第1主遊技図柄の図柄変動の回数と、第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が5回（単独上限回数D）となることを条件に時間短縮遊技状態Eが終了するように構成されている。単独上限回数Dを5回としたが、5回よりも少ない回数であってもよく、単独上限回数C以下の回数であればよい。また、時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dにおいては、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して5回に達すると時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するのではなく、例えば、第2主遊技図柄の変動開始条件の充足が合計して99回に達すると時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するよう構成してもよい。そのように構成した場合、第1主遊技図柄の図柄変動の回数が99回に達しておらず、第2主遊技図柄の図柄変動の回数が99回に達していない状況であっても、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が99回に達した場合は、99回に達した変動で時間短縮遊技C、時間短縮遊技状態Dは終了するよう構成されることが好適である。

【0892】

また、時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dとは、99回の主遊技図柄の図柄変動で終了するように構成されていてもよい。つまり、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と、第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が99回となることを条件に時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dが終了するように構成されている。一方、時間短縮遊技状態Eは、5回の主遊技図柄の図柄変動で終了しないように構成されていてもよい。つまり、第1主遊技図柄の図柄変動の回数と、第2主遊技図柄の図柄変動の回数の合計が5回となっても、第2主遊技図柄の図柄変動の回数が5回に達していなければ、時間短縮遊技状態Eが終了しないように構成されてもよい。

【0893】

時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいては、第2主遊技始動口B12の第2非電動役物B12hdが作動して開放する可能性があるため、第2主遊技始動口B12の第2非電動役物B12hdの開放する可能性（後述する補助遊技図柄__当りBが当選する可能性）を示唆（報知）する特殊演出を実行可能に構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいては、主制御部から受信した補助遊技図柄の当該変動情報又は先読み情報（補助遊技図柄の保留数情報、補助遊技図柄の当否情報、補助遊技図柄の図柄情報、補助遊技図柄の変動態様情報等であり、当該変動情報であれば後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の変動開始時に主遊技部から送信され、先読み情報であれば後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の保留生起時に主遊技部から

送信される)に基づき、副制御部は補助遊技の当該変動が後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の変動であるか又は補助遊技の保留内に補助遊技のトリガ保留(後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の保留)となり得る情報があるか否かを判定し、該当する情報があった場合は、補助遊技図柄の当該変動演出(後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の変動開始を契機に実行する演出)又は先読み演出(後述する補助遊技図柄__当りBが停止予定の補助遊技の保留生起を契機に事前に実行する演出)である特殊演出を実行するか否かを判定する。判定の結果、特殊演出を実行すると判定した場合は、複数種類ある特殊演出の中から実行可能な特殊演出の種類を抽選するように構成されている。この特殊演出は、第1主遊技図柄の図柄変動中に表示される演出用図柄の図柄変動や予告演出と並列的に演出表示装置SGに表示されるように構成されている。時間短縮遊技状態Eにおいては、後述する補助遊技図柄__当りBが当選する又は当選予定であっても、特殊演出を実行しないように構成しているが、時間短縮遊技状態Eの第1主遊技始動口A12に入球する割合:第2主遊技始動口B12に入球する割合の比率に応じて特殊演出が実行可能なように構成してもよい。例えば、第1主遊技始動口A12に入球する割合:第2主遊技始動口B12に入球する割合=40:60のように第1主遊技図柄の割合が比較的第2主遊技図柄の割合に近い場合などが例示できる。

【0894】

第2主遊技図柄の図柄変動を第1主遊技図柄の図柄変動よりも優先して消化するように構成されており、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいては、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、副制御部は第1主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かを判定し、トリガ保留となり得る情報があった場合は、先読み演出を実行するか否かを判定する。判定の結果、先読み演出を実行すると判定した場合は、複数種類ある先読み演出の中から実行可能な先読み演出の種類を抽選するように構成されている。第1主遊技側のトリガ保留を対象とした先読み演出(第1主遊技先読み演出)の実行中に、補助遊技図柄の当該変動演出又は先読み演出である特殊演出を実行することが決定された場合は、実行中の先読み演出(第1主遊技先読み演出)の次の第1主遊技図柄の図柄変動で実行される予定の先読み演出(第1主遊技先読み演出)を実行しないように制限するように構成してもよい(この場合、実行済みの先読み演出(第1主遊技先読み演出)については、特殊演出と同時に実行してもよい)。つまり、先読み演出(第1主遊技先読み演出)の実行中の第1主遊技図柄の図柄変動以降の図柄変動では、実行中の先読み演出(第1主遊技先読み演出)の続きを実行しないように構成されている。ただし、特殊演出を実行する契機となる補助遊技の変動表示が当りとなる情報の場合にのみ制限するが好適である。新たな先読み演出(第1主遊技先読み演出)を実行するか否かを判定する場合、特殊演出が終了し(もしくは、特殊演出の実行契機となった補助遊技の図柄変動が終了し)、かつ、第1主遊技側のトリガ保留が消化されたことを条件として、先読み判定を行うように構成されている。

【0895】

第2主遊技図柄の図柄変動を第1主遊技図柄の図柄変動よりも優先して消化するように構成されており、時間短縮遊技状態Eにおいては、主制御部から受信した先読み情報(保留数情報、当否情報、図柄情報、変動態様情報)に基づき、副制御部は第2主遊技側の保留内にトリガ保留となり得る情報があるか否かを判定し、トリガ保留となり得る情報があった場合は、第2主遊技側のトリガ保留を対象とした先読み演出(第2主遊技先読み演出)を実行するか否かを判定する。判定の結果、先読み演出(第2主遊技先読み演出)を実行すると判定した場合は、複数種類ある先読み演出(第2主遊技先読み演出)の中から実行可能な先読み演出(第2主遊技先読み演出)の種類を抽選するように構成されている。先読み演出(第2主遊技先読み演出)として、「まとめ変動」の図柄変動中に実行される保留内連荘先読み演出(例えば、演出表示装置SGに「Mアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出Aや演出表示装置SGに「Vアイコン」を表示する保留内連荘先読み演出B等)を実行する先読み演出(第2主遊技先読み演出)を例示することができる。また、「まとめ変動」自体を先読み演出(第2主遊技先読み演出)として実行することも可能であ

10

20

30

40

50

る。

【0896】

時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dは、演出表示装置SGに表示されている演出ステージや演出用図柄等が同じ態様となっており、見分けがつかない又は見分けが付き難いように構成されている。時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dにおいて、時間短縮遊技状態Dである可能性を示唆（報知）する示唆演出を実行可能に構成しており、示唆演出の実行頻度が、時間短縮遊技状態Cと時間短縮遊技状態Dとで異なるように構成されている。ここで、示唆演出の一例としては、演出用図柄が特定の組合せ（例えば、「123」、「456」などの順目）にて停止表示する演出、演出ステージが変化する演出（ステージチェンジ演出）などであり、これらの演出が実行されると時間短縮遊技状態Dであることが確定する、又は、これらの演出が実行される頻度が高ければ時間短縮遊技状態Dである可能性が高くなる。一方、時間短縮遊技状態Eでは、示唆演出が実行されないように構成されている。時間短縮遊技状態Eにおいては、示唆演出を実行しないように構成しているが、時間短縮遊技状態Eの第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合の比率に応じて示唆演出が実行可能なように構成してもよい。例えば、第1主遊技始動口A12に入球する割合：第2主遊技始動口B12に入球する割合＝40：60のように第1主遊技図柄の割合が比較的第2主遊技図柄の割合に近い場合などが例示できる。このように構成する場合、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態Eは、演出表示装置SGに表示されている演出ステージや演出用図柄等が同じ態様となっており、見分けがつかない又は見分けが付き難いように構成されていることが好ましい。

【0897】

時間短縮遊技状態Cと、時間短縮遊技状態Dは、99回の第1主遊技図柄の図柄変動で時間短縮遊技状態C、Dが終了し、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されており、時間短縮遊技状態Eは、5回の第2主遊技図柄の図柄変動で時間短縮遊技状態Eが終了し、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成されているが、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dであれば、時間短縮遊技状態の最終の図柄変動である99回目の第1主遊技図柄の図柄変動中に第1主遊技側の保留の数が最大の4個となった際に時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態Dを終了して非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成してもよく、時間短縮遊技状態Eであれば、時間短縮遊技状態Eの最終の図柄変動である5回目の第2主遊技図柄の図柄変動中に第2主遊技側の保留の数が最大の4個となった際に時間短縮遊技状態Eを終了して非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に移行するように構成してもよい。なお、時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行するタイミング（例えば、保留の数が最大となったタイミング）で、右側の遊技領域へ遊技球を発射するように促す右打ち報知として右の矢印の画像オブジェクトの表示を演出表示装置SGから消去するのが好適である。また、時間短縮遊技状態Eの第2主遊技図柄の最終の図柄変動（5変動目）において、図柄変動が開始してから所定時間経過後の所定タイミングにて、第2主遊技側の保留をさらに貯める演出であるチャージ促進演出（本実施形態にて説明したチャージ促進演出と同じ演出であってよい）を実行するように構成してもよい。そのように構成することで、第2主遊技図柄での当たりとなる割合をさらに増加させることができるので時間短縮遊技状態Eが継続する状態をより一層高くすることができる。

【0898】

補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに応じて補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得し、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定に基づき停止図柄を決定することで、時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、Eを制御するように構成されている。

【0899】

取得した補助遊技図柄乱数の当否判定がハズレであって、ハズレ図柄が1個の設定であれば、1個のハズレ図柄に停止図柄を決定し、ハズレ図柄が複数個の設定であれば、複数

個のハズレ図柄の中から1のハズレ図柄を抽選によって決定するように構成される。一方、取得した補助遊技図柄乱数の当否判定が当りであって、当り図柄が1個の設定であれば、1個の当り図柄に停止図柄を決定し、当り図柄が複数個（補助遊技図柄__当りA、補助遊技図柄__当りB等）の設定であれば、複数個の当り図柄の中から1の当り図柄を抽選によって決定するように構成される。当り図柄が補助遊技図柄__当りAの場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」となり、当り図柄が補助遊技図柄__当りBの場合、電動役物の開放態様に係る所定時間としての第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されている。当り図柄が補助遊技図柄__当りA、当り図柄が補助遊技図柄__当りBとなった場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放態様は、0.5秒開放→閉鎖が好ましい。

10

【0900】

時間短縮遊技状態Cにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当りAを決定する割合を99%にし、補助遊技図柄__当りBを決定する割合を1%とする選択状態Cとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0901】

時間短縮遊技状態Dにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当りAを決定する割合を95%にし、補助遊技図柄__当りBを決定する割合を5%とする選択状態Dとし、電動役物C30dの開放態様を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

20

【0902】

時間短縮遊技状態Eにおいては、抽選によって補助遊技図柄__当りAを決定する割合を1%にし、補助遊技図柄__当りBを決定する割合を99%とする選択状態Eとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

30

【0903】

なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0904】

選択状態Cは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄1第1__4R図柄1である場合に選択されるように構成されている。

【0905】

選択状態Dは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄2、第2__4R図柄2である場合に選択されるように構成されている。

【0906】

選択状態Eは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄3、第1__10R図柄、第2__4R大図柄1、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄1、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合に選択されるように構成されている。なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されてもよい。例えば、特別遊技となった際の遊技状態が非時間短縮遊技状態以外の状態（時間短縮遊技状態C、時間短縮遊技状態D、時間短縮遊技状態E）であった場合、いずれの当り図柄であっても、選択状態E（時間短縮遊技状態E）となるよう構成してもよい。

40

【0907】

また、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したことに

50

応じて補助遊技図柄の変動態様（変動時間等）を抽選によって決定してもよい。このように構成する場合、補助遊技図柄の変動態様に補助遊技図柄の停止図柄が対応するように設定する。

【0908】

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

【0909】

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

【0910】

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

【0911】

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

【0912】

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

【0913】

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

【0914】

変動態様5は、補助遊技図柄が当り図柄である補助遊技図柄__当りAとなる変動態様となっており、変動時間は短く（変動態様4と同じでも、異なってもよい）設定されており、電動役物の開放状態に係る所定時間を、例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放状態である「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」となるように構成されている。

【0915】

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

【0916】

時間短縮遊技状態Cにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を99%にし、変動態様6を決定する割合を1%とする選択状態Cとし、電動役物C30dの開放状態を「0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→3.0秒閉鎖→4.0秒開放→閉鎖」とすることで、第1主遊技始動口A12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0917】

時間短縮遊技状態Dにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を95%にし、変動態様6を決定する割合を5%とする選択状態Dとし、電動役物C30dの開放状態

10

20

30

40

50

を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0918】

時間短縮遊技状態Eにおいては、抽選によって変動態様5を決定する割合を1%にし、変動態様6を決定する割合を99%とする選択状態Eとし、電動役物C30dの開放態様を「3.0秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→0.2秒閉鎖→0.2秒開放→閉鎖」とすることで、第2主遊技始動口B12に入球し易い遊技状態とすることができる。

【0919】

なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の当り図柄とによって決定されるように構成されている。

【0920】

選択状態Cは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄1第1__4R図柄1である場合に選択されるように構成されている。

【0921】

選択状態Dは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄2、第2__4R図柄2である場合に選択されるように構成されている。

【0922】

選択状態Eは、特別遊技となった際の当り図柄が第1__4R大図柄3、第1__10R図柄、第2__4R大図柄1、第2__4R大図柄2、第2__10R大図柄、第2__4R図柄1、第2__4R図柄2、第2__10R図柄である場合に選択されるように構成されている。なお、選択状態C、選択状態D、選択状態Eは、特別遊技となった際の遊技状態と、当り図柄とによって決定されるように構成されてもよい。

【0923】

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

【0924】

図82は、演出表示装置SGに表示される変動待機中の表示画面と表示プライオリティを示したものである。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1について説明する。現在、変動停止中であり、かつ、変動停止から所定期間（例えば、242秒）経過する前（後述する待機中ムービー移行前）であり、第1装飾図柄として「437」が停止した状態で表示、第2装飾図柄も同様に「437」で停止した状態で表示、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、当該変動の演出用保留表示（変動開始となった際に第1保留表示の消去を契機として表示されるものであり、当該変動の終了又は途中まで表示されるものである（表示が終了しても次変動が開始されると、当該次変動に対応した当該変動の演出用保留表示が表示される））、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様とは異なっており、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっており、第2主遊技側の第2保留表示の表示態様は、保留数を示す数字が中抜きとなっていない。表示プライオリティは、第2装飾図柄>第2保留表示>第1装飾図柄、となっている。尚、表示プラオリティは、第2保留表示>第2装飾図柄>第1装飾図柄、であってもよく、また、第2装飾図柄と第2保留表示とが重畳することはないため、第2装飾図柄＝第2保留表示>第1装飾図柄、であってもよい。

【0925】

次に、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2について説明する。現在、第

10

20

30

40

50

1 主遊技側の保留及び第2主遊技側の保留がともになく、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として242秒）経過した後であり、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1では表示されていた第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。ここでは、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、リーチ演出の一部が用いられており、第1装飾図柄で用いられているキャラクタ（第1要素）の権利の情報が表示されている。この待機中ムービー中に表示されるキャラクタは複数種類存在し、各第1装飾図柄で用いられているキャラクタ（第1要素）と同じキャラクタであるが、特定の第1装飾図柄であり第2要素が「7」の第1装飾図柄（この「7」については、例えば、数字ゾロ目となることで高確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄である）に対応するキャラクタ（第2要素）が、それ以外の第1装飾図柄であり第2要素が「6」の第1装飾図柄（この「6」については、例えば、数字ゾロ目となることで低確高ベース状態への移行契機となる特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄、数字ゾロ目となることでラウンド数が最も多い特別遊技以外の特別遊技が実行されることを示す第1装飾図柄である）に対応するキャラクタ（第2要素）よりも、待機中ムービーにて長時間表示される（又は、第2要素が「6」の第1装飾図柄に対応するキャラクタは、待機中ムービーに一切表示されないよう構成しても良い）。

【0926】

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

【0927】

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

装飾図柄＞第1装飾図柄、であってもよく、また、右打ち指示表示は、第2装飾図柄及び第2保留表示と重畳することはないため、右打ち指示表示＞第2装飾図柄＝第2保留表示＞第1装飾図柄、であってもよい。

【0928】

次に、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2について説明する。現在、変動停止中、かつ、変動停止から所定期間（例えば、特定時間として242秒）経過した後であり、時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1では表示されていた第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示1と同様に、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。また、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2と同様に、変動停止から所定期間が経過したことを契機として、変動待機（変動停止）中であることを示す待機中ムービーが表示されており、待機中ムービーは、非時間短縮遊技状態における変動待機中画面表示2にて表示する待機中ムービーと同様となっている。

【0929】

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

【0930】

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

【0931】

次に、図83を用いて、音量調整画面表示及び光量調整画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における音量調整について説明する。非時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中又は変動中に音量調整が可能に構成されている。音量調整は、十字ボタンSB-2の上下ボタンの操作により行う。尚、音量調整画面（音量を示す表示、音量調整方法を示す十字ボタンの表示、音量調整画面を終了させることを示すサブ入力ボタンの表示、画面を半透明にする画像の表示）の表示中にサブ入力ボタンSBの操作が行われると、音量調整画面の表示を終了する。非時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示が表示され、これらの全てと重複

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

【0932】

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

10

20

30

40

50

担保した上で、音量調整画面を表示することができる。尚、変動中には音量調整画面を表示しておらず、十字ボタンSB-2の上下ボタンの操作が行われた場合に、音量調整画面を表示するよう構成してもよい。表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2装飾図柄>第2保留表示>音量調整画面>第1装飾図柄>第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）、となっている。尚、表示プライオリティは、右打ち指示表示>第2保留表示>第2装飾図柄、第2装飾図柄>第2保留表示>右打ち指示表示、第2保留表示>第2装飾図柄>右打ち指示表示、であってもよく、さらに、第2装飾図柄=第2保留表示、第1装飾図柄<第1保留表示（及び当該変動の演出用保留表示）であっても良い。

【0933】

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

【0934】

次に、時間短縮遊技状態における光量調整について説明する。時間短縮遊技状態においては、変動待機（変動停止）中に光量調整が可能に構成されている。時間短縮遊技状態において変動待機（変動停止）中であれば、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示、右打ち指示表示が表示され、これらの全てと重複して光量調整画面が表示されてもよいし、一部の表示とは重複しないように光量調

10

20

30

40

50

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

【0935】

次に、図84を用いて、通常変動中における画面表示について説明する。図の破線は、実際には表示されていない状況を示しており、対象物が表示される場合の表示場所を示すものである。まず、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示について説明する。現在、変動中であり、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示、第1主遊技側の第1保留表示（2個）、が表示されており、第2主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、非時間短縮遊技状態における通常変動中画面表示では、第2主遊技始動口B10へ入球があると第2主遊技側の第1保留表示が表示され、第2主遊技側の第2保留表示がカウントアップ（加算）され、第2主遊技側の保留に係る変動が開始されると第2主遊技側の第1保留表示が1つ減り、第2主遊技側の第2保留表示がカウントダウン（減算）されるよう構成されている。具体的には、現在、第1主遊技側の保留が2つであり、第1主遊技側の第1保留表示が2つ表示、第1主遊技側の第2保留表示が「2」、第2主遊技側の第1保留表示が表示されておらず、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、新たに第2主遊技始動口B10へ入球があると、第2主遊技側の第1保留表示が1つ表示され、第2主遊技側の第2保留表示が「0」から「1」へと更新表示される。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）＞当該変動の演出用保留表示＞第1主遊技側の第1保留表示＞第2主遊技側の第1保留表示、となっている。尚、表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＜第2保留表示、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＝第2保留表示、であっても良く、また、メイン領域（第1装飾図柄の変動表示、第1装飾図柄の仮停止表示）の表示プライオリティをこれらのうち最も低く設定しても良く、また、第1主遊技側の第1保留表示＜第2主遊技側の第1保留表示、第1主遊技側の第1保留表示＝第2主遊技側の第1保留表示、としても良い。

【0936】

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

【0937】

ここで、図84を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【0938】

非時間短縮遊技状態（電サポ状態を伴わない状態）では、第1保留表示として第1主遊技側の保留表示が「●」の表示態様にて表示される。一方、時間短縮遊技状態（電サポ状態を伴う状態）では、第1保留表示として第2主遊技側の保留表示が「ハート（塗りつぶし）」の表示態様にて表示される。また、第2保留表示は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一であるが、第1主遊技側の第2保留表示は、「中抜き数字」の表示態様であり、第2主遊技側の第2保留表示は「塗りつぶし数字」の表示態様となっている。尚、第1主遊技側の第2保留表示の表示態様と第2主遊技側の第2保留表示の表示態様の違いを、中抜きか塗りつぶしかではなく、数字の色が異なる等で示すよう構成してもよい。

【0939】

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

【0940】

メイン領域では、第1装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの全体を使用し、上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示（具体的には、1→2→・・・→7→8→・・・1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、左右中の順で仮停止→確定停止する。）が行われるが、サブ領域では、第2装飾図柄が、左列、中列、右列において、演出表示装置SGの右下でその場で変動しているように表示される（つまり、演出表示装置SGの全体を使用して上から下（又は、下から上、左から右、右から左など）へ移動するスクロール表示するのではなく、一部の表示領域でのみで上から下や下から上、左から右、右から左へ移動しているように見せる変動表示や一部の表示領域でのみ横回転または縦回転して半回転又は一回転することで該一部の表示領域にて遊技者が認識する第2装飾図柄の表示を切り替える切替表示態様の変動表示）。なお、第1装飾図柄については、スクロール表示のみならず、その場で変動しているような横回転または縦回転の回転表示でも良い。また、演出を盛り上げる役目を持つ第1装飾図柄については、

遊技状態や演出ステージに応じて変動表示の種類が異なるよう構成する（例えば、第1装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードAにおいてはスクロール表示であるが、高確高ベース状態や演出モードBでは回転表示とする）ことで、演出の多様性を実現する一方、変動状況や停止状況の把握の役目を持つ第2装飾図柄については、遊技状態や演出ステージに依らず変動表示の種類が同一である（例えば、第2装飾図柄は、低確低ベース状態や演出モードAにおいても、高確高ベース状態や演出モードBにおいても、スクロール表示のみとする又は回転表示のみとする）ことが好適である。

【0941】

また、図84に示す通り、非時間短縮遊技状態では、演出表示装置SGの左下に当該変動の演出用保留表示及び第1主遊技側の第1保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、演出表示装置SGの左下に当該変動の演出用保留表示及び第2主遊技側の第1保留表示が表示されるよう構成されており、遊技者は現在いずれの始動口による遊技が主となっている（非時間短縮遊技状態では第1主遊技始動口A10が主、時間短縮遊技状態では第2主遊技始動口B10が主）かを左下に表示される第1保留表示の表示態様（「●」又は「ハート（塗りつぶし）」）、又は、第1主遊技側の第1保留表示又は第2主遊技側の第1保留表示の表示位置（非時間短縮遊技状態では第1主遊技側の第1保留表示が演出表示装置SGの左下に表示され、時間短縮遊技状態では第2主遊技側の第1保留表示が演出表示装置SGの左下に表示される）、によって把握することが可能となっている。尚、第1主遊技側の第2保留表示、第2主遊技側の第2保留表示の表示態様及び表示位置は、非時間短縮遊技状態であるか時間短縮遊技状態であるかに関わらず同一である。

【0942】

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

（1）第1保留表示

（1-1）非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示のみ表示され（第2主遊技側の第1保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第2主遊技側の第1保留表示のみが表示される（第1主遊技側の第1保留表示が表示されない）。

（1-2）非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第1保留表示が表示され、時間短縮遊技状態では、第2主遊技側の第1保留表示のみが表示される（第1主遊技側の第1保留表示が表示されない）。

（1-3）非時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示のみ表示され（第2主遊技側の第1保留表示が表示されない）、時間短縮遊技状態では、第1主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第1保留表示が表示される。

（2）第2保留表示

非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態のいずれの遊技状態においても、第1主遊技側の第2保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示が表示される。

【0943】

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

【0944】

当該変動の演出用保留表示は、第1主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の変動であっても、同一の表示態様である。具体的には、非時間短縮遊技状態であれば、第1主遊技側の変動であっても、第2主遊技側の変動であっても、第1主遊技側の第1保留表示より大きい「●」で表示され、時間短縮遊技状態であれば、第1主遊技側の変動であっても

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

【0945】

第1保留表示と第2保留表示との表示プライオリティは、第2保留表示>第1保留表示となっており、通常変動中以外であっても双方の保留表示が表示される場合には、第2保留表示の表示プライオリティが第1保留表示の表示プライオリティよりも高く設定されている。例えば、予告画像（次回予告など画面全体に表示されるもの）やSPリーチ、第1装飾図柄等が表示される場合に、第2保留表示>予告画像（又はSPリーチ、第1装飾図柄等）>第1保留表示となる。

【0946】

第1装飾図柄と第2装飾図柄との重複可否及び第1保留表示と第2保留表示の重複可否については、変更例を含め、以下の通りである（必要に応じて図82、図84等を参照）。

（1）第1装飾図柄と第2装飾図柄との重複可否

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

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

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

（2）第1保留表示と第2保留表示の重複可否

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

【0947】

第1装飾図柄と第1保留表示との重複可否、第2装飾図柄と第2保留表示の重複可否、

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

(A) 非時間短縮遊技状態

(1) 第1装飾図柄と第1保留表示との重複可否

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

(2) 第2装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第2保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。

(3) 第1装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第1装飾図柄と第2保留表示とが重複する（表示プライオリティにより、重複部分は、第1装飾図柄の手前に第2保留表示が表示される）よう、第1装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。

(4) 第2装飾図柄と第1保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。尚、非時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄と第1保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、同じく非時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄と第2保留表示は少なくとも変動中に重複するように定められており、変動待機中は、重複するように定められていても、重複しないように定められていてもよい。

(B) 時間短縮遊技状態

(1) 第1装飾図柄と第1保留表示との重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第1装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第1装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。尚、変動中は稀に（非時間短縮遊技状態よりは低頻度である）重複するよう構成しても良い。

(2) 第2装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第2保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。

(3) 第1装飾図柄と第2保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第1装飾図柄と第2保留表示とが重複しないよう、第1装飾図柄と第2保留表示の表示位置が定められている。尚、変動中は稀に（非時間短縮遊技状態よりは低頻度である）重複するよう構成しても良い。

(4) 第2装飾図柄と第1保留表示の重複可否

変動待機（変動停止）中と変動中のいずれにおいても、第2装飾図柄と第1保留表示とが重複しないよう、第2装飾図柄と第1保留表示の表示位置が定められている。

【0948】

次に、図85を用いて、SPリーチ中における画面表示について説明する。まず、非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示1について説明する。現在、SPリーチ中であり、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。言うまでもないが、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合には、第1主遊技側の第2保留表示が更新され（ただし、保留4まで）、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合には、第2主遊技側の第2保留表示が更新され（ただし、保留4まで）る。尚、第1保留表示は、SPリーチ終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である通常ステージ画面（演出ステージAの画面等）に戻った際等に表示可能となるが、このときにSPリーチ中に入球した分を含めて第1保留表示が表示されることとなる。具体的には、SPリーチ中に保留数が2→3に増加した場合、SPリーチ中には第1保留表示が表示されないが、通常ステージ画面に戻ると第1保留表示が3つ表示されるので

ある。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞SPリーチ演出、となっている。

【0949】

次に、非時間短縮遊技状態におけるSPリーチ中画面表示2について説明する。現在、SPリーチ中であり、可動役物YKが演出表示装置SGの前面に移動した状態であり、サブ領域における第2装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第2保留表示「2」、第2主遊技側の第2保留表示「0」、当該変動の演出用保留表示が表示されており、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示、第1主遊技側の第1保留表示は表示されていない。尚、当該変動の演出用保留表示は、表示されないよう構成してもよい。

【0950】

このように、特定の状況下{SPリーチ中、可動役物作動中、昇格演出（非確変図柄である偶数図柄から確変図柄である奇数図柄に昇格するか否かを煽る演出）、エラー画面表示中等}では、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示や第1主遊技側の第1保留表示を表示しない構成とすることで、遊技者がSPリーチを視認し易くなるようにすることができる。尚、SPリーチ中であっても、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示や第1主遊技側の第1保留表示を表示する構成としてもよく、この場合には、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示は、演出表示装置SGの右上等に小さく表示する（第2装飾図柄の変動表示とほぼ同じ大きさ又は第1装飾図柄の変動表示の方が若干大きい）のが好ましく、メイン領域における第1装飾図柄の変動表示を表示することで、リーチ態様（例えば、「4↓4」）やリーチ図柄（例えば、「4」を1つだけ表示する）を遊技者に示すことが可能となる。表示プライオリティは、サブ領域（第2装飾図柄の変動表示）＞第2保留表示＞当該変動の演出用保留表示＞液晶演出{エフェクト表示（図85で言えば、星型の可動役物YKが落下したときに、その落下位置を基準として上側にピカピカ光っているように見える演出表示装置SG上での演出である）}、となっている。

【0951】

次に、図86を用いて、第1保留表示及び第2保留表示の更新について説明する。まず、変動が終了し、第1主遊技側の保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、第1主遊技側の新たな変動が開始したところであり、第1主遊技側の第1保留表示は表示位置をシフトし始め（シフトアニメーションが開始）、第1主遊技側の第2保留表示は変動開始後すぐに「2」から「1」に減算されている。次に、第1主遊技側の第1保留表示のシフトが終了する前に、新たに第1主遊技始動口A10へ遊技球が入球しており、新たな入球に対応して第1主遊技側の第1保留表示が1つ増加する保留生起表示（保留生起アニメーション）が行われており、第1主遊技側の第2保留表示は新たな入球後すぐに「1」から「2」になっている。

【0952】

ここで、図86を用いて示される特徴的な構成について補足しておく。

【0953】

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

10

20

30

40

50

れている。

【0954】

なお、変動固定時間について、第1主遊技図柄の変動固定時間を500ms、第2主遊技図柄の変動固定時間を300msとしたが、これに限定されることはなく、第1主遊技図柄の変動固定時間と第2主遊技図柄の変動固定時間とが同じ時間でもよいし、遊技状態に応じて各変動固定時間（例えば、非時間短縮遊技状態を500ms、時間短縮遊技状態を300ms）が予め定められていてもよい。また、保留数に応じた図柄変動の変動固定時間が異なるように設定してもよく、この場合、保留が2～4個ある状況において図柄変動を開始した場合や確定停止時に第1主遊技側の保留または第2主遊技側の保留が存在する場合における変動固定時間を500ms、保留が1個ある状況において図柄変動を開始した場合や確定停止時に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない場合における変動固定時間を0msに設定することが好適であるが、変動固定時間に関しては、この時間に限定されない。また、第1装飾図柄の変動固定時間、第2装飾図柄の変動固定時間は、第1主遊技図柄の変動固定時間および第2主遊技図柄の変動固定時間に合わせるように設定されるのが好適であるが、第1主遊技図柄の変動固定時間および第2主遊技図柄の変動固定時間と相違する変動固定時間としてもよい。

【0955】

変動開始直後において、第1保留表示は、シフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）を同時に（重複して）表示することが可能である（つまり、第1保留表示は、保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行中にシフト表示（シフトアニメーション）の実行が開始される場合、実行中の保留生起表示（保留生起アニメーション）を中断せずに保留生起表示（保留生起アニメーション）とシフト表示（シフトアニメーション）とを同時に実行可能であり、且つ、シフト表示（シフトアニメーション）の実行中に保留生起表示（保留生起アニメーション）の実行が開始される場合、実行中のシフト表示（シフトアニメーション）を中断せずにシフト表示（シフトアニメーション）と保留生起表示（保留生起アニメーション）とを同時に実行可能である。）が、第2保留表示は、減算と加算を同時に表示することは不可能であり、（変動開始による）減算した表示を行った後で（始動口への入球による）加算した表示を行うこととなる。変動開始直前に保留数が増加し、変動開始となった場合、第2保留表示は、（変動開始による）加算した表示を行った後で（変動開始による）減算した表示を行うこととなる。尚、減算・加算のいずれも、この更新表示（例としては、「2」から「1」への更新や、「1」から「2」への更新）に要する時間（個数表示が切り替わるために要する時間）は、100msとなっている。

【0956】

次に、図87を用いて、先読み演出（保留変化演出）と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「（1）青保留変化」の場合を説明する。まず、保留が4つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が4つになっており、さらに、新たな入球に対応する第1保留表示の表示態様が青保留となっている。次に、青保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ（「861」）で変動停止状態となっている。次に、青保留に対応する変動が開始され、青保留は、当該変動の演出用保留表示（青）として表示されている。尚、青保留で変動開始となる場合は、赤保留で変動開始となる場合よりも短い変動時間が選択され易い（言い換えると、当り期待度の低い変動時間が選択され易い）。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様（ここでは、7リーチとなっており、7リーチはそれ以外のリーチ（例：2リーチ）よりも当り（大当り、小当り）期待度が高い）となっている（第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している）が、青保留で変動開始となった場合は、後述する赤保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が低くなっている。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様（ここでは、7揃い）で表示されているが、青保留で変動開始となった場合は、赤保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が低くなっている。次に、「（2）赤保

留変化」の場合を説明する。基本的な流れは「(1) 青保留変化」と同様であるが、先読み演出(保留変化演出)の表示態様が異なっている。まず、保留が4つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、新たな入球により保留が4つになっており、さらに、新たな入球に対応する第1保留表示の表示態様が赤保留となっている。次に、赤保留の直前の変動まで終了し、直前の変動がハズレ(「861」)で変動停止状態となっている。次に、赤保留に対応する変動が開始され、赤保留は、当該変動の演出用保留表示(赤)として表示されている。尚、赤保留で変動開始となる場合は、青保留で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い(言い換えると、当り期待度の高い変動時間が選択され易い)。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様(ここでは、7リーチ)となっている(第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している)が、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定のリーチ態様となる確率が高くなっている。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様(ここでは、7揃い)が表示されているが、赤保留で変動開始となった場合は、青保留で変動開始となった場合よりも特定の最終表示態様となる確率が高くなっている。一例として、青保留でリーチになる確率は、青保留に係る変動のうち90%であり、赤保留でリーチになる確率は、赤保留に係る変動のうち99%であり、その差分は9%である。また、青保留で特定のリーチ態様(例えば、7リーチ)となる確率は、青保留に係る変動でリーチとなった場合の5%であり、赤保留で特定のリーチ態様(例えば、7リーチ)となる確率は、赤保留に係る変動でリーチとなった場合の30%であり。その差分は25%である。このように、青保留でも赤保留でもリーチとなる確率は高く設定し且つその差も大きくならないように設定し、特定のリーチ態様(例えば、7リーチ)になる確率はそこまで高くないよう設定し且つその差がそれなりに大きくすることが望ましい。これにより、保留が変化することでリーチとなる期待度はある程度担保される一方で、その後の展開(どの数字でリーチになるのか)への期待度に差を設けることで、第1保留表示の表示態様の相違によって示唆される内容を複雑化することができる。尚、これら数値(パーセンテージ)は一例であり、適宜変更可能であるが、このような大小関係であることが望ましい。

【0957】

尚、第1装飾図柄がリーチ態様となる際に、第2装飾図柄もリーチ態様となるよう構成してもよい。

【0958】

次に、図88を用いて、保留数と第1装飾図柄が所定の表示態様となる確率の関係について説明する。初めに、「(1) 保留数1」の場合を説明する。まず、保留が1つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始されている。尚、保留数1で変動開始となる場合は、後述する保留数4で変動開始となる場合よりも長い変動時間が選択され易い。次に、第1装飾図柄が特定のリーチ態様(ここでは、7リーチ)となっている(第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している)が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様(ここでは、7揃い)が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差である。次に、「(2) 保留数4」の場合を説明する。変動時の流れは「(1) 保留数1」と同様であるため省略するが、保留数4で変動開始となる場合は、保留数1で変動開始となる場合よりも、短い変動時間が選択され易い。また、「(1) 保留数1」の説明にて記載した通り、第1装飾図柄が特定のリーチ態様(ここでは、7リーチ)となっている(第2装飾図柄は特定のリーチ態様とならず、変動表示を継続している)が、特定のリーチ態様となる確率は、保留数に係わらず同一又は微差であり、さらに、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当りである特定の最終表示態様(ここでは、7揃い)が表示されているが、特定の最終表示態様となる確率も、保留数に係わらず同一又は微差である。

【0959】

尚、第1装飾図柄がリーチ態様となる際に、第2装飾図柄もリーチ態様となるよう構成

してもよい。

【0960】

次に、図89を用いて、遊技状態と最終表示態様との関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態について説明する。まず、保留が1つある状態に変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、第1装飾図柄がリーチ態様（ここでは、7リーチ）となり（第2装飾図柄はリーチ態様とならず、変動表示を継続している）、最後に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様となっているが、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の最終表示態様として、図柄揃い（例えば、「777」）以外にも、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄（例えば、「潜伏」図柄）が表示され得よう構成されている。次に、時間短縮遊技状態について説明する。変動の流れの説明については非時間短縮遊技状態と同様であるため省略する。時間短縮遊技状態では、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が当り態様を示す最終表示態様が図柄揃い（例えば、「777」）のみとなっており、潜伏モードへ移行することを示すモード移行図柄が表示されないよう構成されている。つまり、最終表示態様の候補数は第1装飾図柄、第2装飾図柄共に時間短縮遊技状態よりも非時間短縮遊技状態の方が多く備えられている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めることで多様な遊技性とし、時間短縮遊技状態からの当りでは、潜伏モードへの移行を含めず、遊技状態を遊技者が認識できる、つまり、連荘中には単純明快な遊技性とすることができる。さらに、特定のリーチ態様（ここでも高期待度の7リーチが望ましい）後は、非時間短縮遊技状態では「767」と「787」、「777」とがあり、一例としてそれぞれ1/3ずつ出現する一方、時間短縮遊技状態では「787」、「777」とがあり、一例としてそれぞれ1/2ずつ出現する構成とし、時間短縮遊技状態では、外れとなる確率を下げることで、7リーチとなった場合に中図柄が7に到達することなく外れてしまうことを制限し、非時間短縮遊技状態よりも期待度を高めることができる。

【0961】

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

【0962】

次に、図90を用いて、遊技状態と打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）の関係について説明する。初めに、非時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第1主遊技側の保留が1つある状態に変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示はされていない。次に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球すると、第2主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第2保留表示の更新が行われ、さらに、左打ち警告表示が終了条件（例えば、10秒、第1主遊技始動口A10に入球する、等）を満たすまで行われ、左打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「左打ちしてください」×3回）。左打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第1装飾図柄と重複して表示され得るが、第2装飾図柄、第1保留表示、第2保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に入球し、第1主遊技側の第1保留表示、第1主遊技側の第2保留表示の更新が行われても左打ち警告表示は行われない。次に、時間短縮遊技状態における打ち方警告表示について説明する。まず、第2主遊技側の保留が1つある状態に変動停止状態となっている。ここでは、遊技者に対して打ち方を示す表示である右打ち指示表示（「→→右打ち→→」）が表示されている。右打ち指示表示（「→→右打ち→→」）は、時間短縮遊技状態において表示されるものであり、保留数の更新表示（例えば、第2保留表示の加算）に依存せず、時間短縮遊技状態であれば継続して表示

される。次に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球すると、第1主遊技側の第2保留表示の更新が行われ（第1主遊技側の第1保留表示は表示されない）、さらに、右打ち警告表示が終了条件（例えば、第2主遊技始動口B10に入球する、等）を満たすまで行われ、右打ち警告表示とあわせて音声でも警告が行われる（例えば、「右打ちしてください」）。右打ち警告表示は、遊技者が認識し易い位置に表示するために、第1装飾図柄と重複して表示され得るが、第2装飾図柄、第1保留表示、第2保留表示とは重複して表示されないよう構成されている。尚、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に入球し、第2主遊技側の第1保留表示、第2主遊技側の第2保留表示の更新が行われても右打ち警告表示は行われぬ。尚、演出表示装置SGに打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）を表示することなく、音声による警告（「右打ちしてください」、「左打ちしてください」）が出力される構成であってもよい。

10

【0963】

次に、図91を用いて、先読み演出と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。初めに、「青保留変化→再変動（擬似連）」の場合を用いて、演出の流れを説明する。まず、第1主遊技側の保留が3つあり、1つ目の第1保留表示が青保留で表示されている状態で変動停止状態となっている。次に、青保留による変動が開始され（当該変動の演出用保留表示として青色が表示されている）、左列に「6」、右列に「7」が表示された状態で、擬似連示唆予告として、後述する擬似連図柄（ここでは、非透過の「NEXT」）が半透明となっている擬似連示唆図柄（ここでは、半透明の「NEXT」）が演出表示装置SGの上から下へスクロール表示されている。次に、擬似連示唆図柄が演出表示装置SGの略中央までスクロール表示され、擬似連が発生することを示す擬似連図柄が演出表示装置SGの略中央に表示されている。擬似連図柄が停止したため、次に、左列に表示されていた「6」、右列に表示されていた「7」を含め、すべての図柄列で図柄が変動状態となる再変動が行われている。尚、第1装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが、第2装飾図柄としては、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示されないよう構成されている。次に、先読み演出（保留変化演出）の表示態様（本例では、青保留変化、赤保留変化）と擬似連図柄が表示される確率について説明する。上述した通り、擬似連図柄が表示されると、再変動となる擬似連が発生するが、擬似連図柄が表示される確率は、先読み演出（保留変化演出）の表示態様によって異なるよう構成してもよく、例えば、当り期待度の低い青保留では、再変動となる確率（擬似連が発生する確率）が低く、当り期待度の高い赤保留では、再変動となる確率が高くなる（つまり、再変動となる確率は、赤保留＞青保留）、よう構成してもよい。尚、上記では、左図柄と右図柄が同一ではない（リーチではない）表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される場合を説明したが、これに限られず、左図柄と右図柄が同一であるリーチ表示から擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される構成、第1装飾図柄を再変動（擬似連）可能な構成とするだけでなく、第2装飾図柄も再変動（擬似連）可能な構成、擬似連図柄が特定の図柄（例えば、「7」）である構成としてもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示される図柄列は、左列や右列であってもよい。さらに、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置〔例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など〕に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

20

30

40

【0964】

次に、図92を用いて、先読み演出表示中に擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）とトリガ変動（先読み演出の開始契機となった保留に係る変動）の変動中に擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。まず、保留が2つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、背景が先読み演出の高期待度の表示態様である半透明の黒色で表示されている。このように、先読み演出の高期待度の表示態様が表示されている場合には、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄は表示されないよう構成してもよく、また、擬似連示唆図柄及び擬似連図柄が表示され得るが低確率である、よう構成

50

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

【0965】

次に、図93を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアではない場合。つまり、図6のS1002→S1008→S1010→S1012→S1014→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と同様に、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「861」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。次に、（A）の変形例である（C）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であり、第1装飾図柄が「8（ゾウ）、6（麒麟）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、第1装飾図柄は、電源断前とは異なり、電源断復帰時のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」が表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「861」と表示されている。尚、ここでは、第1装飾図柄のみが変更されているが、ステージB滞在中に電源断が発生して復帰する場合には、デフォルトのステージであるステージA、電源断復帰時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「2（味方）、4（敵）、6（麒麟）」で復帰する。

【0966】

次に、図94を用いて、電源断と電源断復帰後（RAMクリアである場合。図6のS1002→S1004→S1006→・・・となった場合。）の装飾図柄の関係について説明する。初めに、（A）について説明する。まず、ステージAに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが動物又は人であり、「8（ゾウ）、6（キリン）、1（ヒヨコ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前と異なり、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」で表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、ステージ、電源断の前後、等に関わらず数字による表示のみであり、ここでは、「331」と表示されている。次に、（B）について説明する。まず、ステージBに滞在中（変動停止中）であるため、第1装飾図柄のキャラクタが果物又は人であり、「8（スイカ）、6（リンゴ）、1（ブドウ）」と表示されている。第2装飾図柄は数字で「861」と表示されている。次に、電源断が発生し、演出表示装置SGには何も表示されていない。次に、RAMクリアで電源断から復帰し、デフォルトのステージとして設定されているステージAが表示され、電源断前とは異なり、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」で表示されている。第2装飾図柄の表示態様は、数字で「331」と表示されている。

【0967】

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

【0968】

尚、RAMクリア時の第1装飾図柄のデフォルト表示である「3（ペンギン）、3（ペンギン）、1（ヒヨコ）」は、RAMクリア時にのみ表示可能な表示態様としてもよいし、通常遊技中にも発生し得るが、例えば、ほぼ当り（大当り、小当り）確定であるプレミア演出として表示するよう構成してもよい。また、RAMクリア時の表示態様を、電源断復帰時のデフォルト表示態様と同様の表示態様（図93の（C）と同様の表示態様）とし、RAMクリア時に、第1装飾図柄が「2（味方）、4（敵）、6（キリン）」で表示され、第2装飾図柄が、数字で「246」と表示されるようにしても良い。

【0969】

次に、図95を用いて、リーチ時演出であるリーチボイス（リーチが成立した際に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告）と擬似連図柄が表示される確率（再変動確率）の関係について説明する。尚、リーチボイスの当り期待度は、リーチ<チャンス<発展<激アツ、となっている。また、本図は、リーチ成立以降に所定のSPリーチに発展する変動において、リーチ成立時のリーチボイスによる再変動となる確率を説明するものであることを予め補足しておく。初めに、（A）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「リーチ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央（第1装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「リーチ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が高に設定されている。次に、（B）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「チャンス」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央（第1装飾図柄の中列）に表示され、再変動（擬似連）となっている。このように、リーチが成立した際に「チャンス」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が中に設定されている。次に、（C）について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「発展」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NE

「NEXT」が演出表示装置SGに表示されることなく、スーパーリーチ演出に発展し、スーパーリーチ演出が表示されている。このように、リーチが成立した際に「発展」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が0であり、再変動することなく直接スーパーリーチ演出へと発展するよう構成されている。次に、(D)について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチが成立し、リーチボイスとして「激アツ」の音声が発生している。次に、擬似連図柄である「NEXT」が演出表示装置SGの略中央(第1装飾図柄の中列)に表示され、再変動(擬似連)となっている。このように、リーチが成立した際に「激アツ」のリーチボイスが発生した場合には、再変動確率が低に設定されている。

【0970】

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

【0971】

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

(1) 発展(発生しないことを含む)<激アツ<チャンス<リーチ

(2) 激アツ<チャンス<発展≦リーチ

のように、当り期待度とは異なる序列で構成することが可能である。

【0972】

次に、図96を用いて、全回転演出における装飾図柄の表示態様について説明する。まず、保留が3つある状態で変動停止状態となっている。次に、変動が開始され、リーチとなっている。次に、演出表示装置SGの略中央に「全回転」の文字が表示され、第1装飾図柄の左列、中列、右列において、図柄が揃った状態(例えば、「777」や「888」等)で、通常の変動(例えば、2つ目の図の状態)よりも低速でスクロール表示されている。尚、上述した通り、第1装飾図柄は、図柄が揃った状態でスクロール表示され得るが、第1装飾図柄は図柄が揃った状態でスクロール表示されている際であっても、第2装飾図柄は、左列、中列、右列で図柄が揃っていない状態で個別に変動表示されており、低速にもならない(＝一定の速度を保っている)。次に、第1装飾図柄が確定停止するのと略同時に、第2装飾図柄は数字のみで図柄が揃った状態で表示されている。尚、第2装飾図柄も第1装飾図柄と同期するように図柄が揃った状態(例えば、「777」や「888」等)で変動表示されるよう構成してもよい。

【0973】

次に、図97を用いて、ステージ毎の装飾図柄の変動態様について説明する。初めに、ステージAについて説明する。ステージAでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、演出表示装置SGの表示領域を上から下へ移動するスクロール表示にて変動表示が行われ、第2装飾図柄は、その場(第2装飾図柄の表示領域)で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。次に、ステージBについて説明する。ステージBでは、変動が開始すると、第1装飾図柄は、その場で横回転して図柄が変更される変動表示が行われ、第2装飾図柄は、ステージAと同様に、その場(第2装飾図柄の表示領域)で上から下へ移動しているようにみせるスクロール表示にて変動表示が行われる。このように、第1装飾図柄は、遊技者が視認し易い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることで遊技者が飽きないようにし、第2装飾図柄は、遊技者が視認し難い図柄であるため、ステージによって変動態様を変化させることなく、同一の変動態様で表示している。ここで、ステージAは、非時間短縮遊技状態(又は、非時間短縮遊技状

10

20

30

40

50

態且つ非確率変動遊技状態)に対応したステージであり、ステージBは、時間短縮遊技状態(又は、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態)に対応したステージであってよいし、もしくは、ステージA及びステージBともに非時間短縮遊技状態(又は、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態)に対応したステージであり、ステージAからステージBへの移行が可能であるよう構成してもよい。また、ステージを演出モードと称することがある。

【0974】

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

【0975】

次に、図98を用いて、変動中における装飾図柄の表示内容の詳細を説明する。まず、(A)について説明する。(A)は、リーチとなる変動パターンにおける第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージBにて変動停止中である。次に、変動が開始され、第1装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており、第2装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。第1装飾図柄の各図柄列では、「1→2→3→・・・→7→8→1→・・・」と、規則正しく順番に図柄が変更され、第2装飾図柄では、第1装飾図柄の変動がどのような変動であっても一律に予め定められた図柄変動が行われ、「275」→「864」→「387」→「641」→「728」→「413」→「156」→「532」→「275」→・・・といった順番でスクロール表示されて図柄が切り替えられる。次に、第1装飾図柄で「7」でリーチが成立したタイミングであり、且つ、中図柄列の中央部分(演出表示装置SGの略中央)に変動中の「6」が位置したタイミングにおいては、変動中の第2装飾図柄は「275」がサブ領域内で位置しており、このようにリーチ成立時の所定のタイミングにおける第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示態様は異なっている。また、第2装飾図柄では、左列と右列の図柄が異なっており、リーチも成立していない。

【0976】

次に、(B)について説明する。(B)は、リーチとならずにハズレとなる変動パターンにおける第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示に関する図である。初めに、ステージBにて変動停止中である。次に、変動が開始され、第1装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、横回転して図柄が変更される変動態様にて変動しており(高速変動)、第2装飾図柄の左列、中列、右列の各図柄列において、その場で縦スクロールする変動態様にて変動している。次に、左列の停止直前のタイミングであり、第1装飾図柄の左列は低速変動中であり、「8」が表示された状態であり、中列、右列は高速変動中であり、このとき(一瞬であるが)、「868」が表示された状態となる(ただし、右図柄は高速変動中であるためリーチではない)。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり(第2装飾図柄は、ほぼ通常速度でしか変動しない。全回転演出のときには低速で変動させるよう構成してもよい。)、このとき(一瞬であるが)、「864」が表示された状態となる。次に、左列の停止タイミングであり、第1装飾図柄の左列は停止(仮停止)されており、第1装飾図柄の中列、右列は高速変動中であり、このとき(一瞬であるが)、「168」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき(一瞬であるが)、「387」が表示された状態となる。次に、右列の停止直前のタイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止(仮停止)しており、右列は低速変動中で「5」が表示された状態であり、中列は高速変動中であり、このとき(一瞬であるが)、「165」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき(一瞬であるが)、「641」が表示された状態となる。次に、右図柄の停止タイミングであり、第

10

20

30

40

50

1 装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）、右列は「6」が停止（仮停止）されており、第1装飾図柄の中列は高速変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「166」が表示された状態となる。第2装飾図柄は、通常速度で変動中であり、このとき（一瞬であるが）、「728」が表示された状態となる。次に、変動時間の終了直前のタイミングであり、第1装飾図柄の左列は「1」が停止（仮停止）しており、右列は「6」が停止（仮停止）しており、中列は低速変動中であり、「116」が表示された状態である。第2装飾図柄は通常速度で変動中であり、「413」が表示された状態である。次に、変動時間が終了するタイミングであり、主制御基板Mから副制御基板Sへ変動時間の終了を示す（装飾図柄の変動を停止表示させるためでもある）変動停止コマンドが送信されており、第1装飾図柄及び第2装飾図柄がともに「126」で変動停止（確定停止）している。

10

【0977】

第1装飾図柄では、左列及び右列の停止（仮停止）直前から停止（仮停止）になるまでにおいて、又は、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、予め連続して配列された順序で図柄が変更されて変動停止（確定停止）となるが、第2装飾図柄では、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄に一瞬で変更されて変動停止（確定停止）となる。本例では、第1装飾図柄では、左列の停止（仮停止）直前から左列の停止（仮停止）になるまでにおいて、左列が「8→1」に変更され、右列の停止（仮停止）直前から右列の停止（仮停止）になるまでにおいて、右列が「5→6」に変更され、変動停止（確定停止）直前から変動停止（確定停止）になるまでにおいて、中列が「1→2」に変更されている。第2装飾図柄では、変動停止まで継続して通常速度で変動中であるため、変動停止（確定停止）直前に表示されていた図柄から最終停止図柄である「126」に一瞬で変更されており、左列が「3→1」、中列が「6→2」、右列が「2→6」に変更されている。ただし、第2装飾図柄の変動中は、ランダムに図柄が表示されることになるため、変動停止（確定停止）直前に表示された図柄と最終停止図柄とが偶然連続することもあり得る。

20

【0978】

また、第2装飾図柄の図柄配列パターンは規則正しく連続していてもよく、例えば、第1装飾図柄と同様に「1→2→3→・・・→7→8→1→・・・」と表示されてもよいが、この場合、左列、中列、右列に表示される図柄は異なるよう表示される。具体的には、1つズレで表示する仕様であれば、左列は「1」から始まり「1→2→3→・・・」、中列は「2」から始まり「2→3→4→・・・」、右列は「3」から始まり「3→4→5→・・・」のように変更され、変動停止（確定停止）時に最終停止図柄に変更される。

30

【0979】

このように、第1装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続している又は連続していることが多く、第2装飾図柄では、変動時間の終了直前のタイミングにおいて表示される図柄と変動停止（確定停止）時に表示される図柄（最終停止図柄）とが連続していない又は連続していないことが多くなっている。

【0980】

40

次に、擬似連図柄、発展図柄、擬似連図柄と発展図柄の関係について説明する。尚、以降の説明では、スーパーリーチ中等に第1装飾図柄、第1保留表示等を表示する構成を示すが、上述したように、スーパーリーチ中等には第1装飾図柄や第1保留表示等を表示しない構成を採用してもよい。

【0981】

次に、図99は、再変動が実行される際の第1装飾図柄と第2装飾図柄の表示態様を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。第1装飾図柄は、キャラクタと数字図柄によって構成されており、第2装飾図柄は、数字図柄のみで構成されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図

50

柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、再変動（例えば、擬似連続変動）が実行されるか否かを示唆する半透明の「NEXT」図柄（「再変動示唆図柄」、「擬似連示唆図柄（擬似連示唆演出）」）が液晶画面上から下へ移動表示されている。次に、再変動が実行される場合には、半透明の「NEXT」図柄ではなく、非透過の「NEXT」図柄（「再変動図柄」「擬似連図柄」ともいう）が液晶画面略中央に表示される。このとき、サブ領域において再変動を示唆する図柄が表示されることはない。メイン領域において、非透過の「NEXT」図柄が表示された後、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに、再度図柄変動を開始する（再度図柄変動が開始される前の第1装飾図柄の停止状況を「仮停止」とも言う）。このとき、保留数は3個のままであることから、1回の図柄変動において、複数回図柄変動しているかのように見せていることがわかる。次に、再度行われた図柄変動において左図柄と右図柄により「7」で再度リーチが形成され、その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにゾロ目ではないリーチハズレ図柄（「717」）で確定停止している。なお、スーパーリーチ演出中には、液晶画面中央にて味方キャラクターと敵キャラクターのバトル演出を表示しているため、第1装飾図柄であっても画面右上に数字図柄のみを小さく表示するようにし（「回避時表示態様」ともいう）、遊技者にバトル演出に注目させるようにしており、バトル演出終了後には変動開始時と同様にキャラクターと数字図柄によって構成される装飾図柄にて表示する。尚、擬似連示唆図柄については、スクロール表示せずに所定位置（例としては、中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）や、保留表示の近傍など）に表示されることで再変動（擬似連）が行われることを示唆しても良く、この場合に、擬似連図柄がスクロール変動して中図柄列の中央部分（演出表示装置SGの略中央）に表示されるよう構成しても良い。

【0982】

次に、図100は、特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。初めに、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに左図柄と右図柄に「6」が表示されてリーチを形成し、さらに、メイン領域では、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄（発展図柄ともいう）である「発展」又は「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行されている。なお、メイン領域において特定図柄が表示される際に、サブ領域においてスーパーリーチ演出に発展することを示す図柄が表示されることはない。また、「発展」と「発展!!!」は異なる図柄であるが、いずれが表示された場合であっても、同一の発展先であるスーパーリーチ演出が実行され得ようになっている。さらに、「発展」と「発展!!!」では、当りとなる期待度が異なっており、「発展!!!」が表示された場合は、「発展」が表示された場合よりも、当り（大当り、小当り）期待度が高くなっている。なお、スーパーリーチ演出が複数種類設けられおり、例えば、キャラクターが異なるスーパーリーチ演出であり当りとなる期待度が異なる構成やスーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半のようにスーパーリーチ演出が複数段階で構成されてもよく、スーパーリーチ演出への発展パターンとして、スーパーリーチ前半を経由してスーパーリーチ後半となるパターンだけでなく、スーパーリーチ前半を経由せずにスーパーリーチ後半が表示されるパターンを備えていてもよい。したがって、「発展」や「発展!!!」が表示された場合には、例えば、共にスーパーリーチ演出A（キャラクターA）が表示され得よう構成されていればよく、このとき、スーパーリーチ演出Aにおける当り（大当り、小当り）期待度が異なる（「発展」→スーパーリーチ演出Aと「発展!!!」→スーパーリーチ演出Aとでは、当り（大当り、小当り）期待度が異なる）よう構成することが可能である。また、スーパーリーチ前半とスーパーリーチ後半とで構成される場合では、「発展」が表示された場合と「発展!!!」が表示された場合とでは、同一のスーパーリーチ前半が表示された場合であってもスーパーリーチ後半となる割合が異なるよう構成することも可能である。勿論、発展図柄の種類（「発展」「発展!!!」等）に応じて、複数種類のスーパーリーチのうち当り（大当り、小当り）期待度の高いス

10

20

30

40

50

ーパーリーチに発展する可能性が異なるよう構成してもよい。また、当り（大当り、小当り）期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ（例えば、後述するキリンによるスーパーリーチ演出）と当り（大当り、小当り）期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ（例えば、スーパーリーチ演出であるバトル演出）をそれぞれ複数備える構成としてもよい。

【0983】

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

【0984】

次に、図101は、予告種別に対応して発展図柄が表示され、スーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示（楕円形の枠内に文字で当り（大当り、小当り）期待度が示唆される「コメント予告」、当り（大当り、小当り）期待度を示唆する演出が表示されるまでの時間が表示される「タイマ予告」、当該変動でスーパーリーチとなることを示す「次回予告」）が行われる。まず、「コメント予告」である「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「タイマ予告」である「00:10:00」（10秒後に何かしらの演出が発生することを示す表示）の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「次回予告」である「次回SPリーチ」の表示がされた場合、特定図柄が表示されず、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展!!!」が表示され、「次回予告」の後には特定図柄が表示されないよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「コメント予告」の後には「発展」が、「タイマ予告」の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「コメント予告」の後にも「発展!!!」が、「タイマ予告」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「コメント予告」の後に「発展!!!」が表示される割合よりも「タイマ予告」の後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「タイマ予告」の後に「発展」が表示されるよりも「コメント予告」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した「発展」と「発展!!!」に当り（大当り、小当り）期待度の差があり（当り（大当り、小当り）期待度：発展<発展!!!）、また、「コメント予告」と「タイマ予告」と「次回予告」にも当り（大当り、小当り）期待度の差があり、当り（大当り、小当り）期待度は、コメント予告<タイマ予告<次回予告、となっている。

【0985】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【0986】

次に、図102は、同じ予告種別のうち異なる表示態様がされた場合にスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い

、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に予告表示 {楕円形の枠内に文字で当り (大当り、小当り) 期待度が示唆される「コメント予告」(「チャンス」と「激熱!!」は共にコメント予告である)} が行われる。まず、「チャンス」の表示がされた場合、次にスーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」が表示され、スーパーリーチ演出が実行される。他方、「激熱!!」の表示がされた場合、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展!!!」が表示された後、スーパーリーチ演出が実行される。このように、「チャンス」の後には「発展」が、「激熱!!」の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは「チャンス」の後には「発展」が、「激熱!!」の後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、「チャンス」の後にも「発展!!!」が、「激熱!!」の後にも「発展」が表示され得るよう構成し、「チャンス」の後に「発展!!!」が表示される割合よりも「激熱!!」の後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、また、「激熱!!」の後に「発展」が表示される割合よりも「チャンス」の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、前述した通り「発展」と「発展!!!」に当り (大当り、小当り) 期待度の差があるように、「チャンス」と「激熱!!」にも当り (大当り、小当り) 期待度の差があり、「激熱!!」は「チャンス」よりも当り (大当り、小当り) 期待度が高くなっている。

【0987】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄 (図柄組合せ) の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄 (図柄組合せ) の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において (すべての遊技状態を含めて)、第2装飾図柄の停止図柄 (図柄組合せ) の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄 (図柄組合せ) の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄 (図柄組合せ) の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄 (図柄組合せ) の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【0988】

次に、図103は、異なる先読み演出が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄 (第1装飾図柄、第2装飾図柄) が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第1保留表示が青色に変化して装飾図柄が「861」で停止表示している。次に、トリガ保留 (先読み演出の開始契機となった保留。ここでは、青色の保留表示。) に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、変動停止時の装飾図柄の図柄組み合わせがチャンス目先読みである連続出目 (ここでは、「123」) が発生した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展!!!」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。尚、チャンス目先読み発生時は、確定停止した第1装飾図柄の周りに専用エフェクトが発生し、チャンス目先読みが発生したことを認識しやすくし、第2装飾図柄については、その専用エフェクトが発生することがないように構成してもよい。このように、先読み演出として保留変化演出が表示された後には「発展」が、先読み演出としてチャンス目が表示された後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは保留変化演出の後には「発展」が、チャンス目先読みの後には「発展!!!」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、保留変化演出の後にも「発展!!!」が表示され、保留変化演出の後に「発展!!!」が表示される割合より、チャンス目先読みの後に「発展!!!」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、チャンス目先読みの後に「発展」が表示されることもあり、チャンス目先読みの後に「発展」が表示される割合より、保留変化演出の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。前述した通り「発展」と「発展!!!」に当り (大当り、小当り) 期待度の差があるように、保留変化演出とチャンス目先読みにも当り (大当り、小当り) 期待度の差があり、チャンス目先読みは保留変化演出よりも当り (大当り、小当り) 期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出とチャンス目先読みにお

10

20

30

40

50

ける発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば他の演出であってもよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」においても適用可能である。また、本例では、一つの先読み演出（保留変化演出又はチャンス目先読み）における当り（大当り、小当り）期待度の差を用いて説明したが、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において発展図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「発展！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。また、擬似連図柄も発展図柄と同様に、複数種類の先読み演出が同時に実行されていたか否か又は同時に実行されている先読み演出の数（先読み演出の複合数）によって擬似連図柄（「NEXT」「NEXT！！！」）との対応関係が異なるよう構成してもよい。例えば、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合よりも保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合の方が、トリガ変動において擬似連図柄が表示され易い、又は、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「NEXT！！！」が表示される割合より、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「NEXT！！！」が表示される割合の方が高くなるよう構成してもよく、この場合には、保留変化演出とチャンス目先読み（先読み演出が2種類）が実行されていた場合に「NEXT」が表示される割合より、保留変化演出のみ（先読み演出が1種類）が実行されていた場合に「NEXT」が表示される割合が高くなっていてもよい。

【0989】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【0990】

次に、図104は、同じ先読み演出種別のうち異なる表示態様が行われてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。ここで、図柄変動中に第1主遊技始動口A10に新たに入球し、入賞時先読み抽選に当選したこと（当該保留を「トリガ保留」ともいう）により、新たな保留表示（「トリガ保留表示」ともいう）が青色にて表示されている（つまり、先読み演出の1つである保留変化演出において、青色が決定されたことになる）。次に、トリガ保留表示が青色のまま変化しなかった場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。他方、トリガ保留表示が青色から赤色に変化した場合、トリガ保留に係る図柄変動において、「発展！！！」が表示され、図示していないスーパーリーチ演出が実行される。このように、保留変化演出において青色が表示された後には「発展」が、保留変化演出において赤色が表示された後には「発展！！！」が表示されるよう、それぞれ対応付けがされている。なお、ここでは青色の後には「発展」が、赤色の後には「発展！！！」が表示されるよう、そ

れぞれ対応付けがされているものとしたが、これに限られず、青色の後にも「発展！！！」が表示され、青色の後に「発展！！！」が表示される割合よりも赤色の後に「発展！！！」が表示される割合が高くなっていてもよく、この場合には、赤色の後に「発展」が表示されることもあり、赤色の後に「発展」が表示される割合よりも青色の後に「発展」が表示される割合が高くなっていてもよい。尚、保留変化演出の表示態様である青色と赤色にも当り（大当り、小当り）期待度の差があり、赤色は青色よりも当り（大当り、小当り）期待度が高くなっている。なお、本例では、保留変化演出における表示態様と発展図柄（「発展」「発展！！！」）との対応関係を用いて説明したが、先読み演出であれば保留変化演出でなくともよく、例えば、背景変化演出である「天使ゾーン」及び「真天使ゾーン」等においても適用可能である。

10

【0991】

次に、図105は、異なる表示を経由して同一のスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、スーパーリーチ演出に発展することを示す特定図柄である「発展」又は「発展！！！」が表示された後、当り（大当り、小当り）期待度が相対的に低い低期待度スーパーリーチ演出（スーパーリーチ前半）として、キリンが中図柄を破壊する演出が実行され、低期待度スーパーリーチ演出でリーチハズレの図柄組み合わせ（「656」）が表示されている。なお、低期待度スーパーリーチ中には、第1装飾図柄が数字図柄のみ表示されているが、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第1装飾図柄であってもよい。次に、当り（大当り、小当り）期待度が相対的に高い高期待度スーパーリーチ演出（スーパーリーチ後半）が実行されている。ここで、「発展」、「発展！！！」のいずれが表示された場合であっても、スーパーリーチ演出へ発展することがあり得ることを示しているが、「発展」と「発展！！！」では当該高期待度スーパーリーチ演出に発展する割合が異なっており、「発展」が表示された場合には10パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行され、「発展！！！」が表示された場合には50パーセントの割合で当該高期待度スーパーリーチ演出が実行されるようになっている。なお、「発展」が表示された場合の90パーセント、「発展！！！」が表示された場合の50パーセントは、図示しない別の高期待度スーパーリーチ演出へ発展する、もしくは、高期待度スーパーリーチ演出に発展することなく通常画面に戻る事となる。

20

30

【0992】

次に、図106は、ボタン演出を経由してスーパーリーチ演出に発展する際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が変動中である。次に、装飾図柄がリーチを形成し、遊技者によるサブ入力ボタンSBの操作を可能とするボタン演出が実行される。当該ボタン演出時には、第1装飾図柄が数字のみとなり、左図柄は液晶画面左端に、右図柄は液晶画面右端に表示され、液晶画面中央に遊技者のサブ入力ボタンSBの操作により選択され得る複数の図柄が円状に表示されている。複数の図柄には、当り図柄である「6」、スーパーリーチ演出となることを示す「発展」及び「発展！！！」、ハズレ図柄である「5」、擬似連図柄である「NEXT」が表示されている。複数の図柄が円状に回転し、サブ入力ボタンSBの操作が可能となると、液晶画面の略中央に「PUSH」と記載されたボタン画像が表示され、サブ入力ボタンSBの操作が行われたことを契機として、1つの図柄が表示される。ここでは、予め決定されている「発展」が表示され、この後、図示していないがスーパーリーチ演出が実行されることになる。なお、サブ入力ボタンSBの操作が行われなかった場合には、サブ入力ボタンSBの有効期間経過後、「発展」を表示し、スーパーリーチ演出が実行される。尚、サブ入力ボタンSBの操作が行われたことを契機として表示される図柄は、変動開始時に行われる副制御基板Sの予告抽選により予め決定されている。

40

【0993】

なお、本例における演出では以下のように変更してもよい。

（1）スーパーリーチ演出に発展する前まで（＝図示した発展図柄が表示される段階まで

50

）は、第1装飾図柄が数字図柄のみで表示されることなく、数字図柄とキャラクタ図柄で構成される第1装飾図柄が表示される構成であってもよい。

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

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

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

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

（6）複数の図柄が円状に表示される配列パターンは、複数種類備えていてもよく、複数種類備えた場合には、当り（大当り、小当り）期待度が高い変動（例えば、当り（大当り、小当り）変動、スーパーリーチ演出となる変動等）である場合には、当り（大当り、小当り）期待度が低い変動（例えば、リーチなしハズレ変動等）である場合よりも、当り（大当り、小当り）期待度が高い配列パターンが表示される割合が高くなるよう構成してもよい。例えば、当り（大当り、小当り）期待度が高い配列パターンとしては、ハズレ図柄がない配列パターン（例えば、「6（大当り図柄または小当り図柄）・発展・発展・NEXT・発展!!!」と表示される配列パターン）や、「発展」がなく「発展!!!」が表示される配列パターン（例えば、「6・発展!!!・5・NEXT・発展!!!」、「6・発展!!!・発展!!!・NEXT・発展!!!」が表示される配列パターンなど）等が挙げられる。

【0994】

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

【0995】

次に、図107は、異なる演出ステージ（演出モードともいう）においてスーパーリーチ演出となる際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージAについて詳述する。演出ステージAでは、動物のキャラクタと数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している

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

【0996】

次に、図108は、異なる演出ステージにおいて再変動が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、演出ステージAについて詳述する。演出ステージAでは、動物のキャラクタと数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されることを示す「NEXT」図柄が表示された後、再度図柄変動が開始される。次に、演出ステージBについて詳述する。演出ステージBでは、果物と数字で構成される第1装飾図柄が表示される。まず、装飾図柄（第1装飾図柄、第2装飾図柄）が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、第1装飾図柄にて再変動が実行されることを示す図柄組み合わせである「678」（順目）が表示（仮停止）された後、再度図柄変動が開始される、又は、リーチを形成した際、演出ステージAとは異なる「NEXT（図示するようなアルファベットの内側をくり抜いた態様）」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。なお、いずれの演出ステージにて再変動が実行されたかに応じて、再変動が2回実行される場合{変動開始→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→SPリーチ発展（再変動）}の当り（大当り、小当り）期待度と、再変動が3回実行される場合{変動開始→仮停止→再変動→仮停止→再変動→リーチ（リーチハズレで仮停止）→SPリーチ発展（再変動）}の当り（大当り、小当り）期待度との差が異なるようにしてもよい。例えば、演出ステージA（例えば、昼ステージ、又は、天使ゾーン以外の非先読みステージ）では再変動が2回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度は平均で5パーセントであり、再変動が3回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度が平均は25%であり、その差は20パーセント（5倍の差）であるが、演出ステージB（例えば、夜ステージ、又は、天使ゾーンなどの先読みステージ）では再変動が2回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度は平均で40パーセントであり、再変動が3回実行される場合の当り（大当り、小当り）期待度は50%であり、その差は10パーセント（1.25倍の差）であるようにしてもよい。当り（大当り、小当り）期待度（特別遊技の実行期待度）の差とは、パーセント表示で減算したもの、当り（大当り、小当り）期待度（ $1/N$ ）を除算したもの等である。また、演出ステージ（演出ステージA、演出ステージB）に応じて第1装飾図柄の表示態様が異なるが、第2装飾図柄の表示態様は同じであり、第1装飾図柄については「NEXT」図柄が表示され得るが、第2装飾図柄については「NEXT」図柄が表示されないよう構成してもよい。なお、演出ステージA及び演出ステージBを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージであることを主として説明した（前述の昼ステージと同様の遊技状態）が、これに限られず、演出ステージAを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における非先読みステージ（例えば、前述の昼ステージ）、演出ステージBを非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージ（例えば、前述の夜ステージ）として構成する、演出ステージA及び演出ステージ

10

20

30

40

50

Bを共に非確率変動遊技状態かつ非時間短縮遊技状態における先読みステージとして構成する、演出ステージA及び演出ステージBを共に確率変動遊技状態かつ時間短縮遊技状態における非先読みステージとして構成する、こと等も可能であり、複数の演出ステージを備えていれば遊技状態等に関わらず本例に示す演出形態を適用することが可能である。

【0997】

なお、図108においては、擬似連図柄である「NEXT」図柄に関する構成を例示したが、発展図柄に関しても図108と同様に構成してもよい。即ち、(1)演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として仮停止しない、(2)演出ステージAにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Aにて仮停止する一方、演出ステージBにおいては発展図柄が第1装飾図柄として表示態様Bにて仮停止する(演出ステージAとは表示態様が異なる)、よう構成してもよい。

【0998】

次に、図109は、擬似連図柄と特定図柄が表示されてスーパーリーチ演出が実行される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、装飾図柄(第1装飾図柄、第2装飾図柄)が「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、再変動が実行されること示唆する再変動示唆図柄である半透明の「NEXT」図柄を表示する。半透明の「NEXT」図柄が液晶画面上部から下部へ移動表示し、再変動が実行される場合には、非透過の「NEXT」図柄を表示した後、再度図柄変動が開始される。再度図柄変動が行われ、再度リーチが形成され、今度は擬似連図柄ではなく、スーパーリーチ演出が実行されることを示す「発展」が表示される。その後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄(「717」)で確定停止する。本図にて示すとおり、擬似連図柄(例えば、「NEXT」)を表示した後に特定図柄(例えば、「発展」)を表示することは可能である一方、特定図柄を表示した後に擬似連図柄を表示することは不可能とするよう構成してもよい。また、擬似連図柄が表示されるか否か(=再変動が実行されるか否か)、擬似連図柄の表示回数(=再変動の回数)等に応じて、特定図柄が表示される割合を異ならせてもよい。例えば、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されやすい(=ハズレ図柄が表示されずに特定図柄が表示される割合が高くなる)よう構成してもよく、また、再変動回数が多いほど、特定図柄が表示されるにしても当り(大当り、小当り)期待度が高い「発展!!!」が表示される割合が高くなるよう構成してもよい。

【0999】

尚、図110に示すように、第1装飾図柄の仮停止時(擬似連図柄の表示時、発展図柄の表示時)であっても、第2装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されており、さらに、スーパーリーチ中であっても第2装飾図柄は左列、中列、右列の全てで変動表示が継続されていてもよい。

【1000】

次に、図111は、第1装飾図柄が重なって表示される際の表示遷移を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄が「861」で停止表示しているが、左図柄(ゾウ)と中図柄(麒麟)、中図柄(麒麟)と右図柄(ヒヨコ)が重複して表示されている。このとき、中図柄(麒麟)は、左図柄(ゾウ)と右図柄(ヒヨコ)より液晶画面後方(遊技者側が前方)に配置され、左図柄(ゾウ)と右図柄(ヒヨコ)によって一部が隠蔽されている。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、装飾図柄が図柄変動を開始する。次に、リーチを形成し、中図柄は低速の変動表示となる。このとき、中図柄はリーチを形成する左図柄と右図柄よりも液晶画面前方に配置される。本図では、中図柄としてヒヨコ(「1」)が低速で変動表示されて停止せず、次に擬似連図柄(「NEXT」図柄)が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて停止している。その後、図示していないが、再変動(擬似連変動)が実行された後、スーパーリーチ演出を実行し、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄(「717」)で確定停止されている。リーチハズレ図柄を表示する際には、変動開始前と同様に、中図柄(ヒヨコ)は、左図柄(ライオン)と右図柄(ラ

イオン)より液晶画面後方に配置され、中図柄(ヒヨコ)の一部が隠蔽されている。なお、第2装飾図柄は、左図柄、中図柄、右図柄がいずれのタイミングにおいても重複して表示されない。なお、擬似連図柄ではなく、発展図柄(「発展」や「発展!!!」)が表示される場合であっても、左右図柄と中図柄の表示の関係性は、擬似連図柄が表示される場合と同様とすることができる。尚、当該表示態様は、ステージCにおける表示態様であったり、特定の変動(当り期待度が高い変動)において表示され得る表示態様であってもよい。つまり、本図における表示態様は、ステージAやステージBでは表示されない表示態様であるがステージCにおいて表示され得る表示態様であってもよいし、通常変動(リーチが行われずにハズレで停止する比較的短時間の変動)ではなく特定の変動(リーチが行われる当り期待度が高い変動)において表示され得る表示態様であってもよい。

10

【1001】

次に、図112は、第1装飾図柄と第2装飾図柄の変動速度の遷移を示すイメージ図である。まず、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに「861」で停止表示している。次に、変動開始条件を充足したことに伴い、第1装飾図柄、第2装飾図柄はともに図柄変動を開始する。このとき、第1装飾図柄は、低速から徐々に速度を上げて高速の図柄変動となる(低速→中速→高速となる)。他方、第2装飾図柄は、図柄変動の速度は一定であり、常に高速の図柄変動である。次に、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともに高速となり、第1装飾図柄、第2装飾図柄でリーチが形成された際、第1装飾図柄では、中図柄が低速の図柄変動となり、第2装飾図柄では、中図柄は高速の図柄変動である。その後、スーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄、第2装飾図柄がともにリーチを形成している左図柄と右図柄は停止(又は仮停止)しており、中図柄のみが高速で図柄変動している。スーパーリーチ演出が終了した後、当該変動はハズレであったため、リーチハズレ図柄(「686」)で確定停止されている。なお、本図においてスーパーリーチ演出の実行中には、第1装飾図柄と第2装飾図柄においてリーチを形成したまま中図柄のみを図柄変動させているが、これに限られず、スーパーリーチ演出の実行中又は特定のスーパーリーチ演出の実行中においては、全ての第1装飾図柄、全ての第2装飾図柄を図柄変動させるようにしてもよい。なお、第2装飾図柄においても複数の変動速度を備えるようにしてもよく、この場合、第2装飾図柄は第1装飾図柄よりも変動速度の変化が行われ難くするのが好適である。例えば、第2装飾図柄では低速は用いないが中速は用いる等である(なお、第1装飾図柄は、低速・中速・高速を用いる)。また、第2装飾図柄は途中で仮停止しないよう構成することも可能であり、具体的には、常に高速又は停止(確定停止)とする構成、又は、高速と中速と停止(確定停止)とする構成等である。

20

30

【1002】

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

40

【1003】

次に、図113は、ハズレ変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、(a)非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。(b)そ

50

の後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像（当該保留画像、当該保留表示、当該保留等と称することがある）が表示され、ハズレとなる図柄変動が開始される。なお、保留表示（保留画像と称することがある）と保留消化伝達画像とを総称して変動権利画像と称することがある。また、第1保留表示と第2保留表示とを総称して、保留表示と称することがあり、第1保留表示と第2保留表示と保留消化伝達画像との複数又は全てを変動権利画像と称することがある。

【1004】

<電源断が発生しなかった場合>

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

【1005】

<電源が発生した場合>

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

【1006】

(f)その後、実行されていたハズレとなる図柄変動が終了し、電源断時専用の停止態様である「711」となる「数字+キャラクタ」にて第1装飾図柄が停止表示し、「711」となる「数字」にて第2装飾図柄が停止表示する。なお、ここでの停止表示とは、確定表示であってもよいし、仮停止表示であってもよい（他の構成についても同様）が、それは第1装飾図柄のみに適用することが好ましく、第2装飾図柄は確定停止ししない（仮停止しない）ことが望ましい。(g)その後、保留が消化され、次回の図柄変動が開始することとなる。ここで、変形例としては、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止表示を介さないよう構成してもよく、即ち、電源復帰後に再開された主遊技図柄の変動表示（変動表示期間）及び当該変動表示後の停止表示（停止表示を維持する期間である変動固定時間）が終了するまでは第1装飾図柄及び第2装飾図柄を非表示とし、次の主遊技図柄の変動表示が開始することを契機に第1装飾図柄及び第2装飾図柄を再表示するよう構成してもよい。

【1007】

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

【1008】

また、第1装飾図柄で「数字+キャラクタ」の「711」が表示されるタイミング及び第2装飾図柄で「数字」の「711」が表示されるタイミングとしては、主遊技図柄の確

10

20

30

40

50

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

【1009】

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

【1010】

なお、主遊技図柄の停止図柄は電源断の発生有無に拘らず同一の停止図柄となる。このように構成することにより、遊技場の停電等により、図柄変動中に電源断が発生してしまった場合にも、主遊技図柄の停止図柄が変更されないため遊技の結果には影響を及ぼさない一方、第1装飾図柄と第2装飾図柄の停止図柄を電源断時専用の図柄とすることで、電源断が発生したことを遊技者や管理者に適切に報知できる。

【1011】

なお、図113の（a）に記載したように、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて図柄変動が開始した場合を例示しているが、これには限定されず、他の遊技状態においても同図に例示する構成を適用可能である。同様に、図113以外の図において遊技状態を記載している場合においても、あくまで一例であり、他の遊技状態にも適用可能であることを補足しておく。

【1012】

次に、図114は、当り（大当り、小当り）変動の実行中に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが停止表示している。なお、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様（表示形式と称することがある）は「数字＋キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様（表示形式と称することがある）は「数字」のみとなっている。（b）その後、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像が表示され、当り（大当り、小当り）となる図柄変動が開始される。

【1013】

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

【1014】

<電源断が発生しなかった場合>

（c）その後、第1装飾図柄が当り（大当り、小当り）図柄である「数字＋キャラクタ」の「777」にて停止表示し、第2装飾図柄が当り（大当り、小当り）図柄である「数字」の「777」にて停止表示する。（d）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が開始される。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、「数字＋キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、1桁の数字（例えば、「777」で当り（大当り、小当り）した場合は「7」のみ、「2

10

20

30

40

50

22」で当り（大当り、小当り）した場合は「2」のみ、など）としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。（e）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が終了すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄とが当り（大当り、小当り）図柄である「数字」のみの「777」で表示され、その後保留が消化されて次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、「777」の装飾図柄（第1装飾図柄と第2装飾図柄、第1装飾図柄のみであってもよい）が変動開始することとなる。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される（表示形式は「数字」のみとなっている）。尚、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。

10

【1015】

<電源断が発生した場合>

（f）その後、図柄変動の途中で電源断が発生する。（g）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない（非表示となる）。

【1016】

（h）その後、実行されていた当り（大当り、小当り）となる図柄変動が終了し、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が実行されることとなる。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が開始されると、電源断時専用の停止態様である「711」にて、第1装飾図柄が表示される。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中においては、第1装飾図柄の表示位置は演出表示装置SGの左上方に変更され、表示領域の大きさは小さくなり、表示形式が「数字+キャラクタ」から「数字」のみになる。変形例として、3桁の数字ではなく、代わりに記号（例えば「?」や「???」など）としてもよいし、もしくは、第1装飾図柄や「?」（「???」）などを一切表示しない仕様としてもよい。また、第2装飾図柄は非表示となる。（g）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が終了し、保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。なお、次の変動が開始した場合には、第1装飾図柄と第2装飾図柄とで「数字」のみの「711」の装飾図柄が変動開始することとなる（第1装飾図柄のみであってもよい）。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前の遊技状態である非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態から確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行することになり、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態における第1装飾図柄及び第2装飾図柄は、いずれも「数字」のみで構成される。尚、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）後に移行する遊技状態はあくまで一例であり、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前の遊技状態と相違していれば、同構成を適用可能である。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中の演出（大当り演出または小当り演出）については、電源断が発生しなかった場合は、当り（大当り、小当り）種別（10R大当りであるか、4R大当りであるか、または小当りであるか）に応じて演出が相違する（電源断が発生しなかった場合の10R大当りは当り演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当りは当り演出Bとなり、電源断が発生しなかった場合の小当りは当り演出Cとなる）が、電源断が発生した場合は、当り（大当り、小当り）種別（大当り、小当り図柄としてもよい）に関係なく大当り演出同士が同じとなり、また、大当り演出と小当り演出も同一となる（電源断が発生した場合の10R大当り、電源断が発生した場合の4R大当り、電源断が発生した場合の小当りは当り演出Dとなる）ことが好適である。

20

30

40

【1017】

このように、同図においては、電源断が発生した場合、電源復帰後の当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中と当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後の装飾図柄とでは、電源復帰時専用の停止図柄として、「711」が表示される（第1装飾図柄と第

50

2 装飾図柄共に表示される構成を例示したが、第 1 装飾図柄のみであってもよい）よう構成されている。このように、当り（大当り、小当り）となる図柄変動中に電源断が発生した場合においても、ハズレとなる図柄変動中に電源断が発生した場合と同様に、電源復帰後専用の停止図柄である「7 1 1」が表示されるよう構成されている。

【1018】

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

【1019】

また、「7 1 1」が表示されるタイミングとしては、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）としてもよいし、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後の最初の図柄変動が開始するタイミング（第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄が変動表示を開始するタイミング）としてもよい。

【1020】

なお、同図にて詳述した電源断が発生しなかった場合と電源断が発生した場合とでは、第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄の停止態様は、いずれも「7 7 7」となる予定であったが、電源断が発生した場合には、電源断時専用の「7 1 1」が当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中及び／又は当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後に表示されるよう構成されている。即ち、予定されている第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄との停止図柄は、変動中に電源断が発生した場合と電源断が発生しなかった場合とで、異なる停止図柄（主遊技図柄が停止した後の表示態様）が表示されるよう構成されている。

【1021】

図 113 と図 114 にて詳述したように、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にて実行された図柄変動の実行中に電源断が発生した場合には、当り（大当り、小当り）となる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合と、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合とで、電源復帰後の次回の変動開始時（又は、次回の変動開始直前、保留消化直前）には、第 1 装飾図柄においても第 2 装飾図柄においても同一の図柄組合せ（数字の組合せ）が表示される（同図においては「7 1 1」）よう構成されているが、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）は相違し得るよう構成されている。より具体的には、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図 113 の（f）、（g）に図示するように、「数字＋キャラクタ」で構成される表示態様（表示形式）であり、当り（大当り、小当り）となる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合は、図 114 の（j）に図示するように、「数字」のみで構成される表示態様（表示形式）となっている。尚、第 2 装飾図柄については、ハズレとなる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、当り（大当り、小当り）となる図柄変動の実行中に電源断が発生した場合であっても、電源復帰後（電源復帰後の次回の変動開始時、次回の変動開始直前、保留消化直前など）における第 2 装飾図柄の表示態様（表示形式）も図柄組合せ（数字の組合せ）も同一となる。

【1022】

このように、同一の遊技状態にて開始した図柄変動においても、当該図柄変動がハズレ変動であるか当り（大当り、小当り）変動であるかによって、図柄変動中に電源断が発生し、その後電源復帰した際の第1装飾図柄の表示態様（表示形式）が相違し得るよう構成することにより、電源断が発生した後においても遊技者に遊技の状況を適切に報知することができる。ここで、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の「数字」の組合せについては、当該図柄変動がハズレ変動であるか当り（大当り、小当り）変動であるかにかかわらず「711」とするよう構成しており、それにより、電源断が発生した図柄変動が当り（大当り、小当り）変動であったのかハズレ変動であったのかや、当り（大当り、小当り）変動であった場合はどの「数字」が揃って当り（大当り、小当り）したのか、などといった遊技者が電源復帰後では知ることができない情報について一律的且つ公平に表示することができ、更にはハズレを示す態様にて表示されるため、第1装飾図柄及び第2装飾図柄を視認した遊技者が損をしたと感じ難いよう構成することができる。

10

【1023】

なお、図113及び図114にて詳述した同一の遊技状態とは、時間短縮遊技状態や確率変動遊技状態や限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態）などの主制御基板Mが制御するいずれの状態に適用してもよいし、演出モードなどの副制御基板Sが制御するいずれの状態に適用してもよい。

【1024】

次に、図115は、当り（大当り、小当り）変動実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している。なお、先読み演出は実行されていない、換言すると、保留内にトリガ保留が存在していない。（b）その後、所定のタイミングにて図柄変動中の予告演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行される。同図における予告演出とは、先読み演出とは異なる演出であり、実行中の図柄変動の結果に対する示唆を行う演出である。また、当り（大当り、小当り）確定演出とは、当り（大当り、小当り）となる予定が確定的である旨を報知する演出であり、同図においては、「虹！」が表示されることとなる。即ち、図柄変動中に予告演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行された場合には、当該図柄変動の結果として当り（大当り、小当り）図柄が停止表示することが確定的となる。なお、当り（大当り、小当り）確定演出が実行された場合に、その後1000/1000で当り（大当り、小当り）となることを確定的としてもよいし、当り（大当り、小当り）確定演出が実行された場合に、その後999/1000（1に限りなく近似した確率）で当り（大当り、小当り）となることを確定的としてもよい。また、同図における予告演出を、当該変動予告演出や非先読み予告演出等と称してもよい。

20

30

【1025】

（c）その後、図柄変動中の予告演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生する。（d）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない（非表示となり、画面復帰中の文字が表示される）。（e）その後、主遊技図柄が当り（大当り、小当り）図柄（当りに対応した「7A」）にて停止表示して、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が実行開始される。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が開始する（又は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始デモ時間が開始する）ときに、演出表示装置SGでは画面復帰中の文字が消去され、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中の画面表示に切り替わる。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中においては、第1装飾図柄として電源復帰時専用の「711」を表示して、第2装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成し

40

50

てもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、「？」や「???」を、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に表示するよう構成してもよいし、もしくは、第1装飾図柄や「？」（「???」）などを一切表示しない仕様としてもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中の演出（大当り演出または小当り演出）については、電源断が発生しなかった場合は、当り（大当り、小当り）種別（10R大当りであるか、4R大当りであるか、または小当りであるか）に応じて演出が相違する（電源断が発生しなかった場合の10R大当りは当り演出Aとなり、電源断が発生しなかった場合の4R大当りは当り演出Bとなり、電源断が発生しなかった場合の小当りは当り演出Cとなる）が、電源断が発生した場合は、当り（大当り、小当り）種別（大当り、小当り図柄としてもよい）に関係なく大当り演出同士が同じとなり、また、大当り演出と小当り演出も同一となる（電源断が発生した場合の10R大当り、電源断が発生した場合の4R大当り、電源断が発生した場合の小当りは当り演出Dとなる）ことが好適である。

【1026】

（f）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が終了し、新たに保留が消化され、次の図柄変動が開始することとなる。当該次の図柄変動の開始時（又は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後且つ図柄変動開始前）においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、電源復帰時専用の「711」が「数字」にて表示されることとなる。なお、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後の遊技状態は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する場合を例示している。

【1027】

次に、図116は、先読み演出実行時に電源断が発生した場合に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示している状況下、新たに保留が生じ保留数が3となり、当該新たに生じた保留画像に対して、先読み演出として保留変化演出である当り（大当り、小当り）確定演出が実行される（同図における「☆」表示）。（b）その後、同一の図柄変動中に電源断が発生する。なお、先読み演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行された場合は、実行中の図柄変動（又は、実行開始された図柄変動）が当り（大当り、小当り）となることを報知するわけではなく、先読み演出の対象となる図柄変動、換言すると、トリガ保留に係る図柄変動が当り（大当り、小当り）となることが確定的である旨を報知している。

【1028】

（c）その後、電源復帰し、主遊技図柄の変動が再開するが、当該図柄変動の実行中は第1装飾図柄及び第2装飾図柄は変動表示されない（非表示となり、画面復帰中の文字が表示される）。（d）その後、複数回のハズレとなる図柄変動が実行され、先読み演出として実行された当り（大当り、小当り）確定演出の実行契機となる保留に係る図柄変動が開始する。なお、先読み演出として実行された当り（大当り、小当り）確定演出の実行契機となる保留が消化された場合、その後の保留消化伝達画像の表示態様は、先読み演出として実行された当り（大当り、小当り）確定演出である保留画像の表示態様と同様となっている。この場合、複数回のハズレとなる図柄変動中においては、先読み演出として保留変化演出である当り（大当り、小当り）確定演出（同図における「☆」表示）が実行されないよう構成してもよいし、複数回のハズレとなる図柄変動中のいずれかの図柄変動中に再開するよう構成してもよい。また、保留消化伝達画像の表示態様についても、先読み演出として実行された当り（大当り、小当り）確定演出である保留画像の表示態様とは異なる表示態様（例えば、「●」表示）としてもよい。

【1029】

（e）その後、当り（大当り、小当り）確定演出の対象となった図柄変動が終了し、当り（大当り、小当り）図柄（当りに対応した「7A」）が停止表示する。非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態における当り（大当り、小当り）図柄の停止表示であるため、第1装飾図柄は「数字＋キャラクタ」の表示態様（表示形式）にて「777」が停止表

示し、第2装飾図柄は「数字」の表示態様（表示形式）にて「777」が停止表示している。（f）当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中においては、第1装飾図柄として「777」を表示して、第2装飾図柄は表示されない。但し、これには限定されず、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄も第2装飾図柄も非表示となるよう構成してもよいし、第1装飾図柄と第2装飾図柄のいずれも表示されるよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中は第1装飾図柄を非表示とし、第2装飾図柄は表示するよう構成してもよい。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に第1装飾図柄を表示して第2装飾図柄を非表示とする構成においても、前述したとおり、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前に3つ揃った「7」図柄を、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に1つのみ表示するよう構成してもよい。

10

【1030】

（g）その後、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が終了する。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後且つ図柄変動開始前においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄について、実行していた当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）に係る当り（大当り、小当り）図柄の「777」が「数字」にて表示されることとなる。当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行するため、「777」は「数字」にて表示されている。

【1031】

このように、先読み演出として、当り（大当り、小当り）確定演出が実行され、当り（大当り、小当り）確定演出が実行された図柄変動中に電源断が発生した場合には、その後実行される当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後の停止図柄は「777」であり、電源復帰時専用の図柄組合せではないよう構成されている。

20

【1032】

図115及び図116にて詳述したように、大当り変動または小当り変動にて当り（大当り、小当り）確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後の第1装飾図柄は電源復帰時専用の数字の組合せにて表示される一方、先読み演出として当り（大当り、小当り）確定演出が実行された後に電源断が発生した場合には、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後の第1装飾図柄は電源復帰時専用の表示対応ではなく、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）開始前に停止表示した当り（大当り、小当り）図柄となり得るよう構成されている。このように構成することにより、当該変動で当り（大当り、小当り）となる場合には、電源断が発生した場合にも、すぐに当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）が開始されるため電源断が発生したことを優先的に報知するために電源断時専用の数字の組合せにて第1装飾図柄を表示し、所定回数の図柄変動を実行した後に当り（大当り、小当り）となる場合には、電源断が発生した場合には、電源復帰後から当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了までの期間が長い場合、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後に当り（大当り、小当り）図柄にて第1装飾図柄を表示するよう構成することで、遊技の状況に合わせて、電源断が発生したことを優先的に報知する場合と当り（大当り、小当り）が実行されたことを優先的に報知する場合とを使い分けることができる。

30

【1033】

なお、図116において、先読み演出の一例として、保留変化演出を例示したが、本例に適用可能な先読み演出はこれには限定されず、背景変化を伴う先読みゾーン演出（具体的には、背景演出として通常や「山」背景が表示されるが、先読みゾーン演出の実行契機となる保留が生起することで、「空」背景や「宇宙」背景などに表示が切り替わることがあり、「空」背景は「山」背景よりも当り（大当り、小当り）期待度が高く、「宇宙」背景は「空」背景よりも当り（大当り、小当り）期待度が高く且つ先読みゾーン演出の実行契機となった保留での当り（大当り、小当り）が確定する演出）や、図柄変動開始時に数字が減算表示されていくカウントダウン先読み演出（具体的には、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留が消化される際に「0」が表示されるよう、カウントダウン先読み演出の実行契機となった保留よりも先に消化される保留が消化されるたびに数字を

40

50

減算していく演出であり、その数字の色として「白」、「赤」、「虹」があり、「虹」である場合はカウントダウン先読み演出の実行契機となった保留での当り（大当り、小当り）が確定する演出）など、様々な先読み演出に適用可能である。また、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）中に第1装飾図柄を表示する実施形態においては、変形例として、第1装飾図柄ではなく新たな表示態様（表示形式）の第3装飾図柄（例えば、第1装飾図柄の「数字」はアラビア数字であるのに対して、第3装飾図柄の「数字」はローマ数字である）を表示するよう構成してもよい。なお、背景演出を演出モードと称することがある。

【1034】

次に、図117は、役物演出実行時に関するイメージ図である。まず、（a）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて、保留数が3であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とが変動表示し、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行されている（図柄変動開始時から30秒後に実行開始される）。なお、スーパーリーチ演出が実行されているため、第1装飾図柄は演出表示装置の右上段にて左図柄と右図柄とがテンパイ状態で変動表示している、また、第2装飾図柄は、テンパイせずにすべての図柄が変動表示している。（b）その後、スーパーリーチ演出として、主人公の攻撃が敵キャラにヒットし、役物演出（可動役物の駆動を伴う演出）が実行される（図柄変動開始時から50秒後に実行開始される）。このように、同図における役物演出は、実行中の図柄変動が当り（大当り、小当り）となることを遊技者に確定的に報知する役割を担っている。

【1035】

ここで、同図における役物演出実行時の可動役物（可動役物YKと称することがある）は、「初期位置→演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止→初期位置」のように駆動することとなり、役物演出の実行中（「初期位置→演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止→初期位置」のすべての期間でもよいし、演出表示装置SGの前方の所定位置にて5秒停止している期間でもよい）においては、第1装飾図柄は非表示となり、第2装飾図柄は変動表示を維持している。また、第1保留表示は非表示となり、第2保留表示は表示を継続している。尚、第1保留表示については、スーパーリーチ演出としてバトル演出が実行開始される前は表示されているが、バトル演出実行開始後は非表示とするよう構成してもよい。また、役物演出の実行中は、（b）にて示すとおり、第2装飾図柄の前方に動作後の可動役物が駆動するため、第2装飾図柄を正面視した際に一部の図柄（左列の第2装飾図柄）の視認性が低下するが、それを改善すべく、変形例として、第2装飾図柄の表示位置を、可動役物が駆動前であっても駆動中であっても、可動役物の後方に第2装飾図柄が表示されないよう（可動役物によって第2装飾図柄の視認性が阻害されないよう）構成してもよい。

【1036】

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

【1037】

（c）その後、敵キャラが倒される演出を実行し、第1装飾図柄、第2装飾図柄共に当り（大当り、小当り）図柄が表示することとなる。図示していないが、この後、第1装飾図柄については、図116の（e）で示したような態様にて（拡大され且つ「数字+キャラクタ」の表示形式にて）表示され、第2装飾図柄の表示サイズや表示態様（表示形式）は変わらず、そのうえで第1装飾図柄及び第2装飾図柄が確定停止するよう構成されてい

る。

【1038】

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

【1039】

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

10

【1040】

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

【1041】

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

20

【1042】

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

(1) 図柄変動中に電源断が発生する

(2) 電源復帰する

(3) 電源復帰に基づき図柄変動が再開するとともに、可動役物が2秒間演出表示装置の前で停止する動作チェックを実行し、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1保留表示、第2保留表示は非表示となっている（「画面復帰中」の文字が表示された画面となる）

(4) 可動役物の動作チェックの実行途中に図柄変動が終了し、保留が生起していたため、新たに図柄変動が開始する。当該新たな図柄変動が開始すると、第1装飾図柄、第2装飾図柄、第1保留表示、第2保留表示が表示される

30

上記のように構成してもよい。上記のように構成した場合、(4)における新たな図柄変動にて、図117における(a)～(c)のような演出を実行する場合、動作チェックは新たな図柄変動が開始してから10秒以内に完了するため（新たな図柄変動の前の図柄変動中に電源復帰且つ動作チェックを開始するため）、動作チェックはスーパーリーチ演出（バトル演出）と重複して実行されることがなく、更には、動作チェックは役物演出とも重複して実行されることがない。

【1043】

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

40

【1044】

また、同図のように役物演出として、実行することで当該図柄変動が当り（大当り、小当り）となることを確定的に報知する役物演出を実行する場合において、当り（大当り、小当り）となる図柄変動の開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までの時間（同図においては50秒）は、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間（同図においては10秒）よりも長時間となっている。なお、同図における演出の流れのように役物

50

演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から50秒が必要となる演出パターン以外にも、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から20秒が必要となる演出パターン、役物演出に係る可動役物の駆動開始までに変動開始から30秒が必要となる演出パターンなど、複数の可動役物駆動演出パターンを設けてもよいが、そのいずれの演出パターンにおいても、図柄変動の変動開始から役物演出に係る可動役物の駆動開始までに要する時間が、電源復帰後の動作チェックの開始から終了までの時間である10秒を超えるよう構成することが好適である。

【1045】

このように構成することによって、例えば、「ハズレとなる図柄変動→当り（大当り、小当り）となる図柄変動」のように図柄変動が実行される場合における、ハズレとなる図柄変動の終了直前（例えば、確定停止の0.1秒前）に電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、電源復帰後の動作チェックが終了した後に、実行中の図柄変動が当り（大当り、小当り）となることを確定的に報知する役物演出を実行することができ、遊技者が遊技の状況を把握できない事態を防止することができる。

【1046】

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

【1047】

また、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合を例示したが、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【1048】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

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

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

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

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

上記のように構成してもよい。なお、電源復帰時には前述したように、可動役物の動作チ

10

20

30

40

50

エックを実行するよう構成してもよい。

【1049】

次に、図118は、電源断に関するイメージ図である。

【1050】

<非時間短縮遊技状態の場合>

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

【1051】

<時間短縮遊技状態の場合>

(d) 時間短縮遊技状態であり、装飾図柄が停止表示している。第1装飾図柄は、「数字+キャラクタ」にて「711」が停止表示しており、第2装飾図柄は「711」（数字のみ）が停止表示している。(e) その後、電源断が発生する。(f) その後、電源復帰し、所定時間経過後に第1装飾図柄及び第2装飾図柄が再度表示されることとなる。第2装飾図柄は電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）及び表示態様（表示形式）となっている。また、第1装飾図柄も、電源断前と同一の図柄組合せ（同一の数字の組合せ）であり、表示態様（表示形式）も電源断前と同一の「数字+キャラクタ」にて表示されている。

【1052】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合と、時間短縮遊技状態にて装飾図柄が停止表示している状況にて電源断が発生した場合とを比較しているが、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよいし、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで比較してもよい。また、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、図113の(e)のような電源復帰画面が表示されないよう構成してもよい。もしくは、同図のように、保留が生起しておらず装飾図柄が停止表示している状況で電源断後に電源復帰した場合、図113の(e)のような電源復帰画面が表示されるが、装飾図柄が変動表示している状況で電源断後に電源復帰した場合と比較して、その表示時間が短くなるよう構成してもよい。

【1053】

また、非時間短縮遊技状態において、電源断前と電源復帰後とで第1装飾図柄の表示態様（表示形式）が異なる構成について例示したが、図柄組合せ（数字の組合せ）のみが異

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

【1054】

また、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）では、演出ステージ（演出モードともいう）を複数種類用意し、その演出ステージに応じて第1装飾図柄の表示態様（表示形式）を異ならせるよう構成してもよい。一例としては、図97に示すように少なくとも演出ステージAと演出ステージBを有し、演出ステージAから演出ステージBへと変化可能に（移行可能に）構成してもよく、この場合、演出ステージAでは「数字＋キャラクタA」で、演出ステージBでは「数字＋キャラクタB」のように、「数字」は共通形式であるが、「キャラクタ」の種別（表示内容）が異なるよう構成してもよい（「キャラクタA」はキャラクタ種別Aである動物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「象」が該当し、「キャラクタB」はキャラクタ種別Bである果物種別に属する複数種のキャラクタの中で表示すべき「数字」に対応したキャラクタを意味しており、例えば「8」であれば「スイカ」が該当する、また、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は、演出ステージAでも演出ステージBでも同じである）。一方、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）では、演出ステージを演出ステージCの1種類とし、演出ステージCは「数字」のみの表示態様（表示形式）とするよう構成してもよい。ここで、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、（画面復帰後の）演出ステージは必ず演出ステージAとなるように構成すると、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「711」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「711」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージCにて第1装飾図柄が「数字」のみで「711」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージCが維持され且つ第1装飾図柄は「数字」のみで「711」と停止表示されることとなる。同様に、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合、演出ステージは必ず演出ステージAとなるよう構成すると、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「283」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「711」と停止表示されることとなり、時間短縮遊技状態（且つ確率変動遊技状態）の演出ステージCにて第1装飾図柄が「数字」のみで「283」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージCが維持され且つ第1装飾図柄は「数字」のみで「711」と停止表示されることとなる。このような遊技状態と演出ステージと第1装飾図柄（及び第2装飾図柄）の関係性は、本例に係るすべての構成に適用可能であることを補足しておく。なお、非時間短縮遊技状態（且つ非確率変動遊技状態）において電源断発生後に電源復帰した場合であって、演出ステージは必ず演出ステージAとなるよう構成した場合、演出ステージBにて第1装飾図柄が「数字＋キャラクタB」で「283」と停止表示されている状況で電源断及びその後の電源復帰があった場合、演出ステージAとなり且つ第1装飾図柄が「数字＋キャラクタA」で「711」と停止表示されてもよい。

【1055】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態の場合と時間短縮遊技状態の場合とを比較

10

20

30

40

50

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

10

【1056】

次に、図119は、時間短縮遊技状態における最終変動に関するイメージ図である。同図においては、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行し、時短回数が100回付与される場合について例示している。

【1057】

（a）時間短縮遊技状態における99回目の図柄変動が終了し、装飾図柄が停止表示している。第1装飾図柄は、「数字」にて「613」が停止表示しており、第2装飾図柄は「613」（数字のみ）が停止表示している。また、保留は1つであり、時間短縮遊技状態であるために右打ち指示表示（遊技者に右打ちを促す画像）が表示されている。

20

【1058】

（b）その後、時間短縮遊技状態における最終変動として100回目の図柄変動が開始する。（c）その後、当該時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生する。（d）その後、電源復帰し、電源復帰以降の第1のタイミングで、右打ち指示表示が再度表示され、電源断前と同一の表示態様となっている。また、第2装飾図柄の表示も電源断前と同一の表示態様（表示形式）にて表示される。変形例としては、右打ち指示表示は再度表示されるが、第2装飾図柄は再表示されないよう構成してもよい。（e）その後、電源復帰以降の第2のタイミングで、第1装飾図柄が電源断前と同一の表示態様（表示形式）及び図柄組合せ（数字の組合せ）で再度表示される、つまり、「数字」のみの表示態様（表示形式）且つ「711」の数字の組合せで再度表示される。再度表示された第1装飾図柄は、確定停止しており、この確定停止時における変動固定時間中は、時間短縮遊技状態が維持されているため（変動固定時間が終了すると非時間短縮遊技状態へ移行する）、未だ右打ち指示表示も継続表示されている。（f）その後、電源復帰後の第3のタイミングで変動固定時間が終了し、非時間短縮遊技状態へ移行し、第1装飾図柄が非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）にて表示される（「数字＋キャラクタ」且つ「711」）。このように、電源復帰以降においては、右打ち指示表示が再度表示された後に第1装飾図柄が再度表示されるよう構成されている。

30

【1059】

このように構成することにより、時間短縮遊技状態における最終変動の途中で電源断が発生した場合にも、電源復帰後の第1装飾図柄の停止表示を視認することで、どの遊技状態にて電源断が発生したのかを認識することができ、例えば、時間短縮遊技状態における装飾図柄の変動時間が短時間である遊技機などにおいては、どのタイミングで時間短縮遊技状態が終了するのかが判別し難いため、特に好適である。

40

【1060】

また、遊技者が右打ちにて遊技球を発射して主遊技図柄が変動を開始するまでには時間を要するため、時間短縮遊技状態にて電源断が発生し、電源復帰した場合には、第1装飾図柄の表示よりも右打ち指示表示を先に表示するよう構成することにより、電源断が発生した場合、装飾図柄を再表示させることよりも適切な発射位置を遊技者に教えることを優先することで、その後の遊技をスムーズに進行させることができる。

50

【1061】

なお、図119においては、電源復帰後の第2装飾図柄の再表示タイミングは、右打ち指示表示の再表示タイミングよりも前であってもよいし、右打ち指示表示の再表示タイミングと略同一であってもよいし、第1装飾図柄の再表示タイミングと略同一であってもよい。また、前述したとおり、非時間短縮遊技状態における演出モードと時間短縮遊技状態における演出モードとを相違させてもよい。そのように構成すると、電源断が発生しなかった場合、時間短縮遊技状態の最終変動である100回転目の第1装飾図柄が仮停止するまでは、時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ時間短縮遊技状態である）に、時間短縮遊技状態ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後に第1装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第1装飾図柄の仮停止時には変動中であった第2装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）を維持するよう構成してもよい（この場合、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は変化しない）。

10

【1062】

また、図119においては、（e）のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示された後、時間経過では表示態様（表示形式）が変化せず、その後新たに保留が生起して図柄変動が開始するときに、非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）にて第1装飾図柄が表示されるよう構成してもよい。

20

【1063】

また、図119においては、（c）のタイミングの後に（d）を経由せずに、（e）のタイミングで第1装飾図柄が電源断前の表示態様（表示形式）にて表示されるように構成してもよい。また、（e）の後のタイミング（変動固定時間の経過後のタイミング）で、遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に切り替わったことに基づいて、左打ち指示表示がされるように構成し、該左打ち指示表示は（f）のタイミング以降、つまりは非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動が開始した直後、所定時間継続して表示してから消去してもよい。その際の表示プライオリティは、左打ち指示表示＞第2装飾図柄＞第2保留表示＞第1装飾図柄の順となるよう構成されている。なお、左打ち指示表示は、図90に示した左打ち警告表示と同じまたは類似する画像オブジェクトによって構成されている。なお、上記は電源断が発生し且つ電源復帰した場合における左打ち指示表示について述べたが、図119とは異なり、電源断が行われないうまま時間短縮遊技状態の99回目、100回目、そしてその後の非時間短縮遊技状態へと進行する場合であっても、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動）の開始直後において、左打ち指示表示がされるよう構成してもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態の100回転目に電源断が発生し且つ電源復帰した場合は、時間短縮遊技状態の100回目の次変動である非時間短縮遊技状態での変動（非時間短縮遊技状態に移行してから1回目の変動）の開始直後であっても、左打ち指示表示をしないよう構成しても良い。

30

【1064】

また、本例に係る遊技機においては、以下のように構成してもよい。

40

（1）保留が生起しておらず、装飾図柄が停止表示している。

（2）電源断が発生する。

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

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

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

（5-2）または、電源復帰後から、演出表示装置における画面復帰中との表示が終了可

50

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

上記のように構成してもよい。

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

【1065】

次に、図120は、エラー発生時の演出表示装置SGにおける表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。なお、表示プライオリティが高いとは、遊技者から見て前面側（前面レイヤー）に表示されていることであり、表示プライオリティが低いとは、遊技者から見て後面側（後面レイヤー）に表示されていることである。

【1066】

まず、(a) 受け皿（上皿）満タン異常が検出され、「球を抜いてください」とのエラー表示が演出表示装置SGに表示される。また、当該エラー表示は、第1装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、第1装飾図柄よりもエラー表示の方が高くなっている。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「数字＋キャラクタ」にて「711」と表示されている第1装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示されている。また、エラー表示の表示領域は第2装飾図柄の表示領域と重複しない。具体的には、「球を抜いてください」とのエラー表示は、「711」と表示されている第2装飾図柄の表示と表示領域が重複していない。

【1067】

その後、(b) 十字ボタンSB-2が操作（右ボタンの操作でも左ボタンの操作でもよい）されたことにより、音量調整画面が表示される。この音量調整画面を表示する十字ボタンSB-2の操作では、右ボタン操作であっても左ボタン操作であっても、音量調整はされない（つまり、音量調整画面を表示するだけである）。変形例としては、右ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階大きくなり、左ボタンの操作を行うと、音量調整画面が表示されるとともに音量が1段階小さくなるよう構成してもよい。音量調整画面が表示されている状況にて、音量調整画面の表示中における十字ボタンSB-2の操作に基づいて音量調整が可能となっている（例えば、十字ボタンSB-2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなり、十字ボタンSB-2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなる）。また、音量調整画面は、第1装飾図柄、エラー表示と表示領域が重複し、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから「エラー表示→音量調整画面→第1装飾図柄」となっている。即ち、音量調整画面が表示されることによって、「数字＋キャラクタ」にて「711」と表示されている第1装飾図柄の表示の一部が視認不可能となる一方、「球を抜いてください」とのエラー表示はすべて視認できるように構成されている。また、音量調整画面が表示されている状況にて、十字ボタンSB-2の右ボタンの操作で音量が1段階大きくなったときや、十字ボタンSB-2の左ボタンの操作で音量が1段階小さくなったときには、変化後の音量のレベルが認識できるような音をスピーカから出力するよう構成してもよい（十字ボタンSB-2の右ボタン又は左ボタンを操作する毎に出力され得る）。

【1068】

このように、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常の発生中、換言すると、エラー表示と第1装飾図柄と第2装飾図柄とが表示されている状況にて、十字ボタンSB-2を操作することで音量調整画面が表示される、換言すると、受け皿（上皿）満タン異常の発生中においても、音量調整が可能となっている。なお、同図においては、受け皿（上皿）満タン異常が発生している場合について例示したが、あくまで一例であり、他のエラーが発生している状況に適用してもよい。また、すべてのエラーの発生中に同図のように作

10

20

30

40

50

用する必要はなく、発生しているエラーの種類によっては、同図とは異なる作用（例えば、エラーの発生中に十字ボタン S B - 2 を操作しても音量調整画面が表示されず音量調整ができない）となるよう構成してもよい。

【1069】

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

10

【1070】

なお、同図においては、音量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、音量調整の操作について詳述したが、光量調整画面の表示条件や表示プライオリティ、光量調整の操作についても同様に適用可能である。但し、光量調整画面を表示するには、音量調整画面とは異なり、十字ボタン S B - 2 の上ボタン又は下ボタンの操作が必要となり、光量調整を行うには、音量調整とは異なり、十字ボタン S B - 2 の上ボタン又は下ボタンの操作（上ボタンの操作を行うと、光量調整画面が表示されるとともに光量が1段階大きくなり、下ボタンの操作を行うと、光量調整画面が表示されるとともに光量が1段階小さくなる）が必要となる点が相違する。

20

【1071】

なお、エラー表示と第2装飾図柄との表示領域が重複するよう構成してもよいし、エラー表示の方が第2装飾図柄よりも表示プライオリティが高いよう構成してもよい。

【1072】

また、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）しており、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）してから所定時間（例えば、10秒）が経過する前までをエラー状態A、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）しており、遊技機が受け皿（上皿）満タン異常を検出（受け皿（上皿）満タン異常が発生）してから所定時間（例えば、10秒）が経過している状況をエラー状態Bとした場合においては、以下のように構成してもよい。

30

【1073】

第1装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときに停止音（停止時のサウンドエフェクトであり、停止 S E ともいう）を出力し得るよう構成した場合において、エラー表示が演出表示装置 S G に表示されておりエラー状態Aである場合において、第1装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときには停止音（停止 S E）を出力する一方、エラー表示が演出表示装置 S G に表示されておりエラー状態Bである場合において、第1装飾図柄が確定停止（または、仮停止）するときには停止音（停止 S E）を出力しないよう構成してもよい。

40

【1074】

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

【1075】

なお、所定のエラーの発生中（例えば、受け皿（上皿）満タン異常）をエラー状態Aとし、特定のエラーの発生中（例えば、始動口入賞異常）をエラー状態Bとして、上記構成に適用してもよい。

50

【1076】

なお、同図においては、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の停止表示中において、エラー表示及び／又は音量調整画面が表示されている場合を例示したが、これには限定されず、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示中（第1装飾図柄は仮停止表示中でもよい）において、エラー表示及び／又は音量調整画面が表示されている場合についても、同図と同様の表示プライオリティに関する構成を適用してもよい。換言すると、第1装飾図柄及び第2装飾図柄が変動表示中のいずれかのタイミングについて同図と同様の表示プライオリティに関する構成を適用してもよい。

【1077】

なお、いずれの遊技状態においても同図の構成を適用可能である。また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【1078】

次に、図121は、ボタン演出実行時の演出表示装置SGにおける表示プライオリティ（表示優先度）に関する構成である。まず、（a）保留数が2個であり、第1装飾図柄と第2装飾図柄が変動している。その後、（b）当該変動の所定のタイミングで、ボタン演出が実行され、操作示唆画像（液晶画面の略中央に「PUSH」と記載されたボタン画像）が演出表示装置SGに表示される。操作示唆画像は、第1装飾図柄と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、操作指示画像の方が第1装飾図柄よりも高くなっている。また、操作示唆画像と第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。

【1079】

<パターン1>

その後、（c）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタンSBの有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「激熱!!!」が演出表示装置SGに表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第1装飾図柄と第2装飾図柄と第2保留表示（第2保留画像と称することがある）と表示領域が重複しており、表示プライオリティは、高いものから、「第2装飾図柄→第2保留表示→操作後画像→第1装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲してサブ入力ボタンSBを操作する頻度を高くすることができる。なお、第2装飾図柄と第2保留表示とは、重複表示することがないよう構成されているため、第2装飾図柄と第2保留表示との表示プライオリティの順序を変更してもよいし、表示プライオリティを同一にしてもよい。また、同図のパターン1においては、操作後画像が第2保留表示と重複するよう構成したが、操作後画像が第2保留表示と重複しないよう構成してもよい。

【1080】

<パターン2>

前述した（b）の後、（d）操作示唆画像の表示中（ボタン演出の実行中におけるサブ入力ボタンSBの有効期間）にて、サブ入力ボタンが操作されたため、ボタン演出における操作後画像として、「CHANCE!」が演出表示装置SGに表示される（操作示唆画像は消去される）。操作後画像は第1装飾図柄と第1保留表示（保留消化伝達画像とも重複するよう構成してもよい）と表示領域が重複しており、第2装飾図柄とは表示領域が重複しない。表示プライオリティは、高いものから、「第1保留表示→操作後画像→第1装飾図柄」となっている。また、操作後画像は、操作示唆画像よりも表示領域が大きくなっており、このように構成することで、遊技者は、より目立つ操作後画像を見ることを欲し

てサブ入力ボタン S B を操作する頻度を高くすることができる。なお、(d) のように作用する場合において、第 2 装飾図柄の表示プライオリティが第 1 保留表示よりも高くなるよう構成してもよい。なお、同図のパターン 2 においては、操作後画像が第 2 保留表示とは重複しないよう構成したが、これには限定されず、操作後画像が、第 1 保留表示と第 2 保留表示と重複するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、操作後画像の表示プライオリティは、第 1 保留表示と第 2 保留表示との表示プライオリティよりも低くなるよう構成してもよい。

【1081】

なお、操作示唆画像を複数種類有するよう構成してもよく、例えば、表示される頻度が相対的に高い操作示唆画像 A と表示される頻度が相対的に低い操作示唆画像 B とを有するよう構成した場合、操作示唆画像 A のみが上記パターン 1 またはパターン 2 のように作用し、操作示唆画像 B は上記パターン 1 またはパターン 2 のように作用しないよう構成してもよい。一例としては、操作示唆画像 A は、操作後画像よりも表示領域が小さいが、操作示唆画像 B は、操作後画像よりも表示領域大きくなるよう構成してもよい。

【1082】

また、同図においては、図柄変動におけるリーチとなっていない状況にて、ボタン演出が開始（操作示唆画像を表示）するよう構成したが、これには限定されず、スーパーリーチ演出の実行中にボタン演出（操作示唆画像）を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合、スーパーリーチ演出中の画像（例えば、主人公キャラの画像と敵キャラの画像）よりも、操作示唆画像や操作後画像の方が表示プライオリティが高くなるよう構成してもよい。その他の要素との表示プライオリティについては同図の構成と同様にしてもよい。

【1083】

次に、図 122 は、第 1 装飾図柄の表示態様（表示形式）と変動パターンに関する構成である。同図における構成では、前述した限定頻度状態として、限定頻度状態 A（変動パターンテーブル A を参照する状態）と限定頻度状態 B（変動パターンテーブル B を参照する状態）とを有しており、限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する状態として通常遊技状態（通常変動パターンテーブルを参照する状態）を有している。

【1084】

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

<ハズレ時>

乱数： 0～499→変動時間：3秒

乱数：500～799→変動時間：5秒

乱数：800～999→変動時間：10秒

<当り時>

乱数：0～299→変動時間：3秒

乱数：300～499→変動時間：5秒

乱数：500～999→変動時間：10秒

【1085】

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

<ハズレ時>

乱数：0～299→変動時間：3秒

乱数：300～499→変動時間：5秒

乱数：500～849→変動時間：10秒

乱数：850～919→変動時間：30秒

乱数：920～979→変動時間：60秒

乱数：980～999→変動時間：120秒

<当り時>

乱数：0～99→変動時間：10秒

乱数：100～199→変動時間：30秒

乱数：200～399→変動時間：60秒

乱数：400～999→変動時間：120秒

【1086】

その後、当り（大当り、小当り）に当選せずに、主遊技図柄の図柄変動が50回実行され、時間短縮遊技状態が終了して、遊技状態が非時間短縮遊技状態となり、変動パターンに関する状態が限定頻度状態Bから通常遊技状態（限定頻度状態とは異なる変動パターンに関する通常遊技状態である通常変動パターンテーブル）に切り替わる。第1装飾図柄は「数字+キャラクタ」にて「617」が表示されることとなる。また、通常遊技状態においては、変動パターンは以下のように構成されている。なお、通常遊技状態（通常変動パターンテーブル）は、第1主遊技側の保留数に応じた通常遊技状態（通常変動パターンテーブル）を設けるのが好適である。例えば、保留数が「1」の場合に使用する通常遊技状態1（通常変動パターンテーブル1）、保留数が「2」の場合に使用する通常遊技状態2（通常変動パターンテーブル2）、保留数が「3」の場合に使用する通常遊技状態3（通常変動パターンテーブル3）、保留数が「4」の場合に使用する通常遊技状態4（通常変

動パターンテーブル 4) 等のように個別に通常遊技状態 (通常変動パターンテーブル) を設けてもよいし、保留数が「1」、「2」の場合に使用する通常遊技状態 1 2 (通常変動パターンテーブル 1 2)、保留数が「3」、「4」の場合に使用する通常遊技状態 3 4 (通常変動パターンテーブル 3 4) 等のように一部の保留数で共通する通常遊技状態 (通常変動パターンテーブル) を設けてもよい。

<ハズレ時>

乱数: 0 ~ 199 → 変動時間: 5 秒

乱数: 200 ~ 699 → 変動時間: 10 秒

乱数: 700 ~ 919 → 変動時間: 30 秒

乱数: 920 ~ 979 → 変動時間: 60 秒

乱数: 980 ~ 999 → 変動時間: 120 秒

<当り時>

乱数: 0 ~ 99 → 変動時間: 10 秒

乱数: 100 ~ 199 → 変動時間: 30 秒

乱数: 200 ~ 399 → 変動時間: 60 秒

乱数: 400 ~ 999 → 変動時間: 120 秒

【1087】

このように、同図における構成においては、当り遊技 (大当り遊技または小当り遊技) 終了後に時間短縮遊技状態に移行し、その後当り (大当り、小当り) に当選しなかった場合においては、「時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態 A を 50 変動 → 時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態 B を 50 変動 → 非時間短縮遊技状態且つ通常遊技状態」のように遷移するよう構成されている。

【1088】

また、同図においては、第 1 装飾図柄の表示態様 (表示形式) は、時間短縮遊技状態である場合と非時間短縮遊技状態である場合とで相違することとなるが、いずれも時間短縮遊技状態で同一の遊技状態となっている、限定頻度状態 A と限定頻度状態 B とでは第 1 装飾図柄の表示態様 (表示形式) は同一となっている。このように構成することにより、同一の遊技状態であっても背景演出等が様々な演出態様に切り替わるよう設計した場合においても、第 1 装飾図柄の表示態様 (表示形式) を視認することにより遊技状態を把握することができ、例えば、時間短縮遊技状態の終盤 (遊技者は時間短縮遊技状態が終了したか否かを正確に把握できていない状況) にて、当り (大当り、小当り) 図柄が停止表示した場合においても、第 1 装飾図柄の表示態様 (表示形式) を視認することで、どの遊技状態において当り (大当り、小当り) となったのかを正確に認識することができる。

【1089】

同図においては、時間短縮遊技状態において、2 つの限定頻度状態を遷移するよう構成したが、これには限定されず、3 つ以上の限定頻度状態を遷移するよう構成してもよく、そのような場合には、同図の構成と同様に、遊技状態が同一であれば、限定頻度状態が異なっても第 1 装飾図柄の表示態様 (表示形式) が同一となるよう構成してもよい。

【1090】

なお、同図においては、第 2 装飾図柄の表示態様 (表示形式) は、遊技状態 (時間短縮遊技状態であるか否か) や変動パターンに関する状態 (限定頻度状態であるか否か) などに拘らず、すべて「数字」となっている。また、限定頻度状態 A 及び限定頻度状態 B にて表示可能な特殊演出である「時短残り回数示唆演出」を有し、限定頻度状態 A 及び限定頻度状態 B の特定の区切り変動 (例えば、時間短縮遊技状態の残り回数が 10 の倍数となる契機の変動であり、10 変動目、20 変動目、・・・、80 変動目、90 変動目)、及び / 又は時間短縮遊技状態の残り回数が所定回数 (例えば 10 回) 以下になった場合の毎変動にて「時短残り回数〇〇回!」といった表示を行う。この「時短残り回数示唆演出」は、非時間短縮遊技状態では表示されない。また、この「時短残り回数示唆演出」は、第 1 装飾図柄と重複するが第 2 装飾図柄とは重複しない程度に大きく表示される。なお、表示プライオリティは、時短残り回数示唆演出 > 第 1 装飾図柄であることが好適である。但し

、表示プライオリティは、当否判定結果の報知を優先すべく、第1装飾図柄>時短残り回数示唆演出としてもよい。

【1091】

なお、同図における時間短縮遊技状態とは、主遊技図柄の変動パターンに関する遊技状態であってもよいし、補助遊技図柄（補助遊技図柄が当り図柄で停止する確率、補助遊技図柄の変動時間、第2主遊技始動口電動役物の開放態様等）に関する遊技状態であってもよいし、その両方を兼ねていてもよい。また、この定義は、同図の構成に限定されず、本例に係るすべての構成に適用可能である。

【1092】

なお、同図における、（a）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、（b）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bとは同じ背景演出（または、演出モード）であるが、（c）非時間短縮遊技状態且つ通常遊技状態では異なる背景演出（または、演出モード）となるよう構成している。この場合、限定頻度状態Bにおける最終変動の第1装飾図柄が仮停止するまでは、限定頻度状態B（時間短縮遊技状態）に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）であり、その仮停止中（この仮停止中の遊技状態は未だ限定頻度状態Bであり時間短縮遊技状態である）に、限定頻度状態B（時間短縮遊技状態）ではあるが、非時間短縮遊技状態に対応した第1装飾図柄の表示態様（表示形式）に変更され、その後第1装飾図柄が確定停止し、それと同時に、第1装飾図柄の仮停止時には変動中であつた第2装飾図柄も確定停止し、その後、非時間短縮遊技状態に移行し、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）も非時間短縮遊技状態に対応した表示態様（表示形式）を維持するよう構成してもよい（この場合、第2装飾図柄の表示態様（表示形式）は変化しない）。また、変形例としては、（a）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Aと、（b）時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態Bと、（c）非時間短縮遊技状態且つ通常遊技状態と、でそれぞれ背景演出（または、演出モード）が異なるよう構成してもよい。なお、演出モードとは、演出ステージとも称することがあり、背景画像により示される演出態様である。一例としては、図82等に図示した昼ステージや夜ステージ、図98等に図示したステージAやステージB、前述した演出ステージA、B、Cなど、各実施形態及び変形例に記載した背景・ステージ・モードが演出モードに相当する。即ち、本構成と図98等に図示した構成との双方を採用して構成してもよい。また、これには限定されず、本例に係る演出モード（演出ステージ、背景演出、背景画像）に関する構成については、複数を組み合わせて採用しても何ら問題ない。

【1093】

また、図35にて前述した、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多いとの構成を採用した遊技機において、同図の構成を採用してもよい。そのように構成する場合には、すべての遊技状態において（すべての遊技状態を含めて）、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよいし、1以上の所定の遊技状態において、第2装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数よりも第1装飾図柄の停止図柄（図柄組合せ）の候補数の方が多い構成を採用してもよい。

【1094】

次に、図123は、遊技状態による第1装飾図柄の特徴に関する構成である。

【1095】

<a：時間短縮遊技状態>

時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示されない（「232」であれば停止表示され得る）。なお、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第2主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第1主遊技側の保留が生起したとしても、当該第1主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。また、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）

10

20

30

40

50

が停止表示しないよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合（「7↓7」）には当り（大当り、小当り）となる（ハズレとならない）、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「777」のみが停止表示されるよう構成してもよい。なお、本構成は時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

【1096】

<b、c：非時間短縮遊技状態>

（b）非時間短縮遊技状態においては、ハズレとなる停止図柄（数字の組み合わせ）として、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示される場合があるよう構成されている（「232」も停止表示され得る）。なお、第1装飾図柄の表示態様（表示形式）は「数字＋キャラクタ」となっている。また、保留表示と保留消化伝達画像との表示は、第1主遊技側の保留に対応した表示のみとなっている。即ち、第2主遊技側の保留が生起したとしても、当該第2主遊技側の保留に対応する保留表示及び保留消化伝達画像は表示されないこととなる。なお、非時間短縮遊技状態においては、7図柄のリーチが発生した場合（「7↓7」）にもハズレとなる場合がある、換言すると、第1装飾図柄と第2装飾図柄と共に「787」が停止表示され得るよう構成してもよい。なお、本構成は非時間短縮遊技状態であれば適用可能であるが、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に適用することが好適である。

【1097】

また、（c）非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の仮停止図柄として特殊図柄（同図における「続」）が停止表示し得るよう構成されている。ここで、特殊図柄とは、擬似連続変動の実行時に仮停止する「続」図柄や、スーパーリーチ演出が実行される前に仮停止する「発展」図柄など、確定停止図柄としては停止表示されない図柄となっている。

【1098】

このように構成することによって、時間短縮遊技状態においては、遊技者は当該有利な遊技状態が継続することに注目しているため、第1装飾図柄の停止態様の種類数を少なくしたり、所定の特殊図柄が停止表示しないようにする等、第1装飾図柄の表示態様（表示種類数）をシンプルにする一方、非時間短縮遊技状態においては、当り（大当り、小当り）となるまでの過程を楽しませるために、第1装飾図柄の停止態様の種類数を多くしたり、所定の特殊図柄が停止表示し得るようにするなど、第1装飾図柄の表示態様（表示種類数）を多彩にすることで、遊技状態によって適切な演出環境を構築することができる。

【1099】

また、同図においては、時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とを比較しているが、確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで比較してもよいし、変動パターンに関する遊技状態（限定頻度状態Aと限定頻度状態B）で比較してもよいし、副制御基板Sが制御する演出モード（演出モードAと演出モードB）とで比較してもよい。なお、演出モードで比較する場合などにおいては、図97にて前述した演出モードに関する構成（ステージA、ステージB）と組合せて構成してもよい。より具体的には、同図における非時間短縮遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態としてもよい）における演出モードを図97におけるステージAとし、同図における時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態としてもよい）における演出モードを図97におけるステージBとして、同図の構成と図97の構成の双方を採用してもよい。

【1100】

なお、所定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示し得る一方、時間短縮遊技状態の仮停止図柄として停止表示しないよう構成し、特定の特殊図柄においては、非時間短縮遊技状態においても時間短縮遊技状態においても仮停止図柄として停止表示し得るよう構成してもよい。

【1101】

また、主遊技図柄の確定停止を契機として、第1装飾図柄のアニメーションが停止する

一方、第1保留表示のアニメーションは停止しないよう構成してもよい。アニメーションとは、第1装飾図柄の場合、揺れ変動等の図柄が動いていることや、図柄を構成する数字における模様が動いていたたり、図柄を構成するキャラクタが動作したりしていること等であり、第1保留表示の場合、第1保留表示が回転していることや、第1保留表示における模様が動きを伴っていること等である。なお、第1装飾図柄のアニメーションが停止している期間の一例としては、変動固定時間等が例示できる。なお、第2装飾図柄及び第2保留表示については、変動中であっても変動固定中（停止表示中、変動固定時間中）であっても、アニメーション自体が実行されず、第2装飾図柄は変動表示及び変動固定（停止表示）のみであり、第2保留表示は保留数の表示（加算、減算含む）を行うのみである。

【1102】

また、第1装飾図柄は、すべての図柄が仮停止表示してから再度変動表示して、仮停止表示時とは異なる図柄組合せで停止表示する場合があるが、第2装飾図柄にはそのような場合がないよう構成してもよい。具体例としては、

（1）第1装飾図柄が変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→「777」が仮停止→揺れ変動→確定停止

（2）第1装飾図柄が変動開始→中図柄が特殊図柄の図柄組合せ「6続6」にて仮停止表示→すべての図柄が再度変動開始→スーパーリーチ演出に発展→スーパーリーチ演出の結果として、「666」が仮停止表示→揺れ変動→確定停止

上記のように構成してもよい。（1）及び（2）における第2装飾図柄は、第1装飾図柄の揺れ変動中まで（第1装飾図柄の確定停止直前まで）継続して変動表示し、第1装飾図柄の確定停止と同時に確定停止する。

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

【1103】

また、第1装飾図柄は、副制御基板Sが制御する操作部材（例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等）の操作によって、態様変化し得るが、第2装飾図柄は、副制御基板Sが制御する操作部材（例えば、サブ入力ボタン、十字ボタン等）の操作によって、態様変化しない。ここで、態様変化とは、図柄のデザインの一部またはすべてが変更されることや、仮停止している第1装飾図柄が戻って仮停止する場合や、進んで（滑って）仮停止する場合等の変動態様に関する変化、特殊図柄の仮停止表示、第1装飾図柄の変動表示の速度の変化、等となっている。このように構成することにより、第1装飾図柄は多彩な演出を実行して遊技を盛り上げる役割を担う一方、第2装飾図柄は遊技の結果を正確に報知することができる。

【1104】

次に、図124は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における各アクション等の実行タイミングを示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1105】

図124では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図124で示す各アクション等（a）～（n2）の詳細な態様は、図129～図132の（a）～（n2）に対応しているため、図129～図132で詳細を説明

10

20

30

40

50

する。まず、(a)は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が存在しており、第2主遊技側の保留は存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、(b)は、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化されて、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を実行するタイミングであり、(c)は、変動表示を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(d)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(e)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(f)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(g)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(h)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(i)は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(j)は、擬似連図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(k)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行するタイミングであり、(l)は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、(m)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション2を実行するタイミングであり、(n)は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(o)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(p)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(q)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(r)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(s)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(t)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後のタイミングであり、(u)は、左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行するタイミングであり、(v)は、左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション1を実行するタイミングであり、(w)は、擬似連図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(x)は、擬似連図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(y)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行するタイミングであり、(z)は、擬似連図柄が再変動を実行するタイミングであり、(a2)は、左列、中列、右列の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション3を実行するタイミングであり、(b2)は、再変動を開始した左列、中列、右列の第1装飾図柄が加速変動を実行するタイミングであり、(c2)は、加速変動を実行した左列、中列、右列の第1装飾図柄が高速変動を実行するタイミングであり、(d2)は、高速変動を実行した左列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(e2)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、(f2)は、高速変動を実行した右列の第1装飾図柄が減速変動を実行するタイミングであり、(g2)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、(h2)は、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後のタイミングであり、(i2)は、左列および右列の第1装飾図柄がテンパイアクション2を実行するタイミングであり、(j2)は、左列および右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行するタイミングであり、(k2)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行するタイミングであり、(l2)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が決めアクションを実行するタイミングであり、(m2)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が揺れ変動を実行するタイミングであり、(n2)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止を実行するタイミングである。

【1106】

図124で示す非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動は、(b)のタイミングで第1主遊技図柄の図柄変動を開始する。そして、(f)～(k)のタイミングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の(l)のタイミングで1回目の再変動(擬似連)を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては(m)のタイ

10

20

30

40

50

ミングで2回目の再変動（擬似連）を開始することになる。この1回目の再変動（擬似連）は非リーチ擬似連（テンパイ状態ではない状況における擬似連）と呼ぶ。そして、1回目の再変動（擬似連）の（u）のテンパイアクション1のタイミングから（y）の定位置アクション2までリーチ演出を実行し、（q）～（y）のタイミングで左列、中列、右列の第1装飾図柄が各々一旦仮停止し、その後の（z）のタイミングで2回目の再変動（擬似連）を開始する。なお、第1装飾図柄に関しては（a2）のタイミングで2回目の再変動（擬似連）を開始することになる。この2回目の再変動（擬似連）はリーチ後擬似連（テンパイ状態となった状況の後の擬似連）と呼ぶ。そして、2回目の再変動（擬似連）の（i2）のテンパイアクション2のタイミングから（k2）の定位置アクション3までリーチ演出を実行するように構成されている。また、演出音（BGM）については、（a）～（u）までステージBGMを出力し、（u）～（y）までリーチBGMを出力し、（z）～（i2）までステージBGMを出力し、（i2）～（k2）までリーチBGMを出力し、（l2）～（n2）まで当り（大当り、小当り）BGM（例えば、決めアクションの演出音）を出力するように構成されている。なお、ステージBGMは再変動（擬似連）を契機としてその内容を切り替えてもよく、例えば、（a）～（k）まではステージBGM1、（l）～（u）まではステージBGM2又は擬似連専用BGM1、（z）～（i2）まではステージBGM3又は擬似連専用BGM2を出力してもよい、もしくは、（a）～（k）まではステージBGM1、（l）～（u）まではステージBGM2又は擬似連専用BGM、（z）～（i2）まではステージBGM2又は擬似連専用BGMを出力してもよい。また、（j）や（x）などの擬似連図柄が定位置アクションを行う際には、擬似連図柄表示専用BGMを出力してもよい。

【1107】

図125は、変動待機状態における各アクション等の実行タイミングを示したものである。図125の（a3）は、図124の（a）～（n2）とは別の状況であって、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示している。そして、（a3）以降の（b3）～（f3）においても、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態を示している。なお、図125の（a3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図125の（a3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。そして、（a3）以降の（b3）～（f3）においても、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態を示したが、（b3）～（f3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第2主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であ

ってもよいし、時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している状態（変動待機状態）が継続している状態であってもよい。さらに、図125の（a3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動がハズレ図柄で確定停止したタイミングを示したが、図125の（a3）として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、当り（大当り、小当り）図柄として「777」等が表示されたタイミングであってもよい。そして、このように構成する場合、（a3）以降の（b3）～（f3）は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況において、当り（大当り、小当り）図柄として「777」等が表示された状態（変動待機状態）が継続している状態となる。

【1108】

図125では、各アクション等の実行タイミングを時系列に説明し、詳細な説明をここでは省略する。図125で示す各アクション等（a3）～（f3）の詳細な態様は、図133の（a3）～（f3）に対応しているため、図133で詳細を説明する。まず、（a3）は、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況における第1主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止しているタイミングであり、（b3）は、変動待機状態において音量調整画面、光量調整画面が表示されるタイミングであり、（c3）は、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングであり、（d3）は、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングであり、（e3）は、変動待機状態において待機中ムービーを実行するタイミングであり、（f3）は、第1装飾図柄が変動待機状態中の2回目の揺れアクションを実行するタイミングである。なお、変動待機状態において表示されている音量調整画面、光量調整画面が消去されるタイミングを（d3）とし、第1装飾図柄が変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するタイミングを（c3）としてもよい。

【1109】

BGM（演出音）については、（a3）～（d3）までステージBGMを出力し、（d3）の揺れアクションから所定時間の経過後にステージBGMの出力を停止（出力を0とする）する。そして、ステージBGMの出力が停止された以降の（e3）、（f3）もステージBGMが出力されていない状態となっている。ここで、ステージBGMの出力を停止（出力を0とする）するタイミングは、（d3）よりも後のタイミング且つ（e3）よりも前のタイミングであることが好適であるが、（e3）のタイミングと同じタイミングとしてもよい。

【1110】

次に、図126は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動）における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、A3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1111】

まず、非時間短縮遊技状態において第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH1秒実行する。その後、定位置アクション1をT1秒、揺れアクションをY1秒、変動開始時アクション2をH4秒、定位置アクション2をT4秒、揺れアクションをY3秒、テンパイアクション1をTP1秒、揺れアクション1をY4秒、変動開始時アクション3をH7秒、定位置アクション3をT7秒、揺れアクションをY6秒、テンパイアクション2をTP3秒、揺れアクション2をY7秒、決めアクションをK1秒実行する。決めアクションの後は左列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH2秒、定位置アクション1をT2秒、揺れアクションをY2秒、変動開始時アクション2をH5秒、定位置アクション2をT5秒、テンパイアクション1をTP2秒、揺れアクション1をY5秒、変動開始時アクション3をH8秒、定位置アクション3をT8秒、テンパイアクション2をTP4秒、揺れアクション2をY8秒、決めアクションをK2秒実行する。決めアクションの後は右列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH3秒、定位置アクション1をT3秒、変動開始時アクション2をH6秒、定位置アクション2をT6秒、変動開始時アクション3をH9秒、定位置アクション3をT9秒、決めアクションをK3秒実行する。決めアクションの後は中列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図126に示す当り場合の中列の定位置アクション3を実行しないように構成している。

【1112】

また、暫定表示態様として1回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション1のタイミング、その後の2回目の擬似連変動で用いられる特殊図柄（擬似連図柄）は、中列の定位置アクション2のタイミングで表示される。その際、特殊図柄は、定位置アクションを実行して表示してもよい。そして、図88で示す群予告は、左列及び右列のテンパイアクション2の実行後であって揺れアクション2の実行中の所定のタイミング（例えば、Y7秒の中間よりも前半のタイミング）で所定時間実行されるが、左列及び右列のテンパイアクション1の実行後であって揺れアクション1の実行中では実行されないように構成されている。また、図92で示す保留変化演出は、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション1の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション1までの間（変化タイミング1）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション2までの間（変化タイミング2）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション3の実行後であって左列の第1装飾図柄の定位置アクション3までの間（変化タイミング3）に実行可能とされており、変化タイミング1～3の全てのタイミングで保留変化演出を実行してもよいし、いずれか1のタイミングまたはタイミング1～3のうち2のタイミングで保留変化演出を実行してもよい。

【1113】

図126の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(5-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間(H2、H5、H8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(6) 定位置アクションの合計時間(T1~T9秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間(Y1~Y8秒の合計時間)

(6-1) 左列の定位置アクションの合計時間(T1、T4、T7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(6-2) 右列の定位置アクションの合計時間(T2、T5、T8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(7) テンパイアクションの合計時間(TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間(Y1~Y8秒の合計時間)

(7-1) 左列のテンパイアクションの合計時間(TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(7-2) 右列のテンパイアクションの合計時間(TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(8) 決めアクションの合計時間(K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間Y秒(Y1~Y8秒の合計時間)

(8-1) 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションの合計時間(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(8-2) 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションの合計時間(Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

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

(9-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間(H1、H4、H7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(9-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間(H2、H5、H8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒(Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(10) 定位置アクションの合計時間(T1~T9秒の合計時間) < 揺れアクションY秒(Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(10-1) 左列の定位置アクションの合計時間(T1、T4、T7秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

10

20

30

40

50

(10-2) 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(11) テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(11-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(11-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(12) 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

10

(13) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1~Y8秒の合計時間)

(13-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

(13-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

20

(14) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(14-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) + 左列の決めアクションK1秒 < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

30

(14-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) + 右列の決めアクションK2秒 < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(15) 変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(16) 定位置アクションT秒 (T1~T9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(17) テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(18) 決めアクションK秒 (K1~K3秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(19) 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(20) 変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒 (T1~T9秒のいずれか1つ) + テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) + 決めアクションK秒 (K1~K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

40

(21) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) > 変動固定時間

(22) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1~K3秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

50

(23) 変動開始時アクションの合計時間(H1～H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間(T1～T9秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間(TP1～TP4秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間(K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒(Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

なお、上記(15)～(18)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒(H1～H9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒(T1～T9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒(TP1～TP4秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「決めアクションK秒(K1～K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(3-2)の場合、TP2 < Y2、TP2 < Y5、TP2 < Y8、TP4 < Y2、TP4 < Y5、TP4 < Y8のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。なお、変動固定時間は、第1主遊技図柄の変動固定時間、第2主遊技図柄の変動固定時間であり、合計する概念がないため、単独の時間としている。

【1114】

次に、図127は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動(例えば、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動)における左列、右列、中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1115】

まず、非時間短縮遊技状態において第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が特定の図柄変動を開始する際に、左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH1秒実行する。その後、定位置アクション1をT1秒、揺れアクションをY1秒、変動開始時アクション2をH4秒、定位置アクション2をT4秒、揺れアクションをY3秒、テンパイアクション1をTP1秒、揺れアクション1をY4秒、変動開始時アクション3をH7秒、定位置アクション3をT7秒、揺れアクションをY6秒、テンパイアクション2をTP3秒、揺れアクション2をY7秒実行する。揺れアクション2の後は左列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH2秒、定位置アクション1をT2秒、揺れアクションをY2秒、変動開始時アクション2をH5秒、定位置アクション2をT5秒、テンパイアクション1をTP2秒、揺れアクション1をY5秒、変動開始時アクション3をH8秒、定位置アクション3をT8秒、テンパイアクション2をTP4秒、揺れアクション2をY8秒実行する。揺れアクション2の後は右列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクション1をH3秒、定位置アクション1をT3秒、変動開始時アクション2をH6秒、定位置アクション2をT6秒、変動開始時アクション3をH9秒実行する。そして、左列と右列の揺れ変動に合わせて中列の第1装飾図柄をハズレ図柄で揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図126に示す当り場合の中列の定位置アクション3、左列、中列、右列の第1装飾図柄の決めアクションを実行しないように構成している。

【1116】

図127の各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

- (1) 変動開始時アクションH秒 (H 1～H 9 秒のいずれか1つ) <揺れアクションY秒 (Y 1～Y 8 秒のいずれか1つ)
- (1-1) 左列の変動開始時アクションH秒 (H 1、H 4、H 7 秒のいずれか1つ) <左列の揺れアクションY秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか1つ)
- (1-2) 右列の変動開始時アクションH秒 (H 2、H 5、H 8 秒のいずれか1つ) <右列の揺れアクションY秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか1つ)
- (2) 定位置アクションT秒 (T 1～T 8 秒のいずれか1つ) <揺れアクションY秒 (Y 1～Y 8 秒のいずれか1つ)
- (2-1) 左列の定位置アクションT秒 (T 1、T 4、T 7 秒のいずれか1つ) <左列の揺れアクションY秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか1つ)
- (2-2) 右列の定位置アクションT秒 (T 2、T 5、T 8 秒のいずれか1つ) <右列の揺れアクションY秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか1つ)
- (3) テンパイアクションTP秒 (TP 1～TP 4 秒のいずれか1つ) <揺れアクションY秒 (Y 1～Y 8 秒のいずれか1つ)
- (3-1) 左列のテンパイアクションTP秒 (TP 1、TP 3 秒のいずれか1つ) <左列の揺れアクションY秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか1つ)
- (3-2) 右列のテンパイアクションTP秒 (TP 2、TP 4 秒のいずれか1つ) <右列の揺れアクションY秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか1つ)
- (4) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 9 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 1～Y 8 秒の合計時間)
- (4-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H 1、H 4、H 7 秒の合計時間) <左列の揺れアクションの合計時間 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間)
- (4-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H 2、H 5、H 8 秒の合計時間) <右列の揺れアクションの合計時間 (Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間)
- (5) 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 8 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 1～Y 8 秒の合計時間)
- (5-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T 1、T 4、T 7 秒の合計時間) <左列の揺れアクションの合計時間 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間)
- (5-2) 右列の定位置アクションの合計時間 (T 2、T 5、T 8 秒の合計時間) <右列の揺れアクションの合計時間 (Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間)
- (6) テンパイアクションの合計時間 (TP 1～TP 4 秒の合計時間) <揺れアクションの合計時間 (Y 1～Y 8 秒の合計時間)
- (6-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP 1、TP 3 秒の合計時間) <左列の揺れアクションの合計時間 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒の合計時間)
- (6-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP 2、TP 4 秒の合計時間) <右列の揺れアクションの合計時間 (Y 2、Y 5、Y 8 秒の合計時間)
- (7) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 9 秒の合計時間) <揺れアクションY秒 (Y 1～Y 8 秒のいずれか1つ)
- (7-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H 1、H 4、H 7 秒の合計時間) <左列の揺れアクションY秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか1つ)
- (7-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H 2、H 5、H 8 秒の合計時間) <右列の揺れアクションY秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか1つ)
- (8) 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 8 秒の合計時間) <揺れアクションY秒 (Y 1～Y 8 秒のいずれか1つ)
- (8-1) 左列の定位置アクションの合計時間 (T 1、T 4、T 7 秒の合計時間) <左列の揺れアクションY秒 (Y 1、Y 3、Y 4、Y 6、Y 7 秒のいずれか1つ)
- (8-2) 右列の定位置アクションの合計時間 (T 2、T 5、T 8 秒の合計時間) <右列の揺れアクションY秒 (Y 2、Y 5、Y 8 秒のいずれか1つ)
- (9) テンパイアクションの合計時間 (TP 1～TP 4 秒の合計時間) <揺れアクションY秒 (Y 1～Y 8 秒のいずれか1つ)

10

20

30

40

50

(9-1) 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

(9-2) 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(10) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T8秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1~Y8秒の合計時間)

(10-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

10

(10-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションの合計時間 (Y2、Y5、Y8秒の合計時間)

(11) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T8秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ)

(11-1) 左列の変動開始時アクションの合計時間 (H1、H4、H7秒の合計時間) + 左列の定位置アクションの合計時間 (T1、T4、T7秒の合計時間) + 左列のテンパイアクションの合計時間 (TP1、TP3秒の合計時間) < 左列の揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

20

(11-2) 右列の変動開始時アクションの合計時間 (H2、H5、H8秒の合計時間) + 右列の定位置アクションの合計時間 (T2、T5、T8秒の合計時間) + 右列のテンパイアクションの合計時間 (TP2、TP4秒の合計時間) < 右列の揺れアクションY秒 (Y2、Y5、Y8秒のいずれか1つ)

(12) 変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(13) 定位置アクションT秒 (T1~T8秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(14) テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) < 変動固定時間

(15) 揺れアクションY秒 (Y1~Y8秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

30

(16) 変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) + 定位置アクションT秒 (T1~T8秒のいずれか1つ) + テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) > 変動固定時間

(17) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T8秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) > 変動固定時間

(18) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T8秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒の合計時間)

40

(19) 変動開始時アクションの合計時間 (H1~H9秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T1~T8秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1~TP4秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y1、Y3、Y4、Y6、Y7秒のいずれか1つ)

なお、上記(12)~(14)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒 (H1~H9秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒 (T1~T8秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒 (TP1~TP4秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(3-2)の場合、TP2 < Y2、TP2 < Y5、TP2 <

50

Y 8、TP 4 < Y 2、TP 4 < Y 5、TP 4 < Y 8のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【1117】

次に、図128は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動、リーチ変動）における左・右・中列の第1装飾図柄の各アクションの実行タイミングおよび実行時間を示す図である。また、図128は、チャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成されており、これら2つの図柄変動は、時系列的に繋がっている前後の図柄変動である。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。また、通常の図柄変動、リーチ変動を対象とする場合、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。

【1118】

まず、通常の図柄変動における左列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH1秒、定位置アクションをT1秒、揺れアクションをY1秒実行する。その後、左列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH2秒、定位置アクションをT2秒、揺れアクションをY2秒実行する。その後、右列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、変動開始時アクションをH3秒、定位置アクションをT3秒、揺れアクションをY3秒実行する。その後、中列の第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは、図126及び図127における定位置アクションとは異なる態様の定位置アクションを行ってもよい（例えば、図126及び図127における仮停止時の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションであり、チャンス目図柄を確定停止させる場合の定位置アクションは第1装飾図柄が跳ねるようなアクションを行った後に拡大するようなアクションまでも行うアクションである）。なお、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図126の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動や当りのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。また、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図127のハズレのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やハズレのスーパーリーチ演出を行うリーチ変動、ハズレのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成してもよい。さらに、図128で示すリーチ変動は、図31に示すグループ2やグループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留としてもよい。この場合、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動をトリガ前変動として実行し、第1装飾図柄がチャンス目を示す図柄組み合わせで確定的に停止表示した後、次の図柄変動で図128の当りのリーチ演出を行うリーチ変動をトリガ変動として実行するように構成される。つまり、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図128のリーチ変動に繋がることに限らず、図128のチャンス目先読み演出を伴う通常の図柄変動から、図126の当りのリーチ変動や図127のハズレのリーチ変動に繋がるように構成してもよい。

【1119】

図128の通常の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

(1) 変動開始時アクションH秒（H1～H3秒のいずれか1つ）<揺れアクションY秒

(Y 1～Y 3 秒のいずれか 1 つ)

(1-1) 左列の変動開始時アクション H 1 秒<左列の揺れアクション Y 1 秒

(1-2) 右列の変動開始時アクション H 2 秒<右列の揺れアクション Y 2 秒

(1-3) 中列の変動開始時アクション H 3 秒<中列の揺れアクション Y 3 秒

(2) 定位置アクション T 秒 (T 1～T 3 秒のいずれか 1 つ)<揺れアクション Y 秒 (Y 1～Y 3 秒のいずれか 1 つ)

(2-1) 左列の定位置アクション T 1 秒<左列の揺れアクション Y 1 秒

(2-2) 右列の定位置アクション T 2 秒<右列の揺れアクション Y 2 秒

(2-3) 中列の定位置アクション T 3 秒<中列の揺れアクション Y 3 秒

(3) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 3 秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間 (Y 1～Y 3 秒の合計時間) (4) 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 3 秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間 (Y 1～Y 3 秒の合計時間)

(5) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 3 秒の合計時間)<揺れアクション Y 秒 (Y 1～Y 3 秒のいずれか 1 つ)

(6) 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 3 秒の合計時間)<揺れアクション Y 秒 (Y 1～Y 3 秒のいずれか 1 つ)

(7) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 3 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 3 秒の合計時間)<揺れアクションの合計時間 (Y 1～Y 3 秒の合計時間)

(8) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 3 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 3 秒の合計時間)<揺れアクション Y 秒 (Y 1～Y 3 秒のいずれか 1 つ)

(8-1) 左列の変動開始時アクション H 1 秒+左列の定位置アクション T 1 秒<左列の揺れアクション Y 1 秒

(8-2) 右列の変動開始時アクション H 2 秒+右列の定位置アクション T 2 秒<右列の揺れアクション Y 2 秒

(8-3) 中列の変動開始時アクション H 3 秒+中列の定位置アクション T 3 秒<中列の揺れアクション Y 3 秒

(9) 変動開始時アクション H 秒 (H 1～H 3 秒のいずれか 1 つ)<変動固定時間

(10) 定位置アクション T 秒 (T 1～T 3 秒のいずれか 1 つ)<変動固定時間

(11) 揺れアクション Y 秒 (Y 1～Y 3 秒のいずれか 1 つ)>変動固定時間

(12) 変動開始時アクション H 秒 (H 1～H 3 秒のいずれか 1 つ) + 定位置アクション T 秒 (T 1～T 3 秒のいずれか 1 つ)>変動固定時間

(13) 変動開始時アクションの合計時間 (H 1～H 3 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T 1～T 3 秒の合計時間)>変動固定時間

なお、上記 (9)、(10) については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクション H 秒 (H 1～H 3 秒のいずれか 1 つ)>変動固定時間」、「定位置アクション T 秒 (T 1～T 3 秒のいずれか 1 つ)>変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(1) の場合、 $H 1 < Y 1$ 、 $H 1 < Y 2$ 、 $H 1 < Y 3$ 、 $H 2 < Y 1$ 、 $H 2 < Y 2$ 、 $H 2 < Y 3$ 、 $H 3 < Y 1$ 、 $H 3 < Y 2$ 、 $H 3 < Y 3$ のうち、少なくとも 1 つの関係が充足されればよい。

【1120】

次に、非時間短縮遊技状態における第 1 主遊技側のリーチ変動における左列の第 1 装飾図柄は、変動開始時アクションを H 4 秒、定位置アクションを T 4 秒、揺れアクションを Y 4 秒、テンパイアクションを TP 1 秒、揺れアクション 1 を Y 5 秒、決めアクションを K 1 秒実行する。決めアクションの後は左列の第 1 装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第 1 装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。右列の第 1 装飾図柄は、左列の第 1 装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションを H 5 秒、定位置アクションを T 5 秒、テンパイアクションを TP 2 秒、揺れアクションを Y 6 秒、決めアクションを K 2

秒実行する。決めアクションの後は右列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。中列の第1装飾図柄は、左列および右列の第1装飾図柄が変動開始した後に変動開始時アクションをH6秒、決めアクションをK3秒実行する。決めアクションの後は中列の第1装飾図柄を揺れ変動させ、その後、第1装飾図柄の確定停止を変動固定時間に亘って実行する。なお、このリーチ変動は、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミング）している。このように左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させることにより、変動開始時のタイミングにおいて、遊技者に特定の図柄変動が開始した可能性があることを示唆することができる。ここで、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを相違させる場合の変動開始時アクションの態様と、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの実行タイミングを同一とする場合の変動開始時アクションの態様とを、異なる態様としても良い（例えば、実行タイミングを相違させる場合は第1装飾図柄が縦方向に震えるようなアクションとし、実行タイミングを同一とする場合は第1装飾図柄が横方向に震えるようなアクションとする）。なお、このリーチ変動の場合、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一ではなく相違（各々の第1装飾図柄の変動開始時アクションが異なるタイミングで実行）している例を示したが、通常の図柄変動で示したように、左列、中列、右列の変動開始時アクションの実行タイミングが同一であってもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクションを実行しない例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合は、中列の第1装飾図柄が定位置アクションを実行して中列の第1装飾図柄を停止表示させてもよい。ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合の中列の第1装飾図柄が定位置アクションの態様は、図126で示した定位置アクション3の態様と同じ定位置アクションの態様を実行してもよいし、異なる定位置アクションの態様を実行してもよい。なお、ここでは、ノーマルリーチ演出を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合について例示したが、当りのスーパーリーチ演出、当りのバトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象としてもよく、その場合、図126に示す当りのリーチ変動の場合のように中列の定位置アクション3を実行しないように構成するのが好適である。

【1121】

また、図128の特定の図柄変動における各アクションの実行時間、変動固定時間は、以下のような関係に構成されている。

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

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

(1-2) 右列の変動開始時アクションH5秒＜右列の揺れアクションY6秒

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

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

(2-2) 右列の定位置アクションT5秒＜右列の揺れアクションY6秒

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

(3-1) 左列のテンパイアクション T P 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ)

(3-2) 右列のテンパイアクション T P 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

(4) 決めアクション K 秒 (K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ)

(4-1) 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ)

(4-2) 右列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

(5) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4 ~ H 6 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間)

(5-1) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y 4、Y 5 秒の合計時間)

(6) 定位置アクションの合計時間 (T 4 ~ T 5 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間)

(7) テンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 2 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間)

(8) 決めアクションの合計時間 (K 1 ~ K 3 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間) (9) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4 ~ H 6 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ)

(10) 定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ)

(11) テンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 2 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ)

(12) 決めアクションの合計時間 (K 1 ~ K 3 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ)

(13) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4 ~ H 6 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 2 秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K 1 ~ K 3 秒の合計時間) < 揺れアクションの合計時間 (Y 4 ~ Y 6 秒の合計時間)

(13-1) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 + 左列の定位置アクション T 4 秒 + 左列のテンパイアクション T P 1 秒 + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクションの合計時間 (Y 4、Y 5 秒の合計時間)

(13-2) 右列の変動開始時アクション H 5 秒 + 右列の定位置アクション T 5 秒 + 右列のテンパイアクション T P 2 秒 + 左列の決めアクション K 2 秒 < 右列の揺れアクション Y 6 秒

(14) 変動開始時アクションの合計時間 (H 4 ~ H 6 秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T 4、T 5 秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (T P 1、T P 2 秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K 1 ~ K 3 秒の合計時間) < 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ)

(14-1) 左列の変動開始時アクション H 4 秒 + 左列の定位置アクション T 4 秒 + 左列のテンパイアクション T P 1 秒 + 左列の決めアクション K 1 秒 < 左列の揺れアクション Y 秒 (Y 4、Y 5 秒のいずれか 1 つ)

(15) 変動開始時アクション H 秒 (H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ) < 変動固定時間

(16) 定位置アクション T 秒 (T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ) < 変動固定時間

(17) テンパイアクション T P 秒 (T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ) < 変動固定時間

(18) 決めアクション K 秒 (K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ) < 変動固定時間

(19) 揺れアクション Y 秒 (Y 4 ~ Y 6 秒のいずれか 1 つ) > 変動固定時間

(20) 変動開始時アクション H 秒 (H 4 ~ H 6 秒のいずれか 1 つ) + 定位置アクション T 秒 (T 4、T 5 秒のいずれか 1 つ) + テンパイアクション T P 秒 (T P 1、T P 2 秒のいずれか 1 つ) + 決めアクション K 秒 (K 1 ~ K 3 秒のいずれか 1 つ) > 変動固定時間

10

20

30

40

50

(21) 変動開始時アクションの合計時間 (H4～H6秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T4、T5秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1、TP2秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) > 変動固定時間

(22) 変動開始時アクションの合計時間 (H4～H6秒の合計時間) + 定位置アクションの合計時間 (T4、T5秒の合計時間) + テンパイアクションの合計時間 (TP1、TP2秒の合計時間) + 決めアクションの合計時間 (K1～K3秒の合計時間) < 揺れアクションY秒 (Y4、Y5秒のいずれか1つ)

なお、上記(15)～(18)については、変動固定時間のほうが短くなるよう構成してもよく、つまりは、「変動開始時アクションH秒 (H4～H6秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「定位置アクションT秒 (T4、T5秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「テンパイアクションTP秒 (TP1、TP2秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」、「決めアクションK秒 (K1～K3秒のいずれか1つ) > 変動固定時間」としてもよい。なお、ここでいう「いずれか」は、いずれかが充足すればよく、いずれも充足する必要はない。例えば、(1-1)の場合、 $H4 < Y4$ 、 $H4 < Y5$ のうち、少なくとも1つの関係が充足されればよい。

【1122】

次に、図129は、(a)ハズレ図柄の確定停止から(1)1回目の擬似連図柄の再変動までのイメージ図である。なお、図129は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動 (例えば、図12におけるA3の当りのノーマルリーチ演出を行うリーチ変動やA6の当りのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動) における各アクション(b)～(1)を示したものである。なお、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態の各種変動態様であってもよいし、図12、図13に示すハズレのノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1123】

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

【1124】

(b)は、第1主遊技図柄の変動開始条件を充足したことに伴い、保留が消化され、消化された保留に対応する保留消化伝達画像 (例えば、図中の白い丸の画像オブジェクト) が表示され、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始する際の変動開始時アクション1を示している。今回の図柄変動の変動態様は、擬似連を2回伴う図柄変動であって、リーチ演出 (ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出) となってから「777」の当り (大当り、小当り) 図柄を表示する変動態様であり、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄が変動表示を開始する際に変動開始時アクション1を実行する。この変動開始時アクション1は、第1主遊技図柄の変動表示が開始された直後 (例えば、0.1秒後) のタイミングで、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション1を実行する表示領域 (

10

20

30

40

50

開始時動作の表示領域)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域(確定停止の表示領域)よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション1を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。

【1125】

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

10

【1126】

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

【1127】

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

20

【1128】

(f)は、減速変動を実行しながら左列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するとともに、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも下側の位置で第1装飾図柄を拡大してから上側の位置に戻すようなアクションを例示する。また、この定位置アクションとは、異なる定位置アクションの態様として、第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応する定位置アクションを実行するように構成してもよい。この場合、左列で示した第1要素がヒヨコであればヒヨコが両手を振る定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【1129】

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

40

【1130】

(h)は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定

50

置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行することを示している。この定位置アクション1は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション1と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列とは異なる定位置アクションを実行する場合は、第1装飾図柄の図柄列に応じて異なる定位置アクションを実行するようにしてもよいし、第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応するアクションを実行するようにしてもよい。第1装飾図柄の種類(例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類)に対応するアクションを実行する場合、左列で示した第1要素のヒヨコが両手を振る定位置アクションとは異なり、第1要素がライオンであるので、ライオンが襲い掛かる定位置アクションを実行するような例が挙げられる。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

10

【1131】

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

【1132】

20

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

【1133】

(k)は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション1を実行するように構成されている。なお、本実施例では、(j)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション1を実行し、(k)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行した後に、(l)の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、(j)の擬似連図柄(「NEXT」図柄)が定位置アクション1を実行した後に、(1)(k)の中列の第1装飾図柄が定位置アクション1を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態(第1装飾図柄が仮停止していない状態)で(l)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2)擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい(例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、1→2→・・・→7→8→1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、1→2→・・・→7→8→NEXT→1→・・・の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい)。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図129における擬似連図柄に限らず、図131における擬似連図柄や、その他の擬似連図柄に関する記載(図23等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能である

30

40

50

ことは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション1を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図23等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【1134】

(l)は、擬似連図柄の再変動を示している。仮停止した擬似連図柄は、再変動(擬似連)が実行される際に、下側にスクロール変動を行う加速変動を実行するように構成されている。なお、擬似連図柄は、仮停止した後、変動開始時アクションを伴って再変動(擬似連)を開始したり、専用アクション(擬似連図柄が仮停止した後に実行されることで擬似連図柄がメイン領域上から消えることを示唆するアクションであり、後述する消去アクションなど)が行われることで擬似連図柄が消えてもよく、そのように構成する場合、擬似連図柄の変動開始時アクションは、擬似連図柄が霧と化してあとかたもなく消えるような消去アクションや、他の第1装飾図柄の変動開始時アクションよりも、実行時間を長く構成したり、アクションにて使用する表示領域を大きくしたり、拡大率を高くしたり、擬似連図柄の回転を速くしたり、色彩エフェクト等の発光を強くしたりするアクションを実行する。また、本実施例では、(l)の擬似連図柄の再変動を実行し、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2を実行した後に、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を経由して、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行する例を示したが、(l)の擬似連図柄の再変動を実行し加速変動を実行する際、または、擬似連図柄が変動開始時アクションを実行する場合は変動開始時アクションを実行する際、または、擬似連図柄が専用アクションを実行する際に、(m)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクション2、および、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、(o)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を実行するよう構成してもよい(この場合、(n)の左列、中列、右列の第1装飾図柄の加速変動を実行せずに、いきなり高速変動を実行することが好適である)。

【1135】

次に、図130は、図129に続く状態であって、(m)変動開始時アクション2から(x)擬似連図柄の定位置アクション2までのイメージ図である。まず、(m)は、第1装飾図柄の1回目の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション2を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション2を実行する。この変動開始時アクション2は、再変動が開始された直後(例えば、0.1秒後)のタイミングで、(k)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する表示領域(開始時動作の表示領域)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域(確定停止の表示領域)よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション2を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の1回目の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション2を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション2を実行しなくてもよい。

【1136】

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

【1137】

(o)は、第1装飾図柄が加速変動を開始した後の左列、中列、右列の第1装飾図柄の高速変動を示している。第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の加速変動を

開始した後であって、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の再変動の開始から所定時間（例えば、1秒）が経過した後に高速変動を実行するように構成されている。

【1138】

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

【1139】

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

10

【1140】

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

20

【1141】

（s）は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行することを示している。この定位置アクション2は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション2と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

30

【1142】

（t）は、右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後の状態を示している。右列の第1装飾図柄の定位置アクション2を実行した後、右列の第1装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第1装飾図柄は、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示されている。この際、右列の第1装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1143】

（u）は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄が同じ図柄を表示した状態でのテンパイアクション1を示している。（t）において、左列と右列に、同じ「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が表示された後、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄においてテンパイアクション1を実行するように構成されている。このテンパイアクション1は、第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタの画像オブジェクトを変動開始時アクションや定位置アクションよりも拡大するアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄の種類（例えば、第1要素+第2要素の種類、第1要素の種類、第2要素の種類のいずれか）に対応するアクションを実行する定位置アクションを例示する。この例の場合、第1要素がヒヨコであるので、ヒヨコの上下にある殻を吹き飛ばすアクションを実行するようになっているが、第1要素がライオンで

40

50

あれば、ライオンが吠えるアクションを実行するようになっている。なお、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイアクション1を実行する表示領域（テンパイアクションの表示領域）として、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させるテンパイアクション1を実行する場合は、テンパイアクションの表示領域が、左列、右列の第1装飾図柄の確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1144】

(v) は、左列の第1装飾図柄および右列の第1装飾図柄において実行する揺れアクション1を示している。この揺れアクション1は、(u) のテンパイアクション1が実行された後、左列および右列の第1装飾図柄の第1要素としてのヒヨコのキャラクタと第2要素としての「1」の数字とを縮小させ、その後、揺れ動作させた状態とするアクションを例示する。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。なお、(u) のテンパイアクション1が実行された後、ノーマルリーチ演出の演出態様を実行し、このノーマルリーチ演出中に(v) の揺れアクション1を実行するように構成されているが、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出を実行するように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中に擬似連図柄を仮停止させても良く、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中においてもノーマルリーチ演出中と同様に揺れアクションを行ってもよい。ここで、このスーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1とは異なるように構成されていることが好適である。例えば、スーパーリーチ演出中やバトルリーチ演出中の揺れアクションは、ノーマルリーチ演出中の揺れアクション1と比較して、第1装飾図柄が小さい、第1要素を消去して第2要素のみで揺れアクションしている、揺れ幅が小さい、揺れ動作がゆっくりである（1回の揺れの周期がノーマルリーチ演出よりも長い）ように構成されていることが好適である。

【1145】

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

【1146】

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

【1147】

次に、図131は、図129、図130に続く状態であって、(y) 中列の第1装飾図柄の定位置アクション2から(j2) 揺れアクション2までのイメージ図である。まず、(y) は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行することを示している。擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止するように構成されている。そして、中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域（定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域）で定位置アクション2を実行するように構成されている。なお、本実施例では、(x) の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション2を実行し、(y) の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行した後に、(z) の擬似連図柄の再変動を実行する例を示したが、(x) の擬似連図柄（「NEXT」図柄）が定位置アクション2を実行した後

に、(1) (y) の中列の第1装飾図柄が定位置アクション2を実行せずに、中列の第1装飾図柄が変動表示を継続して実行している状態(第1装飾図柄が仮停止していない状態)で(z)の擬似連図柄の再変動を実行してもよいし、或いは、(2) 擬似連図柄を中列の図柄列にてスクロール表示される複数の第1装飾図柄における仮停止候補の1つとして設定し、第1装飾図柄として仮停止及び定位置アクションを行ってもよい(例えば、擬似連図柄が仮停止しない場合であれば、 $1 \rightarrow 2 \rightarrow \dots \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 1 \rightarrow \dots$ の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止することがないが、擬似連図柄が仮停止する場合であれば、 $1 \rightarrow 2 \rightarrow \dots \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow \text{NEXT} \rightarrow 1 \rightarrow \dots$ の順番にスクロールしながらメイン領域にて表示される第1装飾図柄が順次切り替わって表示され、擬似連図柄が仮停止するよう構成してもよい)。なお、擬似連図柄をこのように構成することは、図129における擬似連図柄や図131における擬似連図柄に限らず、その他の擬似連図柄に関する記載(図23等の「特殊図柄」に関する記載を始めとし、各実施形態における擬似連図柄に適用可能であることは明らかである。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション2を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、擬似連図柄は、暫定表示態様として図23等の擬似連変動で用いられる「特殊図柄」に該当する。

【1148】

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

【1149】

(a2) は、第1装飾図柄が2回目の再変動(擬似連)を開始する際の変動開始時アクション3を示している。第1装飾図柄が再変動を開始する際に変動開始時アクション3を実行する。この変動開始時アクション3は、再変動が開始された直後(例えば、0.1秒後)のタイミングで、(y)で示した左列、中列、右列の第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション3を実行する表示領域(開始時動作の表示領域)は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が確定停止している表示領域(確定停止の表示領域)よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる変動開始時アクション3を実行する場合は、開始時動作の表示領域が確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、第1装飾図柄の2回目の再変動(

10

20

30

40

50

擬似連)を開始する際に変動開始時アクション3を実行する例を示したが、第1装飾図柄の再変動(擬似連)を開始する際に変動開始時アクション3を実行しなくてもよい。

【1150】

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

【1151】

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

【1152】

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

【1153】

(e2)は、減速変動を実行しながら左列の「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、左列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である左列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション3を実行することを示している。この定位置アクション3は、(a)で示したハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄、(b)で示した変動開始時アクション1の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションを例示する。なお、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行している状態において、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1154】

(f2)は、左列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行した後の揺れアクションを実行すること、高速変動を実行した後の右列の第1装飾図柄の減速変動を実行することを示している。左列の第1装飾図柄は、定位置アクション3を実行した後に縮小してから揺れアクションを実行するように構成されている。また、右列の第1装飾図柄は、高速変動を実行した後に、視認可能な状態で変動表示する減速変動を実行するように構成されている。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が減速変動を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1155】

(g2)は、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを継続して実行していること、右列の「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が、減速変動を実行しながら仮停止し、その仮停止のタイミングにおいて、右列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である右列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション3を実行することを示している。この定位置アクション3は、左列の第1装飾図柄が実行した定位置アクション3と同じでもよいし、異なってもよい。なお、左列の第1装飾図柄が揺れアクションを実行し、右列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行している状態において、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1156】

(h2)は、右列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後の状態を示している。右列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後、右列の第1装飾図柄は、縮小表示される。そして、左列と右列の第1装飾図柄は、同じ「7」の数字+ライオンのキ

10

20

30

40

50

ャラクタの第1装飾図柄が表示されている。この際、右列の第1装飾図柄は、揺れアクションを実行してもよい。なお、中列の第1装飾図柄は高速変動を実行している。

【1157】

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

【1158】

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

【1159】

次に、図132は、図129、図130、図131に続く状態であって、(k2)中列の第1装飾図柄の定位置アクション3から(n2)確定停止までのイメージ図である。まず、(k2)は、(j2)で左列と右列の第1装飾図柄が揺れアクション2を実行している状態において、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行することを示している。左列と右列の第1装飾図柄がテンパイした状態であって、揺れアクション2を実行している状態において、中列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が減速変動し、その後、仮停止される。この中列の第1装飾図柄の仮停止のタイミングで、中列の第1装飾図柄は、中列の第1装飾図柄が仮停止する表示領域(定位置の表示領域である中列の定位置動作の表示領域)で定位置アクション3を実行するように構成されている。なお、定位置動作の表示領域として、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる定位置アクション3を実行する場合、定位置動作の表示領域は、開始時動作の表示領域や確定停止の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出(バトルリーチ演出でもよい)を伴って当り(大当り、小当り)図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出に発展せずノーマルリーチ演出を継続して当り(大当り、小当り)図柄を停止表示する場合は、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行せずに中列の第1装飾図柄である「7」を停止表示させてもよい。このように構成することにより、ノーマルリーチ演出で当り(大当り、小当り)になる場合、中列の第1装飾図柄の定位置アクションを実行せず

、いきなり当り（大当り、小当り）図柄が停止表示するため、遊技者の意表をつく演出を実行することが可能となる。なお、ここでは、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合に、中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を実行する例を示したが、中列の定位置アクション3を実行しないように構成してもよい。例えば、通常背景であるかりーち背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定される場合、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）の図柄変動では、スーパーリーチ背景のため、定位置アクションを実行しないようになっている。そして、当り（大当り、小当り）図柄が停止表示されるとスーパーリーチ背景から通常背景に背景が変更され、その後、第1装飾図柄は揺れ変動（揺れアクション）を実行するように構成されている。このようにスーパーリーチ演出中に定位置アクションを実行しないように構成することで、定位置アクションで邪魔されることなくスーパーリーチ演出を遊技者に見せることができる。

10

【1160】

（l2）は、リーチ演出とともに左列、右列の第1装飾図柄の揺れアクション2の実行中に中列の第1装飾図柄が定位置アクション3を伴って仮停止した後、当り（大当り、小当り）図柄が表示され、左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行することを示すものである。この決めアクションは、第1装飾図柄の第1要素としてのカード型の画像オブジェクトを消去し、第1要素としてのライオンのキャラクタを拡大した状態とするアクションを実行するとともに、図示はしていないが、第1装飾図柄が一瞬、発光するように構成されている。なお、決めアクションは、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと異なるように構成されている例を示したが、変動開始時アクションや定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションと同じであってもよい。また、左列、中列、右列の各第1装飾図柄が決めアクションを実行する表示領域（決め動作の表示領域）として、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも大きい表示領域を例示しているが、第1装飾図柄を縮小させる決めアクションを実行する場合は、決め動作の表示領域が、確定停止の表示領域、開始時動作の表示領域、定位置動作の表示領域、揺れ動作の表示領域よりも小さい表示領域となる。なお、（k2）中列の第1装飾図柄の定位置アクション3の実行後に、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行する例を示したが、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行した後に、スーパーリーチ演出を終了させ、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。それ以外にも、スーパーリーチ演出（バトルリーチ演出でもよい）を伴って当り（大当り、小当り）図柄を停止表示する場合、（k2）の中列の第1装飾図柄の定位置アクション3を実行せずにスーパーリーチ演出を終了させ（スーパーリーチ演出の表示画面から通常背景の表示画面へと切り替え）、左列、中列、右列の第1装飾図柄の揺れアクションを実行し、その後、（l2）の左列、中列、右列の第1装飾図柄において決めアクションを実行してもよい。

20

30

【1161】

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

40

【1162】

また、図129の（i）～図130の（m）で説明したように、左列に「1」の数字＋ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字＋ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄

50

である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動する際には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクションを実行するように構成されているが、変動開始時アクションを実行しないように構成してもよい。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した際には、既に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は高速変動を実行するように構成される。このように構成することで、再変動のタイミングが分かりにくい擬似連の図柄変動において、最初の変動開始時アクション（図129の変動開始時アクション1）のみを強調することができるため、遊技者が容易に特定の図柄変動であることを認識することができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図91や図92に示す擬似連であってもよい。

【1163】

また、図129の(i)～図130の(m)で説明したように、左列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止し、右列に「7」の数字+ライオンのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止した後、擬似連図柄（「NEXT」図柄）が低速で変動表示され、液晶画面略中央にて仮停止し、擬似連図柄が仮停止した状態において、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する場合において、擬似連図柄である「NEXT」が再変動した後に、左列、中列、右列の第1装飾図柄は変動開始時アクションを実行する。この場合、擬似連図柄である「NEXT」が再変動を開始した後であって、擬似連図柄が高速変動となり非透過状態になった後、左列、中列、右列の第1装飾図柄が変動開始時アクション2を実行する。このように構成することで、擬似連の図柄変動については、実行された変動開始時アクションの実行回数により、当り期待度を異ならせる（擬似連の実行回数が2回よりも3回の方が当り期待度が高い）ことができる。なお、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止する例を示したが、擬似連図柄である「NEXT」の背後の中列に「1」の数字+ヒヨコのキャラクタの第1装飾図柄が仮停止しない図91や図92に示す擬似連であってもよい。この場合は、左列および右列の2つの第1装飾図柄で変動開始時アクションを実行してもよいし、左列および右列の第1装飾図柄と擬似連図柄との3つの図柄（2つの第1装飾図柄と1つの特殊図柄）で変動開始時アクションを実行してもよいし、擬似連図柄のみで変動開始時アクションを実行してもよい。

【1164】

なお、擬似連図柄を用いて擬似連する変動の場合において、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図130の(q)定位置アクション2からの(u)テンパイアクション1を経由して(w)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作に係る動作パターン{図129(f)定位置アクション1からの(i)で示す左列と右列の第1装飾図柄の揺れアクション}とが異なるよう構成されている。ここで、所定の動作に係る動作パターンとは、所定の動作の種類数及び／又は組み合わせでもよい。所定の動作の種類数としては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの3種類であり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図129(i)で示す揺れアクションの2種類であり、第1装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（3種類）と、第1装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第1装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の種類（2種類）とが異なるよう構成されている。また、所定の動作の組み合わせとしては、リーチ後擬似連を実行する場合は、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクショ

ンの組み合わせであり、非リーチ擬似連を実行する場合は、定位置アクション、図 1 2 9 (i) で示す揺れアクションの組み合わせであり、第 1 装飾図柄がテンパイの状態であるリーチ状態が形成された後に第 1 装飾図柄が再変動（リーチ後擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクションの組み合わせ）と、第 1 装飾図柄が非テンパイの状態である非リーチ状態が形成された後に第 1 装飾図柄が再変動（非リーチ擬似連）を実行する場合の所定の動作の組み合わせ（定位置アクション、揺れアクションの組み合わせ）とが異なるよう構成されている。このように構成することで、擬似連演出といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第 1 装飾図柄の仮停止の態様）に応じて、第 1 装飾図柄のアクションの時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第 1 装飾図柄の態様の相違によって多様化することができる。

10

【 1 1 6 5 】

次に、図 1 3 3 は、(a 3) 非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止している態様から (f 3) 2 回目の揺れアクションまでの表示と、(a 4) 当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモから (f 4) 2 回目の揺れアクションまでの表示とに関するイメージ図である。

【 1 1 6 6 】

(a 3) は、非時間短縮遊技状態にて、演出表示装置 S G に第 1 装飾図柄と第 2 装飾図柄とがハズレ図柄である「 7 1 1 」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第 1 装飾図柄の表示態様は「数字＋キャラクタ」となっており、第 2 装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第 1 主遊技側の第 1 保留表示も第 2 主遊技側の第 1 保留表示もされていない。また、第 1 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示、第 2 主遊技側の第 2 保留表示が「 0 」で表示されており、すなわち (a 3) 以降、第 1 装飾図柄が確定停止し、第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、(a 3) として、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミング（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後のタイミング）を例示したが、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況において、当り（大当り、小当り）図柄として「 7 7 7 」等が表示されたタイミングであってもよい。また、非時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 2 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよいし、時間短縮遊技状態において第 1 主遊技側の保留も第 2 主遊技側の保留も存在していない状況における第 1 主遊技図柄の図柄変動に対応して図柄変動した第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止したタイミングであってもよい。

20

30

40

【 1 1 6 7 】

(b 3) は、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、5 秒）が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。音量調整画面表示及び光量調整画面表示について、図 8 3 で説明したとおりであり、図 1 3 3 では、音量調整画面表示及び光量調整画面表示を同時に実行する点および所定時間で音量調整画面表示及び光量調整画面表示が消去される点で相違している。なお、変動待機状態であれば、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、5 秒）が経過することを条件に音量調整画面表示及び光量調整画面表示を再度実行するように構成してもよい。また、音量調整画面表示及び光量調整画面表示は、図 1 3 3 の (d 3) の変動待機状態中の 1 回目の揺れア

50

クション、図133の(e3)の待機中ムービーよりも先のタイミングで、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を必要とせずに自動的〔変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、5秒)が経過することにより〕に表示可能となっている。

【1168】

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

【1169】

(d3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション(第二の揺れ動作)を所定時間(例えば、10秒)実行する。この変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、20秒)が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行していたが、変動待機状態において音量調整又は光量調整の設定が終了してから所定時間(例えば、20秒)が経過することを条件に変動待機状態中の1回目の揺れアクションを実行するように構成してもよい。また、このようにする場合、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定時間(例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒)が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されてもよく、このように構成することで、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが、キャラクタのみを表示した状態で揺れ動作を行うようになる。なお、この変動待機状態中の1回目の揺れアクションを(n)の音量調整画面表示及び光量調整画面表示の実行前に行ってもよいが、いずれのタイミングで揺れアクションを開始したとしても、この揺れアクションが実行されている最中にも音量調整及び光量調整の設定が可能であり、且つ、音量調整又は光量調整を設定したとしても、この揺れアクションは終了せず継続する。また、変動待機状態中の1回目の揺れアクションは、図133の(e3)の待機中ムービーよりも先のタイミングで開始可能なアクションである。

【1170】

(e3)は、変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定期間(例えば、242秒)が経過すると待機中ムービーを実行する。この待機中ムービーは、図133に示す通り、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの後に実行され、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関係する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)が表示され、所定時間(例えば、20秒)が経過するまで実行さ

れる。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、（e 3）の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示（節電画面）を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作（十字ボタン S B - 2 の操作）が 2 回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタに関する情報表示との大小関係は、第 2 装飾図柄 > 第 1 主遊技側の第 2 保留表示 = 第 2 主遊技側の第 2 保留表示 > 待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第 2 装飾図柄が停止していること及び保留数が 0 であることを、第 1 要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【1171】

図 133 の（e 3）の待機中ムービーには、第 2 装飾図柄と、第 1 主遊技側の第 2 保留表示および第 2 主遊技側の第 2 保留表示と、待機中ムービーに含まれる第 1 要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

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

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

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

【1172】

（f 3）は、変動待機状態であって、第 1 装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、300 秒）が経過すると、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、待機中ムービーの表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、10 秒）実行する。この変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、第 1 装飾図柄は確定停止している状態であって、第 1 装飾図柄の第 1 要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の 2 回目の揺れアクションは、変

動待機状態中の1回目の揺れアクション同様、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、242秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、10秒）だけ実行するようにしたが、次回（2回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（a3）→（b3）→（c3）→（d3）→（e3）の1回目の待機中ムービー→（f3）の2回目の揺れアクション→2回目の待機中ムービー→3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、前述したように、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、15秒、もしくは、変動待機状態中の1回目の揺れアクションが開始する時間と同じ20秒）が経過した際に、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示されるよう構成した場合において、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する際には、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの第1装飾図柄の表示態様としてもよいが、2回目の待機中ムービーの終了直後から再度、第1要素と第2要素とからなる第1装飾図柄の表示態様に戻してもよい。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となるように構成されている。なお、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【1173】

（a4）は、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）として、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）の終了後に第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況である時間短縮遊技状態において、当り（大当り、小当り）図柄として「777」等が表示されたタイミングを示している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。但し、特定種類の第1装飾図柄に関してのみ、「数字+キャラクタ」としてもよい（例えば、7図柄と3図柄についてのみ「数字+キャラクタ」とし、それ以外の第1装飾図柄については「数字」のみとしてもよい）。そして、第1主遊技側の第1保留表示も第2主遊技側の第1保留表示もされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、すなわち（a4）以降、第1装飾図柄が確定停止し、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状態である変動待機状態となっている。なお、（a4）は、時間短縮遊技状態において、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成したが、（a4）は、特定の演出ステージにおいて、第1装飾図柄の表示態様も第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなるように構成する場合であっても適用可能である。また、このように、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった第1装飾図柄の表示態様について、これらに第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【1174】

（b4）は、図示は省略するが、変動待機状態であって、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状

10

20

30

40

50

態開始直後)から所定時間(例えば、5秒)が経過すると音量調整画面表示及び光量調整画面表示が実行される。図示はしないが、(b3)のハズレ図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「711」が、当り(大当り、小当り)図柄の表示の第1装飾図柄および第2装飾図柄の「777」となることで相違している。

【1175】

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

10

【1176】

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

20

【1177】

(e4)は、特別遊技(大当り遊技)の終了後であり、変動待機状態であって、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了タイミング(または、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了デモ終了タイミング、当り遊技(大当り遊技または小当り遊技)終了直後、時間短縮遊技状態開始直後)が終了してから所定期間(例えば、242秒)が経過すると待機中ムービーを実行する。待機中ムービーは、リーチ演出の一部が含まれており、さらに、待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示(「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等)、特別遊技の実行回数である連荘表示(例えば、「3連荘」)、特別遊技で獲得した利益数表示(例えば、「GET7200」)、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示(例えば、「残り100回」)が表示され、所定時間(例えば、20秒)が経過するまで実行される。なお、待機中ムービーの表示中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示する。また、の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示することが好適である。この節電中表示の実行中に音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が行われた場合には、節電中表示を終了し、待機中ムービーのみの表示を実行する。そして、再度、音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が行われた場合には、待機中ムービーの表示を終了し、音量調整画面または光量調整画面を表示するように構成されている。つまり、節電中表示の実行中は音量調整や光量調整に関するボタン操作(十字ボタンSB-2の操作)が2回行われないと、音量調整画面または光量調整画面が表示されないように構成されている。なお、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示、連荘表示、利益数表示、実行可能回数表示との大小関係は、実行可能回数表示>連荘表示>利益数表示>第2装飾図柄>第1主遊技側の第2保留表示=第2主遊技側の第2保留

30

40

50

表示＞待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタに関する情報表示となっており、ハズレ図柄で第2装飾図柄が停止していること及び保留数が0であることを、第1要素としてのキャラクタに関する情報表示よりも視認し易く構成することで、遊技に関係しない待機中ムービーの情報よりも、遊技に関係する図柄および保留の表示（数字）を、遊技者に対して強調して表示することができる。

【1178】

図133の(e4)の待機中ムービーには、第2装飾図柄と、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示と、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「3連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「GET7200」）、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り100回」）とを表示する例を挙げたが、以下のように表示してもよい。

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

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

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

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

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

(6) 第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止した状態で移行する待機中ムービーでは、待機中ムービーに含まれる第1要素としてのキャラクタ及びそのキャラクタに関する情報

表示（「1」や「7」の数字や「super」などのアルファベットの情報等）が表示され、第2装飾図柄、第1主遊技側の第2保留表示および第2主遊技側の第2保留表示、特別遊技の実行回数である連荘表示（例えば、「3連荘」）、特別遊技で獲得した利益数表示（例えば、「GET7200」）、時間短縮遊技状態の実行可能回数表示（例えば、「残り100回」）は表示されない。

なお、図133の（a4）～（d4）及び（f4）の状況（待機中ムービーが表示されていない状況）においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、（e4）の状況（待機中ムービーが表示されている状況）においては、右打ち指示表示が表示されない（非表示に切り替える）よう構成してもよい。このように構成した場合、図133の（e4）を上記（1）～（6）のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示されない（非表示に切り替える）よう構成してもよい。また、図133の（a4）～（d4）及び（f4）の状況（待機中ムービーが表示されていない状況）においては、不図示であるが右打ち指示表示が表示されており、（e4）の状況（待機中ムービーが表示されている状況）においても、右打ち指示表示が表示される（継続表示される）よう構成してもよい。このように構成した場合、図133の（e4）を上記（1）～（6）のように表示する場合であっても、右打ち指示表示が表示される（継続表示される）よう構成してもよい。

【1179】

図133の（f4）は、変動待機状態であって、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了タイミング（または、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了デモ終了タイミング、当り遊技（大当り遊技または小当り遊技）終了直後、時間短縮遊技状態開始直後）から所定時間（例えば、300秒）が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）を所定時間（例えば、10秒）実行する。この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、第1装飾図柄は確定停止している状態であって、第1装飾図柄の第1要素としてのキャラクタのみを揺れ動作させるアクションを例示する。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、変動待機状態中の1回目の揺れアクション同様、第1装飾図柄の第1要素のみを揺れ動作させるものを例示したが、揺れアクション1や揺れアクション2と相違するアクションであれば、どのようなアクションでもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、音量調整、光量調整の設定が終了してから所定時間（例えば、242秒）が経過することを条件に実行するように構成してもよい。なお、変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、非時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行するが、時間短縮遊技状態での変動待機状態では揺れアクションを実行しないように構成してもよい。

【1180】

図133の（f4）に示す変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、待機中ムービーの終了直後から揺れアクションを開始してもよい。また、この変動待機状態中の2回目の揺れアクションは、所定時間（例えば、10秒）だけ実行するようにしたが、次回（2回目）の待機中ムービーが表示されるまで揺れアクションを継続してもよい。この場合、（a4）→（b4）→（c4）→（d4）→（e4）の1回目の待機中ムービー→（f4）の2回目の揺れアクション→2回目の待機中ムービー→3回目の揺れアクション・・・となるように、揺れアクション→待機中ムービーがループするように構成してもよい。また、待機中ムービーの終了直後から2回目の揺れアクションを開始する場合、且つ、揺れアクションを実行する第1装飾図柄の態様が、第2要素としての数字が消去され、第1要素としてのキャラクタのみが表示される場合、2回目の待機中ムービーの終了直後から第1要素のみの表示としても良い。また、待機中ムービーと変動待機状態の揺れアクションを同時に実行するように構成してもよい。この場合、待機中ムービーの表示プライオリティを、変動待機状態の揺れアクションよりも高くし、待機中ムービーを透過させるように構成することで、待機中ムービーの裏で変動待機状態の揺れアクションが視認可能となる

10

20

30

40

50

ように構成されている。また、待機中ムービーが透過しない場合は、待機中ムービーのみしか視認できないが、裏では変動待機状態の揺れアクションを実行するように構成されている。

【1181】

次に、図134は、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動における左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄との重複関係を示すイメージ図である。まず、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる（重複する）が、左列と右列の第1装飾図柄同士は重ならないように構成されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列および右列の第1装飾図柄については、所定タイミング（例えば、変動開始時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時、揺れ変動時）にて中列の第1装飾図柄と、第2の重複領域で重なるが、左列と右列の第1装飾図柄同士は重ならないように構成されている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄とが重複している重複領域／左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第1の重複領域＜第2の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、図示されるとおり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第2の重複領域は、所定タイミングの種類に応じて異なるよう構成されており、変動開始時（変動開始時アクション時）のほうが、リーチの中列の図柄送り変動時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクション時や揺れ変動時などのほうが、変動開始時（変動開始時アクション時）よりも重複割合（又は重複領域）が大きい。なお、所定タイミングにおいては、アクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）が発生し、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり（大当たり、小当たり）態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である当たり（大当たり、小当たり）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、上記のとおり第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなタイミングを設けてもよい（例えば、通常背景に戻って決めアクションを行う前のタイミングであり、スーパーリーチ演出中に「777」と表示するタイミングなど）。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合（＝左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域／左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と中列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域）と第2要素同士の重複割合（＝左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域／左列および右列の第1装飾図柄の第2要素と中列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きく

10

20

30

40

50

することが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のタイミング（変動開始時アクション時、揺れアクション時、テンパイアクション時、決めアクション時など）において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1182】

図134では、リーチ変動において中列の図柄送り時に左列および右列の第1装飾図柄がテンパイしている状況において、左列および右列の第1装飾図柄の方が、中列の第1装飾図柄より表示優先度が高いものを例示したが、中列の第1装飾図柄の方が、右列および左列の第1装飾図柄より表示優先度が高くしてもよい。このように構成することで、中列の第1装飾図柄が当たり（大当たり、小当たり）図柄組み合わせになるか（ゾロ目になるか）を遊技者に対して注視させることができる。また、図134は、リーチ変動において左列および右列の第1装飾図柄のテンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄が拡大し、その後、中列の第1装飾図柄が左列および右列の第1装飾図柄よりも小さいサイズでスクロール変動している例示であるが、この例示以外にも、テンパイ時に左列および右列の第1装飾図柄は拡大しない又は縮小し、その後、中列の第1装飾図柄が拡大して左列および右列の第1装飾図柄よりも大きなサイズで左列および右列の第1装飾図柄の第1要素と重複しながらスクロール表示してもよい。その場合、中列の第1装飾図柄を左列および右列の第1装飾図柄より表示優先度を高くして中列の第1装飾図柄を注視させることが好適であるが、左列および右列の第1装飾図柄を中列の第1装飾図柄より表示優先度を高くしてもよい。このように構成する場合、通常の図柄変動（非リーチ変動）においては、リーチ変動に比べて、第1装飾図柄が、拡大縮小しない、拡大縮小し難いことが好適である。また、通常の図柄変動（非リーチ変動）では、左列および右列の第1装飾図柄が、所定タイミング（例えば、変動開始時、揺れ変動時）に中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重複しないよう構成してもよい。

【1183】

また、通常の図柄変動において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション等）にて中列の第1装飾図柄と、第1の重複領域で重なる第1の時間よりも、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列および右列の第1装飾図柄が、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、揺れアクション、決めアクション等）にて中列の第1装飾図柄と第2の重複領域で重なる第2の時間の方が長く構成（第1の時間<第2の時間）されている。このように当たり（大当たり、小当たり）の期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。

【1184】

また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と重なる場合もある。この場合、通常の図柄変動において、左列の第1装飾図柄については、所定のアクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第3の重複領域で重なる（重複する）ように構成されており、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、左列の第1装飾図柄については、所定の

アクション（例えば、変動開始時アクション、テンパイアクション、揺れアクション、決めアクション等）にて右列の第1装飾図柄と、第4の重複領域で重なるように構成されている。特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する領域の割合である重複割合（＝左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄の表示領域）が大きく構成（第3の重複領域＜第4の重複領域）されている。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複するタイミングが多くなっている。ここで、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）における第4の重複領域は、所定のアクションに応じて異なるよう構成されており、変動開始時アクションのほうが、リーチの中列の図柄送り変動時の揺れアクション時よりも重複割合（又は重複領域）が大きく、決めアクションや揺れアクションなどのほうが、変動開始時アクションよりも重複割合（又は重複領域）が大きい。但し、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄が表示されている状況（例えば、変動開始時アクション時、テンパイアクション時、揺れアクション時など）においては、左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複し、左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複しないよう構成することが適切であるが、例えば、スーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中において第1要素なしの第2要素で構成される第1装飾図柄が表示されている状況においては、第2要素同士が重複するようなアクションを設けてもよい（例えば、決めアクションなど）。また、第1要素と第2要素とで構成される第1装飾図柄において、第1要素同士は重複し第2要素同士は重複しないものを例示したが、それに限らず、第1要素同士も重複し第2要素同士も重複するよう構成してもよく、そのような場合は第1要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第1要素と右列の第1装飾図柄の第1要素の表示領域）と第2要素同士の重複割合（＝左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素とが重複している重複領域／左列の第1装飾図柄の第2要素と右列の第1装飾図柄の第2要素の表示領域）とを異ならせること、特に、第1要素同士の重複割合のほうが、第2要素同士の重複割合よりも大きくすることが好適である。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。また、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、非時間短縮遊技状態や特定の演出モード以外の所定の演出モードとは異なり、第1装飾図柄の構成要素をスーパーリーチ演出やバトルリーチ演出中に限らず第1要素なしの第2要素としてもよく、そのように構成した場合、時間短縮遊技状態や特定の演出モードにおいては、所定のアクション（変動開始時アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクションなど）において、第2要素同士が重複してもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。また、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）は、通常の図柄変動よりも、第3の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間よりも、第4の重複領域で左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが重複する時間の方が長く構成されている。なお、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素同士は重複するが、数字の画像オブジェクトの第2要素同士は重複しないように構成されていることが好ましい。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり（大当たり、小当たり）態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である当たり（大当たり、小当たり）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。また、当たり（大当たり、

10

20

30

40

50

小当り)の期待度が高いリーチ変動において、左列の第1装飾図柄が右列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、図134において、変動開始時、揺れ変動時、リーチの中列の図柄送り変動時、決めアクション時に左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複している例を示したが、これらのタイミング以外(確定停止のタイミングを含む)においては、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄に重複していてもよい(例えば、確定停止している状態での重複)し、重複していなくてもよい。

【1185】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング(例えば、図124、図129～図132、図134に示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態(図134のリーチの中列の図柄送り変動時)で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング)においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列(例えば、中列)に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外(例えば、左列、右列)の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素とが第2の重複領域で重なる(重複する)ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング(例えば、図128、図134に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図135(d)で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング)においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列(例えば、中列)に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外(例えば、左列、右列)の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト(キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい)の第1要素とが第1の重複領域で重なる(重複する)ように構成されている。そして、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる(重複する)第2の重複領域の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる(重複する)第1の重複領域よりも、大きく構成(第2の重複領域>第1の重複領域)されている。つまり、特定の図柄変動(例えば、リーチ変動)の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する領域の割合(重複割合)が大きく構成(第2の重複領域>第1の重複領域)されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように第1装飾図柄に動きを付ける際には、第1要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当り(大当り、小当り)態様になるか否かを強調する第2要素としての数字については重複しないように構成することで、第1装飾図柄自体の動きを多様化しつつも、第1装飾図柄の本来の目的である当り(大当り、小当り)かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やス

10

20

30

40

50

ーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1186】

また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）において、リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図124、図129～図132、図134に示すに示すような、左列および右列の第1装飾図柄を用いたテンパイアクション2が行われ、その後、左列、右列の第1装飾図柄がテンパイしながら揺れ変動している状態で、中列の第1装飾図柄が拡大して下方向に変動表示しているタイミング）においては、変動表示を継続している所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第2の重複領域で第5の時間重なる（重複する）ように構成されている。また、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の非リーチ状態が形成される通常の図柄変動において、非リーチ状態が形成されている所定のタイミング（例えば、図128、図134に示すような、左列、右列の第1装飾図柄が暫定的に停止表示しており且つ揺れアクションを実行している状態において、その後、図135（d）で示すような中列の第1装飾図柄が定位置アクション3の実行を伴って暫定的に停止表示するタイミング）においては、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う所定の演出用図柄列（例えば、中列）に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している所定の演出用図柄列以外（例えば、左列、右列）の演出用図柄列に対応する第1装飾図柄のカード型の画像オブジェクト（キャラクタ型の画像オブジェクトでもよい）の第1要素とが第1の重複領域で第6の時間重なる（重複する）ように構成されている。そして、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）におけるリーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、変動表示を継続している中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクション2を実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第5の時間の方が、通常の図柄変動における非リーチ状態が形成されている所定のタイミングにおける、暫定的に停止表示し且つ定位置アクション3を行う中列に対応する第1装飾図柄の第1要素と、暫定的に停止表示し且つ揺れアクションを実行している左列および右列に対応する第1装飾図柄の第1要素とが重なる（重複する）第6の時間よりも、長く構成（第5の時間＞第6の時間）されている。つまり、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）の方が、通常の図柄変動よりも、第1装飾図柄の第1要素同士が重複する時間の割合（重複割合）が大きく（第1要素同士が重複する時間が長く）構成（第5の時間＞第6の時間）されている。なお、所定タイミングにおいては、左列および右列の第1装飾図柄と中列の第1装飾図柄の第1要素同士は重複するが、第2要素同士は重複しないように構成されている。このように当り（大当り、小当り）の期待度が高いリーチ変動において、左列および右列の第1装飾図柄が中列の第1装飾図柄と重複する時間を通常の図柄変動よりも長くすることによって、第1装飾図柄自体の動きを多様化させつつ遊技者に各アクションを注視させることができる。なお、非時間短縮遊技状態における第1主遊技側の通常の図柄変動とリーチ変動に限定されることはなく、図12、図13に示す非リーチ演出、ノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動であってもよい。なお、ハズレのスーパーリーチ演出、バトルリーチ演出の前半・後半を行うリーチ変動を対象とする場合、図31に示すグループ2、グループ3の変動態様グループとして、先読み演出のトリガ保留となり得ることは明らかである。

【1187】

次に、図135は、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第1装飾図柄に第3要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第1装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図135の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が2、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、非時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字+キャラクタ」となっており、第2装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっている。そして、第1主遊技側の第1保留表示が2個表示、第2主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「2」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「0」で表示されており、第1主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。ここで、図135以降について、トリガ保留であるかどうかを理解しやすいよう、トリガ保留ではない第1保留表示については「●」にて、トリガ保留である第1保留表示については「▲」にて図示しているが、実際の第1保留表示においては、（1）トリガ保留であってもトリガ保留でなくても同じ表示態様の第1保留表示、例えば全て「●」としてもよいし、（2）図示しているように、トリガ保留であることが遊技者に対して明示されるように「●」ではなく「▲」としてもよい（トリガ保留でない場合は「●」とする）。このように構成する場合、トリガ保留が生起したことを契機として、トリガ保留を（1）のように表示するが（2）のように表示するかを抽選により決定してもよい。この場合において、（b）変動時間が10秒のハズレ変動を実行し、左列の「1」の第1装飾図柄の定位置アクション1（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が10秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、（c）右列の「7」の第1装飾図柄の定位置アクション2（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行し、その後、（d）中列の「1」の第1装飾図柄の定位置アクション3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、（d）において、中列の第1装飾図柄のみの定位置アクション3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する例を示したが、この（d）のタイミングにおいて左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション（第1装飾図柄が拡大するアクション）については、左列は（b）のタイミングにて実行され、中列は（c）のタイミングにて実行され、左列は（d）のタイミングにて実行され、この（d）のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。

【1188】

次に、図135の（e）は、図135の（a）～（d）とは別の状態であって、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が4、第2主遊技側の保留が0であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第1主遊技側の第1保留表示が4個表示、第2主遊技側の第1保留表示は

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

して左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【1189】

次に、図136は、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際のトリガ保留に応じた定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を示すイメージ図である。チャンス目先読み演出の演出態様としては、定位置アクションの実行時に第1装飾図柄に第3要素としての赤、緑、青等の色彩エフェクトを追加して実行する演出態様である。また、チャンス目先読み演出が実行される際の定位置アクションとして、前述したようなハズレ図柄の確定停止している際の第1装飾図柄よりも第1装飾図柄を拡大するアクションも実行してよく、この場合の拡大アクションは、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションよりもより第1装飾図柄が拡大したり、回転しながら拡大したりするなど、チャンス目先読み演出を実行しないときの定位置アクションの態様と差別化することが望ましい。まず、図136の（a）では、非時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0であり、演出表示装置SGに第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と第2装飾図柄とが図柄変動中を示している。そして、図柄変動中に（b）第1主遊技側の保留が4個生起した場合、（c）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション4（例えば、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する際に同時に実行される拡大アクションに青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。この定位置アクション4は、図135の（f）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、非時間短縮遊技状態ではなく時間短縮遊技状態であってもよいし、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。

【1190】

また、図柄変動中に（d）第1主遊技側の保留が2個生起した場合、（e）当該図柄変動が停止した次の変動において変動時間が10秒のハズレ変動を実行し、その変動において、左列の第1装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション1（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、この変動時間が10秒のハズレ変動は、図12に示すa1～a4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。次に、（f）右列の第1装飾図柄にて「7」の図柄の定位置アクション2（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行し、さらにその次に、（g）中列の第1装飾図柄にて「1」の図柄の定位置アクション3（例えば、拡大アクションに加えて青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様）を実行する。なお、定位置アクション1、2、3は、図135の（b）、（c）、（d）で示したものと同一アクションであってもよいし、異なるアクションであってもよい。また、この（g）のタイミングにおいて左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出を実行してもよく、その場合、青の色彩エフェクトを伴わない通常の定位置アクション（第1装飾図柄が拡大するアクション）については、左列は（e）のタイミングにて実行され、右列は（f）のタイミングにて実行され、中列は（g）のタイミングにて実行され、この（g）のタイミングにて仮停止した左列、中列、右列の第1装飾図柄に対して同時に青の色彩エフェクトを追加するように構成してもよい。

【1191】

このように、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起した場合、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、この図柄変動中においてトリガ保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が異なるよう構成されている。このように構成することで、第1装飾図柄を用いたチャンス目先読み演出を実行するに際してトリガ保留が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。なお、同じ青の色彩エフェクトのチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で実行する、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）。また、第1装飾図柄の組み合わせが同じ組み合わせ（例えば、「117」）のチャンス目先読み演出の演出態様が出現するとしても、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動であると変動時間が5秒のハズレの短縮変動のため左列、中列、右列の全ての第1装飾図柄が同時に仮停止して定位置アクション4として左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するが、第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機にトリガ保留が生起し、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留2→1の変動であると変動時間が10秒のハズレの通常変動のため左列、中列、右列の順で、つまり、定位置アクション1、定位置アクション2、定位置アクション3の順で拡大アクションを行い且つその順で青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行するように構成されている（もしくは、前述したとおり、拡大アクションはその順番で行うが、青の色彩エフェクトは同時に行ってもよい）つまり、同じ種類（同じ色彩エフェクトや同じ第1装飾図柄の組み合わせ）のチャンス目先読み演出だが、定位置アクションの発生タイミングや時系列的な流れなどが異なる（チャンス目先読み演出の演出態様が異なる）ように構成されている。なお、ある図柄変動中にトリガ保留が生起した場合、当該ある図柄変動からチャンス目先読み演出を実行せずに、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出を実行可能なように構成するのが好適である。例えば、図136の(a)のように第1主遊技側の保留も第2主遊技側の保留も存在していない保留が0の状態第1主遊技図柄の変動時間が10秒のハズレ変動を実行中であって、変動時間の残り時間が3秒以上の状況（チャンス目先読み演出を実行可能な変動時間が残っている状況）においてトリガ保留が生起しても、チャンス目先読み演出の実行する時間を十分に確保している状況ではあるが、当該ある図柄変動でチャンス目先読み演出が実行されず、次の図柄変動以降からチャンス目先読み演出が実行可能なように構成されている。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェク

10

20

30

40

50

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

【1192】

次に、図137は、時間短縮遊技状態において、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄でチャンス目先読み演出を実行する際の定位置アクションを示すイメージ図である。なお、不図示であるが、図137では、右打ち指示表示を表示している。まず、図137の(a)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が2であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。なお、時間短縮遊技状態においては、第1装飾図柄の表示態様は「数字」のみとなっており、第2装飾図柄の表示態様も「数字」のみとなっている。そして、第2主遊技側の第1保留表示が2個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「2」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留2にトリガ保留が表示されている。この場合において、(b)変動時間が5秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってもよい。なお、この変動時間が5秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。また、時間短縮遊技状態ではなく非時間短縮遊技状態であってもよいし、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動ではなく第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動であってもよい。ここまで、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する例を示したが、青の色彩エフェクトに代えて緑や赤の色彩エフェクトを追加してもよい。緑の色彩エフェクトは、青の色彩エフェクトよりも当り期待度が高く、赤の色彩エフェクトは、青や緑の色彩エフェクトよりも当り期待度が高くなっている。そして、青、緑、赤の色彩エフェクトを用いたチャンス目先読み演出を実行する場合、トリガ保留よりも先に消化される保留が保留4→3の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。次の保留3→2の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に拡大アクションを行い且つ緑の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。さらに次の保留2→1の変動では、定位置アクションとして左列、中列、右列の第1装飾図

10

20

30

40

50

柄が同時に拡大アクションを行い且つ赤の色彩エフェクトを追加するチャンス目先読み演出の演出態様を実行する。このようなチャンス目先読み演出では、保留が消化されるにしたがって、青の色彩エフェクト（当り期待度が小）から緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）となり、さらに緑の色彩エフェクト（当り期待度が中）から赤の色彩エフェクト（当り期待度が中）となるように、色彩エフェクトが成り上がるにしたがって、当り期待度が上がるように構成されている。

【1193】

次に、図137の(c)では、時間短縮遊技状態にて、第1主遊技側の保留が0、第2主遊技側の保留が4であり、演出表示装置SGに第1装飾図柄と第2装飾図柄とがハズレ図柄である「711」で確定停止している。そして、第2主遊技側の第1保留表示が4個表示、第1主遊技側の第1保留表示はされていない。また、第1主遊技側の第2保留表示が「0」で表示、第2主遊技側の第2保留表示が「4」で表示されており、第2主遊技側の第1保留表示の保留4にトリガ保留が表示されている。この場合において、(d)変動時間が3秒のハズレ変動を実行し、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時に仮停止する定位置アクション5を実行する。この定位置アクションは、非時間短縮遊技状態中と同様に、第1装飾図柄が拡大アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであるが、非時間短縮遊技状態におけるチャンス目先読み演出における定位置アクションとは異なる態様であってもよく、その場合は、例えば、第1装飾図柄が縮小アクションを行い且つ青の色彩エフェクトを追加するものであってもよい。なお、この変動時間が3秒のハズレ変動は、図13に示すb1～b4の変動態様として、先読み演出のトリガ前変動となり得ることは明らかである。このように、時間短縮遊技状態においては、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）が同じになるように構成されている。なお、チャンス目先読み演出の演出態様を定位置アクション5としたが、時間短縮遊技状態での先読み専用のエフェクトを表示するよう構成してもよい。その場合、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動時間に応じて、先読み専用のエフェクトが異なるように構成されている。

【1194】

また、図135の(a)～(d)と、図135の(e)～(f)とが示すように、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留数に応じて第1主遊技側の変動時間が異なり且つチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が異なるように構成されている。一方、図137の(a)、(b)と、図137の(c)、(d)とが示すように、時間短縮遊技状態において、第2主遊技側の保留数によって第2主遊技側の変動時間が異なるがチャンス目先読み演出の左列、中列、右列の第1装飾図柄の仮停止の順番（定位置アクションの順番）が同じになるように構成されている。このように構成することで、いずれの遊技状態であっても保留数によって変動時間が異なるが、変動効率よりも演出重視の非時間短縮遊技状態と、変動効率重視の時間短縮遊技状態とは、第1装飾図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各遊技状態に合った第1装飾図柄の図柄変動の態様とすることができる。また、保留数の相違による定位置アクションの態様変化を楽しむことができる遊技状態と、保留数の相違によって定位置アクションの態様を一律化してシームレスな演出進行を実現する遊技状態とに分けることができ、遊技状態に応じたチャンス目の態様の傾向を楽しむことができる。なお、チャンス目先読み演出時の仮停止の順番に限定されることなく、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番であってもよい。非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における仮停止の順番に上記構成を適用する場合、非時間短縮遊技状態及び時間短縮遊技状態における通常の図柄変動における定位置アクションについては、第3要素としての色彩エフェクトや先読み専用のエフェクトを追加する必要はない。

【1195】

また、変動開始の順番について、非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態との両状態に

において、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されている。さらに、変動開始時アクションについて、非時間短縮遊技状態では、保留数にかかわらず第1装飾図柄の変動開始時アクションを行うが、時間短縮遊技状態では第1装飾図柄の変動開始時アクションを行わない又は行う確率が低いように構成されている。詳細には、非時間短縮遊技状態において第1主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するが、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1～4のいずれであっても、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行しない、もしくは、時間短縮遊技状態においては第2主遊技側の保留が1（保留が2→1となる）の場合のみ、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の変動開始時アクションを実行するように構成されている。なお、チャンス目先読み演出は、保留が4→3となる図柄変動、保留が3→2となる図柄変動、保留が2→1となる図柄変動において実行可能に構成されている。そして、先読み当選した場合のチャンス目先読み演出は、電源断し復旧すると、トリガ保留に対応したチャンス目先読み演出は実行しなくなるように構成されている。つまり、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が1以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起し、当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該或る変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該或る変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行せず、また、第1主遊技側（又は第2主遊技側）の保留が3以上の状態での或る変動中にトリガ保留が生起して当該或る変動の次変動からチャンス目先読み演出を実行し、当該或る変動の次々変動でもチャンス目先読み演出を実行する予定であった場合であっても、当該次々変動中に電源断した場合は復旧したとしても当該次々変動の次変動においてチャンス目先読み演出を実行しない（当該次々変動においては、電源復帰画面が表示されるため、第1装飾図柄が表示されない、つまり、当該次々変動においてもチャンス目先読み演出が実行されない）。

【1196】

また、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の仮停止の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されており、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、右列、中列の順番で仮停止するように構成されている。

【1197】

また、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態の通常の図柄変動においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こり得るが、特定の図柄変動（例えば、リーチ変動）においては、第1主遊技側の保留数に応じて、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こらない又は第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番の相違が起こる確率が低いように構成されている。例えば、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（

10

20

30

40

50

略同時)に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)するように構成されているが、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する通常の図柄変動においての第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)するように構成されている。一方、第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においての第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)するように構成されており、第1主遊技側の保留が2→1となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応するリーチ変動においても第1装飾図柄の定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、左列、右列、中列の順番で定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)するように構成されている。

10

【1198】

また、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる(第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄→第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる)。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一(略同一)となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一(略同一)に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一(略同一)とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態(変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル)として、一の変動パターンテーブル(例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図122で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図122で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B)を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に仮停止するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

20

30

40

【1199】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合や時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第1主遊技側の保留の有無にかかわらず第2主遊技側の保留が存在する場合に、非時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、この場合の第1装飾図柄は非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する

50

第1装飾図柄と同一の図柄を用いる（第1主遊技図柄の図柄変動であっても第2主遊技図柄の図柄変動であっても共通の第1装飾図柄を用いるため、例えば、変動の順番が第2主遊技図柄→第1主遊技図柄の順となる場合、まずは第2主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動を行ったうえで第1装飾図柄が停止表示し、その停止表示の状態から第1主遊技図柄の図柄変動に対応した第1装飾図柄の図柄変動が開始されることになる）。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、非時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンに関する遊技状態又は変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図13のような第2主遊技側の保留数に応じて変動パターン選択傾向が異なるのではなく、図122で示した限定頻度状態Aや限定頻度状態Bのような保留数に依存しない変動パターン選択状態を非時間短縮遊技状態に適用したテーブルや、図122で示す限定頻度状態Aまたは限定頻度状態B）を第2主遊技側の保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。このように構成することで、非時間短縮遊技状態や時間短縮遊技状態の終了後の第2主遊技側の変動に対応した第1装飾図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である非時間短縮遊技状態の主体遊技である第1主遊技側の遊技に復帰できるため、第1装飾図柄の態様はシンプルなものとする一方で、非時間短縮遊技状態に対応した最低限の各アクションを実施することで、第1主遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【1200】

また、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番が同一（略同一）であるが、仮停止の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常遊技状態（通常変動パターンテーブル）として、第1主遊技側の保留数に応じた通常遊技状態1～4（通常変動パターンテーブル1～4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が仮停止する順番となるように構成されている。

【1201】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動に非時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等

の非リーチの図柄変動)は、第1主遊技側の保留数に応じて、図12のように変動時間傾向が変更されるように構成されている。なお、第1主遊技側の保留数に応じて、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番が同一(略同一)であるが、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、第1主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常遊技状態(通常変動パターンテーブル)として、第1主遊技側の保留数に応じた通常遊技状態1~4(通常変動パターンテーブル1~4)を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に図柄変動を開始するように構成されており、定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)の順番は、保留数が多い場合(保留4→3、保留3→2)には、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)に実行し、少ない場合(保留2→1、保留1→0)には、左列、右列、中列の第1装飾図柄が定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)する順番となるように構成されている。

【1202】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限(「4」)まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。そして、次の図柄変動{第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)}における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止(例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止)するように構成されている。

【1203】

また、第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション(チャンス目先読み演出の演出態様)を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動(ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動)中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が上限(「4」)まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時(略同時)である、一

10

20

30

40

50

方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第1主遊技側の保留が4→3となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。但し、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球し、第1主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。

【1204】

また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が4→3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の仮停止の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で仮停止（例えば、左列、右列、中列の順番で仮停止）するように構成されている。そして、次の図柄変動（第2主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動））における第1装飾図柄の変動開始の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の仮停止の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

10

20

30

40

50

【1205】

また、非時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が上限（「4」）まで貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動 { 第2主遊技側の保留が4→3となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動） } における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。また、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）中に、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球し、第2主遊技側の保留が「1」のみ貯まった場合、当該第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）である、一方、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が異なる順番で定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行（例えば、左列、右列、中列の順番で実行）するように構成されている。そして、次の図柄変動 { 第2主遊技側の保留が1→0となる第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動） } における第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であり、且つ、第1装飾図柄の定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）であるように構成されている。

【1206】

また、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常遊技状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図122で示す通常遊技状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄

が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【1207】

また、時間短縮遊技状態における第1主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第1主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合や非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態へ遊技状態が切り替わった際に、第2主遊技側の保留が存在していない状態で第1主遊技側の保留が存在する場合に、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動を行うが、第1装飾図柄は時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄と同一の図柄を用いる。そして、第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、変動時間傾向が同一（略同一）となるように構成されている。また、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番が同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が同一（略同一）とは、時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の通常遊技状態（通常変動パターンテーブル）として、一の変動パターンテーブル（例えば、図122で示す通常遊技状態である通常変動パターンテーブル）を保留数にかかわらず用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第1主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【1208】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番及び仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。

【1209】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン1について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されてい

るが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番及び定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番も、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。

10

【1210】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に図柄変動を開始するように構成されており、仮停止の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に仮停止し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、右列、中列の順番となるように構成されている。

20

30

【1211】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン2（パターン1とは異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、同一（略同一）に構成されている。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄は同時（略同時）に実行するように構成されており、定位置アクシ

40

50

ョン（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄を同時（略同時）に実行し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、右列、中列の順番で実行するように構成されている。

【1212】

また、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンの1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始の順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に変動を開始するよう構成し、少ない場合（保留2→1、保留1→0）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始の順番が異なるように構成されていけばよい。なお、仮停止の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に仮停止するように構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【1213】

また、時間短縮遊技状態における第2主遊技側の第1装飾図柄の変動開始の際に変動開始時アクション、第2主遊技側の第1装飾図柄の仮停止の際に定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）を実行するようにしてもよく、そのように構成する場合、時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターン1つであるパターン3（パターン1ともパターン2とも異なるパターン）について説明する。時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動は、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を用いる。そして、第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動（ハズレの通常の図柄変動、リーチガセや擬似連ガセ等の非リーチの図柄変動）は、第2主遊技側の保留数に応じて、変動時間傾向が変更されるように構成されているが、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず同一（略同一）に構成されている。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、第2主遊技側の保留数に応じて異なるように構成されている。ここで、変動時間傾向が変更されるとは、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動の変動パターンを選択する際の限定頻度状態（変動パターンテーブル）として、保留数に応じた限定頻度状態A1～A4（変動パターンテーブルA1～A4）や保留数に応じた限定頻度状態B1～B4（変動パターンテーブルB1～B4）を用いることを示す。なお、左列、中列、右列の第1装飾図柄の変動開始時アクションの順番は、例えば、保留数が多い場合（保留4→3、保留3→2）に左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するよう構成し、少ない場合（保留2→1、保留1→1）に左列、中列、右列の順番となるように構成されているが、この説明は一例であって、第2主遊技側の保留数に応じて変動開始時アクションの順番が異なるように構成されていけばよ

10

20

30

40

50

い。なお、定位置アクション（チャンス目先読み演出の演出態様）の順番は、第2主遊技側の保留数にかかわらず、左列、中列、右列の第1装飾図柄が同時（略同時）に実行するように構成されている。時間短縮遊技状態において第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合の第1装飾図柄の変動態様パターンについては、これらのパターン（パターン1からパターン3まで）のいずれかを採用する。

【1214】

また、第1装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第1装飾図柄は、変動固定時間中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様は、第1要素と、第2要素とを表示する態様である（但し、時間短縮遊技状態においては、第2要素のみでもよい）。また、第1装飾図柄に第3要素を付帯させてもよい。さらに、第1装飾図柄の表示態様は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第1要素または第2要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「7」の第1装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像（第1要素）であるが、他の遊技状態では横を向いたライオンの画像（第1要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「7」の画像（第2要素）であるが、他の遊技状態では漢字の「七」の画像（第2要素）としたり、低確低ベース状態では「7」の画像が赤色（第3要素）であるが、他の遊技状態では「7」の画像が金色（第3要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像が黄色（第3要素）であるが、他の遊技状態ではライオンの画像が金色（第3要素）としたりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様が異なるように構成されていてもよい。

（2）第1装飾図柄は、減速変動中において、非透過状態であって一切のアクションを行わないことが好ましい。減速変動中における第1装飾図柄の表示態様は、変動固定時間中における第1装飾図柄の表示態様と同様であることが好ましい。

【1215】

また、第2装飾図柄は、以下のように構成されている。

（1）第2装飾図柄については、変動開始時アクションを行わないことが好ましい。

（2）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中にテンパイアクションを行わないことが好ましい。

（3）第2装飾図柄については、常に表示可能であるため、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中に透過しないことが好ましい。

（4）第2装飾図柄については、図134に示すように、左列および右列の第2装飾図柄と中列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されているとともに、左列の第2装飾図柄と右列の第2装飾図柄とが重複しないように構成されていることが好ましい。

（5）第2装飾図柄については、第1主遊技側の保留数にかかわらず（または第2主遊技側の保留数にかかわらず）、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（6）第2装飾図柄については、遊技状態（非時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態）にかかわらず、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）に構成されていることが好ましい。

（7）第2装飾図柄については、第1主遊技側の図柄変動であっても第2主遊技側の図柄変動であっても、保留数に関係なく、時間短縮遊技状態の有無に関係なく、変動開始の順番及び停止の順番が同一（略同一）であることが好ましい。

（8）第2装飾図柄については、主遊技図柄および第1装飾図柄の変動中に揺れアクションを行わないことが好ましい。

（9）第2装飾図柄については、変動待機状態中において、揺れアクションを行わないことが好ましい。

（10）第2装飾図柄については、主遊技図柄及び第1装飾図柄の変動中であっても、変動待機状態中（待機中ムービーの実行中含む）であっても、常に表示されている装飾図柄

10

20

30

40

50

である。

(11) 第2装飾図柄については、その表示態様が遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）にかかわらず、第2要素のみを表示する態様であり、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））も遊技状態にかかわらず同じであることが好ましい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードにかかわらず、第2要素のみを表示する態様とし、その形状（例えば、各数字の輪郭、色、種類（ローマ数字か漢数字か））もステージやモードにかかわらず同じとなるように構成されていてもよい。

【1216】

また、揺れアクションは、以下のように構成されている。

(1) 図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクション（第一の揺れ動作）は、第1要素と第2要素との両方が揺れているが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション（変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の2回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の2回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。）は、第1要素のみが揺れており、第2要素は揺れていないように構成されている。すなわち、図柄変動中における揺れアクションと変動待機状態中における揺れアクションの態様とが相違している。しかしながら、第1要素の揺れアクションについては、図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の第1要素の揺れアクションと、変動待機状態中の第1装飾図柄の第1要素の揺れアクションとが、同一であることが好ましい。図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（第1装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第2要素（数字）だけは揺れアクションを行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

(2) 時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）と、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト（第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト）とが異なるため、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

(3) 図柄変動中の第1装飾図柄の揺れアクションの実行時間については、リーチ演出の実行時間だけではなく、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄がそれぞれ仮停止してから確定停止するまでの揺れアクションの時間も含んでいる。

(4) 揺れアクションは、所定時間で1回のアクションを行う動作（例えば、第1装飾図柄を上方向へ移動させてその後下方へ移動させる0.5秒の動作）を複数回実行して表示（継続表示、ループ表示）するように構成されている。一方、変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションに関しては、所定時間で1回のアクション（例えば、第1装飾図柄を徐々に拡大させる1.0秒の動作）を行う動作を1回実行して表示（単発表示、非ループ表示）するだけである。なお、揺れアクションの所定時間、変動開始時アクションの所定時間、定位置アクションの所定時間、テンパイアクションの所定時間、決めアクションの所定時間については、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。

(5) 変動待機状態中の揺れアクションについては、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過すると、変動待機状態中の1回目の揺れアクション（第二の揺れ動作）を所定時間（例えば、10秒）実行するように構成されており、さらに、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄がハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、300秒）が経過すると、変動待機状態中の2回目の揺れアクション（第二の揺れ動作。なお、この変動待機状態中の2

10

20

30

40

50

回目の揺れアクションは、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)を所定時間(例えば、10秒)実行するように構成されている。このように、変動待機状態中の揺れアクションについても変動中の揺れアクション同様、複数のタイミングにおいて揺れアクションを実行することができるように構成されている。なお、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力(確定停止以降から継続出力)されているが、待機中ムービーを実行した後であって、変動待機状態中における2回目の揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。

(6) 非時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)とが異なるため、非時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

(7) 非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションと、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションとの態様が相違している。すなわち、非時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)と、時間短縮遊技状態の第1装飾図柄の画像オブジェクト(第1要素の画像オブジェクトと第2要素の画像オブジェクト)とが異なるため、非時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様と、時間短縮遊技状態の変動待機状態中の第1装飾図柄の揺れアクションの態様とが相違するように構成されている。

(8) 時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素(数字)のみで構成した場合、時間短縮遊技状態の変動待機状態において揺れアクションを行わないことが好ましい。つまり、時間短縮遊技状態における第1装飾図柄を第2要素(数字)のみで構成した場合、図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクション(第一の揺れ動作)は実行するが、確定停止の状態である変動待機状態の第1装飾図柄の揺れアクション(変動待機状態中の1回目の第二の揺れ動作、変動待機状態中の2回目の第二の揺れ動作。なお、変動待機状態中の2回目の揺れ動作は、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作であるが第三の揺れ動作とも呼ぶことがある。)は行わないことが好ましい。

【1217】

また、定位置アクションは、以下のように構成されている。

(1) ハズレのスーパーリーチ演出において、最終の列としての第3列(例えば、中列)にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行わないことが好ましい。このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であれば中列の第1装飾図柄でも定位置アクションを行うことで仮停止したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長であるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。一方、ノーマルリーチに最終の列としての第3列(例えば、中列)にハズレの第1装飾図柄を仮停止する際は、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションは行うことが好ましいが、第3列の定位置アクションを行わなくてもよい。このように構成することで、ハズレのノーマルリーチ演出についてもスーパーリーチ演出同様に、リーチ演出から通常画面に戻って更に定位置アクションを行うことは冗長となるため該アクションを割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第1装飾図柄の動きを実現できる。ここで、リーチが成立しないハズレの場合(例えば、「247」や「183」のようなバラケ目で停止する場合)、第3列の定位置アクションを行うことが好ましい。また、第1装飾図柄が「7」でのテンパイは、その他の数字の第1装飾図柄より当り期待度が高

く、ノーマルリーチにおいてハズレがないように構成される、または、ノーマルリーチにはならず必ずスーパーリーチ演出に発展する（もしくは、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりもスーパーリーチ演出に発展しやすい）よう構成されているため、第1装飾図柄が「7」でテンパイとなった場合、最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行わない、または、その他の数字の第1装飾図柄がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を低くすることが好ましく、その他の数字の第1装飾図柄のテンパイでは、第3列の第1装飾図柄の定位置アクションを行うことが可能である、または、「7」がテンパイするよりも最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄の定位置アクションを行う確率を高くすることが好ましい。

【 1 2 1 8 】

また、テンパイアクションは、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄のテンパイアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄では行うが、最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄では行わない。このように構成することにより、最も着目される最終の列以外の第1装飾図柄である左列、右列の第1装飾図柄のみで行われる可能性があるアクションを用意することで、最終の列の第1装飾図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。一方、第1装飾図柄のテンパイアクション以外のアクションについて、第1列（例えば、左列）および第2列（例えば、右列）の第1装飾図柄で行われ、さらに最終の列としての第3列（例えば、中列）の第1装飾図柄でも実行可能である。

(2) 非テンパイから擬似連（非リーチ擬似連）する場合であっても、テンパイから擬似連（リーチ後擬似連）する場合であっても、同じテンパイアクションを行うように構成されている。詳細には、図124において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに、(i2)のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行った後に(i2)のテンパイアクション2を行う場合とで、テンパイアクション2が同じ（共通）であるということである。また、図124において、非リーチ擬似連を行った後にリーチ後擬似連を行わずに(i2)のテンパイアクション2を行う場合と、非リーチ擬似連を行わずにリーチ後擬似連を行う場合の(u)のテンパイアクション1を行う場合とで、テンパイアクション2とテンパイアクション1の態様が同一ということでもよい。なお、擬似連の図柄変動における擬似変動において、リーチとなることが確定する特定の予告演出（例えば、台詞予告で赤台詞の予告演出）が発生しても、該特定の予告演出が発生した擬似変動時には非テンパイになる場合もあれば、テンパイになる場合もあり、非テンパイになる場合は、その後の擬似変動においてテンパイになるように構成されている。

【1 2 1 9】

また、決めアクションは、以下のように構成されている。

(1) 1回の図柄変動であり当り(大当り、小当り)となる特定の図柄変動(例えば、スーパーリーチ変動)において、第1列(例えば、左列の「7」)の第1装飾図柄と第2列(例えば、右列の「7」)の第1装飾図柄とが同一の図柄となりテンパイアクションを実行してからリーチ演出を行った後、リーチ後発展演出であるスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。そして、スーパーリーチ演出では、第3列(例えば、中列の「7」)の第1装飾図柄が当り(大当り、小当り)の図柄で仮停止し、当り(大当り、小当り)図柄組み合わせである「777」を表示する成功パターンと、第3列(例えば、中列の「8」)の第1装飾図柄がハズレの図柄で仮停止し、ハズレ図柄組み合わせである「787」を表示してから再変動を実行して当り(大当り、小当り)図柄組み合わせである「777」を表示する復活パターンと、を備えており、成功パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるか、復活パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるかに応じて、決めアクションの実行の有無が決定されるようになっている。また、成功パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるか、復活パターンを経由して当り(大当り、小当り)となるか、

り)となるかに応じて、決めアクションの態様(例えば、決めアクションA、決めアクションBのうちいずれかを選択して実行する)が異なるように構成されていてもよい。また、復活パターンを経由して当り(大当り、小当り)となる場合は決めアクションを実行しない又は通常決めアクションとは異なる態様の復活専用決めアクションが実行されるように構成してもよい。

【1220】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する(第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する(第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常図柄変動(特に、保留1→0)を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常図柄変動(特に、保留1→0)であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかを行わないようにしてもよい。

【1221】

非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常図柄変動において、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されており、この非時間短縮遊技状態であれば第1主遊技側の保留数に依存する(第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクションを行うように構成されるのが好適である。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常図柄変動においては、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄のハズレの通常図柄変動と比べて、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されており、この時間短縮遊技状態であれば第2主遊技側の保留数に依存する(第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる)ハズレの通常図柄変動にて、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、揺れアクションは行うように構成されるのが好適である。例えば、非時間短縮遊技状態の第1主遊技図柄がハズレの通常図柄変動(特に、保留1→0)を実行する場合であれば、変動開始時アクション、定位置アクションを行うが、時間短縮遊技状態の第2主遊技図柄がハズレの通常図柄変動(特に、保留1→0)であれば、変動開始時アクション、定位置アクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する(例えば、パターン1:変動開始時アクション=50%、定位置アクション=100%、パターン2:変動開始時アクション=100%、定位置アクション=80%)ようにしてもよい。

【1222】

時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれか一つを行わない一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。また、時間短縮遊技状態における第2主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動において、非時間短縮遊技状態における第1主遊技図柄の図柄変動に対応する第1装飾図柄の図柄変動と比べて、第1装飾図柄の

変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、決めアクションの少なくともいずれかの実行確率を低く構成する一方で、第1装飾図柄の揺れアクションは行うように構成されている。

【1223】

また、変動固定時間と各アクションの実行時間は、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄の変動固定時間（例えば、500ms）よりも、変動待機状態中の揺れアクションが実行されるまでの所定時間〔第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してからの所定期間（例えば、20秒）〕の方が長く設定されている。このように設定することにより、第1装飾図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、図柄変動中（仮停止中も含む）の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（第1装飾図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れアクションを開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

(2) 1回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等）において、実行される揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、揺れアクションの実行時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(3) 1回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、揺れアクションの実行時間の合計時間よりも短く構成されていることが好ましい。

(4) 1回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の1のアクションの実行時間は、変動固定時間よりも短く構成されていることが好ましいが、変動固定時間よりも長く構成されていてもよい。

(5) 1回の図柄変動である特定の図柄変動（例えば、リーチ変動、保留1→0のハズレの通常の図柄変動等）において、揺れアクション以外の各アクションの実行時間の合計時間は、変動固定時間よりも長く構成されていることが好ましい。

【1224】

また、BGM（演出音）については、図124、図125に示すように、図柄変動中、変動待機状態中にステージBGMを出力するように構成され、図柄変動中であってリーチ演出中は、リーチBGMを出力するように構成されている。そして、変動待機状態中における最初の揺れアクションの開始時においては、ステージBGMが出力（確定停止以降から継続出力）されているが、待機中ムービーを実行した後の変動待機状態中における揺れアクションの開始時および揺れアクション中においては、ステージBGMが出力されないように構成されている。例示すると、図125、図133の(a3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）のタイミングでは、ステージBGMが出力されており、(d3)の第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、20秒）が経過して変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時においてもステージBGMが継続して出力されているが、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング〔第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、30秒）が経過時〕では、ステージBGMが出力されないように構成されている。そして、ハズレ図柄の確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）から所定時間（例えば、300秒）が経過すると、変動待機状態中の2回目の(f3)揺れアクションを所定時間（例えば、10秒）実行するが、その際、ステージBGMが出力されていないように構成されている。なお、(d3)の揺れアクションが実行された後のタイミング〔第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止（変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後）してから所定時間（例えば、30秒）が

経過時}では、ステージBGMが出力されないように構成されているようにしたが、(e3)の待機中ムービーを実行する際に、ステージBGMを出力しないように構成されていればよい。また、(e3)の待機中ムービーを実行するタイミングにおいて、節電中表示(節電画面)を表示してもよく、この場合、待機中ムービーよりも表示プライオリティの高い「節電中」の画像オブジェクトを待機中ムービーに重ねて表示し、ステージBGMは出力されないように構成される。なお、変動待機状態中にエラーを検出した場合、変動待機状態中の1回目の揺れアクションの開始時であっても、変動待機状態中の2回目の揺れアクションの開始時であっても、エラーの検出に基づくエラー音は出力されるように構成されている。図柄変動中(仮停止中も含む)の第1装飾図柄の揺れアクションを、第1装飾図柄が確定停止中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面(第1装飾図柄が停止しているだけの画面)とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れアクションを開始した場合は、遊技機アピールのためステージBGMの出力を継続する一方で、待機中ムービーの表示を経由した場合は省電力のためステージBGMの出力を停止(消音)とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【1225】

また、リーチボイスは、以下のように構成されている。

(1) テンパイアクション発生時にリーチボイスが発生する。

(2) リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとは同じアクションであっても、リーチボイスが異なる場合がある。例えば、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションでは「チャンス」、その後のテンパイアクションでは「ゲキアツ」と出力する。

(3) テンパイアクションを複数種類有し、リーチ後擬似連する際のテンパイアクションと、その後のテンパイアクションとが異なるアクションであっても、リーチボイスが同じとなる場合がある。例えば、テンパイアクションAとテンパイアクションBがあり、テンパイアクションAとテンパイアクションBに対応するリーチボイスは、「チャンス」のみとなっている。

【1226】

また、待機中ムービーについては、図82で説明したとおり、非時間短縮遊技状態であっても、時間短縮遊技状態であっても、待機中ムービーの表示が可能であり、その表示条件(変動待機状態であって、第1装飾図柄がハズレ図柄で確定停止(変動固定時間がある場合は、変動固定時間の経過後)してから所定期間(例えば、242秒)の経過)は同じであるように構成されている。

【1227】

また、音量調整画面は、以下のように構成されている。

(1) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれのアクション中にも、音量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと音量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である(換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、音量調整画面を表示可能である)。

なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB-2の操作を行っても音量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2) 第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB-2の操作を行うと、音量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された音量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、音量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、音量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

(3) 第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態(変動

10

20

30

40

50

待機状態)中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態(変動待機状態)でありアクションは行わないように構成されている。但し、音量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄(例えば、左列の第1装飾図柄)とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、音量調整画面の表示時間(十字ボタンSB-2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒)は、揺れアクションの時間(1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間)よりも短い一方で、その他のアクションの時間(1のアクションの実行時間、アクションの合計時間)よりも長く構成されている。但し、音量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB-2を再度操作することで延長(表示時間のタイマがリスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB-2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って音量調整画面が同時表示されるように構成されている。

【1228】

また、光量調整画面は、以下のように構成されている。

(1)第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれのアクション中にも、光量調整画面は、遊技者の十字ボタンSB-2の操作を契機に表示可能である。この場合、各アクションと光量調整画面は表示領域SG10に同時表示可能である(換言すれば、各アクションが実行されている状況であっても、光量調整画面を表示可能である)。なお、変動固定時間中においては、十字ボタンSB-2の操作を行っても光量調整画面を表示しないようにしてもよい。

(2)第1装飾図柄の変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション、揺れアクション(変動中、変動待機状態中)、決めアクションのいずれかのアクション中に十字ボタンSB-2の操作を行うと、光量調整画面が表示領域SG10に表示されるように構成されている。表示された光量調整画面と第1装飾図柄とは重複して表示され、表示プライオリティは、光量調整画面の方が第1装飾図柄よりも高く設定されている。但し、光量調整画面と第2装飾図柄とは重複して表示されないように構成されている。

(3)第1装飾図柄のアクションが変動中におけるアクションである場合、第2装飾図柄は変動中であるがアクションは行わず、第1装飾図柄のアクションが確定停止状態(変動待機状態)中のアクションの揺れアクションである場合、第2装飾図柄は確定停止状態(変動待機状態)でありアクションは行わないように構成されている。但し、光量調整画面と第1装飾図柄との重複関係は、少なくとも1以上の第1装飾図柄(例えば、左列の第1装飾図柄)とは重複しないよう構成されている。また、変動中において、光量調整画面の表示時間(十字ボタンSB-2の1回の操作分に対応した時間、例えば、5秒)は、揺れアクションの時間(1の揺れアクションの実行時間、揺れアクションの合計時間であり、例えば、左列の第1装飾図柄が仮停止してから確定停止するまでに実行される揺れアクションの実行時間)よりも短い一方で、その他のアクションの時間(1のアクションの実行時間、アクションの合計時間)よりも長く構成されている。但し、光量調整画面の表示時間は、その表示中に十字ボタンSB-2を再度操作することで延長(表示時間のタイマがリスタートまたはリセット)可能である。そのため、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に十字ボタンSB-2を複数回操作することで、揺れアクション中の全ての時間(期間)に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面が同時表示されるように構成されている。なお、第1主遊技図柄または第2主遊技図柄の図柄変動中における左列の第1装飾図柄が揺れアクションを行っている最中に、十字ボタンSB-2の1回の操作により光量調整画面を表示し、その光量調整画面の表示中に十字ボタンSB-2の1回の操作により音量調整画面を表示し、その音量調整画面の

10

20

30

40

50

表示中に十字ボタン S B - 2 の 1 回の操作により光量調整画面を表示するように、揺れアクションの実行中に光量調整画面の表示操作と音量調整画面の表示操作を交互に繰り返す行うことで、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面及び音量調整画面が同時表示されるように構成されている（光量調整画面と音量調整画面の一方のみを表示するように構成した場合は、揺れアクション中の全ての時間（期間）に亘って又は揺れアクションからその他アクションやスーパーリーチに移行するまでに亘って光量調整画面の表示と音量調整画面の表示とが繰り返し切り替えられる）。

【1229】

また、予告演出は、以下のように構成されている。

（１）第１装飾図柄の高速変動時において予告演出が発生する割合は、第１装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において予告演出が発生する割合よりも高く構成されている。また、１の図柄変動における第１装飾図柄の高速変動時において実行できる予告演出の数は、第１装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において実行できる予告演出の数よりも多く構成されている。また、１の図柄変動における第１装飾図柄の高速変動時において発生可能な予告演出の候補数は、第１装飾図柄の減速変動時又は仮停止直前において発生可能な予告演出の候補数よりも多く構成されている。第１装飾図柄が高速変動している場合は透過状態であって何もアクションを実行していない状態であるため、高速変動時に予告演出が実行された場合は、遊技者が容易に予告演出を視認できるようになっている一方、第１装飾図柄の減速変動時も何もアクションを実行していないが、第１装飾図柄が非透過状態であるので、この状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。そして、仮停止時直前は、定位置アクションを実行するためこの状態で予告演出を実行しても、遊技者が視認し難くなっている。

【1230】

また、副制御部は、第１装飾図柄の第２要素を表示するときに生成した画像オブジェクトの画像データを、第２装飾図柄の第２要素を表示するときのデータとして使用している。例えば、副制御部（特に、サブサブ制御部 S S）は、装飾図柄表示領域 S G 1 1 に表示させる画像オブジェクトの画像データが格納されるフレームバッファと、フレームバッファに格納された画像データを表示制御する画像制御手段（V D P）と、フレームバッファに格納した画像データを拡大または縮小させる拡縮手段と、を備え、拡縮手段は、第１装飾図柄の第２要素を表示するときに格納した画像オブジェクトの画像データを縮小させる処理を行い、画像制御手段は、拡縮手段で処理された画像データを第２装飾図柄の第２要素として表示するように構成している。このように画像データを使用することで、効率的に画像オブジェクトを生成することができる。

【1231】

補足しておくが、本実施形態では、変動表示中に第２装飾図柄が常に表示され、必ず確定停止する例を示したが、上述した通り、第２装飾図柄は第１装飾図柄が視認不可能又は視認し難い場合に表示するよう構成してもよく、この場合には、第２装飾図柄は必ず確定停止することにはならない。

【1232】

各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、演出ステージ A であるか演出ステージ B であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、演出ステージ A であるか演出ステージ B であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。また、各アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）について、通常背景であるかリ

ーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクション態様が異なってもよい。また、通常背景であるかりーチ背景（スーパーリーチ背景）であるかに応じてアクションを実行するか実行しないかが決定されていてもよい。

【1233】

テンパイについて、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイするように説明してきたが、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイしてもよい。この場合、最初（例えば、1回目）の擬似変動では、左列の第1装飾図柄、右列の第1装飾図柄の順で仮停止してテンパイしてから中列に擬似連図柄が仮停止し、次（例えば、2回目）の擬似変動が開始される。そして、次の擬似変動では、左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とが同時に仮停止してテンパイして、そのま

10

【1234】

図柄変動中に特定の予告演出（例えば、次回予告演出）が発生した場合は、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないようにしても良い。例えば、図柄変動中に次回予告演出が発生した場合、テンパイになることなく、そしてノーマルリーチ演出になることなくスーパーリーチ演出を実行するように構成されている。このように構成する場合は、スーパーリーチ演出を確実に遊技者に見せたいため、スーパーリーチ演出中は遊技者に分かりにくいように左列の第1装飾図柄と右列の第1装飾図柄とがテンパイするようになっており、定位置アクション及びテンパイアクションを行わないことが好適である。そして、このように構成することによって、遊技者の意表を突くタイミングでテンパイ状態となっていることを遊技者に対して見せることができる。

20

【1235】

当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の表示態様に応じて、変動開始時アクションの態様（変動開始時アクションを実行しやすいかどうか、又は、高期待度の変動開始時アクションBを実行しやすいかどうか）の傾向が異なるように構成されていてもよい。例えば、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するが、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は変動開始時アクションを必ず実行するとは限らないように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションが実行される割合が高くなるように構成したり、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションBが実行される割合が高くなるように構成したり、白色（通常）の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合は、赤色の当該変動の演出用保留表示や消化直前の第1保留表示の場合よりも、変動開始時アクションAが実行される割合が高くなるように構成したりするようになっている。

30

40

【1236】

アクション（変動開始時アクション、定位置アクション、テンパイアクション）にて拡大する場合、第1要素と第2要素の拡大率が異なってもよい。例えば、第1要素は拡大率が1.4倍だが第2要素は拡大率が1.1倍としたり、第1要素のみ拡大させ第2要素は拡大させないようにしたりしてもよい。また、揺れアクションについては、揺れ移動量を第1要素と第2要素とで異ならせてもよい。例えば、第1要素の移動量は、第1要素の表示領域を1とした場合、左右に0.1ずつ揺動するが、第2要素の移動量は、第2要素の表示領域を1とした場合、左右に0.2（又は、0.05）ずつ揺動する、としてもよい。但し、1回の揺動に要する時間（1回の揺動の周期）は、第1要素も第2要素も同じ時間であることが望ましい。

50

【1237】

ここまでの説明において、各アクション、遊技状態、ステージにおける第1装飾図柄の表示態様として、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」といった表示態様で説明してきたが、「数字」のみや、「数字+キャラクタ」の表示態様に第3要素を加えてもよい。例えば、「数字」のみの場合は、「数字+エフェクト」としてもよく、「数字+キャラクタ」の場合は、「数字+キャラクタ+エフェクト」としてもよい。

【1238】

図12、図13では、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態でも非時間短縮遊技状態であっても第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）ように構成されているが、第1主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存しない（第1主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）が、非時間短縮遊技状態では第1主遊技側の保留数に依存し（第1主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なり）、第2主遊技図柄の変動パターンの決定は、時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存する（第2主遊技側の保留数に応じて変動選択傾向が異なる）が、非時間短縮遊技状態では第2主遊技側の保留数に依存しない（第2主遊技側の保留数に依らず変動選択傾向が同じである）ように構成してもよい。

【1239】

保留が4→3、保留が3→2、保留が2→1、保留が1→0、保留4→3、保留3→2、保留2→1、保留1→0との記載における変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定および図柄変動は、以下のように対応している。保留が4→3、保留4→3では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=3を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が3→2、保留3→2では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=2を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が2→1、保留2→1では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=1を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。保留が1→0、保留1→0では、変動態様決定用抽選テーブルでの変動態様の決定において保留数=0を参照して変動態様を決定し、この決定された変動態様を用いて図柄変動を実行するようになっている。

【1240】

図83において、音量調整画面、光量調整画面をそれぞれ別に表示する態様を用いて説明したが、図133の(b3)のように音量調整画面と光量調整画面とを表示領域SG10に表示する構成としてもよい。

【1241】

図99から図123において、第1主遊技側の第1保留表示及び第1主遊技側の第2保留表示が表示された例を用いて説明したが、第2主遊技側の第1保留表示及び第2主遊技側の第2保留表示も表示するよう構成してもよい。

【1242】

また、図99から図123において、第2装飾図柄にてリーチ態様となる例を用いて説明したが、第2装飾図柄でリーチ態様にならない（確定停止まで常に変動中である）構成としても良い。

【1243】

以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【1244】

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

10

【1245】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、変動表示している「装飾図柄」を一旦停止した後に再始動させたり、変動表示している「装飾図柄」を非表示にしておき、その代わりに興趣性の高い動画像を表示する、といった演出手法により遊技の興趣性を向上させる手法がその一つである。

20

【1246】

（第3実施形態）

第1実施形態、第2実施形態に適用可能な、電源投入時の作用や設定変更モード及び設定確認モードにおける処理の構成を第3実施形態として以下に詳述する。ここで、前述した実施形態において一部説明したものもあるが、前述した実施形態にさらに適用可能な構成の一例を第3実施形態とし、以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

30

【1247】

図138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、ぱちんこ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1010-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-1でYesの場合、ステップ1010-2で、主制御基板MのCPUMCは、前枠D14が開放しているか否かを判定する（前枠D14が閉鎖しているか開放しているかはセンサのオン・オフで判定している）。

【1248】

ステップ1010-2でYesの場合、ステップ1010-3で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-3でYesの場合、ステップ1010-4で、主制御基板MのCPUMC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RAMクリア処理（設定変更時のRAMクリア処理）を実行する。次に、ステップ1010-5で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-5-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグ（設定制御処理にて用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-5-2に移行する。次に、ステップ1010-5-2で、主制御基板MのCPUMCはモータ初期動作判定フラグをオンにし、ス

40

50

テップ1010-23に移行する。

【1249】

他方、ステップ1010-1でNoの場合、ステップ1010-11-1で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-11-1でYesの場合、換言すると、RAMクリアボタンオン且つ設定キースイッチオフで電源投入した場合、ステップ1010-16に移行し、RAMクリアを実行する。

【1250】

ステップ1010-11-1でNoの場合、又は、ステップ1010-3でNoの場合には、ステップ1010-8に移行する。また、ステップ1010-2でNoの場合には、ステップ1010-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチのオン情報をクリアし、ステップ1010-8に移行する。なお、ステップ1010-7の処理を実行して設定キースイッチのオン情報がクリアされた場合に、その後、再度設定キースイッチがオンであると判定する構成として、(1) 設定キースイッチのオフ→オン(立ち上がり)を検出した場合にオンであると判定する、(2) 電源をオフにし、その後電源を再投入した場合に設定キースイッチがオンであった場合に判定する、のように構成してもよい。

【1251】

次に、ステップ1010-8で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源断が行われたことを示す情報がRAMに保存されているか否かを判定する。ステップ1010-8でYesの場合、ステップ1010-9で、主制御基板MのCPUMC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1010-10で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常であるか否か(正確に電断時の情報がRAMにバックアップされているか否か)を判定する。ステップ1010-10でYesの場合、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合には、ステップ1010-10-1で、主制御基板MのCPUMCは、電源断前の異常が継続している状況ではないか否か(遊技を停止する異常が発生している状況で電源断となった後電源復帰していないか否か)を判定する。ステップ1010-10-1でYesの場合、ステップ1010-11で、主制御基板MのCPUMCは、当該電源投入の前においては設定変更処理中(設定変更モード中)に電源断しているか否かを判定する。ステップ1010-11でYesの場合には、ステップ1010-12で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1010-12で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更異常を報知(例えば、主制御基板Mにて制御される所定の表示装置にて報知)する。次に、ステップ1010-13で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更異常フラグ(後述する、ステップ1000-5-1にて用いるフラグ)をオンにし、ステップ1010-23に移行する。

【1252】

このように、設定変更モード中に電源断となった場合には、その後の電源投入後に設定変更異常となる場合があるよう構成されている。また、ステップ1010-11でNoの場合、ステップ1010-19に移行する。

【1253】

また、ステップ1010-10-1でNoの場合、ステップ1010-10-2で、主制御基板MのCPUMCは、継続している異常(電源断前に検出していた異常)に係る情報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1010-23に移行する。

【1254】

ステップ1010-8又はステップ1010-10でNoの場合、ステップ1010-

14で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データが正常な範囲内（本例では、「1」～「3」）であるか否かを判定する。ステップ1010-14でYesの場合、ステップ1010-15で、主制御基板MのCPUMCは、RAM検査フラグの内容が正常であるか否かを判定する。なお、本例では、所定のRAM領域に記憶されるRAM検査フラグの内容が「AA55H」である場合に正常であると判定する。なお、ステップ1010-15で正常であると判定するRAM検査フラグの内容は、「AA55H」には限定されず、任意の内容を設定してもよく、通常遊技で使用される値でもよいし、0でもよい。ステップ1010-15でYesの場合、ステップ1010-16で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアを実行する。次に、ステップ1010-16-1で、主制御基板MのCPUMCはモータ初期動作判定フラグをオンにし、ステップ1010-23に移行する。

【1255】

10

他方、ステップ1010-14又はステップ1010-15でNoの場合、ステップ1010-17で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常に係る情報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側へ送信される）する。次に、ステップ1010-18で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常フラグ（後述する、ステップ1000-5-1で用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-23に移行する。なお、前述した所定のRAM領域は、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域のみとしてもよいし、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域と設定値データが記憶されているRAM領域とを合わせて所定のRAM領域としてもよく、そのように構成した場合には、設定値データが正常であり且つRAM検査フラグの内容が正常であることを「所定のRAM領域の値が特定条件を満たしている」と称することがある。

20

【1256】

次に、ステップ1010-19で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データは正常な範囲内であるか否かを判定する。ステップ1010-19でYesの場合、ステップ1010-20で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースwitchのオン情報があるか否かを判定する。なお、ステップ1010-7の処理で設定キースwitchのオン情報がクリアされていた場合には、ステップ1010-20ではNoと判定される。例えば、前枠D14が閉鎖している状況にて設定キースwitchをオンにする操作を実行し、電源投入した場合において、設定キースwitchをオンにする操作を実行したまま新たに操作しなかった場合にも（見た目上設定キースwitchがオンになっていても）、設定キースwitchのオン情報がクリアされていることとなる。ステップ1010-19でNoの場合、ステップ1010-24で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常に係る情報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側へ送信される）する。次に、ステップ1010-25で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常フラグ（後述する、ステップ1000-5-1で用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-23に移行する。

30

【1257】

また、ステップ1010-20でYesの場合、ステップ1010-21で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認処理の実行に係る情報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側へ送信される）する。次に、ステップ1010-22-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認フラグ（後述する、設定制御処理にて用いるフラグ）をオンにし、ステップ1012に移行する。なお、ステップ1010-20でNoの場合にも、ステップ1012に移行する。

40

【1258】

次に、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMC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側へ送信し（当該タイミン

50

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1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定{第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)及び直VシャッタC12-1-1の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、また、貯留部C12-5の初期位置又は可動位置の状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、直VシャッタC12-1-1、貯留部C12-5の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、(電源断前に第2主遊技始動口/大入賞口/可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために)ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する}を行い、ステップ1010-23の処理に移行する。

10

【1259】

次に、ステップ1010-23で、主制御基板MのCPUMCは、電源復帰に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、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4ms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、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のCPUMC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。

20

【1260】

次に、図139は、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMC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4ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1000-1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ1000-2で、主制御基板MのCPUMCは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-3で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000-4で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1009で、主制御基板MのCPUMCは後述する設定制御処理を実行する。

30

【1261】

次に、ステップ1000-5-1で、主制御基板MのCPUMCは遊技停止となるフラグがオフであるか否かを判定する。ここで、遊技停止となるフラグとは、RAM異常フラグ、設定値異常フラグ、設定変更異常フラグ、設定変更フラグ、設定確認フラグとなっており、これら遊技停止となるフラグのいずれかがオンとなっている場合には、ステップ1000-5-1でNoと判定されることとなる。ステップ1000-5-1でYesの場合には、ステップ1000-5-2に移行し、ステップ1000-5-1でNoの場合には、ステップ1000-5-2～ステップ1551の処理を実行せずに、ステップ1550-13に移行する。即ち、遊技停止時には、ステップ1000-5-3～ステップ1551、ステップ1550-12の処理を実行しないよう構成されている。

40

【1262】

なお、設定変更モード中と設定確認モード中にはステップ1009の設定制御処理を実行するよう構成されており、換言すると、設定変更モード中と設定確認モード中はタイマ割り込み処理の一部(特に主遊技図柄の変動表示や入賞判定など遊技の進行の主となる処理)が実行されないように構成されている。また、RAM異常フラグ、設定値異常フラグ、設定変更異常フラグ、設定変更フラグ、設定確認フラグがオンとなっていると遊技停止の状態(割り込み処理中の一部の処理を行わないことで、正常な遊技が困難となる状態)となるが、この遊技停止の状態を遊技停止状態Aと呼ぶ。

50

【1263】

次に、ステップ1000-5-2で、主制御基板MのCPUMCはモータ初期動作判定フラグが0であるか否かを判定する。ここで、モータ初期動作判定フラグは、電源投入時にRAMクリアボタンを操作した場合や、電源投入時に設定変更モードにするためにRAMクリアボタンを操作した場合に行われる設定変更時のRAMクリア処理の実行中を示すフラグとなっており、RAMクリア処理の実行後は、遊技停止の状態となっており、モータ初期動作判定フラグが1となるように構成されている。モータ初期動作判定フラグが1となっている場合には、ステップ1000-5-2でNoと判定されることとなる。ステップ1000-5-2でYesの場合には、ステップ1000-5-3に移行し、ステップ1000-5-2でNoの場合には、ステップ1000-5-3～ステップ1551の処理を実行せずに、ステップ1550-12に移行する。即ち、RAMクリア処理の実行後には、ステップ1000-5-3～ステップ1551の処理を実行しないよう構成されている。

10

【1264】

また、RAMクリア処理の実行後は遊技停止の状態となるが、この遊技停止の状態を遊技停止状態Bと呼ぶ。なお、小当り遊技中に電源断やエラーが発生し、RAMクリアを伴う電源投入があった場合に、第1大入賞口C10の内部、詳細にはVチャレンジルートに残存球が、1球（2球以上であってもよい）あると、次回の小当り遊技の際に入球した1球（2球以上であってもよい）と合わせて少なくとも2球以上の遊技球がVチャレンジルートの抽選領域に存在してしまうことになるため、特定領域への入球確率が通常遊技状態で小当り当選した場合の小当り遊技の特定領域の入球確率とは変わってしまうため、残存球を一定期間の初期動作で排出させる期間を、遊技停止の状態となるようにすることを目的としている。また、設定変更処理中（設定変更中）および設定確認中、特定のエラー（遊技停止エラー）の発生中は、遊技停止状態Aであるが、遊技停止状態Aが解消した後、RAMクリア時にモータ初期動作判定フラグがオンとなっている場合（設定変更処理の実行後）は、続けて遊技停止状態Bとなり、遊技停止状態Bとなったタイミングから第1大入賞口C10の内部の可動体（貯留部、直Vシャッタ、干渉部材、回転ドラム、ストッパ、回転体、シャッタ）の初期化動作が実行されるように構成されている。

20

【1265】

遊技停止状態Aにおいては、ステップ1550-12のモータ制御処理を実行しないように構成されていたが、遊技停止状態Bにおいては、ステップ1550-12のモータ制御処理を実行するように構成されている。また、遊技停止状態Bにおいては、主遊技図柄の制御など、遊技の進行のために必要なタイマデータの更新処理であるタイマ減算（S1000-5-3）を実行しないように構成されているが、後述するステップ1550-12のモータ制御処理にて、初期化動作に係るタイマデータのタイマ減算を実行するように構成されている。タイマ減算のタイマとしては、大入賞口内の可動体の初期化動作用のモータ初期動作タイマを用いており、モータ初期動作タイマの内容を-1していき、タイマの値が0の場合、モータ初期動作終了であると判断し、モータ初期動作判定フラグをオフするように構成されている。また、遊技停止状態Bにおいては、タイマ減算（S1000-5-3）を実行しないように構成されているが、タイマ減算（S1000-5-3）を実行するように構成してもよい。

30

40

【1266】

RAMクリア処理に伴う可動体の初期化動作（モータ制御処理）が完了すると、次に、ステップ1000-5-3で、主制御基板MのCPUMCは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ1000-6で、主制御基板MのCPUMCは、後述の始動口2有効期間設定処理（第2主遊技始動口B10の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ1000-7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入賞監視処理を実行する。

【1267】

次に、ステップ3000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の賞球払出コマンド送

50

信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第1主遊技始動口A10が4球、第2主遊技始動口B10が1球、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が15球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）P10が3球、右一般入賞口P20が2球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第1主遊技始動口A10に入球した場合と、第2主遊技始動口B10に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第1大入賞口C10に入球した場合と、第2大入賞口C20に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口P10に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、3球）が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、2球）が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、1の入賞（入球）に対して15個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

【1268】

なお、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Mではなく賞球払出制御基板KHで行われるため、主制御基板Mでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、1個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能（例えば、第1主遊技始動口A10に遊技球が入賞して、1球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの3球の遊技球の払出を実行する機能）を有している。無論、賞球払出制御基板KHにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

【1269】

次に、ステップ2000で、主制御基板MのCPUMCは、入球検出処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUMCは、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のCPUMCは、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のCPUMCは、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のCPUMCは、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のCPUMCは、特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1600-1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の大入賞口内制御処理を実行する。次に、ステップ1601で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1551で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技開始時制御処理を実行し、ステップ1550-12に移行する。

【1270】

次に、ステップ1550-12で、主制御基板MのCPUMCは、後述のモータ制御処理を実行する。次に、ステップ1550-13で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KHを制御するための賞球制御処理を実行する。次に、ステップ1550-1で、主制御基板MのCPUMCは、異常検知処理を実行する。次に、ステップ1550-2で、主制御基板MのCPUMCは、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ1550-3で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ1550-4で、主制御基板MのCPUMCは、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ1550-5で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御基板MのCPUMCは、後述の不正

検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ1950で、主制御基板MのCPUMCは、後述のエラー管理処理を実行する。

【1271】

次に、ステップ1550-7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550-8で、主制御基板MのCPUMCは、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550-9で、主制御基板MのCPUMCは、後述のソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPUMC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）を実行する。次に、ステップ1550-6で、主制御基板MのCPUMCは、LED出力処理を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550-10で、主制御基板MのCPUMCは、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ1550-14で、主制御基板MのCPUMCは、フラグレジスタ復帰処理を実行する。次に、ステップ1550-11で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込みの発生を許可するように設定し、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。

【1272】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Mに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、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1大入賞口排出検出装置C13s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置等）、アウト口D36への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠D14、扉D18等）、磁気検知信号1（磁気検出センサ1による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号2（磁気検出センサ2による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、RAMクリアボタン等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【1273】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【1274】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【1275】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有する場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【1276】

また、タイマ減算処理とは、2バイトタイマ（例えば、第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-B、特別遊技用タイマMP34t、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【1277】

また、始動口2有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第2主遊技始動口B10）の有効期間を設定する処理である。

【1278】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【1279】

賞球払出コマンド送信制御処理とは、主制御基板Mが、対払出制御基板送信制御処理と対払出制御基板受信制御処理を実行する処理である。

【1280】

対払出制御基板送信制御処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、払出信号がOFFであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。払出信号がOFFである場合、主制御基板MのCPUMCは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。未払出賞球が存在する場合、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。賞球払出関連エラーが発生している場合、主制御基板MのCPUMCは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンドをセットする。次に、主制御基板MのCPUMCは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、主制御基板MのCPUMCは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信し、対払出制御基板受信制御処理に移行する。尚、払出信号がONの場合、未払出賞球が存在しない場合、賞球払出関連エラーが発生していない場合にも、対払出制御基板受信制御処理に移行する。

【1281】

対払出制御基板受信制御処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。払出関連情報を受信した場合、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。払出関連情報中にエラー情報が存在する場合、主制御基板MのCPUMCは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板KH側でのエラー情報を主制御基板M側でも管理（一元管理）する。他方、払出関連情報中にエラー情報が存在しない場合、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。次に、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在する場合、主制御基板MのCPUMCは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、外部信号出力処理に移行する。尚、払出関連情報を受信していない場合、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在しない場合にも、外部信号出力処理に移行する。

【1282】

入球検出処理は、補助遊技始動口入球検出処理、主遊技始動口入球検出処理、第1（第2）大入賞口入球検出処理、一般入賞口入球検出処理、排出球検出処理、アウト口入球検出処理、賞球決定処理を実行する。

【1283】

次に、大入賞口内制御処理を説明する。図140は、主制御基板Mが行う大入賞口内処理の流れを示したフローチャートである。ここでの大入賞口は、第1大入賞口C10を対象として説明するが、第2大入賞口C20内に第1大入賞口C10と同様の特定領域や可動体を設ける場合は、第1大入賞口を第2大入賞口として読み替えることができる。

【1284】

ステップ1600-1は、図139のステップ1600-1のサブルーチンに係る大入賞口内処理のフローチャートである。大入賞口内処理は、主制御基板MのCPUMCによって制御される処理であり、排出球ステイタスの値に対応した処理を実行するように構成されている。排出球ステイタスの値として、0、1、2があり、排出球ステイタスの値=0は、「通常遊技中」を示す値である。排出球ステイタスの値=1は、小当り図柄が停止表示されたことに基づく、「小当り遊技中」を示す値である。より詳細には、図154に示すように小当り遊技中の小当り開始デモから第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了するまでを示している。排出球ステイタスの値=2も、排出球ステイタスが1の場合と同様に小当り図柄が停止表示されたことに基づく、小当り遊技中を示す値であるが、「小当り遊技終了中」と呼ぶ。より詳細には、図154に示すように小当り遊技中の第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了してから第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出するまで、又は、小当り遊技中の第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了してから排出球タイマが0となるまでを示している。

【1285】

まず、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1600-1-1で、通常遊技中であるか否かを判断する。つまり、排出球ステイタスの値が0であるか否かを判断する。判断の結果、通常遊技中（排出球ステイタスの値が0）である場合、ステップ1600-1-3で、特定領域C12-1、特定領域C12-2を遊技球が通過したか否かを監視するように構成されている。ここで、特定領域C12-1、特定領域C12-2を遊技球が通過した場合、この通過を無効入球とするように構成している。また、無効入球とする処理においては、エラー報知を行うように構成されている。

【1286】

次に、ステップ1600-1-5で、第1大入賞口C10の内部に残存球が存在するか否かを監視するように構成されている。つまり、第1大入賞口C10に遊技球が入球したことに基づく入球カウンタの値と、第1大入賞口C10から遊技球が排出されたことに基づく排出カウンタの値を比較（例えば、入球カウンタと排出カウンタの差を確認）し、比較した結果の遊技球排出待ちカウンタの値が0であれば、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断するように構成されている。

【1287】

一方、ステップ1600-1-1で、通常遊技中（排出球ステイタスの値が0）でないと判断した場合、ステップ1600-1-101で、小当り遊技中（排出球ステイタスの値が1）であるか否かを判断する。判断の結果、小当り遊技中（排出球ステイタスの値が1）である場合、ステップ1600-1-102で、第1大入賞口C10の開放タイミングに1度のみモータ通常動作判定フラグをオンする。なお、モータ通常動作判定フラグがオンになっている際には、再度、モータ通常動作判定フラグをオンにする処理は行わないように構成されている。次に、ステップ1600-1-103で、特定領域C12-1、特定領域C12-2を遊技球が通過したか否かを監視するように構成されている。ここで、特定領域C12-1、特定領域C12-2を遊技球が通過した場合、この通過を有効入球として処理するように構成しており、その後、特別遊技を実行するように構成されている。なお、排出球ステイタスの値が0の場合のステップ1600-1-3の処理と、排出球ステイタスの値が1の場合のステップ1600-1-103の処理とを同じ処理としてもよい。

【1288】

ここで、モータ通常動作判定フラグは、通常処理（ステップ1000-5-1の遊技停止となるフラグがオフであり、モータ初期動作判定フラグがオフの場合を経由した処理）を通してモータ制御処理の干渉部材通常動作制御処理、回転ドラム通常動作制御処理、ストッパ通常動作制御処理を行うようにするフラグであり、小当り遊技中に干渉部材C12-6、回転ドラムC12-7、ストッパC12-8を動作させるためのフラグである。なお、ソレノイドで制御している可動体をモータで通常動作させる場合は、モータ初期動作判定フラグを使用するようにすることができる。また、モータ及びソレノイドを含む可動

体の通常動作の判定フラグとする場合は、モータ初期動作判定フラグに代えて駆動源通常動作判定フラグとすることができる。

【1289】

次に、ステップ1600-1-105で、第1大入賞口C10の内部に残存球が存在するか否かを監視するように構成されている。つまり、第1大入賞口C10に遊技球が入球したことに基づく入球カウンタの値と、第1大入賞口C10から遊技球が排出されたことに基づく排出カウンタの値を比較（例えば、入球カウンタと排出カウンタの差を確認）し、比較した結果の遊技球排出待ちカウンタの値が0であれば、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断するように構成されている。なお、排出球ステータスの値が0の場合のステップ1600-1-5の処理と、排出球ステータスの値が1の場合のステップ1600-1-105の処理とを同じ処理としてもよい。

10

【1290】

次に、ステップ1600-1-107で、可動体の作動開始契機の監視処理を行う。可動体の作動開始契機の監視処理は、第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数に基づき作動させる可動体を制御する処理である。第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数に基づき作動させる可動体としては、直VシャッタC12-1-1と、シャッタC12-3-1を備えている。

【1291】

ステップ1600-1-107の可動体の作動開始契機の監視処理では、シャッタ通常動作判定フラグを、第1大入賞口C10への所定個数の入球タイミングで1度のみオンにする（1とする）ように構成されている。シャッタ通常動作判定フラグは、通常処理（ステップ1000-5-1の遊技停止となるフラグがオフであり、モータ初期動作判定フラグがオフの場合を経由した処理）を通してモータ制御処理のシャッタ通常動作制御処理を行うようにするフラグであり、小当り遊技中にシャッタC12-3-1を動作させるためのフラグである。5/5パターンのVチャレンジ動作や直Vパターンの動作の場合、第1大入賞口C10へ1個目の遊技球の入球があったタイミングでオンとなるように構成されている。4/5パターンのVチャレンジ動作の場合、第1大入賞口C10へ2個目の遊技球の入球があったタイミングでオンとなるように構成されている。3/5パターンのVチャレンジ動作の場合、第1大入賞口C10へ3個目の遊技球の入球があったタイミングでオンとなるように構成されている。2/5パターンのVチャレンジ動作の場合、第1大入賞口C10へ4個目の遊技球の入球があったタイミングでオンとなるように構成されている。1/5パターンのVチャレンジ動作の場合、第1大入賞口C10へ5個目の遊技球の入球があったタイミングでオンとなるように構成されている。また、ステップ1600-1-107では、直VシャッタC12-1-1を後述するステップ1600-1-107-1の直Vシャッタ動作制御処理で制御するように構成されている。なお、シャッタ通常動作制御処理をステップ1600-1-107で実行するように構成してもよい。

20

30

【1292】

次に、ステップ1600-1-109で、大入賞口内ソレノイド制御処理を行う。大入賞口内ソレノイド制御処理は、ソレノイドで作動させる可動体を制御する処理であり、貯留部C12-5を、後述するステップ1600-1-109-1の貯留部動作制御処理で制御するように構成されている。

40

【1293】

一方、ステップ1600-1-101で、小当り遊技中でない（排出球ステータスの値が1でない）と判断した場合、ステップ1600-1-201で、小当り遊技終了中（排出球ステータスの値が2）であるか否かを判断する。判断の結果、小当り遊技終了中（排出球ステータスの値が2）である場合、ステップ1600-1-203で、特定領域C12-1、特定領域C12-2を遊技球が通過したか否かを監視するように構成されている。ここで、特定領域C12-1、特定領域C12-2を遊技球が通過した場合、この通過を有効入球として処理するように構成しており、その後、特別遊技を実行するように構成されている。なお、通常遊技中（排出球ステータスの値が0）の場合のステップ1600

50

－１－３の処理と、小当り遊技中（排出球ステイタスの値が１）の場合のステップ１６００－１－１０３の処理と、小当り遊技終了中（排出球ステイタスの値が２）の場合のステップ１６００－１－２０３の処理と、を同じ処理としてもよい。

【１２９４】

次に、ステップ１６００－１－２０５で、第１大入賞口Ｃ１０の内部に残存球が存在するか否かを監視するように構成されている。つまり、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入球したことに基づく入球カウンタの値と、第１大入賞口Ｃ１０から遊技球が排出されたことに基づく排出カウンタの値を比較（例えば、入球カウンタと排出カウンタの差を確認）し、比較した結果の遊技球排出待ちカウンタの値が０であれば、第１大入賞口Ｃ１０の内部に残存球がないと判断するように構成されている。なお、排出球ステイタスの値が０の場合のステップ１６００－１－５の処理と、排出球ステイタスの値が１の場合のステップ１６００－１－１０５の処理と、排出球ステイタスの値が２の場合のステップ１６００－１－２０５の処理とを同じ処理としてもよい。

【１２９５】

なお、ステップ１６００－１－２０５の次に、ステップ１６００－１－２０７で、可動体の作動開始契機の監視処理を行う。可動体の作動開始契機の監視処理は、第１大入賞口Ｃ１０に入球した遊技球のカウント数に基づき作動させる可動体を制御する処理である。第１大入賞口Ｃ１０に入球した遊技球のカウント数に基づき作動させる可動体としては、直ＶシャッタＣ１２－１－１と、シャッタＣ１２－３－１を備えている。

【１２９６】

ステップ１６００－２－１０７の可動体の作動開始契機の監視処理では、直ＶシャッタＣ１２－１－１を後述するステップ１６００－１－１０７－１と同様の直Ｖシャッタ動作制御処理で制御するように構成されている。なお、シャッタ通常動作制御処理をステップ１６００－１－２０７で実行するように構成してもよい。

【１２９７】

次に、ステップ１６００－１－２０９で、大入賞口内ソレノイド制御処理を行う。大入賞口内ソレノイド制御処理は、ソレノイドで作動させる可動体を制御する処理であり、貯留部Ｃ１２－５を、後述するステップ１６００－１－１０９－１と同様の貯留部動作制御処理で制御するように構成されている。

【１２９８】

次に、ステップ１６００－１－２１１で、第１大入賞口Ｃ１０の内部に残存球がないか否かを確認する。遊技球排出待ちカウンタの値が０であれば、第１大入賞口Ｃ１０の内部に残存球がないと判断し、排出待機状態を終了させるとともに、遊技球の排出完了時の設定及びコマンド要求処理を実行する。遊技球の排出完了時の設定及びコマンド要求処理は、可動体作動終了テーブルのアドレスを引数として、データ格納処理を実行するように構成されている。また、排出完了情報データ（MODEデータとして９ＦＨ）及び排出完了情報（EVENTデータとして５５Ｈ）を引数としてコマンド要求設定処理を実行するように構成されている。次に、ステップ１６００－１－２１５でモータ終了動作判定フラグをオンにする。モータ終了動作判定フラグは、後述するシャッタ終了動作制御処理、干渉部材終了動作制御処理、回転ドラム終了動作制御処理、ストッパ終了動作制御処理を実行するためのフラグである。

【１２９９】

ここで、排出待機状態とは、小当り遊技状態であって遊技球が第１大入賞口Ｃ１０内に残存している（遊技球排出待ちカウンタの値が０ではない）状態であり、排出球タイマMP41t-2が０ではない状態のことを排出待機状態と呼ぶ。なお、排出待機状態とは、小当り遊技が開始して第１大入賞口Ｃ１０の蓋が開放してから排出球タイマMP41t-2が０になるまでの状態であるが、第１大入賞口Ｃ１０の蓋が閉鎖してから排出球タイマMP41t-2が０になるまでの状態であってもよく、第１大入賞口Ｃ１０の内部に遊技球が入球してから第１大入賞口Ｃ１０の外部に排出されるまでの状態であってもよい。

【１３００】

一方、ステップ1600-1-211で、遊技球排出待ちカウンタの値が0でなければ、ステップ1600-1-301で、排出待機タイムMP41t-2（排出球タイムともいう）が0であるか否かを判断する。ここで、排出待ちタイムは、第1大入賞口C10の蓋が開放したタイミングで240秒である値を設定するタイムであり、排出待ちタイムが0であれば、排出待ち時間が経過したと判断し、ステップ1600-1-303で、排出球異常の検出設定処理を行う。排出球異常の検出設定処理は、遊技球排出待ちカウンタの値が0でなく、遊技球排出待ちタイムの値が0の場合、排出球異常ビットデータである01000000Bを排出球異常判定フラグに格納するように構成されている。そして、排出球異常判定フラグに01000000Bが設定されると排出球異常状態（エラー状態）となり遊技を停止するように構成されている。なお、排出球異常状態（エラー状態）である場合、ステップ1000-5-1で遊技停止となるフラグがオンであるとしてステップ1550-13へ移行するように構成してもよい。

10

【1301】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、大入賞口内に特定領域を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【1302】

次に、特別遊技開始時制御処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、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。特別遊技移行許可フラグがオンである場合、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにする。次に、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始フラグをオンにする。次に、主制御基板MのCPUMCは、基底アドレスとして、開放回数テーブルのアドレスをセットする。

20

【1303】

次に、主制御基板MのCPUMCは、基底アドレスに図柄番号の値を加算する。ここでの図柄番号とは、大当たり図柄又は小当たり図柄に対応する番号となっている。次に、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データとして、基底アドレスの内容の下位4ビットを読み出し、作動パターンデータとして、基底アドレスの内容の上位4ビットを読み出す。次に、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、大当たり用バッファのアドレスをセットする（小当たりを実行する場合にも、本処理で大当たり用バッファのアドレスを一旦セットすることとなる）。

30

【1304】

次に、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データが1Rのデータではないか否かを判定する。開放回数データが1Rのデータではない場合には、大当たりに当選したと判断され、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、大当たり用バッファのアドレスをセットする。一方、開放回数データが1Rのデータの場合、換言すると、開放回数データが1Rのデータである場合には、小当たりに当選したと判断され、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、小当たり用バッファのアドレスをセットする。次に、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データをRAMアドレスに一時記憶し、作動パターンデータをRAMアドレス+1（のアドレス）に一時記憶し、次の異常検知処理に移行する。

40

【1305】

ここで、開放回数テーブルについて説明する。開放回数テーブルとは、大当たり実行時又は小当たり実行時における、大入賞口の作動パターンと開放回数データとが記憶されているテーブルである。作動パターンとは、大入賞口の開放態様であり、実際に実行するラウンド数よりも多いラウンド数分の開放態様に対応した作動パターンが決定される場合があるよう構成されている。また、開放回数データとは、実際に実行するラウンド数のデータであり、小当たりの場合には開放回数データは1Rのデータとなる。また、開放回数テーブルには、大当たりに関する情報と小当たりに関する情報とが記憶されており、大当たり図柄又は小当たり図柄の種類によってアドレスが割り当てられている。

【1306】

50

このように、大当りに当選した場合と小当りに当選した場合とのいずれにおいても、同一の処理として、特別遊技開始時制御処理を実行し、更に、同一のテーブルとして開放回数テーブルを参照して、作動パターンと開放回数データを読み出すよう構成されている。なお、大当り実行中及び小当り実行中に実行する処理である特別遊技制御処理についても、大当り実行時と小当り実行時とのいずれにおいても実行する共通の処理となっている。また、大当りに対応する開放回数データは、2 R データ、4 R データ、10 R データの3種類であり、小当りに対応する開放回数データは、1 R データの1種類のみとなっている。このように構成されていることにより、開放回数データが1 R データであるか否かを判定することで、大当りに係る処理の実行中であるのか小当りに係る処理の実行中であるのかを判断することができる。

10

【1307】

次に、モータ制御処理を説明する。図141は、主制御基板Mが行うモータ制御処理の流れを示したフローチャートである。ここで、モータとは、回転体C17、干渉部材C12-6、回転ドラムC12-7、ストッパC12-8、シャッタC12-3-1、Vシャッタ12-2-1を作動させるためのモータである。モータ制御処理は、遊技停止状態Aでは省略される処理であるが、遊技停止状態Bでは実行されるように構成されている。なお、ソレノイドで制御している可動体をモータで制御してもよく、その場合は、モータ制御処理で可動体を制御することが可能である。さらに、このモータ制御処理内で、モータ及びソレノイドで動作する可動体を制御してもよく、そのように構成する場合、モータ制御処理とは同様の処理である駆動源制御処理としてモータで動作する可動体、ソレノイドで動作する可動体の制御を実行するように構成することができる。

20

【1308】

ステップ1550-12は、図139のステップ1550-12のサブルーチンに係るモータ制御処理のフローチャートである。モータ制御処理は、主制御基板MのCPUMCによって遊技停止状態の検査（モータ初期動作判定フラグのオン、およびモータ初期動作タイマが0でないことの確認、すなわちRAMクリア処理後の初期動作の実行中であるか否かの検査）を行う。この検査において初期動作の実行中であると判断した場合、モータ初期動作状態の検査、可動体Fモータの制御、可動体Eモータの制御、可動体Dモータの制御、可動体Gモータの制御、可動体Cモータの制御を行う。ここで、可動体Dは干渉部材C12-6、可動体Eは回転ドラムC12-7、可動体Fは回転体C17、可動体GはシャッタC12-3-1、可動体CはストッパC12-8を示している。

30

【1309】

まず、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1550-12-1で、モータ初期動作判定フラグがオンであるか（1であるか）否かを判断する。判断の結果、モータ通常動作判定フラグがオンである場合、モータ初期動作状態の検査を行う。モータ初期動作状態の検査は、ステップ1550-12-3のシャッタ初期動作、ステップ1550-12-5の干渉部材初期動作、ステップ1550-12-7の回転ドラム初期動作、ステップ1550-12-9のストッパ初期動作を実行し、モータ初期動作タイマが0になったか否かを確認するように構成されている。

【1310】

シャッタ初期動作は、予め定められた初期時間に亘って、シャッタC12-3-1を動作させるよう構成されており、可動体Gモータを図154に示す5/5パターンのVチャレンジ動作と同様の態様で動作するように構成されている。干渉部材初期動作は、予め定められた初期時間に亘って、干渉部材C12-6を動作させるよう構成されており、干渉部材を動作させる可動体Dモータを初期時間に亘って駆動させるように構成されている。回転ドラム初期動作は、予め定められた初期時間に亘って、回転ドラムC12-7を動作させるよう構成されており、回転ドラムを動作させる可動体Eモータを初期時間に亘って駆動させるように構成されている。ストッパ初期動作は、予め定められた初期時間に亘って、ストッパC12-8を動作させるよう構成されており、ストッパを動作させる可動体Cモータを初期時間（ストッパが1周期だけ動作する時間）に亘って駆動させるように構

40

50

成されている。なお、ストッパC12-8は、モータを用いて動作するよう説明するが、ソレノイドを用いて動作するように構成されていてもよい。

【1311】

ステップ1550-12-3~9で、モータ初期動作終了であると判断した場合、モータ初期動作の終了設定およびモータ初期動作終了演出の表示要求を行う。ここでは、モータ初期動作タイマの内容が0以外の場合、かつ、モータ初期動作タイマの内容を-1した結果が0の場合、モータ初期動作終了であると判断するように構成されている。なお、モータ初期動作タイマの内容を-1した結果が0の場合、モータ初期動作終了であると判断するように説明したが、モータ初期動作タイマの内容を+1した結果が、所定の値（例えば、240秒を示す値）の場合、モータ初期動作終了であると判断するように構成してもよい。また、遊技停止状態Bにおいては、タイマ減算の処理（S1000-5-3）を実行しないように構成されているが、このモータ制御処理にて、モータ初期動作タイマおよび各可動体のモータのタイマ減算の処理を実行するように構成されている。ここで、モータ初期動作タイマは、モータによって動作する可動体D、E、F、Gの初期動作を管理するタイマであって、RAMクリアの開始時に240秒を設定である値を設定するタイマである。そして、モータ初期動作タイマが0であれば、モータ初期動作が終了したと判断するように構成されている。なお、モータ初期動作タイマや各可動体のモータは、240秒等の時間または可動体の動作パターン切り替えのタイミングを管理できるものであればよく、カウンタを減算していくタイプのタイマ、カウンタを増加させていくタイプのタイマを例示できる。

【1312】

モータ初期動作の終了設定は、モータ初期動作終了設定テーブルのアドレスを引数として、データ格納処理を実行するように構成されている。モータ初期動作終了演出の表示要求は、モータ初期動作状態データ（MODEデータ）である9EHと、7FHの論理積をした結果およびモータ初期動作判定フラグの下位アドレスを引数としてコマンド要求設定処理を実行するように構成されている。次に、ステップ1550-12-11で、シャッタ、干渉部材、回転ドラム、ストッパの初期動作が完了したかを判断する。初期動作が完了したと判断した場合は、ステップ1550-12-13で、モータ初期動作判定フラグをオフにする。一方、ステップ1550-12-11で、初期動作が完了していないと判断した場合は、ステップ1550-12-13を実行せずに、次の処理へ移行する。

【1313】

ステップ1550-12-1で、モータ初期動作判定フラグがオフであった場合、ステップ1550-12-101でシャッタ通常動作判定フラグがオンである（1である）かを判断する。シャッタ通常動作判定フラグがオンの場合、ステップ1550-12-103の後述するシャッタ通常動作制御処理を実行する。

【1314】

次に、ステップ1550-12-111で、モータ終了動作判定フラグがオンである（1である）かを判断する。モータ終了動作判定フラグがオンである場合、ステップ1550-12-113でシャッタ通常動作判定フラグをオフにする。一方、モータ終了動作判定フラグがオフである場合、次の処理に移行する。

【1315】

ステップ1550-12-101でシャッタ通常動作判定フラグがオフである場合、ステップ1550-12-201でモータ通常動作判定フラグがオンである（1である）かを判断する。モータ通常動作判定フラグがオンである場合、ステップ1550-12-205の後述する干渉部材通常動作制御処理を実行する。次に、ステップ1550-12-207の後述する回転ドラム通常動作制御処理を実行する。次に、ステップ1550-12-209の後述するストッパ通常動作制御処理を実行する。

【1316】

次に、ステップ1550-12-211で、モータ終了動作判定フラグがオンである（1である）かを判断する。モータ終了動作判定フラグがオンである場合、ステップ155

0-12-213でシャッタ通常動作判定フラグをオフにする。一方、モータ終了動作判定フラグがオフである場合、次の処理に移行する。

【1317】

ステップ1550-12-201でモータ通常動作判定フラグがオフである場合、ステップ1550-12-301でモータ終了動作判定フラグがオンである（1である）かを判断する。モータ終了動作判定フラグがオンである場合、ステップ1550-12-303の後述するシャッタ終了動作制御処理を実行する。次に、ステップ1550-12-305の後述する干渉部材終了動作制御処理を実行する。次に、ステップ1550-12-307の後述する回転ドラム終了動作制御処理を実行する。次に、ステップ1550-12-309の後述する干渉部材終了動作制御処理を実行する。

10

【1318】

次に、ステップ1550-12-311で、シャッタ、干渉部材、回転ドラム、ストッパの終了動作が完了したかを判断する。終了動作が完了したと判断した場合は、ステップ1550-12-313で、モータ終了動作判定フラグをオフにする。一方、ステップ1550-12-311で、終了動作が完了していないと判断した場合は、ステップ1550-12-313を実行せずに、次の処理へ移行する。

【1319】

モータ制御処理では、可動体モータの制御を行うように構成されている。可動体は、可動体F、可動体E、可動体D、可動体Gがありそれぞれ制御方法が異なるように構成されている。

20

【1320】

まず、可動体Fモータの制御を説明する。可動体Fモータの制御は、RAMクリア基底アドレスおよびデータ基底アドレスを引数として、モータ制御汎用処理を実行するように構成されている。なお、モータ1規定回数カウンタのアドレスからモータ制御RAMバイト数である10を減算した結果をRAM基底アドレスとし、モータ1設定テーブルのアドレスからモータ制御データバイト数である10を減算した結果をデータ基底アドレスとするように構成されている。

【1321】

可動体Eモータの制御は、可動体Fモータの制御で取得したRAM基底アドレスおよび可動体Fモータの制御で取得したデータ基底アドレスを引数としてモータ制御汎用処理を実行するように構成されている。可動体Dモータの制御は、可動体Eモータの制御で取得したRAM基底アドレスおよび可動体Eモータの制御で取得したデータ基底アドレスを引数としてモータ制御汎用処理を実行するように構成されている。可動体Gモータの制御は、可動体Dモータの制御で取得したRAM基底アドレスおよび可動体Dモータの制御で取得したデータ基底アドレスを引数としてモータ制御汎用処理を実行するように構成されている。

30

【1322】

次に、励磁データの出力を行う。励磁データの出力は、モータ1出力バッファの値とモータ2出力バッファの値の論理和をとり、論理和の結果をモータ出力ポート1（0F6H）へ出力するように構成されている。また、モータ3出力バッファの値とモータ4出力バッファの値の論理和をとり、論理和の結果をモータ出力ポート2（0F7H）へ出力するように構成されている。

40

【1323】

また、賞球制御処理は、賞球払出制御基板KHを制御するための処理である。また、異常検知処理とは、磁気の監視、断線短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤D35の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【1324】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

50

【1325】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置H20に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【1326】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【1327】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口D36）の監視を行う処理である。

【1328】

次に、不正検知情報管理処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でONとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である。尚、以下、同図における処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。不正電波センサからの入力が入所定回数連続でONである場合、主制御基板MのCPUMCは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。他方、不正電波センサからの入力が入所定回数連続でONでない場合、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。不正電波センサからの入力が入所定回数連続でOFFである場合、主制御基板MのCPUMCは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。尚、不正電波センサからの入力が入所定回数連続でOFFでない場合にも、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。

【1329】

次に、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONである場合、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。他方、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でONではない場合、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でOFFである場合、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気の検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。尚、不正磁気センサからの入力が入所定回数連続でOFFではない場合にも、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。

【1330】

次に、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONである場合、ステップ1924で、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入所定回数連続でONであるか否かを判定する。他方、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でONでない場合、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。扉開

10

20

30

40

50

放センサからの入力が入所回数連続でOFFである場合、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入所回数連続でONであるか否かを判定する。尚、扉開放センサからの入力が入所回数連続でOFFでない場合にも、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入所回数連続でONであるか否かを判定する。

【1331】

次に、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入所回数連続でONであるか否かを判定する。枠開放センサからの入力が入所回数連続でONである場合、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、エラー管理処理に移行する。他方、枠開放センサからの入力が入所回数連続でONでない場合、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入所回数連続でOFFであるか否かを判定する。枠開放センサからの入力が入所回数連続でOFFである場合、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、エラー管理処理に移行する。尚、枠開放センサからの入力が入所回数連続でOFFでない場合にも、エラー管理処理に移行する。

【1332】

次に、エラー管理処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。エラー発生条件が充足された場合、主制御基板MのCPUMCは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信する（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）。次に、主制御基板MのCPUMCは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。エラー解除条件が充足された場合、主制御基板MのCPUMCは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信（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、発射制御信号出力処理に移行する。尚、エラー発生条件が充足されなかった場合、エラー解除条件が充足されなかった場合にも発射制御信号出力処理に移行する。

【1333】

次に、発射制御信号出力処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、払出制御基板（賞球払出制御基板KHと称することがある）と通信状態（BIT0）及び断線短絡電源異常（BIT1）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すBIT0は、「00000000B」であれば正常を示し、「00000001B」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すBIT1では、「00000000B」であれば正常を示し、「00000001B」であれば異常を示す。次に、主制御基板MのCPUMCは、取得したエラーフラグと、判定データ（「00000011B」）の論理積を算出する。次に、主制御基板MのCPUMCは、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートのBIT5が発射許可信号を示しており、「00000000B」であればエラー（異常）を示し、「00100000B」であれば正常を示す。次に、主制御基板MのCPUMCは、出力ポートへ出力し、試験信号出力処理に移行する。ここで出力ポートは、例えば、BIT0がデジット1ビットデータ、BIT1がデジット2ビットデータ、BIT2がデジット3ビットデータ、BIT3がデジット4ビットデータ、BIT4がデジット5ビットデータ、BIT5が発射許可信号ビットデータ、BIT6が演出ストローブビットデータ、BIT7がセキュリティビットのように構成されている。

【1334】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

【1335】

次に、ソレノイド出力処理を説明する。ここでのソレノイドは、第2主遊技始動口電動役物のソレノイド、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23、可動体Aのソレノイド、可動体Bのソレノイドを対象としている。ここで、可動体Aは貯留

10

20

30

40

50

部 C 1 2 - 5、可動体 B は直 V シャッタ C 1 2 - 1 - 1 を示している。

【 1 3 3 6 】

ソレノイド出力処理は、ソレノイド信号の出力を行うため、ソレノイド出力設定情報の取得、各ソレノイドの出力データの取得、出力データの出力を行うように構成されている。

【 1 3 3 7 】

まず、主制御基板 M の C P U M C は、ソレノイド出力設定情報の取得の処理を行う。ソレノイド出力設定情報の取得の処理は、入力されたテーブルアドレスを、ソレノイド出力制御テーブルアドレスとし、ソレノイド出力制御テーブル + 0（ソレノイド出力データ初期値、ソレノイド制御数、ソレノイド制御アドレス初期値、ソレノイド設定テーブルのアドレスを有するソレノイド出力制御テーブル）からソレノイド出力データ初期値、ソレノイド制御数、ソレノイド制御アドレス初期値、ソレノイド設定テーブルのアドレスを順次取得するように構成されている。

10

【 1 3 3 8 】

次に、各ソレノイドの出力データの取得の処理を行う。各ソレノイドの出力データの取得の処理は、取得したソレノイド出力データ初期値を出力データの初期値、取得したソレノイド制御数を検査回数、取得したソレノイド設定テーブルのアドレスを基底アドレスとし、検査回数だけ、以下（１）～（５）の処理を行うように構成されている。

（１）遊技停止の検査

（２）ソレノイド制御アドレスの取得

（３）ソレノイド作動フラグ及びソレノイド作動タイマの取得

20

（４）出力データの更新

（５）ソレノイド作動タイマの更新

ただし、遊技停止の検査で遊技停止中と判断した場合は、以降の処理を行わないように構成されている。なお、検査回数分（１）～（５）の処理を実行した後の基底アドレスが示す内容を出力ポートアドレスとして取得するように構成されている。

【 1 3 3 9 】

（１）遊技停止の検査は、遊技停止監視処理を実行した結果、遊技停止要求ありの場合、遊技停止中と判断し、クリアデータとして 0 0 0 0 0 0 0 0 B を出力データとするように構成されている。なお、遊技停止監視処理は、モータ制御処理のステップ 1 5 5 0 - 1 2 - 3 における遊技停止監視処理の結果を用いてもよいし、本処理で個別に実行してもよい。

30

【 1 3 4 0 】

（２）ソレノイド制御アドレスの取得は、各ソレノイドに対応するソレノイド制御アドレスを取得するように構成されている。第 2 主遊技始動口電動役物のソレノイドは、ソレノイド制御アドレスとして、普通電動役物ソレノイド制御のアドレスを取得する。第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3 は、ソレノイド制御アドレスとして、大入賞口 1 ソレノイド制御のアドレスを取得する。第 2 大入賞口ソレノイド C 2 3 は、ソレノイド制御アドレスとして、大入賞口 2 ソレノイド制御のアドレスを取得する。可動体 A のソレノイドは、ソレノイド制御アドレスとして、可動片 1 ソレノイド制御のアドレスを取得する。可動体 B のソレノイドは、ソレノイド制御アドレスとして、可動片 2 ソレノイド制御のアドレスを取得する。

40

【 1 3 4 1 】

（３）ソレノイド作動フラグ及びソレノイド作動タイマの取得は、取得したソレノイド制御アドレスの内容としての 8 ビットのデータの最上位ビット（ビット 7）をソレノイド作動フラグとし、ソレノイド制御アドレスの内容の下位 5 ビット（ビット 4 ～ ビット 0）をソレノイド作動タイマとするように構成されている。なお、ビット 6 とビット 5 については、未使用としている。

【 1 3 4 2 】

（４）出力データの更新は、ソレノイド作動フラグ及びソレノイド作動タイマに対応した値と出力データの論理和をとった結果を出力データとするように構成されている。ソレ

50

ノイド作動フラグがオンであり、且つ、ソレノイド作動タイマが0の場合、論理和を行う値として開放保持ソレノイドデータ又は保持ソレノイドデータが設定される。ソレノイド作動フラグがオンであり、且つ、ソレノイド作動タイマが0ではない場合、論理和を行う値として開放ソレノイドデータ又はソレノイドデータが設定される。ソレノイド作動フラグがオフの場合、論理和を行う値として0 0 0 0 0 0 0 0 Bが設定される。

【1343】

(5) ソレノイド作動タイマの更新は、ソレノイド作動フラグがオン、且つ、ソレノイド作動タイマが0以外の場合、取得したソレノイド制御アドレスの内容を-1するように構成されている。

【1344】

次に、出力データを取得した出力ポートアドレスに出力して、ソレノイド出力処理を終了する。なお、前述したモータ制御処理にて、第1大入賞口C10内部におけるモータ駆動の可動体のみでなくソレノイド駆動の可動体の動作パターンを切り替えるように構成し、ソレノイド出力処理で再度、ソレノイドの可動体の制御を行うように構成してもよい。第1大入賞口、第2大入賞口、第2主遊技始動口電動役物などのソレノイド出力とまとめてソレノイド出力ポートにデータをセットすることで、大入賞口の蓋の開閉タイミングと、特定領域(直V領域)の直VシャッタC12-1-1の開閉タイミングがずれることなく、意図した設計タイミングで遊技球の入球可否を制御することができる。

【1345】

また、LED出力処理とは、特別図柄表示装置における表示(例えば、第1主遊技図柄表示装置A20における第1主遊技図柄の表示、第2主遊技図柄表示装置B20における第2主遊技図柄の表示、第1主遊技図柄表示装置A20における第1主遊技側の作動保留球数の表示、第2主遊技図柄表示装置B20における第2主遊技側の作動保留球数の表示)、普通図柄表示装置における表示(補助遊技図柄表示装置H20における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置H20における補助遊技側の作動保留球数の表示)、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示(例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する)及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示(大当りにおけるラウンド数の表示)を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板M側にて制御するLED出力の制御を順次行う処理である。

【1346】

次に、外部信号出力処理を説明する。まず、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、主制御基板MのCPUMCは、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、入球状態制御処理に移行する。

【1347】

また、入球状態制御処理では、入球状態表示装置J10に表示するためのベース値の演算、当該演算結果の記憶、演算結果の表示制御等を実行する。このとき、設定変更手段を設けた場合においては、設定値ごとに通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶し、入球状態表示装置にて表示するよう構成することも可能である。より具体的には、電源投入時に、現在の設定に対応する遊技機のパフォーマンス(例えば、大当り当選確率や各入賞口の賞球数)を読み出し、さらに、現在の設定に対応する記憶領域(例えば、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶する記憶領域)をセットする。そして、それぞれの記憶領域に記憶された値をもとに入球状態情報の生成及び表示を行う。このように構成することで、設定毎の入球状態情報(例えば、ベース値)を適切に生成及び表示することが可能となる。また、入球状態表示装置に表示する入球状態情報について、専用の入球状態表示切替ボタンを操作することにより、又は、設定変更ボタンを操作することにより表示内容が切り替わるよう構成する(例えば、現在の設定が1の場合、入球状態表示切替ボタンが1回操作されると、設定2の入球状態情報

10

20

30

40

50

が表示され、さらにもう1回操作されると、設定3の入球状態情報が表示される)ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述した設定キーを用いる構成(例えば、電源オン且つ設定キースイッチを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成)が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。

【1348】

フラグレジスタ復帰処理とは、試験信号の出力及び入球状態情報を表示する入球状態表示装置J10に係る処理を行うため、フラグレジスタを退避後、領域外制御処理を実行し、フラグレジスタを復帰する処理である。

【1349】

なお、図138にてセットしたサブ側へのコマンド(ステップ1010-5などでセットしたコマンド)は、ステップ1999の制御コマンド送信処理にて送信するよう構成されている。また、RAM異常、設定値異常、設定変更異常に関する報知や、設定変更モード中、設定確認モード中に関する報知は、ステップ1550-6のLED出力処理にて表示制御を実行するよう構成されている。

【1350】

図142は、図139のステップ1009のサブルーチンに係る設定制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1009-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1009-1でYesの場合、ステップ1009-2で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンの操作に基づく入力(例えば、スイッチの立ち上がりや立ち下り)があるか否かを判定する。ステップ1009-2でYesの場合、1009-3で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号のアドレスをセットする。次に、ステップ1009-4で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号の内容が「最大設定値(本例では、6)-1」未満の場合には設定値番号の内容を+1し、設定値番号の内容が「最大設定値-1」以上の場合には0を設定値番号とする。なお、設定値は1、2、3、4、5、6の6段階であるが、設定値番号は0、1、2、3、4、5の6段階となっている。即ち、設定値から1を減算した値が設定値番号となっている。また、ステップ1550-6のLED出力処理にて、セットされている設定値番号に対応した設定値を設定値表示装置に表示する。次に、ステップ1009-5で、主制御基板MのCPUMCは、設定値検査処理(設定値番号を確認するための処理)を実行する。次に、ステップ1009-6で、主制御基板MのCPUMCは、設定(設定値番号)は設定できる値であるか否かを判定する。ここで、設定できる値とは、設定値が1、2、3、4、5、6の6段階であるので、当該6つの値に対応した設定値番号である0、1、2、3、4、5のいずれかであるか否かを判定することとなる。なお、設定値が、1、2、5、6の4段階であった場合には、当該4つの値に対応した設定値番号である0、1、4、5のいずれかであるか否かを判定することとなり、設定値番号が2や3である場合には設定できない値であるため、ステップ1009-6でNoと判定されることとなる。

【1351】

ここで、ステップ1009-5の設定値検査処理について詳述すると、設定値検査処理では、遊技機に用いられる設定値が適切な設定値(設定可能な設定値)であるか否かを、設定値検査データと整合することで判断するよう構成されている。より具体的には、

(1) 設定可能な設定値が1、2、3、4、5、6の6段階であった場合

設定値検査データ:「00111111B」

(2) 設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合

設定値検査データ:「00101111B」

(3) 設定可能な設定値が1のみの1段階であった場合

設定値検査データ:「00000001B」

(4) 設定可能な設定値が6のみの1段階であった場合

10

20

30

40

50

設定値検査データ：「00100000B」

のように設定値検査データが設定される。即ち、設定値検査データの最下位ビットが設定1に対応したビットであり、最下位ビットから6ビット分がそれぞれ、設定1、2、3、4、5、6に対応しており、設定可能な設定値に対応したビットには「1」が格納され、設定不可能な設定値に対応したビットには「0」が格納される。設定値検査データを用いた設定値検査処理の実行態様としては、設定値データに1加算した回数（設定値の回数）をローテート回数として、設定値検査データを右に1ビットローテートし、キャリーフラグが1である場合には設定可能な設定値であると判定し、キャリーフラグが0である場合には設定不可能な設定値であると判定するよう構成されている。なお、設定値が1～6であり設定値データも1～6のように、設定値と設定値データとが同一の値であるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、設定値データ（設定値）の回数をローテート回数として設定値検査処理を実行するよう構成してもよい。

10

【1352】

上記のように設定値検査データを用いることで、設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合の設定5などの、間に設定不可能な設定値を有する遊技機においても、設定値（または、設定番号データ）が設定可能な設定値であるか否かを判断することができる。なお、設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合、前述したステップ1010-19の処理において、1～6の範囲外である8などが設定値（設定値データが7）であると判断した場合には、設定値異常であると判定され、間に設けられた設定不可能な5が設定値（設定値データが4）であると判断した場合にも、設定値異常であると判定されるよう構成されている。

20

【1353】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1009-6でYesの場合には、ステップ1009-9に移行し、ステップ1009-6でNoの場合には、ステップ1009-6でYesと判定されるまで、ステップ1009-3～ステップ1009-6の処理を繰り返し実行する。なお、ステップ1009-2でNoの場合にも、ステップ1009-9に移行する。

【1354】

このように、RAMクリアボタンを操作する毎に（オフ→オンとなる毎に）、設定値番号が「0→1→2→3→4→5→0→1→・・・」と遷移するよう構成されている。また、同図のように構成することにより、設定値が、1、2、5、6の4段階などの間に設定できない設定値（3、4）が存在するような遊技機においても、同一の処理にて対応することができ、汎用性の高い設定制御処理とすることができる。なお、設定値番号を遷移させるための操作部材としてのRAMクリアボタンには限定されず、RAMクリアボタンとは異なる操作部材である、設定値番号を遷移させるための設定変更ボタンを設けてもよい。

30

【1355】

また、ステップ1009-1でNoの場合、ステップ1009-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1009-7でYesの場合、ステップ1009-8で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号のアドレスをセットし、ステップ1009-9に移行する。他方、ステップ1009-7でNoの場合には、次の処理（ステップ1000-5-1の処理）に移行する。なお、ステップ1550-6のLED出力処理にて、セットされている設定値番号に対応した設定値を設定値表示装置に表示する。

40

【1356】

次に、ステップ1009-9で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ1009-9でYesの場合、ステップ1009-10で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグ及び設定確認フラグをオフにして、次の処理（ステップ1000-5-1の処理）に移行する。なお、ステップ1009-9でNoの場合にも、次の処理（ステップ1000-5-1の処理）に移行する。

【1357】

50

なお、上述した、電源投入時の処理、設定変更モード中の処理、設定確認モード中の処理の1又は複数を、上述したすべての実施形態に適用してもよいことを補足しておく。

【1358】

次に、図143に示す直Vシャッタ動作制御処理を説明する。図143は、主制御基板Mが行う直Vシャッタ動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1600-1-107-1の直Vシャッタ動作制御処理は、図140の大入賞口内制御処理のステップ1600-1-107のサブルーチンとなっている。

【1359】

まず、ステップ1600-1-107-1-1において、第1大入賞口C10の蓋の開放が開始されたかを判断する。第1大入賞口C10の蓋が開放された場合、ステップ1600-1-107-1-3で、小当り図柄の態様がFグループであるかを確認する。Fグループは、小当り図柄が、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__3R図柄1の主遊技図柄である。

【1360】

小当り図柄がFグループである場合は、ステップ1600-1-107-1-5で直Vシャッタ動作パターンとして、直Vパターン（0.1秒開放→閉鎖→1カウント目を検出を契機に30秒開放→閉鎖）を設定する。一方、小当り図柄がFグループではない場合は、ステップ1600-1-107-1-7で直Vシャッタ動作パターンとして、非直Vパターン（0.1秒開放→閉鎖）を設定する。直Vパターンは、直VシャッタC12-1-1を、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて100msの間、入球容易状態（可動位置）となるように直Vシャッタを動作させるソレノイドを制御して小当り時動作を開始し、100msの経過後、非入球容易状態（初期位置）となるようソレノイドを制御する。そして、非入球容易状態において大入賞口C10に最初の遊技球が入球したことを検出したタイミング（1カウント目の入球タイミング）で直Vシャッタを入球容易状態となるようにソレノイドを制御する。入球容易状態のまま30秒が経過すると、非入球容易状態となるようソレノイドを制御する。

【1361】

一方、非直Vパターンは、直VシャッタC12-1-1を、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて100msの間にわたって入球容易状態（可動位置）となるように直Vシャッタを動作させるソレノイドを制御して小当り時動作を開始し、100msの経過後、非入球容易状態（初期位置）となるようソレノイドを制御するよう構成されている。

【1362】

また、直Vシャッタ動作パターン（直Vパターン、非直Vパターン）は、直VシャッタC12-1-1を非入球容易状態にした以降の排出待機状態においては直VシャッタC12-1-1を非入球容易状態のままに保持するようなパターンに設定されている。

【1363】

次に、ステップ16600-1-107-1-9で、セットしたパターンが全て実行済みであるか否かを判断する。直Vパターンであれば、0.1秒開放→閉鎖→1カウント目を検出を契機に30秒開放→閉鎖が実行されたか否かを判断し、非直Vパターンであれば、0.1秒開放→閉鎖が実行されたか否かを判断する。ステップ1600-1-107-1-9でセットしたパターンが全て実行済みであれば、ステップ1600-1-107-1-11で、直VシャッタC12-2-1の動作を終了させる。一方、ステップ1600-1-107-1-9でセットしたパターンが全て実行済みでない場合は、ステップ1600-1-107-1-13で実行されていない直Vシャッタの動作を実行する。

【1364】

なお、Fグループの小当り図柄で当選した場合に、直VシャッタC12-1-1を30秒開放動作させるフラグであるロング開放許可フラグをオンにしておき、第1大入賞口C10の入賞カウントが、特定カウント（例えば、1カウント）の時にロング開放許可フラ

10

20

30

40

50

グがオンになっている場合、直VシャッタC12-1-1を30秒開放動作させるパターンに切り替えるように構成してもよい。また、直VシャッタC12-1-1を30秒開放動作させ、30秒経過したことに基づき、直VシャッタC12-1-1を閉鎖動作させるように説明したが、第1大入賞口C10の閉鎖タイミング、または第1大入賞口C10の閉鎖後の有効期間経過のタイミングで直VシャッタC12-1-1を閉鎖させるように構成してもよい。

【1365】

次に、図144に示す貯留部動作制御処理を説明する。図144は、主制御基板Mが行う貯留部動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1600-1-109-1の貯留部動作制御処理は、図140の大入賞口内制御処理のステップ1600-1-109のサブルーチンとなっている。

10

【1366】

まず、ステップ1600-1-109-1-1において、小当り遊技が開始され第1大入賞口C10の蓋の開放が開始されたかを判断する。第1大入賞口C10の蓋が開放された場合（小当りのラウンド遊技が開始した場合）、ステップ1600-1-109-1-3で貯留部動作パターンを設定する。次に、ステップ1600-1-109-1-5で、制御タイマに貯留部動作のタイマ値をセットする。次に、ステップ1600-1-109-1-7で制御タイマのタイマ値が0でないかを判断する。0でないと判断した場合、ステップ1600-1-109-1-9でタイマ値とセットされた貯留部動作パターンに基づき貯留部C12-5を動作させる。次に、ステップ1600-1-109-1-11で、制御タイマのタイマ値を減算する。一方、ステップ1600-1-109-1-7で、制御タイマのタイマ値が0の場合、ステップ1600-1-109-1-11で、制御タイマのタイマ値を減算する。

20

【1367】

貯留部C12-5は、ソレノイド（駆動源）によって保持状態（可動位置）となるよう構成されている。詳細には、小当り遊技が開始され第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて、貯留部動作パターンを設定し、貯留部C12-5を保持状態（可動位置）となるように制御する。貯留部動作パターンは、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから18秒（規定時間）経過すると貯留部C12-5が排出状態（初期位置）になるようなパターンに設定されており、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから18秒経過すると貯留部C12-5を排出状態にするよう制御する。また、貯留部動作パターンは、貯留部C12-5を排出状態にした以降の排出待機状態においては貯留部C12-5を排出状態のままに保持するようなパターンに設定されている。

30

【1368】

次に、図145に示すシャッタ通常動作制御処理を説明する。図145は、主制御基板Mが行うシャッタ通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1550-12-103のシャッタ通常動作制御処理は、図141のステップ1550-12-103のサブルーチンとなっている。

【1369】

まず、ステップ1550-12-103-1において、シャッタC12-3-1の通常動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、シャッタC12-3-1が通常動作するための初期設定として、シャッタC12-3-1のシャッタ通常動作パターンと、制御タイマにシャッタ通常動作に用いるタイマ値が設定されてないかを判断する。ステップ1550-12-103-1で、通常動作初期設定済みではない場合、ステップ1550-12-103-3で、後述するシャッタ通常動作パターン設定処理を実行する。次に、ステップ1550-12-103-5で、制御タイマにシャッタ通常動作のタイマ値をセットする。

40

【1370】

次に、ステップ1550-12-103-7で、シャッタ通常動作の終了後であるかを

50

判断する。ここで、シャッタ通常動作とは、シャッタ C 1 2 - 3 - 1 をモータ（駆動源）によって、初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）と可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）との間を一の軸を中心に揺動する動作である。詳細には、当選した小当り図柄に基づきシャッタ通常動作パターン A ～ E の一の動作パターンが設定され、シャッタ C 1 2 - 3 - 1 を動作させるように構成し、第 1 大入賞口 C 1 0 で遊技球の入球が検出された回数（入球カウント数）と入球タイミングに基づき、シャッタ C 1 2 - 3 - 1 が動作するようになっている。

【1 3 7 1】

シャッタ通常動作パターン A（1 / 5 パターンの V チャレンジ動作のパターン）は、第 1 __ 4 R 図柄 1、第 2 __ 1 0 R 図柄 3 の小当り図柄での小当りが当選した際に設定される動作パターンとなっており、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 5 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータを CW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 に対応する 1 つのシャッタ C 1 2 - 3 を初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 をシャッタで塞ぐように制御し、その後、モータを CCW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 に対応する 1 つのシャッタ C 1 2 - 3 を可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させて、シャッタに塞がれた 1 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 がシャッタによって塞がれていない状態（0 塞ぎ）に戻すように制御するように構成されている。

【1 3 7 2】

シャッタ通常動作パターン B（2 / 5 パターンの V チャレンジ動作のパターン）は、第 1 __ 4 R 図柄 2、第 2 __ 1 0 R 図柄 4 の小当り図柄での小当りが当選した際に設定される動作パターンとなっており、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 4 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータを CW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 に対応した 1 つのシャッタ C 1 2 - 3 を初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、1 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 をシャッタで塞ぐように制御するように構成されている。

【1 3 7 3】

シャッタ通常動作パターン C（3 / 5 パターンの V チャレンジ動作のパターン）は、第 1 __ 4 R 図柄 3、第 2 __ 1 0 R 図柄 5 の小当り図柄での小当りが当選した際に設定される動作パターンとなっており、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 3 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータを CW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 と一般領域 C 1 2 - 3 - 2 に対応する 2 つのシャッタ C 1 2 - 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 と一般領域 C 1 2 - 3 - 2 をシャッタで塞ぐように制御するように構成されている。

【1 3 7 4】

シャッタ通常動作パターン D（4 / 5 パターンの V チャレンジ動作のパターン）は、第 1 __ 4 R 図柄 4、第 2 __ 1 0 R 図柄 6 の小当り図柄での小当りが当選した際に設定される動作パターンとなっており、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 2 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータを CW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1、一般領域 C 1 2 - 3 - 2、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 に対応する 3 つのシャッタ C 1 2 - 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1、一般領域 C 1 2 - 3 - 2、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 をシャッタで塞ぐように制御するように構成されている。

【1 3 7 5】

シャッタ通常動作パターン E（5 / 5 パターンの V チャレンジ動作のパターン）は、第 1 __ 4 R 図柄 5、第 2 __ 1 0 R 図柄 7 の小当り図柄での小当りが当選した際に設定される動作パターンとなっている。なお、シャッタ通常動作パターン E（1 / 5 パターンの V チャレンジ動作のパターン）は、第 2 __ 3 R 図柄 1、第 2 __ 6 R 図柄 1、第 2 __ 6 R 図柄 2

、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の小当り図柄での小当りが当選した際にも設定される動作パターンとなっており、第1大入賞口C10へ1カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングでモータをCW方向に回転させて、一般領域C12-3-1、一般領域C12-3-2、一般領域C12-3-3、一般領域C12-3-4に対応する4つのシャッタC12-3を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、一般領域C12-3-1、一般領域C12-3-2、一般領域C12-3-3、一般領域C12-3-4をシャッタで塞ぐように制御するように構成されている。

【1376】

ステップ1550-12-103-7で、シャッタ通常動作の終了後であると判断した場合、ステップ1550-12-103-9で、制御タイマのタイマ値（タイマデータ）を記憶するタイマの記憶領域に「FFFF」をセットする。次に、ステップ1550-12-103-11で制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」であるかを判断し、記憶されているタイマ値が「FFFF」の場合は、ステップ1550-12-103-13で、シャッタ保持動作パターンに基づきシャッタC12-3-1を動作させる。シャッタC12-3-1は、可動位置とした状態となった以降の排出待機状態においてはシャッタC12-3-1を可動位置とした状態のままに保持する保持状態とするシャッタ保持動作パターンで制御されるように構成されている。

【1377】

排出待機状態において、シャッタ保持動作パターンとしてシャッタC12-3-1を保持状態のままに保持するようなパターンが設定されている場合、シャッタ保持動作パターンの進行を制御するためのタイマデータを記憶するタイマの記憶領域にタイマデータとして、「FFFF」が記憶されるようになっている。そして、このタイマ値は、タイマデータがステップ1550-12-103-17の制御タイマの減算処理によって「FFFF」から「FFFE」に減算された場合であっても、次のステップ1550-12-103-7でシャッタ通常動作の終了後と判断された場合は、タイマデータを「FFFF」に再設定する（戻す）ように構成されている。つまり、シャッタ通常動作の終了後であれば、シャッタ通常動作制御処理が完了していなければ、タイマの記憶領域には、タイマデータとして「FFFF」が維持されるように構成されている。なお、排出待機状態において、タイマデータが「FFFF」から「FFFE」に減算されることなくタイマの記憶領域に、タイマデータとして「FFFF」が維持されるように構成されていてもよい。

【1378】

一方、ステップ1550-12-103-7で、シャッタ通常動作の終了後ではないと判断した場合は、ステップ1550-12-103-9の制御タイマに「FFFF」をセットする処理を実行することなく、ステップ1550-12-103-11に移行する。そして、ステップ1550-12-103-11で、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」ではないと判断した場合、ステップ1550-12-103-15で、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされたシャッタ通常動作パターンのデータに基づき、シャッタC12-3-1を動作させるように構成されている。1550-12-103-13、1550-12-103-15の処理の後、ステップ1550-12-103-17で、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算（例えば、「FFFF」→「FFFE」に減算）して、次の処理に移行する。

【1379】

シャッタC12-3-1は、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となるまで、つまり、第1大入賞口C10の内部に残存球がある状態において保持状態を終了させてしまうと、特定領域の入球確率が変わってしまい、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【1380】

このような課題に対し、図145で説明した遊技機は、小当り当選に基づく第1大入賞

10

20

30

40

50

口C10の開放を契機としてシャッタ通常動作パターンA～Eが設定され、設定されたシャッタ通常動作パターンに基づいて可動体としてのシャッタC12-3-1を動作させる（シャッタ通常動作制御処理）ように構成されている。そして、シャッタ通常動作パターンが設定されることに基づきシャッタC12-3-1を初期位置から可動位置へ動作させた後、可動位置に保持される保持状態となるよう構成し、第1大入賞口C10の開放とは異なる第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断（終了契機動作）を契機として保持状態が解除されるよう構成されている。また、設定されたシャッタ通常動作パターンの進行を制御するための情報としてのタイマデータを記憶するタイマの記憶領域を備えており、シャッタC12-3-1が保持状態にある場合において、タイマの記憶領域のタイマデータが、FFFFに維持されるように構成されている。

10

【1381】

このように構成することにより、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となるまで、シャッタC12-3-1の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

【1382】

次に、図146に示すシャッタ通常動作パターン設定処理を説明する。図146は、主制御基板Mが行うシャッタ通常動作パターン設定処理の流れを示したフローチャートである。ここで示すシャッタ通常動作パターン設定処理は、図145のステップ1550-12-103-3のサブルーチンとなっている。シャッタ通常動作パターン設定処理では、まず、ステップ1550-12-103-3-1において、小当り図柄の態様がAグループであるかを確認する。小当り図柄の態様が、第1__4R図柄1、第2__10R図柄3の場合、Aグループと判断して、ステップ1550-12-103-3-3で、シャッタ通常動作パターンAである1/5パターンのVチャレンジ動作のパターンを設定し、シャッタを制御するように構成されている。

20

【1383】

一方、ステップ1550-12-103-3-1において、小当り図柄の態様がAグループでないと判断した場合、ステップ1550-12-103-3-5において、小当り図柄の態様がBグループであるかを確認する。小当り図柄の態様が、第1__4R図柄2、第2__10R図柄4の場合、Bグループと判断して、ステップ1550-12-103-3-7で、シャッタ通常動作パターンBである2/5パターンのVチャレンジ動作のパターンを設定し、シャッタを制御するように構成されている。

30

【1384】

一方、ステップ1550-12-103-3-5において、小当り図柄の態様がBグループでないと判断した場合、ステップ1550-12-103-3-9において、小当り図柄の態様がCグループであるかを確認する。小当り図柄の態様が、第1__4R図柄3、第2__10R図柄5の場合、Cグループと判断して、ステップ1550-12-103-3-11で、シャッタ通常動作パターンCである3/5パターンのVチャレンジ動作のパターンを設定し、シャッタを制御するように構成されている。

40

【1385】

一方、ステップ1550-12-103-3-9において、小当り図柄の態様がCグループでないと判断した場合、ステップ1550-12-103-3-13において、小当り図柄の態様がDグループであるかを確認する。小当り図柄の態様が、第1__4R図柄4、第2__10R図柄6の場合、Dグループと判断して、ステップ1550-12-103-3-15で、シャッタ通常動作パターンDである4/5パターンのVチャレンジ動作のパターンを設定し、シャッタを制御するように構成されている。

【1386】

一方、ステップ1550-12-103-3-13において、小当り図柄の態様がDグループでないと判断した場合、ステップ1550-12-103-3-17において、小

50

当り図柄の態様がEグループであるかを確認する。小当り図柄の態様が、第1__4R図柄5、第2__10R図柄7の場合、Eグループと判断して、ステップ1550-12-103-3-19で、シャッタ通常動作パターンEである5/5パターンのVチャレンジ動作のパターンを設定し、シャッタを制御するように構成されている。

【1387】

一方、ステップ1550-12-103-3-17において、小当り図柄の態様がEグループでないと判断した場合、ステップ1550-12-103-3-21において、小当り図柄の態様がFグループであるかを確認する。小当り図柄の態様が、第2__3R図柄1、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2の場合、Fグループと判断して、ステップ1550-12-103-3-19で、シャッタ通常動作パターンEである5/5パターンのVチャレンジ動作のパターンを設定し、シャッタを制御するように構成されている。なお、小当り図柄がグループEとグループFで別々に判断を行うように説明したが、1回の確認にて判断を行うように構成してもよい。

【1388】

シャッタの動作に関し、当選した小当り図柄に対応してシャッタ通常動作パターンA～Fのうちの一の動作パターンが設定されてシャッタを動作させるように構成しておき、いずれの動作パターンの場合であっても、1個目の大入賞口への入球タイミングに基づいてシャッタの動作を開始するように構成してもよい。

【1389】

また、入球カウント数と入球タイミングに基づいてシャッタによって一般領域を塞ぐ数に対応していると、特定領域の入球確率が容易に遊技者に理解されてしまう。この課題を解決するため、小当り図柄に対応してシャッタの動作するタイミングを異ならせるシャッタ通常動作パターンを備えることによって、同じ数の一般領域を塞ぐ場合であっても、異なるタイミングでシャッタを動作させることで、特定領域の入球確率が容易に遊技者に理解できなくすることができるようになる。

【1390】

そのように構成する場合、以下のような例を示す。例えば、1つの一般領域C12-3-1を塞ぐシャッタ通常動作パターンBについて、以下に変更例であるシャッタ通常動作パターンB1～5を示す。

【1391】

シャッタ通常動作パターンB1は、第1__4R図柄2、第2__10R図柄4で小当り当選した場合であって、第1大入賞口C10へ1カウント目の入球が検出されたタイミングで動作を開始して、一般領域C12-3-1を塞ぐように構成されている。

【1392】

シャッタ通常動作パターンB2は、第1__4R図柄2-2（第1__4R図柄2とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）、第2__10R図柄4-2（第2__10R図柄4とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）で小当り当選した場合であって、第1大入賞口C10へ2カウント目の入球が検出されたタイミングで動作を開始して、一般領域C12-3-1を塞ぐように構成されている。

【1393】

シャッタ通常動作パターンB3は、第1__4R図柄2-3（第1__4R図柄2とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）、第2__10R図柄4-3（第2__10R図柄4とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）で小当り当選した場合であって、第1大入賞口C10へ3カウント目の入球が検出されたタイミングで動作を開始して、一般領域C12-3-1を塞ぐように構成されている。

【1394】

シャッタ通常動作パターンB4は、第1__4R図柄2-4（第1__4R図柄2とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）、第2__10R図柄4-4（第2__10R図柄4とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）で小当り当選した場合であって、第1大入賞

10

20

30

40

50

口C 1 0へ4カウント目の入球が検出されたタイミングで動作を開始して、一般領域C 1 2-3-1を塞ぐように構成されている。

【1 3 9 5】

シャッタ通常動作パターンB 5は、第1__4 R図柄2-5（第1__4 R図柄2とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）、第2__1 0 R図柄4-5（第2__1 0 R図柄4とは図柄の停止表示態様が異なるだけの図柄）で小当たり当選した場合であって、第1大入賞口C 1 0へ5カウント目の入球が検出されたタイミングで動作を開始して、一般領域C 1 2-3-1を塞ぐように構成されている。なお、シャッタ通常動作パターンB 1～5に限定されず、6～1 0カウント目に対応した動作パターンを設けてもよい。

【1 3 9 6】

V増やし演出及びV増やし演出に伴うシャッタC 1 2-3-1の動作を小当たり遊技中に第1大入賞口C 1 0への遊技球の入球が特定数となることを契機として実行するように説明してきたが、小当たり開始デモの実行時間内に実行するようにしてもよい。小当たり開始デモの実行時間内に実行する場合、小当たり開始デモの実行時間を長時間に設定し、小当たり開始デモの開始タイミング、又は、小当たり開始デモの開始タイミングから所定時間経過後の一定タイミングでシャッタC 1 2-3-1の動作を開始するように構成するのが好適である。

【1 3 9 7】

例えば、第2__1 0 R図柄2は、小当たり遊技において第1大入賞口C 1 0の特定領域C 1 2-1へ入球するように構成され、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C 1 2-1に1 0 0 %入球する（直Vとなる態様）ように構成される小当たり図柄となっているが、この小当たり図柄が停止表示され、その後実行される小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過し特定領域C 1 2-1に入球しないようなイレギュラーケースが考えられる。このイレギュラーケースの場合、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過してVチャレンジルートを経由し回転体C 1 7へ流入するように構成されている。そして、この回転体C 1 7での特定領域C 1 2-2への入球確率が1 / 5～5 / 5となっているので、1 / 5パターン等のように1 0 0 %ではないパターンに設定されていると、本当は特定領域C 1 2-1に入球して大当たり遊技に発展する予定の遊技が、イレギュラーケースの発生により、回転体C 1 7の一般領域へ入球してしまい、小当たり遊技を実行するだけになってしまい、遊技者に不利益を与えてしまう恐れが生じる。

【1 3 9 8】

そこで、小当たり遊技（小当たりVの遊技機の場合）にて特定領域に遊技球が入球した場合に、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を付与可能とするぱちんこ遊技機において、第1大入賞口C 1 0へ入球した遊技球が特定領域C 1 2-2へ流下するまでの過程において、遊技球の流下態様に影響を及ぼす干渉部材C 1 2-6、回転ドラムC 1 2-7、ストップC 1 2-8等の可動体を一又は複数設けるように構成されている。そして、特定領域として、特定領域C 1 2-1（第一特定領域）と、特定領域C 1 2-1よりも下流に配置される特定領域C 1 2-2（第二特定領域）とを備えており、特定領域C 1 2-1に対して備えられている直VシャッタC 1 2-1-1（第一可動片）を、入球容易状態と入球困難状態とに動作させることにより特定領域C 1 2-1への遊技球の入球容易性を変化させるように構成（直Vシャッタ動作制御処理）し、特定領域C 1 2-2に対して備えられているシャッタC 1 2-3-1（第二可動片）を動作させることにより特定領域C 1 2-2への遊技球の入球容易性（1 / 5から5 / 5までの入球容易性）を段階的に変化させるように構成（シャッタ通常動作制御処理）している。直VシャッタC 1 2-1-1を入球容易状態に動作させる場合において、シャッタC 1 2-3-1によって特定領域C 1 2-2への遊技球の入球容易性が最も高くなる5 / 5パターンになるように構成されている。

【1 3 9 9】

このように構成することで、イレギュラーケースの場合、小当たり遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通過してVチャレンジルートを経由し回転体C 1 7へ流入した場合であっても、特定領域C 1 2-2への遊技球の入球容易性が最も高くなる5 / 5パターンに設

10

20

30

40

50

定されているので、大当り遊技に発展させることができるため、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

【1400】

また、大当り遊技中のVラウンド遊技にて特定領域に遊技球が入球することで大当り遊技後に高確率状態を付与可能とするぱちんこ遊技機（V確変の遊技機）において、大当り図柄が停止表示され、その後実行される大当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通り特定領域C12-1に入球しないようなイレギュラーケースが考えられる。このイレギュラーケースの場合、大当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入するように構成されている。そして、この回転体C17での特定領域C12-2への入球確率が $1/5 \sim 5/5$ となっているので、 $1/5$ パターン等のように100%ではないパターンに設定されていると、本当は特定領域C12-1に入球して大当り遊技後に高確率状態を付与する予定の遊技が、大当り遊技を実行するだけになってしまい、遊技者に不利益を与えてしまう恐れが生じる。

【1401】

このような遊技機に適用する場合、Vラウンド遊技（V確変の遊技機の場合）にて特定領域に遊技球が入球した場合に、Vラウンド遊技機の後であって大当り遊技の終了後に高確率状態を付与可能とするぱちんこ遊技機において、第1大入賞口C10へ入球した遊技球が特定領域C12-2へ流下するまでの過程において、遊技球の流下態様に影響を及ぼす干渉部材C12-6、回転ドラムC12-7、ストッパC12-8等の可動体を一又は複数設けるように構成されている。そして、特定領域として、特定領域C12-1（第一特定領域）と、特定領域C12-1よりも下流に配置される特定領域C12-2（第二特定領域）とを備えており、特定領域C12-1に対して備えられている直VシャッタC12-1-1（第一可動片）を、入球容易状態と入球困難状態とに動作させることにより特定領域C12-1への遊技球の入球容易性を変化させるように構成（直Vシャッタ動作制御処理）し、特定領域C12-2に対して備えられているシャッタC12-3-1（第二可動片）を動作させることにより特定領域C12-2への遊技球の入球容易性（ $1/5$ から $5/5$ までの入球容易性）を段階的に変化させるように構成（シャッタ通常動作制御処理）している。直VシャッタC12-1-1を入球容易状態に動作させる場合において、シャッタC12-3-1によって特定領域C12-2への遊技球の入球容易性が最も高くなる $5/5$ パターンになるように構成されている。

【1402】

このように構成することで、イレギュラーケースの場合、大当り遊技中に入球した遊技球が直Vルートを通りVチャレンジルートを経由し回転体C17へ流入した場合であっても、特定領域C12-2への遊技球の入球容易性が最も高くなる $5/5$ パターンに設定されているので、大当り遊技後に高確率状態を付与させることができるため、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

【1403】

次に、図147に示す干渉部材通常動作制御処理を説明する。図147は、主制御基板Mが行う干渉部材通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ここで示す干渉部材通常動作制御処理は、図141のステップ1550-12-205で示す詳細な処理である。

【1404】

ステップ1550-12のモータ制御処理のステップ1550-12-201で、モータ通常動作判定フラグがオンであれば、ステップ1550-12-205-1で、一定の動作パターンとして、干渉部材通常動作パターンを用いてモータ（駆動源）によって干渉部材C12-6を継続動作させるように構成されている。そして、次の処理へ移行する。

【1405】

なお、シャッタ通常動作制御処理のように制御を行ってもよい。例えば、干渉部材C12-6の通常動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、干渉部材C12-6が通常動作するための初期設定として、干渉部材C12-6の干渉部材通常動作パターンと

10

20

30

40

50

、制御タイマに干渉部材通常動作に用いるタイマ値が設定されていないかを判断する。そして、通常動作初期設定済みではない場合、干渉部材通常動作パターンを設定する。次に、制御タイマに干渉部材通常動作のタイマ値をセットする。

【1406】

次に、干渉部材通常動作の終了後であるかを判断する。なお、干渉部材C12-6の通常動作の初期設定済みの場合も、干渉部材通常動作の終了後であるかを判断する。ここで、干渉部材通常動作とは、干渉部材C12-6をモータ（駆動源）によって、干渉部材C12-6の内部に配置された回転体（偏心カム等）を回転させ、この回転体が初期位置（後位置）方向に付勢される干渉部材C12-6に衝突することで干渉部材C12-6が不規則に初期位置（後位置）と可動位置（前位置）との間を前後移動する。詳細には、小当り遊技が開始され第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて、干渉部材通常動作パターンが設定され干渉部材C12-6を前後移動させ、前後移動を繰り返し実行する繰り返し状態（往復状態、ループ状態ともいう）にするように制御する。

【1407】

干渉部材通常動作の終了後であると判断した場合、制御タイマのタイマ値（タイマデータ）を記憶するタイマの記憶領域に「FFFF」をセットする。次に、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」であるかを判断し、記憶されているタイマ値が「FFFF」の場合は、干渉部材繰り返し動作パターンに基づき干渉部材C12-6を動作させる。干渉部材C12-6は、繰り返し状態にした以降の排出待機状態においては干渉部材C12-6を繰り返し状態のままに保持する（前後移動を繰り返す動作をループさせる）ようなパターンに設定されている。一方、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」ではないと判断した場合、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされた干渉部材通常動作パターンのデータに基づき、干渉部材C12-6を動作させるように構成されている。

【1408】

排出待機状態において、干渉部材繰り返し動作パターンとして干渉部材C12-6を繰り返し状態のままに保持するようなパターンが設定されている場合、干渉部材繰り返し動作パターンの進行を制御するためのタイマデータを記憶するタイマの記憶領域にタイマデータとして、「FFFF」が記憶されるようになっている。そして、このタイマ値は、タイマデータが制御タイマの減算処理によって「FFFF」から「FFFE」に減算された場合であっても、次の処理で干渉部材通常動作の終了後と判断された場合は、タイマデータを「FFFF」に再設定する（戻す）ように構成されている。つまり、干渉部材通常動作の終了後であれば、干渉部材通常動作制御処理が完了していなければ、タイマの記憶領域には、タイマデータとして「FFFF」が維持されるように構成されている。なお、排出待機状態において、タイマデータが「FFFF」から「FFFE」に減算されることなくタイマの記憶領域に、タイマデータとして「FFFF」が維持されるように構成されていてもよい。

【1409】

また、干渉部材通常動作の終了後ではないと判断した場合は、制御タイマに「FFFF」をセットする処理を実行することなく、次の処理に移行する。そして、次の処理で、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」であるかを判断する処理を実行し、判断結果に基づき、干渉部材繰り返しパターンに基づき干渉部材C12-6を動作させるか、タイマ値とセットされた干渉部材通常動作パターンに基づき干渉部材C12-6を動作させた後、次の処理で、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算（例えば、「FFFF」→「FFFE」に減算）する処理を実行する。

【1410】

干渉部材C12-6は、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となるまで、つまり、第1大入賞口C10の内部に残存球がある状態において繰り返し状態を終了させてしまうと、特定領域C12-2まで遊技球が流下せ

10

20

30

40

50

ず遊技球が残存してしまい、特定領域C 1 2 - 2の抽選が実行されないため、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【1 4 1 1】

このような課題に対し、図1 4 7で説明した遊技機は、小当たり当選に基づく第1大入賞口C 1 0の開放を契機として干渉部材通常動作パターンが設定され、設定された干渉部材通常動作パターンに基づいて可動体としての干渉部材C 1 2 - 6を動作させる（干渉部材通常動作制御処理）ように構成されている。そして、干渉部材動作通常動作パターン（干渉部材繰り返し動作パターンでもよい）が設定されることに基づき干渉部材C 1 2 - 6を初期位置から可動位置へ動作させるパターンを繰り返し実行する繰り返し状態（例えば、往復状態、ループ状態）となるよう構成し、第1大入賞口C 1 0の開放とは異なる第1大入賞口C 1 0の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断（終了契機動作）を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されている。また、設定された干渉部材通常動作パターンの進行を制御するための情報としてのタイマデータを記憶するタイマの記憶領域を備えており、干渉部材C 1 2 - 6が繰り返し状態にある場合において、タイマの記憶領域のタイマデータが、F F F Fに維持されるように構成されている。

10

【1 4 1 2】

このように構成することにより、第1大入賞口C 1 0の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となるまで、干渉部材C 1 2 - 6の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

20

【1 4 1 3】

次に、図1 4 8に示す回転ドラム通常動作制御処理を説明する。図1 4 8は、主制御基板Mが行う回転ドラム通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ここで示す回転ドラム通常動作制御処理は、図1 4 1のステップ1 5 5 0 - 1 2 - 2 0 7で示す詳細な処理である。

【1 4 1 4】

ステップ1 5 5 0 - 1 2のモータ制御処理のステップ1 5 5 0 - 1 2 - 2 0 1で、モータ通常動作判定フラグがオンであれば、ステップ1 5 5 0 - 1 2 - 2 0 7 - 1で、一定の動作パターンとして、回転ドラム通常動作パターンを用いてモータ（駆動源）によって回転ドラムC 1 2 - 7を回転動作（継続動作）させるように構成されている。そして、次の処理へ移行する。

30

【1 4 1 5】

なお、シャッタ通常動作制御処理のように制御を行ってもよい。例えば、回転ドラムC 1 2 - 7の通常動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、回転ドラムC 1 2 - 7が通常動作するための初期設定として、回転ドラムC 1 2 - 7の回転ドラム通常動作パターンと、制御タイマに回転ドラム通常動作に用いるタイマ値が設定されてないかを判断する。そして、通常動作初期設定済みではない場合、回転ドラム通常動作パターンを設定する。次に、制御タイマに回転ドラム通常動作のタイマ値をセットする。

【1 4 1 6】

次に、回転ドラム通常動作の終了後であるかを判断する。なお、回転ドラムC 1 2 - 7の通常動作の初期設定済みの場合も、回転ドラム通常動作の終了後であるかを判断する。ここで、回転ドラム通常動作とは、回転ドラムC 1 2 - 7をモータ（駆動源）によって回転させる。詳細には、小当たり遊技が開始され第1大入賞口C 1 0の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて、回転ドラム通常動作パターンが設定され回転ドラムC 1 2 - 7を回転させ、回転を繰り返し実行する繰り返し状態（ループ状態ともいう）にするように制御する。回転ドラムの回転は、初期位置を起点として回転するように構成してもよいし、初期位置と可動位置を別々に設定し、初期位置→可動位置→初期位置の動作で1周とし、初期位置を起点として回転するように構成してもよいし、初期位置と可動位置を同じ位置に設定し、初期位置→可動位置（初期位置と同じ位置）の動作で1周とし、初期位置を起点として回転するように構成してもよい。

40

50

【1417】

回転ドラム通常動作の終了後であると判断した場合、制御タイマのタイマ値（タイマデータ）を記憶するタイマの記憶領域に「FFFF」をセットする。次に、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」であるかを判断し、記憶されているタイマ値が「FFFF」の場合は、回転ドラム繰り返し動作パターンに基づき回転ドラムC12-7を動作させる。回転ドラムC12-7は、繰り返し状態にした以降の排出待機状態においては回転ドラムC12-7を繰り返し状態のままに保持する（回転を繰り返す動作をループさせる）ようなパターンに設定されている。一方、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」ではないと判断した場合、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされた回転ドラム通常動作パターンのデータに基づき、回転ドラムC12-7を動作させるように構成されている。

10

【1418】

排出待機状態において、回転ドラム繰り返し動作パターンとして回転ドラムC12-7を繰り返し状態のままに保持するようなパターンが設定されている場合、回転ドラム繰り返し動作パターンの進行を制御するためのタイマデータを記憶するタイマの記憶領域にタイマデータとして、「FFFF」が記憶されるようになっている。そして、このタイマ値は、タイマデータが制御タイマの減算処理によって「FFFF」から「FFFE」に減算された場合であっても、次の処理で回転ドラム通常動作の終了後と判断された場合は、タイマデータを「FFFF」に再設定する（戻す）ように構成されている。つまり、回転ドラム通常動作の終了後であれば、回転ドラム通常動作制御処理が完了していなければ、タイマの記憶領域には、タイマデータとして「FFFF」が維持されるように構成されている。なお、排出待機状態において、タイマデータが「FFFF」から「FFFE」に減算されることなくタイマの記憶領域に、タイマデータとして「FFFF」が維持されるように構成されていてもよい。

20

【1419】

また、回転ドラム通常動作の終了後ではないと判断した場合は、制御タイマに「FFFF」をセットする処理を実行することなく、次の処理に移行する。そして、次の処理で、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が「FFFF」であるかを判断する処理を実行し、判断結果に基づき、回転ドラム繰り返しパターンに基づき回転ドラムC12-7を動作させるか、タイマ値とセットされた回転ドラム通常動作パターンに基づき回転ドラムC12-7を動作させた後、次の処理で、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算（例えば、「FFFF」→「FFFE」に減算）する処理を実行する。

30

【1420】

回転ドラムC12-7は、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となるまで、つまり、第1大入賞口C10の内部に残存球がある状態において繰り返し状態を終了させてしまうと、特定領域C12-2まで遊技球が流下せず遊技球が残存してしまい、特定領域C12-2の抽選が実行されないため、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【1421】

このような課題に対し、図148で説明した遊技機は、小当たり当選に基づく第1大入賞口C10の開放を契機として回転ドラム通常動作パターンが設定され、設定された回転ドラム通常動作パターンに基づいて可動体としての回転ドラムC12-7を動作させる（回転ドラム動作制御処理）ように構成されている。そして、回転ドラム通常動作パターン（回転ドラム繰り返し動作パターンでもよい）が設定されることに基づき回転ドラムC12-7を初期位置から可動位置（初期位置と同じ位置）へ動作させるパターンを繰り返し実行する繰り返し状態（例えば、ループ状態）となるよう構成し、第1大入賞口C10の開放とは異なる第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断（終了契機動作）を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されている。また、設定された回転ドラム通常動作パターンの進行を制御するための情報としてのタイマデータを記憶するタイマの記憶領域を備えており、回転ドラムC12-7が繰

40

50

り返し状態にある場合において、タイマの記憶領域のタイマデータが、F F F Fに維持されるように構成されている。

【1422】

このように構成することにより、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となるまで、回転ドラムC12-7の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

【1423】

次に、図149に示すストップ通常動作制御処理を説明する。図149は、主制御基板Mが行うストップ通常動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ここで示すストップ通常動作制御処理は、図141のステップ1550-12-209で示す詳細な処理である。

【1424】

まず、ステップ1550-12-209-1において、ストップC12-8の通常動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、ストップC12-8が通常動作するための初期設定として、ストップC12-8のストップ通常動作パターンと、制御タイマにストップ通常動作に用いるタイマ値が設定されていないかを判断する。そして、ステップ1550-12-209-1で、通常動作初期設定済みではない場合、ステップ1550-12-209-3で、ストップ通常動作パターンを設定する。次に、ステップ1550-12-209-5で、制御タイマにストップ通常動作のタイマ値（例えば、21.3秒）をセットする。

【1425】

次に、ステップ1550-12-209-7で、ストップ通常動作の終了後であるかを判断する。なお、ステップ1550-12-209-1で、ストップC12-8の通常動作の初期設定済みの場合も、ステップ1550-12-209-7に移行し、ストップ通常動作の終了後であるかを判断する。ここで、ストップ通常動作とは、ストップC12-8をモータ（駆動源）によって、初期位置（上位置）と可動位置（下位置）との間で上下移動させる。詳細には、小当り遊技が開始され第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて、ストップ通常動作パターンが設定され、1周期が3.7秒（上位置）→3.7秒（下位置）→5.4秒（上位置）→4.3秒（下位置）→1.7秒（上位置）→2.5秒（下位置）となるようにストップC12-8を上下移動させ、上下移動を繰り返し実行する繰り返し状態（往復状態、ループ状態ともいう）にするように制御する。

【1426】

ステップ1550-12-209-7で、ストップ通常動作の終了後であると判断した場合、つまり、3.7秒（上位置）→3.7秒（下位置）→5.4秒（上位置）→4.3秒（下位置）→1.7秒（上位置）→2.5秒（下位置）となるようなストップ通常動作パターンでストップC12-8の1周期の動作が終了した場合、ステップ1550-12-209-9で、ストップC12-8の繰り返し動作の初期設定済みではないかを判断する。ここでは、ストップC12-8が2周期目以降の繰り返し動作するための初期設定として、ストップC12-8の繰り返し動作パターンと、制御タイマにストップ繰り返し動作に用いるタイマ値が設定されていないかを判断する。そして、ステップ1550-12-209-9で、繰り返し動作初期設定済みではない場合、ステップ1550-12-209-11で、ストップ繰り返し動作パターンを設定する。次に、ステップ1550-12-209-13で、制御タイマにストップ繰り返し動作のタイマ値（例えば、234.3秒：1周期を11回分繰り返す値）をセットする。

【1427】

次に、ステップ1550-12-209-15で、制御タイマの記憶領域に記憶されているストップ繰り返し動作のタイマ値と、セットされたストップ繰り返し動作パターンに基づきストップC12-8を繰り返し動作（ストップ繰り返し動作）させる。ここで、ストップ繰り返し動作とは、ストップC12-8をモータ（駆動源）によって、初期位置（

10

20

30

40

50

上位置)と可動位置(下位置)との間で上下移動させる。詳細には、ストップパ繰り返し動作パターンが設定され、3.7秒(上位置)→3.7秒(下位置)→5.4秒(上位置)→4.3秒(下位置)→1.7秒(上位置)→2.5秒(下位置)となる1周期の動作を繰り返し実行する繰り返し状態(往復状態、ループ状態ともいう)にするように制御する。

【1428】

一方、ステップ1550-12-209-7でストップパ通常動作の終了後ではないと判断した場合、ステップ1550-12-209-17で、制御タイマの記憶領域に記憶されているストップパ通常動作のタイマ値と、セットされたストップパ通常動作パターンに基づきストップパC12-8を通常動作(ストップパ通常動作)させる。ステップ1550-12-209-15及びステップ1550-12-209-17の処理を実行した次の処理で、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算する処理を実行する。

【1429】

ストップパ通常動作パターンに基づくストップパ通常動作の終了後に、ストップパ繰り返し動作パターンに基づくストップパC12-8を動作させるよう説明してきたが、ストップパ通常動作の終了後に、ストップパ繰り返し動作パターンとして、ストップパ通常動作パターンを設定するように構成してもよい。ストップパ通常動作パターンと、ストップパ繰り返し動作パターンは、1周期が21.3秒{3.7秒(上位置)→3.7秒(下位置)→5.4秒(上位置)→4.3秒(下位置)→1.7秒(上位置)→2.5秒(下位置)}でストップパC12-8が同じ動作をするため、このように設定することが可能である。また、ストップパ通常動作パターンから変更せず、制御タイマのタイマ値の設定をストップパ通常動作とストップパ繰り返し動作で分けて設定して実行するように制御してもよい。

【1430】

また、ストップパ通常動作パターンに基づくストップパ通常動作の終了後に、ストップパ繰り返し動作パターンに基づくストップパC12-8を動作させるよう説明してきたが、ストップパ通常動作の終了後に、ストップパ繰り返し動作パターン1(例えば、1秒可動位置→2秒初期位置→3秒可動位置と動作するパターンであり、ストップパ通常動作パターン、ストップパ繰り返し動作パターン2、ストップパ繰り返し動作パターン3とは異なるパターン)、ストップパ繰り返し動作パターン2(例えば、1.5秒可動位置→2.5秒初期位置→3.5秒可動位置と動作するパターンであり、ストップパ通常動作パターン、ストップパ繰り返し動作パターン1、ストップパ繰り返し動作パターン3とは異なるパターン)、ストップパ繰り返し動作パターン3(例えば、1.7秒可動位置→2.7秒初期位置→3.7秒可動位置と動作するパターンであり、ストップパ通常動作パターン、ストップパ繰り返し動作パターン1、ストップパ繰り返し動作パターン2とは異なるパターン)のストップパの動作態様が異なるパターンを用いてストップパを動作させるように構成してもよい。そして、ストップパ繰り返し動作パターン1→ストップパ繰り返し動作パターン2→ストップパ繰り返し動作パターン3→ストップパ繰り返し動作パターン1→・・・となるように、ストップパ繰り返し動作パターン1~3をループするように構成してもよい。このように構成することで、回転体C17へ遊技球が流下していくタイミングを不規則にすることができるため、回転体C17の特定領域への入球を意図的に狙うことを困難にすることができる。

【1431】

次に、図150に示すシャッタ終了動作制御処理を説明する。図150は、主制御基板Mが行うシャッタ終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1550-12-303のシャッタ終了動作制御処理は、図141のステップ1550-12-303のサブルーチンとなっている。

【1432】

まず、ステップ1550-12-303-1において、シャッタC12-3-1の終了動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、シャッタC12-3-1が終了動作するための初期設定として、シャッタC12-3-1のシャッタ終了動作パターンと、制御タイマにシャッタ終了動作に用いるタイマ値が設定されてないかを判断する。ステップ1550-12-303-1で、終了動作初期設定済みではない場合、ステップ1550

－ 1 2 － 3 0 3 － 3 で、シャッタ終了動作パターンの設定を実行する。次に、ステップ 1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 5 で、制御タイマにシャッタ通常動作のタイマ値をセットする。

【 1 4 3 3 】

次に、ステップ 1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 7 で、制御タイマのタイマ値（タイマデータ）を記憶するタイマの記憶領域に記憶されているタイマ値が 0 でないかを判断する。制御タイマのタイマ値が 0 でない判断した場合、ステップ 1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 9 で、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされたシャッタ終了動作パターンのデータに基づき、シャッタ C 1 2 － 3 － 1 を動作させる。次に、1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 1 1 で、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算して、次の処理に移行する。また、ステップ 1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 7 で、制御タイマのタイマ値が 0 であると判断した場合、ステップ 1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 9 の処理を実行せず、1 5 5 0 － 1 2 － 3 0 3 － 1 1 で、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算して、次の処理に移行する。

【 1 4 3 4 】

また、シャッタ終了動作パターンは、シャッタ C 1 2 － 3 － 1 の保持状態を解除するように構成されている。保持状態を解除する場合、遊技球排出待ちカウンタの値が 0 であり、第 1 大入賞口 C 1 0 の内部の残存球がないと判断したタイミングにおいて、シャッタ C 1 2 － 3 － 1 が初期位置に位置していない場合、シャッタ終了動作パターンとして、シャッタ終了動作パターン A ～ E のうちから、シャッタ通常動作パターンに対応したパターンを設定するように構成されている。

【 1 4 3 5 】

シャッタ通常動作パターン A が設定されている場合は、シャッタ終了動作パターン A （ 1 ／ 5 終了パターン）を設定するように構成されており、一般領域 C 1 2 － 3 － 1、一般領域 C 1 2 － 3 － 2、一般領域 C 1 2 － 3 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 4 に対応する 4 つのシャッタ C 1 2 － 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させ、内部の最大可動位置を検出する可動位置センサで検出するまでモータを C W 方向に駆動させてから、一般領域 C 1 2 － 3 － 4 に対応するシャッタ C 1 2 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 3 に対応するシャッタ C 1 2 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 2 に対応するシャッタ C 1 2 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 1 に対応するシャッタ C 1 2 － 3 の順に可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させるように可動位置センサから内部の初期位置を検出する初期位置センサで検出するまでモータを C C W 方向に駆動させて、復帰処理を実行するように構成されている。

【 1 4 3 6 】

シャッタ通常動作パターン B が設定されている場合は、シャッタ終了動作パターン B （ 2 ／ 5 終了パターン）を設定するように構成されており、一般領域 C 1 2 － 3 － 2、一般領域 C 1 2 － 3 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 4 に対応する 3 つのシャッタ C 1 2 － 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させ、内部の最大可動位置を検出する可動位置センサで検出するまでモータを C W 方向に駆動させてから、一般領域 C 1 2 － 3 － 4 に対応するシャッタ C 1 2 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 3 に対応するシャッタ C 1 2 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 2 に対応するシャッタ C 1 2 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 1 に対応するシャッタ C 1 2 － 3 の順に可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させるように可動位置センサから内部の初期位置を検出する初期位置センサで検出するまでモータを C C W 方向に駆動させて、復帰処理を実行するように構成されている。

【 1 4 3 7 】

シャッタ通常動作パターン C が設定されている場合は、シャッタ終了動作パターン C （ 3 ／ 5 終了パターン）を設定するように構成されており、一般領域 C 1 2 － 3 － 3、一般領域 C 1 2 － 3 － 4 に対応する 2 つのシャッタ C 1 2 － 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させ、内部の最大可動位置を検出する可動位置センサで検出するまでモータを C W 方向に駆動させてから

、一般領域 C 1 2 - 3 - 4 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 2 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 に対応するシャッタ C 1 2 - 3 の順に可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させるように可動位置センサから内部の初期位置を検出する初期位置センサで検出するまでモータを C C W 方向に駆動させて、復帰処理を実行するように構成されている。

【 1 4 3 8 】

シャッタ通常動作パターン D が設定されている場合は、シャッタ終了動作パターン D（4 / 5 終了パターン）を設定するように構成されており、一般領域 C 1 2 - 3 - 4 に対応するシャッタ C 1 2 - 3 を初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させ、内部の最大可動位置を検出する可動位置センサで検出するまでモータを C W 方向に駆動させてから、一般領域 C 1 2 - 3 - 4 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 2 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 に対応するシャッタ C 1 2 - 3 の順に可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させるように可動位置センサから内部の初期位置を検出する初期位置センサで検出するまでモータを C C W 方向に駆動させて、復帰処理を実行するように構成されている。

【 1 4 3 9 】

シャッタ通常動作パターン E が設定されている場合は、シャッタ終了動作パターン E（5 / 5 終了パターン）を設定するように構成されており、内部の最大可動位置を検出する可動位置センサで検出するまでモータを C W 方向に駆動させてから、一般領域 C 1 2 - 3 - 4 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 2 に対応するシャッタ C 1 2 - 3、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 に対応するシャッタ C 1 2 - 3 の順に可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させるように可動位置センサから内部の初期位置を検出する初期位置センサで検出するまでモータを C C W 方向に駆動させて、復帰処理を実行するように構成されている。

【 1 4 4 0 】

なお、初期位置には、初期位置センサが設けられており、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出されたタイミングの後、初期位置センサで初期位置を検出することによって、復帰処理を終了させるように構成してもよい。なお、シャッタ C 1 2 - 3 - 1 が初期位置に位置していない場合、シャッタ C 1 2 - 3 - 1 を初期位置から可動位置までの 1 周期分の動作パターンを設定し、初期位置を検出することによって、復帰処理を終了させるように構成してもよい。また、遊技球排出待ちカウンタの値が 0 であり、第 1 大入賞口 C 1 0 の内部の残存球がないと判断した場合に保持状態を解除するように説明したが、遊技球排出待ちカウンタの値が 0 であると判断した場合、第 1 大入賞口 C 1 0 の内部の残存球がないと判断した場合のいずれか一方を先に充足した場合に、保持状態を解除させてもよい。

【 1 4 4 1 】

シャッタ C 1 2 - 3 - 1 は、第 1 大入賞口 C 1 0 の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が 0 となった後も保持状態を維持してしまうと、次の小当り遊技の際に、特定領域の入球確率が前回の小当り遊技の場合と異なってしまう、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【 1 4 4 2 】

このような課題に対し、図 1 4 5 及び図 1 5 0 で説明した遊技機は、小当り当選に基づく第 1 大入賞口 C 1 0 の開放を契機としてシャッタ通常動作パターン A ~ E が設定され、設定されたシャッタ通常動作パターンに基づいて可動体としてのシャッタ C 1 2 - 3 - 1 を動作させる（シャッタ通常動作制御処理）ように構成されている。そして、シャッタ通常動作パターンが設定されることに基づきシャッタ C 1 2 - 3 - 1 を初期位置から可動位

置へ動作させた後、可動位置に保持される保持状態となるよう構成し、第1大入賞口C10の開放とは異なる第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断（終了契機動作）を契機として保持状態が解除されるよう構成されている。保持状態が解除された後は、可動位置にあるシャッタC12-3-1を初期位置へ動作させるよう構成されている。また、保持状態が解除されたときにおいて、シャッタC12-3-1を初期位置へ動作させるシャッタ終了動作パターンが設定されることに基づいて、可動位置にあるシャッタC12-3-1を初期位置へ動作させる（シャッタ終了動作制御処理）ように構成されている。

【1443】

このように構成することにより、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となった後の次の小当り遊技において、シャッタC12-3-1の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

【1444】

排出待機状態において、各可動体を排出状態のままや繰り返し状態に保持するようなパターンが設定されている場合、タイマの記憶領域としてのRAMの領域にタイマデータとして、「FFFF」が記憶されるように構成されている。このタイマ処理では、RAMでタイマ減算させるように構成されているため、タイマデータがタイマ減算によって「FFFF」から「FFFFE」となるように構成されている。そして、タイマデータが「FFFFE」となると、「FFFF」に戻すように構成されている。ソレノイドを使用している可動体（貯留部、直Vシャッタ、第2主遊技始動口電動役物）は、このタイマ減算処理を共通して実行している。つまり、第2主遊技始動口電動役物のタイマ減算処理と同じ処理をストップ、貯留部、直Vシャッタで実行している。ストップに関しては、繰り返し状態を無限管理しており、貯留部、直Vシャッタ、第2主遊技始動口電動役物は時間管理するように構成されている。また、磁気検知エラー、断線短絡エラー、電波検知エラー、衝撃検知エラーなどの場合も、タイマデータが「FFFF」に維持されるように構成されている。

【1445】

次に、図151に示す干渉部材終了動作制御処理を説明する。図151は、主制御基板Mが行う干渉部材終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1550-12-305の干渉部材終了動作制御処理は、図141のステップ1550-12-305のサブルーチンとなっている。

【1446】

まず、ステップ1550-12-305-1において、干渉部材C12-6が初期位置ではないかを判断する。初期位置には、初期位置センサが設けられており、初期位置センサによって干渉部材C12-6が初期位置に位置しているか否かを判断するように構成されている。ステップ1550-12-305-1で、干渉部材C12-6が初期位置に位置していない場合、ステップ1550-12-305-3で、干渉部材通常動作パターンと同じパターンで、干渉部材C12-6を初期位置の初期位置センサで検出されるまで継続して動作させる。なお、動作パターンは新たに設定しなくてもよいし、新たな干渉部材通常動作パターンを設定してもよい。一方、干渉部材が初期位置に位置している場合は、ステップ1550-12-305-5で干渉部材C12-6の動作を終了させる。

【1447】

ここで、遊技球排出待ちカウンタの値が0であれば、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断し、排出待機状態を終了させるとともに、干渉部材C12-6の繰り返し状態のままに保持する状態（前後移動を繰り返す動作をループさせる状態）が解除されるように構成されている。繰り返し状態のままに保持する状態（前後移動を繰り返す動作をループさせる状態）を解除する場合、遊技球排出待ちカウンタの値が0であり、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断したタイミングにおいて、干渉部材C12-6が初期位置に位置していない場合、干渉部材C12-6を初期位置まで動作させるように構成されている。つまり、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されたタイミン

10

20

30

40

50

グの後、既に設定されている干渉部材通常動作パターンに基づき、モータに対する出力を継続して、干渉部材C 1 2 - 6を初期位置センサで初期位置を検出するまで動作させる。そして、初期位置センサで初期位置を検出することによって、干渉部材C 1 2 - 6の動作を終了させるように構成されている。

【1 4 4 8】

なお、干渉部材C 1 2 - 6が初期位置に位置していない場合、干渉部材C 1 2 - 6を初期位置から可動位置までの1周期分の干渉部材終了動作パターンを設定してモータを駆動させ、初期位置を検出することによって、1周期分の干渉部材終了動作パターンの設定を解除して干渉部材C 1 2 - 6の動作を終了させるように構成してもよい。このように構成する場合、干渉部材C 1 2 - 6の終了動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、干渉部材C 1 2 - 6が終了動作するための初期設定として、干渉部材C 1 2 - 6の干渉部材終了動作パターンと、制御タイマに干渉部材終了動作に用いるタイマ値が設定されていないかを判断する。そして、終了動作の初期設定済みではない場合、干渉部材終了動作パターンを設定する。次に、制御タイマに回転ドラム通常動作のタイマ値をセットする。

【1 4 4 9】

次に、干渉部材C 1 2 - 6が初期位置でないかを判断する。終了動作の初期設定済みでないか判断した結果、終了動作の初期設定済みであった場合においても、干渉部材C 1 2 - 6が初期位置でないかを判断する処理に移行する。そして、干渉部材C 1 2 - 6で初期位置でない場合、制御タイマのタイマ値が0でないかを判断する。制御タイマのタイマ値が0でない場合、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされた干渉部材終了動作パターンのデータに基づき、干渉部材C 1 2 - 6を動作させるように構成されている。

【1 4 5 0】

次に、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算（例えば、「F F F F」→「F F F E」に減算）する処理を実行する。制御タイマのタイマ値が0である場合も、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算する処理を実行する。なお、干渉部材C 1 2 - 6が初期位置である場合は、制御タイマのタイマ値が0でないかの確認等の処理を行わずに、干渉部材終了動作制御処理を終了するように構成されている。なお、干渉部材C 1 2 - 6の内部に配置された回転体（偏心カム等）をモータで回転させる構成のため、初期位置で検知したタイミングですぐに停止できない可能性があるため、一旦モータの減速処理を行った後、低速状態で初期位置を検出した場合に停止するように構成するようにしてもよい。

【1 4 5 1】

干渉部材C 1 2 - 6は、第1大入賞口C 1 0の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となった後も繰り返し状態を維持してしまうと、次の小当り遊技の際に、干渉部材C 1 2 - 6の動作が前回の小当り遊技の動作と同じにならず、特定領域の入球確率が前回の小当り遊技の場合と異なってしまう、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【1 4 5 2】

このような課題に対し、図1 4 7及び図1 5 1で説明した遊技機は、小当り当選に基づく第1大入賞口C 1 0の開放を契機として干渉部材通常動作パターンが設定され、設定された干渉部材通常動作パターンに基づいて可動体としての干渉部材C 1 2 - 6を動作させる（干渉部材通常動作制御処理）ように構成されている。そして、干渉部材通常動作パターン（干渉部材繰り返し動作パターンでもよい）が設定されることに基づき干渉部材C 1 2 - 6を初期位置から可動位置へ動作させるパターンを繰り返し実行する繰り返し状態（例えば、往復状態、ループ状態）となるよう構成し、第1大入賞口C 1 0の開放とは異なる第1大入賞口C 1 0の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断（終了契機動作）を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されている。繰り返し状態が解除された後は、干渉部材C 1 2 - 6を初期位置へ動作させるよう構成されている。また、干渉部材C 1 2 - 6が初期位置に位置することを検出する初期位置センサ（第一検出手段）を備え、繰り返し状態が解除されたときにおいて、干渉部材C 1 2 - 6

が初期位置に位置していない場合、初期位置センサによって初期位置を検出するまで干渉部材C12-6を動作させる（干渉部材終了動作制御処理）ように構成している。

【1453】

このように構成することにより、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となった後の次の小当り遊技において、干渉部材C12-6の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

【1454】

次に、図152に示す回転ドラム終了動作制御処理を説明する。図152は、主制御基板Mが行う回転ドラム終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1550-12-307の回転ドラム終了動作制御処理は、図141のステップ1550-12-307のサブルーチンとなっている。

【1455】

まず、ステップ1550-12-307-1において、回転ドラムC12-7が初期位置ではないかを判断する。初期位置には、初期位置センサが設けられており、初期位置センサによって回転ドラムC12-7が初期位置に位置しているか否かを判断するように構成されている。ステップ1550-12-307-1で、回転ドラムC12-7が初期位置に位置していない場合、ステップ1550-12-307-3で、回転ドラム通常動作パターンと同じパターンで、回転ドラムC12-7を初期位置の初期位置センサで検出されるまで継続して回転（動作）させる。なお、動作パターンは新たに設定しなくてもよいし、新たな回転ドラム通常動作パターンを設定してもよい。一方、回転ドラムが初期位置に位置している場合は、ステップ1550-12-307-5で、回転ドラムC12-7の動作を終了させる。

【1456】

ここで、遊技球排出待ちカウンタの値が0であれば、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断し、排出待機状態を終了させるとともに、回転ドラムC12-7の繰り返し状態のままに保持する状態（回転を繰り返す動作をループさせる状態）が解除されるように構成されている。繰り返し状態のままに保持する状態（回転を繰り返す動作をループさせる状態）を解除する場合、遊技球排出待ちカウンタの値が0であり、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断したタイミングにおいて、回転ドラムC12-7が初期位置に位置していない場合、回転ドラムC12-7を初期位置まで回転させるように構成されている。つまり、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されたタイミングの後、既に設定されている回転ドラム通常動作パターンに基づき、モータに対する出力を継続して、回転ドラムC12-7を初期位置センサで初期位置を検出するまで回転させる。そして、初期位置センサで初期位置を検出することによって、回転ドラムC12-7の回転を終了させるように構成されている。

【1457】

なお、回転ドラムC12-7が初期位置に位置していない場合、回転ドラムC12-7を初期位置から可動位置（初期位置と同じ位置）までの1周期分の回転ドラム終了動作パターンを設定してモータを駆動させ、初期位置を検出することによって、1周期分の回転ドラム終了動作パターンの設定を解除して回転ドラムC12-7の動作を終了させるように構成してもよい。このように構成する場合、回転ドラムC12-7の終了動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、回転ドラムC12-7が終了動作するための初期設定として、回転ドラムC12-7の回転ドラム終了動作パターンと、制御タイマに回転ドラム終了動作に用いるタイマ値が設定されていないかを判断する。そして、終了動作の初期設定済みではない場合、回転ドラム終了動作パターンを設定する。次に、制御タイマに回転ドラム通常動作のタイマ値をセットする。

【1458】

次に、回転ドラムC12-7が初期位置でないかを判断する。終了動作の初期設定済みでないか判断した結果、終了動作の初期設定済みであった場合においても、回転ドラムC

10

20

30

40

50

12-7が初期位置でないかを判断する処理に移行する。そして、回転ドラムC12-7で初期位置でない場合、制御タイマのタイマ値が0でないかを判断する。制御タイマのタイマ値が0でない場合、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされた回転ドラム終了動作パターンのデータに基づき、回転ドラムC12-7を動作させるように構成されている。

【1459】

次に、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算（例えば、「FFFF」→「FFFE」に減算）する処理を実行する。制御タイマのタイマ値が0である場合も、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算する処理を実行する。なお、回転ドラムC12-7が初期位置である場合は、制御タイマのタイマ値が0でないかの確認等の処理を行わずに、回転ドラム終了動作制御処理を終了するように構成されている。なお、回転ドラムC12-7は、モータで回転する構成のため、初期位置で検知したタイミングですぐに停止できない可能性がある。そのため、一旦モータの減速処理を行った後、低速状態で初期位置を検出した場合に回転ドラムC12-7を停止するように構成するようにしてもよい。

【1460】

回転ドラムC12-7は、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となった後も繰り返し状態を維持してしまうと、次の小当り遊技の際に、回転ドラムC12-7の動作が前回の小当り遊技の動作と同じにならず、特定領域の入球確率が前回の小当り遊技の場合と異なってしまう、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【1461】

このような課題に対し、図148及び図152で説明した遊技機は、小当り当選に基づく第1大入賞口C10の開放を契機として回転ドラム通常動作パターンが設定され、設定された回転ドラム通常動作パターンに基づいて可動体としての回転ドラムC12-7を動作させる（回転ドラム通常動作制御処理）ように構成されている。そして、回転ドラム通常動作パターン（回転ドラム繰り返し動作パターンでもよい）が設定されることに基づき回転ドラムC12-7を初期位置から可動位置へ動作させるパターンを繰り返し実行する繰り返し状態（例えば、ループ状態）となるよう構成し、第1大入賞口C10の開放とは異なる第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断（終了契機動作）を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されている。繰り返し状態が解除された後は、回転ドラムC12-7を初期位置へ動作させるよう構成されている。また、回転ドラムC12-7が初期位置に位置することを検出する初期位置センサ（第一検出手段）を備え、繰り返し状態が解除されたときにおいて、回転ドラムC12-7が初期位置に位置していない場合、初期位置センサによって初期位置を検出するまで回転ドラムC12-7を動作させる（回転ドラム終了動作制御処理）ように構成している。

【1462】

このように構成することにより、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となった後の次の小当り遊技において、回転ドラムC12-7の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

【1463】

次に、図153に示すストップ終了動作制御処理を説明する。図153は、主制御基板Mが行うストップ終了動作制御処理の流れを示したフローチャートである。ステップ1550-12-309のストップ終了動作制御処理は、図141のステップ1550-12-309のサブルーチンとなっている。

【1464】

まず、ステップ1550-12-309-1において、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作の実行が完了したかを判断する。ここで、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作は、3.7秒（上位置）→3.7秒（下位置）→5.4秒（上位置）→4.3

10

20

30

40

50

秒（下位置）→1．7秒（上位置）→2．5秒（下位置）となるように構成されており、最後の2．5秒（下位置）まで実行されたかを判断している。

【1465】

ステップ1550-12-309-1で、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作の実行が完了した場合は、ステップ1550-12-309-3で、ストップC12-8の動作を終了させる。一方、ステップ1550-12-309-1で、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作の実行が完了していない場合は、ステップ1550-12-309-5で、ストップ繰り返し動作パターンの動作を継続する。

【1466】

なお、上述したストップ繰り返しパターン1～3のように複数のストップ繰り返しパターンを有し、ストップ繰り返し動作パターン1→ストップ繰り返し動作パターン2→ストップ繰り返し動作パターン3→ストップ繰り返し動作パターン1→・・・のように、ストップ繰り返し動作パターン1～3をループするように構成する場合、いずれかのパターンが終了（完了）したタイミングで、ストップC12-8の動作を停止させるように構成してもよい。

【1467】

ここで、遊技球排出待ちカウンタの値が0であれば、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断し、排出待機状態を終了させるとともに、ストップC12-8の繰り返し状態のままに保持する状態（上下移動を繰り返す動作をループさせる状態）が解除されるように構成されている。繰り返し状態のままに保持する状態（上下移動を繰り返す動作をループさせる状態）を解除する場合、遊技球排出待ちカウンタの値が0であり、第1大入賞口C10の内部の残存球がないと判断したタイミングにおいて、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作の実行が完了していない場合、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作の実行が完了するまで、ストップC12-8を継続動作させるように構成されている。つまり、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されたタイミングの後、既に設定されているストップ繰り返し動作パターンに基づき、モータに対する出力を継続して、ストップC12-8のストップ繰り返し動作パターンの全ての動作{3．7秒（上位置）→3．7秒（下位置）→5．4秒（上位置）→4．3秒（下位置）→1．7秒（上位置）→2．5秒（下位置）}が完了するまで、ストップ繰り返し動作パターンに基づきモータを駆動制御する。そして、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作が完了したことを検出することによって、ストップC12-8の動作を終了させるように構成されている。

【1468】

なお、モータではなくソレノイドを用いてストップC12-8を動作させる場合、ストップ繰り返し動作パターンの全ての動作が完了したタイミングでソレノイドの励磁がオフ状態となり、ソレノイドのバネ（付勢部材）により付勢されることによって、ストップC12-8が初期位置である上位置に復帰するように構成されている。そして、ストップC12-8が初期位置である上位置に復帰することによって、ストップC12-8の動作が終了したことになる。

【1469】

なお、ストップC12-8がストップ繰り返し動作パターンの全ての動作を完了していない場合、ストップC12-8の1周期分のストップ終了動作パターンを設定してモータを駆動させて、1周期分のストップ終了動作パターンの設定を解除してストップC12-8の動作を終了させるように構成してもよい。このように構成する場合、ストップC12-8の終了動作の初期設定済みではないかを判断する。つまり、ストップC12-8が終了動作するための初期設定として、ストップC12-8のストップ終了動作パターンと、制御タイマにストップ終了動作に用いるタイマ値が設定されていないかを判断する。そして、終了動作の初期設定済みではない場合、ストップ終了動作パターンを設定する。次に、制御タイマにストップ通常動作のタイマ値をセットする。

【1470】

次に、制御タイマのタイマ値が0でないかを判断する。終了動作の初期設定済みでないか判断した結果、終了動作の初期設定済みであった場合においても、制御タイマのタイマ値が0でないかを判断する処理に移行する。そして、制御タイマのタイマ値が0でない場合、制御タイマの記憶領域に記憶されているタイマ値と、セットされたストッパ終了動作パターンのデータに基づき、ストッパC12-8を動作させるように構成されている。

【 1 4 7 1 】

次に、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算（例えば、「FFFF」→「FFFE」に減算）する処理を実行する。制御タイマのタイマ値が0である場合も、制御タイマの記憶領域のタイマ値を減算する処理を実行する。

【 1 4 7 2 】

ストップＣ１２－８は、第１大入賞口Ｃ１０の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が０となった後も繰り返し状態を維持してしまうと、次回の小当り遊技の際に、ストップＣ１２－８の動作が前回の小当り遊技の動作と同じにならず、特定領域の入球確率が前回の小当り遊技の場合と異なってしまう、遊技者に対して不利益をもたらしてしまうという課題がある。

【 1 4 7 3 】

このような課題に対し、図149及び図153で説明した遊技機は、小当り当選に基づく第1大入賞口C10の開放を契機としてストップ通常動作パターンが設定され、設定されたストップ通常動作パターンに基づいて可動体としてのストップC12-8を動作させる(ストップ通常動作制御処理)ように構成されている。そして、ストップ繰り返し動作パターン(ストップ通常動作パターンでもよい)が設定されることに基づきストップC12-8を初期位置から可動位置へ動作させるパターンを繰り返し実行する繰り返し状態(例えば、往復状態、ループ状態)となるよう構成し、第1大入賞口C10の開放とは異なる第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0との判断(終了契機動作)を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されている。繰り返し状態が解除された後は、ストップC12-8を初期位置へ動作させるよう構成されている。また、繰り返し状態が解除されたときにおいて、ストップC12-8が初期位置に位置していない場合、設定されているストップ繰り返し動作パターン(ストップ通常動作パターンでもよい)を解除することによってストップC12-8を初期位置へ動作させる(ストップ終了動作制御処理)ように構成されている。

【 1 4 7 4 】

このように構成することにより、第1大入賞口C10の内部の遊技球が全て排出され遊技球排出待ちカウンタの値が0となった後の次の小当り遊技において、ストップC12-8の動作を適切に実行することができるため、遊技者に対して不利益をもたらす可能性を低減させることができる。

【 1 4 7 5 】

図 154 は、大入賞口及び内部の可動体の動作タイミングを示す図である。詳細には、第 1 大入賞口 C 10 と、貯留部 C 12-5 と、直 V シャッタ C 12-1-1 と、干渉部材 C 12-6 と、回転ドラム C 12-7 と、ストッパ C 12-8 と、シャッタ C-12-3-1 との動作タイミングを示す図である。

【 1 4 7 6 】

第1大入賞口C10は、小当り遊技の小当り開始デモが終了した後、第1大入賞口C10の蓋の開放を開始して入賞容易状態にするように構成されている。第1大入賞口C10の蓋の開放パターンは、0.5秒開放し、0.5秒閉鎖する動作を3回繰り返し、その後、0.5秒開放（4回目開放）し、7.5秒閉鎖し、さらに、0.5秒開放し、0.5秒閉鎖する動作を3回繰り返し、その後、0.5秒開放（8回目開放）し、最終的に第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されるまで閉鎖するように構成されている。なお、別の第1大入賞口C10の開放パターンとして、「0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048

秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→3.1秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→0.648秒閉鎖→0.048秒開放→閉鎖（最終的に第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されるまで閉鎖）」となるように構成されていてもよい。また、別の第1大入賞口C10の開放パターンとして、0.08秒開放し、0.920秒閉鎖する動作を14回繰り返すように構成されていてもよい。

【1477】

回転体C17は、ぱちんこ遊技機の電源投入に基づきモータ（駆動源）によって回転を開始し、常に一定の速度で回転するように構成されているが、小当り図柄の確定停止のタイミングや小当り遊技開始デモの開始タイミング、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）を基準に回転を開始してもよい。

【1478】

貯留部C12-5は、第1大入賞口C10に入球した1球目の遊技球をキャッチ（保持）し、それ以外の遊技球は特定領域の方向に流下させないように構成されている。すなわち、貯留部C12-5で1個の遊技球が保持されていると、第1大入賞口C10に入球した遊技球は、一般領域ルートに流下して一般領域C12-3に流入するように構成されている。貯留部C12-5は、ソレノイド（駆動源）によって保持状態（キャッチ状態）と排出状態（リリース状態）とに制御可能となっており、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて貯留部C12-5が保持状態になるように構成され小当り時動作（貯留部動作制御処理）を開始するようになっており、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから18秒（規定時間）経過すると貯留部C12-5が排出状態になるように構成されており、直Vルート、Vチャレンジルートに向けて貯留している遊技球を排出するように構成されている。ここで、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから18秒（規定時間）経過したタイミングは、第1大入賞口の開放パターンにおける最後の開放が終了したタイミングの後となっており、第1大入賞口C10が開放している状態においては、貯留部C12-5は排出状態にならないように構成されている。そして、排出待ちタイマが0である場合、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出された場合、貯留部C12-5の小当り時動作である貯留部動作制御処理が終了するように構成されている。ここで、排出待ちタイマは、第1大入賞口C10の蓋が開放したタイミングで240秒を設定である値を設定するタイマであり、排出待ちタイマが0であれば、排出待ち時間が経過したと判断するように構成されている。なお、排出待ちタイマは240秒等の時間を管理できるものであればよく、カウンタを減算していくタイプのタイマ、カウンタを増加させていくタイプのタイマを例示できる。

【1479】

貯留部C12-5によって保持された遊技球は、第1大入賞口C10の閉鎖後の小当り遊技状態中である排出待機状態に直Vルート、Vチャレンジルートに向けて遊技球を排出するように構成されている。

【1480】

直VシャッタC12-1-1は、特定領域C12-1への流下を許容する位置（入球容易状態）と許容しない位置（非入球容易状態）に変移可能に構成されており、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて入球容易状態となる小当り時動作（直Vシャッタ動作制御処理）を開始するようになっている。

【1481】

小当り図柄が、第1__4R図柄1～5、第2__10R図柄3～7の主遊技図柄で小当りに当選した場合、つまり、Vチャレンジ演出を実行する小当りに当選した場合は、直VシャッタC12-1-1を、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて100msの間にわたって入球容易状態となるように直VシャッタC12-1-1を動作させるソレノイドを制御して小当り時動作を開始し、100msの経過後、非入球容易状態となるようソレノイドを制御するよう構成されている。そして

、排出待ちタイマが0である場合、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出された場合、直VシャッタC12-1-1の小当たり時動作である直Vシャッタ動作制御処理が終了するように構成されている。

【1482】

一方、小当たり図柄が、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__3R図柄1の主遊技図柄であるFグループの態様で小当りに当選した場合、つまり、直V演出を実行する小当りに当選した場合は、直VシャッタC12-1-1を、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせて100msの間、入球容易状態となるように直VシャッタC12-1-1を動作させるソレノイドを制御して小当たり時動作を開始し、100msの経過後、非入球容易状態となるようソレノイドを制御する。そして、非入球容易状態において第1大入賞口C10に最初の遊技球が入球したことを検出したタイミング（1カウント目の入球タイミング）で直Vシャッタを入球容易状態となるようにソレノイドを制御する。入球容易状態のまま30秒が経過すると、非入球容易状態となるようソレノイドを制御する。そして、排出待ちタイマが0である場合、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出された場合、直VシャッタC12-1-1の小当たり時動作である直Vシャッタ動作制御処理が終了するように構成されている。

【1483】

なお、直VシャッタC12-1-1を30秒に亘って開放させるタイミングを、第1大入賞口C10に最初の遊技球が入球したことを検出したタイミング（1カウント目の入球タイミング）としたが、1/5～5/5パターンのVチャレンジ動作でシャッタC12-3-1が動作を開始するタイミングより遅いタイミング（例えば、第1大入賞口C10に6個目の遊技球が入球したことを検出したタイミング）、第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了するタイミング、第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了する所定時間前のタイミングとしてもよい。1/5～5/5パターンのVチャレンジ動作でシャッタC12-3-1が動作を開始するタイミングより遅いタイミングとした場合、特定領域への入球確率の低いVチャレンジ演出を実行してから、特定領域への入球確率が高い直V演出を実行することになるので、一旦遊技者を落胆させてから発奮させることができるため、遊技興趣を向上させることができる。第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了するタイミング、第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了する所定時間前のタイミングとした場合も同様の効果を奏するが、第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了するタイミング、第1大入賞口C10の蓋の最後の開放が終了する所定時間前のタイミングまでに、シャッタC12-3-1を5/5パターンのVチャレンジの態様となるように構成するのが好適である。

【1484】

ここで、小当たり図柄が、第2__10R図柄1、第2__10R図柄2、第2__8R図柄1、第2__8R図柄2、第2__7R図柄1、第2__7R図柄2、第2__6R図柄1、第2__6R図柄2、第2__3R図柄1の主遊技図柄で小当りに当選した場合は、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから18秒（規定時間）経過すると貯留部C12-5が排出状態になるように構成されているため、つまり、貯留部C12-5が排出状態のタイミングで直Vシャッタが入球容易状態となるように構成されているため、貯留部C12-5に遊技球が貯留されていれば、特定領域C12-1に（略）100%入球するように構成されている。

【1485】

一方、小当たり図柄が、第1__4R図柄1～5、第2__10R図柄3～7の主遊技図柄で小当りに当選した場合は、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから18秒（規定時間）経過すると貯留部C12-5が排出状態になるように構成されているため、つまり、貯留部C12-5が排出状態のタイミングで直Vシャッタが非入球容易状態となっている状態に構成されているため、貯留部C12-5に遊技球が貯留されていても、特定領

域 C 1 2 - 1 に入球することがないように構成されている。そして、特定領域 C 1 2 - 1 に入球しなかった遊技球は、直 V ルートを流下した後、直 V ルートよりも下流の V チャレンジルートに流下するように構成されている。

【 1 4 8 6 】

干渉部材 C 1 2 - 6 は、特定領域 C 1 2 - 1 に入球しなかった遊技球を、V チャレンジルートの下流に流下させるように遊技球を弾く部材である。干渉部材 C 1 2 - 6 は、モータ（駆動源）によって、干渉部材 C 1 2 - 6 の内部に配置された回転体（偏心カム等）を回転させ、この回転体が初期位置（後位置）方向に付勢される干渉部材 C 1 2 - 6 に衝突することで干渉部材 C 1 2 - 6 が不規則に初期位置（後位置）と可動位置（前位置）との間を前後移動するように構成されている。第 1 大入賞口 C 1 0 の蓋の開放開始タイミング（1 回目の開放タイミング）に合わせて干渉部材 C 1 2 - 6 のモータ（駆動源）が駆動し、小当たり時動作（干渉部材通常動作制御処理）を開始するようになっている。そして、前後移動する干渉部材 C 1 2 - 6 に遊技球が衝突することにより、遊技球が弾かれ V チャレンジルートの下流に遊技球が流下するようになっている。なお、モータの駆動パターンは一定であり、排出待ちタイマが 0 である場合、又は、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出された場合、干渉部材 C 1 2 - 6 の小当たり時動作である干渉部材通常動作制御処理が終了するように構成されている。排出待ちタイマが 0 となったタイミング、又は、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出されたタイミングにおいて、干渉部材 C 1 2 - 6 が初期位置に位置していない場合、干渉部材 C 1 2 - 6 を初期位置まで動作させて復帰する（復帰処理）ように構成されている。なお、初期位置には、初期位置センサが設けられており、排出待ちタイマが 0 となったタイミング、又は、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出されたタイミングの後、初期位置センサで初期位置を検出することによって、復帰処理を終了させるように構成されている。

【 1 4 8 7 】

回転ドラム C 1 2 - 7 は、干渉部材 C 1 2 - 6 によって V チャレンジルートの下流に流下させられた遊技球をストッパ C 1 2 - 8 の方向へ内部の磁石で遊技球を吸着させて V チャレンジルートの下流に誘導する部材であるが、磁石で遊技球を吸着させて V チャレンジルートの下流に誘導する回転ドラム C 1 2 - 7 に代えて凹溝や保持板が形成されたベルト状の誘導部材を用いてもよく、凹溝や保持板が形成されたベルト状の誘導部材を用いる場合は、封入式遊技機に用いられる磁石で吸着しない遊技球に対して有効である。回転ドラム C 1 2 - 7 は、モータ（駆動源）によって回転するように構成されており、第 1 大入賞口 C 1 0 の蓋の開放開始タイミング（1 回目の開放タイミング）に合わせてモータ（駆動源）が駆動し、小当たり時動作（回転ドラム通常動作制御処理）を開始するようになっている。なお、モータの駆動パターンは一定であり、排出待ちタイマが 0 である場合、又は、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出された場合、回転ドラム C 1 2 - 7 の小当たり時動作である回転ドラム通常動作制御処理が終了するように構成されている。排出待ちタイマが 0 となったタイミング、又は、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出されたタイミングにおいて、回転ドラム C 1 2 - 7 が初期位置に位置していない場合、回転ドラム C 1 2 - 7 を初期位置まで動作させて復帰する（復帰処理）ように構成されている。なお、初期位置には、初期位置センサが設けられており、排出待ちタイマが 0 となったタイミング、又は、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が全て排出されたタイミングの後、初期位置センサで初期位置を検出することによって、復帰処理を終了させるように構成されている。

【 1 4 8 8 】

ストッパ C 1 2 - 8 は、回転ドラム C 1 2 - 7 によって誘導された遊技球を回転体 C 1 7 の方向へ流下させるのを一旦停止させる部材である。ストッパ C 1 2 - 8 は、モータ（駆動源）によって、初期位置（上位置）と可動位置（下位置）との間を上下移動するように構成されている。初期位置（上位置）においては、流下してきた遊技球はストッパ C 1 2 - 8 に衝突することで停止し、可動位置（下位置）においては、ストッパ C 1 2 - 8 で停止されていた遊技球が転導を開始して回転体 C 1 7 へ流下するように構成されている。

ストッパC12-8は、第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミング（1回目の開放タイミング）に合わせてモータ（駆動源）が駆動し、小当り時動作（ストッパ通常動作制御処理）を開始するようになっている。第1大入賞口C10の蓋の開放開始タイミングから3.7秒の間は、モータを駆動させて初期位置（上位置）に位置させ、3.7秒経過後にモータを駆動させて可動位置（下位置）に位置させる。可動位置（下位置）で3.7秒経過した後は、モータを駆動させて初期位置（上位置）に位置させる。初期位置（上位置）で5.4秒経過した後は、モータを駆動させて可動位置（下位置）に位置させる。可動位置（下位置）で4.3秒経過した後は、モータを駆動させて初期位置（上位置）に位置させる。初期位置（上位置）で1.7秒経過した後は、モータを駆動させて可動位置（下位置）に位置させる。可動位置（下位置）で2.5秒経過した後はモータを駆動させて初期位置（上位置）に位置させる。ストッパの1周期は、3.7秒（初期位置）→3.7秒（可動位置）→5.4秒（初期位置）→4.3秒（可動位置）→1.7秒（初期位置）→2.5秒（可動位置）の21.3秒となっている。

【1489】

排出待ちタイマが0である場合、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出された場合、ストッパC12-8の小当り時動作であるストッパ通常動作制御処理が終了するように構成されている。排出待ちタイマが0となったタイミング、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されたタイミングにおいて、ストッパC12-8が初期位置に位置していない場合、ストッパC12-8を初期位置まで動作させて復帰する（復帰処理）ように構成されている。なお、初期位置には、排出待ちタイマが0となったタイミング、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されたタイミングの後、1周期分のストッパ繰り返し動作パターンが終了することによって初期位置に復帰するように構成されている。また、排出待ちタイマが0となったタイミング、又は、第1大入賞口C10に入球した遊技球が全て排出されたタイミングにおいて、1周期分のストッパ通常動作制御処理が完了していない場合は、ストッパ終了動作制御処理として1周期分のストッパ通常動作制御処理で実行されていた動作パターンを実行するように構成されている。

【1490】

次に、シャッタC12-3-1の動作タイミングを説明する。まず、シャッタC12-3-1は、回転体C17を回転駆動するモータとは異なるシャッタC12-3-1を開閉させるための開閉モータを用いて動作するように構成されている。また、シャッタC12-3-1を開閉動作させるための機構として、回転体C17の回転軸の内部を挿通する連結軸が設けられており、連結軸は開閉モータとラックとピニオンによって上下移動するように構成されており、回転体C17がモータの駆動により回転動作することとは独立してシャッタC12-3-1が開閉動作するように構成されている。連結軸の駆動機構であるラックが設けられた端部と逆側の端部には、シャッタを順番に閉鎖（開放）動作させるように長さの異なる作動リブが形成されており、開閉モータの動作により、連結軸が上昇（下降）することに連動して連結軸の作動リブがシャッタの回転軸の一端に作用し、シャッタが閉鎖（開放）動作するように構成されている。連結軸は、回転体C17の回転動作のモータの回転に連動して回転体C17と一体に回転する一方で、ラックとピニオンは、連結軸を回転自在に保持しながら連結軸を上下に移動可能に連結される。

【1491】

シャッタC12-3-1は、開閉モータのCW方向の回転量に応じて、一般領域C12-3-1→一般領域C12-3-2→一般領域C12-3-3→一般領域C12-3-4の順番に一般領域を塞ぐように構成しており、一般領域をシャッタC12-3-1で塞ぐことにより特定領域の入球確率を変動させるようになっている。また、シャッタC12-3-1は、開閉モータのCCW方向の回転量に応じて、一般領域C12-3-4→一般領域C12-3-3→一般領域C12-3-2→一般領域C12-3-1の順番に一般領域を塞がない状態とするように構成されている。

【1492】

1／5 画像オブジェクトが表示される場合（シャッタ通常動作パターンとして1／5 パターンのVチャレンジ動作が設定される場合）を実行する場合、回転体C 1 7の4個の一般領域うち1個の一般領域C 1 2－3－1が塞がれて一般領域が3個となる態様（特定領域の入球確率が2／5の態様）に変更されると見せかけて一般領域が4個となる態様にるように構成されている。

【1 4 9 3】

1／5 パターンのVチャレンジ動作が実行される場合は、小当り図柄の態様がAグループの第1__4 R図柄1、第2__1 0 R図柄3の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C 1 0へ5カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置SGに2／5 画像オブジェクトを表示するように見せかけて1／5 画像オブジェクトを表示するように構成されている。また、2／5 画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C 1 0へ5カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで開閉モータをCW方向に回転させて、一般領域C 1 2－3－1に対応する1つのシャッタC 1 2－3を初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、1個の一般領域C 1 2－3－1をシャッタで塞ぐように制御（シャッタを可動位置に動作させる制御）し、1／5 画像オブジェクトに戻す表示のタイミングに合わせて、開閉モータをCCW方向に回転させて、一般領域C 1 2－3－1に対応する1つのシャッタC 1 2－3を可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）から初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）に動作させて、シャッタに塞がれた1個の一般領域C 1 2－3－1がシャッタによって塞がれていない状態（0塞ぎ）に戻すように制御（シャッタを初期位置に動作させる制御）する。

【1 4 9 4】

回転体C 1 7は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の特定領域C 1 2－2と、4個の一般領域C 1 2－3－1～4とで構成された状態を保持する保持状態となる。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間が経過したことに基づいて、シャッタ終了動作パターンとして1／5 終了パターンを設定して開閉モータをCW方向に回転させて4個の一般領域C 1 2－3－1～4シャッタで塞ぐように制御してから、開閉モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた4個の一般領域C 1 2－3－1～4をシャッタによって塞がれていない状態（初期位置の状態）に戻すように制御する。

【1 4 9 5】

2／5 画像オブジェクトが表示される場合（シャッタ通常動作パターンとして2／5 パターンのVチャレンジ動作が設定される場合）を実行する場合、回転体C 1 7の4個の一般領域C 1 2－3－1～4のうち、1個の一般領域C 1 2－3－1がシャッタに塞がれて、一般領域が一般領域C 1 2－3－2～4の3個となる態様（特定領域の入球確率が2／5の態様）となるように構成されている。

【1 4 9 6】

2／5 パターンのVチャレンジ動作が実行される場合は、小当り図柄の態様がBグループの第1__4 R図柄2、第2__1 0 R図柄4の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C 1 0へ4カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置SGに2／5 画像オブジェクト（1／5⇒2／5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、2／5 画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C 1 0へ4カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで開閉モータをCW方向に回転させて、一般領域C 1 2－3－1に対応する1つのシャッタC 1 2－3を初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、1個の一般領域C 1 2－3－1をシャッタで塞ぐように制御する。

【1497】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の特定領域C12-2と、3個の一般領域C12-3-2~4と、1個のシャッタで塞がれた一般領域C12-3-1とで構成された状態を保持する保持状態（1つのシャッタC12-3が可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）で保持される状態）となる。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間が経過したことに基づいて、シャッタ終了動作パターンとして2/5終了パターンを設定して開閉モータをCW方向に回転させて、3個の一般領域C12-3-2、一般領域C12-3-3、一般領域C12-3-4をシャッタで塞ぐように制御して、4個の一般領域C12-3-1~4をシャッタで塞ぐ状態にしてから、開閉モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた4個の一般領域C12-3-1~4をシャッタによって塞がれていない状態（初期位置の状態）に戻すように制御する。

10

【1498】

3/5画像オブジェクトが表示される場合（シャッタ通常動作パターンとして3/5パターンのVチャレンジ動作が設定される場合）を実行する場合、回転体C17の4個の一般領域C12-3-1~4のうち、2個の一般領域C12-3-1、一般領域C12-3-2がシャッタに塞がれて、一般領域が2個の一般領域C12-3-3、一般領域C12-3-4となる態様（特定領域の入球確率が3/5の態様）となるように構成されている。

【1499】

3/5パターンのVチャレンジ動作が実行される場合は、小当り図柄の態様がCグループの第1__4R図柄3、第2__10R図柄5の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第1大入賞口C10へ3カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置SGに3/5画像オブジェクト（1/5⇒2/5⇒3/5とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、3/5画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第1大入賞口C10へ3カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで開閉モータをCW方向に回転させて、一般領域C12-3-1と一般領域C12-3-2に対応する2つのシャッタC12-3を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、2個の一般領域C12-3-1と一般領域C12-3-2をシャッタで塞ぐように制御する。

20

30

【1500】

回転体C17は、第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第1大入賞口が開放してから240秒の期間まで、1個の特定領域C12-2と、2個の一般領域である一般領域C12-3-3、一般領域C12-3-4と、2個のシャッタで塞がれた一般領域C12-3-1と一般領域C12-3-2とで構成された状態を保持する保持状態（2つのシャッタC12-3が可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）で保持される状態）となる。第1大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第1大入賞口が開放してから240秒の期間が経過したことに基づいて、シャッタ終了動作パターンとして3/5終了パターンを設定して開閉モータをCW方向に回転させて、2個の一般領域である一般領域C12-3-3、一般領域C12-3-4をシャッタで塞ぐように制御して、4個の一般領域C12-3-1~4をシャッタで塞ぐ状態にしてから、開閉モータをCCW方向に回転させてシャッタに塞がれた4個の一般領域C12-3-1~4をシャッタによって塞がれていない状態（回転体が1個の特定領域C12-2と、4個の一般領域C12-3-1~4とで構成された状態である初期位置の状態）に戻すように制御する。

40

【1501】

4/5画像オブジェクトが表示される場合（シャッタ通常動作パターンとして4/5パターンのVチャレンジ動作が設定される場合）を実行する場合、回転体C17の4個の一般領域C12-3-1~4のうち、3個の一般領域C12-3-1、一般領域C12-3

50

ー 2、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 が塞がれて、一般領域が一般領域 C 1 2 - 3 - 4 の 1 個となる態様（特定領域の入球確率が 4 / 5 の態様）となるように構成されている。

【 1 5 0 2 】

4 / 5 パターンの V チャレンジ動作が実行される場合は、小当り図柄の態様が D グループの第 1 __ 4 R 図柄 4、第 2 __ 1 0 R 図柄 6 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 2 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置 S G に 4 / 5 画像オブジェクト（1 / 5 ⇒ 2 / 5 ⇒ 3 / 5 ⇒ 4 / 5 とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、4 / 5 画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第 1 大入賞口 C 1 0 へ 2 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで開閉モータを CW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1、一般領域 C 1 2 - 3 - 2、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 に対応する 3 つのシャッタ C 1 2 - 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、3 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 3 をシャッタで塞ぐように制御する。

10

【 1 5 0 3 】

回転体 C 1 7 は、第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第 1 大入賞口が開放してから 2 4 0 秒の期間まで、1 個の特定領域 C 1 2 - 2 と、1 個の一般領域である一般領域 C 1 2 - 3 - 4 と、3 個のシャッタで塞がれた一般領域 C 1 2 - 3 - 1、一般領域 C 1 2 - 3 - 2、一般領域 C 1 2 - 3 - 3 とで構成された状態を保持する保持状態（3 つのシャッタ C 1 2 - 3 が可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）で保持される状態）となる。第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第 1 大入賞口が開放してから 2 4 0 秒の期間が経過したことに基づいて、シャッタ終了動作パターンとして 4 / 5 終了パターンを設定して開閉モータを CW 方向に回転させて、1 個の一般領域である一般領域 C 1 2 - 3 - 4 をシャッタで塞ぐように制御して、4 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 をシャッタで塞ぐ状態にしてから、開閉モータを C C W 方向に回転させてシャッタに塞がれた 4 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 をシャッタによって塞がれていない状態（初期位置の状態）に戻すように制御する。

20

【 1 5 0 4 】

5 / 5 画像オブジェクトが表示される場合（シャッタ通常動作パターンとして 5 / 5 パターンの V チャレンジ動作が設定される場合）を実行する場合、回転体 C 1 7 の 4 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 の全てがシャッタによって塞がれて、一般領域が 0 個となる態様（特定領域の入球確率が 5 / 5 の態様）となるように構成されている。

30

【 1 5 0 5 】

5 / 5 パターンの V チャレンジ動作が実行される場合は、小当り図柄の態様が D グループの第 1 __ 4 R 図柄 5、第 2 __ 1 0 R 図柄 7 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中に実行されるように構成されている。また、小当り図柄の態様が F グループの第 2 __ 3 R 図柄 1、第 2 __ 6 R 図柄 1、第 2 __ 6 R 図柄 2、第 2 __ 7 R 図柄 1、第 2 __ 7 R 図柄 2、第 2 __ 8 R 図柄 1、第 2 __ 8 R 図柄 2、第 2 __ 1 0 R 図柄 1、第 2 __ 1 0 R 図柄 2 の小当り図柄での小当りが当選した際の小当り遊技中にも実行されるように構成されている。小当り遊技中において、第 1 大入賞口 C 1 0 へ 1 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで、演出表示装置 S G に 5 / 5 画像オブジェクト（1 / 5 ⇒ 2 / 5 ⇒ 3 / 5 ⇒ 4 / 5 ⇒ 5 / 5 とランクアップして表示してもよい）を表示するように構成されている。また、5 / 5 画像オブジェクトを表示させたタイミングに合わせて、つまりは第 1 大入賞口 C 1 0 へ 1 カウント目の遊技球の入球が検出されたタイミングで開閉モータを CW 方向に回転させて、一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 に対応する 4 つのシャッタ C 1 2 - 3 を順番に初期位置（特定領域を塞がない状態の位置）から可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）に動作させて、4 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 をシャッタで塞ぐように制御する。

40

【 1 5 0 6 】

回転体 C 1 7 は、第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されるまでの期間、又は第

50

1 大入賞口が開放してから 240 秒の期間まで、1 個の特定領域 C 1 2 - 2 と、4 個のシャッタで塞がれた一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 とで構成された状態を保持する保持状態（4 つのシャッタ C 1 2 - 3 が可動位置（特定領域を塞ぐ状態の位置）で保持される状態）となる。第 1 大入賞口へ入球した遊技球が全て排出されたこと（全球排出完了）、又は、第 1 大入賞口が開放してから 240 秒の期間が経過したことに基づいて、シャッタ終了動作パターンとして 5 / 5 終了パターンを設定して開閉モータをシャッタ 1 個分駆動させるモータ駆動量分だけ CW 方向に回転させる。その後、開閉モータを C C W 方向に回転させて 4 個の一般領域 C 1 2 - 3 - 1 ~ 4 をシャッタによって塞がれていない状態（初期位置の状態）に戻すように制御する。

【1507】

なお、図 140 の大入賞口内制御処理の通常遊技中のステップ 1600-1-3 で、特定領域 C 1 2 - 1、特定領域 C 1 2 - 2 を遊技球が通過した場合、この通過を無効入球とするように構成したが、電源投入時に RAM クリアボタンを操作した場合や、電源投入時に設定変更モードにするために RAM クリアボタンを操作した場合に行われる設定変更時の RAM クリア処理の実行中を示すモータ初期動作判定フラグがオンである場合であって、図 141 のモータ制御処理のモータ初期動作タイマ（240 秒のタイマ）の値が 0 でない場合に、特定領域 C 1 2 - 1、特定領域 C 1 2 - 2 を遊技球が通過した場合、この通過を無効入球とするように構成されている。

【1508】

一般的な小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展するぱちんこ遊技機（小当り V の遊技機）においては、排出待機状態の期間として小当り遊技の終了後から所定期間（数秒程度の時間）を設定し、この期間で入球した遊技球が排出されるような大入賞口の構造になっているが、本例においては、大入賞口の内部に複数の可動体を設け、特定領域 C 1 2 - 2 まで遊技球が流下して外部に排出されるまで非常に長い期間を有する構造（特に、干渉部材による遊技球の干渉により下流に流下するまでの時間が長時間となっている）となっているため、V チャレンジ動作を実行する場合、第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した遊技球が長時間に亘って排出されないため、排出待機状態の期間を超えて排出エラーとなってしまいう問題が生じている。また、排出待機状態で電断し、復旧した際に RAM クリア処理が行われた場合であって大入賞口 C 1 0 内に残存球がある場合、次の小当り遊技の発生時に残存球が大当りの実行に係る抽選に作用してしまう虞が発生する。

【1509】

そこで、小当り遊技（小当り V の遊技機の場合）にて特定領域に遊技球が入球した場合に、小当り遊技の終了後に大当り遊技を付与可能とするぱちんこ遊技機において、第 1 大入賞口 C 1 0 へ入球した遊技球が特定領域 C 1 2 - 2 へ流下するまでの過程において、遊技球の流下態様に影響を及ぼす干渉部材 C 1 2 - 6、回転ドラム C 1 2 - 7、ストップ C 1 2 - 8 等の可動体を一又は複数設けるように構成されている。そして、RAM クリア操作を伴って電源投入された場合、240 秒にわたって可動体の初期化動作としてのモータ制御処理を実行するように構成して残存球を排出し、少なくとも初期化動作期間である 240 秒が経過するまでに特定領域 C 1 2 - 2 に遊技球が入球した場合は、大当り遊技を付与せず、また異常な入球としてエラー等に制御しないように構成されている。

【1510】

このように構成することで、特定領域 C 1 2 - 2 までの流路に残存球がある状態で RAM クリアされた場合であって、その後に小当りが当選した場合、残存球が特定領域 C 1 2 - 2 に入球する可能性があるが、仮に特定領域 C 1 2 - 2 に入球してしまったとしても、特定領域への入球を無効とする処理を実行することで不要な大当り遊技を発生させないように構成することができる。また、初期化動作の実行期間として 240 秒という比較的長い期間を設定することで、従来の遊技機に比べて RAM クリア時に残存球を外部に排出させる初期化動作を実行させることができる。

【1511】

また、大当り遊技中の V ラウンド遊技にて特定領域に遊技球が入球することで大当り遊

10

20

30

40

50

技後に高確率状態を付与可能とするぱちんこ遊技機（V確変の遊技機）においては、排出待機状態の期間としてVラウンド遊技の終了後から所定期間（数秒程度の時間）を設定し、この期間で入球した遊技球が排出されるような大入賞口の構造になっているが、本例においては、大入賞口の内部に複数の可動体を設け、特定領域C12-2まで遊技球が流下して外部に排出されるまで非常に長い期間を有する構造（特に、干渉部材による遊技球の干渉により下流に流下するまでの時間が長時間となっている）となっているため、Vチャレンジ動作を実行する場合、第1大入賞口C10に入球した遊技球が長時間に亘って排出されないため、排出待機状態の期間を超えて排出エラーとなってしまうという問題が生じている。また、排出待機状態で電断し、復旧した際にRAMクリア処理が行われた場合であって大入賞口C10内に残存球がある場合、次回の大当たり遊技の実行中に残存球が特定領域C12-2に入球して、高確率状態が付与されてしまう恐れが生じている。

10

【1512】

このような遊技機に適用する場合、Vラウンド遊技（V確変の遊技機の場合）にて特定領域に遊技球が入球した場合に、Vラウンド遊技機の後であって大当たり遊技の終了後に高確率状態を付与可能とするぱちんこ遊技機において、第1大入賞口C10へ入球した遊技球が特定領域C12-2へ流下するまでの過程において、遊技球の流下態様に影響を及ぼす干渉部材C12-6、回転ドラムC12-7、ストッパC12-8等の可動体を一又は複数設けるように構成されている。そして、RAMクリア操作を伴って電源投入された場合、240秒にわたって可動体の初期化動作としてのモータ制御処理を実行するように構成して残存球を排出し、少なくとも初期化動作中である240秒が経過するまでに特定領域C12-2に遊技球が入球した場合は、高確率状態を付与せず、またエラー状態にも制御しないように構成されている。

20

【1513】

このように構成することで、特定領域C12-2までの流路に残存球がある状態でRAMクリアされた場合であって、大当たりが当選した場合、残存球が特定領域C12-2に入球する可能性があるが、仮に特定領域C12-2に入球してしまったとしても、特定領域への入球を無効とする処理を実行することで不要な高確率遊技を発生させないように構成することができる。また、初期化動作の実行期間として240秒という比較的長い期間を設定することで、従来の遊技機に比べてRAMクリア時に残存球を外部に排出させる初期化動作を実行させることができる。

30

【1514】

通常のRAMクリアや設定変更に基づくRAMクリアが実行中は、遊技停止状態Bとなり、第1大入賞口C10内の可動体（貯留部、直Vシャッタ、干渉部材、回転ドラム、ストッパ、回転体、シャッタ）の初期化動作を行うように構成されている。遊技停止状態Bは、遊技停止エラー等の遊技停止状態Aとは処理が異なるように構成されており、遊技停止状態Aでは省略されるステップ1550-12のモータ制御処理が実行されるように構成されている。遊技停止状態Aではタイマ減算を行わないように構成されている。遊技停止状態Bでは初期化動作のタイマ減算をモータ制御処理内で実行するように構成している。RAMクリアが実行された場合、繰り返し状態に制御される可動体（干渉部材、回転ドラム、ストッパ、回転体）については、モータの動作パターンの時間値をリセットして、最初から動作するように構成されている。RAMクリアが実行された場合の可動体の初期化動作中は、第1大入賞口C10内の可動体（貯留部、直Vシャッタ、干渉部材、回転ドラム、ストッパ、回転体、シャッタ）の初期化動作以外は、遊技停止状態Aと同じであり、可動体の初期化動作中に残存球が、特定領域C12-2に入球してしまったとしても、特定領域への入球を無効とする処理を実行するように構成されている。また、第1大入賞口C10への入球数と入球タイミングによって動作するシャッタC12-3-1は、初期化動作時に専用の動作パターンである初期化パターンを設定してもよい。このようにすることで、第1大入賞口C10への異常な入球に基づくことなく初期化動作を実行することができる。

40

【1515】

50

本例では、RAMクリア操作を伴う電源投入時に初期化動作が実行されるように構成しているため、RAMクリア処理の直後や設定変更等の終了後に240秒間だけ遊技が実行できない期間として遊技停止状態Bが発生してしまうが、遊技停止状態Bにおいて、RAMクリアボタンの操作や前枠の開放状態でハンドルタッチ操作が行われた場合など、所定操作が行われることに基づいて遊技停止状態Bを解除可能に構成してもよい。なお、大入賞口内に残存球がないことが確認できた場合に、このように240秒が経過する前に遊技停止状態Bを解除することが好ましい。このように構成することで、遊技が可能な状態であれば、240秒の経過を待つことなく、すぐに遊技可能な状態とすることができる。

【1516】

(第4実施形態)

第1実施形態(本実施形態)においては、小当り遊技中において、第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数に基づいて可動体を作動させる構成を例示したが、可動体に関する構成はこれには限定されない。そこで、第1実施形態とは異なる可動体に関する構成を第4実施形態として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【1517】

なお、第4実施形態は、第1実施形態と同様の小当りVの遊技機であるため、第1実施形態との相違点についてのみ、以下に詳述する。

【1518】

<小当り遊技中に係る作用図>

はじめに、図155は、第4実施形態における、小当り遊技中に係る作用図である。同図においては、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の或る小当り図柄に当選し、小当りが実行される場合について図示している。なお、同図はあくまで一例であり、時間短縮遊技状態にて当選した小当りに適用してもよいし、第2主遊技側の小当りに適用しても問題ない。

【1519】

非時間短縮遊技状態にて或る小当り図柄が停止表示し、図中(1)のタイミングにて、小当り遊技が開始され、小当り開始デモ時間が開始される。なお、第4実施形態においては、小当り開始デモ時間の開始から小当り開始デモ時間の終了までを小当り遊技と称している。

【1520】

また、詳細は後述することとなるが、第4実施形態においては、小当り遊技中に演出表示装置SGにて実行される、特定領域C12-2への遊技球の入球を煽る演出であるV演出は、模擬リーチ演出→発射促進演出→結果報知演出のように遷移していくよう構成されており、図中(1)のタイミングにて、模擬リーチ演出が開始される。なお、演出の詳細については後述する。

【1521】

その後、図中(2)のタイミングにて、小当り開始デモ時間が終了し、第1大入賞口C10が短開放する。当該短開放に要する時間値は第1大入賞口C10に遊技球が入球困難(または、入球不可能)となる相対的に短い時間値であり、例えば、50ms開放した後閉鎖する。また、図中(2)のタイミングにおいては、シャッタステイタスが非作動中から作動中となる。シャッタステイタスとは、直VシャッタC12-1-1とVシャッタC12-2-1とシャッタC12-3-1との総称である可動体の作動状況に係るステイタスであり、シャッタステイタスが作動中である場合には、可動体が作動しており、シャッタステイタスが非作動中である場合には、可動体が作動していないこととなる。なお、図中(2)のタイミングにて可動体の作動が開始することとなるが、可動体が駆動するタイミングとなっていないため、可動体は初期位置となっている。なお、シャッタステイタス

10

20

30

40

50

が非作動中から作動中となることを、可動体の作動が開始すると称することがある。なお、変形例としては、当該短開放を実行せず、後述する特定開放が開始されるまで、第1大入賞口C10は閉鎖のままであってもよい。

【1522】

なお、小当り開始デモ時間を開始デモ期間と称することがある。また、小当り遊技における小当り開始デモ時間が終了した以降の第1大入賞口C10が開放し得る期間を単位遊技実行期間と称することがある。なお、単位遊技実行期間は小当り終了デモ時間が開始するまでの期間となっている。

【1523】

なお、本例においては、図中(2)のタイミングで、シャッタステイタスが非作動中から作動中となり、第1大入賞口C10が開放するよう構成したが、これには限定されず、シャッタステイタスが非作動中から作動中となっても、第1大入賞口C10は閉鎖のままであり、シャッタステイタスが非作動中から作動中となってから、例えば、500msといった所定時間の経過後に第1大入賞口C10が開放(例えば、前述した短開放)するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者が第1大入賞口C10の開閉を視認することによって、小当り開始デモ時間の終了タイミングを察知し難くすることができる。

10

【1524】

なお、シャッタステイタスが非作動中であることを、可動体が非動作状態であると称することがあり、シャッタステイタスが作動中であることを、可動体が動作状態であると称することがある。

20

【1525】

次に、図中(3)のタイミングにて、第1大入賞口C10が特定開放を開始する。ここで、特定開放とは、遊技球を第1大入賞口C10に向けて発射し続けた場合に入球容易となる開放態様にて、第1大入賞口C10が1または複数回開放することであり、例えば、「800ms開放→500ms閉鎖→800ms開放→閉鎖」のように開閉することである。なお、小当り開始デモ時間が終了してから第1大入賞口C10の特定開放が開始されるまでの時間を長開放待機時間と称することがある。詳細は後述することとなるが、長開放待機時間は、小当り遊技の実行契機となった小当り図柄によって相違し得るよう構成されている。なお、特定開放については、例えば、「300ms開放→500ms閉鎖→300ms開放→500ms閉鎖→300ms開放→閉鎖」のように開閉したり、「300ms開放→700ms閉鎖→300ms開放→600ms閉鎖→300ms開放→400ms閉鎖→300ms開放→閉鎖」のように開閉したりしてもよい。

30

【1526】

また、同図においては、長開放待機時間中に、第1大入賞口C10の短開放が1回実行されるよう構成したが、これには限定されず、長開放待機時間中に複数回短開放を実行するよう構成してもよい。例えば、長開放待機時間中において、特定開放が行われるよりも前の状況において、後述する4つの可動体(シャッタC12-3-1~シャッタC12-3-4)が駆動するよりも5秒前に短開放を実行してもよい(各可動体の駆動の5秒前に1回短開放を実行する、つまり最大で4回実行するよう構成してもよい)。

40

【1527】

また、図中(3)のタイミングにて、V演出として、模擬リーチ演出が終了し、発射促進演出が開始される。

【1528】

ここで、第4実施形態においては、不図示であるが、遊技機に対する振動を検知可能な振動センサを有しており、振動センサが遊技機に対する不正な振動を検知した場合には、振動エラーが発生していると判定し得るよう構成されている。振動エラーが発生していると判定することを振動エラーが発生していると称することがある。また、振動エラーが発生していると判定し得る条件としては、振動センサが閾値よりも大きい振動を検出した、

50

振動センサが断線または短絡した場合などが考えられる。

【1529】

第4実施形態においては振動エラー非検知期間と、振動エラー検知期間とを有しており、振動エラー非検知期間にて前記振動エラーが発生していると判定し得る条件を充足しても振動エラーが発生していると判定しない一方、振動エラー検知期間にて前記振動エラーが発生していると判定し得る条件を充足した場合には、振動エラーが発生していると判定し得るよう構成されている。図示するように、第4実施形態においては、図中(3)のタイミング、換言すると、第1大入賞口C10が特定開放を開始するタイミングにて、振動エラー検知期間が開始するよう構成されている。なお、不図示であるが、振動エラーが発生している状況ではエラー報知が実行されるよう構成されており、例えば、演出表示装置SGにて振動エラーが発生している旨を表示する、遊技効果ランプD26が振動エラーに対応した発光態様にて発光する、スピーカD24から振動エラーに対応した音を出力する、などを実行するよう構成されている。

10

【1530】

なお、振動エラー検知期間の開始タイミングは、同図のタイミングには限定されず、図中(3)の第1大入賞口C10が特定開放を行うよりも前の所定タイミングから振動エラー検知期間が開始するよう構成してもよい。また、同図のタイミングにて振動エラー検知期間が開始するよう構成した場合に、図中(3)の第1大入賞口C10が特定開放を行うタイミングを所定タイミングと称してもよい。また、第1大入賞口C10が特定開放をするタイミング（小当り終了デモ時間が終了してから特定開放をするまでの長開放待機時間）は、小当り図柄によって相違し得るよう構成されているため、振動エラーに係る前記所定タイミング（小当り遊技開始から所定タイミングまでの時間）も、停止している小当り図柄（実行中の小当り遊技）によって相違するよう構成されている。このように構成することによって、小当り遊技の契機となった小当り図柄に応じた振動エラー検知期間の開始タイミングを設定することができる。

20

【1531】

なお、本例における振動エラーとは、小当り遊技中且つ特定領域C12-2に遊技球が入球する前の振動を検知した場合に発生し得る振動エラーであり、大当り中に発生した振動を検知した場合に発生し得る振動エラーや通常遊技時に発生した振動を検知した場合に発生し得る振動エラーを有していてもよく、それぞれ振動エラーが発生していると判定し得る条件（例えば、振動検知の回数、振動を検知した時間の長さ、振動センサが異なる、など）が相違していてもよい。このように、振動エラーは1つのみとは限らないため、本例における小当り遊技中且つ特定領域C12-2に遊技球が入球する前の振動を検知した場合に発生し得る振動エラーを所定の振動エラーと称することがある。

30

【1532】

次に、図中(4)のタイミングにて、可動体（シャッタC12-3-1）が駆動し、一般領域（例えば、一般領域C12-3-1）を塞ぐこととなる。なお、前述したように、本例においては、一般領域C12-3として、一般領域C12-3-1とC12-3-2とC12-3-3とC12-3-4との、4つの一般領域を有しており、図中(4)のタイミングでは、例えば、一般領域C12-3-1が可動体によって塞がれることとなる。

40

【1533】

ここで、第4実施形態においては、前述した実施形態と同様の第1大入賞口C10を有しており、前述した実施形態とは可動体の動作態様が相違している。具体的には、第4実施形態に係る可動体は、小当り遊技実行中において、小当り開始デモ時間が終了したタイミングで可動体の作動が開始し、その後、時間経過によって、一般領域C12-3を「1つ→2つ→3つ→4つ」と塞ぐように4つの可動体（シャッタC12-3-1～シャッタC12-3-4）が駆動するよう構成されている。

【1534】

前述した実施形態と同様に、回転体C17は、特定領域C12-2と4つの一般領域C12-3とを有しており（遊技球が入賞可能な領域が5つ設けられており）、可動体によ

50

って一般領域C12-3が塞がれていない場合には、回転体c17に到達した遊技球は1/5で特定領域C12-2に入球することとなる。また、可動体によって一般領域C12-3が1つ塞がれている場合には、回転体に到達した遊技球は2/5で特定領域C12-2に入球し、可動体によって一般領域C12-3が2つ塞がれている場合には、回転体に到達した遊技球は3/5で特定領域C12-2に入球し、可動体によって一般領域C12-3が3つ塞がれている場合には、回転体に到達した遊技球は4/5で特定領域C12-2に入球し、可動体によって一般領域C12-3が4つ塞がれている場合には、回転体に到達した遊技球は5/5で特定領域C12-2に入球することとなる。なお、可動体によって一般領域C12-3が塞がれている数をシャッタ塞ぎ数と称することがある。

【1535】

第4実施形態においては、第1実施形態と同様に、可動体によって一般領域C12-3が塞がれている数が多いほど特定領域C12-2への入球確率が高くなり、可動体が一般領域C12-3を塞ぐ数が時間経過とともに増えていくため、遊技球が回転体C17に到達するタイミングが遅いほど特定領域C12-2への入球確率が高くなるよう構成されている。そこで、第4実施形態においては、小当り開始デモ時間終了から第1大入賞C10の特定開放開始までの長開放待機時間を、停止した小当り図柄によって相違し得るよう構成することで、停止した小当り図柄によって特定領域C12-2への入球確率を異ならせることができる。

【1536】

図155の説明に戻ると、図中(5)のタイミングで、第1大入賞口C10の特定開放が終了する。実行中の小当り遊技では、図中(5)のタイミング以降においては、第1大入賞口C10への遊技球の入球は困難となる。

【1537】

ここで、同図に示すように、図中(3)のタイミングから図中(5)のタイミングまでの特定開放中に第1大入賞口C10に入球した遊技球は、第1大入賞口C10への入球タイミングに拘らずシャッタ塞ぎ数が1の状況で回転体C17に到達するような設計値(時間値)にて構成されている。このように構成することで、回転体C17に遊技球が到達したときの特定領域C12-2への入球確率を、小当り図柄によって一定にすることができる。後述する他の小当り遊技においても、第1大入賞口C10が特定開放となっている期間に遊技球が入球した場合には、入球タイミングに拘らず、遊技球が回転体C17に到達した際のシャッタ塞ぎ数(V入球確率)が同一となる設計値(時間値)にて構成されている。なお、特定開放中に第1大入賞口C10に入球した遊技球は、8~12秒(平均10秒)の範囲内で回転体C17に到達するよう設計されている。なお、第1大入賞口C10が特定開放となっている期間に遊技球が入球したが、何らかの影響で遊技球が第1大入賞口C10内に滞留した場合などのイレギュラーな状況においては、その限りではない。

【1538】

このように、同図においては、第1大入賞口C10が特定開放をしているときに遊技球が第1大入賞口C10に入球した場合には、第1大入賞口C10への入球タイミングに拘らずシャッタ塞ぎ数が1の状況で回転体C17に到達するような設計値(時間値)にて構成されている第1主遊技側の或る小当り図柄に係る小当り遊技について詳述しているが、本例においては、小当り遊技の契機となった小当り図柄が相違すると、第1大入賞口C10が特定開放をするタイミング(小当り終了デモ時間が終了してから特定開放をするまでの長開放待機時間)や、遊技球が回転体C17に到達した際のシャッタ塞ぎ数などが相違し得るよう構成されている。

【1539】

なお、第1大入賞口C10に入球した遊技球が回転体C17(の近傍)に到達することを、第1大入賞口C10に入球した遊技球が回転体C17に向かって流下すると称することがあり、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2(の近傍)に到達することを、第1大入賞口C10に入球した遊技球が特定領域C12-2に向かって流下すると称することがある。

10

20

30

40

50

【1540】

なお、遊技球が回転体C17に到達した際のシャッタ塞ぎ数を、単にシャッタ塞ぎ数を称することがあり、実質的なシャッタ塞ぎ数と称することがある。

【1541】

また、図中(5)のタイミングにて、V演出として、発射促進演出が終了し、結果報知演出が開始される。

【1542】

次に、図中(6)のタイミングで、可動体(シャッタC12-3-2)が駆動し、一般領域(例えば、一般領域C12-3-2)を塞ぎ、シャッタ塞ぎ数が2となる。次に、図中(7)のタイミングで、可動体(シャッタC12-3-3)が駆動し、一般領域(例えば、一般領域C12-3-3)を塞ぎ、シャッタ塞ぎ数が3となる。次に、図中(8)のタイミングで、可動体(シャッタC12-3-4)が駆動し、一般領域(例えば、一般領域C12-3-4)を塞ぎ、シャッタ塞ぎ数が4となる。

【1543】

なお、図中(8)のタイミング以降の作用(可動体が作動終了して初期位置に戻るタイミングなど)については、第3実施形態(図154を参照)と同様となっている。また、振動エラー検知期間の終了タイミングについては、全遊技球の排出が完了したタイミングとしてもよいし、小当り終了デモ時間の開始タイミングとしてもよいし、小当り終了デモ時間の終了タイミングとしてもよい。また、振動エラー検知期間の終了タイミングを特定タイミングと称することがある。

【1544】

このように、第4実施形態においては、小当り遊技が実行される場合には、第1大入賞口C10内の可動体は、小当り開始デモ時間の終了後に作動を開始し、時間が経過するにつれてシャッタ塞ぎ数が増加するよう構成されている。このことから、小当り遊技中に第1大入賞口C10に遊技球が入球可能(入球容易)となる特定開放のタイミングが遅いほど(小当り遊技開始デモ時間終了後の長開放待機時間が長時間であるほど)、特定領域C12-2への入球確率が高くなるよう構成されている。

【1545】

このように構成することで、第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数を用いずに、小当り図柄に応じて特定開放時の第1大入賞口C10への入球後に設計値(時間値)どおりに遊技球が回転体C17に到達した際のシャッタ塞ぎ数(実質的なシャッタ塞ぎ数とも称する)を相違させることができるとともに、様々なシャッタ塞ぎ数に対応して多彩な演出を実行することができる。

【1546】

<小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出>

次に、図156を参照して、第4実施形態における、小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出の関係性について詳述する。同図においては、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の小当りに当選した場合のみを例示している。

【1547】

なお、第4実施形態においては、前述したように、長開放待機時間の時間値を複数有しており、停止表示される小当り図柄によって長開放待機時間が相違し得るよう構成されている。また、第4実施形態における当選し得る小当り図柄は、第1実施形態と同様となっている。

【1548】

また、前述したように、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とにおいては、模擬リーチ演出が実行され、長開放待機時間が経過すると、模擬リーチ演出が終了し、発射促進演出が実行されることとなる。模擬リーチ演出としては、ペンギンリーチと、羊リーチと、ライオンリーチと、キリンリーチとの、4つの模擬リーチ演出を有しており、模擬リーチ演出のV入球期待度(模擬リーチ演出が実行された場合の、回転体C17到達時のV入球確率の平均値)は、低いものから順に「ペンギンリーチ<羊リーチ<ライオンリーチ<キ

10

20

30

40

50

リンリーチ」となっている。また、ペンギンリーチと、羊リーチと、ライオンリーチと、キリンリーチとには、それぞれチャンスアップ演出が実行される場合（チャンスアップありと称することがある）と、チャンスアップ演出が実行されない場合（チャンスアップなしと称することがある）とがあり、同じ模擬リーチ演出が実行される場合には、チャンスアップなしよりもチャンスアップありの方が、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率が相対的に高くなっている。ここで、模擬リーチ演出の導入演出であるリーチタイトル演出（例えば、ライオンリーチであれば、演出開始時に「ライオン！」との文字が表示される演出）がチャンスアップなしであれば白色であり、チャンスアップありであれば赤色や金色である、つまり、赤色や金色のリーチタイトル演出がチャンスアップ演出である。その他、模擬リーチ演出に出現する動物の数がチャンスアップなしであれば 1 匹であり、チャンスアップありであれば 3 匹や 5 匹である、つまり、動物が複数匹出現する演出がチャンスアップ演出である。なお、V 入球確率を特定領域 C 1 2 - 2 への入球確率と称することがある。また、模擬リーチ演出は小当り開始デモ時間の開始タイミングから開始しなくてもよく、小当り開始デモ時間の開始以降の所定のタイミングから開始するよう構成してもよい。また、模擬リーチ演出は長開放待機時間の終了タイミングにて終了しなくてもよく、長開放待機時間の終了以前の所定のタイミングにて終了するよう構成してもよい。上述したように、模擬リーチ演出は、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とに亘って（跨って）実行可能であり、小当り開始デモ時間から長開放待機時間にかけてシームレスに実行可能な演出であるため、遊技者は小当り開始デモ時間がいつ終了したのかを認識し難くなっている。

【1549】

なお、チャンスアップ演出を特殊演出と称することがあり、チャンスアップなしを特殊演出を実行しないと称することがあり、チャンスアップありを特殊演出を実行すると称することがある。

【1550】

なお、模擬リーチ演出は、例えば、7 図柄がテンパイして、恰もリーチ演出のような演出態様を含んだ演出となっており、主遊技図柄の変動中に実行され得る所謂リーチ演出とは異なり、小当り遊技中の小当り開始デモ時間と長開放待機時間とに亘って実行される演出である。なお、変形例として、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示する際には、演出表示装置 S G において、所謂リーチ演出として、例えば、4 図柄がテンパイして、中図柄に「動物」といった文字が記載された特殊図柄が停止し、その後、小当り遊技が開始することで、動物が出現する演出が実行される（装飾図柄は小当り遊技の開始を契機に非表示となった状態、もしくは、縮小して「4・動物・4」といった組合せにて停止表示を維持した状態にて、後述する羊やライオンなどが出現して V 入球期待度を示唆する演出を実行する）。

【1551】

ここで、前述したように、回転体 C 1 7 には、1 つの特定領域と 4 つの一般領域とを有しているため、遊技球が回転体 C 1 7 に到達した時において、シャッタ塞ぎ数が 0 の場合には、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は $1/5$ であり、シャッタ塞ぎ数が 1 以上の場合には、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は「 $(1 + \text{シャッタ塞ぎ数}) / 5$ 」となっており、シャッタ塞ぎが増加すると、V 入球確率は高くなる。

【1552】

図柄 1 の第 1 __ 4 R 図柄 1 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 50 秒、長開放待機時間が 10 秒となっており、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との 60 秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップなしが選択割合 100% で実行される。ここで、選択割合とは、1 の小当り図柄が停止表示した場合における模擬リーチ演出の選択割合である。

【1553】

次に、図柄 2 の第 1 __ 4 R 図柄 2 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 40 秒、長開放待機時間が 20 秒となっており、小当り開始デモ時間と長開放待機

10

20

30

40

50

時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップありが選択割合50%で実行され、羊リーチのチャンスアップなしが選択割合50%で実行される。

【1554】

次に、図柄3の第1__4R図柄3を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が30秒、長開放待機時間が30秒となっており、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、羊リーチのチャンスアップありが選択割合50%で実行され、ライオンリーチのチャンスアップなしが選択割合50%で実行される。

【1555】

次に、図柄4の第1__4R図柄4を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が20秒、長開放待機時間が40秒となっており、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ライオンリーチのチャンスアップありが選択割合50%で実行され、キリンリーチのチャンスアップなしが選択割合50%で実行される。

【1556】

次に、図柄5の第1__4R図柄5を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が10秒、長開放待機時間が50秒となっており、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、キリンリーチのチャンスアップありが選択割合100%で実行される。

【1557】

このように、第4実施形態においては、小当り遊技の実行契機となった小当り図柄によって、長開放待機時間が相違し得るよう構成されている。前述したように、長開放待機時間が長時間であるほど特定領域C12-2への入球確率が高くなるよう構成されていることから、長開放待機時間が10秒の第1__4R図柄1を契機とした小当り遊技においては、回転体C17到達時のV入球確率が1/5であり、長開放待機時間が20秒の第1__4R図柄2を契機とした小当り遊技においては、回転体C17到達時のV入球確率が2/5であり、長開放待機時間が30秒の第1__4R図柄3を契機とした小当り遊技においては、回転体C17到達時のV入球確率が3/5であり、長開放待機時間が40秒の第1__4R図柄4を契機とした小当り遊技においては、回転体C17到達時のV入球確率が4/5であり、長開放待機時間が50秒の第1__4R図柄5を契機とした小当り遊技においては、回転体C17到達時のV入球確率が5/5となっている。なお、第1__4R図柄1~5の選択割合は、それぞれ、60%、25%、10%、4%、1%としてよい。

【1558】

また、第4実施形態においては、同図における模擬リーチ演出の実行時間が、小当り遊技の実行契機となった小当り図柄に拘らずすべて60秒となっている。換言すると、「第1__4R図柄1→第1__4R図柄2→第1__4R図柄3→第1__4R図柄4→第1__4R図柄5」となっていくにつれて、長開放待機時間は相対的に長時間となっていく一方、小当り開始デモ時間が相対的に短時間になっていくよう構成されている。

【1559】

また、第4実施形態においては、遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がN個である小当りの小当り開始デモ時間の平均値よりも、遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がM(M>N)個である小当りの小当り開始デモ時間の平均値の方が相対的に短時間であるよう構成されている。なお、本明細書における「平均値」は、値を1種類のみ有している場合においては、当該1種類の値を平均値としており、例えば、シャッタ塞ぎ数がN個である小当りの小当り開始デモ時間が5秒の1種類のみである場合には、シャッタ塞ぎ数がN個である小当りの小当り開始デモ時間の平均値は5秒となる。また、平均値は、複数回試行した場合の平均の値としてもよく、例えば、10回試行した場合の平均の値を平均値とすると、シャッタ塞ぎ数がN個である小当りの小当り開始デモ時間が5秒の1種類のみである場合には、シャッタ塞ぎ数がN個である小当りを10回

10

20

30

40

50

実行した場合の小当り開始デモ時間の合計を試行回数である10で除算し、「10回×5秒÷10＝5秒」を平均値としてもよい。なお、本明細書における「平均値」、「平均」については、同様の解釈が可能であることを補足しておく。

【1560】

また、第4実施形態においては、遊技球が回転体C17に到達した時のV入球確率がNである小当りの小当り開始デモ時間の平均値よりも、遊技球が回転体C17に到達した時のV入球確率がM（M＞N）である小当りの小当り開始デモ時間の平均値の方が相対的に短時間であるよう構成されている。

【1561】

また、第4実施形態においては、遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がN個である小当りの長開放待機時間の平均値よりも、遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がM（M＞N）個である小当りの長開放待機時間の平均値の方が相対的に短時間であるよう構成されている。

【1562】

また、第4実施形態においては、遊技球が回転体C17に到達した時のV入球確率がNである小当りの長開放待機時間の平均値よりも、遊技球が回転体C17に到達した時のV入球確率がM（M＞N）である小当りの長開放待機時間の平均値の方が相対的に短時間であるよう構成されている。

【1563】

また、図示するように、各模擬リーチ演出は、同一の模擬リーチ演出である場合、チャンスアップなし（チャンスアップなしの模擬リーチ演出が実行される小当り遊技であり、以下同様）と比較して、チャンスアップあり（チャンスアップありの模擬リーチ演出が実行される小当り遊技であり、以下同様）の方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多いよう構成されている。具体例としては、ライオンリーチのチャンスアップなしと、ライオンリーチのチャンスアップありとでは、後者の方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多くなるよう構成されている。なお、チャンスアップのありなしでリーチタイトル演出や動物の数といった一部の演出内容に相違は生じるが、ライオンが出現する模擬リーチ演出という意味では同じであるため、ここでは同一の模擬リーチ演出としている。また、模擬リーチ演出におけるチャンスアップなし同士を比較すると、期待度が1つ高い模擬リーチ演出は実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ増加するよう構成されている。具体例としては、ペンギンリーチのチャンスアップなしよりも羊リーチのチャンスアップなしの方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多いよう構成されている。同様に、模擬リーチ演出におけるチャンスアップあり同士を比較すると、期待度が1つ高い模擬リーチ演出は実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ増加するよう構成されている。具体例としては、ペンギンリーチのチャンスアップありよりも羊リーチのチャンスアップありの方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多いよう構成されている。なお、回転体C17到達時のV入球確率が高いことを、期待度が高いと称することがある。

【1564】

このように構成されていることから、例えば、ペンギンリーチのチャンスアップありと羊リーチのチャンスアップなしとは、実質的なシャッタ塞ぎ数が同一となっている。すなわち、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実質的なシャッタ塞ぎ数と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実質的なシャッタ塞ぎ数とは同一となっている。換言すると、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありが実行される小当りの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしが実行される小当りの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値とは同一となっている。なお、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありが実行される小当りの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしが実行される小当りの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値とは略同一であってもよい。なお、本明細書における同一は完全に同一である必要はなく、略同一であってもよい。

【1565】

また、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの演出実行時間と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの演出実行時間とは、同一（同図においては、60秒）となっている。

【1566】

なお、同図においては、ペンギンリーチのチャンスアップなしや羊リーチのチャンスアップありなど、1つの模擬リーチ演出とチャンスアップの有無との組み合わせに対して実質的なシャッタ塞ぎ数が1通りのみとなるよう構成したが、これには限定されず、例えば、ペンギンリーチのチャンスアップありが模擬リーチ演出として実行された場合においても、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つの場合と2つの場合とを有するよう構成してもよい。例えば、リーチタイトル演出のチャンスアップのみの場合は実質的なシャッタ塞ぎ数が1つであり、動物の数のチャンスアップのみの場合は実質的なシャッタ塞ぎ数が1つであり、リーチタイトル演出のチャンスアップと動物の数のチャンスアップの両方の場合は実質的なシャッタ塞ぎ数が2つである。なお、他の模擬リーチ演出とチャンスアップの有無との組み合わせについても同様に、実質的なシャッタ塞ぎ数が複数種類存在するよう構成してもよい。

【1567】

このように構成した場合においても、同一の模擬リーチ演出であった場合には、チャンスアップなしよりもチャンスアップありの方が、遊技球が回転体C17に到達した際のシャッタ塞ぎ数の期待値が高いよう構成することが好適である。また、図156と同様に、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値とは同一となるよう構成してもよい。

【1568】

なお、第4実施形態においては小当り開始デモ時間と長開放待機時間とに亘って模擬リーチ演出が実行されるよう構成したが、実行される演出は模擬リーチ演出には限定されない。また、特定領域C12-2に遊技球が入球した場合に、演出表示装置SG上で図柄が3つ揃うために模擬リーチ演出と称しているが、模擬リーチ演出が実行されるのは、図柄変動中ではなく小当り遊技中であるため、模擬リーチ演出は、主遊技図柄の変動中に実行され得る所謂リーチ演出とは異なる演出であることを補足しておく（他の模擬リーチ演出を例示している実施形態においても同様である）。

【1569】

次に、図157を参照して、第4実施形態における小当り遊技中の演出について詳述する。

【1570】

同図上部の「A：羊リーチチャンスアップなし」は、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の小当り図柄である第1__4R図柄2が停止表示した場合を図示している。

【1571】

まず、小当り開始デモ時間が開始し、演出表示装置SGにて7図柄がテンパイして、恰もリーチ演出のような演出態様の模擬リーチ演出が実行される。その後、小当り開始デモ時間の開始から30秒が経過すると演出表示装置SGに羊が1匹表示される。その後、さらに30秒が経過すると、小当り開始デモ時間の開始から60秒が経過したため、模擬リーチ演出の実行が終了し、第1大入賞口C10が特定開放をするとともに、発射促進演出として演出表示装置SGに「Vを狙え！！」と表示される（正確には、発射促進演出を確認してから遊技者が遊技球の発射を開始しても第1大入賞口C10への入球が間に合うよう、「Vを狙え！！」と表示してから3秒後に特定開放が実行される）。当該「Vを狙え！！」の表示を視認することで、遊技者は、第1大入賞口C10に向けて遊技球を発射させるべき遊技状況であることを認識することができる。なお、発射促進演出の実行開始タイミングとしては、第1大入賞口C10が特定開放をする（特定開放を開始する）タイミングに対応していればよく、第1大入賞口C10の特定開放のタイミングを発射促進演出

の実行開始タイミングとしてもよいし、第1大入賞口C10の特定開放のタイミングよりも所定時間前のタイミングを発射促進演出の実行開始タイミングとしてもよい。また、第1大入賞口C10が特定開放をするタイミング（小当り終了デモ時間が終了してから特定開放をするまでの長開放待機時間）は、小当り図柄によって相違し得るよう構成されているため、発射促進演出の実行タイミングも小当り図柄によって相違し得るよう構成されている。

【1572】

その後、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃って、大当りが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃わず、大当りが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。変形例として、前述したとおり、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示する際には、演出表示装置SGにおいて、所謂リーチ演出として、例えば、4図柄がテンパイして、中図柄に「動物」といった文字が記載された特殊図柄が停止し、その後、小当り遊技が開始することで、装飾図柄は小当り遊技の開始を契機に非表示となった状態、もしくは、縮小して「4・動物・4」といった組合せにて停止表示を維持した状態にて、羊が出現してV入球期待度を示唆する演出（動物の種類やチャンスアップのありなしに応じてV入球期待度を示唆する演出）を実行するよう構成してもよく、そのように構成した場合、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて大きく「V」が表示され、その表示を継続したまま羊が喜ぶ様子が表示され、大当りが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて「残念」が表示され、その表示が継続したまま羊が落胆する様子が表示され、大当りが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。

【1573】

次に、同図下部の「B：ペンギンリーチチャンスアップなし」は、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の小当り図柄である第1__4R図柄1が停止表示した場合を図示している。

【1574】

まず、小当り開始デモ時間が開始し、演出表示装置SGにて7図柄がテンパイして、恰もリーチ演出のような演出態様の模擬リーチ演出が実行される。その後、小当り開始デモ時間の開始から30秒が経過すると演出表示装置SGにペンギンが1匹表示される。その後、さらに30秒が経過すると、小当り開始デモ時間の開始から60秒が経過したため、模擬リーチ演出の実行が終了し、第1大入賞口C10が特定開放をするとともに、発射促進演出として演出表示装置SGに「Vを狙え！！」と表示される（正確には、発射促進演出を確認してから遊技者が遊技球の発射を開始しても第1大入賞口C10への入球が間に合うよう、「Vを狙え！！」と表示してから3秒後に特定開放が実行される）。当該「Vを狙え！！」の表示を視認することで、遊技者は、第1大入賞口C10に向けて遊技球を発射させるべき遊技状況であることを認識することができる。

【1575】

その後、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃って、大当りが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃わず、大当りが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。変形例として、前述したとおり、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示する際には、演出表示装置SGにおいて、所謂リーチ演出として、例えば、4図柄がテンパイして、中図柄に「動物」といった文字が記載された特殊図柄が停止し、その後、小当り遊技が開始することで、装飾図柄は小当り遊技の開始を契機に非表示となった状態、もしくは、縮小して「4・動物・4」といった組合せにて停止表示を維持した状態にて、羊が出現してV入球期待度を示唆する演出（動物の種類やチャンスアップのありなしに応じてV入球期待度を示唆する演出）を実行するよう構成してもよく、そのように構成した場合、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて大きく「V」が表示され、その表示を継続したまま羊が喜ぶ様子が表示され、大当りが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて「残念」が表示され、その表示が継続したまま羊が落胆する様子が表示され、大当りが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。

ーチ演出として、例えば、4図柄がテンパイして、中図柄に「動物」といった文字が記載された特殊図柄が停止し、その後、小当り遊技が開始することで、装飾図柄は小当り遊技の開始を契機に非表示となった状態、もしくは、縮小して「4・動物・4」といった組合せにて停止表示を維持した状態にて、ペンギンが出現してV入球期待度を示唆する演出（動物の種類やチャンスアップのありなしに応じてV入球期待度を示唆する演出）を実行するよう構成してもよく、そのように構成した場合、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて大きく「V」が表示され、その表示を継続したままペンギンが喜ぶ様子が表示され、大当りが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて「残念」が表示され、その表示が継続したままペンギンが落胆する様子が表示され、大当りが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。

10

【1576】

図156にて詳述したように、第1__4R図柄1を実行契機とした小当り遊技と、第1__4R図柄2を実行契機とした小当り遊技とでは、小当り開始デモ時間の終了タイミングが相違しているが、図157に図示するように模擬リーチの実行時間や、羊またはペンギンの表示タイミングなどを同様とすることによって、遊技者は、模擬リーチ演出を視認しても、実行されている小当り遊技のV入球確率がいずれであるかを判別し難くなり、結果報知演出が実行されるまで、大当りの実行への期待感を持続させることができる。

20

【1577】

なお、模擬リーチ演出の実行中において、遊技者にサブ入力ボタンSBの操作を促すボタン演出を実行するよう構成してもよい。具体例としては、模擬リーチ演出としてペンギンリーチを実行している状況にてボタン演出を実行し、サブ入力ボタンSBを操作すると、チャンスアップなしとなる場合とチャンスアップありとなる場合とを有するよう構成してもよい。例えば、リーチタイトル演出が実行される場合にボタン画像オブジェクトが表示され、サブ入力ボタンSBを操作すると、白色のリーチタイトル演出が表示されていたものが、チャンスアップなしである白色のリーチタイトル演出となる場合（白色のリーチタイトル演出のままである場合）とチャンスアップありである赤色や金色のリーチタイトル演出となる場合や、動物が1匹出現した際にボタン画像オブジェクトが表示され、サブ入力ボタンSBを操作すると、チャンスアップなしである1匹の動物が表示される場合とチャンスアップありである3匹の動物や5匹の動物が表示される場合などを有する。また、模擬リーチ演出の実行中にボタン演出を実行開始するタイミングとしては、小当り開始デモ時間にて実行してもよいし、長開放待機時間にて実行してもよい（つまり、ボタン画像オブジェクトが表示されるタイミングとして、小当り開始デモ時間中のタイミングや、長開放待機時間中のタイミングを有してもよい）。

30

【1578】

また、前述したように、第1大入賞口C10が特定開放を開始するタイミングにて、振動エラー検知期間が開始するよう構成されているため、振動エラーのエラー報知によって、遊技者参加型の演出であるボタン演出の遊技性を阻害することなく、小当り遊技の契機となった小当り図柄に応じた（V入球確率に応じた）振動エラー検知期間を設定することができる。このように構成することで、小当り遊技の実行中において、遊技の興趣性を担保しつつ、信頼性の高い不正監視を実現することができる。

40

【1579】

（第4実施形態からの変更例1）

第4実施形態においては、小当り遊技の実行中における、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との関係性について詳述したが、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とは第4実施形態の構成のみには限定されない。そこで、第4実施形態とは異なる、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との構成を第4実施形態からの変更例1として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、

50

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。

【1580】

＜小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出＞

はじめに、図158を参照して、第4実施形態からの変更例1における、小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出の関係性について詳述する。同図においては、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の小当りに当選した場合のみを例示している。

【1581】

第4実施形態との変更点は、小当り開始デモ時間であり、第1__4R図柄1を実行契機とした小当り遊技の小当り開始デモ時間が25秒であり、第1__4R図柄2を実行契機とした小当り遊技の小当り開始デモ時間が20秒であり、第1__4R図柄3を実行契機とした小当り遊技の小当り開始デモ時間が15秒であり、第1__4R図柄4を実行契機とした小当り遊技の小当り開始デモ時間が10秒であり、第1__4R図柄5を実行契機とした小当り遊技の小当り開始デモ時間が5秒である。

【1582】

このように構成されていることから、第4実施形態からの変更例1においては、小当り遊技の契機となった小当り図柄によって、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和が相違し得る、換言すると、模擬リーチ演出の実行時間が相違し得るよう構成されている。また、回転体C17到達時のV入球確率が高くなるほど長開放待機時間が長くなっていることから、回転体C17到達時のV入球確率が高くなるほど模擬リーチ演出の実行時間が長くなっている。なお、小当り開始デモ時間は同図の構成には限定されず、複数の小当り遊技で同一の小当り開始デモ時間となるよう構成してもよい。

【1583】

また、第4実施形態と同様に、各模擬リーチ演出は、同一の模擬リーチ演出である場合、チャンスアップなしと比較して、チャンスアップありの方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多いよう構成されている。具体例としては、ライオンリーチのチャンスアップなしと、ライオンリーチのチャンスアップありとでは、後者の方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多くなるよう構成されている。なお、チャンスアップのありなしでリーチタイトル演出や動物の数といった一部の演出内容に相違は生じるが、ライオンが出現する模擬リーチ演出という意味では同じであるため、ここでは同一の模擬リーチ演出としている。また、模擬リーチ演出におけるチャンスアップなし同士を比較すると、期待度が1つ高い模擬リーチ演出は実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ増加するよう構成されている。具体例としては、ペンギンリーチのチャンスアップなしよりも羊リーチのチャンスアップなしの方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多いよう構成されている。同様に、模擬リーチ演出におけるチャンスアップあり同士を比較すると、期待度が1つ高い模擬リーチ演出は実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ増加するよう構成されている。具体例としては、ペンギンリーチのチャンスアップありよりも羊リーチのチャンスアップありの方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多いよう構成されている。

【1584】

このように構成されていることから、例えば、ペンギンリーチのチャンスアップありと羊リーチのチャンスアップなしとは、実質的なシャッタ塞ぎ数が同一であり、且つ、模擬リーチ演出の実行時間（小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和）が同一になっている。他方、ペンギンリーチのチャンスアップなしとペンギンリーチのチャンスアップありとは、実質的なシャッタ塞ぎ数が相違しており、且つ、模擬リーチ演出の実行時間（小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和）も相違している。また、チャンスアップありの場合は、チャンスアップなしの場合に比べて、模擬リーチ演出の実行時間（小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和）が5秒長い。例えば、リーチタイトル演出が赤色や金色となる場合はリーチタイトル演出が白色となる場合よりも、リーチタイトル演出の色が変

化する演出時間を確保するため模擬リーチ演出の実行時間（小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和）が5秒長い、又は、動物の数が3匹や5匹の場合は動物の数が1匹の場合よりも、動物が多い分（増える分）の演出時間を確保するため模擬リーチ演出の実行時間（小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和）が5秒長い。

【1585】

すなわち、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実質的なシャッタ塞ぎ数及び模擬リーチ演出の実行時間と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実質的なシャッタ塞ぎ数及び模擬リーチ演出の実行時間とは同一となっている。換言すると、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値及び模擬リーチ演出の実行時間と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値及び模擬リーチ演出の実行時間とは同一となっている。

10

【1586】

このように構成することで、模擬リーチ演出の演出態様や小当り開始デモ時間の長さなどによって、遊技者にV入球確率を判別され難くすることができ、遊技者は大当りの実行への期待感を持続させることができる。

【1587】

また、図158においては、実行される模擬リーチ演出の演出態様がペンギンリーチのチャンスアップなしであれば、回転体C17到達時のV入球確率は1/5であり、実行される模擬リーチ演出の演出態様が羊リーチのチャンスアップありであれば、回転体C17到達時のV入球確率は3/5であるといったように、実行される模擬リーチ演出の演出態様と、回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数としてもよい）とが1対1で対応するように構成したが、これには限定されず、羊リーチのチャンスアップありが模擬リーチ演出として実行された場合、回転体C17到達時のV入球確率が3/5の小当り遊技中である場合と、回転体C17到達時のV入球確率が4/5の小当り遊技中である場合と、を有するよう構成してもよい。例えば、チャンスアップありとしてリーチタイトル演出が赤色の場合は回転体C17到達時のV入球確率が3/5の小当り遊技であり、チャンスアップありとしてリーチタイトル演出が金色の場合は回転体C17到達時のV入球確率が4/5の小当り遊技であるよう構成してもよい。また、例えば、チャンスアップありとして動物の数が3匹の場合は回転体C17到達時のV入球確率が3/5の小当り遊技であり、チャンスアップありとして動物の数が5匹の場合は回転体C17到達時のV入球確率が4/5の小当り遊技であるよう構成してもよい。

20

30

【1588】

このように構成した場合においても、同一の模擬リーチ演出であった場合には、チャンスアップなしよりもチャンスアップありの方が、実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値が高いよう構成することが好適である。また、図158と同様に、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値とは同一となるよう構成してもよい。

【1589】

次に、図159を参照して、第4実施形態からの変更例1における小当り遊技中の演出について詳述する。

40

【1590】

同図上部の「A：羊リーチチャンスアップなし」は、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の小当り図柄である第1__4R図柄2が停止表示した場合を図示している。

【1591】

まず、小当り開始デモ時間が開始し、演出表示装置SGにて7図柄がテンパイして、恰もリーチ演出のような演出態様の模擬リーチ演出が実行される。その後、小当り開始デモ時間の開始から20秒が経過すると、小当り開始デモ時間が終了して長開放待機時間が開始し、演出表示装置SGに羊が1匹表示される。その後、さらに20秒が経過すると、長

50

開放待機時間である20秒が経過したため、模擬リーチ演出の実行が終了し、第1大入賞口C10が特定開放をするとともに、発射促進演出として演出表示装置SGに「Vを狙え!!」と表示される（正確には、発射促進演出を確認してから遊技者が遊技球の発射を開始しても第1大入賞口C10への入球が間に合うよう、「Vを狙え!!」と表示してから3秒後に特定開放が実行される）。当該「Vを狙え!!」の表示を視認することで、遊技者は、第1大入賞口C10に向けて遊技球を発射させるべき遊技状況であることを認識することができる。

【1592】

その後、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃って、大当たりが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃わず、大当たりが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。変形例として、前述したとおり、主遊技図柄が小当たり図柄にて停止表示する際には、演出表示装置SGにおいて、所謂リーチ演出として、例えば、4図柄がテンパイして、中図柄に「動物」といった文字が記載された特殊図柄が停止し、その後、小当たり遊技が開始することで、装飾図柄は小当たり遊技の開始を契機に非表示となった状態、もしくは、縮小して「4・動物・4」といった組合せにて停止表示を維持した状態にて、羊が出現してV入球期待度を示唆する演出（動物の種類やチャンスアップのありなしに応じてV入球期待度を示唆する演出）を実行するよう構成してもよく、そのように構成した場合、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて大きく「V」が表示され、その表示を継続したまま羊が喜ぶ様子が表示され、大当たりが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて「残念」が表示され、その表示が継続したまま羊が落胆する様子が表示され、大当たりが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。

【1593】

次に、同図下部の「B：ペンギンリーチチャンスアップあり」は、非時間短縮遊技状態にて第1主遊技側の小当たり図柄である第1__4R図柄2が停止表示した場合を図示している。

【1594】

まず、小当たり開始デモ時間が開始し、演出表示装置SGにて7図柄がテンパイして、恰もリーチ演出のような演出態様の模擬リーチ演出が実行される。その後、小当たり開始デモ時間の開始から20秒が経過すると、小当たり開始デモ時間が終了して長開放待機時間が開始し、演出表示装置SGにペンギンが1匹表示される。その後、さらに10秒が経過すると、実行中の模擬リーチ演出はチャンスアップありであるため、演出表示装置SGにペンギンが3匹表示される。前述したように、ペンギンが1匹表示されている状況にてボタン演出を実行し、サブ入力ボタンSBが有効期間にて操作される（または、有効期間が経過する）ことで、チャンスアップの有無を報知するよう構成してもよい。より具体的には、チャンスアップなしの場合にはボタン演出終了後もペンギンが1匹表示されることとなり、チャンスアップありの場合にはボタン演出終了後にペンギンが3匹表示されることとなる。変形例として、小当たり開始デモ時間中にチャンスアップ演出を実行してもよい。また、チャンスアップ演出としては、前述したような赤色や金色のリーチタイトル演出を実行してもよい。

【1595】

このペンギンが3匹表示されてからさらに10秒が経過すると、模擬リーチ演出の実行が終了し、第1大入賞口C10が特定開放をするとともに、発射促進演出として演出表示装置SGに「Vを狙え!!」と表示される（正確には、発射促進演出を確認してから遊技

10

20

30

40

50

者が遊技球の発射を開始しても第1大入賞口C10への入球が間に合うよう、「Vを狙え！！」と表示してから3秒後に特定開放が実行される）。当該「Vを狙え！！」の表示を視認することで、遊技者は、第1大入賞口C10に向けて遊技球を発射させるべき遊技状況であることを認識することができる。

【1596】

その後、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃って、大当たりが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて7図柄が3つ揃わず、大当たりが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。変形例として、前述したとおり、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示する際には、演出表示装置SGにおいて、所謂リーチ演出として、例えば、4図柄がテンパイして、中図柄に「動物」といった文字が記載された特殊図柄が停止し、その後、小当り遊技が開始することで、装飾図柄は小当り遊技の開始を契機に非表示となった状態、もしくは、縮小して「4・動物・4」といった組合せにて停止表示を維持した状態にて、ペンギンが出現してV入球期待度を示唆する演出（動物の種類やチャンスアップのありなしに応じてV入球期待度を示唆する演出）を実行するよう構成してもよく、そのように構成した場合、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球した場合には、演出表示装置SGにて大きく「V」が表示され、その表示を継続したままペンギンが喜ぶ様子が表示され、大当たりが実行される旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。一方、回転体C17に到達した遊技球が特定領域C12-2に入球せずに、いずれかの一般領域C12-3に入球した場合には、演出表示装置SGにて「残念」が表示され、その表示が継続したままペンギンが落胆する様子が表示され、大当たりが実行されない旨を遊技者に報知（または示唆）する結果報知演出が実行されることとなる。

【1597】

図158にて詳述したように、第1__4R図柄2を実行契機とした小当り遊技では、小当り開始デモ時間が20秒であり、長開放待機時間が20秒であり、模擬リーチ演出の実行時間は40秒となっている。このように構成されていることから、羊リーチのチャンスアップなしとペンギンリーチのチャンスアップありの演出時間が同一となっている。すなわち、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありと、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度（V入球確率）が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしとの、演出時間が同一となっている。

【1598】

このように構成することにより、例えば、遊技者は、ペンギンリーチを視認した場合にも、その後チャンスアップが実行されることに期待感を抱くことができ、実行されている小当り遊技のV入球確率がいずれであるかを判別し難くなり、結果報知演出が実行されるまで、大当たりの実行への期待感を持続させることができる。

【1599】

（第4実施形態からの変更例2）

第4実施形態及び第4実施形態からの変更例1においては、小当り遊技の実行中における、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との関係性について詳述したが、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とは第4実施形態及び第4実施形態からの変更例1の構成のみに限定されない。そこで、第4実施形態及び第4実施形態からの変更例1とは異なる、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との構成を第4実施形態からの変更例2として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【1600】

＜小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出＞

はじめに、図160を参照して、第4実施形態からの変更例2における、小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出の関係性について詳述する。同図においては、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の小当りに当選した場合のみを例示している。

【1601】

まず、図柄1の第1__4R図柄1を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が50秒、長開放待機時間が10秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は1/5となっている。また、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップ0回が選択割合100%で実行される。ここで、第4実施形態からの変更例2においては、模擬リーチ演出としてチャンスアップ2回を有しているため、チャンスアップ0回、チャンスアップ1回、チャンスアップ2回と称している。チャンスアップ0回はチャンスアップなしと同義であり、チャンスアップ1回（または、チャンスアップ2回）はチャンスアップありと同義である。具体例としては、リーチタイトル演出のチャンスアップなしと動物の数のチャンスアップなしの場合はチャンスアップ0回、リーチタイトル演出のチャンスアップのみの場合はチャンスアップ1回、動物の数のチャンスアップのみの場合はチャンスアップ1回、リーチタイトル演出のチャンスアップと動物の数のチャンスアップの両方の場合はチャンスアップ2回となる。なお、前述した、模擬リーチ演出として、チャンスアップありとチャンスアップなしとを有する構成についても、チャンスアップの回数を2回以上有するよう構成してもよく、その場合には、チャンスアップの回数が多いほど、回転体C17到達時のV入球確率の期待値が高くなるよう構成することが好適である。

【1602】

次に、図柄2Aの第1__4R図柄2Aを契機とした小当り遊技と、図柄2Bの第1__4R図柄2Bを契機とした小当り遊技と、4R図柄2Cを契機とした小当り遊技とにおいては、長開放待機時間が20秒であり、回転体C17到達時のV入球確率は2/5となっている。図柄2Aの第1__4R図柄2Aを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が40秒であり、60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップ0回が選択割合100%で実行される。また、図柄2Bの第1__4R図柄2Bを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が50秒であり、70秒間に亘って模擬リーチ演出として、羊リーチのチャンスアップ0回が選択割合100%で実行される。また、図柄2Cの第1__4R図柄2Cを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が45秒であり、65秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップ1回が選択割合100%で実行される。なお、第4実施形態からの変更例2においては、同じ模擬リーチが実行され、チャンスアップが0回（チャンスアップが実行されない）場合であっても、回転体C17到達時のV入球確率が相違する場合を有している。例えば、ペンギンリーチのチャンスアップ0回においては、回転体C17到達時のV入球確率が5分の1である場合と、5分の2である場合とを有している。

【1603】

次に、図柄3Aの第1__4R図柄3Aを契機とした小当り遊技と、図柄3Bの第1__4R図柄3Bを契機とした小当り遊技と、図柄3Cの第1__4R図柄3Cを契機とした小当り遊技とにおいては、長開放待機時間が30秒であり、回転体C17到達時のV入球確率は3/5となっている。図柄3Aの第1__4R図柄3Aを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が40秒であり、70秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップ2回が選択割合50%で実行され、羊リーチのチャンスアップ0回が選択割合50%で実行される。また、図柄3Bの第1__4R図柄3Bを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が50秒であり、80秒間に亘って模擬リーチ演出として、ライオンリーチのチャンスアップ0回が選択割合100%で実行される。また、図柄3Cの第1__4R図柄3Cを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が45秒であり、75秒間に亘って模擬リーチ演出として、羊リーチのチャンス

アップ1回が選択割合100%で実行される。

【1604】

次に、図柄4Aの第1__4R図柄4Aを契機とした小当り遊技と、図柄4Bの第1__4R図柄4Bを契機とした小当り遊技と、図柄4Cの第1__4R図柄4Cを契機とした小当り遊技とにおいては、長開放待機時間が40秒であり、回転体C17到達時のV入球確率は4/5となっている。図柄4Aの第1__4R図柄4Aを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が40秒であり、80秒間に亘って模擬リーチ演出として、羊リーチのチャンスアップ2回が選択割合50%で実行され、ライオンリーチのチャンスアップ0回が選択割合50%で実行される。また、図柄4Bの第1__4R図柄4Bを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が50秒であり、90秒間に亘って模擬リーチ演出として、キリンリーチのチャンスアップ0回が選択割合100%で実行される。また、図柄4Cの第1__4R図柄4Cを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が45秒であり、85秒間に亘って模擬リーチ演出として、ライオンリーチのチャンスアップ1回が選択割合100%で実行される。

10

【1605】

次に、図柄5Aの第1__4R図柄5Aを契機とした小当り遊技と、図柄5Bの第1__4R図柄5Bを契機とした小当り遊技とにおいては、長開放待機時間が50秒であり、回転体C17到達時のV入球確率は5/5となっている。図柄4Aの第1__4R図柄5Aを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が40秒であり、90秒間に亘って模擬リーチ演出として、ライオンリーチのチャンスアップ2回が選択割合100%で実行される。また、図柄5Bの第1__4R図柄5Bを契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が45秒であり、95秒間に亘って模擬リーチ演出として、キリンリーチのチャンスアップ1回が選択割合100%で実行される。

20

【1606】

このように、第4実施形態からの変更例2においては、例えば、ペンギンリーチのチャンスアップ0回が、第1__4R図柄1を契機とした小当り遊技と第1__4R図柄2Aを契機とした小当り遊技とで実行されるなど、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一の場合においても、異なるV入球確率（実質的なシャッタ塞ぎ数）の小当り遊技にて実行され得よう構成されている。なお、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一の場合を、模擬リーチ演出の演出態様が同一と称することがある。

30

【1607】

なお、前述したように、模擬リーチ演出については、チャンスアップ回数に拘らず、同系統の演出態様であれば同一の模擬リーチ演出であるとしてもよい。一例としては、ペンギンリーチのチャンスアップ0回とペンギンリーチのチャンスアップ1回とは、同系統のペンギンリーチであるため、同一の模擬リーチ演出としてもよい。

【1608】

他方、模擬リーチ演出について、チャンスアップ回数も含めて同一の演出態様である場合に、同一の模擬リーチ演出であるとしてもよい。一例としては、ペンギンリーチのチャンスアップ0回とペンギンリーチのチャンスアップ1回とは、チャンスアップ回数が異なるため、同一の模擬リーチ演出ではないとしてもよい。

40

【1609】

また、第1__4R図柄2Aを契機とした小当り遊技において、ペンギンリーチのチャンスアップ0回が実行され、第1__4R図柄2Cを契機とした小当り遊技において、ペンギンリーチのチャンスアップ1回が実行されるなど、実質的なシャッタ塞ぎ数が同じ小当り遊技において、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップ回数が異なる場合を有するよう構成されている。なお、実質的なシャッタ塞ぎ数が同じ小当り遊技において、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップ回数が異なる場合には、チャンスアップ回数が少ない模擬リーチ演出が実行される小当り遊技の方が、小当り開始デモ時間が相対的に短時間となっている。なお、これには限定されず、実質的なシャッ

50

タ塞ぎ数が同じ小当り遊技において、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップ回数が異なる場合には、チャンスアップ回数が少ない模擬リーチ演出が実行される小当り遊技の方が、小当り開始デモ時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい。

【1610】

なお、これには限定されず、チャンスアップ回数が多い模擬リーチ演出が実行される小当りの方が、小当り開始デモ時間が相対的に短時間となるよう構成してもよい。

【1611】

また、第1__4R図柄2Bを契機とした小当り遊技において、羊リーチのチャンスアップ0回が実行され、第1__4R図柄2Cを契機とした小当り遊技において、ペンギンリーチのチャンスアップ1回が実行されるなど、実質的なシャッタ塞ぎ数が同じ小当り遊技において、異なる（異なる系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップ回数も異なる場合を有するよう構成されている。なお、実質的なシャッタ塞ぎ数が同じ小当り遊技において、異なる（異なる系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップ回数も異なる場合には、チャンスアップ回数が少ない模擬リーチ演出が実行される小当り遊技の方が、小当り開始デモ時間が相対的に長時間となっている。

10

【1612】

なお、これには限定されず、チャンスアップ回数が多い模擬リーチ演出が実行される小当りの方が、小当り開始デモ時間が相対的に短時間となるよう構成してもよい。

【1613】

このように構成することにより、遊技者は、模擬リーチ演出を視認した場合にも、実行されている小当り遊技のV入球確率がいずれであるかを判別し難くなり、結果報知演出が実行されるまで、大当りの実行への期待感を持続させることができる。

20

【1614】

（第4実施形態からの変更例3）

第4実施形態～第4実施形態からの変更例2においては、小当り遊技の実行中における、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との関係性について詳述したが、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とは第4実施形態～第4実施形態からの変更例2の構成のみには限定されない。そこで、第4実施形態～第4実施形態からの変更例2とは異なる、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との構成を第4実施形態からの変更例3として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

30

【1615】

<小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出>

はじめに、図161を参照して、第4実施形態からの変更例3における、小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出の関係性について詳述する。同図においては、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の小当りに当選した場合のみを例示している。

【1616】

まず、図柄1の第1__4R図柄1を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が50秒、長開放待機時間が10秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は1/5となっている。また、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップ0回が選択割合50%で実行され、ペンギンリーチのチャンスアップ1回が選択割合50%で実行される。

40

【1617】

次に、図柄2の第1__4R図柄2を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が40秒、長開放待機時間が20秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は2/5となっている。また、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ペンギンリーチのチャンスアップ1回が選択割合30%で実行

50

され、羊リーチのチャンスアップ0回が選択割合30%で実行され、羊リーチのチャンスアップ1回が選択割合40%で実行される。

【1618】

次に、図柄3の第1__4R図柄3を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が30秒、長開放待機時間が30秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は3/5となっている。また、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、羊リーチのチャンスアップ1回が選択割合30%で実行され、ライオンリーチのチャンスアップ0回が選択割合30%で実行され、ライオンリーチのチャンスアップ1回が選択割合40%で実行される。

【1619】

次に、図柄4の第1__4R図柄4を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が20秒、長開放待機時間が40秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は4/5となっている。また、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、ライオンリーチのチャンスアップ1回が選択割合30%で実行され、キリンリーチのチャンスアップ0回が選択割合30%で実行され、キリンリーチのチャンスアップ1回が選択割合40%で実行される。

【1620】

次に、図柄5の第1__4R図柄5を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が10秒、長開放待機時間が50秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は5/5となっている。また、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との60秒間に亘って模擬リーチ演出として、キリンリーチのチャンスアップ1回が選択割合100%で実行される。

【1621】

このように、第4実施形態からの変更例3においては、例えば、ペンギンリーチのチャンスアップ1回が、第1__4R図柄1を契機とした小当り遊技と第1__4R図柄2を契機とした小当り遊技とで実行されるなど、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一の場合においても、異なるV入球確率（実質的なシャッタ塞ぎ数）の小当り遊技にて実行され得るよう構成されている。このように構成する場合、例えば、前述したように、チャンスアップ演出の態様を異ならせることで、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一の場合（例えば、1回）においても、異なるV入球確率（実質的なシャッタ塞ぎ数）の小当り遊技にて実行され得るようになる。具体例としては、同じペンギンリーチであっても、赤色のリーチタイトル演出である場合よりも金色のリーチタイトル演出である場合の方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多かったり、動物（ペンギン）の数が3匹の場合よりも5個の場合である場合の方が、実質的なシャッタ塞ぎ数が1つ多かったりするよう構成することで、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一の場合（例えば、1回）においても、異なるV入球確率（実質的なシャッタ塞ぎ数）の小当り遊技にて実行され得るようになる。また、第1__4R図柄1を契機とした小当り遊技では、小当り開始デモ時間が50秒であり、長開放待機時間が10秒であり、第1__4R図柄2を契機とした小当り遊技では、小当り開始デモ時間が40秒であり、長開放待機時間が20秒である。すなわち、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一となる、異なるV入球確率（実質的なシャッタ塞ぎ数）の小当り遊技を比較した場合、模擬リーチ演出の実行時間は同一である一方、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とは相違するよう構成されている。

【1622】

このように構成することにより、遊技者は、模擬リーチ演出を視認した場合にも、実行されている小当り遊技のV入球確率がいずれであるかを判別し難くなり、結果報知演出が実行されるまで、大当りの実行への期待感を持続させることができる。

【1623】

前述したように、小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出については、様々な

10

20

30

40

50

構成が適用可能である。第4実施形態～第4実施形態からの変更例3で詳述した構成は、組み合わせて1の構成としてもよく、どのように組み合わせても問題ない。例えば、ある実施形態の特徴構成と他の実施形態の特徴構成との双方を有する構成も創出することが可能である。

【1624】

一例としては、第4実施形態からの変更例2における特徴構成である、実質的なシャッタ塞ぎ数（長開放待機時間）が同一であるが小当り開始デモ時間が異なり、且つ実行される模擬リーチ演出のチャンスアップ回数も異なる小当り図柄（例えば、第1_4R図柄3Bと第1_4R図柄3C）とを有し、第4実施形態からの変更例3における特徴構成である、実質的なシャッタ塞ぎ数（長開放待機時間）が異なっているが、模擬リーチ演出の実行時間

10

【1625】

また、各実施形態における、小当り開始デモ時間の時間値や、長開放待機時間の時間値や、実行される模擬リーチ演出の構成はあくまで一例であり、変更しても問題ない。例えば、第4実施形態からの変更例2における、実質的なシャッタ塞ぎ数（長開放待機時間）が同一であるが小当り開始デモ時間が異なり、且つ実行される模擬リーチ演出のチャンスアップ回数も異なる小当り図柄の一方と、第4実施形態からの変更例3における、実質的なシャッタ塞ぎ数（長開放待機時間）が異なっているが、模擬リーチ演出の実行時間が同一であり、且つ実行される模擬リーチ演出のチャンスアップ回数が異なる小当り図柄の一方とが、同一の小当り図柄となるように設計することも可能であることを補足しておく。

20

【1626】

（第4実施形態からの変更例4）

第4実施形態～第4実施形態からの変更例3においては、小当り遊技の実行中における、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との関係性について詳述したが、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とは第4実施形態～第4実施形態からの変更例3の構成のみには限定されない。そこで、第4実施形態～第4実施形態からの変更例3とは異なる、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との構成を第4実施形態からの変更例4として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

30

【1627】

＜小当り遊技中に関する時間値＞

はじめに、図162を参照して、第4実施形態からの変更例4における、小当り遊技中に関する時間値について詳述する。同図においては、時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の小当りに当選した場合と第2主遊技側の小当りに当選した場合とを例示している。なお、図柄1～5が第1主遊技側の小当り図柄であり、図柄6～11が第2主遊技側の小当り図柄である。

40

【1628】

まず、図柄1の第1_4R図柄1を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が25秒、長開放待機時間が10秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は1/5となっている。

【1629】

次に、図柄2の第1_4R図柄2を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が20秒、長開放待機時間が20秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は2/5となっている。

【1630】

次に、図柄3の第1_4R図柄3を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ

50

時間が15秒、長開放待機時間が30秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は3/5となっている。

【1631】

次に、図柄4の第1__4R図柄4を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が10秒、長開放待機時間が40秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は4/5となっている。

【1632】

次に、図柄5の第1__4R図柄5を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が5秒、長開放待機時間が50秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は5/5となっている。

【1633】

次に、図柄6の第2__4R図柄1を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が25秒、長開放待機時間が10秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は1/5となっている。

【1634】

次に、図柄7の第2__4R図柄2を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が20秒、長開放待機時間が20秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は2/5となっている。

【1635】

次に、図柄8の第2__4R図柄3を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が15秒、長開放待機時間が30秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は3/5となっている。

【1636】

次に、図柄9の第2__4R図柄4を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が10秒、長開放待機時間が40秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は4/5となっている。

【1637】

次に、図柄10の第2__4R図柄5を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が5秒、長開放待機時間が50秒となっており、回転体C17到達時のV入球確率は5/5となっている。

【1638】

次に、図柄11の第2__10R図柄1を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が5秒、長開放待機時間が0秒となっており、直Vの小当り図柄である。第1実施形態と同様に、直Vの小当り図柄が当選した場合、第1第入賞口C10へ入球した遊技球が直Vルートを下流した後、特定領域C12-1へ入球することが略確定的となっている。

【1639】

このように、時間短縮遊技状態にて小当りに当選した場合には、第1主遊技側の小当りに当選した場合と第2主遊技側の小当りに当選した場合とのいずれにおいても、小当り開始デモ時間が5～25秒となっている。また、直V以外の小当り図柄、換言すると、前述したVチャレンジの小当り図柄（第1大入賞口C10へ入球した遊技球がVチャレンジルートを下流した後、特定領域C12-2へ入球する確率が1/5～5/5となる小当り図柄）については、回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数）が同一の小当り図柄は、第1主遊技側の小当り図柄と第2主遊技側の小当り図柄とで、実行される小当り遊技の小当り開始デモ時間が同一となっている。また、回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数）が同一の小当り図柄は、第1主遊技側の小当り図柄と第2主遊技側の小当り図柄とで、実行される小当り遊技の長開放待機時間も同一となっているため、回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数）が同一の小当り図柄は、第1主遊技側の小当り図柄と第2主遊技側の小当り図柄とで、前述した模擬リーチ演出の実行時間である、小当り開始デモ時間と長開放待機時間との和も同一となる。なお、時間短縮遊技状態にて

10

20

30

40

50

小当り（特に、Vチャレンジの小当り）に当選した場合の、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とに亘って実行される演出は、模擬リーチ演出とは異なる演出としてもよい。具体的には、図67にて示した「超Mチャンス」のような演出であってよい。また、変形例として、時間短縮遊技状態においては、第1__4R図柄1～5、及び第2__4R図柄1～5に対応する小当り遊技の小当り開始デモ時間を一律20秒としてもよい。また、小当り開始デモ時間においては、「ルーレットで回転体のレベルを決めろ」との表示された遊技説明を実行し、長開放待機時間においては、遊技説明の実行後、Vチャレンジ演出で使用する回転体C17の動作の態様を決定するルーレット演出を実行する（長開放待機時間が長いほど演出時間が長くなり、演出時間が長くなるほどV入球確率が高くなることを示す演出態様へ変化していく）よう構成してもよい。

10

【1640】

このように構成することによって、第4実施形態からの変更例4においては、第1実施形態と同様に、時間短縮遊技状態では右打ちを実行し、主に第2主遊技図柄を変動させて遊技を進行していくのだが、遊技者が誤って左打ちを実行してしまい、第1主遊技側の小当りに当選してしまった場合においても、当該第1主遊技側の小当り遊技中の演出（小当り開始デモ時間と長開放待機時間とに亘って実行される演出）を、回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数）が同一となる第2主遊技側の小当り遊技中の演出を同一とすることで、状況に応じた適切な演出を実行することができ、遊技者が混乱せずに遊技を進行できることとなる。

【1641】

20

なお、図162においては、時間短縮遊技状態において小当りに当選した場合を例示したが、図柄6～11の第2主遊技側の小当り図柄においては、非時間短縮遊技状態において第2主遊技側の小当りに当選した場合にも、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とを同一の時間値としてもよい。すなわち、第2主遊技側の小当りにおいては、小当り図柄が同一の場合、時間短縮遊技状態で当選した場合にも非時間短縮遊技状態にて当選した場合にも、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とが同一となるよう構成してもよい。このように構成することで、時短回数分の図柄変動が終了し、非時間短縮遊技状態となった場合にも、第2主遊技側の残存している保留に係る図柄変動にて、再度小当りに当選した場合には、時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選した場合と同様の演出を実行することができる。

30

【1642】

なお、同図の構成と前述した第4実施形態～第4実施形態からの変更例3の一部または全部の構成とを組み合わせてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態に係る構成は第4実施形態の構成を採用し、時間短縮遊技状態に係る構成は第4実施形態からの変更例4の構成を採用してもよいことを補足しておく。

【1643】

（第5実施形態）

第1実施形態（本実施形態）においては、小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展するぱちんこ遊技機（いわゆる小当りVの遊技機）の構成について詳述したが、小当りVの遊技機の構成はこれには限定されない。そこで、第1実施形態とは異なる小当りVの遊技機の構成を第5実施形態として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

40

【1644】

なお、第5実施形態は、第1実施形態と同様の小当りVの遊技機であるため、第1実施形態との相違点についてのみ、以下に詳述する。

【1645】

50

< V 通過時の時短回数 >

はじめに、図 1 6 3 は、V 通過時の時短回数に関する表である。同図においては、小当り遊技中に特定領域 C 1 2 - 2（または、直 V の特定領域である特定領域 C 1 2 - 1）に遊技球が入球（V 通過）し、その後の大当りが終了した後に付与される時短回数について図示している。なお、特定領域 C 1 2 - 2 と特定領域 C 1 2 - 1 とを総称して、単に特定領域と称することがある。

【1 6 4 6】

同図における「大当りラウンド」とは、小当り遊技中に遊技球が特定領域に入球し、その後実行される大当りのラウンド数である（小当り遊技を 1 R として大当りのラウンド数に加算している）。また、同図における「低確／低ベース状態」とは、小当りに当選した遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合の、大当り終了後に付与される時短回数であり、「低確／高ベース状態」とは、小当りに当選した遊技状態が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合の、大当り終了後に付与される時短回数である。

【1 6 4 7】

図 1 6 3 に図示する図柄 1 ～ 1 9 を契機とした小当り遊技中においては、特定領域に遊技球が入球可能となっている。換言すると、第 5 実施形態においては、第 1 主遊技側にも第 2 主遊技側にも特定領域に遊技球が入球可能な小当り遊技を有している。

【1 6 4 8】

なお、第 5 実施形態においては、確率変動遊技状態を有していないため、同図においても非確率変動遊技状態の場合のみ図示しているが、これには限定されず、確率変動遊技状態を有するよう構成してもよい。

【1 6 4 9】

まず、図柄 1 ～ 5 は、第 1 主遊技側の小当り図柄であり、すべての小当り図柄で大当りラウンドが 4 R であり、低確／低ベース状態で小当りに当選した場合には、すべての小当り図柄で、その後の大当り終了後に付与される時短回数は 4 回であり、低確／高ベース状態で小当りに当選した場合には、すべての小当り図柄で、その後の大当り終了後に付与される時短回数は 1 0 回となっている。なお、第 1 主遊技側で小当りに当選した場合は、図柄 1 ～ 5 が均等の割合で当選する（1 / 5 で当選する）よう構成されている。変形例として、図柄 1 ～ 5 の選択割合は、それぞれ、6 0 %、2 5 %、1 0 %、4 %、1 %としてよい。

【1 6 5 0】

次に、図柄 6 ～ 1 9 は、第 2 主遊技側の小当り図柄である。図柄 6 ～ 1 2 の大当りラウンドは 1 0 R であり、図柄 1 3 ～ 1 4 の大当りラウンドは 8 R であり、図柄 1 5 ～ 1 6 の大当りラウンドは 7 R であり、図柄 1 7 ～ 1 8 の大当りラウンドは 6 R であり、図柄 1 9 の大当りラウンドは 3 R となっている。また、低確／低ベース状態で小当りに当選した場合には、図柄 6 ～ 1 9 のすべての小当り図柄でその後の大当り終了後に付与される時短回数は 1 0 回となっている。また、低確／高ベース状態で小当りに当選した場合には、図柄 6 ～ 1 9 のすべての小当り図柄でその後の大当り終了後に付与される時短回数は 1 0 回となっている。なお、第 2 主遊技側で小当りに当選した場合は、図柄 6 ～ 1 9 が均等の割合で当選する（1 / 1 4 で当選する）よう構成されている。

【1 6 5 1】

第 5 実施形態は、上述したように構成されているため、以下の特徴構成を有することとなる。

（１）非時間短縮遊技状態にて当選した第 1 主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値は、非時間短縮遊技状態にて当選した第 2 主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値よりも少ない。

（２）時間短縮遊技状態にて当選した第 1 主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値と、時間短縮遊技状態にて当選した第 2 主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値とは同一である。

(3) 時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値と、時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値との差分(0も含む)は、非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値と、非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値との差分よりも少ない。

【1652】

なお、同図においては、非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数を、図柄1～5のすべてにおいて4回としたが、あくまで一例であり変更しても問題ない。また、同図においては、時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数を、図柄1～5のすべてにおいて10回としたが、あくまで一例であり変更しても問題ない。また、同図においては、非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数を、図柄6～19のすべてにおいて10回としたが、あくまで一例であり変更しても問題ない。また、同図においては、時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数を、図柄6～19のすべてにおいて10回としたが、あくまで一例であり変更しても問題ない。なお、時短回数を同図から変更した場合においても、上記(1)、(2)、(3)の構成を充足するよう構成してもよい。

【1653】

また、第1実施形態と同様に、第1主遊技側の時短回数(第1主遊技図柄に関する時短回数)と第2主遊技側の時短回数(第2主遊技図柄に関する時短回数)とを有し、いずれかの時短回数が0回になることで時間短縮遊技状態が終了するよう構成してもよい。このように構成した場合においても、上記(1)、(2)、(3)の構成を充足するよう構成してもよく、第1主遊技側の時短回数のみに適用してもよいし、第2主遊技側の時短回数のみに適用してもよいし、第1主遊技側の時短回数と第2主遊技側の時短回数との平均値に適用してもよい。

【1654】

次に、図164は、図10におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第5実施形態の第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。同図においては図11と同一であるため、フローチャートの詳細な説明は割愛する。

【1655】

図164に図示するように、小当りに当選した遊技においては、ステップ1423処理にて小当り図柄が停止し、その後、ステップ1450の処理にて特定遊技終了判定処理が実行されることとなる。

【1656】

次に、図165は、第5実施形態の図164におけるステップ1450のサブルーチンに係る特定遊技終了判定処理のフローチャートである。同図においては図14と同一であるため、フローチャートの詳細な説明は割愛する。

【1657】

図164及び図165に図示するように、主遊技図柄の変動停止時にステップ1450の特定遊技終了判定処理は実行されるため、以下のような作用となる。

(1) 時間短縮遊技状態の最終変動よりも前の変動(例えば、時間短縮遊技状態であり、時短回数に残り3回である変動)において小当りに当選した場合には、図164のステップ1423の処理にて小当り図柄が停止し、その後ステップ1450の特定遊技終了判定処理が実行され、図165のステップ1474の処理でNoとなり、その後、図6のステップ1700の小当り遊技制御処理を実行する。そのため、図柄変動終了後も小当り遊技実行中も時間短縮遊技状態となっている。

(2) 時間短縮遊技状態の最終変動(変動開始時の時短回数カウンタMP52cのカウン

10

20

30

40

50

タ値＝１となる図柄変動）において小当りに当選した場合には、図１６４のステップ１４２３の処理にて小当り図柄が停止し、その後ステップ１４５０の特定遊技終了判定処理が実行され、図１６５のステップ１４７４の処理でＹｅｓとなり、図１６５のステップ１４７６及びステップ１４７８の処理にて主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフになり（非時間短縮遊技状態となり）、その後、図６のステップ１７００の小当り遊技制御処理を実行する。そのため、図柄変動終了後に非時間短縮遊技状態となり、小当り遊技実行中も非時間短縮遊技状態となっている。

【１６５８】

次に、図１６６は、図１６におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、第５実施形態における特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５１－１にて、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域（特定領域Ｃ１２－１または特定領域Ｃ１２－２）の入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する。

【１６５９】

ステップ１６５１－１でＹｅｓの場合、換言すると、大当り図柄の停止を契機とした特別遊技終了後（大当り終了後）である場合、ステップ１６５６－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大当りに当選した図柄変動の変動開始時の遊技状態と、大当り図柄とを参照して時短回数（所定回数）を決定し、時短回数カウンタ値に所定回数をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【１６６０】

他方、ステップ１６５１－１でＮｏの場合、換言すると、小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として実行された大当り終了後（小当り図柄を契機とした特別遊技終了後）である場合、ステップ１６５７－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りに当選した図柄変動の変動開始時の遊技状態と、小当り図柄とを参照して時短回数（所定回数）を決定し、時短回数カウンタ値に所定回数をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【１６６１】

次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにして、次の処理（ステップ１７００の小当り遊技制御処理）に移行する。

【１６６２】

このように、第５実施形態においては、主遊技図柄の変動開始時の遊技状態を参照して、大当り終了後の時短回数を決定するよう構成されている。より詳細には、大当り図柄の停止を契機とした大当り実行後の時短回数は、大当りに当選した図柄変動の変動開始時の遊技状態を参照し、小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として実行された大当り終了後の時短回数は、小当りに当選した図柄変動の変動開始時の遊技状態を参照するよう構成されている。このように構成することで、時間短縮遊技状態の最終変動にて小当りに当選した場合、前述したように当該小当り遊技中は非時間短縮遊技状態となり、当該小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球した場合、非時間短縮遊技状態にて特定領域に遊技球が入球することとなるが、このような場合においても、小当りに当選した図柄変動の変動開始時の遊技状態を参照して時短回数を決定することで、時間短縮遊技状態の最終変動にて所定の小当りに当選した場合にも、時間短縮遊技状態の最終変動よりも前の変動（例えば、残り時短回数が３回である変動）にて所定の小当りに当選した場合にも、大当り終了後の時短回数を同一の回数とすることができ、大当り終了後の時短回数の成り下がり（格下げ）を防止して、遊技者に損をさせない遊技機とすることができる。

【１６６３】

なお、このように、図柄変動開始時の遊技状態を参照して、大当り終了後の時短回数を決定するよう構成した場合には、非時間短縮遊技状態にて当選した小当りを契機とした大当り終了後の時短回数（または、時短回数の平均値）が、時間短縮遊技状態にて当選した小当りを契機とした大当り終了後の時短回数（または、時短回数の平均値）よりも、相対的に少なくなるよう構成してもよい。また、非時間短縮遊技状態にて当選した第２主遊技

10

20

30

40

50

側の小当りを契機とした大当り終了後の時短回数（または、時短回数の平均値）が、時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機とした大当り終了後の時短回数（または、時短回数の平均値）よりも、相対的に少なくなるよう構成してもよい。

【1664】

また、図柄変動開始時の遊技状態を参照して、大当り終了後の時短回数を決定する場合には、第1主遊技側でも第2主遊技側でも小当りに当選し得るよう構成し、非時間短縮遊技状態で小当りに当選し、小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として実行された大当り終了後の時短回数は1回（当該時間短縮遊技状態を初当り後の時間短縮遊技状態と称することがある）であり、時間短縮遊技状態で小当りに当選し、小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として実行された大当り終了後の時短回数は8回であるように構成してもよい。このように構成した場合、初当り後の時間短縮遊技状態となる1回の図柄変動で小当りに当選した場合にも、当該小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として実行された大当り終了後の時短回数は（1回ではなく）8回とすることができ、遊技者が損をすることがないように構成することができる。

10

【1665】

なお、大当り図柄の停止を契機とした大当り終了後の遊技状態は、大当りに当選した図柄変動の変動開始時の遊技状態に拘らず、大当り図柄に基づいて決定するよう構成してもよい。

【1666】

20

また、第5実施形態においては、時間短縮遊技状態の最終変動（変動開始時の時短回数カウンタMP52cのカウンタ値＝1となる図柄変動）において小当りに当選した場合には、小当り遊技の開始前（図165のステップ1476及びステップ1478の処理）にて非時間短縮遊技状態となるよう構成したが、これには限定されず、時間短縮遊技状態において小当りに当選した場合には、小当り遊技開始時（例えば、小当り開始デモ時間の開始時）に非時間短縮遊技状態となるよう構成してもよい。このように構成した場合にも、当該小当り遊技を契機とした大当りの実行後の時短回数は、小当りに当選した図柄変動の開始時の遊技状態（時間短縮遊技状態）を参照して決定するよう構成することで、小当り遊技中においては非時間短縮遊技状態となるが、当該小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として実行された大当り終了後の時短回数は、小当りに当選した図柄変動の開始時の遊技状態（時間短縮遊技状態）を参照して決定するため、時間短縮遊技状態に対応した時短回数とすることができ、遊技者が損をすることがないように構成することができる。なお、このように構成した場合には、時間短縮遊技状態の最終変動（変動開始時の時短回数カウンタMP52cのカウンタ値＝1となる図柄変動）にて小当りに当選した場合にも、時間短縮遊技状態の最終変動よりも前の図柄変動（変動開始時の時短回数カウンタMP52cのカウンタ値＞1となる図柄変動）にて小当りに当選した場合にも、小当り遊技開始時（例えば、小当り開始デモ時間の開始時）に非時間短縮遊技状態となる。

30

【1667】

（第6実施形態）

第1実施形態（本実施形態）においては、小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展するぱちんこ遊技機（いわゆる小当りVの遊技機）の構成について詳述したが、小当りVの遊技機の構成はこれには限定されない。そこで、第1実施形態とは異なる小当りVの遊技機の構成を第6実施形態として以下に詳述する。また、前述した実施形態は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

40

【1668】

なお、第6実施形態は、第1実施形態と同様の小当りVの遊技機であるため、第1実施

50

形態との相違点についてのみ、以下に詳述する。

【1669】

はじめに、図167を参照して、第6実施形態における、小当り遊技中に関する時間値について詳述する。同図においては、非時間短縮遊技状態において、第1主遊技側の小当りに当選した場合と第2主遊技側の小当りに当選した場合とを例示している。なお、図柄1～5が第1主遊技側の小当り図柄であり、図柄6～19が第2主遊技側の小当り図柄である。

【1670】

また、第6実施形態に係る遊技機は、第1大入賞口C10内の特定領域C12-2または一般領域C12-3への不正な入球を検知すると不正入球エラーが発生したと判定するよう構成されている。不正入球エラーが発生していると判定することを不正入球エラーが発生していると称することがある。特定領域C12-2または一般領域C12-3への不正な入球とは、通常の遊技進行では発生し得ないタイミングで特定領域C12-2または一般領域C12-3に遊技球が入球すること、具体的には、第1大入賞口C10が特定開放となっている期間に遊技球が入球した場合には、入球タイミングに拘らず、遊技球が回転体C17に到達した際のシャッタ塞ぎ数（V入球確率）は同一となっているような設計値（時間値）にて構成されているが、第1大入賞口C10が特定開放となっている期間に遊技球が入球したが、何らかの影響（遊技機を傾けて遊技球が流下しないようにする不正行為など）で遊技球が第1大入賞口C10内に滞留した場合などのイレギュラーな状況が発生したうえで特定領域C12-2または一般領域C12-3へ入球することであり、不正入球エラー非判定時間の経過後に特定領域C12-2または一般領域C12-3に遊技球が入球すると不正入球エラーが発生していると判定するよう構成されている。なお、一般領域C12-3は前述したように第1大入賞口C10内に4つ設けられているが、いずれの一般領域C12-3も不正入球エラーの判定の対象となっている。

【1671】

不正入球エラー非判定時間とは、小当り開始デモ時間が終了してからの経過時間であり、不正入球エラー非判定時間が経過した以降に特定領域C12-2または一般領域C12-3に遊技球が入球した場合には、不正入球エラーが発生したと判定するよう構成されている。なお、直Vとなる小当り遊技及び回転体C17到達時のV入球確率が5/5となる小当り遊技では、遊技球が入球することが前提であるため、不正入球エラーが発生しない（不正入球エラー非判定時間自体が設けられていない）。なお、不正入球エラー非判定時間を経過した以降に遊技球が入球した場合に不正入球エラーが発生したと判定される特定領域は、特定領域C12-2のみであってもよいし、特定領域C12-1と特定領域C12-2とのいずれも不正入球エラーの対象となるよう構成してもよい（特定領域C12-1においても、不正入球エラー非判定時間が経過した以降に遊技球が入球した場合に、不正入球エラーが発生したと判定する）。

【1672】

第6実施形態においては、不正入球エラー非判定時間を有しており、不正入球エラー非判定時間にて不正入球エラーが発生していると判定し得る条件を充足（特定領域C12-2または一般領域C12-3に遊技球が入球）しても不正入球エラーが発生していると判定しない一方、不正入球エラー非判定時間が経過した以降（不正入球エラー判定時間と称することがある）にて不正入球エラーが発生していると判定し得る条件を充足した場合には不正入球エラーが発生していると判定するよう構成されている。また、小当り遊技中において、小当り開始デモ時間においても不正入球エラーが発生していると判定し得る条件を充足（特定領域C12-2または一般領域C12-3に遊技球が入球）しても不正入球エラーが発生していると判定しないよう構成されており、小当り開始デモ時間と上述した不正入球エラー非判定時間とを合わせた時間を不正入球エラー非判定時間と称してもよい。このように、第6実施形態においては、不正入球エラー非判定時間が設定されている小当り遊技中においては、小当り開始デモ時間の開始から不正入球エラー非判定時間が終了するまでが、不正入球エラーが発生していると判定し得る条件を充足（特定領域C12-

2 または一般領域 C 1 2 - 3 に遊技球が入球) しても不正入球エラーが発生していると判定しない期間であり、不正入球エラー非判定時間が終了した以降が、不正入球エラーが発生していると判定し得る条件を充足した場合には不正入球エラーが発生していると判定する期間となる。

【1 6 7 3】

また、不正入球エラーが発生している状況ではエラー報知が実行されるよう構成されており、例えば、演出表示装置 S G にて不正入球エラーが発生している旨を表示する、遊技効果ランプ D 2 6 が不正入球エラーに対応した発光態様にて発光する、スピーカ D 2 4 から不正入球エラーに対応した音を出力する、などを実行するよう構成されている。なお、エラー報知の報知態様は、前述した振動エラーとは相違しており、演出表示装置 S G の表示と遊技効果ランプ D 2 6 の発光とスピーカ D 2 4 からの音とのすべてが相違していてもよいし、一部が相違していてもよい。

10

【1 6 7 4】

図 1 6 7 に示すように、まず、図柄 1 の第 1 __ 4 R 図柄 1 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 2 5 秒、長開放待機時間が 1 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 1 / 5、不正入球エラー非判定時間は 3 0 秒となっている。

【1 6 7 5】

次に、図柄 2 の第 1 __ 4 R 図柄 2 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 2 0 秒、長開放待機時間が 2 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 2 / 5、不正入球エラー非判定時間は 4 0 秒となっている。

20

【1 6 7 6】

次に、図柄 3 の第 1 __ 4 R 図柄 3 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 1 5 秒、長開放待機時間が 3 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 3 / 5、不正入球エラー非判定時間は 5 0 秒となっている。

【1 6 7 7】

次に、図柄 4 の第 1 __ 4 R 図柄 4 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 1 0 秒、長開放待機時間が 4 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 4 / 5、不正入球エラー非判定時間は 6 0 秒となっている。

【1 6 7 8】

次に、図柄 5 の第 1 __ 4 R 図柄 5 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 5 秒、長開放待機時間が 5 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 5 / 5、不正入球エラー非判定時間は、V 入球確率が 5 / 5 であるため設けられていない。

30

【1 6 7 9】

次に、図柄 6 の第 2 __ 1 0 R 図柄 1 及び図柄 7 の第 2 __ 1 0 R 図柄 2 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 5 秒、長開放待機時間が 0 秒、直 V となる小当り遊技である。不正入球エラー非判定時間は、直 V となる小当り遊技であるため設けられていない。

【1 6 8 0】

次に、図柄 8 の第 2 __ 1 0 R 図柄 3 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 2 5 秒、長開放待機時間が 1 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 1 / 5、不正入球エラー非判定時間は 3 0 秒となっている。

40

【1 6 8 1】

次に、図柄 9 の第 2 __ 1 0 R 図柄 4 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 2 0 秒、長開放待機時間が 2 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 2 / 5、不正入球エラー非判定時間は 4 0 秒となっている。

【1 6 8 2】

次に、図柄 1 0 の第 2 __ 1 0 R 図柄 5 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 1 5 秒、長開放待機時間が 3 0 秒、回転体 C 1 7 到達時の V 入球確率は 3 / 5、不正入球エラー非判定時間は 5 0 秒となっている。

【1 6 8 3】

50

次に、図柄 11 の第 2 __ 10 R 図柄 6 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 10 秒、長開放待機時間が 40 秒、回転体 C 17 到達時の V 入球確率は 4 / 5、不正入球エラー非判定時間は 60 秒となっている。

【1684】

次に、図柄 12 の第 2 __ 10 R 図柄 7 を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 5 秒、長開放待機時間が 50 秒、回転体 C 17 到達時の V 入球確率は 5 / 5、不正入球エラー非判定時間は、V 入球確率が 5 / 5 であるため設けられていない。

【1685】

次に、図柄 13 ~ 19 の第 2 主遊技側の小当り図柄を契機とした小当り遊技においては、小当り開始デモ時間が 5 秒、長開放待機時間が 0 秒、直 V となる小当り遊技である。不正入球エラー非判定時間は、直 V となる小当り遊技であるため設けられていない。

【1686】

また、第 6 実施形態においては、第 1 大入賞口 C 10 の特定開放の開始直後に第 1 大入賞口 C 10 に入球した遊技球が回転体 C 17 に到達する（特定領域 C 12 - 2 に到達する）設計値は、8 ~ 12 秒（平均 10 秒）の範囲内となっている。つまり、特定開放の開始直後に第 1 大入賞口 C 10 に入球した遊技球は、小当り開始デモ時間が終了してから、長開放待機時間に 8 ~ 12 秒を加算したタイミングにて回転体 C 17 に到達するよう設計されている。また、シャッタ塞ぎ数は、「小当り開始デモ時間が終了して可動体の作動開始 → 可動体の作動開始から 27 秒経過でシャッタ塞ぎ数が 0 から 1 となる → 可動体の作動開始から 37 秒経過でシャッタ塞ぎ数が 1 から 2 となる → 可動体の作動開始から 47 秒経過でシャッタ塞ぎ数が 2 から 3 となる → 可動体の作動開始から 57 秒経過でシャッタ塞ぎ数が 3 から 4 となる」ように構成されている。また、長開放待機時間は、回転体 C 17 到達時の V 入球確率が 5 分の 1 となる小当りにおいては 10 秒、回転体 C 17 到達時の V 入球確率が 5 分の 2 となる小当りにおいては 20 秒、回転体 C 17 到達時の V 入球確率が 5 分の 3 となる小当りにおいては 30 秒、回転体 C 17 到達時の V 入球確率が 5 分の 4 となる小当りにおいては 40 秒となっている。また、特定開放の時間は 2100 ms である。なお、これら時間値についてはあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【1687】

このように構成されていることから、例えば、回転体 C 17 到達時の V 入球確率が 5 分の 1 となる小当りである図柄 1 の第 1 主遊技側の小当りにおいては、小当り開始デモ時間の終了から 10 ~ 12.1 秒の期間で第 1 大入賞口 C 10 が特定開放を行い、当該特定開放中に第 1 大入賞口 C 10 に入球した遊技球は、小当り開始デモ時間の終了から 18 ~ 24.1 秒の期間で回転体 C 17 に到達することとなる。ここで、図柄 1 の第 1 主遊技側の小当りにおいては、シャッタ塞ぎ数が 0 の状態で遊技球が回転体 C 17 に到達するよう設計されており、シャッタ塞ぎ数は、小当り開始デモ時間の終了から 27 秒経過したタイミングで 0 から 1 に変化する。このように構成されているため、設計値通りに遊技球が流下すれば、第 1 大入賞口 C 10 への入球タイミングに拘らず、シャッタ塞ぎ数が 0 の状態で遊技球が回転体 C 17 に到達するのだが、小当り開始デモ時間の終了から不正入球エラー非判定時間である 30 秒以上経過したタイミング（例えば、特定開放中に入球した遊技球が回転体 C 17 に到達可能なタイミングから 10 秒以上超過したタイミング）で遊技球が回転体 C 17 に到達してしまうと、シャッタ塞ぎ数が本来の設計値から 1 以上増えていることになり、設計上意図しない V 入球が発生し得るため、不正の可能性が考えられることになる。よって、各小当り図柄に対応した長開放待機時間が終了してから 20 秒経過したタイミングまでを不正入球エラー非判定時間としている。

【1688】

なお、回転体 C 17 到達時の V 入球確率が 5 分の 5 である小当りや直 V の小当りにおいては、第 1 大入賞口 C 10 の特定開放中に遊技球が入球すると、必ず V 入球するよう設計されているため、前述したようなイレギュラーなタイミング（特定開放中に入球した遊技球が回転体 C 17 に到達可能なタイミングから 10 秒以上経過したタイミング）で遊技球が回転体 C 17 に到達したとしても、必ず V 入球することには変わりはないため、不正入球

エラー非判定時間を設けていない。

【1689】

なお、本例にて例示したエラー以外にもエラーを有するよう構成してもよく、例えば、小当り遊技中において、小当り開始デモ時間が終了してから10000秒などの不正入球エラー非判定時間よりも遥かに長い時間が経過しても、特定領域C12-2及び一般領域C12-3への遊技球の入球が検知されない場合や、小当り開始デモ時間が終了してから10000秒などの不正入球エラー非判定時間よりも遥かに長い時間が経過した以降に、特定領域C12-2または一般領域C12-3への遊技球の入球が検知された場合などに特定のエラーが発生したと判定し得るよう構成してもよい。なお、特定のエラーは、不正入球エラーであると判定し得る、回転体C17到達時のV入球確率が5分の1～5分の4となる小当りで発生（判定）し得るよう構成してもよいし、不正入球エラーであると判定しない、回転体C17到達時のV入球確率が5分の5である小当りや直Vの小当りで発生（判定）し得るよう構成してもよい。また、特定エラーと異なるエラーであることから、不正入球エラーを所定のエラーと称することがある。

10

【1690】

このように、第6実施形態においては、小当り図柄に応じて長開放待機時間が相違しており、第4実施形態と同様に、長開放待機時間が長時間であるほど、回転体C17到達時のV入球確率が高い（シャッタ塞ぎ数が多い）よう構成されている。換言すると、小当り図柄に応じて発射促進演出の実行開始タイミングが相違しており、発射促進演出の実行開始タイミング（小当り開始デモ時間の終了から発射促進演出の実行開始までの時間）が遅いほど、回転体C17到達時のV入球確率が高い（シャッタ塞ぎ数が多い）よう構成されている。

20

【1691】

また、第6実施形態においては、小当り図柄によって（回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数）によって）不正入球エラー非判定時間が相違し得るよう構成されている。より詳細には、長開放待機時間が長時間であるほど（または、回転体C17到達時のV入球確率が高いほど（シャッタ塞ぎ数が多いほど））、不正入球エラー非判定時間が相対的に長時間となるよう構成されている。長開放待機時間が長時間である場合には、小当り開始デモ時間の終了から第1大入賞口C10が特定開放となるまでが相対的に長時間となる、換言すると、第1大入賞口C10に入球容易となるタイミングが遅くなるため、不正入球エラー非判定時間も相対的に長時間とすることで、小当り遊技の種類に合わせたエラー監視状況を構築することができる。

30

【1692】

なお、第6実施形態においては、長開放待機時間と不正入球エラー非判定時間が1対1で対応している。すなわち、第1主遊技側の小当りであるか第2主遊技側の小当りであるかに拘らず、長開放待機時間が同一の場合には不正入球エラー非判定時間も同一となるよう構成されている。このように構成することで、長開放待機時間や不正入球エラーの時間値の種類を少なくすることができ、データ容量を削減することができる。なお、長開放待機時間と不正入球エラー非判定時間とを1対1で対応しなくてもよく、小当り図柄毎に不正入球エラー非判定時間を設定してもよい。

40

【1693】

このように、第6実施形態においては、小当り遊技中に遊技球が回転体C17に到達するタイミングが、小当り遊技の実行契機となった小当り図柄によって相違し得るよう構成することで、遊技の興趣性を高めているのだが、小当り図柄に応じて、不正入球エラー非判定時間を異ならせることで、小当り図柄に応じたエラー判定及びエラー報知を適切に実行することができるとともに、エラー判定が必要のない小当り遊技（直Vとなる小当り遊技及び回転体到達時のV入球確率が5/5となる小当り遊技）については同様の処理を行わないことで、開発工数及びデータ容量の削減を実現することができる。

【1694】

<<構成の具体例>>

50

前述した表示装置に関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

【1695】

＜構成1＞

所定の小当り遊技中においては、小当り開始デモ時間が終了したタイミングで可動体の作動が開始する。

所定の小当り遊技中においては、小当り開始デモ時間が終了したタイミングから長開放待機時間が経過すると、第1大入賞口C10は遊技球が入球容易となる特定開放を行う。

可動体の作動が開始してからの時間が経過するほど（長開放待機時間が長時間であるほど）、シャッタ塞ぎ数が増加して、遊技球が回転体C17に到達した時のV入球確率（期待値）が高くなる。

長開放待機時間を複数種類有しており、小当り遊技の契機となった小当り図柄の種類によって相違し得る。

【1696】

＜効果＞

第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数を用いずに、小当り図柄に応じて実質的なシャッタ塞ぎ数を相違させることができるとともに、様々な実質的なシャッタ塞ぎ数に対応して多彩な演出を実行することができる。

【1697】

＜構成2＞

所定の小当り遊技中においては、小当り開始デモ時間の開始時から長開放待機時間の終了までに亘って模擬リーチ演出（特定演出と称してもよい）を実行する。

遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がN個である小当りの小当り開始デモ時間の平均値よりも、遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がM（ $M > N$ ）個である小当りの小当り開始デモ時間の平均値の方が相対的に短時間である。

遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がN個である小当りの長開放待機時間の平均値よりも、遊技球が回転体C17に到達した時のシャッタ塞ぎ数がM（ $M > N$ ）個である小当りの長開放待機時間の平均値の方が相対的に短時間である。

【1698】

＜効果＞

第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数を用いずに、小当り図柄に応じて実質的なシャッタ塞ぎ数を相違させることができるとともに、様々な実質的なシャッタ塞ぎ数に対応して多彩な演出を実行することができる。

【1699】

＜構成3＞

模擬リーチ演出を複数種類有する（例えば、ペンギンリーチと、羊リーチと、ライオンリーチと、キリンリーチとの4種類）。

ある模擬リーチ演出のチャンスアップありが実行される小当りの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしが実行される小当りの実質的なシャッタ塞ぎ数の期待値とは同一となっている。

ある模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実行時間と、ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実行時間とは相違している。

ある模擬リーチ演出のチャンスアップありの実行時間と、当該ある模擬リーチ演出よりも期待度が1つ高い模擬リーチ演出のチャンスアップなしの実行時間とは同一である。

【1700】

＜効果＞

第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数を用いずに、小当り図柄に応じて実質的なシャッタ塞ぎ数を相違させることができるとともに、様々な実質的なシャッタ塞ぎ数に対応して多彩な演出を実行することができる。

遊技者は、模擬リーチ演出を視認した場合にも、実行されている小当り遊技のV入球確率がいずれであるかを判別し難くなり、結果報知演出が実行されるまで、大当りの実行への期待感を持続させることができる。

【1701】

＜構成4＞

実質的なシャッタ塞ぎ数が同じ小当り遊技において、同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップ回数が異なる場合には、チャンスアップ回数が少ない模擬リーチ演出が実行される小当り遊技の方が、小当り開始デモ時間が相対的に長時間となっている。

同一の（同系統の）模擬リーチ演出であり、チャンスアップの回数も同一となる、異なるV入球確率（シャッタ塞ぎ数）の小当り遊技を比較した場合、模擬リーチ演出の実行時間は同一である一方、小当り開始デモ時間と長開放待機時間とは相違する。

【1702】

＜効果＞

第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数を用いずに、小当り図柄に応じて実質的なシャッタ塞ぎ数を相違させることができるとともに、様々な実質的なシャッタ塞ぎ数に対応して多彩な演出を実行することができる。

遊技者は、模擬リーチ演出を視認した場合にも、実行されている小当り遊技のV入球確率がいずれであるかを判別し難くなり、結果報知演出が実行されるまで、大当りの実行への期待感を持続させることができる。

【1703】

＜構成5＞

所定の遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）にて当選した、第1主遊技側の所定の小当りに係る小当り開始デモ時間と、所定の遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）にて当選した、第2主遊技側の所定の小当りに係る小当り開始デモ時間とが同一である。所定の小当りの具体例としては、回転体C17到達時のシャッタ塞ぎ数が同一である小当りが例示できる。

所定の遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）にて当選した、第1主遊技側の所定の小当りに係る小当り開始デモ時間と、特定の遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）にて当選した、第1主遊技側の所定の小当りに係る小当り開始デモ時間とが異なっている。

＜効果＞

第1大入賞口C10に入球した遊技球のカウント数を用いずに、小当り図柄に応じて実質的なシャッタ塞ぎ数を相違させることができるとともに、様々な実質的なシャッタ塞ぎ数に対応して多彩な演出を実行することができる。

状況に応じた適切な演出を実行することができ、遊技者が混乱せずに遊技を進行できることとなる。

【1704】

＜構成6＞

小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展するぱちんこ遊技機（いわゆる小当りVの遊技機）である。

第1主遊技側にも第2主遊技側にも特定領域に遊技球が入球可能な小当り遊技を有している。

非時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値は、非時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値よりも少ない。

時間短縮遊技状態にて当選した第1主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値と、時間短縮遊技状態にて当選した第2主遊技側の小当りを契機として実行された大当り終了後の時短回数の平均値とは同一である。

時間短縮遊技状態の最終変動よりも前の変動（例えば、時間短縮遊技状態であり、時短回数が残り3回である変動）において小当りに当選した場合には、図柄変動終了後も小当

10

20

30

40

50

り遊技実行中も時間短縮遊技状態となっている。

時間短縮遊技状態の最終変動（変動開始時の時短回数カウンタMP52cのカウンタ値＝1となる図柄変動）において小当りに当選した場合には、図柄変動終了後に非時間短縮遊技状態となり、小当り遊技実行中も非時間短縮遊技状態となっている。

【1705】

<効果>

時間短縮遊技状態の最終変動にて所定の小当りに当選した場合にも、時間短縮遊技状態の最終変動よりも前の変動（例えば、残り時短回数が3回である変動）にて所定の小当りに当選した場合にも、大当り終了後の時短回数を同一の回数とすることができ、大当り終了後の時短回数の成り下がり（格下げ）を防止して、遊技者に損をさせない遊技機とすることができる。

【1706】

<構成7>

小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展するぱちんこ遊技機（いわゆる小当りVの遊技機）である。

小当り図柄に応じて発射促進演出の実行開始タイミングが相違しており、発射促進演出の実行開始タイミング（小当り開始デモ時間の終了から発射促進演出の実行開始までの時間）が遅いほど、回転体C17到達時のV入球確率が高い（シャッタ塞ぎ数が多い）。

小当り開始デモ時間が終了してからの経過時間である不正入球エラー非判定時間が経過した以降に特定領域C12-2または一般領域C12-3に遊技球が入球した場合には、不正入球エラーが発生したと判定する。

小当り図柄によって（回転体C17到達時のV入球確率（シャッタ塞ぎ数）によって）不正入球エラー非判定時間が相違し得る。

直Vとなる小当り遊技及び回転体C17到達時のV入球確率が5/5となる小当り遊技では、遊技球が入球することが前提であるため、不正入球エラーが発生しない（不正入球エラー非判定時間が設けられていない）。

【1707】

<効果>

小当り遊技中に遊技球が回転体C17に到達するタイミングが、小当り遊技の実行契機となった小当り図柄によって相違し得るよう構成することで、遊技の興趣性を高めているのだが、小当り図柄に応じて、不正入球エラー非判定時間を異ならせることで、小当り図柄に応じたエラー判定及びエラー報知を適切に実行することができるとともに、エラー判定が必要のない小当り遊技（直Vとなる小当り遊技及び回転体到達時のV入球確率が5/5となる小当り遊技）については同様の処理を行わないことで、開発工数及びデータ容量の削減を実現することができる。

【1708】

<構成8>

小当り遊技中に特定領域に入球した場合に特別遊技に発展するぱちんこ遊技機（いわゆる小当りVの遊技機）である。

模擬リーチ演出の実行中（小当り開始デモ時間中または長開放待機時間中）において、遊技者にサブ入力ボタンSBの操作を促すボタン演出を実行する。

遊技機に対する振動を検知可能な振動センサを有しており、振動センサが遊技機に対する不正な振動を検知した場合には、振動エラーが発生していると判定し得る。

振動エラーが発生している状況ではエラー報知が実行される。

可動体の作動が開始してからの時間が経過するほど（長開放待機時間が長時間であるほど）、シャッタ塞ぎ数が増加して、遊技球が回転体C17に到達した時のV入球確率（期待値）が高くなる。

長開放待機時間を複数種類有しており、小当り遊技の契機となった小当り図柄の種類によって相違し得る。

振動エラー非検知期間と、振動エラー検知期間とを有しており、振動エラー非検知期間

10

20

30

40

50

にて前記振動エラーが発生していると判定し得る条件を充足しても振動エラーが発生していると判定しない一方、振動エラー検知期間にて前記振動エラーが発生していると判定し得る条件を充足した場合には、振動エラーが発生していると判定し得る。

小当り遊技の実行中において、小当り開始デモ時間の開始から長開放待機時間が終了する前の所定タイミングまで（発射促進演出が実行される前まで、としてもよい）は、振動エラー非検知期間であり、前記所定タイミング以降（長開放待機時間が終了した以降、発射促進演出が実行された以降、としてもよい）から特定タイミングまでは振動エラー検知期間となっている。

第1大入賞口C10が特定開放をするタイミング（小当り終了デモ時間が終了してから特定開放をするまでの長開放待機時間）は、小当り図柄によって相違し得るよう構成されているため、振動エラーに係る前記所定タイミング（小当り遊技開始から所定タイミングまでの時間）も、停止している小当り図柄（実行中の小当り遊技）によって相違するよう構成されている。

【1709】

<効果>

小当り遊技の契機となった小当り図柄に応じた振動エラー検知期間の開始タイミングを設定することができる。

振動エラーのエラー報知によって、遊技者参加型の演出であるボタン演出の遊技性を阻害することなく、小当り遊技の契機となった小当り図柄に応じた（V入球確率に応じた）振動エラー検知期間を設定することができる。このように構成することで、小当り遊技の実行中において、遊技の興趣性を担保しつつ、信頼性の高い不正監視を実現することができる。

【1710】

興趣性向上を目指すべく、その制御方法については更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【1711】

態様（1）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口

10

20

30

40

50

(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)とを備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1712】

態様(1-2)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

10

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能とするよう構成されており、

20

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示の双方を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、

30

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の停止表示及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の停止表示の双方を実行可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該或る一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

40

或る一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該或る一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 7 1 3】

態様(2)に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C

50

20) と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

複数種類の第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

複数種類の第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させると共に、当該ある一演出期間内において第二演出用図柄を変動表示させた後で確定的に停止表示させるよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示されるよう構成されており、第一演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該停止表示の時点では特別遊技が実行されないことを示す一方その後においては特別遊技の実行可能

10

20

30

40

50

性があることを示す特殊停止表示態様が、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第一演出用図柄として停止表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ないか又は当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示される場合であっても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示され得ず、第二演出用図柄が確定的に停止表示される際においても、前記一種類又は複数種類の組み合わせとなる第二演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1714】

態様(3)に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

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

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

10

20

30

40

50

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には表示されない特殊停止表示態様が暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内において前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されないよう構成されており、

ある一演出期間内における第一演出用図柄の表示状態として、変動表示されている第一演出用図柄が遊技者にとって視認可能となる第一表示状態と、変動表示されている第一演出用図柄が非表示となる又は第一表示状態よりも第一演出用図柄が遊技者にとって視認困難となる第二表示状態とのいずれかを採るよう構成されており、ある一演出期間内における第二演出用図柄は、少なくとも前記第二表示状態である場合において表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において第一演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合には、第一演出用図柄が確定的に停止表示される際には含まれ得ない特定種類の第一演出用図柄が含まれる第一特殊停止表示態様となるか又は当該特定種類の第一演出用図柄が含まれない第二特殊停止表示態様となるよう構成されており、

ある一演出期間内において第一演出用図柄が暫定的に停止表示される際には、前記第一特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合よりも前記第二特殊停止表示態様が暫定的に停止表示される場合の方が、当該ある一演出期間の終了後における特別遊技の実行期待度が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1715】

態様（4）に係るぱちんこ遊技機は、

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

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

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

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得るよう構成されており、

ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生起した時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が確定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が確定的に停止表示される一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内においては、演出用図柄が暫定的に停止表示される際においてのみ演出用図柄として前記特殊停止表示態様が暫定的に停止表示されるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1716】

態様（5）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

10

20

30

40

50

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するように制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性のあることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際に、演出

10

20

30

40

50

用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示される場合には、少なくとも一の特演出用図柄と特演出用図柄とは異なる種類である複数の通常演出用図柄との組み合わせとなるよう構成されており、

ある保留が生じた後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生じた時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得ない一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1717】

態様（6）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させ

10

20

30

40

50

た後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後、又は、第二乱数に基づく当否判定結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前に暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内と、第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間に対応する一演出期間内とでは、前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される割合が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1718】

態様（7）に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

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、保留制御手段MJ30)と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合には、当該ある一演出期間内において変動表示された第一演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されず当該ある一演出期間内の終了以降においても継続して変動表示された後、当該所定個数の保留のいずれかに関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において行われる一演出期間内にて、当該継続して変動表示されている第一演出用図柄が確定的に停止表示される一方、

ある一演出期間内における何れかのタイミングにおいて所定個数の保留が存在していた場合であっても、当該ある一演出期間内において変動表示された第二演出用図柄は、当該ある一演出期間内にて確定的に停止表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1719】

態様(8)に係るぱちんこ遊技機は、

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

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C

10

20

30

40

50

20)と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて停止表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方を変動表示可能に構成されており、

複数種類の第一演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第一演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第一演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよう構成されており、

複数種類の第二演出用図柄を有し、前記当否判定の結果が当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類となる第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させる一方、前記当否判定の結果が非当選である場合において第二演出用図柄を停止表示させる際には、同一種類とならない第二演出用図柄の組み合わせを停止表示させるよ

10

20

30

40

50

う構成されており、

前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせ総数よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせ総数の方が少なくなるよう構成されており、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出表示モードとして、複数種類の演出表示モードを有しており、

前記複数種類の第一演出用図柄のうちの或る第一演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第一演出用図柄に係る表示属性とが異なり、

10

前記複数種類の第二演出用図柄のうちの或る第二演出用図柄を表示する際には、ある種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性と、当該ある種類の演出表示モードとは異なる種類の演出表示モードにおける当該或る第二演出用図柄に係る表示属性とが異なるよう構成されており、

前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第一演出用図柄の組み合わせにて前記或る第一演出用図柄が含まれる確率よりも、前記当否判定の結果が非当選である場合において停止表示され得る第二演出用図柄の組み合わせにて前記或る第二演出用図柄が含まれる確率の方が高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1720】

20

態様（9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

30

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

40

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する

50

まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1721】

態様（10）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C

10

20

30

40

50

20) と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

10

20

30

40

50

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1722】

態様(11)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技

10

20

30

40

50

内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

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

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

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、

特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、

通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1723】

態様(12)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、

通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しない

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1724】

態様(13)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情

10

20

30

40

50

報が変動表示されている間は第一識別情報の変動表示されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

20

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得るよう構成され、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている

30

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1725】

態様（14）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

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

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

40

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

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B - 2）と、

音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得す

50

る第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

10

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

30

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

40

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能で

50

あり、

第一保留の保留数を示す第一保留数を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数を、演出表示部にて表示可能であり、
変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、

音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、
音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、
音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、
第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、

変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1726】

態様(15)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

10

20

30

40

50

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

10

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

20

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

30

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数である第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

40

第二保留の保留数である第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又

50

は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1727】

態様(16)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

40

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 1 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第 2 表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

50

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一である

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1728】

態様（17）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表

10

20

30

40

50

示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

10

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

20

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1729】

50

態様（１８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ
２０）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Ａ２１
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Ｂ２１
ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え
ば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技
内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図
柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ
１１－Ｃ）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え
ば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技
内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ
）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい
て、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段
ＭＰ３０）と

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能で
あり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能で
あり、

10

20

30

40

50

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、
新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第1更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第1更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第2更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第2更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第1更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1730】

態様(19)に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、
遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ

10

20

30

40

50

るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

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

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段ＳＭ２１）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の

10

20

30

40

50

変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

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

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留数画像及び第二保留数画像が表示されるよう構成されており、

第一識別情報及び第二識別情報がいずれも停止表示している状況にて、演出表示部において、第一保留画像及び第二保留画像が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1731】

態様（20）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技

10

20

30

40

50

内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留画像と第二保留画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、

第一保留の保留数と第二保留の保留数が同一の場合であっても、第一保留数画像と第二保留数画像とが、異なる表示態様となるよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための

10

20

30

40

50

保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1732】

態様(21)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって

10

20

30

40

50

有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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

を備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

通常遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像と第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能である一方、

特定遊技状態においては、第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を演出表示部に表示せず、第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を演出表示部に表示可能であり、

通常遊技状態と特定遊技状態のいずれにおいても、第一保留数画像及び第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1733】

態様（22）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

10

20

30

40

50

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

10

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

20

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

30

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

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

遊技球が流下可能な遊技領域として、第一領域と、第一領域とは異なる第二領域とを有しており、

40

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）

50

と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留数に対応した数の保留画像及び第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示に対応した変動対応画像の表示が行われ、

通常遊技状態では、第一識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示可能である一方、第二識別情報の変動表示開始条件を充足した際においては変動対応画像を表示しないよう構成されており、

遊技球を第一領域側に向けて発射すべきであると報知する第一報知画像を演出表示部にて表示可能であり、

遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する第二報知画像を演出表示部にて表示可能であり、

特定遊技状態において第一保留数画像が更新されると、第二報知画像を表示し得るよう構成され、

第二報知画像は、第一演出用図柄と重複して表示可能であり、一方、第二演出用図柄、第一保留画像、第二保留画像、第一保留数画像、第二保留数画像とは重複して表示されないよう構成され、

特定遊技状態において第一保留数画像が更新されたか否かに関わらず、第一報知画像及び第二報知画像とは異なる画像であり且つ遊技球を第二領域側に向けて発射すべきであると報知する特殊報知画像を演出表示部にて表示可能であるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1734】

態様（23）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

10

20

30

40

50

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

10

20

30

40

50

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

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

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示され得るよう構成され、

通常遊技状態では、演出表示部において、第一演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留画像とが重複して表示されないよう構成され、

演出表示部において、第二演出用図柄と第一保留数画像とが重複して表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1735】

態様(24)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技者が操作可能な操作部材(例えば、十字ボタンSB-2)と、

音を出力するスピーカ(例えば、スピーカD24)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

10

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

20

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

30

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

40

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

50

を備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

20

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

変動表示停止中又は変動表示中に操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能であり、

音量レベルを調整可能であるときに音量調整画像を演出表示部に表示可能であり、

音量調整画像、第一演出用図柄、第二演出用図柄は、同時に表示可能であり、

音量調整画像の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高く、第二演出用図柄の表示優先度は第一演出用図柄の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

音量調整画像、第一保留画像又は第二保留画像、第一保留数画像又は第二保留数画像は、同時に表示可能であり、

30

音量調整画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高く、第一保留数画像又は第二保留数画像の表示優先度は第一保留画像又は第二保留画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されており、

変動表示停止中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示中において、音量調整画像と第一演出用図柄とが重複して表示可能であり、

変動表示停止中において、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複せず、

変動表示中においても、音量調整画像と第二演出用図柄とが重複しないよう構成されており、

通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 7 3 6】

態様（2 5）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B 1 0）と、

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

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

50

g) と、

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G) と、

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

主遊技部（例えば、主制御基板 M) は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0) への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A) と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A) と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C 1 0、第2大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と、

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

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

第一識別情報又は第二識別情報が停止表示となった際には、予め定められた変動表示停止時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

副遊技部（例えば、副制御基板 S) は、

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

10

20

30

40

50

に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうち第 1 演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、保留画像発生演出時間よりも短く、且つ、保留画像移動演出時間よりも短くなるよう構成されており、

第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新時間は、第一識別情報の変動停止時間又は第二識別情報の変動表示停止時間よりも短くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1737】

態様（26）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

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

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

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

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

10

20

30

40

50

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

10

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

20

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

30

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

40

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

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、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第一保留の保留数を示す第一保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

第二保留の保留数を示す第二保留数画像を、演出表示部にて表示可能であり、

通常遊技状態においては、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様よりも特定表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第1表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様が、変動表示開始直前に第一保留画像の表示態様が第2表示態様である場合の当該第一保留画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様よりも特殊表示態様になり易く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の変動表示時間よりも相対的に長く、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄の最終表示態様として特定表示態様となる確率と同一であり、

変動表示開始直前に第一保留数画像が所定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率が、変動表示開始直前に第一保留数画像が特定の表示態様である場合の当該第一保留数画像に係る変動表示における第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となる確率と同一であり、

通常遊技状態における第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、通常遊

10

20

30

40

50

技状態における第二演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1738】

態様(27)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

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

10

20

30

40

50

副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

10

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを有し、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

20

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

30

通常遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数は、特定遊技状態において第一演出用図柄のリーチ表示態様として特殊表示態様となった後に表示され得る第一演出用図柄の最終表示態様の組合せパターン総数よりも多くなるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第1表示態様と、第2演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示態様である第2表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

40

第1演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示態様である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1739】

態様（28）に係るぱちんこ遊技機は、

50

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

10

20

30

40

50

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

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示中においては、残存している複数の第一保留のうちの一の第一保留である変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更される旨を示唆する保留変化演出を実行可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうち第 1 演出表示形式が表示されており複数の第一保留が残存している状況下での第一識別情報の変動表示中において保留変化演出が実行された場合、前記変化対象保留に対応して表示されている第一保留画像の表示態様が変更され得る一方で、第一保留数画像の表示態様は変更されないよう構成されており、

新たな第一保留画像又は新たな第二保留画像が表示される際に保留画像発生演出を実行可能であり、

前記第一始動口に新たな入球があった際に第一保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

前記第二始動口に新たな入球があった際に第二保留数画像の表示更新として第 1 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留数画像又は第二保留数画像の表示更新として第 2 更新表示を実行可能であり、

新たな変動表示が開始となった際に第一保留画像又は第二保留画像を移動させるための保留画像移動演出を実行可能であり、

保留画像発生演出の実行中に保留画像移動演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像発生演出を中断せずに保留画像発生演出と保留画像移動演出とを同時に実行可能であり、且つ、保留画像移動演出の実行中に保留画像発生演出の実行が開始される場合、実行中の保留画像移動演出を中断せずに保留画像移動演出と保留画像発生演出とを同時に実行可能であり、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行中に新たな変動表示が開始となった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示を実行し、

第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行中に前記第一始動口又は前記第二始動口に新たな入球があった際には、第一保留数画像又は第二保留数画像の第 2 更新表示の実行が終了した後に第一保留数画像又は第二保留数画像の第 1 更新表示を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 7 4 0】

態様（2 9）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

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

10

20

30

40

50

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

10

20

30

40

50

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

10

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

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

30

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1741】

態様（30）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口 B 1 0）と、

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

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

50

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

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

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

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

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

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）

10

20

30

40

50

と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

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

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様 A と特定表示態様 B とを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

30

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 7 4 2】

態様（3 1）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

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

50

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

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

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

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

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、

10

20

30

40

50

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N（ $N > 0$ ）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M（ $M > N$ ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 7 4 3】

態様（3 2）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する
第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え
ば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技
内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図
柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P
1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する
第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え
ば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技
内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C
）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい
て、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段
M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を
副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信
手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報
に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御す
る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、
第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させ
るよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）
と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、

10

20

30

40

50

第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

所定条件を充足する第一保留である特定保留が存在している状況下において、前記特定保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうちN（ $N > 0$ ）種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうちM（ $M > N$ ）種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうちM種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1744】

態様（33）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21

10

20

30

40

50

g) と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B - 2）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）

10

20

30

40

50

と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

20

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

30

第 1 操作促進演出が表示された場合において第 1 操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第 2 操作促進演出が表示された場合において第 2 操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 7 4 5 】

態様（ 3 4 ）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、

40

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技者が操作可能な操作部材（例えば、十字ボタン S B - 2）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

50

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

10

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

20

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

40

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

50

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

30

【1746】

態様(35)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

40

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得す

50

る第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

10

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

20

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

30

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

40

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

50

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1747】

態様(36)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技

10

20

30

40

50

内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段(例えば、特別遊技制御手段MP30)と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段(例えば、情報送信制御手段MT)とを備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)と、

遊技情報受信手段(例えば、情報送受信制御手段SM40)により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段(例えば、演出表示制御手段SM20)と、

第一演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)と、

第二演出用図柄を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段(例えば、装飾図柄表示制御手段SM21)とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対

10

20

30

40

50

応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第2演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なるよう構成されている一方、

第1演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第2演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1748】

態様(37)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る

10

20

30

40

50

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

10

20

30

40

50

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Aと特定表示態様Bとを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

10

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

20

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1749】

態様(38)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

30

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

40

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図

50

柄表示部 A 2 1 g) にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

第二始動口 (例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0) への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段 (例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B) と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段 (例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B) と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) と、

第二遊技内容決定手段 (例えば、遊技内容決定手段 M N) による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段 (例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C) と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0) を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段 (例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0) と、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) 側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段 (例えば、情報送信制御手段 M T) とを備え、

副遊技部 (例えば、副制御基板 S) は、

主遊技部 (例えば、主制御基板 M) 側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0) と、

遊技情報受信手段 (例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0) により受信された遊技情報に基づき、演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段 (例えば、演出表示制御手段 S M 2 0) と、

第一演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1) と、

第二演出用図柄を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段 (例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1) とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

20

30

40

50

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

前記特定表示態様の種類として、特定表示態様Aと特定表示態様Bとを少なくとも含む複数種類を備え、前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか前記複数種類の特定表示態様のうちの特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたかに応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として選択されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類に応じて異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1750】

態様(39)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

10

20

30

40

50

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

10

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 - B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第 2 主遊技図柄保留情報一時記憶手段 M J 3 2 b - B）と、

20

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 - C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

30

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

40

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と

50

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N ($N > 0$) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M ($M > N$) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において特定表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1751】

態様(40)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

10

20

30

40

50

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、

第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段（例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段（例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段MN）による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御す

10

20

30

40

50

る演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

複数種類の先読み演出のうち N ($N > 0$) 種類の先読み演出が実行された場合と、複数種類の先読み演出のうち M ($M > N$) 種類の先読み演出が実行された場合とでは、複数種類の先読み演出のうち M 種類の先読み演出が実行された場合の方が、先読み演出の実行契機である保留に係る変動表示において前記特殊表示態様が表示される確率が相対的に高くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1752】

10

20

30

40

50

態様（４１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ
２０）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Ａ２１
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Ｂ２１
ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得す
る第一乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ａ）と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段（例え
ば、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ）と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表
示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段（例えば、遊技
内容決定手段ＭＮ）と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図
柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させ
るよう制御する第一識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ
１１－Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二乱数を取得す
る第二乱数取得手段（例えば、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１－Ｂ）と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段（例え
ば、第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表
示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段（例えば、遊技
内容決定手段ＭＮ）と、

第二遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段ＭＮ）による決定に従い、第二識別
情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制
御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃ
）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい
て、可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって
有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段
ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を
副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信

10

20

30

40

50

手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）とを備え、

10

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に对应した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に对应した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に对应した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に对应した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

20

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に对应した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に对应した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際に、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

30

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

40

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されたか否か、或いは、或る一演出期間内において前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示された回数に応じて、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示される確率が異なるよう構成されており、

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

50

操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1753】

態様(42)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技者が操作可能な操作部材(例えば、十字ボタンSB-2)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後におい

10

20

30

40

50

て、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、演出表示部への演出表示を行う際には、設定されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちのいずれの演出表示形式が設定されているかに応じて、再変動が実行される場合に前記特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、再変動が実行される場合に表示される前記特殊表示態様の表示態様が異なるよう構成されており、

10

20

30

40

50

一演出期間内において前記操作部材の操作を促す演出である操作促進演出を表示可能であり、操作促進演出が表示されている際に前記操作部材の操作が行われることで、複数種類の操作対応演出のうちのいずれかを表示可能に構成されており、

操作促進演出の種類として、少なくとも第1操作促進演出と第2操作促進演出とを有し、第1操作促進演出が表示された場合において第1操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作促進演出が表示された場合において第2操作促進演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1754】

態様(43)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

10

20

30

40

50

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がN（N>0）回表示

10

20

30

40

50

された場合の特別遊技の実行期待度と第1演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がN+1回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差は、第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がN(N>0)回表示された場合の特別遊技の実行期待度と第2演出モードにおける或る一演出期間内において特殊表示態様がN+1回表示された場合の特別遊技の実行期待度の差よりも小さくなるよう構成されており、

リーチ成立後に実行される演出である発展演出を複数種類有するとともに、リーチ成立後且つ発展演出実行前に発生し得るリーチ後演出を複数種類有し、

前記複数種類のリーチ後演出のうちのいずれの演出種類が発生したかに応じて、リーチ後演出が発生した後に特殊表示態様が表示されるか否か、或いは、特殊表示態様が表示される確率が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1755】

態様(44)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

遊技球が入球可能な第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

第一始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(例えば、第1主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-A)と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段(例えば、第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-A)と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段(例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C)と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段MJ21-B)と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段MJ32b-B)と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)と、

第二遊技内容決定手段(例えば、遊技内容決定手段MN)による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制

10

20

30

40

50

御する第二識別情報表示制御手段（例えば、第1・第2主遊技図柄制御手段MP11-C）と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段MP30）と、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段SM40）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段SM20）と、

第一演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）と、

第二演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段SM21）とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部

10

20

30

40

50

にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出 A と先読み演出 B とを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特殊表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様 A が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特殊表示態様のうち特殊表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特殊表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第 1 演出モードと第 2 演出モードとを少なくとも有し、

第 1 演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第 2 演出モードにおける第一演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが異なっており、

第 1 演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様と第 2 演出モードにおける第二演出用図柄の図柄種別を切り替え表示する切替表示態様とが同一である

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【 1 7 5 6 】

態様 (4 5) に係るぱちんこ遊技機 (A 1) は、

遊技球が入球可能な始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 S G) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

少なくとも 1 以上の演出用図柄について、演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示され

10

20

30

40

50

る予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、が異なり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1757】

態様(46)に係るぱちんこ遊技機(A2)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1758】

態様(47)に係るぱちんこ遊技機(A3)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第

10

20

30

40

50

一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

【1759】

態様(48)に係るぱちんこ遊技機(A4)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

20

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

30

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

40

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式の第一演出用図柄となり得るよう構成されており、

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式の第一演出用図柄となるよう構成されている

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1760】

態様（49）に係るぱちんこ遊技機（A5）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態から通常遊技状態への移行契機となる識別情報の変動表示中であり且つ保留が残存せず新たに生起もしない状況での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で、通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1761】

態様（50）に係るぱちんこ遊技機（A6）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

10

20

30

40

50

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1 7 6 2】

態様（5 1）に係るぱちんこ遊技機（A 7）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A 2 1 g、第2主遊技図柄表示部B 2 1 g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置S G）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1763】

態様（52）に係るぱちんこ遊技機（A8）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技

10

20

30

40

50

状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第二変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

10

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

20

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1764】

30

態様(53)に係るぱちんこ遊技機(A9)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

40

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モード A と演出モード B とを少なくとも有しており、

演出モード A が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

演出モード B が設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モード A が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モード B が設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1765】

態様（54）に係るぱちんこ遊技機（A10）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内におい

10

20

30

40

50

て第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

少なくとも1以上の第一演出用図柄について、第一演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

少なくとも1以上の第二演出用図柄について、第二演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となるよう構成されており、

10

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

20

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となる場合であっても第一演出用図柄の表示形式は異なり得るよう構成されており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、が同一となるよう構成されており、

30

40

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該ある一演出期

50

間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1766】

態様(55)に係るぱちんこ遊技機(A11)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示され

10

20

30

40

50

るか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様 B が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出 A であるか先読み演出 B であるかに応じて異なるよう構成されており、

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ A となり、

確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せ B となり、

演出用図柄組合せ A と、演出用図柄組合せ B とは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1767】

態様 (56) に係るぱちんこ遊技機 (A12) は、

遊技球が入球可能な始動口 (例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10) と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部 (例えば、第1主遊技図柄表示部 A21g、第2主遊技図柄表示部 B21g) と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

演出を表示可能な演出表示部 (例えば、演出表示装置 SG) と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部 (例えば、副制御基板 S) とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

20

30

40

50

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1768】

態様(57)に係るぱちんこ遊技機(A13)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

10

20

30

40

50

通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式となり得るよう構成されており、

特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式となるよう構成されており、

演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードとを少なくとも有し、

第1演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第1表示形式と、第2演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第2表示形式と、が異なる表示形式となるよう構成されており、

第1演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1769】

態様(58)に係るぱちんこ遊技機(A14)は、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態から通常遊技状態へ移行することが予定されており且つ保留も残存していない識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されており、

10

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

ある一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

20

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1770】

態様(59)に係るぱちんこ遊技機(A15)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

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、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

40

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄

50

を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

10

前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

20

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

30

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Aであるか先読み演出Bであるかに応じて異なるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

【1771】

態様(60)に係るぱちんこ遊技機(A16)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

50

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、

操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前に暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

前記特定表示態様と前記特殊表示態様とは異なる表示態様となっており、

操作指示演出の種類として、少なくとも第1操作指示演出と第2操作指示演出とを有し、第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミング

10

20

30

40

50

よりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されており、

第1操作指示演出が表示された場合において第1操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第2操作指示演出が表示された場合において第2操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1772】

態様(61)に係るぱちんこ遊技機(A17)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、

特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一

10

20

30

40

50

変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されており、

ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前に第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、

残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

先読み演出の種類として、先読み演出Aと先読み演出Bとを少なくとも含む複数種類を備え、

前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Aが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Bが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Aであるか先読み演出Bであるかに応じて異なるよう構成されており、

第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1773】

態様(62)に係るぱちんこ遊技機(A18)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モードAと演出モードBとを少なくとも有しており、

演出モードAが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

演出モードBが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モードAが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モードBが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、

演出モードAにおける第一演出用図柄の変動表示形式と演出モードBにおける第一演出用図柄の変動表示形式とが異なるよう構成されている一方、

演出モードAにおける第二演出用図柄の変動表示形式と演出モードBにおける第二演出用図柄の変動表示形式とが同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1774】

態様(63)に係るぱちんこ遊技機(B1)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄(例えば、第一演出用図柄)を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用

10

20

30

40

50

図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1775】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

【1776】

態様（64）に係るぱちんこ遊技機（B2）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御

10

20

30

40

50

手段と
を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とが含まれており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1777】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

【1778】

態様（65）に係るぱちんこ遊技機（B3）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカD24）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内におい

10

20

30

40

50

て確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とが含まれており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音出力されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1779】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージBGM）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【1780】

態様（66）に係るぱちんこ遊技機（B4）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、

前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1781】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

【1782】

態様（67）に係るぱちんこ遊技機（B5）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用

10

20

30

40

50

図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）とが含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1783】

また、態様（67）に係るぱちんこ遊技機（B5）は、

所定の動作に係る動作パターンは、所定の動作の種類数及び／又は組合せであることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1784】

擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【1785】

態様（68）に係るぱちんこ遊技機（B6）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作が含まれており、

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1786】

また、態様（68）に係るぱちんこ遊技機（B6）は、図135に示すように、

リーチ状態が形成されずに特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列（例えば、中列）以外の演出用図柄列（例えば、左列、右列）に対応した演出用図柄も、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄も、定位置動作を実行可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1787】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

【1788】

態様（69）に係るぱちんこ遊技機（B7-1）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1789】

また、態様（69）に係るぱちんこ遊技機（B7-1）は、

リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1790】

また、態様（70）に係るぱちんこ遊技機（B7-2）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1791】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり（大当たり、小当たり）態様になるか否かを強調する第二要素としての数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である当たり（大当たり、小当たり）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【1792】

態様（71）に係るぱちんこ遊技機（B8）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

10

20

30

40

50

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出（例えば、チャンス目先読み演出）を演出表示部にて実行可能であり、

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1793】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

【1794】

態様（72）に係るぱちんこ遊技機（B9）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

10

20

30

40

50

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1795】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができる。とともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【1796】

態様（73）に係るぱちんこ遊技機（B10）は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、

副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

10

通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1797】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

20

【1798】

態様（74）に係るぱちんこ遊技機（B11）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

30

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

40

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御

50

手段と
を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
を備えており、

第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるように構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1799】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。

【1800】

態様（75）に係るぱちんこ遊技機（B12）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい

10

20

30

40

50

て演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
を備えており、

変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1801】

第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。

【1802】

態様（76）に係るぱちんこ遊技機（B13）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカD24）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）と
を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい

10

20

30

40

50

て演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段とを備え、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、

演出用図柄は、所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、

揺れ動作として、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作とを備えており、

第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、

保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、

保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されており、

ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されており、

ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1803】

第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージBGM）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作））した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。

【1804】

態様（77）に係るぱちんこ遊技機（B14）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

10

20

30

40

50

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

10

を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

20

を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、

前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されており、

30

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1805】

また、態様（77）に係るぱちんこ遊技機（B14）は、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

40

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1806】

最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

【1807】

態様（78）に係るぱちんこ遊技機（B15）は、

50

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列

10

20

30

40

50

に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1808】

また、態様(78)に係るぱちんこ遊技機(B15)は、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1809】

擬似連演出(再変動を伴う演出)といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程(第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様)に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。

【1810】

態様(79)に係るぱちんこ遊技機(B16)は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄(例えば、第一演出用図柄)を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演

10

20

30

40

50

演出図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、

10

リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1811】

このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。

20

【1812】

態様（80）に係るぱちんこ遊技機（B17-1）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

30

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

40

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい

50

て演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1813】

また、態様（80）に係るぱちんこ遊技機（B17-1）は、

リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1814】

態様（81）に係るぱちんこ遊技機（B17-2）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するま

10

20

30

40

50

で当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）とが含まれており、

リーチ状態が形成される図柄変動において、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが重複可能となるよう構成されており、

ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、

所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1815】

このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当たり（大当たり、小当たり）態様になるか否かを強調する第二要素として

10

20

30

40

50

の数字については重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である当り（大当り、小当り）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【1816】

態様（82）に係るぱちんこ遊技機（B18）は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生じた場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【1817】

このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。

【1818】

態様（83）に係るぱちんこ遊技機（B19）は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成さ

10

20

30

40

50

れている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1819】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができる。とともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【1820】

態様（84）に係るぱちんこ遊技機（B20）は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板S）とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の3つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

10

20

30

40

50

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、

演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、

演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、

演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、

演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と

が含まれており、

通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1821】

このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。

【1822】

態様（85）に係るぱちんこ遊技機（342）は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開

10

20

30

40

50

始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1823】

態様(86)に係るぱちんこ遊技機(187)は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1824】

態様(87)に係るぱちんこ遊技機(2342)は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る
第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示
態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、
第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動
表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る
第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示
態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、
第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動
表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は
第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、
可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御
手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と
を備え、
第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情
報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表
示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様
を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、
第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様
を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、
第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開
始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可
能とするよう構成されており、
第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対
応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の
変動表示を実行可能に構成されており、
第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対
応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の

10

20

30

40

50

変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

新たな第一保留の生起時において第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がなくとも第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がなくとも第二保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更可能に構成されており、

新たな第一保留の生起時において第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第一識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第一保留の生起がない場合は第一保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

新たな第二保留の生起時において第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更可能であり、第二識別情報の変動表示に対応する或る一演出期間内において新たな第二保留の生起がない場合は第二保留数表示領域にて表示される表示内容を変更しないよう構成されており、

第一保留画像表示領域にて表示される表示内容を変更する際には、第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像の数を変更することなく第一保留画像表示領域にて表示されている第一保留画像のうち少なくとも1つの第一保留画像の表示態様を変更し、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複

10

20

30

40

50

数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1825】

態様(88)に係るぱちんこ遊技機(536)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可

10

20

30

40

50

能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

10

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

20

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

30

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

40

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第一演出用図柄の表示サイズは、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第二演出用図柄の表示サイズよりも大きくなるよう構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式に対応した特定の第一演出用図柄の表示態様である第1表示態様と、第2演出表示形式に対応した前記特定の第一演出用図柄の表示態様である第2表示態様と、が異なる表示態様となるよう構成されており、

第1演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第1演出表示形式

50

である場合における第二識別情報の変動表示でも、第1表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

第2演出表示形式である場合における第一識別情報の変動表示でも、第2演出表示形式である場合における第二識別情報の変動表示でも、第2表示態様である前記特定の第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1826】

態様(89)に係るぱちんこ遊技機(806)は、

遊技球が入球可能な始動口と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

或る保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

乱数に基づく当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と、

遊技情報受信手段により受信された保留に関する情報に基づき表示する先読み演出表示内容として、先読み演出表示内容Aと先読み演出表示内容Aとは異なる先読み演出表示内容Bとを少なくとも有し、遊技情報受信手段により保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する先読み演出表示内容Aを演出表示部にて表示し得るよう制御する先読み演出表示制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の

10

20

30

40

50

最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示されるよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示領域又は表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示領域又は表示位置が同一となるよう構成されており、

先読み演出表示内容Aが表示開始されるタイミングは、前記所定条件を充足した保留が生起した後における識別情報の変動表示開始タイミングとなっており、

前記所定条件を充足した保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先保留が存在している状況下において先読み演出表示内容Aが表示されている場合、先保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際に行われる識別情報の変動表示開始から停止表示までの一演出期間内においては前記特殊表示態様が表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1827】

態様(90)に係るぱちんこ遊技機(537)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する

10

20

30

40

50

まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

10

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

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、

20

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

30

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

40

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は、変動表示中の第一演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

50

演出表示部において、発射報知演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は、変動表示中の第二演出用図柄と重複し得る位置にて表示されるよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1828】

態様(91)に係るぱちんこ遊技機(538)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二当否判定許可条件を充足した場合、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

10

20

30

40

50

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

残存する第一保留の保留数に対応した数の第一保留画像を、演出表示部における第一保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数に対応した数の第二保留画像を、演出表示部における第二保留画像表示領域にて表示可能であり、

残存する第一保留の保留数である第一保留数を、演出表示部における第一保留数表示領

10

20

30

40

50

域にて表示可能であり、

残存する第二保留の保留数である第二保留数を、演出表示部における第二保留数表示領域にて表示可能であり、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像表示領域にて第一保留画像が表示されるが前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されている場合には第一保留画像が表示されない一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第一保留数表示領域にて第一保留数が表示されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1829】

態様(92)に係るぱちんこ遊技機(343)は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様

10

20

30

40

50

を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

或る一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得よう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50

【1830】

態様（93）に係るぱちんこ遊技機（761）は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されないよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

10

20

30

40

50

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得よう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部に表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されているか前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されているかに応じて、第一演出用図柄の表示態様又は第一演出用図柄の表示位置が異なる一方で、前記複数種類の演出表示形式のうちの第1演出表示形式が表示されていても前記複数種類の演出表示形式のうちの第2演出表示形式が表示されていても、第二演出用図柄の表示態様又は第二演出用図柄の表示位置が同一となるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部に表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得よう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複し第二演出用図柄と重複しない位置にて表示されるよう構成されており、

第1表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度と第2表示態様である第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった場合における特別遊技の実行期待度とが異なるよう構成されており、

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示している最中において、第一演出用図柄を用いてリーチ表示となった際には、第二演出用図柄を用いたリーチ表示がなされないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1831】

態様(94)に係るぱちんこ遊技機(C1)は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域 C 1 2 - 1、C 1 2 - 2）と、

主遊技識別情報（例えば、第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板 M）とを備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段とを備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第 1 __ 4 R 図柄 1）と、第二特定態様（例えば、第 1 __ 4 R 図柄 2）とを有しており、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が 1 / 5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が 2 / 5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第 1 __ 4 R 図柄 1）の停止表示態様にて停止表示予定であること又は停止表示されたことに基づき第一特定演出（例えば、S P リーチ

10

20

30

40

50

(Mチャンス) 1 / 5) を実行し、主遊技識別情報が第二特定態様 (例えば、第 1 __ 4 R 図柄 2) の停止表示態様にて停止表示予定であること又は停止表示されたことに基づき第二特定演出 (例えば、SP リーチ (Mチャンス) 2 / 5) を実行するよう構成されており、

主遊技識別情報が第一特定態様 (例えば、第 1 __ 4 R 図柄 1) の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様 (例えば、第 1 __ 4 R 図柄 2) の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となる

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1832】

態様 (95) に係るぱちんこ遊技機 (C2) は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口 (例えば、第 1 主遊技始動口 A10、第 2 主遊技始動口 B10) と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口 (例えば、補助遊技始動口 H10) と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材 (例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B11d) と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口 (例えば、第 1 大入賞口 C10) と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域 (例えば、特定領域 C12-1、C12-2) と、

主遊技識別情報 (例えば、第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄) を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報 (例えば、補助遊技図柄) を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部 (例えば、主制御基板 M) と、

遊技の進行を補助する補助遊技部 (例えば、主制御基板 M)) と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様 (例えば、大当りの停止表示態様) にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様 (例えば、小当りの停止表示態様) にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技 (例えば、小当り遊技) を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

10

20

30

40

50

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段とを備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）と、第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）とを有しており、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が2/5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となるよう構成されており、

事前判定の結果が第一条件を充足する状況下（例えば、主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様である第1__4 R図柄1となるトリガ保留が存在している状況下）において、主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知する第一先読み演出（例えば、ボタンバイブ先読み演出）を実行可能であり、

事前判定の結果が第二条件を充足する状況下（例えば、主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様である第1__4 R図柄2となるトリガ保留が存在している状況下）において、主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示予定であることを事前に示唆又は報知する第二先読み演出（例えば、ボタン飛び出し先読み演出）を実行可能であり、

第一条件を充足する状況下において、第二先読み演出の実行を制限することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1833】

態様（96）に係るぱちんこ遊技機（C3）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

10

20

30

40

50

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M））と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一期間とし、当該一期間において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終態様を演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

特別遊技の実行開始から実行終了までに、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行するよう構成されており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第2__10R図柄3）と、第二特定態様（例えば、第2__10R図柄2）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づいて実行される可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行するよう構成され、

主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づいて実行される可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、特定回数（例えば、10回）の単位遊技を実行する特別遊技を実行するよう構成され、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が略100%もしくは入球確率が5/5）とを有しており、

10

20

30

40

50

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第2__10R図柄3）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第2__10R図柄2）の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となるよう構成されており、

主遊技識別情報の変動表示中に電源断が発生してその後に電源が復帰して主遊技識別情報の変動表示が再開した状況下において、再開した主遊技識別情報の変動表示が終了することで主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第2__10R図柄3）の停止表示態様で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を第一態様（例えば、『537』）とする一方、再開した主遊技識別情報の変動表示が終了することで主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第2__10R図柄2）の停止表示態様で停止表示する場合には、演出用図柄の最終態様を第二態様（例えば、『777』）とする

10

【1834】

態様（97）に係るぱちんこ遊技機（C4）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

20

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

30

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

40

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）

50

にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段とを備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）と、第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）とを有しており、

特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様として、第一入球容易性態様（例えば、入球確率が1/5）と、第一入球容易性態様よりも入球容易性が高い第二入球容易性態様（例えば、入球確率が2/5）とを有しており、

主遊技識別情報が第一特定態様（例えば、第1__4 R図柄1）の停止表示態様となることに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第一入球容易性態様となり、主遊技識別情報が第二特定態様（例えば、第1__4 R図柄2）の停止表示態様となることに基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が第二入球容易性態様となるように構成されており、

主遊技識別情報の変動表示中に、特定演出（例えば、回転体アイコン演出）を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

特定態様の停止表示態様に基づき特定領域への遊技球の入球容易性に関する態様が異なるように構成されており、

特定演出の表示態様の要素として第一の要素（例えば、「V」穴の数）と第二の要素（例えば、回転体アイコンのひび割れ具合、回転体アイコンの割れ目からの発光色）とを有しており、

第一の要素の表示態様によって、特定領域への遊技球の入球容易性の度合いを示唆するように構成されており、

第二の要素の表示態様によって、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様となる期待度を示唆する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1835】

態様（98）に係るぱちんこ遊技機（C5）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放

10

20

30

40

50

状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）を有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう構成されており、

主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が所定回数（例えば、10回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており

特定遊技状態において一単位が所定回数（例えば、10回）行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

特定遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が特定遊技状態の後の通常遊技状態において実行される場合であって、特別遊技判定手段によって当該主遊技情報が可変入賞口開放遊技を行う情報と判定された場合は、可変入賞口開放遊技の実行中に可変入賞口開放遊技に関する結果演出（例えば、リザルト画面）を実行可能であり、

特定遊技状態の実行中に取得された主遊技情報に係る変動表示が特定遊技状態の後の通

10

20

30

40

50

常遊技状態において実行される場合であって、特別遊技判定手段によって当該主遊技情報が可変入賞口開放遊技を行わない情報と判定された場合は、当該主遊技情報に係る変動表示中に可変入賞口開放遊技に関する結果演出（例えば、リザルト画面）を実行することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1836】

態様（99）に係るぱちんこ遊技機（C6）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、当り遊技（可変入賞口開放遊技、特別遊技）となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させ

10

20

30

40

50

る動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段とを備え、

事前判定の結果に基づく先読み演出を複数変動に亘って実行可能であり、

事前判定の結果に基づかない非先読み演出を複数変動に亘って実行可能であり、

非先読み演出の実行中に事前判定の結果が所定条件を充足した場合（例えば、特定保留が生起した場合）、実行中の非先読み演出の演出内容（例えば、先読み抽選に当選していない場合の連続演出の演出シナリオ）を先読み演出の演出内容（例えば、先読み抽選に当選した場合の連続演出の演出シナリオ）に変更する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1837】

態様（100）に係るぱちんこ遊技機（C7）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となる情報であるか否かを事前判定する事前判定手段（例えば、副制御部の先読み判定）と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M））と

を備え、

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口

10

20

30

40

50

開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段とを備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、

或るタイミング（例えば、N回目の特別遊技中）の事前判定によって可変入賞口開放遊技となる情報（例えば、小当りとなる情報）が記憶されていると判定された場合、特別遊技の実行中において、可変入賞口開放遊技となる情報が記憶されていることを報知する特殊演出（例えば、保留内連荘先読み演出）を実行可能であり、

或るタイミングにおいて可変入賞口開放遊技となる情報が複数記憶されている場合であっても、複数の可変入賞口開放遊技となる情報のいずれかのみを特殊演出における報知対象とし得るよう構成されており、

或るタイミングの事前判定に基づき実行された特殊演出にて報知対象となった可変入賞口開放遊技となる情報に対しては、当該或るタイミングよりも後のタイミング（例えば、N+1回目の特別遊技中）の事前判定の判定対象としない一方で、当該特殊演出にて報知対象とならなかった可変入賞口開放遊技となる情報に対しては、当該或るタイミングよりも後のタイミングの事前判定の判定対象とし得ることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1838】

態様（101）に係るぱちんこ遊技機（C8）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する取得手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、特別遊技となるか否かを判定する事前判定手段と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報（例えば、補助遊技図柄）を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）とを備え、

10

20

30

40

50

主遊技部は、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を一時記憶する記憶手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段によって取得された主遊技情報に基づいて、当り遊技（特別遊技、可変入賞口開放遊技）を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技乱数に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様（例えば、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技（例えば、小当り遊技）を実行可能である特別遊技制御手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう構成されており、

主遊技識別情報として、第一主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄）と、第二主遊技識別情報（例えば、第2主遊技図柄）とを有しており、

特別遊技の実行終了後において特定遊技状態となる場合、第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、

特別遊技の実行終了後から第一主遊技識別情報の一単位が第一回数（例えば、6回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、

特別遊技の実行終了後から第二主遊技識別情報の一単位が第二回数（例えば、10回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、

特定遊技状態において第二主遊技識別情報の一単位が行われることに基づいて第二回数に係る情報（例えば、時間短縮遊技状態の実行回数を示す表示、減算表示など）を更新して表示するよう構成されており、

特別遊技の実行終了後から第一主遊技識別情報の一単位が第一回数行われる前は、第一主遊技識別情報の一単位が行われても第二回数に係る情報を更新表示しないが、特別遊技の実行終了後から第一主遊技識別情報の一単位が第一回数行われた場合は、特別遊技の実行終了後から第二主遊技識別情報の一単位が第二回数行われる前であっても、第二回数に係る情報を更新表示する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1839】

態様（102）に係るぱちんこ遊技機（C9）は、

遊技球が入球可能な第一主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A12）と、

遊技球が入球可能な第二主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B12）と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

10

20

30

40

50

遊技球が入球可能な振分入球口（例えば、振分入球口 C 3 0）と、

第一主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第一可変部材（例えば、第 1 非電動役物 A 1 2 h d）と、

第二主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第二可変部材（例えば、第 2 非電動役物 B 1 2 h d）と、

10

振分入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第三可変部材（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）と、

振分入球口に入球した遊技球の流下方向を第一開放口（例えば、第 1 開放入球口 C 3 2）及び第二開放口（例えば、第 2 開放入球口 C 3 3）のいずれかに向けて変化させる部材であって、第一の態様に変位した時には第一開放口に遊技球が入球容易であり、第二の態様に変位した時には第二開放口に遊技球が入球容易であるよう構成された振分部材（例えば、振分部材 C 3 4）と、

20

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0）と、

可変入賞口に入球した遊技球が第一確率で入球し得る特定領域と、

第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g）と、

第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

第一主遊技始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示した後、第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、

30

第二主遊技始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示した後、第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、

第一主遊技識別情報が第一態様（例えば、大当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する第一特別遊技を実行可能である第一特別遊技制御手段と、

第二主遊技識別情報が第二態様（例えば、小当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に第二特別遊技を実行可能である第二特別遊技制御手段と、

40

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

50

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第一可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第一可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第一易入球遊技決定実行手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第二可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第二可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第二易入球遊技決定実行手段とを備え、

10

第一開放口への入球により第一可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、

第二開放口への入球により第二可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、

第一可変部材及び第二可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第一可変部材が開放状態となり易い第一特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態 A）と、通常遊技状態よりも第二可変部材が開放状態となり易い第二特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態 B）とを有しており、

第一特定遊技状態は、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、

第二特定遊技状態は、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されており、

20

第一特定遊技状態において第一主遊技識別情報の変動表示が第一回数（例えば、100回）行われた後は、第一特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

第二特定遊技状態において第二主遊技識別情報の変動表示が第二回数（例えば、7回）行われた後は、第二特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

第一回数は、第二回数よりも多い回数であり、

可変入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球し得る第一確率（例えば、1/1）は、第二主遊技識別情報が第二態様となる第二確率（例えば、1/7）よりも高いことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1840】

30

態様（103）に係るぱちんこ遊技機（C10）は、

遊技球が入球可能な第一主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A12）と、

遊技球が入球可能な第二主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B12）と、

遊技球が入球可能な補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口H10）と、

遊技球が入球可能な振分入球口（例えば、振分入球口C30）と、

第一主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第一主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第一可変部材（例えば、第1非電動役物A12hd）と、

40

第二主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第二可変部材（例えば、第2非電動役物B12hd）と、

振分入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには振分入球口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている第三可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

50

振分入球口に入球した遊技球の流下方向を第一開放口（例えば、第1開放入球口C32）及び第二開放口（例えば、第2開放入球口C33）のいずれかに向けて変化させる部材であって、第一の態様に変位した時には第一開放口に遊技球が入球容易であり、第二の態様に変位した時には第二開放口に遊技球が入球容易であるよう構成された振分部材（例えば、振分部材C34）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）と、

可変入賞口に入球した遊技球が第一確率で入球し得る特定領域と、

第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

第一主遊技始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示した後、第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、

第二主遊技始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示した後、第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、

第一主遊技識別情報が第一態様（例えば、大当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する第一特別遊技を実行可能である第一特別遊技制御手段と、

第二主遊技識別情報が第二態様（例えば、小当りの態様）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への特定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に第二特別遊技を実行可能である第二特別遊技制御手段と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

遊技の進行を補助する補助遊技部（例えば、主制御基板M）と、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第一可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第一可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第一易入球遊技決定実行手段と、

補助遊技識別情報が停止表示された後において、第二可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、第二可変部材を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する第二易入球遊技決定実行手段とを備え、

第一開放口への入球により第一可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、

第二開放口への入球により第二可変部材が開放状態となり得るよう構成されており、

第一可変部材及び第二可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも第一可変部材が開放状態となり易い第一特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態A）と、通常遊技状態よりも第二可変部材が開放状態となり易い第二特定

10

20

30

40

50

遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態 B）とを有しており、

第一特定遊技状態は、第二特別遊技の後よりも、第一特別遊技の後に設定され易く構成されており、

第二特定遊技状態は、第一特別遊技の後よりも、第二特別遊技の後に設定され易く構成されており、

可変入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球し得る第一確率（例えば、 $1/10$ ）は、第二主遊技識別情報が第二態様となる第二確率（例えば、 $1/1$ ）よりも低いことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1841】

態様（104）に係る遊技機（D1）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口 A10、第2主遊技始動口 B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口 C10、第2大入賞口 C20）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域 C12-1、C12-2）と、

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、開放遊技（例えば、小当り V の遊技機の場合は小当り遊技、V 確変の遊技機の場合は大当り遊技の V ラウンド遊技）を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御し、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る開放遊技（例えば、小当り V の遊技機の場合は小当り遊技、V 確変の遊技機の場合は大当り遊技の V ラウンド遊技）を実行可能であり、開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、開放遊技の終了後に遊技利益（例えば、小当り V の遊技機の場合は大当り遊技や高ベース状態、V 確変の遊技機の場合は高確率状態）を付与可能な遊技利益付与手段と、

可変入賞口へ入球した遊技球が特定領域へ流下するまでにおいて、遊技球の流下態様に影響を及ぼす可動体（例えば、干渉部材 C12-6）とを備え、

初期化操作（例えば、RAM クリア操作）を伴って電源投入された場合、所定期間（例えば、240 秒）にわたって可動体の初期化動作（例えば、モータ制御処理）を実行し、

少なくとも所定期間内において特定領域に遊技球が入球した場合は、遊技利益を付与しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【1842】

態様（105）に係る遊技機（D2-1）は、

所定の遊技動作（例えば、大入賞口の開放）を契機として所定の動作パターンが設定されることに基づいて可動体（例えば、シャッタ C12-3-1）を動作させる可動体動作手段（例えば、シャッタ通常動作制御処理）と、

設定された所定の動作パターンでの進行を制御するための情報（例えば、タイマデータ）を記憶する記憶領域（例えば、タイマの記憶領域）とを備え、

第一の動作パターン（例えば、シャッタ通常動作パターン）が設定されることに基づき可動体を第一位置（例えば、初期位置）から第二位置（例えば、可動位置）へ動作させた後、第二位置に保持される保持状態となるよう構成されており、

10

20

30

40

50

所定の遊技動作とは異なる特定の遊技動作（例えば、終了契機動作）を契機として保持状態が解除されるよう構成されており、

可動体が保持状態にある場合において、記憶領域の情報が特定情報（例えば、F F F F）に維持される

ことを特徴とする遊技機である。

【1843】

態様（106）に係る遊技機（D2-2）は、

所定の遊技動作（例えば、大入賞口の開放）を契機として所定の動作パターンが設定されることに基づいて可動体（例えば、干渉部材C12-6、回転ドラム12-7）を動作させる可動体動作手段（例えば、干渉部材通常動作制御処理、回転ドラム通常動作制御処理）と、

設定された所定の動作パターンでの進行を制御するための情報（例えば、タイマデータ）を記憶する記憶領域（例えば、タイマの記憶領域）とを備え、

第一の動作パターン（例えば、干渉部材通常動作パターン、回転ドラム通常動作パターン）が設定されることに基づき可動体を第一位置（例えば、初期位置）から第二位置（例えば、可動位置）へ動作させるパターンを繰り返し実行する繰り返し状態（例えば、往復状態、ループ状態）となるよう構成されており、

所定の遊技動作とは異なる特定の遊技動作（例えば、終了契機動作）を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されており、

可動体が繰り返し状態にある場合において、記憶領域の情報が特定情報（例えば、F F F F）に維持される

ことを特徴とする遊技機である。

【1844】

態様（107）に係る遊技機（D3-1）は、

所定の遊技動作（例えば、大入賞口の開放）を契機として所定の動作パターンが設定されることに基づいて可動体（例えば、シャッタC12-3-1）を動作させる可動体動作手段（例えば、シャッタ通常動作制御処理）と、

設定された所定の動作パターンでの進行を制御するための情報（例えば、タイマデータ）を記憶する記憶領域（例えば、タイマの記憶領域）とを備え、

第一の動作パターン（例えば、シャッタ通常動作パターン）が設定されることに基づき可動体を第一位置（例えば、初期位置）から第二位置（例えば、可動位置）へ動作させた後、第二位置に保持される保持状態となるよう構成されており、

所定の遊技動作とは異なる特定の遊技動作（例えば、終了契機動作）を契機として保持状態が解除されるよう構成されており、

保持状態が解除された後、第二位置にある可動体を第一位置へ動作させるよう構成することを特徴とする遊技機である。

【1845】

態様（107）に係る遊技機（D3-1）は、

保持状態が解除されたときにおいて、可動体を第一位置へ動作させる第二の動作パターン（例えば、シャッタ終了動作パターン）が設定されることに基づいて、第二位置にある可動体を第一位置へ動作させるよう構成する

ことを特徴とする遊技機である。

【1846】

態様（108）に係る遊技機（D3-2）は、

所定の遊技動作（例えば、大入賞口の開放）を契機として所定の動作パターンが設定されることに基づいて可動体（例えば、干渉部材C12-6、ストッパC12-8、回転ドラム12-7）を動作させる可動体動作手段（例えば、干渉部材通常動作制御処理、ストッパ通常動作制御処理、回転ドラム通常動作制御処理）と、

10

20

30

40

50

設定された所定の動作パターンでの進行を制御するための情報（例えば、タイマデータ）を記憶する記憶領域（例えば、タイマの記憶領域）とを備え、

第一の動作パターン（例えば、干渉部材通常動作パターン、ストップ通常動作パターン、回転ドラム通常動作パターン）が設定されることに基づき可動体を第一位置（例えば、初期位置）から第二位置（例えば、可動位置）へ動作するパターンを繰り返し実行する繰り返し状態（例えば、往復状態、ループ状態）となるよう構成されており、

所定の遊技動作とは異なる特定の遊技動作（例えば、終了契機動作）を契機として繰り返し状態が解除されるよう構成されており、

繰り返し状態が解除された後、可動体を第一位置へ動作させるよう構成することを特徴とする遊技機である。

10

【1847】

態様（108）に係る遊技機（D3-2）は、

繰り返し状態が解除されたときにおいて、可動体が第一位置に位置していない場合、設定されている第一の動作パターンを解除することによって可動体を第一位置へ動作させるよう構成する

ことを特徴とする遊技機である。

【1848】

態様（108）に係る遊技機（D3-2）は、

可動体が第一位置に位置することを検出する第一検出手段を備え、

繰り返し状態が解除されたときにおいて、可動体が第一位置に位置していない場合、第一検出手段によって第一位置を検出するまで可動体を動作させるよう構成することを特徴とする遊技機である。

20

【1849】

態様（109）に係る遊技機（D4）は、

遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C12-1、C12-2）と、

30

主遊技識別情報（例えば、第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、開放遊技（例えば、小当りVの遊技機の場合は小当り遊技、V確変の遊技機の場合は大当り遊技のVラウンド遊技）を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御し、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様、大当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る開放遊技（例えば、小当りVの遊技機の場合は小当り遊技、V確変の遊技機の場合は大当り遊技のVラウンド遊技）を実行可能であり、開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、開放遊技の終了後に遊技利益（例えば、小当りVの遊技機の場合は大当り遊技や高ベース状態、V確変の遊技機の場合は高確率状態）を付与可能な遊技利益付与手段と、

40

可変入賞口へ入球した遊技球が特定領域へ流下するまでにおいて、遊技球の流下態様に影響を及ぼす可動体（例えば、干渉部材C12-6）とを備え、

特定領域として、第一特定領域（例えば、特定領域C12-1）と、第一特定領域より

50

も下流に配置される第二特定領域（例えば、特定領域 C 1 2 - 2）とを有しており、

第一可動片（例えば、直 V シャッタ C 1 2 - 1 - 1）を入球容易状態と入球困難状態とに動作させることにより第一特定領域への遊技球の入球容易性を変化させる第一変化手段（例えば、直 V シャッタ動作制御処理）と、

第二可動片（例えば、シャッタ C 1 2 - 3 - 1）を動作させることにより第二特定領域への遊技球の入球容易性を段階的に変化させる第二変化手段（例えば、シャッタ通常動作制御処理）と

を備え、

第一可動片を入球容易状態に動作させる場合において、第二可動片によって第二特定領域への遊技球の入球容易性が最も高くなるよう構成されることを特徴とする遊技機である。

【1850】

態様（110）に係る遊技機（E1）は、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口への遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

前記所定期間として、第一所定期間と、第一所定期間よりも長い第二所定期間とを少なくとも有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様と第二特定態様とを少なくとも有しており、

特定領域への遊技球の入球容易性に影響を及ぼす可動体を有しており、

可動体の駆動に関する状態として、動作状態と非動作状態とを有しており、

単位遊技実行期間が開始すると、可動体は非動作状態から動作状態となり、

可動体が非動作状態から動作状態となった場合、所定の動作態様にて動作し得るよう構成されており、

可動体が動作状態である場合に採り得る態様として、第一態様と第二態様とを少なくとも有しており、

可動体が第一態様の場合よりも第二態様の場合の方が、特定領域への遊技球の入球容易性が高くなっており、

主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技では、単位遊技実行期間が開始してから前記第一所定期間が経過すると特定開放を実行し、当該特定開放にて可変入賞口に遊技球が入球した場合、当該遊技球は可動体が第一態様の状況で特定領域に向かって流下するよう構成されており、

主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技では、単位遊技実行期間が開始してから前記第二所定期間が経過すると特定開放を実行し、当該特定開放にて可変入賞口に遊技球が入球した場合、当該遊技球は可動体が第二態様の状況で特定領域に向かって流下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。

【1851】

態様（111）に係る遊技機（E2）は、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特

10

20

30

40

50

別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

開始デモ期間として、第一開始デモ期間と、第一開始デモ期間よりも長い第二開始デモ期間とを少なくとも有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様と第二特定態様とを少なくとも有しており、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の開始デモ期間は第二開始デモ期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の開始デモ期間は第一開始デモ期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技よりも、所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の方が、特定領域への遊技球の入球容易性が相対的に高くなるよう構成されており、

主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき第一特定演出を実行し、主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき第一特定演出とは異なる演出態様である第二特定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。

【1852】

態様（112）に係る遊技機（E3）は、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

可変入賞口開放遊技における開始デモ期間の開始以降に実行可能な演出として、第一特定演出と、第一特定演出と演出態様が異なる第二特定演出とを少なくとも有しており、

特定演出が実行される場合には、特殊演出が実行される場合と特殊演出が実行されない場合とがあり、

特殊演出が実行される第一特定演出が実行された可変入賞口開放遊技における特定領域への入球容易性と、特殊演出が実行されない第二特定演出が実行された可変入賞口開放遊技における特定領域への入球容易性とは、同一となっており、

特殊演出が実行される第一特定演出の演出実行時間と、特殊演出が実行されない第二特定演出の演出実行時間とは同一であり、

特殊演出が実行されない第一特定演出の演出実行時間と、特殊演出が実行されない第二特定演出の演出実行時間とは異なっている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1853】

態様（113）に係る遊技機（E4）は、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口への遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

可変入賞口開放遊技における少なくとも開始デモ期間の開始以降に実行可能な演出として、特定演出を有しており、

特定演出が実行される場合には、特殊演出が実行されない場合と、特殊演出が1回以上実行される場合とがあり、

所定の遊技状態において、可変入賞口開放遊技の実行契機となった特定態様の種類が異なる場合、前記所定期間の長さが同一であり且つ特定演出の演出態様が同一であったとしても、特殊演出の実行回数が異なり且つ開始デモ期間の長さが異なる場合があるよう構成されており、

所定の遊技状態において、可変入賞口開放遊技の実行契機となった特定態様の種類が異なる場合、前記所定期間の長さが異なり且つ特殊演出の実行回数が同一であったとしても、開始デモ期間の長さが異なり且つ特定演出の実行時間が同一である場合があるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1854】

態様(114)に係る遊技機(E5)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、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材とを備え、

第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、または第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口への遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態を有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が或る種類の特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技と、特定遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が前記或る種類の特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技とでは、前記所定期間の長さが同一であるが、開始デモ期間の長さが異なるよう構成されており、

特定遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が前記或る種類の特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技と、特定遊技状態にて変動表示を開始した第二主遊技識別情報が前記或る種類とは異なる種類の特定態様の停

10

20

30

40

50

止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技とでは、前記所定期間の長さが同一であり、且つ開始デモ期間の長さが同一となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1855】

態様（115）に係る遊技機（E6）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、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには第二始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材とを備え、

第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、または第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口への遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態を有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一主遊技識別情報または第二主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が所定回数行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、

特定遊技状態において一単位が前記所定回数行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるように構成されており、

通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値よりも、通常遊技状態にて変動表示を開始した第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値の方が多くなっており、

通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値よりも、特定遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値の方が多くなっており、

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数未満となる一単位が実行された場合において、第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は特定遊技状態となっており、

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数未満となる一単位が実行された場合において、第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は特定遊技状態となっており、

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数となる一単位が実行され

10

20

30

40

50

た場合において、第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は通常遊技状態となっており、

特定遊技状態であり、特別遊技の実行終了後から前記所定回数となる一単位が実行された場合において、第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中は通常遊技状態となっており、

第一主遊技識別情報または第二主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数は、当該第一主遊技識別情報または第二主遊技識別情報が変動表示を開始したときの可変部材の開放容易性に関する遊技状態を参照して決定するよう構成されることで、特定遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中が通常遊技状態であったとしても、当該可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数の平均値は、通常遊技状態にて変動表示を開始した第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技を契機として実行された特別遊技の終了後における特定遊技状態の前記所定回数よりも多くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1856】

態様（116）に係る遊技機（E7）は、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口への遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

前記所定期間として、第一所定期間と、第一所定期間よりも長い第二所定期間とを少なくとも有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様と第二特定態様と第三特定態様とを少なくとも有しており、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の前記所定期間は前記第一所定期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の前記所定期間は前記第二所定期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技よりも、所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の方が、特定領域への遊技球の入球容易性が高くなっており、

可変入賞口開放遊技の実行中において、単位遊技実行期間が開始してから特定期間が経過する前に特定領域への遊技球の入球を検知しても所定のエラーが発生したと判定しない一方、単位遊技実行期間が開始してから特定期間が経過した以降に特定領域への遊技球の入球を検知すると前記所定のエラーが発生したと判定し得るよう構成されており、

特定態様の停止表示態様が異なる可変入賞口開放遊技においては、前記特定期間が異なり得るよう構成されており、

主遊技識別情報が第三特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の実行中においては、特定領域への遊技球の入球を検知しても前記所定のエラーが発生したと判定しないよう構成されている

10

20

30

40

50

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1857】

態様（117）に係る遊技機（E8）は、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

単位遊技実行期間が開始してから所定期間が経過すると、可変入賞口は、可変入賞口への遊技球の入球が容易な特定開放を実行するよう構成されており、

前記所定期間として、第一所定期間と、第一所定期間よりも長い第二所定期間とを少なくとも有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様と第二特定態様とを少なくとも有しており、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の前記所定期間は前記第一所定期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の前記所定期間は前記第二所定期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技よりも、所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の方が、特定領域への遊技球の入球容易性が高くなっており、

可変入賞口開放遊技の実行中における、開始デモ期間が開始してから終了するまでの一部の期間、または単位遊技実行期間が開始してから前記所定期間が経過するまでの一部の期間において、遊技者に対して操作部材の操作を促す操作演出を実行し得るよう構成されており、

振動を検知した場合に所定の振動エラーが発生したと判定可能であり、所定の振動エラーが発生したと判定した場合には、所定の振動エラーに関するエラー報知を実行可能であり、

可変入賞口開放遊技の実行中において、単位遊技実行期間が開始してから前記所定期間が経過する前の第1のタイミングまでは所定の振動エラーが発生したと判定しない一方、前記第1のタイミング以降では所定の振動エラーが発生したと判定し得るよう構成されており、

特定態様の停止表示態様が異なる可変入賞口開放遊技においては、単位遊技実行期間が開始してから前記第1のタイミングまでの時間が異なり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【1858】

所定の契機によって、主遊技図柄の図柄変動の変動時間、特別遊技の実行時間（特別遊技開始デモ、特別遊技終了デモ含む）、小当り遊技の実行時間（小当り遊技開始デモ、小当り遊技終了デモ含む）を長く（延長）してもよい。例えば、主遊技図柄の図柄変動中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、当該図柄変動中の主遊技図柄の図柄変動を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動を延長する決定に基づいて、主制御部から副制御部へ変動時間の付加を示すコマンドを送信する。変動時間の付加を示すコマンドを受信した副制御部は、受信したコマンドに基づき演出用図柄の図柄変動の変動時間を延長することができる。この際、主遊技図柄の図柄変動の変動時間も延長されるように構成されている。また、主制御部は、主遊技図柄の変動固定時間を延長する決定に基づいて、主制御

10

20

30

40

50

部から副制御部へ変動固定時間の付加を示すコマンドを送信する。変動固定時間の付加を示すコマンドを受信した副制御部は、受信したコマンドに基づき演出用図柄の図柄変動が停止表示する際の変動固定時間を延長する（例えば、500msから10秒）ことができる。この際、主遊技図柄の変動固定時間も延長されるように構成されている。

【1859】

また、特別遊技の実行中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、特別遊技の実行時間を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技中のラウンド間の大入賞口の閉鎖時間を延長することが可能である。また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技開始デモの実行時間を延長することが可能である。さらに、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技終了デモの実行時間を延長することが可能である。さらにまた、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技中の大入賞口の開放パターンを変更することが可能である。変更した開放パターンは、大入賞口が閉鎖されている時間が長く設定されているパターンであり、開放されている時間は変更前のパターンと同じ時間である。

【1860】

また、小当り遊技の実行中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、小当り遊技の実行時間を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技中の大入賞口の開放パターンを変更することが可能である。変更した開放パターンは、大入賞口が閉鎖されている時間が長く設定されているパターンであり、開放されている時間は変更前のパターンと同じ時間である。また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技開始デモの実行時間を延長することが可能である。さらに、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技終了デモの実行時間を延長することが可能である。

【1861】

特定の主遊技図柄が停止表示されたことに基づき、時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態A～Eとしてもよい。特定の主遊技図柄は、小当り図柄、大当り図柄、ハズレ図柄を例示できる。小当り図柄の場合、特定領域に遊技球が入球しなかった場合でも時間短縮遊技状態、時間短縮遊技状態A～Eに移行させてもよい。また、ハズレ図柄の場合、複数種類のハズレ図柄（例えば、ハズレ図柄0、ハズレ図柄1、ハズレ図柄A～G）を設けておき、通常のハズレで表示されるハズレ図柄をハズレ図柄0、時間短縮遊技状態に移行するハズレ図柄をハズレ図柄1、時間短縮遊技状態Aに移行するハズレ図柄をハズレ図柄A、時間短縮遊技状態Bに移行するハズレ図柄をハズレ図柄B、時間短縮遊技状態Cに移行するハズレ図柄をハズレ図柄C、時間短縮遊技状態Dに移行するハズレ図柄をハズレ図柄D、時間短縮遊技状態Eに移行するハズレ図柄をハズレ図柄Eとすることができる。

【1862】

これまでの「停止表示」について、「暫定的に停止表示」、「確定的に停止表示」との表現ではなく、単に「停止表示」と記載している停止表示の態様は、暫定的に停止表示している態様と確定的に停止表示している態様との両方の態様を含む。

【符号の説明】

【1863】

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

10

20

30

40

50

M J 3 0	保留制御手段、M J 3 1	保留消化制御手段	
M J 3 1 j	変動開始条件充足判定手段、M J 3 2	図柄保留手段	
M J 3 2 - A	第1主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b - A	第1主遊技図柄保留情報一時記憶手段	
M J 3 2 - B	第2主遊技図柄保留手段、M J 3 2 b - B	第2主遊技図柄保留情報一時記憶手段	
M J 3 2 - H	補助遊技図柄保留手段、M J 3 2 b - H	補助遊技図柄保留情報一時記憶手段	
M N	遊技内容決定手段、M N 1 0	当否抽選手段	
M N 1 1 - A	第1主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a - A	第1主遊技用当否抽選テーブル	10
M N 1 1 - B	第2主遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a - B	第2主遊技用当否抽選テーブル	
M N 1 1 - H	補助遊技当否抽選手段、M N 1 1 t a - H	補助遊技用当否抽選テーブル	
M N 2 0	特別遊技移行決定手段、M N 4 0	図柄内容決定手段	
M N 4 1 - A	第1主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a - A	第1主遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 4 1 - B	第2主遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a - B	第2主遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 4 1 - H	補助遊技図柄決定手段、M N 4 1 t a - H	補助遊技図柄決定用抽選テーブル	
M N 5 0	変動態様決定手段、M N 5 1 - A	第1主遊技変動態様決定手段	
M N 5 1 t a - A	第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 - B	第2主遊技変動態様決定手段	20
M N 5 1 t a - B	第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル、M N 5 1 - H	補助遊技変動態様決定手段	
M N 5 1 t a - H	補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、M P	遊技進行手段	
M P 1 0	表示制御手段、M P 1 1 - C	第1・第2主遊技図柄制御手段	
M P 1 1 t - C	第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ、M P 1 1 - H	補助遊技図柄制御手段	
M P 1 1 t - H	補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 2 0 - B	第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段	
M P 2 1 - B	第2主遊技始動口電動役物開閉条件判定手段、M P 2 2 t - B	第2主遊技始動口電動役物開放タイマ	30
M P 3 0	特別遊技制御手段、M P 3 1	条件判定手段	
M P 3 2	特別遊技内容決定手段、M P 3 2 t a	特別遊技内容参照テーブル	
M P 3 3	特別遊技実行手段、M P 3 3 - C	第1・第2大入賞口電動役物開閉制御手段	
M P 3 3 c	入賞球カウンタ、M P 3 4	特別遊技時間管理手段	
M P 3 4 t	特別遊技用タイマ、M P 5 0	特定遊技制御手段	
M P 5 1	確変終了条件判定手段、M P 5 2	時短終了条件判定手段	
M P 5 2 c	時短回数カウンタ、M B	遊技状態一時記憶手段	
M B 1 0 - C	第1・第2主遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b - C	第1・第2主遊技図柄情報一時記憶手段	
M B 1 0 - H	補助遊技状態一時記憶手段、M B 1 1 b - H	補助遊技図柄情報一時記憶手段	40
M B 2 0 b	特別遊技関連情報一時記憶手段、M B 3 0 b	特定遊技関連情報一時記憶手段	
M T	情報送信制御手段		
M T 1 0	コマンド送信用バッファ、M H	賞球払出決定手段	
A	第1主遊技周辺機器		
A 1 0	第1主遊技始動口、A 1 2	第1主遊技始動口、A 1 2 h d	第1非電動役物、
A 1 1 s	第1主遊技始動口入球検出装置、A 2 0	第1主遊技図柄表示装置	
A 2 1 g	第1主遊技図柄表示部、A 2 1 h	第1主遊技図柄保留表示部	
B	第2主遊技周辺機器、B 1 0	第2主遊技始動口	
B 1 1 s	第2主遊技始動口入球検出装置、B 1 1 d	第2主遊技始動口電動役物	
B 1 2	第2主遊技始動口、B 1 2 h d	第2非電動役物	50

B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置、B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部
 B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部、C 第 1・第 2 主遊技共用周辺機器
 C 1 0 第 1 大入賞口、C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置
 C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物、C 1 2 - 1 特定領域、C 1 2 - 2 特定領域、C 1 2
 - 3 一般領域
 C 1 2 - 1 - 1 直 V シャッタ、C 1 2 - 3 - 1 シャッタ
 C 1 2 - 5 貯留部、C 1 2 - 6 干渉部材、C 1 2 - 7 回転ドラム、C 1 2 - 8 ストップ
 C 1 7 回転体
 C 2 0 第 2 大入賞口、C 2 1 s 第 2 大入賞口入賞検出装置、C 2 1 d 第 2 大入賞口電
 動役物
 C 3 0 d 電動役物、C 3 0 振分入球口
 C 3 2 第 1 開放入球口、C 3 3 第 2 開放入球口
 C 3 2 s 第 1 開放入球口入球検出装置、C 3 3 s 第 2 開放入球口入球検出装置
 C 3 4 振分部材
 H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口
 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置
 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部
 S 副制御基板、S M 副遊技制御手段（サブメイン制御部）
 S M 1 0 表示情報受信手段、S M 1 1 b メイン側情報一時記憶手段
 S M 2 0 演出表示制御手段、S M 2 1 装飾図柄表示制御手段
 S M 2 1 n 装図表示内容決定手段、S M 2 1 t a 装図変動内容決定用抽選テーブル
 S M 2 1 t a - 2 装飾図柄演出テーブル、S M 2 1 b 装図関連情報一時記憶手段
 S M 2 1 t - 1 第 1 装図変動時間管理タイマ、S M 2 2 装図保留情報表示制御手段、
 S M 2 2 b 装図保留情報一時記憶手段、S M 2 3 背景演出表示制御手段
 S M 2 3 n 背景演出表示内容決定手段、S M 2 3 b 背景演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 4 予告演出表示制御手段、S M 2 4 n 予告演出表示内容決定手段
 S M 2 4 b 予告演出関連情報一時記憶手段、S M 2 5 リーチ演出表示制御手段
 S M 2 5 n リーチ演出表示内容決定手段、S M 2 5 b リーチ演出関連情報一時記憶手段
 S M 2 7 右打ち表示制御手段
 S M 4 0 情報送受信制御手段
 S S 演出表示手段（サブサブ制御部）、S S 1 0 副情報送受信制御手段
 S S 2 0 画像表示制御手段、S S 2 1 b 画像表示関連情報一時記憶手段
 S G 演出表示装置、S G 1 0 表示領域
 S G 1 1 装飾図柄表示領域、S G 1 2 第 1 保留表示領域
 S G 1 3 第 2 保留表示領域
 K H 賞球払出制御基板
 K E 賞球払出装置

10

20

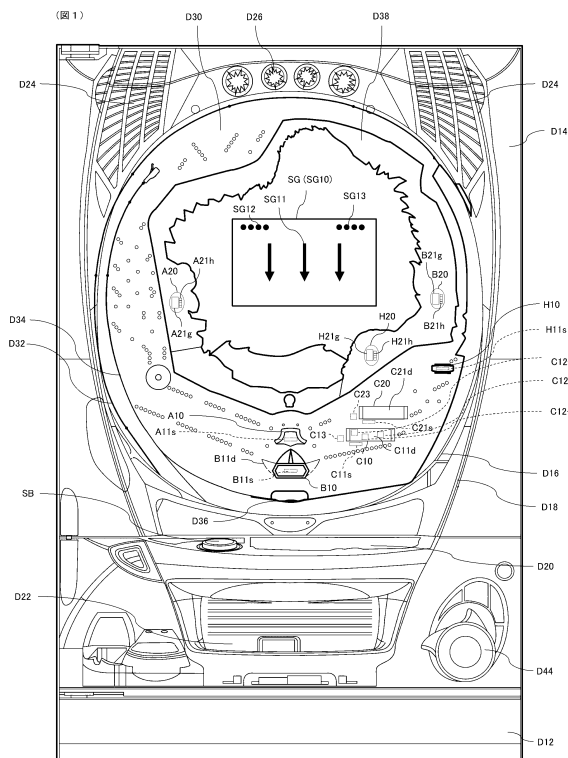
30

40

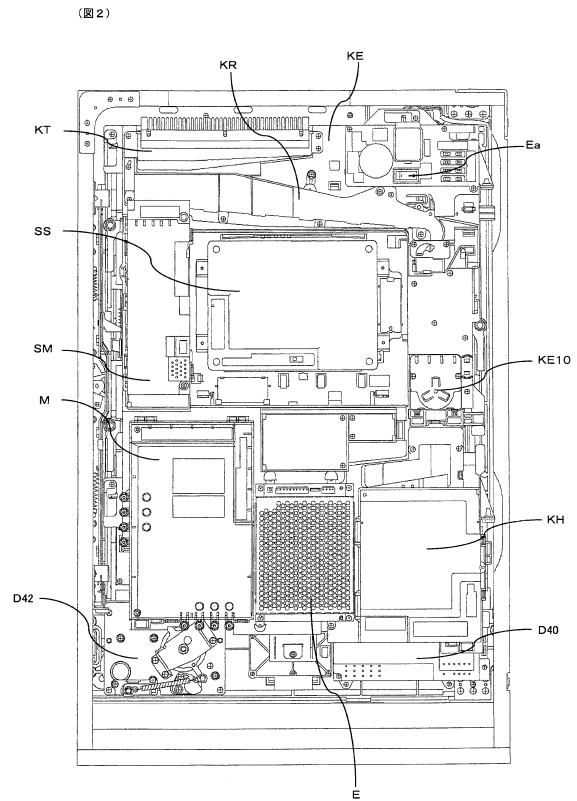
50

【凶面】

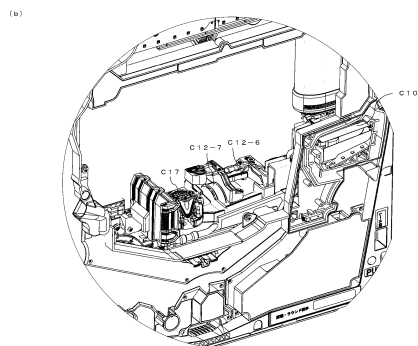
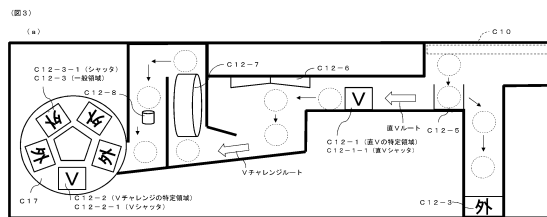
【図 1】



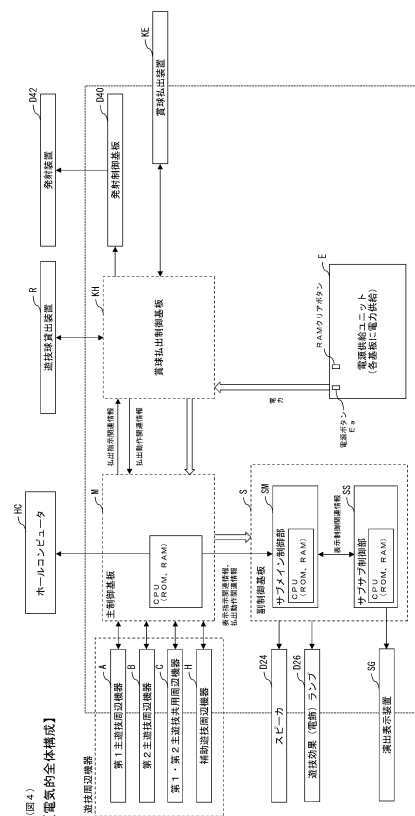
【図 2】



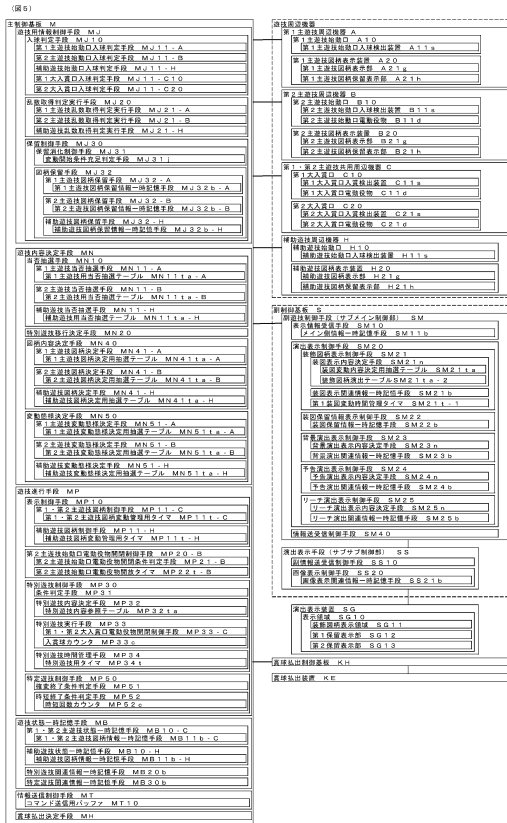
【圖 3】



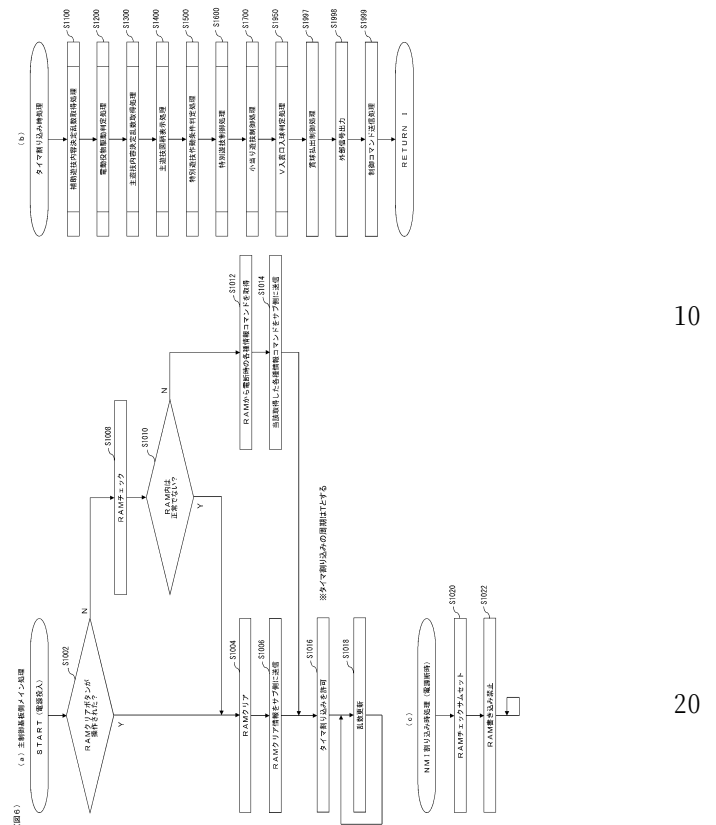
【図 4】



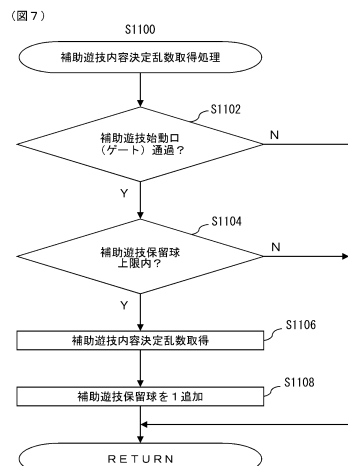
【図 5】



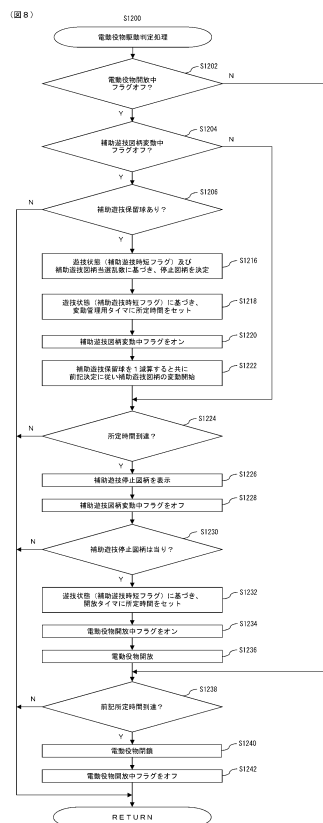
【図 6】



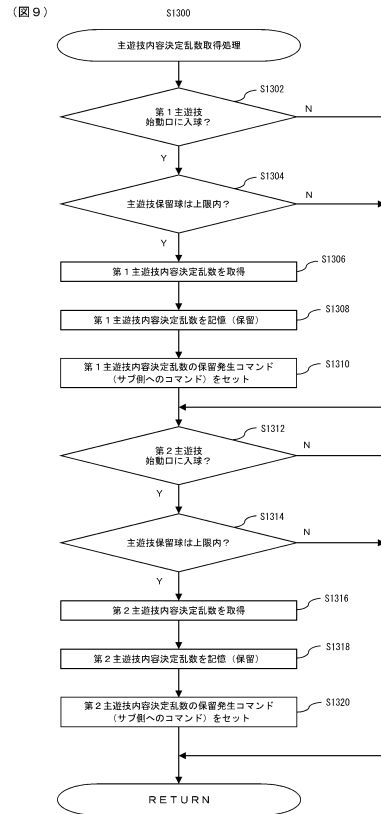
【図 7】



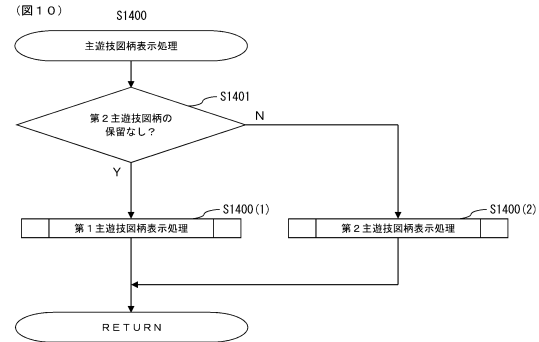
【圖 8】



【図 9】



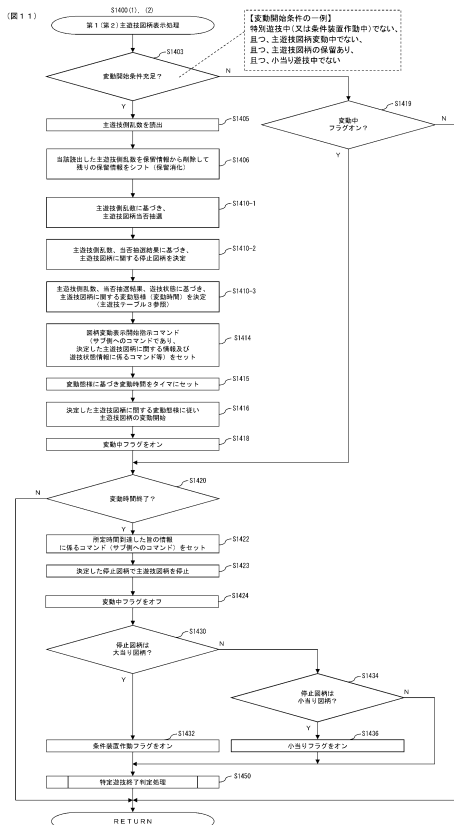
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

《第 1 主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル》

(主遊技テーブル3)

＜第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～2	A2	10(秒)	非リリーチ演出→当り出目停止
	3～79	A3	30(秒)	ノーマルリリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80～499	A6	60(秒)	スーパージリリーチ演出→当り出目停止
	500～1023	A6	60(秒)	バトルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止

＜第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
当り時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～3個	0～255	A3	30(秒)	ノーマルリリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256～999	A6	60(秒)	スーパージリリーチ演出→当り出目停止
	700～1023	A6	60(秒)	ストーリーリリーチ演出→当り出目停止

＜第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、非時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a3	15(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパージリリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパージリリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60(秒)	バトルリリーチ演出(前半)→(後半)→ハズレ出目停止

＜第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
ハズレ時、時間短縮遊技時
(＝主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0～1個	0～799	a1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	800～899	a2	10(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパージリリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリリーチ演出→ハズレ出目停止
2～3個	0～849	a0	3(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	850～899	a1	5(秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止
	900～989	a4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990～999	a5	60(秒)	スーパージリリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000～1023	a6	60(秒)	ストーリーリリーチ演出→ハズレ出目停止

30

40

50

【図 13】

(図 13)

≪第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル≫

(主遊技テーブル3)

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
 当り時、非時間短縮遊技時
 (=主遊技時短フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~3個	0~2	B2	10(秒)	非リーチ演出→当り出目停止
	3~79	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	80~499	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	500~1023	B6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→当り出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
 当り時、時間短縮遊技時
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~3個	0~255	B3	30(秒)	ノーマルリーチ(ショート)演出→当り出目停止
	256~699	B6	60(秒)	スーパーリーチ演出→当り出目停止
	700~1023	B6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→当り出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
 ハズレ時、非時間短縮遊技時
 (=主遊技時短フラグオフ)

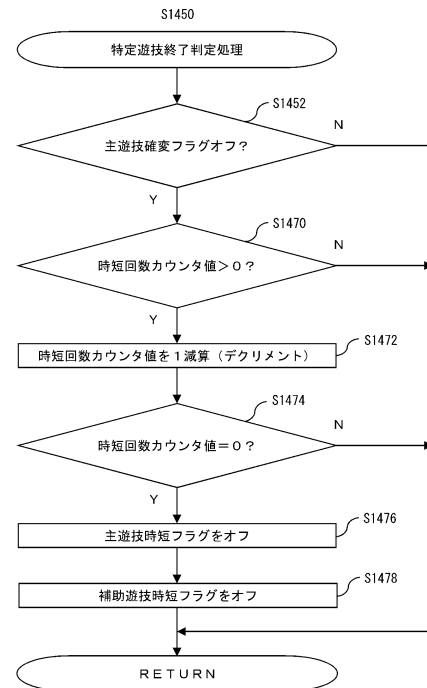
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~1個	0~799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800~899	b3	15(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900~999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990~999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
2~3個	1000~1023	b6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止
	0~849	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850~899	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900~999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
2~3個	990~999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000~1023	b6	60(秒)	バトルリーチ演出(前半)→ハズレ出目停止

＜第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル＞
 ハズレ時、時間短縮遊技時
 (=主遊技時短フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様
0~1個	0~799	b2	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	800~899	b3	10(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900~999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
	990~999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
2~3個	1000~1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止
	0~849	b0	3(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	850~899	b1	5(秒)	非リーチ演出→ハズレ出目停止
	900~999	b4	30(秒)	擬似連失敗演出→ハズレ出目停止
2~3個	990~999	b5	60(秒)	スーパーリーチ演出→ハズレ出目停止
	1000~1023	b6	60(秒)	ストーリーリーチ演出→ハズレ出目停止

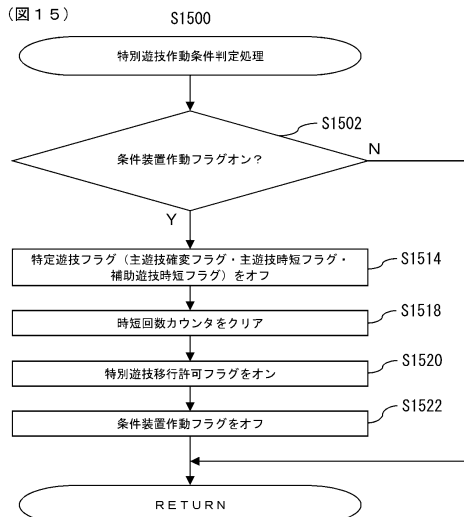
【図 14】

(図 14)



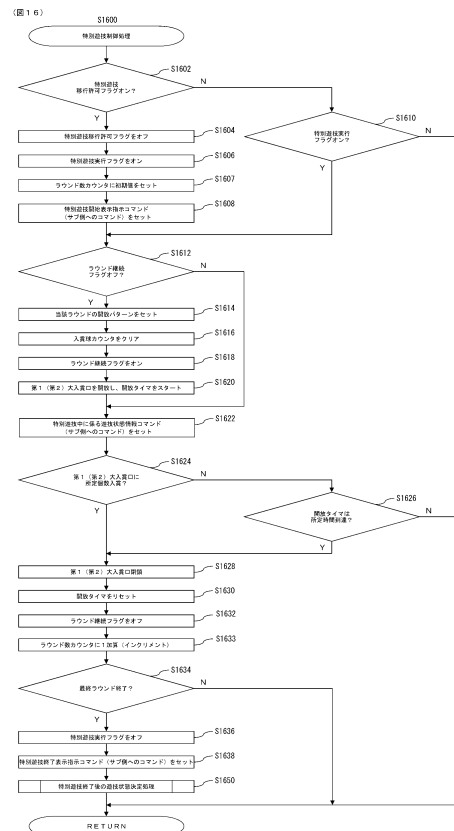
【図 15】

(図 15)



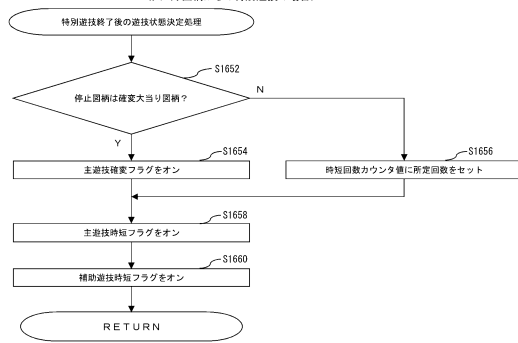
【図 16】

(図 16)



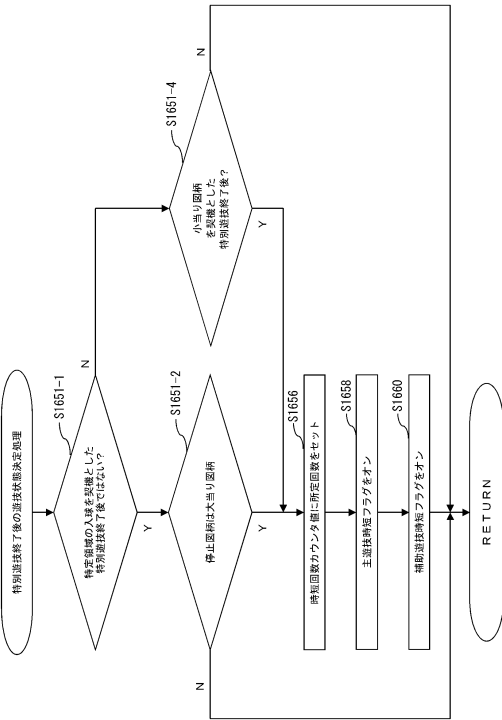
【図 17】

(図 17) S1650 (大当り図柄からの特別遊技の場合)



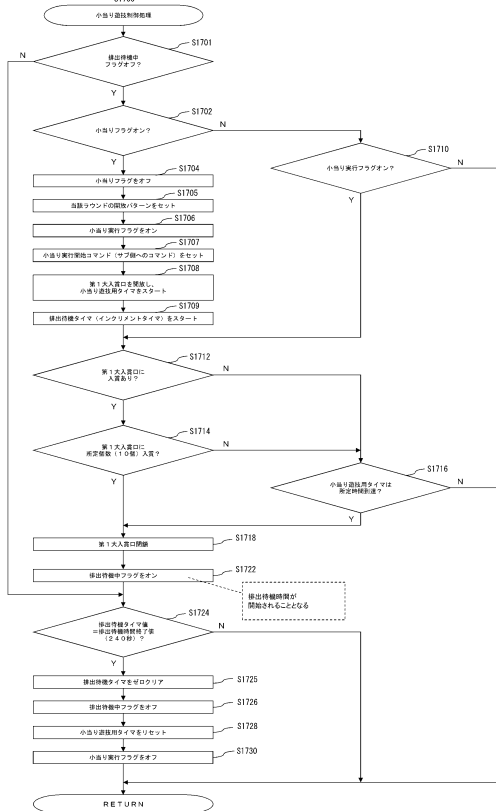
【図 18】

(図 18) S1650 (小当り図柄からの特別遊技の場合)



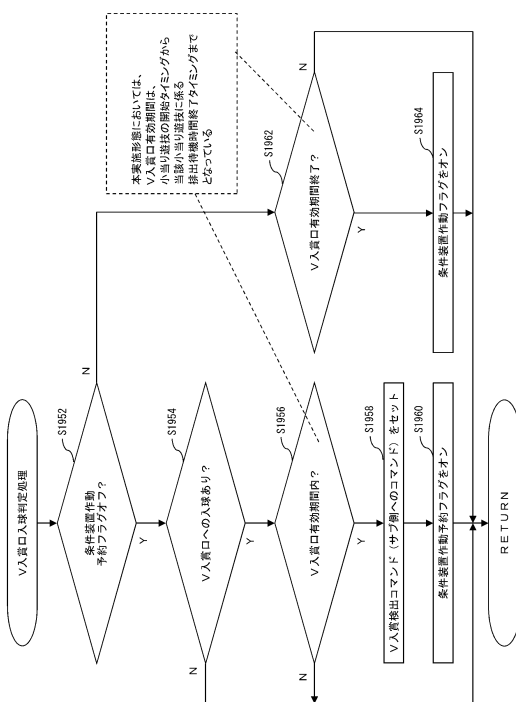
【図 19】

(図 19)



【図 20】

(図 20)



10

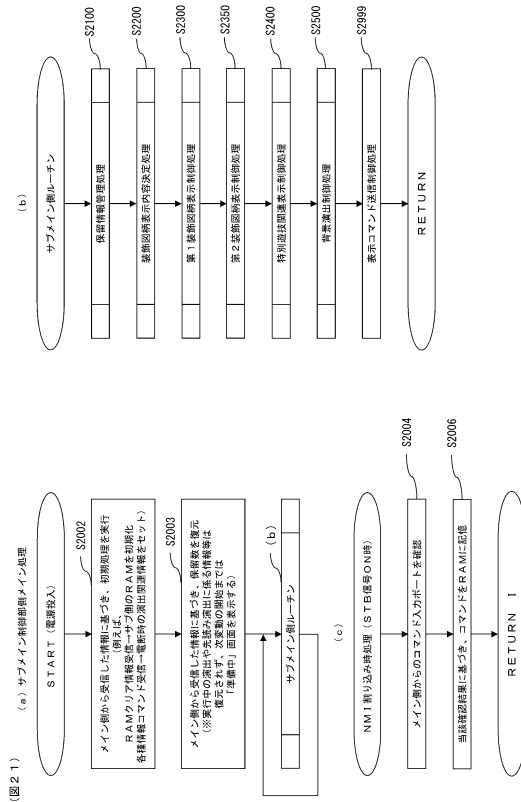
20

30

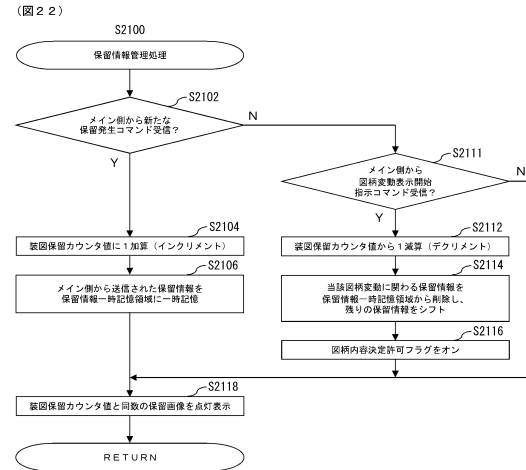
40

50

【図 2 1】



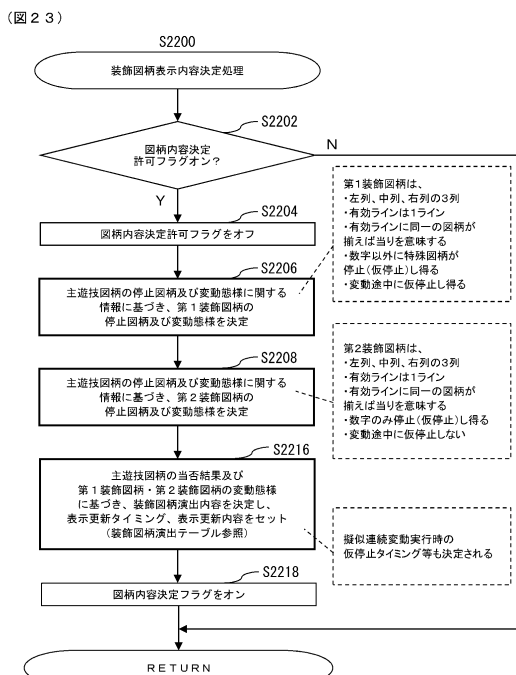
【圖 22】



10

20

【図 23】



【図 24】

[illegible]

※主演出内容と表示更新タイミングとが交差した欄が表示更新内容

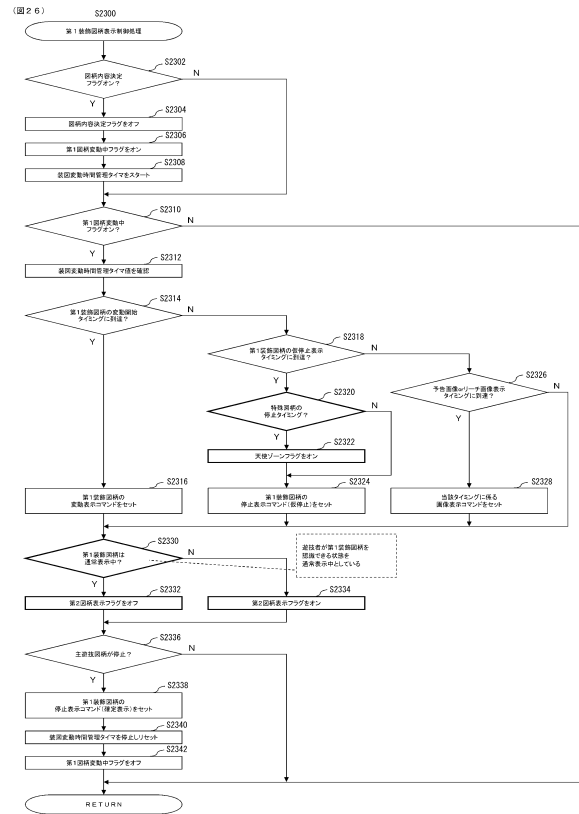
30

50

【図 25】

[illegible]

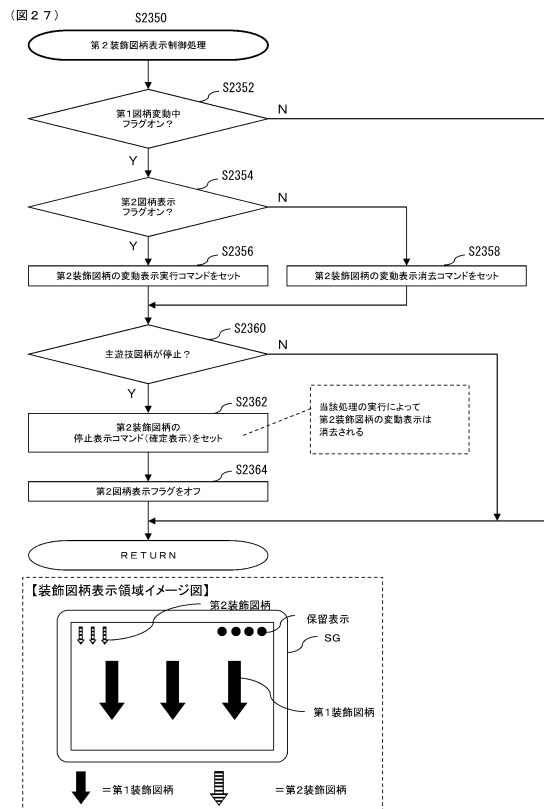
【図 26】



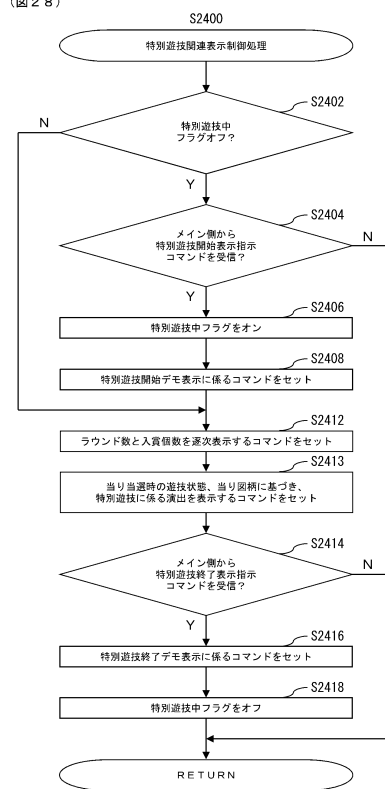
10

20

【図 27】



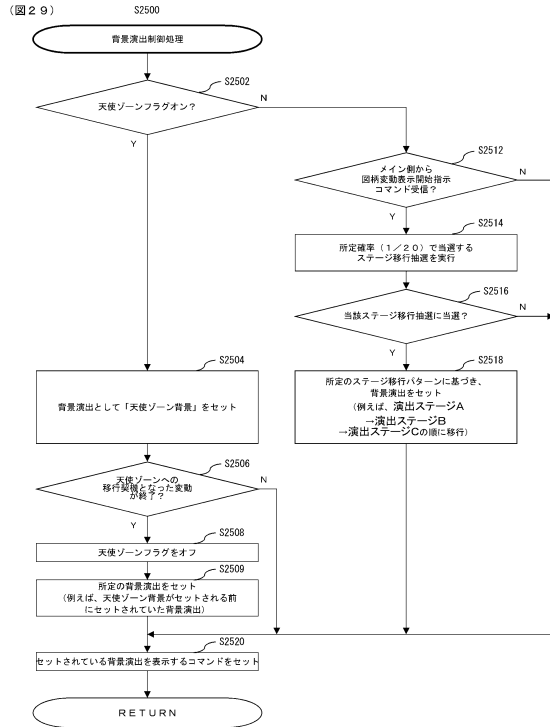
【図 28】



30

40

【図 29】



【図 31】

(図 31)
 <第1主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報>

(主遊技テーブル3)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A2	10 (秒)	非リリーチ演出→当り出目停止	グループ1
	256～899	A3	30 (秒)	ノーマルリリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループ2
	900～999	A4	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	A5	60 (秒)	ハトルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	グループ3

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	A2	30 (秒)	ノーマルリリーチ演出→当り出目停止	グループ2
	256～899	A6	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	900～999	A4	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3
	1000～1023	A6	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→当り出目停止	グループ3

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a3	15 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
2～3個	0～849	a1	5 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a2	10 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	800～899	a2	10 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

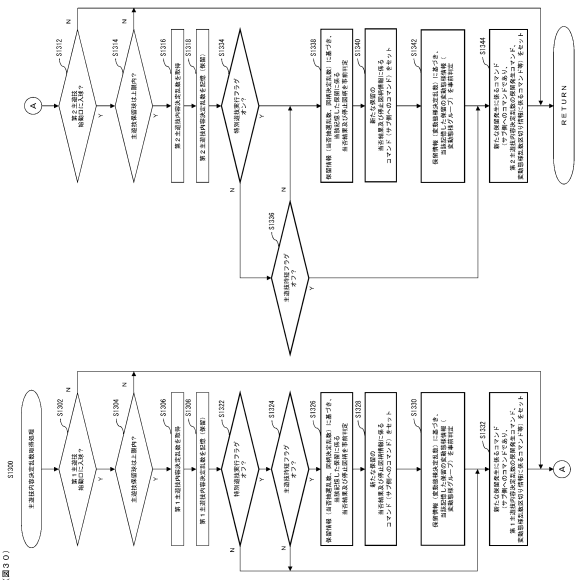
<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
2～3個	0～849	a0	3 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	850～899	a1	5 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ1
	900～999	a4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ2
	1000～1023	a5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループ3

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 第1主遊技種別の
 変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数 区切り情報	当り時	非当り時	非当り時	非当り時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～999	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図 30】



【図 32】

(図 32)
 <第2主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報>

(主遊技テーブル3)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオフ)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10 (秒)	非リリーチ演出→当り出目停止	グループA
	3～79	B3	30 (秒)	ノーマルリリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	80～499	B6	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	500～1023	B6	60 (秒)	ハトルリリーチ演出(前半)→(後半)→当り出目停止	グループC

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30 (秒)	ノーマルリリーチ(ショート)演出→当り出目停止	グループB
	256～899	B6	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	900～999	B6	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC
	1000～1023	B6	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→当り出目停止	グループC

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b3	15 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	900～999	b4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
2～3個	0～849	b1	5 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～899	b2	10 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	800～899	b2	10 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	900～999	b4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

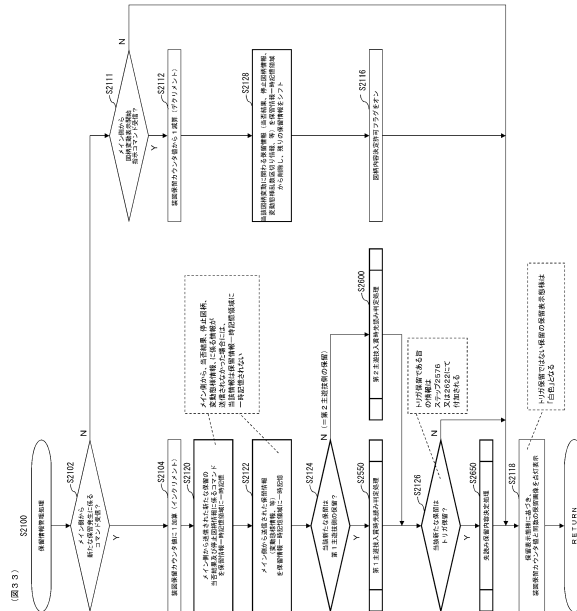
<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 (＝主遊技種別フラグオン)

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	サブ側で実行される演出態様	変動態様グループ
2～3個	0～849	b0	3 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	850～899	b1	5 (秒)	非リリーチ演出→ハズレ出目停止	グループA
	900～999	b4	30 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループB
	1000～1023	b5	60 (秒)	スーパーリリーチ演出→ハズレ出目停止	グループC

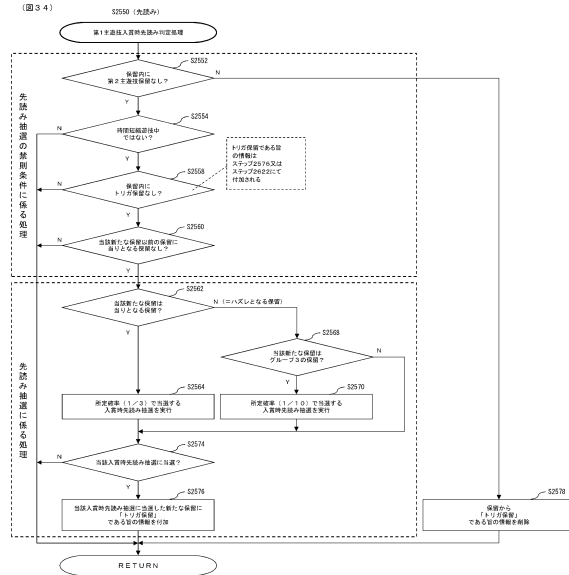
<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
 第2主遊技種別の
 変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数 区切り情報	当り時	非当り時	非当り時	非当り時
0～2	区切り1	グループA	グループA	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループB	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～999	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

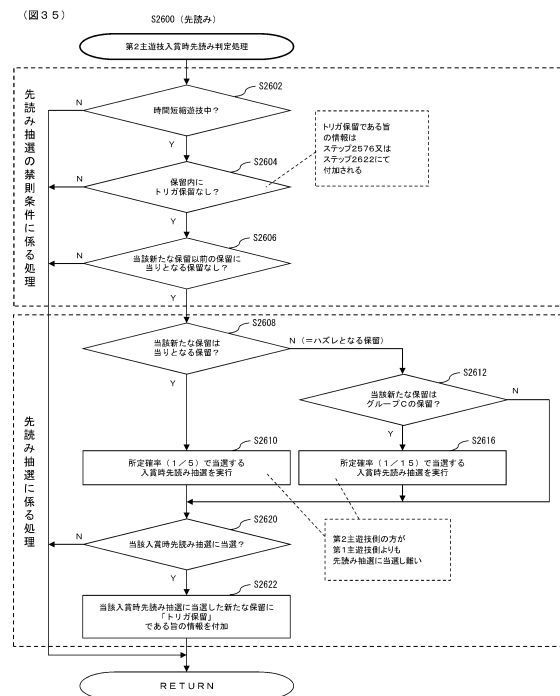
【図 3 3】



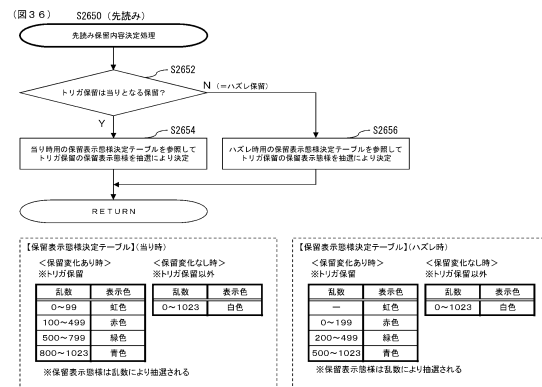
【図 3 4】



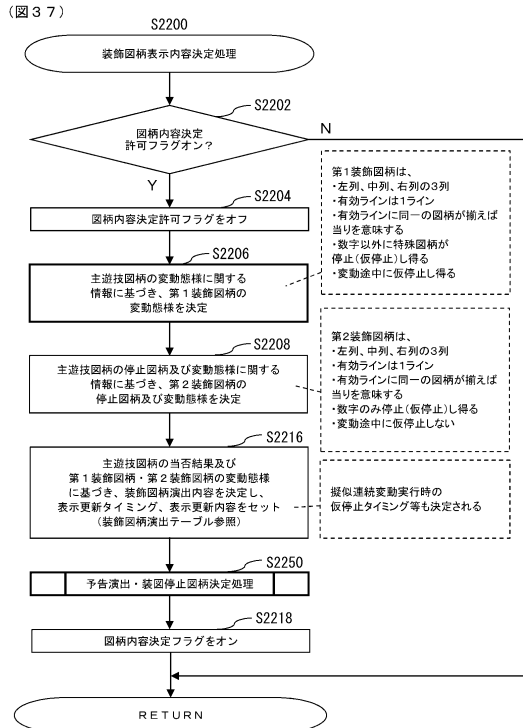
【図 3 5】



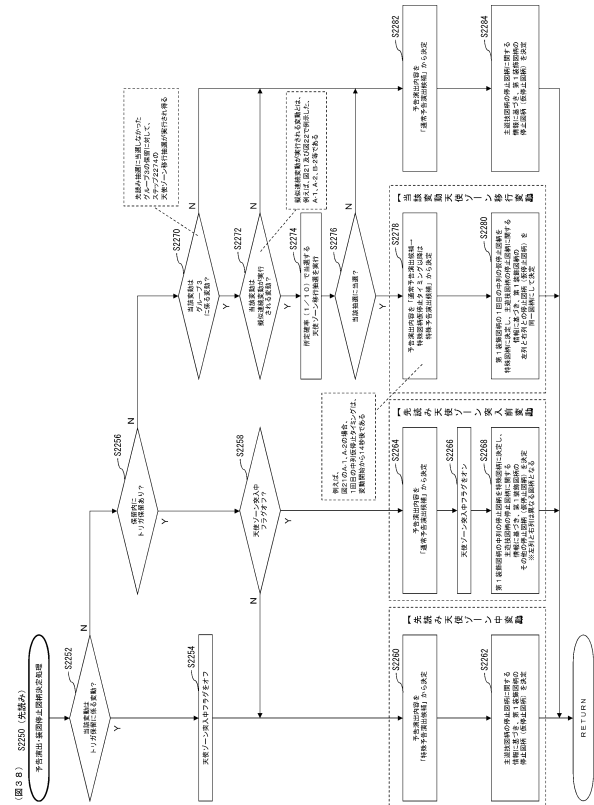
【圖 3 6】



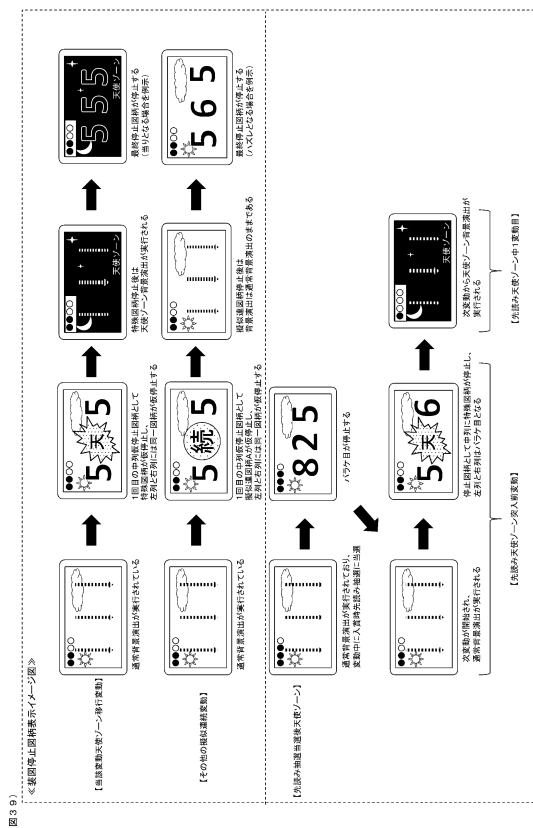
【図 3 7】



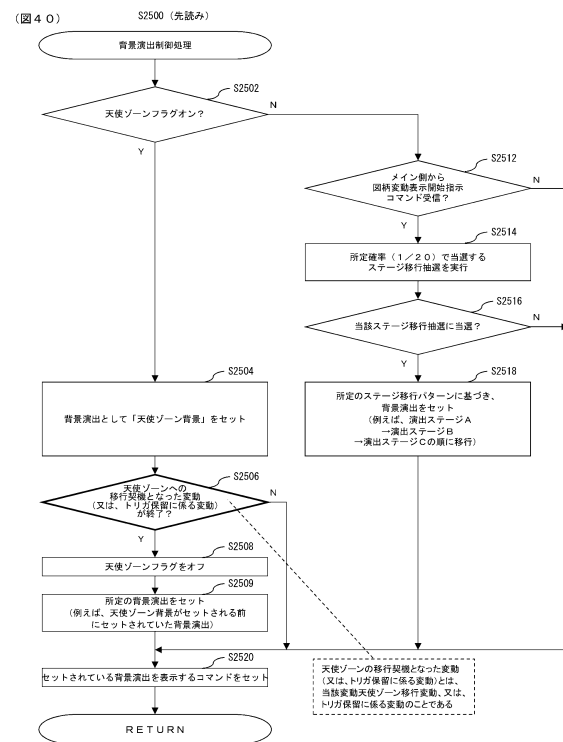
【図 38】



【圖 39】



【図 40】



【図 4 1】

低確／低ベース状態の変動態様決定用テールT0

交番区・交番コード	交番名称	交番時刻(分)	第1主交番		第2主交番		第1主交番の1/4分所						
			保望0	保望1	保望0	保望1	4R-1	4R-2	4R-3	4R-4	4R-5		
1	1部田交番	3	0	0	2679	3749	0	0	0	0	0	0	0
2	2部田交番	7	0	0	3400	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3部田交番A	14	34679	35179	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	3部田交番B	14	2500	2550	1250	625	0	0	0	0	0	0	0
5	5部田交番	14	1000	500	250	125	0	0	0	0	0	0	0
6	6部田交番	14	0	0	0	500	0	0	0	0	0	0	0
7	7部田交番	14	0	0	1000	1250	0	0	0	0	0	0	0
8	8部田交番	14	5000	5000	4000	3250	0	0	0	0	0	0	0
9	ノーマル7-4	17	1500	1500	1500	1500	0	0	0	0	0	0	0
10	ノーマル7-1	20	800	800	800	800	0	0	0	0	0	0	0
11-16	ノーマル7-1	22	1815	1815	1815	1815	0	0	0	0	0	0	0
17-19	SPノーマル7-1	35	2306	2306	2306	2306	0	0	0	0	0	0	0
20	22分単位以上	44	0	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0
21	保望交番	40	0	0	0	0	5000	0	0	0	0	0	0
35-46	保望0-7-4S(1)-7-4M(16)	121	0	0	0	0	0	0	4000	0	0	0	0
46-53	保望0-7-4S(1)-7-4M(16)U-1	127	0	0	0	0	0	0	4000	0	1457	1583	
54-77	保望0-7-4S(1)-7-4M(16)U-2	133	0	0	0	0	0	0	0	4000	1369	1509	
78-93	保望0-7-4S(1)-7-4M(16)U-2	123	0	0	0	0	0	0	0	0	1438	1677	
94	保望0-7-4S(1)-7-4M(16)U-1	127	0	0	0	0	0	0	0	0	0	196	150
95	保望0-7-4S(1)-7-4M(16)U-2	123	0	0	0	0	0	0	0	0	0	200	181
96	平日満員=SP(1)-7-4M(16)U-2	133	0	0	0	0	0	0	0	1000	1000	1000	1000
97	平日満員=SP(1)-7-4M(16)U-2	133	0	0	0	0	0	0	0	1000	1000	1000	1000

【図 4 3】

(図43) テーブルT2 RUSH2(低確／高ベース状態)の1～9変動目用 変動額決定用テーブルT2

交配組別	交配組別 交配頭数	交配組別	交配組別												
			交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数	交配組別 交配頭数			
20 適年交配	14	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24 短産交配	9	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
25 適年交配	14	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
29-30 リーチ期(交配)	20	0	0	0	1499	1499	1499	0	0	0	0	0	0	0	0
29 SP1-リーチ(RUSH)	50	0	0	0	32500	32500	32500	0	0	0	0	0	0	0	0
30 リーチ期(RUSH)	30	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120 超リーチ(ハンス)	48	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000	5000	5000

第2主遊技側の小当り図柄			

乗組員氏名	乗組員種別	乗組員種別(号)	3R	6R1	6R2	7R1	7R2	8R1	8R2	10R1	10R2	10R3	10R4	10R5	10R6	10R7
乗組員合計			3R	6R1	6R2	7R1	7R2	8R1	8R2	10R1	10R2	10R3	10R4	10R5	10R6	10R7
103 SPJ+J (RUHJ)		52	0	0	0	0	0	0	0	1354	0	0	0	0	0	0
004-060 SPJ+J (RUHJ)		52	0	0	0	0	0	0	0	1354	0	0	0	0	0	0
43 SPJ (RUHJ)		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
004-160 SPJ+J (RUHJ)		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
115-114 (H+L) SPJ+J (RUHJ)		64	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0
115-120 超H+L SPJ+J		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000

【図 4 2】

RUSH1(低確/高ベース状態)の1変動目用 変動態様決定用テーブルT1

実施年度 実施年度 実施年度	発動特性	発動回数(%)	第1年発動			第2年発動			第3年発動の当該国庫				
			国庫1	国庫2	国庫3	国庫1	国庫2	国庫3	国庫1	国庫2	国庫3	国庫4	国庫5
201年度国庫発動		14	50000	50000	50000	0	0	0	0	0	0	0	0
202年度国庫(国庫1)		68	0	0	0	50000	50000	50000	0	0	0	0	0
203年度国庫(国庫1)		26	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000

(図42) テーブルT1

実験団体 番号	実験団体 名	実験時間 (a)	第2主世代体の小当り関係													
			3R	6R.1	6R.2	7R.1	7R.2	8R.1	8R.2	10R.1	10R.2	10R.3	10R.4	10R.5	10R.6	10R.7
98	1主世代小当り	77	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	0	0	0	0	0
100	1主世代小当り 1001実験日 親母サマシス	73	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50000	50000	50000	50000	50000

【図 44】

RUSH2(低減/高ベース状態)の10変動目用 変動係数決定用テーブルT3

[illegible]

(図44) テーブルT3

気象観測 番号	気象観測 時刻	気象時間 (h)	第2主近所の小気団塊											
			3R	6R1	6R2	7R1	7R2	8R1	8R2	UR1	UR2	10R3	10R5	10R7
103 (SP) - 甲 (RU) (SH)		52	0	0	0	0	0	0	0	134	0	0	0	0
104-105 (SP) - 甲 (RU) (SH)		52	4369	4369	4369	4369	4369	4369	4369	4369	4235	0	0	0
111-114 (乙) - ルーサー (RU) (SH)		63	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0
115-120 風力・気温・		44	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000

【図 4 3】

(図43) テーブルT2 RUSH2(低確／高ベース状態)の1～9変動目用 変動額決定用テーブルT2

交配組別	交配組別	交配組別 (a)	第1主計管の山内図解												
			交配組1 第1主計管	交配組2 第1主計管	交配組3 第1主計管	交配組4 第1主計管	交配組5 第1主計管	交配組6 第1主計管	交配組7 第1主計管	交配組8 第1主計管	交配組9 第1主計管	交配組10 第1主計管			
20 適年交配	14	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24 短産交配	9	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
25 適年交配	14	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
29-30 リーチ期(交配)	20	0	0	0	1499	1499	1499	0	0	0	0	0	0	0	0
29 SP1-リーチ(RUSH)	50	0	0	0	32500	32500	32500	0	0	0	0	0	0	0	0
30 リーチ期(RUSH)	30	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120 超年交配	48	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000	5000	5000

第2主遊技側の小当り図柄			

乗組員氏名	乗組員種別	乗組員種別(号)	3R	6R1	6R2	7R1	7R2	8R1	8R2	10R1	10R2	10R3	10R4	10R5	10R6	10R7
乗組員合計			3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
103 SP-J (RUSS)			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
004-160 SP-J (RUSS)		52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43 6369 SP-J (RUSS)		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
115-114 (H/ALP) (RUSS)		64	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0
115-120 超(ハル) (US)		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
115-120 超(ハル) (US)		63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000

【図 44】

RUSH2(低減/高ベース状態)の10家動目用 家動能操決定用テーブルT3

[illegible]

(図44) テーブルT3

気象観測 番号	気象観測 時刻	気象時間 (h)	第2主近所の小気団塊											
			3R	6R1	6R2	7R1	7R2	8R1	8R2	UR1	UR2	10R3	10R5	10R7
103 (SP) - 甲 (RU) (SH)		52	0	0	0	0	0	0	0	134	0	0	0	0
104-105 (SP) - 甲 (RU) (SH)		52	4369	4369	4369	4369	4369	4369	4369	4369	4235	0	0	0
111-114 (乙) - ルーサー (RU) (SH)		63	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0
115-120 風力・気温・		44	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000

【図 4 5】

RUSH2(低確／低ベース状態)の11～14変動目用 変動態様決定用テーブルT4														
変動態様 番号	変動態様	第1主遊技種			第2主遊技種			第1主遊技種の小当り図柄						
		低確0 変動目	低確1 変動目	低確2 変動目	低確3 変動目	低確0 変動目	低確1 変動目	低確2 変動目	低確3 変動目	4R.1	4R.2	4R.3	4R.4	4R.5
20 通常変動		14	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
24 低確変動		9	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
25 通常変動		14	0	0	0	0	0	7699	7699	7699	0	0	0	0
26-28 リーチ振り変動		20	0	0	0	0	0	7000	7000	7000	0	0	0	0
29 SPリーチ(RUSH)		50	0	0	0	0	0	32500	32500	32500	0	0	0	0
30 トリリーチ(RUSH)		58	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0
31-32 トリリーチ(RUSH)		58	0	0	0	0	0	1000	0	0	0	0	0	0
33 SPリーチ(RUSH)		57	0	0	0	0	0	44000	0	0	0	0	0	0
34 トリリーチ(RUSH)		65	0	0	0	0	0	5000	0	0	0	0	0	0
115-120 乱打チャンス		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000

変動態様 番号	変動態様	第2主遊技種の小当り図柄													
		3R	6R.1	6R.2	7R.1	7R.2	8R.1	8R.2	10R.1	10R.2	10R.3	10R.4	10R.5	10R.6	10R.7
103 SPリーチ(RUSH)		52	0	0	0	0	0	0	0	1324	0	0	0	0	0
104-109 SPリーチ(RUSH)		52	43699	43699	43699	43699	43699	43699	43699	43699	43699	0	0	0	0
110-114 トリプルリーチ(RUSH)		64	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	6131	0	0	0	0	0
115-120 超Mチャンス		43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000

【図 4 6】

RUSH1(低確／低ベース)状態の変動態様決定用テーブルT5																
変動態様番号	変動態様	第1主遊技種					第2主遊技種					第1主遊技種の小当り図柄				
		低確0	低確1	低確2	低確3	低確4	低確0	低確1	低確2	低確3	低確4	4R.1	4R.2	4R.3	4R.4	4R.5
20	通常変動	14	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	変動目出降	34	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	0	0	0	0	0	0
23	変動変動	40	0	0	0	0	0	5000	0	0	0	0	0	0	0	0
102	乱Mチャンス	26	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000	5000	5000

変動態様番号	変動態様	第2主遊技種の小当り図柄														
		3R	6R.1	6R.2	7R.1	7R.2	8R.1	8R.2	10R.1	10R.2	10R.3	10R.4	10R.5	10R.6	10R.7	
99	変動目出降	43	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	0	0	0	0	0
101	変動目出降 乱Mチャンス	58	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	5000	5000

【図 4 7】

図柄番号									
主遊技図柄		大当りラウンド	第1主遊技種の時短回数(通過時)			第2主遊技の時短回数(通過時)			
低確／低ベース状態	低確／高ベース状態		高ベース状態の回数	低確／低ベース状態	低確／高ベース状態	高ベース状態の回数	低確／低ベース状態	低確／高ベース状態	高ベース状態の回数
図柄1	第1.4R図柄1	4R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄2	第1.4R図柄2	4R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄3	第1.4R図柄3	4R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄4	第1.4R図柄4	4R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄5	第1.4R図柄5	4R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄6	第2.10R図柄1	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄7	第2.10R図柄2	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄8	第2.10R図柄3	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄9	第2.10R図柄4	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄10	第2.10R図柄5	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄11	第2.10R図柄6	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄12	第2.10R図柄7	10R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄13	第2.8R図柄1	8R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄14	第2.8R図柄2	8R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄15	第2.7R図柄1	7R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄16	第2.7R図柄2	7R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄17	第2.6R図柄1	6R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄18	第2.6R図柄2	6R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回
図柄19	第2.3R図柄1	3R	6回	6回	10回	6回	6回	10回	10回

【図 4 8】

変動態様決定用テーブルの集約									
図柄番号	主遊技図柄	大当りラウンド	第1主遊技種の時短番号(通過時)			第2主遊技の時短番号(通過時)			
			低確／低ベース状態	低確／高ベース状態	高ベース状態の回数	低確／低ベース状態	低確／高ベース状態	高ベース状態の回数	
図柄1	第1.4R図柄1	4R	T1(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T1(1回)⇒T1(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄2	第1.4R図柄2	4R	T1(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T1(1回)⇒T1(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄3	第1.4R図柄3	4R	T1(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T1(1回)⇒T1(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄4	第1.4R図柄4	4R	T1(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T1(1回)⇒T1(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄5	第1.4R図柄5	4R	T1(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T1(1回)⇒T1(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄6	第2.10R図柄1	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄7	第2.10R図柄2	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄8	第2.10R図柄3	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄9	第2.10R図柄4	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄10	第2.10R図柄5	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄11	第2.10R図柄6	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄12	第2.10R図柄7	10R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄13	第2.8R図柄1	8R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄14	第2.8R図柄2	8R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄15	第2.7R図柄1	7R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄16	第2.7R図柄2	7R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄17	第2.6R図柄1	6R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄18	第2.6R図柄2	6R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0
図柄19	第2.3R図柄1	3R	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0	T2(6回)⇒T3(1回)⇒T4(4回)⇒T0

【図 49】

(圖 49)

主遊技図柄の変動中における電源断復帰時の演出用図柄、V演出

図柄番号	主道技図柄	大当りラウンド	左図柄	中国柄	右図柄	V演出
図柄0	—	—	3	7	5	—
図柄1	第1.4R図柄1	4R	1	3	1	回転体1/5
図柄2	第1.4R図柄2	1R	1	3	1	回転体2/5
図柄3	第1.4R図柄3	4R	1	3	1	回転体3/5
図柄4	第1.4R図柄4	4R	1	3	1	回転体4/5
図柄5	第1.4R図柄5	4R	1	3	1	回転体5/5
図柄6	第2.10R図柄1	10R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄7	第2.10R図柄2	10R	7	7	7	非ランクアップ直V
図柄8	第2.10R図柄3	10R	5	3	7	回転体1/5
図柄9	第2.10R図柄4	10R	5	3	7	回転体2/5
図柄10	第2.10R図柄5	10R	5	3	7	回転体3/5
図柄11	第2.10R図柄6	10R	5	3	7	回転体4/5
図柄12	第2.10R図柄7	10R	5	3	7	回転体5/5
図柄13	第2.8R図柄1	8R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄14	第2.8R図柄2	8R	2	2	2	非ランクアップ直V
図柄15	第2.7R図柄1	7R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄16	第2.7R図柄2	7R	2	2	2	非ランクアップ直V
図柄17	第2.6R図柄1	2R	2	2	2	ランクアップ直V
図柄18	第2.6R図柄2	6R	2	2	2	非ランクアップ直V
図柄19	第2.3R図柄1	3R	2	2	2	直V

【図 50】

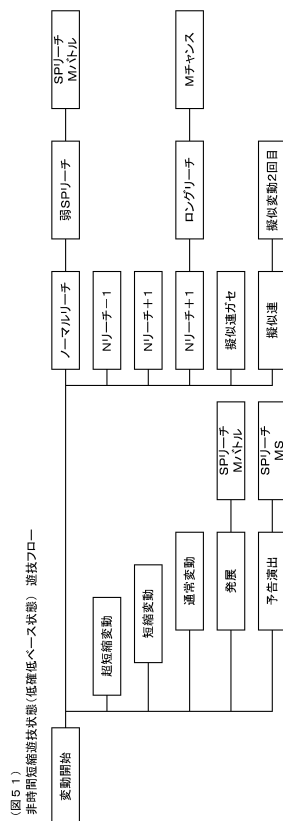
(圖 50)

当り遊技中における電源断復帰時のステージ

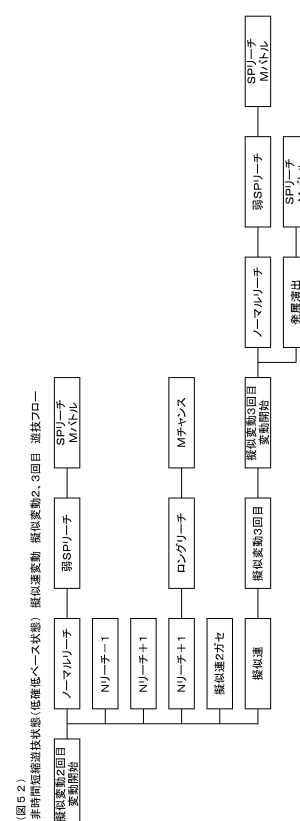
図柄番号	遊技状態	主遊技図柄	太当サウンド	確率スージージ ※小当り時14V前	確帰スージージ ※小当りV後
図柄0	—	—	—	—	—
図柄1	低ペース状態 高ペース状態	第1.4R図柄1	4R 4R	演出ステージA RUSH2、RUSH1	RUSH1 RUSH2
図柄2	低ペース状態 高ペース状態	第1.4R図柄2	4R 4R	演出ステージA RUSH2、RUSH1	RUSH1 RUSH2
図柄3	低ペース状態 高ペース状態	第1.4R図柄3	4R 4R	演出ステージA RUSH2、RUSH1	RUSH1 RUSH2
図柄4	低ペース状態 高ペース状態	第1.4R図柄4	4R 4R	演出ステージA RUSH2、RUSH1	RUSH1 RUSH2
図柄5	低ペース状態 高ペース状態	第1.4R図柄5	4R 4R	演出ステージA RUSH2、RUSH1	RUSH1 RUSH2
図柄6	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄1	10R 10R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄7	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄2	10R 10R	RUSH2 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄8	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄3	10R 10R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄9	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄4	10R 10R	RUSH2 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄10	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄5	10R 10R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄11	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄6	10R 10R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄12	低ペース状態 高ペース状態	第2.10R図柄7	10R 10R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄13	低ペース状態 高ペース状態	第2.8R図柄1	8R 8R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄14	低ペース状態 高ペース状態	第2.8R図柄2	8R 8R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄15	低ペース状態 高ペース状態	第2.7R図柄1	7R 7R	RUSH2 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄16	低ペース状態 高ペース状態	第2.7R図柄2	7R 7R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄17	低ペース状態 高ペース状態	第2.6R図柄1	6R 6R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄18	低ペース状態 高ペース状態	第2.6R図柄2	6R 6R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2
図柄19	低ペース状態 高ペース状態	第2.3R図柄1	3R 3R	RUSH1 RUSH2	RUSH2 RUSH2

10

【図 5 1】



【図 5 2】



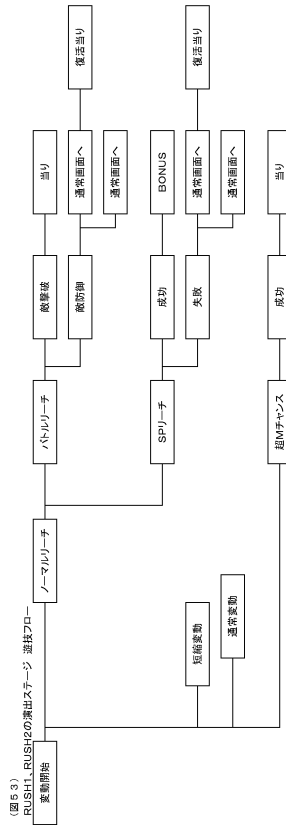
20

30

40

50

【図 5 3】

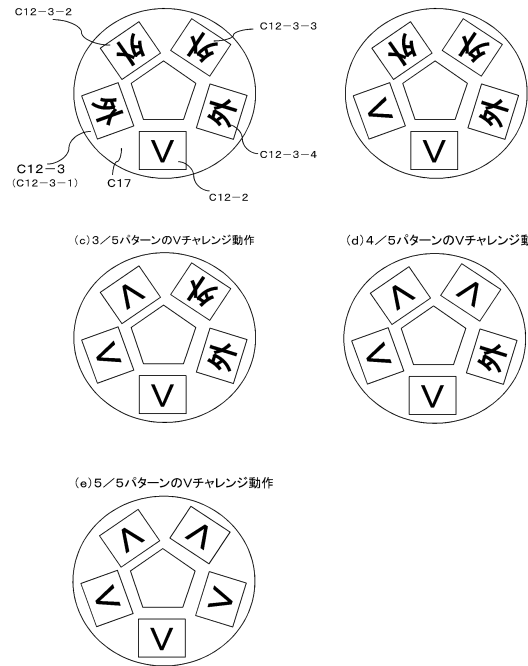


【図 5 4】

(図54)
回転体C17のVチャレンジ動作となる態様

(a) 1/5パターンのVチャレンジ動作

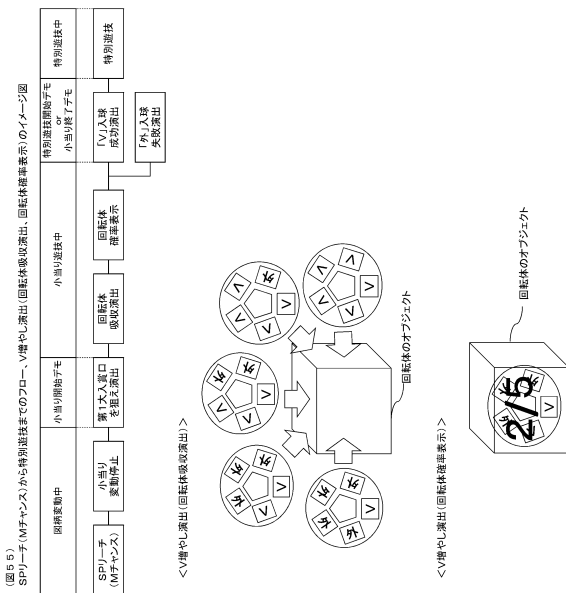
(b) 2/5パターンのVチャレンジ動作



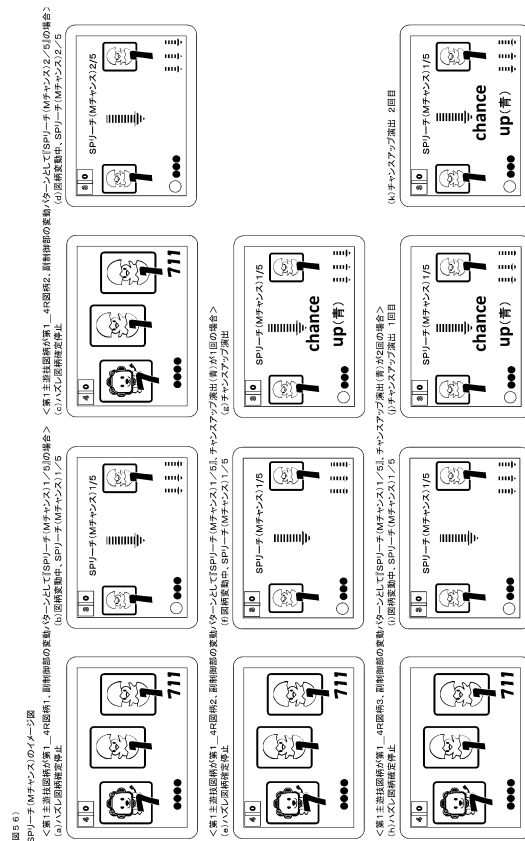
10

20

【図 5 5】



【圖 5 6】



30

40

50

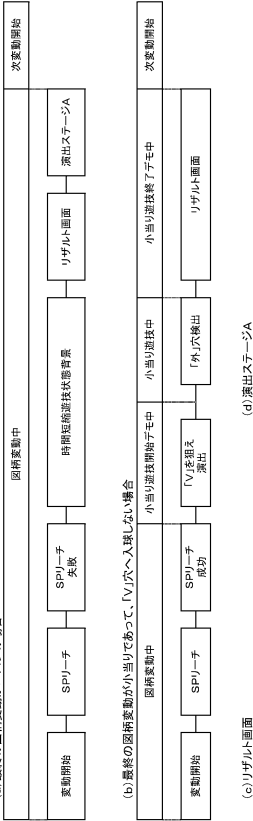
【図 5 7】

小当り図柄	ボタンパイプ先読み演出		ボタン飛び出し先読み演出
	ショー・トパイプ	ロングパイプ	
第1_4R図柄1	○	-	パイプなし
第1_4R図柄2	○	-	-
第1_4R図柄3	○	○	○
第1_4R図柄4	○	○	○
第1_4R図柄5	○	○	○

(図 5 7)

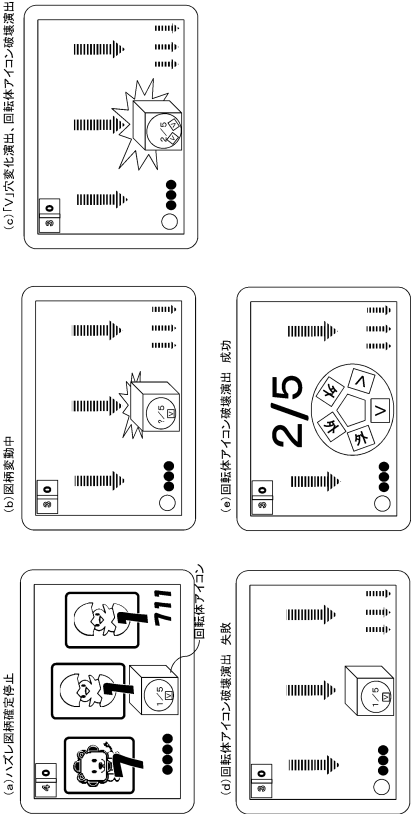
【図 5 9】

(図 5 9)
リザルト画面のイメージ図



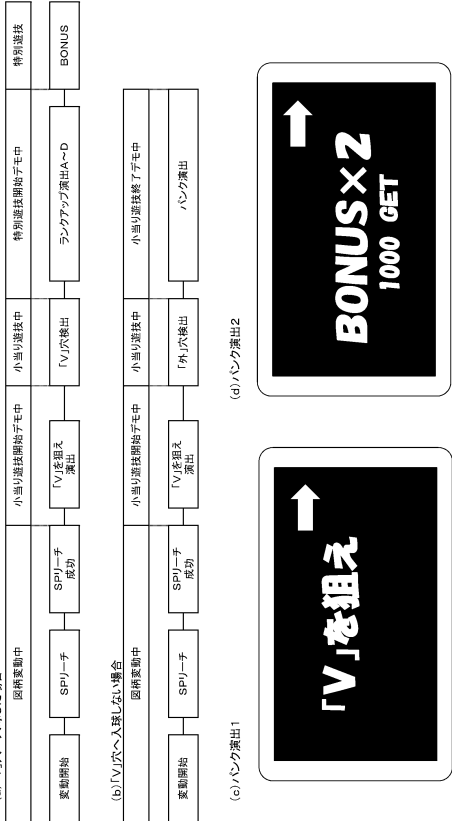
【図 5 8】

(図 5 8)
回転体アイコン演出のイメージ図
<回転体アイコン演出>

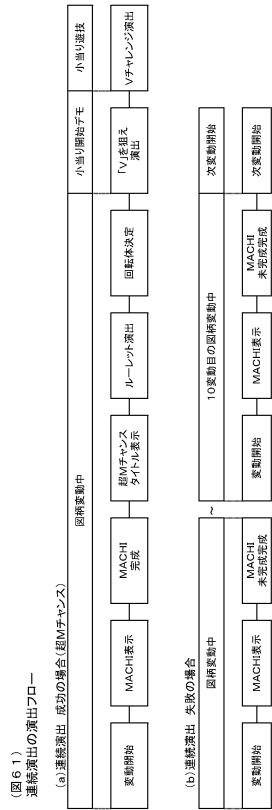


【図 6 0】

(図 6 0)
バンク演出のイメージ図



【図 6 1】

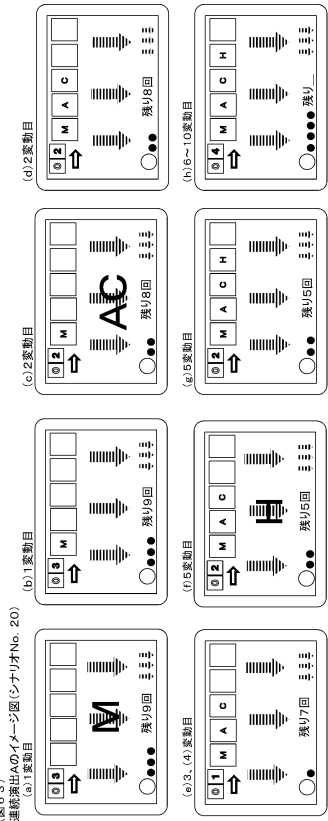


【図 6 2】

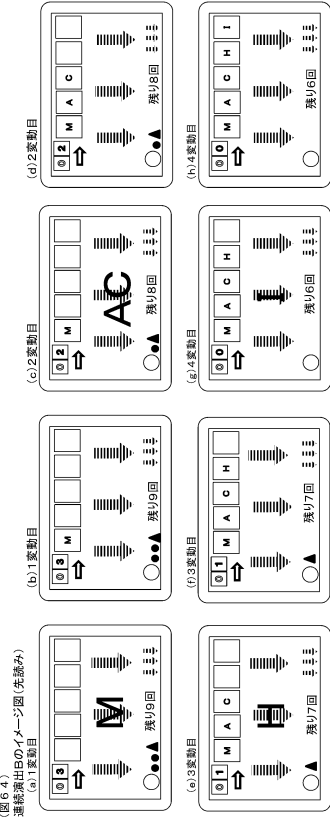
(図 6 2)
先読み抽選に当選していない場合の連続演出Aの演出シナリオ

No.	1変動目	2変動目	3変動目	4変動目	5変動目	6変動目	7変動目	8変動目	9変動目	10変動目
1										
2	M	A								
3				M	A					
4							M	A		
5			MA							
6						MA				
7				M	A		C			
8	M	A	C							
9			M	A	C					
10				M	A	C				
11						M	A	C		
12			MA	C						
13						MA	C			
14							MA	C		
15	M	AC						MA	C	
16				M	AC					
17							M	AC		
18	M	A	C							
19	M	A			H					
20	M	AC			H					

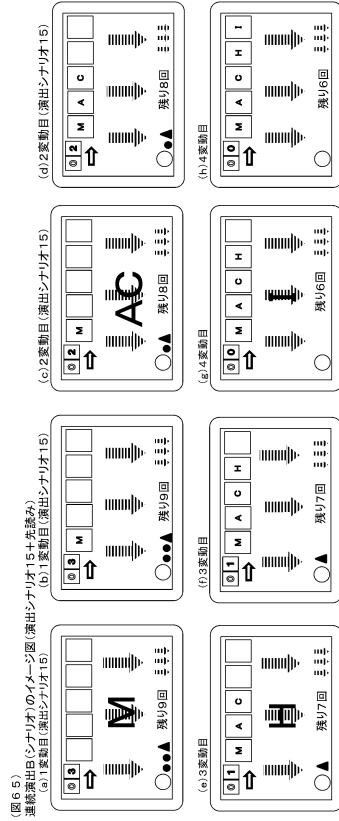
【図 6 3】



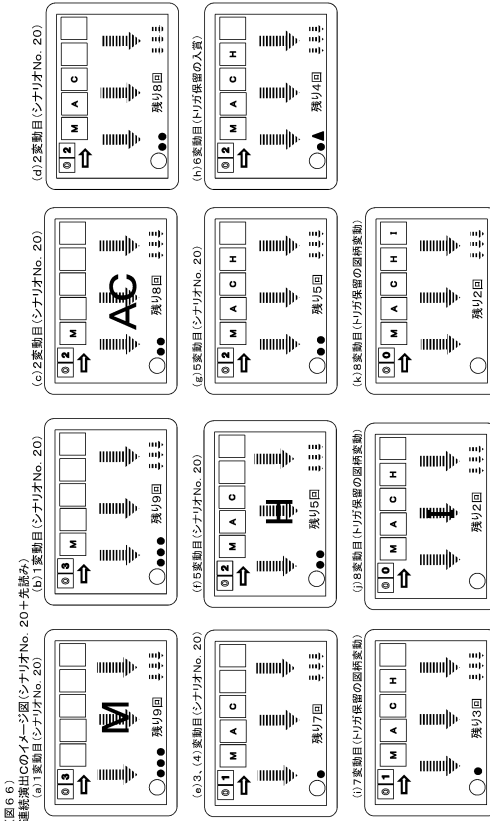
【図 6 4】



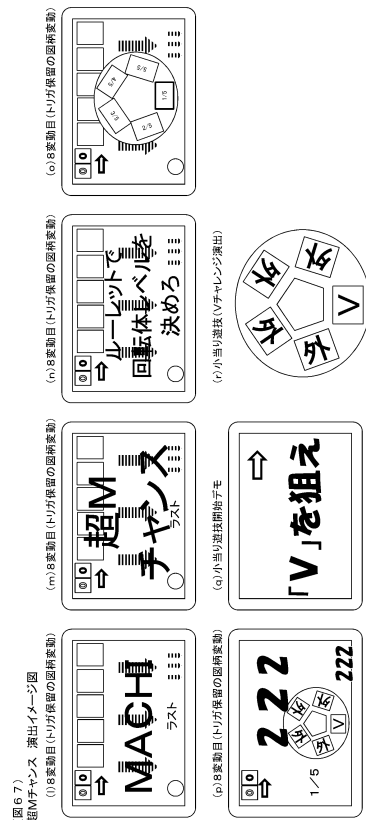
【図 6 5】



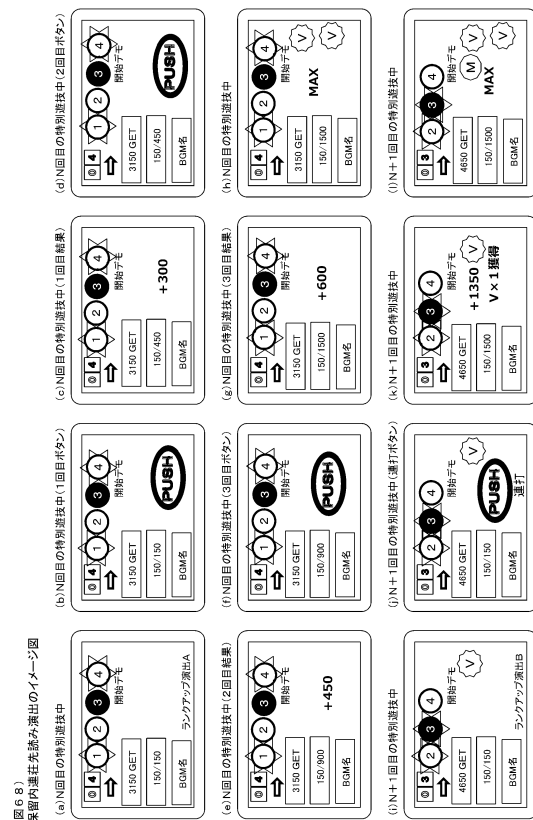
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

20

30

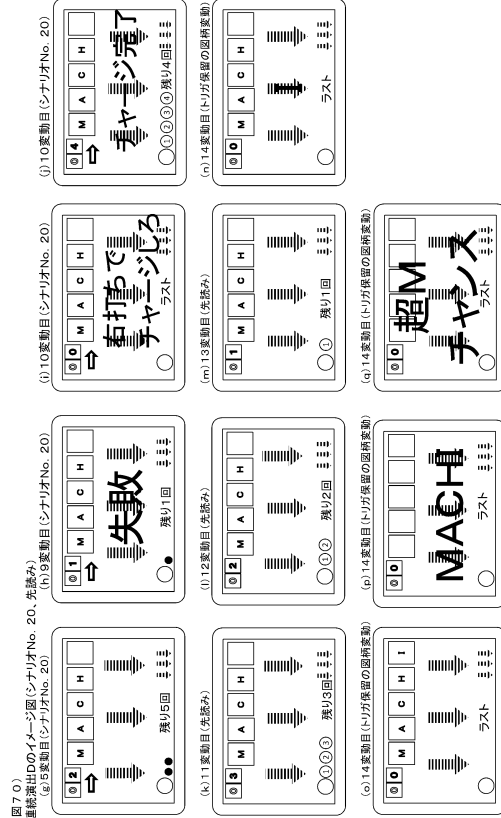
40

50

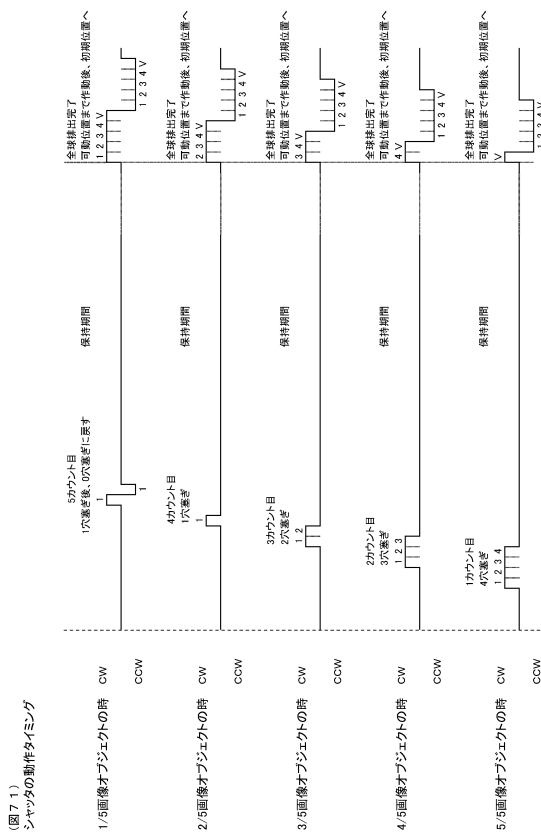
【図 69】



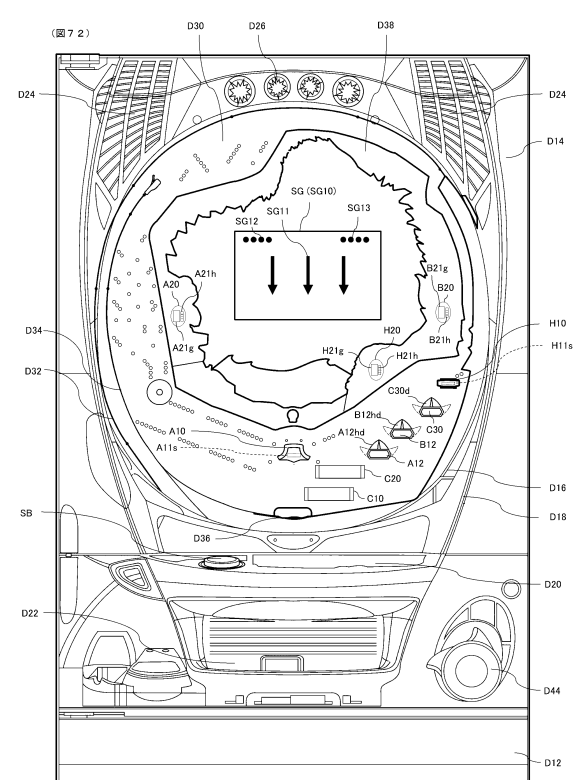
【図 70】



【図 7 1】

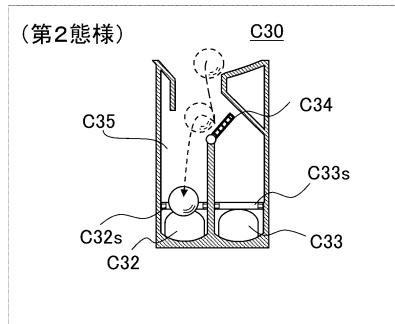
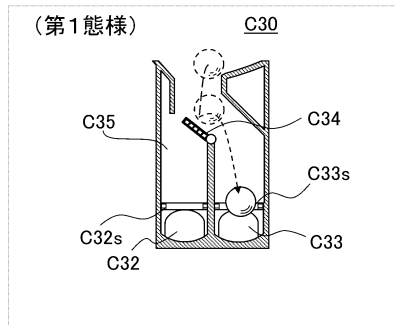


【圖 7 2】



【圖 7 3】

(図 7 3)
振分入球口C30の内部の構造



※第1開放入球口C32に入球すると第1非電動役物開放し、
第2開放入球口C33に入球すると第2非電動役物が開放する

【圖 7 4】

(圖 7 4)

＜補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞

補助遊技時短フラグAオフ、且つ、補助遊技時短フラグBオフ時

補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0～1022	D0	—
1023	D1	0.2秒開放—閉鎖

補助遊技時短フラグAオン時

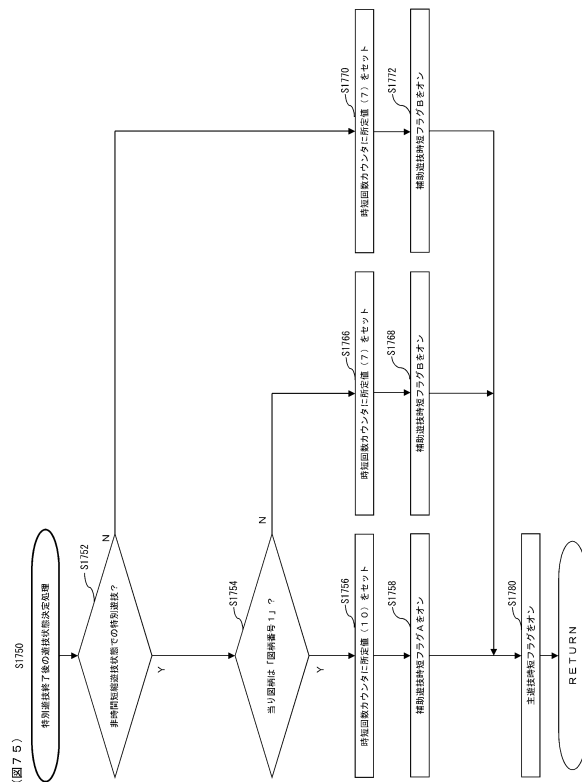
補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放怎樣
0	D0	—
1～1023	D1	0. 2秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放 →3. 0秒閉鎖→4秒開放

補助遊技時短フラグBオン時

補助遊技図柄当選乱数値	停止図柄	開放態様
0	D0	—
1～1023	D1	3. 0秒開放→0. 2秒閉鎖→0. 2秒開放→0. 2秒閉鎖 →0. 2秒開放→閉鎖

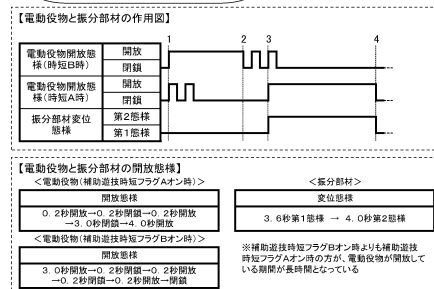
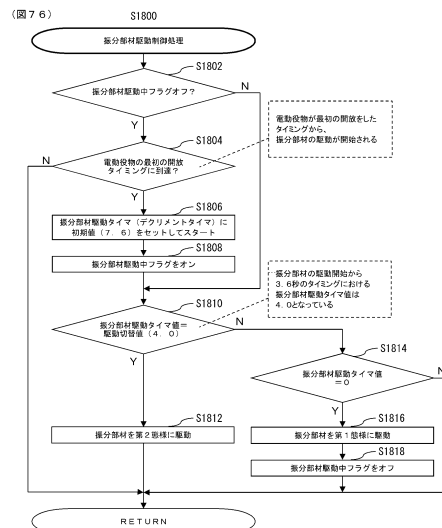
※補助遊技時短フラグとして
補助遊技時短フラグAと補助遊技時短フラグBとが存在している。

【図 7 5】

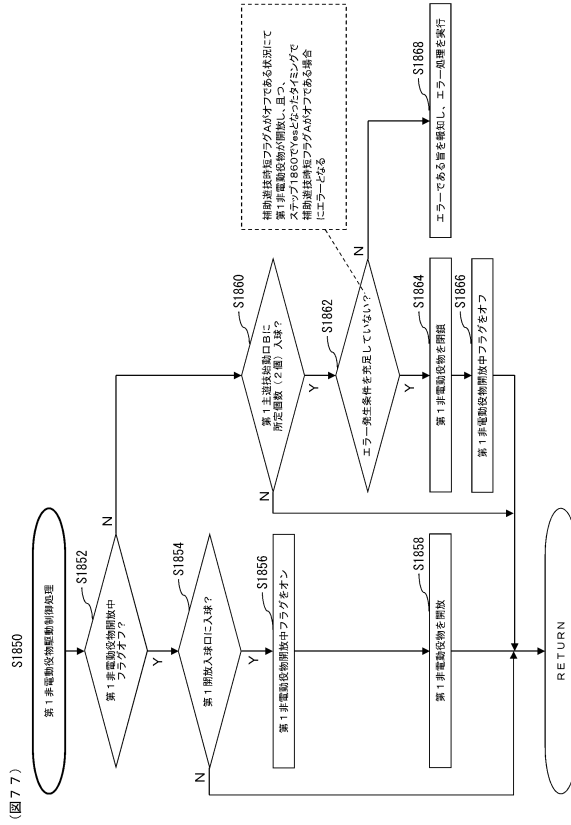


【圖 7 6】

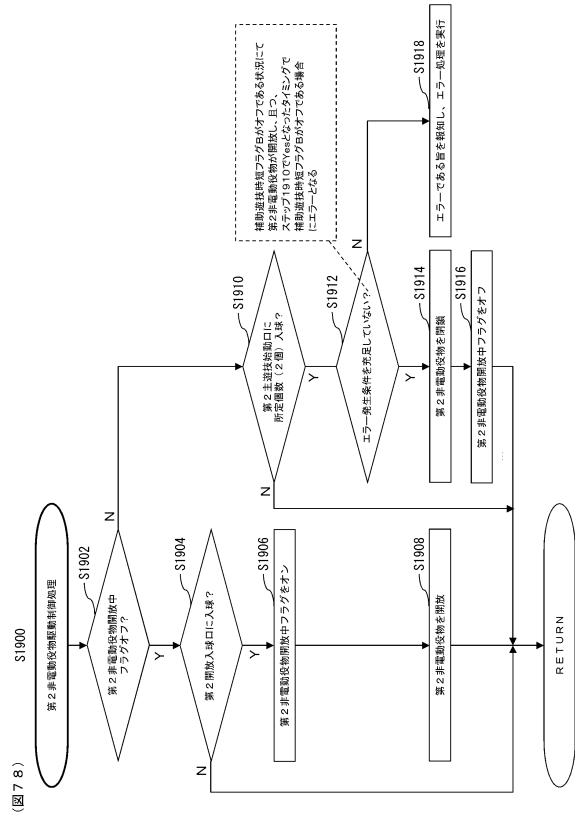
(图 7-6)



【図 7 7】



【図 7 8】



【図 7 9】

网架番号	主遊技図柄	図柄	振り分け	非時間経過遊技状態	時間経過遊技状態	時間経過遊技状態-Bの図柄
図柄1	第1主遊技図柄	第1 4R大図柄(大当り)	50%	1000(A)	7回(B)	7回(B)
図柄2		第2 4R大図柄(小当り)	50%	7回(B)	7回(B)	7回(B)
図柄3		第2 10R大図柄(大当り)	50%	7回(B)	7回(B)	7回(B)
図柄4	第2主遊技図柄	第1 2R大図柄(大当り)	50%	7回(B)	7回(B)	7回(B)
図柄5		第2 4R図柄(小当り)	50%	7回(B)	7回(B)	7回(B)
図柄6		第2 10R図柄(小当り)	50%	7回(B)	7回(B)	7回(B)

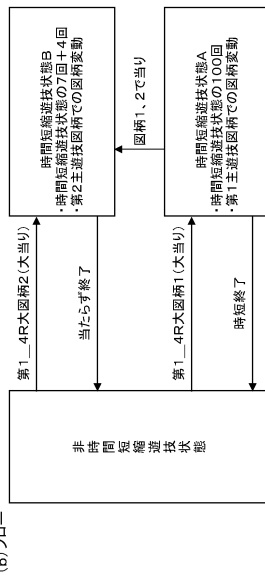
※小当り確率=1/7

※特定領域への遊技球の入球確率＝略100%

大入賞口内へ遊技球が入球すればエラー等の不具合がない限り特定領域に入球する

[illegible]

(b)7D-



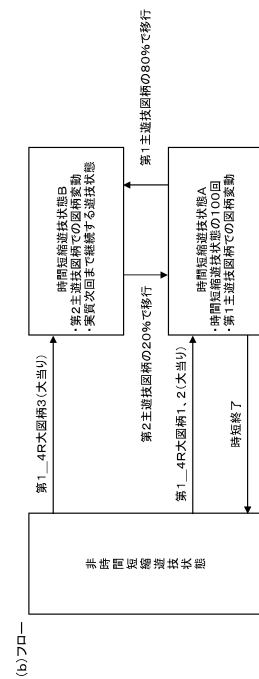
【図 80】

(図80)
第2実施形態の変形例1の当り図柄と遊技フロ-

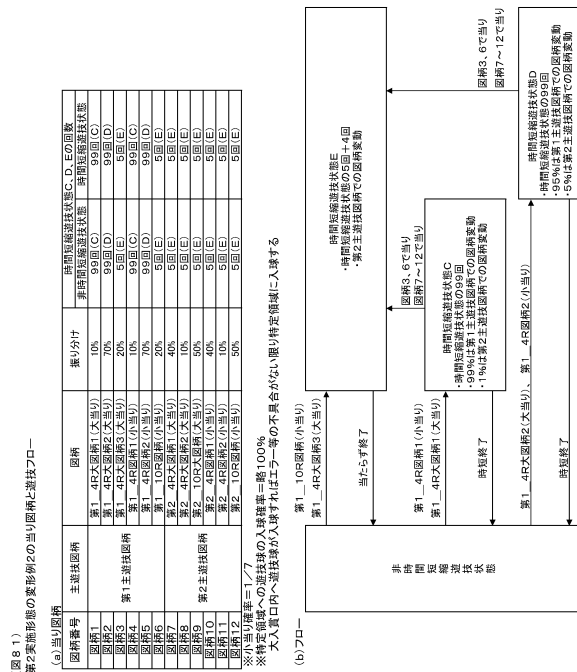
(a) 当国	当国	図柄番号	主遊技図柄	図柄	振り分け	非特等遊技状態	特等遊技状態	当国状態
図柄1	図柄1	第1遊技図柄	第1 4R大当り2 (大当り)	第1 4R大当り2 (大当り)	20%	100 (A)	100 (A)	100 (A)
図柄2	図柄2	第1遊技図柄	第1 4R大当り3 (大当り)	第1 4R大当り3 (大当り)	30%	100 (B)	100 (B)	100 (B)
図柄3	図柄3	第1遊技図柄	第1 4R大当り4 (大当り)	第1 4R大当り4 (大当り)	50%	100 (B)	100 (B)	100 (B)
図柄4	図柄4	第2遊技図柄	第2 4R大当り1 (大当り)	第2 4R大当り1 (大当り)	20%	100 (A)	100 (A)	100 (A)
図柄5	図柄5	第2遊技図柄	第2 4R大当り2 (大当り)	第2 4R大当り2 (大当り)	30%	100 (B)	100 (B)	100 (B)
図柄6	図柄6	第2遊技図柄	第2 10R大当り1 (大当り)	第2 10R大当り1 (大当り)	50%	100 (B)	100 (B)	100 (B)
図柄7	図柄7	第3遊技図柄	第3 4R大当り1 (大当り)	第3 4R大当り1 (大当り)	20%	100 (A)	100 (A)	100 (A)
図柄8	図柄8	第3遊技図柄	第3 4R大当り2 (大当り)	第3 4R大当り2 (大当り)	30%	100 (B)	100 (B)	100 (B)
図柄9	図柄9	第3遊技図柄	第3 10R大当り1 (大当り)	第3 10R大当り1 (大当り)	50%	100 (B)	100 (B)	100 (B)

※小当り確率=1023/1024(略1/1)

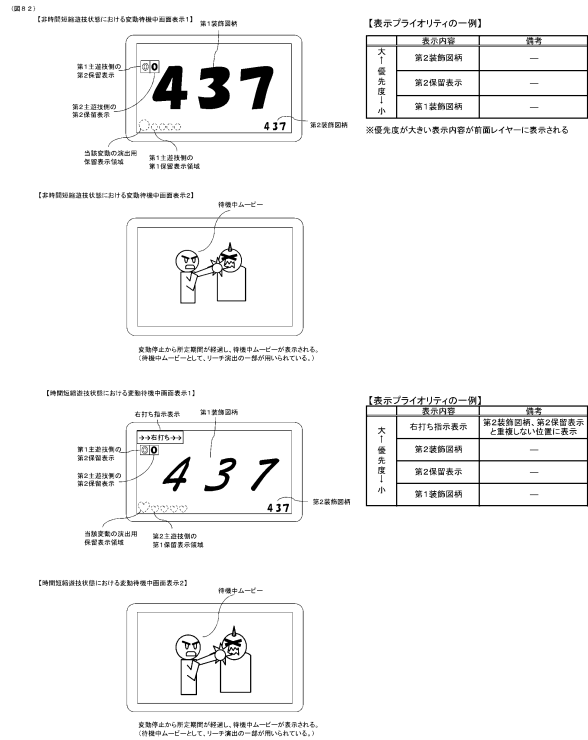
※小3の確率＝1023/1024(略1/1)
※特定領域への遊技球の入球確率＝1/10



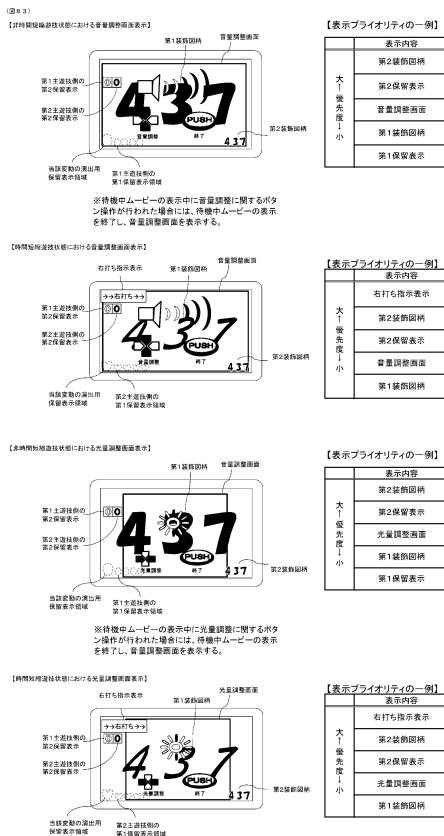
【図 8 1】



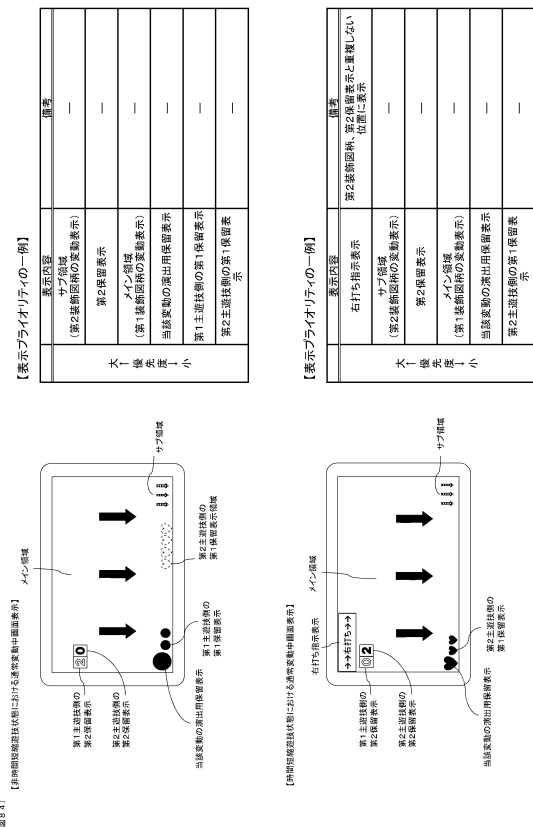
【圖 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】

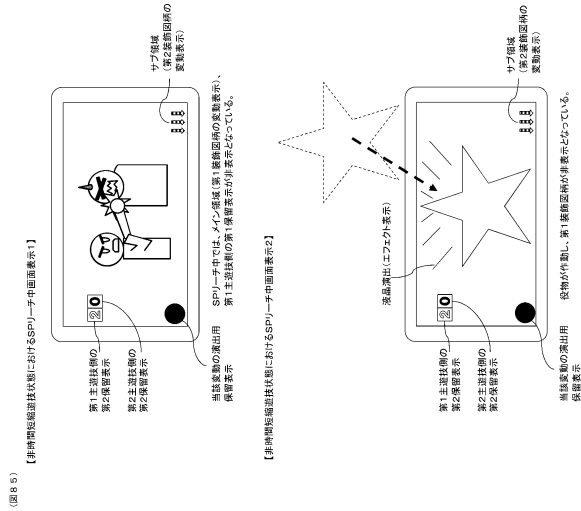


【図 8 5】

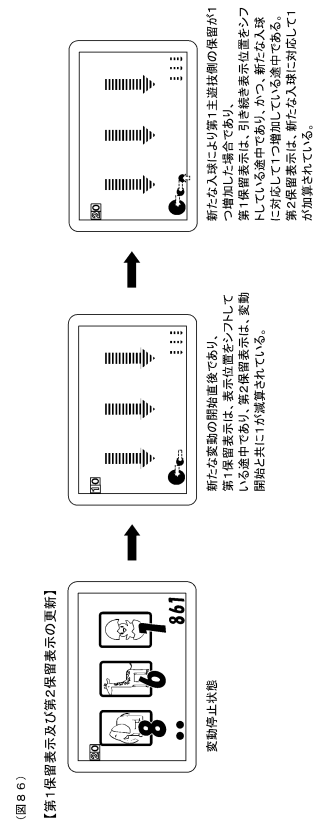
	表示内容
大	サブ領域 (第2接続領域の變動表示)
優先度	第2保留表示
↓	当該變動の演出用保留表示
小	SP(1)一々演出

【表示プライオリティの一例】

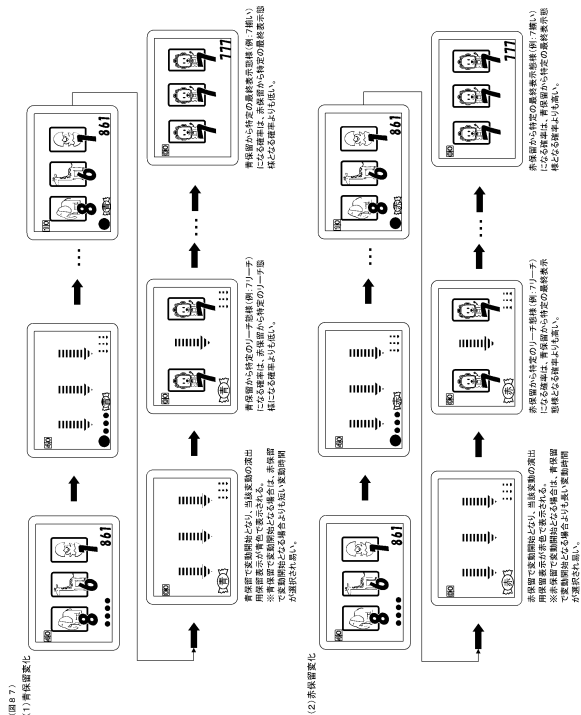
大 ↓ 優先度 ↓ 小	表示内容
	サブ領域 (第2接点部間の変動表示)
	第2保留表示
	当該変動の演出用保留表示
	液晶演出 (エフェクト表示)



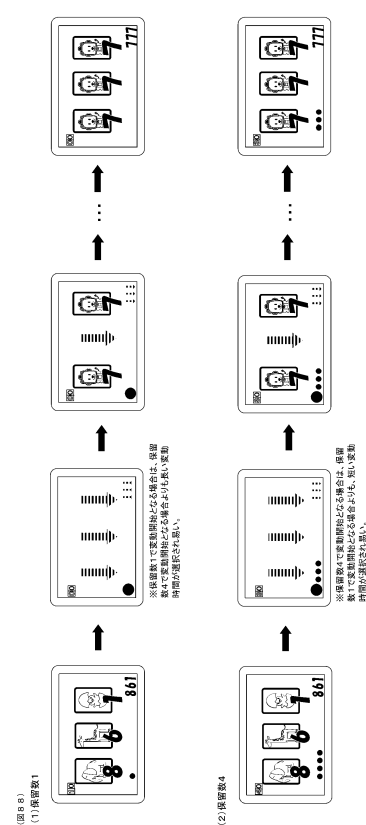
【図 8 6】



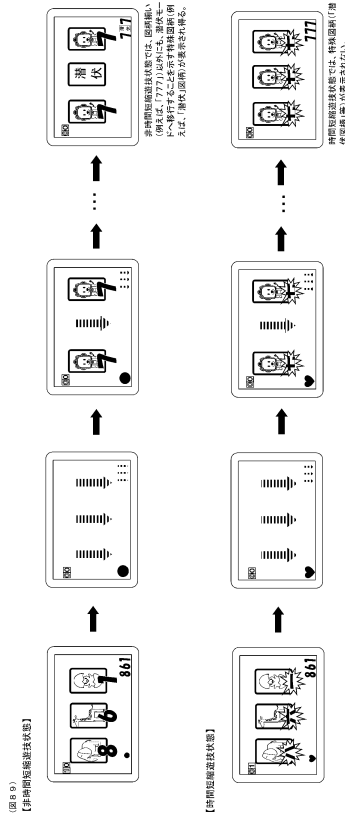
【図 8 7】



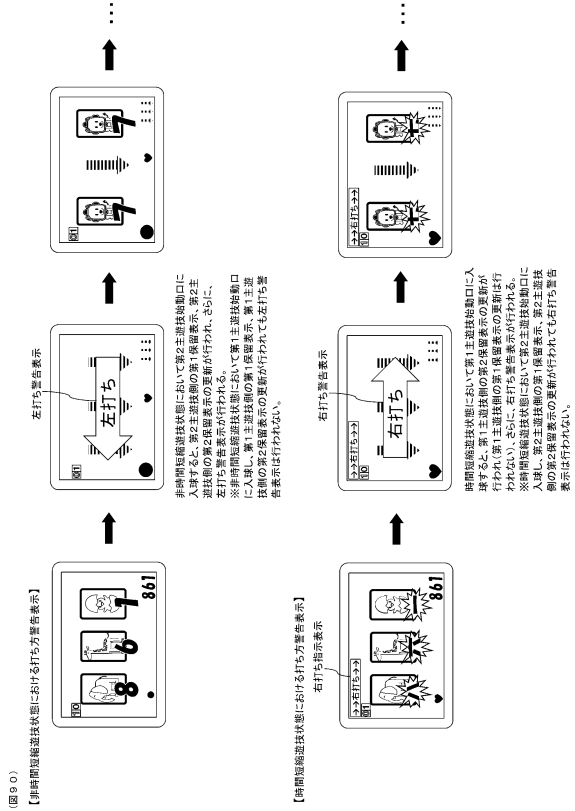
【圖 8 8】



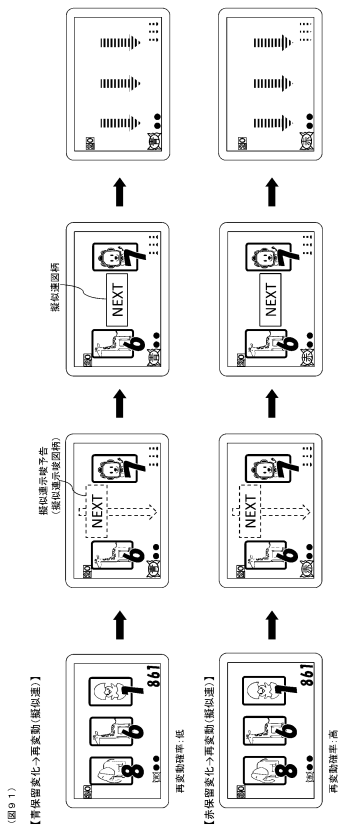
【図 89】



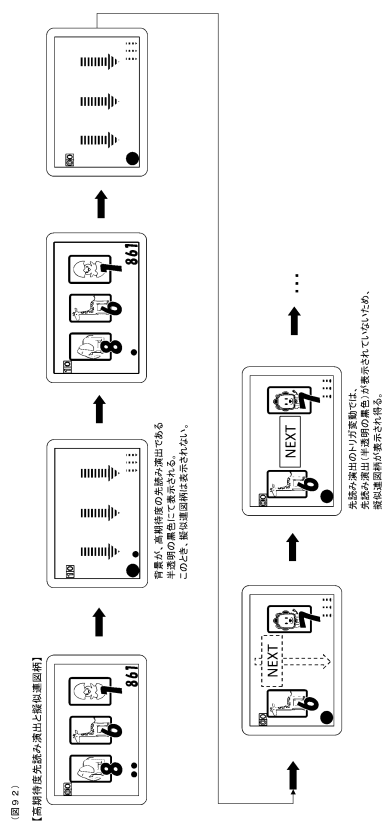
【図 90】



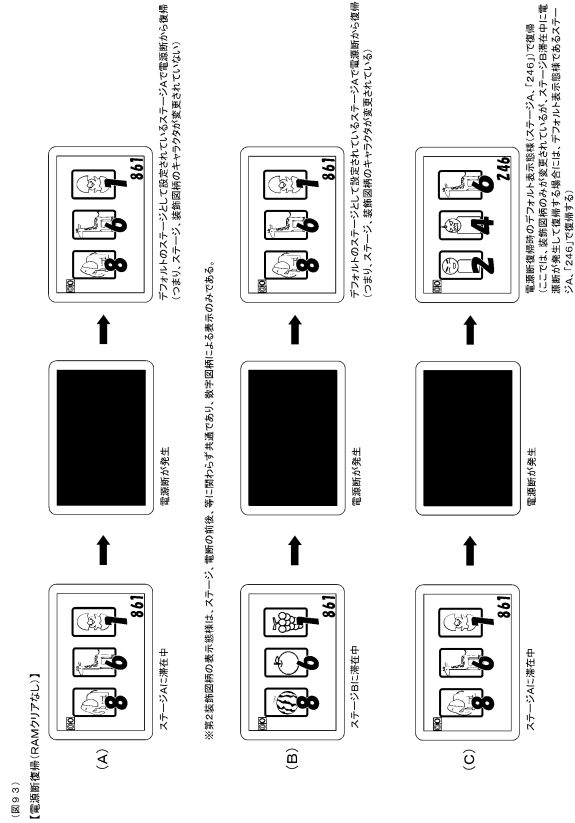
【図 9 1】



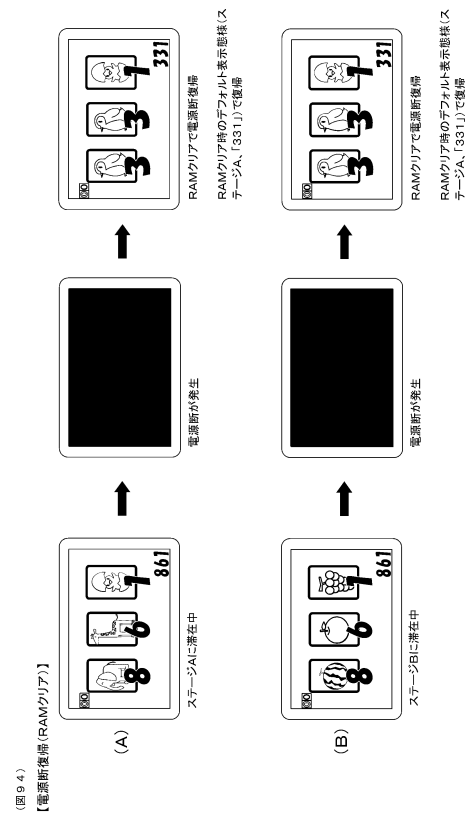
【圖 9 2】



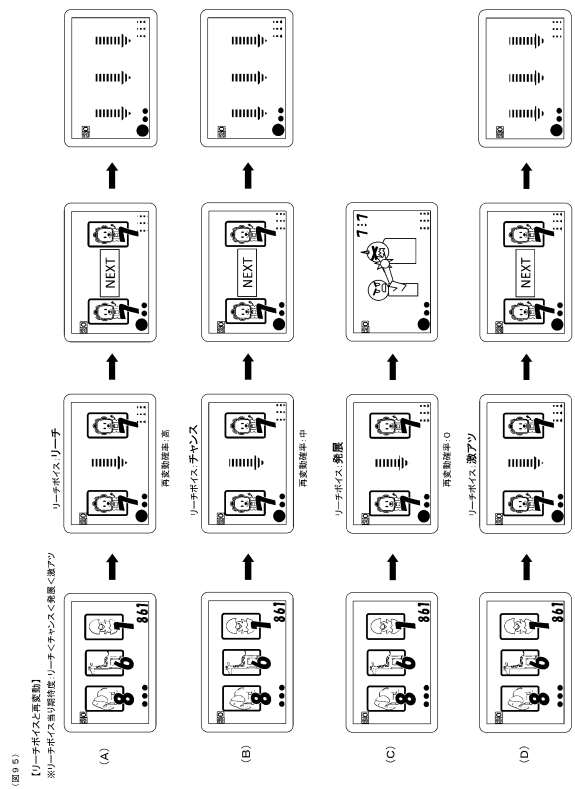
【図 9 3】



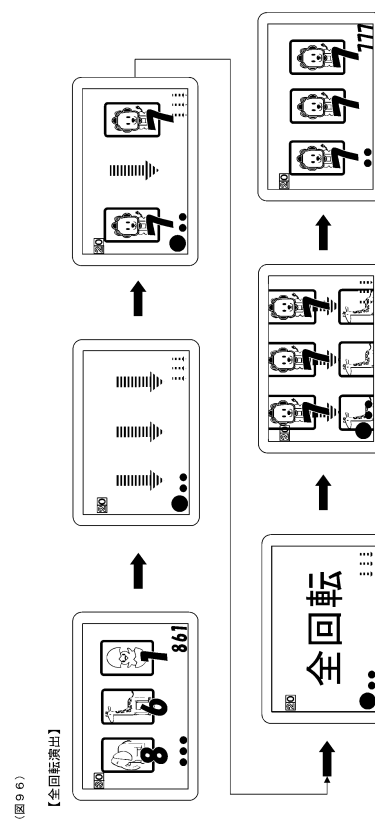
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

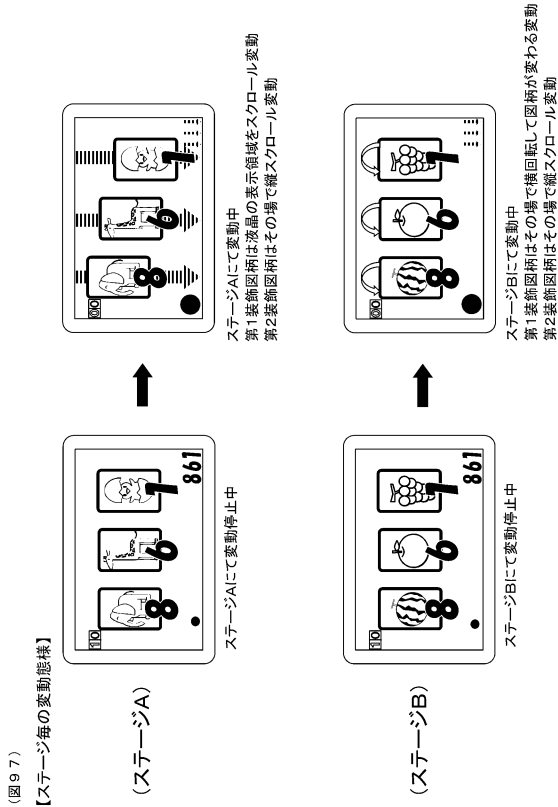
20

30

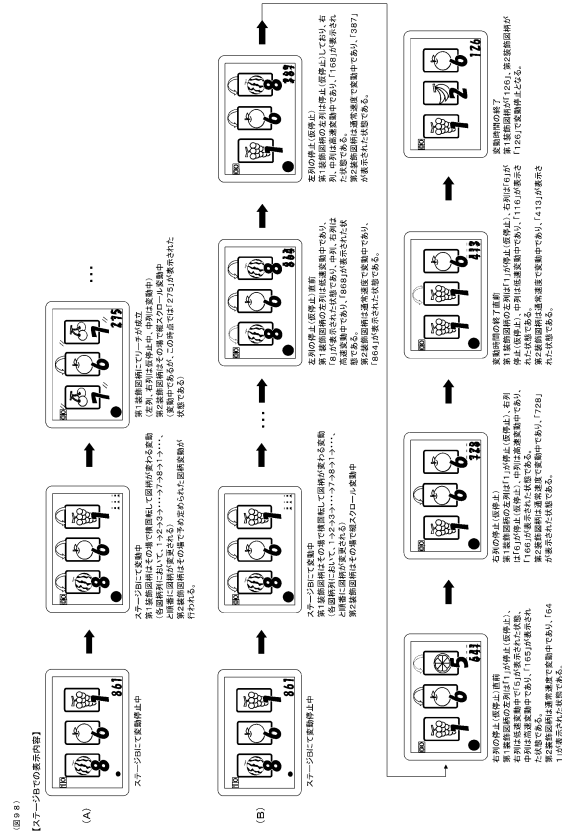
40

50

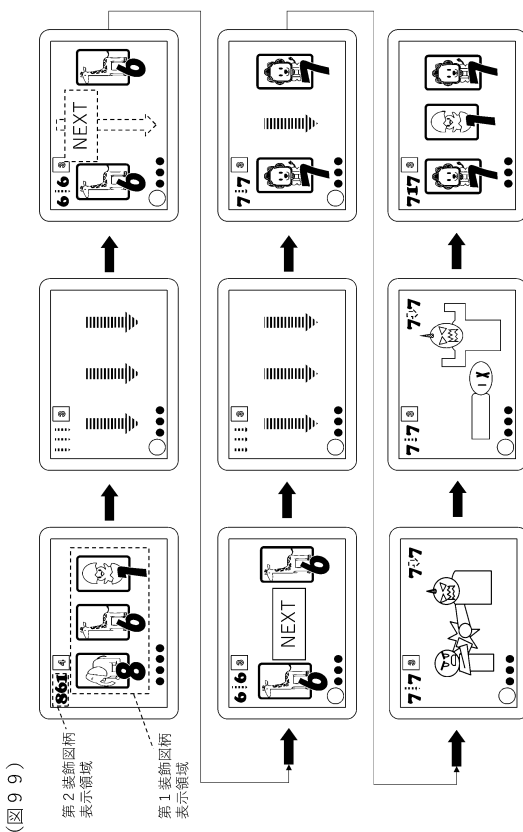
【図 9 7】



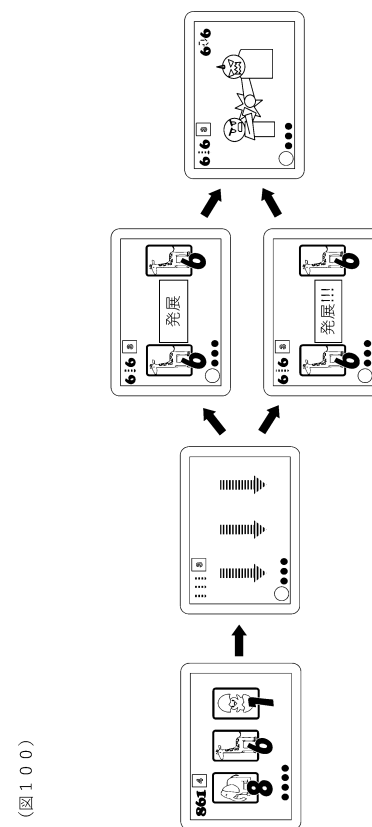
【図 9 8】



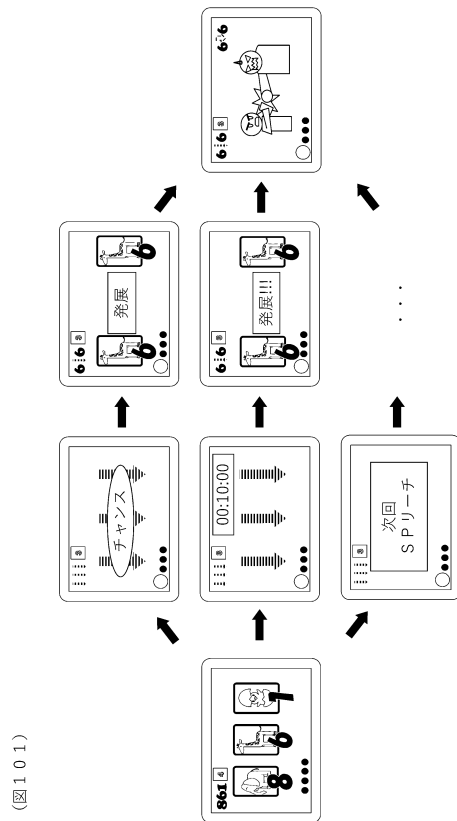
【図 9 9】



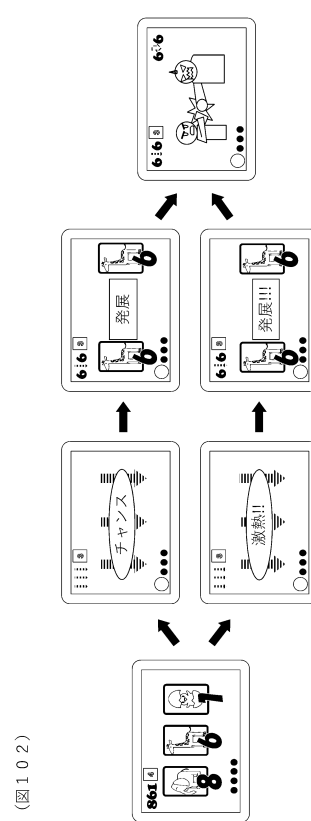
【図 100】



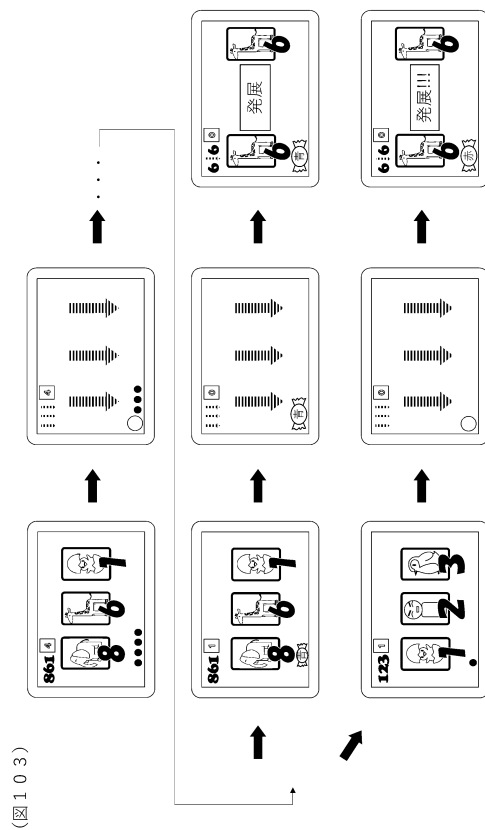
【図 101】



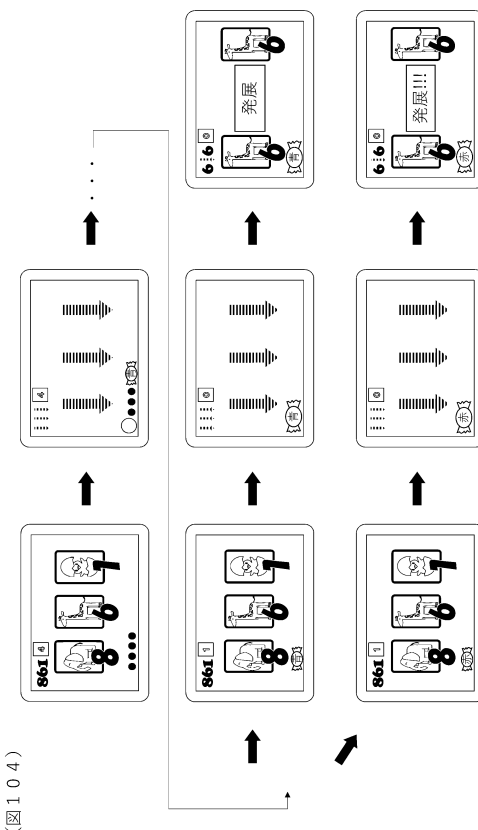
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

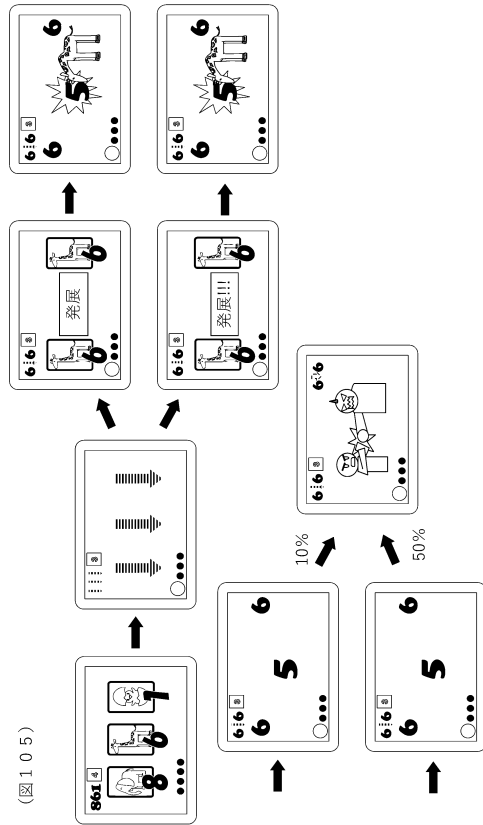
20

30

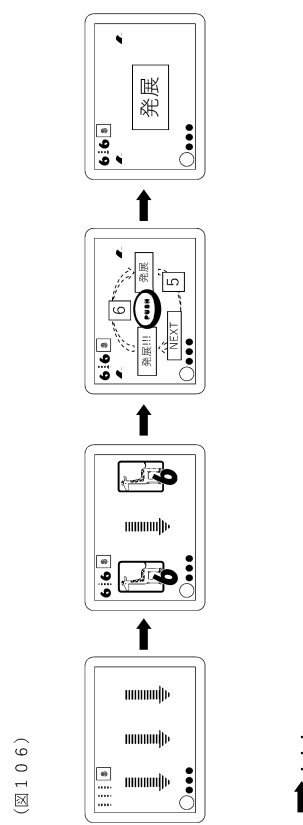
40

50

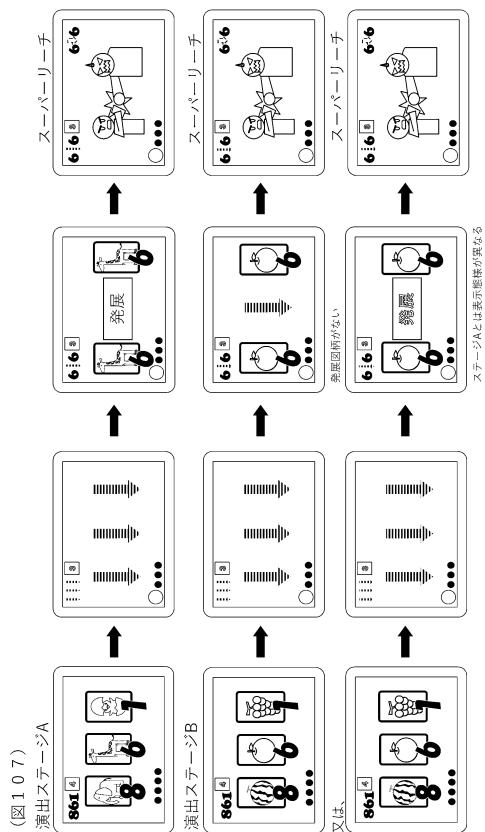
【図 105】



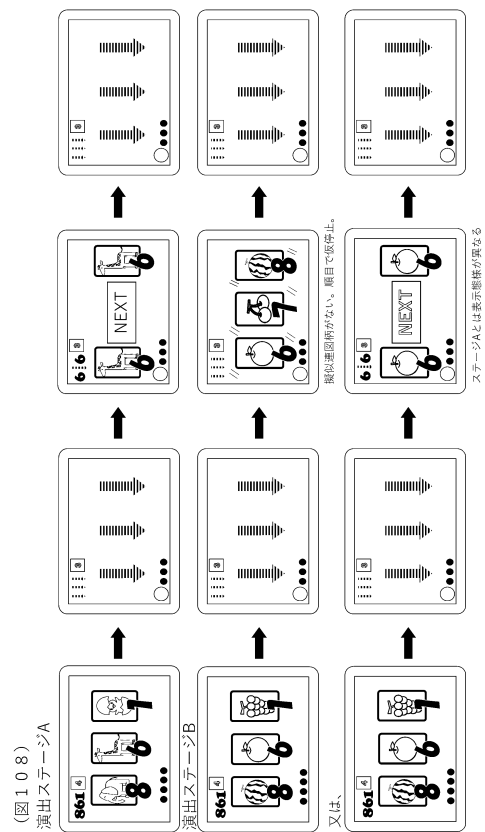
【図 106】



【図 107】



【図 108】



10

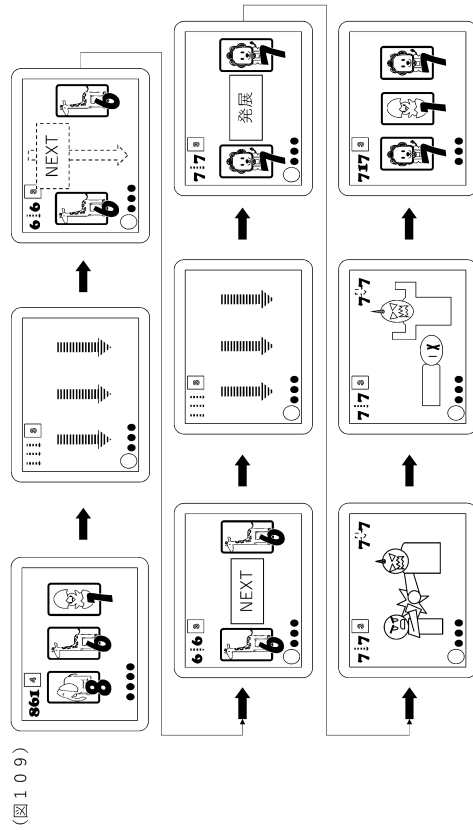
20

30

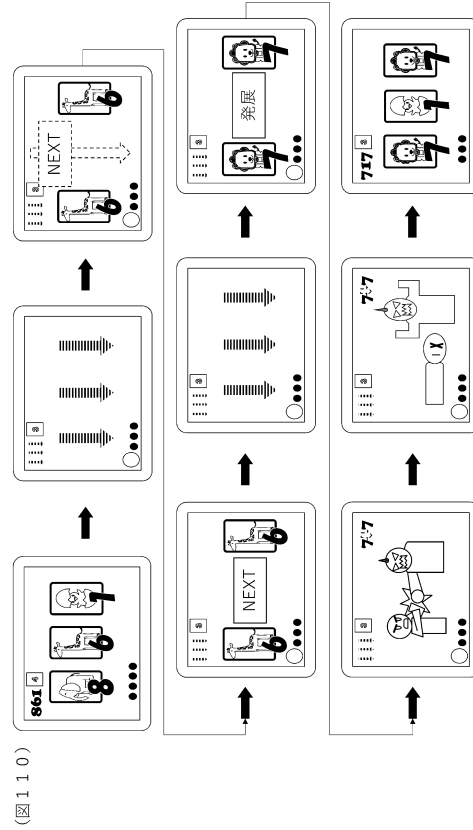
40

50

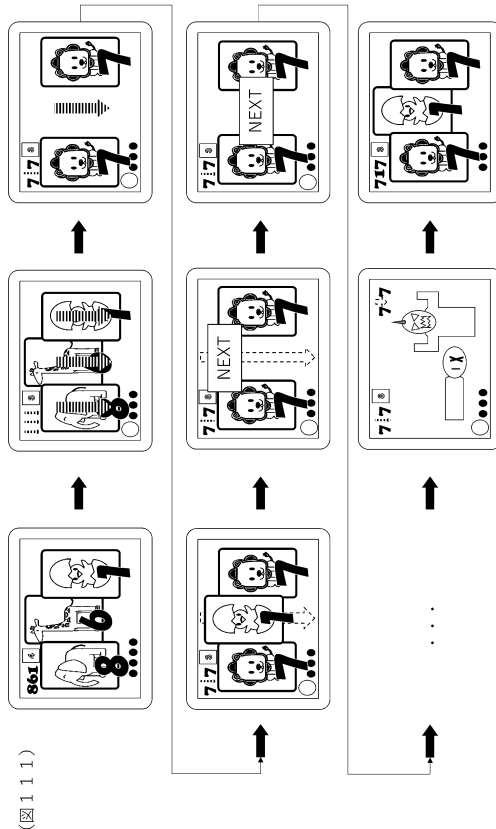
【図 1 0 9】



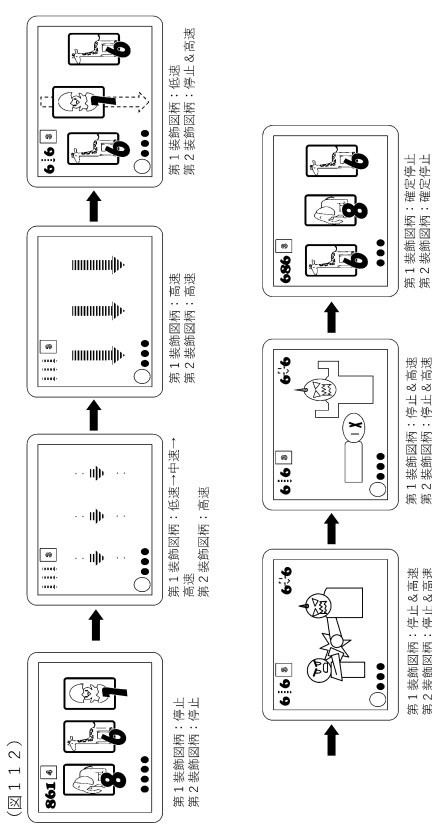
【図 1 1 0】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



10

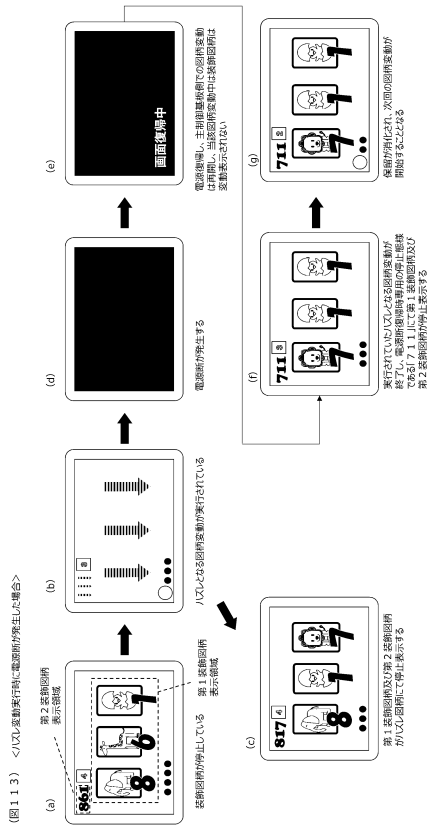
20

30

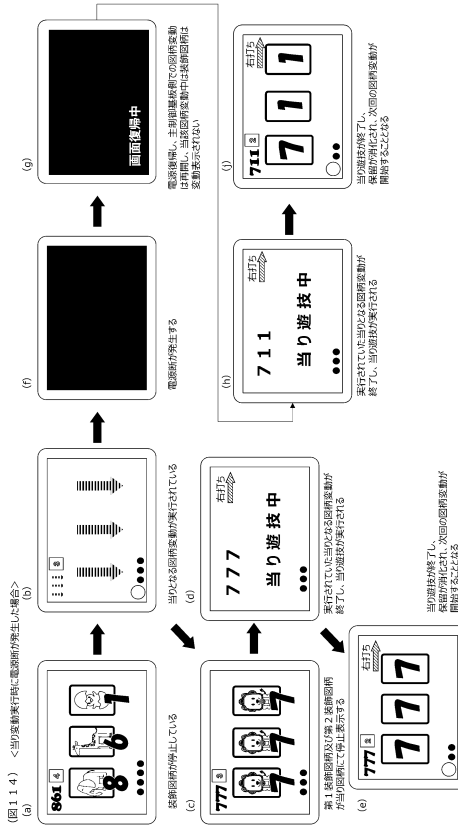
40

50

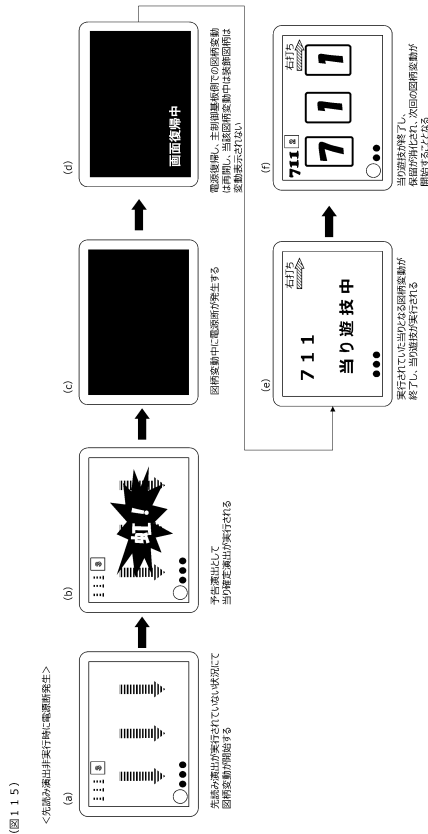
【図 1 1 3】



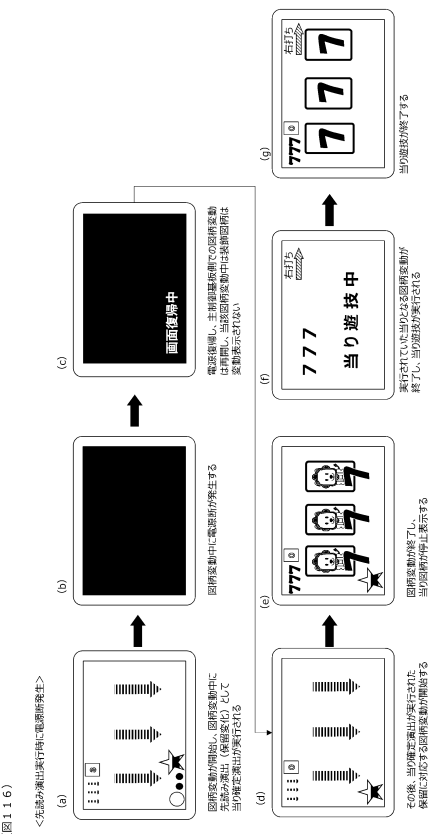
【図 1 1 4】



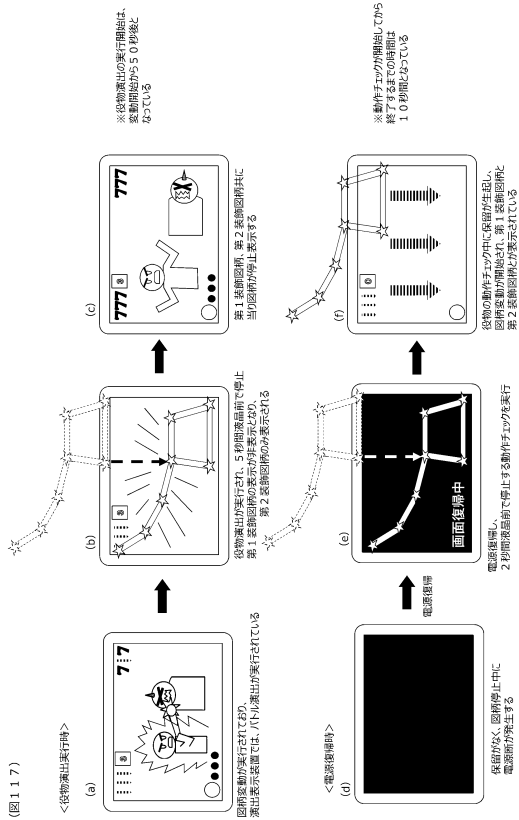
【図 1 1 5】



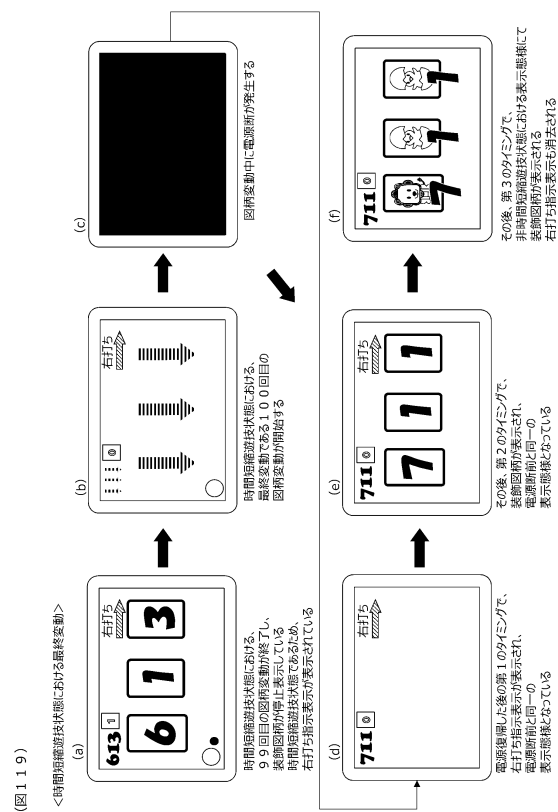
【図 1 1 6】



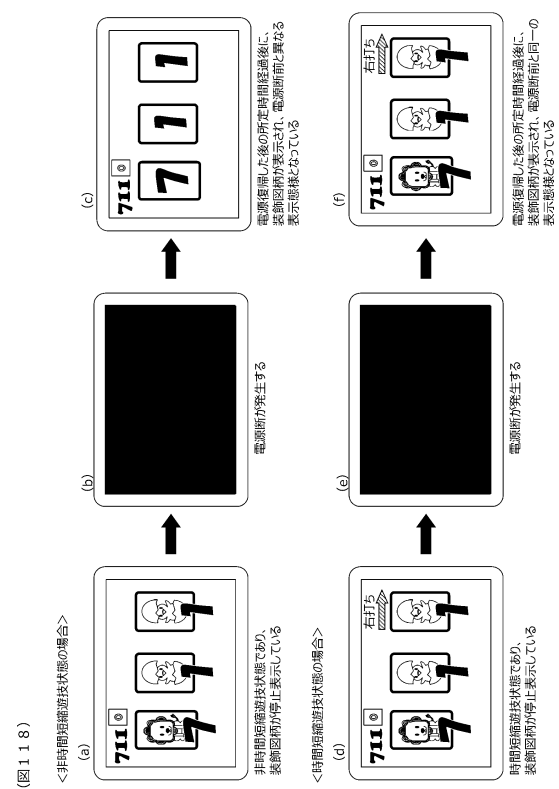
【図 1 1 7】



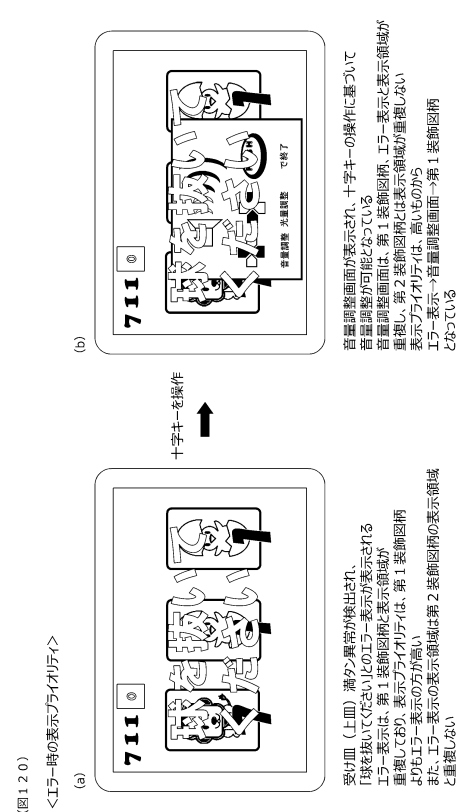
【図 1 1 9】



【図 1 1 8】



【図 1 2 0】



10

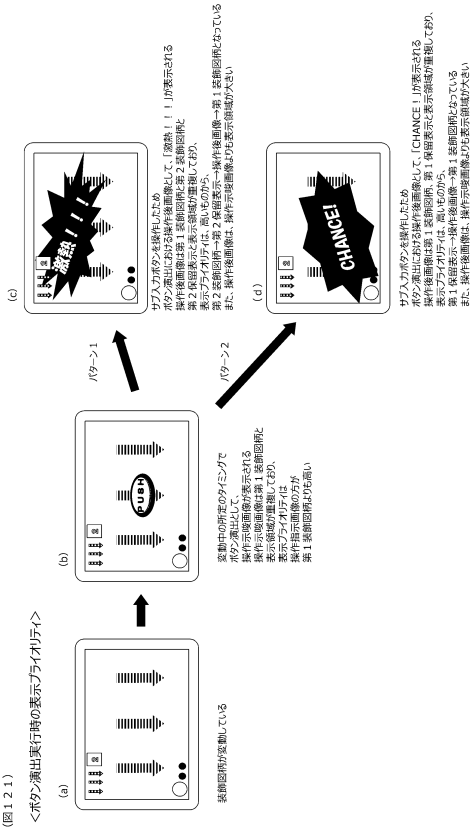
20

30

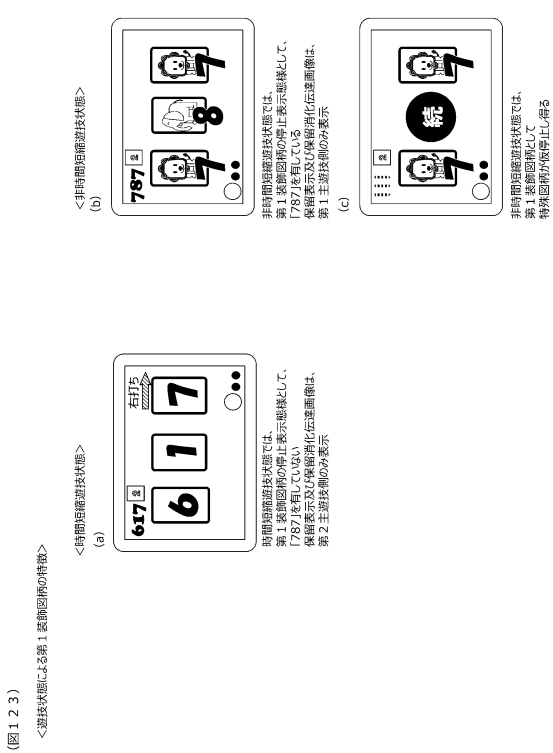
40

50

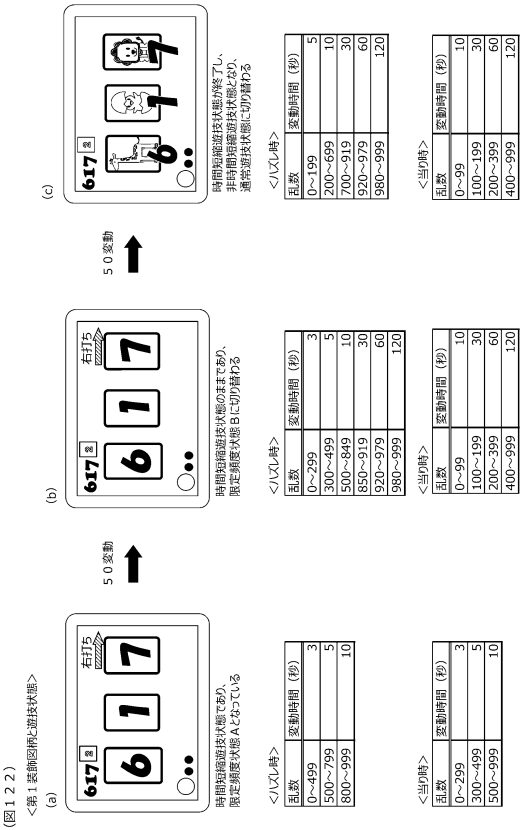
【図 1 2 1】



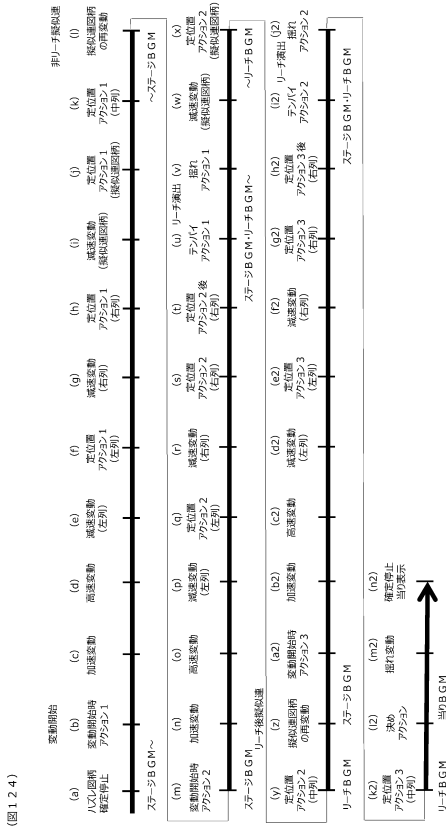
【図 1 2 3】



【図 1 2 2】

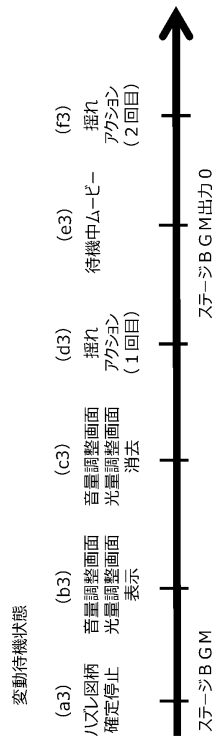


【図 1 2 4】

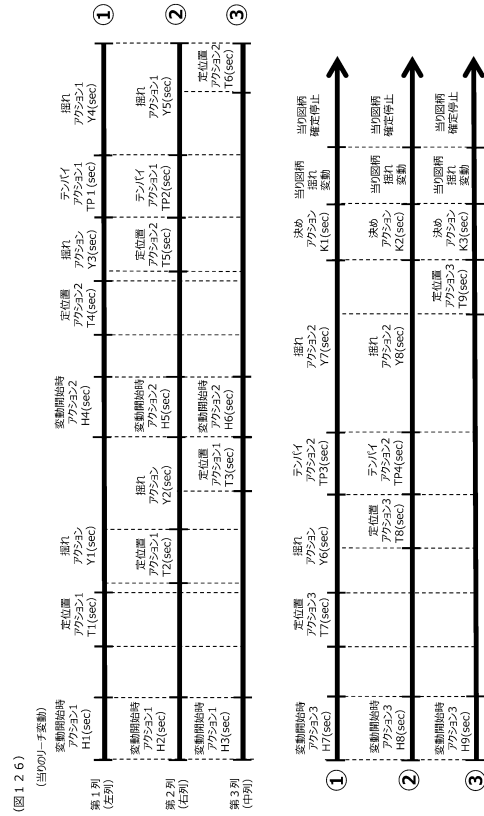


【図 1 2 5】

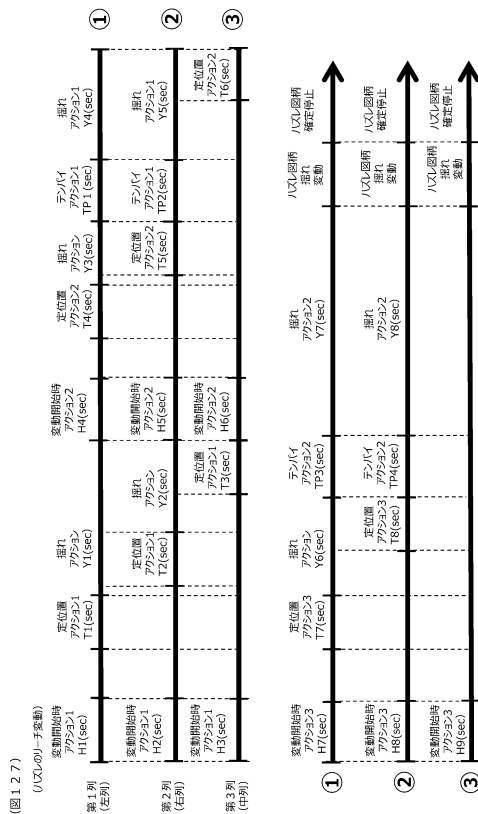
(図125)



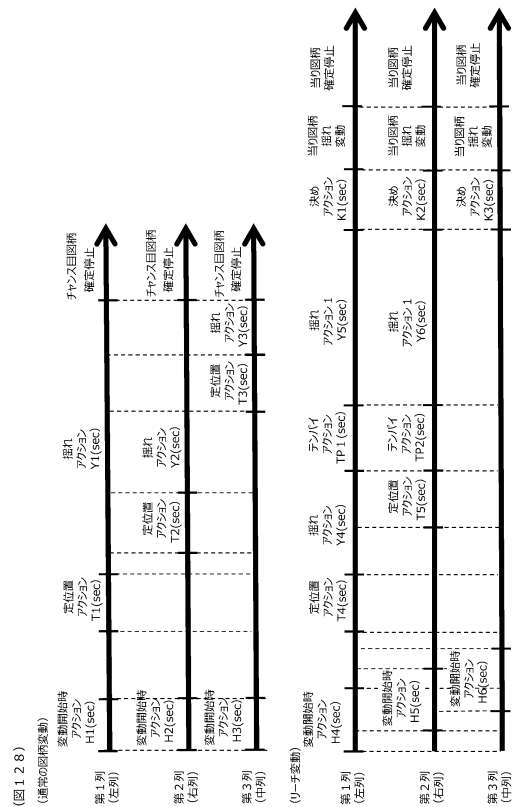
【図 1 2 6】



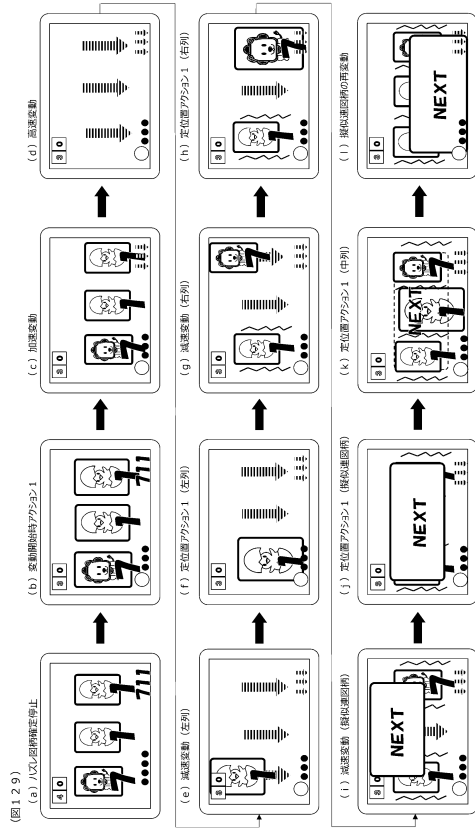
【図 127】



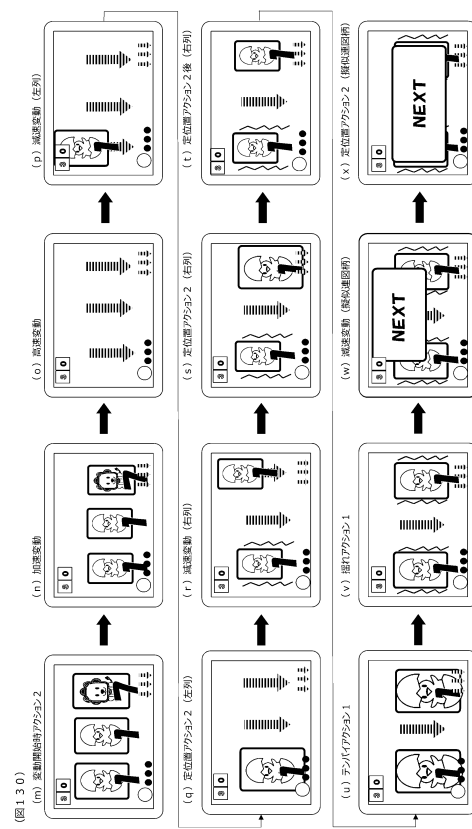
【図 128】



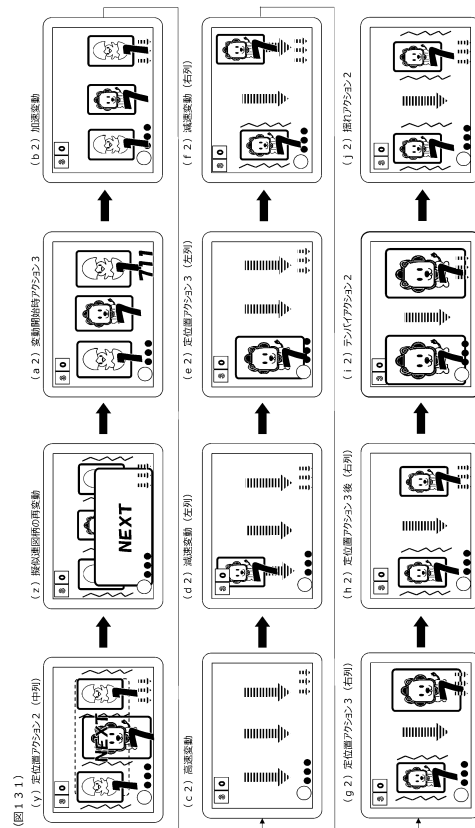
【図 1 2 9】



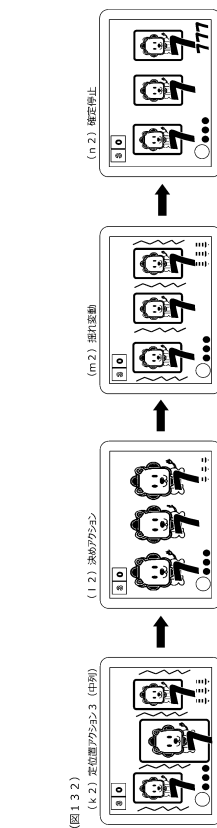
【図 1 3 0】



【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



10

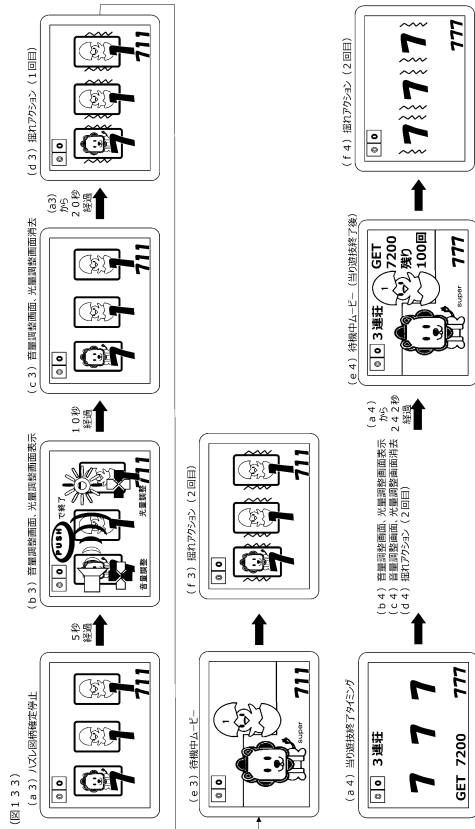
20

30

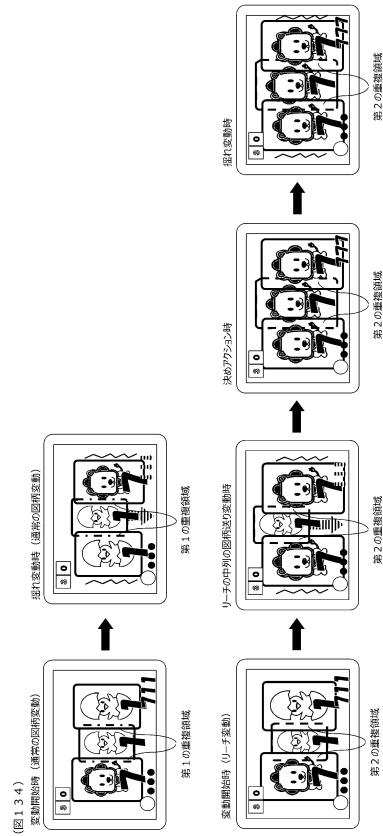
40

50

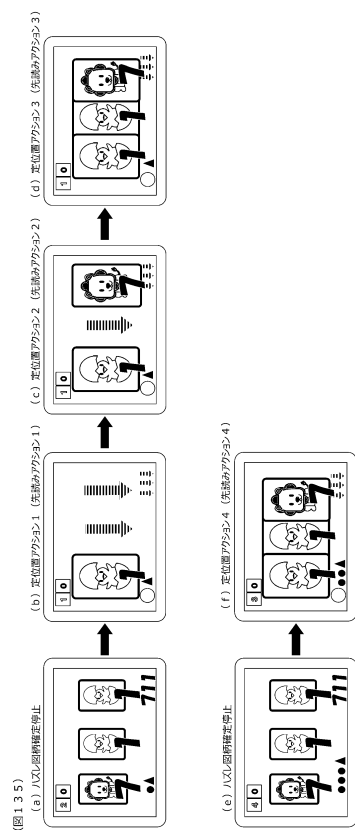
【図 1 3 3】



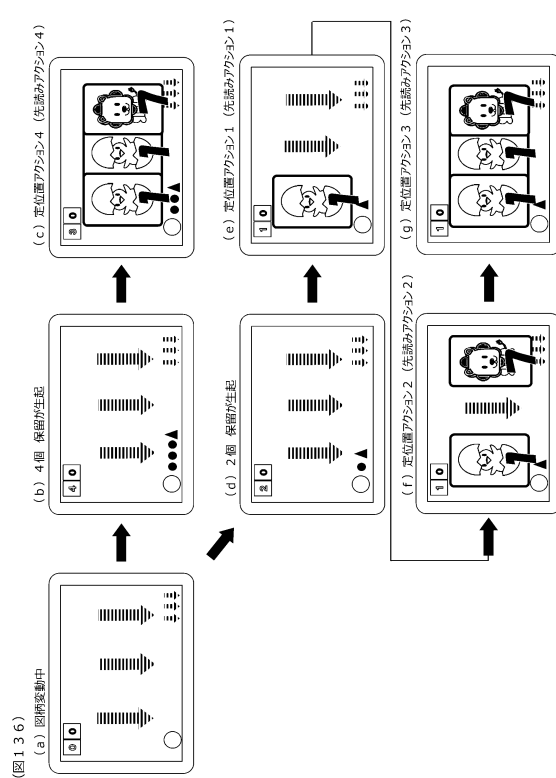
【图 134】



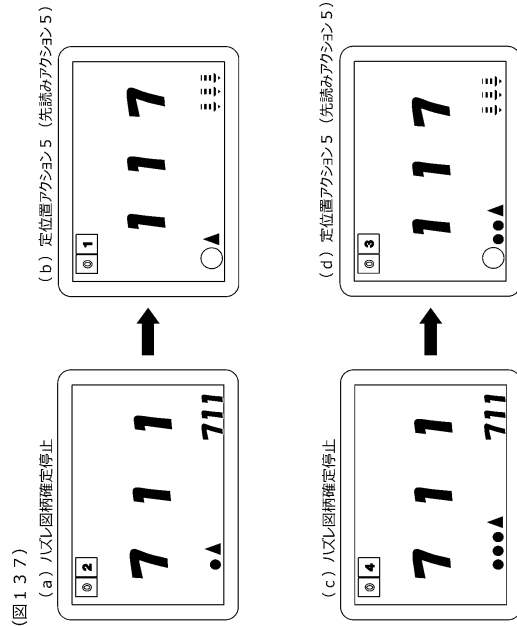
【図 135】



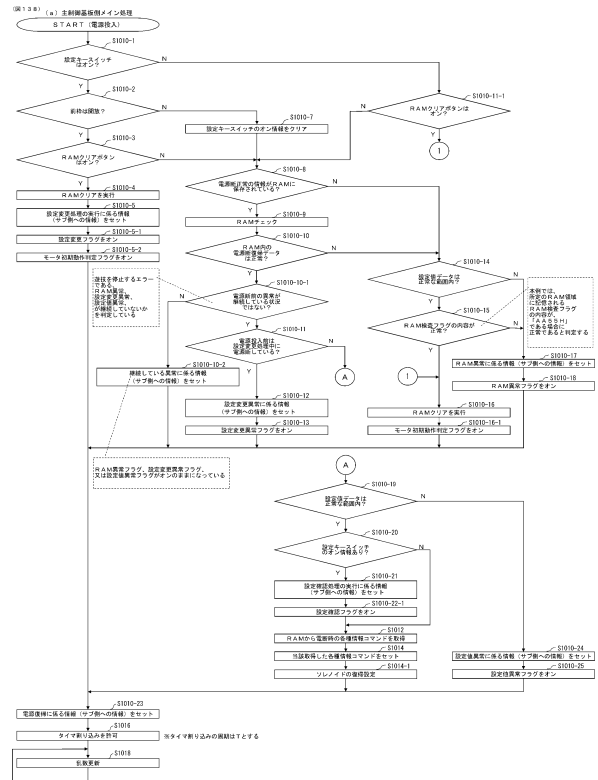
【図 1 3 6】



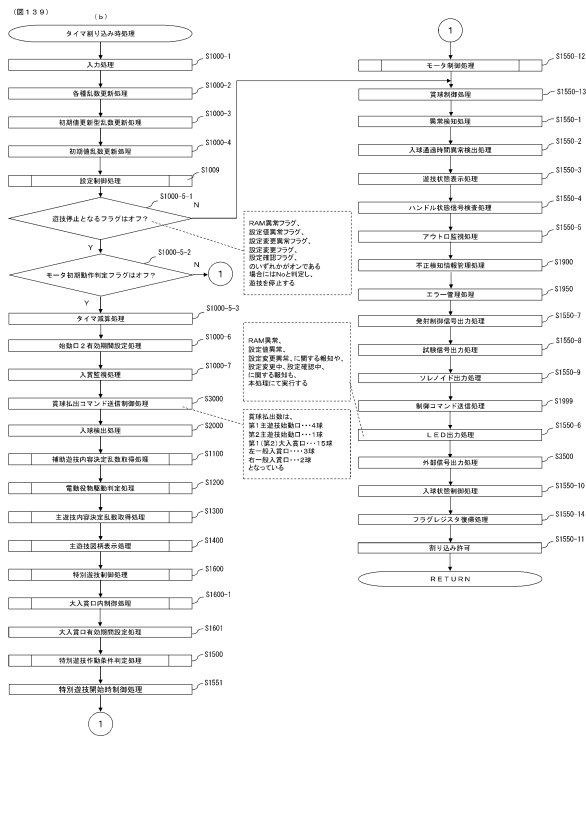
【図 137】



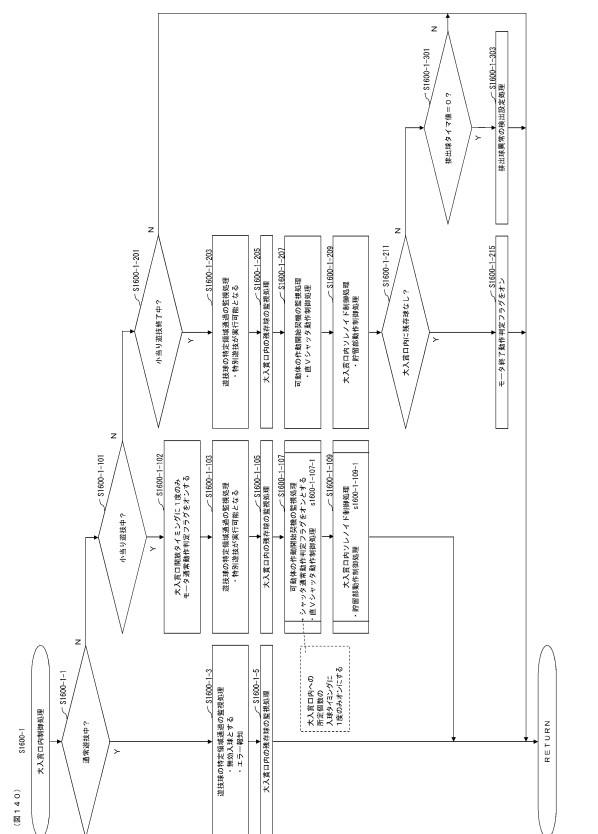
【図 138】



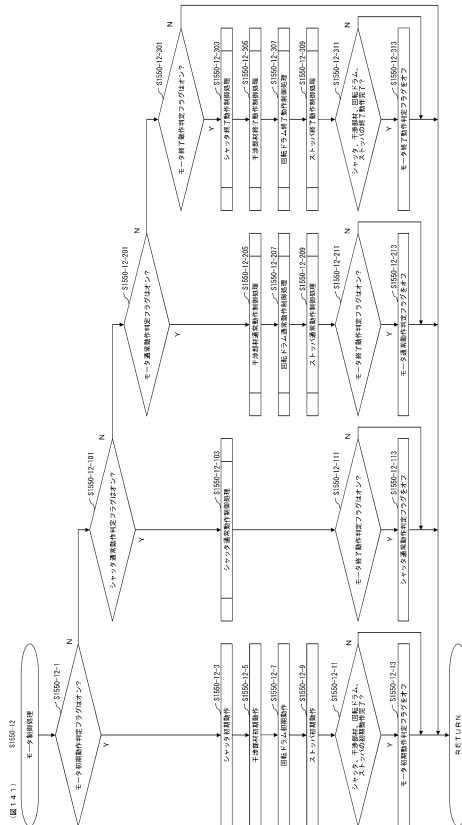
【図 139】



【図 140】

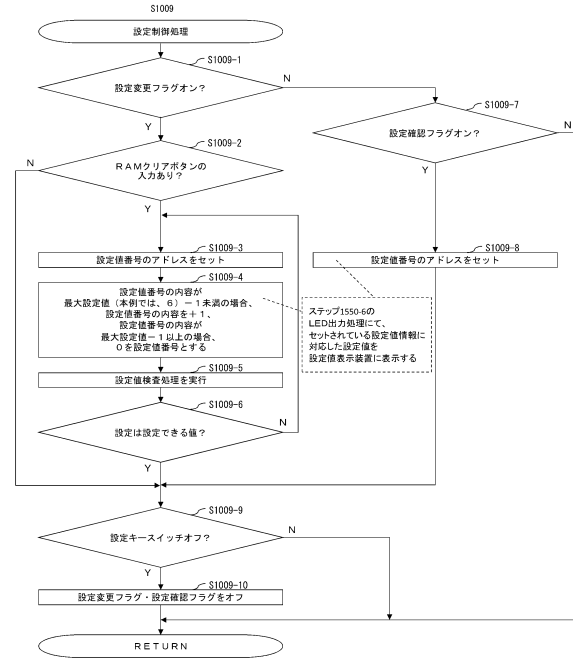


【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

(図 1 4 2)

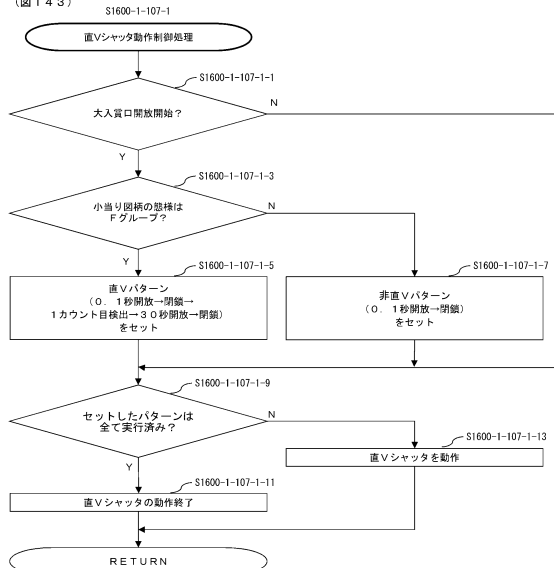


10

20

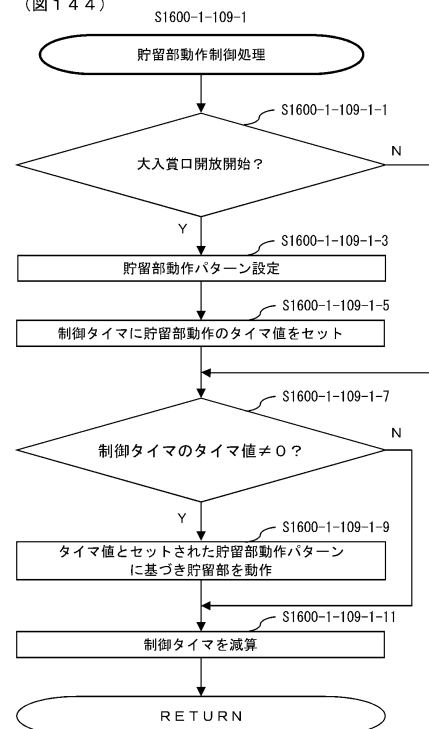
【図 1 4 3】

(図 1 4 3)



【図 1 4 4】

(図 1 4 4)

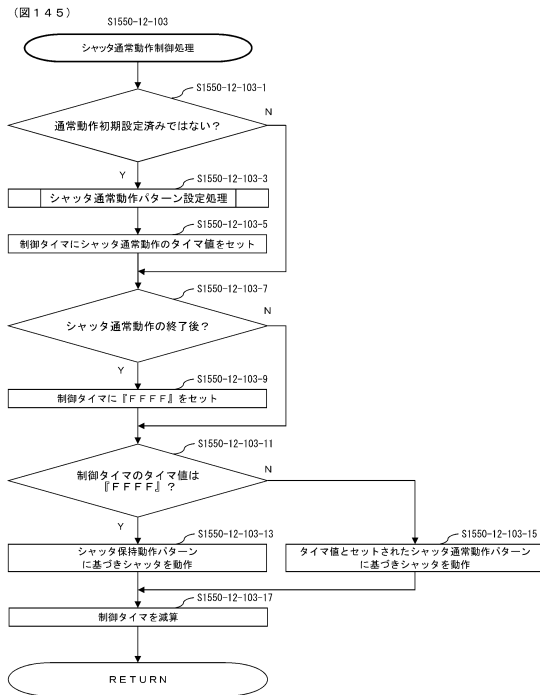


30

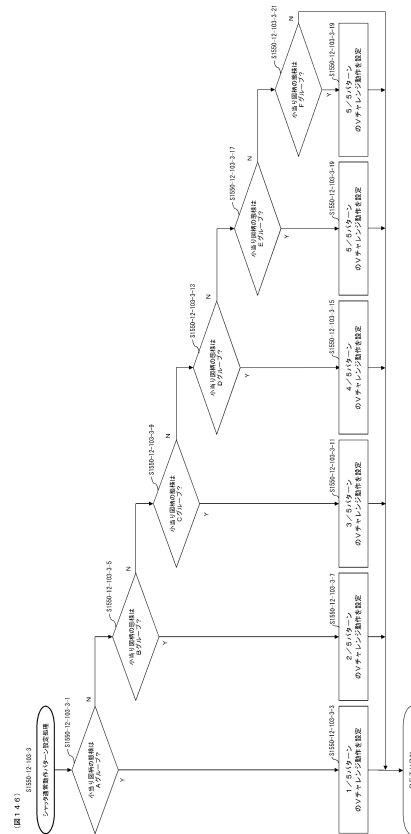
40

50

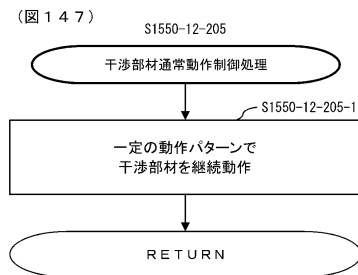
【図 1 4 5】



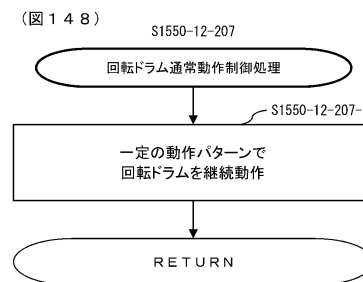
【図 146】



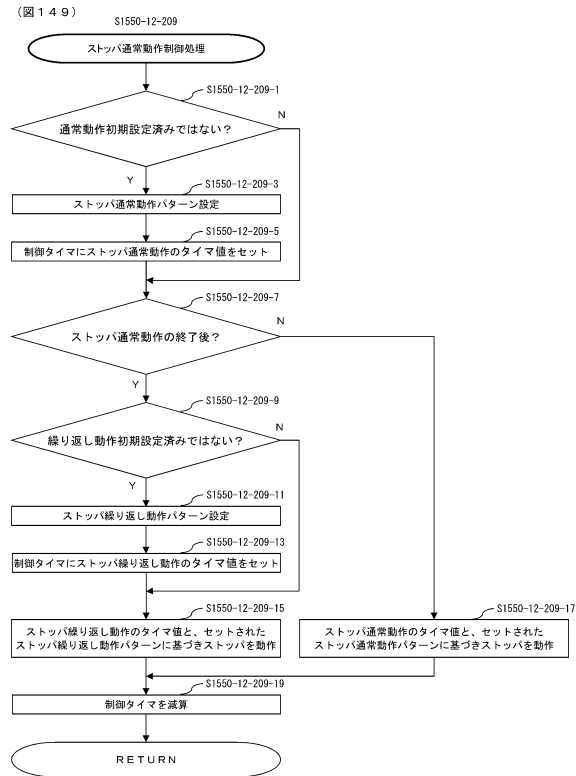
【図 147】



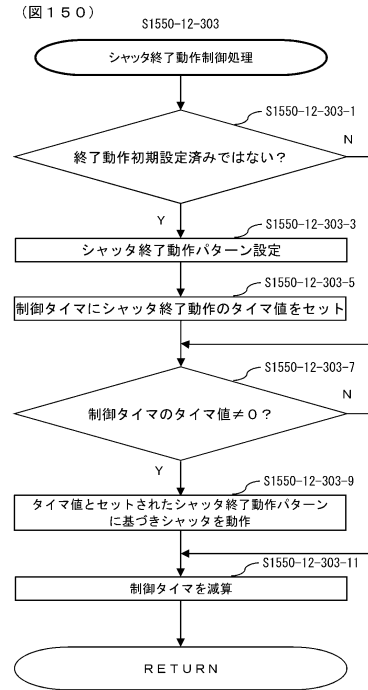
【図 148】



【図 1 4 9】



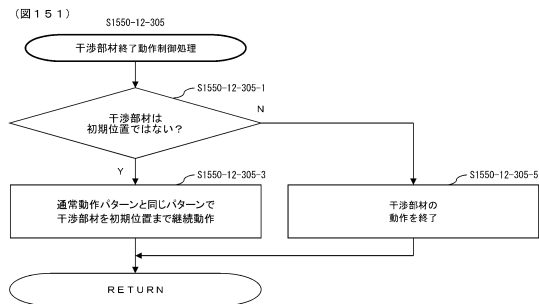
【図 1 5 0】



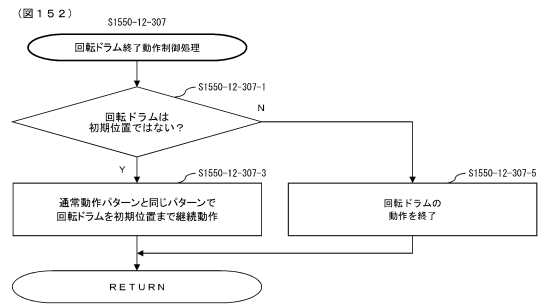
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

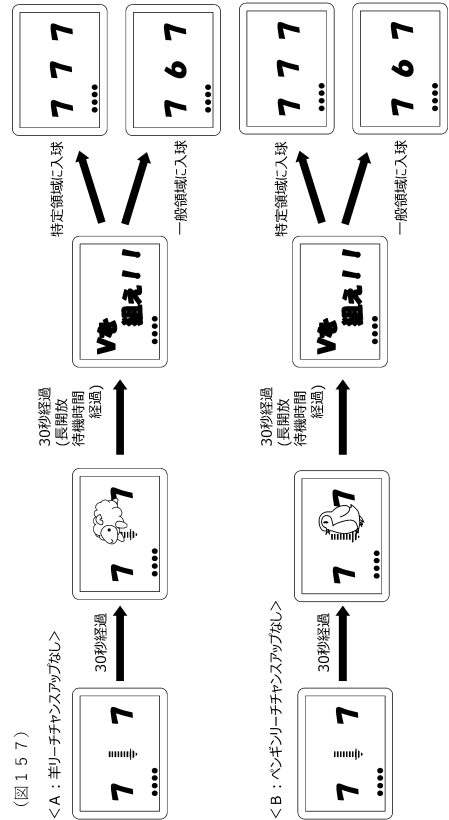


30

40

50

【図 1 5 7】



【図 1 5 8】

(図 1 5 8)

小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出

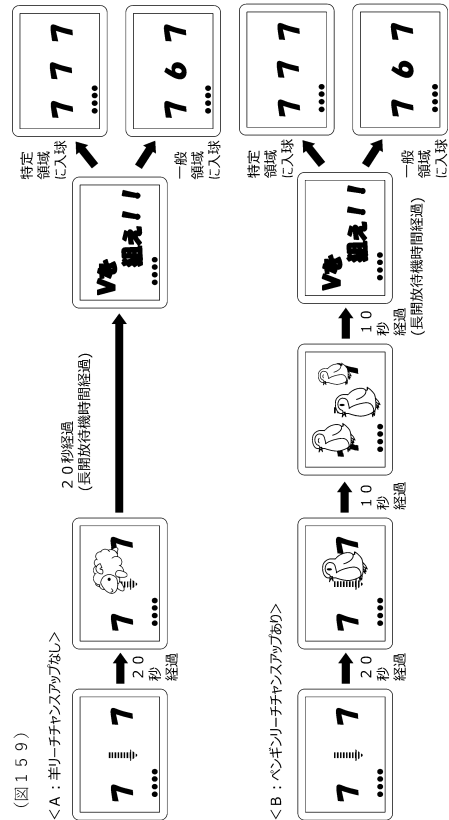
図柄番号	主遊技図柄 (小当り図柄)	小当り開始子モ時間	長開放待機時間	回転体到達時のV入球確率	機振りリーチ演出	チャンスアップ	選択割合 (%)
図柄 1	第 1_4 R 図柄 1	2 5 秒	1 0 秒	5 分 の 1	ペンギンリーチ	なし	1 0 0
図柄 2	第 1_4 R 図柄 2	2 0 秒	2 0 秒	5 分 の 2	ペンギンリーチ	あり	5 0
図柄 3	第 1_4 R 図柄 3	1 5 秒	3 0 秒	5 分 の 3	辛リ-チ	なし	5 0
図柄 4	第 1_4 R 図柄 4	1 0 秒	4 0 秒	5 分 の 4	ライオンリーチ	なし	5 0
図柄 5	第 1_4 R 図柄 5	5 秒	5 0 秒	5 分 の 5	キリンリーチ	あり	1 0 0

※小当り開始子モ時間と長開放待機時間とにおいては、機振りリーチ演出が実行され、長開放待機時間が経過すると、発射促進演出が実行されることとなる。

※回転体到達時のV入球確率：(4-シャッタ塞ぎ数) / 5 となっており、シャッタ塞ぎが増加すると、V入球確率は高くなる

※機振りリーチ演出のV入球期待値は、ペンギンリーチ<辛リ-チ<ライオンリーチ<キリンリーチとなっている

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

(図 1 6 0)

小当り遊技中に関する時間値及び実行される演出

図柄番号	主遊技図柄 (小当り図柄)	小当り開始子モ時間	長開放待機時間	回転体到達時のV入球確率	機振りリーチ演出	チャンスアップ	選択割合 (%)
図柄 1	第 1_4 R 図柄 1	5 0 秒	1 0 秒	5 分 の 1	ペンギンリーチ	0 回	1 0 0
図柄 2 A	第 1_4 R 図柄 2 A	4 0 秒	2 0 秒	5 分 の 2	ペンギンリーチ	0 回	1 0 0
図柄 2 B	第 1_4 R 図柄 2 B	5 0 秒	2 0 秒	5 分 の 2	ペンギンリーチ	0 回	1 0 0
図柄 2 C	第 1_4 R 図柄 2 C	4 5 秒	2 0 秒	5 分 の 2	ペンギンリーチ	1 回	1 0 0
図柄 3 A	第 1_4 R 図柄 3 A	4 0 秒	3 0 秒	5 分 の 3	ペンギンリーチ	2 回	5 0
図柄 3 B	第 1_4 R 図柄 3 B	5 0 秒	3 0 秒	5 分 の 3	ライオンリーチ	0 回	1 0 0
図柄 3 C	第 1_4 R 図柄 3 C	4 5 秒	3 0 秒	5 分 の 3	辛リ-チ	1 回	1 0 0
図柄 4 A	第 1_4 R 図柄 4 A	4 0 秒	4 0 秒	5 分 の 4	辛リ-チ	2 回	5 0
図柄 4 B	第 1_4 R 図柄 4 B	5 0 秒	4 0 秒	5 分 の 4	ライオンリーチ	0 回	5 0
図柄 4 C	第 1_4 R 図柄 4 C	4 5 秒	4 0 秒	5 分 の 4	キリンリーチ	0 回	1 0 0
図柄 5 A	第 1_4 R 図柄 5 A	4 0 秒	5 0 秒	5 分 の 5	ライオンリーチ	1 回	1 0 0
図柄 5 B	第 1_4 R 図柄 5 B	4 5 秒	5 0 秒	5 分 の 5	キリンリーチ	1 回	1 0 0

※小当り開始子モ時間と長開放待機時間とにおいては、機振りリーチ演出が実行され、長開放待機時間が経過すると、発射促進演出が実行されることとなる。

※回転体到達時のV入球確率：(4-シャッタ塞ぎ数) / 5 となっており、シャッタ塞ぎが増加すると、V入球確率は高くなる

※機振りリーチ演出のV入球期待値は、ペンギンリーチ<辛リ-チ<ライオンリーチ<キリンリーチとなっている

【図 161】

図柄番号	主役は図柄 （小当り図柄）	小当り 開始至モモ時間	長曲放 待機時間	回転体到着時 のV入球数	機織リーチ 演出	チャンス アップ	連射割合 （%）
図柄1	第1_4R図柄1	5.0秒	1.0秒	5分の1	ペンギンリーチ	0回	5.0
					ペンギンリーチ	1回	5.0
図柄2	第1_4R図柄2	4.0秒	2.0秒	5分の2	車リーチ	0回	3.0
					車リーチ	1回	4.0
図柄3	第1_4R図柄3	3.0秒	3.0秒	5分の3	車リーチ	1回	3.0
					ライオンリーチ	0回	3.0
					ライオンリーチ	1回	4.0
図柄4	第1_4R図柄4	2.0秒	4.0秒	5分の4	ライオンリーチ	1回	3.0
					キリンリーチ	0回	3.0
					キリンリーチ	1回	4.0
図柄5	第1_4R図柄5	1.0秒	5.0秒	5分の5	キリンリーチ	1回	10.0

※小当り開始デモ時間と長開放待機時間においては、
模擬リーチ演出が実行され、
※非時間短縮遊技状態において
小当りに当選した場合を例示している

長開及び機時間が経過すると、
発射促進演出が実行されることとなる。

※回転休到達時のV入球確率：(4-シーツタ塞ぎ数) / 5
となっており、シーツタ塞ぎが増加すると、V入球確率は高くなる

※模擬リーチ演出のV入球期待度は、
ペンギンリーチ<羊リーチ<ライオンリーチ<キリンリーチ
となっている

【図 162】

図柄番号	主遊技図柄 (小当り図柄)	小当り 開始まで時間	長開放 待機時間	回転体到達時 のV入球確率
図柄1	第1_4 R図柄1	2.5秒	10秒	5分の1
図柄2	第1_4 R図柄2	2.0秒	20秒	5分の2
図柄3	第1_4 R図柄3	1.5秒	30秒	5分の3
図柄4	第1_4 R図柄4	1.0秒	40秒	5分の4
図柄5	第1_4 R図柄5	5秒	50秒	5分の5
図柄6	第2_4 R図柄1	2.5秒	10秒	5分の1
図柄7	第2_4 R図柄2	2.0秒	20秒	5分の2
図柄8	第2_4 R図柄3	1.5秒	30秒	5分の3
図柄9	第2_4 R図柄4	1.0秒	40秒	5分の4
図柄10	第2_4 R図柄5	5秒	50秒	5分の5
図柄11	第2_10 R図柄1	5秒	0秒	直V

※時間短縮遊技状態において
小当りに当選した場合を例示している

(☒ 162)

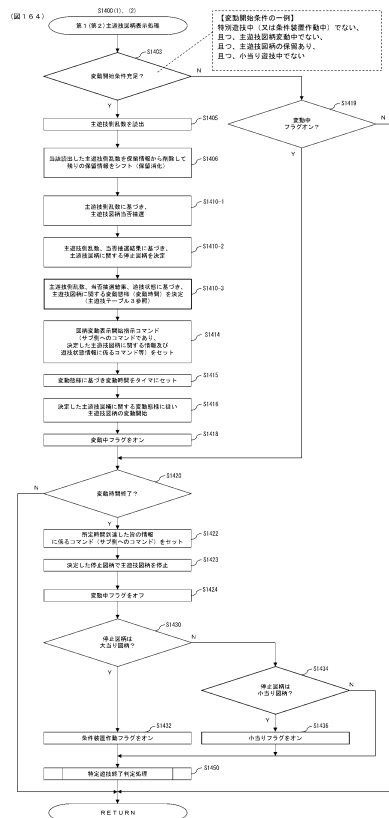
小当り遊技中に関する時間値

【図 163】

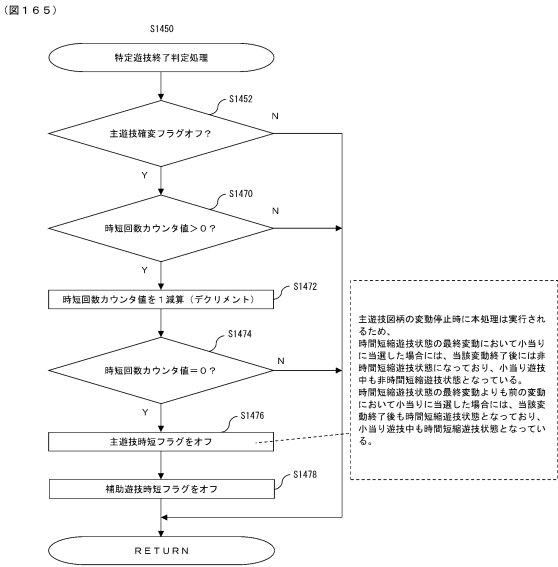
図柄番号	主遊技図柄	大当り ラウンド	時短回数 (V通過時) △通過時の時短回		
			低確 / 低ペース状態	低確 / 高ペース状態	低確 / 高ペース状態
図柄1	第1_4R図柄1	4R	4回	10回	
図柄2	第1_4R図柄2	4R	4回	10回	
図柄3	第1_4R図柄3	4R	4回	10回	
図柄4	第1_4R図柄4	4R	4回	10回	
図柄5	第1_4R図柄5	4R	4回	10回	
図柄6	第2_10R図柄1	10R	10回	10回	
図柄7	第2_10R図柄2	10R	10回	10回	
図柄8	第2_10R図柄3	10R	10回	10回	
図柄9	第2_10R図柄4	10R	10回	10回	
図柄10	第2_10R図柄5	10R	10回	10回	
図柄11	第2_10R図柄6	10R	10回	10回	
図柄12	第2_10R図柄7	10R	10回	10回	
図柄13	第2_8R図柄1	8R	10回	10回	
図柄14	第2_8R図柄2	8R	10回	10回	
図柄15	第2_7R図柄1	7R	10回	10回	
図柄16	第2_7R図柄2	7R	10回	10回	
図柄17	第2_6R図柄1	6R	10回	10回	
図柄18	第2_6R図柄2	6R	10回	10回	
図柄19	第2_3R図柄1	3R	10回	10回	

※小当り遊技中に特定領域に入球し、
大当りが実行された場合を例示している

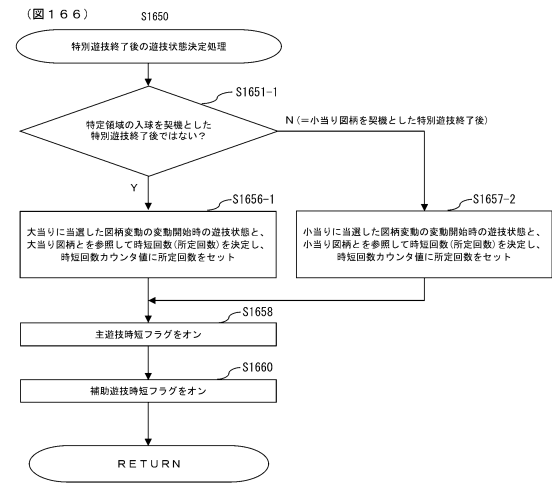
【図 1 6 4】



【図 1 6 5】



【図 1 6 6】



【図 1 6 7】

(図 1 6 7)
小当り遊技中に關する時間値

図柄番号	主遊技図柄 (小当り図柄)	小当り 開始デモ時間	最開放 待機時間	回転体到達時 のV入球確率	不正入球 エラー 非判定時間
図柄1	第1_4R図柄1	25秒	10秒	5分の1	30秒
図柄2	第1_4R図柄2	20秒	20秒	5分の2	40秒
図柄3	第1_4R図柄3	15秒	30秒	5分の3	50秒
図柄4	第1_4R図柄4	10秒	40秒	5分の4	60秒
図柄5	第1_4R図柄5	5秒	50秒	5分の5	なし
図柄6	第2_10R図柄1	5秒	0秒	直V	なし
図柄7	第2_10R図柄2	5秒	0秒	直V	なし
図柄8	第2_10R図柄3	25秒	10秒	5分の1	30秒
図柄9	第2_10R図柄4	20秒	20秒	5分の2	40秒
図柄10	第2_10R図柄5	15秒	30秒	5分の3	50秒
図柄11	第2_10R図柄6	10秒	40秒	5分の4	60秒
図柄12	第2_10R図柄7	5秒	50秒	5分の5	なし
図柄13	第2_8R図柄1	5秒	0秒	直V	なし
図柄14	第2_8R図柄2	5秒	0秒	直V	なし
図柄15	第2_7R図柄1	5秒	0秒	直V	なし
図柄16	第2_7R図柄2	5秒	0秒	直V	なし
図柄17	第2_6R図柄1	5秒	0秒	直V	なし
図柄18	第2_6R図柄2	5秒	0秒	直V	なし
図柄19	第2_3R図柄1	5秒	0秒	直V	なし

※不正入球エラー非判定時間は、小当り開始デモ時間が終了してから経過時間となっている

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 6 4 4 9 9 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2