(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7555604号
(P7555604)

(45)発行日　令和6年9月25日(2024.9.25)

(24)登録日　令和6年9月13日(2024.9.13)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全125頁）

(21)出願番号　特願2022-105273(P2022-105273)
(22)出願日　令和4年6月30日(2022.6.30)
(65)公開番号　特開2024-5198(P2024-5198A)
(43)公開日　令和6年1月17日(2024.1.17)
審査請求日　令和5年8月24日(2023.8.24)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110001276
弁理士法人小笠原特許事務所
(72)発明者　百瀬 智哉
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　松田 佑介
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　桑山 豊
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　佐々木 伸也
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機であって、
判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技の進行を制御すると共に所定のコマンドを送信する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段により送信された前記所定のコマンドに基づいて、所定の遊技演出を制御する演出制御手段と、
前記遊技演出を表示可能とする表示手段と、
操作手段と、
可動演出手段とを備え、
前記演出制御手段は、
特定画像が変動表示してから仮停止表示した後に停止表示する表示演出を、前記表示手段に表示可能であり、
第１列の前記特定画像が仮停止表示する際に、当該特定画像を強調する第１強調演出を実行可能であり、
前記第１列および第２列の前記特定画像が仮停止表示してから第３列の前記特定画像が仮停止表示する際に、当該特定画像を強調する第２強調演出を実行可能であり、
仮停止表示中の前記特定画像の変化を強調する第３強調演出を実行可能であり、
前記第１列の前記特定画像に対して前記第１強調演出を実行してから前記第３強調演出

を実行しているときに前記第３列の前記特定画像に対して前記第２強調演出を実行した後に、前記第１列の前記特定画像の前記第３強調演出と前記第３列の前記特定画像の前記第３強調演出とを同調させて実行することが可能であり、
　第１モードと第２モードとを含む複数のモードのうちの何れかのモードにて前記表示演出を設定可能であり、
　前記第１モードが設定されているときと前記第２モードが設定されているときとで、前記可動演出手段を強調する第４強調演出の実行中の音を異ならせることが可能であり、
　前記操作手段に対する操作を促す操作演出を実行可能であり、
　前記表示演出における所定の特別演出の開始前と開始以降とで、前記操作演出を強調する第５強調演出を異ならせることが可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来、特別図柄抽選を行って、大当りしたか否かを報知する報知演出（変動演出）を行う遊技機がある（例えば、非特許文献１）。
【先行技術文献】
【非特許文献】
【０００３】
【文献】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社ガイドワークス、２０２２年６月１日発行、２０２２年６月号、ページ１８～２１、元祖ギンギラパラダイス
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　遊技機には、遊技媒体（遊技球、メダル等）を獲得することによる楽しみばかりではなく、遊技自体（演出やゲーム性）による楽しみが常に求められている。また、遊技機には、演出や報知等について、適度な分かりやすさも求められている。
【０００５】
　それ故に、本発明の目的の一つは、遊技者を惹きつける遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を単なる一例として示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。
【０００７】
　本発明の一局面に係る遊技機（１）は、
　遊技者に有利な特別遊技（大当り遊技）を実行可能な遊技機であって、
判定を行う判定手段（１００）と、
　前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技の進行を制御すると共に所定のコマンドを送信する遊技制御手段（１００）と、
　前記遊技制御手段により送信された前記所定のコマンドに基づいて、所定の遊技演出を制御する演出制御手段（４００等）と、
　前記遊技演出を表示可能とする表示手段（７０）と、
　操作手段と、
　可動演出手段とを備え、
　前記演出制御手段は、
　特定画像（装飾図柄）が変動表示してから仮停止表示した後に停止表示する表示演出（

報知演出）を、前記表示手段に表示可能であり、
　第１列（左列）の前記特定画像が仮停止表示する際に、当該特定画像を強調する第１強調演出（左装飾図柄の仮停止強調演出）を実行可能であり、
　前記第１列および第２列（右列）の前記特定画像が仮停止表示してから第３列（中列）の前記特定画像が仮停止表示する際に、当該特定画像を強調する第２強調演出（中装飾図柄の仮停止強調演出）を実行可能であり、
　仮停止表示中の前記特定画像の変化を強調する第３強調演出（揺動強調；図３０）を実行可能であり、
　前記第１列（左列）の前記特定画像に対して前記第１強調演出を実行してから前記第３強調演出を実行しているときに前記第３列（中列）の前記特定画像に対して前記第２強調演出を実行した後に、前記第１列の前記特定画像の前記第３強調演出と前記第３列の前記特定画像の前記第３強調演出とを同調させて実行することが可能であり、（図３４等）
　第１モードと第２モードとを含む複数のモードのうちの何れかのモードにて前記表示演出を設定可能であり、
　前記第１モードが設定されているときと前記第２モードが設定されているときとで、前記可動演出手段を強調する第４強調演出の実行中の音（可動役物強調等の効果音）を異ならせることが可能であり、（段落０５７７、図６６等）
　前記操作手段に対する操作を促す操作演出（操作促進演出；ボタン画像表示等）を実行可能であり、
　前記表示演出における所定の特別演出（リーチ成立演出、ＳＰリーチ発展演出、擬似連演出等）の開始前と開始以降とで、前記操作演出を強調する第５強調演出（ボタン画像強調）を異ならせることが可能である。（段落０４０３～０４１８、０５２７、図６５、図６７、図６８等）
【発明の効果】
【０００８】
　本発明によれば、遊技者の興味を惹きつける遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態に係るパチンコ遊技機１の一例を示す概略正面図
【図２】パチンコ遊技機１の部分拡大図の一例を示す図
【図３】パチンコ遊技機１の背面の一例を示す図
【図４】パチンコ遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図
【図５】パチンコ遊技機１の遊技状態の移行について説明するための図
【図６】メイン制御部１００によって実行されるメイン処理を示すフローチャートの一例
【図７】電源遮断監視処理の詳細フローチャートの一例
【図８】復旧処理の詳細フローチャートの一例
【図９】メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例
【図１０】始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例
【図１１】特別図柄処理の詳細フローチャートの一例
【図１２】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１３】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１４】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１５】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１６】大入賞口処理の詳細フローチャートの一例
【図１７】大入賞口処理の詳細フローチャートの一例
【図１８】大入賞口処理の詳細フローチャートの一例
【図１９】演出制御部４００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例
【図２０】コマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図２１】コマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例
【図２２】装飾図柄の数字と色の例を示す図
【図２３】装飾図柄の例を示す図
【図２４】報知演出における装飾図柄および保留アイコンの動作概要について説明するための図
【図２５】保留アイコンの色と大当り信頼度との関係の例を示す図
【図２６】報知演出の演出内容について説明するためのタイムチャート
【図２７】報知演出の演出内容について説明するためのタイムチャート
【図２８】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図２９】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図３０】強調演出の具体例について説明するための図
【図３１】強調演出の具体例について説明するための図
【図３２】強調演出の具体例について説明するための図
【図３３】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図３４】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図３５】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図３６】強調演出の具体例について説明するための図
【図３７】強調演出の具体例について説明するための図
【図３８】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図３９】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図４０】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図４１】強調演出の具体例について説明するための図
【図４２】強調演出の具体例について説明するための図
【図４３】強調演出の具体例について説明するための図
【図４４】強調演出の具体例について説明するための図
【図４５】強調演出の具体例について説明するための図
【図４６】強調演出の具体例について説明するための図
【図４７】強調演出の具体例について説明するための図
【図４８】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図４９】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図５０】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図５１】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図５２】報知演出の演出内容の具体例について説明するための図
【図５３】第２実施形態に係る報知演出における再抽選演出の具体例について説明するための図
【図５４】報知演出における再抽選演出の具体例について説明するための図
【図５５】報知演出における再抽選演出の具体例について説明するための図
【図５６】第３実施形態に係る特殊図柄について説明するための図
【図５７】強調演出の特徴の例について示す図
【図５８】強調演出の特徴の例について示す図
【図５９】強調演出の特徴の例について示す図
【図６０】強調演出の特徴の例について示す図
【図６１】強調演出の特徴の例について示す図
【図６２】強調演出の特徴の例について示す図
【図６３】強調演出の特徴の例について示す図
【図６４】強調演出の特徴の例について示す図
【図６５】強調演出の特徴の例について示す図
【図６６】強調演出の特徴の例について示す図
【図６７】第４実施形態に係る操作応答演出に関する強調演出の具体例について説明するための図

【図６８】操作応答演出に関する強調演出の具体例について説明するための図
【図６９】操作応答演出に関する強調演出の具体例について説明するための図
【図７０】第５実施形態に係る音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７１】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７２】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７３】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７４】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７５】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７６】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７７】音量調整等に関する制御について説明するための図
【図７８】第６実施形態に係る右打ち報知／左打ち報知等に関する制御について説明するための図
【図７９】右打ち報知／左打ち報知等に関する制御について説明するための図
【図８０】右打ち報知／左打ち報知等に関する制御について説明するための図
【図８１】右打ち報知／左打ち報知等に関する制御について説明するための図
【図８２】第７実施形態に係る左打ち報知等に関する制御について説明するための図
【図８３】左打ち報知等に関する制御について説明するための図
【図８４】第８実施形態に係る電断した場合の各デバイスの消灯に関する制御について説明するための図
【図８５】第９実施形態に係る遊技フローの一例について説明するための図
【図８６】背景画像の制御の例について説明するための図
【図８７】背景画像の制御の例について説明するための図
【図８８】第１０実施形態に係る装飾図柄の動作の一例について説明するための図
【図８９】第１１実施形態に係る識別画像について説明するための図
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の第１実施形態に係るパチンコ遊技機１について説明する。なお、パチンコ遊技機１を、単に、遊技機１という場合がある。
【００１１】
［パチンコ遊技機１の概略構成］
図１～図３を参照して、パチンコ遊技機１の概略構成について説明する。図１は、遊技機１の正面図の一例である。図２は、図１の第１可変入賞部４９の拡大図である。図３は、遊技機１の裏面側の斜視図での一例である。
【００１２】
遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球（遊技媒体）が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。
【００１３】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【００１４】
遊技盤取付枠３は、水平方向の一端側において第１ヒンジ６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【００１５】
ガラス枠４は、水平方向の一端側において第２ヒンジ７を介して遊技盤取付枠３に脱着

自在に連結されており、第２ヒンジ７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を遊技盤取付枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の遊技領域５ａおよび遊技盤取付枠３の前面部分を開閉することができる。ガラス枠４の上部寄りの略中央部分には、前後方向（手前側奥側方向）に開口する開口部８（窓部）が形成され、開口部８を後方から塞ぐように透明部材８ａ（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、開口部８および透明部材８ａを介して遊技領域５ａを視認可能としている。ガラス枠４の開口部８の周囲には、スピーカ９と、複数の装飾ＬＥＤを有する枠ランプ１０と、付与条件の成立に基づいて払い出された遊技球等の遊技球を貯留するための上皿１１と、上皿１１に入りきらずに溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿（図示なし）と、遊技球を発射させるための操作が可能なレバー１３とが設けられている。また、図１には記載しないが、遊技盤５には、複数の盤ランプ１０ａ（図４参照）が設けられている。

【００１６】

スピーカ９は、ガラス枠４の上部の２箇所に間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声等）による演出を行うようになっている。また、枠ランプ１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠ランプ１０は、ガラス枠４の開放や払出装置９５（図３参照）から遊技球を払い出すことができない払出異常が発生した場合に点灯／点滅する。

【００１７】

上皿１１は、その底面がレバー１３の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド（図示なし）が設けられている。上皿１１に貯留された遊技球が流下して球送りソレノイドに到達すると、球送りソレノイドの動作によって遊技球が１個ずつ遊技盤取付枠３側に向けて送り出される。また、上皿１１の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作等を行うための入力装置として機能する演出ボタン１６と十字キー１８が左右に並べて設けられている。さらに、上皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出ボタン２０が設けられている。

【００１８】

演出ボタン１６は、遊技者等が決定操作等の入力操作を行うことが可能であり、演出ボタン１６の操作を検出するための演出ボタン検出スイッチ（図示なし）と、演出ボタン１６を通常状態と通常状態よりも上方に位置する突出状態とに変化させるためのボタン駆動モータ（図示なし）及び演出ボタン１６を通常状態と所定態様で振動する振動状態とに変化させるためのボタン振動モータを備えたボタン駆動装置（図示なし）、及び、演出ボタン１６を消灯状態と所定態様で発光する点灯（又は点滅）状態とに変化させるための演出ボタン発光ＬＥＤ（図示なし）が設けられている。

【００１９】

十字キー１８は、遊技者等が選択操作等の入力操作を行うことが可能であり、上ボタン、下ボタン、左ボタンおよび右ボタンと、十字キー１９の操作を検出するための十字キー検出スイッチ（図示なし）が設けられている。

【００２０】

なお、本実施形態においては、ボタン駆動装置により演出ボタン１６を振動させる構成としたが、例えば、演出ボタン１６以外に別の操作手段（例えば、遊技者が入力操作可能な演出レバー）を設けた場合、当該演出レバーも振動するようにしてもよい。また、十字キー１８が振動するようにしてもよいし、さらには、操作手段に限らず、遊技者が触れることが可能な位置に設けられた装飾部材（例えば、キャラクタを模したもの）が振動するようにしてもよい。

【００２１】

貸出ボタン２０は、操作されると遊技機１に並設される球貸機（図示なし）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われる。

【００２２】
上皿１１と下皿（図示なし）との間には、上皿１１に入りきらない遊技球を受け入れて下皿に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿に遊技球が満杯となる皿満杯エラーの発生を検出する満杯検出スイッチ（図示なし）が設けられ、満杯検出スイッチによって下皿の満杯が検出されている間は払出装置９５（図３参照）による遊技球の払い出しが停止される。
【００２３】
レバー１３は、回動可能に設けられた発射ハンドル１５と、発射ハンドル１５に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ（図示なし）と、発射ハンドル１５の回動角度によって抵抗値が変化して遊技球の発射速度を変化させる可変抵抗器からなる発射ボリューム（図示なし）が設けられている。タッチセンサによって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド（図示なし）が作動して遊技球が１個ずつ送り出される。
【００２４】
遊技盤取付枠３には、遊技盤５を取り付けるための遊技盤取付部（図示なし）と、遊技球を遊技領域５ａに向けて発射するための発射装置２６と、遊技盤取付枠３及びガラス枠４を閉鎖状態にロックするためのロック機構２７と、ガラス枠４の開放（開閉）を検出するための開放検出スイッチ（図示なし）が設けられている。
【００２５】
遊技盤取付部は、遊技盤取付枠３の上部寄りの略中央に前方が開口する凹室状に形成され、遊技盤５を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部の凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤５の裏面側に設けられる各種装置等が遊技機１の後方に臨む。
【００２６】
発射装置２６は、遊技球を発射するための打出部材と、打出部材を駆動するための発射用ソレノイド（図示なし）と、打出部材から遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レールと、発射レールの傾斜下端部となる発射位置に遊技球を停留させるストッパーが設けられている。そして、球送りソレノイドによって発射位置に送り出された遊技球を打出部材の動作によって遊技領域５ａに向けて打ち出す。
【００２７】
ロック機構２７は、遊技盤取付部の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠４の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると遊技盤取付枠３のロックが解除されて遊技盤取付枠３が開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠４のロックが解除されてガラス枠４が開閉可能となる。
【００２８】
遊技盤５の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール３５及び外側レール３６が設けられており、この内側レール３５および外側レール３６によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域５ａが形成される。また、内側レール３５と外側レール３６との間には、発射装置２６により発射された遊技球を遊技領域５ａの上流部に案内する発射球案内路３８が形成されている。また、遊技領域５ａの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠３の回収部）に導くためのアウト口３９が形成されている。遊技領域５ａの略中央には、内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠４０（センターケース）が設けられ、飾り枠４０によって遊技領域５ａが、第１の発射強さで発射された遊技球が流下する左側遊技領域と第１の発射強さよりも強い第２の発射強さで発射された遊技球が流下する右側遊技領域とに分けられ、左側遊技領域と右側遊技領域とは飾り枠４０の下方で繋がっている。
【００２９】
飾り枠４０の左側部には、左側遊技領域を流下する遊技球を飾り枠４０の内部に導入するワープ装置４１が設けられ、飾り枠４０の下部には、ワープ装置４１により飾り枠４０

の内部に導かれた遊技球を飾り枠４０の下方に流下させるステージ部４２が設けられている。また、飾り枠４０の左寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な３つの普通入賞口（一般入賞口）４３が設けられており、飾り枠４０の右寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な１つの普通入賞口４３が設けられている。普通入賞口４３に入賞（入球）した遊技球が普通入賞口スイッチ４３ａ（図４参照）によって検出される（付与条件が成立する）と、所定個数（例えば５個）の遊技球が払出装置９５（図３参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿１１に払い出される。

【００３０】

ステージ部４２の下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第１始動口４５（第１特別図柄の始動入賞領域）が設けられており、第１始動口４５に入賞（入球）した遊技球が第１始動口スイッチ４５ａで検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば３個）が払出装置９５（図３参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿１１に払い出される。また、特別遊技（大当り遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与される。

【００３１】

飾り枠４０の下方であって第１始動口４５の右斜め下方には、所定条件の成立に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能又は困難な閉状態から遊技球の入賞が可能又は容易な開状態に切替可能な可変始動部４６が設けられている。可変始動部４６は、上面が左右方向（図１中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な開閉部材４８と、開閉部材４８の直下で上方に向けて開口する第２始動口４７（第２特別図柄の始動入賞領域）と、第２始動口４７に入賞（入球）した遊技球を検出する第２始動口スイッチ４７ａ（図４参照）と、第２始動口開閉部材４８を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第２始動口４７を閉状態に変換すると共に、第２始動口開閉部材４８を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第２始動口４７を開状態に変換するための第２始動口開閉部４８ｂ（ソレノイド）が設けられている。そして、第２始動口４７に遊技球が入賞して第２始動口スイッチ４７ａで検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば２個）が払出装置９５（図３参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿１１に払い出される。また、特別遊技（大当り遊技）を実行するか否かの大当り判定（抽選）を行うための権利が付与される。

【００３２】

飾り枠４０の右側となる右側遊技領域には、遊技球が常時通過可能なゲート４４（普図始動領域）が設けられており、ゲート４４を通過した遊技球がゲートスイッチ４４ａで検出されると、賞球は付与されないが、第２始動口４７を開放するための普通図柄抽選が実行される。

【００３３】

ゲート４４の下方には、所定条件の成立（大当り判定で大当りと判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態から入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な第１可変入賞部４９（第１可変入賞装置）が設けられている。

【００３４】

第１可変入賞部４９は、上面が左右方向（図中右側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な開閉部材５１と、開閉部材５１の直下で上方に向けて開口する第１大入賞口５０（入賞領域）と、第１大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球を検出する第１大入賞口スイッチ５０ａと、開閉部材５１を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第１大入賞口５０を閉状態に変化させると共に、開閉部材５１を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第１大入賞口５０を開状態に変化させるための第１大入賞口開閉部５１ｂ（図４参照）が設けられている。そして、大当り遊技中に開閉部材５１が後方に移動して第１大入賞口５０が閉状態から開状態に変化されると、開閉部材５１の上面を流下していた遊技球や第１大入賞口５０に到達した遊技球が第１大入賞口５０に遊技球が入賞して第１大入賞口スイッチ５０ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば１０個）の遊技球が払出装置９５（図３参照）から賞球として上皿

１１に払い出される。
【００３５】
第１可変入賞部４９は、図２に示すように、内部が視認可能となるように半透明であり、内部に、案内部材２２０、開閉部材２２１、案内部材２２２及び排出口２２３が設けられる。案内部材２２０及び案内部材２２２は固定されている一方で、開閉部材２２１は特定領域開閉部１５０（図２に図示なし）により前後方向（手前側奥行側）に移動可能である。開閉部材２２１の直下には特定領域２２４が設けられており、特定領域２２４を通過する遊技球は特定領域スイッチ１５１（図２に図示なし）により検出される。図２では、遊技者に視認できるように、特定領域２２４に「Ｖ」のマークが描かれている。開閉部材２２１が前方に向けて移動した閉状態の場合、第１大入賞口５０に入賞して第１大入賞口スイッチ５０ａ（図２に図示なし）に検出された遊技球は、案内部材２２０、開閉部材２２１及び案内部材２２２によって流下して、特定領域２２４を通過することなく排出口２２３に入る。一方、開閉部材２２１が後方に向けて移動した開状態の場合、第１大入賞口５０に入賞して第１大入賞口スイッチ５０ａ（図２に図示なし）に検出された遊技球は、高確率で、特定領域２２４を通過してから排出口２２３に入る。後述するが、特別図柄抽選で小当りに当選した場合には、小当り遊技が行われて開閉部材５１及び開閉部材２２１が開放されて遊技球が特定領域２２４を通過可能となる。そして、小当り遊技中に特定領域２２４を遊技球が通過すると、大当り（第２種大当り）が発生して大当り遊技が行われる。なお、特別図柄抽選の大当りは、第１種大当りである。
【００３６】
第１可変入賞部４９の下方には、所定条件の成立（大当り発生と判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能又は困難な閉状態から入賞が可能又は容易な開状態に切替可能な第２可変入賞部５５が設けられている。
【００３７】
第２可変入賞部５５（第２可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な開閉部材５７と、開閉部材５７の直下で上方に向けて開口する第２大入賞口５６（入賞領域）と、第２大入賞口５６に入賞（入球）した遊技球を検出する第２大入賞口スイッチ５６ａと、開閉部材５７を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第２大入賞口５６を閉状態に変換すると共に、開閉部材５７を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第２大入賞口５６を開状態に変化させるための第２大入賞口開閉部５７ｂ（ソレノイド）が設けられている。そして、大当り遊技中に開閉部材５７が後方に移動して第２大入賞口５６が閉状態から開状態に変化すると、開閉部材５７の上面を流下していた遊技球や第２大入賞口５６に到達した遊技球が第２大入賞口５６に入賞して第２大入賞口スイッチ５６ａで検出され、所定個数の遊技球（例えば１０個）の遊技球が払出装置９５（図３参照）から賞球として上皿１１に払い出される。
【００３８】
なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠４０の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置４１に流入してからステージ部４２を介して流下し、飾り枠４０の下方に設けられる３つの普通入賞口４３、第１始動口４５の何れかに入賞するか、アウト口３９に流入することになる。そのため、右側遊技領域に設けられるゲート４４、普通入賞口４３、第１可変入賞部４９（第１大入賞口５０）及び第２可変入賞部５５（第２大入賞口５６）に入賞（通過）することはない。また、右側遊技領域に発射された遊技球は、上流流路９１ａを経由して流下し、右側遊技領域に設けられる１つの普通入賞口４３、可変始動部４６（第２始動口４７）、第１可変入賞部４９（第１大入賞口５０）、第２可変入賞部５５（第２大入賞口５６）の何れかに入賞するか、アウト口３９に流入することになる。そのため、左側遊技領域に設けられる普通入賞口４３、第１始動口４５に入賞することはない。
【００３９】
遊技盤５の裏側には、普通入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、第１大入賞

口５０及び第２大入賞口５６に入賞した遊技球、及び、アウト口３９に流入した遊技球等からなるアウト球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球スイッチ（図示なし）が設けられている。アウト球スイッチで検出された遊技球は遊技機１の裏面側の排出口から遊技機１の外部（島設備）に排出されることになる。

【００４０】

遊技領域５ａの外側には、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１及び普通図柄表示器６２からなる図柄表示装置と、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４及び普通図柄保留表示器６５からなる保留表示装置と、ラウンド数表示器６６と、右打ち表示器６７と、状態確認表示器６８とからなるメイン情報表示器５９が設けられている。このメイン情報表示器５９については、基本的にはＬＥＤによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。

【００４１】

第１特別図柄表示器６０は、第１始動口４５への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第１特別図柄の大当り判定の結果（特別図柄抽選の結果）を表示（報知）するための可変表示器である。第２特別図柄表示器６１は、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第２特別図柄の大当り判定の結果（特別図柄抽選の結果）を表示（報知）するための可変表示器である。普通図柄表示器６２は、ゲート４４への遊技球の通過（入球）に基づき行われる普通図柄の当り判定の結果（普通図柄抽選の結果）を表示（報知）するための可変表示器である。大当り判定とは、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに判定情報（大当り判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した判定情報に基づいて大当り遊技を実行するか否か等を判定するものである。そして、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき大当り判定が行われると、第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第１特別図柄の停止表示が行われる。また、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき大当り判定が行われると、第２特別図柄表示器６１で第２特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する第２特別図柄の停止表示が行われる。

【００４２】

普通図柄表示器６２は、普通図柄の変動表示においてＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、普通図柄抽選の結果を報知する態様でＬＥＤが点灯する。

【００４３】

なお、第１特別図柄表示器６０及び／又は第２特別図柄表示器６１は、７セグメントのＬＥＤで構成することができる。例えば、大当たり判定で大当たりと判定された場合には、「３」や「７」等の数字を停止表示し、ハズレと判定された場合には、「－」を停止表示するようにし、変動表示中にあっては消灯と「－」とを繰り返すようにするとよい。

【００４４】

第１特別図柄保留表示器６３は、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される判定情報（第１保留）の個数である第１保留数（Ｕ１）を表示するためのものであり、第１保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第１保留は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。第２特別図柄保留表示器６４は、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される判定情報（第２保留）の個数である第２保留数（Ｕ２）を表示するためのものであり、第２保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第２保留は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、第２保留を記憶しないようにしてもよい。普通図柄保留表示器６５は、ゲート４４に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される判定情報（普図保留）の個数である普図保留数を表示するためのものであり、普図保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよいし、普図保留

を記憶しないようにしてもよい。

【００４５】

ラウンド数表示器６６は、大当り状態（特別遊技）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当り遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でＬＥＤの点灯を開始し、大当り遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当り遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が４回の大当り遊技であれば、最も左のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１０回の大当たり遊技であれば、全てのＬＥＤが点灯する。

【００４６】

右打ち表示器６７は、大当り遊技中や時短遊技状態中等において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当り遊技中や時短遊技状態中等にＬＥＤが点灯する。

【００４７】

状態確認表示器６８は、特別図柄抽選の当選確率の設定値を変更するための設定変更モード、又は、当該設定値を確認するための設定確認モードに設定されていることを示すためのものである。遊技機１において、特別図柄抽選の当選確率は、遊技店により複数の当選確率のうちから設定値として何れか１つを設定可能である。設定変更モード又は設定確認モードに移行するとＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード又は設定確認モードが終了するとＬＥＤを消灯する。このように、状態確認表示器６８が遊技機の正面（表面）に設けられているので、遊技店は設定変更モード又は設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。なお、状態確認表示器６８の設置位置は遊技機１の正面（表面）であればよく、その他の場所に設置してもよい。

【００４８】

遊技領域５ａの内側には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、サブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示器８０が設けられている。サブ情報表示器８０は、基本的にはＬＥＤによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。なお、サブ情報表示器８０には、上記した状態確認表示器６８のような設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。

【００４９】

サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２は、第２特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、それぞれ１個のＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定周期（１秒）で点滅（０．５秒点灯→０．５秒消灯）し、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。なお、サブ第１変動表示器８１やサブ第２変動表示器８２で特別図柄の大当り判定の結果を報知するようにしてもよい。この場合には、大当りの場合にはＬＥＤが点灯し、ハズレの場合にはＬＥＤが消灯するようにするとよい。

【００５０】

サブ第１保留表示器８３は、第１保留情報の個数（第１保留数）を表示するためのものであり、サブ第２保留表示器８４は、第２保留情報の個数（第２保留数）を表示するためのものであり、それぞれ２個のＬＥＤによって構成されている。そして、保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、保留数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００５１】

サブ普図変動表示器８５は、普通図柄抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽

選の結果を示す態様（当りの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【００５２】

サブ普図保留表示器８６は、普図保留記憶の個数（普図保留数）を表示するためのものであり、２個のＬＥＤによって構成されている。そして、普図保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、普図保留数が「２」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、普図保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００５３】

サブ右打ち表示器８７は、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すためのものであり、１個のＬＥＤによって構成されている。そして、大当り遊技中及び時短遊技状態中等にＬＥＤが点灯し、それ以外の遊技状態でＬＥＤが消灯する。

【００５４】

飾り枠４０の内側に画成される演出空間４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなるメイン画像表示部７０が設けられ、演出空間４０ａの下部であってメイン画像表示部７０の前方には、メイン画像表示部７０よりもサイズが小さく形成された液晶表示ディスプレイからなるサブ画像表示部７１が設けられる。演出空間４０ａの上部には、動作演出やランプ演出を実行するための可動役物７３３が設けられる。なお、メイン画像表示部７０およびサブ画像表示部７１を総称して、画像表示部という場合がある。

【００５５】

メイン画像表示部７０及びサブ画像表示部７１では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示の非実行中に行われる客待ちデモ演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる装飾図柄（演出図柄）の変動表示を伴う報知演出（変動演出）や、大当り遊技の実行中に行われる大当り遊技演出等がある。また、サブ画像表示部７１は、メイン画像表示部７０で変動演出の実行中にソレノイドやモータ等によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。なお、サブ画像表示部７１は必ずしも設ける必要はなく、例えば、サブ画像表示部７１が設けられた位置に、ランプ発光および移動等の動作を行う可動役物を設けてもよい。

【００５６】

遊技盤取付枠３及び遊技盤５の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための払出装置９５、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置９５に供給する遊技球貯留部９６、メイン制御部１００を構成する主制御基板を内蔵した主制御装置１１０Ａと、払出制御部３００及び発射制御部２００を構成する払出制御基板を内蔵した払出制御装置１２０Ａと、演出制御部４００、画像音響制御部５００及びランプ制御部６００を構成する演出制御基板を内蔵した演出制御装置１３０Ａと、電源基板を内蔵した電源装置１６０Ａ、遊技機の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技に関する情報を出力するための遊技情報出力端子板９０等が設けられている。

【００５７】

また、主制御装置の上部及び演出制御装置の全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材２３が設けられており、演出制御装置１３０Ａには、カバー部材２３に覆われるようにスピーカ９から出力される演出音等の音量や表示装置（メイン画像表示部、サブ画像表示部）や各種照明装置（枠ランプ１０等）の光量の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ２２が設けられている。また、切替スイッチ２２の近傍には、図３には記載しないが、背面キー１７０（図４参照）が設けられている。背面キー１７０は、切替スイッチ２２によって音量を調整する調整モードとなっている場合には、遊技店の店員等によって遊

技盤５の裏側から、スピーカ９から出力される音量を調整することができる。また、背面キー１７０は、切替スイッチ２２によって光量を調整する調整モードとなっている場合には、遊技店の店員等によって遊技盤５の裏側から、各種照明装置（例えば枠ランプ１０）等の光量を調整（通常の光量とそれより暗い光量の何れかに設定）することができる。

【００５８】

主制御基板の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなるメイン制御部１００、メイン制御部１００のＲＡＭ１０３の記憶内容をクリア又は遊技の有利度合い（特別図柄抽選の当選確率）を設定する設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａ、遊技機の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器１１３、その他の電子部品等が実装されている。

【００５９】

情報表示器１１３は、左右方向に並べられた４つの７セグメント表示器で構成されている。そして、左から２つの７セグメント表示器によって性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、右から２つの７セグメント表示器によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている。

【００６０】

［パチンコ遊技機１の制御装置の構成］

次に、図４を参照して、遊技機１における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図４は、遊技機１に設けられた制御装置の主要な構成の一例を示すブロック図である。

【００６１】

図４において、遊技機１の制御装置は、メイン制御部１００、発射制御部２００、払出制御部３００、演出制御部４００、画像音響制御部５００、およびランプ制御部６００等を備えている。

【００６２】

メイン制御部１００は、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ；中央処理装置）１０１、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０２、およびＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）１０３を備えている。ＣＰＵ１０１は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ１０２には、ＣＰＵ１０１により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。ＲＡＭ１０３は、ＣＰＵ１０１の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部１００の主な機能について説明する。

【００６３】

メイン制御部１００は、第１始動口４５または第２始動口４７に遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当り抽選）を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部４００に送る。

【００６４】

メイン制御部１００は、可変始動部４６の開閉部材４８が開状態となる開時間や開閉部材４８が開閉する回数、さらには開閉部材４８が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部１００は、遊技球が第１始動口４５へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第２始動口４７へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート４４を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部４００に送る。

【００６５】

メイン制御部１００は、特別図柄抽選の結果（大当り又は小当りの当選）に応じて、大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部１００は、所定条件（例えば、２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで、大入賞口（第１大入賞口５０又は第２大入賞口５６）が開状態となるラウンドを

所定回数（例えば、１５回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部１００は、大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）が開閉する開閉時間間隔を制御する。

【００６６】

メイン制御部１００は、特別図柄抽選で小当りに当選した場合、第１可変入賞部４９（小当りの当選によって開状態となった第１大入賞口５０）の内部の開閉部材２２１を閉状態から開状態にして特定領域２２４を遊技球が通過可能な状態にする（図２参照）。そして、この場合において、特定領域２２４を遊技球が通過すると、メイン制御部１００は、大当りを発生させる。

【００６７】

メイン制御部１００は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄がメイン情報表示器５９に変動表示されてから停止表示される時間と言ってもよい）、可変始動部４６の開閉動作等を変化させる。

【００６８】

メイン制御部１００は、第１始動口４５、第２始動口４７、大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）、および普通入賞口４３に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて１つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部３００に対して指示する。なお、メイン制御部１００は、ゲート４４を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部３００に指示しない。払出制御部３００がメイン制御部１００の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部３００から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部１００へ送られる。そして、メイン制御部１００は、払出制御部３００から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

【００６９】

メイン制御部１００は、特別図柄抽選の結果、普通図柄抽選の結果、特別図柄抽選の保留数、普通図柄抽選の保留数、大当り遊技のラウンド数等を遊技者に表示（報知）する。また、メイン制御部１００は、遊技機の実性能を把握可能とする性能情報や、遊技の有利度合い（特別図柄抽選の当選確率）を設定する設定値を主制御基板の表面において表示する。また、メイン制御部１００は、遊技店の店員等の操作に応じて、ＲＡＭ１０３の記憶内容をクリアし、又、上記した設定値として、予め定められた複数の固定値の何れかを設定する。また、メイン制御部１００は、遊技店の店員等の操作に応じて、上記した設定値を変更可能な設定変更モードや、上記した設定値の設定状況を確認可能な設定確認モードに移行させる。また、メイン制御部１００は、遊技機の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技に関する情報を出力する。

【００７０】

上述した機能を実現するために、メイン制御部１００には、第１始動口スイッチ４５ａ、第２始動口スイッチ４７ａ、第２始動口開閉部４８ｂ、ゲートスイッチ４４ａ、第１大入賞口スイッチ５０ａ、第２大入賞口スイッチ５６ａ、第１大入賞口開閉部５１ｂ、第２大入賞口開閉部５７ｂ、特定領域スイッチ１５１、特定領域開閉部１５０、普通入賞口スイッチ４３ａ、メイン情報表示器５９（図１参照）、情報表示器１１３、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、遊技情報出力端子板９０が接続されている。

【００７１】

第１始動口スイッチ４５ａは、第１始動口４５へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。第２始動口スイッチ４７ａは、第２始動口４７へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。第２始動口開閉部４８ｂは、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、可変始動部４６の開閉部材４８を開閉する。ゲートスイッチ４４ａは、ゲート４４を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。第１大入賞口スイッチ５０ａは、第１大入賞口５０へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。第１大入賞口開閉部５１ｂは、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、第１大入賞口５０を開閉する。第２大入賞口スイッチ５６ａは、第２大入賞口５６へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン

制御部１００へ送る。第２大入賞口開閉部５７ｂは、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、第２大入賞口５６を開閉する。特定領域スイッチ１５１は、特定領域２２４（図２参照）を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。特定領域開閉部１５０は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、特定領域２２４（開閉部材２２１）を開閉する。普通入賞口スイッチ４３ａは、普通入賞口４３へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。メイン情報表示器５９は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、特別図柄抽選の結果、普通図柄抽選の結果、特別図柄抽選の保留数、普通図柄抽選の保留数、大当り遊技のラウンド数等を表示（報知）する。情報表示器１１３は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、遊技機の実性能を把握可能とする性能情報や、遊技の有利度合い（特別図柄抽選の当選確率）を設定する設定値を（主制御基板の表面において）表示する。ＲＷＭクリアスイッチ１１３ａは、遊技店の店員等の操作に応じて、ＲＡＭ１０３の記憶内容をクリアするための信号や、上記した設定値を設定するための信号をメイン制御部１００へ送る。設定キースイッチ１１２ａは、上記した設定値を変更可能な設定変更モードや、上記した設定値の設定状況を確認可能な設定確認モードに移行させるための信号をメイン制御部１００へ送る。遊技情報出力端子板９０は、遊技機１の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技に関する情報を出力する。

【００７２】

発射制御部２００は、ＣＰＵ２０１、ＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３を備えている。ＣＰＵ２０１は、発射装置２６に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ２０２は、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ２０３は、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられる。

【００７３】

レバー１３は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー１３は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部２００に出力する。発射制御部２００は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置２６の発射動作を制御する。例えば、発射制御部２００は、レバー１３の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置２６の動作を制御する。発射制御部２００は、レバー１３に設けられた停止ボタン（図示なし）が押下された信号が出力された場合、発射装置２６が遊技球を発射する動作を停止させる。

【００７４】

払出制御部３００は、ＣＰＵ３０１、ＲＯＭ３０２、およびＲＡＭ３０３を備えている。ＣＰＵ３０１は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ３０２は、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ３０３は、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられる。

【００７５】

払出制御部３００は、メイン制御部１００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部３００は、メイン制御部１００から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出装置９５を制御する。

【００７６】

演出制御部４００は、ＣＰＵ４０１、ＲＯＭ４０２、ＲＡＭ４０３、およびＲＴＣ（リアルタイムクロック）４０４を備えている。また、演出制御部４００には、遊技者によって操作される十字キー１８が接続され、演出制御部４００は、遊技者による十字キー１８の操作に応じて十字キー１８から出力される操作データを取得する。また、演出制御部４００は、ランプ制御部６００を介して演出ボタン１６から出力される操作データを取得する。ＣＰＵ４０１は、演出を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ４０２は、ＣＰＵ４０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ４０３は、ＣＰＵ４０１の作業用メモリ等として用いられる。ＲＴＣ４０４は、現時点の日時を計測する。

【００７７】
演出制御部４００は、メイン制御部１００から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部４００は、遊技者によって演出ボタン１６または十字キー１８が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。
【００７８】
画像音響制御部５００は、ＣＰＵ５０１、ＲＯＭ５０２、ＲＡＭ５０３を備えている。ＣＰＵ５０１は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ５０２は、ＣＰＵ５０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の作業用メモリ等として用いられる。
【００７９】
画像音響制御部５００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、画像表示部（メイン画像表示部７０、サブ画像表示部７１）に表示する画像およびスピーカ９から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部５００のＲＯＭ５０２には、特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留アイコン、および各種背景画像等を、画像表示部に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部５００のＲＯＭ５０２には、画像表示部に表示される画像と連動させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ９から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、ＲＯＭ５０２に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ５０１は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ／アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部４００から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、ＣＰＵ５０１は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部に表示する。また、ＣＰＵ５０１は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ９から出力する。また、画像音響制御部５００は、背面キー１７０が操作されたことによる信号に応じて、スピーカ９から出力される音量を調整する。
【００８０】
ランプ制御部６００は、ＣＰＵ６０１、ＲＯＭ６０２、およびＲＡＭ６０３を備えている。ＣＰＵ６０１は、盤ランプ１０ａ、枠ランプ１０、演出ボタン１６、可動役物７３、及びサブ情報表示器８０を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ６０２は、ＣＰＵ６０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ６０３は、ＣＰＵ６０１の作業用メモリ等として用いられる。
【００８１】
ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ１０ａ、枠ランプ１０、演出ボタン１６および可動役物７３の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、演出ボタン１６および可動役物７３の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部６００のＲＯＭ６０２には、演出制御部４００により設定される演出内容に応じた盤ランプ１０ａ等での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。ＣＰＵ６０１は、ＲＯＭ６０２に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ６０１は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ１０ａ等の発光を制御する。また、ＲＯＭ６０２には、演出制御部４００により設定される演出内容に応じた演出ボタン１６および可動役物７３の動作パターンデータが記憶されている。ＣＰＵ６０１は、ＲＯＭ６０２に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ６０１は、読み出した動作パターンデータに基づいて、演出ボタン１６および可動役物７３の動作

を制御する。また、ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、サブ演出表示器８０の表示（点灯等）を制御する。

【００８２】

また、ランプ制御部６００は、背面キー１７０が操作されたことによる信号に応じて、盤ランプ１０ａ、枠ランプ１０、演出ボタン１６および可動役物７３のランプ（ＬＥＤ）の光量を調整する。

【００８３】

また、ランプ制御部６００には、遊技者によって操作される演出ボタン１６が接続され、ランプ制御部６００は、遊技者による演出ボタン１６の操作に応じて演出ボタン１６から出力される操作データを取得して、当該操作データを演出制御部４００に伝達する。

【００８４】

なお、演出制御部４００は、ランプ制御部６００から伝達される演出ボタン１６の操作データ、および十字キー１８から出力された操作データに基づいて、画像音響制御部５００に対して、演出ボタン１６および十字キー１８の操作状態を通知する。ここで、演出ボタン１６および十字キー１８の操作状態とは、操作が行われているか否かや、どのような操作が行われているか（例えば、演出ボタン１６の長押しや、十字キー１８左方向キーの押下）等を含む情報である。したがって、例えば演出ボタン１６が遊技者によって操作された場合、ランプ制御部６００によって検出された演出ボタン１６の操作状態が、演出制御部４００を介して画像音響制御部５００に伝達される。このため、画像音響制御部５００は、演出制御部４００から伝達される演出ボタン１６等の操作状態に基づいて、演出内容等を変化させることもできる。また、演出制御部４００は、ランプ制御部６００から伝達される演出ボタン１６の操作データに応じて、ランプ制御部６００にコマンドを送信して可動役物７３を動作させて可動役物演出を実行することもできる。

【００８５】

［本実施形態における遊技状態の概要］

次に、本実施形態における遊技機１の遊技状態について説明する。遊技機１の遊技状態としては、低確状態、時短状態、非時短状態が少なくとも存在する。低確状態は、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば１／３００）に設定されている遊技状態である。なお、本実施形態における遊技機１には、特別図柄抽選の当選確率が低確状態よりも高確率（例えば１／５０）に設定される高確状態は設けられていない。

【００８６】

非時短状態は、特別図柄抽選の実行時間が通常の時間となる遊技状態であり、又、普通図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば１／１０）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合であっても可変始動部４６が短時間（例えば０．１０秒間を１回）しか開放制御されない遊技状態である。このため、非時短状態は、第２始動口４７に遊技球が入球し難い遊技状態である。

【００８７】

時短状態は、特別図柄抽選の実行時間が、非時短状態よりも短縮されることとなる遊技状態であり、又、普通図柄抽選の当選確率が非電サポ状態よりも高確率（例えば１０／１０）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合に可変始動部４６が長時間（例えば２．００秒間を３回）開放されるように制御される遊技状態である。このため、時短状態は、可変始動部４６が頻繁に長時間開放されて第２始動口４７に遊技球が頻繁に入球（入賞）し易く、非時短状態に比べて遊技球の消費を抑えつつ短時間で多数の特別図柄抽選を実行できる遊技状態である。

【００８８】

本実施形態では、低確状態かつ非時短状態に制御される遊技状態を低確非時短遊技状態（「通常遊技状態」という場合がある）といい、低確状態かつ時短状態に制御される遊技状態を低確時短遊技状態（「時短遊技状態」という場合がある）という。また、上記したように、本実施形態では、高確状態を設けていないので、高確状態かつ時短状態に制御される高確時短遊技状態（確変遊技状態）には制御されない。なお、大当り遊技中は通常遊

技状態で制御されることになるが、大当り遊技が実行されているので、大当り遊技中は大当り遊技状態で制御されていると考えてもよい。

【００８９】

次に、図５を参照して、上述した「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の詳細について説明する。従来の遊技機では、図５の（イ）および（ニ）のルートで「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」から「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するのが主流である。本実施形態においては、この従来の（イ）および（ニ）のルートの他に、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」への移行ルートを設けている。具体的には、図５の（ロ）で示すように、通常遊技状態において所定条件の成立が発生すると、大当たり遊技を経ることなく「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する。

【００９０】

「所定条件の成立」の一例として、起点から実行された特別図柄の変動表示の回数がＮ回に達したことが挙げられる。例えば、ＲＡＭ１０３に、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」における特別図柄の変動表示の回数を計数記憶する領域を設けて、当該領域で計数記憶する回数がＮ回に達すると、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」から「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するようにしている。

【００９１】

「Ｎ回」は、特別図柄抽選の当選確率を設定する設定値毎に、任意の回数を設定することができる。例えば、特別図柄抽選の当選確率が「１／１９９」であれば、Ｎ回として「５００」回程度を設定することができ、特別図柄抽選の当選確率が「１／３１９」であれば、Ｎ回として「９００」回程度を設定することができる。

【００９２】

「起点」は、一例として、例えば、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａが操作されてＲＡＭ１０３の記憶情報（特別図柄抽選の実行回数や大当り回数等の情報）がクリアされるＲＷＭクリアが行われた状態が挙げられる。また、例えば、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の終了時、つまり、図５における（ホ）の状態が挙げられる。

【００９３】

「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数は、図５の（ニ）で移行した場合、例えば１００回である。一方で、図５の（ロ）で移行した場合、例えば１０００回である。つまり、大当り遊技を経て移行する場合における上限回数よりも、大当り遊技を経ずに所定条件の成立を経て移行する場合の方が、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数が多い関係になっている。

【００９４】

これにより、遊技者に対して、遊技を行うか否かの判断材料を与えることができ、闇雲に遊技を行ってしまうような遊技者を減らすことができる。また、例えば、Ｎ回が９００回程度である場合、長く大当りが得られなかった遊技者に対して救済的に措置を与えることができるので、遊技離れ等の防止に繋がる。なお、Ｎ回の回数については、雑誌等を通じて遊技者が容易に把握できるようにすればよい。また、所定条件の成立で「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する場合、大当り遊技を経て「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する場合よりも、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数が多くなるので、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」を積極的に遊技してみようと思わせることができ、遊技機の稼働を向上させることができる。

【００９５】

なお、「所定条件の成立」について、「Ｎ回」までの回転数を積極的に報知するようにしてもよい。例えば、「あと○○回転で△△状態突入！」といったような報知（表示）をメイン画像表示部７０等で行うようにしてもよい。一方で、積極的な報知は行わずに示唆に留めるようにしてもよい。例えば、「Ｎ回」が近い回転数になると、特別な演出態様（背景、モード）とすることで、「Ｎ回」に近づいていることを示唆するようにしてもよい。

【００９６】

次に、パチンコ遊技機１が実行する処理フローについて説明する。

【００９７】
［メイン制御部１００によるメイン処理］
まず、図６を参照しつつ、メイン制御部１００によって実行されるメイン処理について説明する。なお、このメイン処理は、遊技機１の電源が投入されると開始され、メイン制御部１００が起動している間、継続的に実行される。
【００９８】
図６のステップＳ９０１において、まず、ＣＰＵ１０１は、例えば２０００ｍｓ待機して、処理はステップＳ９０２に移る。なお、図示していないが、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、遊技機１の電源が投入されると、待機処理を行うことなく、メイン制御部１００からの信号を受信可能な状態となる。つまり、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１よりも先に、処理を開始できる状態となる。
【００９９】
ステップＳ９０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３へのアクセスが可能となり、処理はステップＳ９０３に移る。
【０１００】
ステップＳ９０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１１１ａが「ＯＮ」であるか否かを判定する。ステップＳ９０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０７に移る。
【０１０１】
ステップＳ９０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアを行う。ここで、ＲＡＭクリアは、公知の技術であるため詳細な説明は省略するが、ＲＡＭ１０３に格納されている各種情報（遊技状態を示す情報や特別図柄抽選の実行回数の情報等）を所定の初期状態とすることである。その後、処理はステップＳ９０５に移る。
【０１０２】
ステップＳ９０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリア時の作業領域を設定し、処理はステップＳ９０６に移る。
【０１０３】
ステップＳ９０６において、ＣＰＵ１０１は、周辺部の初期設定を行う。ここで、周辺部とは、演出制御部４００や払出制御部３００等である。周辺部の初期設定は、それぞれの制御部に対して、初期設定の実行を指示する初期設定コマンドを送信することによって行われる。その後、処理はステップＳ９１０に移る。
【０１０４】
ステップＳ９０７において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグが「ＯＮ」であるか否かを判定する。なお、バックアップフラグとは、電源遮断時にバックアップデータの生成が正常に完了した場合、オンになるフラグであり、生成したバックアップデータに関連付けて、当該バックアップデータが有効であることを示すフラグである。ステップＳ９０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０４に移る。
【０１０５】
ステップＳ９０８において、ＣＰＵ１０１は、チェックサムが正常であるか否かを判定する。ステップＳ９０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０４に移る。
【０１０６】
ステップＳ９０９において、ＣＰＵ１０１は、後述する復旧処理（図８参照）を実行し、処理はステップＳ９１０に移る。
【０１０７】
ステップＳ９１０において、ＣＰＵ１０１は、内蔵されているＣＴＣ（タイマカウンタ）の周期（４ｍｓ）を設定する。なお、ＣＰＵ１０１は、ここで設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理（図９参照）を実行する。その後、処理はステップＳ９１１に移る。

【０１０８】
ステップＳ９１１において、ＣＰＵ１０１は、後述する電源遮断監視処理（図７参照）を実行し、処理はステップＳ９１２に移る。
【０１０９】
ステップＳ９１２において、ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理の割り込みを禁止する設定を行い、処理はステップＳ９１３に移る。
【０１１０】
ステップＳ９１３において、ＣＰＵ１０１は、各種の初期値乱数を更新し（カウントアップし）、処理はステップＳ９１４に移る。ここで、初期値乱数とは、後述するタイマ割り込み処理（図９参照）においてカウントアップ更新される各種の乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）の開始値を決定するための乱数であり、各種の乱数に対応して複数の初期値乱数が用意されている。なお、初期値乱数は、所定のＣＴＣの周期（４ｍｓ）ごとに発生するタイマ割込み処理（図９参照）と、その残余時間（つまり、この所定のＣＴＣの周期からタイマ割込み処理に要する処理時間を減じた時間）に処理されるメイン処理（図６参照）の両方でカウントアップ更新され、設定されている乱数の最大値（例えば２９９）に達した後は再び最小値（例えば０）に戻る。また、この残余時間は、ＣＰＵ１０１の処理状況に応じて異なるので、不規則な時間となっており、残余時間で更新される初期値乱数の更新回数も不規則となる。一方、詳細は後述するが、他の各種乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）は、タイマ割込み処理（図９参照）でしか更新されないため、初期値乱数とは乱数更新処理の処理周期が相違する。このように、処理周期が相違することにより、例えば、初期値乱数と大当り乱数の乱数範囲が同じ（例えば０～２９９）であったとしても、大当り乱数の開始値として取得される初期値乱数の値は毎回不規則なものとなる。そのため、大当りを発生させる大当り乱数値が取得されるタイミングを予測することを困難にすることができる。
【０１１１】
ステップＳ９１４において、ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理の割り込みを許可する設定を行い、処理がステップＳ９１１に戻される。つまり、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ９１１～ステップＳ９１４の処理を繰り返し実行する。
【０１１２】
［メイン制御部１００による電源遮断監視処理］
図７は、図６のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートである。図６のステップＳ９１１１において、ＣＰＵ１０１は、割込処理を禁止し、処理はステップＳ９１１２に移る。
【０１１３】
ステップＳ９１１２において、ＣＰＵ１０１は、不図示の電源部から電源遮断信号が入力されたか否かに基づいて、遊技機１に対する電源供給が遮断されたか否かを判定する。ステップＳ９１１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９１１４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９１１３に移る。
【０１１４】
ステップＳ９１１３において、ＣＰＵ１０１は、割込処理を許可し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図６のステップＳ９１２に移る）。
【０１１５】
一方、ステップＳ９１１４において、ＣＰＵ１０１は、ＣＰＵ１０１に対して各種情報が入出力される出力ポートをクリアし、処理はステップＳ９１１５に移る。
【０１１６】
ステップＳ９１１５において、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技機１の遊技状態等に基づいて、バックアップデータをＲＡＭ１０３に作成後、ＲＡＭ１０３の内容からチェックサムを作成してＲＡＭ１０３に格納する。なお、この処理は、メイン制御部１００に供給される電源の電源遮断により電源電圧が低下し始めたことを検出してから（ステップＳ９１１２で「ＹＥＳ」と判定されてから）電源電圧が所定値まで低下するまでの期間に行われる

。この処理によって、電源が遮断される直前の遊技状態情報等がＲＡＭ１０３に記憶される。その後、処理はステップＳ９１１６に移る。

【０１１７】

ステップＳ９１１６において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグを「ＯＮ」に設定し、処理はステップＳ９１１７に移る。

【０１１８】

ステップＳ９１１７において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３へのアクセスを禁止し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図６のステップＳ９１２に移る）。

【０１１９】

［メイン制御部１００による復旧処理］

図８は、図６のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートである。まず、図８のステップＳ９０９１において、ＣＰＵ１０１は、復旧時におけるＲＡＭ１０３の作業領域を設定し、処理はステップＳ９０９２に移る。

【０１２０】

ステップＳ９０９２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３の情報を参照して、電源遮断時における遊技状態や特別図柄抽選の保留数等に関する情報を確認し、当該情報を含めた復旧通知コマンドを演出制御部４００に対して送信する。このように、ＣＰＵ１０１は、遊技機１に対する電源供給が復旧したことを通知するために、電源遮断時の状態を示す復旧通知コマンドを演出制御部４００へ送信する。このステップＳ９０９２の処理により、演出制御部４００は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。

【０１２１】

ステップＳ９０９３において、ＣＰＵ１０１は、周辺部の設定を行い、処理はステップＳ９０９４に移る。

【０１２２】

ステップＳ９０９４において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグを「ＯＦＦ」に設定し、復旧処理を終了する（処理は図６のステップＳ９１０に移る）。

【０１２３】

［メイン制御部のタイマ割り込み処理］

次に、メイン制御部１００において実行されるタイマ割込処理について説明する。図９は、メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図９を参照して、メイン制御部１００において行われるタイマ割込み処理について説明する。メイン制御部１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図９に示す一連の処理を一定時間（４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図９以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部１００で行われる処理は、ＲＯＭ１０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【０１２４】

まず、ステップＳ１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新、および各乱数がカウントアップ更新される際の開始値となるそれぞれの初期値乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類を決定するための乱数である。なお、特別図柄抽選の当選又は落選の判定と、当選した場合の大当りの種類の決定とを合せて、特別図柄抽選と考えてもよい。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図１１のステップＳ４０７の処理で使用される乱数である。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間等を規定する変動パターンを決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動に同期して実行される報知演出（変動演出）の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図１１のステップＳ４０８の処理で使用される。ステップＳ１の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、

それぞれ、１ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップＳ２の始動口スイッチ（ＳＷ）処理やステップＳ３のゲートスイッチ（ＳＷ）処理において各乱数が取得されて、後述するステップＳ４の特別図柄処理やステップＳ５の普通図柄処理で使用される。なお、このステップＳ１の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば変動パターン乱数では２９９）に達した後は再び０に戻る（つまり、循環する）。また、ステップＳ１の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各カウンタは、それぞれ、ループカウンタのカウントが一巡すると、その時点での各乱数に対応する初期値乱数を取得して、当該初期値乱数の値を開始値として、新たにループカウンタのカウントを開始する。なお、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の乱数範囲は、任意に設定すればよいが、それぞれを異なる範囲に設定することで、これらの乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期しないように設定することが好ましい。

【０１２５】

次に、ステップＳ２において、ＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ４５ａ及び第２始動口スイッチ４７ａの状態を監視し、第１始動口４５又は第２始動口４７に遊技球が入賞したと判定した時点で、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１や第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図１０を参照して後に詳述する。

【０１２６】

次に、ステップＳ３において、ＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ４４ａの状態を監視し、ゲート４４を遊技球が通過したと判定された時点で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば４）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップＳ５の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

【０１２７】

次に、ステップＳ４において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選を実行し、第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１に特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄の表示処理や、演出制御部４００へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図１１を参照して後に詳述する。

【０１２８】

次に、ステップＳ５において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ３のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当り乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器６２に普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。具体的には、ＣＰＵ１０１は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、非時短状態では例えば１０秒に設定し、時短状態では例えば０．５秒に短縮する。また、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器６２に表示された普通図柄が所定の当り図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、非時短状態では低確率（例えば１／１０）に設定し、時短状態では高確率（１例えば０／１０）に上昇させる。

【０１２９】

次に、ステップＳ６において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当りした場合）又は特別図柄抽選で小当りに当選したと判定された場合に、大入賞口開閉部（第１大入賞口開閉部５１ｂ、第２大入賞口開閉部５７ｂ）を制御して大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に所定の開閉動作を行わせる大入賞口処理を実行する。また、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中に実行される大当り遊技演出および小当り遊技中に実行される小当り遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部４００に対して送信する。この処理によって、大当り遊技（特別遊技）および小当り遊技が進行され、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。この大入賞口処理については、図１６～図１８を参照して後に詳述する。

【０１３０】

次に、ステップＳ７において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５の普通図柄処理によって普通図柄表示器６２に表示された普通図柄が所定の当り図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、可変始動部４６を作動させる第２始動口開閉処理を実行する。その際、ＣＰＵ１０１は、非時短状態では可変始動部４６を極短期間（例えば０．１０秒間を１回）開放制御し、時短状態では可変始動部４６を長期間（例えば０．９０秒間を２回）開放制御する。なお、可変始動部４６が開状態に制御されることによって第２始動口４７に遊技球が入賞可能な状態となり、第２始動口４７に遊技球が入賞することで、第２特別図柄抽選が行われることとなる。

【０１３１】

次に、ステップＳ８において、ＣＰＵ１０１は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

【０１３２】

次に、ステップＳ９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ２の始動口スイッチ処理、ステップＳ４の特別図柄処理、ステップＳ６の大入賞口処理、ステップＳ８の賞球処理等でＲＡＭ１０３にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部４００又は払出制御部３００へ出力する出力処理を実行する。なお、ＣＰＵ１０１は、第１始動口４５、第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６、普通入賞口４３に遊技球が入賞する毎に、それぞれの入賞口に遊技球が入賞したことを通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットして、当該入賞コマンドを演出制御部４００又は払出制御部３００へ出力する。

【０１３３】

［始動口スイッチ処理］

図１０は、図９のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図９のステップＳ２における始動口スイッチ処理について、図１０を参照して説明する。

【０１３４】

まず、ステップＳ２０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ４５ａからの出力信号に基づいて、第１始動口４５に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップＳ２０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１３５】

ステップＳ２０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２から第１特別図柄抽選の保留数の上限値Ｕｍａｘ１（本実施形態では「４」）を読み出し、ＲＡＭ１０３に記憶されている第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１が上限値Ｕｍａｘ１未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１３６】

ステップＳ２０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１の値を、１加算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、第１始動口４５に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ２０４に移る。

【０１３７】

ステップＳ２０４において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する。その後、処理はステップＳ２０５に移る。

【０１３８】

ステップＳ２０５において、ＣＰＵ１０１は、事前判定処理を行い、ステップＳ２０４で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、直近のステップＳ２０４の処理で取得された大当り乱数等の乱数セ

ットの大当り乱数等がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第１特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出（保留変化演出）を実行するために必要な判定を、後述する図１１のステップＳ４０７及びＳ４０８の処理に先立って事前判定する。なお、特別図柄抽選で小当りに当選すると、小当り遊技において特定領域２２４（図２参照）を高確率で遊技球が通過して大当りが発生するが、本実施形態では第１特別図柄抽選には小当りが無いので、ステップＳ２０５の事前判定処理では小当りであるか否かについて事前判定は行わない。その後、事前判定に用いた乱数の各セット（第１特別図柄抽選の保留データ）を時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。なお、後述する図１１のステップＳ４０６の処理によって第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１の値が１減算される度に、ＲＡＭ１０３に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２０４の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２０６に移る。

【０１３９】

ステップＳ２０６において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第１保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第１保留数増加コマンドには、ステップＳ２０５の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含められている。なお、この事前判定情報を含む第１保留数増加コマンドが、図９のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第１特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第１特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１４０】

ステップＳ２０７において、ＣＰＵ１０１は、第２始動口スイッチ４７ａからの出力信号に基づいて、第２始動口４７に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップＳ２０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図９のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１４１】

ステップＳ２０８において、ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２から第２特別図柄抽選の保留数の上限値Ｕｍａｘ２（本実施形態では「４」）を読み出し、ＲＡＭ１０３に記憶されている第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２が上限値Ｕｍａｘ２未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図８のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１４２】

ステップＳ２０９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている保留数Ｕ２の値を、１加算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、第２始動口４７に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ２１０に移る。

【０１４３】

ステップＳ２１０において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する。その後、処理はステップＳ２１１に移る。

【０１４４】

ステップＳ２１１において、ＣＰＵ１０１は、事前判定処理を行い、ステップＳ２１０で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、直近のステップＳ２１０の処理で取得された大当り乱数等の乱数セットの大当り乱数等がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づい

て、この大当り乱数を用いる第２特別図柄抽選の結果が大当り又は小当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出（保留変化演出）を実行するために必要な判定を、後述する図１１のステップＳ４０７及びＳ４０８の処理に先立って事前判定する。なお、特別図柄抽選で小当りに当選すると、小当り遊技において特定領域２２４（図２参照）を高確率で遊技球が通過して大当りが発生するので、ステップＳ２１１の事前判定処理では小当りであるか否かについても事前判定を行う。その後、事前判定に用いた乱数の各セット（第２特別図柄抽選の保留データ）を時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。なお、後述する図１１のステップＳ４０４の処理によって第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が１減算される度に、ＲＡＭ１０３に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２１０の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２１２に移る。

【０１４５】

ステップＳ２１２において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第２保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第２保留数増加コマンドには、ステップＳ２１１の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含められている。なお、この事前判定情報を含む第２保留数増加コマンドが、図９のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第２特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第２特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理は図９のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１４６】

［特別図柄処理］

図１１は、図９のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１１を参照して、図９のステップＳ４における特別図柄処理について説明する。

【０１４７】

まず、ステップＳ４０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（例えばフラグによる情報）に基づいて、遊技機１の現在の状態が大当り遊技中又は小当り遊技中であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）又は特別図柄抽選で小当りに当選した場合に実行される小当り遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ４０１での判定がＹＥＳの場合、処理は図９のステップＳ５（普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０２に移る。

【０１４８】

ステップＳ４０２において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１による特別図柄の変動表示期間中であるか否かを判定する。なお、ここで言う特別図柄の変動表示期間は、特別図柄の変動停止直後に設けられる規定の特別図柄停止表示期間（規定時間；０．５秒間）を含んだものである。ステップＳ４０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０３に移る。

【０１４９】

ステップＳ４０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２が１以上であるか否か（つまり第２特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０５に移る。

【０１５０】

ステップＳ４０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２を、１減算した値に更新する。また、その際、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納さ

れている図１０のステップＳ２１０及びステップＳ２１１によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出してＲＡＭ１０３から削除する。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１５１】

一方、ステップＳ４０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１が１以上であるか否か（つまり第１特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０６に移り、この判定がＮＯの場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いので、処理はステップＳ４１５に移る。

【０１５２】

ステップＳ４０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１を、１減算した値に更新する。また、その際、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている図１０のステップＳ２０４及びステップＳ２０５によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出してＲＡＭ１０３から削除する。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１５３】

以上のステップＳ４０３～Ｓ４０６の処理によって、第２特別図柄抽選が、第１特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【０１５４】

ステップＳ４０７において、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるか等を判定する大当り判定処理を実行する。具体的には、ステップＳ４０４の処理に続いてステップＳ４０７の処理を実行する場合、ＣＰＵ１０１は、このステップＳ４０４の処理でＲＡＭ１０３から読み出した大当り乱数が、ＲＯＭ１０２に記憶されている大当りの当選値等と一致するか否かに基づいて、第２特別図柄抽選の結果が、大当り、小当り（遊技者に有益な特定のハズレと考えることもできる）、ハズレの何れであるかを判定する。一方、ステップＳ４０６の処理に続いてステップＳ４０７の処理を実行する場合、ＣＰＵ１０１は、このステップＳ４０６の処理でＲＡＭ１０３から読み出した大当り乱数が、ＲＯＭ１０２に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第１特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。なお、上記したように、本実施形態において小当りは、第２特別図柄抽選にのみ設けられており、小当りの当選確率は例えば１／１０である。そして、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄としてＲＡＭ１０３にセットする。一方、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、この判定に使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された図柄乱数がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当りの種類を判定する。なお、本実施形態では、一例として、大当り遊技後に時短遊技状態に設定される時短大当りと、大当り遊技後に通常遊技状態に設定される通常大当りとがある。また、本実施形態では、第１特別図柄抽選には時短大当りが５０％通常大当りが５０％で割り当てられており、第２特別図柄抽選には時短大当りが１００％で当てられている。また、時短大当りの大当り遊技の実行後に設定される時短遊技状態は、（次の大当りによって終了する場合を除いて）１００回転まで（特別図柄抽選が１００回実行されるまで）実行される。そして、ＣＰＵ１０１は、大当りしたこと又は小当りしたこと、及び、大当りした場合には大当りの種類を表す大当り図柄の情報等を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報としてＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４０８に移る。

【０１５５】

［変動パターン選択処理］

ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、通常遊技状態（非時短状態）のときには、図１２及び図１３に示す変動パターン決定テーブルＨＴ１－１及びＨＴ１－２を

使用し、時短遊技状態のときには、図１４及び図１５に示す変動パターン決定テーブルＨＴ２－１及びＨＴ２－２を使用して、特別図柄抽選毎に変動パターンを決定（選択）する。ここで、この変動パターンは、特別図柄表示器（６０、６１）に特別図柄が変動表示されてから停止表示（確定停止表示）されるまでの時間である特別図柄変動時間であり、この特別図柄変動時間は、報知演出の実行時間と同期しており報知演出の実行時間と同じ時間である。なお、以下では、変動パターン決定テーブルＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１及びＨＴ２－２を、単に、ＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１及びＨＴ２－２という場合がある。

【０１５６】

まず、通常遊技状態（非時短状態）のときに、図１２及び図１３に示すＨＴ１－１及びＨＴ１－２を使用して変動パターンを選択する場合について、説明する。図１２は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。図１３は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。

【０１５７】

［非時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１２を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。

【０１５８】

ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で第１特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターンを決定する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の「大当り」の部分の各変動パターンに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「９２」である場合、ＨＴ１－１の「大当り」の部分の変動パターン「２」に割り振られた乱数値「２０～２９９」に含まれるので、変動パターンとして「２」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、「大当り」の部分の変動パターン「６」、「４」、「２」は、それぞれ、特別図柄の変動時間（つまり、報知演出の実行時間）「１５秒」、「６０秒」、「９０秒」に対応し、又、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチ当り」、「ＳＰ当り」、及び「ＳＰＳＰ当り」に対応する。また、「リーチ当り」はリーチ成立した後に大当りするタイプであり、「ＳＰ当り」はリーチ成立して最終的にＳＰリーチに発展した後に大当りするタイプであり、「ＳＰＳＰ当り」はリーチ成立して最終的にＳＰＳＰリーチに発展した後に大当りするタイプである。

【０１５９】

なお、リーチ（リーチ演出）とは、報知演出において例えば複数の装飾図柄のうち最後に停止される変動中の装飾図柄が、特定の図柄で停止表示（仮停止表示）された場合には、既に停止中（仮停止中）の他の図柄と合わせて大当りの図柄パターンとなることを期待させる演出であり、典型的には、右側と左側の装飾図柄が同じ図柄（例えば７）で停止（仮停止）しており、最後に停止される中央の装飾図柄が、同じ図柄（例えば７）で停止（仮停止）する（つまり、ゾロ目７７７となる）ことを期待させて変動表示される演出である。このリーチの状態をリーチ状態と言ってもよい。また、ＳＰリーチ（ＳＰリーチ演出）とは、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチ状態で実行され、上記のリーチよりも大当りすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが敵キャラクタと戦う動画の演出である。また、ＳＰＳＰリーチ（ＳＰＳＰリーチ演出）とは、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、リーチ状態で実行され、ＳＰリーチよりも大当りすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが敵のボスキャラクタと戦う動画の演出である。

【０１６０】
　また、ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で第１特別図柄抽選の結果がハズレであると判定した場合、第１特別図柄抽選の保留数（Ｕ１）、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。
【０１６１】
　具体的には、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「０」である場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出されたリーチ乱数（０～９９のうちの何れか１つ）がＨＴ１－１の「ハズレ」の保留数「０」の部分のリーチ乱数値範囲「０～７９」に含まれるのかリーチ乱数値範囲「８０～９９」に含まれるのかを判定する。
【０１６２】
　そして、ＣＰＵ１０１は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「０～７９」に含まれる場合、変動パターンとして「7」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、変動パターン「7」は、特別図柄の変動時間「１２秒」に対応し、又、報知演出の演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応する。
【０１６３】
　一方、ＣＰＵ１０１は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「８０～９９」に含まれる場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の上記したリーチ乱数値範囲「８０～９９」の部分の各変動パターンに割り振られた変動パターン乱数値範囲の何れに含まれるかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「２８０」である場合、変動パターン「１」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「２４４～２８５」に含まれるので、変動パターンとして「１」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、ＨＴ１－１の上記したリーチ乱数値範囲「８０～９９」の部分の変動パターン「５」、「３」、「１」は、それぞれ、特別図柄の変動時間「１５秒」、「６０秒」、「９０秒」に対応し、又、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチハズレ」、「ＳＰハズレ」及び「ＳＰＳＰハズレ」に対応する。「リーチハズレ」はリーチ成立した後にハズレるタイプであり、「ＳＰハズレ」はリーチ成立して最終的にＳＰリーチに発展した後にハズレるタイプであり、「ＳＰＳＰハズレ」はリーチ成立して最終的にＳＰＳＰリーチに発展した後にハズレるタイプである。
【０１６４】
　また、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「１」、「２」、「３、４」の場合、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「０」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第１特別図柄抽選の保留数が「１」、「２」、「３、４」の場合には、ＨＴ１－１に示すように、それぞれ、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「０」の場合に対して、報知演出の演出パターンのタイプが「即ハズレ」であり特別図柄の変動時間が「１２秒」の変動パターン「８」が加えられ、又、リーチ乱数および変動パターン乱数の割り振りが異なっている。
【０１６５】
［非時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理］
　以下に、図１３を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１２を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１２を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１３に示すＨＴ１－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。また、図１３に示す

ＨＴ１－２は、図１２に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別抽選の保留数」に置き換わり、又、小当りした場合の変動パターンが追加されている。また、ステップＳ４０７の大当り判定処理で小当りしたと判定した場合、ステップＳ４０８においてＣＰＵ１０１は、この大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－２の「小当り」の部分の各変動パターンに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターンを決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「２」である場合、ＨＴ１－２の「小当り」の部分の変動パターン「１１」に割り振られた乱数値「０～３」に含まれるので、変動パターンとして「１１」を決定する。ここで、ＨＴ１－２に示すように、「小当り」の部分の変動パターン「１１」、「１０」、「９」は、それぞれ、特別図柄の変動時間（つまり、報知演出の実行時間）「１５秒」、「６０秒」、「９０秒」に対応し、又、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチ当り」、「ＳＰ当り」、及び「ＳＰＳＰ当り」に対応する。

【０１６６】

［時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１４を用いて、時短遊技状態（時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１２を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１２を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて通常遊技状態（非時短状態）における第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１４に示すＨＴ２－１を用いて時短遊技状態（時短状態）における第１特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１２に示したＨＴ１－１では、第１特別図柄抽選の保留数が「１」～「４」の場合に変動パターン「８」（変動時間「２秒」の即ハズレに対応）を決定可能であったのに対して、図１４に示すＨＴ２－１は、保留数が「１」～「４」の場合においても変動パターン「８」を決定できない点で異なる。つまり、第１特別図柄抽選の保留数が「１」～「４」の場合でも、短い変動時間「２秒」が決定されることがない。

【０１６７】

［時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１５を用いて、時短遊技状態（時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１３を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１３を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－２を用いて時短遊技状態（時短状態）における第２特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１５に示すＨＴ２－２を用いて時短遊技状態（時短状態）における第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。また、図１５に示すように、ＨＴ２－２は、図１３に示したＨＴ１－２に対して、保留数が「１」～「４」の場合において、リーチ乱数および変動パターン乱数の割り振りが共通であり、又、「リーチなし」に対応する変動パターンが「８」のみである。

【０１６８】

以上のようにしてステップＳ４０８において決定された変動パターンの情報（つまり、報知演出の実行時間や演出パターンのタイプの情報とも言える）は、設定情報としてＲＡＭ１０３にセットされる。その後、処理はステップＳ４０９に移る。

【０１６９】

ステップＳ４０９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理によってセットされた設定情報、及びステップＳ４０８の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、ＲＡＭ１０３にセットする。

ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部４００に対して、画像表示部（７０、７１）及びスピーカ９等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。このことから、報知演出開始コマンドは、含まれる情報に応じた種類があるとも言える。また、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（例えば、時短遊技状態）を示す遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。上記した報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドは、図９のステップＳ９における出力処理によって、演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ４１０に移る。

【０１７０】

ステップＳ４１０において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０９の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１による特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップＳ４１１に移る。

【０１７１】

ステップＳ４１１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップＳ４０８の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ４１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図９のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。

【０１７２】

ステップＳ４１２において、ＣＰＵ１０１は、画像表示部（７０、７１）等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンド（図柄確定コマンド）をＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４１３に移る。なお、ステップＳ４１２でセットされた報知演出停止コマンドは、図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。

【０１７３】

ステップＳ４１３において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０の処理で開始した第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１による特別図柄の変動表示を終了し、第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１に、特別図柄抽選結果を報知する図柄を停止した状態で規定時間（０．５秒間）表示させる。その後、処理はステップＳ４１４に移る。

【０１７４】

ステップＳ４１４において、ＣＰＵ１０１は、停止中処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で大当りしたと判定した場合、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（例えばフラグによる情報）を大当り遊技中であることを示すものに変更し、大当り遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドをＲＡＭ１０３にセットする。また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で小当りしたと判定した場合、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（例えばフラグによる情報）を小当り遊技中であることを示すものに変更し、小当り遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドをＲＡＭ１０３にセットする。なお、大当り遊技および小当り遊技のオープニングコマンドは、ステップＳ４１３の処理で特別図柄の停止表示が開始された時点から規定時間（０．５秒間）経過時に、図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、大当り遊技演出又は小当り遊技演出が開始される。

【０１７５】

ステップＳ４１５おいて、ＣＰＵ１０１は、客待ちコマンドおよび現在の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドを、ステップＳ４１６の処理（後述）で既に送信済みであるか否かを判定する。ここで、客待ちコマンドとは、特別図柄の停止表示が終了した時点において、特別図柄抽選の保留が存在しない場合に送信されるコマンドであり、特別図柄抽選の抽選結果を報知する報知演出が実行されていない状態（いわゆる客待ち状態）になったことを通知するコマンドである。ステップＳ４１５での判定がＹＥＳの場合、処理は図９の

ステップＳ５（普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４１６に移る。

【０１７６】

ステップＳ４１６おいて、ＣＰＵ１０１は、客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドは図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、客待ちコマンドに基づいて、所定の停止演出（例えば装飾図柄が停止表示された客待ち中の演出）が開始される。なお、上記した停止演出が開始されてから所定時間（例えば９０秒）が経過すると、客待ち演出が開始される。ここで、客待ち演出は、例えば、遊技機１の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部（７０、７１）に表示させる演出や、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばＳＰリーチ演出）の一部を画像表示部に表示させる演出である。その後、処理は図９のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。

【０１７７】

［大入賞口処理］

図１６～図１８は、図９のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図９のステップＳ６における大入賞口処理について、図１６～図１８を参照して説明する。

【０１７８】

まず、ステップＳ６０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報（例えば、フラグ情報）に基づいて、小当り遊技中であるか否かを判定する。ステップＳ６０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１７のステップＳ６５１に移る。

【０１７９】

ステップＳ６０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報に基づいて、小当り遊技のオープニング中であるか否かを判定する。ステップＳ６０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６０６に移る。

【０１８０】

ステップＳ６０３において、ＣＰＵ１０１は、小当り遊技のオープニングの実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０４に移り、この判定がＮＯの場合、オープニングは終了していないので、処理は図１７のステップＳ６５１に移る。

【０１８１】

ステップＳ６０４において、ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉部５１ｂを制御して第１大入賞口５０の開放制御を開始する。この処理によって、小当り遊技のラウンド（ラウンド遊技）が開始されて第１大入賞口５０の開放動作（１回の開放動作）が開始される。なお、小当り遊技で実行されるラウンドの数は１回である。その後、処理はステップＳ６０５に移る。

【０１８２】

ステップＳ６０５において、ＣＰＵ１０１は、小当り遊技のラウンド開始（ラウンド遊技開始）を通知するラウンド開始通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、小当り遊技のラウンドに対応するラウンド演出が開始されることとなる。その後、処理はステップＳ６０７に移る。

【０１８３】

ステップＳ６０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、小当り遊技のエンディング中であるか否かを判定する。ステップＳ６０６での判定がＹＥＳの場合、ステップＳ６１９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６０７に移る。

【０１８４】

ステップＳ６０７において、ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口５０（第１可変入賞部４９）の内部の特定領域２２４（図２参照）を開放するタイミングであるか否かを判定する。なお、このタイミングは、ステップＳ６０４で第１大入賞口５０が開放されてから所定時間（例えば、３秒）経過したタイミングである。ステップＳ６０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６０９に移る。

【０１８５】

ステップＳ６０８において、ＣＰＵ１０１は、特定領域開閉部１５０を制御して開閉部材２２１を開状態にして特定領域２２４を遊技球が通過可能とする特定領域開放制御を開始する。その後、処理はステップＳ６０９に移る。

【０１８６】

ステップＳ６０９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０８の処理で特定領域２２４の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間（例えば、５秒）が経過したか否かを判定する。つまり、特定領域２２４を開放する規定時間（例えば、５秒）が経過したか否かを判定する。ステップＳ６０９での判定がＹＥＳの場合、ステップＳ６１０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１１に移る。

【０１８７】

ステップＳ６１０において、ＣＰＵ１０１は、特定領域開閉部１５０を制御して開閉部材２２１を閉状態にして、特定領域２２４の開放制御を終了する。その後、処理はステップＳ６１１に移る。

【０１８８】

ステップＳ６１１において、ＣＰＵ１０１は、特定領域スイッチ１５１からの出力信号に基づいて、特定領域２２４を遊技球が通過したか否かを判定する。ステップＳ６１１での判定がＹＥＳの場合、ステップＳ６１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１３に移る。

【０１８９】

ステップＳ６１２において、ＣＰＵ１０１は、時短大当りの発生を設定し、又、特定領域２２４を遊技球が通過したことを示す特定領域通過通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この特定領域通過通知コマンドは図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、特定領域２２４を遊技球が通過して時短大当りが発生したことを報知する演出が実行されることとなる。その後、処理はステップＳ６１３に移る。

【０１９０】

ステップＳ６１３において、ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口スイッチ５０ａからの出力信号に基づいて、第１大入賞口５０に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップＳ６１３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１５に移る。

【０１９１】

ステップＳ６１４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている遊技球の入賞数Ｃを、１加算した値に更新する。ステップＳ６１４の処理が第１大入賞口５０に遊技球が入賞する毎に実行されることで、小当り遊技のラウンド中に第１大入賞口５０に入賞した遊技球の総数（入賞数Ｃ）がＲＡＭ１０３に累積記憶されていく。また、ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口５０に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、図２１のステップＳ１２９の入賞処理指示が実行されることとなる。その後、処理はステップＳ６１５に移る。

【０１９２】

ステップＳ６１５において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０４の処理で第１大入賞口５０の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間（本実施形態では２９．５秒間）が経過したか否かを判定する。ステップＳ６１５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１６に移る。

【０１９３】
ステップＳ６１６において、ＣＰＵ１０１は、小当り遊技のラウンドにおける遊技球の入賞数Ｃが、第１大入賞口５０が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Ｃｍａｘ（本実施形態では「１０」）となったか否かを判定する。ステップＳ６１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１７のステップＳ６５１に移る。
【０１９４】
ステップＳ６１７において、ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉部５１ｂを制御して、ステップＳ６０４で開始した第１大入賞口５０の開放制御を終了する。このように、ＣＰＵ１０１は、小当り遊技中のラウンドにおいて、第１大入賞口５０を開放してから２９．５秒が経過するまでに第１大入賞口スイッチ５０ａによって検出された遊技球の総数（入賞数Ｃ）が１０個（Ｃｍａｘ）に達したこと、又は第１大入賞口５０を開放してから２９．５秒が経過したことを条件として第１大入賞口５０を閉塞する。その後、処理はステップＳ６１８に移る。
【０１９５】
ステップＳ６１８において、ＣＰＵ１０１は、演出制御部４００に対して小当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、ＲＡＭ１０３にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図９のステップＳ９（出力処理）によって演出制御部４００へ送信される。なお、本実施形態では、小当り遊技中に特定領域２２４を遊技球が高確率で通過して、殆どの場合において小当り遊技の直後に時短大当りの大当り遊技が実行される。そのため、小当り遊技中に特定領域２２４を遊技球が通過して時短大当りの大当り遊技が実行される場合、例えば、演出制御部４００は、小当り遊技の演出と時短大当りの大当り遊技の演出とを、１つの（一体的な）大当り遊技演出として実行する。また、この場合、例えば、小当り遊技のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出は、それぞれ、時短大当りの大当り遊技演出のオープニング演出、１ラウンド目のラウンド演出、１ラウンド目終了時のインターバル演出として実行される。その後、処理はステップＳ６１９に移る。
【０１９６】
ステップＳ６１９において、ＣＰＵ１０１は、所定の設定エンディング時間（例えば、５秒）が経過したか否かを判定する。ステップＳ６１９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６２０に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１７のステップＳ６５１に移る。
【０１９７】
ステップＳ６２０において、ＣＰＵ１０１は、小当り遊技を終了する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている小当り遊技中であることを示す設定情報（例えば、フラグ情報）を解除して、小当り遊技を終了する。その後、処理はステップＳ６２１に移る。
【０１９８】
ステップＳ６２１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６１２で時短大当りの発生が設定されているか否かを判定する。つまり、特定領域２２４を遊技球が通過したか否かを判定する。ステップＳ６２１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１７のステップＳ６５１に移る。
【０１９９】
ステップＳ６２２において、ＣＰＵ１０１は、出制御部４００に対して時短大当りの大当り遊技のオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを、ＲＡＭ１０３にセットする。この処理でセットされたオープニングコマンドは、図９のステップＳ９（出力処理）によって演出制御部４００へ送信される。なお、上記したように、小当り遊技中に特定領域２２４を遊技球が通過して時短大当りの大当り遊技が実行される場合、例えば、小当り遊技のオープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出は、それぞれ、時短大当りの大当り遊技演出のオープニング演出、１ラウンド目のラウンド演出、１ラウンド

目終了時のインターバル演出として実行される。この場合、例えば、時短大当りの大当り遊技のオープニング演出は、この大当り遊技の１ラウンド目終了時のインターバル演出（の後半部分）として実行される。その後、処理は図１７のステップＳ６５１に移る。

【０２００】

以上に説明したステップＳ６０１～Ｓ６２２の処理によって、小当り遊技が実行され、小当り遊技中に特定領域２２４を高確率で遊技球が通過して時短大当りが発生することとなる。

【０２０１】

図１７のステップＳ６５１において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報に基づいて、大当り遊技中であるか否かを判定する。ステップＳ６５１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６５２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図９のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２０２】

ステップＳ６５２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報に基づいて、大当り遊技のオープニング中であるか否かを判定する。ステップＳ６５２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６５３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６５９に移る。

【０２０３】

ステップＳ６５３において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技のオープニングの実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６５３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６５４に移り、この判定がＮＯの場合、オープニングは終了していないので、処理は図９のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２０４】

ステップＳ６５４において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技の全ラウンド数Ｒｍａｘと大当り遊技の第２大入賞口５６の動作パターンとを設定し、その設定情報をＲＡＭ１０３にセットする。具体的には、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量（Ｒｍａｘ：本実施形態では「１５」）と大当り遊技中の第２大入賞口５６の動作パターンを設定し、その設定情報をＲＡＭ１０３にセットする。ステップＳ６５４の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数Ｒｍａｘ、大当り遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当り遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップＳ６５５に移る。

【０２０５】

ステップＳ６０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている第２大入賞口５６への遊技球の入賞数Ｃを「０」にリセットする。その後、処理はステップＳ６５６に移る。

【０２０６】

ステップＳ６５６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技のラウンド数Ｒを、１加算した値に更新する。その後、処理はステップＳ６５７に移る。

【０２０７】

ステップＳ６５７において、ＣＰＵ１０１は、第２大入賞口開閉部５７ｂを制御して第２大入賞口５６の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンド（ラウンド遊技）が開始されて第２大入賞口５６の開放動作（１回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップＳ６５８に移る。

【０２０８】

ステップＳ６５８において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技のラウンド開始（ラウンド遊技開始）を通知するラウンド開始通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、大当り遊技のラウンド演出が開始されることとなる。なお、このラウンド開始通知コマンドには、ステップＳ６５４で設定された全ラウンド数Ｒｍａｘを示す情報およびステップＳ６５６の処理により更新された現在のラウンド数Ｒを示す情報が含まれている。そ

の後、処理はステップＳ６６２に移る。

【０２０９】

ステップＳ６５９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップＳ６５９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６６０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６６１に移る。

【０２１０】

ステップＳ６６０において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に第２大入賞口５６が閉塞された時点から、ステップＳ６５４の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６６０での判定がＹＥＳの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップＳ６５５に移り、この判定がＮＯの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図９のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２１１】

ステップＳ６６１において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ６６１での判定がＹＥＳの場合、処理は図１８のステップＳ６７１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６６２に移る。

【０２１２】

ステップＳ６６２において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技のラウンド中であると判断して、第２大入賞口スイッチ５６ａからの出力信号に基づいて、第２大入賞口５６に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップＳ６６２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６６３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６６４に移る。

【０２１３】

ステップＳ６６３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている遊技球の入賞数Ｃを、１加算した値に更新する。ステップＳ６６３の処理が第２大入賞口５６に遊技球が入賞する毎に実行されることで、大当り遊技の１つのラウンド中に第２大入賞口５６に入賞した遊技球の総数（入賞数Ｃ）がＲＡＭ１０３に累積記憶されていく。また、ＣＰＵ１０１は、第２大入賞口５６に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、図２１のステップＳ１２９の入賞処理指示が実行されることとなる。その後、処理はステップＳ６６４に移る。

【０２１４】

ステップＳ６６４において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６５７の処理で第２大入賞口５６の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間（本実施形態では２９．５秒間）が経過したか否かを判定する。ステップＳ６６４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６６６に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６６５に移る。

【０２１５】

ステップＳ６６５において、ＣＰＵ１０１は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Ｃが、第２大入賞口５６が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Ｃｍａｘ（本実施形態では「１０」）となったか否かを判定する。ステップＳ６６５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６６６に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図９のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２１６】

ステップＳ６６６において、ＣＰＵ１０１は、第２大入賞口開閉部５７ｂを制御して、ステップＳ６５７で開始した第２大入賞口５６の開放制御を終了する。このように、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、第２大入賞口５６を開放してから２９．５秒が経過するまでに第２大入賞口スイッチ５６ａによって検出された遊技球の総数（入賞数Ｃ）が１０個（Ｃｍａｘ）に達したこと、又は第２大入賞口５６を開放してから２

９．５秒が経過したことを条件として第２大入賞口５６を閉塞する。その後、処理はステップＳ６６７に移る。

【０２１７】

ステップＳ６６７において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技のラウンド終了（ラウンド遊技終了）を通知するラウンド終了通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド終了通知コマンドは図９のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、大当り遊技のラウンド演出が終了されることとなる。その後、処理はステップＳ６６８に移る。

【０２１８】

ステップＳ６６８において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている現在のラウンド数Ｒが、ステップＳ６５４の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数Ｒｍａｘに達したか否かを判定する。ステップＳ６６８での判定がＹＥＳの場合、処理は図１８のステップＳ６６９に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図９のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２１９】

図１８のステップＳ６６９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技のラウンド数Ｒを「０」にリセットする。その後、処理はステップＳ６７０に移る。

【０２２０】

ステップＳ６７０において、ＣＰＵ１０１は、演出制御部４００に対して大当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、ＲＡＭ１０３にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図９のステップＳ９（出力処理）によって演出制御部４００へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当り図柄（つまり、大当りの種類）及び大当り遊技終了後に制御される遊技状態に対応したコマンドが送信され、演出制御部４００は、このエンディングコマンドに基づいて、エンディング演出終了後（大当り遊技演出終了後）の演出を制御する。具体的には、時短大当りを示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドが送信された場合、演出制御部４００は、当該エンディングコマンドに基づいて大当り遊技演出の終了後、時短遊技状態を示す演出モードで報知演出を実行する。また、通常大当りを示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドが送信された場合、演出制御部４００は、当該エンディングコマンドに基づいて大当り遊技演出の終了後、通常遊技状態を示す演出モードで報知演出を実行する。その後、処理はステップＳ６７１に移る。

【０２２１】

ステップＳ６７１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６７０でエンディングコマンドをＲＡＭ１０３にセットした時点から図１７のステップＳ６５４の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６７１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６７２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図７のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２２２】

ステップＳ６７２において、ＣＰＵ１０１は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報（例えば、フラグ情報）を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップＳ６２３に移る。

【０２２３】

ステップＳ６７３において、ＣＰＵ１０１は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２２で大当り遊技を終了した場合に、今回の大当りの種類（大当り図柄）に応じて遊技状態を切り替える（つまり、可変始動部４６の開放設定等を切り替える。その後、処理は図９のステップＳ７（第２始動口開閉処理）に移る。

【０２２４】

以上に説明したステップＳ６５１～Ｓ６７３の処理によって、大当り遊技が実行される

こととなる。
【０２２５】
［演出制御部によるタイマ割込み処理］
図１９は、演出制御部４００によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図１９を参照して、演出制御部４００において行われるタイマ割込み処理について説明する。演出制御部４００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図１９に示す一連の処理を一定時間（４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図１９以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部４００で行われる処理は、ＲＯＭ４０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。
【０２２６】
まず、ステップＳ１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から図９のステップＳ９の出力処理により出力された各種コマンドを受信して、受信したコマンドに応じて演出内容を設定し、設定した演出内容の演出を画像音響制御部５００及びランプ制御部６００に実行指示するための各種コマンドをＲＡＭ４０３にセットするコマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理については、図２０及び図２１を参照して後に詳述する。
【０２２７】
次に、ステップＳ１１－１において、ＣＰＵ４０１は、遊技者等によって演出ボタン１６等が操作されたことに応じて演出等を設定し、設定した内容の演出等を画像音響制御部５００及びランプ制御部６００に実行指示するための各種コマンドをＲＡＭ４０３にセットする操作入力処理を実行する。
【０２２８】
次に、ステップＳ１２において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１およびＳ１１－１の処理でＲＡＭ４０３にセットされた各種コマンドを画像音響制御部５００及びランプ制御部６００に出力する出力処理を実行する。この処理によって、ステップＳ１１およびＳ１１－１の処理で実行決定された各種演出等が、画像音響制御部５００及びランプ制御部６００の実行制御により、画像表示部（７０、７１）、スピーカ９および盤ランプ１０ａ等で実行されることとなる。
【０２２９】
なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、ＣＰＵ４０１は、演出の決定に使用する各種演出乱数を更新する乱数更新処理を行う。この乱数更新処理においても、図９のステップＳ１の乱数更新処理と同様に、典型的にはループカウンタが用いられ、そのカウント値（更新された乱数値）は、最大値（例えば、９９）に達した後は再び０に戻る（つまり、循環する）。また、この乱数更新処理において、各演出乱数のカウンタは、それぞれ、１回循環するとランダムに初期値（循環の起点となる値）を更新する。このことによって、これらの演出乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期することを回避できる。
【０２３０】
［コマンド受信処理］
図２０および図２１は、図１９のステップＳ１１のコマンド受信処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図２０および図２１を参照して、図１９のステップＳ１１のコマンド受信処理について説明する。
【０２３１】
まず、図２０のステップＳ１１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から保留数増加コマンド（第１保留数増加コマンド又は第２保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図１０のステップＳ２０６及びＳ２１２参照）。ステップＳ１１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１１４に移る。
【０２３２】
ステップＳ１１２において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１１の処理で受信した保留数増加コマンドに応じて、画像音響制御部５００に指示して、画像表示部に特別図柄抽選

の保留を示す保留アイコンを追加表示する処理等を行う保留アイコン表示処理を行う。なお、表示された保留アイコンは、後述するステップＳ１１５の処理に基づいて報知演出が開始される際に順番に消去される。また、この画像音響制御部５００への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。また、ＣＰＵ４０１は、第１保留数増加コマンドを受信した場合、ＲＡＭ４０３に、第１特別図柄抽選の保留を示すデータ（第１保留データ）を時系列順で１つ累積記憶させ、一方、第２保留数増加コマンドを受信した場合、ＲＡＭ４０３に、第２特別図柄抽選の保留を示すデータ（第２保留データ）を時系列順で１つ累積記憶させる。また、その際に、ＣＰＵ４０１は、保留数増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出して上記した各保留データに含めて、ＲＡＭ４０３に記憶する。その後、処理はステップＳ１１３に移る。

【０２３３】

ステップＳ１１３において、ＣＰＵ４０１は、先読み予告演出設定処理を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、ＲＡＭ４０３に記憶されている特別図柄抽選の保留数（保留データの数）が、ステップＳ１１２で追加された保留を含めて２以上である場合、直近にＲＡＭ４０３に記憶された（つまり、直近の保留データに含まれる）事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを抽選等によって判定する。例えば、ＣＰＵ４０１は、事前判定情報が、「大当り」を示すものである場合、「ハズレ」かつ「リーチ演出あり」を示すもの（リーチありハズレ）である場合、または、「ハズレ」かつ「リーチ演出なし」を示すもの（リーチなしハズレ）である場合のそれぞれにおいて、先読み乱数（演出乱数）を取得し、当該先読み乱数が所定の先読み当選値に一致した場合に、先読み予告演出を実行すると決定する。また、例えば、ＣＰＵ４０１は、事前判定情報が、大当りに繋がる「小当り」を示すものである場合、「ハズレ」かつ「リーチ演出あり」を示すもの（リーチありハズレ）である場合、又は、「ハズレ」かつ「リーチ演出なし」を示すもの（リーチなしハズレ）である場合のそれぞれにおいて、先読み乱数（演出乱数）を取得し、当該先読み乱数が所定の先読み当選値に一致した場合に、先読み予告演出を実行すると決定する。

【０２３４】

なお、この先読み当選値は、事前判定情報が「大当り」又は「小当り」の場合と、「リーチありハズレ」の場合と、「リーチなしハズレ」の場合とで、それぞれ異なる個数が設定されるものとしてもよい。具体的には、「大当り」又は「小当り」の場合の先読み当選値の個数は、「リーチありハズレ」の場合の先読み当選値の個数よりも多く設定することにより、「大当り」又は「小当り」時には先読み予告演出が実行され易いものとしてもよい。そして、先読み予告演出を実行すると決定した場合、ＣＰＵ４０１は、この事前判定情報の条件（大当り又は小当りしたか否かの条件等）を満たす多数の先読み予告演出のパターンから、抽選等によって、実行する先読み予告演出の内容を設定する。つまり、先読み予告演出として、各報知演出においてどの様な予告演出を行うかを設定する。なお、先読み予告演出は、例えば複数の報知演出に亘って大当り（又は小当り）の可能性を示唆可能な先読み連続予告演出である。その後、処理はステップＳ１１４に移る。

【０２３５】

ステップＳ１１４において、ＣＰＵ４０１は、図１１のステップＳ４０９でセットされた報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１１６に移る。

【０２３６】

ステップＳ１１５において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１４の処理で受信した報知演出開始コマンドに応じて、画像表示部等による報知演出の演出内容（演出パターン）を設定し、設定した内容の報知演出の実行を画像音響制御部５００等に指示して開始させる報知演出設定処理を行う。ここで、報知演出（変動演出；単に「変動」と言う場合もある）は、特別図柄の変動表示に応じて画像表示部等において実行されて特別図柄抽選の結果を報知する演出であり、例えば、装飾図柄が変動表示され、当該変動表示された装飾図柄

が停止表示（確定停止表示）されることにより特別図柄抽選の結果が報知される演出である。

【０２３７】

具体的には、ＣＰＵ４０１は、受信した報知演出開始コマンドを解析して、報知演出開始コマンドに含まれている設定情報を取得する。そして、ＣＰＵ４０１は、取得した設定情報に含まれる変動パターンに対応する演出パターンを、実行する報知演出の演出パターンとして決定する。例えば、ＣＰＵ４０１は、設定情報に含まれる変動パターンが「３」ある場合（つまり、演出パターンのタイプ「ＳＰハズレ」に対応する場合；図１２等参照）、複数種類あるＳＰリーチ演出の中から実行するＳＰリーチ演出を抽選等によって決定し、リーチ成立してからこの決定したＳＰリーチ演出を実行した後に、特別図柄抽選にハズレたことを報知する演出パターンを設定し設定した内容の報知演出の実行を画像音響制御部５００等に指示する。画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、指示された報知演出を構成する各演出の実行順序及び実行タイミングに基づいて、報知演出を構成する画像演出および音響演出等のスケジュールを作成し、このスケジュールに基づいて報知演出を実行（進行）する。

【０２３８】

なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。また、ＣＰＵ４０１は、この報知演出設定処理によって設定される報知演出が第１特別図柄抽選の結果を報知するものである場合にはＲＡＭ４０３に時系列順で記憶されている第１保留データのうち最も先に記憶された第１保留データ（最も古い第１保留データ）を削除し、この報知演出設定処理によって設定される報知演出が第２特別図柄抽選の結果を報知するものである場合にはＲＡＭ４０３に時系列順で記憶されている第２保留データのうち最も先に記憶された第２保留データ（最も古い第２保留データ）を削除する。このように処理することで、メイン制御部１００のＲＡＭ１０３に記憶されている乱数セットの情報（メイン制御部１００側の保留データ）の内容と、演出制御部４００のＲＡＭ４０３に記憶されている保留データ（演出制御部４００側の保留データ）の内容とを一致させることができる。その後、処理はステップＳ１１６に移る。

【０２３９】

ステップＳ１１６において、ＣＰＵ４０１は、図１１のステップＳ４１２の処理でセットされた報知演出停止コマンド（図柄確定コマンド）を受信したか否かを判定する。ステップＳ１１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図２１のステップＳ１１８に移る。

【０２４０】

ステップＳ１１７において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、ステップＳ１１５の処理に応じて開始した報知演出を終了して、変動表示（仮停止も含む）させていた装飾図柄を最終的に全て完全に停止させて（規定時間（０．５秒間）確定停止表示させて）特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。なお、画像音響制御部５００等への各指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、処理は図２１のステップＳ１１８に移る。

【０２４１】

図２１のステップＳ１１８において、ＣＰＵ４０１は、図１１のステップＳ４１４の停止中処理でセットされた小当り遊技のオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２０に移る。

【０２４２】

ステップＳ１１９において、ＣＰＵ４０１は、小当り遊技のオープニング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、小当り遊技演出のオープニング演出の開始を指示する。ここで、小当り遊技のオープニング演出は、小当り遊技の開始を報知する演出であり、例えば、遊技者に、第１大入賞口５０に向けて遊技球を発射するように（つまり、右打ちするように）促す演出画像表示および音声出力を行う演

出（報知）である。なお、既に説明したように、殆どの場合において小当り遊技の直後に時短大当りの大当り遊技が実行されるので、例えば、小当り遊技の演出と時短大当りの大当り遊技の演出とを１つの（一体的な）大当り遊技演出として実行して、小当り遊技のオープニング演出を、時短大当りの大当り遊技演出のオープニング演出として実行してもよい。その後、処理はステップＳ１２０に移る。

【０２４３】

ステップＳ１２０において、ＣＰＵ４０１は、図１６のステップＳ６０５の処理でセットされた小当り遊技のラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２２に移る。

【０２４４】

ステップＳ１２１において、ＣＰＵ４０１は、小当り遊技のラウンド演出開始指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に対して、小当り遊技演出のラウンド演出の開始を指示する。ここで、小当り遊技のラウンド演出は、小当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、遊技者に対して、第１大入賞口５０内の特定領域２２４（Ｖ領域；図２参照）に遊技球に通過させるように促す演出画像表示および音声出力を行う演出（報知）である。その後、処理はステップＳ１２２に移る。

【０２４５】

ステップＳ１２２において、ＣＰＵ４０１は、図１６のステップＳ６１２の処理でセットされた特定領域通過通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２４に移る。

【０２４６】

ステップＳ１２３において、ＣＰＵ４０１は、と特定領域通過演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に対して、特定領域２２４を遊技球が通過したことを報知する特定領域通過演出の実行を指示する。ここで、特定領域通過演出は、特定領域２２４を遊技球が通過したことを報知することによって時短大当りが発生したことを報知する演出であり、例えば、Ｖの文字が拡大表示されると共に金色のエフェクトが表示される演出画像表示および効果音の出力を行う演出である。その後、処理はステップＳ１２４に移る。

【０２４７】

ステップＳ１２４において、ＣＰＵ４０１は、図１１のステップＳ４１４又は図１６のステップＳ６２２の処理でセットされた大当り遊技のオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２６に移る。

【０２４８】

ステップＳ１２５において、ＣＰＵ４０１は、大当り遊技のオープニング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に対して、大当り遊技演出のオープニング演出の開始を指示する。ここで、通常大当りおよび特別図柄抽選当選による時短大当りの大当り遊技のオープニング演出は、大当り遊技の開始を報知する演出であり、典型的には、第２大入賞口５６に向けて遊技球を発射するように（つまり、右打ちするように）遊技者に促す画像演出である。一方、既に説明したように、小当り遊技中に特定領域２２４を遊技球が通過して発生した時短大当りの大当り遊技のオープニング演出は、例えば、（小当り遊技の演出と時短大当りの大当り遊技の演出とを１つの（一体的な）大当り遊技演出として実行するために）大当り遊技演出の１つ目のインターバル演出（の一部分）として実行してもよい。その後、処理はステップＳ１２６に移る。

【０２４９】

ステップＳ１２６において、ＣＰＵ４０１は、図１７のステップＳ６５８の処理でセットされた大当り遊技のラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２７に移り、この判定がＮＯの場

合、処理はステップＳ１２８に移る。
【０２５０】
ステップＳ１２７において、ＣＰＵ４０１は、大当り遊技のラウンド演出開始指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に対して、大当り遊技演出のラウンド演出処理の開始を指示する。ここで、ラウンド演出は、大当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦う画像等による演出である。その後、処理はステップＳ１２８に移る。
【０２５１】
ステップＳ１２８において、ＣＰＵ４０１は、図１６のステップＳ６１４や図１７のステップＳ６６３等の処理でセットされ、図９のステップＳ９の出力処理によって出力された入賞コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１３０に移る。
【０２５２】
ステップＳ１２９において、ＣＰＵ４０１は、入賞処理指示を行う。具体的にはＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、入賞処理の開始を指示する。ここで、演出制御部４００から入賞処理の開始の指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信した入賞コマンドに基づいて、各入賞口（第１始動口４５、第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６、普通入賞口４３）への遊技球の入賞数をカウントして、ＲＡＭ５０３に記憶する。また、ＣＰＵ５０１は、大入賞口への遊技球入賞に基づく入賞コマンドを受信すると（つまり、大入賞口へ遊技球が１つ入賞すると）、大入賞口に対応する賞球数「１３」を、ＲＡＭ５０３に記憶された賞球総数に加算して更新し、更新された賞球総数を（例えば、今回の大当り遊技中の賞球総数として）メイン画像表示部７０に表示する。その後、処理はステップＳ１３０に移る。
【０２５３】
ステップＳ１３０において、ＣＰＵ４０１は、図１７のステップＳ６６７の処理でセットされた大当り遊技のラウンド終了通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１３１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１３２に移る。
【０２５４】
ステップＳ１３１において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する。その後、処理はステップＳ１３２に移る。
【０２５５】
ステップＳ１３２において、ＣＰＵ４０１は、図１６のステップＳ６１８の処理でセットされた小当り遊技のエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１３３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１３４に移る。
【０２５６】
ステップＳ１３３において、ＣＰＵ４０１は、小当り遊技のエンディング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に対して、小当り遊技演出のエンディング演出の実行を指示する。なお、既に説明したように、殆どの場合において小当り遊技の直後に時短大当りの大当り遊技が実行されるので、例えば、小当り遊技の演出と時短大当りの大当り遊技の演出とを１つの（一体的な）大当り遊技演出として実行して、小当り遊技のエンディング演出を、時短大当りの大当り遊技演出の１つ目のインターバル演出の一部分として実行してもよい。その後、処理はＳ１３４に移る。
【０２５７】
ステップＳ１３４において、ＣＰＵ４０１は、図１８のステップＳ６７０の処理でセットされた大当り遊技のエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１３５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１３６に移る。

【０２５８】
ステップＳ１３５において、ＣＰＵ４０１は、大当り遊技のエンディング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に対して、大当り遊技演出のエンディング演出の実行を指示する。ここで、大当り遊技演出のエンディング演出は、大当り遊技が終了することを報知する演出であり、典型的には、遊技機１のメーカーのマークを表示させる演出である。その後、処理はＳ１３６に移る。
【０２５９】
ステップＳ１３６において、ＣＰＵ４０１は、図１１のステップＳ４１６の処理でセットされた客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１３７に移り、この判定がＮＯの場合、コマンド受信処理を終了し、処理は図１９のステップＳ１２に移る。
【０２６０】
ステップＳ１３７において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１３６で受信した客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドに基づいて、画像音響制御部５００に指示して、停止状態処理を開始させる。そして、コマンド受信処理を終了し、処理は図１９のステップＳ１２に移る。ここで、停止状態処理は、いわゆる客待ち状態になることを契機に開始される処理であり、停止状態処理の開始を指示された画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、遊技状態に応じた所定の停止演出（例えば、装飾図柄の全てが停止表示（確定停止表示）された演出）を画像表示部に表示する。なお、ＣＰＵ５０１は、上記した停止演出を開始してから、所定時間（例えば９０秒）が経過したときに、ＣＰＵ４０１から、他の演出の指示を受けない場合、客待ち演出を開始する。客待ち演出は、例えば、遊技機１の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部に表示させる演出や、遊技中において実行される所定の演出（例えばＳＰリーチ演出）の一部を画像表示部に表示させる演出である。ただし、ＣＰＵ５０１は、ゲート４４を遊技球が通過したことを示す情報や、普通入賞口４３に遊技球が入賞したことを示す情報を通知された場合には、停止状態処理を終了せずに継続する。
【０２６１】
［本実施形態による特徴的動作］
次に、以上にフローチャートを用いて説明した本実施形態において、画面（メイン画像表示部７０等）およびスピーカ９等によって実行される報知演出（変動演出）の具体例について説明する。
【０２６２】
［装飾図柄］
図２２及び図２３は、報知演出において変動表示されてから最終的に確定停止表示され、確定停止表示された図柄（図柄の組み合せ）によって特別図柄抽選の結果を演出的に報知するための装飾図柄ＤＩについて説明するための図である。
【０２６３】
図２２に示すように、本実施形態では、装飾図柄として数字の１～９が描かれた９種類の装飾図柄がある。また、２、４、６、８が描かれた装飾図柄は青色であり、１、５、９が描かれた装飾図柄は緑色であり、３、７が描かれた装飾図柄は赤色である。ここで、３又は７の装飾図柄が揃って（例えば７７７のゾロ目となって）装飾図柄が確定停止することによって時短大当りしたことが演出的に示唆され、３及び７以外の装飾図柄が揃って（例えば２２２のゾロ目となって）装飾図柄が確定停止することによって通常大当りしたことが演出的に示唆される。なお、後述するが、数字が描かれた通常の図柄以外の図柄（連図柄等）も存在する。
【０２６４】
図２３は、装飾図柄の具体例である。本実施形態において、装飾図柄は、図２３（１）に示すように数字７０１とキャラクタ（キャラ）３０２が枠７００で囲まれた表示態様（数字キャラ態様）と、図２３（２）に示すように数字７０１のみの表示態様（数字態様）とがある。数字キャラ態様において、装飾図柄は、数字の１とキャラＡ、数字の２とキャ

ラＢ、数字の３とキャラＣ、数字の４とキャラＤ、数字の５とキャラＥ、数字の６とキャラＦ、数字の７とキャラＧ、数字の８とキャラＨ、数字の９とキャラＩ、がそれぞれペアとなっている。図２３（１）では、数字の３とキャラＣがペアの数字キャラ態様の装飾図柄である。また、２３（１）に例示する数字キャラ態様の装飾図柄では、枠の内側部分が半透明であり、報知演出の背景画像等が透けて見える。

なお、数字キャラ態様の装飾図柄はこの表示態様に限られず、例えば枠７００に花等を模した装飾が追加されてもよいし、例えば枠７００が無くてもよい。また、数字態様の装飾図柄はこの表示態様に限られず、例えば数字７０１に花等を模した装飾が追加されてもよい。

また、装飾図柄の表示態様は遊技状態に応じて異ならせてもよい。例えば、通常遊技状態では数字キャラ態様にする一方で時短遊技状態では数字態様にしてもよいし、時短遊技状態では数字キャラ態様にする一方で通常遊技状態では数字態様にしてもよい。更には、装飾図柄の表示態様は、演出モード（同じ遊技状態又は異なる遊技状態において背景画像等を異ならせることによって表現される報知演出のモード（ステージと呼んでもよい））に応じて異ならせてもよい。

【０２６５】

［報知演出の概要］

図２４は、報知演出（変動演出）において装飾図柄及び保留アイコンの表示の概要について説明するための具体図である。まず、図２４を用いて、特別図柄抽選の結果を報知するために装飾図柄ＤＩが変動表示されてから停止表示（確定停止表示）される様子を説明する。

【０２６６】

本実施形態では３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３の列を用いて特別図柄抽選の結果等を演出的に報知する。３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３の列は、それぞれ、下から上に向かって数字の１が描かれた図柄から数字の９が描かれた図柄の順番に整列しており、数字の９が描かれた図柄の次には数字の１が描かれた図柄が続くように循環的に変動表示される。そして、装飾図柄ＤＩが変動表示されてから停止表示（確定停止表示）されることによって特別図柄抽選の結果を報知する演出を報知演出（変動演出）という。また、報知演出は、様々な演出画像の表示や様々な演出音声の出力等を含む場合がある。なお、説明の便宜上、図２４以降に示した例では、第１特別図柄抽選が保留されていることを示す保留アイコンＲＩのみを記載し、第２特別図柄の抽選が保留されていることを示す保留アイコンについては図示しない。また、以下では、第１特別図柄抽選が行われ、又、保留アイコンＲＩとして第１特別図柄が保留されていることを示す場合を例に説明するが、第２特別図柄抽選が行われる場合も同様である。

【０２６７】

まず、図２４（１）に示すように、メイン画像表示部７０には、装飾図柄ＤＩ（ＤＩ１～ＤＩ３）、保留アイコンＲＩ（ＲＩ０～ＲＩ４）、ステージＳＴ（ＳＴ０～ＳＴ４）が表示される。装飾図柄ＤＩは、３つの（３列の）装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３から構成されてメイン画像表示部７０に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄ＤＩ１が表示され、右側に右装飾図柄ＤＩ２が表示され、中央に中装飾図柄ＤＩ３が表示される。この左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、特別図柄の変動表示に応じて（変動表示に同期して）変動表示される。

【０２６８】

次に、図２４（２）に示すように、左装飾図柄ＤＩ１として、例えば数字「２」が描かれた図柄が仮停止する。その後、図２４（３）に示すように、右装飾図柄ＤＩ２として、例えば数字「４」が描かれた図柄が仮停止する。そして、図２４（４）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３として、例えば数字「５」が描かれた図柄が仮停止した後、３つの装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が完全に停止する（確定停止表示される；図示なし）。このタイミングで今回の特別図柄の変動表示が終了（今回の報知演出が終了）して、第１特別図柄抽選の結果が遊技者に報知されるとともに、ステージＳＴ０上の保留アイコンＲＩ（ＲＩ０）が

消去される。具体的には、装飾図柄ＤＩが、当り目となる特定の図柄パターン（典型的にはゾロ目「７７７」等）で揃うことで第１特別図柄抽選の結果が大当りであることが報知され、特定の図柄で揃わないこと（ハズレ目：典型的にはバラケ目「２５４」等）で、第１特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図２４（５）に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄ＤＩの変動表示が開始される。なお、図２４以降の図では、装飾図柄ＤＩが上から下に変動している様子を矢印で表現している。

【０２６９】

ここで、保留アイコンＲＩは、第１特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、メイン画像表示部７０には、保留アイコンＲＩがそれぞれ表示される位置となる複数のステージＳＴ０～ＳＴ４が表示される。図２４（１）～（４）では、メイン画像表示部７０の下部領域に左右方向にそれぞれ列設されたステージＳＴ１～ＳＴ４の上方となる位置に、第１特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留アイコンＲＩ（ＲＩ１～ＲＩ４）が表示されている。また、図２４（１）～（４）では、ステージＳＴ０の上方となる位置には、第１特別図柄抽選の保留が消化されて報知演出が実行中となっていることを示す保留アイコンＲＩ０が表示されている。このように、ステージＳＴ０上の保留アイコンは特別図柄抽選の保留を示しているわけではないので、保留消化アイコンと呼んでもよい。また、ステージＳＴ０は保留消化アイコンのステージなので、他のステージＲＩ１～ＲＩ４とは異なる表示態様である。なお、テージＳＴ０上の保留アイコン（保留消化アイコン）を、他のステージＲＩ１～ＲＩ４上の保留アイコンとは異なる表示態様としてもよい。

【０２７０】

図２５は、保留アイコンの色と、その色によって示唆される大当り信頼度（大当り期待度）について示した図である。図２５に示すように、白色の保留アイコンは大当り信頼度を示唆せず、青色、緑色及び赤色の保留アイコンは大当り信頼度が高いことを示唆し、その中で、青色の保留アイコンは大当り信頼度が低いことを示唆し、緑色の保留アイコンは大当り信頼度が中程度であることを示唆し、赤色の保留アイコンは大当り信頼度が高いことを示唆する。図２４以降の図では、図示都合上、「白」の文字を付して保留アイコンの白色を表し、「青」の文字を付して保留アイコンの青色を表し、「緑」の文字を付して緑色を表し、「赤」の文字を付して保留アイコンの赤色を表す。

【０２７１】

一例として、図２４（１）に示すように、ステージＳＴ１には、次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている（つまり、最も古く記憶された）保留（第１保留）に対応する保留アイコンＲＩ１が表示される。また、ステージＳＴ１の左隣に配置されているステージＳＴ２には、上記第１保留の次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第２保留）に対応する保留アイコンＲＩ２が表示される。また、ステージＳＴ２の左隣に配置されているステージＳＴ３には、上記第２保留の次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第３保留）に対応する保留アイコンＲＩ３が表示される。また、ステージＳＴ３の左隣に配置されているステージＳＴ４には、上記第３保留の次に第１特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第４保留）に対応する保留アイコンＲＩ４が表示される。

【０２７２】

ステージＳＴ０上に表示された保留アイコンＲＩは、現在の特別図柄の変動表示（つまり、現在実行中の報知演出）が終了する直前に消滅する（消去される）。また、ステージＲＩ１～ＲＩ４上にそれぞれ表示された保留アイコンＲＩは、第１特別図柄抽選が実行されて報知演出（特別図柄の変動表示）が開始されるごとに、順次表示位置（すなわち、ステージＳＴ）を変更する。具体的には、現在の特別図柄の変動表示が開始すると（報知演出が開始されると）、ステージＳＴ１に表示されていた保留アイコンＲＩ１は、ステージＳＴ１からステージＳＴ０に移動し（つまり、第１保留が消化され）、ステージＳＴ２～ＳＴ４に表示されていた保留アイコンＲＩ２～ＲＩ４は、それぞれステージＳＴ１～ＳＴ

３へ移動する。このように、保留アイコンＲＩは第１特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージＳＴを移動していく。なお、本実施形態では、ステージＳＴの上方となる位置に保留アイコンＲＩが表示されるものとしたが、ステージＳＴが表示されずに、保留アイコンＲＩが所定の位置（予め定められた位置）に表示されるものとしてもよい。

【０２７３】

ところで、前述したように、本実施形態では、第１特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第１特別図柄抽選における特別図柄の変動表示が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。つまり、例えば第１保留アイコンＲＩ１がステージＳＴ１からステージＳＴ０に移動して第１特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始される（つまり第１保留が消化される）よりも前に、例えば第１保留が発生した時点で、第１保留に対する第１特別図柄抽選の抽選結果が事前判定される。本実施形態では、この事前判定等に基づいて、図３６等を用いて後述する先読み示唆演出（同色チャンス目演出等）が実行されることにより、例えば、第１特別図柄抽選において当選する信頼度が相対的に高い保留が存在する可能性があることを、前もって遊技者に予告して大当りを期待させることができる。

【０２７４】

［報知演出の具体例］

図２６及び図２７は、本実施形態における報知演出の具体例について説明するためのタイムチャートである。図２６及び図２７に示す報知演出の各タイムチャートにおいて、上側に記載された演出内容は、報知演出の演出パターン（言い換えると、報知演出を構成するベースの演出）であり、下側に記載された演出内容（枠で囲った演出内容）は、この演出パターンに付加可能な演出内容である。なお、上側及び下側の全ての演出内容も全て含めて、報知演出の演出パターンと考えてもよい。

【０２７５】

［即ハズレ（変動時間２．００秒）の報知演出］

図２６（１）は、図１２等に示す変動パターン８に対応する変動時間２．００秒の「即ハズレ」の報知演出のタイムチャートである。図２８は、図２６（１）のタイムチャートで実行される変動時間２．００秒の「即ハズレ」の報知演出の具体例を説明するための図である。以下に、図２６（１）及び図２８を参照して、即ハズレ（変動時間２．００秒）の報知演出について説明する。

ここで、図２８以降の図では、通常遊技状態において第１特別図柄抽選の結果を報知する報知演出が実行されているものとし、特に記載しない場合には装飾図柄の背景画像として通常遊技状態用の通常背景（例えば都市Ａの背景）が動作表示（移動表示等）されているものとし、通常遊技背景が動作表示されていることを画面７０の左上に「（通常背景動作）」と記載して表現する。また、報知演出の実行中及び装飾図柄が確定停止表示されている期間には、スピーカ９から通常遊技状態用の通常ＢＧＭが出力されている。なお、時短遊技状態において報知演出が実行されている場合には、時短遊技状態用の時短背景（例えば都市Ｂの背景）が動作表示され、時短遊技状態用の確変ＢＧＭが出力される。

【０２７６】

まず、図２８（１）に示す報知演出開始前（変動開始前）の数字キャラ態様で装飾図柄が確定停止表示されている状態から、図２６（１）のｔ１において、図２８（２）に示すように、変動開始されて（報知演出が開始されて）左装飾図柄ＤＩ１、中装飾図柄ＤＩ３、右装飾図柄ＤＩ２が同期（同調）して所定時間（例えば０．３秒間）揺動動作が実行される。揺動動作は、装飾図柄が（確定停止ではなく）仮停止していることを示唆するための動作である。また、この揺動動作に連動して、左装飾図柄ＤＩ１、中装飾図柄ＤＩ３、右装飾図柄ＤＩ２が同期（同調）して揺動強調演出が実行される。なお、報知演出等が実行されていない客待ち中（客待ち状態）において通常背景動作を実行し、客待ち中から報知演出を開始する場合に、客待ち中の通常背景動作をそのまま維持（継続）して報知演出を開始してもよい。

【０２７７】

図３０は、揺動動作及び揺動強調演出の一例について説明するための図である。図３０（１）～（３）に示すように、揺動動作は、装飾図柄の数字７０１が軸７０３（非表示である軸）を中心として左周りに所定角度（例えば３０°；図３０（３）参照）右周りに所定角度（例えば３０°；図３０（２）参照））自転する振り子動作を周期的に繰り返す動作である。

また、図３０（１）～（３）に示すように、揺動強調演出３０４は、揺動動作を強調する演出であり、揺動動作と連動して、装飾図柄の数字７０１の表面で周期的に光が反射したように強調領域（３０４）を繰り返し変化（周期的に移動等）させる演出である。また、揺動強調演出は、効果音を含まない。

なお、揺動強調演出は、装飾図柄のキャラ７０２や枠７００が所定の動作を行う揺動動作を実行する場合には、この揺動動作と連動して、キャラ７０２等の表面で周期的に光が反射したように強調領域（３０４）を繰り返し変化（周期的に移動等）させる演出としてもよい。また、揺動強調演出は、後述するように変動開始強調演出（図３１参照）のキャラ動作（アクション）には影響されない一方で、変動開始強調演出の発光エフェクトには影響される場合（発光エフェクトにより視認性が低下する場合）がある。

【０２７８】

次に、図２８（３）に示すように、左装飾図柄ＤＩ１、中装飾図柄ＤＩ３、右装飾図柄ＤＩ２の順番で、装飾図柄列の変動（スクロール）の開始を強調する変動開始強調演出が実行されてから装飾図柄列の変動（スクロール）が開始される。

【０２７９】

図３１は、変動開始強調演出の一例について説明するための図である。まず、図３１（１）に示す変動開始強調演出の開始前の状態（揺動動作及び揺動強調演出が実行されている状態）から、図３１（２）に示すように変動開始強調演出が開始される。具体的には、図３１（２）に示すように、装飾図柄が変動する方向と逆方向に僅かに移動すると共に、キャラ７０２が動作（アクション）する変動開始強調演出特有のキャラ動作が実行される。その後、図３１（３）に示すように、キャラ動作等の実行中に、変動開始強調演出特有の発光エフェクト３０５の表示が開始されてから、図３１（４）に示すように、発光エフェクト３０５が広がっていくと共に装飾図柄のスクロールが開始される。その後、図３１（５）に示すように、キャラ動作等の実行中に、発光エフェクト３０５が更に広がって装飾図柄の外側まで広がると共に、装飾図柄のスクロールが加速される。その後、図３１（６）に示すように、画像の透過度を上げる等の処理によって装飾図柄及び発光エフェクト３０５の視認性が低下すると共に、装飾図柄のが高速スクロールされる。また、図２８（３）に示すように、変動開始強調演出として、例えば図３１（５）のタイミングで、変動開始強調演出特有の効果音「グン」がスピーカ９から音量１／１０で出力される。このように、変動開始強調演出は、（繰り返しではなく）単発的に実行されて、装飾図柄列の変動（スクロール）の開始を強調する。

なお、図３１では、変動開始強調演出の実行中に揺動強調演出（及び揺動動作）が実行される例を挙げたが、変動開始強調演出の実行中には揺動強調演出（及び揺動動作）が実行されないものとしてもよい。また、図２８（３）では、左装飾図柄ＤＩ１、中装飾図柄ＤＩ３、右装飾図柄ＤＩ２が順番に変動（スクロール）を開始する例を挙げたが、左装飾図柄ＤＩ１、中装飾図柄ＤＩ３、右装飾図柄ＤＩ２が同時に変動（スクロール）を開始してもよい。この場合、左装飾図柄ＤＩ１、中装飾図柄ＤＩ３、右装飾図柄ＤＩ２の揺動発光演出は、同時に（同期して）実行されることとなる。

【０２８０】

次に、図２８（４）に示すように、（変動開始強調演出は終了されて）左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、視認性が低下した状態で高速で変動表示（スクロール）される。

【０２８１】

次に、図２６（１）のｔ２において、図２９（１）に示すように、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３に対して仮停止を強調する仮停止強調演出が同時に実行されてから、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同時に仮停止される。

【０２８２】
図３２は、仮停止強調演出の一例について説明するための図である。まず、図３２（１）に示すように、スクロール中の左右中の装飾図柄の視認性が向上する（例えば透過度が下がる）と共にスクロール速度が低下する。その後、図３２（２）に示すように仮停止強調演出が開始される。具体的には、図３２（２）に示すように、装飾図柄が変動（スクロール）する方向に僅かに一旦行き過ぎてから戻るバウンド動作を開始する共に、キャラ７０２が動作（アクション）する仮停止強調演出特有のキャラ動作が実行される。なお、バウンド動作において、キャラ７０２自体も装飾図柄がスクロールする方向に一旦引っ張られてから元の姿勢に戻る動作を行ってもよい。その後、図３２（３）に示すように、キャラ動作等の実行中にキャラ７０２が拡大されると共に、仮停止強調演出特有の発光エフェクト３０６の表示が開始され、又、数字７０１が拡大して一回転する。その後、図３２（４）に示すように、キャラ動作中のキャラ７０２及び数字７０１が縮小されて元のサイズに戻ると共に、発光エフェクト３０６が広がっていく。その後、図３２（５）に示すように、キャラ動作等の実行中に、発光エフェクト３０６が更に広がって装飾図柄の外側まで広がる。その後、図３２（６）に示すように、発光エフェクト３０６が縮小されると共に、バウンド動作が終了される。その後、図３２（７）に示すように、装飾図柄が仮停止して揺動強調演出が実行される。また、図２９（５）に示すように、仮停止強調演出として、例えば図３２（２）のタイミングで、仮停止強調演出特有の効果音「ズン」がスピーカ９から音量１／１０で出力される。このように、仮停止強調演出は、（繰り返しではなく）単発的に実行されて、装飾図柄列の仮停止を強調する。
【０２８３】
なお、図３２では、仮停止強調演出の実行中には揺動強調演出（及び揺動動作）が実行されない例を挙げたが、仮停止強調演出の実行中に（例えば図３２（２）（４）～（６）の期間に）揺動強調演出（及び揺動動作）が実行されるものとしてもよい。また、その場合において、左右中の装飾図柄の揺動強調演出（及び揺動動作）が終始同期して実行されてもよい。また、図２９（５）では、左右中の装飾図柄が同時に（同期して）仮停止強調演出されて同時に仮停止する例を挙げたが、左右中の装飾図柄が順番に仮停止強調演出されて順番に仮停止してもよい。また、その場合において、揺動強調演出（及び揺動動作）が実行され、先に開始された揺動強調演出（及び揺動動作）と後に開始された揺動強調演出（及び揺動動作）とが同期する際に、後に（又は先に）開始された揺動強調演出（及び揺動動作）が（滑らかではなく）不連続に同期してもよい。
【０２８４】
次に、図２９（６）に示すように、左右中の装飾図柄が同期（同調）して所定時間（例えば０．５秒間）揺動動作が実行され、この揺動動作に連動して、左右中の装飾図柄が同期（同調）して揺動強調演出が実行される。
【０２８５】
次に、図２６（１）のｔ３において、図２９（７）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄が確定停止表示されて、ハズレが報知される。なお、確定停止表示中の装飾図柄は、完全に停止されて動作等しない。
【０２８６】
以上のように、本実施形態によれば、大当りを期待させる演出のない短時間（２．００秒）の即ハズレの報知演出においても、キャラクタのアクションや装飾図柄の発光等によって演出効果を出して遊技者を飽きさせないようにしている。
【０２８７】
[即ハズレ（変動時間１２．００秒）の報知演出]
図２６（２）は、図１２等に示す変動パターン７に対応する変動時間１２．００秒の「即ハズレ」の報知演出のタイムチャートである。図３３～図３５は、図２６（２）のタイムチャートで実行される変動時間１２．００秒の「即ハズレ」の報知演出の具体例を説明するための図である。
【０２８８】

ここで、図２６（２）に示すように、変動時間１２．００秒の「即ハズレ」の報知演出において、リーチ煽り演出と擬似連煽り演出と同色チャンス目演出と保留変化演出の４つの演出は、何れか１つが実行可能である。そこで、図３３及び図３４を参照して、リーチ煽り演出が実行される場合、擬似連煽り演出が実行される場合、及び４つの演出全てが実行されない場合について、説明する。なお、上記の報知演出において、上記の４つの演出のうち２つ以上が実行可能な構成としてもよい。

【０２８９】

まず、図３３（１）に示す報知演出開始前（変動開始前）の状態から、図２６（２）のｔ１において、図３３（２）に示すように、装飾図柄列の変動が開始される。次に、図３３（３）に示すように、左の装飾図柄から順に変動開始強調演出が実行されてから装飾図柄列の変動（スクロール）が開始される。次に、図３３（４）に示すように、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は変動表示（スクロール）される。図３３（１）～（４）の内容は、図２８（１）～（４）の内容と同じである。

【０２９０】

次に、図３１（２）のｔ２において、図３３（５）に示すように、左装飾図柄ＤＩ１に対して仮停止を強調する仮停止強調演出（図３２参照）が実行されて、左装飾図柄ＤＩ１が仮停止される。

【０２９１】

次に、図３３（６）に示すように、左装飾図柄ＤＩ１に揺動動作が実行され、この揺動動作に連動して、左装飾図柄ＤＩ１に揺動強調演出が実行される。

【０２９２】

次に、リーチ煽り演出が実行される場合には、図２６（２）のｔ３において、図３３（７）に示すように、右装飾図柄ＤＩ２が低速になってリーチ成立する図柄で仮停止することを煽る（期待させる）リーチ煽り演出が実行されると共に、リーチ煽り強調演出（図５７等参照）が実行される。また、左装飾図柄ＤＩ１の揺動強調演出も継続されている。

【０２９３】

次に、図２６（２）のｔ４において、図３３（８）に示すように、リーチ成立しない右装飾図柄ＤＩ２に対して仮停止を強調する仮停止強調演出（図３２参照）が実行されて、この右装飾図柄ＤＩ２が仮停止される。また、左装飾図柄ＤＩ１の揺動強調演出も継続されている。

なお、図３１（７）のリーチ煽り演出が実行された場合には、右装飾図柄ＤＩ２の仮停止強調演出を実行しない構成としてもよい。このようにすることで、リーチ成立となる図柄が流れた感じ（余韻）を効果的に表現できる。

【０２９４】

ここで、リーチ煽り演出を実行しない場合には、図３３（６）の次に図３３（８）の演出に移る。

【０２９５】

次に、図３３（９）に示すように、左右の装飾図柄について同期（同調）して揺動動作が実行され、この揺動動作に連動して、左右の装飾図柄について同期（同調）して揺動強調演出が実行される。なお、この場合において、先に開始された左装飾図柄ＤＩ１の揺動強調演出（及び揺動動作）と後に開始された右装飾図柄ＤＩ２の揺動強調演出（及び揺動動作）が同期する際に、後に（又は先に）開始された装飾図柄の揺動強調演出（及び揺動動作）が（滑らかではなく）不連続に同期してもよい。

【０２９６】

（擬似連煽り演出が実行されない場合には）次に、図２６（２）のｔ６において、図３４（４）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３に対して仮停止を強調する仮停止強調演出（図３２参照）が実行されて、この中装飾図柄ＤＩ３が仮停止される。また、左右の装飾図柄の同期した揺動強調演出（及び揺動動作）も継続されている。

【０２９７】

次に、図３４（５）に示すように、左右中の装飾図柄が同期（同調）して所定時間（例

えば０．５秒間）揺動動作が実行され、この揺動動作に連動して、左右中の装飾図柄が同期（同調）して揺動強調演出が実行される。なお、この場合において、先に開始された左右の装飾図柄の揺動強調演出（及び揺動動作）と後に開始された中装飾図柄の揺動強調演出（及び揺動動作）が同期する際に、後に（又は先に）開始された装飾図柄の揺動強調演出（及び揺動動作）が（滑らかではなく）不連続に同期してもよい。

【０２９８】

次に、図２６（２）のｔ７において、図３４（６）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄が確定停止表示されて、ハズレが報知される。

【０２９９】

一方、擬似連煽り演出が実行される場合には、図３３（６）から図３４（１）に演出が移る。この場合、図２６（２）のｔ４において、図３４（１）に示すように、図３３（８）と同様に、リーチ成立しない右装飾図柄ＤＩ２に対して仮停止を強調する仮停止強調演出（図３２参照）が実行されて、この右装飾図柄ＤＩ２が仮停止される。また、左装飾図柄ＤＩ１の揺動強調演出も継続されている。

【０３００】

次に、図３４（２）に示すように、図３３（９）と同様に、左右の装飾図柄について同期（同調）して揺動動作及び揺動強調演出が実行される。

【０３０１】

次に、図２６（２）のｔ５において、図３４（３）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３として文字「連」が描かれた連図柄（通常の装飾図柄とは異なる装飾図柄であって仮停止することによって擬似連演出の実行を報知することができる特殊な装飾図柄）が低速になって仮停止することを煽る（つまり、擬似連演出が実行されることを期待させる）擬似連煽り演出（図５７等参照）が実行される。

【０３０２】

その後、既に説明したように、図２６（２）のｔ６において図３４（４）に示すように中装飾図柄ＤＩ３が仮停止してから、図３４（５）に示すように左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が同期（同調）し、図２６（２）のｔ７において図３４（６）に示すように左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が確定停止表示されてハズレが報知される。

なお、擬似連煽り演出が実行された場合には、中装飾図柄ＤＩ３の仮停止強調演出を実行しない構成としてもよい。このようにすることで、連図柄が流れた感じ（余韻）を効果的に表現できる。

また、以上では即ハズレの報知演出において左右中の装飾図柄が同時に仮停止する態様（図２９（５））や、左、右、中の固定された順番で装飾図柄が仮停止する態様（図３３（５）（８）、図３４（４）等）を説明した。しかし、装飾図柄が仮停止する順番は、これに限らず、例えば仮停止する順番が毎回異なってもよいし、毎回ランダムな順番で仮停止してもよいし、又、左右の装飾図柄が同時に仮停止してもよい。

【０３０３】

次に、図３５～図３７を参照して、変動時間１２．００秒の「常即ハズレ」の報知演出において（図２６（２）参照）、同色チャンス目演出が実行される場合、及び保留変化演出が実行される場合について、説明する。

【０３０４】

まず、図３５（１）に示す報知演出開始前（変動開始前）の状態から、図２６（２）のｔ１において、図３５（２）に示すように、装飾図柄列の変動が開始される。次に、図３５（３）に示すように、左の装飾図柄から順に変動開始強調演出が実行されてから装飾図柄列の変動（スクロール）が開始される。次に、図３５（４）に示すように、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は変動表示（スクロール）される。図３５（１）～（４）の内容は、図２８（１）～（４）の内容と同じである。

【０３０５】

次に、図２６（２）のｔ２において図３５（５）に示すように左装飾図柄が仮停止されてから、図３５（６）に示すように左装飾図柄の揺動強調演出が行われ、その後、図２６

（２）のｔ４において図３５（７）に示すように右装飾図柄がリーチ成立しない図柄で仮停止されてから、図３５（８）に示すように左右の装飾図柄が同期（同調）して揺動強調演出が行われる。図３５（５）～（８）の内容は、図３３（５）（６）（８）（９）の内容と同じである。

【０３０６】

次に、図２６（２）のｔ６において、図３５（９）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３が青色チャンス目が成立する図柄で仮停止して、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３について青色のチャンス目強調演出が行われる。また、チャンス目強調演出の実行中に、左右中の装飾図柄について同期（同調）して揺動動作及び揺動強調演出が行われる。チャンス目強調演出は、同色チャンス目を強調することによって、後の報知演出（後の変動）で大当りする信頼度が比較的高いことを示唆（又は強調）する演出であり、チャンス目強調演出特有のキャラ動作、発光エフェクト、効果音等を含む。また、チャンス目強調演出は、左右中の装飾図柄が全て仮停止した際に行われるので、仮停止強調演出の一種と考えることもでき、通常の仮停止強調演出（図３２）よりも大規模な強調演出と考えることもできる。ここで、青色チャンス目が成立するためには、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が全て青色の図柄（図２２参照）で仮停止する必要がある。なお、図３５（９）において中装飾図柄ＤＩ３が仮停止する際に、図３４（４）と同様の演出（中装飾図柄ＤＩ３の仮停止強調演出）が一旦実行されてから、上記のように青色チャンス目強調演出が実行されてもよい。また、左右中の装飾図柄が同時に仮停止する場合には、左右中の装飾図柄について同時に仮停止強調演出されてから、上記のように青色チャンス目強調演出が実行されてもよい。また、中装飾図柄ＤＩ３を低速にして同色チャンス目（図３５では青色チャンス目）が成立する図柄で仮停止することを煽る同色チャンス目煽り演出（及び、この演出を強調する同色チャンス目煽り強調演出）を行う構成としてもよい。更に、同色チャンス目煽り演出の実行後に同色チャンス目が成立しなかった場合に、中装飾図柄ＤＩ３の仮停止強調演出を実行しない構成としてもよい。このようにすることで、同色チャンス目が流れた感じ（余韻）を効果的に表現できる。

【０３０７】

次に、図２６（２）のｔ７において、図３５（１０）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、青色チャンス目強調演出が終了してキャラクタが基本姿勢に戻ってから確定停止表示されて、ハズレが報知される。

【０３０８】

図３６は、同色チャンス目演出及びチャンス目強調演出の種類について説明するための具体図である。同色チャンス目演出には、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が、青色の図柄（図２７参照）で仮停止する青色チャンス目演出（図３６（１））と、緑色の図柄で仮停止する緑色チャンス目演出（図３６（２））と、赤色の図柄で仮停止する赤色チャンス目演出（図３６（３））とがある（図２２参照）。また、青色チャンス目演出を強調する特有のキャラ動作、青色の発光エフェクト、効果音「ギーン」（音量６／１０）を含む青色チャンス目強調演出と、緑色チャンス目演出を強調する特有のキャラ動作、緑色の発光エフェクト、効果音「ギギギーン」（音量８／１０）を含む緑色チャンス目強調演出と、赤色チャンス目演出を強調する特有のキャラ動作、赤色の発光エフェクト、効果音「ギギーン」（音量７／１０）を含む赤色チャンス目強調演出とがある。また、青色チャンス目演出よりも緑色チャンス目演出の方が、後の報知演出で大当りする信頼度が高く、緑色チャンス目演出よりも赤色チャンス目演出の方が、後の報知演出で大当りする信頼度が高い。また、複数の報知演出に亘って同色チャンス目演出を実行する場合には、大当り信頼度が低下しないように複数の同色チャンス目が実行される。

【０３０９】

一方、保留変化演出が実行される場合には、図３５（８）から図３７（１）に演出が移る。この場合、図２６（２）のｔ６において、図３７（１）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３として文字「変」が描かれた変図柄（通常の装飾図柄とは異なる装飾図柄であって仮停止することによって保留アイコンが大当り信頼度が高いことを示唆する態様に変化する

ことを報知できる特殊な装飾図柄）が仮停止すると共に、保留変化強調演出が実行される。保留変化強調演出は、先読み示唆対象の保留アイコンが大当り信頼度が高いことを示唆する態様に変化する保留変化演出を実行する際にこの保留アイコンを強調する演出であり、特有の動作と、発光エフェクトと、効果音とを含む。図３７（１）では、先読み示唆対象である保留アイコンＲＩ２が白色から大当り信頼度が高いことを示唆する緑色に変化する際に、保留アイコンＲＩ２に向けて稲光が走る等の特有の動作が行われ、特有の発光エフェクトが保留アイコンＲＩ２に表示され、特有の効果音「バリバリ」（音量７／１０）が出力されている。

【０３１０】

ここで、保留変化演出には、保留アイコンが、青色に変化する青色保留変化演出（図示なし）と、緑色に変化する緑色保留変化演出（図３８（１））と、赤色に変化する赤色保留変化演出（図示なし）とがある。また、青色保留変化演出を強調する特有の動作、発光エフェクト、効果音「バリ」（音量６／１０）を含む青色保留変化強調演出と、緑色保留変化演出を強調する特有の動作、発光エフェクト、効果音「バリバリ」（音量７／１０）を含む緑色保留変化強調演出と、赤色保留変化演出を強調する特有の動作、発光エフェクト、効果音「バリバリバリ」（音量８／１０）を含む赤色保留変化強調演出とがある（図５９等参照）。また、青色保留変化演出よりも緑色保留変化演出の方が大当り信頼度が高く、緑色保留変化演出よりも赤色保留変化演出の方が大当り信頼度が高い。また、複数の報知演出に亘って保留変化演出を実行する場合には、大当り信頼度が低下しないように複数の保留変化演出が実行される。

【０３１１】

次に、図３７（２）に示すように、変図柄が通常の装飾図柄に切り替わった後に、図３４（５）等と同様に、左右中の装飾図柄について同期（同調）して揺動動作および揺動強調演出が実行される。

【０３１２】

次に、図３７（３）に示すように、図２６（２）のｔ７において、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は確定停止表示されて、ハズレが報知される。なお、図３７（１）において、変図柄を低速にして変図柄が仮停止することを煽る保留変化煽り演出（及びこの演出を強調する保留変化煽り強調演出）を行う構成としてもよい。更に、保留変化煽り演出の実行後に変図柄が仮停止しなかった場合に、変図柄から切り替わる通常の装飾図柄の仮停止強調演出を実行しない構成としてもよい。このようにすることで、保留変化演出が流れた感じ（余韻）を効果的に表現できる。

【０３１３】

[リーチハズレ／リーチ当り（変動時間１５．００秒）の報知演出]

図２６（３）は、図１２等に示す変動パターン番号５／６に対応する変動時間１５．００秒の「リーチハズレ」／「リーチ当り」の報知演出のタイムチャートである。図３８～図４７は、図２６（３）のタイムチャートで実行される変動時間１５．００秒の「リーチハズレ」／「リーチ当り」の報知演出の具体例を説明するための図である。

【０３１４】

まず、図３８（１）に示す報知演出開始前（変動開始前）の状態から、図２６（３）のｔ１において、図３８（２）に示すように、装飾図柄列の変動が開始される。次に、図３８（３）に示すように、左の装飾図柄から順に変動開始強調演出が実行されてから装飾図柄列の変動（スクロール）が開始される。次に、図３８（４）に示すように、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は変動表示（スクロール）される。図３８（１）～（４）の内容は、図２８（１）～（４）の内容と同じである。

【０３１５】

次に、図３８（５）に示すように、カットイン予告演出を実行する場合には、図２６（３）のｔ２（例えば報知演出開始から２秒後）において、「熱い？」と描かれた青色のカットイン画像３０９が表示される青カットイン予告演出及び青カットイン予告強調演出が実行される。カットイン予告強調演出は、カットイン予告演出を強調する演出であり、特

有の発光エフェクト及び効果音を含む。なお、特有の動作（例えば、カットイン画像の動作等）を含んでもよい。

【０３１６】

ここで、カットイン予告演出には、「熱い？」と描かれた青色のカットイン画像が表示される青カットイン予告演出（図３８（５）参照）と、「熱い！！」と描かれた緑色のカットイン画像が表示される緑カットイン予告演出（図４９（５）参照）と、「激熱！！」と描かれた赤色のカットイン画像が表示される赤カットイン予告演出（図５２（２）参照）とがある。また、青カットイン予告強調演出は、青カットイン予告演出を強調する演出であり、特有の発光エフェクト及び効果音「ズバン」（音量５／１０）を含み、緑カットイン予告強調演出は、緑カットイン予告演出を強調する演出であり、特有の発光エフェクト及び効果音「ズバババン」（音量６／１０）を含み、赤カットイン予告強調演出は、赤カットイン予告演出を強調する演出であり、特有の発光エフェクト及び効果音「ズバババン」（音量７／１０）を含む（図５９等参照）。また、実行中の報知演出で大当りする信頼度は、青カットイン予告演出よりも緑カットイン予告演出の方が高く、緑カットイン予告演出よりも赤カットイン予告演出の方が高い。

【０３１７】

図３８（４）又は（５）の次に、（擬似連演出が実行される場合には）図２６（３）のｔ３において図３８（６）に示すように左装飾図柄が仮停止されてから、図３８（７）に示すように左装飾図柄の揺動強調演出が行われ、その後、図２６（３）のｔ４において図３８（８）に示すように右装飾図柄がリーチ成立しない図柄で仮停止されてから、図３９（１）に示すように左右の装飾図柄が同期（同調）して揺動強調演出が行われる。図３８（６）～（８）、図３９（１）の内容は、図３３（５）（６）（８）（９）の内容と同じである。

【０３１８】

次に、図２６（３）のｔ５において、図３９（２）に示すように、図３４（３）と同様に擬似連煽り演出等が実行される。

【０３１９】

次に、図３９（３）に示すように中装飾図柄ＤＩ３として連図柄が仮停止すると共に、擬似連強調演出が実行される。擬似連強調演出は、擬似連の実行を示唆する連図柄の仮停止を強調する演出であり、特有の動作、発光エフェクト、効果音「ガキーン」（音量７／１０）を含む。

【０３２０】

図４１及び図４２は、それぞれ、図擬似連強調演出の一例を説明する図である。例えば図４１（１）～（３）に示すように、連図柄が仮停止する際に、図擬似連強調演出において、連図柄の中央から広がっていき画面から見切れるまで拡大されるバツ形状の発光エフェクト３０９（特有の発光エフェクト）が表示される。また、例えば図４２（１）～（３）に示すように、連図柄が仮停止する際に、図擬似連強調演出において、連図柄が画面から見切れるまで拡大されると共に、発光エフェクト３０９が連図柄の中央から広がっていき画面から見切れるまで拡大される。

【０３２１】

次に、図２６（３）のｔ６において、図３９（４）に示すように仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が再変動することによって擬似連演出が実行（完了）される。なお、この再変動は擬似的な再変動なので、再変動の際には変動開始強調演出（図３１参照）を実行しない。また、図３９（２）の擬似連煽り演出は実行されない場合がある。また、図３９（２）の連図柄を仮停止させる演出と、図３９（４）の仮停止していた装飾図柄を再変動させる演出とを合せて、擬似連演出と考えてもよい。

【０３２２】

ここで、図３８（６）～（８）及び図３９（１）～（４）を用いて説明した擬似連演出のセットは、１回の報知演出（一変動）において３セットまで実行可能であり、実行回数が多いほど、実行中の報知演出で大当りする信頼度が高くなる。そこで、擬似連演出のセ

ットを更に１セット又は２セット実行する場合には、図３９（５）に示すように、擬似連演出のセットを実行する。なお、擬似連演出の各セットにおいて、擬似連強調演出の少なくとも一部を異ならせてもよい。

【０３２３】

次に、図２６（３）のｔ７において、図３９（６）に示すように、図３３（５）と同様の演出が実行されて左装飾図柄ＤＩ１が仮停止する。ここで、擬似連演出が実行されない場合には、図３８（４）又は（５）から図３９（６）に演出が移る。

【０３２４】

次に、リーチ煽り演出が実行される場合には、図２６（３）のｔ８において、図３９（８）に示すように、図３３（７）と同様にリーチ煽り演出が実行される。

【０３２５】

図３９（７）又は（８）の次に、図２６（３）のｔ９において、図４０（１）に示すように、右装飾図柄ＤＩ２がリーチ成立する図柄で仮停止して（つまり、リーチ成立して）、リーチ成立強調演出が実行される。リーチ成立強調演出は、リーチ成立（リーチ目）を強調する演出であり、特有のキャラ動作等、発光エフェクト、効果音「ズギューン」（音量７／１０）を含む（図５９等参照）。また、リーチ成立した左右の装飾図柄（リーチ目）は同期（同調）して揺動強調演出が行われる。

【０３２６】

図４３は、リーチ成立強調演出の一例を説明する図である。例えば図４３（１）に示すように、リーチ成立強調演出において、リーチ成立した左右の装飾図柄（リーチ目）で特有のキャラ動作（アクション）が実行され、リーチ目を同時に跨ぐ（結びつける）ライン状の特有の発光エフェクト３１０が表示される。また例えば、図４３（２）に示すように、リーチ成立強調演出において、リーチ目で特有のキャラ動作（アクション）が実行され、リーチ目を同時に跨いで覆う特有の発光エフェクト３１０が表示される。また例えば、図４３（３）に示すように、リーチ成立強調演出において、リーチ目で特有のキャラ動作（アクション）が実行され、リーチ目を同時に跨ぐ、文字「リーチ！！」が左から右に移動する特有の帯形状の発光エフェクト３１０が表示される。なお、右装飾図柄ＤＩ２がリーチ成立する図柄で仮停止した時に（図３３（８）等と同様に）一旦仮停止強調演出が実行されてから、リーチ成立強調演出が実行されてもよい。

【０３２７】

次に、図４０（２）に示すように、左右の装飾図柄（リーチ目）は、同期（同調）した揺動強調演出が行われながら拡大されていき、又、左右に離れていく。なお、リーチ目は、一旦画面から見切れるまで拡大されてもよい。

【０３２８】

次に、図４０（３）に示すように、中装飾図柄が大当りとなる図柄（ゾロ目となる図柄）で拡大されて低速となって仮停止することを煽る（期待させる）大当り停止煽り演出（及びこの演出を強調する大当り停止煽り強調演出；図６１等参照）が実行される。

【０３２９】

次に、ハズレの場合には、図２６（３）のｔ１０において、図４０（４）に示すように、図３５（４）と同様の演出が実行されて、中装飾図柄ＤＩ３がハズレとなる図柄で仮停止して仮停止強調演出が実行される。なお、この仮停止強調演出（リーチハズレの仮停止強調演出）は、通常の仮停止強調演出（図３２等参照）とは異なる演出としてもよい。具体的には、キャラ動作や発光エフェクト等を特有の演出にしてもよいし、（通常の仮停止強調演出よりも）小規模な演出としてもよい。更には、仮停止強調演出を実行しない構成としてもよい。このようにすることで、中装飾図柄ＤＩ３が再変動してから大当りとなる図柄で仮停止して大当りする復活当り演出（図示なし）が実行されるのではないかと、遊技者に期待感を残すことができる。その場合には、この復活当たり演出を低確率（例えば大当りした場合の１％）で実行可能な構成としておくことが望ましい。また、この仮停止強調演出（リーチハズレの仮停止強調演出）を、リーチハズレを強調するリーチハズレ強調演出と考えてもよい（図５９等参照）。

【０３３０】
次に、図４０（５）に示すように、左右中の装飾図柄は、元の大きさに縮小され、同期（同調）した揺動強調演出が実行される。
【０３３１】
次に、図２６（３）のｔ１１において、図４０（６）に示すように、左右中の装飾図柄はリーチハズレ目で確定停止表示されて、ハズレが報知される。
【０３３２】
一方、大当りの場合には、図２６（３）のｔ１０において、図４０（７）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３が大当りとなる図柄（ゾロ目）で仮停止して、ゾロ目成立強調演出が実行される。ゾロ目成立強調演出は、大当りの図柄（ゾロ目）を強調する演出であり、特有のキャラ動作、発光エフェクト、効果音「ドスン」（音量８／１０）を含む。なお、仮停した左右中の装飾図柄について、同期（同調）して揺動強調演出が実行される。
【０３３３】
図４４及び図４５は、それぞれ、ゾロ目成立強調演出の一例を説明する図である。例えば図４４（１）～（３）に示すように、ゾロ目成立強調演出において、左右中の装飾図柄（ゾロ目）で特有のキャラ動作（アクション）が実行され、中装飾図柄の中央から広がっていき画面から見切れるまで拡大される十字の発光エフェクト３１１（特有の発光エフェクト）が表示される。また、例えば図４５（１）～（３）に示すように、ゾロ目成立強調演出において、左右中の装飾図柄（ゾロ目）で特有のキャラ動作（アクション）が実行され、左右中の装飾図柄の複数の位置からそれぞれ広がっていき画面から見切れるまで拡大される多数の十字の発光エフェクト３１１（特有の発光エフェクト）が表示される。
【０３３４】
次に、図４０（８）に示すように、仮停止の状態において、左右中の装飾図柄が確定することを示す図柄確定示唆強調演出が実行される。図柄確定示唆強調演出は、大当りの図柄（ゾロ目）を強調する演出であり、特有の発光エフェクト、効果音「キン」（音量２／１０）を含む。なお、仮停止した左右中の装飾図柄について、同期（同調）して揺動強調演出が実行（継続）される。また、図柄確定示唆強調演出は、特有の動作演出（キャラ動作等）を含んでもよい。また、図柄確定示唆強調演出の実行前に、揺動強調演出が終了してもよい。
【０３３５】
図４６及び図４７は、それぞれ、図柄確定示唆強調演出の一例を示す図である。図４２の（１）→（２）→（３）に示すように、図柄確定示唆強調演出は、反射して光っているように見える発光エフェクト３１２が例えば下から上に向かって移動する強調演出である。このように図柄確定示唆強調演出を実行することによって、仮停止の状態で揺動している装飾図柄を、揺動しているにも関わらず確定して完全に停止したように見せることができる。ここで、図柄確定示唆強調演出は、装飾図柄が大当りを示す図柄（ゾロ目）で確定的に停止することを示唆する重要な演出であり、大当りを期待等させる様々な演出が終了して最終的に大当りが確定したことを示唆するものであるため、敢えて演出規模が小さい（地味な）演出である。そのため、図柄確定示唆強調演出は大当りを期待させる様々な強調演出（カットイン強調演出、擬似連強調演出、リーチ成立強調演出、ＳＰ発展強調演出等）とは同時に実行されることはない。また例えば、図４７の（１）（２）（３）に示すように、図柄確定示唆強調演出は、中装飾図柄ＤＩ３から発光エフェクト３１２が広がって最終的に画面全体を一瞬覆いつくすまで（例えば左右中の装飾図柄が識別困難又は識別不能となるまで）広がる非常に大規模な強調演出である。
【０３３６】
次に、図２６（３）のｔ１１において、図４０（９）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、元の大きさに縮小されると共に確定停止表示されて、大当りが報知される。
【０３３７】
［ＳＰハズレ／ＳＰ当り（変動時間６０．００秒）の報知演出］

図２７（１）は、図１２等に示す変動パターン番号３／４に対応する変動時間６０．００秒の「ＳＰハズレ」／「ＳＰ当り」の報知演出のタイムチャートである。図４８～図５１は、図２７（１）のタイムチャートで実行される変動時間６０．００秒の「ＳＰハズレ」／「ＳＰ当り」の報知演出の具体例を説明するための図である。

【０３３８】

まず、図２７（１）のｔ１～ｔ６（正確にはｔ７の前まで）において、図４８（１）に示すように、図３８（１）から図３９（５）までの演出と同様に、変動開始した後にカットイン予告演出及び最大３セットまで擬似連演出等を実行可能である。

【０３３９】

次に、特定出目予告演出を実行する場合には、図４８（２）～（５）に示すように、図３３（５）（６）（８）（９）と同様の演出が実行されて、左装飾図柄ＤＩ１が仮停止してから、リーチ成立しない図柄で右装飾図柄ＤＩ２が仮停止して、左右の装飾図柄で同期（同調）して揺動強調演出が実行される。

【０３４０】

その後、図２７（１）のｔ７において、図４８（６）に示すように、左右の装飾図柄と同じ青色の図柄で中装飾図柄ＤＩ３が仮停止して左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が青色の特定出目が成立（図２２参照）すると共に、青特定出目強調演出が実行される。特定出目強調演出は、特定出目の成立を強調する演出であって実行中の報知演出でゾーン演出が実行される期待度（ゾーン突入期待度）を示唆する演出であり、特有のキャラ動作（アクション）、発光エフェクト（青発光）、効果音「クイーン」（音量６／１０）を含む。なお、中装飾図柄ＤＩ３が仮停止する際に、図３４（４）と同様の演出（中装飾図柄ＤＩ３の仮停止強調演出）が実行されてから、上記のように青特定出目強調演出が実行されてもよい。また、特定出目強調演出は、装飾図柄の仮停止を強調する演出と考えることもできるので、通常の仮停止強調演出よりも規模の大きい仮停止強調演出の一種と考えてもよい。

【０３４１】

ここで、特定出目強調演出には、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が全て青色の図柄（図２２参照）で仮停止すると青特定出目強調演出（図４８（６））と、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が全て緑色の図柄で仮停止する緑特定出目強調演出（図示なし）と、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が全て赤色の図柄で仮停止する赤特定出目強調演出（図示なし）とがある。青特定出目強調演出は、特有のキャラ動作（アクション）、発光エフェクト（青発光）、効果音「クイーン」（音量６／１０）を含み、緑特定出目強調演出は、特有のキャラ動作（アクション）、発光エフェクト（緑発光）、効果音「クイイーン」（音量７／１０）を含み、赤特定出目強調演出は、特有のキャラ動作（アクション）、発光エフェクト（緑発光）、効果音「クイイイーン」（音量８／１０）を含む。また、青特定出目強調演出よりも緑特定出目強調演出の方が、ゾーン突入期待度が高く、緑特定出目強調演出よりも赤特定出目強調演出の方が、ゾーン突入期待度が高い。また、１つの報知演出において特定出目強調演出を複数回実行する場合には、ゾーン突入期待度が低下しないように複数の特定出目強調演出が実行される。

【０３４２】

次に、図４８（７）に示すように、特定出目強調演出で仮停止された左右中の装飾図柄が再変動される。なお、この再変動は擬似的なものであるため、再変動に際して変動開始強調演出は実行されないことが望ましいが、実行されてもよい。

【０３４３】

次に、図４８（２）～（７）を用いて説明した特定出目強調演出（特定出目予告）のセットを更に１セット又は２セット実行する場合には、図４８（８）に示すように、特定出目強調演出のセットを実行する。

【０３４４】

次に、ゾーン演出を実行しない場合には、図２７（１）のｔ９～ｔ１１において、図４９（１）～（４）に示すように、図３９（６）～（８）、図４０（１）と同様の演出が実行されて、左装飾図柄ＤＩ１が仮停止してからリーチ煽り演出が実行された後に、右装飾

図柄ＤＩ２が仮停止してリーチ成立する演出が実行される。なお、特定出目強調演出が実行されない場合には、図４８（１）から図４９（１）に演出が移る。

【０３４５】

次に、カットイン予告演出を実行する場合には、図２７（１）のｔ１２において、図４９（５）に示すように、図３８（５）と同様に、カットイン予告演出が実行される。なお、図４９（５）では緑カットイン予告演出が実行されている。

【０３４６】

一方、ゾーン演出を実行する場合には、図２７（１）のｔ８において、図５０（１）に示すように、ゾーン演出を開始すると共に、ゾーン突入強調演出が実行される。ゾーン演出は、実行中の報知演出において大当りする信頼度が高いことを示唆する演出であり、ゾーン演出用のゾーン背景および「弱ゾーン」又は「強ゾーン」と書かれた文字画像を移動表示させる帯画像を表示させる演出である。また、「弱ゾーン」の帯画像を表示するゾーン演出よりも、「強ゾーン」の帯画像を表示するゾーン演出の方が大当り信頼度が高い。図５０（１）では、「弱ゾーン」の帯画像を表示するゾーン演出が実行されている。また、ゾーン演出の終了と共にＳＰリーチ演出が開始される。また、ゾーン突入強調演出は、ゾーン演出を強調する演出であり、特有の発光エフェクト（例えばゾーン背景の発光）、効果音「グイーン」（音量７／１０）を含む。なお、特有の動作（例えば上記帯画像の動作等）が含まれてもよい。また、ゾーン突入強調演出を、弱ゾーンと強ゾーンとで異ならせてもよい。また、ゾーン演出の終了と共に、大当りを期待させる他の演出（例えばＳＰＳＰリーチ演出）が開始される構成としてもよい。

【０３４７】

次に、図２７（１）のｔ９～ｔ１２において、図５０（１）～（５）に示すように、ゾーン演出を実行しながら、図４９（１）～（５）と同様の演出が実行されて、左装飾図柄ＤＩ１が仮停止してから、リーチ煽り演出が実行される場合はリーチ煽り演出が実行され、その後、リーチ成立して、カットイン予告演出が実行される場合はカットイン予告演出が実行される。なお、図５０（５）では緑カットイン予告演出が実行されている。

【０３４８】

図４９（４）（５）又は図５０（４）（５）の次に、図２７（１）のｔ１３において、図５１（１）に示すようにＳＰリーチ演出に発展する。具体的は、ＳＰリーチ演出専用のＳＰリーチ背景（例えば、主人公のキャラクタが敵キャラクタと戦うＳＰバトル中の背景）を表示すると共に、ＳＰリーチ演出に発展したことを強調するＳＰ発展強調演出が実行される。ＳＰ発展強調演出は、ＳＰリーチ背景を全体的に大規模に発光（例えば表示画面全体が発光）させる特有の発光エフェクトを表示し、特有の効果音「ギューン」（音量８／１０）を出力する演出である（図６３等参照）。また、その際に、装飾図柄を数字キャラ態様から数字態様（図２３参照）に変化させて画面上部に離間して縮小表示させると共に、数字態様の装飾図柄（リーチ目）について、同期して揺動強調演出を実行（継続）する。

【０３４９】

次に、ハズレの場合には、図２７（１）のｔ１４において、図５１（２）に示すように、ＳＰリーチ背景においてＳＰバトルに敗北したＳＰバトル敗北の画像を表示すると共に、ＳＰリーチ背景等に対してＳＰ敗北強調演出を実行する。ＳＰ敗北強調演出は、ＳＰリーチの結果がハズレ（ＳＰバトル敗北）であることを強調する演出であり、例えば、ＳＰリーチ背景を部分的に小規模に発光（例えば表示画面の中央エリアが発光）させる特有の発光エフェクトを表示し、特有の効果音「ズーン」（音量７／１０）を出力する演出である（図６３等参照）。この特有の効果音は、ハズレとなる図柄で仮停止する中装飾図柄ＤＩ３の仮停止強調演出の効果音も兼ねている。また、図５１（２）に示すように、この仮停止強調演出では、中装飾図柄ＤＩ３に対して小規模な特有の発光エフェクトが表示される。なお、仮停止された中装飾図柄ＤＩ３には、揺動強調演出が実行されていない。ここで、中装飾図柄ＤＩ３がハズレとなる図柄で仮停止する際には、中装飾図柄ＤＩ３について仮停止強調演出の発光エフェクトを表示しないようにすることで、中装飾図柄ＤＩ３が

再変動してから大当りとなる図柄で仮停止して大当りする復活当り演出（図示なし）が実行されるのではないかと、遊技者に期待感を残すことができる。このため、この復活当たり演出を低確率（例えば大当りした場合の１％）で実行可能な構成としておくことが望ましい。

【０３５０】

次に、図５１（３）に示すように、仮停止中の装飾図柄が数字態様から数字キャラ態様（図２３参照）に戻されて拡大表示されると共に、左右中の装飾図柄について同期（同調）して揺動強調演出が実行される。

【０３５１】

次に、図２７（１）のｔ１５において、図５１（４）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、元の大きさに縮小されると共に確定停止表示されて、ハズレが報知される。

【０３５２】

一方、大当りの場合には、図２７（１）のｔ１４において、図５０（５）に示すように、ＳＰリーチ背景においてＳＰバトルに勝利したＳＰバトル勝利の画像を表示すると共に、ＳＰリーチ背景等に対してＳＰ勝利強調演出を実行する。ＳＰ勝利強調演出は、ＳＰリーチの結果が大当り（ＳＰバトル勝利）であることを強調する演出であり、例えば、ＳＰリーチ背景を全体的に大規模に発光（例えば表示画面全体が発光）させる特有の発光エフェクトを表示し、特有の効果音「ジャジャーン」（音９／１０）を出力する演出である（図６３等参照）。

【０３５３】

また、図２７（１）のｔ１４において、図５０（５）に示すように、中装飾図柄ＤＩ３が大当りとなる図柄で仮停止すると共に、中装飾図柄ＤＩ３に対して、特別な仮停止強調演出が実行される。この特別な仮停止強調演出（ゾロ目成立時の仮停止強調演出）では、通常の仮停止強調演出（図３２）とは異なる演出が実行され、例えば、特別な発光エフェクトが表示される。また、仮停止された中装飾図柄ＤＩ３には、揺動強調演出が実行されない。なお、中装飾図柄ＤＩ３が大当りとなる図柄で仮停止する際に、仮停止強調演出を実行しない構成としてもよいし、又、上記した特有の効果音「ジャジャーン」を出力しない構成としてもよい。また、仮停止された中装飾図柄ＤＩ３に揺動強調演出が実行される構成としてもよい。

【０３５４】

次に、図５１（６）に示すように、仮停止中の装飾図柄を数字態様から数字キャラ態様（図２３参照）に戻して拡大表示して、ゾロ目成立強調演出を実行する（図４４、図４５、図６１等参照）。

【０３５５】

次に、図５１（７）に示すように、図４０（８）と同様に、左右中の装飾図柄について、図柄確定示唆強調演出が実行される（図４６、図４７、図６１等参照）。

【０３５６】

次に、図２７（１）のｔ１５において、図５１（８）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、元の大きさに縮小されると共に確定停止表示されて、大当りが報知される。

【０３５７】

［ＳＰＳＰハズレ／ＳＰＳＰ当り（変動時間９０．００秒）の報知演出］

図２７（２）は、図１２等に示す変動パターン１／２に対応する変動時間９０．００秒の「ＳＰＳＰハズレ」／「ＳＰＳＰ当り」の報知演出のタイムチャートである。図５２は、図２７（２）のタイムチャートで実行される変動時間９０．００秒の「ＳＰＳＰハズレ」／「ＳＰＳＰ当り」の報知演出の具体例を説明するための図である。

【０３５８】

まず、図２７（２）のｔ１～ｔ１３において、図５２（１）に示すように、図２７（１）のｔ１～ｔ１３（図４８（１）～図５１（１））と同様に、変動開始からＳＰリーチ演

出までの演出が実行される。
【０３５９】
次に、カットイン予告演出を実行する場合には、図２７（２）のｔ１４において、図５２（２）に示すように、ＳＰリーチ演出を実行しながら、図３８（５）と同様にカットイン予告演出等が実行される。図５２（２）では赤カットイン予告演出等が実行されている。
【０３６０】
図５２（１）又は（２）の次に、図２７（２）のｔ１５において、図４８（３）に示すようにＳＰＳＰリーチ演出に発展する。具体的は、ＳＰＳＰリーチ演出専用のＳＰＳＰリーチ背景（例えば、主人公のキャラクタが敵ボスキャラクタと戦うＳＰＳＰバトル中の背景）を表示すると共に、ＳＰＳＰリーチ演出に発展したことを強調するＳＰＳＰ発展強調演出が実行される。ＳＰＳＰ発展強調演出は、ＳＰＳＰリーチ背景を全体的に大規模に発光（例えば表示画面全体が発光）させる特有の発光エフェクトを表示し、特有の効果音「ギョーン」（音量９／１０）を出力する演出である（図６３等参照）。また、画面上部に縮小表示された数字態様の装飾図柄（リーチ目）については、同期した揺動強調演出が実行（継続）されている。なお、ＳＰリーチ演出及び／又はＳＰＳＰリーチ演出において、装飾図柄を表示しない構成としてもよい。
【０３６１】
次に、ハズレの場合には、図２７（２）のｔ１６において、図５２（２）に示すように、ＳＰＳＰリーチ背景においてＳＰＳＰバトルに敗北したＳＰＳＰバトル敗北の画像を表示すると共に、ＳＰＳＰリーチ背景等に対してＳＰＳＰ敗北強調演出を実行する。ＳＰＳＰ敗北強調演出は、ＳＰＳＰリーチの結果がハズレ（ＳＰＳＰバトル敗北）であることを強調する演出であり、例えば、ＳＰＳＰリーチ背景を部分的に小規模に発光（例えば表示画面の中央エリアが発光）させる特有の発光エフェクトを表示し、特有の効果音「ズズーン」（音量７／１０）を出力する演出である（図６３等参照）。この特有の効果音は、ハズレとなる図柄で仮停止する中装飾図柄ＤＩ３の仮停止強調演出の効果音も兼ねている。また、図５２（４）に示すように、この仮停止強調演出では、中装飾図柄ＤＩ３に対して小規模な特有の発光エフェクトが表示される。なお、仮停止された中装飾図柄ＤＩ３には、揺動強調演出が実行されていないが、実行されてもよい。ここで、中装飾図柄ＤＩ３がハズレとなる図柄で仮停止する際には、中装飾図柄ＤＩ３について仮停止強調演出の発光エフェクトを表示しないようにすることで、中装飾図柄ＤＩ３が再変動してから大当りとなる図柄で仮停止して大当りする復活当り演出（図示なし）が実行されるのではないかと、遊技者に期待感を残すことができる。このため、この復活当たり演出を低確率（例えば大当りした場合の１．５％）で実行可能な構成としておくことが望ましい。
【０３６２】
次に、図５２（５）に示すように、仮停止中の装飾図柄が数字態様から数字キャラ態様（図２３参照）に戻されて拡大表示されると共に、左右中の装飾図柄について同期（同調）して揺動強調演出が実行される。
【０３６３】
次に、図２７（２）のｔ１７において、図５２（６）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、元の大きさに縮小されると共に確定停止表示されて、ハズレが報知される。
【０３６４】
一方、大当りの場合には、図２７（２）のｔ１６において、図５２（７）に示すように、ＳＰＳＰリーチ背景においてＳＰＳＰバトルに勝利したＳＰＳＰバトル勝利の画像を表示すると共に、ＳＰＳＰリーチ背景等に対してＳＰＳＰ勝利強調演出を実行する。ＳＰＳＰ勝利強調演出は、ＳＰＳＰリーチの結果が大当り（ＳＰＳＰバトル勝利）であることを強調する演出であり、例えば、ＳＰＳＰリーチ背景を全体的に大規模に発光（例えば表示画面全体が発光）させる特有の発光エフェクトを表示し、特有の効果音「ジャジャジャーン」（音９／１０）を出力する演出である（図６３等参照）。
【０３６５】

また、図２７（２）のｔ１６において、図５２（７）に示すように、図５１（５）と同様に、中装飾図柄ＤＩ３が大当りとなる図柄で仮停止すると共に、中装飾図柄ＤＩ３に対して、特別な仮停止強調演出が実行される。この特別な仮停止強調演出（ゾロ目成立時の仮停止強調演出）では、通常の仮停止強調演出（図３２）とは異なる演出が実行され、例えば、特別な発光エフェクトが表示される。また、仮停止された中装飾図柄ＤＩ３には、揺動強調演出が実行されていない。なお、中装飾図柄ＤＩ３が大当りとなる図柄で仮停止する際に、仮停止強調演出を実行しない構成としてもよいし、又、上記した特有の効果音「ジャジャジャーン」を出力しない構成としてもよい。また、上記したＳＰＳＰ勝利強調演出とＳＰ勝利強調演出とは、少なくとも一部（例えば発光エフェクト）が、同じであってもよいし異なってもよい。

【０３６６】

次に、図５２（８）に示すように、図５１（６）と同様に、仮停止中の装飾図柄を数字態様から数字キャラ態様（図２３参照）に戻して拡大表示して、ゾロ目成立強調演出を実行する（図４４、図４５、図６１等参照）。なお、ゾロ目成立強調演出は、演出の場面（例えば、図５２（８）の場面と図５１（６）の場面）に応じて異なるものとしてもよい。

【０３６７】

次に、図５２（９）に示すように、左右中の装飾図柄について、図５１（７）と同様に、図柄確定示唆強調演出が実行される（図４６、図４７、図６１等参照）。なお、図柄確定示唆強調演出は、演出の場面（例えば、図５２（９）の場面と図５１（７）の場面）に応じて異なるものとしてもよい。

【０３６８】

次に、図２７（２）のｔ１７において、図５２（１０）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、元の大きさに縮小されると共に確定停止表示されて、大当りが報知される。

【０３６９】

以上に説明したように、本実施形態では、報知演出（変動演出）において、様々な演出的意味を持つ様々な演出（カットイン予告演出、擬似連演出、リーチ演出、ＳＰリーチ演出、チャンス目演出、特定出目予告演出等）を実行し、その様々な演出の際等に夫々の強調演出を実行する（図２８～図５２等参照）。このように強調演出を実行することによって、本実施形態によれば、上記した様々な演出の夫々が持つ演出的意味を示唆（暗示）したり、報知したり、強調したりすること等ができ、報知演出の演出効果を相乗的に高めることができる。

【０３７０】

（第２実施形態）

以下では、図５３～図５５を参照して、第２実施形態について説明する。第２実施形態は、各実施形態に係る遊技機１において再抽選演出を実行する実施形態である。

【０３７１】

ここで、再抽選演出は、報知演出において、大当りを示す組合せ（ゾロ目）で装飾図柄を仮停止して一旦大当りしたことを報知した後に、仮停止している装飾図柄をゾロ目で再変動させてから大当りを示す組合せ（ゾロ目）で装飾図柄を再度仮停止させ、再度仮停止させた装飾図柄の図柄によって大当りの種類が変化したかのように演出可能な演出である（つまり、大当りの種類が抽選によって変化したように見せることができる演出である）。なお、既に説明したが、大当りには、大当り遊技後に通常遊技状態に設定される通常大当りと、大当り遊技後に時短遊技状態に設定されることで小当りを経由して大当り可能となる時短大当りとがあり、報知演出において、装飾図柄が図柄３又は７で揃って仮停止することで時短大当りに当選したことが示唆され、装飾図柄が図柄３及び７以外で揃って仮停止することで通常大当りに当選したことが示唆される。

【０３７２】

図５３及び図５４は、通常大当りが一旦示唆されてから時短大当りに変化する場合（大当りが昇格する場合）及び変化しない場合（大当りが昇格しない場合）の再抽選演出につ

いて説明するため具体図である。以下に、図５３及び図５４を用いて、通常大当りが一旦示唆されてから時短大当りに変化する場合（大当りが昇格する場合）及び変化しない場合（大当りが昇格しない場合）の再抽選演出について説明する。

【０３７３】

まず、ＳＰリーチ演出でＳＰバトル勝利して装飾図柄がゾロ目で仮停止（図５１（５）参照）した後に（又はＳＰＳＰリーチ演出でＳＰＳＰバトル勝利して装飾図柄がゾロ目で仮停止（図５２（７）参照）した後に）、図５３（１）に示すように、図５１（６）及び図５２（８）と同様に演出が実行されて、左右中の装飾図柄についてゾロ目成立強調演出が実行される。

【０３７４】

次に、図５３（２）に示すように、図５１（７）及び図５２（９）と同様に演出が実行されて、左右中の装飾図柄が確定することを示す図柄確定示唆演出が実行される。

【０３７５】

次に、図５３（３）に示すように、再抽選演出が実行される。具体的には、再抽選演出専用の再抽選背景（例えば、稲妻が飛び交っている雷雲の背景）を表示しながら装飾図柄を縮小表示して再変動させる再抽選演出を実行すると共に、再抽選強調演出を実行する。再抽選強調演出は、再抽選演出（再抽選背景）を強調する演出であり、特有の動作（例えば、動作）、発光エフェクト（例えば、再抽選背景が全体的に大規模に発光、効果音「グーン」（音量５／１０）を含む（図６５等参照）。なお、装飾図柄を縮小表示して再変動させる動作を、再抽選強調演出の一部と考えてもよい。また、再変動させるときに装飾図柄を数字キャラ態様から数字態様（図２３参照）に変化させてもよい。また、再変動中に装飾図柄が非表示とされてもよいし、再変動の表示自体を実行しない構成としてもよい。また、再変動中に可動役物７３（図１参照）を画面７０の前面に移動させる可動役物演出を実行して、再変動中の装飾図柄の一部又は全部が隠れる（視認困難又は視認不能）となるようにしてもよい。

【０３７６】

次に、時短大当りに昇格しない場合には、図５３（４）に示すように、縮小表示されて再変動していた装飾図柄を通常大当りを示す揃い図柄で画面全体に拡大表示（仮停止表示）すると共に、昇格失敗ゾロ目強調演出を実行する。昇格失敗ゾロ目強調演出は、通常大当りを示す揃い図柄（昇格失敗）を強調する演出であり、特有のキャラ動作（例えば、キャラクタが万歳する当りアクション）、発光エフェクト（例えば、左右中の装飾図柄が小規模に発光）、効果音「ドスーン」（音量６／１０）を含む（図６５等参照）。なお、この昇格失敗の演出の際にも、再抽選背景を表示していてもよい。また、通常大当りを示す揃い図柄で拡大表示（仮停止表示）する際に、画面７０からはみ出す（一部見切れる）まで拡大表示してもよい。

【０３７７】

次に、図５３（５）に示すように、仮停止中の左右中の装飾図柄が確定することを示す図柄確定示唆強調演出が実行される（図４６、図４７、図６１等参照）。ここで、再抽選演出の図柄確定示唆強調演出の発光エフェクトは、下から上に向かって反射部分が移動する図４６のキラン発光とは異なり、右下から右上に向かって反射部分が移動する。また、効果音も異なる。なお、図柄確定示唆強調演出の少なくとも一部（例えば発光エフェクト）を、演出の場面に応じて、異ならせてもよいし、規模を大きく（又は小さく）してもよい。

【０３７８】

次に、図５３（６）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、元の大きさに縮小されると共に、図５１（８）等の演出と同様に確定停止表示されて、最終的に、通常大当りしたことが報知される。

【０３７９】

一方、時短大当りに昇格する場合には、図５３（３）から図５４（１）に演出が移り、図５４（１）に示すように、縮小表示されて再変動していた装飾図柄を時短大当りを示す

揃い図柄で画面全体に拡大表示（仮停止表示）すると共に、昇格成功ゾロ目強調演出を実行する。昇格成功ゾロ目強調演出は、時短大当りを示す揃い図柄（昇格成功）を強調する演出であり、特有のキャラ動作（例えば、キャラクタが万歳する当りアクション）、発光エフェクト（例えば、左右中の装飾図柄が大規模に発光）、効果音「ドドドスーン」（音量９／１０）を含む（図６５等参照）。なお、この昇格成功の演出の際にも、再抽選背景を表示していてもよい。また、時短大当りを示す揃い図柄で拡大表示（仮停止表示）する際に、画面７０からはみ出す（一部見切れる）まで拡大表示してもよい。

【０３８０】

次に、図５４（２）に示すように、図５３（２）と同様に演出が行われて、再抽選演出の図柄確定示唆強調演出が実行される。

【０３８１】

次に、図５４（３）に示すように、図５１（６）と同様に演出が行われて、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が確定停止表示されて、最終的に時短大当りしたことが報知される。

【０３８２】

図５５は、時短大当りが一旦示唆されてから再抽選演出が実行されて時短大当りが再度示唆される再抽選演出について説明するための具体図である。以下に、図５５を用いて、時短大当りが一旦示唆されてから再抽選演出が実行されて時短大当りが再度示唆される再抽選演出について説明する。

【０３８３】

まず、ＳＰリーチ演出でＳＰバトル勝利して装飾図柄がゾロ目で仮停止（図５１（５）参照）した後に（又はＳＰＳＰリーチ演出でＳＰＳＰバトル勝利して装飾図柄がゾロ目で仮停止（図５２（７）参照）した後に）、図５５（１）に示すように、図５３（１）と同様の演出が実行されて、左右中の装飾図柄が通常大当りを示す揃い図柄で仮停止表示される。

【０３８４】

次に、図５５（２）に示すように、図５３（２）と同様の演出が実行されて、左右中の装飾図柄が確定することを示す図柄確定示唆強調演出が実行される。

【０３８５】

次に、図５５（３）に示すように、図５３（３）と同様の演出が実行されて、再抽選演出が実行される。

【０３８６】

次に、図５５（４）に示すように、図５４（１）と同様の演出が実行されて、縮小表示されて再変動していた装飾図柄を時短大当りを示す揃い図柄で画面全体に拡大表示（仮停止表示）する。

【０３８７】

次に、図５５（５）に示すように、図５４（２）と同様の演出が行われて、再抽選演出の図柄確定示唆強調演出が実行される。ここで、この図柄確定示唆強調演出は、昇格成功したわけではないので、昇格成功を示すのではなく、時短大当り確定を示唆することとなる。

【０３８８】

次に、図５５（６）に示すように、図５４（３）と同様に演出が行われて、仮停止していた左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が確定停止表示されて、最終的に時短大当りしたことが報知される。

【０３８９】

以上に説明したように、本実施形態では、報知演出における再抽選演出において、様々な強調演出等を行うことによって、再抽選演出の演出効果を効果的に高めることができる。例えば、再抽選演出実行前の図柄確定示唆強調演出（図５３（３）参照）によって少なくとも大当りを獲得したことが示唆され、再抽選演出実行後の昇格成功の図柄確定示唆強調演出（図５４（２）参照）によって時短大当りを獲得したことが示唆され、一方、再抽

選演出実行後の昇格失敗の図柄確定示唆強調演出（図５３（５）参照）によって通常大当りを獲得したことが示唆される。なお、図５５（１）のように時短大当りの図柄で仮停止した場合には、再抽選演出を実行しない構成としてもよい。また、以上では「ＳＰ当り」及び「ＳＰＳＰ当り」の演出パターン（図１２等参照）の報知演出において再抽選演出を実行する例について説明したが、「リーチ当り」の演出パターンの報知演出においても再抽選演出を実行してもよい。

【０３９０】

（第３実施形態）

以下では、図５６を参照して、第３実施形態について説明する。第３実施形態は、各実施形態に係る遊技機１において、報知演出の実行中等に特殊図柄４００を表示する実施形態である。

【０３９１】

図５６に示すように、特殊図柄４００は、画面７０の所定の位置（図５７では右下の位置）に小さく表示され、左右のダイヤ形状の画像（ダイヤ画像）と、左右のダイヤ画像の上側に夫々表示される左右の数字保留アイコンと、左右のダイヤ画像の下側に表示される左右中の数字図柄（数字図柄列）とを含む。なお、図５６では、説明の便宜上、特殊図柄４００の拡大図を描いている。

【０３９２】

左のダイヤ画像は第１特別図柄抽選の結果を報知する報知演出の実行中に白色で表示され、それ以外の期間は灰色で表示される。右のダイヤ画像は第２特別図柄抽選の結果を報知する報知演出の実行中に白色で表示され、それ以外の期間は灰色で表示される。つまり、左右のダイヤ画像は、第１図柄抽選の報知演出と第２図柄抽選の報知演出のいずれの報知演出が実行されているのかを報知する画像である。

左の数字保留アイコンは第１特別図柄抽選の保留数を数字で示す画像であり、右の数字保留アイコンは第２特別図柄抽選の保留数を数字で示す画像である。左右の数字保留アイコンは、保留アイコンＲＩと同様に、特別図柄抽選の保留数を示唆（報知）するための図柄であるが、保留アイコンＲＩのように大当り信頼度を示唆する演出等を行ったり様々な演出に関わったりすることはなく、特別図柄抽選の保留数を明確に示唆（報知）する図柄である。つまり、保留アイコンＲＩは演出効果を重視している一方で、左右の数字保留アイコンは特別図柄抽選の保留数を明確に示唆（報知）することを重視している。

【０３９３】

左右中の数字図柄は、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３と同様に、変動表示されてから停止表示されることによって特別図柄抽選の結果を示唆（報知）するための図柄であるが、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３のように様々な演出を行ったり様々な演出に関わったりすることはなく、特別図柄抽選の結果を明確に示唆（報知）する図柄である。つまり、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は演出効果を重視している一方で、左右中の数字図柄は特別図柄抽選の結果を明確に示唆（報知）することを重視している。

【０３９４】

以下に、図５６を用いて、特殊図柄４００について具体的に説明する。

図５６（１）に示すように、報知演出の開始前の左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３の確定停止表示中の状態において、特殊図柄４００は、左右のダイヤ画像が灰色で表示され、確定停止表示された左右中の装飾図柄と同じ数字で左右中の数字図柄が停止表示されている。

【０３９５】

次に、図５６（２）に示すように、報知演出の実行中（左右中の装飾図柄の変動中）の状態において、特殊図柄４００は、左右のダイヤ画像の一方が白色で表示され、左右中の数字図柄が下方向に変動表示される。ここで、左右中の数字図柄は、それぞれ、図柄１→図柄２→図柄３→図柄４→図柄５→図柄６→図柄７→図柄８→図柄９→図柄１の順番で循環的に下方向にのみ変動する。

【０３９６】

次に、図５６（３）に示すように、報知演出が終了して左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３が確定停止表示すると同時に、特殊図柄４００は、左右のダイヤ画像が灰色で表示され、確定停止表示された左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３と同じ数字で左右中の数字図柄が停止表示される。

【０３９７】

ここで、演出効果を重視する左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３は、変動速度を変化させるが、特殊図柄４００の左右中の数字図柄は、左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３の変動速度より早い固定の一定速度で変動表示される（変動速度は変化しない）。

また、特殊図柄４００の左右中の数字図柄は、演出効果を重視する左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３とは異なり、態様が変化（色変化も含む）したり、拡大表示や縮小表示したり、図柄の発光演出等を行うこともない。

また、特殊図柄４００の左右の数字保留アイコンは、演出効果を重視する保留アイコンＲＩとは異なり、態様が変化（色変化も含む）したり発光等したりすることもない。

また、特殊図柄４００の左右中の数字図柄は、演出効果を重視する左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３と同様にリーチ成立するが、リーチ煽り演出は実行しない。なお、特殊図柄４００の左右中の数字図柄はリーチ成立せずに、左右中の装飾図柄がリーチ成立しているときも変動していてもよい。

また、特殊図柄４００は、装飾図柄とは異なり、少なくとも１回の報知演出の期間内において（又は常に）画面７０の特定位置（固定位置）に同じ大きさで表示される。

また、特殊図柄４００の数字図柄は、図柄１～図柄９の９種類であり、通常の図柄と異なる連図柄等がある装飾図柄よりも、種類が少ない。

また、特殊図柄４００の数字図柄は、装飾図柄とは異なり、一定方向（下方向等）にのみ動く（変動）する。

また、特殊図柄４００は、装飾図柄とは異なり、可動役物演出の実行によって可動役物７３に一部（又は全て）が隠されることはない。

また、特殊図柄４００は、大当り遊技中（大当り遊技演出中）には表示されない。

また、特殊図柄４００は、装飾図柄等とは異なり、様々な発光演出等を実行しない。更には、特殊図柄４００は、様々な演出画像（装飾図柄等）や様々な発光演出の発光演出（仮停止強調演出やＳＰ発展強調演出等の発光エフェクト）が手前に重なることはなく、これらの影響を受けない。

また、特殊図柄４００の数字図柄は、装飾図柄とは異なり、変動表示の一態様としての仮停止表示を行うことはなく、例えば装飾図柄が仮停止の状態で図柄確定示唆強調演出を実行しているときにも変動表示されている。なお、特殊図柄４００の数字図柄も、装飾図柄と同様に、仮停止表示されてもよい。

【０３９８】

以上に説明したように、本実施形態では、演出効果を重視する左右中の装飾図柄ＤＩ１～ＤＩ３を表示すると共に、特殊図柄４００を表示して、特別図柄抽選の結果を明確に示唆（報知）している。そして、特殊図柄４００では、発光演出（発光エフェクト）等を実行せず、又、発光演出等の影響を受けない。

【０３９９】

［強調演出の比較表］

図５７～図６６は、各実施形態等に記載した様々な強調演出の比較表である。図５７～図６６に示すように、各実施形態等に記載した様々な強調演出の特徴によって、報知演出の演出効果を相乗的に高めることができる。

【０４００】

例えば、リーチ成立強調演出（図５９参照）は、その後に実行され得る背景画面が全体的に発光可能なＳＰ発展強調演出（図６３参照）やＳＰＳＰ発展強調演出（図６３参照）等と比べて、左右の装飾図柄を結ぶ発光領域の幅が狭い横方向のライン状の発光エフェクトを含む場合がある。

また、例えば、リーチ成立強調演出（図４０（１）等）は、チャンス目形成する左右中

の装飾図柄上及びその周囲が発光可能なチャンス目発光（図３６）と比べて、左右の装飾図柄を結ぶ発光領域の幅が狭い横方向のライン状の発光エフェクトを含む場合がある。
　また、例えば、リーチ成立強調演出は、上記したライン状の発光エフェクトを含み、各装飾図柄の表面だけで例えば下から上に向かって発光エフェクトが移動する図柄確定示唆強調演出（図６１、図４６等）とは、発光領域や発光範囲が異なる。
　また、例えば、リーチ成立強調演出は、上記したライン状の発光を含み、中装飾図柄から発光エフェクトが画面全体まで広がる図柄確定示唆強調演出（図６１、図４７参照）とは、発光領域や発光範囲が異なる。
　また、例えば、変動開始強調演出（図５７、図３１参照）や仮停止強調演出（図５７、図３２参照）は、装飾図柄およびその周囲を地味に（弱く）強調するものであり、大きな演出効果を狙う派手な強調演出（チャンス目強調演出、ＳＰ発展強調演出、ＳＰＳＰ発展強調演出、ゾロ目成立強調演出等）に比べて、規模が小さく発光範囲が狭い。
　また、例えば、ＳＰ勝利強調演出（図６３参照）は、ＳＰリーチ背景の画面全体が強く発光する一方で、ＳＰ敗北強調演出（図６３参照）は、ＳＰリーチ背景の画面全体が弱く発光する。なお、ＳＰ勝利強調演出の発光範囲よりもＳＰ敗北強調演出の発光範囲の方が狭い構成としてもよい。また、ＳＰＳＰ勝利発光とＳＰＳＰ敗北発光との関係も同様である。
【０４０１】
　また、図５７～図６６に示すように、各強調演出に応じて、「装飾図柄全体に対する強調領域の割合（最大値）」や「装飾図柄全体に強調領域が占める割合（最大値）」や「画面全体に対する強調領域の割合（最大値）」（以下、「３つの割合」という場合がある）が様々である。ここで、上記３つの割合において、「強調領域」は、例えば、キャラ動作及び発光エフェクトが行われる領域と考えてもよいし、発光エフェクトが行われる領域と考えてもよい。なお、図５７～図６６のこれらの割合の記載（％の記載）において、比較的望ましい割合（％）に下線を引いているが、これには限られない。
　例えば、揺動強調演出は、仮停止強調演出、変動開始強調演出、リーチ成立強調演出、ゾロ目成立強調演出等よりも、３つの割合が小さくてもよい。
　また、例えば、リーチハズレ強調演出は、リーチ成立強調演出およびゾロ目成立強調演出よりも、３つの割合が小さくてもよい。
　また、例えば、仮停止強調演出および変動開始強調演出は、リーチ成立強調演出およびゾロ目成立強調演出よりも、３つの割合が小さくてもよい。
　ここで、チャンス目強調演出は変動停止時（正確には装飾図柄の確定停止前）に実行される強調演出なので仮停止強調演出の一種と考えることができる。また、後述する変動開始時予告強調演出は変動開始時に実行される強調演出なので変動開始強調演出の一種と考えることができる。その場合、チャンス目強調演出及び変動停止時予告強調演出は、通常の仮停止強調演出及び変動開始強調演出よりも、３つの割合が大きくてもよい。
【０４０２】
　なお、図５７～図６６の比較表や他の図に記載した強調演出の様々な特徴は例示であり、これには限られない。例えば、高い演出効果を期待するは強調演出（例えば、リーチ成立強調演出、ＳＰ発展強調演出等）は、強く発光したり、広い範囲で発光したり、大きな音量の効果音を伴ったり、派手なアクションを伴ったりする特徴を持つようにしてもよい。また、例えば、高い演出効果をあまり期待しない強調演出（例えば、変動開始強調演出、仮停止強調演出等）の発光は、弱くしたり、狭い範囲で発光したり、小さな音量の効果音を伴ったり（効果音が無かったり）、地味なアクションを伴ったり（アクションを伴わなかったり）する特徴を持つようにしてもよい。また、各強調演出の態様を、遊技状態や演出ステージ（演出モード）や、演出の場面（例えば、特定の演出（リーチ成立演出や、ＳＰリーチ発展演出等）の前後等）で異ならせてもよい。
【０４０３】
（第４実施形態）
　以下では、図６７～図６９を参照して、第４実施形態について説明する。第４実施形態

では、各実施形態に係る遊技機１において、演出ボタン１６の操作を受け付ける操作有効期間（例えば５秒間）に演出ボタン１６が所定操作された場合に、所定の演出（例えば所定の予告演出や可動役物演出等）を実行可能とする操作応答演出を実行する。また、操作応答演出を実行して演出効果を向上するために、操作有効期間に、遊技者に対して演出ボタン１６の所定操作を行わせるための操作促進演出が実行される。操作促進演出は、操作促進画像３５１（具体的には、演出ボタン１６を模したボタン画像、操作有効期間の残量を動的に示すゲージ画像および文字画像（「押せ！」等）を含む画像）の表示を含む。以下では、ゲージ画像等を含んだ操作促進画像を、ボタン画像という場合がある。なお、操作促進演出には、音声出力（「押せ！」等）が含まれてもよい。また、本実施形態では、操作有効期間に演出ボタン１６が１回押下されたことに応じて操作応答演出を実行する一発押し操作応答演出と、操作有効期間に演出ボタン１６が所定回数（例えば１０回）押下されたことに応じて操作応答演出を実行する連打操作応答演出と、操作有効期間に演出ボタン１６が所定時間（例えば２秒間）押下されたことに応じて操作応答演出を実行する長押し操作応答演出とがある。

【０４０４】

図６７を参照して、一発押し操作応答演出の場合の一例について説明する。まず、図６７（１）に示すように、ボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行される（図６５等参照）。具体的には、遊技者に演出ボタン１６の操作を促すボタン画像３５１が表示される位置に、ボタン画像３５１を予め強調すると共にボタン画像３５１が表示されることを示唆する発光エフェクト３５０が所定時間（例えば０．５秒）表示される。なお、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。

【０４０５】

次に、図６７（２）に示すように、ボタン画像３５１が表示される。ここで、ボタン画像３５１は、発光エフェクト３５０の表示が終了する直前に（例えば０．１秒前に）表示開始される。つまり、ボタン画像３５１と発光エフェクト３５０とは一瞬同時に表示される。ここで、発光エフェクト３５０は半透明（例えば透過度５０％）でありボタン画像３５１よりも大きいため、発光エフェクト３５０の奥側にボタン画像３５１が透けて見えることとなる。なお、表示されたボタン画像３５１には、ボタン画像３５１を強調する他の発光エフェクト（発光エフェクト３５０とは異なる発光エフェクト）が表示されてもよい。また、図６７（２）に示すように、ボタン画像３５１の表示と共に（ボタン画像３５１の表示に連動して）、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出が実行される（図６５等参照）。演出ボタン強調演出は、演出ボタン１６を強調する強調演出であり、演出ボタン１６を発光させたり振動させたり突出（ボタン部分が例えば５ｃｍ飛び出す突出）させたりする強調演出である。図６７（２）では、演出ボタン１６を発光および振動させている。なお、演出ボタン１６の振動は、物理的な振動音を伴うので、この振動音も演出ボタン強調演出と考えることができる。また、演出ボタン強調演出に特有の効果音（スピーカから出力される効果音）を含めてもよい。

【０４０６】

次に、図６７（３）に示すように、操作有効期間内に演出ボタン１６が押下（１回押下）されると、これに応じてボタン画像３５１が消滅する（非表示とされる）際に、ボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行され（図６５等参照）、演出ボタン強調演出が終了される。また、操作有効期間が（満了前であっても）終了する。具体的には、ボタン画像３５１が表示された位置に、ボタン画像３５１を強調する（ボタン画像３５１の消滅を強調する）発光エフェクト３５２が所定時間（例えば０．７秒）表示される。ここで、ボタン画像３５１は、発光エフェクト３５２の表示が開始した直後に（例えば０．２秒後に）非表示とされる。つまり、ボタン画像３５１と発光エフェクト３５２とは一瞬同時に表示される。ここで、発光エフェクト３５２は半透明（例えば透過度５０％）でありボタン画像３５１よりも大きいため、発光エフェクト３５２の奥側にボタン画像３５１が透けて見えることとなる。なお、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。また、ボタン画像３５１が消滅した後も演出ボタン強調演出を継続させる

ことによって、大当り信頼度が高いことを示唆する場合があってもよい。
【０４０７】
次に、図６７（４）に示すように、演出ボタン１６が操作されたことに応じて、操作応答演出（予告演出等）が実行される。なお、図６７（２）に示したゲージ画像や文字画像（「押せ！」）を、操作促進画像ではなく、操作促進画像（つまりボタン画像）を強調するボタン画像強調演出の一部と考えることもできる。また、演出ボタン強調演出を、発光エフェクト３５０を表示するタイミングで開始してもよいし、それよりも前のタイミングで開始してもよい。
【０４０８】
次に、図６８を参照して、連打操作応答演出の場合の一例について説明する。まず、図６８（１）に示すように、図６７（１）と同様に、ボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行される（図６５等参照）。なお、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。
【０４０９】
次に、タイプ１の連打操作応答演出の場合、図６８（２－１）に示すように、図６７（２）と同様の演出が行われ、ボタン画像３５１が表示される。但し、図６８（２－１）では、文字画像「連打！」が表示されている。なお、表示されたボタン画像３５１には、ボタン画像３５１を強調する他の発光エフェクト（発光エフェクト３５０とは異なる発光エフェクト）が表示されてもよい。また、図６８（２－１）に示すように、図６７（２）と同様に、ボタン画像３５１の表示と共に（ボタン画像３５１の表示に連動して）、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出が実行される（図６５等参照）。なお、演出ボタン１６の振動は、物理的な振動音を伴うので、この振動音も演出ボタン強調演出と考えることができる。また、演出ボタン強調演出に特有の効果音（スピーカから出力される効果音）を含めてもよい。
【０４１０】
次に、図６８（３－１）に示すように、操作有効期間内に演出ボタン１６が連打操作（又は長押し操作）されると、これに応じてボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行される（図６５等参照）。具体的には、演出ボタン１６が連打操作（又は長押し操作）されている期間、ボタン画像３５１が表示された位置にボタン画像３５１を強調する半透明の発光エフェクト３５３（ボタン画像３５１よりも大きい発光エフェクト３５３）が表示され、又、ボタン画像３５１が連打されたように周期的に上下動作を繰り返すボタン画像連打動作表示が行われる。なお、このボタン画像連打動作表示と共に、ボタン画像強調演出の一部としてボタン画像が点滅発光してもよい。また、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。また、ボタン画像連打動作表示をボタン画像強調演出の一部と考えることもできる。また、図６８（３－１）に示すように、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出は、異なる強調態様で（例えば異なる発光色となって）又は同じ強調態様で継続している。
【０４１１】
一方、タイプ２の連打操作応答演出の場合、図６８（２－１）と同様にボタン画像３５１が表示されてから、図６８（２－２）に示すように、ボタン画像連打動作表示が行われる。なお、ボタン画像連打動作表示が行われるボタン画像３５１には、ボタン画像３５１を強調する他の発光エフェクト（発光エフェクト３５０とは異なる発光エフェクト）が表示されてもよい。また、図６８（２－２）に示すように、図６７（２）と同様に、ボタン画像３５１の表示と共に（ボタン画像３５１の表示に連動して）、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出が実行される（図６５等参照）。なお、演出ボタン１６の振動は、物理的な振動音を伴うので、この振動音も演出ボタン強調演出と考えることができる。また、演出ボタン強調演出に特有の効果音（スピーカから出力される効果音）を含めてもよい。
【０４１２】
次に、図６８（３－２）に示すように、操作有効期間内に演出ボタン１６が連打操作（

又は長押し操作）されると、これに応じてボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行される（図６５等参照）。具体的には、演出ボタン１６が連打操作（又は長押し操作）されている期間、ボタン画像３５１が表示された位置にボタン画像３５１を強調する半透明の発光エフェクト３５３が表示され、又、ボタン画像連打動作表示が継続される。なお、このボタン画像連打動作表示と共に、ボタン画像強調演出の一部としてボタン画像が点滅発光してもよい。また、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。また、図６８（３－２）に示すように、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出は、異なる強調態様で（例えば異なる発光色となって）又は同じ強調態様で継続している。

【０４１３】

図６８（３－１）又は（３－２）の次に、図６８（４）に示すように、操作応答演出の実行条件（例えば、１０回連打や３秒長押し）が満たされたことに応じて、ボタン画像３５１、ボタン画像強調演出および演出ボタン強調演出が終了し、操作応答演出（予告演出等）が実行される。また、その際に、操作有効期間は（満了前であっても）終了される。なお、図６８に示したゲージ画像や文字画像（「連打！」）を、操作促進画像ではなく、操作促進画像（つまりボタン画像）を強調するボタン画像強調演出の一部と考えることもできる。また、ボタン画像連打動作表示を、ボタン画像強調演出の一部と考えることもできる。

【０４１４】

次に、図６９を参照して、長押し操作応答演出の場合の一例について説明する。まず、図６９（１）に示すように、図６７（１）と同様に、ボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行される（図６５等参照）。なお、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。

【０４１５】

次に、図６９（２）に示すように、図６７（２）と同様の演出が行われ、ボタン画像３５１が表示される。但し、図６９（２）では、文字画像「長押！」が表示されている。なお、表示されたボタン画像３５１には、ボタン画像３５１を強調する他の発光エフェクト（発光エフェクト３５０とは異なる発光エフェクト）が表示されてもよい。また、図６９（２）に示すように、図６７（２）と同様に、ボタン画像３５１の表示と共に（ボタン画像３５１の表示に連動して）、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出が実行される（図６５等参照）。なお、演出ボタン１６の振動は、物理的な振動音を伴うので、この振動音も演出ボタン強調演出と考えることができる。また、演出ボタン強調演出に特有の効果音（スピーカから出力される効果音）を含めてもよい。

【０４１６】

次に、図６９（３）に示すように、操作有効期間内に演出ボタン１６が所定時間（例えば３秒間）長押し操作されると、これに応じてボタン画像３５１を強調するボタン画像強調演出が実行される（図６５等参照）。また、操作有効期間は（満了前であっても）終了する。具体的には、演出ボタン１６が長押し操作されている期間、ボタン画像３５１が表示された位置にボタン画像３５１を強調する半透明の発光エフェクト３５３（ボタン画像３５１よりも大きい発光エフェクト３５３）が表示され、又、ボタン画像３５１が長押しされたように押し込まれるが行われる。なお、このボタン画像長押し動作表示と共に、ボタン画像強調演出の一部としてボタン画像が点滅発光してもよい。また、ボタン画像強調演出の一部として特有の効果音が出力されてもよい。また、ボタン画像長押し動作表示をボタン画像強調演出の一部と考えることもできる。また、図６９（３）に示すように、演出ボタン１６を強調する演出ボタン強調演出は、異なる強調態様で（例えば異なる発光色となって）又は同じ強調態様で継続している。

【０４１７】

次に、図６９（４）に示すように、操作応答演出の実行条件（例えば、３秒長押し）が満たされたことに応じて、ボタン画像３５１、ボタン画像強調演出および演出ボタン強調演出が終了し、操作応答演出（予告演出等）が実行される。なお、図６９に示したゲージ

画像や文字画像（「長押！」）を、操作促進画像ではなく、操作促進画像（つまりボタン画像）を強調するボタン画像強調演出の一部と考えることもできる。また、図６８～図６９に示した一発押し操作応答演出、連打操作応答演出、長押し操作応答演出において、対応する強調演出（例えば、発光エフェクト３５０等）の態様を、互いに異なるものとしてもよい。

【０４１８】

以上のように、本実施形態によれば、操作促進画像（ボタン画像）を強調する様々な強調演出を実行することによって、演出の興趣性を大幅に向上することができる。

【０４１９】

（第５実施形態）

以下では、図７０～図７７を参照して、第５実施形態について説明する。第５実施形態では、各実施形態に係る遊技機１において、メイン画像表示部７０に音量ゲージ及び光量ゲージを表示させ、これらのゲージの視認性の低下を防ぐ制御を行う。

音量ゲージは、スピーカ９から出力される音量（最大音量）の大きさを示すゲージである。光量ゲージは、、可動役物７３、演出ボタン１６、盤ランプおよび枠ランプ等から出力される光量（最大光量）の大きさを示すゲージである。なお、本実施形態では、メイン画像表示部７０およびサブ画像表示部７１の光量は調整しないが、盤ランプ等と同様に（同時に）メイン画像表示部７０およびサブ画像表示部７１の光量も調整できるものとしてもよい。

【０４２０】

図７０は、メイン画像表示部７０に表示される音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の一例を示す図である。

音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１は、十字キー１８（又は背面キー１７０）の何れかのキーが押下されることで同時に両方がに表示され、例えば十字キー１８の最終の操作から所定時間（例えば５秒）経過すると同時に両方が非表示となる。なお、十字キー１８の上下キーの操作に紐づいて音量ゲージ３６０の表示／非表示が行われ、十字キー１８の左右キーの操作に紐づいて光量ゲージ３６１の表示／非表示が行われてもよい。また、背面キー１７０の何れかのキーが押下された場合には、音量ゲージ３６０のみが表示される構成としてもよい。

【０４２１】

図７０に示すように、音量ゲージ３６０は、現在の音量（最大音量）を示す目盛り表示および文字表示と、十字キー１８の上下キーで音量を変更できることを示唆する操作方法表示とを含む。図７０では、目盛り表示として５目盛りが表示され、文字表示として「音量５」が表示されている。音量ゲージ３６０の目盛り表示および文字表示の最大値は「７」である。

また、図７０に示すように、光量ゲージ３６１は、現在の光量（最大光量）を示す目盛り表示および光量を示す文字表示と、十字キー１８の左右キーで光量を変更できることを示唆する操作方法表示とを含む。図７０では、目盛り表示とし４目盛りが表示され、文字表示として「光量４」が表示されている。光量ゲージ３６１の目盛り表示および文字表示の最大値は「７」である。なお、音量ゲージ３６０と光量ゲージ３６１の目盛り表示および文字表示の最大値を異なるものとしてもよい。

【０４２２】

図７１は、十字キー１８を操作した場合の音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の表示の一例を示す図である。図７１（１）に示すように、十字キー１８の上キーを１回押下すると、音量ゲージ３６０の目盛り表示および文字表示が１つ増加表示されて、遊技機１の音量が１段階アップする。図７１（２）に示すように、十字キー１８の下キーを１回押下すると、音量ゲージ３６０の目盛り表示および文字表示が１つ減少表示されて、遊技機１の音量が１段階ダウンする。図７１（３）に示すように、十字キー１８の右キーを１回押下すると、光量ゲージ３６１の目盛り表示および文字表示が１つ増加表示されて、遊技機１の光量が１段階アップする。図７１（４）に示すように、十字キー１８の左キーを１

回押下すると、光量ゲージ３６１の目盛り表示および文字表示が１つ減少表示されて、遊技機１の光量が１段階ダウンする。

【０４２３】

図７２は、遊技盤の背面の背面キー１７０を遊技店の店員等が操作して音量ゲージ３６０の表示（及び最大音量）が変化する一例を示す図である。図７２（１）に示すように、背面キー１７０の音量がアップするキーを１回押下すると、音量ゲージ３６０の目盛り表示および文字表示が２つ増加表示されて、遊技機１の音量が２段階アップする。図７２（２）に示すように、背面キー１７０の音量ダウンするキーを１回押下すると、音量ゲージ３６０の目盛り表示および文字表示が２つ減少表示されて、遊技機１の音量が２段階ダウンする。

【０４２４】

図７３は、遊技機１（スピーカ９）の最大音量の上限を設定する操作の一例について説明するための図である。まず、遊技店の店員等が十字キー１８及び演出ボタン１６に対して所定の操作（例えばパスワード入力操作等）を行うことによって、店員等が操作するためのシステムメニュー（図示なし）が表示される。そして、店員等によりシステムメニューに表示された「最大音量制限設定」が選択操作されると、図７３（１）に示すような最大音量制限設定画面がメイン画像表示部７０に表示される。

【０４２５】

図７３（１）に示すように、最大音量制限設定画面には、１～７までの７つの目盛りから成る音量目盛り３６３と、音量目盛り３６３の目盛りの何れか１つを指定するためのカーソル３６２が表示される。カーソル３６２はスピーカ９の最大音量の上限を指定するものであり、カーソル３６２が指定（位置）している目盛りの音量がスピーカ９の最大音量の上限（つまり出力可能な最大音量）として設定される。なお、音量目盛り３６３の７つの目盛りは、図７０等を用いて説明した音量ゲージ３６０の７つの目盛りに対応している。

【０４２６】

そして、十字キー１８の左キー又は下キーが１回押下される毎にカーソル３６２が左方向（最大音量の上限が下がる方向）に１目盛り移動し、十字キー１８の右キー又は上キーが１回押下される毎にカーソル３６２が右方向（最大音量の上限が上がる方向）に１目盛り移動する。図７３（１）の例では、カーソル３６２が音量目盛り３６３の５番目の目盛りを指定した状態であり、スピーカ９の最大音量の上限が５番目の目盛りに設定されている（つまり、最大音量の上限の設定値が５に設定されている）。そして、この場合、図７１及び図７２を用いて説明した十字キー１８や背面キー１７０の操作によって調整可能な最大音量は目盛り１～５までに制限される（つまり、目盛り６以上にはできない）。

このように、最大音量制限設定画面において所定の操作を行うことによって、遊技機１（スピーカ９）の最大音量の上限を設定することができる。このことによって、遊技店内の音量の上限を全体として調節（制限）することができる。

【０４２７】

図７３（２）は、最大音量の上限の設定値と最大音量との関係の一例を示す図である。図７３（２）に示すように、例えば、最大音量の上限の設定値が５の場合には、スピーカ９の最大音量は８５ｄＢ（デシベル）に制限されることとなる。なお、不正行為の可能性を報知するエラー音（例えば、異常な磁気の検知、異常な揺れ、異常な入賞等）は、最大音量の上限の設定値に関わらず、所定の音量（例えば目盛り７の音量）で出力される。

【０４２８】

図７４は、メイン画像表示部７０に表示された音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐ制御の一例について説明するための図である。

【０４２９】

まず、図７４（１）に示すように、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１が表示されている。図７４（１）では、左装飾図柄が仮停止して揺動強調演出が行われ、右中の装飾図柄が高速スクロールしている状態で、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１が高速スクロールしている右中装飾図柄の位置に表示されている。

次に、図７４（２）に示すように、リーチ成立してリーチ成立強調演出が実行されて発光エフェクト３１０が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１と重なる位置に表示されると、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１は、発光エフェクト３１０と重ならない位置に移動制御される。また、図７４（２）において、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１は、スペースが限られているために、縮小表示されている。

【０４３０】

図７５は、メイン画像表示部７０に表示された音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐ制御のフローチャートの一例である。以下、説明する。

【０４３１】

まず、図７５のステップＳ３００において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の表示中であるか否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３０１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ３００に戻る。

【０４３２】

ステップＳ３０１において、ＣＰＵ５０１は、所定の強調演出が実行されるか否かを判定する。所定の強調演出は、例えば図５７～図６６に記載した強調演出のうちの所定の強調演出であり、図７４の例ではリーチ成立強調演出である。なお、所定の強調演出ではなく、全ての強調演出が実行されるか否かを判定してもよい。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ３００に戻る。

【０４３３】

ステップＳ３０２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ３０１で実行されると判定した所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１に影響を与えるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、この所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１と重なる位置に表示されるか否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ３００に戻る。

【０４３４】

ステップＳ３０３において、ＣＰＵ５０１は、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１を、ステップＳ３０１で実行されると判定した所定の強調演出の表示（発光エフェクト３１０）に影響されない位置（重ならない位置）に移動させる。又、その際に、ＣＰＵ５０１は、移動先のスペースに応じて、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１を縮小表示する場合もある。その後、処理はステップＳ３００に戻る。

【０４３５】

以上のように制御することによって、所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１に影響を与えることを制限して、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐことができる。

【０４３６】

図７６は、メイン画像表示部７０に表示された音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐ制御の他の一例について説明するための図である。

【０４３７】

まず、図７６（１）に示すように、図７４（１）と同様に、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１が表示されている。

次に、図７６（２）に示すように、リーチ成立してリーチ成立強調演出が実行されるタイミングになると、図７６（３）に示すように、リーチ成立してリーチ成立強調演出が実行されてリーチ成立強調演出の効果音「ズキューン」が出力される。その一方で、図７６（３）に示すように、リーチ成立強調演出の発光エフェクト３１０（図７４（２）参照）は実行を制限されて実行されない。

【０４３８】

図７６は、メイン画像表示部７０に表示された音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐ制御のフローチャートの他の一例である。以下、説明する。

【０４３９】
図７７は、メイン画像表示部７０に表示された音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐ制御のフローチャートの他の一例である。以下、説明する。
【０４４０】
まず、図７７のステップＳ３１０において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の表示中であるか否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ３１０に戻る。
【０４４１】
ステップＳ３１１において、ＣＰＵ５０１は、所定の強調演出が実行されるか否かを判定する。所定の強調演出は、例えば図５７～図６６に記載した強調演出のうちの所定の強調演出であり、図７７の例ではリーチ成立強調演出である。なお、所定の強調演出ではなく、全ての強調演出が実行されるか否かを判定してもよい。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ３１０に戻る。
【０４４２】
ステップＳ３１２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ３１１で実行されると判定した所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１に影響を与えるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、この所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１と重なる位置に表示されるか否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３１３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ３１０に戻る。
【０４４３】
ステップＳ３１３において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ３１１で実行されると判定した所定の強調演出の表示（発光エフェクト３１０）の実行を制限する。その後、処理はステップＳ３１０に戻る。
【０４４４】
以上のように制御することによって、所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１に影響を与えることを制限して、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐことができる。
【０４４５】
なお、客待ち中、報知演出中（変動中）、小当り遊技演出中および大当り遊技演出中において、十字キーの上下キーが操作されると、音量ゲージ３６０の目盛りが上下する（図７１（１）（２）参照）と共に、操作音（例えば「ピコ」）が出力される一方で、背面キー１７０の音量アップ／ダウンキーが操作されると、音量ゲージ３６０の目盛りが上下する（図７２（１）（２）参照）が、操作音は出力されない。
また、客待ち中には常に音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１を表示してもよい。
また、客待ち中、報知演出中（変動中）、小当り遊技演出中および大当り遊技演出中において、十字キーの左右キーが操作されると、光量ゲージ３６１の目盛りが上下する（図７１（３）（４）参照）と共に、操作音（例えば「ピコ」）が出力される。なお、光量ゲージ３６１の操作音と音量ゲージ３６０の操作音とは異なってもよい。
また、音量ゲージ３６０及び／又は光量ゲージ３６１の操作音操作音は、音量の目盛りが大きくなるに従って音階が異なる操作音が出力されてもよいし、常に同じ音階の操作音が出力されてもよい。
【０４４６】
以上に説明したように、本実施形態によれば、所定の強調演出の表示が音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１に影響を与えることを制限して、音量ゲージ３６０及び光量ゲージ３６１の視認性の低下を防ぐことができる。
【０４４７】
（第６実施形態）
以下では、図７８～図８１を参照して、第６実施形態について説明する。第６実施形態

では、各実施形態に係る遊技機１において、右打ち報知および左打ち報知を行う。右打ち報知は、右側遊技領域に向けて遊技球を打ち出すべきことを報知するものであり、左打ち報知は、左側遊技領域に向けて遊技球を打ち出すべきことを報知するものである。

【０４４８】

図７８は、右打ち報知の一例を示す図である。図７８に示すように、右打ちをすべき状況（「右打ち期間」という場合がある；例えば、時短遊技状態、大当り遊技中、小当り遊技中等）において、右打ち報知が行われる。具体的には、画面７０の右上等において、図７８に示すように右打ち報知画像３７０を表示する。なお、大当り遊技の終了時や時短遊技状態が終了する際等において実行されるリザルト表示（大当りの連荘数や、単発又は連荘した大当り遊技等によって獲得した遊技球の総数等の結果表示）の実行中に、右打ち報知を実行してもよい。また、右打ち報知を開始する際に右打ち報知音声（「右打ち！」）を出力してもよい。

【０４４９】

図７９は、左打ち報知について説明するための図である。以下、説明する。

まず、図７９（１）に示すように左打ち報知の開始条件が成立すると、図７９（２）に示すように左打ち報知を開始する。具体的には、画面７０の中央等において、図７９（２）に示すように左打ち報知画像３７１を表示すると共に、左打ち報知音声（「左打ちに戻してください！」）を複数回（例えば２回）出力（音量９／１０）する。左打ち報知の開始条件は、右打ち期間以外の期間（右打ちすると遊技球を浪費する期間）に右打ちが検出されるという条件であり、例えば、ゲート４４を遊技球が連続で所定数通過（例えば、３秒間に２つの遊技球が通過）したという条件である。なお、この条件は、右打ちが行われていることを検出できるものであればよく、例えば、右側遊技領域にのみ普通入賞口４３が設けられている場合には、普通入賞口４３に遊技球が所定数入賞したという条件でもよい。

【０４５０】

次に、図７９（３）に示すように左打ち報知の終了条件が成立すると、図７９（４）に示すように左打ち報知を終了する。左打ち報知の終了条件は、例えば、上記した複数回（例えば２回）の左打ち報知音声の出力（例えば５秒間の出力）が終了したという条件である。

【０４５１】

なお、左打ち報知音声の代わりに、又は左打ち報知音声に加えて、警告音を出力してもよい。

また、十字キー１８等を操作しても（図７１、図７２参照）、左打ち報知音声や警告音の音量を調整することはできないが、十字キー１８等を操作して左打ち報知音声や警告音の音量を調整できる構成としてもよい。

また、左打ち報知を、２段階の報知としてもよい。例えば、上記した左打ち報知の開始条件で上記したように１回目の左打ち報知が実行され、１回目の左打ち報知開始後の所定期間（例えば２０秒）にゲート４４を遊技球が連続で所定数通過（例えば、３秒間に２つの遊技球が通過）したという条件が成立した場合に２回目の左打ち報知を実行する構成としてもよい。また、この場合に、２回目の左打ち報知は、１回目の左打ち報知よりも、大規模なもの（例えば、左打ち報知の表示がより大きい、警告音がより大きい、報知実行時間が長い等）としてもよい。

【０４５２】

図８０は、報知演出で実行可能な強調演出（図５７～図６６参照）および左打ち報知の実行期間の一例について説明するためのタイムチャートである。以下、図８０を参照して説明する。

【０４５３】

まず、ｔ１において、特別図柄の変動が開始されて報知演出（変動演出）が開始される。次に、ｔ２において、左打ち報知の開始条件が成立して、左打ち報知が開始される。次に、ｔ３において、特別図柄の変動が終了し報知演出が終了して装飾図柄が確定停止表示

される。次に、ｔ４において、装飾図柄の確定停止表示が終了すると共に、特別図柄の変動が開始されて報知演出が開始される。次に、ｔ５において、左打ち報知の終了条件が成立して、左打ち報知が終了する。次に、ｔ６において、左打ち報知の開始条件が成立して、左打ち報知が開始される。次に、ｔ７において、特別図柄の変動が終了し報知演出が終了して装飾図柄が確定停止表示される。次に、ｔ８において、装飾図柄の確定停止表示が終了して、次に実行される報知演出が無いことから（つまり、保留が無いことから）、装飾図柄の停止表示（確定停止表示）を引き継いだ状態で客待ちの状態となる。次に、ｔ９において、客待ち中に、左打ち報知の終了条件が成立して、左打ち報知が終了する。

【０４５４】

図８１は、報知演出（変動演出）において実行されている強調演出（図５７～図６６参照）を報知演出の終了時に制限するフローチャートの一例である。以下、説明する。

【０４５５】

まず、図８１のステップＳ３２０において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、報知演出が終了して装飾図柄が確定停止表示されたか否かを判定する（図８０のｔ３等参照）。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３２１に移り、この判定がＮＯの場合、処理は再びステップ３２０に戻る。

【０４５６】

ステップＳ３２１において、ＣＰＵ５０１は、強調演出（図５７～図６６参照）の実行中か否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップ３２０に戻る。ここで、報知演出の終了時（装飾図柄の確定停止時）において、通常、各強調演出は終了する。しかし、報知演出を実行するプログラムのバグや、報知演出に関する処理遅延の影響等によって、報知演出の終了時において強調演出が実行されている場合がある。

【０４５７】

ステップＳ３２２において、ＣＰＵ５０１は、実行されている強調演出を制限する（強制終了する）。その後、処理はステップ３２０に戻る。

【０４５８】

以上のように、本実施形態では、報知演出の終了時（装飾図柄の確定停止時）において、実行されている強調演出（図５７～図６６参照）を制限する（強制終了する）。また、一方で、報知演出終了後の装飾図柄の確定停止中及びその後の客待ち中において、左打ち報知を実行可能としている。

なお、右打ち期間の終了後（大当り遊技終了後や時短遊技状態が終了する際等）には、第１特別図柄抽選の保留より優先して消化される第２特別図柄抽選の保留が溜まっているが、この第２特別図柄抽選の保留（いわゆる残保留）で大当りすることが事前判定情報（先読み）により判明している場合等には、（再び右打ちすることとなるので）左打ち報知の開始条件が成立しても左打ち報知の実行を制限する構成としてもよい。

【０４５９】

（第７実施形態）

以下では、図８２～図８３を参照して、第７実施形態について説明する。第７実施形態では、各実施形態に係る遊技機１において、可動役物７３及び／又は演出ボタン１６で、強調演出（図５７～図６６参照）や左打ち報知（図７９参照）に対応した（連動した）演出を実行する。以下、説明する。

【０４６０】

図８２は、本実施形態のフローチャートの一例である。

まず、図８２のステップＳ３３０において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、左打ち報知が実行中であるか否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３３１に移り、この判定がＮＯの場合、処理は再びステップ３３０に戻る。

【０４６１】

ステップＳ３３１において、ＣＰＵ５０１は、所定の強調演出（図５７～図６６参照）が実行中であるか否かを判定する。この判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ３３３に

移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップ３３２に移る。なお、上記の所定の強調演出は、図５７～図６６等に記載した強調演出の少なくとも１つである。

【０４６２】

ステップＳ３３２において、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介してランプ制御部６００に指示して、可動役物７３及び／又は演出ボタン１６で左打ち報知に対応した（連動した）演出を実行する。具体的には、図８３（１）に示すように、左打ち報知に対応して（連動して）、可動役物７３を赤点滅させる演出を実行し、又、演出ボタン１６を赤点滅させる演出を実行する。このことによって、左打ち報知をより目立たせることができる。

【０４６３】

一方、ステップＳ３３３において、ＣＰＵ５０１は、可動役物７３及び／又は演出ボタン１６で、左打ち報知に対応した（連動した）演出の実行を制限する一方で、実行中の所定の強調演出に対応した（連動した）演出を実行する。例えば、図８３（２）に示すように、可動役物７３及び演出ボタン１６において、左打ち報知に対応した（連動した）演出の実行を制限する一方で、可動役物７３において、実行中のリーチ成立強調演出に対応した（連動した）演出（回転しながら黄色点滅する演出）を実行し、演出ボタン１６において、実行中のリーチ成立強調演出に対応した（連動した）演出（振動しながら黄色点滅する演出）を実行する。

【０４６４】

以上のように、本実施形態によれば、可動役物７３等による連動演出（他の演出等と連動する演出）を、臨機応変に実行できる。

なお、可動役物７３及び／又は演出ボタン１６が、所定の強調演出の実行の有無に関わらず、左打ち報知（図７９参照）の実行中において当該左打ち報知に対応した（連動した）演出を実行しない（制限する）構成としてもよい。

また、上記した連動演出は、可動役物７３や演出ボタン１６に限らず、盤ランプ１０ａや枠ランプ１０等で実行されてもよい。

【０４６５】

（第８実施形態）

以下では、図８４を参照して、第８実施形態について説明する。第８実施形態では、各実施形態に係る遊技機１において、電源が遮断された場合（電断した場合）に、同時に消灯することを回避する。以下、説明する。

【０４６６】

図８４は、遊技機１が電断した場合において、各部分が消灯する順番の一例を示す図である。図８４に示すように、電断すると、まずメイン画像表示部７０とサブ画像表示部７１が消灯し、その後、可動役物７３のランプと演出ボタン１６のランプが消灯する。その後、盤ランプ１０ａのランプと楽ランプ１０のランプが消灯し、サブ情報表示器８０が消灯してから、メイン情報表示器５９が消灯する。

【０４６７】

以上のように、本実施形態では、電断した場合に、各部分が同時に消灯することを回避する制御が行われて、各部分が所定の順番で消灯する。ここで、遊技店では遊技機１の演出の迫力をより感じられるようにするために、店内の照明を暗くしている場合がある。このような場合には特に、遊技機１が電断して遊技機の各部分が同時に消灯すると、遊技者が驚いて心理的負担がかかる場合がある。そこで、本実施形態では、電断時に各部分が順番に消灯する制御を行うことで、遊技者の心理的負担を軽減している。

なお、電断時に各部分が消灯するタイミング（順番）は、上記に限られず、各部分の機能等に応じた順番であってもよい。また、遊技機１の電源が復旧して各部分が点灯する場合も、同様に、各部分が所定の順番で点灯してもよい。

【０４６８】

（第９実施形態）

以下では、図８５～図８７を参照して、第９実施形態について説明する。第９実施形態では、第１実施形態に対して、大当り及び遊技状態の内容が異なり、又、時短が付与され

るハズレ（特殊ハズレ）が追加されている点等で異なる。また、第９実施形態では、背景画像の制御等に特徴がある。

【０４６９】

図８５は、、第９実施形態における遊技フローの一例を説明するための図である。第９実施形態において、遊技機１には、第１種大当りが５種類、第２種大当りが３種類の合計８種類の大当たりがある。特別図柄抽選で大当りすると、第１種大当りの大当り遊技が特別遊技として実行される。特別図柄抽選で小当りすると、小当り遊技が実行され、小当り遊技において、特定領域２２４（図２参照）に遊技球が入賞すると、第２種大当りの大当たり遊技が特別遊技として実行される。８種類の大当りは以下の通りである。

【０４７０】

「第１種１０Ｒ当りＡ」

この大当たりは、第１特別図柄抽選で当選可能であり、この大当り遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか規定時間（例えば２９秒）が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４７１】

ここで、本実施形態の遊技状態には、左打ちで遊技を行う通常遊技状態及び低ベース時短遊技状態と、右打ちで遊技を行う高ベース時短遊技状態とがある。図８５に示すように、通常遊技状態で第１種１０Ｒ当りＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び通常遊技状態になる。低ベース時短遊技状態で第１種１０Ｒ当りＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び低ベース時短遊技状態になる。第１種１０Ｒ当りＡの大当り遊技を経て低ベース時短遊技状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。

【０４７２】

通常遊技状態（以下、「通常状態」という場合がある）では、普通図柄の変動時間が６０秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの第２始動口４７の開閉部材４８（図１参照）の開放時間が０．１秒となる。

【０４７３】

低ベース時短遊技状態（以下、「低ベース時短状態」という場合がある）では、普通図柄の変動時間が５９秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの開閉部材４８の開放時間が０．１１秒となる。

【０４７４】

高ベース時短遊技状態（以下、「高ベース時短状態」という場合がある）では、普通図柄の変動時間が５秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの開閉部材４８の開放時間が６秒となる。

【０４７５】

ここで、低ベース時短状態の普通図柄の変動時間と通常状態の普通図柄の変動時間の差はわずか１秒であり、低ベース時短状態の補助遊技（普通図柄抽選に当選して開閉部材４８が開放されて第２始動口に入賞可能となる遊技）に関わる有利度は通常状態の補助遊技に関わる有利度とほぼ同じである。高ベース時短状態の普通図柄の変動時間は、通常状態や低ベース時短状態の普通図柄の変動時間よりも５０秒以上短く、高ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度は通常状態や低ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度よりも高い。

また、低ベース時短状態と通常状態との普通図柄抽選に当選した場合の開閉部材４８の開放時間の差はわずか０．０１秒であり、このことからも、低ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度は通常状態の補助遊技に関わる有利度とほぼ同じである。また、高ベース時短状態の上記開放時間は、通常状態や低ベース時短状態の上記開放時間よりも５秒程度長く、このことからも、高ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度は通常状態や低ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度よりも高い。

以上のことから、通常状態を第１通常状態とするならば、低ベース時短状態は、第１通

常状態よりも補助遊技に関わる有利度が高い第２通常状態ということができ、高ベース時短状態は、第２通常状態よりも補助遊技に関わる有利度がさらに高い時短状態ということができる。

【０４７６】

「第１種２Ｒ当りＢ」

この大当たりは、第１特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４７７】

図８５に示すように、通常状態で第１種２Ｒ当りＢになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、再び通常状態になる。低ベース時短状態で第１種２Ｒ当りＢになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、通常状態になる。

【０４７８】

「第１種２Ｒ当りＣ」

この大当りは、第１特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４７９】

図８５に示すように、通常状態で第１種２Ｒ当りＣになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、高ベース時短状態になる。第１種２Ｒ当りＣの大当り遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。低ベース時短状態で第１種２Ｒ当りＣになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、再び低ベース時短状態になる。第１種２Ｒ当りＣの特別遊技を経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、７００回である。

【０４８０】

「第１種１０Ｒ当りＦ」

この大当たりは、第２特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４８１】

図８５に示すように、高ベース時短状態で第１種１０Ｒ当りＦになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第１種１０Ｒ当りＦの大当り遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【０４８２】

「第１種２Ｒ当りＧ」

この大当りは、第２特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４８３】

図８５に示すように、高ベース時短状態で第１種２Ｒ当りＧになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第１種２Ｒ当りＧの大当り遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【０４８４】

「第２種実質９Ｒ当りＨ」

この大当りは、第２特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、実質的な第１ラウンドである小当り遊技と特定領域２２４への入賞の後に、第２ラウンド～第１０ラウン

ドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４８５】

図８５に示すように、高ベース時短状態で第２種実質９Ｒ当りＨになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第２種実質９Ｒ当りＨの大当り遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【０４８６】

「第２種実質２Ｒ当たりＩ」

この大当たりは、第２特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、実質的な第１ラウンドである小当り遊技と特定領域２２４への入賞の後に、第２ラウンド～第３ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４８７】

図８５に示すように、高ベース時短状態で第２種実質２Ｒ当りＩになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第２種実質２Ｒ当りＩの大当り遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【０４８８】

「第２種実質９Ｒ当たりＪ」

この大当りは、第２特別図柄で当選可能であり、この大当り遊技では、実質的な第１ラウンドである小当り遊技と特定領域２２４への入賞の後に、第２ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口５０の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口５０の開放→２秒間の第１大入賞口５０の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口５０を開閉する。

【０４８９】

図８５に示すように、高ベース時短状態で第２種実質９Ｒ当りＪになった場合、大当り遊技後の遊技状態は、通常状態になる。つまり、本実施形態では、高ベース時短状態の間は、第１種１０Ｒ当りＦ、第１種１０Ｒ当りＧ、第２種実質９Ｒ当りＨ、第２種実質２Ｒ当りＩになれば、最も有利な高ベース時短状態が続くが、第２種実質９Ｒ当りＪになると、通常状態に落ちる。

【０４９０】

また、本実施形態では、４種類の特殊ハズレがある。特殊ハズレは、第１特別図柄抽選においてのみ選ばれ得る特殊なハズレである。４種類の特殊ハズレは、以下の通りである。

【０４９１】

「高ベース時短作動特殊ハズレａ」

図８５に示すように、通常状態で特殊ハズレａになった場合、高ベース時短状態になる。特殊ハズレａを経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【０４９２】

「低ベース時短作動特殊ハズレｂ」

図８５に示すように、通常状態で特殊ハズレｂになった場合、低ベース時短状態になる。特殊ハズレｂを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、７００回である。

【０４９３】

「低ベース時短作動特殊ハズレｃ」

図８５に示すように、通常状態で特殊ハズレｃになった場合、低ベース時短状態になる。特殊ハズレｃを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。

【０４９４】

「低ベース時短作動特殊ハズレｄ」
図８５に示すように、通常状態で特殊ハズレｄになった場合、低ベース時短状態になる。特殊ハズレｄを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、３００回である。
【０４９５】
上記の４種類の特殊ハズレ以外のハズレは、通常ハズレである。通常ハズレの図柄で停止すること自体は、遊技状態の変更の契機とはならない。しかし、図８５に示すように、高ベース時短状態でない遊技状態の間に、通常ハズレの図柄で停止する変動表示が９００回に渡って続いた場合、９００回目の図柄の停止後に、遊技状態が、高ベース時短状態になる。９００回の通常ハズレを経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。
【０４９６】
上述したように、低ベース時短状態は、補助遊技に関わる有利度が、通常状態よりも高い。しかし、図８５に示すように、低ベース時短状態では、特別図柄が如何なる図柄で停止しても、高ベース時短状態にならないのに対し、通常状態では、特別図柄が第１種２Ｒ当りＣの図柄で停止すると、大当り遊技の終了後に、高ベース時短状態になり、高ベース時短作動特殊ハズレａの図柄で停止すると、直ちに、高ベース時短状態になる。このため、高ベース時短状態へのなり易さという点で見ると、通常状態のほうが低ベース時短状態よりも有利度が高い。よって、本実施形態では、遊技者は、通常状態の間は、そこに留まり、第１種２Ｒ当りＣや高ベース時短作動特殊ハズレａの図柄を引き当てて高ベース時短状態に進む機会を多く得ることを望む。また、遊技者は、低ベース時短状態の間は、できるだけ、早く第１種２Ｒ当りＢの図柄を引き当てるか、低ベース時短回数（Ｂ）の変動を消化して、通常状態に進むことを望む。
【０４９７】
ここで、遊技機１が設置された店舗では、閉店前に遊技機１の電源を遮断し、翌日の開店前に遊技機１の電源を再投入するという操作を日々行っている。（例えば閉店前に）遊技機１が電源遮断されたとき、メイン制御部１００は、ＲＯＭ１０２の遊技状態等を示す情報をバックアップし、（例えば翌日の開店前に）遊技機１の電源が再投入されたとき、メイン制御部１００は、（前日の）電源遮断の時点の遊技状態等を復元し、どの遊技状態で電源復旧されたかを示す電源復旧コマンド（復旧通知コマンド）と遊技状態コマンド（遊技状態通知コマンド）を演出制御部４００に送信する。
【０４９８】
仮に、前日の閉店前の電源遮断（電断）のときの遊技状態が通常状態であった場合、翌日の電源投入の直後は、通常状態で電源復旧し、前日の閉店前の電源断のときの遊技状態が低ベース時短状態であった場合、翌日の電源投入の直後は、低ベース時短状態で電源復旧する。但し、電源投入の際等に店員等によってＲＡＭクリアが行われた場合には、通常状態で電源復旧することとなる。
【０４９９】
メイン制御部１００は、通常状態で電源復旧した場合は、通常状態に対応する電源復旧コマンドと遊技状態コマンドを演出制御部４００に送信し、低ベース時短状態で電源復旧した場合は、低ベース時短状態に対応する遊技状態コマンドを演出制御部４００に送信する。
【０５００】
次に、遊技機１に電源が投入されてから実行される報知演出（変動演出）の背景画像の制御について説明する。
演出制御部４００は、遊技機１の電源投入の直後は、遊技機１が、通常状態で電源復旧したか、低ベース時短状態で電源復旧したかに関わらず、通常状態の背景である夕方背景（夕背景）の背景画像（又は低ベース時短状態の背景である昼背景の背景画像）を、通常状態と低ベース時短状態に共通の背景画像（報知演出の背景画像）として、メイン画像表示部７０に表示させる。なお、高ベース時短状態の背景は夜背景である。

【０５０１】
図８６は、遊技機１に電源が投入されてから開始される報知演出（変動演出）の背景画像の制御の例について説明するための図である。
【０５０２】
図８６（１）は、遊技機１が通常状態で電源復旧した場合について説明するものである。図８６（１）に示すように、ｔ１において、電源投入されると、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源投入コマンドが送信される。次に、ｔ２において、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源復旧コマンドが送信される。この電源復旧コマンドは通常状態であることを示す情報を含んでいる。次に、ｔ３において、メイン制御部１００から演出制御部４００に、通常状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は（画像音響制御部５００に指示して）背景画像として夕背景（本来の背景）を表示する。次に、ｔ４において、報知演出（変動演出）が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ５において、報知演出が終了して、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ６において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ７において、報知演出が終了して遊技状態が通常状態から低ベース時短状態に切り替わり、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は背景画像を昼背景（本来の背景とは異なる背景）に切り替える。次に、ｔ８において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ９において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ１０において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信される。
【０５０３】
図８６（２）は、遊技機１が低ベース時短状態で電源復旧した場合について説明するものである。図８６（２）に示すように、ｔ１において、電源投入されると、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源投入コマンドが送信される。次に、ｔ２において、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源復旧コマンドが送信される。この電源復旧コマンドは低ベース時短状態であることを示す情報を含んでいる。次に、ｔ３において、メイン制御部１００から演出制御部４００に、低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は、（画像音響制御部５００に指示して）背景画像として夕背景（本来の背景とは異なる背景）を表示する。次に、ｔ４において、報知演出（変動演出）が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信されるが、演出制御部４００は、背景画像として夕背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。次に、ｔ５において、報知演出が終了して、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信されるが、演出制御部４００は、背景画像として夕背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。次に、ｔ６において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信されるが、演出制御部４００は、背景画像として夕背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。このように、演出制御部４００は、電源復旧から報知演出が所定回数（３０回）実行されるまで、同様に、低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信されても、背景画像として夕背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。そして、ｔ９において、３０回目の報知演出が終了して、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信されと、演出制御部４００は、背景画像を昼背景（本来の背景）に切り替える。次に、ｔ１０において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は、昼背景（本来の背景）の表示を継続す

る。
【０５０４】
以上にように（図８６（１）参照）、演出制御部４００は、遊技機１の電源投入の直後の遊技状態が通常状態である場合、通常状態の本来の背景である夕背景を選択し、夕背景の背景画像をメイン画像表示部７０に表示させる。その後、演出制御部４００は、低ベース時短状態の遊技状態コマンドを受信するまで、夕背景の背景画像の表示を維持し、低ベース時短状態の遊技状態コマンドを受信すると、その遊技状態コマンドに従って、背景を昼背景（本来の背景）にする。
【０５０５】
また、以上にように（図８６（２）参照）、演出制御部４００は、遊技機１の電源投入の直後の遊技状態が低ベース時短状態である場合、通常状態と同一の背景である夕背景（本来の背景と異なる背景）を選択し、夕背景の背景画像をメイン画像表示部７０に表示させる。その後、演出制御部４００は、特別図柄の３０回の変動（報知演出の３０回の実行）を、本来の背景に戻すための所定条件とし、特別図柄の３０回の変動が済むまでの間は、通常状態と同一の背景画像の表示中に、低ベース時短状態の遊技状態コマンドを受信した場合でも、背景画像の表示については当該遊技状態コマンドを無視し、夕背景の背景画像の表示を維持する。特別図柄の３０回の変動が済んで所定条件が満たされた場合は、背景を本来のものに戻し、通常状態の遊技状態コマンドを受信したときは通常状態と対応する背景である夕背景の背景画像を表示させ、低ベース時短状態の遊技状態コマンドを受信したときは低ベース時短状態と対応する背景である昼背景の背景画像を表示させる。
【０５０６】
図８７は、遊技機１に電源が投入されてから開始される報知演出（変動演出）の背景画像の制御の他の例について説明するための図である。
【０５０７】
図８７（１）は、遊技機１が通常状態で電源復旧した場合について説明するものである。図８７（２）に示すように、ｔ１において、電源投入されると、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源投入コマンドが送信される。次に、ｔ２において、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源復旧コマンドが送信される。この電源復旧コマンドは通常状態であることを示す情報を含んでいる。次に、ｔ３において、メイン制御部１００から演出制御部４００に、通常状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は、（画像音響制御部５００に指示して）背景画像として昼背景（本来の背景とは異なる背景）を表示する。次に、ｔ４において、報知演出（変動演出）が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信されるが、演出制御部４００は、背景画像として昼背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。次に、ｔ５において、報知演出が終了して、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信されるが、演出制御部４００は、背景画像として昼背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。次に、ｔ６において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信されるが、演出制御部４００は、背景画像として昼背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。このように、演出制御部４００は、電源復旧から報知演出が３０回実行されるまで、同様に、通常状態を示す遊技状態コマンドが送信されても、背景画像として昼背景（本来の背景とは異なる背景）の表示を継続（維持）する。そして、ｔ９において、３０回目の報知演出が終了して、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信されと、演出制御部４００は、背景画像を夕背景（本来の背景）に切り替える。次に、ｔ１０において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は、昼背景（本来の背景）の表示を継続する。
【０５０８】
図８７（２）は、遊技機１が低ベース時短状態で電源復旧した場合について説明するものである。図８７（２）に示すように、ｔ１において、電源投入されると、メイン制御部

１００から演出制御部４００に電源投入コマンドが送信される。次に、ｔ２において、メイン制御部１００から演出制御部４００に電源復旧コマンドが送信される。この電源復旧コマンドは低ベース時短状態であることを示す情報を含んでいる。次に、ｔ３において、メイン制御部１００から演出制御部４００に、低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は（画像音響制御部５００に指示して）背景画像として昼背景（本来の背景）を表示する。次に、ｔ４において、報知演出（変動演出）が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ５において、報知演出が終了して、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ６において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に低ベース時短状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ７において、報知演出が終了して遊技状態が低ベース時短状態から通常状態に切り替わり、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信され、演出制御部４００は背景画像を夕背景（本来の背景）に切り替える。次に、ｔ８において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ９において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、ｔ１０において、報知演出が開始され、メイン制御部１００から演出制御部４００に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。

【０５０９】

以上にように（図８７（１）参照）、演出制御部４００は、遊技機１の電源投入の直後の遊技状態が通常状態である場合、低ベース時短状態と同一の背景である昼背景を選択し、昼背景の背景画像をメイン画像表示部７０に表示させる。その後、演出制御部４００は、特別図柄の所定回（３０回）の変動（報知演出の３０回の実行）を、本来の背景に戻すための所定条件とし、特別図柄の３０回の変動が済むまでの間は、低ベース時短状態と同一の背景画像の表示中に、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信した場合でも、背景画像の表示については、当該遊技状態指定コマンドを無視し、昼背景の背景画像の表示を維持する。特別図柄の３０回の変動が済んで所定条件が満たされた場合は、背景を本来のものに戻し、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信したときは低ベース時短状態と対応する背景である昼背景の背景画像を表示させ、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信したときは通常状態と対応する背景である夕方背景の背景画像を表示させる。

【０５１０】

また、以上にように（図８７（２）参照）、演出制御部４００は、遊技機１の電源投入の直後の遊技状態が低ベース時短状態である場合、低ベース時短状態の本来の背景である昼背景を選択し、昼背景の背景画像をメイン画像表示部７０に表示させる。その後、演出制御部４００は、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信するまで、昼背景の背景画像の表示を維持し、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信すると、その遊技状態指定コマンドに従って、背景を夕方背景にする。

【０５１１】

以上のように、本実施形態によれば、遊技機１の電源投入の直後は、遊技機１が、通常状態で電源復旧したか、低ベース時短状態で電源復旧したかに関わらず、通常状態の背景である夕方背景（夕背景）の背景画像（又は低ベース時短状態の背景である昼背景の背景画像）を、通常状態と低ベース時短状態に共通の背景画像（報知演出の背景画像）として、メイン画像表示部７０に表示させる。このことによって、遊技機１の電源投入の直後において、通常状態であるのか低ベース時短状態であるのか（図８５参照）かが分かり難くなり（又は分からなくなり）、遊技の興趣性が向上する。

なお、遊技機１の電源投入の直後において、通常状態の本来の背景である夕背景及び低ベース時短状態の本来の背景である昼背景のいずれとも異なる背景（例えば星の背景）の画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、メイン画像表示部７０に表示さてもよい。

【０５１２】
（第１０実施形態）
以下では、図８８を参照して、第１０実施形態について説明する。第１０実施形態では、各実施形態に係る遊技機１において、客待ちの状態から報知演出（変動演出）を開始する際に、装飾図柄において特有の演出を行う。以下、説明する。
【０５１３】
本実施形態では、図８８（１）に示すように、客待ち中において、装飾図柄の数字７０１は静止（停止）している一方で、キャラ７０２は演出動作（例えば、腕を動かす動作）を実行している。なお、キャラ７０２は、数字７０１の背後側（奥側）に表示される。
【０５１４】
そして、報知演出が開始されると、図８８（２）に示すように、装飾図柄の数字７０１は揺動動作を行い、キャラ７０２は演出動作をそのまま継続（維持）する。
【０５１５】
本実施形態によれば、客待ち中において、キャラ７０２に演出動作を行わせることによって客待ち中に閑散とした印象を与えることを回避する一方で、キャラ７０２よりも手前側の数字７０１を静止表示することによって報知演出が実行されていない客待ち中であることを明確に表すことができる。
そして、報知演出が開始されると、数字７０１が揺動動作を開始して報知演出が開始されたことを明確に表す一方で、キャラ７０２の演出動作をそのまま継続（維持）することで客待ちから途切れなく滑らかに報知演出が開始された印象を与えることができる。
【０５１６】
（第１１実施形態）
以下では、本発明の第１１実施形態について説明する。第１１実施形態では、以上に説明した実施形態の構成（特徴）に関連等した様々な実施例について以下に記載する。
【０５１７】
図８９は、演出モードを識別する識別画像３８０の例について説明するための図である。演出モードは、異なる遊技状態又は同じ遊技状態において実行される演出のモード（演出のステージ）であり、例えば、演出モード毎に特有の背景画像が表示される。図８９（１）に示すように、識別画像３８０は、画面７０の右上に表示されて、現在の演出モード（単に「モード」又は「ステージ」という場合がある）を報知する。また、図８９（２）及び（３）に示すように、識別画像３８０は、演出モード名を示す特定部３８２と、特定部３８２を装飾等して強調する強調部３８３とを含む。そして、第１演出モード（例えば、通常遊技状態の第１ステージ）と、第２演出モード（例えば、時短遊技状態のステージ、通常遊技状態の第２ステージなど）とで、強調部３８３の表示態様を異ならせることが可能である。また、第１演出モードと、第２演出モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様や、その音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。
【０５１８】
また、図８９を用いて説明した識別画像３８０は、ゾーン名（ゾーン演出の名称）を示す特定部３８２と、特定部３８２を装飾等して強調する強調部３８３とを含んで構成されてもよい。また、識別画像３８０は、右打ち報知画像３７０（図７８）であり、文字画像「右打ち」である特定部３８２と、特定部３８２を装飾等して強調する強調部３８３（例えば、矢印の画像、他の装飾画像等）とを含んで構成されてもよい。また、識別画像３８０は、左打ち報知画像３７０（図７９）であり、文字画像「左打ち」である特定部３８２と、特定部３８２を装飾等して強調する強調部３８３（例えば、矢印の画像、他の装飾画像等）とを含んで構成されてもよい。
そして、第１演出モード（例えば、通常遊技状態や時短遊技状態の第１ステージ）と、第２演出モード（例えば、通常遊技状態や時短遊技状態の第２ステージなど）とで、演出モード名を示す第１の識別画像３８０（例えば、演出モード名を示す識別画像等）の強調部３８３の表示態様を異ならせ、又、第２の識別画像３８０（例えば、右打ち報知画像３

７０等）の強調部３８３の表示態様を異ならせることが可能である。
【０５１９】
また、第１モード（通常遊技状態の第１ステージ）と、第２モード（時短遊技状態のステージ、通常遊技状態の第２ステージなど）とで、仮停止強調演出（図３２）の演出態様（キャラ動作や発光エフェクトなど）を異ならせることが可能である。また、第１モードと第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。また、第１モードと第２モードとで、右打ち報知や左打ち報知等（図７８、図７９）の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。
【０５２０】
また、第１モード（通常遊技状態の第１ステージ）と、第２モード（時短遊技状態のステージ、通常遊技状態の第２ステージなど）とで、リーチ成立強調演出（図４３）の演出態様（キャラ動作や発光エフェクトなど）を異ならせることが可能である。また、第１モードと第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。更には、第１モードに対応した特有のリーチ成立強調演出を実行し、第２モードに対応した特有のリーチ成立強調演出を実行してもよい（この特徴は、リーチ成立強調演出に限らず他の強調演出に適用してもよい）。
【０５２１】
また、第１モード（通常遊技状態の第１ステージ）と、第２モード（時短遊技状態のステージ、通常遊技状態の第２ステージなど）とで、リーチ成立してから最後に仮停止する中装飾図柄を強調する強調演出（図４０（４）（７）、図５１（２）（５）等）を異ならせることが可能である。また、第１モードと第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。
【０５２２】
また、第１モード（通常遊技状態の第１ステージ）と、第２モード（時短遊技状態のステージ、通常遊技状態の第２ステージなど）とで、リーチハズレの報知演出において（図３８～図４０）、リーチ成立してから最後に仮停止するハズレの中装飾図柄を強調する強調演出（図４０（４））を異ならせることが可能である。また、第１モードと第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。
【０５２３】
また、特定のモード（通常遊技状態の第１ステージ等）において、第１装飾図柄（例えば「6」図柄；図２２、図２３）の仮停止強調演出（図３２）と、第２演出図柄（例えば「7」図柄）の仮停止強調演出とで、強調態様（キャラ動作、発光エフェクト等）を異ならせることが可能である。
【０５２４】
また、特定のモード（例えば通常遊技状態の第１ステージ）において、特定の第１装飾図柄（例えば「6」図柄の左装飾図柄）の強調演出（例えばリーチ成立強調演出）と、所定の第１装飾図柄（例えば「7」図柄の左装飾図柄）の強調演出（例えばリーチ成立強調演出）とで、強調態様（キャラ動作、発光エフェクト等；図４３）を異ならせることが可能である。また、特定のモードにおいて、第１装飾図柄が表示されているときと、第２装飾図柄が表示されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。
【０５２５】
また、特定のモード（例えば通常遊技状態の第１ステージ）において、第１装飾図柄（例えば左装飾図柄）の仮停止強調演出と、第２装飾図柄（例えば中装飾図柄）の仮停止強調演出とで、強調態様（キャラ動作、発光エフェクト等；図４３）を異ならせることが可能である。また、特定のモードにおいて、第１装飾図柄が表示されているときと、第２装

飾図柄が表示されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５２６】

また、特定領域（左装飾図柄の表示領域、中図柄の表示領域など）に表示される装飾図柄には、第１演出図柄（例えば「６」図柄の左装飾図柄）と、第２演出図柄（例えば「７」図柄の左装飾図柄）とがあり、特定のモード（例えば通常遊技状態の第１ステージ）において、第１装飾図柄のゾロ目成立強調演出と、第２演出図柄のゾロ目成立強調演出とで、強調態様（キャラ動作、発光エフェクト等；図４４、図４５）を異ならせることが可能である。また、特定のモードにおいて、第１装飾図柄が表示されているときと、第２装飾図柄が表示されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５２７】

また、報知演出（変動演出）における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰリーチ発展演出、擬似連演出等）の開始前と開始以降とで、ボタン画像強調演出（図６７等）の強調態様（例えば、ボタン画像の動作、ボタン画像表示前又は後の発光エフェクト等）を異ならせることが可能である。また、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。更には、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１（図７８、図７９）の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５２８】

また、第１モード（例えば通常遊技状態中）と、第２モード（例えば時短遊技状態中）とで、ボタン画像強調演出（図６７等）の強調態様（例えば、ボタン画像の動作（ボタン画像の連打速度も含む）、発光エフェクト等）を異ならせることが可能である。また、第１モードと、第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。更には、第１モードと、第２モードとで、右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１（図７８、図７９）の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５２９】

また、ボタン画像を表示する（図６７等）第１操作演出と第２操作演出とで、ボタン画像強調演出の強調態様（例えば、ボタン画像動作、発光エフェクト等；図６７～図６９等）を異ならせることが可能である。また、第１操作演出（例えば、大当り信頼度を示唆しない白色のボタン画像、一発押しの操作（図６７）等）が実行されているときと、第２操作演出（例えば、大当り信頼度が高いことを示唆する赤色のボタン画像、連打操作や長押し操作（図６８、図６９）等）が実行されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。更には、第１操作演出が実行されているときと、第２操作演出が実行されているときとで、右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１（図７８、図７９）の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３０】

また、演出ボタン強調演出（図６７等）の第１振動演出（例えば短時間振動）と第２振動演出（例えば長時間振動）とで、演出ボタン強調演出の発光エフェクトや突出動作等（及びその実行時間）を異ならせることが可能である。また、第１振動演出が実行されているときと、第２振動演出が実行されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３１】

また、大当りしたことを示唆又は報知する演出（ゾロ目仮停止等）の実行中に実行可能な強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）等）を実行可能であり、第１モード（例えば通常遊技状態のステージ）と、第２モード（例えば時短遊技状態のステージ）とで、強調演出の態様を異ならせることが

可能である。また、第１モードと、第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３２】

また、大当りを期待させる演出の画像（例えば、カットイン予告、ゾーン演出等；図３８（５）、図５０等）には、強調演出（例えば発光エフェクトや動作演出等）が実行可能であり、又、第１態様（例えば白文字）と、第１態様よりも大当りの期待度が高い第２態様（例えば赤文字）とがある構成としてもよい。

そして、大当りを期待させる演出の画像の第１態様と第２態様とで、強調演出の態様を異ならせることが可能である。また、大当りを期待させる演出の画像が第１態様で実行されているときと第２態様で実行されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３３】

また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰリーチ発展演出、擬似連演出等）の開始前と開始以降とで、可動役物強調演出（図８３等）の態様を異ならせることが可能である。また、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３４】

また、大当りを期待させる演出画像（例えば、カットイン予告、ゾーン演出、保留アイコンの変化；図２５、図３８（５）、図５０等）には、強調演出（例えば、発光エフェクトや動作演出等）が実行可能であり、又、第１演出画像（例えば、文字を表示するカットイン予告やゾーン演出）と第２演出画像（例えば、保留アイコンの変化）とがある。そして、第１演出画像には、第１態様（白文字の態様）と、第２態様（赤文字の態様）とがあり、第２演出画像には、第３態様（白色アイコン）と、第４態様（赤色アイコン）とがある構成としてもよい。そして、第１演出画像の第２態様（赤文字）と、第２演出画像の第４態様（赤色アイコン）とで、強調演出の態様を異ならせることが可能である。また、第２態様の第１演出画像が表示されているときと、第４態様の第２演出画像が表示されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３５】

また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰリーチ発展演出、擬似連演出等）の開始前と開始以降とで、ボタン画像強調演出（図６７～図６９）の態様の変化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図６８等）を異ならせることが可能である。また、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。更には、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１（図７８、図７９）の表示態様やその音響出力の態様等（報知態様）を共通にすることが可能である。

【０５３６】

また、ボタン画像強調演出（図６７～図６９）の態様の変化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図６８等）と、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１（又は右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１）の表示や音響出力による報知時間とを異ならせることが可能である。

【０５３７】

また、ボタン画像強調演出（図６７～図６９）の第１強調演出（例えば、大当り信頼度を示唆しない白色のボタン画像、一発押しの場合の演出（図６７）等）と第２強調演出（例えば、大当り信頼度が高いことを示唆する赤色のボタン画像、連打操作や長押しの場合の演出（図６８、図６９）等）とで、ボタン画像強調演出の態様の変化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図６８等）を異ならせることが可能である。また、第１強調演出が実行されているときと、第２強調演出が実行されているときとで、音量ゲ

ージ３６０／光量ゲージ３６１（又は右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１）の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５３８】

また、第１モード（例えば、通常遊技状態中）と、第２モード（例えば、時短遊技状態中）とで、ボタン画像強調演出の態様の変化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図６８等）を異ならせることが可能である。また、第１モードと、第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５３９】

また、右打ち報知画像３７０を強調す強調演出（例えば、矢印表示、矢印の動作表示、発光エフェクト表示等）と、左打ち報知画像３７１を強調す強調演出（例えば、矢印表示、矢印の動作表示、発光エフェクト表示等）とを実行し、右打ち報知画像３７０と左打ち報知画像３７１とで、強調演出の実行時間を異ならせることが可能である。また、右打ち報知画像３７０が表示されているときと、左打ち報知画像３７１が表示されているときとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５４０】

また、大当りしたことを示唆又は報知する演出（例えばゾロ目仮停止等）の実行中に実行可能な強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）等）を実行可能であり、第１モード（例えば通常遊技状態中）と、第２モード（例えば時短遊技状態中）とで、強調演出の実行時間を異ならせることが可能である。また、第１モードと、第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５４１】

また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰリーチ発展選出、擬似連演出等）の開始前と開始以降とで、演出ボタン強調演出の振動演出が実行されているときに所定の強調演出（例えば、演出ボタン強調演出の発光演出）を実行可能であり、この所定の強調演出の実行時間を異ならせることが可能である。また、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５４２】

また、演出ボタン強調演出の振動演出が実行されているときに所定の強調演出（例えば、演出ボタン強調演出の発光演出）を実行可能であり、所定の強調演出の実行時間と、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを異ならせることが可能である。

【０５４３】

また、演出ボタン強調演出の振動演出が実行されているときに所定の強調演出（例えば、演出ボタン強調演出の発光演出）を実行可能であり、第１モード（例えば通常遊技状態中）と、第２モード（例えば時短遊技状態中）とで、所定の強調演出の実行時間を異ならせることが可能である。また、第１モードと第２モードとで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５４４】

また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰリーチ発展選出、擬似連演出等）の開始前と開始以降とで、可動役物強調演出（８３等）の実行時間（例えば動作時間や発光時間等）を異ならせることが可能である。また、報知演出における特別演出の開始前と開始以降とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１（又は右打ち報知画像３７０／左打ち報知画像３７１）の表示や音響出力による報知時間とを共通にすることが可能である。

【０５４５】

また、可動役物強調演出の実行時間と、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や

音響出力による報知時間とを異ならせることが可能である。
【０５４６】
　また、左打ち報知画像３７１を強調する強調演出（例えば、矢印表示、矢印動作表示、発光エフェクト等）の実行時間と、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを異ならせることが可能である。
　また、右打ち報知画像３７０を強調する強調演出（例えば、矢印表示、矢印動作表示、発光エフェクト等）の実行時間と、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間とを異ならせることが可能である。
【０５４７】
　また、大当りしたことを示唆又は報知する演出（例えばゾロ目仮停止等）を強調する第１強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）等）を実行可能であり、又、大当りしたことを示唆又は報知する演出（例えばゾロ目仮停止等）の実行中に特定の振動演出（例えば、演出ボタン強調演出の特定の振動演出）を実行可能とする。そして、特定の振動演出が実行されているときに、第２強調演出（例えば、演出ボタン強調演出が虹色発光する強調演出等）を実行可能とし、第１強調演出の実行時間、第２強調演出の実行時間、および、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知時間を、何れも異ならせることが可能である。
【０５４８】
　また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出、擬似連演出等）の開始以降に、所定の強調演出の画像（図５７～図６６）を表示可能であり、この所定の強調演出の画像を、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５４９】
　また、演出図柄を強調する強調演出（例えば、仮停止強調演出等）の発光エフェクトを、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５５０】
　また、ゾロ目成立強調演出の発光エフェクトを、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５５１】
　また、ボタン画像の表示前に表示可能なボタン画像強調演出の発光エフェクト（図６７（１）等）を、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５５２】
　また、演出ボタン１６の操作に応じたボタン画像強調演出の発光エフェクト（図６８（３－１）等）を、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５５３】
　また、擬似連強調演出（図４１等）の発光エフェクトを、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５５４】
　また、大当りしたことを示唆又は報知する演出（例えばゾロ目仮停止等）を強調する強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）等）を実行可能であり、この強調演出の画像（発光エフェクト等）を、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１にはかからないように制御することが可能である。
【０５５５】
　また、右打ち報知画像３７０（又は左打ち報知画像３７１）を強調する強調演出（例えば、矢印表示、矢印動作表示、発光エフェクト等）を実行可能とし、この強調演出の画像（発光エフェクト等）を、装飾図柄にかかり、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１には

かからないように制御することが可能である。
【０５５６】
　また、報知演出において、所定演出（例えば、ＳＰリーチ演出等）を実行可能であり、所定演出においてハズレ目の装飾図柄を表示してから特別画像（例えば、画面全体（又は画面の一部）に表示され視線を引いて気分を切り替えさせるアイキャッチ画像）を表示可能である。そして、この特別画像の表示中は、装飾図柄を強調する特定の強調演出（例えば、仮停止強調演出、揺動強調演出等）を制限するが、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知は実行可能である。
【０５５７】
　また、第１モード（例えば通常遊技状態中）よりも遊技者に有利な第２モード（例えば時短遊技状態中）における特定の変動演出（例えば、リザルト表示中の第２特別図柄抽選の保留消化による変動等）においては、装飾図柄の変動演出を制限して所定の強調演出（例えば、変動開始強調演出、仮停止強調演出等）を制限するが、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知は実行可能である。
【０５５８】
　また、大当りしたことを示唆又は報知する特定の可動役物強調演出の実行中に大当り報知色彩強調（虹色強調）演出を実行可能であり、大当り報知色彩強調演出が実行（表示）されているときに、装飾図柄の視認容易な表示を制限するが、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知は実行可能である。
【０５５９】
　また、特別図柄が変動停止するときに、報知演出において、装飾図柄の強調演出（例えば、仮停止強調演出、揺動強調演出等）および音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知を何れも制限することが可能である。
【０５６０】
　また、特別図柄が変動停止するときに、報知演出において、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知を制限せずに、装飾図柄の強調演出（例えば、仮停止強調演出、揺動強調演出等）を制限することが可能である。
【０５６１】
　また、特定の強調演出（例えば、大当り報知色彩強調（虹色強調）等）が実行されているときに、十字キー１８が操作された場合に、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知を実行可能であり、又、背面キー１７０が操作された場合に、上記報知の少なくとも一部を実行しないことが可能である。
【０５６２】
　また、客待ち中と、報知演出において所定の強調演出（例えば、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出）の実行中とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知の態様を異ならせることが可能である。
【０５６３】
　また、所定の強調演出（図５７～図６６）が実行されているときに十字キー１８が操作された場合には、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知を実行可能である。一方で、客待ち中に、十字キー１８が操作された場合と背面キー１７０が操作された場合とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示や音響出力による報知の態様を異ならせることが可能である。
【０５６４】
　また、所定の強調演出（図５７～図６６）は、装飾図柄の視認性を低下させるが、音量ゲージ３６０等の視認性を低下させず、音量ゲージ３６０等が表示されているときに十字キー１８が操作された場合は、報知音を出力して、演出効果（音量・光量）を調整可能である。また、音量ゲージ３６０等が表示されているときに背面キー１７０が操作された場合は、報知音を出力せずに、演出効果（音量・光量）を調整可能である。
【０５６５】
　また、第１モードと第２モードとで、所定の強調演出（図５７～図６６）の効果音を異

ならせることが可能であり、第１モードと第２モードとで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５６６】

また、第１装飾図柄（例えば、左装飾図柄）と第２装飾図柄（例えば、右装飾図柄）とで、仮停止強調演出の表示態様を異ならせる一方で、仮停止強調演出の効果音は共通にすることが可能である。また、第１装飾図柄が仮停止するときも、第２装飾図柄が仮停止するときも、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５６７】

また、第１装飾図柄（例えば装飾図柄の「１」図柄）と第２装飾図柄（例えば装飾図柄の「２」図柄）とでは、仮停止強調演出の効果音が同じだが、第１装飾図柄と第３装飾図柄（例えば装飾図柄の「７」図柄）とでは強調音を異ならせることが可能である。一方で、第１装飾図柄、第２装飾図柄、第３装飾図柄の何れが停止するときにおいて、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５６８】

また、第１装飾図柄（例えば、左右の装飾図柄）の第１仮停止強調演出と第２装飾図柄（例えば、中装飾図柄）の第２仮停止強調演出とで、表示態様は異なる（例えば、キャラ動作、発光エフェクト等）一方で、効果音は共通にすることが可能である。また、第１仮停止強調演出の実行中と第２仮停止強調演出の実行中とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５６９】

また、第１装飾図柄（例えば装飾図柄の「４」図柄）の仮停止を期待させるリーチ煽り強調演出と、第２装飾図柄（例えば装飾図柄の「７」図柄）の仮停止を期待させるリーチ煽り強調演出とで、演出態様を異ならせることが可能である。そして、第１装飾図柄の仮停止を期待させるリーチ煽り強調演出の実行中と、第２装飾図柄の仮停止を期待させるリーチ煽り強調演出の実行中とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７０】

また、第１装飾図柄（例えば装飾図柄の「４」図柄）でリーチ成立する際のリーチ成立強調演出と、第２装飾図柄（例えば装飾図柄の「７」図柄）でリーチ成立する際のリーチ成立強調演出とで、演出態様を異ならせることが可能である。そして、第１装飾図柄でリーチ成立する際と、第２装飾図柄でリーチ成立する際とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７１】

また、第１リーチ成立強調演出（例えば、青色の発光エフェクトを含むリーチ成立強調演出）を実行するときと、第２リーチ成立強調演出（例えば、赤色の発光エフェクトを含むリーチ成立強調演出）を実行するときとで、リーチ成立強調演出の効果音を異ならせることが可能である。また、第１リーチ成立強調演出を実行しているときと、第２リーチ成立強調演出を実行しているときとで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７２】

また、ゾロ目となる中装飾図柄（例えば、大当りとなる中装飾図柄）を強調する第１大当り停止煽り強調演出と、ゾロ目とならない中装飾図柄（例えば、ハズレとなる中装飾図柄）を強調する第２大当り停止煽り強調演出とを、同時に（又は交互に）実行可能であり、第１大当り停止煽り強調演出と第２大当り停止煽り強調演出とで大当り停止煽り強調演出の効果音を異ならせることが可能である。また、第１大当り停止煽り強調演出が行われ

ているときと第２大当り停止煽り強調演出が行われているときとで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７３】

また、第１装飾図柄（例えば装飾図柄の「４」図柄）でゾロ目となる第１ゾロ目成立強調演出と、第２装飾図柄（例えば装飾図柄の「７」図柄）でゾロ目となる第２ゾロ目成立強調演出とを実行可能であり、第１ゾロ目成立強調演出と第２ゾロ目成立強調演出とでゾロ目成立強調演出の効果音を異ならせることが可能である。また、第１ゾロ目成立強調演出が行われているときと第２ゾロ目成立強調演出が行われているときとで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７４】

また、第１モードと２モードとで、ゾロ目成立強調演出の効果音を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７５】

また、リーチ成立強調演出とＳＰ発展強調演出とで、演出態様を異ならせることが可能であり、リーチ成立強調演出を実行しているときと、ＳＰ発展強調演出を実行しているときとで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７６】

また、特定の演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の前において可動役物強調演出が行われるときと、特定の演出の後において可動役物強調演出が行われるときとで、可動役物強調演出の態様が異なる一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。なお、各実施形態において、効果音や報知音等の音響出力が共通か否かについて、音響出力の実行時間についても考慮してよい。

【０５７７】

また、第１モードと第２モードとで、可動役物強調演出（および画面７０の中央等に降下した可動役物７３の背後に表示される大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）の効果音を、異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７８】

また、大当りを期待させる期待演出（例えば、リーチ成立演出、チャンス目演出等）を強調する所定の強調演出（例えば、リーチ成立強調演出、チャンス目強調演出等）には、第１態様（例えば、赤色の発光エフェクトの態様）と第２態様（例えば、金色の発光エフェクトの態様）とがあり、第１態様と第２態様とで、上記所定の強調演出の効果音を異ならせることが可能である。また、第１態様で上記所定の強調演出が行われる場合と、第２態様で上記所定の強調演出が行われる場合とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５７９】

また、保留変化演出において、保留アイコン（ステージＳＴ０上の保留アイコンも含む；図２４、図２５等）が第１態様（例えば青色）で表示されるときと第２態様（例えば赤色）で表示されるときとで、保留変化強調演出の効果音を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５８０】

また、第１モードと第２モードとで、ボタン画像強調演出（図６７等）の効果音を異な

らせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。なお、この効果音は、例えば、ボタン画像３５１表示直前に発光エフェクト３５０が表示される際に出力される効果音（例えば、「ピコン」や「ピーン」）や、ボタン画像３５１表示中に出力される効果音等である。

【０５８１】

また、ボタン画像強調演出（図６７等）において第１態様（例えば、ボタン画像３５１表示直前に発光エフェクト３５０が表示された態様）の強調演出を行う場合と、第２態様（例えば、発光エフェクト３５０の表示からボタン画像３５１が徐々に明確に表示される態様）の強調演出を行う場合とで、ボタン画像強調演出の効果音を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。なお、同じ演出モードにおいてボタン画像強調演出の効果音を異ならせてもよいし、演出モード毎にボタン画像強調演出の効果音を異ならせてもよい。

【０５８２】

また、第１ボタン画像強調演出（例えば、一発押し操作応答演出のボタン画像強調演出；図６７）を行う場合と第２ボタン画像強調演出（例えば、長押し操作応答演出のボタン画像強調演出；図６９）を行う場合とで、ボタン画像強調演出の効果音を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。なお、操作応答演出の種類（例えば、一発押し、連打、長押し）に応じて、ボタン画像の消え方が異なってもよいし、又、ボタン画像の動作（ボタン画像強調演出のボタン画像の動作）が異なってもよい。

【０５８３】

また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出、擬似連演出等）の実行前と実行後とで、ボタン画像強調演出の効果音を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５８４】

また、操作有効期間中に演出ボタン１６が操作されることに応じて実行可能な操作応答演出（図６７（４）等）として、所定の操作応答演出（例えば、カットイン予告演出等；図３８（５）等）を実行可能とし、又、所定の操作応答演出を強調する所定の強調演出（例えば、カットイン強調演出等；図３８（５）等）を実行可能である。そして、第１の所定の強調演出と第２の所定の強調演出とで、所定の強調演出の効果音を異ならせることが可能である一方で、第１の所定の強調演出を行う場合と第２の所定の強調演出を行う場合とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。

【０５８５】

また、第１モードと第２モードとで、所定の強調演出（図５７～図６６）の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音の出力時間（音が鳴っている期間）を共通にすることが可能である。

【０５８６】

また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出、擬似連演出等）の実行前に実行される第１強調演出（例えば、リーチ成立強調演出等）と特別演出の実行後に実行される第１強調演出とで、強調演出の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、第１強調演出を実行しているときと、第２強調演出を実行しているときとで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音の出力時間（音が鳴っている期間）を共通にすることが可能である。

【０５８７】
　また、第１モードと第２モードとで、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音の出力時間（音が鳴っている期間）を共通にすることが可能である。
【０５８８】
　また、第１モードと第２モードとで、ボタン画像強調演出の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音の出力時間（音が鳴っている期間）を共通にすることが可能である。
【０５８９】
　また、第１モードと第２モードとで、可動役物強調演出（又は画面７０の中央等に降下した稼働役物７３の背後で実行され稼働役物７３を強調可能な大当り報知色彩強調（虹色強調）演出）の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音の出力時間（音が鳴っている期間）を共通にすることが可能である。
【０５９０】
　また、大当りを期待させる期待演出（例えば、リーチ成立演出、チャンス目演出等）を強調する所定の強調演出（例えば、リーチ成立強調演出、チャンス目強調演出等）には、第１態様（例えば、赤色の発光エフェクトの態様）と第２態様（例えば、金色の発光エフェクトの態様）とがあり、第１態様と第２態様とで、所定の強調演出の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、第１態様で所定の強調演出が行われる場合と第２態様で所定の強調演出が行われる場合とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。
【０５９１】
　また、保留変化演出において、保留アイコン（ステージＳＴ０上の保留アイコンも含む；図２４、図２５等）が第１態様（例えば青色）で表示されるときと第２態様（例えば赤色）で表示されるときとで、所定の強調演出の効果音の出力時間（音が鳴っている期間）を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。
【０５９２】
　また、所定の強調演出（図５８～図６６）の実行前と実行後とで、報知演出（変動演出）実行中に継続出力可能な所定音（例えば、ＢＧＭ等）を異ならせることが可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通にすることが可能である。なお、所定の強調演出の実行前、実行中、実行後の何れかで、所定音を切り替えてもよく、又、所定の強調演出専用の所定音があってもよい。
【０５９３】
　また、第１強調演出（例えば、リーチ成立強調演出等）の実行前と実行後とで、報知演出（変動演出）実行中に継続出力可能な所定音（例えば、ＢＧＭ等）を共通とし、第１強調演出よりも大当りの期待度が高い第２強調演出（例えば、ＳＰ発展強調演出等）の実行前と実行後とで、所定音を異ならせることが可能である。また、第１強調演出の実行前と実行後とで、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の際に出力される報知音を共通とし、第２強調演出の実行前と実行後とで、報知音を共通とすることが可能である。
【０５９４】

また、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）よりも、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）を優先的に実行することが可能である。

【０５９５】

また、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）よりも、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）の実行時間の方を長くすることが可能である。

【０５９６】

また、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）の実行中に特定報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）が実行される場合、装飾図柄及び所定の強調演出の少なくとも一部が特定報知の画像によって視認困難又は視認不可能になることがある。

【０５９７】

また、特定報知（例えば、左打ち報知）の表示は、所定時間継続される一方で、所定時間経過前でも特別図柄が停止表示された場合（例えば、大当りして大当り遊技が開始される場合）は終了可能である。また、特定報知の報知音も、同様に、終了可能である（なお、終了せず継続してもよい）。

【０５９８】

また、特定報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）と可動役物７３による演出とを同時に実行する場合、可動役物７３による演出に伴う強調演出（例えば、画面７０の中央に降下する際の可動役物７３の背後に表示される大当り報知英記載強調（虹色強調）演出）よりも特定報知を優先表示する一方で、可動役物７３を画面７０の中央に降下させることが可能である。

【０５９９】

また、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）の実行後、特定報知（例えば、右打ち報知）を実行可能であり、所定報知（例えば、左打ち報知）は第１時間継続し、特定報知は第１時間よりも長い第２時間継続可能である。

【０６００】

また、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）の実行中は、右側遊技領域に遊技球を打ち出す右打ち操作が行われた場合に特定報知（例えば、左打ち報知）を実行可能であり、所定の強調演出の実行後は、右打ち操作が行われた場合に特定報知を実行しないことが可能である。

【０６０１】

また、大当りを示唆又は報知する装飾図柄（ゾロ目）を強調する所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、図柄確定示唆強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）の実行後、大当り遊技の開始に伴って第１特定報知（例えば、右打ち報知）を実行可能である。また、第２特定報知（例えば、左打ち報知）は画面７０の固定の第１位置（例えば画面７０の中央）で実行され、第１特定報知は画面７０の第２位置（例えば画面７０の左上）で実行されてから第３位置（例えば画面７０右上）で実行されることが可能である。また、第１特定報知は、遊技の場面（演出の場面）に応じた位置に表示可能としてもよい。

【０６０２】

また、時短遊技状態において、特定報知（例えば、右打ち報知）中に、所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、仮停止強調演出等）が実行される場合、特定報知（右打ち報知）は、所定の強調演出の一部にかかり、かつ、所定の強調演出の一部よりも優先的

に表示されることが可能である。
【０６０３】
　また、時短遊技状態において第１特定報知（例えば、右打ち報知）を実行可能であり、時短遊技状態から通常遊技状態に移行した場合、第２特定報知（例えば、左打ち報知）を実行可能である。また、通常遊技状態において、第２特定報知を、装飾図柄および仮停止強調演出よりも優先して表示可能である。
【０６０４】
　また、時短遊技状態から通常遊技状態に移行する際に特定報知（例えば、左打ち報知）が行われる場合、第１態様（例えば、中規模の報知態様）で特定報知を行い、通常遊技状態で右打ちが検出された場合、第１態様で特定報知を行ってから第２態様（例えば、大規模の報知態様）で特定報知を行うことが可能である。
【０６０５】
　また、再抽選強調演出よりも特定報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）を優先して表示可能である。
【０６０６】
　また、大当りを示す図柄（ゾロ目）の組み合わせで装飾図柄を変動表示させる全回転リーチ演出を強調する強調演出（例えば、特有の発光エフェクト等）よりも、特定報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）を優先して表示可能である。
【０６０７】
　また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰリーチ演出等）において、ハズレを示す装飾図柄（ハズレ目）を表示してから表示可能な特定の画像（例えば、画面全体（又は画面の一部）に表示され視線を引いて気分を切り替えさせるアイキャッチ画像）の表示中に、所定の強調演出（例えば、仮停止強調演出等）の効果音の出力を制限可能である一方で、特定の報知（例えば、右打ち報知、左打ち報知、音量ゲージ等を表示する報知）に関する報知音は出力可能である。
【０６０８】
　また、大当りを期待させる演出（例えば、カットイン予告演出、リーチ成立演出等）を強調する所定の強調演出（例えば、カットイン強調演出、リーチ成立強調演出等）の実行中に特定報知（例えば、右打ち報知）が行われる場合において、十字キー１８が操作されると、所定の強調演出の効果音（演出効果）を調整可能であると共に特定報知の報知音を調整可能である（又は特定の報知の報知音を調整しない）。
【０６０９】
　また、大当りを期待させる演出（例えば、カットイン予告演出、リーチ成立演出等）又は装飾図柄を強調する所定の強調演出（例えば、カットイン強調演出、リーチ成立強調演出、リーチ成立強調演出、仮停止強調演出等）の実行中において、十字キー１８が操作されると、所定の強調演出の効果音（演出効果）を調整可能であると共に特定報知（音量変更の操作音出力）を行うことが可能であり、背面キー１７０が操作されると、特定報知（音量変更の操作音出力）を行うことなく所定の強調演出の効果音（演出効果）を調整可能である。なお、背面キー１７０が操作されたことに応じて、音量ゲージ３６０や光量ゲージ３６１の表示を開始しないが、既に表示されている音量ゲージ３６０や光量ゲージ３６１の目盛りは増減するものとしてもよい。
【０６１０】
　また、背面キー１７０又は背面キー１７０の操作に応じて、所定の強調演出（図５７～図６６）の効果音（演出効果）を第１状態（例えば、音量１の状態）から第２状態（例えば、音量２の状態）に変更可能であり、時短遊技状態のモードにおいて所定の強調演出の効果音が第２状態に設定されているときに電断してから電源投入された場合、時短遊技状態のモードが維持されるが、所定の強調演出の効果音は第１状態に戻すことが可能である。なお、この場合において、所定の強調演出の効果音を第２状態に維持してもよい。
【０６１１】

［変形例等］
なお、揺動強調演出（図３０）において、装飾図柄が揺動しない場合があってもよい。この場合、発光エフェクト３０４の動き（移動）によって装飾図柄が揺動しているように見せることができる。また、装飾図柄の揺動動作（図３０）には、装飾図柄の数字７０１が自転する動作に限らず、例えば、装飾図柄全体が形状を変えずにゆらゆら位置変化するものや、キャラ７０２、枠７００、数字７０１の少なくとも１つが動作するものが含まれてもよい。また、揺動強調演出は、仮停止強調演出および変動開始強調演出のキャラ動作に影響されない一方で、発光エフェクトには影響される場合がある。また、揺動強調演出は、左右中の装飾図柄の少なくとも１つの図柄に実行されてもよい。また、揺動強調演出は、特有の効果音を含んでもよい。

【０６１２】
また、変動開始時予告強調（図５９参照）を実行してもよい。変動開始時予告強調は、報知演出の開始時に、例えばチャンス目強調演出（図３６）のように装飾図柄を強調する演出であり、実行中の報知演出での大当りを期待させる強調演出である。変動開始時予告強調は、変動開始時に実行されるので、変動開始強調演出の一種と考えることもできる。

【０６１３】
また、装飾図柄を強調する強調演出（例えば、変動開始強調演出、仮停止強調演出、揺動強調演出等）は、装飾図柄の拡大／縮小や回転（自転）等によって強調領域の大きさ（装図に占める割合等）を変化させることが可能である。

【０６１４】
また、仮停止強調演出や変動開始強調演出は、左右中の装飾図柄が同時に仮停止する場合には、実行されなかったり、より小さい強調領域で実行されたりしてもよい。

【０６１５】
また、変動開始強調演出は、仮停止強調演出と同様に、装飾図柄の拡大／縮小や回転（自転）による強調を含んでもよい。

【０６１６】
また、最後に変動開始（又は仮停止）する中装飾図柄が左右の装飾図柄よりも小さい（又は大きい）変動態様があり、その場合、変動開始強調演出（又は仮停止強調演出）は、最後に変動開始（又は仮停止）する中装飾図柄の強調領域の装飾図柄に占める（又は対する）割合を、左右の装飾図柄の強調領域の装飾図柄に占める（又は対する）割合よりも小さく（又は大きく）してもよい。

【０６１７】
また、遊技状態や演出モード（演出ステージ）に応じて、装飾図柄についての強調演出（例えば、、仮停止強調演出、変動開始強調演出）の強調領域の装飾図柄に占める（又は対する）割合を異ならせてもよい。また、変動開始強調演出、仮停止強調演出、リーチ成立強調演出、ゾロ目成立強調演出等の発光エフェクトの表示と同時に、この発光エフェクトの下側で揺動強調演出を実行可能である。

【０６１８】
また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前と開始以降とで、ボタン画像強調演出の態様（例えば、連打動作表示の頻度や速さ）を異ならせてもよい。

【０６１９】
また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前と開始以降とで、各強調演出（図５７～図６６）の演出態様を異ならせてもよい。また、演出モードに応じて、各強調演出（図５７～図６６）の演出態様を異ならせてもよい。

【０６２０】
また、演出モード（演出ステージ）の変更に伴って演出モードを識別する識別画像３８０（図８９）の少なくとも一部（例えば、強調部３８３）を変化させる際に、所定の強調演出を実行してもよい。また、所定の強調演出には、第１の所定の強調演出（例えば、演出モード変更に伴う所定の強調演出）と、第２の所定の強調演出（例えば、ゾーン演出実

行に伴う所定の強調演出）とがあってもよい。また、その場合に、第１の所定の強調演出（例えば、青色の発光エフェクトを表示する所定の強調演出）が実行される報知演出よりも、第２の所定の強調演出（例えば、赤色の発光エフェクトを表示する所定の強調演出）が実行される報知演出の方が、大当りの期待度が高いものとしてもよい。

【０６２１】

また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、数字キャラ態様（図２３）の装飾図柄に関する強調演出（例えば、仮停止強調演出）の表示態様は異なるが、数字態様の装飾図柄に関する強調演出の表示態様は異ならないものとしてもよい。

【０６２２】

また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、リーチ成立以降の左右の装飾図柄に関する強調演出（例えば、仮停止強調演出）の表示態様は異なるが、リーチ成立強調演出の表示は異ならないものとしてもよい。

【０６２３】

また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、リーチ成立以降の中装飾図柄の強調演出（例えば、仮停止強調演出）の態様は異なるが、擬似連強調図柄の態様は同じとしてもよい。

【０６２４】

また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、左右の装飾図柄の仮停止強調演出の少なくとも一部を異ならせてもよい。

【０６２５】

また、特定の演出ステージにおいて、数字の異なる装飾図柄について、仮停止強調演出の少なくとも一部を異ならせてもよい。

【０６２６】

また、リーチ目の数字（例えば、「２」図柄のリーチ目や「７」のリーチ目）によって、リーチ煽り演出（及びリーチ煽り強調演出）の実行割合を異ならせてもよい。

【０６２７】

また、左右の装飾図柄と、中装飾図柄とで、所定の強調演出（例えば、仮停止強調演出、変動開始強調演出等）の種類の数を異ならせてもよい。

【０６２８】

また、特定の演出ステージにおいて、奇数図柄ゾロ目か偶数図柄ゾロ目かで所定の強調演出（例えば、仮停止強調演出、ゾロ目成立強調演出等）の少なくとも一部が異なってもよい。

【０６２９】

また、報知演出の前半（例えば、リーチ成立前、ＳＰリーチ演出開始前等）と後半とで、ボタン画像の表示以前（又は表示後）のボタン強調演出を、共通にすることが可能であり、又、異ならせることが可能である。

【０６３０】

また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、ボタン画像の表示以前（又は表示後）のボタン強調演出を、共通にすることが可能であり、又、異ならせることが可能である。

【０６３１】

また、ボタン画像３５１（図６７（２））の文字画像（例えば「押せ！」）や操作有効期間の残り時間を示すゲージを、ボタン画像強調演出の一種と考えてもよい。また、この場合に、報知演出の前半（例えば、リーチ成立前、ＳＰリーチ演出開始前等）と後半とで、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）および第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の少なくとも一方を共通にしてもよい。

また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）および第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の少なくとも一方を共通にしてもよい。

また、ボタン画像強調演出のボタン画像の動作表示（例えば、連打動作表示）には、複数の動作周期があってもよい。
また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前と開始以降とで、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）の実行時間およびボタン画像強調演出の第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の実行時間の少なくとも一方を異ならせてもよい。
また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前において、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）の実行時間とボタン画像強調演出の第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の実行時間とを異ならせてもよい。
また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始以降において、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）の実行時間とボタン画像強調演出の第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の実行時間とを異ならせてもよい。
また、通常遊技状態と時短遊技状態とで、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）の実行時間およびボタン画像強調演出の第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の実行時間の少なくとも一方を異ならせてもよい。
また、通常遊技状態（又は時短遊技状態）において、ボタン画像強調演出の第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）の実行時間とボタン画像強調演出の第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）の実行時間の少なくとも一方を異ならせてもよい。

【０６３２】

また、第１操作応答演出（例えば、一発押し）のボタン画像強調演出には第１部分（例えば、文字画像「押せ！」）と第２部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）とがあり、第２操作応答演出（例えば、連打／長押し）のボタン画像強調演出には第３部分（例えば、文字画像「押せ！」）と第４部分（例えば、ボタン画像の押下動作表示）とがあってもよい。そして、第１部分～第４部分の態様の少なくとも２つを異ならせてもよい。また、第１部分～第４部分の演出の実行時間の少なくとも２つを異ならせてもよい。

【０６３３】

また、大当りか否かに応じて演出ボタン１６が操作された場合に実行される強調演出（例えば、ボタン画像強調演出の態様）が異なるものとしてもよい。
また、同じ遊技状態（又は異なる遊技状態）の第１演出ステージと第２演出ステージとで、第１演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の振動）が実行されているときの第２演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の発光）を共通にしてもよいし異ならせてもよい。
また、遊技状態に応じて、第１演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の振動）が実行されているときの第２演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の発光）を共通にしてもよいし、異ならせてもよい。
また、第１演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の振動）と第２演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の発光）とが実行される場合において、第１演出ボタン強調演出の実行時間と第２演出ボタン強調演出の実行時間とを共通にしてもよいし異ならせてもよい。
また、特別演出（例えば、リーチ演出、ＳＰ発展演出等）の開始前と開始以降とで、第１演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の振動）の実行時間に対する第２演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の発光）の実行時間の割合を異ならせてもよい。
また、遊技状態に応じて、第１演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の振動）の実行時間に対する第２演出ボタン強調演出（例えば、演出ボタン１６の発光）の実行時間の割合を異ならせてもよい。

【０６３４】

また、同じ遊技状態の第１演出ステージと第２演出ステージとで、大当りを報知する演出（例えばゾロ目成立演出）の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、大当り報知色彩強調（虹色強調）演出等）を共通としてもよいし、異ならせてもよい。

また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前と開始以降とで、可動役物強調演出の第１部分（例えば、可動役物７３の動作、可動役物７３の非可動中の発光）が同じ場合と異なる場合とがあり、又、可動役物強調演出の第２部分（例えば、可動役物７３の発光、可動役物７３の可動中の発光）が同じ場合と異なる場合とがあってもよい。

また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前と開始以降とで、上記第１部分の実行時間および上記第２部分の実行時間の少なくとも一方を異ならせてもよい。

また、特別演出（例えば、リーチ成立演出、ＳＰ発展演出等）の開始前（又は開始以降）において、上記第１部分の実行時間と上記第２部分の実行時間とを異ならせてもよいし、共通としてもよい。

また、遊技状態や演出ステージに応じて、上記第１部分の実行時間および上記第２部分の実行時間の少なくとも一方を異ならせてもよい。

また、同じ遊技状態や演出ステージにおいて、上記第１部分の実行時間と上記第２部分の実行時間とを異ならせてもよいし、共通としてもよい。

【０６３５】

また、各強調演出（図５７～図６６）の実行に応じて、強調演出の一種とも言えるランプ（盤ランプ１０ａ、枠ランプ１０等）の発光（実行される強調演出に応じた特有の発光）等が行われてもよい。また、その場合に、実行される強調演出に対応した、特有のランプ発光が行われてもよい。

【０６３６】

また、第１演出モードと第２演出モードとでは、同じ色のボタン強調画像演出（白色のボタン画像、赤色のボタン画像等）であっても、ボタン画像表示以前のボタン画像強調演出の態様を異ならせてもよい。

また、第１演出モードと第２演出モードとでは、操作有効期間におけるボタン画像強調演出について、ボタン画像強調演出の第１部分の態様（例えば、ボタン画像の色）は同じだが、、ボタン画像強調演出の第１部分の態様（例えば、文字やボタン画像の動作態様）を異ならせてもよい。

【０６３７】

また、ＳＰリーチ演出が実行されてハズレ目が停止された後や、演出ステージが変更される際に表示されるアイキャッチ画像は、保留アイコンの手前側に表示される場合があるが、音量ゲージ３６０や光量ゲージ３６１の手前側に表示されないものとしてもよい。

また、音量ゲージ３６０や光量ゲージ３６１は、装飾図柄の手前側に表示される場合があるが、特殊図柄４００（図５６）の手前側に表示されないものとしてもよい。

また、左打ち報知画像３７１は、音量ゲージ３６０や光量ゲージ３６１の手前側に表示されることが好ましい。

また、十字キー１８によって音量調整の操作が行われても、左打ち報知の警告音は調整されないのが好ましい。

また、左打ち報知画像３７１は、各強調演出（図５７～図６６）の手前に表示されるのが好ましい。

また、左打ち報知の実行時間は、所定の強調演出（図５７～図６６）よりも長い場合がある。また、報知演出の終了時（装飾図柄の確定停止時）に、左打ち報知は一旦終了してもよい。

【０６３８】

また、ＳＰリーチ演出（又はＳＰＳＰリーチ演出）が実行されてハズレ目が表示されてアイキャッチ画像が表示された後には、仮停止強調を実行してもよい。その一方で、復活当り演出が実行される場合には、ＳＰリーチ演出（又はＳＰＳＰリーチ演出）が実行されてハズレ目が表示されてアイキャッチ画像が表示された後に、仮停止強調を実行してもよい。

また、時短遊技状態では、装飾図柄についての所定の強調演出（例えば、変動開始強調

演出、仮停止強調演出等）が実行される報知演出よりも、所定の強調演出が制限される報知演出（例えば、残保留を消化する報知演出）の方が、実行時間（変動時間）が短くなり易くしてもよい。
　また、大当りを示唆又は報知する可動役物７３の演出が実行されているときには、可動役物７３に隠れて装飾図柄の視認が制限される場合があるが、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１は少なくとも一部が遊技者に視認可能に表示されることが好ましい。
　また、報知演出終了時（装飾図柄確定停止時）において、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示および報知音（調整音）のうちの一方は制限されるが、他方は制限されないものとしてもよい。
　また、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１は、各強調演出（図５７～図６６）の手前に表示されてもよい。
【０６３９】
　また、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１は、演出ステージや遊技状態に関わらず同じ表示態様により表示されることが好ましい。
　また、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１は、十字キー１８が１回操作された場合には、報知演出実行中の何れのタイミングでも、表示時間は一定であることが好ましい。
　また、客待ち中は、報知演出実行中よりも、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示時間を長くしてもよい。
　また、客待ち中と報知演出実行中とで、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示態様を異ならせてもよいし、共通としてもよい。
　また、十字キー１８を操作して（光量ゲージ３６１を表示して）光量の操作を行うと、ランプ類（演出ボタン１６のランプ、可動役物７３のランプ、枠ランプ１０等）の光量は変わるが、メイン／サブ画像表示部７０、７１の光量は変わらないのが好ましい。
　また、十字キー１８の操作による音量調整の操作音と光量調整の操作音は、異ならせてもよいし、共通としてもよい。
　また、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１が、変動中の演出図柄にかかる場合があるが、確定停止中の演出図柄にはかからないように制御してもよい。
　また、報知演出を実行していないときに、演出ボタン強調演出や可動役物強調演出を実行可能としてもよい。
　また、報知演出終了時に、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１、および、その調整音の一方を制限してもよい。
　また、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示時間は、十字キー１８の操作に応じた表示開始から特定時間（例えば５秒）だが、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の表示中に十字キー１８が操作されると、この操作時から特定時間（例えば最後の操作時から５秒）表示されるよう制御されてもよい。
【０６４０】
　また、音量ゲージ３６０の表示段階数（目盛り総数）と背面キー１７０によって音量操作する場合の音量の段階数とが異なってもよいし、同じであてもよい。
　また、音量ゲージ３６０の一つの段階（目盛り）に、背面キー１７０の音量操作の複数の段階が対応付けられてもよい。
　また、十字キー１８を操作して音量を操作すると操作音を出力し、背面キー１７０を操作しても操作音を出力しない構成とすることが好ましい。
　また、報知演出の実行中に背面キー１７０を操作して音量調整すると、音量が変化し、その際に、音量ゲージ３６０は表示されてもよいし、表示されなくてもよい。
【０６４１】
　また、左打ち報知の報知音の音量は、音量操作によって変更できてもよいし、固定音量で変更できなくてもよい。
　また、左打ち報知には、１回目の左打ち報知と、２回目の左打ち報知とがあり、１回目の左打ち報知よりも１回目の左打ち報知の方が報知時間が長くてもよい。
　また、１回目の左打ち報知は左打ち報知画像３７１を表示すると共に報知音を出力し、

２回目の左打ち報知には更にランプ類による報知が追加されてもよい。
　また、左打ち報知画像３７１は、音量ゲージ３６０／光量ゲージ３６１の手前に表示されてもよいし、後ろ側に表示されてもよい。
　また、第１演出ステージと、第２演出ステージとで、左打ち報知画像３７１を、同じ表示態様にしてもよいし、異なる表示態様にしてもよい。
　また、左打ち報知画像３７１および左打ち報知画像３７０を強調する強調演出（例えば、強調動作、発光エフェクト、強調音等）を実行し、両方の強調演出が共通であってもよいし、少なくとも一部が異なってもよい。
　また、右打ち報知が行われる場合に、報知音を伴ってもよいし伴わなくてもよく、又、左打ち報知が行われる場合に、報知音を伴ってもよいし伴わなくてもよい。
　また、右打ち報知画像３７０は画面７０の右側（右上等）に表示し、左打ち報知画像３７１は画面７０の左側（左上等）に表示してもよい。
　また、右打ち報知画像３７０と左打ち報知画像３７１とは表示位置および大きさの少なくとも一つが異なってもよい。
【０６４２】
　また、左打ち報知（又は右打ち報知）に対応するランプ類（例えば、枠ランプ、可動役物のランプ、演出ボタンのランプ等）の発光が行われる場合と、行われない場合とがあってもよい。
【０６４３】
　また、リザルト表示中に右打ち報知画像３７０が表示されてもよいし、表示されなくてもよい。また、残保留で大当りする場合において、大当りするまでに左打ち報知を実行してもよいし実行しなくてもよい。
【０６４４】
　また、大当りの報知演出において、演出制御部４００がメイン制御部１００からのコマンドを受信できなくなると、所定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出等）は実行するが、左打ち報知は実行されない制御としてもよい。
　また、特定の演出（例えば、先読み予告演出、リーチ演出等）が行われる報知演出において、演出制御部４００がメイン制御部１００からのコマンドを受信できなくなると、特定の演出に伴う強調演出（例えば、チャンス目強調演出、リーチ成立強調演出等）は実行するが、左打ち報知は実行されない制御としてもよい。
【０６４５】
　また、演出制御部４００がメイン制御部１００からの報知演出開始コマンドを取りこぼした場合に、変動開始強調演出及び第１事前判定演出（例えば、チャンス目予告演出等）は実行不可能であるが、第２事前判定演出（例えば、保留変化予告演出等）は実行可能に制御してもよい。
【０６４６】
　また、演出制御部４００がメイン制御部１００からの報知演出停止コマンドを取りこぼした場合は、報知演出演出を終了せず（つまり、装飾図柄を確定停止表示せず仮停止を）継続し、その状態で次の報知演出開始開始コマンドを受信した場合は、受信した報知演出開始コマンドに応じた報知演出を実行する制御としてもよい。
　また、演出制御部４００がメイン制御部１００からの報知演出開始コマンドを取りこぼし、次の報知演出開始コマンドも取りこぼした場合は、変動開始強調演出は通常通り実行するが、保留アイコンをシフト（移動）する演出は通常とは異なる態様（例えば、保留アイコンが不連続にワープしたような態様）となるように制御してもよい。
　また、特定の強調演出（例えば、ゾロ目成立強調演出、リーチ成立強調演出、チャンス目強調演出等）が実行される報知演出の実行中において、演出制御部４００がメイン制御部１００からのコマンドを受信できない状態になった場合、特定の強調演出は実行するが、装飾図柄の仮停止後の揺動期間（及び揺動強調演出の実行期間）が、正常にコマンドを受信できる場合よりも長くなる制御としてもよい。
【０６４７】

また、各強調演出（図５７～図６６）に対応するランプ発光（例えば、演出ボタンのランプ発光、可動役物のランプ発光、枠ランプの発光等）を実行してもよい。

【０６４８】

また、以上に説明した各強調演出の各特徴について、他の強調演出の特徴に入れ替えたり、他の強調演出の特徴を追加したりして、興趣性向上等を行ってもよい。

【０６４９】

また、以上、各実施形態の特徴や変形例の特徴（構成）について説明したが、これらの特徴を組み合わせて興趣性向上等を行ってもよいことは言うまでもない。また、以上に説明した各実施形態の特徴や変形例の特徴について、その特徴を逆にした特徴としてもよい。例えば、或る動作等を実行する構成を、この或る動作等を実行しない構成としてもよい。また、或る動作等を実行しない構成を、この或る動作等を実行する構成としてもよい。

【０６５０】

また、上述したパチンコ遊技機１に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【０６５１】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

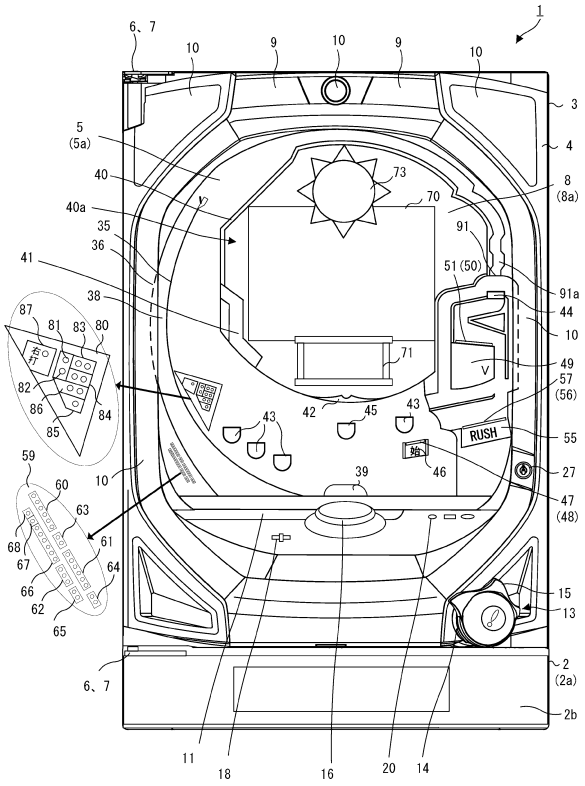
【符号の説明】

【０６５２】

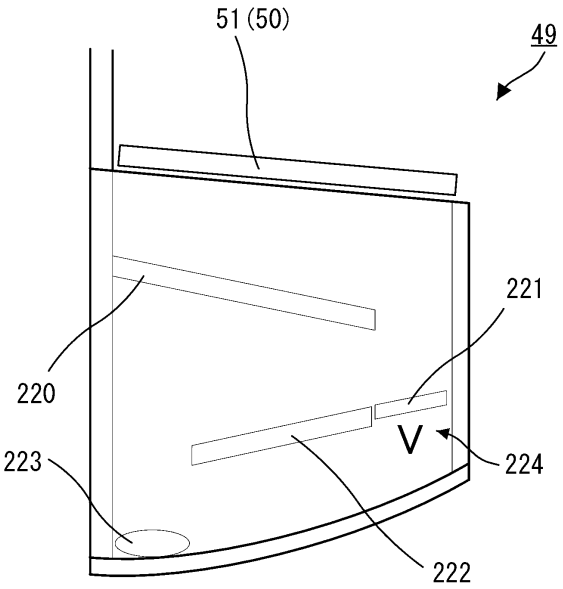
１…遊技機
９…スピーカ
１６…演出ボタン
１８…十字キー
４３…普通入賞口
４５、４７…始動口
４４…ゲート
５０、５６…大入賞口
７０、７１…画像表示部（画面）
７３…可動役物

【図面】

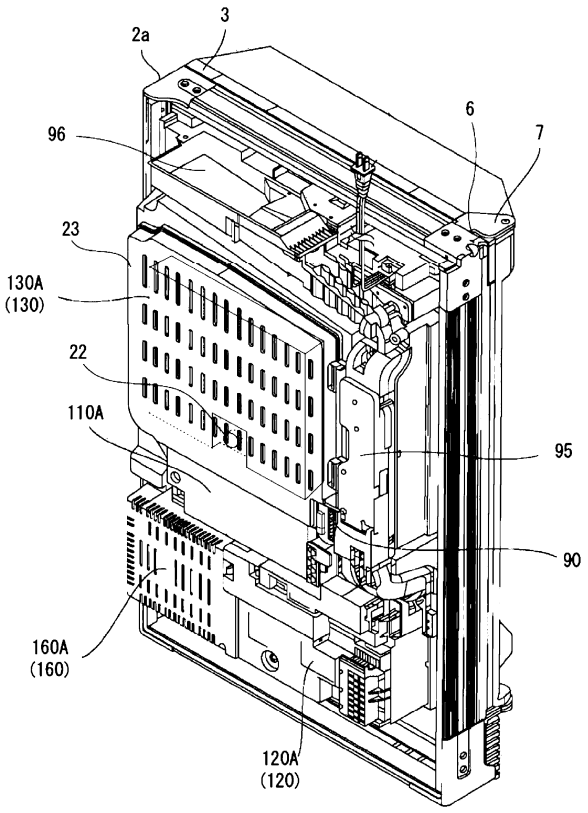
【図１】


1
6、7
10
9
10
9
10
3
4
5
(5a)
40
40a
35
36
41
38
87
81
83
80
82
86
84
85
59
60
63
68
67
61
64
66
62
65
6、7
73
70
8
(8a)
91
51(50)
91a
44
10
71
49
57
(56)
43
42
45
43
RUSH
55
43
39
46
27
47
(48)
15
13
2
(2a)
2b
11
18
16
20
14

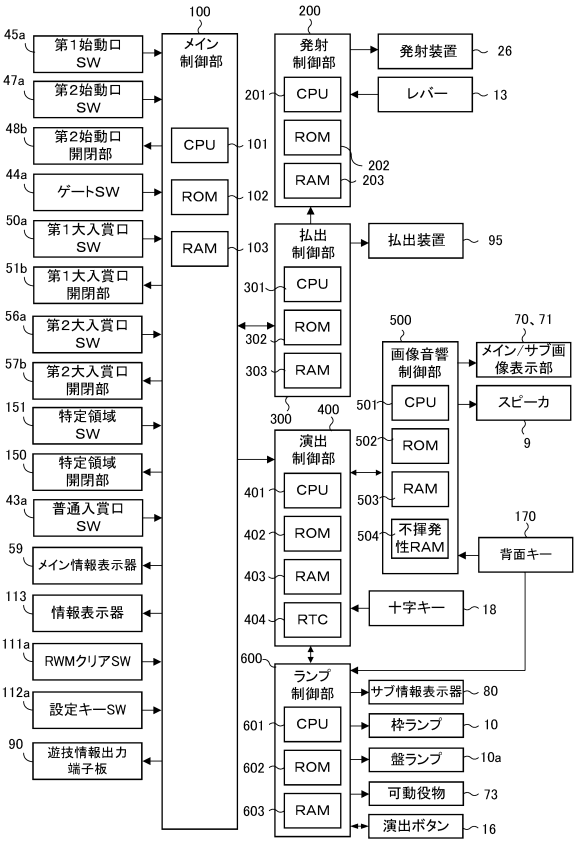
【図２】


51(50)
49
221
220
V
224
223
222

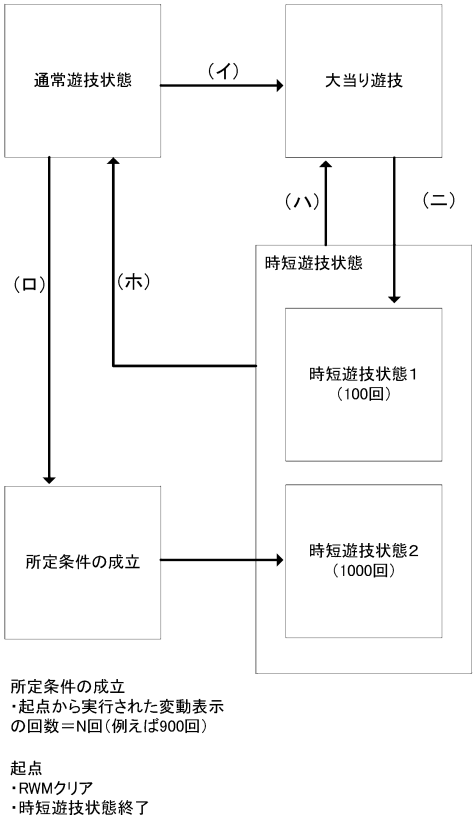
【図３】


3
2a
6
7
96
23
130A
(130)
22
110A
95
90
160A
(160)
120A
(120)

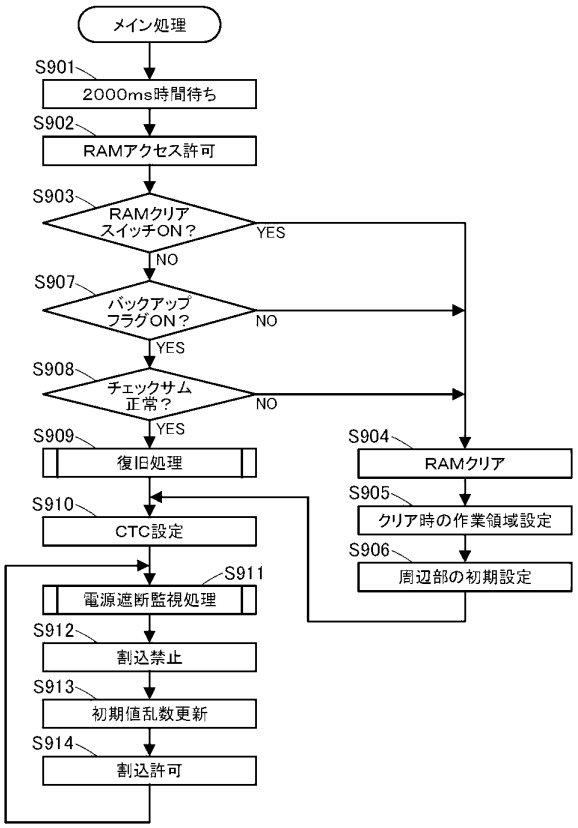
【図４】


100
メイン制御部
CPU
101
ROM
102
RAM
103
200
発射制御部
201
CPU
ROM
RAM
202
203
払出制御部
301
CPU
ROM
302
RAM
303
300
400
演出制御部
401
CPU
402
ROM
403
RAM
404
RTC
600
ランプ制御部
601
CPU
602
ROM
603
RAM
45a 第1始動口SW
47a 第2始動口SW
48b 第2始動口開閉部
44a ゲートSW
50a 第1大入賞口SW
51b 第1大入賞口開閉部
56a 第2大入賞口SW
57b 第2大入賞口開閉部
151 特定領域SW
150 特定領域開閉部
43a 普通入賞口SW
59 メイン情報表示器
113 情報表示器
111a RWMクリアSW
112a 設定キーSW
90 遊技情報出力端子板
発射装置 26
レバー 13
払出装置 95
500
画像音響制御部
CPU
501
ROM
502
RAM
503
不揮発性RAM
504
70、71
メイン/サブ画像表示部
スピーカ
9
170
背面キー
十字キー 18
サブ情報表示器 80
枠ランプ 10
盤ランプ 10a
可動役物 73
演出ボタン 16

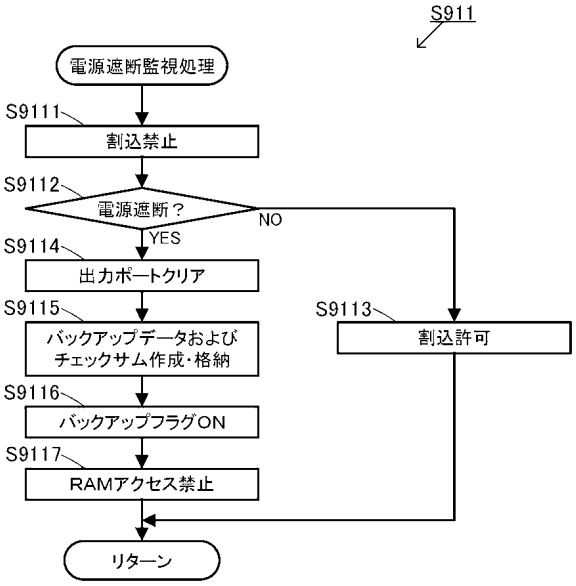
【図５】


通常遊技状態
（イ）
大当り遊技
（ハ）
（ニ）
時短遊技状態
（ロ）
（ホ）
時短遊技状態1
（100回）
所定条件の成立
時短遊技状態2
（1000回）
所定条件の成立
・起点から実行された変動表示の回数＝N回（例えば900回）
起点
・RWMクリア
・時短遊技状態終了

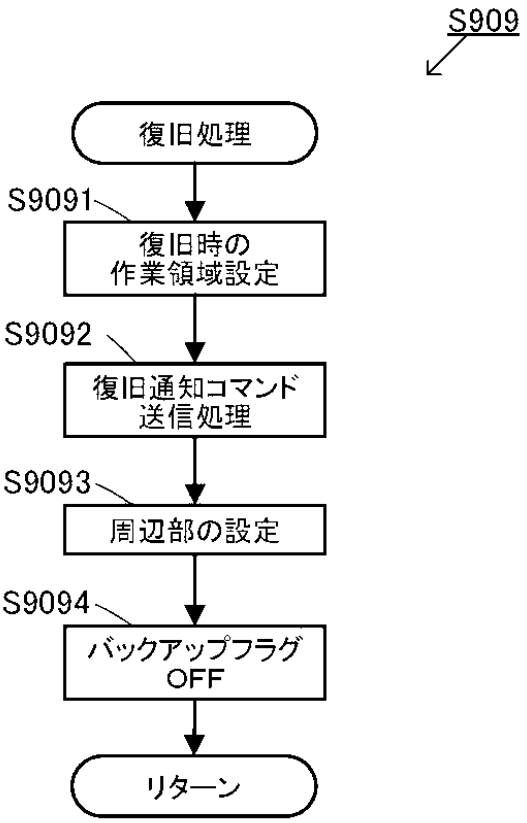
【図６】


メイン処理
S901
2000ms時間待ち
S902
RAMアクセス許可
S903
RAMクリアスイッチON？
YES
NO
S907
バックアップフラグON？
NO
YES
S908
チェックサム正常？
NO
YES
S909
復旧処理
S904
RAMクリア
S905
クリア時の作業領域設定
S906
周辺部の初期設定
S910
CTC設定
S911
電源遮断監視処理
S912
割込禁止
S913
初期値乱数更新
S914
割込許可

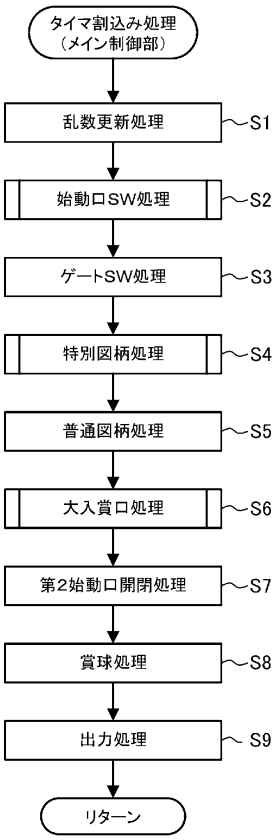
【図７】


S911
電源遮断監視処理
S9111
割込禁止
S9112
電源遮断？
NO
YES
S9114
出力ポートクリア
S9115
バックアップデータおよびチェックサム作成・格納
S9116
バックアップフラグON
S9117
RAMアクセス禁止
S9113
割込許可
リターン

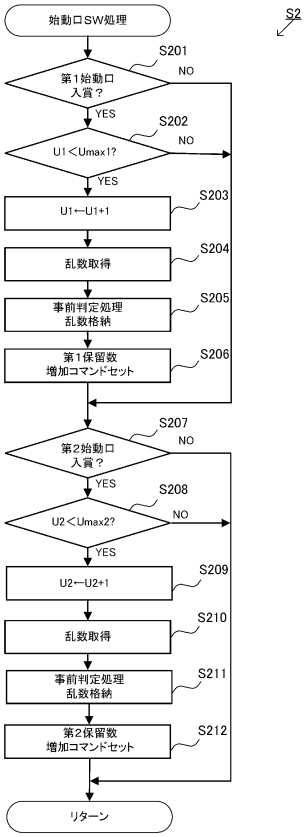
【図８】


S909
復旧処理
S9091
復旧時の作業領域設定
S9092
復旧通知コマンド送信処理
S9093
周辺部の設定
S9094
バックアップフラグOFF
リターン

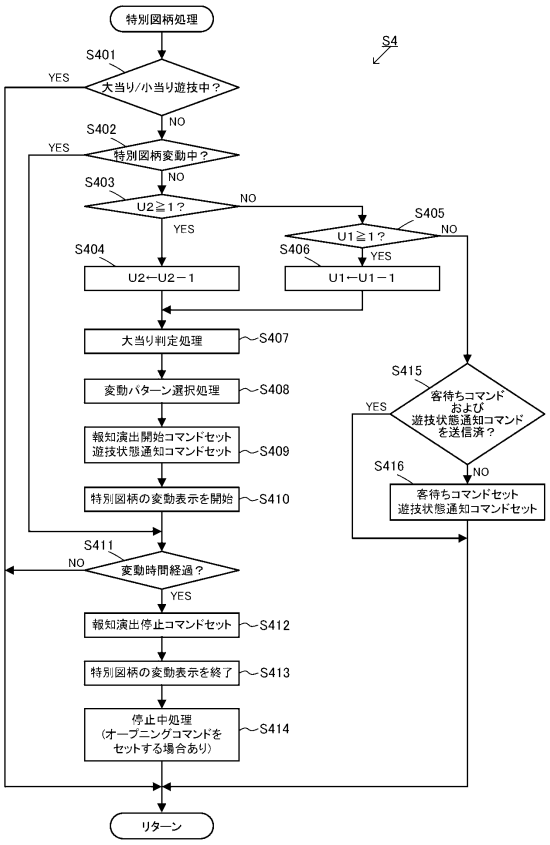
【図９】



【図１０】



【図１１】



【図１２】

変動パターン決定テーブルHT1－1（非時短/第1特別図柄抽選用）

	第1特別図柄抽選保留数（0～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン	変動時間（特別図柄変動時間：秒）	対応する演出パターンのタイプ
大当り			20～299	2	90	SPSP当り
			4～19	4	60	SP当り
			0～3	6	15	リーチ当り
ハズレ	0	80～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～79（リーチなし）		7	12	即ハズレ
	1	85～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～84（リーチなし）	50～299	7	12	即ハズレ
			0～49	8	2	
	2	90～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～89（リーチなし）	230～299	7	12	即ハズレ
			0～229	8	2	
	3、4	95～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～94（リーチなし）	270～299	7	12	即ハズレ
			0～269	8	2	

【図１３】

変動パターン決定テーブルHT１－２（非時短/第２特別図柄抽選用）

	第2特別図柄抽選保留数（0～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン	変動パターン（特別図柄変動時間,秒）	対応する演出パターンのタイプ
大当り			20～299	2	90	SPSP当り
			4～19	4	60	SP当り
			0～3	6	15	リーチ当り
小当り			20～299	9	90	SPSP当り
			4～19	10	60	SP当り
			0～3	11	15	リーチ当り
ハズレ	0	80～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～79（リーチなし）		7	12	即ハズレ
	1	85～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～84（リーチなし）	50～299	7	12	即ハズレ
			0～49	8	2	
	2	90～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～89（リーチなし）	230～299	7	12	即ハズレ
			0～229	8	2	
	3、4	95～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～94（リーチなし）	270～299	7	12	通常即ハズレ
			0～269	8	2	

【図１４】

変動パターン決定テーブルHT２－１（時短/第１特別図柄抽選用）

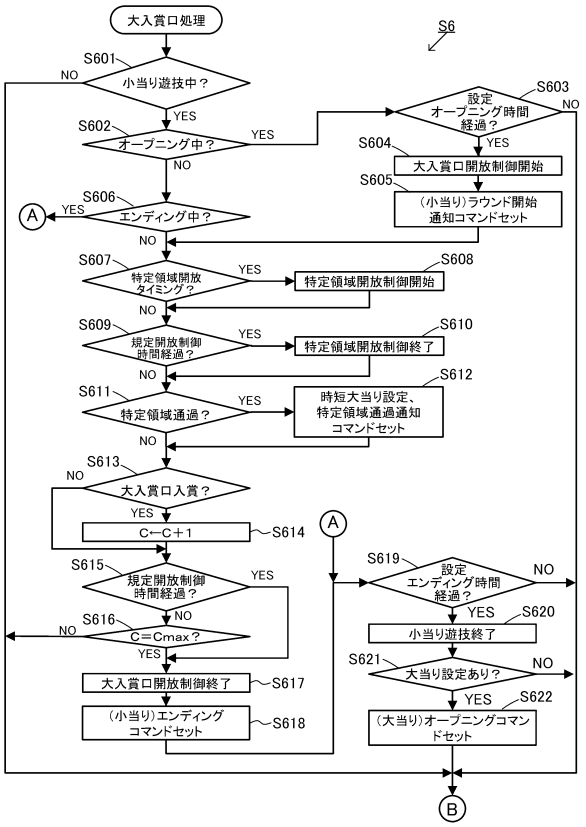
	第1特別図柄抽選保留数（0～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン	変動パターン（特別図柄変動時間,秒）	対応する演出パターンのタイプ
大当り			20～299	2	90	SPSP当り
			4～19	4	60	SP当り
			0～3	6	15	リーチ当り
ハズレ	0	80～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～79（リーチなし）		7	12	即ハズレ
	1	85～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～84（リーチなし）		7	12	即ハズレ
	2	90～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～89（リーチなし）		7	12	即ハズレ
	3、4	95～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～94（リーチなし）		7	12	即ハズレ

【図１５】

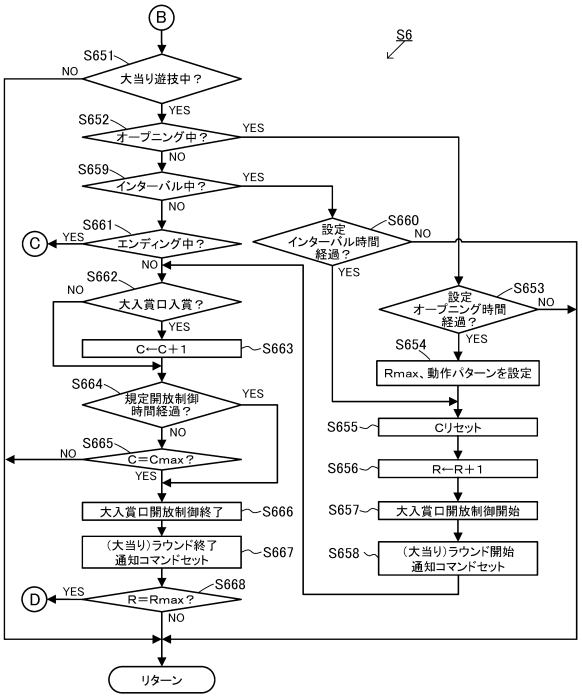
変動パターン決定テーブルHT２－２（時短、第２特別図柄抽選用）

	第2特別図柄抽選保留数（0～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン	変動時間（特別図柄変動時間,秒）	対応する演出パターンのタイプ
大当り			20～299	2	90	SPSP当り
			4～19	4	60	SP当り
			0～3	6	15	リーチ当り
小当り			20～299	9	90	SPSP当り
			4～19	10	60	SP当り
			0～3	11	15	リーチ当り
ハズレ	0	80～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～79（リーチなし）		7	12	即ハズレ
	1～4	90～99（リーチあり）	286～299	1	90	SPSPハズレ
			244～285	3	60	SPハズレ
			0～243	5	15	リーチハズレ
		0～89（リーチなし）		8	2	即ハズレ

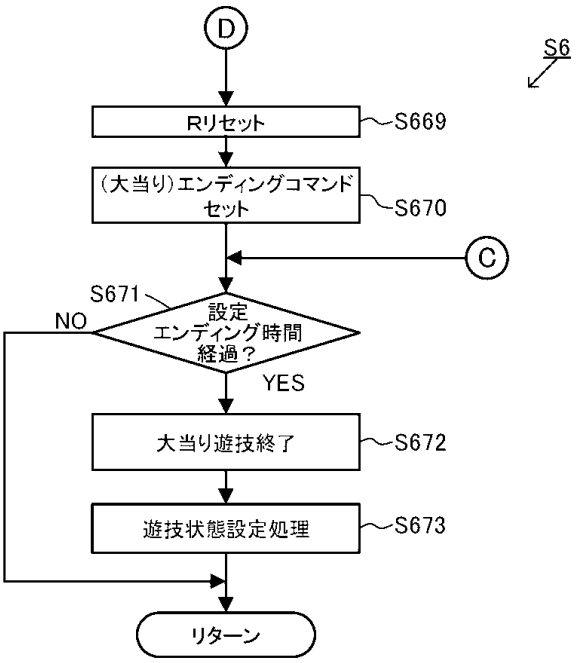
【図１６】



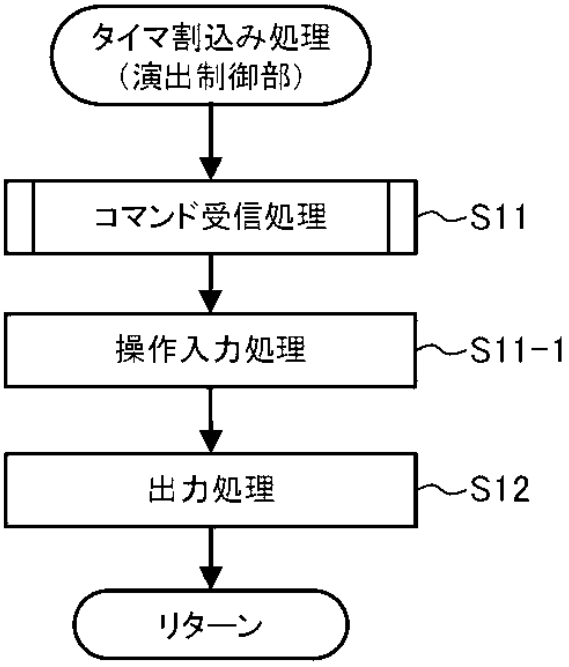
【図１７】



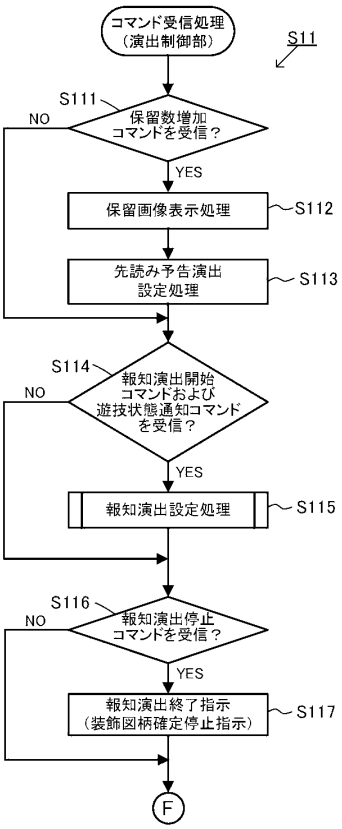
【図１８】



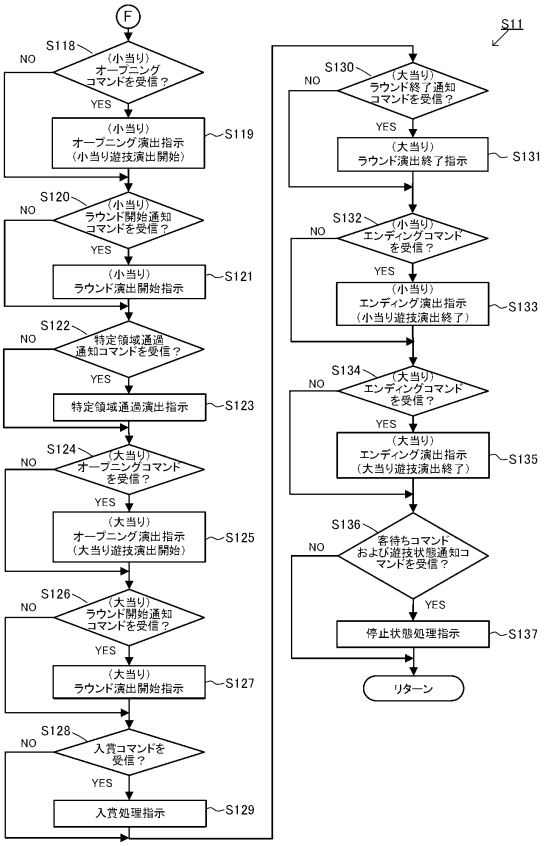
【図１９】



【図２０】



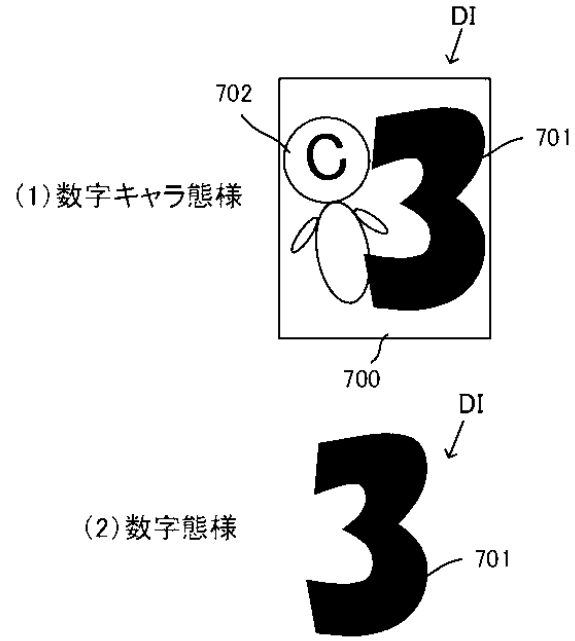
【図２１】



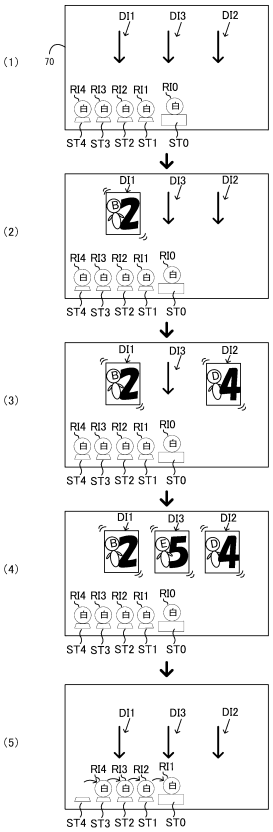
【図２２】

装飾図柄	色
2、4、6、8	青
1、5、9	緑
3、7	赤

【図２３】



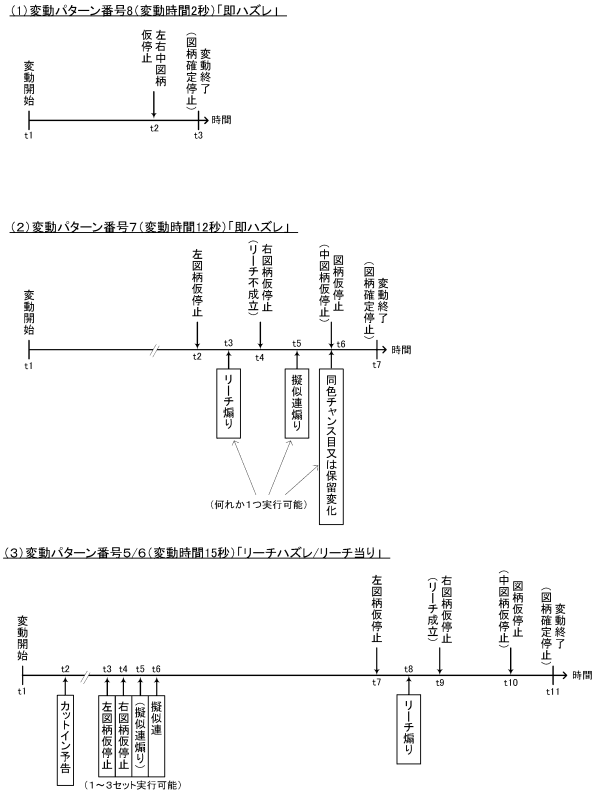
【図２４】



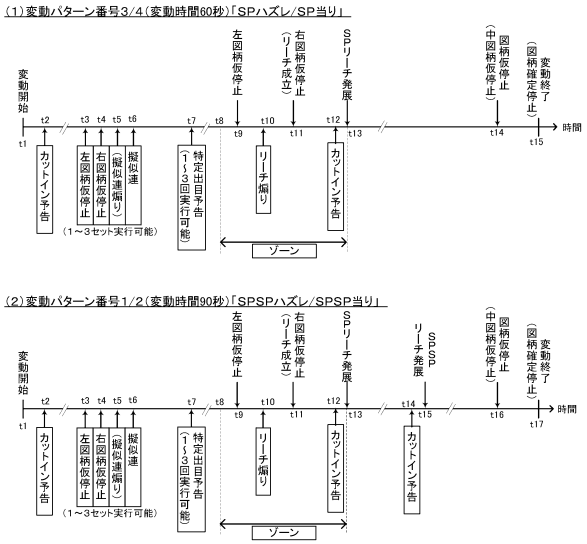
【図２５】

保留アイコンの色	大当り信頼度
白	示唆ナシ
青	低
緑	中
赤	高

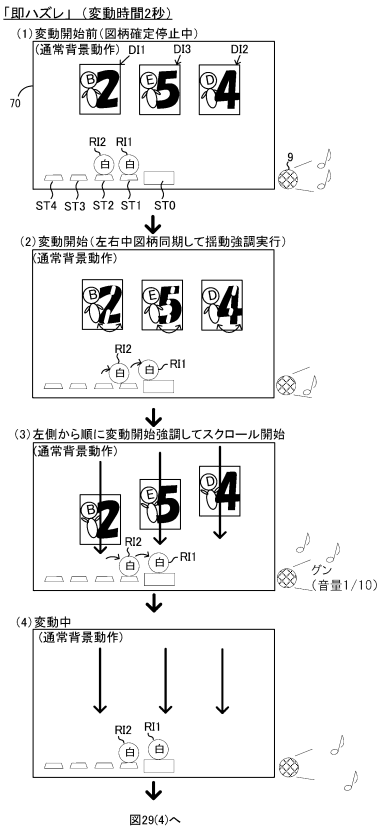
【図２６】



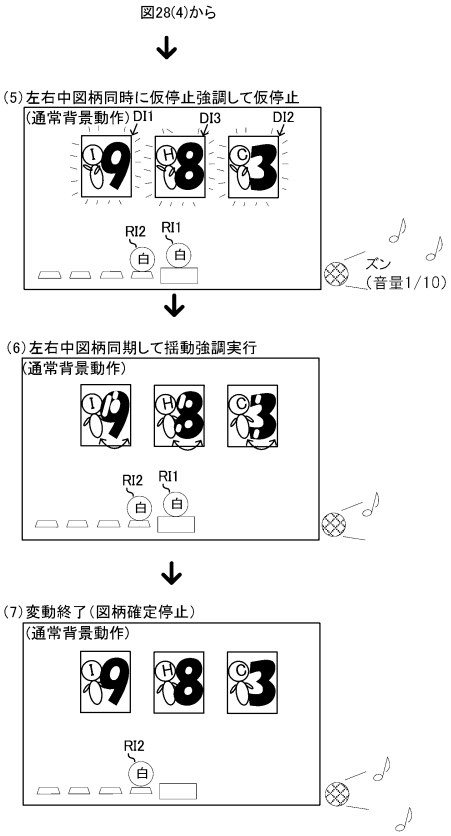
【図２７】



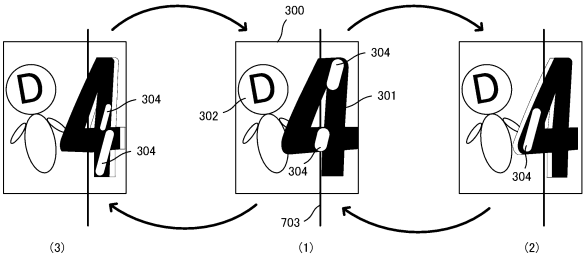
【図２８】



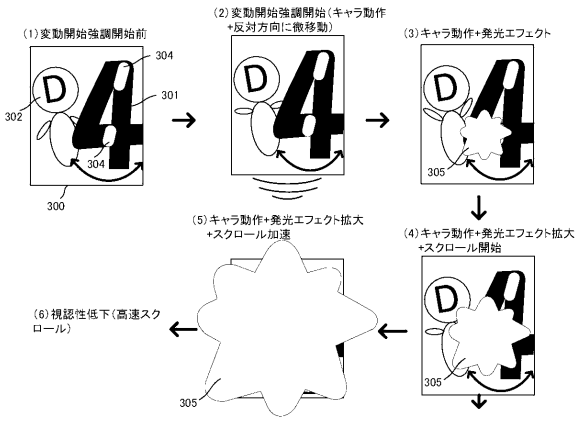
【図２９】



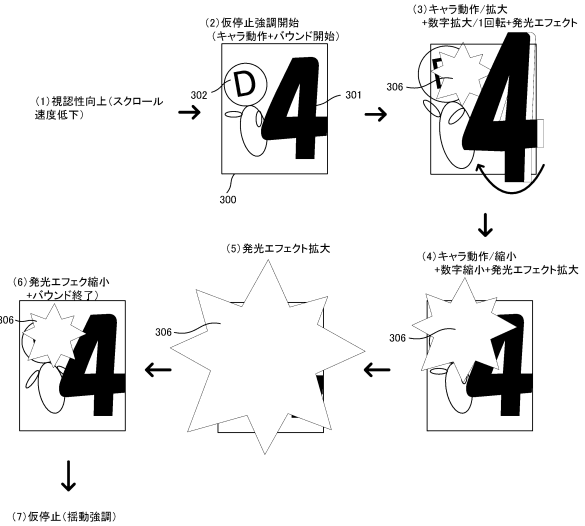
【図３０】



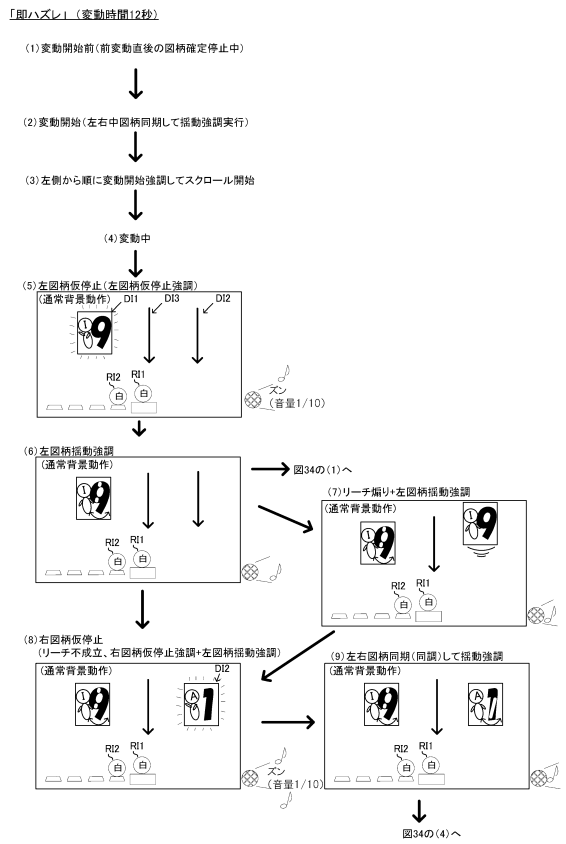
【図３１】



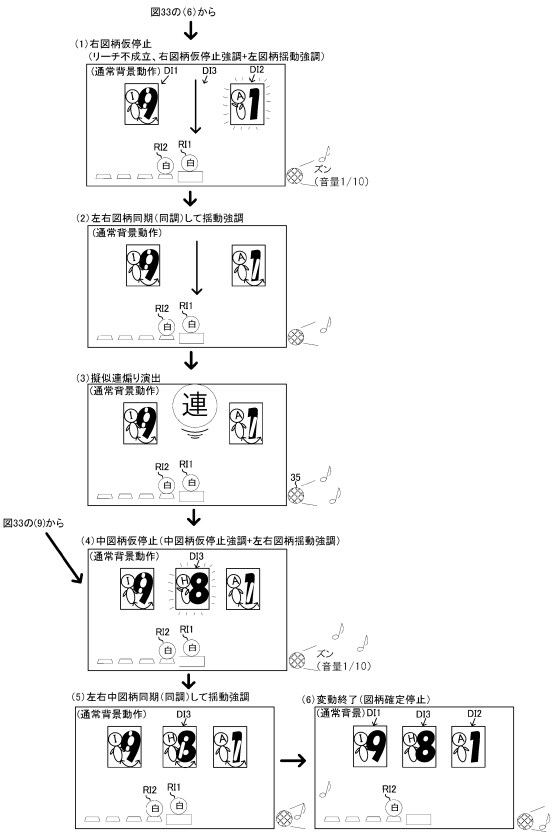
【図３２】



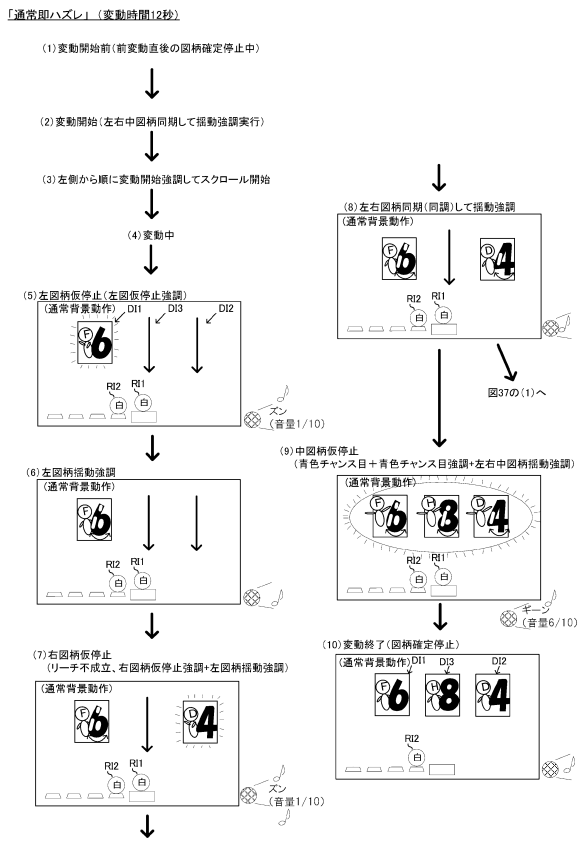
【図３３】



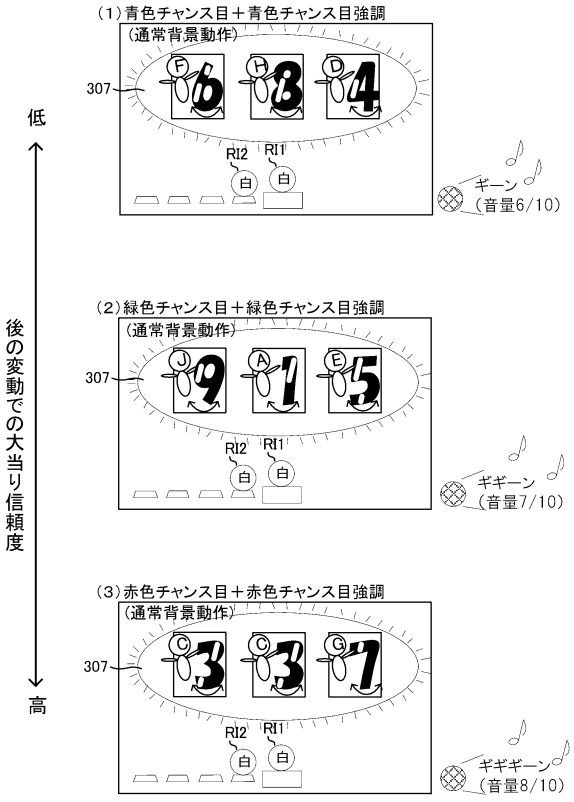
【図３４】



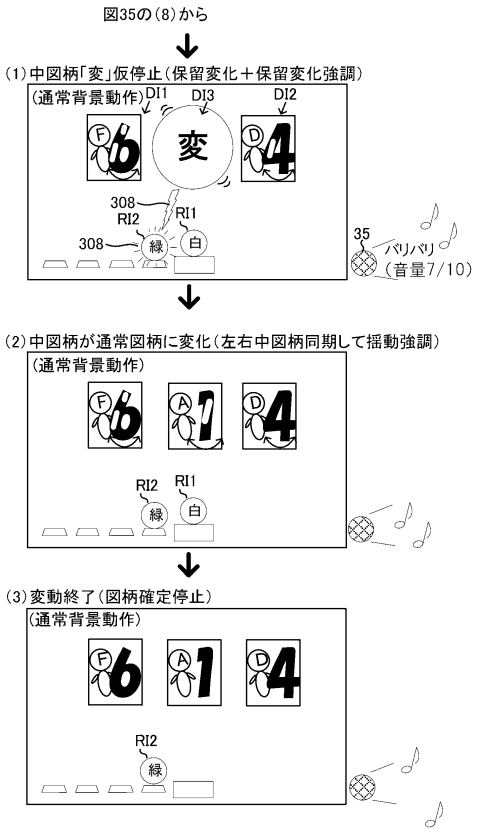
【図３５】



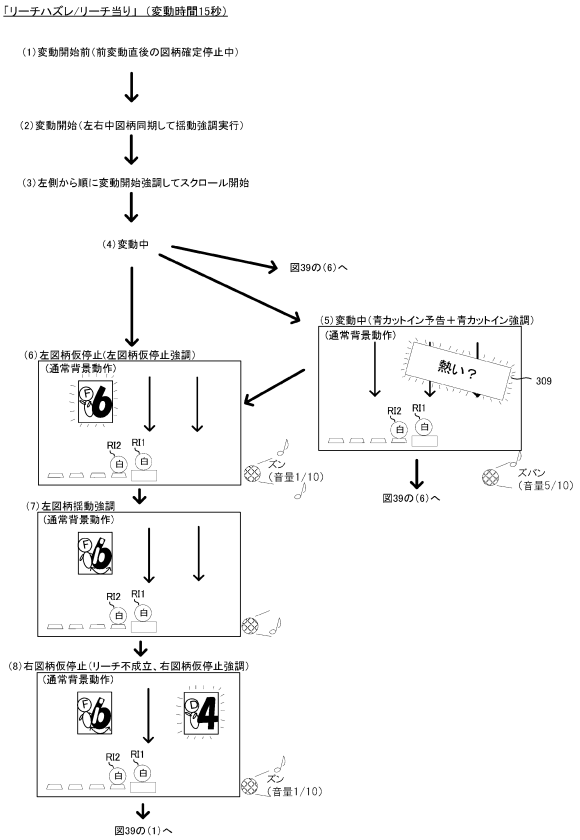
【図３６】



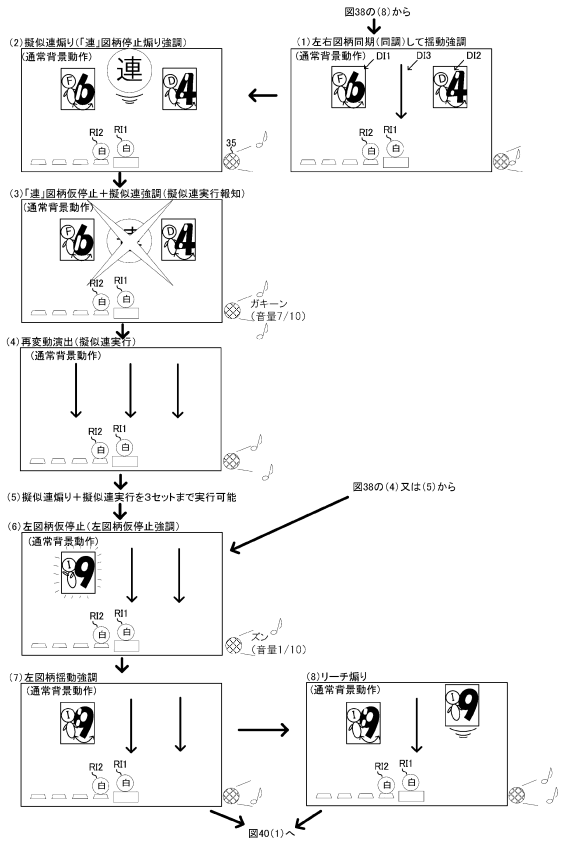
【図３７】



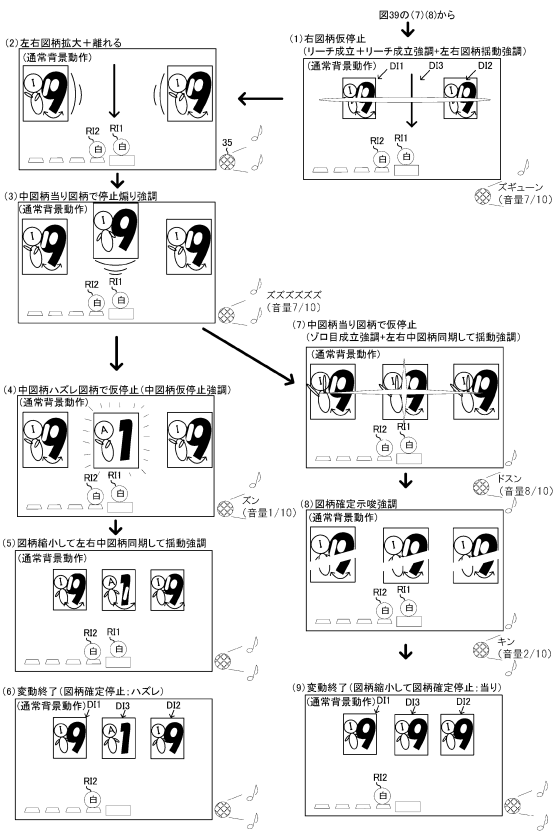
【図３８】



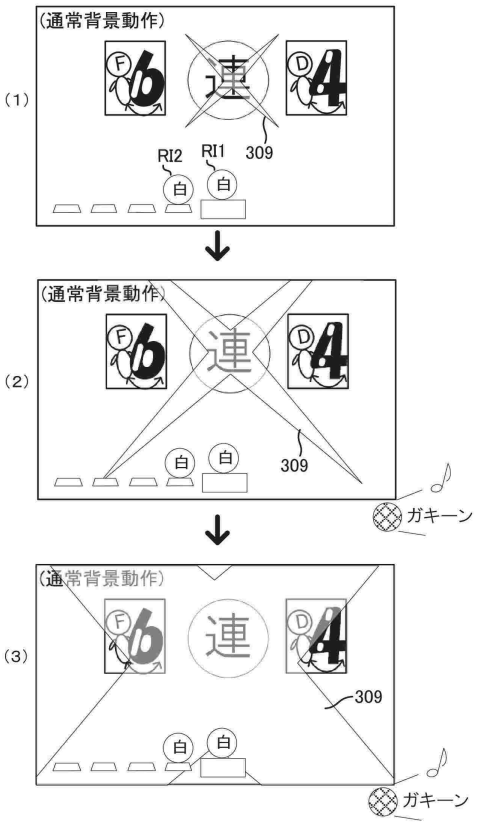
【図３９】



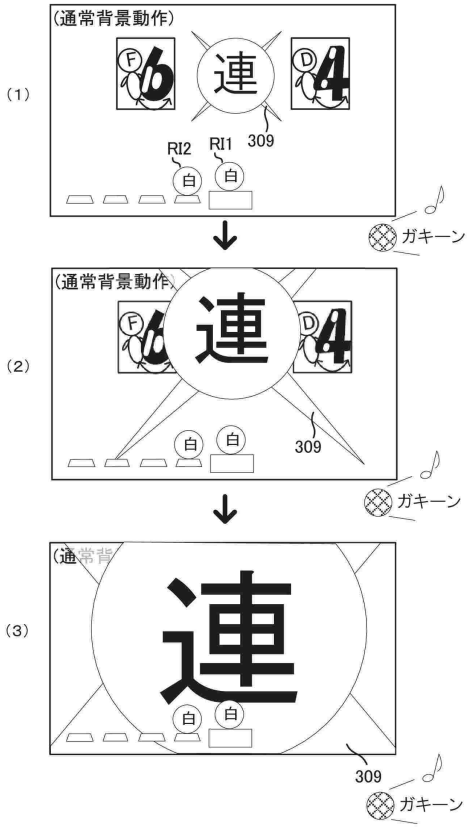
【図４０】



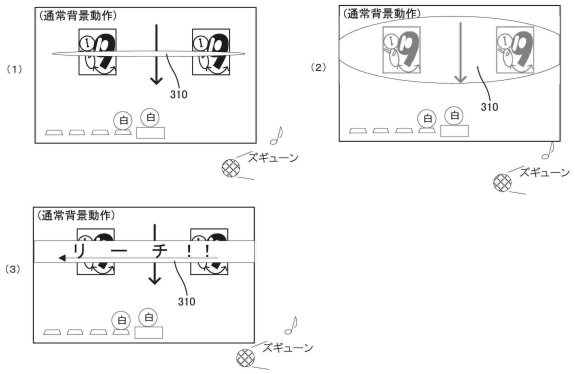
【図４１】



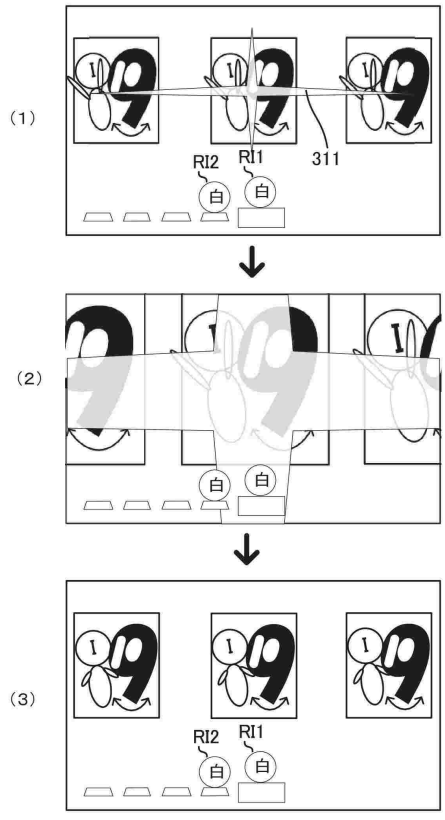
【図４２】



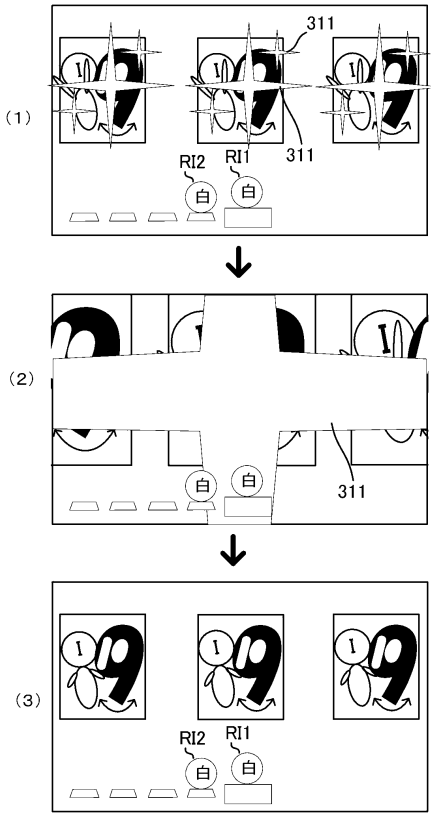
【図４３】



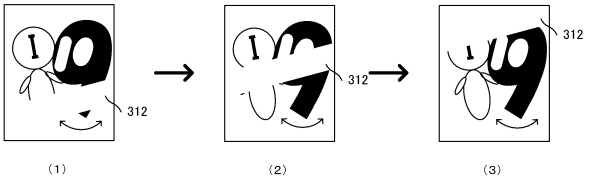
【図４４】



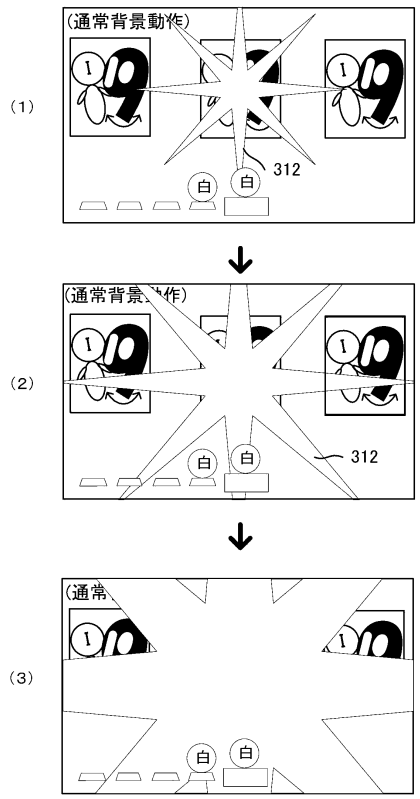
【図４５】



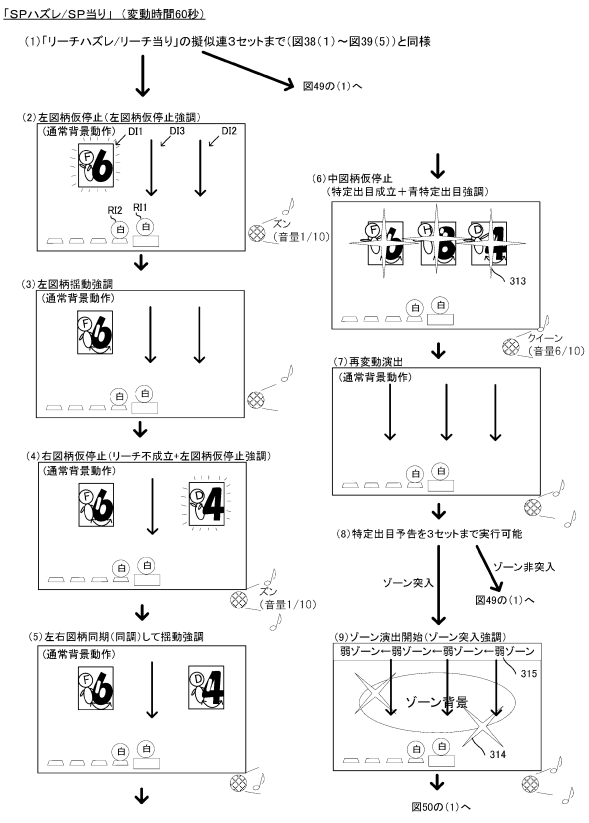
【図４６】



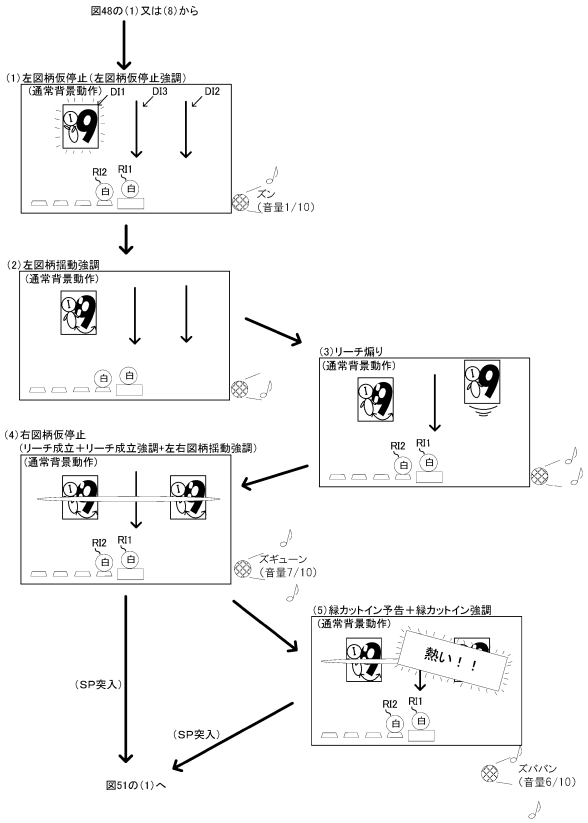
【図４７】



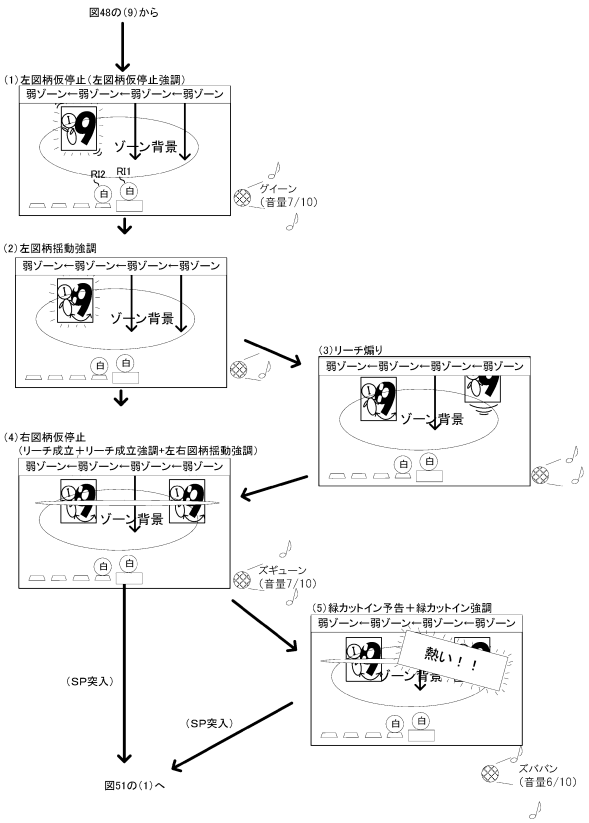
【図４８】



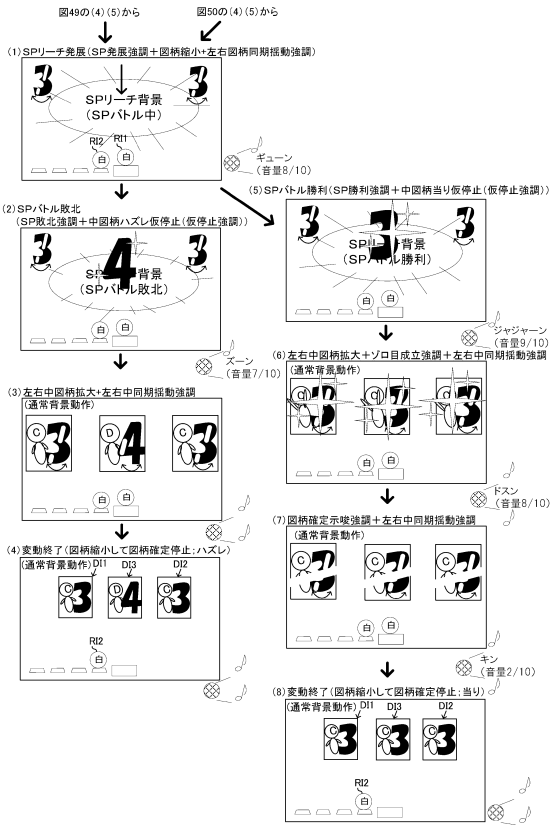
【図４９】



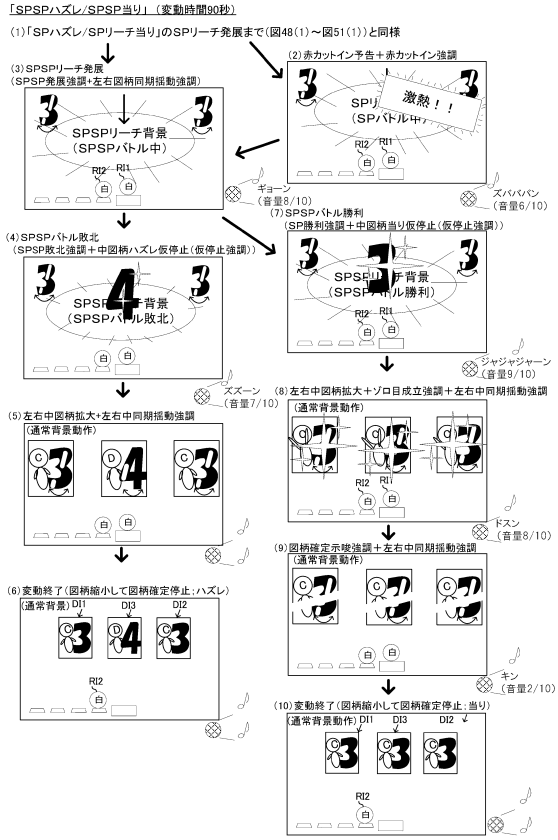
【図５０】



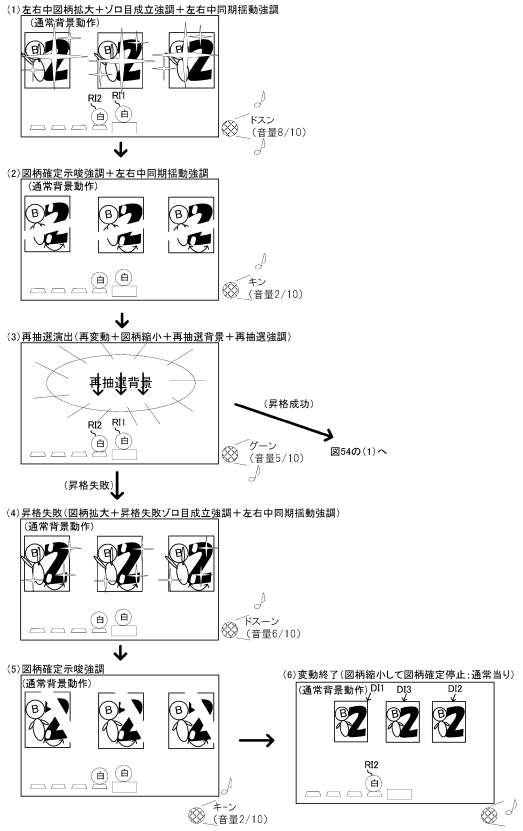
【図５１】



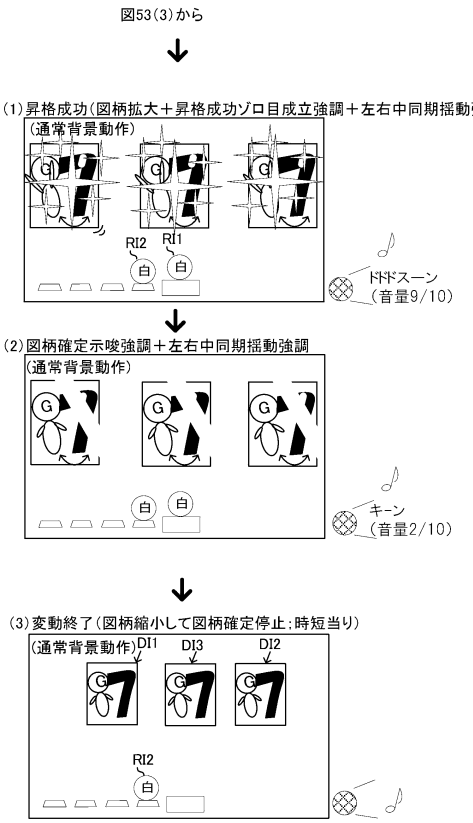
【図５２】



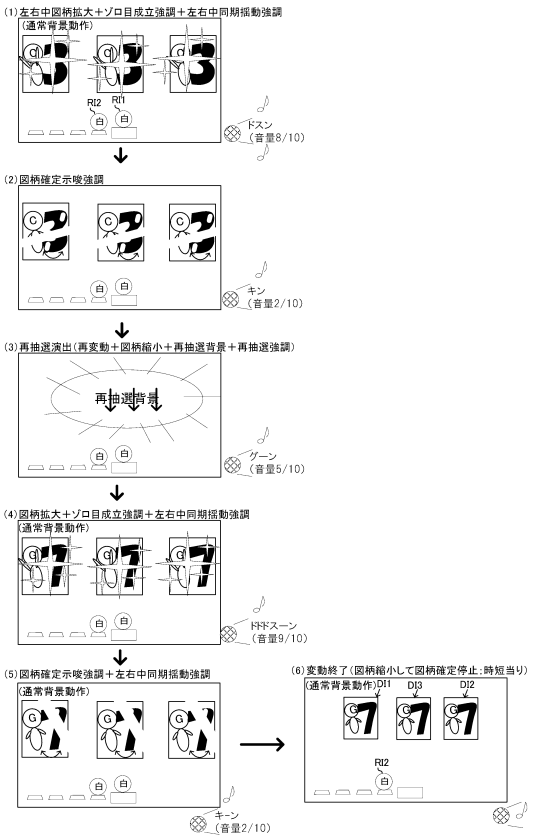
【図５３】



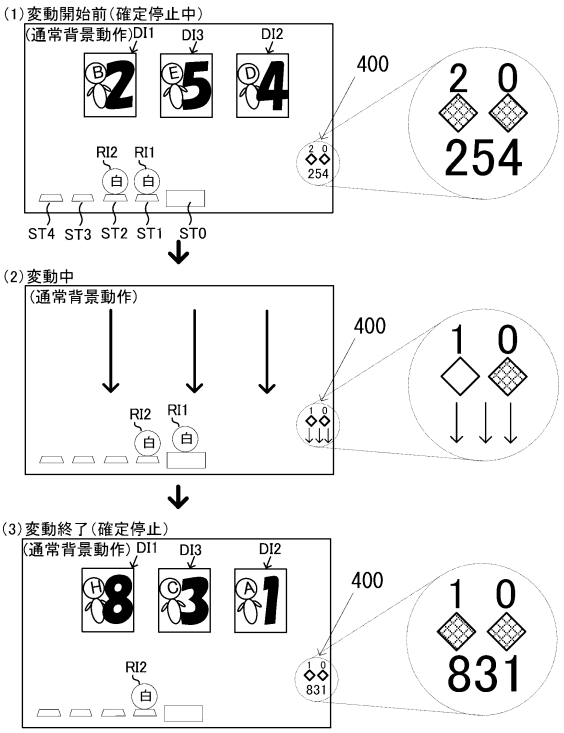
【図５４】



【図５５】



【図５６】



【図５７】

強調演出	具体例	実行タイミング	強調動作の例（装飾図柄のキャラや数字等の動作、装飾図柄全体の動き等）	強調エフェクト表示等の例（広さ、位置等）	装飾図柄全体に対する強調領域の割合（最大値）の例	装飾図柄全体に強調領域が占める割合（最大値）の例	画面全体に対する強調領域の割合（最大値）の例
変動開始強調	図31	変動開始時	・キャラや装飾部（花や金属構造物等）が変動開始強調特有の動作 ・装飾図柄全体が一旦変動方向に逆方向等に僅かに移動	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が変動開始強調特有の発光（装飾図柄上のみ、キャラ上のみ、数字上のみ等でもよい）	50%、80%、100%、120%、150%、200%	60%、70%、90%、100%	2%、3%、5%、7%
揺動強調	図30	装飾図柄揺動時	（強調動作なし）	・（装飾図柄の揺動動作に連動して）装飾図柄の表面が発光（反転しにより）に揺動強調特有の発光	20%、40%、60%、80%、100%	20%、40%、60%、80%、100%	0.3%、0.5%、1%、2%
仮停止強調	図32	装飾図柄仮停止時	・キャラや装飾（花や金属構造物等）が仮停止強調特有の動作 ・数字が拡大して1回転（自転）し元サイズに戻る ・装飾図柄全体が変動方向に少し行き過ぎて仮停止位置に戻る（バウンド動作）	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が仮停止強調特有の発光（装飾図柄上のみ、キャラ上のみ、数字上のみ等でもよい）	50%、80%、100%、120%、150%、170%、200%	60%、70%、90%、100%	2%、3%、4%、5%、7%
リーチ煽り強調	図39（8）等	リーチ煽り演出時	・キャラや装飾（花や金属構造物等）がリーチ煽り強調特有の動作 ・リーチ煽り図柄の低速移動動作	・右装飾図柄（リーチ振り図柄）の表面及び/又は周囲がリーチ煽り強調特有の発光（装飾図柄上のみ、キャラ上のみ、数字上のみ等でもよい）	50%、80%、100%、120%、150%、170%、200%	60%、70%、90%、100%	2%、3%、4%、5%、7%
擬似連煽り強調	図34（3）等	擬似連煽り演出時	・連図柄の低速移動動作	・中装飾図柄（連図柄）の表面及び/又は周囲が擬似連煽り強調特有の発光	50%、100%、150%、170%、200%、300%	60%、70%、90%、100%	2%、5%、7%、9%
チャンス目強調	図36	同色チャンス目演出時	・キャラや装飾部（花や金属構造物等）がチャンス目強調特有の動作	・チャンス目形成する左右中の装飾図柄の表面及び/又は周囲がチャンス目強調特有の発光（一体的に発光）	150%、200%、300%	70%、90%、100%	20%、30%、50%

【図５８】

強調演出	強調演出実行時間の例	効果音の例	強調（又は示唆）する主な内容	その他
変動開始強調	0.1秒、0.2秒	「グン」音量1/10	変動開始	・小規模、地味
揺動強調	0.1秒～80秒	（効果音なし）	装飾図柄の揺動	・小規模、地味
仮停止強調	0.15秒、0.2秒	「ズン」音量1/10	装飾図柄の仮停止	・小規模、地味
リーチ煽り強調	1秒、2秒、3秒	「ロロロロロ・・・」音量3/10	リーチ成立可能性が有ることを示唆	・小規模、地味 ・リーチ成立期待度に応じて強調態様（規模、動作、発光色等（派手さ）、実行時間、音量、効果音等）の好きなくとも一部を異ならせてもよい
擬似連煽り強調	1秒、3秒、5秒	「ルルルルル・・・」音量3/10	擬似連実行可能性が有ることを示唆	・小規模、地味 ・擬似連実行期待度に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
チャンス目強調	0.5秒、1秒	「ギーン」音量6/10 「ギギーン」音量7/10 「ギギギーン」音量8/10	同色チャンス目成立および後の変動での大当り信頼度を示唆	・大規模、派手 ・大当り信頼度に応じて発光色、音が異なる

【図５９】

強調演出	具体例	実行タイミング	強調動作の例（装飾図柄のキャラや数字等の動作、装飾図柄全体の動き等）	強調エフェクト表示等の例（広さ、位置等）	装飾図柄全体に対する強調領域の割合（最大値）の例	装飾図柄全体に強調領域が占める割合（最大値）の例	画面全体に対する強調領域の割合（最大値）の例
変動開始時予告強調	図示なし	変動開始時	・キャラや装飾部（花や金属構造物等）が、装飾図柄の変動開始前に装飾図柄を強調して実行中の最小演出（変動）での大当り信頼度が高いことを予告する変動開始時予告強調特有の動作	・左右中の装飾図柄の表面及び/又は周囲が変動開始時予告強調特有の発光（一体的に発光）	70%、90%、100%	70%、90%、100%	20%、30%、50%
保留変化強調	図37（1）	保留変化演出時	・中装飾図柄（変図柄）の仮停止動作 ・保留アイコンに向けた振動の動作	・変化する保留アイコンの表面及び/又は周囲が保留変化強調特有の発光			0.5%、1%、2%
カットイン強調	図38（5）等	カットイン予告演出時	・カットイン画像の表面及び/又は周囲がカットイン強調特有の発光				10%、20%、40%
擬似連強調	図41、図42	擬似連演出時	・中装飾図柄（連図柄）が画面から見切れるまで拡大して擬似連強調特有の発光	・画面から見切れるまで拡大して擬似連強調特有の発光	100%、500%、1000%	70%、90%、100%	70%、90%、100%
リーチ成立強調	図43	リーチ成立時	・キャラや装飾（花や金属構造物等）がリーチ成立強調特有の動作	・左右装飾図柄（リーチ目）を同時に跳ねリーチ成立強調特有の発光	50%、150%、300%、500%	20%、50%、80%、100%	5%、10%、20%、30%、50%、100%
リーチハズレ強調	図40（4）、図51（2）等	リーチハズレ仮停止時	・キャラや装飾（花や金属構造物等）がリーチハズレ強調特有の動作 ・数字が拡大して1回転（自転）し元サイズに戻る ・装飾図柄全体が変動方向に少し行き過ぎて仮停止位置に戻る（バウンド動作）	・装飾図柄の表面及び/又は周囲がリーチハズレ強調特有の発光（装飾図柄上のみ、キャラ上のみ、数字上のみ等でもよい）	50%、80%、100%、120%、150%、170%、200%	60%、70%、90%、100%	2%、3%、4%、5%、7%

【図６０】

強調演出	強調演出実行時間の例	効果音の例	強調（又は示唆）する主な内容	その他
変動開始時予告強調	0.5秒、1秒	「ピキーン」音量6/10	実行中の変動での大当り信頼度を示唆	・大規模、派手 ・大当り期待度に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
保留変化強調	0.5秒、1秒	「パリ」音量6/10 「パリパリ」音量7/10 「パリパリパリ」音量8/10	保留変化および後の変動での大当り信頼度を示唆	・小規模 ・大当り信頼度に応じて発光色、音が異なる ・大当り信頼度に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
カットイン強調	1秒、2秒、3秒	「ズバン」音量5/10 「ズバババン」音量6/10 「ズバババババン」音量7/10	カットイン予告演出実行および大当り信頼度を示唆	・中規模 ・大当り信頼度に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
擬似連強調	1秒、2秒、3秒	「ガキーン」音量7/10	擬似連実行を示唆	・大規模、派手 ・1変動中の擬似連実行回数（大当り信頼度）に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
リーチ成立強調	2秒、4秒、6秒	「ズギューン」音量7/10	リーチ成立を示唆	・大規模、派手 ・大当り信頼度に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
リーチハズレ強調	0.15秒、0.2秒	「ズン」音量1/10	リーチハズレでの装飾図柄の仮停止	・小規模、地味 ・仮停止強調と同じでもよい ・仮停止強調よりも強調動作、強調エフェクト表示、効果音の何れかが小規模でもよい ・リーチハズレ強調を実行しなくてもよい

【図６１】

強調演出	具体例	実行タイミング	強調動作の例（装飾図柄のキャラや数字等の動作、装飾図柄全体の動き等）	強調エフェクト表示等の例（広さ、位置等）	装飾全体に対する強調領域の割合（最大値）の例	装飾図柄全体に強調領域が占める割合（最大値）の例	画面全体に対する強調領域の割合（最大値）の例
大当り停止煽り強調	図40(3)	大当りリロ目（停止煽り）演出時	・キャラや装飾（花や金属構造物等）が大当り停止煽り強調特有の動作 ・最終仮停止図柄の低速移動動作	・中装飾図柄（最終仮停止図柄）の表面及び、又は画面が大当り停止煽り強調特有の発光（装飾図柄上のみ、キャラ上のみ、数字上のみ等でもよい）	80%、150%、200%、300%	80%、90%、100%	5%、7%、9%
ゾロ目成立強調	図44、図45	大当りリロ目（仮停止時）	・キャラや装飾（花や金属構造物等）がゾロ目成立強調特有の動作	・中装飾図柄、又は各装飾図柄）から十字の光が画面から見切れるまで広がって画面全体を一瞬覆い尽くす等のゾロ目成立強調特有の発光	200%、200%、1000%%	70%、90%、100%	70%、90%、100%
図柄確定示唆強調	図46、図47	大当りリロ目（確定停止前等）		・各装飾図柄上のみで帯状に移動する図柄確定示唆強調特有の発光 ・中装飾図柄（最終仮停止図柄）の位置等から光が広がって画面全体を一瞬覆い尽くす等の図柄確定示唆強調特有の発光	10%、1000%%	10%、100%	1%、100%
特定出目強調	図48(6)	特定出目予告演出時	・キャラや装飾（花や金属構造物等）が特定出目強調特有の動作	・特定出目形成する左右中の各装飾図柄の表面及び、又は画面が特定出目強調特有の発光（装飾図柄上のみ、キャラ上のみ、数字上のみ等でもよい）	30%、50%、90%、200%、300%	20%、50%、70%、100%	2%、5%、8%、15%
ゾーン突入強調	図48(9)	ゾーン演出突入時		・ゾーン背景が全体的（又は部分的）にゾーン突入強調特有の発光			50%、70%、100%

【図６２】

強調演出	強調演出実行時間の例	効果音の例	強調（又は示唆）する主な内容	その他
大当り停止煽り強調	1秒、2秒、3秒	「ズズズズズ・・・」音量7/10	装飾図柄のゾロ目停止（大当り）の可能性が有ることを示唆	・中規模 ・装飾図柄のキャラアクションを伴ってもよい ・大当り期待度に応じて強調態様の少なくとも一部を異ならせてもよい
ゾロ目成立強調	1秒、2秒、3秒	「ドスン」音量8/10	装飾図柄のゾロ目停止（大当り）の可能性が有ることを示唆	・大規模、派手 ・大当りの種類に応じて、強調態様を異ならせてもよい ・SPリーチでの大当り、SPSPリーチでの大当り、再抽選演出での昇格成功/失敗等に応じて、強調態様を異ならせてもよい
図柄確定示唆強調	0.4秒、0.6秒	「キン」又は「キーン」音量2/10	装飾図柄が確定停止されることを示唆	・小規模（地味）又は大規模（派手） ・大当りの種類に応じて、強調態様を異ならせてもよい ・SPリーチでの大当り、SPSPリーチでの大当り、再抽選演出での昇格成功/失敗等に応じて、強調態様を異ならせてもよい
特定出目強調	0.5秒、1秒	「クイーン」音量6/10 「クイイーン」音量7/10 「クイイイーン」音量8/10	特定出目成立および大当り信頼度を示唆	・中規模 ・大当り信頼度に応じて強調態様が異なる（同じでもよい）
ゾーン突入強調	2秒、3秒	「グイーン」音量7/10	ゾーン演出の実行および大当り信頼度が高いことを示唆	・小、中又は大規模 ・大当り信頼度に応じて強調態様を異ならせてもよい

【図６３】

強調演出	具体例	実行タイミング	強調動作の例（装飾図柄のキャラや数字等の動作、装飾図柄全体の動き等）	強調エフェクト表示等の例（広さ、位置等）	装飾全体に対する強調領域の割合（最大値）の例	装飾図柄全体に強調領域が占める割合（最大値）の例	画面全体に対する強調領域の割合（最大値）の例
SP発展強調	図51(1)	SPリーチ演出発展時		・SPリーチ背景が全体的（又は部分的）にSP発展強調特有の発光	50%、70%、100%		50%、70%、100%
SP敗北強調	図51(2)	SPバトル敗北時		・SPリーチ背景が全体的（又は部分的）にSP敗北強調特有の発光（弱い発光等）	50%、70%、100%		50%、70%、100%
SP勝利強調	図51(5)	SPバトル勝利時		・SPリーチ背景が全体的（又は部分的）にSP勝利強調特有の発光（強い発光等） ・中装飾図柄（最終停止図柄）がSP勝利強調特有の発光	50%、70%、100%		50%、70%、100%
SPSP発展強調	図52(3)	SPSPリーチ演出発展時		SPSPリーチ背景が全体的（又は部分的）にSPSP発展強調特有の発光	50%、70%、100%		50%、70%、100%
SPSP敗北強調	図52(4)	SPSPバトル敗北時		SPSPリーチ背景が全体的（又は部分的）にSPSP敗北強調特有の発光（弱い発光等）	50%、70%、100%		50%、70%、100%
SPSP勝利強調	図52(7)	SPSPバトル勝利時		・SPSPリーチ背景が全体的（又は部分的）にSPSP勝利強調特有の発光（強い発光等） ・中装飾図柄（最終停止図柄）がSP勝利強調特有の発光	50%、70%、100%		50%、70%、100%
大当り報知色彩強調（虹色強調）		リーチ成立以後等		・SPSPリーチ背景等の背景が全体的（又は部分的）に大当り報知色彩強調特有の発光（虹色発光等）	50%、70%、100%		50%、70%、100%

【図６４】

強調演出	強調演出実行時間の例	効果音の例	強調（又は示唆）する主な内容	その他
SP発展強調	2秒、3秒	「ギューン」音量8/10	SPリーチ演出の実行および大当り信頼度が高いことを示唆	・小、中又は大規模 ・大当り信頼度に応じて強調態様を異ならせてもよい
SP敗北強調	1.5秒、3秒	「ズーン」音量7/10	SPリーチ演出の終了およびハズレを示唆	・小規模（SP発展強調より小規模）でもよい ・SP敗北強調を実行しなくてもよい
SP勝利強調	2秒、4秒	「ジャジャーン」音量9/10	SPリーチ演出の終了および大当りを示唆	・大規模
SPSP発展強調	2秒、3秒、4秒	「ギョーン」音量9/10	SPSPリーチ演出の実行および大当り信頼度が非常に高いことを示唆	・小、中又は大規模 ・大当り信頼度に応じて強調態様を異ならせてもよい
SPSP敗北強調	1.5秒、3秒	「ズズーン」音量7/10	SPSPリーチ演出の終了およびハズレを示唆	・小規模 ・SP敗北強調を実行しなくてもよい
SPSP勝利強調	2.5秒、5秒	「ジャジャジャーン」音量9/10	SPSPリーチ演出の終了および大当りを示唆	・大規模
大当り報知色彩強調（虹色強調）	10秒、30秒、50秒	「キュインキュイン」音量9/10	大当りすることを示唆（報知）	・大規模 ・可動役物の後ろ側で可動役物を強調したり、装飾図柄（リーチ目、ゾロ目等）を強調してもよい

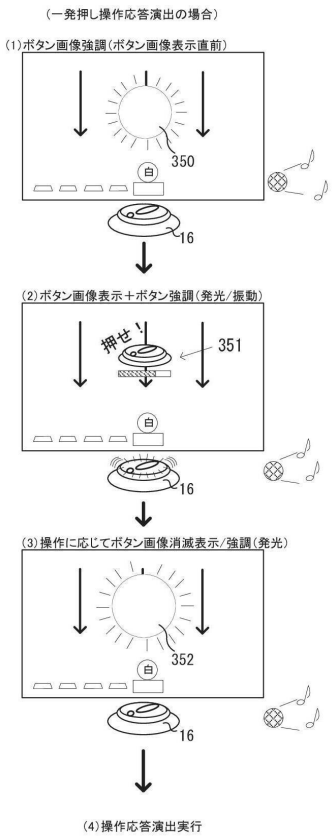
【図６５】

強調演出	具体例	実行タイミング	強調動作の例（装飾図柄のキャラや数字等の動作、装飾図柄全体の動き等）	強調エフェクト表示等の例（広さ、位置等）	装飾全体に対する強調領域の割合（最大値）の例	装飾図柄全体に強調領域が占める割合（最大値）の例	画面全体に対する強調領域の割合（最大値）の例
再抽選強調	図53(3)	再抽選演出中	・装飾図柄が縮小して高速動する動作	再抽選前景が全体的（又は部分的）に再抽選強調特有の発光	10%、50%、100%、300%	10%、50%、100%	50%、70%、100%
昇格失敗ソロ目強調	図53(4)	再抽選演出終了前	・キャラや装飾（花や金属構造物等）が昇格失敗ソロ目強調特有の動作	各装飾図柄が部分的（又は全体的）に昇格失敗ソロ目強調特有の発光（青い発光等）	10%、50%、120%、200%	10%、50%、100%	0.2%、1%、2%
昇格成功ソロ目強調	図54(1)等	再抽選演出終了前	・キャラや装飾（花や金属構造物等）が昇格成功ソロ目強調特有の動作	各装飾図柄が部分的（又は全体的）に昇格成功ソロ目強調特有の発光（強い発光等）	10%、30%、50%、120%、200%	10%、20%、50%、100%	0.2%、0.5%、1%、2%
ボタン画像強調	図67～図69	ボタン画像表示中（及びその直前）	・ボタン画像が（1回又は規数回）押下されたように動作	・ボタン画像（及びゲージ、文字）の表面及び（又は周囲の）ボタン画像強調特有の発光 ・ボタン画像（及びゲージ、文字）の表示前（又は表示終了後）のボタン画像の位置でボタン画像強調特有の発光	1%、3%、5%、20%		
演出ボタン強調	図67～図69	各演出中等	・演出ボタンが振動／突出等する動作	・演出ボタンのランプが発光			
可動役物強調	図83	可動役物演出中	・可動役物が回転、変形、移動等する動作	可動役物のランプが発光			

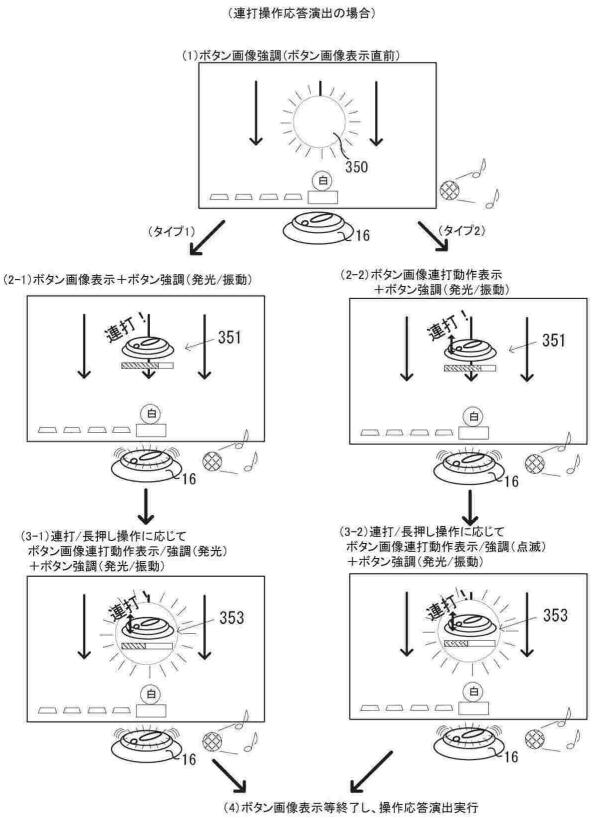
【図６６】

強調演出	強調演出実行時間の例	効果音の例	強調（又は示唆）する主な内容	その他
再抽選強調	3秒	「グーン」音量5/10	再抽選演出の実行および昇格の可能性があることを示唆	・大規模
昇格失敗ソロ目強調	0.5秒、1.5秒、3秒	「ドスーン」音量6/10	昇格失敗（又は通常大当り）を示唆	・小規模
昇格成功ソロ目強調	0.5秒、1.5秒、3秒	「ドドドスーン」音量9/10	昇格成功（又は時短大当り）を示唆	・大規模
ボタン画像強調	ボタン画像表示終了まで	「ダン」音量3/10 「ダダダダダ・・・」音量4/10	ボタン操作示唆	・小規模 ・演出ボタン自体の発光／振動／突出等と連動可能 ・演出ボタンの操作と連動可能
演出ボタン強調	様々		ボタン操作示唆、各演出の実行を強調	・小規模 ・各種強調演出と連動可能
可動役物強調	様々	「ズガーン」音量9/10	大当り期知、大当り信頼度示唆等	・可動役物の背後から可動役物を強調する画面表示の発光（虹色強調等）を伴ってもよい

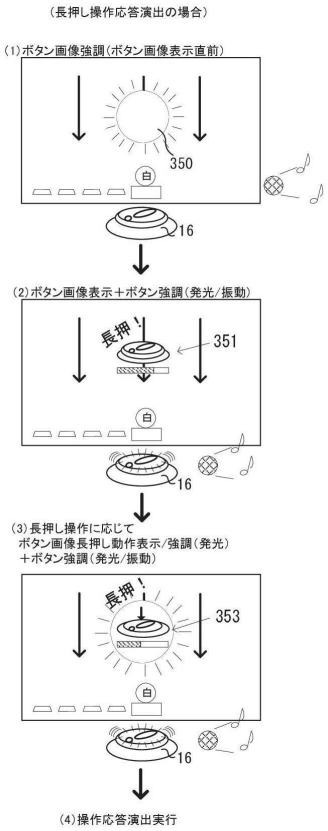
【図６７】



【図６８】

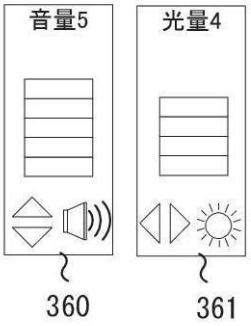


【図６９】

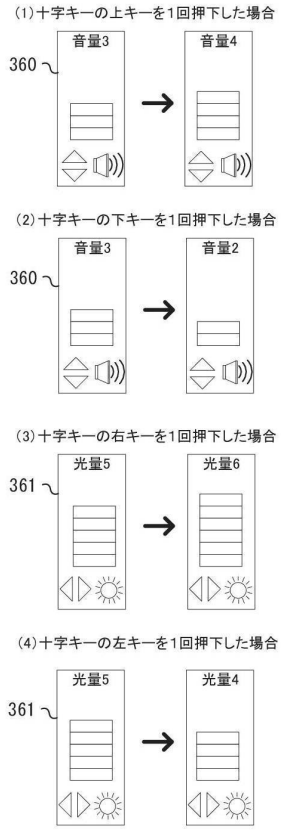


【図７０】

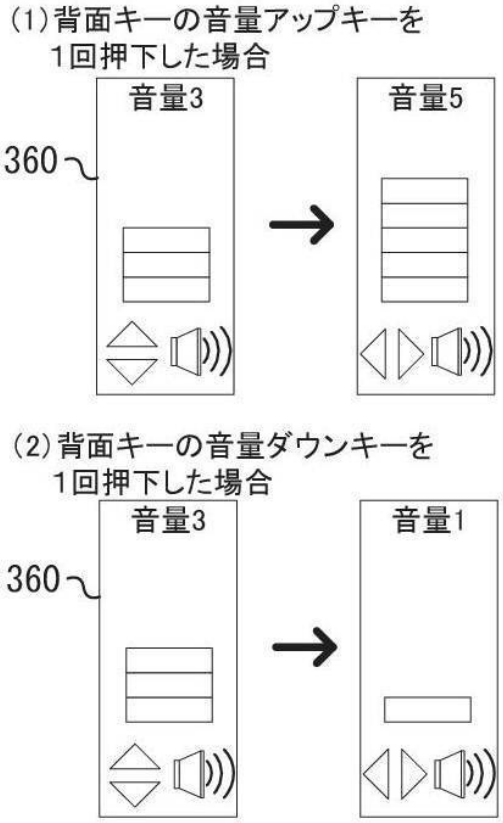
音量ゲージおよび光量ゲージの表示



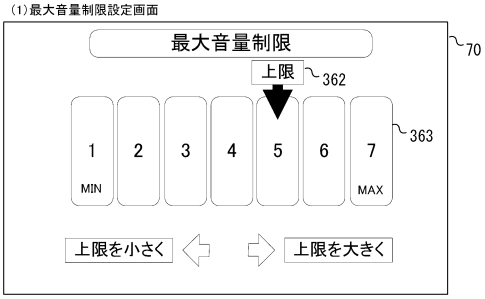
【図７１】



【図７２】



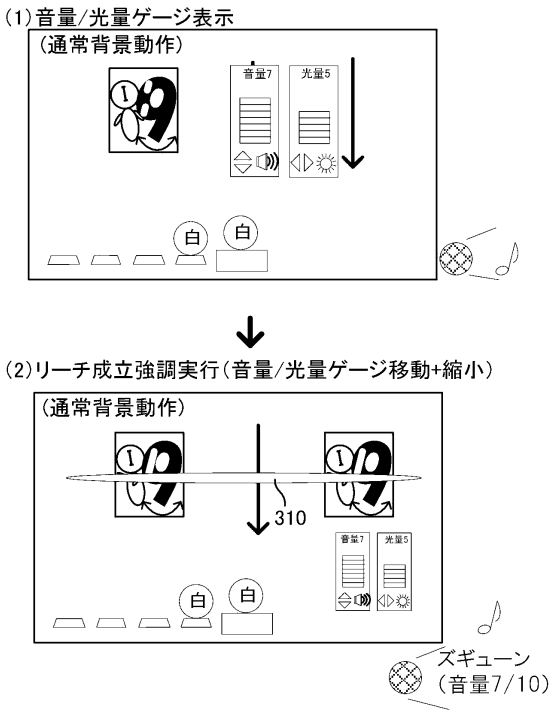
【図７３】



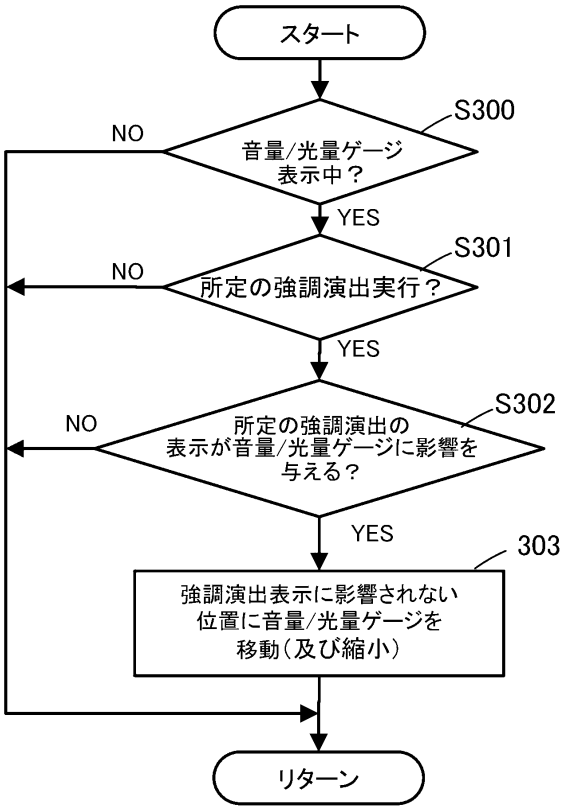
(2)最大音量の目安

設定値	1	2	3	4	5	6	7
最大音量（dB値）	65	70	75	80	85	90	95

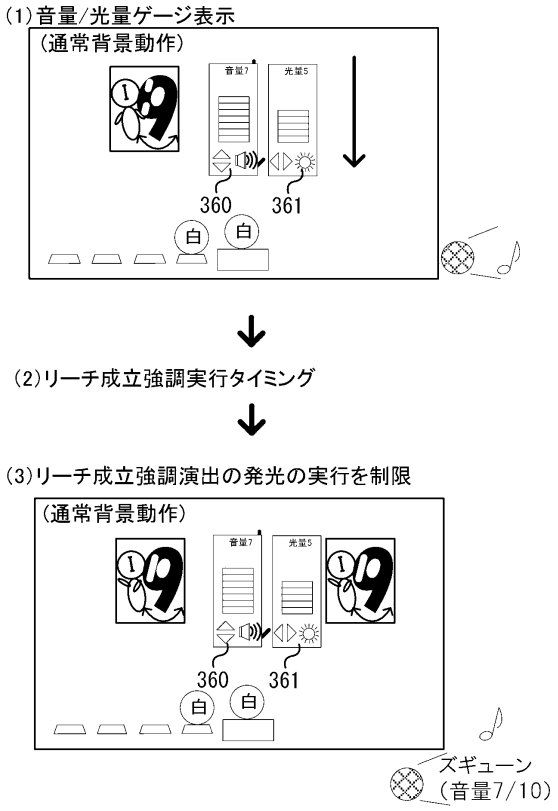
【図７４】



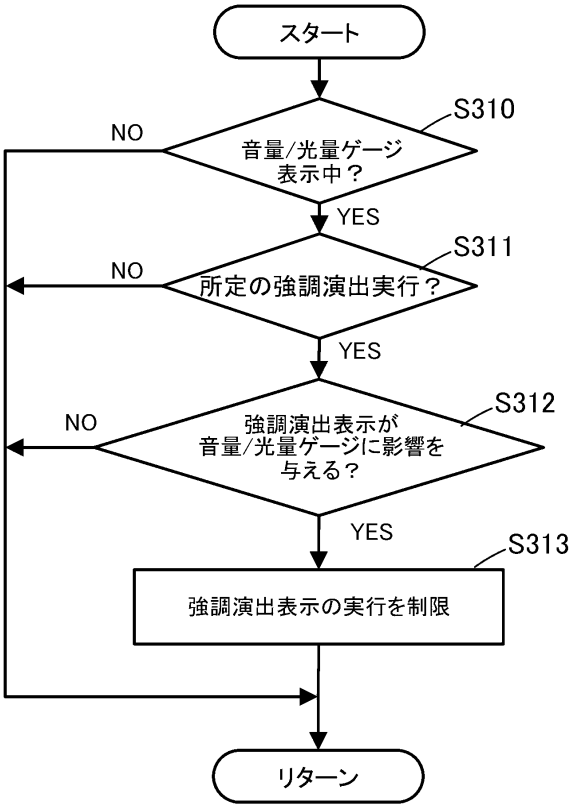
【図７５】



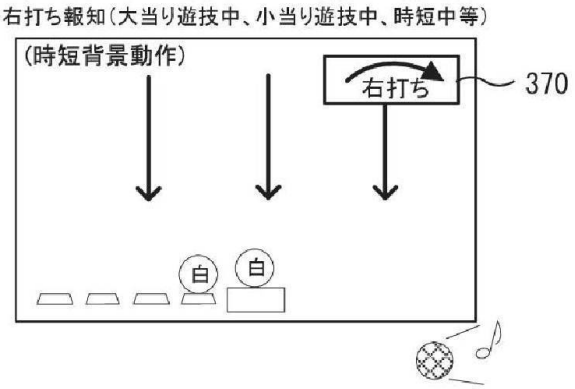
【図７６】



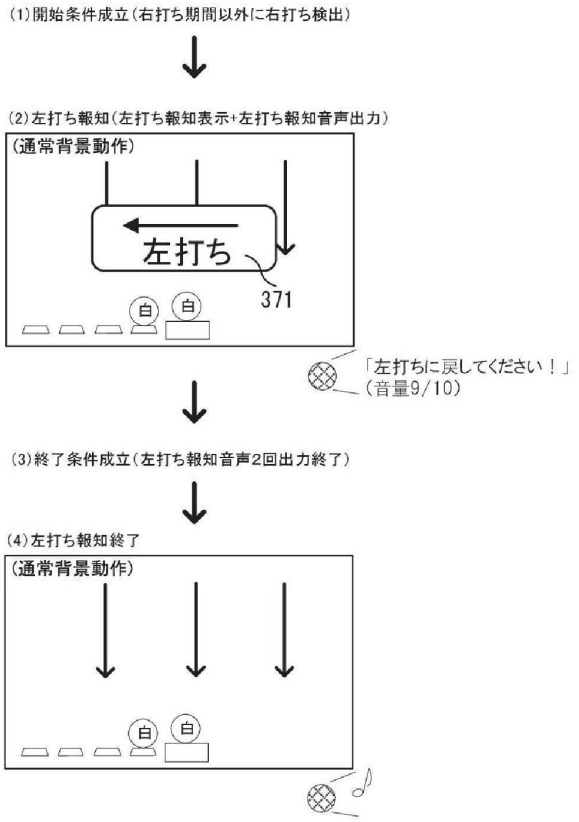
【図７７】



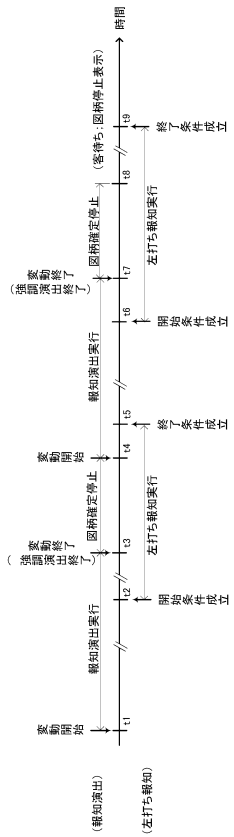
【図７８】



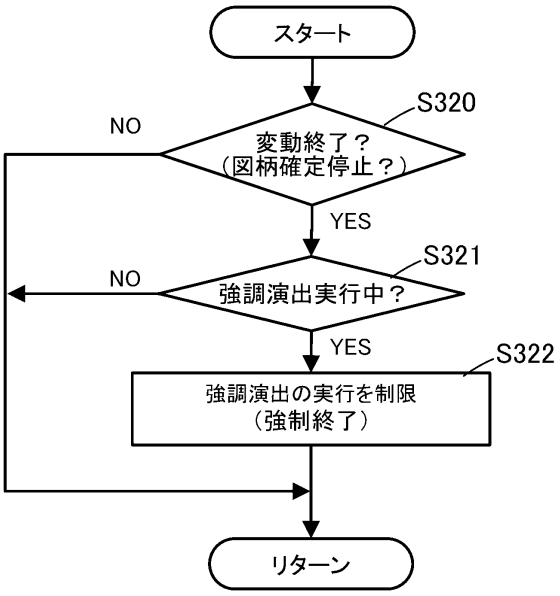
【図７９】



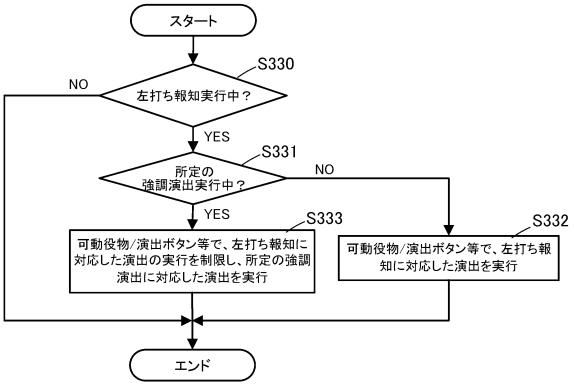
【図８０】



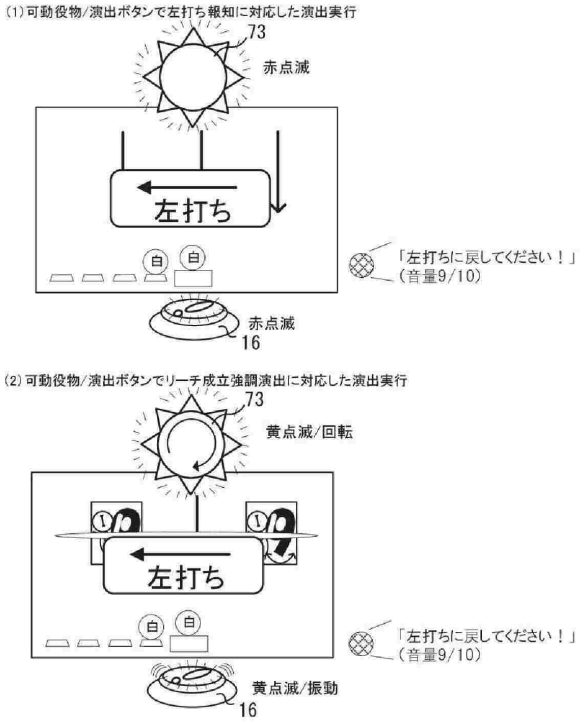
【図８１】



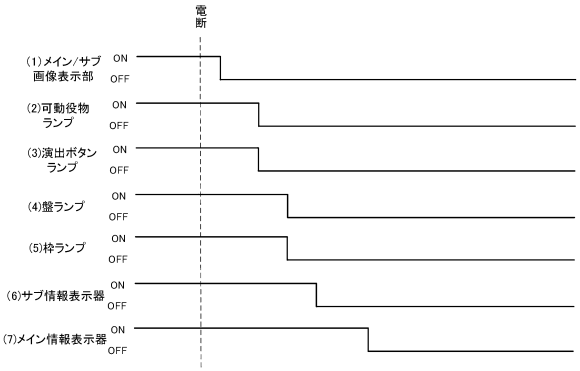
【図８２】



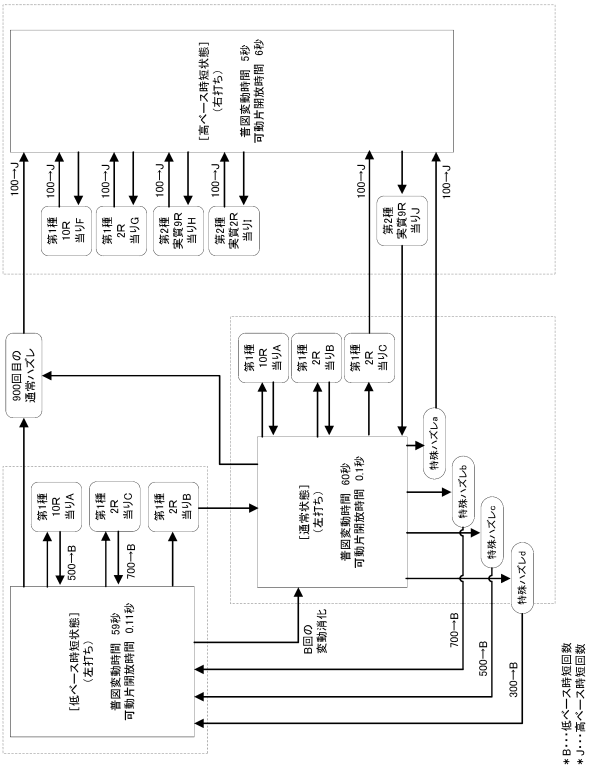
【図８３】



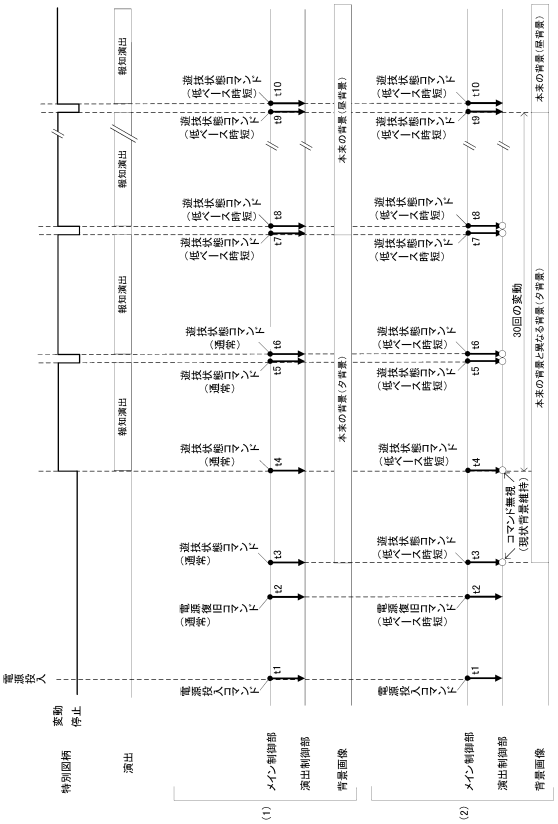
【図８４】



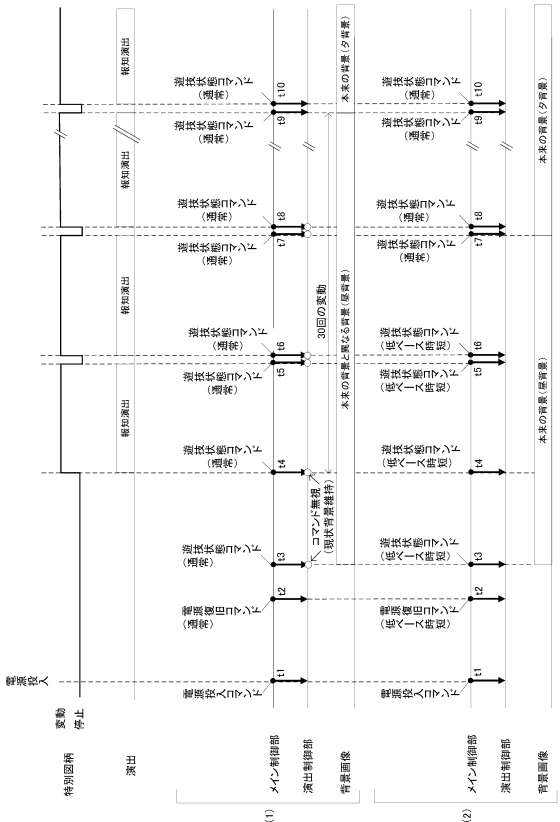
【図８５】



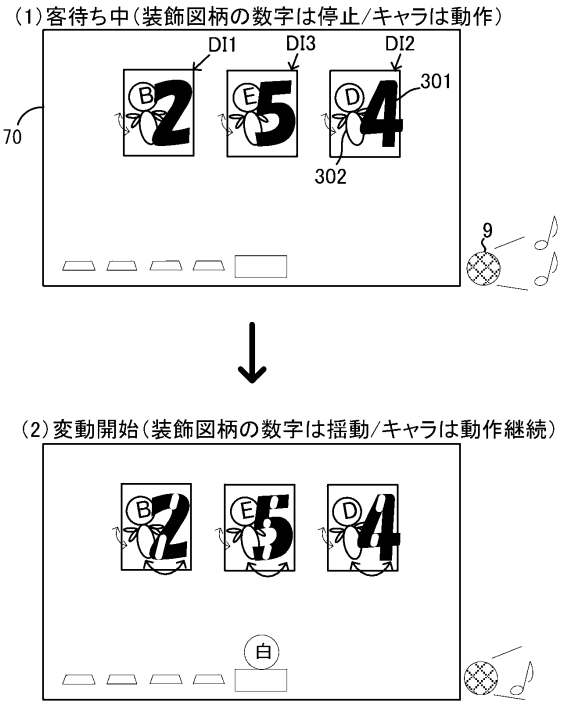
【図８６】



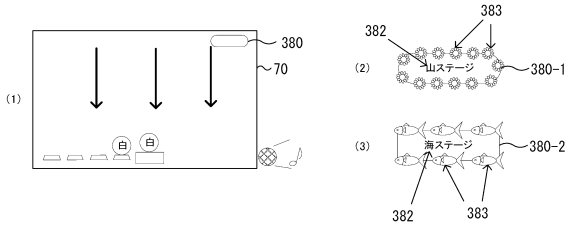
【図８７】



【図８８】



【図８９】



フロントページの続き

愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 昆野 卓矢
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号 京楽産業．株式会社内
審査官 武田 知晋
(56)参考文献 特開２０２０－１２７４８４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１６２７３９（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－０００８３７（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２