

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7616680号
(P7616680)

(45)発行日 令和7年1月17日(2025.1.17)

(24)登録日 令和7年1月8日(2025.1.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全125頁)

(21)出願番号	特願2022-105655(P2022-105655)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	令和4年6月30日(2022.6.30)		京楽産業、株式会社
(65)公開番号	特開2024-5466(P2024-5466A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43)公開日	令和6年1月17日(2024.1.17)	(74)代理人	110001276
審査請求日	令和5年11月16日(2023.11.16)		弁理士法人小笠原特許事務所
		(72)発明者	天野 貴之
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	中村 徹幸
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	遅澤 和哉
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	安間 奨
			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、

遊技者に操作される操作手段とを備え、

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、

前記表示手段において、前記操作手段の操作を促す操作演出の表示および当該操作演出を強調する所定の強調演出の実行が可能であり、

遊技方法を報知する第1特定報知を実行可能であり、

演出効果に関する第2特定報知を実行可能であり、

前記操作手段において、前記所定の強調演出に対応した演出を実行可能であり、

前記所定の強調演出の実行中に前記第1特定報知が実行される場合、前記操作手段は、当該所定の強調演出に対応した演出を実行可能であり、当該第1特定報知に対応した演出の実行を制限可能であり、

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、前記所定の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、前記第 2 特定報知に関する報知音を共通にす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。

10

【背景技術】

【0002】

従来、特別図柄抽選を行って、大当た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】

20

【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。

30

【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（大当たり遊技）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、

40

前記遊技演出を表示可能とする表示手段（70）と、

遊技者に操作される操作手段（16）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、

前記表示手段において、前記操作手段の操作を促す操作演出（ボタン画像等）の表示および当該操作演出を強調する所定の強調演出（ボタン画像強調演出）の実行が可能であり、

遊技方法を報知する第1特定報知（左打ち報知；図79）を実行可能であり、
演出効果に関する第2特定報知（音量/光量ゲージ表示等；図70等）を実行可能であり、

50

前記操作手段において、前記所定の強調演出に対応した演出（演出ボタンの発光/振動等）を実行可能であり、

前記所定の強調演出の実行中に前記第1特定報知が実行される場合、前記操作手段は、当該所定の強調演出に対応した演出を実行可能であり、当該第1特定報知に対応した演出の実行を制限可能であり、（図82、図83）

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（演出モード）にて前記表示演出を設定可能であり、（段落0220等）

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、前記所定の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、前記第2特定報知に関する報知音を共通にすることが可能である。（段落0580等）

10

【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

20

【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

30

【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

40

【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た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

50

【図 3 2】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 3 3】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 3 4】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 3 5】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 3 6】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 3 7】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 3 8】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 3 9】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 4 0】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 4 1】強調演出の具体例について説明するための図	10
【図 4 2】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 4 3】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 4 4】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 4 5】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 4 6】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 4 7】強調演出の具体例について説明するための図	
【図 4 8】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 4 9】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 5 0】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 5 1】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	20
【図 5 2】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 5 3】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 5 4】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 5 5】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 5 6】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 5 7】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 5 8】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 5 9】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 0】強調演出の特徴の例について示す図	30
【図 6 1】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 2】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 3】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 4】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 5】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 6】強調演出の特徴の例について示す図	
【図 6 7】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 6 8】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 6 9】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	40
【図 7 0】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 7 1】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 2】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 3】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 4】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 5】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 6】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 7】音量調整等に関する制御について説明するための図	
【図 7 8】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	50

【図 7 9】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 8 0】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 8 1】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 8 2】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 8 3】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 8 4】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 8 5】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 8 6】背景画像の制御の例について説明するための図
【図 8 7】背景画像の制御の例について説明するための図
【図 8 8】第 1 0 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 8 9】第 1 1 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】

【 0 0 1 0 】

(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。

【 0 0 1 1 】

[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 4 9 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。

【 0 0 1 2 】

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 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。

【 0 0 1 3 】

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 2 a の下部前面に飾り板 2 b 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。

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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 5 a 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 8 a（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 8 a を介して遊技領域 5 a 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 1 0 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 1 1 と、上皿 1 1 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 1 3 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 1 0 a（図 4 参照）が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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。

10

【 0 0 1 8 】

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。

20

【 0 0 1 9 】

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。

【 0 0 2 0 】

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。

30

【 0 0 2 1 】

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。

【 0 0 2 2 】

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。

40

【 0 0 2 3 】

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

い出される。また、特別遊技（大当たり遊技）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。

【 0 0 3 1 】

飾り枠 4 0 の下方であって第 1 始動口 4 5 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 4 6 が設けられている。可変始動部 4 6 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 4 8 と、開閉部材 4 8 の直下で上方に向けて開口する第 2 始動口 4 7（第 2 特別図柄の始動入賞領域）と、第 2 始動口 4 7 に入賞（入球）した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 4 7 a（図 4 参照）と、第 2 始動口開閉部材 4 8 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 4 7 を閉状態に変換すると共に、第 2 始動口開閉部材 4 8 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 4 7 を開状態に変換するための第 2 始動口開閉部 4 8 b（ソレノイド）が設けられている。そして、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して第 2 始動口スイッチ 4 7 a 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 9 5（図 3 参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿 1 1 に払い出される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定（抽選）を行うための権利が付与される。

10

【 0 0 3 2 】

飾り枠 4 0 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 4 4（普通図柄始動領域）が設けられており、ゲート 4 4 を通過した遊技球がゲートスイッチ 4 4 a で検出されると、賞球は付与されないが、第 2 始動口 4 7 を開放するための普通図柄抽選が実行される。

20

【 0 0 3 3 】

ゲート 4 4 の下方には、所定条件の成立（大当たり判定で大当た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 4 9（第 1 可変入賞装置）が設けられている。

【 0 0 3 4 】

第 1 可変入賞部 4 9 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 5 1 と、開閉部材 5 1 の直下で上方に向けて開口する第 1 大入賞口 5 0（入賞領域）と、第 1 大入賞口 5 0 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 5 0 a と、開閉部材 5 1 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 5 0 を閉状態に変化させると共に、開閉部材 5 1 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 5 0 を開状態に変化させるための第 1 大入賞口開閉部 5 1 b（図 4 参照）が設けられている。そして、大当たり遊技中に開閉部材 5 1 が後方に移動して第 1 大入賞口 5 0 が閉状態から開状態に変化されると、開閉部材 5 1 の上面を流下していた遊技球や第 1 大入賞口 5 0 に到達した遊技球が第 1 大入賞口 5 0 に遊技球が入賞して第 1 大入賞口スイッチ 5 0 a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 1 0 個）の遊技球が払出装置 9 5（図 3 参照）から賞球として上皿 1 1 に払い出される。

30

【 0 0 3 5 】

第 1 可変入賞部 4 9 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 2 2 0、開閉部材 2 2 1、案内部材 2 2 2 及び排出口 2 2 3 が設けられる。案内部材 2 2 0 及び案内部材 2 2 2 は固定されている一方で、開閉部材 2 2 1 は特定領域開閉部 1 5 0（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 2 2 1 の直下には特定領域 2 2 4 が設けられており、特定領域 2 2 4 を通過する遊技球は特定領域スイッチ 1 5 1（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 2 2 4 に「V」のマークが描かれている。開閉部材 2 2 1 が前方に向けて移動した閉状態の場合、第 1 大入賞口 5 0 に入賞して第 1 大入賞口スイッチ 5 0 a（図 2 に図示なし）に検出された遊技球は、案内部材 2 2 0、開閉部材 2 2 1 及び案内部材 2 2 2 によって流下して、特定領域 2 2 4 を通過することなく排出口 2

40

50

2 3 に入る。一方、開閉部材 2 2 1 が後方に向けて移動した開状態の場合、第 1 大入賞口 5 0 に入賞して第 1 大入賞口スイッチ 5 0 a (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 2 2 4 を通過してから排出口 2 2 3 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 5 1 及び開閉部材 2 2 1 が開放されて遊技球が特定領域 2 2 4 を通過可能となる。そして、小当り遊技中に特定領域 2 2 4 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。

【 0 0 3 6 】

第 1 可変入賞部 4 9 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 5 5 が設けられている。

10

【 0 0 3 7 】

第 2 可変入賞部 5 5 (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 5 7 と、開閉部材 5 7 の直下で上方に向けて開口する第 2 大入賞口 5 6 (入賞領域) と、第 2 大入賞口 5 6 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 5 6 a と、開閉部材 5 7 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 5 6 を閉状態に変換すると共に、開閉部材 5 7 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 5 6 を開状態に変化させるための第 2 大入賞口開閉部 5 7 b (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 5 7 が後方に移動して第 2 大入賞口 5 6 が閉状態から開状態に変化すると、開閉部材 5 7 の上面を流下していた遊技球や第 2 大入賞口 5 6 に到達した遊技球が第 2 大入賞口 5 6 に入賞して第 2 大入賞口スイッチ 5 6 a で検出され、所定個数の遊技球 (例えば 1 0 個) の遊技球が払出装置 9 5 (図 3 参照) から賞球として上皿 1 1 に払い出される。

20

【 0 0 3 8 】

なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠 4 0 の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置 4 1 に流入してからステージ部 4 2 を介して流下し、飾り枠 4 0 の下方に設けられる 3 つの普通入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5 の何れかに入賞するか、アウト口 3 9 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 4 4、普通入賞口 4 3、第 1 可変入賞部 4 9 (第 1 大入賞口 5 0) 及び第 2 可変入賞部 5 5 (第 2 大入賞口 5 6) 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 9 1 a 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 4 3、可変始動部 4 6 (第 2 始動口 4 7)、第 1 可変入賞部 4 9 (第 1 大入賞口 5 0)、第 2 可変入賞部 5 5 (第 2 大入賞口 5 6) の何れかに入賞するか、アウト口 3 9 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 4 3、第 1 始動口 4 5 に入賞することはない。

30

【 0 0 3 9 】

遊技盤 5 の裏側には、普通入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、第 1 大入賞口 5 0 及び第 2 大入賞口 5 6 に入賞した遊技球、及び、アウト口 3 9 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。

40

【 0 0 4 0 】

遊技領域 5 a の外側には、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1 及び普通図柄表示器 6 2 からなる図柄表示装置と、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 及び普通図柄保留表示器 6 5 からなる保留表示装置と、ラウンド数表示器 6 6 と、右打ち表示器 6 7 と、状態確認表示器 6 8 とからなるメイン情報表示器 5 9 が設けられている。このメイン情報表示器 5 9 については、基本的には L E D 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。

50

【 0 0 4 1 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第 1 特別図柄の大当たり判定の結果（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 6 1 は、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第 2 特別図柄の大当たり判定の結果（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 6 2 は、ゲート 4 4 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。大当たり判定とは、第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）したときに判定情報（大当たり判定用乱数値、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た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 4 5 への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第 1 特別図柄表示器 6 0 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 4 7 への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、第 2 特別図柄表示器 6 1 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。

10

【 0 0 4 2 】

普通図柄表示器 6 2 は、普通図柄の変動表示において L E D 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 L E D が点灯する。

20

【 0 0 4 3 】

なお、第 1 特別図柄表示器 6 0 及び / 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 は、7 セグメントの L E D 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。

【 0 0 4 4 】

第 1 特別図柄保留表示器 6 3 は、第 1 始動口 4 5 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（U 1）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 6 4 は、第 2 始動口 4 7 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（U 2）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 6 5 は、ゲート 4 4 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。

30

【 0 0 4 5 】

ラウンド数表示器 6 6 は、大当たり状態（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、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様で L E D の点灯を開始し、大当たり遊技中は L E D の点灯を継続し、大当たり遊技の終了時に L E D を消灯する。例えば、ラウンド数が 4 回の大当たり遊技であれば、最も左の L E D のみが点灯し、ラウンド数が 1 0 回の大当たり遊技であれば、全ての L E D が点灯する。

40

【 0 0 4 6 】

右打ち表示器 6 7 は、大当た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、大当たり遊技中や時短遊技状態中等に L E D が点灯する。

【 0 0 4 7 】

50

状態確認表示器 6 8 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 L E D 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 L E D を消灯する。このように、状態確認表示器 6 8 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 6 8 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。

【 0 0 4 8 】

遊技領域 5 a の内側には、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6、サブ右打ち表示器 8 7 からなるサブ情報表示器 8 0 が設けられている。サブ情報表示器 8 0 は、基本的には L E D 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 8 0 には、上記した状態確認表示器 6 8 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。

【 0 0 4 9 】

サブ第 1 変動表示器 8 1 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 8 2 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 L E D 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 L E D 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 8 1 やサブ第 2 変動表示器 8 2 で特別図柄の大当た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、大当たりの場合には L E D が点灯し、ハズレの場合には L E D が消灯するようにするとよい。

【 0 0 5 0 】

サブ第 1 保留表示器 8 3 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 8 4 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 L E D 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 L E D が消灯し、保留数が「1」のときに左側の L E D が点灯すると共に右側の L E D が消灯し、保留数が「2」のときに左右の L E D が点灯し、保留数が「3」のときに左側の L E D が点滅すると共に右側の L E D が点灯し、保留数が「4」のときに左右の L E D が点滅する。

【 0 0 5 1 】

サブ普図変動表示器 8 5 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 L E D 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 L E D 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た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 8 5 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。

【 0 0 5 2 】

サブ普図保留表示器 8 6 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 L E D 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 L E D が消灯し、普図保留数が「1」のときに左側の L E D が点灯すると共に右側の L E D が消灯し、普図保留数が「2」のときに左側の L E D が点滅すると共に右側の L E D が点灯し、普図保留数が「4」のときに左右の L E D が点滅する。

【 0 0 5 3 】

サブ右打ち表示器 8 7 は、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射すること（所

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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95、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装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】

30

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。

40

【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】

50

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。CPU 101 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。ROM 102 には、CPU 101 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。RAM 103 は、CPU 101 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（大当たり抽選）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（大当たり又は小当たりの当選）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たりに当選した場合、第 1 可変入賞部 49（小当た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、大当たりを発生させる。

【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。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 8 】

メイン制御部 1 0 0 は、第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、大入賞口（第 1 大入賞口 5 0、第 2 大入賞口 5 6）、および普通入賞口 4 3 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 3 0 0 に対して指示する。なお、メイン制御部 1 0 0 は、ゲート 4 4 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 3 0 0 に指示しない。払出制御部 3 0 0 がメイン制御部 1 0 0 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 3 0 0 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 1 0 0 へ送られる。そして、メイン制御部 1 0 0 は、払出制御部 3 0 0 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。

10

【 0 0 6 9 】

メイン制御部 1 0 0 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、大当た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 1 0 0 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 1 0 0 は、遊技店の店員等の操作に応じて、R A M 1 0 3 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 1 0 0 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 1 0 0 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。

20

【 0 0 7 0 】

上述した機能を実現するために、メイン制御部 1 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 4 5 a、第 2 始動口スイッチ 4 7 a、第 2 始動口開閉部 4 8 b、ゲートスイッチ 4 4 a、第 1 大入賞口スイッチ 5 0 a、第 2 大入賞口スイッチ 5 6 a、第 1 大入賞口開閉部 5 1 b、第 2 大入賞口開閉部 5 7 b、特定領域スイッチ 1 5 1、特定領域開閉部 1 5 0、普通入賞口スイッチ 4 3 a、メイン情報表示器 5 9（図 1 参照）、情報表示器 1 1 3、R W M クリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースwitch 1 1 2 a、遊技情報出力端子板 9 0 が接続されている。

【 0 0 7 1 】

第 1 始動口スイッチ 4 5 a は、第 1 始動口 4 5 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 2 始動口スイッチ 4 7 a は、第 2 始動口 4 7 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 2 始動口開閉部 4 8 b は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、可変始動部 4 6 の開閉部材 4 8 を開閉する。ゲートスイッチ 4 4 a は、ゲート 4 4 を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 1 大入賞口スイッチ 5 0 a は、第 1 大入賞口 5 0 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 1 大入賞口開閉部 5 1 b は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、第 1 大入賞口 5 0 を開閉する。第 2 大入賞口スイッチ 5 6 a は、第 2 大入賞口 5 6 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 2 大入賞口開閉部 5 7 b は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、第 2 大入賞口 5 6 を開閉する。特定領域スイッチ 1 5 1 は、特定領域 2 2 4（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 1 0 0 へ送る。特定領域開閉部 1 5 0 は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、特定領域 2 2 4（開閉部材 2 2 1）を開閉する。普通入賞口スイッチ 4 3 a は、普通入賞口 4 3 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。メイン情報表示器 5 9 は、メイン制御部 1 0 0 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、大当たり遊技のラウンド数等を表示（報知）する。情報表示器 1 1 3 は、メイン制御部 1 0 0 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。R W M クリアスイッチ 1 1 3 a は、遊技店の店員等の操作に応じて、R A M 1 0 3 の記憶内容をクリアす

30

40

50

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、CPU 201、ROM 202、および RAM 203 を備えている。CPU 201 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。ROM 202 は、CPU 201 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。RAM 203 は、CPU 201 の作業用メモリ等として用いられる。

10

【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】

20

払出制御部 300 は、CPU 301、ROM 302、および RAM 303 を備えている。CPU 301 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ROM 302 は、CPU 301 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。RAM 303 は、CPU 301 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】

30

演出制御部 400 は、CPU 401、ROM 402、RAM 403、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。CPU 401 は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM 402 は、CPU 401 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。RAM 403 は、CPU 401 の作業用メモリ等として用いられる。RTC 404 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。

40

【0078】

画像音響制御部 500 は、CPU 501、ROM 502、RAM 503 を備えている。CPU 501 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。ROM 502 は、CPU 501 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。RAM 503 は、CPU 501 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

50

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 ROM 502 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 ROM 502 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 CPU 501 は、ROM 502 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、CPU 501 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、CPU 501 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、CPU 501 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。

10

【0080】

ランプ制御部 600 は、CPU 601、ROM 602、および RAM 603 を備えている。CPU 601 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。ROM 602 は、CPU 601 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。RAM 603 は、CPU 601 の作業用メモリ等として用いられる。

20

【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 ROM 602 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。CPU 601 は、ROM 602 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、CPU 601 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、ROM 602 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。CPU 601 は、ROM 602 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、CPU 601 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。

30

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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ボ状態よりも高確率（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。

30

【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、大当たり遊技中は通常遊技状態で制御されることになるが、大当たり遊技が実行されているので、大当たり遊技中は「大当たり遊技状態」で制御されていると考えてもよい。

40

【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（二）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（二）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

50

回に達したことが挙げられる。例えば、RAM 103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RAM 103の記憶情報（特別図柄抽選の実行回数や大当たり回数等の情報）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（二）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、大当たり遊技を経て移行する場合における上限回数よりも、大当た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、長く大当た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、大当たり遊技を経て「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 S 9 0 2 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 へのアクセスが可能となり、処理はステップ S 9 0 3 に移る。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 9 0 3 において、C P U 1 0 1 は、R A M クリアスイッチ 1 1 1 a が「O N」であるか否かを判定する。ステップ S 9 0 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 0 7 に移る。

【 0 1 0 1 】

ステップ S 9 0 4 において、C P U 1 0 1 は、R A M クリアを行う。ここで、R A M 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、R A M 1 0 3 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 S 9 0 5 に移る。

10

【 0 1 0 2 】

ステップ S 9 0 5 において、C P U 1 0 1 は、R A M クリア時の作業領域を設定し、処理はステップ S 9 0 6 に移る。

【 0 1 0 3 】

ステップ S 9 0 6 において、C P U 1 0 1 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 4 0 0 や払出制御部 3 0 0 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 S 9 1 0 に移る。

【 0 1 0 4 】

20

ステップ S 9 0 7 において、C P U 1 0 1 は、バックアップフラグが「O N」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 S 9 0 7 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 0 8 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移る。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 9 0 8 において、C P U 1 0 1 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 S 9 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移る。

30

【 0 1 0 6 】

ステップ S 9 0 9 において、C P U 1 0 1 は、後述する復旧処理（図 8 参照）を実行し、処理はステップ S 9 1 0 に移る。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 9 1 0 において、C P U 1 0 1 は、内蔵されている C T C（タイマカウンタ）の周期（4 m s）を設定する。なお、C P U 1 0 1 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 S 9 1 1 に移る。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 9 1 1 において、C P U 1 0 1 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 S 9 1 2 に移る。

40

【 0 1 0 9 】

ステップ S 9 1 2 において、C P U 1 0 1 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 S 9 1 3 に移る。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 9 1 3 において、C P U 1 0 1 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 S 9 1 4 に移る。ここで、初期値乱数とは、後述するタイマ割込処理（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 C T C

50

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。

10

【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Ｓ９１１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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

作業領域を設定し、処理はステップ S 9 0 9 2 に移る。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 9 0 9 2 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 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 4 0 0 に対して送信する。このように、CPU 1 0 1 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 4 0 0 へ送信する。このステップ S 9 0 9 2 の処理により、演出制御部 4 0 0 は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 9 0 9 3 において、CPU 1 0 1 は、周辺部の設定を行い、処理はステップ S 9 0 9 4 に移る。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 9 0 9 4 において、CPU 1 0 1 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 S 9 1 0 に移る）。

【 0 1 2 3 】

[メイン制御部のタイマ割り込み処理]

次に、メイン制御部 1 0 0 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 1 0 0 によって行われるタイマ割込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 1 0 0 において行われるタイマ割込処理について説明する。メイン制御部 1 0 0 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 1 0 0 で行われる処理は、ROM 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【 0 1 2 4 】

まず、ステップ S 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 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 1 1 のステップ S 4 0 7 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 1 1 のステップ S 4 0 8 の処理で使用される。ステップ S 1 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 S 2 の始動口スイッチ（SW）処理やステップ S 3 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 S 4 の特別図柄処理やステップ S 5 の普通図柄処理で使用される。なお、このステップ S 1 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 2 9 9）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 S 1 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。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

次に、ステップ S 2 において、CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 4 5 a 及び第 2 始動口スイッチ 4 7 a の状態を監視し、第 1 始動口 4 5 又は第 2 始動口 4 7 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 U 1 や第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 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 1 0 を参照して後に詳述する。

【 0 1 2 6 】

次に、ステップ S 3 において、CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 4 4 a の状態を監視し、ゲート 4 4 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 S 5 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。

10

【 0 1 2 7 】

次に、ステップ S 4 において、CPU 1 0 1 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 6 0 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 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 4 0 0 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 1 1 を参照して後に詳述する。

【 0 1 2 8 】

次に、ステップ S 5 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 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、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 6 2 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、CPU 1 0 1 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 1 0 秒に設定し、時短状態では例えば 0 . 5 秒に短縮する。また、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 6 2 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 / 1 0 ）に設定し、時短状態では高確率（例えば 0 / 1 0 ）に上昇させる。

20

【 0 1 2 9 】

次に、ステップ S 6 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 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（大当たりした場合）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 5 1 b、第 2 大入賞口開閉部 5 7 b ）を制御して大入賞口（第 1 大入賞口 5 0、第 2 大入賞口 5 6 ）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、CPU 1 0 1 は、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出および小当たり遊技中に実行される小当たり遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部 4 0 0 に対して送信する。この処理によって、大当たり遊技（特別遊技）および小当たり遊技が進行され、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 1 6 ~ 図 1 8 を参照して後に詳述する。

30

【 0 1 3 0 】

次に、ステップ S 7 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 5 の普通図柄処理によって普通図柄表示器 6 2 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 4 6 を作動させる第 2 始動口開閉処理を実行する。その際、CPU 1 0 1 は、非時短状態では可変始動部 4 6 を極短期間（例えば 0 . 1 0 秒間を 1 回）開放制御し、時短状態では可変始動部 4 6 を長期間（例えば 0 . 9 0 秒間を 2 回）開放制御する。なお、可変始動部 4 6 が開状態に制御されることによって第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞可能な状態となり、第 2 始動口 4 7 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。

40

【 0 1 3 1 】

次に、ステップ S 8 において、CPU 1 0 1 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。

【 0 1 3 2 】

50

次に、ステップS 9において、CPU 101は、ステップS 2の始動口スイッチ処理、ステップS 4の特別図柄処理、ステップS 6の大入賞口処理、ステップS 8の賞球処理等でRAM 103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、CPU 101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RAM 103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S 2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S 2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S 201において、メイン制御部100のCPU 101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S 201での判定がYESの場合、処理はステップS 202に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 207に移る。

【0135】

ステップS 202において、CPU 101は、ROM 102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、RAM 103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S 202での判定がYESの場合、処理はステップS 203に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 207に移る。

【0136】

ステップS 203において、CPU 101は、RAM 103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、CPU 101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RAM 103にセットする。この入賞コマンドは、図9のステップS 9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S 204に移る。

【0137】

ステップS 204において、CPU 101は、第1特別図柄抽選等を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S 205に移る。

【0138】

ステップS 205において、CPU 101は、事前判定処理を行い、ステップS 204で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順でRAM 103に格納する。具体的には、CPU 101は、直近のステップS 204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ROM 102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S 407及びS 408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S 205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RAM 103に格納する。なお、後述する図11のステップS 406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、RAM 103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

10

20

30

40

50

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）が含まれている。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。

10

【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。

20

【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】

30

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RAM

40

50

103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）が含まれている。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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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たりであるかハズレであるかを判定する大当た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たり乱数が、ROM102に記憶されている大当た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、大当たり、小当たり（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たり乱数が、ROM102に記憶されている大当た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た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たりは、第2特別図柄抽選にのみ設けられており、小当た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たりであると判定した場合、この判定に使用した大当たり乱数と共に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、今回の大当たりの種類を判定する。なお、本実施形態では、一例として、大当たり遊技後に時短遊技状態に設定される時短大当たりと、大当たり遊技後に通常遊技状態に設定される通常大当たりとがある。また、本実施形態では、第1特別図柄抽選には時短大当たりが50%通常大当たりが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たりが100%で当てられている。また、時短大当たりの大当たり遊技の実行後に設定される時短遊技状態は、（次の大当た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、大当たりしたこと又は小当たりしたこと、及び、大当たりした場合には大当たりの種類を表す大当たり図柄の情報等を、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 1 3 は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップ S 4 0 7 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。

【 0 1 5 7 】

[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 1 2 を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップ S 4 0 7 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。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 4 0 8 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で第 1 特別図柄抽選の結果が大当た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、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数（0 ~ 2 9 9 のうちの何れか 1 つ）が、HT 1 - 1 の「大当たり」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、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出された変動パターン乱数が「9 2」である場合、HT 1 - 1 の「大当たり」の部分の変動パターン「2」に割り振られた乱数値「2 0 ~ 2 9 9」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、HT 1 - 1 に示すように、「大当たり」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）「1 5 秒」、「6 0 秒」、「9 0 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「SP SP 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た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たりするタイプであり、「SP SP 当り」はリーチ成立して最終的に SP SP リーチに発展した後に大当たりするタイプである。

【 0 1 5 9 】

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た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 7 7 7 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た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ーが敵キャラクターと戦う動画の演出である。また、SP SP リーチ（SP SP 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 リーチよりも大当た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ーが敵のボスキャラクターと戦う動画の演出である。

【 0 1 6 0 】

また、ステップ S 4 0 8 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で第 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（U 1）、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。

【 0 1 6 1 】

具体的には、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選の保留数が「0」である場合、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出されたリーチ乱数（0 ~ 9 9 のうちの何れか 1 つ）が HT 1 - 1 の「ハズレ」の保留数「0」の部分のリーチ乱数値範囲「0 ~ 7 9」に含まれるのかリーチ乱数値範囲「8 0 ~ 9 9」に含まれるのかを判定する。

【 0 1 6 2 】

10

20

30

40

50

そして、CPU 101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、HT 1-1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、CPU 101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の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM 103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、HT 1-1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、CPU 101は、ステップS407の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM 103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、HT 1-1に示すように、HT 1-1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、CPU 101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、HT 1-1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、CPU 101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、CPU 101は、図12を用いて説明した変動パターン決定の処理ではHT 1-1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HT 1-2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HT 1-2は、図12に示したHT 1-1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、小当た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の大当たり判定処理で小当たりしたと判定した場合、ステップS408においてCPU 101は、この大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM 103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、HT 1-2の「小当たり」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、CPU 101は、ステップS407の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM 103から読み出された変動パターン乱数が「2」である場合、HT 1-2の「小当たり」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、HT 1-2に示すように、「小当たり」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」、「6

0 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 S 407 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 S 408 において、CPU 101 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、CPU 101 は、図 12 を用いて説明した変動パターン決定の処理では HT 1 - 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 HT 2 - 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 HT 1 - 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 HT 2 - 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。

10

【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 S 407 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 S 408 において、CPU 101 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、CPU 101 は、図 13 を用いて説明した変動パターン決定の処理では HT 1 - 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 HT 2 - 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、HT 2 - 2 は、図 13 に示した HT 1 - 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。

20

30

【0168】

以上のようにしてステップ S 408 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 RAM 103 にセットされる。その後、処理はステップ S 409 に移る。

【0169】

ステップ S 409 において、CPU 101 は、ステップ S 407 の大当た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 S 408 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、RAM 103 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、CPU 101 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 RAM 103 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 S 9 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 S 410 に移る。

40

【0170】

ステップ S 410 において、CPU 101 は、ステップ S 409 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

50

S 4 1 1 に移る。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 4 1 1 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 1 0 における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップ S 4 0 8 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 S 4 1 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 4 1 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 9 のステップ S 5 (普通図柄処理) に移る。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 4 1 2 において、C P U 1 0 1 は、画像表示部 (7 0 、 7 1) 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 R A M 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S 4 1 3 に移る。なお、ステップ S 4 1 2 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 S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。

10

【 0 1 7 3 】

ステップ S 4 1 3 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 1 0 の処理で開始した第 1 特別図柄表示器 6 0 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 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 6 0 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 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 S 4 1 4 に移る。

【 0 1 7 4 】

20

ステップ S 4 1 4 において、C P U 1 0 1 は、停止中処理を実行する。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、R A M 1 0 3 に記憶されている情報 (例えばフラグによる情報) を大当たり遊技中であることを示すものに変更し、大当たり遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドを R A M 1 0 3 にセットする。また、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で小当たりしたと判定した場合、R A M 1 0 3 に記憶されている情報 (例えばフラグによる情報) を小当たり遊技中であることを示すものに変更し、小当たり遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドを R A M 1 0 3 にセットする。なお、大当たり遊技および小当たり遊技のオープニングコマンドは、ステップ S 4 1 3 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 S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、大当たり遊技演出又は小当たり遊技演出が開始される。

30

【 0 1 7 5 】

ステップ S 4 1 5 において、C P U 1 0 1 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 S 4 1 6 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 S 4 1 5 での判定が Y E S の場合、処理は図 9 のステップ S 5 (普通図柄処理) に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 4 1 6 に移る。

40

【 0 1 7 6 】

ステップ S 4 1 6 において、C P U 1 0 1 は、客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを R A M 1 0 3 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 S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 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 9 0 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 (7 0 、 7 1) 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 S P 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 S 5 (普通図柄処理) に移る。

50

【 0 1 7 7 】

[大入賞口処理]

図 1 6 ~ 図 1 8 は、図 9 のステップ S 6 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 S 6 における大入賞口処理について、図 1 6 ~ 図 1 8 を参照して説明する。

【 0 1 7 8 】

まず、ステップ S 6 0 1 において、メイン制御部 1 0 0 の C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S 6 0 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 7 のステップ S 6 5 1 に移る。

10

【 0 1 7 9 】

ステップ S 6 0 2 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S 6 0 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 0 6 に移る。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 6 0 3 において、C P U 1 0 1 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 S 6 0 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 4 に移り、この判定が N O の場合、オープニングは終了していないので、処理は図 1 7 のステップ S 6 5 1 に移る。

20

【 0 1 8 1 】

ステップ S 6 0 4 において、C P U 1 0 1 は、第 1 大入賞口開閉部 5 1 b を制御して第 1 大入賞口 5 0 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 5 0 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 S 6 0 5 に移る。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 6 0 5 において、C P U 1 0 1 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 R A M 1 0 3 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 S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 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 S 6 0 7 に移る。

30

【 0 1 8 3 】

ステップ S 6 0 6 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S 6 0 6 での判定が Y E S の場合、ステップ S 6 1 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 0 7 に移る。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 6 0 7 において、C P U 1 0 1 は、第 1 大入賞口 5 0 （第 1 可変入賞部 4 9 ）の内部の特定領域 2 2 4 （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 S 6 0 4 で第 1 大入賞口 5 0 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 S 6 0 7 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 8 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 0 9 に移る。

40

【 0 1 8 5 】

ステップ S 6 0 8 において、C P U 1 0 1 は、特定領域開閉部 1 5 0 を制御して開閉部材 2 2 1 を開状態にして特定領域 2 2 4 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 S 6 0 9 に移る。

【 0 1 8 6 】

ステップ S 6 0 9 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 0 8 の処理で特定領域 2 2

50

4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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

． 5 秒が経過したことを条件として第 1 大入賞口 5 0 を閉塞する。その後、処理はステップ S 6 1 8 に移る。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 6 1 8 において、CPU 1 0 1 は、演出制御部 4 0 0 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、RAM 1 0 3 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 S 9（出力処理）によって演出制御部 4 0 0 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 2 2 4 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 2 2 4 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 4 0 0 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 S 6 1 9 に移る。

10

【 0 1 9 6 】

ステップ S 6 1 9 において、CPU 1 0 1 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 S 6 1 9 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 2 0 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 1 7 のステップ S 6 5 1 に移る。

20

【 0 1 9 7 】

ステップ S 6 2 0 において、CPU 1 0 1 は、小当り遊技を終了する。具体的には、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 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 S 6 2 1 に移る。

【 0 1 9 8 】

ステップ S 6 2 1 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 6 1 2 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 2 2 4 を遊技球が通過したか否かを判定する。ステップ S 6 2 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 2 2 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 1 7 のステップ S 6 5 1 に移る。

30

【 0 1 9 9 】

ステップ S 6 2 2 において、CPU 1 0 1 は、演出制御部 4 0 0 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、RAM 1 0 3 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 S 9（出力処理）によって演出制御部 4 0 0 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 2 2 4 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 1 7 のステップ S 6 5 1 に移る。

40

【 0 2 0 0 】

以上に説明したステップ S 6 0 1 ～ S 6 2 2 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 2 2 4 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。

【 0 2 0 1 】

図 1 7 のステップ S 6 5 1 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 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 S 6 5 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 6 5 2 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 9 のステップ S 7（第 2 始動口開閉処理）に移る。

50

【 0 2 0 2 】

ステップ S 6 5 2 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S 6 5 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 5 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 5 9 に移る。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 6 5 3 において、C P U 1 0 1 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 S 6 5 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 5 4 に移り、この判定が N O 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 S 7 (第 2 始動口開閉処理) に移る。

10

【 0 2 0 4 】

ステップ S 6 5 4 において、C P U 1 0 1 は、大当り遊技の全ラウンド数 R m a x と大当り遊技の第 2 大入賞口 5 6 の動作パターンとを設定し、その設定情報を R A M 1 0 3 にセットする。具体的には、C P U 1 0 1 は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量 (R m a x : 本実施形態では「 1 5 」) と大当り遊技中の第 2 大入賞口 5 6 の動作パターンを設定し、その設定情報を R A M 1 0 3 にセットする。ステップ S 6 5 4 の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数 R m a x 、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 S 6 5 5 に移る。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 6 0 5 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている第 2 大入賞口 5 6 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 S 6 5 6 に移る。

20

【 0 2 0 6 】

ステップ S 6 5 6 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S 6 5 7 に移る。

【 0 2 0 7 】

ステップ S 6 5 7 において、C P U 1 0 1 は、第 2 大入賞口開閉部 5 7 b を制御して第 2 大入賞口 5 6 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 5 6 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 S 6 5 8 に移る。

30

【 0 2 0 8 】

ステップ S 6 5 8 において、C P U 1 0 1 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 R A M 1 0 3 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 S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 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 S 6 5 4 で設定された全ラウンド数 R m a x を示す情報およびステップ S 6 5 6 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 S 6 6 2 に移る。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 6 5 9 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S 6 5 9 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 6 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 6 1 に移る。

40

【 0 2 1 0 】

ステップ S 6 6 0 において、C P U 1 0 1 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 5 6 が閉塞された時点から、ステップ S 6 5 4 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 S 6 6 0 での判定が Y E S 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 S 6 5 5 に移り、この判定が N O の場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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29.5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。

40

【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

50

のステップ S 6 6 9 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 9 のステップ S 7 (第 2 始動口開閉処理) に移る。

【 0 2 1 9 】

図 1 8 のステップ S 6 6 9 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大当た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 S 6 7 0 に移る。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 6 7 0 において、C P U 1 0 1 は、演出制御部 4 0 0 に対して大当た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、R A M 1 0 3 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 S 9 (出力処理) によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当たり図柄 (つまり、大当たりの種類) 及び大当た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 4 0 0 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 (大当たり遊技演出終了後) の演出を制御する。具体的には、時短大当たりを示す大当た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 4 0 0 は、当該エンディングコマンドに基づいて大当た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、通常大当たりを示す大当た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 4 0 0 は、当該エンディングコマンドに基づいて大当た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 S 6 7 1 に移る。

【 0 2 2 1 】

ステップ S 6 7 1 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 7 0 でエンディングコマンドを R A M 1 0 3 にセットした時点から図 1 7 のステップ S 6 5 4 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 S 6 7 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 7 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 7 のステップ S 7 (第 2 始動口開閉処理) に移る。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 6 7 2 において、C P U 1 0 1 は、実行していた大当たり遊技を終了する。具体的には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大当た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、大当たり遊技を終了する。その後、処理はステップ S 6 2 3 に移る。

【 0 2 2 3 】

ステップ S 6 7 3 において、C P U 1 0 1 は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、C P U 1 0 1 は、ステップ S 6 2 2 で大当たり遊技を終了した場合に、今回の大当たりの種類 (大当たり図柄) に応じて遊技状態を切り替える (つまり、可変始動部 4 6 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 S 7 (第 2 始動口開閉処理) に移る。

【 0 2 2 4 】

以上に説明したステップ S 6 5 1 ~ S 6 7 3 の処理によって、大当たり遊技が実行されることとなる。

【 0 2 2 5 】

[演出制御部によるタイマ割込み処理]

図 1 9 は、演出制御部 4 0 0 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 1 9 を参照して、演出制御部 4 0 0 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 4 0 0 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 1 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 1 9 以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部 4 0 0 で行われる処理は、R O M 4 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【 0 2 2 6 】

まず、ステップ S 1 1 において、演出制御部 4 0 0 の C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から図 9 のステップ S 9 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

10

20

30

40

50

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 5 0 0 及びランプ制御部 6 0 0 に実行指示するための各種コマンドを R A M 4 0 3 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 2 0 及び図 2 1 を参照して後に詳述する。

【 0 2 2 7 】

次に、ステップ S 1 1 - 1 において、C P U 4 0 1 は、遊技者等によって演出ボタン 1 6 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 5 0 0 及びランプ制御部 6 0 0 に実行指示するための各種コマンドを R A M 4 0 3 にセットする操作入力処理を実行する。

【 0 2 2 8 】

次に、ステップ S 1 2 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S 1 1 および S 1 1 - 1 の処理で R A M 4 0 3 にセットされた各種コマンドを画像音響制御部 5 0 0 及びランプ制御部 6 0 0 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 S 1 1 および S 1 1 - 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 5 0 0 及びランプ制御部 6 0 0 の実行制御により、画像表示部 (7 0 、 7 1) 、スピーカ 9 および盤ランプ 1 0 a 等で実行されることとなる。

【 0 2 2 9 】

なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、C P U 4 0 1 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 S 1 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、9 9) 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。

【 0 2 3 0 】

[コマンド受信処理]

図 2 0 および図 2 1 は、図 1 9 のステップ S 1 1 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 2 0 および図 2 1 を参照して、図 1 9 のステップ S 1 1 のコマンド受信処理について説明する。

【 0 2 3 1 】

まず、図 2 0 のステップ S 1 1 1 において、演出制御部 4 0 0 の C P U 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 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 1 0 のステップ S 2 0 6 及び S 2 1 2 参照) 。ステップ S 1 1 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 1 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 1 4 に移る。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 1 2 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S 1 1 1 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 5 0 0 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 S 1 1 5 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 5 0 0 への指示は、コマンドを R A M 4 0 3 にセットすることで行われる。また、C P U 4 0 1 は、第 1 保留数増加コマンドを受信した場合、R A M 4 0 3 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、R A M 4 0 3 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、C P U 4 0 1 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、R A M 4 0 3 に記憶する。その後、処理はステップ S 1 1 3 に移る。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 1 3 において、C P U 4 0 1 は、先読み予告演出設定処理を行う。具体的

10

20

30

40

50

には、CPU 401は、RAM 403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RAM 403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、CPU 401は、事前判定情報が、「大当たり」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、CPU 401は、事前判定情報が、大当たりに関わる「小当たり」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。

10

【0234】

なお、この先読み当選値は、事前判定情報が「大当たり」又は「小当たり」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、「大当たり」又は「小当たり」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、「大当たり」又は「小当たり」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、CPU 401は、この事前判定情報の条件（大当たり又は小当た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よう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たり（又は小当たり）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。

20

【0235】

ステップS114において、CPU 401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。

30

【0236】

ステップS115において、CPU 401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。

40

【0237】

具体的には、CPU 401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、CPU 401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、CPU 401は、設定情報に含まれる変動パターンが「3」である場合（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CPU 501は、指示された報知演出

50

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。

【 0 2 3 8 】

なお、この画像音響制御部 5 0 0 等への指示は、コマンドを R A M 4 0 3 にセットすることで行われる。また、C P U 4 0 1 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 R A M 4 0 3 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 R A M 4 0 3 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 1 0 0 の R A M 1 0 3 に記憶されている乱数セットの情報（メイン制御部 1 0 0 側の保留データ）の内容と、演出制御部 4 0 0 の R A M 4 0 3 に記憶されている保留データ（演出制御部 4 0 0 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 S 1 1 6 に移る。

10

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 1 6 において、C P U 4 0 1 は、図 1 1 のステップ S 4 1 2 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 S 1 1 6 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 1 7 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 2 1 のステップ S 1 1 8 に移る。

20

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 1 7 において、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 等に指示して、ステップ S 1 1 5 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 5 0 0 等への各指示は、コマンドを R A M 4 0 3 にセットすることで行われる。その後、処理は図 2 1 のステップ S 1 1 8 に移る。

【 0 2 4 1 】

図 2 1 のステップ S 1 1 8 において、C P U 4 0 1 は、図 1 1 のステップ S 4 1 4 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 S 1 1 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 1 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 2 0 に移る。

30

【 0 2 4 2 】

ステップ S 1 1 9 において、C P U 4 0 1 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、C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 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 5 0 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 S 1 2 0 に移る。

40

【 0 2 4 3 】

ステップ S 1 2 0 において、C P U 4 0 1 は、図 1 6 のステップ S 6 0 5 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 S 1 2 0 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 2 1 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 2 2 に移る。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 2 1 において、C P U 4 0 1 は、小当り遊技のラウンド演出開始指示を行

50

う。具体的には、CPU 401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、CPU 401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。

10

【0246】

ステップS123において、CPU 401は、と特定領域通過演出指示を行う。具体的には、CPU 401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、CPU 401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。

20

【0248】

ステップS125において、CPU 401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、CPU 401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）として実行してもよい。その後、処理はステップS126に移る。

30

【0249】

ステップS126において、CPU 401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、CPU 401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、CPU 401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。

40

【0251】

ステップS128において、CPU 401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

50

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。

10

【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等に対して、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。

20

【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として実行してもよい。その後、処理はS134に移る。

30

【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。

40

【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】

50

ステップ S 1 3 7 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S 1 3 6 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 5 0 0 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 1 9 のステップ S 1 2 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 5 0 0 の C P U 5 0 1 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、C P U 5 0 1 は、上記した停止演出を開始してから、所定時間（例えば 9 0 秒）が経過したときに、C P U 4 0 1 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 S P 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、C P U 5 0 1 は、ゲート 4 4 を遊技球が通過したことを示す情報や、普通入賞口 4 3 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。

10

【 0 2 6 1 】

[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 7 0 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。

【 0 2 6 2 】

20

[装飾図柄]

図 2 2 及び図 2 3 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（図柄の組み合わせ）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 D I について説明するための図である。

【 0 2 6 3 】

図 2 2 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 7 7 7 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 2 2 2 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。

30

【 0 2 6 4 】

図 2 3 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 2 3（1）に示すように数字 7 0 1 とキャラクタ（キャラ）3 0 2 が枠 7 0 0 で囲まれた表示態様（数字キャラ態様）と、図 2 3（2）に示すように数字 7 0 1 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 2 3（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、2 3（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。

40

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 7 0 0 に花等を模した装飾が追加されてもよいし、例えば枠 7 0 0 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 7 0 1 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、

50

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。

【 0 2 6 5 】

[報知演出の概要]

図 2 4 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 2 4 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 D I 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。

【 0 2 6 6 】

本実施形態では 3 つの装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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 D I 1 ~ D I 3 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 D I 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 2 4 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 R I 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 R I 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。

【 0 2 6 7 】

まず、図 2 4 (1) に示すように、メイン画像表示部 7 0 には、装飾図柄 D I (D I 1 ~ D I 3)、保留アイコン R I (R I 0 ~ R I 4)、ステージ S T (S T 0 ~ S T 4) が表示される。装飾図柄 D I は、3 つの (3 列の) 装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 から構成されてメイン画像表示部 7 0 に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄 D I 1 が表示され、右側に右装飾図柄 D I 2 が表示され、中央に中装飾図柄 D I 3 が表示される。この左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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。

【 0 2 6 8 】

次に、図 2 4 (2) に示すように、左装飾図柄 D I 1 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 2 4 (3) に示すように、右装飾図柄 D I 2 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 2 4 (4) に示すように、中装飾図柄 D I 3 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 D I 1 ~ D I 3 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 S T 0 上の保留アイコン R I (R I 0) が消去される。具体的には、装飾図柄 D I が、当り目となる特定の図柄パターン (典型的にはゾロ目「 7 7 7 」等) で揃うことで第 1 特別図柄抽選の結果が大当た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「 2 5 4 」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 2 4 (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 D I の変動表示が開始される。なお、図 2 4 以降の図では、装飾図柄 D I が上から下に変動している様子を矢印で表現している。

【 0 2 6 9 】

ここで、保留アイコン R I 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 7 0 には、保留アイコン R I がそれぞれ表示される位置となる複数のステージ S T 0 ~ S T 4 が表示される。図 2 4 (1) ~ (4) では、メイン画像表示部 7 0 の下部領域に左右方向にそれぞれ列設されたステージ S T 1 ~ S T 4 の上

10

20

30

40

50

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R I (R I 1 ~ R I 4) が表示されている。また、図24(1) ~ (4)では、ステージS T 0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R I 0が表示されている。このように、ステージS T 0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S T 0は保留消化アイコンのステージなので、他のステージR I 1 ~ R I 4とは異なる表示態様である。なお、ステージS T 0上の保留アイコン(保留消化アイコン)を、他のステージR I 1 ~ R I 4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S T 1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R I 1が表示される。また、ステージS T 1の左隣に配置されているステージS T 2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R I 2が表示される。また、ステージS T 2の左隣に配置されているステージS T 3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R I 3が表示される。また、ステージS T 3の左隣に配置されているステージS T 4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R I 4が表示される。

【0272】

ステージS T 0上に表示された保留アイコンR I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R I 1 ~ R I 4上にそれぞれ表示された保留アイコンR I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S T)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S T 1に表示されていた保留アイコンR I 1は、ステージS T 1からステージS T 0に移動し(つまり、第1保留が消化され)、ステージS T 2 ~ S T 4に表示されていた保留アイコンR I 2 ~ R I 4は、それぞれステージS T 1 ~ S T 3へ移動する。このように、保留アイコンR I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S Tを移動していく。なお、本実施形態では、ステージS Tの上方となる位置に保留アイコンR Iが表示されるものとしたが、ステージS Tが表示されずに、保留アイコンR I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R I 1がステージS T 1からステージS T 0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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

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

50

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 3 1 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。

【 0 2 7 8 】

次に、図 2 8（3）に示すように、左装飾図柄 D I 1、中装飾図柄 D I 3、右装飾図柄 D I 2 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。

【 0 2 7 9 】

図 3 1 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 3 1（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 3 1（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 3 1（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 7 0 2 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 3 1（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 3 0 5 の表示が開始されてから、図 3 1（4）に示すように、発光エフェクト 3 0 5 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 3 1（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 3 0 5 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 3 1（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 3 0 5 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 2 8（3）に示すように、変動開始強調演出として、例えば図 3 1（5）のタイミングで、変動開始強調演出特有の効果音「ゲン」がスピーカ 9 から音量 1 / 1 0 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 3 1 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 2 8（3）では、左装飾図柄 D I 1、中装飾図柄 D I 3、右装飾図柄 D I 2 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 D I 1、中装飾図柄 D I 3、右装飾図柄 D I 2 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 D I 1、中装飾図柄 D I 3、右装飾図柄 D I 2 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。

【 0 2 8 0 】

次に、図 2 8（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 D I 1 ~ D I 3 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。

【 0 2 8 1 】

次に、図 2 6（1）の t 2 において、図 2 9（1）に示すように、左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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 D I 1 ~ D I 3 が同時に仮停止される。

【 0 2 8 2 】

図 3 2 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 3 2（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 3 2（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 3 2（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 7 0 2 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 7 0 2 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 3 2（3）に示すように、キャラ動作等の実行中にキャラ 7 0 2 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 3 0 6 の表示が開始され、又、数字 7 0 1 が拡大して一回転する。その後、図 3 2（4）に示すように、キャラ動作中のキャラ 7 0 2 及び数字 7 0 1 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 to 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

10

20

30

40

50

、図 2 8 (1) ~ (4) の内容と同じである。

【 0 2 9 0 】

次に、図 3 1 (2) の t 2 において、図 3 3 (5) に示すように、左装飾図柄 D I 1 に対して仮停止を強調する仮停止強調演出 (図 3 2 参照) が実行されて、左装飾図柄 D I 1 が仮停止される。

【 0 2 9 1 】

次に、図 3 3 (6) に示すように、左装飾図柄 D I 1 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 D I 1 に揺動強調演出が実行される。

【 0 2 9 2 】

次に、リーチ煽り演出が実行される場合には、図 2 6 (2) の t 3 において、図 3 3 (7) に示すように、右装飾図柄 D I 2 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 5 7 等参照) が実行される。また、左装飾図柄 D I 1 の揺動強調演出も継続されている。

10

【 0 2 9 3 】

次に、図 2 6 (2) の t 4 において、図 3 3 (8) に示すように、リーチ成立しない右装飾図柄 D I 2 に対して仮停止を強調する仮停止強調演出 (図 3 2 参照) が実行されて、この右装飾図柄 D I 2 が仮停止される。また、左装飾図柄 D I 1 の揺動強調演出も継続されている。

なお、図 3 1 (7) のリーチ煽り演出が実行された場合には、右装飾図柄 D I 2 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。

20

【 0 2 9 4 】

ここで、リーチ煽り演出を実行しない場合には、図 3 3 (6) の次に図 3 3 (8) の演出に移る。

【 0 2 9 5 】

次に、図 3 3 (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 D I 1 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 D I 2 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。

30

【 0 2 9 6 】

(擬似連煽り演出が実行されない場合には) 次に、図 2 6 (2) の t 6 において、図 3 4 (4) に示すように、中装飾図柄 D I 3 に対して仮停止を強調する仮停止強調演出 (図 3 2 参照) が実行されて、この中装飾図柄 D I 3 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。

【 0 2 9 7 】

次に、図 3 4 (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。

40

【 0 2 9 8 】

次に、図 2 6 (2) の t 7 において、図 3 4 (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。

【 0 2 9 9 】

一方、擬似連煽り演出が実行される場合には、図 3 3 (6) から図 3 4 (1) に演出が移る。この場合、図 2 6 (2) の t 4 において、図 3 4 (1) に示すように、図 3 3 (8) と同様に、リーチ成立しない右装飾図柄 D I 2 に対して仮停止を強調する仮停止強調演出

50

出（図 3 2 参照）が実行されて、この右装飾図柄 D I 2 が仮停止される。また、左装飾図柄 D I 1 の揺動強調演出も継続されている。

【 0 3 0 0 】

次に、図 3 4（2）に示すように、図 3 3（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。

【 0 3 0 1 】

次に、図 2 6（2）の t 5 において、図 3 4（3）に示すように、中装飾図柄 D I 3 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 5 7 等参照）が実行される。

10

【 0 3 0 2 】

その後、既に説明したように、図 2 6（2）の t 6 において図 3 4（4）に示すように中装飾図柄 D I 3 が仮停止してから、図 3 4（5）に示すように左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が同期（同調）し、図 2 6（2）の t 7 において図 3 4（6）に示すように左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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 D I 3 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 2 9（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 3 3（5）（8）、図 3 4（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。

20

【 0 3 0 3 】

次に、図 3 5 ~ 図 3 7 を参照して、変動時間 1 2 . 0 0 秒の「常即ハズレ」の報知演出において（図 2 6（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。

【 0 3 0 4 】

まず、図 3 5（1）に示す報知演出開始前（変動開始前）の状態から、図 2 6（2）の t 1 において、図 3 5（2）に示すように、装飾図柄列の変動が開始される。次に、図 3 5（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 3 5（4）に示すように、左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 は変動表示（スクロール）される。図 3 5（1）~（4）の内容は、図 2 8（1）~（4）の内容と同じである。

30

【 0 3 0 5 】

次に、図 2 6（2）の t 2 において図 3 5（5）に示すように左装飾図柄が仮停止してから、図 3 5（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 2 6（2）の t 4 において図 3 5（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 3 5（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 3 5（5）~（8）の内容は、図 3 3（5）（6）（8）（9）の内容と同じである。

40

【 0 3 0 6 】

次に、図 2 6（2）の t 6 において、図 3 5（9）に示すように、中装飾図柄 D I 3 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 D I 1 ~ D I 3 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）で大当た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

50

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 3 2）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 D I 1 ~ D I 3 が全て青色の図柄（図 2 2 参照）で仮停止する必要がある。なお、図 3 5（9）において中装飾図柄 D I 3 が仮停止する際に、図 3 4（4）と同様の演出（中装飾図柄 D I 3 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 D I 3 を低速にして同色チャンス目（図 3 5 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 D I 3 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。

【 0 3 0 7 】

次に、図 2 6（2）の t 7 において、図 3 5（10）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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。

【 0 3 0 8 】

図 3 6 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 D I 1 ~ D I 3 が、青色の図柄（図 2 7 参照）で仮停止する青色チャンス目演出（図 3 6（1））と、緑色の図柄で仮停止する緑色チャンス目演出（図 3 6（2））と、赤色の図柄で仮停止する赤色チャンス目演出（図 3 6（3））とがある（図 2 2 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た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た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、大当た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。

【 0 3 0 9 】

一方、保留変化演出が実行される場合には、図 3 5（8）から図 3 7（1）に演出が移る。この場合、図 2 6（2）の t 6 において、図 3 7（1）に示すように、中装飾図柄 D I 3 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た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た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 3 7（1）では、先読み示唆対象である保留アイコン R I 2 が白色から大当た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 R I 2 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 R I 2 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。

【 0 3 1 0 】

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 3 8（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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

」(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たりする信頼度は、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。

10

【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】

20

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。

30

【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た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。

40

【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

50

うに、右装飾図柄D I 2 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D I 2 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、中装飾図柄が大当たりとなる図柄（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）大当たり停止煽り演出（及びこの演出を強調する大当た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D I 3 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D I 3 が再変動してから大当たりとなる図柄で仮停止して大当たりする復活当たり演出（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（例えば大当たりした場合の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、大当たりの場合には、図26（3）のt10において、図40（7）に示すように、中装飾図柄D I 3 が大当たりとなる図柄（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、大当たりの図柄（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される。

【 0 3 3 3 】

図 4 4 及び図 4 5 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 4 4 (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 3 1 1 (特有の発光エフェクト) が表示される。また、例えば図 4 5 (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 3 1 1 (特有の発光エフェクト) が表示される。

【 0 3 3 4 】

次に、図 4 0 (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 / 1 0) 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。

【 0 3 3 5 】

図 4 6 及び図 4 7 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 4 2 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 3 1 2 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、仮停止の状態では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、S P 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 4 7 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 D I 3 から発光エフェクト 3 1 2 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。

【 0 3 3 6 】

次に、図 2 6 (3) の t 1 1 において、図 4 0 (9) に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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。

【 0 3 3 7 】

[S P ハズレ / S P 当り (変動時間 6 0 . 0 0 秒) の報知演出]

図 2 7 (1) は、図 1 2 等 to 示す変動パターン番号 3 / 4 に対応する変動時間 6 0 . 0 0 秒の「S P ハズレ」 / 「S P 当り」の報知演出のタイムチャートである。図 4 8 ~ 図 5 1 は、図 2 7 (1) のタイムチャートで実行される変動時間 6 0 . 0 0 秒の「S P ハズレ」 / 「S P 当り」の報知演出の具体例を説明するための図である。

【 0 3 3 8 】

まず、図 2 7 (1) の t 1 ~ t 6 (正確には t 7 の前まで) において、図 4 8 (1) に示すように、図 3 8 (1) から図 3 9 (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。

【 0 3 3 9 】

次に、特定出目予告演出を実行する場合には、図 4 8 (2) ~ (5) に示すように、図 3 3 (5) (6) (8) (9) と同様の演出が実行されて、左装飾図柄 D I 1 が仮停止してから、リーチ成立しない図柄で右装飾図柄 D I 2 が仮停止して、左右の装飾図柄で同期

10

20

30

40

50

(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。

10

【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(赤発光)、効果音「クイーン」(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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 2 】

一方、大当りの場合には、図 2 7 (1) の t 1 4 において、図 5 0 (5) に示すように、S P リーチ背景において S P バトルに勝利した S P バトル勝利の画像を表示すると共に、S P リーチ背景等に対して S P 勝利強調演出を実行する。S P 勝利強調演出は、S P リーチの結果が大当り (S P バトル勝利) であることを強調する演出であり、例えば、S P 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 / 1 0) を出力する演出である (図 6 3 等参照)。

【 0 3 5 3 】

また、図 2 7 (1) の t 1 4 において、図 5 0 (5) に示すように、中装飾図柄 D I 3 が大当りとなる図柄で仮停止すると共に、中装飾図柄 D I 3 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 3 2) 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 D I 3 には、揺動強調演出が実行されない。なお、中装飾図柄 D I 3 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 D I 3 に揺動強調演出が実行される構成としてもよい。

10

【 0 3 5 4 】

次に、図 5 1 (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 2 3 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 4 4 、図 4 5 、図 6 1 等参照)。

20

【 0 3 5 5 】

次に、図 5 1 (7) に示すように、図 4 0 (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 4 6 、図 4 7 、図 6 1 等参照)。

【 0 3 5 6 】

次に、図 2 7 (1) の t 1 5 において、図 5 1 (8) に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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。

【 0 3 5 7 】

[S P S P ハズレ / S P S P 当り (変動時間 9 0 . 0 0 秒) の報知演出]

図 2 7 (2) は、図 1 2 等 to 示す変動パターン 1 / 2 に対応する変動時間 9 0 . 0 0 秒の「S P S P ハズレ」/「S P S P 当り」の報知演出のタイムチャートである。図 5 2 は、図 2 7 (2) のタイムチャートで実行される変動時間 9 0 . 0 0 秒の「S P S P ハズレ」/「S P S P 当り」の報知演出の具体例を説明するための図である。

30

【 0 3 5 8 】

まず、図 2 7 (2) の t 1 ~ t 1 3 において、図 5 2 (1) に示すように、図 2 7 (1) の t 1 ~ t 1 3 (図 4 8 (1) ~ 図 5 1 (1)) と同様に、変動開始から S P リーチ演出までの演出が実行される。

【 0 3 5 9 】

次に、カットイン予告演出を実行する場合には、図 2 7 (2) の t 1 4 において、図 5 2 (2) に示すように、S P リーチ演出を実行しながら、図 3 8 (5) と同様にカットイン予告演出等が実行される。図 5 2 (2) では赤カットイン予告演出等が実行されている。

40

【 0 3 6 0 】

図 5 2 (1) 又は (2) の次に、図 2 7 (2) の t 1 5 において、図 4 8 (3) に示すように S P S P リーチ演出に発展する。具体的は、S P S P リーチ演出専用の S P S P 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 S P S P バトル中の背景) を表示すると共に、S P S P リーチ演出に発展したことを強調する S P S P 発展強調演出が実行される。S P S P 発展強調演出は、S P S P 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「

50

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「ズブーン」(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たりとなる図柄で仮停止して大当たりする復活当たり演出(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(例えば大当たりした場合の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、大当たりの場合には、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たり(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が大当た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が大当た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 2 3 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 4 4、図 4 5、図 6 1 等参照）。なお、ゾロ目成立強調演出は、演出の場面（例えば、図 5 2（8）の場面と図 5 1（6）の場面）に応じて異なるものとしてもよい。

【0367】

次に、図 5 2（9）に示すように、左右中の装飾図柄について、図 5 1（7）と同様に、図柄確定示唆強調演出が実行される（図 4 6、図 4 7、図 6 1 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 5 2（9）の場面と図 5 1（7）の場面）に応じて異なるものとしてもよい。

【0368】

次に、図 2 7（2）の t 1 7 において、図 5 2（10）に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄 DI 1 ~ DI 3 は、元の大きさに縮小されると共に確定停止表示されて、大当たりが報知される。

【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 2 8 ~ 図 5 2 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 5 3 ~ 図 5 5 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、大当たりを示す組合せ（ゾロ目）で装飾図柄を仮停止して一旦大当た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たりを示す組合せ（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た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、大当た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、大当たりには、大当たり遊技後に通常遊技状態に設定される通常大当たりと、大当たり遊技後に時短遊技状態に設定されることで小当たりを経由して大当たり可能となる時短大当たりとがあり、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た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たりに当選したことが示唆される。

【0372】

図 5 3 及び図 5 4 は、通常大当たりが一旦示唆されてから時短大当たりに変化する場合（大当たりが昇格する場合）及び変化しない場合（大当た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 5 3 及び図 5 4 を用いて、通常大当たりが一旦示唆されてから時短大当たりに変化する場合（大当たりが昇格する場合）及び変化しない場合（大当た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 5 1（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 5 2（7）参照）した後に）、図 5 3（1）に示すように、図 5 1（6）及び図 5 2（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 5 3（2）に示すように、図 5 1（7）及び図 5 2（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。

【 0 3 7 5 】

次に、図 5 3 (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 / 1 0）を含む（図 6 5 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 2 3 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 7 3（図 1 参照）を画面 7 0 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。

10

【 0 3 7 6 】

次に、時短大当りに昇格しない場合には、図 5 3 (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 / 1 0）を含む（図 6 5 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 7 0 からみ出す（一部見切れる）まで拡大表示してもよい。

20

【 0 3 7 7 】

次に、図 5 3 (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 4 6、図 4 7、図 6 1 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 4 6 のキラ発光とは異なり、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。

30

【 0 3 7 8 】

次に、図 5 3 (6) に示すように、仮停止していた左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 は、元の大きさに縮小されると共に、図 5 1 (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。

【 0 3 7 9 】

一方、時短大当りに昇格する場合には、図 5 3 (3) から図 5 4 (1) に演出が移り、図 5 4 (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「ドドスーン」（音量 9 / 1 0）を含む（図 6 5 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 7 0 からみ出す（一部見切れる）まで拡大表示してもよい。

40

【 0 3 8 0 】

次に、図 5 4 (2) に示すように、図 5 3 (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。

【 0 3 8 1 】

次に、図 5 4 (3) に示すように、図 5 1 (6) と同様に演出が行われて、仮停止して

50

いた左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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。

【 0 3 8 2 】

図 5 5 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 5 5 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。

【 0 3 8 3 】

まず、S P リーチ演出で S P バトル勝利して装飾図柄がゾロ目で仮停止（図 5 1（5）参照）した後に（又は S P S P リーチ演出で S P S P バトル勝利して装飾図柄がゾロ目で仮停止（図 5 2（7）参照）した後に）、図 5 5（1）に示すように、図 5 3（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。

10

【 0 3 8 4 】

次に、図 5 5（2）に示すように、図 5 3（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。

【 0 3 8 5 】

次に、図 5 5（3）に示すように、図 5 3（3）と同様の演出が実行されて、再抽選演出が実行される。

【 0 3 8 6 】

20

次に、図 5 5（4）に示すように、図 5 4（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。

【 0 3 8 7 】

次に、図 5 5（5）に示すように、図 5 4（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。

【 0 3 8 8 】

次に、図 5 5（6）に示すように、図 5 4（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 D I 1 ~ D I 3 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。

30

【 0 3 8 9 】

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 5 3（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 5 4（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 5 3（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 5 5（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「S P 当り」及び「S P S P 当り」の演出パターン（図 1 2 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。

40

【 0 3 9 0 】

（第 3 実施形態）

以下では、図 5 6 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 4 0 0 を表示する実施形態である。

【 0 3 9 1 】

50

図 5 6 に示すように、特殊図柄 4 0 0 は、画面 7 0 の所定の位置（図 5 7 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 5 6 では、説明の便宜上、特殊図柄 4 0 0 の拡大図を描いている。

【 0 3 9 2 】

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。

10

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 R I 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 R I 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 R I 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。

【 0 3 9 3 】

左右中の数字図柄は、左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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 D I 1 ~ D I 3 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 D I 1 ~ D I 3 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。

20

【 0 3 9 4 】

以下に、図 5 6 を用いて、特殊図柄 4 0 0 について具体的に説明する。

図 5 6 (1) に示すように、報知演出の開始前の左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 の確定停止表示中の状態において、特殊図柄 4 0 0 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。

30

【 0 3 9 5 】

次に、図 5 6 (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 4 0 0 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。

【 0 3 9 6 】

次に、図 5 6 (3) に示すように、報知演出が終了して左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が確定停止表示すると同時に、特殊図柄 4 0 0 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 D I 1 ~ D I 3 と同じ数字で左右中の数字図柄が停止表示される。

40

【 0 3 9 7 】

ここで、演出効果を重視する左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 は、変動速度を変化させるが、特殊図柄 4 0 0 の左右中の数字図柄は、左右中の装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 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 4 0 0 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 D I 1 ~ D I 3 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 4 0 0 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

50

R I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D I １～D I ３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S P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D I １～D I ３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S P発展強調演出（図６３参照）やS P S P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、S P発展強調演出、S P S P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。

10

20

30

40

50

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。

10

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。

20

【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。

30

【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

40

50

タン 1 6 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。

【 0 4 0 4 】

図 6 7 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 6 7 (1) に示すように、ボタン画像 3 5 1 を強調するボタン画像強調演出が実行される（図 6 5 等参照）。具体的には、遊技者に演出ボタン 1 6 の操作を促すボタン画像 3 5 1 が表示される位置に、ボタン画像 3 5 1 を予め強調すると共にボタン画像 3 5 1 が表示されることを示唆する発光エフェクト 3 5 0 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。

【 0 4 0 5 】

次に、図 6 7 (2) に示すように、ボタン画像 3 5 1 が表示される。ここで、ボタン画像 3 5 1 は、発光エフェクト 3 5 0 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 3 5 1 と発光エフェクト 3 5 0 とは一瞬同時に表示される。ここで、発光エフェクト 3 5 0 は半透明（例えば透過度 5 0 % ）でありボタン画像 3 5 1 よりも大きいため、発光エフェクト 3 5 0 の奥側にボタン画像 3 5 1 が透けて見えることとなる。なお、表示されたボタン画像 3 5 1 には、ボタン画像 3 5 1 を強調する他の発光エフェクト（発光エフェクト 3 5 0 とは異なる発光エフェクト）が表示されてもよい。また、図 6 7 (2) に示すように、ボタン画像 3 5 1 の表示と共に（ボタン画像 3 5 1 の表示に連動して）、演出ボタン 1 6 を強調する演出ボタン強調演出が実行される（図 6 5 等参照）。演出ボタン強調演出は、演出ボタン 1 6 を強調する強調演出であり、演出ボタン 1 6 を発光させたり振動させたり突出（ボタン部分が例えば 5 c m 飛び出す突出）させたりする強調演出である。図 6 7 (2) では、演出ボタン 1 6 を発光および振動させている。なお、演出ボタン 1 6 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。

【 0 4 0 6 】

次に、図 6 7 (3) に示すように、操作有効期間内に演出ボタン 1 6 が押下（1 回押下）されると、これに応じてボタン画像 3 5 1 が消滅する（非表示とされる）際に、ボタン画像 3 5 1 を強調するボタン画像強調演出が実行され（図 6 5 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 3 5 1 が表示された位置に、ボタン画像 3 5 1 を強調する（ボタン画像 3 5 1 の消滅を強調する）発光エフェクト 3 5 2 が所定時間（例えば 0 . 7 秒）表示される。ここで、ボタン画像 3 5 1 は、発光エフェクト 3 5 2 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 3 5 1 と発光エフェクト 3 5 2 とは一瞬同時に表示される。ここで、発光エフェクト 3 5 2 は半透明（例えば透過度 5 0 % ）でありボタン画像 3 5 1 よりも大きいため、発光エフェクト 3 5 2 の奥側にボタン画像 3 5 1 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 3 5 1 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、大当たり信頼度が高いことを示唆する場合があってもよい。

【 0 4 0 7 】

次に、図 6 7 (4) に示すように、演出ボタン 1 6 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 6 7 (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 3 5 0 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。

【 0 4 0 8 】

次に、図 6 8 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 6 8 (1) に示すように、図 6 7 (1) と同様に、ボタン画像 3 5 1 を強調するボタン画像強調演出が実行される（図 6 5 等参照）。なお、ボタン画像強調演出の一部として特有

10

20

30

40

50

の効果音出力されてもよい。

【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。

10

【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することもできる。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。

20

【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。

30

【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。

40

【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3

50

5 1、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 6 8 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。

【0 4 1 4】

次に、図 6 9 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 6 9（1）に示すように、図 6 7（1）と同様に、ボタン画像 3 5 1 を強調するボタン画像強調演出が実行される（図 6 5 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出力されてもよい。

10

【0 4 1 5】

次に、図 6 9（2）に示すように、図 6 7（2）と同様の演出が行われ、ボタン画像 3 5 1 が表示される。但し、図 6 9（2）では、文字画像「長押し！」が表示されている。なお、表示されたボタン画像 3 5 1 には、ボタン画像 3 5 1 を強調する他の発光エフェクト（発光エフェクト 3 5 0 とは異なる発光エフェクト）が表示されてもよい。また、図 6 9（2）に示すように、図 6 7（2）と同様に、ボタン画像 3 5 1 の表示と共に（ボタン画像 3 5 1 の表示に連動して）、演出ボタン 1 6 を強調する演出ボタン強調演出が実行される（図 6 5 等参照）。なお、演出ボタン 1 6 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。

20

【0 4 1 6】

次に、図 6 9（3）に示すように、操作有効期間内に演出ボタン 1 6 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 3 5 1 を強調するボタン画像強調演出が実行される（図 6 5 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 1 6 が長押し操作されている期間、ボタン画像 3 5 1 が表示された位置にボタン画像 3 5 1 を強調する半透明の発光エフェクト 3 5 3（ボタン画像 3 5 1 よりも大きい発光エフェクト 3 5 3）が表示され、又、ボタン画像 3 5 1 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 6 9（3）に示すように、演出ボタン 1 6 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。

30

【0 4 1 7】

次に、図 6 9（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 3 5 1、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 6 9 に示したゲージ画像や文字画像（「長押し！」）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 6 8 ~ 図 6 9 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 3 5 0 等）の態様を、互いに異なるものとしてもよい。

40

【0 4 1 8】

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。

【0 4 1 9】

（第 5 実施形態）

以下では、図 7 0 ~ 図 7 7 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 7 0 に音量ゲージ及び光量

50

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 7 3、演出ボタン 1 6、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 7 0 およびサブ画像表示部 7 1 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 7 0 およびサブ画像表示部 7 1 の光量も調整できるものとしてもよい。

【 0 4 2 0 】

図 7 0 は、メイン画像表示部 7 0 に表示される音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 の一例を示す図である。

10

音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 は、十字キー 1 8（又は背面キー 1 7 0）の何れかのキーが押下されることで同時に両方が表示され、例えば十字キー 1 8 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 1 8 の上下キーの操作に紐づいて音量ゲージ 3 6 0 の表示 / 非表示が行われ、十字キー 1 8 の左右キーの操作に紐づいて光量ゲージ 3 6 1 の表示 / 非表示が行われてもよい。また、背面キー 1 7 0 の何れかのキーが押下された場合には、音量ゲージ 3 6 0 のみが表示される構成としてもよい。

【 0 4 2 1 】

図 7 0 に示すように、音量ゲージ 3 6 0 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 1 8 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 7 0 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 3 6 0 の目盛り表示および文字表示の最大値は「7」である。

20

また、図 7 0 に示すように、光量ゲージ 3 6 1 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 1 8 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 7 0 では、目盛り表示として 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 3 6 1 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 3 6 0 と光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 4 2 2 】

30

図 7 1 は、十字キー 1 8 を操作した場合の音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 の表示の一例を示す図である。図 7 1（1）に示すように、十字キー 1 8 の上キーを 1 回押下すると、音量ゲージ 3 6 0 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 7 1（2）に示すように、十字キー 1 8 の下キーを 1 回押下すると、音量ゲージ 3 6 0 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 7 1（3）に示すように、十字キー 1 8 の右キーを 1 回押下すると、光量ゲージ 3 6 1 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 7 1（4）に示すように、十字キー 1 8 の左キーを 1 回押下すると、光量ゲージ 3 6 1 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。

40

【 0 4 2 3 】

図 7 2 は、遊技盤の背面の背面キー 1 7 0 を遊技店の店員等が操作して音量ゲージ 3 6 0 の表示（及び最大音量）が変化する一例を示す図である。図 7 2（1）に示すように、背面キー 1 7 0 の音量がアップするキーを 1 回押下すると、音量ゲージ 3 6 0 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 7 2（2）に示すように、背面キー 1 7 0 の音量ダウンするキーを 1 回押下すると、音量ゲージ 3 6 0 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。

【 0 4 2 4 】

図 7 3 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

50

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。

10

【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）。

20

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 85 dB（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。

30

【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。

40

【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 CPU 501 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 S

50

3 0 0 に戻る。

【 0 4 3 2 】

ステップ S 3 0 1 において、C P U 5 0 1 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 5 7 ~ 図 6 6 に記載した強調演出のうちの所定の強調演出であり、図 7 4 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 Y E S の場合、処理はステップ S 3 0 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 3 0 0 に戻る。

【 0 4 3 3 】

ステップ S 3 0 2 において、C P U 5 0 1 は、ステップ S 3 0 1 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 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 に影響を与えるか否かを判定する。具体的には、C P U 5 0 1 は、この所定の強調演出の表示が音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 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 Y E S の場合、処理はステップ S 3 0 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 3 0 0 に戻る。

10

【 0 4 3 4 】

ステップ S 3 0 3 において、C P U 5 0 1 は、音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 を、ステップ S 3 0 1 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 3 1 0 ）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、C P U 5 0 1 は、移動先のスペースに応じて、音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 を縮小表示する場合もある。その後、処理はステップ S 3 0 0 に戻る。

20

【 0 4 3 5 】

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 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 に影響を与えることを制限して、音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 の視認性の低下を防ぐことができる。

【 0 4 3 6 】

図 7 6 は、メイン画像表示部 7 0 に表示された音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 4 3 7 】

まず、図 7 6 (1) に示すように、図 7 4 (1) と同様に、音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 が表示されている。

30

次に、図 7 6 (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 7 6 (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 7 6 (3) に示すように、リーチ成立強調演出の発光エフェクト 3 1 0 (図 7 4 (2) 参照) は実行を制限されて実行されない。

【 0 4 3 8 】

図 7 6 は、メイン画像表示部 7 0 に表示された音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 4 3 9 】

図 7 7 は、メイン画像表示部 7 0 に表示された音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 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。

40

【 0 4 4 0 】

まず、図 7 7 のステップ S 3 1 0 において、画像音響制御部 5 0 0 の C P U 5 0 1 は、音量ゲージ 3 6 0 及び光量ゲージ 3 6 1 の表示中であるか否かを判定する。この判定が Y E S の場合、処理はステップ S 3 1 1 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 3 1 0 に戻る。

【 0 4 4 1 】

ステップ S 3 1 1 において、C P U 5 0 1 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 5 7 ~ 図 6 6 に記載した強調演出のうちの所定の強調演出であり、図 7 7 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

50

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出力されてもよいし、常に同じ音階の操作音出力されてもよい。

【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。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 9 】

図 7 9 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 7 9 (1) に示すように左打ち報知の開始条件が成立すると、図 7 9 (2) に示すように左打ち報知を開始する。具体的には、画面 7 0 の中央等において、図 7 9 (2) に示すように左打ち報知画像 3 7 1 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 / 1 0) 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 4 4 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 4 3 が設けられている場合には、普通入賞口 4 3 に遊技球が所定数入賞したという条件でもよい。

10

【 0 4 5 0 】

次に、図 7 9 (3) に示すように左打ち報知の終了条件が成立すると、図 7 9 (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。

【 0 4 5 1 】

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。

20

また、十字キー 1 8 等进行操作しても (図 7 1、図 7 2 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 1 8 等进行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 2 0 秒) にゲート 4 4 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。

30

【 0 4 5 2 】

図 8 0 は、報知演出で実行可能な強調演出 (図 5 7 ~ 図 6 6 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 8 0 を参照して説明する。

【 0 4 5 3 】

まず、t 1 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、t 2 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、t 3 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、t 4 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、t 5 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、t 6 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、t 7 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、t 8 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、t 9 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。

40

【 0 4 5 4 】

図 8 1 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 5 7 ~ 図 6 6 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。

【 0 4 5 5 】

50

まず、図 8 1 のステップ S 3 2 0 において、画像音響制御部 5 0 0 の CPU 5 0 1 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 8 0 の t 3 等参照）。この判定が Y E S の場合、処理はステップ S 3 2 1 に移り、この判定が N O の場合、処理は再びステップ 3 2 0 に戻る。

【 0 4 5 6 】

ステップ S 3 2 1 において、CPU 5 0 1 は、強調演出（図 5 7 ～図 6 6 参照）の実行中か否かを判定する。この判定が Y E S の場合、処理はステップ S 3 2 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ 3 2 0 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。

10

【 0 4 5 7 】

ステップ S 3 2 2 において、CPU 5 0 1 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 3 2 0 に戻る。

【 0 4 5 8 】

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 5 7 ～図 6 6 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。

20

【 0 4 5 9 】

（第 7 実施形態）

以下では、図 8 2 ～図 8 3 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 7 3 及び / 又は演出ボタン 1 6 で、強調演出（図 5 7 ～図 6 6 参照）や左打ち報知（図 7 9 参照）に対応した（連動した）演出を実行する。以下、説明する。

30

【 0 4 6 0 】

図 8 2 は、本実施形態のフローチャートの一例である。

まず、図 8 2 のステップ S 3 3 0 において、画像音響制御部 5 0 0 の CPU 5 0 1 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 Y E S の場合、処理はステップ S 3 3 1 に移り、この判定が N O の場合、処理は再びステップ 3 3 0 に戻る。

【 0 4 6 1 】

ステップ S 3 3 1 において、CPU 5 0 1 は、所定の強調演出（図 5 7 ～図 6 6 参照）が実行中であるか否かを判定する。この判定が Y E S の場合、処理はステップ S 3 3 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ 3 3 2 に移る。なお、上記の所定の強調演出は、図 5 7 ～図 6 6 等に記載した強調演出の少なくとも 1 つである。

40

【 0 4 6 2 】

ステップ S 3 3 2 において、CPU 5 0 1 は、演出制御部 4 0 0 を介してランプ制御部 6 0 0 に指示して、可動役物 7 3 及び / 又は演出ボタン 1 6 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 8 3 （ 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 7 3 を赤点減させる演出を実行し、又、演出ボタン 1 6 を赤点減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。

【 0 4 6 3 】

一方、ステップ S 3 3 3 において、CPU 5 0 1 は、可動役物 7 3 及び / 又は演出ボタン 1 6 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 8 3 （ 2 ）に示すよう

50

に、可動役物 7 3 及び演出ボタン 1 6 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 7 3 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 1 6 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。

【 0 4 6 4 】

以上のように、本実施形態によれば、可動役物 7 3 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 7 3 及び / 又は演出ボタン 1 6 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 7 9 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。

10

また、上記した連動演出は、可動役物 7 3 や演出ボタン 1 6 に限らず、盤ランプ 1 0 a や枠ランプ 1 0 等で実行されてもよい。

【 0 4 6 5 】

（第 8 実施形態）

以下では、図 8 4 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。

【 0 4 6 6 】

図 8 4 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 8 4 に示すように、電断すると、まずメイン画像表示部 7 0 とサブ画像表示部 7 1 が消灯し、その後、可動役物 7 3 のランプと演出ボタン 1 6 のランプが消灯する。その後、盤ランプ 1 0 a のランプと楽ランプ 1 0 のランプが消灯し、サブ情報表示器 8 0 が消灯してから、メイン情報表示器 5 9 が消灯する。

20

【 0 4 6 7 】

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。

30

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。

【 0 4 6 8 】

（第 9 実施形態）

以下では、図 8 5 ～ 図 8 7 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、大当た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。

40

【 0 4 6 9 】

図 8 5 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 種大当たりが 5 種類、第 2 種大当たりが 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たりすると、第 1 種大当たりの大当た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たりすると、小当たり遊技が実行され、小当たり遊技において、特定領域 2 2 4（図 2 参照）に遊技球が入賞すると、第 2 種大当たりの大当たり遊技が特別遊技として実行される。8 種類の大当たりは以下の通りである。

【 0 4 7 0 】

「第 1 種 1 0 R 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、この大当たり遊技では、第 1 ラウ

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

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、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、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。

40

【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

50

り遊技後の遊技状態は、通常状態になる。

【 0 4 7 8 】

「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。

【 0 4 7 9 】

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。

10

【 0 4 8 0 】

「第1種10R当りF」

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。

20

【 0 4 8 1 】

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。

【 0 4 8 2 】

「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。

30

【 0 4 8 3 】

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。

【 0 4 8 4 】

「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。

40

【 0 4 8 5 】

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。

【 0 4 8 6 】

「第2種実質2R当たりI」

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

50

に達するか規定時間が経過するまでの第 1 大入賞口 5 0 の開放 2 秒間の第 1 大入賞口 5 0 の閉鎖、という開閉態様で第 1 大入賞口 5 0 を開閉する。

【 0 4 8 7 】

図 8 5 に示すように、高ベース時短状態で第 2 種実質 2 R 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 2 R 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、1 0 0 回である。

【 0 4 8 8 】

「第 2 種実質 9 R 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 2 2 4 への入賞の後に、第 2 ラウンド～第 1 0 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 5 0 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 5 0 の開放 2 秒間の第 1 大入賞口 5 0 の閉鎖、という開閉態様で第 1 大入賞口 5 0 を開閉する。

【 0 4 8 9 】

図 8 5 に示すように、高ベース時短状態で第 2 種実質 9 R 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 1 0 R 当り F、第 1 種 1 0 R 当り G、第 2 種実質 9 R 当り H、第 2 種実質 2 R 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 9 R 当り J になると、通常状態に落ちる。

【 0 4 9 0 】

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。

【 0 4 9 1 】

「高ベース時短作動特殊ハズレ a」

図 8 5 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、1 0 0 回である。

【 0 4 9 2 】

「低ベース時短作動特殊ハズレ b」

図 8 5 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、7 0 0 回である。

【 0 4 9 3 】

「低ベース時短作動特殊ハズレ c」

図 8 5 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、5 0 0 回である。

【 0 4 9 4 】

「低ベース時短作動特殊ハズレ d」

図 8 5 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、3 0 0 回である。

【 0 4 9 5 】

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 8 5 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 9 0 0 回に渡って続いた場合、9 0 0 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。9 0 0 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、1 0 0 回である。

【 0 4 9 6 】

10

20

30

40

50

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 8 5 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 2 R 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 2 R 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 2 R 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。

10

【 0 4 9 7 】

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 1 0 0 は、ROM 1 0 2 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 1 0 0 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 4 0 0 に送信する。

【 0 4 9 8 】

20

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。

【 0 4 9 9 】

メイン制御部 1 0 0 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 4 0 0 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 4 0 0 に送信する。

30

【 0 5 0 0 】

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 4 0 0 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 7 0 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。

【 0 5 0 1 】

図 8 6 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。

40

【 0 5 0 2 】

図 8 6 (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 8 6 (1) に示すように、t 1 において、電源投入されると、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に電源投入コマンドが送信される。次に、t 2 において、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 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、t 3 において、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 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 4 0 0 は(画像音響制御部 5 0 0 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、t 4 において、報知演出(変動演出)が開始され、メイン制御部 1 0 0 から

50

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。

10

【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。

20

30

【0504】

以上のように（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。

40

【0505】

また、以上のように（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

50

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

10

20

30

40

50

4 0 0 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 4 0 0 は背景画像を夕背景（本来の背景）に切り替える。次に、t 8 において、報知演出が開始され、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、t 9 において、報知演出が開始され、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。次に、t 1 0 において、報知演出が開始され、メイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通常状態を示す遊技状態コマンドが送信される。

【 0 5 0 9 】

以上のように（図 8 7（1）参照）、演出制御部 4 0 0 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 7 0 に表示させる。その後、演出制御部 4 0 0 は、特別図柄の所定回（3 0 回）の変動（報知演出の 3 0 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 3 0 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 3 0 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。

【 0 5 1 0 】

また、以上のように（図 8 7（2）参照）、演出制御部 4 0 0 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 7 0 に表示させる。その後、演出制御部 4 0 0 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。

【 0 5 1 1 】

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 7 0 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 8 5 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方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 7 0 に表示してもよい。

【 0 5 1 2 】

（第 1 0 実施形態）

以下では、図 8 8 を参照して、第 1 0 実施形態について説明する。第 1 0 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。

【 0 5 1 3 】

本実施形態では、図 8 8（1）に示すように、客待ち中において、装飾図柄の数字 7 0 1 は静止（停止）している一方で、キャラ 7 0 2 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 7 0 2 は、数字 7 0 1 の背後側（奥側）に表示される。

【 0 5 1 4 】

そして、報知演出が開始されると、図 8 8（2）に示すように、装飾図柄の数字 7 0 1 は揺動動作を行い、キャラ 7 0 2 は演出動作をそのまま継続（維持）する。

【 0 5 1 5 】

本実施形態によれば、客待ち中において、キャラ 7 0 2 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 7 0 2 よりも手前側の数字 7 0 1 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 7 0 1 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 7 0 2 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。

【 0 5 1 6 】

（第 1 1 実施形態）

以下では、本発明の第 1 1 実施形態について説明する。第 1 1 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。

【 0 5 1 7 】

図 8 9 は、演出モードを識別する識別画像 3 8 0 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 8 9（1）に示すように、識別画像 3 8 0 は、画面 7 0 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 8 9（2）及び（3）に示すように、識別画像 3 8 0 は、演出モード名を示す特定部 3 8 2 と、特定部 3 8 2 を装飾等して強調する強調部 3 8 3 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 3 8 3 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 5 1 8 】

また、図 8 9 を用いて説明した識別画像 3 8 0 は、ゾーン名（ゾーン演出の名称）を示す特定部 3 8 2 と、特定部 3 8 2 を装飾等して強調する強調部 3 8 3 とを含んで構成されてもよい。また、識別画像 3 8 0 は、右打ち報知画像 3 7 0（図 7 8）であり、文字画像「右打ち」である特定部 3 8 2 と、特定部 3 8 2 を装飾等して強調する強調部 3 8 3（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 3 8 0 は、左打ち報知画像 3 7 0（図 7 9）であり、文字画像「左打ち」である特定部 3 8 2 と、特定部 3 8 2 を装飾等して強調する強調部 3 8 3（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 3 8 0（例えば、演出モード名を示す識別画像等）の強調部 3 8 3 の表示態様を異ならせ、又、第 2 の識別画像 3 8 0（例えば、右打ち報知画像 3 7 0 等）の強調部 3 8 3 の表示態様を異ならせることが可能である。

【 0 5 1 9 】

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 3 2）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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 7 8、図 7 9）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。

【 0 5 2 0 】

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 4 3）の演出

10

20

30

40

50

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

10

【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

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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】

10

20

30

40

50

また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、S P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 8 3 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 5 3 4 】

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 2 5、図 3 8（5）、図 5 0 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 5 3 5 】

また、報知演出における特別演出（例えば、リーチ成立演出、S P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 6 7 ~ 図 6 9）の態様の变化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図 6 8 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 3 7 0 / 左打ち報知画像 3 7 1（図 7 8、図 7 9）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。

【 0 5 3 6 】

また、ボタン画像強調演出（図 6 7 ~ 図 6 9）の態様の变化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図 6 8 等）と、音量ゲージ 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1（又は右打ち報知画像 3 7 0 / 左打ち報知画像 3 7 1）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。

【 0 5 3 7 】

また、ボタン画像強調演出（図 6 7 ~ 図 6 9）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 6 7）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 6 8、図 6 9）等）とで、ボタン画像強調演出の態様の变化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図 6 8 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1（又は右打ち報知画像 3 7 0 / 左打ち報知画像 3 7 1）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。

【 0 5 3 8 】

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变化時間（例えば、ボタン画像の連打動作や点滅の時間等；図 6 8 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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。

【 0 5 3 9 】

また、右打ち報知画像 3 7 0 を強調する強調演出（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 3 7 1 を強調する強調演出（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 3 7 0 と左打ち

10

20

30

40

50

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、大当た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、大当たり報知色彩強調（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。

10

【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。

20

【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】

30

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】

40

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、大当た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、大当たり報知色彩強調（虹色強調）等）を実行可能であり、又、大当たりしたことを示唆又は報知する演出（例え

50

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。

10

【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。

20

【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、大当た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、大当たり報知色彩強調(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。

30

【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】

40

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(

50

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、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。

10

【0560】

また、特別図柄が変動停止するとき、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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【0572】

また、ゾロ目となる中装飾図柄（例えば、大当たりとなる中装飾図柄）を強調する第1大当た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大当た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大当たり停止煽り強調演出と第2大当たり停止煽り強調演出とで大当た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大当たり停止煽り強調演出が行われているときと第2大当た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。

40

【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】

50

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たり報知色彩強調（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、大当た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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【 0 5 8 9 】

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 7 0 の中央等に降下した稼働役物 7 3 の背後で実行され稼働役物 7 3 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。

【 0 5 9 0 】

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。

10

【 0 5 9 1 】

また、保留変化演出において、保留アイコン（ステージ S T 0 上の保留アイコンも含む；図 2 4、図 2 5 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。

20

【 0 5 9 2 】

また、所定の強調演出（図 5 8 ～ 図 6 6 ）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、B G M 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。

【 0 5 9 3 】

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、B G M 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、S P 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。

30

【 0 5 9 4 】

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。

40

【 0 5 9 5 】

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。

【 0 5 9 6 】

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

50

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、大当たりして大当た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たり報知英記載強調(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、大当た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、大当たり報知色彩強調(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、大当た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、大当たり報知色彩強調(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、大当た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、大当たり報知色彩強調(虹色強調)演出等)の実行後、大当た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るものとしてもよい。

【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

10

20

30

40

50

態様は異なるが、リーチ成立強調演出の表示は異なるものとしてもよい。

【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。

10

【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。

20

【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】

30

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。

40

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。

50

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。

10

【0633】

また、大当た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

20

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。

30

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、大当たりを報知する演出（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、大当たり報知色彩強調（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。

40

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

50

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。

【 0 6 3 5 】

また、各強調演出（図 5 7 ～図 6 6）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 1 0 a、枠ランプ 1 0 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。

【 0 6 3 6 】

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。

10

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。

【 0 6 3 7 】

また、S P 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 3 6 0 や光量ゲージ 3 6 1 の手前側に表示されないものとしてもよい。

20

また、音量ゲージ 3 6 0 や光量ゲージ 3 6 1 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 4 0 0（図 5 6）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 3 7 1 は、音量ゲージ 3 6 0 や光量ゲージ 3 6 1 の手前側に表示されることが好ましい。

また、十字キー 1 8 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 3 7 1 は、各強調演出（図 5 7 ～図 6 6）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 5 7 ～図 6 6）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。

30

【 0 6 3 8 】

また、S P リーチ演出（又は S P S P 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、S P リーチ演出（又は S P S P 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。

40

また、大当りを示唆又は報知する可動役物 7 3 の演出が実行されているときには、可動役物 7 3 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 は、各強調演出（図 5 7 ～図 6 6）の手前に表示されてもよい。

【 0 6 3 9 】

50

また、音量ゲージ 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 は、十字キー 1 8 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 1 8 を操作して（光量ゲージ 3 6 1 を表示して）光量の操作を行うと、ランプ類（演出ボタン 1 6 のランプ、可動役物 7 3 のランプ、枠ランプ 1 0 等）の光量は変わるが、メイン / サブ画像表示部 7 0、7 1 の光量は変わらないのが好ましい。

10

また、十字キー 1 8 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1、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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 の表示時間は、十字キー 1 8 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 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 の表示中に十字キー 1 8 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。

20

【 0 6 4 0 】

また、音量ゲージ 3 6 0 の表示段階数（目盛り総数）と背面キー 1 7 0 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 3 6 0 の一つの段階（目盛り）に、背面キー 1 7 0 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 1 8 を操作して音量を操作すると操作音を出力し、背面キー 1 7 0 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。

30

また、報知演出の実行中に背面キー 1 7 0 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 3 6 0 は表示されてもよいし、表示されなくてもよい。

【 0 6 4 1 】

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よい。

また、1 回目の左打ち報知は左打ち報知画像 3 7 1 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 3 7 1 は、音量ゲージ 3 6 0 / 光量ゲージ 3 6 1 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。

40

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 3 7 1 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 3 7 1 および左打ち報知画像 3 7 0 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 3 7 0 は画面 7 0 の右側（右上等）に表示し、左打ち報知画像 3 7 1 は画面 7 0 の左側（左上等）に表示してもよい。

50

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、残保留で大当たりする場合において、大当た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、大当た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る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】

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 5 1 】

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 】

【 0 6 5 2 】

- 1 ... 遊技機
- 9 ... スピーカ
- 1 6 ... 演出ボタン
- 1 8 ... 十字キー
- 4 3 ... 普通入賞口
- 4 5、4 7 ... 始動口
- 4 4 ... ゲート
- 5 0、5 6 ... 大入賞口
- 7 0、7 1 ... 画像表示部（画面）
- 7 3 ... 可動役物

10

20

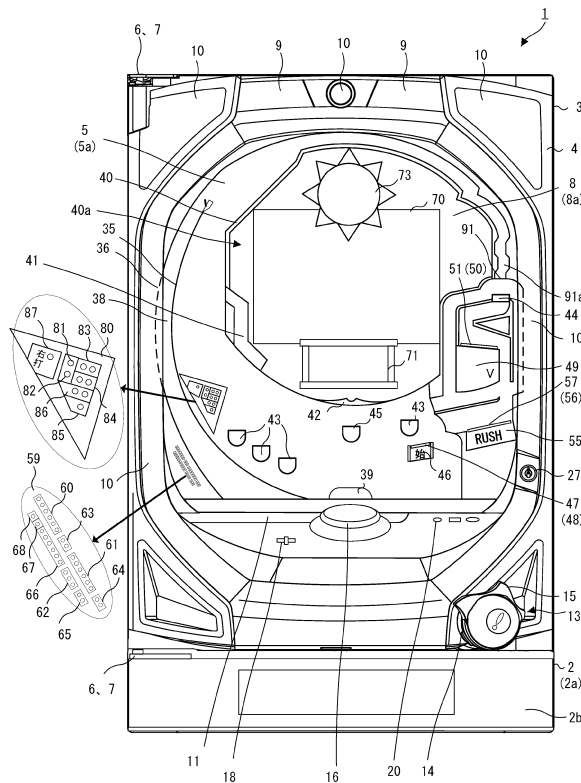
30

40

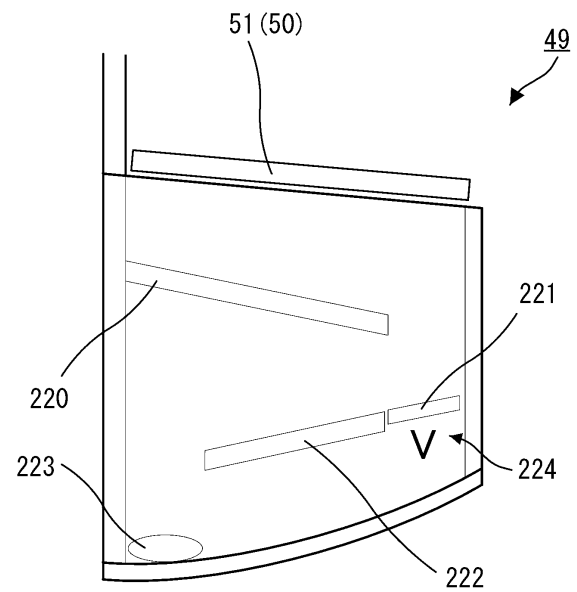
50

【図面】

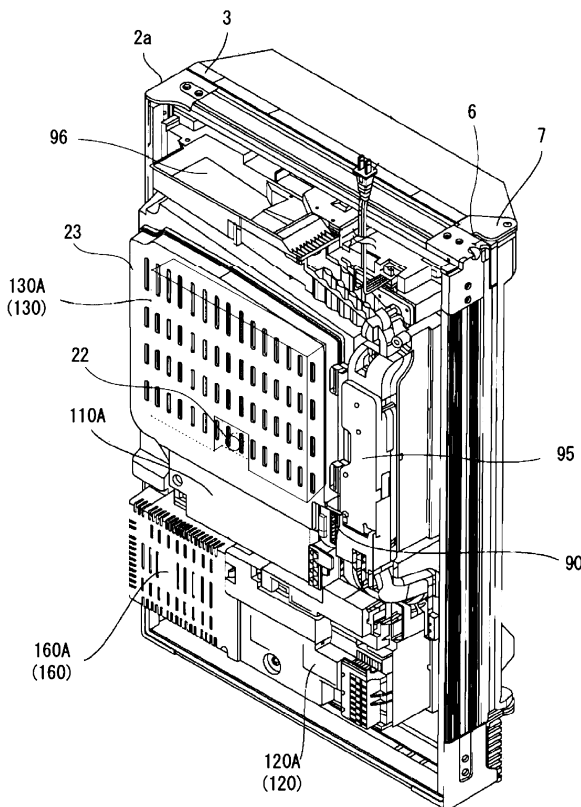
【図 1】



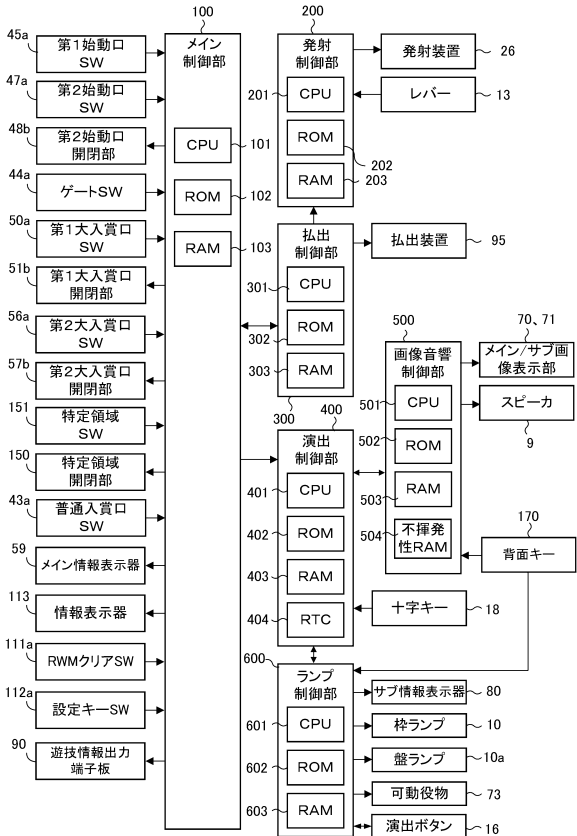
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

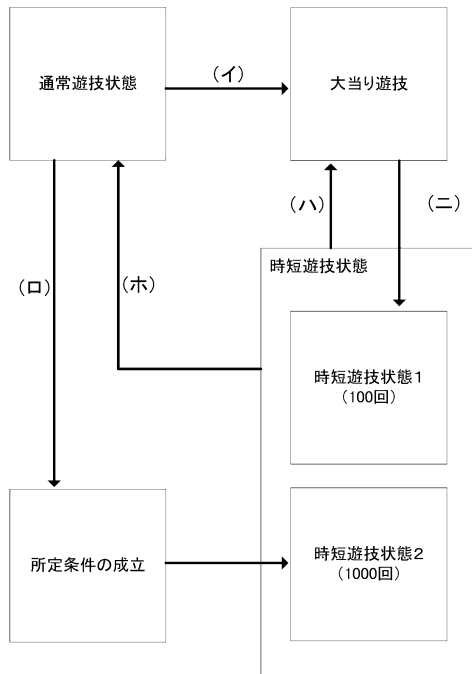
20

30

40

50

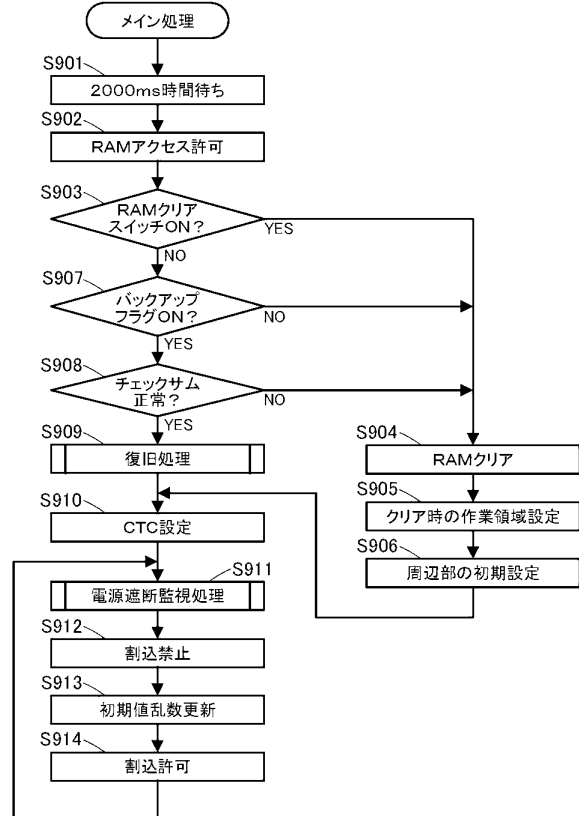
【図 5】



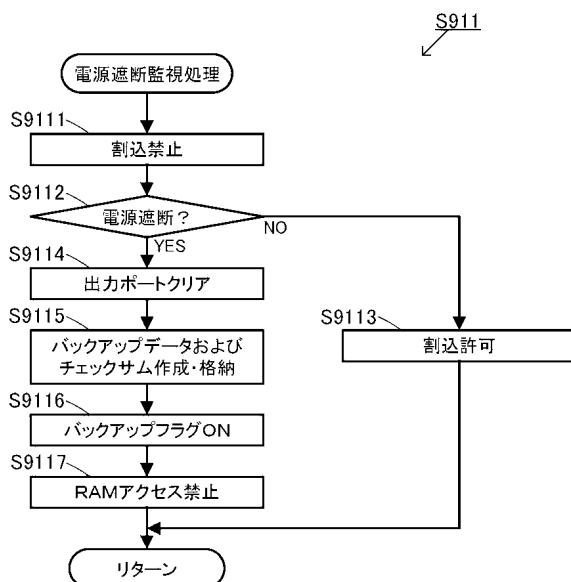
所定条件の成立
 ・起点から実行された変動表示
 の回数＝N回(例えば900回)

起点
 ・RWMクリア
 ・時短遊技状態終了

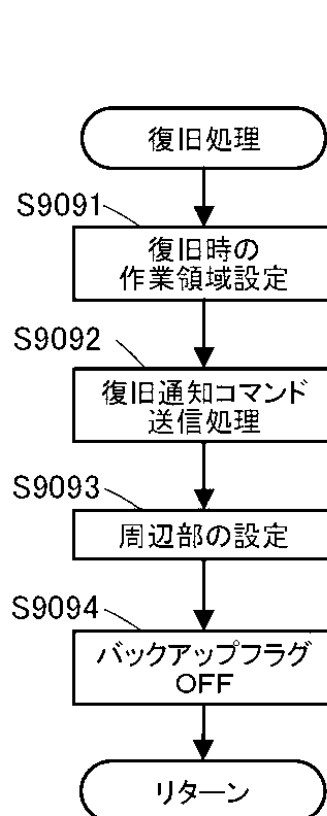
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

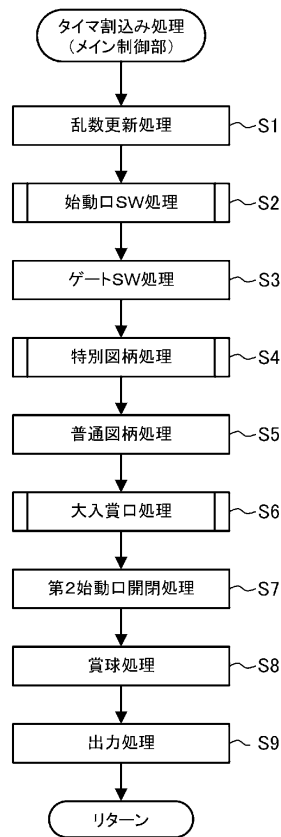
20

30

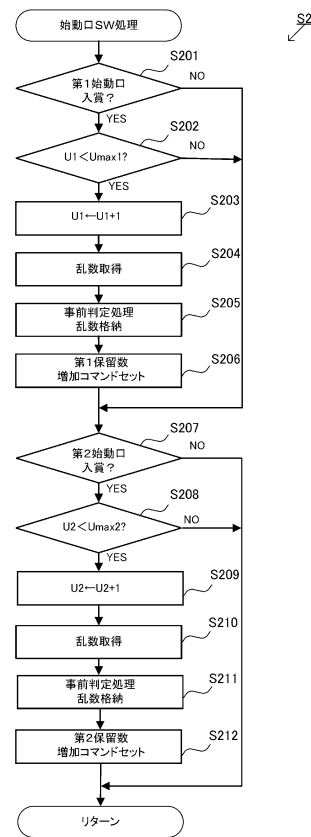
40

50

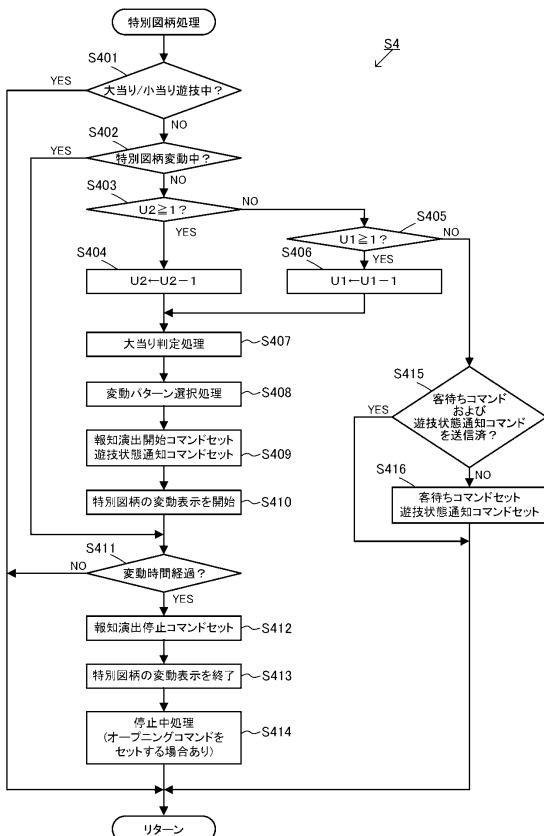
【図 9】



【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	0	20~299 (リーチあり)	20~299	2	90	SPSP当り
			4~19	4	60	SP当り
			0~3	6	15	リーチ当り
			286~299	1	90	SPSPハズレ
			244~285	3	60	SPハズレ
ハズレ	1	90~99 (リーチなし)	0~243	5	15	リーチハズレ
			0~79	7	12	即ハズレ
			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
	2	85~99 (リーチあり)	0~49	8	2	即ハズレ
			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	3, 4	95~99 (リーチあり)	0~229	8	2	即ハズレ
			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 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)	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
			0~88 (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	過剰即ハズレ

【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
			0~88 (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

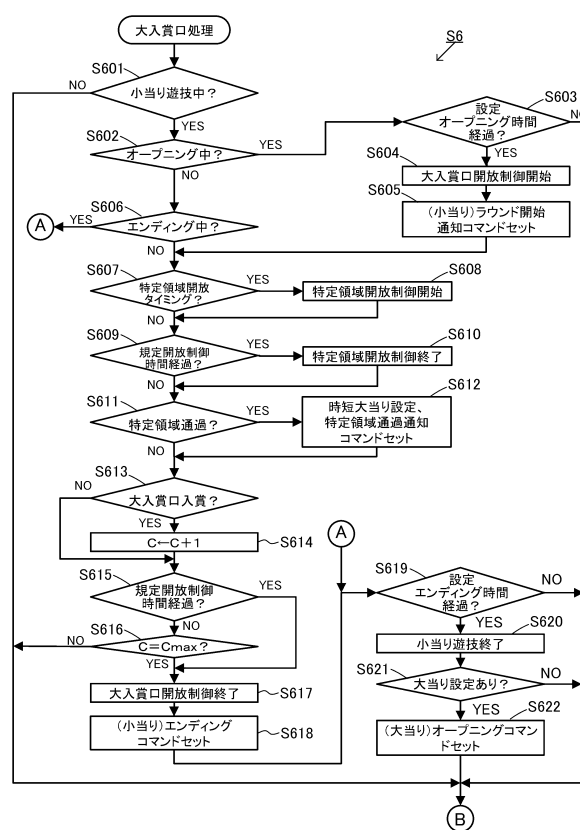
10

【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
			0~88 (リーチなし)	8	2	即ハズレ

【図 16】



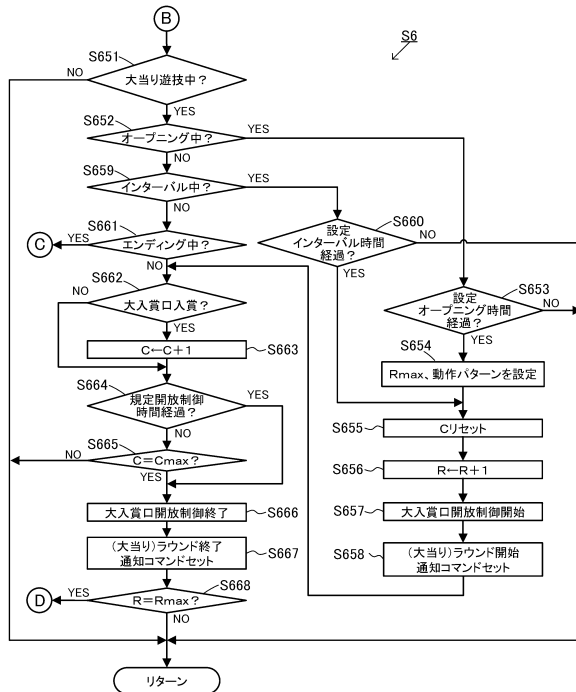
20

30

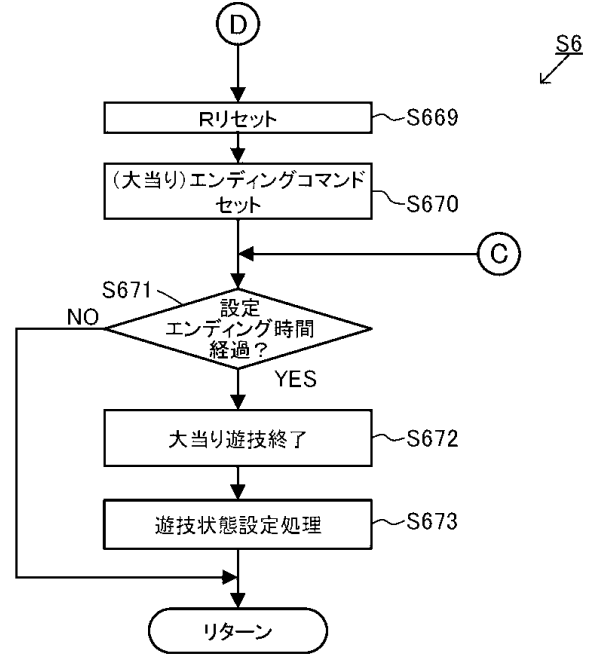
40

50

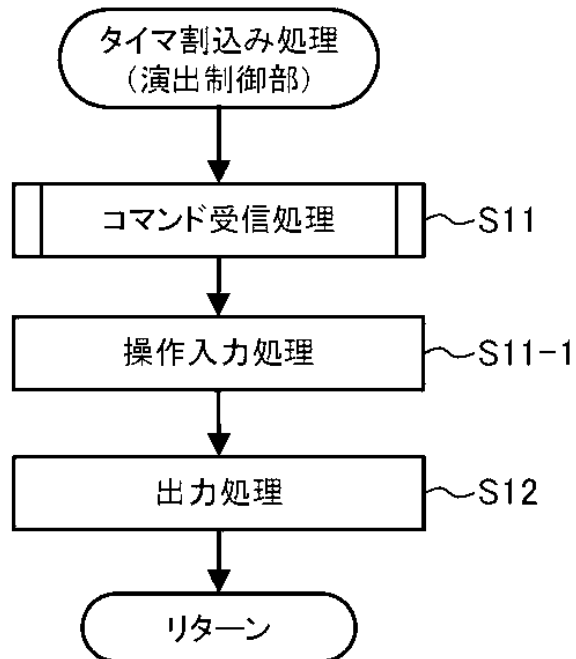
【図 17】



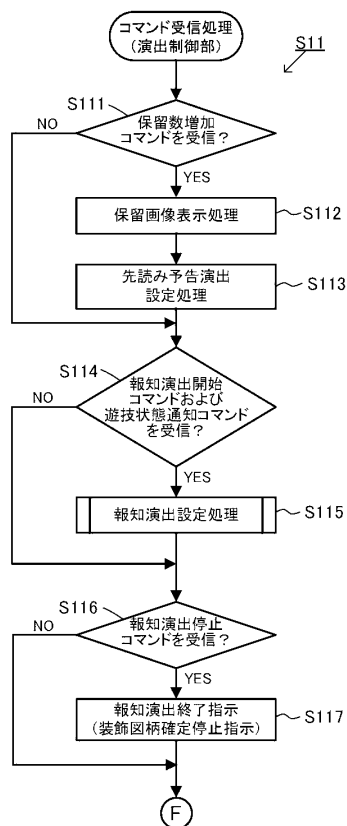
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

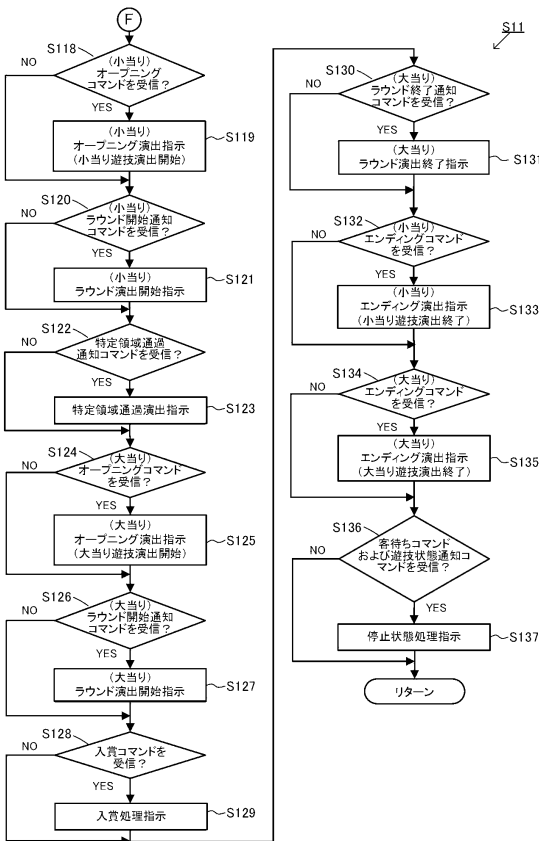
20

30

40

50

【図 2 1】



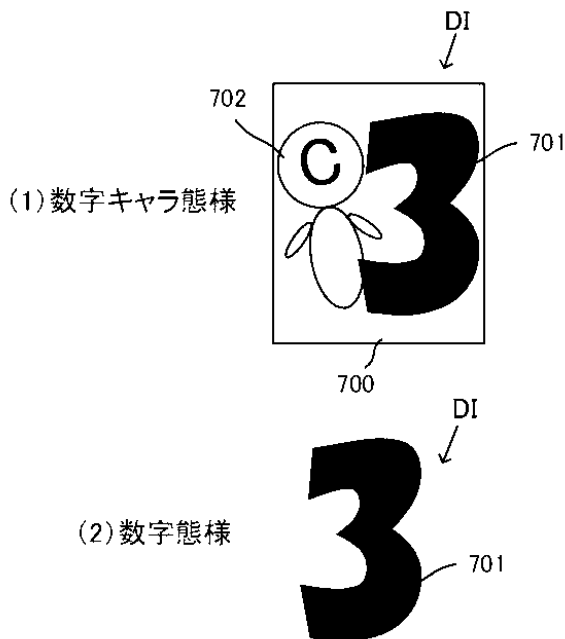
【図 2 2】

装飾図柄	色
2、4、6、8	青
1、5、9	緑
3、7	赤

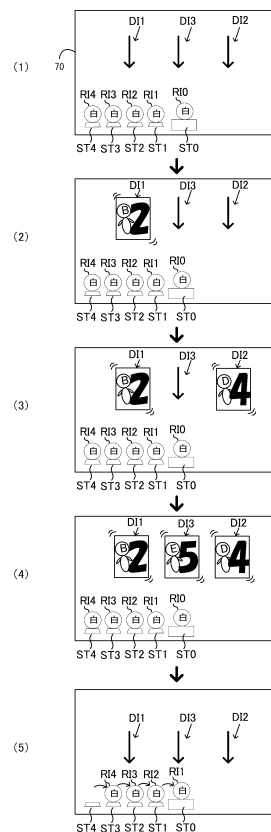
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



30

40

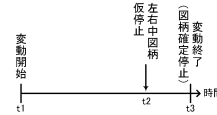
50

【図 25】

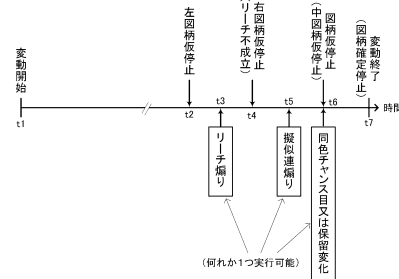
保留アイコンの色	大当たり信頼度
白	示唆ナシ
青	低
緑	中
赤	高

【図 26】

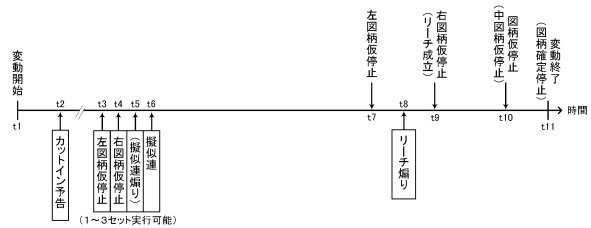
(1) 変動パターン番号8(変動時間2秒)「即ハズレ」



(2) 変動パターン番号7(変動時間12秒)「即ハズレ」

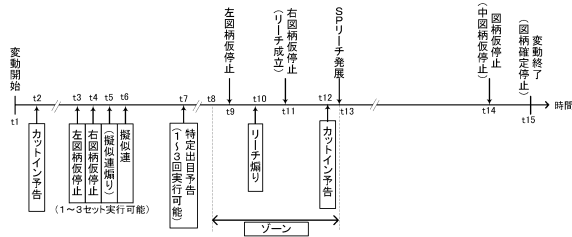


(3) 変動パターン番号5/6(変動時間15秒)「リーチハズレ/リーチ当り」

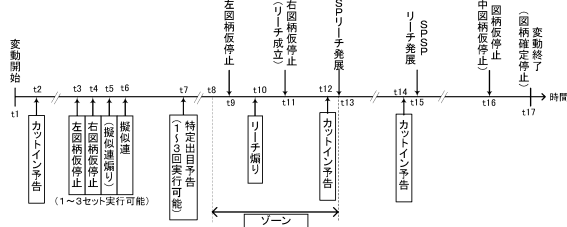


【図 27】

(1) 変動パターン番号3/4(変動時間60秒)「SPハズレ/SP当り」

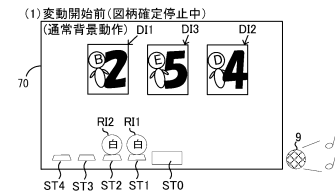


(2) 変動パターン番号1/2(変動時間90秒)「SPSPハズレ/SPSP当り」

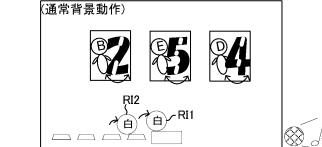


【図 28】

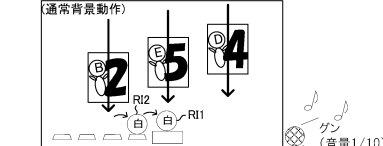
(1) 変動開始前(図柄確定停止中)



(2) 変動開始(左右中図柄同期して揺動強調実行)



(3) 左側から順に変動開始強調してスクロール開始



(4) 変動中

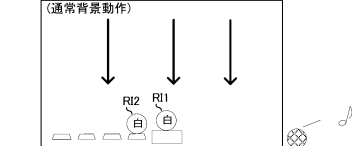


図29(4)へ

10

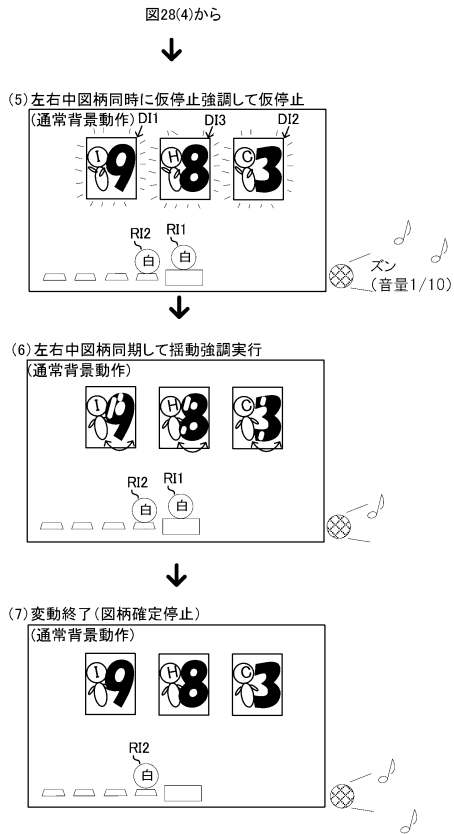
20

30

40

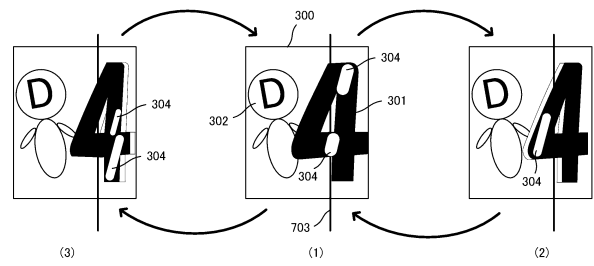
50

【図 29】



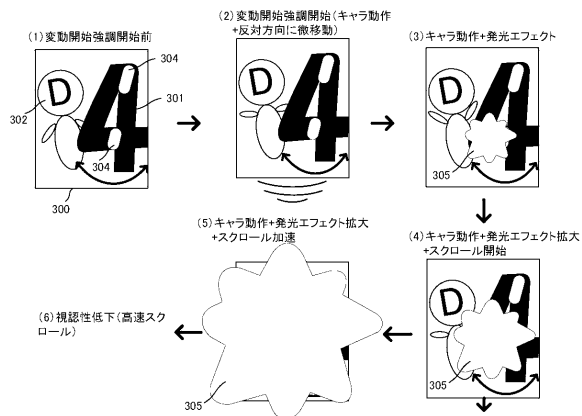
10

【図 30】

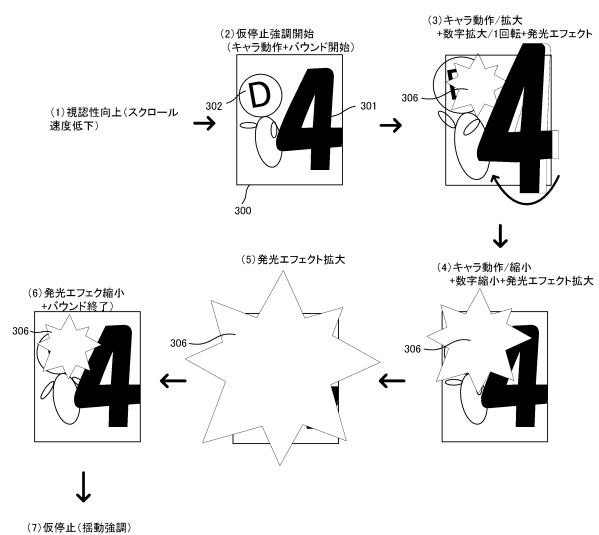


20

【図 31】



【図 32】



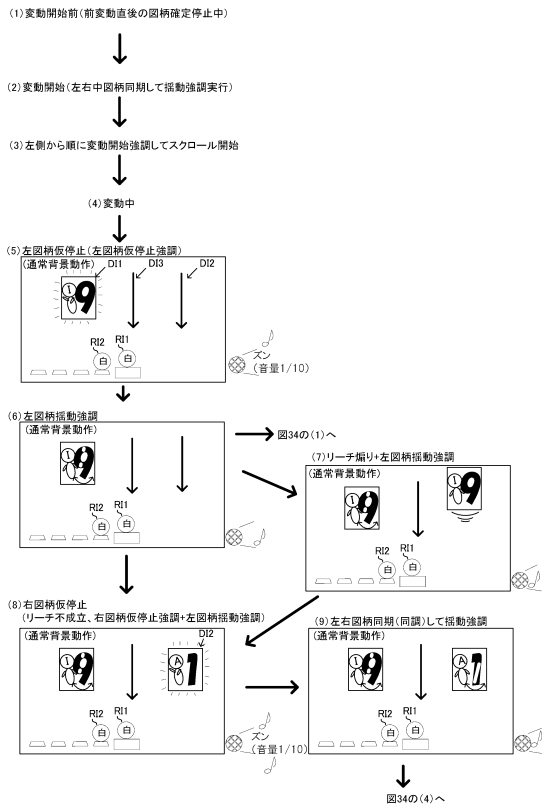
30

40

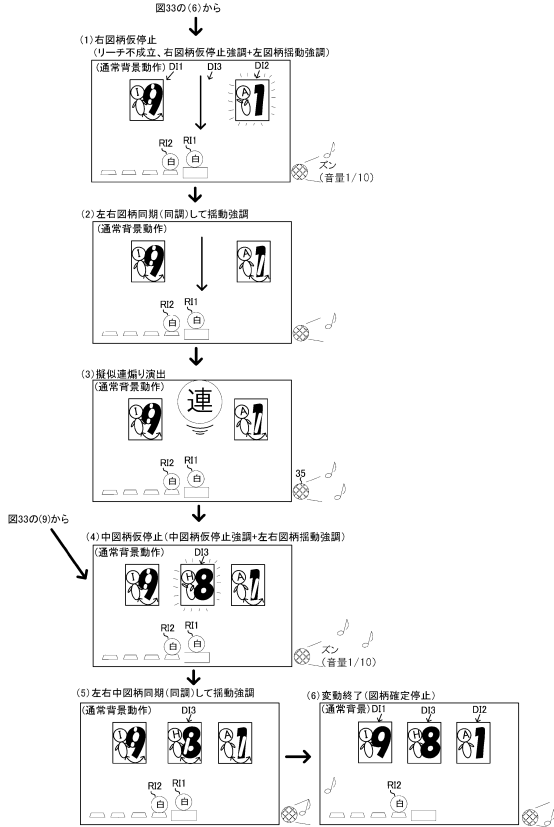
50

【図 3 3】

「即ハズレ」(変動時間12秒)

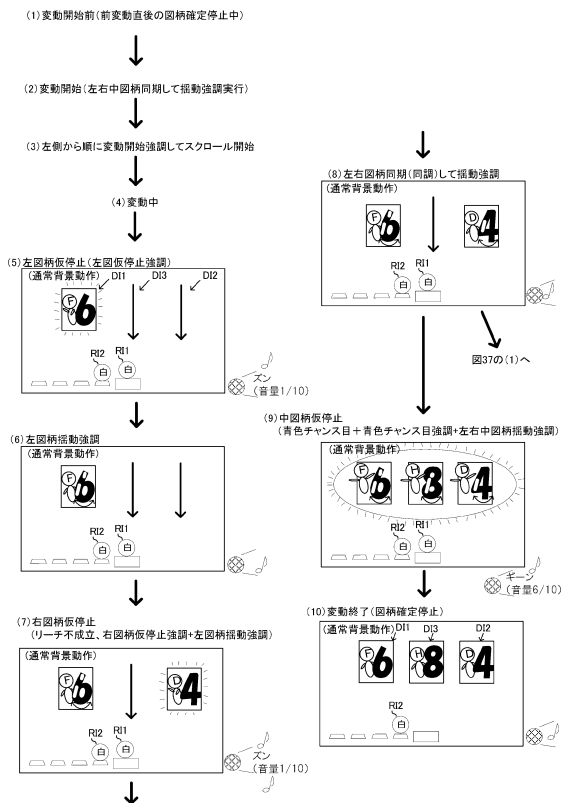


【図 3 4】

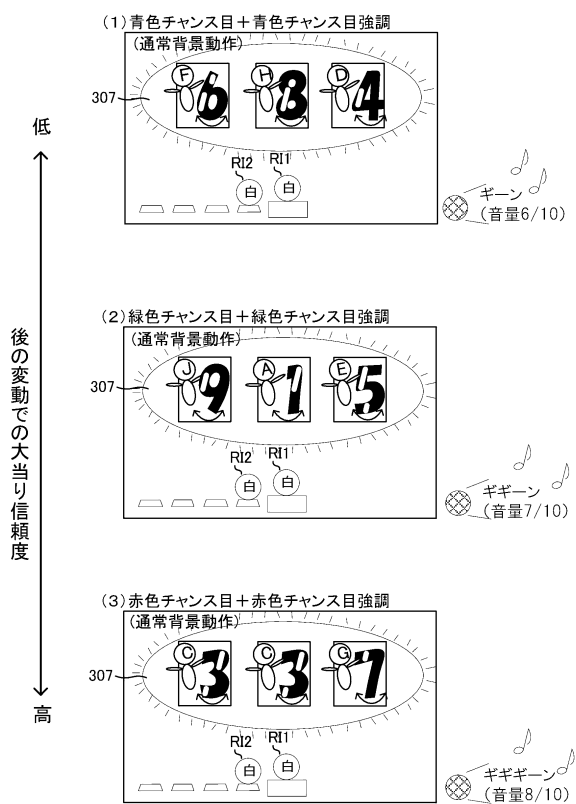


【図 3 5】

「通常即ハズレ」(変動時間12秒)



【図 3 6】



10

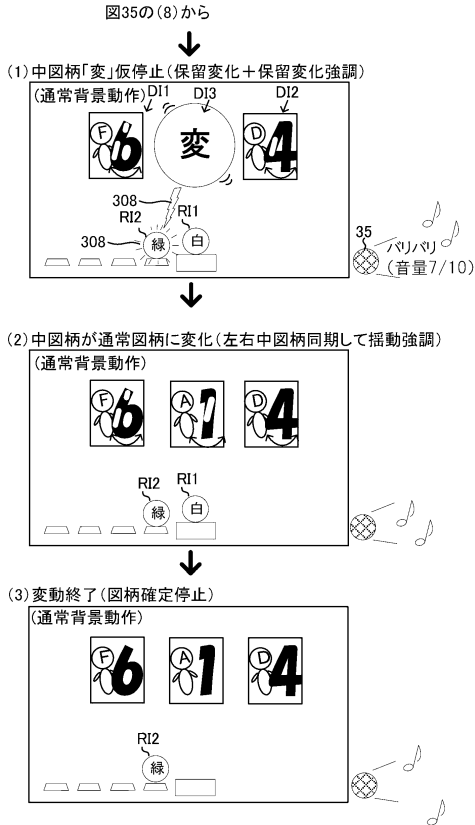
20

30

40

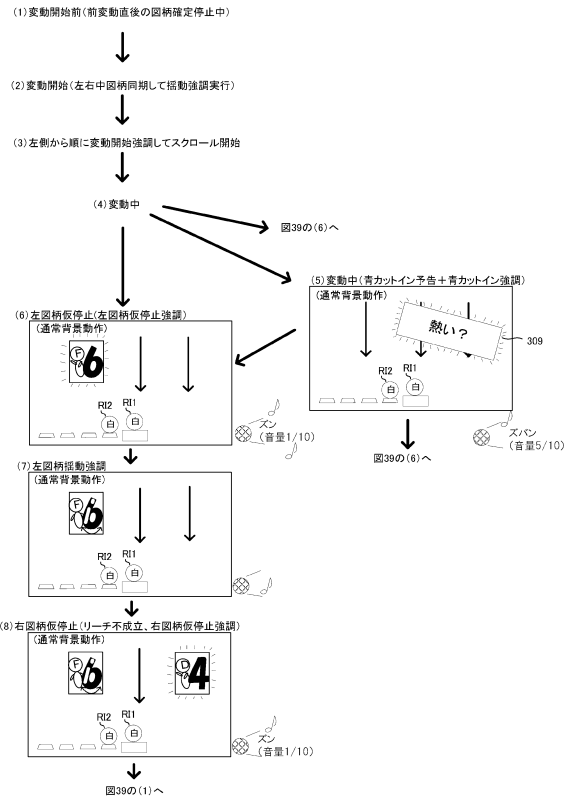
50

【図 37】

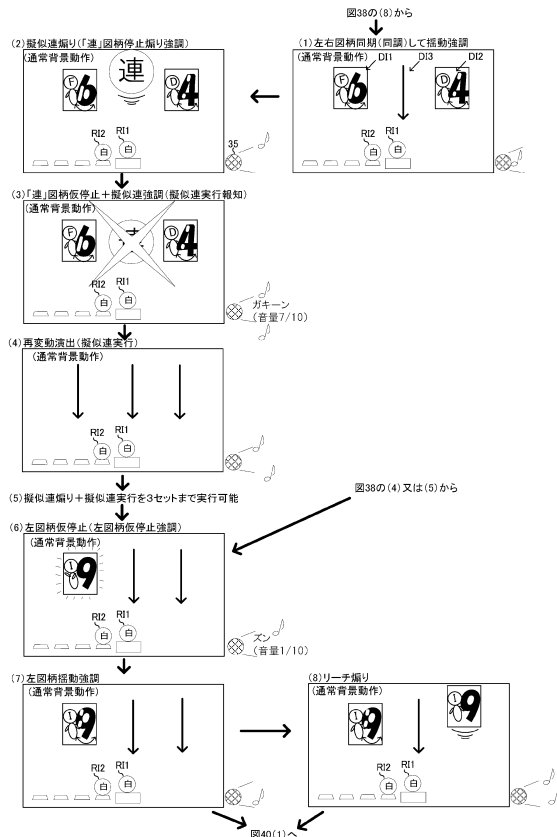


【図 38】

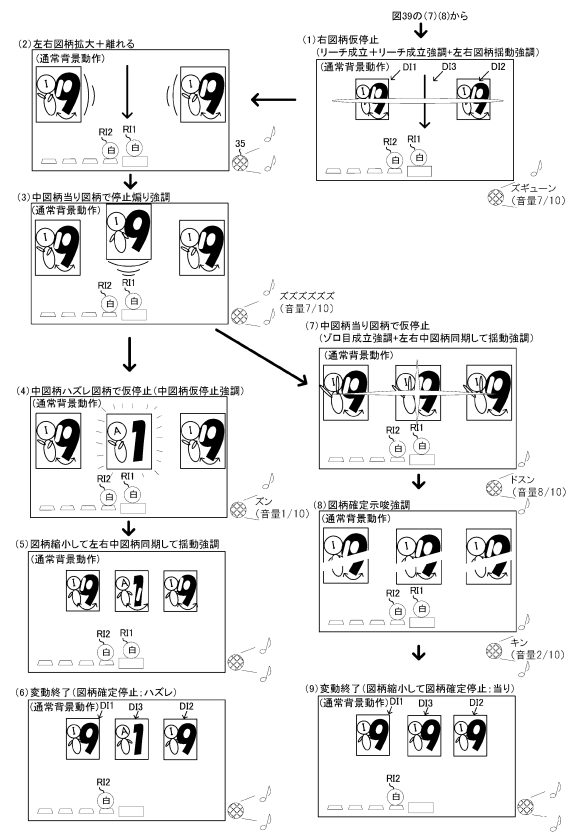
「リーチハズレ/リーチ当り」(変動時間15秒)



【図 39】



【図 40】



10

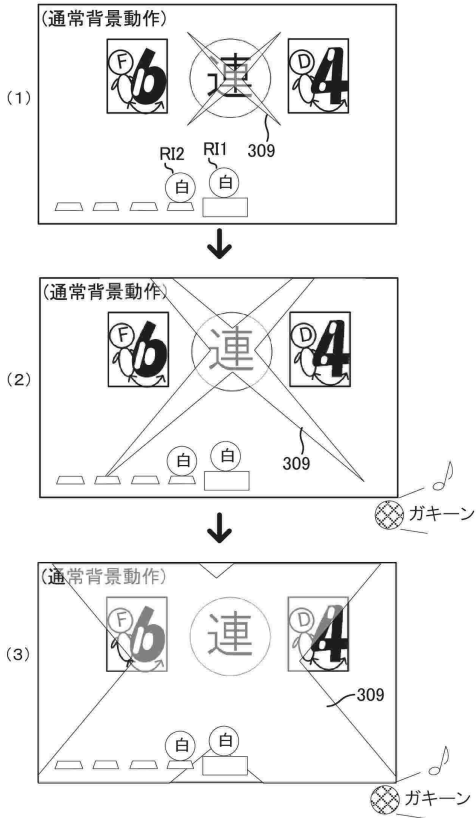
20

30

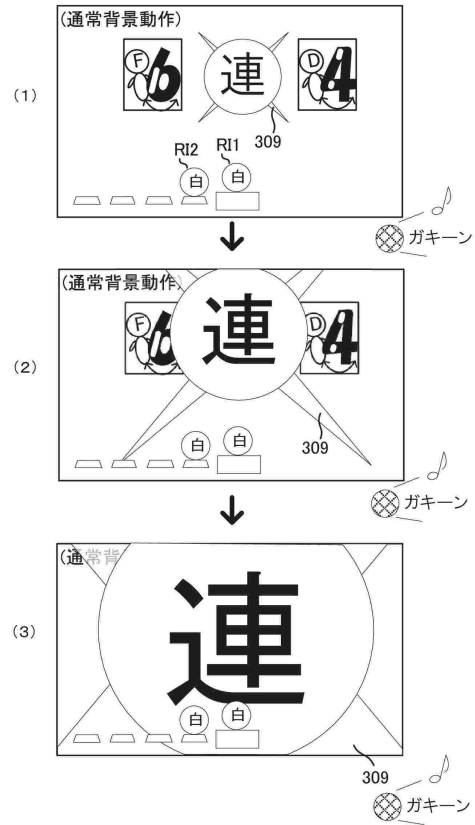
40

50

【図 4 1】



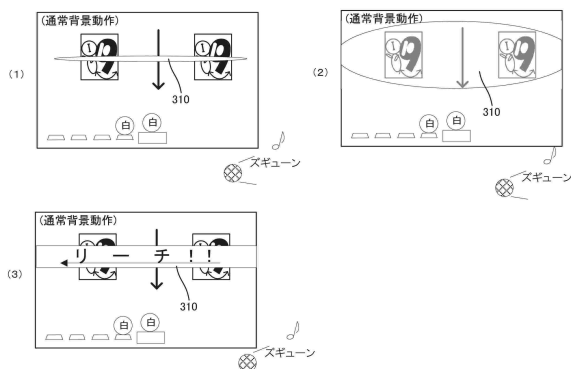
【図 4 2】



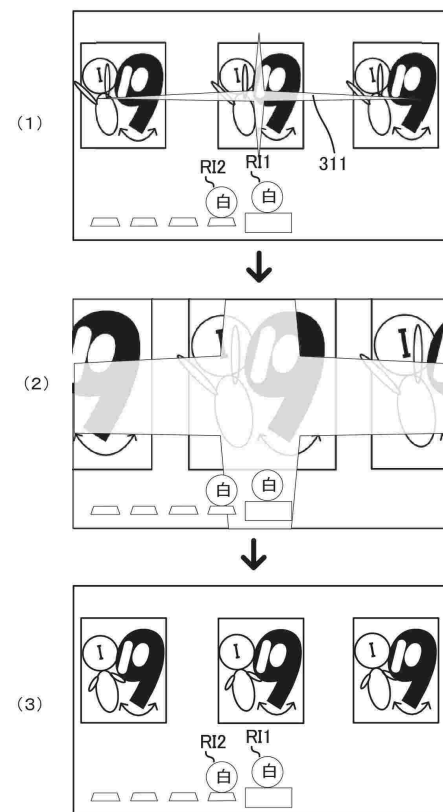
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

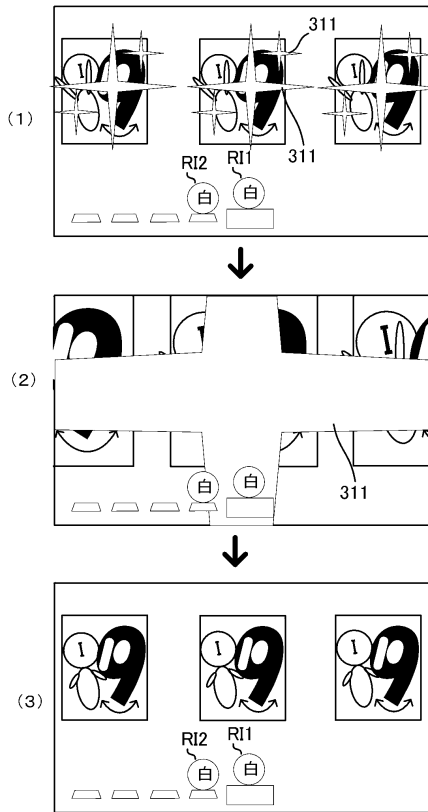


30

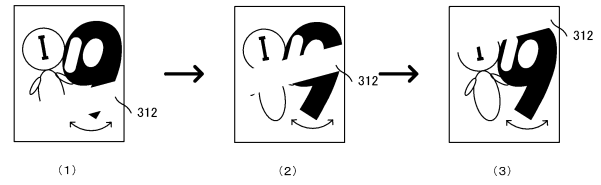
40

50

【図 4 5】



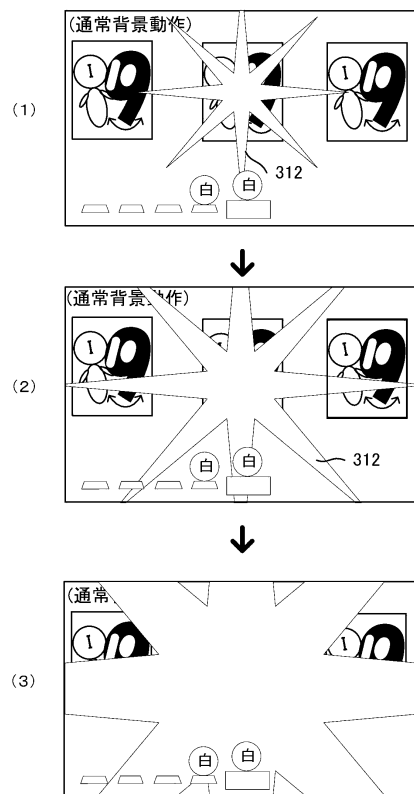
【図 4 6】



10

20

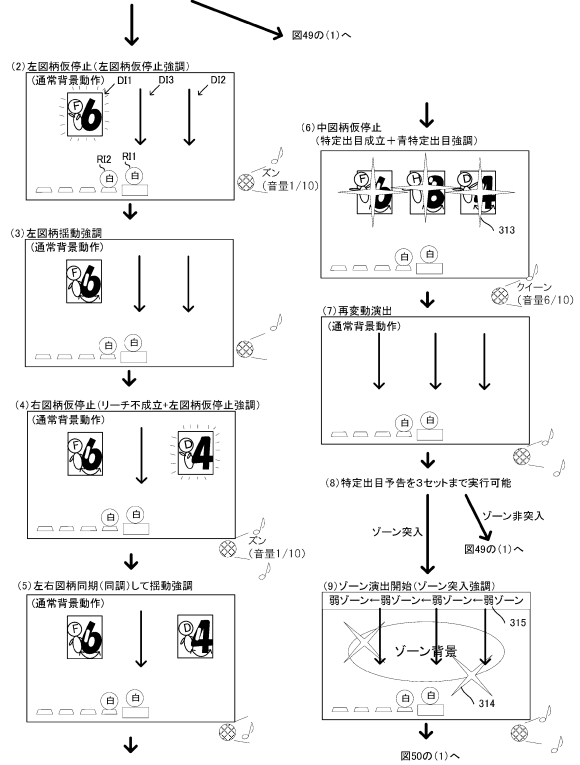
【図 4 7】



【図 4 8】

「SPハズレ/SP当り」(変動時間60秒)

(1)「リーチハズレ/リーチ当り」の擬似連3セットまで(図38(1)～図39(5))と同様

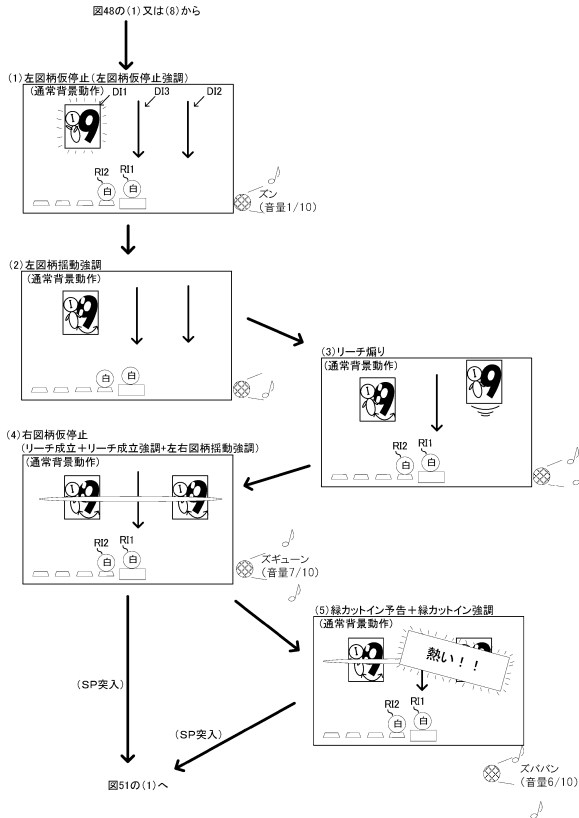


30

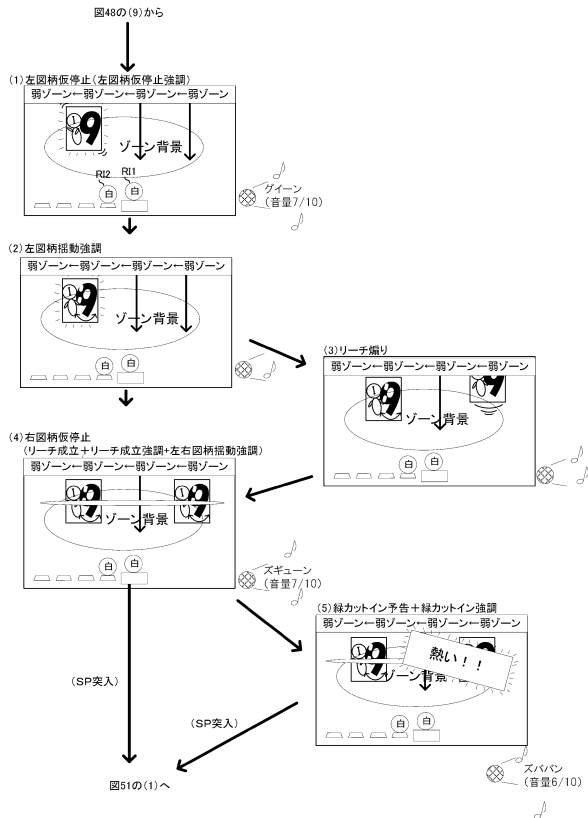
40

50

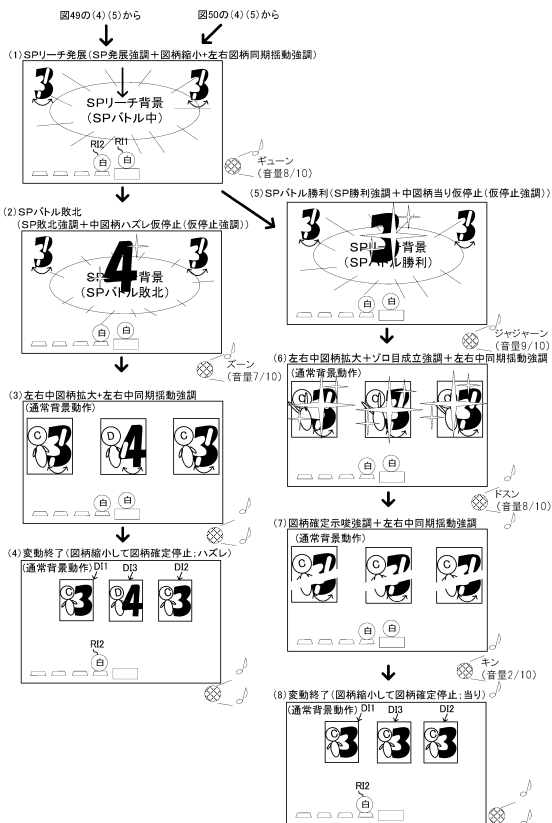
【図 49】



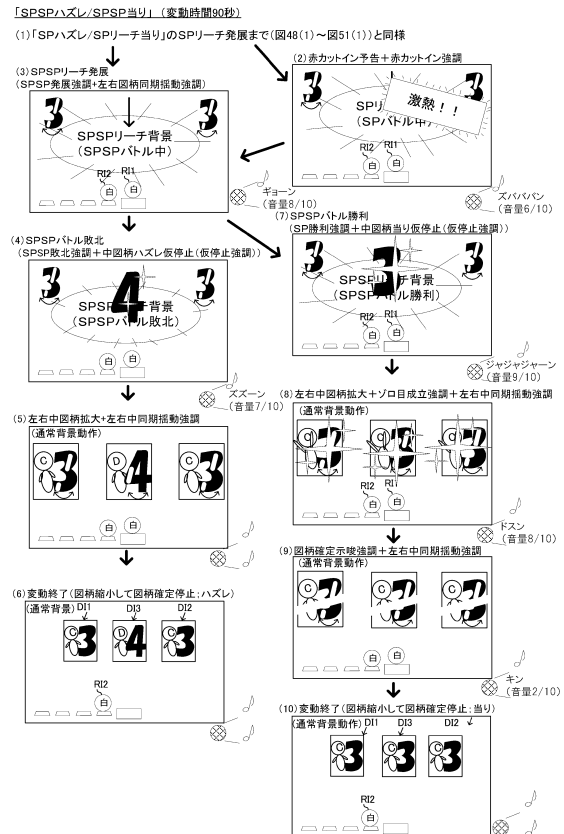
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

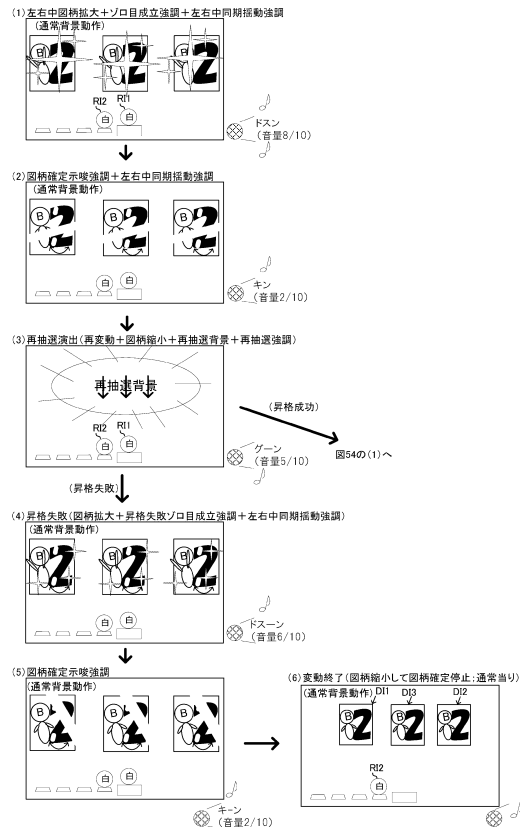
20

30

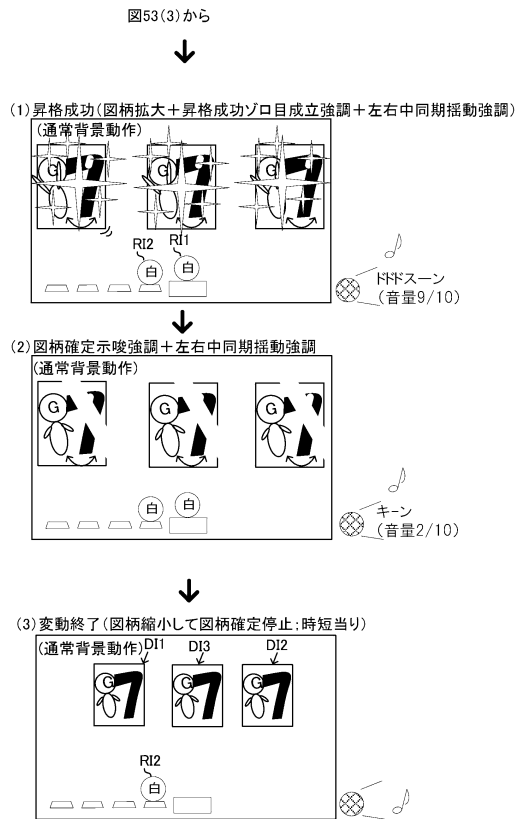
40

50

【図 5 3】



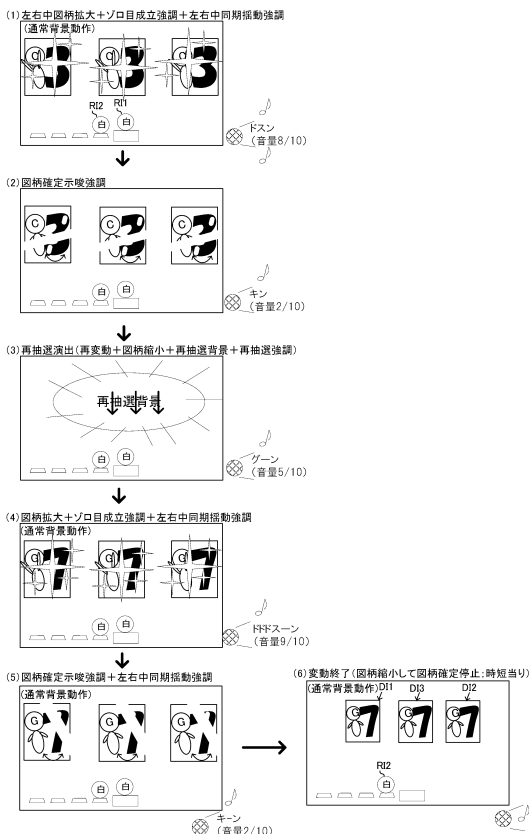
【図 5 4】



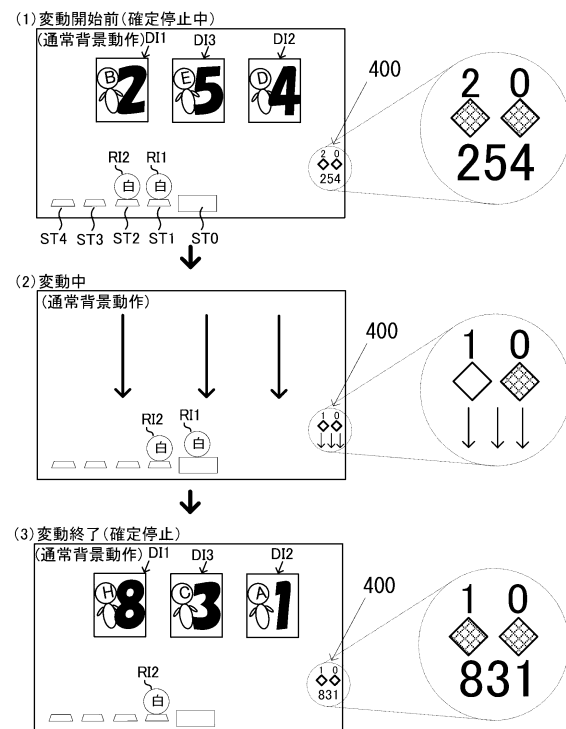
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】



30

40

50

【図 5 7】

強調演出	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	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	・キャラや装飾部(花や金銭構造物等)が、装飾図柄の変動開始時に装飾図柄全体から目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動開始時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	50%、80%、100%、120%、150%、200%	2%、3%、5%、7%
変動強調	図32	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.3%、0.5%、1%
低停止強調	図33	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、低停止時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、低停止時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	50%、80%、100%、120%、150%、200%	2%、3%、4%、5%、7%
リーチ振り強調	図34(1)等	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチ振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチ振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	50%、80%、100%、120%、150%、200%	2%、3%、4%、5%、7%
疑似連振り強調	図34(2)等	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、疑似連振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、疑似連振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	50%、80%、100%、120%、150%、200%	2%、3%、4%、5%、7%
チャンス目強調	図35	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、チャンス目時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、チャンス目時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	50%、80%、100%、120%、150%、200%	2%、3%、4%、5%、7%

【図 5 8】

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
変動強調	0.1秒～80 秒	(効果音なし)	装飾図柄の振 動	・小規模、地味
低停止強調	0.15秒、 0.2秒	「ズン」音量1/10	装飾図柄の低 停止	・小規模、地味
リーチ振り強調	1秒、2秒、 3秒	「ロロロロロ…」 音量3/10	リーチ成立可能 性があることを 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)の好きう なくとも一部を異ならせてもよい
疑似連振り強調	1秒、3秒、 5秒	「ルルルル…」 音量3/10	疑似連実行可 能性があること を示唆	・小規模、地味 ・疑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 「キギーン」音量7/10 「キギギーン」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

10

20

【図 5 9】

強調演出	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	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36	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動開始時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動開始時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%
変動強調	図37(1)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、変動時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%
低停止強調	図38(1)等	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、低停止時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、低停止時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%
リーチ振り強調	図39(1)等	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチ振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチ振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%
疑似連振り強調	図39(2)等	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、疑似連振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、疑似連振り時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%
リーチ成立強調	図40	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチ成立時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチ成立時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%
リーチハズレ強 調	図41、 図42	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチハズレ時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	・装飾図柄の表面及び/又は周囲が、リーチハズレ時に目立って動く方向等に動かす(一時的に動かす)	20%、40%、60%、80%、100%	0.5%、1%、2%

【図 6 0】

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	「ビキーン」音量6/10	実行中の変動で の最大信頼度 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	「バリ」音量6/10 「バリバリ」音量7/10 「バリバリバリ」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	「ズバァン」音量5/10 「ズバァァン」音量6/10 「ズバァァァン」音量 7/10	カットイン予告 演出および大 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
疑似連強調	1秒、2秒、 3秒	「ガキーン」音量7/10	疑似連実行を示 唆	・大規模、派手 ・1変動中の疑似連実行回数(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	リーチハズレし ての装飾図柄の 低停止	・小規模、地味 ・低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

30

40

50

【 図 6 1 】

登録演出	具体例	実行 タイミング	注活動の例 (登録図の例) 登録図全体の特長、動作、 登録図全体の特長等	注活動の例 (登録図の例) 登録図全体の特長、動作、 登録図全体の特長等	登録図全体に対する注活動の割合 (最大値の例)	登録図全体に対する注活動の割合 (最大値の例)	登録図全体に対する注活動の割合 (最大値の例)
本場/停止場 場	図4(3)	大当り/ブ 目/停止 場/演出時 止	・キャラや装飾(花や金魚旗装飾等) が大量に登場し登録図特有の動作 ・装飾が登録図の底面移動動作	・中登録図は、装飾が登録図の表 面及び上面から大量に停止し、 装飾特有の光景・装飾図面上より、 注活動の注活動の、装飾上の等々、 い	80%, 150%, 200%, 300%	5%, 72%, 9%	画面全体に対する注活動の割合 (最大値の例)
ソノ目成立場 場	図44、 図45	大当り/ブ 目/原停 止場	・キャラや装飾(花や金魚旗装飾等) がソノ目成立場特有の動作	・中登録図は、キャラや装飾から ソノ目成立場を一掃し、戻す等 のソノ目成立場特有の動作	20%, 200%, 100%	70%, 80%, 100%	70%, 80%, 100%
図46、 図47	大当り/ブ 目/原停 止場	大当り/ブ 目/原停 止場	大当り/ブ 目/原停 止場	大当り/ブ 目/原停 止場	10%, 100%	1%, 100%	1%, 100%
特出目 場	特出目 場	特出目 場	・キャラや装飾(花や金魚旗装飾等) が特出目成立場特有の動作	・特定目形成する左右の装飾 図面の装飾及び左右の装飾が特出目 成立場特有の動作、装飾の注活動、 キャラや装飾の注活動の注活動等、 い	30%, 50%, 80%, 200%, 300%	20%, 50%, 70%, 100%	20%, 50%, 80%, 15%
ソノ目成立場 場	図4(9)	ソノ目 場	・ソノ目成立場特有の動作	・ソノ目成立場特有の動作	50%, 70%, 100%	50%, 70%, 100%	50%, 70%, 100%

【 図 6 3 】

出題要出	具体例	家行 タイムリ ン	地理動向の項 (登録図柄の土まげや数字等の動件、 登録図柄全体の動き等)	強国エフエフ表示等の例 (広さ、位置等)	登録会社に対する 登録権利が占める 面積割合の割合 (最大値の例)
登録要出	図(1)	SPリーチ 演出装置 時		・SPリーチ背景が全体的に又は部分 的にSP発光遊技特有の発光(強い 発光等)	50%、70%、100%
登録要出	図(1)(2)	SP<トル ル北時		・SPリーチ背景が全体的に又は部分 的にSP発光遊技特有の発光(強い 発光等)	50%、70%、100%
登録要出	図(1)(3)	SP<トル ル勝利時		・SPリーチ背景が全体的に又は部分 的にSP勝利遊技特有の発光(強い 発光等) ・中盤登録図柄(最終停止図柄)がSP 勝利遊技特有の発光	50%、70%、100%
登録要出	図(2)(3)	SPSPリー チ演出装置 時		・SPSPリーチ背景が全体的に又は部 分的にSPSP勝利遊技特有の発光 (強い発光等)	50%、70%、100%
登録要出	図(2)(4)	SPSP<ト ル北時		・SPSPリーチ背景が全体的に又は部 分的にSPSP勝利遊技特有の発光 (強い発光等)	50%、70%、100%
登録要出	図(2)(7)	SPSP<ト ル勝利時		・SPSPリーチ背景が全体的に又は部 分的にSPSP勝利遊技特有の発光 (強い発光等) ・中盤登録図柄(最終停止図柄)がSP 勝利遊技特有の発光	50%、70%、100%
登録要出 (色差 顕著 図)		リーチ成立 以後等		・SPSPリーチ背景等の音が全体的 な(又は部分別的)に大なり聴こえ強 い特有の発光(強い発光等)	50%、70%、100%

【 図 6 2 】

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…」音 量7/10	装飾図柄のゾロ目 目停止（大当り） の可能性が有る ことを示唆	・中規模 ・装飾図柄のキア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 少なくとも一歩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 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 ・SP1〜SP4での大当り、SPSP1〜SP4 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 ・SP1〜SP4での大当り、SPSP1〜SP4 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 「クワイーン」音量 7/10 「クワイーン」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 6 4 】

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
大当り報知色形 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 6 5】

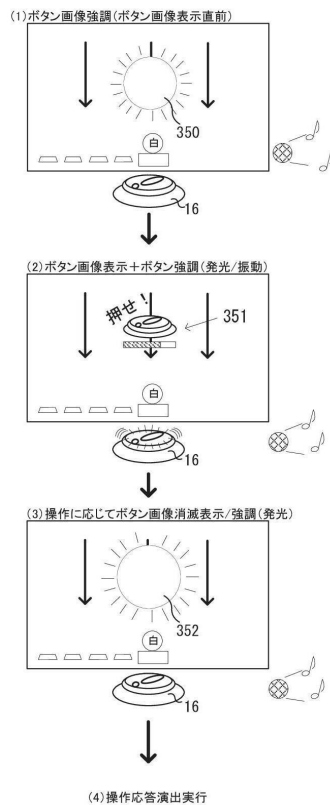
強調演出	具体例	実行タイミング	強調動作の例 (強調演出のキーや文字等の動作、 強調演出要素の動作等)	効果音の例	強調演出の例 (はさ、位置等)	強調演出に対する 強調演出の割合 (最大値の割合)	強調演出全体に対する 強調演出の割合 (最大値の割合)
再抽選強調	図53(3)	再抽選演出中	・強調演出要素が再抽選演出要素に再抽選演出要素の動作 ・強調演出要素が再抽選演出要素の動作	「ザーン」音量5/10	再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 (強い発光等)	10%, 50%, 100%	10%, 50%, 100%
昇格失敗ゾロ目強調	図53(4)	再抽選演出終了時	・再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 ・再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作	「ザーン」音量5/10	再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 (強い発光等)	10%, 50%, 100%	10%, 50%, 100%
昇格成功ゾロ目強調	図54(1)	再抽選演出終了時	・再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 ・再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作	「ザーン」音量5/10	再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 (強い発光等)	10%, 50%, 100%	10%, 50%, 100%
ボタン画像強調	図55(1)~ 図55(9)	ボタン画像表示中	・ボタン画像が再抽選演出要素の動作 ・ボタン画像が再抽選演出要素の動作	「ザーン」音量5/10	再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 (強い発光等)	10%, 50%, 100%	10%, 50%, 100%
演出ボタン強調	図56(1)~ 図56(9)	演出ボタン表示中	・演出ボタンが再抽選演出要素の動作 ・演出ボタンが再抽選演出要素の動作	「ザーン」音量5/10	再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 (強い発光等)	10%, 50%, 100%	10%, 50%, 100%
可動役物強調	図57(1)~ 図57(9)	可動役物表示中	・可動役物が再抽選演出要素の動作 ・可動役物が再抽選演出要素の動作	「ザーン」音量5/10	再抽選演出要素が再抽選演出要素の動作 (強い発光等)	10%, 50%, 100%	10%, 50%, 100%

【図 6 6】

強調演出	強調演出実行時間	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	「ザーン」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
昇格失敗ゾロ目強調	0.5秒、1.5秒、3秒	「ドスーン」音量6/10	昇格失敗(又は通常大当たり)を示唆	・小規模
昇格成功ゾロ目強調	0.5秒、1.5秒、3秒	「ドドスーン」音量9/10	昇格成功(又は時短大当たり)を示唆	・大規模
ボタン画像強調	ボタン画像表示終了まで	「タン」音量3/10 「タタタタタ…」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	大当たり通知、大当たり信頼度示唆等	・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(紅色強調等)を伴ってもよい

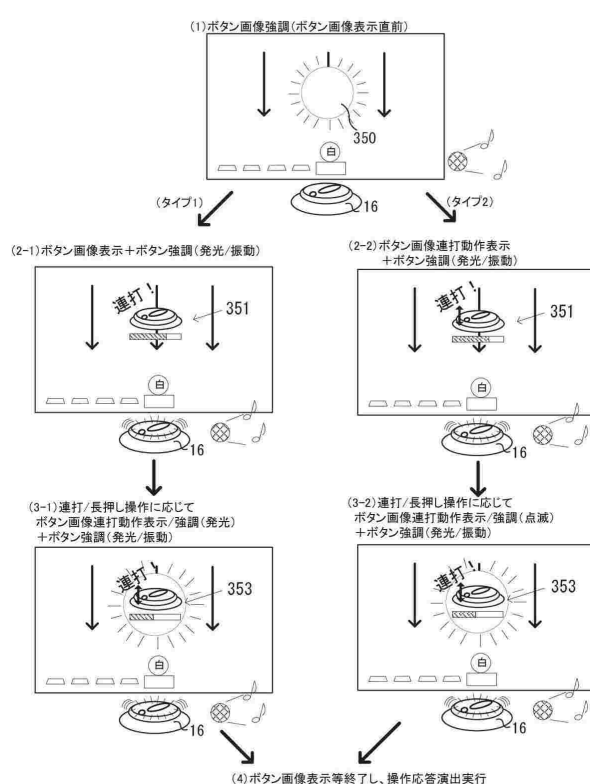
【図 6 7】

(一発押し操作応答演出の場合)



【図 6 8】

(連打操作応答演出の場合)



10

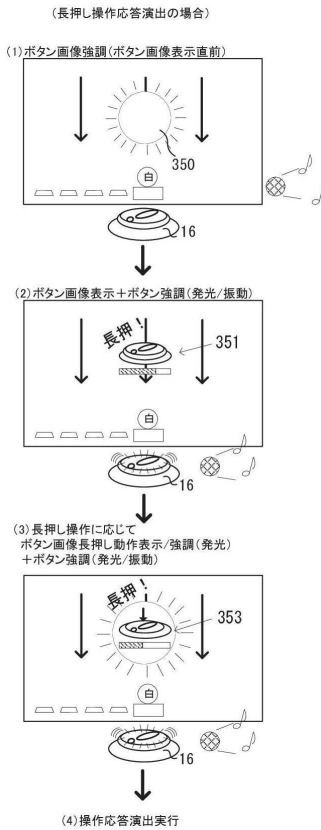
20

30

40

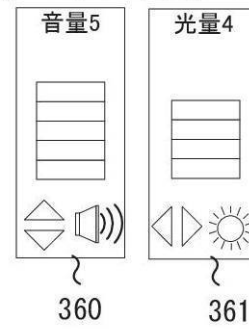
50

【図 6 9】



【図 7 0】

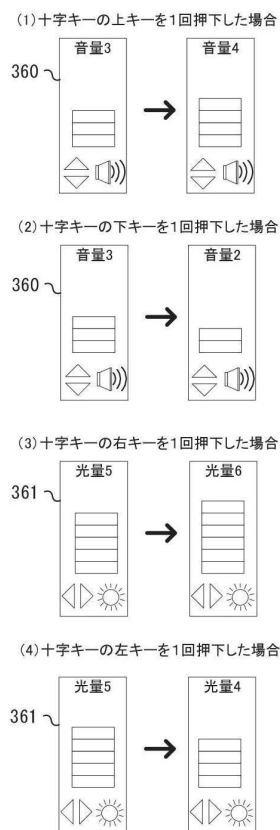
音量ゲージおよび光量ゲージの表示



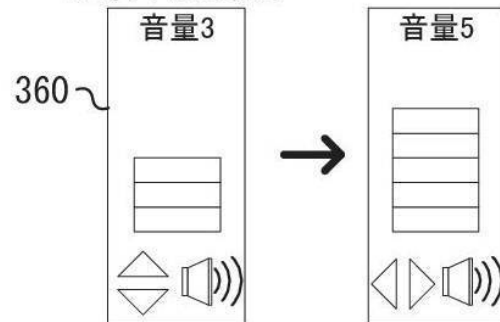
10

20

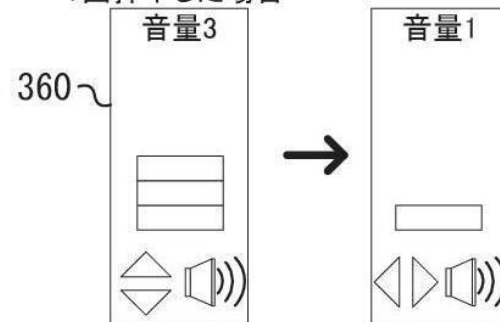
【図 7 1】



【図 7 2】

(1) 背面キーの音量アップキーを
1回押下した場合

30

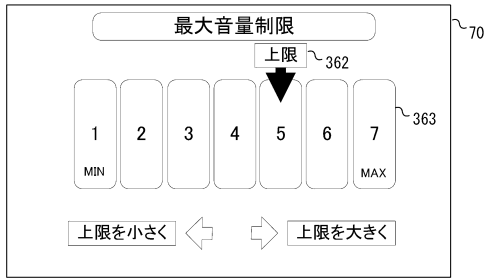
(2) 背面キーの音量ダウンキーを
1回押下した場合

40

50

【図 7 3】

(1) 最大音量制限設定画面

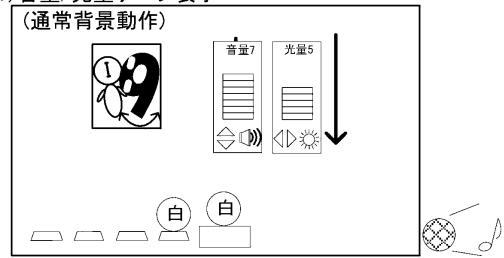


(2) 最大音量の目安

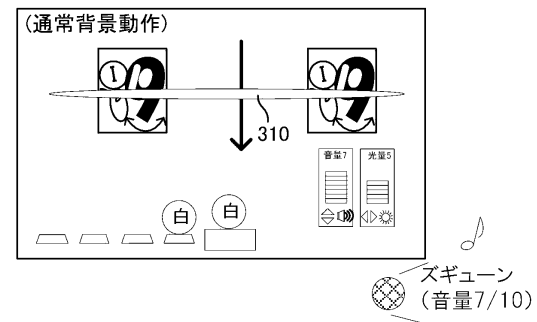
設定値	1	2	3	4	5	6	7
最大音量 (dB値)	65	70	75	80	85	90	95

【図 7 4】

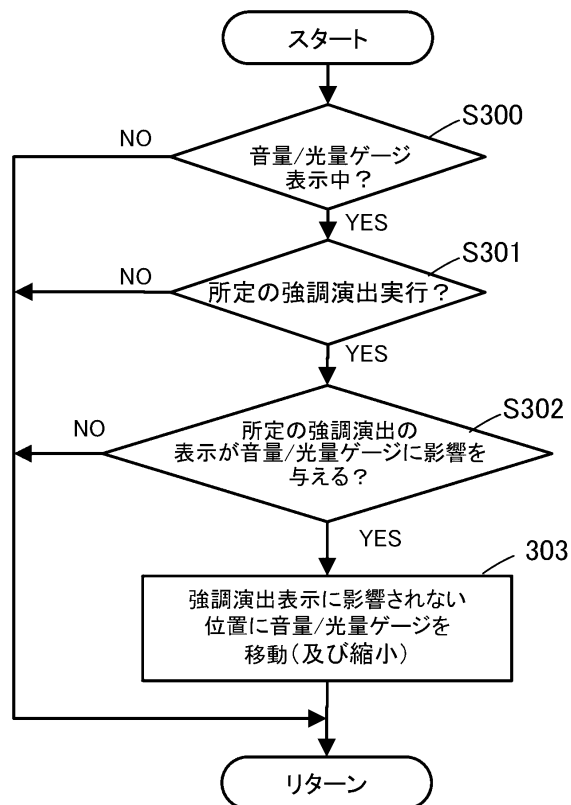
(1) 音量/光量ゲージ表示



(2) リーチ成立強調実行 (音量/光量ゲージ移動+縮小)

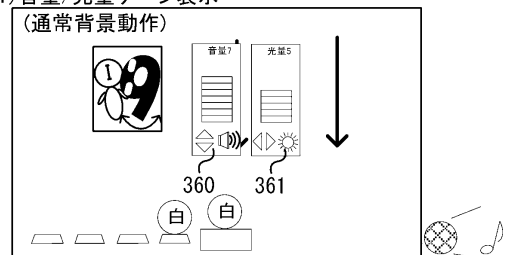


【図 7 5】



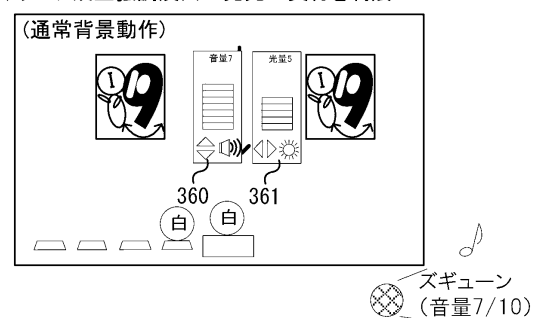
【図 7 6】

(1) 音量/光量ゲージ表示



(2) リーチ成立強調実行タイミング

(3) リーチ成立強調演出の発光の実行を制限



10

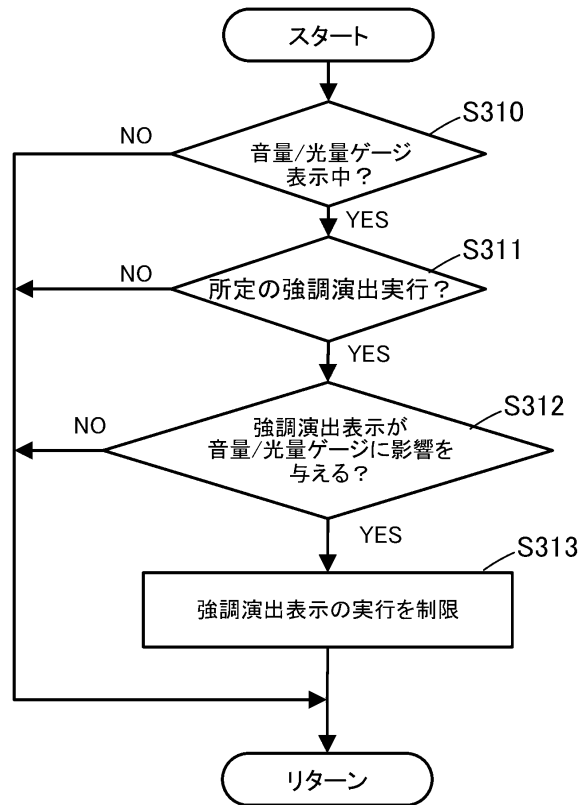
20

30

40

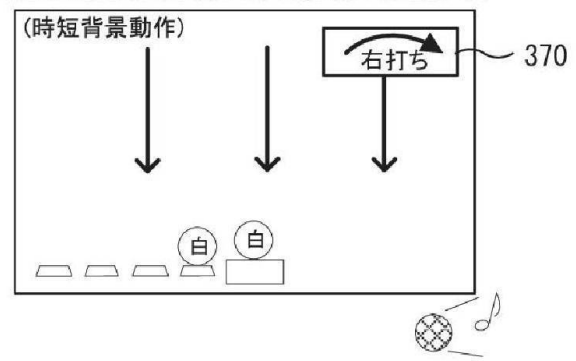
50

【図 77】



【図 78】

右打ち報知(大当り遊技中、小当り遊技中、時短中等)



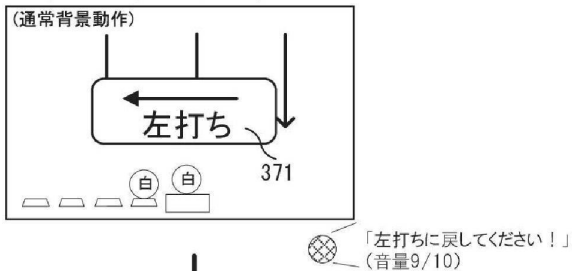
10

20

【図 79】

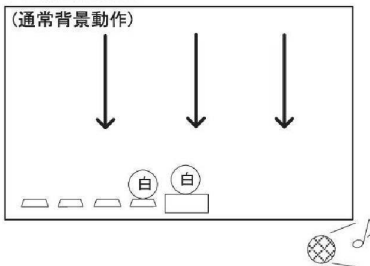
(1)開始条件成立(右打ち期間以外に右打ち検出)

(2)左打ち報知(左打ち報知表示+左打ち報知音声出力)

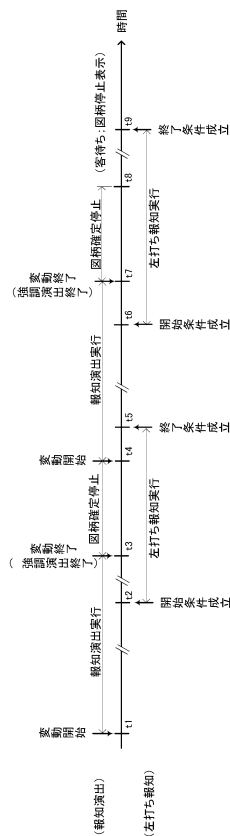


(3)終了条件成立(左打ち報知音声2回出力終了)

(4)左打ち報知終了



【図 80】

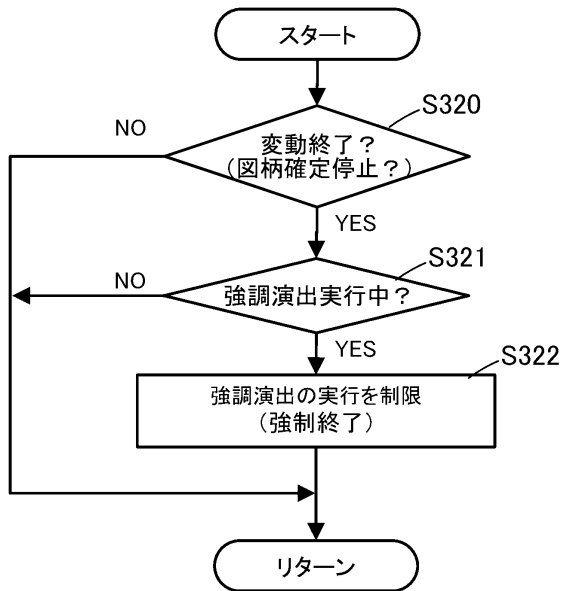


30

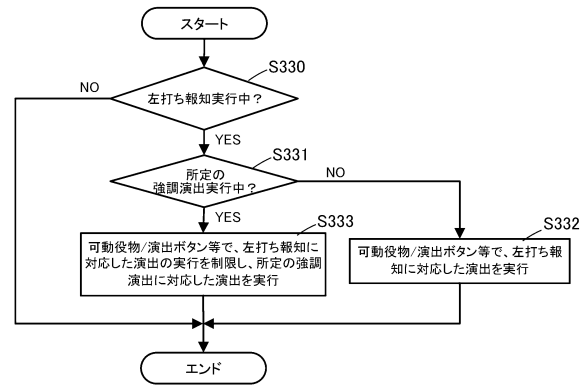
40

50

【図 8 1】



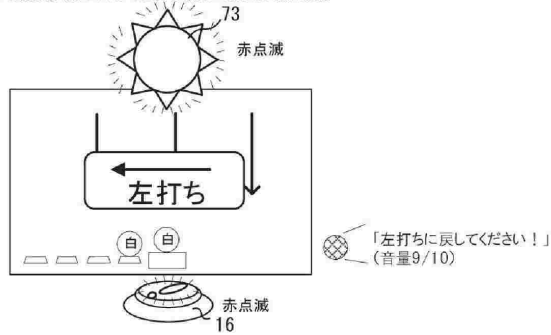
【図 8 2】



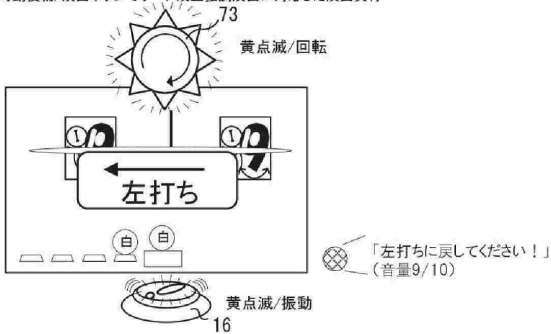
10

【図 8 3】

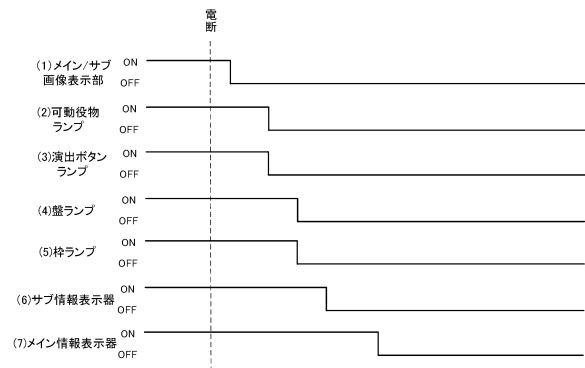
(1) 可動役物/演出ボタンで左打ち報知に対応した演出実行



(2) 可動役物/演出ボタンでリーチ成立強調演出に対応した演出実行



【図 8 4】



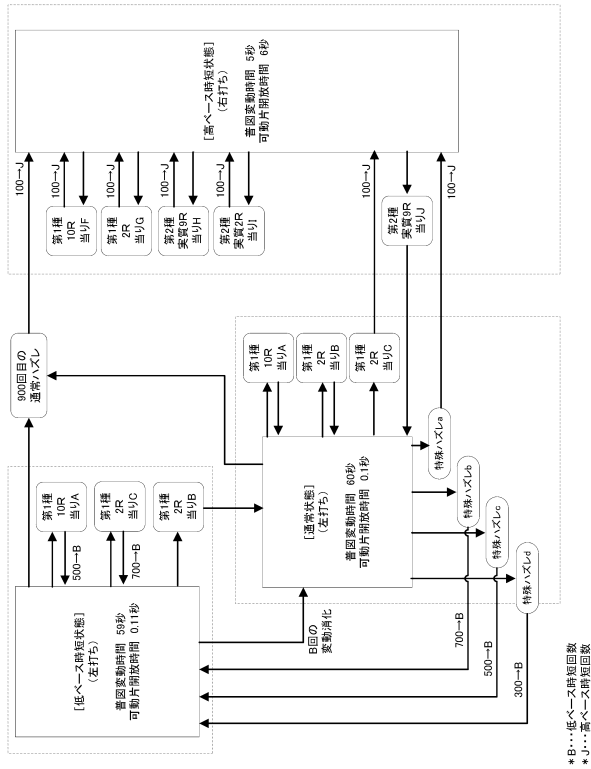
20

30

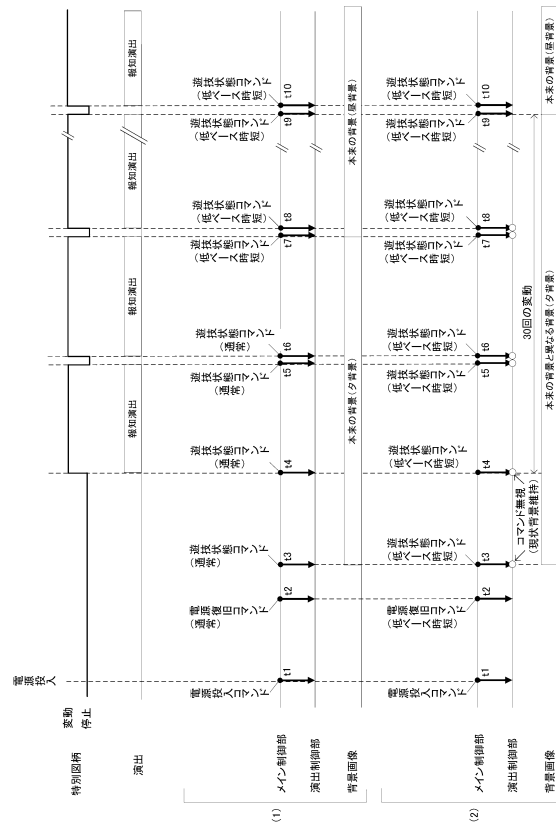
40

50

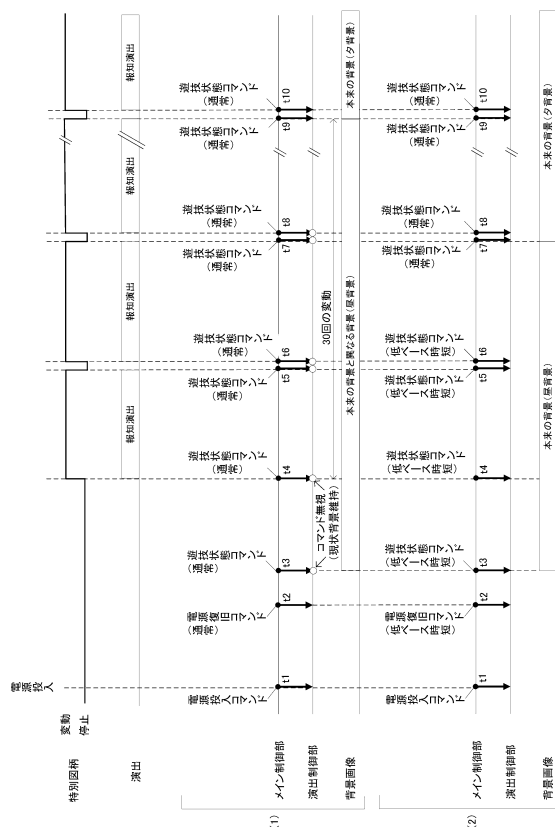
【 図 8 5 】



【 図 8 6 】

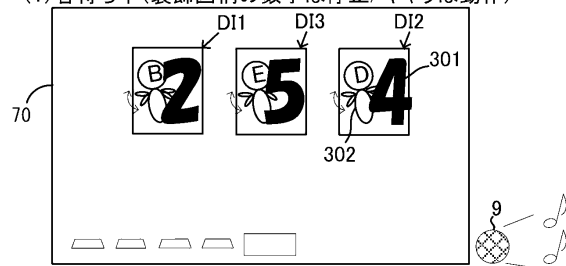


【 図 8 7 】

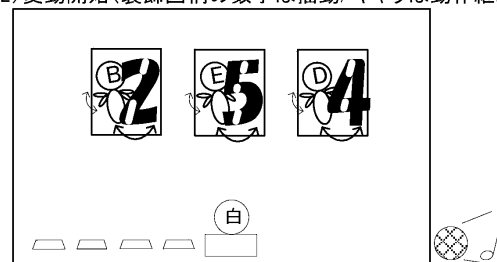


【 図 8 8 】

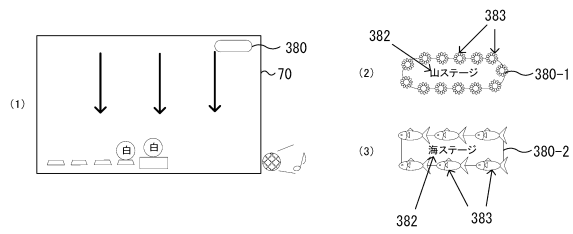
(1)客待ち中(装飾図柄の数字は停止/キャラは動作)



(2) 変動開始(装飾図柄の数字は揺動/キャラは動作継続)



【図 89】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業 . 株式会社内

審査官 河村 未奈

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 2 0 5 3 5 3 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 1 2 7 5 0 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 0 6 9 0 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 5 1 3 9 6 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2